



『ワンダーショウケース』 第40期プロデュースアーティストご報告 (2022年6月上旬発行)

1999年夏のワンダーフェスティバル(以下ワンフェス)にてスタートを切ったワンフェス公式レーベル『ワンダーショウケース』、その第40期プロデュースアーティストが決定いたしましたのでここにご報告させていただきます。

すでにご存じのように、『ワンダーショウケース』は営利を目的とした団体ではなく、「参加アーティストにそれ相応の力がある事実を、世に広く提示する」ことだけのために立ち上げられた酔狂なレーベルです。ゆえに、報道関係各位からのご協力が得られなければ、その志は成立しません。つきましては、貴媒体のパブリシティスペース等における紹介にご協力いただけますよう、何とぞよろしくお願い申し上げます。

なお、本プレスリリース内に記載されている情報と、添付されているプレゼンテーション作品画像の掲載解禁日は「6月24日(金)」にて何とぞよろしくお願いいたします。

『ワンダーショウケース』エグゼクティブプロデューサー/
ワンダーフェスティバル実行委員会代表/(株)海洋堂専務取締役

宮脇 修一

『ワンダーショウケース』レーベルプロデューサー/模型文化ライター

あさのまさひこ

www.wondershowcase.com

『ワンダーショウケース』公式Webサイトも併せてご覧ください

いよいよ110人(組)にも及ぶに至った歴代WSCアーティストのプレゼンテーション作品画像をはじめ、アーティスト解説などが365日いつでも確認できます。『ワンダーショウケース』関連の記事を取り上げていただく際には、公式WebサイトのURLを併せて記載していただければ幸いです。何とぞよろしくお願いいたします。



『ワンダーショウケース』活動内容

■『ワンダーショウケース』はワンフェスを母体とする新たな組織(レーベル)であり、ワンフェスから生まれた才能に幅広い可能性を提供するためのサポート機関、新進造形作家の育成と繁栄に目的を置いたアーティストプロデュースシステムです。あえてたとえるならば“ガレージキット版『スター誕生』”とも称すべきものであり、誤解なきようあらかじめ明言しておきたいのは、これは決して「若手原型師の青田買い」ではないという点です。

■ワンフェスを舞台に活躍している造形作家の中から『ワンダーショウケース』参加アーティストを選出、各アーティストごとに最短でも6か月間のプロデュースを行います。その期間中は参加アーティストの作品を『ワンダーショウケース』オリジナル商品として販売すると同時に、参加アーティストの才能が広く理解されるよう、積極的な支援活動を試みていくつもりです。

商品の販売はワンフェス会場(『ワンダーショウケース』特設ブース)をメインとしますが、ワンフェス終了後も(株)海洋堂直営ショップでの取り扱いや通信販売を通じ、ワンフェスへ参加できなかった(来場しないような)人々への流通も確保します。

■『ワンダーショウケース』との契約期間中も参加アーティストは基本的にはフリーの立場にあり、ガレージキットメーカーや出版社をはじめとする無数のクライアントとの業務上での接触、および実作業は、各アーティストの意向に任されます。プロデュース期間中、アーティストへの連絡窓口は『ワンダーショウケース』が担いますが、恒久的にマネージメントを拘束するわけではありません。あくまでも期間限定問い合わせ先として、アーティストへのサポートを務めます。このような交渉事においては、ワンフェスを主催する(株)海洋堂も単なる1クライアントとして他クライアントと同一線上の立場に置かれるため、(株)海洋堂がそのアーティストに対し優先的に仕事を依頼できるような特権を持つことはありません。この点につきましては本レーベルにおける意義の根幹に関わる部分ですので、厳正なルールを適用していきます。

■また、『ワンダーショウケース』での展開終了後は、そこで販売した作品の権利も各アーティストへ完全に返還します。ですから、「ワンダーショウケース商品として販売されていたそのもの自体をパーマナント商品として引き続き販売したい」といった要望も、アーティストとの直接のやりとりの元で可能となります。



■『ワンダーショウケース』参加アーティストは、ワンフェスを中心に活動し、かつ、本企画の趣旨に賛同される新進造形作家すべてから広く求めます(※ワンフェスでの活動内容次第では、「ワンフェスへのディーラー参加歴20年」というような方を選出するケースもあり得ます)。

そして、こちらから声を掛ける場合もありますが、造形作家自身や、ワンフェスに関わるすべての人々(一般入場者や、プレス/業界関係者も含む)からの推薦や提案も常時歓迎いたします。

つまり、造形作家の「自分は新たなステップを踏み出したい」という意思表示の場として、その他の人々の「この才能をこのまま放置しておくべきではない」といった“目利き”の場としても、『ワンダーショウケース』は機能するものと考えます。

■以上のように、『ワンダーショウケース』の活動目的は「参加アーティストが自身の将来を見据えた際、複数の選択肢のなかからそれを選ぶことができるような環境の作成に協力していく」ことにあります。要は「参加アーティストに、それ相応の力がある事実を世に広く提示すること」がその主たる活動であり、その結果、将来的に彼らがどのような道を歩んでいくか(たとえば、原型師としてプロフェッショナルデビューするかどうか)は、各人の判断に委ねていくつもりです。これまでこの世界では聞き慣れなかった“レーベル”という枠組みを名乗る意義もそこにあり、商品販売で利潤を生むことを目的とする“メーカー”とは一線を画す存在として機能していきたいと考えています。

さらに、実際に販売するプレゼンテーション作品(レジンキャストキット)についても、「物欲を満たす対象」としてだけでなく「その造形作家への信任投票」という側面も含んでおり、そういう意味では、一般顧客までが広く参加するムーヴメントであると言えるでしょう。



『ワンダーショウケース』第40期プロデュースアーティスト紹介

WSC#108 針桐双一

[G-Rug]

運命的とも言える「3Dスカルプトツールとの邂逅」 抑揚の利いたスタイリッシュな造形美の持ち主

新型コロナウイルス感染拡大予防対策にて2年間ワンフェスが開催されなかった期間＝締め切りに追われないで済むという環境を逆手に取り、スカルピーを使ったアナログ造形からZBrushを使ったデジタル造形へとチェンジ。結果、いまだきの美少女フィギュアから禍々しいクリーチャーまで、その作風の幅の広さを一気に身に付け「大化け」したのが針桐双一という人物だ。

無論、デジタル造形へ転じたことでそのメリットを手に入れた造形作家は少なくないが、針桐の場合は、己の資質と3Dスカルプトツールの相性が驚くほど——おそらくは自分が想像していた数倍以上高かったのであろう。その結果、アナログ造形時代に見られた「頭打ち感」から完全に開放された最近の作品からは、そのどれもが「振り切った感」を見て取ることができる。

その事実を物語るのが本人からのコメントだ。

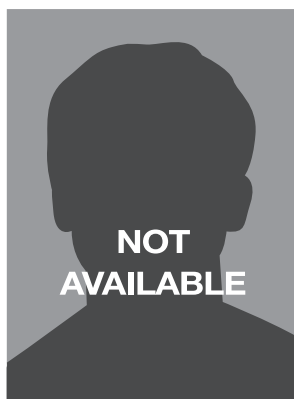
曰く、「ZBrushを使い始めてから2年目で、まだ同ソフトを触るたびに新しい機能に気付いているような状態なので、完全に使いこなせているとはとても言えない」と語りつつも、「アナログ造形時代に課題であった筋骨格と表皮のディテールの両立がかなりできるようになった感触がある」「製作スピードは体感でアナログ時代より3～5倍は早くなった」と語る言葉はじつに軽やかで、躍動感と自信に満ち溢れている。

たとえば今回プレゼンテーション作品となった墓王ニトに関して言えば、「事前に同様の造形作品が世に存在していたためいままら自分で作るほどでもないと考えていたのだが、この毛で詰まった排水溝のような描写を実際に植毛で再現できたら造形作品としておもしろく、かつ、過去に造形されてきた他作品との差別化が図れるかもしれない」と考えたからこそその立体化であり、また、「ズジスワフ・ベクシンスキー（ポーランド人の画家で、主に死、絶望、破損、廃退、廃墟、終焉などをモチーフに扱い、不気味さや残酷さと同時に荘厳な美しさを感じさせる作風が特徴）の作品に近いフィーリングに惹かれてのチャレンジでもあった」とも語る。

「正直なところ昔から、自分にははっきりとした作風が存在しないのではないかと考えている。ただし明白な作風が存在しないことが、長所でもあり短所でもあるのではないかと鳥瞰視点にて己を語るところは、いかにも理系脳の「それ」だ（ちなみに大学～大学院では、医療福祉系のロボット工学を専攻していたとのこと）。

今後は新作発表のたび、常時よい意味で我々を裏切り続けてくれるであろう“異能者”の誕生である。

text by Masahiko ASANO 



プロフィール

はりぎりそういち●1989年5月22日生まれ。幼少期よりミニ四駆やガンブラを嗜み、08年に、当時ネット上で人気を誇っていた造形作品投稿サイト『fg』を発見、同サイトへ投稿するために造形へ着手しはじめる。そしてそれと同時期にワンフェスの存在を知り、11年、大学3年生の際に“G-Rug”名義にてワンフェスヘディーラー参加を開始。本人的には「基本的になんでも作れる造形屋でありたい」という感覚の持ち主で、『東方Project』『艦隊これくしょん-艦これ-』といった美少女系キャラクターを造形しつつ、同時にクリーチャー系の造形も手掛けるなど、幅広い造形力が特徴。「作品コンセプトを文字に起こした時点で魅力的であること」「何か一要素でもよいからそのキャラクターの造形物の中でいばばんを目指したい」という自己規約に当てはまる対象作品に巡り合った際には、「どんなキャラクターでも構わないのでチャレンジしてみたい」とのこと。ちなみに18年から本腰で造形に取り組みはじめ、現在はすでにフリーの原型師としてガレージキットの販売やオーダーメイド作品製作等を開始、プロの造形作家としての活動をスタートさせている。

<https://twitter.com/harigilly>



❖『ワンダーショウケース』
WSC#108
プレゼンテーション作品解説

DARK SOULS(墓王ニト)

from マルチメディアで展開されたアクションRPGソフト『DARK SOULS』
ノンスケール(全高200mm/全幅300mm)レジンキャストキット

Dark Souls™& ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc./©FromSoftware, Inc.

※諸般の事情により、当プレゼンテーション作品は
展示のみで販売は行われません



不気味でおどろおどろしく、死や廃墟的なものを想起させるこの造形作品に対し、思わず目を背けたくなる人もいるかもしれませんが、その中からじわりじわりと滲み出ている圧倒的なオーラは、まさしく“ガレージキットスピリッツ”そのもの。針桐のプレゼンテーション作品である『DARK SOULS(墓王ニト)』(マルチメディアで展開されたアクションRPGソフト『DARK SOULS』の後半ボス)は、「上手い」というよりは「巧い」と表現したほうがよいかもかもしれません。目視できぬ箇所に自重を支えるパーツがきちんと存在しているとしても、こんなに細くて繊細な骸骨パーツの周囲に人毛製の毛束パーツを巻き付け(※キットにはその43本の毛束パーツがきちんと付属していました)、設定イラストそっくりの造形作品を作り上げるという、突飛、かつ無茶とも言える造形を見事成し遂げてしまった時点で、作者の異能者ぶりに驚く人は多いはず。なお、針桐本人曰く「正直に申し上げますと、これまでのワンフェスにおける目標のひとつがWSCに選出されることでした」とのことですが、WSCを踏み台にして、もう一皮もふた皮も剥けてほしい造形作家であることはまちがいありません。

なお、作品の画像を誌面やWebサイトに掲載していただける場合は、「Dark Souls™& ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc./©FromSoftware, Inc.」のコピーライト表記を画像に添えるかたちでクレジットしてくださるようお願いいたします

❖ 針桐双一からのコメント

はじめまして、針桐双一と申します。ワンフェスに参加するたび、今回の『ワンダーショウケース』のプレゼンテーション作品はどんな作品なのだろう、と毎度楽しみにしておりました。ですので、この度、自身の作品を選出いただけたことを非常にうれしく思っております。

今回、クリーチャー造形の『墓王ニト』でWSCに選出いただいたのですが、普段からずっとクリーチャーのみを作っているわけではなく、さまざまなジャンルで造形しております。今回の夏ワンフェスに出展する新作も、また異なるジャンルになっているかと思えます。

そういうわけで「自分の作風はどういうものか?」という話題になるたびにいつも困っているのですが、もし共通点があるとすれば、製作に及ぶ際に「ちょっと無茶なことをやってやろう」という考えが毎回どこかにある、という点かもしれません。

立体物は、イラストや3DCGと比較して物理的・技術的に「できないこと」がたくさんあります。それは逆に言えば、そこをクリアした場合、上手い下手とは違う評価軸でのインパクトを与えることができる、ということだと考えております。自分がわざわざ立体造形という苦勞の多いジャンルでやっている理由はそこにあるのかもしれませんが、「これって立体化するの無理では?」と思った瞬間がいちばんやる気みなぎりますし、「これどうやって作ったの!?!」と言われるのがいちばんうれしいです。とはいえそろそろ落ち着いた作風になりたい気持ちもあります……。

本腰を入れた造形活動はまだまだはじめてばかりだと思っておりますので、今後ともよろしくお願いたします。



『ワンダーショウケース』第40期プロデュースアーティスト紹介

WSC#109 Entei Ryu

[EnteiRyu]

2Dと3Dを自由に行き来することができる「風穴」 オタクカルチャーとストリートカルチャーとの融合

「造形に着手する前までは、絵を描く機会のほうが多かったです。そしてそのことが、私が手掛けた造形物が“立体物なのに絵のように見える”とよく言われることに繋がっているのかもしれない。

というのも、私にとって絵と造形には明確な違いが存在せず、スクランブルエッグか目玉焼きぐらいの差でしかありません。生業であるコンセプトアートの仕事では2Dも3Dも自分のアイディアを発露する手段であり、そこに境目は存在していません。2Dの構図感覚で3Dを用い、3Dの感覚で絵を描くということは自然な流れなんです」

オンライン開催となった21年秋のワンフェスに“EnteiRyu”名義にて初ディーラー参加を果たし、その圧倒的なセンスのよさと、明らかに日本人とは異なる感性を見つけたRyu。現在は主にコンソールゲームのコンセプトデザイナーとして活動しており、アニメーションや映画のイラストレーションやデザインも手掛けている、言わば「異業種界のホンモノ」の参戦だ。

もともと、ある意味当然ながら彼女の遺伝子内には日本のオタクカルチャーが色濃く根付いており、「日本の漫画が好きすぎて、小学4年生の時に母親の手を引っ張って漫画の専門学校へ入学しようとした」という強烈なエピソードが存在していたりもする（ちなみにその騒動の際は同校の講師から「まだ若すぎる」という理由で入学を拒否され、母親にペンとデリータースクリーンを買ってもらうことでなんとか鎮静化したらしい）。

なお、プレゼンテーション作品となったCROCOGIRLに関して「いったいどういう時にこのような非日常的なデザインを思い付くのか？」と訪ねたところ、じつに説得力溢れるコメントが返って来た。

「もしもデザインに何かユニークさがあるとしたら、それはおそらく、私の逆転したワークフローが原因かもしれません。スケッチからプランを作るのではなく、動物や女の子の好きな部分を先に造形し、それを自然に組み合わせたらああいうデザインが完成しました。

いま思えば、仮に“ワニ頭かぶりの少女”というタイトルでデザインをしていたら、ワニの部分をごここまでリアルに造形していなかったかもしれませんし、また同時に、特徴も失われていたかもしれません」

普段からファッションにも興味があり、コロナ禍の最中でもネットを使いストリートファッションを研究していたことがこんなにもスマートな作品を産んだのであろう。「日本の実力派系造形作家もうかうかしてられない」という決定的事象を体現した才能の誕生である。

text by Masahiko ASANO 



プロフィール

えんていりゅう●1993年12月4日北京生まれ。幼少期から日本のアニメや漫画、ゲーム等にどっぷりと浸った日々を過ごした結果、その影響で、ちいさな頃から漫画を描きはじめる。中学生時代からはペンタブレットを使ったイラストレーションの創作活動をスタート。その後、北京工業大学へ入学して建築を専攻。17年の卒業後に来日して東京大学の大学院へ入学し、建築専攻で勉強しながら同時に、フリーランスとして東京のゲームや映像業界でコンセプトアートの創作にも従事しはじめる。なお、いま現在名刺に書かれている肩書は「アーキテクト」「コンセプトアーティスト」「デジタルスカルプター」となっており、活動拠点を東京に置きつつ、日本はもちろん、海外のゲーム会社/CGアニメーション会社などもクライアントとしている。ちなみに今後の造形活動に関しては「造形スキルが磨かれることで生業としているコンセプトアートの表現が効率的になり、より魅力的な作品を作ることができるようになる」と考えているため、「ワンフェスにディーラー参加する際には最低でも毎回1点は新作を発表する頻度で造形活動を続けていきたい」と語る。

<https://twitter.com/badzrlwt>



❖『ワンダーショウケース』 WSC#109プレゼンテーション作品解説 CROCOGIRL

from WSCアーティスト自身による創作作品
1/10スケール(全高210mm)
レジンキャストキット

©EnteiRyu

■商品販売価格

ワンフェス会場特別価格／20,000円(税込)

ワンフェス終了後の一般小売価格
／23,100円(税込)

※7月25日以降はホビーロビー東京&ホビーロビー門真店頭、
及び、海洋堂公式Webサイト(<http://www.kaiyodo.co.jp/>)内
『海洋堂オンラインショップ』(<http://kaiyodo.ecq.sc/>)
での取り扱いが基本となります



「……いったいコレはどういったシチュエーションの作品なのだろう？ このストリートカルチャー系の服を着たファッショナブルな女の子は、なぜこんなにもリアルなワニの尻尾と頭部を体に装着しているのだろうか？」

おそらく、そういった生真面目な角度からこの作品へ対峙してしまった人は、ある意味その時点ですでに「負け」なのかもしれません。北京出身で、現在は東京ベースにて世界中のクライアントを相手に、映画やアニメーションなどのコンセプトデザイナー(スタイルディレクション、キャラクターやクリーチャーのデザイン、イメージボード、コンセプトモデルの造形等)を生業としているRyuからすれば、今回プレゼンテーション作品となったこの『CROCOGIRL』は「考えるな、感じろ！」(映画『燃えよドラゴン』劇中におけるブルース・リーの名言)を地で行く造形物だと言うことができるかもしれません。実際に、この作品に関しては「ここがこう優れている」という感じで部分部分を切り取って考えはじめてしまうとその魅力に辿り着くのは不可能と言っても過言ではなく、ある意味においては「造形作品を読み解くリテラシーが問われる作品」と言えるはずです。

なお、作品の画像を誌面やWebサイトに掲載していただける場合は、「©EnteiRyu」のコピーライト表記を画像に添えるかたちでクレジットして下さるようお願いいたします

❖Entei Ryuからのコメント

初めまして、Entei Ryuと申します。この度は『ワンダーショウケース』に選出いただきありがとうございます。このような栄誉をいただいたことは、去年からワンフェス初参加の新米原型師の私にとって恐縮ではありますが、同時に大変光栄に思っています。

普段はゲームや映画のコンセプトアーティストという仕事でずっとデジタルなものを作っているのですが、初めて3Dプリントをした時から「自分が作った子たちがやっとな三次元で実体を持つようになった！」という感動があり、それがガレージキット製作をはじめたきっかけになりました。

人間としての部分で言えば、元々ちょっとコミュ障で、コロナのリモート2年間は仕事もほとんどは海外からの依頼でさらに引きこもり状態が続き、いつからかサイバー思念体のような生活でした。ただしワンフェスに参加したことで、自分がリアルに生活しているところでガレージキットと造形に同じ情熱を持った人たちの繋がりを感ぜられるようになりました。この度WSCに選ばれ、こんな素敵なプラットフォームで展示され、それから関係者様方のお話をうかがう機会に出会えて、大変貴重な経験でした。

今回のWSCで選出されたCROCOGIRLはいままで作品の中でもかなりリラックスした気分で作ったものです。複雑なポーズと構図は使わず自分の好きな生き物とキャラクターの要素を使い化学反応するように自然に成長させたものです。今後も「獐猛ガール」(仮)シリーズを作り続き、いつかワニっ子、トラっ子、サメっ子を並べられるようにしたいですね!

今後も原型師として活躍していきたいと思っております。



『ワンダーショウケース』第40期プロデュースアーティスト紹介

WSC#012 ひいらぎはじめ [Hi-raging-2629]

トータルコーディネイトで魅せる創作系タイトルは 壮大にして絶対的な「究極のイメージーション」

まずは、まったくのゼロ状態から壮大な世界観と物語を構築し、続けて、その世界観に見合った登場キャラクター（メカニクス）をデザインする。そして、その創作タイトルに登場するメカニクスを自らが造形し、タイトル内で欠けているピースを順番に埋めていく。……そう、「足していく」のではなく「埋めていく」のだ。なぜならば、ひいらぎはじめの頭の中に存在する世界観内ではすでに「それら」が存在しており、「それら」はひいらぎが立体物としてアウトプットしてくれる瞬間をいまかいまかと待ちわびているのだから——。

こうして言葉に置換すると永野 護の『ファイブスター物語』を想起する人が多いと思うが、確かにその手法自体はファイブスター物語に極めて近い。

しかしファイブスター物語との決定的な差異は、言うまでもなく、そうした創作デザインをアウトプットするのがひいらぎ自身であるという点に尽きる。

この「よい意味での壮大なマスターベーション」とでも呼ぶべき行為を、ひいらぎ自身はこう説明する。

「自分のストロングポイントは、設定、デザイン、イラスト、立体化など、創造の全行程を自分が手掛けているトータルコーディネイト志向だと思います。

というも……誰かがデザインしたキャラクターやイラストを自分が立体化したとして、そして、それが仮に売れたとして、それって本当に自分の手柄なのでしょうか？ それで心の底から納得がいくのでしょうか？

版權モノは、自分ではなく版權元が王様です。どんなに凄い造形物を自分が作ったところで、王様は自分ではありません。自分が王様であるためには創作系タイトル＝オリジナル作品しかあり得ないわけです。

なので、『Royal Inner Self』というシリーズ名には“自身の王は自分”という自戒と言いますか、創作活動への根源的な信念が込められているんです」

なお、このRoyal Inner Selfという作品は作中で登場する時代と地域が厳密に設定されており、今回プレゼンテーション作品としてピックアップした始皇帝は第1章のボスキャラ、スイコは第2章のライバルヒロイン的な立ち位置にてデザイン＆造形されているのだという。

が、そうした世界観や設定をまったく知らない人が眺めても、これらの創作デザインの切れ味の鋭さとそのアウトプット能力の高さは誰の目にも明らかかなはず。同タイトルが完結するまであと何年かかるかは分からないが（下手をしたら10年近くかかるかもしれない）、それを投げ出さずきちんと完結させることを期待したい。

text by Masahiko ASANO 



プロフィール

ひいらぎはじめ●1990年11月26日生まれ。児童雑誌のオリジナルロボット投稿コーナーに毎月応募したり（誌面掲載された経験あり）、ミニ四駆を改造してマーカーで塗装するなど、幼少期からオタク的趣味をフルスロットル状態。美術系大学へ進み上京したのちにワンフェスへ一般参加し、「自分でフルスクラッチビルドしていた作品をすてに見知らぬ誰かが作っていて、しかもそれがイベント会場で買ってしまうなんて……」とショックを受け、12年冬のワンフェスより“Hi-raging-2629”という名称にてデーター参加をスタートさせる。現在使用している3DCGツールはハードサーフェイスモデリングソフトとZBrushで、3Dソフトの導入理由は「重力が存在しない空間内で、分割したパーツを空中固定させておけること」がいちばんであり、「それに比べればアンドゥリドゥやミラーコピーはおまけみたいなもの」と語る。なお、いま現在はイラストレーション作成会社へ務めており、そうした「きちんとした生業」を持ちつつ、「自分が王様になれるRoyal Inner Selfをきちんと完結させることが当面の目標」だという。

https://twitter.com/Hi_ragiHajime



『ワンダーショウケース』 WSC#110 プレゼンテーション作品解説

始皇帝&スイコ

from WSCアーティスト自身による創作タイトル
『Royal Inner Self』
1/10スケール(始皇帝=全高220mm、
スイコ=全高160mm)レジンキャストキット

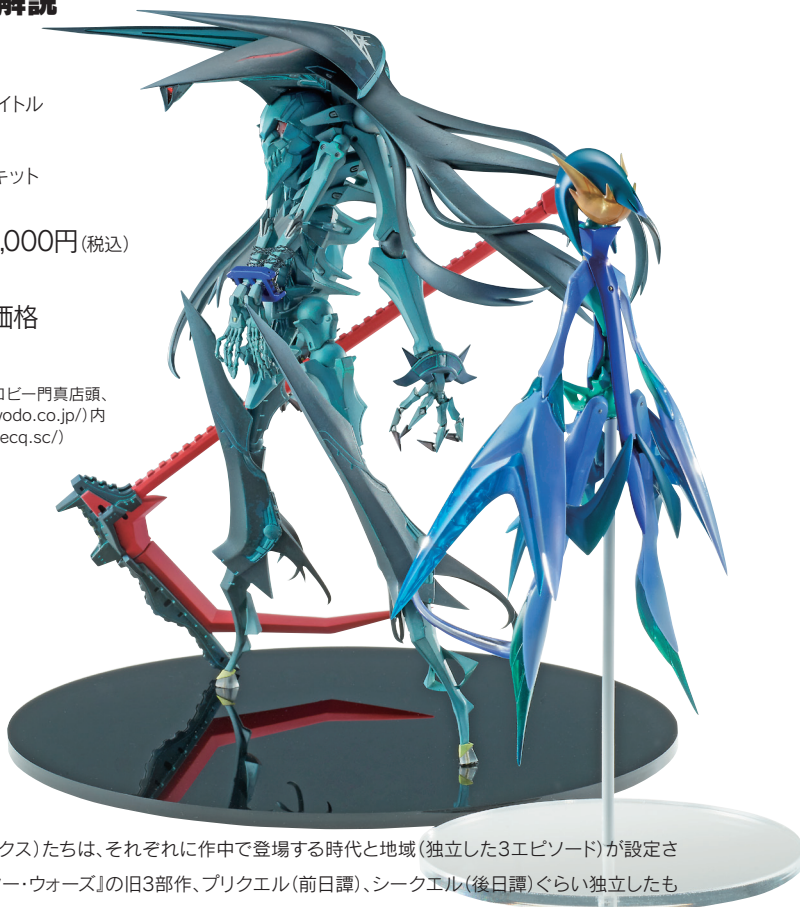
■商品販売価格

ワンフェス会場特別価格/28,000円(税込)

ワンフェス終了後の一般小売価格
/31,900円(税込)

※7月25日以降はホビーロビー東京&ホビーロビー門真店頭、
及び、海洋堂公式Webサイト(<http://www.kaiyodo.co.jp/>)内
『海洋堂オンラインショップ』(<http://kaiyodo.ecq.sc/>)
での取り扱いが基本となります

©Hi-raging-2629



「自分の創作したキャラクター(メカニクス)たちは、それぞれに作中で登場する時代と地域(独立した3エピソード)が設定されています。たとえるならば、これは『スター・ウォーズ』の旧3部作、プリクエル(前日譚)、シークエル(後日譚)くらい独立したものと考えてください。そう言われても、ひいらぎが構築した重厚な世界観=『Royal Inner Self』のストーリーの全容を知らない限り「一体何がなんだか……」だとは思いますが、最近作である「始皇帝=古代中国文化と青銅器美術の咀嚼。大型キットに相応しい粗密感、シルエット、彫刻密度」と「スイコ=クリアパーツを目立たせる面積比と配置、空間バランス。クリアパーツを活かしたモールドの透け具合、透明度とツヤ管理」といったあたりを目標に定め、極めて高いデザイン&モデリングクオリティによりそれらをラインナップしている事実は誰の目にも見て取れるはず。『立体物にて創作タイトルシリーズを手掛けるならば、ここまで本気に、そしてここまでストイックになる必要がある』という、過剰なまでのガレージキットスピリッツを体現している存在かひいらぎであると言えるでしょう。

なお、作品の画像を誌面やWebサイトに掲載していただける場合は、「©Hi-raging-2629」のコピーライト表記を画像に添えるかたちでクレジットして下さるようお願いいたします

◆ひいらぎはじめからのコメント

2体選出とはある意味自分ならではの……。はじめまして、ひいらぎはじめと申します。

今回選出いただいたのは『Royal Inner Self』という私のオリジナルシリーズに登場するキャラクターたちです。

彼らは遥か先の時代の執政用ユニット。歴史上の王君の名を冠されています。ちょうど戦艦等に偉人の名前が付けられるようなイメージですね。執政を目的とするメカなので、必然的に人間と同サイズです。

機体ごとに国柄もデザイナーも駆動原理も違う(という設定だから)デザインラインも相応に違います。その違いを見比べられる2機種というわけです……たぶん。

たとえば始皇帝は中国製、スイコ(推古天皇)はニホン製。他にもクレオパトラ、カエサル、ダビデetc……彼らを取り巻く大河の世界観も含めて楽しんでもらえたらうれしいです(どのキットにも設定資料ブックが同梱されています)。

各キャラを造形する前にバックボーンをめちゃくちゃ考えこみます。王様がいるなら配下も、国柄や風土、歴史、国交関係、誰と誰がいつ出会い、どんな人生を歩み、歴史がどう動くのか……誰もがこう思うでしょう、「立体造形するだけなら、そこまで考えなくてよくない!」

本当にそのとおり。でも表に出てくる「造形」とは、その裏に潜む壮大な氷山の一角に過ぎません。歴史やSFの専門家の方が見た時に「お、この氷山……」と思ってもらいたいですし、せっかく作るならハリボテではなく厚みを持たせたい。何せ彼らは王君ですから。

誰もやらないようなやり方でもよいんです。自分がやってみたくらいことを無心で続ける。その先にもしかしたら何かいいことあるんじゃないかな……そう信じてます。



『ワンダーショウケース』 プレゼンテーション作品販売形式

❖商品取り扱い店

海洋堂ギャラリー ホビーロビー東京

東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館 5F

不定休／営業時間11:00～20:00

PHONE 03-3253-1951

海洋堂ギャラリー ホビーロビー門真

大阪府門真市新橋町3-1-101 イズミヤ門真店 3F

不定休(イズミヤ門真店の休館日に準じる)／営業時間10:00～18:00

PHONE 06-4397-7787

❖商品通信販売

<http://www.kyd-store.jp>(海洋堂オンラインストア)

報道関係各位へのお願い

『ワンダーショウケース』の表記は、邦語の場合は“ワンダーショウケース”、英語の場合は“Wonder Showcase”での統一にご協力ください(誠に恐縮ながら、“ワンダー・ショーケース”“WONDER SHOWCASE”といったイレギュラーな表記はお避けください)。略称で記述する際には“WSCレーベル”もしくは“WSC”をお願い申し上げます。

なお、『ワンダーショウケース』参加アーティスト・及び『ワンダーショウケース』関係者へのインタビュー取材要請、『ワンダーショウケース』関連記事作成へのビジュアル素材のご請求などは、下記までお問い合わせください。ロゴタイプのIllustrator形式データ、作品や参加アーティスト人物写真の画像データ(大容量のPSD形式)等をご用意できます。

〒571-0041 大阪府門真市柳町19-3

(株)海洋堂 ワンダーフェスティバル実行委員会内

『ワンダーショウケース』広報担当／白川重基

PHONE 06-6909-5660(月～金曜日／13:00～18:00)

FAX 06-6909-0861

shirakawa@kaiyodo.net