

鈴木の製作奮闘記 [活動報告No.063]

はじめに

今月は特に誰と会うこともなく生きておりました。作品「秩序ある無秩序」のキット化の組み立て説明書を作っていたところ手順が70ページにのぼり、人に説明するのはとても大変だなと少し思いました。今月もよろしくお祈りします。

目玉を作る

今月は「目玉」をメインに製作をしていました。

動画：<https://t.co/UNhsZrcM41>



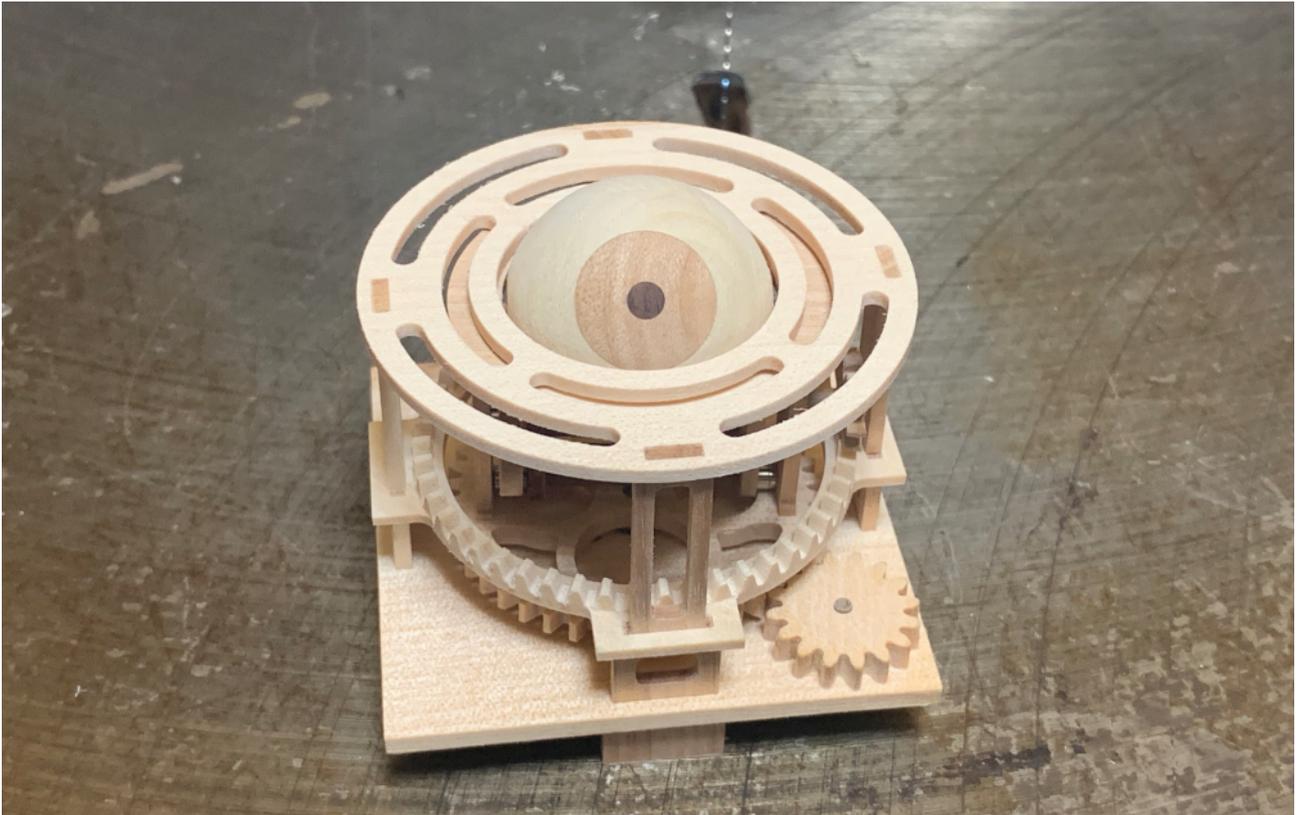
先月「ギャラクティックノヴァのからくり」を製作して、目を作る工程があったのですが、球体も自前のマシンで作れることがわかり、動く目玉を作ろうと考えました。

僕の作品はよく「すごい」と言われることが多いのですが、それだけだと所謂「絵が上手い人」みたいなところで留まってしまうのかなと少し思いました。

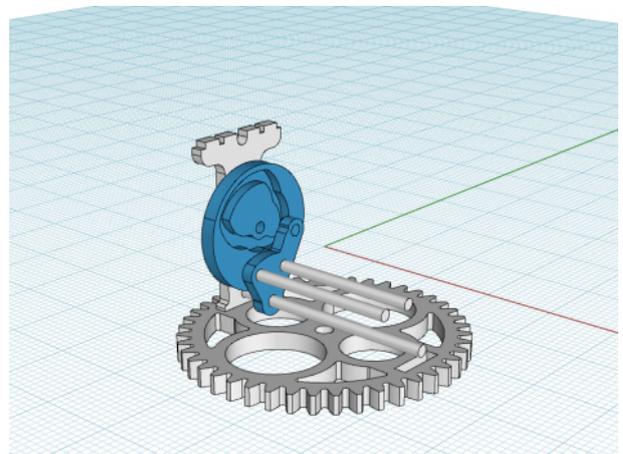
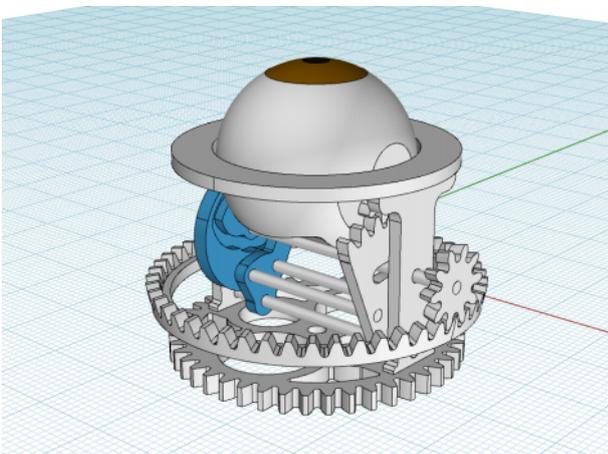
それ以外のイメージを見る人に持たせることはできないか。ある意味で作品にクセを持たせることで際立ったものがないかと思いました。そこで見つけたのが目玉でした。

目玉を動かすことで新たに作品に「不気味な」というイメージを持たせられるんじゃないかと考えました。

見れば僕の作品とはわかるのですが、作風の幅を持たせるためにも1つの機構ユニットとしてストックしておきたいという気持ちがありました。

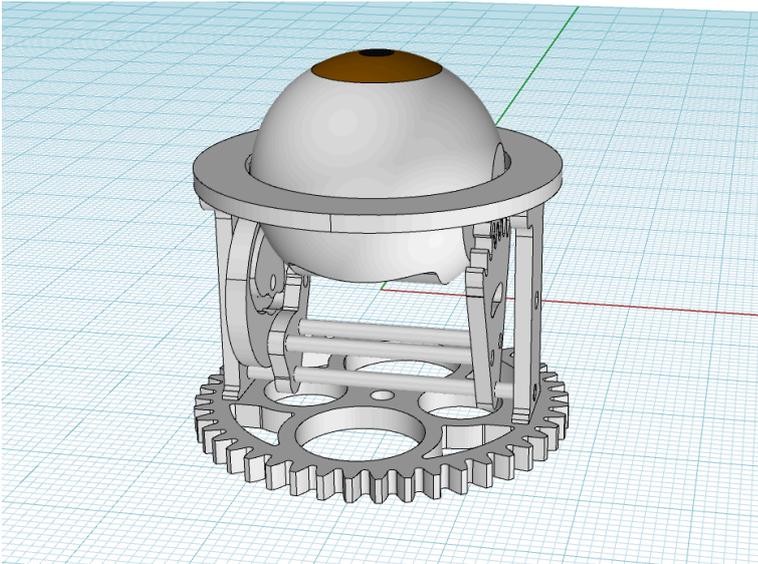


僕としては、目玉は全方向にギョロギョロ動かせるものになりたいと考えていました。ですが1部品を2つの傾きで操るのは精度的にも結構難しいものだとすることで、「1軸の傾きを回転させて全方向を向

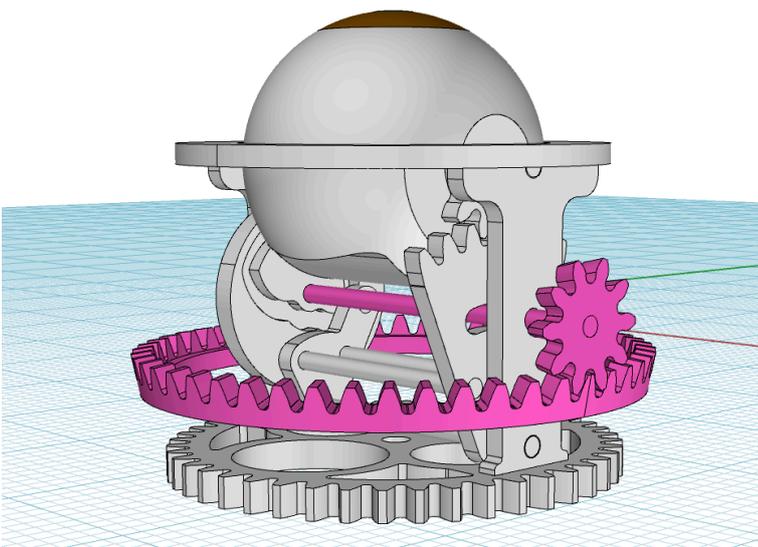


けるようにする」という考えに至りました。

1軸の傾きはカムを使って行います。スペースが限られるので今回は確動カムです。確動カムを使って目玉は 右→左→真ん中 という動きを繰り返し行うようになります。そして、そのカムを含む機構たちを1つの歯車に乗せて回転できるようにします。



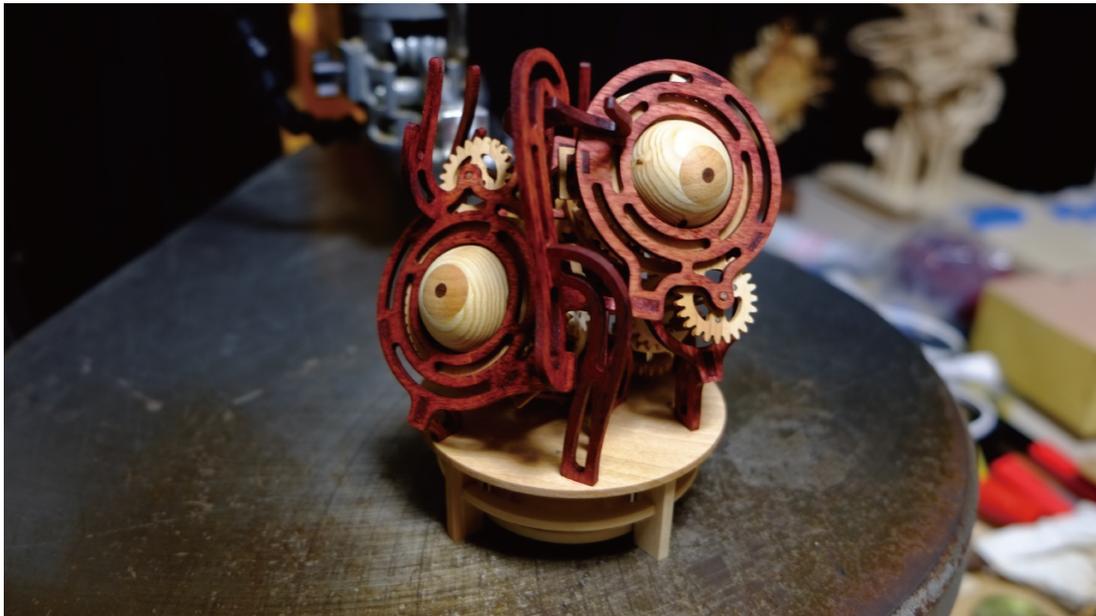
これは2軸以上のトゥールビヨンなんかにあるような、歯車にキャリッジを乗せて一緒に回すというも



のです。回転する歯車上で回転を作り出すには、固定された冠歯車を使います。冠歯車と小歯車がかみ合うことで回転を発生させることができます。その回転を先述したカムに与えることで目玉の動きに繋がり、結果的に全体が回るので全方向にギョロギョロさせることができますようになります。

生物的で機械的な作品を作る

目玉を使って作品を作りました。



動画：twitter→<https://twitter.com/BellTreeNursing/status/1518896851428134913>

YouTube→<https://t.co/E4u2qwHgWL>

生き物のような作品で、ホームクルスと仮に名前を付けました。

今までの作品とは違う、不気味さを演出できた物になったかなと思います。

Twitterにて動画を投稿したところ、嬉しいことに14万いいねをいただくことができました。

これは僕の中では歴代3位の数でした。

(秩序ある無秩序：27万いいね，書き時計：24万いいね)(投稿当時です)

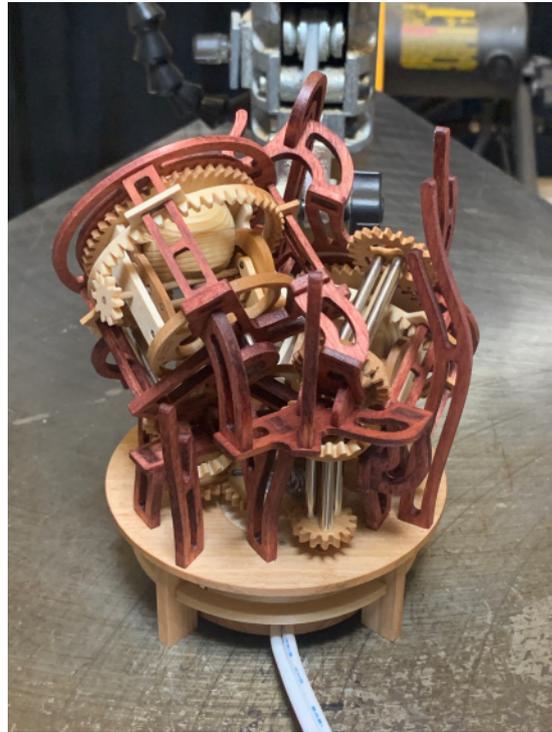
目玉が動くことが不気味に見えるのは、目が人体の一部だからなんだと思います。それでいて人と違った動きや配置がされているとそこに違和感を感じて、不気味に思うのかなと思います。

この作品は僕の設計の特徴の一つである斜めの組み方が、生き物っぽさを表現できたことにつながっています。

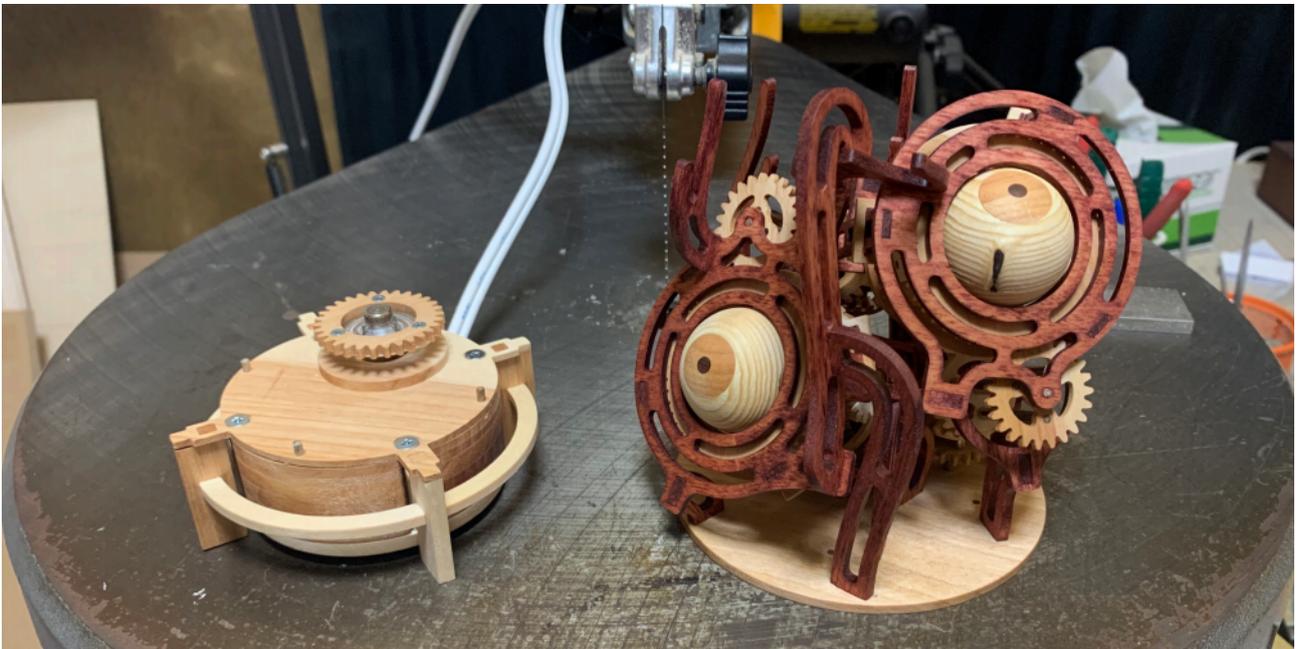
フレーム部品も曲線を意識した形状にしました。構造的に不要な部品も、全体の演出ということで付けてみたりもしました。



そして、この作品の面白いところは前からと後ろからでイメージが変わる点です。
前から見ると2つの目玉の動きから不気味さを感じるのですが、後ろから見るとその動きのロジックを見てとることができます。



また、この作品は上下で分割することができるようになっています。



作品を考える時に動力の設計がちょっと面倒だったりするのですが、今後この動力付き土台を雛形とすることで上部のみ作って入れ替えるので製作効率が上がったり、1つのシリーズとして展開することもできるようになります。

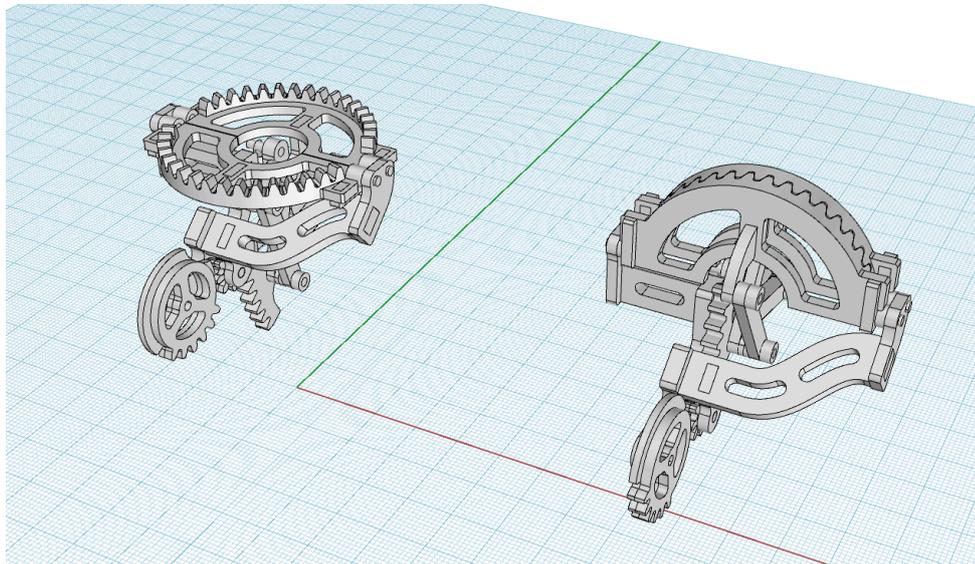
今回の作品については今後ショップにて販売できるようにしたいなと考えています。
また、今月中旬にお知らせした「作品お届けコース」の1つに加えたいと思います。

次に作りたいもの

次は食虫植物のようなものを作りたいというのが頭の中にあります。

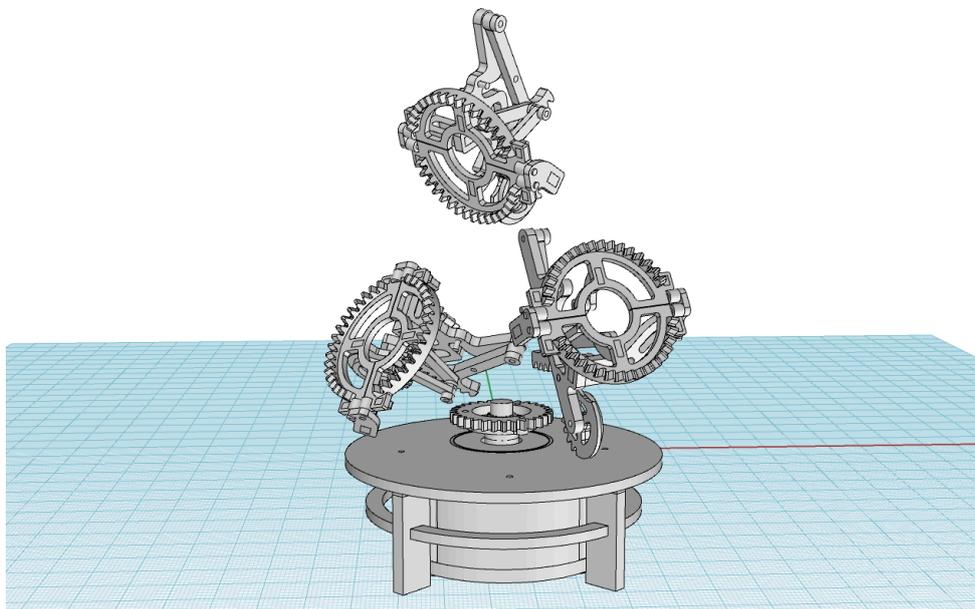
動きのある食虫植物といえばハエトリソウがありますが、この開いた状態から閉じる感じと動物などを捕らえる罠の形が結構似てるなと思いました。

罠のような物は設計してみてもいい感じのものができました。



これを使って食虫植物みたいなものが構成できるかなと考えています。

まだ設計段階なのでこれからどう変わっていくのかわかりませんが、目玉の次のシリーズみたいにできるかなと思っています。

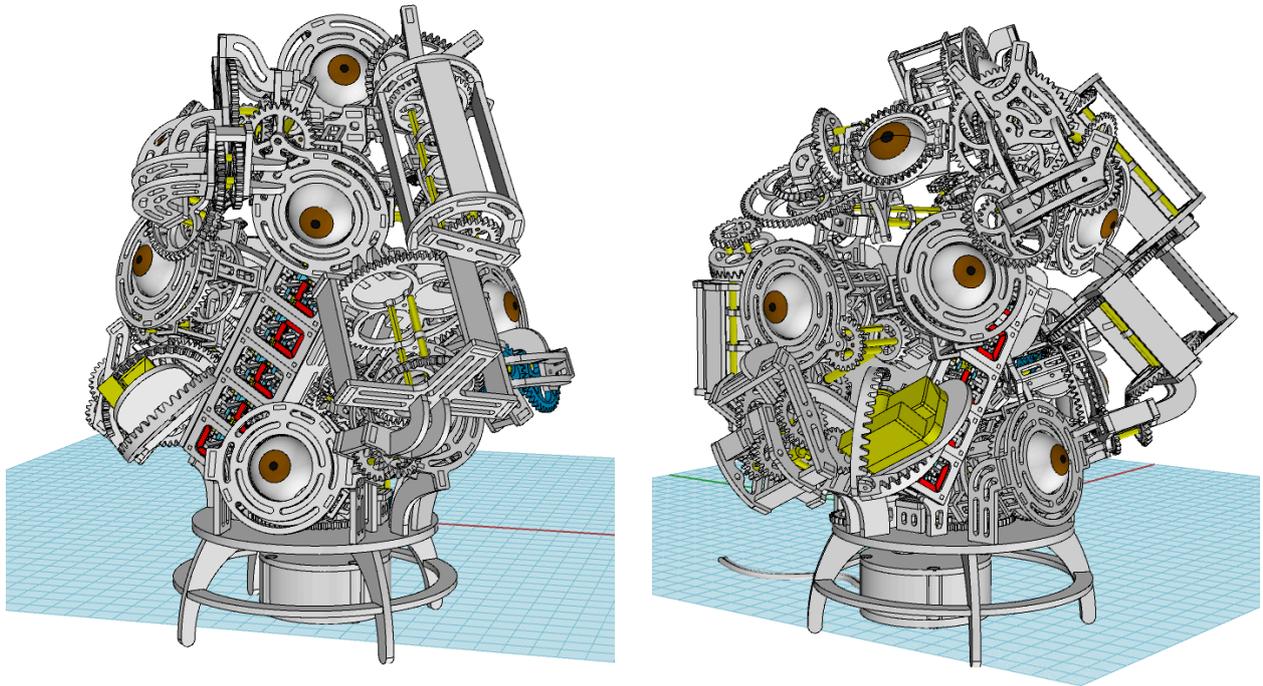


そして、自作の機構ユニットが増えてくると自分の作品の中でコラボができるようになります。

カラクリウムで使った機械花と目玉を組み合わせるような、ある種でダークな美しさがある作品もできるようなになるかなと思います。

ホームクルスの前に作ろうとしていたもの

実は今回の作品のより前に設計していた作品があります。
それはこんな感じのものでした。

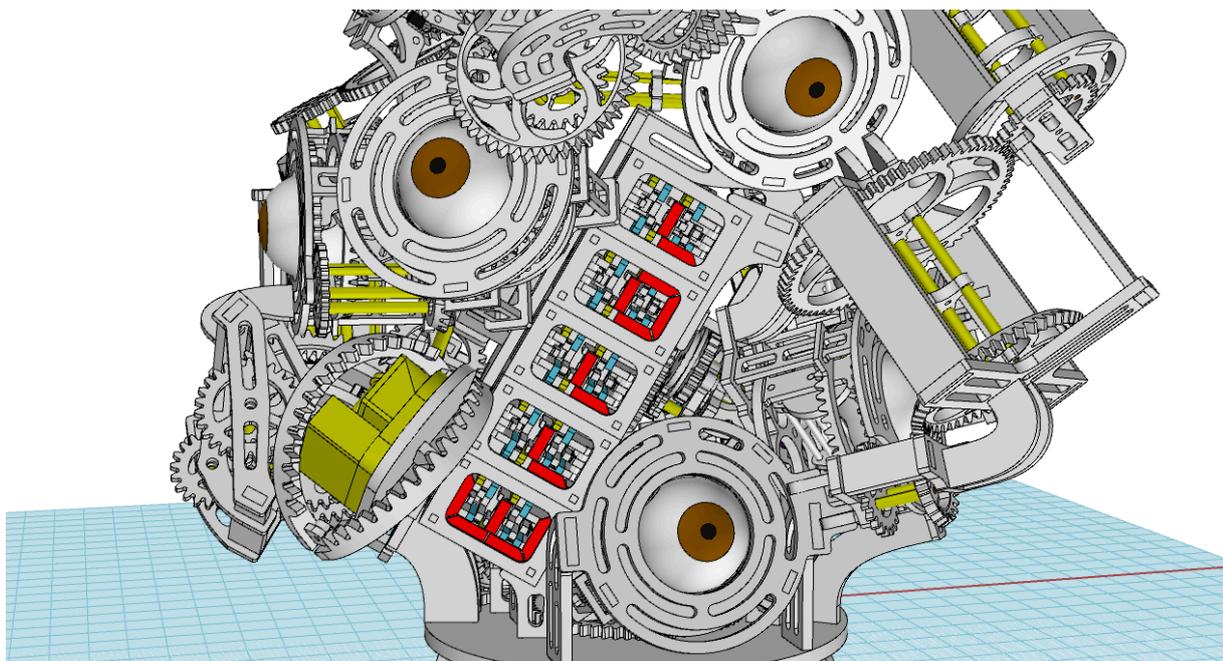


簡単に言うと、今回の作品のでかいバージョンです。

設計は8割くらいできていたのですが、あまりにスケールが大きくなりすぎてしまい、小さい作品を作り始めました。

後先考えずに設計を始めると收拾がつかなくなってしまうのは反省したいと思います。

ちなみにこの作品では7セグ表示器とのコラボも考えていました。



7セグ表示器は数字以外にも、なんとかアルファベットを表示させることができます。

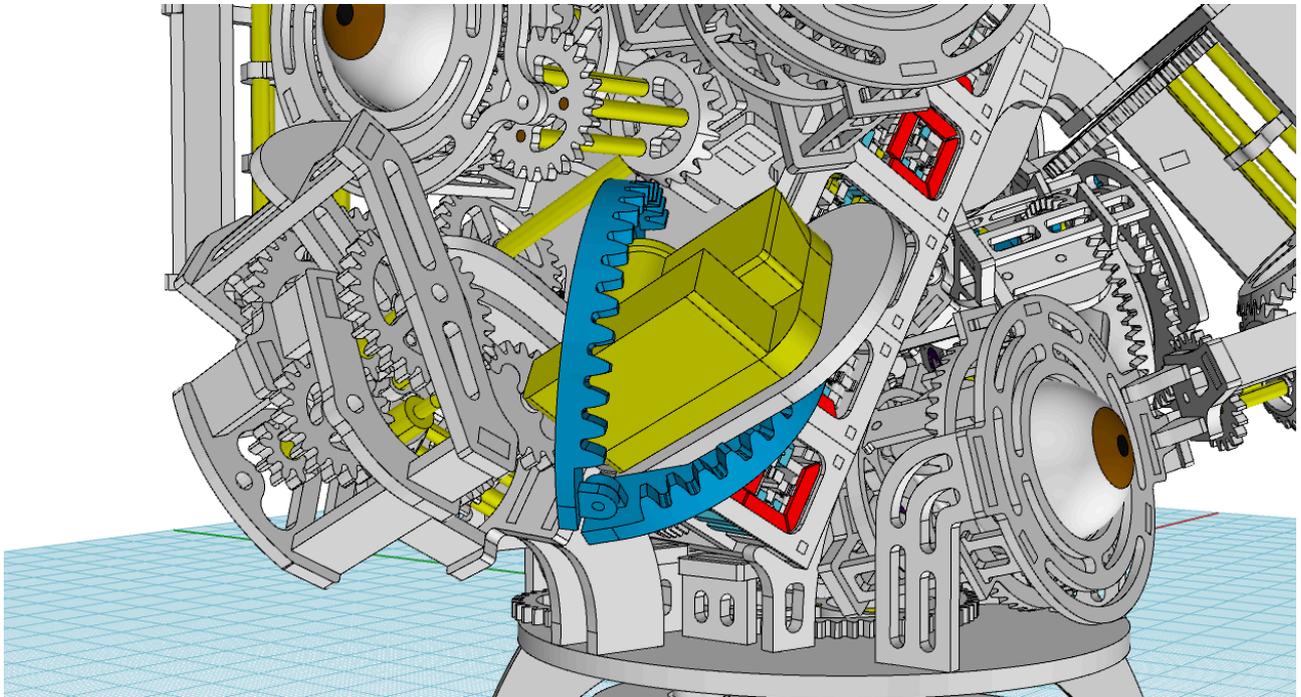
そのため、時刻の表示以外にもメッセージを表示させたりができます。

画像ではerrorを表示させていますが他にもhelloやscrapを表示させたりと考えていました。

他にもオルゴールを鳴らす機構がありました。

構造的にはオルゴールは手回しタイプであれば歯車をつけることで難なく鳴らせるのですが、他の木材部品と材質が異なるのでデザインの的に浮いてしまう心配がありました。

僕なりの対応として、歯が噛み付いて食べているようなイメージを作ることで、異素材が逆に映えるようにできるかなと思って設計しました。



(ちなみに用意していた曲は「思い出のアルバム」です。)

この作品がお蔵入りするかは不明ですが、7セグ部分やオルゴール部分の構想はこれからの作品にも使えると思います。

以上で終わります。

ありがとうございました。m(_ _)m