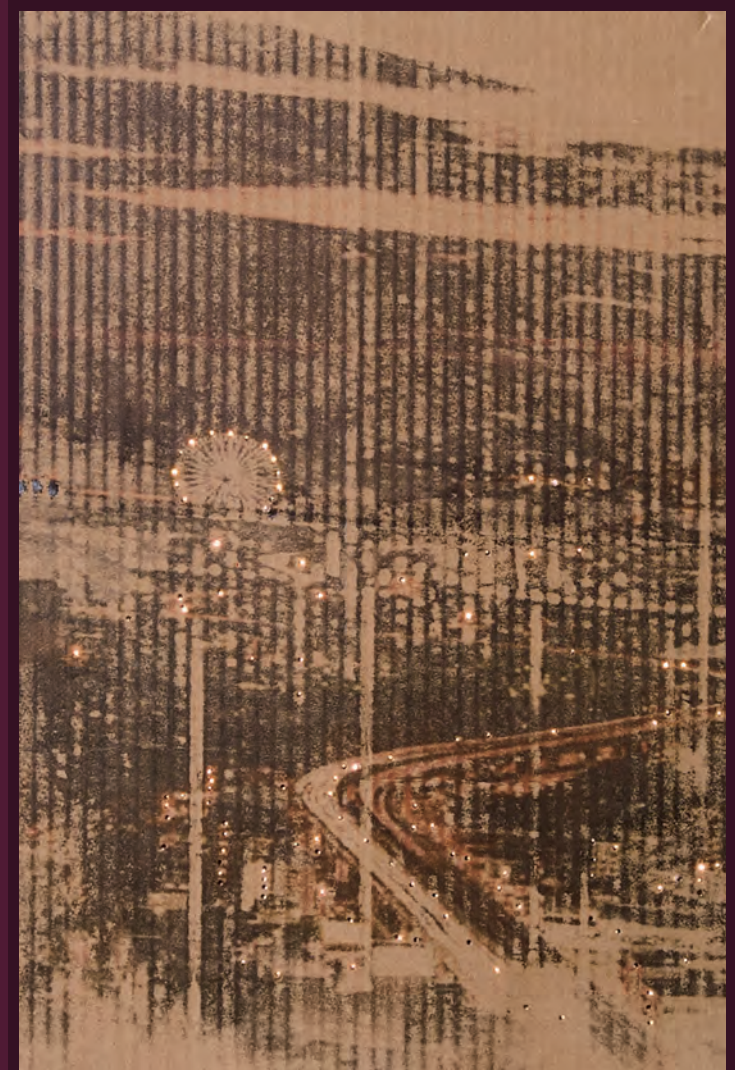


osaka
directory
7

小松千倫
Komatsu Kazumichi

大阪中之島
美術館
NABANOSHIMA MUSEUM OF ART, OSAKA

公益財団法人
関西・大阪21世紀協会



「Osaka Directory Supported by RICHARD MILLE」は、
大阪中之島美術館が関西・大阪21世紀協会と共同で主催する、
関西ゆかりの若手作家を中心に個展形式で紹介する展覧会です。
これからの時代を象徴する、新たな表現を生み出す作家を
毎年紹介していきます。

ディレクトリとは、IT用語でデータを整理し分類するための
フォルダ等を意味します。

本シリーズを通して、将来活躍が期待される関西の
若手アーティストの情報を美術館というディレクトリに格納、
保管し、さらに、ここ大阪中之島美術館から彼らの活動を広く世に紹介し、
世界に羽ばたくことを支援していきます。

Organized jointly by Nakanoshima Museum of Art, Osaka
and The Kansai Osaka 21st Century Association,
the Osaka Directory series of exhibitions introduces upcoming
Kansai-connected artists in a solo exhibition format.

Starting from the current year, the annual series will present artists
who create new art symbolizing the coming age of the future.

The term "directory" is used in IT (Information Technology) to refer to folders
and similar structures that are used to organize files.

Through this series, Nakanoshima Museum of Art, Osaka stores 'files' on
promising young artists in the Kansai area in a 'directory'
from which it can present their work to a wide audience
throughout the world and support the launch of their careers on
the global scene.

サンプリングされる光と音、そして「遠さ」について

小松千倫 (1992年、高知県生まれ) は都会から離れた海辺の町に生まれ、中学生になると自宅のパソコンで国内外の音楽に親しみはじめる。2000年代半ば、音楽配信システムやファイル共有ソフトが世界的に広まり始め、オンライン上には過去の音源や海外の音源がフラットに並んでいる状況であった。バンドや吹奏楽のように他の演者や鑑賞者と場所や時間を共有する必要がなく、パソコンさえあれば多様な音源に触れ、自作の音楽を発信することもできたのだ。このような環境のもと、小松はDTMソフトを使って楽曲制作を始める。そして10代後半になると、京都の大学に進学し、大阪のクラブで初めてDJをするようになる。そのため、彼の音楽活動において大阪は大きな意味を持っているのだ。

そこで本展で小松は、自分にとって重要な位置を占める音楽と大阪を主題に展示を構成した。吸音材を床一面に張り巡らせた《YEARS》と、それを囲むように設置されたサウンドシステム《Cobra Rack》。《YEARS》の上で、鑑賞者は《Cobra Rack》から流れる音を鑑賞したり、ただ寝そべて時間を過ごす。この空間構成は、1970年に大阪で開催された日本万国博覧会のパビリオンのひとつ「せいの館」から着想を得たものだ。横尾忠則がデザインを担当したこのパビリオンでは、映画監督・松本俊夫と、作曲家・湯浅譲二による前衛的な映像が、当時の最新技術であるマルチプロジェクションで上映された。しかしながら、床に座って映像を眺めるという鑑賞形式ゆえか、この場を休憩スペースとして用い、中には眠ってしまう鑑賞者もいたようだ。当時の鑑賞者は、作り手の挑戦的かつ高尚な意図とは無関係に振舞ったわけである。

パビリオンの展示内容について多くの記録が残る一方、鑑賞者の行動について言及したものは少ない。しかしながら小松は、先端的な表現と自分勝手にやや弛緩した鑑賞者のギャップにこそ関心を抱く。自分本位の鑑賞態度は、小松にとってクラブや野外ライブなどで馴染んだものであり、また「大阪らしい」と感じられるためだ。そこで彼は、マルチプロジェクションが図らずも生み出した、床に座し寝そべるという人々の身振りを、55年振りに万博が開催される大阪にて蘇らせたのだ。

また、《Cobra Rack》は、1990年代を代表するCDラジカセ12台から構成されたサウンドシステムである。1970年の大阪万博が音響機器の発展と普及に大いに貢献した歴史的事実を踏まえつつ、ここに彼はラジカセ文化を接ぎ木する。これら90年代のCDラジカセは、すでに一般的だった自室での音楽鑑賞やカセットテープへの録音に加え、音源の編集操作の利便性を劇的に向上させた。その延長線上に2000年代、パソコンを前に一人音楽に没頭した10代の小松がいるのは言うまでもない。

《Gesture》シリーズは、1980年代に飲食店や観光地で人気を博した「光ファイバーパネル」よ

ろしく、大阪の風景などをファイバーケーブルの光の粒で煌めかせたものだ。貧相な段ボール上に再現された夜景は、「失われた30年」とも称される数十年の時を越え、ファイバーケーブルのあえかな光のもとほろ苦い感傷をかき立てる。

なお、彼は過去の技術のみならず、ここ10年浸透しつつある新規の技術も積極的に用いる。《Cobra Rack》から流れるボーカロイドの声。生成AIが作り出す、大阪湾岸でのレイヴ会場の光景。それを具現化させる3Dプリントのリソファン^{*1}。これらを過去の技術の間に差し込むのは、過去の技術同様、今普及しつつある技術がこれからもたらす人の行動や感性の変化に小松が関心あるからにほかならない。

これらの技術は、商品として市場に受け入れられ消費された後、多くが古い技術として廃れ忘却される。しかし、これらこそが、正式な記録には残りがたい人々の振る舞い(マルチプロジェクションのもと眠りこける者、ファイバーケーブルの怪しい光が誘う憧憬、CDラジカセによって創作された無数のオリジナルカセットやMD)を生み出し、その時代ごとの文化の肌理を形作ってきたのではないか。だからこそ、小松は様々な時代の技術を意図的にこの場にかき集める。

さらに時代ごとに現れ消費される技術は、小松が制作の指針としてたびたび語る「遠さ」とも深く関わるように思われる。「光や音は遠さの支持体となる。ディスプレイと私の目の間に光の束がある。データベースと耳の間に残響がある。私と私から離れているものたちへの間にある遠さをつくること^{*2}」。小松の言うところの「遠さ」には、計測可能な物理的距離、過去と現在といった時間的距離に加え、疎外感や薄情さといった心理的距離も含まれるようだ。例えば、ライブ配信越しに眺める大阪の夜景、耳元のヘッドホンから流れる故人の声、目の前のDJが流す音に無関心なクラブの客。それらがもたらす感覚を、小松は「遠さ」と呼び、その「遠さ」を立ち上げるべく、様々な視聴覚文化の「光」と「音」をサンプリングし自らの表現とする。そして、サンプリングした各要素のトーンを細やかに調整し、それをただの甘く滑らかなノスタルジーとは明らかに違う質とする。埃っぽいラジカセの押しボタン、アルファベットビーズが作る思わせぶりのメッセージ、段ボールの凹み、吸音材の破れ。それが生み出すのは、心地よいノスタルジーではなく、酷薄でざらりとした感覚だ。そして、その非情な「遠さ」が通奏低音のように漂うなか、不特定多数の人々の所作の痕跡がおぼろげに立ち現れる。大阪の平野が、河川が運んできた碎屑物からなるように、展示会場にも数多の技術の断片と振る舞いの残滓が「遠さ」をまといつつ堆積しているのである。

中村史子 (大阪中之島美術館 主任学芸員)

^{*1} 絵画や写真のイメージを透かし彫りにしたレリーフ状の平面作品

^{*2} 小松千倫「表れる他者ー グラフィティおよびインターネットにおける諸操作の記述、あるいは遠さをつくるための研究」(博士論文、京都市立芸術大学、2021年提出)より

Sampled Light and Sound, and Dimensions of Distance

Komatsu Kazumichi (b. 1992 in Kochi Prefecture) grew up in a seaside town far from the city. As a middle school student, he began exploring a wide range of music from Japan and overseas on the family computer. By the mid- 2000s, the global spread of music distribution systems and file-sharing applications had given rise to an online environment where music of the past and other countries was accessible without barriers. While participating in a band or ensemble requires sharing time and space with other performers and audiences, computers enabled people to seek out diverse music independently and share their own compositions. It was in this environment that Komatsu began creating music using DTM (desktop music) software. By his late teens, he had entered university in Kyoto and begun DJing at nightclubs in Osaka, and the latter city became a deeply meaningful part of his musical career. In this exhibition, Komatsu explored the themes of music and Osaka, both of which have played major roles in his life.

YEARS, consisting of a floor entirely covered with soundproofing material, was encircled by the sound system Cobra Rack. Visitors were invited to spend time on YEARS, listening to sounds emitted from *Cobra Rack* or simply lounging around on the floor. The spatial composition was inspired by the Textile Pavilion at Expo '70 Osaka. Designed by Yokoo Tadanori, the pavilion featured avant-garde films by director Matsumoto Toshio and composer Yuasa Joji, screened using what was then the cutting-edge technology of multi-projection. However, the seating arrangement, which required viewers to sit on the floor, led some to use the space as a rest area, with a few even falling asleep. These reactions were entirely unrelated to the creators' challenging and ambitious intentions.

While detailed records of the pavilion's exhibition contents exist, there is little documentation of how visitors acted. However, Komatsu was particularly intrigued by the gap between the creators' innovative works and the somewhat lax, anything-goes attitudes of the audience. He is familiar with this type of self-centered engagement from observing people's behavior at nightclubs and outdoor live events, and it also strikes him as a distinctly "Osakan" mode of behavior. This inspired him to replicate people's actions of sitting or lying on the floor, originally an unintended consequence of the multi-projection setup, here in Osaka as the city gears up for Expo 2025, 55 years after the original event.

Cobra Rack is a sound system comprising 12 boomboxes (radio / cassette decks) equipped with CD players, which were iconic products of the 1990s. Building on the history of Expo '70 Osaka's significant contribution to the advancement and popularization of audio equipment, Komatsu inserted the boombox into this legacy. These 1990s CD-equipped boomboxes dramatically increased the ease of editing and manipulating audio, in addition to their use for the already common practices of bedroom music listening and cassette dubbing. Of course, this era directly preceded Komatsu's teenage years in the 2000s, when he spent hours alone immersed in music at the computer.

His *Gesture* series recalls the "fiber-optic panels," popular at restaurants and tourist destinations in the 1980s, which used tiny points of light from fiber-optic cables to produce shimmer-

ing depictions of scenes such as Osaka at night. Komatsu's nocturnal scenes, recreated on shabby cardboard, reach back across Japan's decades of economic stagnation known as the "lost 30 years," the dim glow of their fiber-optic lights evoking bittersweet nostalgia.

Komatsu does not confine himself to past technologies, but actively incorporates innovations from the past decade. Examples include the synthesized voice of Vocaloid emanating from *Cobra Rack* and AI-generated scenes of a rave venue next to Osaka Bay, presented as 3D-printed lithophane¹ images. The incorporation of these new technologies, alongside outdated ones, reflects Komatsu's interest in how emerging innovations promise to influence human behavior and sensibilities, just as past advancements have.

While many such technologies, after being adopted and widely consumed, grow obsolete and fade from memory, all have played vital roles in shaping the cultural textures of their respective eras. They have elicited behaviors that tend to evade formal documentation, whether it is people dozing off under multi-projection setups, reveries inspired by the glow of fiber-optic cables, or the countless cassette and MD mixtapes people made with CD-equipped boomboxes. This is what motivates Komatsu to integrate technologies from various eras in his work, allowing them to coexist in the same space.

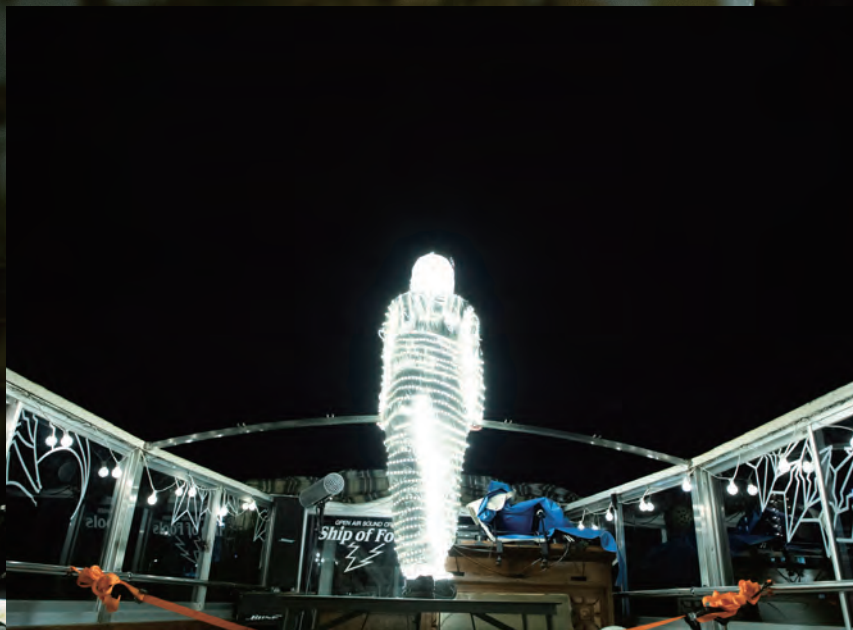
Technologies emerging and being consumed in different eras seem closely connected to "distance," often a guiding principle in Komatsu's work. In his words, "Light and sound are supporting media for distance. Between the computer display and my eyes are rays of light. Between the sound database and my ears are sonic reverberations. Between me and things that are removed from me, distance arises."² For Komatsu, "distance" encompasses not only the physical and the temporal, such as spatial separation or intervals between past and present, but also psychological phenomena including alienation and emotional detachment. A live-streamed night view of Osaka, the voice of a deceased person heard through headphones, clubgoers indifferent to music spun by the DJ in front of them — Komatsu identifies these as examples of "distance." To explore this concept, he samples the "light" and "sound" of various audiovisual cultural artifacts and weaves them into his work, meticulously adjusting the tone of each sampled element to generate experiences that radically depart from mere smooth, comforting nostalgia. Dusty buttons of boomboxes, enigmatically suggestive messages spelled out with alphabet beads, dents in cardboard, rips in soundproofing material, all offer not soothing trips down memory lane but raw and unpolished sensation. Implacable "distance" hums like a continuous bassline, and faint traces of countless, anonymous human gestures begin to emerge. Just as Osaka's flat expanse was shaped by sediment carried downstream by rivers, the exhibition venue becomes a repository where fragments of disparate technologies and remnants of human behavior, enfolded in the aura of "distance," continuously accumulate.

NAKAMURA Fumiko, Senior Curator, Nakanoshima Museum of Art, Osaka

*1 Lithophane: A flat, relief-like artwork produced by etching or molding an image from a painting or photograph.

*2 From Komatsu Kazumichi's doctoral dissertation, "The Emergent Other: Descriptions of Operations in Graffiti and on the Internet, or a Study of the Generation of Distance" (submitted to Kyoto City University of Arts, 2021).



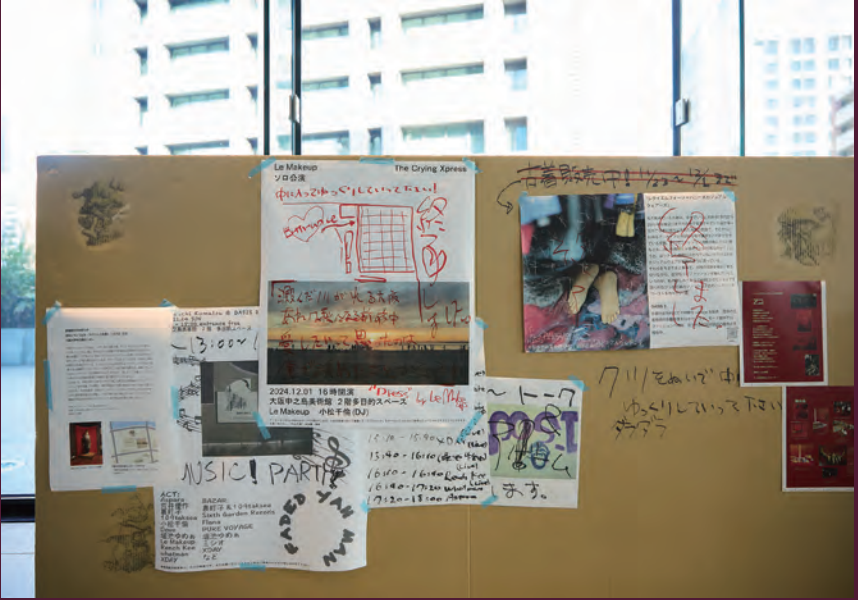


左側写真:
手前 | 《Years》サウンド・吸音材、床: サイズ可変、サウンド | 3時間30分 | 2024年
左奥 | 《Gesture (Osaka Nightscape #1)》木材・段ボール・ファイバーテーブル・LEDライト | 2024年
右奥 | 《Partition》木材・段ボール | 2024年

右上写真: 《Partition》木材・段ボール | 2024年
右下写真: 《Years》部分



左側写真:《POS_D》LED・ビーズ・イメージ | 2024年
中央上写真:《SOFT RAVE》PLA | 2024年
中央下写真・右上写真・右下写真: 展示風景



下はじゅうたんが敷いてあるんですね。薄暗いもんだからみんなそこでぐうぐう寝ているっていうんですね。(笑)これはデザインとしては失敗ですね。ところがはからずも大成功だということですねそこなら休めるんだな。(……)あそこだけはよそいきでなしに、薄暗いからそれができる。それが実は休息というものであったはずですね。そういう場すらあすこにつくられてなかった。だからあの建物にやってきた人たちはそういう意味で利用していた。だから意図していたものと、利用したものがたいへんな食い違いがあるんだが、その食い違いが逆の成功を呼んでおるとい話です。

宮本常一・川合健二「自然を語る(対談)」より大阪万博「せんい館」についての宮本のコメント抜粋『建築』(120)、1970年9月号、中外出版株式会社

上写真:《POS_D》LED・ビーズ・イメージ | 2024年
下写真: 展示風景



上写真:《Gesture/Patience》段ボール・ファイバーケーブル・LEDライト | 2024年
下写真:《POS_D》部分



11.16 小松千倫 船川翔司「光年/Weathering」



11.23 小松千倫 前田耕平「北星寮 ↔ 北加賀屋」



11.24 Faded Yah Man 5



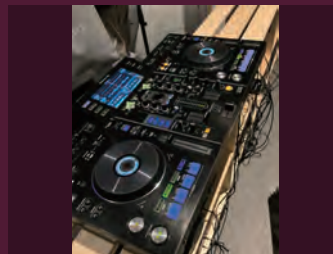
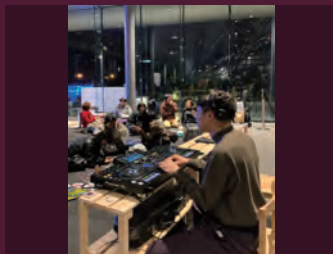
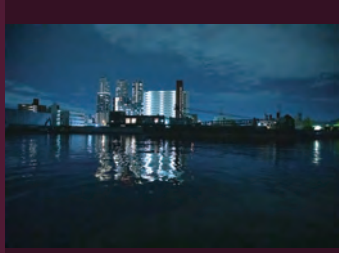
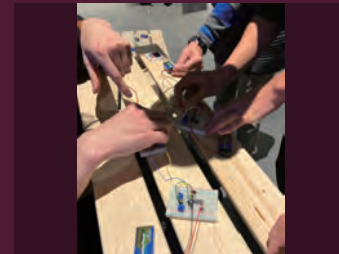
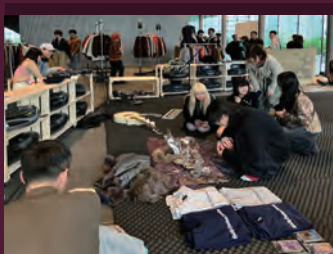
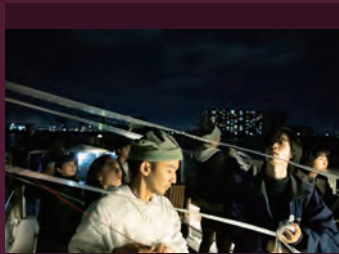
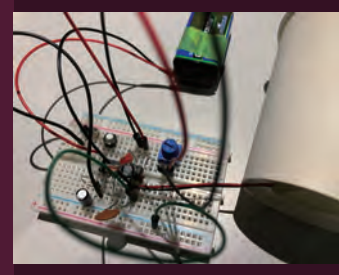
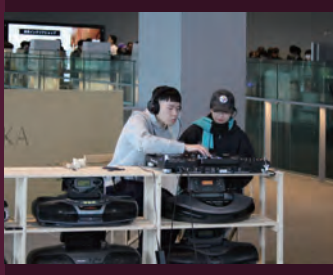
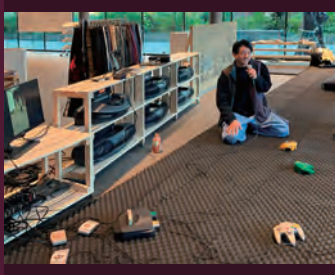
12.1 Le Makeupソロ公演「The Crying Xpress」



12.11 20/100「つくってみよう電子楽器・電子音楽」



12.15 小松千倫ソロライブ/クロージングトーク/上映



謝辞

本展開催にあたり、
下記の団体および個人の方々、
ならびにここに記すことを
差し控えていただいた方々に
ご支援、ご協力を賜りました。
深く感謝の意を表明します
(順不同、敬称略)。

荒隆次
大阪市立科学館
大澤一太
勝田貴博・安井功 (株式会社大番)
河崎伊吹
神林優美
岸景也
桐野祐輔
熊谷卓哉
斎藤玲児
品川怜
高橋レイン
谷口あかり
谷村無生
中村さやか
西川瞭
檜山真有
船川翔司
細倉真弓
三苦ケイト
OASIS 2
20/100
(上羽貴大・樫下達也・増田真結・村上理恵)

小松千倫	KOMATSU Kazumichi
1992 高知県生まれ	1992 Born in Kochi, Japan
2015 京都造形芸術大学 (現: 京都芸術大学) 情報デザイン学科卒業	2015 Graduated from BA, Information Design, Kyoto University of The Arts
2017 京都市立芸術大学大学院 美術研究科 修士課程 絵画専攻 構想設計修了	2017 Completed MFA, Concept and Media Planning, Kyoto City University of Arts
2022 京都市立芸術大学大学院 美術研究科 博士課程 (後期) 絵画専攻メディア・アート修了 博士号 (美術) 取得 現在、京都府在住	2022 Completed DC, Concept and Media Planning, Kyoto City University of Arts Lives and Works in Kyoto
<u>主な個展</u>	<u>Solo Exhibitions</u>
2016 「FAKEBOOK」 Workstation., 東京	2016 <i>FAKEBOOK</i> , Workstation., Tokyo
2023 「Sucker」 The 5th Floor, 東京	2023 <i>Sucker</i> , The 5th Floor, Tokyo
<u>主なグループ展</u>	<u>Group Exhibitions</u>
2020 「Bee Wee」 TALION GALLERY, 東京 「余白 / Marginalia」 SNOW Contemporary, 東京	2020 <i>Bee Wee</i> , TALION GALLERY, Tokyo <i>Marginalia</i> , SNOW Contemporary, Tokyo
2021 「かめおか霧の芸術祭」 亀岡市文化資料館、 大堰川、京都 (2022年、2023年も参加) 「Silent Category 沈黙のカテゴリ」 クリエイティブセンター大阪、大阪 「Standing Ovation 四肢の向かう先」 旧ホテルニューアカオ、静岡	2021 <i>Kameoka KIRI Art Cultivation</i> , Kameoka Museum of Culture, Ooi River, Kyoto (also 2022, 2023) <i>Silent Category</i> , Creative Center Osaka, Osaka <i>Standing Ovation</i> , Hotel New Acao, Shizuoka
2022 「京芸 transmit program 2022」 @KCUA, 京都 「惑星ザムザ」 製本印刷工場跡地、東京 「Kazumichi Komatsu, Akiyoshi Kitaoka」 522w37, ニューヨーク、米国	2022 <i>transmit program 2022</i> , @KCUA, Kyoto <i>Planet Samsa</i> , Site of former bookbinding and printing plant, Tokyo <i>Kazumichi Komatsu, Akiyoshi Kitaoka</i> , 522w37, New York, US
2023 「Study: 大阪関西国際芸術祭2023」 船場エクセルビル、大阪 「コレクション展2: 電気-音」 金沢21世紀美術館、石川	2023 <i>Study: Osaka Kansai International Art Festival 2023</i> , Semba Excel Building, Osaka <i>Collection Exhibition 2: Electricity- Sound</i> , 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Ishikawa
2024 「Everything is a Museum」 芸宿、石川	2024 <i>Everything is a Museum</i> , ge- Shuku, Ishikawa
<u>主なパフォーマンス</u>	<u>Selected Performance</u>
2013 「SonarSound Tokyo 2013」 Studio Coast, 東京	2013 <i>SonarSound Tokyo 2013</i> , Studio Coast, Tokyo
2016 「Chim↑Pom また明日も観てくれるかな?」 歌舞伎町振興組合ビル、東京	2016 <i>Chim↑Pom's PROJECT</i> "—So see you again tomorrow, too?—," Kabukicho Promotion Association Building, Tokyo
2018 「ZEN 55」 SALA VOL, パルセロナ、スペイン 「Untitled」 Silencio, バリ、フランス 「Genome 6.66 Mbp VS Dark Jinja」 ALL、上海、中国	2018 <i>ZEN 55</i> , SALA VOL, Barcelona, Spain <i>Untitled</i> , Silencio, Paris, France <i>Genome 6.66 Mbp VS Dark Jinja</i> , ALL, Shanghai, China
2019 「テオ・カシアーニ LECTURE (02)」 京都芸術センター、京都 「悲哀 ^{总会} 」 Senggi Studio、ソウル、韓国 「イシャム・ペラダ Présage」 横浜トリエンナーレ2020 エピソード00、神奈川 「PUGMENT Purple Plant」 東京都現代美術館、東京	2019 <i>Théo Casciani, LECTURE (02)</i> , Kyoto Art Center, Kyoto <i>Sorrow Club</i> , Senggi Studio, Seoul, Korea <i>Hicham Berrada "Présage,"</i> Yokohama Triennale 2020, Episode 00, Kanagawa <i>PUGMENT "Purple Plant,"</i> Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo
2024 「光年」 外、京都	2024 <i>L^{ight} Year</i> , SOTO, Kyoto

Osaka Directory 7 Supported by RICHARD MILLE	小松千倫 KOMATSU Kazumichi
<u>展覧会</u>	<u>Exhibition</u>
<u>会場</u> 大阪中之島美術館 2階多目的スペース <u>会期</u> 2024年11月16日(土)ー12月15日(日) <u>主催</u> 大阪中之島美術館、 公益財団法人 関西・大阪21世紀協会 <u>Supported by</u> RICHARD MILLE <u>協賛</u> サントリーホールディングス株式会社、 ロート製薬株式会社、西日本電信電話株式会社、 ダイキン工業株式会社、株式会社丹青社、 西尾レントオール株式会社 <u>協力</u> パナソニック ホールディングス株式会社、 Ship of Fools	<u>Venue</u> Nakanoshima Museum of Art, Osaka 2F Multipurpose space <u>Dates</u> November 16 – December 15, 2024 <u>Organizers</u> Nakanoshima Museum of Art, Osaka, The Kansai Osaka 21st Century Association <u>Supported by</u> RICHARD MILLE <u>Sponsorship</u> Suntory Holdings Ltd., ROHTO Pharmaceutical Co., Ltd., NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE WEST CORPORATION, DAIKIN INDUSTRIES, LTD., TANSEISHA Co., Ltd., NISHIO RENT ALL CO., LTD. <u>Cooperation</u> Panasonic Holdings Corporation, Ship of Fools
<u>企画</u> 中村史子、大下裕司 (大阪中之島美術館)	<u>Curator</u> NAKAMURA Fumiko, OSHITA Yuji (Nakanoshima Museum of Art, Osaka)
<u>広報・制作</u> 八瀬弘範、田中陽子、小原栄子、 廣野真木、嘉見明子 (公益財団法人 関西・大阪21世紀協会)、 中西正和、東森麻理奈、横瀬碧 (大阪中之島美術館)	<u>Public Relations and Promotion</u> YASE Hironori, TANAKA Yoko, OHARA Eiko, HIRONO Masaki, KAMI Akiko (The Kansai Osaka 21st Century Association), NAKANISHI Masakazu, HIGASHIMORI Marina, YOKOSE Ao (Nakanoshima Museum of Art, Osaka)
<u>カタログ</u>	<u>Catalogue</u>
<u>編集</u> 中村史子、大下裕司 <u>デザイン</u> 大西正一 <u>執筆</u> 中村史子 (pp. 1-2) <u>翻訳</u> クリストファー・スティヴンズ (和英: pp. 3-4) <u>会場撮影</u> 中路博文 (株式会社堀内カラー p. 5, pp. 8-15)、 細倉真弓 (pp. 6-7, p. 16の「光年 / Weathering」)	<u>Editors</u> NAKAMURA Fumiko, OSHITA Yuji <u>Design</u> ONISHI Masakazu <u>Text</u> NAKAMURA Fumiko (pp. 1-2) <u>Translation</u> Christopher STEPHENS (Japanese / English: pp. 3-4) <u>Photo</u> NAKAJI Hirofumi (HORIUCHI COLOR LTD. p. 5, pp. 8-15), HOSOKURA Mayumii (pp. 6-7, p. 16 "L ^{ight} Year / Weathering")
<u>印刷</u> 株式会社スイッチ・ティフ <u>発行日</u> 2025年3月28日 <u>制作・発行</u> 大阪中之島美術館 〒530-0005大阪市北区中之島4-3-1 公益財団法人 関西・大阪21世紀協会 〒530-6691大阪市北区中之島6-2-27 中之島センタービル 29階	<u>Printed in Japan, by</u> Switch.tiff <u>Date of Publication</u> March 28, 2025 <u>Published by</u> Nakanoshima Museum of Art, Osaka 4-3-1, Nakanoshima, Kita-ku, Osaka City, JPN and The Kansai Osaka 21st Century Association Nakanoshima Center Building 29F, 6-2-27, Nakanoshima, Kita-ku, Osaka City, JPN
	©Nakanoshima Museum of Art, Osaka All Rights Reserved. 2025