六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に





CREATOR INTERVIEW No.180

tupera tupera

亀山達矢と中川敦子によるユニット。絵本やイラストレーションをはじめ、TVや舞台、空間のアートディレクションなど、さまざまな分野で幅広く活動している。著書に『かおノート』（コクヨ）『やさいさん』（Gakken）『いろいろバス』（大日本図書）『うんこしりとり』（白泉社）など多数。海外でも多くの国で翻訳出版されている。NHK Eテレの工作番組『ノージーのひらめき工房』のアートディレクションも担当。絵本『しろくまのパンツ』（ブロンズ新社）で第18回日本絵本賞読者賞、Prix Du Livre Jeunesse Marseille 2014（マルセイユ 子どもの本大賞 2014）グランプリ、『パンダ銭湯』（絵本館）で第３回街の本屋が選んだ絵本大賞グランプリ、『わくせいキャベジ動物図鑑』（アリス館）で第23回日本絵本賞大賞を受賞。2019年に第１回やなせたかし文化賞大賞を受賞。武蔵野美術大学油絵学科グラフィックアーツ専攻 客員教授、大阪樟蔭女子大学 客員教授、京都芸術大学こども芸術学科 客員教授。



NO 180

tupera tupera アート・ユニット

tupera tupera / Artist Unit

クリエイターインタビュー

『人の遊び心を引き出す、出来事の「きっかけ」をつくる』

イレギュラーを面白がる、公園で遊ぶようなものづくり。

published_2026.09.30 / photo_yoshikuni nakagawa / text_minami goto

自由な発想で「顔」を完成させる『かおノート』、パンダの親子が銭湯を訪れる『パンダ銭湯』、めくるとカラフルな動物のパンツが現れる『しろくまのパンツ』── 切り絵を中心としたユーモラスな絵本の数々で人気の tupera tupera は、亀山達矢さんと中川敦子さんによるクリエイティブユニットです。2002年の活動開始以来、Eテレ『ノージーのひらめき工房』のアートディレクションや絵本原画の展示を含む体験型の展覧会、舞台美術など、三次元の空間や場のデザインにも仕事の領域を広げてきました。現在、その四半世紀の歩みを振り返る「MIX WORKS ── tupera tupera の仕事 2002–2026」展を開催中です。そんなお2人に、多岐にわたるものづくりにかける姿勢や、子どもから大人まで楽しめる体験づくりへの想いを伺いました。

手づくり雑貨から始まった2人の協働。

亀山達矢　僕は武蔵野美術大学の油絵学科、中川は多摩美術大学の染織デザイン科を出ているのですが、出会いは通っていた美術予備校でした。

中川敦子　大学時代は各自がやりたい方向に向かっていました。卒業後、私はファッションやインテリア関係に興味を抱き、会社に入るよりも自分の手で何かをつくって発表できないかと考え、動き始めていたんです。そのころに、亀山が暇そうにしていて（笑）。亀山は自分にはない面白いものをつくると感じていたので、一度一緒にやってみようと2人で雑貨づくりを始めたのが 2002年です。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

亀山　気楽なノリで一緒に始めたことが、24年も続くとは思っていませんでした。最初の2年間は手づくり雑貨を制作していたのですが、2004年に自費出版で出した絵本『木がずらり』をきっかけに絵のお仕事をいただけるようになりました。そこからいろいろとご縁ができて、さまざまな方が依頼をくださるようになり、それに全力で応えているうちに、アパレル関係やテレビ番組、演劇など、仕事の領域がどんどん広がっていきました。



『木がずらり』

2004年に私家版として限定1,000部で制作された、tupera tupera初の絵本作品。色とりどりのコラージュで描かれた春夏秋冬のさまざまな木が、蛇腹に折られた紙にずらりと並ぶ。現在はブロンズ新社から改訂版が刊行されている。

『木がずらり』　発行：私家版 2004年10月、PIE BOOKS版 2005年11月、ブロンズ新社改訂版 2011年2月

中川　振り返ると、自分たちにとってターニングポイントになった絵本の仕事がありました。ひとつが『木がずらり』。絵本を作る面白さに気づいた作品です。もうひとつは、コクヨから出した『かおノート』で、これは私たちの最初のヒット作です。この作品をきっかけに、大人から子どもまで多くの方が作品や活動を知ってくださいました。



『かおノート』

2008年にコクヨから出版された工作絵本。52種類の「かお」をベースに、目・鼻・口などの多彩なパーツシールが付属し、シールを貼ったり、色鉛筆やペンで描き加えたりして、世界にひとつの「かお」をつくることができる。フランス語、英語、韓国語など海外でも翻訳出版されている。

『かおノート』コクヨ 2008年7月発行

亀山　僕たちは、活動初期から営業活動のようなことを一度もしていないんです。ひとつずつ楽しみながら、いただいた依頼に丁寧に取り組んでいると、作品が人を繋いでくれて次の依頼につながり、面白いことになっていく。これまでずっと、そういうふうにやってきました。だから自分たちがつくるとは思ってもみなかったものばかりをつくっていて、それがすごく楽しいんですよね。でも活動の幹にあるのは絵本かなと思います。20年以上つくってきましたが、同じような本はつくらないという想いで、アイデアや造本など新しい試みを続けてきました。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

「読む」だけでなく、「使う」絵本。

中川　さまざまな本をつくってきましたが、私たちは物語を読んで聞かせるような本ではなく、コミュニケーションツールになるような本が得意なんだと気付きました。もちろん私たちがつくっている絵本だけが正解だと思っているわけではありません。1人で広げてじっくり物語を読む絵本や、学べる絵本、芸術性が高く飾っておきたい絵本など、たくさんのバリエーションがあり、絵本の世界はとても懐が深い。絵本は子どもが楽しむものだと決めつけてる人も多いですが、パッと開くだけで世界を広げることができるのが絵本のいいところですよね。子どもから大人まで誰もが楽しめるという意味で、すごくいい媒体だと思っているんです。

亀山　絵本は「めくる」という行為が重要なんですよね。それも自分の手で、自分のタイミングでめくるということ。さらに1人でも楽しめるけど、それを使って人を驚かせたり、笑わせたり、泣かせたりできるのが絵本の特徴。だから僕らのものづくりは使ってもらうことが前提になっています。イベントなどで会った読者の人が、「あの本、こういうふうに読んだけど面白かったよ」「あの本を読んだら、この子がこうなって」って話してくれるのがすごくうれしいんですよ。そういう言葉は自分たちのモチベーションにもなっていて、「それなら今度は違う形で、みんながもっと驚くものをつくってみよう」って思うんです。絵本は、本当にまだまだ多くの可能性があります。

役割分担を決めない制作プロセス。

亀山　お互いに得意不得意はあって、中川は染織科出身で服飾をやりたかった人なので、色合わせやレイアウトが得意。僕はどちらかといえばアイデアを出すことや、少し毒っ気のあるものをつくることが好き。そんな2人ではありますが、基本的には切り絵の制作も一緒にやっているし、すべて相談しながら進めます。

中川　どんなものも最初の思いつきだけでは形にならないですよね。「それ面白いね」ってなった後に企画を練っていく作業も、2人で会話のキャッチボールを重ねてつくっていくようなイメージです。本だったら、テーマを決めた後は、2人で絵になるアイデアのバリエーションをどんどん出していきます。

亀山　たとえば最近出した『tupera tuperaの蚊るた』。小学館の雑誌『ぺぱぷんたす』の仕事でまず作り、その後商品化した作品です。ブックデザイナーの祖父江慎さんに「tupera tuperaのカルタ、見たいな！」と言われて、すぐ頭に浮かんだのが、蚊を叩く「パーン」という動作でした。そこからは2人でずっと「あ」から「ん」まで、絵札になるアイデアを出していって。

中川　46個のワードを出し合って、それに対してどのような絵柄にするかも2人で考えています。どちらがどの絵を制作するかはいつも取り合いですね（笑）。



『tupera tuperaの蚊るた』

2026年7月に小学館から発売された、かるた史上最高にたたきがいのあるかるた。「蚊」をテーマにしたユーモア溢れる読み札と絵札はシートから自分で切り離し、箱や蚊取り線香も組み立てる仕掛けつき。自由に使える「蚊に刺され＆蚊シール」も付属する。アートディレクションは2026年3月に逝去した祖父江慎。

『tupera tuperaの蚊るた』小学館 2026年7月発行

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



tupera tupera アート・ユニット

tupera tupera / Artist Unit

published_2026.09.30 / photo_yoshikuni nakagawa / text_minami goto

依頼者と遊ぶようにものづくりをする。

中川　活動におけるテーマや先のビジョンを掲げることが得意ではなくて、雑な言い方をすれば成り行き、良い言い方をすればご縁のつながりでここまで来ました。2人で始めたときも、「ここに向かっていくぞ」という明確な目標はなく、仕事を積み上げながらやってきたという感じです。でも振り返ってみると、まずは私たちの心が動いて、「面白いな」と思えるかどうかは、どの仕事でもずっと大事にしてきたのかな。私たち2人が面白がってアイデアを練り、それが本になったり、プロダクトになったり、空間のある場になったりしてきたわけですが、それぞれの仕事で使っている脳みそが違うわけではないんですよね。

亀山　みなさんによく驚かれるのですが、僕らは制作でパソコンを使わないんです。データ納品を一度もしたことがなくて、絵本や空間のデザイン、演劇やテレビ番組のセット、衣装なども、全部手でデザイン画を描いています。でも誰もそれを責めないんです。求められていることはそこではなくて。これまで絵本をたくさんつくってきましたが、僕らが紙や製本についてそれほど詳しくなくても、専門家の素晴らしい人たちがいます。僕らのアイデアをかたちにしようとすると、楽しそうに向き合ってくれるんですよね。「こんな紙もあるよ」とうれしそうに教えてくれたり。

中川　『超チョウ図鑑』の蝶々の形をした製本も、すごく難しくて大変なのですが、製本所の人が「いままでの本とは違う挑戦ができて楽しかった」って話してくれました。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



『超チョウ図鑑』

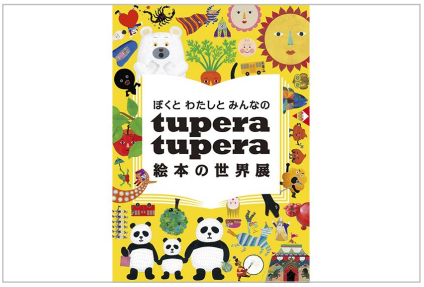
「シャチョウ」「ゼッコウチョウ」「デバボウチョウ」など、蝶を超える84種の「超チョウ」が勢揃いした図鑑絵本。ページをめくるたびに、個性的な生態を持つ「超チョウ」たちが現れる。本自体が蝶の形をしており、デザインもユニークな1冊。2025年にアリス館から刊行された。

『超チョウ図鑑』アリス館 2025年9月発行

亀山　そういうのがすごく心地いいんです。学生と接していると、「デザインやアートの仕事をするなら、すべての領域の知識を持って何でもこなせないといけない」と思っているように感じることもありますが、僕らはそうではない方法でやってきました。依頼してくれた人と公園で遊んでいるような感覚です。「あいつ、あれが得意だから呼んでみよう」というようにいろんな人が集まって座組ができて、一緒に遊んで「またね」って別れて、それを繰り返している。いつ、誰が「遊ぼう」って言ってくれるかわからないところがまた面白くて。だから将来のビジョンはとくにありません。イレギュラーな日常を楽しみながら、予測できない来年を楽しみにしています。

新しい展覧会を発明する。

亀山　PLAY! MUSEUM の「tupera tuperaのかおてん.」は、ブルーシープの草刈（大介）さんが、「立川に新しい美術館ができるので、新しい展覧会を発明しませんか」って連絡をくれたんですよ。それがすごくうれしくて。その依頼の少し前、僕らは15周年に「ぼくと わたしと みんなの tupera tupera 絵本の世界展」を開催しました。美術館のホワイトキューブで飾るには絵本の原画はすごく小さいので、絵本作りの面白さを伝えようとキャプションや図録の内容などすべて自分たちが中心になって考えて、さまざまな人に力を貸してもらってつくりあげたんです。この展覧会を全国の美術館に巡回して、自分たちもすべてやり尽くしたと感じていた時期に、PLAY! MUSEUMの話をお声がけいただきました。どうするか悩んでいたのですが、「顔」をテーマにしたら面白いんじゃないかと考えつきました。



「ぼくと わたしと みんなの tupera tupera 絵本の世界展」

結成15周年となる2017年に開催された初の大規模展。横須賀美術館を皮切りに、2020年まで全国8つの美術館を巡回した。『しろくまのパンツ』や『パンダ銭湯』をはじめ、活動初期から15年目までに出版された絵本原画を中心に、そのアイデアラフや立体作品、イラストレーション、手づくりおもちゃ、映像作品などが一堂に展示された。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



「tupera tuperaのかおてん.」

立川のPLAY! MUSEUMのこけら落としとして2020年に始まり、2024年まで8会場を巡回した展覧会。『かおノート』を含む「顔」をテーマにした人気絵本の原画や、2mの大きな顔が並ぶ《かお10》、さまざまな顔に仕掛けが隠された巨大インスタレーション、来場者が体を使って顔をつくる《床田愉男（ゆかだゆかお）》など、参加・体験型の作品が多数展示された。

tupera tuperaのかおてん. 2020〜2024年 全国8美術館にて開催／撮影：吉次史成

亀山　『かおノート』をつくってからいろんな人たちの顔が気になるようになったのですが、顔って世界中の人が1人ひとつ持っていて、見るだけでうれしいのか悲しいのかがわかったりする。人と人が言語の壁を超えて最も共感できる存在だと思うんです。だから顔をテーマにすれば、みんなが楽しんでくれる新しい展覧会がつくれるのではないかと思いました。当初は来場者の顔にかおパーツシールを貼ってもらいました。いつも展覧会を見ていると、会場にいるほかの人って邪魔な存在でしかないと思うのですが、シールを貼ることで知らない人の顔を見ても楽しめるように、と。来場者の顔も作品化したわけです。コロナ禍により、途中でみんなマスク姿になってしまったのですが。

中川　完成した自分たちの作品を「どうだ」と見せて終わってしまわないように、「かおてん.」でめざしたのは、見た人になんらかのきっかけや、心の衝動を生み出すことでした。実際、「かおてん.」を最後まで見た人から、家の中でいろんなものを使って顔づくりすることがブームになったとか、街にあるものが顔に見えてきた、という声も聞きました。私たちはただ、そのきっかけとなるボールを投げているだけというか。自分たちが考えることよりも、見た人それぞれが考えることの方が面白いと思っているので、そうやって広げていってもらえるのがうれしいですね。

亀山　ニフレルで開催した「あなたも愉快な生きものだ！展」では、デザインチーム、minna さんと一緒に組んで、来場者が逆に見られる存在になってしまったり、水槽に入れられてしまったりと、人をいじってしまうような展覧会にしようと思いました。僕は昔から動物園や水族館に行くと、生き物より見ている人を観察してしまうところがあるんです。ゴリラみたいなおじさんが、ゴリラを見て喜んでいるな、とか（笑）。僕らは動物をテーマにした絵本も多いので、動物好きだと思われることも多いのですが、動物よりも全然人間の方に興味がある。展覧会などの場づくりではとくに、来る人をなんとか面白い状態にしたり、その本性を引き出したり、そういうことをするのが好きなんだと思います。



「あなたも愉快な生きものだ！展」

tupera tuperaとデザインチームminnaの初コラボ展。2024〜2025年にかけて、水族館・動物園・美術館が融合したような施設である「生きているミュージアム ニフレル」を会場に開催された。ニフレルで暮らす生き物たちを見るだけでなく、来場者も「見られる」存在として、「生きものと人との共通点」をテーマにした新作大型作品やワークショップなどが展開された。

tupera tupera×minna×NIFRELあなたも愉快な生きものだ！展　2024年3月6日（水）〜2026年1月12日（月）　NIFREL／撮影：阿部高之

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



published_2026.09.30 / photo_yoshikuni nakagawa / text_minami goto

大人がいかに「子ども」を面白がれるか。

亀山　僕たちの展覧会は「子どものための展覧会」といわれることもあるのですが、「子ども向け」としてつくっているつもりはなくて、むしろ大人にも楽しんでほしいという気持ちで全部つくっています。子どもってめちゃくちゃ面白いんですよ。でも子どもの面白さをわかっている大人は必ずしも多くなくて、その面白さをわかる大人が増えればいいなって思うんです。

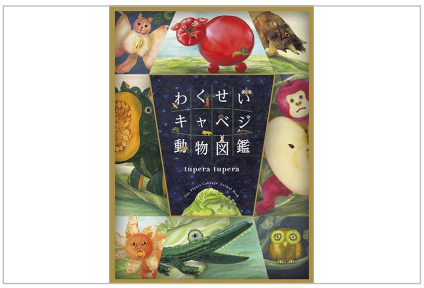
中川　小さい子であればあるほど、素直な感受性で、面白いものは面白い、嫌いなものは嫌いって判断できるけれど、大人になるにつれてそのような「感じる力」が失われていってしまいますよね。私たちの展覧会は、裏に何か鋭いメッセージがあるようなものではないですが、「面白がれる力」を持つことは大事だと考えています。大人と子どもが一緒に展覧会に行き、素直に楽しんでいる子どもと、それを見てハッとする大人、さらに言えばその場を楽しんでいる大人を見て、子どもが「今日のお父さん、お母さん楽しそうでいいな」って喜んでいる。そんな場がつくれたらいいなと思っています。

亀山　子どもの「感じる力」ってすごいですからね。文字が読めなくても、僕たちが思ってもみなかったようなことを絵から感じている。逆に大人は文字を読めてしまうから、ある程度型にはまった考えしかできなかったりします。でも、どの大人も「子ども経験者」なんですよね。「元・子ども」であることは世界中の大人の共通項です。大人がいかに「子ども」を面白がれるかということは、これからすごく重要になってくると思います。つまらないことをするのは大人ばかりなので、大人が子ども以上にもっと面白くならないと。子どものようなものの見方やユーモアがあれば、日々の生活でもたくさんの気付きがあるのではないでしょうか。展覧会を通して大人に何を感じてもらえるか、ということは、僕としてはすごく重要です。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

一度見えたら世界が広がる「見立て」の想像力。

亀山　僕は子どものころからスーパーに行くと、野菜が全部生き物に見えていました。さつまいもがモグラにしか見えなかったり（笑）。そんなふうに、子どもがやっているような何かを何かに「見立てる」ということを、いまもやっています。『わくせいキャベジ動物図鑑』でも、一度キャベツを惑星だと思えば、途端にいろんなことが見えてくる。あとは2人で掘り下げていくと、思いがけない気付きがどんどん出てくるので、そのプロセスがすごく楽しいですね。きっかけは馬鹿馬鹿しいことなのですが、馬鹿馬鹿しいことを本気で楽しめば、わけのわからない世界が生まれるということは、この作品で実証されているなと思います。



『わくせいキャベジ動物図鑑』

地球から831光年離れた銀河のかたすみにある「惑星キャベジ」。ダイコンイカ、ニンジン、トマトン、モロコシギツネなど、そこに暮らす28の“野菜動物”たちの特長や生態を解説した絵本図鑑。2016年にアリス館から刊行され、第23回日本絵本賞大賞作。

『わくせいキャベジ動物図鑑』アリス館 2016年11月発行

中川　やりきることが大事なんです。クリエイターとしては、アイデアを責任持ってつくりあげて、その世界を見せることが重要だと思っています。そうでないと、ダジャレで終わってしまうので。

亀山　『わくせいキャベジ動物図鑑』では「新種の生き物が見つかったら送ってください」と言っていたら、2,000以上の新種が全国から集まりました。それが本当に面白くて。こんなふうに、ひとつのきっかけからみんなが共感していけば、面白い世界がつくれるんじゃないかな。

一方通行でないもの、アナログな手づくりの価値のこれから。

中川　昔は何かをインプットしようと思ったら、街に出たり、本屋や図書館に行ってみたり、映画を観てみたりしていたけど、いまはSNSやスマホによって、ぼーっとしていても勝手にインプットされてしまうということが増えていますよね。そうすると、それだけで満たされてしまって、偶然面白いものと出会う余裕がなくなってしまう。でも、何もない時間があるときに、ひとつのテーマをふと当てはめてみると、その場でしか生まれないアイデアが生まれて、面白いことが進んでいくということは確実にあって。やはり、そうして体感したことは面白いですよね。たとえ数分だとしても、リアルに体で感じることっていいなと思います。

亀山　最近はプロジェクションマッピングやデジタル美術館などもありますが、僕は一方通行的に人々が見させられてしまっている、というようなものはあまり得意ではないんです。そうではなくて、その場にいる人たちと、このメンツでしか生み出せないものや遊びをいかに生み出すか。日本中でワークショップなどを行ってきましたが、面白い人はどんな場所にもたくさんいるので、その人の中からアイデアなど何かが引き出されるようなものがいいなと思います。

中川　さまざまな場でデジタル化が進んでいますが、アナログなものや、手づくりの温度感の価値は、この先も変わらないと思います。自分たちも年を重ねて、昭和の人間だなと感じることも多いのですが、人間そんなに変わらないので、戻ってくるところは一緒なのではないでしょうか。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



published_2026.09.30 / photo_yoshikuni nakagawa / text_minami goto

亀山　先々のことはわからないですが、僕も手でこしらえるようなものは残っていくのではないかと思います。結局みんな手でつくることが好きなのではないでしょうか。そういう意味で、この先のことはまったく心配していないですね。

いろんな人がいる六本木で、ここでしか起きないことを。

中川　私たちはこれまでも、「その場所だからできること」を大切にしてきました。だから六本木でもこの場所ならではのことができたらいいですよね。六本木って子どものころはちょっと怖くて、背伸びして行くところというイメージがあったのですが、大人になってからはミッドタウンや美術館もできて、いまはアートの街という印象もあります。子どもがまだ小さいときには、ミッドタウンの公園で友達とご飯を食べたり、ブックディレクターの幅（允孝）さんがやっていた本の企画にみんなで行ったりしたことが思い出深いです。

アートの世界もあったり、昔から変わらない部分もあったりして、かっこいい大人も悪い大人も、いろんな人がクロスする場所。そこに私たちが何かを仕掛けておいて、多方向から全然違うタイプの人々が入り込んできて、そこでしか起きないことが起こる、みたいなことができたら面白そうだなと思います。漠然としていますが、自分たちの作品を発表するのではなく、そんなきっかけだけを置いておくようなことができたらいいですね。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

亀山　子どもも大人も海外の人も、いろんな人がいるのが六本木の街ですよね。僕はみんなで会議をして、年一で六本木のお祭りを考えるというのも楽しそうだなと思いました。いろんな人がいるからクリエイティブ面でほかとは違うことができそうですし、「六本木では毎年わけわからないお祭りが開催されている」ってなったら面白いですよね。子どもが主体で考えて、大人が真剣に形にするというのもいいかもしれません。子どもを子ども扱いしているうちに、すぐ大人になってしまいますからね。やっぱり大人が「面白い大人」の姿を見せないと。子どもは未来でしかないから、「大人って面白いな」ってならないと未来が続いていかないですよね。

会話が引き出される街の面白さ。

亀山　これから行ってみたい街やもう一度行きたい街もたくさんあります。でも、いまのところ一番好きなのは、自分たちの住む京都の街かもしれません。京都に住んで10年になるのですが、年々面白くなっていくんです。家の前に鴨川があるのですが、水がきれいで鳥もたくさんいるし、本当に心地良くて。それにご存じのとおり歴史のある都なので、いちいち気付きがあるんですよ。僕はランニングが趣味なのですが、走っていると紫式部の墓に出会ったり、角を曲がったら「応仁の乱勃発地」って書いてあったり。食べ物もおいしいし、コンパクトだからどこへも自転車で行ける距離なのもいいですね。

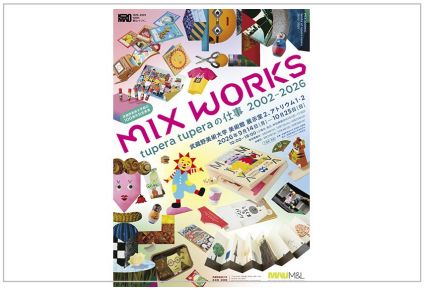
どこに行ってもみんな京都の話をするんですよ。たとえば去年ポルトガルに行ったときも、そこで出会った人が「俺が京都に行ったときは……」という話をしてくれる。東京ではあまりそういう経験はなかったのですが、「京都から来た」と言うと、みんなが京都の思い出を語ってくるんです。そうやって会話がつながっていくのがいいなと思っています。

中川　私たちとご縁のある場所だと、城崎温泉もコンパクトに温泉街が固まっていて良いなと思います。城崎温泉旅館経営研究会が立ち上げた出版レーベルで『本と温泉』というプロジェクトで絵本を出したのですが、そのご縁で深く繋がり、よく行っています。街の人たちが元気で、いつ行っても愉快で楽しいです。イベントや展覧会でも日本国内、いろいろな場所に行っていますが、国内には大好きな街がたくさんあります。最近だと、八戸もおいしいものがたくさんあって、人もノリがよく、素晴らしい街でした。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

これまでの軌跡を俯瞰し、次の一歩を描く

亀山　武蔵野美術大学美術館での展覧会「MIX WORKS —— tupera tuperaの仕事 2002-2026」は、これまでの仕事をまとめた展覧会です。500 点ほどの作品を展示するのですが、本当にいろいろやってきたなあとあらためて思います。



「MIX WORKS — tupera tuperaの仕事 2002-2026」

tupera tuperaが結成から四半世紀のあいだに手がけてきた全領域の仕事を、500点近くの作品によって俯瞰する展覧会。これまでに制作した約50作の絵本と原画を一堂に展示するほか、制作資料や立体物、プロダクト、映像、写真、ワークショップ記録など、その多面的な仕事の全体像を総覧することを試みる。会場は武蔵野美術大学美術館。会期は2026年9月14日（月）〜10月25日（日）。

中川　「ぼくと わたしと みんなの tupera tupera 絵本の世界展」のとき、それまでつくってきた絵本をずらっと並べて、自分たちを客観的に見たことによって気付いたことがたくさんあって、そこから「tupera tupera のかおてん.」のような体験の場づくりを行うなど、次のスタートを切れたようなところがありました。今回は、これまであまり紹介していなかった仕事も初めて並べてみるので、それを俯瞰してやりきったときに、また全然違うことを思いつけるんじゃないかなって思っています。そのあとはすべてを投げ打って、何もしないということをしてみたいですね（笑）。良い意味で、一回、間をつくることで次に生まれてくるものがあると思うので。

亀山　ありがたいことにいまはさまざまなお仕事をいただけていて、つくる約束もたくさんあり、日々違う毎日を楽しんでいるので、仕事で「今後はこれをやりたい」ということはないのですが、大学のころに南米に行きたいと思っていたけど結局行かないままだったので、やっぱり南米に行きたい（笑）。いろんなものをつくるのが楽しいので、これに関してはやめられないのですが、一度リセットするために思ってもみなかったことをやりたいなとは考えています。

撮影場所：六本木けやき坂通り

取材を終えて……

自分たちの展覧会は「子ども向け」にはつくっていない、という亀山さんの言葉が印象的でした。子どもを子ども扱いせず、考える力を持つ1人の人間として尊重しているからこそ、誰もが楽しめる作品や場が生まれているのだと感じさせられます。取材は京都のご自宅とオンラインでつないで実施しましたが、これまでつくってきた絵本やプロダクトを、楽しそうに次々と見せてくれるお2人。自分たちの作品を何よりも自分たち自身が面白がっている、その姿に理想のものづくりのあり方を見たような気がしました。現在も多くの仕事が進行中だという tupera tupera が、次はどんなアイデアで楽しませてくれるのか、いまから楽しみです。（text_minami goto）

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.