

## IrishStone - Archival Collage #1

インスタレーション

可変

11分8秒

2025

## グレー、色彩が失われた世界で

インスタレーション

サイズは木下恵介記念館アートホールに準じる

18分12秒

2024

## 光と闇の二項対立

キャンバス、木枠、台、ディスプレイ、額縁、ライトスタンド、LEDライト、コンピューター、テキスト、プログラム

可変

2023

## standing on the shoulders of Giants

インスタレーション

サイズは浜松市鴨江アートセンター101に準じる

23分11秒

2023

## Parallel Processing II

これは作品のタイトルではなく、個展のタイトルになります。すべての作品が一つのコンセプトでつながっているため、その時に展示された作品のプレゼンテーションになります。

2022

## 複眼（8つの部分をつなげる）

ビデオ

9分52秒 ループ再生

2022

## バベル、あるいは分別の未来

これは作品のタイトルではなく、個展のタイトルになります。すべての作品が一つのコンセプトでつながっているため、その時に展示された作品のプレゼンテーションになります。

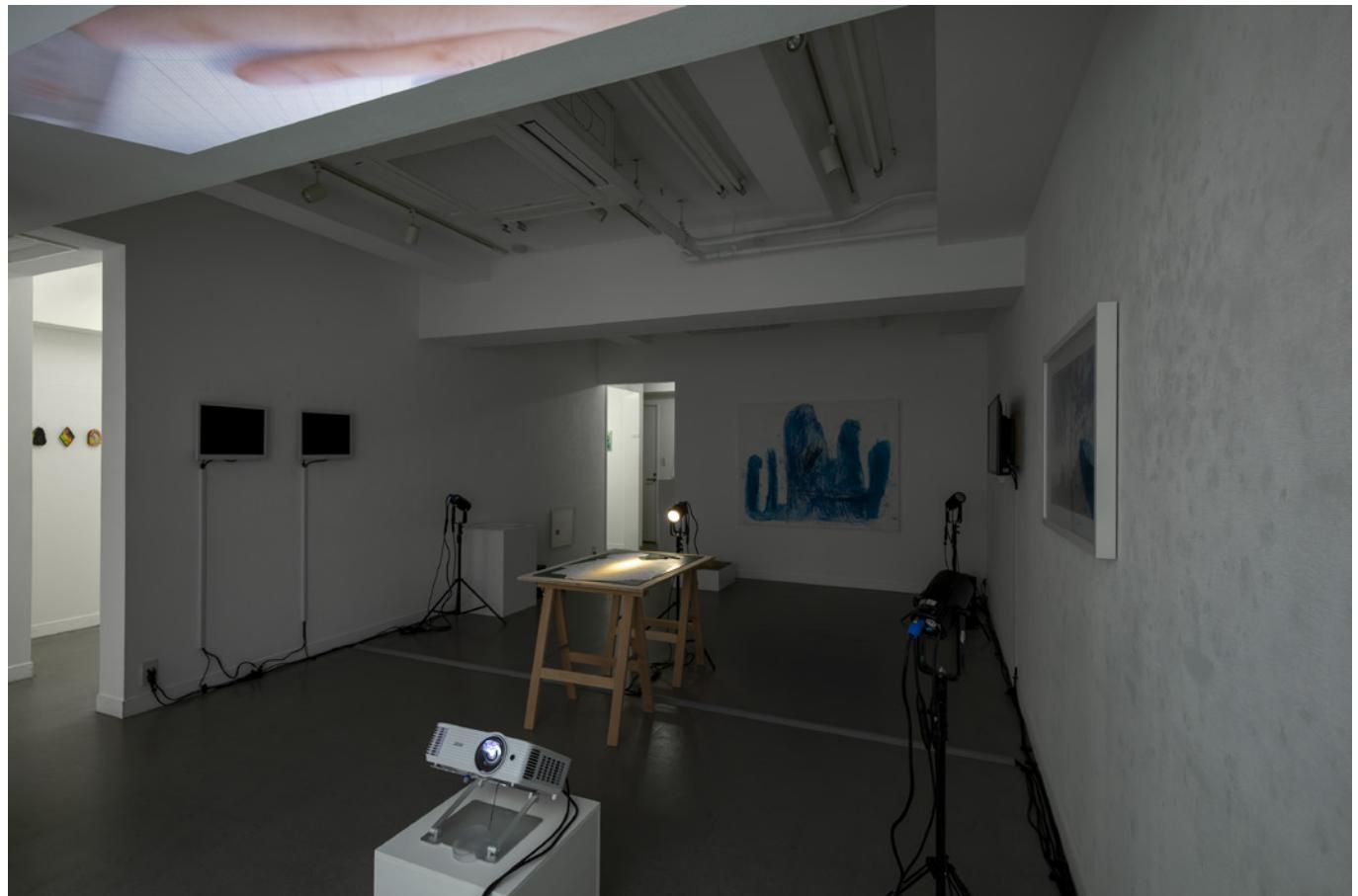
2019

『Irish Stone - Archival Collage #1』とは、2024 年のアイルランドでの AIR 滞在時に見た「石」からインスピナーされたインスタレーションです。ライトや映像や音が切り替わり、6 つのパートが時系列に進んでいく 11 分ほどの作品になります。

また、副題の「Archival Collage」とは、新しいものをただ前進的に追いかけるのではなく、アーカイブ (= 過去作や記録資料) をできる限り再利用し、別の角度から展示を再構成するリサイクル的なプロジェクトになります。最終的にはアーカイブの組み合わせだけで、新しいコンテクストを発生させ、展示サイクルが回ることを目指しています。

---

私たちにはここに何かが確かに存在していることを願っている。この世界や自分が夢や幻ではなく、確かにここに在ることを、私たちは心の深いところで切望している。その願いが存在の強度としての石や巨人を通して、古代から神話や民話として表象されてきたように思う。私たち人間は「巨人」の力なくして、世界の無根拠性に耐えることができない。



Gallery Natsuka

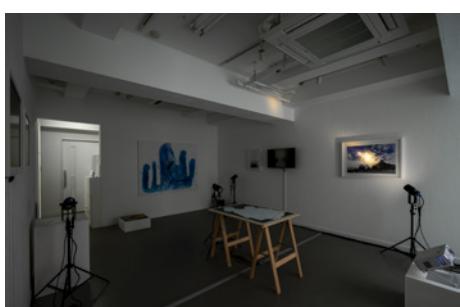
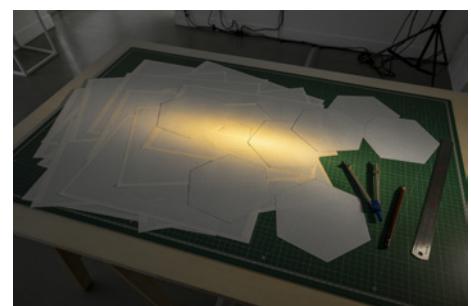
## IrishStone - Archival Collage #1

インスタレーション

可変

11 分 8 秒

2025



Gallery Natsuka

## IrishStone - Archival Collage #1

インスタレーション

可変

11分8秒

2025

Archive Movie

[https://drive.google.com/drive/folders/1coIAG30Uz7uq08n9yaVuHH73hyGt\\_uhk?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1coIAG30Uz7uq08n9yaVuHH73hyGt_uhk?usp=sharing)

# Irish Stone - Archival Collage #1 | 長島勇太

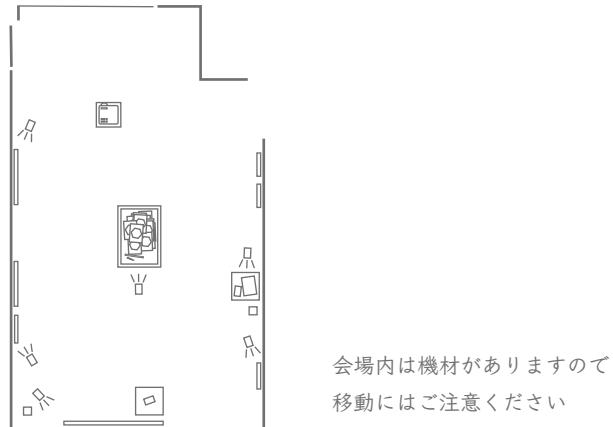
2025年7月1日（火）～7月11日（金）\* 7月6日（日）休廊

今回の『Irish Stone - Archival Collage #1』とは、2024年3月のアイルランドでのAIR滞在時に見た「石」からインスピライアされたインスタレーションです。ライトや映像や音が切り替わり、6つのパートが時系列に進んでいく11分ほどの作品になります。

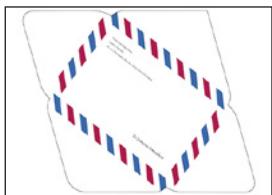
また、副題の「Archival Collage」とは、新しいものをただ前進的に追いかけるのではなく、アーカイブ（=過去作や記録資料）ができる限り再利用し、別の角度から展示を再構成するリサイクル的なプロジェクトになります。最終的にはアーカイブの組み合わせだけで、新しいコンテクストを発生させ、展示サイクルが回ることを目指しています。

私たちはここに何かが確かに存在していることを願っている。この世界や自分が夢や幻ではなく、確かにここに在ることを、私たちは心の深いところで切望している。その願いが存在の強度としての石や巨人を通して、古代から神話や民話として表象されてきたように思う。私たち人間は「巨人」の力なくして、世界の無根拠性に耐えることができない。

作品配置図



1 To Someone Somewhere



このインスタレーションは、過去作（アーカイブ）に新作を加えて、別の展覧会を作るプロジェクトになります。過去作と異なった文脈に気づくことは、もともと作品が持っていたはずの複数の意味を発見（回復）するということでもあります。その未知の文脈へ物語を繋ぎ直すことは、何処かの知らない誰かへ手紙を届けるようなもので、その新しい繋がりが、できることなら美しくあってほしい、と私は願っています。

50秒

2 小人と巨人の対話



この100号の絵は、以前、別の展示のために浜松で子供たちと一緒に描いたもので、巨人の手の形をしていると伝えられる浜名湖になります。一方、小人の写真も、以前『Parallel Processing II』という個展の際に展示した作品になります。

このパートでは小人とその小人を見守っている巨人が、なにやら巨人の役割についての話をしています。

2分33秒

---

### 3 世界を支えるもの



この写真は、アイルランドのバレンにある新石器時代の遺跡 Poulnabrone Dolmen になります。巨人のテーブルとも呼ばれていますが、実際には古代のお墓であり、そこには人類の祖先が眠っていました。お墓とは現世にこの世でないものが侵犯してこないための儀礼的な防壁でもあります。そして Poulnabrone Dolmen では、この世とあの世がごっちゃにならないように、巨人が門番としてその役目を担っていたのでしょうか。

またこのインタビュー動画は、多くの場合、私たち人間が生まれて最初に出会う巨人（＝父や母）の印象を語ってもらつたものになります。

2分36秒

---

### 5 神は最小のエネルギーで最大の安定化を図る



北アイルランドの海岸線に、世界遺産として有名な Giant's Causeway があります。ここには自然にできたとは思えないほど広大な六角形の玄武岩の石柱が見られます。それは名前の通り、巨人の通り道として、神話の中で語り継がれています。

また、正六角形とは、自然界においてエネルギー的かつ構造的に極めて安定した形であり（ベンゼン環はまさしくそうです）、まさにパーフェクトな数学的宇宙を創った神様らしい技の顕現なのかもしれません。

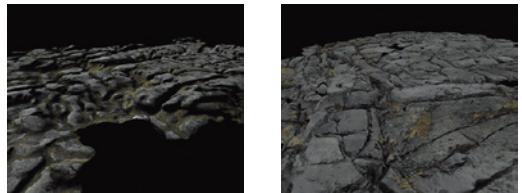
2分12秒

夜寝る前に、わたしのところに帰りたい、  
とねがいさえすればいいのだよ

『子どもに語る アイルランドの昔話』渡辺洋子・茨木啓子 編訳の中の  
『熊の毛皮の王子』より引用

---

### 4 Irish Stone



この2つの映像は、アイルランドのクレア州でしばしば見られる地面からダイナミックに隆起した石灰岩を3Dスキャンしたものです（実物は持ち帰れない）。それは映像よりも遙かに大規模なエリアに広がっているため、もともと地球とは、生きた巨大な岩石であるかのように感じられます。レジデンス中の移動で、この壮大な景色に出会い、人と「石」の意味について考え始めました。

1分30秒

---

### 6 晴れる、アイルランド



ご存知の方もいると思いますが、アイルランドでは極めて天気が変わりやすく、日本に比べ曇りや雨の日がとても多いです。そのため滞在中、レジデンスの担当者に「今日は調子いいけど、雨降ってるね」と言ったら、「It's normal!」と返されました。グレーが普通の国で、気まぐれのように日が射し、緑の色彩が瞬間にきらめく光景が、奇跡のように美しいと思いました。（同時に、去年作った『グレー、色彩が失われた世界で』の事を思い出しました）

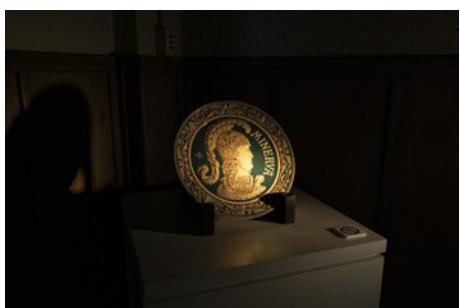
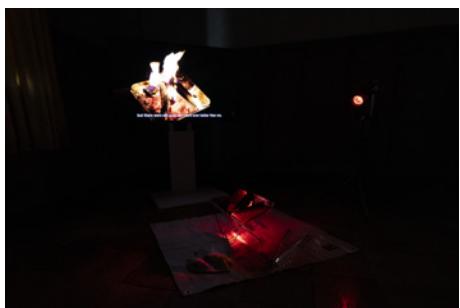
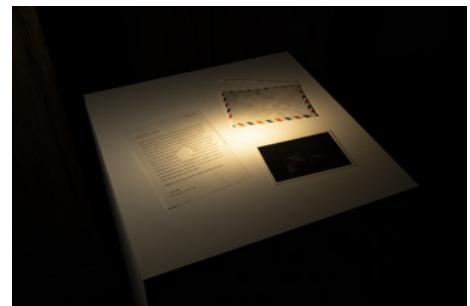
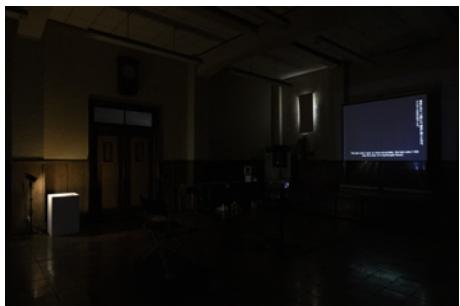
1分03秒

協力

Burren College of Art (AIRでのスタジオ提供)

インタビューに応じてくれた方々

一緒に絵を描いてくれた浜松の子供たち



木下恵介記念館 アートホール

グレー、色彩が失われた世界で

インスタレーション

サイズは木下恵介記念館アートホールに準じる

18分12秒

2024

Archive Movie

[https://drive.google.com/drive/folders/10iAldKljCiP8xI7QxfWe0GYCZsrTH5z-?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/10iAldKljCiP8xI7QxfWe0GYCZsrTH5z-?usp=share_link)

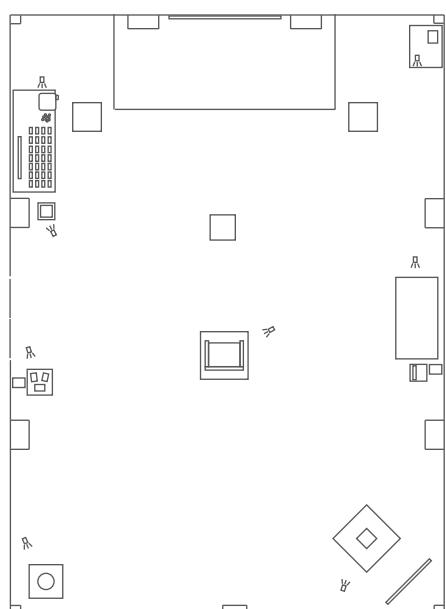
# グレー、色彩が失われた世界で | 長島勇太

2024年1月26日（金）～2月4日（日） \*1月29日（月）休館

今回の作品『グレー、色彩が失われた世界で』は、白と黒の中間色のグレー、灰色がテーマになっています。灰色そのものではなく、灰色の持つイメージや意味が、ここ浜松で生まれた映画監督の木下恵介やこの記念館に主に関連づけられ、展示空間に拡がっていきます。

この作品では、私個人が思う、世界（=心）から色彩が失われた時の記憶や状況、またそれとは異なる別の可能性を扱っています。いつの時代も私たちを損なう「グレー」にまつわる6つのストーリーを、時系列で進む18分ほどのインсталレーションとして展開しています。

## 作品配置図



会場内は暗くなっていますので  
移動にはご注意ください

1

会場の中心でライトに照らされている椅子は、木下恵介監督が生前仕事で使用していた実際のディレクターズチェアになります。言うまでもなく、彼は今話すことができません。けれども、彼の残した作品（この会場では木下映画の定期上映が行われています）から、彼が私たちに伝えようとしていたことを、今でもしっかりと聞き取ることができます。木下恵介という表現者がこの日本にいたことの意味を、何度も思い出すことはできると思うのです。

1分00秒

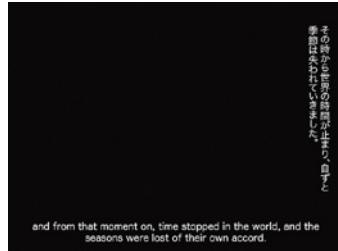
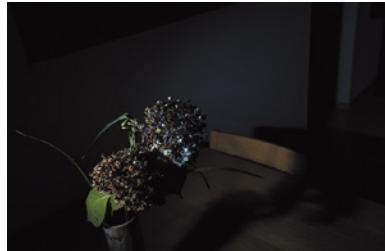


## 2

私たちは心のある部分において、子供の頃の自分から常にメッセージを受け取っています。このパートでは子供時代の私から、今の私に手紙が届くという設定になっています。私たちは時折自分ですら気が付かないうちに心にダメージを受け、自分を取り巻く世界の色彩を失います。そして心に空いた穴は、その中心を語ることができない、という欠如した症状を抱えたまま、しばしば顕在化します。

このパートで流れる音楽は、拙作『Blue Hydrangea』（青いアジサイ）のショートバージョンになります。

4分14秒



## 3

焚き火台を前にしたこの映像では「もしあの時、自分が今とは違う選択をしていたら」というテーマで、演者の実体験の話をベースに作られたモノローグが展開されます。つまり、可能世界（＝パラレルワールド）のような筋書きになっており、彼は、もう一人の自分、というありえたかもしれない男役を通して、夢の挫折（＝グレー）について語り始めます。

パラレルワールドを創造するということは、私たちが切り捨てていった可能性を思い出すということでもあります。それは死者を弔うことに似ていて、今ここにはないものを別の世界線でもう一度再生させる試みになります。

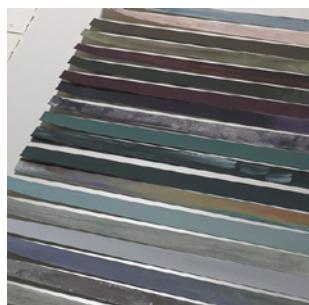
3分47秒



## 4

皆さんは灰色について、どのようなイメージをお持ちでしょうか。ここで展示されている横長の紙は、主に学生の皆さんに、一人一人自由に灰色を作って塗ってもらったものになります。しばしば私たち（特に大人）は、灰色という言葉を（またそれ以外の多くの言葉を）一つのイメージに収束させて捉えてしまいがちです。灰色やグレーはこうでなければならない、と画一的に思い込んでしまいます。しかし実際には、私たちは灰色という言葉から無限の色（＝グラデーション）をイメージし、作ることができます。

1分35秒



## 5

今世界には触れるお金と触れない透明なお金が流通しています。貨幣とは、それ自体としては価値を持たない(≒フェイク) 交換のための暫定的なツールであり、もともとは金(キン)を担保にその価値が保証されていました。その後、国家が貨幣の価値を担うようになり、現在では触れないお金が、極めて抽象化されたコンピューターネットワークによって担保されています。このあまりに不安定でリアリティーを失った(ように思える) ディスプレイ上のただの数字(≒零度のお金)は、いつの間にか私たちの交換を均一化し、世界の色彩を透明にしようとしているのかもしれません。

また、この展示会場は元々浜松銀行協会の建物であり、当時は手形の交換や会議などで使われていました。

3分45秒



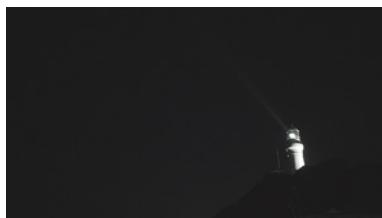
## 6

MINERVA の円形のオブジェ、これは木下の私物で、普段は記念館の一階のスペースに飾られています。一般にはミネルヴァとはローマ神話の女神のこと、19世紀のドイツの哲学者ヘーゲルは著作の中で「ミネルヴァの梟(ふくろう)は迫り来る黄昏に飛び立つ」という有名な言葉を残しました。それは、歴史の一時代を総括する、というような意味になります。

この映像の灯台は『喜びも悲しみも幾歳月』の撮影に使われた静岡・御前崎にある実物の御前崎灯台になります。この物語の主人公、灯台守 有沢は、時代の流れに寄り添いながら、日本各地の灯台で日々光を灯す職に従事しています。休むことなく闇に灯り続ける光は、様々な人間ドラマを見守る誰かの眼のようです。

もし、人の人生は一本の映画のようだ、と喻えることができるのであれば、木下の人生とは、ふくろうの眼差しを持った映画監督を演じる映画だったのでしょうか。

3分20秒



私の居所を知らせてくれた人は何処にいるの

『戦場の固き約束』木下恵介

Where is the person who informed you of my whereabouts?

“Solemn promises in the battlefield” Keisuke Kinoshita

グレー、色彩が失われた世界で

インスタレーション

2024年

協力

木下恵介記念館

静岡県立浜松江之島高等学校 芸術科

ふちゅうロケーションサービス

Darla Records

氏家真吾

出典

海上保安庁ホームページ ([https://camera.mics.kaiho.mlit.go.jp/camstream/omaesaki\\_lt/](https://camera.mics.kaiho.mlit.go.jp/camstream/omaesaki_lt/)) を元にパート6の映像を作成

音源提供

CanonCable (フクロウの鳴き声)

sabmarine (強風時の浜辺の波音)

主催

浜松市鴨江アートセンター（指定管理者：浜松創造都市協議会・東海ビル管理グループ）

2022年度浜松市鴨江アートセンターアーティスト・イン・レジデンス賞

Archive Movie

[https://drive.google.com/drive/folders/1XNHIBWc-m8i8ntqGr\\_H9MV7sa0KiXA9N?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1XNHIBWc-m8i8ntqGr_H9MV7sa0KiXA9N?usp=share_link)



東京都美術館ギャラリー

## 光と闇の二項対立

キャンバス、木枠、台、ディスプレイ、額縁、ライトスタンド、LED ライト、コンピューター、テキスト、プログラム

可変

2023

人類が最初に認識した二項対立とは、光と闇の、昼と夜のコントラストではないか、という仮説をこの作品ではベースコンセプトにしています。

人間は動物と違い、言葉による意味の世界を生きています。人間にとってこの世界は膨大な意味の集合体(=カタログ)であり、その意味を理解することが、生存していくためには不可欠になります。また、人が何か物事を理解するためには、その意味を二項対立的に捉えることが必要になってきます。例えば、自己と他者、正義と悪、勝ちと負け、など、二つに分けることで、私たちの心は物事を始めて認識できます。

光と闇から始まったであろう二項対立による人間の意味世界は、今日西洋科学テクノロジーと共に急速に発展し、現在ではコンピュータを成り立せている二進法という、0と1の中間が存在しないコントラストを生み出しました。そして、その二項対立は、一回限りの生身の現実の体験を超えて、バーチャルワールドというフェイクの拡張による新しい体験を生み出すようになりました。現実世界とバーチャルワールドが重層化した新しい世界、これが今私たちが立っている現在地なのかもしれません。

この作品は、テキストとそのテキストのバイナリーデータ、また、明滅するライトとそれが当たられるキャンバスから成り立っています。テキストをバイナリー変換した0と1の数列をコンピュータープログラムでリアルタイムにスポットライトの出力にアサインし、キャンバスをライトで照らします。数字が1の時にはライトが点灯し、0の時にはライトが消えます。

いうまでもなく、キャンバスとは本来その上に絵の具で描かれる支持体=世界そのものの最低限の物質的(=現実的)なフレームワークとして機能しています。そこに0と1によって成り立つコンピューターで書かれたテキストのバイナリーデータを使いライトを明滅させることによって、現実のキャンバスの上に、昼と夜のコントラストを出現させます。

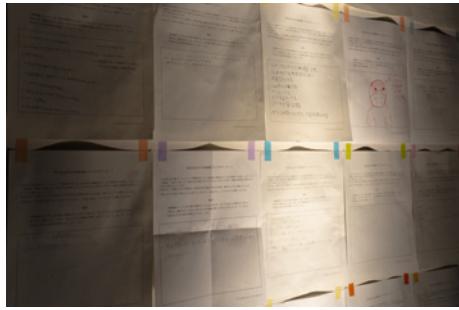
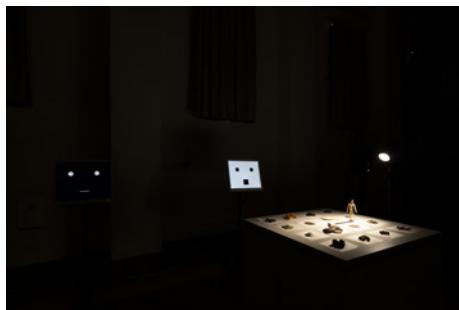
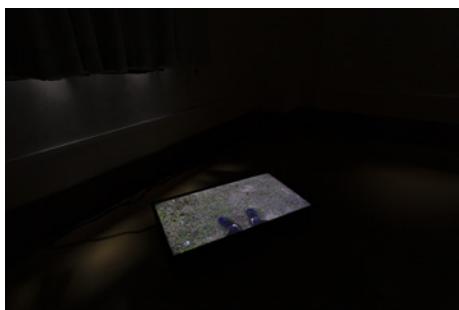
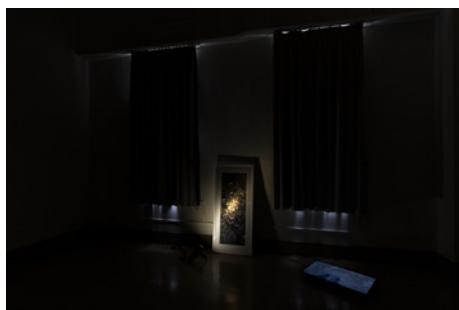
今、スマートフォンに表示されるマップに誘導されながら現実世界を歩いている私たち、あるいは(多くの場合)匿名のままバーチャルワールドで(言論)活動するアバターという身体を持たないもう一人の私たち、このリアルとフェイクの世界がすでに一つに溶け合い、新しいリアルへ更新されているように思えないでしょうか。そして、その世界の始まりとは、0と1による、光と闇のコントラストが現実世界に落とされた時なのです。

## 光と闇の二項対立

キャンバス、木枠、台、ディスプレイ、額縁、ライトスタンド、LEDライト、コンピューター、テキスト、プログラム

可変

2023



浜松市鴨江アートセンター 101

## standing on the shoulders of Giants

インスタレーション

サイズは浜松市鴨江アートセンター 101 に準じる

23 分 11 秒

2023

Archive Movie

[https://drive.google.com/drive/folders/1rQ1yb6WOYM-PIkMSyzCDaT7-Drsywalv?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1rQ1yb6WOYM-PIkMSyzCDaT7-Drsywalv?usp=share_link)

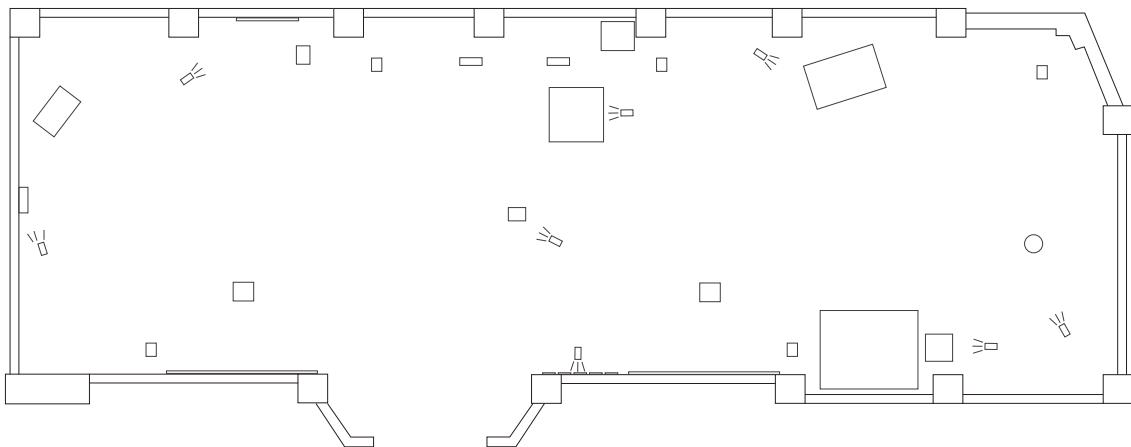
# 長島勇太 『standing on the shoulders of Giants』

2023年2月11日（土）～26日（日）

この展覧会タイトルの『standing on the shoulders of Giants』（巨人の肩の上に立つ）とは、万有引力を発見した、かの有名なアイザック・ニュートンの言葉になります。それは、偉大な先人の発見や研究が土台にあるからこそ、その上で現在の私たちは新しい知見を得ることができる、というような意味になります。

この作品は、その言葉に関連した、二つのテーマから成り立っています。一つは現在の生活環境の元になっているフレームワーク（=基本的な枠組み）そのもの、もう一つはそのフレームワークをつくった「誰か」、あるいは「何か」になっています。これらのテーマから構想された浜松にまつわる6つのパートを、時系列で進む25分ほどのインсталレーションとして展開しています。

## 作品配置図

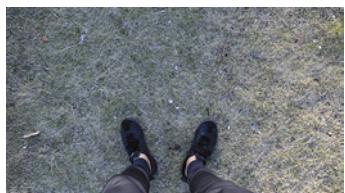


会場内は暗くなっていますので、移動にはご注意ください

1

壁に立てかけられている写真は、浜松市観音坂公園にある貝塚の地層を写したものになります。普段はあまり意識しないかもしれません、私たちのいる地面は大昔からの地層の積み重ねでできています。何億年というスケールの地質的な変化、そしてこの貝塚のように、確かに人が生きていた痕跡を何度も何度も積み重ねて、今、私たちはここに立っています。立たせてもらっている、と言っていいのかもしれません。そしてこれから先の遠い未来に、私たちの生きた痕跡もこの地層の上に重ねられ、いつか誰かに見つけてもらうのをずっと待つことになるのでしょうか。

2分30秒



## 2

このパートは浜名湖の創世記、つまりダイダラボッチの神話から構想しました。それはこんな話になります。

この世界ができる前に、とても大きな巨人のダイダラボッチは、ある時、転んで左手を地面につきました。すると、そこにできた手の型の上に、驚いた子供たちとダイダラボッチの涙が流れて湖になりました。そのため浜名湖は今も手の形をしています。また、ダイダラボッチはお弁当に入っていた石をつまんで投げました。それが礫島になりました。

つまり、この神話は何もないところに場所をつくる話なのです。場とはドラマ（＝物語）を生み出す最低限のフレームワークでもあります。私自身、AIRとしてこの場にいられること、このアートセンターという場があるから、今展示ができます。

それはあらゆる存在が、この地球という場に生まれ落ち、たった一回きりのドラマを生きられるチャンスをつかんだということと同義なのではないでしょうか。

また、一緒に展示している絵は、浜松の子供たちと一緒に描いた大きな左手になります。

6分36秒

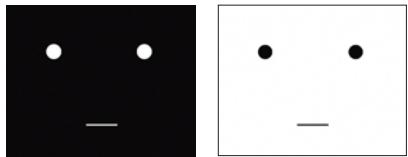


## 3

日本初の西洋医学書『七科約説』（ヘンリー・ハルツホルン『医学概説書第2版』の翻訳）\*は明治初期にここ浜松で出版されました。一方で日本にはもともと東洋医学、特に日本化された中国医学、漢方を中心とした漢方医学が根付いていました。西洋医学と漢方医学（＝東洋医学）、この二つはもともと全く異なった人体の捉え方（＝フレームワーク）をしているという仮説をもとに、このパートは展開されます。

\*ここでは杉田玄白の『解体新書』は日本初の西洋解剖学の翻訳書と捉えています

3分00秒



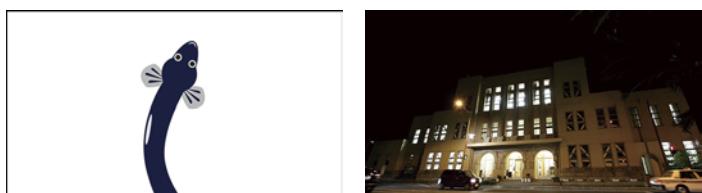
## 4

実は、今私たちがいるこの鴨江アートセンターの建物（＝フレームワーク）は、もともと1928年に静岡県庁建築係によって浜松中央警察署として建てられたものでした。そして今展示をしているこの部屋も、警察署時代、罪人を収容する監房として使われていました。

この話を聞いた時に、素直に私はとても興味深いと思いました。それは本来アート（＝表現）と（国家）権力というものは水と油、全く正反対のものだと思ったからです。かつては世界的にもアーティストが権力に迫害されるということはしばしばありました。（もちろん現在ではそのようなことはないと思いますが。）その度に、権力から捕まえられそうになっても、「つるり」と逃げながら、自身の主張を作品や言論を通して、発信していました。そうした状況下では、表現者は「長く」逃げ続けることがうまくなければいけませんでした。

この建物は、権力と表現、相反する二つのドラマをずっと見守り続けてきました。

3分38秒



## 5

普段の生活の中で、意識しないで無意識にやってしまう癖や習慣のようなものは誰にでもあるでしょう。無意識とは自分の心の中にありながら、自分ではコントロールできない内なる他者、それはおそらく私たちの意識よりも遙かに深いところに存在し、古人や他者、そして場の記憶とつながるような大きな「何か」である気がしないでしょうか。

この映像では、浜松に住む人たちの「無意識にしてしまう癖や習慣」を聞き取り、その言葉をまとめてバラバラにし、ランダムにビジュアル化したものになります。

人の意識の深層にあると言われる無意識の中では、言葉はバラバラの状態でネットワーク化（＝構造化）されて存在しているのかもしれません。それは私たちが眠っている間に、特に夢の中で活き活きと活動し始めます。そのため夢の世界はいつもめちゃくちゃです。けれども一旦、目を覚ましてしまうと、本来バラバラの状態であったはずの言葉たちは、意識によって検閲され、アナーキーな状態にならないように秩序化（＝規律化）されて出てくるのだと思います。

3分16秒



## 6

浜松の方には釈迦に説法だと思いますが、ここ浜松に本社を置く楽器メーカーのYAMAHAとは、1887年に創業者の山葉寅楠（やまはとらくす）が小学校のアメリカ製の壊れたオルガンを修理したことから始まりました。その後、YAMAHAに牽引されるような形で、KAWAIやRoland、BOSS、鈴木楽器製作所といった楽器メーカーも、現在、浜松を拠点に世界展開しています。つまり、YAMAHAのオルガン、これが浜松を楽器の町にした、すべての始まりだったと言えると思います。

このパートで流れているサウンドは、楽器博物館にあるYAMAHAの古い足踏み式オルガンの音を使っています。また、この音を鳴らしているスピーカーもHS5というYAMAHAの定番スピーカーを使用しています。特にYAMAHAに支援されている訳ではないのですが、今でも実家にある、叔母から姉へ、姉から私へと継承されたYAMAHA製のピアノがなければ、私は音楽をつくることもなかったと思い、オマージュの意味を込めて、このパートを作曲をしました。

つまり、私自身、寅楠（とらくす）の肩の上に立っている小さな一人なのです。

3分48秒

The image on the left is a musical score for 'YAMAHA Organ' with the subtitle 'ambient music inherited from the Giant'. The score consists of two staves of musical notation. The image on the right is a photograph of two people, a man and a woman, sitting together and looking down at something, possibly a book or a piece of paper.

『standing on the shoulders of Giants』、この作品は先日急逝した古い学友であり、かつてのバンド仲間であったK氏に捧げる

タイトル

standing on the shoulders of Giants

技法

インスタレーション

制作年

2023年

資料提供

静岡県建築士会西部ブロック / まちづくり委員会

協力

浜松市楽器博物館

インタビューに応じて下さった方々

アンケートに応じて下さった方々

一緒に絵を描いてくれた子供たち

木下恵介記念館

長島うめ子（お弁当クロス縫製）

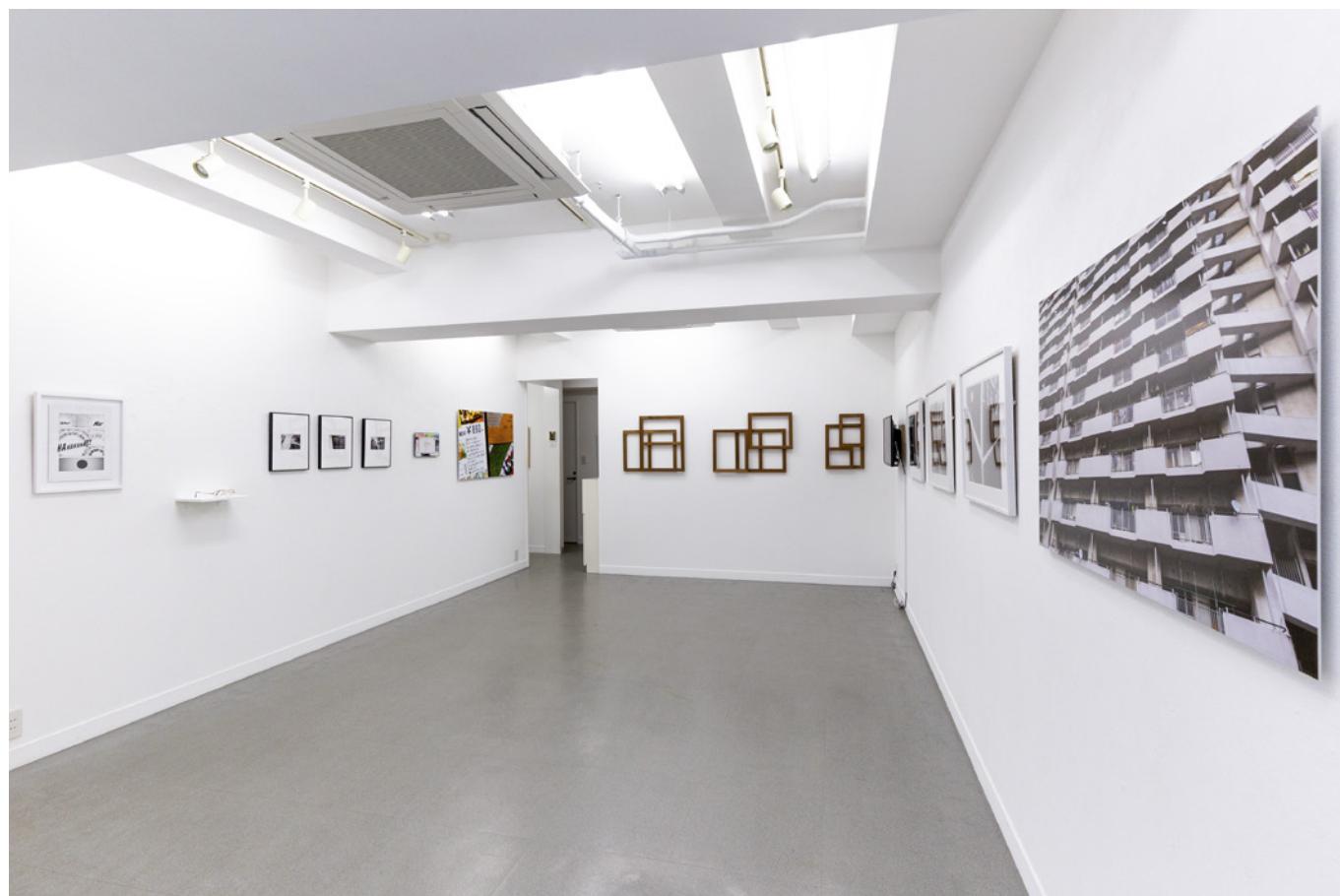
主催

浜松市鴨江アートセンター（指定管理者：浜松創造都市協議会・東海ビル管理グループ）

2022年度浜松市鴨江アートセンター制作場所提供事業アーティスト・イン・レジデンス

今回の個展は 2015 年に開催した『Parallel Processing』という展示シリーズの 2 回目になります。このシリーズでは、タイトルに「parallel」という単語、そして「para」という接頭語が含まれているように、色々なイメージや物事を「並列」や「平行」に、そしてできることならば、今までとは少し違った「別の」視点や方法で捉え直そうと試みています。

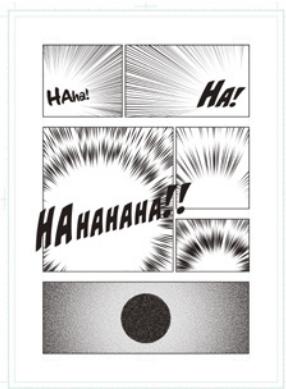
今回は主にそうしたイメージを成り立たせる枠組み (= フレーム) にフォーカスして展示を構成していますが、そこには強度を高め自律させるような意図ではなく、むしろ解体され縮小していく弱いもの同士の“並列的な関係性”に重点が置かれています。言うなればそれは、マンガのコマ (= フレーム) の介入によって解体された絵画のようなものであり、コマからコマへと流れるように移動していくノマド的な眼差しを特徴とするものです。今回の展示を通して、そのように“小さくなったものたち”の姿と意味を感じ取って頂けると幸いです。



“Parallel Processing II” Solo Exhibition View

Gallery Natsuka, Tokyo, Japan

2022



HAHAHA! / マンガのコマ割り #1

364×257mm

インク 上質紙 和紙 アルミ複合板  
2022



お婆さんのメガネ

45×150×138mm

遠近両用メガネ  
2022



Study for Parallel Processing #1

99×148mm

デジタル銀塩プリント  
2022



Study for Parallel Processing #2

99×148mm

デジタル銀塩プリント  
2022

Study for Parallel Processing #3

99×148mm

デジタル銀塩プリント  
2022

マルチタスク 危険 脳

208×330mm

インクジェットプリント アクリルマウント  
2022



Parallel View #2

687×1030mm

インクジェットプリント アルミ複合板  
2022

木枠を重ねる (ほとんど作らない) #1

605×695×40mm

木枠 ビス  
2022

木枠を重ねる (ほとんど作らない) #2

605×695×40mm

木枠 ビス  
2022

## Parallel Processing II

2022



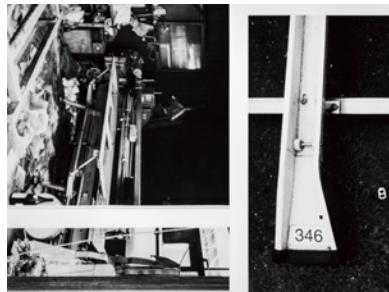
木枠を重ねる（ほとんど作らない）#3  
605×95×40mm  
木枠 ビス  
2022



象に線を引く  
4分22秒ループ再生  
フルHDビデオ ディスプレイ  
2022



Over Frameworks #5  
400×534mm  
インクジェットプリント ポリ塩化ビニル  
2022



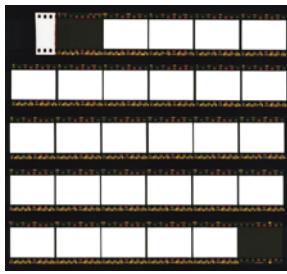
Over Frameworks #6  
400×534mm  
インクジェットプリント ポリ塩化ビニル  
2022



Over Frameworks #7  
400×534mm  
インクジェットプリント ポリ塩化ビニル  
2022



大崎の集合住宅  
687×1030mm  
インクジェットプリント アルミ複合板  
2022



コンタクトシート（イメージの外側）  
204×229mm  
インクジェットプリント  
2022



雪上のフィルム（私と父を関係づける）  
サイズ可変  
スプライサー 8mm リール 手袋 写真  
2022



リトルピープル  
51×51mm  
インクジェットプリント  
2022

今、多様な個人が、たった一つではない世界を見ている。一人一人に用意されたパラレルワールドのように多様な世界を見ている。そのイメージはすべてが少しずつ異なり、一つに集約されることがない世界だ。これは今までとは違った新しい世界なのだろうか。あるいは、見ている側（=観察者）の意識が変わっただけなのだろうか。いずれにせよ、一つ一つの部分が合わさり、“複眼”で見たような新しい世界の見え方が現れ始めている。

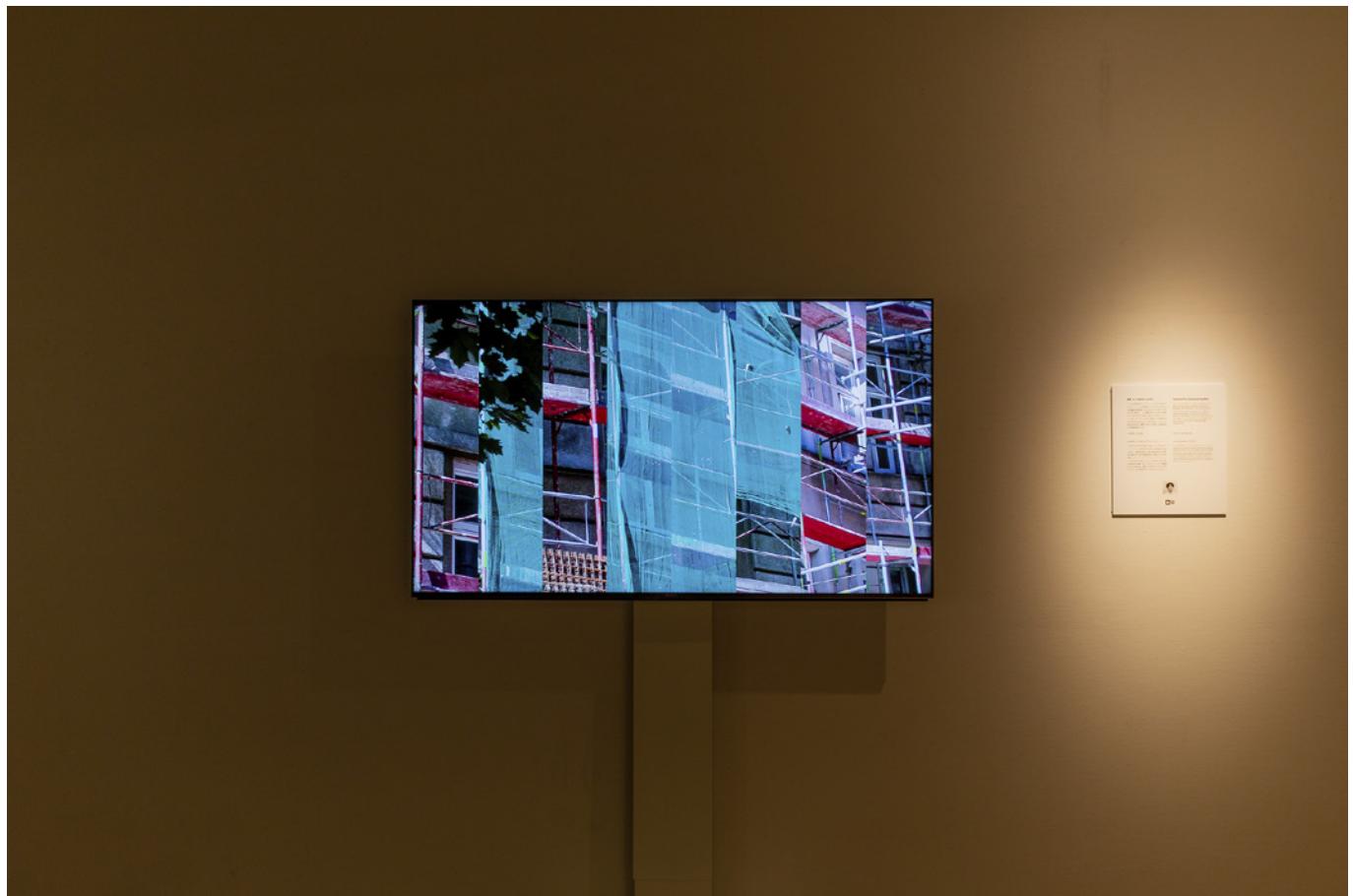
この作品は、コンピュータープログラムを使い、1枚の写真から得られる8つの断片をランダムに移動させて、いくつかのイメージを作っています。およそ58秒間隔で、1枚ずつ写真が順番に切り替わっていきます。使用している写真是すべてオーストリアで撮ったものになります。



### 複眼（8つの部分をつなげる）

Sony Imaging Gallery

2022



Sony Imaging Gallery

### 複眼（8つの部分をつなげる）

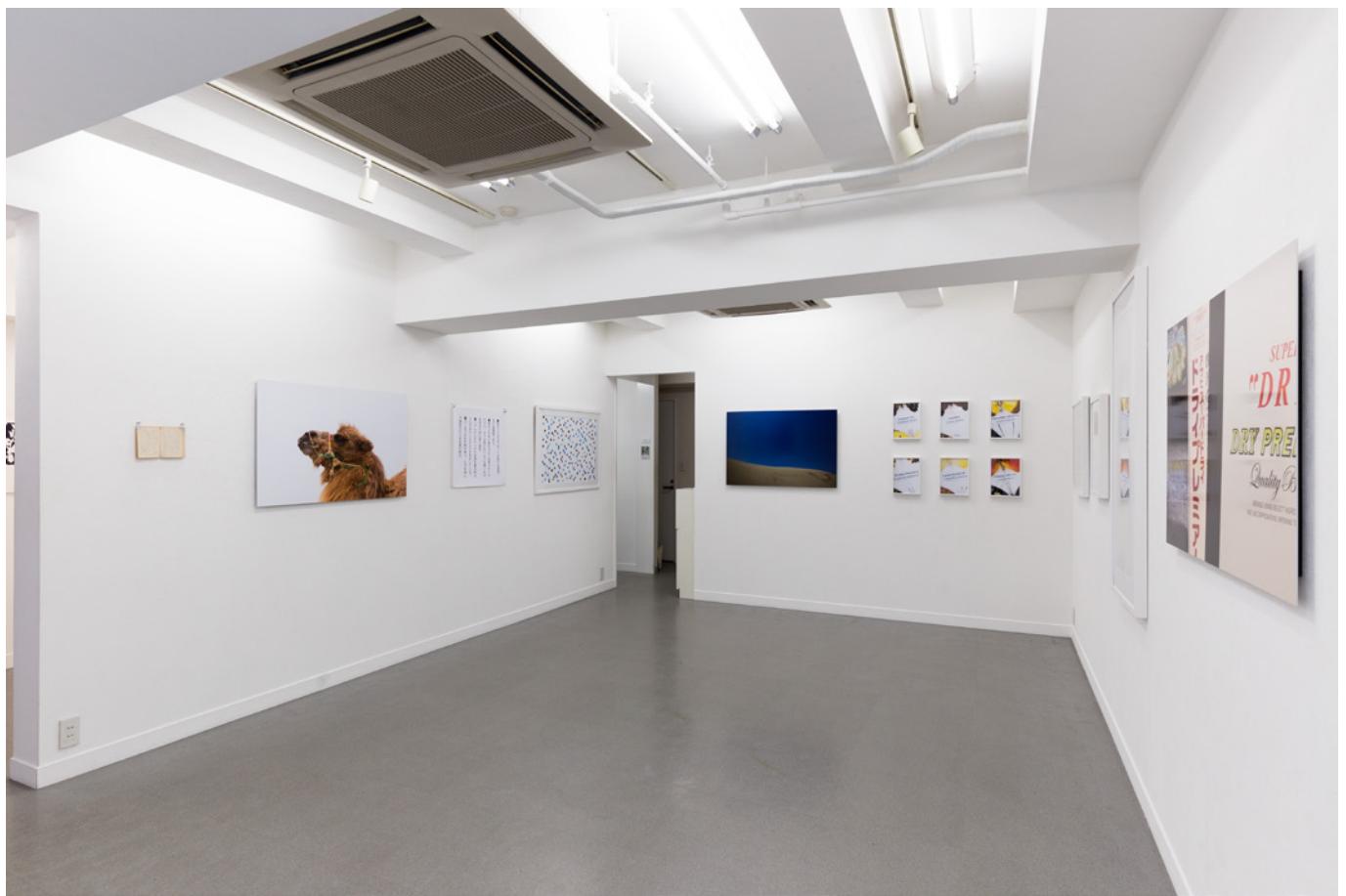
9分52秒 ループ再生

ビデオ

2022

この展示では、“分けること” (= バラバラ) がテーマになっています。

古来より世界を“分けること”でわからうしてきた人間は、その過程において、文明といえる大きなものを築いてきました。繰り返し行われる様々な実験や観察、思考により、世界は“分析”、“分類”され、まとめ上げられてきました。そうして得られた膨大な知識(の主に応用)によって、私たちの生活は格段に便利に、そして安全になりました。けれども、こうした恩恵を受ける一方で、“分けること”がある地点を超えて過剰になってきました。もともとは“分けること”で色々な物事を知り、その知識を使って、人間はより幸せになれるはずでした。しかしながら、今の私たちは本当にそうなっているのでしょうか。人間関係は“バラバラ”に、(ある意味)世界は“砂漠”的なようになります。誰も全体を信じることができなくなりました。“分けること”が人間の意識や生活さえも細切りにし始めたのです。あるいは、そもそも人の人生における問題の多くは(特に幸せや不幸といったものは)単純に“分けること”ができないものなのかもしれません。また、世界の方も人間が一面的に“分けて”理解できるほど単純ではないのかもしれません。もしそうだとしたら、“分けること”とは一体何なのでしょうか。“分けること”はどこへたどり着くのでしょうか。



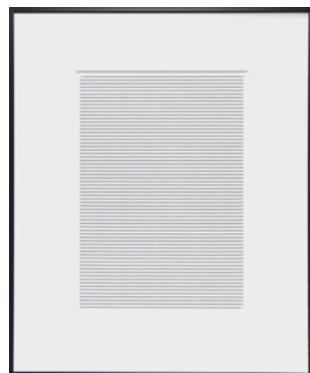
“バベル、あるいは分別の未来” Solo Exhibition View  
Gallery Natsuka, Tokyo, Japan  
2019



砂の丘

687×1030mm

インクジェットプリント アルミ複合板  
2019



1 ÷ 3

270×190mm

インクジェットプリント  
2019



CMYK

520×520mm

インクジェットプリント アルミ複合板  
2019



Who are the heroes?

v( ニューヨークのスタンドパイプ )

各 130×195mm

インクジェットプリント 本 (『マルチチュード 上』

アントニオ・ネグリ、マイケル・ハート) より引用

2019

Paralell View #1

687×1030mm

インクジェットプリント アルミ複合板  
2019

ハサミ (触れないものを切り分けるための演習)

456×448mm

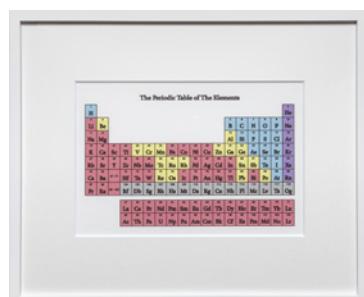
インクジェットプリント  
2019



ラクダ (セルフポートレート )

687×1030mm

インクジェットプリント アルミ複合板  
2019



元素周期表 (世界は何でできているのか)

164×262mm

インクジェットプリント  
2019



外部化した記憶

(それは1秒18コマに分割されている)

76×8mm

8mm フィルム 領  
2019

バベル、あるいは分別の未来

2019



名前をつけてやる

各 297×210mm

インクジェットプリント

2019

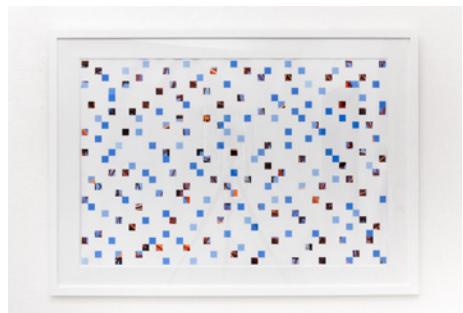


離婚届（子供を半分に）

297×420mm

離婚届

2019



東京タワーの断片

587×880mm

インクジェットプリント

2019

Licensed by TOKYOTOWER



分割して統治せよ（196 の断片）

1099×400mm

インクジェットプリント

2019

バベル、あるいは分別の未来

2019