

花

本

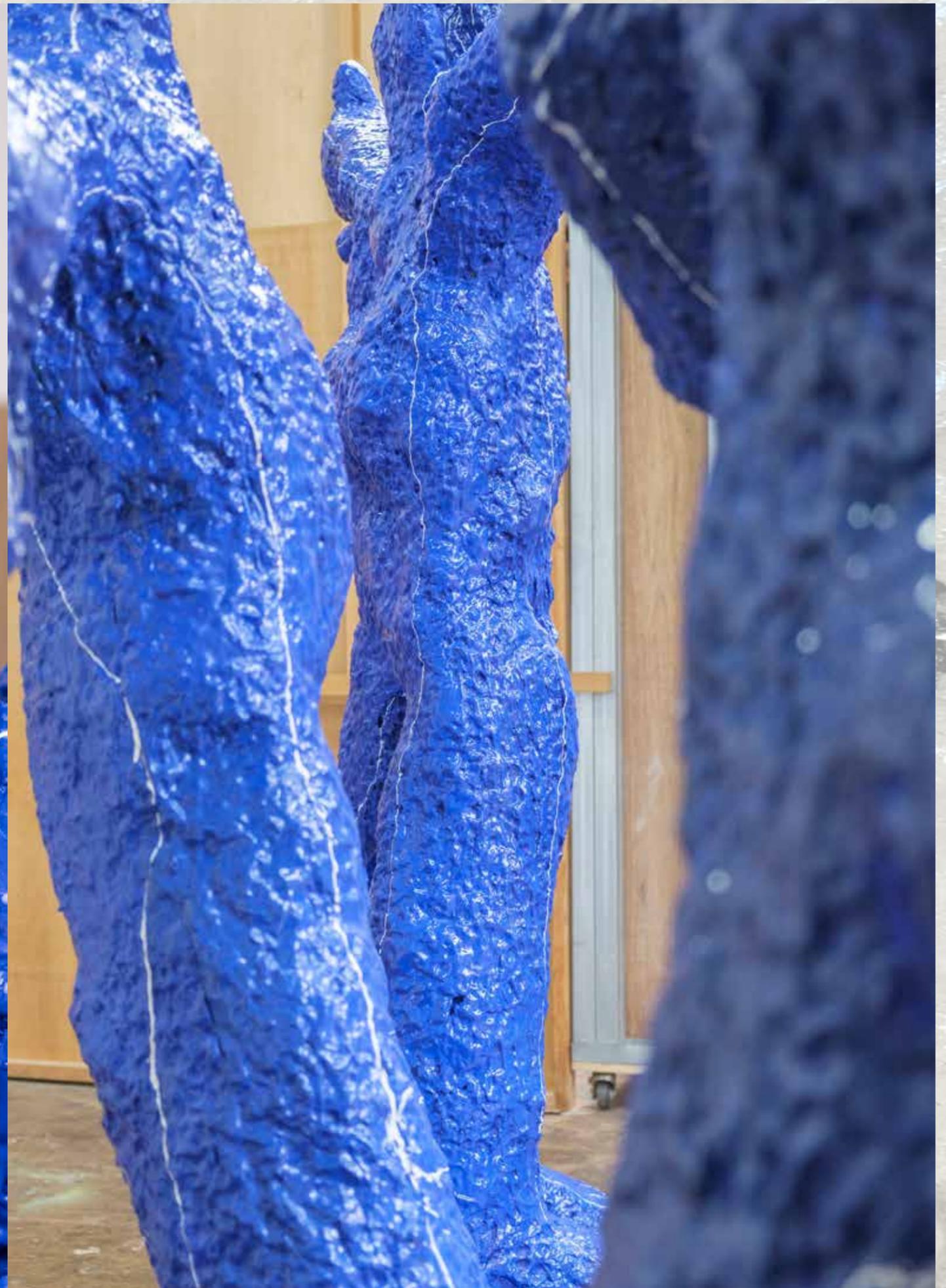
立

立

私の作品を言語化するのであれば、生活の中で出会った人物や事象に形を与え、彫刻として立ち上げることをしているように思う。人間の像は無数に存在し、この社会に存在している人の分だけその視点、像が一つの地球という世界にある。私は彫刻という制作手段を用いて、さまざまな人だったり、人のようなものを制作してきた。彫刻はこの世界に存在し、形を持って現れる強いメディアであり、古来より残る彫刻作品は、過去の表現でもあり未来に向かって照射されている物体でもある。今、私が生きているこの世界は最新の世界でもあり、それは時間が経てば過去のもとなる。人間は歳をとりやがてその存在が消える。しかし彫刻という物体は時間が経ち、劣化して変容することはあっても、この世界に存在を確認することができるメディアである。私は現代に生きる一人の作家として自分が持つイメージに有用性を持たせたいという思考のもと、今まで人体像を立ち上げてきたように思う。それは自身の生活から連続する人間像であり、その人物もしくはイメージ自体は、私の労働環境時の職場の同僚であったり、ドローイングの行為を重ねていく上で頻りに描いていた記号、夢の中に度々登場した者だったり、さまざまなベクトルでの人のイメージが存在する。それらは、ごく個人的な日常の中での、生活の連続にある人間像であり、そこには私も含まれる。その人物像やイメージを彫刻という物体に代入し立ち上げようとする心の動きは一体どこから来るのかを、作品付近にまつわる経験や思考から考えていく。私の作品を考える上で、元々ある像や社会風景を脱線させ、像自体を歪めるような態度を持ち、オリジナルと認識される事象であったり、造形にオーバーラップさせる心の動きがある。当たり前前に享受しているオフィシャルな像を異化し、彫刻という強いメディアで制作する。それは社会によってつくられていく身体でもあるし、像という輪郭、彫刻というアカデミックな権威性のある表現等さまざまである。フォーマットに準じ歪められた像は、私でもあるし他者でもあって、決められた視点や既にある既成概念を崩し、再提示を試みる。



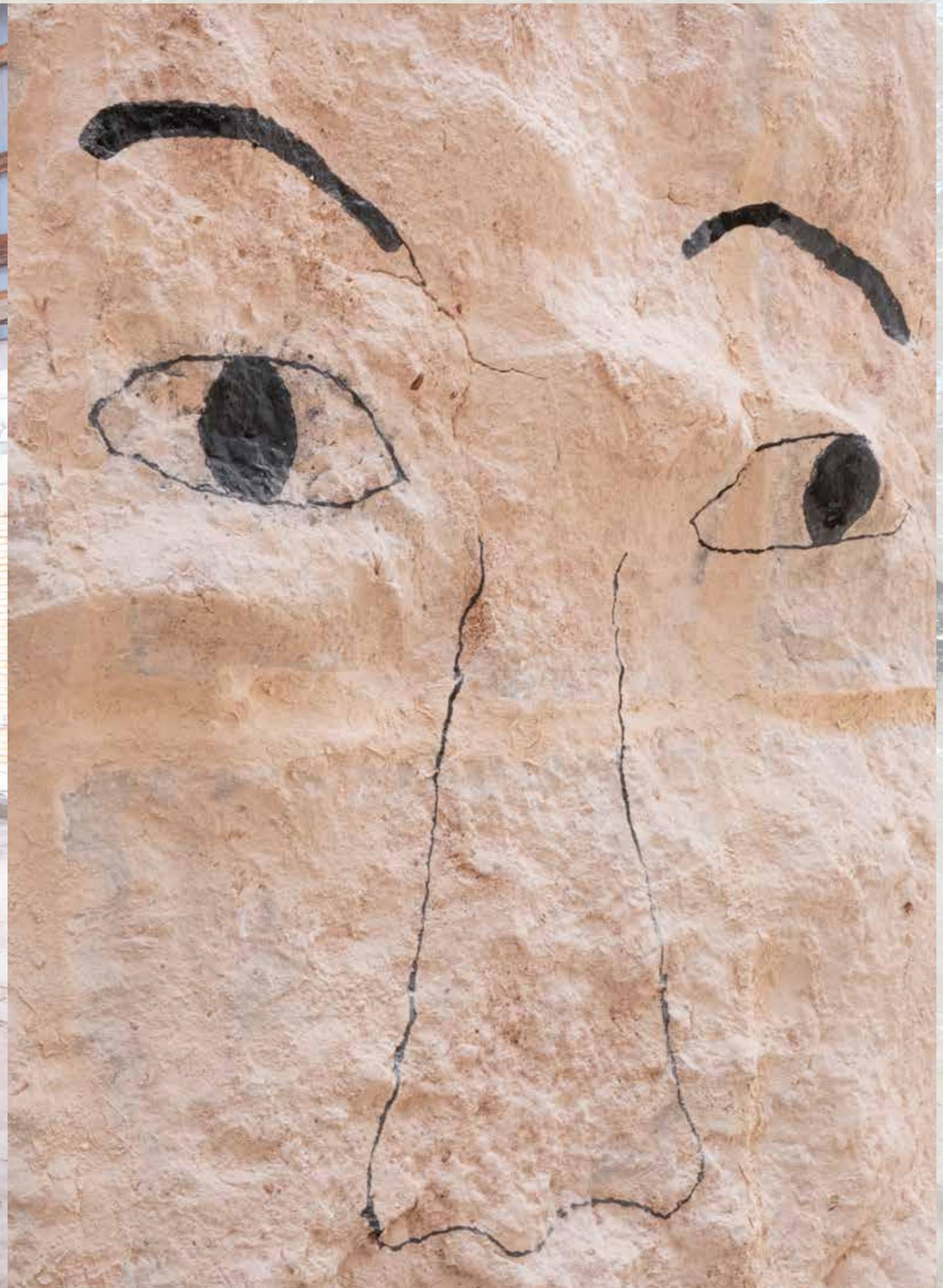
「ヒューマン・ゴム」 ミクストメディア、シリコン / 2024 年制作







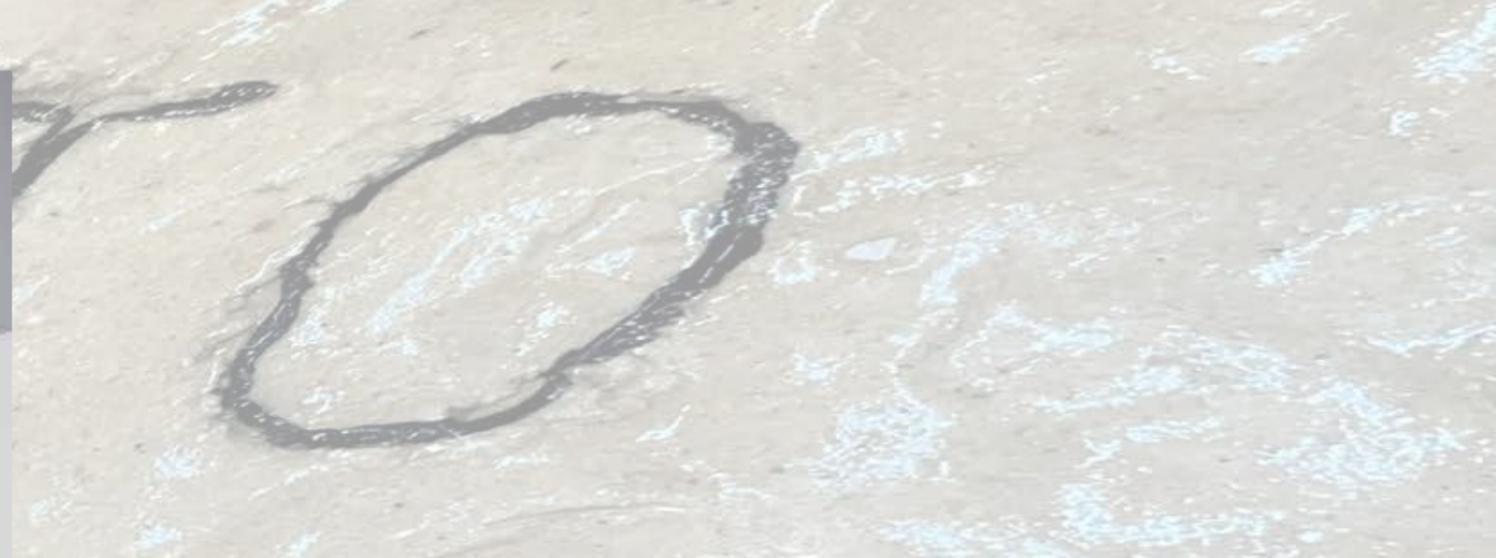
「五面の頭」 テラコッタ、パレット、ミクストメディア /2024 年制作





「壺人間」 セラミック、雑草、ミクストメディア /2024 年制作





SofthouseHuman[blue & pink] 写真、アクリル板、ポップチューブ、石粉粘土 / 2024 年制作





「マインドハンド」 セラミック /2024 年制作



「マイヘッド」 セラミック、貝 /2024 年制作



「XY human」 銅板、インク / 2024 年制作



「自画像 正面、横」 銅版画、エッチング ed5/2024 年制作



「土人間」 粘土質の土を焼成 /2024 年制作



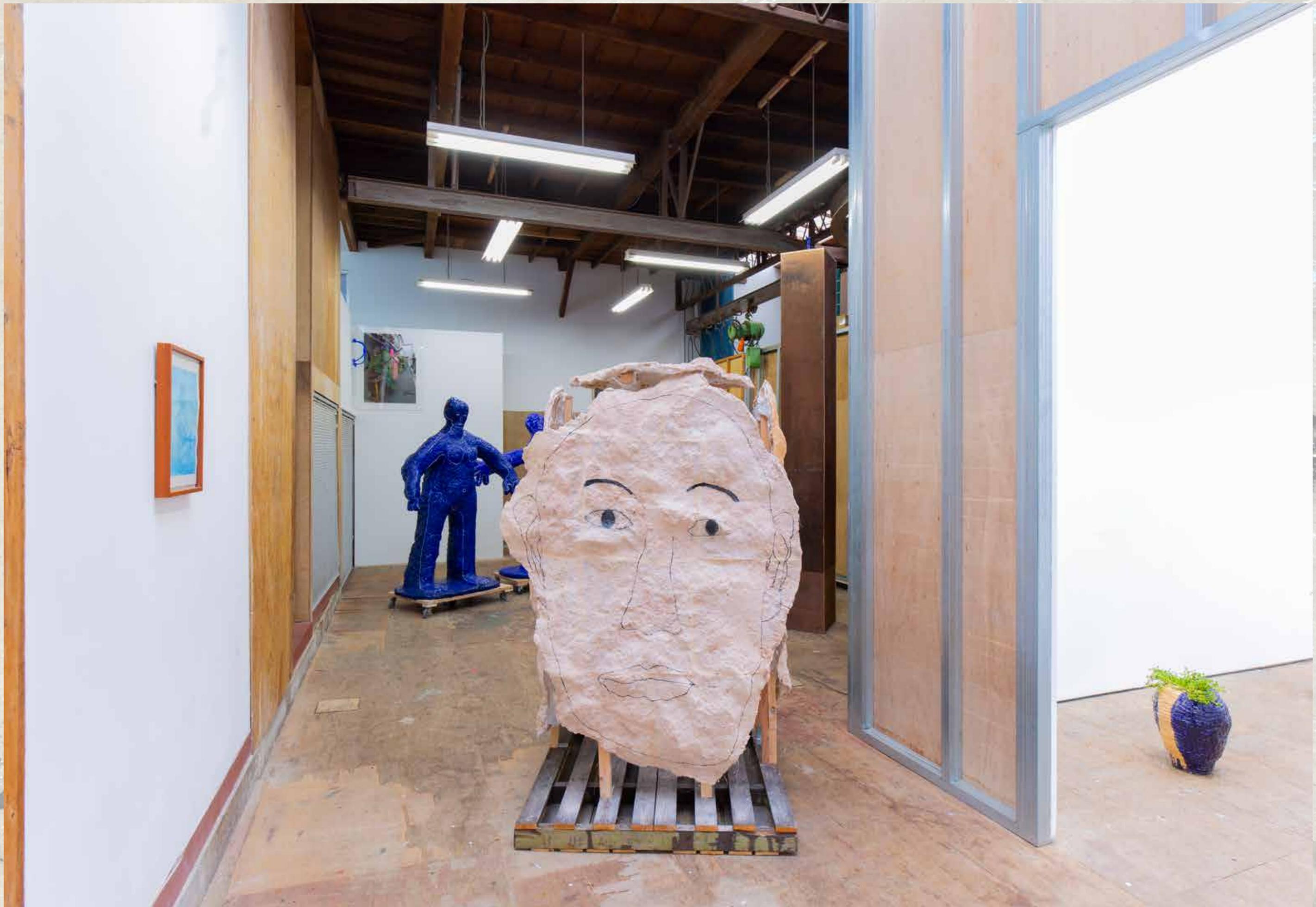
「土人間のドローイング」 銅版画、エッチング ed5/2024 年制作



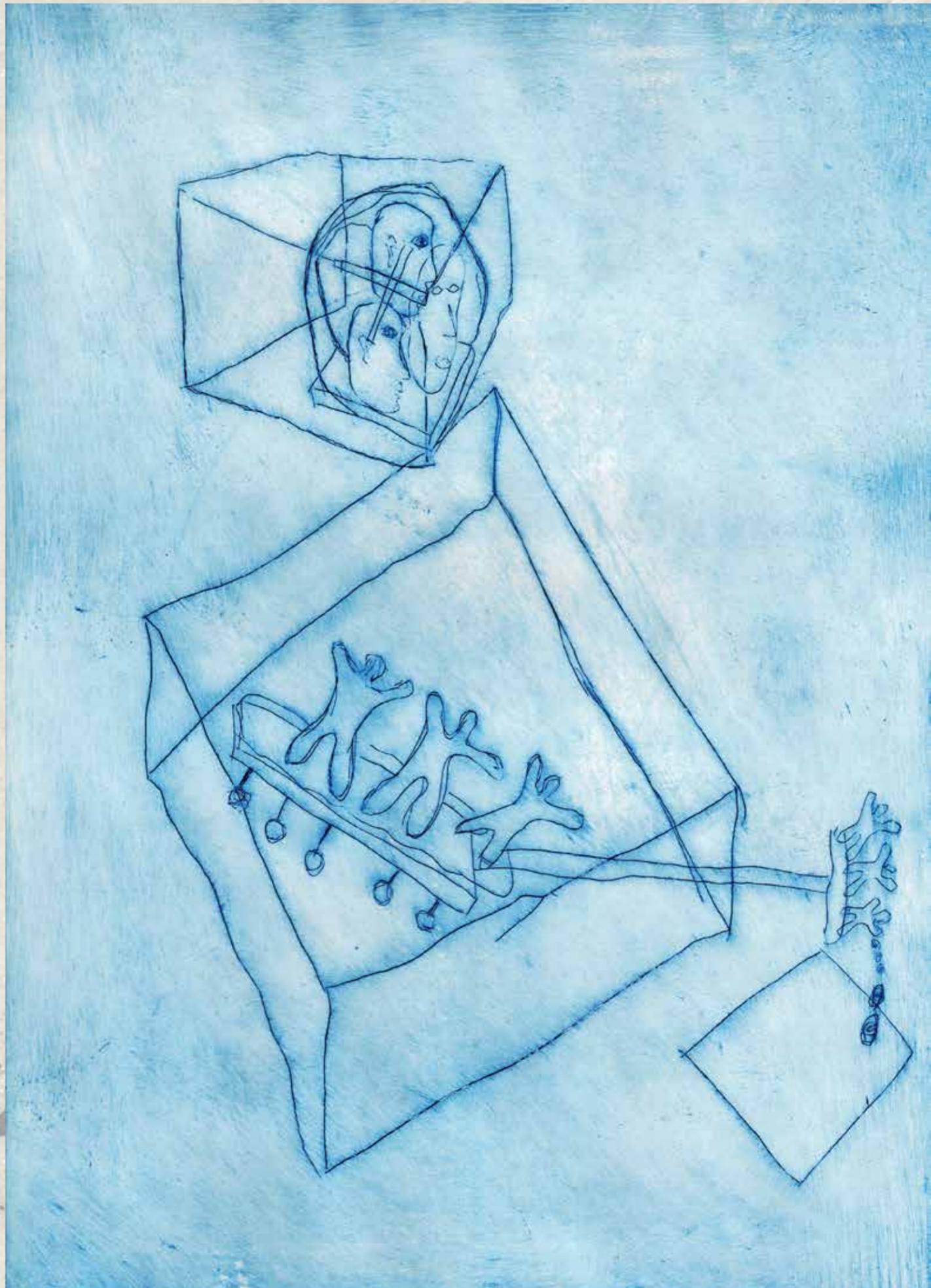


「ダンスング・ヒューマン」 セラミック / 2024 年制作





個展「人」展 展示風景



「人」展 展開図 銅版画、エッチング、ed5/2024 年制作





「発掘された人」

制作年 :2022年 素材 :テラコッタ、土、石膏、鉄、ミクストメディア

「発掘された人」は、文字通り地中から発掘された人間像であり、それは像の制作方法に由来する。土を掘ってその土自体の凹面を粘土に置き換える。それは発掘作業のようでもあり、自ら設定したイメージに向かい穴を掘り、粘土という物質にアウトプットを試みる。「発掘された人」は私が発掘したわけであるが、発掘されたという受け身の用法から、土の中に埋まっている人自体に主体があって私はその輪郭を掘り上げた。「発掘された人」は自宅の庭に埋まっていたわけであるが、実際に粘土できた巨大な人体像が土中にあったわけではなく、私のイメージの中に人の形があった。この土を掘ってみた私はそこにさまざまな要素、虫や石、ごみなどを見る。ここに埋まっていたものが地上に発見されて私の前で形になる。元々埋まっていたものはそこに存在していたのであろうが、認知することができなければ形はそこに存在しないので、頭の中でイメージがあっても現前化しなければ、それは作品にならないように、この世界に出現しなければ形はないのである。私はこの掘った土に人が埋まっていることを確信し制作をすることにした。それはまさしくイメージから作品をつくる事と同様に、土から彫刻を発掘する行為によって作品がつけられることが=になる。穴を掘りその穴にセメントを流し込んで原型をつくる。土の表面がそのまま形になるので、そこには私が操作できない造形のディテールがある。その後、その土の表面を写し取った原型を石膏で型取りし、その石膏に粘土を押し込んでいく。焼き上がったパーツは煎餅のようでもあり、そのままだと大きな煎餅の人型になってしまうので、焼き上がった身体のパーツの上から人の絵を描いて、何物でもない巨大な人物像を立ち上げる。







「L字の金髪と発掘された人」展示風景



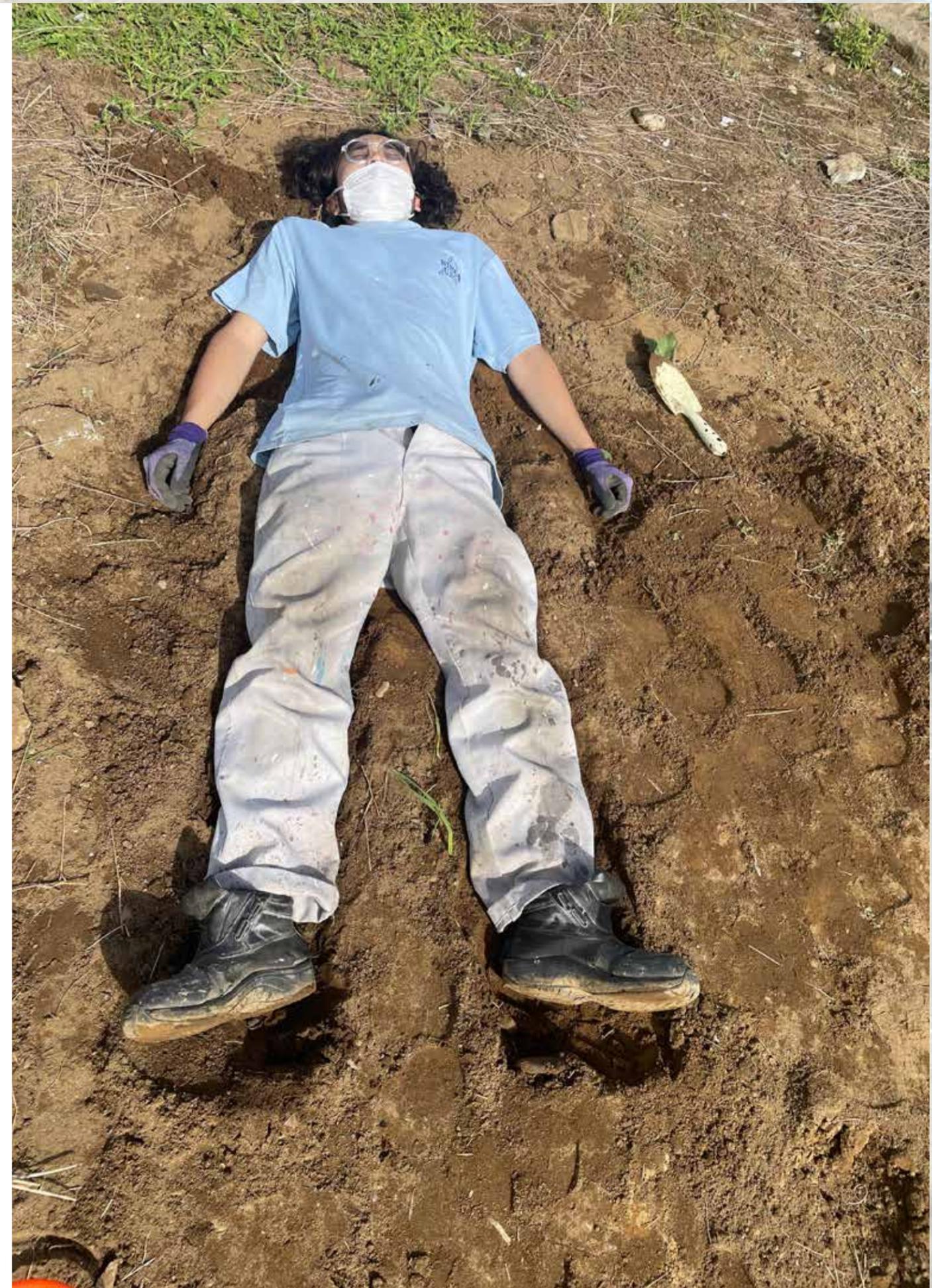


「五面人体像」

制作年:2022年 素材:セラミック、石膏、垂木、転写シール、ミクストメディア

「五面人体像」は発掘された人から連続する作品で、「発掘された人」では正面しか面を捉えて造形していなかったが、「五面人体像」では正面だけではなく、背面と側面、頭頂部を面で捉えて一人の人体像にした。すなわちそれは人体を最小の面で捉え構成している。彫刻の造形を考えるとときに面が連なって形が生まれ、面が連続することにより形がつながり、なだらかな造形へとつながる。しかし「五面人体像」は面が五面しかないので、形の切り替わりをすべて正面から見ることになる。つまり全てが正面であって、立体としてありながら絵画的でもある。その一面ごとに人物像の絵を描き構成する。像自体に絵を描くわけであるが、発掘された人と同じ方法で作られる人体像は土から生まれ人になる。この土に穴を掘って形の輪郭をつくる行為は、大地というキャンバスに絵を描いているのであり、それを立体にして彫刻化しているのである。

「五面人体像」のモデルは複数の人物からなる。土の輪郭をなぞった私の身体と、上半身が全裸でジーンズを履いていたモデルの男性、顔は友人をイメージして描いている。一人の対象となる人物がいてそれを形作るのではなく、複数の記号的イメージを構成し一人の人物像にまとめる。それは対象となるモデルのイメージに像を媒介として近づけようとする訳ではなく、最初から頭の中にイメージがあり、それぞれの人体のイメージを組み合わせ、その頭の中に出来上がっている像をただ立体化するという制作方法である。つまり人間のイメージを一つの像に集約しているのであって、そのイメージの集合体が一人のジーンズを履いた人物像となる。







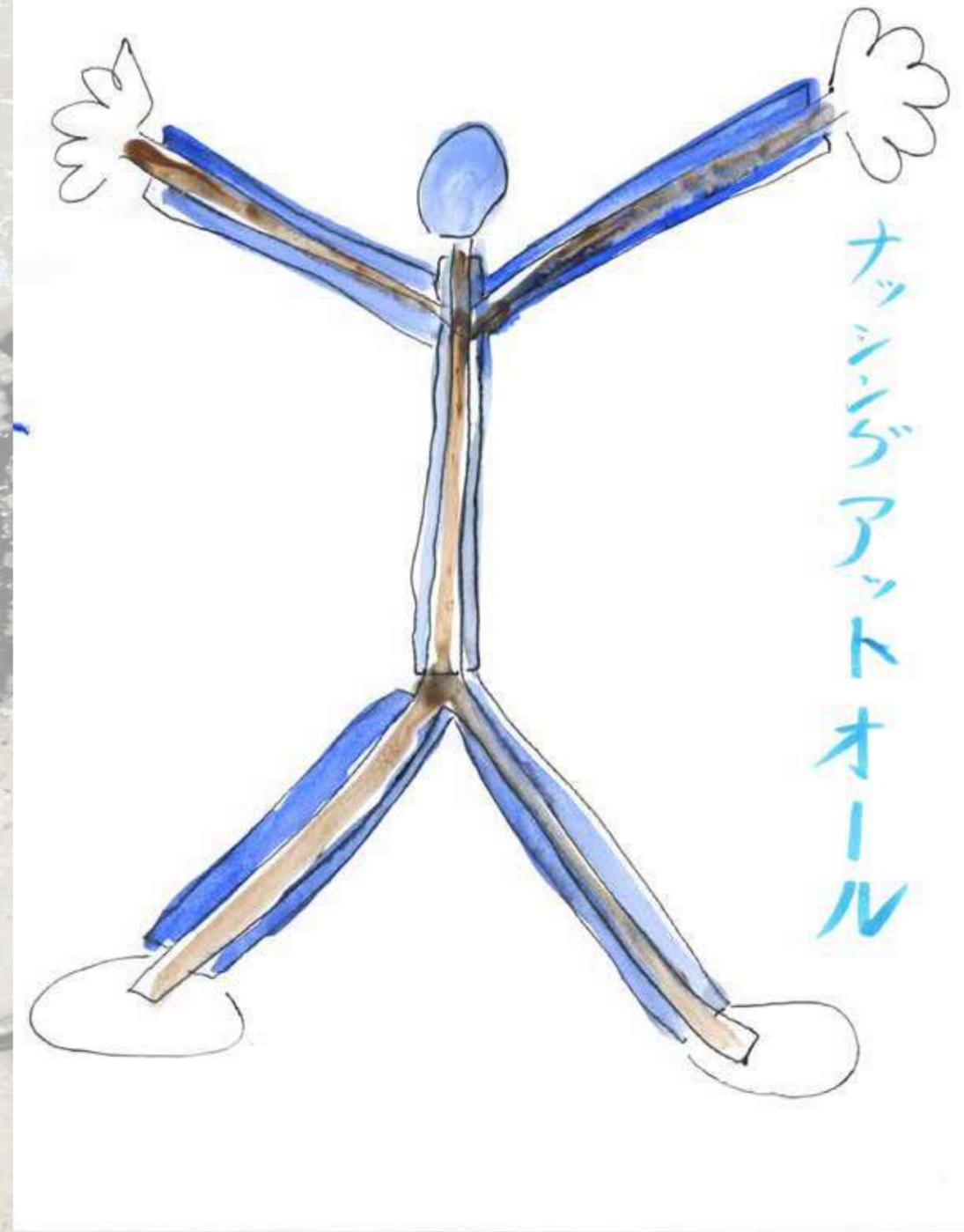
ナッシング・アット・オールマンヘッド
 ナッシング・アット・オールマン ライトハンド
 ナッシング・アット・オールマン レフトハンド
 ナッシングアットオールマン ライトフット
 ナッシングアットオールマン レフトフット



「ナッシング・アット・オールマン」

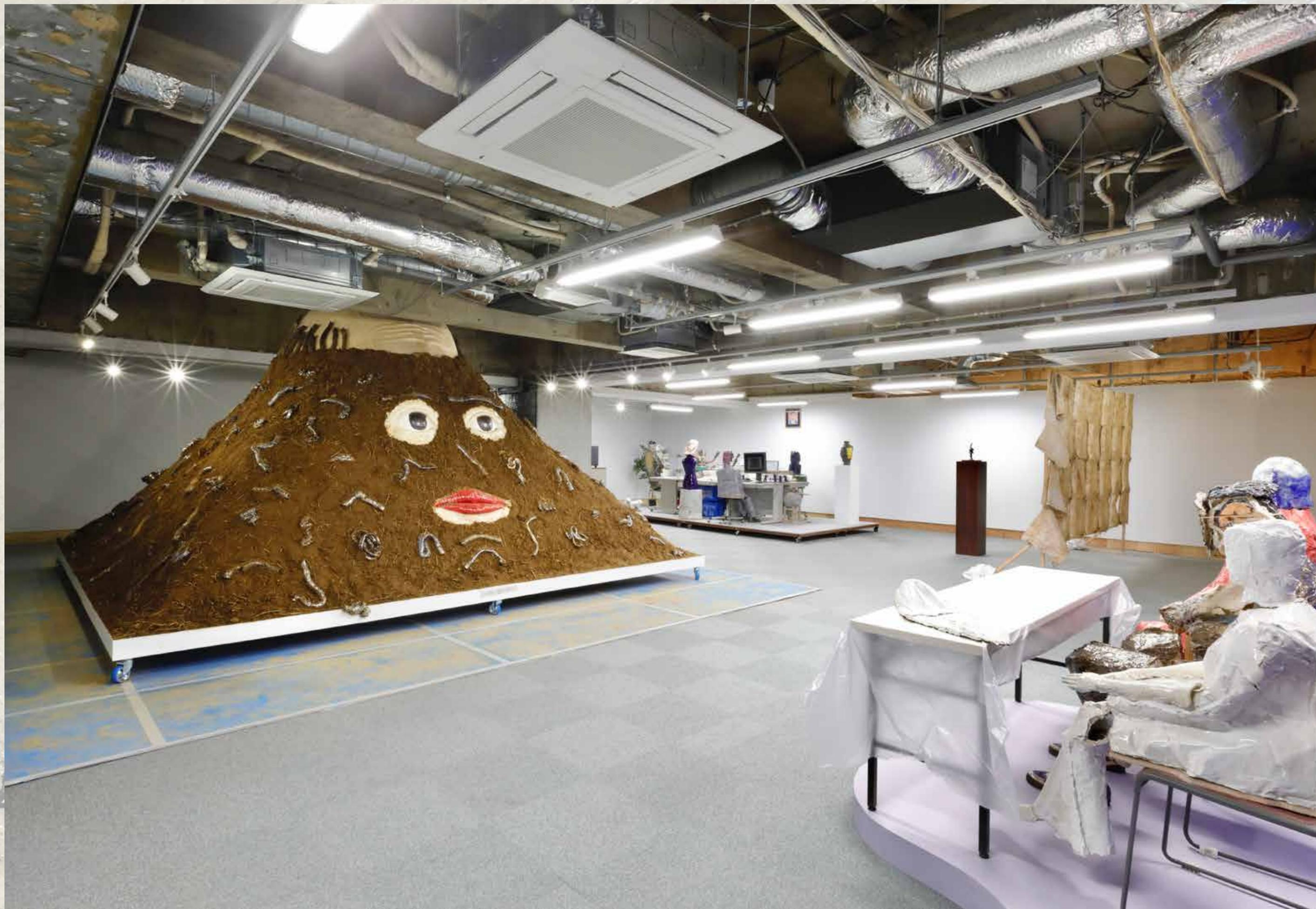
制作年:2021年 素材:セラミック、垂木、油土、結束バンド、ミクストメディア

「ナッシング・アット・オールマン」は躯体のパーツが分断されており、躯体を延長することによりどのようなサイズに可変する人体彫刻であり、「ナッシング・アット・オールマン」こと以下「NAA」は棒人間の彫刻である。垂木で制作された躯体に接続されるセラミックでできた棒は、天井からつられるわけでもなく、躯体に張り付き地面と接続しながら立体になる。垂木にテンションがかかることにより像が重さを獲得しその像に重力が発生する。前に倒れないように重しとして置かれた粘土は、そこに棒人間が地上にあることの可視化であり、最も単純な人体像が垂木の構造体に支えられ成立する。垂木の構造体 = 心棒であるわけで、心棒の形をそのまま踏襲している人体像でもある。2次元においては棒人間はこだわるところがほとんどなく、もしちゃんと人を書こうと思えばそれは棒人間ではなく人物画になってしまう。しかし彫刻という現実には、その物自体が存在するというメディアにおいて3次元の空間に棒人間をつくり出すわけであるから、どのような素材で、何色で、どう立たせるかなど、何度も訪れる選択と決断をクリアしていかなければ像は立ち上がらない。それは10秒で終わるはずの棒人間との対話を彫刻として続けているのである。当然10秒で「NAA」は立ち上がらない。細長い棒の様な人物の手足はその棒の体からは不釣り合いなほど大きく、棒人間の棒部分を管としてそこから供給されるエネルギーが末端に全て移動したイメージを持つ。人間の躯体をそのまま表している棒人間ではあるが、躯体を一定のサイズに分断し接合しているため躯体次第でどのような大きさにもなり、空間を侵食する。しかし棒人間は正面性が強い彫刻ではあるが、スカスカの人体であるために棒人間の躯体を潜って後ろにまわったりして像を見ることができる。大きな像でありながら量感によって人の視線が通過していく「NAA」は、大の字で両手を広げて鑑賞者の前に立ち塞がる。棒人間は身体が棒で出来ているので、何かを受け止める際にその向かってくるものが、棒人間を通過して霧散してしまうイメージがある。しかし一体何を受け止めているのであろうか。それは像を見る人によって姿を変える。





「NEW SHIT PRESIDENT」



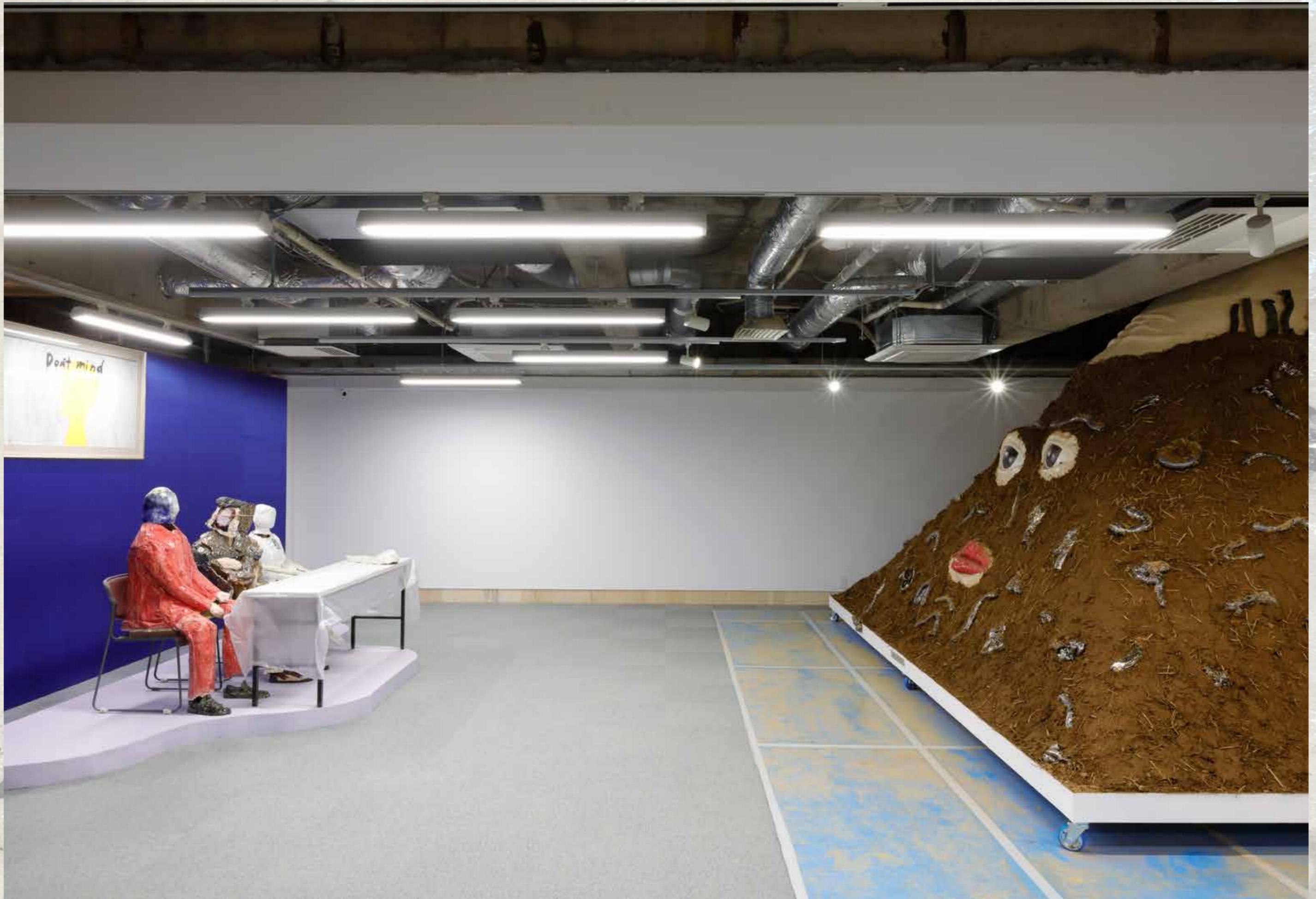
「PERFECT OFFICE」 展示風景

「パーフェクト・オフィス」

制作年:2020年 素材:土、セラミック、ミクストメディア 撮影:木奥恵三

うんこというものを好きな人は、特殊な性癖を持っている人を除けば、ほとんどいない様に思われる。私も好きではない。しかし、このうんこという汚くて、臭く、品の ないものの価値を反転させたときに、このうんこというものの存在は、限りなくうんこから遠ざかることになる。うんこ人とは切り離せない関係である。このうんこという物質はとても彫刻的な物質である。腸の形をトレースして現れる形は生物という管を通して排出される、生命が無意識のうちにつくり出した彫刻であり、その物質と形を伴って現れるうんこは、私という自己から排出された瞬間に他者像となって水によって流される。糞便学という学問を英訳するとスカトロロジーになる。彫刻の英訳はスカルプチャーなので、人類全員がスカルプターと翻訳可能とも言える。うんこをしない人間、広く言えば動物は存在しないので、全ての生物が彫刻家となりうる可能性を持った物質である。うんこという我々現代人にとって、汚く臭く隠したい存在であるが、それ故に可能性を持った物質なのではないだろうか。うんこを彫刻にした自作「NEW SHIT PRESIDENT」以下「NSP」は巨大な土の山に剥けたおじさんが埋まっているという造形で、うんこという物質に有用性を与えたいという願望から像の立ち上げが始まった。オフィスを環境設定として導入し面接官の前に対峙する「NSP」が突如として現れる。「パーフェクト・オフィス」では、実際にオフィスを改造したギャラリーでの展示で、この私がつくり出した擬似オフィスの空間に本来いるはずのない人物として「NSP」が存在し、この一つの空間に社会が形成される。なぜオフィスという環境にうんこ改め土の化身の塊があるのかは、そこに本来存在しない物質を伴った人物像を立ち上げようとする意図がある。巨大な「NSP」の前に対峙する面接官たちは「NSP」を面接しているはずが、その眼差しにより構造が逆転し「NSP」により面接を受けている様な錯覚を与え、このオフィス空間が反転し、同じ空間にあるオフィスワーカーたちの机の上に置かれたドレン機により、うんこを表象した粘土が生産され続ける現場へと変容する。その環境において「NSP」は、アーティストマインドを持った不動の存在となる。一見汚く品のないように思われる「NSP」であるが、実際は真逆のイメージで完成を見た際に、何らかの信仰の対象物ではないのかと錯覚するぐらいに「NSP」の目が澄んでいた。











「ホウさん」

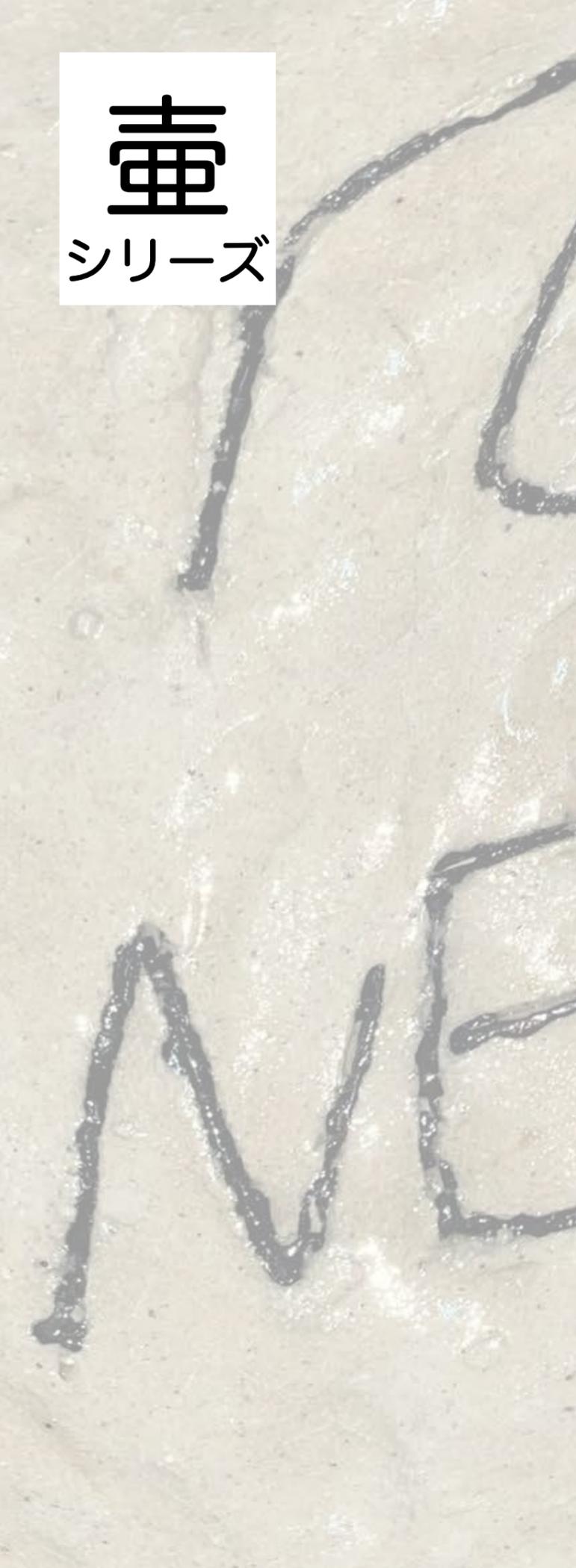
制作年 2018- / 素材 チョコレート、冷蔵庫

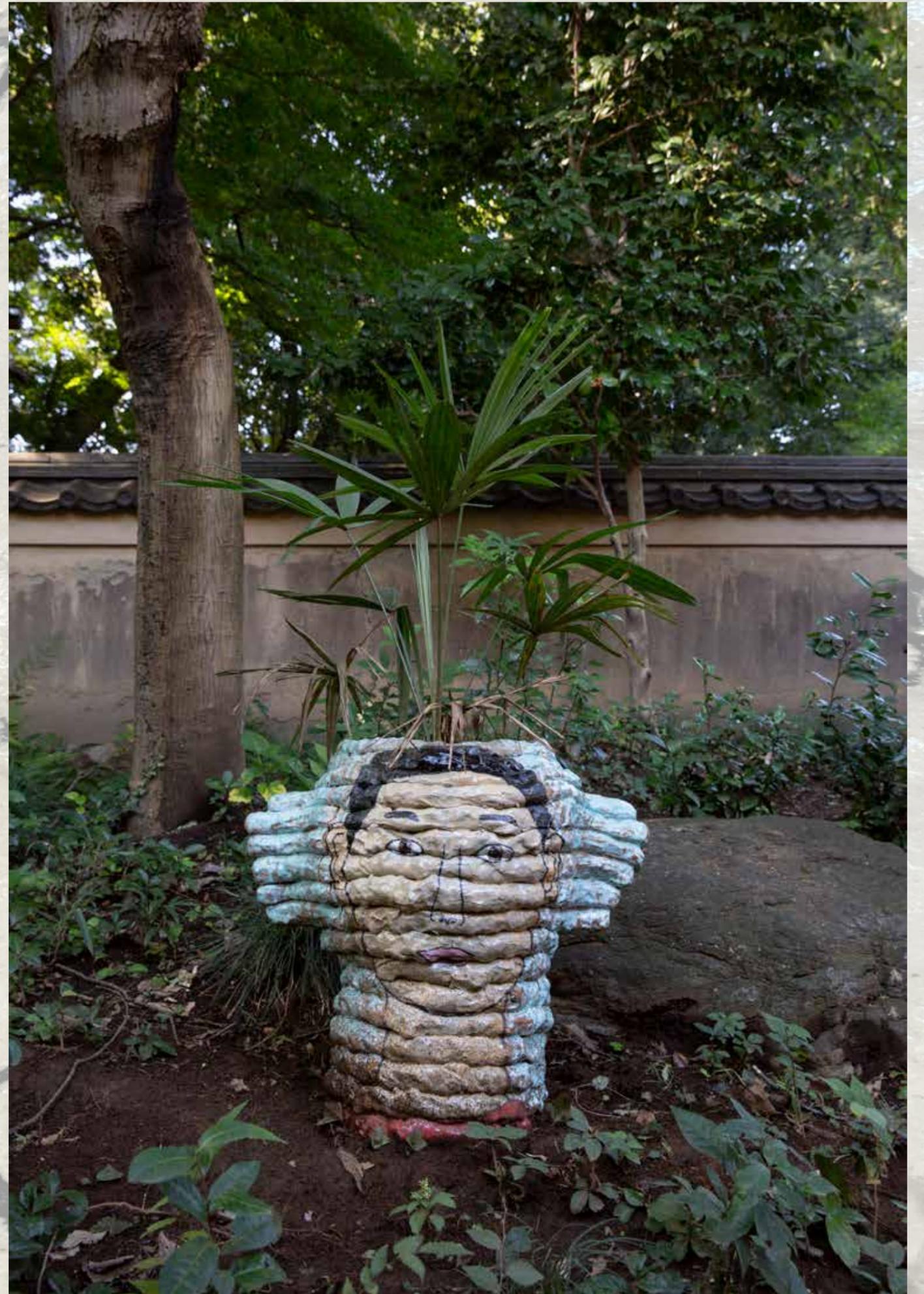


私が労働環境の中で知り合い、彫刻として形に残したかった人物にホウさんがいる。私はチョコレート工場で労働をしていた事がある。半年ほどの短い期間であったが、私にとっては大切な時間であった。ホウさんと私は工場で出会い、ホウさんは自分よりも半年ほど長く工場働いていて、日本語があまり上手に話せなかったのだが、毎日のように工場で会い同じ業務をしていたので次第に仲良くなった。工場内では毎日たくさんのチョコレートが作られチョコレート1つにたくさんの人が関わっているわけだが、生産性を追い求めるために人間が機械に追いつこうと機械化していくような現場であった。それは工場長によって機械の様な動きを強いられる人間たちであり、その工場長もその職場内で工場長という人物を仕事として全うしているわけである。人間の適応能力はなかなかすごいものがある、私も数ヶ月後には反射でチョコレートを仕分けできる能力が備わっていた。この生産性を求める工場内においてホウさんはエラーのような存在で、チョコレートに例えると正規のルートで販売されない型枠からはみ出してしまう人物であった。ホウさんと私は人種、年齢、性別も全て違く、チョコレート工場に出会わなかったら遭遇することがなかった人物に違いない。「不規律の化身」であるホウさんの仕事に対する立ち振る舞いや、その出で立ちが私は好きだったし、ホウさんに面白さを感じていた。この工場というフレーム、環境設定において逸脱する行動、人間の像に惹かれていたのだと思う。チョコレート工場から撤退した私は後日、ホウさんに初個展の告知をしたかったため、チョコレート工場に行ったのだが、その時すでにホウさんは工場をやめていて、ホウさんに会うことは出来なかった。社員の方に、自分が美術をやっている、もうすぐ展示がある事、そして親しかった友人であり同僚のホウさんに展示を見に来て欲しいので告知をしたいことを伝えた。ホウさんに展示の告知をしたかったので連絡先を教えてもらおうとしたのだが、連絡先の履歴が残っておらず、そもそも誰一人としてホウさんの事を覚えてすらいなかった。自分は違う時空にきてしまったのかと混乱した。ホウさんは本当はいなくて、私の妄想の中で成立していたイマジナリーフレンドだったのか。違う。そんなことはないはずだ。ホウさんはこのチョコレート工場に確実に存在した。個展のフライヤーを勝手に工場に貼り付けて、その場を後にした私は、そのままホウさんと会うことは出来なかったが、それで良かったのかもしれない。それから、ホウさんのことを形にしたいと思うようになった。チョコレートでホウさんをつくる。それは工場内で大量に量産される名前のないチョコレートではない。社会的に存在しなかったホウさんを自身の手で形にしたいとホウさんを彫刻することにした。ホウさんに関する造形的な手がかりが記憶の中にしかなかったため、この様な出立だったなというイメージのもと粘土を原型とし1つの首像を作った。労働中のマスクをしている人物像なため正直似ているかどうかは定かではないが、似ているかとか本人であるかどうかはもう関係なく、チョコレートに置き換えられ制作されたホウさんの小さな頭像は今でも私の自宅の冷蔵庫にしまわれており、オリジナルをそこに感じるのである。それはホウさんという人物が確かにそこにいたことの証明でもある。私はこのホウさんのチョコレート像をずっと持ち続けたいと思う。



壺
シリーズ



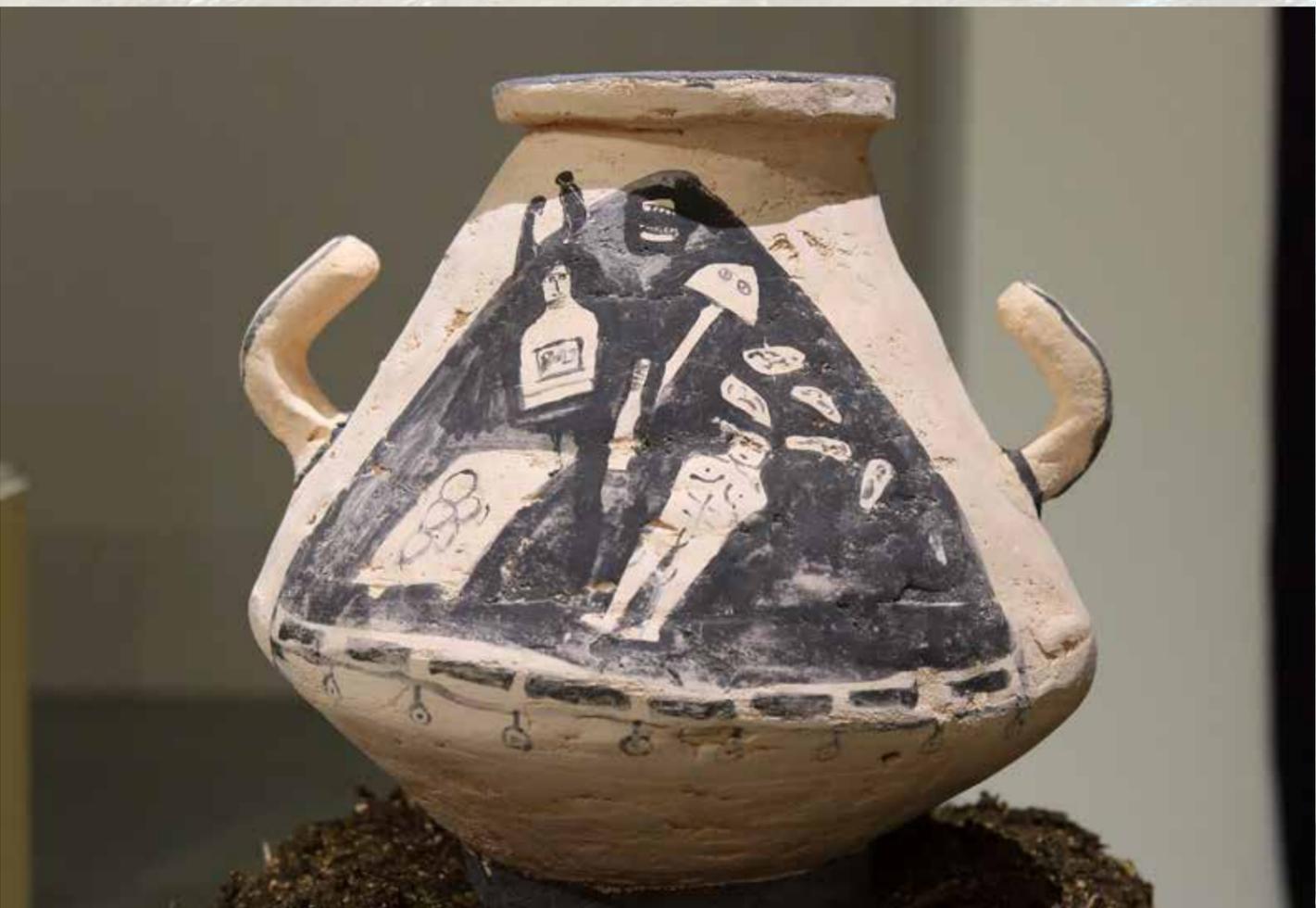




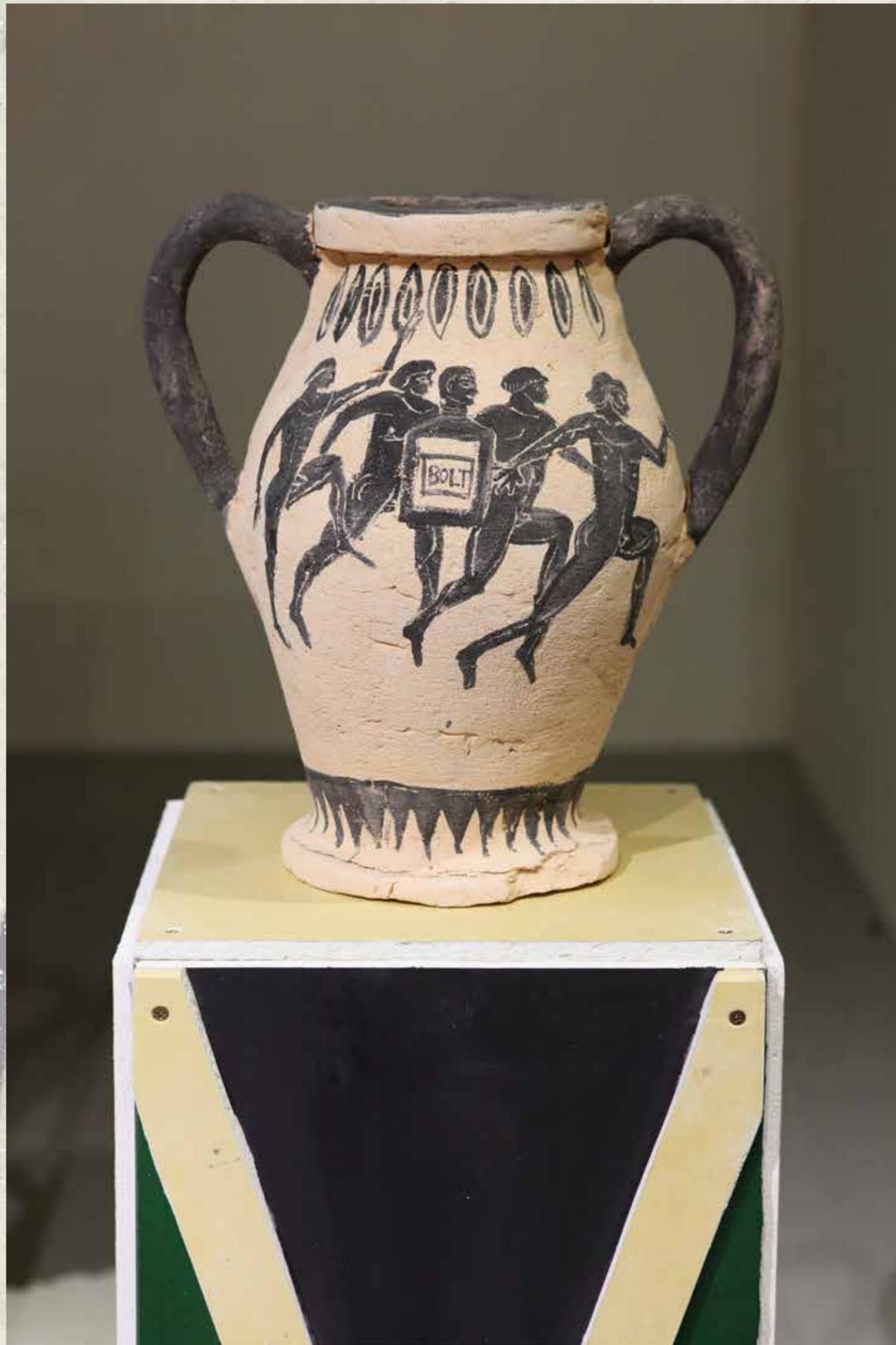




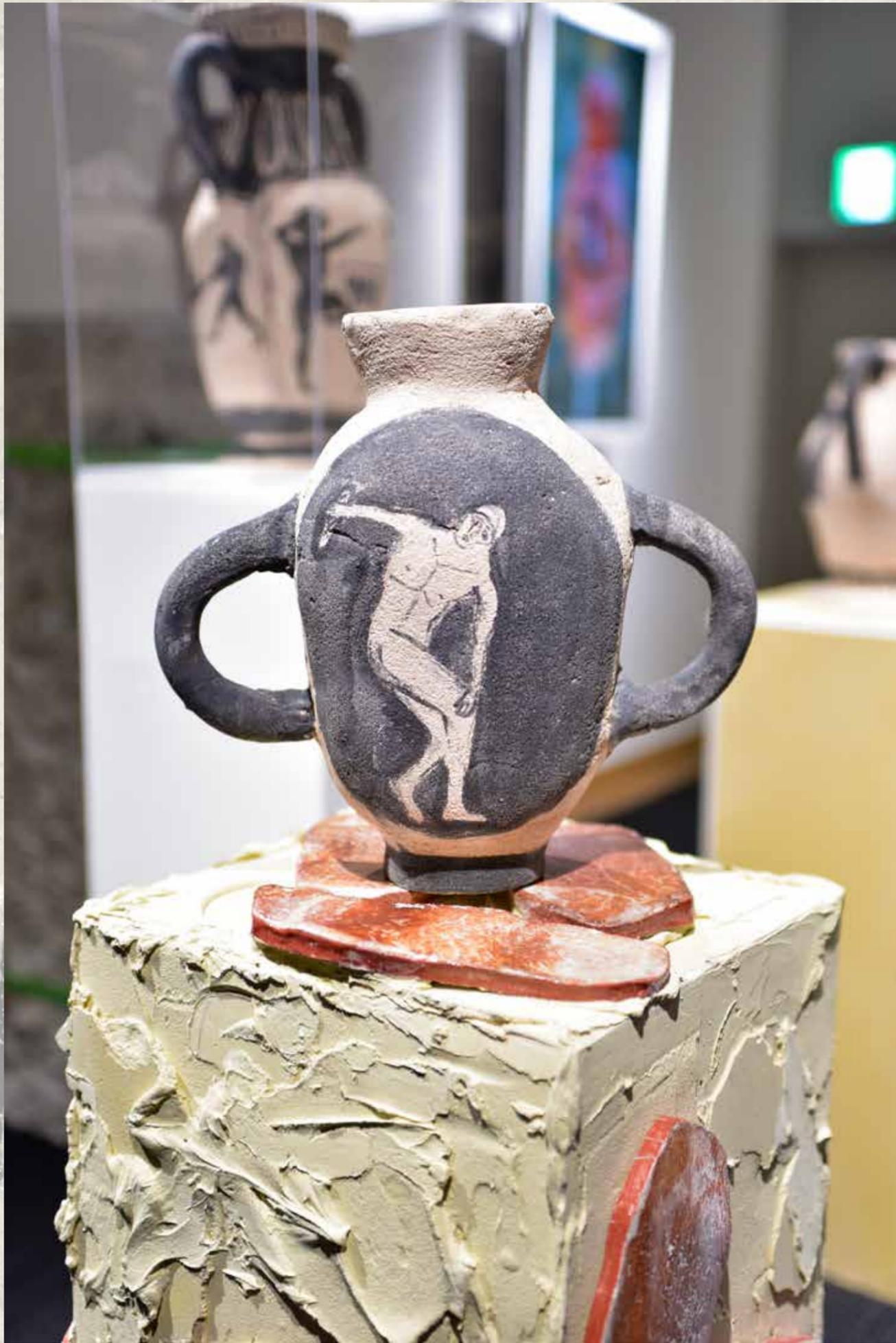




「つくられた壺」 テラコッタ、ミクストメディア / 2018年制作 CAF 賞最優秀賞受賞作品



BOLT100[壺に描いてある架空の競技を再現]



肉投げ [壺に描いてある架空の競技を再現]

偽物の像

この社会は公的に存在する像で溢れている。公的をオフィシャルと言い換えてもいい。私は偽物の像をよくつくっている。それはアニメのキャラクターであったり、カードゲームのイラスト、何かしらイメージキャラクターであり、その像の選択性は、実際に子どもの頃の好きなキャラクターであったり、未だに読み続けている漫画、内容自体はよく知らず造形的な顔の面白さに惹かれてなど特に基準はなく乱雑に広がっており、作りたいイメージに向かってつくっていくこともあれば、制作途中に像の造形が、何かに見え、例えばマクドナルドのキャラクターに似ているなどと思えばその形の上からマクドナルドの絵を無理やり描き、成立させてしまうという形から～それっぽいという示唆を受けて制作されたものもある。一つ共通する部分があるとすれば本物と言われるオリジナルの像が存在し、私自身がオリジナルを元に造形しているという認識があるということである。偽物と本物の境界線はどこにあるのか。中国で出回っているドラえもんや勝手につくられたディズニーランドは明らかに何かがおかしく、似せようとするクオリティで言えば低クオリティであるが、そのおかしさを感じられる所以は元々のオリジナルを知っているからであり、その本物から乖離している像が、私には魅力的に見える。ハイパーコピーなどではなく、その像が本来持っている形式を保ちながら歪められている像は、オリジナルを共通の認識として知っているから、それがドラえもんとして成立するのであり、そこに偽物としての像が反転し本物の像を超えていく瞬間がある。つまり大事なはその対象のフォーマットであり、そのフォーマット内で逸脱するということ。



「Red Bull Girl」セラミックに転写、冷蔵庫 / 2017 年制作



「ポリフォニックなプロセス+プレッシャー」会場風景



「ソフトハウスファミリー」



自分の像でありながら他人事のように見ている自分。自分の名前と姿形をしていながら、そのフォーマットによって自己像ではなく他者像を見ている自分。矛盾を孕んだ像であり、なんでもない人物がゆかりのない土地で先生と名乗る行為は狂人的な行為でもあるが、銅像というオフィシャルな制度の上に乗っている人物は先生として成立してしまうのである。この銅像がある限り何者でもない人間であることを心掛けなければいけない。

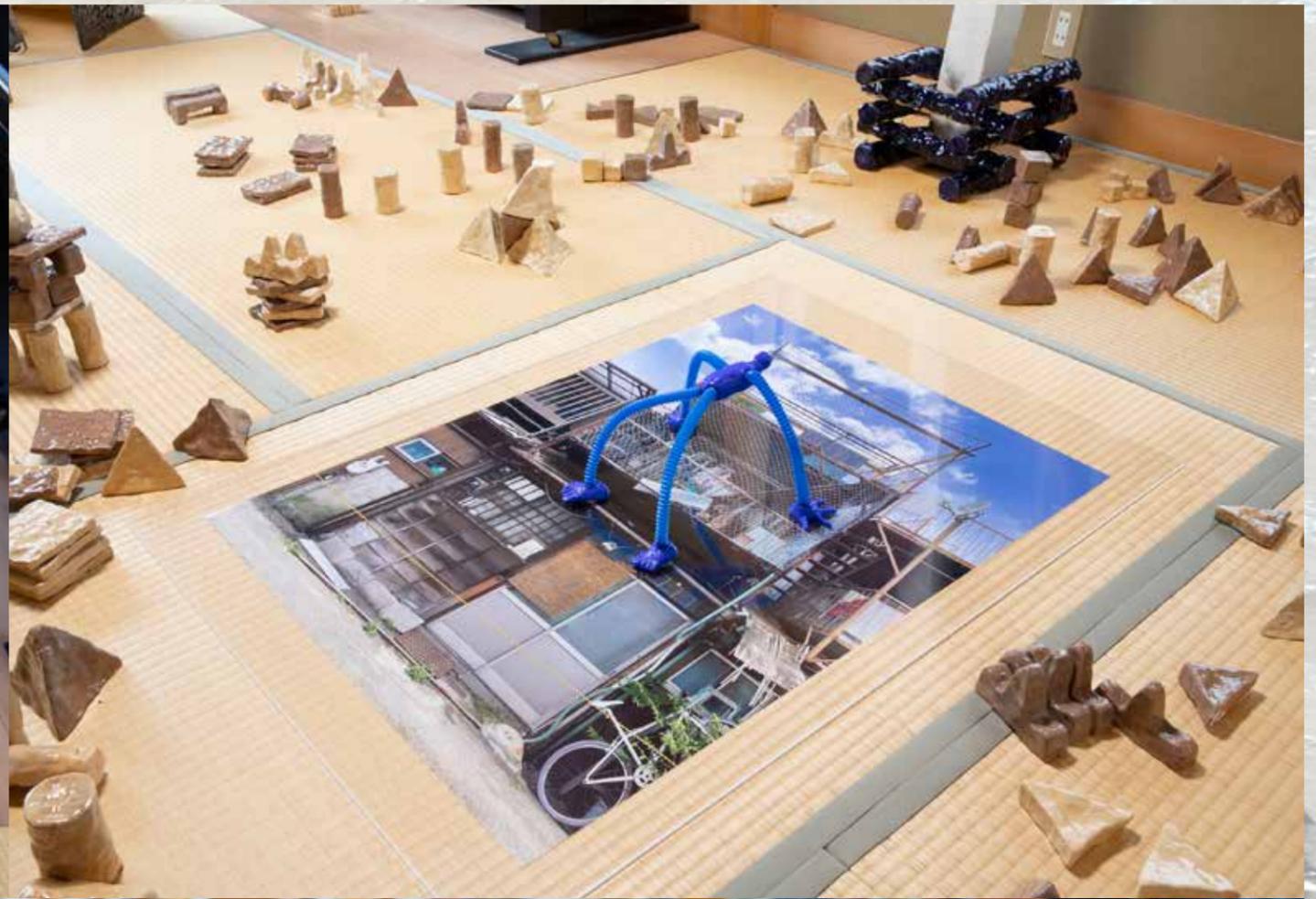


「ソフトハウス三ノ輪」

「ソフトハウス」は私が住んでいる長家で、二階建屋上付きの平行が一切出ていない民家である。名前の由来は豆腐を二個積んだ様な外観からきていて、地震などが起きた際は船に乗っているのかと錯覚するほどのイメージでの航海を味わえる、見た目も構造も柔らかい物件だ。最初は人が住める状態ではなかったので、改修工事をしながら徐々に生活するための形を整えていったのだが、自分自身で手を加えていくうちに、この家自体が作品のように感じ始めた。自分のつくった作品や知人の作品が置かれている様は、生活のなかに必要なものが置かれ、人間と共存していく誰のためでもなく自分のために考えられた視点がある。人の痕跡を生活という視点のもとに展開する空間は、そこに住む人が投影される。家が住人の生活によってつくられ、その過程で住人自身も家によって変化していく。この相互作用により、家はまるで生きたような存在になり、家が住人の一部のようになり始める。これは彫刻の制作方法にも類似する。家を素材とした時に、家から作者である私へと応答があり、その相互作用によって家、そして人がつくられていく。



「理想の家」 展示風景



CERAMIC TUMIKI



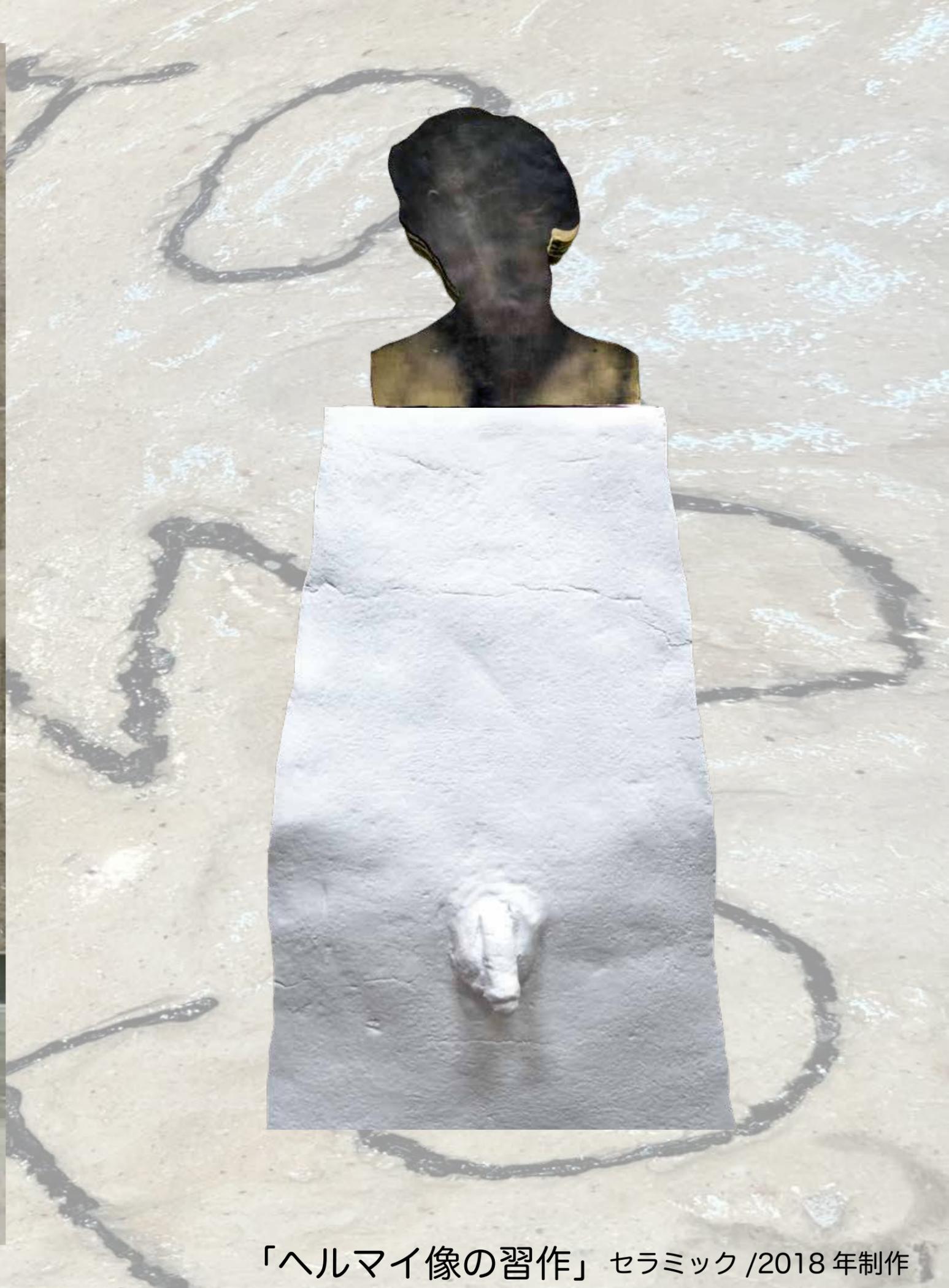
「柱の男」ソフトハウスの柱、セラミック / 2024 年制作

透明な男根





「泥人体」セラミックに転写 / 2017年制作



「ヘルマイ像の習作」 セラミック /2018 年制作



パン屋さん



舞台装置人間像





「アート オーディション」

制作年 2015 年 / 素材 紙、自転車、鏡、ラテックス、ミクストメディア

自らがつくったオーディションを模した舞台に、等身でできた人物像を配置。地元の海に漂う身体の映像が舞台上に設置されている自転車の前方に映し出され、その自転車を漕ぐと天井にぶら下がっている鏡に、紙でできたよれよれの自己像がピストンし続け、鏡に激突し像が歪められていく。映像を見ながら自転車を漕ぎその身体イメージに近づこうとすればするほど、ピストンが回転し像自体が壊れていきイメージを像に代入した自刻像が完成する。海に漂う身体イメージを追うことにより歪められていく像は、鏡像に映る自己像の破壊であり、自転車という身体性を伴った運動により自身の手で歪められ、形を変えていく人物像は自己のスケールを持った生の自刻像である。天井にぶつかり続ける自己像をパフォーマンスとしての見せ物として設定し、特定の人物を鑑賞者として配置し展開した本作は、ピストンの激突により自分を模した人間が破壊されていく様を自分がつくった彫刻に見せていくというメタ的な視点が存在し、審査員によって審査される私の身体という構造がある。パロディとしてのオーディションであり作品を審査する大学内の講評の中に提出した作品であった。講評という審査の中に自作の美術のオーディションがあり、自己像を成立させるこの動きは一つの定められた環境設定の中に、その形式を模倣した独自の舞台があり、形式を引き受けながら歪めようとする姿勢がある。この審査員はネットから見つけてきた著名人たちを等身大の大きさに立体化し審査員という設定のもと舞台上に配置した。登場人物となる審査員達は世界的に著名な人物で構成されており、歌手のブリトニー・スピアーズ、映画監督のデルトロ監督、ラッパーのカニエ・ウエストであり、私はその人物を外見の特性以外ほとんど知らない。その人物である必要性がどこにあるのかを問われれば、顔や体の形が面白いからであり、会ったこともない人物を、その人のパーソナリティを知らぬまま制作し舞台上に登場させている。実際にその人物自体に興味がある訳ではなく、出演者のイメージをそのまま表面的に扱っている本作は全てつくられたものであり、そこには身体性を伴う自刻像のみがリアリティを持って現れる。



自転車を漕ぐと自刻像が鏡にピストンし続ける



「アートオーディション」



地元の海に浮かび続ける映像

1992年 千葉県出身 東京 / 千葉在住
2015年 日本大学芸術学部 美術学科 彫刻コース 卒業
2017年 東京芸術大学 大学院美術研究科 修士課程 彫刻専攻 卒業
2020年 アテネ国立芸術大学 交換留学
2023年 東京芸術大学 大学院美術研究科 博士後期課程 卒業 博士号取得

個展

2024年 人展 / 東葛西 1-11-6A 倉庫
2021年 ナッシングアットオール / TokenArtCenter
2020年 パーフェクト・オフィス / AOYAMA STUDIO164

グループ展

2024年 One's Room・おねの部屋 / 脱衣所 - (a) place to be naked
2024年 理想の家 / アート空家 / 二人
2024年 ミングル・マングル・アムニウム・ギャザラム / Moon Gallery & Studio
2023年 BankART under 35 / バンクアートステーション 凡人 / ボンドマンとして参加
2023年 ういたび_celebrating / Moon Gallery & Studio
2022年 東京芸術大学大学院美術研究科博士審査展 2022 / 東京芸術大学美術館、屋外展示場
2022年 はしっこ第6回展示 鷹尾俊一 | 根本祐杜「二人のPとS」 / はしっこ
2022年 L字の金髪と発掘された人 / Tokyo International Gallery
2021年 ザ・ビッグアンドハードネス / BLOCK HOUSE、ソフトハウス三ノ輪
2021～23年 NITO08～013 / アート空家 / 二人
2021年 柳瀬山荘と彫刻 / 柳瀬荘
2021年 群馬青年ビエンナーレ 2021 / 群馬県立近代美術館
2021年 ポリフォニックなプロセス+プレッシャー / はしっこ
2021年 THE ヨエロウー尋一 / VOU 棒
2021年 Infinite Jest / CADAN 有楽町
2020年 渋谷パルコ陶器売り場 / Oil by 美術手帖
2019年 コミテコルベールアワード 2019 / 東京芸術大学美術館地下1階
2019年 東風 / 武蔵野美術大学 FAL、東京造形大学 CS ギャラリー
2019年 tokunsterlem / ヴェストファーレン・ヴィルヘイム大学 / ミュンスター
2019年 こねられない粘土のマインド / 上野の森美術館ギャラリー
2018年 CAF 賞入選作品展覧会 / 代官山ヒルサイドテラス F棟 ヒルサイドフォーラム
2018年 ビーナスを綴じる / The Art complex Center of Tokyo (ACT)
2017年 なまの記号たち - ポートレイトの現在形 - / 小金井アートスポットシャトー 2F
2017年 ゆるんだ遠近法展 / COEXIST-TOKYO
2017年 東京芸術大学卒業・修了制作展 / 東京芸術大学上野校舎
2015年 東海さるくレジデンス / 宮崎県延岡市リバーパル五ヶ瀬川

受賞歴

2021年 群馬青年ビエンナーレ入選、2018年 CAF 賞最優秀賞、2015年 日本大学芸術学部長賞

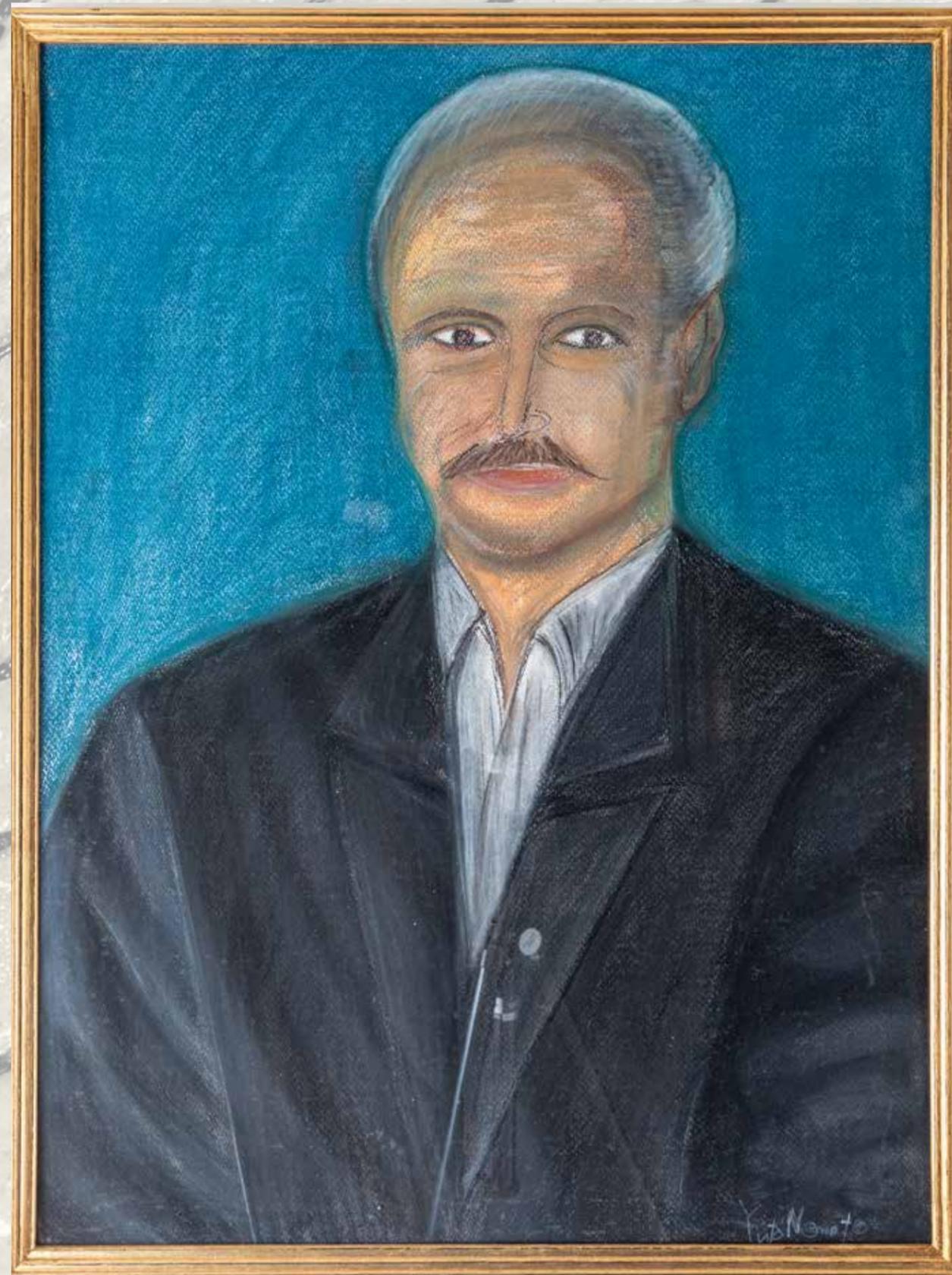
パブリックコレクション

2015年 山梨県笛吹市大袋いやしの杜公園に根本祐杜先生像設置

ワークショップ

市原湖畔美術館にて「土から人を発掘してみよう！」開催





「ロストペインティング」 空港にて紛失した絵画を再現 /2021 年制作