



左から吉川委員と千光士さん

ダンボールの波目の美しさに魅せられて。

千光士 義和

大阪芸術大学映像計画学科
1982年卒業（V8048）



本日は、子供から大人まで楽しめる“動くダンボールアート”の第一人者である千光士義和先生にお話を伺います。これは奈良市美術館が創作活動35周年千光士義和の世界展を企画主催し、2021年7月10日～8月9日まで開催されたその期間中にインタビューしたものです。



奈良市美術館工作教室風景

吉川：お久しぶりです。本日は宜しくお願いします。

吉川：大阪芸術大学映像計画学科に入ろうと思われたきっかけは？

千光士義和：映画好きの兄の影響は大きいです。小学生の頃から兄が買って来る映画雑誌を読んでいた。この頃から映画を作りたい思いがめぐっていた事が志望の理由。学科長の依田先生、カメラの宮川先生を既に知識として有りましたので、先生の下で学びたい思いが芸大志望を後押ししました。

吉川：現在は奈良でお住まいですが、少年期過ごした環境は少なからず今に影響していると思いますが。エピソードがあれば

千光士：出身は四国の高知です。城下にほど近い市内生まれで自然を育むと言うより映画館通いと母校の時計台の有る屋上から街並みを見るのが好きなちょっと田舎の都会っ子でした。漫画なら映画に近い表現が出来るので投稿を目指して描いていました。高校時代に地元の漫画家青柳祐介先生（代表作「土佐の一本釣り」）に漫画のご指導を受けてストーリー漫画からほのぼの系の漫画に表現を変えた事もダンボールアートへの大きな起点です。

吉川：当時は漫画家も目指しておられた。

千光士：ハイ、大学時代少女漫画ブームの頃で、原稿預かりでそのまま別冊少女コミック増刊号に掲載。同作品で2年間ほど連載する事が出来て良い思い出に成りました。就職後漫画は止めてしまいました。

吉川：映画制作、でも漫画家も、と錯綜する中での大学生活はいかがでした。

千光士：大学時代、滝沢一先生に凄く惹かれました。先生の講座の時間が楽しかったです。卒業制作に滝沢先生・池田先生の映像ディスプレイを選択したのは、前述の理由と、多分ミニバビリオンを作ればOKなんだぐらいに考えていました。しかし制作実習が進むにつれて表現の多様性と規制の無い可能性を感じるようになりました。造形物を被写体に映像を投影する、そこに依田先生のシ



展示場

ナリオから学んだ時間軸と物語性、佐々木先生のカリキュア実習も表現に役立ち、学んだ事が一つに出来たのが映像ディスプレイでした。4名の学友と制作した卒業制作作品はグランプリを頂き私の四年間の総括と成りました。

吉川：私も拝見しました。当時動的ディスプレイはコンピュータやデジタル処理が出来なかった時代ですからすべてアナログで大変だったでしょう。今で言うプロジェクションマッピングの前身みたいなもの映像計画学科でも先進的なコースでしたね。結果はオーライでしたね。

吉川：卒業後の進路は？

千光士：東京中央プロダクションへ入社しました。好景気時代でNHKの教育テレビの人形アニメ、TVCM、映画ソフトの字幕撮影ととにかく忙しく毎日刺激的で夢中でした。特に制作部入社が私が、美術部の手伝いをした時のセット造りでは、下地がダンボールでしたので材料として既にダンボールと出会っていましたね。社内で妻と出会い結婚を機に恩師佐々木侃司先生に相談。1985年プロダクションを退社して美専の講師をさせて頂きながら作家活動を行うようにと個展を佐々木先生にプロデュースして頂き、遠藤先生在住の奈良へ引っ越しまし



マリオネット マジシャンロボ（2019年制作）

映像計画学科●グランプリ
映像ディスプレイコース 作品「Pata Pata」
千光士義和 松島敦子 松下直 福本整



卒業制作



卒展にて滝沢先生



初個展

た。その時、目の前の多量の荷造りダンボールを見て、ダンボールを材料に作品制作を思い立ちました。

吉川：ほう、凡人にはダンボールは処理に困るもの、どこに創造の萌芽を見たのですか？

千光士：ダンボールの断面の波目の美しさ魅せられました。まるで鉄柱のトラス構造のような『メカニック表現』と映像の仕事から『動』の表現が結びつき、初個展から動くダンボールアートへ行き着きました。翌86年大阪茶屋町画廊初個展は多くのメディアの取材を受け多方面から毎年依頼を受けて気が付けば30年以上続けて来ました。**吉川：**今、動くダンボールアート作品群を目の前にしますと、その精緻さと相俟って、素材も、作家によって無限の表現の可能性を秘めたものに成ると思いつつ、この情熱を継続させているのは何なのかお聞かせ願えれば。

千光士：続けて行く情熱に成ったのは声援を下さるファンの方々と我が子にカラフルなダンボールの美しさや作家の世界観をみせたかったからです。作品展会場で目を輝かせている子供達に作る喜びを伝えて行く必要を強く感じたからです。

吉川：どのようなコンセプトで創作を始められたのですか。

千光士：私の動くダンボールアート作品のスタートは自走する汽車を半立体の壁掛け作品の制作でした。手製額の中にモーターと電池を納めてスイッチを入れると動く仕掛けです。止まった状態と動いた時の動きを楽しむ事が基本で作品制作の狙いでした。動きはアニメーション

表現に通じる生命や躍動を表現出来るのでよりテーマが表現し易かったからです。長男が3歳ごろに私の以前の漫画を見て、「この漫画のキャラクターは制作しているダンボールアート作品のどこに居るの？」と尋ねた事で、漫画の表現とダンボールアートを一つの世界に結びつけられたように思います。

吉川：今の作風が生まれたのですね、もう少し具体的に。

千光士：キャラクターを登場させることで作品



ロボファイト（2014年制作）



ソークロックス
(2020 年制作)



サークルアートリッチ
(2009 年制作)

の世界観は明確になります。例えば柴犬を飼えばそれをモデルにしたロボット犬がキャラクターとして登場して



柴犬マルとアトリエにて

新たな物語を連想させてくれます。さらに動くダンボールアートの世界にカラフルなカラーダンボールを使用し、子供から大人の方も楽しんで欲しい思いで、お花を育てるロボット犬のシリーズ作品を創造し銀座で個展をしました。ちなみにこのロボット犬のモデルはマイペットのマルです。

吉川：個展での反響は？

千光士：各方面から反響ありました。ペットの柴犬マルとともにTV・ペット雑誌・新聞と多くのメディアで紹介して頂き台湾・韓国の日本大使館文化院など海外での作品展へと発表の場が発展しました。我が子の一言やペットの犬が作品世界を広げてくれました。着想は身近に有ります。その後おそらく1500点以上制作して日本中のファンの方にご購入頂きました。

吉川：工作教室や工作本の出版も精力的に行っているそうですね？

千光士：子供達に作る楽しさ工夫する喜びを伝え体験して欲しい思いから工作教室も精力的に行ってきました。沢山の新作工作アイデアを生み出す事で5冊の工作本を出版(PHP研究所刊)して頂きました。子供たちが家庭で過ごす時間が増えた昨今、再び工作本に注目が集まり今年の秋



に数年ぶりに工作本を発刊します。身近な材料のダンボールや紙で動くおもちゃが作り出せる事でリサイクルの学習や近年のSDGs教育からの観点でも注目されています。

吉川：最後に今後の動くダンボールアートの可能性と実現したい事が有りますか？

千光士：ダンボールアートの可能性は無限大ですので断面の波目の美しさをこれからも表現して行きたいと思います。子供達や遊び心童心を忘れない心の豊かな大人に伝えて行きたいです。台湾・韓国で作品展開催の企画展の機会を頂きました、ヨーロッパできっと注目されますよと色々な方々からお声頂く事が有るので欧米での個展を実現させたいですね。

千光士：今にして思えば、あの大学

にての映像ディスプレイコースで造形物の制作や映像を立体物に投影する事で立体も映像作品の表現に近づけると学びました。この事は動くダンボールアートへ表現の可能性を導き出してくれましたので正に私にとって原点です。

吉川：人それぞれ今に至る過程は興味深く、第三者にとっては不思議な縁をかんじるものです。本日はコロナ禍の中、貴重なお話有り難うございました。日常から非日常への扉を開いて、大人も子供も楽しめる童話的空間に導いてくれる動くダンボールアートの可能性に向けて更なる創作活動を期待しております。



千光士義和(せんこうじよしかず) プロフィール

1958年、高知市に生まれる。大阪芸術大学在学中から地方誌に四コママンガを掲載し、新人マンガ賞を受賞、『別冊少女コミック』(小学館)からマンガ家デビューをはたす。卒業後、(株)東京中央プロダクションで立体(人形)アニメを制作、NHK広報番組、TVCMなどを担当。85年からフリーのアニメーション作家・動くダンボールアート作家となり、全国および台湾など海外で個展・作品展を開催、工作教室も行っている。著書に『動くダンボールおもちゃ』『紙バネ・紙ゼンマイでびっくりおもちゃ』(PHP研究所)などがある。昨年秋には新刊『孫の心をわしづかみドキドキ!ワクワク!紙おもちゃ』(PHP研究所)発刊。大阪美術専門学校非常勤講師(1985~1995年)現在、嵯峨美術短期大学非常勤講師、専門学校アートカレッジ神戸非常勤講師、日本アニメーション協会会員、日本映像学会会員。

インタビュー／吉川 幸夫
文責/企画広報委員 吉川 幸夫