Hanahana production

PORTFOLIO



Seiza
2024
油彩/canvas

Hanahanaproduction

ペインター

深い青を主軸に、宇宙や深海を想起させる絵画を制作している。
大気や水流のような流れや渦を重ねることで、目には見えないエネルギーや空間の広がりを表現している。
宇宙と海に共通する、静けさや浮遊感、未知の感覚に惹かれ、抽象的なレイヤーと流動的な筆致によって、鑑賞者が自由に景色や感覚を重ねられる作品を目指している。



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 曠興（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）







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。

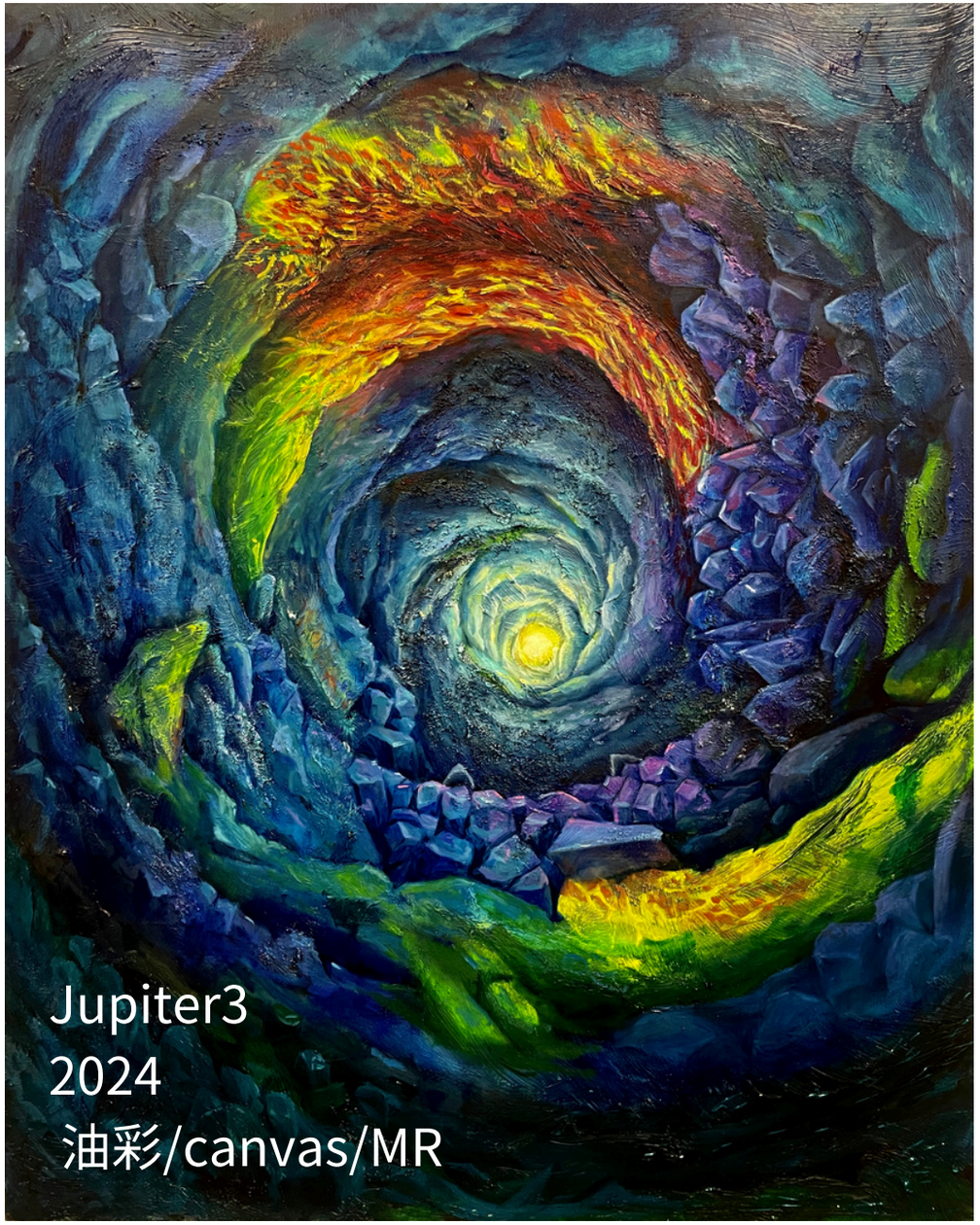
大学時代、私はエネルギーや宇宙、大気、力の向きといった、目に見えない流動そのものをテーマに制作を行ってきました。
気流や生き物、さらには宇宙の大気に至るまで、モノが持つ“動き”の美しさと、そのパワーに対しての恐怖を同時に感じていました。
大きな流れは、小さな力の集合で生まれる――。
予備校生時代の油彩の課題で、江ノ島水族館でぼんやりとイワシの群れを眺めていたとき、私はその中の１匹を初めて認識しました。泳ぐのが少し遅く、方向転換も得意でない個体。その小さな存在を見つけた瞬間、大きな塊にしか見えなかった群れが、急に個の集合体として立ち上がりました。それを境に、気流や渦といった大きな動きにも、何か意思のようなものを感じるようになりました。



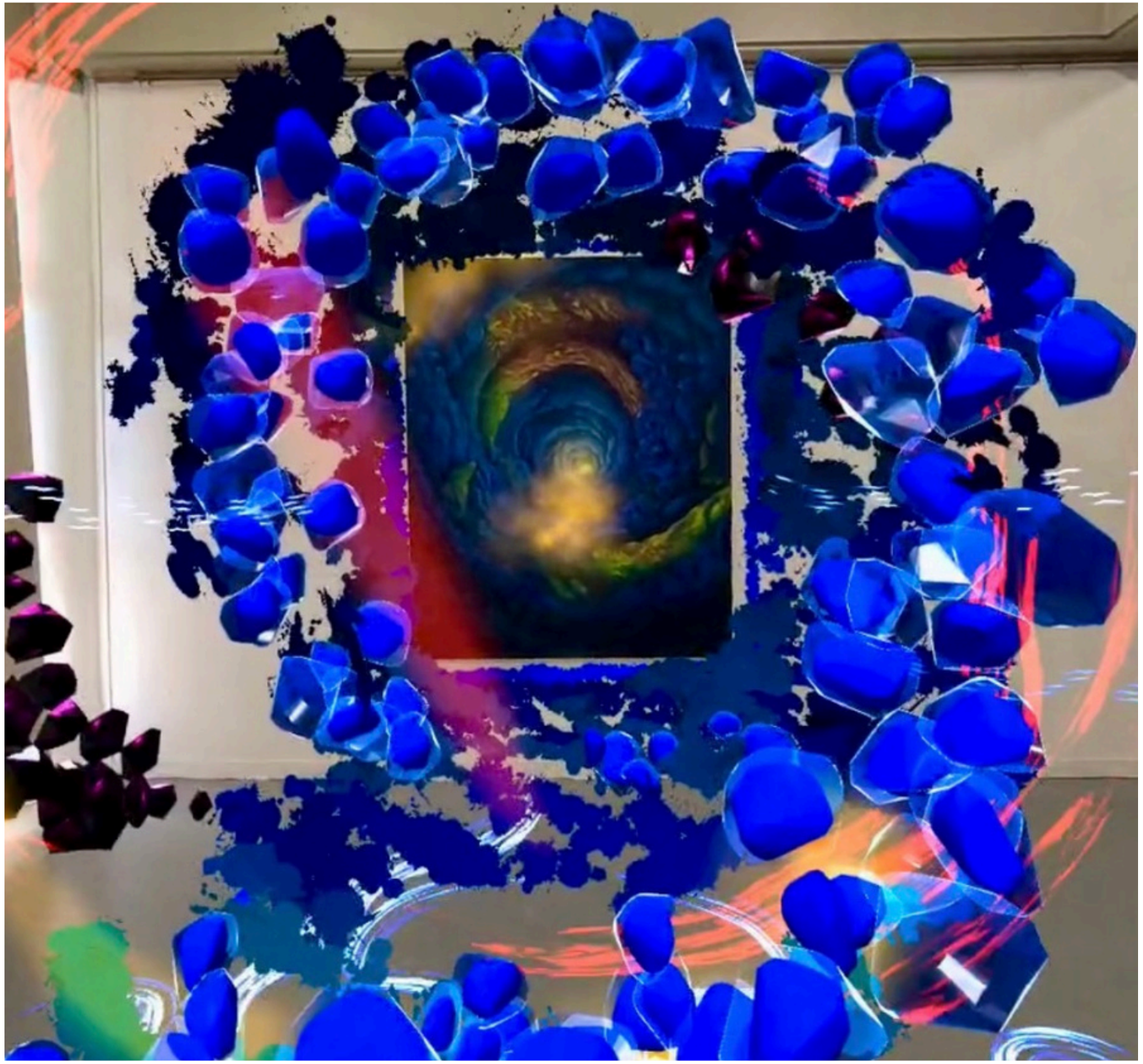
Jupiter
2022
油彩/canvas

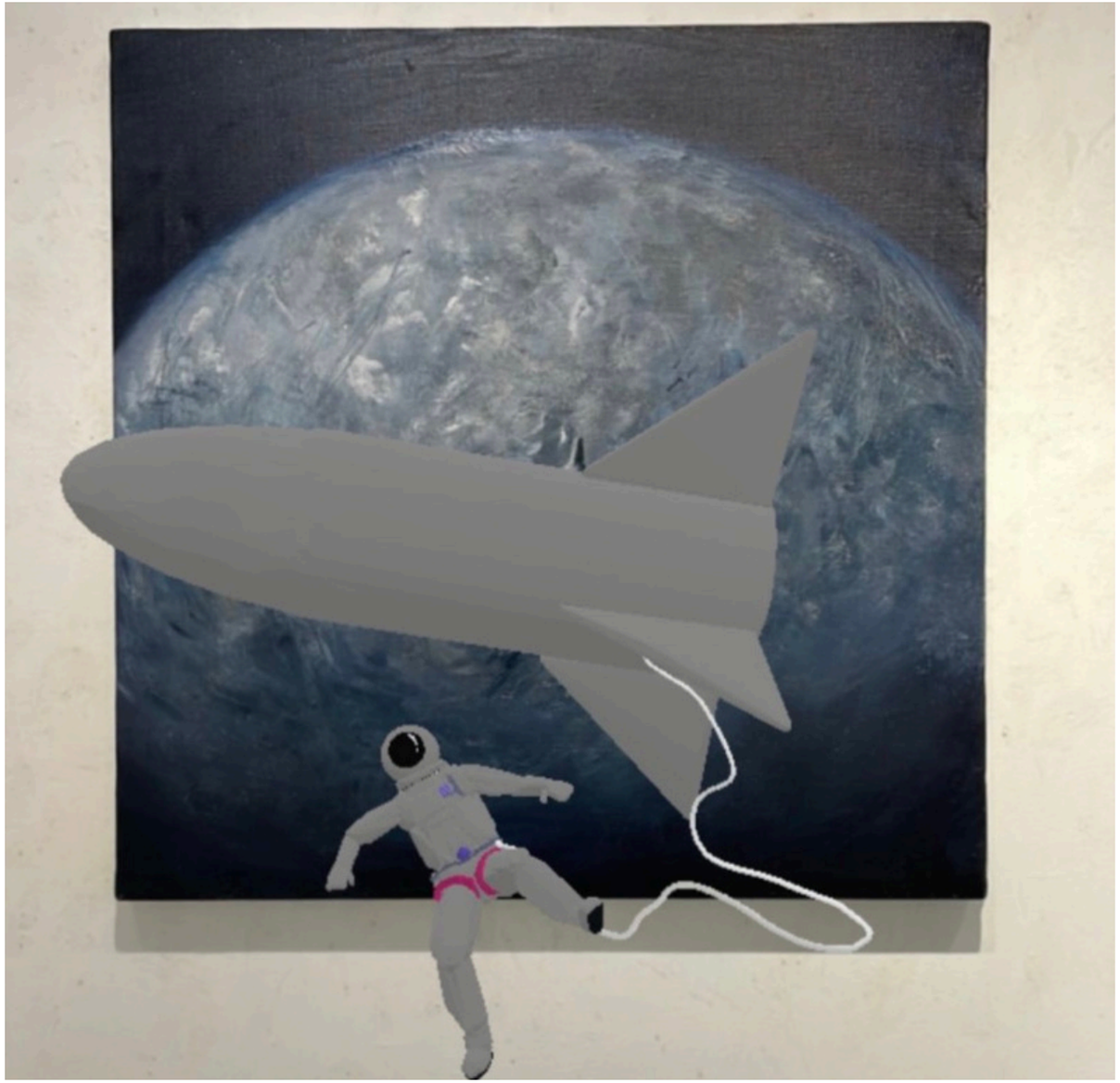


Jupiter2
2023
油彩/canvas



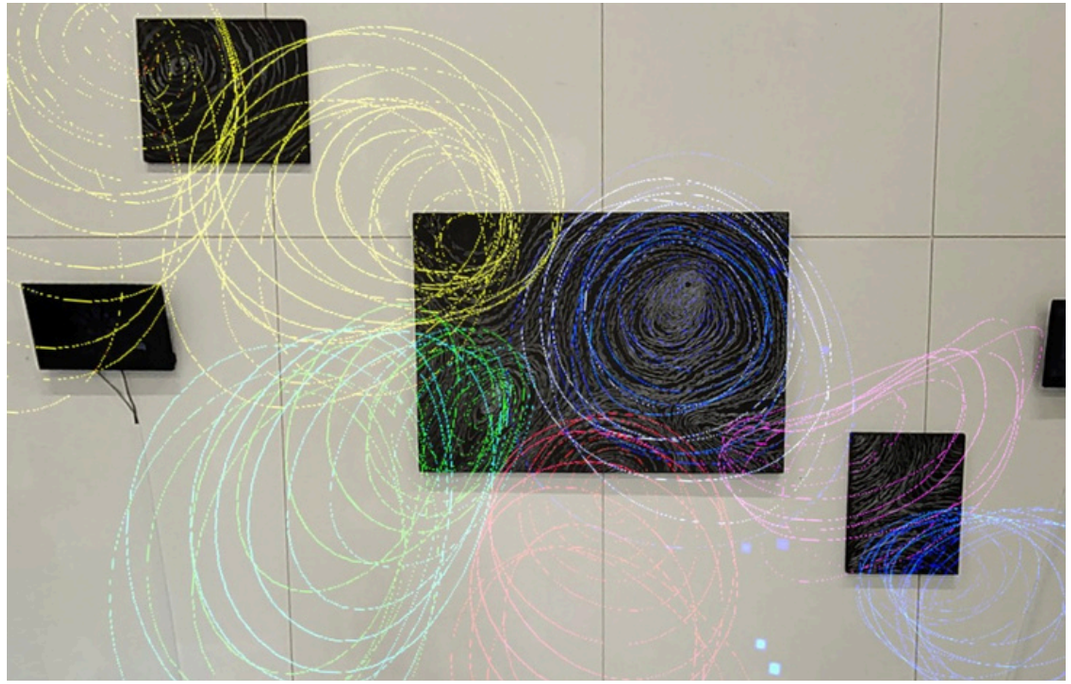
Jupiter3
2024
油彩/canvas/MR



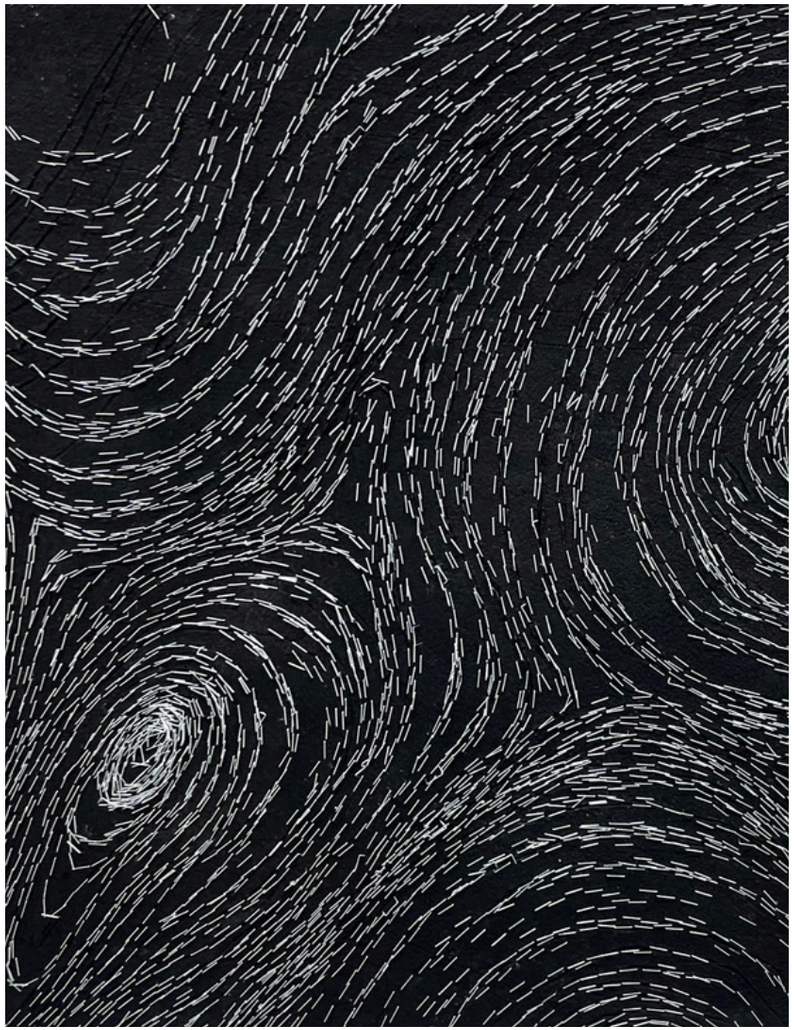


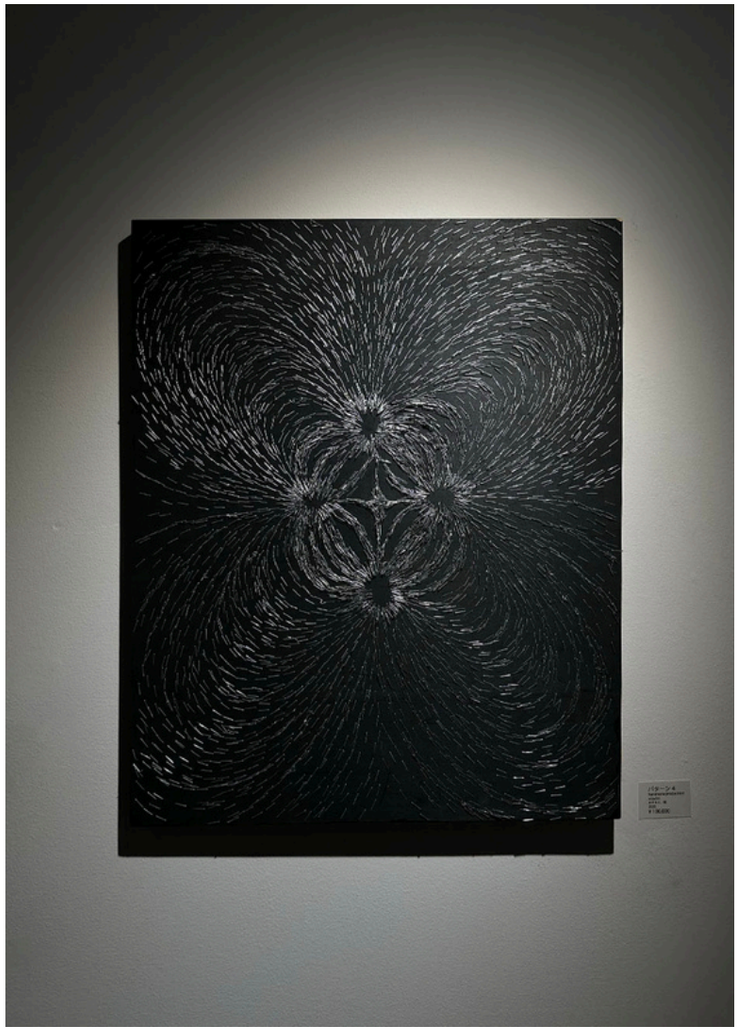
拡張する絵画

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。



目に見えないものを描く



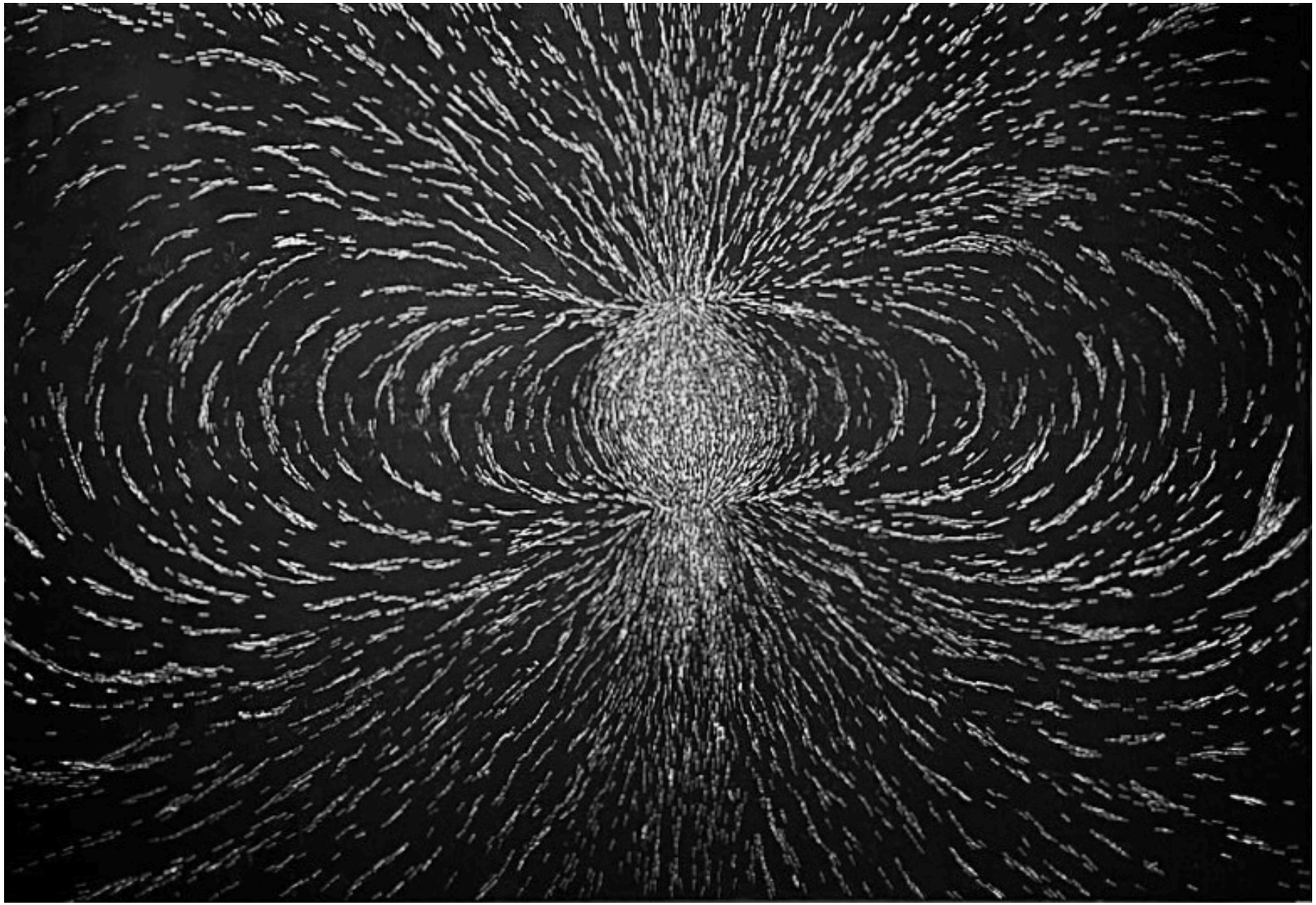




パターン4　パターン2
2022
F 15



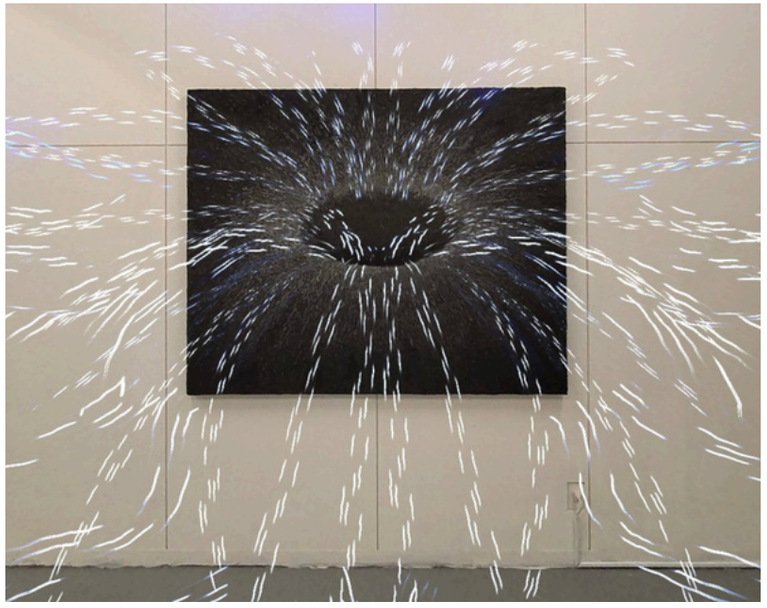
私は平面を通して「次元を行き来する」表現を追い求めてきました。光の反射の仕方で絵画に動きを作り、教室の自然光や蛍光灯によって画面内のエネルギーが循環して見えるように、ホチキスの粗密を変えながら構成していました。

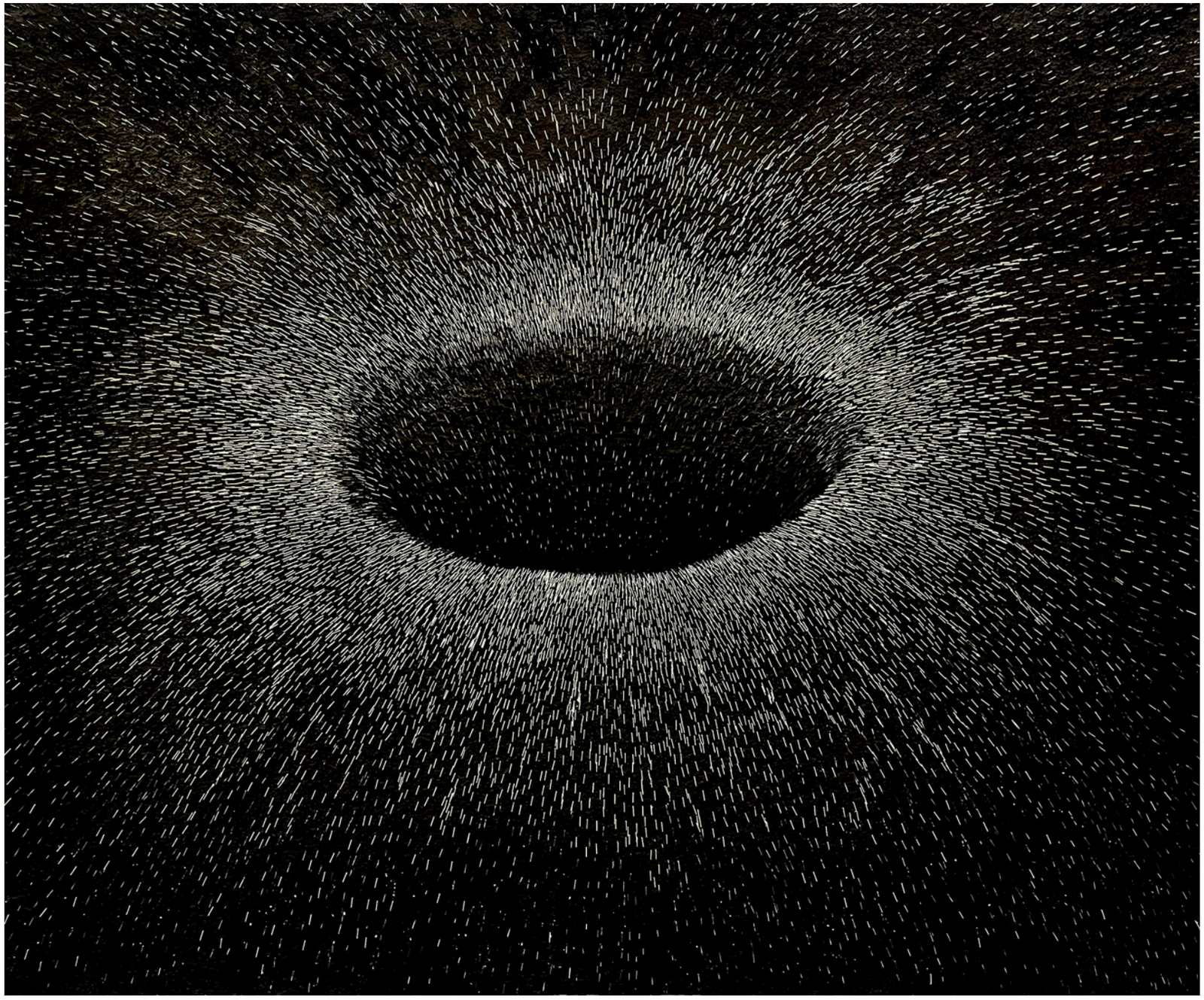


磁力
2023
F 100

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。





主な壁画制作

大学生の間はおもに壁画アシスタントとして
いくつかの壁画アシスタントをおこないました。
その際デザインはクライアント側での
要望でしたので自身で完全に制作を行った
壁画はまだありません。











