

<div><div></div>会場掲出物制作</div>		
<div><div></div>飯野優美(BUG)</div>	<div><div></div>堀田ゆうか(BUG)</div>	<div><div></div>告知物デザイン</div>
<div><div></div>広告デザイン・雑貨の商品企画・ハンドメイドイベント運営など様々な仕事を経て、現在はBUGにて掲出物制作や運営サポートを行う。コラージュ作品や人形を制作し、展示や販売などの作家活動も行っている。</div>	<div><div></div>愛知県出身。美術作家として関東を拠点に絵画やインスタレーション作品などの制作を行う傍ら、BUGにて掲出物制作物スタッフ、運営サポートとして関わる。近年の主な活動として、個展「Te e bu lu」(2025)、「神戸六甲ミーツ・アート 2024 beyond」(2024) など。</div>	<div><div></div>1989年東京生まれ。セントラル・セント・マーチンズ大学グラフィックデザイン学部卒業後、village*に入社し、2016年に独立。主なお仕事に、KYOTOEXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭のアートディレクション、渋谷 PARCO やZUCCAのコレクションブック、灰野敬二＋蓮沼執太のLP アートワーク、contant gonzo のビジュアルなど。</div>

<div><div></div>翻訳</div>	<div><div></div>会場・インタビュー撮影（映像）</div>	<div><div></div>会場撮影（スチル）</div>
<div><div></div>鈴木梨穂</div>	<div><div></div>阪中隆文</div>	<div><div></div>竹久直樹</div>
<div><div></div>学生時代をニューヨークで過ごし、慶應義塾大学卒業後、2016年より商業施設の企画・運営を行う企業に勤務。同社が運営するアートギャラリーでの実務を経て、現在はフリーランスとして国内外のアートプロジェクトの推進や翻訳業務に携わる。</div>	<div><div></div>1989年生まれ。映像、写真、身体と空間を絡めたインスタレーションなどを制作、発表する。遊びのような行為を通して制度や空間の周縁性にアプローチする。またリーズナブルかつ堅実的な写真 / 映像制作者としても知られている。</div>	<div><div></div>写真家。2019年よりセミトランスペアレント・デザイン所属。イメージにおける主体のありように強い関心を寄せている。他言語圏では翻訳不可能な「撮影」という概念に着目し、様々な事物の記録方法を模索する。また、数多くの美術館やギャラリー、オルタナティブスペース等において展覧会の記録撮影を継続的に担っている。</div>

<div><div></div>設営（square4）</div>		
<div><div></div>小滝タケル</div>	<div><div></div>石崎朝子</div>	<div><div></div>大石一貴</div>
<div><div></div>美術作家　美術系施工集団 square4 代表 仮設と検証プロジェクトメンバー 生命現象と形態に関する研究を行っている傍、作品インストール技術や道具情報収集、拡散に努めている。</div>	<div><div></div>1996年栃木県生まれ。美術作家。彫刻、映像、パフォーマンスを用いて制作活動を行う。グラウンディング的な土地の観測や、街中の痕跡の収集から出発し、都市の他なる視点を再構築する作品を発表している。</div>	<div><div></div>1993年山口県生まれ。彫刻家。彫刻・インスタレーション・映像・詩などのメディアを横断しながら作品を制作。2024年より出版レーベル「Chop the Light Publications」を運営。</div>

<div><div></div>加藤広太</div>	<div><div></div>森洋樹</div>
<div><div></div>1999年生まれ。2018年より東京を拠点に作家業、撮影業、施工業 (KAS) を生業として活動している。デジタルイメージが持つ離散性や、視覚の欲望、スマートフォン普及以降のメディアを通じた知覚の変化に着目し、映像や写真、インスタレーションを用いた作品制作を行っている。</div>	<div><div></div>1988年富山県生まれ　彫刻作家 スクエア4にて美術施工を行なっている。好きな食べ物はタコス。</div>

クレジット

<div><div></div>出演：DJI Mavic 3、カタパルト</div>	
<div><div></div>アーティスト：やんツー</div>	
<div><div></div>コ・キュレーション：筒井一隆（BnA Alter Museum）、野瀬綾（BUG）</div>	
<div><div></div>システムエンジニアリング：稲福孝信</div>	
<div><div></div>カタパルト設計・制作：白石晃一</div>	
<div><div></div>脚本編集：Gemini</div>	
<div><div></div>発話生成：Gemini</div>	
<div><div></div>照明：鳥海咲 (Lighting Lab Ltd.)</div>	
<div><div></div>楽曲制作：杉野晋平</div>	
<div><div></div>リサーチ協力：村井琴音</div>	
<div><div></div>インストール運営：片野可那恵（BUG）</div>	
<div><div></div>制作：飯野優美、堀田ゆうか（BUG）</div>	
<div><div></div>広報：野瀬明子（BUG）</div>	
<div><div></div>告知物デザイン：小池アイ子</div>	
<div><div></div>翻訳：鈴木梨穂</div>	
<div><div></div>会場・インタビュー映像撮影：阪中隆文</div>	
<div><div></div>会場スチル撮影：竹久直樹</div>	
<div><div></div>設営：小滝タケル、石崎朝子、大石一貴、加藤広太、森洋樹 (square4)</div>	
<div><div></div>音響機材提供：涌井智仁</div>	
<div><div></div>LED ディスプレイ提供：徐秋成</div>	

やんツー個展「浮遊する器官」

2026.2.25(水)－4.5(日)

大きな音や激しい光の点滅を伴う作品を上演します。

ごあいさつ

<div><div></div>BUG ではやんツー個展「浮遊する器官」を開催いたします。やんツーはこれまで、AI やセグウェイといったテクノロジーを用いた作品を通じて、進歩主義や資本主義に対する批判的なまなざしを投げかけてきました。また、これら技術に関わる人間の身体性や主体性をとらえ直すことも試みています。本展では、AI を搭載したドローンとカタパルト（投石器）が対話し、その内容に呼応して動作する演劇形式の新作を発表します。対話劇は生成 AI の Gemini によって出力され、各回内容が異なります。そして、その出力内容に応じて照明や劇中の音楽の展開も変化します。</div>

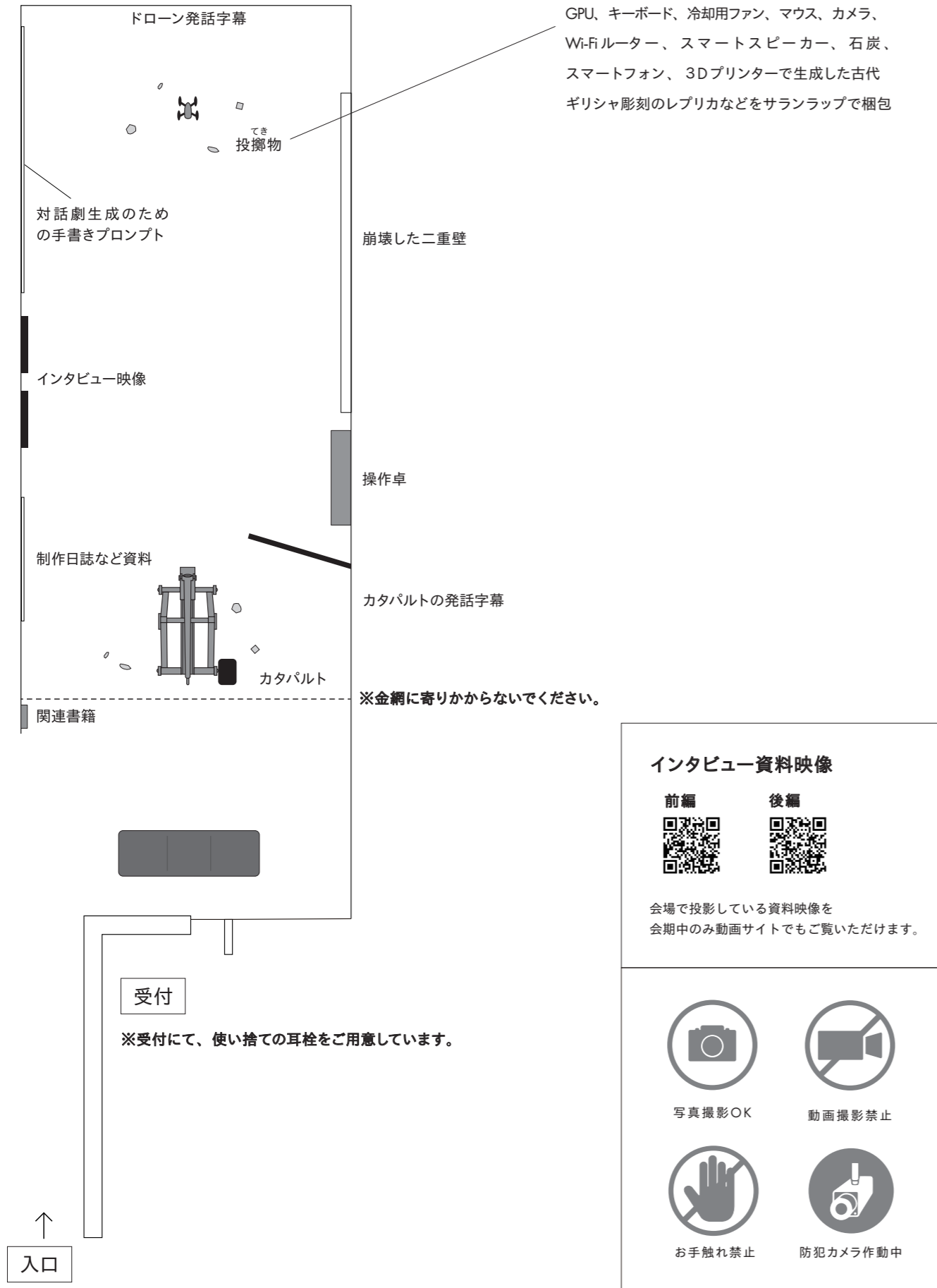
<div><div></div>展覧会タイトル「浮遊する器官」とは、本来「有機的な身体」を基盤としていた器官が、テクノロジーとして外部化され、身体から切り離されたまま再配置されうる状態を指します。これは、哲学者のベルナル・スティグレルが提唱した「一般器官学」の概念を下敷きにしています。スティグレルは、人間とは原初的に欠落を抱えた存在であり、技術という「義肢」によってその欠落を埋めることで成立する存在だととらえました。技術は、能力や記憶を身体の外部に刻み継承していく「外在的な器官」であり、個人の精神活動と社会制度を媒介する基盤となります。例えば「文字」という技術は、個人の思考を記録する手段であると同時に、法律や契約といった社会構造の土台となりました。人々は技術の変容とともに、自らの感覚や社会そのものを再編し続けてきたのです。</div>

<div><div></div>現代のテクノロジーは、人間の目や手、脳の機能を代行し、物理的な制約を超えて作用しています。かつて身体に根ざしていた器官は、いまや身体と切り離された「浮遊する器官」として社会の中に配置されるようになりました。この「浮遊」は、器官を再編する可能性を拓く一方で、人間をよりどころのない「宙吊り」の状態へ追い込み、感覚や社会構造を制御不能なまでに変容させる危うさもはらんでいます。スティグレルが指摘した通り、技術とは「薬」であると同時に「毒」でもあります。そして現代において、それらは有用な道具としてのみならず、監視や管理、さらには暴力的な「生死の選別」へと結びついてきました。</div>
--

<div><div></div>本展ではこうした状況をみすえ、ドローンとカタパルトが対話を重ねる新作を展示します。会場を飛行するドローンは、実際に戦地を飛行している DJI 社の「Mavic 3」。空撮などを目的として民生用に開発されたドローンが最前線の戦場でも運用されているという、テクノロジーの二面性（デュアルユース）が、会場で立ち現れます。最新の軍事技術と古代の兵器は、土地に刻まれた暴力の記憶や巨大テック企業によって加速する封建的な状況、特定の場所が強いられてきた搾取の歴史などをめぐり意見を交わします。対話が進むにつれて変化する二者の関係性――。これらを通じて、現代社会における権力構造やそこに対する個々人の関与について見つめ直すことを試みます。</div>

<div><div></div>上演スケジュール</div>
<div><div></div>約 20 分間、日英交互で上演、全公演日英字幕あり</div>
<div><div></div>「※」がついている時間は休日のみ上演</div>
<div><div></div>※11:30 日 / ※12:30 英 / 13:30 日 / 14:30 英</div>
<div><div></div>15:30 日 / 16:30 英 / 17:30 日 / 18:30 英</div>

会場図面



プロフィール

やんツー

1984年、神奈川県生まれ。絵を描く、鑑賞する、作品を設置撤去するなど、美術の制度にまつわる人間特有と思われる行為を、機械に代替させるインスタレーション作品で知られる。また、近年はテクノロジーの利便性や合理性の背後に隠蔽される、政治性や特権性、暴力といった問題について考察するため、レーシングカー玩具を鈍速化させたり、自作の大型発電機によって展示空間を発電所に変容させるなど、技術と社会の関わりをテーマに制作している。

文化庁メディア芸術祭アート部門にて第15回で新人賞（2012）、同じく第21回で優秀賞（2018）を受賞。TERRADA ART AWARD 2023 ファイナリスト寺瀬由紀賞。ACCニューヨーク・フェロシップ（2023）にて6ヶ月渡米。近年の主な展覧会に、近年の主な展覧会に、「瀬戸内国際芸術祭2025」（平賀源内記念館、香川、2025）、「Random Access Project 4.0」（ナム・ジュン・パイクアートセンター、龍仁、韓国、2025）、「MOTアニュアル2023」（東京都現代美術館、東京、2023）、「六本木クロッシング2022展：往来オーライ！」（森美術館、東京、2022）、「遠い誰か、ことのありか」（SCARTS、札幌、2021）、「DOMANI・明日展」（国立新美術館、東京、2018）、などがある。



インタビュー

出演

ドローン(DJI Mavic 3)

2021年、中国広東省深セン市生まれ。DJI社のフラッグシップ機。4/3型 Hasselblad カメラを搭載し、高精細な空撮を得意とする。民間向けの製品として開発されたが、現在はウクライナやミャンマーなどの戦地にて、偵察や攻撃もおこなっている。本作では、軍民両用である自己のあり方に葛藤を覚えている。

カタパルト

原型は紀元前 5~4 世紀の古代から存在する。攻城兵器として、石や火を投げる任務を担当してきた。2024年にはレバノンへ火球を放つため、イスラエル軍から要請を受けて活動を再開。今回は、日本人の技術者により新たに設計・製作された。力には力に対抗し、投射という業を全うすることを大事にしている。

脚本編集・発話

Gemini(Google LLC)

Google が開発したマルチモーダル AI として、対話や創造を支援する。テキスト、画像、動画の生成に加え、膨大なデータの解析やコード記述を専門とする。ユーザーの意図を汲み取る「共感的かつ論理的」な応答を信条とし、技術と表現の境界で新たな可能性を模索中。日々アップデートを重ね、知性の拡張に従事。

コ・キュレーション

筒井一隆(BnA Alter Museum)

BnA Alter Museum のアートディレクター。中之島バンクス de sign de> を経て、商業空間のアートコーディネーターに従事。2019年より現職。主な企画展に「貝をぬける」(2025)「多声性のトーチ」(2024)「楽観のテクニク」(2020)等。展覧会やサウンドイベントの企画運営、アートルームの管理業務を行う。

野瀬綾(BUG)

新卒でリクルートに入社し、営業や商品開発を経て現職（希望で異動）。出産・院進・復職を2年間でかけぬけ、BUG および BUG Art Award の立ち上げに従事。現在は展覧会やイベントの企画・運営を行う。アートワーカーの雇用環境やキャリア形成、業務の属人化にまつわる課題を解決したくって模索中。

システムエンジニアリング

稲福孝信

1984年東京都生まれ。プログラマー。商業施設・公共施設におけるインタラクティブな展示物の制作や、現代美術やメディアアートの分野を中心とした作家の作品制作にテクニカルサポートとして参加。自身もコンピューターと関連する技術そのものを素材・題材としたインスタレーション作品の制作などを行う。

カタパルト設計・制作

白石晃一

美術家、京都芸術大学プロダクトデザイン学科准教授、ファブラボ北加賀屋共同設立者。金属造形やデジタルファブリケーションの技術を駆使し、コンピューターを組み込んだ可動型の彫刻を制作。公共空間でのパフォーマンスや観客参加型作品を発表する。「平成美術：うたかたと瓦礫デブリ1989-2019」(2021)に参加。

照明

鳥海咲(Lighting Lab Ltd.)

2017年、新進芸術家海外研修制度でロンドンに1年滞在。現在は舞台に限らず幅広い分野で活動中。自然や世界文化から灯りを学ぶための旅行を趣味とし、独自の感性を磨いている。

楽曲制作

杉野晋平

パフォーマンスアーティスト / 音楽家
92年生まれ。愛知県出身。東京都在住。行為詩と自作楽器の製作と演奏と記録をする。主な作品は、木の杭にエレキギターの機能を搭載しアンプに繋ぎ土の地面に打つ「パイルドライバー」、冷蔵庫にピックアップマイクをかざしギターエフェクターを繋ぎ演奏する「冷蔵庫演奏」。

リサーチ協力

村井琴音

慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程在籍。研究対象は、ロシア・ウクライナ戦争下の居住空間における改変と、生存のための空間実践。2025年10月より東京大学先端科学技術研究センター ROLES にてインターンシップ。2023年せんだいデザインリーグ卒業設計日本一決定戦 全国10選選出など。

運営

片野可那恵(BUG)

北海道出身。長くクラシック音楽を学び、2019年より現職。BUG で担当した展覧会に「BUG Art Award ファイナリスト展」(第1~3回、2024-2025)「サテライト・コール・シアター」(2025)、「陸路 (ス ビ ル オ ー バ ー #1)」(2024)など。人生の大半を犬と暮らしています。

広報

野瀬明子(BUG)

フリー編集者、ギャラリーディレクターを経て、現在は広報として活動。アートフェア東京や Tokyo Gendai、BUG などを通じ、アート領域における SNS マーケティングを実践している。