

もにまるずヒストリー

渡部学



もにまるずヒストリー

渡部学

「もにまるず」は、美大生になって初めて作った作品です。

美大に入学したけど、自分は何がしたいのかわからなくて、

モヤモヤとしながらファミレスでラクガキをしている時に生まれたものです。

やりたいこと、をつくり出した瞬間でした。

夢中になって「もにまるず」の制作を続けました。

気がつくと大学生活の多くの時間をつぎ込み、

初めての作品は、最大の作品になりました。

思い返してみても、不思議なくらい次々と物語が進んでいったのです。

もにまるずと、芸術祭。

もにまるずヒストリーのはじまりです。

憧れのムサビ生になったけど

2007年4月。私は武蔵野美術大学の視覚伝達デザイン学科というところに入学しました。視覚伝達デザイン学科は「コミュニケーションに関わるあらゆるデザインを学ぶ学科です」とウェブサイトには書いてあります。「人に想いを的確に伝えるにはどうすればいいか」を考えるのです。この学科の領域の幅は広くて説明が難しく、自分でも把握できていないのですが、作るものとしてはグラフィックデザインをしたり本を作ったり、商品のブランディングをして商品企画を考えたり、ワークショップをしたりとか空間を作ったりもして色々です。

「ある想い」を「あの人」に届けるにはどうすればいいか、を考えるのです。だいたいこんな感じです。よくわかんないです。詳しくは「武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科」のウェブサイトに！（雑な紹介ですみません！）

憧れの視覚伝達デザイン学科に入ったのはいいものの、自分が何をつくりたいかもわからず、ムサビのノンビリした空気に馴染めませんでした。入学したらもりもりとデッサンを描いて、平面構成をして、マックを操り華麗にデザインをするのかと思っていたのですが、まったく

そんなことはありませんでした。教授からは「受験デッサンのことは一旦忘れてください」とまで言われる始末。墨でよくわからないドローイングしたり公園に遊びに行ったりして、これが美大なのか、と思ったものです。それはそれで意味があつたと後々わかるのですが、その時はもちろんわかりません。

次第に「私は何がしたいのだろう」「私の存在意義とは」「本当の私とは」と考えてしまうような状態になりました。俗に言う「五月病」にかかりました。

何も作っていない自分に対して焦っていました。入学式では卒業生が数人来ていて壇上でこう話していました。

「武蔵美は自由です。頑張ろうと思えばいくらでも頑張れる、手を抜いて暮らそうと思えばいくらでも手を抜けるし、それでも卒業できる所です。でも頑張って制作をしている人はグループをつくって活動したりしています。」

この話を聞いた時は夢がふくらみました。学生のうちからガンガン活動して作品を作る。誰かと一緒に制作して活動するなんてまさに憧れの美大生です。同級生の中には一年生の初め

なのにどんどん作っている人もいて、特に浪人生なんか仕事をしていたりするし、数人でグループを組んで何やら活動をしているのでした。これには焦りました。おまけに制作系のアルバイトをしている人までいます。これは美大生としてはとても羨ましかったです。そんなバイトどこで見つけてくるんだよ、と思っていました。でもいつからか制作バイトをしている人には絶対に負けない、という謎のライバル意識が芽生えはじめたのでした。

この時の制作アルバイトへの憧れから、美大生を集めて運営している今の「もにまる工房」に繋がっている部分もあります。もにまる工房についてはまた後ほど。

作らなきゃ作らなきゃと焦るものの、自分には何もない。小さい予備校なので先輩も同級生も同じ予備校出身はいません。美術関係の知り合いもいません。この時期は自分が動けないことを、どこか環境のせいにしていたのかもしれませんが。

入学したものの何をしたらいいのかわからないし、どこからどうやって活動したらいいのかわからないのです。決定的だったのは「自分が何を作りたいのか、わからない」ことでした。有名デザイナーさんのようなかわつこいいポスターが作りたい？アニメがつくりたい？漫画が描きたい？わかりませんでした。アニメーションサークルに入ってみてばち活動をし

たり、部室があるというのに憧れて写真部にも入部して、合宿だけなぜか参加したりもししていました。課題に追われたりサークルをやったりして美大の生活は楽しいのですが、何かが違うなと思うながらモヤモヤと過ごしていました。

よくない絵

モヤモヤしすぎて、イライラして、何をしたらいいかわからない気持ちが発火したこともありました。

その気持ちはなぜか、車の免許センターの試験に落ちた時に爆発したのでした。

「なんで埼玉はバイクの問題が多いんだよ！」

埼玉県は事故が多いので試験問題が少し難しいと言われています。完全にやつあたりですが、勢いでイーゼルと大きなキャンバスを買って絵画を描きはじめたのです。とにかく作ろう！歯磨き粉みたいなサイズのアクリル絵の具を何本も買い、ヘラや大きなブラシでザクザクと描き上げた抽象画もどき。これはとてもスツキリしました。その絵をしばらく部屋に飾っておきました。しかし、なんだか調子がわるい。気分が良くないのです。

ハッと気がつきました。その絵はイライラや怒りにまかせて描いたものです。負のオーラがすごいのです。「こいつが原因だ。これはよくない絵だ」と気がついたのでビニールに入れてクローゼットの奥へしまいました。それから調子に戻ってきたので大丈夫だったのですが、不思議なもので、作ったものには何かしら宿るのかなと思った出来事でした。

ちなみに車の免許は二度目の試験でとれました。

2007年6月 もにまるずの前身 「100ANIMALS」誕生

そんな迷走をするほどモヤモヤしていた期間のある時のこと。美大生らしくファミレスでクロッキー帳を広げてラクガキをしていました。同じ形の犬をひたすら描いていました。同じ形の猫をひたすら描いていました。その時、ピンと来たのです。同じカタチでどこまで表現できるのだろうか！その動物らしい形の最小要素とは！その動物らしい色とは！その時、ちょうど記号論に出会ったばかりだったので記号的キャラクターうんぬんと言いながら描き始めたのです。この「記号としてのキャラクター」というコンセプトが後の特許取得の時に大変重要なポイントとなったのです。これが、もにまるずの前身「100ANIMALS」の誕生です。すべてはここから始まりました。

その時の最初一枚目は大切に、とても大切にしまっておきました。しかし大切にしまいすぎたため見つからなくなりました。残念。授業中にノートにもラクガキをよく描いていました。最初は絵の具のチューブから出てきた100色のキャラクターという設定だったのです。だから立体にした時はムニユっとした質感にしたいなと思っていました。「100ANIMALSは、一年生の時間をじっくり使ってしっかりとしたものを作成させよう！」なんて考えていました。実に甘かった。大学生活の四年間をかけても完成なんて見えやしませんでした。

やわらか素材との出会い

「TOOANIMALS」のフィギュアを作ろう！絵の具から出てきたキャラクターだからやわらかいほうがいい。素材探しと言えば東急ハンズです。デザイナーやクリエイターは東急ハンズで素材を買って自分で試作をする。それを工場に持って行って量産するんだって、高校生の頃、何かの雑誌で見た事がありました。売り場には色んな素材があり、それぞれのサンプルが置いてあります。スポンジのようなもの、ゴムのようなもの、透明の樹脂などなど。

その中にあった「人肌のゲル」という素材。「人肌？」と思って触ってみました。「これだ！」と衝撃が走りました。人肌のゲルという名前の通りのさわり心地でした。お餅のような触り心地で、適度な反発もあります。

一瞬でこの素材で作ろうと決めました。

この素材を出会えたことは「もにまるず」にとって一番大切なことでした。

夢のおもちゃ屋さん

いい素材を見つけて、さあこれから作るぞと意気込みました。でも、これから一年かけて作るものですから同じようなものがあつてはいけません。まずはおもちゃ屋さんに行つて調査をすることにしました。

そこは高校生の頃から通つていた大好きなお店です。高校三年生の頃は月曜日から土曜日まで毎日予備校に通つて絵を描いて、夜は勉強をしていました。だから気分転換に日曜日だけは絶対に外出しようと決めていました。その時にしょっちゅう行つていたのがそのお店です。

お店をくまなく見てまわり、やわらかい素材のおもちゃ、キャラクター商品、気になったものをどきどきとカゴに入れて買いました。幸い、これから作ろうとしている TOOANIMALS と同じ素材を使っているものではありませんでした。

たくさんのおもちゃに囲まれるのはとても楽しいです。綺麗に並んだたくさんの箱、カラフルな色、選ぶ楽しさ。そこから生まれるワクワク感。「TOOANIMALS」でもこのワクワク感

を作りたいと思っていました。そして、いつかこんな所に自分の作品が置かれたら最高だな
〜！と夢を見ていたのです。結局、一万円以上も買い物をして、買ってきたおもちゃを机
に並べてイメージを膨らませて制作にとりかかったのです。この時は2007年の夏前くら
いです。18歳でした。

そのおもちゃ屋さんの名前は、上野駅前にある「ヤマシロヤ」さんというお店です。なんと、
今では最多のものにまるずの種類を扱って下さっているお店です。今でも自分にとって夢のお
もちゃ屋さんであることは変わらず、ちよくちよく買い物に行っています。

2007年10月 大大大失敗の芸術祭「100ANIMALS」

100ANIMALSの構想がどんどんできてきたのが夏あたり。それまでに色々なおもちゃ屋さんに行つて調べたり、デザインフェスタで丁寧に見てまわつて似ているものがないかを調べました。

見るポイントは「やわらか素材」を使つていて「単純なフォルムの動物キャラクター」の作品がないかどうかです。100ANIMALS（にもまらず）の顔はとても単純です。似たようなキャラクターはいます。でも横を向いて手足を無くしたデフォルメはほぼ無い、さらに「やわらかい」素材の動物ものもありませんでした。いける、と思いました。

それに100ANIMALSは完成したら圧倒的な見栄えになる予定だし、何よりもかわいい！とモリモリと自信が湧いてきました。よしー！ 100ANIMALSはかわいくてやわらかいフィギュアにしよう！イラストも描いて超大作にしよう！見てろ！度肝をぬいてやるぜ、上級生！と、意気込んでいた大学一年生の夏。

さつそく作り始めました。完成したらどこかの会社さんが声かけてくれるかな〜とか、東急ハンズで材料を買ったからいつか必ず東急ハンズで売ろう！とか、夢を膨らませながらフィギュア制作を始めたのです。

そんな勢いも最初だけ、芸術祭が近づくに連れて焦り焦り焦りの嵐。

ぜんぜんできない！！フィギュア難しい！！フィギュア制作はもちろん初めてで、全くのド素人だったのです。構想ばかり大きくなかなか進まない作業。自分の作業スピードもまったく把握できていませんでした。

なんと言っても一年生の初めての自主制作作品ですから。

芸術祭の一週間前くらいに一番の大問題が発覚しました。

フィギュアがうまくできなくて、完成しない。間に合わない。

致命的でした。フィギュアの素材は非常にデリケートです。温度・湿度・配合、全てがそれなりにキッチリしてないと形になりません。もちろんそんな事は知らず、体育会系の当時の私は気合いと根性でなんとかなると思っていました。

うまくいなくてフィギュアはベツチャベチャ。部屋はグツチャグチャ。こぼれたシリコンがついた足で歩いたせいで、家の廊下までツルツル滑ります。みなさま、シリコンオイルはすごく滑るのでお気をつけ下さい。

泣いても笑っても、作品ができていまいと近づいてくる芸術祭。

そして迎えた芸術祭当日。作品は完成しませんでした。ぐちゃぐちゃの未完成の作品の前で呆然として迎えた朝。100種類なのに60個くらいしかないし、塗装も汚くて最低のクオリティに思えました。

これが悔しくて、悔しくて。自分はここまで無力なのか。何を思い上がっていたのだろうと。半年以上かけて準備したのに全然作れなくて、無力で情けなくて、頭は真っ白で。何が、圧倒的な展示だよ、何が、見てろよ上級生だよ。何もできなかったのが悔しくて情けなくて涙が出てきました。

制作で涙を流したのはこれが初めてで、美大生活の中でもこの時の一度きりです。

家でただただ呆然として、全てがどうでもよくなってしまい、芸祭の作品なんて無かった事にしたくなりました。

一所懸命作ったけれど、ぐしゃぐしゃのヘタクソな作品を前にして「もう、これ捨てる。」とつぶやきました。

「せっかく作ったんだから、とっておいたら。」と母。そうだよな、今すぐに捨てることはない、と思いながらも諦めて展示会場に行きました。

一言の力

その部屋は四企画が入っていて同級生が何人もいました。

同級生のグループが準備をしているなか、みんなにこう言いました。

「ごめん、展示を辞退しようと思う。このパネル、片付けるね。」

この時に一人の同級生から人生を変えるほどの一言。

「芸術祭は三日間あるんだから、最終日に間に合えばいいじゃん！がんばりなよ！」

かたく縮こまっただけで意識が一気に解放されて、広がってやわらかくなるのを感じました。やるか、やらないか、の黒白じゃなくてできる範囲でやりきる。

この考え方がなかったのです。

この言葉がなければ、100ANIMALSは未完の作品となっていて、芸祭の苦い思い出だけが残り、今の「もにまるず」は存在しなかったか、少し違う作品になっていたでしょう。

今こうしてクリエイターとして活動しているのも、この一言がなければ違っただろうと本気で思っています。

さっそく家に帰って、制作にとりかかりました。捨てないでとっておいて良かった。母の「とっておいたら」の一言がなかったら作り直そうと思ったところで作品たちはゴミ箱の中で取り返しのつかない程にぐちゃぐちゃになっていたことでしょう。

ここでもまた一言に救われることになりました。

ダメなりに最後まで

ぐちゃぐちゃでダメダメな作品だけど、がんばって最後まで作ろう。芸祭に展示しよう。もう一人では無理なことはわかりきっていました。友達にお願いして家まで来てもらって、人生の中でも最悪に汚い部屋で色塗りを手伝ってもらいました。母、姉、妹がパッケージ作りを夜な夜な手伝ってくれました。リビングのテーブルでひとつひとつパッケージを作ってフィギュアを入れてくれたのです。みんなの協力があつて無理矢理なんとか100種類を作り上げました。翌朝「荷物が重いだらう」と父が車で学校まで送ってくれました。

学校に着くと、同じ部屋で展示をしていた何人もの同級生が交代で設置を手伝ってくれました。ほとんど話したこともない人たちなのに！本当に嬉しかったです。泣きそうでした。展示が完成したと思ったらパネルに貼っていた自作の壁紙が剥がれ落ちて、作品がバラバラになったりもしました。これは別の意味で半泣きしました。それでも同級生がまた交代で手伝ってくれました。

山あり谷ありの制作を乗り越えて、たくさんの人に助けてもらい、最終日のお昼過ぎにはなんとかボロボロの作品を展示することができました。三日以上一睡もとらずに作り続けて体も心もボロボロ。完成度の低さ、自分の力の無さが悔しくて悔しくて、でも初めて展示ができて嬉しくもありました。

メッセージ帳を用意して置いておいたら、いくつも温かいメッセージをいただくことができました。

「かわいい！」

「やりきって正解！」

「一年生なのにパッケージまで作っていてすごい！今後を楽しみにしています。」

などなど、ひとつひとつを何度もじっくり読みました。先生からの「渡部、よく頑張ったな！」という力強いコメントを見て心の底から嬉しかったのを覚えています。その先生とは当時は関わりがなかったのですが見てもらえたのがとても嬉しくて、このたったひとつのメッセージで勇気づけられました。

その後、三年生になってその先生の授業を受け、四年生でもゼミをとりました。先生の授業をとった理由は授業内容が好きなのはもちろんですが、このひとつのコメントが案外決め手になっていたのかもしれませんが。一年の最初の「TOO ANIMALS」から、卒業した今でもずっと私の活動を見守って下さっています。

友達からのメッセージをもらって、展示期間にキャラクター作家の先輩とも出会えて、先生からのメッセージまでいただいて、勇気づけられて、とても大きな事を学んだ大大大失敗の展示でした。

期限に間に合わないのは最低。諦めるのはもっと最低。周りの人が見てくれていて、助けられまくりの展示でした。たった一人の、たかが一つの作品なのにこれほど助けてもらえた事に感謝していますし、すこし不思議でもあります。

絶対このままでは終われない。助けてくれた人達に完成した作品を見てもらいたい！来年の芸術祭で見てもらおう！

芸術祭の最終日、展示の片付けをしながら強く決意したのでした。

その日から一年かけて「100ANIMALS」リメイク作戦が始まりました。そして生まれてくるのが「もにまるず」なのです。

100ANIMALS リメイク作戦

作品としては大失敗の展示だったけれど多くのことを学んだ2007年の初めての芸術祭。それが終わったらすぐに2008年芸術祭に向け、一年かけて「100ANIMALS」のリメイクを始めました。

まず100匹である必要性から考えなおし、動物の種類の選定、フィギュアの原型、イラスト、パッケージ、展示方法、キャッチコピー、全てを作りなおすことにしました。当時19歳の自分なりに細かく深く考えたつもりです。10年や20年、もっと永く親しんでもらえるキャラクターにしようといくつかの仕組み・仕掛けを埋め込んだりして。この時に考えたキャラクターの仕組みは後の特許取得に繋がりました。

なぜ、もにまるずの動物キャラクターには個々の名前がないのか。なぜ、メジャーな動物がいなかったりするのか。たいしたことはないけれど、いくつかの见えない仕掛けを施して。でもそれが効果を發揮するのはいつ到来するかもわからないずっと先、本当に有名になってからの話で、今でもその効果が發揮されていません。

このリメイク期間から、家で物置になっていた部屋を借りて作業場にしていました。

作るのが必要だろう、と父が物を整理して一部屋空けてくれて、一個の机を置いてくれたのです。制作に集中できる自分専用の工房です。そこで毎日、毎日作りました。

いつ日の目を見るかもわからないのに、日の目を見る保証なんてどこにもないのに、大きな野望を抱きながら作っていました。絶対にすごい作品を作ろうと意気込んでいました。

それは、しんどいです。思っていることばかり大きくて、目指すものと自分の実力の差を感じながら作る日々でした。

やるのが膨大で学校から帰ったらイラレ、イラレ、イラレ、粘土、粘土、粘土。ひたすらイラレデータと原型を作ります。

その部屋に入った途端なぜかに蕁麻疹が出るほどしんどかったです。作りたい、作らなければいけないのに体が嫌がる。無理して作っていたのでしょうか。それでも体と相談しながら、ひたすら作りました。楽しいから作るのではなく、ただひたすら作る。リメイクして芸術祭で展示するために。

動機のほとんどが悔しさでした。前回の芸術祭の悔しさです。動機はなんでもよかったのです。とにかく作ることが全てでした。作らなきゃ作家じゃない。根性で作っていました。それは今も同じですが。毎日、芸術祭の事を考える日々です。

作っているのはほとんど誰も知らない作品であり、完成しても誰が見るかもわからないという不安。その時期に個人的につらいこともあったりしてかなり暗黒時代。そんなこともあつて、強くなりたいたいと思いました。ただかわいだけじゃなくてメッセージを込めよう、大切なメッセージを。未来の自分に対しても。

そういう思いでできたメッセージが今のもにまらずメッセージ。

やわらかい、は強いこと。

そして名前もシンプルに、もにもにした動物だから、もにまるず。「もにもに」を普通に使われる擬音語にしようという野望も抱いて。これが決まったのは2008年の夏のおわり頃。もうすぐ芸術祭です。この真っ暗な一年、でも野望と希望をもってひたすら作った一年を経て、やっと芽が出る「もにまるず」。それが二年生の芸術祭でのこと。そこから物語は進んでいくのです。

2008年11月 芸術祭「もにまるず」登場

一年生の芸術祭で作った自主制作「100ANIMALS」。リベンジを誓い、一年かけてひたすらリメイクし、二年生の芸術祭で「もにまるずmoni moni ANIMALS」が誕生しました。

この時の展示は文化女子大学で服飾を学んでいる二人の友人とのグループ展でした。かわいいものをテーマに、シヨップをイメージして展示販売をしました。もちろん、もにまるずは一人で作りました。そこで初めてもにまるずを販売することになりました。

販売したのは10種類ほど。初めての販売ですから、いくらで売ったらいいかぜんぜんわかりませんでした。

芸術祭がスタートしドキドキしていると、すぐに三人組の学生のお母さんらしきグループが入ってきました。その中の一人の方がブタを買って行って下さいました。

初めて、にもまるずが買ってもらえた瞬間です！

それはそれは、とても嬉しかったです。もちろん自分では良いものと思つて作っているけど、お金を出して買っていただけるのは全く別のこと。作品が売れる、これは作家にとって大きな一歩です。

売れた売れた！嬉しいな〜と思つていたら、ぼちぼち売れるではありませんか！あれ？売れる！？やばい無くなる！

価格を上げたりしながら、作り足しながら三日間で売れたのは100個以上！ほぼ完売！

同級生や知り合い、憧れの先輩にも見てもらったり、買ってもらって、コメントもらったりして充実という言葉では表せない充実感。ひたすら作り続けた暗黒の一年が報われたのですから。

学年担当の助手さんが作品を見て一言「すげえな」。

これがめっちゃくちゃ嬉しくて今でも鮮明に覚えています。ここでも何気ない一言の力。良いと思った作品にはたとえ一言でも「良い」とか「好き」という気持ちを伝えることの大切さを実感。目上の方の一言は大きいです。

この展示ではもにまるずの他に、うさぎ柄のシルクスクリーン印刷のＴシャツ、課題でつくった物語の本も販売しました。フィギュア、Ｔシャツ、本、そしてシヨップ風に展示。二年生なりのクオリティですが当時やりたかったことをやりきれた芸術祭。

なりよりも、もにまるずが完成したこと、たくさんの人に見てもらえたこと、買ってもらえたこと、一年間の下準備をかけたからこそその大きな大きな収穫でした。

やりきったー！と思いました。満足です。

さらなる幸運が。

芸術祭三日目の最後の最後、二人組の大学生が声をかけてきました。

「こんど原宿で学生を集めて展示をします！学生でこんなふうに商品を作ってお店みたい
にしているなんてすごい！ぜひ一緒に出展して頂けたらと思っています！」と、熱い二人組。

学生アートグループ「Get Out Somebody」との出会いでした。これをきっかけに学外展示を
することになり、さらにはニューヨークでのグループ展示につながっていくのでした。

学生アートグループ Gift Of Somebody

芸術祭三日目の最後、二人の男子大学生がやってきて、展示をじっくり見て何やらヒソヒソと話しています。「これ、いいよね」「うんうん」みたいな。その二人が話しかけてきました。名刺を出しつつ。「お、これは何かお誘いが来たか!」と期待しながらも、平然を装う顔をしていました。興味がなさげな顔するのは特技です。

「僕ら Gift Of Somebody という学生アートグループをやっています。こんど原宿で学生を集めて展示をしますー学生でこんなふう商品を作ってお店みたいになっているんですけどーい!ぜひ出展して頂けたらと思っています!」と、熱い二人組。

とにかく、展示を見て感動しました、という事を熱く語ってくれました。みんなでこういう展示がしたい、このブースではやりたいことを全部やっている、と言ってくれたのです。

彼らは横浜市立大学の有志で学生アートグループ「Gift Of Somebody」を立ち上げ、「いい!」と思ったものを世の中に発信して行こうという熱い想いを持った人たちでした。ムサビ、タマビ、芸大の芸術祭に行き、展示してくれる学生をスカウトしていたのです。後で知ったの

ですが、各美大の芸祭の他にもさらにヨコでメッセージを送って学生をスカウトしていたのです。すごい行動力です。

ほんとに熱く、何度も「ぜひ出展してください！」と言ってくれました。でも芸祭の時間も残りわずかになってしまっていて彼らも全部見て回る仕事があるようだったので「また連絡します！」と、彼らは帰っていきました。嬉しい、けどよくわかんない！でも嬉しい！という気持ちでいっぱいでした。

Gift Of Somebody 初めしの展示会「Birth」

メールでやりとりした後、渋谷の公民館で説明会が開かれ出展者の顔合わせをしました。もちろんみんな知らない人だし、周りがすごい人に思えて「美大生こえ〜」と内心ビクビクと怯えていましたが話してみたらいい人たちで、展示が楽しみになりました。初めての学外展示に向けて、さらにもにまらずフィギュアを作りました。2008年12月20〜26日原宿デザインフェスタギャラリーにてGift Of Somebodyの記念すべき第一回展示「Birth」が開催されることになりました。もにまらずがムサビの外に飛び出した瞬間です。

Gift Of Somebody 「Birth」 はワイワイとした搬入からスタートしました。運営メンバーがそれぞれの作品のことをしっかり考えて配置して、作品に合ったディスプレイ方法まで考えてくれました。

私が出したのは、もにまるず100種類の作品展示と、数種類の販売用フィギュアです。さらに、うさぎTシャツと、物語を書いた本。

この展示は運営メンバーが何ヶ月もかけて構想し、作り上げてきた展示です。展示方法、フレイヤー、キャプション、プライスカード、全てに想いがこもっていました。温かい展示でした。今思い起こしても良い展示です。ここでも、たくさんのもにまるずを連れて帰って頂くことができました。

特に嬉しかったのは、芸術祭で買って下さった方が原宿にもいらっしゃったということ。初・リピーターのお客様です。しかも職場の同僚の方にもあげるからと二日連続で買いに来て下さいました。本当に嬉しかったです。

Gift Of Somebodyとの出会いはとても大きなものでした。学校の外で作品を見てもらうきっかけを作ってくれました。彼らは作品を心から気に入ってくれて応援してくれました。展示した仲間たちも最高で、今でもたまに会っては熱く語っています。

Gift Of Somebody の活動

学生アートグループ「Gift Of Somebody」と出会い、最高の展示ができた2008年12月。それから2009年1月〜3月はGift Of Somebodyは激動の日々でした。渋谷のライブハウスでのイベント二連続。同世代の若いバンドのライブと、アートのコラボイベントです。販売するのはもちろん、にもならず。あとはシルクスクリーンにハマっていて、Tシャツくんという簡易シルクスクリーンマシンで作ったTシャツを販売しました。この時はイベントのフライヤーをデザインさせてもらったり、友達とGift Of Somebodyのロゴデザインをやったりしました。

その後はフリーペーパーの企画の話が来て、みんなで作ったり。フリーペーパーではデザインリーダーをやらせてもらいました。集まって話し合って方向性やデザインを決めたり素材

を買いにいたり、激務でしたが楽しかったです。毎日夜中も朝方もメールが飛び交う。みんな夢であふれていました。

真剣だったからこそ、展示方法をもっとこうしようとかフリーペーパーをもっとレベル上げようとかオブラートに包まずガンガン言っていました。置くだけじゃ展示じゃないよ！はっきり言ってぜんぜんダメ、みたいなの。今考えると、申し訳ないくらいトゲトゲしく言っていたのだと思います。自分の力の無さもあるのに。ちゃんと受け止めてくれた運営メンバーのみんなは優しい。ありがとう。

グループ活動から個人へ、そして芸術祭に決着を

二年生の春休みは Gift Of Somebody と共に活動しました。大学に入学した時に憧れていた「熱い仲間との活動」です。楽しかった。でも、もともと一人で作ることが基本なので、三ヶ月もみっちり人と一緒に作っていると自分の作品はなかなか作れません。それに毎回イベントに出るのも大変で少し疲れてしまったのです。ライブハウスで販売する用にTシャツをデザインしたり、イベントフライヤーを作ったり、フリーペーパーを作ったり、みんなで作

るのは楽しいけど、もっと一人で突き詰めて作りたいものが出てきてしまいました。自分勝手ではありますが、一旦グループの第一線で活動することはやめさせてもらったのです。グループを抜けたわけではなく、中心から外れたという感じです。とても熱く、楽しく、濃い三ヶ月でした。忘れません。

2009年4月。春休みが終わり大学三年生になりました。今までを振り返りました。大学一年生の芸術祭は失敗したけど一人で展示をした。大学二年生の芸術祭はグループ展だった。春休みはGift Of Somebodyでみんなと燃えた。

さて、大学三年生、もう一度、一人で頑張るときじゃないのか？
そう思ったのです。

一年生の芸術祭は最低だった。本当に力が無かった。でも懂れていた、ムサビエンナーレ。現在では展示大賞と言われているものです。それは芸術祭の展示の一位を投票で決めるもの。雲の上の存在でした。二年生では、その賞に手は届くはずもなかった。もにまるずの完成で精一杯だったからです。

やりたいことがたくさんある。

作りたいものもたくさんある。

今なら作り方もわかる。

もにまるずの他に、木製玩具を作りたい。

もにまるずも、もっとパワーアップさせたい。

一年生の時の、あの悔しさは忘れていない。当時の大失敗を引きずってしまい、授業の課題の展示でも、イベントでも、どんな作品でも展示する前はいつも怖くて怖くてしょうがなかったのでした。間に合わなかったらどうしよう。自分の作品のクオリティが低いのではない。尋常じゃない恐怖がいつもつきまとっていました。

みんなからどう思われるのだろう。自分が好きなものを作っているからといって、他人の目が気にならないわけはありません。展示する限りは人に見てもらうもので、どう見られるのか、どう思われるのか、伝えたいことが伝わるのか、そして何よりも作品を楽しんでもらえるのか。そればかりが気になるものです。

色々な思いを抱きながら、全てを注ぎ込んで一年生の時の自分に決着をつけようと決めたのだ。
でした。

今なら作れる。一年のときよりもずっと、作れるようになった。

大丈夫。できなくて、悔しくて、自分の思い上がりが情けなくて涙した一年生の時とはもう違う。

狙おう決めました。

ムサビ芸術祭の、憧れのムサビエンナーレをとろう。

やりたいことを芸術祭でもう一度全部出し切ろう。

全力のぶつちぎりの作品。卒業制作並の展示にしてやろう。

めっちゃくちゃ楽しんで作ろう。めっちゃくちゃ楽しいものを作ろう。

芸術祭で一位になろう。

そして芸術祭の上位三組が出展できる全国選抜展「THE SIX」に出よう。

かたく、決めたのでした。

もにまるずニューヨークに行く

ひとりでしたっかりと納得のいくものをつくろうと決めた大学三年生。良い知らせが *Griffith Somebody* から。2009年7月、ニューヨークでグループ展示ができるとのことでした。まじか！ニューヨークか！海外だ！そりややべえな！海外となりや話は別！なにがなんでも参加でしょ！すかさず参加表明。準備は一ヶ月ほどでした。やばい。芸祭で展示したにもまるずは、早くもクオリティが気に入らなくて手直ししたくなっていて、そのままでは出せない状況でした。二年生の自分、ぜんぜんダメ！何が完成しただよ、このクオリティで。直そう！ということでパッケージやディスプレイの方法を再検討しました。

今やっておけば10月の芸術祭のためにもなるし、という考えです。もちろん自分もニューヨークへ行くことにしました。初めての海外です。急いでパスポートを発行しました。

渡航の手続きが整ったらすかさずリメイクを始めました。パッケージを100種をリメイク、もにまるず100種も塗り直し、ディスプレイケースをアクリルで作りました。もにまるずで大変なのは、100種もあるので何か一つの変更をすると作業が100倍になって降り掛かってくるところです。

英語ができる方をお願いして、キャブションやコンセプト、「やわらかいは、強いこと」のメッセージを英文にしました。

ニューヨークでの販売用フィギュアも急いで制作。さあリメイクはできた！残り一週間、ニューヨークに送ろう！なんとカリメイクも終わって、ここまでは良かったのですが、ここからが簡単にいきませんでした。海外にデカイものを送るのにとっても苦労しました。

小さいものならわりと簡単です。デカイと梱包から大変です。飛行機に乗せるとどれだけ雑に扱われるかわかりません。日本の宅配はとても丁寧なほうだと思います。ヤマトの美術便だと安心安全なのですが超お金かかるから、普通便で。でもデカイから受け付けない所もあるのです。

書類もめんどい！ぜんぶ英語！一週間だから時間ない！

もちろん、ギリギリまで作ってた自分が悪いのです。

電話やネットでやつと送れる所を見つけて、書類も揃えた。おつけー！と思って集荷に来てもらって無事に発送が完了。かと思ったら翌日「やっぱりこのサイズは無理でした」と返されてしまいました。

「このサイズは送れますか？大丈夫ですか？」って何度も確認したのに。絶望でした。後で一人で全力で怒りました。やばい。でも怒っていても荷物はニューヨークに届きません。

大丈夫、大丈夫。きっと方法はある。こころは、やわらかく。

さらに違う会社を探しました。ヤマトさんに電話しても一週間では送れないと言われました。でも電話対応の担当さんが親身に相談に乗ってくれて海外発送できそうな他社さんを紹介してくれました。なんて優しいのでしょうか。みなさん、ぜひヤマトさんを利用しましょう！最終的にはフェデックスさんになりました。書類オツケー！でもベビーパウダーを送るだけでも薬品のわけわからん書類が必要でした。ああ〜！とにかく、めんどい！でも、できた！送れた！

色々ありましたが、晴れてニューヨークへ行けることになりました。もにまるずは海を超えてニューヨークに渡りました。展示した場所はブルックリンのヲウチギャラリーさんという所です。海外に作品を展示できた事は貴重な体験でした。何よりも海外にデカイ作品を送るのは超大変です！厳重に梱包したのですが、ニューヨークで開封したらアクリルケースが結構壊れていました。現場で直しました。海外輸送こわい。ほんと、良い経験でした。

初日にオープニングパーティーに参加して、もちろん英語は話せませんので、ただただ簡単な言葉を発していました。

ギャラリーは素敵な空間で、かわいいチワワが走り回っていました。

次の日から、ニューヨークの街を観光しました。友達と一緒に五日間滞在し、メトロポリタン美術館、MoMA、セントラルパーク、自由の女神、貿易センタービルの跡地などなど急ぎ足で回りました。

オイスターバーの牡蠣や街中で売っているベーグル、ピザやホットドックなどアメリカンなものも食べて、夏前の爽やかな街がとても気持ちよく、ニューヨークを観光し、さらには展示までできて幸せな気分でした。

一年生の時の芸術祭で作ったダメダメな「TOO ANIMALS」は一年かけて「もにまるず」になって、自分をニューヨークにまで連れてきてくれたのだなと考えると不思議な気持ちになりました。

三度目の芸術祭

帰ってきたらもう夏休み。夏が終わればあつと言う間に芸術祭。必死に作りました。さらにもにまるずのリメイクをしたり、新作の木製玩具の制作です。なぜ木製玩具かというと二年生で積み木をつくる授業があり、そこで木製玩具に大ハマリ。3歳、というスイスの玩具メーカーを知り、憧れて自分でも作りたくなったのです。木工はできないので図面を描いて知り合いの木工職人さんをお願いして制作しました。

芸術祭の準備とは別に、この時期からもにまるずの委託販売も始めていました。いつも行っている美容院さん、埼玉の名栗にある旅館内のショップ、ハンドメイド雑貨のウェブ通販のサイトなどです。委託や通販などを始めた理由は、今回の芸術祭の展示では販売ができないので、芸術祭で見た方がもにまるずを買い求める状況を作っておきたかったからです。

満を持して始まった三度目の芸術祭と、もにまるず。21歳、渡部学。卒業制作並の作品を作るつもりでやりました。展示名は「MANABU TOY」、渡部学のおもちや展です！

全力で作りました。今までの全てを出し切って。今回の芸術祭の目的はなるべくたくさんの人に作品を見てもらうこと。たくさんの人に作品を「いい！」と思ってもらうこと。そして気に入ってもらえたら芸術祭の展示大賞を決めるムサビエンナーレに投票してもらうこと。とにかく入賞したくて、したくて。一年生のときからの憧れの賞です。

過去の受賞はほぼグループ展なんだよ、と友人から聞きました。やはり展示の規模が違うし人数が多いほうが投票に有利だからだそうです。でも負けるわけにはいかない。そのため色々考えてきました。展示場所は、最も人が通る場所である12号館1階ロビー。この場所を選んだ理由は、学校の中心的な位置にあり、初めてムサビに来た人はどこに入ったらいいかわからなくて結局たどり着いてしまう場所だからです。

芸術祭に来て、初めて見る作品が「MANABUTOY」になるという算段です。

それだけじゃダメ。作品の良さをしっかりと伝えないと。どんな大きなグループ展が相手でも来場者さんをたくさん見方に付ければ勝てる。そのために四日間、展示場所にずっといました。この年はムサビ80周年で四日間の芸術祭でした。来場者さんに説明をしました。にもまるずの説明、木製玩具のパフォーマンス。置くだけじゃ展示じゃない。伝わらなければ意

味がない。言葉で説明するのは野暮でも、伝わらない作品は意味がない。楽しい作品なんだから、楽しんでもらう。だからほぼ休みなくひたすら説明をしました。パフォーマンスをしました。それはすごくお腹が減るし疲れます。でも、そのかいあってたくさんの方、本当にたくさんの方に見てもらえて、山のようなコメントを頂きました。ポストカードサイズのスケットブック三冊分程度のコメントをどっさりいただきました。作者がその場にいる場合はみなさま直接言ってくれるのでコメントは書かない傾向があるのですが、それでもどんだんコメントがたまっていくのでした。今でもそのコメント帳は大切にとっておいてあります。来場者の方々が本当に楽しそうにしてくれていて、今までの全てが報われた気分になりました。この時から、卒業制作や今のデザフエスでもやっている「声をかけて、作品を体験してもらう」という手法を確立したのでした。ひたすらプレゼンテーション。ひたすら。

投票はボードにシールを貼る形式なので、「おにいさん！めっちゃすごいですね！」って言うってもらったら「ありがとうございます！ぜひあそこのボードにそのシール貼っちゃって下さい！全部貼ってもいいですよ（笑）」って感じで地道に促す。

たまっていくシール。順調。

最終日、芸術祭執行部の友人から「まなぶ、結構きてるっぽい」

まじか！！と言いながら実は結構良い線いっているのではないかと思っていました。投票ボ
ードのポイントが普通ではありませんでした。それを見ては、もしかしたら、と思っていま
した。

17時になり投票が閉め切られる時間になりました。入賞者には電話が来るシステムなので
す。二年生の時もドキドキしていたけど、もちろん電話はきませんでした。ドキドキドキ
いてもたってもいられません。

できることは全部やった。作った。伝えた。

数か月前から受賞のイメトレもやってきた。（本当に）

受賞のイメトレで泣いた。（マジで）

17時15分頃、電話が鳴りました！！！！

「渡部さんですか？入賞しました！おめでとうございます！！第五会議室にお越しくださ
い！」

きた~~~~~~~~！！！！！！！！

急いで第五会議室へ行きました。その場で叫びたいくらい嬉しいのにその時は一人だったので平静を装って、走りたい気持ちをこらえて、早歩きとも走っているともなとも言えない動きをしてムサビ内を移動しました。ニヤニヤしていたと思います。

すました顔をして授賞式の説明を受ました。部屋を出る。

すぐさま家族、友人に電話！

「とった〜〜！授賞式きて！！！」

自分では落ち着いていると思っていたのですが「落ち着け、興奮しすぎて何を言ってるか全然わからねえ！！」と友人に言われるほどでした。

運命の授賞式

この日は家族が展示を見に来てくれていて、一通り見て帰ったのですがこの電話を受けて一時間かけてまたムサビに戻って来てくれました。同級生にもメールしまくってみんな集まってくれました。授賞式、めちやくちや寒かったのに、ありがとう。後日インフルエンザが蔓延するほど寒かったのに、ありがとう。

今年の投票は三部門ありました。

おもしろい！と思ったら「おもしろい賞」に投票
かつこいい！と思ったら「かつこいい賞」に投票

最高だぜ！と思ったら「最高賞」に投票

その三部門の総合点でムサビエンナーレ総合第一位が決まるのです。

運命の結果発表。

おもしろい賞 第一位「MANABU TOY」

かつこいい賞 ランク外

最高賞 第一位「MANABU TOY」

そして、注目のムサビエンナーレ総合第一位

「MANABU TOY」

ついにやったのです!!

あの「100 ANIMALS」から二年。

ムサビ芸術祭の一位になったのです。感無量でした。

サンバの綺麗なお姉さんたちが周りで踊ってくれながら、壇上に上がって表彰してもらって、三枚の賞状、たくさんの花束や賞品、そしてムサビエンナーレのトロフィーを受け取りました。とても一人では持ちきれないほどの量です。

誰よりも、この賞をもらいたいと思っていました。この気持ちだけは絶対に負けない自信がありました。芸術祭のために、毎日毎日作ってきました。起きている時間はずっと芸術祭のことを考えて、作って作って、制作時間だけとつても自分より作っている人はいないと思えるくらいにずっと作ってきました。一年生から三年生までひたすら。

作品ができなくて泣いていた一年生は、三年生になってムサビ芸術祭の一番になりました。

続けて、よかった。

よっしゃ！

ありがとう！！

やった！！！！！！！！

受賞しながら心の中で、一年生の時の諦めかけていた自分に「作ってよかったよ」とメッセー지를送りました。

搬出の前に友人たちと一緒に撮った写真は宝物です。ガラスのトロフィー、賞状、賞品、花束をみんなで持って展示場の前で撮影しました。

みんなが「トロフィー汚せ」って手でベタベタさわってきて指紋でベタベタになりました。でも拭かないで今もそのままベタベタの状態で大切にしまっておりまう。

家に帰ったら家族が祝ってくれました。この三年間を一番見ていたのは家族です。

受賞した時にいただいた花束のバラは母がプランターに植え替えて育ててくれていて、大学を卒業してからも、芸術祭の時期になるとそのバラは毎年咲くのでした。

こうして憧れのムサビエンナール第一位を受賞し、休むヒマもなく晴れて全国の美大が集まる選抜展「The Six」に出展することになったのです。

2009年12月 選抜展「The six」

ムサビエンナールを受賞すると美大の選抜展「The six」に出展することができます。この展示は一年生の時からのものでした。「The six」の設立当初は東京六美大の選抜展だったので「The six」だったようですが徐々に参加校も増え、私が出展することになった第三回目には全国から出展者が集まる選抜展になっていました。

芸術祭は11月に終わり、「The six」は12月上旬です。期間は一ヶ月です。その展示に向けてもう一度作品の見せ方を考え直しました。もにまるずの見せ方はほぼ同じだったので、木製玩具の見せ方を大幅に修正。芸術祭は楽しんでもらうための展示でした。簡単に言うと

モリモリな印象です。芸術祭に合わせてインパクトを重視し、すこしユーモアを入れた作品タイトルやキャプションだったのです。The Sixでは作家として見てもらえるように少しトーンを落ち着かせ、今回の展示に合うような品のあるトーンに変更しました。展示する場所や見てもらう人や展示の目的に合わせ、同じ作品でも見せ方を変えることはとても重要です。ちなみに展示台ごと自作しました。段ボールと紙だけで折りたたみの式の台を作りました。台も作品の一部です。搬入を一人でやらなければならないのと、車で運べるサイズで、展示に十分なサイズの台を作ることを考えると折りたたみ式になったのです。この展示のためだけに作りました。

搬入中はとにかく緊張していました。搬入日は一日。忘れ物をしたらアウト。憧れの展示だっただけにプレッシャーがすごい。何度も、何度も確認。車を運転しながら震えていました。緊張しすぎて泣きそうなのは人生初。正直、はやく終わってほしかったです。

THE YELLOW MONKEYを爆音で聞きながら首都高を走ったのでした。

ぐしゃぐしゃの「100ANIMALS」を作った一年生。それから二年。

いろいろありました。とにかく作りました。そして、たどり着きました。

2009年12月。「もにまるず」は全国選抜展「he's」に出展してきました。会場は四谷アートコンプレックスセンター。「he's」は芸術祭とは違い、落ち着いた展示だったものの反応は良いものでした。もにまるずはもちろん、木製玩具シリーズ「CREATOY」(クリエイトイ)も好評でした。とにかく、やりきりました。夢にまで見た展示に出展できたのです！家族、親戚、友人、予備校の先生、様々な方をお招きし作品を見ていただきました。作品の晴れ姿です。

続けてよかった。毎日毎日毎日、作ってよかった。ここに出ることを、誰よりも強く望んでいました。いい作品をつくりたい。たくさんの人に見てもらいたい。ムサビで一位になり、トップレベルの学生が集まる「he's」に出たい。一年生からの夢が叶った瞬間でした。ここまで連れて来てくれた、もにまるずに、感謝しました。

ここには常連の出展者さんもいて、出展者同士が知り合いだったりして「うわー美大のなんか上の方のコミュニティがあるんだな」とドキドキしていました。内気なので「あ、どうも」。素敵な作品ですねー」くらいの事しか話せません。でも楽しかったです。みんなガンガン作ってきた人達です。新参者だけど、その仲間入りができてただけで嬉しく思いました。

「The six」を終え、この時期に新しい出会いがあつて大きく展開していくのですが、それはまたちよつと後に書きます。

The six その後

The sixで、若手アーティスト集団TYMOTEさんから展示販売にお誘いいただき、後日、代官山ラフエントで開催された「POMY」に木製玩具作品の「CREAToy」を出展。オシャレ空間でした。（「POMY」2009.12.12-2010.1.31）

さらに3月。六本木ヒルズ「森アートセンターギャラリー」にて開催された「美ナビ展」にも出展。美ナビ展とは、美術大学の学生が集まって展示し、企業の方々に見に来てもらつて就活をするという展示イベントです。モーフイングさん主催、ポスターなどのデザインはまたしてもTYMOTEさん。（「美ナビ展」2010.3.12-28）

美ナビ展ではThe sixの出展メンバーもちらほら。なんだかすごい光景でした。美大の猛者どもです。美ナビ展は作品選考を通つた百人がここに出展できたのですが、さらに出展者から十名ほど選考され、なんと私の作品がオークションに参加できることになったのです。

「森アーツセンターギャラリー」に作品を展示し、スーツを着て夜の六本木ヒルズ52階のシティービューで作品のプレゼンをしたのです。このことは忘れられません。夜景を見る余裕などもちろんありませんでした。森ビルの社長様、森アーツセンターギャラリーの館長様、偉い方々が出席されている前でプレゼンをするのです。あのサザビーズジャパン代表取締役様が直々にオークションを運営する中「この積み木を傾けると、ほら！転がるんですよー！見えますか！？ははは」という感じでプレゼンとパフォーマンスをしました。

5リットルの脇汗。

こんなこともう二度とないでしょう。いや、あるかもしれない。とてつもなく緊張しましたが、おかげで度胸がつけました。オークションで買い手がいらつしやるか不安だったのですが、一万円スタートのオークションで次々と手があがり、ある方がこの作品を落札して下さいました。嬉しかったー！仕事場に飾って下さっているそうです。なんだか本当にすごい一夜でした。ブルブル。

さて、ここまでが大学三年の春休みのお話です。今までやってきたことが全て報われた時期でした。夢中だった。楽しかった。たくさん嬉しいことがあった。でも、一点、ある間違いをしていたのです。実は、それが原因でThe Sixから三ヶ月ほど何も作れませんでした。

2、3月の代官山や六本木の展示も気合いでやっていたものの、本当はもう、ボロボロでした。ぜんぶが灰色。作品が作れない。無気力。なにもしたくない。あと、就活はどうする。もうすぐ四年生なのに。

ここまで来て、幸運の連続で夢が叶い、様々なことが順調な反面、ある間違った心の持ち方によって、心に大きな影ができていたのです。暗闇の三ヶ月でした。これからの自分のためにも、そういう面こそ忘れてはいけないと思い、記録しておこうと思います。

芸術祭後、暗闇の三ヶ月から学んだこと

芸術祭、「The six」、全てが終わって、2010年の1月から学生の特権でもある長い春休みに入りました。でも、もうボロボロでした。12月〜2月の約三ヶ月間、作れない、無気力、なにもしたくない。なにか悪い事があったわけではないのに落ち込んでいるような状況でした。なにもできない、暗闇の三ヶ月がやってきたのです。

一年生では大失敗の「100ANIMALS」の展示をし、納得のいかない展示が悔しくて一年かけてリメイクして生まれた「もにまるず」。原動力はその時の悔しさと、こんなもんじゃない、という思いです。作品をたくさんの人に見てもらいたい、認めてもらいたい、もう一年生の時とは違うんだと自分に言い聞かせたいとか、いろいろな思いを抱いて狙いにいった芸術祭ムサビエンナーレ。芸術祭の展示準備をしている時は、最高に楽しいものでした。いつまでも続けられると思いました。でも一区切り付いて落ち着いてみると、からっぽになっていたことに気がついたのです。何をしたいのか、わからなくなっていました。

ムサビエンナーレで一位に「なる」。TBSに「出る」。そればかりを目指してしまい、いつの間にか、それが達成されたら何かが変わると思っていたのです。

なにかに「なる」。なにかを「する」。変化が起きているのはそこまでの過程であって、「なった」「した」ときに急に実力がつくわけでもなく、何か起きるわけでもありません。例えば、資格をとる、全国大会に出る。それらが達成された時に特別に何かが変わるわけではないのだと気がついたのです。何かを成し遂げて、まわりは何も変わりません。自分だっ

て次の日からはいつもと同じ日常になるのです。そんなことは、誰でも言っていることですし、いろんな本にも書いてあります。でも体験してみてはじめて意味がわかったのです。

また、目標が達成された時の反動というものも初体験でした。

「目標を一点に定めること」が悪いというわけではありません。ぎゅっと狙わないと突破はできません。ただそのぶん反動がデカいのです。何かをすれば必ず反動はつきものだとは知識としては知っていても、「達成された時の大きな反動」そのものが初体験だったのです。大学受験合格の後の反動の比ではありませんでした。三年間もこんなに何かをつきつめてやって、達成したのなんて初めてだったのです。たかが学園祭で？と思う方もいらっしやるかも知れませんが、私にとって芸術祭はそれほどの魅力があり、全てをつぎ込んでいたのです。

こうしてゆっくり考えてみて、無気力状態になった理由がわかったのです。これからは目標に執着しすぎないようにしよう、達成しても止まらずに動き続けるようにしよう、と学んだのです。原因がわかってもうすぐに治るわけでもないと思ったので、無理することなく動きつつ、そのまま過ごすことにしたのです。風邪みたいなもので休めば治るだろうと勝手に。実際に少しずつ動いていたら治ってきました。

一年生の時の悔しさと、芸術祭と、もにまらずから解放されました。もにまらずを作り続けた三年間。あつという間の大きな大きな三年間。決着はついた。さらに作るも自由。ここで終わりにするも自由。

少しずつ元気になり、「もにまらず」という作品をすこし横に置いておこうかと考え始めていました。もにまらずは完成ではないけれど、できることはした。夢はたくさんある。でも方法がわからない。もにまらずをお休みしようか。そろそろ新しいものを作ろうか。2010年2月ころ、そう思っていました。

しかしこの後、人生の分岐点になる大きな出会いがあつたのです。この出会いがなかったら、就職して趣味としてもにまらずを作っていたのだと思います。2013年現在、こうして「もにまらず」の活動をしている仲間との出会いです。

新たな出会い

大学三年生の冬。芸祭をやりきり、その反動で何も作れなくなっていた2010年1月から2月。もにまらずをいったんお休みにし、新しいものを作っていこうとも思っていた頃のこと、大きな新しい出会いがありました。その時に出会ったメンバーと一緒に、今もこのようにして「もにまらず」の活動を続けています。

経緯を簡単に説明すると、きっかけは芸術祭。芸術祭を見に来た社会人の女性が「MANABU TOY」の展示を見て、もにまらずを発見しました。とても気に入って、帰ってからネットショップでもにまらずを購入。「これ、かわいい！」と会社の同僚の男性に見せたそうです。その男性も「これはやばい！即、連絡して！」ということでメールが送られてきました。

「もにまらずはともかわいいので、ぜひ一緒に開発していきたいです。まずは、デコメや携帯待ち受けなどから展開していければと思っています！」

ざっくり言うと、こういった内容でした。

テンションがプチ上がりました。夢にまで見た「デビュー」というやつです。メジャーなキヤラクターと並んで配信されるのですから。

すぐに国分寺で会いました。そこで熱く話をして何度かメールもやりとりをして、デコメのサンプルなど見せてもらったり。どんどんカタチになっていくのが夢のようでした。後日、新宿でもう一度会い、そこで5月のデザインフェスタに出る事を決めました。その日は偶然にもデザフェス受付の最終日でした。色々な職業の大人たちと渡部学の「チームにもまるず」の誕生です。

振り返ってみると、芸術祭に合わせて委託でネットショップを始めていて正解でした。ネットショップがなければこのように声がかかっていなかったはずです。ネットショップ、ウェブサイト、SNS、ブログなどをまずは始めてみて、このように繋がりが生まれやすくなる仕掛けをいくつも作っておくことはとても大切だなと改めて思います。

初めてのデザインフェスタ出展でなんと美術館ショップからお声をかけていただいたりして、そこから少しずつにもまるずは成長していくことになるのですが、それは少し先のお話。この出会いが、このタイミングでなければ、自分の進路は違ったものになっていたでしょう。

ベストタイミングで出会えていたのだと思います。ほんとに、出会えて良かったです。見つけてくれて、ありがとうございます。

就職か、進学か、作家活動か

芸術祭をきっかけに出会った大人たちメンバーと結成された「チームにもまるず」。このメンバーとデザインフェスタに初出展し、もにまるずは少しずつ成長して行くことになります。でもその前にちよつと、進路の話です。この時、2011年3月。大学三年生。もうすぐ四年生という時です。悩んでいました。

就職、大学院への進学、作家活動。この三つ。

就職するならおもちゃメーカーに入りたい。大手メーカーに勤めているO田訪問もしました。大学院に行くならば、玩具の研究と制作をしたい。木製玩具を作りたいし、木製玩具の本場のドイツやスイスにも行きたい。作家活動をするなら、出会った仲間たちと「もにまるず」をもっと発展させていきたい。その他の作品も作っていきたい。実は芸術祭でお会いした方から「ドイツで木製玩具を作る気はありませんか？知り合いを紹介しますよ。」というお話

を頂きました。でも芸術祭をやっている時は自分はおもちゃメーカーに行くと思っていたので、そう伝えました。すると、その方は「そうですか。メーカーに入っても、その感性が無くないように、大切にしてくださいね。」「自分のやりたいことをやってくださいね。」と言ってくださいました。その声と表情は、なぜか今でも忘れられません。

こういうこともあったし、素晴らしい新しい出会いもあった。とにかく、悩みました。就職、大学院、作家活動。就活はしていたものの、心は少しずつ作家活動に向いていました。

作家活動への決意をした決定的な出来事は、唯一エントリーしていた会社の説明会での事でした。そこで、ある社員さんがこういう話をして下さいました。

「私は大学を卒業してすぐにここに入社したわけではありません。卒業してバンドをやって、その後プロボクサーになりました。それから経理の仕事をし、今のこの会社に入りました。人生には色々な道があります。」

この言葉を聞いて、えらく感動しました。今の自分にぴったりの言葉。そして会社説明会で、あえてそれを言うということ自体に。ここで、決意しました。

はい！これにて就活は終了！

もにまらずを作るう！

説明会の終了後、色々な部署の方に質問できるフリータイムになり就活生が熱心に質問を始めている中、自分はササッと帰りました。この会社は、エントリーシートが通過した後に説明会があり、後日面接という順番でした。面接を受けるだけ受けるという方法もあったのですが、もう決めてしまったので、辞退。

これは、新卒というゴールドパスを捨てること。なんだかんだ言ったって「新卒」は強いのが現状。不安だけど、やりたいことをやってみたい。

本気で。どこまでできるか。

今までずっと違和感があったことがありました。それはいつも「準備」しているということ。小学校では中学の準備、中学では高校の準備、高校では大学の準備、大学では就職の準備。準備、準備、準備。準備ばかりだ。いつかはフリーで作家活動をやりたいとずっと思っていました。

もう、今からやろう。18歳の自分が考えた「TOO ANIMALS」を経て生まれた「もにまるず」。
ちゃんと100種類のフィギュアになった「もにまるず」を作りたい。色んなグッズになる
「もにまるず」を見たい。たくさんのお店に置かれる「もにまるず」を見たい。どこまでい
けるか。芸術祭で生まれた作品が、どんどん進出できたらこんなに面白いことはない。

両親や色々な人に助けてもらうことになるし、迷惑もかけるだろうけど、やってみたい。会
社で働くという大切な経験は得られない。まわりの人たちが社会人として、アーティストと
してどんどん実力を付けていくだろう。自分は取り残されるかもしれない。怖いし、地味で
地道。でも、やってみたい。

それに、せっかく良い出会いがあった。作品を心から気に入ってくれているメンバーです。
一緒にやったらきつと面白いことになる。帰って、両親に相談。快諾してくれました。いつ
も応援してくれて、感謝しています。後日、チームにもまるずのメンバーや、学校の先生に
も伝えました。

この時、父にも先生にも言われた言葉があります。

「覚悟をしなさい。そうすれば大丈夫。」

覚悟をすれば周りに伝わる。今もこの言葉を頻繁に思い出します。

覚悟を決めて、大学四年生になりました。四年生は作家活動のフライングスタート期間にしよう。卒業制作をしながら、作家活動がどこまでできるか試してみよう。

「大学四年生の美大生」という意識から「美大在学中のクリエイター」という意識で生活することになりました。

大学四年生の三つの柱

就職活動を終わりにして、卒業したら作家活動をしようと思った大学三年生の三月。大学四年生は作家活動の準備とフライングスタートの期間にすることにしました。なぜフライングスタートかと言うと、準備だけだったなら何かと言いつつ怠ることをしていました。しまいそうな気がしたからです。なるべく自分に負荷をかけていくことにしました。自分の制作スピードや体力を把握して、作家活動に必要であろう「つくり続ける力」を少しでも身につけたからです。「準備」だけではその力は付きません。実践あるのみです。

大学四年生は大きく三つのことをやることにしました。

もにまるずの活動、芸術祭、卒業制作。

もにまるずの活動は、前回の芸術祭で出会った仲間と一緒ににもにまるずを広めていく活動です。デザフェス出展や、携帯待ち受けやデコメなどのデジタルコンテンツ配信などを通してたくさんの人に知ってもらったための活動をしました。また、本格的に活動をするにあたり特許取得や商標登録のことも進め始めることになります。

芸術祭は、一瞬出るのをやめようかとも思いましたが、もちろん出ることにしました。「トップで去るのもカッコいいかな」とか「やるからにはまた上位にいきたい!」「でも気力も体力もかなり使うこともわかっているし、どうしようかな」など思ったのですが「そんなのどうでもいいから楽しいことやるべきでしょ!」と思ったので参加することにしました。作る力をつけるためにも。もちろん先生には「え〜芸術祭でなの? 卒制大丈夫なの?」って言われましたが、「大丈夫です!」って特に根拠もないハキハキした返事だけはしておきました。芸術祭のしめくりです。友達とコラボ作品の制作、展示方法の実験、そして最後のもにまるず。やりたいことはいっぱいです。

ただし最優先は卒業制作です。もにまるずヒストリーを読んでいると、もにまるずばかり作っているように思われるかもしれませんが、学生の本業は学業です。基本的には授業や課題を優先した学生生活を過ごしていました。（一週間学校を休んでニューヨークに行ったことを除けばですが）

卒制では、今までにやったことのない手法での作品の制作の練習と、なるべく手作りに頼らない作品制作を目指しました。これらが大学四年生の三つの柱。それぞれに目的を持って臨むことにしました。

もにまるずの活動、芸術祭、卒業制作、この三つに分けて書いていこうと思います。

デザインフェスタ初出展

大学三年の芸術祭で出会ったメンバーと活動を始め、まずはデザインフェスタに出よう！と言ってもらいました。今までもデザフェスにはお客として行っていたし、学校の外の人にも知ってもらいたいと思っていたので、とても嬉しかったです。

大学一年生の芸術祭の前、まだもにまるずが「100ANIMALS」だった頃、デザフェスの全ブースをまわって、もにまるず素材を使った作品が無いか、似ている作品が無いかをチェックし

ていました。見た限り同じ素材で似たような動物を作っている人はいませんでした。それが意味するのは、ちよつとマイナーな素材であり、さらに素材の扱いがとても難しいということでもあるのですが、その時はまだ知る由も無く、そのくらいチェックをするほど、デザインフェスタはいつか出したい舞台でした。三ヶ月かけて、できる限りの数を作りました。作りまくりました。何もわからなくてドキドキです。この時は10種類のみの販売です。

デザフェスがスタートして「さわつてみて下さ〜い」と言つて触ってもらいます。開始早々、反応が良い！すごく良い！思つていたデザフェスのお店番とはまったく違いました。あまり途切れずにお客さまがいて、どんどん巣立っていきました。休むひまが無いぞ！？

すごい、これがデザフェス！ここは芸術祭に続く俺のホームコートだ！！

なんと、デザフェス二日間で作った分が完売！！嬉しかったな〜。今までに作ったことのない数を作つて、ひたすらひたすら作つて、買ってもらう。お金を出して買ってもらうというのは、とても有難いことです。

このデザフェスに合わせて、プロモーションも仕掛けてもらいました。Twitterバナー広告、雑誌掲載「花とゆめ」「MOE」。Twitterバナー広告は、授業のあとに学校のパソコンで見ました。嬉しくて、でも実感がわかなくて、なんだか不思議な気分でした。雑誌掲載「花とゆめ」「MOE」、これは学校に行く前に本屋で買いました。もにまらずが掲載されているペ

ージを探しているときのドキドキ感といったら。見つけたら「うわ~~~~~!!」って心の中で叫んで、平静を装ってレジへ一目散です。

そして携帯待受の配信も始まりました。色々なメジャーなキャラと並んで雑誌に掲載されたり待受が配信されたりしました。

大学四年生の5月。このあたりで「ああ、デビューしたなあ」と思ったのです。「デビュー」というものが何なのかはよくわかりませんが、一年生の時から「ぜったいデビューするんだ！」って思っていました。デザフェス会場で休みながら、携帯待受が配信されている携帯サイトを見て、現実だかなんだかわからない嬉しさの中、しみじみと思いました。「もにまらず、作り続けてほんとよかった。

デザフェス、最高。作家活動、最高。めっちゃ大変だろうけど、この道を、行けるところまで行こう。」このデザフェスで、大きな何かを感じ、掴んだのです。

さらに掴んだものは「大きな何か」という曖昧なものだけではなく、新たなお話も頂くことができました。なんと「箱根彫刻の森美術館」ショッピングモールでもにまらず販売です。

2010年7月、若手作家の作品を一ヶ月限定で販売する企画に参加することになったので

した。販売したのは「うさぎ」「ひつじ」の2種類。ありがたいことに、これが好評だったので、なんと通常の売り場デビューを果たしたのです！そして今も継続して置かせて頂いております。こうして初めてのデザインフェスタ出展で目が回るくらい色々な事が起きて、作家としての最初の一步を歩み始めたのです。

作家活動に備えて、もにまるずの権利化

2010年5月。初のデザインフェスタ出展が終わり、そこでお声かけいただき「箱根彫刻の森美術館」での販売が始まり、作家としての第一歩を踏み出しました。あれだけの出展ブースがある中、こうした出会いがあるのはとても嬉しいことです。

大学を卒業したら本格的に活動をしていくことになるので父と相談し、もにまるずを何かしらの形で権利化しておこうということになりました。もちろん作品を作ったら著作権が発生するのですが、それ以外の権利化を進めることにしました。弁理士さんとよく話して相談し、もにまるず全体を権利化できそうなのは「特許」という結論になりました。

デザインでは「意匠登録」をすることがありますが、もにまるずフィギュアを意匠登録するとなると100匹分の登録が必要になります。また、形が違ふものを作ったら追加で登録が

必要になってきてしまいます。もしくは、平面のイラストを登録する場合は「商標登録」もできます。②のやつです。例えば、うさぎのイラストを登録して「㊄」を付けてマークのようにして権利化することも可能です。しかし、これも一キャラごとに申請が必要になります。

このようなことから、非常に難しいけれど、最も大切なものにまるずのコンセプトを権利化することができ「特許」を狙っていくことになりました。といっても、特許申請の書類は素人には全く理解できない難解さです。担当の弁理士さんがにもまるずをとてよく理解して下さり、自分でもふわふわしていたコンセプトを明快にしてまとめて下さいました。にもまるずはキャラクターでありながらも、記号を用いてキャラクターを生み出す「システム」という面があり、それが作品の大事な部分になっています。

自分で考えた作品のコンセプトを別の人に「言葉」にしてもらうということは、とても貴重な体験でした。弁理士さんが書類を作成し、ついに特許申請をしました。しかし、しばらくすると拒絶査定が来ました。拒絶査定というのは「これは発明ではないですよ」ということです。弁理士さんが修正をし、再度出しました。しかし、また拒絶されてしまいました。もちろん、これにはお金も時間もかかっています。三回目の申請。二回も拒絶されたらあきら

めてしまうものかもしれませんが、父も弁理士さんもあきらめず、さらに修正をして申請を出して下さいました。そして三回目の申請でなんと特許査定が出たのです。「特許ではない理由」をひとつずつ消していき、拒絶理由がない状態にもっていったのです。

「特許第4533962号 フィギュアシリーズ、フィギュア型枠の製作方法、およびフィギュアシリーズの展示方法」

弁理士さんが言っていました、実は特許としてはかなり変わった特許らしいです。それでも特許として認められたのは弁理士さんの力のなせる技です。プロフェッショナル魂です。特許の詳しい内容は特許番号で検索をかけると出てきます。

大学一年生で考え、ひたすら作ってきた「もにまるず」。キャラクターシムテム、作り方、展示の方法、これらが特許として認められたのです。「発明者」になったのです。ここまで粘ってくれた父と弁理士さんに感謝です。ありがとうございます。これに続き、「もにまるず」というひらがな表記と、もにまるずロゴ「monimoniANIMALS」の商標登録も完了してもらいました。作家活動の「守り」の部分を大学四年生のうちに準備することができました。もにまるずは、いつも周りの人に助けられて進んできました。ここでは、絶対に自分ではできない部分である「権利化」を助けてもらいました。

大学四年生で学生は終わるけど「もにまるず」はここから始まるのだ、という強い実感がありました。

特許の件は、武蔵野美術大学のウェブにも掲載していただきました。また、四年生の時にはもにまるずウェブのリンクを、視覚伝達デザイン学科のウェブにも貼ってもらっていました。（これはすごいこと！）先生や、研究室の助手さん・教務補助さんはいつももにまるずをとでも大切にして下さって嬉しいです。代が変わっても、研究室に置いて下さっていて、ありがとうございます。今でもちよくちよく研究室に訪れては、新作もにまるずを置かせてもらっています。

2010年10月 最後の芸術祭

四年生になり、五月には初のデザフェス出展、箱根彫刻の森美術館での販売、そして卒業後に作家活動をするにあたっての「もにまるず」の権利化を進めました。8月には箱根彫刻の森美術館での若手作家コーナーでの販売があり、9月から売り場を通常のコーナーに移動しレギュラー商品入りをさせて頂きました。夏休みは箱根での販売、卒業制作の試作。先生からの紹介で、目黒区美術館で開催される「art」の展示のお手伝いをやらせてもらうこともで

きました。さらに銀座で自分の木製玩具作品の展示などなど、てんこ盛りであつという間に夏休みは終わってしまいました。

夏が終わり涼しくなつてくると芸術祭がやってきます。最後の芸術祭です。もちろん、やるからには一位をとりたい。二年連続で大賞をとつたら最高だ。全力のぶつちぎりの展示がしたい。最後だ、ザ・芸祭展示を見せてやる！くらいの意気込みでした。しかし夏の諸々と、卒業制作の試作でなかなか芸術祭の制作の時間が作れませんでした。スケジュールを見て毎日焦っていました。体力には自信がりましたが、それにしてもありえないスケジュールでした。

10月23日(土) 卒業制作プレ展示 (中間発表のようなもの)

10月30日(土)～11月1日(月) 芸術祭

11月6日(土)・7日(日) デザインフェスタ vol.32

なんだこれは！毎週なんかあるじゃん！

しかも一個のウエイトがデカすぎる！

これが学生時代の中で一番やばかった時です。でも絶対に悔いは残したくないから、へろへろになつても作り続けました。卒業制作のプレ展示をなんとか終え、講評で教授から色々と言われた事を全て横に置いておき、全ての力を芸術祭に注ぎました。

2010年10月、芸術祭。芸術祭のテーマは「祭」。

最後にふさわしい！

芸祭野郎・渡部学の最後の展示です！！

もにまるずのまとめ展示と、友達とのコラボ作品の展示にしました。これが最後の芸術祭！
ふりしぼって展示しました！

もにまるずの100種類の展示とグッズの紹介、パネルに書いたもにまるずヒストリー。

今回は「もにまるず」の展示と平行して「Hippo Hippo Stone」という友達とのコラボ作品を作りました。

「Hippo Hippo Stone」とは「バカバカしい」をコンセプトに、今まで作リたかったけど自分一人では作れなかった作品を友達が協力してくれて一緒に作ったものです。

「スイカパンツ」とうsuicaが入るスイカ柄のパンツを作りました。これを赤ちゃんに着させて、おしりでピツとsuicaをやるのです。一緒に作ったのは裁縫が上手なバンちゃん。

「でんたるけあ！ハワツイン！」という歯の指輪。授業中に遊びで作ったのをふざけてアニメ商品っぽく仕立て上げました。フワフワなしっかり者の、のいちゃんと。

「姫彼2012」姫と彼のひめくりカレンダー・姫彼です。お姫な彼女と、ダメダメな彼のための彼氏力「C」カレンダー。日々のミッションを遂行した日には素敵な彼になれるかも！めっちゃ面白いマンガを描く、夏子様と。

「Zi★99」パッと見、かわいげ、よく見ると気持ち悪い。iPhoneケースやクッションにかわいい図柄が印刷されてるけど、実は図形の中にクリーチャーがひしめいています。絶対欲しくない、がコンセプトです。Zi★99、ゼット・アイ・ほし・く・ナイン、絶対欲しくない。無理あるタイトルです。絵がめっちゃ上手い、トモカズくんと。

「Buttonda-Backpack」ぶっ飛んだバックパック。ボタンだバックパック。煩惱の数くらいボタンが付いています。もちろんボタンは付け替え可能でカスタマイズできるよ！ぜんぶ金属のボタンだから中身が空の状態でもさくくらいあるけどね！カッコいいグラフィックを作るDの、グッチと。

これが最後の芸術祭の展示です。色々とギリギリだったけど出し切りました。この年の投票はウェブ投票でした。これを知った時から「ああ、これはいかなう」と思っていました。

ウェブだと来場者さんがその場ですぐにできる投票ではないので実は若干、不利なのです。それも考えて、ノートパソコンも常備しておきました。

また朝から展示場に立つて説明もしました。一日目、二日目、なるべくずっとプレゼンをしました。友達が見に来てくれました。家族が見に来てくれました。先輩や後輩も来てくれました。二年生の時にお世話になった執行部の先輩も見に来てくれました。当時ほんとに良くしてくれたので、この最後の芸術祭を見てほしいと思っていたら見に来てくれたのです。一年生の展示から見えてくれた同級生のお母さんとも初めて会うことができました。「最初の展示も見えていましたよ。成長しましたね。」と言ってくれました。

下級生たちが展示を見てワイワイと楽しんでくれていました。今回もたくさんのメッセージを書いてもらって「この展示を見てよかったです」という言葉もありました。最後の芸術祭は後輩に向けての展示という面もあったので、これは嬉しかったです。

今回の展示では、今まで出会ったムサビ関係の人達はほとんどみんな来てくれたのではないかと思います。色々な方と再会することができました。見てもらえて褒めてもらってすごく幸せな気分です。「あれ、もしかして人生の最終回なのかな」と少し思いました。それは冗談。

やつぱり誰だって褒められたら嬉しいし、認められたいのだと思います。私は「自分の作りたいものだけ作ればいい」というタイプではなく、自分の作りたいものを作った上で、みんなに見てほしいのです、楽しんでもらいたいです。だからこうしてギリギリのスケジュールでも挑むし、十分に寝れなくてヘロヘロになつてでも作っているのです。みんながワイワイと見てくれるから元気になるし、嬉しい。かと言ってその気持ちを全面に出してニコニコする性格でもないで、「これ全部三日で作りましたけど？」みたいなすました顔をして展示場に立っているのです。

最後の三日目になりました。初日、二日目、たくさんの言葉とたくさんの反応を見ていたら、ふと力が抜けてきたのです。展示大賞をとりたい気持ちがある反面、不思議と「ああ、もう賞はいいや。できることはやったな。」と思えてきたのです。

突然、満たされた気持ちになつて、最後の芸術祭なんだと実感が湧いてきて、それからベソベソにすわってぼーっと展示場を見たり、たまに来場者さんに説明をしたりしていました。フワフワした不思議な気分でした。今までことを思い出しながらその空間にいました。空間にいるというか、空間になったような気分でした。この時も一年生の自分に心の中で語りかけました。「作れ、あきらめないで。四年生の自分は最高の気分だよ」と。変なクセですが、

嬉しいときはいつもこうして一年生の諦めかけたあの時の自分にメッセージを送ることにしています。

投票が閉め切られる１７時。もちろん賞は気にしていませんので、電話を受ける準備はしていました。なんとなく入賞している気はしていました。１７時１５分、２０分、２５分。どんどん時間は過ぎていきます。

ああ、これは入らなかったかな。そして１７時３０分。

電話が鳴りました！

「渡部さんですか？入賞おめでとうございます！第五会議室までおこしてください。」

「おお！今年もきた〜〜〜！」

三位以内に入っていたら嬉しいな〜と思っていましたが、結果はギリギリ入賞の五位！！まあ全力で一位を狙わなきゃ二位も三位もとれないなんてわかっていました。でも入賞できたのであったでやっぱり嬉しい！

まずはコラボしてくれた友達に連絡！同級生に連絡！！家族にも連絡！！！！

受賞式に、同級生が集まってきてくれました。「今年もやってくれたね！！」って。

昨年に五位だったらむちゃくちゃ悔しかったのだと思います。でも今回は、まったくそんなことはなく、友達と楽しく作れて、一緒に受賞できてそれでもう満足でした。

一年生は大大大失敗の芸術祭で、もにまるずの前身「100ANIMALS」を作りました。

二年生は友達とのグループ展で「もにまるず」が誕生しました。

三年生は個人での制作に戻り「もにまるず」と「CREATOY」で芸術祭1位をもらいました。

四年生は「もにまるず」のまとめの展示と、友達と一緒にバカバカしい作品を楽しく作りました。最後は楽しく五位入賞。

満足！！最高に楽しい芸術祭だった！！

学生の多くの時間を費やして作ってきた「もにまるず」。

アイデアはあるけど自分だけでは形にできなかったバカバカしい作品たち。思いっきり作れた！！芸術祭は楽しく！作りたいものをやりたいように作ればいいんだよ！という芸術祭への思いをこめて作ったのが実は「Hippo Hippo Stone」という作品でした。

次のページに書いたのが、最後の芸術祭のパネルに書いた文章です。

いろんな思いを込めて、あっさりと。

「Hippo Hippo Stone」

くだらなくたってイイんです。

素晴らしくなくたってイイんです。

大好きな友達と一緒に作ったらイイんです。

それが美大生だと思っんです。

ばかばかしい雑貨ブランド「Hippo Hippo Stone」

いつか作ろうと思っていても、ひとりでは作れなかつたもの。

友達とコラボして作りました。

ありがとう、芸術祭。

グッバイ、アディオス、サヨウナラ。

もちろん作品は素晴らしいほうがいい、でも何よりも楽しんで作ることが一番です。大作を作ろうと意気込んで何も出せなくなるくらいだったら、くだらない作品でも楽しく真剣に作って展示したほうがずっといいと思うようになったのです。

この年の芸術祭には、大好きだったバンドの「キノコホテル」がライブに来て、生で見ることができました。もにまるずのまとめの展示をして、大好きな友達と作品を作って、色々な人と再会できて満足の五位入賞をもらうことができました。キノコホテルも、入賞も、最高のプレゼントでした。みなさまのメッセージも大切な宝ものです。最後の芸術祭は、最高の芸術祭でした。

芸術祭は、大切な思い出です。

執行部の皆様、ありがとうございました。

こうして「もにまるず」と共に歩んできた芸術祭は終わったのでした。

芸術祭、

ありがとう。

夢のような展開

芸祭が終わって、二度目のデザインフェスタがありました。期間がギリギリなりに頑張って作りました。この回もほぼ完売だったと思います。ありがたい限りです。芸術祭で見ました！とちらほらと言ってもらえるのも嬉しかったです。

デザインフェスタを終えたあたりで一通のメールが来ました。もにまらずをウェブで見つけてくださり、とてもかわいいので一緒に商品を展開しませんかというお話でした。お会いしたらとても熱い方で、キャラクターを愛していらつしやる方でした。一緒にすることになり、とんとん拍子で色々なことが決まっていきました。ゲームセンターのプライズ商品のぬいぐるみが全国のゲームセンターで展開されることになり、大学卒業後はさらにマスコット・携帯クリーナーや、もにまらずフィギュアのレプリカバージョンなどなど、次々と決まってくるようになったのです。

芸術祭で作った作品が学生のうちに色々な展開が出てきて、夢にまで見たようなことが現実になったのです。初めてぬいぐるみの試作を見せてもらって「監修」をしたときは嬉しくて「おおく作者らしいことやってる！」と思いました。

卒業後のこのお話は、別の機会に書きたいと思います。

卒業制作

卒業制作は、もにまるずとは別の作品を作りました。三年生の時に作った木製玩具の延長の作品で、アクリルパイプと水を使って起きる現象を楽しむものです。

体験型の作品なので言葉や写真では伝えるのが難しいのですが、渦や泡、液体に働く物理法則をテーマにした「理×OTOWAR」 という作品です。真つ白な、光る展示台に、透明のアクリルパイプが整然と並んでいる作品を見て、

「えっ!？もにまるずの方ですよ？作風がぜんぜん違いますね!!」

と何度も言われました。それがやりたかったのです。先生からも、もにまるずを卒業制作にしてもいいと言ってもらえたのですが、どうしても違う作品が作りたいと思っていました。クールな作品が作りたい、「もにまるずの人」だけで終わりたくないという思いが少なからずあったのと、今後の作家活動のためにも今までと違った方法で作品を作る練習をしようと決めて卒業制作に臨むことにしました。

もにまるずは手作りです。卒業制作ではなるべく手の技術に頼らないで、市販の物を組み合わせさせて作品にするのが裏テーマでした。そうでもして手作りから脱しないと、もにまるずを作ってデザフェスに出したり、お店に納品しながら卒業制作など作れなかったのです。

膨大な思考錯誤と試作を繰り返して最終的な形が決まり、液体の配合などもまとめました。その結果、卒業制作の作品自体は当日朝に作るという、なんとも不思議な作品になりました。というか、水だから腐るのです。素材の組み合わせだけで作品を作る、この狙いは成功しました。

卒業制作も芸術祭と同じく、ずっと展示場において作品の説明とパフォーマンスをしました。ここでもみなさまに楽しんでもらえて、卒業後の今でも三つ下の代の後輩などからも「卒制良かったです！」と言ってもらえるのが嬉しいです。挑戦して正解でした。

賞などはもらえなかったのですがギリギリで選抜展には出させてもらえて、来場者アンケートでは「良かった作品」で一番名前をあげてもらえました。これは自慢です。

さらに、芸術文化学科という学科の学生が企画している新潟の岩室温泉での展示にも出させていただけで、充実した卒業制作になりました。

卒業後の、もにまるず

大学を出て、本格的にもにまるずを作り始めることになりました。一人でもにまるずを運営しているのではなく、大学の時に出会ったメンバーと一緒に活動をしています。営業や窓口はお願いしていて、私は制作に専念させていただいています。三人で活動しており、年齢も一回りずつ違うし、性格も全然違っていて面白いチームです。熱いリーダーと、冷静な社長、わがままな渡部のトライアングルです。

そしてデザインフェスタに出たり、学生の時にお話をいただいたゲームセンターのプライズ商品が全国に出たりしながら、少しずつ確実に広がっていくことになりました。

デザインフェスタに出ると新しいお話をいただけることも多く、東京タワーの「ノッポンくん」とのコラボが決まったり、上野ヤマシロヤさん、東急ハンズさんでの出店が決まってきました。卒業してすぐにどんな有名なお店に置いてもらえることになっていきました。

それと同時に、だんだんともにまるずのクオリティが気に入らなくなってきました。もっとお店に見合うクオリティにしなければと思い、全部作り直すことにしたのです。これで三度

目の原型制作が始まりました。一年生の時に全然ダメで二年生の芸術祭までにリメイクをしたように、学生時代に作ったものにまるらずをさらにレベルアップさせようと決めたのです。再び、リメイク作戦が始まったのです。そして今も新しいモデルを作り続けています。

大学二年で作ったものにまるらずを、箱根彫刻の森美術館やヤマシロヤさん、ハンズさんで販売していたと考えると二年生バージョンのにもまるらずも結構頑張ったなと思います。

卒業してから今に至るまで、様々なお店に置いていただいたりイベントをやったりコラボをしたりたくさん出来事があるのですが、卒業後のことについては今はまだ近すぎて俯瞰して見ることができず「ヒストリー」として書くことはできません。卒業後の「ものにまるらずヒストリー」はまた別に機会に書きたいと思います。

手作りを極めたい

ものにまるらずは手作りで作っています。

学生の時、ものにまるらずの未来を想像しながら色々なお店に置いてもらうことを夢見ていました。でもどうやってお店に置いてもらうのかは全くわかりませんでした。どこかの企業が見

つけてくれて、それを商品化してたくさん作ってお店に入る。なんとなくそんな流れなのだろうと思っていました。もちろんその流れはありますし、もにまるずのぬいぐるみはまさにそうでした。

活動をしているうちに、自分で作った手作りのフィギュアでもお店で販売できることがわかってきました。実は作家活動をしているアーティストさんの中でも手作りで作っている方は多いのです。今まではレベルが高すぎて「商品」としか見えていなかったものも実は手作りの「作品」だったのです。

手作り作品をデザインフェスタなどのイベントで販売し、お店のバイヤーさんに見つけてもらい、お声をかけてもらってお店に置いてもらえる、そんな流れがあるのです。

これがわかってきてからは、手作りを極めたいと思うようになりました。自分の手作りでもこまでいけるかを見てみたくなったのです。2013年現在、様々なお店に置いていただいています。毎回、手作りを認めてもらった気分になり、とても嬉しく思っています。

手作りへのこだわりは「もにまるずは、芸術祭の延長なのだ」という気持ちも込められています。芸術祭の時と同じ手法で行けるところまで行ってみたいのです。

今はすこしずつ外注で作ってもらっている部分もありますが、作り方を伝えて、全く同じ方法で、手作りで作ってもらっています。自分で手作りをしているからこそ、外注先で作ってもらったサンプルを見て何が問題なのか、上手くない原因は何なのか、それはだいたい目でわかります。七年もやわらか素材を扱っているのですから、自分だって失敗の数は半端ではありません。素材はとても繊細で、微妙な感覚で扱う部分も多くあります。こればかりは数と経験です。試行錯誤しながらレベルを上げていくのが手作りの醍醐味です。今までできなかったことができるようになったり、新しい色の作り方がわかった時はとてもワクワクします。手作りは最高に楽しいです。

お店の数が増えてきて外注制作が多くなってきたけど、自分での手作りは続けていくでしょう。いったい何歳まで続けるのでしょうかね。

もにまる工房

埼玉県の所沢市、まわりは畑ばかり、とあるマンションの一室でもにまるずは作られています。もにまる工房と呼んでいます。大学を卒業するとすぐに自分だけでは制作が追いつかなくなり、後輩に手伝ってもらったり友達に手伝ってもらったりして制作をしていました。

大学を卒業して二年目に、本格的にアルバイト募集をかけました。美大生を対象にしたツイッターでの募集です。なうい方法です。簡単な面接と実技テストで選考をさせていただき、もにまるず制作スタッフに仲間入りすることになります。2013年現在では八人のスタッフがいます。普段は暇そうなのツイートばかりしていますが、これでも一応、私は雇い主をしています。

作業内容は、もにまるずの色を塗りがメインです。その他にはシリコン型を作ったり、パッケージにつめたりなど制作の全てを工房で行っています。作業工程をすこしずつ改善していたりもしますので、一週間シフトに入らないと新しいルールができていたりします。あとはイベントの時に売り子もするので、接客業もするのがもにまるずスタッフなのです。作って、売る。作家活動の基本です。私もイベントでよく売り子をしますが、学生の際はコンビニ店員をしていたので、雰囲気は店員っぽすぎて作者と見られないことがよくあります。その感じが好きです。

美大生スタッフのシフトは好きな日時に入ってもらっていて、テスト前や課題前、芸祭前はバイトをしている場合じゃないことは百も二百も八百も承知しているので、自由なシフトで働くことができます。ただしその代わりというか、工房が忙しいときは「わかっているよね？」みたいな空気を醸し出して30分とか延長して働いてもらったりします。助かります。

今のところ、卒業以外のスタッフの入れ替わりはほぼ無いので、二年間続けてくれてるスタッフもいます。ありがたいかぎりです。

もにまるずスタッフを集めて、たまに「もに会」というご飯会を開くこともあります。もにまるずスタッフや、もにまるずスタッフ卒業生、なんだかよくわからないけど呼ばれた人たちが集まって、料理上手なスタッフが料理をしたりして楽しくやっています。その時になんだかよくわからないけど呼ばれた学生が、スタッフ募集に改めて応募してくれて、今はスタッフになって働いていたりもするので面白いものです。

おしやべりしながら制作をしていることも頻繁にあります。クオリティとスピードは求められています。

「ぱっと見で手作りに見えたら手作りの意味がない」と言って日々精進。「手作りの温かみ」という言葉を逃げの言葉に使わないようにしています。機械みたいな綺麗な線を目指しています。

それでも、どうしても出てしまう人間の手のクセがあって初めて手作りの意味が生まれてくると考えています。

新作の色を決めたり、限定バージョンの試作もスタッフと一緒にやります。ファッション雑誌の「*Zipper*」を見ながら「こんな色合いにしよう」とかやって日々作っています。

今の工房の平均年齢は22歳。

これから若い力で、楽しく、もにまらずを作っていこうと思います。

やわらかい、は強いこと

もにまるずはたくさんの人に様々な形で助けてもらってトントンと進んできました。

それが誰かの一言だったたり、一緒に活動する仲間だったたり。不思議なもので、もにまるずには必要な時に然るべき登場人物が現れて、その時にぴったりな出来事が起きてきたのです。

最初の芸術祭で諦めたら同級生に助けてもらって、二年生の芸術祭に出れば学生アートグループと出会い、三年生でもにまるずをやりきった所で今の仕事仲間と出会い、就職説明会なのに作家活動の背中を押してもらえようと言葉を聞けたりして、デザフェスに出れば新しいお仕事のお話をいただいて。全てがその時に必要なびつたりの事が起きて、その時の自分ができる事の少しだけ上の出来事が起きるのです。不思議な話ですが、そうなのです。

ドキドキするようなお話も、今の自分では力不足に思える事でも、やわらかく受け止める方法を考えて、なんとかなってきました。

家族はずっと支えてくれています。家族こそがやわらかさの塊です。いきなり美大に行きたいと言い出した息子を美大に入れてくれて、美大に入ったかと思えばなにやらドロドロのフィギュアなんか作りはじめて、家の中がシリコンオイルでつるつる滑る状態になったり、シ

ンナーくさい家になつても「くさい！」とは言いますが応援してくれていました。結果を求められたことは一度もありません。だからのびのびと活動できたのだと思います。

家族は、やわらかく受け止めてくれました。

生活していると、よくない事が起きたり、難しい局面に出会うこともあります。頭に来る事や、イライラすること、落ち込むようなことは誰にだつて起きるでしょう。

そんな時は心の中で「やわらかい、は強いこと」と言うことにしています。マイナスに見える状況でも落ち着けば結果オーライになることもあるのです。起きてしまった出来事は変えられませんが、受け止め方は変えることができます。自分の身に起きたことに対して固く構えてぶち当たつてボロボロになるのではなく、やわらかく受け止めて、さらに跳ね返すこともできたら何かが変わるかもしれない、そう考えて暮らしています。

みんなで少しずつやわらかくなつたら、少しずつ素敵な世界になるんじゃないかな、なんて思っています。

これからも、たのしく、やわらかく、作っていきます。

2013年10月10日

渡部学