



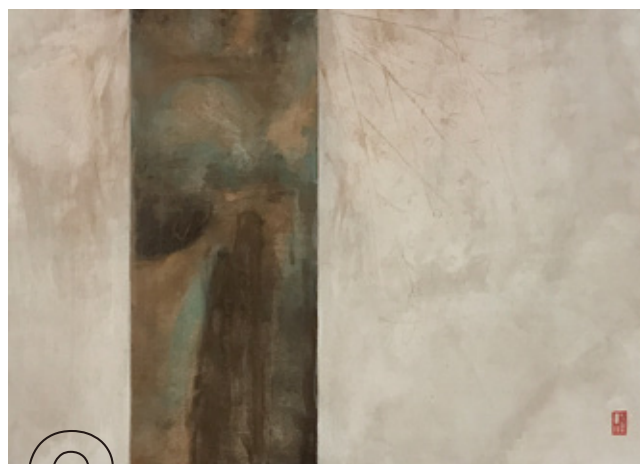
ときには、直感に従って動くことがあってもいい。
A-TOMの青井が本気で恋した作品だけを選びました。

Sometimes it's OK to act on your intuition.
Aoi of A-TOM has selected only the works that he truly fell in love with.

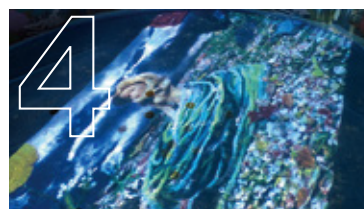
二回目のA-TOM ART AWARD。昨年は「都市」と「自然」をテーマに作品を選出しましたが、今回はあえてテーマを設けず、A-TOMの青井氏が「これは!」と直感的に閃いた作品だけを選びました。たくさんの作品の中から、青井の心に直球のストライクをズバッと投げ込んできた5作品。そもそもアートってイナヅマに打たれるような、恋にも似た感覚を楽しむものだと思うんですね。

This is the second A-TOM ART AWARD. Last year works with the themes of "city" and "nature" were selected, but this time there was no set theme, and Shigeru Aoi of A-TOM chose works that intuitively inspired the feeling of "This is it!" From the many works, five of them struck straight ball strikes in Aoi's heart. Art, in the first place, is a feeling similar to love, like being struck by a bolt of lightning.

1 Keisuke Tawara



2 Kenta Takahashi



4 Mana Candice Ohno



5 Chihiro Yamazaki



Gouki Ohta

What's A-tom Art Award?

東京藝術大学社会連携センター伊東順二特任教授と株式会社アトムが手を組み、2017年創設した賞。若手アーティストの育成を図るとともに、企業と大学がコラボして文化事業の創造を行うことを目指す。

An award founded in 2017 by Project Professor Junji Ito, Center for Social Cooperation Tokyo University of the Arts, in collaboration with the A-TOM Co. Ltd. The award aims to nurture young artists along with creating cultural projects in collaboration with companies and the university.



Junji Ito
伊東 順二

美術評論家、キュレーター
東京藝術大学社会連携センター
特任教授

アート、音楽、建築、都市計画など分野を超えたプロデュースを多数手がける。1995年「ベニス・ビエンナーレ」日本館コミッショナー。2005年～13年富山大学教授。08年～12年「金沢町楽市」実行委員長。前長崎県美術館館長。パリ日本文化会館運営審議委員。富山市ガラス美術館名誉館長。「藝大アーツイン丸の内」総合プロデューサー。

Art critic, art producer and project planner. Has worked on prolific productions beyond various fields such as art, music, architecture and city development planning. Was the Japanese Commissioner in charge of the Japan Pavilion at the 46th Venice Biennale in 1995. 2005～13 Professor of University of Toyama. 08～12 "Kanayamachi Rakuichi" Executive Chairperson. Former Director of Nagasaki Prefectural Museum. Served as Commissioner in the opening exhibition of Maison de la culture du Japon a Paris "LE SIECLE DU DESIGN" and also served as a member of Planning Committee of Maison de la culture du Japon a Paris. Honorary Director of Toyama Glass Art Museum. General Producer of "Geidai Art in Marunouchi".

テーマは「軒下」。どっちつかずの場所が、日本らしいと思う。

The theme is "Under the Eaves".
The place is neither "in" nor "out" doors —a uniquely Japanese space.

美術学部絵画科油画専攻4年

俵 圭亮

出身は長崎県。「大学に入り、上京してから、日本のアイデンティティを強く意識するようになった」と言う。日本には急流河川が多く大河がない、日本の文化の移り変わりはそうした川の流れに似ていて、特に東京は文化の流行を受け入れやすく、人もそれによって変わっていく。「一神教の西洋とは異なり、日本は多神教の国。いろいろなものが混ざり合い、独自の文化を地域ごとに作っている。グローバルという単語をよく聞けれど、本当のグローバルとは特色豊かなローカルの集まりなんじゃないかって思うんです」

今回受賞した2作品は、どちらも「軒下」がテーマだ。「軒下は日本独自のつくりで、家の外でも内でもない、どっちつかずの場所。それが日本らしいと思うんです。よく日本人は曖昧だと言われるけれど、どっちかに決めようとするから戦いが起こる。『どっちでもいい』じゃなくて『どっちもいい』という考えは、日本独自のアイデンティティであり、強さでもあると思います」

人は軒下を往来しながら人生を歩む。やがて、川が海へ行き着くように、人も母なる海へ向かっていく。『海腹川背』という言葉もありますが、海が人の行き着く場所だとしたら、腹は人が生まれるところ。つまり人は海へ帰ることで、再び循環するんです」

彼は卒業後、故郷へ帰る。亡き父のあとを継ぎ、農業を営むためだ。「僕の将来は田舎に帰ることで一見、先が見えてしまったかもしれないけれど、その未来は僕自身が作るもの。海に帰って終わリじゃない。循環の物語がそこから始まるんです」

Faculty of Fine Arts, Painting Department, Oil Painting, 4th year

Keisuke Tawara

He is from Nagasaki Prefecture. "I entered college and after coming to Tokyo, gained a strong sense of Japan's identity," he said. In Japan there are many fast-flowing rivers but no big rivers. The transformation of Japanese culture is a lot like the flow of these rivers, especially in Tokyo where cultural booms are easily accepted, and the people there change accordingly. "Japan is a polytheistic country, unlike the western world with its monotheism. Various things are blended together, resulting in a unique culture in each area. When the word global comes to mind, I think the real meaning of global is the rich characteristics of local gatherings." These two award-winning works are themed "Under the Eaves". "These eaves are unique to Japan; they are place that are neither indoors nor outdoors. It's very characteristic of Japan. Japanese are often said to be vague, but the battle often occurs when we are trying to decide which way to go. Rather than thinking "whichever is OK", we think "both are good"; I think it is a part of Japan's unique identity, and one of its strengths." A person walks through life passing under the eaves. Much like a river flows to the sea, eventually people head to Mother Sea. "Umiharakawase" is a saying that means the sea is where people will end up in, and the mother's womb is where people are born from. When a person returns to the sea, they start the cycle again." After graduating, he will return to his hometown. He will take over for his deceased father and do agriculture.

"At first sight, returning to the countryside may make it seem as if you can see what lies ahead of me, but the future is what I make of it. It is not over once I return to the sea. A new story in the cycle will start there."

高橋 健太

「日本画のアカデミズムを考えるとたくさん手数をいれ、画面を複雑にしたものをよしとする風潮があるように思うんです。でも古来、日本の画直観はミニマルでモダンなものに表されてきました。この魅力を表現したいと思ったんです」

今回、受賞した作品のひとつ「街」は、建築物や工場で床面や階段などに使われている「縞銅板」を銀箔で表現し、それと対比させるように暗闇に浮かぶ月を描いている。黒と白銀。都市を象徴する文様と、昔から日本画のモチーフとして頻繁に用いられてきた月。その対比が静けさをうみ、余計なものをすべて削ぎ落とした潔さが際立っている。また、作品「木」では、日本画のモチーフとして好まれる木を直線的に描くことでミニマルな印象を演出。豊かな装飾性やデザイン性をもつ琳派の描き方を踏襲しながらも、日本独自のミニマリズムを表現し、究極の完全世界を表現した。

「ミニマルな絵を描くようになり、生き方も考え方もシンプルになりました。今まではあれこれ悩むことも多く、たくさんモノに溢れた生活を送っていたけれど、どこか割り切れて、手放すことができた。まあ、まだ迷うときもありですけど(笑)」

今、興味があるのはストリートカルチャー。

「たとえば壁に木を一本描くにも、手数を減らし、一発で決めるのは水墨画でもグラフィティでも同じ。そうやって、日本画の技法をベースにグラフィティの要素を取り入れながら、現代に馴染む新しいアートを創り、日本画の限界に挑戦したいですね」

ミニマルな絵を描いていたら、生き方までシンプルになった。

By drawing minimalistic pictures, the way of life became simplistic.

Kenta Takahashi

"In regards to the academism of Japanese paintings, I think there is a tendency to value screens that are complicated with lots of work. Since ancient times, Japanese values were expressed as minimal and modern. I want to express this charm."

This time, the award-winning work, "Town", uses silver leaf (silver foil 銀箔) to present striped metal plates used on the floors and stairs of buildings and factory floors, while contrasting it with the moon floating in the darkness. It is black and white silver. This pattern that symbolizes the city and the moon that has been frequently used as a motif in Japanese paintings since the olden days- these two create a serene atmosphere, and highlight simplicity that remains from eliminating the extra details. Also, in the work "Tree", the tree, a motif often used in Japanese paintings, is drawn with a straight line to create minimal impression. While following the rich ornamental and designful character of the Rin school (Rinpa琳派) drawing style, it expresses unique Japanese minimalism, and ultimately expresses the complete world.

"I began drawing minimalistic pictures, and my way of life and way of thinking became more simplistic. Until then, there were many things to worry about, and I lived a lifestyle full of things, but at one point I was able to divide it all and let it go. Well, there are still times where I feel lost (laugh)."

Now, the artist is interested in street culture.

"For example, even when drawing a tree on a wall, to reduce the number of steps and draw it in one shot is the same as in ink paintings as it is with graffiti. In this way, I incorporate the techniques of Japanese paintings as a base for graffiti, creating new art that is familiar in modern times while challenging the limits of Japanese paintings."

歴史にハマったのは、ガンダムがきっかけなんです。

An addiction to history started with Gundam.

太田 剛気

彼の頭の中には「皇州」という架空の国が存在する。古代から現代まで連続と続く歴史を持ち、たくさんの男たちが権力争いに奔走する国家だ。そこには国王もいれば、皇帝もいる。議院内閣制もあれば、貴族制度もある。日本の歴史のさまざまな時代が交錯するような「皇州」の歴史から、彼は、あるときは主要な人物のポートレート、またあるときはたくさんの男たちが戦う合戦の様子を描く。べったりと紙に張り付くような平坦な絵はシルクスクリーンによるものだ。

「なんとなく、平滑な絵を描きたいと思っていて。大学3年生までは油絵を描いていたんですが、油絵の具で平滑な画面を作るには限界がある。それで、シルクスクリーンを始めたんです」

もともと歴史が好きだった。特に、日本の近現代史が好きで、自民党の一大支配が長く続いた「55年体制」が汚職や内部紛争を原因に、少しずつ崩壊に向かっていく様子はワクワクする。

「歴史にハマったのはガンダムがきっかけなんです。ガンダムって時代背景や登場人物の設定が細かいんですよ。メインの物語の裏で実はいろいろなことが起きていて、無名の人たちが活躍している。そういう設定資料集をみるのが好きで、自分でも作ってみたいくなったんです」

いずれこの「皇州」を舞台に、映像や漫画やゲームを作ってみたいと彼は言う。人間っぽい泥臭い歴史を、この、紙にべったり張り付いたようなコミカルな登場人物たちが、どのように演じるのか。彼の頭の中では、すでにその構想が始まっている。

Gouki Ohta

An imaginary country called "Koshu" exists in his head. Its history continues from ancient times, and many men struggle and fight for power. In this imaginary country, there are both kings and emperors. There is a parliamentary cabinet system and an aristocratic system. The various eras of Japan's history, at one time, are mixed together in "Koshu", and from this history he draws a portrait of the main character, and at another, of a battle where many men fought in. It is a flat piece combining pictures made from paper and silk screen.

"I wanted to somehow draw a smooth painting. I was painting with oil up until the third year at university, but oil paints limit the ability to make a smooth surface. So I started silk screening."

He originally liked history. He especially liked modern Japanese history, where the Liberal Democratic Party's rule under the political framework of 1955 would gradually collapse due to corruption and internal disputes.

"The reason I got into history was Gundam. The settings of the characters and the background of the era are very detailed. Behind the main story there are actually various things happening, and even the less known people are active. I liked watching the materials for such settings, and wanted to create it myself, too."

In the future, he says he wants to make movies, comics, and games based on "Koshu". How do comical characters like those stuck to the paper play out in this muddy history? The plan has already started in his mind.

美術学部絵画科日本画専攻2年

大野 キャンディス 真奈

「しばらく精神的にダウンして、そこから抜けられなくなったことがあったんです。でもある日突然、頭がポジティブに切り替わって、『人生はもともと超クレイジーだから、まあいっか』って思えた。そして、人間は不思議の国のアリスみたいだなって思ったんです。どうせこの世界から抜けられないなら、思い切り楽しんじゃおうって」

そのあとに作ったのが受賞作品。水に不思議な映像が投影され、延々とループする。気づいたら、誰もがその世界から抜けられなくなっている。

「もともと高校生くらいの頃にプライベートで悩むことが多く、SFやファンタジーの映像を観て救われていたんです。特にティム・バートンが大好きで、私も彼みたいな映像を作りたいって思っていました」

大学1年生のときには、“受験絵画”が染み付いた自分から抜け出そうと、自分の脳みそを模したおもちゃを徹底的に破壊する映像を撮った。今は小野小町が現代の少女に取り付き、隠れた歴史を暴いていくというSFを撮影中だ。一人で脚本も書けば主役も演じる。カメラを回し、アフレコもする。

「作品を作るのは苦しいことも多いけれど、やっぱり楽しい。気分が落ち込んだ時に暗い作品を観ると余計に落ち込むから、観た人が明るくなれるようなものを作りたい」

独特の世界観を表現することで、自分の心情を昇華する。以前はダンスで自分の心情を表現していた。それが今は映像という手段に変わったが、彼女が表現を追求する、悲哀の中におかしみのある独創的な世界観は、以前とあまり変わらない。

Faculty of Fine Arts, Painting Department, Japanese Painting, 2nd year

Mana Candice Ohno

“I had been in a low mood for a while, and I could not escape from it. Then one day, my mind suddenly switched to a positive state, and I thought to myself, ‘Life is originally super crazy, so why care?’ I then thought humans were a lot like Alice in Wonderland. If we can’t escape from this world, we might as well enjoy it!”

It was after this that she made this award-winning work. A strange image is reflected onto water, creating an endless loop. When you realize it, nobody can escape this world. “In my high school days, I often struggled with private problems, and watching SF and fantasy movies allowed me to escape. I especially loved Tim Burton’s, and thought that I’d like to make movies like his.”

As a freshman at university, she tried to come out from the mindset of painting works that fit the “entrance-exam” standard, and took a video where she completely destroyed a toy that resembled her brain. She is now shooting a SF that attempts to uncover hidden history with Ono Komachi entering a soul of a girl in the present time. She writes the script herself, and also, performs as the main character. She turns the camera and also does postrecording.

“Making films is often very laborious work, but it is still fun. When I am feeling depressed and I see a dark piece of work, I become more depressed, so I’d like to make works that help bring the viewers more into the light.”

By showing a unique view of the world, her feelings are sublime. She used to express her own feelings through dance. Although her means have changed to video, she is still pursuing how to express humor amidst sorrow in her unique world, something that has been continuing regardless the change in medium of expression.

高校の頃、ティム・バートンみたいな映像が作りたかった。

In my high schools days, I wanted to make movies like those of Tim Burton.

大学院美術研究科後期博士課程2年

山崎 千尋

「アトリエに籠って絵を描くよりも、街に出てイタズラする感覚で作品を作りたかったですよね」
彼が作るものは写真だったり、映像だったり、インスタレーションだったりさまざまだ。「何を作るか」というアイデアは、外にいるときに閃くことが多い。

「今回、受賞した作品はピューロランドが舞台。僕は昔からピューロランドが好きで、彼女とデートをした時にアイデアが浮かんなんです」

サンリオのキャラクターが主人公となるピューロランドは、誰もが思い描く「かわいい」を具現化した世界。だが「かわいらしさ」というものは必ずしもそのものの自体が独りてに発するものではない。世界に存在するあらゆるものは、社会がもつ価値や規範を自ら受け入れ、自分のものとすることによって、イメージを普遍化していく。そんなことを考えていたとき彼の頭の中に浮かんしたのは、以前からモチーフとして関心を持っていた「パンパンガール」だった。

「GHQの将兵と関係を持っていた女性には生存戦略として彼らの相手をしていた人、恋愛をしていた人などいろいろな人がいましたが、一様にパンパンガール（街娼）と呼ばれていました。派手に化粧し、かわいらしさを演じているその姿は愚かしくも愛おしい。戦後『かわいい』を作り続けて世界へと発信してきたサンリオと組み合わせる事でその美醜を表現しました」

社会の仕組みの中で強られる「構造的な暴力」と、その中で同時に存在している美しさ。その2つのベクトルが混ざるところに、彼の作品の魅力がある。

アイデアは、
ピューロランドでのデートがきっかけ。

The idea came from a date at Puroland.

Graduate School of Fine Arts, Doctorate Course, 2nd year

Chihiro Yamazaki

“Rather than drawing locked up in my atelier, I wanted to create a work with a feeling of going out and being mischievous.” He makes various pictures, videos, installations, and such. The idea of “what to make” is often sparked while being outside.

“The award-winning work this time is set in Puroland. I have liked Puroland since long ago, and an idea came to mind when I was there on a date with my girlfriend.”

Sanrio’s characters become the heroes at Puroland, a world embodying the “kawaii (cute)” that everyone envisions. But this “cuteness” is not necessarily generated by itself. Everything in the world is affected by the values and norms that society has placed, and making it your own makes it the universal image. When he was thinking about this, what came to mind was a motif that he was interested in before, “Panpan Girl”.

“There were women who had relationships with the GHQ officers, who opted this way as a survival strategy, while others, for romance, but they were all referred to as pan-pan girls (street prostitutes). They put on lavish make-up, played up the cuteness, and were kind of foolish, yet, loveable. Sanrio was created after the war to continue making this “kawaii (cute)” and to disseminate it to the world.” In this framework of society, there was “structural violence” and beauty existed along with it. Where these two vectors combine is the charm of his work.