



SHAFT 2

SHAFT 2

2026.9.4 - 9.19

彫刻という分野は、一人の作家だけで盛り上がるものではありません。

世代や素材を越えて魅力的な作家が現れ、

その存在を互いに知ってもらうことで、はじめて豊かな文化が育っていくと考えています。

SHAFT は、そのための小さなきっかけになればという思いから始めた展覧会です。

第一回を開催した 2024 年から 2 年。この短い期間にも、社会や表現を取り巻く環境は大きく変化しました。

情報やコンテンツが目まぐるしく流れる現代だからこそ、一つひとつの作品と時間をかけて向き合い、

自らの表現を愚直に積み重ねる彫刻家の存在には、大きな価値があると感じています。

今回は 4 名の作家にご参加いただきました。

それぞれ素材もテーマも異なりますが、その表現の根底には揺るがない「軸」があります。

だからこそ、多様な作品が生まれ、それぞれが強い存在感を放っています。

本展を通して、現代彫刻の新しい可能性と、

それぞれの作家が持つ確かな個性を感じていただけたら幸いです。(瀬戸 優)

四季彩舎 | SHIKISAISHA GALLERY

この度四季彩舎では彫刻家 4 名によるグループ展 SHAFT 2 を開催いたします。

本展は彫刻家 瀬戸優がキュレーターとなり、これからの活躍が期待できる若手彫刻家を紹介いたします。

SHAFT は 2024 年に第一回を開催し、この度で第二回目となります。

様々な素材と表現により個性際立つ彫刻作品をお楽しみください。

安達 響 Hibiki Adachi

Instagram @hibiki_adachi_



主に大理石を素材とした石彫作品を制作。大理石は太古の海洋生物の遺骸が長い時間をかけて堆積、変成された物質であり、制作の過程で化石のような形象がまれに姿を現すことがある。かつて確かに存在した無数の生命の痕跡を削り、磨くという反復的な行為は私にとって生命の記憶に接続される時間である。それらと出会い、生と死や現在と過去へ向き合うための儀礼的なアプローチとして彫刻へと昇華する。

【略歴】

2002

- 京都府生まれ

2022

- 「第10回 新県美展」 / 広島県立美術館（広島）

- 「横川駅前に彫刻現る」 / 横川駅前（広島）

2023

- 「Pink de Tea Time 2023 成果発表展 #I」 / studio pink house（広島）

2024

- 「広島竹原芸術祭 2024 記憶の地層」 / 竹原市町並み保存地区及びその周辺（広島）

- 「Pink de Tea Time 2023 成果発表展 #II」 / アートギャラリーミヤウチ（広島）

2025

- 広島市立大学芸術学部彫刻専攻 卒業

- 「いちだい arts」 / CRETORE with PLUS（広島）

- 「金沢彫刻祭 2025」 / 金沢 21 世紀美術館（石川）

- 「広島市立大学収蔵作品展 2025」 / 広島市立大学芸術資料館（広島）

- 「広島市立大学卒業・修了制作展」（広島）

- 広島市立大学卒業・修了制作展 優秀賞

- 広島市立大学卒業・修了制作展 買い上げ賞

2026

- 広島市立大学大学院芸術学研究科造形芸術専攻彫刻 博士前期課程 在籍

- 「破壊の狭間に海は流れる」 / le mette gallery（広島）

- 「桃源郷」 / artglorieux GALLERY OF TOKYO（東京）

- 「よはくのたまり」 / ひろしま美術館（広島）



本作品では生命において気配として立ち現れる「あわい」の存在に対する畏敬や祈りを、
蓄積された生命の時間と記憶を辿りながら昇華する。



目覚めるもの No. 3
大理石
2026

なみの対話
大理石
2025

白谷 琢磨 Takuma Shiratani

Instagram @takumashiratani



主に木彫作品の制作、発表を行う。

モチーフに折り紙を選出し、シンプルな構造ながら精緻な造形を作り上げることを得意としている。

檜や漆、岩絵の具といった、時代の風雪に耐えうる素材で制作することで、

未来へと続く折りに昇華させる制作を試みる。

【略歴】

1994

- 佐賀県生まれ

2019

- 東京藝術大学美術学部彫刻科 卒業

- 第 19 回アート・ミーツ・アーキテクチャー・コンペティション (AAC2019) 最優秀賞

2021

- 東京藝術大学大学院美術研究科彫刻専攻 修了

2022

- 「機械仕掛けのコウノトリ」 / gallery fu (神奈川)

- 「三日月・MIKAZUKI・讃岐国分寺 大日如来制作プロジェクトで出会った作家たち」 / AMMON TOKYO (東京)

2023

- 「讃岐国分寺 完全版大日如来坐像完成記念展 大森暁生と工房スタッフの仕事展」 / そごう横浜店美術画廊 (神奈川)

- 「大森暁生と工房スタッフの仕事展」 / 西武池袋本店美術画廊 (東京)

- 「gift from.....to.....」 / gallery fu (神奈川)

- 「KONSHIN-TEN」 / gallery UG (東京)

2024

- 千葉県アーティストフォローアップ事業伴走型採択

- 「SICF25 EXHIBITION 部門」 / スパイラルホール (東京)

- 「彫刻家 白谷琢磨 x 写真家 森田直樹展」 / ORIE ART GALLERY (東京)

- 「YICCA 23/24 International Contest of Contemporary Art」 / イタリア

- 第 7 回 Brilliart Award 入選

2025

- 白谷琢磨展 U M A/DiEGO-omotesando

- Departure - 冒険の出発地点 - / Hyatt Centric Ginza Tokyo

2026

- 折るを彫る / 靖山画廊

- 松戸の作家の個展 / ギャラリー宇 (松戸市教育委員会美術館準備室)



これまで折り紙というモチーフを通して見立ての奥に顕現する神秘性に着目してきました。
 一つの完成された形を追求することで象徴的な形を制作することをしてきましたが、今回の個展では折り紙を木彫をする、ということ自体に目を向け、紙と木を行き来することを目指しました。紙としての平面性を追求した軽やかさ、木としての量感を意識した形態が一つの形の中で行ったり来たりすることでシルエットに変化を加え、余白を広げること意識しました。
 折かけの折り紙をモチーフにした作品は、何かに成る前の形、余白を残したままの不安定で不器用、けれど何にでも成れそうな予感を感じさせてくれるところに愛着を覚えています。
 折り紙の完成されたシルエットに対して様々な要素で変化を加え、彫刻作品へと昇華します。



ひつじ
 髹 漆 岩絵具 真鍮箔
 2026
 photo : 森田 直樹

《蜻蛉》
 髹、漆、岩絵具
 2024
 photo : 森田 直樹

瀬戸優 Yu Seto

Instagram @yu_seto1222



自然科学を考察し、主に野生動物をモチーフとした彫刻作品を制作する。素材であるテラコッタ（土器）は作家の触覚や軌跡がダイレクトに表面に現れ、躍動感のある作品となっている。展示販売を中心に国内外へ幅広く作品を提供。クラウドファンディングを用いた作家としての新たなビジネスモデルの確立、ファッションブランドとのコラボレーション、ボードゲームのプロデュースなど近年活動は多岐に渡る。

【略歴】

1994

- 神奈川県小田原市生まれ

2018

- 東京藝術大学美術学部彫刻科 卒業

- 初個展「瀬戸優展 月を知る」/ 四季彩舎（東京）

- 彫刻家として個人事業主になる

2019

- 個展「瀬戸優展 水源」/ アートフェア東京 2019 四季彩舎ブース（東京）

- クラウドファンディング「瀬戸優バトロンプロジェクト」を立ち上げる

2020

- 東京藝術大学大学院美術研究科修士課程彫刻専攻 修了

- 個展「瀬戸優展 mother star」/ 四季彩舎・GARELLRY35（東京・京都）

- 個展「瀬戸優個展 The EARTH KEEPERS」/ 愛でるギャラリー祝（東京）

2021

- 日貿出版社より瀬戸優ペン画集「PROGRESS」を刊行

- 個展「瀬戸優展 MOVEMENT」/ GINZA SIX アールグロリユー（東京）

2022

- 個展「Flyer's high」/ sequence MIYASHITA PARK（東京）

- ファッションブランド「AUBETT」とコラボレーション

- 自費出版にて彫刻作品集「shiten」を刊行

- 個展「Yu Seto Exhibition CIRCULATION」/ 渋谷 Bunkamura Gallery（東京）

2023

- 個展「Yu Seto Exhibition AGING GRAVITY」/ 東京駅構内 IDÉE TOKYO（東京）

- オリジナルボードゲーム「CIRCULATION」をプロデュース

2024

- 個展「HOWL」/ GINZA SIX 萬屋書店スターバックス前（東京）

- 個展「瀬戸優展 星を数える」/ GINZA SIX 萬屋書店インフォメーションカウンター前（東京）

- 個展「Time traveler」/ Empathy Gallery（東京）

- ザ・リッツ・カールトン東京のオリジナル日本酒およびウイスキーのラベルデザインを手掛ける

2025

- 個展「ARCTIC POINT」/ 原宿交差点（東京）

- 個展「乾いた夜」/ GINZA SIX 萬屋書店スターバックス前（東京）

- ブロンズ作品「夜の森にて -イリオモテヤマネコ-」を大阪・関西万博フランスパビリオンにて出品

同作品を万博終了後「ザ・ノース・フェイスヘリーハンセン石垣店」前に設置

- 「ラブミーチャン記念碑」としてブロンズ馬像を岐阜県笠松町役場に設置

- 個展「瀬戸優展 まなざしの彼方」/ 藤崎仙台店（宮城）

- ニッカウイスキー シングルモルト宮城県の藤崎限定オリジナルボックスデザインを手掛ける

- 個展「瀬戸優展 指の記憶」/ 松坂屋名古屋店（愛知）

2026

- 個展「瀬戸優展 森にまよえば」/ 四季彩舎（東京）

- 個展「瀬戸優展 森をぬければ」/ Empathy Gallery（東京）

- 札幌芸術の森美術館「花と獣 - いろとかたち -」出展



動物の造形物を家に飾るという文化を考えたとき、木彫りの熊のような民芸品と並んで、ハンティングトロフィーはその代表的な存在のひとつだと思います。

狩猟によって仕留めた動物の頭部や角を壁に飾るハンティングトロフィーは、狩人にとって獲物を仕留めた「証」であり、時に強さや勝利を象徴するものでもありました。野生動物を彫刻として作り続けてきた自分にとって、このハンティングトロフィーという造形文化は、いつか自分なりに向き合い表現してみたいと思っていたテーマのひとつです。

一方で、私がこれまで作品を通して表現してきたものは、死ではなく生きている動物が持つ生命感です。その動物がそこに存在し、呼吸しているように感じられる瞬間を彫刻として残したいと考えてきました。だからこそ私がハンティングトロフィーを作るのであれば、それは「仕留めた証」ではない。その動物が、生きた証であってほしい。

《Proof of Life》は、ハンティングトロフィーという伝統的な形式を借りながら、そこに込められてきた意味を反転させる試みです。人間が動物に勝ったことを示すための「証」から、その動物が確かに生き、野生の中に存在していたことを示す「証」へ。壁に残されるのは、死の象徴ではなく、生命の象徴です。

山田 歩 Ayumu Yamada

Instagram @yamada_ayumu



主に木彫技法を用いて不可視な力や存在を身近な事象と結びつけ、彫刻として視覚化することを模索し制作しています。



ring
朴
2026

【略歴】

1996

- 東京都生まれ

2020

- 東京藝術大学美術学部彫刻科 入学

2024

- 東京藝術大学美術学部彫刻科 卒業

- 第 72 回東京藝術大学卒業・修了作品展にてサロン・ド・ブランタン賞・平成芸術賞 受賞

- 東京藝術大学大学院美術研究科彫刻専攻 入学

2025

- 第 28 回岡本太郎現代芸術賞入選

2026

- 第 74 回東京藝術大学卒業・修了作品展にて買上

- 東京藝術大学大学院美術研究科彫刻専攻 修了



普段は、目には見えない力や存在を、自分の身体感覚と結びつけながら、彫刻を通して形にする制作をしています。
 今回の作品でテーマにしたのは時間です。映像やアニメーションのように場面が切り替わっていく様子や、過去・現在・未来といった
 時間が層のように重なり合う感覚から、着想を得て制作しました。



sequence
 樟
 2026

"時刻像"
 樟、鉄、モーター
 2026

Talk show -Instagram LIVE-

【冒頭】

瀬戸 『SHAFT 2』の会期が明日から始まります。今日設営をしまして、せっくなので出展者同士でちょっとトークライブをしたいなと思います。私、瀬戸優がキュレーションという形で展示をまとめております。この展示は『SHAFT 2』ということで2回目になるんですけど、1回目は2024年に行いました。2年ぶりの2回目という形です。『彫刻家』という肩書きにこだわった展示になっております。彫刻家という仕事、職業、立場、肩書きが、もう少し世の中の的に評価を受けてほしいとか、メジャーなものになってくれたらな、という思いがずっとあって。それで僕ができること、という形で、四季彩舎ギャラリーさんにも協力いただいて、若手の彫刻家を紹介する展示になっております。皆さん、よろしくお願いします」

一同「よろしくお願いします」

瀬戸 「ギャラリーからも、ちょっと一言ご挨拶いただけますか？」

四季彩舎 石井 「はい。今回、4人の作家さんによる2回目の展覧会となるんですけど、前回に引き続き参加していただいている白谷さん、山田さんに加えて、新たに安達さんをお迎えして、4人の展覧会ということでやらせていただきます。ぜひ明日から、皆さんお越しください」

瀬戸 「ありがとうございます。じゃあ、自己紹介を軽くしましょうか。このまま僕からだだとずっと喋ってる感じなので（笑）。時計回りにいきます。山田君から、自己紹介をお願いします」

【自己紹介】

山田 「今年の3月に東京藝術大学を卒業して、彫刻を作っています。山田です。普段は目に見えないもの、身の回りにある“あるけどない、ないけどある”ようなものを手がかりに、それを身体を通してどう感じたか、ということと、身体とか身の回りにあるものをモチーフに作品化しています。よろしくお願いします」

白谷 「白谷琢磨です。僕は木彫をしながら作家活動を続けていて、大学を出たのは5年前かな。大学を出てから制作活動をしています。自分の名前で個展を初めてやったのが3年前で、そこから作品発表をコンスタントに続けながら生活をしています。僕の作品は折り紙をモチーフに、子どもからお年寄りまで親しみやすいところから、彫刻の面白いところまで導いていけるような作品、作風を意識しています。よろしくお願いします」

安達 「今、大学院2年生で、広島で石彫をやっている安達です。私の作品というのは、自分の身の周りで感じる死の気配とか、生の美しさみたいなものと、その境界を個人的な折りとして捉えて、それを大理石を彫ることで昇華していく、というような作品を制作しています。よろしくお願いします」

瀬戸 「そして、彫刻家の瀬戸優です。実物大の野生動物をモチーフに制作を続けております。初めての個展が2018年、四季彩舎ギャラリーで初個展をしました。その時が大学卒業のタイミングですね。それから大学院に入って、2020年に修了しましたので、大学を出て6年になります。よろしくお願いします」

【目に見えないものを、彫刻にする】

瀬戸 「皆さんの話を聞いて、知らなかった部分もあったし、作品とすぐリンクしている部分もたくさんあって、面白いなと思いました。今の安達さんの『折り』っていう言葉、白谷君も作品について話す時に結構よく使うよね。なんかその辺もリンクしていたり。もともと彫刻の歴史も、折りのところがすごく強くあると思うので、そこら辺もシンパシーが感じられるなと思いましたね。山田君も、なんだろう、言語化しづらいんですけど、『目に見えないもの』。前回の『SHAFT 1』の時のコンセプトの説明文、なんだったっけ。すごくいいなと思ってたんだけど」

山田 「不可視なもの、形のないものに対して、それを彫刻にすることで感じるものはあるんじゃないかなと思っています。卒業制作もそうでしたけど、宇宙とか、みんなの周り、自分の周りには存在するけど、存在するとは言われているけど、実際なんだかわからない。でも自分より何か大きいものみたいな、そういう掴めないようなものを彫刻にする。彫刻にするっていうことは物質化するっていうことなので、それをやることで対峙できるっていうのが、自分にとってすごく大事にしていることかなと思います」

白谷 「見えないものに形を与えとか、僕たちの内側にある思いとか、そういうものに形を与えるっていうのが、それこそ僕は『折り』っていう言葉をもやしちやいがちなんだけど。本当は僕は『折り』っていう言葉以外でそれを表現したいと思っているんだけど、暫定的にその言葉になっていて。でも、そういう目に見えないものを、なんとか見えるようにしよう、触れるようにしようっていう切実な思いが、彫刻の面白いいところだなと思っています」

瀬戸 「なんか、その辺はすごいあれだね。ひとつキーワードになってきてるね」

白谷 「『触れる』っていうのは、自分と対等な存在として目の前に出現させる、っていう。その面白さがあるから、僕は彫刻家を選んでるなと思っています」

瀬戸 「やっぱり、彫刻にする意味がある作品の方が強いよね。僕もそういう作品の方が好きだし」



【彫刻の魅力とは】

瀬戸「じゃあ、このまま“彫刻愛”みたいなのを少し語りますか。彫刻の魅力っていうところで、例えば『触れる』ところだったりとか、『可視化できる』っていうところがある。でも、可視化するだけだったら映像でもできるじゃない。それがちゃんと形になって、同じ3Dとして一緒に存在できる。だから『可視化』っていうのも、ちょっとニュアンスが違うかも。それがなんかいいよね。彫刻作品の強いところだよ。みんな、好きな彫刻ってありますか？好きな彫刻家は誰ですか、だとかちょっと急に緊張しちゃうと思うんで、ふわっとで（笑）」

白谷「僕は、すごいシンプルな形が好きで。本当に棒を立てて、それを人に見立てるとか、そういう作風の作家さんとかが結構好きだったんだけど。多分、シンプルだから何にでも投影できたりする余白がある面白さ。でも、実際にその形が目の前にあって、っていう。その狭間みたいなところが面白くて。それで今、折り紙をモチーフにしているのは、それも“見立て”の形でもあるし、この見立てを取っ払った時に、この形自体も面白いなって。ちょっとレイヤーがいくつ重なって見えるところが好きで、そういう作風のものが好きです」

瀬戸「確かに、ちょっとブランクス感がありますよね。白谷君の頭部作品とか」

白谷「この作品とか、鶴の頭をぶった切って頭部だけなんだけど、これだけで頭に見えるのかなかと思いながら。実際にはただの三角形の組み合わせだけど、日本人ってもう、この形で折り紙だなとか、鶴だなって思ってしまうから」

山田「そうですね。幾何学的なのに、何か生き物感を感じてしまったりとか。そういうのが楽しい」

瀬戸「確かに折り紙って、最も日本人にとって身近な彫刻というか、立体物だね。所有する立体物として、多分一番ポピュラーなのかも知れないね。初めて作る立体作品というか。泥団子とどっちが先か、ぐらいの感じですね」

白谷「言われてみると、そうですね」

瀬戸「安達さんは、どんな彫刻が好きですか？」

安達「やっぱり具象彫刻はもちろん好きなんですけど、美しきみたいなのが絶対条件としてあって。でも、いい意味でちょっと気持ち悪きみたいな、ちょっと領域を踏み込むぐらいの気持ち悪きみたいなのがある方が、言いたいことを伝えられるのになって思っている。うまく言えないんですけど、毒々しい演出が加わっている作品の方が心が動く、みたいな。もう手が入らないところまで触っているような作品とか、穴がいっぱい開いているとか、そういうところに魅力を感じます」

瀬戸「僕は見る分にはいいけど、自分がやれて言われたら結構苦手なタイプだな（笑）。『こんなところまで彫り込むのか』っていう作品あるもね」

白谷「裏側とか、『誰も見ないだろ』って思うようなところまでちゃんとやっていて、すごく狂気を感じるっていうか」

安達「その作品の中にある“狂気”みたいなのが見える作品、すごい好きです」

白谷「狂気ってすごく重要なキーワードだけど、それだけで突っ走ったら、芸術家って本当に浮世離れた人間になってしまう。でも、ちゃんと社会の中で展示活動とかをししながら、自分の表現もしていくっていう、そのバランス感が複合されて、それが魅力になっていくと思っていて。『分かってほしい』と『分かっているか』っていう、なんか両方が混在している感じが、すごく今重要なんじゃないかって、聞いていました」

瀬戸「うん、いいこと言うね～。山田君はどんな彫刻が好きですか？」

山田「そうですね。置いてあるだけで空気を変えるような作品というか。舟越桂さんとか。その空間に置いてあるだけで、もう空気感がちょっと変わってる。そのぐらいのことが自分もできたらな、と思って。やっぱり彫刻作品って360度見られて、立体で、自分と対峙できる。それが空気を変えることができるのか」とか思うところがあるかなって思いましたね」

瀬戸「僕はそうだね、やっぱり具象彫刻がめちゃくちゃ好きで、本当に王道な彫刻が好きですね。でも、あとは痕跡が残っている方が好きかな。綺麗すぎないっていうか。塑造だったら粘土付けが荒いとか、木彫でも鑿跡が残っていたりした方が、むしろ時間を感じるっていうか。作る側としては、表面を綺麗にする方が時間はかかるんですけど、見る側としては、作者の痕跡が残っている方が、何百年前の作家さんのに『その人が付けたこの傷なのか』とか思うと面白い。自分もそういう作風に取り入れているから」

山田「瀬戸さんの作品とか見てて、よく見ると指紋とかたくさんあるじゃないですか。『わっ』って思いますね。なんかその時の時間を感じられるっていうか」

瀬戸「やっぱり彫刻ってものすごい時間がかかる。ものによっては本当にかかるし。そういう中で、その作家が作品と一緒に過ごしてきた時間みたいなのを痕跡で見られるのは、すごい見どころっていうか、いいところなんじゃないかな。特に粘土はそれがやりやすいから、それを魅力に全振りしたような作風を心がけてますね」

【素材・大理石】

瀬戸「素材で言うと、やっぱり石っていうのは、とにかく重いっていうところで苦労されることも多いと思うんですけど、なぜ石に絞って作ってるんですか？」

安達「そうですね。私は特に大理石を扱ってるんですけど、大理石自体が太古の、何万年も前の海洋生物の遺体が蓄積して、変成して、長い時間をかけてできた物質で。それが私の目の前にある、っていうところに、昔の痕跡みたいなものをすごく感じるんです。あと、彫ること自体も、石ってかなり時間がかかる素材なので、その長い“彫る時間”みたいなものと、自分が物事に向き合っていくための時間みたいなものにもすごくフィットして。時間軸が自分に合ってるな、っていう感覚があります。あとは、大理石にもいろんな色とか模様があって、結晶が輝いたりとか。彫っている時にも、その美しさがすごく好きだなと思っています」

瀬戸「いや、本当に尊敬しますね、石を扱う人は。ひとりじゃ持てないもんね。四季彩舎ギャラリー、2階にあるしね（笑）」

白谷「広島から持ってきたってこと？トラックとか？」

安達「はい。すごい大変で。制作自体もやっぱり身体的にきつい部分がいっぱいあるんですけど、なんかその一瞬の幸福感みたいな、感動みたいなのがあって。その一瞬を摂取するためにやってるのかな、みたいなところはあります」

瀬戸「確かに達成感半端なさそう。やっぱり石彫作家さんこそ、一番評価されてほしいというか。続けるのもすごい大変だし、制作場所の確保もそうだし。逆に“所有する”ってなったら、多分一番の贅沢品だと思うんだよね。こんなに個人の時間と労力が詰まったものって、なかなかないと思うし。本当に評価されてほしいですね」

【素材・木】

瀬戸「2人は、素材についてのこだわりとか、意味みたいなのはありますか？」

山田「そうですね。自分は学部生のはじめの頃に金属をやっていて。金属っていう素材の特性上、うまくいかないことがあって、そのモヤモヤが何なんだろうと思ったら、自分は“造形がしたい”とか、そういう気持ちがあって。それで先生に言われて、木をちょっと触ってみたんですよ。そしたらなんか、すごく楽しくて。石とかだと一回削って間違えたら、というのがあると思うんですけど、木って意外と、取って付けたりとか、いろんなことができる。『ああ、これはいいな』と。単純に素材として楽しいなって。いい匂いもするし」

瀬戸「うん。彫るの気持ちいいよね」

山田「“作っていて”の喜びが自分は大きいかな。最終的に展示会場にボンと置いた時に、それを見てる人が感じるかどうかはちょっと分からないんですけど。自分はそういうふうに、制作過程に喜びを感じながら制作はしてるな、と思います」

白谷「僕は素材に対しては、割と考えていて。今の作風で、折り紙をモチーフに、仏像彫刻の技巧になぞらえて制作をしたい、っていうのがひとつのコンセプトなんです。日本に古くからある木彫技法を使って、折り紙を彫るってところで、木彫じゃないとこの作品は自分の中ではハマらないと思って、今この制作を続けています。でも、モチーフが変わった時には、また素材から選び直したいと思っています。ただ今は、自分の持っている技術とか思いとかが最大限発揮できる素材、モチーフが、この“木を彫る”ってところですね」

瀬戸「確かにテーマと合ってるっていうのも、すごく大事だね」

白谷「あと、この形。このすごいキッチとした造形が、めっちゃめちゃ木彫と相性がいいっていうような感じもしました。もっと動物彫刻だったり、もっと有機的なものだったら、それこそ粘土とかの方がいろんな表現はしやすいのかな、と思うけど」

山田「使う道具で全然変わりますもんね。木は手で触ってどうにか、っていうのはなかなか難しい。できない。でもその中で、チェーンソーだったり、鋸だったり、ノコギリだったり、いろいろな道具も使える。それで、できる表現の幅があるのも面白い」





【モチーフはどこから生まれるのか】

瀬戸「どうでしょう。みんな質問とかあります？ お互いの出品作家に」

白谷「僕とか瀬戸君とかは、割とモチーフが『これ』っていうのが分かりやすいけど、山田君と安達さんは、結構モチーフが複合的で、単体だけじゃない。いろんなものが組み合わさったような、夢の世界のような感じで。その着想とかってありますか？」

山田「自分の中でモチーフを掛け合わせたり、っていうのはなくて。今回設定したのは『フラクタル』っていうのを使っていて。自分がもう一人いて、もう一人いて、さらにもう一人いて、っていう。鏡写しというか、そういうのがずっとイメージとしてあって。その中で構成の幅を広げたいなと思って、今回ちょっと新しい展開方法として作ってみたんですけど。質間に合ってるか分からないですけど、そういう抜いというか、構成をしながらやってるのかなと思いますね。自分は“ないもの”を表現しようとしてるから、モチーフ自体は身の回りに“あるもの”。自分とか、人間ですよ。そういうものをモチーフにして、手がかりを引っ張ってくるっていうか」

瀬戸「安達さんは何かありますか？ モチーフを複合的にするイメージの」

安達「一貫して、見えない境界みたいなものを彫刻として存在させたい、っていう思いがあって。その時々、社会とか、自分の身に起きたこととか、自分の折りというか、訴えたいことみたいなのがあって。生物の本能とか、生態系っていうものを観察しながら、そこを掛け合わせて、その生態系とか本能の形を借りながら組み合わせることで、伝えられるんじゃないかと思っています」

瀬戸「あの小作品が、なんか宝物みたいですごくキラキラして、本当に綺麗。僕はアンモナイトの作品が好きですね」

【素材の抵抗と、制作する時間】

石井「インスタグラムで質問が来ています。『作りたい形に至るまでの素材の抵抗感に対して、挑む気持ちの持ちようは。特に石彫は長いのでは』ということで」

瀬戸「それがすごい合ってるっていうことでしたよね、さっき」

安達「そうですね。石も“クラック”って言って、ひびが入っていたりとか、そこに硬い化石なのか模様なのか、というものがあったりして。不意に割れたりすることもあるので、彫りながら考える、みたいなのをずっと繰り返してやっています」

白谷「最初考えた形とは、全く違う形になったりも？」

安達「そうですね。今回の作品も、最初に想定した形じゃないものになっています。手の部分とかも、彫りながら『じゃあここにしよう』みたいな感じで」

山田「見えてくるって感じ？」

安達「見えてくる。見えない時はめっちゃしんどいです」

白谷「思い通りにはならないけど、“形にするんだ”っていう、その意思の力が石彫だとすごく感じて。なんとなくこうなっちゃいました、みたいなところって結構分かったりするけど、石の人は特に、元がこういう形なんだろうなっていうのは分かるんだけど、それがちゃんと最後まで、全部に手が入って形になってるっていうのもすごく感じて、楽しいです」

瀬戸「うん。ごまかしが効かないもんね、本当に。僕、彫刻を自分が買うなら絶対石彫かな。やっぱり自分じゃできないから。その、さっき言ったような素材と心の持ちようのバランスみたいなのが、僕めちゃくちゃせっかちなんで(笑)。時間がかかること、ちょっとダメなんだよね」

白谷「それ、すごい対照的だよな」

瀬戸「本当に。石と粘土の、その硬さ、柔らかさっていうところはね。特に僕、粘土の中でも相当柔らかくして使うんですよ。『こんなんじや誰も作れないよ』ってぐらい、本当にふにゃふにゃ。紙粘土ぐらい柔らかくして作って。自立しない時だけパーナーで固めるとか、くちばしだけ翌日作るとか、そういう感じで。毛並みは本当にふにゃふにゃの状態で作るんです。その辺は対極的ですよ、石とは。」



【なぜ、その素材を選んだのか】

石井「また質問です。皆さんは、木彫とか石彫とか粘土とか、その素材を選んだ理由みたいなのをお聞かせいただければ」

瀬戸「多分全員、大学で一通り基本の素材を使ってみて、一番しっくりきたものを選んでいく、っていうのがスタンダードだとは思いますが。僕の場合、最初は木彫だったんですよ。石、金属、粘土、木、全部触ってあって、自分に一番合ってるなって思って木彫を選んで。だから大学3年生で初めて選択する時も、木彫を選択しました。作って楽しいのは木彫だったんですよ。山田君が言ってたような感じで、彫っていて気持ちいいし。ただ、動物を作るってなった時に、自分の場合だと木では毛並みの柔らかさを表現できなくて。丸くするのって結構時間かかるじゃない。エッジが立った形なら結構早く作れるんだけど、丸い形を作るのは鑿を詰めていかないと。自分の場合は、モチーフによって変えたっていう感じですね」

白谷「僕もその逆で。最初は粘土をやってたし、乾漆とかもやってたけど、今のモチーフをするんだったら木彫の方が絶対いいよな、ってなって。今、5年ぐらい木を彫ってるんですけど。何が自分に合ってるかもやっぱりやってみたいと分からないし、これから別の素材に出会える可能性はあると思っていて。何にしても、やっぱり触っていいたり、実際に何か作ってみたり、時間がないとそういう調整もできなくなるなとは思っている。やってみたいと思ったことは、できる時になんでもやってみたいなと思っています」

山田「自分もさっき言ったんですけど、金属をやっている。素材の抵抗感というか、やっぱり難しくって、自分のしたい表現みたいなのができなくて。石とかだと、自分はやっぱり不器用だから……。ボロって取れたら、それでおしまい、みたいな。木だったら、最悪取れてもなんとかなる。さっき石のクラックの話もあったと思うんですけど、木でも変なところに節があったりとか、割れが来ちゃったりとかあるんですけどね。そういうのも面白かったりする。そこで『この節ちょっと活かしてみようかな』とか、作品によっては使えるし。そういうところで、自分には木なんだっていう。粘土は……自分は浪人でやりきっちゃったから（笑）」

瀬戸「予備校生はずっと粘土だもんね」

山田「大学入った時点で心には決めてたんですよ。粘土はまあ、やらないって」

瀬戸「浪人重ねて上手い人、みんな粘土やめちゃうからね（笑）。安達さんは、石以外でも触ったりしたことあります？」

安達「そうですね。大学の授業、実習で一通り触って。テラコッタはちょっと興味があって、すごい細かい作品を作ったりしてたんですけど。粘土とかだと、布をかぶせて保管するとか、袋をかぶせて保管するとかになった時に、ちょっと跡がついたりとか」

瀬戸「わー、分かる」

安達「石ってやっぱり、彫って置いておいても、それ以上変わらない。自分の手が離れる時間って、結構ないですよね。そういうところが自分に合っていたりもしたし、素材として一番好きって思ってますね」

【終わりに】

瀬戸「その他、質問ありますか？大丈夫ですか？じゃあ結構ね、喋れたんじゃない。特に素材の話なんかは分かりやすく、それぞれ全然違って、面白い内容になったかなと思います。まあね、悩んだり、結構変わったっていうこともありますよね。彫刻家人生長いんで、我々もまだまだ変わる可能性は全然あるので、温かく見守っていただければと思います。『SHAFT 2』は明日から始まりまして、9月19日までなので、ぜひ京橋・四季彩舎ギャラリーにお越しください。やっぱり直接見ないと、彫刻の魅力ってどうしても伝わらないので、ぜひ会場にお越しください。では、ありがとうございます」

一同「ありがとうございました」



SHAFT 2



Hibiki Adachi

Takuma Shiratani

Yu Seto

Ayumu Yamada



発行
株式会社 四季彩舎

デザイン
瀬戸優

