

# DA! DA! DA!

友達は、今テレビゲームにはまっている。真っ赤な目で、昨日は徹夜でクリアしたと言う。

新しいソフト、新しいハードがうらやましくなるときもあるけど、これって本当に楽しいのだろうか。頭も体も快いってことなのだろうか。

僕たちは、そうは思えない。

僕たちにとっての【快い】を考えだ。僕たちは3人とも野球部だ。練習はしんどいけれど、僕たち野球が大好きだ。野球の魅力、それは散々あるけれど、一つ確実に快いと言えるものがある。それはバッティングだ。打った瞬間カーンという音とともに身体と頭に感じる心地よさ、これは、本物の【快い】だと言えるのではないだろうか。



バッティング

疑似体験

たのしいの?

新作ソフト発売

空想世界

流行

本当に楽しいの?

欄報

## 【打】の研究



話し合っ、【打】と【映】が人間の本能的な部分でつながるのではないかと考えた僕たちは、【打】について研究することにした。

誰もができる実験、でも実行する人は少ない実験。身近な「打」の道具「金づち」を使用。・・・やる前の緊張感、高まってきました。

## 【打】の研究その一 釘を打つ

金づち 木ブロック(10×10×20cm) 五寸釘



行為時間 三分

【打】の研究その二 ピンを割る

①7ち ウィスキー0ピン プラスチックケース



行為時間 四分

【打】の研究その三 鉛を打ちつぶす

①7ち 鉛 (2kg) 鉛床(鉄板)



行為時間 十分

意外に楽しい!

本当に楽しい!



## 【打】と【快】

結果、打つ・割る・打ちつ直すはどれもごく単純な行為なのに、行為の瞬間・結果は十分な快感を与えてくれた。打つ瞬間の抵抗感・刺激。結果として、変形した物。打つという行為は予想どおり、人間の本能として【快】なのだ。そしてこの「快」は、ストレスの多い現代人にとってガガせないものなのだと思う。

## 「打ったART」

次に僕たちはこの【快】を手軽にだれもが楽しめるグッズを開発した。商品名「打ったART」。なんと、行為の結果をARTにしてしまうというものだ。

**NO1** セット内容 鉛筆4本、台、金づち、金床、インスタレタリファクト



**NO2** セット内容 釘100本、台、金づち、吊り下げ金具、インスタレタリファクト