

# METAL GRAPHIC

KIRIYAMA Seiji



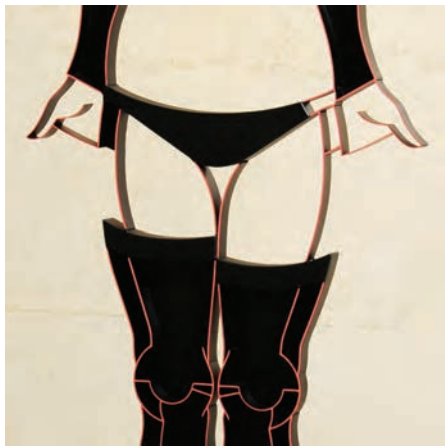
2012 type - E

2012 年

鉄, 合成樹脂塗料, 顔料

Iron, Rynthetic resin paint, Pigment

W300 × D34 × H900mm



13 - A

2013 年

鉄, 合成樹脂塗料, 顔料

Iron, Rynthetic resin paint, Pigment

W520 × D35 × H1740mm



13 - B

2013 年

鐵, 合成樹脂塗料, 顏料

Iron, Synthetic resin paint, Pigment

W520 × D35 × H1740mm



13 - C

2013 年

鉄, 合成樹脂塗料, 顔料

Iron, Rynthetic resin paint, Pigment

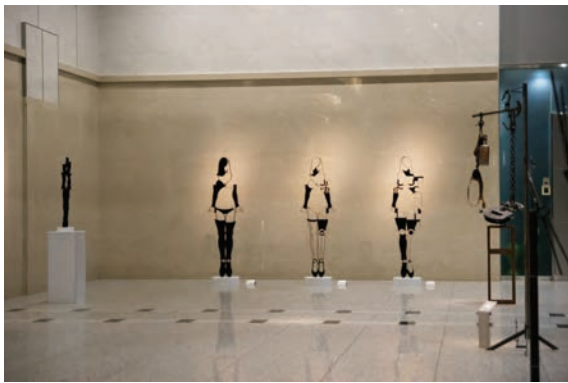
W520 × D35 × H1740mm



熱 VS 冷 HOT versus COLD 小林 淳一郎 vs 桐山 征士

2014年5月12日～5月30日 天王洲セントラルタワー1F アートホール

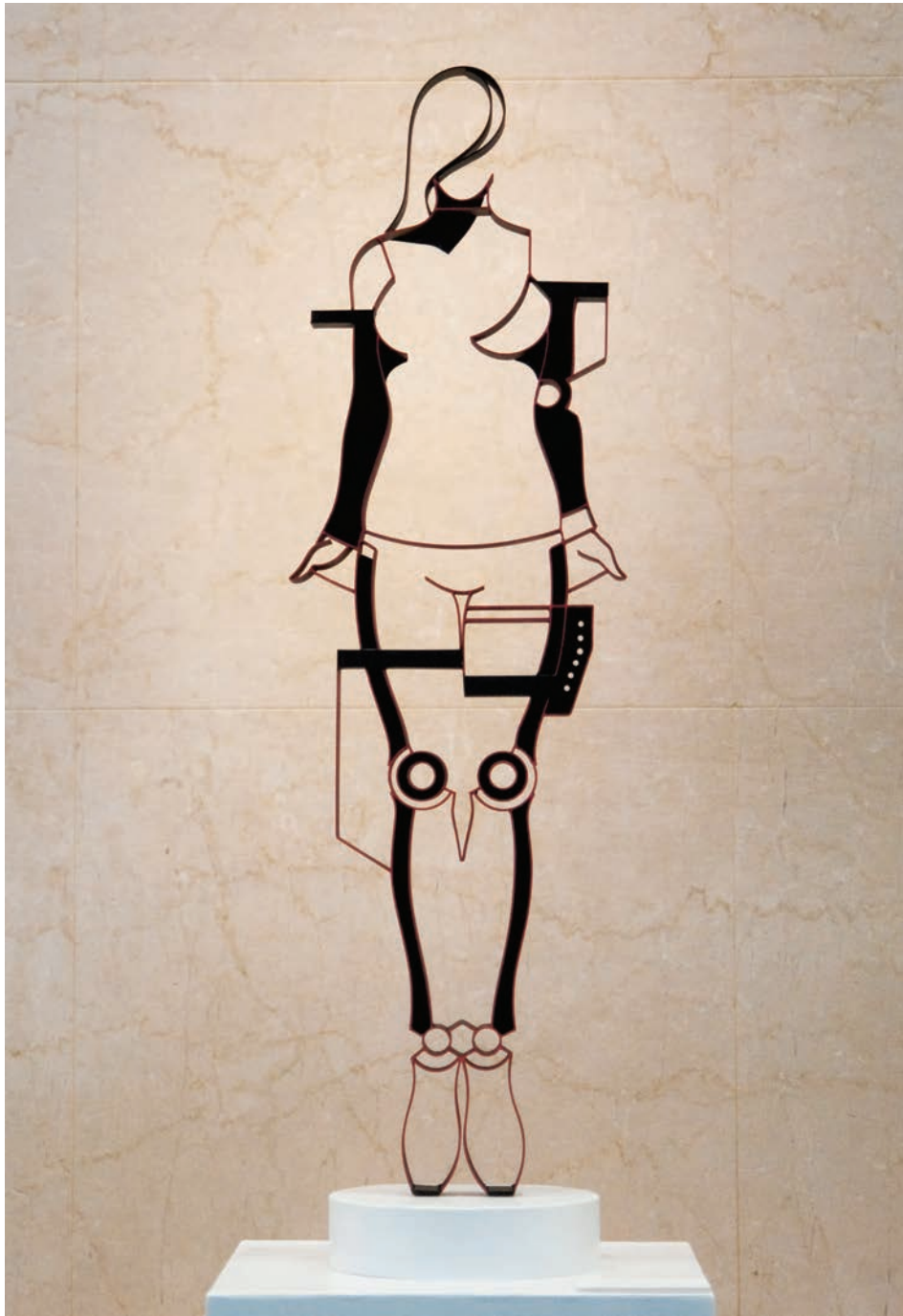
協力：中川特殊鋼株式会社



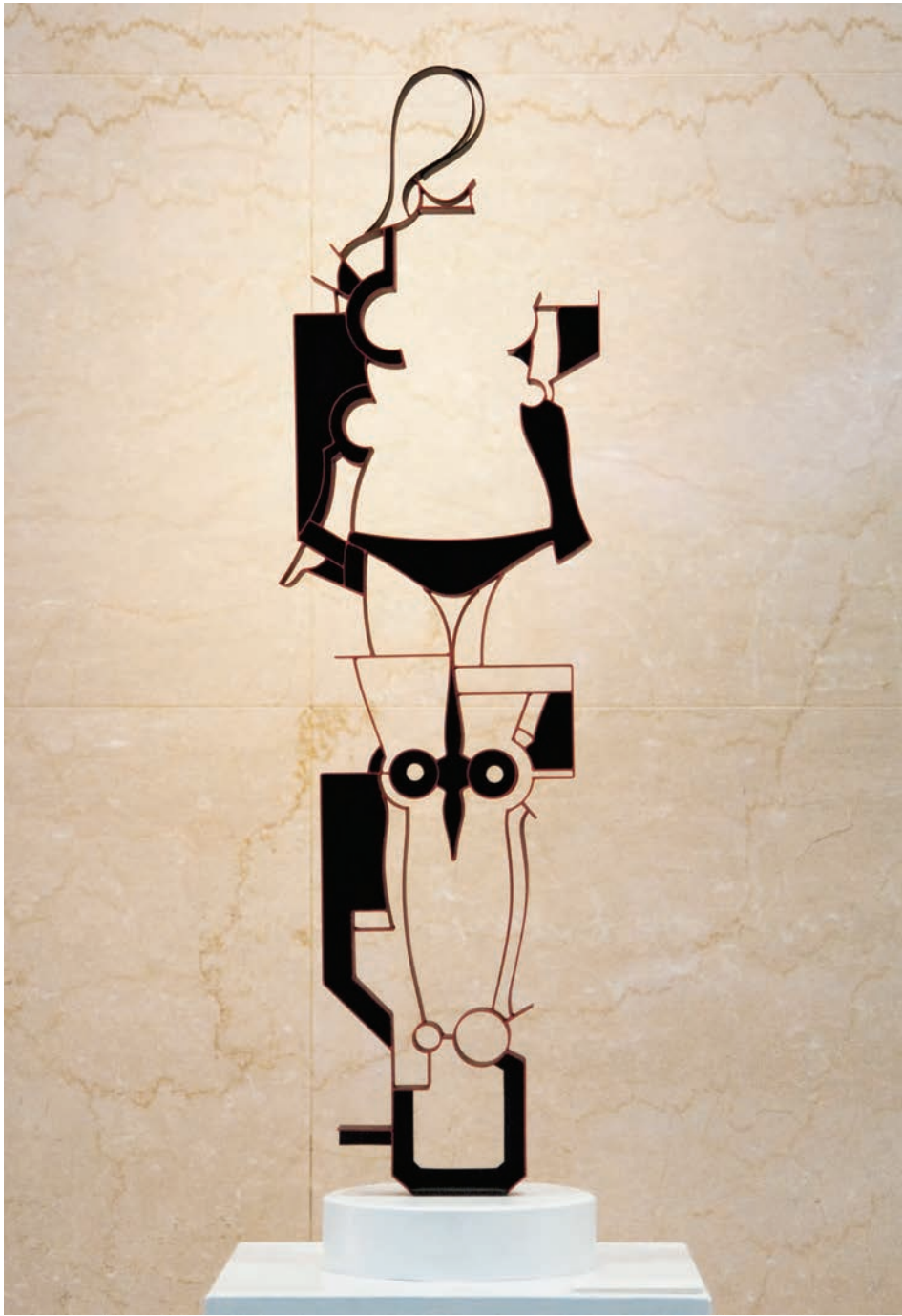
<p>KOBAYASHI Junichiro</p>	<p>IRON WORKS</p> <p><b>熱 vs 冷</b></p> <p>— HOT versus COLD —</p> <p>小林 淳一郎 vs 桐山 征士</p>	<p>KIRIYAMA Seiji</p>
<p>天王洲セントラルタワー1F アートホール 5/12(月)～5/30(金) 8:30～20:00(土・日・祝日休館) 最終日16時迄 入場無料 協力：中川特殊鋼株式会社</p>		

赤熱状態（熱間）と常温状態（冷間）では鉄は外力に対しての反応が変わる。熱間加工でさまざまな表情を探る小林氏と冷間加工で緊張感のある線を追求する桐山。素材を同じくしながらも加工の違いが作りだす作品の差をコンセプトにした展覧会を開催。

← 展覧会案内状



14 - A  
2014 年  
鉄, 合成樹脂塗料, 顔料  
Iron, Rynthetic resin paint, Pigment  
W260 × D35 × H850mm



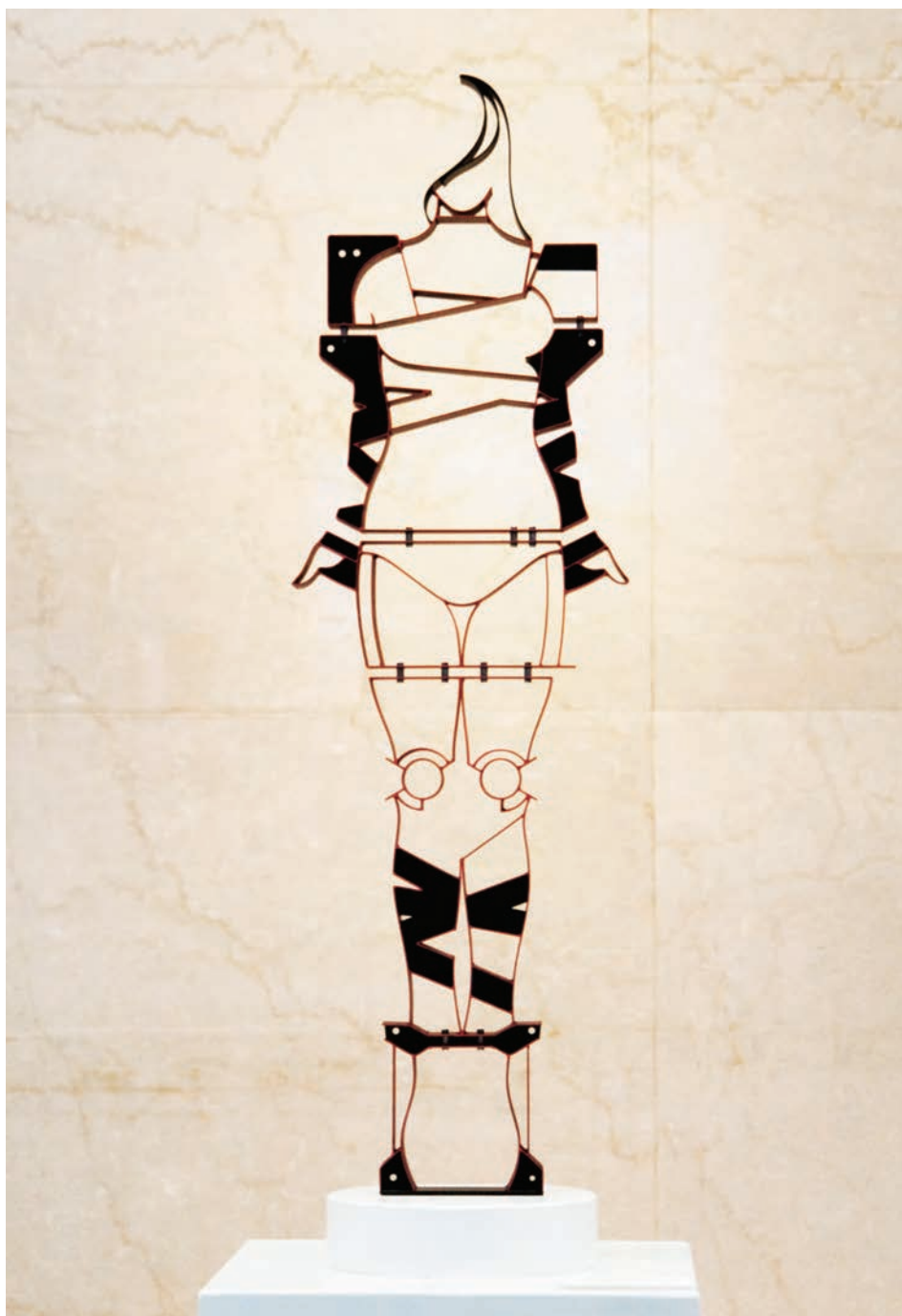
14 - B

2014 年

鐵, 合成樹脂塗料, 顏料

Iron, Synthetic resin paint, Pigment

W260 × D35 × H850mm



14 - C

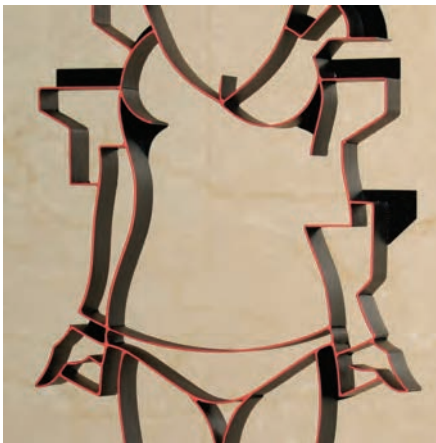
2014 年

鉄, 合成樹脂塗料, 顔料

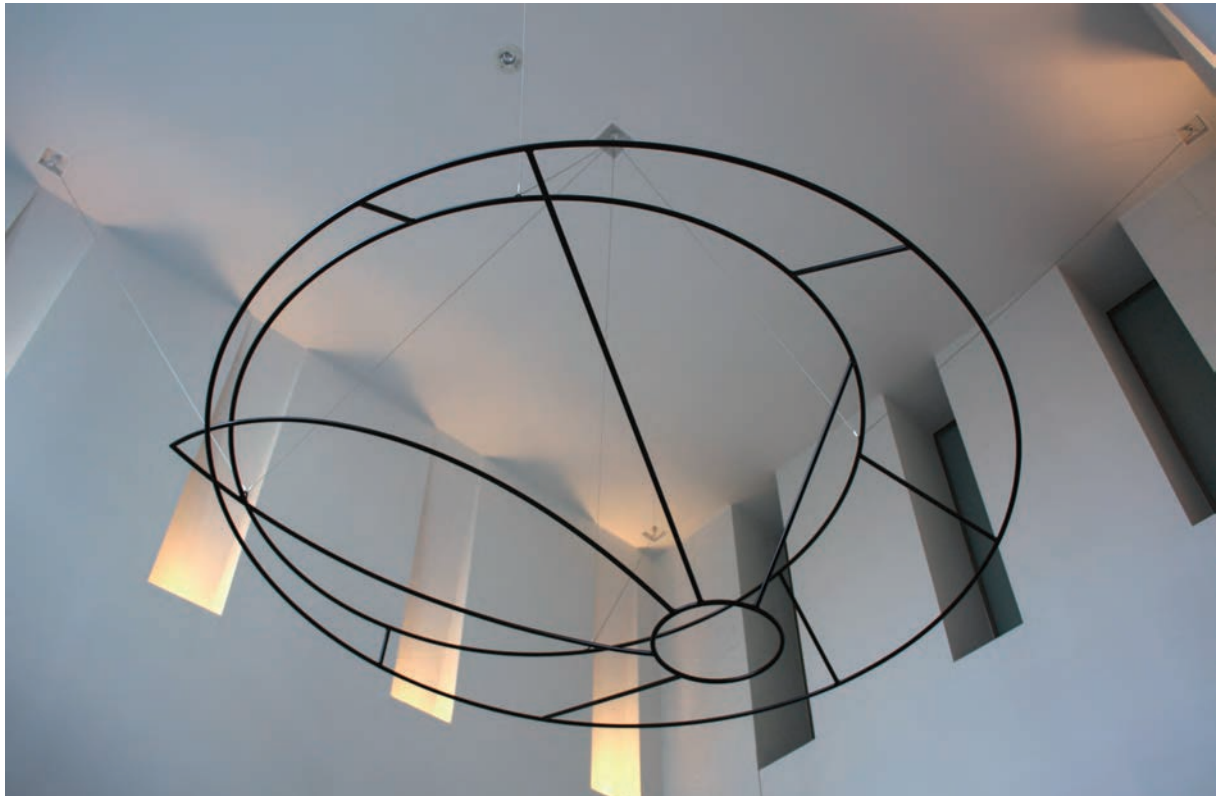
Iron, Synthetic resin paint, Pigment

W260 × D35 × H850mm

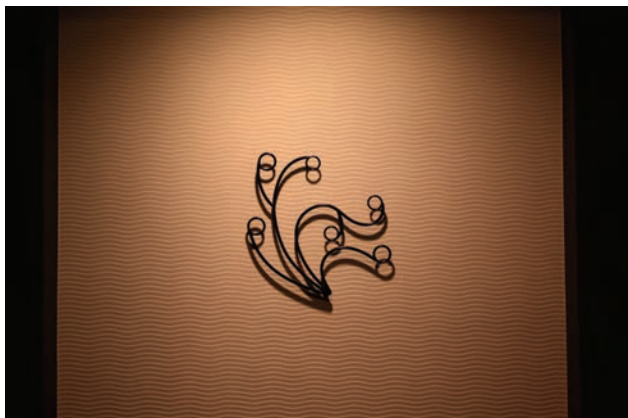




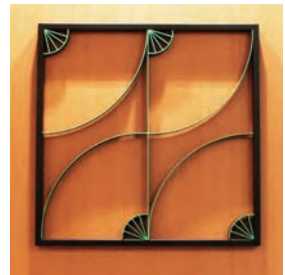
14 - D  
2014 年  
鉄, 合成樹脂塗料, 顔料  
Iron, Rynthetic resin paint, Pigment  
W260 × D35 × H850mm



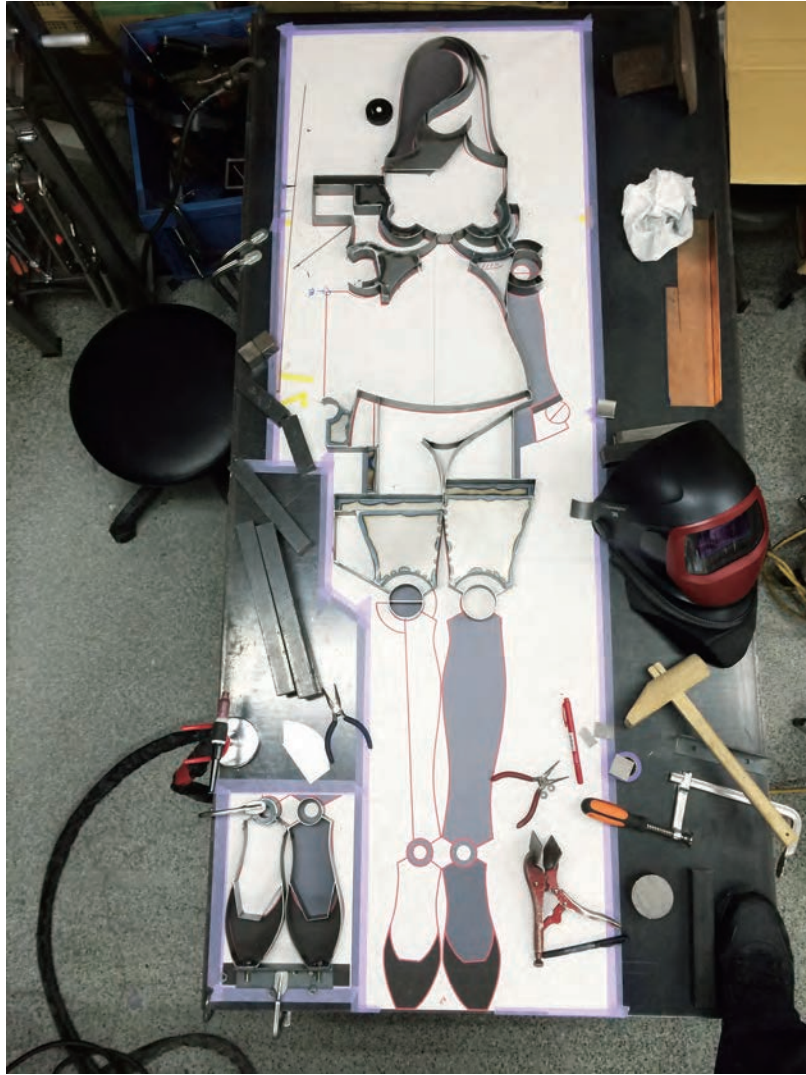
2012年  
鉄, 合成樹脂塗料  
Iron, Rynthetic resin paint  
W2150 × D550 × H2150mm  
パークアクセス上野 エントランスホールに設置



2012年  
鉄, 合成樹脂塗料  
Iron, Rynthetic resin paint  
W230 × D5 × H280mm  
紺: 3点 赤: 2点 緑: 2点 茶: 2点 水色: 2点  
パークアクセス上野 エレベーターホールに設置



2012年  
 鉄, 合成樹脂塗料, 顔料  
 Iron, Rynthetic resin paint, Pigment  
 W500 × D32 × H500mm  
 提灯, 的矢, 鏝, 扇子, 独楽, 番傘, 十手, 鋏, 団扇, 下駄 (各2点)  
 住友商事 錦町ビル エレベーターホールに設置



「アート」の領域のモノと「デザイン」の領域のモノを、同じスタンスで作ることはできない。なぜなら、両者の間には根本的な制作動機の違いがあるからだ。

「アート」とは、制作の動機が自分にある。思うがままに自由に表現する。流行に左右されることなく、純粋に美しいカタチを造る。

「デザイン」とは、制作の動機が他者にある。クライアントやプロデューサーの要求に的確に解答する必要があり、さらにその要求を上回るモノを造ることがデザイナーに課されている。

人体のオブジェは「アート」の領域として制作している。自分が美しいと思うものをグラフィックに置き換え、金属を用いて思うがままに表現している。評価や販売を目的とせず、ただ美しいものを造り、展示会やアートフェアで発表する。現代のアートは商売と密接な関係にあるが、販売を目的としたものはアートではなく、限りなくデザインに近いと考える。ギャラリーは売り上げノルマを課し、作者に売れる作品を求めることがあるが、それは作者を育てることにはならず、むしろキャラクターを殺すことになっている。

マンションやホテルなどの施設に設置する作品は「デザイン」の領域として制作している。クライアントが求めるテイスト、その施設自体のコンセプトや立地に合うカタチを表現する。それが自分の意に反するものであったとしても、制作の動機が他者にあるのだから、デザイナーとして我慢する部分も必要になってくる。しかし、その条件のなかでクライアントのイメージを超えるような作品を生み出す喜びは大きい。自分が持っていないイメージの世界や、扱わないモチーフなどからデザインを考えることは、アートの領域での制作にも良い影響を与えてくれている。

モノを造るという行為は、どこを着地点にするかで解答が異なる。「アート」と「デザイン」の制作プロセスは似ているが、結果へのアプローチの仕方を変えていかなければならない。