

CAF賞 2024 入選作品展覽會

Contemporary Art Foundation Award 2024

「CAF賞」は、学生の創作活動の支援と日本の現代芸術の振興を目的に開催し、日本全国の高校・大学・大学院・専門学校の学生、および日本国籍を有し海外の教育機関に在籍する学生の作品を対象としたアートアワードで、今年で11回目を迎えます。

この度、「CAF賞2024入選作品展覧会」を、11月26日～12月1日の6日間、東京・代官山のヒルサイドフォーラムにて開催いたしました。

公益財団法人 現代芸術振興財団

- 現代芸術振興財団について

公益財団法人現代芸術振興財団は2012年に設立されました。展覧会事業を通して人々が現代アートに親しむことのできる環境をつくること、表彰事業を通して未来へ文化をつなぐアーティストの活躍の機会を増やすことを目的に活動をしています。

- 設立者・前澤友作について

1975年千葉県生まれ。早稲田実業学校卒業後、バンド活動の一環で渡米。帰国後、1998年に輸入CD・レコードのカタログ販売を手がける有限会社スタート・トゥデイを立ち上げ、2004年、ファッションを中心としたインターネットショッピングサイト「ZOZOTOWN(ゾゾタウン)」を開設。2012年、2月に東証一部上場(3092)。同年11月に現代芸術振興財団を設立、現代芸術を中心としたアートコレクターであるとともに、若手アーティストの支援に力を注いでいます。

- 審査員



木村 絵理子 | 弘前れんが倉庫美術館館長 |

キュレーター。多摩美術大学・金沢美術工芸大学客員教授、美術評論家連盟会員。元横浜美術館主任学芸員。2005-23年まで横浜トリエンナーレのキュレトリアル・チームに携わり、2020年の第7回展では企画統括。主な展覧会企画に、「昭和の肖像:写真でたどる『昭和』の人と歴史」展(2017-2019年、横浜美術館の後、アーツ前橋とナショナル・ギャラリー・オブ・カナダへ巡回)、「BODY/PLAY/POLITICS」展(2016年、横浜美術館)、「奈良美智:君や僕にちょっと似ている」展(2012-13年、横浜美術館、青森県立美術館、熊本市現代美術館)など。



野路 千晶 | Tokyo Art Beat エグゼクティブ・エディター |

1984年広島県生まれ。NTTインターロッキング・センター[ICC]、フリーランスのアートコーディネーター、ライター、ウェブ版「美術手帖」を経て、2019年末より現職。取材や記事の執筆、レクチャーなどを行う。



舛田 倫広 | 東京国立近代美術館 主任研究員 |

1982年東京都生まれ。担当した主な展覧会に「ゲルハルト・リヒター展」(2022)、「ビーター・ドイグ展」(2020)、「アジアにめざめたら:アートが変わる、世界が変わる1960-1990年代」(共同キュレーション、東京国立近代美術館、韓国国立現代美術館、ナショナル・ギャラリー・シンガポール、2018-2019)、「No Museum, No Life?—これからの美術館事典 国立美術館コレクションによる展覧会」(共同キュレーション、2015)など。



最優秀賞

鈴木 晴絵 Harue SUZUKI

女子美術大学大学院

言葉の部屋

2024 銅版画、コラグラフ、和紙、木材、音声、
インスタレーション



自宅の階段には踊り場がある。

階段を上がる時、踊り場で身体の向きを変える。

すると正面に見える部屋の閉ざされた扉の向こうから、

機械音で言葉の羅列が聞こえてくる。

VOCA* を兄がめちゃくちゃに押しているのだろう。

旧式のVOCAには、生活に必要だろうという言葉をあらかじめ録音している。

その限られた言葉のレパートリーが兄によって繰り返されている。

私が身近だと思っている言葉は、ただの音のようになって部屋から漏れ出ている。

そんな空間を作りその中にいる、兄は、人間なのか。

そんなことを考えてしまう私は

何をもってヒトを「人間」だと認めているのか。

限られた要素を繰り返すという行為。

不自由の反復。

私自身の原点に焦点を合わせながら捉えきれないカオスに向けて膨張を続ける。

*VOCA (Voice Output Communication Aid、音声出力型コミュニケーションエイド)

言語に障がいがあり、コミュニケーションすることが困難な人が使用する支援器具。ボタンを押すことで音声を出力する。



審査員講評

鈴木のお兄さんは言語に障害を抱えている。こうした背景のなか、家族あるいは兄妹の関係の中で鈴木が向き合ってきたアリティティを作品としてどのように昇華するかに、鈴木は日々取り組んでいます。審査員一同、その切実さや、当事者ゆえの葛藤に心を打たれたというのが大きかったです。しかし、こうした彼女のアイデンティティのみが今回の受賞に至った理由ではない。テーマがいかに版画という技法と関わっているかが非常に大事な点であると考える。たとえば何枚も紙が折り重なっている作品には、風呂桶が繰り返し描かれている。繰り返し桶に水を貯めて頭からかぶる兄の行為をテーマにしているとのこと。それは反復された行為を描いているのだと思うが、この行為における反復と差異とはまさに版画という技法と重なっている。さらに、これだけ表現が多様化している中で、版画あるいは平面作品とは、ややマイナーな位置に置かれてしまった現状がある。マイナリティの問題、社会の周縁に置かれてしまった人々の姿を、その版画というジャンルであえて表現している点も、テーマと技法とがうまく絡み合っていると私たちの目に映った。ゆえに最優秀賞をお渡したいという結論に至った。(舛田)

優秀賞

大和 楓 Kaede YAMATO

金沢美術工芸大学

Flip the paper near the chin

2023 木材、新聞紙、バンド

160 × 220 × 80cm

この作品は、天板の上に置かれた2枚の新聞紙をめくつたり戻したりしながら装置を動かすとカチャーシーを踊ることができる。カチャーシーは「全てをかき混ぜて、隔たりをなくす」という意味を持つ沖縄の踊りだ。新聞紙を挟んでいるオレンジのバンドは、米軍が管理している基地と沖縄県土の境目に引かれてる路面表示塗料をモチーフにしている。またバンドに挟まっている新聞紙に目を通すと、沖縄戦と基地をめぐる問題を読むことができる。私たちは踊るという行為を通して、ある一つの長く続く重層的な歴史を想像できるだろう。



> Instagram



> website



審査員講評

大和の作品は木製の構造物と新聞で構成されている。この構造物はキャスターで引き回すことができるようになっており、指示に従うと自然にカチャーシーという沖縄の踊りを踊ることができるようになるという仕掛けになっている。ユーモラスで楽しげなパフォーマンスの要素を含んだ仕掛けが作品の全体像として見える。

この作品の肝要な部分として「新聞」の存在がある。新聞には大和が取材した沖縄で今起きていることに関する記事や、沖縄戦で捕虜になった経験がある大和の亡くなられたおじいさんとの想像上のインタビューなどが書かれている。この新聞は、本展のため、あるいはこの作品のためだけ作られたものではなく、今までも大和が個人で定期発行しているものだ。そして、その新聞はすべて一人で大和が書いているにもかかわらず、まるで複数の書き手がいるかのように緻密に作り込まれていて、テキストの緩急の付け方がうまく演出されており、そういう部分での完成度も、高く評価するポイントになった。

実は大和が表現したいことの一番根幹の部分には、沖縄で起きていることを多くの人に知ってもらいたいという動機がある。その動機をジャーナリストとしてではなく、作品という形で身边に感じてもらしながら、そこから糸口を作っていく。もしかしたらアートという形は、大和にとってそれ自体が目標ではなく、一つの手段でしかないのかもしれない、もしかしたら次には別の手段を使うのかもしれないと思わせる、そういう将来性と可能性の幅広さが、審査員の間で優秀賞に選ぶ決定打となった。(木村)



木村絵理子審査員賞

リー・ムyun LI MUYUN

東京藝術大学大学院

まもなくポイント・ネモに墜落する私たち

2023-2024 ラジオカセット、プロジェクター、
ブラウン管テレビ、スクリーン、フロアライト、中空ボリカ
サイズ可変



Instagram



本作は、旧ソ連の宇宙飛行士セルゲイ・クリカレフの実話に基づき、ラジオ番組の形式で進行するステレオドラマ・映像インスタレーションである。ソ連崩壊によって約一年間も宇宙に取り残され、帰還した後も故郷の変貌に直面したセルゲイは、作品において「居場所を失う者」の代弁者となる。

そして、セルゲイが当時滞在していたミール宇宙ステーションが廃棄後、「人工衛星の墓場」と呼ばれる海域、「ポイント・ネモ」に落下させられた。作品は居場所を失った宇宙機がたまる現実の「ポイント・ネモ」から、居場所を失った人々の意識が集まる「精神のポイント・ネモ」を提示した。

現代社会にも、状況により疎外感や居場所を失った人々が多く存在する。人が居場所を失わなければならないような事態が続いてしまうのか、人々は「精神のポイント・ネモ」に墜落するしかないのかと、作品を通して問いかけている。

審査員講評

リー・ムyunの作品は、旧ソ連崩壊時に宇宙にいた宇宙飛行士に着目して、宇宙にいる間に自国が崩壊する、宇宙に取り残された人として放浪する、という物語を起点としたSFの映像作品だ。それに對しリーは、個人の力ではどうにもできない、国から見捨てられてしまった存在として宇宙飛行士のことを捉えている。それは現代社会、あるいは歴史上のさまざまな局面で、大きな力によって阻害されてしまう、組織や枠組みから外れてしまった人の存在に光を当てようという試みだ。

現代的な問題に対して、作品としてどのようにアプローチするかというときに、彼女が選んだモチーフの面白さ、着眼点が素晴らしいと感じた。一方で、SFをモチーフにしながら現代について語る手法は、すでに様々なアーティストが実践をしている。今後リー自身の世界観を追求し、クリエイティビティを上げ深めていくことで、より作品の発展が望めると感じ、期待を込めて審査員賞とした。(木村)



野路千晶審査員賞

本間 悠暉 Yuki HOMMA

東京藝術大学大学院

Commons in a void

2024 映像、写真
サイズ可変

本作品はアバターを纏った人々が集う、VRChatというバーチャルリアリティ空間上で記録された映像と写真で構成されている。作家自らをモデルにしたフォトグラメトリーアバターが、バーチャル空間の人々へのインタビューや記念撮影をする行為を通じて、その「樂土と混沌の揺らぐ」情景を把持する。フィジカル世界とは異なる距離感やチグハグさといったVRに特有のコミュニケーションが持つ可能性や、深いつながりや共感を求める人間の本質的な欲望の発露を試みる。



審査員講評

新しいドキュメンタリー映像という観点で本間の作品を選んだ。昨今は様々なデジタル技術が台頭し、翻って「私たち人間は何者であり、どう生きるべきなのか」というあり方を問われる時代になってきた。VRチャットの空間は参加者がアバターを選び、自分自身、あるいは違う人間として、自由な時間を過ごす空間だが、その空間にいる人間は何者なのかという、アバターの下にある人間性に本間はフォーカスしている。その視点と、素を炙り出すようなドキュメンタリータッチの関わり方が新鮮で面白いと思った。本作はVRチャットそのものを知っている鑑賞者は理解しやすいが、それらに親しみのない鑑賞者にも作品の意味を理解できる手がかりがあるとなお良い。そして作品に登場する人々の深淵を見つめるようなドキュメンタリー映像としての凄みが出るとより良いと感じた。(野路)



柾田倫広審査員賞

森田 翔稀 Shoki MORITA

東北芸術工科大学

いくつかの窓に繋がれた肉

2024 プロジェクターによる投影、石膏
サイズ可変

協力:東北芸術工科大学洋画コース



Instagram

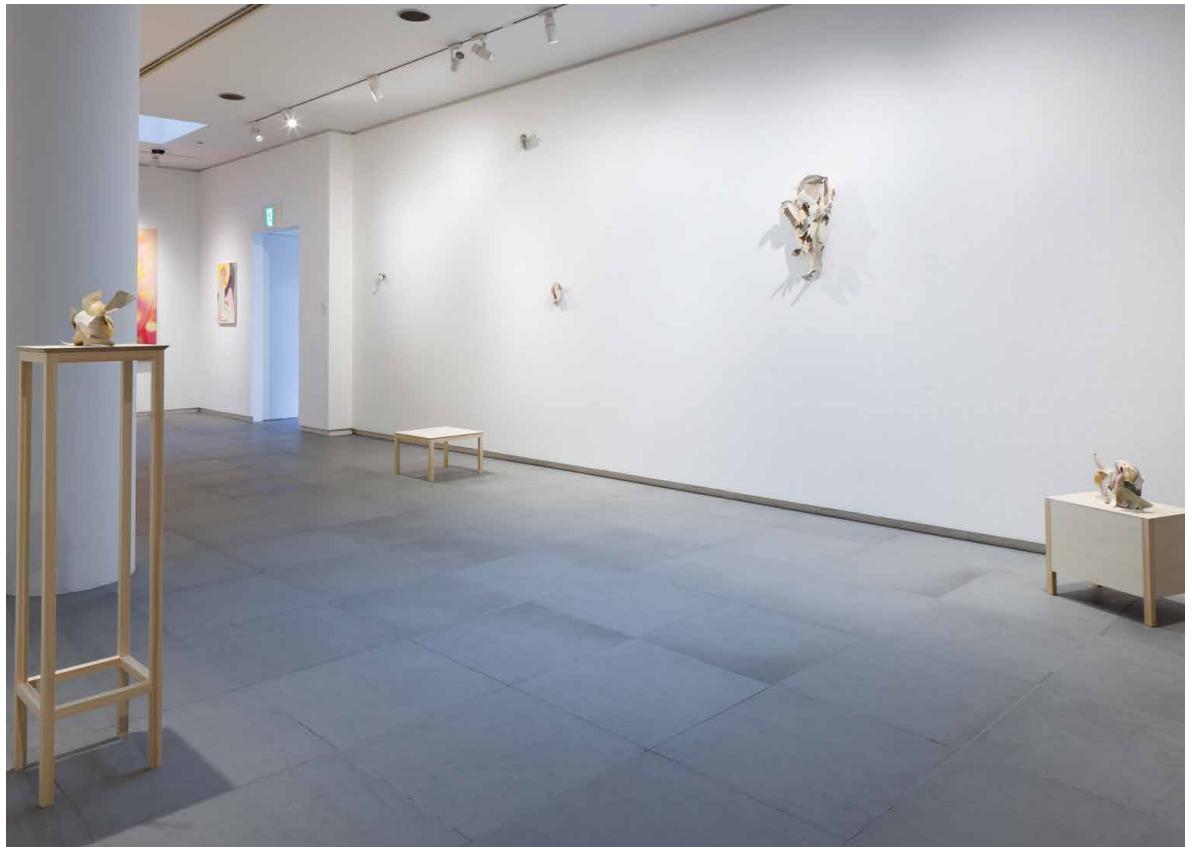


大学在学中、私は高カロリーで安価な食事をとり続けた。その結果、私は十分すぎる脂肪が蓄えられた。筋トレを始めたが、2週間しか続かなかった。テレビを見ているとVRゴーグルをつけて美少女のアバターを纏って生活しているおじさんが出ていた。筋トレをして逞しい肉体を手に入れること、SNSに加工した写真を投稿すること、アバターで美少女として生きることの違いがわからなくなっていた。仮想と現実が融合した私たちの欲望や実感は、静かにかたちを変えていくのではないだろうか。この作品はテクノロジによって、身体に張り付いた意味が解きほぐされていき、私が捉えていた現実さえも、たくさん立ち上がっているウィンドウの一つのようになっていくような感覚を表した映像だ。

審査員講評

森田の本作はバーチャルと現実の間を扱っている。まずセラミック作品を作ることから始め、そこから映像に展開していくとのこと。自分の手で作った三次元的なオブジェと映像における人のかたちというイメージが、どちらも等価に作られているというところが非常に興味深い。しかしながら、仮想空間における私たちの身体と、現実に存在する生身の身体との間に横たわる問題について、いま、世界中の多くの作家たちが取り組んでいる。非常に競争の激しい領域である。森田なりの表現をこれから追求してほしいという期待を込めて、本賞を差し上げたい。(柾田)





新井 浩太 Kota ARAI

武蔵野美術大学大学院

あやふやにふれる

2024 革、粘土、樹脂
サイズ可変

身体は私よりも先へと進み、私という存在を規定していく。そこに追いつくことはこれからも無いのかもしれない。身体との距離はひらき続け、わからなさばかりがつまる。

ある一定の距離を保つ方法があるとすれば、それは考えることで知ることで思うことで作ることであるのだろう。身体を石膏で型取りする。泥状の粘土を染み込ませた革を型に貼り込み、乾燥させて剥がす。剥がした革を決まった形態にせず、何ものでもない形態に構成していく。

わからなさの肯定であり、所在の探究である。



> Instagram



伊藤 道史 Michibumi ITO

東京藝術大学大学院

Grounds Renderer

2024 / VR、デバイス、4chオーディオ / 200×400×400cm

日本中の地震計のリアルタイムデータや、地面をモチーフにしたVR。両足にセンサーをつけVRを鑑賞する。「Ground」という言葉は「土地・地面」と、「根拠・基盤」の二重の意味で、私たちの足場を示している。

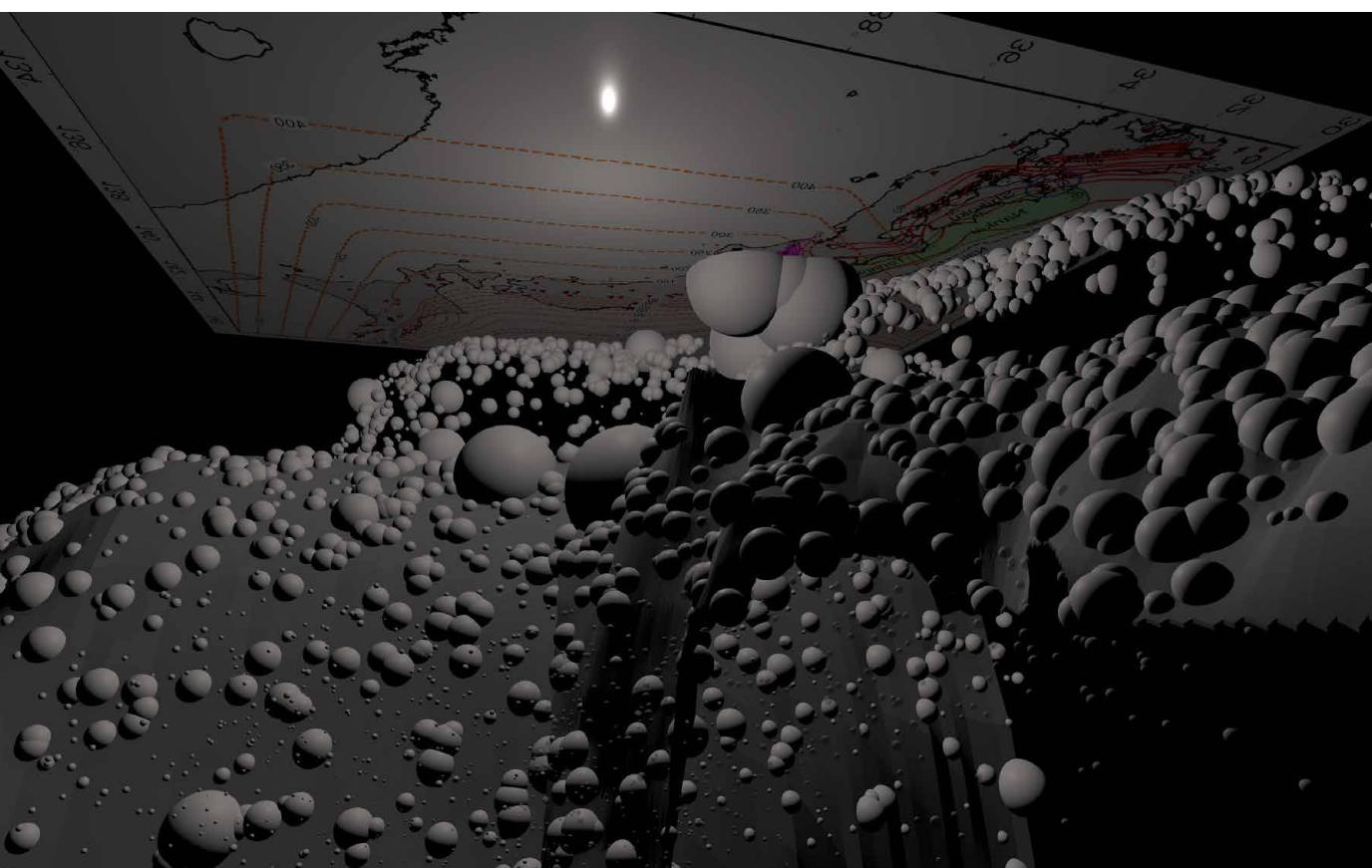
無数に仮想空間が生まれる現代、その幻想性や仮設性の中で、我々が地上に足をつく場所を確かめ直すための空間をレンダリングする。絵画平面や映像、ゲーム空間の遠近法が生まれ出していた消失点や無限遠、直線上に整理された風景、それに向き合う(私)。そんな秩序とは無関係に、地球は毎秒ごと巨大な動きを見せる。



> Instagram



> website





海亭 彩之介
Sainosuke KAITEI
東北芸術工科大学大学院

死神電気
2024 ミクストメディア
300 × 500 × 700cm



《死神電気》は、落語『死神』の死神界の後日談を描いた作品である。『死神』は、明治時代に三遊亭圓生がグリム童話を翻案し、命をロウソクの長さに喻えて、その有限性と儻さを表現している。

本作では、現代の寿命延伸を反映し、死神界でロウソクが電気化していく過程が描かれる。電気化は一見、人間側に利点があるように思われるが、ロウソク職人の失職、闇市での電池式ロウソク模造品の流通、ロウソクの電気化に反対するデモの発生など、様々な問題を引き起こしていく。

《死神電気》は、死神界と人間界の変容、そして命の価値の変動を表している。



菊地 那奈
Nana KIKUCHI
東北芸術工科大学大学院

病院までの道
2024 ビデオ、漆麻布、発泡スチロール、家具
150 × 300 × 250cm

現代の物語（現代民話）を起点として、地域住民との対話や民俗学的なフィールドワークを通じた制作活動を行う。〈現代民話〉とは伝説や昔話ではなく、現代の生活の何気ない出来事を題材にした物語である。本作は、私自身の経験を私自身の言葉で語った映像を立体作品に投影している。現代の囲炉裏端に見立てた空間は、家族や仲間が食を囲みコミュニケーションを行う場を表している。人々の生活に見える記録もされないような事物や現象の発見を通して、自身を見つめる、根底にあるものは何かを探る問いの提示を目的としている。





フカミ エリ Eri FUKAMI

東京藝術大学大学院



> Instagram



にんげんたちの棲むところ

2024 繊布
サイズ可変

じねん

2024 油彩、パネル
227.3 × 181.8 × 6cm

あなたに会いたくて。

2024 油彩、パネル
162 × 130.3 × 6cm

棲むもの

2024 油彩、パネル
116.7 × 91 × 6cm

想

2024 油彩、キャンバス
65.2 × 50 × 2.5cm

higher self

2024 油彩、キャンバス
116.7 × 91 × 3cm

幼少期に読んだイソップの寓話をきっかけに、古代ギリシャ神話に惹かれた。神々が繰り広げる愛憎と葛藤の物語は、例えば「オルフェウスとエウリュディケ」と古事記の「イザナギとイザナミ」のように、遠い土地、文化、宗教思想の中にも共鳴する。それは、私の中にある絵画空間への意識（線や間・空間）にも宿っている。古代から現在までの時間を飛び越え、八百万の神、そして私たちに元々備わっているであろうアニミズム的な概念として繋がりながら、絵の中の人間たちへ生命や物語を吹き込むのだ。

小林 由 Yui KOBAYASHI

東北芸術工科大学大学院

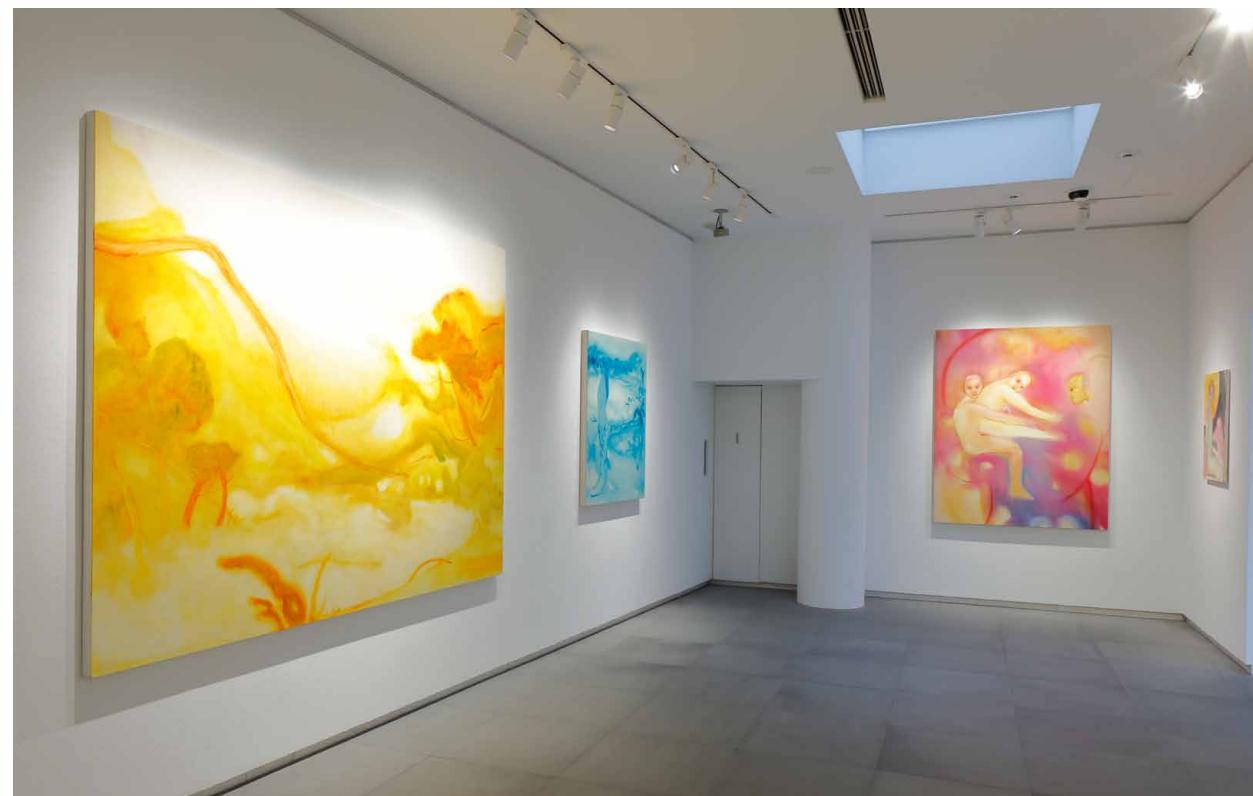
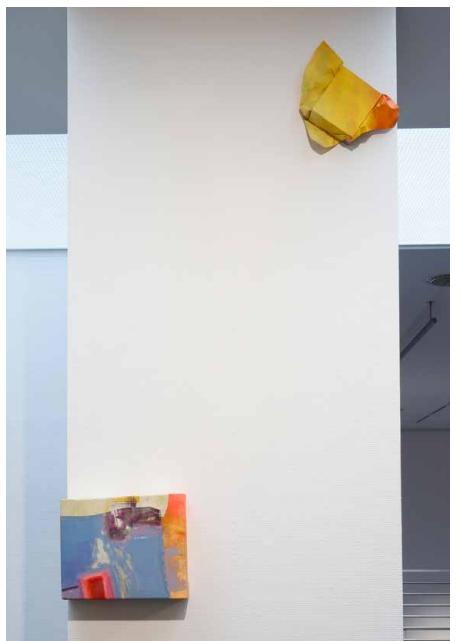
My Soul Train

2024 キャンバス、油彩、ミシン糸

幼少期からのストリートダンス経験が、美的感覚と身体感覚に深い影響を与え、絵画制作の基盤となっている。制作プロセスはヒップホップ音楽のサンプリングに着想し、描いた絵を切り裂き、ミシンで即興的に再構築する。異なる視覚的エッセンスが組み合わさり、新しい形が生まれる瞬間に、まるでダンスのリズムが画面を駆け巡るような躍動感を感じる。この作品では、ダンスや絵画、ファッションといった異なるジャンルの垣根を超えて通底する「心の電車」を体現するため、自分が強く影響を受けたアメリカの音楽番組「Soul Train」からサンプリングをおこなった。



> Instagram





李 燦辰 Cachen Li

多摩美術大学大学院



> Instagram



Numina 2XXX

2024 ミクストメディア
サイズ可変

Postwar

2024 ミクストメディア
サイズ可変

Inception of Existence

2024 ミクストメディア
サイズ可変

物質の形態と時間の経過による変化を探求し、物質同士が関係し合うことで生まれる流動的な状態を明らかにすることを目指す。

生成、変形、曖昧な状態が作品の核となり、固定的なものではなく、絶えず変化する存在として表現している。

作品では、自然と人工物の境界を曖昧にし、それによって本能と理性、過去と未来といった対立する概念が同時に共存する空間を生み出している。金属は人間が生み出した技術や創造の痕跡を想起させ、変形や錆といった時間の影響によって新たな表情を見せる。絵画は私自身の感覚や経験が反映され、感情や思考を可視化する要素となる。また、植物は不可逆的な時間の流れや自然の力を感じさせる存在である。これらの要素は互いに影響し合い、文化、時間、記憶が交差する場を形作っている。

こうした作品では、過去、現在、未来が断片的に共存し、時間が循環的であることを示している。物質と時間が織りなす複雑な関係性を視覚的に表現し、観る者に多層的な解釈の余地を与えていた。

このように、作品は単なる視覚的な体験にとどまらず、物質、時間、記憶が相互に影響を与え合う複雑な対話を生み出す装置として構築されている。観る者はその空間の中で、固定化された物語ではなく、多層的な感覚と概念の交差点に立つことを求められる。物質と精神、過去と未来といった対立が、絶え間なく変化し続ける空間の中で動的に再構築されていく。



CAF AWARD 2024

Review

November 26, 2024

審査員 弘前れんが倉庫美術館 館長

木村 紗理子

×

Tokyo Art Beat
エグゼクティブ・エディター

野路 千晶

×

東京国立近代美術館
主任研究員

榎田 倫広

CAF賞2024審査を終えて

—最終審査、大変お疲れ様でした。入選作家みなさまの作品について、簡単にコメントいただけたら嬉しいです。

野路 審査をした順番でみていきましょうか。私は作品審査でフカミさん(P.21)を選びましたが、今後マーケットサイドからもいっそう人気が出そうな印象を受けました。

榎田 技術はありますね。あくまで個人的な感想ですが、彼女の作品のステートメントとして「日本人古来の」というコメントが出てきたかと思いますが、そこに違和感を感じました。私はその「日本人古来の」という点と、この絵画がどのように結びつくのかが、まだちょっとわからないというのが正直なところです。

木村 その辺は確かに、言葉にしないほうが良かったかもしれませんね。語りすぎるとうまくいかなくなるというか、整合性を持たせようとするのではなく、むしろもっと自由に描いた方がいいのかもしれませんと私は思いました。フカミさんの作品は、対象がぼやけていて具体的な人の顔にならないほうがいいと個人的には思いました。

野路 伊藤さん(P.17)の作品は、作品のクオリティは高いですが、もう一声欲しいです。地上の搖れを様々なバージョンで見ることができる本作は、ご本人の被災経験が軸にあるということでした。ですので、今の地上の搖れを見せる、リアルな体験だけではなく、そこからもう一展開あると表現として納得できそうです。今後、見せ方のバリエーションだけではなく表現の深度を追求されることを期待します。

榎田 意外と音だけでいいかもしれません。

木村 そうですね、VRにしなくともいいかもしれません。コンセプトにもっと共感できる道筋を何か作ってあげないと、単なる地震を体感できる装置みたいにも見えてしまいますね。出発点として、伊藤さんが震災の時に被災地にいたという強い動機がありますが、出来上がった作品からはゲームのような現実感の無さを感じさせるという乖離があるので、何か強いコンセプトでつながるといいです。技術力が高いので、発展していきそうな作品です。

榎田 新井さん(P.16)の作品は造形としては成功しているものと、あんまりうまくいっていないものがわりとはっきりしているという印象を受けました。実際に自分の身体の一部を型取ってその断片を繋ぎ合わせるという手法を取っているとおっしゃっていましたが、実際にこれは拳だって分かるものと、どこの部位を型取ったものか、にわかに分からぬものがありますね。身体であることが分かりそうで分からぬ

いようなバーツ、組み合わせであると面白いと思いました。その絶妙なサジ加減が難しいですね。

野路 そうですね。何か大切なことを追求している様子はわかりますが、どのように作品を見て、何を受け取ったらいかという手がかりを得づらかったです。これは経験の積み重ねによるところも多いかもしれませんですが、人に見せるとという観点からのもう一飛躍があれば良さそうです。

木村 制作プロセスを聞かないと伝わりにくいですね。彫刻として見せるためには何の説明もなく、まず造形的に伝わることが非常に重要なと思います。その部分が弱いというか、少し細分化しすぎているんじゃないのかなとは思いました。例えば、大きな革で身体の部位だということがある程度分かるものが崩れていくとか、身体を型取ったものを裏返しされているとか、そういうことが想像できると、形から見えてくるものがよりアリティをもって感じられるようになりますが、密度が高すぎて、そこを読み取ることが難しいと思いました。

菊池さん(P.19)の作品は、最終審査で展示されたものが1点でしたが、作品が複数欲しいと思いました。物語の複数性というか、リサーチはたくさんしていらっしゃるので、それぞれの個人の物語が絶対的な神話みたいなものではなく、日常の中から立ち上がりてくる複数の声がある方がよりコンセプトが伝わったのかなと。

野路 壁にかかっていた造形物が必然性を感じられず、木村さんがおっしゃるように複数あれば匿名の様々な人や声、という形で意味が生まれたかなと感じました。展示では資料、作品、ご本人の声を複合的に展開していましたが、それぞれが接続して感じられず、おそらくそれは展示方法で解消できる部分もあるのかなと思いました。

木村 これまで漆を専攻されていたので、まだまだそういう展示の見せ方の経験は浅いかもしれません。展示を重ねていくとともに面白い展開がありそうです。

隣の海亭さん(P.18)、面白いと思いました(笑)。「これで私はずっといくんです」じゃなくて、この展示で登場したのは複数あるキャラクターのうちの一つでした。すべてがいろんな設定の中で作られていて、一つの面を見たという意味で面白いなと思いました。この一つで完成度を求めるべきなことがないんだなということが。

樹田 テーマが高齢化社会の問題だったというのは面白くなと思ったんですが、一方で本人の語り方がやや危ういなと思いました。「我々はそんなに長生きするべきなのか」みたいな言い方は、無用な誤解を招きかねないので慎重に設定すべき論点だと思います。

野路 小林さん(P.20)は、展示空間に本物のミラーボールを入れるなら、照明を暗くするなど工夫があるべきだったかもしれません。作品全体では、ご本人が幼少期からダンス

をなさっているというバックグラウンドと、絵画の接続が端的でよかったです。また、体を使うことと、画風を操るという関係性もスムーズに理解できました。

木村 完度が高い作品だなとは思いますね。一方でこのシリーズの他の何を作っていくのかなと、他の作品への欲求はあるのかなと思いました。

野路 私が想起したのは、小畠多丘さんの制作スタイルです。小畠さんがダンスを彫刻で表現してきたように、小林さんは絵画で表現していくという今後を想像しました。

樹田 もうちょっと動きがあつてもいいかなと思います。綺麗にミシンで縫っていたので、その分動きを画面から感じられるかというと、どうでしょうかね。

木村 フレームからはみ出しているところには動きがありますが、フレームの中は割としっかり縫い目があるというところがちょっと不自由な感じがあるかもしれないですね。

樹田 画面とフレームというのが一緒になって出来上がっていくものではないように見えました。せっかくこういうシェイプドキャンバスを使っているのであれば、その形 자체も画面と一緒に立ち上がりていくように見えると良いかなと思いました。

樹田 リー・ムユンさん(P.10)の作品は、社会におけるアウトサイダーという普遍的なものにつなげる視点がすごくいいなと思いました。気になるところがあるとすれば、作中の演

劇が稚拙すぎる点です。「今宇宙の仕事に従事して40年、現在60歳の〇〇さんと繋がっています。」みたいな感じで、宇宙飛行士と電話が繋がっているシーンがあるんですが、その方の声が明らかに若者なんですね。もちろん創作だから若者が老人役をやってもかまわないのですが、作り込みの甘さを感じて、やや醒めた気分になってしまいました。

木村 そうですね、私もモチーフがすごく面白いと思うんですが、SFを使って現代の何か別の局面について語るという手法自体は割とよくあるというか、例えばミン・ウォンとかもやっていて、そういう作品、作家たちと比べたときにその稚拙さが気になります。私は展示の展開の仕方も結構気になって、もっとシンプルにした方がいいように思いました。展示空間の中の植物は本当に必要かとか、プラウン管テレビのようなメカニックなものだけにするとか、ある時代性を感じさせるようなものだけで構成するとか、もう少し作品の世界観をしっかり作り込んだら、より説得力があったと思いました。あるいは、少しクスッと笑えるとか、ちょっと頼りないとか、ちょっと抜けているような世界観にしてしまうとか。もしその世界観がちゃんと貫けていれば、若者同士の演劇だったとしても成立するように思います。

木村 鈴木さん(P.6)はやりたいことが一貫していて、すごく真剣に彼女の人生や家族に起きていることと向き合っていました。彼女の大事にしているものを、私たちもちゃんと尊



重したいという気持ちになる作品です。今回はあるものを全部展示に持ってきてくれた印象でしたが、そこからさらにもっと抽象化されたものとして、自分の作品が成立していくようにならいいという、将来像が展示の中に描けていくという意味でも、将来性ある作家と言えます。

野路 作品のテーマであるご家族のことを考えてきた時間の積み重ねを感じました。今回の選考作品には「身体」や「人間」に向き合ったものが多く、それぞれにインパクトがありましたが、それらの作品を見た後にも鈴木さんの作品を思い出すことがありました。壁には本作の背景を表すテキストが貼ってありましたが、審査ではそれを最初に手渡され、目を通してから作品を拝見しました。そのステートメント文がなかったら、作品の受け取り方はもう少し変わっていたかもしれません。

野路 リ・サンシンさん(P.22)の作品は、審査の時に聞いたお話をから、彼は作品というよりも作品から発せられるオーラだったり、見えないものを感じているという印象を受けました。世界の美術シーンで今、オカルト的要素を取り入れた作品を見かけることが多くありますが、そのムーブメントとも接続するような作品の趣を感じました。ただ、作品ステートメントに書かれた真意がややわかりづらく、要素が複雑だからこそもう少し噛み砕いた説明があると良さそうです。

樹田 キリスト教的モチーフやカバラ数秘術にも触れて

ましたが、信じている人にとって、すごく切実なモチーフではあるので、それらが作品に使われる必然性というものをもう少し考えて欲しいかなと思いました。

木村 しかも自分は無神教であると言い切ってしまうと、やっぱりある種の人たちにはちょっと受け入れがたい感覚を抱かれてしまう可能性がありますね。そういう見方も意識したほうがいいかなと思いました。

大和楓さん(P.8)の作品は、書類審査・作品審査と経て、最後の展覧会になってようやく彼女の本当の意図、みたいなものを表してきたと感じました。ストレートに沖縄のことを知って欲しいと思っても、沖縄以外の多くの人たちはなかなか興味を持ってくれない。真っ向から伝えるのではない方法で、情報へアクセスできる道筋を作りたいというようなことを仰ってました。そこでようやく腑に落ちる感覚がありました。彼女は「カチャーシー」を教えないわけではなく、沖縄の歴史や現状を情報共有したい、その手段として、この作品のようにユーモラスな方法を思いついたということは興味深いです。

野路 制作された新聞を拝見すると、本文はフランクな口調、編集後記では堅実な語り口など、コーナーごとに違うキャラクターが見えて、その使い分けも興味深いです。テーマやそれに取り組む姿勢はいたって真摯ですが、ご本人は親しみやすい雰囲気で、そのギャップも魅力的です。

本間さん(P.12)の作品は、ドキュメンタリー映像として成立

させるためには登場人物それぞれの深淵を覗けるような瞬間がもう少し見えるといいと思いました。あるいは何を見せたいのか、もう少し焦点を絞るのもいいかもしれません。今はVR内で出会った人々に話しかけて写真を撮るという内容で、見え方としては街頭インタビューに近い。どこを掘り下げるかが少しづやけているので、その点を定めて掘り下げると表現としてより強くなるのではないかでしょうか。

木村 実際に表現しようとしていることを他の人に伝えようとするならば、レクチャーパフォーマンスの形態にしてみるなど、もう少し編集の方法を考えないと伝わりにくいかもしれないですね。VRチャットの世界のことを知らない人にとっては、そもそもこの状況が何なのかわからないと思います。展覧会を見に来る不特定多数の人たちは、VRチャットが何なのか分かる人がそもそもまだ多数派ではないという前提に立って作っていく必要がありそうです。せめて、本作について何かステートメントがあるのか、あるいはナレーションが入っているのか。そういう指標も必要かもしれません。

樹田 確かに、本間さんが自分自身をアバターとしていること自体が面白いポイントなのですが、VRチャットに親しくない人からすると気づけない点ですよね。

木村 そうですね。VRチャットは普段は誰も自分の姿を晒さない場所で、なのにこの映像の中では本間さんは自分自身のリアルな姿を晒しているという異常性みたいなものも、VRチャットについて知らない人には伝わらないというか、

「潜入してみた」みたいな設定と前提を教えてもらわないと伝わらないと思いました。VRの世界に全く入ったことがないというような人たちに、この作品をどう伝えていくのかという視点を持つと、作品の作り方が変わってくるんじゃないかなと思います。

一方で同じ場所で展示していた森田さん(P.14)は、設定がうまく理解できなかったとしても造形的に面白いっていう強みがありました。細かく設定がわからなくても面白い。

樹田 同感です。その独特の荒さというか、わかりやすさというか、技術的には伊藤さんや本間さんの方が高いと思うのですが、作品審査の時に山内祥太さんのエピゴーネン的なものに見えるのではないかと危惧していましたが、今回改めて作品を見て、ご本人とお話をしていたら、必ずしもそうではなかったです。彼自身の内的なモチベーションがしっかりあり、それが作品の形や媒体に結実しているというのがよくわかり、好意的にみることができました。一つ、サウンドは工夫の余地がありますね。

コンペティションという性質上、どうしても受賞者を選ぶ形にはなりますが、本展に出演された12名の作品はどれもとても素晴らしい作品でした。皆さんの今後の活動も楽しみですね。

—審査員みなさま、ありがとうございました。



CAF 賞 2024 入選作品展覧会

2024年11月26日～12月1日

代官山ヒルサイドフォーラム F棟 ヒルサイドフォーラム

新井 浩太 武蔵野美術大学大学院

伊藤 道史 東京藝術大学大学院

海亭 彩之介 東北芸術工科大学大学院

菊地 那奈 東北芸術工科大学大学院

小林 由 東北芸術工科大学大学院

鈴木 晴絵 女子美術大学大学院

フカミ エリ 東京藝術大学大学院

本間 悠暉 東京藝術大学大学院

森田 翔稀 東北芸術工科大学

大和 楓 金沢美術工芸大学

李 燦辰 多摩美術大学大学院

リー・ムウン 東京藝術大学大学院

主催 | 公益財団法人 現代芸術振興財団

会場設営 | HIGURE 17-15 cas

グラフィックデザイン | Dynamite Brothers Syndicate

会場写真 | 木奥 恵三

ポートレイト、審査写真 | 西田 香織

公益財団法人 現代芸術振興財団

TEL 03-6441-3264

E-mail contact@gendai-art.org

