

京都市京セラ美術館  
Kyoto City KYOCERA Museum of Art

# Araki Masamitsu Zombies and me

The Triangle

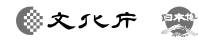
荒木優光  
わたしとゾンビ

## 荒木優光：わたしとゾンビ

2020年12月12日（土）－2021年2月28日（日）

京都市京セラ美術館 ザ・トライアングル

主催：京都市



令和2年度日本博を契機とする文化資源コンテンツ創成事業

## Araki Masamitsu: Zombies and me

December 12, 2020–February 28, 2021

The Triangle, Kyoto City KYOCERA Museum of Art

Organizer: The City of Kyoto

## 「ザ・トライアングル」について

「ザ・トライアングル」は当館のリニューアルオープンに際して新設された展示スペースです。京都ゆかりの作家を中心に新進作家を育み、当館を訪れる方々が気軽に現代美術に触れる場となることをねらいとしています。ここでは「作家・美術館・鑑賞者」を三角形で結び、つながりを深められるよう、スペース名「ザ・トライアングル」を冠した企画展シリーズを開催し、京都から新しい表現を発信していきます。

## The Triangle

The Triangle is a space newly created for the reopening of the Kyoto City KYOCERA Museum of Art. It aims to nurture emerging artists, especially those associated with Kyoto, and to provide opportunities for museum visitors to experience contemporary art. In order to connect the artist, museum, and viewer in a triangle and deepen those connections, the space hosts an eponymous series of special exhibitions and presents new artistic expression from Kyoto.



## ディープ・リスナー

未知なる音を求めてレコードショップなどを探る時、店員が書くレビューというものがある。それについてある友人が、「レビューとか見て買って聞くまでが、脳内で一番いい音鳴ってる時あるよな」と話していた。自分でもよくそんな思いになることがあったので深く同意したが、その帰りの電車で、そういう話自体、音楽の一部としてもいいよな、と思ったし、でもそれ、もはや音じゃないな……とも思った。しかしながら、その話のようなことを、僕は活動の根っこにしていたりする。周縁的でいて的を得ないようなことだが、そこにこそ秘めたる魅力を感じ取れる余地があるということはまあある。そう、結局は、音を介して発生するスパークはリスナーの中で起こっている。音楽を語る時の音楽家は、ただのパフォーマーと化し、雄弁に語るのは常にリスナーであるべきだ。そう思いながら歴然たる作曲家たちの本などを読んでみると、皆等しく高度なリスナーであることに気づかされるし、より視座を俯瞰する位置に持っていけば、歴然たる映画作家や美術作家も等しく高度な鑑賞者でもあることに気づく。言ってしまうあたり前のことなのだが、こうやって改めることで納得するのが私は好きだ。

もう少しエピソードを添えよう。

田舎にいた頃、長期休み期間などになるとあまりに暇でやること

がなかったので、いかにして音楽を聞くか、という遊びにハマっていた。正座してフルアルバムを聴き切ったり、曲で鳴っている音や周りの音を全て頭で割り出してリスト化したりして遊んでいた。その中でも特にお気に入りだったのは、荒木家は晴れた日に布団を屋根に干すのが定石で、僕がその担当だったのだが、ある時ふとそのまま寝てみようと思い、干している布団の上で寝転びながら部屋の中で音楽をかけ、絶妙なボリュームに調整し、その漏れ音と外の風景音（鳥や車、近所の子の物音や話し声など）をミックスして浸ることだった。あらゆる音と環境が絶妙に混じる時間は、自らが溶けて消えるような感覚すら覚えた。

その時聞いていたのは、Warpから出ていたArtificial Intelligence (A. I.) というコンピレーションで、遠く離れた異国で作られた音に、「A. I. って、なんだべな……」と、屋根の上で様々な思いを馳せたものである。

そして、そういった時空間的に引き裂かれた音とわたし（あなた）をつないでいたのは、いつもの事ながらスピーカーだった。

荒木優光

## Deep Listener

When exploring record shops and so on in search of unknown sounds, there are these reviews that the shop staff write. A friend of mine once remarked, “It’s that time from reading the review and buying until actually listening that I hear the best sound inside my head.” I completely agreed, having often felt the same way, but on the way home on the train, I wondered if the story itself could be one part of a piece of music, though I then also thought that it was no longer sound. Nonetheless, I root my practice in such things. As peripheral and aimless as they may seem, they especially offer the scoop to sense hidden attractions. Ultimately, the spark that occurs through sound takes place inside the listener. When talking about music, musicians should transform into mere performers, and the eloquent commentary should always be left to the listeners. Thinking of this as I read books by those who are evidently composers, I have come to realize that everyone is an equally advanced listener, and that, if we zoom out and get a wider perspective, those who are evidently filmmakers and visual artists are also equally advanced viewers. It seems obvious, but I like being convinced by doing things anew.

I’ll add another episode.

When I lived in the countryside, I had so little to do during the long summer holidays that I would get into trying out different ways to listen

to music. I would sit in a kneeling position on the floor and listen to a whole album, and would list and index the sounds in the tracks and all the other sounds I could hear around me. We used to dry out our futons on the roof on sunny days and doing this was my one of my household chores, but I once wondered what it would be like to sleep up there and this became something I particularly liked doing, lying down on a futon that was drying in the sun and with music playing in my room, the volume really cranked up, and then soaking up the mix of the sound leaking from my room and the sounds of the landscape (birds, cars, the noises and voices from our neighbors, etc.). During this time when the various sounds exquisitely intermingled with the environment, it felt like I would melt away and vanish.

What I was listening to then was a Warp Records compilation called *Artificial Intelligence*, and up on the roof with these sounds created in a faraway foreign land, I pondered the meaning of AI. And what joined me (you) with the sound spatially ripped asunder at such times was, as always, the speaker.

Araki Masamitsu













## Araki Masamitsu Zombies and Me

時間：10:00～18:00 月曜休館（月曜が祝日の場合は閉館）観覧無料  
 主催：京都市  
 協力：文化庁、令和2年度行先別を契機とする文化政策コンソーシアム





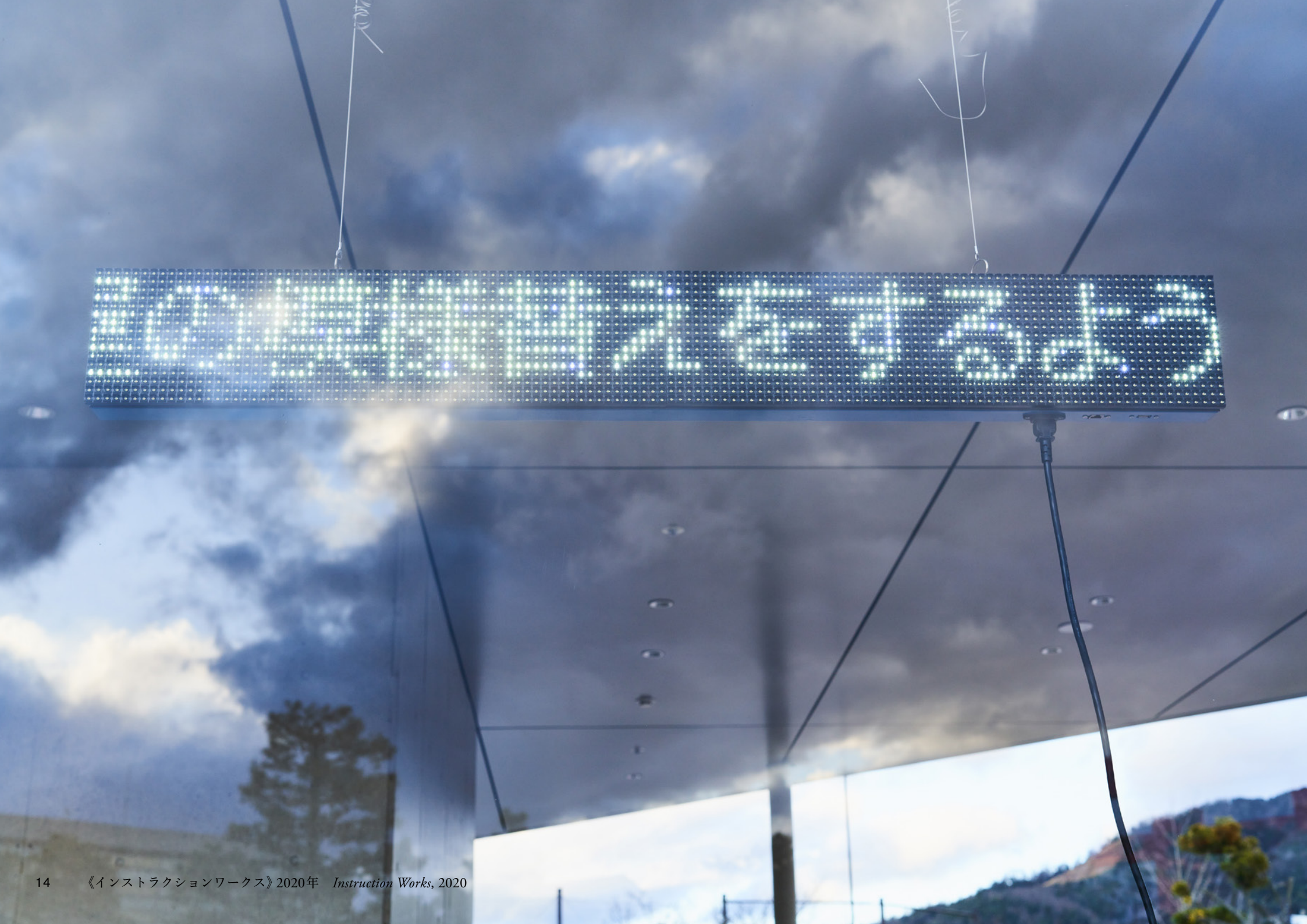
















## インストラクションワークス

部屋の模様替えをするように、スピーカーを動かす

—

スマートスピーカーに聞きたい音を再生してもらうように話しかける。

例えば、

「OK、グーグル、ゾンビの音、聞かせて」

「OK、グーグル、宇宙の音、聞かせて」

いくつか聞きたい音をリストアップし、何度も話しかける。

—

梅壺をいくつか用意する。パフォーマーが数人いても良い。

壺の数分だけ、またはパフォーマーの人数分のマイクを用意し、以下の行為を行う。

壺をこする

壺の中にマイクを入れる

壺の中にマイクを入れながら、何かを入れる（米、紙くず、金属など）

壺の中でマイクをかき混ぜる

壺を割る

## Instruction Works

Move the speakers around like you are redecorating the room.

—

Tell the smart speaker the sound you want it to play. For example: “Hey Google, I want to listen to zombie sounds.” “Hey Google, play me the sound of space.” Make a list of the sounds you want to hear and ask the speaker several times.

—

Prepare several pots. There can be multiple performers.

Prepare microphones for each pot or performer, and then do the following:

Rub the pot

Put the microphone in the pot

Put the microphone in the pot along with something else (rice, paper, metal, etc.)

Stir the microphone in the pot

Break the pot













## モニュメンタリティ 2020–2021

### 国枝かつら

「どのように音を聞く場を設定するのか、そういったことを考えていくのが面白いと思っています」<sup>1</sup>とは、荒木優光が2015年のインタビューで話している言葉だ。それから現在に至るまで、荒木は音を作る行為そのものよりも、聞く環境の創造を探究してきた。自身で手掛ける舞台作品やパフォーマンス、インスタレーションのほかに、「記録・収集」といった観点から音のアーカイブを活用して作品化するARCHIVES PAY（アーカイブスペイ）での取り組み、またサウンドデザイナーとして他の作家たちとのコラボレーションも多いが、あらゆる活動においてこの態度は一貫している。

### スウィートメモリーズ

本展は、新作の「スウィートメモリーズ」シリーズを中心に、荒木によるパフォーマンスのスコアのほかに、自らデザインしたステンドグラスの作品を含む9

点から構成された。ザ・トライアングルのメインとなる地下1階の展示空間から地上部分に繋がる吹き抜け、地上の北西エントランス全体を使用したインスタレーション作品でもある。

その中心となる《スウィートメモリーズ エピソード1–60》(pp. 7–9) は、スピーカー 4台と4Kモニター 4枚を背中合わせに組み上げた機構を持った、映像付きサウンドシステムだ。ゆっくりと回転しながら、スピーカーとモニターが鑑賞者の目の前を交互に移動していく仕組みで、音と映像がセットになり、全部で60のエピソードから構成されている。各エピソードではスピーカーが映し出され、そのスピーカーからは撮影現場で荒木が音源ソフトウェアを使って即興的に演奏する弦楽器風の持続音が再生されている。それぞれのスピーカーは、荒波に浮かべられたり、草むらの中に放置されたり、強風で波飛沫がかかる沿岸に設置されたり、闇夜に燃やされたりするのだが、その行為によって、再生されている音も割れたり、歪んだり、途切れたりする様子が、撮影現場の自然音と一緒に淡々と記録されている。

鑑賞者は、この回転する構造体を囲むように配置されたアウトドアチェアに腰掛けて鑑賞するのだが、

当然のことながら背中合わせのスピーカーとモニターを同時に確認することは困難で、音と映像の認識には常に隔たりがある状態が続いていく。モニターと向き合う時には裏側から聞こえてくる音に耳を澄まし、スピーカーと向き合う時にはその裏側に映し出されているはずの映像を聴覚的想像力によって補完するしかない。椅子に座ったままで音あるいは映像が徐々に近づき、目の前を通り過ぎ、遠ざかっていく状況は、車窓から流れる景色をぼんやりと見つめている時の身体感覚にも似た体験であり、身体と連動しているはずの知覚認識に奇妙なずれをもたらしているようだ。回転するスピーカーと壁との位置関係によって反響や残響の様相も大きく異なり、鑑賞者自身の身体的移動が伴わないながらも、身体性を強く喚起させる作品でもある。

この作品は、地上の北西エントランスのスピーカーと、その屋根に設置されたホーンスピーカーとも連動し、それぞれ作品内で使用している音源の抜粋版が再生されている。地下の展示との連続性を持たせるだけでなく、美術館周辺の喧騒や車の往来、風や雨音などの環境音がそのまま聞こえる屋外で再生されることで、撮影時の状態に倣った状況が再現されている。

不思議なことに、この持続音がトリガーとなって、普段聞こえてはいるが認識していなかった音が耳に入ってくるようになる。それは鑑賞者に耳をそばだてる行為を促すものであり、ある一つの音に傾聴することで耳の感受性を高めていく荒木の狙いであるのだろう。地下から地上部分へと繋がるザ・トラインアングルの建築的特徴を生かしながら屋内と屋外を音で繋ぎ、その相互作用によって、建物全体が一つの大きな再生装置として機能している。

#### モニュメンタリティ

地下から1階への吹き抜け部分には、《スウィートメモリーズ エピソード1-60》を構成するメイヤー・サウンド (Meyer Sound) 社製のスピーカーが収められていた、空の段ボール箱が積み上げられた。《スウィートメモリーズ 段ボール箱 (Meyer)》(p. 12) と題された本作は、野村仁が1969年に京都市美術館で展示した、巨大な段ボールを積み重ね、自重で崩壊する様相を作品にした《Tardiology》(1968-69年) への荒木なりのユーモアを含んだオマージュのようにも見える。野村の作品は彫刻におけるモニュメンタルな永続性への疑問を呈したが、荒木は物質的な形態を持たないデータとして



の音によって、モニュメンタリティという主題へのアプローチを本展において試みている点で興味深い。

というのも、本展の初期プランには「人類不在の室内楽」というアイデアが基軸にあった。展覧会の準備期間が新型コロナウイルスの世界的感染拡大の真只中にあり、私たちはパンデミック後の世界を想像し、考察する日常を送るようになっていた。美術館は事前予約制を導入することで入場者数を制限し、入館時には消毒と体温チェックが義務付けられた。展示が無事にオープンできるのか、オープンしても会期終了まで継続できるのかどうか、万が一継続できない場合の新たな展示フォーマットの可能性も視野に入れながらの準備期間であった。同じ空間で誰かと一緒に過ごすことが以前より困難になった状況は孤独でもあり、人類が不在となった後も変わらずにその記憶を再生し続け、永続的に現出させるモニュメントを建立するといった、パンデミック後の未来を想定したSF的な発想と連動している。

展示室の入口の壁には、荒木がインターネットで検索した17世紀の室内楽を描写した版画を撮影したプリント《スウィートメモリーズ エピソード0》(p. 11)が展示されたが、それは少人数の演奏者で編成される

西洋音楽のジャンルとしての室内楽を示しているだけではなく、その名の通り「室内」で再生される音楽という意味を重ねている。いっぽう、1階部分に展示された《室内楽》(p. 16)と題されたステンドグラスは、三方をガラスで囲まれたザ・トライアングルの建築構造に、さらにガラスを重ね合わせることで、屋内と屋外の境界を曖昧にさせる試みを企図したものであると同時に、天井高のあるザ・トライアングルの建築を様々な音が増幅される教会建築に見立てたものでもある。

北西エントランスへ上がる階段と1階部分に展示された《インストラクションワークス》<sup>2</sup>(pp. 13–15)は、荒木によるパフォーマンスのスコアをLEDの電光掲示板に流したものだ。スコアとは音楽の楽譜を指す言葉でもあるが、ここでは指示書の役割を果たしており、音と同様に物質としての形態を持たない行為を作品化している本作も、荒木が考察するモニュメンタリティの同一線上にあると言える。再生装置と同様、このスコアによってパフォーマンスの再演は何度でも可能であり、人との接触が極めて困難な社会状況にあっても、個々人が場所を選ばずに再生できる可能性を示

唆している。「部屋の模様替えをするように、スピーカーを動かす」とはその指示の一つであるが、それは聞く環境を変える（＝スピーカーを動かす）ことで、世界の全く異なる見え方が導き出される実体験からくるものであり、荒木の活動を端的に言い表しているとも言える。

### おわりに

音は目に見えず、消えてゆく。その摂理に抗い、消えゆく音を再び召喚する装置としての録音・再生装置によって、私たちは何度もその音を聞き返している。本展のタイトル「わたしとゾンビ」は、記録物であるデータとしての音の再生機能をゾンビに喩えたものであるが、逆説的に、記録されない音は消えてゆく（死んでゆく）と言う事実をあらためて認識させるものでもある。ゾンビは生者ではないが、完全な死者でもない。非・死者であるという不在と現前の両義性を持つことによって、時間と空間を超えて——たとえば未来に人類が不在であったとしても——呼び戻すことが可能となる。そうして蘇るゾンビとしての音は、しかし鑑賞者が置かれる様々な環境によって聞く度ごとに同一ではなく、そのモニュメンタリティの不完全さにこそ、

荒木が探究する「今この場所で音を聞く」という行為の創造性と面白みが見出せるに違いない。

（くにえだ・かつら／京都市京セラ美術館アソシエイト・キュレーター）

- 1 荒木優光（対話 vs. 松田正隆）「世界の音に出会う」、宇野邦一編『ドゥルーズ・知覚・イメージ——映像生態学の生成』せりか書房、2015年、284頁。
- 2 本作は、小杉武久著、岡本隆子・川崎弘二編『Takehisa Kosugi Instruction Works』（engine books、2017年）からもインスピレーションを得ている。

## Monumentality 2020–21

### Kunieda Katsura

Associate Curator, Kyoto City KYOCERA Museum of Art

“I find it interesting to ponder the ways I can set up a place for hearing sound,” Araki Masamitsu once said in a 2015 interview.<sup>1</sup> And indeed, since then until the present, Araki has continued to seek out not so much the acts of making sounds as the creation of environments for hearing them. In addition to the stage works, performances, and installations he had done on his own, he is also involved in the ARCHIVES PAY project to turn a sound archive into an artwork from the perspectives of recording and collecting, and has engaged in many collaborations with other artists as a sound designer, though across all of these activities that aforementioned attitude has remained consistent.

### SWEET MEMORIES

This exhibition comprised nine works, centering on the new *SWEET MEMORIES* series and including scores of Araki’s performances and a stained glass work he designed himself. Though nominally installed in The

Triangle underground space, the exhibition also spread out into the stairwell that leads down to the main basement venue and over the whole of the above-ground Northwest Entrance.

Making up the core of the exhibition, *SWEET MEMORIES—Episode 1–60* (pp. 7–9) is a sound and video system featuring four speakers set up together back to back with a four-screen 4K monitor. The monitor-speakers unit plays audio and video from a total of sixty “episodes,” the whole installation revolving slowly so as to face different viewers at different times. In each episode, a video of a speaker plays on the monitor and from the speakers behind comes the stringed-instrument-like sustained sounds improvised by Araki using audio software at the location of the shoot. On the monitor, the speaker is shown floating in rough waters, left in grass, placed on the coastline and sprayed by sea water in the strong wind, or burning in the dark of the night, the sound played also cracking, warping, or breaking off depending on those conditions, and all recorded matter-of-factly alongside the natural sounds at the shoot.

Sitting in one of the camping chairs that surrounds the revolving monitor-speakers unit, the viewer inevitably finds it hard to watch and listen at the same time,

resulting in a constant gap in their perception of the sound and video. When the viewer sees the monitor from the front, they strain to hear the sound that comes from behind, and when they see the bank of speakers from the front, they must supplement this aural input with the video they imagine is then showing on the monitor behind the speakers. Sat in the chair, the sound or video gradually comes closer, passes in front, and then grows distant—an experience akin to the physical sensation of gazing absently from a train window at the landscape going by, as if ushering a strange discrepancy into the perception that should be in sync with the body. The resonance and reverberation significantly varies depending on the positional relationship between the wall and the revolving speakers, meaning the work evokes a strong physicality even though unaccompanied by the actual physical movement of the viewer.

This work worked in tandem with a speaker at the above-ground Northwest Entrance and a horn loudspeaker set up on the roof, each of which played excerpts from the sounds in the work. Not only lending continuity with the exhibits in the venue below ground, playing outside where the sounds of the environment were also audible—from the noise around the art museum to the passing cars, the wind, and the rain—

recreated circumstances that imitated the conditions under which the work was filmed. Somewhat curiously, this continuous sound became a trigger to fully hear the sounds usually heard only imperceptibly. This is surely Araki's aim of encouraging the viewer to prick up their ears, of enhancing their aural sensitivity by listening properly to a certain sound. Joining the inside and outside spaces while harnessing the architectural features of The Triangle, which connects the museum's underground and above-ground levels, the entire building functioned through that interaction as a giant playback device.

### Monumentality

In the stairwell connecting the ground floor with the basement was a pile of empty cardboard boxes that had contained the Meyer Sound speakers used in *SWEET MEMORIES—Episode 1–60*. Titled *SWEET MEMORIES—Cardboard Box (Meyer)* (p. 12), this work seems like a humorous homage to *Tardiology* (1968–69), a large tower of cardboard boxes collapsing under its own weight that Nomura Hitoshi exhibited as an artwork in 1969 at the Kyoto Municipal Museum of Art (the predecessor of the Kyoto City KYOCERA Museum of Art). Nomura cast doubt on the monumental eternity



of sculpture; intriguingly, Araki was attempting in this exhibition to approach the theme of monumentality through sound as data without material form.

The initial plan for the exhibition actually centered on the idea of “chamber music of an absent humankind.” The planning for the exhibition took place right in the middle of the global spread of the coronavirus and we spent our days imagining and pondering the post-pandemic world. The museum introduced an advance reservation system to limit admissions and asked visitors to sterilize their hands and undergo a temperature check upon arrival. Would we be able to open the exhibition? Even if we can, would we be able to keep it open until the scheduled end? Beset by these questions during the preparations, we had to keep in mind possibilities for a new format for the exhibition in case we could not keep it open. Not being able as easily as before to spend time together with someone in the same space was a state of solitude but was also connected to a science-fictional idea presupposing a post-pandemic future whereby we continue to replay in our minds the unchanged memories of meeting others even after people became absent, building a monument eternally evincing those memories.

On the wall by the exhibition gallery entrance was displayed *SWEET MEMORIES—Episode 0* (p. 11), a

photograph of a hand holding a seventeenth-century print that Araki found online. The print not only shows a performance of chamber music—that is, instrumental music played by a small ensemble—but also carries a double meaning in that the music is literally played in a chamber. On the other hand, the stained glass work *Chamber Music* (p. 16) displayed on the ground floor part of the exhibition added a further layer of glass to the architectural structure of The Triangle, which is surrounded by glass on three sides, attempting to blur the boundary between interior and exterior, while also likening The Triangle with its high ceiling to the architecture of a church that amplifies various sounds.

Exhibited at the stairs leading to the Northwest Entrance and on the ground floor, *Instruction Works* (pp. 13–15) is an electric LED signboard displaying scores of Araki’s performances.<sup>2</sup> A score usually refers to the written representation of a musical composition, but here functions as a set of instructions by which the piece transmutes into works of art acts that, like sound, lack material form—arguably yet another extension of Araki’s exploration of monumentality. Like the playback device, the performances that take place according to the score can be re-performed any number of times, suggesting the potential for individuals to replay things no matter

where they are, even when the social circumstances make direct contact with one another is incredibly difficult. “Move the speakers around like you are redecorating the room,” says one of the instructions, referring to what emerges from the real experience ushered in by a completely different way of looking at the world due to changing the environment where you hear something (that is, moving the speakers)—and perhaps another way of plainly describing Araki’s practice.

## Conclusion

Sound fades away, never visible to the eye. Through recording and playback devices that function as machines for resisting that providence and re-summoning a sound that fades away, we are able to rehear the sound over and over again. The exhibition title, *Zombies and Me*, analogized zombies to replaying sound as recorded data, yet paradoxically also makes us newly cognizant of the fact that unrecorded sound fades away (that is, dies). A zombie is neither living nor completely dead. Possessing this ambivalence of absence and presence that is the state of being “undead,” it becomes possible to call something back, transcending time and space—even if humankind were absent in the future. This sound thus revived as a zombie fluctuates

each time it is heard according to the variegated environment in which the listener is placed, and, above all, it is in the imperfection of that monumentality where we can find the creativity and appeal of the act that Araki seeks out of listening to sound in a certain place.

1 Araki Masamitsu and Matsuda Masataka, “Encountering the Sounds of the World,” in Uno Kuniichi, ed., *Deleuze, Perception, Image—Generating a Moving Image Ecology*, Tokyo: Serika Shobo, 2015, p. 284.

2 This work is also inspired by Kosugi Takehisa, *Takehisa Kosugi Instruction Works*, eds. Okamoto Takako and Kawasaki Koji, Kyoto: engine books, 2017.

#### 関連プログラム

パフォーマンス「ゾンビとサウンドトラック」

日時：2021年1月10日（日）13:00～、14:00～、15:00～、16:00～、17:00～／各20分程度

場所：京都市京セラ美術館講義室およびオンライン中継

\*当日の中継映像は以下の美術館公式YouTubeチャンネルでご覧いただけます。

<https://www.youtube.com/watch?v=fKWa8jB1eqM>

#### Related Events

Performance: Zombie Soundtrack

January 10, 2021 1 p.m., 2 p.m., 3 p.m., 4 p.m., 5 p.m. (20 min. each)

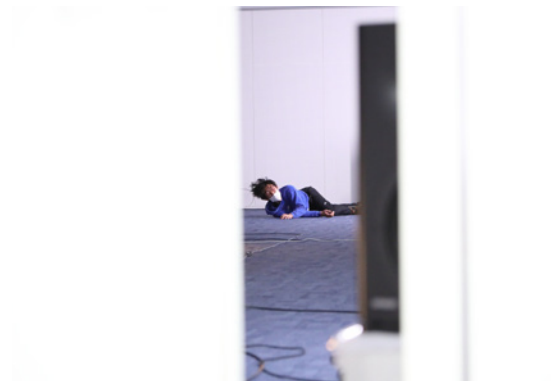
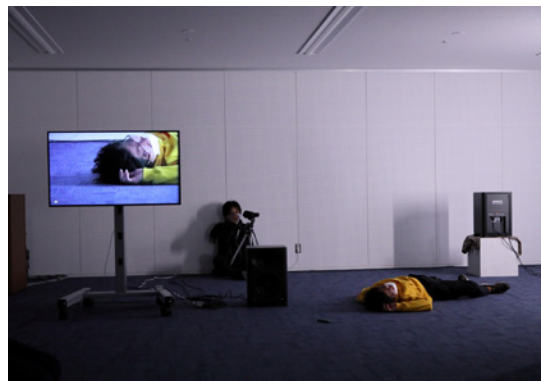
Kyoto City KYOCERA Museum of Art Lecture Room and streamed live online

Available on the Kyoto City KYOCERA Museum of Art YouTube channel:

<https://www.youtube.com/watch?v=fKWa8jB1eqM>









## 作品リスト

### ザ・トライアングル

- ① スウィートメモリーズ エピソード 0  
2020年 | タイプCプリント  
37.8×28.7 cm
- ② スウィートメモリーズ エピソード 1-60  
2020年 | 4Kビデオ、サウンド | 68分 (ループ)  
撮影：松見拓也  
録音・音響：甲田徹  
コンストラクター：青木一将 (ミラクルファクトリー)  
機構制作：小林椋  
映像技術：脇原大輔  
アシスタント：福岡想  
音響アシスタント：林実菜
- ③ スウィートメモリーズ 段ボール箱 (Meyer)  
2020年 | 段ボール箱  
63×85×261 cm
- ④ スウィートメモリーズ バナー #2  
2020年 | ターポリン  
240×160 cm
- ⑤ インストラクションワークス  
2020年 | LED電光掲示板  
可変
- ⑥ スウィートメモリーズ (Episode 1-60 からの抜粋)  
2020年 | 4Kビデオ、サウンド  
20分 (ループ)
- ⑦ 室内楽  
2020年 | ガラス、真鍮、鉛線  
71×48 cm  
ステンドグラス制作：西富なつき
- ⑧ スウィートメモリーズ バナー #1  
2020年 | ターポリン  
260×360 cm
- ⑨ スウィートメモリーズ 効果音  
2020年 | サウンド  
20分 (ループ)

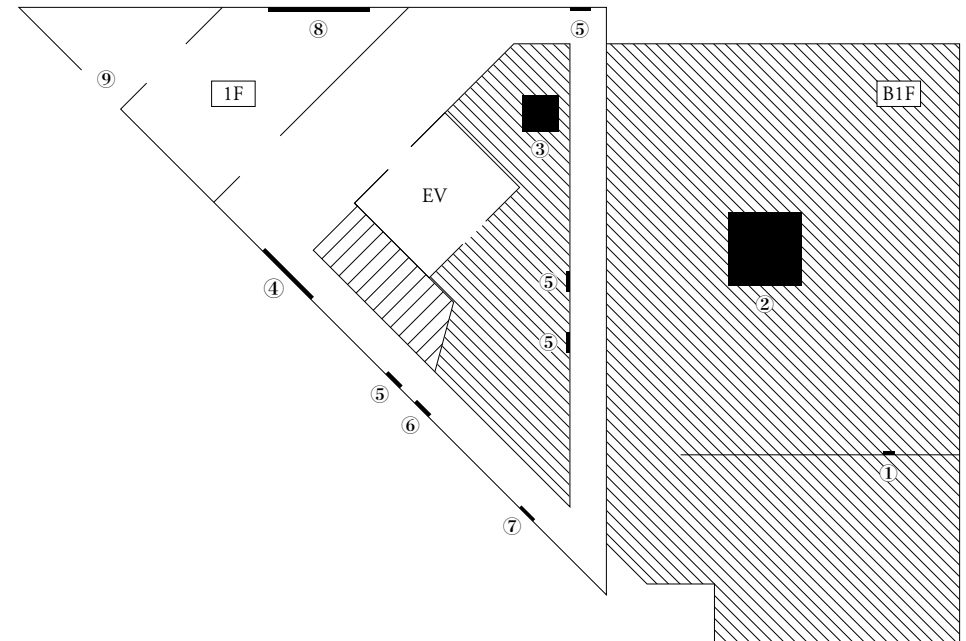
協力：加納俊輔、十河陽平、前谷開

## List of Works

### The Triangle

- ① *SWEET MEMORIES—Episode 0*  
2020 | C-type print  
37.8×28.7 cm
- ② *SWEET MEMORIES—Episode 1-60*  
2020 | 4K video, audio | 68 min. (loop)  
Camera: Matsumi Takuya  
Sound Recording and Engineering: Koda Toru  
Constructor: Aoki Kazumasa (Miracle Factory)  
System Construction: Kobayashi Muku  
Video Engineering: Wakihara Daisuke  
Assistant: Fukuoka So  
Sound Assistant: Hayashi Mina
- ③ *SWEET MEMORIES—Cardboard Box (Meyer)*  
2020 | Cardboard box  
63×85×261 cm
- ④ *SWEET MEMORIES—Banner #2*  
2020 | Tarpaulin  
240×160 cm
- ⑤ *Instruction Works*  
2020 | Electric LED signboard  
Dimensions variable
- ⑥ *SWEET MEMORIES—Episode 1-60 (excerpt)*  
2020 | 4K video, audio  
20 min. (loop)
- ⑦ *Chamber Music*  
2020 | Glass, brass, lead wire  
71×48 cm  
Stained Glass: Nishitomi Natsuki
- ⑧ *SWEET MEMORIES—Banner #1*  
2020 | Tarpaulin  
260×360 cm
- ⑨ *SWEET MEMORIES—Sound Effect*  
2020 | Audio  
20 min. (loop)

In cooperation with: Kano Shunsuke, Sogo Yohei, Maetani Kai



## 荒木優光 あらき・まさみつ

1981 山形県生まれ  
2005 京都造形芸術大学（現・京都芸術大学）映像・舞台芸術学科卒業  
現在 京都在住

### 個展

2012 「煙にまかれたジュークボックス」にしすがも創造舎（東京）  
2012 「横断の調べ：福島の海岸へ釣りに行った男」にしすがも創造舎（東京）  
2016 「煙にまかれたアーカイブス」京都芸術センターフリースペース（京都）  
2016 「Acoustic Device 騒音のための5楽章」トーキョーワンダーサイト本郷（東京）  
2018 「RECOLLECTION 36°×139° 寿楽荘 その一日の誕生」浦和ふれあい館（埼玉）

### グループ展

2015 「Before Night Falls 夜になるまえに」ARTZONE（京都）  
2015 ALL NIGHT HAPS「DEMO」HAPS（京都）  
2017 「シンフォニー LDK」京都市立芸術大学ギャラリー @KCUA（京都）  
2018 「野外展示 | 音羽川百景」音羽川砂防ダム（京都）  
2018 「The Instrument Builders Project – Circulating Echo」京都芸術センター（京都）  
2019 「あいちトリエンナーレ地域展開事業 Windshield Time –わたしのフロントガラスから 現代美術 in 豊田」  
豊田市旧愛知銀行（愛知）  
2019 「としのこえ、とちのうた。」旧豊田東高等学校内（愛知）  
2020 「ISDRSI 磯人麗水」豊岡市美術館ほか（兵庫）  
2020 「野外展示 | 音羽川百景 2020」音羽川砂防ダム（京都）

### シアターピース／パフォーマンス

2011 「@ アッチ&コッチ〜N市からの呼び声」アトリエ劇研（京都）  
2014 「パブリックアドレス - 音場 2」ST スポット横浜（神奈川）  
2016 「男と女のビッグエコー」京都芸術センターフリースペース（京都）  
2018 「池は聞いている（ため池サウンドコレクションより）」丸亀市猪熊弦一郎現代美術館（香川）  
2018 「増幅する部屋」愛知県芸術劇場 小ホール（愛知）  
2018 「おじさんと海に行く話」京都芸術センター講堂（京都）  
2020 「ラウドアーカイブス 2020」SCOOL（東京）

### 企画・音響構成

2015 「《Showing》02 写真／山びこのシーン」（構成・写真：加納俊輔）京都芸術劇場春秋座 舞台上舞台（京都）  
2016 「《Showing》03 映像／三人の女」（構成・映像：伊藤高志）京都芸術劇場春秋座舞台上舞台（京都）  
2016 「三人の女」（構成・映像：伊藤高志）：あいちトリエンナーレ映像プログラム、愛知県芸術劇場小ホール（愛知）

## Araki Masamitsu

1981 Born in Yamagata Prefecture, Japan  
2005 Graduated from the Department of Visual and Performing Arts at Kyoto University of Art and Design  
(today, Kyoto University of the Arts)  
Currently resides in Kyoto Prefecture

### Selected Solo Exhibitions

2012 *Mystified Jukebox*, Nishi-Sugamo Arts Factory, Tokyo  
2012 *Transit Tune: The Man Who Went to the Coast of Fukushima to Fish*, Nishi-Sugamo Arts Factory, Tokyo  
2016 *Mystified Archives*, Kyoto Art Center Free Space, Kyoto  
2016 *Acoustic Device—Five movements for the noise*, Tokyo Wonder Site Hongo, Tokyo  
2018 *RECOLLECTION 36°×139° Jurakuso—Birth of a Day*, Urawa Fureai-kan, Saitama

### Selected Group Exhibitions

2015 *Before Night Falls*, ARTZONE, Kyoto  
2015 *ALL NIGHT HAPS “DEMO,”* HAPS, Kyoto  
2017 *Symphony LDK*, Kyoto City University of Arts Art Gallery @KCUA, Kyoto  
2018 *Exhibition: Otowagawa River Landscape*, Otowagawa River Sand Control Dam, Kyoto  
2018 *The Instrument Builders Project—Circulating Echo*, Kyoto Art Center, Kyoto  
2019 *Windshield Time—Contemporary Art in Toyota*, Former Aichi Bank, Aichi  
2019 *City Voice, Land Song*, Former Toyota Higashi High School, Aichi  
2020 *ISDRSI*, Toyooka City Museum of Art, Hyogo, and other locations  
2020 *Exhibition: Otowagawa River Landscape 2020*, Otowagawa River Sand Control Dam, Kyoto

### Theater Works & Performances

2011 *@Here and There—Voices Calling from City N*, atelier GEKKEN, Kyoto  
2014 *Public Address—sound field 2*, ST Spot Yokohama, Kanagawa  
2016 *Big Echo of Man and Woman*, Kyoto Art Center Free Space, Kyoto  
2018 *The Pond Is Listening* (from *Reservoir Sound Collection*), Marugame Genichiro-Inokuma Museum of Contemporary Art, Kagawa  
2018 *Room to Amplify*, Aichi Prefectural Art Theater Mini Theater, Aichi  
2018 *Going to the Sea with Uncle*, Kyoto Art Center Auditorium, Kyoto  
2020 *Loud Archives 2020*, SCOOL, Tokyo

### Curating & Sound Design

2015 *Showing 02 Photograph “Yamabiko no Scene,”* directed by Kano Shunsuke, Kyoto Art Theater Shunju-za, Kyoto  
2016 *Showing 03 Film “Three Women,”* directed by Ito Takashi, Kyoto Art Theater Shunjuza, Kyoto  
2016 *Three Women*, directed by Ito Takashi, Aichi Triennale 2016 Film Program, Aichi Prefectural Art Theater Mini Theater, Aichi



## 荒木優光：わたしとゾンビ

### 〔展覧会〕

国枝かつら（京都市京セラ美術館）

### 〔カタログ〕

編集：水野良美（京都市京セラ美術館）

翻訳：ウィリアム・アンドリュース（pp. 6, 15, 23–27）

撮影：松見拓也（p. 4）、三吉史高（pp. 7–18）、前谷開（pp. 27, 28）

デザイン：菊地敦己

発行日：2021 年 3 月 31 日

発行者：京都市京セラ美術館

〒606-8344 京都市左京区岡崎門勝寺町 124

[www.kyotocity-kyocera.museum](http://www.kyotocity-kyocera.museum)

## Araki Masamitsu: Zombies and me

### 〔Exhibition〕

Kunieda Katsura (Kyoto City KYOCERA Museum of Art)

### 〔Catalogue〕

Edited by: Mizuno Yoshimi (Kyoto City KYOCERA Museum of Art)

Translation: William Andrews (pp. 6, 15, 23–27)

Photography: Matsumi Takuya (p. 4), Miyoshi Fumitaka (pp. 7–18), Maetani Kai (pp. 27, 28)

Designed by: Kikuchi Atsuki

First Edition: March 31, 2021

Published by Kyoto City KYOCERA Museum of Art

124 Okazaki Enshoji-cho, Sakyo-ku, Kyoto 606-8344 Japan

[www.kyotocity-kyocera.museum](http://www.kyotocity-kyocera.museum)