

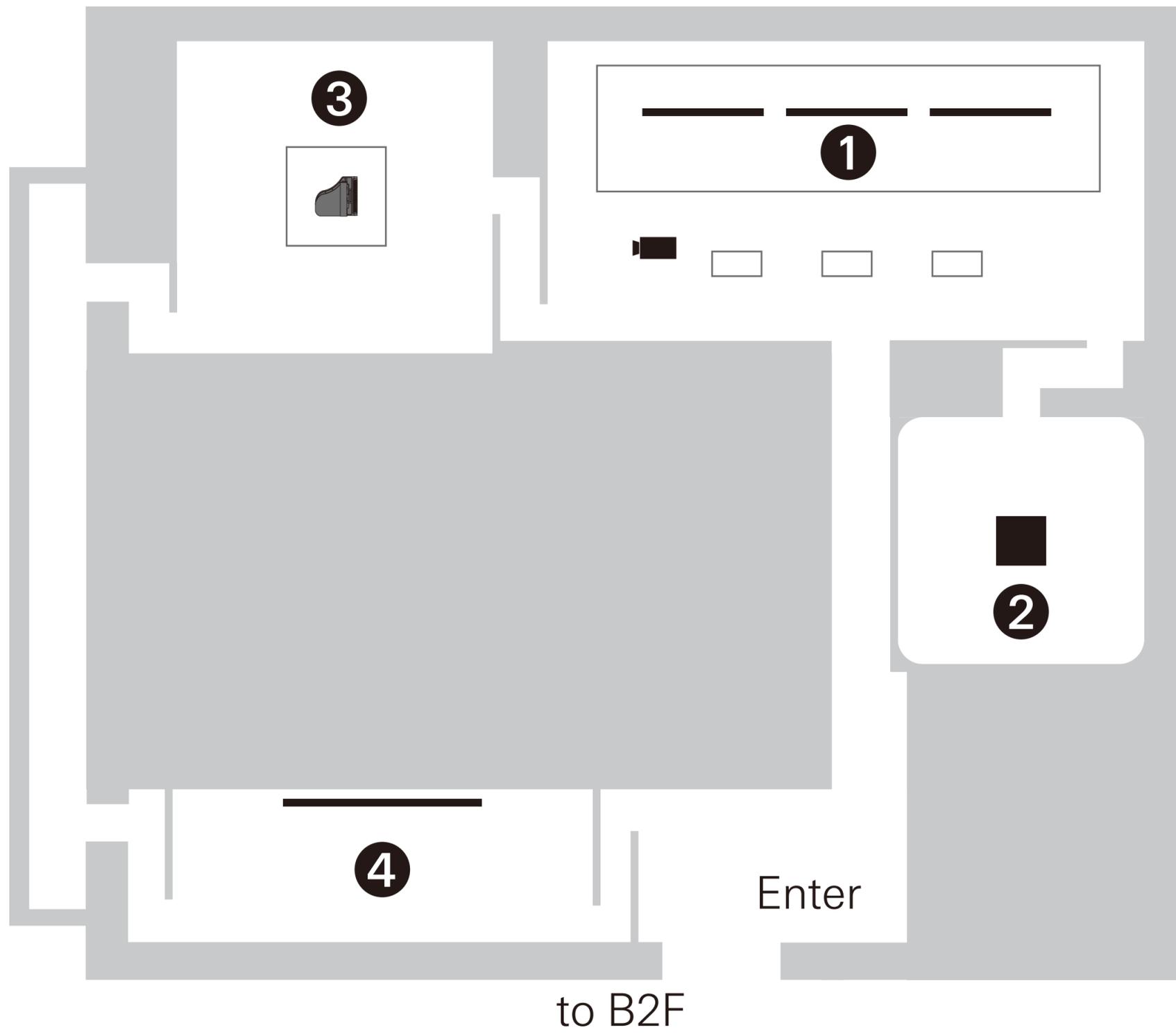
# 音を視る 時を聴く 坂本龍一

seeing sound, hearing time  
Ryuichi Sakamoto

作品名を選択すると  
該当ページに  
ジャンプします

- 1 《TIME TIME》  
坂本龍一 + 高谷史郎
- 2 《water state 1》  
坂本龍一 + 高谷史郎
- 3 《IS YOUR TIME》  
坂本龍一 with 高谷史郎
- 4 《PHOSPHENES》《ENDO EXO》  
カールステン・ニコライ  
音楽：坂本龍一
- 5 《async-first light》  
坂本龍一 + アピチャップン・ウィーラセタクン  
《Durmiente》  
アピチャップン・ウィーラセタクン
- 6 《async-immersion tokyo》  
坂本龍一 + 高谷史郎
- 7 《async-volume》  
坂本龍一 + Zakkubalan
- 8 《LIFE-fluid, invisible, inaudible…》  
坂本龍一 + 高谷史郎
- 9 坂本龍一 アーカイブ  
監修：松井茂
- 10 《LIFE-WELL TOKYO》霧の彫刻 #47662  
坂本龍一 + 中谷芙二子 + 高谷史郎
- 11 《Music Plays Images X Images Play Music》  
坂本龍一 × 岩井俊雄
- 12 《センシング・ストリームズ 2024  
-不可視、不可聴 (MOT version)》  
坂本龍一 + 真鍋大度

1階



## 企画展示室1階

1

坂本龍一＋高谷史郎  
《TIME TIME》2024

《TIME TIME》は、2021年にホランド・フェスティバル(オランダ・アムステルダム)で初演されたシアターピース『TIME』を基に、本展のために新たに制作されたインスタレーション作品である。

『TIME』では、坂本がアルバム『async』で探求した「非同期性」を発展させ、「時間とは何か」という問いを、能の影響を受けた音楽劇とも呼べる表現で提示した。夏目漱石の『夢十夜(第一夜)』、能の『邯鄲』、荘子の『胡蝶の夢』などから着想を得て、一瞬と永遠、東の間の眠りと夢の中での100年の年月などが交錯し、時間の概念や存在自体を問い直すような試みとなっている。また圧倒的な自然の力に対して、それを征服しようと抗いながら力尽きる人間の姿も象徴的に描かれる。このシアターピースとインスタレーションは、本来、不可分な存在として構想されていた。

《TIME TIME》では、坂本にとって重要な物質としてさまざまな様態で扱われた「水」が舞台として設えられ、この作品のために高谷が新しく撮り下ろした宮田まゆみが笙を奏でる映像と、『TIME』の田中泯の映像などを組み合わせて、『TIME』に登場する三つの要素「道を作る」「邯鄲」「夢十夜」を三画面で構成する。坂本の音楽が、それらを自在に往還するように流れ、はじまりや終わりのない、時空間を超えた夢の世界が静かに広がる。

## 企画展示室1階

2

坂本龍一＋高谷史郎  
《water state 1》2013

《LIFE-fluid, invisible, inaudible...》(2007)以来、水や霧は坂本と高谷のインスタレーションに繰り返し登場する要素となっている。本作は、そのタイトルの通り、水がその状態を変化させながら循環していく様子を自然環境の縮図のように見せる。

展示室の中央には、一見鏡と見間違ふほど澄んだ水面を持つ黒い水盤があり、大きな石が周囲に配置されている。気象衛星の全球画像から、展覧会の開催場所(今回は東京)を含む地域の降水量のデータを抽出し、1年ごとに凝縮したデータを用いて天井に設置された装置から水盤内に雨を降らせる。同時に、時間の経過に合わせて音と照明が微妙に変化していく。

水面に描かれる波紋は、時に上空から俯瞰して見る海面のようであり、また時には雨粒の落ちる水溜りにも見え、さまざまな表情を見せる。瞑想的な庭のような空間の中で、鑑賞者は自らの記憶などを手繰り寄せながら、自然環境への意識を開いていく。

## 企画展示室1階

3

坂本龍一 with 高谷史郎  
《IS YOUR TIME》2017/2024

水盤の上に1台のピアノがひっそりと置かれている。その上には空を四角く切り取ったような1枚のスクリーンが吊られ、静かに雪が舞い降りる映像が流れる。2011年の東日本大震災の津波で被災した宮城県農業高等学校のピアノに出逢った坂本は、それを「自然によって調律されたピアノ」と捉え作品化した。

2017年にNTTインターコミュニケーション・センター [ICC] で初めて発表された際には、展示室内にLEDパネルとスピーカーが5台ずつ両側に並び、さらに部屋の奥と手前には2台ずつスピーカーが設置された。そして坂本のアルバム『async』を中心にアレンジされた曲が、世界各地の地震データによって演奏されるピアノの音とともに鳴り響いた。

同時に10台のLEDパネルからの光と14台のスピーカーからの音により、「モノ」としての音が、展示空間の中を立体的に移動して伝わっていく様子が可視化、可聴化された。2023年に成都で展示された際には、これに雪空のLEDパネルの映像と水盤が加わった。本作を東京都現代美術館で展示するにあたり、坂本はこの津波で被災したピアノだけをシンプルに展示したいと考え、『async』の要素を取り払った。大自然の営みによって、人の手で整えられた音楽を奏でる楽器としての機能と役目を失い、「モノ」に還ったピアノが、空と海の間(あわい)で地球の鳴動を奏でる。

## 企画展示室1階

4

カールステン・ニコライ

《PHOSPHENES》

《ENDO EXO》

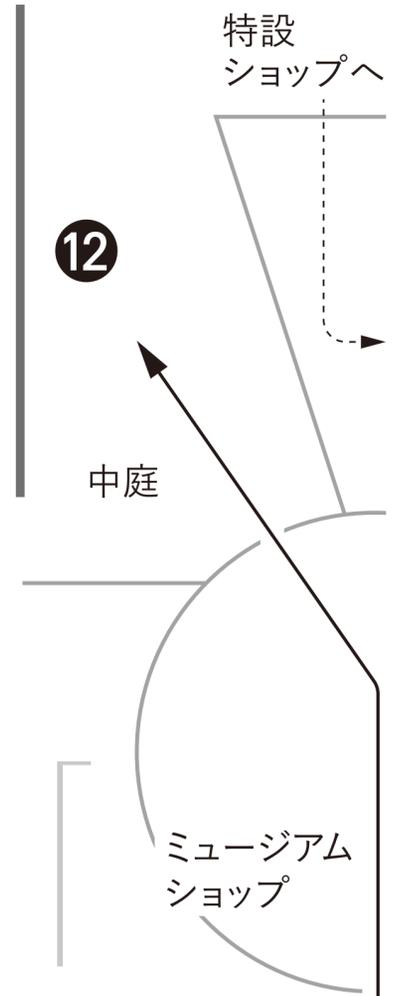
音楽：坂本龍一

2024

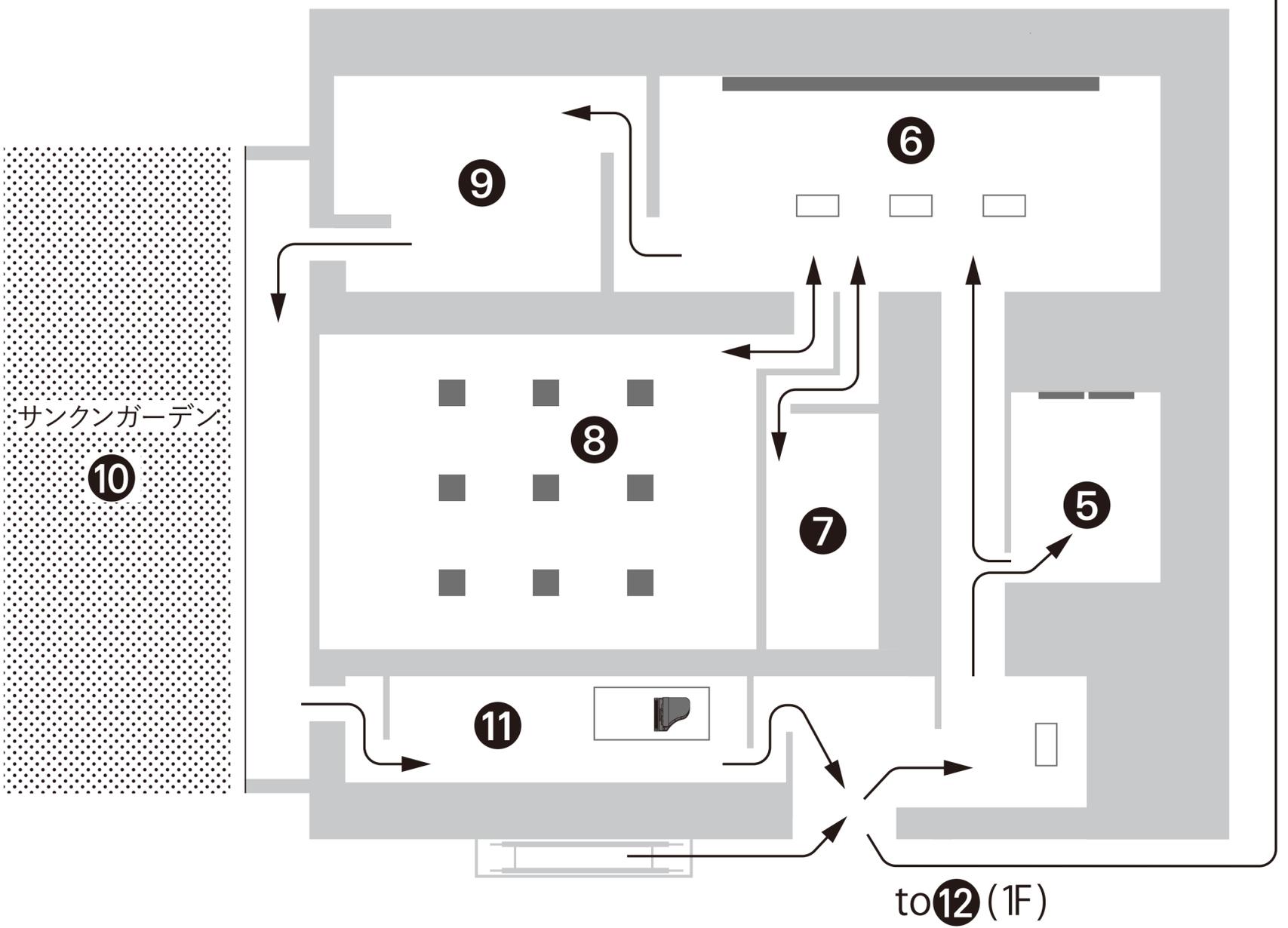
カールステン・ニコライは、自然界の事象や科学、哲学などの多様なテーマを視覚表現やサウンドを通して複合的に作品化するアーティストとして知られる。一方で、「アルヴァ・ノト」名義で電子音楽の制作を中心としたミュージシャンとしても活動している。坂本とは2002年以降、さまざまな形でのコラボレーションを行っており、共同でアルバムをリリースしたり、ライブツアーも行ってきた。

今回ニコライはフランスの小説家ジュール・ヴェルヌの空想科学小説『海底二万里』から着想を得て、初の長編映画『20000』を構想し、全24章からなる脚本を執筆した。同小説に登場する潜水艇ノーチラス号のネモ船長に魅了されたニコライはかつてこの長編映画のアイディアを坂本に語り、坂本との対話を通してその構想をあたためてきた。この度、坂本の個展が実現するにあたり、坂本との長年のコラボレーションのオマージュとして、本展では、そのうちの2章《PHOSPHENES》と《ENDO EXO》を初めて映像化する。それぞれの映像には、坂本の最後のアルバムとなった『12』から「20210310」と「20220207」のふたつのトラックを用いている。『12』は、坂本が日々、日記のように曲を綴ったアルバムであり、楽曲タイトルは、その曲が録音された日付をそのまま記している。「PHOSPHENES (眼内閃光)」とは、目を閉じた際にまぶたに映る残像のような光のことを指す。夢と現実、意識と無意識の境界を彷徨うかのようにニコライによる抽象的なイメージが展開し、深い霧の中から聞こえてくるような坂本のシンセサイザーの音と重なる。《ENDO EXO》では、ヨーロッパの博物館にある夥しい数の動物の剥製や脊椎動物の骨格標本などが映し出され、坂本のピアノがゆっくりと憂いのある旋律を奏でる。ギリシャ語由来の接頭語「ENDO」と「EXO」は、それぞれ「内」と「外」を意味する言葉で、秘められたものと明るみに出るもの、プライベートとパブリックなど相反する概念が並置されて一つのタイトルを成す。人間の飽くなき探究心という身勝手な振る舞いによって、収集展示されている生き物たちの屍は、生と死、人と自然の関係性や地球環境に対する倫理的態度について静かに問いかけながら、海のように深い思索の旅へと人々を誘う。

1階



地下2階



## 企画展示室 地下2階

坂本龍一+アピチャッポン・ウィーラセタクン  
《async-first light》2017

5

アピチャッポン・ウィーラセタクン  
《Durmiente》2021

映画を観ている人々、海、車の中から見える田舎道の風景、眠っている子ども、大人、犬—坂本のアルバム『async』を自分にとって私的な作品と捉えたタイの映画監督・アーティストのアピチャッポン・ウィーラセタクンは、自身の撮影でも愛用している「デジタルハリネズミ」と呼ばれる小型カメラを自分の親しい人たちに渡して撮影してもらった。カメラのとらえた映像は、解像度が低い、粗い画面に独特の温かみのある色味で、それぞれの映し出す私的な日常を切り取っている。

制作中だった『async』とのコラボレーションを坂本から依頼されたウィーラセタクンは、まず、その送られてきた音源をひたすら聴くことに時間を費やした。そして最終的に「disintegration」と「Life, Life」の2曲を選んで組み合わせ、映像用に音楽の長さや曲から曲への移行を坂本にアレンジしてもらい、集めてきた映像を編集した。

「disintegration」の音に合わせて脱構築されたシーンの断片が時には反復するように切り替わりながら現れ、徐々に「Life, Life」へと移行していき、ウクライナの詩人アルセニー・タルコフスキーによる詩「And this I dreamt, and this I dream」の朗読が静かに流れる中、眠りにつく人々の姿が映し出される。スペイン語で「眠る人」を意味する《Durmiente》は、ウィーラセタクンの映画『メモリア』にちなんだサイレントの作品であり、《async-first light》とあわせて上映されるように制作された。本編では描かれなかったティルダ・スウィントン演じる主人公の女性が、その旅の終わりを象徴するかのよう次第に眠りに落ちていく様子が映し出される。2篇の映像は、昼から夜へ、覚醒から夢へと徐々にその境界線が混ざり合い、虚実が溶け合っていくさまを描く。坂本の音楽は、とても斬新で、自然界にある音に初めて触れるような感覚を覚える、とウィーラセタクンは言う。「それはまるで朝、目覚めた時に目に映る最初の光、最初のイメージのように心に刻まれる」。

## 企画展示室 地下2階

6

坂本龍一+高谷史郎  
《async-immersion tokyo》  
2024

坂本と高谷は 2017 年に発表した《async-drowning》をはじめ、音楽を空間に立体的に設置する「設置音楽」のコンセプトに沿って、アルバム『async』の楽曲を使ったいくつかのインスタレーション作品を制作している。《async-immersion》は、坂本の没後にこれまでの「async」シリーズを深化させた形で AMBIENT KYOTO 2023 で発表された大型インスタレーションであり、今回、東京都現代美術館の展示空間にあわせて再構成された。『async』の楽曲が 8.2.2.2 チャンネルの高性能スピーカー14 台によって流れる空間に入ると、鑑賞者は四方から音に囲まれる。正面には、長さ 18m の LED ウォールに、高谷による映像がリアルタイムで生成される。

高谷の映像は、坂本のニューヨークのスタジオにあったピアノや書籍、打楽器、裏庭の植木鉢などさまざまな事物を撮影したものをベースに構成されている。《async-immersion》を制作するにあたり、高谷は画面の両側からスキャナーのように交差する光の束、「fullmoon」と「Life, Life」の各楽曲の朗読で使用されるテキストなど新たな要素を加えた。大型LEDウォールに映し出される映像は、画面の右端、あるいは左端から一定方向に徐々に時間差で変化していき、やがて一つの風景を作り出す。無数の細かい横線から成る画像は、ゆっくりとスキャンされるように1ピクセルずつ静止画へと変換され、ひとつのイメージが織物を織るように生成されていく。すべてのイメージができると今度は逆に、映像が1ピクセルずつ線状に変換されて、時間の経過とともにその痕跡が無数の横線となって徐々に分解され、堆積するように延びていく。最後には幾重にも積み重なった横線がすべての画面を覆い尽くし、次の映像の要素へと移り変わっていく。高谷の映像は、アルバムの音と同期することなく、刻一刻と表情を変え、音の作り出す時間軸に並行して、潮の満ち干のように展示室に流れるもうひとつの時間軸を、視覚的に鑑賞者に強く印象づける。

7

坂本龍一+Zakkubalan  
《async-volume》2017

暗い部屋の中で、24 台の iPhone と iPad が小さく光る窓のように壁に配されている。近づくと、それぞれの映像からささやかな音が聴こえてくる。映し出されている映像は、坂本がアルバム『async』制作のために多くの時間を過ごしたニューヨークのスタジオやリビング、庭などの風景だ。これらの断片的な映像が、それぞれの場所の環境音とアルバム楽曲の音素材をミックスしたサウンドとともに一つのインスタレーションを構成している。

映画制作に軸足を置いた活動をしている空音央とアルバート・トーレンによるユニット Zakkubalan は、自分の制作活動の舞台裏を映像の形で表現するよう坂本に依頼された。彼らは、ドキュメンタリー映画のように坂本自身の姿を映すのではなく、坂本を取り巻く風景や、さまざまな痕跡、気配などを映し出すことで、本人が不在でありながらも、その存在を感じさせるポートレートを描き出した。一つひとつの「窓」は小さく、鑑賞者は、それぞれの窓を覗き込むことはできても、作品全体を俯瞰して見ることはできない。聴こえてくる音も、ひとつの窓に顔を近づけると、別の窓からの音は聴こえづらくなり、つぎつぎと窓を覗くたびに音の混ざり方は異なっていく、個々の鑑賞体験を非常に私的なものとする。世界に開かれたたくさんの小さな窓を通して、坂本の内面を覗き込むような体験によって、鑑賞者はあたかも胎内にいるような感覚にとらわれる。

8

坂本龍一+高谷史郎

《LIFE—fluid, invisible, inaudible...》

2007

1999年に初演した坂本のオペラ『LIFE』を脱構築して制作した、映像と音によるインスタレーション作品である。2007年に制作された本作以降、高谷史郎との共作を中心に坂本は美術館や芸術祭などでインスタレーション作品を発表していく。

オペラ『LIFE』は、音楽、音、言葉、映像、パフォーマンスなどを通して、共生をテーマに「戦争と革命」「サイエンスとテクノロジー」など20世紀を総括し、21世紀に向けたビジョンを示唆する意欲作であった。そのオペラをインスタレーションの形に落とし込む際に、「霧」をメディアとして作品に導入し、「流動するもの、見えないもの、聴こえないもの」というサブタイトルが示すように、さまざまな知覚可能なものとそうでないもの間にある境界を探ることへの関心を追求した。オリジナル版は、山口情報芸術センター[YCAM]による委嘱作品で、9個のユニットで構成されており、これまで展示空間に合わせて3個ユニットや12個ユニットでの展示も行われている。

3×3のグリッド状に配置し、天井から吊られた9個の水槽の中に霧を発生させ、映像が投影される。各水槽の両側にはスピーカーが設置されている。霧が濃い時には映像を鮮明に映し、薄い時には水槽内の水を通して床にたゆたうように映し出される。映像と音の大半はオペ『LIFE』で使われたもので、それにインスタレーション用に新たな素材が加えられた。これらの映像や音は、博物学的な分類法で何十種類にも分類され、400以上のシーケンスとなって、アルゴリズム的に組み合わせられることで、無限に変化するインスタレーションをつくり出す。頭上に浮かぶ庭のように設えられた空間で、鑑賞者はしばし佇みながら、あるいは寝転がりながら、ゆっくりと歩む。彼らはそこで、従来のリニアな体験とは異なる時空間の拡がりと流れを体感する。

9

坂本龍一 アーカイブ

監修:松井茂 2024

坂本龍一の軌跡をたどる試みの一つとして、資料とテキストに AI シミュレーションを加えた会場構成によるアーカイブ展示を行う。

音を視る 時を聴く(資料編)ー  
坂本龍一のメディア・パフォーマンス  
松井茂

20 世紀後半から 21 世紀前半まで、半世紀以上にわたり、領域横断的に芸術表現を展開した坂本龍一とはどのような芸術家なののでしょうか？ここでは、作品の背景にあった思想、作家が生きた時代、テクノロジーとの係わりを、様々なメディアに残された軌跡を示すことで、展覧会の補助線とします。以下、ひとつの未刊行資料(I)、5 本の刊行物(II-VI)、ひとつのシミュレーション([生成 AI によるシミュレーション])について解説します。

## I 坂本龍一の思想 theme #1 #2

(1984/1985)

YMO を散開し、音楽のみならずアートシーンへと活動の場を広げた時期のカード状のメモがある。ここに記述された様々な言葉は、紛れもなくポストモダニズムの芸術家を体現したものであり、『LIFE』に通じるオリジナリティへの懐疑、ゴダールへの偏愛、『TIME』に通じる漱石への言及、制度への懐疑等々、晩年にいたるまで追求されたコンセプトが見出される。一般に刊行、リリースされた資料を中心とした活動の軌跡は、坂本龍一をポストモダニズムの芸術家として位置付け、5 つのコーナーから補助線を引いています。自らの関わる芸術、メディア、技術、社会に、「モダン」という仮想敵を位置付け、常にその「後=ポスト」を担ってきた作家の態度を検証します。

## II 戦後アヴァンギャルドの世代

1968 年前後、制度への異議申し立ての声をあげた思想、芸術との接点を確認できる。

## III YMO 以後のメディア・パフォーマンス

大衆文化との危険な関係性を活かした、メディア・パフォーマンスをしかけ、既成概念の解体と再編への取り組みは、専門誌よりも総合誌に展開した。

## IV 音楽史以後のオペラ「LIFE」

20 世紀の終わりに、歴史の終わりを受け容れつつ、その「後」のエコゾフィーを標榜したオペラのコンセプトを紹介する。オペラの構成をとりまとめた未刊行資料「〈LIFE〉990103 京都会議メモ(A.A.)」は必見だ。

## V ポストメディアの表現へ

坂本龍一は、先鋭的なメディア技術を活用し、その時々々にメディア・パフォーマンスの実験を展開した。1980 年代のカセットブック、ビデオアート、1990 年代の MIDI データの配布、配信、2000 年代の著作権、公共圏の取り組みへ向かった。

## VI ポストヒューマンのエコゾフィー

21 世紀に入り、坂本は「自然には敵わない」とつぶやくことになる。人間以後の世界へと向かう表現は、いまいちど人間を自然の側に再配置する試みであったと考えることができるのではないだろうか？

## [生成 AI によるシミュレーション]

平野友康

思考、作品、そして人物との関係性をマッピングすることで、今回展示しきれない坂本龍一の軌跡をいまいちど再編し、展開する。

資料構成・テキスト:松井茂

生成 AI によるシミュレーション:

平野友康、大島奈緒子

会場構成:FOLT 富田太基

協力:情報科学芸術大学院大学

[IAMAS]附属図書館

## サンクンガーデン(地下2階/屋外)

10

坂本龍一＋中谷芙二子＋  
高谷史郎  
《LIFE-WELL TOKYO》  
霧の彫刻 #47762 2024

中谷芙二子は、1970年に大阪万博のペプシ館を、水を使った人工の霧で覆った「霧の彫刻」を手がけたことで知られており、これまでに世界各地で霧のプロジェクトを実施している。多彩なジャンルのアーティストとの実験的なコラボレーションも数多く実施し、2017年春に開催された《London Fog》(テートモダン、ロンドン)、また同年秋の《a-form》(オスロ国立新美術館)では、坂本龍一と高谷史郎、ダンサーの田中泯との共演が実現した。

坂本と高谷はこれまで《LIFE-fluid, invisible, inaudible...》(2007)や《LIFE-WELL インスタレーション》(2013)など霧を用いた作品を発表している。《LIFE-WELL インスタレーション》は、神社の境内にある水の枯れた古池で展示された。坂本は、この古池を能楽に影響を受けたアイルランドの詩人・劇作家 W.B. イェイツの戯曲『鷹の井戸』に登場する枯れ井戸になぞらえた。『鷹の井戸』では、不死の水が湧き出ると言われている枯れ井戸で、その水が湧き出るのを待って人生を浪費した老人と、そこを訪れたケルト神話の若き英雄クー・フーリン、そしてその井戸を守る鷹のように舞う女が物語を織りなす。

今回のスペシャル・コラボレーション《LIFE-WELL TOKYO》で中谷は、美術館地下2階屋外のサンクンガーデンを霧で満たし、命の水をたたえる。会場の両脇から湧き出る霧は、ぶつかり合い、対流を生み出しながら天へと舞い上がる。その動きはカメラでとらえられ、坂本による音へと瞬時に変換される。また階上に設置された鏡が、太陽の動きを追いながら、霧の中へとその光を導く。霧と光と音が一体となり、刻一刻とその表情を変えながら、自然への敬愛や畏怖の念を想起させるような夢幻のシンフォニーを奏でる。

11

坂本龍一 × 岩井俊雄

《Music Plays Images ×  
Images Play Music》

1996–1997/2024

《Music Plays Images × Images Play Music》は、1996年に水戸芸術館で初演された坂本龍一と岩井俊雄による音楽と映像のコラボレーションパフォーマンスである。坂本が弾くMIDI ピアノから出力された演奏情報が、岩井のプログラムによって瞬時に映像となり、スクリーンに投影され、可視化された。また岩井が生み出す映像がピアノを演奏したり、当時まだ珍しかったインターネット中継を用いて視聴者と坂本とのセッションを試みるなど、音楽と映像メディアを融合させるさまざまな実験が行われた。翌年9月にはオーストリアのリンツで開催される世界的なメディアアートの祭典、アルスエレクトロニカのインタラクティブアート部門でグランプリ(ゴールデン・ニカ)を受賞し、その斬新なパフォーマンスが聴衆を魅了した。また同年12月に東京・恵比寿のザ・ガーデンホールで開催されたコンサート「MPI×IPM」では、坂本の演奏するMIDI データを配信し、全国各地の中継会場に設置したピアノをリモート演奏する公開実験も行われた。これらの画期的な試みは、以降のメディアアーティストたちに多大な影響を与えた。坂本は、常に時代の新しいメディアを用いることに対して意欲的であり、インターネットについてもその黎明期から表現活動の実践に取り入れていた。また、自身のピアノ演奏をそのまま記録・再現できるMIDI 信号を用いた試みについても早くから関心を抱き、積極的に活用した。

今回の東京都現代美術館での展示にあわせて、岩井の所蔵するアーカイブ資料から発掘された、97年のアルスエレクトロニカで坂本が実際に演奏したMIDI データと、その様子を撮影した映像データから再現展示を試みる。岩井が当時のプログラミングを再構築し、坂本の愛用していたMIDI ピアノを使用して、今も色褪せることのないこの伝説的なパフォーマンスをインスタレーションの形で甦らせる。本展示を通して、先鋭的なメディアを楽しみながら巧みに使いこなし、音を通じた表現の可能性を絶えず追求・拡張していった坂本の原点ともいえる姿を垣間見る／聴くことができる。

## 中庭(1階/屋外)

\*ミュージアムショップ奥の自動扉から屋外へ出てご覧ください。

12

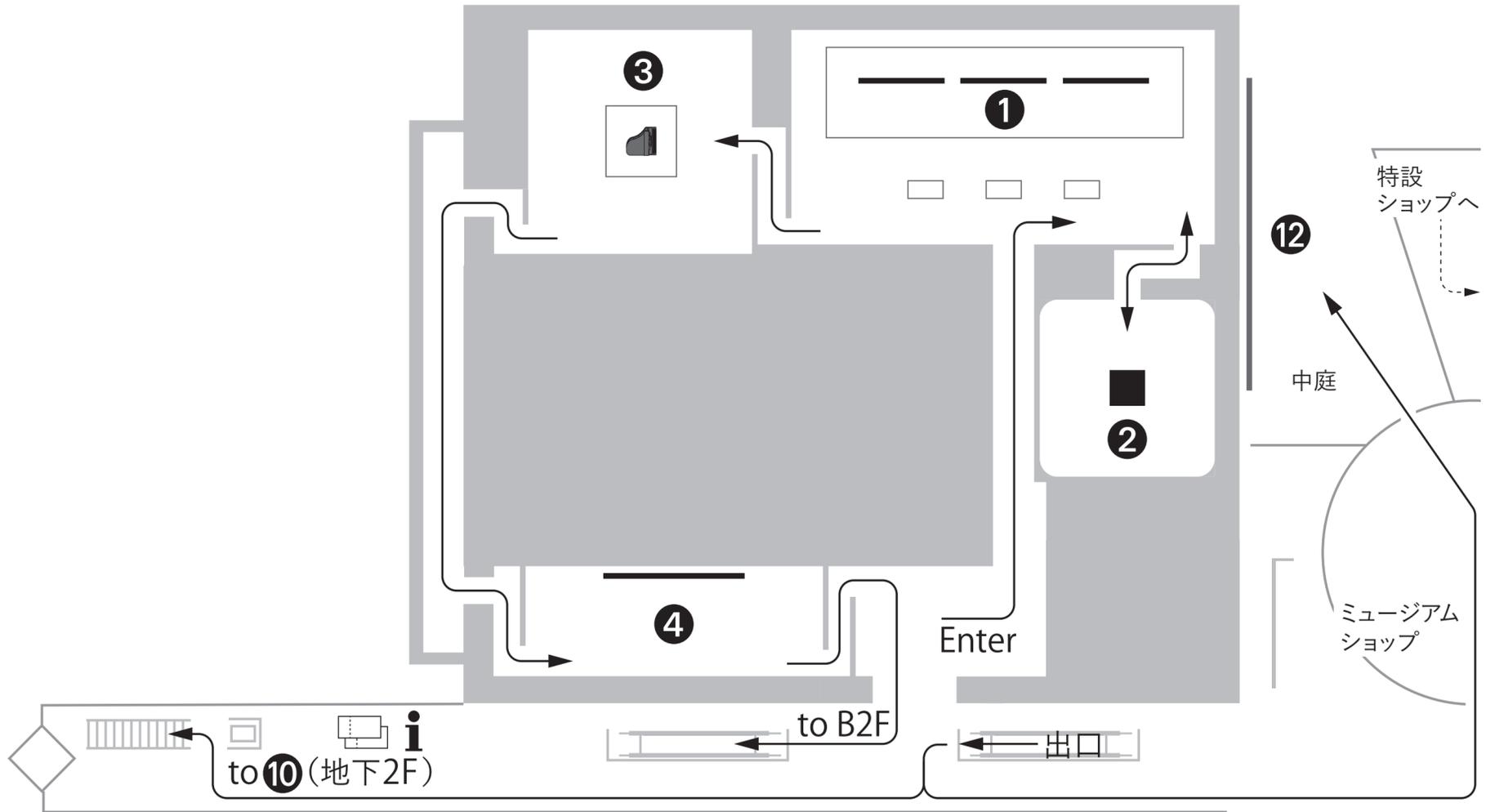
坂本龍一＋真鍋大度  
《センシング・ストリームズ  
2024—不可視、不可聴  
(MOT version)》2024

東京都現代美術館のショップとカフェに隣接する中庭スペースの壁沿いに50cm幅のLEDディスプレイが16mに渡って帯状に延び、屋外用スピーカーとともに設置されている。美術館の外に設置されたアンテナによって収集された携帯電話、WiFi、地上波デジタル、FMラジオなどで使用されている人間が知覚できない電磁波のデータが、リアルタイムでLEDディスプレイとスピーカーを通して映像と音に変換され、大都市東京に飛び交う見えない電磁波の流れを可視化・可聴化する。

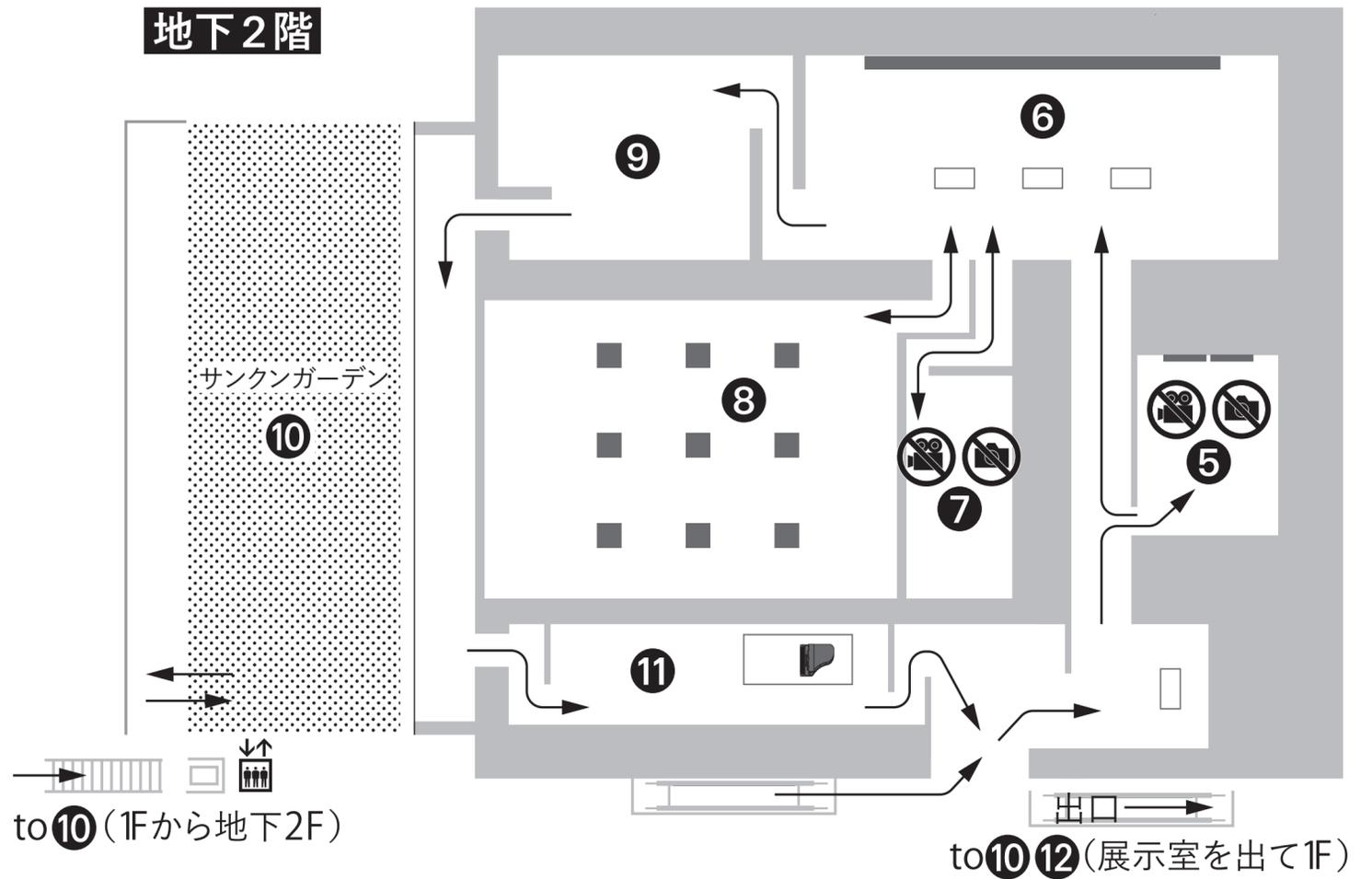
この作品は、現代の都市活動において必要不可欠なインフラでありながら、ふだん気づくことのない人工的な電磁波の流れを一種の「生態系」のように顕在化する。本作は、もともと2014年に坂本がゲストディレクターを務めた「都市と自然」をテーマとした札幌国際芸術祭2014で、札幌市郊外にあるモエレ沼公園ガラスのピラミッド内で大型ビジョンとスピーカーを用いて発表された。

今回の展示では、大型ビジョンの代わりに2021年の北京での屋外展示で初めて採用した細長いLEDディスプレイをさらにバージョンアップして、オシロスコープのようなインスタレーションによって、常に変貌を遂げる東京という都市の目に見えないインフラの姿を映像と音で描き出す。

**1階** ①-④すべて撮影不可



**地下2階**



[サンクン・ガーデン（地下2階／屋外）への出入口]

- ⑩坂本龍一+中谷芙二子+高谷史郎《LIFE-WELL TOKYO》  
霧の彫刻 #47662 は、霧の中に入って体験をすることができます。
- ⑩の作品を体験するには⑪の作品を通り抜けたあと、1F に上がり展示室を出てください。チケットカウンターの先まで歩きメインエントランス近くの階段・エレベーターで地下2Fに降ります。講堂前に出入口があります。  
毎時00分／20分／40分スタート（各回約5分）

ご注意：

- ・転倒／衝突など危険防止のため、屋外では走らないようお願いいたします
- ・霧でまわりが見えなくなったら、そのまま動かず、晴れるまでしばらくお待ちください