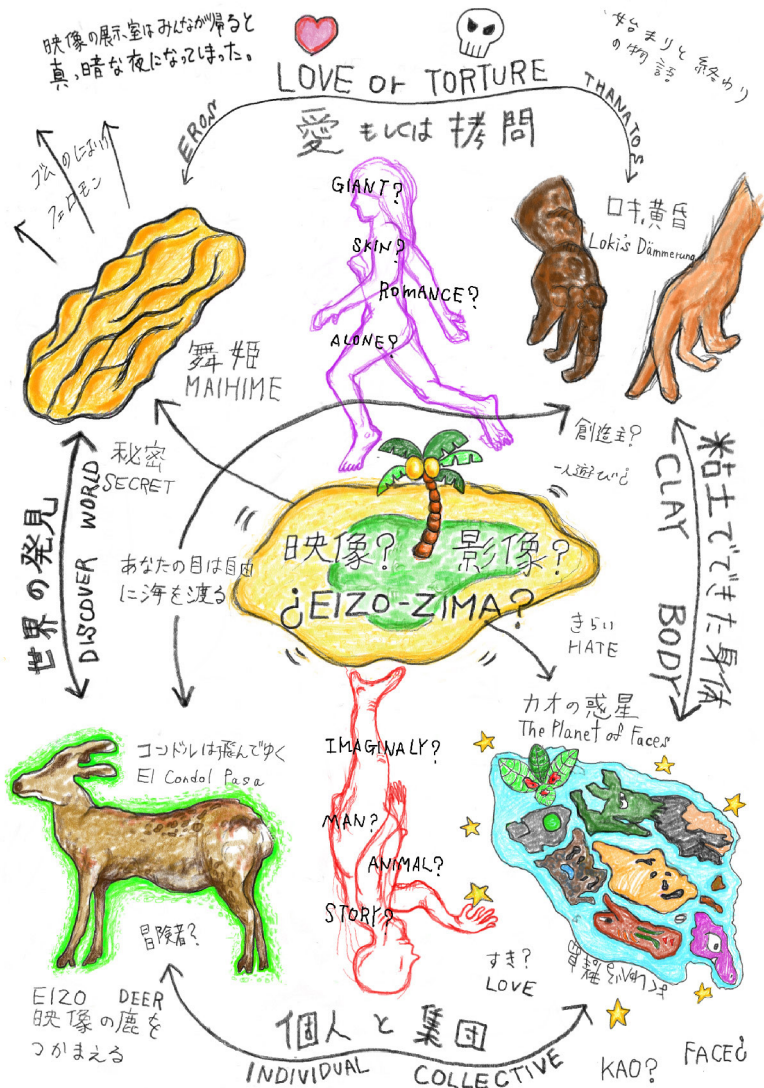


Where is EIZO-ZIMA going? Where are we going?

映像島要去哪? 載著我們要去哪?

映像島はどこへゆく? 僕らに乗せてどこへゆく?



Yamauchi Shota solo exhibition 山内祥太 個展

2023.04.29 (Sat) → 06.11 (Sun)

Introduction

本展覽会是自身初となる海外での個展となります。

代表的な過去作品をそれぞれ「島」になぞらえて、大規模なインスタレーションを行います。2015年に制作した《コンドルは飛んで行く》～2022年の森美術館でのMAM project+digitalにて発表した《カオの惑星》までの作品を展示の状態や形を変形させながら、DACの空間に蘇らせることで、それらは独立した作品の性質を持ちながら、本展覧会では一つ世界としてまた一つの円環として調和を生み出すこととなります。

鑑賞者は中央に配置された「島」からすべての作品を眺めることができ、目で島々を旅行することができます。旅行の行先は鑑賞者の自由です。どの島から見てもよいし、ずっと同じ島にいても構いません。何周もいろんな島を回ってもよいのです。

タイトルである「映像島はどこへ行く？僕らを乗せてどこへゆく」という言葉は日本の古いアニメの主題歌の1節を引用して変形させたものですが、「映像」というマテリアルを使って制作活動を行う私の態度を形にしたものです。私は自身の制作活動を「旅」と捉えており、その旅の中間地点に旅の記録としての作品が産み落とされます。その地図のようなドローイングを展覧会のヴィジュアルとして再現しました。

目では捉えることができるのに触ることができない。近づいているのに一向に距離が縮まることはない。まるで蜃気楼のような存在である映像は私を永遠の旅へと誘います。だからこそ私はその蜃気楼に永遠に思いをはせ、いつか私の肌と映像の肌が直に触れ合うことを夢見て、旅を続けています。

本次展覽是我首次的海外個展。

我將過去的各個代表作比擬為「島」進行大規模的裝置部署。

從2015年創作的《禿鷹飛去》(コンドルは飛んで行く)至2022年於森美術館的MAM project+digital發表的《臉的星球》(カオの惑星)，我希望透過將這些作品的展示方法與型態的變形去活化DAC的空間，希望這些作品在保有各自獨立性的同時，也能在本次展覽中，創造一個和諧的世界，一個圓。

觀眾可以從置於中央的「島」去觀看所有的作品，能夠用雙眼去跳島旅行。旅行的下一個目的地完全交由觀眾自己決定。不管從哪個島開始都可以，一直停留在同一座島上也沒關係，當然，重複環遊列島也很好。

展覽主題「映像島要去哪？載著我們要去哪？」是引用自日本老動漫主題曲的其中一句台詞稍加改變，這句話也是我以「『影像』作為素材進行創作」這種態度的體現。我把自己的創作行動視為「旅行」，而作品則是在這個旅行過程中的記錄，本次展覽的主視覺，也正是我的思維地圖。

視線可及卻無法觸摸。明明正在接近而距離卻完全沒有遞減。這些就是海市蜃樓般的影像，彷彿邀請我踏上一場沒有終點的旅行。於是我將永遠嚮往那幢海市蜃樓，夢想著哪天我的「肌膚」與影像的「肌膚」能夠直接觸合，好繼續這場旅行。

This exhibition is my first overseas exhibition.

My previous representative works were metaphorized as an "island" as I put them on par for large-scale device deployment.

From *El Condor Pasa* (コンドルは飛んで行く) in 2015 to *The Planet of Faces* (カオの惑星) released in MAM project+digital at the Mori Art Museum in 2022, I revitalized the DAC space with the the forms of exhibition and the works' transformations in type. Thus, in this exhibition, each of the independent works can keep its individualities while creating a harmonious universe, a circle.

The audience can appreciate the works from the perspective on the central "island" and deciding their island-hopping trips with their eyes. They are in charge of their next destination of the trip. They can start with whichever island, stay on the same island, or take repeated round-island trips. Either is fine.

The exhibition theme "Where is EIZO-ZIMA going? Where are we going?" is a modified quote from a line of an old Japanese anime theme song. The phrase is also the concretized image of the attitude " 'images' are the basic materials for creations". In fact, I consider my creative actions as a "journey", while the final works - records of the journey's evolvement - the journey's development records - are also the main visuals of this exhibition, and my mind map.

Attainable with vision, but untouchable. We're clearly approaching it but the distance remains the same. It's like the mirage images, inviting me to a never-ending journey. Therefore, I will forever look forward to the mirage, dreaming that one day, my skin will be in direct contact with the contour of the images so that I can continue the journey.

山内祥太

YAMAUCHI Shota

山内祥太（1992年岐阜県生まれ、神奈川県在住）は、インターネットが普及した1995年以降のリアリティと共に育った世代で、自己と世界の関係性や、自分の認識する世界と現実の間にある裂け目といったものを様々な方法で明らかにしようと試みてきました。映像、彫刻、インスタレーション、パフォーマンスなど表現メディアは多様で、クリエイション、クロマキー、3DCG、3D印刷、VR、モーションキャプチャなどの技術も自由自在に用います。テクノロジーによる新しさの追求だけではなく、身体性の生々しさや人間らしい感情、矛盾する気持ちや状況といった複雑さを表現しようとしていることも、その作品の特徴です。

山内祥太，1992年出生於岐阜縣，現居於神奈川縣。作為與1995年後網路普及共同成長的世代，山内祥太試圖藉由不同的方法去展現出自己與世界的關係、自己所認識的世界與現實之間的裂縫。在影像、雕刻、裝置、行為等多元表現媒介之下，不受媒介限制地使用黏土動畫、去背、3D CG、3D 列印、VR、動態捕捉等技術。山内並非是透過科技去追求新穎，而是意圖表現身體性的生命力和人類的情感，矛盾的情緒與狀況等複雜狀態，也是其作品的特徵之一。

Yamauchi Shota (born 1992 in Gifu, currently based in Kanagawa)

As a one of the generation that grew up with the popularity of the Internet after 1995, Yamauchi Shota tries to show his relationship with the world and the cracks between the world he knows and reality through different methods.

Employing a range of wildly different expressive media, from video to sculpture, installation and performance, Yamauchi skillfully switches between clay animation, chroma key, 3DCG, 3D printing, VR, and motion capture technologies. His works are distinguished not only by a technology-driven pursuit of novelty, but by the desire to express raw physicality and the complexity of quintessentially human emotions, contradictory feelings and situations.

舞姫

Maihime (Dancing Princess)

2021

サイズ可変
尺寸依場地而定
dimension variable

インスタレーション・パフォーマンス
装置、行為表演
installation, performance



Photo credit by Tatsuyuki Tayama
Image courtesy of Artist

人間とテクノロジーの恋愛模様をパフォーマンス・インスタレーションとして描いた作品。人間とテクノロジー（肌色のゴリラ）は「皮膚の服」を通して一つになろうと試みる。テクノロジーは人間の持つ有限の黄昏に、人間はテクノロジーの持つ無限の銀河に想いを馳せる。抱きしめあっているのかそれとも拘束しあっているのか、互いは私密的距離の海へと溺れてゆく。人間がテクノロジー依存症であると同時にテクノロジーもまた人間依存症なのである。テクノロジーを愛しながら、人間も愛するためにはどうしたらいいのか。快樂と絶望の中間領域を見つけ出し、現在生きる我々人間の性に投影したい。

本作品透過行為和装置表達了人類與科技的戀愛。人類與科技（膚色的猩猩）嘗試藉由「皮膚的衣服」合二為一。想像科技置於人類有限的黃昏中，而人類則身在科技無限的銀河裡。究竟是互相擁抱抑或者是拘束彼此，兩者沉溺進私密距離的大海。人類患上科技依存症的同時，科技也患上了人類依存症。為了愛著科技也愛著人類，我們究竟該怎麼辦？我試圖找出快樂與絕望的中間領域，並把它投射到活在此時此刻的人類之「性」上。

This work shows the way humans fall in love with technology through their actions and devices. Humans and technology (the skin tone gorilla) try to be united into one via “the skin outfit”. Imagine the technology placed in the limited sunset of humankind, whereas humans are in the unlimited galaxy of technology. Whether to hug or restrain each other, both are immersed in the ocean of intimate distance. As humans have technology addiction, technology is also suffering from human addiction. What can we do about it? I tried to find a middle ground between happiness and despair and project it to the essence of humans who are living in this moment, this instance.

カオの惑星
臉的星球

The Planet of Faces

2022

サイズ可変
尺寸依場地而定
dimension variable

インタラクティブ・インスタレーション
互動系統・裝置
interactive installation



Photo credit by Keizo Kikoku
Image courtesy of Mori Art Museum, Tokyo

リアルタイムに変化していくオンラインゲーム型の映像インスタレーション。自身のスマートフォンや展示会場内のタブレット端末上から参加し、体験することができる。専用アプリの中で出題される心理テストのような質問に答えていくと「自分のカオ(顔)」を作ることができます。そのカオをアップロードすることで、作品上の惑星に「自分のカオ」を参加させることができます。惑星は9つのカオで構成されており、互いに反応し合うことで多様なドラマを生み続けます。惑星上の賑やかなカオたちは、人間と同じように、卑近なことから高尚なことまでを話し、笑い、泣き、お互いの存在を確かめ合い、そして短くはあっても確かにこの《カオの惑星》の上に存在したことを提示します。

本作品は實時變化的線上遊戲型影像裝置。觀眾可以使用自己的手機或展場內的設備參加體驗本作品。在回答 APP 中類似心理測驗的問題後，即可生成「自己的臉」。把「臉」上傳後，「自己的臉」便能成為作品中星球的一部分。一顆星球由九張臉構成，彼此互動，並衍生多元化的故事情節。地球上活潑的臉孔們就如同人類一樣，時而閒話家常時而深度議論，時而笑時而哭，確認彼此的存在，並且提醒觀眾，即便短暫，但他們確實曾經在這個《臉的星球》上存在過。

It is an online game-like image device that gradually changes in real time. Audiences can use their device or the tablet provided at the exhibition venue to take part in the experience of this work. After answering the psychometrics-like questions in the exclusive APP, "your face" will be created. Then, the audiences can upload the face so that "your face" will be part of the planets in this work. One planet is made of nine faces. They will interact with each other, resulting in a diversified storyline. The lively faces on the planet are just like human beings. Sometimes they chit-chat about daily life and sometimes have in-depth discussions. Sometimes they laugh and sometimes cry. They make sure of each other's existence and remind the audience that, even if it is for a short period of time, they did truly exist in *The Planet of Faces*.

ロキ、黄昏

洛基、黄昏

Loki's Dämmerung

2019

サイズ可変

尺寸依場地而定

dimension variable

映像インスタレーション

録像装置

video installation

14' 30"



Photo credit by Keizo Kioku
Image courtesy of Mori Art Museum, Tokyo

北欧神話に登場する「ロキ」を題材として制作した円形の映像作品。中でも登場人物のロキの不条理な振舞いによって、巨人と神々の間に決定的な亀裂が入るという「城壁造り」の物語を主題として制作された。映像は作家自身が住む自宅の一室を油粘土で覆いつくした空間で行われた。映像が投影される円形のスクリーンは、「始まりと終わりを含んだ世界」を象徴している。創造主であり冒険者であるという二面性を携えた作家本人の姿がトリックスターのロキの姿に投影され、映像の中にのみ存在する宙吊りの世界で物語が進行してゆく。

這個圓形的影像作品是以在北歐神話中的人物「洛基」為主題所創作。在這其中更以洛基荒謬的行為，造成巨人族和諸神之間分裂的關鍵故事「打造阿斯加德的城牆」為主題創作。本影像是藝術家在自己家中房間，包覆上土油所創造的空間中所拍攝。投影的環形畫面則象徵了一個「包含了起始與終末的世界」。兼具創造主和冒險家兩面性的藝術家的姿態，被投射於惡作劇神洛基的形象上，故事在僅存在於影像中的空想世界裡展開。

It is a work of circular images themed under "Loki", the character in Norse mythology. It consists of the story themed "building the walls of Asgard" in which Loki's absurd behaviors, the key to the division between the giants and gods, were highlighted. In fact, the images were filmed in a room in the artist's own house where he created a space with the oil molding clay. The circular screen for the projection symbolizes "the world with a beginning and an end." The artist's double-sided attitude of both the creator and adventurer is projected onto Loki's image, the God of Mischief. The story is developed in the imaginary world that exists only in the images.

コンドルは飛んでゆく

秃鷹飛去

El Condor Pasa

2015

映像インスタレーション

録像装置

video installation

8' 40"



Image courtesy of Artist

友人との奈良旅行が舞台となった映像作品で、この作品では簡易的な 3D スキャンとクロマキー合成が用いられている。物語は、作家本人が奈良の鹿に激突され、異世界に迷い込むところから始まる。そこは広大なゲームの中の原っぱのような世界であった。ところどころに奈良旅行での思い出が混ざりあっている。

作家は奈良の東大寺付近に生息する鹿が目当てだったのだが実物を捕まえるのは不可能なため、クロマキー合成に持ちいるカーテンを鹿たちの背後で広げて「映像として鹿を持ち帰った」という。旅行とは何なのか、そこで出会うものや体験を持ち帰るとはということなのか問われた作品となっている。

藝術家在這個以和朋友的奈良之旅為背景的錄像作品中，使用了簡易的 3D 掃描與去背合成技術。故事從藝術家被奈良的鹿衝撞後，迷失在異世界開始。那個世界就像巨大遊戲中的曠野。並在不同的地方穿插著奈良之旅的回憶。

雖然用眼睛能看見棲息在奈良的東大寺周圍的鹿群，但卻無法將實體捕捉回去，於是藝術家將色彩嵌空合成用的帷幕展開置於鹿群後，「將鹿作為影像帶回家」。這個作品提出了幾個問題：所謂旅行為何？把旅行中的邂逅和體驗帶回家又為何？

For this video work, in which simple 3D scanning and chroma key technology are applied, a trip with a friend to Nara is used as the background by the artist. The story begins with the artist being lost in the otherworld after getting crushed by the Nara deer. The world is like a vast plain of a huge game. The memories of the Nara trip are interweaved with different locations.

Although one can perceive the herd of deer resting around Todaiji Temple in Nara, it is not possible to capture the physical objects in a literal way. Thus, the artist created a drapery behind the herd by using the chroma key technology so that "the herd of deer can be taken to home as images". Several questions are proposed in the work: What is a trip? What encounters and experiences of the trip will you take back home?

04.29 Sat. 14:00

開幕導覽 Opening & Guided Tour

04.29 Sat. 16:00 / 17:30

04.30 Sun. 16:00 / 17:30

06.10 Sat. 16:00 / 17:30

06.11 Sun. 16:00 / 17:30

現場表演 Live Performance

指導單位

taipei

主辦單位

台北市文化局

贊助單位

DAC 臺北數位藝術中心
Digital Art Center, Taipei

財團法人
POLA ART FOUNDATION

公益財團法人 朝日新聞文化財團
THE ASAHI SHIMBUN FOUNDATION

日本台灣交流協會
JAPAN-TAIWAN EXCHANGE ASSOCIATION

日台友誼
JAPAN-TAIWAN FRIENDSHIP

臺北數位藝術中心

111031 台北市士林區福華路180號

TEL +886 2 28345066 | FAX +886 2 2834 2535 | info@dac.taipei

週二-週日11:00-19:00·展場開放時間至18:30·每週一休館

免費參觀

Digital Art Center, Taipei

No.180, Fuhua Rd., Shilin Dist., Taipei, Taiwan 111031

TEL +886 2 28345066 | FAX +886 2 2834 2535 | info@dac.taipei

Tue.-Sun. 11:00-19:00. CLOSED: Mon.

Free Entry

廣告