

# プラモデルの箱絵と戦中・戦後の日本文化

青森県立美術館学芸員 工藤 健志

## 1. はじめに

筆者は、2006年から2年間、大分市美術館、静岡県立美術館、島根県立石見美術館、そして青森県立美術館を巡回した「ボックスアート プラモデルパッケージと戦後の日本文化」という展覧会を企画した。これはその前に開催された「造型集団海洋堂の軌跡」展という展覧会に続く、戦後日本文化を見直す第2弾の企画という位置づけで開催したもので、ボックスアートの様式的な変遷から戦後文化史の歩みを再度見直してみようという試みである。

本稿では展覧会を作る上で考えたこと、やり終えたときに感じたことを述べつつ、モノとしての「箱」の魅力についても触れたいと思う。

## 2. 日本のプラモデル、50年の歩み

### 2.1 プラモデルの起こり

日本のプラモデルの一大産地は静岡である。日本の主要な模型メーカーは、今でも静岡を拠点とし、業界の雄であるタミヤも、スタートはこの地から始まっている(図1)。

では、なぜ静岡でプラモデルの生産が盛んになったのであろうか。もともと静岡市は木材の集積地として木工業が盛んで、今でも下駄や家具などは静岡の名産品である。それら木工会社では、図2のような木製の模型も作っていた。戦後、プラスチックが日本でも普及し、木製模型を作っていた会社が新時代のプラスチックを使って模型を作るようになった。その後、1950年代後半から始まる高度経済成長の波に乗って、プラモデルは新しい時代を象徴するホビーとして、テレビや漫画に登場するヒーローやかっこいいメカを次々に立体化し、爆発的な人気を集めたのである。その昔、プラモデルは文房具店で多く扱われていた。これは木製模型が学校教材だった時の名残で、「アオシマ文化教材社」のように最近まで社名にも「教材」とつくところがある。



図1 静岡模型メーカーの出発点



図2 木製模型

プラモデルはもともとイギリスで生まれたものである。世界初のプラモデルは、1937年発売のイギリス・フロッグ社のホーカーハートという飛行機といわれている。プラスチック製のパーツの組み立てキットで、「ペンギン」というシリーズ名が書かれている。「飛ばない鳥」つまり「飛ばない飛行機」という意味でつけられたという。その後、イギリスやアメリカでは、プラモデルが大人向けのホビーとして確固たる地位を築いていった。

こうした海外の動きが、戦後日本にも入ってきて、国内の玩具、木製模型メーカーが手探りで国産プラモデルの開発を始めた。国産初のプラモデルは、1958（昭和33）年にマルサンという会社が発売した「ノーチラス号」とされている（図3）。パッケージを見ても、海外キットの影響下にあることは間違いなく、舶来品のような趣きである。簡素な構成で、造型のレベルも低く、海外プラモデルのコピー品だったにもかかわらず、生産には大変な労力を伴ったようである。ということで、日本のプラモデルは2008年に満50歳を迎えたことになる。この模型（図4）は、現在も定期的に再販されているが、他の分野の商品で、50年前のものが現行商品として売られるというのは考えられないことであろう。

その後、しばらくマルサンが、日本のプラモデルを牽引していく。そして徐々に他のメーカーもプラモデルの開発、生産を始める。現在静岡県の焼津市に本拠を構えるハセガワが初期に発売したプラモデルの箱も、海外のデザインを模倣している。現在業界の雄として知られるタミヤもプラモデルの発売を始め、マルサンのノーチラスから遅れること2年、1960年にオールプラスチック製の1/800「大和」を発売する。しかし商売的には失敗し、タミヤは借金を抱え、しばらくこうした「ベビーレーサーシリーズ」（図5）という、駄菓子屋で売っているような安価なプラモデルを販売していた。

中身は海外キットのコピーで、パッケージも海外の雑誌をそのまま使っていたという、著作権意識の高まった現在では考えられないような商品であるが、これが大いに売れて、タミヤは息を吹き返した。



図3 1958年発売「ノーチラス号」



図4 「ノーチラス号」現行商品



図5 ベビーレーサーシリーズ



図6 黎明期のプラモデル



図7 ハセガワ製最新の船模型



図8 タミヤのフェラーリ

図6は黎明期のプラモデルである。先述の木製模型と違い、プラモデルは金型にプラスチックを流し込んで成型するため、細かな造型が可能となっている。図7はハセガワ製の最新の船の模型である。50年の間に技術が格段に進歩し、表現力がアップしていることがわかる。昔は、職人が手で図面を引き、金型を彫っていたが、1990年代以降、CADとCAMというデジタル技術を用いた設計と金型製作が普及し、模型メーカーも活用をはじめた。現在は、超精密な彫刻と、小さなパーツ同士もピタリと合う高精度の成型品が作られるようになってきている。

タミヤのフェラーリ（図8）やバンダイのガンプラなど、どれもミクロン単位でパーツが調整されている非常に精度の高い模型である。

## 2.2 箱絵の様式展開

次にプラモデルのパッケージに施された絵「箱絵」について述べたいと思う。

箱絵は、「ボックスアート」とも呼ばれ、これだけを集めているコレクターもいるほどである。プラモデルは本来、中身さえあれば完成品になる。しかし、箱がそろっていないものは大幅に価値が下がるように、プラモデルにおける箱絵は、それだけ重要なファクターとなっているのである。

プラモデル黎明期には海外製のキットの雰囲気をもねたデザインとイラストのパッケージが多かったが（図 10）、1961 年、タミヤが当時子どもたちの間で人気のあった小松崎茂の絵を用いたことから状況が大きく変わる。



図 10 海外製キットをもねたパッケージ

タミヤの現会長が回顧しているとおり、プラモデルはまず箱絵に目がいく。そこに人気のある小松崎茂の絵があれば、売れ行きがよくなるのではないかというアイデアによるものであった。それまでは、ただ単に箱の中身が何かを示すためのものであった箱絵は、ここで劇的に転換するのである。ドイツ軍のパンサータンクが、砂塵をまきあげ地面を進み、火を噴きながら主砲を発射する。搭乗員は空に向かって機関砲で飛行機を撃墜、炎をあげながら敵機は墜落していく。子どもの感情を刺激し、想像力をかきたてる迫力ある絵である（図 11）。実際は戦車に「PANTHER TANK」などとは書かれておらず、機関砲で飛行機も撃ち落とすことはできないが、ここでは「劇画」として、リアリティよりも物語性が優先されているのだ。実際このプラモデルは爆発的に売れ、当時の子どもたちの心はこの絵にわしづかみにされたようである。

パッケージに気を使えば売れ行きが変わる。タミヤは戦車だけでなく、飛行機や SF メカの箱絵にも小松崎の作品を使い続け、会社として大きく飛躍した。このタミヤの試みはあつという間に業界に浸透し、日本のプラモデルの箱絵は独自の発展を遂げていくことになる。



図 11 小松崎茂の絵を用いたプラモデル

図 12 は 1970 年に発売された、高荷義之が手がけたタミヤのアメリカ軍シャイアン戦車のプラモデルである。高荷は小松崎茂の弟子で、小松崎と並ぶ、箱絵の第一人者である。小松崎の弟子とはいえ、その描写は大きく異なり、色彩は抑制が効いて落ち着いた雰囲気、破天荒な物語性はない代わりに、リアリティが増している。パッケージのデザインも子ども向けのものから一歩抜け出した印象を受ける。



図 12 高荷義之のタミヤアメリカ軍シャイアン戦車の箱絵



図 13 1960年代のプラモデル

プラモデルが登場して10年、技術の進歩で模型としてのクオリティは上がり、さらには需要層の好みも徐々に変化していることが読み取れよう。現在、SFやロボットの模型がプラモデルの大きなジャンルの1つとなっているが、そのキャラクタープラモの第1号は、1960年にイマイが発売した「鉄人28号」である(図13)。日本のプラモデル史では大変早い段階から戦車や船、飛行機、車と並行して、こうしたキャラクターがプラモデルになっていた。イマイは「マンガ模型のイマイ」と称され、次々にキャラクタープラモを発売していく。

これらの箱絵の様式は、購買層が子どもであることから、漫画やアニメのワンシーンをそのまま使ったものや、小松崎茂的な物語性を持つものが好まれた。図14は1967年に大ブームとなったサンダーバードのプラモデルである。イマイやタミヤでも対象年齢の低いプラモデルには、70年代以降も小松崎が箱絵の多くを提供し続けていった。



図 14 サンダーバードのプラモデル箱絵

図 15 は 1965 年に発売されたタミヤのスロットレーサー「ロータス 30」の箱絵である。この時期、スロットカーレーシングのブームが起り、専用コースで走らせるための車が爆発的に売れた。お金のかかる遊びなので、高い年齢層をターゲットとしている。タミヤは、白地にモチーフを精密に描く、新しい箱絵の様式を生み出し、それまでのパッケージとは一線を画す高級感あふれるイメージを打ち出した。これは通称「ホワイトパッケージ」と呼ばれるもので、これ以降、タミヤのパッケージの代名詞ともなっていく（図 16）。



図 15 「ロータス 30」の箱絵

もともと当時、白い紙は退色して黄ばむということで意図的に避けられていたが、あえてタミヤはデザイン性を優先したのである。パッケージの高級感に合わせ、プラモデルとしての品質もタミヤは他社を圧倒していく。図 17 は 1967 年に発売されたホンダ F1 である。F1 グランプリで初めて日本の車が優勝した記念すべき 1 台を、タミヤは実車を丹念に取材し、タイヤのパターンやエンジンまで忠実に再現した。これが世界中で高い評価を受け、タミヤは一躍世界のブランドになっていった。



図 16 タミヤの「ホワイトパッケージ」

タミヤの斬新な点は、今でいうところの企業のブランディングを、40 年以上も前から行っていたことである。ロゴマークが典型で、有名な 2 つ星のマークは、1960 年代の半ばからすでに用いられていた（図 18）。プラモデルそのものとともに、箱絵やパッケージデザインなどをトータルに考えていたメーカーは、当時タミヤだけだったといっても過言ではない。タミヤは確固たるブランドイメージを築き上げ、その方向性に沿って、プラモデルを開発していく。そして、タミヤのプラモデルの精密さを象徴するかのよう、白い背景にモチーフを精密に描く箱絵が主流になっていった。



図 17 1967 年発売ホンダ F1 プラモデル



1953~1960



1960~1966



1965~1968



1966~

図 18 タミヤのロゴマーク

図 19 はハセガワ製キットの最近の箱絵である。背景は描かれているが、モチーフを精密に描くことに重きが置かれ、落ち着いた印象の絵である。

現在では、戦車や車、飛行機など、実在するものの模型は、各メーカーともこのような精密画が多数を占めている。小松崎の絵に代表されるような、箱を手にとったときに得られるワクワク感や高揚感はなくなったかもしれない。しかし、精密な模型という印象は与えることができ、そこからプラモデルを作る年齢層が高くなっていることが読み取れよう。

一方、子どもをターゲットにしたキャラクタープラモも、1970年代後半あたりから、小松崎が手がけたキャラクタープラモの箱絵とは大きく様式が変化していく。この時代、エアブラシ技法を用いた硬質な雰囲気を持つ絵が好まれ、筆で描く小松崎の絵は時代遅れと見られるようになったのだ。小松崎門下であっても、上田信のように最新技法を取り入れる者も多くいた。

確かに、ロボットというメカニカルなものを描くには無機質な表現が可能なエアブラシは最適かもしれない。筆で描く線や色の面には、物語や感情が混入する。エアブラシで描けば、モチーフを客観的にとらえやすい。この時代、キャラクタープラモもまた、物語性ではなく、モチーフの正確な描写が好まれるようになっていったといえる。

現在では、時代を反映してロボットや戦車などの箱絵もCGによって制作されることが多くなった(図 20)。紙に描かれた絵では修正も難しく、デザインの作業でも一手間増える。パッケージを作る上では、データの方が作業しやすいのだろう。個人的にはCGを全面的に否定するつもりはないが、プラモデル黎明期から現在の箱絵の流れを追ってみると、絵画的な要素が少なくなってきた点はやや残念に思う。

このようにプラモデルの箱絵は、物語から精密画へ、そして絵画からデザインへと移り変わっていったと大まかにいえよう。

### 2.3 箱絵を手がけた作家たち

非常に数多くの画家やイラストレーターがプラモデルの箱絵を手がけているが、ここでは代表的な数名に絞って紹介したい。



図 19 ハセガワの最近の箱絵



図 20 CGによる戦車の箱絵

### ①小松崎茂（1915～2001）

小松崎は戦車、飛行機といった実在の兵器のみならず、空想メカも得意とした画家である（図 21）。モチーフをねじ曲げてでも、物語性の描写に重点が置かれている。

小松崎はもともと、日本画家を志していた（図 22）。日本画家の堀田秀叢<sup>ほったしゅうそう</sup>に 16 歳で弟子入りしたが、日本画家として食べて行くことは容易でなかった。苦しい実家を助けるため、挿絵画家の小林秀恒に入門、その後少年誌を中心に挿絵画家として人気を集めるようになった。



図 21 小松崎茂作品



図 22 小松崎の日本画

1940（昭和 15）年に山海堂出版部から創刊された月刊誌『機械化』へ寄稿した各種イラストや、1948 年創刊の『少年画報』に連載された絵物語の代表作「地球 SOS」、1955（昭和 30）年の『太陽少年』に掲載された冒険絵物語「旭日は沈まず」、そしてプラモデルの箱絵など、小松崎作品は多くの雑誌、玩具等で目にすることができ、戦後の子ども文化、まさにそのビジュアルイメージを牽引する画家となっていく。1970 年以前生まれの世代には、今でもなおこの小松崎様式が染みついているのではなかろうか。小松崎は 1970 年代にバンダイ模型の箱絵の仕事も多数行っている。バンダイはもともと東京の玩具メーカーであったが、1960 年代末にキャラクタープラモの雄であったイマイが倒産し、その遺産を引き継ぐ形で静岡に模型部門を立ち上げている。そのためバンダイには初期イマイの血が濃く流れているのである。

しかし 1970 年代後半以降、小松崎の仕事は激減する。筆を重視する小松崎の作風は、エアブラシ全盛となった当時は時代遅れとみなされたのであろう。

### ②高荷義之（1935～）

高荷は現在も第一線で活躍する画家で小松崎茂の弟子である。師匠と同様、筆のタッチを大切にする、絵画的な作品を得意とするが、小松崎に比べると、表現としては、むやみに見る者の感情を刺激はしない、落ち着いたものであることがわかる。（図 23）



図 23 高荷義之作品

### ③上田毅八郎（1920～）

上田は第二次世界大戦中、軍船に乗っており、実際にさまざまな戦艦や空母をその目で見ている。撃沈された経験もあり、そのせいで利き腕の右手を失ったものの、戦後、左手で絵を描く訓練をし、看板絵描きを生業としていた。船の絵が得意で、さまざまなメーカーの船の模型の箱絵の多くを手がけている。今もなお現役で箱絵やイラストの製作を続けている。（図 24）



図 24 上田毅八郎作品

### ④六車弘（1920～1993）

ボックスアート展の出品作家で唯一、履歴が不明だった人である。ハセガワの初期の箱絵をほぼ一手に手がけるなど、あらゆるジャンルのものを描ける器用なイラストレーターであった。

箱絵は、挿絵家、看板絵描きなど、美術の正統からは外れた作家が、本業以外の副業として担当することが多かったようであるが、六車もまた看板絵が本業だったらしい。（図 25）



図 25 六車弘作品

### ⑤大西将美（1945～）

大西はタミヤが社員として初めて採用した箱絵担当画家で、現在はフリーで活躍している。箱絵が本業のイラストレーターである。もともとは小松崎の弟子で、小松崎の紹介により、タミヤに入社したという経緯がある。先に述べた、対象を精密に描くホワイトパッケージの中心画家として活躍している。（図 26）



図 26 大西将美作品

### ⑥上田信（1949～）

小松崎の最後の愛弟子といわれ、ミリタリー関係に造詣が深く、兵器関係のイラストでは世界的に知られている。またミリタリープラモだけでなく、1980年代にはバンダイのロボットプラモの箱絵も手がけている。（図 27）



図 27 上田信作品

### ⑦小池繁夫（1947～）

航空画家として著名な小池は、ハセガワの箱絵の多くを手がけている。一目見て小池作品とわかるような、柔らかい表現を特徴とするイラストレーターで、ハセガワのプラモデルのブランドイメージにも大きく貢献している。守備範囲が広く、船やキャラクターものまで制作を行う。（図 28）



図 28 小池繁夫作品

### ⑧石橋謙一（1947～1997）

石橋は、もともとフジミの飛行機キットの箱絵を手がけていたが、1980年代に入ってバンダイのキャラクタープラモの箱絵を数多く手がけるようになった。石橋がキャラクタープラモの箱絵に与えた影響は大きく、それまでは正面から見たロボットの全身を描くという暗黙の掟があったものを、背面や上面から俯瞰した大胆な構図で描き、大きな支持を集めた。

1960年代に子ども時代を過ごした世代が大人になり、いわゆるオタクと称される層が生まれたこの時期、ウルトラマンや仮面ライダーが再評価され、ロボットアニメが子どもだけのものでなくなっていくが、子どもところに小松崎の作風に親しんだその世代が、こうした新しい時代の劇画的描写を評価していった。（図 29）



図 29 石橋謙一作品

### ⑨開田裕治（1953～）

海洋堂の宮脇修一や、オタキングの岡田斗司夫、エヴァンゲリオンの監督の庵野秀明など、オタク第一世代の活動は、1980年代初頭から始まった。開田もその中の1人である。もともとは京都市立芸術大学で日本画を学んだが、怪獣マニアが高じて、箱絵や雑誌のイラストを描くようになる。彼もまた小松崎世代であり、非常に物語性の強い絵を描く。それが1980年代のオタク層の好みとぴったり合ったといえる。開田は現在CGで絵を描いており、時代の転換にも対応している。（図 30）



図 30 開田裕治作品

### 3. 戦前、戦中文化の歩み

では、小松崎に代表される箱絵の様式は、どこから生まれてきたのだろうか。結論からいうと、それらは昭和初期、戦中期のビジュアルイメージをルーツとし、プラモデルは戦中の木製飛行機模型をルーツとしている。

#### 3.1 児童文化

戦中の視覚メディアを席卷したのは「戦時」のイメージであった。1931（昭和6）年9月の満洲事変以降、その傾向は顕著になる。少年誌として圧倒的な人気を誇った『少年倶楽部』の表紙絵ひとつとっても、そういう状況を見て取ることができる（図31）。これは国策というより、いつの時代も子どもが憧れるのは「ヒーロー」ということなのだろう。つまり、スポーツ選手の代わりに将軍や兵士が描かれ、野球少年は少年飛行兵に、帆船は戦艦に取って代わられたのである。



図31 『少年倶楽部』

兵士や兵器はカッコイイものであり、彼らの活躍は、現代におけるオリンピックの代表選手とあまり変わらないのである。それは子どもたちの社会のみならず、世の中一般においても同様であった。さらに重要なことは「戦時」イメージは、書籍、雑誌、ポスター、絵葉書といった複製メディアを通じて巷間に流布していったことである。

昭和10年代に入ると軍部の力が強くなり、出版界も軍部に統制され、紙芝居や絵本などは戦争をモチーフにした啓蒙的なものが多く世に現れるようになる。それらはリアルな戦場の様子というよりも、誇張的な表現によって感情を刺激するような描写となっている。時には、まるで漫画のようにデフォルメされた表現になっているものもあり、絵空事めいた英雄物語や半ばSF的な機械兵器の活躍が戦争初期には数多く描かれていく。

少年向け雑誌にも戦時イメージがあふれ、多くの人気イラストレーターが戦争をモチーフにした絵を手がけるようになる。樺島勝一（1888～1965）は、『少年倶楽部』の軍事冒険物語に挿絵を提供し、人気を博したイラストレーターである（図32）。細密なペン画を得意とし、船のイラストを多数手がけている。

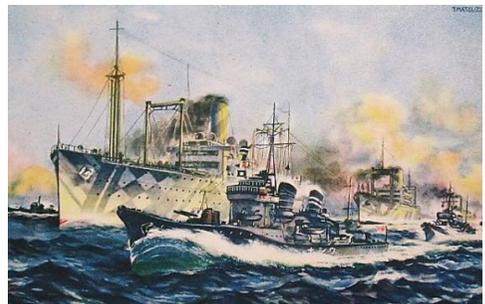


図32 樺島勝一作品

またイラストだけでなく、兵器の写真も絵葉書セットとして大量に流通していた。後のプラモデルの箱絵の構図と似たものも多いが、もっとも格好良く見える位置から撮影するなどの工夫をしていることがこれらの写真からは読み取れる。

### 3.2 芸術文化

藤田嗣治の『アツツ島玉砕』（1943）は、戦争記録画を代表する作品である。アリュージュの雪山の手前に最期の戦いに全霊をかける日本兵の姿を、抑えた色調で描いている。この絵の前では涙を流し、手を合わせ、祈りをささげる人があとを絶たなかったという。多くの人が感動する姿を目の当たりにした藤田は、「尤も改心の作」と述べている。しかし、これら美術家が手がけたものが今では「戦争記録画」と称され、現在東京国立美術館にアメリカからの永久貸与という形で保管されてはいるものの、まとまって公開されることもなく、研究することもタブーになっている。

しかし、戦争は常にその時代を象徴するメディアによって広く伝えられてきた。ベトナム戦争では戦場カメラマンのライカやニコンがその役割を果たし、90年代の湾岸戦争ではCNNが暗視スコープによるミサイル攻撃の模様を世界に発信している。日本でも明治初期の西南戦争では浮世絵が庶民に戦争の様子を伝えており、そして第二次世界大戦では「絵」を通して広くその様子が伝えられたということなのだ。

小松崎茂の作品の『ただ一撃』（1943）は「陸軍美術展」の出品作で、オリジナルは50号の油彩画である（図33）。イギリスのホーカーハリケーンを追撃する隼を描いたもので、1942（昭和17）年のシンガポール陥落に貢献した加藤隼隊の活躍をイメージしたものである。

当時は、雑誌の挿絵家だけでなく、デザイナーや芸術家といったありとあらゆる視覚表現の担い手が戦時イメージを描き、ポスターや書籍、絵葉書等で伝えられていった。戦前と戦後の美術史の間をつなぐ、こうした戦中の動向を再検証していくのは急務と思われる。でなければ、戦後の日本美術の歩みも大衆文化における戦争イメージの興隆も正しく理解できないように思う。



図33 小松崎茂『ただ一撃』

### 3.3 戦時中の木製飛行機模型

戦時中は国防教育の一環として学校では木製の模型飛行機を製作していた。学年に合わせて体系的なカリキュラムが組まれ、科学教育として実際に飛ばせる飛行機に加え、敵機識別用の模型も存在した。結果的に、こうした活動が模型メーカーを育て、戦後になって模型作りに熱中する層を生み出した要因になったといえる。

敗戦後、GHQに占領され、一切の飛行機の研究や航空産業の禁止という政策がとられるが、なぜか模型メーカーは、飛行機模型も生産してはいけないと思ひ込み、戦後しばらくは歯ブラシ掛けや本立てのキットを作っていた。誤解が解け、再び飛行機や戦艦の模型を作るようになり、1950年代の終わりにはプラスチックに置き換わって、プラモデルが登場することになる。

## 4. 戦後文化の歩み

### 4.1 児童文化

戦後、小松崎茂らは絵物語、劇画を手がけるようになり、子どもたちの心をとらえていく。他にも山川惣治らの冒険絵物語に子どもたちは心をときめかせていった。

図 34 は 1947（昭和 22）年創刊の『漫画少年』という雑誌である。学童社発行で編集長は同社社長の加藤謙一。加藤は戦前に『少年倶楽部』の編集長として、発行部数を飛躍的に伸ばすなど、戦前の少年誌ブームの仕掛け人でもあったが、戦後の公職追放で講談社を去り、自ら出版社を起こしてこの『漫画少年』を発行したのである。手塚治虫の東京デビューとなった『ジャングル大帝』もこの雑誌に連載され、手塚は加藤の世話になりながら、大漫画家の道を歩むことになる。田河水泡、長谷川町子たちの連載漫画に加え、アマチュア投稿欄があり、ここから石ノ森章太郎、藤子不二雄、鈴木伸一、赤塚不二夫、つのだじろうなどが



図 34 『漫画少年』

登場した。松本零士、筒井康隆、美術家の田名網敬一、横尾忠則、和田誠、篠山紀信などもそこに投稿していたという。手塚を筆頭に藤子、赤塚たちが暮らしたトキワ荘という有名なアパートがあったが、ここを斡旋していたのも加藤だった。

戦時中までの絵物語の流れを汲まない漫画家である手塚が『鉄腕アトム』の連載を始め、アニメプロダクション「虫プロ」を立ち上げて、アニメの製作も行う。劇画的ではない、柔らかいタッチの絵による物語が紡ぎ出され、その後の漫画の大きな流れを作ったのが手塚であった。アトムに見られる友達としてのロボットは、『ドラえもん』などに受け継がれていき、今でも一大ジャンルを築いている。

手塚の影響力は今でも絶大で、ガンダムの富野監督は虫プロ出身である。宮崎駿は手塚漫画に感動して漫画家を志したという。

横山光輝の『鉄人 28 号』も同じくアニメ化され、ガンダムへと続く、巨大ロボットの元祖になり、当時イマイから発売されたプラモデルは爆発的に売れた。

### 4.2 戦後美術のはじまり

敗戦直後に戦争画、戦争画家の責任に関する論争があった。その発端は 1945 年 10 月 14 日の朝日新聞の投稿欄に、医師で画家の宮田重雄が「美術家の節操」と題する投書を出したことに始まる。

1946 年、「民主主義美術」を旗印とする日本美術会が結成され、戦争責任に関する決議がなされた。書記長である画家の内田巖は、藤田嗣治を「戦犯」に指名した。藤田はそのま

まパリに渡り、二度と日本には戻ることはなかった。

藤田を戦犯指名した内田巖自身も戦時中に戦争画を手がけていたが、敗戦後にそれを悔いて日本共産党員となり、1946年には東宝争議の労働者を主題に『歌声よおこれ』(1948)を描いているが、戦争に加担したことを反省する芸術家の多くが戦後共産党員になっている。余談であるが、戦時中に『ハワイ・マレー沖海戦』という戦争賛美映画の特撮を手がけ、1960年代後半にウルトラマンを手がけた円谷英二は戦後クリスチャンになっている。

このように、戦後の日本美術は、その「表現」において、戦中期と断絶している。戦争記録画を検証しないと、線中期が空白のまま残ってしまい、戦後の歴史を記すことなどできないのではなかろうか。

これまで見てきたように、戦時下のイメージは戦後になって正統の美術からは抜け落ち、大衆文化、サブカルチャーの中で復活する。1960年代にピークを迎える高度成長時代の中で、これらはマスメディアの劇的な発展とあわせ、かつての美術などとは比較にならないほどの力を持つ大衆文化へと姿を転じた。子どものころからそうした大衆文化の圧倒的な影響のもとで育ち、後に美術家となった者の中には、自らの出自である大衆文化を積極的に美術に取り入れることによって、根っこを持たない戦後日本美術の歩みを批判するような作品を手がける作家も多く存在する。

### 4.3 ファインアートとサブカルチャー

現代作家が「戦争」をモチーフとする時、そのイメージソースが漫画、アニメ、そしてプラモデルの箱絵であることは多い。プラモデルの箱絵は、かつての純粹芸術であった戦争画のイメージを戦後、いったん大衆文化の中で保存し、現在再び純粹美術の世界にイメージを提供するための役割を担っていたと考えられるのではなかろうか。何が本流で何が傍流なのか、芸術は崇高で大衆文化は低俗であるというわれわれの常識は実はまったく根拠のないことで、それはプラモデルの箱絵という1つのジャンルを考察するだけでも明らかなのである。

## 5. 箱絵について

商品の箱、すなわちパッケージは、「商品の顔」である。つまり、購入意欲を喚起しなければならない。さらには需要層のニーズにも合致していなければならない。それを意識的に取り入れたのがタミヤであり、他のメーカーも追従したことは先に見た通りである。箱絵の様式も、時代の社会性や人々の意識に沿って、大きく展開してきた。

つまり、プラモデル、そしてその箱絵からは戦後日本の精神史が読み取れるのである。古来より「表現」はその背景となる社会や政治、需要層の意識と密着したものであった。狩野派しかり、浮世絵、印象派、未来派、シュルレアリスムしかり。戦争記録画もそうである。ゆえに戦後文化史を検証する上で、プラモデルの箱絵や大衆文化として軽く見られ

ている表現を見直していく必要があるのではないかということまで述べてきた。

話は変わるが、1980年代までのプラモデルは貼り箱のキットも多かったが、今ではまったく見かけなくなった(図35)。最近パッケージに凝るといってこと自体、エコロジーの観点に反するからか、簡易包装、簡易パッケージのものが多くなってきたように思う。本来はエコロジーと生産コストを抑えるという行為にあまりつながりはないはずなのに、エコロジーを隠れみのにしてコスト削減を行っているかのようなケースも多くあるように感じられる。紙質を落とし、質感を無視し、

へなへな、ぺこぺこの箱に、いったい誰が関心を持つというのだろうか。また、最近のパッケージは、アート系のつるりとした光沢紙に印刷されており、手にしたときの触感が物足りない。

最近の箱絵はCGで描かれることも多いが、デジタルデータのやりとりが多くなるのと比例して、「物質」に対する関心も失われていっているように感じる。日本人は、螺鈿や蒔絵など手の込んだ装飾を好み、書籍でも装丁に凝ったり、紙に凹凸ができる活版を好んだり、ページをめくるときの触感を意識して紙質を選ぶなどしていたが、現在では技術的にもコスト的にもそれらにこだわることは難しくなっているようである。家もオフィスも既製品の無機質なユニットを組み合わせて作られたものに囲まれ、コンピュータ上でデータをやりとりし、ゲームの世界で遊ぶ。モノに対する執着心が欠如していくのはやむを得ないことかもしれないが、それはとてもつまらないことではなかろうか。もともと絵画というのは、マチエール、つまり質感の魅力を楽しむものである。箱絵も手触りなどを含めて初めて魅力的なものとなるはずである。多くの人にもう一度、そのことに気づいて欲しいと願っている。

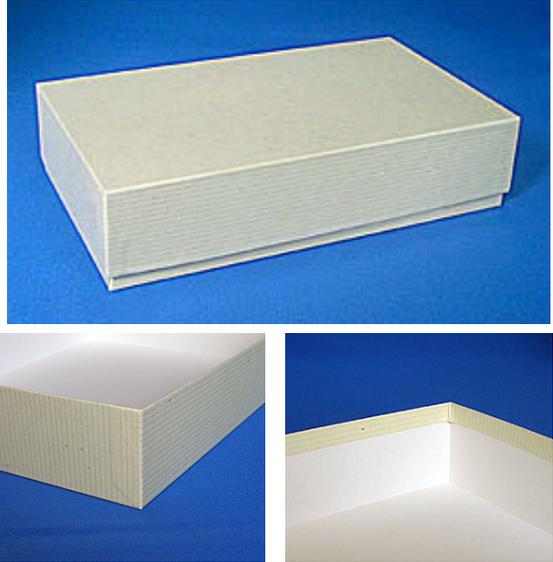


図35 貼り箱

(2009年6月20日、生活美学研究所本年度第2回定例研究会における講演に基づく)

