

Gallery 1

アートを  
もっと身近に  
アートで  
「コミュニケーション」を





(上)『創造の丘』1986年  
(右)新潟駐車場 1992年





「トリックアート」は黎明期からいまに至るまで、現場での観客の意見や社内の会話を通してつくり出されている

**連帯**  
solidarity





# 萌芽

germination





トリックアートの創始者・劔重和宗





**研鑽**  
study





壁のほか自社の社用車  
にも石垣の絵を描き、  
周囲の驚きを集めた



# 開花

flowering



『乞食の少年』1991年





初めての「トリックアートの美術館」JAIB美術館



『泉と少年』  
1996年





『いかさま師』1991年



『「接吻」と猫』2001年

## 表現 expression



『暴れたライオン』1997年



『泳ぎ出す標本』2000年

『ギターを弾くヴィーナス』  
1998年

**成長**  
growth



『ドラム缶』  
2009年

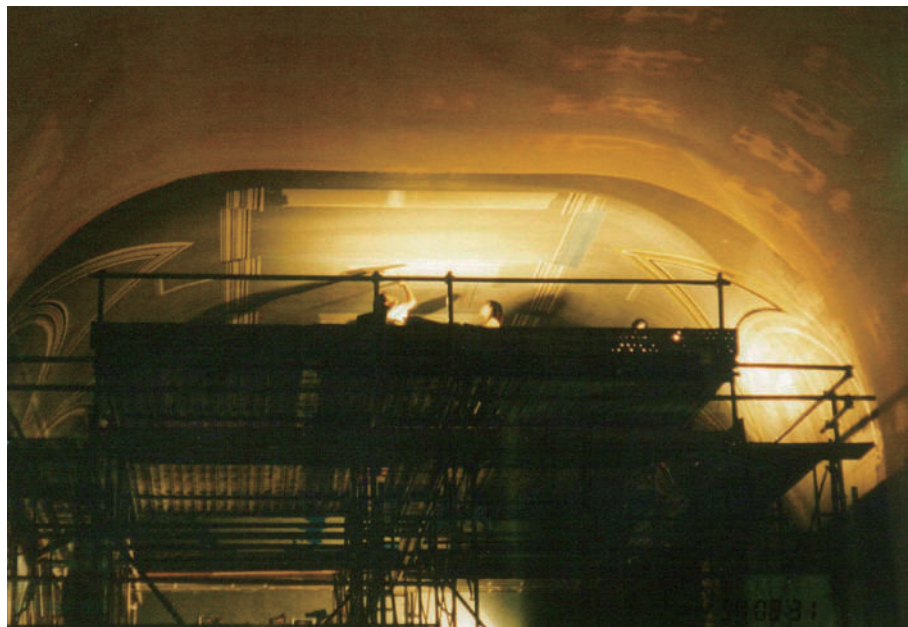


『鏡の部屋』1999年



梅田バーチャルコリドー 2002年





バチカンのシステリーナ礼拝堂を  
トリックアートで再現





# 挑戦

challenge







# コミュニケーション を生み出す アートのカ

The Essence of Art is Communication

日本で生まれた  
「トリックアート」が  
人の心をつかむ秘密



株式会社エス・デー  
代表取締役社長

清水 弘

Hiroshi Shimizu

**Trick Art**<sup>®</sup> は、株式会社エス・デーの登録商標です

## はじめに

### ——こんな時代だからこそアートでコミュニケーションを

「トリックアート」とは、絵画の技術を駆使し、人間の錯覚を利用することで、平面の絵なのに立体的に見えたり、見る角度によって印象が変化したりするユニークなアートのことです。

口絵で紹介した作品のように、描かれている対象物が額縁から飛び出しているように見えたり、まるで人が作品の世界に入り込んでいるように見えたりする不思議な絵画です。本書を手にとった皆さんも、どこかで一度は目にすることがあるかもしれません。

「トリック」＋「アート」という単純な単語の組み合わせがわかりやすく、幅広いイメージを包括できるためか、いまでは一般的に使われることもあります。私たちが株

株式会社エス・デーが所有する登録商標であることはあまり知られていないのではないのでしょうか。

トリックアートは、古代ギリシャから存在するだまし絵の画法に、新しいアイデアと技術を付加し、エス・デーが独自のエンターテインメントとして確立してきました。いまでは日本発の新興芸術として、海外からも認められています。

トリックアートの魅力のひとつは、子どもから大人まで、絵画の知識レベルにかかわらず、あらゆる方に楽しんでいただけるという点です。従来の美術館のように絵画を見る楽しさもありながら、作品に直接触ったり、写真を撮ったり、クイズのように遊んだりすることができるので、アミューズメントパークのように「体験する」楽しさがあります。

また、言語を介さない表現なので、日本語がわからない海外の方も、直感的に「絵画との遊び方」を理解することができます。

そして、最も魅力的な点は、トリックアートをきっかけに生まれる「人と人とのコ

「コミュニケーション」です。

トリックアート美術館では、子どもが親よりも先にトリックを見抜き、教えている光景が日常的に見られます。家族全員がトリックをわかったときには、安堵の笑顔とともに、「不思議だね、どうなっているんだろう」という会話が自然に生まれます。

写真を撮るときには、カメラマン役がモデル役に声をかけながらポージングの調整を行います。モデル役としてポーズをとっているほうは、どんなふうに見えるのか、いまひとつわからないので、指示をしてもらう必要があるのです。

団体のお客様の中には、2〜3人のグループに分けて館内をまわり、最終的にどのグループが最も良い写真を撮れるのか決める、という楽しみ方をされている方々もいます。

美術館を出たあとは、「だまされた!」「面白い写真が撮れた」という経験を共有したことで、一種の「連帯感」のようなものさえ生まれるのです。

## 街にコミュニケーションを生み出したい

新型コロナウイルスの感染拡大により、人々のコミュニケーションのとり方が大きく変わりました。2020年4月に政府から緊急事態宣言が発令された際には、「Stay Home」が推奨され、家族以外の友人や仕事仲間と気軽に会うことができなくなり、オンラインのみでのコミュニケーションが多くなりました。

美術館においてはデジタル化が急速に進み、国内外の美術館がオンライン展示に取り組み、3Dで構成されたバーチャルツアーなどの企画も行われました。

デジタル化が進む一方で、「リアル」な体験における「身体感覚」の大切さが再認識されるようになりました。

空間の広さや絵の質感、その場の雰囲気、何よりも、一緒にいる人と対面でコミュニケーションをはかっているときの独特の空気感や間、同じ空間を共有しているときの安心感や幸福感。こういった身体感覚を刺激する体験こそが、いまの時代に求めら

れている気がしてなりません。

そして、ブログやSNSによって個々人が情報を公開している世界では、自分たちでポーズを考え、工夫して写真を撮り、発信できるというトリックアートの持つ創造性は、さらに新たなコミュニケーションを生むきっかけとなります。

「街にコミュニケーションを生み出したい」

当社の創業者であり、私の兄である劔重和宗は、こう言って、街中にキャンバスを求めて飛び出してきました。

アートは、いまこの時代にこそ多くの人に求められている。トリックアートの新しい時代の幕開けが来ている。そう思い、私たちは本書の執筆に至りました。

## アートで「新しい感動」を与える

本書は、序章を含めると全5章の構成になっていますが、おおまかに2つの時代に分類できます。創業者・和宗が生きていた時代の話と、彼が死去し、私たちが独自のテーマで体験型アートとして発展させてきた現在までの時代です。

まず、和宗が制作の指揮をとっていた時代を「トリックアート1・0」と呼び、その軌跡をたどっています。トリックアートがどのように生まれ、どのように進化してきたのか、いわばトリックアートの生い立ちを紹介しています。

そして、私たちが創業者の突然の旅立ちをどのように乗り越えつつ、どのように成長や発展を遂げてきたのか、この時代を「トリックアート2・0」として、その活動や現在にいたるまでの苦闘・工夫の数々をお話します。

そして最後に、未来の話として、コミュニケーションが多様化し、デジタル化が進むこれからの時代に、われわれが目指す「トリックアート3・0」の世界がどう広がっていくのかといったことをまとめたいと思います。

最近では、ビジネスとして店舗やオフィス、自社広告にトリックアートを取り入れることを検討されている方からのご相談もいただくことが増えました。また、ご自身で絵を描く人からも「この絵はどうやって描いているんですか？」といったご質問をよく頂戴します。



「トリックアートって何？」「トリックアートは楽しい！ もっと知りたい！」という一般の方ももちろん、ビジネスに携わる方や、絵の制作に興味がある方など、幅広い方に読んでいただける内容になっています。

何が起こるかわからない世の中だからこそ、アートによって新しい感動を提供し、豊かな心の大切さを後世に伝えたい。 私たちはそう思っています。

本書によって、トリックアートにもっと興味を持っていただき、より多くの方に「アートと遊ぶ」体験をしていただければ幸いです。

株式会社エス・デー 代表取締役社長 清水弘

## Gallery 1

### はじめに

——こんな時代だからこそアートでコミュニケーションを……………

003

### 序 章

# トリックアートの基礎知識

従来の「絵画鑑賞」のイメージを覆す……………

018

016

これまでにない「新しい美術館」を提案……………

## 第1章

# トリックアートは どのように誕生した？

トリックアートが利用しているのは人間の「思い込み」	023
トリックアートの起源は古代ギリシャの「だまし絵」	026
絵画技術の発展でさまざまな楽しみ方が生まれる	032
見る人が参加する「体験型」のアート	036

銀行マンからアートの世界へ	044
「独特の制作スタイル」で人々の関心を集める	049
前代未聞の巨大壁画への挑戦	052
自分が広告塔となり、社名を売り込む	058

人との会話にこそ「創作のヒント」がある……………061  
 通行人の一言で美術館が誕生した……………064  
 根底にあるのは「アートに親しんでほしい」という想い……………067

## 第2章

# アートとは 「コミュニケーション」である

作品は人々と一緒につくる……………072  
 「優れたアート」はコミュニケーションを生む……………076  
 アートは「情報を伝えるツール」として誕生した……………080  
 アートは言葉よりも雄弁に語り、コミュニケーションを生む……………083  
 デジタルの進化で誰もがクリエイターに……………087  
 目が見えない人にとっての「絵画」とは？……………093

第3章

トリックアートを「つくる」人

見る人だけでなく、つくる人も惹きつける	098
トリックアートが飛び出して見える秘密	104
構図や技法の思い込みを逆手にとる	107
意識を揺らす絵	110
床にも絵を描くと楽しみ方が広がった	114
制作スタッフが避けては通れない修業	116
ミケランジェロの追体験に挑む	120
和宗との突然の別れ	126
作品を個々に制作することでモチベーションを高める	129

3年以上かけて完成したシステイーナ礼拝堂

133

## 第4章

# 未来を創造する

「その場で体験すること」の価値

136

アートが街を変える

139

トリックアートは2・0から3・0へ

142

「新しい見方」が可能性を広げる

144

さらにその先へ

148

年表

151