

中村 壮志

Soshi Nakamura

アーティスト

1991年熊本生まれ。東京藝術大学大学院美術研究科修了。映像インスタレーションを軸に、音響、舞台、パフォーマンスなど様々なメディアを用い、個人や集合的な文化的記憶の継承と喪失、人工と物語、儚さ、風景とテクノロジーなどを主題として、潜在する関係性を探求する。また、抵抗の声として振動や音楽を提示し、緊張や不安、混乱や偶然の中に揺れ動く存在を見出そうとする。自然現象や地球環境を長期的な時間で捉え、人の営みや現在との関係性を提示する映像コレクティヴMANTLE（伊阪柊+中村壮志）としても活動。主な展覧会、上映に「もれ出づる一日」(The 5th Floor、東京、2023)、「松果体の刺身」(合美術館、武漢、2024)、「End of Summer」(Yale Union、ポートランド、2019)、『Standing Ovation | 四肢の向かう先』(旧ホテルニューアカオ、静岡、2021)、「Sound/Voice/Contact | 鼓動」(東京都庭園美術館新館、東京、2022)、MANTLEとして「DXP – 次のインターフェースへ」(金沢21世紀美術館、石川、2023) など。

Mail : info@sounakamura.com

<http://sounakamura.com/>

<https://www.instagram.com/soshi.nkmr/>

個展

2024 潤潤、燐燐 | Echoes、熊本市現代美術館、熊本

2023 もれ出づる一日、The 5th Floor、東京

2015 ひとつの事実、それぞれの記憶、CC4441、東京

主なグループ展

2024 松果体の刺身 PINEAL GLAND SASHIMI、合美術館、武漢

2023 D X P (デジタル・トランスフォーメーション・プラネット) 一次のインターフェースへ、金沢21世紀美術館、金沢 w/ Shu Isaka

2023 和を以て物語をなす、瑞雲庵、京都

2023 デンドロカリヤからの手紙、ソノアイダ新有楽町、東京 w/ Shu Isaka

2021 Standing Ovation | 四肢の向かう先 <ATAMI ART GRANT>、ニューアカオ、静岡

2019 end of summer open studio、Yale Union、Portland (USA)

2014 Sfumato、CASA MASACCIO ARTE CONTEMPORANEA、Tuscany (Italy)

公演 / 上映 / プロジェクト

2024 Everything ia a Museum、芸宿、石川

2022 Sound/Voice/Contact | 鼓動、東京都庭園美術館、東京

2022 中村壮志劇場作品『永遠の休暇』(MOA 美術館 能楽堂、静岡、2022)

2019 somnium | 夢、もしくは本当の月に関する物語、vacant、東京

Soshi Nakamura

Visual Artist / Film maker

Born in Kumamoto Prefecture in 1991. His interdisciplinary practice includes flat works, sculpture, sound, and performance, with a focus on video installations. Nakamura explores what makes us human by interweaving hidden narratives and relationships between changing phenomena, transient moments, and ethereal subjects. In his recent work, he has been interested in contemporary spirituality residing in intangible subjects such as Japan's classic Noh plays, "lost" films, group performances, and artificial intelligence. He is also part of MANTLE, a visual art collective with artist Shu Isaka, examining natural phenomena and the global environment over time and their relationship to human activities and the present. Major exhibitions and performances include Standing Ovation (Hotel New Acao: Shizuoka, 2021), Eternal Vacation (Noh Theater in MOA Museum of Art: Shizuoka, 2022), Daydream (Kyoto Prefectural Center for Arts and Culture: Kyoto, 2021), End of Summer (Yale Union: Portland, 2019), DXP-Towards the Next Interface- (21st Century Museum of Contemporary Art: Kanazawa, 2023), PINEAL GLAND SASHIMI (United Art Museum: Wuhan, 2024).

Mail : info@sounakamura.com

<http://sounakamura.com/> <https://www.instagram.com/soshi.nkmr/> <https://www.mantle.works/>

Solo Exhibition

2024 Echoes, Contemporary Art Museum, Kumamoto, Kumamoto

2023 Dance in the Haze, The 5th Floor, Tokyo

2015 One fact each memory, CC4441, Tokyo

Group Exhibition

2024 PINEAL GLAND SASHIMI, United Art Museum, Wuhan, China

2023 DXP (Digital Transformation Planet): Towards the Next Interface , 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa ,w/ Shu Isaka

2023 Weaving a story in harmony, Zuiun-an, Kyoto

2023 Letter from Dendrocacalia, Shin Yurakucho Building ,Tokyo, w/ Shu Isaka

2021 Standing Ovation <ATAMI ART GRANT>, Hotel New Acao, Shizuoka

2019 end of summer open studio, Yale Union, Portland , USA

2014 Sfumato, CASA MASACCIO ARTE CONTEMPORANEA, Tuscany, Italy

Performance / Theater / Project

2024 Everything is a Museum, Geighuku, Ishikawa

2022 Sound/Voice/Contact, Tokyo Metropolitan Teien Art Museum, Tokyo

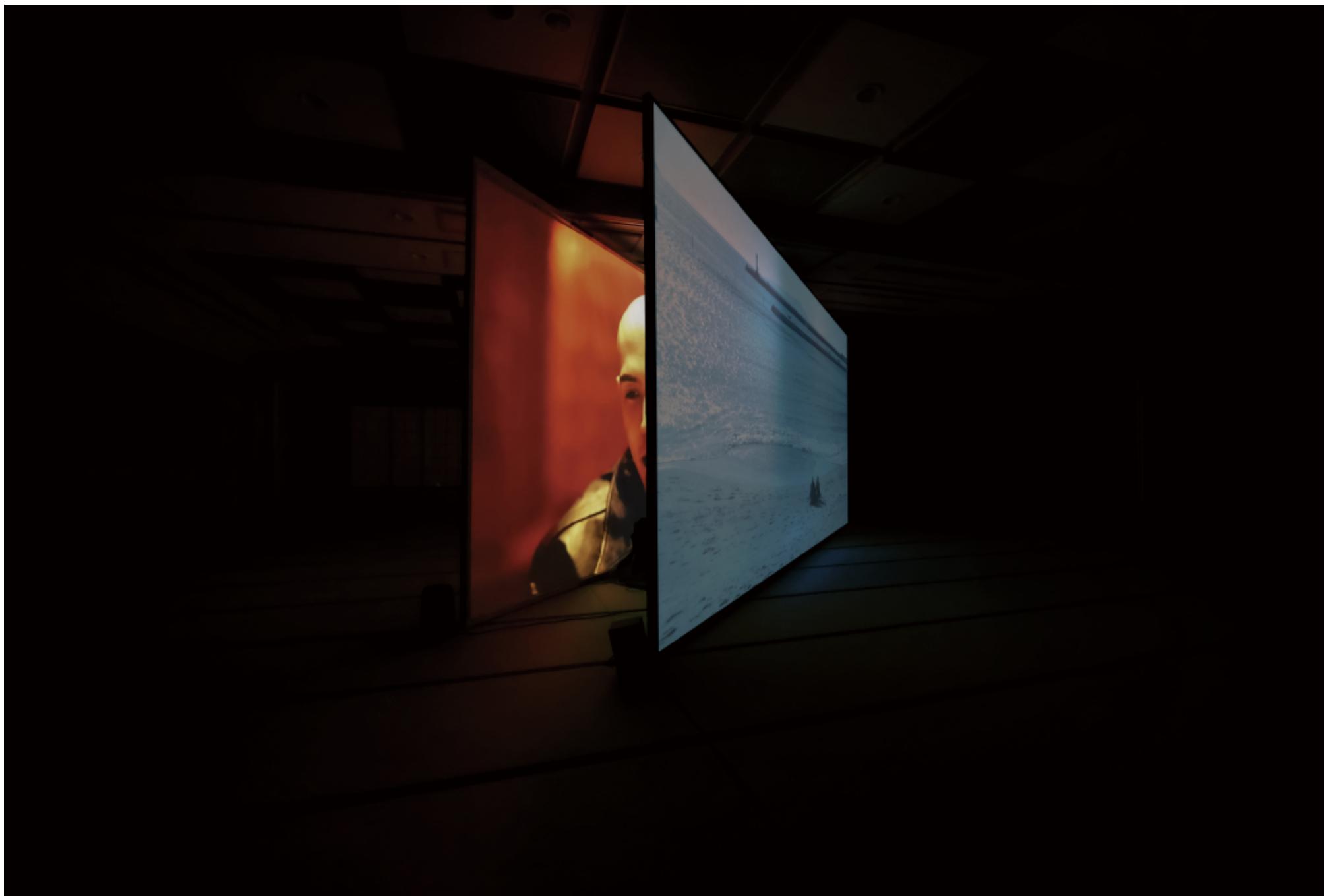
2022 Eternal Vacation, Noh Theater in MOA Museum of Art, Shizuoka

2019 somnium, vacant, Tokyo

回帰
《Nostalgia》
2021

2 channel video installation, 4min52

ホテルニューアカオ, 静岡
Hotel NEW AKAO, Shizuoka



Installation view at Hotel NEW AKAO, Shizuoka

Link to the trailer of the single-channel version: <https://vimeo.com/671412323>
https://www.dropbox.com/s/sndoij20dh72pjcb/kaiki_sound.mp4?dl=0

It reminded me of a scene from Yasujiro Ozu's 1953 film "Tokyo Story," in which an elderly couple, who have come to Atami but are not comfortable with the hectic situation, return to their home, saying, "It's time for us to go home. The couple's desire to return to their old, relaxed life in an environment that is changing at a tremendous pace due to postwar modernization makes one feel a desire to return to their old, relaxed life. In the midst of modernization and Westernization, the year 1973, when the New Akao opened, was also the year that the British rock band "The Rolling Stones" suddenly canceled their concert in Japan. In the midst of a foreign culture and a world that is changing at a tremendous pace, I decided to pause for a moment. What is the place to return to?

Synopsis:

In 1973, I received a letter from my friend Toshi, a Japanese student whom my father had befriended when he was a student. The Rolling Stones are coming to Japan. My father, who had heard about Toshi's hometown for a long time, decided to put the joking letter into action and travel to Japan. However, the band's performance in Japan was suddenly canceled, and the father had to spend a week in Japan without the band.

この作品は 2021 年に中村が熱海で滞在制作をしたときに制作された作品である。そこで中村は熱海の海岸を見た時にひとつの風景を思い出した。小津安二郎の 1953 年制作映画「東京物語」のワンシーン。休暇のつもりで観光地の熱海に来たものの、街が騒がしく慌ただしい状況に、老夫婦は海を見ながら「そろそろ帰ろうか」と家へと戻るシーン。それは戦後の近代化によって、物凄い速度で変化していく環境についていけない人達や、昔の生活へと戻りたいと願う気持ちだったのかもしれない。その近代化と欧米化をしていくなかで、展示場所であるニューアカオがオープンした 1973 年は、イギリスのロックバンド「ローリング・ストーンズ」の初来日公演が急遽中止になった年でもあった。幻の東京ドーム公演とも言われている。

一つ目のスクリーンには、男性が父の思い出の場所を訪れる映像が映され、もう一つのスクリーンには、その父が演奏した歌を唄う映像が映される。その二つの時間がスクリーンの透過によって合わさっていく。東京旅行を通じて、家族の絆と綻び、老いや死の問題を淡々と描いた小津の「東京物語」。愛する人や、自分自身との別れの歌のようにも感じるローリングストーンズ "paint it black"。1969 年に亡くなったブライアン・ジョーンズのシタールが印象的なこの曲が、宴会場に木霊す。そして現在、老朽化とコロナの影響によって過去のホテルになってしまったニューアカオ。観光地としてこの街に訪れる人々。展示会場は、かつて宴会場として使われたホテル内の和室。和室の外側の畳が外され、鑑賞者はその周りを歩けるようになっており、2つの映像を見終わると自然と会場内を一周歩いて、もとの位置に回帰することになる。その途中に、窓から作品の引用元の東京物語の撮影現場であった熱海のビーチを反対から覗くことができ、この場所が、現在という時間と物語の外である現実を見つめる展望台となっている。「かえろうか。」と言い、立ち上がる男。私たちの帰る場所とはどこなのだろうか。私たちとは。

- あらすじ - 1973 年、当時父が学生だった頃に仲良くなった日本人留学生の友達トシから便りが来た。「ローリング・ストーンズが日本に来るから、日本に遊びに来ないか？」。兼ねてからトシの故郷の話を聞いていた父はその冗談まじりの便りを実行に移し、日本に旅行にいくことを決意する。しかし、来日公演が急遽中止になり、父はバンドの来ない日本で一週間過ごすこととなった。





"Tokyo Story" (1953) ©Shochiku Co.,Ltd.



3D archive

Link : <https://my.treedis.com/tour/15-52d53215>

Video : <https://vimeo.com/819601424/7feb7b0ba1>

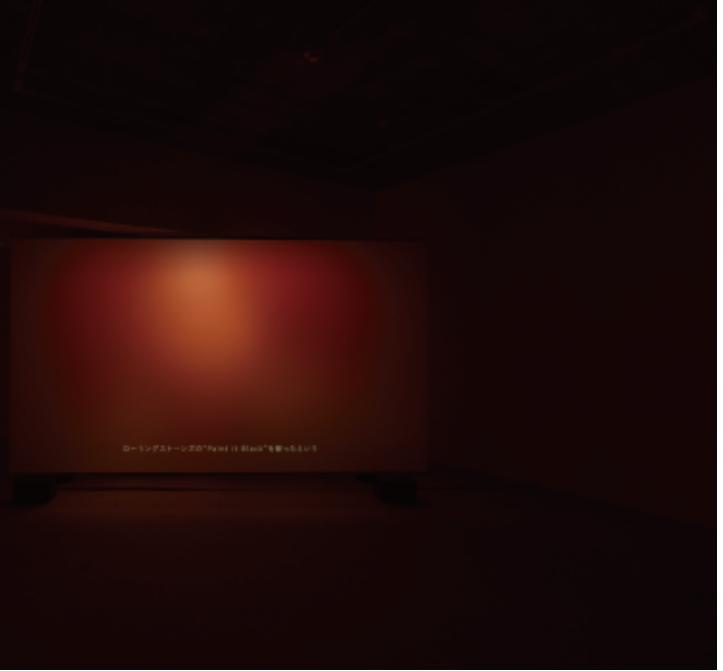


Photo by Naoki Takehisa
The 5th Floor, Tokyo (2023)



Standing Ovation | 四肢の向かう先

Date: 2021.11/16 - 12/12

Venue: Hotel New Akao

Artist: 太田光海、小松千倫、多田恋一朗、中村壮志、松田正英、保良雄、渡邊慎二郎

Curator: 高木遼

『A Minute of Silence』

2024

video installation, 1min

芸宿, 石川

GEISHUKU, Ishikawa

『Everything is a Museum』



Installation view at GEISHUKU, Ishikawa

日本における「黙祷」の歴史は、関東大震災の翌年 1924 年に導入された。それまでの国民の集団的な行為である「遙拝」と融合し、無宗教の儀礼として階級的・社会的差異や政治的な立場を表立って表明しない中立的な追悼の在り方として成立していった。他国／他地域と比較しても特徴的なのは、日本では戦没者ではなく関東大震災の被災者への追悼から黙祷の歴史が始まったことだ。

何も音を発しない黙祷は諸対立を表面化させないために有用であった。集団儀礼であるように見えるが、他人はその領域に一切介入できない。黙祷は、秘められた思いが最優先とされる、いつどんな場所でもできる個人的な行為である。

『A Minute of Silence』は 1 分間の黙祷の記録でありパフォーマンスでもある。映像のなかで中村は天草から海を挟んで熊本市内に向かって黙祷する。自分の立ち位置を確認するために、自身の記憶の始まりの場所から。今、その視線の先には、黙祷する対象が、忘れてはならないものが多すぎる。記憶は壊れたものに結びつく。目の前には、距離が離れているものに誠意を持って祈りを捧げることは、どれほど難しいだろうか。黙祷が、利便性や集団の遂行のための行為にならないように、声を発しない思いが単なる沈黙にならないように、言葉が破片のように散らないように。



《Silence Is Golden》1 minute Endless tape



キュレーター：高木遊
設営：寺林俊太，間瀬円也，深田拓哉
制作協力：内藤義人

主催：Everything is a Museum

川の流れのように
《LIKE A RIVER》
2023

Sound installation
(2ch speaker, Glass,moss grown stone,
Frame,bottle,small speaker)

瑞雲庵, 京都
Zuiun-an, Kyoto



Installation view at Zuiun-an, Kyoto

This work connects words written (or sung) at different times and sounds that never met, exploring the relationships that connect us today. Kamo no Chōmei (1155-1216), who suggested the inevitability of time and change and the impermanence of the flow of water. Ikkyū Sōjun (1394-1481), who wrote that in the end it is all water from the valley, returning to the earth, Japanese his hit song "Like a river flowing (1989)" is said to have been written while watching a river in a foreign land. Many words and songs have been composed by comparing this phenomenon of the earth, which is like a blood circulation, to our own bodies and lifetimes, as water is born and gradually flows down rivers through changes to the sea, a process that has continued since ancient times. If there is a river, there is always a source, a beginning. This will never change in any place on earth.

From the speakers in the back of the room, the sound of water dripping from the headwaters as the sound of the beginning is played, recorded by the artist as he walked along the mountain path to the point where the water actually gushes out. The speakers at the entrance play the sound of the headwaters recorded at several locations where Japanese poems and words may have been read. Overlaid on this are the words of an AI that communicated with the artist to generate the Japanese poems. Nakamura asks further questions about the words "impermanence, change, impermanence, time" used in the generated Japanese poem, and the AI answered them. Glass, which repeats solid-like vibration and liquid-like flow and has ephemeral nature as a material. Moss symbolizing the persistence and change of life reflected in it. The voice you hear when you open the lid of the bottle. Like the flow of a river, where do we find the words and spirituality that are passed down and spoken?

異なる時代に書かれた（歌われた）言葉と、出会うことがなかった音を繋ぎ合わせ、今日の私たちと結びついている関係を考える。私たちは自らの身体や、一生に例え、多くの言葉、歌が作られてきた。川があればそこには必ず源流、始まりがある。これは地球上のどの場所でも変わることがないだろう。

奥のスピーカーからは、水の湧き出るポイントまで山道を歩き録音した、始まりの音としての源流の水が滴る音が鳴る。入口のスピーカーからは、和歌や言葉が読まれた場所であろういくつかの場所で録音した本流の音が再生されている。そこに作家とコミュニケーションをとって和歌を生成したAIの言葉が重なる。生成された和歌で使われた言葉、無常や、変化、儚さ、時間についてさらに質問し、それに答えていたりAI。固体的な振動と液体的な流動を繰り返し、物質として儚さをもつガラス。そこに映る生命の持続性と変化を象徴する苔。瓶の蓋を開けると聞こえてくる声。私は変化し続けると語るChat GPT。川のながれのように、受け継がれ、語られる言葉や精神性は私たちのどこにあるのか。

流るる水 刹那の時の流れ 花散る 夢の跡なれば 命も儚し

Written by ChatGPT





ゆく河の流れは絶えずして、しかももとの水にあらず。

《SUNDAY MORNING》
2022

7ch Video installation, 8min 33sec

The 5th Floor, Tokyo



Installation view at The 5th Floor, Tokyo

7ch Video installation

Photo by Naoki Takehisa

It is a deep foggy night. 7 people are playing. No one knows their race or gender. They are in the same space, but only faintly visible through the fog. They seem to be working toward a common goal, but their acoustics are changing as time goes by. Each person's mission is supposed to be different, but little by little they become the same sound again, even though they are not being carried by the air. It is as if the music is the actor. That relationship is carried out through universal communication.

本作は、霧深い空間で性別や人種などが曖昧になった 7 人が演奏をし、作家が設定したただ一つのルールに従って映像が展開する。奏者たちは霧によって視覚が制限された中で、それぞれの演奏に没頭する一方、互いの音を頼りに全体としての音像を作り上げていく。パンデミック後に新たに見えた風景、身体性に回帰しつつ無数の共鳴地點が共存することで立ち現れる関係をパフォーマンスによって晴らす。不可視と不安定さ、信頼と緊張、自律的に見える選択や振る舞いも様々な関係によって一つの視点でとらえきれない曖昧な構造、集合体となっていく。一度きりの演奏故に、逸脱しないようにそれぞれが描く曖昧な“良き演奏”という終着に向かう様子は、共同体同士が作り出す社会構造のメタファーとしても捉えられるかもしれない。映像の中で霧がかかる夜が明けたのか、視座によって迎えた終演は肯定とは限らないだろう。それでも、そのような映像に許された余白や揺らぎの中に本質や、人間性という繋がりが滲み出てくるのではないか。

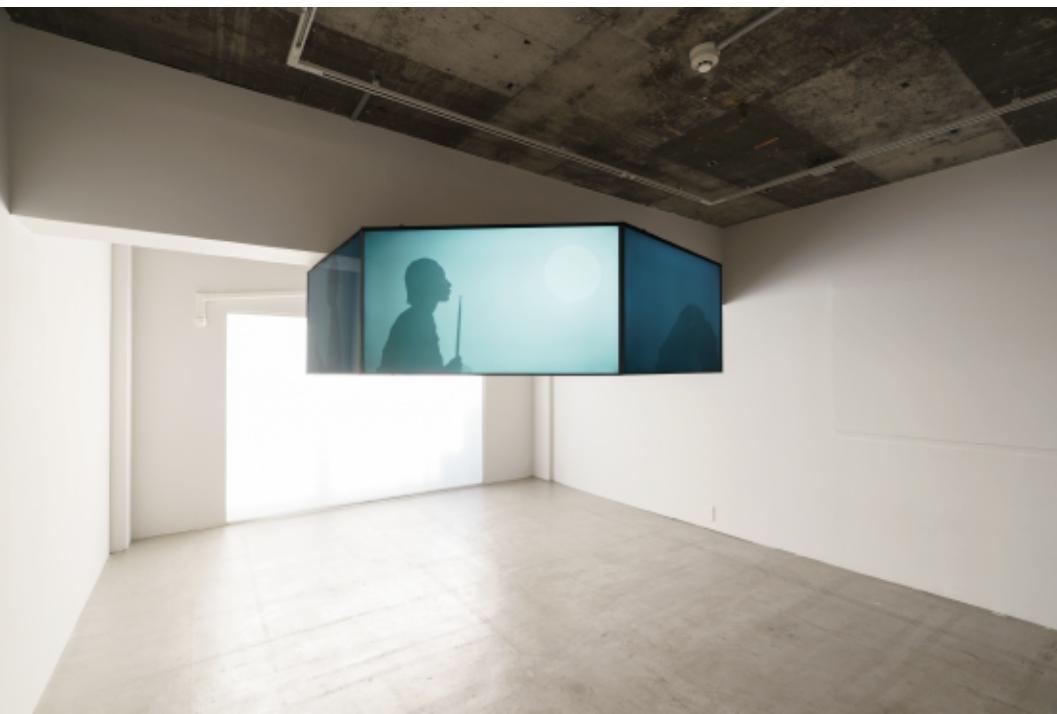


Photo by Naoki Takehisa

永遠の休暇

《ETERNAL VACATION》

2022

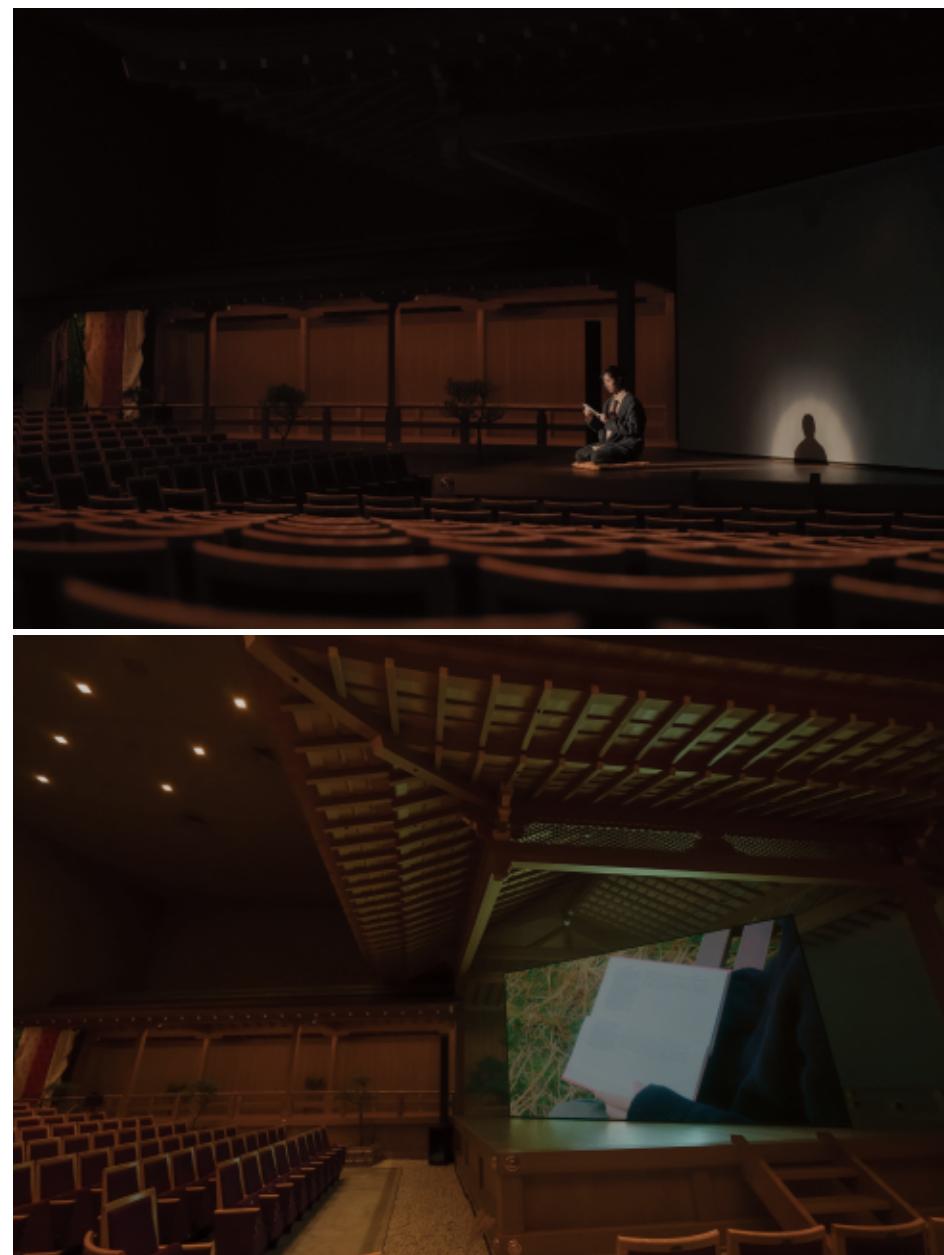
Video installation and performance, 40min

MOA 美術館 能楽堂, 静岡

Noh Theater in MOA Museum of Art, Shizuoka



MOA museum of art



Eternal Vacation is a 40-minute theater piece based on the Noh play Izutsu. Izutsu is a masterpiece of dreamy Noh, which Zeami himself praised as "jokanari" (the highest grade of Noh), and its theme is the love of the spirit of a woman who waits for her husband who never returns. In the old days, it was said that one could share one's feelings with another person by wearing the other person's clothes and clothes. The scene in which a man reflects his own image in the water of a well means that the hero, dressed as a woman, is also dressed as a man, and the sublimation of sexual feelings into beauty is a characteristic of Izutsu.

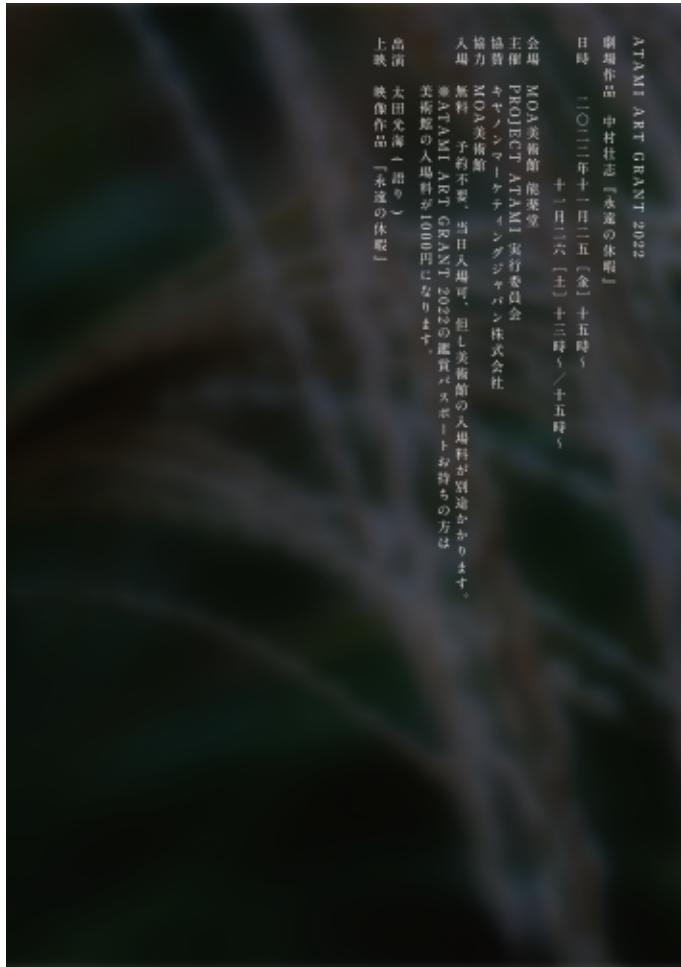
Nakamura converted the story into a modern drama, added the element of cinema, and created the standard male-female conversational drama, the title of which remains only in the film. Nakamura transformed the story into a contemporary drama and added the element of film, creating a film that can only be seen by those who have experienced it. The stage performances and installations that only those who have experienced them can remain, and the loss of The story unfolds in a multilayered manner, including the structure of Noh and the loss of unique Japanese objects due to wars and earthquakes.

Utilizing the structure of the Noh play and the space of the Noh theater, the filmmaker and cultural anthropologist Ota Akimi will appear as a narrator in the foreground. Akimi Ota, a filmmaker and cultural anthropologist, appears as a narrator to immerse the audience in the work, and talks about Izutsu and the outline of Eternal Vacation,

He talks about his experiences as a filmmaker. Nakamura then recounts his childhood memories of the bridge and his early works based on his memories of the bridge he saw when he was on the border between life and death. The video work begins and ends on a bench in a conversational theater stage, with layers overlapping and the entire work developing in a nested structure.

能の曲目「井筒」をベースに映像を用いて現代劇へと落とし込んだ舞台作品である。同曲は世阿弥による夢幻能の傑作で、帰らぬ夫を待ち続ける女性の靈の愛情が主題となっている。旅中の僧がある寺を訪れ、そこで出会った女性から在原業平と妻の恋物語を聞く。幼い頃、井戸のまわりで背比べをしたり、水面に姿を移して遊んだりしていた二人は、やがて大人になると歌を詠み交わし結ばれる。話を聞いていると、その女性が実は業平の妻の靈であることがわかり、その晩、僧の夢の中に現れる。夢の中の女性は業平の形見の袋束を身につけ、業平を恋慕いながら舞い、そして思い出の井戸の水面に映る自身の姿に業平の面影を見る。

作品のなかで、「語り」の形式やシンプルな舞台構成、動きの少ないミニマルな会話劇など、能のモチーフが散りばめられており、作品全体が入れ子のような構造で展開する。映像に登場する男女の会話は逝去した映画監督の話を中心に、彼の作品や知られざる逸話、日本独自の映画フィルムの喪失の歴史、そして映画のメディアム的実存など、重層的に話が展開される。実は日本では1930年代までに上映された映画のうち、約95パーセントもの映画がいまでは失われている。小津安二郎や溝口健二の初期作品においても例外ではなく、日本独自のフィルムの失われ方として関東大震災や都市の空襲などがある。日本は、公的な映画保存活動の開始が諸外国と比べて遅れており、ようやく1952年に国立近代美術館（現・東京国立近代美術館）が開館し、同時に映画事業を開始することによって国立機関による映画フィルムの収集が始まった。井筒は、能楽師であるシテかたの男性が、女装して女性の靈を演じ、更に男装する事が特徴で、女性の想いを昇華させ男女の一体感を超えた美を描いているのが井筒の特徴。そしてこれは後世、映画が開発したオーバーラップやフラッシュ・バックなどと同じ手法を世阿弥は用いています。死後何百年もの時点から、夢幻能の手法によって、生の時間と恋の永遠性がみごとに描かれている。かつて大衆文化であった能。映画館で上映されている期間だけ存在し消えていく光学的現象であった映画。永遠ではなかった映画たちを、井筒のような永遠の愛の物語で考えてみる。寄せては返す波のように瞬く間に輝いては消えゆく映像のメディアム性と、それを伝え残すことや再演することの意義を実践的に問いかける。



主催 PROJECT ATAMI 実行委員会
協賛 キヤノンマーケティングジャパン株式会社
出演 太田光海（語り）
上映：映像作品『永遠の休暇』
映像出演：里々佳 / 遊屋慎太郎
照明：佐伯琢磨 / 海道元
音響：甲斐宣明 (WHITE LIGHT)
機材協力：GRID inc.

ATAMI ART GRANT 2022
劇場作品 中村桂志『永遠の休暇』
日時 11月22日（金）午後1時～午後3時
会場 MOA美術館能楽堂
主催 PROJECT ATAMI 実行委員会
協賛 キヤノンマーケティングジャパン株式会社
協力 MOA美術館
入場 料金無料、当日入場可、但し美術館の入場料が別途かかります。
※ATAMI ART GRANT 2022の鑑賞パスポートお持ちの方は
美術館の入場料が1000円になります。
音響 太田光海（語り）
映像作品『永遠の休暇』



Photo by Naoki Takehisa
The 5th Floor, Tokyo (2023)



永遠の休暇

installation view at The 5th Floor, Tokyo (2023)

Photo by Naoki Takehisa

《LAST DANCE》
2022

shingle channel HD video, 7min

東京都庭園美術館，東京
TOKYO METROPOLITAN ART MUSEUM, tokyo



Installation view at TOKYO METROPOLITAN ART MUSEUM, tokyo, (2022)



Date: 2022.10.31

Venue: TOKYO METROPOLITAN ART MUSEUM

機材協力: GRID inc.

音響: 甲斐 宣明 (WHITELIGHT)

設営・展示什器: 黒田 基実

制作協力: 今村圭佑, 吉田山

作品協力: TOKYO DESIGN STUDIO New Balance

主催: TOKYO DESIGN STUDIO New Balance



What do you think when you see a wonderful landscape?

AI develops sensitivity as it spends time with people and sees a variety of landscapes.

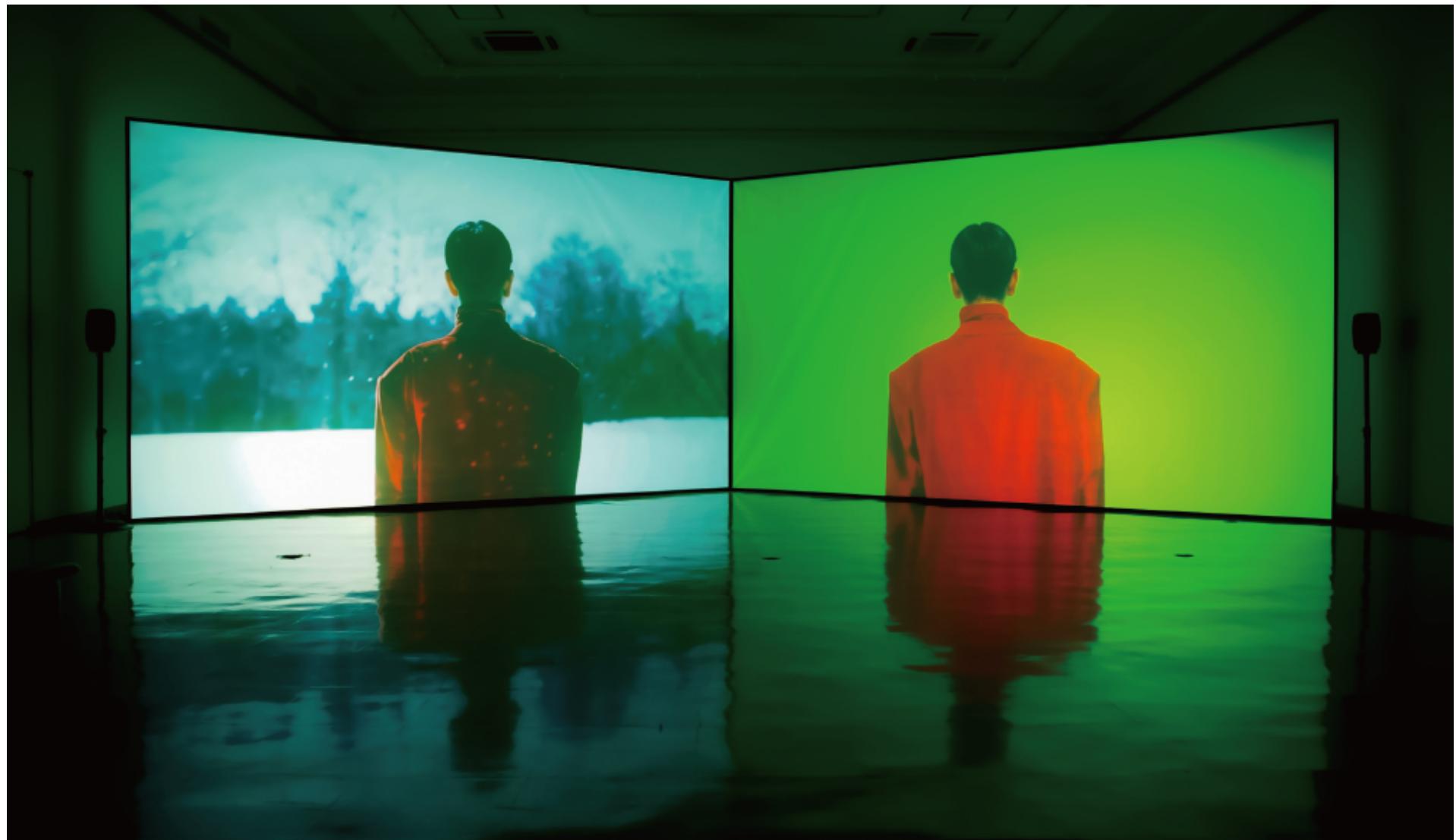
Is our dance beautiful?" said non physical AI.

In the foggy city, we hold each other's hands.

真昼にみた夢
《day dream》
2021

2 channel HD video installation, 3min

京都府立文化芸術会館，京都
Kyoto Prefectural Center for Arts and Culture, Kyoto



installation view at Kyoto Prefectural Center for Arts and Culture

A Dream I Saw at Noon is a short film influenced by a story that begins with "Fuyugomoru," an unfinished chapter of Tsutsumi Chunagon Monogatari, a well-known collection of early Japanese short stories. It is a story about thinking of a loved one far away in a snowy landscape. I would like to question what reality is through fiction, in response to the feeling of not being able to go far away, and to the restricted circumstances of location and movement. The cinematic scene of snow falling and the same situation filmed against a green background make it difficult to tell whether the snow is actually falling and to what extent it is a composite. Since ancient times, people in some parts of Japan used to wear red when there was an epidemic.

《road to shining》
2019

shingle channel video installation, 7min

Yale Union, Portland, USA





There is a hotel in Portland that was used as a location for the movie The Shining.Upon hearing this information, I headed there to catch a glimpse of the hotel.The suburbs are of course full of beautiful nature, but Portland is also known as the Green City, and there is a lot of greenery in the city. The basic principles of urban development include keywords such as "fairness," "health consciousness," and "neighborliness," and citizens are interested in urban planning itself. The area originally served by a highway was converted to a park as Tom McCall Waterfront Park due to opposition from residents, There are also Tanner Springs Park and other parks that were created to restore nature lost to redevelopment.Recent redevelopment has included Tanner Springs Park, which was created to restore the lost nature of the area.The unnatural nature of the maze of hedgerows in the latter half of The Shining is not found in this city.It seems that the city, people, and nature coexist in harmony.In the car on my way there as field research, I reenacted the movie scene in my brain.In fact, I have not seen The Shining since junior high school.The famous elevator scene and the scene with the twins are still in my mind, but I am not sure if these scenes were the same or not. I am recreating it to remind myself. I will let you all see the image in my brain with what I found in Portland. I can't remember what the scene actually was. By the way, I found this red wren-like shaped species in a secondhand store store. I looked it up and found that it is called Adenanthera pavonina, a plant originally from China. Somewhere along the way, it was brought to the U.S., and someone sold it at a secondhand store for money. Then they buy it again. Each is connected by an invisible relationship that transcends time, place, and sea. This seed is a symbol of happiness, and it is said that "if you collect 100 grains, you will have good luck," and "if you collect 1,000 grains, your wish will come true.Since four grains are equivalent to about 1 gm, they were once used as weights to weigh gold.Portland is the last frontier of the western frontier.In the past, many people would have gone through a great deal of trouble to reach this place, chasing their dreams of getting rich. We are always looking for shining.

2019 年に、中村がアメリカ・ポートランドでのアーティスト・イン・レジデンスに参加した際に制作された作品である。ポートランドにはキューブリックの映画、シャイニングのロケ地となったホテルがある。その情報を聞いて、フィールドリサーチとしてホテルまで車で向かった。郊外はもちろん美しい自然が多いが、ポートランドはグリーンシティとも呼ばれ、都市の中に緑が多く存在している。まちづくりの基本原則に“公正性”、“健康志向”、“近隣性”などのキーワードが含まれており、市民が都市計画そのものに関心がある。再開発によって失われた自然を再生するために作られたタナー・スプリングス・パークなどがあるよう街と自然の調和を感じることができる。映画シャイニングの生垣の迷路のような不自然な自然はこの街にはないだろう。都市と人、自然が共存しているようだった。向かっている車内で、映画のシャイニングを思い出す。その再現にはポートランドの街中で集められたものが使われる。Calico Critters のドールハウス、セカンドハンドショップで偶々見つけた見つけた 4 粒が約 1gm になるために金の重さを測る分銅代わりに使われていた幸運の赤い種、水色の生地、おもちゃの椅子。まさしくロードムービーのように紡がれているストーリー。ポートランドは西部開拓時代の最後のフロンティア。私たちは常に輝きを求めている。



『somnium』
2019

3 channel HD video installation, 70min

VACANT, Tokyo



installation view at VACANT



Inspired by Johannes Kepler's "somnium" (dream). As in the novel, a boat is used to take the actors to a land that looks like the moon by putting them to sleep. Like Kepler, who spoke of the geocentric theory through the magic of fiction in the form of dreams, the actors' voices whisper about the desires and situations that lurk in society through the use of dreams. The filming proceeds with a mixture of fiction and fact based on the stories and dialogues of dreams that were really seen, and the text and images that may be facts are shown on the screen respectively. In the latter half of the film, the Apollo 11 departure countdown begins along with NASA's recorded images. Gradually the language changes to Japanese, and the screen shows Shibuya on New Year's Eve, where many young people are gathered. The joyful shouts of the group seem to be dreaming of the future of Japan. 70 minutes long, this is an experiment that depicts multiple times through video, live music, text, and other performances.

《coma300》
2015

3 channel HD video installation, 4min

CC4441, Tokyo



installation view at CC4441



When I was a child, I was in a car accident that resulted in a *JCS consciousness level of 300, I wandered between life and death. While waking up in a hospital room, I saw a view in an ambulance I have a memory of that uncertainty every time I get older. As I grew older, my desire to confirm these uncertain memories grew stronger. I asked my parents about the circumstances of the accident.

The work consists of two images of the artist's parents talking about the situation at the time, and a projection of the scenery the artist may have seen. The work consists of three channels: two images of the artist's parents recounting the circumstances of the accident, and a screen onto which a scene that the artist may have seen is projected. By looking into the memories of the two images on the floor, the viewer feels ambiguity and difference between them. The viewer is left with a sense of ambiguity and difference as he or she sits in the story that intersects the unusual flow of time and each memory projected in front of him or her. The past is the story of the intersection of the two memories. The past is what the people involved believe it to be. The past is what the people involved believe it to be. No one can prove what the fact is. The Japan Coma Scale is a scale of consciousness.

The Japan Coma Scale is a method used mainly in Japan to express the degree of consciousness disorder. The Japan Coma Scale is mainly used in Japan as a method of expressing the degree of consciousness impairment. The scale is divided into three counties, and each county is further subdivided into three levels. A score of 300 is the highest level, meaning that the patient does not respond at all to pain stimuli.

collaboration works
installation view

《simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey-》
2023

リアルタイム映像インсталレーション | Real-time Video Installation

金沢 21 世紀美術館
21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa



simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey-, Real-time Video Installation
金沢21世紀美術館, Ishikawa 2023 w/ Shu Isaka (MANTLE)

Photo by Kenji Agata



installation view at 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa
Photo by Kenji Morita

MANTLE is an art collective formed by Shu Isaka and Soshi Nakamura, two artists who explore filmic expression. They strive to access all kinds of site-specificity, simulating and re-editing phenomena that we cannot directly observe and those spanning over short and long periods of time—a timescale beyond that of humans. Their works even playfully integrate accidental factors and errors occurring during the process, in pursuit of the spatiotemporal critical zone between the present and the future.

This work, Simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey, explores electricity—the powerhouse of digital technology—and lightning. Kanazawa is in fact considered Japan's lightning hotspot. The work visually simulates how a random lightning strike affects urban spaces, geography, and the landscape. Lightning simulation with a random nature is akin to loading new technology data onto the Earth's surface. The lightning on the screen flashes from a cumulonimbus cloud to an upside-down lightning rod. Who is this lightning rod protecting? With its purpose left unclear, the rod appears as a critical point where technology and natural phenomena intersect.

マントルは映像表現を探究するアーティストである伊阪柊と中村壮志によって結成されたアートコレクティブ。彼らはあらゆる場所の特異性にアクセスし、直接観察できない現象や、人間の時間軸を超えた長期および短期の時間経過のシミュレーションや再編集を行ってきました。その過程で発生する偶発的な要素やエラーさえも作品に取り入れ、それを遊戯的な手法で表現し、現在と未来の時空間の臨界域を見出そうとしています。

本作《simulation #4 -The Thunderbolt Odyssey-》では、デジタル技術の源である電気、さらには「雷」について言及します。実は金沢は日本で最も雷が頻発するといわれる土地です。雷のランダム性が都市空間、地理、風景を変容させるシミュレーション映像を制作します。このランダム性を持つ雷のシミュレーションは、まるで地表に新たなテクノロジーのデータがローディングされているかのようです。そしてディスプレイ上の積乱雲から放射された雷は、天地逆転した避雷針へと駆け抜けます。この避雷針が誰を守るためには存在するのか、その目的が不明確なまま、技術と自然現象の交わる臨界点として現れます。



協力

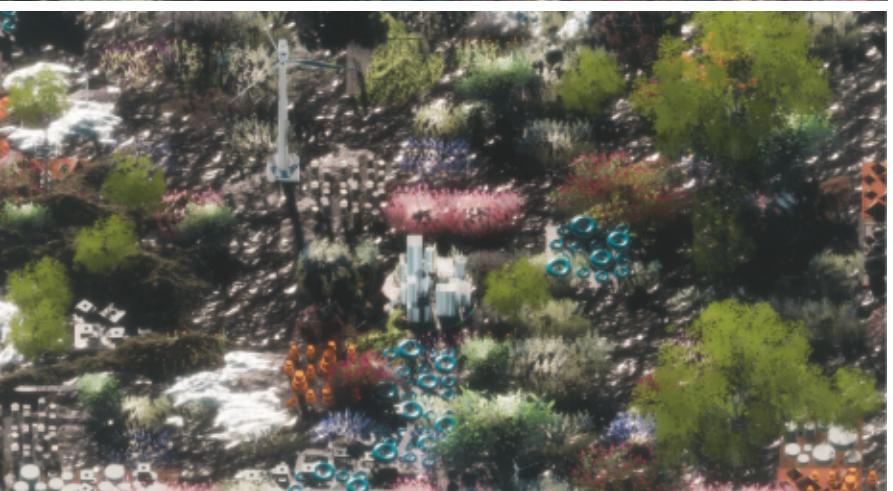
LED ケーブルプログラミング：鈴木隆志 (MULTRA),

LED ディスプレイ：株式会社グリッド

音響：ジャトー株式会社、ボーズ合同会社

In cooperation with:

Takashi Suzuki (MULTRA), GRID INC., JATO Co.,Ltd., BOSE



『simulation #3 -Letter From Dendrocacalia-』
2023

Video Installation

ソノ アイダ # 新有楽町
Sono Aida #Sin Yurakucho, Tokyo



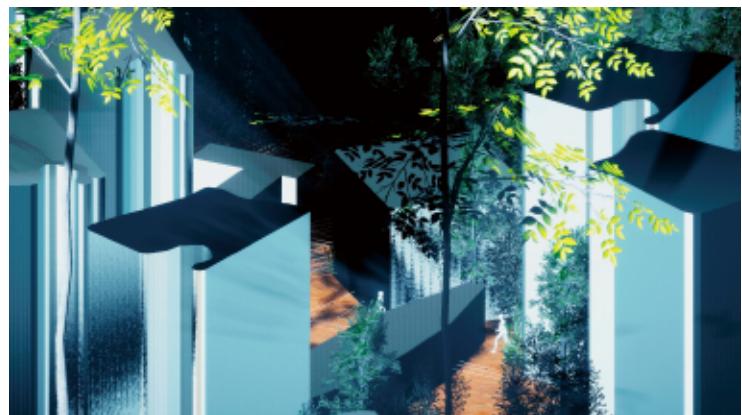
simulation #3 -Letter From Dendrocacalia-, video insatallation

ソノアイダ#新有楽町 , tokyo, 2023, w/ Shu Isaka (MANTLE)

The 3D model of Yurakucho is reproduced from map data of the Yurakucho area and the location of buildings. Unidentifiable figures are then seen walking through the city. They are anomalous common people. The moment the figures come into contact with the building, the building turns into a tree. And the trees begin to move. After a while, another group of people appears, and this time, when they come into contact with the walking tree, the tree turns back into a particular building. However, it does not return to the original building, and the urban landscape quickly changes into something bizarre. In this field, there is a struggle between buildings and trees, with people as the intermediaries.

In Kobo Abe's short story "Dendrocakarilla," a man named Common is transformed into a tree named Dendrocakarilla. The story is set in the early postwar period, when the ruins of air raids still linger, and the irony of people becoming a controlled entity in the midst of reconstruction and the emergence of a new economy is also ironic, the story can be read as a questioning of Common-kun's existence, but we have substituted the city of Yurakucho as the subject of this transformation. Will the green space in the city, which is no longer mediated by humans, eventually create a huge forest from there? Or will the trees in the city, unable to live without people, actually feel as if they are in a comfortable greenhouse in a botanical garden? The trees and the building as a collectivity begin their own movement outside the dominant/subjugated relationship of the human subject. Eventually, their presence becomes so strong that it overshadows the figures. Nevertheless, the trees still try to convey a message to us. Should there be forests in cities? Or is it better to centralize the accelerated urbanization and let the trees go back to their primordial forests outside?

有楽町周辺の地図データを読み込み、簡易なビルの位置関係と 3D モデルを取得し、アブストラクトなカタチとして再現。そこに得体の知れない人物達がずいづい街を歩き進んでいく。アノマリーカモンピープルである。人物達がビルに接触した瞬間、ビルは木に変わる。そして木も動き始める。しばらくすると、また別の人物の集団が現れ、今度はその歩く木に接触すると、木は特定のビルに戻る。しかし元のビルに戻るわけではないので、都市景観はみるみる内に異様なものへと変わっていく。ここではあくまで人を仲介とした、ビルと木々のせめぎ合いが行われている。安部公房の短編「デンドロカカリヤ」ではコモン君がデンドロカカリヤという木に変わっていく。物語は、空襲の焼け跡がまだ残る戦後間もない頃、復興と新たな経済が勃興していく中で人が管理される存在になっていくことへの皮肉でもあり、コモン君の実存が問われているように読めるが、私たちはその変身主体を有楽町という都市に置き換えている。都市の中で人間の仲介が行われなくなった緑地空間は、やがてそこから巨大な森林を作り出していくのだろうか。それともその都市の中の木々たちは、人なしには生きていくことができず、実は快適な植物園の温室にいるような気持ちでいるのだろうか。ここで木、そして山から切り出された建築素材の集合体としての建物は、人間主体による支配 / 被支配の関係をはみ出し、独自の運動を開始する。都市や木々は、あたかも 3D モデルのアセットのように静物として扱われ配置されるものではなく、それ自体が領域を拡大していき、やがて人物たちの歩みを阻んだり、人物たちの姿を覆い隠してしまうほどに存在感を強くしていく。それでもやはり木々は我々にメッセージを伝えようとしてくる。都市に森林はあるべきか。それとも加速的に高度な都市化を一局集中させて、木々はその外の原初の森へと帰った方が良いのか、という感じに。



In cooperation with:
BLACK+DECKER/ DEWALT/ LENOX/ IRWIN/GRID inc.

《simulation #1 -Dancer Of Izu-》
2022

Video Installation

ホテルニューアカオ， 静岡
Hotel NEW AKAO, Shizuoka



simulation #1 -Dancer Of Izu-, video installation, 17min16sec
NEW AKAO, Shizuoka, 2022, w/ Shu Isaka (MANTLE)

This corridor is the junction of the ocean and the volcanic crater created by the former Izu Peninsula collision and seems to be an entrance from the everyday world on the surface of the earth to the underground world. It is said that the Izu Peninsula moved from the southern sea and collided with Honshu island on the Philippine Sea Plate between 2 million and 1 million years ago, which was not just a long time ago, but continues to today. The plates are colliding at a very slow speed and it is difficult for us to see or feel the movement. However, we have the sense that the earth is always active, that something is stirring in places we cannot see. This may be something unsettling, or it may be a romantic sensation.

This time, MANTLE simulates the passage of time on a planetary scale that we cannot see directly. It may be not only a reenactment of events that happened in ancient times but also as a drawing of future times to see what the earth will be like in the future. The seemingly pretty repetition of this simulation is also the expectation of getting uncontrolled movements and unintended patterns. The images we use are a kind of space telescope, a planetary probe. Perhaps it is a way to bring us closer to a sense of the earth itself from the everyday sensation we feel when we suddenly drop a glass cup when we intuitively realize that we are too late to hit the brakes in our car, or the moment we open the lid of the plastic bottle of soda juice in our backpack.

By imagining and creating events and tremendous times that would have happened/will happen anywhere on the Earth, MANTLE finds the contact point between our present and the time and space we have yet to discover.

この回廊は、海とかつての伊豆半島衝突の影響によってできた火口の接点であり、地表の日常の世界から地下の世界へと繋がる入口のようです。伊豆半島は 200 万年前から 100 万年前という遠い昔にフィリピン海プレートの動きに乗って南から移動してきて本州と衝突したと伝えられており、それは単にはるか昔の出来事ではなく今もなお継続しています。非常にゆっくりとしたスピードでプレートがぶつかり合っていて私たちはその動きを見たり感じたりすることは難しいでしょう。しかしながら、私たちは地球は常に活動しており見えないところで何か蠢いているような感覚を持っています。これは何か不安に感じることなのかもしれないし、ロマンチックな感覚を覚えることかもしれません。今回MANTLE は、私たちが直接見ることができないような地球規模の時間の経過をシミュレーションします。それは古代に起こった出来事の再演としてだけではなく、今後の地球がどうなるのか未来の時間を描画することになるかもしれません。大陸の移動やプレートの沈み込み、このシミュレーションの空虚にも見える繰り返しは、制御できない動きや意図しないパターンに期待をすることでもあります。私たちが用いる映像は、一種の宇宙望遠鏡、惑星探査機なのです。それはふとした拍子にガラスのコップを落としてしまった時、車でブレーキを踏むのが遅すぎたと直感する時、リュックに入っていた炭酸ジュースのペットボトルの蓋を空けてしまった瞬間に感じる日常の感覚を、地球の感覚へとアクセスさせるための手段なのかもしれません。MANTLE は、地球上のあらゆる場所で起こったであろう／起こるであろう出来事、途方もない時間を想像し作り出すことで、私たちの現在とまだ見ぬ時空と接点を見出していく。





simulation#2, video installation, 11min03sec
ACAO FOREST, Shizuoka, 2023 w/ Shu Isaka (MANTLE)



simulation #1 -Dancer Of Izu-
installation view at 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa
Photo by Kenji Morita