

aspect of
LUMINOUS RED

ルミナスレッドの容貌

大和 美緒

YAMATO MIO solo exhibition

2014年1月18日[土] — 2月7日[金] 11:00~19:00 *月曜休廊・金曜のみ20:00まで



【広報画像01_本展DM使用画像】

ご案内

ギャラリー・パルクでは、2014年の最初の展覧会として1月18日[土]から2月7日[金]まで、大和美緒による個展「aspect of LUMINOUS RED:ルミナスレッドの容貌」展を開催いたします。

大和美緒(やまと・みお/ 滋賀・1990~)は、2013年に京都造形芸術大学を卒業し、現在は同大学大学院・芸術表現専攻に在籍する若手アーティストです。2012年より大和は作品として「コトバ(文字)とピクト(絵)」による作品展開に取り組んでいます。

大和は例えば『るるん』というコトバをひたすらに書き連ねることで、いつしかそこにあるピクトを描き現わします。書かれるコトバはどこかポジティブなベクトルを持ったものである以外には特に決まりは無く、描かれるピクトは、家のふすまのウラの柄、アルバムのジャケット写、ファッション誌のグラビアの一部、おもちゃにプリントされていたドクロの柄など、どれも日常で目にするもののあるものであり、「**見たいカタチ=まったくのオリジナルではなく、見たことあるカタチのすぐそばにあるイメージ**」とする大和の感覚に引っかかっているものです。また、大和が『書く:描く』ものには客観的に密接な関わりがあるわけではありませんが、「**音楽に例えるなら、サウンドはキレキレで超絶カッコいいのに、それに反比例して詩の意味が恐ろしくダサかったりする。そのバランス感覚が、最高にカッコいいと思う**」というコメントから、その両者を綯い交ぜとするひとつの基準として、異なる属性の要素に在るバランスが意識されているように思えます。

これまでパネルや建築空間に鉛筆でコトバを直接描いてきた大和の作品は、本展において1月初旬より2週間以上の会場制作を経て、ガラス張りによるパルクの空間特性を活かしたカタチで会場にインストールされます。大きな窓面のそれぞれには、ルミナスレッドによるコトバとピクトの一見すると混沌とした容貌が浮かび上がります。それらは「大和美緒という美意識」に従って危うくも緻密に安定させられ、また空間全体においてもそれぞれのバランス(書かれるコトバ、描かれるピクト、その順序など)は常に意識されながら制作されています。

また、これまでの「書く:描く」という平面的な行為に加え、本展では「彫る・削ぐ」といった彫刻的な行為が混入し、絵画と彫刻の狭間としてのインスタレーションとしてマイクロとマクロに様々な容貌を見て取ることができます。

ここでコトバはピクト、ピクトは空間に展開して一つとなって、鑑賞者の前に「秩序ある混沌」あるいは「ルミナスレッドの容貌」として存在します。鑑賞者はピクトを見て、コトバを読む中でやがて空間に内包されるうち、『書く:描く、読む:見る』といった行為の差異を越えた鑑賞体験をすることになるのではないのでしょうか。

aspect of
LUMINOUS RED

ルミナスレッドの容貌

大和 美緒

YAMATO MIO solo exhibition



【広報画像02_過去展示風景】
meta morph - 空白の輪郭 / void of outline

紙幅 サイズ可変 2013

「京都造形芸術大学 卒業展」
@京都造形芸術大学内、京都、2013年

©YAMATO MIO

本展の周知・広報にご協力頂ける際に、広報用画像をご用意しております。本リリース掲載画像からご希望の画像番号および掲載媒体情報を明記の上、[【info@galleryparc.com】](mailto:info@galleryparc.com)迄ご連絡ください。尚、個人の鑑賞および利用を目的とする場合は、画像の貸出しはお断りしておりますのでご了承ください。

展覧会名 aspect of LUMINOUS RED:ルミナスレッドの容貌 大和 美緒 展

出品作家 大和 美緒(やまと・みお)

会期 2014年1月18日(土) - 2月7日(金) 11:00~19:00 ※月曜休廊・金曜のみ20:00まで開廊

主催 Gallery PARC

料金 無料

展示内容 【インスタレーション】

コトバ(文字)を無数に書き連ね、そこにピクト(絵・図)を描く作品制作に取り組む大和美緒が、ガラス張りによるパルクの空間特性を活かし、2週間以上の会場制作を経て発表する個展。

文字と絵が絢い交ぜとなった巨大な作品による空間は、外光の変化とあわせてより一層の混沌とした容貌を見せる。

会場 Gallery PARC[グランマーブル ギャラリー・パルク]

〒604-8082 京都市中京区三条通御幸町弁慶石町48 三条ありもとビル

【Tel&Fax】075-231-0706 【Mail】info@galleryparc.com 【HP】http://www.galleryparc.com

アクセス

阪急河原町駅・三条京阪駅より徒歩10分、地下鉄東西線京都市役所前駅より徒歩3分。

三条通・御幸町通の交差点北西角[グランマーブル]店舗内2階

問い合わせ

Gallery PARC [グランマーブル ギャラリー・パルク] (正木・永尾)

〒604-8082 京都市中京区三条通御幸町弁慶石町48 三条ありもとビル[ル・グランマーブル カフェ クラッセ] 2F

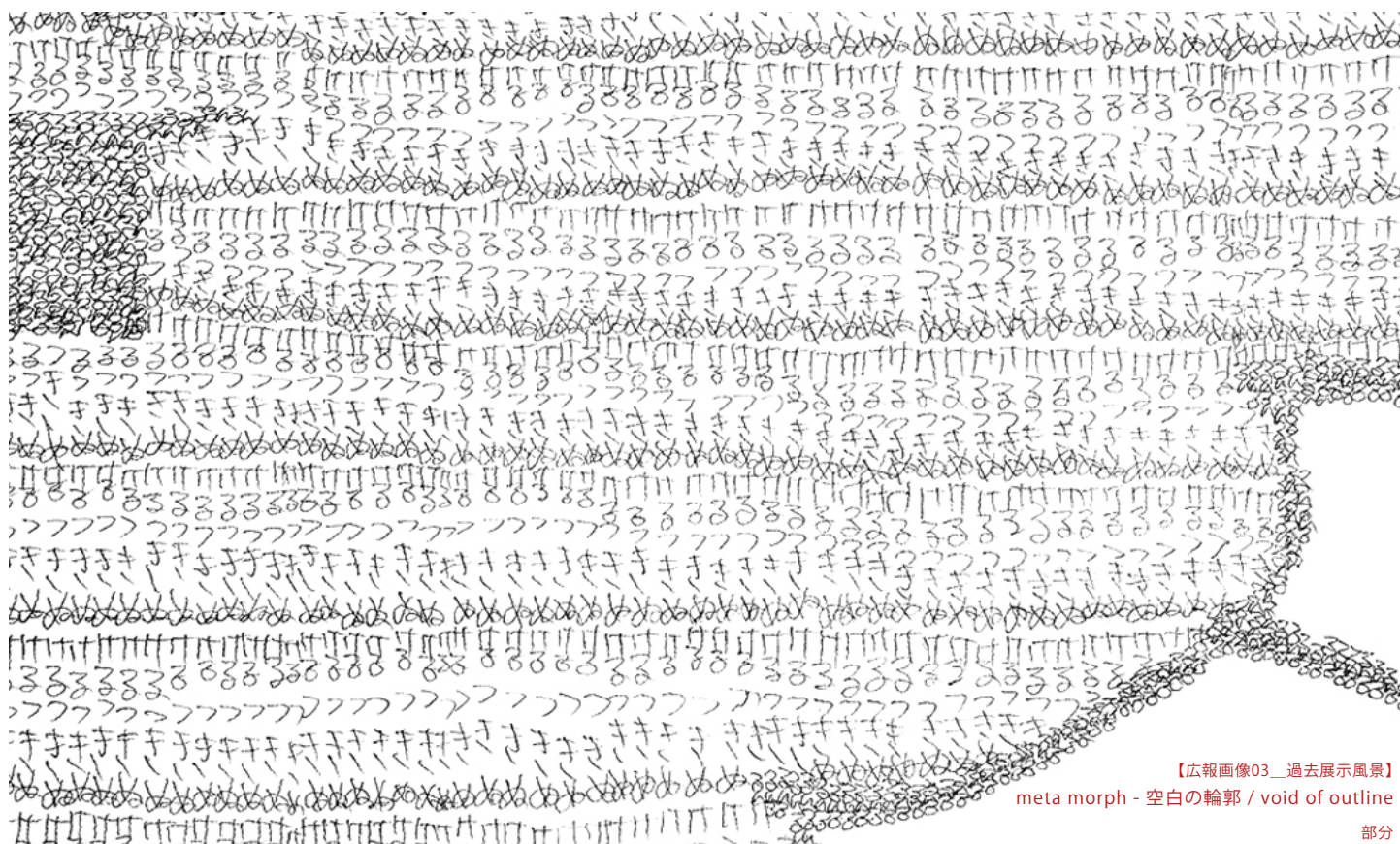
【Tel&Fax】075-231-0706 【Mail】info@galleryparc.com

aspect of
LUMINOUS RED

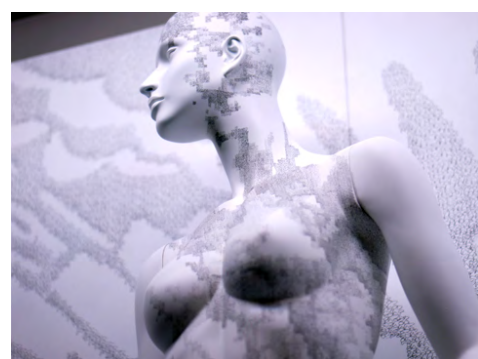
ルミナスレッドの容貌

大和 美緒

YAMATO MIO solo exhibition



【広報画像03_過去展示風景】
meta morph - 空白の輪郭 / void of outline
部分



【広報画像04~05_過去展示風景】
周縁都市の輪郭 / void of edge city
マネキン、蛍光灯、鉛筆 サイズ可変 2013

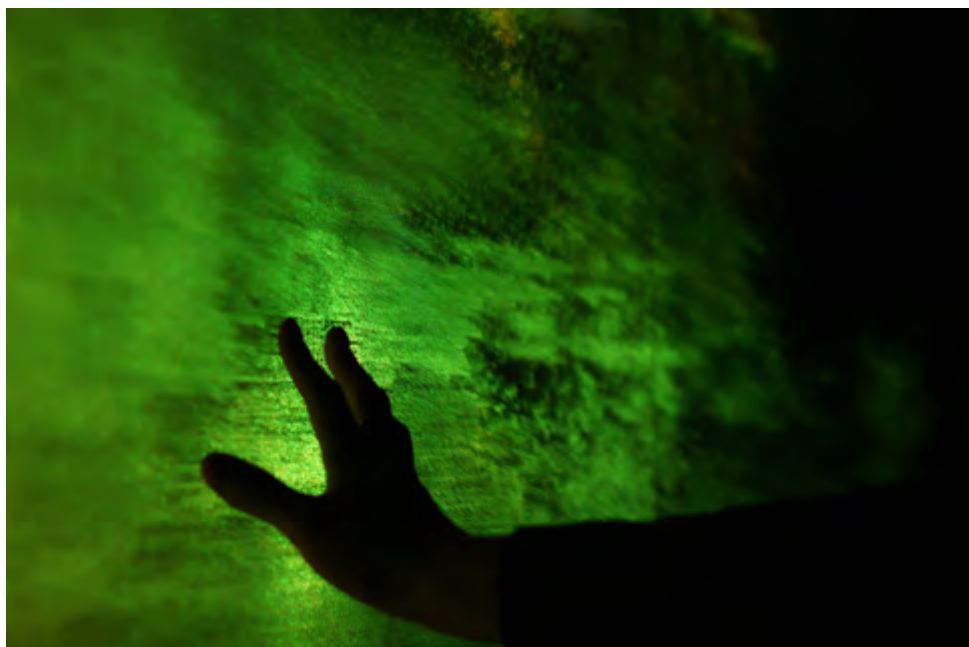
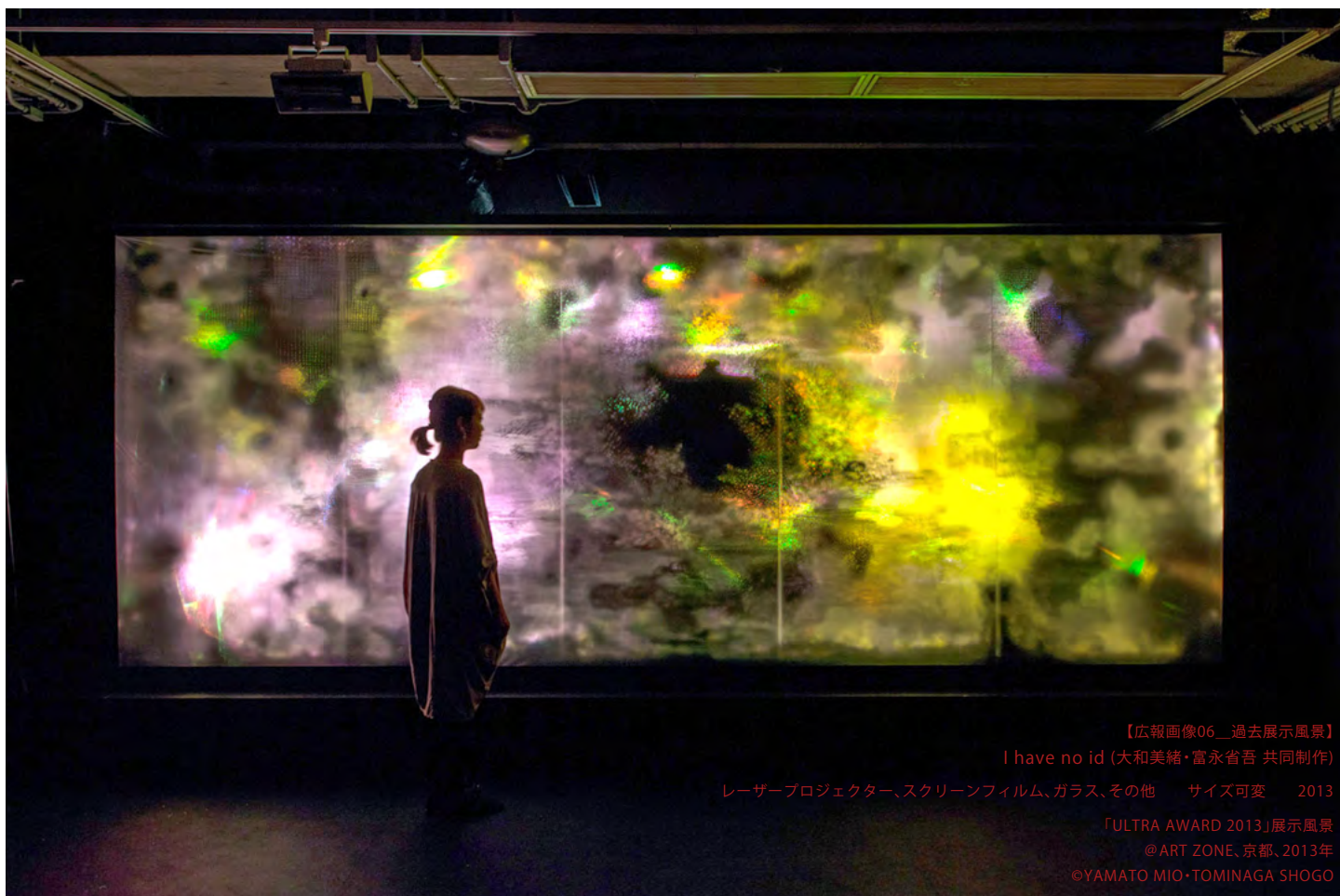
「art award tokyo marunouchi 2013」
@行幸地下ギャラリー、東京、2013年
©YAMATO MIO

aspect of
LUMINOUS RED

ルミナスレッドの容貌

大和 美緒

YAMATO MIO solo exhibition

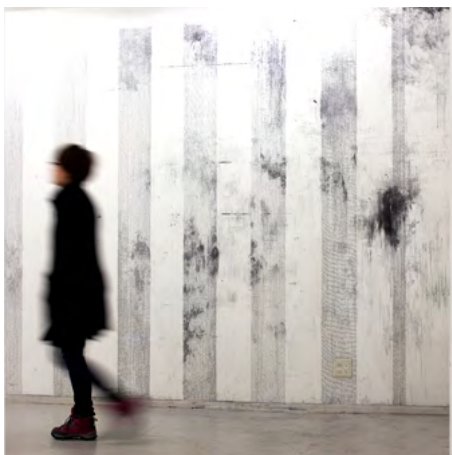


aspect of LUMINOUS RED

ルミナスレッドの容貌

大和 美緒

YAMATO MIO solo exhibition



大和 美緒 | YAMATO MIO

言葉の作品で求める構成のバランスは、音楽で例えると、“電気グルーヴ”とか“ゆらゆら帝国”、あと、少し好みはズレるけれど、“きゃりーぱみゅぱみゅ”の曲も構成も、求めている所に近い。サウンドはエッジがキレキレで超絶カッコいいのに、それに反比例して詩の意味が恐ろしくダサかったりするそのバランス感覚が、最高にカッコいいと思う。

【C.V.】

1990 滋賀県生まれ。

2013 京都造形芸術大学・美術工芸学科総合造形ゼミ卒業。

- 現在、同大学院・芸術表現専攻に在籍。

展覧会

2012 京都造形芸術大学 総合造形ゼミ4回生展『「宙」ただよう思考展』(ART ZONE / 京都)

- 『キネキテル』(Antenna Media / 京都)

2013 『京都造形芸術大学 卒業展』(京都造形芸術大学)

- 『[con] Temporary commune』(Gallery PARC / 京都)

- 『持ち腐れだと、誰が言った。』(つくるビル / 京都)

- 『art award tokyo marunouchi 2013』(行幸地下ギャラリー / 東京)

- 『キテ・ミテ中之島 ミテ・キテ ミュージアム 2013』(京阪電鉄 中之島駅 / 大阪)

- 『ULTRA AWARD 2013』(ART ZONE / 京都)

受賞歴

2013 art award tokyo marunouchi 2013
高橋明也賞

- ULTRA AWARD 2013
オーディエンス賞

展覧会について

私が生きている確固たる証拠。死んでいない証拠。

作品をつくることについて

私が生きている証拠。死んでいない証拠。

人に見せることについて

自分の輪郭を確かめる行為。

自分の作品(行為)について

文字の集積による作品については私の個人的な惰性と其の贖罪が、あの行為に繋がっています。何と呼んでもいいかまだわからなくて、絵画と、彫刻と、インスタレーションの間。デザインでは無い。

書くコトバ(文字)について

その時々によって違うけれど、、、なるべく、ポジティブな状態を表す言葉を沢山書こうと思っています。沢山の文字が集まっているだけで執着心という形ができるのに、そこにネガティブな言葉を乗せてしまうと、“呪い”になってしまふ。それは違う。

描くビクト(画像)について

ルールは特に決めていませんが、、、普段生きてたら、何気なくとも大量のビジュアルが目に入って来ると思うんですけど、その中でも、感覚に引っかかってしまうものがあると思うんです。例えばそれが、朝焼けや紅葉だと言う人もいれば、マネキンが着てるTシャツの柄だったり。そういうものの集積が、人のセンスや好みをつくるし、生きるための栄養になると思う。じゃあ、私の栄養って何だろう、と日常的に考えていて、その中で感覚に引っかかったものを集めているものが描く絵になる事が多いです。

作品について

良い作品だと思ふものは、個人の精神性や興味、人間性といったものが具現化した状態のもの。「ジョジョの奇妙な冒険」でいう所の“スタンド”のようなポジション。

自分の見たいカタチとはどんなものか?

生きている人間が作り出す事が出来るリアルなカタチ。楽しみと絶望の両方が混ざった、リアルなカタチ。

何が美しいか?

PCの横で飼っている金魚と水槽。

何がカッコいいか?

今年の5月に、Chris Clarkのステージを見たんですけど恐ろしいエクスタシーを感じました。あと、映画“AKIRA”もめちゃくちゃカッコイイ。絶望が、リアルに、徹底した美意識の元に具現化されていて最高にカッコいい。

何が気持ちいいか?

目の前に、カッコいいものが現れた時。

何が醜いか?

食べた後の食器が洗わずに放置されている状態。たばこの吸い殻いっぱい灰皿が部屋に放置されている状態。

何がカッコわるいか?

煮ても焼いても食えない言い訳。

何が気持ち悪いのか?

人にお金を借りている状態。

何を望んでいるのか?

生き抜く事。

何を恐れているのか?

腐る事。何も無い事。死んでしまふ事。

楽しいことは?

人と美味しいものを食べている時。人と楽しいお酒を飲んでいる時。

苦痛は?

“作品の意図は?”とストレートな質問に答えなければならない時。自分の作品を前に、形式ばったプレゼンテーションをしなくてはならない時。あと、楽しいお酒を飲めない時。

