

なべたんの

# 極力直そう in 大和団地

令和元年10月26日

第3号

発行：なべたん

川西市歴史民俗資料館に訪れた折に、ふとしたことから大和団地に足を踏み入れたなべたん。自然と住環境が密接に結びつく大和団地の暮らしを前に、ある妄想に駆られるのであった。

## 失われた公園の看板のム

大和団地は広大な住宅街です。能勢電鉄の畦野駅、山下駅、笹部駅からアプローチすることができます。ある日、畦野駅から、大和団地の中心部に向かって歩いていると、まさに中心部の平木谷公園の付近で、あるものが目に飛び込んできました。

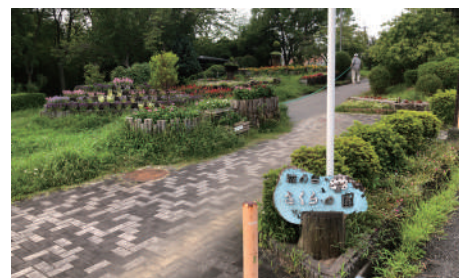
「ムが無いじゃん！」

公園の入口に設置された「牧の台 さくらの園」と書かれた看板の「台」の一部が無くなっていました。ここだけムが無いのは、なんだか気持ち悪くないですか？正直、別に……って気もしますが、逆に直さない理由も無いですよ？「牧の口 さくらの園」だと思われても困るでしょうし。というわけで、3Dプリンターを使ってムをつくることにしました。

この看板を観察すると、1つのことが理解できます。それは、かつてムがあった場所の塗料がハゲており、どのようなかたちでどの場所にあったのかが推測できるということです。その道のプロが見たら「本当は違うところにあったんだよ」とたしなめられそうですが、少なくとも今の自分にはこの痕跡の場所にムがあったとしか思えません。また、どの文字も立体になっているのですが、その高さが同じです。ですから、痕跡や周囲の文字から同じものをつくり出すことができれば、看板も直すことができます。そのように考え、早速残された痕跡などを採寸することにしました。



＜現場周辺の地図



＜現場の様子



＜失われた柵

## 採寸する

採寸にはノギスとカメラを用います。まずはじめに、正面からこの看板を撮影します。そして、看板の特徴的な部分をピックアップし、長さを測ります。(掲示板でこの記事をご覧になっている方で続きをご覧になる方は、のせでんアートラインのウェブサイト(コラム→連載記事)をご覧ください)



「のせでんアートライン」

令和元年10月26日(土)～11月24日(日)

ウェブサイト：<http://www.nosedan-artline.com/>

問い合わせ先：[info@nosedan-artline.com](mailto:info@nosedan-artline.com)

主催：のせでんアートライン妙見の森実行委員会／実行委員長：三好庸隆(武庫川女子大学教授)

〔構成：能勢電鉄株式会社、兵庫県、大阪府、川西市、猪名川町、豊能町、能勢町、宝塚大学〕



立体的な文字の高さは、18ミリメートルでした。また、残された「台」の下半分、「口」の部分の横幅は60ミリメートルでした。

次に看板を正面からカメラで撮影します。なぜこんなことをするのかというと、「台」がどのような曲線を描いているかをコンピューター上でトレースするためです。このトレースした曲線を立体にすることで「ム」がモデリングできるのです。

撮影した写真を早速、コンピューターに取り込みます。ここで「Illustrator」と呼ばれるソフトウェアを用います。Illustratorはベクターグラフィックスという形式の画像を編集するためのソフトウェアで、フライヤーなどのデザインに用いられます。ただ、3万円程度する高額なソフトウェアなので、似たような機能を持つ「Inkscape」を使用しても構いません。

早速、Illustratorの画面上で看板の写真を配置します。この時、写真の中の「口」の大きさが、実際の看板における「口」の大きさ、つまり60ミリメートルになるように、画像のサイズを調整します。写真の中のかつて「ム」があった場所とその下の「口」の痕跡の輪郭をなぞるように線をひきます。線を引くことができれば、このデータをDXF形式で保存します。DXFというのはAutoCADという図面を引くためのソフトウェアの形式です。これで保存すると、このあとの作業をスムーズに行うことができるのです。



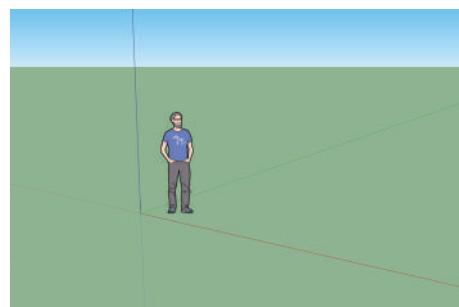
## モデリングする



次にモデリングの作業です。例によってSketchUpで作業を進めます。まず、先ほどIllustratorで制作したデータを読み込みます。読み込むと、平面上に横になって「台」が配置されます。このうち、今回は「口」の部分はいらないので削除します。

次に現状では、線しか存在しない、つまり面になっていません。なので、「ム」の内側を塗りつぶす必要があります。線ツールで、「ム」のどこかの線をなぞると、勝手に内側を埋めてくれるので、それで大丈夫です。

次に面を選択して、プッシュ／プルツールで18ミリメートル持ち上げます。これでモデリングは終了です。



▽SketchUp画面

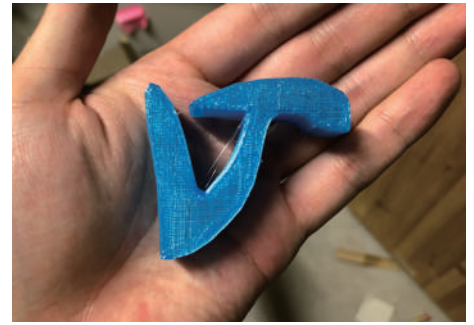
## 3Dプリンターで出力する



モデリングしたデータたちを3Dプリンターを用いて出力します。さっそく、付属のソフトウェアを起動し、データを配置します。最終的に屋外に設置されるものなので、ある程度強度があった方がいいと考え、通常よりも密度を上げて出力します。この辺りの設定はプリンターの特性に合わせて適宜、変更をしてください。それではいざ出力です。

待つことおよそ1時間30分。無事に出来上がりました。

多少バリ(細かい突起)ができますので、お好みでヤスリなどをかけてください。組み合わせてみましょう。看板が気になって仕方がないので、早速大和団地に向かいます。



＜完成＞

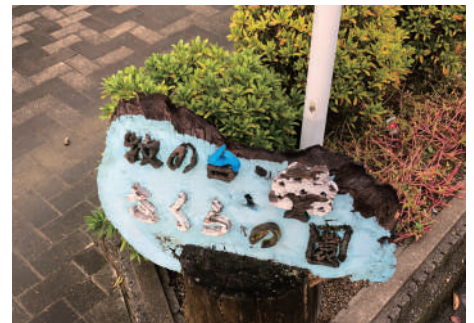
## 極力直す



大和団地に帰ってきました。早速、現場に向かうと、やはり「ム」がなくて気になります。何か大事なものを忘れていたような、淡い気持ちになります。そんなに横木に思い入れがあるわけではなかったのですが、できれば気持ちをすっきりさせたいので、さっそく取り付けます。

ベースが木材で、出力したものがプラスチックなので、両者に対応した接着剤を用意しました。セメダインの「スーパーX」です。

<https://www.cemedine.co.jp/home/adhesive/superx/index.html>



＜無事に取り付けられた様子＞

これを十分に看板に塗り、新しく制作した「ム」を取り付けます。無事取り付けることができました。周囲と見比べても違和感はまったく無いです。とても自然な仕上がりです。

## 最後に



今後、大和団地の周辺で、「ム」が欠落してしまった場合に備えて、今回作成したデータをThingiverseで公開しておきます。右側のQRコードからダウンロードしてください。オープンな形式(パブリックドメイン)となっていますので、周辺の方、ぜひお役立てください。



### Profile 渡邊朋也 a.k.a なべたん

2006年多摩美術大学美術学部情報デザイン学科卒。コンピュータやインターネットといったメディアテクノロジーをベースに、インスタレーション、映像作品、ダジャレ、エッセイなどを制作する。ポストインターネット時代に新たに開かれた人間の認知を取り扱い、何の役にも立たない奇跡的な状況を、論理的かつ体験的に構築。その超越性の発露は時におかしみを伴い、鑑賞者の笑いを誘う。近年の主な展覧会に、「信頼と実績」(京都, 2017)、「フィットネス。 | ftss.show」(東京, 2016)、「みえないものとの対話」(福岡, 2015)、「マテリアライジング展Ⅲ」(京都, 2015)、「Affekte」(エアランゲン/ドイツ, 2014)など。落合博満を敬愛している。