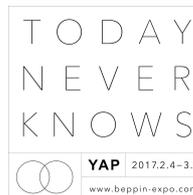


アーティスト名 / 作品タイトル / 作品テーマ



ウルフリッド・ディー / 無題 / スローガン
Wlfrid Dee / Untitled / Slogan

スローガンは、メッセージを公にする政治的な行為です。学校や行政、企業やスポーツなどでスローガンを採用する機会は多く、そのほとんどはそのコミュニティにとって有益なメッセージを含んでいます。解読不可能な文字で段幕に書かれたウルフリッド・ディーの作品は、どのコミュニティのどんな意味が込められているのでしょうか。



リンジー・ジェファーソン / ナイト・ライト / パブリック
Lynzie Jefferson / Night Light / Public

パブリックは人々のためにあります。夜になると光るライトをパブリック・スペースに設置する”Night Light”は、日中は消えていて、閉館後誰もいなくなった後に明かりが灯ります。無人の空間はすでにパブリックではありません。公共性に潜むもうひとつのパブリックを仄めかすリンジー・ジェファーソンの作品は、誰のためのものなのでしょうか。



ジャン・ジン / スリッパーズ / 間違い
Jian Jin / Slippers / Mistake

間違いはその場を一時停止させます。スリッパが3つ並んだ”Slippers”は、偶数の足に対して奇数のスリッパであるために、どれを履けば良いのか一瞬考えさせられます。さらに、この作品が置かれている場所は入り口の境目です。展覧会の始まりで起こるその一時停止は、これから先の出来事に注意深くなることを促しているかのようです。単純な間違いを取り上げるジャン・ジンの作品は、正しさの正当性を崩そうとしているのでしょうか。



エディー・クレバーク / ヴィジョン・イン・ザ・ダーク / 視覚
Eddy Kleberg / a vision in the dark / Vision

視覚は世界の形を捉えます。天体望遠鏡が鏡の前に置かれた”a vision in the dark”は、どこの何を見れば良いのか判別がつきにくい作品です。人類は肉眼で見えないものを見るために多くの道具を開発してきました。天体望遠鏡は遠くの星々を、鏡はそこに反射する自分の姿を見るためにあります。天体望遠鏡を除けば、そこに暗がり映ります。それは何もないことを意味するのでしょうか。視覚の問題を問い直すエディー・クレバークの作品は、世界の形を変えようとしているのでしょうか。



ヨーヂ・コンドー / パラソル / メディア
Yoji Kondo / PARASOL / Media

メディアは時に目で見ることができません。何かと何かの間にあるその媒介は、わたしたちの行動を暗に変えることがあります。何か作用して、新たな出会いが起こったり起こらなかったりします。日傘

をモチーフにしたショート・ムービー”PARASOL”は、顔を失った全ての人に贈るラブストーリーです。不可視のフィルターに注目するヨージ・コンドーの作品は、どのような物語を伝えているのでしょうか。



エルアール / ヴァーティカル・ウィンド / サウンド
LR / Vertical Wind / Sound

生物は右耳と左耳で世界の音を聴くことで空間を把握します。ファミリーコンピュータのカセットを吹くサウンドとシンセサイザーの風のサウンドのみで作られた”Vertical Wind”は、得意な空間を連想させます。右と左から聴こえてくるLRの作品は、わたしたちをどこへ連れていくのでしょうか。



インビジブル・ミュージアム / ミュージアム
INVISIBLE MUSEUMS / Museum

ミュージアムは物質を保存します。ミュージアムは世界に2種類あります。目に見える美術館と目に見えない美術館です。目に見えないこのINVISIBLE MUSEUMSは、何を保存しているのでしょうか。もし見えないのなら、わたしたちはそれぞれのミュージアムをつくることができるのではないのでしょうか。



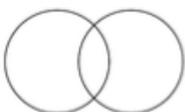
セリナ・パドリック / ミッシング・バード・ジョージ / 絶滅
Celina Pudlik / Missing Bird George / Extinction

行方不明のポスターは街角で貼られています。それはどこかへ行ってしまった人物やペットなどを家の近くで探すためのツールです。ジョージという鳥を探す”Missing Bird George”は、この4年間で8カ国15都市で行われてきました。ジョージは、20世紀に絶滅したパッセンジャー・ピジョンという種類の鳥です。絶滅種を世界中で探すセリナ・パドリックは、存在の意味について問うているのでしょうか。



ルーセル・イエボア / テレポーターション / 痕跡
Roussel Yeboah / Teleportation / Trace

痕跡は過去へのタイムマシンです。その痕跡を辿ることで、多くの知識を得ることができます。服が脱ぎ捨てられた”Teleportation”は、裸の状態はどこかへ瞬間移動した誰かを想像させます。痕跡に関心を寄せるルーセル・イエボアの作品は、いつ、誰の、どこに戻るのでしょうか。



ヤップ / ザ・ゲームズ / ゲーム
YAP / THE GAMES / Game

ゲームはルールに基づいています。この世界は、多様なゲームが複雑に絡み合いながら回っています。様々なゲームのボールがひとつの台に乗った”THE GAMES”は、世界そのもののようにもみえます。このYAPの合作は、「今日どうなるかわからない」TODAY NEVER KNOWSな現代を表現しているのではないのでしょうか。ボールはどこに転がっていくのでしょうか。今日はどうなっていくのでしょうか。