

バグスクール:うごかしてみる!

2023年11月29日(水) — 2024年1月14日(日)

はじめに

2023年9月にグランドオープンしたアートセンターBUG。本展の企画当初は、東京駅直結でカフェを併設した空間がどのような場に育っていくのか未知数の段階でした。そこで「展示と鑑賞」だけではないアートセンターの新しい可能性として、1989-99年生まれの新進気鋭のアーティスト9名と協働して、32日間限定の実験的な学び場「バグスクール：うごかしてみる!」を開催しました。

誰もが関われる開かれた学びの場を設計するため、アーティストと来場者が共有する対象として今回は「身体」に着目。本企画では、身体を持つ偶発性や無意識に蓄積された感覚を創作の起点にしたり、身体を媒介に社会、環境、他者との関係性を再解釈したりと、多様な世界観を深めながら、身体というチャンネルに焦点を当て制作するアーティストに参加いただきました。

「バグスクール」は参加アーティストによる展示に加え、鑑賞者との対話もしくは身体や手を用いる参加型プログラムを中心に展開しました。参加型プログラムではアーティストが成果物や技術を一方的に伝えるのではなく、制作過程に存在する物語、感覚、思考をプログラム参加者と共有し、互いの価値観や考え方を理解することを意識しました。

さらにタイトルの「うごかしてみる!」は、鑑賞者の感覚や思考を揺り動かすようなアーティストの実践と、会期中に実施される多彩なプログラム群を通じて、新しく始まったアートセンターBUGでさまざまな共鳴が生まれてほしいという思いを込めて言葉を選びました。本記録集ではこの「うごかしてみる!」のテーマに、アーティストたちが実際どのように応答したのか、バラエティ豊かな9名の作品展示と、最終的に延べ12回まで増えた熱量あるプログラム実施の記録が掲載されています。

本展キュレーター 池田佳穂



展示に関して

実際に自らの身体を用いたり、他者を巻き込んだりしたパフォーマンス的な実践から、無意識な感覚を強調した手法など、バラエティに富んだ身体的アプローチ群が展開されました。来場者はこうした多声的な展示空間を回遊しながら、どのアーティストに共感できるのか、どの作品に惹かれるのか、冒険するように鑑賞していた印象でした。またBUGの特徴ともいえる高い天井高、高さの異なるユニークな展示壁をダイナミックに用いた作品もあり、BUGの新たな使い方を提示できたのかもしれない。

また、参加アーティストの多くは、参加型プログラムの内容と地続きの世界観で作品を展示。各プログラムの導入やアーカイブとしても機能しました。



光岡 幸一 / Koichi MITSUOKA



パフォーマンス風景



左右：パフォーマンス風景

光岡が展示壁をよじ登っていたり、壁の上に立ってドローイングを描いたりする。高さが異なる既存壁を「登ってみたい」というピュアな動機から生まれた展示構造だ。複数のモニターからは、街の風景に声を感覚的に当てたアテレコ映像がポリフォニックに響き合う。直感的な快楽をたよりに各作品で空間構成し、全体のグルーブ感を演出しながら、時には変数として自らの身体を用いて、場所の手触りを確かめていた。鑑賞の中心を定めず、光景自体を立ち上げることで、光岡は展示を「体感」してもらうことを目指したのかもしれない。会期中は作品が次々と追加設置され、よじ登った際の痕跡も壁面に残された。来場者の視線を借りながら、展示壁を手探りで育てたり、会期終盤はプログラム参加者が制作した映像を会場モニターで流したりと、実験的な学び場を体現した展示であった。



左右：《なんか言おうとしたけど忘れた》

渡邊 拓也 / Takuya WATANABE



展示風景

映像作品2点は他者の言葉を自身の身体を使って捉え直すことを起点に制作された。《LIKE GRAVITY》は福井県の原子力発電所に勤めていた人物が語った、社内試験の最後の設問「原子炉は爆発しない」というフレーズを、逆さ言葉にして繰り返すことで意味の解体と再構築を試みている。《工員K》はタイル生産工場で働くK氏の聞き取りをもとに制作。渡邊がK氏の言葉を反芻しながら、朦朧とタイルを移動し続けることで、K氏の身体性を憑依させることに挑戦した。意識が混濁しているなか生じる身体的なエラーとサブテキストには、思わず固唾を飲んでしまうほど惹きつけられるものがある。新作《Drawing as Labor》では《工員K》で使用したタイルに、身体負荷を与えた状態で「労働」という言葉を金液で描きつけた。細部まで目を凝らすと、筆跡から渡邊の身体性が滲み出しているのがよく分かる。



展示風景



《Drawing as Labor》



《LIKE GRAVITY》



《工員K》

藤瀬 朱里 / Akari FUJISE



展示風景

大きな膜のように揺らめく藤瀬のドローイングの代表作《Where the kiss will be tomorrow》は、紙漉きの手法を応用して制作された。藤瀬の手法は一般的なドローイングとは異なり、整った支持体の上にペンや筆で線を加えるのではなく、紙の繊維と糸を同様に「線」として捉え、支持体と線を同時に立ち上げていくのが特徴的である。支持体の紙を水に溶かし、細かく攪拌した繊維に糸を置いて、身体感覚をたよりに何層にも絡めながら作品を織り上げていく。このように解体と構築を繰り返していくことで、藤瀬は取り巻く複雑な世界の応答として制作を続ける。さらにガラスのドローイング作品《Muune》も含めて、藤瀬の作品は大気や水といった環境要素を積極的に取り込むことで、自らの手先で生まれるドローイング表現とマクロな世界との接続を試みているようだ。



左右: 《Where the kiss will be tomorrow》(部分)



《Where the kiss will be tomorrow》(部分)



《Muune》

堀田 ゆうか / Yuka HOTTA



展示風景

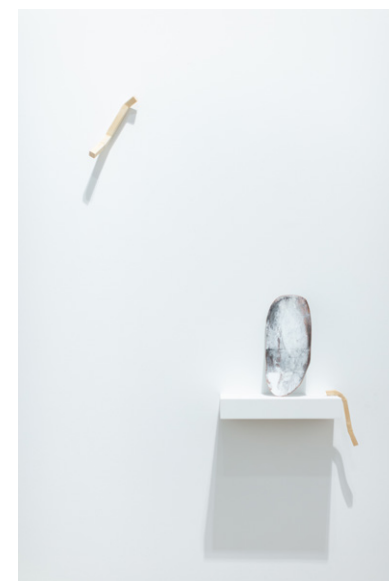


左右:《eeeyyyee.》

堀田は支持体や空間といった場の条件に対して、いかに身体感覚を再構築できるか試みる。実験的にプリント技法を取り入れたドローイング作品《ey》シリーズは、平面の作品群はベニヤ板などの支持体に直接描いたドローイングを、ハンディスキャナーで手ブレを含めてデータ化して、支持体の表面にシルクスクリーンやアセトンの転写などで印刷、そこから現れるイメージのズレをドローイングで埋めて、再びスキャンする、という手法を何度も繰り返す。メディアを移動させながら、支持体上に圧縮された身体のプロセスが図像として浮かび上がっている。木製のドローイング作品《〜》は展示空間に自らの身体を這わせるように、有機的な形をした木がいたる所に展開されている。平面と空間を行き来しながら、捉えづらい身体の気配に触れようとしているようだ。



《ey-3》



左上《〜》 / 右下《ey-3》

平手／HIRATE



展示風景

テキスタイルの人型オブジェ作品（人形）と、平手が人形と共演したパフォーマンス記録を中心に展開した。普段平手は完成した人形と思い出を残すために、何かしらの出来事を用意し、実演する様子を写真記録している。今回は学生に扮した平手が、同級生らしき人形に話しかけ、はしゃいだり、喧嘩したりと、儚さと鮮烈な感情が凝縮されたパフォーマンスを実施した。バグ「スクール」から連想し、学校の要素を取り入れた世界観で演出されたパフォーマンスとドローイング作品は、身体も知覚も成長途中だった学生時代をつい想起してしまう。展示中央のポールハンガーに寄り掛かる《友情再生機器・人形 R-1113》は会期中に鑑賞者が手で触れることができる。展示作品の人形と鑑賞者の間でも、少し変わった思い出が生まれることを平手は期待していたかもしれない。



左右：展示風景



《友情再生機器・人形R-1113》



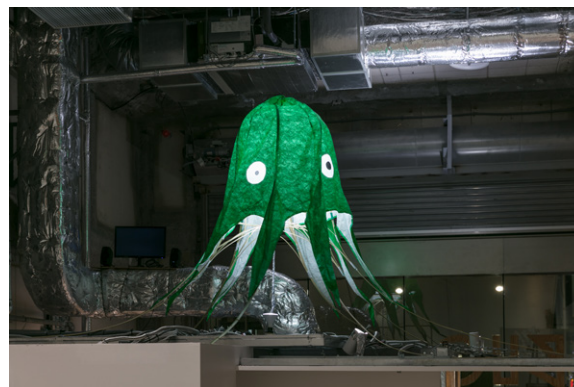
《記録映像》

野口 竜平 / Tappei NOGUCHI



展示風景

脚一本一本に独立した知性がある蛸に着想を得て制作された野口の代表シリーズ「蛸みこし」から派生した新作群を展示。蛸みこしは蛸が独立した知性の集合体であることに焦点を当て開発された8人で担ぐ蛸型の竹製みこしで、個人と社会・集団を考え直す体験を生み出してきた。今回は蛸みこしと本展のために考案された物語を組み合わせることで作品を制作した。この物語は野口が民俗学、生物学、社会学など多岐にわたる分野から「蛸」と「竹」について調査し、さらに他者と蛸みこしを担いで実験するなかで発見した豊かなイメージ群で紡がれている。会期中はカフェ上に佇む《エイリアン(緑)》をプログラム参加者と担いだり、《干しエイリアン行商セット》を背負って街に繰り出したりと、物語と地続きの世界観で実際に身体を動かしながら展示作品を体感することもできた。



《エイリアン(緑)》



《展示ボード》



《干しエイリアン行商セット》



《干しエイリアン》#1

内田 涼 / Ryo UCHIDA



展示風景

内田は感覚に寄り添って筆を動かすなかで、浮かび上がる形や色の連なりを起点に絵を描いている。36点のドローイング群《pōnō》は、自らの手や目が反応した痕跡や、滲みで潜在意識など、よりプリミティブな感覚を引き出し記録するための日々の実践である。さらに大型作品《ワーム》では筆のストロークを絵のパーツとして捉え、その輪郭線をなぞったり、カーボン紙を用いたアナログな手法で複製してみたり、動かしてみたりとキャンバス内を行き来した痕跡で構成されている。完全にコントロールできない滲み表現から色や形を発見したり、切り取った輪郭を操作して新たな形を見つけたりと、様々な距離から図像を生み出すことを試みているようだ。鑑賞者によって作品から見えてくるものや印象が異なるのは、不確かな図像がもつイメージの豊饒性ゆえかもしれない。



《pōnō》#18



《pōnō》#16



《pōnō》#25



《ワーム》

柿坪 満実子 / Mamiko KAKITSUBO



展示風景

手を動かしながら思い出と向き合い制作された作品を展示。柿坪は容易に記録できる写真や映像ではなく、自身の感覚で景色や誰かの姿を覚えること、記憶を頼りにイメージの輪郭を思い出すことに重きを置いている。柿坪が幼少期に見た海の光景を思い出して制作した彫刻シリーズ《someday somewhere》、透明感のある布に包まれて淡く存在する彫刻作品《まなざし》は、鑑賞者が自らの記憶にある光景や人物を重ねて、思いを巡らすことができる柔らかな余白を持っていた。モニターで上映する映像作品《いつか思い出せなくなるまで》は、手のひらで猫型の氷がゆっくりと体温で溶けていく過程が映し出される。氷の輪郭を正確に捉えようとしても、徐々に曖昧になっていく様子は、記憶を留められない時間軸が確かに存在していることを優しく伝えているようだ。



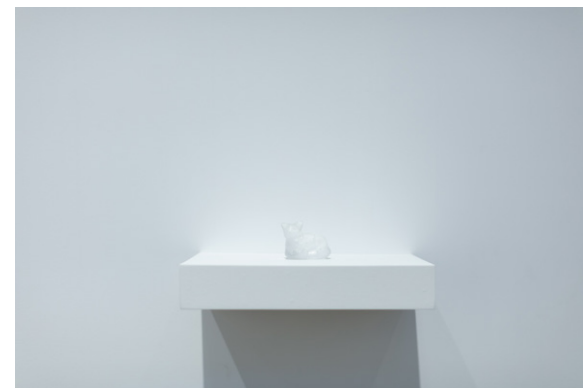
《someday somewhere》



《いつか思い出せなくなるまで》



《まなざし》



《静かな枝》

前田 耕平 / Kohei MAEDA



展示風景



《或る川の話》

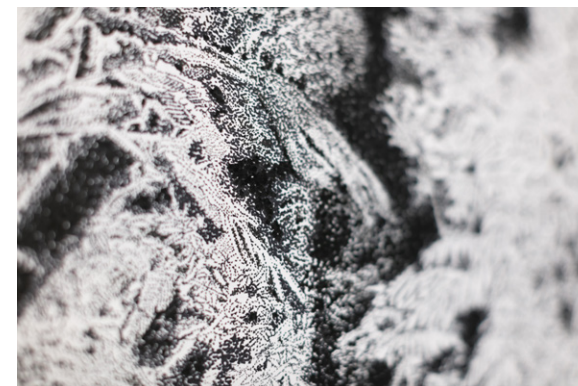


《Good River/Sungai Bagus》

不可視なものに対する想像力や土地で生まれた民話に焦点を当てた「とある川」の現地調査を出発点に作品制作した。映像作品に記録されたパフォーマンス《或る川の話》では、前田が調査のなかで体験したことや聞きしことを、自らの身体を媒介として演じた。《Good River/Sungai Bagus》の投影スクリーンは、滞在調査で愛用した腰巻き布で、付着した汚れや皺は、前田の身体が「とある川」に存在した事実と時間軸を証明している。タイトル内のGood River(良い川)は、川沿いの原住民リーダーが「とある川」を示すときに用いる表現で、プロジェクター投影された映像の川である。曖昧な形容をされた川について想像を巡らすうちに、映像はおぼろげな点描画へと移り変わっていく。リサーチベースでありながら資料記録では伝えられない、現地で感じた目に見えない気配も持ち込んだ空間を展開した。



《Good River/Sungai Bagus》



《Good River/Sungai Bagus》(部分)

開催プログラムとラーニングスペース

参加型プログラムでは、教える・教わるという垂直的な関係ではなく、プログラム中に生まれた過程や成果をアーティストと参加者が一緒に見つめることができる水平的な関係に重きを置いています。アーティストによっては宿題を設けたり、プログラムを2日間に分けたり、実生活でもアーティストが共有した視点で新たな発見を得られるように工夫しました。

9名による参加型プログラムに加え、山中俊広さんを招聘したキュレータークロストークや、参加アーティストと担当キュレーターが共同企画した柔軟な鑑賞を促す鑑賞ツアーも実施。会期を重ねるごとにリピーターが増え、よりスクール感が演出されたように思います。

ラーニングスペースは、プログラム実施会場として使用する以外に、会期中は常に解放し、参加アーティストの推薦書籍を読んだり、プログラム実施風景の写真を見たり、BUG Cafeで注文した飲み物を片手に交流できる場所として展開しました。



「思い出に触れる日」／柿坪満実子

2023年12月3日(日) 14:00～17:00

柿坪の制作の起点や過程を追体験できるワークショップを開催。当日は展示作品にまつわるトークから始まり、記憶や感情を思い出しながらイメージの輪郭を辿る制作背景など紹介した。そのあと参加者は「忘れたくないと思っている小さな頃の記憶や光景」をお題で受け取り、各自思い出しながら布と綿を用いて形作ることに。写真などは見ずに、黙々と手を動かしながら、当時の記憶や感情と向き合う静かな時間が流れていった。刺繍糸で思い思いに装飾したら完成。終盤では各自の作品を全員で丁寧に鑑賞し、実際に触ってみたり、どのような思い出があったのか共有したりした。つい簡易的に記録できるメディアに頼りがちだが、曖昧になっていく記憶を自らの手を使って確かめながら、改めて形作る過程は想像以上に豊かな体験であった。



「エイリアンの脚になる研究員(子ども)の募集」／野口竜平

2023年12月9日(土) 13:00~16:00

野口の代表作「蛸」に着想を得た竹製の「蛸みこし」を、本展のために制作された物語に沿って実際に体験するプログラムを開催。当日は作品に登場する「エイリアン博士」に扮した野口が、参加者の子供と保護者に「エイリアン研究所」の導入レクチャーを実施した。博士のレクチャーはエイリアンだけではなく、野口の作品の起点となった「担ぐ・担がれる感覚」や「個人・集団」についても紹介。その後、参加者と蛸みこしを担ぎ、屋外へと飛び出した。その様子を保護者は観察してメモを残し、休憩時にこのメモを頼りに、視点や感想を交換する時間を設けた。時には保護者が蛸みこしを担いで、子供が観察したことも。物語の世界観で、作品を体感しながら、あらゆる感覚を丁寧に見つめ、共有していくことができた。



「無痛友情室～検体1997号～」／平手

2023年12月10日(日) 19:00～19:40

平手は人型オブジェ作品(人形)が完成すると思い出を残すため、何かしらの出来事を用意する。普段はその様子を写真に収め、写真集などを出版してきたが、今回は新作《友情再生機器・人型 R-1113》とパフォーマンスを実演することで、出来事を観客と共有していくことを試みた。展示室の各作品同様、バッグ「スクール」から連想し、学校をモチーフとしたパフォーマンス内容は、つい笑ってしまうシーンから、緊張感があるシーンまで、あらゆる感情を誘発した。終演後は人形を囲みながら、感想や質問を平手に共有する時間を設け、自由に人形に触れることもできた。親しみを持って人形に触れる観客も多く、一方的な上演作品を鑑賞したというより、平手と人形の思い出の時間に立ち会ったような感覚であった。



「公共空間における呪文の唱え方講座」／渡邊拓也

2023年12月15日(金) 19:00～21:00

渡邊の展覧作品《LIKE GRAVITY》と過去作《Good luck on your journey》を上映後、《LIKE GRAVITY》で用いた「逆さ言葉」の手法を体験するワークショップを開催した。まず参加者は事前に用意した「公共の場では言い難い言葉」を渡邊に提出。その後、逆再生された言葉の音声データを受け取り、渡邊の助言のもと、参加者は逆さになった音に集中して発声練習した。なお、渡邊から配布された言葉は、他の参加者のものとシャッフルされており、誰の言葉なのかはわからない。最後に逆さ言葉で発話した様子を動画撮影して、逆再生加工した映像を鑑賞。意味がそのまま通じるものから、全く違う響きとなって聞こえるものもあり、逆さ言葉という発話を通して言葉の持つ意味や音などを解体し、別の意味や印象へと転化させることを体験した。



「すみっこディスカバリーボイススクール」／光岡幸一

①2023年12月16日(土)

②2024年1月8日(祝・月) 13:00～16:00

光岡の作品に映像に頻出するアテレコに焦点を当て、全2日間のワークショップを実施した。初日はウォーミングアップとして、光岡の過去作品を鑑賞したり、BUG周辺を散策して発見した「動き」を撮影したり、バルーンを動かして実際に声を当てる練習をした。その後、次回までにアテレコ映像を各自撮影するよう参加者に宿題を出した。2日目は、参加者が事前に提出した宿題を匿名で鑑賞しながら、意見や感想を自由に交換。参加者それぞれのユニークな視座で撮影された映像と直感的なアテレコ音は、つい笑ってしまうものばかりだったが、遊び心をもって街の隅っこを見つける面白さを実感する時間であった。プログラム終了後は、参加者が制作した映像も展示室で上映し、光岡の作品と響き合わせた。



「解体と構築のドローイング」／藤瀬朱里

2023年12月17日(日) 13:00～15:30

藤瀬のドローイングにまつわるミニレクチャーとワークショップを開催した。導入として参加者は展示作品《Where the kiss will be tomorrow》を観察しながら、気になった線や形をスケッチし、線への興味を深めることから始めた。その後は過去作品を交えながら、藤瀬が考えるドローイングの概念を紹介。ワークショップでは藤瀬が実際に用いる紙漉きを応用したドローイング手法を体験し、各自作品を制作した後、参加者全員で一つの作品を制作した。支持体となる紙を水に溶かし、水中に浮遊する繊維を絡ませ、空気を含ませながら何層にも線を重ねていく過程は、コントロールの難しさや複雑性と向き合うことを促し、常に変容する世界への応答として制作する藤瀬の感覚を追体験する時間であった。



「あわいのからだをドローする -『無意識の身体』をこねてみる-」/ 堀田ゆうか

2023年12月23日(土) 14:00~16:00

堀田の制作の時間にある感覚を共有する座談会形式のワークショップを開催した。ドローインク制作時に堀田が取り入れている、不意に出てきてしまう身体の所作や癖を引き出すため、当日はコーヒーと菓子と共に、各自の手元に粘土を用意し、その粘土に触れながら、小グループでお喋りする時間を設けた。初対面同士で緊張感はあったものの、気づけば各グループで会話が盛り上がっていた。その後は形作られた粘土を参加者全員で観察し、感想を共有した。無意識に思っていた図像が現れたもの、序盤と終盤が大きく形が異なるもの（もしかすると最初は緊張していた可能性もありうる）、指先の癖がそのまま現れたものなどバラエティ溢れる「自分が知らない身体」を発見する時間となった。



「エイリアンの天日干し」／野口竜平

2024年1月6日(土) 13:00～16:00

野口の蛸型の凧《干しエイリアン》を制作するワークショップを開催した。野口の指導のもと、コタツに入りながら、お正月気分の和やかな雰囲気で行なわれる制作。しかし、突如「大ヒット商品の生み出し方講座」というタイトルの映像が始まり、野口の作品に登場するキャラクター「クリエイティブプロデューサー」が、干しエイリアンの制作背景にある重要なキーワードを説明していく。時にはキャラクターに扮した野口が実際に登場し、会場は大盛り上がり。その後、各自が制作した干しエイリアンに今年の抱負を書き入れて、《干しエイリアン行商セット》を用いて屋外に繰り出し、実際に販売の声掛けをした。参加者は、代表作《蛸みこし》や、近年継続している「蛸」の調査から発見した豊かなイメージ群に付随する感覚を、作品の世界観をそのままに、手先を動かしながら共有することができた。



「或る川の話」／前田耕平

2024年1月13日(土) 15:30~18:00

展示作品と結び付いたレクチャーパフォーマンスを開催した。まず、前田の過去作や川をテーマにしたプロジェクトの紹介から始まった話は、徐々に最近訪れた或る国の或る川で体験した「気配にまつわる語り」へと繋がっていった。和やかな活動発表は、急にどこか怪しげな雰囲気。そして前田はおもむろに腰布を巻き、BUG付近の川に気配を探しに行くワークショップに参加者を誘った。不穏な天気の中、皆で川へと赴き、各自が感じた気配を撮影。会場に戻ってから、撮影した画像を共有し合い、各自の印象に残った見えない気配について想像を巡らせた。最後の前田のコメントから、再び「語り」が織り交ぜられてパフォーマンスへと展開し、イベントは幕を閉じた。或る川で経験・見聞きしたことを語りとパフォーマンスを交えて再演し、ワークショップで感覚を共有する豊かな時間であった。終了後には、前田のパフォーマンスの販売についての案内もあった。



「ないカタチ・あるカタチ」／内田涼

2024年1月14日(日) 13:00～16:00

内田の作品制作で重要な要素となる「カタチ(形)」にまつわるワークショップを開催した。当日はまず、内田が人間の認知や絵画言語(非言語)に関する基礎を交えたレクチャーを実施。参加者は、その内容を踏まえて、BUG屋内外にある展示作品、照明、街路樹、建物、記号などを自由に探し、その輪郭をなぞったり、見つけたものを参加者同士で話したりした。その後、内田が普段から用いる制作手法を共有してもらい、各々が採取したカタチを描いたり、操作したり、複製したりと、様々なアプローチを行うことで、参加者は自分で見つけたカタチとの関係性を深めていった。最後は、成果物を丁寧に鑑賞する時間を設け、他の参加者の思考や創作についてあらゆる考えを巡らせた。よく観察し、実際に触り、勝手な解釈や他者との対話を行うことで、普段より少し遠くの想像力を働かせる機会となった。



「キュレータークロストーク」山中俊広 × 池田佳穂

2023年12月22日(金) 19:00～20:30

ギャラリー、アートプロジェクト、博物館と複数の現場を精力的に横断して活躍する山中俊広氏をお招きして、本展キュレーターの池田佳穂とクロストークを開催した。ふたりのこれまでの活動やキュレーション姿勢の紹介に加え、東京と関西のシーン比較や、お互いが感じるアートシーンの特徴や疑問点まで広い視野で話題を展開した。



「MAD MATOHAZURE MAX ～勝手人間収穫祭編～」光岡幸一×池田佳穂

2023年12月24日(日) 14:00～15:30

アーティストの光岡と本展キュレーターの池田が本展の作品を勝手に解釈し続けるツアーを開催した。作品の制作背景やコンセプトを一切気にせず、参加者も巻き込みながら「もしかしたら～かもしれない」「私には～のように感じる」など好き放題に考えを巡らせながら、肩の力を抜いて各作品と向き合った。



展覧会レビュー／天野太郎

展覧会会場のBUGは、2023年9月20日に、株式会社リクルートホールディングスが運営するアートセンターとして東京駅八重洲南口側にあるグラントウキョウサウスタワー1階にオープンした。リクルート社は、これまでも銀座で30年以上クリエイションギャラリーG8とガーデン・ガーデンを運営してきた経緯があり、この二つの施設では、主なジャンルとしては、デザイン、グラフィック・アート、写真の分野の活動が紹介されてきた。

BUGの開館は、こうした流れの延長にあるものの、これまでの表現分野から広く美術の分野に広げている。と同時に、BUGは、これからの文化活動を支える新たなスキームの一つとしても注目すべきだろうと考える。というのも、こうした文化活動を支えてきたパブリック・サービスが大きな転換点を迎えており、そうした文脈の中での位置付けも必要と思われるからだ。

展覧会の内容に入る前にまずこの点について論じてみたい。

リクルート社が、30年以上もの間、文化活動を支えるインフラを整備してきたのはすでに述べた。美術の分野に限って言えば、旧来の美術作品のプレゼンスは、美術館、あるいは商業画廊が大きな位置を担ってきたのは歴史的にも長い。一方で、中でも、国内の美術館（国立）という公的機関では、概ねその財源を税収に依存してきており、昨今の日本の人口減、とりわけ労働人口の著しい減少は、税収の落ち込みを生み、その経営に深刻な事態を招いている。一方、ここ数年、公的機関という非営利組織に対して、企業などの営利組織が積極的に文化活動に乗り出しているのは良く知られている。そこには、非営利の財団を母体とする美術館（アーティゾン美術館、ポーラ美術館、泉屋博古館、静嘉堂文庫美術館等々）もあるが、そうしたスキームではないこのBUGの運営に見られるような非営利活動が散見されはじめています。企業の本業を通じて行われる社会貢献であるCSRや本業の余力で行われる活動であるフィランソフィーなどがあるが、企業にとっては、こうした活動抜きにして消

費者の企業活動への賛同を得られないのはもはやデフォルトだろう。ここでは、詳細に述べる余裕はないが、益々加速する企業の社会貢献の行末を占うという意味でBUGの活動は見逃せないだろう。それは、BUGが示している活動方針に良く表れている。ここでは、ジェンダー平等はもとよりアーティストとの適正なパートナーシップが、具体的な参加フィーなどの支払いの環境整備の明記とともに示されている点は特筆されて良いだろう。実際に、こう謳われている。

- アーティストフィー/キュレーションフィーなどの各種報酬の適切な設定。
 - 契約の締結にあたり、事前の内容説明と確認を実施。
 - 契約書には著作権等をはじめとしたお互いの権利や報酬/制作費について明記し、実動開始前に契約を締結。
 - 展覧会の運営に際して、アーティストやアートワーカーの怪我等に対応できる保険に加入。
- (<https://bug.art/about/>より引用)

実際にこうした点を明確に表明している組織は他にあまりないだろう。加えて、美術家を取り巻くアーティスト・フィーなどの金銭的条件の劣悪な環境に対しても一石を投じることになるだろう。

投企(プロジェクト)としての展覧会

さて本展「バグスクール:うごかしてみる!」は、インディペンデント・キュレーターの池田佳穂によって企画されている。出品作家は9名、内田涼、柿坪満実子、野口竜平、平手、藤瀬朱里、堀田ゆうか、前田耕平、光岡幸一、渡邊拓也。

キュレーターのコメントを引用すると以下ようになる。

2023年9月にグランドオープンしたアートセンターBUG。東京駅直結でカフェが併設した空間ですが、どのような場に育っていくのか未知数の段階です。そこで「展示と鑑賞」だけではないアートセンターの新しい可能性として、1989-99年生まれのアーティスト9名と協働し、32日間限定の実験的な学び場「バグスクール:うごかしてみる!」を開催します。

本企画の参加アーティストは、身体を持つ偶発性や無意識に蓄積された感覚を創作の起点にしたり、身体を媒介に社会、環境、他者との関係性を再解釈したりと、多様な世界観を深めながら、身体というチャンネルに焦点を当て制作しています。今回は過去作と新作を交えた小展示に加え、学び場として、鑑賞者との対話もしくは体や手を用いる参加型プログラムを中心に展開します。このプログラムではアーティストが成果物や技術を一方的に伝えるのではなく、制作過程に存在する物語、感覚、思考を参加者と共有し、互いの価値観や考え方を理解することを目指します。

タイトルの「うごかしてみる!」には鑑賞者の感覚や思考を揺り動かすようなアーティストの実践と、同時期に実施される多彩なプログラム群を通じて、新しく始まったアートセンターBUGでさまざまな共鳴が生まれてほしいという期待が込められています。この冬に現れる期間限定の学校で、一緒に学び合いましょう。

(<https://bug.art/exhibition/bugschool-2023/>)より引用

ここで述べられているように、作品から構成される展覧会に加え、各アーティストとの参加型のプログラムが用意されている。対話型の鑑賞法などに見られるように、作品と鑑賞者の間で知識の集積を行うのではなく、創造性を両者の間で共有する傾向は益々増加している。ここでは、期待される答えをいうよりは、思いがけない気づきや発見が主要なテーマとなっている。

さて、ここで、出品作家全員の作品について詳細に述べる余裕はないが、各作家の作品についてのインタビューから幾つかの言葉を拾い上げてみるとそれぞれ異なった形式や方法の作品ではあるが、そこには、共通した点が見出される。

まずは、どの作品も美術=Fine Artの原則から逸脱している点だろう。例えば、絵画=平面作品、ドローイングといった言葉から想起されるコンベンショナル(型に嵌った=伝統的な)な技法ではなかったり、再現表象としての属性を表現者が意図する一つのイメージに収斂していくようなプロセスを出来るだけ逸脱しようとしている点である。さらに全員の作家が、過去の作品をそのまま展示するのではなく、何らかの方法で、新たな試みを行っている点もまた特筆されるだろう。それぞれの作家の言葉から抜き出したメモを記してみると、何か道筋をつけながら構築して行くというよりは、まず制作や展示という行為を投げ出す=投企するところから始めている点が印象的だ。ここでは、そもそも人間が生を受けた時点で、世界に投げ出されている(投企)のだが、システムとしての社会の規範や制約などによってあたかも理路整然として生を構築しているという姿とは別の生の在り方すら示しているように思える。

内田涼

絵画はかつて再現表象として位置付けられていたが、ここでは、内田自身が描く形象がそもそも一つの形象に収斂するのではなく見るものによって様々な形として認識することを望んでいる節さえある。

柿坪満実子

柿坪は平面的なセラミックを一つ一つ台座に並べた展示を行っている。セラミックには昔見た海の光景としてのブルーの彩色で波のような模様が施されている。

野口竜平

蛸に着想を得た「蛸みこし」という代表作がある。蛸はここ20年くらいの間に科学的な調査によって高い感受性や知能があることが証明されているが、野口はそうした成果も踏まえつつ、蛸の八本の足を自立した人格=知性として捉え、それが一体の蛸=社会の形成として

警えている。

平手

平手は鑑賞者に、自ら製作した人形に触ることを推奨している。平手は、他者とコミュニケーションを結ぶことの困難性、あるいは不可能性といった自伝的記憶をもとに制作活動を行っている。

藤瀬朱里

ペンや鉛筆、木炭で制作されるコンベンショナルな意味でのドローイングではなく、ここでは、漉いた紙や糸を使って実際に描くというよりは、こうした媒体自身が持つメッセージを使いながら表現。

堀田ゆうか

ハンドスキャナー、支持体に身体の痕跡を組み込む、痕跡を剥がす。データのプリント、身体の解体。

前田耕平

川への愛着。ここでは匿名の川をめぐる自身の身体的な経験とパフォーマンスの試み。

光岡幸一

場所性を常に重視する。祭壇のような壁を見て登ることを思いつく。まずは行為を優先する。

渡邊拓也

タイル工場の工員を取材し、そこに見出される生産行為=労働の過程における肉体的、あるいは精神的な負担によるズレに注目。身体的な負荷として作家自身が再現。

予定調和ではなく、作り手ですら行為の先に何があるのか判然としていない。あたかも、道に迷うことすら受け入れ、思いもよらない出逢いや風景を見出すことを受け入れているようだ。

今回は、こうしたモノとしての作品展示に加え、鑑賞者とのワークショップがプログラム化され、視覚的鑑賞を超えた身体的経験によって作品との重層的な関係が持てるように工夫されている。これもまた作品が持つ属性と繋がる構造を持っており、言わば展覧会全体が常に変化する潜在力を示している。

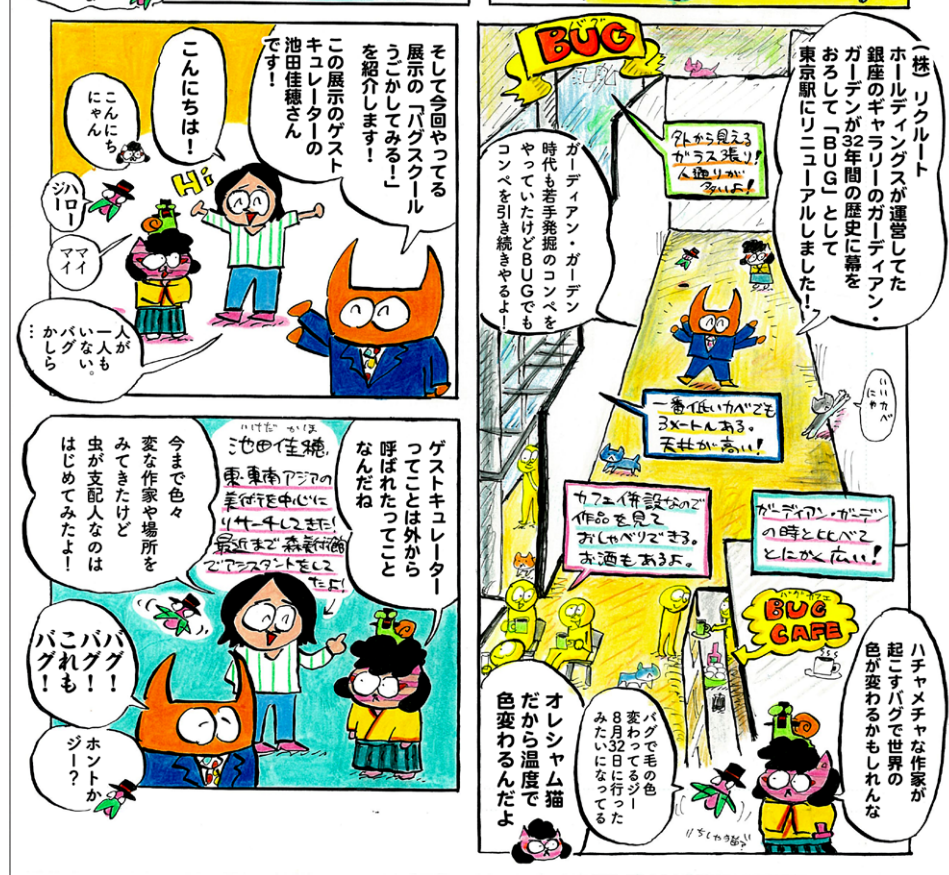
備考:ここで使用した「投企(プロジェクト)」は、ドイツの哲学者マルティン・ハイデガーによる、現在から未来に向かって進むということであり、そのために自分自身を未来に投げかけていくということをさす。



天野太郎 / Taro AMANO

2022年より東京オペラシティギャラリー チーフ・キュレーター。
北海道立近代美術館勤務を経て、1987年の開設準備室より27年あまりの長きにわたり横浜美術館に勤務し、「ニューヨーク・ニューアート チェース マンハッタン銀行コレクション展」(1989)、「森村泰昌展 美に至る病 一女優になった私」(1996)、「奈良美智展 I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME.」(2001)、「ノンセクト・ラディカル 現代の写真 III」(2004)、「アイドル!」(06年)など、同館の数多くの展覧会の企画に参画。その間「横浜トリエンナーレ」のキュレーター(2005)、キュレトリアル・ヘッド(2011,2014)、札幌国際芸術祭2020統括ディレクター(2018-2021)を務めるほか、昭和女子大学、城西国際大学などで後進の指導にあたるなど、豊富な経験と実績で知られている。

展覧会レビュー漫画／パピヨン本田 (X:@papiyonhonda)



この展示には若い作家9人が参加しています！それぞれ色んな表現で作品をつくってる注目株です！

渡邊拓也
逆さ言葉を書いたり作品やタイトル工場が働く人々のまわりから作った作品。常体の身体性を作品に。

光園幸
BUGのカバンに展示可能つくり、それをよじのぼりにのぼる。展示作品が落ちることも。身体全体で空間を使う。

藤瀬雅里
紙を渡す手法で作った作品。糸を紙の上に引くのではなく、紙の繊維を糸としてとらえて作品に。

野口孝平
野口孝平の心算で一本一本に独走した知性があるといわれるタコをモチーフにした作品を制作。

平手
テキスタイルで制作した人型のオブジェを作った作家。実際にせわゆるイタごです。

エ田ゆうか
ベニヤ板をベースにステーション。ベニヤ板にキチとハンドスケッチを乗せたドローイングをする。

今回は多種多様な世界観を深めながら、身体や感覚に焦点を当て制作する9人を選びました！

林坪満実子
モチモチとした記憶をたんに彫刻にまつことに彫刻にまつことに緑や布を引っさがる彫刻にたんに記憶をたんにまつことに。

阿田詩
身体感覚を大事にキャンパスの中で筆をうごかす。直接みるべき。

前田耕平
「うごかしてみよう」というタイトルどおり実際に作家と一緒に鑑賞者が身体をうごかして体験できる参加型プログラムもたくさん開催しています！

全部だ！青田！
審査眼とかじゃないんだ！

ニヤ衛門さま
どの作品ぬすみます？

犬と猫と人間の方がバグなの！
犬と猫と人間の方がバグなの！

うわああ！
なんで私をつかまえるんだ！

バグにこんな支配人ももっていないはずワン

ついに見つけたぞ！
昆虫8号！

居場所をみつければいい！仲間になるよ

このカタツムリ上下関係にきびしいな

後こ買バ輩！やて！

こうなったら裏社会に居場所をみつければいい！仲間になるよ

居場所をみつけたぞ！

ついに！

居場所をみつけたぞ！

さすがニヤ衛門さま！

ニヤニヤニヤニヤ

ビートルが新られた！
バトカーが新られた！

おやつが骨が新られた！

つめるのめつちや楽しい！つまんなくない！

最後にこの展示でしか使えない身体を使ったバグを試してみよう！

数の方には勝てない

キケンだが逃げ切れるかも

私のキュレ！
シヨンレ！
曲解されていく...

よくわからないナソの場所にでてしまった！

次は出られるバグをさがそう！

ぜんぜん私まで！

ぎゅぎゅに

世界一有名なバグ技をくらいやがれー！

この動きをくりかえせばバグを外に抜けるはずだ！

BUGってそういうゲームみたいなバグじゃないの！

アーティストプロフィール



内田 涼／
Ryo UCHIDA

静岡県出身。武蔵野美術大学油絵学科卒業。
偶発的な事柄や現象の中から切り出した形や色を用いて、イメージと事物との新たな関係性づくりを目指した作品を制作している。2023年より長野県と東京都の2拠点をベースに制作と生活に励んでいる。<https://ryouchida.work/>

主な展覧会：
2023年「NEWoMan ART Window」NEWoMan横浜、神奈川
2022年「ATAMI ART GRANT」HOTEL ACAO、静岡
2022年 内田涼 個展「夜」つつじヶ丘アトリエ、東京

主な受賞歴：
2021年 はるひ絵画トリエンナーレ 審査員賞(鷲田めるろ選)
2019年 NONIO ART WAVE AWARD 準グランプリ



柿坪 満実子／
Mamiko KAKITSUBO

2023年東京藝術大学大学院美術研究科彫刻専攻修了。記憶や面影をテーマに彫刻を制作。<https://mamikokakitsubo.myportfolio.com/>

主な展覧会：
2022年「コミテコルベールアワード 2022-The beauty of imperfection」東京藝術大学 大学美術館
2021年「第24回グラフィック 1_WALL 展」ガーディアン・ガーデン、東京
2019年「WALLAby/ワラビー」GINZA ATRIUM GINZASIX 銀座蔦屋書店、東京

主な受賞歴：
2022年 コミテコルベールアワード グランプリ
2021年 第24回グラフィック「1_WALL」ファイナリスト



野口 竜平／
Tappei NOGUCHI

1992年うまれ。芸術探検家。遭遇の方法をつくる。
意味や目的で区切られた世界を通り過ぎること、そこに生じるつかのまの共異体 — バラバラなものたちがめいめいに存在する間に着目し活動を展開。
主な活動に、太平洋諸島としての日本列島“ヤポネシア”の視点から、タイヤをひっぱり、島嶼群を一周してあるく〈太平洋とタイヤひっぱり〉— 台湾、屋久島、種子島、奄美大島。8本の腕のそれぞれに独立した知性がある“蛸”をモチーフに、人間への問いをひらく〈8人の蛸みこし〉— 大分、福岡、兵庫、東京、静岡、鎮海、山口など。

<https://note.com/mukadematuri>
主な参加プロジェクト：
2023年「おもしろい人に会いたい！」アーツカウンシルしずおか、静岡
2022年「豊岡演劇祭」竹野海水浴場、兵庫
2021年「Meet the Artists」森美術館、東京



平手／HIRATE

1997年 夏の神奈川で誕生
2007年 スポーツやる気まんまん
2011年 スポーツへの心折れる
2013年 友だちがいない、ひとりで遊ぶ方法を探す
2023年 優しい友だちが居る、ひとりで遊ぶ方法がたくさんある
第23回グラフィック「1_WALL」グランプリ受賞。個展では実在しない誰かと生きることをテーマに、染色した布や綿などを用いて制作した人型のオブジェを展示。
<https://www.instagram.com/shibahunohirate/>

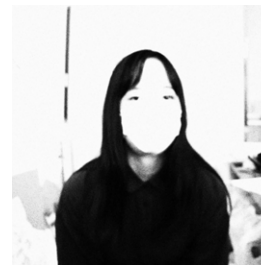
主な展覧会：
2021年「第23回グラフィック 1_WALL展」ガーディアン・ガーデン、東京
2022年 個展「拳に綿を詰める」ガーディアン・ガーデン、東京
2022年「P.O.N.D 2022 IN DOUBT／見えていないものを、考える。」渋谷PARCO、東京
主な受賞歴： 2021年 第23回グラフィック「1_WALL」グランプリ



藤瀬 朱里／
Akari FUJISE

日常に偏在する痕跡を捉えることで、世界を理解するための新しい言語の構築を試みる。ドローイングを軸として制作を行う中でその概念を拡張することにも関心を持ち、リサーチャーとしてコンテンポラリードローイングの研究にも携わっている。
<https://akari.studio>

主な展覧会：
2023年「Where the kiss will be tomorrow」BLOCK HOUSE、東京
2022年「Songs to make the dust dance on the beams」UNTITLED space、東京
2021年「静かな解体の音が聞こえる」Gallery33、東京



堀田 ゆうか／
Yuka HOTTA

愛知県出身。現在、東京藝術大学 大学院美術研究科絵画専攻在籍。絵画表現やインスタレーションを軸に制作を行う。支持体へ身体を折り畳むように、自身の身体感覚に様々な形を与え、積層させる。
あるいは支持体を抜け出し、身体を伸ばすように、空間上にどこもなく体のようなものを作る。現在はハンディスキャナーやシルクスクリーンといった複製メディアを組み込みながら、自己の身体や行為を多層的に捉え、増幅させていくことで、新たな身体表象の構築を試みている。<https://hoabokani.wixsite.com/ht-site>

主な展覧会：
2023年「ない関節」亀戸アートセンター、東京
2023年「うららか絵画祭」The 5th Floor、東京
2022年「HANCO展」フラットリバーギャラリー、東京
主な受賞歴：
2021年 第23回グラフィック「1_WALL」ファイナリスト



前田 耕平 /
Kohei MAEDA

自身のルーツとなる紀伊半島の風土や記憶、同郷の博物学者である南方熊楠の哲学を根幹に「自然と人の関係や距離」をテーマに活動する。近年は国内外の自然地形や生態系、文化や信仰に目を向け、フィールドワークから、写真、映像、パフォーマンス、インスタレーションなどの作品を制作。

境界を問い、不可視に触れ、時に祭事のように身体行為と過程を展開する。最近には川に興味を持ち、人工河川の生態を観察する「高瀬川モニタリング部」を発足するなど領域横断的に活動を行う。<https://koheimaeda.com>

主な展覧会:

- 2022年 個展「点る山、麓の座」国際芸術センター青森
- 2021年「紀南アートウィーク2021」南方熊楠顕彰館、和歌山
- 2021年「群馬青年ビエンナーレ2021」群馬県立近代美術館



光岡 幸一 /
Koichi MITSUOKA

名前は、字がすべて左右対称になる様にと祖父がつけてくれて、読みは母が考えてくれた。(ゆきかずになる可能性もあった。) 宇多田ヒカルのPVを作りたいという、ただその一心で美大を目指し、唯一受かった建築科に入学し、いろいろあって今は美術家を名乗っている。矢野顕子が歌うみたいに、ランジャタイが漫才をするみたいに、自分も何かをつくっていきたい。一番最初に縄文土器をつくった人はどんな人だったんだろうか？

<http://mitsuoka.info>

主な展覧会:

- 2023年「六甲ミーツ・アート芸術散歩2023 beyond」六甲山、兵庫
- 2023年 個展「ぶちぎりのゼッター120%」ガーディアン・ガーデン、東京
- 2021年 個展「もしもといつも」BLOCK HOUSE、東京

主な受賞歴:

- 2021年 第44回写真新世紀 優秀賞(横田大輔選)
- 2021年 広島市現代美術館企画「どこ×デザ」蔵屋美香賞



渡邊 拓也 /
Takuya WATANABE

2016年に東京藝術大学大学院美術研究科を修了。その後、Arts Initiative Tokyo [AIT] アーティスト・プラクティス2016/2017を修了。調査や聞き取りを通して出会ったある個人の境遇を取り上げながら、逆説的に社会の構造や力を明かすような映像インスタレーションを制作している。<https://wtakuya.myportfolio.com>

主な展覧会:

- 2023年「誰かのシステムがめぐる時」(TOKASレジデンス2023 成果発表展) TOKAS本郷、東京
- 2022年「Meet the Residents / Open School #5」WIELS、ブリュッセル
- アーティスト・イン・レジデンス経験として、WIELS Residency Programme (ブリュッセル) など。

主な受賞歴:

- 2023年 CAFx FILM MOSAIC Second-prize
- 2016年 アートアワードトーキョー 丸の内 審査委員賞

展覧会クレジット

キュレーション: 池田佳穂 (インディペンデント・キュレーター)

運営: 小林祐希、石井貴子 (BUG)

広報: 桑間千里、石谷茉莉子 (BUG)

制作: 飯野優美、吉沢文江 (BUG)

告知物デザイン: 関本明子

翻訳: 鈴木梨穂

作品・会場撮影: 那須竜太

インタビュー・会場動画撮影: 西野正将

会場設計: 内海皓平

設営: HIGURE 17-15cas

開催情報

参加アーティスト: 内田涼、柿坪満実子、野口竜平、平手、藤瀬朱里、堀田ゆうか、前田耕平、光岡幸一、渡邊拓也

会期: 2023年11月29日(水) – 2024年1月14日(日)

時間: 11:00 – 19:00

休館日: 火曜※年末年始休館: 2023年12月25日(月) – 2024年1月4日(木)

入場料: 無料

主催: BUG