



私たち@FORMは、現代アート作家松浦浩之との、新たな立体造形活動の発表を行うエキジビション **Hiroyuki Matsuura meets @FORM** を、2008年10月22日～同月31日にて開催いたします。

活況を呈す海外の現代アート市場において、松浦浩之氏は現在最も注目されている日本現代アート作家のうちの一人です。年々海外で人気が高まる日本人アーティストの作品は、現代の浮世絵のごとく、その多くが海外のコレクターや美術館の手に流出する傾向にあり、私たち日本人の目に触れる機会が極めて少ない状況です。松浦浩之もその例に漏れず、多くの個展が海外で行われ海外コレクター達の手元に渡り、アートに於いては国際都市と呼べない東京で見ることができない状況です。

この度@FORMは、松浦氏と新たに取り組んだ立体作品を、発表させていただきます。開催にあたり、今年12月に台北で行われる松浦氏の個展に向けて描かれた作品を、東京画廊+BTA P様のご協力により、プレビューという形で同時開催できることになりました。

今、最も勢いのあるアーティスト、松浦氏の新作が見られる数少ないこの機会を ぜひより多くの方々にお伝えいただくことを貴誌にお願いしたく、この度、当プレスリリースをお送りさせていただきました。ご多忙と存じますが、御一読をお願い申し上げます。

@FORM 代表 山下健介



2008年、不思議な縁で現代アート作家の松浦浩之氏と、私たち@FORM、が出会いました。

私たちは最新のクリエイティブテクノロジーを提供できるアーティストを、松浦氏は自身の作品の世界が忠実に表現される立体造形を、お互い求めていたのです。

松浦氏はアーティスト活動を開始するまでの20年間、アニメキャラクターのプロダクトデザインを手がけてきました。日本のアニメ文化「ジャパニメーション」を背景に持ち、アクリルの肌を持つ少年少女が放つ、松浦氏独特のタッチと圧倒的なスピード感とインパクト。中でも、とある作品で特に感じた「メイドインジャパン」「デジタル」というキーワードを元に、私たちは“日本のものづくり文化に根ざした先端テクノロジー”を駆使した立体造形をプロデュースする挑戦を開始しました。

@FORMはこれまで、プロダクトデザインのためのコンサルテーションを行ってまいりました。そこで培ったネットワークを生かし、今回制作した全ての作品の原型に、最新のデジタルクリエイティブテクノロジーを用いることに挑戦しました。原型をデジタル化することにより、異なる素材や大きさに対して、アーティストの思いを忠実に再現出来るという実利面だけではなく、今回のプロセスが、松浦氏の作品の持つデジタル感やスピード感と相まって、画期的な相乗効果を生み出すことに気付いたのです。

私たちは、この全ての行程こそが現代アートの醍醐味なのだと感じています。松浦氏の背景と、今回ご協力いただいたメーカーの方々、支えていただいた東京画廊+BTAPの皆様、そして私たち@FORM、どれひとつが欠けても、今回の立体作品は出来上がることはなかったでしょう。

私たち@FORMは、これからもアーティストと共に現代アートの新しいストーリーを作り上げて参りたいと思います。さまざまな立体作品を通して、これらを少しでも感じていただけること、楽しんでいただくことが、現代アートというものを、より身近にすることと考えております。

@FORM 宮原秀蘭



○Hiroyuki Matsuura



松浦 浩之
Matsuura Hiroyuki

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Hiroyuki Matsuura meets @FORM

October **22-31** 2008

Gallery FORM

10時～19時 日曜、月曜休館

住所： 品川区東品川2-1-6

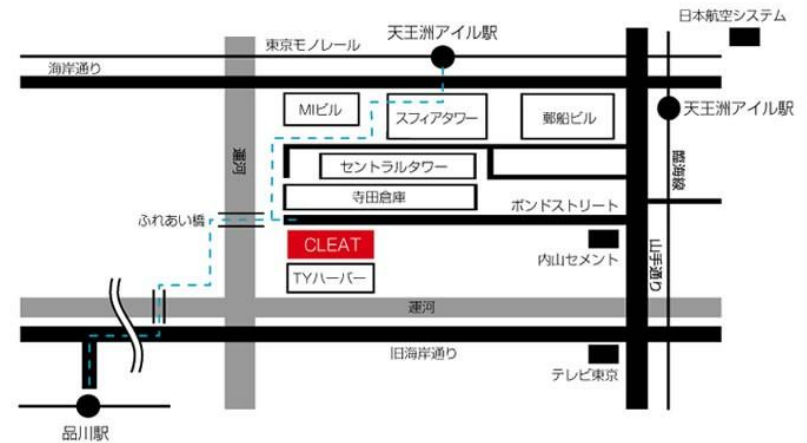
Tel: 080-2010-5744

Fax: 03-6909-9855

JR 品川駅より徒歩15分

東京モノレール 天王洲アイランド駅より徒歩5分

臨海線 天王洲アイランド駅より徒歩7分



今回の個展では、作品の販売は致しておりません。



Press Release

Hiroyuki Matsuura, Hiroyuki Matsuura meets @FORM



○Hiroyuki Matsuura

松浦浩之 機能する現代アート

人類の祖先は道具を使い始めることから二足歩行を覚えたという。それゆえ発達した器官により言葉を生み出し、やがてそれを文字にした。

言葉も文字も「伝える」という機能を持つ道具である。求められ、ゆえに人が生み出す道具には必ず機能が存在する。ものづくりにたずさわる者達は企画に迷いを生じた時「求められる機能は何か？」を問い直す。なぜなら機能とは人がものを生み出す活動の根本だからである。

松浦浩之は「機能の定義」を自らの作品に課す稀有なアーティストである。彼の創造に対するモチベーションを聞いたときに私はそう感じた。

言葉や文字は道具として生まれ、やがてそれらが歌や詩へと形を変える。これまで私は歌や詩に機能定義することは野暮なこと、芸術とはそもそも機能という言葉と全く関わりのない世界に存在するものだと思っていた。しかし松浦から聞いた以下の言葉がこの考えを変えた。

「今の人たちは毎日ものすごく忙しく暮らしているよね。きっと一日のなかで絵を見られる時間はなんてほんの少しだと思う。ただそんな中でも一瞬見ただけでほっとできるような絵が描きたいと思った。そんな役割を担いたいと思う」

この言葉を聞いた時、私がそれまで持ってきたアートに対する概念に新鮮な風が吹き込んできた。結果として浮かんだ松浦の活動を紹介する言葉が「機能する現代アート」というタイトルである。

「プロダクトデザインという、人との関わりから生まれる仕事を経験してきた僕としては、絵を生業にしようと思ったときから、観る人の気持をを考えていた。アートとは、アーティストが自分の気持ちを消化させるためのものばかりでないと思う。僕は観る人が心地よくなるためのもの、あるいはその人の生活をほんの少しでも潤すためのものを作りたい。人とのつながりを求めるからこそ、存在する意味やそれを売る意味も出てくるのだと思う」

⇒次頁へ



Press Release

Hiroyuki Matsuura, Hiroyuki Matsuura meets @FORM

松浦の言葉は、わかろうとすると余計わからなくなってしまうがちな現代アート
の存在を、実に理解し易く説明している。

松浦の絵は、その色彩と大胆な構図ゆえ人の注意をひきつける力が強い。アート
フェアやグループ展のように多くの作品に混ざっても、その存在が埋没することはない。
その力強さが松浦の作品をモダンかつスタイリッシュに見せる要因であり、現代
のインテリアにもマッチするゆえんでもある。

しかし、それがゆえに作者の意図する「ほっとする安らぎを与える機能」に、最初
から気付く人は少ないのではなからうか？ 実は私もその一人である。しかし一度それ
を部屋に招き入れると印象ががらりと変わる。疲れはてて帰った家に飾られる彼の
絵は、私に安らぎを与えてくれる。にこりと笑う余裕が生まれてくる。あたかもそれは
愛犬が私の帰りを温かく迎えてくれたときのような優しさを持っている。

政治や歴史を刻む機能を持つアートや、人間の本质を示唆するアートの存在も否
定しない。アーティストの魂を傾けた活動が説明不要の感動を与えることもあるだろ
う。25年前多くの絵を見、自らも絵を描いていた当時の私にとってそれらは刺激的
だった。

ビジネスの世界にどっぷりと漬かり、Eメールと携帯電話と出張でひどく忙しい時間
を過ごす今の私にとっては、そのいずれの要素も持たないながら、とびきりの癒す機
能を持つ松浦の作品が必要なのである。

そしてそういう人たちはきっと、世界中に多く存在することであろう。

@FORM代表 山下健介





松浦氏の画集の表紙にもなった原画を、日本のものづくり文化と先端3Dデジタルテクノロジーを用いることで、実在の世界へと蘇らせた立体作品です。

伝統的なロストワックス原型をベースに、デジタル技術を加えることで、アーティストの描くイメージを余すことなく注いだ、デジタル形状データを作成しました。

ナイロンパウダーの上に、レーザーで軌跡を描きながら、やがてデータは立体へと生まれ変わり、Super Acrylic Skinのキャラクターは、白い砂のような中から作家のイメージと寸分違わぬフォルムをもってこの世に誕生するのです。

2008

Bambi @FORM

H 970, W 860, L 920, mm

Nylon Plastic+ Acrylic paint

Rendering of the Bambi:Final Prototype Look





第二次大戦後の焼け野原に外貨を最初にもたらした Made in Japanは、自動車やエレクトロニクスではなく磁器や玩具といった商品でした。

ノリタケとフジトイはかねてより、その道の一流プレイヤーです。

松浦浩之は2007年に作ったWindy Bunnyを、私たち @FORMと再度原型から作り直すことで、今もそれぞれの世界に於いて一流であり続ける2つの会社と、それぞれコラボレーションを行いました。

2008

Windy Bunny @FORM & Noritake

H 400, W 140, L 140 mm

Bone China

2008

Windy Bunny @FORM & FUJITOY

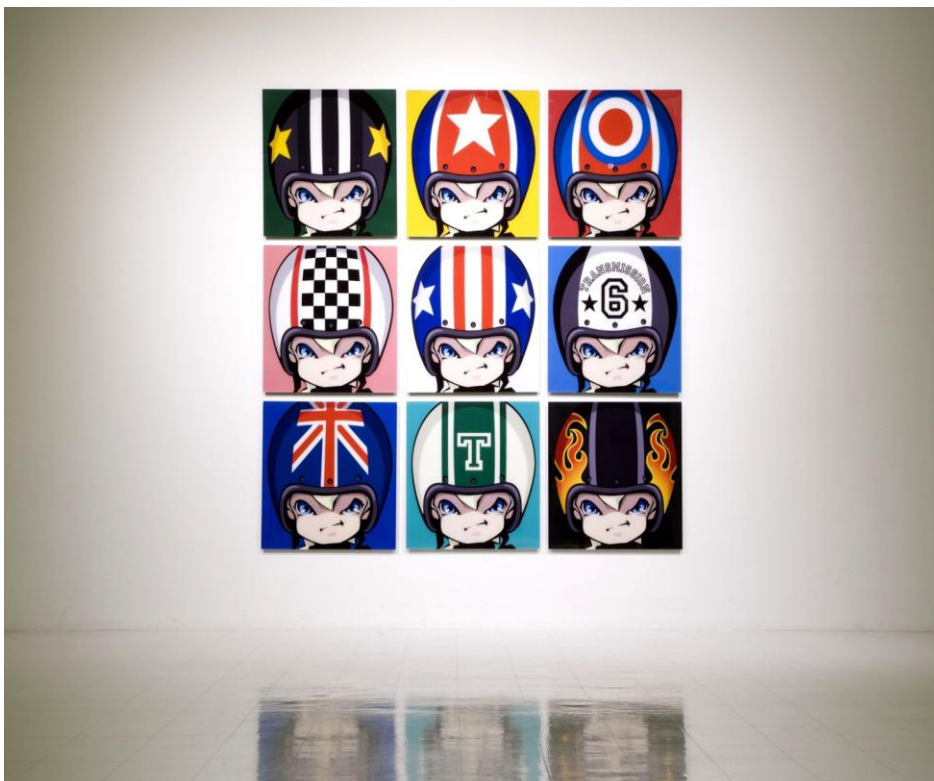
H 180, W 60, L 61, mm

Soft vinyl plastic

Prototype L Zcorp.Printer

R Soft vinyl plastic with hand painting





このアクリルプリントシリーズは、松浦自身の手により一枚一枚切り抜かれたキャラクターを、二枚のアクリル板に挟むことによって、通常のプリント作品では表現できない奥行きのあるこだわりの仕上がりとなっております。

プリントは、銀塩写真用印画紙にレーザーで直接感光させ、銀塩写真と同じ方式で現像する高品質な仕上がりのラムダプリントを採用。

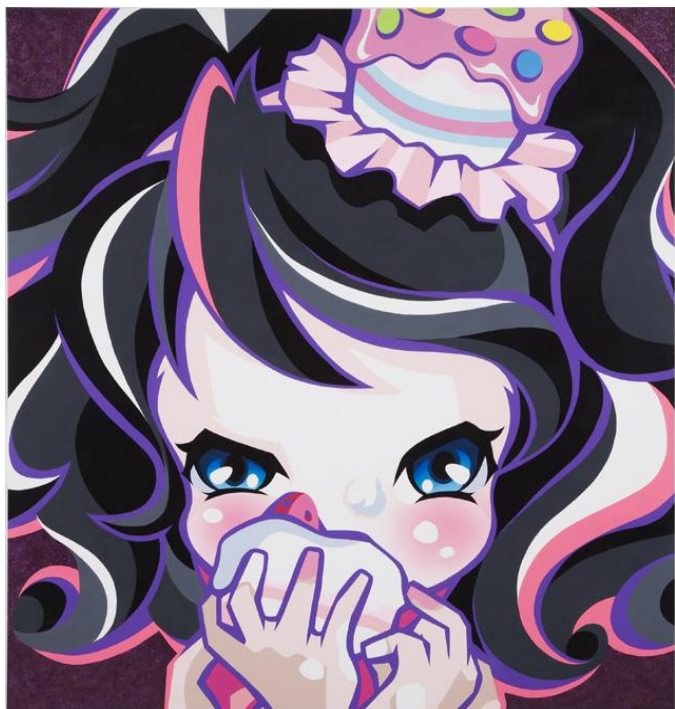
松浦浩之ならではの、ポップでビビッドなキャラクターワールドをお楽しみ下さい。

Transmission 9 2008 910×910×7(1Piece)

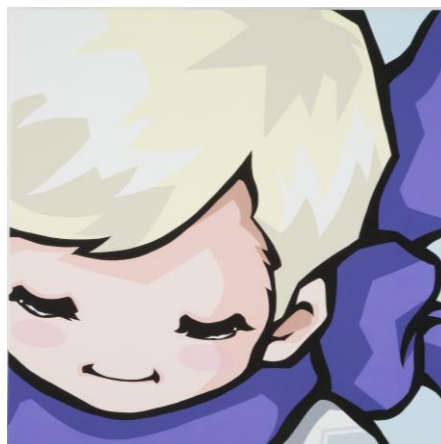
お問い合わせ先

東京画廊 ■ B T A P
TOKYO GALLERY + BEIJING TOKYO ART PROJECTS

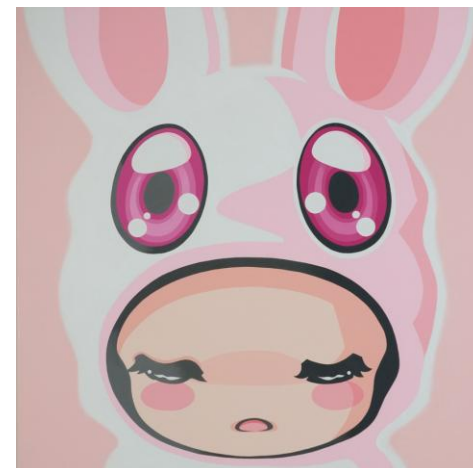




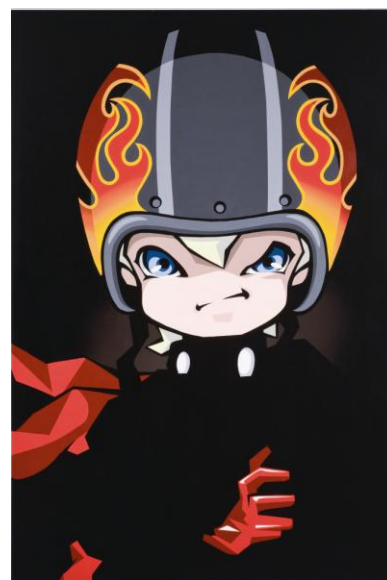
Strawberry Switchblade(Bitter),2008
acrylic on canvas,162cm×162cm



Winter's Tale(TRICK),2007
acrylic on canvas,92cm×92cm



Windy Bunny Baby(Pink),2007
acrylic on canvas,92cm×92cm



Transmission (Black Fire),2008
acrylic on canvas, 194×130



SIGMA(Corona Spiral),2008
acrylic on canvas,162×162

お問い合わせ先

東京画廊 ■ BTAP
TOKYO GALLERY + BEIJING TOKYO ART PROJECTS



@FORMとは、日本のものづくり文化と先端のデジタルエンジニアリングを、現代アート作家に提供することで、ともに立体造形作品を創り出す活動の名称です。

背景となる会社は(株式会社 クリート <http://www.cleat.jp/>)、プロダクトデザインの現場に、3Dクリエイティブエンジニアリングを提供することを生業としています。

私たちは、これまでデザイナーの創造性を形にする技術を、コアコンピタンスとしてまいりましたが、松浦氏と出会うことで、アーティストのイメージをデジタルデータの形で原型化し、素材や大きさに関わりなく忠実に再現することにも、その技術が使えるということを知りました。

ジャパニメーションを背景に創作活動続ける松浦氏と、日本のものづくり世界で仕事をしてきた**@FORM**が出会うことにより生まれた表現方法が、より多くの現代アートを愛する方々に、受け入れていただけることを心より祈ります。

株式会社 クリート 代表取締役
@FORM 代表 山下健介

