



1_WALL

第8回グラフィック「1_WALL」展

2013年2月25日(月)～3月21日(木)

公開最終審査

2013年3月6日(水) 6:00p.m.～9:00p.m.

FINALISTS ※五十音順

小川雄太郎 小野寺奈緒 下野薫子 林香苗武 細川貴恵 Leika Lee

Grand Prize REPORT
Graphic

第8回グラフィック「1_WALL」グランプリ

下野 薫子 | Yukiko Shimono

デジタル絵画の物質性を問いかけた作品が 審査員満場一致でグランプリに!

油絵から一転、ベジェ曲線の可能性に着目し、デジタル絵画に挑戦した下野さん。「絵とはなにか」という問いに意識的に取り組む姿勢が高評価。様式から解放された新しい時代の作家として審査員から注目を集めました。



下野薫子 Yukiko Shimono

1988年生まれ

武蔵野美術大学油絵学科4年在籍(グランプリ受賞時)

第2回グラフィック「1_WALL」展ファイナリスト

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)

「Illustratorを用いるタイミングは今だからこそ良かったのかも。プレゼンの内容も理路整然として一貫したものがあつた。コンビニが好きだという話など、自分のライフスタイルと作品のアプローチが離れていない点も良い。」

大塚いちお (イラストレーター・アートディレクター)

「彼女の油絵の作品も好きだったが、今回のIllustratorを用いた表現でさらに自由度が増している。平面的な絵と物質的な装飾を組み合わせた意図も腑に落ちた。」

柿木原政広 (アートディレクター)

「油絵の人がベジェ曲線を知り、デジタル絵画に運命的に出会ったのだと思う。油絵からの作業的な飛躍が、個人的にはかなり新鮮な作品。」

菊地敦己 (アートディレクター)

「非常に面白い。絵とは何か?ということをやっと考えている。絵画やデザインといった既成の考え方から解放されている。」

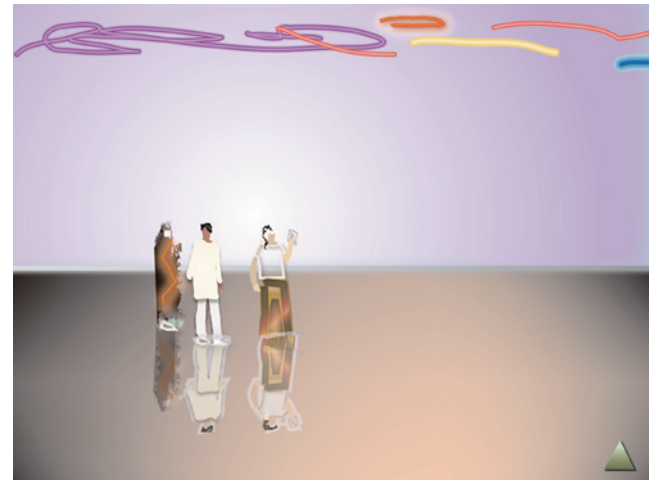
都築潤 (イラストレーター・インタラクティブディレクター)

「物質の無意味性と意味のあいだの絵画的ゆらぎを、データ量という概念のないドローツール(Illustrator)で実現している。プレゼンも申し分なかった。」

受賞作 「reach」

もともとは油絵を描いていましたが、無限に拡大縮小が出来て、物理的な重さを持たないベジェ曲線(※)の可能性に気づき、絵とは物質性ではないと感じました。「絵とはなにか」という問いに取り組むために、Adobe Illustratorを用いたデジタル絵画が適していると考え制作しています。コンビニのコピー機で出力した今回の展示では、物質としてのデータの軽さを表現したくて、リュック一つで運べて、一瞬にして表れ、消えさるものを作りたいという意図がありました。

※ベジェ曲線……コンピューター上で滑らかな曲線を書く場合に利用される。拡大、縮小、その他の変形を施しても図形イメージが基本的に劣化しないという特性を持つ。



1 **下野薫子** Yukiko Shimono
「reach」



Illustratorを用いて作った絵をコンビニのコピー機で出力。A3用紙を78枚敷きつめて大きな作品をつくった。もともとは油絵を描いていたが、ベジェ曲線の存在を知り、デジタル絵画の可能性に気がついた。物理的には存在しないデータの絵を通して新たな問いを投げかけていきたい。

〈質疑応答〉

- 大塚：絵画のデータは物質ではないという説明だったが、装飾物は物質なのでは？
- 下野：紙に出力した時点で絵も物質となるので、展示作品は物質と捉えて装飾した。
- 菊地：絵のテーマはどうやって選んでいるのか？
- 下野：本や映画からインスピレーションを受け、破壊へのモノ/凄惨なエネルギーを表現した。
- 柿木原：展示の装飾物にプラスチックの鎖やホースを取り入れたのはどんな意味があるの？
- 下野：物質を感じさせないような、空間的に同調する軽いモチーフを選んで装飾した。

3 **林香苗武** Takeshi K. Hayashi
「アギネス」

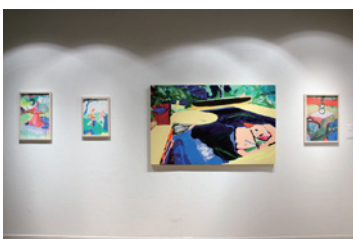


私の作品は“速さ”がキーになる。すごく軽くて、速いところに行きたい。速いものはカッコいい。スピードを手に入れたくて、英国の元ファッションモデルであるアギネス・ディーンをモチーフに、資生堂の広告を描こうと思った。実際に資生堂の口紅を使っている。

〈質疑応答〉

- 菊地：ノスタルジックな色使いには、意味はあるのか？
- 林：色は人物のイメージに合わせて決める。男性の服は黒、女性の服は赤と決めている。
- 大塚：今回、広告をモチーフにしているが、広告のどこに魅かれるの？
- 林：広告の文章は重いので魅かれないが、ロゴにはスピードがあるので魅かれる。

5 **細川貴恵** Kie Hosokawa
「Surface」



グランプリを獲った場合の個展プランを模型にして持参した。ハンガーに掛ける絵は壁面に掛ける絵を複製し、その上から手を加えるもの。服を手取るような親しみやすいユーモアで表現出来ればと思う。絵画作品という特性を生かす展示にしたい。

〈質疑応答〉

- 菅沼：絵画作品をグラフィック「I_WALL」展に出品したのはどういう意図から？
- 細川：グラフィックと絵画の境目とは？ その曖昧さを明確にしたいと思って応募した。
- 都築：どういう意味でグラフィックという言葉を使っているの？
- 細川：色の重ね方とか、見せ方が画一的な物。

2 **小野寺奈緒** Nao Onodera
「秘密」



一人でいる女性を見ると、その存在感が気になっていた。それをきっかけとして、女性の他人には知られたくない秘密の時間を想像してこの作品を描いた。一枚一枚の絵にシチュエーションはあるが、描いた女性の顔や仕草に感情が出ないように気をつけて描いた。

〈質疑応答〉

※作者が出産間近のためご主人が代理でプレゼンテーション

- 都築：ポートフォリオを見たが、仕事で描く絵と展示作品の画風が違うのはなぜ？
- 小野寺：仕事では依頼される要求に合わせているが、今描きたいものは展示作品のほう。
- 大塚：今回の展示の客観的な感想は？
- 小野寺：あまり絵を見慣れていない人にも作品からテーマを感じてもらえるよう、意図したものができた。

4 **Leika Lee**
「はきだめ」



私は何が嘘か本当かわからない世界で働いている。大阪の歓楽街の深夜。人々は疲れ果て、興奮状態になっていく。そんな世界でウエイトレスは秘かに覗き見した。イメージはイメージと呼び、想像を膨らませる。そこで見た人たちの顔を、手近にあるコースターに描いた。

〈質疑応答〉

- 菊地：展示作品の中に2点だけ色が付いたものがあるが、どういう意図があるのか？
- Leika：アクセントを入れたかった。妖しい雰囲気を出せたとと思う。
- 唐山：あなたは本当にウエイトレス？ 絵を描いたコースターはお店で使用した物なの？
- Leika：謎です。当初は使用済みコースターだったが、今回の作品は新しいものに描いた。

6 **小川雄太郎** Yutaro Ogawa
「テニス」



フニャフニャとした線でテニスをテーマに描いた。テニス競技の様式美と、選手のしぐさや体つきのギャップに興味を持っている。今回の展示はアニメーションというより、モーション・グラフィックでフニャフニャした線のユニークさを浮き立たせる表現にした。

〈質疑応答〉

- 菊地：今回の展示方法について説明してほしい。
- 小川：絵の魅力そのまま動かしたいと思い、プロジェクターで投影する展示にした。
- 柿木原：絵に光を当てることをどのくらい重要視しているの？
- 小川：動く印刷物を作りたいと思った。グラフィックの魅力を持った動きを追求したい。

■審査員の感想

ガーディアン・ガーデンの菅沼の進行で、ファイナリスト一人ひとりに対する感想を聞いた。

●下野さんの作品について。大塚さん：「以前描いていた油絵から、今回のIllustratorを用いた表現は意外だったが、話を聞いて平面的な絵と物質的な装飾を組み合わせた意図も胸に落ちた」。柿木原さん：「物の質感が重い軽いだけではない今の世の中で、デジタルやデータの特性を上手く取り入れている。個人的にはかなり新鮮な作品だった」。都築さん：「描きかけでも許される絵画の特性を、デジタルでやった事が素晴らしい。ドローイングとペインティングの並行概念など面白かった」。居山さん：「Illustratorを用いるタイミングは今だから良かったのかも。プレゼン内容も理路整然として一貫したものがあつた」。菊地さん：「非常に面白い。絵とは何か？ということをやちゃんと考えている。絵画やデザインといった既成の考え方から解放されている」。

●小野寺さんの作品について。都築さん：「イラストレーションの依頼仕事と出展作品の絵を描き分けるなど、意識の高さをすごく感じる。今回の作品には感情移入させない意図が見える」。柿木原さん：「彼女の作品は女性にしか描けない絵。妙な感情が入らず好感もてる。ご主人の代理プレゼンも、感情を込めないところがかえって良かったかも」。居山さん：「ポートフォリオを見た時、顔がズラリと並んでいる作品には凄さを感じた。今回のトライアルも良かったと思う」。大塚さん：「今回のヌード表現を見て、不思議な感覚になった。綺麗とかいやらしいではない表現に心が動かされ、正直うれしかった」。菊地さん：「“美しい人”というタイトルがついていたが、アイコン的な美人画ではなく、普通の女性の魅力が描かれているのが興味深かった」。

●林さんの作品について。柿木原さん：「スピードと言うわりには、削ぎ落としたシンプルさばかりではなかった。ただ、この人の武器はスピード感で間違いない」。居山さん：「好きな作品だが、もう少しフレキシブルさがほしい。広告をモチーフにしたアイデアがちょっと単純だった」。菊地さん：「イメージの伝達スピードというテーマはとても面白い。下野さんと同様、絵の構造に言及しようとする姿勢が素晴らしい」。都築さん：「僕にとってはパーフェクトな作品。もう、このまま進んでほしい」。大塚さん：「一次、二次審査を通して、作品を好きという以上に引掛かった。計り知れない魅力を持っている。プレゼンも胸に落ちた」。

●Leikaさんの作品について。都築さん：「“はきだめ”というタイトルからも分かるように、そ



ういう日常から抜け出したいのだと思う。この人は物語の中を生きているのだと思う。菊地さん：「実はとてもコンセプチュアルな作品だと思う。絵自体だけでなく、その行為や物語を上手く作品に取り込んでいる」。大塚さん：「白い壁に対して数や色など、印象としてはまとまっている。しかし一方でプレゼンで語ったストーリーに騙されないぞとも思った」。柿木原さん：「絵の表現の“差”がおもしろい。単純に絵の魅力に興味があって、コースターから出してあげたい気がする」。居山さん：「一見、ネガティブな世界観だが、案外話を聞いてみるとメルヘンチックな所もあったので、ただただ暗部だけではない部分がそこかしこに見えてきそう」。

●細川さんの作品について。居山さん：「ファイナリストの他の5人は“私はこういうスタイルです”と固まっている感じが、細川さんだけがまだ模索している段階だと思う。絵自体は好きな作品」。大塚さん：「気持ち良い作品で好感が持てた。色の選び方やストロークも自然に備わっている。次に期待したい人」。柿木原さん：「描くという行為はグラフィックをやっていた時から絵画をやっている現在も基本的に変わっていないのだと思う。菊地さん：「画材とサイズなど、モノとしてどう定着させるかを考える必要があると思った。今回の作品は印刷物になったほうが栄えるかもしれない」。都築さん：「絵画的な方向に行くとして身体性が重要になってくる。ストロークや色の選択など物質に対するこだわりは劇的に上達してほしい」。

●小川さんの作品について。菊地さん：「メディアや社会との関係のなかで生きる作品だと思う。今後の展開が楽しみな作品」。都築さん：「線の一本一本が分離しているので、絵を動かしやすい。この作品がどの分野で生きるのか、いろんな可能性があると思う」。柿木原さん：「いろいろなトライアルが新鮮で面白い作品だった」。大塚さん：「今、彼が新しいものを作ろうとトライすることから何かが生まれる可能性がある。小さくまとまるとはほしくない」。居山さん：「線を動かすということや、すぎ間は非常に良かった」。

●小川さんの作品について。菊地さん：「メディアや社会との関係のなかで生きる作品だと思う。今後の展開が楽しみな作品」。都築さん：「線の一本一本が分離しているので、絵を動かしやすい。この作品がどの分野で生きるのか、いろんな可能性があると思う」。柿木原さん：「いろいろなトライアルが新鮮で面白い作品だった」。大塚さん：「今、彼が新しいものを作ろうとトライすることから何かが生まれる可能性がある。小さくまとまるとはほしくない」。居山さん：「線を動かすということや、すぎ間は非常に良かった」。



■審査員による投票

ファイナリストに対する感想を聞いた後で、進行のガーディアン・ガーデンの菅沼が審査員に「どんな視点でグランプリを選びますか？」と質問。グラフィック「1_WALL」という展覧会をどう考えるかという問いかけをした。大塚さんは「作品や作家に力があるかを素直に審査したい。加えて、審査員それぞれが持つ問題意識をどう落とし込めるか」と言い、菊地さんは「アートとグラフィックの境目が、本当になくなってきたと感じる。既存の形式を変えてしまうような、パラダイムシフトを起こそうとしている人を評価すべき」と回答。柿木原さんは「今までの基準ではないものに光を当てたい。今の時代の“筋”を見つける立ち位置になるといい」。居山さんは「やはり、作品に力があるか、その先が見たいか、新しいか、を基準にしたい」。都築さんは「コンペとして形式的に面白ければいいのでは。そういう意味で『1_WALL』では、作品とプレゼンの内容が結び付いていればいいと思う」と意見を述べたところで、各審査員にグランプリ候補を2名選んでもらう。結果は……

- 居山 / 下野 林
- 大塚 / 下野 Leika
- 柿木原 / 下野 Leika
- 菊地 / 下野 Leika
- 都築 / 下野 林

票を集計すると、下野5票 / Leika 3票 / 林2票
「下野さんに全員が投票しましたが」と菅沼が確認する。審査員に1位票を発表してもらうが、やはり全員が下野さんを1位に挙げた。今回票が入った3人とその他の3人はどう違うのかを審査員に聞いたところ、菊地さんが「票が入った3人には実験性や探求心を強く感じた。新しい表現の可能性を予感させる」と言えば、都築さんは「逆に名前の挙がらなかった3名も非常に楽しんで、みんなが分かるような場で活躍が期待出来そう。」と分析する。得票結果に異論は生じず、菅沼から下野さんのグランプリ決定が発表され、会場を埋めた一般見学者から拍手と歓声が起こった。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下野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

●下野薫子
プレゼンテーションは緊張しましたが、自分の考えをしっかりと言葉にできました。1年後の個展はまだノープランですが、1年間私自身が楽しみながら作品づくりをしていきたいと思います。こういうオフィシャルの場で評価されたことがうれしいです。ありがとうございます。

●小野寺奈緒
出展作品は意図したものができました。展示も思い通りにやれました。主人に代理でプレゼンテーションをしてもらいましたが、自分だったらもう少し説得力があったかもとは思います。

●林香苗武
やっと解放された感じです。「1_WALL」は大学1年の時から狙っていました。3年になって今なら出せる!と思い応募しました。次はもっと“速い”作品をつくりたいです。

●Leika Lee
第2回グラフィック「1_WALL」ファイナリストの展示では200枚のコースターにラフな絵を描きましたが、今回は170枚にしっかり描き込みました。出展作品は自分では満足していますが、プレゼンテーションは難しいですね。

●細川貴恵
普通のコンペとは違って、自分の作品について考える機会が多くあってよかったです。審査員の方からズバリ言ってもらいスッキリしました。また今後、走って行けそうです。

●小川雄太郎
疲れました。いろいろ勉強になりました。やってよかったです。自分でこれから先、何をやっていこうか考えさせられました。「1_WALL」は、それを引き出す機会だと思います。

<文中一部敬称略 取材・文/田尻英二>