

1_WALL

第9回グラフィック「1_WALL」展

2013年9月2日(月)～9月26日(木)

公開最終審査

2013年9月5日(木) 18:00～22:00

FINALISTS ※五十音順

江波戸李生 勝正光 寺本愛 とんぼせんせい 三山真寛 横山かおる

Grand Prize REPORT
Photography

受賞作 『遊牧配達員』

凛とした美しさ、強さ。光源のような眼。健康的な身体を包む衣服は決してファンタジーではない。確実に存在した生活から生まれ、次の時代へと続いている。

第9回グラフィック「1_WALL」グランプリ

寺本 愛 | Ai Teramoto

シンプルな線の中に宿る人物の力強さが、
高いポテンシャルを感じさせグランプリに！



寺本愛 Ai Teramoto
1990年生まれ。
武蔵野美術大学空間演出デザイン学科卒業。



審査員コメント ※五十音順、敬称略

居山浩二 (アートディレクター、グラフィックデザイナー)

「なんと言ってもあの目を発明したことがすごい」

柿木原政広 (アートディレクター)

「とても自力のある人。作品の質が非常に高い」

菊地敦己 (アートディレクター)

「あの目を持った人間が世の中の印刷物に出てくるのを見たい」

都築潤 (イラストレーター、グラフィックデザイナー)

「何って言ってもあの目を発明したことがすごい。すごく力のある人なのでこの後どうなっていくのか期待したい」

長崎訓子 (イラストレーター)

「目の表現は、6人の中でも特に際立っていた。このまま活躍していく安定感もすごいある」





横山かおる Kaoru Yokoyama

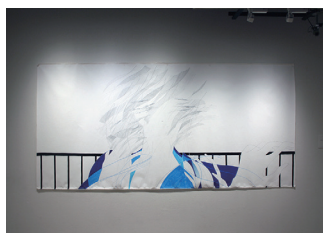
『ほしいものはなに?』



今回の作品では大量の作品ではなく1枚の絵として制御して描くことを課題として作品を制作した。ポートフォリオでは一瞬を捉えた1枚の絵でなく多量の絵を載せていたが、今回の展示では連続した時間を1枚の絵で感じられるような表現に重点を置いた。

〈質疑応答〉

- 菅沼:なぜ少女を描いたのか、その背景を教えてください。
- 横山:セーラー服を着ている少女を多く描いていて、特に学生という限られた時間の中で生きている少女たちにすごく魅力を感じる。そういう遠く懐かしい日々を感じるような少女を描いている。
- 居山:今回は1枚の中に凝縮させたとおっしゃるけれど、そういう風にトライしてみようだった?
- 横山:これまでは多量に描くことで世界観を出していて、1枚絵として弱いというのがあったので、それを乗り越えよう今回1枚で挑戦した。



1



勝 正光 Masamitsu Katsu

『Draw it』



一般の日常生活の中で新たな鉛筆の役割を探っている。ライブペインティングならぬライブローイング。これは別府に行き行って完成した作品。手法を留まらせず、常に移ろう日常の事柄と向き合い更新しながら描いて行く、パフォーマンスや身体表現の作品。

〈質疑応答〉

- 都築:人物画の1番右の作品を作る時のプロセスを説明してください。
- 勝:別府に来てからの日常生活の中で、出くわすものをきっかけに絵にしていこうと。単語帳の作品は毎日歩いている時に描いている。
- 菊地:なぜ鉛筆縛りだったの?
- 勝:技法は普通だが、人と関わっていくというか、鉛筆素描自体がパフォーマンス作品になるようなことかなと思って続けている。

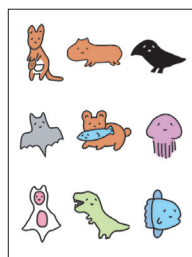


2



とんぼせんせい Tombosensei

『はろー とんぼせんせい』



にっこりマークをアイコンとしたイラスト、グラフィックとそれをもとに制作した雑貨とアートピースを展示している。お年寄りから子供まで幅広い年齢の方に楽しんでほしいというのがまず最初にあり、次にこのにっこりマークを見てつられて笑ってしまう、そうすることによって日常に潤いを与えたいという目標で制作発表をしている。

〈質疑応答〉

- 柿木原:作品は全部オリジナルで作りたかった?それともレディメイドでも?
- とんぼせんせい:あまりこだわりはない。両方あったらいいという考えでやっている。
- 都築:この「I_WALL」展の為に新作はここの中にある?
- とんぼせんせい:ほぼ新作。昔の作品もあるが、ちょっと色を変えたりしているので、8割は作っている。



3



三山真寛 Mashiro Miyama

『ハッピー・セット』



絵柄的には80年代から90年代の漫画に影響を受けている。その頃にあったシンプルな感じを新しい形でやっていきたいというのが先ずあり、そこから欲と葛藤とか、心が屈折する瞬間、光がももにあたって屈折する瞬間をあげあわせた作品で感情に訴えるようなものを目指している。

〈質疑応答〉

- 長崎:80年代から90年代の漫画に影響を受けていると言っていたが具体的には?
- 三山:ファミコン時代のゲーム、あとはデザイン的なテイストの入っている漫画がすごく好き。
- 柿木原:説明にあった、屈折する瞬間についてもう少し教えてください。
- 三山:それぞれの絵の中にストーリーがあって、繊細なものとそれを邪魔する者というか、もっと現実的なものとの戦いみたいな感じでモチーフ同士を対比させている。



4



江波戸李生 Rio Ebato

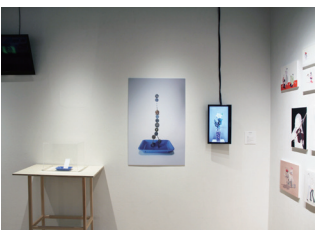
『ユーザー』



例えば今僕を照らしているスポットライトがあるが、多分あれは光源を絞ろうとして紙に包んであるけれど、その紙が例えば大根の桂剥きとかになったらどうなるのかな……というような、そんなことばかり考えている。そんな勢いで普段考えている作品を持ってきて会場に並べた。

〈質疑応答〉

- 長崎:ポートフォリオの時は、文字の作品もあったが、今回展示しなかったのはなぜ?
- 江波戸:文字が結構強いなと思ってしまった。もしやるなら文字だけの展示の方がいいのかなと。
- 菊地:どの辺がグラフィックなのか?
- 江波戸:自分にとってグラフィックって何ですかといったら、こうやって写真に撮ってしまえばグラフィックになるし、ポスターにすればグラフィックになる。境界がないなと思っている。



5



寺本 愛 Ai Teramoto

『遊牧配達員』



凛とした強さを持つ人物、そしてタイムレスなファッションをテーマに制作している。この特徴的な目も彼らの意志を感じさせる強力な光源のようなイメージで描いている。民族衣装のプリミティブな美しさと現代のハイファッションの洗練された美しさ、その両方をミックスして限りなく現実に近い未来感を描いている。

〈質疑応答〉

- 居山:ファイルの時は背景が描いてなかったが、今回背景を描いた意図とは?
- 寺本:背景を描くことでその人達が生活する範囲そういうリアリティが増すというのと、人だけじゃなくちょっと飾ってある植物とか板が置いてあるようなその雰囲気も伝わったりできるのかなと考えた。
- 都築:全体に肖像写真とか家族写真真風にまとめているが、一番右の全体に落ちてる影が気になった。前も影は描いている?描くものもあった?
- 寺本:描くものもあったが、これだけ街の写真館で撮ったイメージ。



6

■ 審査員の感想

居山さん:「展示をパッと見て良くも悪くも端正な感じ。ただ、最初の期待値からするともっと良くなるよねという気がしてならない」。都築さん:「毎回1番異質なものに注目してるが、今回は難しい」。菊地さん:「皆すごくセンスがいい気がし、感性もある情報もそれなりにあって色んな方法論を結構知っているなという印象」。長崎さん:「わかりやすい新作の人とわかりにくい新作の人がいておもしろい。彼らの時間の過ごし方、その部分がおもしろいし、これからの人達という意味ではそこが重要なんじゃないかなと感じた」。柿木原さん:「プレゼンを聞くと結構それぞれ考えていることを明快に表現に落とし込んでいるなというふう思った」。続いて、ファイナリスト一人ひとりについての感想を聞いていく。



○ 横山さんの作品について。居山さん:「ファイルよりすごく良かった。ひたすら描き続けるエネルギーみたいなものが魅力のひとつなんだろうけど、色々トライしながら1枚にまとめたということが好印象」。都築さん:「インスタレーションで見たいというのがあったので、ファイルにある作品の現物も見たい」。菊地:「ポートフォリオでやっていたことを1枚で表現しようとする心意気もすごく好感を持ったし、そういう意味ですごくいい発展の仕方をしているなと思った」。柿木原:「1枚の絵に定着させるという行為自体はすごくおもしろいし、それがいくつかの層となって表現しているというのも良い」。長崎:「敢えて1枚の大きなタペストリーにチャレンジした点は評価したい。女子高生といったモチーフも少し距離を置いて描ける人だと思うので、セーラー服描かせたら私しかいないくらい気持ちでやってもいいのでは」。

○ 勝さんの作品について。菊地:「ポートフォリオの時もそうだったが、古い写真を見せられるよりも古い写真が絵になった方がありがたみが出てくるというのがおもしろいと思って見ていた」。都築:「展示が結構好きな設えて、よく見ると作品ごとに柔らかさとかが違うような感じがして、そういう点でいいと思う」。居山:「鉛筆じゃなくてもいいのかなと思ってしまふところもありつつ、鉛筆の使い方への執着という職人的なところを聞くとやっぱり鉛筆でやるべきなのかなと思って見ていた。でも無理矢理ここにアジャストする為に用意されたものが上手いことレイアウトされてるみたいに見えてしまったのが正直なところ」。長崎:「もともとコンセプト的なことをしていた人が個人的な方に流れていったところを知り過ぎてしまって、普通に見られなくなってしまったのが少し残念。他の人よりもそういう意味では感情的だなというイメージを受けている」。柿木原:「写真を絵に描いているのもおもしろいんですが、やっていくうちにちょっとずつそれぞれのおもしろさを見つけ出したいなというところが気になっている」。菊地:「作品

からは鉛筆画に対する皮肉とか、今までのアートに対する皮肉は全然感じなくて、結構素直な作品という印象」

○ とんぼせんせいの作品について。菊地:「全部が一緒になっているからコンセプトualだけれど、そのコンセプトが弱い。雑多に見せるやり方はいいと思うがその中にも見えてくる緊張感みたいなものを感じない。単純に配置の問題もあると思う」。長崎:「段々浸食されて感じて、最終的にはとんぼせんせいという名前も覚えちゃってこんな人がいるよと言ってしまふような。だけどファイルで見ていた時の方がとんぼせんせいに段々と毒されてく感じがした」。都築:「とんぼせんせいの作品を勝さんと江波戸さんの配置の仕方とかああいうもので見てみたい気もする気もする」。居山:「作品の発展していく感じが期待できるというか、実践で活躍できそうなというので期待できそう」。

○ 三山の作品について。都築:「ポーズが止まっているような、人物の堅さが割と僕は好きです。ファミコンが堅さのコツなのかな」。菊地:「絵の中のテーマ性だったりストーリー性がなくて作品にならないんじゃないかと思っている節があると思ったが、実はそれよりも線とか塗りのフラツツさにある意味感情的なものを感じる」。居山:「すごく事細かく絵の状況設定を説明してくれたが、見る人にある程度委ねるような部分を残しているも作品の方がより好感が持てた」。柿木原:「5人並んだグレーバックの男の子達もおもしろい。ただいきなり状況説明や色んなものが入ってくるほどその背景が見えづらくなってるとも感じました」。長崎:「今回の中でイラストレーターとして仕事していくには1番いい人かなと思って見ています」。

○ 江波戸さんの作品について。菊地:「実際彼がこれからどういうもの作っていくのかなというのは非常に興味深い。見る人をちゃんと意識して作ってる。展覧会という状況を結構くんでそれに対して設えてるから上手いなと感じた」。都築:「プレゼンしている姿や、その場でライトに視点が行けるところなど、常に第三者視点みたいなものを持ち合わせてる感じが良いと思う」。居山:「こういう制作活動と仕事がどう結びつくのかとか、両方成立させるのかとか、これから先がすごく気になる存在」。長崎:「他の人とのバランスを考えて展示を省いたというのを聞いて、ギャラリーの中でどう見えるのかを遣ったところはすごいなと思いました」。

○ 寺本さんの作品について。居山:「なんと言ってもあの目を発明したことがすごいなと思って見ていた。ただ背景がない方が僕は惹かれるところがあるので、今後の展開に期待したい」。長崎:「寺本さんの目は皆がお!と思う感じがあったのでそういう意味ではすごいなと思うし、このまま活躍していく人なんだらうなという安定感がすごくあるなと感じている」。柿木原:「すごく自力を感じる。背景も少し力を抜く感じが自然と出来ればさらに良い」。菊地:「もっと早く描けるようになると絵が“なれる”と思う。少しじっくり描き過ぎていて少しフォルムがぎざぎざしてる印象もある」。

■ 審査員による投票

ファイナリストの作品についての感想が出そろったところで、審査員が各2名ずつ、グランプリ候補を選んだ。

柿木原:横山/寺本

長崎:横山/寺本

菊地:とんぼせんせい/寺本

都築:とんぼせんせい/江波戸

居山:とんぼせんせい/寺本

集計:寺本4票/とんぼせんせい3票/横山2票/江波戸1票

寺本さんに4票、とんぼせんせいに3票入り、菅沼の進行で二人に絞って議論を続ける事に。菊地:「非常に迷う。寺本さんは順当にこれから伸びていくだろうしフィールドが広がっていくといいなと思うけど、個展が見たいかと言われると想像出来てしまうので」。柿木原:「とんぼせんせいはこれをやろうと思うと相当賢くやらない。はまったらめっちゃはまる可能性もあるけれど本人がどこまで覚悟してやろうと思ってるのかどうか」。都築:「寺本さんはすごく上手だし品性も構成力もあるのを感じるが、僕にはとんぼせんせいのやれることはできないので。ここまでではなれない」。居山:「とんぼせんせいは、今これだけキャラクターが世の中に溢れてる中で、そこの違いが示せてきちんと運用もできて、何にでも展開できるというところをきちんとコントロール出来るようになればすごく発展する」。長崎:「寺本さんととんぼせんせい比べるのは難しい。寺本さんはタブローの作品を作ってそれを見たいという気持ちで、とんぼせんせいはコンセプトに期待をすることになるんだろうなと思う」。意見が出揃ったところで菅沼が再度二人に一年後の個展プランについて確認する。とんぼせんせい:「展示に関しては反省する部分もあるので、是非大きい空間で整理した形でやりたいと思っている。キャラクター運用についてはもう少し時間が欲しい」。寺本:「今回堅くなり過ぎてしまった分、この1年で自由自在に描ける気がしているので、頂いたアドバイス通り描いていきたいと思っている」。改めてとんぼせんせいと寺本さんのどちらを推すか確認すると、3名の審査員が寺本さんを選出。最後まで接戦の末、菅沼より寺本さんのグランプリ決定が発表され、会場からは大きな拍手が起こった。その後、ファイナリスト全員に副賞として記念品のピンバッジが手渡され、最後にグランプリを獲得した寺本さんに記念トロフィーが授与され、公開審査が終了した。



この後、ファイナリスト全員に副賞として記念品のピンバッジが手渡され、最後にグランプリを獲得した寺本さんに記念トロフィーが授与され、公開審査が終了した。

■ 出品者インタビュー

とんぼせんせい

今回の応募でかなり成長したと自分で思います。最後の議論になったことというのはこれから考えていかなければならないことだと思うので、これをいいチャンスだと思って色んな先輩の話を聞きつつ、精進していきたいと思っています。

江波戸李生

自分なりに今までの応募作品とかグランプリの人達とはちょっと違うものを出せてここまで残れたので結構自信になったというか通用するんだなというのが見れたと思っています。プレゼンも楽しかったです。ただ作品として表現するだけじゃなくてこんなにちゃんと語らせるみたいな場があるのが今回実際自分が体験して新鮮でした。

横山かおる

審査員の方とお話する機会がすごく多くて、長期間で得るものがすごく大きくて、ひとつのコンペの中ですごく成長できるコンペでした。プレゼンは最初はすごく苦手意識がありましたが、質疑応答で私の言いたいことをみなさんが引き出してくれるような質問をしてくれたので、緊張しましたがすごく楽しかったです。

三山真寛

審査員の方に色々言葉を頂いたのですごく励みになりました。すごく自分は場違いな人なんじゃないかと思ってましたが、見て頂いて、ああ、こういう見方もあるんだなというので勉強になりました。普段は印刷物を想定して絵を描いているので展示という形態にあまりビジョンがなかったので、そういう見方もこれから意識して自分の中に取り入れようかなと思いました。

寺本愛

3回の審査があるというのは本当に時間が経つので自分の制作の変化を審査の度に客観視できるというのがあって、すごくいい機会でした。最終のプレゼンでは今までの自分の問題点がすごくはっきりしたので、審査員の方々のアドバイスを心得て1年後には少し意外性とかびっくりさせたいという気持ちがあります。

勝正光

やっぱり最終審査が一番難しいのは当たり前ですけど、審査方法が一貫してるだけにそれに対して自分がどうだったかというのがあぶり出されて勉強になったと思います。

〈文中一部敬称略〉

■ お問い合わせ先

株式会社リクルートホールディングス ガーディアン・ガーデン
〒104-0061 東京都中央区銀座7-3-5 ヒューリック銀座7丁目ビルB1F
TEL:03-5568-8818 FAX:03-5568-0512 <http://rcc.recruit.co.jp>
Twitter:@guardiangarden Facebook:facebook.com/guardiangarden.tokyo

Guardian
Garden

RECRUIT