

展覧会出品作品

- | | |
|-----------------------|-------------|
| ① 「flyyying girl#1 Ω」 | A1 digital |
| ② 「fg-1 painting」 | P30 acrylic |
| ③ 「Ω 習作」 | B3 acrylic |
| ④ flyyying girl ラフ | B5 ボールペン |
| ⑤ flyyying girl ラフ | A4 digital |
| ⑥ フライングガール ラフ | B5 ミリペン |
| ⑦ Ω パーツ | A4 digital |
| ⑧ Ω ラフ | B5 シャープペン |
| ⑨ Ω パーツ | A4 digital |
| ⑩ ごあいさつ | A2 digital |
| ⑪ 広告用ポスター | A2 digital |
| ⑫ Ωの創り方 | A2 digital |
| ⑬ fgシリーズ | A2 digital |
| ⑭ 伝説の3匹コーナー | |
| ⑮ フライングガール | F8 acrylic |
| ⑯ ファイル/ノート | 原画/ラフ設定など |
| ⑰ アイあるセカイに生きよう | B4 ペン マンガ |
| ⑱ 展覧会用レジュメ | A4 digital |

※展示位置は、若干、入れ替わっている場合があります。ご了承下さい。

BUY ART ¥ 3,000-

カジュアルにアートを購入できるよう、3000円均一の作品を多数、展示してみました。会期中に作品が追加されたりもする予定で、展示入れ替えごとに楽しんで頂ければ幸いです。また、絵を描いてて出品したい方がいれば、作者まで、ご連絡を下されば、検討いたします。よろしくお願ひします。

ナガモト (<http://pop-life-works.com>)

制作：2009.3/31 pop-life-works

マンガで ART 展 vol.2 flyyying girl pre exhibition

input>output>INPUT

⌘+I

⌘+G

⌘+V

Ω
オメガ
一枚の絵が
出来るまで

option→ドラッグ

3/31 (火)~4/5 (日)
お茶屋のあ (in 館林)

⌘+C

shift+⌘+G

⌘+X



白のプロトタイプ。こっちのが本番のより明らかにカッコいいという。

まあカッコいいを、あえて目指さなかったんですが、イラレの方が使い慣れてないので、エンピツの方がリアルに見るとまだ良い線が出る面もあるのですよね。イラレにはイラレの面白さがあるんですけど、これ描いて、実線はやっぱり強いなとか思いました。

絵自体は失敗してると思います。無駄にピカソのまねとかしてますし。真ん中のオメガだけは結構、出来が良いと思いますけど。というわけで、真ん中は本番の下絵に使いました。結構、変えてますが、

オメガのプロトタイプとしては、この前にビジュアルデザインを決めた絵がもう一個あるんですが、かなりグジャグジャでお見せ出来るレベルじゃないのもあって、こっちを採用しときました。これは、いま見ると、絵としても成立してるかなと。

ちなみに、これは木曜にいつも集まってる伝説の3匹の集会みたいなので即興で描きました。たぶん他の二人はカルタ描いてたような気がします。モンハンだっけ？たぶん一時間ぐらいで描いてます。これを一時間で描くとグツタリです。疲れます。線画は細かいので神経使います。

使用画材：ラクガキ紙の紙、エンピツ。



白のパーツです。左がラフで、それに沿って描いてます。描き方は、Adobe illustrator のページを参考にしてみてください。

パーツとはいえ、画像自体は独立して描いてます。一応、fg-680 と、fg-723 という設定です。いま決めましたので、ナンバーは変更するかも。

左の絵 fg-680 は、最初に描いたという事もあって、結構、時間がかかっています。レイヤーも100枚ぐらい使っていて、いろいろ描いてみて分かる事がいっぱいあったという感じです。色を塗ると、ぼってりして見えるので、もっと細くした方が良くないかなとか。自分としては、珍しく肉感的な感じが出てるのは、後ろ姿だからという事もあるかもしれませんが、ラフの方はスリムなので、どうなんでしょう。後ろ姿は意外と難しいです。

右の絵 fg-723 は、難航しました。顔もあるし。ポーズもヘンだし。膝をつかないと成立しない絵で、写真とかいろいろ見ながら、何とか描いた感じです。なので、若干の不満もあるのですが、まあ、パーツだし。良いかなと。

基本的に全てを illustrator 上でやるとはいえ、パーツを別に描いて貼るといのは、コラージュの手法なので、最初の考えに戻った感じですが、方向性としては完全なアニメ絵になっていきました。これは illustrator の特性上の問題もありますが、大きくは根本的な自分の趣味が出てるといような気がします。最近、アニメなんて全然見てませんが、もっと少年の頃の。

とはいえ、一枚出来たので、とりあえず、今はペインティングやドローイングの方に力をいれてるんですけど、もうちょっと大人向けに展開していきたいですね。今度からは。

Adobe illustrator

今回、メインで使用したのは、illustrator というツールです。なので、その説明をしたいと思います。ツール自体の説明は技法書に載ってる事なので割愛して、それを踏まえて、自分のやり方を説明していきます。

1. ラフ画をトレース

基本的に illustrator 上だと、全体像が見えにくいので、下絵のラフ画をスキャンして、先ずは大まかにトレースしていきます。この時、ものすごい大まかにやります。あとで整えるので。



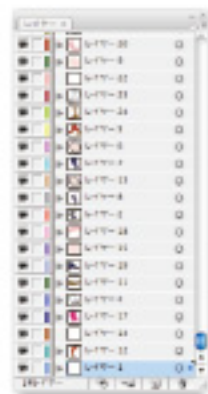
下絵を取り込む。削りとラフに描いてますが、本来、しっかり描くべきです。全体像は、あとで修正していくので。



ペンタプレットを使って、鉛筆ツールでざっくりトレースします。



髪色と塗りの色は、同時に設定します。色は簡単に変更できます。



レイヤー。上のレイヤーに配置したブロックは、下のレイヤーを隠します。



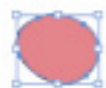
こうしたパーツで構成して、絵は削られています。各パーツをレイヤーで管理して順番に重ねます。



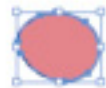
完成。オメガの本画でも、一部、このまま使っていますが、世間はもっと複雑な事をやっています。次から、それを説明していきます。

2. ブロックを分ける

自分の場合、輪郭線もブロックで削っています。線に見える黒は、均一な線ではなくブロックで削ります。その為、線の部分と面の部分をアウトライン化して、パーツ分けしていきます。



丸の形です。これをアウトライン処理して、線と塗りのパーツを分けます。



アウトラインをした状態。青い点がある内側と外側、両方に増えています。



点は、ダイレクト選択ツールで引っ張ると形が変わります。図はオーバーヒアしています。

3. 輪郭線をつくる

ブロック分けしたら、一個一個、点をズラしたり削ったりして、輪郭線を整えていきます。



4. 色を塗る

輪郭線に沿って、色を塗ります。輪郭線が見えないように輪郭線の下に新規レイヤーをつくり、輪郭線に沿ったベタ塗りの面を削ります。この時、輪郭線に輪があるので、その下にかぶさればいい感じでざっくりと塗ります。また、影がある場合は、輪郭線と面の間に新規レイヤーを削り、その間に塗る色を乗せます。



輪郭線



塗りの面



影



レイヤーの階層を分かりやすくするため、わざとズラして合わせてみました。

5. パーツを構成する

削って行ったパーツを構成して完成です。構成と言っても、実際には、最終的に構成するわけではなく、頭の中でレイヤーの順番を整理しながら、重ねていざっつ作業をしていきます。オメガの場合は、データが膨大すぎるので、女の子パーツだけで、別に削って貼付けたりという事をしています。



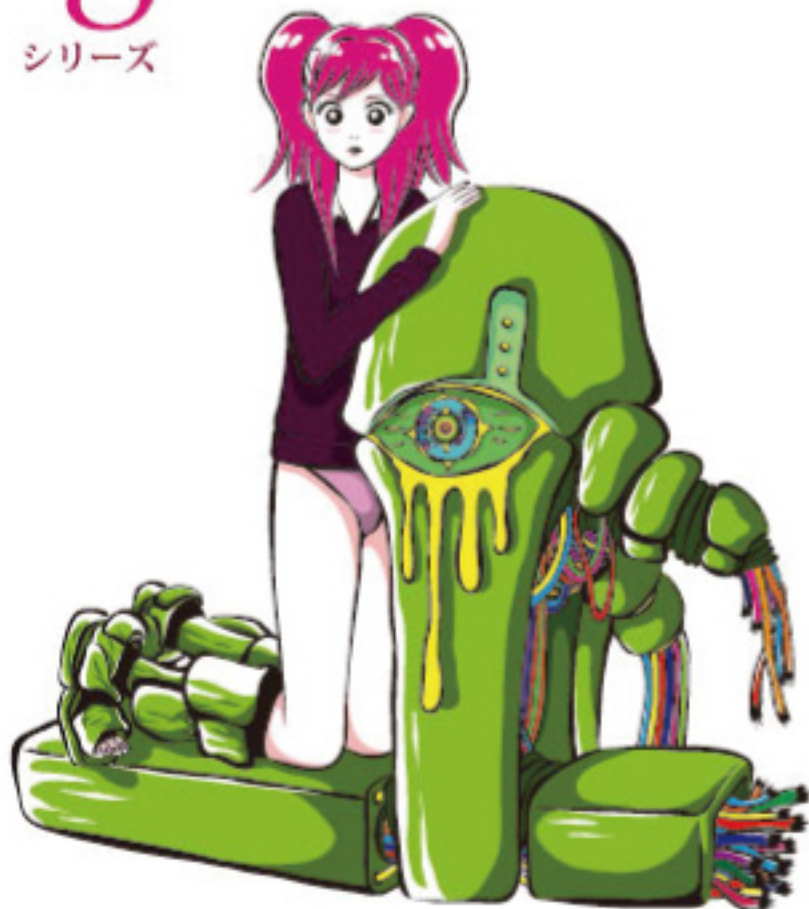
パーツの完成図。簡単な図ですが、24のレイヤーから出来ています。



作業途中の絵の一部。この図を見れば、ある程度、作業の順序が想像できるのではないかと。

実際には、こんな感じでザックリと描いたものを、どんどん具体的にしていって事が多いです。靴描くのは、結構、大変なので、後回しにしたのですが。

ちなみに、こっちの女の子は最終的にレイヤー100枚くらい使っています。



fg-1

最初のメインビジュアル。これは割と出来が良いと思います。かなりPOP度が高く、最初に合格点出たー！！と喜んだ絵です。

ただ、アイコンとしては良いんだけど、絵としては見栄えが悪くて、そのへんで扱いが難しくってどうしたものかなあと試行錯誤しました。とりあえず、女の子の顔は結構かっちりこれで決まっただんですが、背景どうしようとか割とどう展開させるべきか見失って、これ以後、停滞してしまいました。まだ、このときは設定とかも曖昧で、とにかくメカと女の子なんだという事で描いてますが、どちらかという、自分の売りはメカなんだと再認識したような部分もあって、そういう方向に力をいれて削ってる絵だったりもします。女の子とメカのバランスがまとまってるなどは思います。

ただ、実はこれ、むちゃくちゃ時間がかかってまして。たしか、ほぼぶっつけぐらいで2週間ぐらいかかってまして。これだけ描くのに、こんな時間がかかるのかよー！みたいな感じで、なかなかイラレで絵を描くのも大変だーとめげそうになりました。

という、この絵は、未だに自分のケータイの待ち受け画像とかミクシィのプロフ画像に使っているので、flyyying girlのメインビジュアルみたいに扱っている部分が無いでもないです。

使用画材：illustrator CS3 for MAC OSX



fg-2



fg-3



fg-4

and more.....

他の fg シリーズの機体です。あくまで機体。量産型女の子。蛇口から水をひねるように生まれてくる存在です。

fg シリーズは、容姿がほぼ一緒なので、基本的に他の機体との共同性も強く、安定ベースのメンタルを持って生まれてきます。その為、個体識別は割りとファッションでやっているという設定で、着せ替え女の子みたいにバリエーションが展開していくという予定です。

fg-2 は、黒とマゼンタの配色のカバンが描きたくて、描きました。いろいろ迷って、ジャージです。結構、男っぽくなってしまったんですが、まあ、良いかなと。ガタイもしっかりしてる感じで、背では、肩掛けのバッグを女の子にさせて胸を強調するというフェティッシュな絵が結構ありますが、そういう感じに全然なってません。が、いま見ると、そうやった方が良かったなとか思わないでもないです。動かすと良いかなというデザインという感じです。イラストというよりは、マンガベースで生きそうな機体かなと。

fg-3 は、完全に女の子ですね。女の子イメージな女の子。見たまんまです。昭和ノスタルジーなところを踏まえつつ、体型が現代っぽいというか、モデルっぽいのが良いなと思って描きました。かなり成功したんじゃないかと思います。好きな機体です。

fg-4 は、この展覧会の広告用という完全に目的を持って描かれた機体です。そういう風に現実的なデザインのリクエストがあって、それに対応してバリエーションが増えるみたいな感じがやりたいなと思うところでもあるので、やってみました。と言う風に、そんな広告的リクエスト(自分のとはいえ)あっただけに、結構、没も多くて、最終的にこんな感じになったのですが、最終的なラフはさらっと描きまして、うまく行ったんじゃないかと思います。結構、難航してのために、出来る時はそんなもんかなと。物語上では、単純に絵が好きなお子という設定です。たぶん飛びながら描くんでしょう。そういうビジュアルもあとで割りたいですね。

使用画材：ペン photoshop CS3

flyyying girl の出来るまで

この展覧会の中心を為すのは、「flyyying girl」という作品です。なので、ここでは、flyyying girl という作品が実際に始動するまでの事を書きたいと思います。

まず、元々の発端は、「アイあるセカイを生きよう」というマンガ作品にあります。この作品で飛ぶ女の子を主役にした事で、そういうモチーフが自分に定着してきたように思います。この作品は、展覧会にファイルが置いてあるので、よかったら見て下さい。改めて読み返すと、絵は、結構、良いかなって思いました。マンガとしては、勢いありすぎてダメだけど。



そもそもの話、飛ぶ女の子というのは、POP=ガール=飛ぶイメージみたいな所から来てるんでしょう。特に、自分たち世代は、ナウシカとか、うる星やつらとか、ドラゴンボールとか、ポップカルチャーにおいて、飛んでる女の子のイメージが強かったので、その焼き直し感は否めません。この段階では、この試みは単なる模倣で失敗してると言えるでしょう。現実問題、ちゃんと描いたマンガとしては、これが最後になったようなものです。まあ、先が見えちゃったんですね。才能ない事に10年かけて気づいた感じです。

才能があるかないかは、やっぱり、判断するまでに10年かかるでしょう。ただ、無い事に気づいても、全部がムダになるって事は無いもんで、自分の場合、絵が残りました。元々、話がやりたくて、マンガ描いてたのに絵が残るんだから面白いもんです。最初、絵は下手だったんですが、絵は持続性がものを言うというか、努力と根性でなんとかなる部分があるので、そこに才能があったのかなって思います。絵には、多分、才能がないですが。なので、絵を描く時は、いつも絵の外的要素を詰めて考えます。そこで出て来たのが、フライングガールというモチーフです。マンガの一コマを絵に起こすというような事をしきりにやってて、その流れで、やってすぐに立ち消えた企画が「フライングガール」という企画だったので（つづく）。



flyyying girl の出来るまで その2

「フライングガール」という企画自体は、あっという間に消えました。なんで消えたかという、人体が上手く描けなかったからです。また、描くのも好きじゃなかった。何故だか、自分は、振り返ると、クマくとウサギくんとか、そういう擬人化した動物とか、前回展覧会のようなメカの絵とかばっか描いてて人間を描いてなかったのです。まあ、基本、人間嫌いな青春を送ってしまったもので、その名残でしょうか（マンガ描く人に多いですよ）。

しかしながら、ある日また、突如として「人間」というモチーフに興味が出てきました。その一つには、似顔絵でいっぱい人間を描いたからというものもあると思います。また、その似顔絵をやる場（下町夜市とか）で人と交流したり、徐々に人間の面白みに気づいて来たのだと思います。気づいたのが、30歳過ぎてますから遅いんですけど、まあ、そんなもんでしょう。

モチーフとして、完全に転機となったのは、ハロプロです。ドアップという動画サイトにハロプロPVが無料でアップされてるんですが、それを見て、すっかりハマってしまいました。その流れで、人間アリかもみたいな感じになってきたのだと思います。思いますっていうのは、仕事以外の事は、全部、勘でやってるので、あとで考えて、そうかな？ってぐらいの感じだからです。

但し、最初に影響を受けたのは、aira mitsuki のロボットハニーのジャケットのような気がします。aira mitsuki の写真の上にイラストレーションが描いてあって、そっちのイラストレーションな感じがやりたいなあって。ああ、そうだ。発端は、それでした。ぜんぜん人間描きたかったわけじゃないじゃん。いま思い出しました。コラージュ的な感じの絵は、元々やりたいっていうのがあって、そういう流れで人間の写真とか使ったイラストレーション良いかなあみたい。よく考えたら、そういうのは、パレットクラブっていうイラストレーションの学校行ってた時もやってました。全然モノにならなかったけど。田舎もんの常として、都会の真似して、全然モノにならないパターンにハマってしまいましたという所でしょうか。

文章ばかりですいません。という中、転機になったのは、以下の図でした。

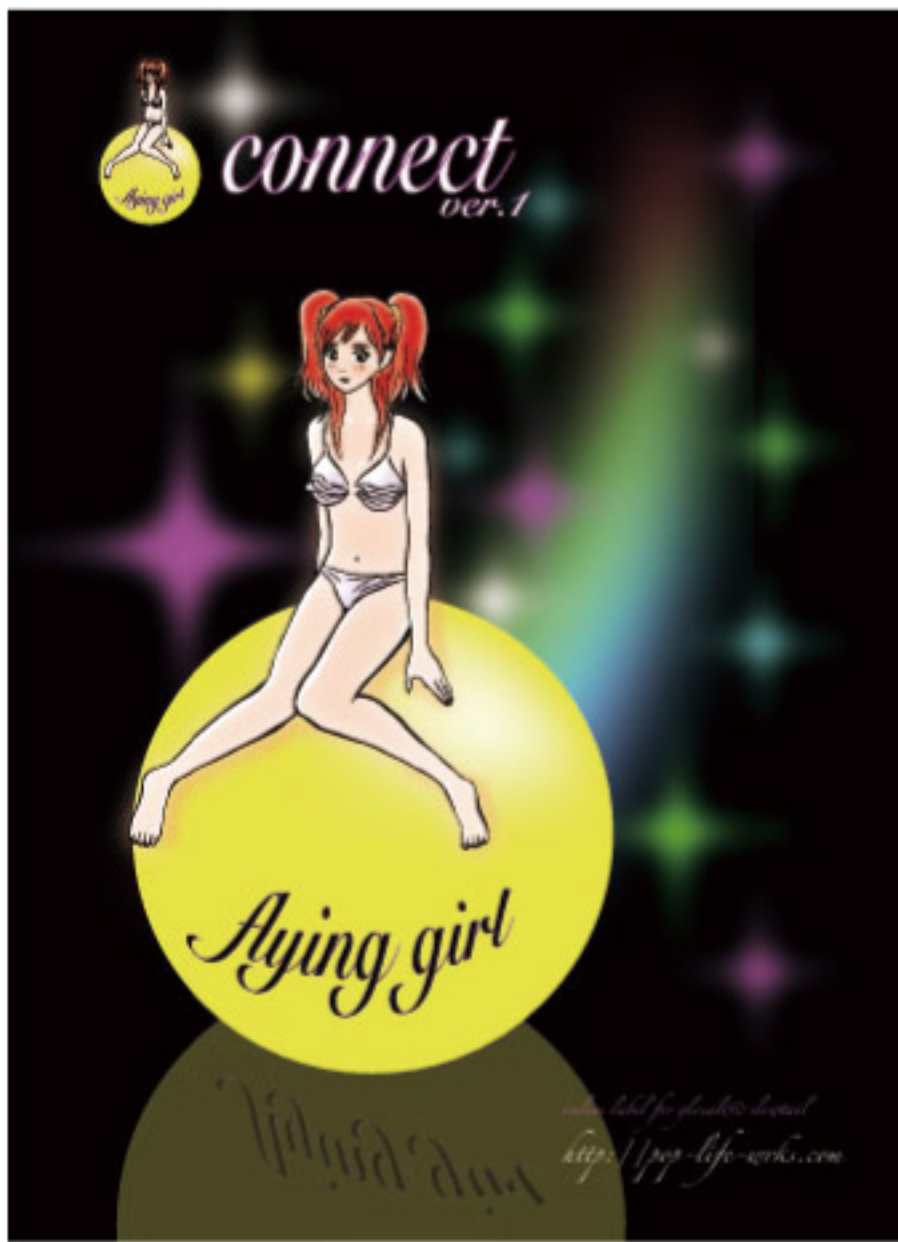


元々、コラージュをする為には、女の子のおしゃれな写真とかイラストレーションとかが必要で、そういうのが欲しいものの、そういうのを提供してくれる人がいないので、じゃあ、女の子部分も自分で描いてみるかぁと描いてみたら、意外にイケるかなって感じになったのが flyyying girl に完全に GO を出した発端です。左は、いま見るとひどいけど、右は、いま見ても良いですね。完璧に男が描いてる匂いを消せてるかなと。少女マンガ的。

全体としてのトーンも理想としては、こういう感じです。ある意味、自分の女の子的部分を拡大していった女の子が描ければベストかなあ。とか書くとちょっとキモいですが、まあ、どっちにしろ、オッサンが女の子描いてる時点でキモいか。

一応、そういった部分を踏まえて、女の子を主題として、作品創りをしていてるんですが、結局、ストーリーを考える内にメカメカな方向に行って、キッチリ男性チックな意匠に満ちて来てる昨今なので、まあ、こんなもんかなって感じ。それ意外の面も出して行きたいとは思いますが、何分、仕事以外の事は全部、勘でやってるので、今後の展開はどうなるか、自分でも予測不可です。

というわけで、「flyyying girl」は、そんな感じで出来上がりました。そして、現在、オメガに至ってます。たのしんで頂けたら、幸いです。



これは、ひどいっすね。お見せするのも恥ずかしいぐらいですが、最初の段階はこんなに酷かったのにGO！を出してたんです。という事をお伝えすべく、晒しあげ。

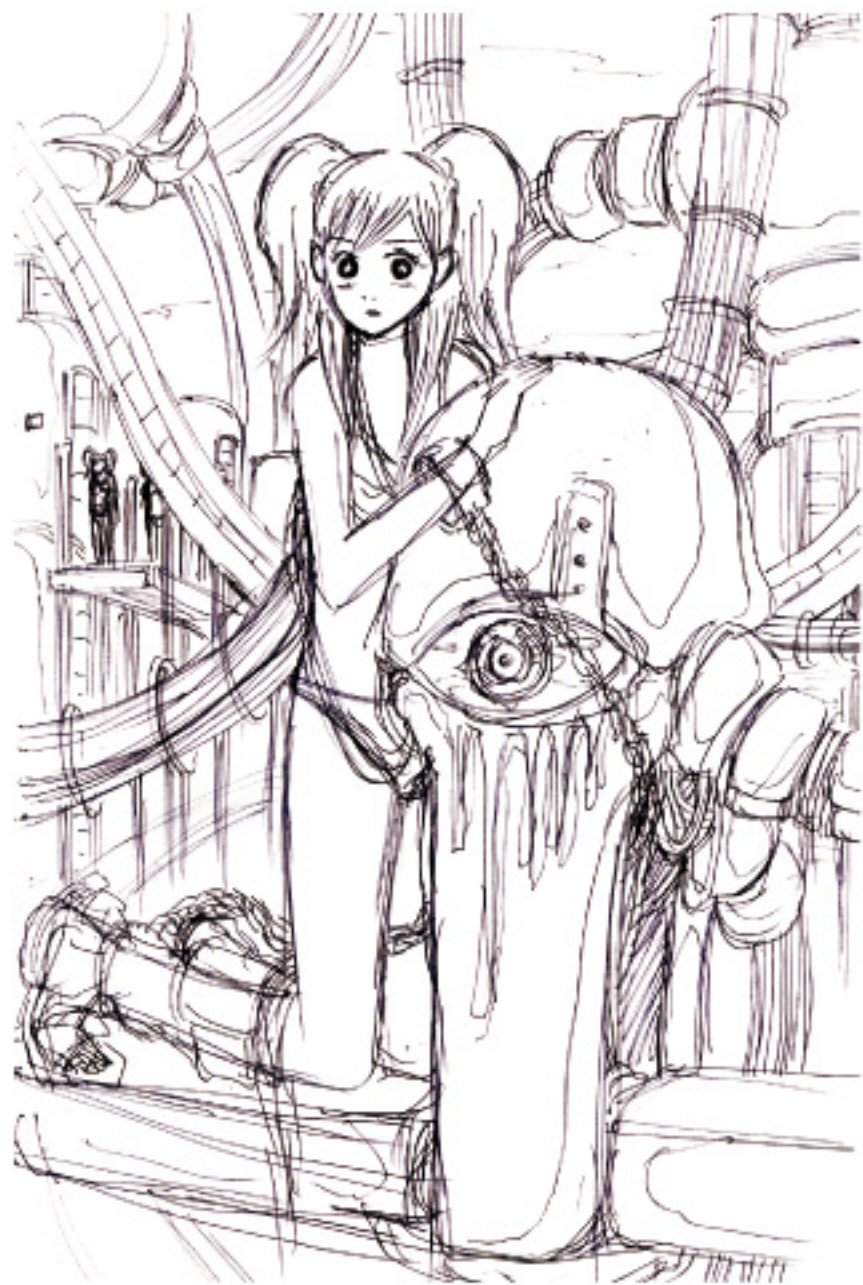
でも、最初はこんなもんです。これ以前にコネクトというメカメカなシリーズを企画してたんですが、余りにややこしいので、そんなややこしい設定を捨てて、ダメだ！これじゃ！やっぱり、POPを描く！ちゃんと描く！＝GIRLを描く！と決めたのはいいけど、女の子をどう描けばいいのか皆目、検討がつかず、こんな感じになってしまいました。イメージの中で人間をでっちあげるとモノにならないという悪例ですね。まあ、そういう面白さも無いでもないですけど、なんで水着？とか。割とシュールな感じで。(当時の文章を読むとファッションに皆目検討がつかずにとりあえず水着だったようです。テキストすぎ。ナメすぎ。)

あと、女の子を扱う事にしたのは、ハロプロの影響大でございますが、の割に顔が大人っぽいですね。改めて見ると、思ったより、よく見ると面白い絵ではありますね。二度と描けないと思います(描きたくもないけど)

使用画材：illustratorCS3 for MA OS X



ちなみに、この時のラブはこんな感じです。ラブのがマシですね。明らかに。とはいえ、フォルムが全然ダメですけど。だめだ～。



夜中、がーっと描いた最初のキービジュアルみたいな絵です。確かなんとかなく裏付けなくて絵を描いたところ、あっさり絵が出てきたような気がします。降りてきたって感じ、一時間ぐらいで描いてるんじゃないでしょうか。もっと短いかも。女の子にメカという、最初にこっちだろうと思っていた方向の追認ですが、割とあっさりまとまったので、手応え来たなあと。ていうか、最初にこうやって割とあっさり描けたので、これぐらいのはアベレージで描けるんだらうと考えてしまいましたが、これ以後、そんなに良いスケッチは出ませんでした。というより、これ以後、根本的に女の子のフォルムに苦しみ、全身図が全く描けない事に気づきました。なので、人体のクロッキーからやり直して、かなりの時間をロスしてます。意外とそんなもんでずね。

これは例外的に描けちゃった例ですが、結構イケイケな感じで突っ走って、最初のメインビジュアルの下絵にもなってます。

しかし、今と比べると顔がロリです。手錠とかしてるし。うらむ。実にアニメっぽい。でも、良いと思います。良い絵だ。こういう方向性でもよかったのかなあと今更。(たぶん二度描けませんが。描いたのペリーズのモンキーダンスとかにハマってた頃かと。夜中描いてるだけあって、ストレートにインプットの影響が出てるといふ。素直な絵だ。プロっぽくなくて良いね！)

使用画材：ボールペン、無印の無地ノート



Ωペインティング版の製作。

割りと針糸曲折を経ましたが、なんとかたどり着いたという感じです。習作なんで、そんなもんでしょう。

最初の下書きの段階では、こんなにタブローっぽい感じでなく、マンガの一場面みたいな感じの構想でした。裏返すとエンピツ下書きでそれが残ってたりします。

ただ、書いてく内にタブロー的な方向性が見えてきたので、裏返して、そっちの構想に立てて描き直したのが、これです。

最初、一旦、オメガ部分だけ出来て、それでほぼ完成で良いかなと思ってたんですが、ずっと見てると何かが足りないのや、やっぱり、女の子(フライングガール)を描き足してみよう!と思って描き足したら、これが画面が締まって、久々の大ヒットでした!

これ以前にもマゼンタの色に凝ってて、まあ、全体的に世の中のユースカルチャーでマゼンタが流行ってたので、それもあるって、マゼンタベースで女の子を描いてみたら、どうだろう?とやってみたのですが、色彩的にちゃんと女の子だなという感じで結構ハマったので、これは良いのではないかと。

描き方的にも、これは今までの自分に無い新たな領域に入った船だなとも思っていて、女の子みたいな自分から遠いモチーフで、ファッションからフォルムから、はじめてマトモな絵が描けたので、これはイラストレーションにもアートにも使えるんじゃないかと。フライングガールという事をやるうと決めてから女の子ばっかりクロッキーで練習してたんですが、その成果がようやく出たかなと。成果が出ねえ。巧くなねえ。と諦めかけてたんですが。

全体としても、女の子とオメガの構図もパチッと決まってるし。習作ながら、我ながら、なかなか巧いってんじゃないかと思えます。ただ、バックの色はかなり難航しまして。何度、塗りなおした事でしょう。ポイントは、最終的に女の子部分を描いて鏡わりな方が輪郭線とかもぼやけてパチッと決まるんかなとも思うんですけど、まあ、でも、習作なんで、そのへんは逆に巧いかわなくて何度もやるような執念が絵の力になる部分もありますし。これで良いようにも思います。そんな気がします。個人的には、それなりに気に入っております。キャンバスに描けば、もうちょっと良くなったかもとは思うけど。

制作過程:

①エンピツで下書き

②筆(W&NセプターゴールドII)の6号の古いボサボサのを使ってジェッソ(リキテックス製)で下地作り(この時、バックにマゼンタを塗ってマゼンタベースな背景にしてみた)

③ジェッソの下から見えるエンピツ線を目安に、真ん中の口をざっくりと描写。最初は色々な色を試していき、徐々に色を定着させていく。絵の具はリキテックスのみ使用。

④ひたすら描写。下地と口を両方描き分けつつフォルムと色調を削っていく(既にエンピツ線は見えない)

⑤バックを白地にしようと思いたち、さっきのW&Nの筆でちょこちょこチタニウムホワイトを塗っていく。この時、ジェッソではない細かい部分をW&Nの8号を使って整える。

⑥一旦、完成したが、インパクトが弱いので、女の子を描き足す。マゼンタ+マゼンタの混色のみで、デザイン的に処理する。まずは左上の女の子のみ描写。世も自分もガールシーンもニーハイブームっぽいのでニーハイガールな感じで、オーバーニー、オタッぽくならないようにスレンダーなフォルムを心がける。

⑦女の子はそれなりに巧いってが、全体のバランスが崩れたので右に一人描き足す。気分的に洋服やポーズを変える。

⑧もう一つバランスが悪いので下にもう一人描き足してみた。フライングガールなので、ちょっと飛ぶイメージで。あ、そうだ。女の子と書いてますが、ここに描かれてるのは、fgシリーズというメカなので、正確には女の子ではありません。メカです。こちらはかなり下位置なので足が目立たないので、ホットパンツにニーハイボーダーというオッサンが極どキモっ!ってというような趣味性の強い衣装をわざわざやってみました。キモくならないように心がけて描く。キモいけど。極いて。

⑨女の子はハマったけど、バックの色が暗いので、一回、青系で塗って、その上に白を重ね合わせ色を変更。また同じ筆でやっていったが、タッチが暗いので平筆を使ったり色々する。いろいろタッチや色調を変えながら、この手の絵は描き込まない方が決まったかもなと思いつつ、自分がよくやる背景や目の色に取まってフィニッシュ。おつかれさまでした。若干、荒い。これで大体、一ヶ月半かかります。裏筆すぎ。



fg-1 のペインティング作品。

〇習作のマゼンタベースな女の子の描き方が結構、気に入ってたので、その延長上でザックリ描いてみたら、どうなるかなあと思い、描いてみました。最初、ホントにザックリと顔とかも無く、フォルムだけ抽出するような感じだったんですが、流石に拡大するとアラが目立つので、修正を重ねていく内に、結構、描き込んで、こんな風になりました。最終的には、最初、いらなかなあと思ってた顔がかなり気に入っております。あとはフォルムですね。立つとめっちゃ足が長くて、妙なフォルムになると思うんですが、そういう不安定さが良いかなと。バックは、いろいろ迷って、色が決まってるんですが、とりあえず、こんな感じで仕上げてみました。

基本的に、fg シリーズは、安定ベースのメンタルを持つはずなんですが、絵が不安ベースの感じになっちゃったので、ストーリーの方にもそれを反映させようかなあ。fg-1 は、最初の機体なので、不完全に産まれて来て、それ故、感情が揺れ動く＝恋が出来るというような。この設定だと見事に「18歳の7月7日。まだ見ぬ少年（かれ）に会いに行く」というストーリーにハマるので、絵も必然かなと思ったり。

あと、肌の色ですが、日本の美人画は伝統的に美白ベースで、イラレ絵の方は、そっちに合わせてるんですけど、今回は、なんとなく気分でもうちょっとザックリしたところで止めてみました。多分、白くした方が受けるんだろうなあと思いつつ、ちょっと、全体的に微妙な色を今回は出してみたような。その意味では、30号で描いてますが、これは本画というよりは、習作的なイメージが強いかな。まあ、制作時間もB3の〇習作の10分の1もかかってないです。割と人物画というのは、あまりトライしてこなかった領域なので、妙に新鮮に描いてます。逆に言うと、ノウハウが少ないので、未熟な部分も多々あり。

あ、デザイン的にマンガ絵ですが、それはあくまでデザイン的であって、自分の中では、割と実際の人物ベースで人物を起こしてはいます。顔は、もっと簡素にしようかとも思ったんですが、最終的に基本デザインに合わせるのが、一番おさまりが良かったので、マンガ絵になってしまったんですけど。そのへんは、今後の課題かもしれず。顔とフォルムの関係は、やっぱり、難しいです。マンガフォルムにはマンガ絵の顔がやはり合うようです。という感想は、マンガの国の人間以外、思うのかどうか。そういう意味では、割と外国人に向けたべき絵なのかもしれませんが、村上隆がそういう事やってるし。微妙ですね。アートとして、やってるわけじゃないんですが、じゃあ、何なんだ？と言われるとアートのような気もしないでもないです。まあ、flyyying girl 自体、インターネット創作という適当なジャンル名をつけて、やっているものではありますから、そういうものをやってるんだとしか言いようがありません。今のところ。



下町で、
お買い物。



一枚の絵を描く。
その為にオレたちは、どれだけの
作業を必要とするのか！？
その軌跡を追い、それを知る為の
展覧会が今ここにはじまる！！

毎月第三土曜日は、下町夜市の日。

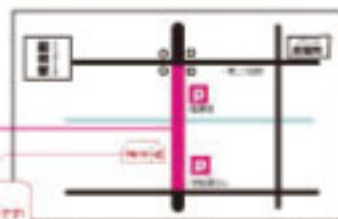
主催：下町通り商店街

駅前1番街を越えて右！下町通り、330mの距離です！！
毎月、第三土曜日、18:00～21:00 下町夜市、開催中！！
下町夜市HP: <http://www6.ocn.ne.jp/~downtown/>



この日は、下町パレード
も、開催中、お楽しみ！
アツクもやってる！！

入場
料無料です！！



マンガでART展 vol.2 Popping girl pop exhibition

Ω(オメガ) ～一枚の絵が出来るまで～ 入場無料

場所：お茶屋のあ

船橋市富士塚町 1241-245 (西公民館隣)
2009年3/31(火)～4/5(日)

開催時間 AM11:00～PM7:00 tel:090-8486-6920

観覧料は無料です。お茶屋のあも営業します。

本展覧会は平日午後と土日祝日開催です。観覧したい方は事前にご連絡を。
e-mail: poplife@poplife-works.com twitter: twitter.jp/poplife (search)

