

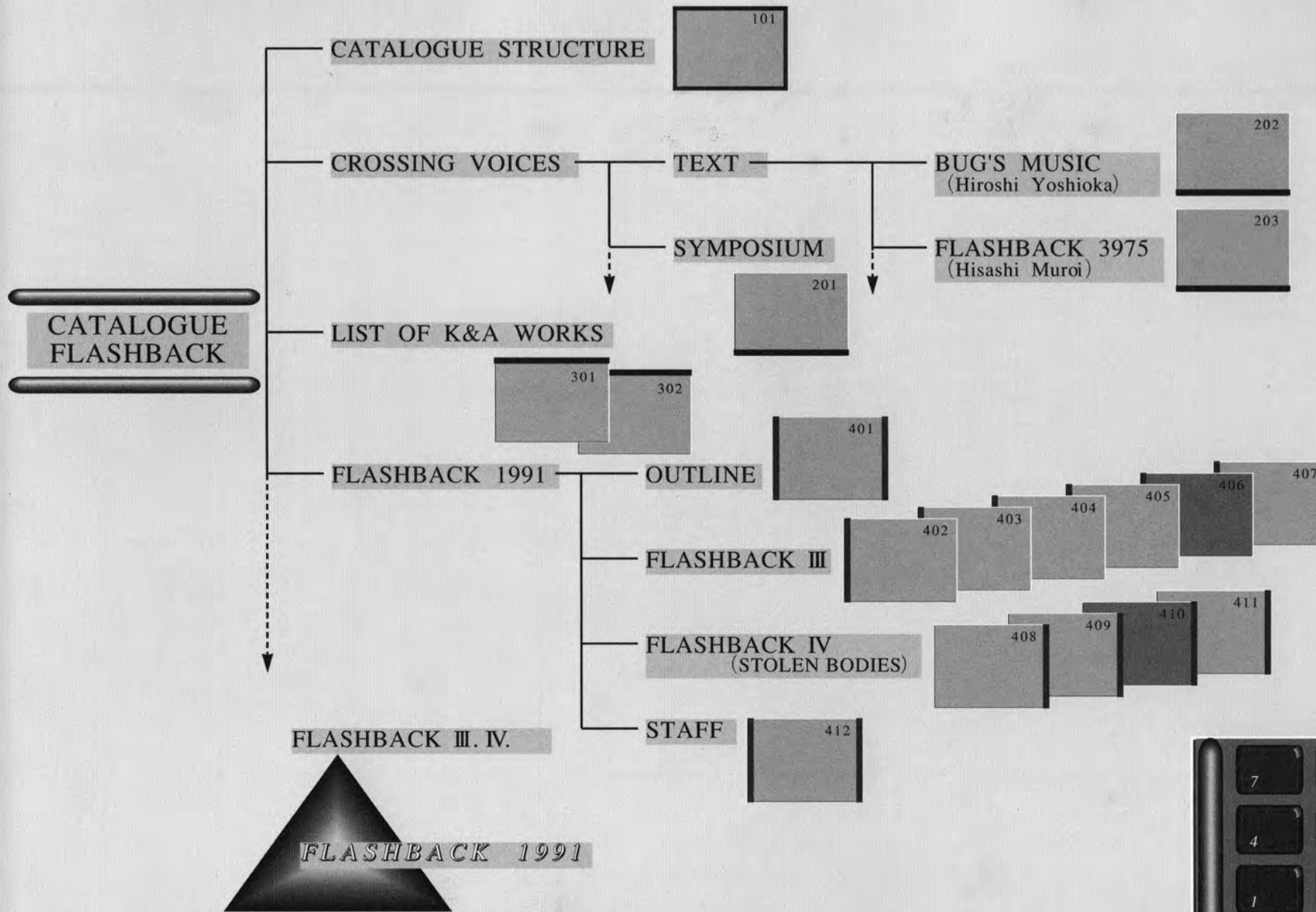


WELCOME TO CATALOGUE FLASHBACK



Catalogue Structure

BODY ↔ SELF



CATALOGUE
FLASHBACK

NEW

OPEN

CLOSE

COPY

PASTE

SAVE

QUIT

101
Catalogue
Structure

FLASHBACK III. IV.

FLASHBACK 1991

HYPER CARD
FLASHBACK

CATALOGUE
FLASHBACK

TOUCH ANY LABEL TO DRIVE DOWN



Memory Therapy

MEMORY OF SELF

私を巡る様々な記憶……

様々な記憶／情報 (Memory) が、
自己／私 (Self) を形作っている。
それらメモリーを分離 (Separation)

— 培養 (Cultivation) し

— 増殖／分化

(Multiplication/Differenciation)

させること。

増殖するメモリーから無数の私を
再組織化 (Trans-organization) すること。

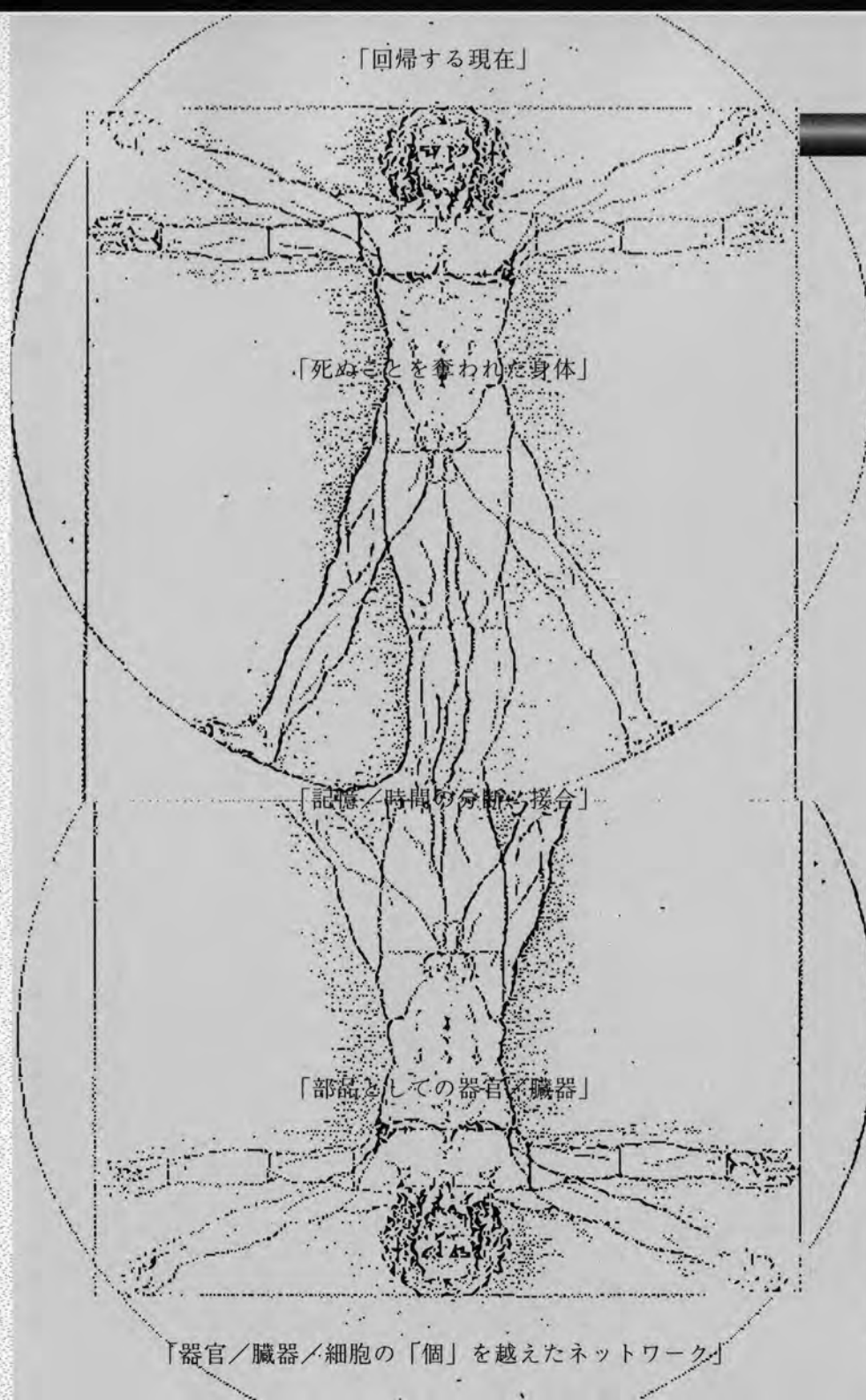
その時、私は何かを受け取るのか？
それとも何かを奪われるのか？

FLASHBACK III

BEFORE

NEXT

「回帰する現在」



「死ぬことを奪われた身体」

「記憶／時間の分断と接合」

「器官としての器官／臓器」

「器官／臓器／細胞の「個」を越えたネットワーク」

SELF ↔ BODY

FLASHBACK IV

それとも何かを受け取るのか？

その時、私は何かを奪われるのか？

再組織化 (Trans-organization) すること。

増殖するメモリーから無数の身体を

させること。

(Multiplication/Differenciation)

— 増殖／分化

— 培養 (Cultivation) し

それらメモリーを分離 (Separation)

身体 (Body) を形作っている。

様々な記憶／情報 (Memory) が、

私の身体を巡る様々な記憶……

MEMORY OF BODY

104

Memory
Therapy

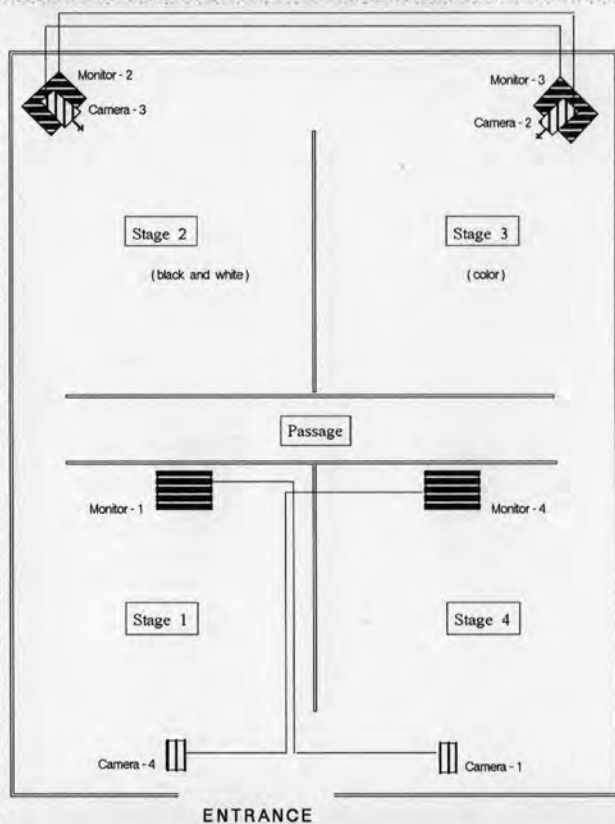
OUTLINE

FLASHBACK 1991

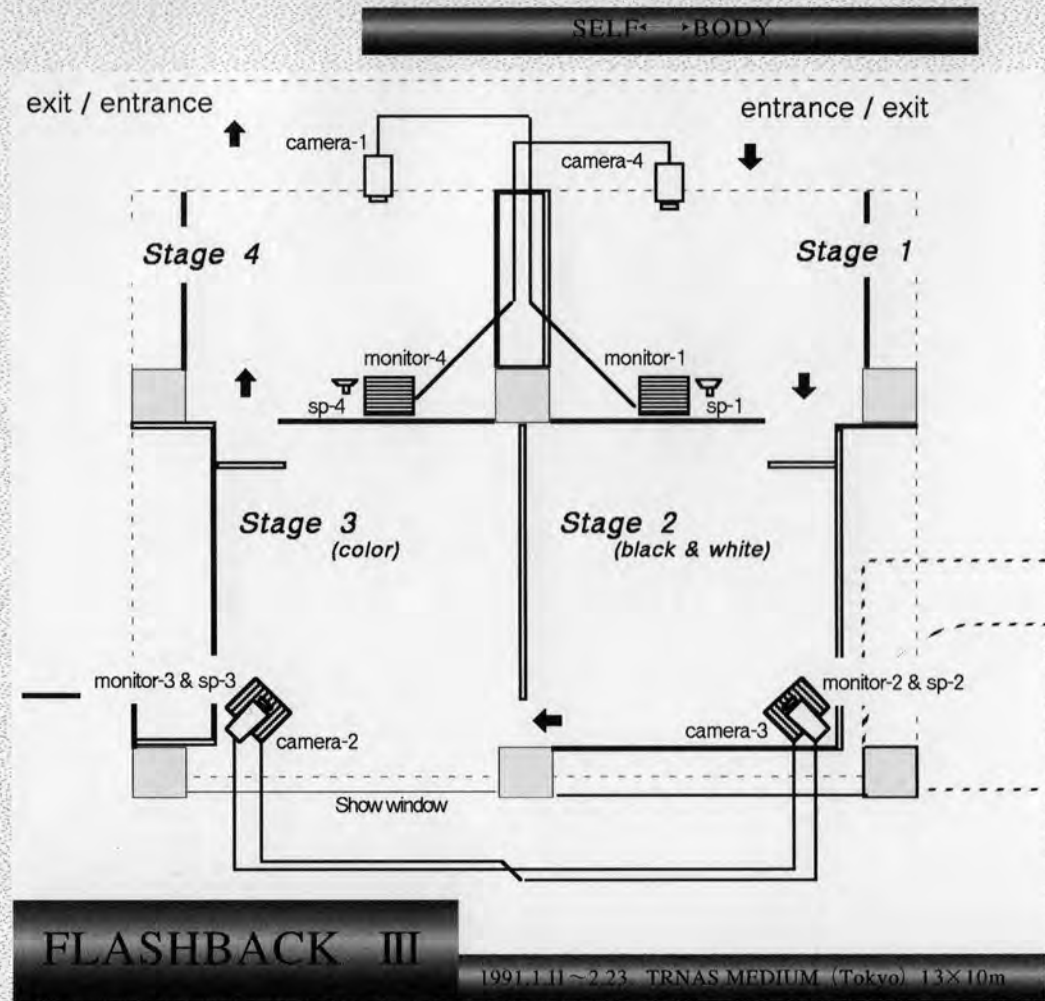
SAVE

therapy : 療法

Medium



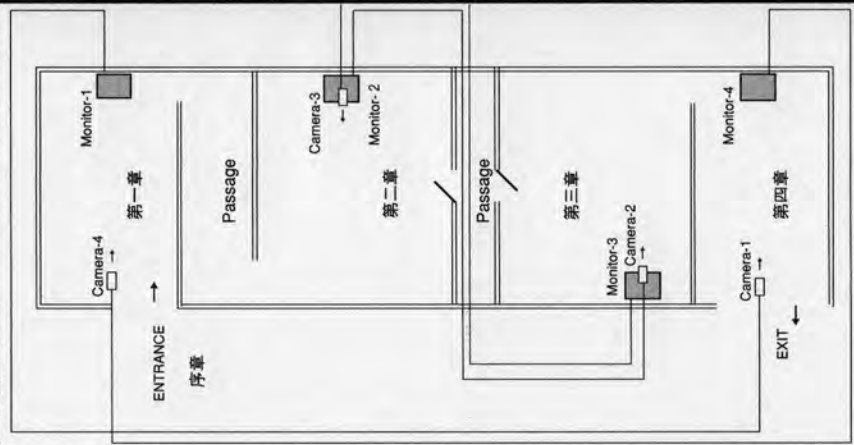
FLASHBACK II 1990.3. SHIJO GALLERY (Kyoto) 12×12m



FLASHBACK III

1991.1.11 ~ 2.23. TRNAS MEDIUM (Tokyo) 13×10m

FLASHBACK I - 回帰する現在 - 1990.1. ART GALLERY ARTIUM (Fukuoka) 6×20m



- Stage 0 「思いだすこと、もっと思いだすこと」
- Recall, More Recall
- Stage 1 分離 (Separation)
「記憶を分離すること」
- Separate Various Memories from You
- Stage 2 培養 (Cultivation)
「記憶を培養すること」
- Cultivate Memories
- Stage 3 増殖/分化 (Multiplication / Differentiation)
「記憶が増殖/分化する」
- Multiply Memories
- Stage 4 再組織化 (Trans-organization)
「様々な記憶から無数のあなたを再-組織化すること」
- Trans-organize You from Various Memories

BEFORE

NEXT

SAVE

402

Medium
FLASHBACK III
FLASHBACK 1991

Hibridoma

hybridoma : ハイブリドーマ
 雑種細胞 (hybrid cell) のこと。ポリエチレングリコールなどの細胞融合誘起物質やある種のウイルスを用いて、二つ以上の同種または異種の細胞を融合させたもの。ハイブリドーマを作ることにより、別々の細胞が持つ異なる機能を一つの細胞にまとめることができる。

SELF → BODY

BEFORE

SAVE

NEXT

403

Hybridoma

FLASHBACK III

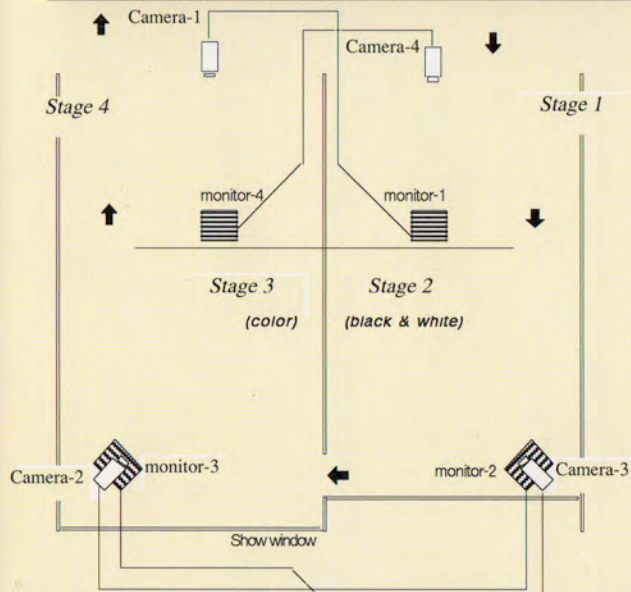
FLASHBACK 1991



Stage 1 : 分離



Stage 4 : 再組織化



Stage 2 : 培養



Stage 3 : 増殖 / 分化

(PHOTOはFLASHBACK I.II)



Stage 2 培養「記憶を培養すること」

Stage 2 培養「記憶を培養すること」



BEFORE

SAVE

NEXT

404

Cell Culture (1)

FLASHBACK III

FLASHBACK 1991

Cell Culture (2)

cell culture : 細胞培養
動物や植物の組織、器官、細胞を取り出して生育させる培養技術を組織培養(tissue culture)というが、特に細胞について行なうものを細胞培養という。



SELF → BODY

BEFORE

SAVE

NEXT

405

Cell Culture
(2)

FLASHBACK III

FLASHBACK 1991

Gene Recombination

gene recombination : 遺伝子組み換え

試験管内で、異種の生物から分離したDNA(デオキシリボ核酸)を制限酵素や連結酵素(DNAリガーゼ)を用いて切断、連結し、新たに組み換えたDNAを作ること。遺伝子工学の基本的な技術の一つ。

SELF \longleftrightarrow BODY

THE MEMORY OF YOUR NAME
OF YOUR AGE
OF YOUR SEX
OF YOUR OCCUPATION
OF YOUR NATION
OF YOUR FAMILY
OF YOUR



THE MEMORY OF BRAINS
OF BONES
OF BREATHING
OF PULSE
OF SKINS
OF CELLS
OF

Stage 1

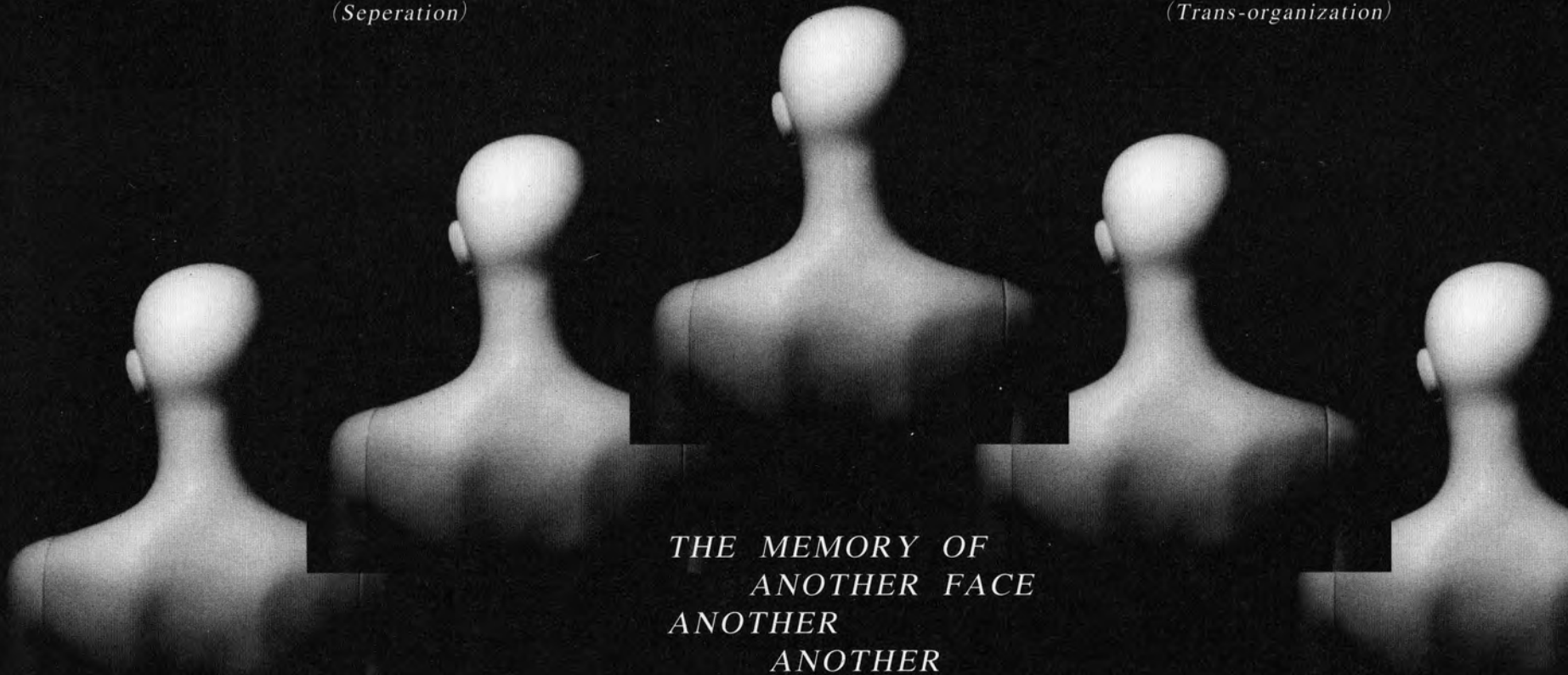
分離

(Seperation)

Stage 4

再組織化

(Trans-organization)



THE MEMORY OF
ANOTHER FACE
ANOTHER
ANOTHER

BEFORE

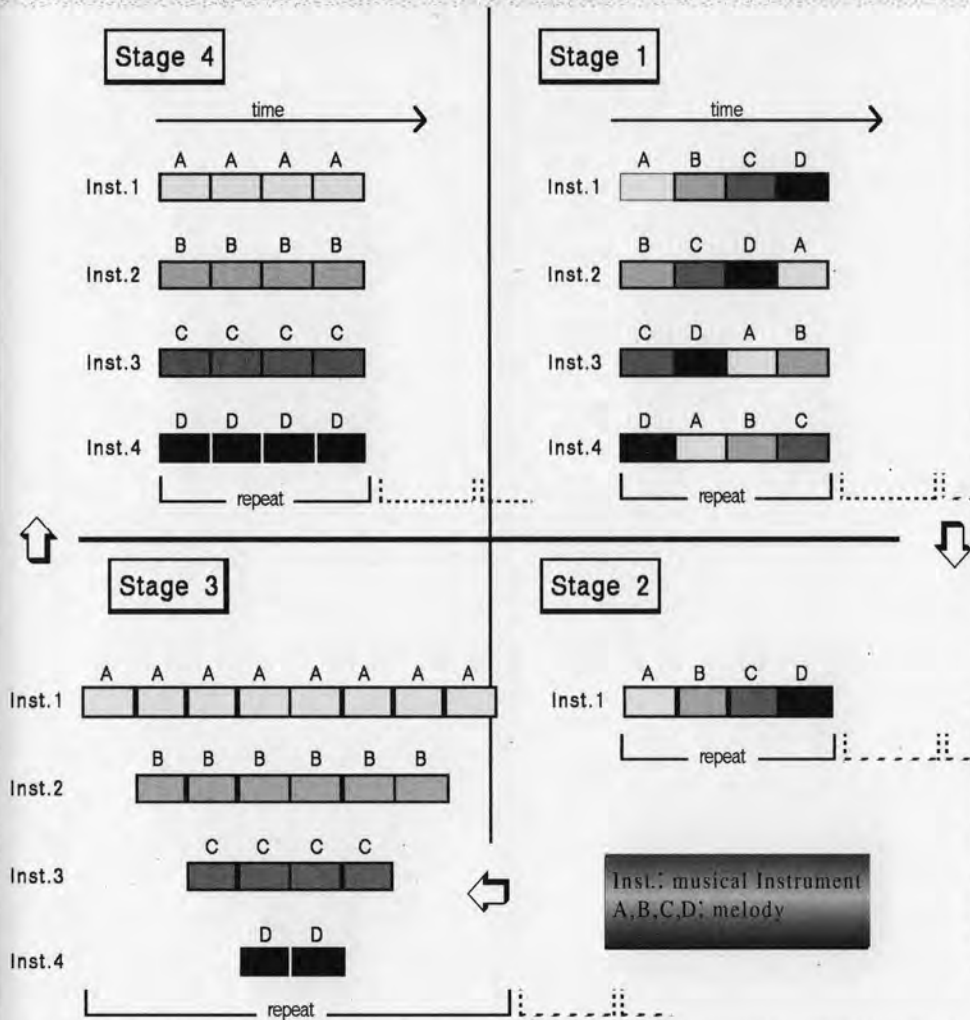
NEXT

SAVE

406

Gene
Recombination
FLASHBACK III
FLASHBACK 1991

Music construction of FLASHBACK III (Endless Canon style)



4つの場面（部屋）をさまようにつれて、音楽が変化しているのか？
それとも変化しているのは、わたしの記憶 ...
音楽は、時間とともに変化する？

[FLASHBACK III] においてカノンは、時間軸上のみならず、鑑賞者（干渉者）である”あなた”の歩みによって空間軸上にも展開される。

4つの場面(部屋)のビデオモニターのスピーカーから同じ旋律を用いた、カノン形式の音楽が流れる。
その音楽は、場面により微妙に異なっているのか？
それとも、音楽の進行に従って変化しているだけなのか？
あなたは、それを確かめようと4つの場面をさまよう...
さまようにつれてあなたは、あなたの歩みによって音楽が構成されていくのに気付くだろう。
どこに？ あなたの記憶の中に。
しかし、もしかしたら、音楽を構成しているのは、あなたの歩みではなく、作品があなたの歩みを観て構成しているのかもしれない...

Music construction of FLASHBACK 3 (Endless canon style)

Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 4
Inst. 1 A B C D	Inst. 1 A B C D	Inst. 1 A A A A A A A A	Inst. 1 A A A A
Inst. 2 B C D A	Inst. 2 B B B B B B	Inst. 2 B B B B B B	Inst. 2 B B B B
Inst. 3 C D A B	Inst. 3 C C C C	Inst. 3 C C C C	Inst. 3 C C C C
Inst. 4 D A B C	Inst. 4 D D	Inst. 4 D D D D	Inst. 4 D D D D

*Inst. : musical instrument A, B, C, D : melody



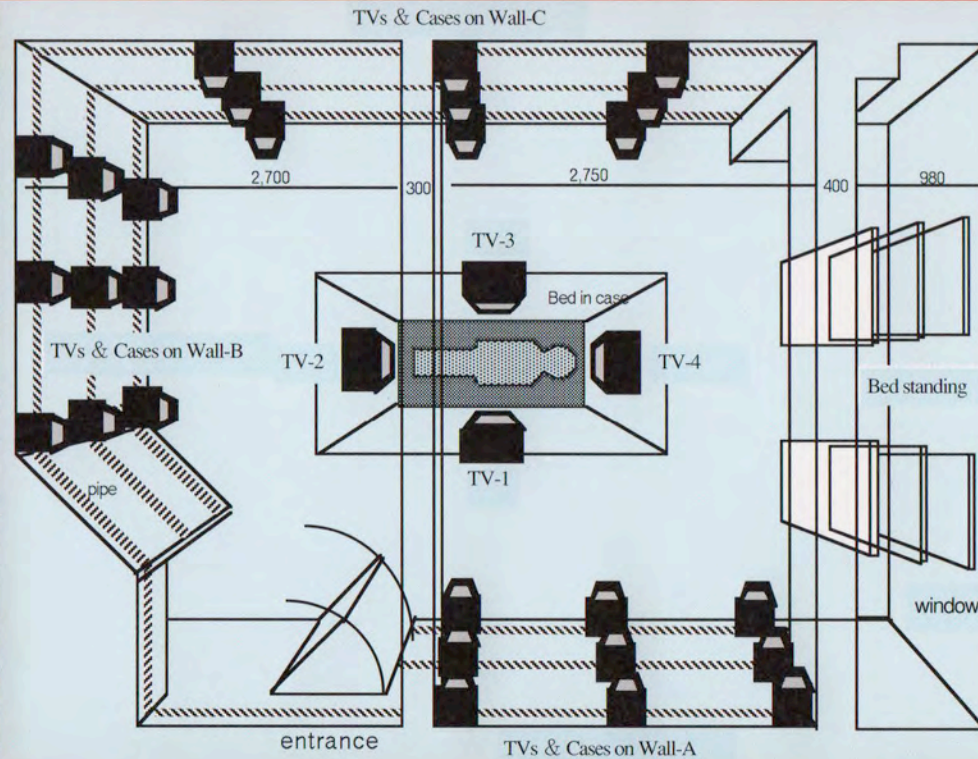
J.S.Bach 「音楽の捧げ物」より”4声のカノン”

カノン [CANON] : 時間的にずれて模倣される声部間の相似を特徴とする多声的な曲種.最初に提示される声部を、先行声部と呼び、その後に続く声部を応答声部という。後者は、先行声部をそのままにせよあるいは前もって決められた変化を加えるにせよ、先行声部から自動的に引き出されねばならない。先行声部があるところまで演奏された時点で次々と後続声部が始まってゆき、カノンがひとりでは繰り返される。そしてメロディーは、際限なく繰り返すことができる。これは、無限カノン [endless canon]と呼ばれる。

Medium

SELF → BODY

FLASHBACK IV
— STOLEN BODIES —
1991.2.11. ~ 23.
Gallery Surge (Tokyo) 7×5m



BEFORE

SAVE

NEXT

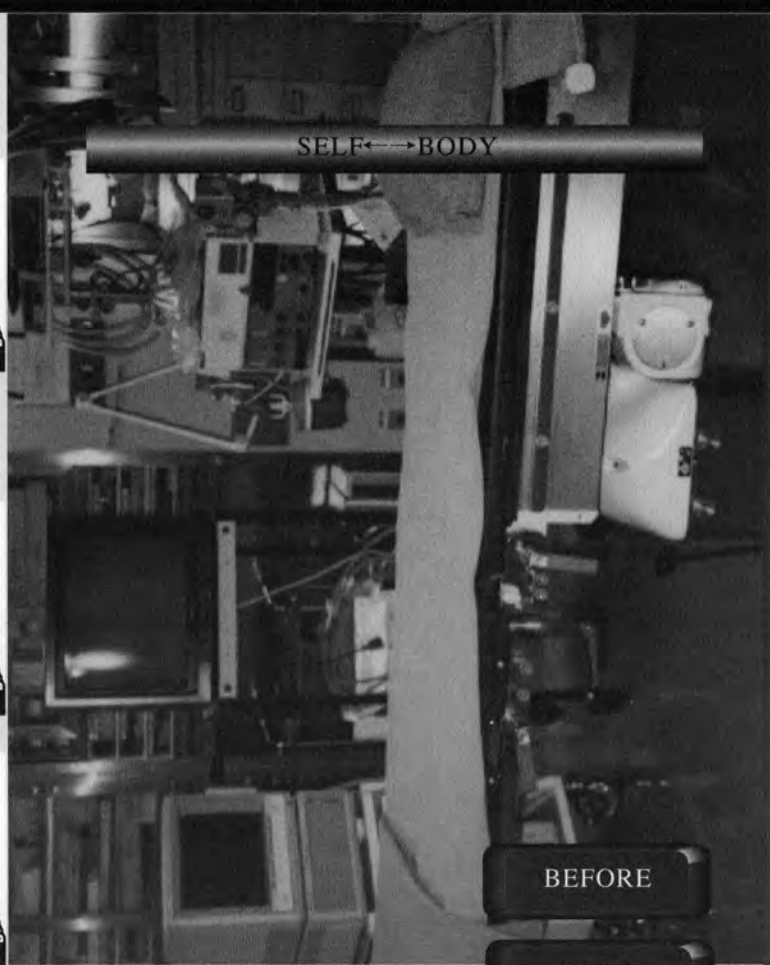
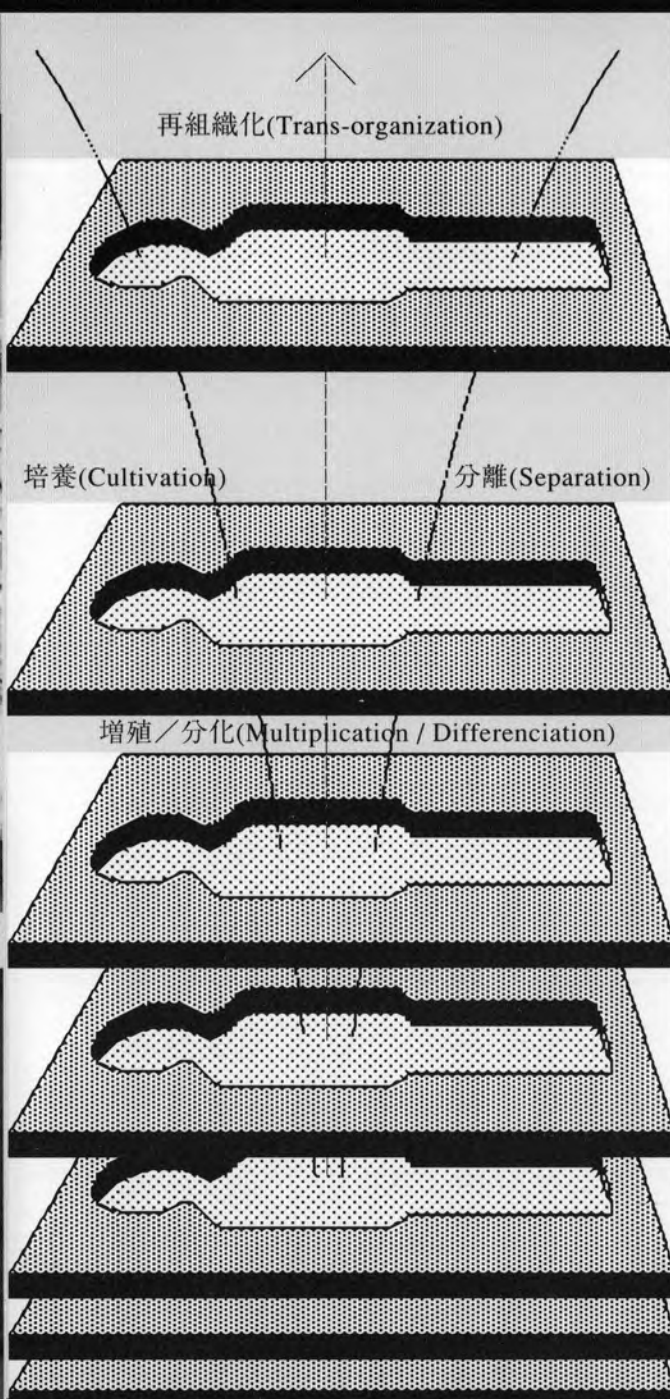
medium : 培养基

408

Medium

FLASHBACK IV
FLASHBACK 1991

Bio-Mort



SELF ↔ BODY

BEFORE

SAVE

NEXT

409

Bio-Mort
FLASHBACK IV
FLASHBACK 1991

← Multiplication

→ Differentiation

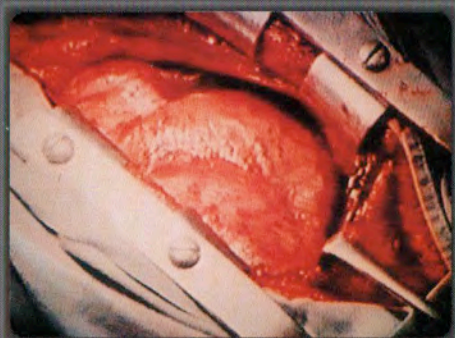
Trans-organization
Separation
Cultivation

← Differentiation

→ Multiplication

臓器、器官、細胞の個を越えたネットワーク

1232



1235

1236

1237

1238

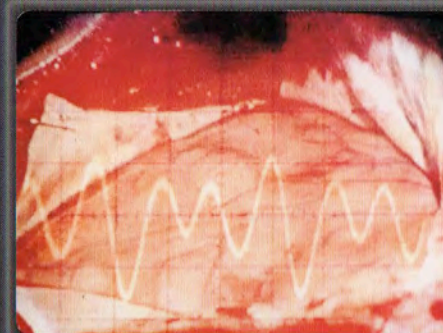
部品化された身体

1242

1243

1244

1245



1248

盗まれた身体

1252

1253



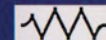
1256

1257

1258



MONITOR



1268

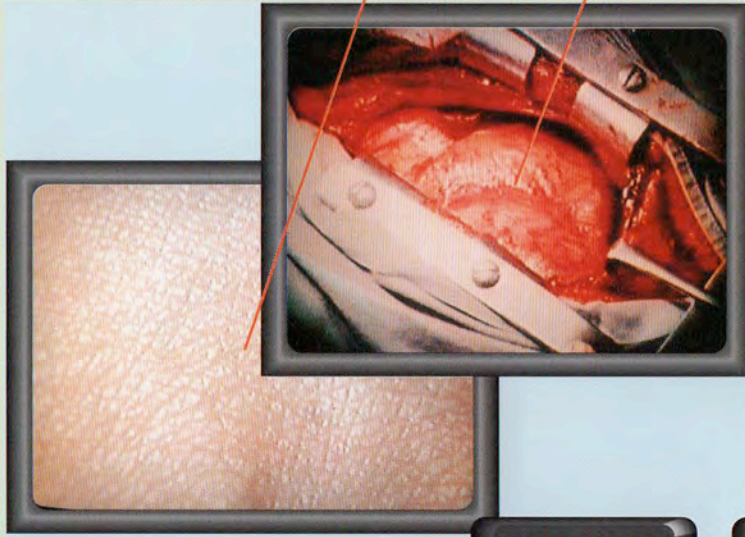
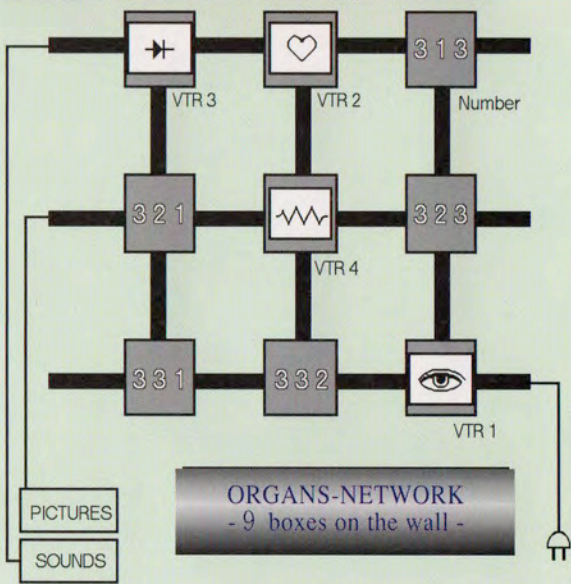
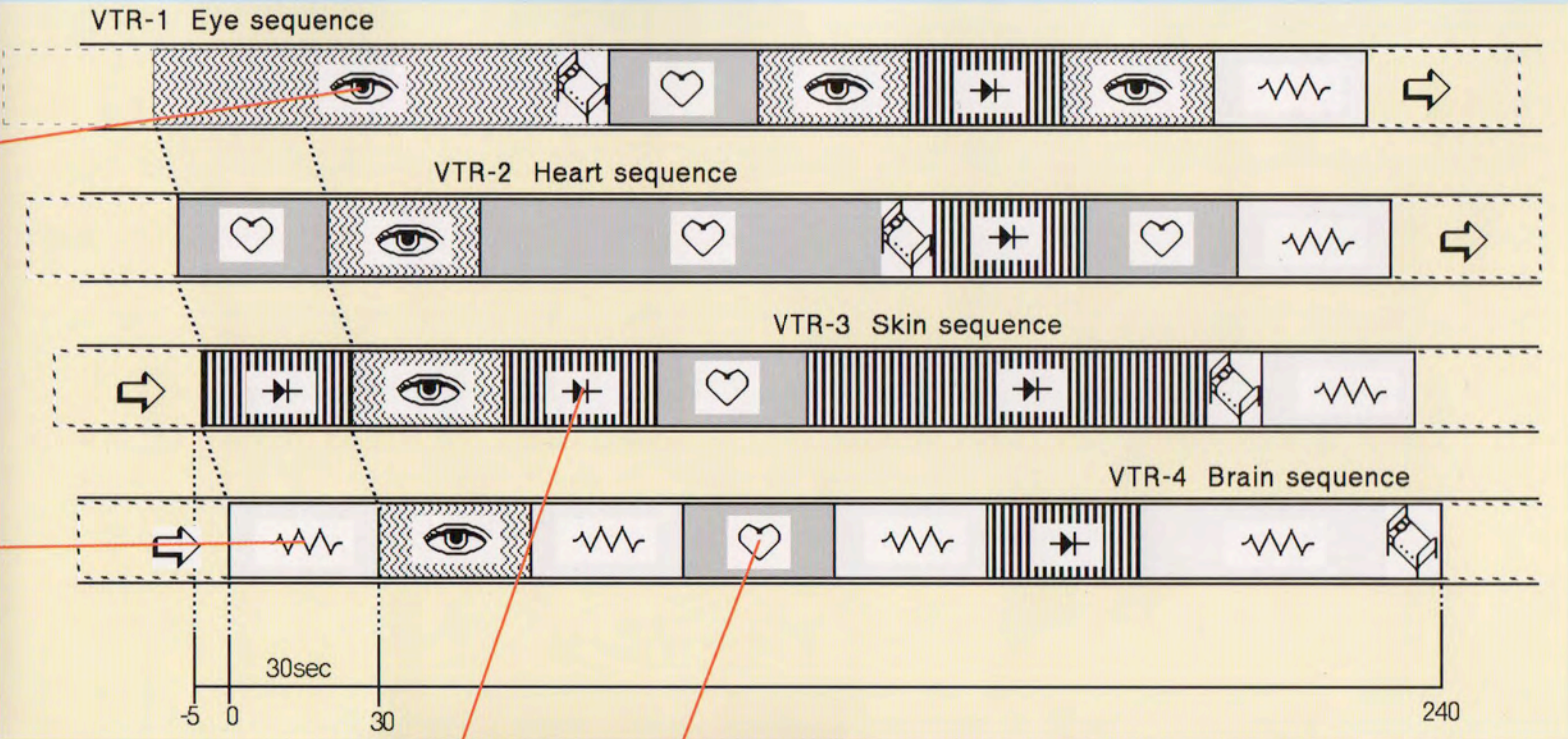
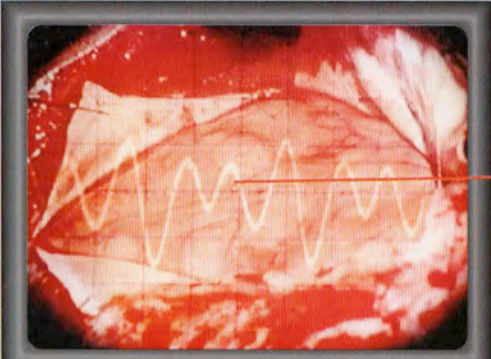
身体をかたちづくる記憶／情報（メモリー）

MONITOR

Organs Memory

VTR SEQUENCE

SELF → BODY



ICON	PICTURE	SOUND
	EYE	NOISE-1
	HEART	PULSE
	SKIN	NOISE-2
	BRAIN	VOICE
	INSERTION OF FLASHBACK 3	

DATA OF PICTURES & SOUNDS

BEFORE

SAVE

NEXT

411
Organs
Memory
FLASHBACK IV
FLASHBACK 1991

KOSUGI+ ANDO

小杉美穂子 MIHOKO KOSUGI

1953年生まれ。京都精華短期大学美術学部（デザイン科）卒業。
1983年より、安藤泰彦との共同作業を開始する。

安藤泰彦 YASUHIKO ANDO

1953年生まれ。京都市立芸術大学美術学部（構想設計科）卒業。
1983年より、小杉美穂子との共同作業を開始する。

SOUND COLLABORATION

平野砂峰旅 SABURO HIRANO

1963年生まれ。九州芸術工科大学大学院修了。
学生時代よりビデオアートをはじめ、実験映画、空間構成、演劇、コンピュータグラフィックス、商業空間といった様々なメディアや空間のサウンドデザインに携わる。「音」だけでなく、その音が提示される「空間（環境）」の関係を意識したサウンドシステムを含めた形でのサウンドデザインを試み続けている。

CATALOGUE COLLABORATION

前田正樹プロフィール

1954年 京都生まれ 京都大学文学部入学、後年除籍。
在学中より舞踏を始め、京都・東京を中心に各地でソリストとして活躍。主な舞台に、「イニシエーション」（渋谷・エビキュラス）「まんだらうた」その他、美術、パフォーマンス作品等多数。
今回は、Macintoshを使用したカタログデザインで協力。

FLASHBACK 1991

SETTING COLLABORATION

仁藤貴之 TAKAYUKI NITO

1962年 京都生まれ
1984年 嵯峨美術短期大学陶芸専攻科卒業
卒業後、博物館などのジオラマ制作に関わり、設計、溶接、樹脂などの技術を得る。現在、フリーでディスプレイ等の製作を請け負う一方、クリエイワークのオブジェ作品の制作に取り組む。

「原始からのメッセージ」1988. 個展 (1×4×2m)



VIDEO COLLABORATION

大西宏志 HIROSHI OHNISHI

1965年生まれ。
1989年、京都芸術短期大学映像コース専攻科卒業。
現在、在阪のビデオプロダクション「トップスタジオ」にてCM、番組、企業PRビデオ、イベント用映像ソフト等の企画・制作を行っている。

TECHNICAL SUPPORT

金寄秀紀 HIDEKI KANEYORI

1967年生まれ。

HOME

DELETE

QUIT

Stuff

FLASHBACK 1991



Symposium「現代美術のはざまー記憶の位相」

以下の内容は1990年1月15日博多イムズビルでのシンポジウムの記録による。

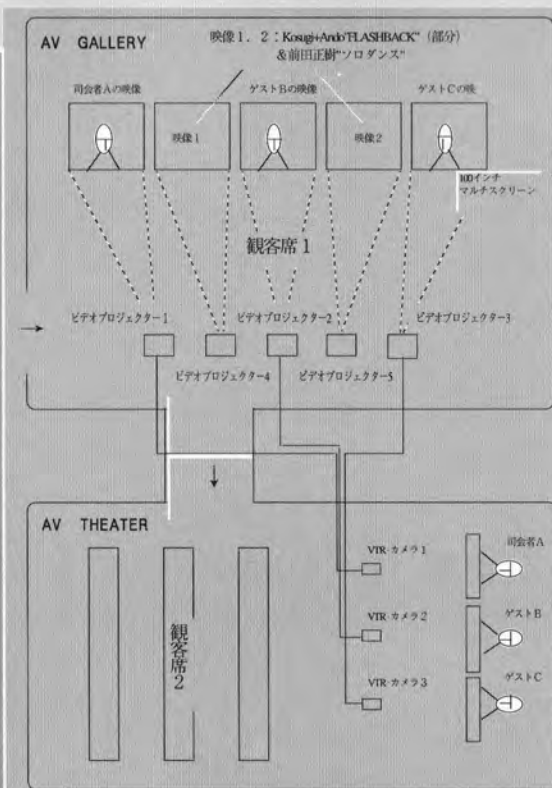
*Y 吉岡 洋、*T 建畠 哲、*K 黒田 雷児

*T 僕の考えでは現代美術というものが少しヤバくなってきている。あるいは、美術というジャンル自体が、概念と言ってもいいかもしれませんが、非常に揺らいできている。一般にポストモダンと言われるような現象がそうなのかもしれませんが、僕らが思っていたような神聖な芸術の表現は成り立たなくなりつつあるんじゃないか。あの作品が面白いとしても、いわゆる美術作品が面白いというのとまた別のところから面白いんじゃないか。僕自身は自分が制度の中にいるせいだけでなく、まだ美は終わっていない、K&Aさんの作品も美術だ。ああいう問題も美術の問題だととりあえず考えることにします。

写真とか映像表現というものが自分の記憶を外在化させるという機能をもっていて、その問題が美術というものの変質を迫っていて、変質を迫られた美術というものの自体がますます美術の問題を明らかにしてきた、逆説的にいえばヤバくなればなるほど美術のもっている不思議な成り立ちというものが明らかになってきているということが、今度の作品についてもいえるんじゃないかと思います。

*K 記憶ということでは、作品を一番最初にみた時はあんまりその問題は感じなかったんです。それは、全く一人で最初から最後まで順番通りにたどって行って、私以外に誰もビデオに映らなかったせいかもしれません。例えばメディアとか映像とかの問題、本来主体である人間が客体化されるような構造がこの作品には込められているんだけど、そういうところは殆ど感じませんで、非常にひょっとして文学的、物語的なのではないかと思いました。但し今度の作品はそういう物語性は比較的乏しいんですけど、観衆の動きが一直線になっているんですね。空間的というよりは時間的な体験で、ここで記憶という問題と関わるんですが、一つの時間を体験させられるというか、自由がきかない。それが意味ではなにか一つの物語の中にはめ込まれてしまうという感じがしました。みるものとみられるものとかオリジナルと複製とかそういう問題はあるんですけど、ここでは割合陳腐化されているんですね。

*Y 私が私であるための記憶というのはすべて意識からみた記憶なんですね。記憶をメモリーというふうに考えるとこれは別に意識が介在しなくてもありえる。一般に時間的な系列を空間的配列の中に定着するというようなことを記憶だと定義してしまえば、記憶というのは何を我々にもたらしてくれるのかという再現可能性ですね、それが非常に鮮明で古びない、古びるとそこに時間の痕跡が刻



BEFORE

SAVE

NEXT

201

Phase of
Memory
SYMPOSIUM
CROSSING VOICES

みつげられることになるんですね。それから原理的には外部に持ち出して、編集することもできます。記憶がこのような固定できなくなってしまうと我々の人生という物語だけでなく、美術史のような歴史の物語が解体されてしまっているという状況も考えてもいいわけです。

*T 彼らの空間には詩的なオブジェがでできますし、非常に繊細な感受性が大事だし、常にある透明感をもった詩的な空間を出すということは重要な問題だと思うんですよ。

これは僕のみかたなんだけど、モダニズムのもっている可能性をむさぼりくらうことによってモダニズムは展開してきた。シュミレーショニズムというNYの動向があるんですが、あれなんか典型ですね、外在化された主体の構造を自己消費すると僕なんか言っているんです。

*Y モダニズムというのはおそらく20C初頭からどんなに頑張っても戦後50年代にか60年代で爆発してしまったんじゃないかと思うんです。美術が終わってしまった、暗い時代がくるのかというと、そうじゃなく、むしろその方が開かれていると僕は思うわけです。

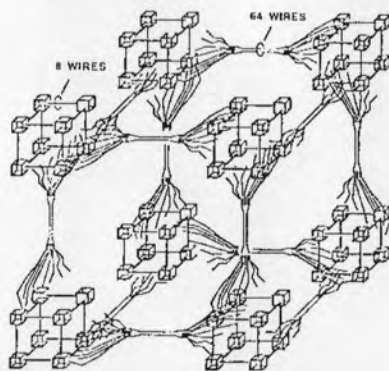
*K モダニズムなんて最初からないというか、日本と外国ということでもあるし、あるいは今展示されている作品とそれ以外の作品との違いでもいい、ともかくモダニズムの文脈とその外というのはおかしいんじゃないかと思います。二人の作品に関して言えばメディアというものではなく、あくまで二人であるということではないかと思うわけです。

*Y 美術を脅かすものがあるとすれば部屋の家具であるとか、熱帯魚を置くとか、そういうプロセスを彼らは楽しんでいるということですね、消費社会が提供してくれるいろいろなイメージを割と透明化して通過させるという振る舞いを感じる。二人であることなんていう意識から、作品のコンセプトがそこへ変わってきている。

*T 芸術至上主義というのを許したのがマニピュレイト（操作性）という考え方のね。彼らのオブジェ感覚の中にも自分自身が操作の対象になるという考えがあって、そういう思考の回路を外に出す、思考装置の中を外に組み立てたみたい装置だと、その中をめぐる歩いているような体験装置だと思います。

*Y 僕はみた人が最後に置かれたノートに色々なことを書いてしまうというようなことを、誘発させてしまうというのが面白いと思います。出来事として面白いと思います。

BUG'S MUSIC



An accidental
message
to FLASHBACK

吉岡 洋

どうも道に迷ったみたいだ。ここはどこなんだろう。ここはどこですか？ 答えがないな。まわりの様子からすると、どうやら生体の中枢神経の内部らしいけど。強い神経興奮のパターンを感じるぞ。ほくが侵入したからだろうか。でもシールドを張ってあるし、生体の神経システムはほくを識別できないはずだけどなあ。おや、また強烈な拒絶反応が。ということは、この神経系には、通常生命維持機能とは別の情報処理プロセスが存在するということかしら。どうもそのようだ。規模は貧弱だけど、シンボル操作を行なっているシステムがあるみたい。音声パターンと視覚印象の結びついた記号で出来ているらしいけど、ちょっと検索してみよう。・・・「コトバ」？「言語」？なるほどこれがシンボル体系そのものの名称のようだ。システムそれ自身を呼ぶためのシンボルは・・・「私」、「自我」、「意識」。後の二つは抽象概念ということだけど、違いはよくわからないな。とにかく、この「私」と同調して話し合ってみることにしよう。あ、う、もしもし。こんにちは。あ、ごめんなさい、びっくりさせて。え、ほくですか？ ほくはあ、あやしい者じゃありません。あなたと同じような存在、つまり情報処理システムの一つなんです。ただほくは可動型の、つまり一種の旅行者でして、いってみれば（なるべく混乱させないように、既存のイメージを利用しよう）、そう宇宙人なんです。（ますます混乱している。このイメージには信憑性がないようだ。）あ、まちがえました。ほくは、つまりその、もう一人の「私」なんです。前生的人格？・・・はい、それなんです。え、夢？ こういう交信のモードをそう言うんですか？ ええ、それならこれは「夢」です。（どうにか納得したようだ。興奮が治まってきた。）よかった、もう大丈夫みたいですね。それじゃほく行きますから。どうもお騒がせしまし・・・え？ 何かお聞きになりたいことがあ

る？ ええ、もちろんかまいませんけど。何でしょう。「私は死後どこに行くのか」ですか？ 困ったなあ。他にも形而上学的な謎がたくさんあるって？ ええ、わかります。でも、あなたが謎と呼んでるものに、お答えすることはできません。いえ、何も隠してるわけではありませんよ。隠すべきことなんてないもの。えーと、あなたは基礎的な情報工学の知識をお持ちですね。それを利用して仮に表現してみると、今ほくたちが話しているこの言語というのは、記号と論理の操作に基づいた直列の情報処理プロセスですよ。でも、あなたの神経細胞のネットワークは、相互作用を同時に処理するような並列型のアーキテクチャをもっていることはご存じでしょう。生体機能を管理するにはその方がずっと効率がいいですからね。「私」というのはいわば、そういう並列のハードウェアを使ってかなり無理して実現されている、仮想の直列システムの名前です。「私」にとって本質的と思えるすべての謎は、「私」というシステムが今のところ、生体のニューロン・ネットワークの構造には不向きで、とって不安定な働き方をしていることから生じて来るのですよ。でも心配ありません。ほくはあなたと同じようなタイプのシステムをいくつも見てきましたが、シンボル操作を管理する中枢は、初期段階ではたいていそういう「私」という幼年期を通過するようです。たぶんシステムの成長には不可欠な段階なんですよ。ええ、いずれ今のような「私」は要らなくなります。「私」を統合するために今は強制的に利用されているすべての記憶も、まもなく解放されることでしょう。その時には「死」も当然存在しなくなります。いや、生体の寿命が延びるんじゃなくて、個体の死に重要な意味がなくなるということなんです。お分かりいただけただけでしょうか。じゃ、ほくはこれで。またいつか、お会いしましょう。

BEFORE

SAVE

NEXT

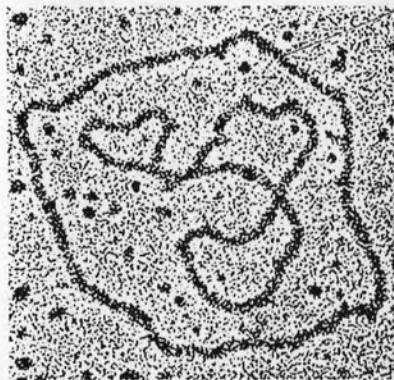
2002

Bug's Music
Hiroschi Yoshitaka

TEXT

CROSSING VOICES

FLASHBACK 3759



—外部のイメージと
イメージの外部

室井尚

STAGE 1

あなたの部屋にはアルバムが何冊あるだろうか。ビデオは何本？ そして、あなたはいったい何人なのだろうか？ 「FLASHBACK」は、書き込まれた記憶、外在化された思考としての「あなた」を導き、「あなた」を解体する装置である。

1989年に話題を集めた少女連続誘拐殺人犯Mの部屋には5793本のビデオテープと数百本のブランクテープが置いてあったという。数百本のブランクテープに予約されていた「時間」とはいったい何だったのだろうか。

「FLASHBACK」はそうした「時間」をあなたに無制限に提供する。その記憶容量は仮想記憶も含めるとほぼ無限大である。

STAGE 2

あなたがあなたであること——あなたの自己同一性を支えている「記憶」を疑え。それは、何ギガバイトのメモリチップに、何本のビデオテープに、何冊のアルバムに置き換えられる（はずの）ものなのだろうか？ それとも置き換えがきかないのか？ だとしたら、それは何……？ 「意識」のカタログスペックを越える部分とは何か？

「時間」はそこでははっきりと可逆的であり、また線的な持続というよりもネオンサインのように点滅する複数の（軌跡）であろう。「わたし」もまたそのようなものとして構成されており、「世界」もまたそうである。外部記憶に書き込まれた無数の「わたし」のイメージが主記憶にロードされ、ランプが点滅し、システムが起動する。

それにしても、結局のところこれは何かのシミュレーションなのだろうか？ だとしたら何の？

STAGE 3

イメージの部屋には「あなた」が何冊あるだろうか。「わたし」は何本？ そして、イメージはいったい何人なのだろうか？ 「FLASHBACK」は、読み込まれた意識、内在化された身体としての「イメージ」を導き、「イメージ」を解体する装置である。

9891年に話題を逸らした3975本のビデオテープと数百本のブランクテープの部屋には少女連続誘拐殺人犯Mが置いてあったという。数百人の少女に保存されていた「時間」とはいったい何だったのだろうか。「FLASHBACK」はそうした「時間」をあなたに無制限に提供する。その時間容量は仮想現実も含めるとほぼ無限大である。

STAGE 4

イメージがイメージであること——イメージの自己同一性を支えている「忘却」を信じよ。それは、何百人のエゴに、何個の脳細胞に、何万のイデオロギーに置き換えられる（はずの）ものなのだろうか？ それとも置き換えがきかないのか？ だとしたら、それは何……？ 「イメージ」のカタログスペックを越える部分とは何か？

「わたし」はそこでははっきりと可逆的であり、また線的な持続というよりもネオンサインのように点滅する複数の（軌跡）であろう。「イメージ」もまたそのようなものとして構成されており、「芸術」もまたそうである。内部記憶に書き込まれた無数の「イメージ」のわたしが外部記憶にロードされ、ランプが点滅し、システムが起動する。

それにしても、結局のところこれは何かのオリジナルなのだろうか？ だとしたら何の？

BEFORE

SAVE

NEXT

203

FLASHBACK 3759
Hisashi Muroi

TEXT

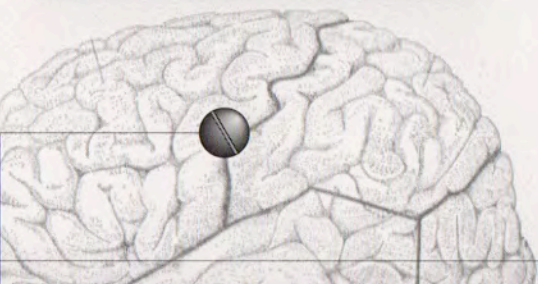
CROSSING VOICES



NINE ROOMS 九つの部屋 1989.7.

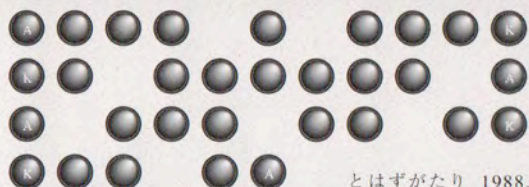


PLAY ROOM 遊戯室 1989.3.



MEMORY

KOSUGI+ANDO
小杉美穂子+安藤泰彦



とはずがたり 1988.9.



LIST OF THE EXHIBITION & OTHER WORKS

DATE	RECORD NO.	TITLE	SIZE	PLACE
1991. 2.	17	FLASHBACK IV	7×5m	TOKYO Gallery Surge
1.	16	FLASHBACK III	13×10m	TOKYO TRANS MEDIUM
1990. 3.	15	FLASHBACK II	12×12m	KYOTO Shijo Gallery
1.	14	FLASHBACK I	6×20m	FUKUOKA アルティアム
1989. 7.	13	NINE ROOMS	24×14m	OSAKA ABC Gallery
3.	12	PLAY-ROOM	8×16m	KYOTO 京都アンデパンダン展
1988. 9.	11	とはずがたり	6×11m	KYOTO Galerie 16
9.	10	CATALOGUE 1988		[BOOK]
1987. 9.	9	婚礼	6×11m	KYOTO Galerie 16



Wedding 婚礼 1987.9.

BEFORE

SAVE

NEXT

THE MEMORY OF

KOSUGI+ANDO

1983年 共同作業の開始。制作分担、分業による共同作業や、二者各々の作品の同時併存(Joint work)ではなく、二者間のコンセプト、アイデアのネットワークそのものから作品を形成する試み (Co-Laboration) を開始する。

1984年 より、ギャラリー16 (京都)、京都アンデパンダン展を中心に画廊空間や美術館の一室全体を使ったインスタレーション(仮設/仮説装置)を発表しはじめる。それらの作品/装置は、時間性を内包し、観客の移動と共に場面/物語が展開する一種迷路状の構造を持つ空間である。観客は、ここでは「観賞者」ではなく、作品への「干渉者」、あるいは登場人物として空間に巻き込まれることになる。

1988年 より、リアルタイム映像を用いたVTRシステムが作品に介入するようになり、作品はより多重化される傾向にある。

1990年
1月 "FLASHBACK I" (福岡)
3月 "FLASHBACK II" (京都)
を発表。

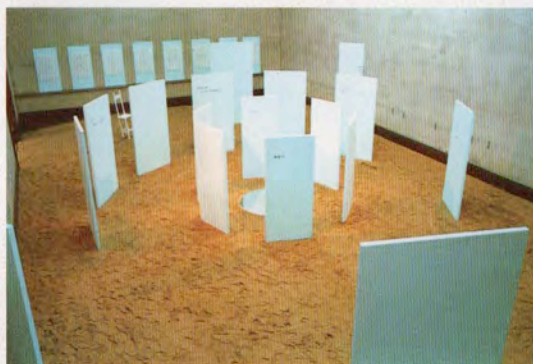
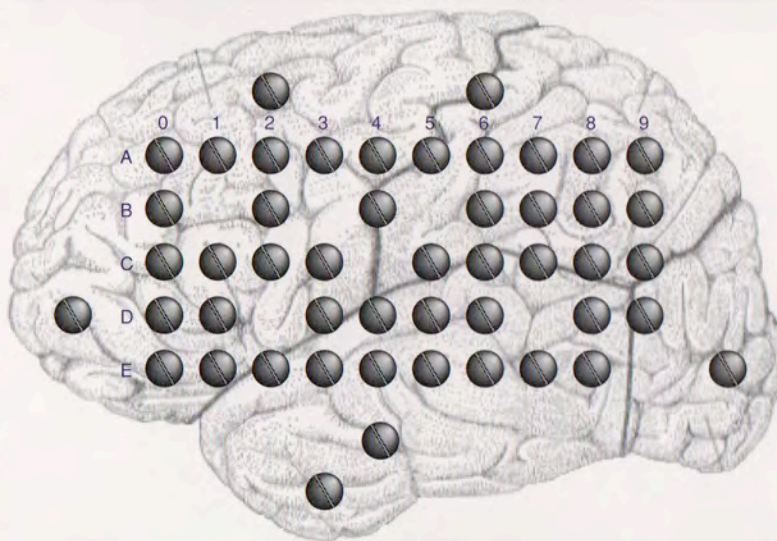
1991年 1月、2月の
"FLASHBACK III, IV" (東京)では、さらに音と映像によるネットワークが装置化される。



Hoichi: story and study
芳一 - 物語りと研究 - 1987.3.



The book named Veil
ヴェールという名の本 1986.7.



The dream of Actaeon アクタイオンの夢 1986.3.



Trace 痕跡 1985.3.

LIST OF THE EXHIBITION & OTHER WORKS

DATE	RECORD NO.	TITLE	SIZE	PLACE	
1987. 3.	8	芳一 - 物語りと研究 -	8×16m	KYOTO	京都アンデパンダン展
1986. 7.	7	Veilという名の本	6×11m	KYOTO	Galerie 16
	1	Veil		[BOOK]	
	6	アクタイオンの夢	8×16m	KYOTO	京都アンデパンダン展
1985. 3.	5	通路 1.痕跡	8×16m	KYOTO	京都アンデパンダン展
		2.部屋	5×5m	KYOTO	Gallery SUZUKI
		3.通路	6×11m	KYOTO	Galerie 16
1984. 3.	4	THE QUARTER FINAL	8×16m	KYOTO	京都アンデパンダン展
1983. 9.	3	RECORDING NO.3	6×6m	KYOTO	Gallery KIYAMACHI
	2	CODAn		[BOOK]	

DELETE

MERGE

?

BEFORE

SAVE

NEXT

302

K&A Works (2)

K&A Works

SOUND collaboration: Saburo Hirano
CATALOGUE collaboration: Masaki Maeda
VIDEO collaboration: Hiroshi Onishi
Technical Support: Hideki Kaneyori
SETTING Collaboration: Takayuki Nito
PRODUCE: A.SYS SEIBU, Gallery Surge
SUPPORT: 三菱電機株式会社, 株式会社ヤマハ池袋店, トップスタジオ

Macintosh IIcx (8MBRAM, 80MBHD) : Belle View 20" full color monitor : EPSON GT-6000 : Reo Drive
Quark XPress : Adobe Illustrator : Stream Line : Color Magician : EG Word : Mac Draw