

## ルミネのアートアワード「LUMINE meets ART AWARD 2016」 一般公募による受賞作品を館内装飾として展示 ルミネ新宿・ルミネエスト新宿にて(2月1日(水)まで) 注目のクリエイティブ集団「TYMOTE」の映像作品展示も

株式会社ルミネ(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:新井良亮)は、一般公募により優秀なアーティストの作品を館内に展示する「LUMINE meets ART AWARD 2016(以下、「LMAA」)」の受賞作品6点を2017年1月10日(火)~2月1日(水)の期間、ルミネ新宿のエレベーターやウィンドウ、新宿駅南口やルミネエスト新宿のデジタルサイネージなどルミネ館内に展示します。

今回のLMAA 2016では、「エレベーター部門」、「ウィンドウ部門」、「インсталレーション部門」、「映像部門」の4部門に対して、計480点の応募がありました。入選作品を選ぶ審査員には、現代アートの第一線で活躍するギャラリスト小山 登美夫氏や、ルミネのシーズンビジュアルなどを手がけるコピーライター・クリエイティブディレクターの尾形 真理子氏など、国内外のアート・デザインシーンで活躍する方々を起用し、2016年7月1日(金)から2016年8月15日(月)の期間に広く作品を公募していました。

- 【グランプリ】 織 晴美さん「I am Here @ Lumine(アイ アム ヒア アットルミネ)」(ウィンドウ部門)  
【準グランプリ】 住田 衣里さん「Hunters (ハンターズ)」(インсталレーション部門)  
【ルミネ賞】 akatin (アカチン)さん「でいすこ」(ウィンドウ部門)  
【入賞】 ・照屋 美優さん「Imaginary Landscape (イマジナリー ランドスケープ)」(エレベーター部門)  
・安藤 充さん「Algorithmic SANSUI (アルゴリズムック サンスイ)」(エレベーター部門)  
・持田 寛太さん「飯循環(メンジュンカン)」(映像部門)

また、今年度のゲストアーティスト、「TYMOTE(ティモテ)・CEKAI(セカイ)\*」の井口皓太さんによる映像作品も同期間中、ルミネエスト新宿 新宿東口ロータリー前(柱10本19面)をはじめとするルミネ各館のデジタルサイネージで放映予定です。(※TYMOTE:グラフィック、映像、インсталレーションや空間デザイン、サウンドデザインなどの幅広い分野で、メンバーの多様な個性や得意分野を再構築しながら創造性と独創性にあふれた作品と実績を生み出し続けているクリエイティブ集団。/ CEKAI:会社や所属のフレームを超えたクリエイターやマネージャーが共存する場を創り、自社発信のデザインワークを行っている。)

アートを通じてお客さまに「いつものルミネ+α」を提供することをコンセプトに、アート公募企画として2013年より実施しているLMAA。ルミネでは、今後もLMAAの実施を通じて、お客さまと共鳴するアーティストの発掘・活動支援を行うとともに、お客さまが日常的にアート作品に触れ、新しい出会いや発見をお楽しみいただける施設環境づくりに取り組んでまいります。



【グランプリ:ウィンドウ部門】  
「I am Here @ Lumine  
(アイ アム ヒア アットルミネ)」  
織 晴美(オリ ハルミ)



【準グランプリ:インсталレーション部門】  
「Hunters (ハンターズ)」  
住田 衣里(スミダ エリ)



【特別展示作品:ゲストアーティスト】  
「Motion Textile\_1sec  
(モーション テキスタイル ワンセカンド)」  
井口 皓太(イグチ コウタ)TYMOTE(ティモテ)・  
CEKAI(セカイ)代表

## グランプリ

### ウィンドウ部門:「I am Here @ Lumine (アイアム ヒア アットルミネ)」/織 晴美(オリ ハルミ)

◇展示場所: ルミネ新宿 ルミネ 2 2F スタニングルアー横

#### <作品コンセプト>

私は、「I am Here」「私がここにいるということ」をタイトルで彫刻空間を作る作品を 2002 年から制作しています。私がいた場所の写真を取りその一瞬の時間と空間を彫刻空間として再現する。そこにあるのは、全ての存在のバランスのとれた美しさです。ルミネのプロジェクトでもルミネに事前に行き、ルミネという空間の中の瞬間を写真に撮り、それを彫刻空間として再現したい。

#### <審査員コメント/小山 登美夫氏>

織さんの作品は、その場所の人々たちの様子を作品にしていくサイトスペシフィックな要素を持っていて、今回もルミネの前で自分自身が見た空間を作品化し、ルミネのウィンドウに設置するという自分のいた場所と展示する場所が一致した面白いものができるかと確信しています。新宿の持つ力強い空間が赤一色で作られていくのが楽しみです。



#### 【受賞者プロフィール】

日本で生まれ、幼少時代を父の仕事のアメリカ、マレーシアで過ごし日本と海外の文化を経験。日本で女子美術大学を卒業した後、広告代理店でグラフィックデザイナーとして働き、1999 年に School of Visual Arts, NY に彫刻を学びに渡米。現在は、NY でイラストレーター、アーティストとして活動。

## 準グランプリ

### インスタレーション部門:「Hunters」(ハンターズ)/住田 衣里(スミダ エリ)

◇展示場所: ルミネ新宿 ルミネ 2 2F スタニングルアー前

#### <作品コンセプト>

私は人が普段は内に秘めている感情や動物的な本能をテーマに作品を制作している。一連のハイヒール作品は「社会に対し、憤った女性は履いていた片方の靴を投げた。ふと、我に返り、残されたもう片方の靴を見たら、靴のヒールが獣の足になっていた。」という物語が込められている。今回のルミネという場所は、世界中からたくさん素敵なものが集まる場所であり、訪れるお客様もルミネを支えるスタッフの方々も、これからの人生を彩ってくれる「何か」を探しに来る。その姿から着想し、しなやかに欲しいものを見つけていくハンターをイメージした作品群を展示する。

#### <審査員コメント/岩淵 貞哉氏>

新宿のコンクリートジャングルの中で、獲物をハントするように、人生を彩る素敵なファッションを見つけてくる。ハイヒールの脚部が動物の足に見立てられた作品は、欲望というもつとも野生的な部分を刺激して肯定する思いが込められています。そして、安心感のある作品の完成度。さらに目を惹いたのは、脚部に鳥の羽根のある新作の提案でした。そこには、わかりやすいメッセージを一つ乗り越えるイメージの飛躍があるように感じて評価しました。



#### 【受賞者プロフィール】

1989 年 愛知生まれ。2015 年 愛知県立芸術大学大学院美術研究科彫刻領域 修了。「自然」と「人工」の境界をテーマとしている。現代を生きる人のスタイリッシュさと、人が普段は内に秘めている動物的な本能とが混在している様を表現した立体作品制作を行う。

## ルミネ賞

### ウィンドウ部門:「でいすこ」/akatin(アカチン)

◇展示場所:ルミネ新宿 ルミネ 2F サラベス横

#### <作品コンセプト>

私は新宿が大好きです。日本が誇る、元気でパワーがありいろいろな人やモノが集まる、ある意味毎日お祭りのような場所・・・それが新宿ではないかなあと考えています。そんな大好きな新宿のショーウィンドウに日本の色々な時代のきらびやかさを入れたような作品を制作したいと思いました。金屏風をイメージした中に錦鯉を泳がせ、カメレオンの顔を持つボディコンギャルの阿吽像が踊る摩訶不思議なキラキラしたディスコを作ります。ショーウィンドウを前にした人が立ち止まらずにはいられない、これまで見たことがないような夢うつな世界を出現させたいです。



#### <審査員コメント/尾形 真理子氏>

なぜにディスコ?なぜにボディコン??新宿という街に突然現れるカオスな阿吽像。あらゆる時代の多様性を取り込む包容力も、この街のエネルギーなのかもしれません。羊毛と桐の粘土を組み合わせた立体の輪郭、質感、量感、思わず触れてみたくなる豊満さ。ただルミネのウィンドウの中の彼女たちは、近づく人たちを許してくれないのも魅力です。



#### 【受賞者プロフィール】

羊毛を使ったニードルフェルティングや桐塑での造形、日本画材での着彩など特徴ある技法を用いて、作品を前にした人にとって「印象的な事象」として存在する立体作品を制作している。

## 入賞 (3名)

### エレベーター部門:「Imaginary Landscape」(イマジナリー ランドスケープ)/照屋 美優(テルヤ ミユウ)

◇展示場所:ルミネ新宿 ルミネ 1 各階止まりエレベーター

#### <作品コンセプト>

その日の天気、気分や感情、ふと目にとまったモノ、電車で揺れながら、うとうとする布団の中…。日々描いた絵は季節とともに移ろいでゆく。記憶の断片たちがおしゃべりを楽しんでいるかのように、そこには物語が生まれてくる。買い物前のワクワク感、別の階へ向かう間のひと時、たくさんショッピングをしてくたびれた帰りに癒されるような空間となりますように。



[エレベーター扉]



[エレベーター内]

#### <審査員コメント/小池 博史氏>

地平線にもみえる広がりのあるその先の世界は日常のふとした幸せを感じる瞬間を切り取った温かみある世界です。エレベーター部門は応募数が多く選ぶのは大変でしたが、1月の寒い季節に暖かく優しく包み込まれるでしょう。



#### 【受賞者プロフィール】

1988年 神奈川県生まれ。2012年 武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科 卒業。三嶋典東(イラストレーター・グラフィックアーティスト)に学ぶ。主に、紙に色鉛筆による抽象作品を描く。それらをデジタル加工し、拡大・印刷して展開した平面作品や、空間に溶けこませて配置した作品がある。また、手製本による作品集や、日常をテーマとした本などを制作している。



## エレベーター部門:「Algorithmic SANSUI」(アルゴリズムック サンスイ)/安藤 充(アンドウ ミツル)

◇展示場所: ルミネ新宿 ルミネ1各階止まりエレベーター

### <作品コンセプト>

霧雲煙る中に聳え立つ山、霧にうっすらと透ける森。のびやかに流れる柳の枝、節くれた梅の古木。古代中国の絵師は、それらを表す為に筆を執った。それら底本に日本の琳派、文人が創った作品は、より構成的に、または即興的に、リズムカルに、大胆に、抽象的に、進化していった。それは自然の姿のコピーを目指すのではなく、自然の持つリズムを筆の流れやタッチ、顔料のにじみで創りだそうという試みに他ならない。盆栽が読み解く木々の伸びてゆく法則。種の発芽、砕け散る波しぶき、そういった自然物の変化というアルゴリズムを、山水画のようなカタチにしました。



〔エレベーター扉〕



〔エレベーター内〕

### <審査員コメント/堀 元彰氏>

エレベーター部門は応募数も最多で、しかも力作、佳作が凌ぎを削る感がありました。デザイン、イラスト志向の応募作品が多いなかで、入賞した安藤充さんの作品は、じつに絵画的で、その点で強く印象に残るものでした。とくに流動感にあふれるダイナミックな筆致と東洋的で新鮮な色彩感覚が異彩を放っていたと思います。



#### 【受賞者プロフィール】

1983年神奈川県小田原生まれ。2010年 トーキョーワンダーウォール賞受賞。2013年 損保ジャパン美術展 FACE2013 入選。リキテックスアートプライズ 2014 審査員賞受賞。自然物というモチーフを、時間の単位や動きによる形象のリズムで捉えなおすという、水墨画や琳派を発展させた独自の視点で制作している。

## 映像部門:「飯循環」(メシジュンカン)/持田 寛太(モチダ カンタ)

◇展示場所: ルミネエスト新宿 新宿東口ロータリー前(柱10本19面)、ルミネ各館デジタルサイネージ

### <作品コンセプト>

人の記憶より遙か以前から空間は広がり続けていたが、いずれ膨張は止まり、収縮を始める。ゼロ・ポイントから広がり出たものがネガティブからポジティブへと一点に収束してこの宇宙は『死』も『消滅』も『還無』するのでもなく、収縮した後再び膨張して、新たな宇宙へと生まれ変わることになるであろう。あらゆる意識空間が、ゼロに集約され、粒子のように、存在している。それは私たちの食の循環と、ともに普遍的なものと捉え、その小宇宙を表現した。



### <審査員コメント/井口 皓太氏>

映像というものは時間軸を持った光であって、内容が大事であるのはもちろんのこと、それがいつ・どこで・どのように・人の目に飛び込むのか、画面の向こう側を意識することは、とても重要な要素だと考えます。その中で持田さんの作品は「忙しく新宿を行き交う人達が、ふと目に入ったサイネージに『はっ』とし、思わず立ち止まってしまった」という画面の外で起こる物語を想像させるところがとても良いと感じました。本アワードのテーマである「日常の中にアートを」という点でも、出てくるモチーフは、普段見慣れた食器や食材だけであるのに、テーマの持たせ方や、それに伴った質感、動きの付け方によって、見たことのない新しい表現に繋がっています。いつもとちょっと違った視点を、新宿に現れる小宇宙をご覧頂ければと思います。



#### 【受賞者プロフィール】

1991年生まれ。多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース卒業。映像作家、フリーランスのジェネラリストとして活動中。実写映像、3DCGなどの映像の制作を主に行う。また、映像作品のアウトプットの媒体を拡張する試みとしてインタラクティブアートやインスタレーションの制作も行う。デジタルと現実空間、いかに自身を繋げるかを探求している。

## 特別展示：ゲストアーティスト

### 「Motion Textile\_1sec」(モーション テキスタイル ワンセカンド)

井口 皓太(イグチ コウタ)TYMOTE(ティモテ)・CEKAI(セカイ)代表

◇展示場所：ルミネエスト新宿 新宿東口ロータリー(柱10本19面)、ルミネ各館デジタルサイネージ

#### <作品コンセプト>

グラフィックデザインや写真が「時間」という概念を内包しているものであるという前提において、それ自体が時間軸を持っている「映像」という表現は、どのように「時間」を捉え、デザインすべきかなのかいつも考えてきました。時間を扱うデザインには、どうしても逃れられない「1秒」という単位があると考えています。

私がこれまで手掛けてきた映像作品は、「それ自体が持っている時間」「私がそれをこしらえている時間」そして、それを見る人が持っている時間」その3点を、刻々と刻まれる1秒の単位に合わせ、繋ぎとめていくような作業から生まれたものたちです。ルミネというたくさんの人間が交差していく場所において、私が手がけた「時間」が、どのようにして影響をもたらしていくのか。それは時間を超えても尚続いていく「1秒」の交信です。



#### 【プロフィール】

1984年神奈川県生まれ。武蔵野美術大学基礎デザイン学科在学中に株式会社TYMOTEを設立。グラフィックデザインと映像デザインを軸にCM、MV、ライブ演出や、ブランディングなど、さまざまなデザインワークを行っている。2014年に世界株式会社を設立。会社や所属のフレームを超えたクリエイターやマネージャーが共存する場を創り、自社発信のデザインワークを行っている。

## 総評

### LUMINE meets ART AWARD 2016 審査員総評／小山 登美夫氏

今回の審査は、審査員の方々とのミーティングで一層複雑味を増していきました。ルミネ的なものではないものを、内に入れ込む、それこそがルミネ的だと、はっきりしてきました。今回は様々な要素を持ったバラエティーに富むアプローチで作られる作品が選ばれたと思います。新しい可能性を感じてもらえれば嬉しいです。

※詳細については、「LUMINE meets ART AWARD 2016」公式ウェブサイトをご覧ください。

<http://www.lumine.ne.jp/lma/award/winner/2016/index.html>

#### 【一般のお客さまからのお問合せ先表記】

「LUMINE meets ART AWARD」事務局 E-mail: lmaa@hpgrp.com