

## 木村華子

### 《SIGNS FOR [ ] - 41 photos - 》 [Image]

街を歩いていると、ある時から何も描かれていない看板が目にとまるようになった。  
堂々と頭上に掲げられた意味を持たない空白。

それは「全てのもは存在意義がなくとも、そこに存在している」ということを人々に知らしめるためのモニュメントのように見えた。

本作はそのような頭上の空白を切り出し目線高に設置して、青い光で照らすことによって私がそれらから得たメッセージをより明確に可視化する試みである。



## Kate Carr

### 《Pedalling》 [Sound + Image]

《Pedalling》は、サイクリング人気急上昇したパンデミック期に開発された。ペダルを漕ぐ場所がなかった私は、自転車旅行のフィールドレコーディングとその構成部品を組み合わせ、スポーク、ブレーキパッド、タイヤを振動させたり、叩いたり、弾いたりして、自転車を楽器として探求した。その後、このプロジェクトは発展し、自転車を演奏するライブパフォーマンスもいくつか行ったが、この《Pedalling》は最初のもので、ロンドンと台北を拠点に活動するアーティストを集めたオンライン・レジデンス・プログラムの一環として制作された。ロンドンのキッチンテーブルの上で自転車を使って録音され、シェリル・チャンによる台北でのフィールドレコーディングも含まれている。



## Ibrahim Owais

### 《Spatial Resurrection》 [Sound]

この作品において、アーティストのイブラヒム・オワイスは、彼の録音した音声を通して、聴く者を周囲の環境の中で、物理的にも精神的にも別の場所に連れて行こうとする。作家は、旧市街地のメンジャー・ストリートとスター・ストリートを通りながら、アンビゾンニックマイクを使ってベツレヘムの街のあらゆる音を録音した。この作品でオワイスは、音を通して東京にベツレヘムを再現しようとしている。



## SIDE CORE

### 《invisible road (practice vol.1)》 [Sound]

例えばあなたが人通りが多い道を歩いていたとして、見渡すとみんな別々のものを見ている。スマートフォンを見ていたり、隣を歩く人を見ていたり、建物を見ていたりするわけだが、時に、一斉に全ての人と同じ方向に注目することがある。それは大きなブレーキ音、サイレン、大きな笑い声であったりするのだが、都市において視覚より音の方が人々の注意を引きつける瞬間がある。

今回私たちが発表する作品は、かつて私たちが撮影した映像作品における「スケーターの滑る音」だけを抜き出し、街の中で再生する音響作品である。スケートの音は後ろから人を追い越す音であったり、右から左に駆け抜けていく音、遠くで微かに聞こえる程度の音であったりする。それは「実際にそこには存在しないスケートボーダー」の姿を人々に錯覚させることであるが、同時に「実際と異なる都市の形」を、音によって生み出すことができるかもしれない。

トモトシ

## 《パブリックゴール》 [Video]

ガードレールの間隙など、抜け道として使われている場所をテープで塞ぐ。そしてそれが誰かによって再び開通される瞬間（ゴールテープが切られる瞬間）を待ち続けた。街の綻びを補正したい行政と、たくましく使い倒していくユーザーとを巡る、やり取りの縮図と言えるかもしれない。



## 《シティサーファー》 [Video]

街の起伏という波を、車内でいちばん感じられる場所に身を置いて、ぼくは都市を滑るサーファーになった。



## 《明日を見た未来の神話》 [Video]

多くの人が集まっていく（ように見える）車の上の絵は、岡本太郎作「未来を見た」である。この絵を知る人は多くないだろう。交差点の上方にあるのは、同じく岡本太郎作「明日の神話」だ。現在こちらは数えきれない視線に晒される絵になっている。この絵は2003年に発見されるまでの30年、誰からも顧みられなかった。



## Simon Weckert

### 《Google Maps Hacks》 [Video]

デジタル地図と現実世界のナビゲーションに遊び心を加え、99台の中古スマートフォンをシンプルな手押し車に乗せて街中を走り、Googleマップ上で仮想渋滞を演出する。各スマホは、位置情報サービスを有効にして、Googleのアルゴリズムに大渋滞が発生していると信じ込ませ、「車両」の群れをシミュレートする。手押し車が移動すると、アプリ上では通常は青で空いている道路が赤に変わり、仮想世界では大渋滞を示す。

Googleマップのリアルタイム更新に依存している地域のドライバーは、一見渋滞しているように見える道路を避けるために、渋滞の少ない道にルートを変更する。手押し車は幻の障害物を作り出し、実際の交通の流れを誘導し、デジタルの悪ふざけを物理的な現実に変える。

この実験は、ナビゲーションのためのテクノロジーへの依存や、デジタル空間と物理空間がいかに簡単に交差するかについて、興味深い問題を提起している。バーチャルな世界への介入が、いかに現実の世界に波及し、行動やルーティン、そして私たちが通るルートに影響を与えるかを実証している。結局のところ、このスタントは、私たちがデジタル・ツールに寄せる信頼を戯れに問い、デジタルと有形との融合が予期せぬ影響を与えることを示している。



### 《Stretching Time and Space》 [Video]

《Stretching Time and Space》では、観客は自然の制約を無視し、見えない力に引っ張られるように歪んだり伸びたりする人間の姿を目の当たりにする。手足はありえない長さまで伸び、胴体はまるで別世界のように曲がり、ねじれる。この肉体的な変容は、変化と進化をより深く探求し、壊れて新たに組み合わせられる過程をとらえていることを明らかにしている。

この超現実的な再構成を通して、《Stretching Time and Space》は、人生におけるあらゆるものと同様に、身体も絶え間ない流動状態にあるという考えを語っている。分解と再組み立ての間のこの動きは、変容の美を浮き彫りにしている。断片的に見えるかもしれないものが、実は新鮮で再創造された何かを生み出す土台なのだ。この作品は、喪失と再生が互いに絡み合いながら成長していくという、変化の循環的な性質について見る者を考えさせる。

視覚的にも印象的で、概念的にも豊かなこの作品は、人間の形に対する従来の見方に挑戦している。変化を破壊としてではなく、新たな形、視点、可能性の約束としてとらえるよう促す。

《Stretching Time and Space》は、究極的には存在の進化を称え、変容の美を体現している。

