

2022 年度多摩美術大学校友会奨学金 選考評**CHEN Pohsin** 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 日本画研究領域 2年

チェンさんの絵は隅々まで描き込んだ作品が多い。日本画の作品は表現によっては長い時間と絵の具との戦いが必要な事も有る。海を描いた作品では粘り強く絵の具との格闘が画面に残されている。現在ではサラリとセンスだけで描く作家が多い中、こんな素朴で努力家の作家が活躍しても良いと思っています。

山内 明日香 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 日本画研究領域 2年

山内さんの制作は、平面から立体へ、また展示空間や額装といった作品を取り巻く環境へも触手を伸ばし幅が広い。立体作品や額縁に関しては研究途中だが、平面作品は自分の身体から来るリアリティーを強く持っており共感できる。特に光の見え方に対する独特の表現方法は興味深い。光をストロークとして表現し、イスラームの文字文様のように画面上に美しく踊らせる。使われている材料も自分の視覚を表すのに適した画材だと感じられた。

細川 京佳 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 油画研究領域 1年

現代は脱・真実の時代である。人々は実際に体験するよりもはるかに多い刺激を情報から得ており、仮想現実には時に体験にまで昇華されてしまう。細川さんの作品は非現実を現実のものとするエネルギーを持っている。しかもその方法は、はやりのものとは違いアナログ感のある手仕事だ。そしてこのアナログ感こそ手触りとしての非現実の具現化だと思う。そのことがバーチャルリアリティーとはひと味違う、まるで過去の人から見た未来図のように、どこか懐かしくも楽しい作品にさせているように思う。

湯浅 実奈 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 油画研究領域 1年

湯浅さんの作品はファイルではわかりにくい。なぜなら画面に使われている素材により、視点が少しずれるだけで大きくその表情を変化させるからだ。そればかりか画面はギラギラ反射し、現実のこちら側を窺わせ、何が描かれているかといった画面の内容をわかりにくくさせる。ではなぜ作者はこんな見づらい作品を描くのだろうか。そこには「絵を見る」という行為に対しての問いかけが感じられる。絵を見ることは絵を体験することだ。「もの」としての画面があり、そのこちら側とあちら側を行き来することで、絵を見るというリアリティーが生まれることを湯浅さんの作品は思い起こさせてくれる。

江上 夏希 大学院美術研究科 修士課程 絵画専攻 油画研究領域 2年

江上夏希さんは今までいろいろな制作に挑戦してきた事が分かりました。

例えばその中で、コラージュのような作品群のひとつには、ピアノを弾く鍵盤と両手が並列的に描かれています。ある意味現在では古典的とも言える作品技法ではありますが、その手が奏でたろうと思われる音がリズムカルで美しく聞こえてきた様に感じました。江上さんの制作してきた姿勢は純粹そのものです。そして、まだまだ未熟な表現ではありますが、いずれ素晴らしい作品を描く下地になると確信しております。

三村 萌嘉 美術学部 絵画学科 版画専攻 4年

三村萌嘉さんは、版画という技術に現れるレイヤーや同一性、間接性に触れることで、版固有の特性に目を向け、問題意識を持って制作を続けている。そして、その問題をめぐりながら、時間や空間などの感覚的なレイヤーを組み合わせて作品化しようとしている。アートの文脈と日常の中からそれを見つけ出し紐付ける思考力、また、ディテールへの配慮と高い美意識が感じられ、版的思考に基づいた今後の展開に期待をしたい。

鈴木 遼弥 美術学部 絵画学科 版画専攻 4年

鈴木遼弥さんは、版画制作におけるそのプロセス自体にフォーカスをあてることによって、現在の版画表現とは異なったイメージを追求しようとしている。そして、計画に基づいて制作を問い直す試み続けることで、版というメディアをより浮き彫りにしていくのではないだろうか？従来の4版種の版画に留まらず、版を基点にしながらか多様な表現へと拡がりをみせている中で、新たな可能性を示唆できるのではと期待している。

菅原 陸 大学院美術研究科 修士課程 彫刻専攻 1年

菅原くんの作品は、実際にそこにある彫刻と鑑賞者が持っている身体スケールとの直接的なやり取りの中で、視覚だけでは体感し得ない感覚を上手く利用した作品であると思う。

触れることで菅原くんの視点と鑑賞者側との境界を揺さぶる展示方法にもなっている。

この「触れる」という展示方法と、モチーフになっている動物との関係性が不透明な部分があるので、問いを持ち続けながら今後も制作し続けて欲しい。

飯島 伶圭 大学院美術研究科 修士課程 彫刻専攻 1年

彫刻の内部空間を意識した作品で、「食べること」に興味を持ちテーマとしている。かつてギルバート&ジョージのリヴィングスカルプチャーでは、ミニマルな彫刻に対してのカウンターとして、人間が秘めている情緒的な部分を肯定する作品を発表した。「食」とはまた別な話になってしまうが、同じようにフォルムの内側へアプローチする制作は評価できる。内部に入れるモチーフは、食物以外でも飯島さんのコンセプトを成立させられる可能性があるのも、もっと自由な思考で今後の制作に望んでもらいたい。

工藤 雄大 大学院美術研究科 修士課程 彫刻専攻 2年

作品コンセプトと技術面とのバランスが取れてきており、プランニングも仕上がり期待出来る内容だった。作品のイメージは工藤くんの原体験から引き出されているものが多くある印象で、そこからの展開が非常にユーモラスである。作品の素材選択時、特に台座や構造材選定に作品そのものよりも強い素材を使用してしまう癖があるので、複合的に彫刻を成立させるような思考方法を身につけてもらいたい。

山村 榛菜 大学院美術研究科 修士課程 工芸専攻 2年

山村さんは一貫して「形と虚（空間）が複雑に組み合わさった造形」を続けてきました。「木々を下から見上げた際の光景」に着想を得たというその造形は、植物的な伸び広がる魅力と土による構築物的魅力とを併せ持っているように思えます。学部の卒業制作や大学院進学後の制作によって掴んできた自分の造形の道筋に満足することなく、新たなユニットによる構成・新たな表情の獲得に挑戦しようとしています。期待しています。

小島 平莉 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

小島平莉さんの、創作の源泉には、深い思考があります。“布”そのものを俯瞰することで、あらゆる体験をリンクさせあう喜びを獲得しているからでしょう。“トランスレーション”という言葉は、コンセプトを的確に、力強く表しています。

テキスタイルの概念を深く掘り続けで、広げていく作家性を強く感じることを選考理由としました。期待しています。

芝田 日菜 美術学部 情報デザイン学科 メディア芸術コース 3年

物語の展開を中心にした映画では無く、タルコフスキーや、ゴダール、80年代以降の鈴木清順のような映像そのものを追求する映画を作者は目指している。新作「夜光」は不可視な存在を描こうとしている。2022年の春休みに自主制作された「WARP」も水の波動や非日常を描き、物語支配から逃れた世界を出現させる力作だった。スタッフの才能、役者達の魅力を引き出しながら、撮影現場をまとめていく総合的な演出力を評価し、この「私ではない何かへ」変態する実験映画の成果を期待している。

WANG CHENYAN 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 情報デザイン研究領域 2年

中国の社会は急速に変容を続けて都市は崩壊と再建を繰り返している。堆積した時間や記憶も幽霊のように漂っていると作者は語る。記憶の存在の本質を問う為に、白黒写真の銀をブリーチしたゼラチン質に、ブラシを使って油性のインクを定着させるブロムオイル印画法を使うそうだ。その輪郭線をぼやかし、細部を消したりするなどの操作によって、混沌とした記憶を再構築する。写真の暗部をブラシで描き出し、中国社会の集団的無意識から人類の無意識を炙り出す創作の今後の展開を期待している。

CHANG CHING WEN 大学院美術研究科 博士後期課程 3年

作者は和紙に墨や水干、岩絵具といった日本の伝統的な画材と技法を用い、集合住宅や窓などの風景を描くことで、大都市に暮らす現代人の「孤独」や「不安」の感情を表現している。都市計画の厳格な建築管理や秩序化された風景は重く都市生活者の精神を荒廃させているのだろう。低色彩で描かれた空虚な空間に人はいない。鑑賞者だけがこの空間に入り込んで、深い都市の疎外感を体験する。作者の静かに告発し続ける姿勢を評価し、さらなる立体物や空間造形などへの展開に期待している。

羅 思雨 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 プロダクトデザイン研究領域 2年

「食わず嫌い」から本研究は始まったという。食習慣の違いや見た目から敬遠される料理も、構成する「食材の情報」を知れば、受け入れやすい。そこで「食」を「情報」として捉え、「視覚」「食感」「食文化」の3テーマを軸に研究を開始。最終的には、3つのテーマを平易なことばで理解し、食の本質に迫るバーチャルとリアルメディアによる「フードミュージアム」の構築を目指すという。大いに期待したい研究である。

荒木 恵 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 テキスタイルデザイン研究領域 2年

荒木さんは自らの性格に問題意識の出発点を設定し、それをテーマに綴織技法を用いた多くのタペストリー作品を制作してきた。彩豊かな毛糸にその思いを託し綴られた作品は観る者に鑑賞と想像の喜びを与えてくれる。学部時代からの一貫した制作姿勢と今年度予定している公共施設の壁面を飾るという具体的な研究計画が今回奨学生として選ばれた理由である。校友会奨学金が有効に活用され優れた作品が完成することを期待している。

三橋 優希 美術学部 情報デザイン学科 情報デザインコース 1年

過去に世界中で、今までに無い新しいアイデアを出すための様々なメソッドが開発されてきましたが、結局これと言ったベストプラクティスは未だ決まっていません。このような状況の中で、三橋さんはアイデアを出すときに、一人の人間では抱えきれない情報量や回路を持った AI を参加させるプロダクトをデザインしました。このプロダクトは今までの人間の常識の限界を超えるような、新しいアイデアを生み出す機会を作っていくことは間違いありません。またチームビルディングの観点からも、人間ではない存在が入ることで、今までと違う関係が生まれたり、発想のプロセスの新たな方法が見つかるなど、様々な発見あることでしょう。経済や産業のために、時間を短縮し効率化する技術が注目されがちな昨今ですが、本プロジェクトでは、芸術の視点も加え、人々が生まれ持った発想力を豊かに解放できる場として、AI と人間が協業するデザインのフレームの探究につながっていくことを期待しています。

SHEN JING 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 情報デザイン研究領域 2年

研究テーマである「文化記号論と統合的感覚を追求する作品」への期待とオリジナル表現を高く評価。タイプグラフィ的にみても、作品のクオリティが高く、強い美意識も併せ持つ。インスタレーション的な静物（オブジェ）への投影をメインとした没入型コンテンツに留まらず、エンターテインメントとして演劇的コンテンツやコンテンポラリーダンス・音楽とのコラボレーション表現など新たな展開も期待できる。フィニッシュが楽しみである。

山口 敏生 大学院美術研究科 修士課程 デザイン専攻 統合デザイン研究領域 1年

光に物質感を与える表現手法の確立をテーマとする基礎的な研究である。応募者は、光から質感を感じる認知的な仕組みの研究を学部時代から一貫するテーマとして継続して行っており、得られた研究成果の蓄積に基づく研究計画となっている。質感という感覚的な領域の問題を理論的にだけでなく、高い技術力をもとに具体的な制作物によっても明らかにしようと検証的な制作を続けている。応募者が目指している映像作品への応用も含めて、今後のさらなる研究の成果が期待できるため評価し選出した。