

第 73 回高校展 K ブロック

記録：大阪府立港南造形高等学校

場野 東

日時：令和 4 年 7 月 30 日（土）～8 月 5 日（金）

会場：大阪府立港南造形高等学校

絵画 → 造形棟 3 階多目的ホール（A 会場）

工芸 → 造形棟 1 階多目的ホール（B 会場）

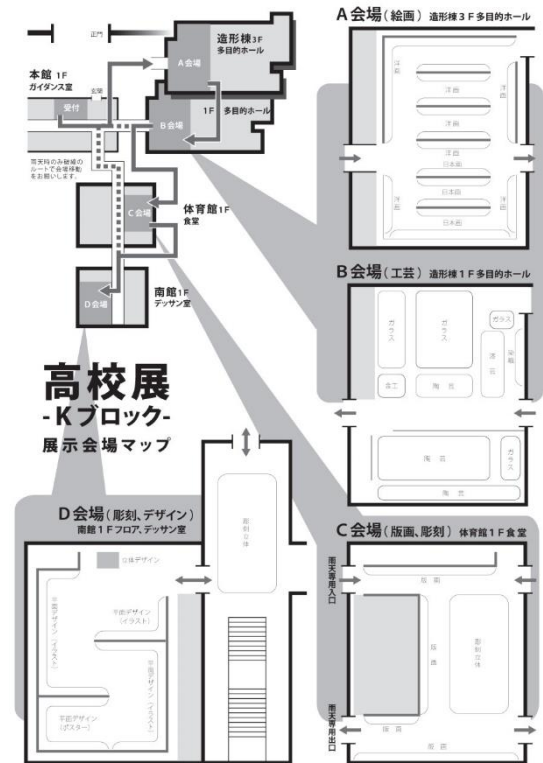
版画 → 食堂（C 会場）

彫刻・立体 → 食堂・南館 1 階（C/D 会場）

デザイン → 南館 1 階デッサン室（D 会場）

高校展分散開催の一年目、K ブロックは自校での開催となった。食堂や南館は空調が効くが、造形棟の多目的ホールは空調が無い。猛暑の中の開催では搬入出だけでなく鑑賞時も体調面に不安が生じた。

全体的に準備不足、計画不足の作品が目立ったように思う。



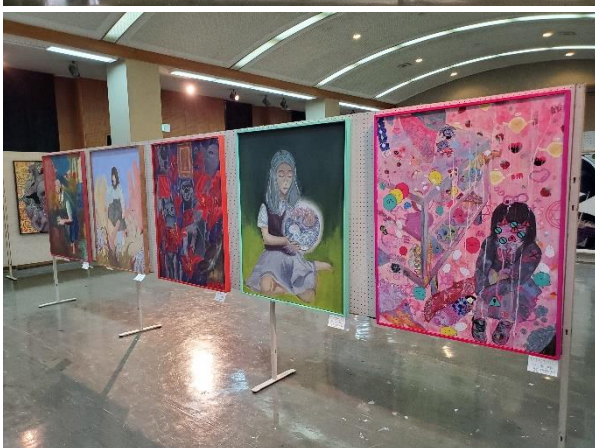
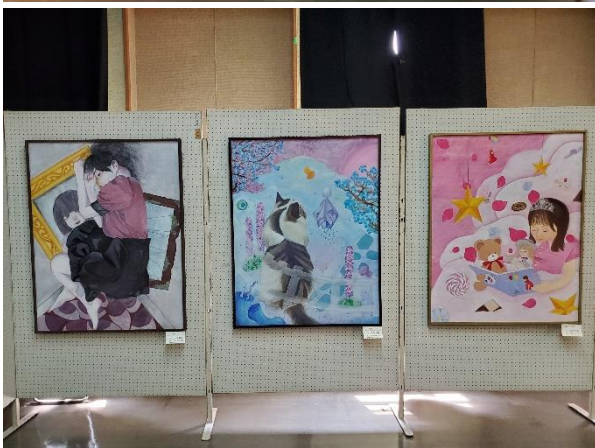
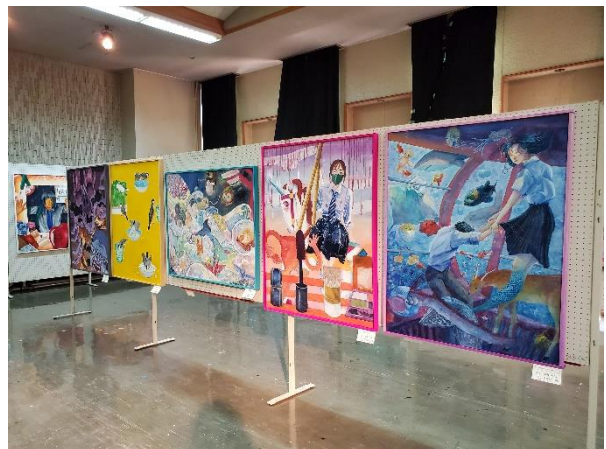
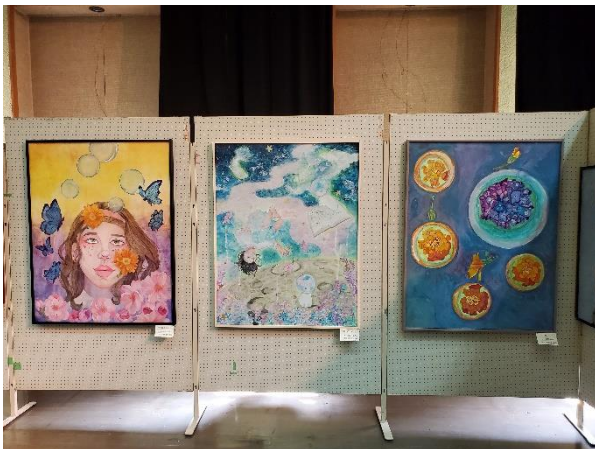
1 絵画部門

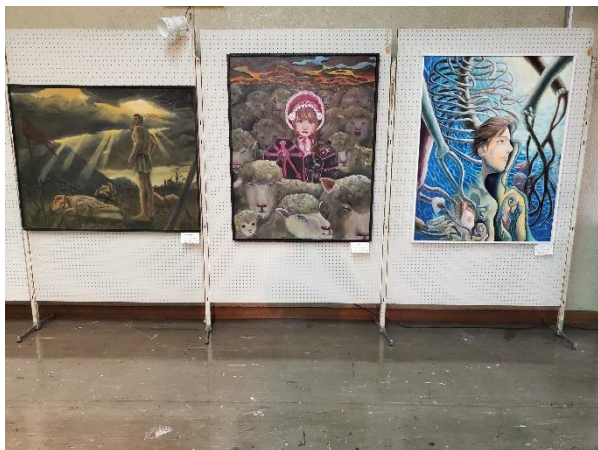
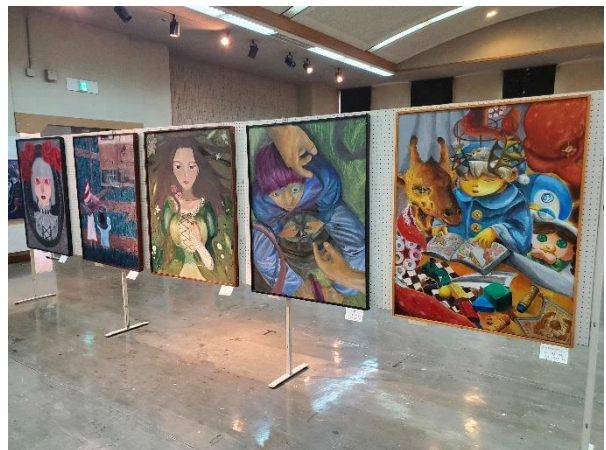
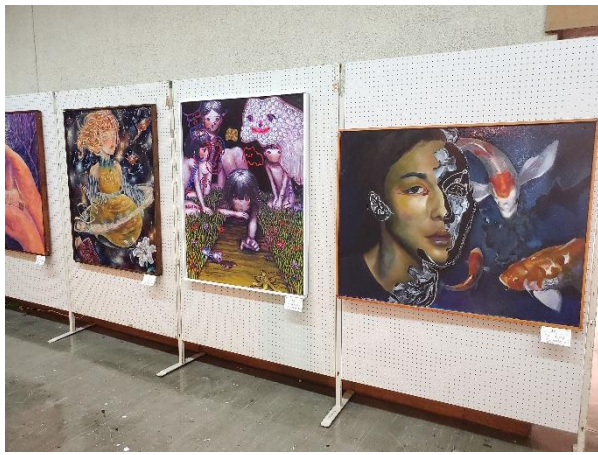
前年度までの高校展よりも締切が 1 週間前倒しになったためか詰めが甘い作品が多く、圧倒される作品がなかった。作品の内容については洋画や日本画で描かなくても、イラスト分野での出品が適切と思われる作品が多い。分野の専門性を高めた作品がもっと見たい。また、今年度は抽象作品が 1 点もなかった。幅広い表現を研究するべきであり、ギャラリーや美術館に足を運んで「本物」に触れる機会を作って欲しい。

まずエスキースの段階でもっとアイデアを練り、取材を重ねることが必要である。構図や構成などを更に吟味できていればもっと良くなった作品もあったのではないかな。また、具象物を描くならば現地に足を運び取材するなどして、描く対象を実感として捉えてほしい。携帯の画面で形を参考にするだけでは手触りや臭い、湿度などを絵に込めることは難しいのではないかな。人物を描くならば骨格などを勉強し、訓練を積んでから本画に進む必要がある。

好きな作品に少し近づくことができれば、それで満足するのではなく、もっと自分の作品に食欲になってほしい。描き続けないと『もっとこう描きたい！』という欲求は湧いてこない。その欲求不満が画材に対する追求に繋がる。アイデアや構図が良くても、描き込みが物足りず完成度が低ければ良い作品にはならない。締切が発表された時点で予定を逆算し、完成までの見通しを立てることが重要である。

今回賞がついた作品は自分のしたい表現に沿った素材の研究や、描く前の取材にも力が入っていた。また、人物の表現に関しても骨格などを理解した上で形を微妙にデフォルメするなどの基本ができていた。今らしいレイヤー構造的な構図も見られた。





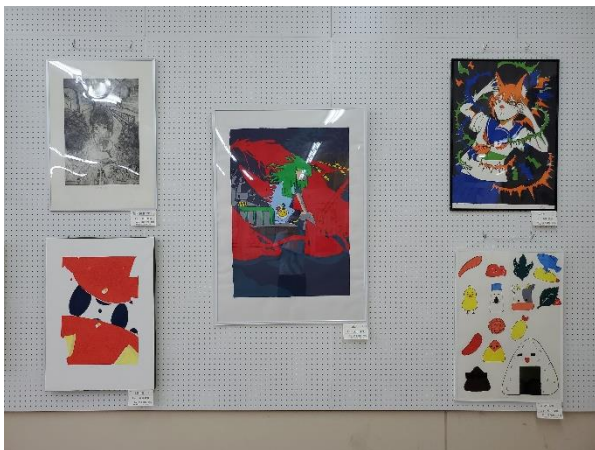
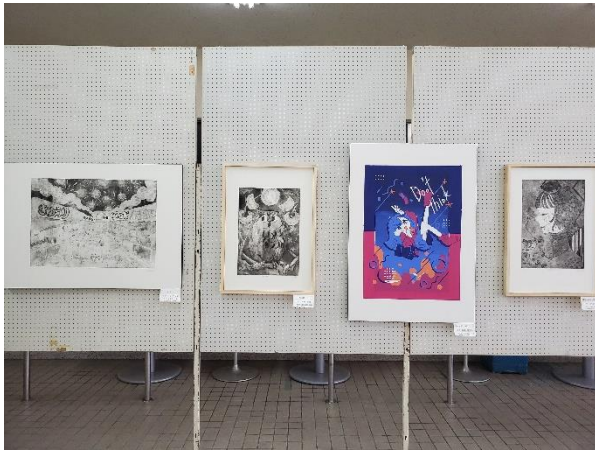


2 版画部門

作品の表現したいイメージが単純な気がする。他分野でも平面はそういう作品の深みがなくなっているように思う。B1 パネル、キャンバスという素材の違いだけではない。版画でしか表現できない世界を追求して欲しい。構成の工夫に苦勞をしている様子がかえったが、版をつくる前にはある程度計画して欲しい。

昨年度までと同じ審査基準では優秀賞は1点しか出なかった。優秀賞のレベルを保つためには致し方ない。

他ブロックで貼る部推薦シールを K ブロック内部活動で 5 枚ずつ貼るなどという取り組みをしてはどうだろうか。

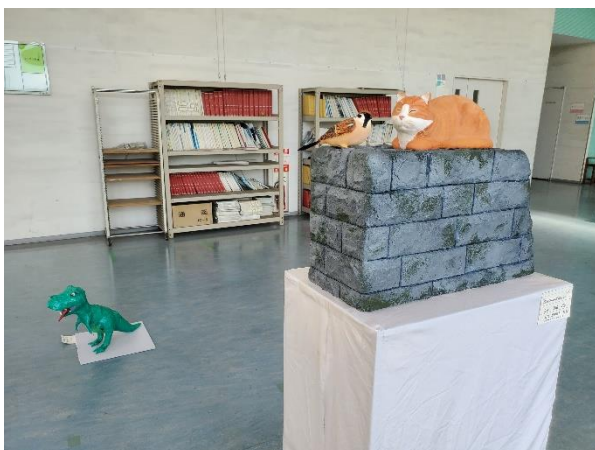




3 彫刻・立体部門

Kブロックは例年より開始日程が早く、またコロナ禍の影響もあり制作時間が少なく小規模の作品が多かったのが残念ではあった。テーマや技法が多様多様に表現された作品が並び、楽しく鑑賞できたが賞選定について審査員が悩む結果となった。

作品の素材がテーマに適った扱いができていないか、単に装飾としての扱いに留まるか、新たな発見があったか等、各生徒がそれぞれ持つテーマとそれを表現するための素材・技法の関係を学ぶ良い時間があったと思われた。審査においても、彫刻として空間の扱い、立体造形としてモノとしての完成度、テーマと素材・技法の関係をうまく扱えているかどうかを評価した。





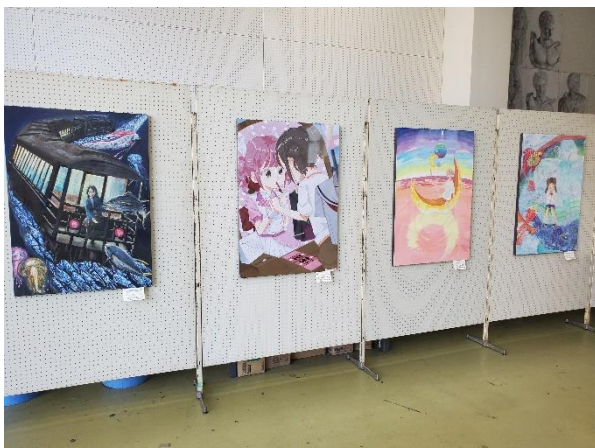


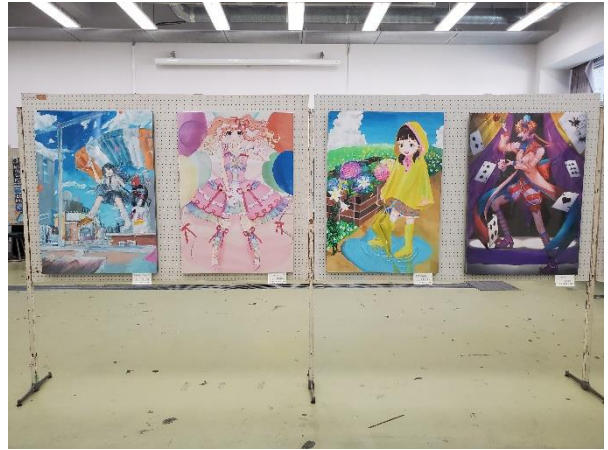
4 デザイン部門

デザイン分野の出品数が減少傾向（イラスト・GD・PD・SD 全体的に）
 デザイン分野全般＝一般大衆に『伝えたいことをいかに魅力的に迫るか』
 もっと考えてチャレンジしてほしい。

イラスト

全体的に特徴や強い個性が表現の場で乏しい。なんとなく皆が同じ傾向の一つの括りになってしまっているのが残念。描写しているモチーフも同様に人物（少女）が圧倒的であり、何か工夫点が欲しい。また、人物を描くならば最低限のデッサン力は必要であり（デフォルメされた人物としての解釈は難しいので）しっかり興味のある対象に関しては研究が必要。描写方法ももっと自分の表現力・工夫を掘り下げて欲しい。目指すのは見たことのない表現のおもしろさ。





グラフィックデザイン

キャッチコピー・テーマ性ともに社会にいかにか訴えるかが問題となり、イラストレーション、文章力、素材感、構成力など総合的な表現力が必要。『難しいからおもしろい』と感じる生徒がどんどんチャレンジして欲しい。GD に抽象表現があっても良いのでは？



スペースデザイン

プレゼンボード（コンセプトボード）と作品の関係性は当然ながら重要。

「何をデザインしたのか」＝コンセプト。
その一つの作例としての作品、モデルであることが一番大事なこと。プレゼンボード、コンセプトボードを充実したものを。



5 工芸部門

制作日程が短くなったため、例年に比べて作品の完成度が下がっていた。あと1週間あれば良くなったと思われる作品が多くある。金工・染織の作品が少ないことが残念。

新型コロナによる出席停止等で作品を完成させられなかった生徒がいたことは仕方ないが残念だった。救える手があれば良いが…。

制作期間は短くなったが、夏休み返上で対応していた教員にとっては、日程変更はプラスの側面もあった。



