

## 2021 年度多摩美術大学校友会奨学金 選考評

**WANG XIAOYONG** 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 日本画 2年

王君は学部時代から積極的な生徒である。

提出された近作に於いても巾広い表現と自由な発想で繊細でありながら大胆な作品を創り出している。特に現代のアジアそして日本を鋭く批評する作品は厳しい政治状況とパンデミックを素直に描き出していると言え、既に作家としての姿勢を鮮明にしている。

今後もそのエネルギーを作品に傾け、素晴らしい作家になってくれると思っている。

**津田 みなみ** 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 油画 1年

津田さんは身体感覚の延長として建築空間をとらえようとしている。はじめは違和感として近代建築をとらえていたようだが、近作は自分の体内とシンクロナイズさせるように四角い空間をダイナミックに変容させている。これはおそらくコロナで部屋に籠もっていた経験を逆手にとって生まれたのだろう。苦境を作品に転化させる柔軟な姿勢と、絵画、立体、インスタレーションなど多岐にわたる試みは充実した作品として結実している。

**樺山 祐人** 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 油画 2年

樺山さんの作品は実に力強く生き生きしている。絵画を通して生きていくエネルギーを伝えているようだ。描かれているものは日々のたわいない出来事だが、樺山さんにかかるると劇的な物語に変容する。近しい人物や出来事に素直に反応して、それを絵画という崇高に高めようとする試みのようにも感じる。そうせざるをえないような強い表現力は、言葉やコンセプトを超えて今ここに生きていくという感覚が絵に込められている。このエネルギーを持ち続け制作に励んでほしい。

**正田 七恵** 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 版画 1年

正田さんは、撮影した写真からイメージへと展開し、時間、空気、その時に感じた予感や気配さえも画面に漂わせ、新たな物語を描いています。それは、ありふれた日常の風景を再構成することで、普段の視線のありように疑問を投げかけ、見えない空間をも浮かび上がらせることに繋がっているのではないのでしょうか。シルクスクリーンという技法を使って、更なる独自の表現世界を拡げてゆくことを期待しております。

**前川 美衣** 美術学部 彫刻学科 3年

漫画と彫刻の関係性について考察が彫刻として成立している。当時、円空が彫った仏像は仏像とは認識されずに子供たちの浮き輪になったり、雪を滑走するソリになったりと生活の中に溶け込んでおり、ある種の遊び相手のような仏像のあり方だった。

前川さんの作品も漫画の大衆性を彫刻の中に取り込もうという意図は、「現代の円空仏」と言っては言い過ぎかも知れないが、端材を拾ってきては漫画を描く様はとても興味深い。

ここからの作品展開においても、この軽やかさを軸に作品を作って行って欲しい。

**加藤 大河** 美術学部 彫刻学科 4年

加藤くんの作品は住宅の壁を切り抜いてきたかのような壁紙や、石膏ボード、構造板といった住宅内装で扱う素材を使用している。作品の断面は構造版の上に石膏ボードが乗せられていて妙な生々しさを感じた。

今後の展開として切り取ってきた壁の一部を使用したり、また、自分で作った壁を扱うなどの振り幅を与えることで意味はガラリと変わるので、その辺りの扱いを意図的に行えば作品の幅も大きく広がっていく可能性を感じる。

また既製品を扱う態度も色面でオブジェクトを選び、過去の彫刻作品から学びとろうとする姿勢も評価したい。

**柴田 真央** 美術学部 彫刻学科 4年

柴田さんの作品はブルーバックを使ったクロマキー合成の彫刻作品で、この合成自体はコロナ渦においてのオンライン会議でよく目にするようになった。

クロマキー合成を行う為にブルーシートで彫刻全体を覆い隠すことで梱包芸術のようなフォルム自体を浮かび上がらせる意図もあるだろうが、PC画面上ではこの彫刻は透かされて見られず、実際に設置されている場所に行かなければ見ることが出来ないことが興味深い。

PC画面上で立体作品は成立するのか？といった試行が行われている中で、場所性を意識した柴田さんの作品はコロナ渦において強いメッセージがあった。

**CHEN YITIAN** 大学院美術研究科 修士課程 工芸専攻 陶 2年

CHENさんの制作は、「簡単なユニットを組み立てにより、複雑な造形を作る」のだと話しています。ユニットの形を重ね繋ぎ合わせることでユニークな形へ変化し展開していく様子は造形の広がりを感じます。そこには、本人が決めたルールを守り、時には破ることを繰り返し、より多彩な造形へ向かっていくように思います。強度や土の表情についても多くの素材研究をしながら造形へ結びつけています。今後の制作活動に期待します。

**小野坂 葉子** 美術学部 生産デザイン学科 テキスタイルデザイン専攻 4年

染色や織の技法研究において、何故このような技法が生まれたのかという根源的な問いに出会ったのだろう。技法のミックスアップを試みるなかで、“様々な視点が混ざり合うことで「一つの正しさ」がぼやけていく”という言葉を生み出した感性には、深さと輝かしさを感じる。技法と表現が表裏一体を成すのなら、そのバランスがボーダレス化するだろう作品行為に期待を寄せている。

**花形 楨** 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 情報デザイン 2年

作者自身の身体を使って、現実世界とサイバー空間における人間と非人間の境界を再構築する作品を追求している。身体感覚を喪失させるような現在のデジタルネットワーク監視社会の中で、身体感覚の再考を促す作品として評価する。人間の意志から解放された身体感覚はどうなるのか？作品の成果を期待している。

**徐 秋成** 美術学部 情報デザイン学科 メディア芸術コース 3年

作者は死後の世界と夢の世界に共通点を見出し、埋蔵品のような立体彫刻とゲームエンジンを組み合わせたインスタレーション作品によって現実世界と想像世界の境界線を曖昧にさせる体験を企てる。個人の存在と社会とのあり方を問い直す作品だ。人間に共通する普遍的無意識、いわば原始的記憶に触れる作品の成果を期待する。

**XU QIAODAN** 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 グラフィックデザイン 2年

見えない体の中で何が起きているのか、臓器の病変を直感的に理解できる新たな視覚化表現で伝えるという研究テーマは大変興味深い。キョキョウタンさんは病気による段階的な肺の変化を、形、色、テクスチャー、触知で伝えるブックデザイン、人間とウィルスの戦いのインフォグラフィック、キャラクターデザインなど、意欲的に研究活動を進めてきている。今後、3D、VRを用いての研究も計画されており、さらなる成果が期待される。

**SHEN LUJIA** 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 環境デザイン 1年

中国蘇州周辺にはかつて舟運で栄えた水郷都市が数多く存在する。物資の集散地としての機能を終えたこれらの街の将来のあるべき姿を考えるのが研究テーマである。運河や川に沿った水辺空間を持つ都市は日本にも多く存在したが人口は減少し現在衰退の一途である。これら水辺の都市について日本と中国の比較を通して、歴史的な景観を保存しながら生活を維持できる方法とそのデザインの提案が成果物として期待される。

**野尻 勇気** 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 環境デザイン 2年

---

「薪のある暮らし」を地域のエネルギー問題やコミュニティ形成とも関連づけて探求しており、社会性が高い研究課題である。また、薪という昔からの燃料とその周辺のコミュニティを、現代の暮らしの中で新たな解釈とともに位置付ける試みでもある。研究としては、体系立てた調査・分析を行い、そこで得た仮説を実設計に反映していくプロセスを取っている。今後予定されている現地調査によってさらなる研究の進展が期待できる。

**森井 裕史** 美術学部 情報デザイン学科 情報デザインコース 3年

---

クラフトとテクノロジーの横断を行いながら、新しい表現手法を目指す探究の姿勢を評価する。高い技術や緻密な研究計画だけでなく、3D プリンターと CAD ソフトの一般化がもたらす社会の変化を見据えた思考も素晴らしい。

本研究は、最終的に 2021 年度 9 月末にある Stratasys 社主催の 3D プリンティングフォーラムにて発表を予定とのことだが、発表を通して多くの人々にインスピレーションをもたらすことを期待する。