



## 試行錯誤をエンタテインメントに

### ■ うるま (うるまでのび)

旅に出るとき、私は予定を決めない。朝起きて、車に乗って、どっち行く？と家人と話し合い、「北！」と決めて走り出す。どこへ行きつくか自分にも分からない。行きあたりばったりで車を止め、景色を眺めたり、施設を訪れる。どうしても宿が見つからずモーテルに泊まったこともあるが、そのおかげで名もない海辺の町で最高の魚を食べられたこともあった。こういう計画にない喜びとの出会いが旅だと思っている。

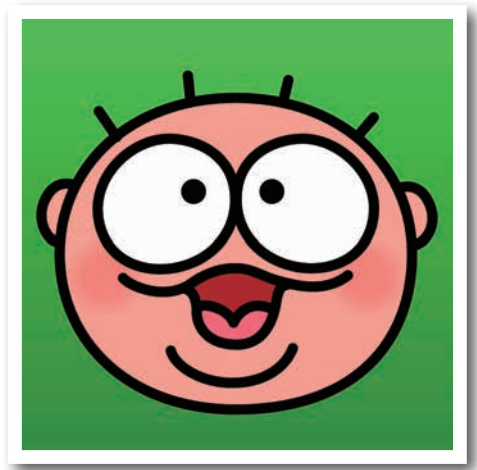
アニメーションを作るときも、ほとんどコンテというものを描かない。しっかりしたコンテを描いてしまうと「できちゃった」と感じてしまい、本編を作る気がなくなるのである。少しだけ落書きをして、頭の中にイメージができれば、すぐに本編を作り始め、空を赤くしてみようとか、キャラクターをもう一体増やそうとか、考えながら制作するのが楽しくてたまらない。

私にとって、絵を描くことは、試行錯誤を楽しむことである。何ができるか分からないから楽しいのであって、計画を立て、結果を目指したとたんに、それは単なる作業になる。創作ではない。

試行錯誤は楽しい。このことをよく知っているのが子供たちである。彼らはクレヨンを握りしめ、白い紙にいきなりぐちゃぐちゃと描き始める。夏休みの思い出を描きなさいと言われると、構図を考えずに印象の強いものから順番に、空いているところに描いていく。彼らは結果を決めず、過程を楽しんでいるのだ。

■ うるま (うるまですび)

「おしりかじり虫」などで知られるアーティストデュオ・うるまですびの男のほう。2012～13年、文化庁から「文化交流使」の命を受けサンフランシスコに滞在。2005年にIPA未踏ソフトウェア創造事業スーパークリエイター認定。



しかしその子供たちも、いつの日か、絵には結果があり、うまいへたの評価があると知る。そして自分はへたなグループだと思ってしまうと、二度と絵を描かなくなる。楽しみを捨ててしまうのである。

私が初めてコンピュータに触れたのは1980年、17歳のときである。電機メーカーに勤めていた父が、「これからはコンピュータだ！」と鼻息も荒く、TRS-80というアメリカ製のパーソナルコンピュータを買ってきた。グリーンディスプレイで記録メディアはカセットテープ。グラフィックドットは最高128×48ドット。この不思議なものが我が家にやってきたとき、私は「新しい画材がやってきた」と感じた。そしてBasic言語でプログラミングして、128×48ドットのスクリーンに絵を描いた。それから三十数年、ずっとコンピュータで絵を描いている。

コンピュータは、だれでも試行錯誤を楽しめるおもしろい画材になり得ると、私は信じている。それを実現するのがソフトウェアだ。現実にある画材の再現ではなく、コンピュータならではの発想から生まれたソフトウェアを自分でも提供したいし、巷に溢れてほしい。そして音楽制作や映像制作などにおける試行錯誤のエンタテインメント化も含めて、ゲームでもツールでもない、新しいジャンルとして確立してほしいと熱望している。それはきっと、どんな大人にも子供心が残っていることを教えてくれることだろう。

