



In 2009, sculptor Kohei Nawa founded Sandwich in Fushimi, Kyoto. Sandwich is a studio for Nawa's creative work and a creative platform where creators of various genres and media, staff, and students from different backgrounds gather from around the world. Sandwich stands in the rural landscape of Mukaijima, slightly apart from the urban area of Kyoto, and close to where the Katsura and Kizu Rivers join the Uji River, which flows right next to the studio, becoming the Yodo River. At the confluence of the three rivers, there used to be a huge wetland called Oguraike, and it is said that the present Mukaijima area began as a small island there. From ancient to modern times, when waterways were the primary means of transportation, Fushimi was a vital transportation hub connecting Kyoto and Nara, attracting people from different regions to work or to trade. In ancient times, Fushimi was noted as an artery for transporting goods to the capital, Heijo-kyo. Later, it became the site for a villa for the Heian aristocrats and a royal residence for the cloistered emperor.

In later ages, Toyotomi Hideyoshi built Fushimi Castle, which prospered as a cultural and economic center where craftsmen and merchants gathered and as a scenic spot with the moon and peach blossoms reflecting on the water. The place where Sandwich is located already had the memory of being a creative platform throughout its history. Sandwich is where all kinds of phenomena mix and mingle, and new things continue to be created through unexpected encounters.

In Sandwich, times and spaces are always intertwining and colliding with each other. While the silicone oil bubbles in *Biomatrix* slowly emerge and disappear, the surfaces of 3D models are being transformed, modeling the data from *Trans*. While the glue that holds the transparent spheres of *PixCell* in place cures, the ink of *Direction* slowly runs and drips. As *VESSEL* performers leave trails in a pond of potato starch, a computer-controlled ultraviolet laser strokes acrylic panels, and the Blue Seed images rise to the surface. Things are born and disappear, disappear and revive again. The past and the future are constantly simulated here, and the sparks of creation fly at the intersection between them. From staff members working at the studio for more than ten years to students who have come for a short-time residency, all are involved in Sandwich's projects. Parts of artworks produced at traditional workshops in Kyoto are being brought to the studio and shipped overseas at daybreak. The studio, where people, things, and events collide with each other as they pass by, is like a skin that continues to mediate the unending exchange of materials—a place of sensation that rises every time a stimulus rushes through, from inside to outside and from outside to inside. Sandwich itself is a vast skin, a massive cell; it embodies Nawa's imagination and a space in which information and matter continue to flow. Sandwich exists on the edge—between inside and outside, professionals and students, traditional crafts and new technology, the known and the unknown, the past and the future. Who could possibly capture the whole picture?

The sun rises, the moon appears, and the sun rises again. Sandwich's activities are dispersed into every moment of such calm repetition. What kind of day would unfold when you brought them together to look at what is happening?

2009年、彫刻家・名和晃平は京都・伏見に「Sandwich」を創設した。それは名和の創作のためのスタジオであると同時に、さまざまなジャンルのクリエイターやスタッフ、学生たちが国内外を問わず集まるクリエイティブ・プラットフォームとして営まれている。京都の都市部から離れた向島の田園風景の中に建つ、Sandwichのスタジオ。そのすぐ傍では、宇治川を挟み込むように桂川と木津川が合流し、淀川へと流れ込んでいる。この合流地点にはかつて、巨椋池と呼ばれる巨大な池があり、そこに浮かぶ小島から、いまの向島一帯が生まれたとされる。水路が主だった古代から近代にかけて、伏見は京都と奈良をつなぐ交通の要衝であり、さまざまな地方の人々が行き交う場所であった。古くは平城京へ物資を運ぶ動脈として注目され、その後も平安貴族の別荘地や法皇の離宮、さらに時代を下ると、豊臣秀吉の伏見城が築かれ、職人や商人が集う文化経済の拠点、あるいは月と桃の木が水面に映える景勝地として栄えていった。Sandwichが立つ地は、その歴史の中においてすでに、クリエイティブ・プラットフォームとしての記憶を焼き付けていたのである。そこではあらゆるものたちが入り混じり、不意の出会いを繰り返しながら新たなものを生み出し続けている。

Sandwichでは日々、無数の時間と空間が絡み合い、衝突し合っている。《Biomatrix》のシリコーンオイルが緩慢に泡を立てる中、3Dモデルの表面をエフェクトが走り、《Trans》のデータがモデリングされる。《PixCell》の透明球を固定する接着剤が硬化する傍で、《Direction》のインクがゆっくりと垂れ落ちる。《VESSEL》のパフォーマーが片栗粉の池に軌跡を残す一瞬、コンピューター制御された紫外線レーザーがアクリルパネルを撫で、《Blue Seed》の図像が浮き上がる。生まれては消え、消えては生まれる。過去と未来が同時にシミュレートされ、その界面に創作の火花が散る。10年以上勤めるスタッフと、レジデンスにやってきた学生がともにプロジェクトに携わる。京都の伝統工房で仕上げられたパーツが運び込まれ、夜明けには海外へと運び出される。無数のヒト・モノ・コトが衝突し合いながら通り過ぎてゆくそのスタジオはさながら、あまねく物質の交換を媒介し続ける表皮のようだ。内から外へ、外から内へ、刺激が駆け抜けるたびに立ち上がる感覚の場。Sandwich自体が巨大な表皮、巨大なセルであるとするならば、それはまさしく名和のイマジネーションの具現化であり、情報と物質が流転し続けるにふさわしい空間であろう。内と外、プロと学生、伝統技術と最新技術、既知と未知、過去と未来の間に挟み込まれた存在として、Sandwichは存在している。その全貌を捉えられる者ははたして、どこにいるのだろうか？

陽が昇り、月が昇り、また陽が昇る。その淡々とした繰り返しのあらゆる瞬間に、Sandwichの営みは散らばっている。それらを集めて眺めてみた時、そこにはどんな1日が広がっているのだろうか？

Sandwich

KOHEI NAWA



How do you make a Sandwich?

An essay on Kohei Nawa's studios

Brett Littman

To get to Kohei Nawa's creative platform, called Sandwich, in the outskirts of Kyoto, you need to take a 24-minute train ride from central Kyoto on the Kintetsu-Kyoto line to the Momoyamagoryo-Mae Station in Kannonji-Cho in the Fushimi ward.

This suburb of Kyoto sits between the Uji and Katsura Rivers and is probably best known for sake production and as the location of both the Fushimi Inari Shrine, with its long procession of vermilion torii gates that wind through a forested mountain path and the Manpuku-ji Temple, in nearby Uji City, the historical center of the Obaku Buddhist sect, located on the aptly named, Mt. Obaku.

Once you arrive at the train station, you need to take a taxi to get to the main buildings that make up Sandwich. The short ten-minute drive is pleasant enough, you pass over the Uji River on a bridge, and then you take a sharp turn onto a service road that runs along the side of the river, where the surroundings get much more depopulated. You then pass through a "greenbelt" with modest homes surrounded by small farms, rice paddies and a group of one and two-storey warehouse buildings, most likely used for light industry, crop storage, or food product manufacturing.

If it is your first visit to see Kohei Nawa, your taxi will most likely take you to a repurposed Sandwich making factory, from which the eponymous name of the building and the whole studio practice comes from. The building is a nondescript steel-framed two-storey factory with a gable roof made of folded plates that nicely conceals the many workshops, rooms, and wonders you will find inside. Typical of Japanese hospitality, Nawa himself, will probably meet you in the parking area in front of the building to greet you and welcome you inside.

Sandwichはいかにつくられたのか?
名和晃平のスタジオについてのエッセイ

ブレット・リットマン

京都市郊外にある名和晃平のクリエイティブ・プラットフォーム「Sandwich」に行くには、京都中心部から近鉄京都線で24分、伏見区觀音寺町にある桃山御陵前駅まで行く必要がある。宇治川と桂川に挟まれたこの京都郊外は、朱色の鳥居が林立する伏見稻荷大社や、黄檗山にある黄檗宗の歴史的中心地である萬福寺の所在地、また酒どころとしてよく知られている。

駅に着いてから、Sandwichを構成する主要な建物まではタクシーで行く必要がある。10分ほどの短いドライブは快適で、宇治川を橋で渡り、川沿いを走る側道に急カーブすると、周囲は人気の少ない環境に囲まれている。そして、小さな農地や水田に囲まれた質素な住宅が立ち並ぶ緑地帯を通り抜けると、軽工業や農作物の貯蔵、あるいは食品製造に使われていると思われる1階建てや2階建ての倉庫群がある。

初めて Sandwichと名和を訪ねる場合、タクシーはその名前の由来でもあるサンドイッチ製造工場を再利用した建物にまず案内してくれるだろう。建物は何の変哲もない鉄骨造の2階建ての工場で、その折板でできた切妻屋根は、多くの工房や部屋、そして不思議なものたちを覆い隠している。典型的な日本のおもてなしの心で、名和本人が建物前の駐車場で出迎えてくれるはずだ。





Nawa, whose first public exhibition was in 2000, when he was a Ph.D. candidate in Fine Art and Sculpture at the Kyoto City University of Arts, started his career working out of a studio in his grandmother's house in Osaka. He then moved to Kyoto in 2003, where he was able to secure a small private studio in the Yodo neighborhood. Over the next couple of years, as his projects and ambitions grew and his understanding of his own practice, which I would describe as an aesthetics grounded in experimentation, was refined, he realized that he would need a much larger space to foster the kinds of conditions necessary to pursue his vision of how he wanted to create.

Today, the Sandwich operation comprises three studio buildings in Fushimi in Kyoto, an international residency program, and a Drawing Room (DR) in Daikanyama in Tokyo. Spread across these sites and projects are more than 40 production staffs, technical staffs, 3D modelers, computer programmers, architects, designers, studio managers, residents and interns. Sandwich also extends outward beyond its own bricks and mortar operations to an extensive network of Japanese and international collaborators, including engineers, fabricators, 3D modelers and printers, casters, riggers, and framers, as well as local Kyoto-based studios specializing in traditional craftsmanship - making its physical footprint much larger than just measurable square meters.

The origins of Sandwich in Kyoto start with the repurposed Sandwich making factory building leased and populated by Nawa and his team in 2009. The Annex, which came on-line in 2016, a building one can reach in five minutes walking down the road, is a defunct onigiri (Japanese Rice Balls) factory. The most recent addition, called Maxima, a very large open warehouse building about ten minutes away by car from Sandwich and The Annex, was leased in 2021 and is still being renovated - with completion of the building slated for 2024. Each of these buildings has its own unique purposes and activities, which, when overlapped and coordinated together, give Nawa a very expansive, multilayered, and open way to work while at the same time affords him and his team specific purpose built spaces to assemble, draw, experiment, research, rehearse, store, photograph, consolidate and mock-up large scale art, architectural, scenography, and interior design ideas.

京都市立芸術大学大学院美術研究科彫刻専攻博士課程在籍中の2000年に初個展を開いた名和は、大阪の祖母の家にアトリエを構えて制作活動を開始した。その後、2003年に京都に移住し、淀界隈に小さな個人スタジオを確保した。数年を経て、彼のプロジェクトや野心が大きくなり、自身の実践に対する理解——言うなれば実験に根ざした美学でも表現すべきもの——が深まるにつれ、彼は、自分がどのように創作したいかというビジョンを追求するために必要な条件を育むには、もっと大きなスペースが必要だと悟った。

現在、Sandwichの活動は、京都・伏見の3つのスタジオとレジデンススペース、東京・代官山のドローイングルーム（以下 DR）で構成されている。これらの拠点には、40人以上のプロダクションスタッフ、テクニカルスタッフ、3Dモデラー、コンピューター・プログラマー、建築家、デザイナー、スタジオ・マネージャー、レジデント、インターンが在籍し、プロジェクトを進行している。また、Sandwichは自分たちのスタジオを超え、エンジニア、ファブリケーター、3Dモデラーとプリンター、キャスター、リガーラー、フレマー、伝統工芸を専門とする地元京都の工房といった、日本や海外のコラボレーターとの広範なネットワークへと広がっており、それは、その物理的な占有領域を、単に測定可能な面積よりもはるかに大きくしている。

京都のSandwichの起源は、2009年に名和と彼のチームによって賃貸・入居された、サンドイッチ製造工場を再利用した建物から始まる。2016年にオープンした「Annex」は、道路を歩いて5分ほどで到着する建物で、廃業したおにぎり工場である。最近加わったのが、SandwichとAnnexから車で10分ほどの距離にある「Maxima」と呼ばれる非常に大きく開放的な倉庫であり、これは2021年に賃貸され、現在も改修中であり、完成は2024年を予定している。これらの建物にはそれぞれ独自の目的と活動があり、それらが互いに重なり合い連携されることで、名和は非常に広範かつ多層的で開放的な仕事の仕方を手に入れている。同時にそこは、彼と彼のチームに、大規模なアート、建築、舞台美術、インテリア・デザインのアイデアを組み立て、描き、実験し、リサーチし、リハーサルし、保管し、写真に撮り、統合し、モックアップを制作するための特定の目的を持ってつくられたスペースを与えている。



When you enter the first floor of the old Sandwich factory building from the parking lot, you enter into an open area where crates are being stored, and you see a staircase made of steel plate and concrete leading to the second floor. A little further to the left, there is an area separated from the main space by hazmat-like-plastic sheeting. This is where Nawa's team assembles his *PixCell*'s, which are probably among his most critically and commercially recognized projects and have been in continuous production since 2002. Open the entrance door of this workshop, one is immediately overwhelmed by the smell of hot glue. After recovering from this olfactory experience, you see studio assistants in respirators sitting or standing at workbenches gluing various-sized transparent spheres to taxidermy animals, industrially produced objects like telephones, TVs, and violins. As you walk past the workbenches at the far end of the *PixCell* workshop, you see gray labeled plastic boxes on shelves containing dozens of different-sized transparent spheres necessary to make these artworks. At a workbench in front of these shelves are the managers of this production area supervise to ensure that the right-sized spheres can be properly distributed to the workers and then adhered to the variety of objects in the correct pattern. These operations are the result of a combination of careful preparation and incremental adjustments.

On my last visit in April 2023, Nawa showed me a hallway to the far right of the *PixCell* workshop, where several new and surprising works were awaiting completion. These works, which utilized groupings of vintage furniture and other specific objects like tarot cards, and toys - make up complex mise-en-scènes. They really stood out to me and seemed to represent a new direction for Nawa in relation to the *PixCell* series - as they were much more grounded in his own personal narrative and history and his dreams. He described them to me as being part of his recent interest and exploration of surrealism. They did invoke the feeling of Salvador Dali and Meret Oppenheim's sculptures for the 21st century.

駐車場から元サンドイッチ工場の建物の1階に入ると、木箱が保管されているオープンエリアが広がり、2階へと続く鋼板とコンクリートでできた階段が見える。その少し左手には、メインスペースから危険物のようにビニールシートで仕切られたエリアがある。ここは、名和のチームが《PixCell》を制作する場所である。《PixCell》は、おそらく名和のプロジェクトの中でも最も高い批評的・商業的評価を得ているものであり、2002年以来継続的に制作されている。この工房の入口の扉を開けると、すぐにホットグレーの匂いに圧倒される。この嗅覚体験から立ち直ったあとには、マスクをつけた工房のアシスタントたちが、作業台に座ったり立ったりして、剥製の動物、あるいは電話、テレビ、バイオリンといった工業製品のモチーフに、さまざまな大きさの透明な球体を接着しているのを見る。《PixCell》の工房の一番奥にある作業台を通り過ぎると、棚に並べられたグレーのラベル付きプラスチックボックスが目に入るが、その中にはこれらの作品をつくるのに必要な何十種類もの大きさの透明球が入っている。これらの棚の前にある作業台では、この制作エリアのマネージャーたちが、適切なサイズの透明球が作業員に適切に分配され、さまざまなオブジェに正しいパターンで接着されるよう、監督をしている。これらの作業は、入念な事前準備と、漸進的な調整が組み合わされることで成立しているのだ。

最後に訪れた2023年4月、名和は《PixCell》の工房の右奥にある通路を見せてくれた。そこには、驚くべき新作がいくつも完成を待っていた。これらの作品には、ヴィンテージ家具、タロットカード、おもちゃなどの特定のオブジェクトが使われ、複雑なミザンセーヌを構成していた。それらは名和自身の個人的な物語や歴史、そして夢により深く根ざしているという点で非常に際立っており、《PixCell》シリーズとの関係における、名和の新しい方向性を表しているように思えた。彼はこの作品について、シュルレアリズムへの最近の関心と探求の一環だと私に語ってくれた。それらは、21世紀のサルバドール・ダリやメレト・オッペンハイムの彫刻のような感覚を呼び起こした。





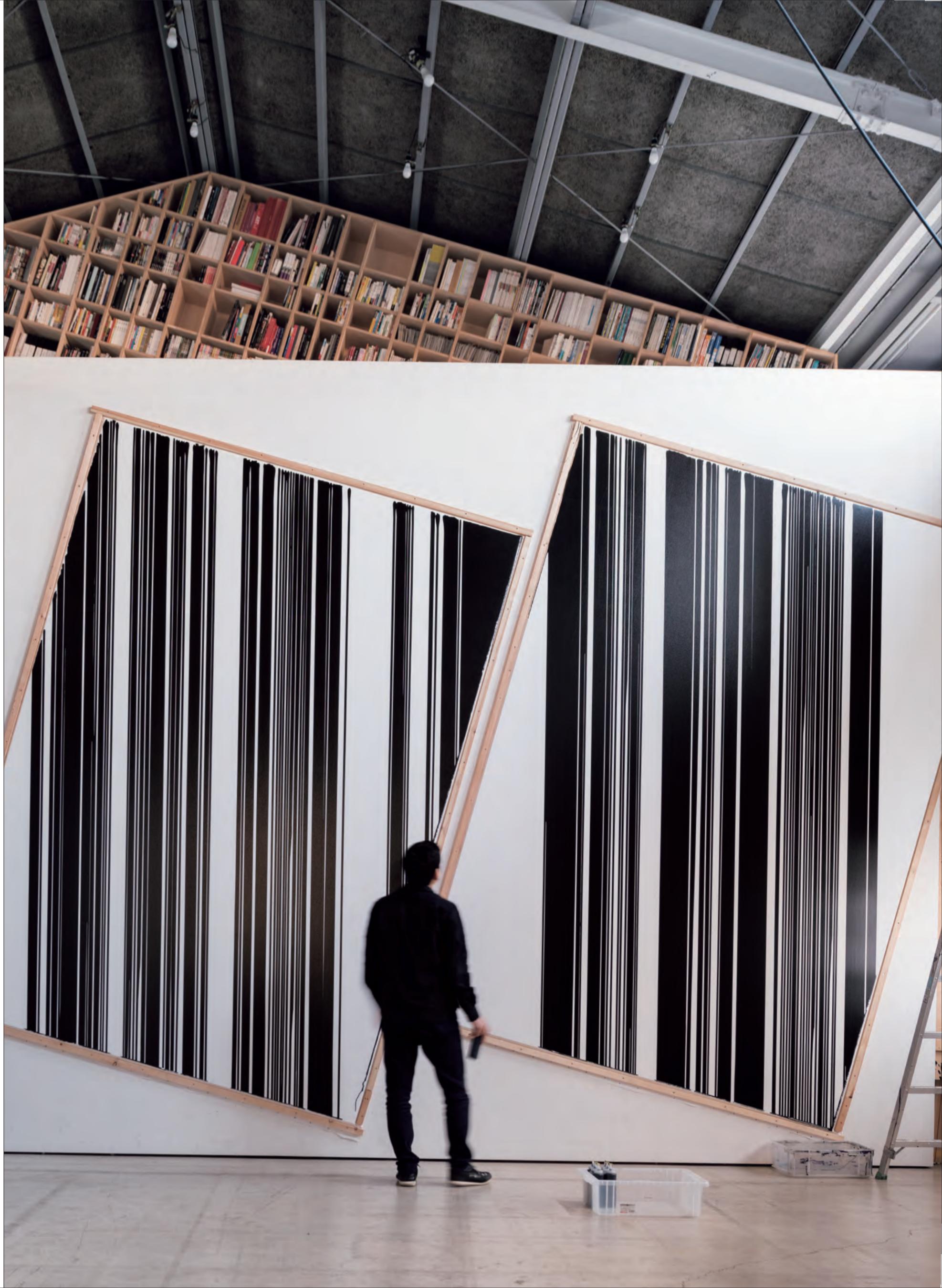


After exiting the *PixCell* workshop, to the right of the main entrance is a narrow hallway formed by the plastic wall separation; there is a wooden table with small sculptural prototypes and small works laid out. On the wall opposite this table and in the large atrium space beyond this narrow hallway hang Nawa's *Direction* paintings and his photographic series *Moment Photography*. When I visited, I was also able to see UV print prototypes of works such as *Ray* and *Lens*. On the bottom of these white walls, one notices black paint splatters and lines, which is the residue of the specially manufactured ink for the *Direction* works, that is dripped onto the canvases rotated at a 15-degree angle to trace the effects of gravity. This 15-degree rotation has also found expression in the Sandwich logo – printed on the studio jackets and t-shirts that the workers wear and is represented by a slash mark like this: */Sandwich*. The 15-degree angle also has one other manifestation in this building, which I will come back to.

Leaving the first floor, you walk up the staircase which opens to a large column-free open office space. In front of you are long tables with hundreds of material studies, architectural models, sculpture prototypes, personal objects, collections of toys, and other ephemera, a kind of personal *Wunderkammer* where Nawa and his team can collect inspiration. To the right and behind the tables are banks of computers, where the Sandwich teams of 3D modelers, computer programmers, architects, designers, studio managers, residents and interns work. The two times I have been to this building, the second floor has been very busy with group meetings rotating through the space and more than ten people working at their computer stations on various aspects of Sandwich's production. On the far wall to the left is the architectural application from the *Direction* paintings I mentioned before, a built-to-spec custom bookcase made to fit under the gable roof, filled with books on shelves slanted at a 15-degree angle. Over the past 14 years, Nawa has produced physically and digitally many bodies of work from this studio, including *Scum*, *Villus*, *Grid*, *VIA-Wall*, *Manifold*, *Trans*, *Biota (Fauna/Flora)*, *Ether*, *Force*, *White Deer*, *Kohtei*, *Transfer*, *Fu / Rai*, *DIVA*, and *Tornscape* as well as all of the architectural and interior projects as well. This building is truly the control center of Sandwich, and new projects for the future are still being developed and worked on by the physical and digital studios housed here.

《PixCell》の工房を出て、正面玄関の右側にあるプラスチックの壁で仕切られた狭い通路には、小さな彫刻のプロトタイプや小作品が並べられた木製のテーブルがある。このテーブルの反対側の壁と、この狭い通路の向こう側にある大きな吹き抜けスペースには、名和のペインティング作品《Direction》と、写真作品シリーズ《Moment Photography》が展示されており、特に私が訪問した際には、《Ray》や《Lens》といった作品のUVプリント試作も並んでいた。これらの白い壁の下には、黒い絵の具の飛沫や線が見えるが、これは《Direction》のために特別に製造されたインクの残滓である。《Direction》では、重力の影響をトレースするために、15度傾けたキャンバスにインクを垂らすことで線が描かれている。この15度の傾きはSandwichのロゴにも表わされており、従業員が着るスタジオのジャケットやTシャツにプリントされ、このようなスラッシュマークで表現されている——「/Sandwich」。この15度という角度は、この建物ではもうひとつ別の表れ方をしているのだが、これについてはまたのちほど触れよう。

階段を上ると、柱のない大きなオープン・オフィス・スペースが広がる。目の前には長テーブルがあり、そこには何百ものマテリアルスタディ、建築模型、彫刻のプロトタイプ、個人的なオブジェ、おもちゃのコレクション、その他のエフェメラが並べられている。それは名和と彼のチームがインスピレーションを収集できる、一種の個人的な「驚異の部屋」である。テーブルの右側と背後にはコンピューターの列があり、3Dモデル、コンピューター・プログラマー、建築家、デザイナー、スタジオ・マネージャー、レジデント、インターンからなるSandwichのチームが働いている。私がこのスタジオを訪れたのは2度だが、2階ではグループミーティングが入れ替わり立ち替わり行われ、10人以上がPCに向かい合ってさまざまなプロジェクトに取り組んでおり、とても忙しそうだった。左奥の壁には、切妻屋根の下に収まるようにつくられた特注の本棚があり、そこでは先に紹介した《Direction》の建築的な応用として、15度の角度で傾斜した棚板に本が並べられている。過去14年間、名和はこのスタジオで物理的にもデジタル的にも多くの作品を制作してきた——《Scum》、《Villus》、《Grid》、《VIA-Wall》、《Manifold》、《Trans》、《Biota (Fauna/Flora)》、《Ether》、《Force》、《White Deer》、《洗庭》、《Transfer》、《Fu / Rai》、《DIVA》、《Tornscape》など。このスタジオはまさにSandwichのコントロールセンターであり、実空間とデジタル空間の双方によって、未来に向けた新しいプロジェクトがいまも開発され、取り組まれている。







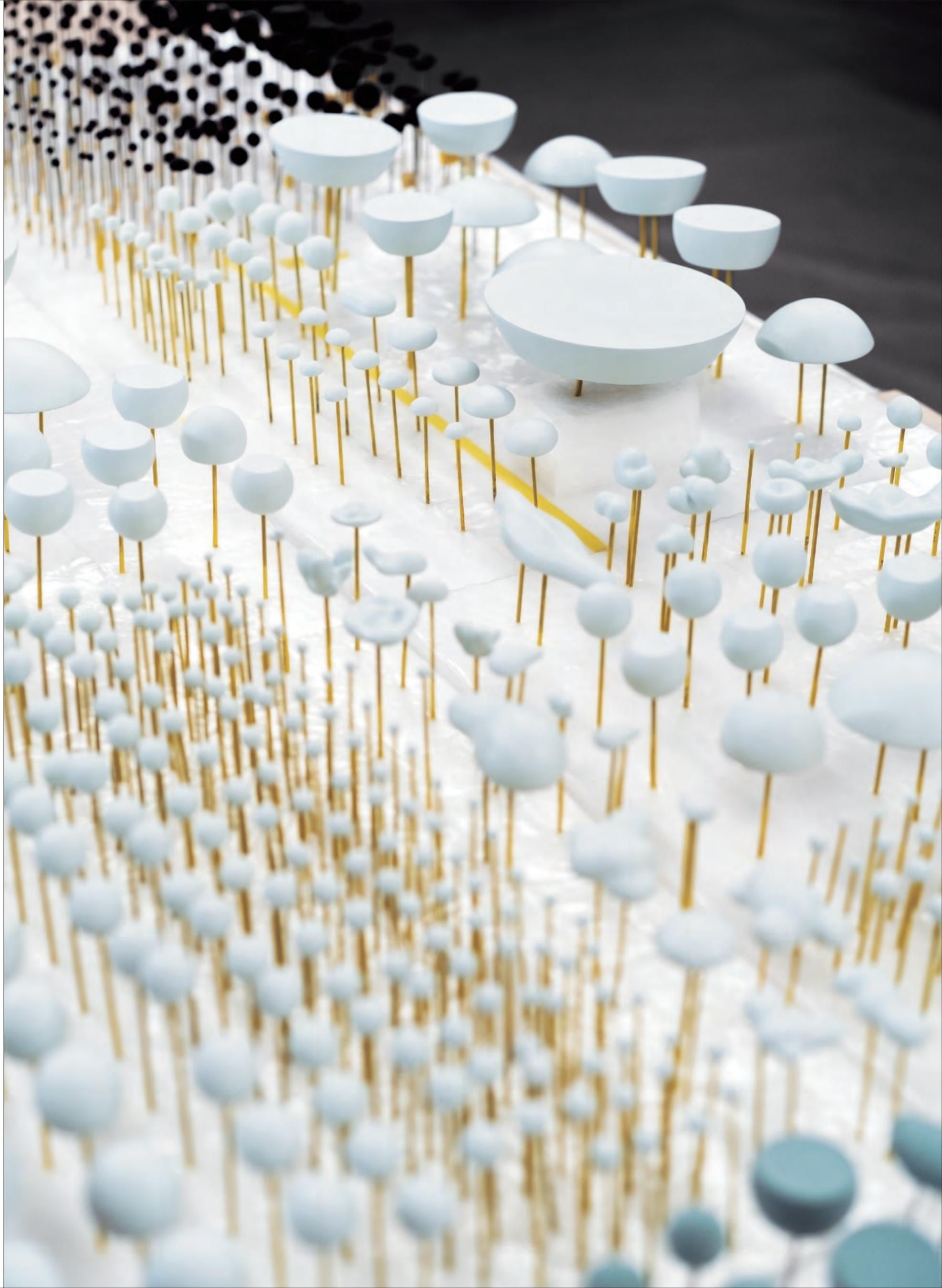
The Annex, Nawa's second studio, is also a simple two-storey industrial building and is smaller than the first studio building. The addition of The Annex to the physical footprint of Sandwich was motivated by the need to have a rehearsal space in 2016 for Nawa's ongoing collaborations with the Belgian and French choreographer and dancer Damien Jalet. Over time, The Annex has grown to accommodate other activities like a materials laboratory, a place to house equipment for production and experimentation and a space for drawing, painting, lectures, welding, and resin work to prepare taxidermy for the *PixCell*'s. Nawa has also used The Annex to produce many other unique and serial works, including *Particle*, *Foam*, *Biomatrix*, *Swell*, *Throne*, *Plotter*, *Fog*, *Moment*, *Dune*, *Blue Seed*, and *White Code*.

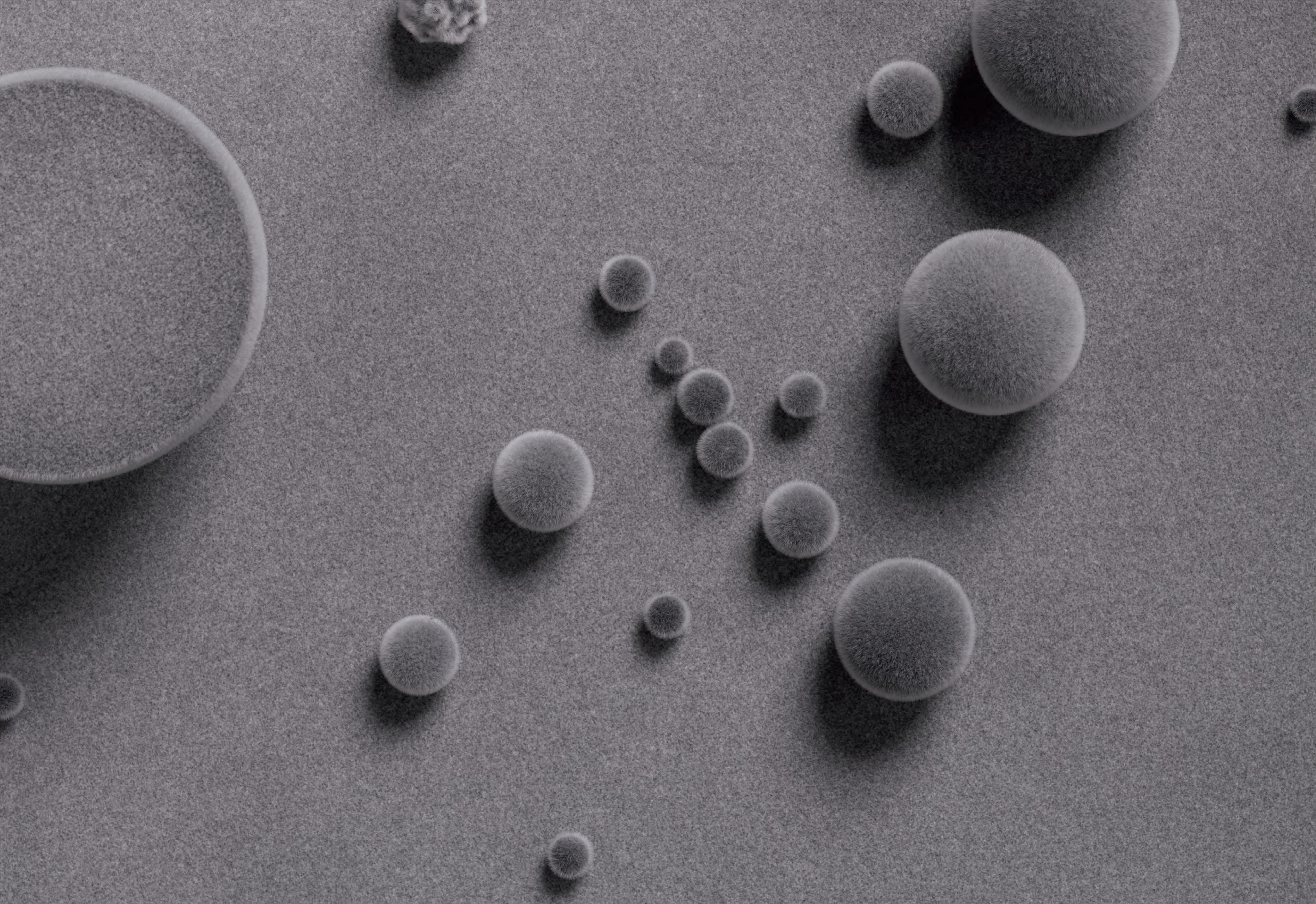
名和の2つ目のスタジオであるAnnexもシンプルな2階建ての工業用建物で、最初のスタジオの建物よりも小さい。Sandwichの物理的な占有領域にAnnexを追加したのは、2016年に名和がベルギー／フランスの振付家／ダンサーのダミアン・ジャレと継続的なコラボレーションを行うために、リハーサルスペースが必要になったことがきっかけだった。時間の経過とともにAnnexは、マテリアルラボ、制作や実験のための機材保管場所、ドローイング、ペインティング、講義、溶接、《PixCell》用の剥製を準備するための樹脂加工といった、他の活動にも対応できるようになって成長した。また、名和は他の数多くのユニークで連続的な作品の制作のために、Annexを利用している——《Particle》、《Foam》、《Biomatrix》、《Swell》、《Throne》、《Plotter》、《Fog》、《Moment》、《Dune》、《Blue Seed》、《White Code》など。



When you enter The Annex, you will see a special well-ventilated plastic room for finishing various 3D works. Inside and outside of the room on the ground floor, you will find studio assistants working on a variety of projects, like affixing spherical velvet parts to *Rhythm (Velvet)* or attaching large transparent balls to works from the series *Cell System*. On my last visit, on the second floor, I met a female intern studying materials at her university in France. She was working with a Japanese studio assistant, documenting and recording various material reactions related to Nawa's *Black Field* series. Spread out over a large table were small square canvases covered in oil-saturated paint in myriad states of curing, puckering, and cracking. Like in a scientific laboratory, post-it notes are affixed to each canvas indicating the exact ratio of paint and oil, the duration the canvas has been exposed to the air, and a list of other notes about the curing process. On the right side of this second floor, there were hanging canvas tarps covered in oil and paint, which were used to catch the ink that dripped during the production of the *Dune* series. There are also archival mood and project boards from the Jalet collaborations stored here, and some whiteboards with notes about projects or ongoing experiments. One nice aspect of the second floor at The Annex is that it has a ribbon of the window facing out to the service road by the river, so one can see the mountains in the distance and also watch the cars go by at eye level. One of Nawa's assistants also told me she had seen out of this window monks pass by on foot on the road when it was snowing on their way to the Manpuku-ji Temple – which to me, was a perfectly beautiful image of Haiku.

Annexに入ると、様々な立体作品を仕上げるための、風通しの良い特別なプラスチックルームがある。1階にあるこの部屋の内外では、《Rhythm (Velvet)》に球状のベルベットのパーツを貼り付けたり、《Cell System》シリーズの支持体に大きな透明球を貼り付けたりと、スタジオのアシスタントたちがさまざまなプロジェクトに取り組んでいる。最後に訪れた2階では、フランスの大学で素材について学んでいる女性インターンに出会った。彼女は日本人のスタジオ・アシスタントと一緒に、名和の《Black Field》シリーズに関連するさまざまな素材の反応を記録していた。大きなテーブルの上に広げられた小さな正方形のキャンバスは飽和状態の油絵具で覆われ、無数の硬化、パッカリング、ひび割れの状態にあった。科学実験室のように、それぞれのキャンバスには、絵具と油の正確な比率、キャンバスが空気でさらされていった時間、そして硬化のプロセスに関するその他の注意事項が書かれたポストイットが貼られている。この2階の右側には、油と絵の具で覆われたキャンバスが吊るされているが、これは《Dune》シリーズの制作時に滴り落ちたインクをキャッチするためのものだ。またここには、ダミアン・ジャレとのコラボレーションのムードボードやプロジェクトボードが保管されているほか、プロジェクトや進行中の実験についてのメモが書かれたいつかのホワイトボードもある。Annexの2階のいいところは、川沿いの側道に面して窓が連続していることであり、これによって遠くの山々を見渡せるだけでなく、目の高さを行き交う車を眺めることもできる。名和のアシスタントの一人は、この窓から、万福寺に行く途中の僧侶が雪の降る道を歩いて通り過ぎるのを見たことがあるとも言っていた——私にとってそれは、完璧な美しい俳句の光景である。





Jumping in a car from The Annex, you drive back through the farms and factory buildings for about ten minutes to reach the newest addition to the Sandwich operation, Maxima. This new building is a very long football field-sized light gray painted steel-framed warehouse shed that shares a corner of the property with an art shipping company (who actually tipped Nawa off to this space being available!). Maxima immediately reminded me of the buildings that make up Donald Judd's studio/home and his Chinati Foundation in Marfa, TX. As Sandwich has grown both staff-wise, project-wise, and square meter-wise, the scale and complexity of its production have also expanded. Today, Sandwich projects include major outdoor sculptures, buildings, store interiors, complex engineered site-specific installations, and set design. When Maxima is completed, it will be the site where Nawa and his team can do full-scale mock-ups and layouts of exhibitions, interior design and architectural ideas, and site-specific installations. As well, large sculptures and site-specific works can be fabricated and tested here. It will also double as an art storage site, a place for packing and shipping, and will have a dedicated space for photographing and documenting work.

Today, Maxima is half finished with a couple of works and large crates scattered around here and there. One thing that did stand out was a small mock-up of Nawa's *Biomatrix* installation, with all of the air tubes and wires exposed, which I had seen in its completed form in 2019 in Tokyo at SCAI THE BATHHOUSE. Nawa was able to turn it on, and my wife immediately wanted to poke a stick into the silicone oil surface to deform the bubbles and then watch them reform into an almost perfect cellular grid. This simple physical process, dictated and controlled by the material and air nozzles, is mesmerizing. I know that Nawa is thinking about large-scale fountains and water works, and I could imagine that in the future, Maxima would be the site for testing and refining these types of projects - with plenty of room to spare.

Annexから車に乗り、農場や工場の建物を抜けて10分ほど走ると、Sandwichに新しく加わったMaximaに到着する。この新しい建物は、サッカーグラウンドほどの非常に長い、ライトグレーに塗装された鉄骨造の倉庫であり、敷地の一角を美術品輸送会社（実は、名和にこのスペースが空いていることを密かに知らせたのはこの会社だ!）と共有している。Maximaはすぐに、ドナルド・ジャッドのスタジオ兼自宅やテキサス州マーファにある彼のチナティ・ファンデーションを構成する建物を思い出させた。Sandwichがスタッフ、プロジェクト、面積ともに成長するにつれ、その制作の規模や複雑さも拡大してきた。今日、Sandwichのプロジェクトには、大規模な屋外彫刻、建物、店舗内装、複雑な設計を施したサイトスペシフィックなインсталレーション、セット・デザインなどがある。Maximaが完成した暁には、名和と彼のチームが展覧会の実物大モックアップやレイアウト、インテリアデザイン、建築のアイデア、サイトスペシフィックなインсталレーションを行うことができる場所になるだろう。また、大型の彫刻やサイトスペシフィックな作品もここで制作し、テストすることができる。また、美術品の保管場所、梱包や発送のための場所、作品の写真撮影や記録のための専用スペースも設けられる予定だ。

現在、Maximaの建物は半分ほどが完成しており、中にはいくつかの作品と大きな木箱があちこちに散らばっていた。ひときわ目立っていたのは、2019年に東京のSCAI THE BATHHOUSEで完成形を見た名和のインсталレーション《Biomatrix》の、空気チューブとワイヤーがすべてむき出しになった小さなモックアップだった。名和がスイッチを入れると、一緒にいた私の妻はすぐにシリコーンオイルの表面に棒を突き刺して気泡を変形させ、それがほぼ完璧なセル状のグリッドに再形成されるのを見たがった。素材と空気ノズルによって指示・制御されるこの単純な物理的プロセスは、魅惑的だ。私は、名和が大規模な噴水や水を使った作品を考えていることを知っており、将来、Maximaはこの種のプロジェクトをテストし、改良するための、充分な空間的余裕を持った場所になるだろうと想像できた。



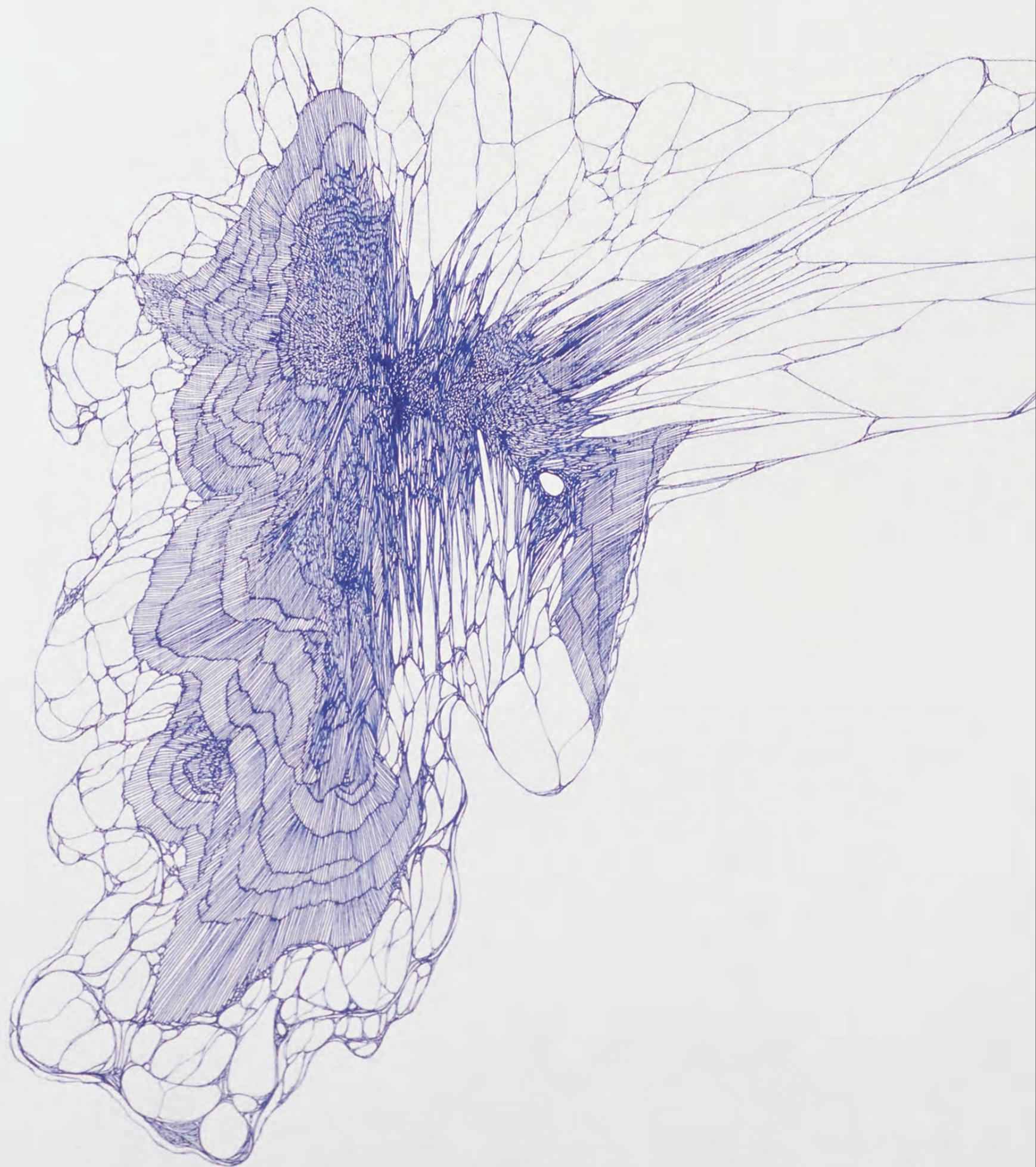


The DR in Tokyo is a modest office space with a kitchenette and terrace. It is run by a small team responsible for project management of photographs and drawings, materials research, architectural projects, development of digital programming for projects like *Trans-A/E*, *Ray*, and *Lens*, production of books of Nawa's work and art books, and writing and editing texts.

Since 2009, Sandwich has run an international residency program for students, young artists, and architects. So far, participants have come from South Korea, Thailand, Bangladesh, the United States, France, Mexico, Sweden, Norway, Germany, Brazil, and other countries. These residents get first-hand experience working with the Sandwich teams on various projects and are able to both learn and act as collaborators to make, research, and program. The residents also can stay at HOTEL ANTEROOM KYOTO, a hotel whose art direction was done by Sandwich, or in a housing complex at the NISHINOYAMA HOUSE in Kyoto designed by Kazuyo Sejima, from architecture firm SANAA. Nawa, although very grounded in Japan and Japanese aesthetics, is a global artist at this point in his career. These residency programs and his work abroad allow him to expand his own horizons and bring ideas in from other cultures and places. Over time, he has built an international team of people to work at Sandwich, and since knowing him and visiting the studios, I have met and interfaced with many employees from all over the world and from all walks of life who have come to work with him and experience life in Kyoto.

東京にあるDRは、簡易キッチンとテラスを備えた簡素なオフィススペースだ。写真やドローイングのプロジェクト管理、マテリアルリサーチ、建築プロジェクト、『Trans-A/E』、『Ray』、『Lens』のようなプロジェクトのためのデジタル・プログラミングの開発、名和の作品集やアートブックの制作、テキストの執筆・編集などを担当する小さなチームによって運営されている。

2009年以来、Sandwichは学生、若手アーティスト、建築家のための国際レジデンス・プログラムを運営している。これまでに、韓国、タイ、バングラデシュ、アメリカ、フランス、メキシコ、スウェーデン、ノルウェー、ドイツ、ブラジルなどから参加者が来ている。これらのレジデントは、Sandwichのチームと共にさまざまなプロジェクトに携わる直接的な体験を得るとともに、制作、リサーチ、プログラムにおけるコラボレーターとして学び、行動することができる。レジデントたちは必要に応じて、Sandwichがアートディレクションを担当したホテルアンテルーム京都や、SANAAの妹島和世が設計した京都の集合住宅NISHINOYAMA HOUSEにも滞在することができる。名和は、日本と日本の美学に強く根ざしているが、現時点でグローバルなアーティストである。こうしたレジデンス・プログラムや海外での仕事は、彼自身の視野を広げ、他の文化や場所からアイデアを取り入れることを可能にしている。時間をかけて、彼はSandwichを国際的なチームへと成長させた。そして彼と知り合い、スタジオを訪れてからというもの、私は世界各国のあらゆる分野から、彼と一緒に働き、京都での生活を体験するためにやってきた多くのレジデントたちと出会い、交流してきた。



A natural outgrowth of Kohei Nawa's long-term deep integration and interaction with the Kyoto art scene, through basing his practice here and his professorships, lectures, and critic residencies at the many art schools in Kyoto, has produced a number of Kyoto-based art direction projects by Sandwich. In addition, Nawa has also formed a curatorial unit called "Oni Daimyo." Oni Daimyo is made up of Kohei Nawa, Kengo Kito, and Daisuke Ohba, fellow artists who are also professors with Nawa at Kyoto University of the Arts. The goal of these activities is to nurture and mentor young artists and local talent from the Kyoto art university system. Sandwich and Oni Daimyo has art directed several projects, which have offered exhibition opportunities to emerging artists in hotel, commercial, or retail settings. Starting with the HOTEL ANTEROOM KYOTO project in 2011, Sandwich was able to install over 200 works of art by 70 artists in the guest rooms and public spaces and added a special studio room in the hotel to support Kyoto-based art residencies for local, national, and international artists. Several other HOTEL ANTEROOM projects in Naha and Seoul have been built following the same blueprint laid out by the group. One of the more interesting commercial projects Sandwich has done is the design of the STARBUCKS COFFEE shop at the KYOTO BAL department store, which is a busy, well-organized, and interesting space – unlike their counterparts in Europe or the US. The proposed design of this STARBUCKS by Sandwich, was based on the concept of a "collaborative studio by young artists." The program includes rotating exhibitions of young emerging artists on the walls or countertops – and all of it can be negotiated for purchase with the artists through Sandwich. The retail counter and large tables were designed by Sandwich, and the chairs, coffee tables, and other furniture are antiques they selected. All of the fixtures have the appearance of being in an art studio environment, so much so that they appear mismatched to the commercial space. This is one of the busiest and most trafficked STARBUCKS in Kyoto and is always full of young people working, socializing, or reading. Sandwich and Oni Daimyo have also worked with galleries, food stores, and art lounges to create spaces that can holistically integrate art alongside other activities and continue to be generative and supportive of the arts community in Kyoto and Japan as a whole.

名和は京都を拠点としたその実践や、教授としての活動、京都の多くの美術学校での講義、批評家としての客員期間などを通して、京都のアートシーンに深く溶け込み、交流を深めてきた。その自然な結果として、Sandwichは京都を中心とした多くのアートディレクションプロジェクトを手がけており、加えて名和は、「鬼大名」と呼ばれるキュレーションユニットも結成している。「鬼大名」は、名和晃平、鬼頭健吾、大庭大介の3人で構成されており、鬼頭と大庭は名和とともに京都芸術大学で教授を務めるアーティスト仲間である。こうした活動の目的は、京都の美術大学のシステムから生まれる若手アーティストや地元の才能を育成し、指導することだ。Sandwichと鬼大名は、ホテルや商業施設、店舗などで、新進アーティストに展覧会の機会を提供するいくつかのプロジェクトのアートディレクションを行ってきた。Sandwichは、2011年のホテルアンテルーム京都のプロジェクトを皮切りに、70組のアーティストによる200点以上の作品を客室やパブリックスペースに設置し、ホテル内に特別なスタジオルームを設けることで、京都を拠点とする地元や国内外のアーティストのアートレジデンシーをサポートした。那覇とソウルにある他のいくつかのホテルアンテルームのプロジェクトも、同様の青写真に従って建設されている。Sandwichが手がけた商業プロジェクトで興味深いもののひとつに、京都BALのスターバックスコーヒーの店舗デザインがある。欧米のスターバックスとは異なり、賑やかで、よく整理された、興味深い空間だ。彼らが提案したこのスターバックスのデザインは、「若手アーティストたちの共同アトリエ」というコンセプトに基づいている。このプログラムでは、壁やカウンターで若手新進アーティストの展示が入れ替わり立ち替わり行われ、それらはSandwichを通じて、アーティストと購入の交渉ができる。注文カウンターや大テーブルはSandwichによってデザインされており、椅子やコーヒーテーブルなどの什器も彼らがセレクトしたアンティーク品である。どれもアートスタジオにあるような佇まいで、商業空間にはミスマッチなほどである。ここは京都で最も賑やかで人の出入りの多いスターバックスのひとつで、いつも仕事や社交、読書をしている若者でいっぱいだ。彼らはまた、ギャラリー、飲食店、アートラウンジと協力し、アートを他の活動と総合的に統合できる空間をつくり、京都と日本全体のアートコミュニティにとって創造的で支援的な存在であり続けている。



As one can see, Kohei Nawa's idea of making a Sandwich is to merge mind, philosophy, vision, and real estate to create a studio program that is generous, supportive, collaborative, and expansive. As someone who has been in the art world for almost 30 years, I rarely have come across an artist who is thinking and doing across so many platforms. The full integration of collaboration, experimentation, interwoven teams exploring and developing new projects, and an international outlook and fabrication network point to a new future for art production in the post-modern world – which is very different than the model of the single artist toiling away in their studio alone. The output of Sandwich is mindboggling; each time I visit or talk with Nawa, I am astounded by how much he is achieving and the increasing scale and complexity of the projects he is able to do through the studio system he has developed. As well, Nawa's commitment to multi-disciplinarity gives him the opportunity to explore so many mediums and seamlessly harness craft, technology, and AI to further his vision of what art means to him and expand our understanding of how art can weave together tradition and our increasingly technological world. Nawa's Sandwich is an exciting and innovative project and one that should be studied in the future for the many lessons that can be learned from it, as they will have a deep impact on beyond the individual, on businesses and society in the future.

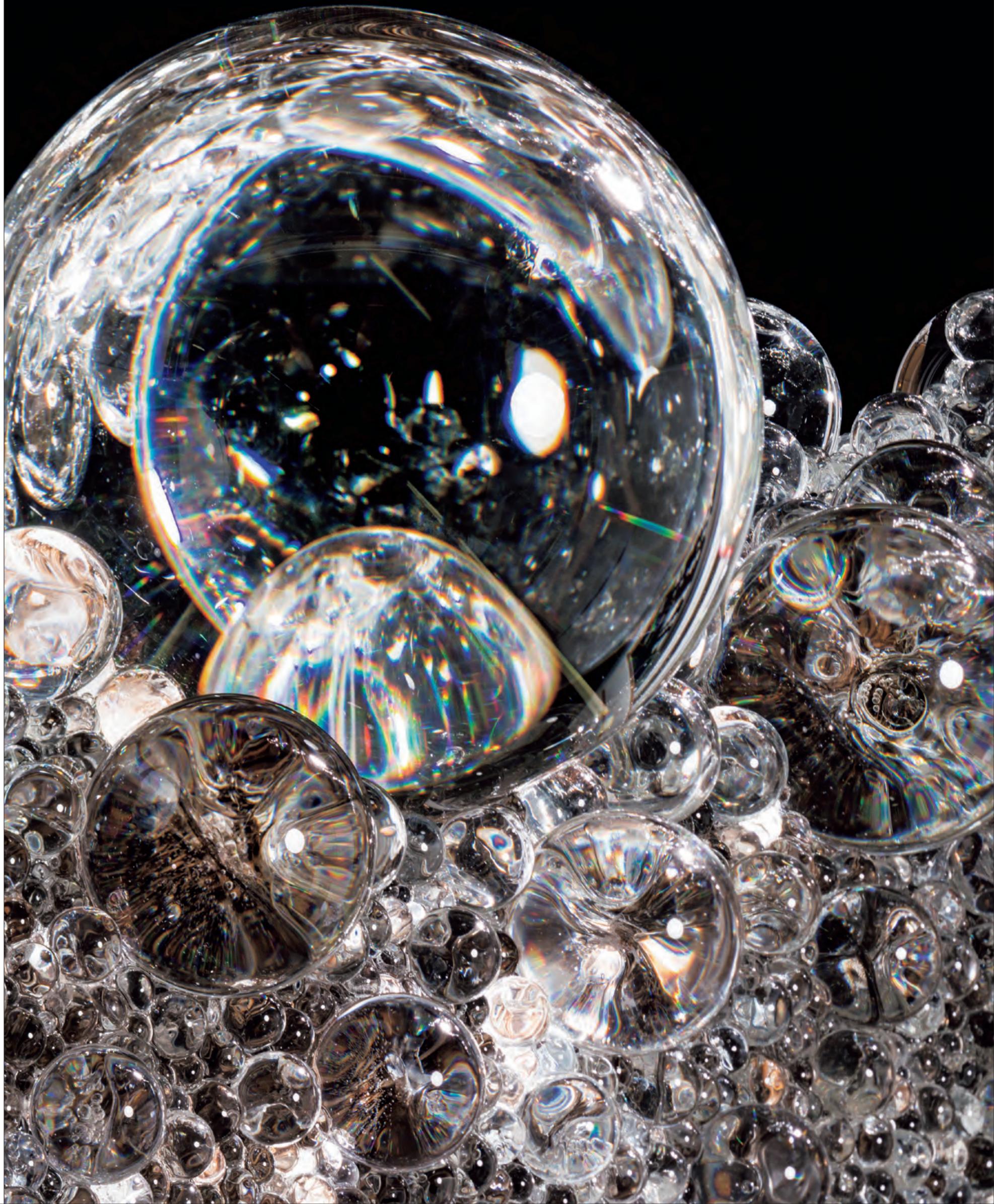
このように、名和が考えるSandwichとは、マインド、哲学、ビジョン、そして現実の場所やモノを融合させることによって、寛大で協力的かつ、コラボレーティブで広がりを持ったスタジオプログラムをつくりあげることである。アートの世界に30年近く身を置く者として、これほど多くのプラットフォームを横断して考え、行動しているアーティストに出会ったことはめったにない。コラボレーションの完全な統合、実験、新しいプロジェクトを探し開発するために織り成されたチーム、国際的な展望と制作ネットワークは、ポストモダンにおけるアート制作の新しい未来——それは、一人のアーティストがスタジオで孤独に働き続けるというモデルとはまったく異なるものだ——を指し示している。Sandwichから生み出される作品には目を見張るものがあり、名和を訪ねたり話したりするたびに、彼がいかに多くのことを成し遂げているか、そして、彼が開発したスタジオシステムを通じて可能となるプロジェクトの規模と複雑さが増していくことに驚かされる。また、多分野にまたがる名和のコミットメントは、多くのメディアを探求し、工芸、テクノロジー、AIをシームレスに活用する機会を彼に与えている。それは、彼にとってアートとは何かというビジョンをさらに深め、伝統とテクノロジー化が進む世界をアートがどのように織り成すことができるのかという、私たち自身の理解を広げている。エキサイティングかつ革新的なプロジェクトである、名和とSandwich。そこから学べる多くの教訓は、個人の域を超えて、企業や社会にも深い影響を与えるはずであり、今後研究されるべきものである。

Brett Littman

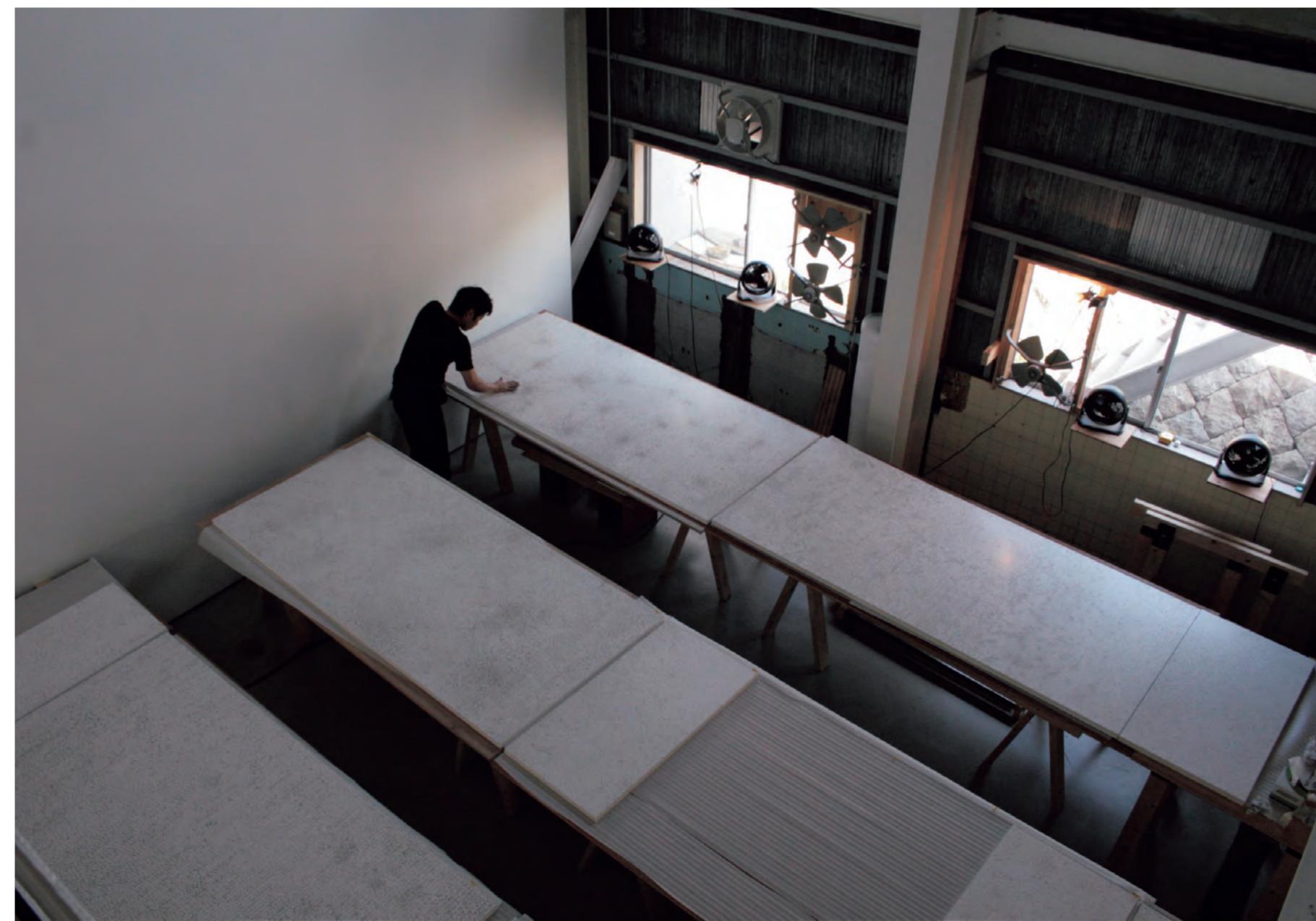
Brett Littman is a museum director, writer, and curator based in New York City. Littman was the Director of the Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum in Long Island City, New York, from 2018 - 2023. He was Executive Director of The Drawing Center from 2007–2018; Deputy Director of MoMA PS1 from 2003–2007; Co-Director of Dieu Donné Papermill from 2001–2003 and Associate Director of Urban Glass from 1996–2001. Littman's interests are multi-disciplinary. He has curated exhibitions dealing with visual art, outsider art, craft, design, architecture, poetry, music, science, and literature. He was named the curator of Frieze Sculpture at Rockefeller Center for 2019 and 2020, is a lecturer and an active essayist for museum, gallery catalogues, and a wide range of U.S. and international art, fashion, and design magazines. Littman received a Chevalier of the Order of Arts and Letters from France in 2017 and his B.A. in Philosophy from the University of California, San Diego.

ブレット・リットマン

ニューヨークを拠点に活動するミュージアム・ディレクター、ライター、キュレーター。2018年から2023年までイサム・ノグチ財団・庭園美術館の館長、2007年から2018年までザ・ドローイング・センターのエグゼクティブ・ディレクター、2003年から2007年までMoMA PS1の副館長、2001年から2003年までDieu Donné Papermillの共同ディレクター、1996年から2001年までUrban Glassのアソシエイトディレクターを務める。その学際的な関心をもとに、ビジュアルアート、アウトサイダーアート、工芸、デザイン、建築、詩、音楽、科学、文学など、多様な展覧会をキュレーションしており、2019年および2020年には、ロックフェラーセンターで開催されるFrieze・スカルプチャー(Frieze Sculpture)のキュレーターに任命された。加えて講師としての活動や、美術館やギャラリーのカタログ、国際的なアート・フェア、デザイン誌におけるエッセイストとしての活動でも知られる。カリフォルニア大学サンディエゴ校にて哲学の学士号を取得。2017年にはフランス政府より、芸術文化勲章「シェヴァリエ」を授与。

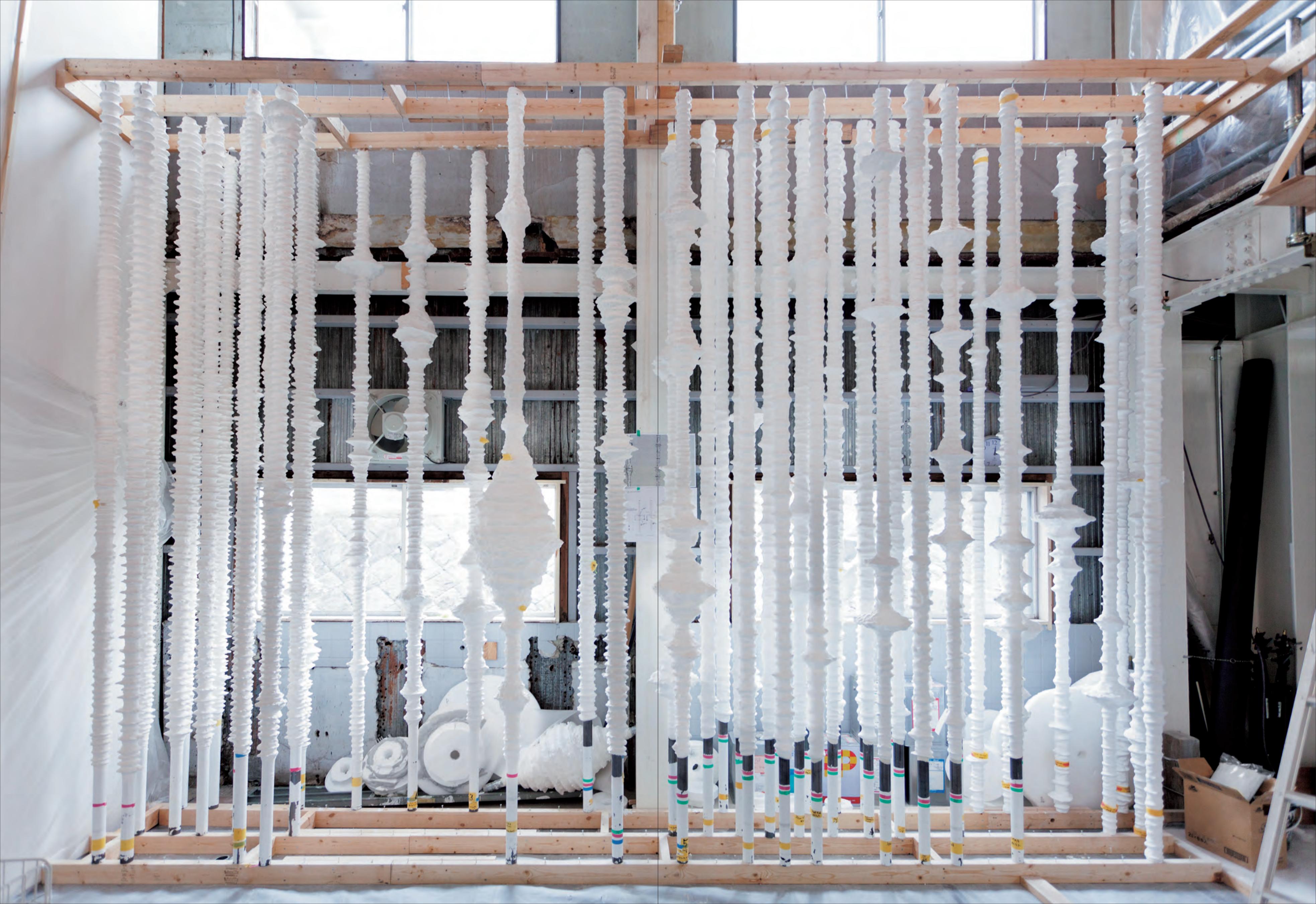








SD 1000
MARUNOKO GUIDE







Sandwich: Framing of the Cell and the City

Koichiro Osaka

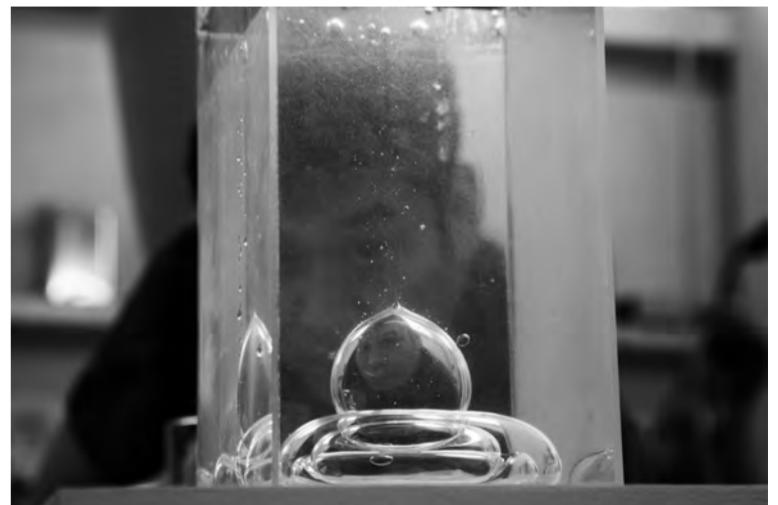
Nestled beside the serene promenade lining the banks of the Uji River, Sandwich emerges both as a production studio and as a nexus for art practitioners. With over 20 full-time members, trainees and international visitors, Sandwich serves as a vibrant hub for artistic exchange, equipped with a communal kitchen and residency facilities. It is a platform for artistic experimentation and production, where multiple projects unfold and transpire concurrently—ranging from public art commissions, architectural and spatial designs tailored for corporate and residential spaces, to skill development for their new work. A glimpse inside the studio reveals a set of professionals engrossed in their tasks, evoking the ambiance of both a craftsman's workshop and a global corporate lab dedicated to innovative product development. Since its inception in 2009, Sandwich's trajectory has been guided through the realization of art projects by its director, sculptor Kohei Nawa. Once a project blueprint is presented, it is shared among a diverse assembly of members—including architects, software developers, and experts from various technical fields. This preliminary draft undergoes iterative prototyping, fostering a collaborative dialogue before finalization. The decision-making process at Sandwich prioritizes perceptual evaluations of the medium and the intrinsic character of proposed materials, a task facilitated by the collective expertise of its members. This essay aims to shed light on the pivotal role that Sandwich plays in Nawa's artistic journey, with a focus on his quest for a tangible experience where the materials are captured through the tactile dimension of visual perception. Straddling the spheres of sculpture, architecture, design, and fashion, while embedding its distinctive sculptural paradigms onto urban landscapes, the modus operandi of Sandwich is shaped by the collective expertise of its affiliates.

In contemporary art discourse, the emphasis on the materiality and agency of the body has garnered increasing recognition in recent years. This draws particular attention to Nawa's body of work, often distanced from contextual criticism that regards the body as a product of social construction and accentuates a semiotic reading of representation. Instead, Nawa has shown a sustained affect and interest in the material properties of sculpture as a nexus to bodily perception. A seminal thinker in the New Materialism discourse, Elizabeth Grosz reevaluates the inherent agency ascribed to both corporeal and material entities, elucidating a pluralistic interplay between cultural and biological dimensions. In her book *Chaos, Territory and Art: Deleuze and the Framing of the Earth*¹, Grosz draws from Gilles Deleuze and posits that art begins within the animal, and that it produces and amplifies sensation through materiality, serving as a direct stimulus to the bodily senses, thereby intensifying the body. It is so that art emerges from an uncontrollable chaos due to excess, and establishes territorialization and framing by extracting qualities such as rhythm and texture. Grosz argues, "If art frames chaos in order to extract from it the materials and energies, the territory and subjects it requires to embody sensation, then science grids chaos, placing over chaos a network of coordinates, a plane of reference, in order to extract variables, formulae, probabilities, a mode of comfort and order, a form of predictability, in the world."² According to Grosz, art extracts sensations while philosophy extracts concepts from chaos, and science extracts physical laws.

What Sandwich's extensive experiments anticipate is a moment that captures the intrinsic property of the material, while simultaneously

abstracting the physical laws governing motion, the underlying concept of the work, and the associated perceived sensations. In *Force* (2015-), black silicone oil descends vertically, evoking the presence of rainfall. The thread-like oil is seamlessly dispensed from nozzles in controlled quantities, conjuring the illusion of a solid sculpture. This effect emerges from meticulous experiments in which the viscosity of the silicone oil was minutely modulated and dripped consistently from a height. The objective was to pinpoint the exact threshold where the oil, when circulated, would maintain a stable behavior. Bringing the artwork to life—or achieving the "monumentalization of sensation"³—necessitates specific physical conditions that dictate the motion's trajectory. Considerable effort is devoted to "gridding chaos," crafting a network of coordinates, and refining the material's behavior within predetermined parameters. These seemingly conflicting impulses—one to control material properties and another to liberate and express material behavior—have characterized Nawa's work since the early stages of his career. His dedication is evident in his pursuit to devise mechanisms for unpredictable events. For Nawa and his team at Sandwich, navigating the tense interplay between natural laws, concepts, and sensations in fluid motion has been a complex endeavor.

Let us now consider *Water Cell* (2007-). In this work, a cubic sculpture is showcased wherein globules of water slowly descend into a tank filled with oil. This composition capitalizes on the differing surface tensions of silicone oil and water. The viscosity of the silicone oil is calibrated nearly identically to water's specific gravity. Consequently, the water droplets experience a downward motion



due to microgravity, all while displaying an upward buoyancy. The droplets are dispersed in a randomized manner through nozzles, leading to the formation of spontaneous patterns. Similarly, in *Biomatrix* (2018-), one observes the electro-mechanical modulation of material movement. Within this installation, air bubbles, referred to as "cells" in Nawa's lexicon, are systematically produced, creating a matrix configuration on a liquid surface composed of silicone oil mixed with metallic particles and pigments. These bubbles, which emerge and vanish in sequence, evoke a biological process where cells autonomously regenerate and degenerate (apoptosis). This ostensibly spontaneous movement is, in fact, orchestrated by computational algorithms. However, it would be premature to interpret such deliberate randomness as a mere allegory for lifelike attributes or an imitation of nature. Rather, it is only when a system, designed to generate physical phenomena, allows for unpredictable fluctuations in the material's behavior, that the interplay between the "cell" concept of the work and the physio-sensory resonances become fully tangible and can be reproduced in motion.

The relationship between material properties and their incidental behaviors has grown increasingly complex, especially in light of advancements in AI-driven image generation and digital simulations. A prime illustration of this intricate evolution is *Tornscape* (2019-), programmed by Ryo Shiraki with a soundscape by Marihiko Hara, which stands out as one of the more ethereal video installations in Nawa's oeuvre. The installation presents a dynamic tableau of particulate interactions resembling liquid waves, all set within a virtual landscape that surrounds the exhibition space. Anchored in empirical and physical data, this visualization modulates parameters such as the particles' mass and friction coefficient, and is continuously generated through a specified algorithm. In tandem, Nawa's consistent methodology crafts visuals that juxtapose macroscopic perspectives—reminiscent of atmospheric and cloud patterns observed from meteorological satellites—with microscopic phenomena, such as the motion of droplets and microorganisms. Nawa's artistic approach relies on the unpredictable recurrence of consciously crafted visuals, with generative processes that remain obscured. This methodology resonates in the *Blue Seed* series (2020-), where UV lasers interact with acrylic mediums coated in UV-sensitive pigments. The result is a dance of organically-shaped blue silhouettes evoking plant seeds and embryos, transient by nature, and fading within tens of seconds. These evanescent depictions evolve, never replicating or repeating a previous form. Consequently, the artist's mandate pivots towards the design of such mechanisms that facilitate serendipitous visual manifestations.

Nawa's conception of the "cell" as the smallest constituent unit of his work emerged during his engagement with his drawing series. Began in 1998 while Nawa was studying at the Royal College of Art in London, UK, this series uses photographs taken by electron microscopes to depict cellular tissue and its division, which later evolved into the B.P.D. series (1999-), drawn with a ball-point pen. Nawa's interpretations of cells, melding lines, dots, and organic shapes through varying mediums and techniques, alternate between ordered and stochastic patterns, anticipating his subsequent works. Within human anatomy alone, there are approximately 270 distinct cellular phenotypes when demarcated by function. Nawa's oeuvre recurrently engages with morphologies of diverse cellular archetypes, from the amoeboid contours of slime molds to the dendritic sprawl of

neurons. His engagement with cellular motifs spans over two decades, showcased in pieces such as *Catalyst* (2001-), drawn directly on the wall with a glue gun, and the more recent *Blue Seed* (2020-). In time-based installations, notably *Biomatrix* and *Foam* (2013-), in which small bubbles cluster together to form a larger structure, Nawa's attention is focused on representing the cell's life cycle rather than simply illustrating its outlines. This perspective is informed by his detailed studies of moving cellular structures. Central to Nawa's artistic practice is an unwavering commitment to multidimensional observation of nature within defined spatial-temporal coordinates. This approach encompasses a reflective and speculative exploration in the entanglement between the observer and the observed, as well as the evolving perceptual paradigms shaped by the media technologies of the contemporary era.

The critical interplay between the object and the observer, and their entangled relationship, is foregrounded in a suite of works focused on the treatment of object surfaces. The *PixCell* series (2002-) stands as a testament in this regard. In this series, transparent glass spheres of various dimensions cover objects found and procured from online auctions, such as taxidermied animals. These spheres embody compound optical lenses. They encapsulate a collective visual experience, translating pixelated interpretations of *nature* through digital screens. Several other series follow a similar trajectory. For instance, *Villus* (2009-) showcases objects whose exteriors are manipulated and covered with polyurethane foam. The *Trans* series (2010-) delves into the application of varied effects upon the surface of 3D-scanned polygons. A subsequent addition to this oeuvre, *Trans-A/E* (2022) derives from the figures of a human male and female engraved on the Pioneer plaque. The technical team at Sandwich used generative AI in order to transmute the figures into three-dimensional forms and morphed their exterior. These works coincided with the evolution of various technologies and media, from the democratization of the internet at the end of the 1990s, when Nawa began his career as an artist, to smartphones and social media in the 2000s, as well as artificial image generation using deep learning since the late 2010s. The artist's work highlights surface processing. It reveals how the viewer's eyes—their movement and speed in relation to the object—are conditioned by surrounding visuals and the delivering media. In other words, the distortion of the eyeball, prompted by the influx of new images and media technology, is materially translated as the idiosyncratic variation of the object's surface.

Beyond technical input, Sandwich appears to have been a driving catalyst in transitioning Nawa's sculptures from the confines of the museum's white cube to the broader urban landscape. Public sculptures, produced at Sandwich, have been placed in the streets of various geographies. For instance, there is the 25-meter-high *Ether (Equality)* situated on the island of Segans in the Seine River, France (2023). Another is *Manifold* (2013), an imposing sculptural monument in Cheonan, Seoul, elucidating themes of "information, matter, and energy." In addition, a pavilion in the precincts of Shinsho-ji Temple in Fukuyama, Hiroshima Prefecture, titled *Kohei* (2016, architects: Lee Yoshitaka and Yuichi Kodai), serves as an intersection between architecture and public sculpture. While Sandwich's technical acumen was undeniably foundational, their role in amplifying the scope and hastening the maturation of these projects cannot be understated. Idea exchanges predominantly

lean on tangible prototyping as a mode of communication over linguistic articulation. This collaborative progress, shared and disseminated among team members, may cause misunderstandings and resultant delays. Nevertheless, it remains crucial that this mode of communication and the domain it inhabits, which underscores tactile interactions, is collaboratively forged. Ultimately, this domain of communication is presented for the viewer's engagement and interpretation.

In this light, Nawa's exploration of the boundary between matter and life appears less aligned with animism—which breathes life into inert objects. Instead, he seeks to articulate and broaden a communicative domain grounded in sensory stimulation—one that predates and transcends the binaries of life versus matter and the synthetic versus the organic. Referring to the concept of the "monumentalization of sensation" introduced earlier in this essay, this domain is intrinsically tied to the body's kinetic potentialities. It is a dimension that preempts the bifurcation between subject and object, acting on "what the subject shares in common with animal life."⁴ Within museums or urban landscapes, sculptures emerge unexpectedly, and the viewer confronts them *like an animal*. The creative process of Nawa and Sandwich is indicative that engagements with such sculptural forms shouldn't be reduced to representational interpretations. They first and foremost call for a direct sensory encounter with the materials' innate qualities. The viewer stands as a pair of eyes in specific spatial-temporal coordinates, poised at an upright human's height in a horizontal plane of the urban realm, sensing a whirlwind of energy and potential underneath. The viewers "touch" the material with their gaze, entering a communicative domain where physical sensations are ignited, shared, and conveyed with one another. This seems to point to the possibility: all life forms and artifacts observed in the Sandwich studio should indeed have their own agency within the material domain.

Nota:

1. Elizabeth Grosz (2008). *Chaos, Territory and Art: Deleuze and the Framing of the Earth*. New York: Columbia University Press.
2. Ibid., p.61.
3. Ibid., p.4 (see footnote 3).
4. Ibid., p.71.

Koichiro Osaka

Koichiro Osaka is an independent curator and writer. In 2015, he founded ASAKUSA, a 40-square-meter exhibition venue for contemporary art programmes committed to advancing curatorial collaboration and practices. He is currently an Assistant Professor at Kyoto University of the Arts and Program Director of ICA Kyoto (Institute of Contemporary Arts Kyoto).



宇治川土手沿いのどかな遊歩道に沿って、クリエイターたちが集う制作スタジオ「Sandwich」がある。およそ20人強の常勤メンバーと研修生、国内外から訪れる来訪者たちが常時出入りするこの場所は、共同キッチンやレンジデンス機能も備える交流の場であり、国内外から委託されるパブリックアート作品、民間オフィスや個人宅における建築や空間デザイン、新規作品に向けた技術の習得や開発など、複数の案件を並行して行う実験と制作のプラットフォームだ。集団で黙々と作業に没頭する姿は、職人が集まる工房のようでもあり、革新的な商品開発を行う多国籍な企業ラボのようでもある。2009年の創設以来、Sandwichの制作活動は、ディレクターであり彫刻家の名和晃平が企図するアートプロジェクトの実現によって導かれてきた。プロジェクトの指針が示されると、それは建築家やプログラマーなど多彩な職能をもったメンバーに共有され、相互にフィードバックを受けながら、試作を繰り返して詳細が決定していく。メンバーの多角的な視点をもとに、素材のメディアや物質性に対する知覚的な判断を重視する決定プロセスである。本稿では、そうした名和の制作——物質性が視触覚を通じて訴えかける身体的体験の追求——が、Sandwichというコレクティブなプラットフォームで実現されることの意味について考察してみたい。それが、彫刻、建築、デザイン、ファッションと領域をまたぎ、自身の彫刻的概念を都市空間に埋め込んでいくSandwichの制作実践を反映していると思われるからだ。

身体の物質性やエージェンシーを強調する考え方、近年、現代アートの言説においても頻繁に取り上げられている。このことは、身体を社会構成の要素としてとらえ記号的な表象読解を重視するコンテクスチュアル批評からは距離をとり、キャリアの初期から身体の知覚と彫刻の物質性の繋がりに固執してきた名和の制作を考える上でことさら興味深く思える。ニューマテリアリズムの担い手エリザベス・グロスは、心身二元論を超えて、身体と物質的なもののエージェンシーを捉え直し、文化と生体の相互関係を多元的に考察しようとする哲学者の一人だ。著書『カオス・領土・芸術 ドゥルーズと大地のフレーミング』¹のなかで、彼女はドゥルーズを参照しながら、芸術は動物に由来すると言い、それは身体感覚へと直接的に刺激を与え、物質性を通してある感覚を産出し、強度化することで、最終的には身体を強度化する、と説く。芸術は、過剰ゆえに予測もコントロールできないカオスから、リズムやテクスチャといった質的な抽出を行い、領土化し、枠づけられるものだ、と。グロスは、次のように続ける。「芸術がカオスから、物質やエネルギーを、そして、芸術が感覚を具現化するために要求する領土と主体を抽出するために、カオスをフレーミングするのであれば、科学は変数、公式、確率を、つまり世界内での快適さと秩序のひとつつの様態、世界内での予測可能性のひとつつの形式を抽出するために、カオスにグリッド線をひく、カオスにひとつの座標のネットワークを、つまりひとつの準拠平面を設置するのである。」² グロスによれば、哲学がカオスから概念を抽出するのに、科学はカオスから法則を、芸術は感覚を抽出するのだといふ。

Sandwichにおける数々の実験において目論まれているのは、素材の特性を開花させつつ、その物理的な運動の法則、制作概念と身体感覚を一度に掬い取るような瞬間だろう。黒いシリコンオイルが雨のように天地垂直に流れれる『Force』(2015年～)では、ノズルから少量ごと安定して流れ続ける糸状のオイルが、あたかも固体の彫刻であるかのような錯覚を与えていた。こうした効果は、シリコンオイルの動粘度を微量ごとに調整し、繰り返し高所から垂れ流して行なった綿密な実験の成果であり、ブールを循環するオイルの持続的なふるまいを得られる閾値が計算されているからだ。「感覚のモニュメント化」³は、その運動の方向性を定める物理的な条件を要求する。そのため、「カオスにグリッド線をひく」かのように座標のネットワークを設置し、素材のふるまいを一定の枠内に収める微調整の実験に、非常に時間と労力が割かれているのである。素材の特性をコントロールしそれを開花させる——このある種相反した欲求は、名和の活動初期から、人工的に偶然性を開発するというきわめて明示的ななかで現れているが、名和とSandwichのチームにとつても、この法則、概念、感覚の緊張した関係性を、流動的な動きの中で担保することは、容易ではなかったようだ。

一例として、『Water Cell』(2007年～)を挙げてみよう。シリコンオイルと水の表面張力の違いを利用したこの作品は、オイルを媒体として満たした水槽のなかに、水の球体がゆっくりと滴り落ちる直方体の彫刻である。シリコンオイルは水の比重とはほぼ同等値に調整されているため、水の粒子は上昇する浮力をもしながら微小な重力により下方に向かって沈んでいく。加えて、水滴はノズルからランダムに落ちて偶発的なパターンを作るようプログラムされている。素材の運動が電気的に制御されるこの他の例としては、『Biomatrix』(2018年～)がある。金属粉や顔料を混ぜ合わせたシリコンオイルの液面に、グリッド状に泡を発生させるインスタレーション作品だ。次々に湧き上がる泡が、自己消滅と再生を繰り返す細胞の自律システムを思わせるが、この一見、自発的な動きもコンピュータープログラムで制御されたものである。しかし、こうした意図的な偶発性の開発を、生命らしさのメタファーあるいは「自然の模倣」として考えるのは早計だろう。むしろ、こうした装置を組み込んだ物理現象の生成システムが、素材の物理的なふるまいにゆらぎを与えることによってはじめて、細胞を中心とした制作概念と身体感覚が合致する瞬間を、動的に反復することができる。

素材とそのふるまいの偶発性という関係は、AI画像生成技術やデジタルシミュレーションによってより複雑さを増している。その一例として、名和の作品のなかで奇しくも最も非物質的な映像インスタレーションのひとつである『Tornscape』(2019年～、プログラム：白木良、サウンドスケープ：原摩利彦)が挙げられる。展示空間を取り囲む仮想ランドスケープの上を、粒子が液体のように波となって衝突し動き続けるイメージは、物理データをもとに粒子の質量や摩擦係数などを調整したシミュレーションであり、独自のアルゴリズムによって常時新たに生成されている。同時に、気象衛星からみた大気や雲の動きのように俯瞰的な視点と、飛沫や微生物などミクロな生体の動きを同時に感覚させるイメージづくりは、名和が一貫して取り組んできた手法だ。『Tornscape』(2019年～)では、完全には予測できない反復の意図的な生産が、因果関係が隠されたイメージ生成プロセスに委ねられている。同様に、紫外線に反応する塗料を付したアクリル板にUVレーザーを用いたドローイングシリーズ『Blue Seed』(2020年～)では、植物の種や胚珠を思わせる有機的な形状をしたアウトラインが青い走査線として現れ、戻り合い、数十秒かけて徐々にゆっくりと消滅する。滲み出た線描は絶えず変化し、再び同じ形状に戻ることはない。したがって、制作者の役割は、偶発的なイメージを発生させる仕組みづくりに集中することになる。

名和によると、彼の制作概念であり、作品の最小構成単位である「細胞」は、電子顕微鏡で撮影した細胞組織やその分裂を描いたドローイングに始まったという。1998年ごろ、名和がイギリス・ロンドンの英国王立美術院(Royal College of Arts)に留学したことだ。これはボールペンをもじったドローイングシリーズ『B.P.D.』(1999年～)へつながっていく。支持体や画法を変えながら、線やドット、有機的なフォルムがときに整然と、あるいはランダムに配列される細胞の描写は、今日まで続く名和の制作を予見するものだ。人体には、役割によって分類すると約270種類の細胞が存在すると言われているが、名和の作品には、アーババ状の粘菌や多くの樹状突起を出す神経細胞といった、異なる特徴を持つ細胞に似た形状が繰り返し現れる。グルーガンで壁に直接描かれる『Catalyst』(2001年～)から、近作となる『Blue Seed』(2020年～)など、すでに20年以上に及ぶ探求である。『Biomatrix』や小さな泡が寄り集まって有機的な構造体となる『Foam』(2013年～)といった時間のなかで展開するインスタレーションでは、細胞の形状よりもその組成やサイクルに重点が置かれているが、いずれも細胞の観察に端を発している。空間的、時間的に変化する座標の上で、見続けるという行為は、名和の制作活動の根本に据えられているが、それは単に自分が見ることにとどまらず、見ることにおける主体と対象の根源的なもつれ、時代とともに進化するメディア技術によって変化する集団的な眼の様態を考察し、想像することである。

観察する主体と対象における相互作用、あるいはその関係性のもつれが、最も前景化して現れているのが、オブジェの表面に加工を施した一連の作

品群であろう。インターネットオークションから購入した動物の剥製などのファウンドオブジェクトを、大小さまざまな透明球で覆い、複眼的なレンズを表す『PixCell』シリーズ(2002年～)は、スクリーン越しにピクセル化した「自然」を捉える集団的な視点を端的に表している。このほか、オブジェクトの表面を発泡ポリウレタン素材で覆った『Villus』(2009年～)、3Dスキャンしたポリゴンの表面にエフェクトをかけた『Trans』(2010年～)も、その系譜に数えられるだろう。中でも『Trans-A/E』(2022年)は、惑星探査機バイオニア10号の金属板に描かれた男女像をモチーフにしており、この男女像をSandwichの技術チームが生成系AIを用いて立体化・モーフィングすることで造形されている。これらの作品は、名和がアーティストとしての活動を始めた1990年代終わりのインターネットから、2000年代のスマートフォンやソーシャルメディア、2010年代後半のディープラーニングによるAI画像生成まで、それぞれのテクノロジーとメディアの普及時期に符合する。表面の加工によって指示されているのは、オブジェを見る鑑賞者の眼、それが対象に向かうスピードや運動そのものが、いかに周囲の視覚情報やメディアによって条件付けられているか、という事実である。つまり、メディア技術が生み出す新たなイメージの氾濫によって眼球が受けた歪みが、オブジェ表面の異形となつて物質的に翻訳されているようなものだ。

これまでに述べた技術的な貢献を差し引いてみても、Sandwichは、美術館というホワイトキューブにおける名和の彫刻群を、日常の舞台となる都市空間へ放出する強力な推進力となってきたように見える。各国の街中に置かれたパブリック彫刻としては、たとえばフランス・セーヌ川に浮かぶセガン島の高さ25メートルに及ぶ『Ether (Equality)』(2023年)や、「情報・物質・エネルギー」をテーマにしたソウル・チョン(天安)の巨大彫刻『Manifold』(2013年)などが挙げられる。また、3Dスキャンされた鹿の剥製のデータにモーフィングソフトでモーフィングを施して造形された、高さ6メートルの白い鹿の彫刻『White Deer (Oshika)』(2017年)は、牡鹿半島・荻浜の荒涼たる風景のうちに突如現れる。あるいは、広島県福山市の神勝寺の境内に建つバビリオン『沈庭』(2016年、建築：李仁孝・古代裕一)などは、建築とパブリック彫刻の境界的な存在とも言えるだろう。制作の過程で使用される特殊技術もまた、Sandwichの技術チームなしでは、実現できなかつたであろうが、Sandwichが、こうしたプロジェクトのスケールを増幅させ、展開を加速させていることは疑いようがない。思考の伝達は言語よりも試作を通じた物理的な実証にもとづき、複数のメンバーによってその進捗が共有され、リレーされ、伝播する。そうした言外のやりとりは、ときに意思疎通の不全や遅延をもたらすだろうが、強いて言えば、この身体感覚を重視するコミュニケーション領域の開発が、コレクティブに行われていることが重要なのである。というのも、いったん作品が完成すると、この領域は、そのまま鑑賞者へと差し出されることになるからだ。

このように考えると、物質と生命の境界を探る名和の問題設定は、客体としてのオブジェに生命を吹き込むアニミズムというより、生命と物質、あるいは人人工物と有機物という区分に先立つ領域——身体感覚の刺激によるコミュニケーション領域——の枠組みを設定し、拡張することにあるように思われる。冒頭に述べた「感覚のモニュメント化」という考えに紐付けるならば、それは、感覚が身体の運動能力と連動するような世界であり、主客の区別に先立つて存在し、「動物の生と共有するもの」⁴に訴えかけるような世界だ。異形の彫刻が、美術館に、あるいは現代の日常生活のランドスケープに突如出現し、鑑賞者はそれに動物のように向かい合う。名和とSandwichの制作方法が物語るのは、この異形との遭遇は、表象に還元されるものではなく、まず第一に感覚されるべきものであり、素材の物質性が発動する感覚として、個々に伝播するべきものだ、ということだ。鑑賞者は、エネルギー・力・運動のカオスという物質性の只中におけるふたつの眼となり、都市という存在の平面と直立する身体の高さという時間的、空間的な座標に置かれる。そして、眼で物質に触れるかのように、身体感覚が直接的に刺激され、互いに交感するコミュニケーション領域へと迎えられる。それは、Sandwichというスタジオで観察されたあらゆる形態の生体や人工物が、物質的な次元において、等しくエージェンシーを持つことを指し示しているように思われる。

註：

1. エリザベス・グロス著、檜垣立哉・小倉拓也・佐古仁志・瀧本 裕美子訳(2020)『カオス・領域・芸術 ドゥルーズと大地のフレーミング』(法政大学出版局)
2. 前掲書、105-6頁
3. 前掲書、9頁(脚注3参照)
4. 前掲書、124頁

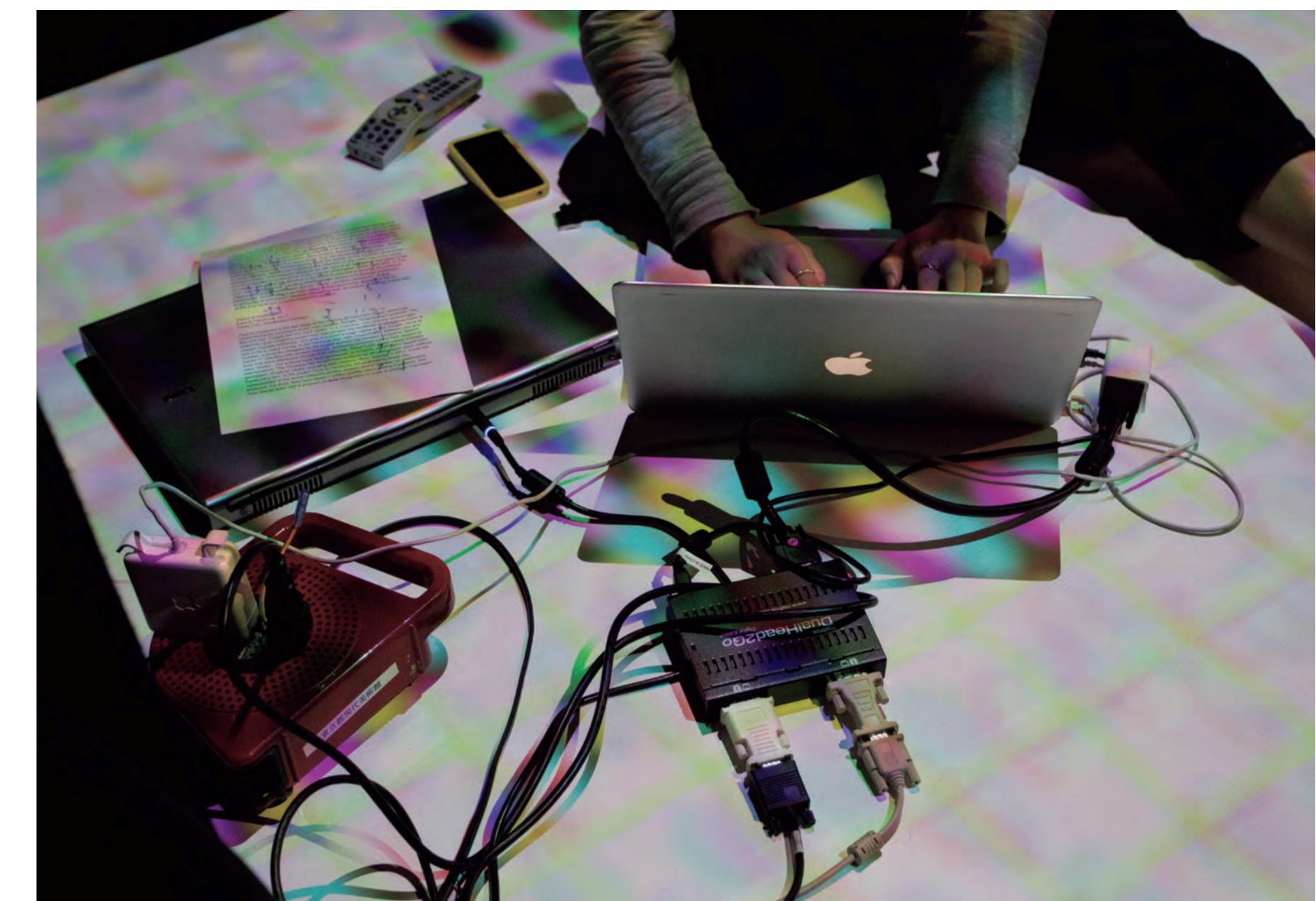
大坂紘一郎

インディペンデントキュレーター、ライター。2015年、40平方メートルの一般住宅を改造したプロジェクト、スペース ASAKUSAを創設、以後代表を務める。現在、京都芸術大学准教授、ICA京都(Institute of Contemporary Arts Kyoto)プログラムディレクター。





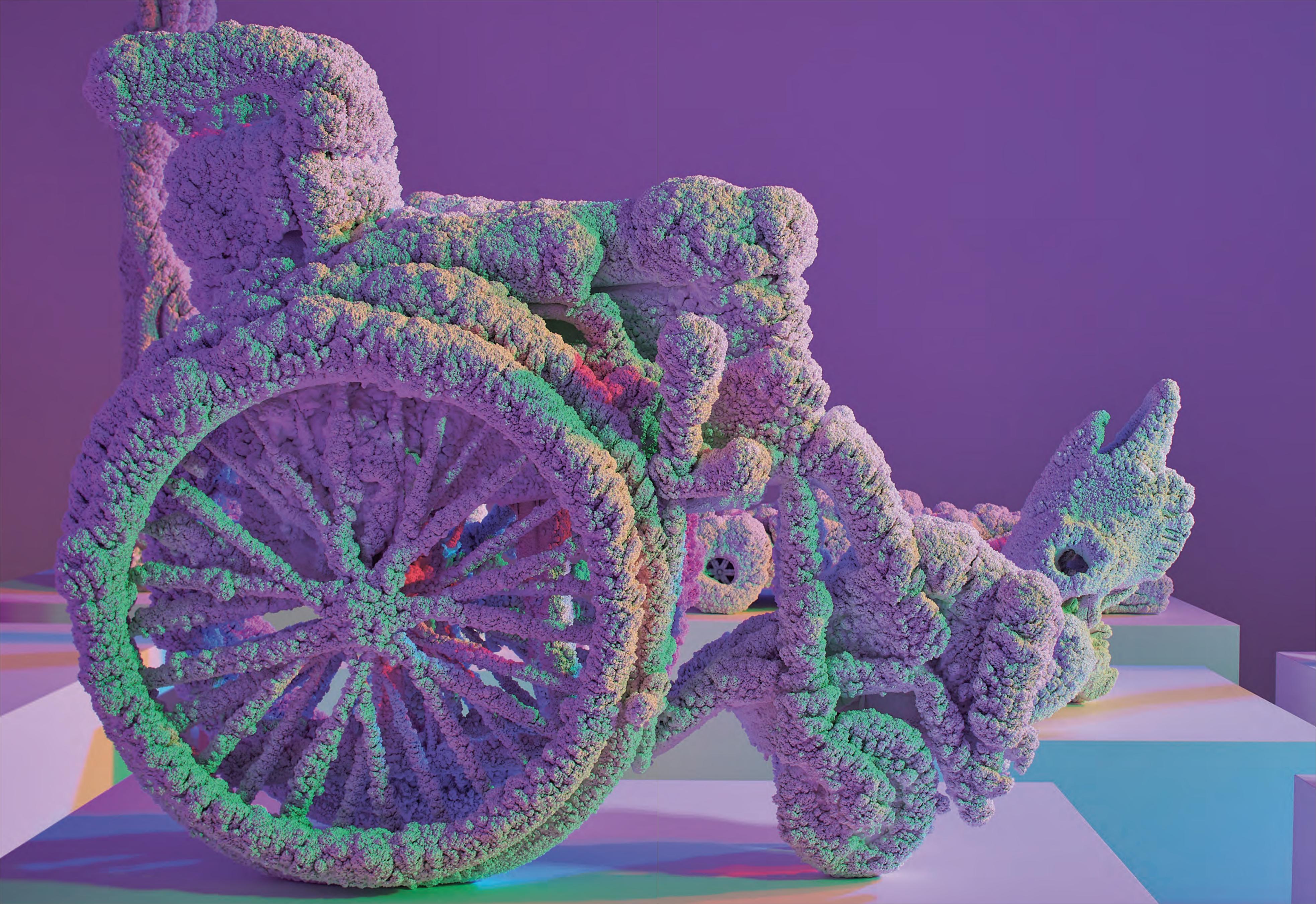


















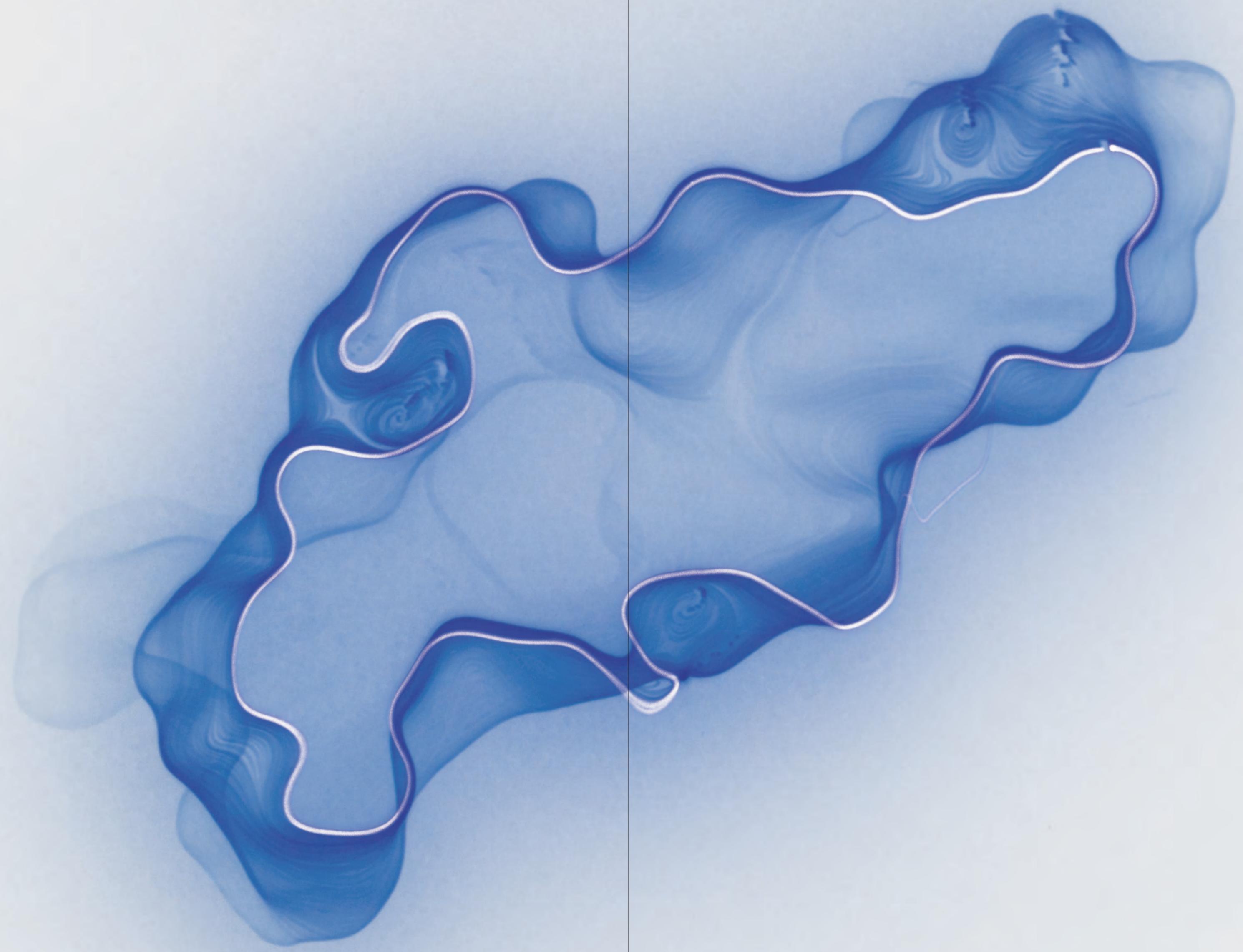








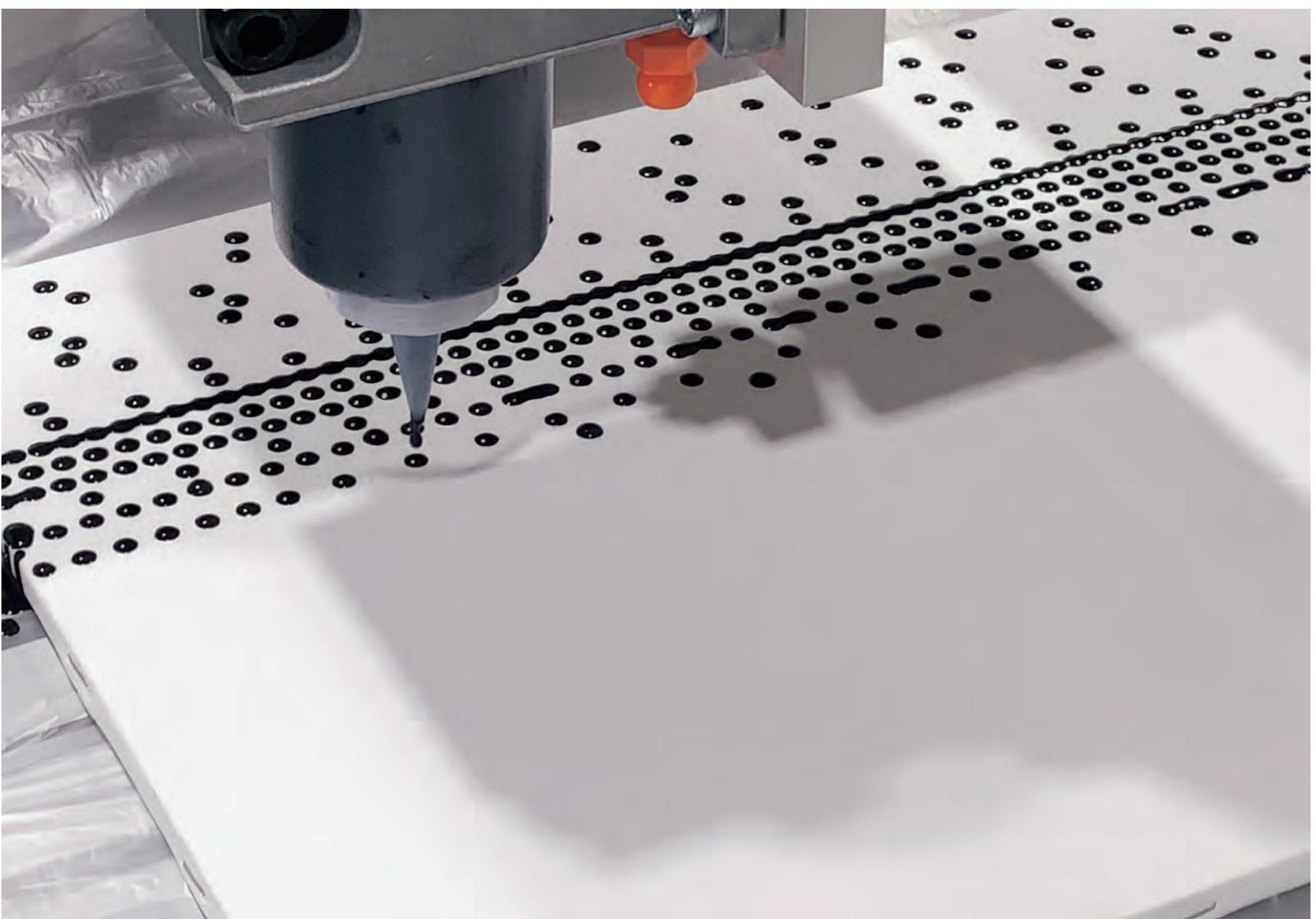






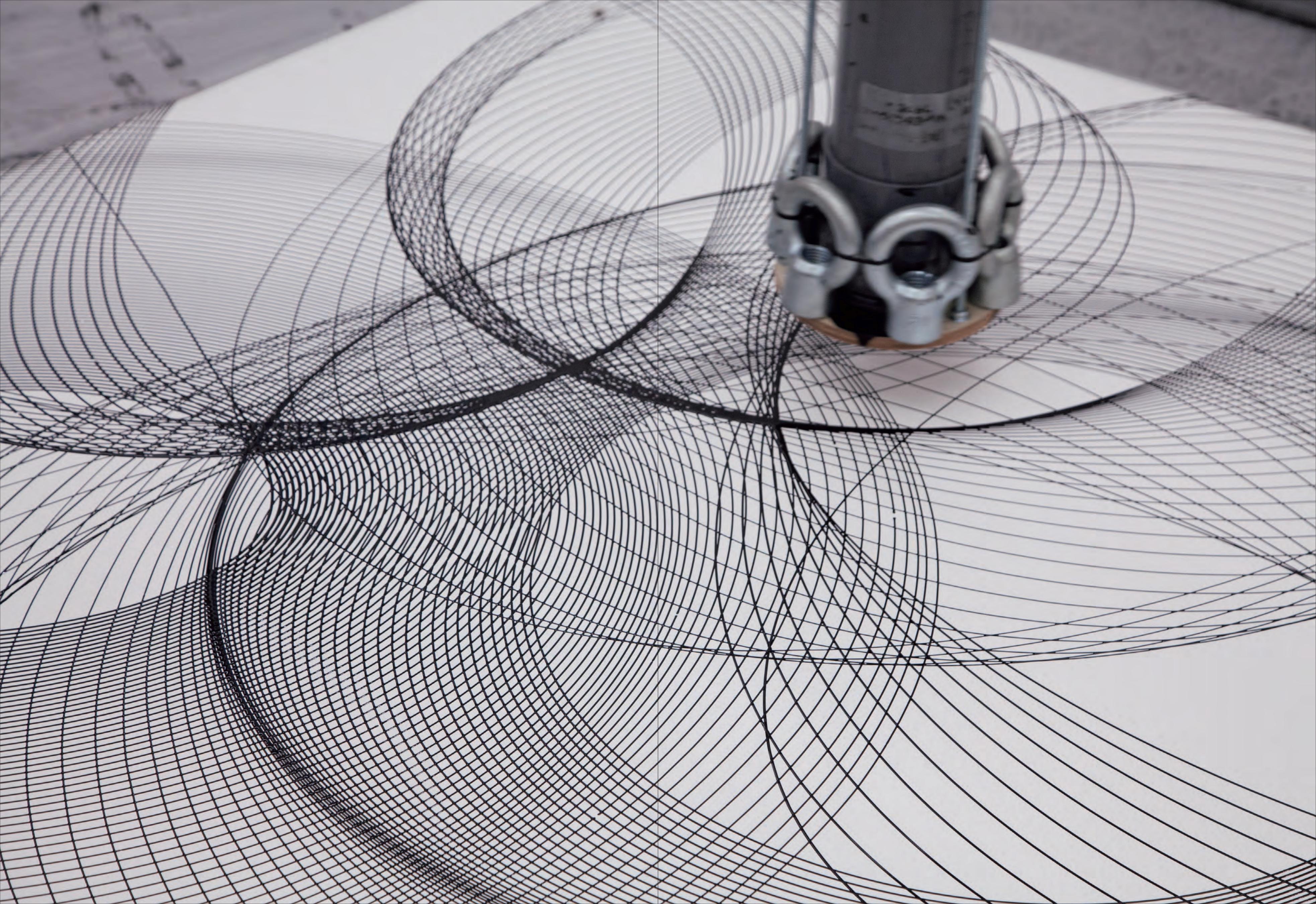


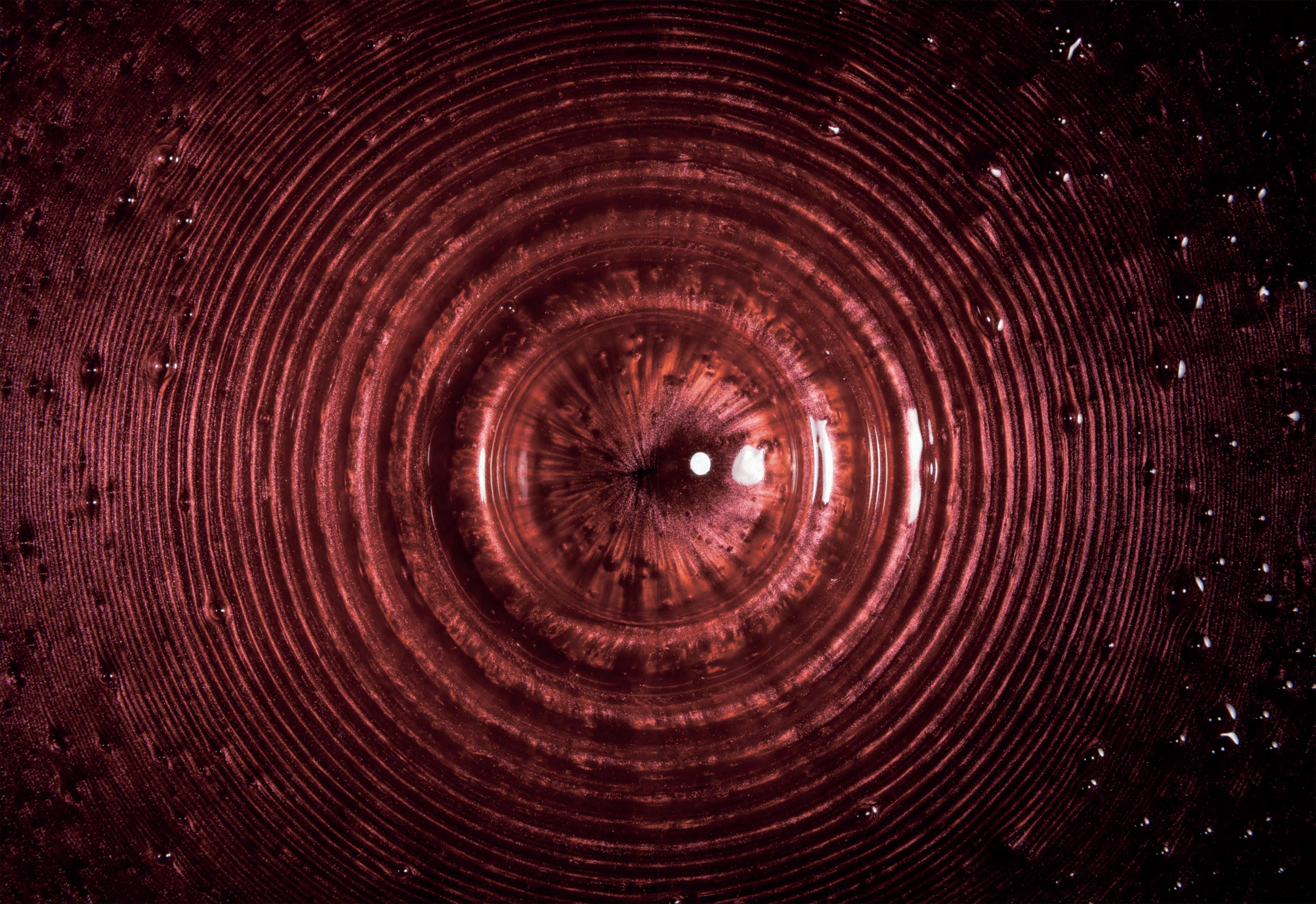


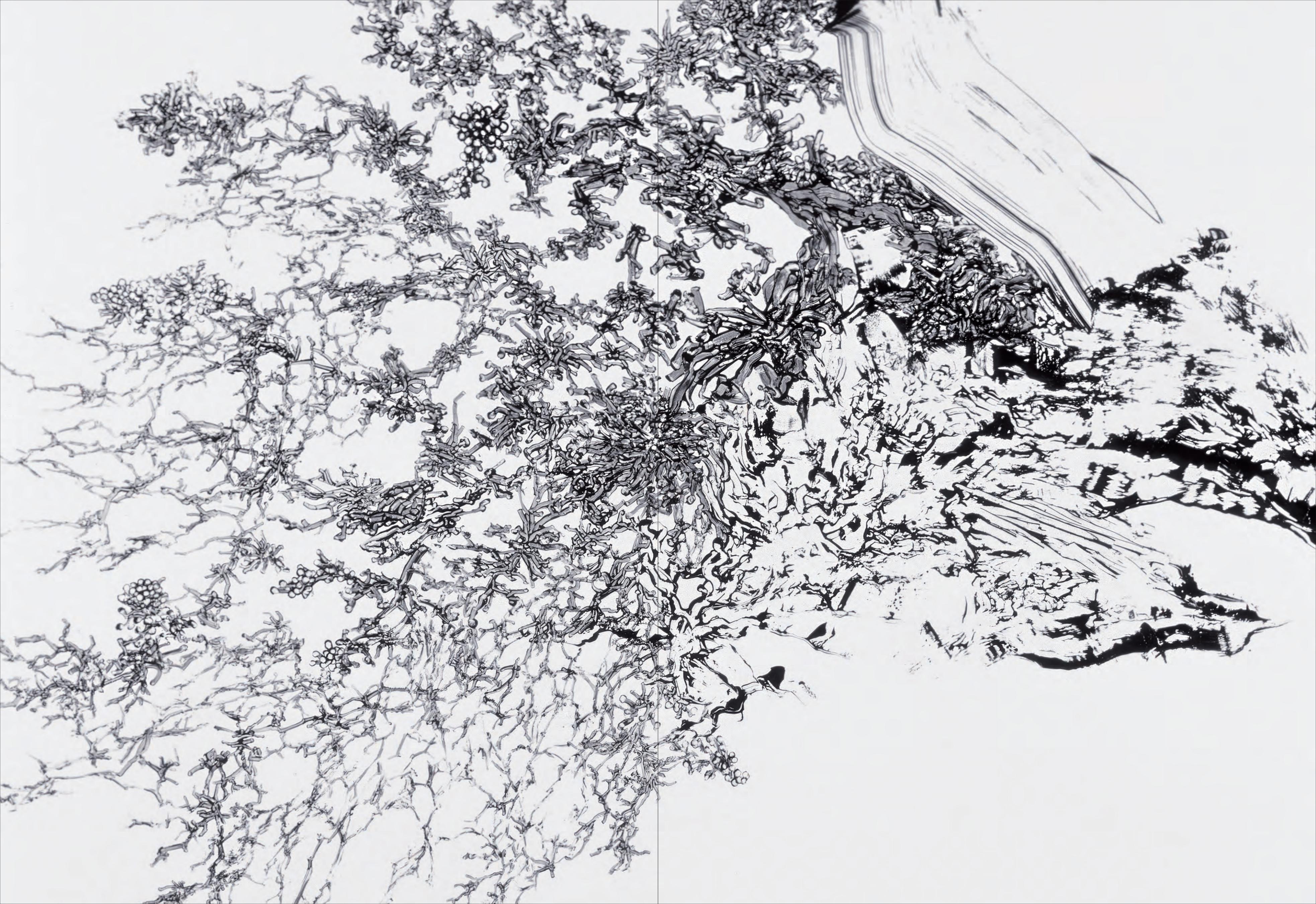


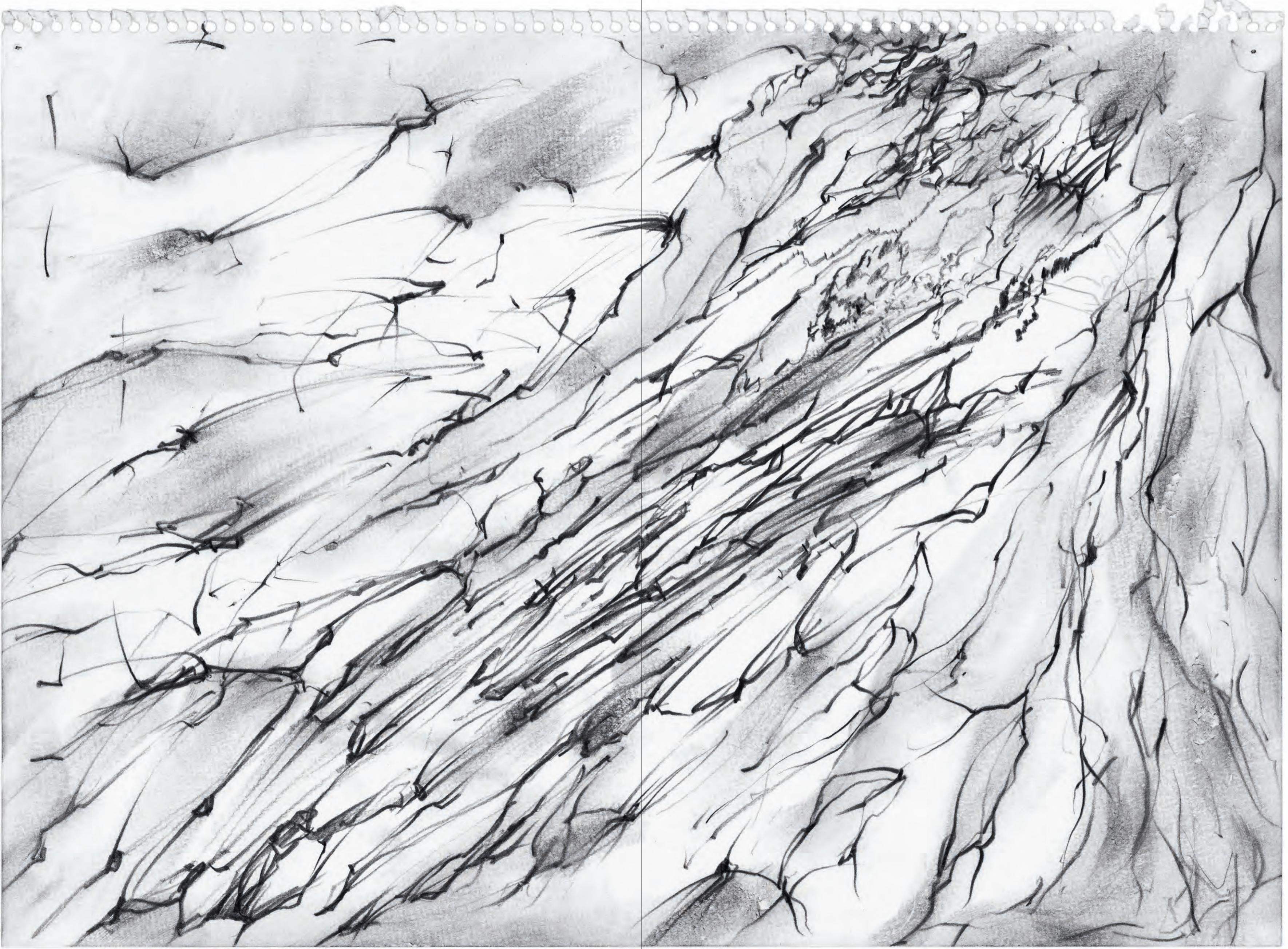
















Memories of Sandwich

Prabda Yoon



When I visited Sandwich for the first time nearly 15 years ago, Nawa-san and his team had just recently started to use it as a studio. The converted two-storey factory, formerly a sandwich manufacturer, was still bare and minimally equipped. The ground floor was used mainly to create Nawa-san's sculptures and store tools, while the second floor functioned as a kitchen and workshop space. By that time, even though I was already quite familiar with Japan from my involvement in various activities since the early 2000s, I had yet to truly experience "spending time" in Japan like a local until Nawa-san invited me to participate in collaborations at Sandwich regularly from 2009. This was also the time and place I started to feel closer to the Japanese art community.

It was late autumn when I began to commute to Sandwich from central Kyoto almost every morning. The surfaces of bare concrete and wood at Sandwich were cool to the touch. The building stands by a narrow riverside road, along a row of mostly residential homes and farmland on the other side. Sandwich's settings and surroundings made me feel like I was really going there to work at a Japanese factory in a rural town. I would get off the train at Kangetsukyo Station, hop on one of the bicycles provided for the Sandwich staff, and ride for about ten minutes, crossing the Uji River, to get to the studio. I don't know if the current Sandwich staff still does this, but in those days, everyone would gather around before work for a quick (and very easy) exercise session. At first, this made me feel a bit awkward because I wasn't used to it (and because I didn't speak Japanese), but gradually I started to appreciate the routine. It made my presence there less of an outsider and more of a team player.

When most of the second floor was still bare, I could use it as a set for a short film project, or maybe it was more of a film workshop in collaboration with some Sandwich staffers and students from Kyoto University of the Arts. The working title of the film was "King" because it was our leading actor's nickname. Fujisaki Ryoichi, the technical director at the time, was overseeing most of the works at Sandwich, yet he was kind enough to take on the film's lead role in his little spare time. The main crew consisted of one Japanese and two foreign master students: Japanese painter Yoshida Saori, Peruvian documentary filmmaker Jimena Mora, and South Korean ceramics artist Kim Jungmin. The project was decided and organized quickly, almost like an impromptu experiment. The story was about a sculptor, King, who lived a solitary life in a secluded area, and a mysterious girl, played by a student nicknamed Peko, who came into his life and changed him. Even though the film was left unfinished in the end, the experience was valuable. As with many individuals I met through Nawa-san and Sandwich, I have kept in touch with some of *The King Project* collaborators ever since.

After that initial autumn, I had the opportunity to visit Sandwich at different intervals between 2009 to 2011. In addition to gathering information for my research, I also participated in more workshops with students and went on project-related trips with Nawa-san and the Sandwich team. I was able to experience some of Japan's contemporary art and creative communities with incredible intimacy. For example, at the legendary Dance Hakushu in Yamanashi, I was given the opportunity to conduct a private interview with Tanaka Min. Another special occasion was when I performed with Nawa-san at a live drawing session for his solo exhibition at the Museum

of Contemporary Art Tokyo (SYNTHESIS). In association with Sandwich, I have made numerous meaningful encounters and lasting friendships.

For some time, my small publishing house in Bangkok, Typhoon Studio, was a place for Thai creatives to apply for residency at Sandwich. We received many applications from art students; young Thai creatives have always been drawn to Japan and Japanese artistic sensibilities, and this program gave them a unique chance to gain intimate experience with an authentic Japanese art environment not easily reached by most people. Some of those participants went on to become prominent figures in their fields, and, from what I understand, many of them have very fond memories of their time living and working with Sandwich staffers and other foreign artists in residence. Nawa-san has told me many times in conversations that connecting with the global art communities was important for him and that he thought it was crucial for young Japanese artists as well. Encouraging artists and students to broaden their perspectives through foreign networks is among the functions Nawa-san wanted Sandwich to have, and I think he has succeeded in that mission over the years.

Not long after the Tohoku tsunami disaster, I went with Nawa-san and colleagues to some of the most devastated areas, when most of the wreckage had not yet been dealt with properly. We saw ruined homes, large ships stuck in the streets as if dropped from the sky, scattered debris everywhere, and nightmarish scenes that were all too disturbingly real. In the places we visited, looking out from the tiny car with Nawa-san behind the wheel, we didn't see anyone else around for miles. It was like driving through a complete wasteland,



Sandwichの思い出

プラー・プラー・ユン

a set for a post-apocalyptic movie. We were speechless almost throughout the entire journey, perhaps because the experience was more intense than our thoughts could process, but it left a lasting impression on me, as did my experiences during a similar trip in southern Thailand after the 2004 Indian Ocean tsunami. Such massive natural disasters affect all human beings, and, as difficult as it may be, as artists, we must ask ourselves what it means to witness such events and how to process them. That trip to Tohoku was shocking yet special. It left such complicated impressions and feelings that I'm still not done contemplating them.

There was a long hiatus, and I didn't have a chance to visit Sandwich, though Nawa-san and I still managed to keep in touch and meet in various locations occasionally. When I returned in 2019, I was amazed at how different the place had become. From the outside, of course, it looked very familiar, but when I stepped in and went up to the second floor, what I saw bore little resemblance to the empty and cold industrial set I used in my short film a decade ago. Sandwich had grown into a vibrant creative collective, and Nawa-san's works expanded into multiple artistic spheres. At first, I couldn't help but feel slightly nostalgic for the former, simpler Sandwich I had the pleasure to engage with in the early days. However, I quickly realized how impressive it was that Nawa-san nurtured it into this exciting multidisciplinary site. There was now an additional building only steps away from the first space, and I was told another house in the area was being renovated into a creative hub. Sandwich had multiplied along the way.

The COVID-19 pandemic struck the world in early 2020. That was when Nawa-san and I started to discuss new collaborations. I visited Sandwich and returned to Bangkok just weeks before we all experienced arguably the most widespread crisis in recent memory. Inevitably, all projects were either postponed or canceled. I was lucky to have been able to continue working while staying at home, but any collaborations outside of the country were impossible. Many of us took overseas travels for granted for so long that such a condition was unimaginable.

In 2022, Japan was one of the first places I visited after the regulations on COVID-19 were relaxed, and I was able to reconnect with Nawa-san and Sandwich again. The early post-pandemic period had a rather strange vibe; people were still highly cautious, and outdoor life did not feel completely normal, with many rules and precautions for social gatherings.



But Sandwich was still Sandwich. When I went there for a meeting with Nawa-san for the first time since the pandemic, it felt as if the hiatus never happened. The staff was busy, and the place was full of life. I saw many new faces—of course, I hardly knew the team anymore since most of the members I met in the early days had moved on—but the atmosphere had not changed. A group of young foreign architecture students had just arrived for the residency program, and they were excited to finally meet Nawa-san. Sandwich was still in constant motion, a place for collective creation and discovery that extended its radius far beyond Kyoto and Japan.

June 2023

Prabda Yoon

Prabda Yoon is a Thai artist who writes and works in various media. He gained prominence as the author who popularized postmodern narrative techniques in contemporary Thai literature. He is the author of multiple short-story collections, novels and screenplays and has translated The Catcher in the Rye, A Clockwork Orange and Lolita into Thai. He has written and directed feature films, as well as produced TV series. His books and writings have been translated to other languages, such as English, Japanese, Chinese, and Italian. Prabda won the S.E.A. Write Award for his story collection, Kwam Na Ja Pen, in 2002. In 2021, he was awarded the Fukuoka Art and Culture Prize.

私が初めて「Sandwich」を訪れた15年近く前、名和さんたちはそこをスタジオとして使い始めたばかりだった。以前はサンドイッチの食品工場だった2階建ての建物を改装したこのスタジオは、まだむき出しの状態で設備も最低限しかなかった。1階は主に名和さんの彫刻の制作と道具の保管に使われ、2階はキッチンとワークショップスペースとして機能していた。2000年代初頭から定期的にSandwichでのコラボレーションに参加するように名和さんに誘われるまでは、日本で現地の人のように「過ごす」ことをまだ体験していなかった。そしてこの時、この場所から、日本のアート・コミュニティをより身近に感じるようになった。

ほぼ毎朝、京都の中心部からSandwichに通い始めたのは晩秋のことだった。Sandwichのコンクリートと木がむき出しの表面は、触るとひんやりとしていた。建物は川沿いの細い道に面して建っており、そこには主に住宅が立ち並び、反対側には農地が広がっている。Sandwichの立地と周辺環境は、田舎町にある日本の工場に働きに行っているような気分にさせてくれた。私は観月橋駅で電車を降り、Sandwichのスタッフのために用意された自転車に乗り、宇治川を渡りながら10分ほどかけてスタジオに通っていた。現在のSandwichのスタッフがいまもそうしているかどうかはわからないが、当時は始業前にみんなで集まって、簡単なエクササイズをしていた。最初は慣れておらず（そして日本語を話せなかったので）、少し気まずい感じでしたが、次第にその習慣に感謝するようになった。そのおかげで、私の存在は部外者ではなく、むしろチームプレーヤーのようだった。

2階のほとんどがまだむき出しだった頃、私はそこをセットとして使い、Sandwichのスタッフや京都芸術大学の学生たちと共同で、短編映画のプロジェクトのような、映画のワークショップを行った。映画のタイトルは主演俳優のニックネームからとて「King」となった。当時のテクニカル・ディレクターであった藤崎一は、Sandwichのほとんどの作品を監督していたが、わずかな空き時間を利用して映画の主役を引き受けてくれた。主なスタッフは、日本人1人と外国人の修士課程の学生2人——日本人画家の吉田沙織、ペルーのドキュメンタリー映画監督Jimena Mora、韓国の陶芸家Kim Jungmin——であった。このプロジェクトは、ほとんど即興の実験のように、すぐに決定され、組織された。物語は、人里離れた場所で孤独な生活を送る彫刻家キングと、ペコというあだ名の学生演じる謎の少女が、彼の人生に現れ、彼を変えていくというものだった。映画は結局未完に終わったが、この経験は貴重なものだった。名和さんやSandwichを通じて知り合った多くの人たちと同様、The King Projectのコラボレーターたちはその後も連絡を取り続けている。

最初の秋の後、2009年から2011年にかけて、私はさまざまな機会にSandwichを訪れた。自分の研究のための情報収集に加え、学生たちとのワークショップに参加したり、名和さんやSandwichのチームとプロジェクト関連の旅行に出かけたりもした。日本の現代アートやクリエイティブ・コミュニティのいくつかを、驚くほど親密に体験することができた。例えば、山梨で開催された伝説的な「白州フェスティバル」では、田中泯に個人的なインタビューをする機会を与えられた。また、東京都現代美術館で開催された名和さんの個展『シンセシス』のライブ・ドローイング・セッションで共演したことも特別な出来事だった。Sandwichとの関わりの中で、私は数々の有意義な出会いと絶続的な友情を築いてきた。

一時期、バンコクにある私の小さな出版社、タイフーン・スタジオは、タイのクリエーターがSandwichでのレジデンスに応募できる場所であり、私たちは多くの申し込みを受けていた。タイの若いクリエーターたちは、常に日本や日本の芸術的感性に惹かれており、このプログラムは、普通の人にはなかなか触れることのできない本物の日本のアート環境を身近に体験できるまたとないチャンスだった。参加者の何人かはそれぞれの分野で著名な人物となり、また私の知る限り、彼らの多くはSandwichのスタッフや他の外国人アーティストと一緒にレジデンスに滞在し、仕事をした時間もとても良い思い出としている。名和

さんは、世界のアート・コミュニティとつながることが自分にとって重要であり、日本の若いアーティストにとって不可欠である、と会話のたびに何度も話してくれた。海外のネットワークを通じてアーティストや学生たちが視野を広げることを奨励することは、名和さんがSandwichに求めていた機能のひとつであり、その使命は長年にわたって果たされてきたと思う。

東北地方太平洋沖地震による津波被害が発生してから間もなく、私は名和さんや同僚たちとともに、まだほとんどの瓦礫が適切に処理されていない被災地に赴いた。私たちは、廃墟と化した家屋、空から落ちてきたかのように路上に立ち往生する大型船、いたるところに散乱する瓦礫といった悪夢のような光景——しかしそれはあまりにも衝撃的な現実であった——を目の当たりにした。私たちが訪れた場所では、名和さんの運転する小さな車から外を眺めても、数キロ先まで誰もいなかった。まるで完全な荒地を走っているようで、黙示録的な映画のセットのようだった。私たちは旅の間中、ほとんど言葉を失っていた。おそらく、その体験が私たちの思考では処理しきれないほど大きなものだったからだろう。しかし、2004年のインド洋大津波の後、タイ南部で同じような旅をしたときの体験と同様に、それは間違なく私の印象に残った。このような大規模な自然災害は、すべての人間に影響を及ぼすものであり、困難なことかもしれないが、アーティストとして、このような出来事を目撃することの意味と、それをどのように処理するかを自問しなければならない。東北への旅は、衝撃的でありながら特別なものだった。それは複雑な印象と感情を残し、私は今日に至るまで、そのことについて考え続けている。

その後Sandwichを訪れる機会がなく、長い空白期間が生まれたが、それでも名和さんとは連絡を取り合い、折に触れていろいろな場所で会うことができた。2019年に戻ってきたとき、私はこの場所のあまりの変わりように驚いた。外観はもちろん見慣れたものだったが、一歩足を踏み入れて2階に上ると、そこにあったのは10年前に短編映画で使った空虚で冷たい工業用セットとは似ても似つかないものだった。Sandwichは活気に満ちたクリエイティブ集団に成長し、名和さんの作品はさまざまな領域に広がっていた。最初、私は初



期の頃に関わらせてもらったシンプルな Sandwichへのわずかな郷愁を感じずにはいられなかったが、すぐに、名和さんが Sandwichをこのようなエキサイティングで学際的な場に育て上げたことの素晴らしさを理解した。現在、最初のスペースからほんの少しのところにもう一棟のスタジオがあり、このエリアにあるもう一軒の倉庫もスタジオに改装中だと聞いた。Sandwichはその過程を通じて増殖してきたのだ。

COVID-19によるパンデミックが世界を襲ったのは2020年初頭のことだった。それは、名和さんと私が新たなコラボレーションについて話し合い始めたときだった。私が Sandwichを訪れ、バンコクに戻ったのは、ここ最近で間違いなく最も広範な危機に見舞われる数週間前のことだった。必然的に、すべてのプロジェクトは延期もしくは中止となった。私は幸運にも家にいながら仕事を続けることができたが、国外でのコラボレーションは不可能だった。私たちの多くは長い間、海外旅行が当たり前だと思っていたので、このような状況は想像を絶するものだった。

2022年、日本はCOVID-19の規制が緩和されてから最初に訪れた場所のひとつであり、私は名和さんや Sandwichと再会することができた。パンデミック後の初期は、かなり奇妙な雰囲気だった。人々はまだ警戒心が強く、屋外活動は完全に正常とは感じられず、社交の場には多くの規則や注意事項があった。

しかし、Sandwichは Sandwichのままだった。パンデミック以来初めて名和さんとの打ち合わせに訪れたとき、まるで中断がなかったかのように感じた。スタッフは忙しく、スタジオは活気に満ちていた。たくさんの新しい顔ぶれ——初期の頃に会ったメンバーはほとんど移籍してしまったので、もうスタッフたちのことはほとんどわからなかった——に出会ったが、雰囲気は変わっていなかった。若い外国人建築学生たちがレジデンス・プログラムのためにやってきたばかりで、名和さんにやっと会えたと興奮していた。Sandwichはいまも絶え間なく動き続け、その集団的な創造と発見の場の半径は京都を、日本を、はるかに越えていた。

2023年6月

プラーブダー・ウン

タイを拠点に、さまざまなメディアで執筆・活動を展開するアーティスト。現代タイ文学にポストモダンの物語技法を広めた作家として脚光を浴び、複数の小説、短編集、脚本を発表。それらの作品は英語、日本語、中国語、イタリア語など、他言語でも翻訳・出版されている。また、「ライ麦畑でつかまえて」「時計じかけのオレンジ」「ローリー」のタイ語翻訳や、長編映画の脚本・監督、テレビシリーズのプロデュースなども手がける。2002年に『存在のあり得た可能性』で東南アジア文学賞を受賞。2021年には福岡アジア文化賞を受賞。







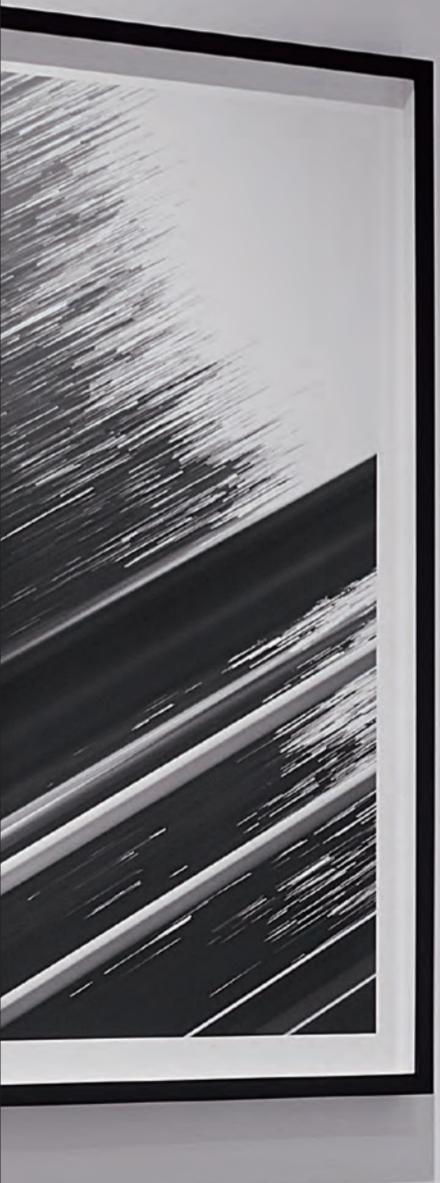








SCAI PARK









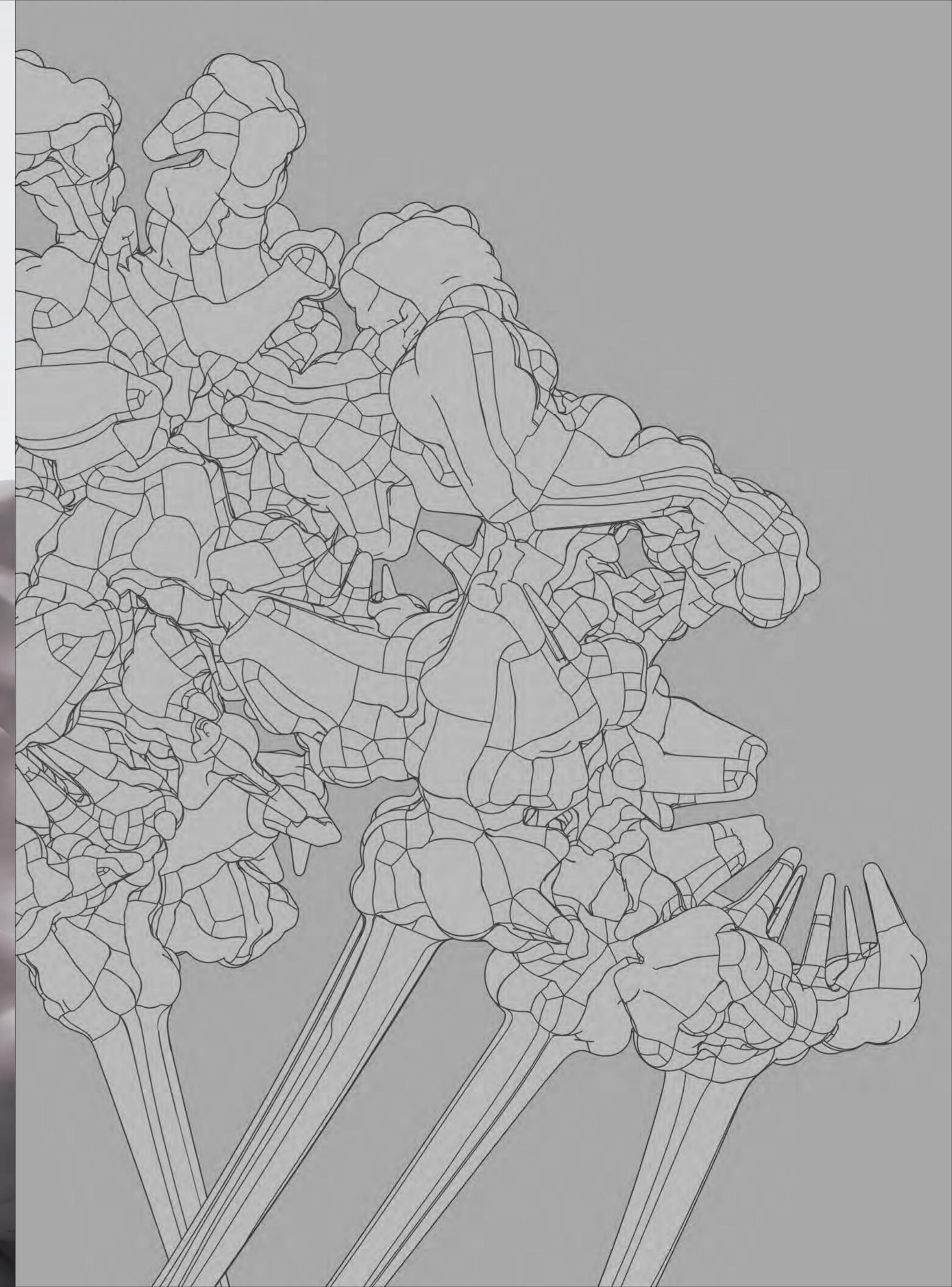


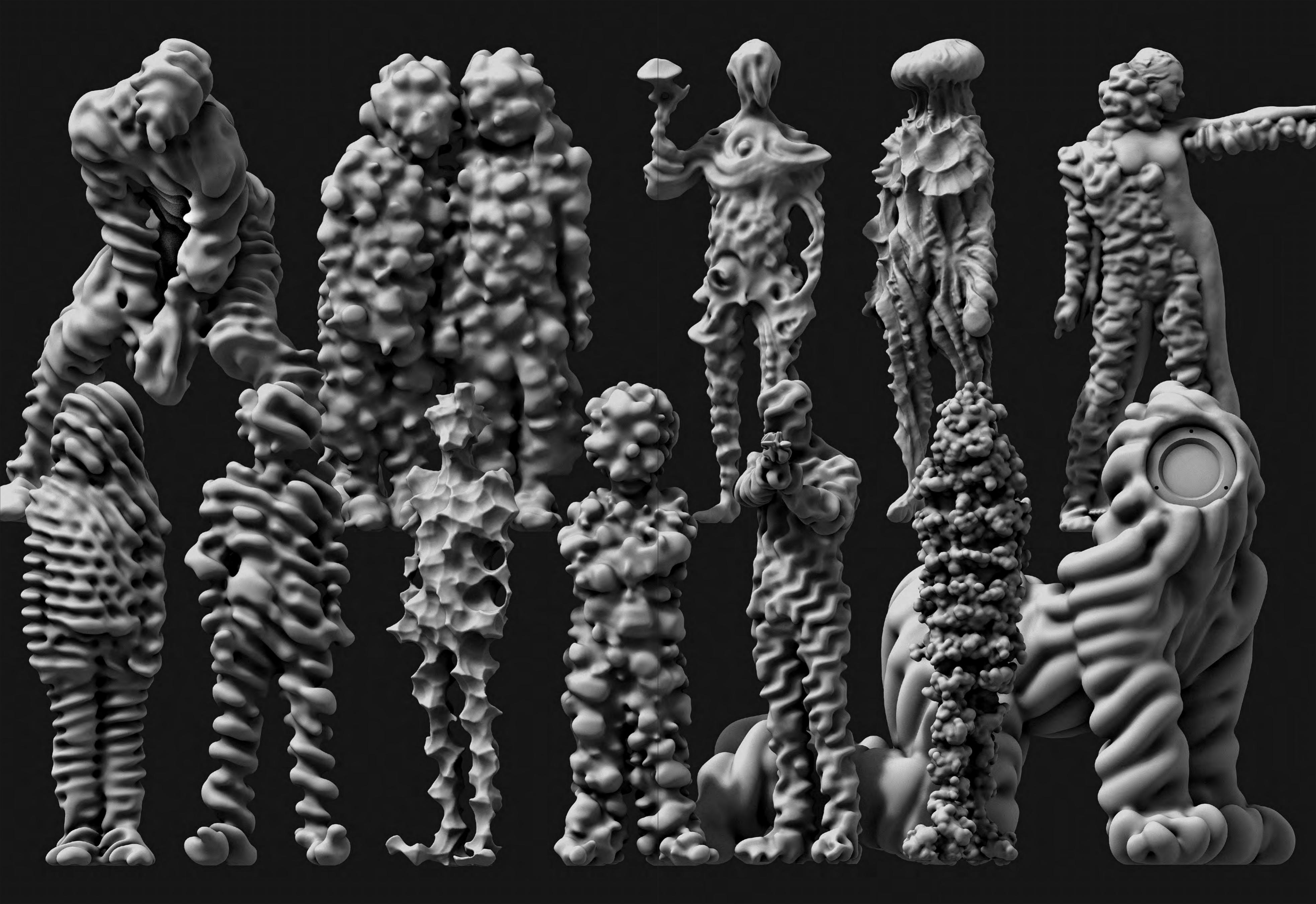


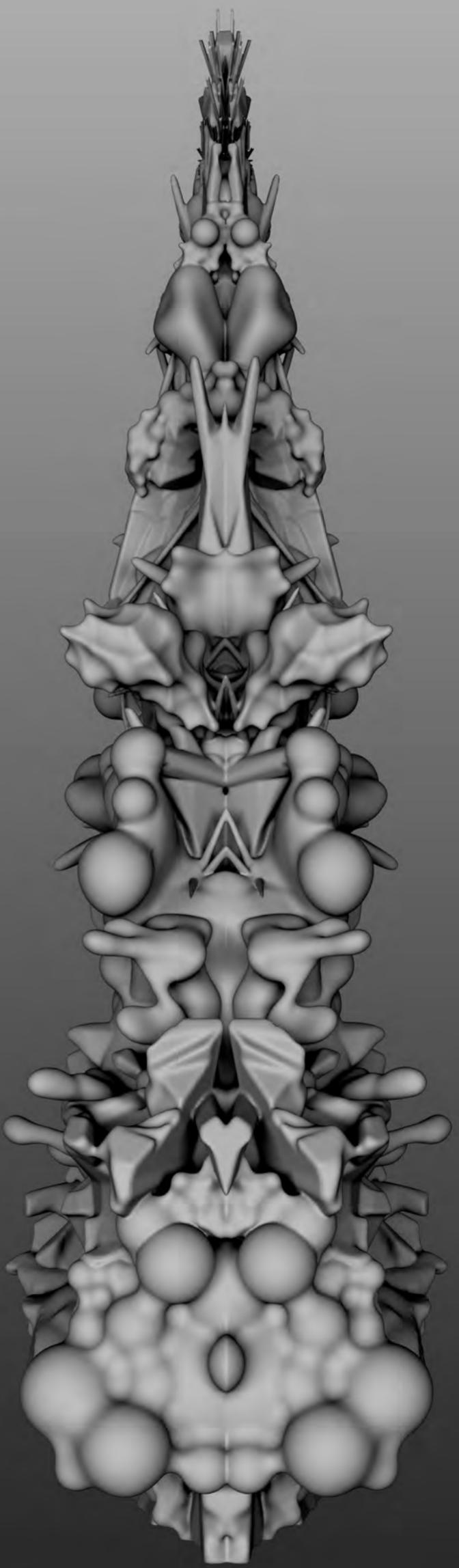
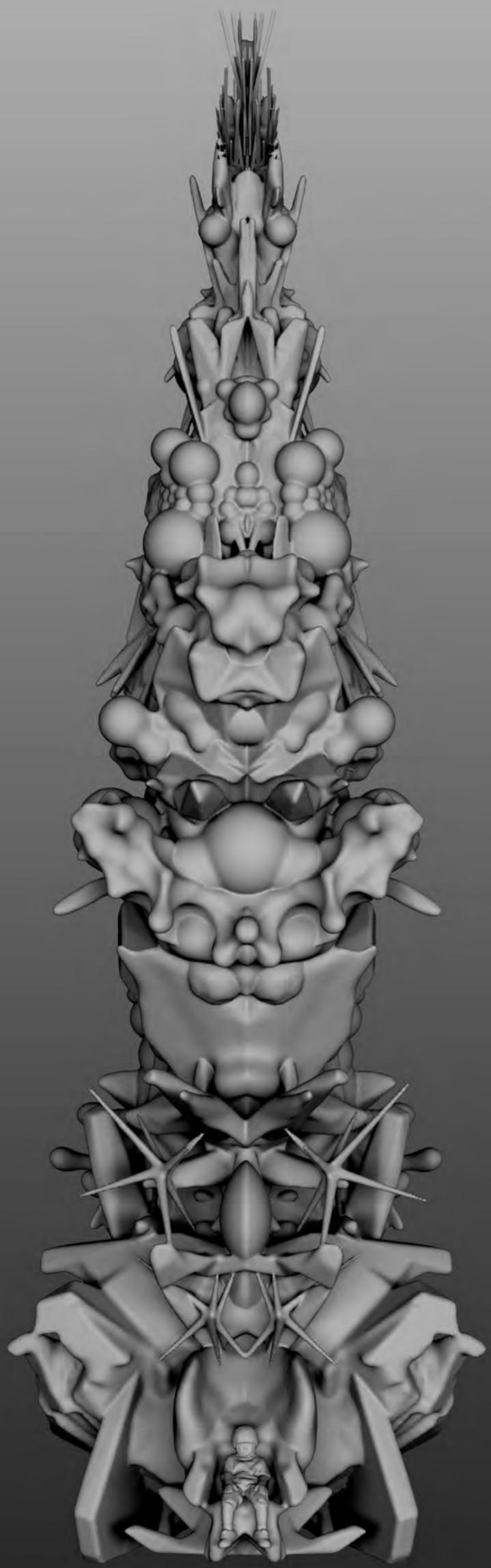


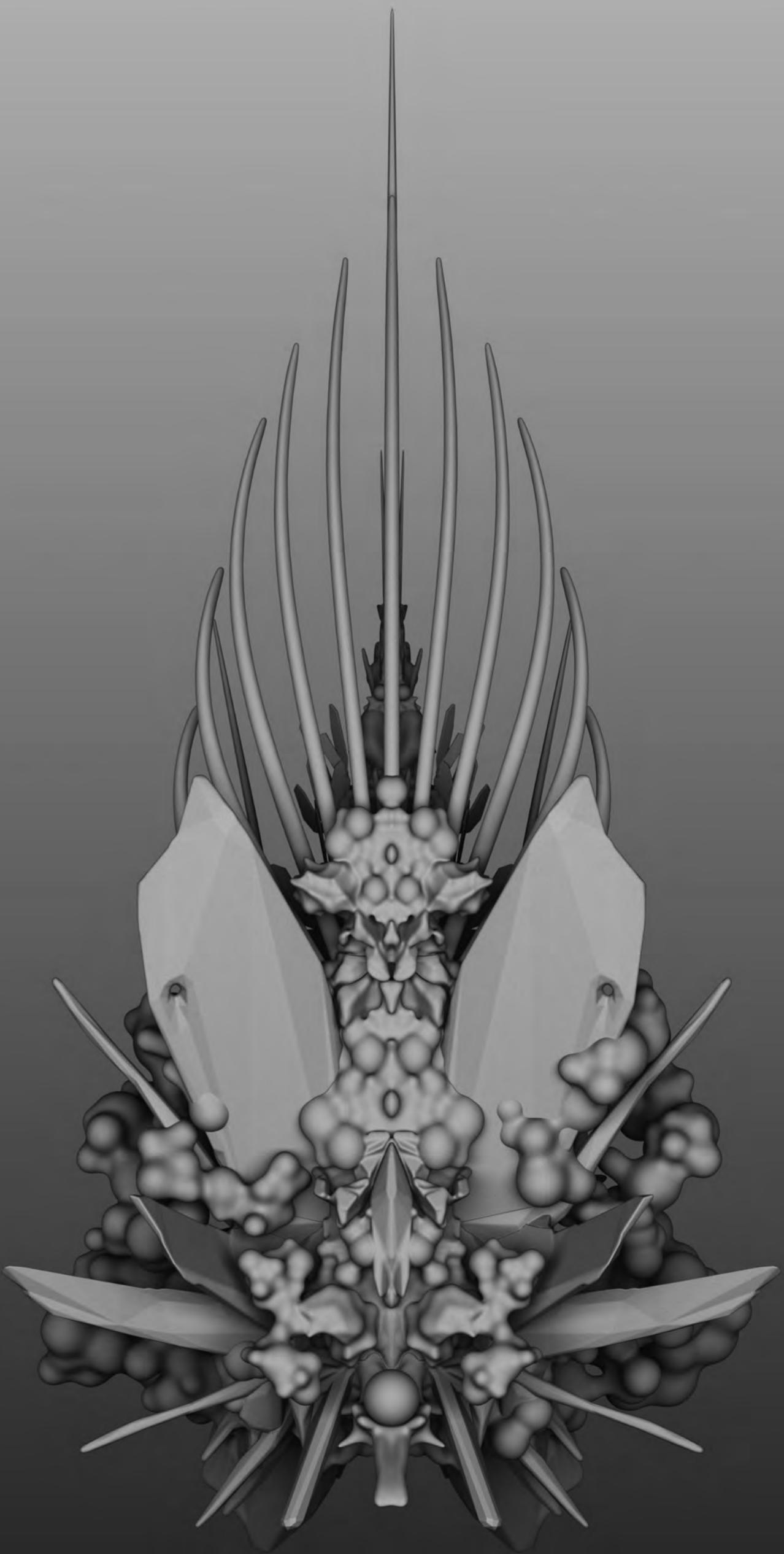
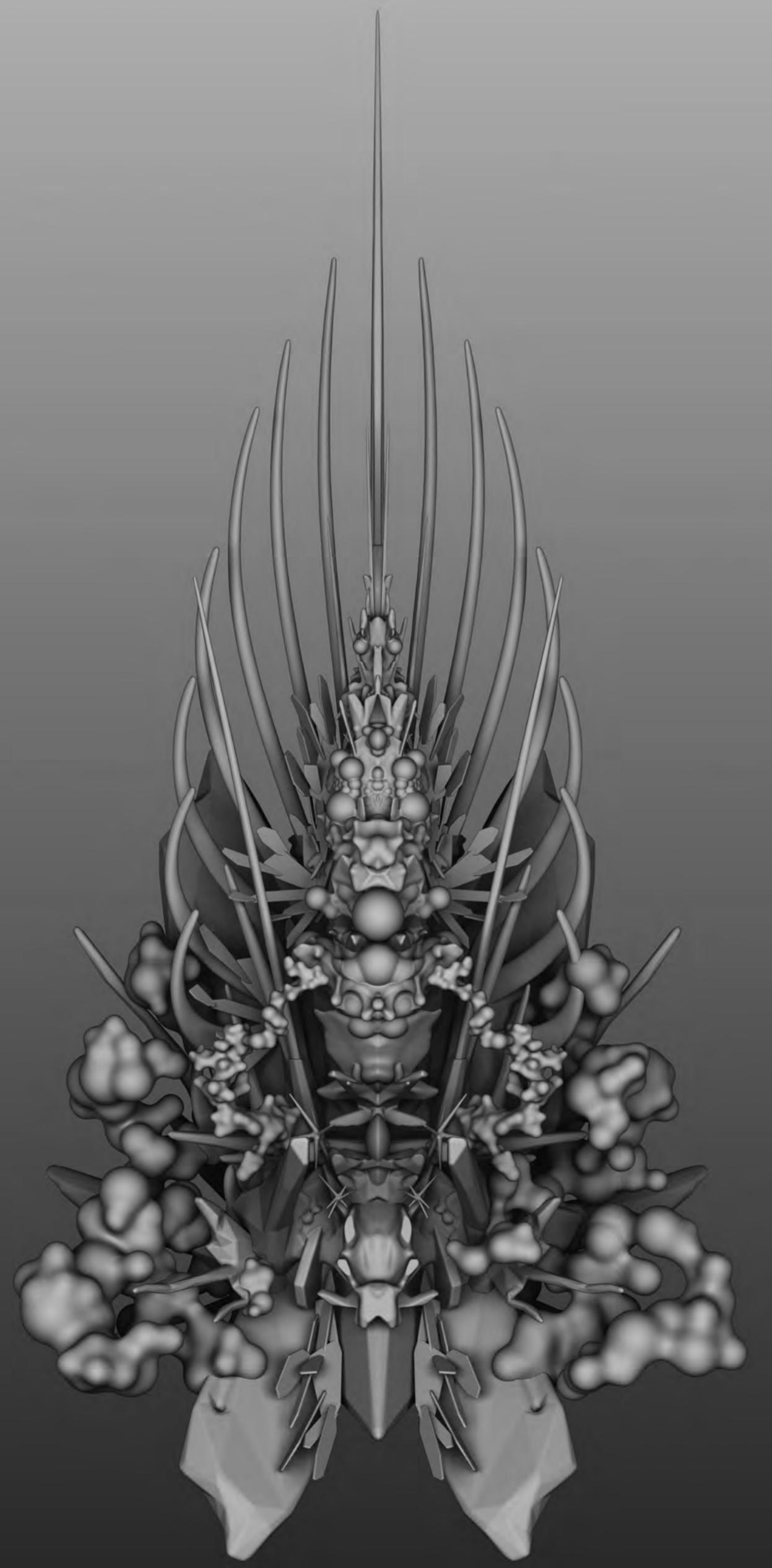


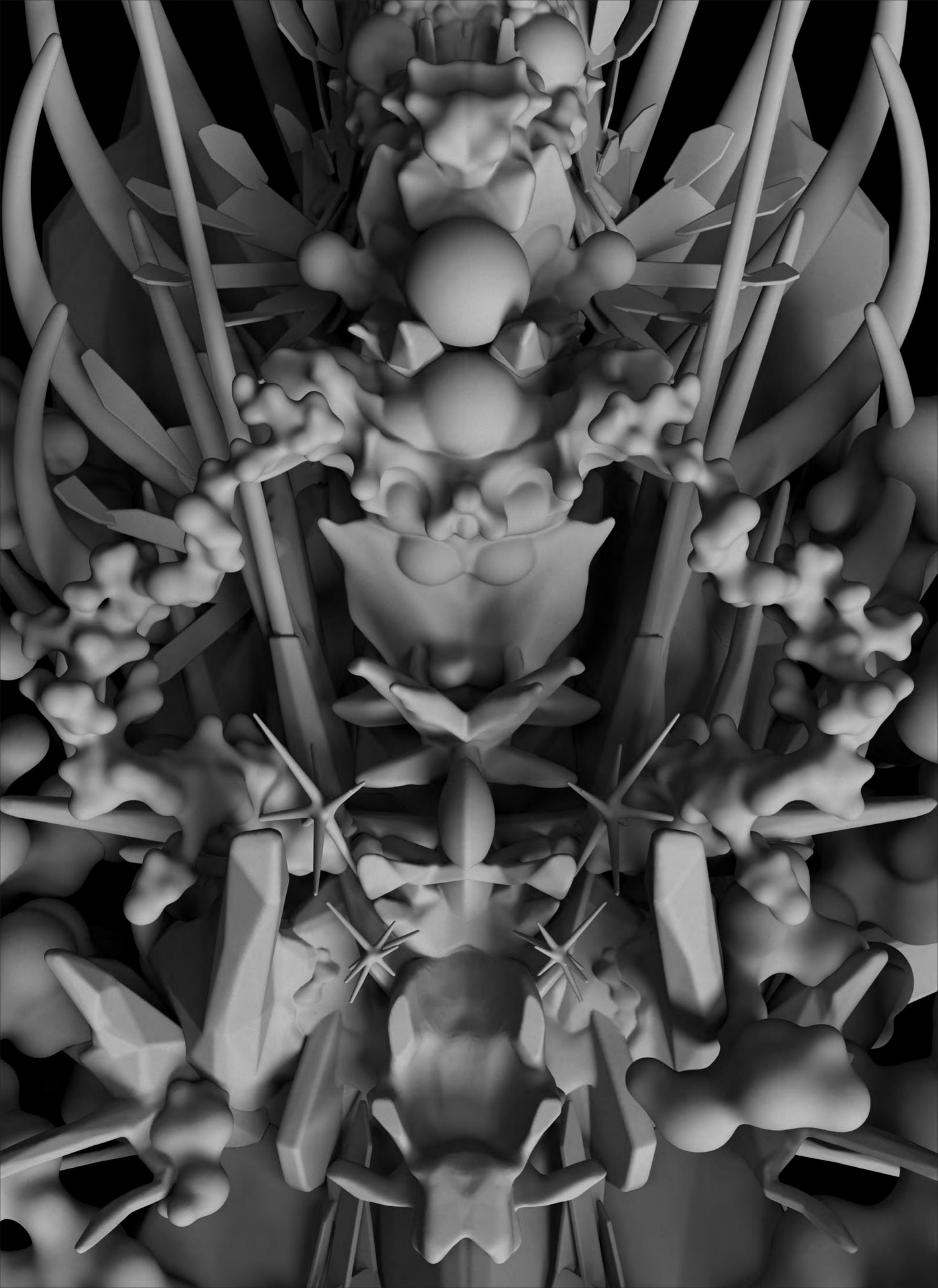








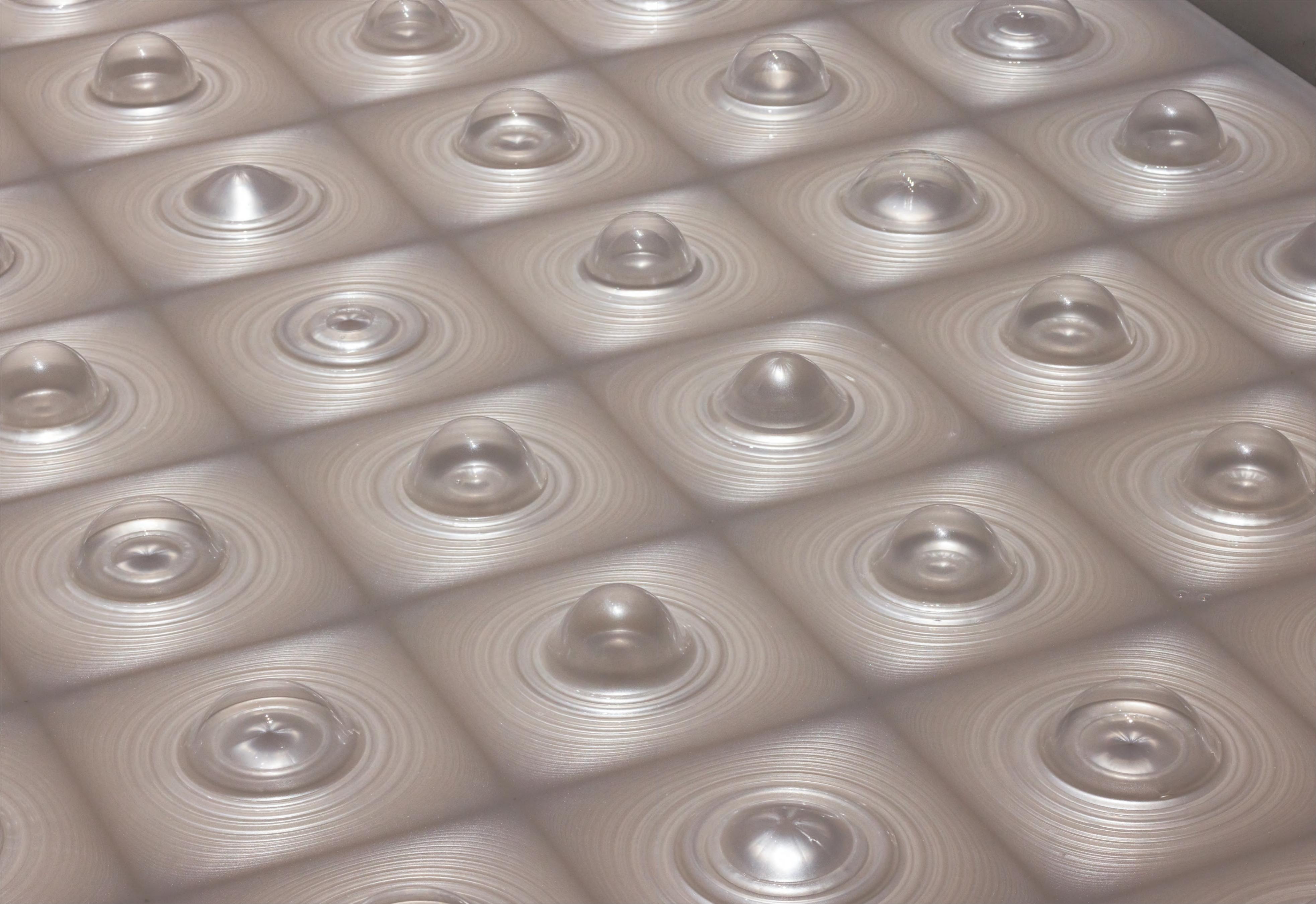














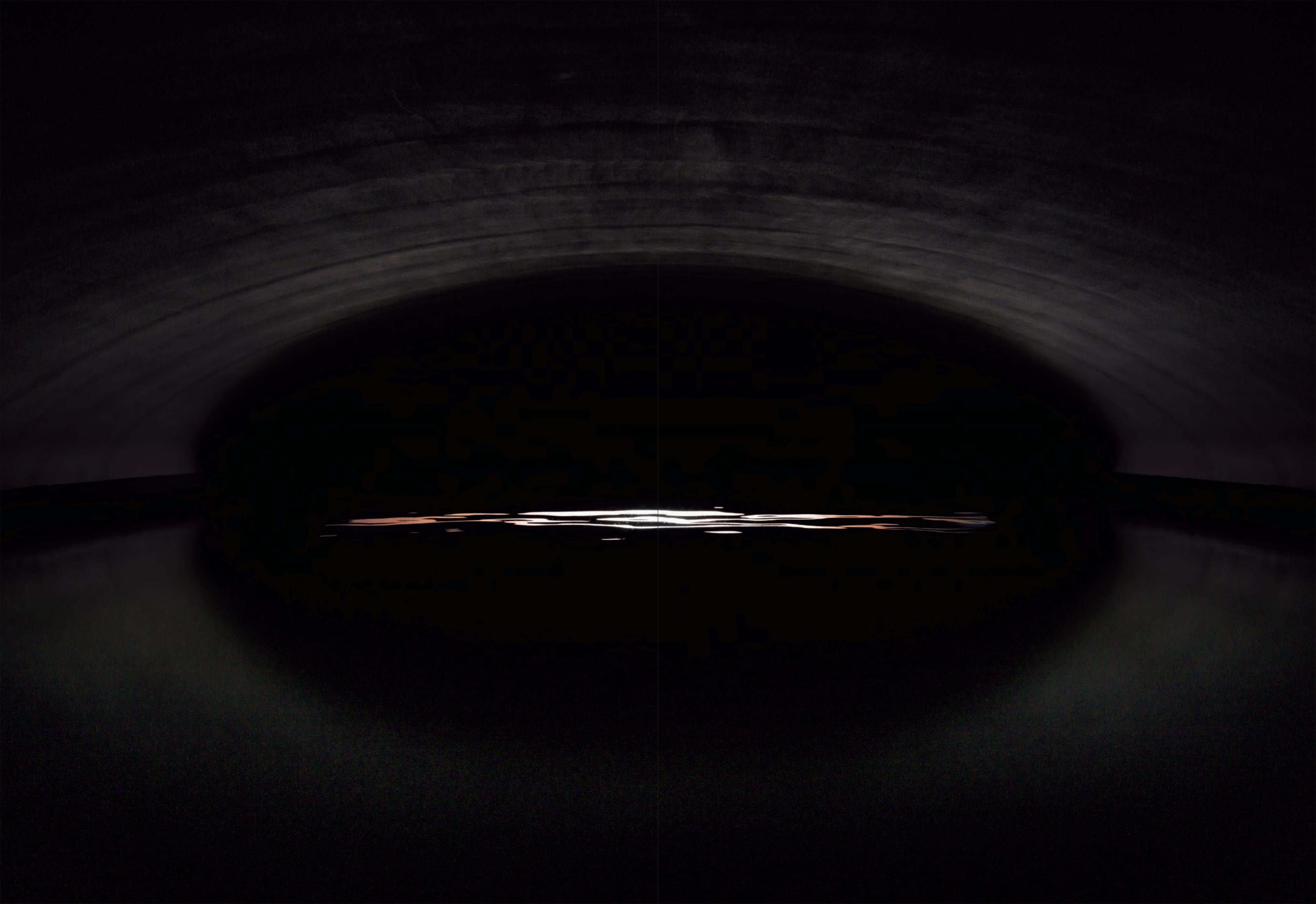


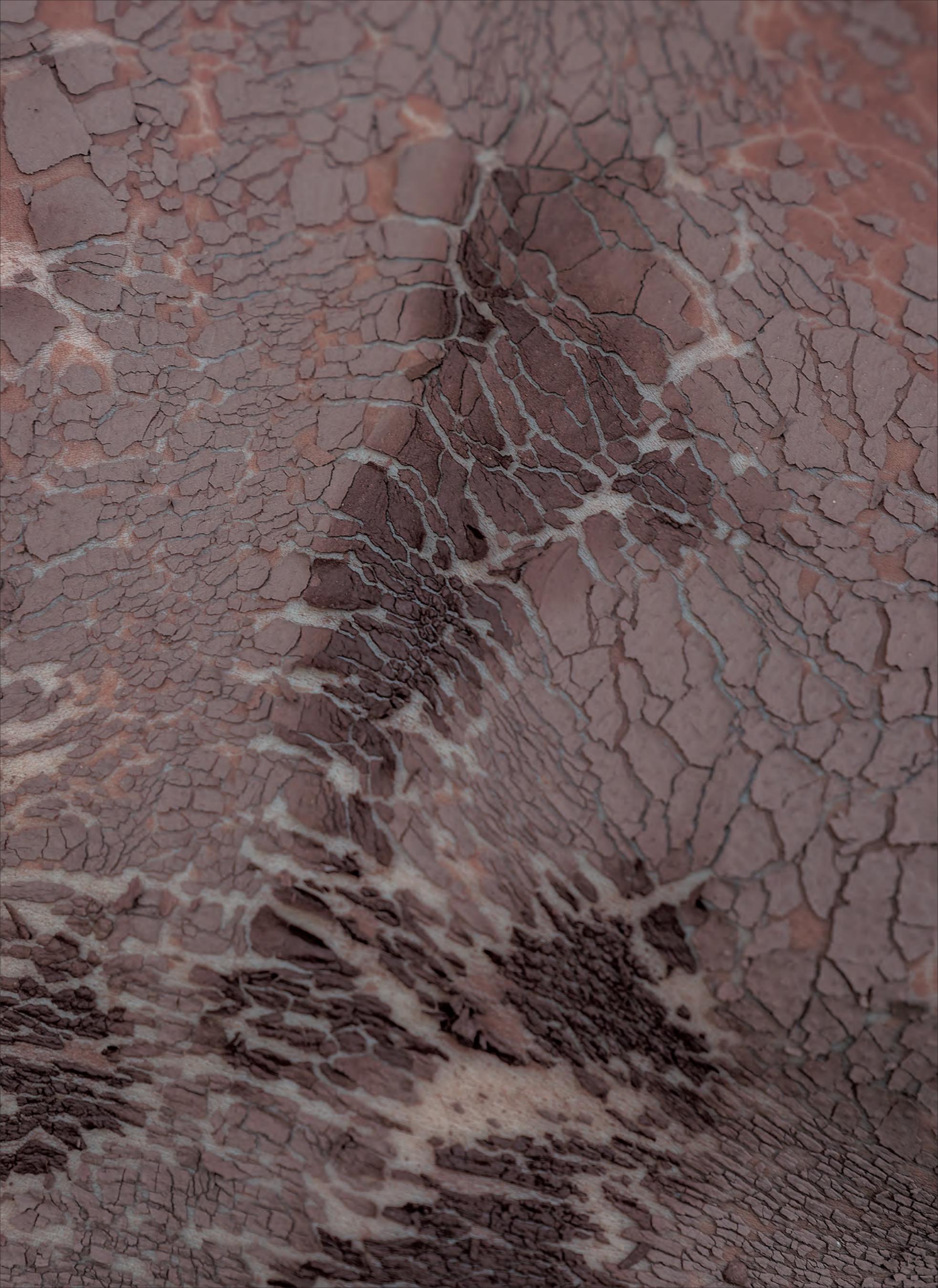












Seeking a world that rises up beyond stepping into the unknown

Interview with Damien Jalet

Tell us about your experience of collaboration with Sandwich. How working with a creative platform like Sandwich is different from collaborations and performance productions in Europe?

I see Sandwich as an experimental laboratory where people with different areas of expertise can mix and mingle. That is the most fundamental difference. Working in theaters and companies in Europe, whether in Germany, France, or Spain, is done according to a very clear and straightforward protocol. Whether it's a stage design or costumes, a plan is drawn up based on a certain idea, which is then realized by theater's production unit. Myriad interactions occur there, but they do not directly influence the final plan; an artist, who can be 1000 miles away send the plan through the mail, and the team builds it accordingly. Often, the artist's only work in the theater is to give final advice on set finishing. There is no real connection between the artist and the workshop, so there's no room for the experiments. This is because the theater is not a place for experimentation. Theaters and platforms work in a chain, with several projects going on simultaneously. Production there is a rational process consistent with the expertise of all people involved. So, even if you were to work on a project with an experimental element, it would be rather chaotic due to a lack of experience, motivation, and, above all, time allocated for the team.

At Sandwich, on the other hand, we are always in dialogue. Moreover, we could always move quickly to experiment on something. For example, I said, "I would like to have my feet to stick to the ground." In the afternoon, there's already a construction being completed to exercise that idea. Or if I say, "Let's try something with a big piece of ice," - and there would a giant piece of ice in the studio the next day. Everyone at Sandwich creates an environment where experiments can take place immediately, and an idea is always ready to be put into action. It has helped us to trigger our imagination, to push it to the limits. Our collaborative projects, *VESSEL*, *Mist* and *Planet [wanderer]*, were all created through long stages of experimentation and the workshop mechanisms that made them possible. The goal was to connect ideas carefully with one's perceived reality. To look at the various elements that make up reality, including compositions of different chemicals and the laws of physics, and to find what can be done within their limits. Sandwich has expertise in this regard, which is one of the reasons I like working with Kohei.

Whenever I enter Sandwich's studio, I see staff members gluing transparent spheres onto various objects, such as taxidermy, to create *PixCell*. It appears to be an established and constant process, but I imagine there must have been countless trials and errors to get there. They put their ideas and intuition against the laws of the real world and check the differences. And that leads to creation. I like that spirit very much.

Looking back, for me, creating art is always about experimenting with new things, stepping into the unknown, and challenging the gap between reality and one's own mind. I think that's why working at Sandwich was a significantly different and unique process compared to my work with other artists.

How does the process begin? What is the starting point for a collaboration to ignite? Where do you find inspiration and a foundation for future experimentation?

The process begins with the ideas we bring to the table and ignite a conversation. We always start with the seed of an idea we want to explore, and the process proceeds by becoming absorbed. In the case of *Planet [wanderer]*, for example, we began the project by looking up the etymology of the word "planet" that Kohei brought to us. Planet comes from to Greek work "Planomae" which means "to wander." That was the point where various ideas were born and took shape. For example, the first idea I came up with was related to "reeds." We are barely able to exist because of our connection to this planet, and at the same time, we are constantly being swept away by the unpredictable changes of nature. The human figure, rooted to the earth, continually being swept away by nature and then rising again, is reminiscent of a reed. In *Kojiki*¹, the world in which we humans live is called "Ashihara-no-Nakatsukuni"², and I wanted to express this metaphor physically, so I began to explore the idea of a connection between the dancer's feet and the ground. This developed through a series of experiments in reality. To create a system using potato starch and liquid to attach the dancer's feet to the ground, it was necessary to understand the exact composition of the ingredients. If there was too much liquid, it would not solidify and defy gravity; if the potato starch was too dense, it would not move at all. And just by using different types of liquid to dissolve the potato starch, the hardness would change capriciously. So only when you find the perfect balance of substances you can create something that fits within the range of feasibility of your idea.

Although we rarely consider materials as a starting point for the production process, we like to challenge the possibilities of human perception. In the workshop for *Planet [wanderer]*, we experimented with various materials, one of which, silicon carbide sand, became a symbolic material for the work. We played with the sand and observed what kind of poetics developed from it. How does the sand affect the dancer's movements? What does the sand feel like when the body is confronted to it? These experiments and observations lead to discoveries. I do not intend to reduce things to the material, but it embodies the ideas we want to share. Only when we see the real-life reaction to an idea we can understand how to make it happen, and it can lead to new ideas or drive us to refine those ideas. In other words, it's like the chicken and the egg. Until we



enter this phase of experimentation and research, we have no idea what the outcome will be. That is why we must constantly observe reality. Ideas grow slowly in reality, occasionally confronting us with unexpected discoveries. And eventually, at some point, something comes along that would be satisfying enough. Think of plants, for example. A planted seed grows only when temperature, minerals, and other conditions are met, and at some point, it reveals itself. Ideas also need to be planted and nourished in reality and given a lot of attention. And it is only when the myriad parameters of the real world come together in harmony that the work takes shape. So, you don't know what will happen until you plant the idea in reality. But once the work takes its form, it begins to stir, becoming a physical catalyst to provoke questions in people's minds.

Thus, beyond a collaboration that begins with an idea and a conversation, there is always a dialogue with reality. It is stimulating but sometimes really painstaking. But it is wonderful and exciting to work with artists from different backgrounds like Kohei. Because through collaboration, we can keep rediscovering each other's strengths. There are many things about working with dancers that Kohei could never have imagined that would have influenced his way of thinking. And it is the same for me. Kohei has been pursuing the technical requirements to realize his work and has conducted technical and scientific research for many years. I like his rigorous and scientific mindset. But at the same time, he has a very experimental mindset and pushes me toward the unknown that no one else will do. This duality is what makes him unique.

What working in the context of Kyoto means to you? How has it affected you and the performance you create with Nawa?

In a broader sense, I feel a very strong connection with Japan. I first came to Japan in 2004, and came back around 24 times, I also experienced the earthquake of March 2011. This has certainly changed my relationship with the world and with Japan. It has deepened my perception of the country and made me want to spend more time here. Japan is a very culturally layered country, some of which keep living for thousands of years. I am fascinated by how this Japanese culture has survived over time and what ideas are expressed in it. Having spent my childhood and adolescence in 70s to the 90s Europe, Japan was a progressive place for me to explore the future in a very particular way. As a child, manga such as *Akira* strongly influenced me. But when I came to Japan, I was immediately fascinated by its history, religious rituals, and very particular way of looking at life, which is radically different from the West. In the West, everything starts with "I" and moves outward, and the "I" is the starting point from which one tries to change the world. In Japan, this is reversed; the collective comes first, then the individual.

The year of 2013, the year after the earthquake, was a year of crazy synchronicities that brought me, Japan, and Kohei together. I visited Japan that year because the stage piece *L'IMAGE*, in which I participated as a dancer, was invited to the Aichi Triennale. Kohei's installation work *Foam*, which I saw there, was shocking. It was both organic and constructive, and although it was a sculpture, it was also moving - in other words, it looked like a sculptural movement. A huge mass of bubbles created a landscape filled with light. It was

like a stage design, and I was struck by how it looked. I immediately sensed that I had something to explore with him. We seemed to express ourselves in very different ways, but at the same time, we shared a common obsession - organic, spiritual, and conceptual. Kohei's work often ties together different kinds of ideas. And while they are executed according to a specific spiritual method, they also have a will toward organicity. In other words, he deconstructs and reconstructs the organic.

In Japan, animism and other ancient things still live on. On the other hand, Japan is also at the forefront of technology, and some things are incredibly advanced. These extremes are exciting and unique to Japan. And Kohei also has a vision that captures both extremes of the past and the future. His work includes advanced technology and the very old, which is also true of the works we have created. They are stripped of their timelessness, creating a world that appears both pre-civilization and post-civilization. For example, we used a recording of the Golden Record, a message to extraterrestrial intelligence aboard the exoplanet probe Voyager, launched in 1977. In other words, our work is connected to the records drifting in the galaxy's outer reaches. On the other hand, the gagaku music³ used in *Planet [wanderer]* utilizes some of the world's oldest instruments of its kind. I feel that the nature of this intricate yet united connection between the future and the past was fostered through my time spent in Japan and in dialogue with Kohei.

Among other places, Kyoto is like the core of Japan for me and is strongly connected to the vast amount of culture and spiritual practice that has accumulated throughout history. In this sense, Kyoto represents our work well. Because our work is a play with time. One of our tasks is to explore our relationship with gravity, which is intricately related to our perception of time. Therefore, for us, time is a material for sculpture. If you see the performances of *VESSEL*, *Mist*, and *Planet [wanderer]*, you will feel time in a very specific way. For example, *VESSEL* is meditative and, at the same time, full of tension, drawing the viewer into a very special sense of time. The images in *Mist* have a unique time flow that, at first glance, appears to be in slow motion, due to the speed of the dancers in relationship to the one of the fog, but no post production effect was applied on the original footage.

Spending time in Kyoto, one feels the warmth of the unique ecosystem. The rich climate produces many things, including nature's bounty of vegetables and tea, making a wonderful quality of life. Winters are frigid, and summers are sweltering. I have been creating throughout those seasons. I like to go outside Sandwich and see the river and the mountains. While working on *VESSEL*, I was surprised to learn that a mythical place actually exists about three or four kilometers from Sandwich. Landscapes influence the people who live there and change their ideas and beliefs. It creates myths. We are never isolated; we exist in the landscape. And its form changes the way we think and live. And, of course, the way we create. I always believe that what I experience and see influences how I create. That is why I love creating in Kyoto with Kohei. The ideas I have explored with Kohei may not come to me in the same way elsewhere.

Is the dialogue with the landscape spreading outside of Kyoto?

Outside of Kyoto, for example, in Ishinomaki and Inujima, the landscape has had a significant impact on us. So, I intend to expand our work beyond Kyoto. The workshops in Ishinomaki were especially important for *Planet [wanderer]*. Seeing the trees pulled out but still clinging to the rocks with their roots amid the devastation caused by the earthquake and tsunami was a strong shock for me. It clearly captured our reality. I had a gut feeling that we were clinging to life like the roots of a tree while the stormy sea was taking everything with it. Another time, one day on the beach, about ten years after the disaster, I found a television set carried by the ocean currents. Weathered rapidly in the sea, the TV looked like a modern-day fossil. I think these experiences had a great influence on the overall work of *Planet [wanderer]*. *VESSEL* also reflects my research on Miyako Island, Okinawa, as well as my thoughts on Shugendo⁴, the Japanese mountain asceticism that I was practicing at the time. In Shugendo, a mountain is a sanctuary, a tomb, and, at the same time, a mother. On Miyako Island, the island was the object of people's faith. The white, raised stage set of *VESSEL* is overlaid with multiple motifs such as a tomb, female genitalia, a boat, and an island, and the sound heard at the end of the piece is a recording of the voice of a Yuta⁵ worshipping the sun on Miyako Island. Fog, the central motif of *Mist*, is also significant in Japan. Mountains shrouded in clouds and fog are symbols of the Japanese landscape, and in Shintoism, fog is regarded as the breath of the gods.

Thus, our work is influenced by the various landscapes of Japan and the myths that have emerged from them. At the same time, there is always a scientific element present. I believe that the arts, including the stage, are where seemingly opposing concepts, such as myth and science, can be brought together. This is where the concept of cosmology is essential. Cosmology is not only a term to explain the world's creation from a mythological perspective but also to explain the theory of relativity, the movement of light, and the creation of planets and galaxies. In other words, there is a free space connecting the world created by the gods in seven days and the universe expanding over ten billion years. And that is where our work takes place.

Do you have any visions for the future? Do you have any visions for future projects with Sandwich that you would like to envision or explore?

It has been ten years since I met Kohei in 2013, and I am happy to see that the works I have created with him through dialogue and experimentation are still touring worldwide. In 2023, *VESSEL* will be performed at the Festival Grec de Barcelona in Barcelona in July, and *Planet [wanderer]* will be performed again in Charleroi, Belgium, in October. *Mist* has also been shown many times around the world. I am very happy to have created something that has stood the test of time, exists, and is etched in people's consciousness. However, I consider my collaboration with him to be a never-ending quest. Currently, we are launching a new project in Fukuoka. It is a different space from the large-scale theaters we have been working with, and the work needs to form a more intimate relationship with the audience. I look forward to seeing how we can find these

perspectives and make them align.

I would like to continue my dialogue with Kohei. This is because the relationship we have been exploring with the organic is an extremely modern theme. Until the modern era, humans thought they could control nature and extract an inexhaustible supply of what they needed. In recent years, however, we have been forced to rethink our relationship with the uncontrollable, such as climate change and infectious diseases such as COVID-19. Just now, I was reading a news story about killer whales attacking ships in the Mediterranean - one killer whale taught other killer whales how to attack ships. It was revenge against their brethren who had been harmed by humans. I felt that this revenge was the ultimate statement of will a one by nature. At the same time, I found more fascinating the fact that I have been saying that a phenomenon can only stand on the exquisite balance of its myriad components. That very fragile balance is seriously endangered by our civilizational activities. Civilization is like a thin layer of ice covering the earth. It is a very delicate thing, barely created by balancing environmental and physical parameters. Therefore, all of our works show the beauty and fragility of life's constant shifting and shifting forms. We must always remember that synchronicity is what creates the miracle of life. This is why I feel the need for people and art to connect and share perspectives. Connecting people's senses and materials is an effective way to do this.

The works created with Kohei brought to light our deep roots in both myth and matter. Through my work, I have reaffirmed that many things that makeup us are derived from non-human



sources and that the boundary between humans and non-humans is extremely thin, perhaps even spiritual. And as AI technology moves toward singularity, that boundary is beginning to blur even more. We are beginning to see that some of the qualities that we humans have long thought were exclusive to us are actually present in artificial intelligence. We may now be somewhere between animals and machines. In addition, today, we are in a transitional period in which various existing frames are being dismantled due to accelerated technological development. The collaboration with Kohei will be meaningful as an artistic attempt to explore this situation.

Your practice seems to be trying to find something in between through the unstable relationships between concepts that sometimes overlap and sometimes collide, such as animal and man and machine, myth, and science. Is this attitude also connected to your approach to collaboration, where different people collide with each other to create one thing?

Being half French and half Belgian, I already felt that my identity was not entirely one from the beginning. This is true of the arts, but dance, in particular, always emerges from confrontation and attention to it. But I like to explore the boundaries between opposites. Boundaries are a very interesting and enigmatic realm of things. Where is the moment when one thing transforms into another? Why do we suddenly appear, why are we here, and when do we disappear? These are questions worth asking throughout our lives, but finding the tools and places to answer them is difficult. That's why I like working with people like Kohei, who have a particular approach - a variety of ways to explore different limits and express creativity. Of course, that requires courage to step outside of familiar territory. But I believe that true artists are those who are constantly questioning and stepping into the unknown. And the best way to do that is through collaboration. Collaboration pushes you out of your existing patterns. Humans unconsciously seek stability, and no matter how determined I am to do something radically different from what I have done before, there are limits. That is why I try to put myself in places I have never been before. Kohei says to me, "This is too similar to what I did before," I say to Kohei, "This is your signature approach, but there must be a different way." We nudge each other to see things from different perspectives than we are used to.

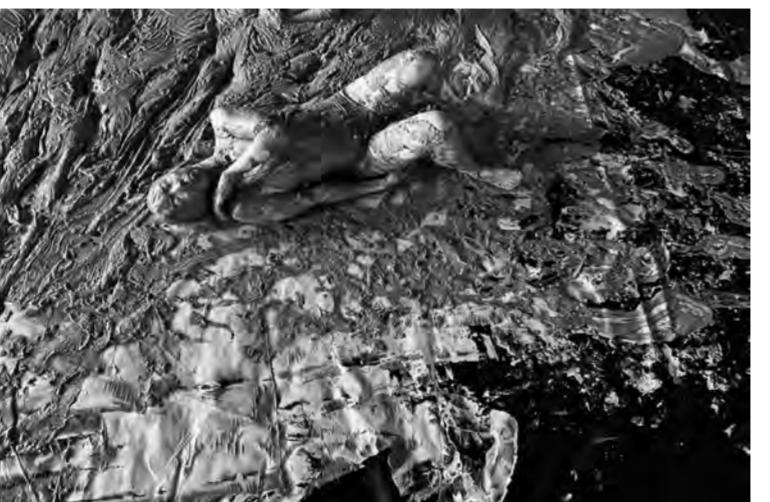
Of course, collaboration is not always a good thing. For example, cultural differences can sometimes be uncomfortable, not to mention the efficiency of the process. But there is something beyond efficiency that we need to explore. It is an exciting experience to be forced away from patterns and their efficiencies and into a place where we constantly need to develop new tools to survive. Life is always about understanding your situation and adapting by developing ways to survive in it. And the important thing to remember is that we are very quick to adapt. Life is shaped by habits, and habits are shaped by the context of your environment. So, by diving into a different environment, we have unlimited life possibilities. It is that infinity that I am trying to explore with Kohei. It is definitely a process of consciousness transformation in the best sense of the word. So I hope this relationship will continue.

1. Japanese chronicle of myths and legends and historical events. It is also the oldest extant book in Japan.
2. One of the worlds in Japanese mythology. Located between Takamagahara, the world of the gods in the clouds of the sky, and Yomi, the world of the dead underground, it is said to refer to the earthly world inhabited by the living. The literal meaning is "the central land where the field of reeds spreads out."
3. A type of Japanese classical music established around the 10th century. It is used in court music and dances.
4. A uniquely Japanese religious practice born from an ancient Shinto mountain worship and a mix of elements of Buddhism and other religions. Practitioners go into sacred mountains in various regions and undergo rigorous ascetic training. They are called Shugenja or Yamabushi.
5. Traditional shaman of Okinawa and Kagoshima Amami Islands. As a rule, only women.

Damien Jalet

Choreographer / Dancer / Teacher

French-Belgian award winning choreographer and dancer working internationally. Damien Jalet often works across disciplines such as visual art, music, cinema, theatre and fashion in a constant search to reinvent the boundaries of dance. Through the years he has developed significant collaborations with high profile artists such as Kohei Nawa, Marina Abramovic, Antony Gormley, Paul Thomas Anderson, Madonna, Ryuichi Sakamoto, Jim Hodges, Thom Yorke, Luca Guadagnino, Sidi Larbi Cherkaoui, Aimilios Arapoglou, Jean-Paul Lespagnard, Iris Van Herpen, Erna Omarsdottir, JR, Arthur Nauzyciel, Christian Fennesz and many others. Besides his own creations, he has commissioned works for some of the most renowned dance companies worldwide including Les Ballets C. de la B., Sasha Waltz and Guests, Chunky Move, Eastman, NYDC, Hessisches Staatballett, Paris Opera Ballet, Scottish Dance Theatre, NDT1, Gothenburg Dance Company, and many more. Jalet was conferred the Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres by the French government in 2013.



未知へと踏み込んだ先に立ち上がる世界を求めて

ダミアン・ジャレ インタビュー

Sandwichというクリエイティブ・プラットフォームにおける、コラボレーションの経験について教えてください。それは、ヨーロッパでのコラボレーションやパフォーマンス制作とどのように異なっていたのでしょうか？

私はSandwichを、さまざまな専門領域を持つ人々が混じり合う実験場として捉えている。それがもつとも根本的な違いだ。ヨーロッパの劇場や企業で仕事をする場合、ドイツであれフランスであれスペインであれ、それは非常に明確かつ均質なプロトコルに沿って行われる。舞台美術であれ衣装であれ、アイデアをもとにプランを描き、それを工房が具現化する。もちろんそこでは無数のやりとりが発生するが、それが最終的なプランに直接的な影響を及ぼすことはない。1,000マイル離れた場所にいるアーティストがオンラインでプランを送り、チームがそれを構築することも可能だ。劇場におけるアーティストの仕事は、セットの仕上げなどについての最終的なアドバイスだけであることが多い。アーティストと工房の間に本当の意味でのつながりではなく、そこに実験的なプロセスは存在しない。なぜなら、劇場は実験の場ではないからだ。劇場やプラットフォームは連鎖して動いており、彼らは同時に複数のプロジェクトを並行して進めている。だから合理的で、関係者の誰もが自分の専門領域を逸脱しないプロセスが必要になるんだ。そのため、仮に実験的な要素のあるプロジェクトに取り組もうとしても、チームの経験やモチベーション、そして何より時間が足りずに混沌としたものになってしまう。

一方、Sandwichにおいて私たちは常に対話の中にいた。そして、いつでもすみやかに実験へと移行することができた。例えば私が「足が地面にくっつくようにしたい」と言ったとする。すると午後にはもう、そのアイデアを実験できるシステムが構築されている。あるいは「大きな氷で何かやってみようか」と言えば、次の日には、スタジオに巨大な氷がある。Sandwichで働くみんなが、すぐに実験ができる環境を整え、アイデアをいつでも実行に移せるようにしている。それは、私たちの想像の飛躍を助け、限界への挑戦を後押ししてくれた。私たちのコラボレーションプロジェクトである《VESSEL》《Mist》《Planet [wanderer]》はすべて、長い実験の段階と、それを可能とする工房の仕組みによって生み出された。そこでは、自分の認識している現実とアイデアを丁寧に接続することが目指された。化合物や物理法則をはじめとした現実を構成するさまざまな要素に目を向け、その限界の中でなすべきことをつけ出さんだ。この点においてSandwichは専門的な知見を持っており、それは私が見平と仕事をするのが好きな理由のひとつでもある。

Sandwichのスタジオに入るといつも、スタッフが《PixCell》のベースとなる剥製などのさまざまなオブジェクトに透明な球体を接着している様子が目に入る。それは確立された不变のプロセスに見えるが、そこへ到達するまでは無数の試行錯誤があったのだろうと想像する。自分のアイデアや直感を現実世界の法則に基づいて、その差分を確認する。そしてそれが創造へつながっていく。その精神がとても好きなんだ。

それらを振り返って思うに、私にとって作品をつくることは、常に新しいことを実験し、未知の世界に踏み込み、現実の限界と自分の心の間のギャップに挑戦することなんだ。だからSandwichでの制作は、私の他のアーティストとの仕事に比べても、極めて異質でユニークなプロセスになったのだと思う。

そのプロセスはどのように始まるのでしょうか？ あなたにとって、コラボレーションが成立するポイントはどこですか？ どこでインスピレーションを得て、将来の実験のための基盤を見つけるのでしょうか？

持ち寄ったアイデアを起点に、会話を交わすことからプロセスは始まる。私たちは常に、探求したいアイデアの種を持って出発し、それに夢中になることでプロセスを進めていく。例えば《Planet [wanderer]》の場合、私たちは見平が持ってきた“Planet”という単語の語源を調べることからプロジェクトを始

めた。“Planet”はギリシャ語で「さまよう」を意味する“Planomae”に由来している。そこからさまざまなアイデアが生まれ、かたちになっていった。例えば私が最初に思いついたのは「葦」にまつわるアイデアだった。私たちはこの惑星とつながることでからうじて存在できていると同時に、予測不能な自然の気分に常に振り回されている。大地に根を張りながら、絶えず自然に流されはまた立ち上がる人間の姿は、まさに葦を思わせる。『古事記』では私たち人間が住む世界を「葦原中國」と呼ぶが、私はこの比喩を物理的に表現しようと考え、ダンサーの足と地面がつながっているというアイデアを模索し始めたんだ。そしてそれは、現実における具体的な実験の積み重ねの中で発展していく。片栗粉と液体を使ってダンサーの足を地面に固定するためのシステムをつくるには、その成分を正確に理解する必要があった。液体が多すぎると固まらず重力に逆らえないし、片栗粉の密度が高すぎればまったく動けなくなってしまう。そして片栗粉を溶かす液体の種類が違うだけで、気まぐれに硬さが変わってしまう。だから物質の完璧なバランスを見つけるときしか、アイデアの実現可能性の幅に収まるものは生まれないんだ。

制作プロセスの出発点として素材を考えることはほとんどないが、私たちは人間の知覚の可能性に挑戦することが好きだ。《Planet [wanderer]》のワークショップではさまざまな素材を実験し、そのひとつである炭化ケイ素の砂は、作品を象徴する素材となった。私たちは、その砂を使って遊び、そこからどのような詩学が展開されるかを観察した。砂はダンサーの動きにどのような影響を与えるのか、身体が砂と向き合うとき砂は何を感じるのか、こうした実験と観察の先に発見があるんだ。私は物事を素材に還元するつもりはないが、それは私たちが分かち合いたいアイデアを具現化してくれる。アイデアに対する現実の反応を見て初めて、どうすれば実現できるかを理解でき、それが新たなアイデアをもたらしたり、そのアイデアを洗練する原動力になってくれたりする。つまり、鶏と卵のようなものだ。この実験と研究の段階に入るまでは、結果がどうなるかはまったくわからない。だからこそ、私たちは常に現実を観察しなければならない。アイデアは現実の中でゆっくりと成長し、時折、予想外の発見を突きつけてくる。そして最終的にはある時点で、十分に納得できるものが生まれるんだ。たとえば植物を思い出してほしい。植えられた種子は、温度やミネラル、その他もろもろの条件を整えることで成長し、ある時その姿を現す。アイデアも同様に、現実の中に植えて栄養を与え、多くの注意を払う必要がある。そして現実世界の無数のパラメーターが調和することで、作品が姿を現すんだ。だから、アイデアを現実に植え付けるまでは、実際に何が起こるのかはわからない。しかしひとびと作品が姿を現せば、それは胎動をはじめ、人々の心の中に疑問を引き起こす物理的な触媒になっていく。

このように、アイデアと会話からはじまったコラボレーションの先には、常に現実との対話がある。それはとてもエキサイティングだが、時には本当に骨が折れる。でも、見平のような異なるバックグラウンドを持つアーティストと一緒に仕事をすることは素晴らしい、興味深い。なぜなら私たちはコラボレーションを通じて、互いの得意分野を再発見し続けることができるからだ。ダンサーとの共同



作業には、見平には想像もつかないようなことがたくさんあり、それは彼の考え方にお影響を及ぼしかねる。そして、それは私も同じだ。見平はあらゆる作品において、それを実現するための技術的要件を突き詰め、長年にわたって技術的・科学的研究を続けている。私は彼のこうした厳格で科学的なマインドが好きだ。しかし同時に、彼は非常に実験的なマインドを持っていて、他の誰もやらないことに向けて背中を押してくれる。こうした二面性が彼のユニークさなんだ。

京都のコンテクストの中で働くことは、あなたにとってどのような意味を持っていますか？ それはあなたの自身や、あなたが名和とつくり上げるパフォーマンスにどのような影響を与えていているのでしょうか？

私は広い意味で、日本と非常に強いつながりを感じている。私が初めて日本を訪れたのは2004年のことで、その後24回ほど来日し、2011年3月の震災も体験した。これは私と世界、そして日本との関係を確実に変えたと思う。私は日本への認識を深め、もっとこの国で過ごしたいと思うようになった。日本は文化的に非常に重層的な国であり、その中には何千にもわたって継承されてきたものがある。私はこうした日本の文化がどのように時を超えて生き残ってきたのか、そこにはどんな考え方方が表れているのかに惹かれるんだ。ヨーロッパで70～90年代に幼年期～青年期を過ごした私にとって、日本は非常に特殊な方法で未来を探求する先進的な場所であった。子供の頃の私は『AKIRA』などのマンガから強い印象を与えられた。しかし実際に日本に来た私は、すぐさま日本の歴史や宗教儀式、そして西洋とは根本的に異なる極めて特殊な人生観に魅了された。西洋は、すべてが「私」から始まって外へと向かい、その「私」を起点に世界を変えようとする。日本ではこれが逆転し、集団が先に来て、その後個人が来るんだ。

震災後の2013年は、私と日本、そして見平を結びつけるクレイジーなシンクロニシティを帯びた年だった。この年、私はダンサーとして参加していた舞台作品『L' IMAGE』があいちトリエンナーレに招聘されたことで、日本を訪れた。そこで観た見平のインスタレーション作品『Foam』は衝撃的だった。それは有機性と構築性を兼ね備え、彫刻でありながら動きを伴っていた——いわば、彫刻的な運動のように見えた。巨大な泡の塊が光に満ちたランドスケープをつくり出す様子は、まるで舞台美術のようでもあり、心を打たれた。私はすぐに、彼と一緒に探求するべきものがあると感じた。私たちはまったく違う方法で自分を表現しているように思えたが、同時に共通のこだわりがあるように見えた——有機的なもの、精神的なもの、そしてコンセプチュアルなもの。見平の作品はしばしば異なる種類のアイデアを結びつけていた。そしてそれは特定の精神的な手法にもとづいて実行されつつも、有機性に向かう意志を持っている。つまり彼は、有機的なものを解体し、再構築しているんだ。

日本にはアニメーションをはじめとした、非常に古いものがいまだに息づいている。その一方で、日本は技術面でも第一線にあり、信じられないほど先進的なものがある。こうした極端さは日本ならではのもので興味深い。そして見平もまた、過去と未来の両極を捉えたビジョンを持っている。彼の作品には、先進的なテクノロジーとともに非常に古いものが含まれており、これは私たちがつくり上げた作品たちにも通底している。それらは時代性を捨象され、文明以前のようにも以後のようにも見える世界を立ち上げている。例えば私たちは作品に「ゴールデンレコード」の録音を使用したが、これは1977年に打ち上げられた外惑星探査機・ボイジャーに積載された、地球外知的生命体に向けたメッセージであった。つまり、私たちの作品は銀河系の外を漂うレコードとつながっているんだ。一方『Planet [wanderer]』において用いられた雅楽では、世界で最も古い種類の楽器のいくつかが使われている。このように、未来と過去が複雑に入り組みながらひとつのものへと繋がっていく性質は、日本で過ごし見平と対話を重ねる中で育まれたものだと感じている。

中でも、京都は私にとって日本の核のような場所であり、歴史の中で蓄積され

てきた膨大な文化や精神修養と強く結びついている。その意味において京都は、私たちの作品をよく表している。なぜなら、私たちの作品は時間と戻れるものだからだ。私たちの仕事の一つは重力との関係を探索することであり、重力は人間の時間の知覚と複雑に関係している。ゆえに私たちにとって時間とは、彫刻のための素材のひとつなんだ。『VESSEL』『Mist』『Planet [wanderer]』の公演を観れば、そこに極めて固有な時間の存在を感じるだろう。例えば『VESSEL』は瞑想的でありながら同時に緊張感に満ちた、非常に特殊な時間感覚へと鑑賞者を惹き込む。『Mist』の映像には、霧とダンサーの速度の関係によって、一見スローモーションのような独特の時間が流れているが、そこにはポストプロダクション工程における一切のエフェクトは加えられていない。

京都で過ごしていると、独特の生態系とそのぬくもりを感じる。野菜やお茶といった自然の恵みをはじめ、豊かな気候からたくさんのものが生まれ、それによって素晴らしい生活の質が生まれている。冬はとても寒く、夏はとても暑い。私はそれらの季節を通して創作をしてきた。私はSandwichの外に出て、川や山々を見るのが好きだ。『VESSEL』を制作している時に、Sandwichから3～4キロほど離れたところに、神話に登場する場所が実際にあることを知り驚いた。ランドスケープはそこに暮らす人々に影響を与え、その考え方や信念を変える。それが神話を生み出さん。私たちは決して孤立したものではなく、ランドスケープの中に存在している。そしてそのかたちによって、私たちの考え方や生き方は大きく変わる。もちろん創作の仕方もだ。私はいつも、自分が経験したことや目にしたことが、自分の創作方法に影響を与えると信じている。だから私は、見平と一緒に京都で創作するのが大好きなんだ。私が見平と一緒に探求してきたアイデアは、他の場所では同じように浮かばないかもしれない。

ランドスケープとの対話は京都以外の場所にも広がっているのでしょうか？

京都以外、例えば石巻や犬島においても、そのランドスケープは私たちに大きな影響を与えた。だから私は、私たちの作品を京都に限定するつもりはない。特に石巻で行ったワークショップは、『Planet [wanderer]』にとって重要な役割を果たした。震災による打撃の中で、ほとんど引き抜かれていた根で岩にしがみついている木を見たとき、私は衝撃を受けた。そこには私たちの現実が克明に捉えられていた。荒波がすべてを擰っていく中で、私たちは木の根のように生命にしがみついているのだと直感したんだ。また、震災から10年ほどが経ったある日の海岸で、海流に運ばれたテレビを見ついたこともある。海中で急速に風化したテレビはまるで、現代の化石のようだった。こうした経験は、『Planet [wanderer]』の作品全体に大きな影響を与えたと思う。あるいは『VESSEL』には、私が当時修行していた修驗道の考え方や、沖縄・宮古島でのリサーチが反映されている。修驗道において山は聖域であり、そこは墓であるとともに母体でもある。また、宮古島では、島自体が人々の信仰の対象になっていた。白く盛り上がった『VESSEL』の舞台セットには、墓場や女性器、舟、島といった複数のモチーフが重ねられており、作品の最後に聞こえてくる音には、宮古島で太陽を拝んでいたユタの声の録音が使われている。『Mist』、つまり霧も日本では重要な意味を帯びたモチーフだ。雲と霧に包まれた山々は日本の風景を象徴するもの一つであり、神道において霧は、神々の息吹と見なされている。

このように私たちの作品は、日本のさまざまなランドスケープやそこから生まれた神話に影響を受けている。同時にそこには常に、科学的な要素も存在している。舞台をはじめとした芸術は、神話と科学という一見対立する概念を結びつけることができる場所だと私は信じている。そこで重要なのが、コスモロジーという概念だ。コスモロジーは神話的な観点から世界の創造を説明する言葉であると同時に、相対性理論や光の動き、惑星や銀河の生成を説明するための言葉でもある。つまり、神々が七日間で創造した世界と、百億年か

けて膨張してきた宇宙をつなぐ自由な空間がそこにある。そして、そこそが私たちの作品の舞台なんだ。

将来の構想はありますか？ 今後のSandwichとのプロジェクトについて、思い描いていることや探求したいことを教えてください。

2013年に見平と出会ってからもう10年が経つが、彼と対話と実験を重ね、時間をかけてつくり上げてきた作品たちが、いまだに世界中を巡回していることを嬉しく思う。2023年の7月にはパルセロナのグレック・フェスティバルで『VESSEL』が、10月にはベルギーのシャルルロワで『Planet [wanderer]』が再演される。『Mist』も世界各地で何度も上映されている。時の試練に耐えて存在し、人々の意識に刻まれるようなものをつくり上げられたことは、とても幸せだ。しかし、彼とのコラボレーションは終わりのない探求だと思っている。現在、私たちは福岡で新しいプロジェクトを立ち上げている。今までの大規模な劇場とは異なる空間であり、作品は鑑賞者とより親密な関係性を結ぶ必要がある。こうした視点をどのように見出し、作品に組み込むことができるのか、とても楽しみだ。

私はこれからも見平との対話を続けていきたい。なぜなら、私たちが探求してきた有機的なものとの関係は、極めて現代的なテーマだからだ。近代までの人は、自然をコントロールし、自分たちが必要とするものをそこから無尽蔵に取り出せると思っていた。しかし近年、私たちは気候変動やCOVID-19をはじめとする感染症といった、コントロール不可能なものたちとの関係性を再考しなければならない状態にある。ちょうどいま、地中海で船を襲うシャチのニュースを読んでいた——ある1頭のシャチが他のシャチたちに船を攻撃する方法を教えた。それは、人間によって傷つけられた同胞に対する復讐だったんだ。私は「この復讐は、自然による究極の意志表明だ」と感じた。同時に、私がこれまで述べてきた、ある現象は無数の構成要素の絶妙なバランスの上にのみ立ち上がる、という事実がより魅力的に思えた。その非常に脆いバランスは、私たちの文明活動によって深刻な危機に瀕している。文明とは、地球を覆う薄い氷の層のようなものだ。環境や物理現象のパラメータが釣り合いでからうじて生まれる、非常に壊れやすいものだ。ゆえに、私たちの作品はどれも、生命の美しさとその脆さ、絶え間なくかたちを変えながら移ろい姿を示している。私たちは常に、シンクロニシティこそが生命の奇跡を生むという事実を思い出さなくてはならない。だからこそ私は、人々とアートがつながり、視点を共有する必要性を感じている。人々の感覚と素材をつなげることは、そのための有効な方法だと思うんだ。

見平と一緒につくり上げた作品たちは、神話と物質の両面から、私たちの深いルーツを浮き上がらせてくれた。私は制作を通じて、私たちを構成するものの多くは人間以外に由来していること、そして人間とそれ以外のものの境界線は極めて薄く、おそらくは精神的なものであることを再認識した。そしてAI技術がシンギュラリティに向かって進んでいくことで、その境界線はさらに曖昧になり始めている。長い間、人間が自分だけのものだとと思っていた性質が、実は人工知能の中にもあるのだとわかりはじめている。いまや私たちは、動物と機械の中間的な存在なのかもしれない。これ以外にも現代は、加速度的な技術の発達にともなって、さまざまな既存のフレームが解体される過渡期にある。見平とのコラボレーションは、こうした状況を探索するための芸術的な試みとして、非常に意味のあるものだろう。

あなたの実践は、動物と人間と機械、神話と科学といった、時として重なり合い、時として衝突する不安定な概念の関係性を通じて、それらの間にある何かを見つけるように見えます。こうした姿勢は、コラボレーションという、異なる者同士がぶつかりあいながら一つのものを生み出すアプローチにもつながっているのでしょうか？

フランスとベルギーのハーフである私は、最初からすでに、自分のアイデンティティは完全にひとつではないと感じていた。これは芸術全般に通底することだが、特にダンスは常に、対立とそれへの注目から生まれてくる。だが私は、対立するもの同士の境界を探求するのが好きなんだ。境界というのは、事物の謎に満ちた非常に興味深い領域だ。あるものが別のものに変化する瞬間はどこなのか、なぜ私たちは突然現れ、何のためにここに存在し、いつのまにか消えてしまうのか。これらは生涯を通じて問いかける価値のある問いだが、それに答えるための道具や場所を見つけることは難しい。だからこそ、見平のような特殊なアプローチ——さまざまな限界を探求し、創造性を表現するための多様な方法——を持っている人と仕事をするのが好きなんだ。もちろんそれには、慣れ親しんだ領域から踏み出す勇気が必要だ。しかし真のアーティストとは、常に疑問を持ち、未知の世界に足を踏み入れる人たちだと思う。そしてそのための最善の方法は、コラボレーションすることだ。コラボレーションは、自分を既存のパターンから押し出してくれる。人間は無意識に安定を求めてしまうものだから、どんなに自分で「今までと根本的に違うことをしよう」と決意しても限界がある。だから私は、今まで行ったことのない場所に身を置こうとするんだ。見平が私に「これは以前やったことと似すぎている」と言い、私は見平に「これはあなたの得意なアプローチだが、もっと違う方法もあるのではないか」と言う。互いが互いに、自分の慣れ親しんだ視点を離れて物事を捉えるようになががんだ。

もちろんコラボレーションはいい面ばかりではない。例えば文化の違いは時に不快なものであるし、プロセスの効率性については言うまでもない。しかし、効率性を超えたところにこそ、私たちが探求すべき何かがあるのではないだろうか。パターンとその効率性から離れて、生き残るために常に新しい道具を開発する必要があるような場所に追いやられることは刺激的な体験だ。人生とは常に、自分が置かれている状況を理解し、そこで生き残る方法を編み出して適応していくことだ。そして重要なのは、人間は非常に素早く適応できる存



在だということだ。人生は習慣によって形成され、習慣は自分が置かれた環境のコンテクストによって形成される。だから異なる環境に飛び込むことで、無限の人生の可能性を手に入れることができる。私が見平と探求しようとしているのは、その無限性なんだ。それは間違いなく、もっともいい意味での意識変容のプロセスだ。だからこの関係性がこれからも続くことを願っているよ。

ダミアン・ジャレ

振付家／ダンサー／ダンス教師

フランス系ベルギー人の振付師・ダンサー。国際的に活躍し、各国で様々な賞を受賞。ビジュアルアート、音楽、映画、演劇、ファッションなど、分野を横断し、常にダンスの限界を超えると模索する。長年にわたり、名和晃平、マリーナ・ア布拉モヴィッチ、アントニー・ゴムリー、ポール・トマス・アンダーソン、マドンナ、坂本龍一、ジム・ホッジス、トム・ヨーク、ルカ・ガダニーノ、JR、シティ・ラルビ・シェルカウイなどといった芸術家とのコラボレーションを展開。自身の作品以外にも、Le Ballets C. de la B.、サシャ・ヴァルツ＆ゲスト、チャンキー・ムーヴ、イーストマン、NYDC（ニューヨーク・ダンス・クリエーターズ）、 Hessisches Staatsballett、パリ・オペラ座バレエ団、スコットランド・ダンス・シアター、NDT 1（ネザーランド・ダンス・シアター 1）、ヨーテボリ・オペラ・ダンスカンパニーなど世界の有名ダンスカンパニーのコミッションワークも手掛けける。2013年、フランス政府より芸術文化勲章「シュヴァリエ」を授与。





















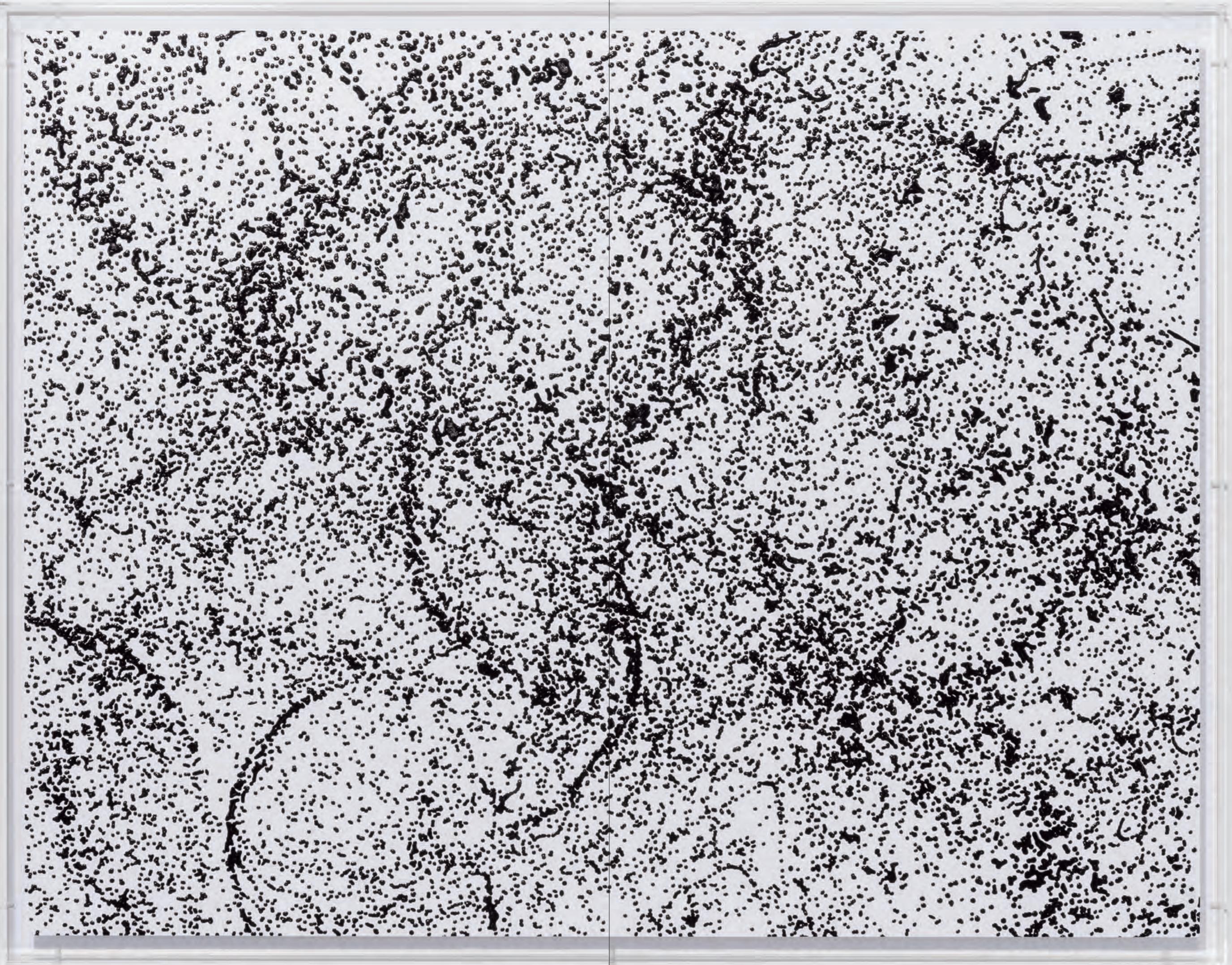


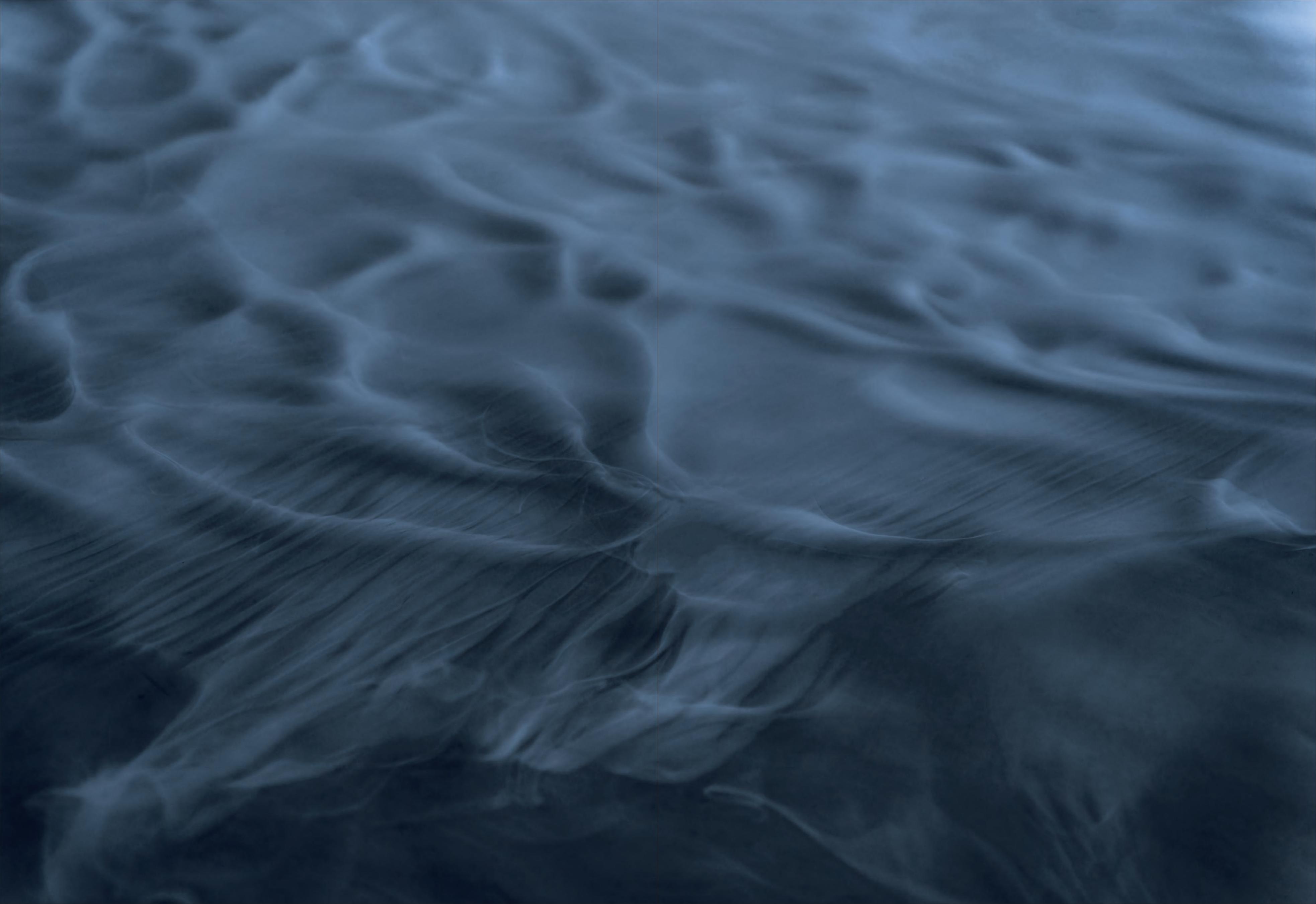














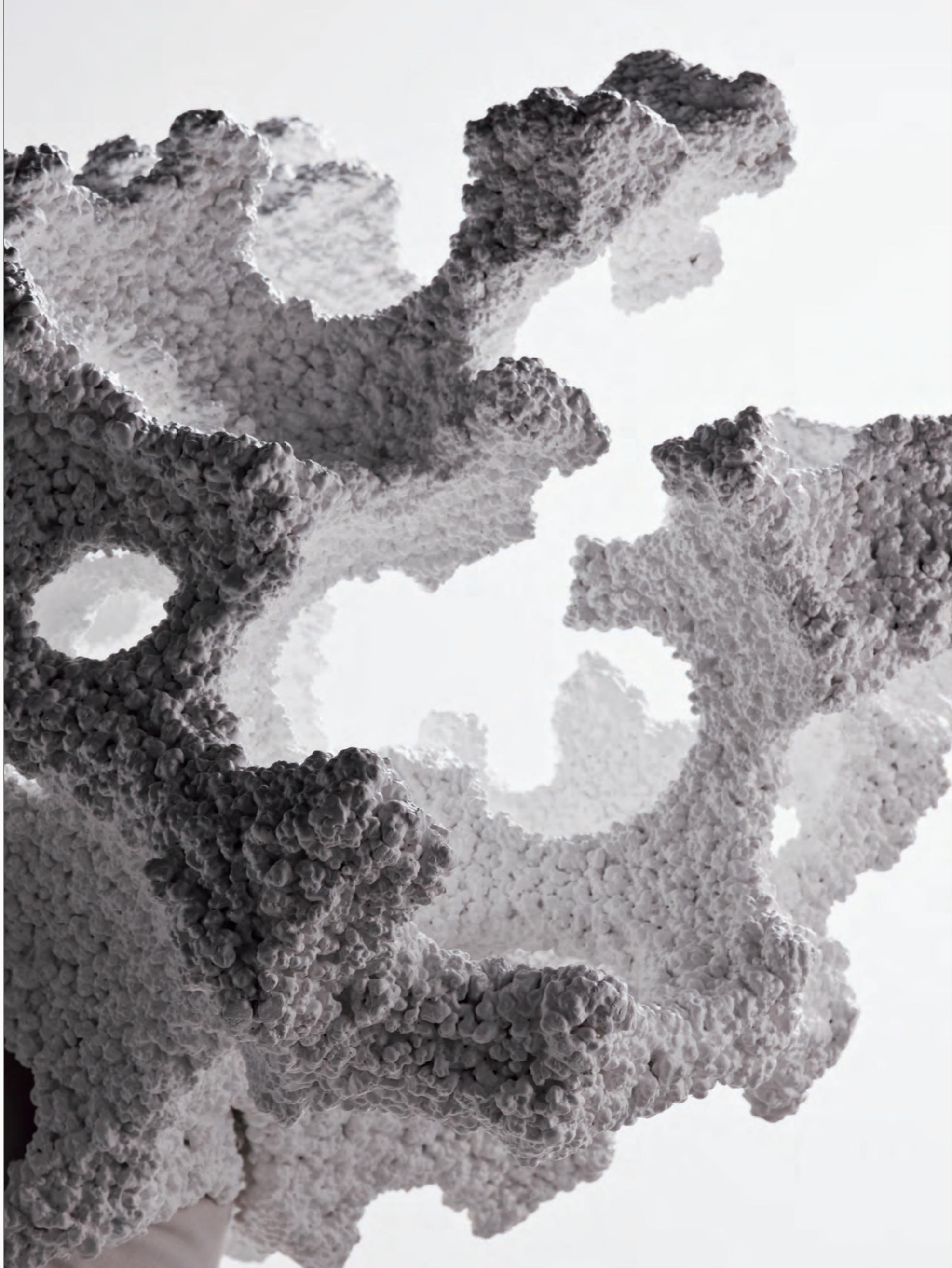












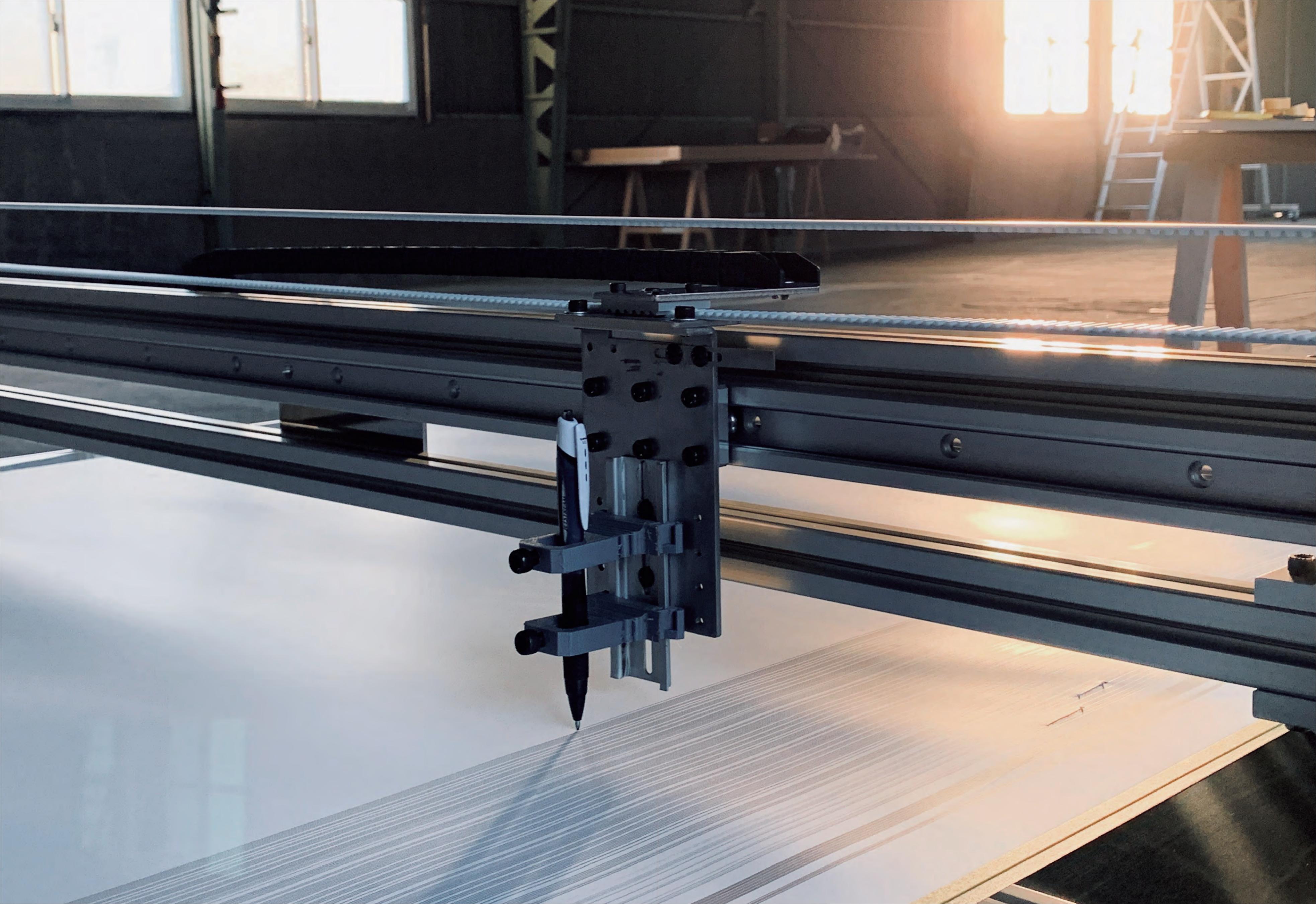












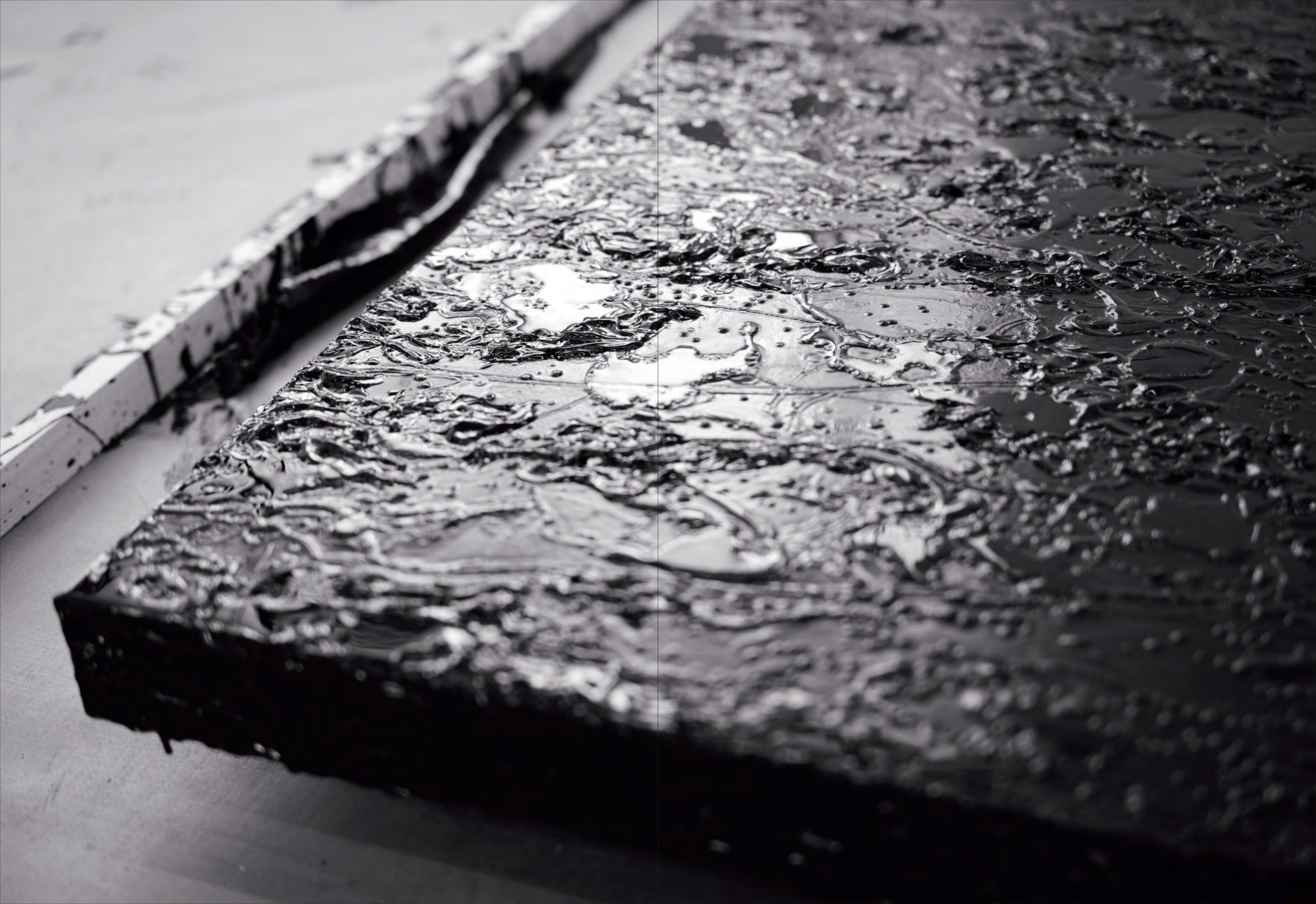










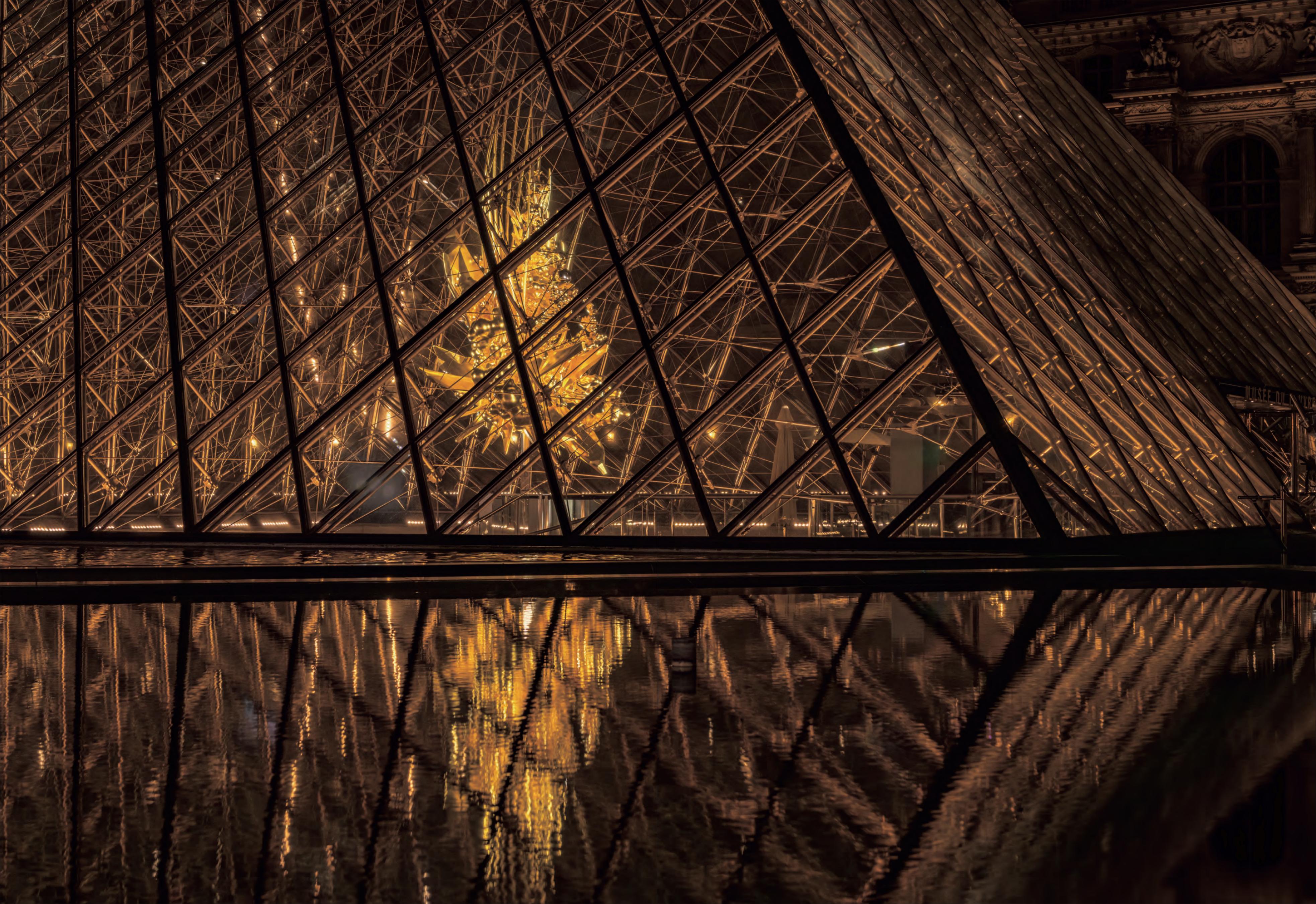


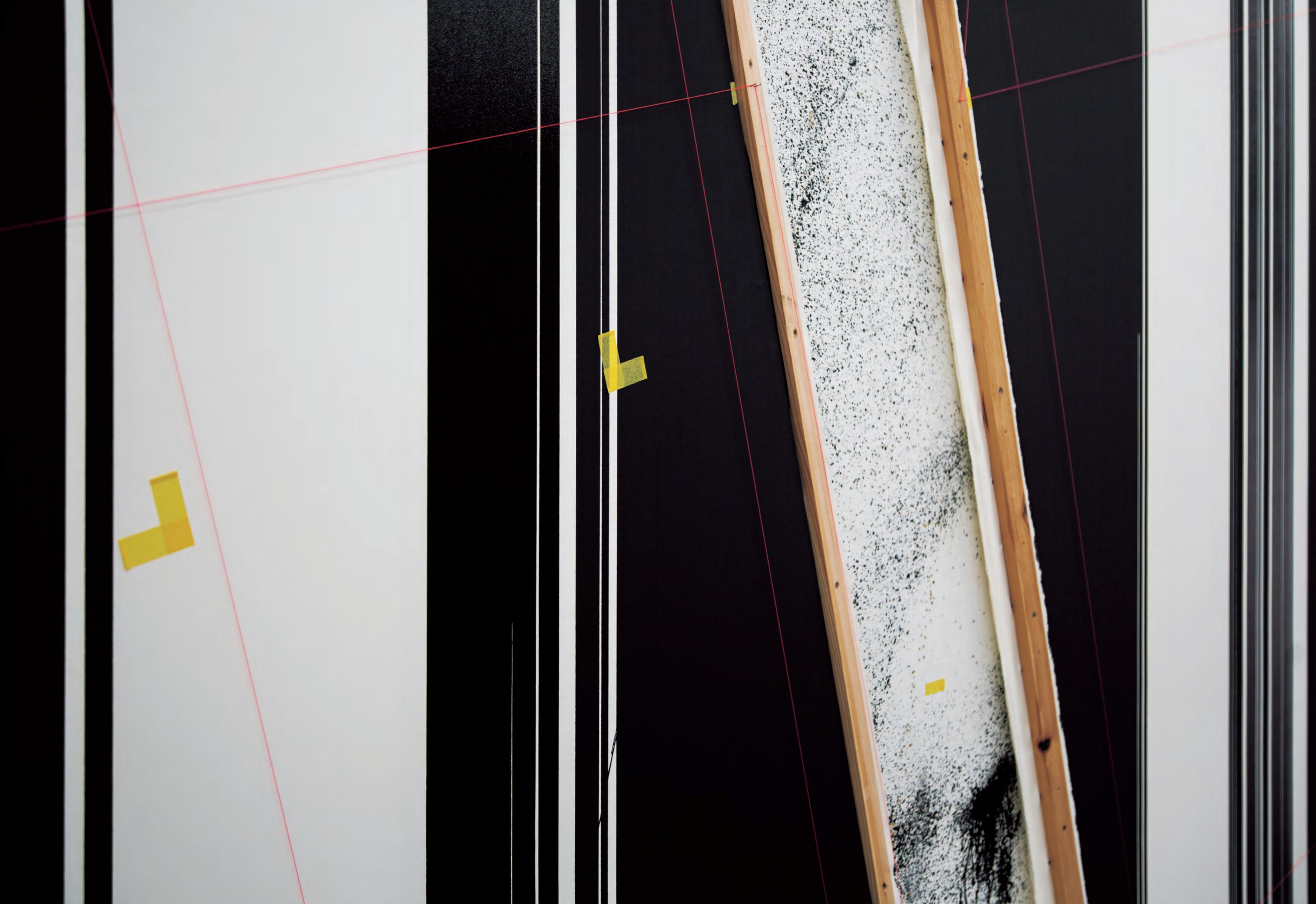
















My thoughts for the Studio Book

A sheep standing alone on an asphalt-paved road. That was the scene displayed on the top page of the auction site I opened for the first time after I got an Internet connection at home. I was a graduate student back then. The sheep looked like taxidermy; it was delivered to my place a few days after I pressed the "Bid" button. As I unpacked it in the cramped kitchen, the thick scent of the beast leaked out. A part of the unfamiliar scenery as it was captured by someone's camera and composed of pixels was right there in my hands, material and tangible. At that time, it felt very peculiar and made a strange impression on me. *PixCell* series, which uses taxidermy, a motif that conveys reality in its skin, started with this sheep.
(experiments with the series started with real mandarin oranges at home and then with cabbage).

The birth of Dolly the cloned sheep, the launch of The Human Genome Project, and the spread of the Internet - the technological innovations of the 1990s and 2000s made people realize the smooth connection between life, matter, and information. My interest in "cell" grew steadily, and during those days, I constantly searched for motifs for my work on auction websites. One of the most frequently listed taxidermy items was a deer. While deer have been worshipped as messengers of the gods in Japan since ancient times and appear in many works of art, in reality, this animal often comes as a target for extermination as vermin due to their increased number. This complex background behind this motif intrigued me.

After completing my graduate studies, I wondered where I could work as an artist. In 2005, I stayed in New York under the Japan-United States Arts Program of the Asian Cultural Council (ACC). During this stay, I had the opportunity to visit the Chelsea apartment of Louise Bourgeois, a sculptor, and to have her look at my portfolio. After reviewing the portfolio, she pointed to a page and said, "This work is good. You should continue." This work was *PixCell-Deer*. The sharpness of her eyes made me instinctively feel there was no need to explain my thoughts on deer. This event gave me the courage to move forward.

Artists need time to engage with other creators and receive stimulation as much as they need to delve into their own inner selves in solitude. I have positioned Sandwich as a creative platform where countless people come and depart rather than just a private studio. I have visited studios all over the world, but Sandwich stands out for its uniqueness. People of various ages, nationalities, and fields of expertise gather here daily, combining a high degree of freedom with the energy to direct it. The result is a dynamic movement that thoroughly traverses the fields of contemporary art, architecture, design, performance, art direction, and other creative disciplines.

I love the unique flow of time in Kyoto. The atmosphere is relaxed and calm, surrounded by nature and history, and the space is filled with a sense of calmness that leads to many cultural and artistic possibilities. It is an essential part of my creative process, and Sandwich is a kind of work that thoroughly concentrates and refines that unique time. The daily practice at Sandwich and the time spent there is itself an artistic activity within the city and aimed at the city; everyone involved, including the staff and students, are performers, so to speak.

Works of art sometimes remain beyond centuries or even decades, transmitting the thoughts and textures entrusted by the artist to future generations. Therefore, it can be said that the sculptor is sculpting the time itself that lies beyond the material. Creating work at Sandwich is genuinely a sculptural act. From the birth of this studio to the present, we have all been constantly thinking, experimenting, and moving, and that memory is forever engraved in every piece of work that has departed and traveled from Sandwich all over the world.

スタジオブックに寄せて

アスファルトの道路にボツンと羊が立っている。大学院時代の下宿にインターネットを引き、はじめて開いたオークションサイトのトップページに表示されていたのは、そんな光景だった。その羊はどうやら剥製らしく、私が入札ボタンを押した数日後に下宿へと届けられた。狭い台所で開梱すると、濃い獣の匂いがした。誰かのカメラが捉えた見も知らぬ景色をディスプレイの画素が描き出し、その一部が自分の手元へと引き寄せられ、手触りを持った物体としてそこにある。それは当時の私にとって、不思議な体験だった。果たしてこの羊から、剥製という、表皮にリアリティを宿すモチーフを使用した《PixCell》シリーズの制作が始まった（シリーズ自体のはじまりは家にあった本物のみかん、そして次はキャベツだった）。

クローン羊ドリーの誕生、ヒトゲノム計画の発足、インターネットの普及——1990年代から2000年代にかけての技術革新は、生命・物質・情報のあいだのなめらかな接続を人々に実感させていた。こうした状況の中で、私のセル（細胞・粒）への関心は高まり続けていた。そんな日々の中、作品のためのモチーフをオークションサイトで検索する際に頻繁に目にしていたのが、鹿の剥製だった。鹿は日本において古くから神使として崇められる一方、現実では増えすぎた結果、害獣として政府が指定する駆除対象になっており、その複雑なモチーフとしての背景は私の興味を惹きつけていた。

その後、大学院を修了し活動の場を決めあぐねていた私は、2005年、アジアン・カルチュラル・カウンシル（ACC）の日米芸術交流プログラムのもと、ニューヨークに滞在していた。そこで、彫刻家、ルイーズ・ブルジョワ氏（1911-2010、米国で活動）のチャーチーのアパートメントを訪ね、ポートフォリオを見せていただく機会を得たことがある。ブルジョワ氏はポートフォリオに目を通し終えると、あるページを指差し「この作品はいい、続けるべきよ」と言った——それが《PixCell-Deer》だった。彼女の目は鋭く確信に満ちていて、鹿に対する私の考え方などを説明する必要もないと直感した。この出来事は私に、前へと進む勇気を与えてくれた。

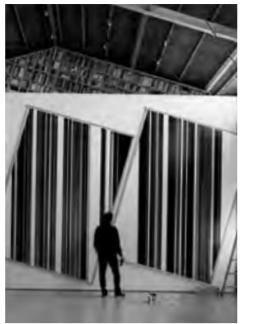
アーティストには、自分の内面を孤独に掘り進める時間と同じくらい、他のクリエイターと関わって刺激を受け取る時間が必要だ。だからこそ私は、Sandwichを単なる個人スタジオではなく、無数の人々が行き交うクリエイティブ・プラットフォームとして位置づけてきた。これまで、世界各国のスタジオを訪れてきたが、その中でもSandwichのユニークさは群を抜いていると感じる。ここには日々、さまざまな年齢・国籍・専門分野の人々が集まっており、高い自由度とそれを方向づけるエネルギーを兼ね備えている。その結果、現代美術・建築・デザイン・パフォーマンス・アートディレクションといった、創作に関わる諸領域を徹底的に横断したダイナミックな運動が実現している。

私は京都という場所に流れる、独特的の時間が好きだ。自然と歴史に囲まれたゆったりと穏やかな空気とゆとりのある空間の中に、無数の文化芸術へとつながる予感が張り巡らされている。それは私の創作に欠かせないものであり、Sandwichとは、そのユニークな時間を徹底的に濃縮し磨き上げた、ある種の作品なのだ。Sandwichにおける日々の実践とそこで流れる時間そのものが、都市における／に対する芸術活動であり、スタッフや学生も含め、そこに関わるすべての人々はいわばパフォーマーなのである。

芸術作品は時として数世紀、数十世紀を超えて残り続け、アーティストが託した思考や質感を未来へ伝えていく。ゆえに彫刻家は素材を通じて、その向こう側にある時間そのものを彫塑しているといえる。だからSandwichの営みをつくることは、まさしく彫刻的な行為に他ならないのだ。このスタジオが生まれてからいまに至るまで、私たちは皆、常に考え、試し、動き続けてきた。Sandwichから世界中へ旅立っていく作品たちのすべてに、その記憶は永遠に刻まれている。



Untitled
2004
acrylic on paper
31 x 31" | 79 x 79 cm



Direction#179, Direction#182 (in progress)



Catalyst (Sandwich)
2010
charcoal on wall
105 x 236" | 267 x 600 cm



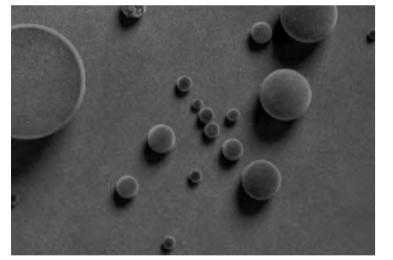
Villus-Mannequin#I (Boy) (in progress)



Scum (installation view)
Pace Gallery, Palo Alto, 2018



Untitled (unfinished)



Rhythm#5 (Velvet)
2021
mixed media
39 x 29" | 99 x 74 cm



Plotter#21 (in progress)



Untitled
2004
ball-point pen, printed plywood
18 x 18" | 45 x 45 cm



Trans-Ren (Bump) (in progress)



White Deer (Taipei) (in progress)



Trans-Yujin (Stroke)
2012
mixed media
72 x 189" | 183 x 47 cm



PixCell-Vulture
2022
mixed media
67 x 63" | 169 x 161 cm



PixCell-Deer#38
2014
mixed media
53 x 54 x 18" | 134 x 138 x 46 cm



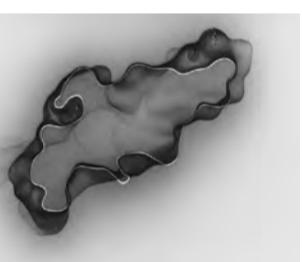
Dot-Synthesis (in progress)



Ho / Oh (installation view)
Meiji Shrine, 2020



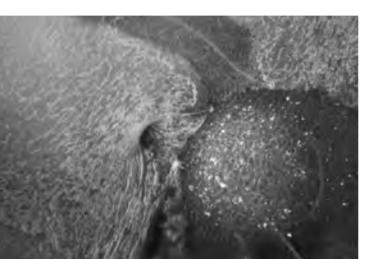
Dune#15
2020
paint on canvas
81 x 79" | 207 x 200 cm



Blue Seed
2022
mixed media
25 x 51" | 65 x 130 cm



White Pulse (in progress)



Foam (in progress)



PixCell_Saturation#4 (installation view)
Museum of Contemporary Art Tokyo, 2011



Black Field#9
2022
oil and resin on canvas
64 x 51" | 162 x 130 cm



Gush#18 (in progress)



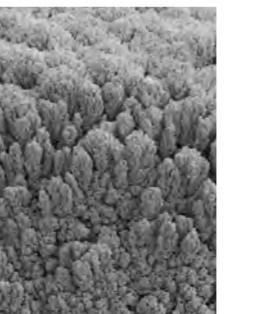
Dot-Synthesis (in progress)



PixCell-Leopard.eXe (in progress)



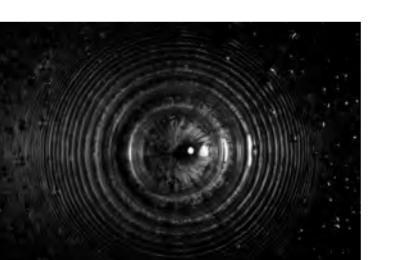
Scum-Compulsion (installation view)
Mori Art Museum, 2007



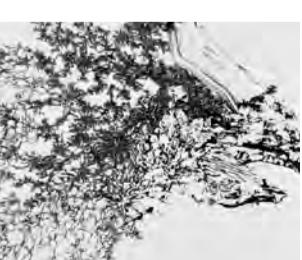
Scum (unfinished)



Moment#59 (in progress)



Biomatrix (installation view)
SCAI THE BATHHOUSE, 2018



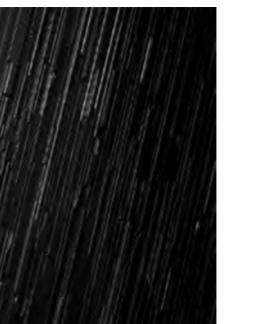
Untitled
2004
acrylic on paper
31 x 31" | 79 x 79 cm



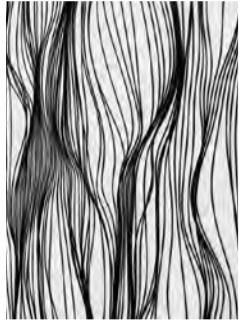
Untitled
1992
pencil on paper
10 x 14" | 24 x 35 cm



Ray (2022:11:09 01:26)
2022
UV inkjet print on acrylic panel
24 x 43" | 62 x 110 cm



Ray (2022:11:10 19:48)
2022
UV inkjet print on acrylic panel
43 x 24" | 110 x 62 cm



Lens
2022
UV inkjet print on acrylic panel
43 x 24" | 110 x 62 cm



Metamorphosis Garden (installation view)
GINZA SIX, 2021



Moment Photography (2022 01_35mm_film_color#6)
2022
Lambda C-Print on Super Glossy Paper
(FUJICOLOR Professional Paper CLP
PROLASER 2 EC)
28 x 40" | 71 x 103 cm



Starbucks Coffee, Kyoto BAL
2019



Seed (installation view)
(THISIS) SHIZEN, 2020



Moment Photography (installation view)
SCAI PARK, 2021



PixCell / Moment Photography (installation view)
Pace Gallery, Palo Alto, 2022



Biota (Fauna/Flora) (in progress)



Biota (Fauna/Flora) (in progress)



Biota (Fauna/Flora) (in progress)



Biota (Fauna/Flora) (installation view)
Inujima Art House Project, F-Art House, 2013



Biota (Fauna/Flora) (installation view)
Inujima Art House Project, F-Art House, 2013



Ether#26
2016
aluminum and paint
330 x 40 x 40" | 839 x 102 x 102 cm



Ether (Equality) (installation view)
Seguin Island, Boulogne-Billancourt, France



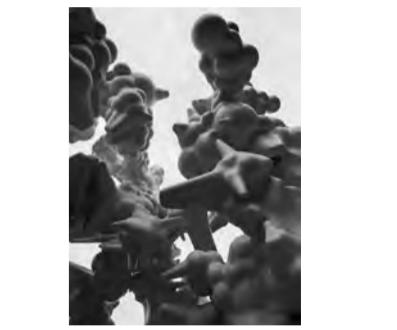
Ether (Equality) (installation view)
Seguin Island, Boulogne-Billancourt, France, 2023



Force (installation view)
ZKM | Karlsruhe, 2016
© ZKM



Manifold (installation view)
Arario Sculpture Garden, 2013



Manifold (installation view)
Arario Sculpture Garden, 2013



3D image of Manifold (in progress)



3D image of Trans (in progress)



3D image of Throne (a_boy) (in progress)



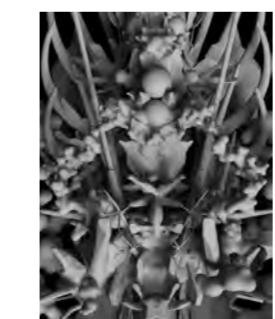
3D image of Throne (a_boy) (in progress)



3D image of Throne (in progress)



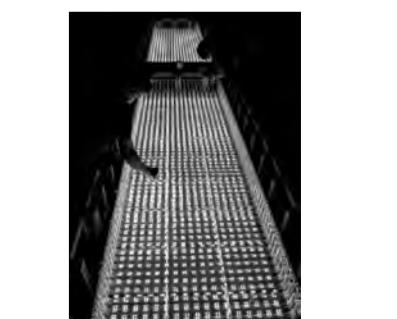
3D image of Throne (in progress)



3D image of Throne (in progress)



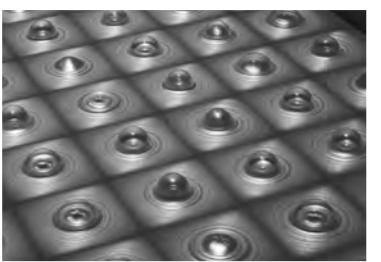
Throne
2018
mixed media
409 x 189 x 130" | 1040 x 480 x 330 cm
© Pyramide du Louvre, arch. I. M. Pei, musée du Louvre



PixCell_Saturation#4 (in progress)



Towada Art Center, 2022



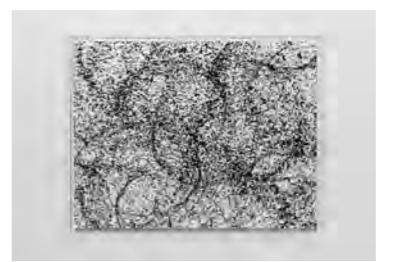
Biomatrix (W) (installation view)
Towada Art Center, 2022



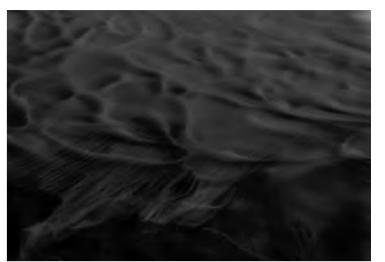
PixCell-Deer#52 (installation view)
Museum of Hunting and Nature, 2018



Planet [wanderer]
2021



Moment#7
2014
acrylic on paper
34 x 44" | 87 x 112 cm



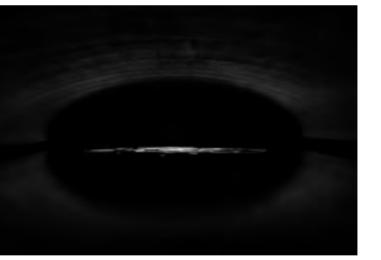
Mist (in progress)



White Deer (Oshika)
2017
mixed media
249 x 177 x 172" | 633 x 449 x 438 cm
© Reborn-Art Festival 2017



KOHTEI
2016



KOHTEI
2016
installation: Kohei Nawa | Sandwich with WOW
sound: Marihiko Hara



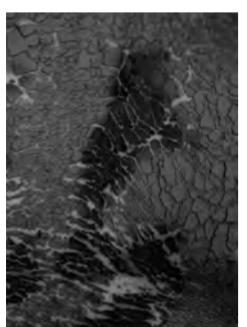
Mist
2022



Mist
2022



Tornscape (installation view)
SCAI THE BATHHOUSE, 2021
dancer: Min Tanaka
cooperation: Madada Inc.



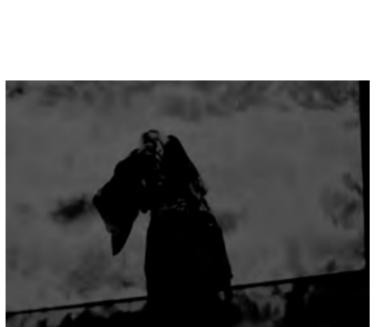
Planet [wanderer] (in progress)



VESSEL (in progress)



VESSEL (in progress)



Tornscape (installation view)
SCAI THE BATHHOUSE, 2021
dancer: Min Tanaka
cooperation: Madada Inc.



COMME des GARCONS 2012 S/S, Paris, France



COMME des GARCONS 2012 S/S, Paris, France



VESSEL
2015



Particle-AJMMNN#1 (Black SiC),
Particle-AJMMNN#2 (Black SiC) (in progress)



Planet [wanderer] (in progress)



ANREALAGE 2017-2018 A/W Collection
"ROLL"
2016
© ANREALAGE



ANREALAGE 2017-2018 A/W Collection
"ROLL"
2016
© ANREALAGE



Fu / Rai (Installation view)
CONRAD OSAKA, 2017



Planet [wanderer] (in progress)



Planet [wanderer] (in progress)
artwork: Hitoshi Nomura, Analemma-Slit: The
Sun, Ishinomaki, 2019
© Hitoshi Nomura



Planet [wanderer] (in progress)



White Deer (Oshika)
2017
mixed media
249 x 177 x 172" | 633 x 449 x 438 cm
© Reborn-Art Festival 2017



Flame
2019
mixed media
dimensions variable
© Reborn-Art Festival 2019



Throne
2018
mixed media
409 x 189 x 130" | 1040 x 480 x 330 cm
© Pyramide du Louvre, arch. I. M. Pei, musée du
Louvre

KOHEI NAWA BIOGRAPHY

1975 Born in Osaka. Based in Kyoto, Japan
Professor at Kyoto University of the Arts
Director of Sandwich Inc.

[EDUCATION]

2003 Kyoto City University of Arts, Ph.D. Fine Art Sculpture
1999 Royal College of Art, Sculpture course, exchange program
1998 Kyoto City University of Arts, B.A. Fine Art Sculpture

[SOLO EXHIBITIONS]

2023
Project, Gallery Nomart, Osaka, Japan
2022
Focus, RICOH ART GALLERY, Tokyo, Japan
Decode, Arario Galley, Shanghai, China
Aether, Pace Gallery, New York, USA
Generative Interface, Towada Art Center, Aomori, Japan
PixCell_Moment, Pace Gallery, Palo Alto, USA
Fountain, Ginza Tsutaya Books GINZA ATRIUM, Tokyo, Japan
Esquise, Gallery Nomart, Osaka, Japan

2021
TORNSCAPE, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan
MOMENT, SCAI PARK, Tokyo, Japan
Wandering, Taka Ishii Gallery Photography / Film, Tokyo, Japan
Metamorphosis Garden, GINZA SIX, Tokyo, Japan

2020
Oracle, GYRE GALLERY, Tokyo, Japan
Special exhibition for 100th anniversary of its enthronement of Meiji Jingu, Meiji Jingu, Tokyo, Japan

2019
Recent Works, Pace Gallery, Hong Kong, China
D_E_M, rin art association, Gunma, Japan
Foam, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Japan
VESSEL, Arario Galley Seoul | Ryse Hotel, Seoul, South Korea
Throne-Louvre Pyramid, Ginza Tsutaya Books GINZA ATRIUM, Tokyo, Japan

2018
Biomatrix, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan
Element-Black, Gallery Nomart, Osaka, Japan
PixCell-Deer, Museum of Hunting and Nature, Paris, France
Throne, Louvre Museum, Paris, France
Throne, Gallery Vera Munro, Hamburg, Germany
Trans-figure, Pace Gallery, Palo Alto, USA

2017
VESSEL, Arario Galley, Shanghai, China
ESPUMA, Japan House, São Paulo, Brazil

2015
MOVEMENT, Arario Galley, Shanghai, China
FORCE, Pace Gallery, London, UK
FORCE, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan

2013
KOHEI NAWA | SANDWICH-CREATIVE PLATFORM FOR CONTEMPORARY ART,
EYE OF GYRE, Tokyo, Japan
SCULPTURE GARDEN, Kirishima Open-Air Museum, Kagoshima, Japan
Manifold Document, Arario Galley, Cheonan, South Korea
garden, Gallery Nomart, Osaka, Japan
Direction | *TRAUMARIS*, *TRAUMARIS* | SPACE, Tokyo, Japan

2012
TRANS | *SANDWICH*, Hankyu Umeda Gallery, Osaka, Japan
TRANS, ARARIO GALLERY, Cheonan and Seoul, South Korea

2011
GRID-Synthesis, B Gallery, Tokyo, Japan
SYNTHESIS, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan

2010
Synthesis, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan

2009
Transcode, Gallery Nomart, Osaka, Japan
L_B_S, Ginza Maison Hermes Forum, Tokyo, Japan
CELL, Gallery Vera Munro, Hamburg, Germany

2008
PixCell, Pékin Fine Arts, Beijing, China
TORSO, Nomart project space cube & loft, Osaka, Japan
The poetry of bizarre, The Joan Mir Foundation, Barcelona, Spain

2007
PixCell, Ierimonti Gallery, Milan, Italy

2006
AIR, Nomart project space cube & loft, Osaka, Japan
GUSH, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan

2005
Drawings, studio J, Osaka, Japan

2004
Catalyst, Nomart project space cube & loft, Osaka, Japan
0409_Science Fiction-, INAX GALLERY 2, Tokyo, Japan

2003
CELL-osismosis, UPLINK GALLERY, Tokyo, Japan
PixCell, studio J, Osaka, Japan
PixCell, Nomart project space cube & loft, Osaka, Japan

2002
Kyoto Art Map, Gallery Maronie, Kyoto, Japan
CELL, Nomart Editions / Project Space cube & loft, Osaka, Japan

2001
Art Synapse 2001, Gallery Maronie, Kyoto, Japan

2000
ANIMAZUMO, Gallery Sowaka, Kyoto, Japan

[GROUP EXHIBITIONS]

2023
Data is the New Oil, THE REFERENCE, Seoul, South Korea
SUMMER FESTIVAL from the Taguchi Art Collection, Kagoshima City Museum of Art, Kagoshima, Japan
Rolling the gray muds of dream, Mtk Contemporary Art, Kyoto, Japan

Art in Love with Design ♡ *Design Envious of Art*, Nakanoshima Museum of Art, Osaka, Japan
MOT Collection: Membrane of the Time / Breathing, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan
TAGUKORE: Dunno A Thing About Art (But I Like It), Kadokawa Culture Museum, Saitama, Japan

2022
Christian Dior: Designer of Dreams, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan
The trace of Hakushu-What's Art Camp Hakushu?, Ichihara Lakeside Museum, Chiba, Japan
Since 1989 NOMART, Ginza Tsutaya Books GINZA ATRIUM, Tokyo, Japan
MAM Collection 015: Welcome to the Fairyland, Mori Art Museum, Tokyo, Japan
OKETA COLLECTION "Mariage: From Antiques to Contemporary Art," "WHAT MUSEUM", Tokyo, Japan
N/World, MtK Contemporary Art, Kyoto, Japan
Range of the Senses: What It Means to "Experience" Today, National Museum of Art, Osaka, Japan

2021
Treasure I, Gallery Nomart, Osaka, Japan
Living in symbiosis with Forest and Water, Nagano Prefectural Art Museum, Nagano, Japan
Reborn-Art Festival 2021-22, Miyagi, Japan
NO SIDE, Nihonbashi Mitsukoshi Main Store, Contemporary gallery, Tokyo, Japan
Next World-Taguchi Art Collection×Iwaki City Art Museum, Iwaki City Art Museum, Fukushima, Japan
Kiinseido, Meiji Jingu, Tokyo, Japan
TAIYO, MtK Contemporary Art, Kyoto, Japan

2020
Self Portrait, Gallery Nomart, Osaka, Japan
250 Years of Kyoto Art Masterpieces, Kyoto City KYOCERA Museum of Art, Kyoto, Japan
OKETA COLLECTION: A NEW DECADE, Spiral Garden, Tokyo, Japan

Cherish, your imagination, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan
Chewing Gum IV, Pace Gallery, Hong Kong, China

Animals in Art, ARKEN Museum of Modern Art, Ishøj, Denmark
Meiji Jingu Forest Festival of Art: Tenkukaikatsu, Meiji Jingu, Tokyo, Japan
SCAI 30th Anniversary Exhibition, SCAI PARK, Tokyo, Japan
The 32th Kyoto Art Culture Award Exhibition, The Museum of Kyoto, Kyoto, Japan

2019
Miracle, Gallery Nomart, Osaka, Japan
Globe as a Palette; Contemporary Art from The Taguchi Art Collection, Sapporo Art Museum, Hokkaido, Japan
SHITSURAI-The Arrangement of Contemporary Arts by Hideki Murayama, Art Gallery X at Takashimaya Nihombashi, Tokyo, Japan
raison d'être, GUM OMOTESANDO, Tokyo, Japan
Globe as a Palette; Contemporary Art from The Taguchi Art Collection, Hakodate Museum of Art, Hokkaido / Japan

Takahashi Collection, Tsuruoka Art Forum, Yamagata, Japan
Throughout Time: The Sense of Beauty, Nijo-jo Castle, Kyoto, Japan
Reborn-Art Festival 2019, Miyagi, Japan
Takahashi Collection, Tsuruoka Art Forum, Yamagata, Japan
Globe as a Palette; Contemporary Art from The Taguchi Art Collection, Kushiro Art Museum, Hokkaido, Japan

Conversations: Contemporary Asian Art, Hermitage Museum & Gardens, Norfolk, USA
The Life of Animals in Japanese Art, The National Gallery of Art, Washington, D.C., USA
Globe as a Palette; Contemporary Art from The Taguchi Art Collection, Hokkaido Obihiro Museum of Art, Hokkaido, Japan
Tokyo Independent 2019, Tokyo University of the Arts, Tokyo, Japan
Wuzhen International Contemporary Art Exhibition, Wuzhen, China
Weavers of Worlds-A Century of Flux in Japanese Modern / Contemporary Art-, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan

2018
Buddha's Life, Path to the Present, The New Church Amsterdam, Amsterdam, Netherlands
COMPLEX-edition & multiple, Gallery Nomart, Osaka, Japan
FUKAMI, a dive into Japanese aesthetics, Hôtel Salomon de Rothschild, Paris, France
All Stars, Gallery Nomart, Osaka, Japan

2017
GLOBAL NEW ART-The Essence of Taguchi Art Collection, WOODONE MUSEUM OF ART, Hiroshima, Japan
Japanorama. A new vision on art since 1970, Centre Pompidou-Metz, Metz, France
Reborn-Art Festival 2017, Miyagi, Japan
TAKAHASHI COLLECTION Mindfulness 2017, Yamagata Museum of Art, Yamagata, Japan
Voice Of Asia, Arario Galley, Shanghai, China

2016
Setouchi Triennale 2016: Inujima Art House Project, F-Art House, Okayama, Japan
Aichi Triennale 2016: The column project, Trans-dimensional Photos: Images in the Future Tense, Aichi, Japan
New Sensorium-Exiting from Failures of Modernization-, ZKM, Karlsruhe, Germany
Commemorating 400 years of Rinpa-The Advent of Rinpa-Touring the "Rinpa Code" of the Pre-Modern / Modern / Contemporary, Kyoto Municipal Museum of Art, Kyoto, Japan

2015
Jahregaben 2015: Art-Can, Gallery Nomart, Osaka, Japan
COSMOS / INTIME-La collection Takahashi, Japanese Cultural Center in Paris, Paris, France
Kokufu's work and colleagues, ARTCOURT Gallery, Osaka, Japan
THE HOSOMI COLLECTION AND THE CONTEMPORARY ARTISTS OF KYOTO, Hosomi Museum, Kyoto, Japan
TAKAHASHI COLLECTION Mirror Neuron, Tokyo Opera City Art Gallery, Tokyo, Japan
Taguchi Hiroshi Art Collection A Walk around the Contemporary Art World after Paradigm Shift, The Museum of Fine Arts Gifu, Gifu, Japan
Prudential Eye Awards 2015, Art Science Museum, Singapore
Visual Deception II: Into the Future, Nagoya City Art Museum, Aichi, Japan

2014
M Home: Living in Space RedStar Macalline Art Project, Ullens Center for Contemporary Art, Beijing, China
THE MIRROR-Hold the Mirror up to nature-, Nagoya Chamber of Commerce & Industry Hall, Tokyo, Japan
NOMART 25th Anniversary Event vol.3 FACTORY HOUSE, Gallery Nomart, Osaka, Japan
NOMART 25th Anniversary Event vol.2 Speaking Sculpture, Gallery Nomart, Osaka, Japan
Beyond and Between, Leeum, Samsung Museum of Art, Seoul, South Korea
Appetizing Art: When Art Meets Food, Yokosuka Museum of Art, Kanagawa, Japan

Visual Deception II: Into the Future, Bunkamura The Museum, Tokyo, Japan
Museum of Art in Waoao! exciting Art×Craft Exhibition, Urasoe City Museum of Art, Okinawa, Japan
NOMART 25th Anniversary Event vol.1 Favorite Books, Gallery Nomart, Osaka, Japan
mission [SPACE×ART]-beyond cosmologies, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan

ULTRA×ANTEROOM exhibition, HOTEL ANTEROOM KYOTO, Kyoto, Japan
Making Links: 25 years, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan

2013
AICHI TRIENNALE 2013, Aichi, Japan
Inujima Art House Project, F-Art House, Okayama, Japan

2012
Parallel Japanese Worlds, A4 Contemporary Arts Center, Chengdu, China
PEKE 1, Talk Session and Exhibition, Gallery Nomart, Osaka, Japan
LADY DIOR AS SEEN BY, Dior GINZA, Tokyo, Japan

2011
BOX, Gallery Nomart, Osaka, Japan
Artists with Arario 2011, Part 1, Arario Galley, Seoul, South Korea
Beyond, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan
Glassress 2011, Palazzo Cavalli-Franchetti, Venice, Italy
SPIRITUTAINMENT, 100 Tonson Gallery, Bangkok, Thailand
Bye Bye Kitty, JAPAN SOCIETY, New York, USA

2010
Trans-Cool TOKYO: Contemporary Japanese Art from MOT Collection, Singapore Art Museum, Singapore
NIPPON ART NEXT, Kyoto University of Art and Design University. Tohoku University of Art and Design, Gaien Campus, Tokyo, Japan
CITY2.0-The Evolutionary Theory of Contemporary City on the WEB Generation, EYE OF GYRE, Tokyo, Japan
14th Asian Art Biennale Bangladesh 2010, Dhaka, Bangladesh
Living in Evolution, Busan Biennale 2010, Busan, South Korea
PRODUCT, Gallery Nomart, Osaka, Japan
Trans-Cool TOKYO: Contemporary Japanese Art from MOT Collection, Bangkok Art and Culture Centre, Bangkok, Thailand
Franks-Suss Collection, Saatchi Gallery, London, UK
Great New Wave: Contemporary Art from Japan, Art Gallery of Greater Victoria, British Columbia, Canada

2009
Animamix Biennial-Visial Attract and Attack, Museum of Contemporary Art Taipei, Taipei, Taiwan
Hitoshi Nomura: View From Space, From Here On..., ARTCOURT Gallery, Osaka, Japan
The 6th Asia Pacific Triennial of Contemporary Art, Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art, Queensland, Australia
WAR & ART IV-Terror and Simulacrum of Beauty-, Kyoto University of Art and Design, Galerie Aube, Kyoto, Japan
From Home to the Museum: Tanaka Tsuneko Collection, The Museum of Modern Art, Wakayama, Wakayama, Japan
neoteny japan, Takahashi Collection, The Ueno Royal Museum, Tokyo, Japan
Reborn, Gallery Nomart, Osaka, Japan
MOT Field of Dreams, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan
VOCA 2009, The Ueno Royal Museum, Tokyo, Japan

2008
Black State, studio J, Osaka, Japan
The Echo, ZAIM, Kanagawa, Japan
Parallel World, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan
JAPANESE GROUP SHOW SENJIRU-NFUSION, Kashya Hildebrand, Zurich, Switzerland
Great New Wave: Contemporary Art from Japan, Art Gallery of Hamilton, Ontario, Canada
Vivid Material, Tokyo University of Arts, Tokyo, Japan

2007
Roppongi Crossing 2007: Future Beats in Japanese Contemporary Art, Mori Art Museum, Tokyo, Japan
ArtScope 2005/2006, DaimlerChrysler Contemporary, Berlin, Germany

2006
Material: White Book, Nomart project space cube & loft, Osaka, Japan
A MUSE LAND 2007 Beautiful Dreamer, Hokkaido Museum of Modern Art, Hokkaido, Japan
Smooth Sailing for BEARING NSK Bearing Art Exhibition, Spiral Garden, Tokyo, Japan
Banquet: A Feast for the Senses, USC Pacific Asia Museum, Pasadena, USA
Art Scope 2005/2006, Hara Museum, Tokyo, Japan
Collection of Hara Museum, Hara Museum ARK, Gunma, Japan
Hybridity: The Evolution of Spaces and Spaces in 21st Century Art, 21c Museum Hotels, Louisville, USA

2005
Valencia Biennial-Aqua sin ti no soy, Valencia, Spain
Nimbi and Penumbrae, Dumbo Arts Center, New York, USA
ISCP open week, ISCP Studio, New York, USA
Visualize-The history and the futurescape of visual media, Tokyo Photographic Art Museum, Tokyo, Japan
Diverse Ways of Happiness-Japan Art Program Exhibition, EXPO 2005 Aichi Global Common 2, Aichi, Japan
Diverse Ways of Happiness-Proposal Drawing Exhibition, Spiral, Tokyo, Japan

2004
Jabres Gaben, Nomart project space cube & loft, Osaka, Japan

Huve We Met, Japan Foundation Forum, Tokyo, Japan

Hi-energy field, Tamada Projects Art Space, Tokyo, Japan

Cafe in Mito 2004, Art Tower Mito—Art Tower Mito Contemporary Art Gallery, Ibaraki, Japan

Hi-energy field, KPO Kirin Plaza, Osaka, Japan

sotto, Kyoto Art Center, Kyoto, Japan

Multiples, Nomart Editions / project space cube & loft, Osaka, Japan

OSAKA -ART- KALEIDOSCOPE, OSAKA 04, CASO, Osaka, Japan

Premonition-S, Gallery Sowaka, Kyoto, Japan

WINTER SHOW, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, Japan

2003
KIRIN ART AWARD 2003 Osaka, KPO Kirin Plaza, Osaka, Japan

Take Art Collection, Spiral, Tokyo, Japan

KIRIN ART AWARD 2003 Tokyo, Hillside Forum, Tokyo, Japan

Art Court Frontier 2003, ARTCOURT Gallery, Osaka, Japan

OMAMORI, Gallery Maronie, Kyoto, Japan

trans, Kyoto Art Center, Kyoto, Japan

Selected Artists in Kyoto (Grand Prix), The Museum of Kyoto, Kyoto, Japan

2002
Art in CASO, CASO, Osaka, Japan

2001
boomerang art project Report, Gallery Sowaka, Kyoto, Japan

Sau You—boomerang art project, GAK, Bremen, Germany

NOMART 01, CASO, Osaka, Japan

Nomart Projects 2001, Image and Materiality, Nomart Edition / project space, Osaka, Japan

2000
FEED BACK, Gallery Sowaka, Kyoto, Japan

boomerang art project 2000-2001, Kyoto Art Center, Kyoto, Japan

Wool in Wool IWATE, Koiwai Farm, Iwate, Japan

Art Synapse 2000, Gallery Maronie, Kyoto, Japan

boomerang art project, First Throw, Galerie Weissraum, Kyoto, Japan

1999
OSMOSIS, Gulbenkian Gallery, Royal College of Art, London, UK

[PROJECTS]

2023
Planet [wanderer], Charleroi danse Les Écuries, Charleroi, Belgium
VESSEL, Mercat de les Flors, Barcelona, Spain
VESSEL, Festspielhaus Bregenz, Bregenz, Austria

2022
Mist, Kwai Tsing Theatre, Hong Kong, China
Mist, Rabozaal—Internationaal Theater Amsterdam, Amsterdam, Netherlands

Mist, Amare, Den Haag, Netherlands

Mist, CINEMA MASSIMO, Turin, Italy

VESSEL, Teatro Fonderie Limone, Turin, Italy

Mist, Österreichisches Filmmuseum, Vienna, Austria

Mist, Online broadcasts (January 6th-8th, 2022)

2021
Planet [wanderer], Opéra de Rouen Normandie, Rouen, France
Planet [wanderer], Internationaal Theater Amsterdam, Amsterdam, Netherlands
Planet [wanderer], Théâtre National de Chaillot, Paris, France

2020
VESSEL, Théâtre National de Chaillot, Paris, France

2019
VESSEL, Cloud Gate Theater, Taipei, Taiwan

VESSEL, Dunstan Playhouse, Adelaide Festival Centre, Adelaide, Australia

VESSEL, International Theater Amsterdam, Amsterdam, Netherlands

VESSEL, Théâtre National de Bretagne, Rennes, France

VESSEL, Sadler's Wells Theatre, London, UK

VESSEL, La Monnaie, Bruxelles / Kingdom of Belgium

2018
VESSEL, Heath Ledger Theatre, Perth, Australia

2017
VESSEL, Yokohama Red Brick Warehouse, Yokohama, Japan

2016
VESSEL, Inujima, Okayama, Japan
KOHTEI, Shinshoji Zen Museum and Gardens, Hiroshima, Japan
VESSEL, ROHM Theatre Kyoto, Kyoto, Japan

2015
VESSEL, Creative Center Osaka, Osaka, Japan

[PUBLIC COLLECTIONS]

Arario Sculpture Garden, Cheonan, South Korea

Benesse Holdings, Inc., Okayama, Japan

Conrad Osaka, Osaka, Japan

Daimler Art Collection, Berlin, Germany

Franks-Suss Collection, London, UK

Ginza Tsutaya Books, Tokyo, Japan

Hara Museum, Tokyo, Japan

JAPIGOZZI Collection, New York, USA

Long Museum, Shanghai, China

Metropolitan Museum of Art, New York, USA

Mori Art Museum, Tokyo, Japan

Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, Japan

National Gallery of Victoria, Melbourne, Australia

Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art, Australia

Shin-Marunouchi Building, Tokyo, Japan

Takamatsu City Museum of Art, Kagawa, Japan

Takenaka Corporation, Tokyo, Japan

The Art Foundation, Kentucky, USA

The Ritz-Carlton Kyoto, Kyoto, Japan

The Sovereign Art Foundation, Hong Kong, China

Tokyo Garden Terrace Kioicho, Tokyo, Japan

Tokyo Midtown, Tokyo, Japan

Toyota Art Collection, Aichi, Japan

Toysu Front, Tokyo, Japan

Daimaru Shinsaibashi Store, Osaka, Japan

Grand Hyatt at SFO, San Francisco, USA

ShinPuhKan, Kyoto, Japan

HAT Kobe, Nagisa Park, Kobe, Japan, Kobe, Japan

Museum on Echigo-Tsumari, Niigata, Japan

E.SUN Commercial Bank Ltd., Taipei, Taiwan

Naoshima Ryokan ROKA, Kagawa, Japan

Wuhan Mixc, Wuhan, China

COMICO ART MUSEUM YUFUIN, Oita, Japan

Hauts-de-Seine, France

[AWARDS]

2017
Distinguished Service, Kyoto Prefecture Cultural Award 2017

2011
Kyoto New Artist Award 2011

2010
First Prize, 14th Asian Art Biennale Bangladesh 2010

2008
Jury's Prize, Roppongi Crossing 2007, Mori Museum

2007
Encouragement Prize, Kyoto Prefecture Cultural Award 2006

2006
Art Scope 2005/2006, DaimlerChrysler Foundation in Japan, residency in Berlin, Germany

2005
Kyoto City Art Cultural Special Promotion

Japan-United States Arts Program, Asian Cultural Council, residency in New York, USA

2004
Sakuya Konohana Prize [Contemporary Art Section]

2003
Umeshara Prize, Doctoral Degree Dissertation "Aesthetics and Surface Skin—a Methodology in Contemporary Sculpture," Encouragement Prize

Kirin Art Award 2003

First Prize, Selected Artists in Kyoto 2003

1998
Encouragement Prize, "Boy and the Sacred Beast," Kyoto City University of Arts, Exhibition

名和晃平 略歴

1975 大阪生まれ 京都在住
京都芸術大学教授
Sandwich Inc. 主宰

[EDUCATION]

2003 京都市立芸術大学大学院美術研究科博士（後期）課程
彫刻専攻修了博士号（美術、第1号）取得
1999 英国王立美術院（Royal College of Art, Sculpture course）交換留学
1998 京都市立芸術大学美術学部彫刻専攻卒業

[SOLO EXHIBITIONS]

2023 「Project」ギャラリーノマル（大阪）

2022 「Focus」RICOH ART GALLERY（東京）
「Decode」Arario Galley（上海、中国）
「Aether」Pace Gallery（ニューヨーク、アメリカ）
「生成する表皮」十和田市現代美術館（青森）
「PixCell_Moment」Pace Gallery（パロアルト、アメリカ）
「Fountain」銀座 蔦屋書店 GINZA ATRIUM（東京）
「Esquisse」ギャラリーノマル（大阪）

2021 「TORNSCAPE」スカイザバスハウス（東京）
「MOMENT」スカイパーク（東京）
「Wandering」タカ・イシイギャラリー フォトグラファー / フィルム（東京）
「Metamorphosis Garden」変容の庭（GINZA SIX（東京））

2020 「Oracle」GYRE GALLERY（東京）
「明治神宮 鎮座百年祭 特別展示」明治神宮（東京）

2019 「Recent Works」Pace Gallery（香港、中国）
「D_E_M」rin art association（群馬）
「Foam」金沢21世紀美術館（金沢）
「VESSEL」Arario Galley Seoul | Ryse Hotel（ソウル、韓国）
「Throne-Louvre Pyramid」銀座 蔦屋書店 GINZA ATRIUM（東京）

2018 「Biomatrix」スカイザバスハウス（東京）
「Element-Black」ギャラリーノマル（大阪）
「PixCell-Deer」Museum of Hunting and Nature（パリ、フランス）
「Throne」Louvre Museum（パリ、フランス）
「Throne」Gallery Vera Munro（ハーブル、ドイツ）
「Trans-figure」Pace Gallery（パロアルト、アメリカ）

2017 「VESSEL」Arario Galley（上海、中国）
「ESPUMA」ジャパン・ハウス（サンパウロ、ブラジル）

2015 「MOVEMENT」Arario Galley（上海、中国）
「FORCE」Pace Gallery（ロンドン、イギリス）
「FORCE」スカイザバスハウス（東京）

2013 「KOHEI NAWA|SANDWICH-CREATIVE PLATFORM FOR CONTEMPORARY ART」EYE OF GYRE（東京）
「SCULPTURE GARDEN」霧島アートの森（鹿児島）
「Manifold Document」Arario Galley（ショナム、韓国）
「garden」ギャラリーノマル（大阪）
「Direction」TRAUMARIS | TRAUMARIS | SPACE（東京）

2012 「TRANS」SANDWICH 阪急うめだギャラリー（大阪）
「TRANS」Arario Galley（ショナム、ソウル、韓国）

2011 「GRID-Synthesis」B ギャラリー（東京）
「シンセシス」東京都現代美術館（東京）

2010 「Synthesis」スカイザバスハウス（東京）

2009 「Transcode」ギャラリーノマル（大阪）
「L_B_S」銀座メゾンエルメスフォーム（東京）
「CELL」Gallery Vera Munro（ハーブル、ドイツ）

2008 「PixCell」Pékin Fine Arts（北京、中国）
「TORSO」ノマル・プロジェクトベース キューブ&ロフト（大阪）
「The poetry of bizarre」The Joan Miró Foundation（バルセロナ、スペイン）

2007 「PixCell」Ierimonti Gallery（ミラノ、イタリア）

2006 「AIR」ノマル・プロジェクトベース キューブ&ロフト（大阪）
「GUSH」スカイザバスハウス（東京）

2005 「Drawings」studio J（大阪）

2004 「Catalyst」ノマル・プロジェクトベース キューブ&ロフト（大阪）
「名和晃平展-0409 - サイエンスفايرون -」INAX ギャラリー 2（東京）

2003 「CELL-osismosis」アップリンク・ギャラリー（東京）
「PixCell」studio J（大阪）
「PixCell」ノマルエディション / プロジェクト・スペース（大阪）

2002 「Kyoto Art Map, "名和晃平展"」ギャラリーマロニエ（京都）
「CELL」ノマルエディション / プロジェクト・スペース（大阪）

2001 「Art Synapse 2001 "名和晃平展"」ギャラリーマロニエ（京都）
2000 「Animazmo」ギャラリーそわか（京都）

[GROUP EXHIBITIONS]

2023 「Data is the New Oil」THE REFERENCE（ソウル、韓国）
「夏フェス タグチアートコレクション展」鹿児島県鹿児島市立美術館（鹿児島）
「Rolling the gray muds of dream」Mtk Contemporary Art（京都）
「デザインに恋したアート♡アートに嫉妬したデザイン」大阪中之島美術館（大阪）

「MOTコレクション 被膜虚実 / Breathing めぐる呼吸」東京都現代美術館（東京）
「タグコレ 現代アートはわからんね」角川武蔵野ミュージアム（埼玉）

2022 「クリスチャン・ディオール、夢のクチュリエ」東京都現代美術館（東京）
「試験—白州模写 「アートキャンプ白州」とは何だったのか」市原湖畔美術館（千葉）
「Since 1989 NOMART—アーティスト×工房展—」銀座 蔦谷書店 GINZA ATRIUM（東京）
「MAMコレクション015：仙境へようこそ」森美術館（東京）

「OKETA COLLECTION『Mariage—骨董から現代アート』』WHAT MUSEUM（東京）
「N/World」Mtk Contemporary Art（京都）
「感覚の領域 今、「経験する」ということ」国立国際美術館（大阪）

2021 「Treasure 1」ギャラリーノマル（大阪）
「森と水と生きる」長野県立美術館（長野）
「Reborn-Art Festival 2021-22」（宮城）
「ノーサド」日本橋三越本店 コンテンポラリーギャラリー（東京）
「Next World—夢みるチカラ タグチ・アートコレクション×いわき市立美術館」いわき市立美術館（福島）

「気韻生動—平柳田と伝統を未来へ継ぐものたち」明治神宮（東京）
「太陽」Mtk Contemporary Art（京都）

「球体のパレット～タグチ・アートコレクション」札幌芸術の森美術館（北海道）
「現代美術の室礼～村山秀紀の見立て～」日本橋高島屋S.C.本館 美術画廊X（東京）
「raison d' etre」GUM 表参道（東京）
「球体のパレット～タグチ・アートコレクション～」北海道立函館美術館（北海道）
「高橋コレクション展 アートのふるさと」鶴岡アートフォーラム（山形）
「時を超える：美の基準」二条城（京都）
「Reborn-Art Festival 2019」（宮城）
「高橋コレクション展 アートのふるさと」鶴岡アートフォーラム（山形）
「球体のパレット～タグチ・アートコレクション～」北海道立釧路芸術館（北海道）
「Conversations: Contemporary Asian Art」Hermitage Museum & Gardens（ノーフォーク、アメリカ）
「The Life of Animals in Japanese Art」The National Gallery of Art（ワシントンD.C.、アメリカ）

「球体のパレット～タグチ・アートコレクション～」北海道立帯広美術館（北海道）
「東京インディペンデント」東京藝術大学（東京）
「Wuzhen International Contemporary Art Exhibition」（烏鎮、中国）
「百年の編み手たち～流動する日本の近現代美術～」東京都現代美術館（東京）

2018
「Buddha's Life, Path to the Present」The New Church Amsterdam（アムステルダム、オランダ）
「COMPLEX-edition & multiple」ギャラリーノマル（大阪）
「深みへ～日本の美意識を求めて～」Hôtel Salomon de Rothschild（パリ、フランス）
「AllStars」ギャラリーノマル（大阪）

2017
「GLOBAL NEW ART タグチ・アートコレクションのエッセンス展」ウッドワン美術館（広島）
「Japanorama: A new vision on art since 1970」Centre Pompidou-Metz（メス、フランス）
「ボーンアート・フェスティバル 2017」（宮城）
「高橋コレクション・マインドフルネス 2017」山形美術館（山形）
「Voice Of Asia」Arario Galley（上海、中国）

2016
「瀬戸内国際芸術祭 2016 大島『家プロジェクト』」F 邸（岡山）
「あいちトリエンナーレ 2016: コラムプロジェクト “トランセディメンション～イメージの未来形”」（愛知）
「New Sensorium—Exiting from Failures of Modernization」ZKM（カールスルーエ、ドイツ）
「琳派 400 記念～琳派降臨～近世・近代・現代の『琳派コード』を巡って」京都市美術館（京都）

2015
「Jahresgaben 2015: Art-Can」ギャラリーノマル（大阪）
「COSMOS / INTIME～内なる宇宙～高橋コレクション展」パリ日本文化会館（パリ、フランス）
「國府理の仕事と仲間たち」アートコートギャラリー（大阪）
「琳派四百年 古今展～細見コレクションと京の現代美術作家」細見美術館（京都）
「高橋コレクション展 ミラー・ニューロン」東京オペラシティアートギャラリー（東京）
「タグチヒロシ・アートコレクション バラダイムシフト てくてく現代美術世界一周」岐阜県美術館（岐阜）
「Prudential Eye Awards 2015」アートサイエンス・ミュージアム（シンガポール）
「だまし絵II Into the Future」名古屋市美術館（愛知）

2014
「M Home: Living in Space RedStar Macalline Art Project」Ullens Center for Contempo-ary Art（北京、中国）
「THE MIRROR-Hold the Mirror up to nature-」名古屋商工会館（東京）
「NOMART 25 周年記念イベント vol.3 FACTORY HOUSE」ギャラリーノマル（大阪）
「NOMART 25 周年記念イベント vol.2 Speaking Sculpture」ギャラリーノマル（大阪）
「Leeum 開館10 周年記念展：交感」Leeum, Samsung Museum of Art（ソウル、韓国）
「おいしいアート 食と美術の出会い」横須賀美術館（神奈川）
「Bunkamura25 周年特別企画 だまし絵II 進化するだまし絵」Bunkamura ザ・ミュージアム（東京）
「美術館でわあお!!～わくわくアート×クラフト～」浦添市美術館（沖縄）
「NOMART 25 周年記念イベント vol.1 Favorite Books (59 名の "Favorite")」ギャラリーノマル（大阪）
「ミッション「宇宙×芸術」コスモロジーを超えて」東京都現代美術館（東京）
「ULTRA×ANTEROOM exhibition」ホテル アンテルーム 京都（京都）
「Making Links: 25 years」スカイザバスハウス（東京）

2013
「あいちトリエンナーレ 2013」（愛知）
「犬島『家プロジェクト』」F 邸（岡山）

2012
「Parallel Japanese Worlds」A4 Contemporary Arts Center（成都、中国）
「PEKE 1, Talk Session and Exhibition」ギャラリーノマル（大阪）
「LADY DIOR AS SEEN BY」ディオール銀座（東京）

2011
「BOX」ギャラリーノマル（大阪）
「Artists with Arario 2011, Part 1」ARARIO GALLERY SEOUL（ソウル、韓国）
「Beyond」スカイザバスハウス（東京）
「Glasstress 2011」Palazzo Cavalli-Franchetti（ベニス、イタリア）
「SPIRiTUTAINMENT」100 Tonson Gallery（バンコク、タイ）
「By Bye Kitty! Japan Society」（ニューヨーク、アメリカ）

2010
「Trans-Cool TOKYO: Contemporary Japanese Art from MOT コレクション」Singapore Art Museum（シンガポール）

「NIPPON ART NEXT」京都造形芸術大学・東北芸術工科大学 外苑キャンパス（東京）
「CITY2.0-The Evolutionary Theory of Contemporary City on the WEB Generation」
EYE OF GYRE（東京）
「第14回アジア・アート・ビエンナーレ・パングラデシュ 2010」（ダッカ、パングラデシュ）
「釜山ビエンナーレ 2010: Living in Evolution」（釜山、韓国）
「PRODUCT」ギャラリーノマル（大阪）
「Trans-Cool TOKYO: Contemporary Japanese Art from MOT コレクション」Bangkok Art and Culture Centre（バンコク、タイ）
「Franks-Suss コレクション展」Saatchi Gallery（ロンドン、イギリス）
「Great New Wave: Contemporary Art from Japan」Art Gallery of Greater Victoria（ブリティッシュコロンビア、カナダ）

2009
「Animamix Biennial-Visual Attract and Attack」Museum of Contemporary Art, Taipei（台北、台湾）
「野村仁 退任記念展：View From Space, From Here On…」アートコートギャラリー（大阪）
「第6回 アジア・パシフィック・トリエンナーレ」Queensland Art Gallery/Gallery of Modern Art（クイーンズランド、オーストラリア）
「戦争と芸術IV～美の恐怖と幻影～」京都造形芸術大学 ギャルリ・オーブ（京都）
「自宅から美術館へ 田中恒子コレクション」和歌山県立近代美術館（和歌山）
「ネオティー・ジャパン 高橋コレクション」上野の森美術館（東京）
「Reborn」ギャラリーノマル（大阪）
「MOT で見る夢」東京都現代美術館（東京）
「VOCA 展 2009-新しい平面の作家たち-」上野の森美術館（東京）

2008
「Black State」studio J（大阪）
「The Echo」ZAIM（神奈川）
「パラレル・ワールド もうひとつの世界」東京都現代美術館（東京）
「JAPANESE GROUP SHOW SENJIRU-INFUSION」Kashya Hildebrand（チューリッヒ、スイス）
「Great New Wave: Contemporary Art from Japan」Art Gallery of Hamilton（オタリオ、カナダ）
「ヴィヴィッド・マテリアル」東京藝術大学美術学部中央棟 2F アトリエ（東京）

2007
「六木本クロッシング 2007: 未来への脈動」森美術館（東京）
「アート・スコープ 2005/2006」DaimlerChrysler Contemporary（ベルリン、ドイツ）

2006
「素材：本」ノマル・プロジェクトスペース キューブ&ロフト（大阪）
「A MUSE LAND 2007 ビューティフル・ドリーマー～夢からのおくりもの」北海道立近代美術館（北海道）
「Smooth Sailing for BEARING」NSK ベアリングアート展」スパイラルガーデン（東京）
「Banquet: A Feast for the Senses」USC Pacific Asia Museum（パサデナ、アメリカ）
「アート・スコープ 2005/2006」原美術館（東京）
「原美術館コレクション展」ハラミュージアム（群馬）
「Hydridity: The Evolution of Spaces and Spaces in 21st Century Art」21c Museum Hotels（ルイビル、アメリカ）

2005
「第3回パレンシア・ビエンナーレ "Aqua sin ti no soy"」（パレンシア、スペイン）
「Nimbi and Penumbrae」Dumbo Arts Center（ニューヨーク、アメリカ）
「ISCP open weekend」ISCP Studio（ニューヨーク、アメリカ）
「超[メタ]ビジュアル-映像・知覚の未来学」東京都写真美術館（東京）
「愛・地球博アートプログラム “幸福のかたち” 愛知万博長久手会場グローバル・コモン2（愛知）
「愛・地球博アートプログラム “幸福のかたち” プロポーザルドローイング展」スパイラル（東京）

2004
「Jahres Gaben」ノマル・プロジェクトスペース キューブ&ロフト（大阪）
「Have We Met? -見知らぬ君へ」国際交流基金フォーラム（東京）
「Hi-energy field 東京展」タマダ プロジェクトアートスペース（東京）
「カフェ・イン・水戸 2004」水戸芸術館 現代美術ギャラリー（茨城）
「Hi-energy field 大阪展」KPO キリンプラザ（大阪）
「sotto」京都芸術センター（京都）
「Multiples」ノマル・ディイション/プロジェクト・スペース キューブ&ロフト（大阪）
「大阪・アート・カレидスコープ "OSAKA 04"」海岸通ギャラリー・CASO（大阪）
「Premotion-S」ギャラリーそわか（京都）
「WINTER SHOW」スカイザバスハウス（東京）

2003
「キリンアートアワード 2003 Osaka」KPO キリンプラザ（大阪）
「Take Art Collection」スパラル（東京）
「キリンアートアワード 2003 Tokyo」ヒルサイドフォーラム（東京）
「Art Court Frontier 2003」アートコートギャラリー（大阪）
「trans」京都芸術センター（京都）
「京都府美術工芸新鋭選抜展」京都文化博物館（京都）

2002
「Art in CASO」海岸通ギャラリー・CASO（大阪）

2001
「boomerang art project 報告展」ギャラリーそわか（京都）
「Saw You-boomerang art project」GAK（ブレーメン、ドイツ）
「NOMART01」海岸通ギャラリー・CASO（大阪）

「ノマル・プロジェクト 2001, イメージと物質性」ノマルエディション/プロジェクト・スペース（大阪）

2000
「FEED BACK」ギャラリーそわか（京都）
「boomerang art project 2000-2001」京都芸術センター（京都）
「Wool in Wool IWATE」小岩井農場まきば園（岩手）
「Art Synapse 2000」ギャラリー・マロニエ（京都）
「boomerang art project, First Throw」ガレリエ・ヴァイスラウム（京都）

1999
「OSMOSIS」英国王立美術館 Gulbenkian Gallery（ロンドン、イギリス）

森美術館（東京）
Long Museum（上海、中国）
丸心齋橋店（大阪）
Grand Hyatt at SFO（サンフランシスコ、アメリカ）
新風館（京都）
兵庫県神戸市民センター（兵庫）
越後妻有里山現代美術館 MonET（新潟）
玉山銀行（台北、台湾）
直島旅館 う霞（香川）
Wuhan Mix（武汉、中国）
COMICO ART MUSEUM YUFUIN（大分）
Hauts-de-Seine（オーデセー、フランス）

AWARDS

2017
平成29年度京都府文化賞 功労賞

2011
平成23年度京都市芸術新人賞

2010
第14回アジア・アート・ビエンナーレ・バングラデシュ 2010 最優秀賞

2008
六木本クロッシング 2007: 未来への脈動 特別賞

2007
平成18年度京都府文化賞 奨励賞

2006
ダイムラー・クライスラー・ファウンデーション・イン・ジャパン
文化・芸術支援活動プログラム「アート・スコープ 2005/2006」ベルリン滞在

2005
京都市芸術文化特別奨励賞
Asian Cultural Council (ACC) 日米芸術交流プログラム ニューヨーク滞在

2004
咲くやこの花賞【美術部門】

2003
博士号（美術）取得博士論文「感性と表皮－現代彫刻における一方法論」梅原賞
キリンアートアワード 2003 奨励賞
京都府美術工芸新鋭選抜展 最優秀賞

1998
京都市立芸術大学作品展「少年と神獣」同窓会奨励賞

PROJECTS

2023
「Planet [wanderer]」Charleroi danse Les Écuries（シャルルロワ、ベルギー）
「VESSEL」Mercat de les Flors（バルセロナ、スペイン）
「VESSEL」Festspielhaus Bregenz（ブレゲンツ、オーストリア）

2022
「Mist」Kwai Tsing Theatre（香港、中国）
「Mist」Rabozal - International Theater Amsterdam（アムステルダム、オランダ）
「Mist」Amare（デン・ハーグ、オランダ）
「Mist」CINEMA MASSIMO（トリノ、イタリア）
「VESSEL」Teatro Fonderie Limone（トリノ、イタリア）
「Mist」Österreichisches Filmmuseum（ウィーン、オーストリア）
「Mist」オンライン上映（2022年1月6-8日）

2021
「Planet [wanderer]」Opéra de Rouen Normandie（ルーアン、フランス）
「Planet [wanderer]」Internationaal Theater Amsterdam（アムステルダム、オランダ）
「Planet [wanderer]」Théâtre National de Chaillot（パリ、フランス）

2020
「VESSEL」Théâtre National de Chaillot（パリ、フランス）
2019
「VESSEL」Cloud Gate Theater（台北、台湾）
「VESSEL」Dunstan Playhouse, Adelaide Festival Centre（アデレード、オーストラリア）
「VESSEL」International Theater Amsterdam（アムステルダム、オランダ）
「VESSEL」Théâtre National de Bretagne（レンヌ、フランス）
「VESSEL」Sadler's Wells Theatre（ロンドン、イギリス）
「VESSEL」La Monnaie（ブリュッセル、ベルギー）

2018
「VESSEL」Heath Ledger Theatre（バース、オーストラリア）

2017
「VESSEL」横浜赤レンガ倉庫（横浜）

2016
「VESSEL」犬島（岡山）
「洗庭」神勝寺 禅と庭のミュージアム（広島）
「VESSEL」ロームシアター京都（京都）

2015
「VESSEL」クリエイティブセンター大阪（大阪）

2004
アート・ファンデーション（ケンタッキー、アメリカ）
Arario Sculpture Garden（チヨナン、韓国）
株式会社竹中工務店（東京）
銀座 蔦屋書店（東京）
Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art（クイーンズランド、オーストラリア）
コンラッド大阪（大阪）
The Sovereign Art Foundation（香港、中国）
ザ・リップ・カーラトン京都（京都）
JAPIGOZZI Collection（ニューヨーク、アメリカ）
新丸ビル（東京）
Daimler Art Collection（ベルリン、ドイツ）
高松市美術館（香川）
東京ガーデンテラス紀尾井町（東京）
東京都現代美術館（東京）
東京ミッドタウン（東京）
豊洲フロント（東京）
トヨタアートコレクション（愛知）
National Gallery of Victoria（メルボルン、オーストラリア）
原美術館（東京）
Franks-Suss Collection（ロンドン、イギリス）
Benesse Holdings, Inc.（岡山）
Metropolitan Museum of Art（ニューヨーク、アメリカ）

PUBLIC COLLECTIONS

Sandwich

Kohei Nawa

First Published on October 17, 2023

Publication: Sandwich Inc.
45-1,Fujinoki-cho,Mukaijima, Fushimi-ku,Kyoto 612-8132
TEL. +81-75-468-8211

Text: Brett Littman, Koichiro Osaka, Prabda Yoon
Interview with: Damien Jalet (Interviewed by Leisan Shakirova (Sandwich Inc.))
Translator: Fontaine Limited and Leisan Shakirova: opening text, p.275
Koichiro Osaka: pp.49-51

Photography:
COMME des GARÇONS: pp.232-235
Felix Grünschloß: pp.142-143
Foster Mickley: p.200 above/below
Gérald Le Van Chau: pp.138-141, pp.260-261
JKA Photography: pp.66-69
Johnna Arnold: pp.82-83, pp.128-129
Rahi Rezvani: pp.208-215, pp.220-225
Tawatchai Patanapon: p.111 above/below, p.113 above/below
Seiji Ishigaki: pp.236-239
Yoshikazu Inoue: pp.178-179, p.183, p.185 below, pp.187-191, pp.192 above/below, pp.193-197, pp.202-207, pp.218-219
Nobutada Omote: pp.12-13, p.17, pp.20-21, pp.26-27, p.35, pp.74-77, pp.84-87, pp.96-97, pp.100-101, pp.106-109, pp.120-127, pp.132-137, pp.144-146, pp.155-157, pp.174-175, p.181 above, pp.216-217, pp.246-247, pp.264-267
Kuniya Oyamada: pp.160-163
Haruo Kaneko: p.62
Kenryou Gu: p.159
Yosuke Kojima: p.165
Takehiro Goto: p.255
Seiji Toyonaga: p.58, p.63, p.110, p.115
Kohei Nawa: p.49 below, p.51 top/middle, above/middle, below/bottom, p.53 above/ below, pp.166-167, p.181 below, pp.182 above/below, p.185 above, p.186 above/ below, p.201 below, pp.226-231, pp.256-257
Yuna Yagi: cover, pp.2-3, pp.6-7, p.9, p.23, p.25, p.29 below, p.30 above/below, p.31, pp.42-43, pp.46-47, p.48 above/below, pp.51-52, p.55, p.71 below, pp.78-79, pp.88-89, pp.116-117, pp.168-173, pp.176-177, pp.240-241, pp.248-249, pp.252-253, pp.258-259, p.263, pp.268-269, pp.272-273, back cover
Kieko Watanabe: p.254

Art Direction and Design: Takuma Hayashi (Hayashi Takuma Design Office)
Editors: Yohei Sanjo (ORDINARY BOOKS), Shin Aoyama (Sandwich Inc.)
Document Compilation: Natsumi Nagai (Sandwich Inc.)
Print Director: Shigeo Toda (Nissha Printing Communications Co.,Ltd)
Print Coordination: Kenta Watanabe (Nissha Printing Communications Co.,Ltd)
Printing and Binding: Nissha Printing Communications Co.,Ltd

Special Thanks: (THISIS)SHIZEN, ANREALAGE, Arario Gallery, Benesse Holdings, Inc., CCC, COMME des GARÇONS, CONRAD OSAKA, Gallery Nomart, Hauts-de-Seine, Hitoshi Nomura, Kyoto University of the Arts, Madada Inc., Pace Gallery, Reborn-Art Festival, RICOH ART GALLERY, SCAI THE BATHHOUSE, Shinshoji Zen Museum and Gardens

All rights reserved.
ISBN: 978-4-9913310-0-8
Printed in Japan

Sandwich

名和晃平

2023年10月17日 初版第一刷発行

発行: Sandwich Inc.
〒612-8132 京都市伏見区向島藤ノ木町45-1
TEL. 075-468-8211

寄稿: ブレット・リットマン, 大坂紘一郎, ブラーブダー・ウン
インタビュー: ダミアン・ジャレ(聞き手 シャキロワ・レイサン(Sandwich Inc.))
翻訳: シャキロワ・レイサン: pp.4-36, pp.113-114, pp.183-186

写真:
COMME des GARÇONS: pp.232-235
Felix Grünschloß: pp.142-143
Foster Mickley: p.200 上/下
Gérald Le Van Chau: pp.138-141, pp.260-261
JKA Photography: pp.66-69
Johnna Arnold: pp.82-83, pp.128-129
Rahi Rezvani: pp.208-215, pp.220-225
Tawatchai Patanapon: p.111 上/下, p.113 上/下
石垣星児: pp.236-239
井上嘉和: pp.178-179, p.183, p.185 下, pp.187-191, pp.192 上/下, pp.193-197, pp.202-207, pp.218-219
表恒匡: pp.12-13, p.17, pp.20-21, pp.26-27, p.35, pp.74-77, pp.84-87, pp.96-97, pp.100-101, pp.106-109, pp.120-127, pp.132-137, pp.144-146, pp.155-157, pp.174-175, p.181 上, pp.216-217, pp.246-247, pp.264-267
小山田邦哉: pp.160-163
金子晴夫: p.62
顧劍亭: p.159
兒島洋介: p.165
後藤武浩: p.255
豊永政史: p.58, p.63, p.110, p.115
名和晃平: p.49 下, p.51 上/中上/中下/下, p.53 上/下, pp.166-167, p.181 下, pp.182 上/下, p.185 上, p.186 上/下, p.201 下, pp.226-231, pp.256-257
八木夕菜: 表紙, pp.2-3, pp.6-7, p.9, p.23, p.25, p.29 下, p.30 上/下, p.31, pp.42-43, pp.46-47, p.48 上/下, pp.51-52, p.55, p.71 下, pp.78-79, pp.88-89, pp.116-117, pp.168-173, pp.176-177, pp.240-241, pp.248-249, pp.252-253, pp.258-259, p.263, pp.268-269, pp.272-273, 裏表紙
渡邊樹恵子: p.254

アートディレクション&デザイン: 林琢真(林琢真デザイン事務所)
編集: 三條陽平(ORDINARY BOOKS), 青山新(Sandwich Inc.)
資料編纂: 永井夏実(Sandwich Inc.)
プリントイングディレクター: 戸田茂生(日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)
印刷進行: 渡邊顕大(日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社)
印刷・製本: 日本写真印刷コミュニケーションズ株式会社

協力: (THISIS) SHIZEN, ANREALAGE, Arario Gallery, Benesse Holdings, Inc., カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社, COMME des GARÇONS, CONRAD OSAKA, Gallery Nomart, Hauts-de-Seine, 野村仁, 京都芸術大学, Madada Inc., Pace Gallery, Reborn-Art Festival, RICOH ART GALLERY, スカイザバスハウス, 神勝寺 禅と庭のミュージアム

無断転載を禁止します。
ISBN: 978-4-9913310-0-8
Printed in Japan