

moodhall
wwooojpojs

展覧会

ムード・ホール
カワイオカ

12月17日開幕

展覧会 ムード・ホール

- ムード・ホール (2016)
- ヘコジョン・ドリル (2002)
- コロンボス (2012)
- 四角いジャンル (1999)
- ヘコジョン・ナイン (2007)
- スーパースター (1995)
- AIRS (2005)
- AMAZON (1993)
- ヘコジョン7 (2004)

2016年12月17日(土) → 2017年1月22日(日) 11:00-19:00・入場無料

京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA

休館日=月曜日(2017年1月9日(月・祝)は開館、翌1月10日(火)を閉館)および年末年始(2016年12月29日(木)-2017年1月4日(水))

企画=「ムード・ホール」プロジェクトチーム(京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、金氏徹平、福岡優子、福永信)
主催=京都市立芸術大学 芸術文化振興基金助成事業 協力=京都造形芸術大学



芸術文化振興基金助成事業

京都市立芸術大学
Kyoto City University of Arts

@KCUA

展覧会

ムード・ホール

2016年12月17日(土) → 2017年1月22日(日)

11:00-19:00・入場無料

京都市立芸術大学ギャラリー @KCUA

休館日=月曜日(2017年1月9日(月・祝)は開館、翌1月10日(火)を閉館)および年末年始(2016年12月29日(木)-2017年1月4日(水))

イベント

オープニングアーティストトーク

2016年12月17日(土) 14:00

オープニングレセプション

2016年12月17日(土) 16:00

映像上映ライブ

ムード・ホール・ナイト(第一夜)

2016年12月25日(日) 20:00 開演

ムード・ホール・ナイト(第二夜)

2017年1月14日(土) 20:00 開演

→ 出演者など詳細はウェブサイトにて発表します。
イベント・映像上映ライブは共に入場無料・申込不要です。

書籍

『カワイオカムラ ムード・ホール』全2巻刊行予定

企画=「ムード・ホール」プロジェクトチーム

(京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA、金氏豊平、福岡優子、福永直)

主催=京都市立芸術大学 芸術文化振興基金助成事業

協力=京都造形芸術大学、パミリオン・プレジャー・ナイト製作委員会

京都市立芸術大学
Kyoto City University of Arts

@KCUA

- 1 ムード・ホール (2016)
- 2 コロンボス (2012)
- 3 ヘコヒョン・ナイン (2007)
- 4 AIRS (2005)
- 5 ヘコヒョン7 (2004)
- 6 ヘコヒョン・ドリル (2002)
- 7 四角いジャンル (1999)
- 8 スーパースター (1995)
- 9 AMAZON (1993)

サウンドディレクション=原摩利彦

カワイオカムラ (Kawai + Okamura)

川合匠(かわいたくみ)、1968年大阪生まれ。岡村寛生(おかむらひろき)、1968年京都生まれ。京都市立芸術大学大学院在学中の1993年にカワイオカムラ結成。彫刻と絵画が合体した巨大なライトボックス作品などを制作していたが、徐々にその絵画的、造形的要素は映像の中へと展開し、1997年の初個展「オーバー・ザ・レインボウ」(アーツスペース虹)では初めて映像作品を制作。また1999年の個展「四角いジャンル」(京都市四条ギャラリー)では初のセルアニメ『HOLY & CHEAP』を発表した。その後は主にデジタル・モデルアニメーションを中心に世界的に活動している。第65回ロカルノ国際映画祭(2012年、スイス)にて初公開された『コロンボス』(2012)は、第53回クラクフ国際映画祭(2013年、ポーランド)で国際短編部門アニメーション最優秀賞、アルスエレクトロニカ・フェスティバル2014(オーストリア)ではコンピュータアニメーション/映画/VFX部門栄誉賞を受賞した。



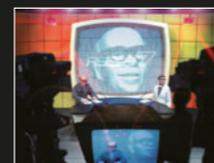
〒604-0052 京都市中京区押小路町238-1
会場アクセス

地下鉄:「二条城前」駅(2番出口)南東へ徒歩約3分

バス:「堀川御池」下車すぐ

TEL: 075-253-1509 | <http://gallery.kcuu.ac.jp>

mood hall wood pore



ムード・ホール

カワイオカムラ

ムード・ホール

れない。何しろあやふやな記憶であるから、映像内容の記憶も定かではないが、ともかく、この時点ですでに映像制作へと傾きかけていたわけである。

カワイオカマラの二人が、その出自を映像に持たないことは重要だ。川合匠も岡村寛生も独学で獲得した映像制作術によって、すでに触れたような作品群を制作してきたが、それらは、自ら描いた絵を撮影し、手作りされた人形をコマ撮りにすることによって、結果としてアニメーション作品になっているのである。『AMAZON』を始めとするカワイオカマラのライトボックス作品が、彫刻と絵画の技術をプラスしたことによって誕生したのなら、彼らの映像作品は、彫刻と絵画の技術を掛け合わせ、真に融合させているのだということがわかる。それは《ヘコヒョン》シリーズや『コロソス』などの後年のデジタル・モデルアニメーションになっても同様であり、こう言ってよければ、彼らの作品には手作りのぬくもり、確かな手触りがいつもある。

そういえば、彼らは筆者にこうも述べていた。「今、僕らは若い頃に戻ったような気分でドキドキしているよ」（川合）、「まったく何もかもデビュー当時のままさ、見た目もね（笑）（岡村）。

カワイオカマラは走っている。どこを？どこが知らないジャングルの中を。ロウテクでチープな道具を手にして、走っている。どこまでも。えんやこら。

どこまでくると、前出の筆者との会見時の「すべて3Dだ。初めて我々は3DCGによって作品を制作する予定だよ!!」という彼らのセリフも、いささか独特な響きを持つはずだ。なぜなら最新の技術を投入し

画部分を中心に、左右に「AMA」「ZON」という真っ赤な立体文字を配する作品『AMAZON』がそれである。

以後、カワイオカマラはその日本語版である『アマゾン』（1994）、二人の男のシルエットがあさっての方向に銃を構え続ける『錠とジュリー』（同）、特撮テレビ番組の一場面を思わせる『スーパースター』（1995）など、独創的で鮮烈なイメージのライトボックス作品を立て続けに発表、ライトボックス界で絶賛され、一躍人気者となった。今回の個展では20年ぶりに『スーパースター』が展示され、『AMAZON』もその一部が展示される予定だがというが、いずれにせよ、1990年代の前半はまだ彼らは映像制作ユニットとはいえなかったのである。

ライトボックス作品『スーパースター』は京都の老舗画廊ギャラリマロニエの最上階で開催された伝説的なグループ展での発表だが、このとき、サプライズ展示があったことは忘れがたい。会場のトイレに設置されていた小さなモニターに、カワイオカマラによる映像作品がひそかに展示されていたのである。ロウテクでチープな合成によってジャングルの中を逃げ惑う二人の姿を捉えたゴキゲンな映像であった。筆者はジャングルの滝の流れる音とともにこの映像を記憶しているが、あるいは作品に音はなく、放出される筆者の尿だったかも

と岡村寛生（おかもらひろき）による映像制作ユニットで、ともに1968年生まれである。両者とも京都市立芸術大学に学び、大学院まで進んだ。川合は彫刻、岡村は油画を専攻、音楽学部ではなかった。しかし、すでに述べたように、入学当初から二人は気が合い、バンド仲間にもなったという。手元にあるさらにあやふやな資料によれば、川合はドラム、岡村はギターを担当していたというが、間違っているかもしれないし、間違っていないかもしれないし、複数の楽器を操っていた可能性もある。カワイオカマラというユニットの結成は、大学院在籍中の1993年。しかしながら、カワイオカマラの初の個展「オーバー・ザ・レインボウ」が京都の老舗画廊アートスペース虹で開催されたのは1997年である。結成から初個展まで、その4年もの間、彼らは何をしていたのか。

カワイオカマラのことを「映像制作ユニット」と書いたが、これにもまた説明が必要だろう。なぜなら結成した1993年、初めての作品発表において、カワイオカマラは映像作品を制作したわけではなかったからだ。彼らがこのときオーディエンスを前に発表したのは、彫刻、絵画というお互いの専門分野を足し合わせた巨大なライトボックス作品だったのである。ライトボックスによって照らされるカラフルな絵

ら繰り返しており、『ヘコヒョン7』には通常バージョンの他にショートバージョン、ロングバージョンが存在するし、前世紀末を飾る初期の傑作『ヘッドレス』はテレビ放映用に細分化されたりした。

そもそも『ヘッドレス』を含む映像作品の集合体「四角いジャンル」は、彼らの個展のタイトルであるが、その1か月間の会期中に何度もテープを差し替えたそうである。筆者は当時、この「四角いジャンル」展に何度も足を運んだものであるが、そういえば、その薄暗い会場で、二人の男の黒い影が、コソコソと出たり入ったりする様子を目撃したような気がしているが、むしろんあやふやな記憶である。しかし、もしかしたら、まだ30代になったばかりの初々しい彼らの姿だったのかもしれないとも思うのである。ともあれ、もともと二人は学生時代、ロックバンドを組んでいたという

から、研ぎ澄まされた時間感覚を自らの身体に刻み込んでいたのだろうし、音楽によって育まれたその類まれな感性が、作品の完成をまるで演奏を繰り返すライブのように、洗練を求めて、先送りし続けたのであろう。

さて、暖まってきたようなので、二人のブログフィールをこのあたりで紹介しておこう。カワイオカマラは川合匠（かわいたくみ）

“ヘコヒョン”をめぐるメインキャスター Y.I. ロードプレアースによる《ヘコヒョン》シリーズ（『ヘコヒョン・ドリル』『ヘコヒョン7』『AIRS』『ヘコヒョン・ナイン』）など、カワイオカマラ自選による過去の映像作品をたっぷり見られる。しかも、筆者の手に入れた超あやふやな資料によると、同タイトルの作品の複数のバージョンや初期のお宝映像の数々も、会期中に行われるイベント「ムード・ホール・ナイト」で公開される予定だという。

ところで「同タイトルの作品の複数のバージョン」ということには、若干の解説が必要だろう。カワイオカマラは完璧主義者として一部のファンの間ではすでに有名であるが、この「複数のバージョン」というのはそれにかかわることなのである。

例えば《ヘコヒョン》シリーズの最終作『ヘコヒョン・ナイン』は、2006年の初出であるが、翌年には『ヘコヒョン・ナイン [2007年再編集版]』を発表している。どちらも6分20秒で時間の変更はないが、編集が異なる。2年後には『ヘコヒョン・ナイン [2009年再編集版]』を発表し、その際には5分45秒と大幅に圧縮された。それによりスタイリッシュで軽快な映像表現のテンポを得たというる。

このような再編集を彼らはすでに初期か

moodhall woodjungle

カワイオカマラが沈黙を破り、9年ぶりの個展が開催される。

この過去最大規模の個展は二人の活動の全貌を目撃する絶好の機会だ。

急いで付け加えておくが「沈黙」というのは、正確さを欠く表現である。なぜなら彼らは作品の制作をずっと続けていたし、数々のグループ展、映画祭に参加していたからだ。ただし、個展というかたちでの発表は、2007年の水戸芸術館でのクリテリオム71以来となる。

今回の個展「ムード・ホール」の目玉は、日本での公開が長らく待ち望まれていた『コロソス』の上映、そして新作『ムード・ホール』プロジェクトの発表だろう。両作品ともに音楽は、近年カワイオカマラの作品に参加している原摩利彦による。今回は個展全体のサウンドディレクションも彼がやるそうだから、こちらも期待大だ。

本邦初公開となる『コロソス』は、ロカルノ国際映画祭の初上映を皮切りに、世界各地の映画祭をツアーし、クラクフ映画祭では国際短編部門アニメーション最優秀賞、アルスエレクトロニカ・フェスティバルにおいては荣誉賞の受賞など数多くの称賛を浴びた。綺羅星のごとく東洋から現れた二人のスターに、欧米各国のアート、アニメ、映像、音楽、人形関係者はハートを

射抜かれたと聞く。『コロソス』はトレーラーであればYouTubeで見ることができると、何度再生しても期待は増すばかりだ。新作『ムード・ホール』はまったくそれがどんな内容なのか、筆者には現時点では知りようもない。さわりだけでも知りたいところであるが、この夏、京都のワールド・コーヒー店内で涼んでいると、ミーティング中の彼らと遭遇、幸運にもインタビューする機会を得た。さっそく筆者がその2、3日前に偶然手に入れたあやふやな資料をもとに新作について質問すると、「残念ながらそれには答えられない」（川合）と制するように手を上げ、「まだ俺たちにもわからないからね」（岡村）と、早々に会見を切り上げたのである。ただ哀れに思ったのだろうか、両者の足に一本ずつすりつく筆者に、「すべて3Dだ。初めて我々は3DCGによっ」（川合）「て作品を制作する予定だよ!!」（岡村）と応じてくれたのである。

『コロソス』、『ムード・ホール』の他にも、さすが世界最大規模のカワイオカマラ展らしく、注目の代表作の数々を見る機会になりそうだ。「嵐の中の二人組の悲哀」を描いた『HOLY & CHEAP』、「頭突きだけのプロレス」を提案した『ヘッドレス』など初期の傑作「四角いジャンル」を構成する作品群、ミステリアスな造語

ていくことに価値を見出すのではない、そんなのはあっというまに古びてしまう、最新の技術でありながら、絵を描き、物をこねるように、ロウテクでチープな道具として使うという彼らの思想が読み取れるのではないかと思うからだ。むしろそれは逆にとても手間のかかることであろうし、今回もまた、膨大な時間をその編集作業のために使うのだろう。しかし、その時間の果てに、新たな発見、発明をもたらすにちがいない。

そういえば、彼らは筆者にこうも述べていた。「今、僕らは若い頃に戻ったような気分でドキドキしているよ」（川合）、「まったく何もかもデビュー当時のままさ、見た目もね（笑）（岡村）。

カワイオカマラは走っている。どこを？どこが知らないジャングルの中を。ロウテクでチープな道具を手にして、走っている。どこまでも。えんやこら。

どこまでくると、前出の筆者との会見時の「すべて3Dだ。初めて我々は3DCGによって作品を制作する予定だよ!!」という彼らのセリフも、いささか独特な響きを持つはずだ。なぜなら最新の技術を投入し