

ORIGAMI TANTEIDAN

折紙探偵団

M A G A Z I N E

クローズアップ Close-up

国立国会図書館デジタルコレクションの折り紙資料

Origami-Related Materials in the NDL Digital Collections

小松英夫

Komatsu Hideo

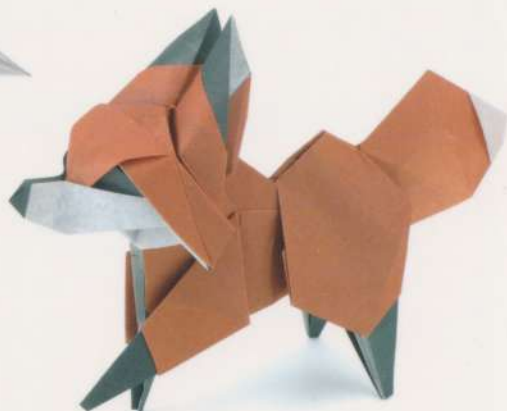
折り図 Diagrams

キツネ2024

Fox 2024

勝田恭平

Katsuta Kyohei



おりがみ我楽多市 Origami Odds and Ends

「パクパクがいこつ」「棺桶ボックス」山口 真

Moving Skull, Casket Box: Yamaguchi Makoto

「軽自動車」村木厚紀

Subcompact Car: Muraki Atsunori

展開図折りに挑戦! Crease Pattern Challenge!

「蛙(鳥獣人物戯画より)」平原祐輔

Frog as in "Choju-Giga (Animal Caricatures)":
Hirahara Yusuke

ユニット折り紙カルテット Modular Origami Quartette

「女郎蜘蛛の巣」川崎敏和

Joro Spiderweb: Kawasaki Toshikazu

別冊正会員向け冊子

The Supplement to The Origami
Tanteidan Magazine for Members

「オオハシ」川畑文昭

Toucan: Kawahata Fumiaki

「サイコロ」満田 茂

Dice: Mitsuda Shigeru

「アカマンボウ」神谷哲史

Opah: Kamiya Satoshi



通巻 **206** 号

第125回 パクパクがいこつ 作・山口真
Moving Skull

棺桶ボックス 作・山口真
Casket Box

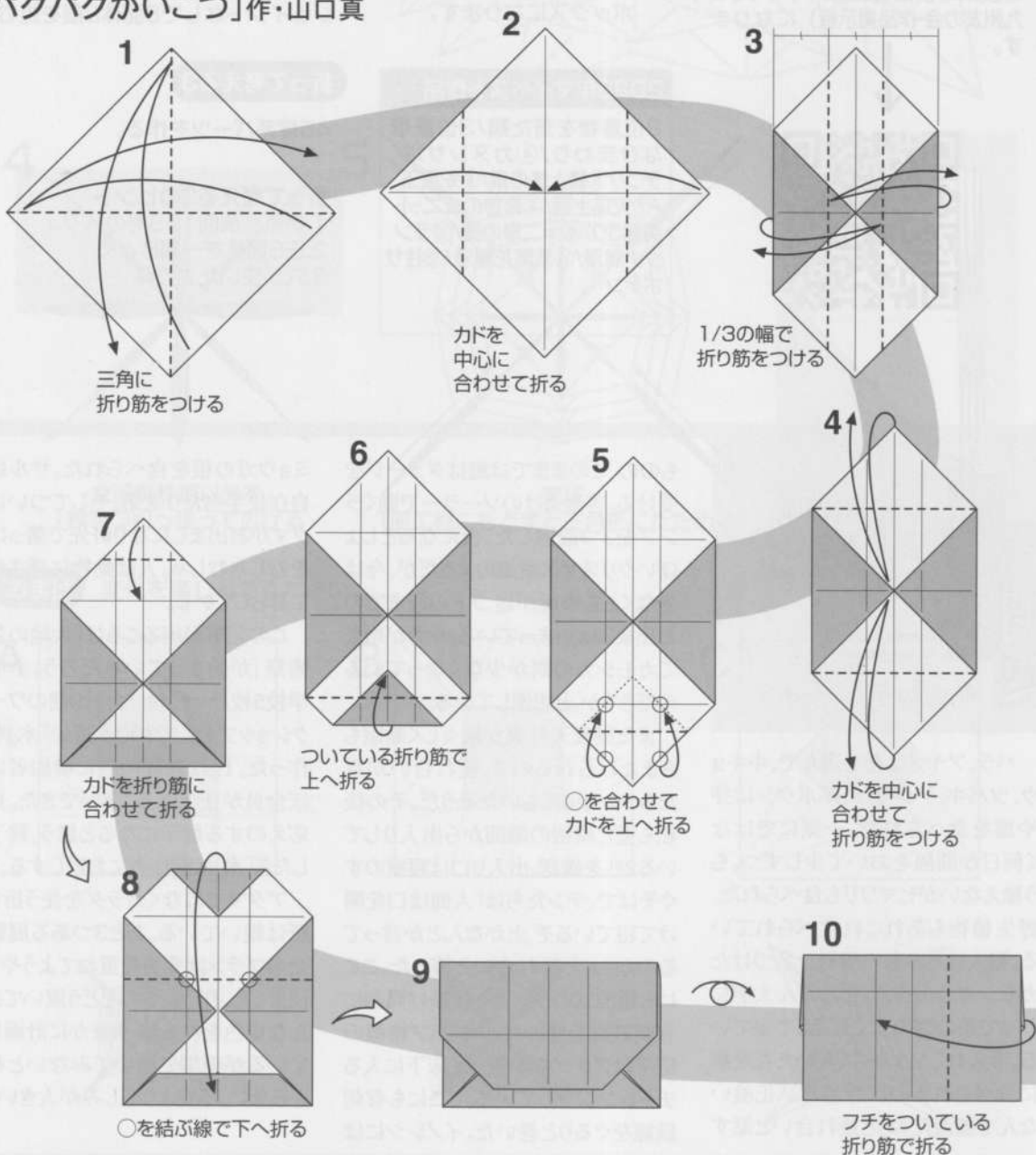
Design & Diagrams by Yamaguchi Makoto

軽自動車 作・村木厚紀
Subcompact Car

Design & Diagrams by Muraki Atsunori

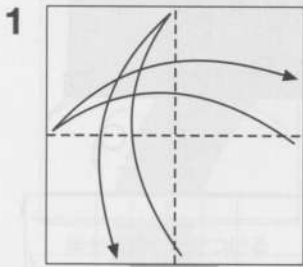


[パクパクがいこつ] 作・山口真

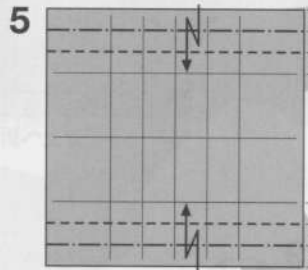


[棺桶ボックス]作・山口真

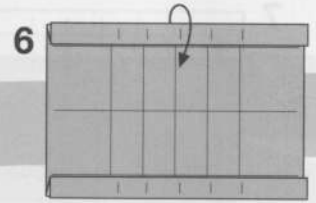
[ふた]



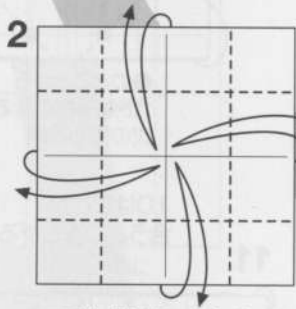
半分に折り筋をつける



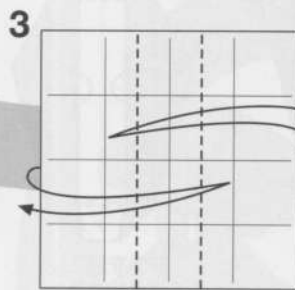
1/3の幅で段折り



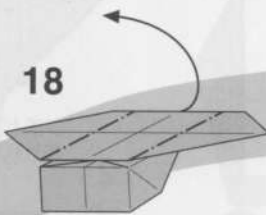
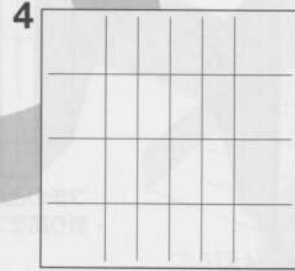
上のフチをひろげる



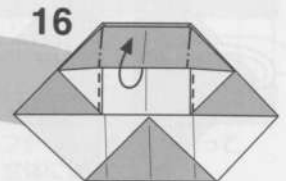
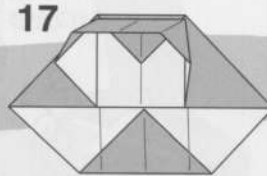
フチを折り筋に合わせて折り筋をつける



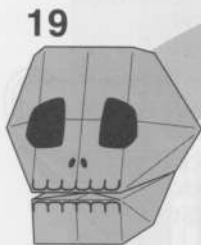
フチを折り筋に合わせて折り筋をつける



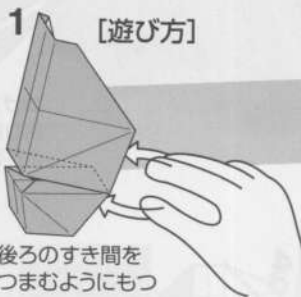
ついている折り筋でフチを起こすように折る



ついている折り筋でフチを起こすように折る



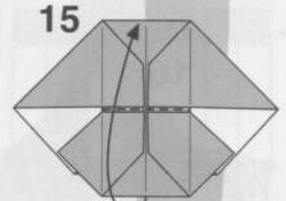
できあがり



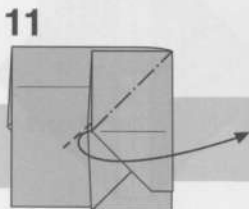
後ろのすき間をつまむようにもつ



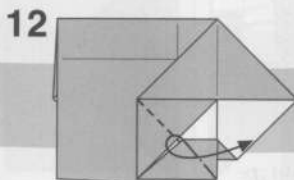
指を動かすと口がバクバク動く



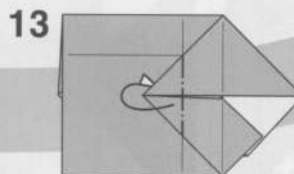
フチのところを上へ折る



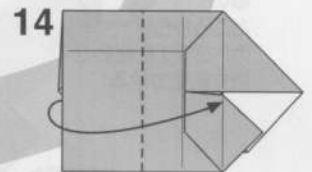
内側をひろげてつぶすように折る



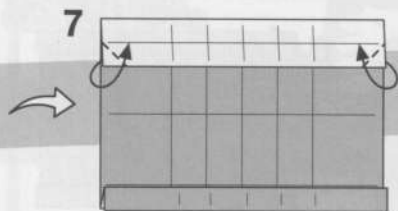
内側をひろげてつぶすように折る



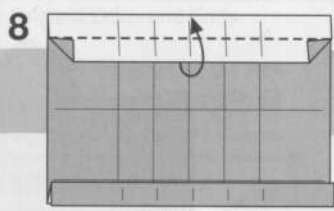
後ろの折り筋のところでもカドを後ろへ折る



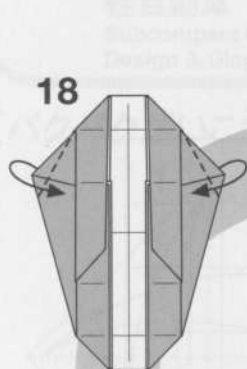
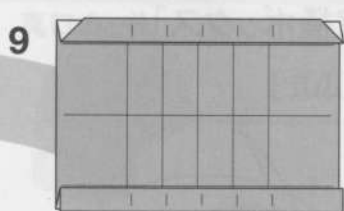
反対側も10~13と同じように折る



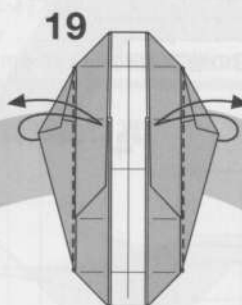
7 カドを折り筋に合わせて折る



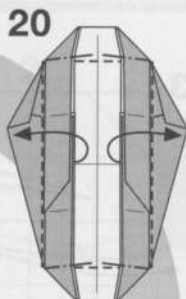
8 フチを上へ折る



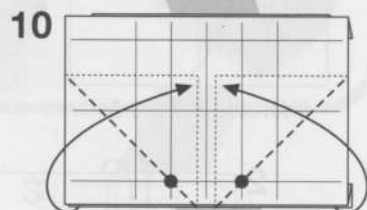
18 カドを斜めに折る



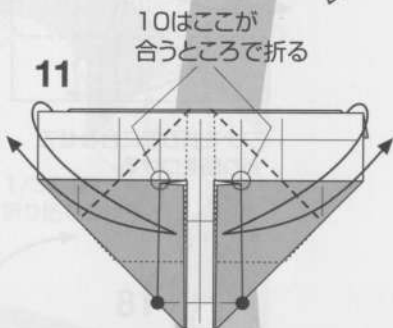
19 フチのところ
折り筋をつける



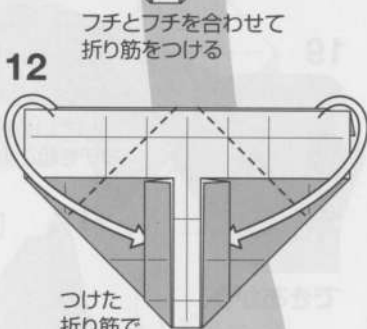
20 フチを起こして
立体にする



●のところから
カドを三角に折る
次の図も参照



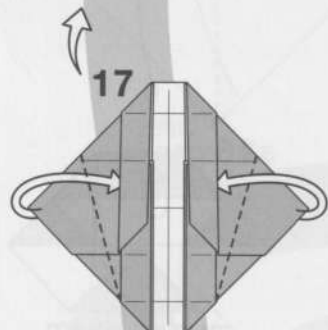
10はここが
合うところで折る



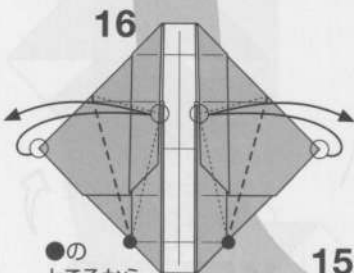
11
フチとフチを合わせて
折り筋をつける



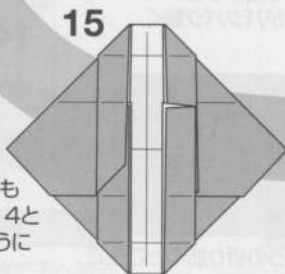
12
つけた
折り筋で
カドをすき間に折り込む



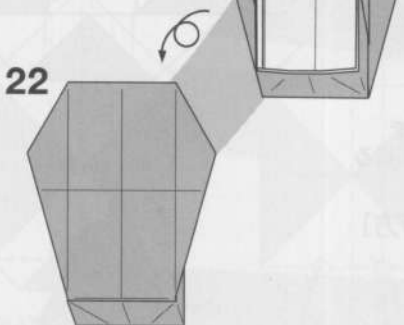
17
つけた折り筋で
カドをすき間に
折り込む



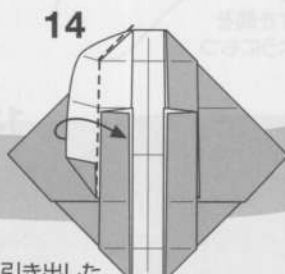
16
●の
ところから
カドをフチに合わせて
折り筋をつける



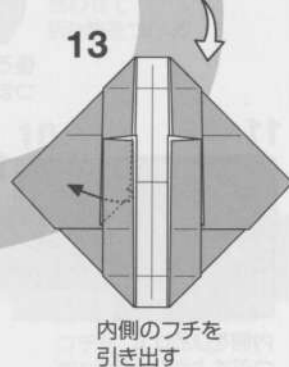
15
反対側も
13~14と
同じように
折る



22
[ふた]
できあがり

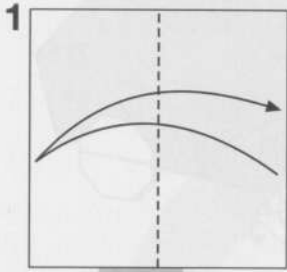


14
引き出した
フチが手前になるように
折りたたむ

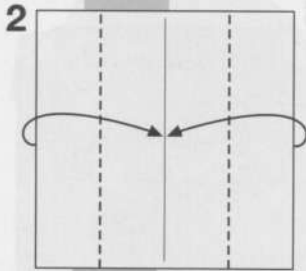


13
内側のフチを
引き出す

[本体]

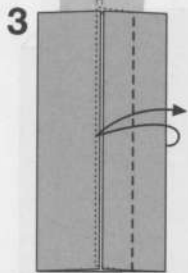


半分に折り筋をつける

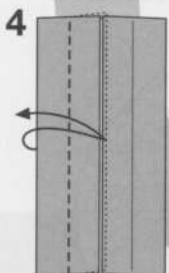


フチを折り筋に合わせて折る

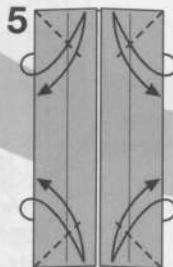
15cmの紙のとき
1mmくらいあける



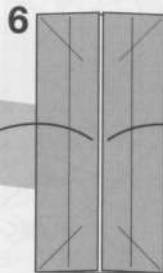
フチを中心より
少し先に合わせて
折り筋をつける



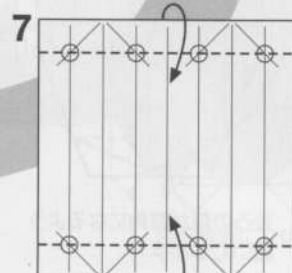
反対側も同じように
折り筋をつける



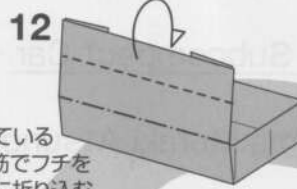
フチとフチを合わせて
折り筋をつける



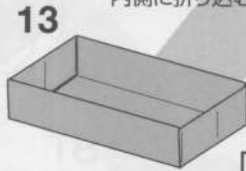
フチをひろげる



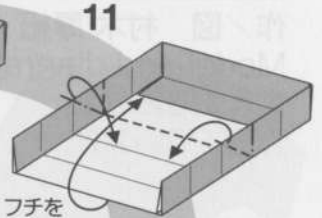
○を結ぶ線で折る



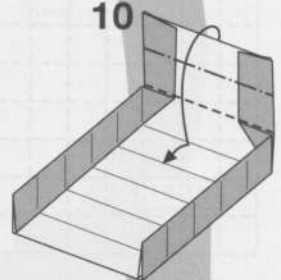
ついている
折り筋でフチを
内側に折り込む



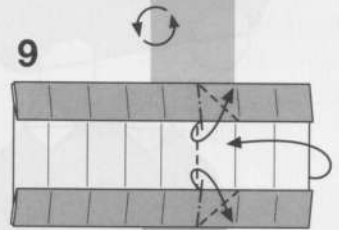
[本体]
できあがり



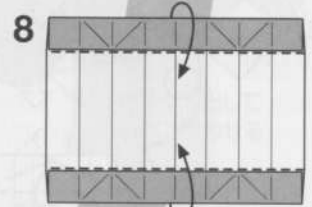
フチを
起こすように折って
立体にする



ついている折り筋で
フチを内側に折り込む

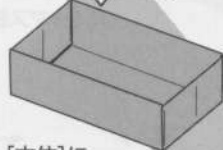
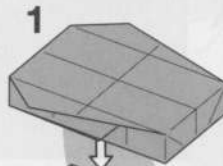


フチを起こすように折って
立体にする

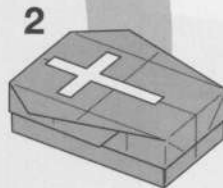


フチのところで折る

[組み立て方]



[本体]に
[ふた]をかぶせる



できあがり



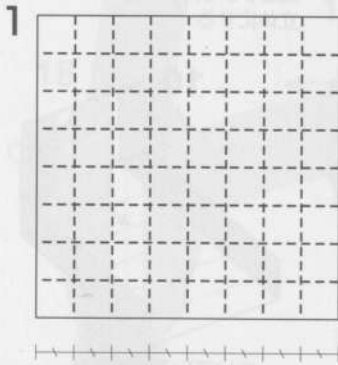
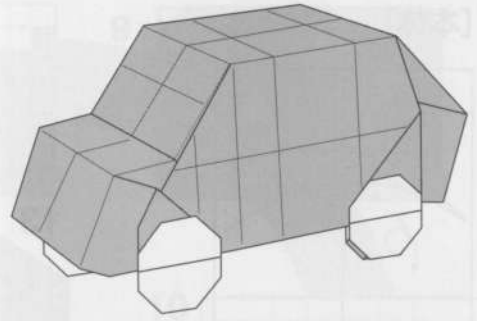
軽自動車 Subcompact Car

作/図 村木 厚紀

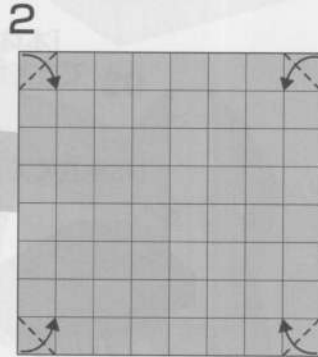
Model and diagrams: Muraki Atsunori

創作: 2024/2

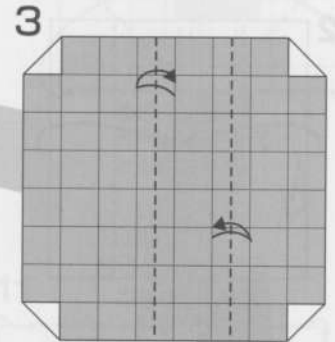
作図: 2024/6



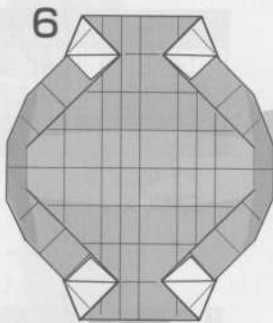
8等分の折すじをつける



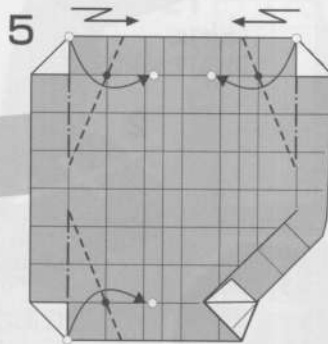
角を1マス折る



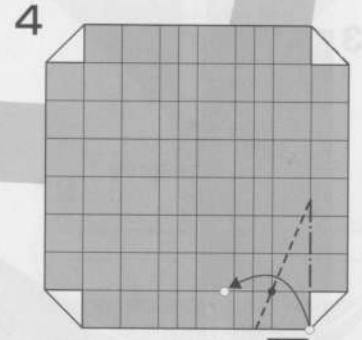
折すじをつける



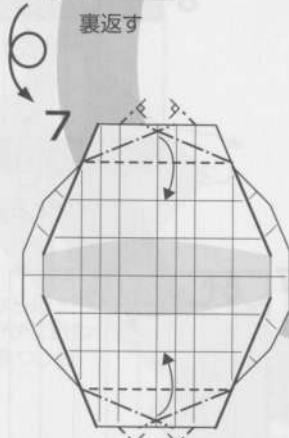
裏返す



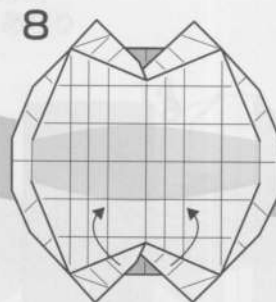
残り3カ所も同様に段折り



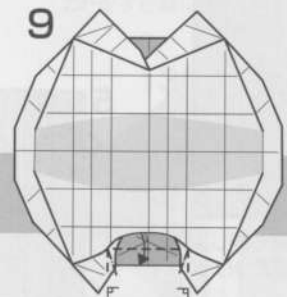
●を通る○同士が重なる位置で段折りし凸になるよう立体化する



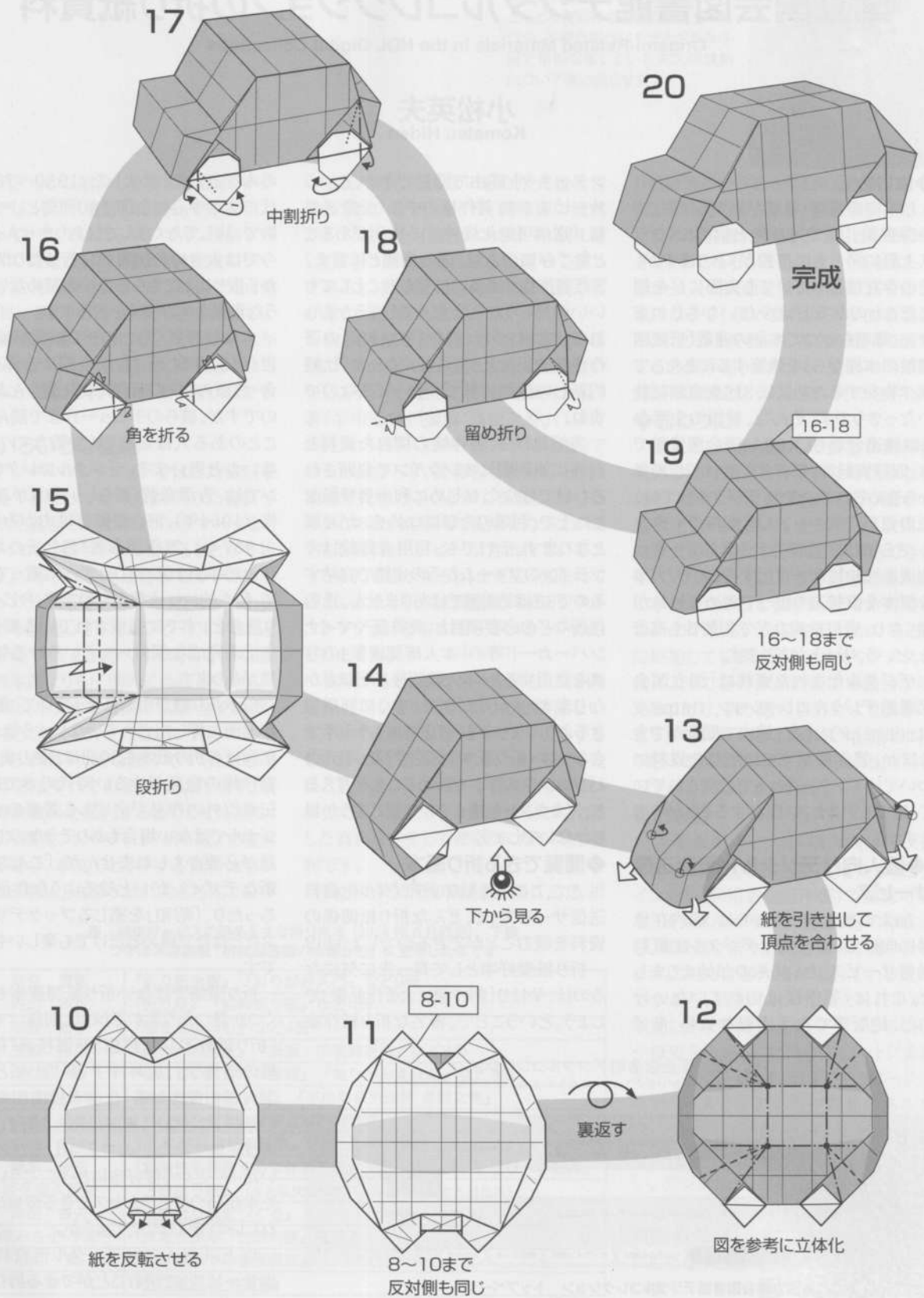
後ろの角が直角になるよう開いてつぶす



少し開く



縁を合わせて折る
両サイドは縁が
直角になるよう
開いてつぶす



今号の折り図・展開図掲載作品より 解説：前川 淳 (P.20-21)

Models Based on Diagrams and Crease Patterns of This Issue Comments: Maekawa Jun (P.20-21)

「女郎蜘蛛の巣」作：川崎敏和 (P.4)

Joro Spiderweb: Kawasaki Toshikazu (P.4)

■ユニット折り紙の連載ページなのだが、作者はいつもその概念から外れたような作品を提供する。しかし、組み合わせはユニット折り紙的で、それを変形させることでかたちが現れるさまに、折り紙ならではの面白さがあるのは間違いない。



「バクバクがいこつ」「棺桶ボックス」作：山口真 (P.8)

Moving Skull, Casket Box: Yamaguchi Makoto (P.8)

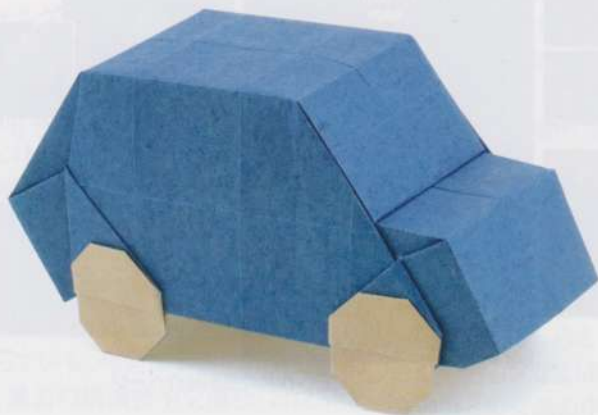
■「バクバクがいこつ」は折って遊べる作品。シンプルながら、そのままでもドクロらしさのあるかたちだが、完成図のように、眼の穴や歯などの絵を描いても面白い。「棺桶ボックス」はドラキュラが寝ていそうな、棺桶型の箱である。中には何を入れようか。やはり太陽の光に弱いものを隠しておくために使うのがよいのか。



「軽自動車」作：村木厚紀 (P.12)

Subcompact Car: Muraki Atsunori (P.12)

■ハッチバックの自動車が、多くない工程ですっきりと表現されている。初心者にはすこし難しいところもあるかもしれないが、蛇腹を基本構造にして立体的に仕上げる作品の入門としても最適である。



「キツネ2024」作：勝田恭平(P.27)

Fox 2024: Katsuta Kyohei (P.27)

■色の異なる紙を重ねて裏の白も生かすという技法が、愛らしい子狐というモチーフにぴったりと合っている。多数の色を使うための複合は以前からあった技法だが、いまさら言うまでもなく、作者はそれを構造だけではなく、工程においても洗練させた第一人者である。



「蛙(鳥獣人物戯画より)」作：平原祐輔(P.26)

Frog as in "Choju-Giga (Animal Caricatures)":
Hirahara Yusuke (P.26)

■「鳥獣戯画」に描かれた蛙をモデルにした作品である。背と腹の色を変えると、紙の使用効率が低くなることもあるが、この作品では各部がバランスよく無理なく配置されている。脚の長さも十分なのでさまざまなポーズを取ることもできる。



今回の別冊の表紙。写真の3作品の折り図が掲載されています



第29回折紙探偵団コンベンション
ホームズを使った記念缶バッジ
ホームズ作品は
スペシャルゲストの合谷哲哉氏創作
コンベンションでは合谷さんによる
講習もあります。

稲吉秀尚インサイドアウト折り紙作品誌上展示

Color-Changed Works by Inayoshi Hidehisa



パンダ



ゴマフアザラシ



ホッキョクグマ



ケーペンギン



柴犬



リス



ツキノワグマ



つると亀の箸袋



富士山と新幹線の箸袋



雪だるまの箸袋



兜の箸袋



もみじの箸袋



いちょうの箸袋



マカジキ



キンメダイ



カクレクマノミ



イロワケイルカ



メンダコ



タツノオトシゴ



オウムガイ



エンゼルフィッシュ



ウーパールーパー



ニシキゴイ



マンボウ

●2月のテーマ: 陸の生物

▶「ある男の肖像」山本千佳子作
使用作品:アラビアンナイトの犬入道の顔 笠原邦彦作
マントハット 〓おりがみの時間作



▶「虎の子」平山敦子作
使用作品:虎 〓中島進作、小虎 〓半田文直作、打ち出の小槌 〓ぬくもり作



▶「さんぽ」三輪喜久枝作
使用作品:しば犬カミキイ作、リボンの女の子 〓おりがみの時間作



●4月のテーマ: スタート



▲「未来をみつめて」加藤よし江・作
使用作品:サクラの木・子ども=カミキイ作



▲「再び歩きます」倉長妙子・作
使用作品:スニーカー(少々アレンジ)=だーちゃん作



▲「ヨーイ・ドン」藤山絵里・作
使用作品:うさぎ・カメ=おりがみの時間作

●2023年8月のテーマ: フリー

▶「招福祈願」藤本幸子作
使用作品:井財天喜画



▶「定番」三浦米地 恵作
使用作品:すいかかき



前号に告知を載せていただいた7月13日開幕の「大地の芸術祭」の設営が終わりました。小中学校5校と地元住人に9回のワークショップをして「津南の森」作りました。「木」は400本以上。写真を添付させていただきます。 布施知子より



2024年8月交換会:郵送参加者募集 今年も8月はテーマがありません

◆来る8月に開催される折紙探偵団コンベンション内でも交換会を開催します
◆6.4×8.9cmのサイズで、折り紙を使ったカードを作成し、名刺のように交換します
◆リアル参加はコンベンション現地参加者のみですが、郵送参加はコンベンションに関係なく参加可能です
◆テーマはありません。3~10枚のカードを作り、8月5日必着でお送りください。詳しい規定は、右側のQRコードを読み込んでご覧ください。



▲参加要項

各地の折紙探偵団例会より

From the Regional Meeting

東京例会

Tokyo Group



Okada Atsuhiro



Maruyama Toshiaki



Okada Atsuhiro



Enomoto Masayoshi



Hojoyo Takashi



Komatsu Hideo

関西例会

Kansai Group



Morita Taro



Kobashi Kiyotaka



Wakita Shinpei



Fukuroi Kazuki



Kobashi Kiyotaka



Kobashi Kiyotaka



Wakita Shinpei



Kobashi Kiyotaka

東海例会

Tokai Group



Kato Hitomi



Tanaka Mikito



Nakamura Kosuke



Nakamura Kosuke



Muraki Atsunori



Muraki Atsunori



Kato Hitomi



Kato Hitomi

展開図折りに **挑戦**

Crease Pattern
Challenge!

第152回

蛙 (鳥獣人物戯画より)

Frog as in "Choju-Giga
(Animal Caricatures)"

平原祐輔

Hirahara Yusuke

Created: 2023/08

Paper Size: 38x38cm

Height: 15cm



鳥 獣人物戯画では全4巻にわたり、擬人化された動物や人間が墨絵で生き生きと、そしてコミカルに描かれています。本作は其中でも甲巻に登場する蛙をモチーフとしています。作中で蛙は相撲を取ったり走り回ったりと自由に動いていますが、本作でもこれらを表現する造形を目指しました。

造形および構造の第一のポイントは、十分な長さの手足です。これはポージングの自由度を上げるために最初に考えたことで、展開図上の各カドの位置を微調整することで長さを確保しています。第二のポイントは、おなかを一つの独立した大きなカドにしたことです。これによりカドの段折りや裏側の紙の展開でおなかの形の微調整を可能にし、ポーズごとに最適な形を作りやすくしています。

第三のポイントは大腿部の仕込みです。作中に登場する蛙のいくつかでは大腿部は脛と比べて太さや肉付きがはっきりと描かれています。これを折り紙で表現するために大腿部用に面を一つ用意しました。これにより相撲など、足に力が入るポージングでの足の表現がしやすくなります。

展開図折りは図1を参考に、基準となる長さa(一辺を1としたとき $a=2/(5\sqrt{2}+1)\approx 0.2478$)の折り出しから開始します。展開図の左下半分の折り筋を付け終えたら、中心の段折り→足・腹→手の順に折り畳みます。その後、腹部のインサイドアウトと3本の足指を作ります(図右上半分)。なお展開図

には示されていない4本の手指は、手先を複数回段中割折りすることで作ってください。

腹部は顎と一体化しているため、喉と胴体の軽い糊付けが必須です。また、腹の中心の割れ目が気になる場合は、こちらも糊付けして開かないようにしてください。

最後にポージングさせて完成です。上腕および大腿部の角度を調整する際は、可能な限り手足のカドを根元から折るのがポイントです。相撲をさせ

たりジャンプさせたり走らせたり、好きなポーズを取らせて遊んでください。

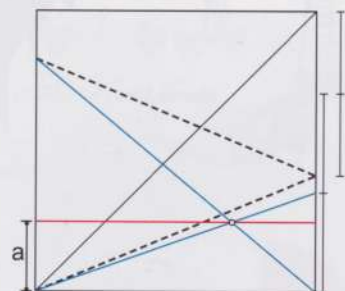
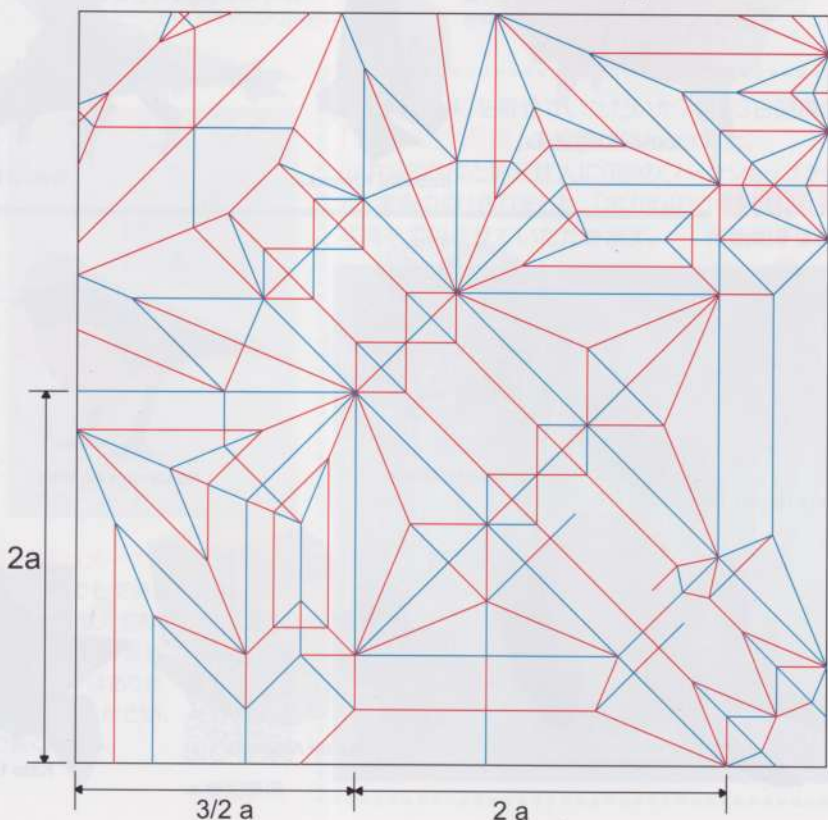


図1

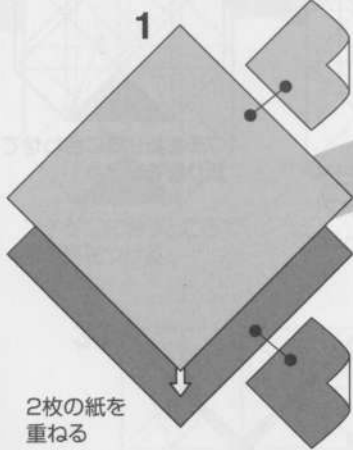
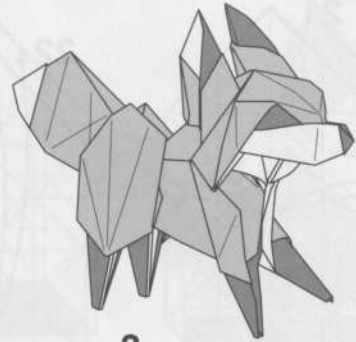


キツネ2024/Fox 2024

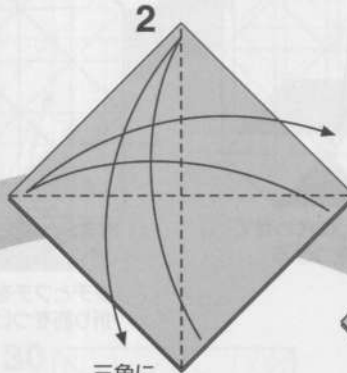
創作・折図:勝田恭平/by Katsuta Kyohei

Design 2024.05

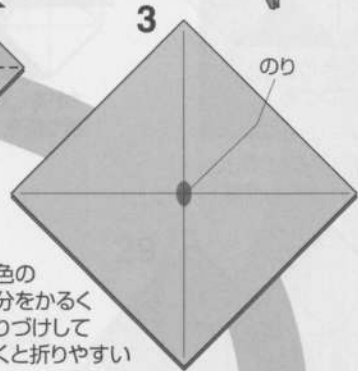
Diagram 2024.06



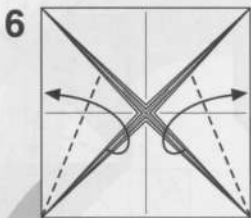
2枚の紙を
重ねる



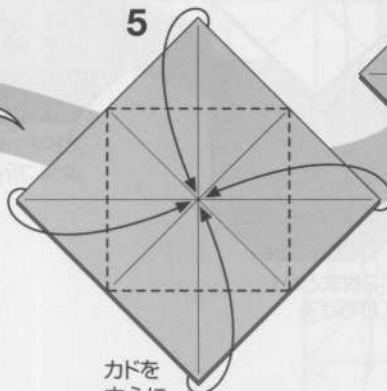
三角に
折り筋をつける



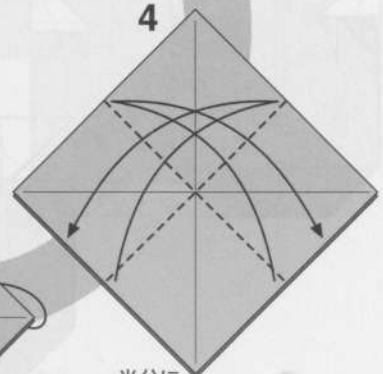
灰色の
部分をか
るくの
りづけ
してお
くと折
りやす
い



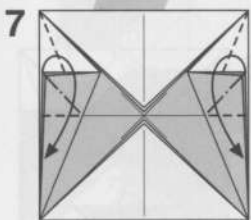
フチとフチを
合わせて折
る



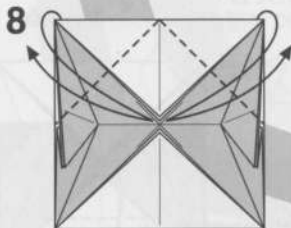
カドを
中心に
合わせて
折る



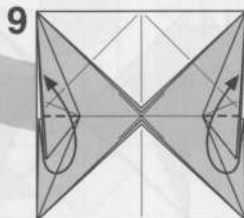
半分に
折り筋を
つける



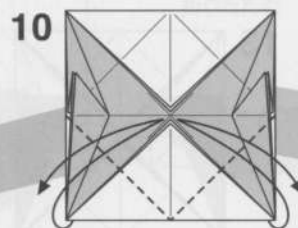
カドをつま
むように折
る



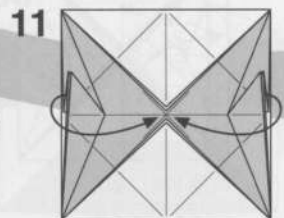
カドを中心
に合わせて
折り筋を
つける



カドを上へ
折る

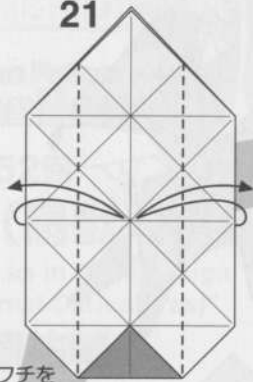


カドを中心
に合わせて
折り筋を
つける



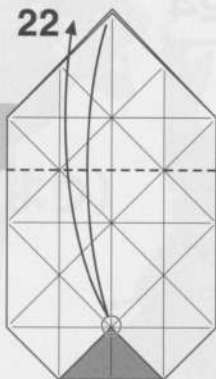
カドをひろ
げる

21



フチを
折り筋に合わせて
折り筋をつける

22



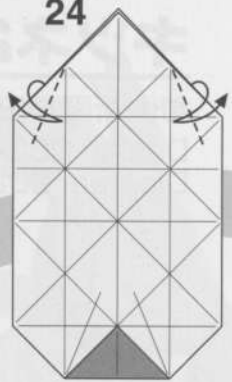
カドを○に合わせて
折り筋をつける

23



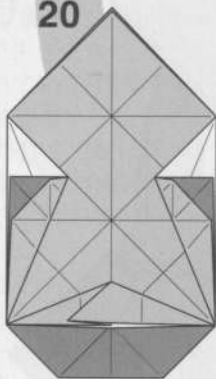
フチとフチを合わせて
折り筋をつける

24

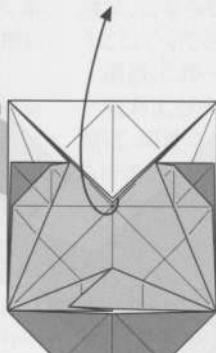


フチを折り筋に合わせて
折り筋をつける

20

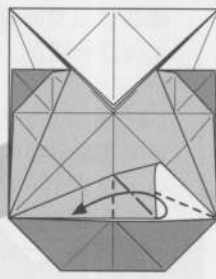


19



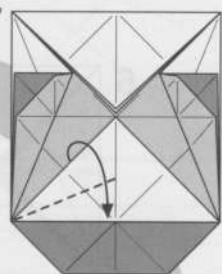
2枚まとめて
ひろげる

18



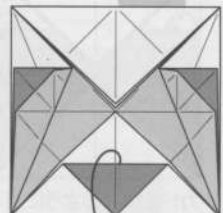
カドをつまむ
ように折る

17



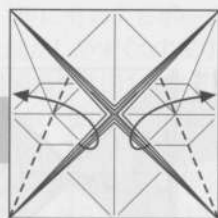
フチとフチを
合わせて折る

16



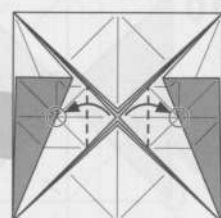
フチを
ひろげる

12



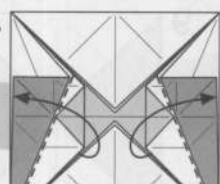
手前の1枚だけ
フチとフチを
合わせて折る

13



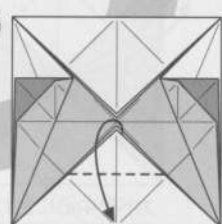
カドを○に合わせて折る

14

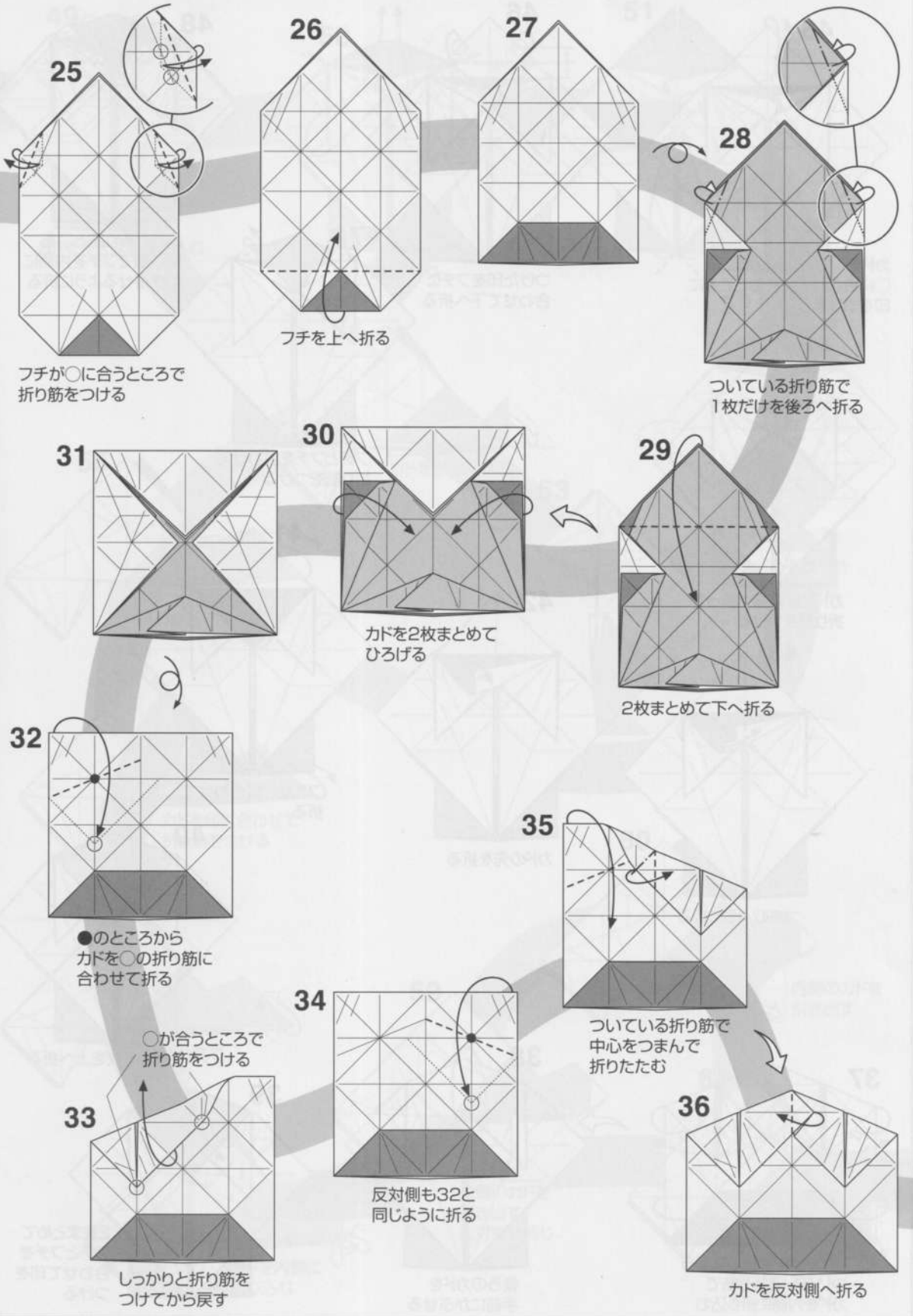


ついている折り筋で折る

15



手前の1枚を
フチに合わせて折る



25

フチが○に合うところで
折り筋をつける

26

フチを上へ折る

27

28

ついている折り筋で
1枚だけを後ろへ折る

31

30

カドを2枚まとめて
ひろげる

29

2枚まとめて下へ折る

32

●のところから
カドを○の折り筋に
合わせて折る

35

ついている折り筋で
中心をつまんで
折りたたむ

33

○が合うところで
折り筋をつける

34

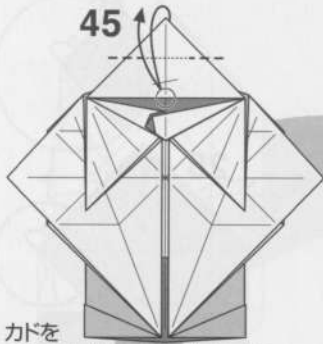
反対側も32と
同じように折る

36

カドを反対側へ折る

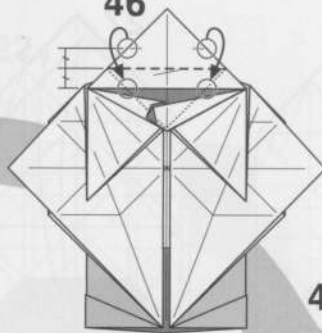
しっかりと折り筋を
つけてから戻す

45



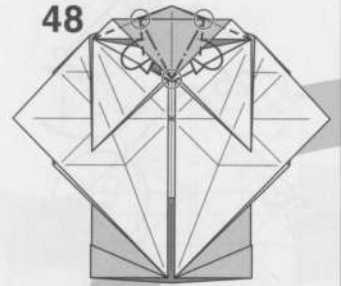
カドを
○に合わせてフチのところに
印をつける

46



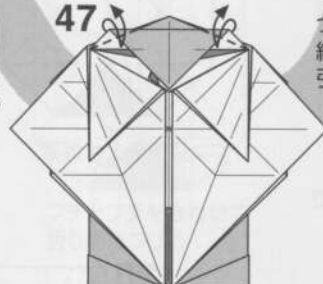
つけた印をフチに
合わせて下へ折る

48



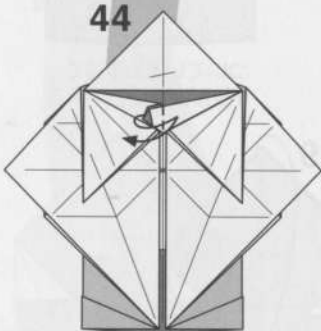
つけた折り筋と○を
結ぶ線でフチを内側に
引き寄せるように折る

47



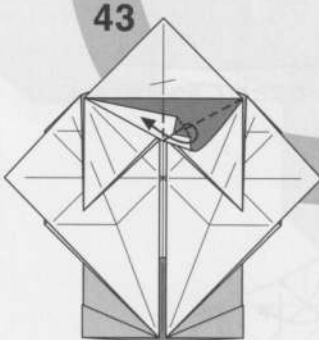
フチとフチを合わせて
折り筋をつける

44



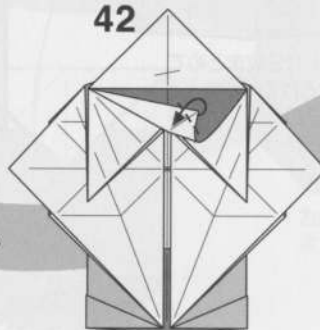
カドを反対側へ折って
折り筋をつける

43



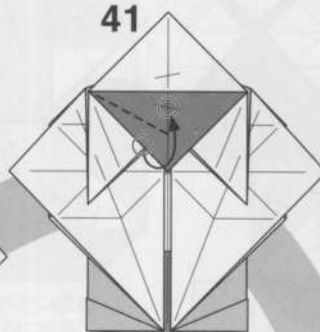
つまむように折る

42



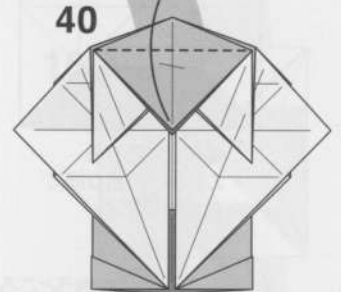
カドの先を折る

41



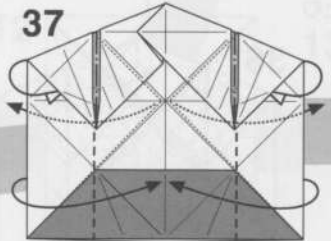
フチを○に合わせて
折る

40



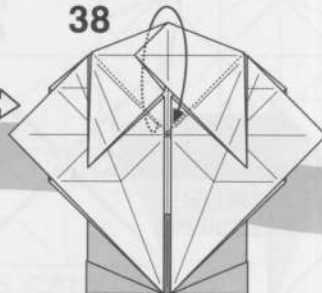
手前の1枚を上へ折る

37



後ろのカドを出しながら
ついている折り筋で
カドを内側に折り込む

38



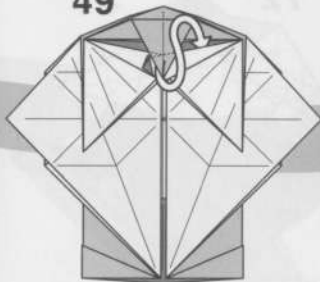
後ろのカドを
手前にかぶせる

39



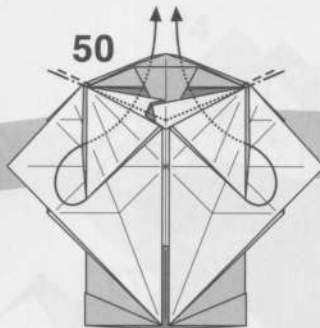
2枚まとめて
フチとフチを
合わせて印を
つける

49



カドをすき間に差し込む

50



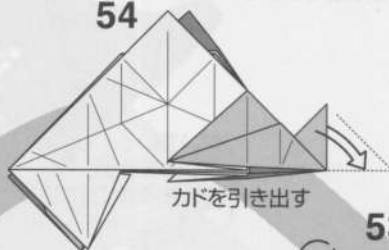
中わり折り

51



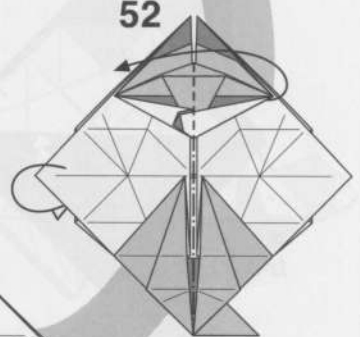
カドをつまむように折る

54



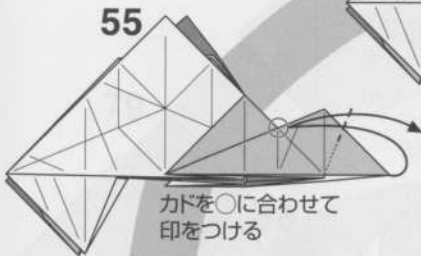
カドを引き出す

52



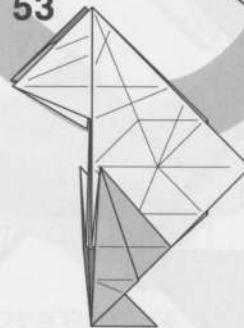
カドをそれぞれ反対側へ折る

55

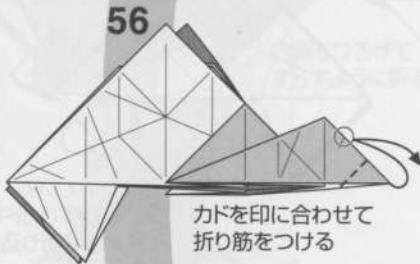


カドを○に合わせて印をつける

53

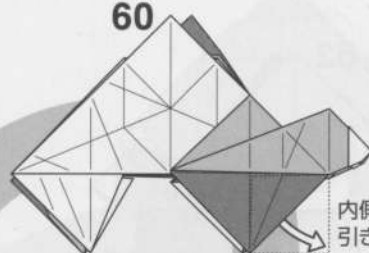


56



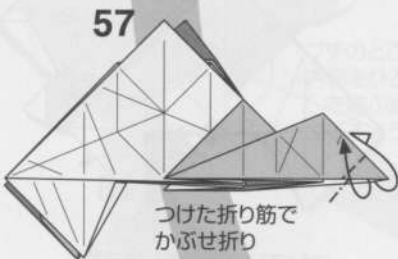
カドを印に合わせて折り筋をつける

60



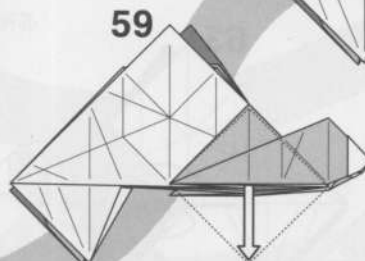
内側のカドを引き出す

57



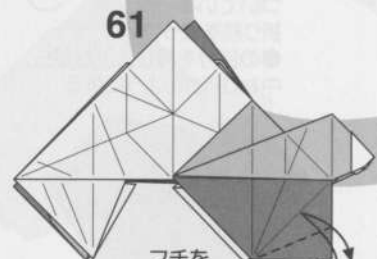
つけた折り筋でかぶせ折り

59



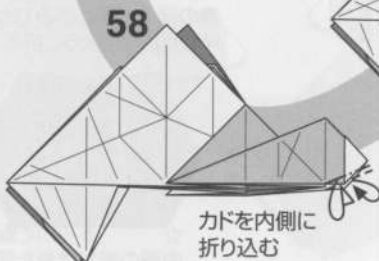
内側のカドを引き出す
反対側も同じ

61



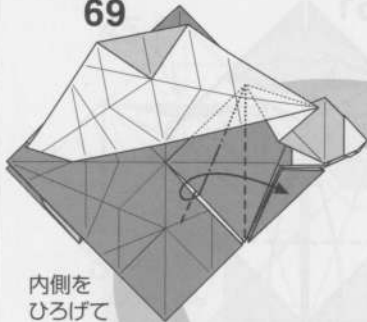
フチを折り筋に合わせて折り筋をつける

58



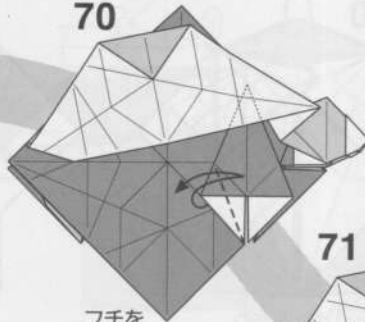
カドを内側に折り込む

69



内側を
ひろげて
つぶすように折る

70



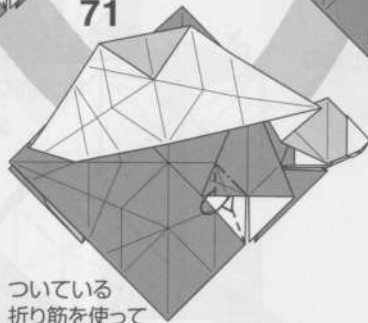
フチを
中心に合わせて
折り筋をつける

72



フチを中心
に合わせて折る

71



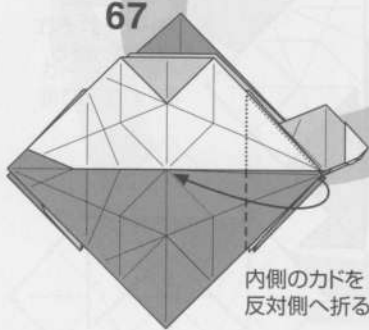
ついている
折り筋を使って
フチを内側に折り込む

68



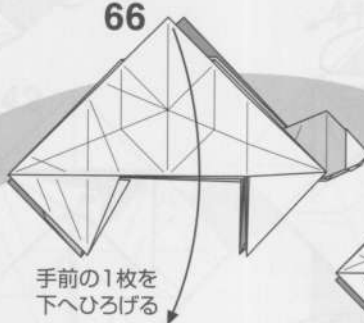
すき間を
かるくひろげる

67



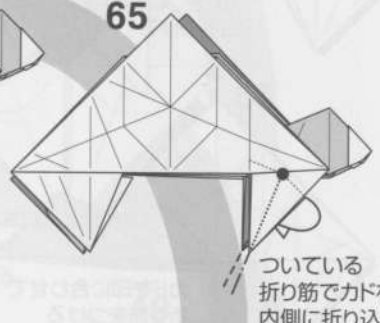
内側のカドを
反対側へ折る

66



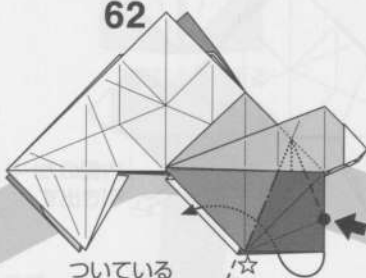
手前の1枚を
下へひろげる

65



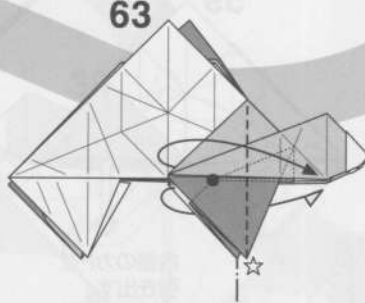
ついている
折り筋でカドを
内側に折り込む

62



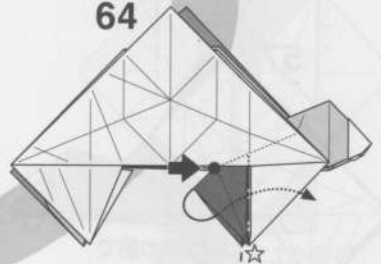
ついている
折り筋を使って
●の部分押し込みながら
中わり折りのように折る

63



カドを反対側へ折る

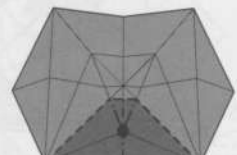
64



ついている折り筋を使って
●の部分押し込みながら
中わり折りのように折る

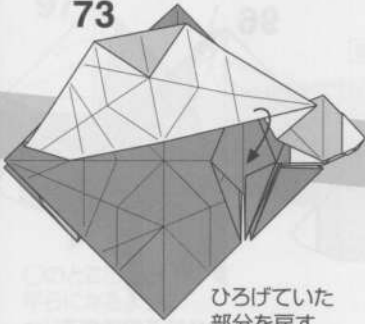


☆ ☆
内側の紙だけ見た図



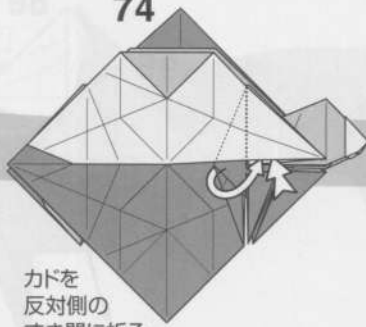
☆ ☆
内側の紙だけ見た図

73



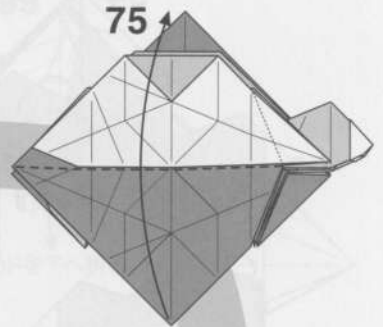
ひろげていた
部分を戻す

74



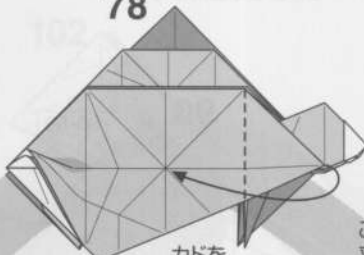
カドを
反対側の
すき間に折る

75



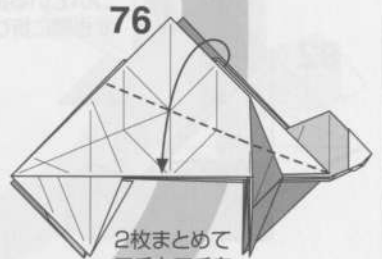
カドを上へ折る

78



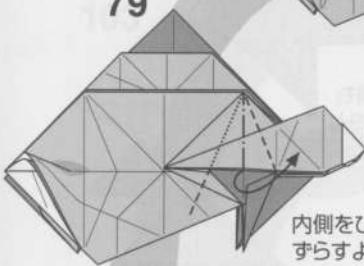
カドを
反対側へ折る

76



2枚まとめて
フチとフチを
合わせて折る

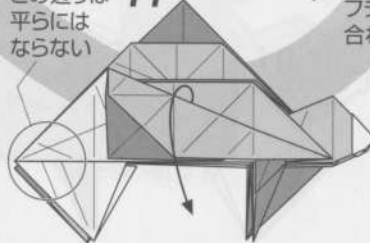
79



内側をひろげて
ずらすように折る

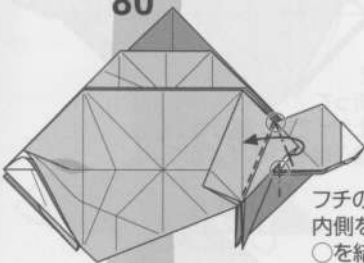
この辺りは
平らには
ならない

77



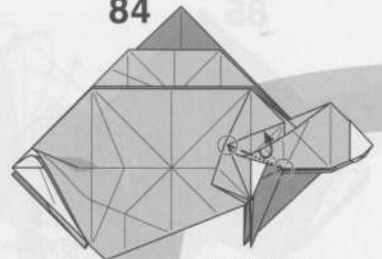
フチを下へひろげる

80



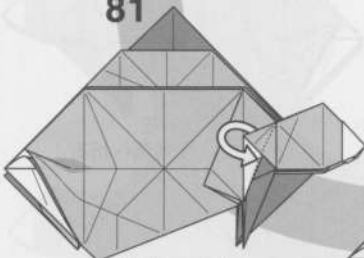
フチのところで
内側をひろげて
○を結ぶ線で
つぶすように折る

84



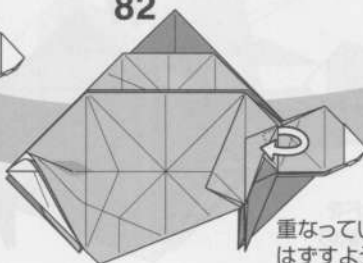
○を結ぶ線で
平らに折りたたむ

81



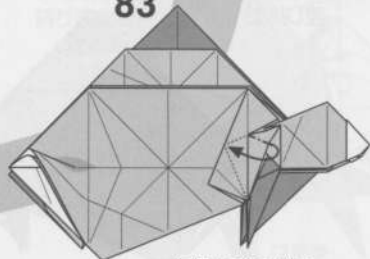
後ろのフチを
手前にかぶせる
ように折る

82

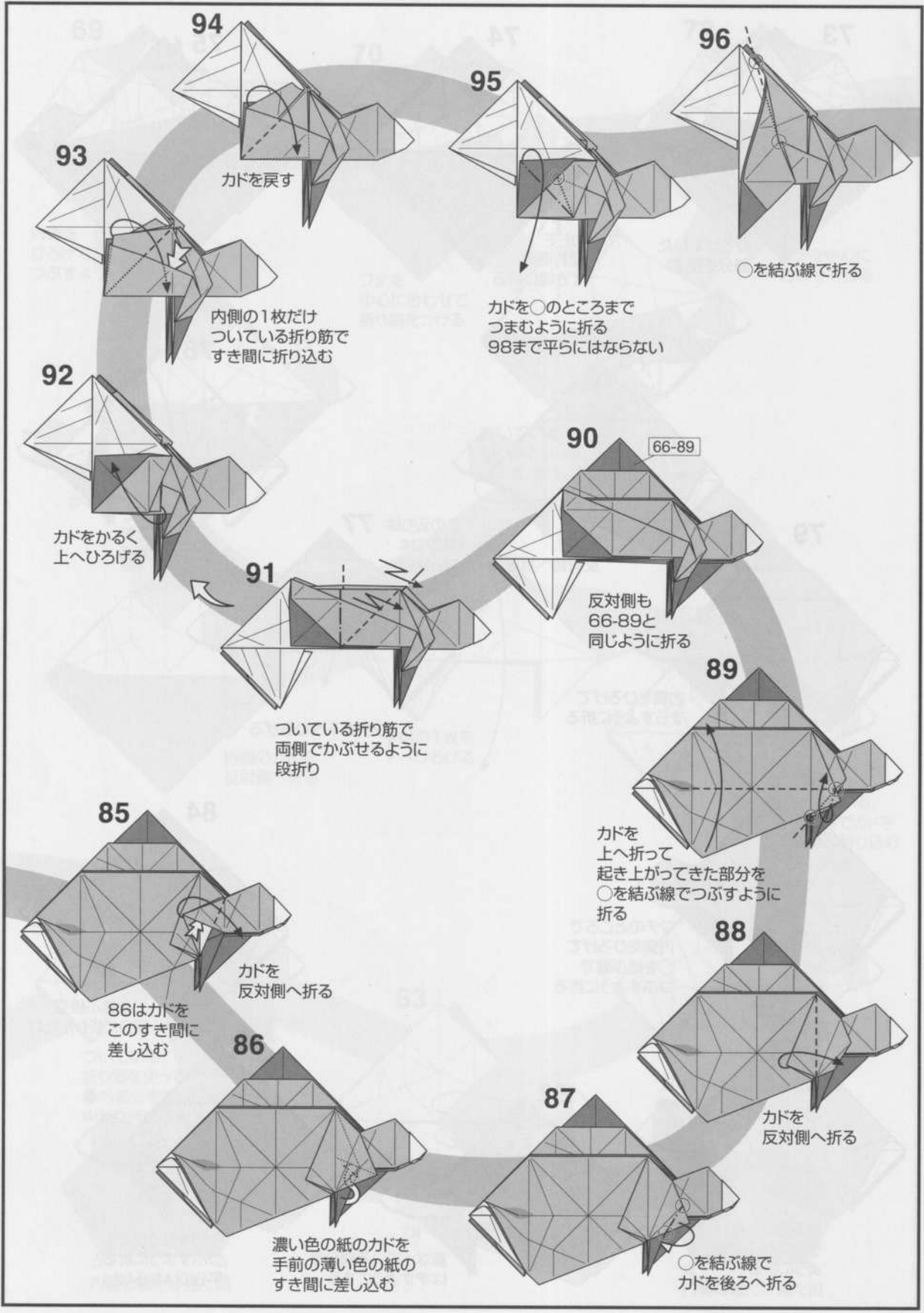


重なっている部分を
はずすようにする

83



内側をひろげて
つぶすように折る
平らにはならない



94

カドを戻す

95

カドを○のところまで
つまむように折る
98まで平らにはならない

96

○を結ぶ線で折る

93

内側の1枚だけ
ついている折り筋で
すき間に折り込む

92

カドをかるく
上へひろげる

90

66-89

反対側も
66-89と
同じように折る

91

ついている折り筋で
両側でかぶせるように
段折り

89

カドを
上へ折って
起き上がってきた部分を
○を結ぶ線でつぶすように
折る

85

カドを
反対側へ折る

88

カドを
反対側へ折る

86はカドを
このすき間に
差し込む

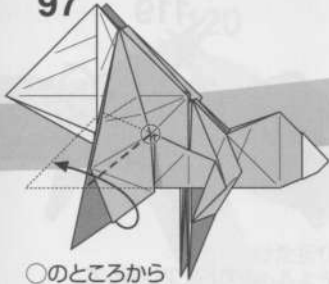
86

濃い色の紙のカドを
手前の薄い色の紙の
すき間に差し込む

87

○を結ぶ線で
カドを後ろへ折る

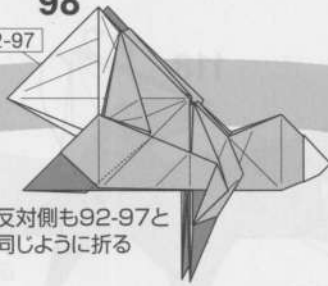
97



○のところから
平らになるように
カドを横へ折る

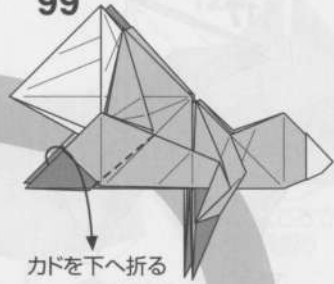
98

92-97



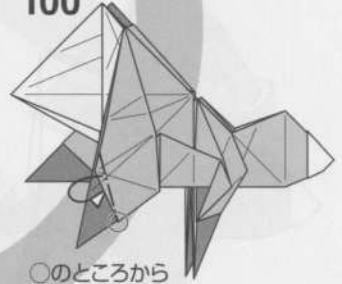
反対側も92-97と
同じように折る

99



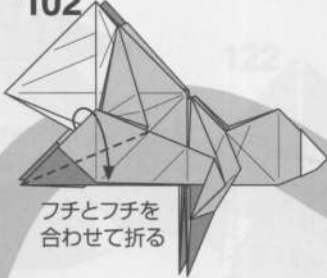
カドを下へ折る

100



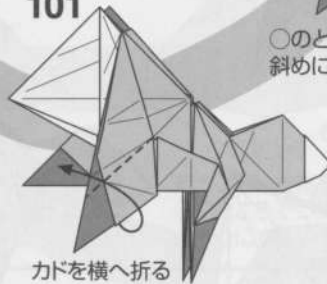
○のところから
斜めに後ろへ折る

102



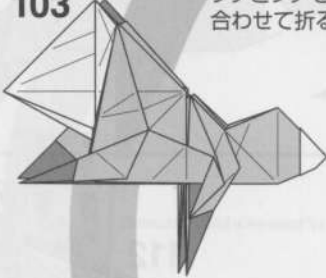
フチとフチを
合わせて折る

101

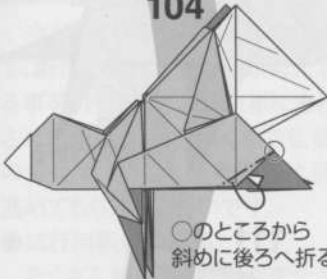


カドを横へ折る

103

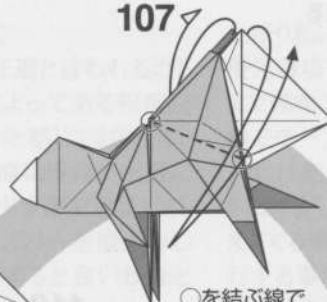


104



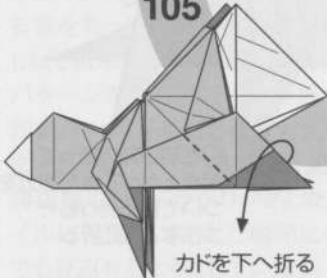
○のところから
斜めに後ろへ折る

107



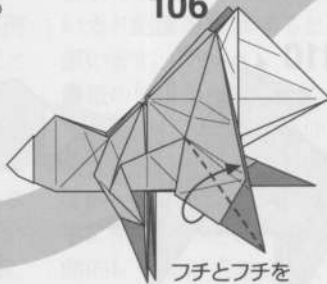
○を結ぶ線で
折り筋をつける

105



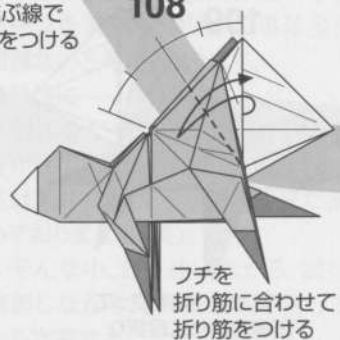
カドを下へ折る

106

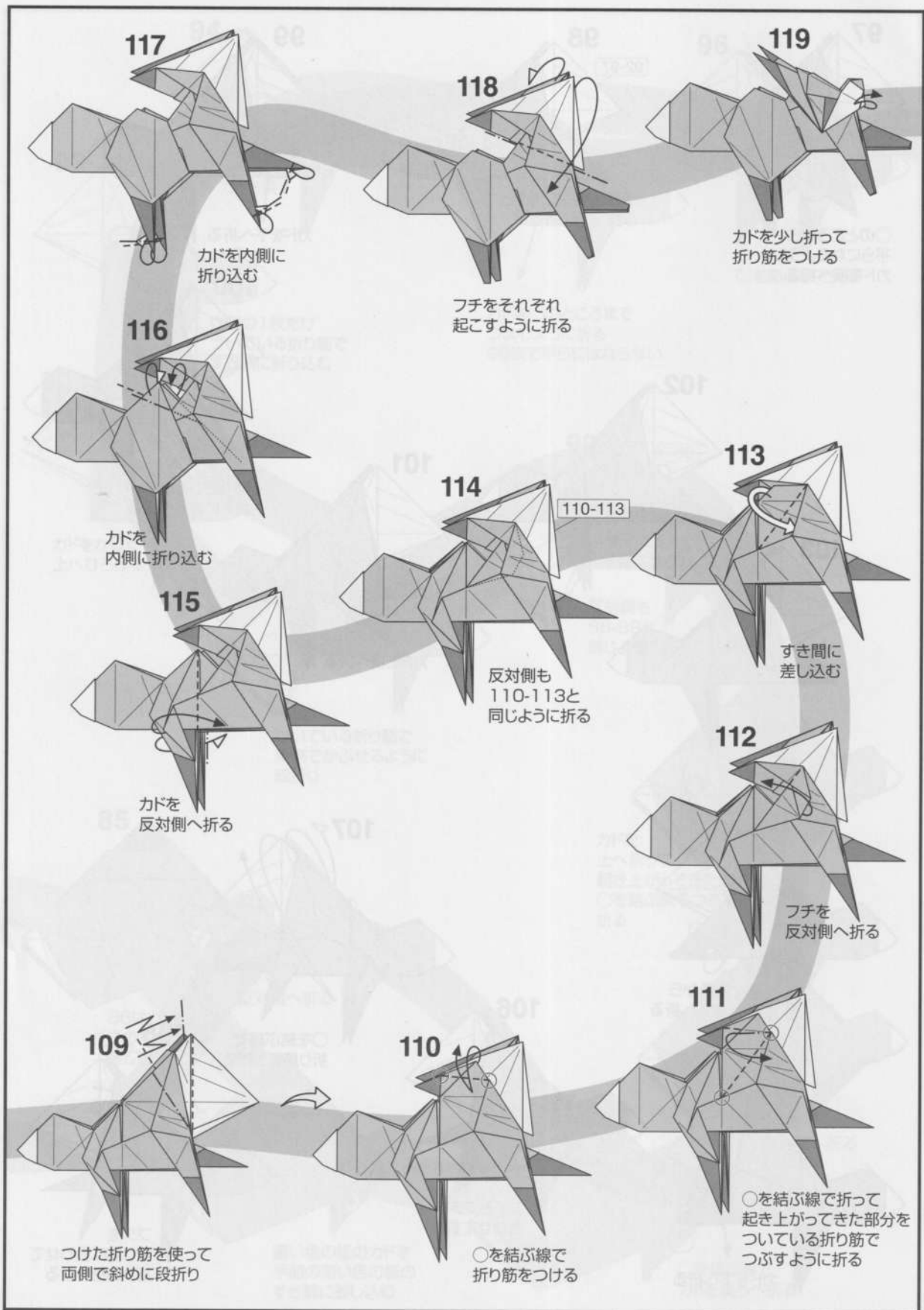


フチとフチを
合わせて折る

108



フチを
折り筋に合わせて
折り筋をつける



117

カドを内側に折り込む

118

フチをそれぞれ起こすように折る

119

カドを少し折って折り筋をつける

116

カドを内側に折り込む

114

反対側も110-113と同じように折る

113

すき間に差し込む

115

カドを反対側へ折る

112

フチを反対側へ折る

109

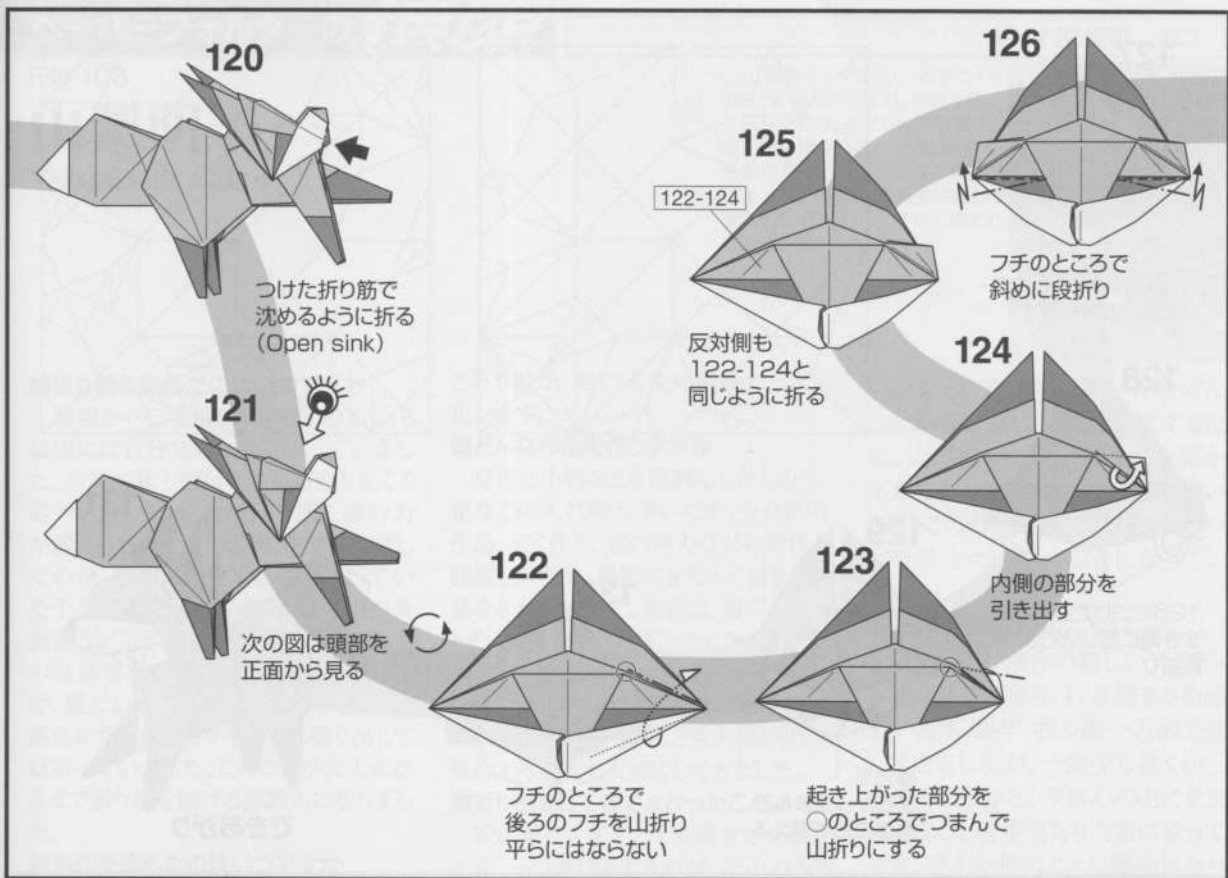
つけた折り筋を使って両側で斜めに段折り

110

○を結ぶ線で折り筋をつける

111

○を結ぶ線で折って起き上がってきた部分についている折り筋でつぶすように折る



120

つけた折り筋で沈めるように折る (Open sink)

121

次の図は頭部を正面から見る

122

フチのところで後ろのフチを山折り平らにはならない

123

起き上がった部分を○のところでつまんで山折りにする

126

フチのところで斜めに段折り

125

122-124

反対側も122-124と同じように折る

124

内側の部分を引き出す

おりすじ

Orisuzi ("Fold-Creases")

私の創作雑記

Miscellanies about My Designing Models

袋井一樹

Fukuuroi Kazuki

今回“おりすじ”の場をお借りして、創作に対して普段私が考えている事を、各項目ごとに簡単にまとめさせて頂きました。あくまで私個人の意見ですので、参考程度に読み進めてもらえたら幸いです。

●試行回数について

たくさん紙に触れば、たまたま何かに使える“良い形”に出会えることがあります。そして、それらが集まる事をもって作品が完成する事がしばしばあります。とにかくいろんなパターンを試し、ストックを持つ事が創作の第一歩だと私は考えています。出来たパーツを魚類、鳥類、爬虫類のようにラベリングしたファイルに保管し、ふとした瞬間にいつでも見返せるようにしています。

●カド配置について

折り紙において王道と言われるカド配置はモチーフによってある程度決まっている例が多いと感じております。

初歩のうちは素直に既存の配置に従った上で個性を出す事を意識して、慣れてきた所でセオリーを崩す珍しいカド配置を模索すると良いかなと思います。

●紙の使用効率について

私自身は折り紙の創作において紙の使用効率は必ずしも優先する必要はないと考えておりますが、不思議な事に使用効率を追い求めていくと、自動的に作品が洗練されていく事が多い様な気がしています。また、折り工程も面白くなる事が多く、折り図を描いてみようかなというモチベーションも

上がり私にとっては一石二鳥です。優先事項ではないと思います。あくまで趣味の範囲で。

●モチーフについて

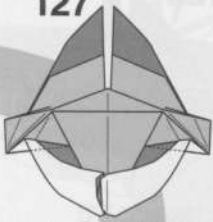
私は創作対象は生物がメインなのですが、創作途中で他の生物に見えてくる場合は素直にその生物に移行する事が多いです。創作途中でモチーフを柔軟に変更する事は全く問題ないと考えております。

●最後に

僭越ながら長々と創作について書かせて頂きましたが、実のところ、私は創作の何たるかをまだまだ掴めておりません(笑)。

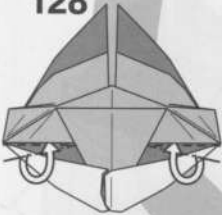
そんな中、日々迷いながら、試行錯誤しながら、折り紙と向き合っている次第です。

127



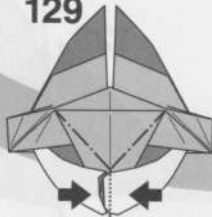
しっかりと折り筋をつけてから戻す

128



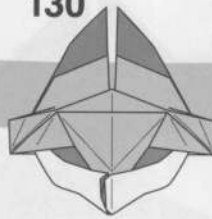
126でつけた折り筋で
すき間に差し込むように
段折り

129



鼻先を
左右からつまんで
頭部の形を整える

130



131



できあがり

折り紙千夜一夜

One Thousand and One Nights of Origami

第7夜

盛岡と叔父のこと

The City of Morioka and My Uncle

前川 淳 Maekawa Jun

日本折紙学会 評議員代表

前々号の津田良夫さんの追悼記事で、川畑文昭さんが、1970年代末の岩手大学で、農学部を卒業された津田さんと、工学部に入学した自身がニアミスだったという話を書いていた。同じころ、わたしの叔父は同大学の教育学部美術教育課で教えていた。川畑さんの卒業から数年後のことになるが、叔父を訪ねたさいに、叔父の担当する学生を前に折り紙の話をしたこともあった。つい先日までわたしも学生だったのに。ただ、これは数年の開きがあるので、ニアミスとは言えない。

その後、わたしは天文台の仕事についた。岩手県には国立天文台の水沢キャンパスがあるが、訪れる機会はなかった。今号の『ぼくらは

折紙探偵団』の記事を書くために盛岡に弾丸旅行をしたが、それは、約40年前に60歳で急逝した叔父の葬式で同地を訪れて以来のことだった。叔父は美大の彫刻科の出身で、書籍の装丁を多数手がけた美術家だった。子供のころは同居していたので、美術への関心ということで影響を受けた。

盛岡旅行では、『ぼくらは』の取材のほか、市の北部に70年代から80年代にできた郊外住宅地にも足をのぼした。そこにある公園の野外オブジェの中に叔父のつくったものがあるということを知り、それを見たかったからである。「テーブルとベンチ」と題されたそれは、彫刻というより、まさにテーブルとベンチで、叔父のにやりとした顔が見えるような「作品」だった。高度

経済成長時代にできたニュータウンは起伏の多い丘陵にあり、そこには、地域性を感じさせない、東京の郊外と同じたずまいの風景が広がっていた。訪ねる前には、北上川の河畔に近いこともあって、啄木の歌「やわらかに柳あをめる 北上の岸辺目に見ゆ 泣けとごとくに」が頭の中にループしていて、のんびりした散歩を想像していたのだが、真夏のような陽射しの中をただ汗だくになって歩けばかりで、勝手に思い描いていた啄木や賢治が歩いた風景とは違っていた。そしてふいに、若くして逝った啄木や賢治はむろん、わたしがとうに叔父の享年を超えているということを強く思った。