

役目を終えて譲り受けたデッサン用のモチーフ群の中に、石膏像と牛骨がありました。

アポロ、メジテ、ボルゲーゼ、ヴィーナス、陰影を描く訓練に最適とされる美しい石膏像とは違い、牛骨の徐々に朽ち果てていく亡骸そのものであるという事実は私に圧倒的な存在感を突き付けました。古代ギリシャ彫刻を元に原型と型を何度も経て現代に流通する石膏像に鑿を入れ、エッジを出し、「彫刻作品」として牛骨の存在を超えられまいか？

彫っていると、髪の毛の質感や耳のディテールなどの細部が気にならなくなり、石膏像が隣人のように存在感を持ってずっと私の前にいるように感じられる瞬間があります。それがリアリティと呼ばれるものなのかどうか。メジテの作者はミケランジェロとあります。もちろんオリジナルではありませんが、古の巨匠の仕事の痕跡を少しドキドキしながら彫りすすめました。また、石膏像の裏側に目をやれば職人たちの無意識の仕事を観ることができます。石膏というフラジャイルな素材を補うべく張り込まれた造形を「モチーフ」として描いた石膏デッサンです。

表を彫り、裏を描く。紀元前の彫刻家と現代の石膏職人、そして亡骸、2000年以上の時を超え、その間をつなごうとする試みです。

築山有城

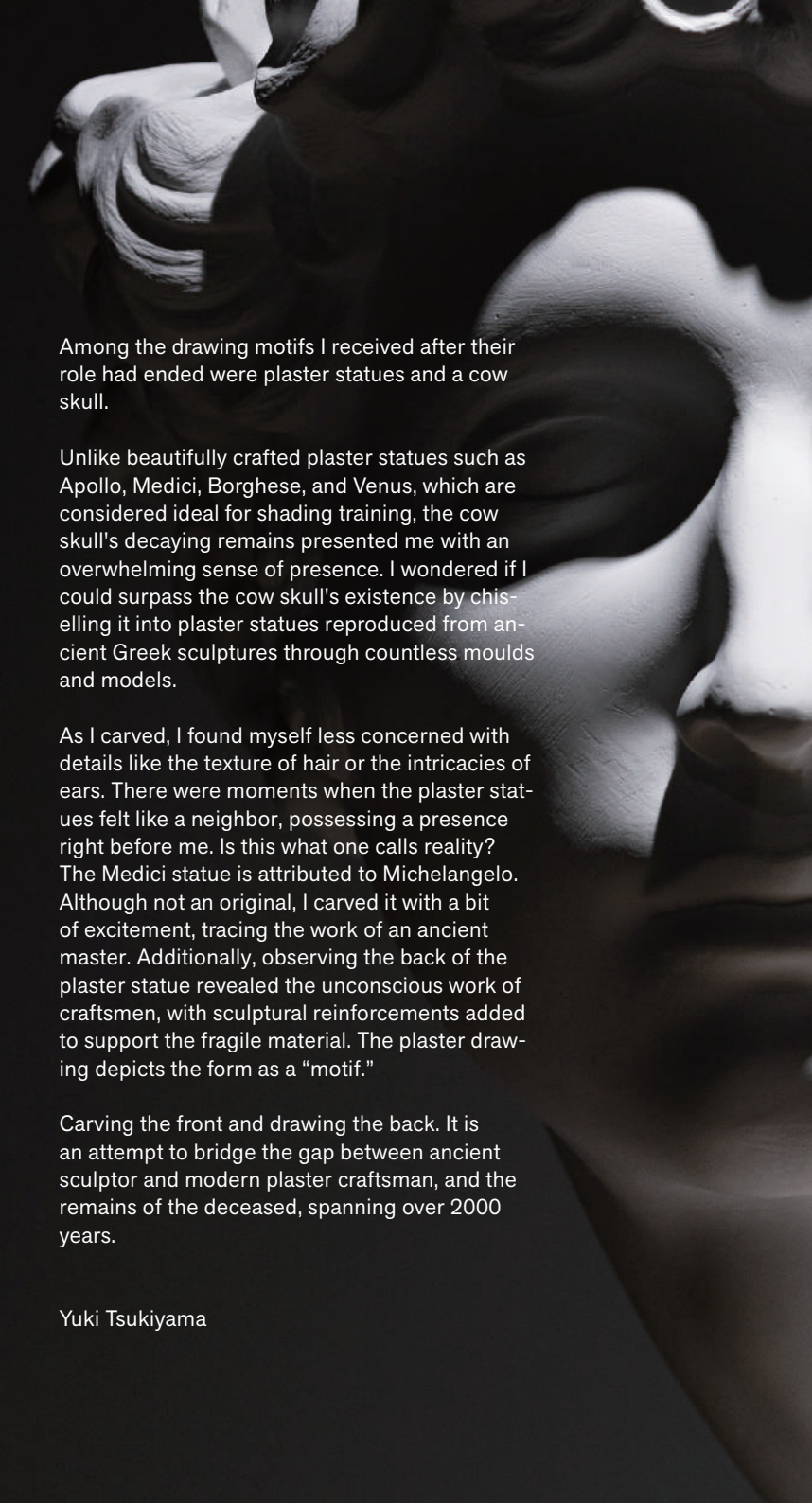
Among the drawing motifs I received after their role had ended were plaster statues and a cow skull.

Unlike beautifully crafted plaster statues such as Apollo, Medici, Borghese, and Venus, which are considered ideal for shading training, the cow skull's decaying remains presented me with an overwhelming sense of presence. I wondered if I could surpass the cow skull's existence by chiselling it into plaster statues reproduced from ancient Greek sculptures through countless moulds and models.

As I carved, I found myself less concerned with details like the texture of hair or the intricacies of ears. There were moments when the plaster statues felt like a neighbor, possessing a presence right before me. Is this what one calls reality? The Medici statue is attributed to Michelangelo. Although not an original, I carved it with a bit of excitement, tracing the work of an ancient master. Additionally, observing the back of the plaster statue revealed the unconscious work of craftsmen, with sculptural reinforcements added to support the fragile material. The plaster drawing depicts the form as a "motif."

Carving the front and drawing the back. It is an attempt to bridge the gap between ancient sculptor and modern plaster craftsman, and the remains of the deceased, spanning over 2000 years.

Yuki Tsukiyama



リアリティへの手探り

河村啓生 | 美術家

6月初旬、築山さんのアトリエを観に行った。同ビルのギャラリーには何度も来ていたが、その階下にある彼のアトリエに入るのは初めてのことだった。そこにあったのは今までの制作で使った様々な素材たち。そして牛の頭骨と石膏像。ある絵画教室が閉まるのに際して、モチーフとして所有していた牛骨と石膏像をもらったらしい。唯一無二のオリジナルである牛骨には、牛という生き物がその体の内部に有していた生々しいディテールがそのまま残されている。一方の石膏像は、人体という現実の存在をモチーフにはいるものの、デッサン、デフォルメ、造形、複製、という複雑なプロセスを経て、生の身体に繋がるディテールは削ぎ落されていっている。牛骨と石膏像。それらの間にある、存在感のリアリティの違い。それを感じ取った築山さんが、石膏像に牛骨のようなリアリティを持たせるにはどうすればよいのかを試行錯誤した結果が、今回の展示になるらしい。

いまわたしは、ご縁あって築山さんとC.A.P.(芸術と計画会議)を運営する立場になったが、生きていること、死んでいくことのリアリティを探すために、ホスピスでボランティアをし、葬儀社で働いた身として、やはり重要に感じるのは身体と皮膚の存在だった。皺、張り、温度、におい、色、硬さ、重さ。息遣い。薄膜の内側にある骨や血管、筋肉の気配。そして時間による変化。生きた人間の存在は、様々なディテールを有しながらそれを越えて包括された一つの生命としてわたしたちに迫る。そのリアリティと言ったら、とんでもない情報量だ。

デジタルデバイスとインターネットの普及は、物事の効率性を優先して、様々な物事からディテールをそぎ落とし、流通させやすいシンプルな情報へと変化させた。このまま情報科学が進化し続ける先には、わたしたちの心の機微や、肌感覚として感じる様々なリアリティも数ある情報のひとつとして演算処理される時が来るのかもしれない。でも、まだわたしたちは紀元前の人々がやったのと同じように、手探りで存在のリアリティを探している。

そして、いつか情報科学がよりリアルなバーチャル(仮想現実)を生み出すとしても、それらはわたしたちが手探りしながら見つけ出したリアリティの上にはか成立しえないだろう。

築山さんは、多様な素材で多様な作品を作る。遊ぶように素材と対話し、遊ぶように作品を構想する。今回の取り組みもまた、牛骨と石膏像との偶然の出会いからはじまった、「リアリティって何なん?」という好奇心を満たす遊びであるかのようだ。彼の眼差しと手探りが牛骨と石膏像を行き来し、石膏像の内と外とを行き来し、かつてあった生命と職人技の痕跡を行き来する。そうして感得されたリアリティが作品に昇華されるとき、そこには芸術とか彫刻とかという話を越えた、存在や生命そのもののディテール、そして全体性ともいうべき何かが現れるのかもしれない。とてつもなくアナログな手探りは、もしかするとデジタルの未来にすら繋がっているのかもしれない。リアリティを探る手探りがどのような結果になるのか、楽しみで仕方ない。

河村啓生 | かわむらのりお

美術家、花人、ときどき編集者。1987年、岐阜生まれ。2012年、京都市立芸術大学大学院修士課程彫刻専攻を修了。2020年より、神戸でC.A.P.(芸術と計画会議)が運営するオープnstajジオプロジェクト「KOBESTUDIO Y3」に参加しながら制作活動を行う。2023年より、C.A.P.の副理事長兼事務局長スタッフとして運営業務にも参加している。

Exploring into reality

Norio Kawamura | Artist

I went to see the studio of Tsukiyama in early June. I have visited several times in this same building's gallery, but I never visited his studio on the stairs before. There were some materials that had been used before in his studio. And a cow's skull and plaster statues. One painting class closed down, and it seems he received a cow bone and plaster statues that they had as motifs. These definite original cow bone and vivid details of the living creature's internal structure are still relics. On the other hand, plaster statues, although modeled after the reality of the human body, undergo a complex process of drawing, deforming, shaping, and replicating, which strips away the details that connect to the living body. The cow bone and the plaster statues, the difference in the sense of reality between them... Tsukiyama, who sensed this, experimented with how to give plaster statues the same kind of reality as cow bone. The result of this try and error is what is being displayed this time.

Currently, I have the opportunity to run C.A.P. (the Conference on Art and Art Projects) with Tsukiyama. In my search for the reality of living and dying, I have volunteered at a hospice and worked at a funeral home. Through these experiences, I have come to realize the importance of the presence of the body and skin. Wrinkles, firmness, temperature, smell, color, hardness, weight. Breathing. The presence of bones, blood vessels, and muscles just beneath the thin membrane. And it changes over time. The presence of a living human encompasses a myriad of details yet transcends them to confront us as an integrated life. The reality of it all is that there is an overwhelming amount of information.

The diffusion of digital devices and the internet has prioritized efficiency, stripping away the details from various things and transforming them into simple information that can be easily distributed. As information science continues to evolve, there may come a time

when the subtle nuances of our hearts and the various realities we feel through our skin are processed as just another piece of information. However, we are still exploring for the reality of existence, just as people did in ancient times. And even if information science eventually creates a more realistic virtual reality, it can only be built upon the reality we have discovered through our tactile explorations.

Tsukiyama creates diverse works using various materials. He interacts with the materials as if playing and envisions his works in the same playful manner. This current endeavor also began as a playful curiosity to answer the question, "What is reality?" sparked by the chance encounter between cow bone and plaster statues. His gaze and tactile exploration move between cow bone and plaster statues, inside and outside the plaster statues, and the traces of life and craftsmanship that once existed. When the reality he perceives in this manner is sublimated into his work, something that transcends the discussion of art or sculpture may emerge—something that can be described as the details and wholeness of existence and life itself. This incredibly analog search might even connect to the digital future. I am eagerly anticipating the outcome of this exploration into reality.

Norio Kawamura

Artist, IKEBANA flower arranger, and occasional Editor. Born in Gifu in 1987. Graduated with a Master's in sculpture from Kyoto City University of Arts in 2012. Since 2020, he has been participating in the open studio project "KOBESTUDIO Y3" run by C.A.P. (the Conference on Art and Art Projects) in Kobe while actively producing work. Since 2023, he has also been involved in the management of C.A.P. as the Vice Director and Secretariat Staff.





亜ポロ | Apollo
2024
plaster, wood | 770 × 670 × 350 mm



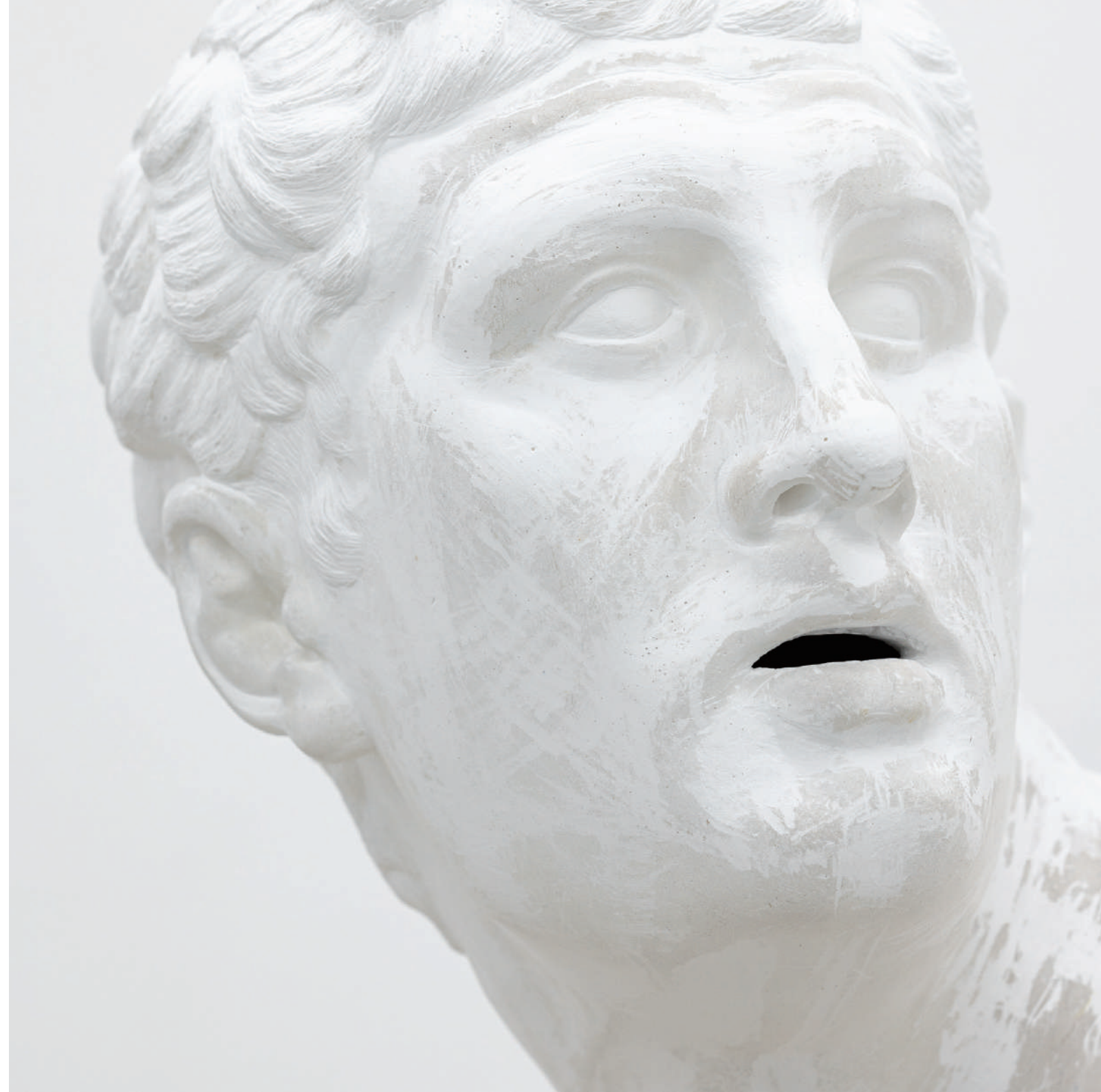


メジ知 | Medici
2024
plaster, wood | 600 × 370 × 370 mm



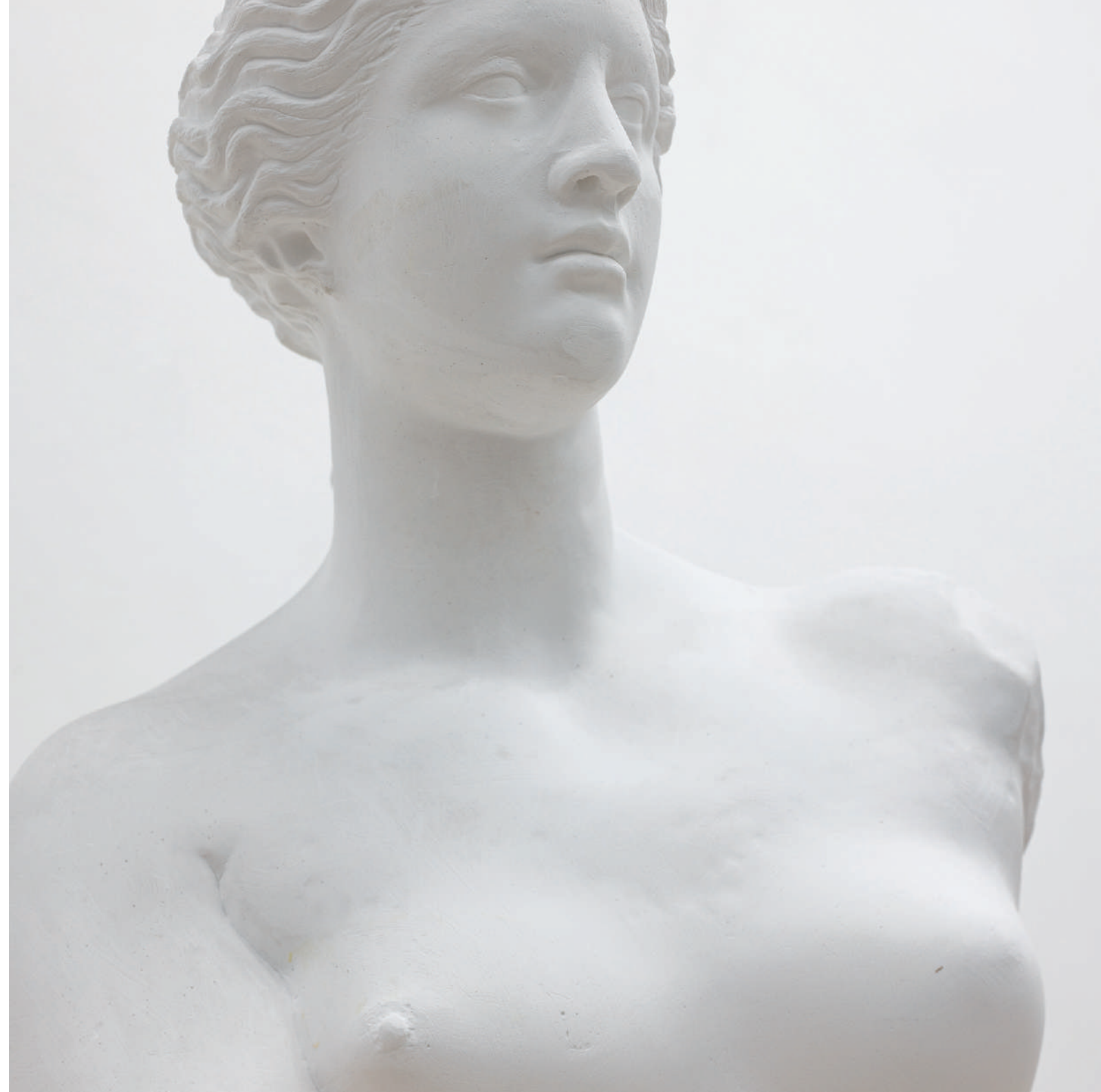


No.15
2024
plaster, wood | 580 × 470 × 320 mm

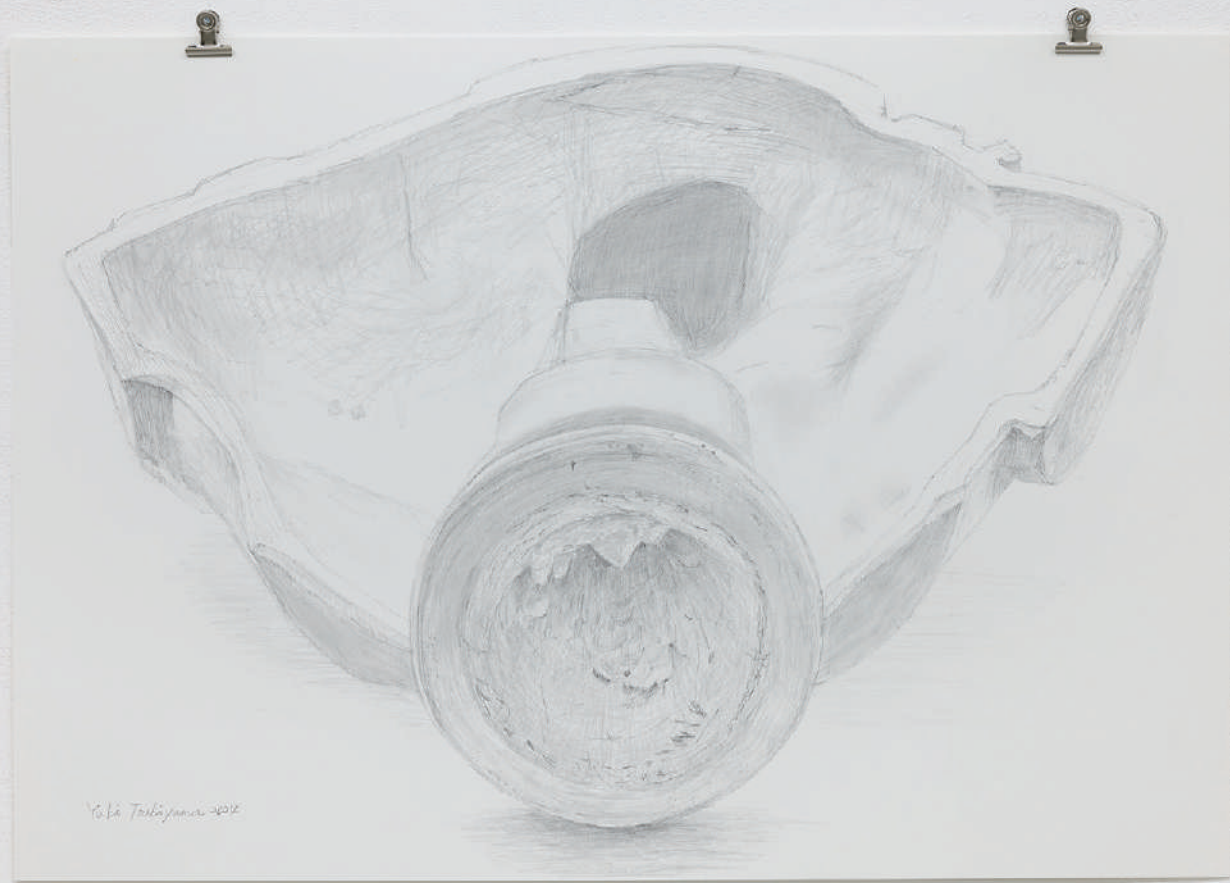




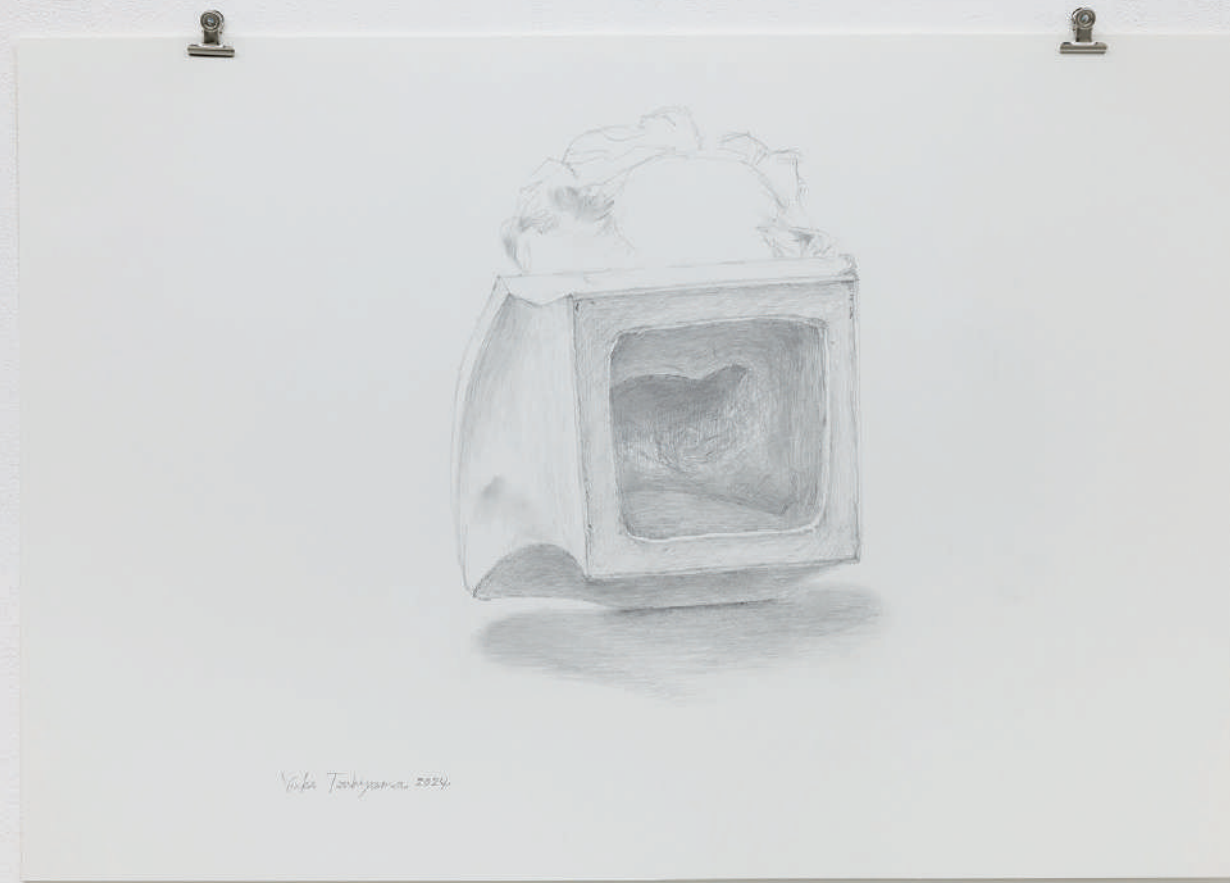
No. 103
2024
plaster, wood | 560 × 280 × 230 mm



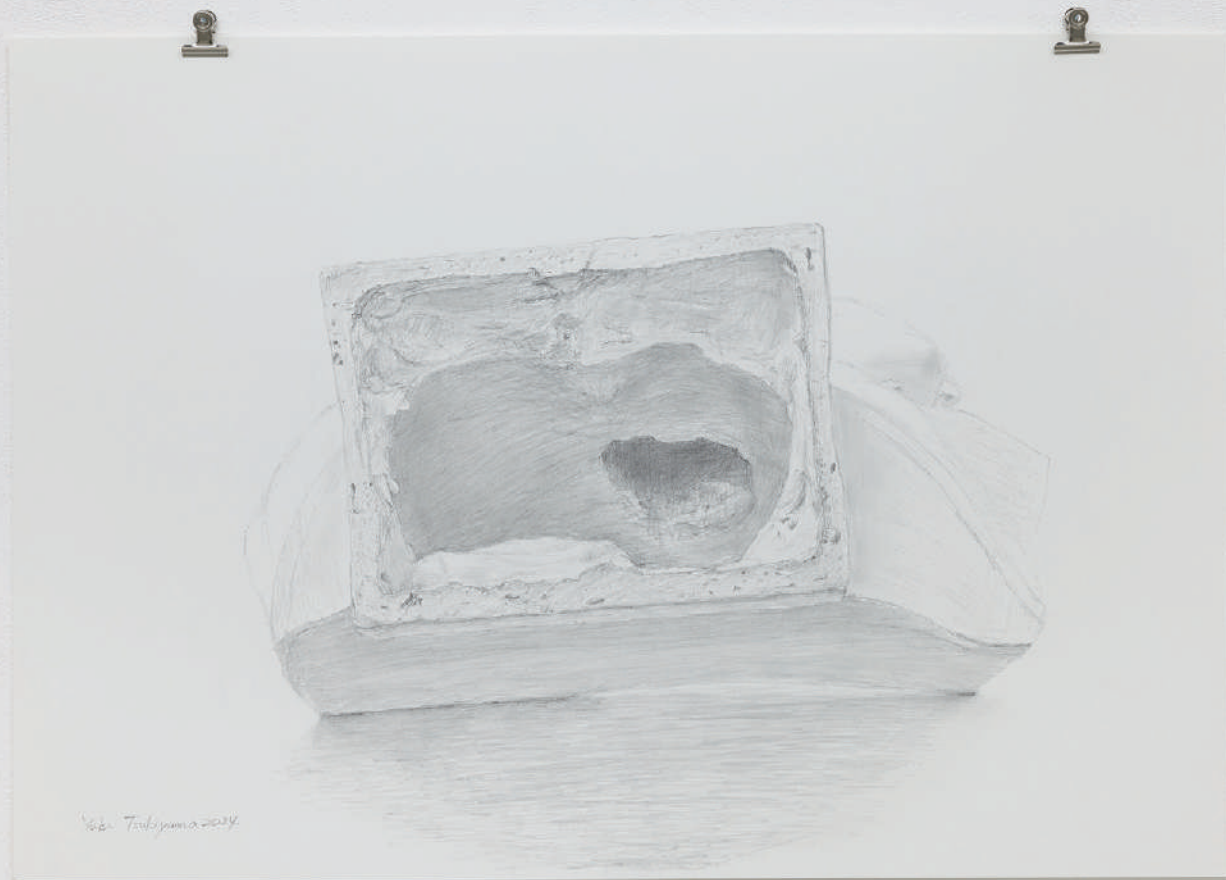




アポロの裏を描く | *Drawing the back side of Apollo*
2024
pencil on paper | 545 × 790 mm



メジチの裏を描く | *Drawing the back side of Medici*
2024
pencil on paper | 545 × 790 mm



ボルゲーゼの裏を描く | Drawing the back side of Borghese
2024
pencil on paper | 545 × 790 mm



ヴィーナスの裏を描く | Drawing the back side of Venus
2024
pencil on paper | 545 × 790 mm

築山有城

1976 兵庫県神戸市生まれ
2000 京都造形芸術大学芸術学部美術科彫刻コース卒業
2009- C.A.P.(芸術と計画会議)理事
2023- C.A.P.(芸術と計画会議)代表

主な個展

2024 Exhibition 2024 | TEZUKAYAMA GALLERY
2023 Exhibition 2023 | TEZUKAYAMA GALLERY
2022 放り投げて、決める | 甲南大学内 ギャラリーパンセ, 神戸
Exhibition 2022 | TEZUKAYAMA GALLERY
2021 Exhibition 2021 | TEZUKAYAMA GALLERY
2020 Exhibition 2020 | TEZUKAYAMA GALLERY
築山有城 フロイーグ展「I am still awake」| KOBE STUDIO Y3, 神戸
2019 Exhibition 2019 | TEZUKAYAMA GALLERY
2018 アトリエ美術館vol.22「life-long learning」| 枚方市立御殿山
生涯学習美術センター, 大阪
Exhibition 2018 | TEZUKAYAMA GALLERY
Diver | ギャラリー島田, 神戸
2017 Exhibition 2017 | TEZUKAYAMA GALLERY
VOLTA NY | Pier 90, ニューヨーク
ラウンダバウト / roundabout | LOKO GALLERY, 東京

主なグループ展, その他

2024 美飾會 | ギャラリーなかむら, 京都
マウン展(立案とディレクション) | KOBE STUDIO Y3, 神戸
ワークショップ「降ろして運んで切って磨いて彫刻家がやって来る」
兵庫県立美術館, 神戸
2023 六甲ミーツ・アート 芸術散歩2023 beyond(C.A.P. のメンバーとして参加)
六甲山地域福祉センター, 神戸
30-40 | KOBE STUDIO Y3, 神戸
2022 Lifting the Lid II | Oriel Y Bont University of South Wales, UK
奈良・町家の芸術祭はならあと 2021 | 旧いおい洋品店, 奈良
2021 六甲ミーツ・アート 芸術散歩2021(C.A.P. のメンバーとして参加)
グランドホテル六甲スカイヴィラ迎賓館, 神戸
2020 歳末ルンルン | ギャラリーサイハテ, 神戸
六甲ミーツ・アート 芸術散歩2020(C.A.P. のメンバーとして参加)
グランドホテル六甲スカイヴィラ迎賓館, 神戸
Lifting the Lid | Art Spot Korin, 京都
バインド! | KOBE STUDIO Y3, 神戸
2019 C.A.P. 25周年企画「私と私たち」展 | KOBE STUDIO Y3, 神戸
さんにん アートフェア | 築山スタジオ, 神戸
CITY AS NATURE FESTIVAL | 千鳥文化, 大阪
ART in PARK HOTEL TOKYO 2019 | パークホテル東京, 東京
3331 ART FAIR 2019 | 3331 Arts Chiyoda, 東京
C.A.P.のCAP展 | KOBE STUDIO Y3, 神戸
2018 ART TAIPEI 2018 | 台北世界貿易センター, 台湾
RE: FOCUS vol.3 | TEZUKAYAMA GALLERY
2017 Drawing Exhibition 2017 | KOBE STUDIO Y3, 神戸
原田の森ギャラリー リニューアルオープン展
兵庫県立美術館王子分館 原田の森ギャラリー, 兵庫

Yuki Tsukiyama

Lives and works in Hyogo
Born in Kobe, Japan
2000 Kyoto University of Art and Design B.A.
2009- Boarding member of C.A.P. 'The Conference on Art and Art Projects'
2023- President, C.A.P. 'The Conference on Art and Art Projects'

Selected Solo Exhibitions

2024 Exhibition 2024 | TEZUKAYAMA GALLERY
2023 Exhibition 2023 | TEZUKAYAMA GALLERY
2022 Throw and decide | Galerie Pensee, Kobe
Exhibition 2022 | TEZUKAYAMA GALLERY
2021 Exhibition 2021 | TEZUKAYAMA GALLERY
2020 Exhibition 2020 | TEZUKAYAMA GALLERY
Yuki Tsukiyama Drawing Exhibition "I am still awake"
KOBE STUDIO Y3, Kobe
Exhibition 2019 | TEZUKAYAMA GALLERY
2018 Atelier Museum vol.22 'life-long learning'
Hirakata City Gotenyama Lifelong Learning Art Center, Osaka
Exhibition 2018 | TEZUKAYAMA GALLERY
Diver | Gallery Shimada, Kobe
2017 Exhibition 2017 | TEZUKAYAMA GALLERY
VOLTA NY | Pier 90, New York
roundabout | LOKO GALLERY, Tokyo

Selected Group Exhibitions...etc,

2024 Bishokukai | Gallery Nakamura, Kyoto
Mountain (Planning and Direction) | KOBE STUDIO Y3, Kobe
Workshop 'Unload, transpot, cut, and polish-the sculptor is on their way'
Hyogo Prefectural Museum of Art, Kobe
2023 Rokko Meets Art 2023 beyond (Participating as a member of C.A.P.)
Rokko Mountain Regional Welfare Center, Kobe
30-40 | KOBE STUDIO Y3, Kobe
2022 Lifting the Lid II | Oriel Y Bont University of South Wales, UK
Nara Machiya Art Festival HANARART 2021 | Former Iwai Clothing Shop, Nara
Rokko Meets Art 2021 (participated as a member of C.A.P.)
Grand Hotel Rokko Skyvilla, Kobe
2020 Saimatsu run run | Gallery Saihate, Kobe
Rokko Meets Art 2020 (participated as a member of C.A.P.)
Grand Hotel Rokko Skyvilla, Kobe
Lifting the Lid | Art Spot Korin, Kyoto
BIND! | KOBE STUDIO Y3, Kobe
2019 C.A.P. 25th Anniversary Exhibition: Watashi & Watashitachi
KOBE STUDIO Y3, Kobe
Sannin Art Fair | Tsukiyama Studio, Kobe
CITY AS NATURE FESTIVAL | Chidori Bunka, Osaka
ART in PARK HOTEL TOKYO 2019 | PARK HOTEL TOKYO, Tokyo
3331 ART FAIR 2019 | 3331 Arts Chiyoda, Tokyo
C.A.P.'s CAP SHOW | KOBE STUDIO Y3, Kobe
ART TAIPEI 2018 | Taipei World Trade Center, Taiwan
2018 RE: FOCUS vol.3 | TEZUKAYAMA GALLERY
2017 Drawing Exhibition 2017 | KOBE STUDIO Y3, Kobe
Exhibition of open after renovation
Hyogo Prefectural Museum of Art Oji Branch Haradanomori Gallery, Hyogo



photo by Norio Kawamura

築山有城 | Yuki Tsukiyama Exhibition 2024 2024.7.5-8.3

Yuki Tsukiyama | Exhibition 2024
Published by TEZUKAYAMA GALLERY
www.tezukayama-g.com
Printed in July 2024
Text: Norio Kawamura
Translation: Keisuke Kitanishi
Photographer: Hyogo Mugyuda
Book design: Keigo Shiotani
Special Thanks: C.A.P.(芸術と計画会議)
Printed in Japan
©TEZUKAYAMA GALLERY, 2024 All Rights Reserved

TEZUKAYAMA GALLERY

Yamazaki Bldg. 2F, 1-19-27 Minami-Horie, Nishi-ku, Osaka, Japan 550-0015
tel: +81(0)6 6534 3993 | e-mail: info@tezukayama-g.com | url: www.tezukayama-g.com