

米澤 柊

YONEZAWA Shu  
no name

名無しの肢体



本展は、“いないがいる”アニメーションキャラクターが生きている空間のインスタレーションです。複数の画像が連続表示されることで、キャラクターは動き出します。それらの画像と画像のあいだを描く「中割り」によって生き生きとするのです。2枚の画像のフレーム間で中割りされ、動き出すとき、その隙間には無数の時間の可能性が生まれます。そこでは肉体のない、魂の身体について考えられるかもしれません。

This exhibition was inspired by spaces that are inhabited by “non-existent existing” animated characters. When multiple images are shown in succession, the characters come to life. Depicting the “intermediate” state between the images makes the characters move in a lively way. When the Characters move, interceding between the two image frames, it creates the potential for infinite time in the gap. This might be seen as a spirit body physical form.

《しけた海にて》  
*I hate you and i love you.*  
モニター、映像2種(6分39秒)  
声：青柳菜摘  
Monitor, movie (6'39")  
CV: AOYAGI Natsumi  
2022

夢を見た。多重に合成されたアニメーションのキャラクター像が語りかけてくる。思ったこと、思っていたけど言えなかったことや本当の気持ち、たくさんをつなぐ共通の言葉が補完し合う。

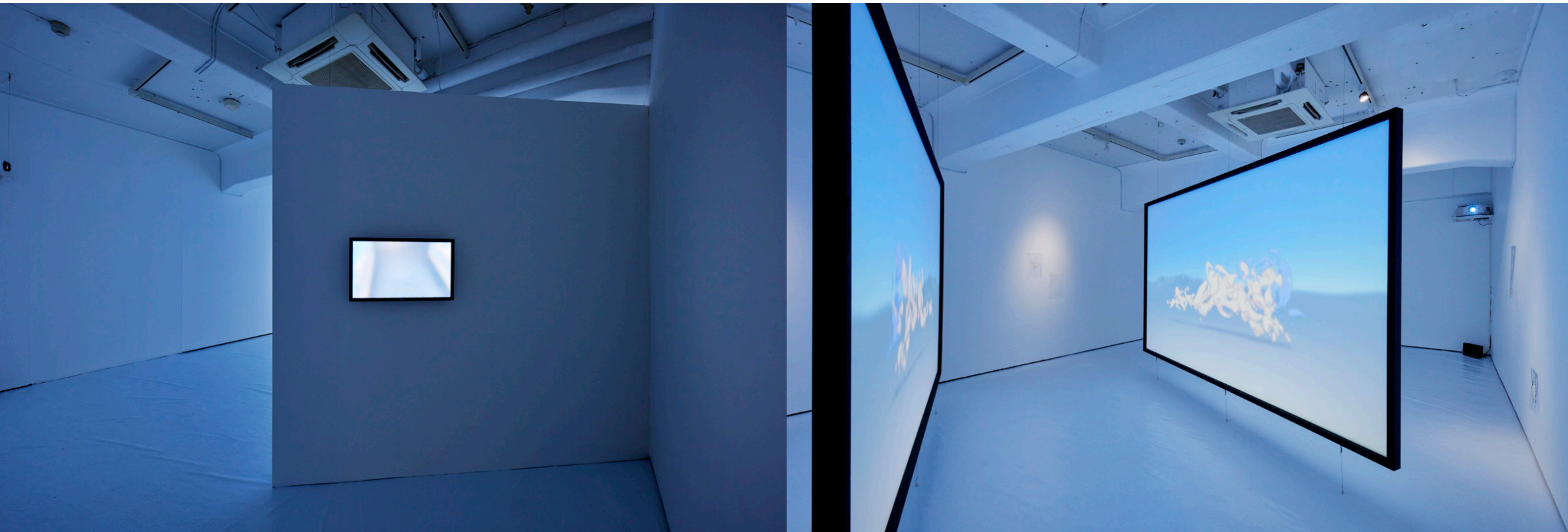


I had a dream. Images of multifariously synthesized animated characters were speaking to me. Their words intersected and complemented each other, a lingua franca that connected with many things I had thought, and with true feelings that I felt but could not say.

《名無しの肢体》

no name

プロジェクター、アニメーション、  
スピーカー、モニター  
Projector, animation,  
speaker, monitor  
2022

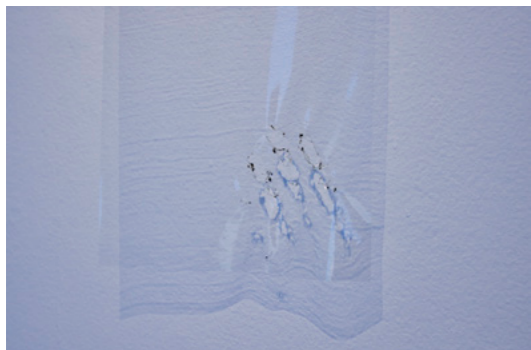


名無しの記憶。身体の形の思い出し方についての詩。

Nameless memories. A poem about remembering the shape of the body anew.

ふたつのフレームに投影された身体とその呼吸音が空間に響く。アニメーションの構造として、複数の画像を連続表示することでそれは生きはじめ。そのフレーム同士を補完するため“オバケ”という技法があり、その形は動いているアニメーションキャラクターや物の色面がちぎれたような見目をしている。本作ではその“オバケ”と同じ性質・物質感を持った、形を保っていない身体をデジタル上に描き起こす。“オバケ”が存在するなら、その隙間にはキャラクターの形を保った無数の可能性の身体・誰かにとっての名無しの身体が、焦点の合っていないリアプロジェクターの光が交わった隙間に、ピントが合った状態で存在するのではないか。それは肉体をなくした魂と同質であると考え。

Bodies projected on two frames, the sounds of their breathing echoing in the space. The animation stirs to life through a structure of multiple images displayed in succession. The *obake* (ghost) technique, also known as smear, in which frames complement one another, creates an effect as if the color planes of moving characters and objects have been stripped away. In this work, formless bodies with characteristics and materiality like those of ghosts are digitally rendered. If ghosts exist, then there must be countless possible bodies that retain the forms of characters, bodies that to someone are nameless, existing in clear focus in interstices where they intersect with the unfocused light of the rear projector. This quality seems to be like that of disembodied souls.



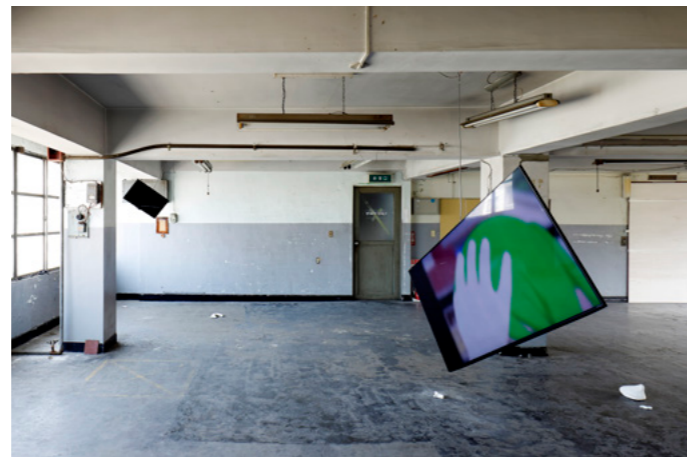
〈アニメの通り跡〉

*Trace of anime*

ビニール、空気、虫ピン  
Vinyl, air, insect pin  
2022







《絶滅のアニマ》  
*Anima of extinction*

2022

「惑星ザムザ」小高製本工業跡地

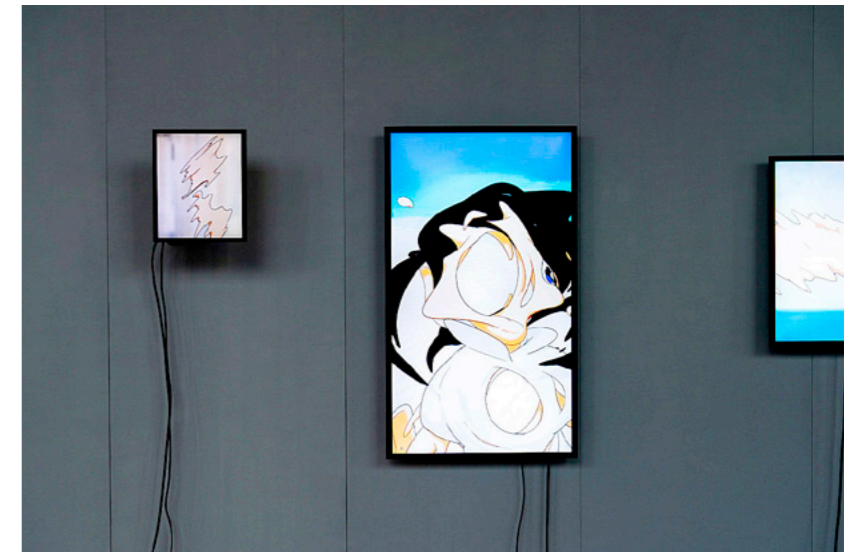
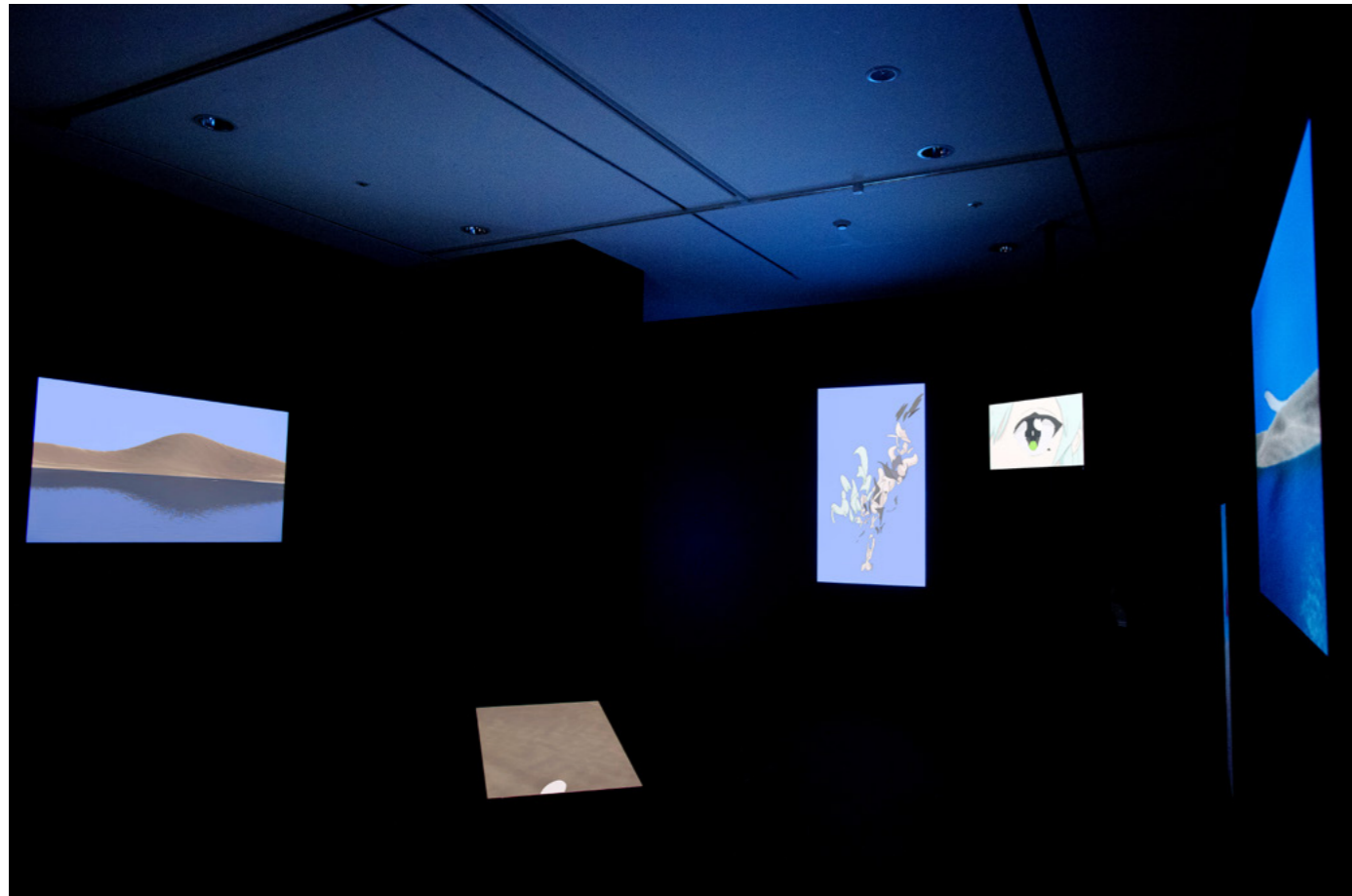
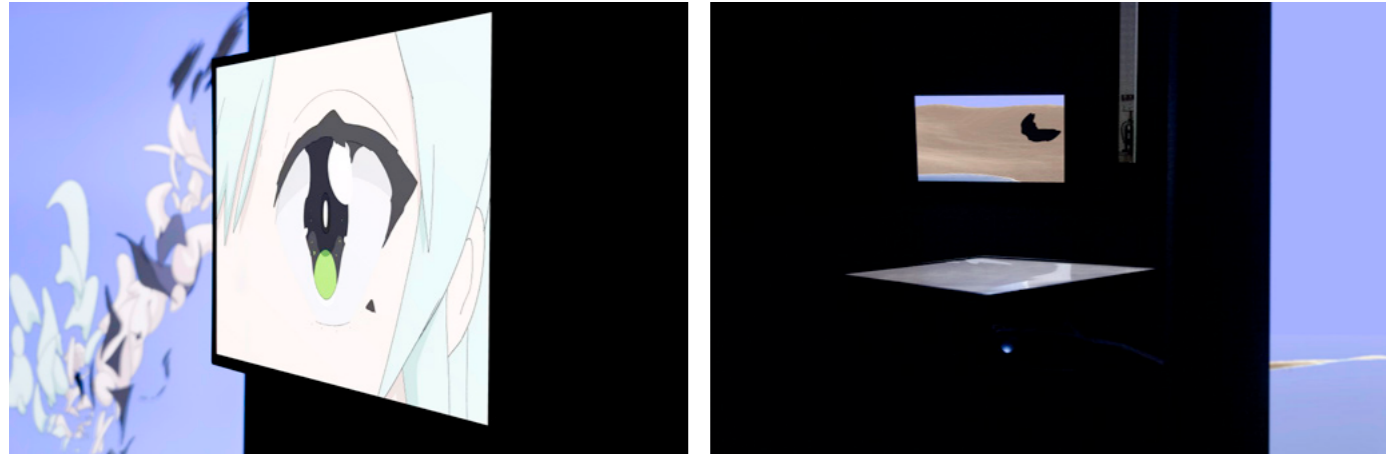




《劇場版：オバケのB'》  
*Obake no B': the movie*

2022

「オープンスペース2021 ニューフラットランド」エマーゼンシーズ1041  
NTTインターコミュニケーションセンター [ICC]



《いないいないばあ》  
*Peek-a-Boo*  
2020

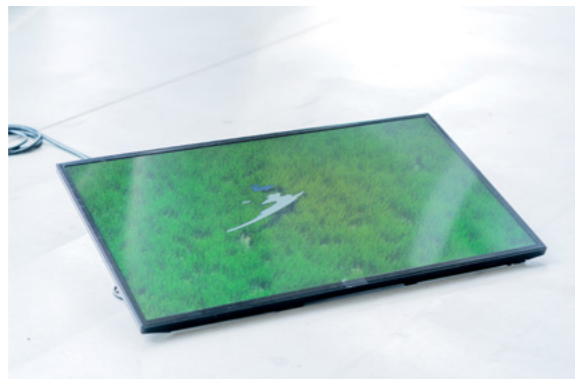


《場所たちのいる場所》

Places exist place

2021

「ATAMI ART GRANT」熱海市街地



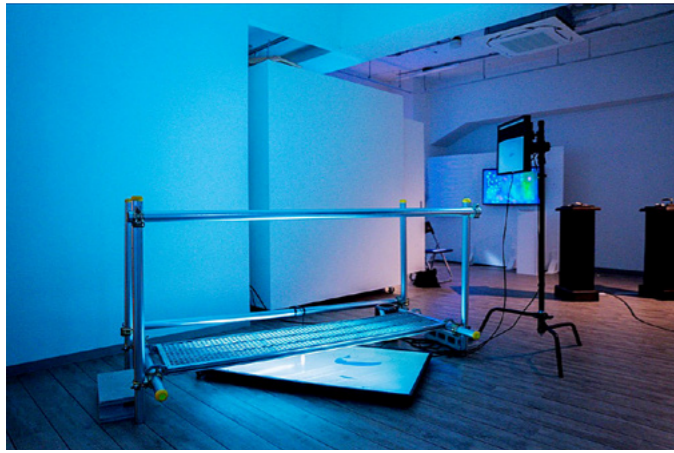
《オバケの》

Obake no

2021

「多摩美術大学内展」多摩美術大学

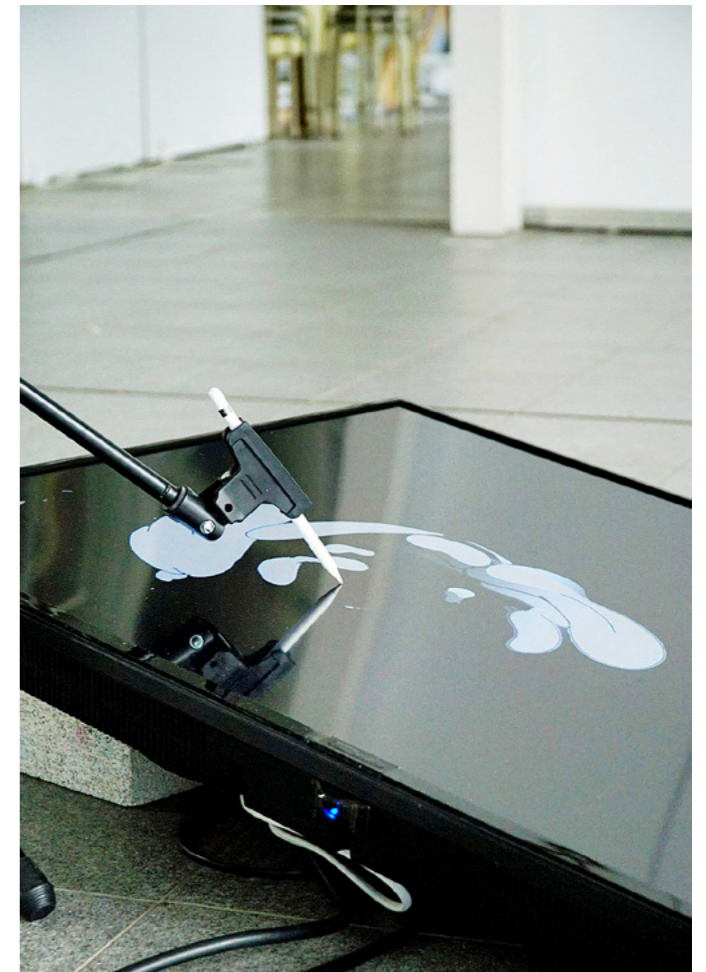
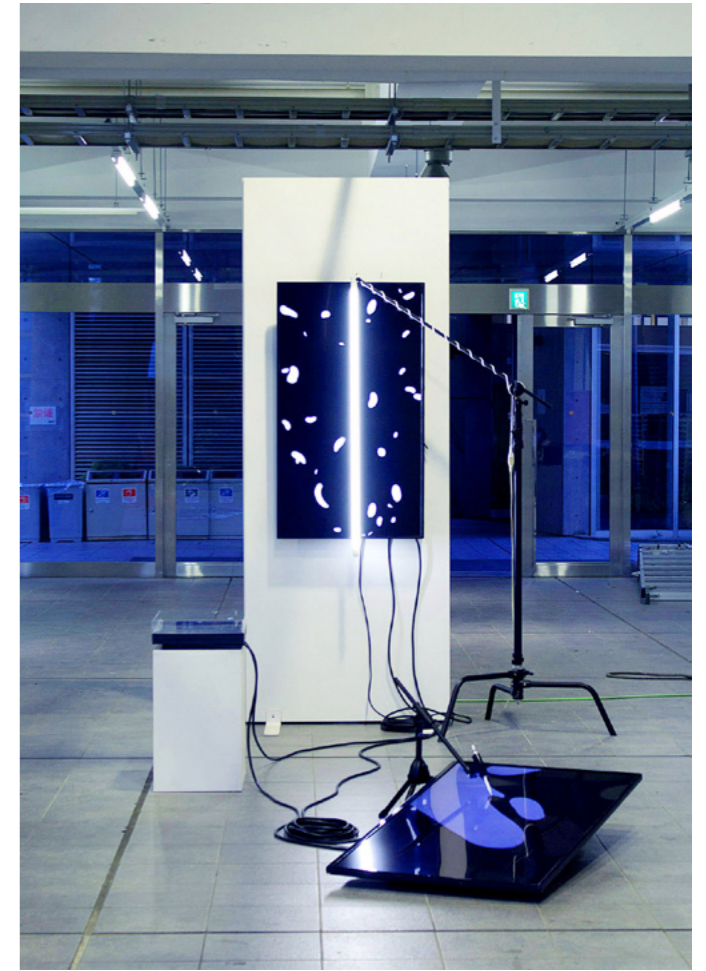
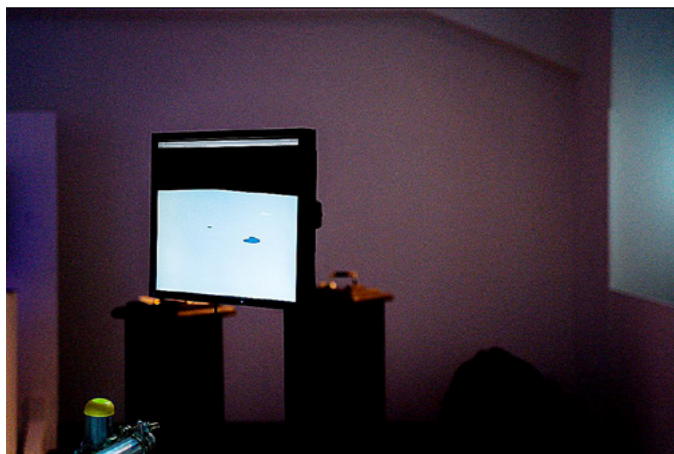
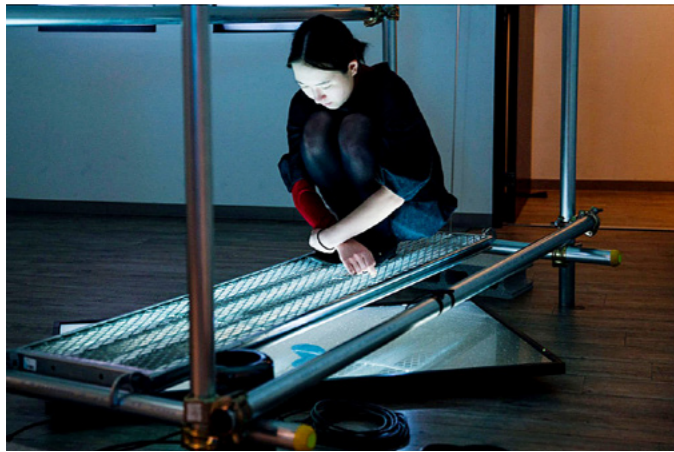




《Swimming Pond》

2020

「#404, Near, Nowhere, Newtopia」ギャラリー・ルデコ



《Swimmers》

2019

多摩美術大学

小学生の頃だったと思う。

アニメ番組ばかりを観ていたこともあったが、怪談やオカルトを扱った番組をテレビにかじりつくように追いかけた時期があった。未確認生物、都市伝説。気軽に友達に話してはいけないような、この世の裂け目が報じられていると思った。なかでも印象に残っている映像がある。地中に向かって底の見えない暗闇をつくっている広大な穴。その縁から闇を覗き込むように下方へ向いた映像を、フレーム1枚1枚を確認するようにコマ送りすると、枠内を、白い筋のようなものがいくつも横切っているのがわかる。それは、映像でのみ確認することのできる、高速で空中を泳ぐ未確認生物「スカイフィッシュ」なのだと説明されていた。この生物をカメラに収めようと、続々と別の番組が特集を組み、撮影を試みていた。

コマ送りで捕えられる、フレーム間を泳いだもの。現代アーティスト米澤柊がこれまでの創作活動で取り扱ってきた「オバケ」なるモチーフは、いわばアニメーション（以下「アニメ」と表記）におけるスカイフィッシュだ。とくにテレビアニメにおいては、手を振り上げたり一足跳びに飛んだりするキャラクターの映像をコマ送りで確認してみると、その身体の一部あるいは全体をスライムにしてしまったかのように、ひどくフォルムを崩したカットが見つかることがある。これをときに「オバケ」と呼ぶ。他方、アニメファンのあいだでは、これが確認されたカットのキャプチャ画像を共有し「作画崩壊」だとして、映像の不出来を啜うコミュニケーションも珍しくない。しかし「オバケ」と呼ぶ向きにおいてはおおむね、このような描画は、むしろ動画の印象を際立たせる積極的な「表現」だろう。

だが、米澤の「オバケ」への関心は、動画表現における描画技術の妙などではない。個展「名無しの肢体」において示されたのは、私たち自身が泳ぐ「時間」という海だ。

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

本展はふたつの部屋に分かれている。入口すぐの、ひとつ目の部屋の壁には映像作品《しけた海にて》が投影されている。画面へ正面を向いたキャラクターが複数描かれ、同じ構図で重ね合わされているのがわかるが、ピントがぼやけているのに加えて、微妙にそれぞれの髪色や髪型が異なることで、確たる像を掴めない。背景には水面や水中の写実映像がさらに重ねられ、ときおり、断片的な言葉で話しかける女性の声が聞こえる。「寒くない?」。キャラクターたちの髪が揺れ、まばたきと口の開閉を繰り返していることから、おそらく数枚からなる簡素なアニメをループ再生していることがわかる。まるで、ばらばらのアニメあるいはキャラクターを成立させる諸要素のデータベースが、同一フレームで一斉に読み込まれ、動作を開始してしまったかのように。

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

美術評論家の黒瀬陽平は、かつてデビュー作の論考「キャラクターが、見ている」において、メタフィクションの洗練を言祝ぐ物語論でもなく、映画学の分析語彙を当て嵌める表象分析でもなく、対象がアニメである必然性をともなった「アニメ表現論」を試した<sup>1</sup>。しかしその骨子は、空間論としてのキャラクター絵画論であった。それは黒瀬が、アニメという映像の特徴を「空間の非決定性」に求めたことに因る。「たとえば、ほとんどのアニメでは、背景と、その手前で動くキャラクターとは同じ視点で描かれておらず、『正しい』位置関係ではない。画面のフレームは、バラバラな視点で描かれた絵を、さしあたって収めているにすぎない」。黒瀬の分析はしたがって、画面の向こうとこちら側を統一的に連続させる空間をつくることのできない観者の、まなざしの可能性をめぐる絵画論を展開することになる。瞳が巨大化するほどに、かえって光源が散乱し、観者と目が合わないキャラクターデザインは、その好例として参照された。

一見すると、《しけた海にて》に表れる、多重化しぼやけたキャラクターも似た問題系が現れているように思える。しかし、事情は大きく異なっている。米澤が問うているのは、キャラクターの時間的な同一性だからだ。続く部屋の展示には、その問いがさらに顕在化した作品が置かれている。

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

入口付近の壁にかかったディスプレイには、またもやピントのぼけた写真らしき静止画を背景にして、米澤の書いた詩の断片が画面下部に字幕として、無音のまま次々と表示されている。「言葉が口から出なくて」。だが先の部屋と環境が異なるのは、その奥の空間から響く呼吸音だ。字幕に対応する言葉はおろか、言語自体を聞き取ることができない。奥には、横長の大きい2枚のスクリーンが、あいだに人が立てば足元以外を隠せるようにして吊られている。それぞれに、表裏のどちらからも観えるように寝そべったような格好の巨大なオバケが、やはりピンボケで投影されている。これら一群の映像・音声が表題作《名無しの肢体》だ。

オバケはアニメ制作において、おもに「原画」と呼ばれる数枚のキーフレームの間を埋める描画を担当する、作画工程の末端「動画」においてつくられている。2枚のフレームの中間を補完する営みのためか、「中割り」とも呼ばれるそうだ。2枚のスクリーンの間に観者を立たせる《名無しの肢体》の構成は、文字通りにフレームとフレームの間に観者自体の身体をおくことで「中割り」を試みるものだろう。思わず、自身にピントのあったオバケが投影されているのではないかと確かめる。……「オバケのオバケ」が？

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

黒瀬が分析の外においた、もうひとつの「フレーム」が問われている。画面内外の空間をかたどる「枠」ではなく、時間の単位をつくる「枚数」としてのフレームのことだ。とりわけ、彼が好んで分析した日本のテレビアニメは、この「枚数」において特徴

をもつ。周知のように、日本のテレビアニメは1秒を8コマ程度の描画で構成する「リミテッド・アニメーション」として知られている。ディズニーの映像作品をはじめとする「フル・アニメ」は1秒間を24コマで構成しているので、その3分の1の連続性しかもっていないことになる。「anime」という略称が本来、日本製のギクシャクした動きのアニメ映像を指す言葉であったように、日本のテレビアニメの特徴は、時間的な断続性の露出にある。「オバケ」と呼ばれる表現技法がテレビアニメにおいて散見され、それがときに「作画崩壊」と視聴者に嗤われるのもまた、その条件を制作側も視聴者側もともに認識しているためだ。

いうまでもなく、アニメーションとは運動を描画した時間芸術である。アニメ表現論として問われるべきなのは、フレームの内外ではなく、フレームの間にあるものだ。そして、本来はディズニーへの批判的な表現技法として試みられた前衛芸術としての「リミテッド・アニメーション」とは異なり、日本のテレビアニメの製法として採用されたそれは、あくまでも経済的な都合から要請された、いわば「準フル・アニメーション」のための節減技術であった。したがってこれらの映像は、商業的な必然性から、どんな貧しい条件になろうともキャラクターの同一性の成立を目指さなければならない。しかしだからこそ、そこではアニメーションに潜在する時間の間欠のみならず、間欠を埋め、さしあたり「生命の印象」を与えるための最低要件が露わになる。

米澤はいわば、キャラクターに最低限の連続性をつくるパテを、その様々な質感とともに明らかにしたのだろう。口が開閉しているだけの簡素な動画、あるいは口を閉じた静止画のアップでも、そこに音声の流れがあれば、私たちはその描画に声を帰属させ、特定的人格を再現する。しかし、その音声が言語と言語のあいだにある呼吸音だけになってしまったら?キーフレームのあいだを伸張するオバケは、前後の時間の向きをまだかろうじてフォルムに残している。しかし、水のなかに落とした油の雫のように、引力の向きが見当たらぬ形になってもなお、千切れた手足を残像とみなせるのか？

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

スカイフィッシュ伝説は、ビデオ編集技師のホセ・エスカミラなる人物によって90年代に発表された映像を発端としている。その映像に残された白い筋が、高速で羽虫がカメラの前を横切った際のモーションブラーなる残像効果によるものだと知ったのは、当時からずっとあとのことだ。1秒間を24枚の描画で撮影するビデオカメラのフレームレートは、ときに羽虫をオバケにしてしまう。スマートフォンですら1秒間を60枚以上の描画で撮影できる現代において、意図せぬ限りスカイフィッシュがカメラに捉えられることはもうないだろう。当時のビデオカメラのフレーム数は、いまの私たちにとってはもはや「リミテッド」だ。しかし、スカイフィッシュがいけないことが証明されたわけではない。その生物は、知覚のフレームレートのギャップに生まれたのだ。時間の間欠は、生命が埋め合わす。

黒瀬陽平は、前掲の文において、描かれたキャラクターそのものがフレームの役割を果たす例を参照し、キャラクターに見られることで逆遠近法的に観者自身の空間が決定されていると結論づけた。ならば、筆者は以下のように結論づけよう。米澤の作品は、描かれたキャラクターそのものがフレームレートを決定し、作者―作品―観者がつくる、知覚のタイムスケールのギャップにおいて生命（アニメ）を炙り出すのだ。私たち自身もまた、キャラクターたちの知覚において残像をつくるスカイフィッシュ、またはオバケでありうる可能性を残して。

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

壁にピン留めされている、焦げついた透明なビニール。最後の作品《アニメの通り跡》。手形のようにも見える穴を何かがとったのか、わずかに揺れた。

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

<b>黒奇想</b>

黒奇想展「名無しの肢体」の会場。奥の壁には「オバケ」の映像が投影されている。

1988年生まれ。批評家。批評誌「アーギュメンツ」(2015～2018)での連載・編集をきっかけとして活動開始。私教音楽・声明、活動弁士、声優、合成音声、VTuberといった対象にまつわる音声論を多数執筆。書籍『ボイス・ロンダリング (仮題)』と南極大陸を主題とした雑誌「IAY——国際人類観測年」ならびに論考「極論」を準備中。また、各ポッドキャストにて「ボイスメモ(3600±600)」を配信している。

- 

黒瀬陽平「キャラクターが、見ている。——アニメ表現論序説」『思想地図 vol.1』、日本放送出版協会、2008、pp. 429–463。

I think I was in elementary school at the time. As a child I was an enthusiastic watcher of anime, and there was also a period when I avidly consumed TV programs dealing with ghost stories and the occult: unidentified mysterious animals, urban legends. These programs reported on cracks in the consensus reality of our world, things I could not bring up casually even with friends. One of the images that stuck with me most was of a vast hole that seemed to lead down to the center of the earth, too deep and dark to see the bottom. When the footage — filmed by a camera pointing down from above as if peering into the darkness from the edge of the pit — was played back frame by frame, numerous white objects could be seen streaking across the screen. The program explained that they were “skyfish,” unidentified creatures swimming rapidly through in the air, which were only visible on video. A series of special TV features were produced, showcasing attempts to capture the elusive beings on camera.

Something swimming between frames, rendered visible in frame-by-frame playback. The *obake* (ghost), a motif with which the contemporary artist Yonezawa Shu has been engaging, can be called the skyfish of animation (referred to below as “anime”). With televised anime in particular, if you take a sequence where, for example, a character jumps with arms raised overhead and play it back frame by frame, you may find a frame in which all or part of the character’s body appears to be melting, as if it had turned to slime. This is sometimes called an *obake*. It is not uncommon among anime fans to share images of such frames and laugh at the amusing failures in artistic quality control. However, when they are termed *obake*, it is generally quite a positive expression, which interprets the phenomenon as heightening the impact of the moving image.

Yonezawa’s interest in *obake* is not limited to the technical wizardry that goes into creating moving images. What she presented in her solo exhibition “no name” was the sea of time in which we all swim.

This exhibition venue consists of two rooms. On the wall of the room immediately inside the entrance, the video work *I hate you and i love you* is projected. It is clear that the characters, all facing forward, are rendered in multiple images superimposed with the same composition. However, the blurred focus and the slightly different hair color and hairstyle of each character make it difficult to grasp their images clearly. In the background, live-action images of the water’s surface and underwater are superimposed, and occasionally a woman’s voice can be heard speaking in fragments. “Aren’t you cold?” The characters’ hair sways, their eyes blink and their mouths open and close repeatedly, and it is clear that a simple animation, probably consisting of just a few frames, is being played back on a loop. It is as if a database of multiple animations, or elements that make up characters, have all been loaded and activated simultaneously in the same frame.

In his debut essay “*Character ga, miteiru*” (Characters Are Watching), the art critic Kurose Yohei discusses the sophistication of metafiction, not in the form of a congratulatory narrative discourse or a representational analysis to which the analytical vocabulary of film studies is applied, but that of a “theory of animated expression” which applies only to anime<sup>1</sup>. The essence of this theory, however, is a theory of animated expression as a theory of space. The core of the essay, however, is a theory of character rendering in spatial terms. Kurose attributes the distinctive quality of animated imagery to an “indeterminacy of space.” For example, in most anime the background and the character moving in front of it are not depicted from the same point of view, and are not in a “correct” positional relationship. The screen is merely a frame bringing together images rendered from different perspectives. In short, Kurose’s analysis revolves around the inability of the viewer’s gaze to unite this side and the other side of the screen into a single continuous space. He cites, as a good example of this, character design in which the larger the eyes are, the more the light source is scattered, making it impossible for the viewer to “make eye contact.”

At first glance, a similar issue seems to appear in the blurred and multilayered characters in *I hate you and i love you*, but the situation differs greatly. Yonezawa questions the temporal identity of the characters. In the next room of the exhibition, there is a work that makes this questioning even more apparent.

A display on the wall of the next room shows a fragment of a poem by Yonezawa, as subtitles at the bottom of the screen against the backdrop of a still image, silent and also out of focus. “Words did not come out of my mouth.” However, an environmental difference from the previous room is the sound of breathing echoing from the space beyond. The spoken words corresponding to the subtitles cannot be made out. Two large horizontal screens are suspended in the rear of the room, in such a way that when someone stands between them only their feet will be visible. A huge reclining *obake* is projected, out of focus, so that it can be seen from both the front and back. Together, this group of images and sounds constitutes the title piece, *no name*.

*Obake* are created at the end of the animation process, and mainly play the role of filling in spaces

between multiple key frames generally known as *genga* (lit. “original pictures”). The practice is also called *nakawari* (“inbetweening”), in the sense that an *obake* is filler in between two frames. The composition of *no name* applies “inbetweening” by having the viewer stand between the frames, so that their own body becomes the “filler.” The viewer is compelled to wonder whether an *obake*, in focus, is being projected on to them... a “ghost of a ghost”?

Another “frame” is called into question, one that Kurose has left outside the scope of analysis. This is not the spatial frame separating the interior from the exterior of the image, but the temporal frame of the number of frames per second, which divides time into segments. Specifically, the Japanese anime that Kurose analyzes is characterized by its number of frames per second, generally eight, which categorizes it as “limited animation.” Full animation, as in Disney films, runs at 24 frames per second, which means that Japanese anime has only one-third of the smooth continuity of full animation. The abbreviation of animation to “anime” essentially refers to Japanese animation with its jerky movements, and the distinctive feature of Japanese anime is the revelation of temporal intermittency. It is because both animators and viewers perceive these conditions that the technique known as *obake* is sometimes laughed at by viewers as exemplifying poor production quality.

Needless to say, animation is a temporal art form that depicts movement, and in critiquing animated expression, we should question not what is placed inside or outside the frame, but what lies between the frames. Unlike “limited animation” as an avant-garde technique that attempted a critical questioning of Disney, animation in Japan has been produced using the technique of “quasi-full animation” with a reduced number of frames, which was compelled by economic circumstances. No matter how poor the conditions may be due to a shoestring budget, the images must aim to establish the identity of the characters. In fact, this is precisely where we see not only the discontinuity of time that is always a latent factor in anime, but also the minimum requirements for filling the gaps and creating the “impression of life.”

Yonezawa exposes the “putty” that binds anime together, generating what we might call a minimum of continuity in characters, along with anime’s various textures. Whether it is a simple moving image of a mouth opening and closing, or a close-up of a still image with the mouth closed, once the sound is played, we attribute the voice to the image and ascribe a specific personality to the character. But what if the only sound is of breathing between words? The *obake* that lurk between key frames leave the flow of time before and after these intervals barely clinging to form. But when the direction of gravitational pull is indecipherable, can we still consider disfigured and disembodied limbs, like drops of oil swirling on the surface of water, to be afterimages?

It was not until much later that I learned that the genesis of the skyfish legend was the work of video editor Jose Escamilla in the 1990s, and that the white streaks in the footage were the blurred, moving afterimages of winged insects rapidly crossing in front of the camera. The 24-frames-per-second rate of a video camera can at times make a winged insect look like a ghost. Today, when even a smartphone films at more than 60 frames per second, a camera would not be able to capture a skyfish without deliberate manipulation. The number of frames a video camera recorded back then would today be described as “limited.” But this does not prove that skyfish do not exist. The creatures were born in intervals in the frame rates of our perception. When time is discontinuous, life fills in the gaps.

In the article cited earlier, Kurose Yohei refers to an example in which the depicted character itself plays the role of a frame, and concluded that the space occupied by the viewer is determined in reverse by their being seen by the character. I will conclude by saying the following: Yonezawa’s work does the same thing temporally, with the depicted character determining the frame rate, and life (anima) revealed in the gaps between perceptual time-scales created by the artist, the work, and the viewer. This leaves open the possibility that we ourselves could be skyfish, or *obake*—afterimages lingering in the perceptions of the characters.

Pinned to the wall are sheets of clear plastic with burn marks. This is the final work, *Trace of Anime*. As if something had passed through the holes that resemble handprints, they were ever so slightly vibrating.

---

#### KUROSAKI So

Born in 1988. Critic. Kurosaki began his career as a writer/editor for the review journal Arguments (2015–2018). He has published many articles about phonologies such as Buddhist music/Shomyo (chanting of Buddhist hymns,) Japanese silent film narrators, voice actors, synthetic voices, and VTubers. He is currently preparing a book Voice Laundering (tentative,) a magazine about Antarctica *IAY-International Year of Humanity Observation*, and an essay *Extreme*. He also distributes podcast program “Voice Memo (3600±600)”.

1.

Kurose Yohei, “キャラクターが、見ている。——アニメ表現論序説” 思想地図 vol.1, (Characters Are Watching: An Introductory Theory of Animated Expression, *Shiso chizu*, [Japanese]), NHK Publishing, 2008, pp.429–463.

1999年東京都生まれ。アーティスト、アニメーター。現在のデジタルアニメーションにおけるキャラクターの身体性と現実空間の生き物が持っている精神的身体性と感情について、またそれらアニメーションが生きる空間の空気を制作している。

主な共同制作としてMV「Nitecore - Heartbeat」(ディレクション：ファンタジスタ歌磨呂)や、東京スカパラダイスオーケストラ×長谷川白紙のMV「会いたいね。°(´ω´)°。feat.長谷川白紙」のアニメーション作画。KAIRUIによるシングル「海の名前」のアートワーク制作など。

---

#### 主な展覧会

「惑星ザムザ」(小高製本工業跡地、東京、2022)

「『オープン・スペース2021 ニュー・フラットランド』エマージェンシーズ! 041」(NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、東京、2022)

「ATAMI ART GRANT」(熱海市街地、静岡、2021)

「ディスプレイ」(Calm & Punk Gallery、東京、2021)

「AB」[うしお鶏との二人展] (新宿眼科画廊、東京、2020)

---

#### 主な受賞歴

学生CGコンテスト評価員賞市原えつこ賞(2021)

Born in 1999 in Tokyo. Artist and animator. Yonezawa has been creating works focusing on physicality of characters in the current digital animation, and mental physicality and emotions possessed by creatures in the real space, as well as atmosphere of the space in which these animations live.

Major collaborations include the music video "Nitecore – Heartbeat" (directed by Fantasista Utamaro), animation for the music video "I want to meet you..." by Tokyo Ska Paradise Orchestra and Hasegawa Hakushi. Artwork for the single "Umi no Namae" by KAIRUI, etc.

---

#### Recent exhibitions

"samsa planet," Former site of Odaka Bookbinding Company, Tokyo, 2022

"emergencies! 041," NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, 2022

"ATAMI ART GRANT," Hidden Village in Atami, Shizuoka, 2021

"This-Display," Calm & Punk Gallery, Tokyo, 2021

"AB," [a two-person show with Ushio Chicken] Shinjuku Ophthalmology Gallery, Tokyo, 2020

---

#### Recent Awards

Student CG Contest Evaluator's Award, Etsuko Ichihara Award, 2021

<http://shuyonezawa.com>

## OPEN SITE 7

米澤 柊「名無しの肢体」

会期 2022年10月22日(土)～11月27日(日)  
会場 トーキョーアーツアンドスペース本郷

主催 公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース  
協力 布施琳太郎

会場施工 スーパー・ファクトリー株式会社

執筆 米澤 柊、黒崎 想  
編集 岸本麻衣  
大島彩子、杉原 駿(トーキョーアーツアンドスペース)

写真 高橋健治(pp. 2～3, 6～11)  
翻訳 クリストファー・スティヴンズ  
デザイン 寺井恵司  
印刷 三永印刷株式会社  
発行 公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース  
発行日 2023年3月28日

## YONEZAWA Shu "no name"

Date 2022/10/22 (Sat) - 11/27 (Sun)  
Venue Tokyo Arts and Space Hongo

Organizer Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture  
Cooperation FUSE Rintaro

Installation SUPER FACTORY Co., Ltd.

Texts YONEZAWA Shu, KUROSAKI So  
Edit KISHIMOTO Mai  
OSHIMA Ayako, SUGIHARA Shun (TOKAS)

Photography TAKAHASHI Kenji (pp. 2-3, 6-11)  
Translation Christopher STEPHENS  
Design TERAJ Keiji  
Printing Sanei Printery Co., Ltd.  
Published by Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture  
Published on March 28, 2023

<https://www.tokyoartsandspace.jp/>