



## 置賜ワカテアーティスト-NextGeneration- 金工 鈴木淳平(小国町)

### 置賜ワカテアーティスト・No. 2～金工 鈴木淳平～



**Q1**：この道を目指したキッカケは何ですか？

**A1**：中学生の時から画を描く事が好きでポスターなどを任されたりしていました。単純に美術に関われたらなと思っていました。高校の時までサッカー部だったんですが、文化祭の時、美術部の作品展で一つ上の先輩の作品を見て「こんなにもカッコイイ画が描けるんだ」と思いました。その先輩は、絵画以外にも陶芸もやるし、FRPも使う、何でもやる凄い人でした。その人に影響されて「美術を真剣にやれば、こんなにも人を感動させられるんだ」と思ったのがキッカケで美術部に入り、先輩と同じ予備校にも通い、この道に入りました。

**Q2**：ご自分の作品の特徴や制作するうえでのこだわり・ポイントなど教えてくださいませんか？

**A2**：僕は西洋甲冑を作っているんですけど、ゲームなどで出てくる鎧とは違い、実際に着用出来るような鎧なので、“身に着けて動ける”という最低限の機能性が必要だと思っていて、そのポイントは確実に押さえるようにしています。「飾りではなく着れるもの」という事をベースにして、そこから発展させて美術品として美しかったり、感動というものを表現出来たらいいなと思っています。



題名「stance on」

**Q3**：甲冑の重さはどれくらいなんですか？半甲冑と全身甲冑の違いは何ですか？

**A3**：僕の甲冑は、まだ頭・胴・肩・片腕・片手しか作っていないので10kgほどの重さになりますが、全身になると重さは大体25kgほどになります。歴史上の鎧では、重いもので大体40kgほどの重い甲冑もあったようです。それから徐々に強度と機能性を保ちつつ、軽量化が図られ、マクシミリアン式甲冑では大体25kgか、それよりも軽く作ることができるようになりました。



題名  
「Armed jarboa」

**Q4**：創作活動をしていて良かった事や苦勞した事はありますか？

**A4**：制作するうえで、九割が苦勞で楽しいのは一割なんですけど、その一割というのは、実際に作品を見てもらう人に単純に笑ってもらったりするのが凄く嬉しいんです。自分が実際にお客さんの前で鎧を着て「こんな感じで動くんですよ」なんて言うと「おおこうやって動くんだ」とメカニズムだったり、叩いた時の強さだったり、そういうものを面白がってもらった時に作って良かったなと思います。

図面を引くまでは楽しいんですが、図面が出来ると、あとはひたすらハンマーワークなので大変です。今は如何に楽に出来るか考えて、同じ一回でも少しでも叩く回数を減らすことに繋がるんじゃないかとか、姿勢などで、少しでも楽に打てるんじゃないかとか考えながらやっています。先生にも「一日40,000発も叩くんだから、力入れてたら出来ない」「如何に力を抜くか考えろ」と教えられました。その先生は一日40,000発と言ってたんですが、僕は一度万歩計で計ったら一日で33,000発くらいでしたね。だから、その30,000

**題名「Energy」** 発は苦勞ですね(笑)



**Q5**：今後、どのような作品を制作したり、創作活動を通してどのような事を伝えていきたいかなど、ご自身の目標や展望などを教えて下さい。

**A5**：今は、まだ半甲冑しか作っていないので、やっぱり全身甲冑は作りたいですね。そして、甲冑を着て色々な所に出没したいですね。着てしまえばどこでもギャラリーになるので、原宿とか行きたいですね(笑)

僕は騎士道というか騎士の文化が好きなのですが、日本にはあまり馴染みがないので、初めて鎧を着た人を目の当たりにして、向こうの文化に興味を持ってもらえればと思っています。鎧を通して騎士道や文化を知ってもらえればと思います。単純にメカニズムとしても面白いのでそういった部分を見てもらうのも嬉しいです。

今、廃校を工房にさせてもらっているのですが、工房を見るだけでも面白いと思うので気軽にお茶を飲みに来るような感じで来てもらえたら嬉しいです。



**題名**  
**「A man's soul」**

## — 鈴木淳平 氏・略歴 —

1987年—三重県四日市市生まれ

2011年—東北芸術工科大学美術科工芸コース金工 卒業

現 在—studio こぐま在籍