

## 各シリーズの詳細

【trans】 素材：紙・パネル



火による物質の変性を作品化することを試みる作品。立方体や直方体といったミニマルな形状に貼り重ねた紙を燃やすことで、そこから有機的で儂い印象を持つ、積層された灰を生み出す。人工的に設計された支持体と、そこから生まれる灰のイメージを一つの作品の中で対比させることで、ものが燃えるという単純で当たり前だが、人の作為を越えたある種の必然性が宿るのではないかと考えた。

制作方法：核となる形状を持ったパネルに紙を何十層も貼り重ねていく。そして完成した支持体を直接バーナーで燃やししながら、表層から順に灰へと変化させながら剥がしていく。紙は全て燃やし切らず、紙のままの部分を残すことで同時に積層された灰も残すことが出来る。最終的に灰を何かで固めるという作業は行わない。

trans (pyramid #2) | ST-SC-09-007 | 2009 | H350 x W350 x D350 mm | 紙・パネル

【overlap】 素材：ゼラチンシルバープリント

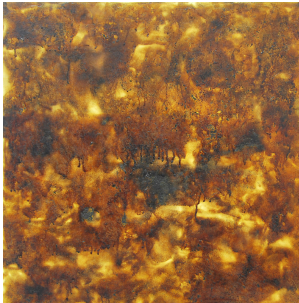


火が燃焼時に発生させる光と形状を定着、可視化出来ないかと試みた作品。一つの火が燃え始めてから終わるまでを1枚のフィルムの上に多重露光で撮影する。言わば火の一生の時間。

制作方法：鏡面仕上げのステンレス版の上で、精製された灯油を燃やす。燃え始めから燃え終わるまで間、1枚のフィルムの上で何度もシャッターを切ることで、シャッター押した瞬間の火の形状がレイヤーのようにフィルム上に蓄積されたいく。写真とは光を定着させるメディアであることから、目で追うことが困難な火の形状を、火自身が発生させる光によって記録することとなる。

LIGHT (#1) | ST-PH-08-004 | 2008 | H270 x W425 mm | ゼラチンシルバープリント

【HEAT】 素材：パネルにしっくい・紙



しっくいを塗ったパネルの上で紙を何度も燃やし、その痕跡を積層させていく。紙の燃え方や熱の伝わり方などにより、画面上には独特のグラデーションが残り、作り手の制御を越えた奥行きが生まれる。

制作方法：パネルにしっくいを塗って支持体を仕上げる。その上で何枚もの画用紙を繰り返し燃やしていく。燃やし方や紙の形状である程度のコントロールは可能だが、焦げの濃淡の細部は偶然的な要素が強い。

HEAT (ALL OVER #1) | ST-SC-11-014 | 2011 | H600 x W600 mm | しっくい・紙

【ゆらぎの界面性】 素材：木炭紙・木



木を燃やしそこで残った炭を使い、その木自身を燃やしていた火を描く。描くことの根拠を、描く素材に求める。

何を描くか、何で描くか、という問いに極カシンプルで応えようと試みた作品。

制作方法：枯れ木を拾ってきて燃やす。燃えている火の様子をドローイングとして描く。燃え残った炭を使い、そこで書き溜めたドローイングと自分の記憶を頼りに、炭となった木を燃やしていた火の姿を描いていく。

ゆらぎの界面性 | ST-PA-12-008 | 2012 | H594 x W420 mm | 紙・テンペラ・灰

## 各シリーズの詳細

【re:trans (初期)】 素材：ミクストメディア

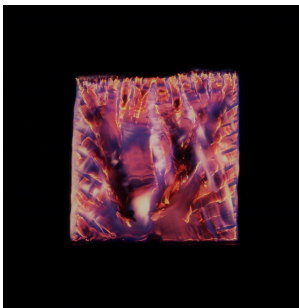


素材に廃材を取り入れながら制作を行う。かつて誰かが使用し捨てられたもの、もしくは自身の制作の中で生まれた端材などを取り入れ、組み上げたものを燃やすことで、異素材同士を繋げ一つのまとまりを待つ作品へと仕上げていく。異なる素材は燃焼によって起こす変化も異なるが、燃やされたという事実と認識により、見る者はそこに繋がりを見出すのではないか。また、廃材を使用することで、火の持つ再生という意味合いに焦点を当てる。同時に、他者が作り出した形や色を作品に取り込むことで、作者自身の中からは生まれてこない偶然的な表層を取り入れる。

制作方法：廃材や端材を含む多様な素材の中から選択したものを組み上げ、ある程度の塊となった時点で燃やす。

re:trans #002 | ST-SC-11-017 | 2011 | H490 x W410 mm | ミクストメディア

【trace】 素材：ポジフィルム・ラムダプリント



overlap と同じ写真作品ではあるが、大きく異なる点は trace はカラーであることと撮影の手順である。この作品では燃やされる素材（ここでは紙の種類）によって燃え出す火の色が異なることを作品化したかった。また、燃えてなくなる素材と火の形状を長時間露光を通して記録出来ないかと考えた。

制作方法：一枚の紙片を直立させ、上辺に火をつけることで、一枚の紙片が燃え始めてから灰になるまでの時間、火の光のみを頼りにしながら長時間露光を行う。映し出される火の色が異なるのは、紙の材質の違いと発生する火が持つ光量のためである。紙の上辺につけた火は炎を上げずに光の帯となってゆっくりと紙を燃やしていく。火は紙をスキャンする光の帯にも見えるが、決定的に違うことは紙は燃やすともう元には戻らないという当たり前だが重要な事実である。

race (#001) | ST-PH-11-004 | 2011 | H300 x W300 mm | ラムダプリント・アクリルマウント

【rise】 素材：紙・釘



壁に釘で固定した紙を燃やしきる。インсталレーション形式の作品。壁に残された作品を見る者は「何かがそこに存在していた痕跡」という要素よりも「一時的に燃え上がった火の姿」に想像を膨らませるのではないだろうか。

制作方法：紙を釘で壁に打ちつけ、燃やしきる。heat と異なる点は一度の燃焼で完了する点と、燃やす時の角度（riseは壁に打ち付けているので垂直）。基本的に一度の燃焼で終わらせるので、一度に燃やす枚数や燃やす紙の種類を変えることで、1点毎の変化を付けていく。作業後、壁には紙が燃えた時の熱による焦げ後と、燃焼時に発生する煤が残される。

rise (square #03) | ST-SC-12-002 | 2012 | H300 x W300 mm | 紙・釘

【ephemeral】 素材：紙に煤



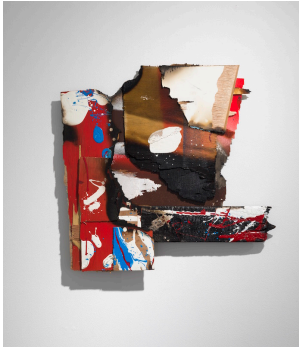
物質が不完全燃焼を起こしたときに生じる煤を使い制作を行う。煙に含まれる煤は空気中を漂いながら画面に定着していく。画面上で幾重にも重なる煤が作り出す陰影は、さながら火の影のようにも見える。

制作方法：煙は上方に登るため、支持体となる紙を固定したパネルを下向きに設置し、その下に潜り込むような姿勢で制作を行う。パネルの下で有機溶剤を固化させた物質（煤を発生させやすい）を燃やし、火が画面に当たらない程度の距離を保ちながら、画面に線を引くように手を動かして煤を定着させる。作業を何度か繰り返し、作品として完成した時点で定着液を吹きかけて画面を固定させる。エッジの立った線を用いる時は紙やテープなどでマスキングを行う。

ephemeral #17 | ST-PA-13-018 | 2013 | H608x W567 mm | 紙に煤

## 各シリーズの詳細

【re : trans (2015~)】 素材：ミクストメディア



近年のretrans は初期と少しコンセプトが変わってきているように思う。廃材などを含む多様な素材を選択肢とすることは原則としつつ、再生というテーマよりも、異素材と燃焼が生み出す作品内の奥行きとレイヤーに焦点が移動している。(特に前回のPARCの作品) また、素材を組み上げ、燃やすことで解体し、そこから更に組み上げ燃やす、という工程(解体と構築)の中から新しい形象を探し出そうとする意識が強くなっている。

燃やされた部分と素材がそのまま残された部分、素材の持つ色の差、そして物質が重ねられていくことで生まれる物理的な距離。retrans には様々な要因によって作られる差が作品内に存在している。見る者にとってその差は奥行きとなり、時として奥のレイヤーが手前に迫り出し、手前のレイヤーが奥に引いていくように見える。その時に起こる認識のズレを意識し、人の視角が持つ曖昧さに迫れる作品にしたいと考えている。

制作方法：素材を組み上げていき、ある程度のもたまりを持った時点で燃やす。燃焼によって出来た形や色を頼りとしながら、また新しい素材を加え組み上げていく。その作業を幾度も繰り返す中から自分の意図していなかった表情と出会うことを期待している。

re : trans #039 | ST-SC-15-005 | 2015 | H570 x W590 x D45 mm | ミクストメディア

【meltrans】 素材：ビニール袋・鉄



meltrans #002  
ST-SC-16-002 | 2016  
H600 x W300 mm  
ビニール・鉄

コンセプト：異なる物質を燃焼によって繋ぎ合わせる。また、それらの物質の変性を作品化することを試みている。

trans, retransと同じように本作も物質の変性に焦点を当てているが、使用している素材はビニール袋と鉄という近代的時代性を含んだ物質である。どちらの物質も燃焼時に灰を残さない。ビニールは溶けて液状化し、鉄はゆるやかに湾曲していく。その変化は紙や木よりも更に制御しづらく、固定化させようと火を近づけた傍から形を変える。そうした作品とのやり取りの中で偶然をどこまで許容し、また作者の意思とはどこまで介入し得るのか。そのバランスを探っている。

制作方法：鉄板を火で熱し、その上にビニール袋を焼き付けていく。更にビニールを重ねて燃やすことで、ビニールは液状化し、本来の素材感を失いつつ色彩へと変化していく。そして同時に、支持体である鉄板は熱の影響を受けて、否応無く変形していく。

今回 meltrans の新しい表現として、前回までの meltrans に比べて描く行為(ウエスを使ってふき取る、ナイフで伸ばすなど)を極力抑え、ある程度規則的にビニールを焼き付けている。ある程度規則性を持たせることでビニールの垂れや鉄の歪みなど、火が物質に及ぼす変化がより顕著に見えてくるのではないかと考えた。しかし、まったく作為性を消すのではなく、色彩の選択、一つ一つのビニールを焼き付ける間隔の中に、自らの意思は宿っていく。そうした意味において、作為と偶然をせめぎ合わせられないかと考えた。

【warp】 素材：鉄



薄い鉄板に対して、ひたすら火を当て続け、熱を込めていく。鉄板は熱によって半ば偶然に歪み、火を当てた部分は鱗のような痕跡が残る。平面だった鉄板に起伏が生まれ、立体的な空間を獲得する。どこまでが平面でどこからが立体なのだろう。そして、光沢を持った鉄板は、光の加減や見る角度によって様々な表情を変えていく。また、同じようにバーナーで燃やしているにも関わらず、木や紙が灰になった作品を見る時は燃やされたと認識するのに対して、鉄が歪んだ状態を見るときには熱されたという認識が変わるのは何故なのか。人は灰から火を連想するのだろうか。

制作方法：0.5mm~0.8mmの鉄板全面をバーナーで熱していく。どこから火を当て始めるか、どの順番で当てるかで平面の鉄板に有機的な起伏が生まれていく。ある程度熱したところで、水をかけて冷ます。その時の飛沫の一部が画面に染みとして残ることがある。