

The Triangle

Kimura Shoma Virtually Unswimming

水木
中村
アヒル。池田

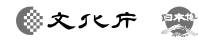
京都市京セラ美術館
Kyoto City KYOCERA Museum of Art

木村翔馬：水中スペック

2020年9月19日（土）－11月29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

Kimura Shoma: Virtually Unswimming

September 19–November 29, 2020

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。

About “The Triangle”

“The Triangle” is a space that is newly created on the occasion of the renewal opening of the Kyoto City KYOCERA Museum of Art. Our aim is for it to become a venue to nurture emerging artists, centered on artists associated with Kyoto, and to provide an opportunity for museum visitors to experience contemporary art. In order to connect the “artist, museum and viewer” in a triangle and deepen their connection, we will use this space to host a series of special exhibitions bearing the name “The Triangle” as we set out to present new artistic creations from Kyoto.

アーティストステートメント

“今”を“デジタルとアナログのぶつからない時代”と仮定し、仮想空間と現実空間で絵画を制作する。

絵は、時代と環境によってその見た目を変えるが、科学技術による変化が大きい。それは現代でも言えるが、昔は「いつか科学の進化によって人間の作品は……」という技術への恐れによる変化が多かったのではないか。今では、かつてSFに出てきたサイバースペース(仮想空間)も、AIも身近なものになった。数十年前の人々が夢見ていたインターネットとは違うデジタルの広がり、アナログな実世界に重なっていることに気が付く。

空中や水中に絵を描きたいと思うことがある。子どもの考える夢のようではあるが、これがVRペイントツールを通して行われるとき、“デジタルとアナログはひとまずぶつからずに”重なっていく。空間自体

が支持体となり、絵具は垂れることなく、ストロークとして空中で固定され、作者と鑑賞者と作品はすべて同じ次元(プレイエリア)に位置づけられていく感覚。そんな経験をよそにして、今度は実世界のキャンバスに描こうとすれば、自分の中の絵のルールはすこしリセットされてしまったことに気が付いて、このとき何かに“ぶつかっていた”ことを理解する。

絵はもともとバーチャルなものだから、目で画面を見るときというのは、それが立体的でも平面的でもないところに思考を持ち寄って、イメージだけを的確に見ているのだと思う。そして、ふいにデジタルとアナログはその質を取り戻すから、絵は時間をかけて見てしまうのだろう。新たな視覚性と身体性の獲得の中で、絵とは何かを問う。

木村翔馬

Artist Statement

I hypothesize that “now” is “an era in which digital and analog do not collide,” and make paintings in virtual and real spaces.

Pictures change in appearance depending on the era and environment, but changes due to science and technology are especially significant. In earlier times—and the same applies today—many of those changes were doubtless due to a fear of technology; the idea that scientific evolution would eventually have some effect on the works made by humans. The virtual space of cyberspace, and AI, both once the stuff of science fiction, are now familiar to us. We notice that an expansion of the digital different to the internet people dreamed of decades ago, now overlaps with the real analog world.

Sometimes I get the urge to paint a picture in the air, or underwater. It’s like something a child might dream up, but when done via a VR paint tool, for the

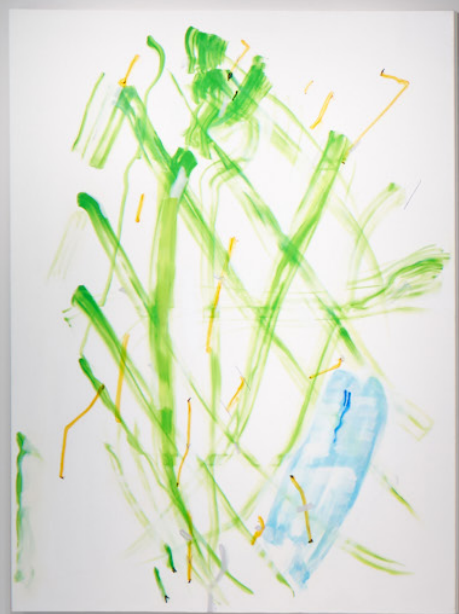
moment at least, digital and analog overlap without colliding. The space itself serves as the support, while the pigments are fixed in the air as strokes with no running or dripping, and there is a sense of maker, viewer and work all occupying the same dimension (play area). Then when I set that experience aside, and try to paint on a real-world canvas, I find my internal painting rules have been slightly reset, and understand that I must have been “colliding” with something.

Pictures are virtual by nature, so when we use our eyes to take in the picture plane, I believe we bring our thoughts to neither the three- nor two-dimensional aspect of that, seeing only the image with any precision. And because the qualities of digital and analog are abruptly restored, we end up taking time to look at the picture. Amid the acquisition of new visual and corporeal qualities, I ask what constitutes a picture.

Kimura Shoma



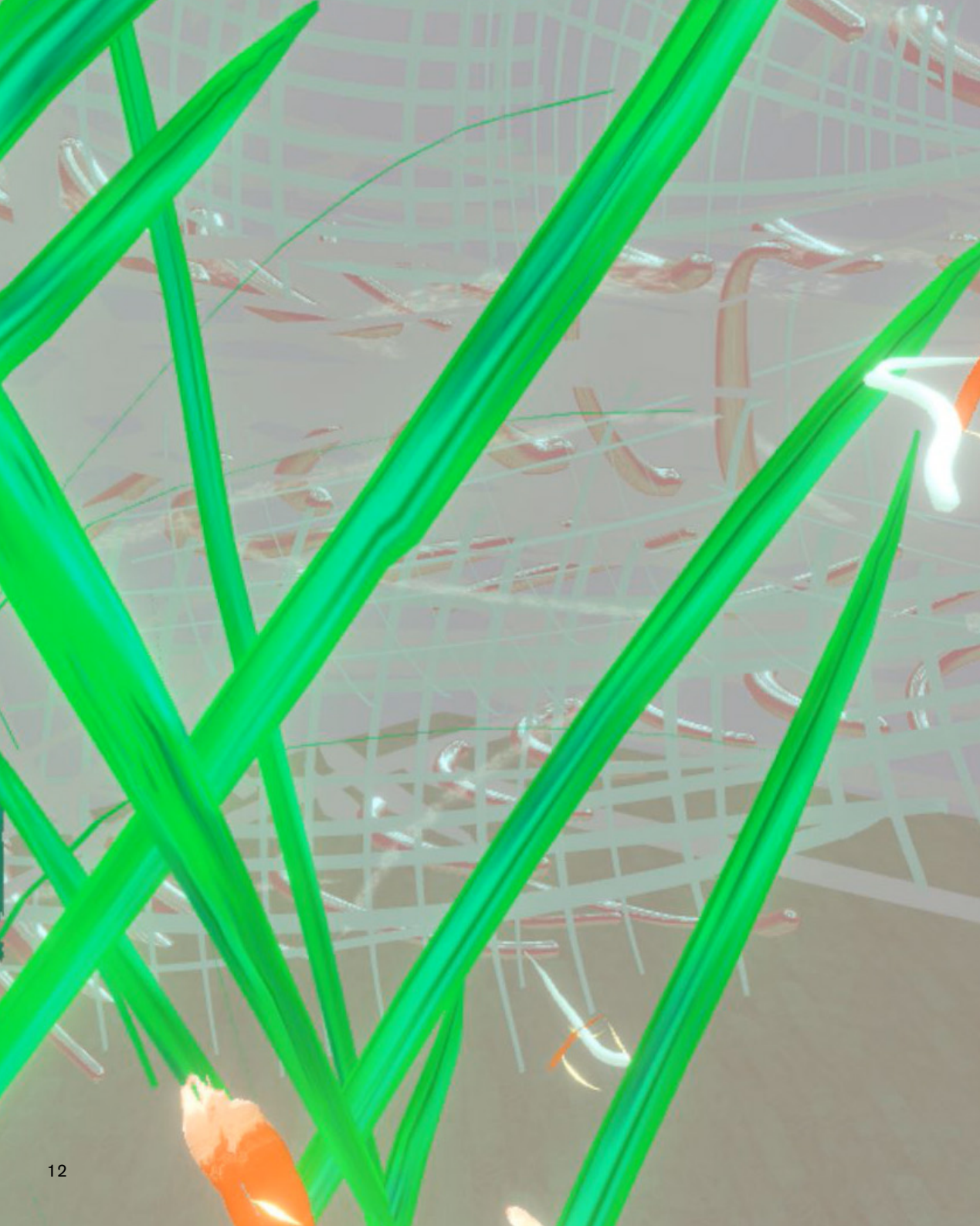


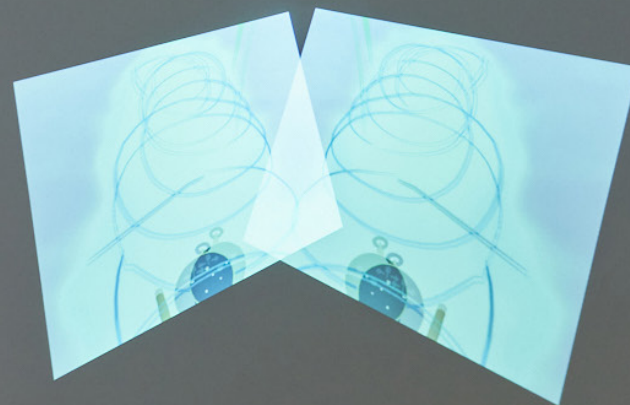
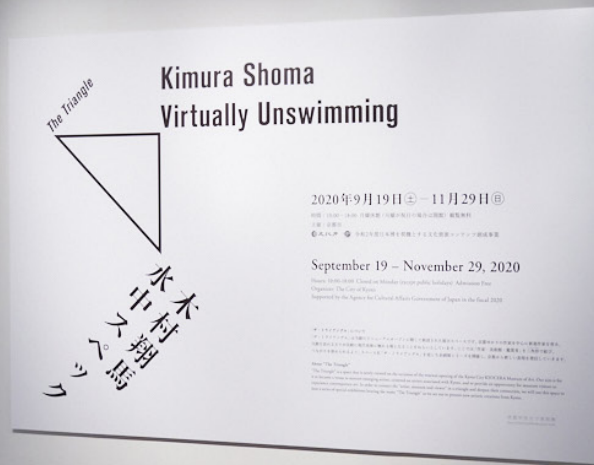












浮遊する線の戯れ

山田隆行

「水中スペック」と本展の構成

絵画の歴史は、各時代、各地域の政治的、社会的、宗教的、そして個人的な諸要素が複雑に絡み合って展開してきたが、新たな素材の発明や科学の進歩もまたその要因の一つとなる。例えば油彩技法は、それまで絵画の主役であったテンペラやフレスコにはない透明感と光沢、ぼかしによる高度な写実表現を可能にした。一方、チューブ絵具の発明とバルビゾン派、光学理論や写真技術の発達と印象派など、なかには作家個人だけでなく、主義 (ism) や流派 (school) の活動と個別に結びついた例もある。新たな発明と、科学がもたらした知識は、描き手の表現の幅を広げ、時にその視覚や認識そのものに影響を与えてきた。

木村翔馬の作品も現代社会で普及するデジタルメディアとの関係が深い。作家は、従来の油彩画とともに、VR (ヴァーチャルリアリティ) や3DCGを用いた絵画に取り組む。VR空間での制作は、軽やかに浮遊

する線や、発色の強い色面など、デジタル特有の絵画表現の追求を可能とした。しかし一方で、VR空間は、作家が想像していたほど思いのまま振る舞える場所ではなく、むしろ、それまでにない身体的なもどかしさを覚えさせたという。これは作家にとって水中での息苦しさや動きづらさに近く、本展の題名「水中スペック」とは、この身体感覚を表す木村の造語である。

本展は、展覧会と同タイトルのVR絵画《水中スペック》と、油彩画6点、制作風景の映像、ガラス窓を支持体とする《透明の上に描く》で構成される。中心となる《水中スペック》は、二つのVR空間が、短いアニメーションを挟んで交互に出現する作品である。VR空間の一つは、蛍光灯や台座のある現実の展示室とリンクした部屋である。もう一つは部屋の外に茫漠と広がる、水中を思わせる緑の空間である。双方で白や黒、緑、発光する青や黄の線の集まりが浮遊し、現実空間に展示された油彩画と呼応する。ザ・トライアングルという現実の展示空間と重なるVR空間「水中スペック」に、ヘッドセットを装着した鑑賞者が文字通り入り込んでいく。

地上の北西エントランスに展示される《透明の上に描く》は、本展のために特別に制作された。大きな

ガラス窓の上を印象的な緑の線が大胆に伸びるドローイングである。ガラスは、平面という点ではキャンバスに近いが、透明という性質はVRの空間に通じており、その意味では地下に展示されるVR絵画と油彩画をつなぐ役割も果たす。本展では、これら支持体を異にする作品が、それぞれ独自の世界を形成しながら相互に関連し、全体として一つの概念的なインスタレーションを構成する。

今日の画家として

木村はしばしばデジタルネイティブ世代の画家と紹介されてきた。デジタルネイティブとは、生まれた時からデジタルテクノロジーが生活に根付き、コンピュータやテレビゲーム、インターネットといったデジタル言語を操る世代を表す言葉である。その特徴は、読書よりもビデオゲームに時間を費やし、テキストよりもグラフィックに慣れ、現実世界と仮想世界を区別しないといった点にある。それまでのアナログ世界で育った人々とは異なる思考プロセス、思考スキルを持ち、三次元の視覚的イメージを読み取る能力や、対象の立体構造を頭の中で視覚化する能力に長けているという。

木村自身も幼少期からアニメに親しみ、特にピク

サーの3DCGアニメーションなどを好んでいた。学生時代になると、3DCGの質感を再現するためにパライフィンを用いた絵を描いたり、スマートフォンのカメラやアプリケーションを使ってフォトグラメトリ（多方向から写した写真をコンピュータ上で3DCGモデルに変換する方法）を試したりもした。作家は、「以前より空中や水中といった三次元空間内で絵を描くことに興味を覚えていた」と語るが、この欲求は、半ば自然なものであったのかもしれない。もはや絵画は必ずしも紙やキャンバスといった平面的な支持体に定着させる必要はない、そうであるならば、三次元的な空間においてはどのように表現できるのだろうか。このような意識がVR空間での制作へとつながったのではないか。それは翻ってキャンバスという平面的な支持体での絵画制作を問い直す契機にもなったと言える。

とはいえ、木村の作家性をデジタルネイティブの一言に還元することはできない。なぜなら、その言葉には彼がデジタルメディアを自然に扱っているという楽観的な印象と、デジタルそのものへの物珍しさが付きまとうからである。前述のように、木村にとってVRでの絵画制作は不自由さを伴うものであり、否応なく身体感覚の変化を覚えさせるものでさえあった。

また、VRは絵画を解釈するための重要な手段の一つではあっても、目的そのものではない。彼が追求するのはあくまでも絵画である。デジタルであれアナログであれ、両者の間にメディアとしての優劣はない。むしろ作家はその枠を超えた「今日的」絵画の在り方を問い直す。ここでいう「今日」とは、アナログなものとデジタルなものが重なり合う現代を指しており、それは現実の展覧会場とVRの作品データが同一座標上で重なり合う本展にも通じている。木村は、VRのもたらす身体感覚や色彩感、空間認知の変化——この変化を表す「水中スペック」が本展のテーマとなる——を意識しながら、キャンバスやガラスといったアナログな支持体での制作において、改めてこの変化を反映させていく。

そのため、本展出展作には、共通して浮遊感と発色の強い線や色面が特徴としてあらわれる。例えば、《水中スペック》(pp. 11–12)のVR空間に漂う線は、どれもデジタル特有の物質的な重さや厚みを感じさせない(とは言え、ひと所に留まるという意味では何かしらの重力も感じさせる)。そう考えると、VR空間内に線を引く木村の姿と線自体の軽やかさは、ピカソの《光のドローイング (*Drawing with Light*)》(1949年)

制作を想起させる。もちろん、ピカソの線が瞬間的なものであるのに対して、木村のそれはVR空間に固着するという違いはある。近年のデジタル技術の進歩が作家の表現の幅をさらに広げたように思われるが、二人には画家としての意欲において通ずるところがあり、大いに興味深い。

このデジタル特有の線はアナログな油彩画でも再現される。《*White Draw (2)*》(p. 9)では、風に揺れる透き通ったカーテンのような軽さと薄さをもつ白線が、垂直、水平、対角線上へと伸びている。スポンジによって引かれた、厚みのない幅広の線が、地となる緑の色面の上で、格子や三角形、菱形といった幾何学形をつくり、隣の《*Green Draw (2)*》(p. 9)や、その奥の《*Green Draw (1)*》(p. 8)など、他の油彩画に呼応していく。

透明なガラス窓に描かれた《透明の上に描く》(p. 23)においても、大胆に引かれた緑の線が一層の浮遊感を感じさせる。そのかすれ具合は画家の動作の痕跡を示すものであり、VRでの制作と同様、何もない空中に木村が線を引いていく姿をありありと想起させる。さらに、この緑の線は太陽光や室内灯の加減で見え方を変化させながら、ガラス窓という平面的にも空間的にも見える特異な支持体の上を躍動していく。それ

は、時にガラス窓の枠を超えて外の景色と同化していくのだが、作品だけでなく、北西エントランスそのものも時間の経過とともに姿を変えていく印象すら覚える。

木村の引く1本1本の線は、軽やかに戯れながら、支持体やメディアの枠を超えて重なり合っていく。それは、従来の様式やフォーマット、制度に拘泥せず、今日のリアリティに合わせて絵画を解釈する作家の柔軟性と、絵画そのものを純粋に楽しもうとする真摯な姿勢によるものなのであろう。

おわりに― 非接触な日常のなかで

2020年秋、世界は新たな時代をむかえている。非常に強力な感染力をもつ新型コロナウイルスが蔓延し、日常の生活様式やコミュニケーションのかたちが大きく変化した。「新しい生活様式」が提唱され、マスク着用と手洗いだけでなく、人と人との間に一定の物理的距離を保つソーシャルディスタンスの徹底が求められる。

他者との直接的な接触を回避する「異常」な生活は、すでに「日常」の風景となりつつある。人と人との距離は、物理的にも精神的にも広まっているように思われる。この溝を埋める役割をこれまで以上に果たしていくと思われるのがデジタルメディアである。

「非接触」の時代が進むなか、VRを含むデジタル機器は、より身近な存在となるだろう。それは、VRの使用が木村の身体感覚に変化をおよぼしたように、使用者の知覚や感覚も否応なく変えていくのではないか。その使用者には木村の作品の受け手である我々鑑賞者も含まれる。今後、木村の作品に対する鑑賞経験はどのように変わるのだろうか。少なくとも、VR絵画はもはや新奇なものではなく、現実感をもったものとして受容されていくに違いない。その時、木村の作品はさらに新たな一面を垣間見せてくれるはずだ。

(やまだ・たかゆき／京都市京セラ美術館アシスタント・キュレーター)

参考文献

- ・ジョン・バージャー『イメージ——視覚とメディア』伊藤俊治訳、筑摩書房、2013年。
- ・マーシャル・マクルーハン、エドモンド・カーペンター編著『マクルーハン理論——電子メディアの可能性』大前正臣、後藤和彦訳、平凡社ライブラリー、2003年。
- ・三村忠史、倉又俊夫『デジタルネイティブ——次代を変える若者たちの肖像』日本放送出版協会、2009年。
- ・「木村翔馬『dreamのあとから（浮遊する絵画とVRの不確定）』現代芸術振興財団、2018年。
- ・「ignore your perspective 49『紙より薄い、イメージより厚い。』」展プレスリリース、児玉画廊、2019年7月〈<https://www.kodamagallery.com/iyp49/index.html>〉（2020年11月1日最終閲覧）。
- ・「ignore your perspective 49『紙より薄い、イメージより厚い。』」展トークイベント記録、児玉画廊、2019年7月27日〈<https://kodamagallery.com/2019/08/23/talkevent/>〉（2020年11月1日最終閲覧）。
- ・「特集 一人ひとり、コロナ禍にどう向き合う？」『TURN JOURNAL SUMMER 2020』ISSUE 04、2020年7月31日。
- ・Ben Cosgrove, “Behind the Picture: Picasso Draws With Light,” *Time*, January 29, 2012, 〈<https://time.com/3746330/behind-the-picture-picasso-draws-/>〉(Accessed: November 1, 2020).

Floating, Frolicking Lines

Yamada Takayuki

Virtually Unswimming and composition of the exhibition

In every time and place, the history of painting has unfolded amid a complex interplay of political, social, religious and personal elements. A further significant factor in painting's development however has been scientific progress, including the invention of new materials. For example, oil painting allowed artists to achieve a highly realistic look, thanks to translucency, luster and gradation not attainable using the tempera and fresco techniques that had hitherto dominated painting. There are also instances of individual connections between such developments and not only certain artists, but certain "isms" or schools: the invention of pigment in tubes and the Barbizon school for example, or developments in optical theory and photography, and the impressionists. New inventions, and knowledge brought by science, have vastly expanded the range of painterly expression, on occasion even influencing the painter's actual visual sense and perception.

The works of Kimura Shoma are likewise intimately connected with scientific and technological development, in this case that of the digital media ubiquitous in today's world. As well as conventional oil painting, Kimura engages in painting using VR (virtual reality) and 3DCG technologies. Working in VR spaces has allowed him to pursue a type of painting expression with distinctively digital features, such as airily floating lines, and intense blocks of color. On the other hand, the VR space does not permit the artist the maneuverability he had envisaged; in fact he says that physically, it has been more troublesome than anything previously experienced in his practice. Kimura likens this awkwardness to the difficulty of breathing and moving underwater, and the "virtually unswimming" of the exhibition title is the term coined by him to describe this bodily sensation.

This exhibition is composed of the eponymous VR painting *Virtually Unswimming*, plus six oil paintings, video footage of the artist in action, and the work *Oil on the Transparent* painted on a glass window. At the heart of the exhibition, *Virtually Unswimming* features two VR spaces that manifest in turn either side of a short animation. One of these spaces is a room linked to an actual gallery with fluorescent lighting, pedestals and so on. The other is a green, seemingly submerged

space, extending boundlessly outside the room. Both contain floating clusters of lines in colors such as black, white, green, glowing blue and yellow, that display an affinity with the oil paintings displayed in the real space. Donning a headset, the viewer literally enters the *Virtually Unswimming* VR space overlapping with the actual exhibition space known as The Triangle.

Displayed at the Northwest Entrance above ground, *Oil on the Transparent*, made especially for the exhibition, is a drawing featuring striking green lines extending boldly across a large glass window. The flatness of the glass makes it similar to canvas, however its transparent quality shares something with the three-dimensional space of virtual reality, and in this sense it also serves to connect the VR painting and oil paintings on display below. In this exhibition, though each shaping its own unique realm, these works on different supports relate to each other, forming a whole that constitutes a single, conceptual installation.

As an artist of the present day

Kimura is often presented as a painter for the digital native generation, i.e. those for whom digital technology has been an integral part of life since birth, and who possess a command of digital languages such as

computing, video games and the internet. Digital natives are characterized by a preference for spending time on video games rather than reading, being more accustomed to graphics than text, and not distinguishing between the real and virtual worlds. They have different thought processes and thinking skills to inhabitants of the previous analog world, and a superb ability to read three-dimensional visual imagery, and visualize the three-dimensional structure of objects in their head.

Kimura himself has been familiar with anime from a young age, with 3DCG animations by Pixar et al. a particular childhood favorite. As a student, to recreate the texture of 3D computer graphics he painted pictures using paraffin wax, and also used a smartphone camera and apps to experiment with photogrammetry (a method of converting photos taken from multiple angles into 3DCG models on a computer). Kimura says he had long been interested in painting pictures in three-dimensional spaces such as mid-air and underwater, and considering his early years, perhaps this desire was only natural. If paintings no longer require fixing on a flat support such as paper or canvas, the question becomes one of how to express a painting in a three-dimensional space. One suspects this inquiry is what led him to work in the virtual reality space. Conversely one could say it also

prompted him to rethink the production of paintings on the flat support of a canvas.

That said, Kimura's qualities as an artist cannot be reduced solely to his status as a digital native, because though the term digital native gives the optimistic impression of being a natural when it comes to handling digital media, and evincing curiosity toward things digital, as mentioned earlier Kimura finds painting in VR a frustrating business that has even altered his own physical sensations, whether he liked it or not. In addition, while VR may for Kimura be a vital means of interpreting painting, it is not the object per se. Ultimately, Kimura's quest is to paint; in digital or analog media, with no hierarchy between the two. Rather he pursues a kind of "present-day" painting that transcends such a framework. Here "present-day" refers to a present in which the analog and digital overlap, similar to this exhibition in which the real exhibition venue and VR data of the work overlap on the same coordinates. Exhibiting an awareness of changes in physical sensation, color sense, and spatial recognition brought about by VR—the "virtually unswimming" that shows these changes being the theme of this exhibition—Kimura reflects them anew in his work on analog supports such as canvas and glass.

For this reason, the works exhibited here are all characterized by a floaty feel, and intensely colored lines and color planes. For example, none of the lines drifting in the VR space of *Virtually Unswimming* (pp. 11–12) have the sense of material weight or solidity peculiar to digital expression (that said, they do convey a kind of gravity in the sense that they stay in one place). Incidentally, the sight of Kimura drawing lines in the VR space, and the lightness of the lines themselves, recall Picasso in the production of *Drawing with Light* (1949). Obviously, in contrast to Picasso's momentary lines, Kimura's lines differ in that they are fixed in the VR space. Recent advances in digital technology may have further expanded the range of this artist's expression, but it is intriguing to note how much the pair share in their ambition as painters.

These distinctively digital lines are also recreated in Kimura's analog oil paintings. In *White Draw (2)* (p. 9), white lines with the airy, diaphanous look of net curtains ruffling in the breeze extend vertically, horizontally, and diagonally. Lines made using sponges, wide yet insubstantial, form geometric shapes such as grids, triangles and diamonds on a field of green, projecting sympathy with other oils such as the adjacent *Green Draw (2)* (p. 9), and *Green Draw (1)* (p. 8) beyond.

In *Oil on the Transparent* (p. 23), painted on a clear glass window, once again boldly rendered green lines add an extra sensation of floating. The saturation of the brushstrokes tracks the actions of the painter, and vividly conjures up visions of Kimura drawing lines in empty space, just as in his VR work. Moreover these green lines veritably leap across the singular support of the glass window, which can appear both flat and spatial, changing appearance according to the amount of sunlight or interior lighting. Occasionally this effect extends beyond the confines of the glass to assimilate with the view outside, to the extent that not only the work but the Northwest Entrance itself seems to change over time.

Frolicking agilely, Kimura's individual lines move beyond the boundaries of support or medium to pile one on another. Unbound by any conventional style, format or system, they are the product of the flexibility of an artist who interprets painting to suit today's realities, and his determination to find pure joy in painting itself.

Finally—amid a no-contact normality

In the northern autumn of 2020, the world is entering a new era. COVID-19 continues to spread with formidable force, radically altering our everyday lifestyles and how

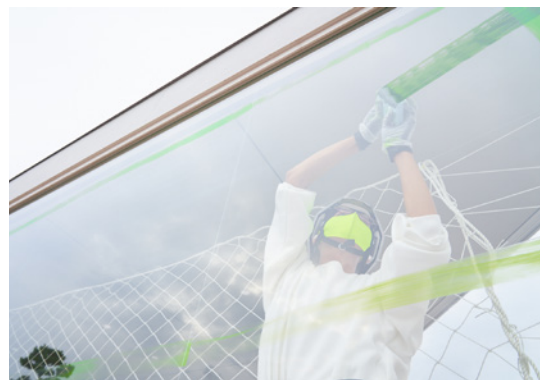
we communicate. We are exhorted to adopt a new way of living that entails not only wearing masks and washing hands, but maintaining a set physical distance between ourselves and others.

Avoiding direct contact with other people, a mode of life once deemed “abnormal,” is well on the way to becoming the norm. The distance between people seems to be growing, both physically and psychologically. Digital media is the likely candidate to fill this gap, even more than previously. As an age of no-contact takes hold, digital devices, including VR, will only become a more familiar presence. And just as using VR altered Kimura's physical sensations, these devices will unavoidably alter the perceptions and senses of users. Those users include us the viewers who are recipients of Kimura's work. How will the experience of viewing Kimura's works change from now on? At the very least, VR paintings will soon no longer be seen as novel, but accepted as possessing a sense of reality. When that happens, we may well glimpse yet another face of the works of Kimura Shoma.

References

- Berger, John. *Ways of Seeing*. BBC and Penguin, 1972.
- Carpenter, Edward and McLuhan, Marshall eds. *Explorations in Communication*. Beacon, 1960.
- Cosgrove, Ben. "Behind the Picture: Picasso Draws With Light." *Time*, January 29, 2012. <https://time.com/3746330/behind-the-picture-picasso-draws-/> (Accessed November 1, 2020).
- "ignore your perspective 49: 'Lighter than a piece of paper but heavier than an image.'" Exhibition press release. Kodama Gallery, July 2019. <https://www.kodamagallery.com/iyp49/index.html> (Accessed November 1, 2020)
- "ignore your perspective 49: 'Lighter than a piece of paper but heavier than an image.'" Transcript of talk held July 27, 2019, at Kodama Gallery. <https://www.kodamagallery.com/iyp49/index.html> (Accessed November 1, 2020)
- Kimura, Shoma. *After the DREAM—Floating Paintings + VR Uncertainty*. Contemporary Art Foundation, 2018.
- Kuramata, Toshio and Mimura, Tadashi. *Digital Native*. NHK Publishing, 2009.
- "Tokushū: hitorihitori, korona-ka ni dō mukiau?" [Special feature: How does each individual deal with the Corona calamity?] *Turn Journal Summer 2020*, Issue 04, July 31, 2020.





《透明の上に描く》の一部は、2020年10月3日に当館で開催された「ナイト・ウィズ・アート2020」(「ニューイ・ブランシュ KYOTO 2020」同時開催プログラム)の一環として、北西エントランスにて行われたライブペインティングで制作された。

Part of *Oil on the Transparent* was produced in a “live painting” session held in the Northwest Entrance as part of the event “A Night with Art 2020” (in conjunction with “Nuit Blanche Kyoto 2020”) on October 3, 2020.



作品リスト

ザ・トライアングル

- ① **White Draw (2)**
2020年 | 綿キャンバスに水性塗料、油彩
210 x 155 cm
- ② **Green Draw (2)**
2020年 | 化繊キャンバスに水性塗料、油彩
210 x 155 cm
- ③ **Green Draw (1)**
2020年 | 化繊キャンバスに水性塗料、油彩
210 x 155 cm
- ④ **White Draw (1)**
2020年 | 綿キャンバスに水性塗料、油彩
210 x 155 cm
- ⑤ **Green Draw (3)**
2020年 | 化繊キャンバスに水性塗料、油彩
210 x 155 cm
- ⑥ **White Draw (3)**
2020年 | 綿キャンバスに水性塗料、油彩
210 x 155 cm
- ⑦ **水中スベック**
2020年
VR映像
- ⑧ **描いているところ**
2020年
映像 (11分15秒)

以上、全て作家蔵

北西エントランス

透明の上に描く

2020年 | ガラス面に油彩
サイズ可変

List of Works

The Triangle

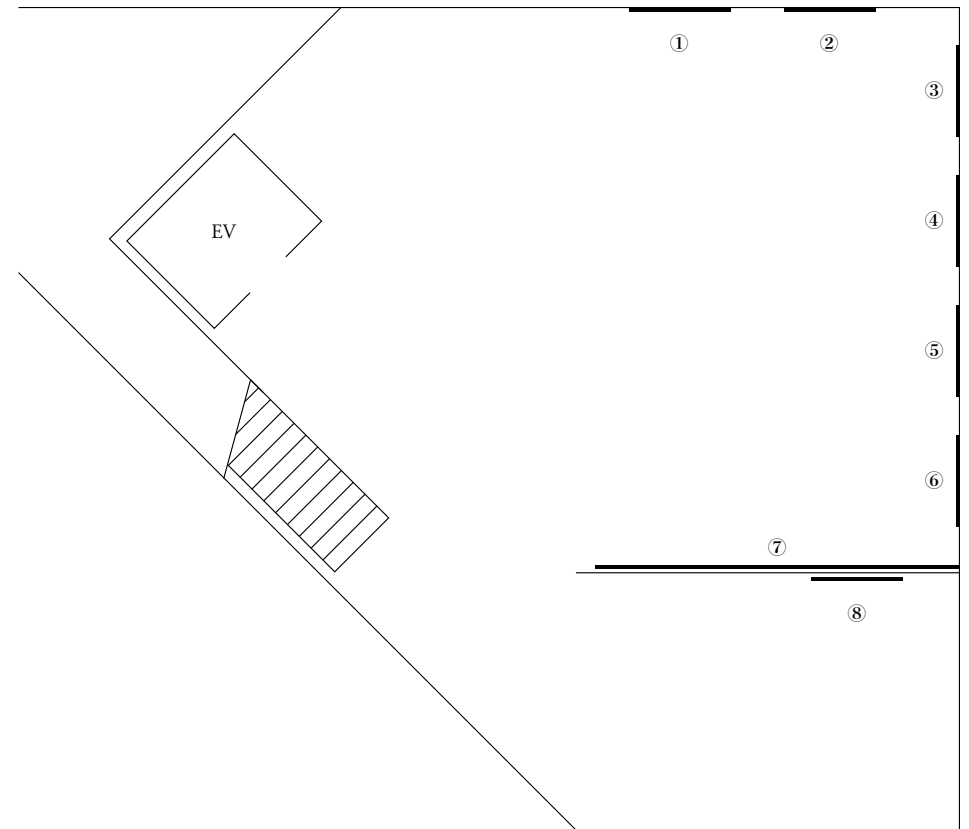
- ① **White Draw (2)**
2020 | Water-based paint and oil paint on cotton canvas
210 x 155 cm
- ② **Green Draw (2)**
2020 | Water-based paint and oil paint on chemical fiber canvas
210 x 155 cm
- ③ **Green Draw (1)**
2020 | Water-based paint and oil paint on chemical fiber canvas
210 x 155 cm
- ④ **White Draw (1)**
2020 | Water-based paint and oil paint on cotton canvas
210 x 155 cm
- ⑤ **Green Draw (3)**
2020 | Water-based paint and oil paint on chemical fiber canvas
210 x 155 cm
- ⑥ **White Draw (3)**
2020 | Water-based paint and oil paint on cotton canvas
210 x 155 cm
- ⑦ **Virtually Unswimming**
2020
VR
- ⑧ **Drawing**
2020
Video (11 min. 15 sec.)

All works above are from the collection of the artist.

Northwest Entrance

Oil on the Transparent

2020 | Oil paint on glass
Dimensions variable



木村翔馬 きむら・しょうま

1996 大阪府生まれ
2018 京都市立芸術大学美術科油画専攻卒業
2020 京都市立芸術大学大学院美術研究科修士課程絵画専攻修了

主な個展

2018 「dream のあとから（浮遊する絵画と VR の不確定）」ninetytwo 13 gallery（東京）
2019 「クリスタル☆ポリゴン」ARTISTS' FAIR KYOTO 2019: BLOWBALL, KYOTO ART HOSTEL Kumagusuku（京都）

主なグループ展

2018 「京都市立芸術大学作品展・有志展 2017」京都市立芸術大学（京都）
2019 ignore your perspective 49「紙より薄い、イメージより厚い。」児玉画廊（東京）
「暗黙知の技術」FabCafe Kyoto/MTRL KYOTO（京都）
「貫く棒の如きもの」TALION GALLERY（東京）
「ヴァーチャル・リアリティの居心地」ゲンロン カオス＊ラウンジ五反田アトリエ（東京）
2020 「楽観のテクニック」BnA Alter Museum SCG（京都）

受賞歴

2017 第4回 CAF 賞 最優秀賞
2018 京都市立芸術大学 作品展・有志展 2017 市長賞

Kimura Shoma

1996 Born in Osaka Prefecture, Japan
2018 BFA in Painting, Department of Fine Arts, Kyoto City University of Arts
2020 MFA in Painting, Department of Painting, Kyoto City University of Arts

Selected Solo Exhibitions

2018 *After the DREAM –Floating Paintings + VR Uncertainty–*, ninetytwo 13 gallery, Tokyo
2019 *Crystal ☆ Polygons*, ARTISTS' FAIR KYOTO 2019: BLOWBALL, KYOTO ART HOSTEL Kumagusuku, Kyoto

Selected Group Exhibitions

2018 *Kyoto City University of Arts Annual Exhibition 2017*, Kyoto City University of Arts, Kyoto
2019 ignore your perspective 49: *Lighter than a piece of paper but heavier than an image*, Kodama Gallery, Tokyo
Tacit knowledge techniques, FabCafe Kyoto/MTRL KYOTO, Kyoto
Piercing a rodlike thing, TALION GALLERY, Tokyo
Sense of being in virtual reality, Chaos*Lounge Gotanda Studio, Tokyo
2020 *The Technique of Optimism*, BnA Alter Museum SCG, Kyoto

Awards

2017 Contemporary Art Foundation, 4th CAF Award Grand Prize
2018 Kyoto City University of Arts Annual Exhibition 2017 Mayor's Award

木村翔馬：水中スペック

〔展覧会〕

山田隆行（京都市京セラ美術館）

〔カタログ〕

編集：土屋隆英、水野良美（京都市京セラ美術館）

翻訳：パメラ・ミキ・アソシエイツ（pp. 18–22）

撮影：三吉史高

デザイン：菊地敦己

発行日：2020 年 11 月 29 日

発行者：京都市京セラ美術館

〒606-8344 京都市左京区岡崎円勝寺町 124

www.kyotocity-kyocera.museum

Kimura Shoma: Virtually Unswimming

〔Exhibition〕

Yamada Takayuki (Kyoto City KYOCERA Museum of Art)

〔Catalogue〕

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

Translation: Pamela Miki Associates (pp. 18–22)

Photography: Miyoshi Fumitaka

Designed by: Kikuchi Atsuki

First Edition: November 29, 2020

Published by Kyoto City KYOCERA Museum of Art

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

www.kyotocity-kyocera.museum