

<p>[statement]</p>
<p>身体をつづきへの想像力</p> <p>声・行為・視線</p> <p>これらをキーワードに、2008年から2020年までの12年間に制作した作品と最新作をあわせて展示する。</p>
<p>アルファベットスタンプを使用し身体が起こす反復のずれを確認する「RE」シリーズ</p> <p>発声を出す際の口の形を板ガラスにルーターで彫る《tongue score》</p> <p>直線を引く手のストロークや腕の動きを金属粉で描く《Playing Body》</p> <p>他者が話す言葉を自身が再度発話しなおす様子を記録した映像作品《lip synch》</p>
<p>生体は解体と構築をくり返す。</p> <p>一見するとそれぞれは個別のテーマをもとに作られた作品だが、制作年代をもとに一本の糸を辿るように構成することで、それらの再接続を試みる。</p> <p>そうして改めて見返したとき、作品を作る過去の自分の手の動きや息遣い、声、体の動きが譜面のようにそこにあった。</p> <p>譜面をもう一度読みなおし、作品が纏う遊んでいるような躰の気配、様々な像として浮かぶ“わたしだったもの”と対話をする。</p>
<p>林 葵衣</p>
<p>[C.V]</p>
<p></p>
<p>林 葵衣 Hayashi Aoi</p> https://hayashiaoi.tumblr.com
<p>1988 京都府出身</p>
<p>個展</p> <p>2019 詩の復唱 KUNSTARZT・京都</p> <ul style="list-style-type: none">対話の時間 黄金4422bld・愛知 <p>2018 つつらえ AWOMB・京都</p> <p>2017 声の痕跡 KUNSTARZT・京都</p> <p>2016 水の発音 アートスペース虹・京都</p>
<p>おもなグループ展</p> <p>2019 京都府新鋭選抜展 京都文化博物館</p> <ul style="list-style-type: none">チャリティ&オークション展 小さいわたしたち Who are we ? +1art A stop by on a whim INCLINE 第六回アラタバンダン展 名村造船所跡地 <p>2018 VOCA展 上野の森美術館</p> <ul style="list-style-type: none">第五回アラタバンダン展 名村造船所跡 <p>2017 アート/メディア - 四次元の読書 国立国際美術館</p> <ul style="list-style-type: none">非在の庭 最終章 アートスペース虹
<p>舞台美術</p> <p>2019 擬焼 THEATRE E9 KYOTO・アトリエ銘苅 ベース(沖縄)</p> <p>2018 文字移植 こまばアゴラ劇場</p> <p>2017 ディクテ アトリエ劇研</p> <p>2018 文字移植 アトリエ劇研・ぼんブラザホール(福岡)</p>
<p>受賞歴</p> <p>2015 芦屋市展 芦屋市立美術博物館／吉原賞</p>

<p>[interview]</p>
<p>本稿は作品設置後の3月11日に会場でおこなった林葵衣へのインタビューをもとに、編集・構成したものです。</p>

本展のコンセプトについて

全体のコンセプトとしては、自分の身体の動きや振るまいを自分で追っていくというものです。

自分のアトリエの倉庫でどれを展示しようかと過去作を眺めている時に、昔の自分が右から左に引いた線に、その時の手の振るまいや腕のストロークが楽譜みたいに見えてくる発見がありました。振り返るということが昔の自分の振るまいを追っているようにも思え、それが今の自分がやりたいテーマとつながるところがあったので。過去の譜面を読み直して、現在を確かめるといことだと思います。

振り返ると、こんな時から自分は音とか見たものを残そうとしてたんだなということに改めて気づいて、自分の作品が一本に繋がったような発見ができました。

今回の展覧会のテーマのひとつが、身体の振る舞いを辿るということなんですけど、どこまでが私の身体なのかということを考えているところがあって、私が母の胎内にいた時、私だったものの時、どうだったのかを考えていて。それで喋っている内容は、私がお腹にいた頃のこととかになっています。

今回の展覧会のテーマのひとつが、身体の振る舞いを辿るということなんですけど、どこまでが私の身体なのかということを考えているところがあって、私が母の胎内にいた時、私だったものの時、どうだったのかを考えていて。それで喋っている内容は、私がお腹にいた頃のこととかになっています。

本展の構成について

ギャラリー・パルクが2F、3F、4Fという構造なので、それを活かしたいというのが始めにありました。同時に以前からどういう方向に自分の作品を進めていきたいのかを考えるために、これまでを整理したいと思っていて、今回はちょうどいいタイミングだと考え、2008年から2020年までの作品を、階を追うごとに構成して、自分でも眺めていけるようなものにしています。

年代順に自分で振り返るという意味もあるんですけど、それをしたことで新しく見えてくるものがあるだろうと仮定して、それが何かを見つけるという意味もあります。

1階 玄関部分 作品01《雑踏の音楽》

今回の出品作品の中で一番古い作品です。2008年に、まだ水彩でイラストに近い絵を描いていた時に、初めて個展をしました。その時は、アクリル絵具で道路の絵を描いている。自分の大学から家に帰るまでの帰り道にあるちょっと変な坂道があって、坂の向こうが見えなくて、向こうがどうなっているのかわからないのが、すごく不思議で。自分の中ではとても違和感のある風景で、それを描きたくて。

そして、その絵につけたのがこのカセットテープに記録されている**作品01《雑踏の音楽》**(3:42)です。自転車で乗って坂

道まで行って、自転車を止めて坂道から向こう側を見ている状況、その場所の道路の音や自転車のベルやスタンドの音とかも入れて、音楽にしたという作品です。絵を展示した時は、この音楽を聴きながら見てもらい、その違和感を追体験してもらおうとして。

今回、いつから自分の身体に関わる作品があるのだろうか?と探した時に「これだ」と発見しました。目で見たこと、聞こえてきたことを音というメディアで残すという点では、自分の身体を記録している一番古いものだと思います。

振り返ると、こんな時から自分は音とか見たものを残そうとしてたんだなということに改めて気づいて、自分の作品が一本に繋がったような発見ができました。

最初はただ定規を使わずに直線を引くということをしていたのですけれど、それをもっと細かい動作にしていったらどんなブレが見れるんだろうということを試していくうちに、その動作が面白くて。アルファベットのスタンプからRとEのスタンプを使って、曲線を引いたり押し続けるということをしています。RとEで「RE」、反復するという意味なので、それ以外の文字を使う意味は見つけられないです。

2階 作品02《 Lip Synch 》

新作となる**作品02《 Lip sync 》**(26:13)という映像作品です。他人の話した言葉を自分で言い直してみて、その口の動きが何なのかというのを捉えようとしているので、自分の言葉ではない言葉話をしています。ただ、他人といっても左側は自分の母親で、お正月に実家に帰った時にちょうど母と話をする機会があって、その時に、私を産んだ時の話というのを聞かせてもらったんです。20分ぐらいだったんですけど、その時のエピソードを録音して、一度文字に書き起こし、母の話してた言葉を私が話し直す、私が話していた言葉を母が話し直しています。

今回の展覧会のテーマのひとつが、身体の振る舞いを辿るということなんですけど、どこまでが私の身体なのかということを考えているところがあって、私が母の胎内にいた時、私だったものの時、どうだったのかを考えていて。それで喋っている内容は、私がお腹にいた頃のこととかになっています。

他に、今、母は私のことを「私だったもの」と思っているのかということを知っています。まあ「全然思わへん」と言われて、「そうなんや」と、「そういうふうに思うんだ」と思いました。

すごく棒読みなところもありますが、自分の言葉を相手に言われていることで、自分が棒読みで喋ったことを聞いている、という感じにもなります。すごく恥ずかしかったんですが、練習してうまく言おうとは

思わなくて、また演技をしてみたいわけではなく、シンプルに「入れ替える」ということで見えてくるものがあるだろうと。

もちろん、他人の言葉を自分が話す以上、演劇に近いようなものもあるかもしれないけれど、演技していない行為、練習していない行為なんだけど、人の言葉を借りているということになるのが面白いなと思って。だから一発撮りです。

2階 平面作品群について

平面作品はスタンプを使った作品です。スタンプを使い始めたきっかけは、自分の意識に対して、自分の体がどれだけコントロールできないのかというのを確かめたいということでした。

最初はただ定規を使わずに直線を引くということをしていたのですけれど、それをもっと細かい動作にしていたらどんなブレが見れるんだろうということを試していくうちに、その動作が面白くて。アルファベットのスタンプからRとEのスタンプを使って、曲線を引いたり押し続けるということをしています。RとEで「RE」、反復するという意味なので、それ以外の文字を使う意味は見つけられないです。

行為としては反復ですが、それはパソコン上のコピー & ペーストじゃなくて、一回一回自分が押している、一回きりの反復という、意味のずれみたいなのが面白いと感じています。

行為としては反復ですが、それはパソコン上のコピー & ペーストじゃなくて、一回一回自分が押している、一回きりの反復という、意味のずれみたいなのが面白いと感じています。

《かさねる》シリーズ

右側の大きな**作品05《かさねる》**が今回に展示しているこのシリーズの中で一番古く、2011年の作品です。こちらは白地に黒いインクを使っていますが、その向かい側にある、黒地に白インクで押している作品は**作品08《かさねる 白》**です。

このシリーズ作品の制作時期は2011年～13年ぐらいなんですけど、その初期は「私がこの動作をしたら終わり」といった、自分の中で完成図を先に決めてから制作するようにしていました。この《かさねる》という作品は2m×3mの画面を全部押し終わったら完成ということにしています。

最初はすぐ埋まるだろうと思っていたんですが、全然埋まらなくて。どこまで押したら完成なのか、どれぐらいが真っ黒な

のかとか、どれぐらいが真っ白なのか、というものが曖昧なままスタートしたのでずっと終わらない。いまだに終わっていません。ずっと図像が動き続けています。

最初はすぐ埋まるだろうと思っていたんですが、全然埋まらなくて。どこまで押したら完成なのか、どれぐらいが真っ黒な

作品05《かさねる》

風景のように、例えば湖に半分その景色が映っているように見えると言われたりもするのですが、私はそういう風景をつくらうという意図はしていなくて、どうやったら早く埋まるだろうということを考えて色々試行錯誤してたら、こういうかたちが出来上がったんです。細かい密度で直線で引いていったら、円形にしてみたら早いかどうか、一番自分にとってストレスフリーなのかとか、やりやすい方法を探っていた結果、こういう図像ができたというのがあります。それが見る人がみると景色に見える。

逆に**《かさねる 白》**の方は地図に見えるという人もいて、イメージが人によって出来上がるのは面白いなと思っています。

逆に**《かさねる 白》**の方は地図に見えるという人もいて、イメージが人によって出来上がるのは面白いなと思っています。

作品08《かさねる 白》

《かさねる 白》は**《かさねる》**の2年後の2013年に制作していて、手を入れている時間が少ないというもあります。また、気に入ったかたちになると、ちょっと残しておこうかなというのがあるって、未完成ではあるんですけど、「ちょっと眺めときたいな」と思っておいている時期もあります。

なので今はこれですが、今後は徐々に真っ白になっていくと思います。

画面中央に見える水平線のようなものは？

そこを起点に始めるための線です。どこから始めたらいいか、最初に決めないと手が入らないので、最初にその線を引いて、そこから上下に押して広がっていています。非対称ですけど、例えば「上がこれだけ埋まっているから、下も埋めよう」というような目安にもこの線を使っています。

《くずれる》シリーズ

2013年の作品です。もともとやっていた「かさねる」という作品はずっと画面を埋

めるというものだったのですけれど、この作品ではただ無作為に埋めるのではなくて、一度だけインクをつけて、上に、下に、押し続けたらどういうかたちが残っていくだろうというのが見たくて。

グラデーションみたいになっていくんですけれど、それもひとつひとつ形が違うし、上に伸びているもの、下に伸びているもの、それぞれインクの付き具合が違うから長さが全然違うんです。

同じ行為をしているんだけど、一回一回違うということがすごくわかりやすいので、それをただ確かめるという。

作品06・07《くずれる》

2015年に芦屋市展で吉原賞をもらったものです。

他の作品とルールは同じです。ただスタンプのサイズを小さくしてみました。

使っているスタンプがサンビーエンドレスアルファベットスタンプというものなんですけど、いろんな号数があって、小さめでどれぐらいかたちが変わるのかというのが見たくてつくったものです。細かい方が、綺麗というか…心電図みたいに見えるというのもありますし、文字が大きいと距離があっても見えるけど、小さいと最初は点だと思ってたのに近づくとも文字だ気づくのがいいなと思っています。ただ、大きいのに比べて時間は倍ぐらいかかるので、やり始めた時はやめておけばよかったと思いました。

3階 作品09《escape》

2013年の作品です。エスケープって、逃れるとか抜け出すという意味があって、何かから逃れる、抜け出すの意味なんですけど、そもそも「消える」ことについて考えていて。物が消えるってどういうことなんやろと考えていて、文字を消すとか、絵の具で描いていたものを消すといっても、本当にぱっと消滅したわけではなくて、どこかに移動したということなんだなあということはこの作品を制作して気づきました。

平面作品は、このキャンバスにシアンとマゼンタとイエローの色面を一色ずつ塗り重ね、最後に白い胡粉絵具で全部塗り固めてしまいます。左右の作品で少し色が違うのは、下地の色の重ね方を変えてい

て、向かって右のオレンジっぽく見えているのは、シアン・マゼンタ・イエローの順で、イエローが一番手前にくるように塗っていて、左の青っぽく見えるのはマゼンタ・イエロー・シアンの順で塗っていることからですね。それを綿棒にアクリルリムーバーという絵具を溶かす溶剤をつけて、それで絵具を消して、その消した痕跡が綿棒に残っているという作品です。なので、パネル作品と綿棒は対になっています。スライドショーの映像はパネルに出来た穴のひとつひとつを拡大したものです。

鉛筆で書いた字を消しゴムで消す、その消しゴムのカスに黒鉛が残っているというのに近いと思うんです。最初は綿棒を残すつもりなくて、捨てようとしていたんですけど、だんだん綺麗だなと思って残しておいたんですが、そのことで、「移動」の軌跡を見ることができて良かったです。

作品11《tongue score》展示室の中央部分の作品は「タン」とだけ

作品12《水の発音》展示室の中央部分の作品は「水」とだけ

4階 ガラス作品について

階段を上がって正面の、細かいドットが打たれているものが**作品12《水の発音》**という作品です。これはプラモデルや彫刻などを削ったりする電動ルーターで、ガラスの上をなぞって彫ったものです。

ルーターは軸先が電動で回転しているので、それで直線をひいても跳ねるんです。細かく打っているドットも、全部かたちが違うし、打たれている場所が違うということが面白いなど。

もともと2016年のアートスペース虹(京都)での個展で展示した作品で、ギャラリーの入り口がガラス戸で、それをはめかえて展示する作品だったんです。その時はアルミサッシそのままにガラスだけ差し替えてたんですが、その展示ではガラスの向こう側に道が見えていたので、表の風景をドットの線越しに見るということができてそれも面白かったです。今回の展示では、向こう側が磨りガラス状だから、彫ったドットがよく見えるのかなと思います。

作品10《水/water》展示室の中央部分の作品は「水」とだけ

作品10《水/water》

窓側の作品ですが、自分の口の動きをルーターで彫ったものです。ガラス面では上が「水」、下が「water」と発音しているものです。

これもアートスペース虹で展示した時のもので、展覧会タイトル「水の発音」から、

ウォーターという言葉の発音がすごく綺麗だと思い、その口の動きを残そうとウォーターという発音を彫っているものです。

自分がウォーターと発音している時の口の動きを動画で撮って、そこから静止画を抜き出し、その写真をなぞるように彫っていったものです。

作品11《tongue score》展示室の中央部分の作品は「タン」とだけ

作品11《tongue score》

展示室の中央部分の作品は「タン」とだけ言っています。五線譜みたいな直線を引いて、口の形が音符みたいに見えるよう、楽譜に近いものとしてつくっています。

作品12《水の発音》展示室の中央部分の作品は「水」とだけ

唇

発話の時の口の形をダイレクトにキャンバスに残すために、口紅を塗った唇をキャンバスに押し付けて発話する《唇拓》という作品があるのですが、それを制作している時に気づいたことがあって。

唇は、もちろん声を発するために必要な部分で、それは人に何かを伝えたいという時に使うんですけど、それほど重要視されてもいない部分。でも唇って声を出す時に、見えない内臓の動きを全部引き受けている器官でもあって。

《唇拓》の方法だと唇のかたちはくっきり残るけれど、舌のかたちとか声帯がどういうふうに震えているか、どういう意図で喋っているのがわからないなど。その表層は残るんですけど、それで、自分の体の内側の記録とか、どういう振る舞いをしていたかというのが全く出ない。

作品13《よだかの星/THE NIGHTHAWK STAR》展示室の中央部分の作品は「よだかの星」とだけ

作品13《よだかの星/THE NIGHTHAWK STAR》

これは文字に重点をおいた作品ですけど、スライドガラスという理科の実験などで使っていたカバーガラスをつくるためのものですが、そのガラスにシルクスクリーンでアルファベットをA～Zまで刷っていて、その刷ったもので文字を拾うということをしています。

題材は宮沢賢治の『よだかの星』という短編で、展示ではまずその英訳の一節の通りに並べて、鑑賞者の方はそれぞれに触りながら読んでいくことができます。それで、前に展示した時は、読むとかは関係な

く、色や文字で遊んだ人の痕跡を見ることが面白くて。

その人は見えないけれどその人が遊んだ、振る舞いの跡だけ見えるというのが。

作品14《Reversi》展示室の中央部分の作品は「逆転」とだけ

宮沢賢治『よだかの星』について

宮沢賢治は小さい頃から読んでいて、実家の本棚にもあって。ただ、お話自体に影響を受けているというより、イーハトーヴォの詩がフォントのサンプルにもなっているなど身近で。言葉に興味があるので、その言葉の標本みたいなものに宮沢賢治の詩が使われているところも興味深いです。

この一節にあるように、よだかが最後、飛んだ時に自分がのぼっているのか逆さになっているのかが分からなくなるという感覚が、私自身も感じる、自分の立ち位置がわからなくなるような状態をよく表しているなと思っています。その一節がすごく好きで。

1Fにあったカセットテープの作品テーマである坂道から向こう側を見つめている状態から、最上階の4Fまで登ってきてる。過去作で時間軸を追って、自分の立ち位置を確かめようとする。今回の展覧会テーマを据えた自分の状態とフィットしているように思える作品です。

作品15《Playing Body》展示室の中央部分の作品は「遊ぶ」とだけ

文字の色をC(シアン)・M(マゼンタ)・Y(イエロー)にしているのは？

重ねて見た時にK(クロ)になるのだろうか、というところで、なるところもあるしならないところもあるし、複雑な色になるなど。印刷するデータとかだと全部100%で混ぜたら黒になるけれど、実際に出力されたものを重ねてみても黒にはならないという、色の重ねた時の面白さみたいなものが好きで、それで3階の**作品09《escape》**もそうですが、CMYをよく使います。

作品10《水/water》展示室の中央部分の作品は「水」とだけ

日本語ではなくて英訳にしているのは？

アルファベットって26文字だけど、それだけでこんなに表現ができるのがミニマルだなと思うし、その面白みがあるなと思っていて。もちろん日本語も面白いんですが、扱える容量が多すぎるのかなと。

作品で文字や言葉を扱うのは、アルファ

ベットなら26文字、ひらがななら50音など、制限があるからだと思います。

考えることやイメージを表現する方法は抽象画から書籍まで無数にありますが、その中間が自分にはちょうどいいのかもしれない。あまりに扱える要素が多いと自分がパンクしてしまう。だからあらかじめ何らかの制限をかけてから作り始めたいんだと思います。ただ、その制限は自分の感覚と距離が限りなく近いものを選びたいです。

作品14《Reversi》展示室の中央部分の作品は「逆転」とだけ

作品14《Reversi》

オセロとして対戦式で遊んでもらえるものです。アルファベット26文字がそれぞれに印刷されています。数の兼ね合いで何も書いてないものもありますが。そうして遊んでいる時に偶然単語ができたり、裏返した時に違う文字が出てくるようになっていて、文字でも遊べるし、ゲームとしても遊べるものになっています。全然考えてなかった文字が出てきたり、そこから違う遊びになれば面白いと思います。

リバーシを作品にしようと思ったのは、自分に身近なゲームだったからです。小さい頃、よく祖父と遊んでもらっていました。わざと負けてもらったりして。盤面にはゲーム中の人の考えや思いが言葉や声ではない形で残るものだと思います。

作品の中のゲーム自体は、途中でやめてもいい。ゲーム途中の盤面を、また違う人が見て再開する、というような遊び方も面白いと思っています。

作品15《Playing Body》

今回の展覧会タイトルにもなっているシリーズです。キャンバスに黒のアクリル絵の具を塗り、その上を金属粉(ミラーパウダー)を使用して指で画面に触れています。壁面に展示しているのは指の動きだけですが、そこで体が動いていたストロークみたいなものが立ち現れてくる。

ミラーパウダーはとても細かい粒なので、画面に触れていないはずの手の腹や腕の動きも風圧で飛び、記録することができます。粉が光を反射する素材なので、指跡の部分だけが無数の鏡の粉で鑑賞者を映し出すことや、定着剤などを使用していないので、手で払うと当然粉は飛んで行きますが、砂絵のような吹けば飛ぶ薄い気配を作品が纏っている状態も気に入っています。部屋の中が

昼の光を受けているときなどに粉が飛んで目の前に散ると、目の前の空間であるいま、ここ、の状態が立体的に映し出されているように思えます。

作品15《Playing Body》展示室の中央部分の作品は「遊ぶ」とだけ

パフォーマンス「躰の延長」(3/15) 中止

「作品を展示する」というパフォーマンスとして、今村達紀さんというダンサーの方と糸を木枠に巻きつけた「声の解体」という作品をギャラリー・パルクの1Fを起点、4Fを終点に、1本の糸を会場内のいたるところに引っ掛けたりして、移動したその動線を展示する予定です。

今村さんを一人の観賞者として、自分一人では思いつかない視点や行動、身体の動きを取り入れることで作品を解体したりしてみようという試みです。私にとってはいつも通りの搬入でもありますが、鑑賞者としての他者が介入することや、すでに作品が展示されている空間を、会話をしながら作り変えていくという未知数をひきうけながら、遊動する体が残るような展示を作りたいです。

※3/15に開催を予定し、その後に中止となったパフォーマンス「躰の延長」は、会場図面から林葵衣が作成した譜面(線をどこに張るかなどの指示書)を使用して、脚立などの補助器具を用いず、身体と空間の構造を利用しながら1階から4階までに糸を張り、そこで起こる体の動きを見せるものでした。このパフォーマンスは3/22に非公開によって実施し、展覧会の最後の1週間のみ、会場に残った糸と、パフォーマンスの記録映像を展示しております。

※3/22に開催を予定し、その後に中止となったパフォーマンス「躰の延長」は、会場図面から林葵衣が作成した譜面(線をどこに張るかなどの指示書)を使用して、脚立などの補助器具を用いず、身体と空間の構造を利用しながら1階から4階までに糸を張り、そこで起こる体の動きを見せるものでした。このパフォーマンスは3/22に非公開によって実施し、展覧会の最後の1週間のみ、会場に残った糸と、パフォーマンスの記録映像を展示しております。

※3/22に開催を予定し、その後に中止となったパフォーマンス「躰の延長」は、会場図面から林葵衣が作成した譜面(線をどこに張るかなどの指示書)を使用して、脚立などの補助器具を用いず、身体と空間の構造を利用しながら1階から4階までに糸を張り、そこで起こる体の動きを見せるものでした。このパフォーマンスは3/22に非公開によって実施し、展覧会の最後の1週間のみ、会場に残った糸と、パフォーマンスの記録映像を展示しております。

※3/22に開催を予定し、その後に中止となったパフォーマンス「躰の延長」は、会場図面から林葵衣が作成した譜面(線をどこに張るかなどの指示書)を使用して、脚立などの補助器具を用いず、身体と空間の構造を利用しながら1階から4階までに糸を張り、そこで起こる体の動きを見せるものでした。このパフォーマンスは3/22に非公開によって実施し、展覧会の最後の1週間のみ、会場に残った糸と、パフォーマンスの記録映像を展示しております。

※**3/15に開催を予定し、その後に中止となったパフォーマンス「躰の延長」は、会場図面から林葵衣が作成した譜面(線をどこに張るかなどの指示書)を使用して、脚立などの補助器具を用いず、身体と空間の構造を利用しながら1階から4階までに糸を張り、そこで起こる体の動きを見せるものでした。このパフォーマンスは3/22に非公開によって実施し、展覧会の最後の1週間のみ、会場に残った糸と、パフォーマンスの記録映像を展示しております。**

※3/22に開催を予定し、その後に中止となったパフォーマンス「躰の延長」は、会場図面から林葵衣が作成した譜面(線をどこに張るかなどの指示書)を使用して、脚立などの補助器具を用いず、身体と空間の構造を利用しながら1階から4階までに糸を張り、そこで起こる体の動きを見せるものでした。このパフォーマンスは3/22に非公開によって実施し、展覧会の最後の1週間のみ、会場に残った糸と、パフォーマンスの記録映像を展示しております。

※3/22に開催を予定し、その後に中止となったパフォーマンス「躰の延長」は、会場図面から林葵衣が作成した譜面(線をどこに張るかなどの指示書)を使用して、脚立などの補助器具を用いず、身体と空間の構造を利用しながら1階から4階までに糸を張り、そこで起こる体の動きを見せるものでした。このパフォーマンスは3/22に非公開によって実施し、展覧会の最後の1週間のみ、会場に残った糸と、パフォーマンスの記録映像を展示しております。

非公開パフォーマンス「躰の延長」(3/22)を終えて

線を引くための頭・手・足と、ズームを繰り返し観測・記録する目の身体機能を他者から借り、建物の構造を触り読むことで、自分の体の可動域を具体的に知覚させられました。

躰を延長するということは延長する部位に合わせて自身の形が変わることであり、記録されたものを観測することは自身の動きや振る舞いに作用していくものでした。

記録写真にうつる身体・張られた糸・観測

する視線をみることは、ただ会場中に巻きつけられた糸を横目にしていた時の空間とはまた違った景色と興行きを鑑賞者に与えるのではないのでしょうか。(3/24)

作品15《Playing Body》展示室の中央部分の作品は「遊ぶ」とだけ

作品15《Playing Body》展示室の中央部分の作品は「遊ぶ」とだけ

こうして振り返って話してみると、直線とか、言葉とか、体とかというキーワードをずっと喋っているなど。「残った」とかも。

消えるということがどういうことなんだろうと考え続けていて。何が残って何が消えるのか、とか。何かをしたことで「残った」という状態がすごく面白いなと思うこともあるし、消えてしまうものを残したいとまではいかないんですけど、「残ってた」というものを発見するといった在り方や距離感に惹かれるものがあると思います。

今、自分がどうなのかを作品を通して考えたいというのが作品を見ている時にもあるんですが、過去作は自分の座標軸では過去で、だから、その時どう動いたのか、何を考えていたのかというのが将棋の棋譜みたいに書きとめられているような感覚でいます。そして、それを何度も読むのが面白いんだろうなど。ただ棋譜は文字で残しますけど、それが、自分の体のストロークとかで残っていつてる感じですね。

2008年に眺めていた坂道の先を歩き続けるような感覚で、自分が作り続けてきた12年分の作品をギャラリー・パルクの高低差を通して眺めることができました。

自分の作品を改めて眺めたとき一貫して言えることは、自分のそばにあるもの、普段から行っている行為にふと違和感を感じたり、いきなり日常ではなくなってしまう時に、その動揺や疑問を、何らかの記述方法を自分なりに考えて残しておこうとしているんだと思います。

作品ごとに扱うメディアが変化しますが、年代を通してみると、時間を追うごとに作品にかける手数が減っていたり、

画面上に接触させるメディウムが軽くなっているように思います。最初は画面を埋め尽くさないと気が済まなかったのが、今では一度触るだけで完成するようになっていたり。ですが、作品が引き受ける容量が軽くなった分、現在の自分の身体が引き受ける容量が多くなっているようにも感じます。