

# 第1回 BUG Art Award ファイナリスト展



2024.1.24(水) - 2.18(日)

## ファイナリスト

乾真裕子 Mayuko INUI

彌永ゆり子 Yuriko IYANAGA

近藤拓丸 Takumaru KONDO

宮内由梨 Yuri MIAUCHI

向井ひかり Hikari MUKAI

山田康平 Kohei YAMADA

## 作品リスト 各作品について、作品名/制作年/素材/サイズを記した。全て作家蔵。



## A : 向井ひかり/Hikari MUKAI 「対岸は見えない」

宇宙で、日常で、私が何をするとしなくとも、物質表面がその滑らかさによって光を反射していたりと様々なことが起こりまくっている。

今まで目にしたこと、例えば「ウニが底面の口で昆布を齧ること」「ガーゼの巾着に小麦粉を入れポトッと落とすと歯型の形に粉が漏れ出ること」「見つけた送電線が地図上に地図記号であったこと」は制作を通して結びつく。

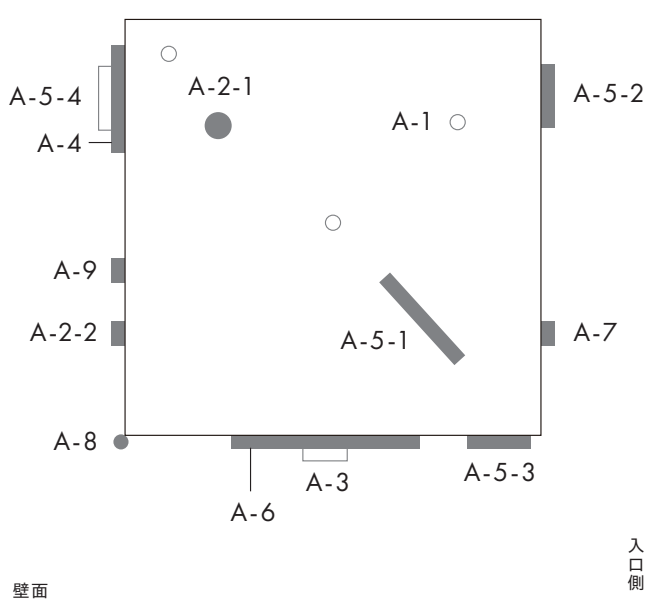
『対岸は見えない』では交通の組立てや表記への興味をもつ。交通の動線は独自の速度と信号の中で成立しているため、それらと安全に関わるためには停止するまで車両に触れてはいけない。

構成要素の一つである『はやいぬ/Hi-speed dog』は、猛スピードで近づいてくるものに私も目もくれずに去っていく犬と、ホームで見送る通過列車のイメージによる。『はやいぬ』に描かれる装置は高速回転するが長い毛で覆われているので触れても突き指したりはしない。

BUGの天井のダクトは絢爛に輝き信号を発しているようにも見えた。移動と移動の間に一瞬立ち止まる場所である東京駅で、この作品が動線の中にどうあるのか見ようと思う。

青森市で本州の終わり際に立って海を見た。

地図を見ると本当に陸の端にいるようだ。



A-1  
《スリーパー》  
2023年  
ストロー、砂  
3×0.6×0.6 cm

A-2  
《両手に2つまで》  
2023年

A-2-1  
ラメ、番線、指輪  
14.5×10×8.5 cm

A-2-2  
ペン、紙  
6.7×4.3 cm

A-3  
《シグナル・閃光》  
2023年  
麻布、金糸  
6.1×8.9 cm

A-4  
《赤色灯》  
2023年  
鉄板、鏡、映像  
5.8×8.8×36 cm

A-5  
《はやいぬ》  
2023年

A-5-1  
鏡、映像  
8.3×3.8×14 cm

A-5-2  
油絵の具、キャンバス  
41×27.3×1.7 cm

A-5-3  
油絵の具、キャンバス  
41×27.3×1.7 cm

A-5-4  
油絵の具、キャンバス  
41×27.3×0.6 cm

A-6  
《蟻には大きな角砂糖》  
2023年  
インクジェットプリント  
24.5×79.3×0.8 cm

A-7  
《higashi-fussa》  
2024年  
色鉛筆、画用紙  
1.4×5.9 cm

A-8  
《タンク》  
2024年  
ビニールプール  
4.4×1.7×2 cm

A-9  
《make up-shadow》  
2024年  
色鉛筆、ペン  
9.5×5 cm

## B: 近藤拓丸 / Takumaru KONDO 「botanical capture」

ここ数年、世界が分岐したような実感が強くあります。

「人が不在であるが、何かが確実に存在していること」や、「誰も見ていない場所で何かが起きること」に興味を惹かれ、その感覚をどうにか形にできないかと考えていました。

そこで今回の展示では、植物園や公園へのリサーチから着想を得た作品を展示しようと考えています。

植物園や公園には、人間が作った遊具や柵、道や看板などの「人工物」と、本来制御不可能な「自然」が共存しています。

誰もいない植物園や公園にたずねると、ふとした瞬間に世界に隙間ができ、人工物と自然のはざまからパラレルワールドが開かれるような感覚が現れます。

その瞬間、自分の脳内には奇妙なイメージが浮かびます。そのイメージはかなり脆いもので、数秒後にはいとも簡単に消え去ってしまうものです。

そのイメージが消える前に瞬間的に描き留めることを、ここ数年続けてきました。

そして、そのイメージを3DCGソフトで立体化し、仮想空間に出現・実在させてきました。

今回の展示では、制作のきっかけになったイメージのドローイング、3DCGのモデリング、仮想空間の映像、インゲームフォトグラフィ、絵画への流れを一挙に展示しようと考えています。

日常で目撃しているものの裏にパラレルな何かが潜んでいることを感じ取り、降ってきたイメージを仮想空間を通じてキャプチャ(表現)できればと思います。

《botanical capture》

2024年

紙、アクリル絵の具、油絵具、映像

【技法】エアブラシ、モデリングペーストによる3DCG的表面情報(nomalmap)の再現、3DCGモデリング、油彩、水彩

300×500 cm

## C: 宮内由梨 / Yuri MIAUCHI 「プシュケーの帰還」

この作品展示は健全な身体像に順応しようとする過程で、わたしがこれまで経験してきた葛藤や戸惑いから派生している。不可視である心身の感覚を辿っていくなかで、まるで人は陸に居ながらも溺れているかのごとく、苦しむことがあると思に至った。そのときの藻掻き、主体が身体から遠ざかっていく感覚、音のない叫び。それらを表現しつつも、また別の機能に転換し、皮膚感覚の拡張を想像することはできないだろうか考えた。機械の身体を通して、人間の皮膚感覚がどう意識され、受け継がれていくのか。これからの心身への応答になればという願望から本作の構想に至った。

作品空間を包むガーゼ布の向こう側で、ロボットアームが自走して藻掻いている。ガーゼ布は透けるほどに薄く、やわらかい。布ごしに浮かびあがるアームは奇妙な形状だが、まるで人間の腕のようにガーゼ布を擦り、鳥類の翼のように羽ばたく。作品を構成する諸要素はメタファーを帯びて多層的に関わりあう。

《プシュケーの帰還》

2024年

ロボットアーム、ガーゼ、草木染、スピーカー

400×220×430 cm

## D: 彌永ゆり子 / Yuriko IYANAGA 「material flow / signal」

ところどころにある小型モニタにはネット上から見つけたイメージを絵にしたもの、その描画過程が映し出される。絵は子供の頃から使っている古いアプリで描いている。小さい頃の遊びの延長にありながら、現在のテクノロジーで表現するという、今昔のちぐはぐなものが散らばっている。配置されている作品自体も、過去の作品から現在のものに至るまでの経緯が見えるような構成でこれまでの作品の変遷を辿る。時代に追いついているような、追いついていかれているような自分自身の内面がぼんやりと浮かび上がってくるようだ。

また近年のネットの普及により、物を手にいれることはネット上でイメージを拾い集める行為と近い感覚となった。日本で手に入れにくい物も海外から簡単に取り寄せられる。海外からの荷物は梱包が粗雑で異国語が書かれ、その不思議な趣が私の心を掴む。インターネット上の情報だけで注文したものが、異国から確かに自分の手元に届くこと。この作品もそういったテクノロジーの上で成り立っている。私はその不思議な感覚を気に入っていて、それが私の制作の原動力になっている。

《material flow / signal》

2023年

インストール、映像(raspberry piによる再生)、園芸用ネットやホースなどの日用品、布類(オーロラ合皮、サテンなど)、冷却ファン、蛍光灯、段ボール、梱包材、ブルーシートなど

330×270×300 cm

## E: 乾真裕子/Mayuko INUI 「葛の葉の歌」

大阪府和泉市に伝わる「葛の葉伝説」を基に制作した2チャンネルの映像作品。「葛の葉伝説」は、狐が人間の男性と結婚する異類婚姻譚である。

私が作品内で作詞作曲、歌唱演奏をした歌を作るにあたり参照した越後の警女唄「葛の葉子別れ」の中に、「人間と契をこめしものなれば 狐仲間へ 交じられず 母は信太の暮れ狐 身のやりどこもないわいな」という歌詞があった。私はそこに人間/動物という二元論的枠組みに自身を当てはめられない葛の葉という存在を見出した。その葛の葉のアイデンティティを起点に、男性でも女性でもないというノンバイナリーのアイデンティティを持つ友人のインタビューを織り混ぜ作品を構築した。

歌と語りを用いたのは、文字に書かれ固定された物語ではなく、警女唄のように歌い継がれパフォーマーによって変化していく物語を構築するためである。さらに、葛の葉伝説を「私」の視点で語り直すことで、葛の葉を物語の中に閉じ込めるのではなく別のオルタナティブな物語へ解放できるのではないかと考えた。

《葛の葉の歌》  
2023 年  
2 チャンネルビデオ  
14 分

## F: 山田康平/Kohei YAMADA 「Untitled」

私は生まれた時からずっと、いわゆる都市のような場所に住んでいて、山や海のような自然的な場所に普段触れないからこそ憧れを持っていました。今の絵になる前は山や海といった風景などを多く描いていましたが、ある日遠出をして山を描いていた時に、山の木々がほぼ一定間隔で生えていたり、山道も道路で舗装していたり、そこには純粋な自然のようなものではなく、どこまで行っても人の手が入り込んでいることに気づいたのがきっかけで、私は絵を「描く」という言い方に少しずつ違和感を感じていくようになりました。徐々に「描く」というよりも「覆う」であったり「隠す」という感覚の方が自分の絵の中で納得することが多くなっていくようになります。さらに殆どを刷毛で描くことが最近の絵では多く、その動かし方は寄せては返す海の波の動きと同じような感覚を覚えます。しかし、海を外から眺めていると分からないですが、実際は思っていたりも深かったり、冷たさを感じます。その感覚は海は人のために存在していないことを思い出しますが、このようなことは海で起こる現象以外にも様々なことに当てはまると考えていて、私は絵を描く時に表面を感じるだけでなく、そこには裏が存在することの認識を忘れないように制作しています。

《Untitled》  
2024 年  
キャンバスに油彩  
180×260 cm

## 審査員による一次、二次審査を終えてのメッセージ

### 内海潤也（石橋財団アーティゾン美術館学芸員）

二次審査初日。20組の作家と半日かけて対面で話したあと、ひと息つくため、八重洲の地下をぶらぶらと歩いた。豊かな時間だったな、と。目の前で行き交う人たちに、刺激的な「BUG」を持っている人がこれだけいるんだよと、展示を通して伝えられる可能性に喜びを感じました。「BUG」という言葉への期待、その言葉を冠したアワードへ応募する人たちへの期待、目を通すことになるプランへの期待、二次審査で生まれる会話への期待。悠長な――頭のフル活用を終え、身体的な疲労が重くのしかかっている今、そうは言い切れないのだが――「選択する者」として、書類や対面を通じて想定よりも多くの期待に出会いました。ここで得たエネルギーや複数の視点に開かれる時間が、このBUGというスペースで展開されていくことを、さらに期待したい。

煎じて詰めて言えば、ありきたりですが、選出しないことを選ぶことが難しかった、ということです。

### 菊地敦己（アートディレクター、グラフィックデザイナー）

「アート」と名打ったアワードであるから当然といえば当然ではあるが、現代美術の領域の作品が大半であった。個人的には、デザインや工芸、建築、プログラミング、あるいはもっと他の何かに出自を持ったオルタナティブの応募がもっとあっても良いのではないかと思う。作品の形式は、絵画や彫刻といったオーソドックスなものは少なく、平面イメージとオブジェ、映像などを組み合わせたインスタレーションが主流だった。行き過ぎたコンセプチュアルの揺り戻しか、工芸的マテリアルを取り込んだ作品も目についた。美術の権威性を批判的に扱った作品も複数あったが、脱ホワイトキューブのようないささか古風なスタイルに留まっていた。応募作全体に、コンセプトと造形のバランスに大きな破綻はなく、安心して選考した。デザイナーの私が言うのもなんだが、ややデザインされ過ぎているのではないかという感もある。募集形式によるところも大きいので、このあたりは改善が必要かもしれない。

### たかくらかずき（アーティスト）

応募作家のみなさんと同じ作家の身分で審査員をさせていただき、誠に恐縮しております。同じ作家として、皆さんの作品や作家としてのスタンスを僕の感性で素直に判断させていただきました。一次審査を通過した20組の皆さんの作品クオリティはどれも非常に高いものばかりでした。個人的な当事者性・興味・感性と外の世界・時代・社会全体をどんなふうにつないでいるのかが僕の興味の対象でした。「作る」ことに対する意欲がとても高いものばかりで元気をもらいました。皆さん今後も変わらず、社会になんとなく漂っている「ムード」を気にしすぎず、自分の興味関心があるテーマをひたすらに追求して作り続けて欲しいと思いました。

### 中川千恵子（十和田市現代美術館キュレーター）

「1\_WALL」から一新したBUG Art Awardが、どのような賞として歩いていくかを定めるための大事な一歩となったと思います。一次審査では、400近くの応募から20組を選考する形式上、作品の独自性、展示プランの構成力、応募書類から窺えるコンセプトや、制作の継続力を持つ作家たちが選出されました。二次審査で、セミファイナリストの方々に直接お会いし、実作品を目にしたり、展示プランについて聞くことにより、より立体的に各作家の姿勢をイメージすることが出来ました。それぞれの作家が、どのようにテーマを扱い、実社会の問いや世界の現象へ接続するか、その際に言葉をどのように用いるかといった点を複合的に評価しようと努めました。各々の関心について、独自の視点や技法で作品を生み出そうとする作家たちがファイナリストとして取り上げられたのではないかと思います。

### 横山由季子（東京国立近代美術館研究員）

さまざまなジャンルの作品をひとつのアワードの俎上に載せて議論するのは、想像以上に大変なことでした。審査員5名が、それぞれにもつ多様で複雑な評価軸を保ちつつ、ときに専門や見方の異なる他の審査員の意見に耳を傾け、自身の考えを検証し、アップデートしながら、納得できるまで議論できたのは良かったです。セミファイナリストに選ばれた20組の作品が、それだけ力作揃いで、可能性の感じられる作品が多かったということですが、最終的には、作品のスタイルが確立されているかどうかを問わず、作家がその作品を作る個人的な必然性と、それを他者と共有したり、問いかける意思が強く感じられる作品がファイナリスト展に進むことになったように思います。今回選ばれなかったプランもそれぞれに良さがあり、実際の作品を見てみたいものばかりでしたので、応募者の皆さんが落胆することなく、各自のフィールドを切り開いて、活動を続けていかれることを願っています。

#### 公開最終審査

2024年2月6日(火)

17:00-20:40

オンライン配信

#### 関連イベント：オープニングトーク

2024年1月24日(水)

15:00-16:30

オンライン配信

#### 第1回BUG Art Award ファイナリスト展

会期：2024年1月24日(水) - 2月18日(日)

主催：BUG

告知物デザイン：菊地敦己

会場スチール撮影：富田了平

会場映像撮影、インタビュー撮影：西野正将

展示プランアドバイザー：菅亮平

展示・設営アドバイザー：上野春香

設営協力：HIGURE 17-15 cas