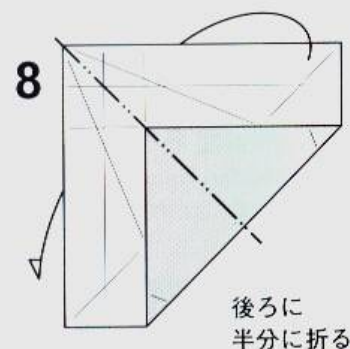
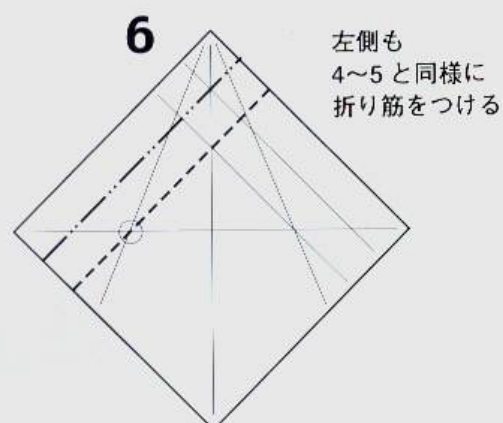
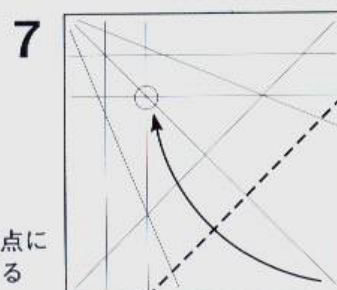
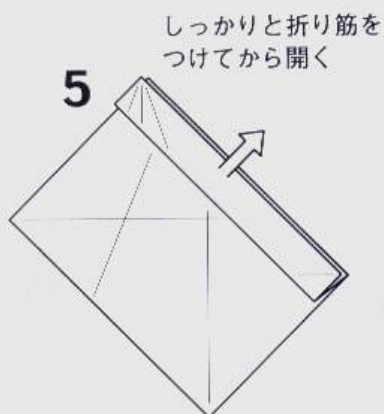
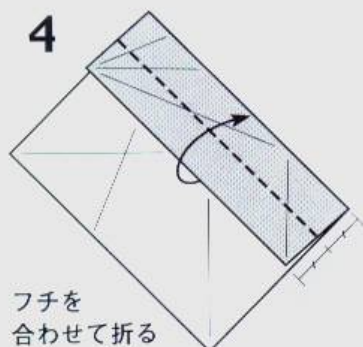
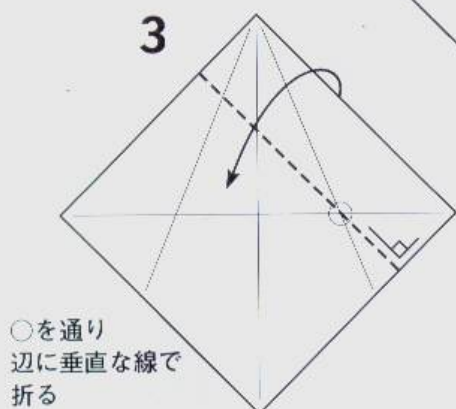
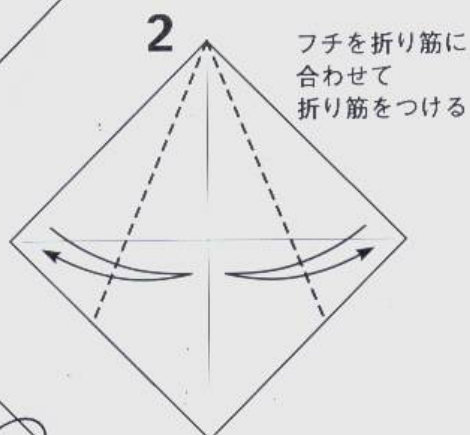
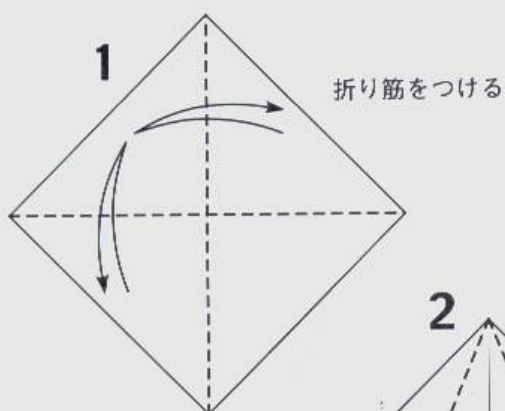
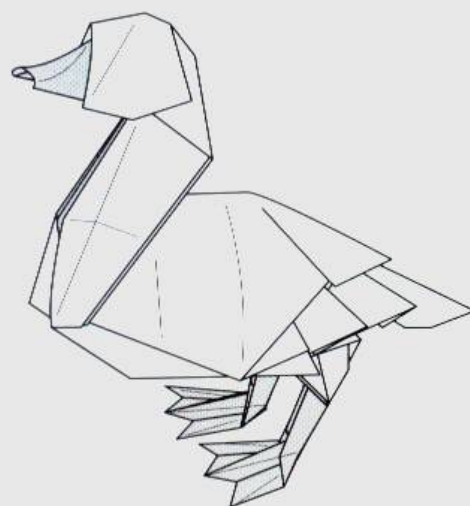


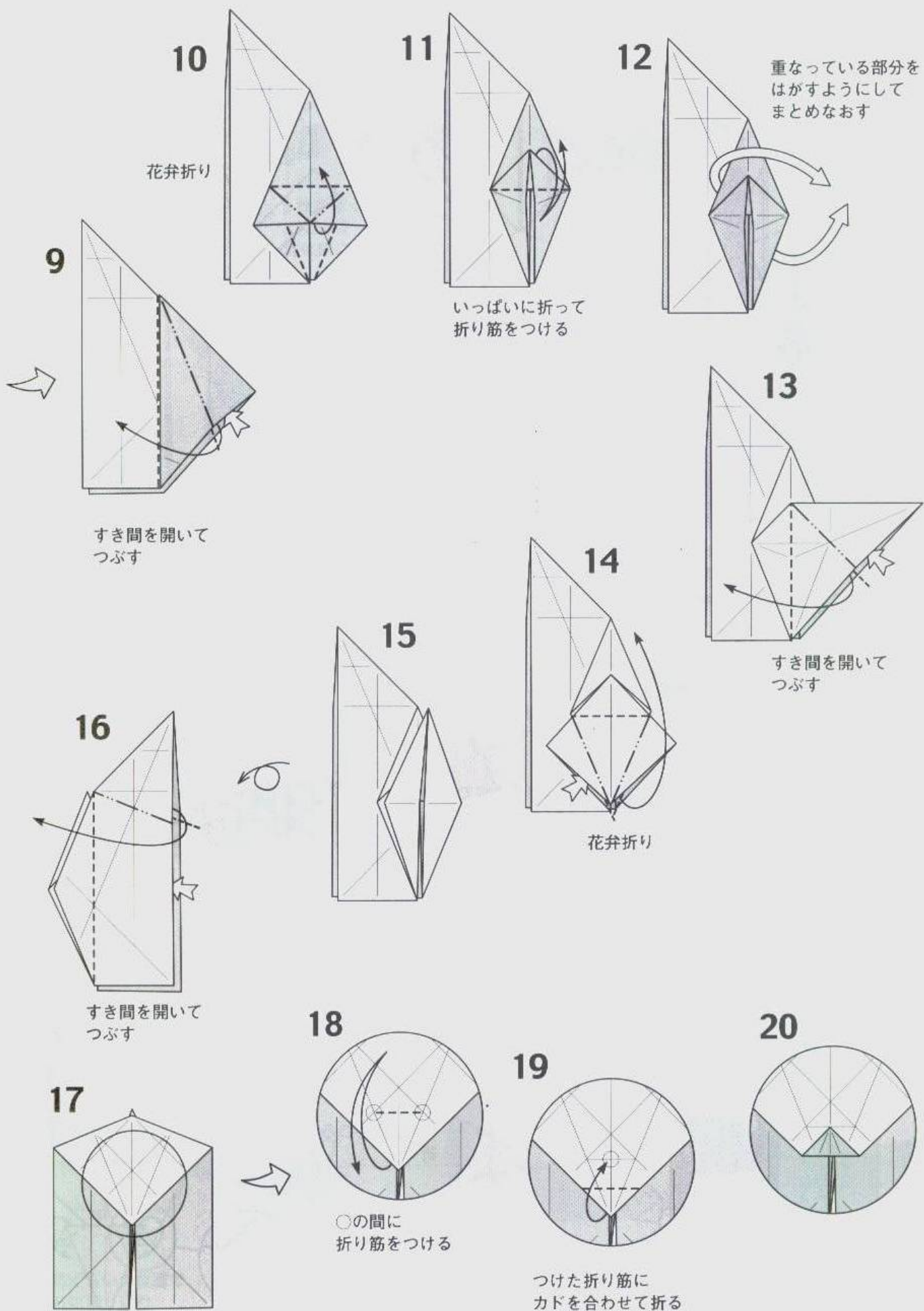
アヒル

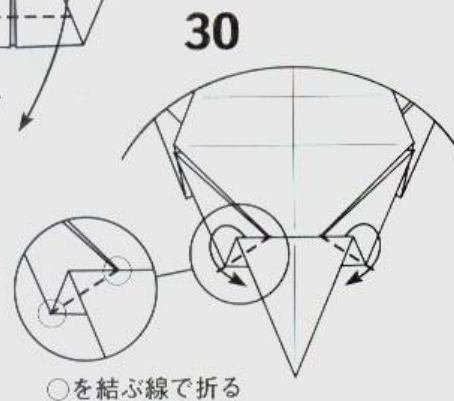
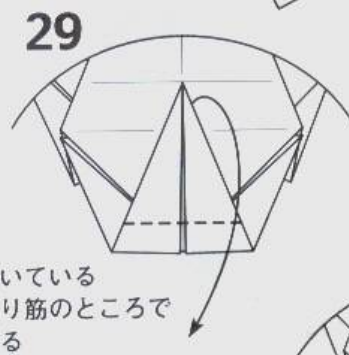
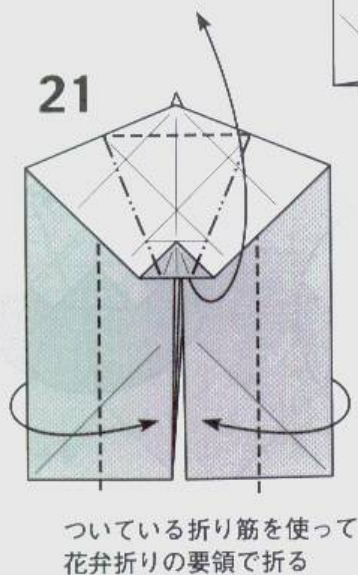
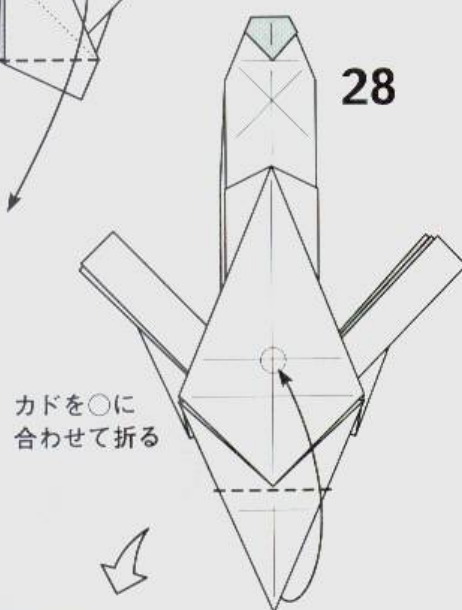
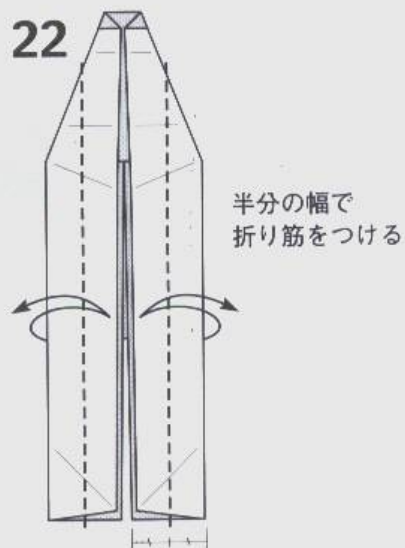
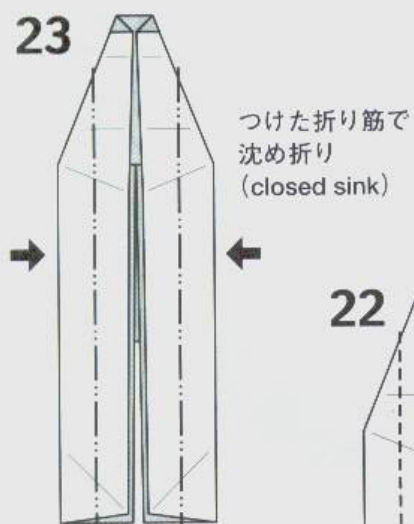
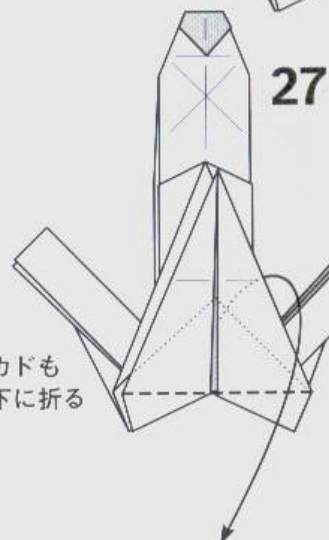
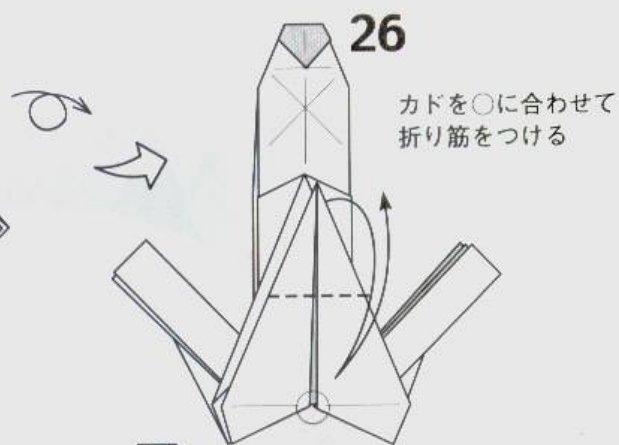
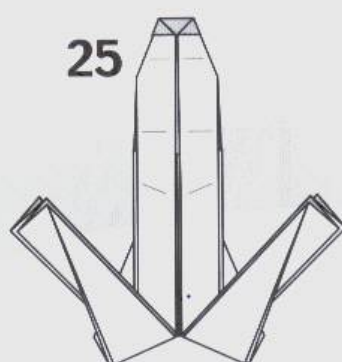
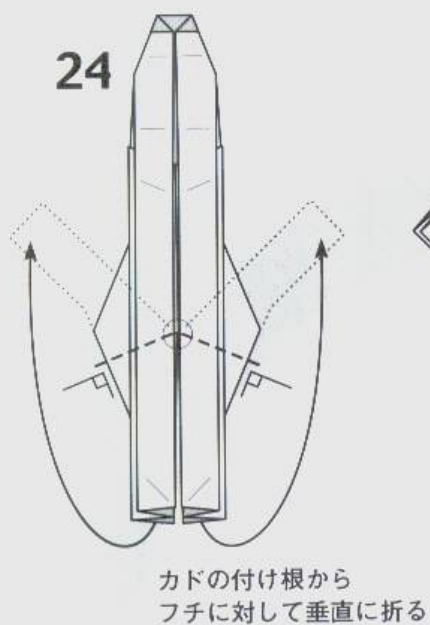
Duck

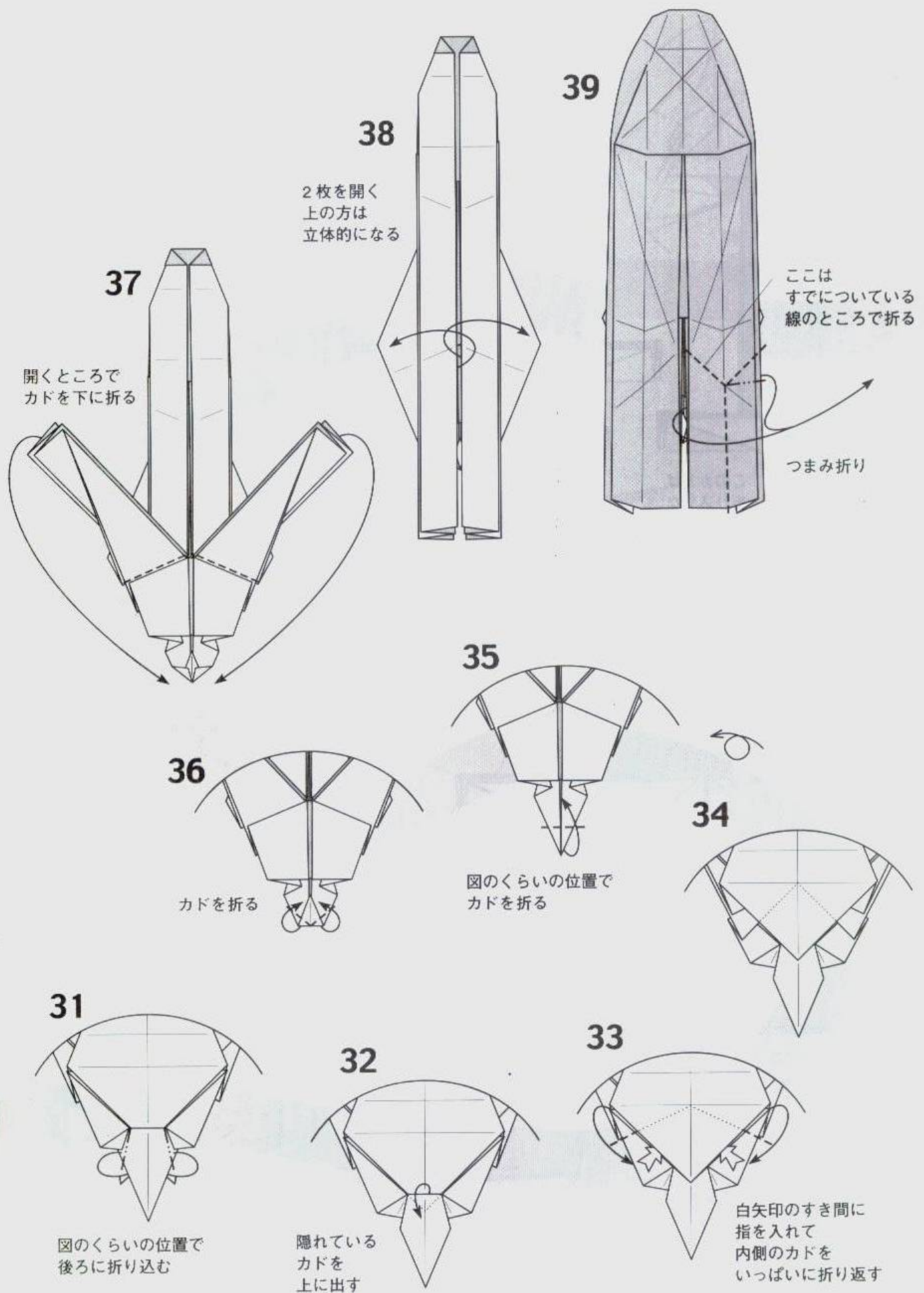
作 = 勝田恭平
Model by Katsuta Kyohei

折り図 = 小松英夫
Diagrams by Komatsu Hideo

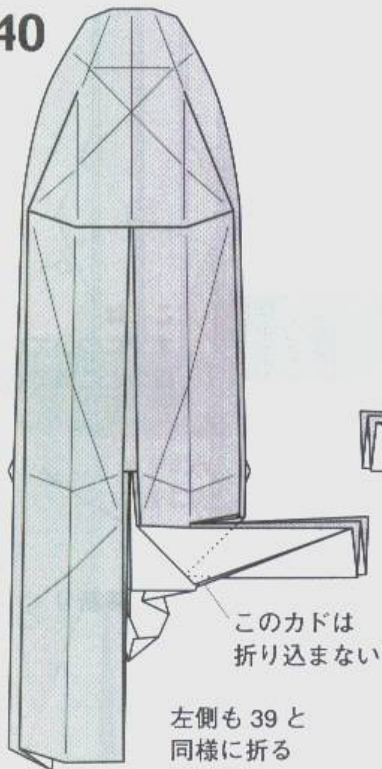




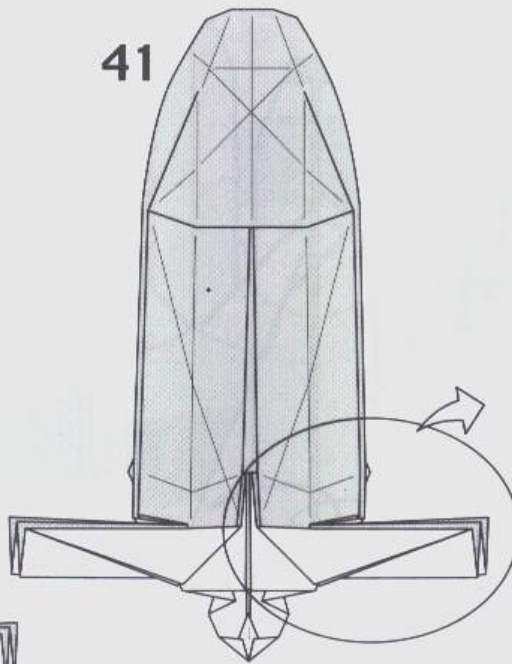




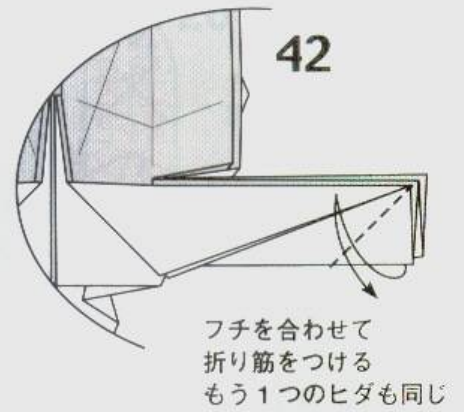
40



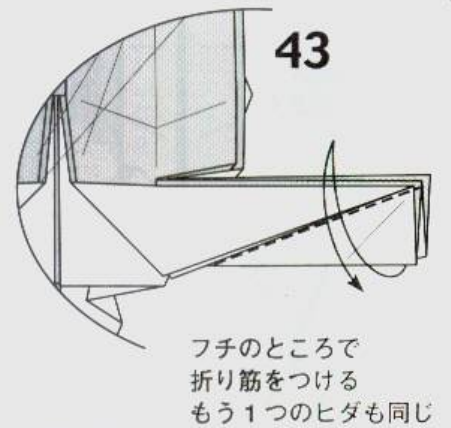
41



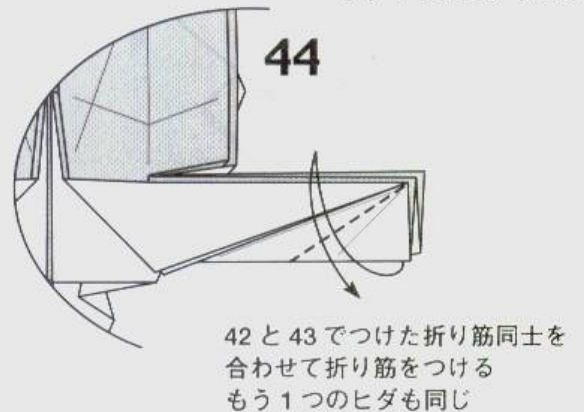
42



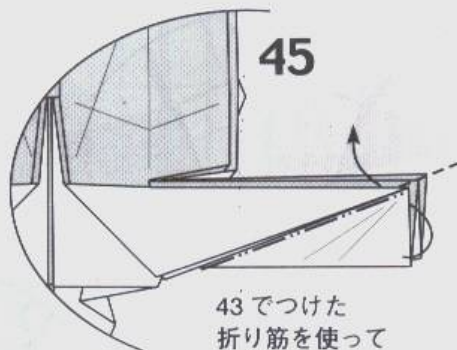
43



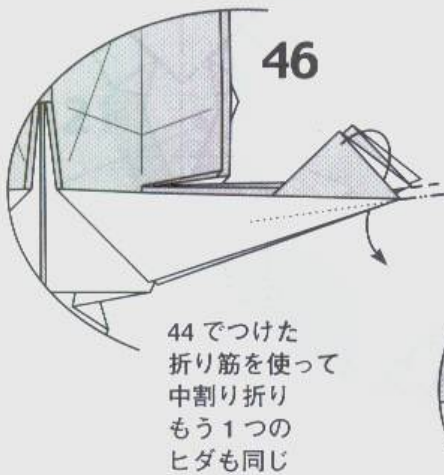
44



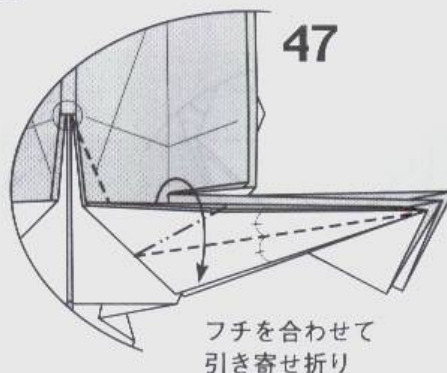
45



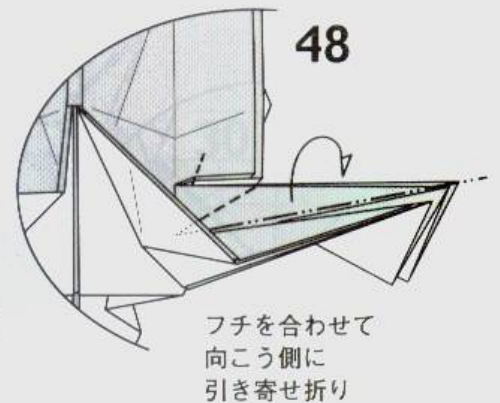
46



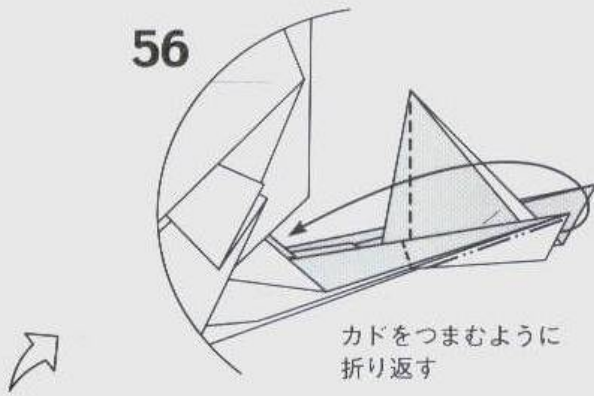
47



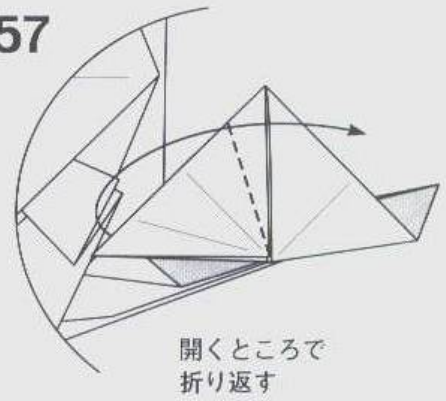
48



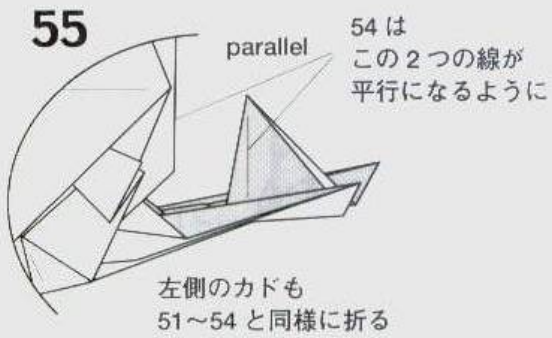
56



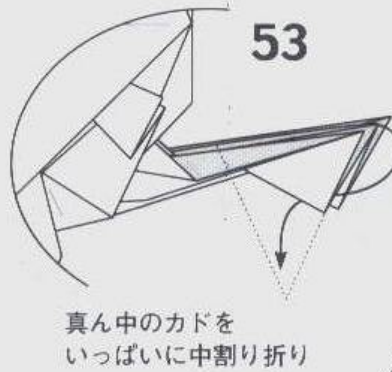
57



55



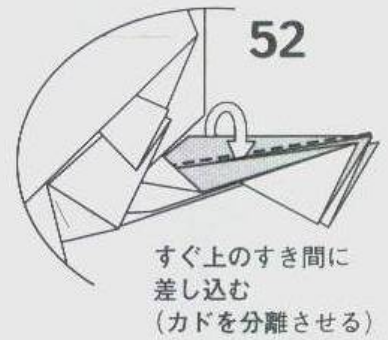
53



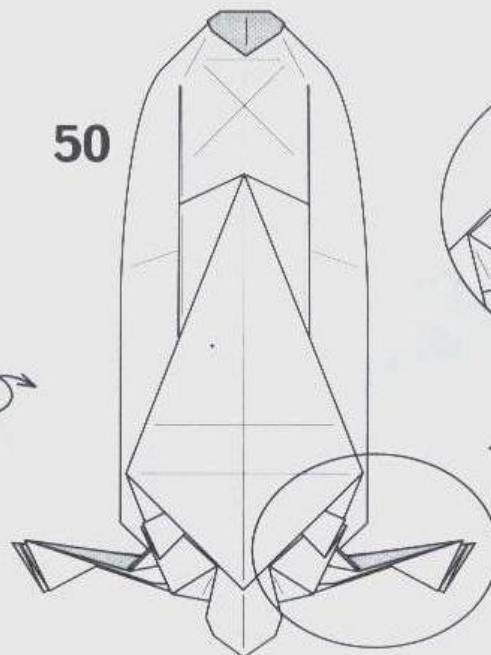
54



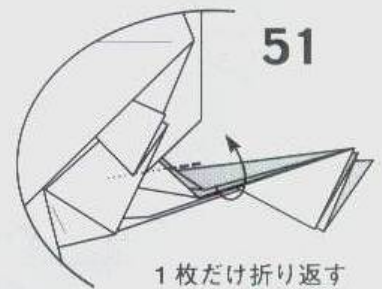
52



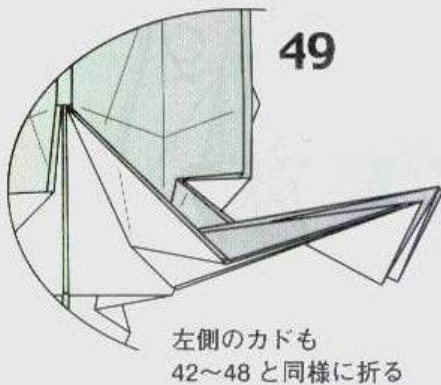
50



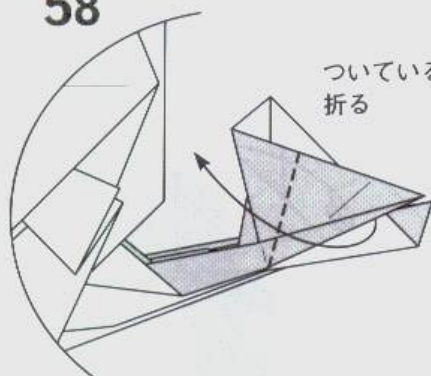
51



49

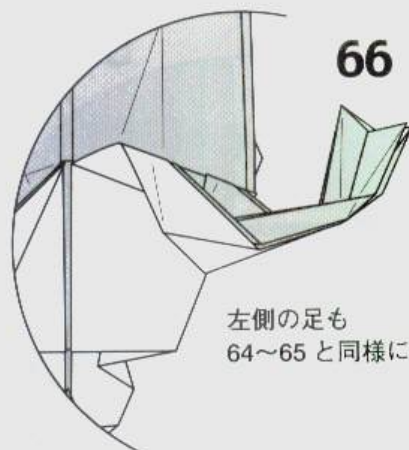


58



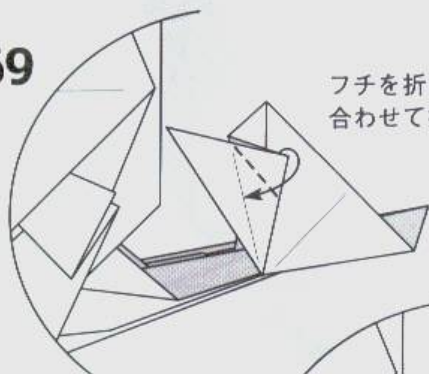
ついている折り筋で
折る

66



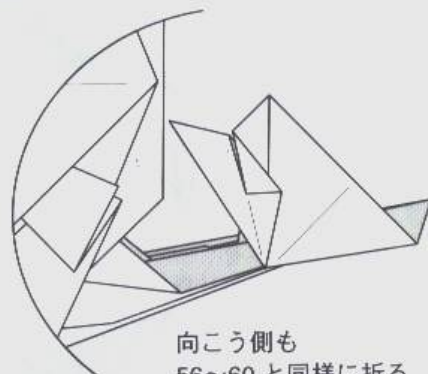
左側の足も
64~65 と同様に折る

59



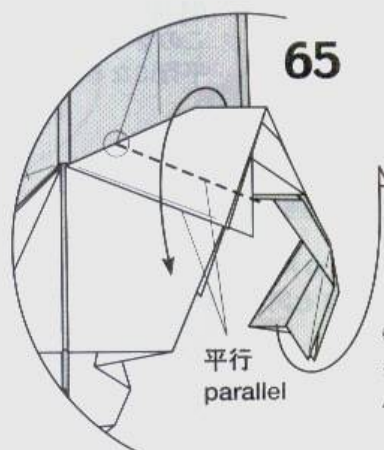
フチを折り筋に
合わせて折る

60



向こう側も
56~60 と同様に折る

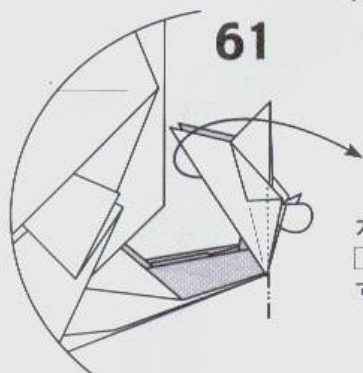
65



平行
parallel

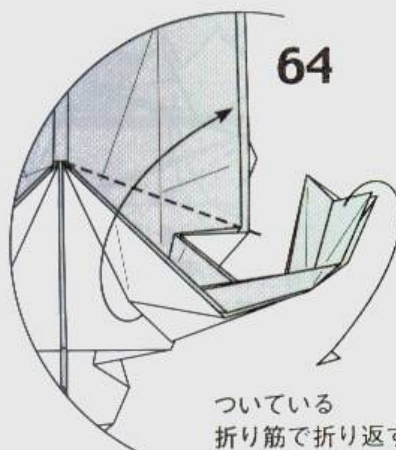
○のところから
折り返す
厚くなっているの
でしっかりと折る

61



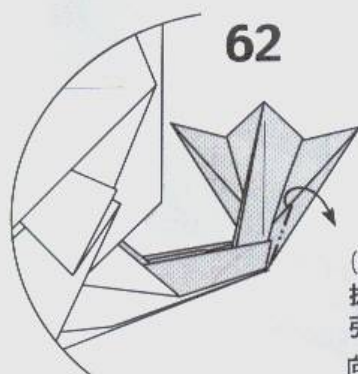
カドを戻すと同時に
□をすぐ後ろの
すき間に差し込む

64



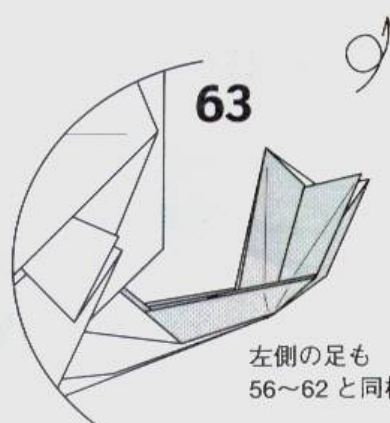
ついている
折り筋で折り返す

62



(61の途中)
折り込まれている紙を
引き出して畳む
向こう側も
61~62 と同様に折る

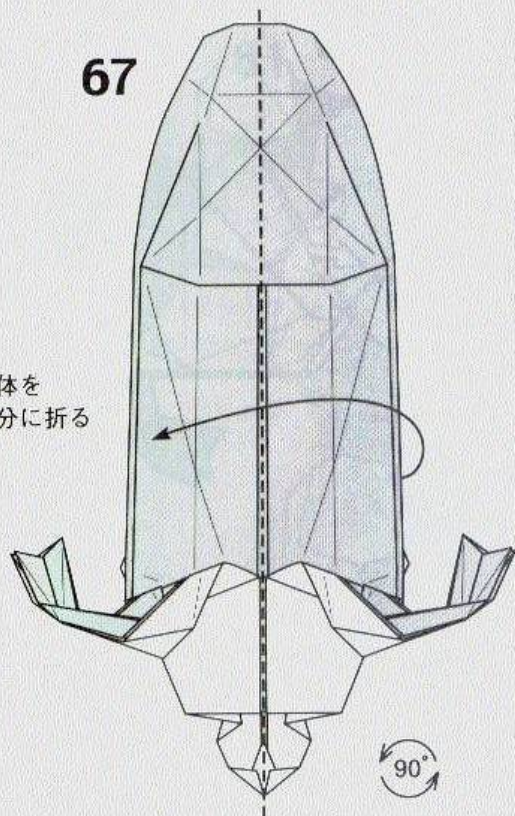
63



左側の足も
56~62 と同様に折る

67

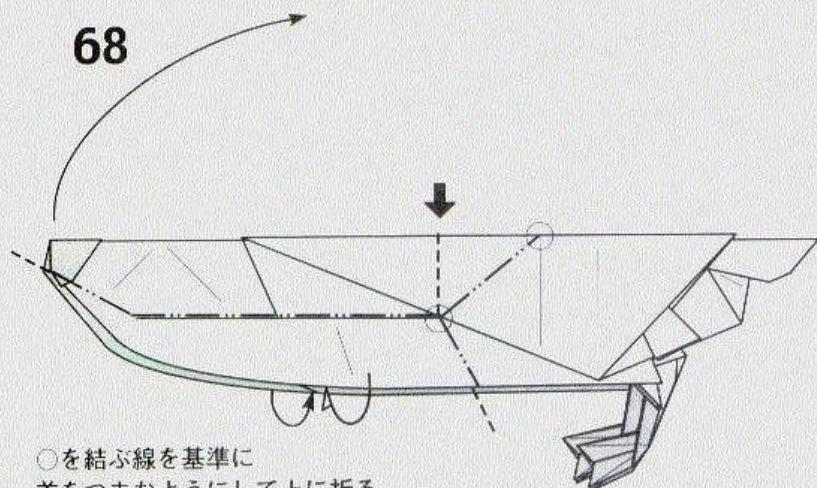
全体を
半分に折る



90°

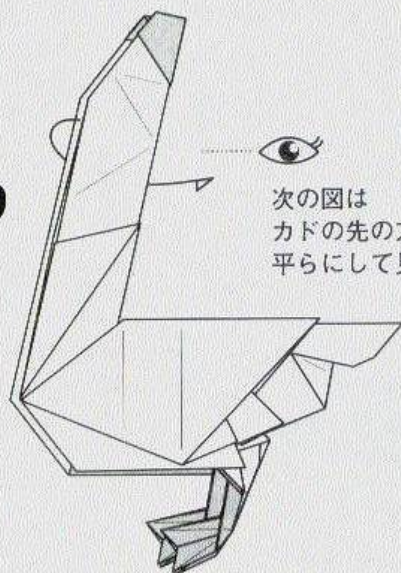
68

○を結ぶ線を基準に
首をつまむようにして上に折る



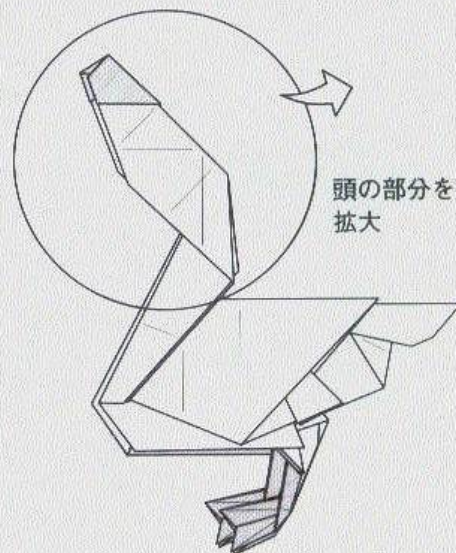
69

次の図は
カドの先の方を
平らに見る



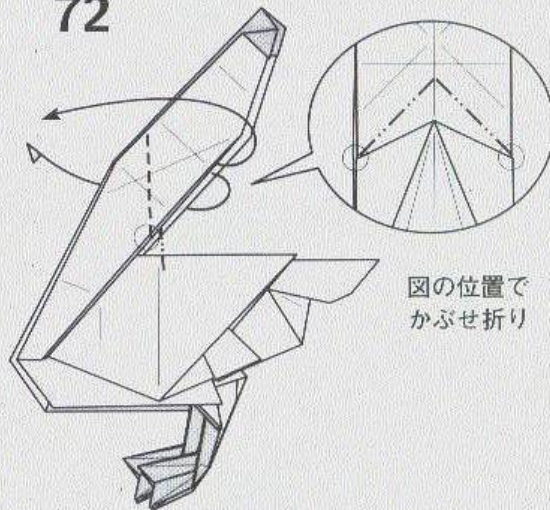
73

頭の部分を
拡大



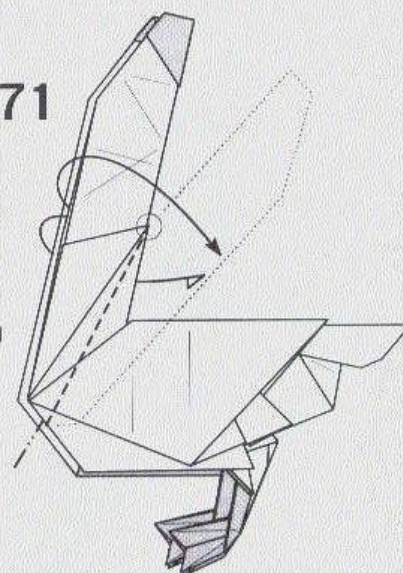
72

図の位置で
かぶせ折り



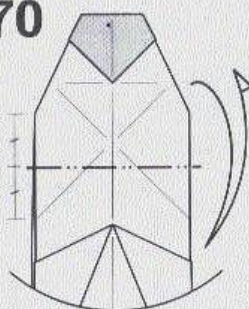
71

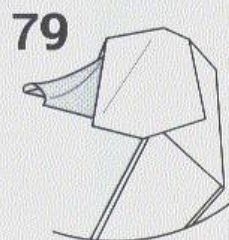
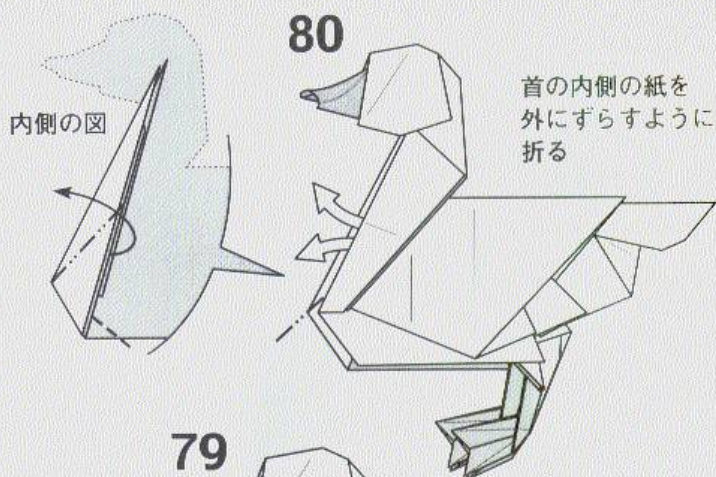
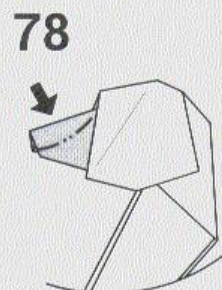
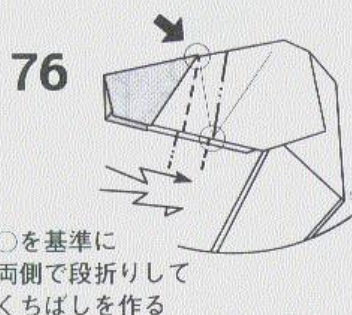
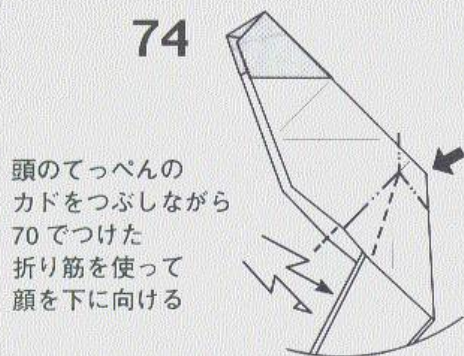
○のところから
斜めにかぶせ折り



70

折り筋を
つけたら
69の状態に
戻す





Orisuzi ("Fold-Creases")

本当にありがとう

Thanks a million

藤倉敦夫

Fujikura Atsuo

全く偶然に視聴していたあるTV番組で、画面に大写真になった悪魔(前川氏創作)を見たあの瞬間が私にとっての折紙の始まりです。40年近く生きてきていささかも知らなかったジャンルにも関わらず、すっかり囚われてしまいました。一体何が自分をそうさせたのかは未だに分かりません。

探偵団のバックナンバーが手元に届き、いきなり折ろうとしたのはもちろん悪魔でした。当然完成できる筈もなく、ただの紙屑が生産されていくばかり、、、、。数ヶ月後に初めて完成形を得た時は本当に小躍りして喜んだものです。あの時私は確かに少年の心に戻っていました。

夢を折ることが出来たのも素晴らし

い折り図が在ればこそなのですが、私にとにかくにも探偵団初め折紙学会や海外の折紙事情、近代の作品等を知ることができたのはインターネットという手段があればこそです。もし10年前、20年前だったら情報を得るのは非常に難しかったことでしょう。つくづく有難いツールであることを再度認識させられました。

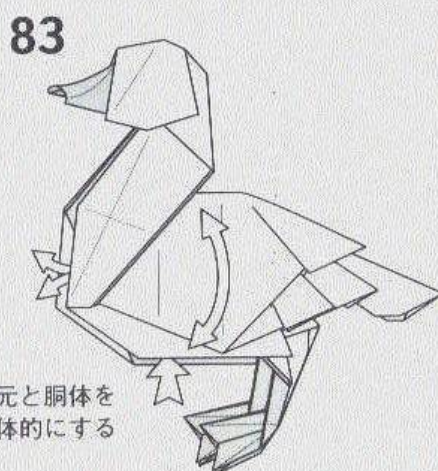
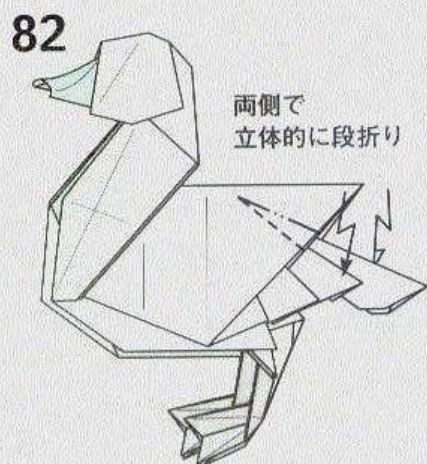
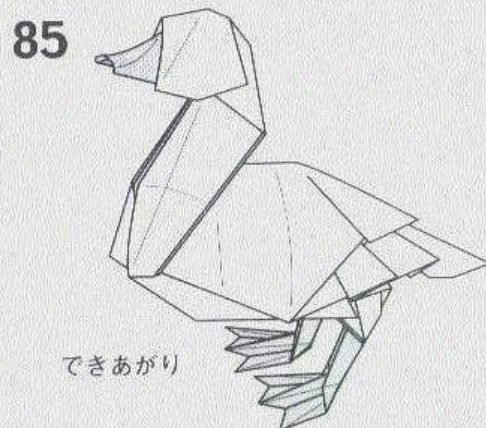
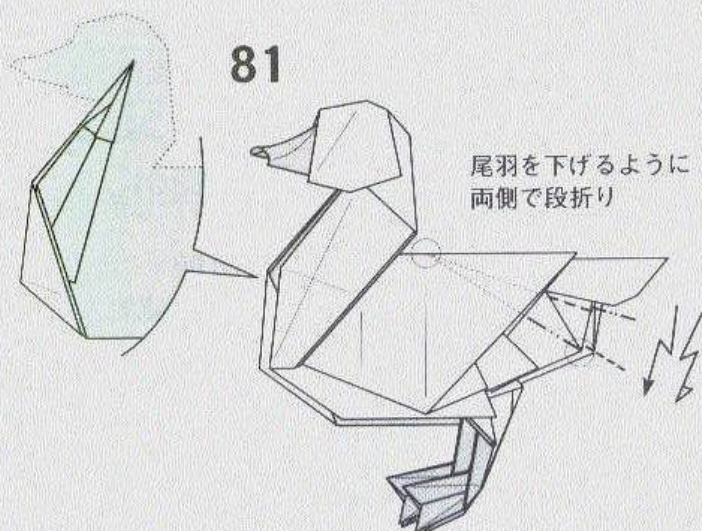
WEBを彷徨った時に感じたことは、国内のサイトの数が意外に少ないことです。作家のサイトこそ質、量共に世界に冠たるものと思いますが、どんな作品があるのか? 創作者や出典は? 等の基本情報をしっかり持つサイトはむしろ海外に多く存在しているように思います。私も小さい仮想ギャラリーのような折紙のサイトを運営しているのですが初めて折紙を

見た人が折紙という造形や手段にがっかりせずに、このジャンルへの道標になれば良いのになあ、と願っています。願うだけでどのように実施していくのは今後の課題なのですが、、、

私自身WEBを通じて、新しい作品そして折紙人達に出会い、折紙というジャンルへの興味と楽しみは増すばかりです。もし1人だけで折っていたらとても継続できなかったのは間違いありません。そしてこれからは現実世界でももっと折紙と接していければと思います。

最後に私が探偵団の本稿に寄文するとは思いません。全ての折紙に感謝致します。

藤倉氏のサイト: 折り紙 置き場
<http://kazufujiatuo.id.infoseek.co.jp/>



折紙三昧 ²⁷

Origami-Zanmai (This Origami and That)

ゲーム理論 The Game Theory

今夏の第11回探偵団コンベンションでは筑波大学の三谷純さんに、折図作成プログラムに繋がるような研究のご紹介をいただき、聴講者席からも高い興味が示されました(本誌93号に講演概要)。また、第1回名古屋コンベンションでは名古屋大学の高貴博さんの折り図を画像データとして取り込む研究や生物スケッチから折りパターンを構成させる試みについての講演をいただきました。ペーパークラフト支援ソフトの開発について既に実績をお持ちの三谷さんは折り紙の抱える問題に専門的興味をもっていただけたようで、先日も展開図からの折り量み形推測ソフト試作版(創作支援ソフトになるのかなあ)のネット公開の連絡が学会の方にあり、既に幾人かが試してみているようです。

ところで、今年のノーベル経済学賞は「ゲーム理論の応用」に貢献したT.シェリングとR.オーマン博士が受賞しました。ゲーム理論とは、対峙する陣営が相手の戦略を読みつつ自分の行動を決定する時の最適化を考える理論ですが、経済、政治学的な応用が評価の対象のようです。生物学の世界でも進化戦略云々と言う場合に引き合いに出されます。複雑な社会情勢下の腹の探り合いのモデルとしてチェス、将棋、ポーカーのようなゲームを考えることからゲーム理論の名前がついているのでしょう。

さて、折り紙をコンピュータで取り扱う周辺技術の開発が進むことは大いに期待しつつも、折り図を描き易くする為だけに開発投資をお願いできるわけではなく、折り紙をモデルに用いるこれらの研究から普遍的な認知理論や情報処理での応用分野を引き出して

いただければ気が楽というものです。こんな気持ちから、今夏のご講演の際も、折り紙やペーパークラフト支援ソフト開発から日論む専門課題は何でしょう、というような質問をさせていただきました。ご回答は一例として、機器のインターフェースやマニュアルの設計というような分野などということでした。厚いマニュアルを細かく読まなくても一目で使い方のわかるDVDデッキや携帯電話やパソコンをデザインする技術などを想像すれば良いのでしょうか。ちょっと安心したところで、次は徹底的にモデルの問題を解くことに注力するのが技術開発の勘所と拝察します。ゲーム理論ならぬ折り紙理論がどう発展してゆくか非常に楽しみです。

西川誠司 Nishikawa Seiji
日本折紙学会 評議員代表