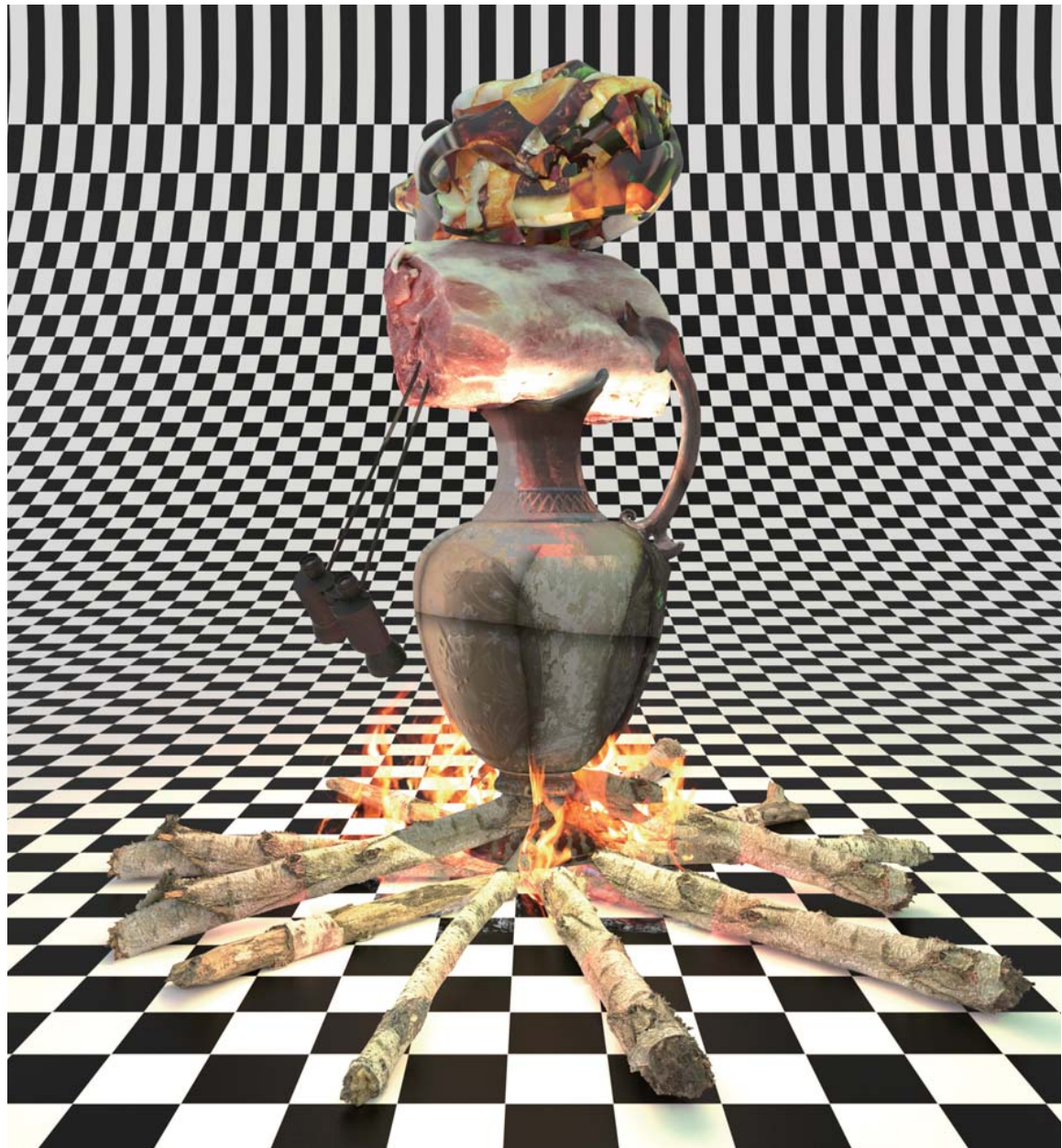




不完全な監獄

Naoya Hirata



Adventure



Wild view #2



Magic carpet (上) お化けくんと猫 (下)



Big Dipper chicken



Ouija #1 (The Prodigal Son)

第 18 回グラフィック「1_WALL」グランプリ受賞者個展 平田尚也展「不完全な監獄」

大袈裟に「仮想世界」とか「仮想現実」とか言ってしまうとおぼろげに羞恥心を感じる今日この頃。それくらいコンピュータ上の空間は日常的なものになりました。そんな場所に、有用とはいえない造形物が存在することは良いことです。無駄なものがあるからこそそのリアリティですね。目的よりも、衝動や思い込みでつくられたものは、時として我々の健全で平凡な判断に戸惑いをもたらしてくれます。スッキリする答えよりも、モヤモヤした疑いに出会うことが、やはり面白いことです。そういった意味合いで、平田尚也の3D データの彫刻作品は腑に落ちない要素でいっぱいです。なぜレディメイドの素材を使うのか？ なぜ重力構造を持っているのか？ なぜシメトリカルな形態なのか？ そして、なぜ実物ではいけないのか？ 云々。素材にしているレディメイドの日用品のサイズから推すると、彫刻としては常識的な1〜2メートル程度のサイズで、しかも台に置かれていたりするから、モニタ上で見る限りそれは実際に存在している作品の記録写真のように見えます。そのパロディ的なバーチャル感が一つの面白みになっているわけですが、では、実物が置いてあることが当然のギャラリー空間ではどうなのでしょう。物理的にも情報的にも経済的にもどのように流通させるのか、そのあたりが大変興味深い作品です。

菊地敦己（グラフィックデザイナー）

昔思い描いていた自分の作家像と今の自分とを比べてみると、なんでこうなってしまったのだろうとつくづく思うが、「仮想空間」の中で彫刻を構築し、存在の在りかを確かめるような今のスタイルはかなりはまってきている。思い返せば小さい頃からインターネットやデジタルゲームに囲まれて育ってきた私である。今こうしてバーチャルにどっぷり浸かったものをつくっているのは必然的なことなのかもしれない。特に最近に至る所で仮想体験をすることが多くなってきて、そういったものにリアリティを感じることに抵抗がなくなっている気がする。それは YouTube で誰かのゲーム実況動画を見ているとき、Netflix で機械学習によっておすすめされたB級映画を見ているとき、Instagramのタイムラインに流れてくるどうでもいい料理の画像を見ているときetc. 全てはこのどこまでも続く愛すべき監獄の中での出来事で、その中の「モノ」は愉快で死の匂いがしない。/// 監獄はどちらか、つまらないことを言ってみる。

平田尚也

平田尚也 Naoya Hirata
1991 年長野県生まれ
2014 年武蔵野美術大学彫刻学科卒業
2016 年トーキョーワンダーウォール 2016 入選
2018 年第 18 回グラフィック「1_WALL」グランプリ
2018 年第 21 回文化庁メディア芸術祭アート部門審査委員会推薦作品選出

第 18 回グラフィック「1_WALL」グランプリ：平田尚也
グランプリ受賞者個展：「不完全な監獄」
2019 年 1 月 8 日（火）～ 1 月 25 日（金）11:00-19:00 日曜・祝日休館 入場無料
主催：ガーディアン・ガーデン
協力：株式会社堀内カラー、株式会社マル・ビ

審査員：
川上恵莉子（アートディレクター）
菊地敦己（グラフィックデザイナー）
白根ゆたんぼ（イラストレーター）
大日本タイボ組合
都築潤（イラストレーター）
*五十音順・敬称略

デザイン：大島慶一郎
編集・発行元：株式会社リクルートホールディングス リクルートクリエイティブセンター
ガーディアン・ガーデン
〒104-8227 東京都中央区銀座 7-3-5 ヒューリック銀座 7 丁目ビル B1F
TEL 03-5568-8818

The 18th “1_WALL” Graphics Competition Grand Prize Winner Naoya Hirata Exhibition: “Incomplete Prison”

Nowadays, talking in exaggerated tones about “virtual realms” or “virtual reality” can somehow make us squirm, so common and normal has the space on our computer screens become to us. The existence onscreen of forms one could hardly describe as useful is a good thing. Reality wouldn’t be reality without the presence of useless things. Things created not for any useful purpose but merely out of compulsion or for shock value on occasion upset our ordinary, sound powers of judgment. Rather than clear answers, in the end it’s more interesting when we encounter things that arouse fuzzy doubts.In that sense, the 3D data sculptures of Naoya Hirata are full of elements to perplex us. Why does he use readymade materials? Why do they have gravity-based structures? Why are they symmetrical? And what would be wrong with using real things? Judging from the size of the readymade everyday items Hirata uses as his materials, since the normal size of a sculpture would be between 1 and 2 meters and he intends to place them on something, when viewed on a monitor they look like photographs documenting works that actually exist. Their parody-like virtuality constitutes part of what makes them interesting; but what about in the context of a gallery space where actual objects are normally displayed? What I find especially interesting is how Hirata will market these works—physically, as information, and in economic terms.

Atsuki Kikuchi, Graphic designer

When I compare the image of myself as an artist that I envisioned long ago with what I am today, I wonder how I turned out this way. Nonetheless, I’m getting to feel quite at home in my current style: constructing sculptures in “virtual space” as if to confirm where they exist.Looking back, from the time I was small I grew up surrounded by the Internet and digital games. Maybe it was inevitable that today I’d be creating things completely immersed in the virtual realm.Recently especially, I’ve come to have lots of virtual experiences everywhere, and increasingly I feel more and more comfortable perceiving reality in such things. When I’m watching a live stream of somebody playing a game on YouTube, for example. Or when I’m watching a B-grade movie on Netflix that’s been recommended to me by machine learning. Or when I’m watching a video of somebody cooking something I have no interest in when it randomly comes up on Instagram. Everything happens in this endless lovable prison, and every “thing” inside it is amusing and has no smell of death. “Where is this prison?” I ask myself, just for the heck of it.

Naoya Hirata

Naoya Hirata
1991 Born in Nagano Prefecture
2014 Graduated from Musashino Art University with a concentration in Sculpture
2016 Work featured at “Tokyo Wonder Wall 2016”
2018 Grand Prize winner at 18th “1_WALL” Graphics Competition
2018 “Jury Selection” award in Art Division at Japan Media Arts Festival

Since its opening in 1990, Guardian Garden has undertaken a variety of activities to provide young creative artists opportunities and a venue to exhibit their works. At the center of the gallery’s activities are exhibitions of works chosen from open calls for entries by any aspiring talent.

The “1_WALL” series of open competitions was launched in 2009. Focusing in alternating rotation between graphic and photographic works, the “1_WALL” competitions and resulting exhibitions are held twice a year in each category. The judging panel is typically composed of leading members of fields including advertising, design and photography, and they judge from a long-range view of discovering and nurturing talented young artists.

In every “1_WALL” competition, all entries are considered. Two rounds of judging are carried out: the first evaluating all entrants’ portfolios, and the second consisting of one-on-one discussions between the young artists selected in the initial round and the judges. The judges then choose six finalists. These six then show their works in a group exhibition, with each allocated one wall of the gallery. During the exhibition, a final round of judging is conducted to choose one Grand Prize winner. The Grand Prize includes the privilege of holding a solo exhibition at the gallery after a preparation period of one year.

This leaflet was prepared in conjunction with the solo exhibition of Naoya Hirata, the Grand Prize winner in the 18th “1_WALL” graphics competition held in 2018. Guardian Garden

18th “1_WALL” Graphics Competition Grand Prize: Naoya Hirata
Judges:
Eiko Kawakami (art director)
Atsuki Kikuchi (graphic designer)
Yutanpo Shirane (illustrator)
Dainippon Type Organization
Jun Tsuzuki (illustrator)

Grand Prize Winner’s Solo Exhibition: “Incomplete Prison”
January 8(Tue)– January 25(Fri), 2019 11:00 a.m. – 7:00 p.m. Closed Sundays and holidays. Admission free.
Organizer: Guardian Garden
Supporters: Horiuchi Color Ltd., Marubi Corporation

Designed by Keiichiro Oshima
Edited and Published by Guardian Garden, Recruit Creative Center,
Recruit Holdings Co., Ltd.
Hulic Ginza 7chome Building, B1 floor, 7-3-5 Ginza, Chuo-ku, Tokyo, 104-8227, Japan
Tel. +81-3-5568-8818
http://rcc.recruit.co.jp/

