グレー、色彩が失われた世界で

インスタレーション

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

2023

standing on the shoulders of Giants

インスタレーション

23分11秒

2023

Parallel Processing II

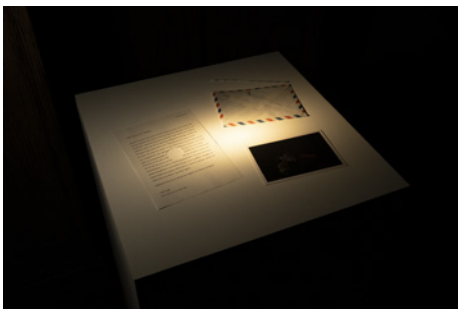
これは作品のタイトルではなく、個展のタイトルになります。すべての作品が一つのコンセプトでつながっているため、その時に展示された作品のプレゼンテーションになります。

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



木下惠介記念館 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

18 分 12 秒

2024

Archive Movie

https://drive.google.com/drive/folders/1OiAldKIjCiP8xI7QxfWe0GYCZsrTH5z-?usp=share_link

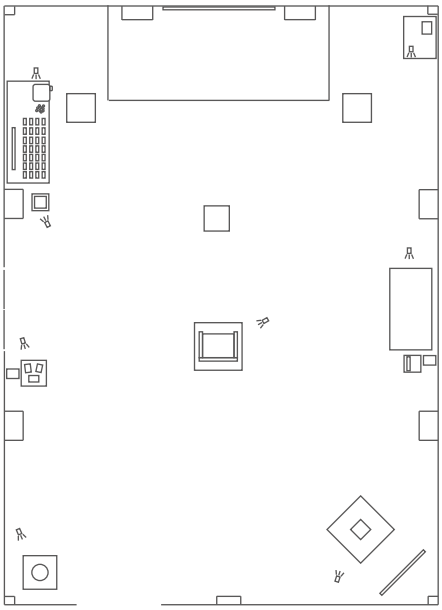
グレー、色彩が失われた世界で ｜ 長島勇太

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 分ほどのインスタ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、今でもしっかりと聴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、何度で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。

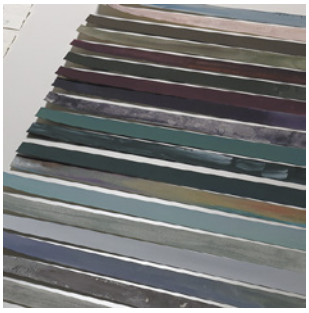
パラレルワールドを創造するということは、私たちが切り捨てていった可能性を思い出すということでもあります。それは死者を弔うことに似ていて、今ここにはないものを別の世界線でもう一度再生させる試みになります。

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がちです。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

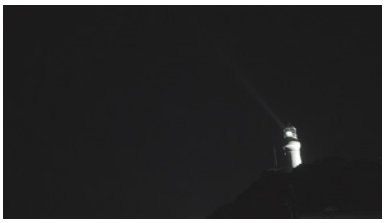
6

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で、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・御前埼にある実物の御前埼灯台になります。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、と喩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。

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
木下惠介記念館
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/）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

東京都美術館ギャラリー

光と闇の二項対立

可変
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
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た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て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。

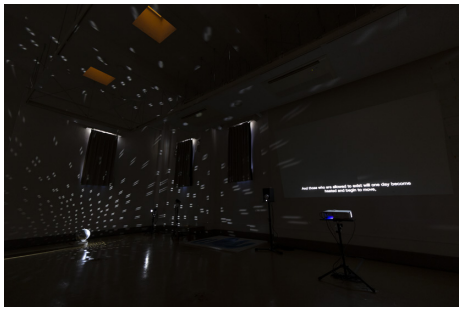
今、スマートフォンに表示されるマップに誘導されながら現実世界を歩いている私たち、あるいは（多くの場合）匿名のままバーチャルワールドで（言論）活動するアバターという身体を持たないもう一人の私たち、このリアルとフェイクの世界がすでに一つに溶け合い、新しいリアルへ更新されているように思えないでしょうか。そして、その世界の始まりとは、0 と 1 による、光と闇のコントラストが現実世界に落とされた時なのです。

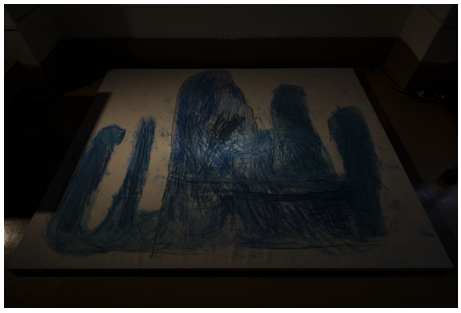
光と闇の二項対立

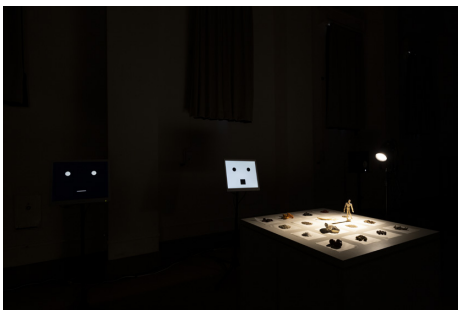
可変

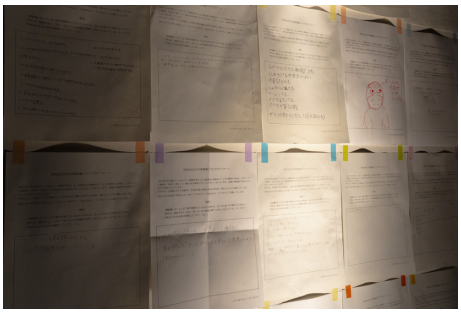
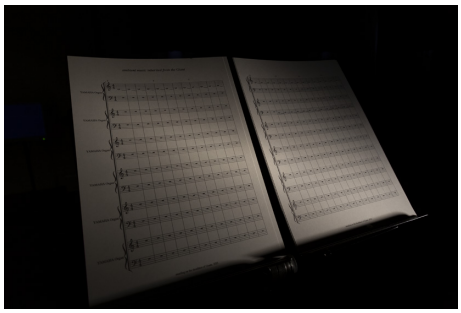
キャンバス、木枠、台、ディスプレイ、額縁、ライトスタンド、LED ライト、コンピューター、テキスト、プログラム

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

23 分 11 秒

2023

Archive Movie

https://drive.google.com/drive/folders/1rQ1yb6WOYM-PIkMSyzCDaT7-Drsywalv?usp=share_link

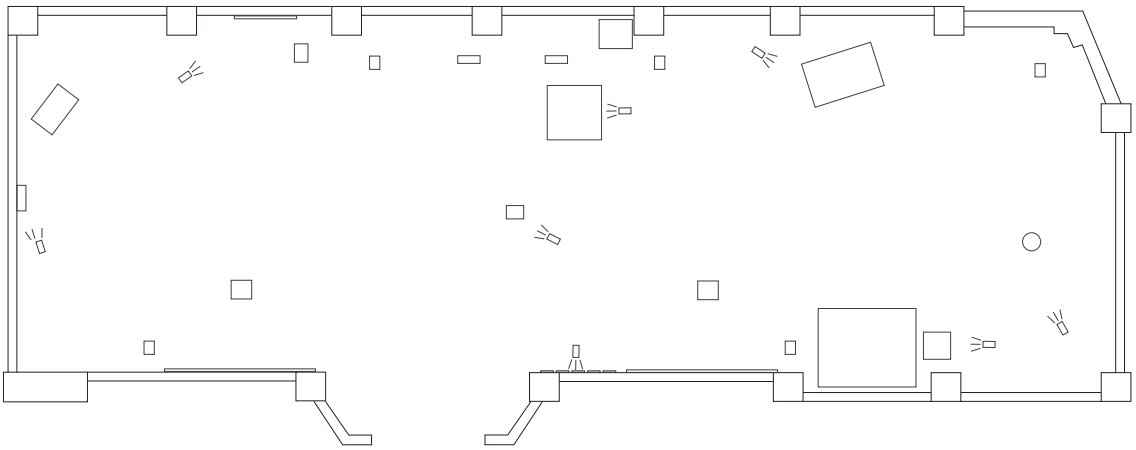
長島勇太『standing on the shoulders of Giants』

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 分ほどのインスタ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、浜松市蜆塚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が、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。

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、今展示ができています。

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。

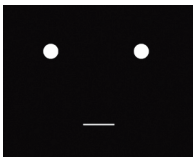
6 分 36 秒

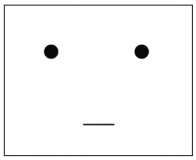
3

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





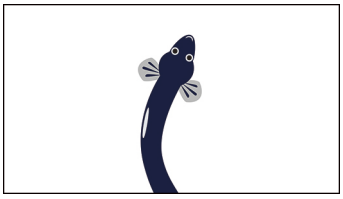
4

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、発信していきました。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たのです。

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遥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

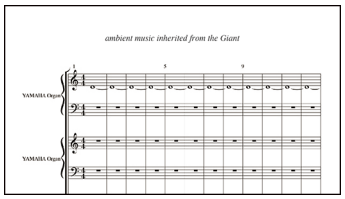
6

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



『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

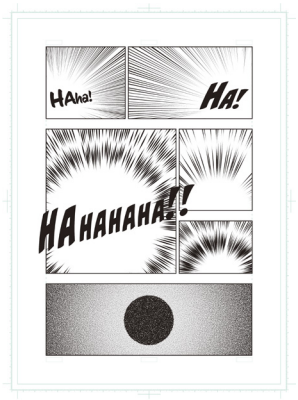
協力
浜松市楽器博物館
インタビューに応じて下さった方々
アンケートに応じて下さった方々
一緒に絵を描いてくれた子供たち
木下惠介記念館
長島うめ子（お弁当クロス縫製）

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



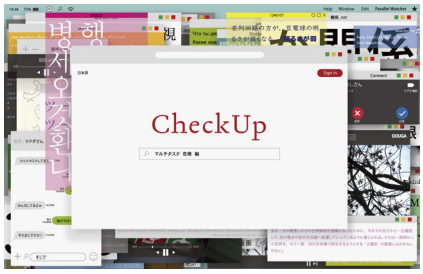
HAHAHA! / マンガのコマ割り #1
364×257mm
インク　上質紙　和紙　アルミ複合板
2022

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

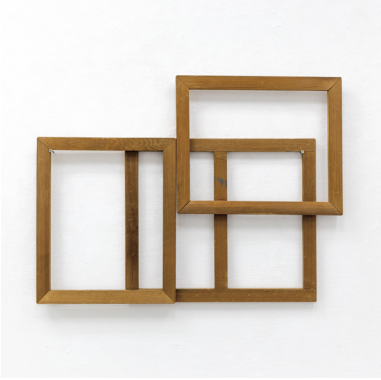
Study for Parallel Processing #3
99×148mm
デジタル銀塩プリント
2022



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

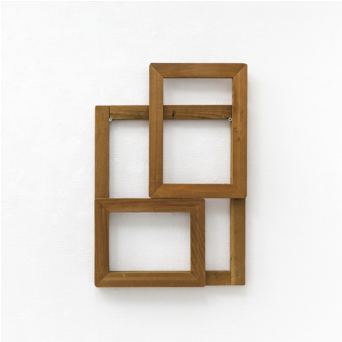
木枠を重ねる（ほとんど作らない）#1
605×695×40mm
木枠　ビス
2022



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

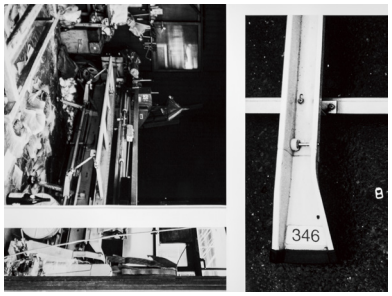
2022



木枠を重ねる（ほとんど作らない）#3
605×695×40mm
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

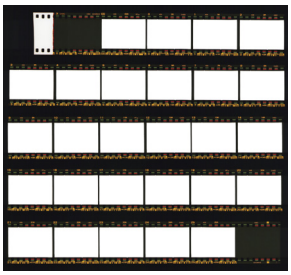
Over Frameworks #5
400×534mm
インクジェットプリント　ポリ塩化ビニル
2022



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

Parallel Processing II

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。使用している写真は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

複眼（8 つの部分をつなげる）

https://drive.google.com/drive/folders/1qK8mYRL6MrjjB8SPo7OfTxW1DDkXn7F1?usp=share_link

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