

多摩美術大学校友会
奨学生最終成果報告

2020

多摩美術大学校友会奨学金について

多摩美術大学校友会奨学金とは、制作・研究活動に熱心な本学の学生を対象とした返還義務のない奨学金制度です。校友会奨学金選考委員会による書類審査の上、毎年15名の奨学生を決定し20万円を給付いたします。

例年、1年間の研究成果を発表する場として成果報告展を開催していましたが、残念ながら今年度は中止となりました。代わりとして各奨学生のご活躍を多くの方にご紹介するため冊子を作成いたしました。

多摩美術大学校友会とは

多摩美術大学校友会は1995年11月、多摩美術大学創立60周年を機に会員相互の親睦をはかり、多摩美術大学と芸術文化の発展に寄与することを目的に設立された同窓会組織です。

現在、アーティストやデザイナーをはじめ様々な分野で活躍する約4万人の会員と、国内外26支部のネットワークを有し活動しています。

20万円 × 15名

奨学金

校友会奨学金では、20万円（※返還義務なし）を15名に給付します。



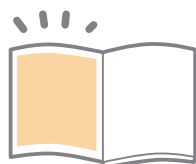
チャリティ展

作品販売を目的とした小品展を12月に開催しています。卒業生なら誰でも出品可能です。



ホームカミングデー

毎年6月に「定期総会」「ガーデン同窓会」等を開催しています。



芸術祭助成

毎年芸術祭にパンフレットへの広告掲載を通じて活動支援を行っています。



出前アート大学

日本全国の小学校で、社会で活躍する卒業生とともにアート・デザイン・鑑賞の授業を行っています。



四美大アラムナイ

四美大アラムナイ

女子美・造形大・武蔵美の各同窓会組織と連携した活動を行う取り組みです。



正会員カード

「正会員」に発行しているカードです。大学入構時の身分証明の他、美術館の観覧料の割引等の特典があります。



5名～

グループ活動助成金

発表活動を企画している卒業生の団体に助成金を給付しています。



支部活動

国内外26の支部が各地で独自の活動を行っています。

枯れ朽ちていく花の美しさ、 花から感じる生命の力の表現

日本画の画材を活かした、花の生き物にしか見出せない魅力の表現

通木 菜々絵 Tsuki Nanae (日本画 4年)

枯れ朽ちていく花の美しさの表現

枯れ朽ちていく花の姿に魅力を感じ作品を描いている。蕾から花が咲き満開に咲いた後にだんだんと枯れ、美しく散っていくその姿は人の一生と同じもののように思う。人は生きていく過程で様々な経験をし、だんだんと歳を取り命絶えていく。歳を重ねた時にはシワやしみができたりするが、私はそれも美しい姿だと思う。その人の人生や生き様が表れているような気がして、“その人”の、“その時”にしか見出せない魅力を感じる。それは花も同じだと思う。粒子のある岩絵具の描き味を活かしながら、花から感じた時の流れや生き物にしか出すことのできない唯一無二の美しさをどのように表現するか研究した。



「かさね」 162×130.3cm 岩絵具、高知麻紙 2020年

花びらの色の変化やシワの独特の魅力

『かさね』では春頃にみた枝から落ちた椿の花びらが、地面の上で重なり合う様子から着想を得て描いた。地面に落ちた花びらは既に枯れかけており変色していたり傷がついていたりしたが、その独特の美しさに深く感銘を受けた。傷やシワからはその花が歩んできた時間を感じ、同じ花から散ったはずなのに一枚一枚全く違う表情があり、とても興味を惹かれた。この作品では岩絵具の粒子の大きさや、刷毛や筆の選択、水分量など画面へのアプローチの仕方を特に意識して制作した。



「かさね」 部分



「Blooming proudly」 182×273cm 岩絵具、高知麻紙 2020年

卒業制作 花から感じる生命の力

卒業制作では力強く咲き誇る花の作品を制作した。花は周りを包み込むような優しい雰囲気でもいつも私を癒してくれる。それと同時に誇り高く、強く咲く姿に生命の大きな力を感じ、その姿に日々元気付けられる。そんな花から感じるパワーを表現した。生きるものの強さや生命のエネルギーを主題に、おらかさや画面の外に広がっていくような伸びやかなイメージを大切に描いた。

卒業制作

学部4年間の集大成として



豊田光 Toyoda Hikari (日本画 4年)

表現形式について

卒業制作では平面作品と鉄パイプを組み合わせた立体的な作品に初めて挑戦した。平面作品は和紙に墨や岩絵具、アルミ複合板にプリントを接着など多種類の技法を用いて制作し、それを組み上げた鉄パイプにかける様な形で展示した。



展示風景

表現内容について

僕は「獣(ジュウ)」というタイトルの展示形式で展開してゆく7章にわたる長編物語を創り、今回はその0章の展示の中で最も重要なピースとなる作品だ。この0章というのが実は「獣(ジュウ)」の真ん中の章であり現在過去未来を含む交叉時点であるのだ。そのため、今この作品を見ても誰も理解することができない構造になっている。この作品を鑑賞者が本当に理解できるのは大体5年後ぐらいだろう。時間からの脱却もこの作品の一つのテーマになっている。

通称

タイトルはかなり複雑だが遠目で見ただけのシルエットから通称「ギロチン」と呼ばれていて、日本画や現代美術、サブカルチャー、既存の価値観などをギロチンする何かとして機能する作品となるだろう。

「©️[[blΔ ©61]獣*ணπ]OFFie三街↑912133 群-FE=αφ:2UN) & — CuNo☉」

H350×W450×D300cm

鉄パイプ、パネルに和紙、岩絵具、墨、ミクストメディア

2021年

時間性と空間性を持つ平面と、現代のアイコン的モチーフの模索

時間性のコラージュと日常的な存在

柳田 佳子 Yanagida Kako (大学院 日本画 1年)



時間性のコラージュとしての「層」と「箔」

私は大学院で日本画を研究するにあたり、時間性や空間性を持つ平面への発展、そしてそれを用いた現代の日本におけるアイコン的な日本画の制作を研究テーマに作品を制作した。

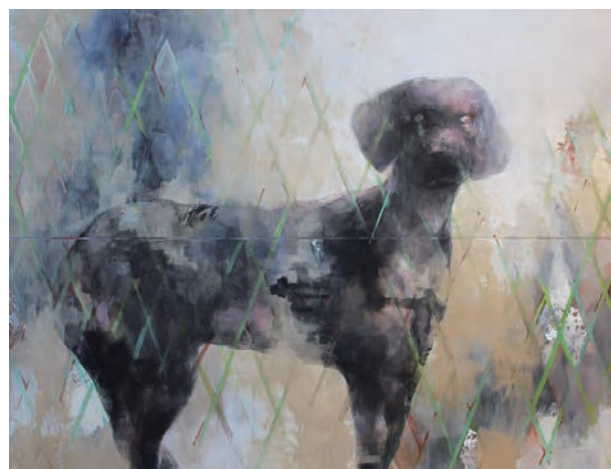
日本画における時間的空間的な広がりを持つ表現として、以下の2点に着目した時間性をコラージュした絵画制作を行った。1点目は「層としての表現」、2点目は「箔の経年変化」である。平面の中での時間が積み重なる表情を岩絵具の粒子の荒い画材と経年で変化する銀箔を使用することで時間性とその広がりを表現しようと試みた。



「Over」
162×162cm
和紙に岩絵具
2020年

投影の対象としてのアイコンと連続する形

アイコンとは、現代においてはその対象に自己を投影できるものだと捉えモチーフの研究を行った。ラウシェンバーグのコンバインペインティングの現代性のコラージュの意識と、広がりの表現のため、日常にあり連続性の動きのあるものをモチーフに取り入れ制作した。



「black dog」
162×130.3cm
和紙に岩絵具銀箔
2021年



「continuing days」
116.7×182cm
和紙に岩絵具銀箔
2020年

空間全体を使ったインスタレーション作品

複数の基準を持った空間を制作する



園田 将久 Sonoda Masahisa (油画 4年)

制作の動機

私はこの2年ほど、傾いたものや壁や床にうまったようなものを制作してきた。ものが作られる時、それは水平や垂直に合わせて作られることが多い。斜面の上に建物を建てるとしても床が水平になるように作られる。初めは傾いているものが面白いという単純な想いから制作していたが、なぜ傾いているのか、あるいはなぜ傾いているものが面白いのか考えていく中で、それは普段は疑問に思わない水平垂直に疑問を持つことができるからだと考えた。自然と受け入れてしまうことに疑問を持ち続けることは、制作していく中で大切なことだと思っている。疑問を持ち、わからないという状態になることが私の制作の一つの目的である。



「Our Home」 H480×W880×D350cm 木材 2021年



「Our Home」 H480×W880×D350cm 木材 2021年

今回制作した作品について

今回の研究では、アトリエを一つの家の敷地と見立てて「Our Home」という作品を制作した。家そのものを作り、建物の中にさらに家があるという構造にした。これは自分が中にいるのか外にいるのか、また、作品をみているのか人の家にやってきたのか、このようなことに疑問を持つために作ることにした。制作した家はアトリエに対して水平垂直ではない。家に設置した家具もアトリエや家とは異なる基準で制作している。そして、家の中からは窓を通して外の景色を見ることができる。アトリエと制作した家、設置した家具、窓から見える景色、それぞれの異なる水平垂直が混ざり合うことで作られた空間は、人の平衡感覚に疑問を持つための作品である。

今回の制作で得られたもの

自分がつくりたいと考えたものを実際に形にできたことは大きな成果だった。これだけのサイズで制作したことで、人の感覚にゆっくりと作用する作品を作ることができた。これまでの制作でも自分の立っている地面が水平かどうか、自分の立っている場所が本当に基準になるかどうか、そのようなことに疑問を持つための作品を制作してきた。今回もその延長線となる作品だった。今回は複数の基準をひとつの空間に存在させることができた。これからどう変化していくかわからないが、まだまだつくり続けたいと思っている。



「Our Home」 H480×W880×D350cm 木材 2021年

心象世界を通したリアリズム

静物や風景を自己の心象的な視点を通して
リアリズムとして描き起こす

山口 彩紀 Yamaguchi Saki (油画 4年)



自粛期間中から

コロナ禍によって去年の大学が閉鎖していた期間、一人暮らしのワンルームのアパートの中で、家の中にあるものと対峙する時間が自然と長くなり、普段何気なく使っている生活雑貨や食べ物存在が愛おしく感じ、そこから静物を描くところから始まりました。長い時間モチーフと向き合うことで、徐々に食べ物に変化していく姿やほこりが被っていく様子を見て、ものごとが移り変わっていく様子を肌で感じ、自己の感受性を大事にしながらい目の前の対象物と向き合っていました。



「桃」
31.8×41cm
キャンバスに油彩
2020年



「バターナッツのある静物」
53×72.7cm
キャンバスに油彩
2020年



「さかさまの cochouuran」
194×130.3cm
キャンバスに油彩
2020年



「稚魚をのせたさかな」
162×130.3cm
キャンバスに油彩
2020年

卒業制作

自粛期間中に描いていた静物画をさらに展開させようと、ドローイングをするかのように布や粘土を使ってモチーフをより作り上げて、それを描くことに取り組みました。自身の着ていた年季の入った服や雑貨などを改造し、別の生き物かのような物体へと変化させていこうとする意識や、過去の記憶のなかからでてきたイメージなども込められていて、静物を超えた心象風景を描くような気持ちで制作しました。

自分の手を通して

今後は、さらに自分の無意識の中から生まれたものを大事にしてみたいと思っているため、これまで絵画制作と同時に続けてきた立体でのドローイング制作をより大事にしています。自分の手の触覚を使って思うままに手を動かすことで、心象的なイメージを通し、自身の内面世界を追求したいと思います。



「KAERU」
22×27.3cm
キャンバスに油彩
2021年

「痛み」と「刻み」を結合する版画表現について

デジタルで印刷と木版画を組み合わせて「痛み」を表現すること



杨洁 Yang Jie (大学院 版画 1年)

研究内容

資本主義に基づく社会において、我々の欲望は商品化され、本来必要のないかもしれない商品を大量消費する生活をしています。それは、人々の欲望を駆り立てる装置となり、我々は本来の欲望と本質を見失うことで自分自身を傷つけています。いまや広告はほとんど全てパソコン上で作られ、プリンターで印刷されます。しかし、私はそのような実体のないイメージではなく、現実の世界で制作したいです。そのためには木版画という極めて抵抗力の強いメディアが適切だと考えました。私は木版画のもつ物質性や自然物としての表情を生かしながら、物理的、あるいは心理的な傷による「痛み」を表現したいと考えています。



「泥沼」

90×60cm

デジタルで印刷と水性木版

2020年11月



「モンスター」シリーズ

「モンスター」のコンセプトは矛盾だらけ理解できない作り物だと考えています。人間は「欲望」に支配されて、本質を見失うことで自分自身を傷つけて、「痛み」が生まれました。その後、痛みを和らげる薬やストレス発散するためのグッズで治します。でも、このようなグッズは、私たちの「痛み」を一時的に麻痺できても、根本的な解決には至りません。病気を治してからまた病気になるという繰り返しにより、人間は矛盾だらけ理解できない作り物のようになると思います。

「泣き」

90×60cm

デジタルで印刷と水性木版

2020年11月

作品では、モンスターは心の中の陰鬱な場所で生まれました。赤線は血と肉体を代表し、「血の海」のように流れています。もつれている黒線は内心のモンスターを示しています。また、写真部分を弱くして、線に溶け込ませました。



「サナギ」

90×60cm

デジタルで印刷と水性木版

2020年11月

デジタルファブリケーション技術を応用した彫刻の新たな展開方法について

制作過程を改良し、労働力、費用対効果、技術的問題を解決する

福田 ひろあき (福田 大晃 Fukuda Hiroaki) (彫刻 2年)



概要

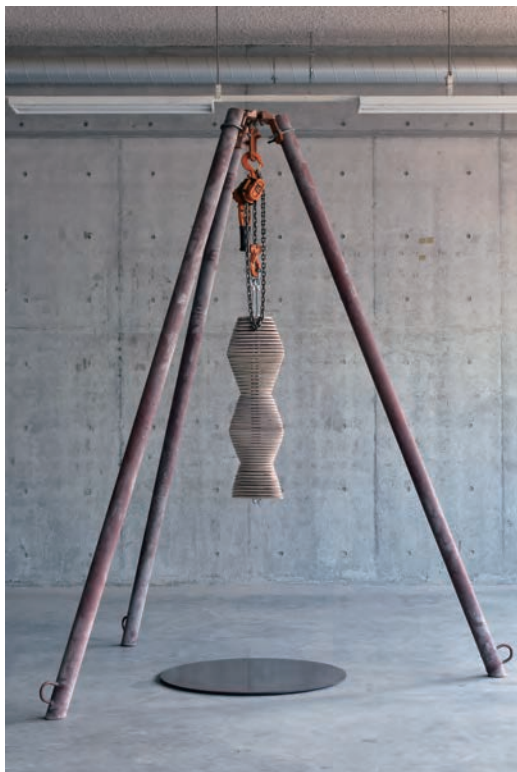
ファブリケーションとは MIT 教授の Neil Adam Gershenfeld が提起したインターネット等を利用した「製造の個人化」に関するシステムのことで、これまで個人では不可能だった高精度、大量生産を可能にした。本研究の目的は、これらを制作工程内に入れ込み最適化することによって作品制作における諸問題を解決する方法論を確立するところにある。

研究の利用と発展

コロナ渦においてプライベートとオフィシャルが混在し、空間の意味合いが大きく変動した。そういった中で、あいまいになった空間の境界のせめぎあいによる緊張をやわらげ、精神的な豊かさ取り戻すのに役立つことができる作品を作りたいと考えた。遊具に見立てた作品を建築空間内に展示する作品群で、「sanwacompany Art Award / Art in The House 2021」でファイナリスト賞を受賞した。これらには本研究のノウハウが集積されている。

これからの作品展開

これから私は他者と共同で制作することによって作品規模を拡大しようとしている。本研究の流れを踏まえながら、制作工程をさらに改良しつつ、作品の大規模化を図っていきたいと考えている。



t-A WDH 80,80,300 (cm) CNC machining, total coordination of construction method, mixed media August 2020



Useless Machine WHD 85,50,30 (cm) Marble, Cast Iron, 45C (Iron), Circulator, Black Liquid, Mixed Media October 2020



plants WHD 50,6,15 (cm) SPCC (iron), mixed media December 2020

焼き物における手作業と工業性から生まれる表現

繰り返す行為から「作ること」を考える



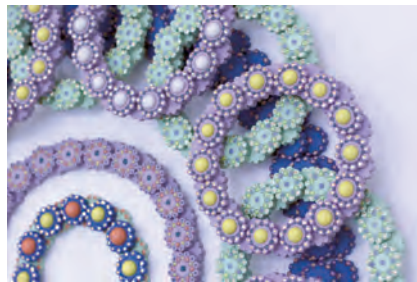
百崎 優花 Momosaki Yuka (大学院 工芸 1年)

概要

繰り返す行為から「作ること」を考えようとしています。
私たちは繰り返すという行為で何かを得てきました。
生活1日1日送って生きること。
出来なかったことを練習し習得すること。
伝統を絶やさずに繋いでくること。
私はこのように人の行いが紡がれている様子にとっても興味を持っています。
人が繰り返し何かを得て行く様と得てきたものに形を与えてみたいと思うようになりました。



「静華」 H75×W75×D1.5cm 陶土、型 2020年1月13日



「静華」 H75×W75×D1.5cm
陶土、型 2020年1月13日

「無題」 各 H31.5×W31.5×D1.5cm 陶土、型 2020年1月13日

同じ形を作ることが出来る陶芸の型作りに置き換えて、巡るように繰り返される日々の行いの視覚化を目指しています。

また、焼き物の陶土は少しテクニカルに扱わなければならない素材です。作業とも言える繰り返しの作業工程と慣れ親しんだモチーフを扱い、焼き物とは想像させない軽やかで華やかさを出すことを重視しています。



「無題」 各 H31.5×W31.5×D1.5cm 陶土、型 2020年1月13日

デジタルを取り入れた切り紙アニメーション制作

デジタル編集を取り入れた切り紙アニメーション



高橋 美帆 Takahashi Miho (GD 4年)

制作の進め方

一般的に普及しているセルアニメーションを共同で作るには絵柄を統一して描く技術や画力が求められ、長く修行的期間があるが、切り紙アニメーションにはそれらが必要ないため初心者でもアニメ制作に参加できる制作方法だと考えた。デジタル制作でも作れるようにすることでコロナ渦でもリモートで作業をやりとりし複数人で取り掛かれるようにし、広くアルバイトの募集をかけることができた。支援いただいた資金を使ってアルバイトの方々に継続的に報酬を支払い、練習していただいた。平均して1、2ヶ月ほど指導、練習する事で初心者からでもアニメの動きを作る事に成功していった。(継続が難しい方は成果が出なかった) このように協力していただく事で、出来た時間を作品の向上に当てることができた。

作品について

亡き祖母の油画家を色、タッチごとに分けた小さな無数のパーツから全ての絵が構成されるアニメーション。ペットの猫と野生の小鳥の関係の変化から始まる猫の普遍的で小さな気づきを元にしたストーリー。画面に映る全てのパーツが余すところなくざわざわと動く表現を目指して制作した。切り紙アニメーションを参考とし、手作業から始めながらも、編集、動画には積極的にデジタル作業を取り入れ、アナログ的の見た目を残しつつ、本来の切り紙アニメーションとは違う感触のものとして完成に向かった。葉っぱ一つ一つから動物のデザインまで、余すところなくデザインされ、動き出す世界を目指した。

以前までの作品との違い

以前までのアニメーションは静止画的な表現、抽象的なストーリーが目立った。時間をかけられるようになり、動物たちの動画的魅力やアニメとしてのレイアウト、単純ながらストーリーを展開することができた。



「In full bloom」 アニメーション 2021年

「理解物」— 偏見や固定概念を越えた先に見付け出すもの—

偏見と理解の関係について考察

「理解物」の世界をテキスタイルで表す



花岡 和羽 Hanaoka Aiha (TD 4年)

1. きっかけ

2020年5月にアメリカで起きた、白人警察官による黒人男性への暴行事件。警察官は、このどう見ても非人道的な行為を、当たり前、むしろ正義感に溢れた顔で行っていた。なぜこのようなことができるのか。これは、それまでの彼の人生の中で彼なりに得てきた「理解」に従った行動であったのだろうか。この疑問が、それまで深く考えずに使っていた「理解」という言葉に視線を向けるきっかけとなった。

2. 「理解」について

間接的な情報の盲信は、真の「理解」から遠く偏見の土壌を生む。序論の暴行事件のきっかけをはじめ、いつの時代でも人間は様々な情報を取り込むことができるからこそ、常に「偏見」と隣り合わせにいる。自分でも知らぬ間に偏見が織り込まれて物事が進んでいるかもしれない。では、どうしたら真の「理解」ができるのだろうか。私は、相手と実際に接点を持ち、文字通り向き合うことが答えだと考える。自らと異なる者や新しいものを受け入れるときには怠惰や恐怖が伴う。相手に耳を傾けるときでさえ、自分の立場や主観が邪魔をすることもある。しかしそこで偏見の溢れる世界へ流されず、一度ただ相手の主張を「聞く」という行為に徹してみることによって、相手の思いや行動のなぜの部分が徐々に見えてくる。それを軸にしたイメージのようなものが、真の「理解物」であると考察した。

3. 作品への展開

実際に私は、向き合うことで、それまでの偏った視点からは想像すらできない個人の姿・価値観を深く理解する経験が何度かあった。それらの実体験を元に、「偏見」の要素とそれを越えて存在する「理解物」を描き、テキスタイルに発展させた。多様な素材と美しく鮮やかな色彩が、型にはまることのない豊かな理解の世界を7つ、それぞれ表現している。近年はグローバル、多様性という概念が普遍的になりつつある。その中でこの作品が、理解について前向きな視野を持ちたいと思ったり、愛のある争いのない世の中への道のりを考えたりする小さなきっかけになることができれば幸いだ。



「UNDERSTANDINGS」 H83.5×W60×D7cm 刺繍、プリント各種、染 2020年

時間が宿る紙： 漉き返された紙を用いた表現研究

制作行為を通じて蘇らせた過去の時間性と私の関係性を探る

イヘリム Lee Hyelim (大学院 TD 2年)



研究概要

私たちには1日24時間、1年365日という同じ時間が与えられているように見えがちである。しかし、1日を1時間のように過ごす人がいれば、1時間を1年のように過ごす人もいるように、人はそれぞれ違う時間性を持ち、皆に同じく与えられた（ようにみえる）時間は人によって違うかたちと速度で存在すると私は考える。

個々の時間という側面でみる時間はそれぞれ違うかたちをしているが、だとしても時間のかたちは一人で作り上げることができず、他の存在と無数の影響を与え合いながら形成されるのである。つまり、私が過ごした時間には、たとえ私が覚えていないモノやコトであるとしてもそういった全てが含まれているのであると言える。私はその積み重なった人々の時間性を紙の物質から取り上げている。古い紙には肉眼で見えない多くの人々の時間性が宿っている。私の制作行為を通じて過去の時間性を蘇らせ、今を生きている私との関係性を探るのである。



「つづく」 漉き返された紙、楮、雁皮、糸
186×112cm 2020年



上.「つづく」 細部1

下.「つづく」 細部2

作品について

「還魂紙（かんこんし）」という言葉がある。使い古しの紙を集めてつくる再生紙のことを示す言葉であるが、中国から伝えられた時、日本人はそれを文字通り「魂が還る紙」ととらえたそうである。本質的には古い紙の中に様々な時間性が積み重なるという現象を含んでいるという考えは両国でも同じだが、日本では単なる再生紙として扱うよりは、過去と現在の時間が宿る、より格別なモノとして捉えていたと考えられる。私はこの還魂紙という文化を通じて、紙の中に込められた様々な時間性や歴史など、一見私とは関係がないと思われるモノやコトを私と結び付ける試みをしてみようとする。時間が宿る紙を作ることで、見えないコト的時間はモノ化され再び目に見える存在として現れる。

特に、「つづく」は漉き返した古い紙を主に用い、各紙を糸でつなぎ合わせた作品である。漉き返された紙を持ち、手で縫い続けるという行為を通じて、「今」という瞬間に没入することができると同時に遠ざかった過去の記憶を蘇らせ、私は過去の時間と共感する感覚を得ることになる。そして小さい紙をだんだん外側に拡張するようなかたちでつなぎ合わせることでこの紙には様々な時間が流れていく。

街のささくれ

環境グラフィックスによる日常に潜む隙間の可視化



伊藤 健太 Ito Kenta (大学院 GD 1年)

1. 環境グラフィックスの可能性

建築とグラフィックの関わり方は、一般的なサインや案内図など、その建築の情報を視覚化する役割だけでは収まらない。新しい可能性を模索する上で、現代都市に向けた“環境グラフィックス”のあり方としてその場所に「積層」する態度を少なからず尊重しなければならない。人間が生活する空間の表面積は広く、あらゆる形の罫が存在する。毎日通るような道の中にも、“環境グラフィックス”が付着できる余地は多くある。そのことから、まず「考現学」を中心とする文献を元に足元へ目を向けるような視点で実験的な制作を始めた。敷地の色彩や寸法を採取し、制作に移る。それを設置して撮影し撤収するの繰り返しである。

2. 環境に潜むグリット



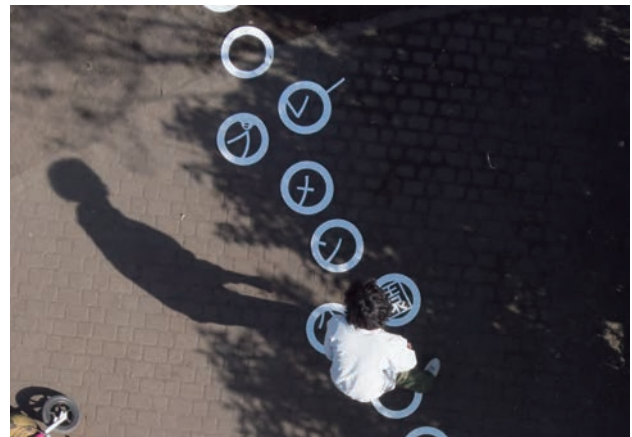
「ゴミステーションのグリットシステム」 55.5×195cm
屋外用カッティングシート(艶消し・白)、カッティングマシン 2020年

この作品は屋外用のカッティングシートをコンクリートブロックに貼付した。そして元々見えにくく貼られていた日程の調整のハリガミを、制作した“お知らせ”の看板に模範として設置した。1週間後、別のハリガミが貼られていた様子を見て、環境グラフィックスの誘導力が新しい生活の1つの指針となっていることを改めて感じた。急速なスピードで積層されて行く都市に対し、環境グラフィックスは、生活のためのより大きな受け皿とならなければならない。

4. 被膜性

この研究の目的は、環境グラフィックスの可能性をより広義的に捉えようとする姿勢から始まっており、その新しい価値を探っていくことを目的としていた。上記2つを含む計6つの作品は、例えばそれが平面的か立体的かといったように項目ごとに比較してみれば、元々大きなテーマとなっていた「被膜性」というキーワードから逸脱した作品が生まれなかったことは事実である。都市空間の隙間にグラフィックをそわせるような形でささくれの可視化に取り組んできた行為が、そもそも付加させた物だけでは成り立たない姿を作りあげていた。しかし、同時に環境グラフィックスとは位置付けていなかったポスターやカレンダーなどの印刷物にも、元々形状的な型(既存の状態)が存在すると発見できたことは、制作に対する態度として背中を押してくれた。

3. 使い潰されるグラフィック



「けんけんば公園」約1900×1200cm(430×430cmの輪を配置)
LKカラー(白)、レーザーカッター 2020年

「けんけんば」は、石でアスファルトに傷を入れたり、水を撒いたりすることで形成されるといった即物性がある。新しい価値に対する警戒心をできるだけ剥ぎおとし、親しみを持って傷をつけられるようなグラフィックを目指した。けんけんばをするうちに、体感的に公園名を覚え、意識しなくとも、公園中を回遊しているといった、周りのことを忘れて感じられる体験こそが、ここで遊んだ子供たちの原風景を創出してくれると信じている。

記憶の視覚化による東日本大震災の伝承

「記憶を視覚化する」という観点から
伝承に効果的な作品の制作を目指す研究

倉本 大豪 Kuramoto Daigo (大学院 GD 1年)



「From 3-11-2011」 1200 x 240cm 写真 2021年

この作品の概要と目的

この作品は宮城県岩沼海岸（津波が最も早く到達した地域の一つ）を撮影し、12m x 2.4mの大パノラマ写真としてアウトプットしたものである。波の静かな海を撮影し鑑賞者の背の丈ほどの写真とすることで海が潜在的にはらんでいる畏怖を表現すると共に、津波をダイレクトに表現しないことによってその海が持つ「津波の記憶」を鑑賞者に想起させる。この作品の目的は「鑑賞者に“自発的に”自然の強大さと人間の無力さについて考えさせる」ことである。



語り合う場所としての芸術

この作品では「あえて語らない」ことが重要である。現実においても、この作品においても海は私たちの前に強大な存在として存在しているだけである。鑑賞者がその前に立って津波を想像し、何を感じるかが最も大事なことであるのだ。そのために私は表現者として鑑賞者に圧倒的なリアルを提示した。もちろんこの作品はすぐに社会を変化させることはできないが、津波の記憶に作品として形を持たせることでこの作品は震災を考え語り合う場になるはずである。



彼我の境、その彼方へ

「全にして個、個にして全」の思考を元にした自己の境界の再定義



池部 ヒロト Ikebe Hiroto (TD 2年)

境界の再定義とは

我々人間の世界は相対立するものの膨大な集合体であり、人生や日常の中に存在するあらゆる決定や欲求はもちろん、社会的・美術的価値感もまた全て一対の対立構造に基づいている。このような対立構造を成立させるために必要な物事と物事の中に線を引くという行為は自然界には存在することのない人間独自のものであり、我々は無意識下の内に物事を認知した後、象徴的あるいは心象的な区分線の構築を行い、頭の中に地図を作り上げている。しかし、これらはあくまで認知のための線であるにも関わらず、現代における「自己と他者」や「人間と自然」などの関係性には境界があり、それによってできた深い溝により双方の事物は全く別のものとして捉えられているように思う。私はそのような境界から生まれる対立構造によって起こる争いはいしは、相対立する事象の片方が摩耗されていくという事態に強い違和感を感じており、今回の研究では古代東洋の宗教に存在する「全は個にして、個は全なり」というトランスパーソナル思考を元にそれらの境界を一度分解し、対立構造にある一対の事象の再統合及び、無境界の状態を作り出し、身体ないしは、被服という人間のアイデンティティと深い関係性を持つ媒体において表現することを目的として、作品を制作した。



「traces of existence」
プライスプリント
2020年



「Portrait in the mirror」
藍染
2020年

自然の中に存在する無境界

2017年2月23日。この日は私にとって特別な日付であり、この日付以降私は自分が何者であるかという自己同一性の問題や境界の再定義というテーマについて作品を通して向き合い始め、自己が構築されていく上で何が重要であり、私たちが何をもってして「自己と他者」や「人間と自然」の境界を引いているのか、ないしは定義しているのかという問題について2017年から2021年の期間にそれに対する答えをそのときの自分なりの考えを元に頭部の装飾や被服という形で記録し始めた。遺伝性から始まりジェンダー、環境や他者の影響など作品を通して自己形成というテーマについて向き合うたびに私の中にあつた答えは分解と再構築を繰り返しながら変化を重ね、とてつもなく狭い境域で線を引いていた自己の境界の定義は広がりを見せ、境界そのものが徐々にではあるが取り除かれていったように思う。中でも自然という境界の概念がない存在から学ぶことははかり知れなく、今回の作品ではかつて人間が自然という大きな時間軸の中で循環を行っていた頃に使われていた日本やインドに存在する伝統技法や藍や柿渋などの天然染料を使い制作を行っている。人と自然の共生ないしは境界をなくす段階において双方にある時間軸の価値観のギャップをなくすことは必要不可欠であり、柿渋や藍染などの布の強度を上げると共に酸化作用によって経年変化が味わえる天然染料やそれらを用いたバスケットリーやプライスプリントなどの失われつつある伝統技法の見直し、応用していくことはこれからの制作でも行っていきたい。

光の視覚表現における精神性の研究

三次元コンピューターグラフィックスの活用を側面として



汪駿 Wang Qin (博士後期 1年)

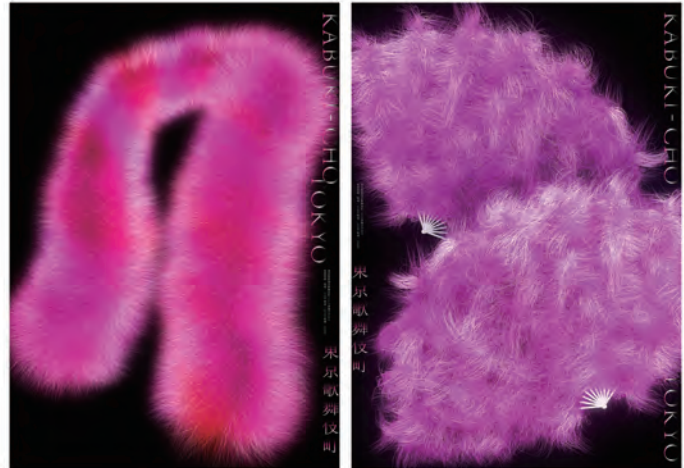
研究概要

2000年以降、個人パソコンの普及およびコンピューターの性能の進化により、三次元のコンピューターグラフィックスがグラフィックデザインの中に、大幅に応用し始めました。3DCGと呼ばれます。

3DCGは新しい表現の技法として、新しいビジュアル表現をもたらしました。しかし、3Dの新しい表現としてはなんとなく人間味がない、嘘っぽいなどの欠点があり、情感のコミュニケーションが欠落だと考えています。

原因と解決策を分析すると、光の使用は原因だと考えられています。光は明確のビジュアル要素であり、また、豊かな精神性が内包しています。写真、絵画などの領域の中に、光の扱いは誰でも無視できないことですが、パソコンの中、現実に基づいて、シミュレーションしたビジュアルなので、現実の豊かな光の作用が実現しにくいのです。また、光によるアートの表現はどうやって3Dの中に活用することは問題だと考えています。

故に、私の研究はビジュアル・コミュニケーション・デザインの中で、光を中心とし、光の形、色、質感という視覚要素とその中の精神的な視覚体験との作用関係を探究することです。そして、三次元コンピューターグラフィックスの中の活用を探究します。



作品について

私は昔の歌舞伎町に基づき、その宣伝ポスターというバーチャルなテーマで制作しました。昔の風景とその欲に塗れた文化を現代や後世の人々に伝えたいんです。光の環境の中、歌舞伎町のパチンコ屋、キャバレーなどの代表的な様々なオブジェクトを3Dで表現によって、歌舞伎町に溢れる金銭欲と性欲の魅力を光の表現により、伝えたいです。

多摩美術大学校友会奨学生 2020

〈アート部門〉

通木 菜々絵 Tsuki Nanae
豊田 光 Toyoda Hikari
柳田 佳子 Yanagida Kako
園田 将久 Sonoda Masahisa
山口 彩紀 Yamaguchi Saki
杨 洁 Yang Jie
福田 大晃 Fukuda Hiroaki
百崎 優花 Momosaki Yuka
高橋 美帆 Takahashi Miho
花岡 和羽 Hanaoka Aiha
イヘリム Lee Hyelim

〈デザイン部門〉

伊藤 健太 Ito Kenta
倉本 大豪 Kuramoto Daigo
池部 ヒロト Ikebe Hiroto
汪 駿 Wang Qin

多摩美術大学校友会奨学生 最終成果報告 2020

編集 / 発行

多摩美術大学校友会事務局
〒192-0394
東京都八王子市鍵水2-1723
TEL : 042-676-0802
FAX : 042-676-0827
E-mail : alt@tamabi.ac.jp
<https://www.tamabi-alt.com/>

発行日

2021年3月8日

Copyright©2021
The alumni association of
Tama Art University.
All rights reserved.