Hanahana production

PORTFOLIO



VRアーティスト

Hanahanaproductin

VRアーティストとして、身体の動きや描画の軌跡によって空間が立ち上がる表現を制作している。教育現場と実務の双方に携わりながら、リアルタイム描画とパフォーマンスを軸に、舞台表現やインタラクティブアートへと活動を展開している。

教育活動

湘南美術学院

高校受験コース主任

実務

株式会社フォーラムエイト

VRクリエイターグループ所属



Hurricane
2023
VRパフォーマンス

経歴

2017年　クリスマス展（神奈川）
2018年　茅美展（神奈川）
2018年　天使・人魚展（神奈川）
2018年　ペーパーキャンバス展（代々木）
2019年　真夏のデザインフェスタ出展（青海）
2019年　JAPAN LIVE ART MEETING（宮崎）
2020年　JAPAN LIVE ART MEETING オンライン（神奈川）
2020年　グループ展のてのて2020（下北沢）
2021年　NEW WAVE（神奈川）
2021年　Pignic 壁画製作　（あきる野市）
2021年　like　（恵比寿）
2022年　pignic 壁画制作　（代々木）
2022年　平塚七夕まつりVRパフォーマンス（神奈川県平塚市）
2022年　個展　wriggle（新宿）
2022年　木　海　人間　（原宿）
2022年　GEISAI（お台場）
2022年　CAWA Tokyo VR LIVE 出演（東京タワー）
2022年　NFFT VR LIVE 出演　（恵比寿）
2022年　Forum8 デザインフェスティバル出演（品川）
2022年　TK Night Club VR ART LIVE 出演（渋谷）
2022年　NFT　summit TOKYO VR ART LIVE（竹芝）
2023年　Web3 beam 2023 VR ART LIVE（渋谷）
2023年　gallery ART POINT 選抜展　（銀座）
2023年　朝日テレビ　そだテレビ~世界中でバズるの！~出演
2023年　TOMO NIGHT VR ADT LIVE（東京タワー）
2023年　TOMO NIGHT VR ADT LIVE（大阪超the pink）
2024年　野外グループ展　曜興（赤坂是清公園）
2024年　マガジンハウスGINZA 掲載
2024年　多摩美術大学卒業ー卒業展示
2024年　VR Exhibition 終わった世界の夢　初のVR空間展示
2024年　SONY MUSIC MUSIC VIDEO演出、絵画制作担当
2024年　Forum8 デザインフェスティバル出演（品川）
2024年　個展　ワープ！　（下北沢）
2024年　Group Exhibition「Automatic・Video・Communication」（下北沢）
2025年　NEWVIEW SCHOOL 2024 卒業展示　Apple vision Pro作品出展　（渋谷）
2025年　アート、音楽、テクノロジーの最前線を体感する | ZERO COMMUNE vol.4 feat. Hyper geek
2025年　ZERO COMMUNE vol.4 feat. Hyper Geek（高輪ゲートウェイ）
2025年　Forum8 デザインフェスティバル出演（品川）



アプリケーションを通した身体表現の可能性

VRパフォーマンスは、HMD上で私自身が見ている視線をそのまま映像として投影する手法から始まりました。自身の視線がそのままカメラとなるため、視線の固定や向き、動かし方は、映像の構図そのものを決定します。どの方向を見つめ、どの瞬間に立ち止まり、あるいはしゃがむのかといった身体の選択が、映像表現に直結します。この手法では私の立ち方や重心の移動、揺れまでもが映像に反映され、結果としてその場でしか成立しない映像作品が生まれます。映像のぶれを抑えるためには、単なる即興性だけでなく、身体の安定や視線を保つための制御が必要になります。そこに絵画としての構成意識と、身体表現としての美しさの両立が求められました。制作を重ねる中で、これらの動作に共通する身体の使い方が、日本舞踊に見られる「腰を落とす」動きに共通点があると気づきました。重心を低く保ちながら、静けさと緊張を内包した動きは、視線の安定と表現の集中を同時に成立させるものでした。この身体感覚を基盤とし、静と動を明確に行き来する動作をパフォーマンスとして整理することで、リアルタイムに描く行為を含んだライブペインティングの形式を確立していきました。

可視化される軌跡

昨年、私は歌舞伎の舞台でも使われる紗幕を用い、プロジェクターメーカー共にホログラムのようにVR作品を可視化する実験と、そのプレゼンテーションライブを行いました。これは直近では perfume が紅白歌合戦で披露した演出にも使われている技術で、デジタルと舞台芸術が融合していく流れを強く実感した経験でした。
現在の私の表現は、その延長線にあります。MR ゴーグルの普及が進むなか、私はその場にいる全員が、リアルタイムに同じMR空間を体験できる、ライブペインティングの手法を探求しています。私が描く行為と同時に、その線や形が空間に立ち上がり、観客の前に残り続ける――その場そのものが作品となり、鑑賞者は魔法のように生み出されるライブを鑑賞できます。この時の作品は、“映える”という大衆的で低俗にも思える側面を持っています。しかし私は、その俗っぽさがある方が多くの方に作品を届けより多くのアイデアを生み出すきっかけになると考えています。
この挑戦は、決して一人では成し遂げられませんでした。舞台設営の専門家、舞台監督経験を持つ日本舞踊家の夫、そしてエンジニアの友人。異なる領域の専門性を持つ仲間とともに、このVRパフォーマンスを一つの作品として成立させるための計画を進めています。私はこれを一過性の実験で終わらせるつもりはありません。VRを現代アートのパフォーマンスアートとして確立できるのではないか――その可能性を強く信じています。
大学院ではアプリケーションの開発から舞台装置の制作まで自ら手がけ、より完成度の高い形でこの表現を押し広げたいと考えています。

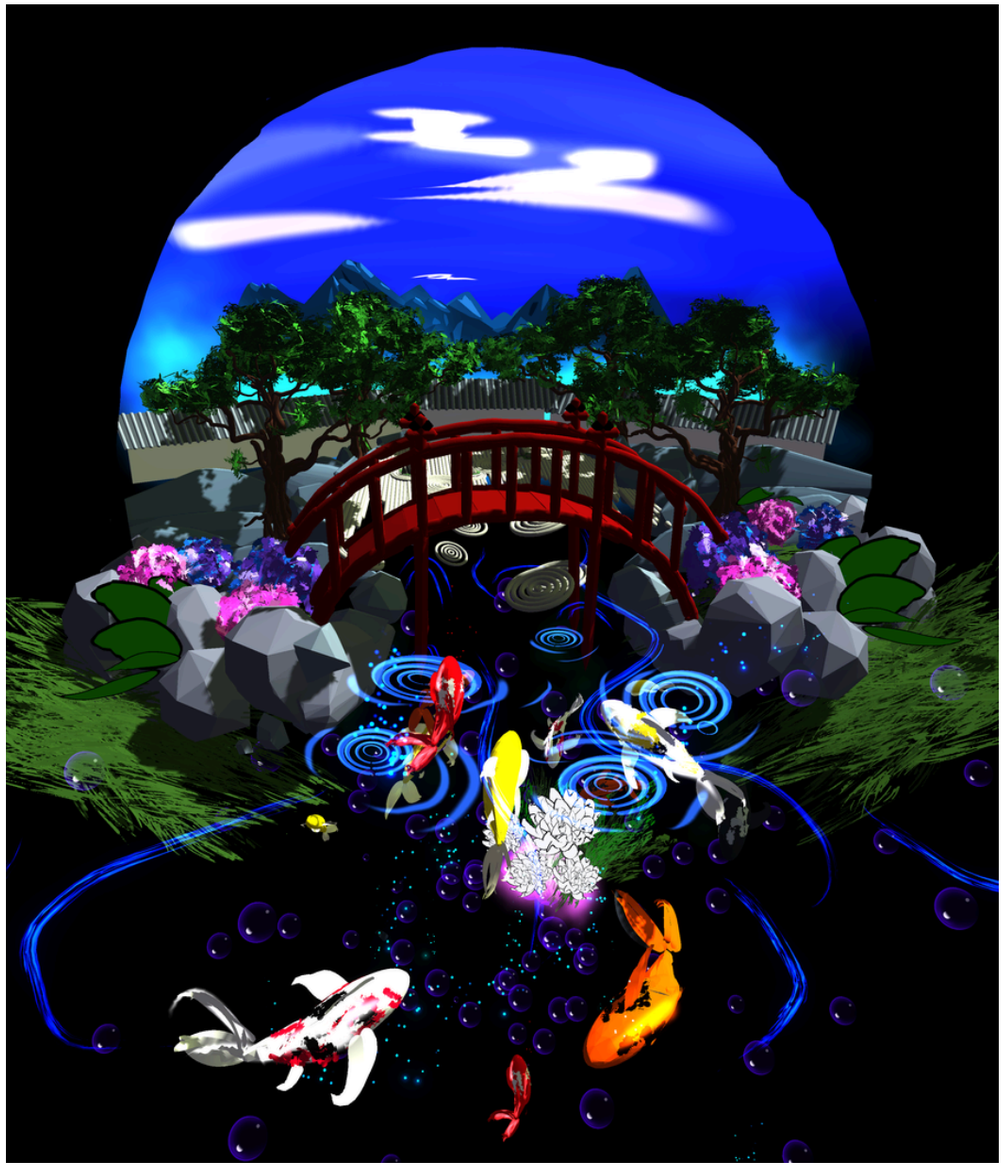


実験作品_HANA
2025
MRパフォーマンス



リアルタイムタイムVJ

紗幕に出会う前、元々は没入感を高める試みとして、LEDモニターが多用されるクラブ空間や、東京タワーREDに設置された四面LED空間でのパフォーマンス、DJと共演するリアルタイムVR VJなどを行ってきました。これらの環境では、身体の動きと映像の変化がより直接的に観客へ伝わり、視覚・音響・身体が一体となった体験が成立しました。本パフォーマンスは、描く行為、身体の制御、視線の固定を通じて、空間そのものを一時的に立ち上げる試みであり、その場における身体の在り方が、作品の成立条件そのものとなります。



Hamon
2024
VRパフォーマンス





MRパフォーマンス

そんな中、Meta３の登場によりMR空間にリアルタイムで描く行為を持ち込み、初の野外パフォーマンスを行いました。自然の空間に光の線を直接引く行為は、まるで魔法使いになれたような驚きでした。

パフォーマンスでは構成を決め切らずその場の子どもに花を描いて渡し、木々に光を纏わせ、空中に星を浮かべる。
静かな冬の公園が少しずつ温度を帯び、光の粒が繋がり合っていく光景は、私の作家人生で最も大きな発見となりました。
この日、私は絵画とは祈りに似た行為だということを思い出し、
自然や人のぬくもりに感謝しながら制作しなくてはいけないと感じました。
この時からなんとなく感じていた場を整える意識としてまずは地面を描く事をこの後も大切にするようにしました。地面があり、そこから草木が生え、エネルギーが満ちていく。この流れの為に私の作品はまず地面を軸としています。

この後から野外での場に対してMRパフォーマンスを行うライブを増やしていきました。また子ども達に体験してもらうワークショップなどを行いました。









リアルを絵画に閉じ込める

エアリアルフープという宙に浮いた状態で身体表現をするダンサーの作品を鑑賞したときに、絵画的にこの演技を表現できないかと感じました。
そして二回目の個展「ワープ！」では彼女にお願いしオープニングアクトとして演技をしてもらいました。そこに私は黒子のような存在でカメラマンとして彼女を映しながらエフェクトとして絵の具を重ね、最終的に枠として見えるようにし、彼女を絵画の登場人物にする作品を描きました。MRという地と図の関係を交差できる環境のお陰でリアルに描く幅が広がり彼女を作品の中に閉じ込めることができたのです。



mozo

眠ろうとすると、暗闇の奥で何かが動いてる気がしました。とても眠くて今が現実なのか夢なのかわかりませんでした。でもそいつはモゾモゾ部屋の隅からこっちにやってきて、私の意識がなくなる瞬間を、ずっと、待っていました。
布団の中に頭まで入っていた時、暗い部屋で眠れなかった時のあの部屋の隅からもぞもぞ出てくるあの蠢きをVR作品として体験してもらいました。

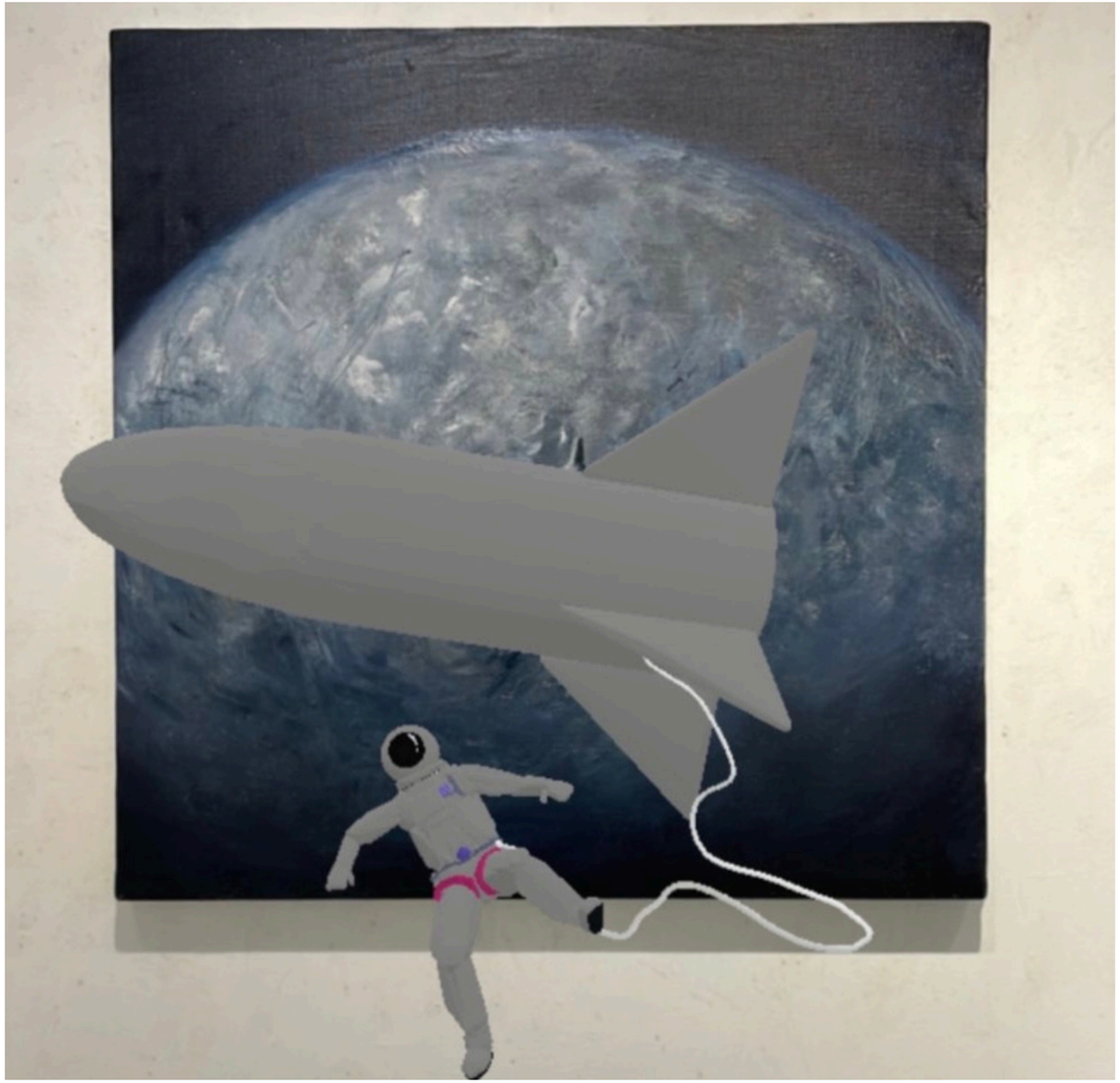
初のマルチプレイVR展示、複数人が同時に同じ空間を鑑賞できるスタイルはSpace Travelium TeNQなどから大きく影響を受けた
展示　終わった世界の夢　より



ゴポ_Doyouloveme?

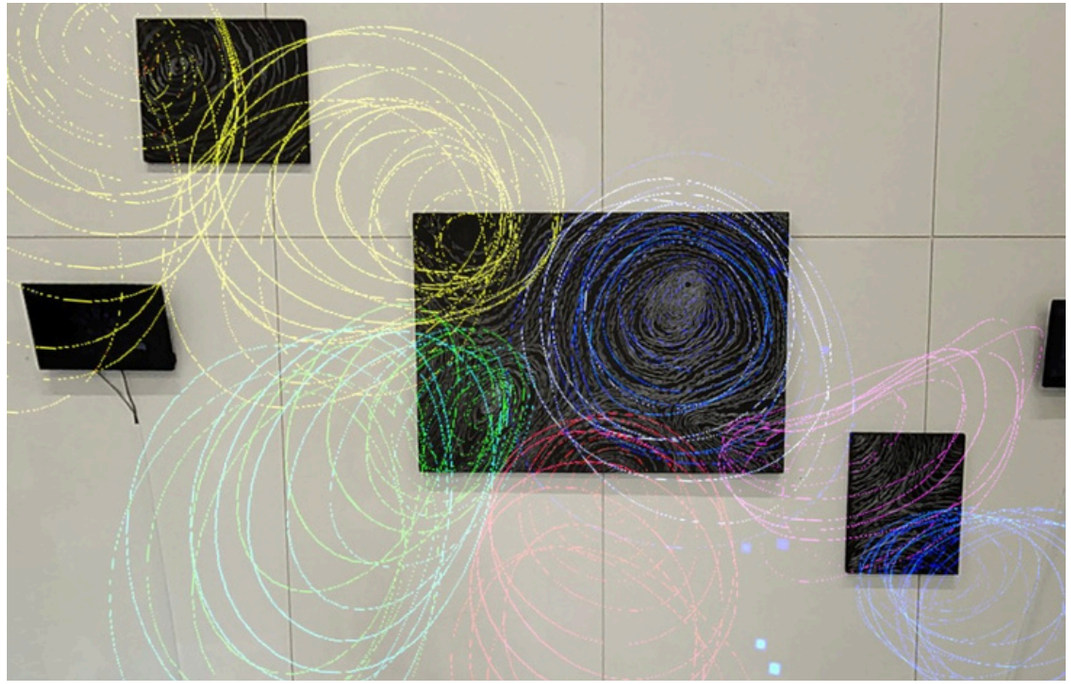
神奈川県寒川町、2010年頃、小学生の私はふと近所の公園にある「ゴポ」を見つけた。
そこからゴポは1年の間に増えていき数は寒川だけでも2〜30ほどになっていた。
当時仲の良かった友人達と寒川町の地図にゴポがどんな場所で書かれているのかを記録した。また、それがどんな意味で誰が書いたのか突き止めようと毎日放課後には探索をしていた。私たちにとって「ゴポ」とは不思議な言葉で、毎日の楽しみを与えてくれるもので、それがなんだったのかはいまだに謎である。この作品ではそんなゴポを14年ぶりに探しに行き、当時の友人とゴポについて語りゴポの意味や自分たちの人生にとってのゴポがどんな無意味な意味を持っていたか人生にあるそんな記憶のかけらを体験することができる。

NEWVIEW SCHOOL　卒業展示_Apple vision作品　より

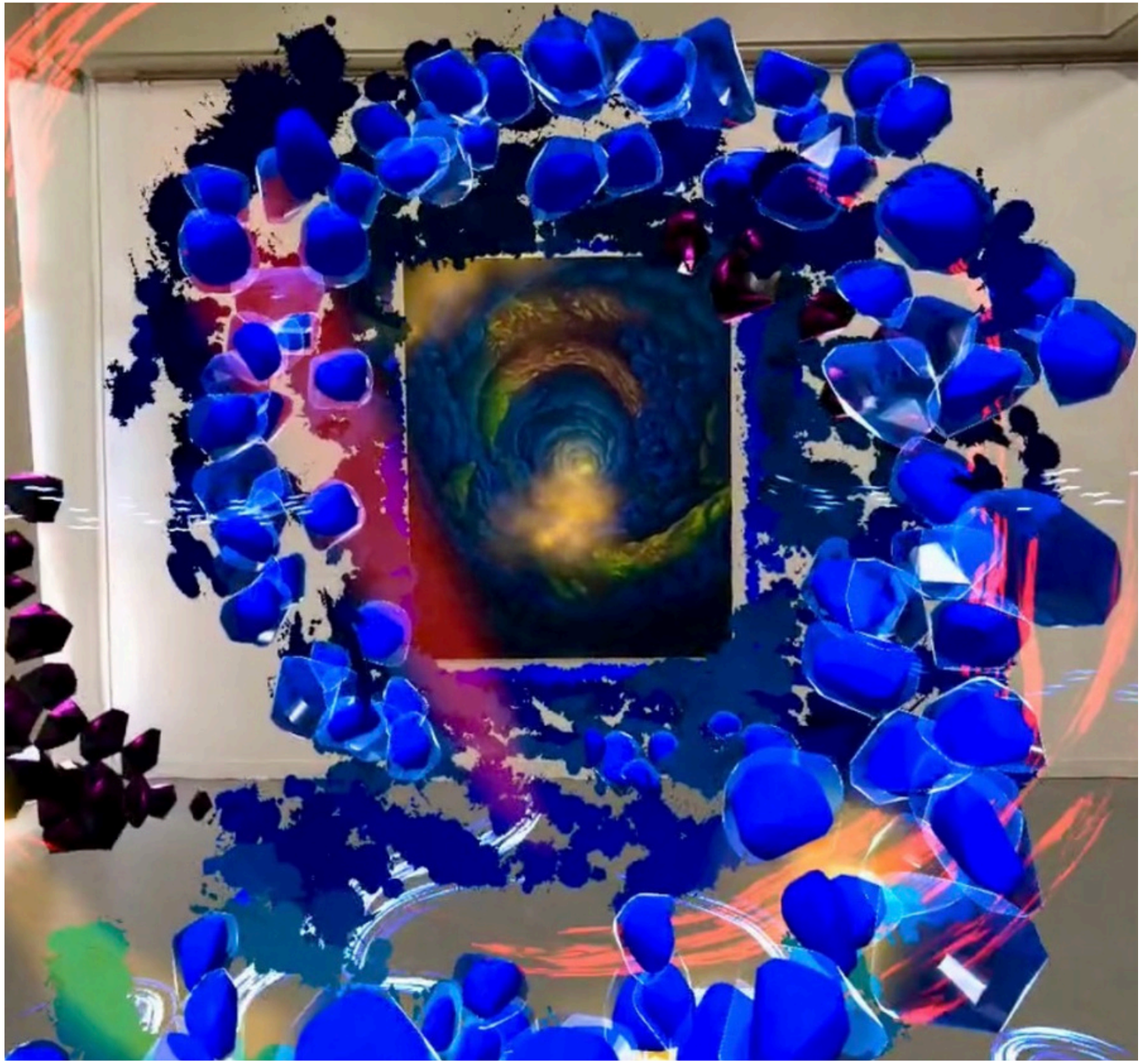


拡張する絵画

2023年はARを重ねて鑑賞する実験的な絵画、スマホなどデバイス越しにみることで完成する絵画を考えていました。
絵画に３Dオブジェクトを重ねてAR作品を試作しました。
しかし地と図の関係が切り離されてしまったため、空間を行き来するような面白さはあまり出ませんでした。ただ名刺や作品をまっすぐ鑑賞するだけではなく角度をつけてオブジェクトを回り込んで観察したり、間に鑑賞者が入ったりすることで見方にバリエーションが出たのは面白い発見でした。
また絵画がデバイスを通してみれる〇〇映えに反して、デバイスを通すことを正とした作品として位置付けようとしていました。









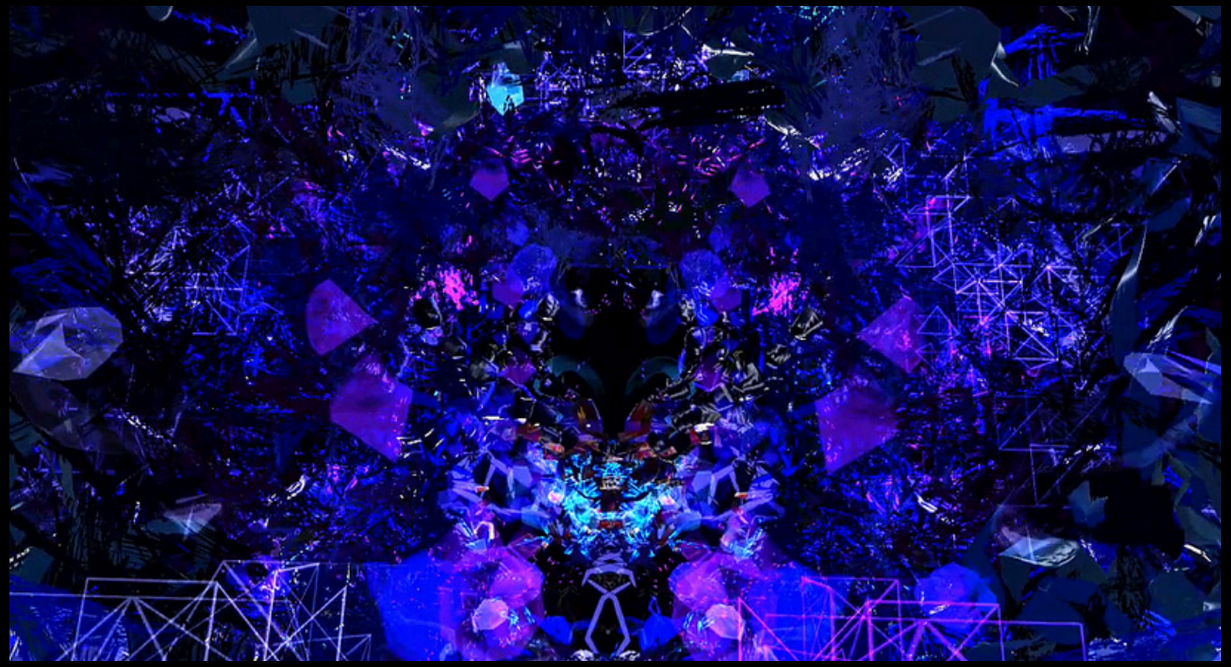


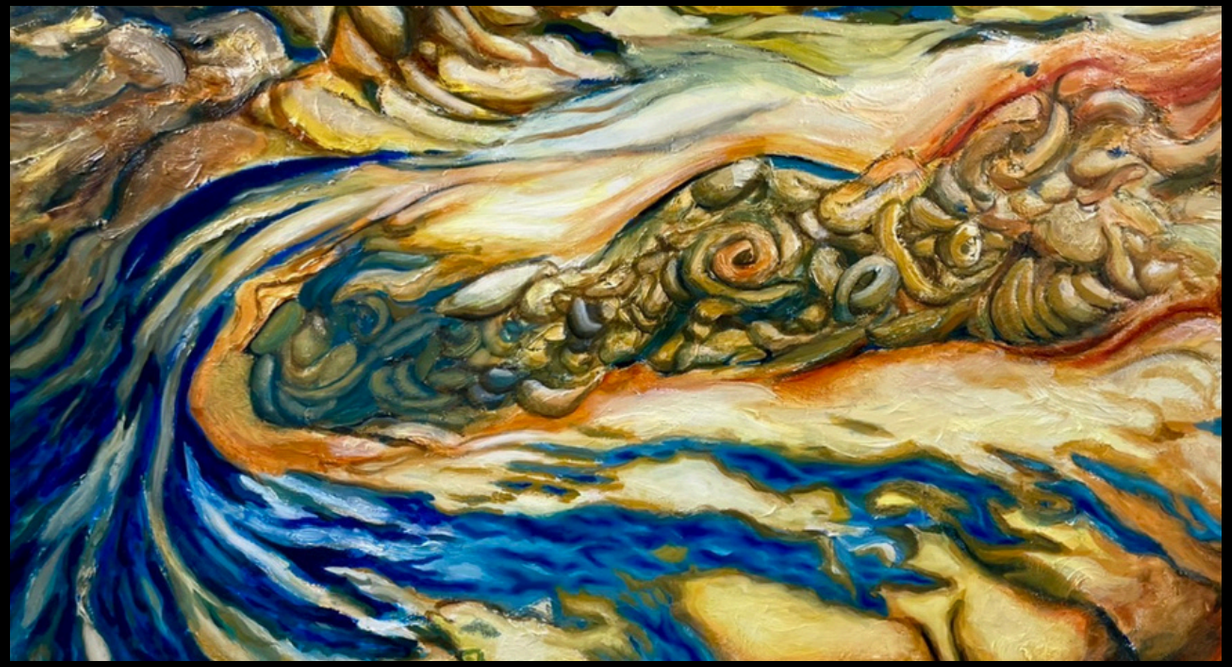


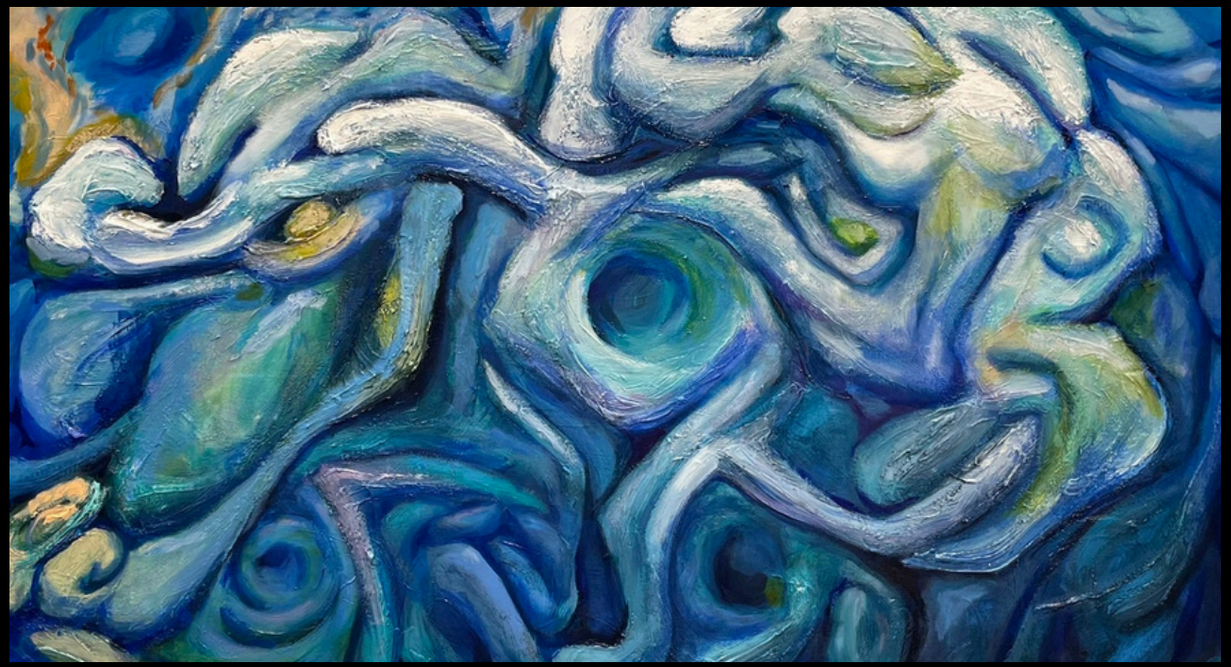
絵画についての解釈

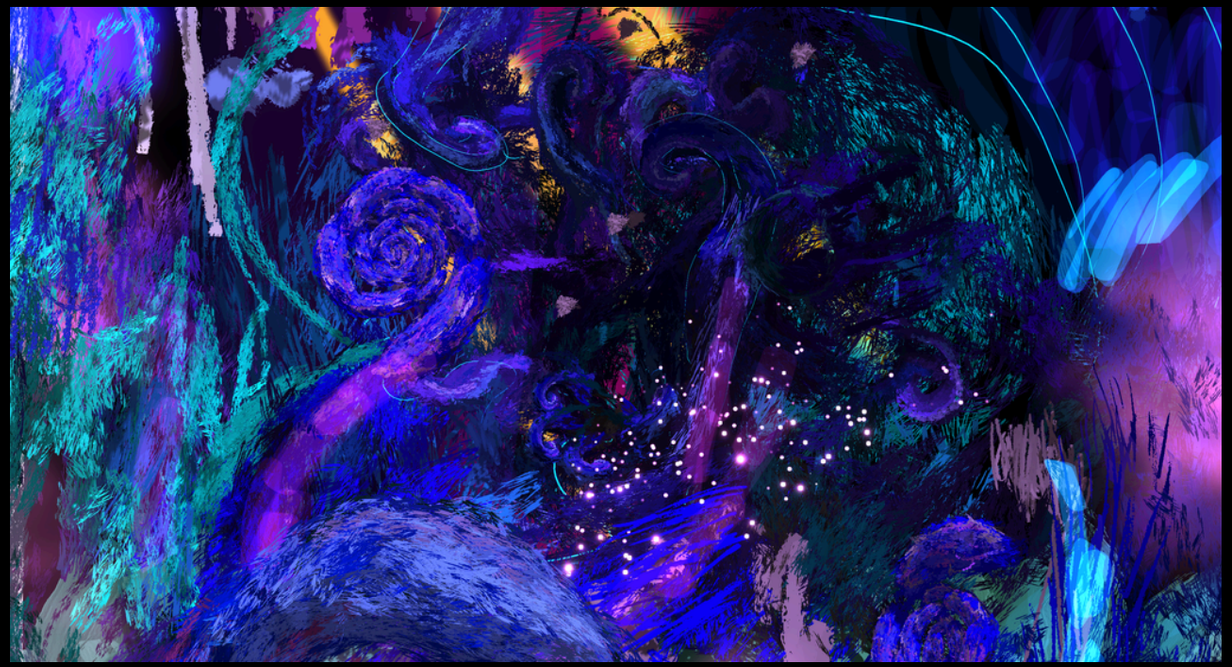
絵画とは、キリスト教布教のための“共通の言語”として機能し、二次元の平面に三次元の空間をイリュージョンとして立ち上げる行為でした。見えない神を再現するという、極めて人工的で、神の顕現を試みる営みでもあります。私の祖父は神父で、小学校に上がる前から教会に通っていたため、宗教絵画は幼い頃から非常に身近な存在でした。教会に飾られた絵画を見ていると、四角く切り取られたその画面が、実際に天へとつながる窓のような機能を持ち、空間を押し広げ、現実と空想の境目の役割を担っているように感じました。
私にとって絵画を描く行為は、そんな祈りのように神聖でありながら、同時に神を再現しようとする危うさをも含んだ、非常に神秘的な営みだと感じます。

そしてテクノロジーの変化は、その現実をイリュージョンとして再構築する行為を、より魔法のような領域へと押し広げています。初めて VR を体験したとき、私はデッサンによって二次元に三次元を落とし込めたときのあの感動を思い出しました。VR の中では、私たちは確かに三次元世界を見ています。しかし、ヘッドセットを通してその世界を見つめる行為は、結局のところ “二次元の窓を覗いている” 状態であり、絵画のイリュージョンと地続きなのです。
だからこそ、私が VR でできる表現は、絵画として培ってきた「四角い窓」（フレーム）に対する構図感覚やトリミングの能力を、別の次元に移し替えたものにすぎません。テクノロジーを使うほどに、私は絵画という行為の本質に立ち返っていくような感覚を覚えるのです。





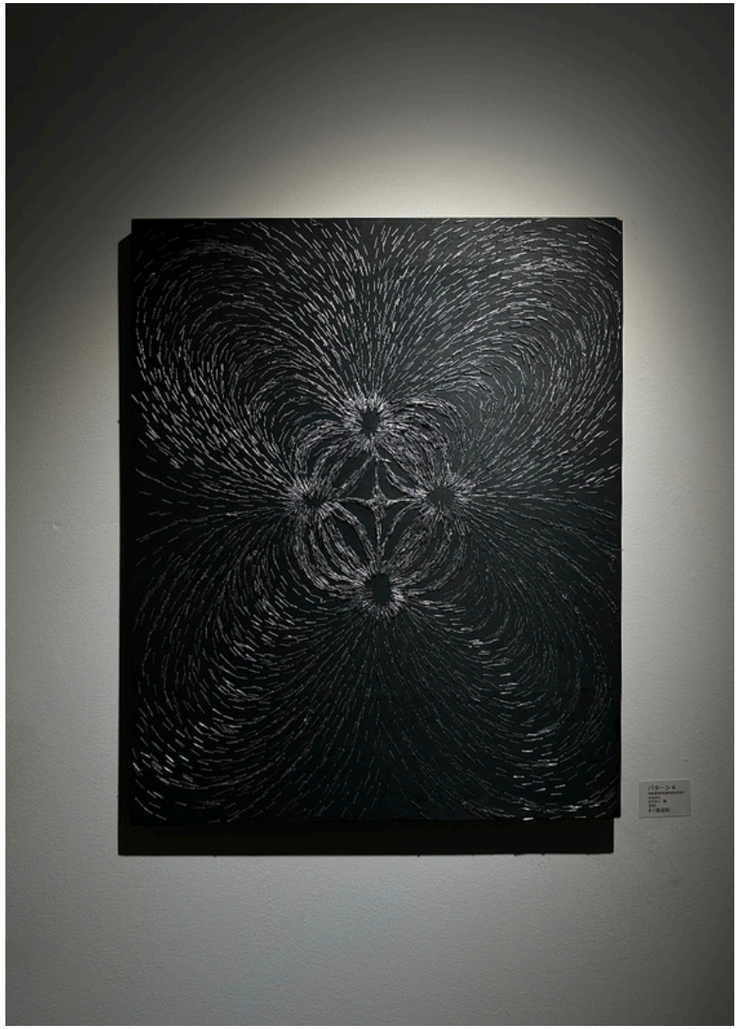




目に見えないものを描く

大学時代、私はエネルギーや宇宙、大気、力の向きといった、目に見えない流動そのものをテーマに制作を行ってきました。
気流や生き物、さらには宇宙の大気に至るまで、モノが持つ“動き”の美しさと、そのパワーに対しての恐怖を同時に感じていました。

大きな流れは、小さな力の集合で生まれる――。
予備校生時代の油彩の課題で、江ノ島水族館でぼんやりとイワシの群れを眺めていたとき、私はその中の１匹を初めて認識しました。泳ぐのが少し遅く、方向転換も得意でない個体。その小さな存在を見つけた瞬間、大きな塊にしか見えなかった群れが、急に個の集合体として立ち上がりました。それを境に、気流や渦といった大きな動きにも、何か意思のようなものを感じるようになりました。

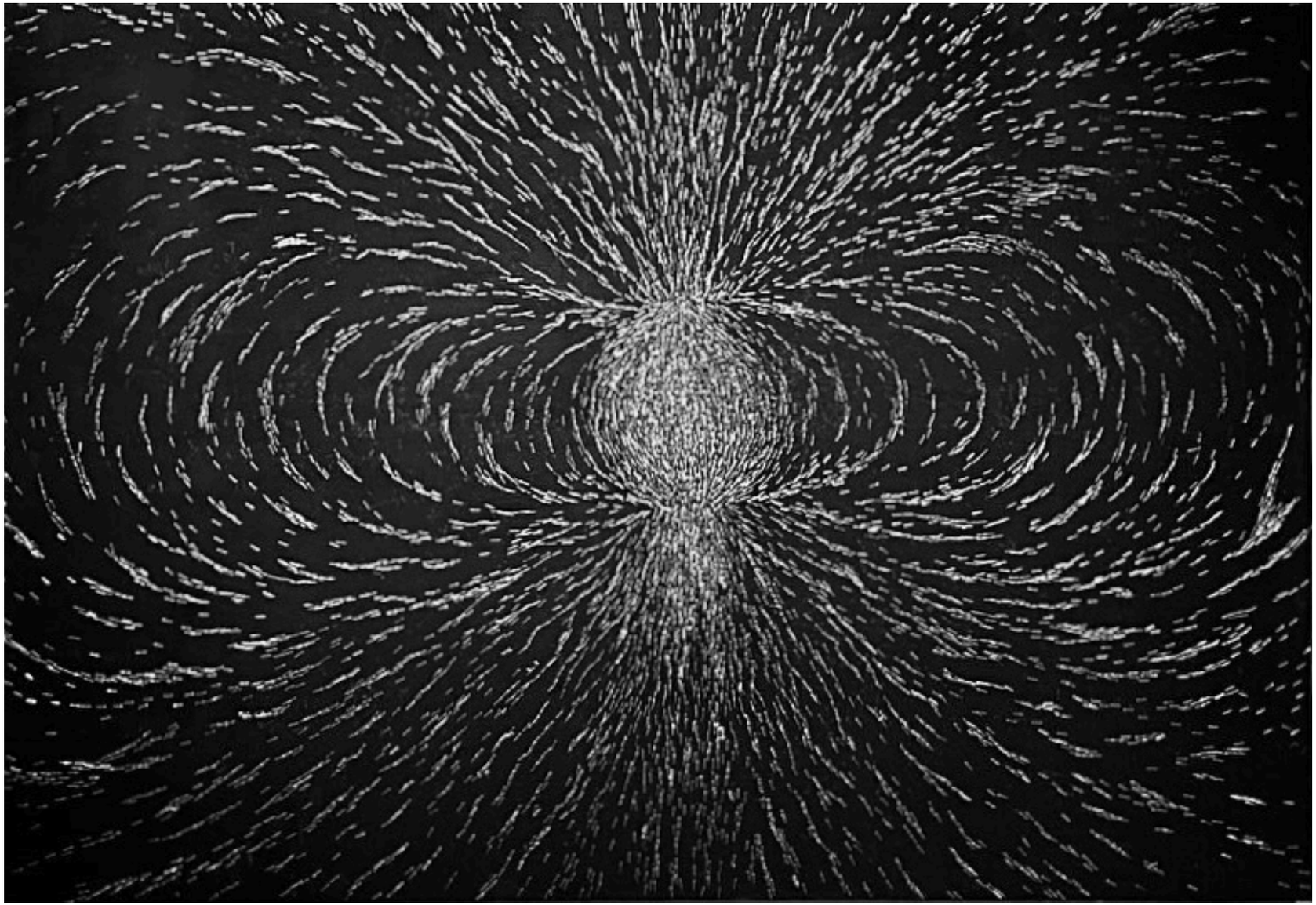




パターン4　パターン2
2022
Ｆ15



私は平面を通して「次元を行き来する」表現を追い求めてきました。光の反射の仕方で絵画に動きを作り、教室の自然光や蛍光灯によって画面内のエネルギーが循環して見えるように、ホチキスの粗密を変えながら構成していました。



磁力
2023
F 100

拡張する絵画

卒業制作ではエドガー・アランポーのうずしほを題材とした穴を作成しました。４年間流れや力をテーマに制作し、砂鉄の小さな粒子から宇宙のエネルギーまでを彷彿とさせるような作品になるよう、Black holeというワードをタイトルにしました。黒字には反射が起きないようコンクリート素材のメディウムを使い、今までも行ってきたガンタッカーの打ちつけを2万回行いました。密度の緩急を行いながら力の集まるところでは針先の長さを5センチのものを使用しました。グローリーホールのような静かなところから画面に近づいた時に表情が変わる作品を目指しました。
また今作品もHMDを被ることで渦に向かって気流が生じ吸い込まれていくような演出を加えました。MRによって絵画を拡張してよりその絵画との対話をリアルに感じ取れるようにしてもらいたいです。

