

portfolio("SHIRAIISHI Koichi");

CV

Co-founder, FabLab Kitakagaya / Part time lecturer, Kyoto University Design School / Artist

Master of Design (Metal craft: Casting)

He published kinetic artworks using metal crafts and digital fabrication techniques. His work is characterized by his own performance or audience participation in public space.

He founded FabLab Kitakagaya (2013-) for engaging practical activities with various people in co-creation space.

His current research interests include:

- System developing of handing down knowledges and techniques through the internet
- Building and installing a sustainable organization structure for co-creation activities
- Actualizing methods and influence of artwork publishing in public space

ファブラボ北加賀屋 共同設立者・美術家・京都大学デザインスクール 非常勤講師

造形学修士 (工芸・鑄金)・ファブアカデミー 修了

金属造形やデジタルファブリケーションの技術を使い機械やコンピューターを組み込んだ彫刻を制作、自身でパフォーマンスを行ったり、観客参加型のイベントを仕掛け、国内外の公共空間を中心に発表を行う。

あらゆる人たちと共にプロジェクトを実践する場を求め、デジタルファブリケーションを使い誰もが共創できる市民工房、ファブラボ北加賀屋 (2013 ~) を共同設立。

近年は

インターネットを使った知識・技術伝承システムの開発

共創活動の持続的組織構造の構築と実践

公共空間における芸術表現を実現する方法論とその影響

について研究を行っている。

一 國府理「水中エンジン」再制作プロジェクト

「水中エンジン」は、國府が愛用していた軽トラックのエンジンを水中に沈め、稼働させるという作品です。エンジン音とともに熱および排気が発生し、水槽内の対流が可視化されると同時に展示空間の外まで敷設されたマフラーから排気ガスが排出されます。この作品は國府作品の特徴である「可動性」、「乗り物性」、「自然と人工のコントラスト」、「エネルギー循環の可視化」などが含まれていながらも、彼の作品においてはその「暗さ」において異質な光を放っています。

この作品の成立は2012年であり、言うまでもなくそれは現在まで続く「震災後」という時間が始まった時でもあります。國府自身も原子力発電所が単なる「巨大な湯沸かし器」であることに衝撃を受け本作を制作したと語っています。この衝撃を國府は隠していません。この作品は明らかに原子力発電所と同じ構造を持っています。しかし國府は、それを何か別のものに変えようとしていた。別のシステムへの可能性を模索していた。「水中エンジン」は、震災後の日本の状況を反映した芸術作品の中でも白眉であると言えます。しかし結果として、この作品は非常に「脆い」ものとなりました。壊れやすい。メンテナンスが必要である。完成していないのではないかとすら思える。

通常、再制作とは作家の意図を踏まえ、作品を忠実に再現するものです。しかし本企画は、それに多くの困難・不可能性を抱えている。作動する保証はなく、あるいはその危険性から展覧会場での作動が許可されない可能性があります。再制作は、この作品の「脆い」状態を再現するものです。再現された「暗さ」は、アートの現状なのかもしれない。この社会の状態そのものなのかもしれない。私たちはそもそも原子燃料サイクルが完成しないことを既に知っています。この社会システムが決して完結したものではなく、極めて脆いことも。

「水中エンジン」は、そのような時代にあって作品とはいかなる形態をもちうるのか、もってしまうのか、を端的に示しているはずだ。

プロジェクトにおける諸問題

- 部品がほとんど残っていない。完全な再現は不可能。
- 誰がどこまでの改変を許容し、それでもなお國府の「水中エンジン」であると言いつける根拠はどこにあるのか。
- 漏電、浸水、部品の劣化など頻繁なメンテナンスが必要だった。
→そもそも未完成作だった可能性
- 國府自身が展示会場でメンテナンスを施しつづけていた。
→その行為自体が作品に組み込まれている可能性。スタジオ / 展示空間の未分化性。
- 作家がケアし続けるという「作品」のありかたまで、再現する必要があるか。
- もはや「作品」ではなく、一つの手のかかるシステムではないのか。

コンセプト

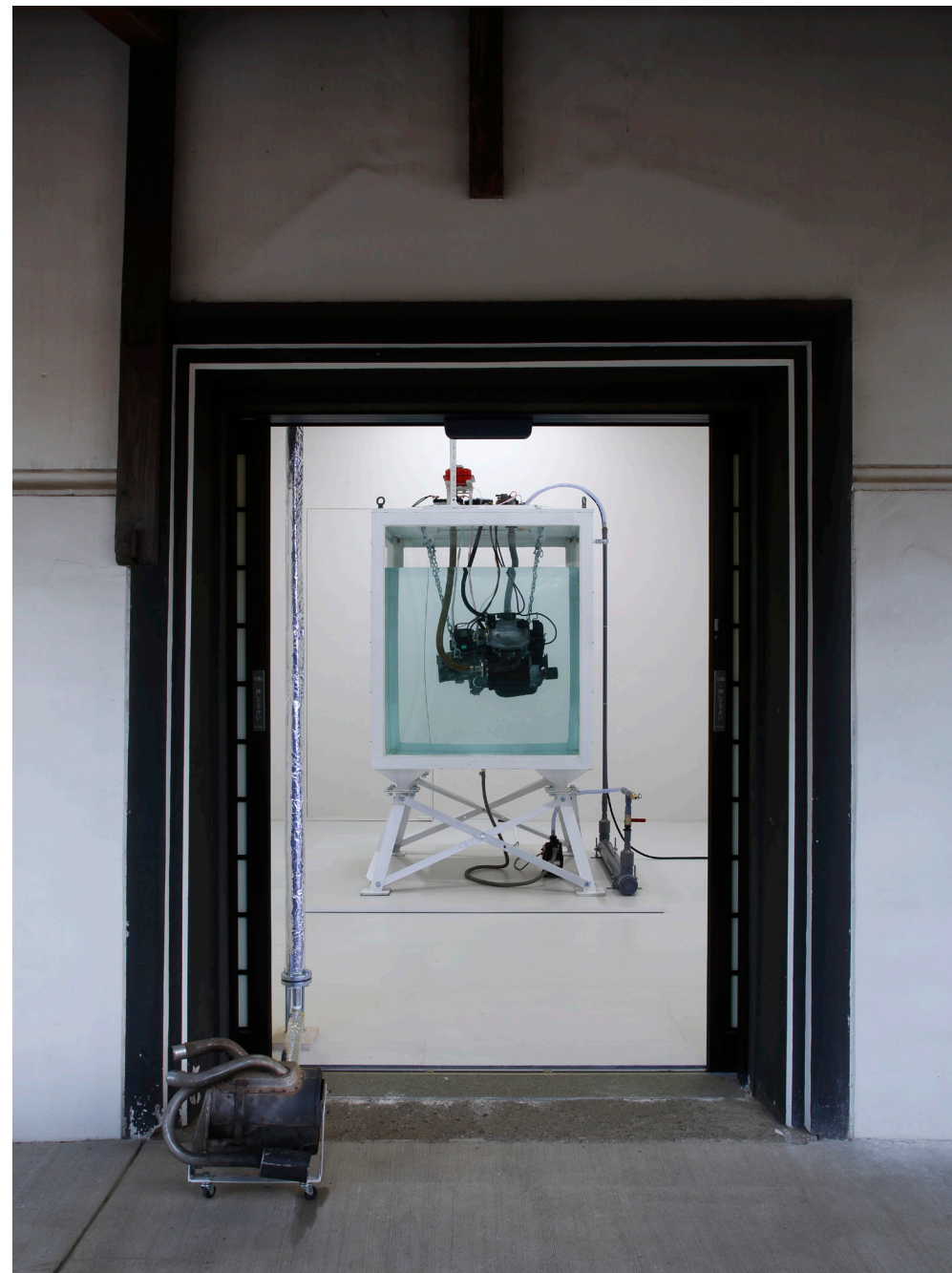
- ・これはエンジン=心臓の蘇生を行うプロジェクトである
- ・これは原発の廃炉作業のようなプロジェクトである
- ・これは愛と絶望の activation そのものをアーカイヴ化するプロジェクトである
- * つまり、これは完結したある作品の再現を目指すものではなく、複数の問いを含む未完のシステムを再び起動するプロジェクトである。
- * 國府作品に対する正しい解釈は、このような複雑な追憶・追悼行為によってなされるべきだと考える。
- * この再起動と追悼=アーカイヴ化の複合的实践をキュレーションと呼ぶ。

プロジェクトメンバー

- 遠藤 水城
(インディペンデント・キュレーター / 東山 アーティスト・プレイズメント・サービズ)
- ヤノベケンジ
(アーティスト / 京都造形芸術大学 ULTRA FACTORY)
- 白石 晃一
(アーティスト / ファブラボ北加賀屋)
- はが みちこ
(アート・メディアーター / 東山 アーティスト・プレイズメント・サービズ)
- 高嶋 慈
(批評家 / 京都市立芸術大学芸術資源研究センター)

協力

- 京都造形芸術大学 ULTRA FACTORY
- 京都市立芸術大学 芸術資源研究センター
- 東山 アーティスト・プレイズメント・サービズ (HAPS)



小山市立車屋美術館「裏声で歌へ」展示風景
撮影：木奥恵三



アートスペース虹「國府理 水中エンジン」展示風景
撮影：Tomas Svab



アートスペース虹「水中エンジン REDUX」展示風景
撮影：Tomas Svab

水中エンジン

Engine in the water

2012

國府理

エンジン、バッテリー、ガソリン、鉄、ステンレス、アクリルなど

H2150 x W1125 x D1125

水中エンジン (再制作)

Engine in the water REDUX

2017

國府理、水中エンジン再製作委員会

エンジン、バッテリー、ガソリン、鉄、ステンレス、アクリルなど

H2150 x W1125 x D1125

portfolio("SHIRAIISHI Koichi");
activities("recent - earliest");



コンセントハウス

Plug-in house

2016

電化美術 × FabLab Kitakagaya

コンセントプラグ、木材、プラスチックなど

H2300xW6700xD6700



概要：

コンセントハウスの制作は、電化美術（青野信仁・秋山慶太・栗野正雄・中田裕士）と FabLab Kitakagaya（白石晃一・松本薫）の共同チームで行われた。

この作品の特徴は以下の3点であり、室内空間の設計を中心とした、生活にものづくりをしなやかに溶け込ませた新しいライフスタイルの提案である。

- ・壁面・天井面での組み替えによる可逆的なカスタマイズ
- ・3D データ・3D プリンタを用いたパーツの作成
- ・3D データの公開と蓄積と改変

本作品は、千島土地株式会社からの依頼で、大阪市住之江区北加賀屋 2-5-45 にある元鉄工所社宅のリノベーションプロジェクト APartMENT【8 ARTISTS PROJECT】の1室として制作された。

2016年3月19日にオープン。2017年8月に入居者が決まり、現在は定期的に入居者とミーティングを持ちながら新たな家具のアイデアを試作している。

組み替えによる可逆的なカスタマイズ：

従来の賃貸物件では平面的に家具の配置を変えることは可能だが、壁や天井に大きく傷をつけるような設置が不可能な物件が多く、自身のライフスタイルから生まれるニーズを満たして、サイズ感も適当な既存の家具を見つけ出すことは、多くの人が苦労している部分ではないか？

また、現代人は電気に支えられた生活を行っているため、電源の供給可能位置に家電を配置しなければならず、このことが生活動線に与える影響は大きい。

我々は、このような現状を生活の不自由さと捉え、居住者がカスタマイズ（模様替え）を簡易に行えるようにするというコンセプトを基に、電源供給するため室内に従来から設置されている「コンセント」に、接続パーツとしての機能を追加し、グリッド状に配置することで室内の家具配置の拡張性をもたせるという設計を行った。

基本設計のイメージは、電子工作の試作などに使用されるブレッドボードであり、物件にダメージを与えずに可逆的な入れ替えが可能で、実験を行うようなイメージで模様替えを行えるというスタイルを重視している。

グリッドの間隔は450mmピッチで、北向きの部屋には壁面89個、天井面84個、南向きの部屋には壁面110個、天井面117個、合計400個配置され、すべてのコンセントで吊り下げや引っかかきの荷重に耐えるため、抜け止めコンセントを使用した。

室内のコンセントは横方向縦方向ともに1つおきに活線（AC100V）が接続されており、それぞれの壁面、天井面にスイッチを設置し、壁単位で電源の入り切が行える。

また、台所にも一部ダミーコンセントを配置しており、開き戸のつまみやタオル掛けなどを追加することが可能になっている。

3D プリンタを用いたパーツの作成：

前述の通り、自身のニーズを満たす既存の家具を見つけ出すことは難しく市販品でまかなえない場合、解決のひとつの方法として家具の個別最適化があり、昨今のDIYにおけるトレンド「デジタルファブリケーション」は、その要望をまかなうことができる。

今回は特に、小型で廉価な3Dプリンタを利用することで、個別化された家具やパーツを少量または中量で生産することができ、新たなアイデアを形にするという点においても簡易に行える。

発表時には3Dプリンタを持ち込み、生活家電として室内に置かれるというひとつのあり方を提示した。

2016年9月時点で、このプロジェクトのホームページに公開されているコンセント接続家具・パーツは9つ公開されている。

この試みにおいて、他の素材をいかにコンセントと接続できるかが、家具や部品のパリエーションを増やすためには重要であり、内容は随時更新予定である。

また、コンセントハウスの近隣には、デジタルファブリケーション機器を有した市民工房「FabLab 北加賀屋」があり、データを持ち込みそちらを利用して出力することができる。

3D データの公開と蓄積と改変：

デザインしたパーツをプリントするためのモデリングデータは3D CADを使い制作され、クリエイティブ・コモンズライセンスをつけて公開されている。このようなかたちでデータ公開をすることで、居住者がデータを扱い始めるポイントを自由に選択できるというメリットがある。

複製をしたい場合、欠損したパーツを修繕したい場合などは、ダウンロードのみで出力用のデータを手に入れることができ、特定のパーツを基に発展させるアイデアを持っていれば、ダウンロードしたデータを元に改変が可能である。

3D CADはAutodesk社製のFusion360という、非営利目的であれば無料で使えるソフトウェアを利用し、居住者がデータを扱う際にできるだけコストを抑えられるように制作環境を設定した。

このような環境を整えることで、我々が用意したデータが改変されて、そのデータがさらに共有され、また改変されるというサイクルが生まれることに期待している。

ものづくりがとけこんだ生活

我々はコンセントハウスを通じ、3Dのモデリング技術をリテラシーとして持ち、生活家電として3Dプリンタを使うという少しだけ先にある未来の生活像を創造した。居住者のライフスタイルや興味・経験にあわせ、複数のポイントからものづくりにアプローチできる環境を考えると、地域を往来して住みながら学ぶという機能を持った実験的な住居。これらすべてがコンセントハウスで私たちが提案するライフスタイルである。



SUJIN MAINTENANCE CLUB

SUJIN MAINTENANCE CLUB

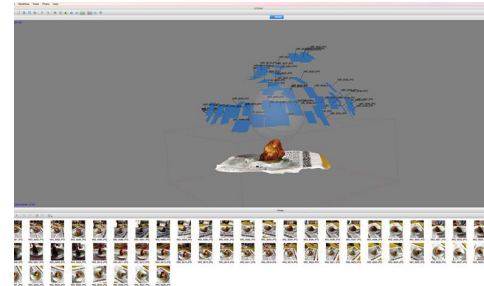
2015

RAD x FabLabKitakagaya

マグネットシート、3Dプリンター、プラスチック、ダンボールなど

サイズ可変

撮影：川勝真一

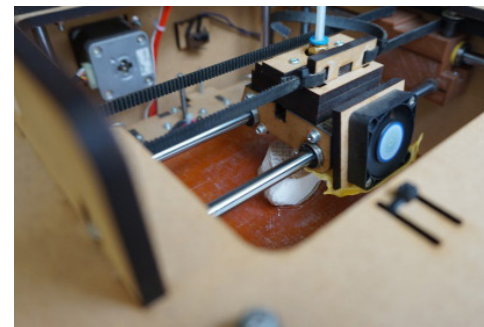


街のメンテナンス・手法のアーカイブ

私たちが生きるこの空間は日々誰かのちょっとした行為によって更新し、持続していく。そうした絶え間の無い街への関わり密度が、街に独特の風合いと活気を生み出す。「SUJIN MAINTENANCE CLUB (崇仁メンテナンスクラブ)」は、京都私立芸術大学の移転が計画されている街「崇仁」の中で、打ち捨てられたように存在しているオブジェ（ひび割れたコンクリート、破壊されたコーン）、また失われた会話や賑わいといった人々の振る舞いを対象としたメンテナンスを試みる。それは単にもとの状態へ戻す、復元する行為ではなく、かつてを想像し、これから先の持続する時間を創造するという作業になるだろう。そして「メンテナンス」という行為が持つポジティブ/ネガティブな側面について思考を巡らしてみたい。実施にあたっては、様々な人々と協働し、彼らが日々の創作活動のなかで用いる手法（method）をベースに、その適応方法を探り、またそれらを記録、公開する。そうすることで、メンテナンスのための手法のアーカイブ作成し、手法の共有を目指す。

メンテナンスの手順

- 01 崇仁地区を歩きながら、メンテナンスの対象を見つける。
- 02 メンテナンスのテーマを設定する。
(※たとえば、錆ている、割れている、剥がれている、など)
- 03 どのようなメンテナンス方法が可能か考える。
(※普段の制作で用いる手法を応用)
- 04 検討した方法を用いてメンテナンスを実施・記録する。
- 05 実施を経て考えたことについて話し合う。
- 06 それら一連のメンテナンスの記録を編集。アーカイブに加える。
(崇仁小学校内の展示室とwebにて公開)



portfolio("SHIRAIISHI Koichi");
activities("recent - earliest");

カラの壺から聖なる灰を物質化したサイババの奇跡は手品であると批判された。だが彼の所為は、ある意味で今日のデザイン環境のアナロジーとして解釈できるのではないかと考えた。その極めて複雑な、人間単体では理解不可能な神がかった物質化のプロセスを、我々は「サイ・ババのマテリアライジング」と名付けた。

情報環境における人々のふるまいのビッグデータの可視化、自然環境における微生物の動きを援用した生態系の構築、社会環境におけるインターネット前提経済をもたらしたグローバルな富の流通のように、今日の我々の暮らしには様々な「サイ・ババのマテリアライジング」が存在する。もしかして、自然界のみならずインターネットや市場に、神がかった何かとはシステムとして遍在するのではないか。

京都・上賀茂神社にある円錐形の立砂は神代の昔、祭神が降臨した山に因んだものであり、この砂の信仰が起源となって清めの砂が始まったとされる。本作では単純幾何学形態や粉状の物質を持つ神がかったイメージを引用しつつ、ほとんど見えないマテリアライジング・プロセスとしての生物、空間、人工物が織りなす小さなバイオスフィアを構築する。

「宿りとしての物質と情報」

かつて建築研究者の神代雄一郎氏は、1960年代から始めた漁村のフィールドワークを経て、集落を形成している2つの直交軸を発見した。一つは、私たちの美利的な生活を支える横の社会・経済軸であり、もう一つは縦の信仰軸である。デジタルの世界が持つ広大な可能性は、今のところ一つ目の横軸上で使われることが多い。そこでもう一つの縦軸について考えたい。

私たちを取り巻く環境における様々な出来事の因果をつきつめることはまだまだ不可能である。そしてインプットとアウトプットが1対1で対応すること、あるいは対応していると考えることは、世界を矮小化すると共に可能性の広がりを放棄していることになりかねない。かつての私たちは、磐座や神木、付喪神に見られるように、大きな岩や木などの自然物をはじめ、人間がつくった加工物や人工物までもを、ただの物質として捉えるのではなく、何かが宿る場であること、そしてそこに立ち現れる物語を信じていた。そこには、インプットされる情報があってアウトプットされる物質が存在するだけでなく、既に存在する物質に情報がインプット（宿る）ことによって、あるいは情報が宿っていると信じることによって、物質のものの意味が変わってくる世界が広がる。その情報とは、私たちの、全体を捉え難い世界の深淵に近づきたいがための想像力である。書き込み済みの世界の先に、私たちは想像力を重ね合わせ、宿りの場を顕在化することが果たして可能だろうか。

二つのメタフィジカルな情報。それは「事前」としての設計図・プログラムと、「事後」としての遠方から飛んでくる欲求・インスピレーション。事前としての設計図は、設計図通りにできあがる物質の予測可能性と、そこにあえてバグやノイズを引き込むことによって現れる物質の予想不可能性による物質の多様性を引き出すことができる。しかし、設計図・プログラムに仕込むことだけではなく、事後として、たまたま存在する物質に上書きされる情報が、有り様を変えるような経験が、私たちと世界を繋ぐもう一つの方法であると考えている。

Make It (Almost) Incomprehensible - サイ・ババのマテリアライジング

Make It (Almost) Incomprehensible

2015

dot architects x 水野大二郎 x Fablab 北加賀屋

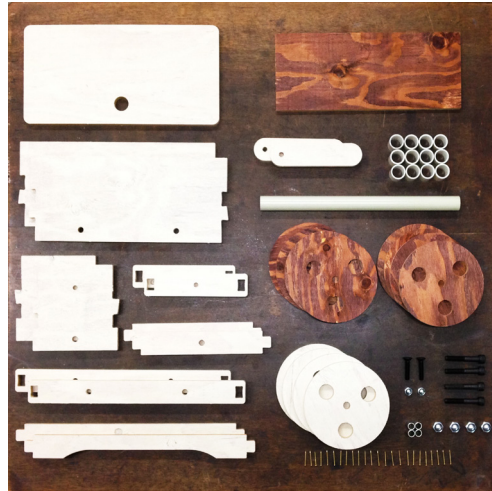
鉄、木材、真鍮、石膏、漆喰、映像、テキスト、など

サイズ可変

京都市立芸術大学ギャラリー @KCUA 「mtrlzng III」 展示風景

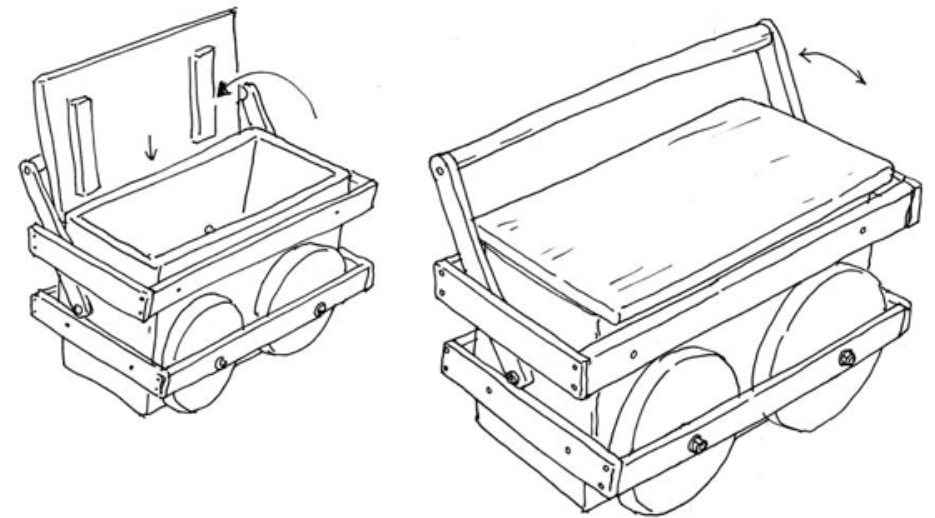
撮影：来田猛





みんなカーゴ”とは

「北加賀屋みんなのうえん」の参加者の「みんな」の声を元に開発された、農作業用の腰掛け兼、道具箱です。農作業だけでなく、アイデア次第で何にでも使えます。例えば、プランターとして使ったり、収穫した野菜を運んだり、おもちゃを片付けたり、使い方は「みんな」次第です。“みんなカーゴ”の開発は「北加賀屋みんなのうえん」での話し合いを元に、現代美術家の國府理氏がデザインを考案し、「ファブラボ北加賀屋」が図面化とパーツ製作を行いました。“みんなカーゴ”はオープンデザインです。インターネットを通じて世界中にデザインや図面、作り方が共有されます。世界中の「みんな」が作り、使うことができます。



みんなカーゴ Ver.2.1.4
Minna cargo
2014
國府理 x ファブラボ北加賀屋
木材、鉄、プラスチックパイプ
H250xW350xD200

みんなカーゴ (仮)
osamu kokufu



モバイルファブラボ

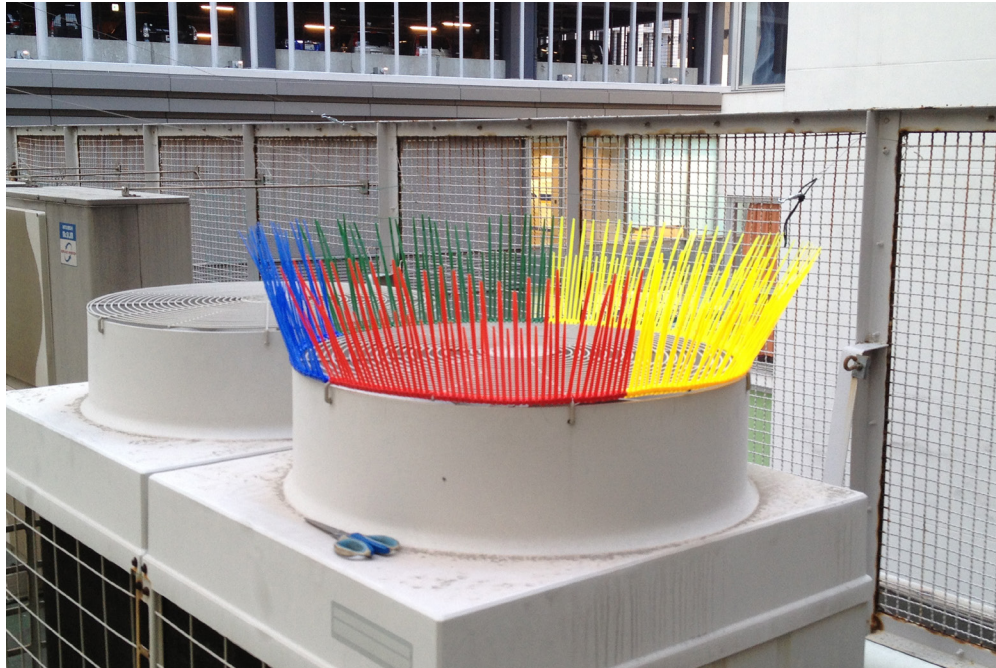
Mobile Fablab

2013

MOBIUM x FabLab Kitakagaya

バス、デジタルファブリケーション機器、など

サイズ可変



百円均一分光分析
Spectroscope analysis
2013
白石晃一
100円均一商品
サイズ可変





CHOROBO とは

ULTRA FACTORY CHOROBO lab. が製作するガソリンエンジン動力の乗用二足歩行ロボットである。

Project CHOROBO は 2009 年に、二足歩行ロボット「CHOROBO」を作るために発足。制作場所は京都造形芸術大学内の全学科共通工房「ULTRA FACTORY」。

ロボットクリエイター・高橋智隆がディレクターとして監修。設計から製作までをプロジェクト参加学生とウルトラファクトリースタッフで行う。

名前の由来は、スクウェア・エニックスから発売されている「ファイナルファンタジー」シリーズの登場するチョコボから着想。

プロトタイプの機体のコードネームは、絶滅種／希少種の鳥の名前が由来。プロダクションタイプはベース車両の「Ape 50」から着想し、二足歩行の類人猿の名前から命名する。

スクーターなどのエンジンを利用しハンドルに付けたスロットルでアクセルコントロールを行う。

足をコの字型にすることでバランス制御なしの片足での自立ができる。リンク機構を用いてゾイドなどの機械式玩具をそのまま拡大したような構造が特徴である。

2、3、4号機は無段変速ミッションを搭載したエンジンを利用。ウォームギアを中継することで減速を行っている。

3号機からは旋回機能を実装。マルチリンクによるステアリングコントロールが可能である。

CHOROBO : 5号機 [ERECTUS]

CHOROBO:ProductionType[ERECTUS]

2012

高橋智隆、ULTRA FACTORY CHOROBO Lab.

HONDA Ape50、鉄、アルミ、プラスチック、など

H1350xW650xD1200

開発当初の目標であった『歩行』『搭乗』『旋回』が達成されたことで、より完成された機体へブラッシュアップすること、そして軽量化のために50cc バイクエンジン (HONDA スクーピー) を使用し、さらなる高速化 (4 歩 / 1 秒) を目標に設計を行う。バケットシート / 頭上で稼働するアッパーリンク / 縦置き型エンジンマウントが特徴。搭載姿勢を今までの乗馬型から揺りかご型に変更し、より安定した姿勢での登場を目指した。着手の時点で、4 号機は「MAKE:Tokyo Meeting 07」にて発表を行うことを前提としており、プロモーションの一環として機体設計に伴う搭乗者のイメージを「機械系女子」というコンセプトを設定し、身長 150cm 程度の女性の体格を基準に設計を行う。「MAKE:Tokyo Meeting 07」の会場ではプロジェクトメンバーの女子学生、菊間由香がモデルとして試験走行を行った。



CHOROBO : 4 号機 [MOA]

CHOROBO:ProtoType[MOA]

2011

高橋智隆、ULTRA FACTORY CHOROBO Lab.

HONDA Scoopy、鉄、アルミ、プラスチック、など

H1700xW800xD1100



2号機の完成後、新たな課題として『旋回』を設定。2号機の改良を行いながら旋回方法を模索する。足パーツ裏にキャスターを付け、重心移動時の滑りを利用した旋回の実験・検証を繰り返すが、旋回方法としては難ありということが実証され、滑りを利用した旋回方法での開発を断念。機体剛性を高めるために『単純な機構』をコンセプトにしていたが、それを考え直し、アッパーリンク・マルチリンク方式を考案。小型モデルでの歩行実験を重ね、1/5スケールラジコンモデルで旋回機能が完成された。

軽量化することでの歩行速度の向上に期待し、125ccバイクエンジン（HONDA スペイシー）を採用。スプロケットを多段で使用することによるのロスを軽減するため、駆動ユニットの省スペース化を狙い、ウォームギア・クランクシャフト一体型のギアボックスを独自で製作。バックギアも実装した。脚にパイプを使用し大幅な軽量化を実現。旋回歩行も成功した。しかし、バック走行は振り出し足への重心移動が上手くいかず失敗した。

歩行実験を重ねた段階でウォームホイールが破損。クランクシャフトに働く過大な負荷が原因であると判断。この時点での大幅な設計変更は不可能だったため、3号機は完成を見ずに4号機の製作に移行。

CHOROBO : 3号機 [KITATAKI]

CHOROBO:ProtoType[KITATAKI]

2011

高橋智隆、ULTRA FACTORY CHOROBO Lab.

HONDA Spacy、鉄、アルミ、プラスチック、など

H1300xW800xD1000

初号機からの改良案として、無段階変速ミッションの使用・ギアでの低速化・トルクアップが必要と考え、無段階変速ミッション搭載の150ccバイクエンジン（SUZUKI ヴェクスター 150）をベース車両として製作。第一回の歩行テストで機体が転倒。初号機と同様の状態での転倒だったため、歩行中の画像などで原因究明を行うと「振り出し脚降下時の落下に伴う加速でエンジンの回転速度が上がり、着地した脚が衝撃で跳ね上がったため」だと考えられた。問題解決のため、セルフロック機構を持つウォームギアを採用。実装したところ歩行が安定し、始めて人が搭乗しての歩行に成功した。その後、試験用だった脚部パーツの剛性向上により安定感が増した。搭乗者の重量による動作の差などはなく、初期の目標である『歩行』『搭乗』が達成された。



CHOROBO : 2号機 [DODO]
CHOROBO:ProtoType[DODO]
2010
高橋智隆、ULTRA FACTORY CHOROBO Lab.
HONDA Vecstor、鉄、アルミ、プラスチック、など
H1750xW900xD1200



歩かせるということに重点を置き、50cc バイクエンジン（HONDA スーパーカブ 50）で製作。

設計の着手時点で「単純な二足歩行模型がもたらす前後揺動が乗用には不向きである」と考えダブルクランクによる脚の垂直上下動作機構を用いたが、上下動が大きく人の搭乗には至らなかった。その後、通常の二足歩行模型と同様のシングルクランク・揺動リンク機構に改造したが歩行は不安定で搭乗は実現できなかった。

トルク不足の可能性が浮上したので、初号機は機構の確認にとどまり、2号機の製作に移行。

CHOROBO : 2号機 [KIWI]

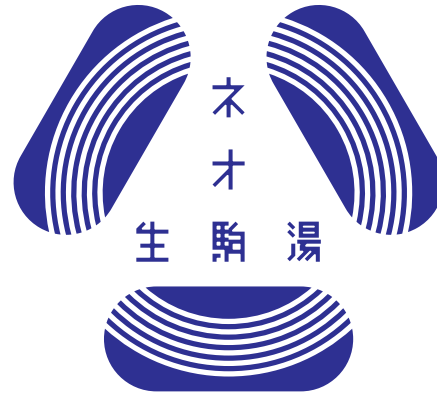
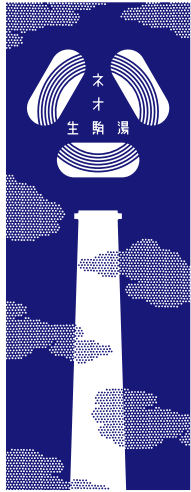
CHOROBO:ProtoType[KIWI]

2010

高橋智隆、ULTRA FACTORY CHOROBO Lab.

HONDA SuperCub、鉄、など

H1100xW650xD1300



ロゴデザイン：中家寿之

群衆浴場プロジェクト

Neo IKOMA-yu

2011

白石晃一

リザーブタンク、井戸ポンプ、鉄、木材、プラスチック、など

サイズ可変



portfolio("SHIRAIISHI Koichi");
activities("recent - earliest");

大阪府が開催する 2010 年度「おおさかカンヴァス推進事業」に採択される。2011 年 3 月 12 日～27 日公共空間（大阪市都島区・元生駒湯）にて作品設置を行った。

作品名は「群集浴場プロジェクト」廃業した銭湯を舞台に、銭湯の浴槽から水を引き上げ、煙突から打ち出すことで擬似的な雨を演出、虹ができるポイントを探すという作品。近隣住民や観客が集まり、交流を行えるスペースを用意し、作品のパフォーマンスに関わってもらう。住民との交渉や、設置にあたっての安全面や方法の説明会を準備・開催し、公開準備を行った。

浴槽に貯めた水を井戸ポンプを使用して揚水。空気圧を利用した発射装置に水を貯めて発射する。

汲み上げのためのポンプは、女湯と男湯にまたがるように作られた櫓のフライホイールを人力で回転させる事で動く。

壁越えに声を掛け合い綱引きのように水を組み上げる。

外では、観測用に用意された高所作業車により時間に合わせた視点場が展開。

街を新たな視点で見下ろしながら、虹が出る一瞬に目を凝らす。







Fiat lux

Fiat lux

2011

白石晃一

鳥籠、LED、プラスチック、など

H550xW350xD350



撮影：Tomas Svab(右写真)
小林直人(上写真)



Exhaust cannon

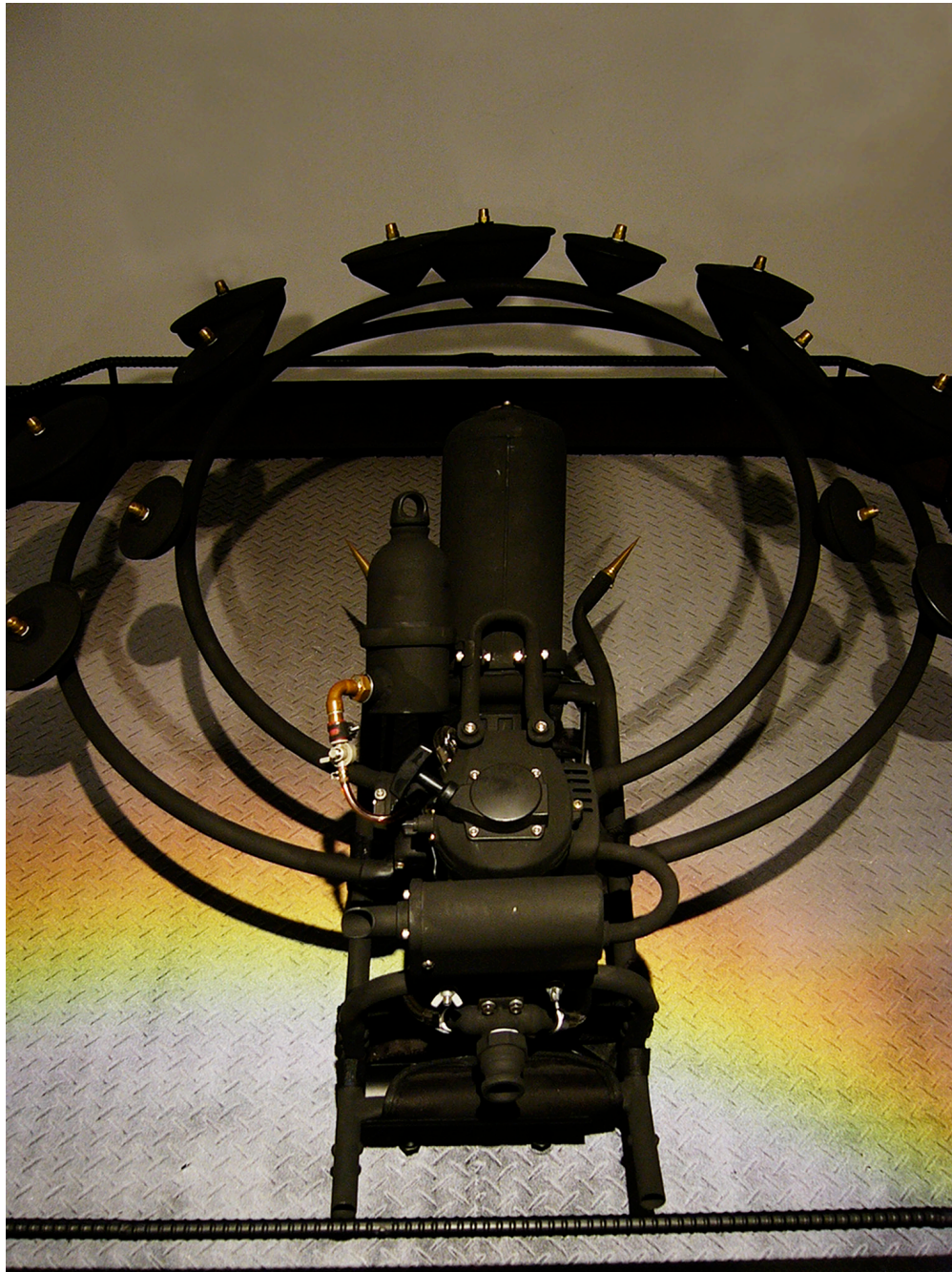
Exhaust cannon

2010

白石晃一

エアコンプレッサー、モーター、鉄、など

H1600xW1200xD1200



ライジング -002

Rising-002

2014

白石晃一

エンジンポンプ、鉄、ステンレス、アルミ

H1350xW1150xD350



Re²conciliation Project

前作のコンセプトを引き継ぎ、ウドの仲直りも視野に入れプロジェクトを再開した。頭を丸め、山麓にある弥彦神社で水を汲み、再び山頂を目指す。山頂には無事たどり着いたが、突然の霧でやむなく計画を断念する。行動のすべては動画で記録され、展覧会で公開された。神々の「仲直り」を目指し、計画は現在も継続中である。

Acknowledgement

大桃洋三、木竜大介、高井佑輔、高橋麻里、竹田ゆかり、中村哲哉





Re² conciliation project

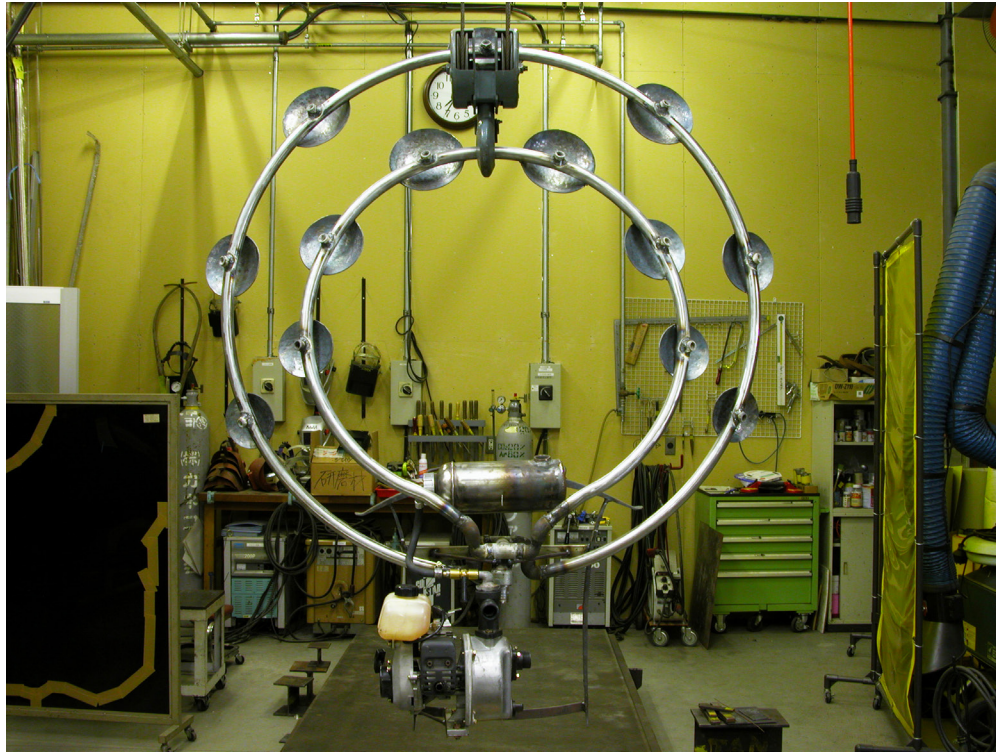
Re² conciliation project

2008

白石晃一

映像

18分



Reconciliation project

新潟県西蒲原郡弥彦村にある弥彦神社を舞台に展開された野外美術展に向けて、水を噴霧し虹を作る背負子型の装置を制作。調査を行う中で御神体である大神様にまつわる神話に出会う。その神話とは、
< 弥彦大神が山中の巡視中に夕立ちに遭い、庵を探している最中にウドの新芽に目をつつかれ目をつぶってしまった。この事で怒った大神様は雷神とウドを呼び出し、雷神に“二度と弥彦山に夕立ちを降らせない”と誓わせ、ウドには“弥彦山では永久に繁茂しない”と誓わせた。それ以来弥彦山には夕立ちが少なくなった >

というものである。

この話が本当であれば、大神様は自身の過失で雷神を怒ってしまった事を後悔し、永い間仲直りの機会を探っていたかもしれない。もし、弥彦山に人工的に雨を降らせる事で虹が架かったなら、大神様も心解き雷神と仲直りをしてくれるのではないかと。

このような考えのもと、作品を背負って弥彦山（標高 638M）を登り、山頂にある奥宮で水を噴霧して虹を作るというパフォーマンスを行った。

無事登頂し奥宮で虹を作る事に成功した。 \

Acknowledgement

大桃洋三、高井佑輔



ライジング -001
Rising-001
2007
白石晃一
エンジンポンプ、鉄、わら縄
H1200xW1100xD250

Reconciliation project
Reconciliation project
2007
白石晃一
映像
8分



GO WEST!

GO WEST

2007

白石晃一

木材、鉄、プラスチック、布、紙、など

H2100xW1200xD2500



うま
Horse
2007
白石晃一
鉄、木材
H800xW500xD450



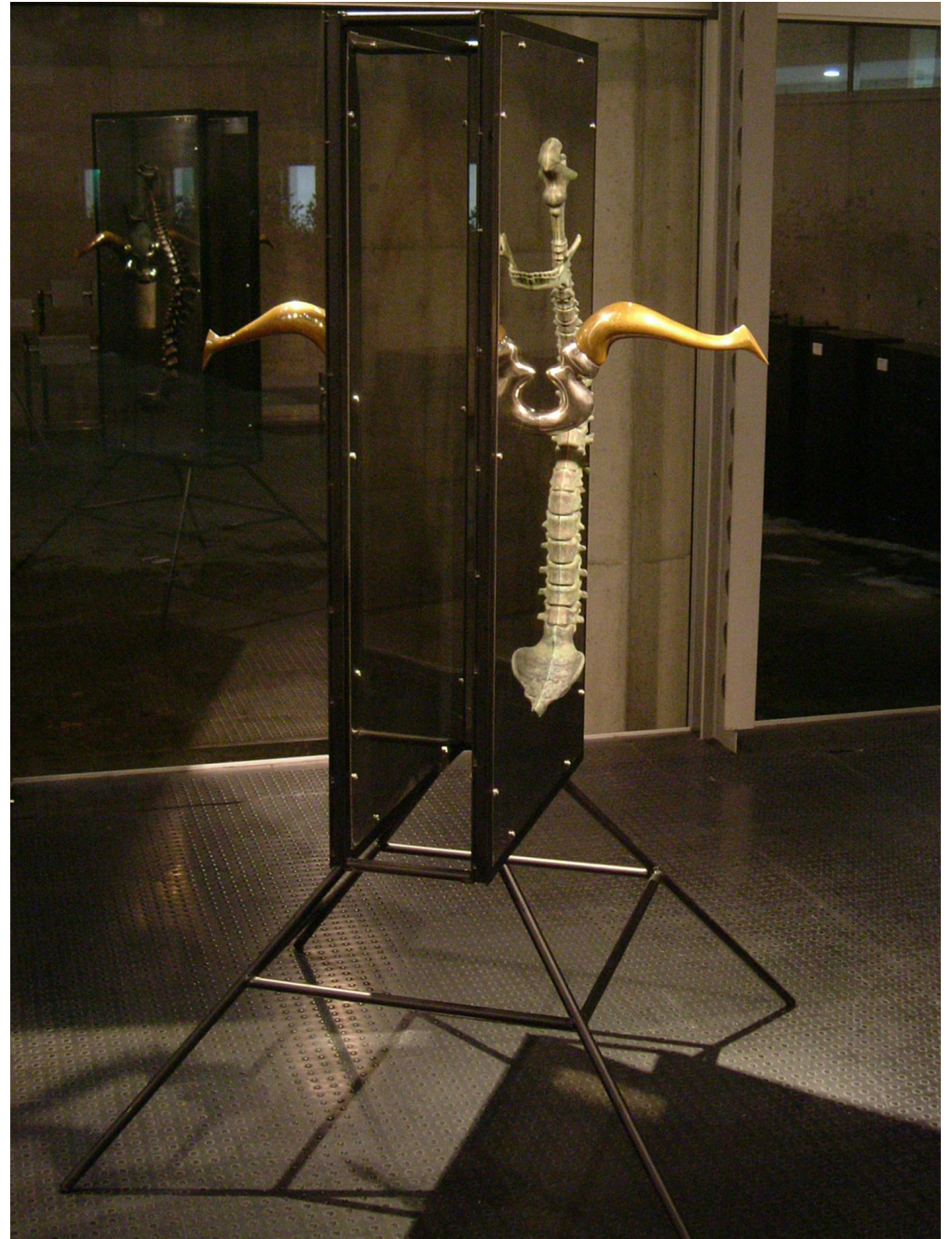
Warp
Warp
2006
白石晃一
ブロンズ、鉄、ステンレス
サイズ可変



Loop
Loop
2005
白石晃一
真鍮、鉄、木材
H750xW380xD380



無題
Untitled
2005
白石晃一
ブロンズ、鉄、セメント
H1350xW1100xD1100



Diploid

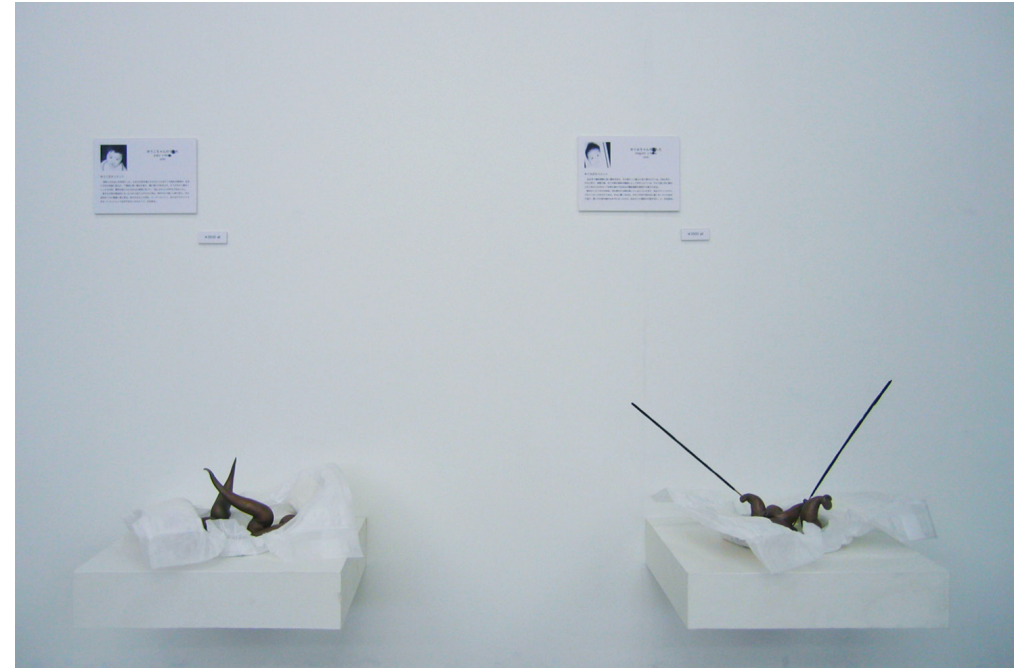
Diploid

2004

白石晃一

ブロンズ、真鍮、洋白、鉄、ステンレス

H1800xW1100xD900



ゆうこ氏のコメント

恐怖との出会いは突然だった。大きな足音を鳴らすかのように迫りくる強烈な便意は、私をこの世の地獄に陥れた。下腹部に鈍い痛みを覚え、額に脂汗が吹き出す。もうだめかと腹をくくったその時、臀部を柔らかかに包み込む感覚に気づく。「私にはオムツが有るではないか。」
救世主が現れ開放的になった心から造り上げられた形は、伸びやかで美しい物であり、その造形は十分に鑑賞に堪え得る。私の生み出した形を、ペーパーウェイト、またはデスクトップのオーナメントとして活用できないものかと、氏は語る。



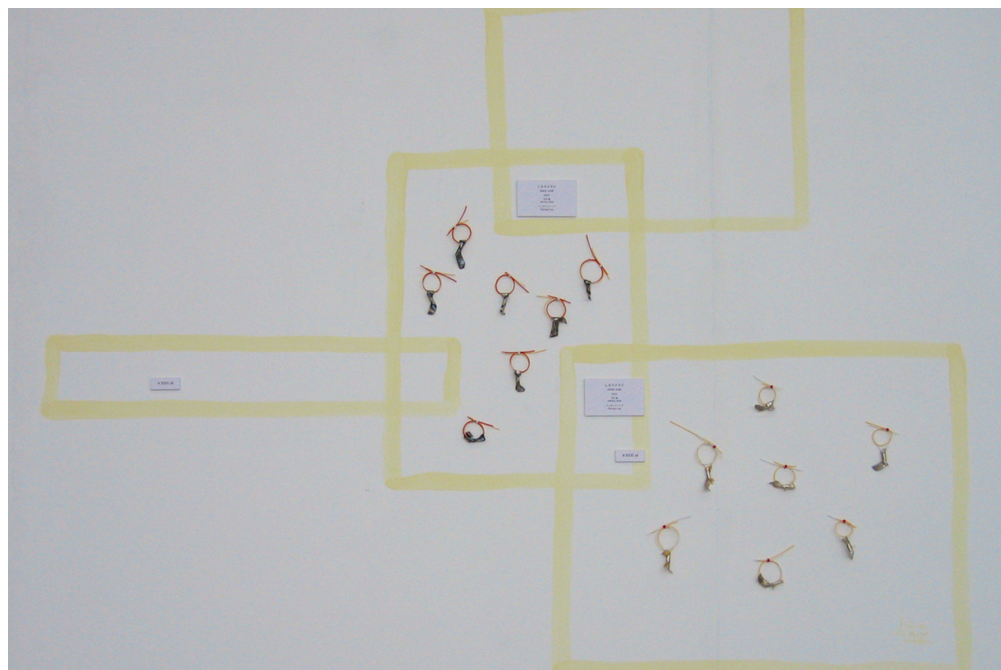
めぐみ氏のコメント

私は常々螺旋に強い興味を持ち、その禍々しい魅力に取り憑かれている。DNA 然り、木ねじ然り、森羅万象全ての物の根幹は螺旋によって形作られている。その力強い形に魅せられた私から生まれ出ずる物も僅かではあるが螺旋を確認する事が出来る。
縮み付くようなその形は、何か寄生する物を探しているようにも見え、私はスティックタイプのインセンスを与えてみた。すると驚くなかれ、今まで手持ち無沙汰に籠こまっていた私の子達が、凛とその姿を魅せるまでになったのだ。私はそこに螺旋の本質を見た。と、氏は語る。

ゆうこちゃん・めぐみ~~さん~~のうんち

Yuko & Megumi's poo
2003

白石晃一
ブロンズ、紙おむつ
各 H80xW50xD70



しろマイマイ・くろマイマイ

White & Black snail

2003

白石晃一

925 銀

各 H30xW30xD8



オオハシナメクジ

Chopstick slug
2003
白石晃一
925 銀
各 H25xW30xD50

絶滅危惧種・危急種・天然記念物（無脊椎）：Endangered species

動物界：Animalia

軟体動物門：Mollusca

腹足綱：Gastropoda

有肺目：Pulmonata

曲輸尿管類：Sigmurethra

和名：オオハシナメクジ

学名：Nipponolimax carinatus (Nipponolimax 属)

英名：Chopsticks slug



元々は海にすんでいた貝が陸に上がった者のうち、ナメクジ達は進化の過程で貝を捨てたが、貝の変わりに“箸”を背負うナメクジが現れた。これがオオハシナメクジの祖先と言われている。現在の主な生息地は食卓の上で、基本的には2匹1組で移動をする。雑木林で観ることが出来る“ヤマナメクジ”等と同様雌雄同体のため、1匹でも卵を産むことが出来る。体色は銀色で、細胞の成分が銀 (Ag) に非常に酷似している為、金属光沢を放つ。体長は“ヤマナメクジ”とほぼ同じくらいで、4～8cmほどである。オオハシナメクジは日本全土に分布しているものの、絶対数が少ないため発見することは困難である。



地核測定装置
Core measurement device
2002
白石晃一
鉄、アルミ、ブロンズ、ピアノ線
H950xW350xD350

展覧会歴

- ・ 「水中エンジン REDUX」(アートスペース虹、京都) 2017年7月4日～30日
- ・ 「裏声で歌へ」(小山市立車屋美術館、栃木) 2017年4月8日～6月16日
- ・ 「APartMENT ARTIST PROJECT」(APartMENT 205号室、大阪) 2016年3月20日～
- ・ 「地域xデザイン - まちを編みなおす 20のプロジェクト」(東京ミッドタウン・デザインハブ、東京) 2016年2月18日～3月6日
- ・ 「マテリアライジング展 III」(京都市立芸術大学ギャラリー @KCUA、京都) 2015年5月16日～6月21日
- ・ 「國府理の仕事と仲間たち」(アートコートギャラリー、京都) 2015年5月1日～30日
- ・ 「still moving」(元崇仁小学校、京都) 2015年3月7日～5月10日
- ・ 「地域に潜るアジア：参加するオープン・ラボラトリー」(山口情報芸術センター、山口) 2014年7月5日～9月28日
- ・ 「歩く男」(CAS、大阪) 2013年4月20日～5月11日
- ・ 「第2回 ニコニコ学会β」(幕張メッセ、千葉) 2012年4月28日・29日
- ・ 「見つけこのはな 2011」(モトバコヤ・宮本マンション、大阪) 2011年10月30日
- ・ 「Osaka Canvas Project 2010」(旧生駒湯、大阪) 2011年3月12日～27日
- ・ 「ULTRA WORK IN PROGRESS 2010」(京都造形芸術大学 至誠館、京都) 2010年10月11日～17日
- ・ 「MYTHOS ヤノベケンジ x ウルトラファクトリー展」(入善町下山芸術の森 発電所美術館、富山) 2010年6月19日～9月13日
- ・ 「Reconciliation project」(ギャラリー mu・an、新潟) 2008年10月4日～10月12日
- ・ 「AMUSE ARTJAM 2007 in Kyoto」(京都文化博物館、京都) 2007年12月1日・2日
- ・ 「弥彦野外アート展」(弥彦村、新潟) 2007年9月30日～10月14日
- ・ 「風と土のかたち展」(青山町公民館、三重) 2007年9月4日～9月9日
- ・ 「Cast Our Now!」(絵屋、新潟) 2007年9月2日～9月10日
- ・ 「風と土のかたち展」(青山町公民館、三重) 2006年5月13～5月21日
- ・ 「長岡造形大学工芸デザインコース卒業・修了制作展」(神奈川県民ホール、神奈川) 2006年2月27日～3月5日
- ・ 「2005 KOREA JAPAN CONTEMPORARY ART FESTIVAL IN ULSAN」(ULSAN CULTURE ART CENTER, Korea) 2005年8月17日～23日
- ・ 「長岡造形大学工芸デザインコース卒業・修了制作展」(OZONギャラリー、東京) 2004年2月
- ・ 「4人展」(万代クリエイターズパーク、新潟) 2003年5月
- ・ 「金属専隊」(ギャラリー Zen、新潟) 2003年2月25日～3月8日

賞歴

- ・ 「AMUSE ARTJAM 2007 in Kyoto」『GO WEST!』審査員特別賞(ヤノベケンジ賞) 2007年12月

作品収録図録

- ・ 「裏声で歌へ」小山市立車屋美術館
- ・ 「MYTHOS YANOBE KENJI x ULTRA FACTORY」(財)入善町文化振興財団
- ・ 「2005 KOREA JAPAN CONTEMPORARY ART FESTIVAL IN ULSAN」ULSAN CULTURE ART CENTER

```
portfolio("SHIRAIISHI Koichi");  
activities("recent - earliest");
```



```
activities("recent - earliest");
```

