

Play Room

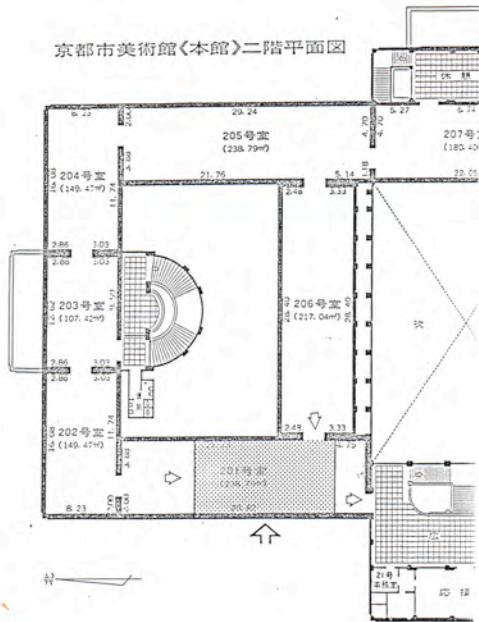
遊 戲 室

RECORDING 12

1989. 3. 2 ~ 3. 12

KYOTO ART MUZEUM

京都市美術館〈本館〉二階平面図

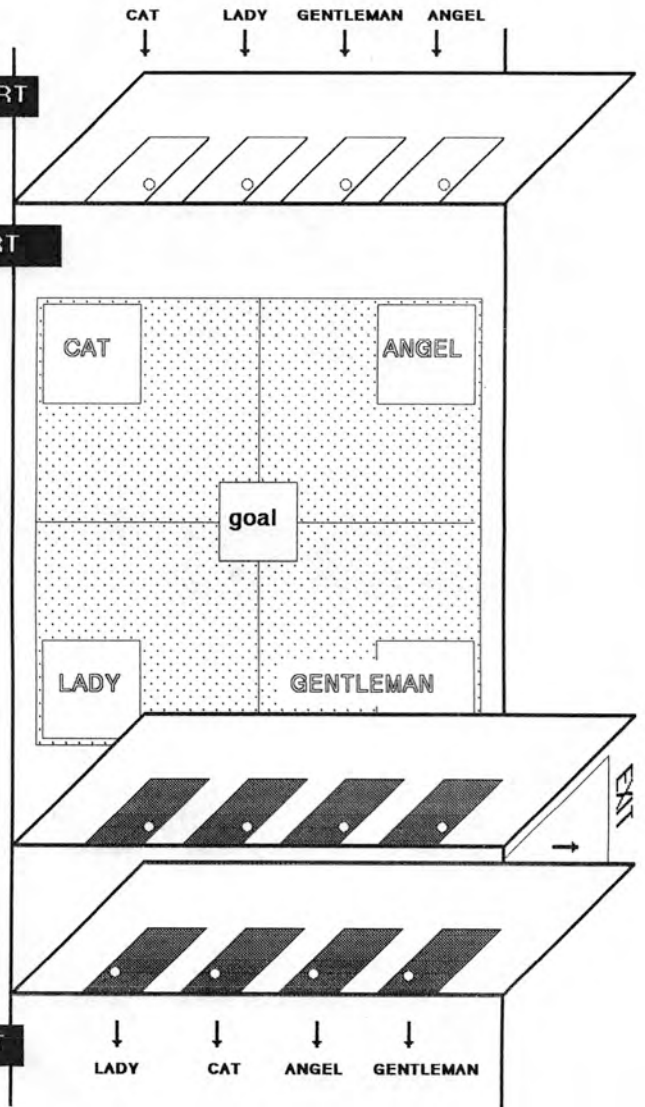


THE FRONT PART

THE INNER PART

A PASSAGE

THE BACK PART

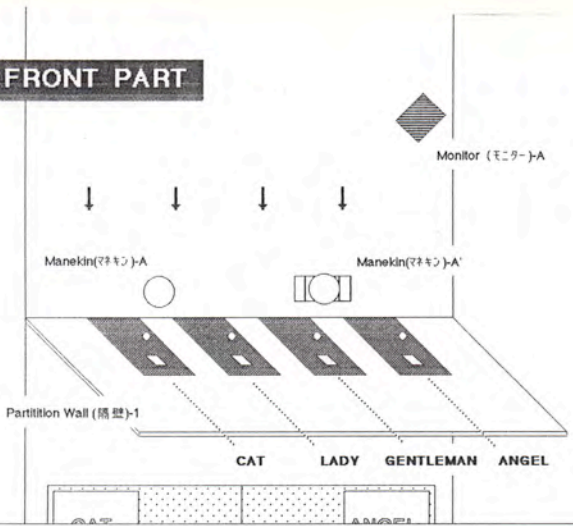




THE FRONT PART

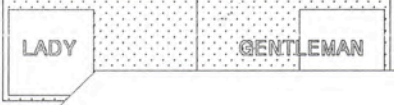
(前面)

THE FRONT PART



DATA :

<p>Manekin(マネキン)-A, A' : the same two manikins A-standing on the stepladder A'-standing on the floor</p> <p>Monitor(モニター)-A : Real time image of The Inner Room</p> <p>Partition Wall -1 (隔壁) : 2.4x8m 4 Doors (70x175cm white / purple) Door Plates [CAT][LADY][GENTLEMAN][ANGEL]</p>	<p>同じ二体のマネキン。 一体(A)は脚立の上に載り部屋の内部(The Inner Part)を覗き込む。 もう一体(A')は床の上に立ち二つのドアを指し示す。</p> <p>部屋の内部の映像がリアルタイムで映し出される。</p> <p>8mX2.4m 四枚のドア (70cmX175cm 片面紫、片面白)が取り付けられている。それぞれに[CAT][LADY][GENTLEMAN][ANGEL]のプレートが貼られている。</p>
---	--



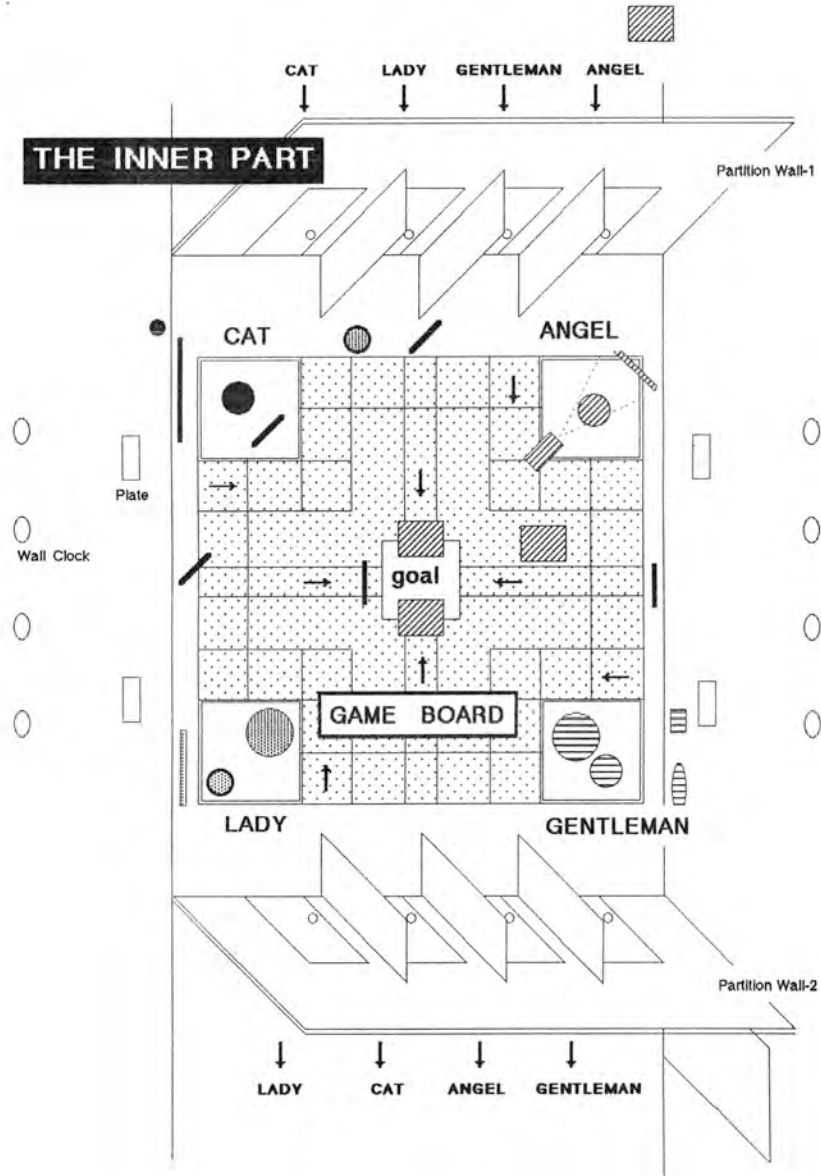
 ANGEL	 GENTLEMAN	 LADY	 CAT
------------------	----------------------	-----------------	----------------





THE INNER PART

THE INNER PART



DATA :

- Game Board : arranging "Rocket Game" (7.5x7.5m)
- Home Space (1.8x1.8m)
- CAT (green) LADY (red) GENTLEMAN (blue) ANGEL (yellow)
- Plate : showing the player's name
- Wall Clock : showing the real time
- Objects for Players :
 - CAT
 - LADY
 - GENTLEMAN
 - ANGEL
- Partition Wall -1 : 2.4x8m. 4 Doors (inside white, outside purple)
- Partition Wall -2 : 2.4x8m. 4 Doors (inside white, outside purple)

LADY

I PLAY MYSELF.

わたしはわたしのふりをする。

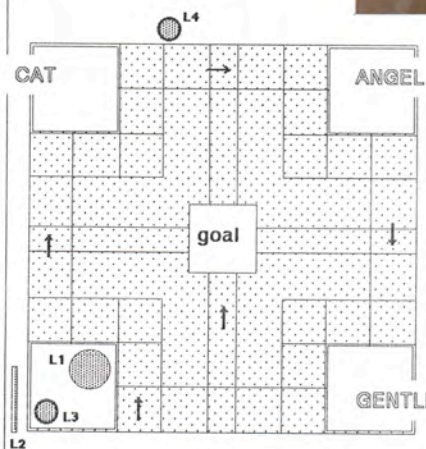
SHE PLAYS HERSELF.

彼女は彼女のふりをする。

A LADY PLAYS

A LADY?

レディーはレディーのふりをする？



DATA :

- L1 : Table (red) & Note for Ladies
- L2 : Mirror (red framed 90x180cm)
- L3 : Manikin (standing in front of the mirror)
- L4 : Manikin -the same as L3- (sitting on the chair)

「さあ、もう一度最初から！」



DALÍ Jeune fille à la fenêtre 1925

彼女はゲームを続けなければならない。

彼女は歩き続けなければならない。

彼女の役は「歩行者」なのだから・・・

彼女はその役をやり通さなければならない。

—いつまで？

—ゲームが終わるまで。

—いつゲームは終わる？

—彼女が歩くのをやめたとき。



レオノーラ・フィニ 解剖体の天使 1950

「さあ、もう一度最初から！」

A NOTE FOR LADIES



Monica van Wijk / Montagne de Bueren 1991

彼女は
ゲームを続けなければならない。

猫に出会う。そいつを蹴飛ばす。
天使にも出会う。
そいつは黙ってやり過ごす。



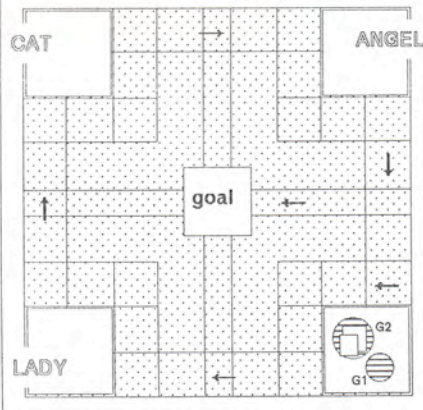
ピタズリー The Dancer's Reward

彼女は
ゲームを続けなければならない。

猫に出会う。そいつを蹴飛ばす。
天使にも出会う。
そいつは黙ってやり過ごす。

YOU ARE A GENTLEMAN,
あなたは紳士。
SIMPLY.
ただそれだけ。

GENTLEMAN



DATA :
G1 : Chair (blue)
G2 : Table (blue)
Game Board "Rocket Game"
& "Rule of the Gentleman's Game"
G3 : Scrabble Board
G4 : Darts Game

GENTLEMAN



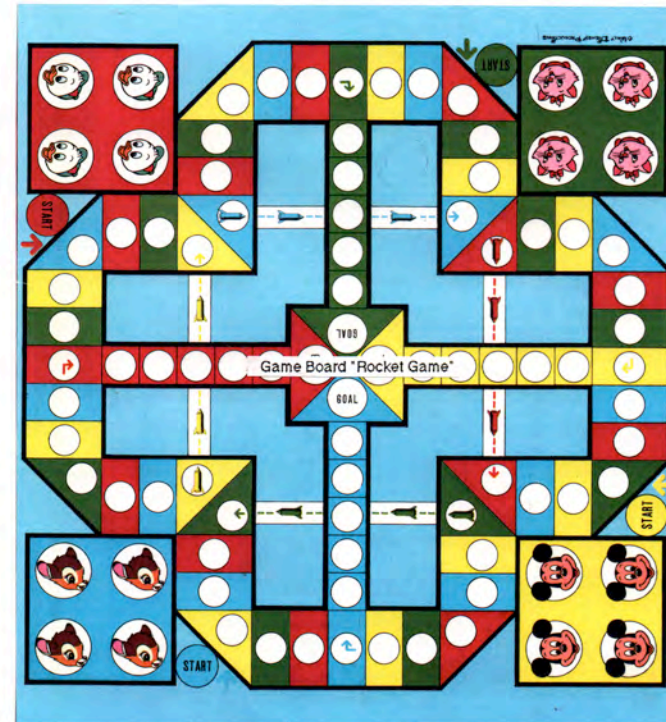
: Scrabble Board



: Darts Game

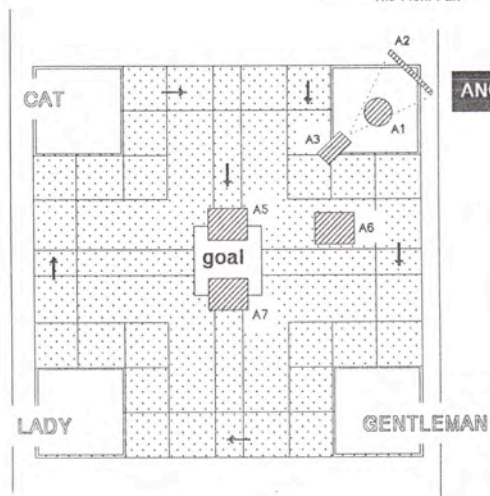
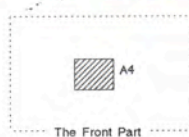
RULE OF GENTLEMAN'S GAME

- その1 / ゲームハ スデニ ハジマッテイル
あなたはゲーム盤上の今ある駒の位置からはじめなければならない。
- その2 / あなたの目的は他の三つの駒(赤の「LADY」、緑の「CAT」、黄色の「ANGEL」)より早く、あなたの駒=背の「GENTLEMAN」ゴールに到達させることである。
何れかの駒がゴールに到達した時点でゲームは振り出しに戻る。
- その3 / 駒の移動はあなたの振る賽の目によって行われる。
- その4 / あなたは四つの駒の内どの駒を動かしても良い。
従って、あなたは楽勝することも可能だし、逆転勝をおさめることも可能である。
- その5 / あなたは、次のプレーヤーが背後のドアから現れない限り、上記の権限をもってゲームを続けることができる。
- その6 / 背後のドアが開くか開かぬうちに、あなたはゲーム盤上の駒をそのままにして、このゲーム盤の前からすみやかに立ち去らねばならない。賽を次のプレーヤーに手渡す余裕を見せても良い。
- その7 / サイハ ナガラレク。



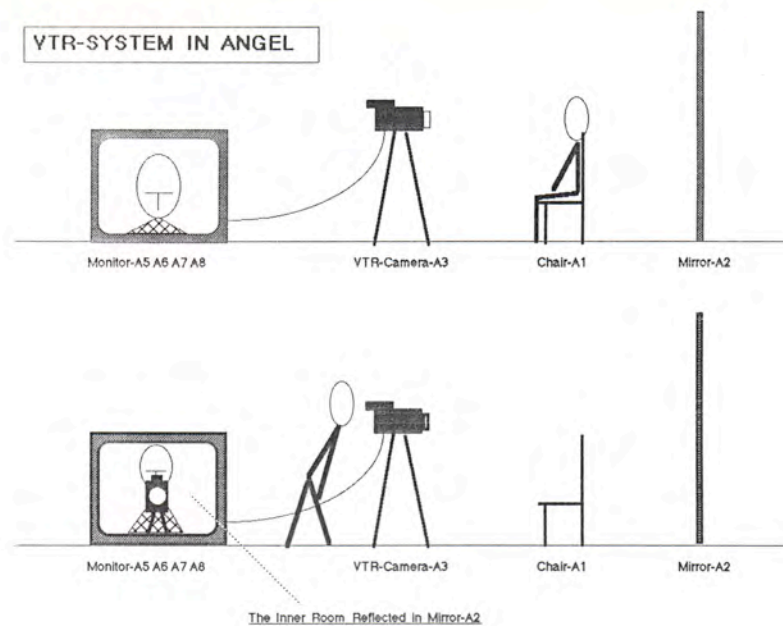
ANGEL

YOU ARE NOT ANGEL.
あなたは天使ではない。
ARE YOU?
ちがいますか?



DATA :
A1 : Chair (yellow)
A2 : Mirror (yellow framed 90x180cm)
A3 : VTR-Camera & 'Memo for Angels'
A4 A5 A6 A7 : VTR-Monitor (14inch)

VTR-SYSTEM IN ANGEL



あなた≠天使。名前は「・・・」
あなた≠天使のゲームのルールは次のとおり。

目的：天使ルールから逃れること。
メンバー：天使 猫 少女 紳士

天使には全てのことが許されている。「～してもよい～してもよいし・・・」

「天使」は他のゲームのルールに従って動いてもよい——即ち「猫」になってもよいし、「少女」、或いは「紳士」になることも可能であり、同時に二者、あるいは三者であってもよい。しかしまた、それ以外の「天使」であることも可能である。

「天使」はこのゲーム盤上から離れることも可能だし、盤上にとどまることも可能である。

「天使」はこのルールを読み続けてもよいし、ここで読み終わってもよい。

さらに言えば、「天使」はこのゲームを無視してもよい。

あなた≠天使の目的は、自分が「天使」であることを忘れることである。

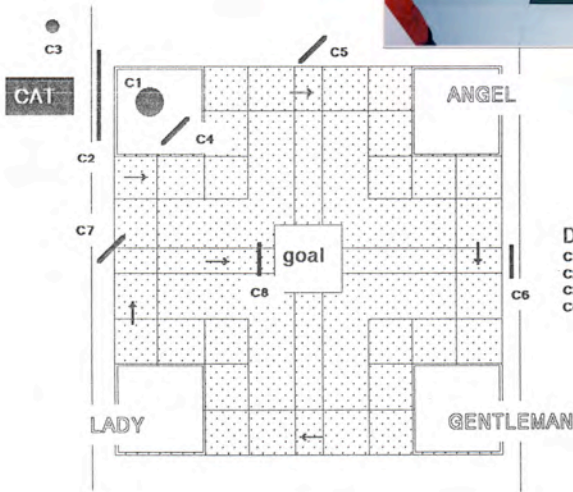
'Memo for Angels'



CAT



YOU ARE NOT
あなたは ねこじゃない
A CAT.



DATA :
C1 : Chair (green)
C2 : Black Board (The words "you ARE NOT A CAT" written)
C3 : Cage (a card in it)
C4 C5 C6 C7 C8 : Music Stands & Scores "CAT TRAINING"



A CARD IN THE CAGE

立派な猫になるために
あなたも始めよう！
猫のレッスン・・・

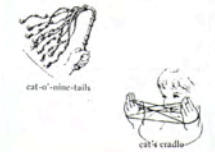
CAT TRAINING



LESSON 1

立派な猫は「猫」を知らねばならない。

- 猫-ねこ-ネコ-CAT-?
- | | |
|--|--|
| ねこ [名]
①ネコ科の哺乳動物。家畜。皮は三味線の胴張り用。
②三味線。
③芸者。
④足をあたためる土製の器。 | cat [kæt] n.
①ねこ；ネコ科の哺乳動物。
②意地悪女；よくひっかく子供。
③-CAT-O'-NINE-TAILS：9本の尾をつけた体罰用のむち。
④-CATBOAT：1本マスト 帆船の小帆船。
⑤-CATFISH：なます。 |
|--|--|



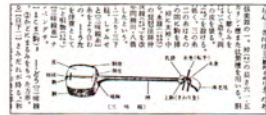
LESSON 2

立派な猫は爪を隠さねばならない。



LESSON 3

立派な猫はこよなく音楽を愛さねばならない。



LESSON 5

立派な猫はキャンパスや壁に塗り込められる宿命にたえねばならない。



「私は妻の発教と一緒にあの怪物をうっかり壁の山へ塗り込めてしまったのだ！」
「黒猫」(L.A.キウ)

(ピアズリー)

「そう。この「ドゥービニーの庭」のもう一枚は、スイスのパーゼル美術館にあるんだけどね。よく見ると、ひとつ大きな猫がいる」
「？」
「スイスにある絵には、手前の左下のほうに、黒猫が一隻、右のほうへ横切って歩いているんだ」
「この絵にはないわ」
「よくごらん。左下のほう」



「あっ。あの赤い点でん？」
「そうなんだ。こっちの、ひろしま美術館にあるほうは、あの赤い点でんで、黒猫を消したみたいになっている」
「ゴッホが消したの？ なぜ消したの？ 猫がいるほうがいいのにね」
「ゴッホ」(木下長宏)

LESSON 4

立派な猫は少女を可愛がらねばならない。

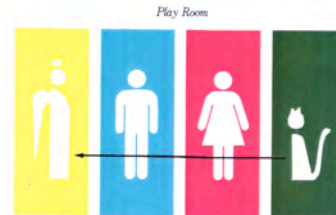


けれど、少女に何回も振られなければならぬ。



LESSON 6

立派な猫は
貴婦人(レディ)にとりいり、
紳士(ジェントルマン)の靴を避け、
天使(エンジェル)の羽にとびつかねばならない。

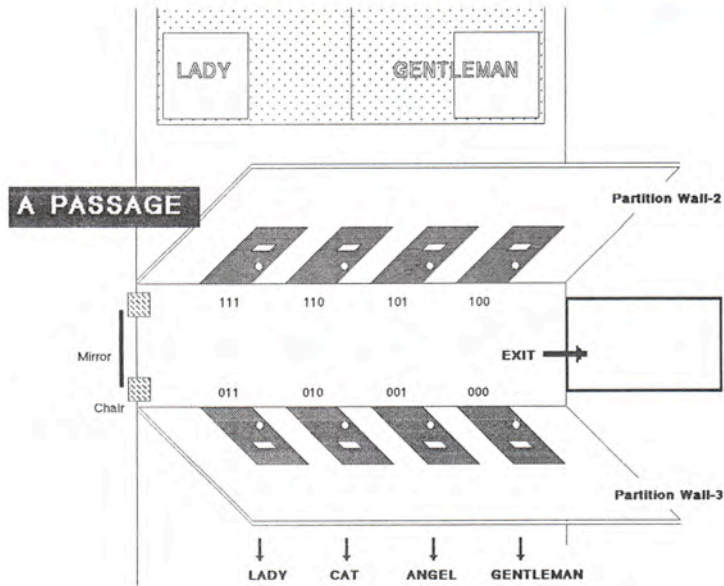


RECORDER: KOSUGI + ANDO

あなたは立派な猫に
なつたでしょうか？
なつたひとと、
ならなかつたひとと、
さあもう一度、
猫のレッスン・・・



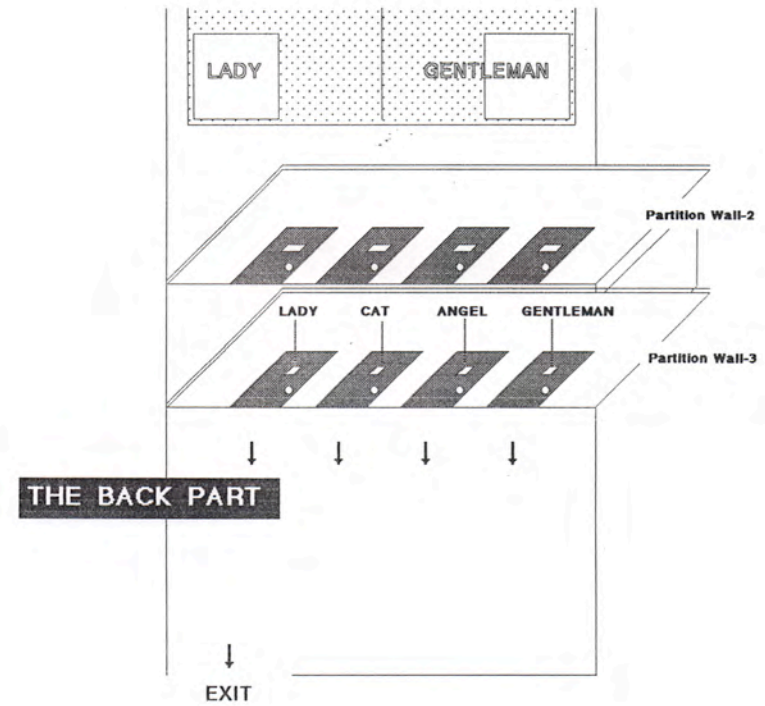
A PASSAGE
&
THE BACK PART



DATA :

Mirror : red framed 90x180cm
 Chair : two red chairs h=120cm
 Partition Wall-2 : 2.4x8m. 4 Doors (70x175cm white / purple)
 Partition Wall-3 : 2.4x8m. 4 Doors (70x175cm purple / purple)
 Door Plates :

000	001	010	011	100	101	110	111
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----





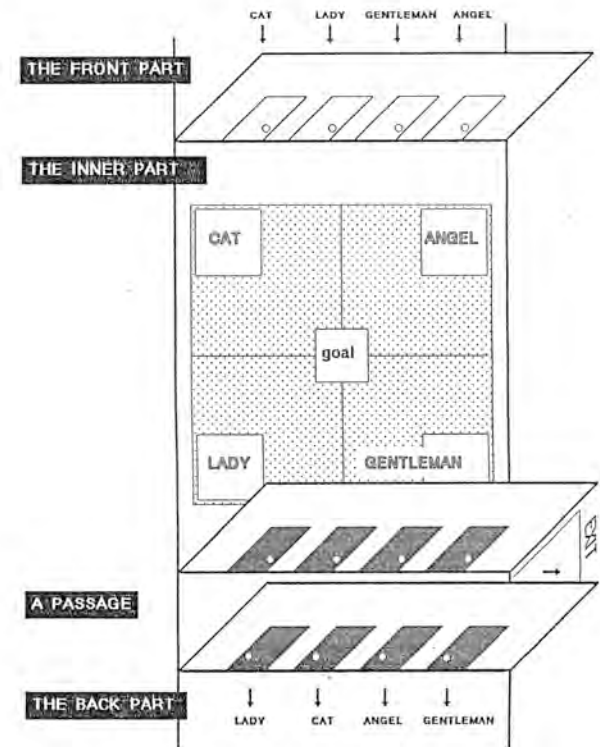
— 記録 —

RECORDING NO. : NO. 12
 Play Room (遊戯室)

DATE : 1989. 3. 2. (THU) ~ 3. 12. (SUN)

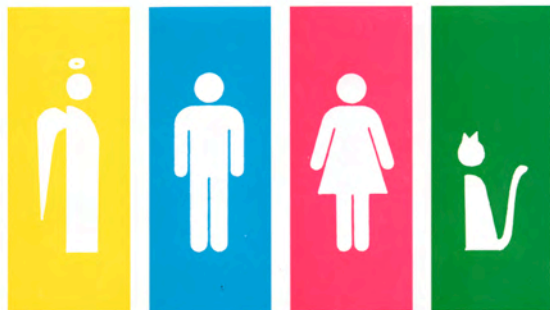
PLACE : KYOTO ART MUZEUM (京都市美術館)

SETTING :



RECORDER : KOSUGI MIHOKO & ANDO YASUHIKO

Play Room



RECORDER : KOSUGI + ANDO