

第42回大阪府高等学校芸術文化祭 美術・工芸部門コンクール展

審査批評文

●絵画

- ・画面構成や描きこみ量、完成度の高さを基に審査しました。全体的に完成度が高い作品が多かったです。
- ・キャンバスのサイズが違ふ、額が（長さが）足りない・額がすぐ外れるなどの作品もありました。絵以外の部分もていねいに制作してほしいです。
- ・絵の具が乾いていない作品もあったので、早めに完成できるよう頑張ってください。
- ・コロナ渦で活動時間が短くなるなかでも積極的に活動し、意欲的な作品と出品数が増えたことが喜ばしいです。
- ・昨年は外にも出にくい関係があったのか、写真を利用した作品が多く、独創的な発想がおとろえ元気のない作品が増えるのではないかと心配していたが、どれも見ごたえがありました。一方で、その発想力を支える基礎的な力が不足していると感じました。作品を作る前にデッサン力や色彩の表現力、構図による表現したいものを見る人に伝える力をもっと高めてほしいと思います。賞に選ばれた作品は、やはり作品のおもしろさだけでなく、それを表現する確かな力が感じられものばかりでした。
- ・こだわりを持って描きたいテーマやモチーフの選定に頭と感性をもっと働かせてほしいです。なぜ、これを選んだのか表面から伝わらないものも多かったので、次回に期待したい。
- ・日本画作品がもっと増えてほしいと思いました。現在、日本画に取り組んでいる人も、イラスト風の日本画に止まらず、日本画本来の線描や墨の扱いにも親しんで「日本の絵画」を意識してもらえたらと思います。

●版画

- ・今年度は出品数が大幅に増えた。非常に喜ばしいので、次年度も出品を継続して欲しい。
- ・展示したい作品がたくさんあったが、壁面の都合もあり厳しい審査となった。惜しい作品もたくさんあったので、結果にあきらめる事なく制作を続けてほしい。
- ・根気強く制作に取り組んだ作品が多かった。今後も続けてほしい。
- ・銅版画において、腐食の行程などもっと工夫が欲しかった作品があった。
- ・昨年に比べてカラー作品が増えた傾向にあった。

●彫刻・立体

- ・今回の出品された作品全体を通して、例年と比べネガティブな暗いテーマが少なく、前向きなテーマが挙げられていた事が印象的であった。
- ・入選した作品に関して、タイトル・コンセプト・制作物が一体となっている作品は好評価に繋がった。
- ・人物より動物がモチーフとして取り挙げられている作品が多かったが、観察する事に関して気になる事がある。彫刻分野は対象物としっかり向き合わないといけない。しかし、漠然と作品が完成した、そこで止まっているのではないかと感じる。例えば、動物＝フワフワしていることだけでなく、どこで何をしているなどの設定も細かく考えを練り上げる事が出来れば、表現が深まるのではないか。昨今、直接取材をする事への制限もあるが、手に取れる身近なものや、想像上の動物は実際のもの細部を細かく観察し、形の根拠が見えるように工夫していく事も必要ではないかと感じる部分があった。
- ・市販の物を扱うのはよいが、それに頼ることなく、制作物に愛情を注ぐ事が、完成度の高い作品としての評価に繋がると考える。
- ・立体作品制作は大変だが、制限のある中で出品できたことは称賛に値する。今後も様々なことに挑戦して欲しい。

●デザイン

- ・オリジナリティがあり且つしっかりと描き込まれている作品や、デザイン＝提案があるものは評価が高い。独自のタッチや表現も重視している。
- ・コロナ禍で暗いイメージの作品が増えたように感じる。閉塞感を打ち破る元気なイメージの作品を期待する。
- ・例年同様イラストレーション作品は目立った。画風によっては、絵画分野での出品がふさわしいものもあったが、心情表現のみに留まらず何らかのメッセージ性や啓発的な意味合いの強いイラストレーションはデザイン分野でも高く評価した。
- ・人物描写については顔だけに意識が向いてしまい、首肩腕と繋がっていない作品が多かった。“本物の人間”を見て描く練習をすればもっと力がつくと思う。
- ・文字のレタリングを避けてPC入力したものをプリントアウトして切り取り貼り付けている作品が例年より散見された。コラージュ的な要素で表現するアプローチなら文字を貼るのも理解できるが、描くことを回避しただけのものは評価は低くなった。
- ・〈今年度の作品の傾向として〉二次元キャラクターをメインにしている作品が多く感じました。使用している色はネオンカラーやビビットカラーのような鮮やかな色で、ネットで活躍しているアーティストやイラストレーターからの影響が強いのだろうと思います。
- ・〈CG 作品においては〉タブレット上での描画をそのまま拡大印刷することで解像度の劣化が目立った。B1 パネルでの仕上げを考えるならば、グラフィック系の PC ソフトを使用し、出力の調整までしっかり行うべきである。
- ・〈立体デザイン〉出品数が 3 点と非常に少なかったのが残念。建築模型を制作する場合は人間の大きさに対してどれくらいの大きさになるのかをしっかりと計算してほしい。プレゼンボードは作品の説明や使い方、制作コンセプトといった内容を示して欲しい。他人に読んでもらうものだ意識し、テキストだけでなく作品のイメージ図や使用図などのイラスト or 画像を活用し、構成するともっと良くなると思う。
- ・〈ビニールばりについて〉
毎年ではありますが、ビニールばりがきれいに出来てない作品が目立ちました。ビニールが波打ち、作品が鑑賞しづらくなりました。作品の側面も表現としてのこだわりがなければ、ミューズテープで止めるなどしたほうが良いです。

●工芸

- ・出品数は昨年から減りましたが、大きいサイズの作品が多く良かったです。しかし、仕上げをもう少し丁寧にした方がよりよくなると思われる作品も多数ありました。
特にガラスの作品はコンセプトに独自性のあるものが多く、楽しめました。
陶芸は大きい作品が多く見ごたえがあった反面、ひび割れ等が少し気になりました。
全体を通して、愛情を持って制作された作品ばかりでした。生徒の皆さんは短い時間の中で作品としっかり向き合ったのだと思います。