



『ワンダーショウケース』 第42期プロデュースアーティストご報告 (2023年6月発行)

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42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、当初は「作家性に富んだすばらしい作品をガレージキットメーカーのクオリティでより多くの方に」というコンセプトにて実施しておりました『ワンダーショウケース』作品の販売ですが、近年の3DCGモデリングならびに出力・複製技術の向上により、WSCアーティスト自身が製作販売している作品のクオリティも飛躍的に向上しました。

こうした情勢を鑑み、『ワンダーショウケース』としての販売は、一定の役目を終えたものと考え、前回より販売を終了させていただきました。今期WSCアーティストによるプレゼンテーション作品につきましては、WSCアーティスト自身の出展ブースにてお求めいただけますと幸いです。

ちなみに『ワンダーショウケース』としては引き続き、才能豊かな新進造形作家の発掘と紹介、プロデュースを行ってまいります。

『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



『ワンダーショウケース』活動内容

■参加総数約5万人、アマチュアディーラーと称される「100%すべてを自分の手で、まったくのゼロの状態から造形物(=ガレージキットの原型)を作り上げる人間」だけでも優に1,000人以上が集うワンフェスは、名実共に“世界最大の造形の祭典”と呼べる規模にまで成長しました。

気泡やバリだらけで、お世辞にも「凄い」「すばらしい」とは称せぬような拙い造形力に基づくレジンキャストのかたまりを、ごくごく限られた一部の特殊なマニアのみがひっそりとやり取りしていた1980年代中盤、誰が今日のようなワンフェスの繁栄を予測し得たのでしょうか？

■が、そうした規模の拡大と、世間一般からの認知や理解を獲得した代償として、そもそも初期ワンフェスのパワーの源であったはずの「とある大切なもの」を失いつつあるように感じたのが、すでに20数年以上も前の話。

それは、ほかの何より圧倒的に出来のよい造形物であろうとし続ける“ガレージキットスピリッツ”という部分です。

■『新世紀エヴァンゲリオン』が社会的規模のブームを続けていた1990年代後半、模型雑誌の取材で久しぶりにワンフェス会場を訪れた際、筆者の目にはその光景が大げさでもなんでもな「地獄絵図」に見えました。

エヴァに登場する人気美少女キャラクターのガレージキットは大したクオリティでもないのに飛ぶように売れ、その半面、「……なぜいまだこんなマイナーキャラクターを造形するんだ!？」と思わせるような、それでいてとてつもないクオリティを有しているガレージキットは見向きもされずまったく売れない。

「大手プラスチックモデルメーカーには商品企画化することも設計製造することもできない、多大な販売個数が見込めなくてもよいハイクオリティな造形物を自ら生み出し、そしてそうした尖った価値観を共有している同好の士がその複製品を購入する」という、ガレージキット固有の特殊性と歴史が崩壊した瞬間であったと言ってもよいでしょう。

■そうした地獄絵図をなんとか解消させたい(させなければいけない)、ガレージキットが本来持ち得ていたよい意味での特殊性を復活させたい(させなければいけない)というある種の使命感に基づき筆者と海洋堂が共に企画したのが『ワンダーショウケース』です。



■『ワンダーショウケース』はワンフェスから生まれた才能に対し幅広い可能性を提供するためのサポート機関であり、新進造形作家の育成と繁栄に目的を置いたプロデュースシステムです。

そうした才能を探し出すために、次期『ワンダーショウケース』アーティスト選出委員会的なメンバー数名が、あのただっ広いワンフェス会場をひと筆書き状態にて数時間かけてひたすら練り歩き、自らの目で次期『ワンダーショウケース』アーティストを発掘しています。

「非効率の極み」とはまさにこのことかもしれませんが、この方式でない限り、本当に優れた才能は絶対に見つけ出すことができない——そうした思いを20年以上前からずっと抱き続け、『ワンダーショウケース』はここまで歩みを進めてきました。

■「(とくに近年は完全な赤字企画と化しているのに)なぜそこまでしなければいけないのか？」といえば、その理由は単純明快。ワンフェスを主催しているのが、かつて「国内最強造形集団として世間を唸らせた海洋堂」だからです。

造形表現や創造・クリエイティブに対しての想いに重きを置いていた造形のプロ集団であり、その周辺に関わる人たちも自然と優れたクリエイターだった伝説の海洋堂。そんな海洋堂が本来持ち得ていたアイデンティティを具現化した企画こそが『ワンダーショウケース』であり、『ワンダーショウケース』を廃止してしまうことはすなわち、海洋堂が造形のプロ集団としてのアイデンティティを放棄してしまうのと同様な行為なのです。

そして、ワンフェス実行委員会代表の宮脇センムが「『ワンダーショウケース』と同等以上の(海洋堂が古来持ち続けてきたアイデンティティを提示できるような)企画を見つけることができない限り、『ワンダーショウケース』は絶対に廃止してはいけない」と頑なに言い続けている理由はそこに基づいているわけです。

■なお、昨今における大幅な生産コスト上昇、販売実績の激減、ワンフェス内イベントとしての収益も考え、悩みに悩んだ末、前回から『ワンダーショウケース』プレゼンテーション作品の販売撤退を決めさせていただきました。その旨、ご理解いただければ幸いです。

2023年6月某日 STUDIO CUBICS あさのまさひこ 



『ワンダーショウケース』第42期プロデュースアーティスト紹介

WSC#114 柚P

[YZPhouse]

キャラクターデザイン画との計り知れないフィット感 よくも悪くも「2020年代を表現した造形感覚」

冒頭からいきなり辛口発言(?)になってしまうが、柚Pを今回の『ワンダーショウケース』に選出した最大の理由は、マゼランというキャラクターのデザイン画と柚Pの造形資質がジャストフィットしていたことにある。そもそもが非常に立体映えするデザインなのだが、この凛々しい雰囲気キャラクターをそっくりそのまま再現したテクニックに対し(複雑なデザインによる服もものすごく適切に造形されている)、もちろん「上手い」「凄い」という言葉を用いてもよいのだが、今回のケースにおいては「巧い」と表現するのがいちばん適切であるように思う。

ただし、1点疑問に感じたのが目の造形表現だ。眼球が位置する部分が緩く窪んでいるだけで、目と皮膚の境界線が基本的に存在しないのだ(本当の人体における目は皮膚部分から盛り上がりRを描いており、皮膚と目には明確な境界線が存在する)。

もともと、もちろんこうした造形に見覚えがないわけではない。昨今のPVC製塗装済み完成品のフィギュアでは、むしろポピュラーな造形表現である。タンポ印刷で目を再現する場合は、目の周辺に凹凸が存在するほうがむしろ邪魔になってくるからだ。ただしそれは「PVC製塗装済み完成品フィギュアだからこそその造形表現=ディスプレイアドバンテージとも言える足かせ」であり、そうした呪縛から逃げることができるアドバンテージを有するのがガレージキットではないのか？

「もちろん目のモールドが存在せず、目が一切盛り上がっていないことは自覚した上で造形をしています。というのも、最近ではフィギュア製作時に目のモールドをすべて消してしまう人が少なくないですよ。

あと、たとえば『ルパン三世』みたいな比較的リアルな劇画タッチの絵柄ならば目はモールドしないとイケないと思うんですが、最近の美少女系アニメ——たとえば『らき☆すた』みたいな作品のフィギュアは目をモールドすると妙に生々しくなってしまう、アニメの世界観が崩れてしまうんですね」

この言葉には「……なるほど!」と唸らされるものがあつた。これまであまり気にしていなかったのだが、確かに最近の美少女キャラクターが登場するゲームでは顔の動きが制限されたものが多くを占め、少々大きさにたとえるならば「まるでゲーム劇中にてPVC製塗装済み完成品フィギュアが動いているように見える」というものが少なくない。

それがよいのか悪いのかは置いておくとして、柚Pの造形表現がある意味において時代の雰囲気や反映した作品であることはまちがいないと言えよう。

text by Masahiko ASANO 



プロフィール

ゆずびー●1994年5月8日生まれ。小学校に入学する以前からプラスチックモデルやミニ四駆などの製作に勤しみ、中学生になると早くもエアブラシを使った塗装や、自作パーツをシリコンゴム型&レジンキャストで複製するまでに達する。高校に進むと『ホビージャパン』で作例担当モデラーを引き受けるなど、年齢と比例しない早熟ぶりを遺憾なく発揮。その後、お手伝いで参加したワンフェスにおいて、自分で作業した成果物をお金でやり取りする熱量を目の当たりにし強い刺激を受ける。結果、14年夏から造形仲間とティエラー参加をはじめたが、19年夏からは自らが代表であるティエラー“YZPhouse”を立ち上げることに。なお、「プロの造形作家になることは考えていない」と言いつつも、いま現在はフリーランスとして模型雑誌やフィギュアメーカーの仕事幅広く受け付けつつ、自身のブログ『YZPハウス』で情報発信したり、YouTubeの『ゆずびーほうせ』というチャンネルで模型製作動画を公開するなど、インターネットの環境を存分に活かした行為も行っている。
<https://twitter.com/YZPhouse>



❖『ワンダーショウケース』 WSC#114 プレゼンテーション作品解説 マゼラン

from スマホゲームアプリ『アークナイツ』
1/7スケール(全高260mm)レジンキャストキット

©Hypergrlyph ©Yostar Inc.

※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。
WSCアーティストのブースにて
お買い求めください



“集中と拡散”理論に基づき服装がデザインされているマゼラン(スマホゲームアプリ『アークナイツ』に登場する、ドローン
を召喚できる補助オペレーター)は、3DCGソフト使いの上手い造形作家が作れば必ず立体映えるキャラクター。

ただしデザインの読解段階で意図的に盛り込まれた微妙な粗密感に気付けないと、なんとなく間が抜けたような作品に
なってしまう存在でもあります。

柚Pはそうしたデザインの読み解き段階で非常に優れた能力を発揮し、デジタルツールにてそれを的確に再現(塗装のため
粉々にパーツ分割することも考えたが、「完全な上級者向けキットにならぬ寸止めを狙った」とのこと)。そもそも「手で作
るものよりも高密度で正確なものが作れるから」「時代に取り残されないように覚えておこう」という軽い気持ちから導入し
た3DCGモデリングの利点が120%よい方向に転んだ、じつに清々しいオーラを背負った造形物となりました。

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、「©Hypergrlyph ©Yostar 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

❖ 柚Pからのコメント

こんにちは、YZPhouseの柚Pと申します。

ワンフェスに参加しはじめて約9年、毎回すばらしい造形作家さんが選ばれている『ワンダーショウケース』を見続けてきましたが、まさ
かまさか自分に声がかかるとは思ってもいませんでした……。選出していただけたこと大変光栄に思っております!

このような場で言うようなことではないかもしれませんが、正直な話、普段の私は、造形作家としての大きな目標があったりとか、
立派な大義名分があって造形活動をしているわけではないです。ただ単に「ものを作るのが好き」という一心で、自分が楽しいと思ってい
ることを続けているだけなんですよね。

私のものづくりが好きは、車・バイクいじり、木工や金属加工といったDIYまで幅広くあって、そのひとつにフィギュア造形があるイメージです。
そのなかでもフィギュア造形というのは、大好きなもののづくりの技術を使って、大好きなキャラが自分で作れるんですよ。最高の趣味だ
とは思いませんか? ハマらない理由がありません。

今回WSCに選出していただいた『マゼラン』は、私が2年前くらいに友人に勧められてはじめてスマホゲーム『アークナイツ』に登場するキャ
ラクターです。一発で私を「作ってみたい!」と思わせてくれる、とても魅力的かつ複雑な衣装デザインでした。が、作るのも超大変でした……。

造形技術もまだまだ未熟ではありますが、造形活動は続けていくつもりですので今後ともよろしくをお願いします!

最後になりましたが、このような活動が続けられているのも、イベント関係者様、版權元様、いつもお手伝いしてくれる友人たち、イベン
トに参加してディーラーを支えてくださっている皆さまのおかげです。本当にありがとうございます!



『ワンダーショウケース』第42期プロデュースアーティスト紹介

WSC#115 木田脩仁

[emDASH]

「塗装はしない」という新たな選択肢の登場 ソフビ人気と美少女フィギュアのコラボレーション

昨今におけるデザイン&アートの世界では、自分の作品を発表する媒体として創作系ソフビ(ソフトビニール製フィギュア)を用いる人が爆発的に増加している。そしてそのブームはワンフェスにも確実に飛び火しており、「この大行列(購入待ち行列)は何?」と不思議に思い列の先頭まで行ってみると、そこではこれまで見たことのない謎のソフビが売り手と買い手とのあいだでやり取りされていたりするのだ。

今回『ワンダーショウケース』に選出された木田もそうしたクリエイターのひとりであり、当初はあくまで通過点として人気タイトルの『グランブルーファンタジー』等の当日版権アイテムにて腕を磨き、22年の夏から「さあ、ここからが本番だ!」と言わんばかりに創作系ソフビの世界に打って出た。

それだけでも充分ユニークなプロフィールなのだが、創作系ソフビと同時進行にて、レジンキャストを使った創作系美少女フィギュアの世界においても新たな手法を駆使しはじめた点に着目したい。それが今回プレゼンテーション作品となった『move』である。

見てのとおり、moveは3色に調色されたレジンキャストパーツを無塗装状態にて組み合わせることで完成するキットだ。もちろんそれを塗装して仕上げても構いはしないが、基本的には「3色のキットを購入し、無塗装のまま組み上げ、それを並べて飾ることが前提」なのである。「そんな不可思議な美少女フィギュアが売れるのだろうか?」と思う人が多いと思うが、(無論、上限はあるにしても)これがおもしろいように売れるのだという。まずはZBrushにて原型を作成し、真空脱泡機+シリコーンゴム&レジンキャストにて原型を複製。その後、「塗装をしないで仕上げる」ために成型品を磨いて洗浄し、さらに、日焼け防止と質感を整えるためにUVカットスプレーを塗布し、自らデザインしたという凝った印刷によるパッケージに梱包して……という過程をすべてひとりでこなしているのだという(もっとも、言うまでもなく「とんでもなく面倒な作業(苦笑)」らしいが、だからこそワンフェスでの地位を勝ち取ったのであろう)。

なお、このち木田と似たような方法論にて木田のあとを追いかける美少女フィギュア系造形作家が現れるとは思えぬが、そういう現象面まで含め、木田が2020年代のワンフェスに対して大きな楔を打ち込んだことはまちがいない。もうすでにソフビ版『move2』(仮題)の原型製作にも着手しており、年内にはその新たな一手を見ることができそうな勢いだ。

text by Masahiko ASANO 



プロフィール

きだ しゅうじ●1995年8月8日生まれ。小学生時代からゲームやイラスト描きなどのインドア系趣味派で、留守番の暇潰しに『サンダーバード』のプラスチックモデルを買ってもらったことがきっかけでオタク的な趣味の世界へ足を踏み込むことに。その後、高校生までは黙々とガンブラを製作し続け、「作ること」が好きのため大学はデザイン系の学科を専攻。が、大学生の時にはガンブラに対する熱が冷めており、その代わりアニメ鑑賞とプライズフィギュア収集にハマる。当初は「好きなアニメのキャラだから」という理由で集めていたフィギュアに対し徐々に造形美を見出しはじめ、大学2年生から卒業まではひたすら好きなキャラをファンドやエポキシパテで製作。その後、自分の造形力がワンフェスで通用するのかどうかを試したくなり、16年冬より「だっしゅ」名義でディーラー参加をはじめること。そして22年夏から新ディーラー「emDASH」としてリスタート、造形アイテムも創作系作品に絞り込み、現在は自らのセンスと企画力、造形力に基づきフィギュア製作に取り組んでいる。

https://mobile.twitter.com/emDASH_toy

❖『ワンダーショウケース』 WSC#115 プレゼンテーション作品解説

move

from WSCアーティスト自身による創作作品
ノンスケール(全高220mm)レジンキャストキット

©emDASH

※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。
WSCアーティストのブースにて
お買い求めください



クラフト系アートとガレージキットの中間に位置するような本作品は、普通に考えれば一切手を触れずおしゃれな空間に飾って鑑賞したくなるような存在。

が、木田はまさしくアートとガレージキットのあいだを狙っており、「現代アートのようにただ飾って終わりではなく、手に持った時の触り心地も考慮した」と語ります。3DCGソフトを使った造形(とくにZBrush)が広く浸透した結果、多くの方がその特性にあやかり、やたらとスカートや髪の毛などがなびいた美少女フィギュアが増える中、そのアンチテーゼとして機能しているとも言えるはず。もっと言えば、「3色の成型色だけでここまで作品に広がりを見せることができるんだ」と唸られるはず。[ガレージキット(とくに美少女フィギュア)は彩色して仕上げてなんぼ]と思っている人(思っていた人)に対し問題を提起するような、新たなジャンルの美少女フィギュアの誕生だと言ってよいかもしれません。

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、「©emDASH」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くださるようお願いいたします

❖ 木田脩仁からのコメント

この幼いころに見た夕焼けのような、どこか懐かしくて切なくて儂げなものに僕は心惹かれます。いわゆる「エモい」ものです。それを感じているときはこの上なく至高な時間です。

その感覚を表現して同じ感覚をもった皆さまと共感したいという思いで“emDASH”というブランドを作り活動をはじめました。エモさに可愛さ・格好良さなどのエッセンスを加えて魅力的な表現をすべく、日々造形や色の研究をしています。

今回選出していただいた『move』は皆さまの心を動かすというコンセプトを元に製作をしています。靴下もズボンも履かずに上着だけを持ち、何かを思い立って急いで外に出た様子を表現してみました。女の子の表情が定まらないよう目の彫り込みはせず、手にした皆さまの捉え次第でさまざまな意味の作品になるのもポイントです。moveは2年前に製作した作品のため拙い点もありますが、今後『move2』『move3』というようにストーリーを展開しますので、僕の成長も感じつつ作品をお楽しみにしていただければと思います。

その他、emDASHではソフビ製の作品も製作しています。ソフビは壊れにくい素材であり、手に取って鑑賞することで造形のよさをより肌で感じることができます。飾るだけではない一味違った作品を提供します。作品を製作する際にさまざまな問題に打ち当たりますが、その過程はSNSに収めていますのでぜひご覧ください。作品の価値をより理解していただけるかと思えます。

このたびは由緒正しき『ワンダーショウケース』に選出していただき誠にありがとうございました。これを機に僕の活動がより多くの方に周知していただけると幸いです。ワンフェスなどのイベントでエモさを共感し合うことを願っています!



『ワンダーショウケース』第42期プロデュースアーティスト紹介

WSC#116 まっつく

[ArCray]

「なぜいまごろこのキャラクターをこのサイズで!？」 湖川友謙キャラを2020年代に攻略した奇才の登場

アニメ絵系のキャラクターフィギュアについて語る際、「まるでアニメやゲームの画面から飛び出してきたような」というたとえ話がよく用いられる。2020年代に入った現在、実際に「うん、うん、まさしくそんな感じ!」と首を縦に振ってしまうようなキャラクターフィギュアはごまんと存在するが、逆の見方をすれば、90年代以前のタイトルにおけるキャラクターフィギュアは、いわゆる立体的正解値を見い出させることなく放置されたままのタイトルが多い。分かりやすい例を上げるならば、かの『機動戦士ガンダム』におけるセイラやフラウ等の立体的正解値を導き出した造形物は未だ存在しないのだ。

が、そうした環境の中で突然、80年代初頭に映像作品化された『伝説巨神イデオン』に登場するハルル・アジバを信じ難いクオリティで立体化した、“まっつく”と名乗る特異な造形作家が現れた。

それまでのまっつくは12年からスタートした「ほぼ1/12スケールの、写実的造形に基づくJK(女子高生)フィギュアシリーズ」で一部に知られていたのだが、小柄なJKフィギュアシリーズの倍もある1/6スケールで突如展示されたそれは、率直に言えば違和感バリバリ状態。どう見ても、どこから眺めても、それらを同一人物が造形したとは思えなかったほどだ。

しかも、最初に造形された対象が脇役キャラに近いハルル(地球人と敵対するバッフ・クラン宇宙軍総司令ドバ・アジバの長女)であったことがその違和感に拍車をかけた。「なぜいまごろこんな巨大なサイズで、癖が強く好き嫌いがはっきり別れるイデオンキャラを?」「なぜよりもよって造形対象がハルルなんだ!？」といった具合である。

ちなみにイデオンのキャラクターデザインや作画監督を手掛けた湖川友謙は、圧倒的なテッサンカや“あおり”の構図を特徴とした超実力派アニメーター。それだけに、見様見真似だけでは湖川キャラの立体的正解値を導き出すことは相当にハードルの高い行為なのだが、まっつくはそれを処女作で見事クリアしてしまった。その規格外さ具合に対し、ただただひたすら驚くしかない。

ちなみにイデオンに続いて着手したのが『宇宙の騎士テッカマン』シリーズ(75年作品)で、ここでもまた立体的正解値を見出しにくい天野嘉孝キャラに挑戦し、見事それを攻略している。

「80年代近辺のアニメ作品が大好きで、その次代のキャラならばとにかくなんでも作りたい」と語る、奇才肌の新たな造形作家が現れたと言ってよいだろう。

text by Masahiko ASANO 



プロフィール

まっつく●1969年3月26日生まれ。幼少期は漫画やアニメの落書きをする日常を過ごし、中学生からはキャラクター系のプラスチックモデル製作が趣味に加わる(たとえばバンダイ製1/12『うる星やつら』シリーズのクオリティに満足できず、結果、シリコンゴムやレジンキャストという高額でハードルの高い造形素材を用いることに繋がっていく)。その後、上京して工業デザイン科のある専門学校へ進学、同校に通っていた際に友人と共にピンポイント的にワンフェスへ初のディーラー参加を果たすも、就職後は仕事が猛烈に忙しくオタク系の趣味から一旦離れることに。が、そうして20年ものあいだ沈黙状態に陥っていたものの、“MK2.”名義にてディーラー活動を再開。以降、写実系JKフィギュアを続々と発表し「謎のJKフィギュア系ディーラー」として一部の人々から注目を集める。なお、現在は7年前に脱サラを果たし、翌年地方への移住を機に17年夏から友人との合同卓で新ディーラー“ArCray”名義へ変更。造形作家一本にて生計を立てている。

https://twitter.com/mk2_mattuk



❖『ワンダーショウケース』 WSC#116 プレゼンテーション作品解説

ハルル&カララ

from TVアニメーション『伝説巨神イデオン』
1/6スケール(ハルル=全高300mm、
カララ=全高200mm)
3Dプリンター専用レジンキット
©サンライズ

※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。
WSCアーティストのブースにて
お買い求めください



地球人を完全な敵と見なす冷酷無比なハルル・アジバと、地球人との和平を目指す慈愛溢れるカララ・アジバ。容姿こそよく似た姉妹ですが、その性格は正反対……といったアニメーションとしての話は置いておくとして、まずは何より、ある種のカルト作品として目されている『伝説巨神イデオン』の敵側女性キャラクターが2020年代クオリティで生み出されたその事実にもまずは驚くべきでしょう。

まっつく自身は「ハルルのピチピチなボディスーツが上手く表現できた」とディテールの再現にしか触れていませんが(実際にハルル以外のフィギュアも、どれを取っても服のシワの入れ方が抜群に上手い!)、そうしたディテールもしっかりとしたデッサン力があるとのこと。若いワンフェス参加者はこうした1980年代や1970年代におけるキャラクターの存在すら知らないと思いますが、「いまここでちょっとした革命が起きている」と思っていた方がいい傑作です。

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、『©サンライズ』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

❖まっつくからのコメント

初めまして、まっつくと申します。この度『ワンダーショウケース』に選出していただき(いまでも実感がないのですが)、造形家として大変光栄に思っております。

ワンフェスには会場がまだ都立産業貿易センターだった時にディーラーで参加しています。海洋堂のショップが道玄坂を上った先にあつた頃で、当時私は上京したばかりの専門学校生でした。それから幾年月、Zbrushと3Dプリンターを用いてデジタルでフィギュアを自作できるようになったことがきっかけとなり(テクノロジーの進化に感謝!)、2012夏のワンフェスに出展して、現在に至っております。

自転車しか知らなくて初めてバイクで走ったら「エンジンの付いてる乗り物すごい! めっちゃ速くてずっと走っていられる!」というのは高校の時に50ccのバイクをバイトで買って乗った時の気持ちですが、自分にとってデジタルでの造形はそんな感覚に近いのかもしれない。

2012夏からリアル造形でオリジナルのJKフィギュアシリーズを出展していますが、今回、選出していただいたハルルとカララは、80年代初頭のアニメ『伝説巨神イデオン』のキャラクターになります。私は模型用の塗料やレジンキットの匂いだけで、当時、アニメの模型を夢中で作っていた少年の頃の気持ちに浸ってしまうので、うっかり(!?)これらのキャラを造ってしまったのはある意味必然だと思っています(そしてほかにまだまだ思い入れのある造形をしたい作品があるのは幸せなことです)。私にとって、子供の時に好きだったものがいまでも大切であることを改めて感じています。



『ワンダーショウケース』 プレゼンテーション作品に関しまして

本プレスリリース内でも触れていますが、前期＝第41期『ワンダーショウケース』から、WSC作品の販売は行われず、ワンフェス会場での展示のみとなります。その旨、ご承諾いただければ幸いです。

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”“WONDERSHOWCASE”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”にて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