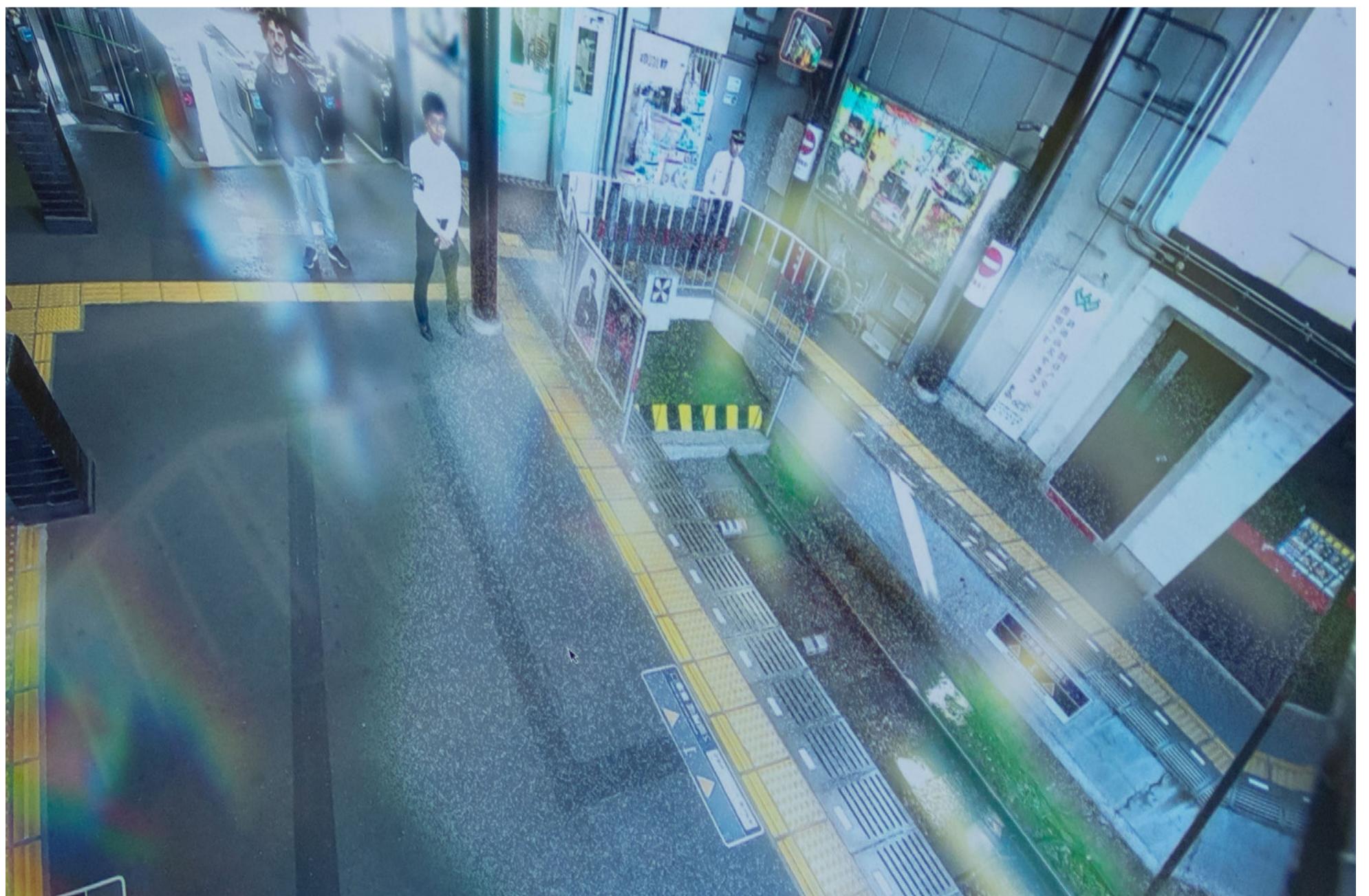


2
0
2
5
年
度
作
品
集



Portfolio
2025

莉山 (A)
(A) Rizan





2025

Processed live footage
処理したライブ映像

In our modern society, we have so many shared spaces that it is not uncommon that we cross paths with each other, perhaps even with people that have met often in a meta-physical sense. Sharing the same space, essentially meeting each other, just in a different time. I believe this closely relates to the concept of Akaito (strings of fate), where the people that we are fated to meet, are most likely people that had crossed paths with us before in some way.

The dark figures are people who are currently in the present time, while the bright ghostly figures are those from the past. As time passes, the figures become increasingly blurred.

現代社会には共有スペースが非常に多いため、人々が互いにすれ違うことは珍しくない。おそらく、メタフィジカルな意味で「運命の人」とも巡り合うかもしれない。同じ空間を共有し、本質的には出会っているのに、ただ時間軸が違うだけなのだ。僕にとって、これは「運命の赤い糸」の概念に通じると思う。すなわち、運命的に出会うべき人々は、おそらく過去に何らかの形で私たちと交差していた人たちである。

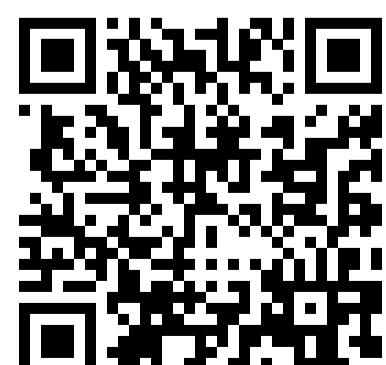
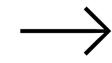
暗い人物は現在の人々で、明るい幽霊化人物は過去の人々であり、時間の経過とともに人物がぼやけていく。

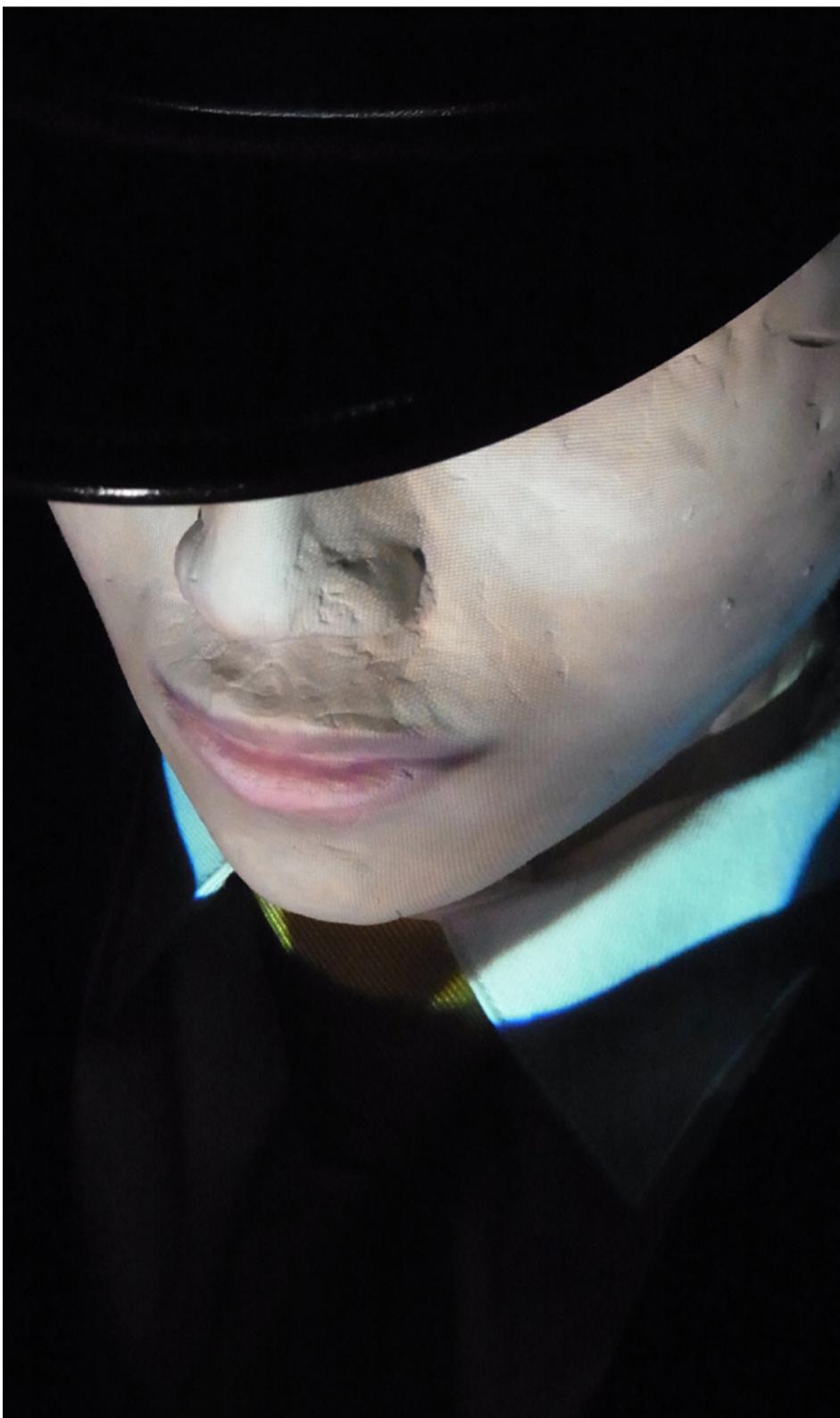
the people we have (not) met @Demachiyanagi Station

巡り合った(ことのない)人々 @出町柳駅

Photo: Mai Hanato
写真撮影:花戸麻衣

Watch the
video docs here
記録映像はこちら





Everyone's Stationmaster

みんなの駅長

Photo & Videography: Yosuke Osawa
写真撮影・動画撮影: 大澤耀介

2025

Fabric, stuffing, metal wire armature, styrofoam, clay, video projection
布、綿、金属ワイヤーアーマチュア、発泡スチロール、土、映像投影

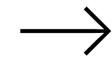
In the past, many stations along the Eizan Railway had stationmasters and staff permanently on site, and each station was closely connected to the daily lives of the local community. The stationmaster was not merely just a staff member who ran the station, but a member of the surrounding society who moved forward together with the community. Their presence reflected the memories and everyday activities of the people living in the area.

Through this work, I hope to celebrate the efforts and important role that stationmasters once carried out, and to reconsider their significance once more.

かつて叡山電鉄の多くの駅には駅長や駅員などが常駐し、駅は地域の人々の生活と密接に結びついていた。駅長は単なる運営者ではなく、駅の周辺社会の一員として地域と共に進み、その姿は周辺地域の記憶や人々の営みを映し出していたと言える。この作品を通じて、駅長が過去に行ってきた努力やその重要な役割を祝い、改めてその存在意義を見つめ直したい。



Watch the
video docs here
記録映像はこちら





Rizan's “Allegory of the Cave”

莉山の「洞窟の比喩」



2025

Interactive artwork (VR-based)
インタラクティブ作品(VR上)

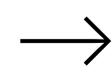
This interactive VR work reinterprets Plato's Allegory of the Cave through a contemporary digital experience. By moving their own body, the player controls a two-dimensional shadow character projected onto a wall, even though the movements of the physical body and the shadow do not fully align.

The work proposes a hypothesis: that strong immersion can arise even when the player's physical body and perceived representation are disconnected. By engaging with the world only through shadows, the piece invites viewers to question the reliability of perception and the nature of what we accept as reality.

プラトンの「洞窟の比喩」を現代のVR体験として再構築したインタラクティブ作品である。プレイヤーは自身の身体を動かすことで、壁に映し出された二次元の「影のキャラクター」を操作する。しかし、プレイヤーの実際の身体と影の動きは完全には一致しない。

身体の実在」と「知覚される像」がズれていっても、人は強い没入感を抱きうるのか、という仮説を提示する。影のみを通して世界と関わることの体験は、私たちが現実だと信じているものの不確かさを、感覚的に問い合わせる。

Watch the
video docs here
記録映像はこちら





**the endless chase
for a new high**

**新たなピークを
終わりなく追い求める**



2025

Interactive artwork (web-based)

インタラクティブ作品(WEB上)

Based on my personal experience with addiction, specifically the intensity and persistence of porn addiction. It reflects the constant pressure to seek an ever-newer and stronger stimulus in order to feel momentary satisfaction, a cycle I believe many men in modern society quietly struggle with.

The “game” asks the player to consume all pornographic videos displayed on screen as quickly as possible. If the player hesitates or slows down, the videos, as represented by the faces of various AV idols begin to regenerate and multiply, escalating over time. Speed becomes compulsion.

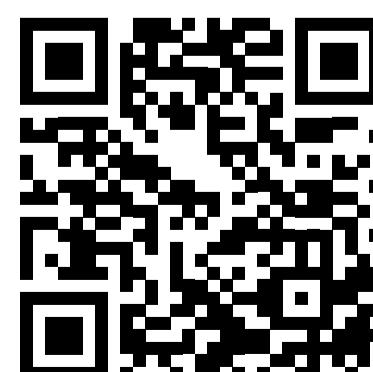
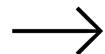
When all content has finally been consumed, the experience ends with a sound of sexual release. A deliberately hollow and uncomfortable sound that does not suggest pleasure, but rather exhaustion, emptiness, and the absence of true fulfilment.

本作は、私自身の依存体験、特にエロ動画依存の強烈さと持続性に基づいています。そこでは、一時的な満足感を得るために、より新しく、より強い刺激を求め続けてしまう絶え間ない圧力が描かれています。この循環は、現代社会の男性の多くが密かに抱えている問題だと考えている。

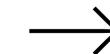
本作における「ゲーム」は、画面上に表示されたすべてのエロ動画映像を、できるだけ短時間で消費することをプレイヤーに要求する。プレイヤーがためらったり動きを緩めたりすると、複数のAV女優の顔として表象された映像が増殖し、時間の経過と共に深刻化していく。スピードはやがて強迫へと変わる。

すべてのコンテンツを消費し終えた瞬間、性的な解放を想起させる音が鳴り響く。しかしそれは快楽を示すものではなく、意図的に空虚で不快な響きを持ち、疲弊や虚無感、そして真の充足が欠如している状態を示唆する。

Play the game here
ゲームはこちらで
やってみてください



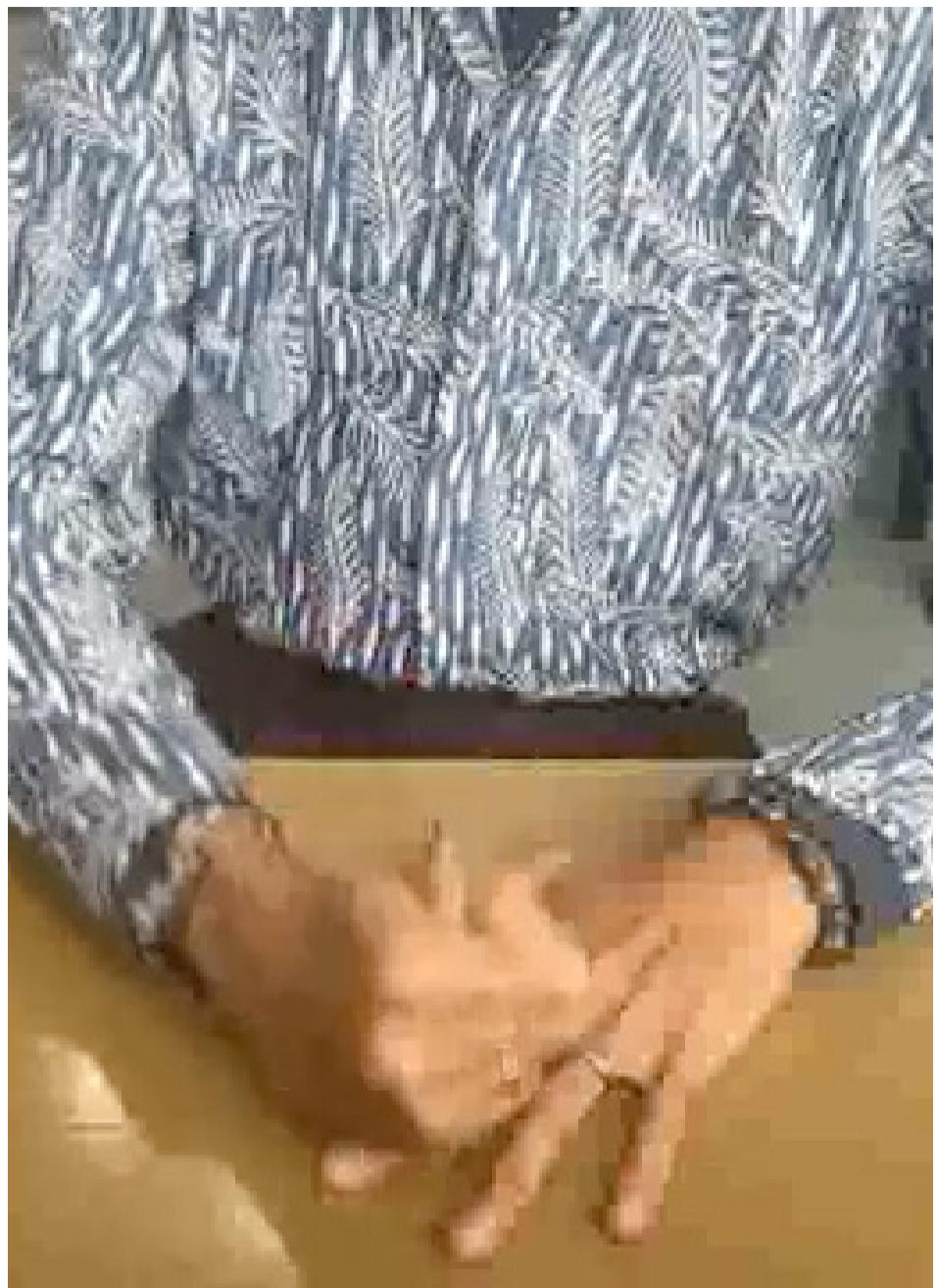
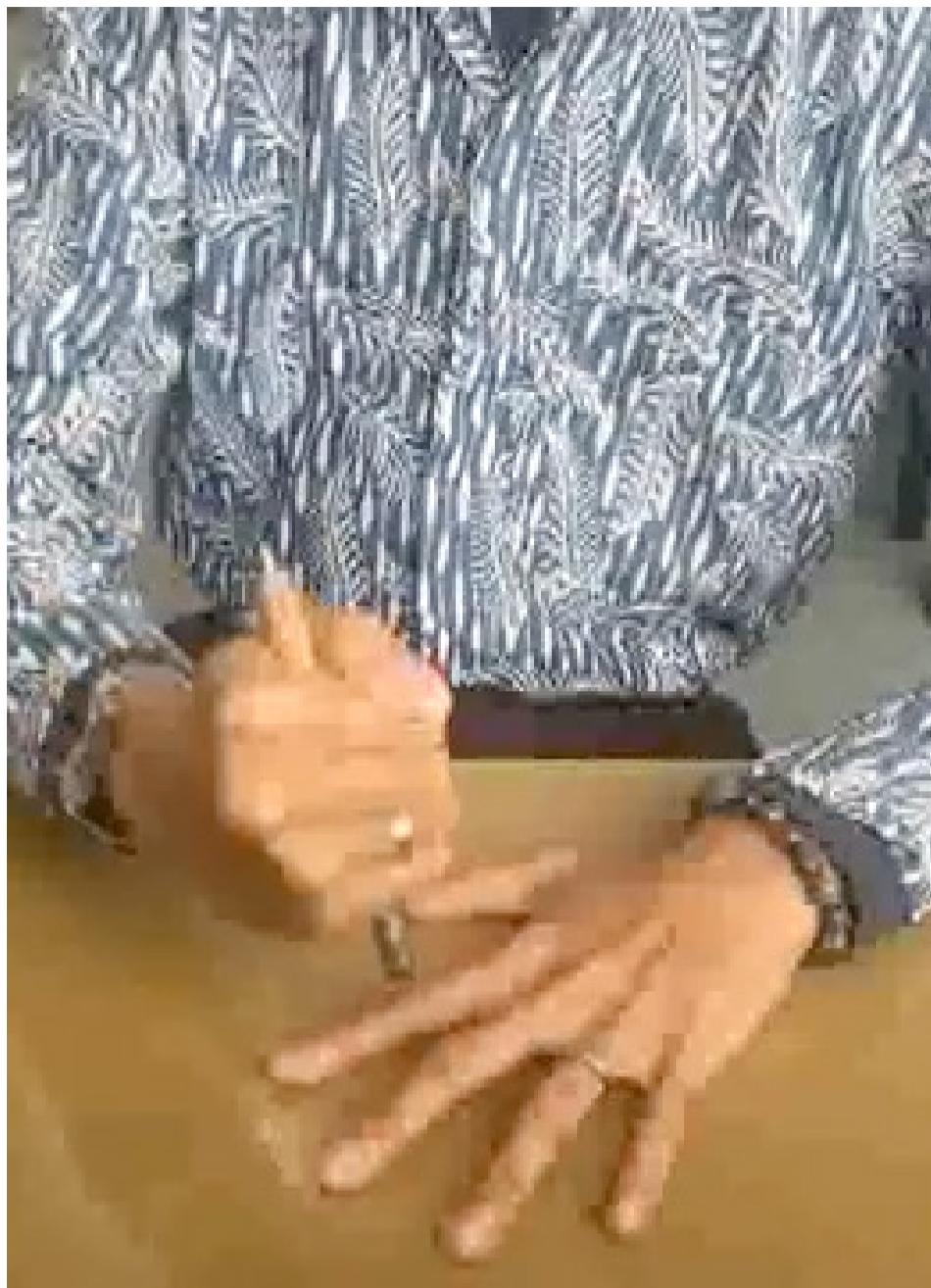
Watch the
video docs here
記録映像はこちら





A Game Using Video Playback Controls

動画再生の操作機能を
使ったゲーム



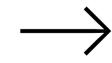
2024

Video
映像

Using YouTube's video playback functions, this work presents a simple experimental, video-based experience. By pressing shortcut keys to shift the position of a hand on screen, the viewer is given the illusion of interactivity, mimicking the vibe of a conventional game or interactive system despite the work remaining fundamentally linear.

YouTubeの動画再生機能を用いた、シンプルな実験的映像体験である。ショートカットキーを押すことで画面上の手の位置が変化し、実際には線形の映像でありながら、あたかも一般的なゲームやインターラクティブ作品を操作しているかのような感覚が生まれる。

Play the game here
ゲームはここで
やってみてください



03080.jp