

伝産×○○のシナジー（CASE 8：モンスターハンター×堺の刃物）



●ポイント

伝統工芸である堺打刃物の刀匠がカプコンの大ヒットハンティングアクションゲーム「モンスターハンター」シリーズの原寸大サイズ（全長3.1m、150kg）の太刀を制作。だんじり彫刻の職人が鞘や刀装具等を木彫で担当。最新の塗装技術をふんだんにつかい現代アートと伝統技術の融合作品として造形作家が仕上げた。

原寸大の太刀をメイン展示物として、展示会と関連イベントを開催。

●経緯

2019年堺市からの声かけによりカプコン「モンスターハンター」とのコラボイベントの企画がスタート。アフターコロナの観光起爆剤として取組を進めた。堺市とさかい利晶の杜（堺市の博物館）が本コラボを通じて、特別展「モンスターハンター×堺の刃物」と展示「堺のいにしへの技」を開催し、堺の歴史・文化の魅力を発信する展示や堺の名所をまわるフォトラリーを開催した。

●取組内容

株式会社カプコンより提供された太刀「狐刀カカルクモナキ」の2次元データを基に紆余曲折を経て立体造形化。堺打刃物の刀匠である水野鍛錬所代表の水野氏が、3年の制作期間の大半を費やし太刀の原型を完成させた。3Dプリンタでモックアップモデルを制作。通常の刀剣制作とは全く異なった工業的アプローチが取られた。太刀の研磨にはグラインダー等も使用。

鞘や刀装具には、なにわの名工である木彫前田工房代表の前田氏が、だんじり・神輿等に使われるだんじり彫刻を施した。彩色は、造形作家の山口氏が、高級車等にも使用される良質な塗料や反射率が限りなくゼロに近い黒色塗料を使用し、質感を追求。ハンターも納得の出来映えとなった。

制作工程	写真	概要	制作者(敬称略)
太刀の原型		ゲームデータから原型を制作。本物の刀剣同様のリアリティを出すため、アール(反り)等も意識した。鉄工所で鉄をレーザーカットし、サンダー・グラインダーで仕上げた。従来の刀剣と異なる刀匠による新しい表現。	株式会社水野鍛錬所 代表取締役 水野 淳
彫刻、鞘、刀装具		鞘については、1本の樺から削り出し、作中同様に柄が伸びるギミックも施した。 作中「モンスターハンター」の太刀はハンターが狩猟したモンスターの材料を使用して制作することから、モンスターの鱗の形状やモンスターの特徴である「ぬめり」を意識して彫刻を施した。	株式会社木彫前田工房 代表取締役 前田 暁彦
塗装		作中の「狐刀カカルクモナキ」を忠実に再現するため、最新の塗装技術をふんだんに使った。太刀は、色が変わるといった特性があることから、光の当たり方で色が変化する特殊な塗装を施した。また、モンスター素材で構成された太刀であることから、作中のモンスターを詳しく観察し特性・特徴を最大限に意識して塗装を施した。	甲冑造形作家 山口 まさかず

伝産×○○のシナジー (CASE 8 : モンスターハンター×堺の刃物)

こだわりポイント

① 刀の形状

アール、刀身の形状のこだわり



② 刀装具

木製でありながら、金属に見える造形、質感を意識した彫刻



「狐刀カカルクモナキ」

コラム

狐刀カカルクモナキの材料となるモンスター「タマミツネ」



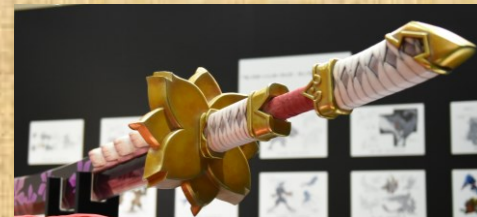
※画像はイメージです。

独自の進化を遂げた泡狐竜
俊敏かつ柔軟な動きをみせる。
獲物の自由を奪う泡を生み出し、
軽やかな動きを泡に絡めて、
舞うように狩りを行う。

こだわりポイント

③ ギミック

作中を再現した柄が伸びるギミック



④ 塗装

リアル感を追求した塗装



● 水野鍛錬所 水野代表からひとこと！

普段の刀鍛冶の仕事とは別の角度からの作業でした。

おおまかな設計図をもとに、手探りでアプローチしましたが、他の二人の助けもあり、形ある現物として見ごたえのある作品になったと思います。鍛冶屋としてこれからも多くの庖丁や刀を残していきたいです。



● 木彫前田工房 前田代表からひとこと！

今回のコラボ事業で、だんじり彫刻の可能性を広げることができ、僕が常日頃から言っている木彫の可能性は無限大を実証出来ました。

今後もどんどん新たなことに挑戦し、可能性を広げ、新たな仕事を生み出し伝統工芸の仕事を後世に残していくことに注力していきます。



● 造形作家山口氏からひとこと！

私のようなにわか塗装職人が伝統工芸職人が作ったものに色を乗せても良いものか悩みましたが、これまで数々の仕事で培った技術を惜しみなく投入させていただきました。

ファンの方から「思ったのと違う。」と思われないうような色々な角度から検討した結果、多くの方に喜んでもらえて本当に良かったです。

