

10:00-18:00

Arata Matsumoto

April 2023

1 概要

当作品は2023年X月X日10:00-18:00の間、大阪芸術大学30号館地下ギャラリーにて上演された、一回限りのパフォーマンス作品である。[作品の主体を時間へと移したこと] 当作品において作品の主体は3次元的な空間から4次元的な時空間へと移行した... [イベントスコアを用いて誰でも再現可能なこと] [パフォーマンスの形式（作品本体ではない、パフォーマー紹介的なニュアンスになる）]

- 時間の本質的な姿とは？- 作品の主体を時間へと移した- 鑑賞者は作品（時間）を持ち帰ることができる- 鑑賞者は会場で見た近似された時間から自分の時間を分岐させ、それを持ち帰ることができる- それは上映時間中は持続するが、上映時間の終わりは時間の性質上不安定で、ライブ配信を見て上映終了を確認しなければその人の中で作品は永遠に終わらない可能性がある-

- 作品名はその作品を上映した時間がそのまま作品名となる- 例）2023/04/01 10:00-18:00(JST) - イベント・スコアを用いて制作可能- しかし同じ作品は二度と作れない、これは時間の本質によるもの- それどころか鑑賞者や空間によって流れる時間も全部異なるため、- フルクサスの考えからすると Counterintuitive はあくまで作品の一例に過ぎない- 作品の本質は時間、その時間の作者は自分- イベントスコアを使用して作品を作る者は時間という作品の枠組みの中で上演するパフォーマーに過ぎない- 作品の本質が時間になった時、これまで作品だったものは時間という作品を上演するためのパフォーマーになる- 対応関係 作品_i パフォーマー =_i 時間_i 作品- そうなった時にパフォーマーはなんになる？ 道具か- 対応関係 作品_i パフォーマー_j 道具 =_i 時間_j 作品_j パフォーマー- コンセプチュアルアート- 時間を作品化するという[考え]を作品の主体に置く- その中で上演されるパフォーマンスはコンセプトの表現者[パフォーマー]になる- パフォーマンスアートをコンセプチュアルアートが内包している- のであくまで当作品はパフォーマンスアートではない- 作品本体はその作品を上演した時間- それを再演する場合は上演時点で流れている時間、という全く別ものになる

主題: 時間は存在しない（時間は無数に存在する）作品の主体: 会場で流れる時間
会場で流れる時間を作品化した3次元のインスタレーションに軸を追加し4次元の作品形態にした時間の性質により作品は無数に存在することになる（鑑賞者によって作品が全く別のものになる）