

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

アーティスト・映画監督。2007年ワシントン大学サム・フォックス視覚芸術学部美術学科彫刻専攻卒業。2010年東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修士課程修了。文化の伝播や異文化同士の出会い、またその過程で生じる誤訳や誤解の持つ可能性に強い関心を寄せている。特に、近年の映像インスタレーションでは、歴史上の出来事と空想との狭間に差異を見出し、再現・再演・再生といった表現手法で探究している。

参加した主な展覧会

「六本木クロッシング2025展:時間は過ぎ去る わたしたちは永遠」
(森美術館、日本・東京、2025年)

「BEFF7: Nowhere, Somewhere」
(One Bangkok Forum、タイ・バンコク、2025年)

「キュレトリアル・スタディズ16:荒木悠
Reorienting —100年前に海を渡った作家たちと—」
(京都国立近代美術館、日本・京都、2025年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか?込めた意味などお聞かせください。

《ROAD MOVIE》は、撮影させていただいた店舗の意匠がアメリカの旧国道66号線に由来しており、さらにそれが、いわゆる「ロードムービー」を象徴する存在でもあったことからこのタイトルにしました。実際には、撮影場所はアメリカではなく、作中で移動すらしていないのですが……。この即物的なタイトルには、エド・ルシェの『Twentysix Gasoline Stations』(1963年)へのオマージュの側面もあります。

《NEW HORIZON》は、内容が英語教師の人生と、日本における英語教育を主題とするものだったため、日本の義務教育で広く使用されている大手出版社の英語教科書名から引用しました。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか?

私は昔から自分の筆跡や描いた絵をあまり好きになれませんでした。しかし何か作りたい欲求だけは常にありました。矛盾するようですが、如何に「物質」として残さず作品を作れるかを突き詰めていった結果、自分の身体的な痕跡からある程度距離を取ることのできる映像がしっくりきたんです。日々情報が消費され、忘却されていく社会の中で、見せる上では如何に人々の印象に残すことができるか、を常に意識しています。動画は非常に強いメディアです。映画の持つ総合芸術としての力に加え、映像インスタレーションには映画とはまた異なる力学で空間や注目を造形できる面白さがあり、そこに大きな魅力を感じています。

Q3. 美術との出会いは?なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか?

まず大きかったのは、幼少期に異文化圏で生活した経験ですね。移り住んだ先では現地の言語を話すことができなかったため、視覚言語に頼るようになりました。それが、意識的に「表現」というものと向き合った原点だったように思います。

アーティストになろうと思った理由は、正直なところ正確には覚えてません。ただ、アーティストになって心から良かったと感じるのは、場所を問わず作品を介してさまざまな人と出会えたことです。そして、作品を通じていろんな土地を訪れることができたのは、とても嬉しい出来事でした。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか?

薬でもあり、毒でもあるような存在なのではないでしょうか。効く人には効く、効かない人には効かない。いずれにせよ愛おしく、社会になくてはならないものです。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

まず、映像作品を再生・展示するための“ハードウェア”としてインスティテューションがありますよね。しかし、その運営には相応の予算が割かれている一方で、肝心の映像作品や作家への報酬は、驚くほど低く見積もられていることが少なくありません。それは、本末転倒な構造であり、ある種の軽視すら感じます。また、アーティストフィーはしばしば「謝礼」という曖昧な言葉に置き換えられますが、それは作家のやりがいや自己犠牲に制度が依存している状態なのではないでしょうか。「予算がない」という現実を免罪符のように受け入れるのではなく、作品や労働に対し、適切な対価としての fee(報酬)が還元される文化とその円環がより意識的にあってほしいです。

荒木 悠
Yu ARAKI

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《ROAD MOVIE》

(2014) 15分42秒

《NEW HORIZON》

(2023) 43分40秒

作品解説

荒木悠は、文化や言語の出会いから生じる「誤訳」や「誤解」を起点に、移動や他者とのコミュニケーションをめぐる映像作品を発表してきた。

《ROAD MOVIE》は2014年に発表した初期作である。アイスランドの辺境にあるアメリカ風ファストフード店を舞台に、荒木を含む四人の男性が、シカゴ、オクラホマ、フォンタナといったアメリカの地名が名付けられた全25品のメニューを食べ進めていく。荒木は、ファストフード文化が生まれた象徴的な「ルート66」を、このメニューを完食することで制覇するロード・ムービーに模した。非アメリカ人の人たちがハンバーガー、ピザといったアメリカ的なメニューを食すことに着目した本作は、グローバリゼーションがもたらす画一化を揶揄するようでもある。サイレントでありながら、徐々に陰しくなる表情や悲痛な失笑といった悲喜こもごもの感情が引き出されている。

《NEW HORIZON》は2023年に十和田市現代美術館で発表された近作である。十和田市内や近隣の外国語指導助手(ALT)たちへインタビューを行い、日本でのカルチャーギャップや日々の困難をユーモラスに話す彼らの映像に、175年前に日本を訪れ、同じように英語教育に従事した最初の北米人、ラナルド・マクドナルドの語りを挟んだ作品。マクドナルドはとあるグローバル企業のキャラクターの姿となり、時代を超えて彼らとオーバーラップしていく。英語という言葉とその文化・経済圏の強大さを示唆しつつ、それぞれの豊かな生き様や喜びと哀しみが表現されている。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

Cici Wu(チチ・ウー):ドローイング、映像、彫刻、インスタレーション、ファウンドオブジェクトなど、さまざまなメディアで作品を制作。ローカルな歴史やアーカイブを出発点とすることが多く、映画的なフレームを手段として用いることで、社会的・文化的・歴史的な帰属に関する超越的な物語が、いかにして私たちの自己体験を形作っているかを考察し、反映させている。

Yuan Yuan(ユエン・ユエン):文章、映像、写真を用いて、集団的かつ個人的なレベルで人間が経験する帰属感と疎外感について考察している。ユエンの実践は、人工的な構造物と自然界との結びつきを探求し、私たちが風景、記憶、感情、そしてより大きなシステムの中でどのように自らの位置づけをしているのかを問いかけ、しばしば人間中心的な視点を問い直している。

参加した主な展覧会

第36回サンパウロビエンナーレ
「Not All Travellers Walk Roads
- Of Humanity as Practice」
(シッシロ・マタラッツォ・パビリオン、
サンパウロ、ブラジル、2025-6年)

アジアン・アート・ビエンナーレ2024
「How to hold your breath」
(国立台湾美術館、台中、台湾、2024-5年)

「Belonging and Difference」
(Empty Gallery、香港、2023年)

上映作品

《Belonging and Difference》

(2023) 25分41秒

作品解説

本作はアーティスト、チチ・ウーとユアン・ユアンによるコラボレーションにて、2019年に中国・武漢にてヒト間での流行が確認され、2020年には未曾有のパンデミックを引き起こした新型コロナウイルス(COVID-19)の流行が収束した2023年に制作された。

2026年に生きる私たちは新しい流行病で命を落としていった人々、防護服を着て消毒をする医療従事者、隔離生活、ロックダウン、仕事なくなる人々、白紙革命、バカなことを考えつく政治家のことをいまやとても遠くの「終わったこと」のように思っている。

ましてや2019年に起こった香港の民主化デモやさらには1989年6月4日に起こった天安門事件は、さらに一層遠い時間を隔てていることのはずなのにもかかわらず、コロナ禍によって引き起こされる記憶と結びつき、同じ時間の流れの中にあるように脳裏の片隅にちらつく。これまで移民やディアスポラとトラウマを抱えている人たちが持っていたある地点と現在の時間の流れの差異の感覚は、パンデミックが広めたウイルス以外のもうひとつのものである。

16mmフィルムとデジタルの映像、マンダリンと英語の2ヶ国語でのテキスト、ナレーションは広東語でなされる本作は、さまざまな場所と時間のなかで撮影され、それがいつのどこであるかは特定の出来事を知る人へのみ認知できる。映像作品によって集合的記憶を構築し、共有することもまた政治的な行いである。本作は日本初上映である。

Cici Wu with Yuan Yuan

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

1988年香川県生まれ、大阪府育ち、東京都を拠点に活動。

映画作家、アーティスト。普段社会や歴史の中で声が残されない者たちの映画を作るため、個人の話や記憶を収集し、普遍的な物語へと再構成する。フィルムとデジタルなど、様々なメディアを用いた映画やインスタレーション作品を発表し、映画と現代美術の領域を横断しながら、国内外で活動を展開している。

参加した主な映画祭と展覧会

「令和6年度 文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業 成果発表イベント
『ENCOUNTERS』」
(TODA HALL & CONFERENCE TOKYO、東京、2025年)

「第1回 MIMOCA EYE / ミモカアイ」
(丸亀市猪熊弦一郎現代美術館、香川、2022年)

「第31回 マルセイユ国際映画祭」上映
(Théâtre du Gymnase、マルセイユ、フランス、2020年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

現在制作中の《スペクトラム》は、わたしの初長編映画プロジェクトです。統合失調症は「統合失調症スペクトラム症群」とも呼ばれ、重度から軽度、そして健常とされる状態までがグラデーションのようにつながっています。この作品では、心や精神の状態を「正常／異常」と二分せず、ひとつの連続体(スペクトラム)として描くことを目指して名付けました。身近な人が統合失調症の薬の副作用で昏睡状態に陥ったことや、かつて住んでいた地域で起きた事件などをきっかけに、社会の中で可視化されにくい当事者やケアに関わる人々の声を集め、16mmフィルムで撮影して再構成しています。ドキュメンタリーとフィクションを交差させ、複数の声を重ねることで、個人の物語を100年後も残る「現代の民話」のような、普遍的な記憶へと開いていきたいです。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

歴史には載らない日常的な出来事や、見過ごされがちな声の痕跡に、時間や空間を超えてアクセスするための装置として、映像はとても有効だからです。わたしは16mmフィルムも使用していますが、それは単なるノスタルジーのためではありません。フィルムで撮ることで、映像から「いつの時代か」という情報が曖昧になります。現在の出来事が過去の記憶のようにも見え、過去の出来事が今ここに続いているようにも見える。その曖昧さに興味があります。また、映画館の暗闇だけでなく、今回のようなアートセンターも含めて、発表する場所に合わせて自由に姿を変えられる「身軽さ」も映像の魅力です。わたしは映画と現代美術の両方の領域で行き来しながら活動していますが、映像というメディアは、固定化されたジャンルの境界線を飛び越えて、様々なジャンルの技術者、研究者、表現者と協働したり、人と出会うためのきっかけになってくれます。実生活でもケアの現場や周囲の人々の死生観についてもインタビューを重ねていますが、他者の記憶と偶発的につながれる機会があることも、映像を作り続ける理由かもしれません。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

小学生の卒業式で語った夢は「画家になって世界をまわること」でした。しかし大学で映画サークルに入ったのをきっかけに、授業もそっちのけで月1回の上映会に向けて新作を制作し続ける日々に入ります。また、卒業後はすぐに作家にはならず、ITベンチャー、雑誌編集、山小屋、教員、映像制作会社などを転々としていました。一時期、制作活動からも離れていましたが、その後、友人に誘われて「最初で最後に1人だけで制作してみよう」と思って作った作品が映画祭に選ばれ、そこからまた新たな出会いに恵まれ、それらが数珠つなぎになって今に至ります。映像や映画は、いつも誰かとの関係のなかで生まれています。わたしにとって制作は、世界ともう一度関係を結び直すための方法なのかもしれません。アーティストになろうと決意したというよりは、社会のあちこちを彷徨いながら、人と分かり合えなかった原点を見つめ直そうともがいた先に、気づけばこの道が伸びていた、という感覚が近いです。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか？

「海岸に転がっている石の形を、じっと見つめ直すような行為」でしょうか。心や精神、あるいは社会の仕組みは、最初からその形だったわけではなく、周囲の環境や荒波によって形を変えてきたものです。それを丁寧に見つめることで、なぜ今その形になっているのかを知る手掛かりになります。アートは答えを与えるものというより、問いを少し長持ちさせるものだと思います。社会では、物事を早く理解し、分類し、処理することが求められます。でも、人間については簡単に理解できないことが多い。精神疾患やケアについて取材が続けると、そのことを何度も実感します。語られなかったこと、想像の及ばないこと、想像してもなお届かないものが、いつも残り続ける。2025年、ベルギーのヘールという、700年前から精神疾患のある人を地域で受け入れて共に暮らす街に3ヶ月滞在しました。現地のアートスタジオで彼らとサンドイッチを食べながら、「孤独な魂が集える場所こそが大切だ」と教わりました。アートとは、他者への寛容さが薄れがちな社会の中で、「健常／病」「内／外」という境界線を心地よく揺るがし、わたしたち自身と地続きの物語として世界を捉え直すための、静かな抵抗の場だと思っています。理解できないから距離を取るのではなく、理解しきれないまま関わり続けることはできるのではないか。アートには、そのための時間や想像力をつくる力があると思います。現在取り組んでいる精神疾患というテーマは、わたしにとって入口にすぎません。そこから見えてくるのは、ひとりの人生の物語であり、社会そのものの姿です。アートは、世界を単純化せず、複雑なまま見つめるための方法なのだと思います。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

映像作品はアート市場での流通や価格設定のハードルが高く、インフラが未整備だと感じることは多々あります。ただ、個人的には予算の多寡よりも、何より「支払おうとしてくれる姿勢」や「企画の熱量」に共感して動くことが多いです。一方で、新作などの作品制作のオファーにおける企画者側とのパワーバランスや、作家側の持ち出しの多さなど、表現者が直面する不均衡は、そろそろアップデートされるべき時期に来ていると感じます。映像作品は制作するにも、上映や展示のために字幕や音響、発表環境などを整えるにも、データを保管するにも、想像以上に時間と費用がかかります。大切なのは、作家のビジョンにじっくり向き合える関係性を築くこと。今回BUGが「既存作を見つめ直して対価を支払う」という、これまで盲点になりがちだった環境を構築してくれた試み自体が、非常に意義のあることだと感じています。

池添 俊
Shun
IKEZOE

作品解説 ←

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《スペクトラム》(ワークインプログレス)

(2026) 45分17秒

作品解説

《スペクトラム》(ワークインプログレス)は、精神疾患とそのケアをめぐる長編作品のワークインプログレス版である。「スペクトラム」は連続体や幅広い分布などグラデーションを示す言葉で、統合失調症は統合失調症スペクトラム障害とも呼ばれる。虹がなめらかに色を変えて7色の帯を見せるのも光のスペクトラムがあるからである。

本作は精神疾患の当事者やケアを担う方達などへのインタビューやリサーチを踏まえながら制作されている。精神疾患を抱える人にも、そのケアを担う人にも、誰にとっても見えている世界は同じとは限らない。そのような現実をフィクションとドキュメンタリーを両端に置きマジックリアリズム的に表現する。とはいえ、わかりやすいフィクションはそこになく、植物や炎など心象風景を想起させるイメージが挟まれる。さらに、映像のみならず聞こえてくる音や声にも遠さと近さがあり、ぼやぼやと聞こえる声は字幕を読むことで初めてその言葉を発していることがわかるような声が片方のチャンネルから聞こえてくる。聞き取れない声やハッとするような生活音は、映像と相まって一定以上の共感を生むことを拒絶する。

池添は現実に根ざした言葉や出来事に匿名性を与え、個々のエピソードを集散的記憶に変えるためこの手法を選択している。共感だけではない、不明瞭さや不穏さを共にありのまま受け入れること。本作は極めてケアベースな制作手法と作品であり、ケアはいつも細やかな新発見があり、不思議に満ちた世界が深まってゆくことを示唆するのである。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

ロンドンと北九州を拠点にする映画監督／アーティスト。社会構造の外側にあるコミュニティや人々の生活史を記録する映像制作に取り組んでいる。その実践として、個人の記憶と社会問題を交差させ、身近な人々や地域住民など、プロの役者ではない生活者たちと共に作品制作を行っている。

参加した主な展覧会

Umi Ishihara: Nocturnal Melody
(Gasworks, イギリス、ロンドン、2026年)

「ホーム・スウィート・ホーム」
(国立国際美術館、日本、大阪、2024年)

第15回 shiseido art egg 石原海展
「重力の光」
(資生堂ギャラリー、日本、東京 2021年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか? 込めた意味などお聞かせください。

本作は、雷に打たれて生き延びた人たちが踊り子になれる架空の村で、危険を侵してでも、踊りたいがゆえに雷に打たれたいと祈る女の子の物語です。激(めちゃめちゃ)雷! という派手な気持ちで『激雷』というタイトルをつけました。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか?

もちろん映画が好きだということが大前提にありますが、それだけではなく、田舎に住んでいても、イケてる友人がいなくても、美術館がない街に住んでいても、インターネットさえあれば誰でもどこでも、あまりお金をかけずにアクセスできるという比較的公平なメディアであるということが映像のいいところだと思っています。

Q3. 美術との出会いは? なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか?

中学生の頃から映画監督になりたいと思っていました。でも日本には国立大学で映画が学べる学部がないため、現代美術なら映像作品も作れるだろう、と考えて藝大の先端芸術表現科に行きました。結果的に現代美術のフォーマットで映像作品を作ってきたことは、自分にとってとても意味を持つことになりました。映画だったら作品が面白ければオッケーというシンプルな判断がされがちですが、美術で作品を作る際には、作品の内容だけではなく、制作背景や、アーティストの思想なども重要になってきます。同時に、低予算で、映画という資本主義と密接に繋がったシステムに乗っ取られずに自由に作れること。この責任感と自由さに惹かれて、より現代美術的な映像作品を制作するようになりました。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか?

社会に馴染めない、はみだし者たちが存在できる場所。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

短編作品にしてはフィーが多くてありがたいなと思いました。少し話は変わりますが、もし可能性があるなら、リクルートに映像作品の制作費を出資してもらって、映像を扱う現代美術作家によるリクルートビデオライブラリーみたいなものを作ったら最高なんじゃないかなと思っています。例えば10年を区切りにして一年に数名程度。2000年代の重要なアーカイヴになると思います。そして、貸出やオンライン配信などはリクルート管理にってもらって、そこで出資分を時間をかけて取り返していく、みたいな試みがあつたらぜひ参加したいです!

石原 海
Umi ISHIHARA

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

『激雷』

(2024)18分16秒

作品解説

《激雷》は、石原海(UMI ISHIHARA)がコロナ禍を挟み在籍した、ロンドン大学ゴールドスミス校の卒業制作(2024年)として発表された。圧倒的な身体性を持つ主演のアオイヤマダをはじめ、多彩なバックグラウンドを持つダンサーやパフォーマーが地下クラブの踊り子を演じている。全編が熊本県で撮影されており、石原が得意とする「地域住民とのコラボレーション」が、本作の持つ周縁性をさらに際立たせる。

舞台は、日本のとある山村。落雷が頻繁に発生するこの村では、雷に打たれて生き延びた者だけが踊り子になれる地下クラブが秘密裏に営まれている。さらに、この山村には豊かな自然とともに「蟹」が暮らししており、彼らもまた物語の中で重要な役割を果たし、登場人物たちの運命を左右していく。日常の中で突如として起きる落雷のような出来事をきっかけに、登場人物たちは人間と生物界との対立、そして自然現象との共存のあり方を探ることになる。

《劇雷》これまでの出展・受賞歴

石原海個展「激雷」ギャラリー舞台裏(麻布台ヒルズ)2024年(10月～11月開催)

北京国際短編映画祭(BISFF)2025年(新星コンペティション部門選出)

札幌国際短編映画祭2025年(第20回にてジャパン・プレミア賞を受賞)

サグネ国際短編映画祭(REGARD)2026年(オフィシャルコンペティション部門選出)

Queer East 2026(ロンドン・ICA)2026年(5月上映)

本作品についてより深く理解したい方は、石原がロンドン留学初期からの接点があるキュレーター齋木優城氏によるテキストをご覧ください。



In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

1995年生。京都府拠点。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。2020年から24年までドイツ・ベルリンへ渡独。24年にベルリン芸術大学大学院アートアンドメディア科を修了。装置、映像、詩作、パフォーマンスを通じて、個人的な移動の新たな語りを再考している。ドイツで言葉がばらばらになった経験から、近作では、よそ者／移動者の言語感覚を主題に扱う。

参加した主な展覧会

「Appeartus #1」
(千鳥文化ホール、大阪、2026年)

KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭
2025「おloquさん」
共作:小出麻代、高橋久美子 ほか
(京都芸術センター、京都、2025年)

小林颯個展「ポリパロール」
(アートセンターBUG、東京、2024年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか?込めた意味などお聞かせください。

アトリエからの帰り道、自転車で夜道を漕いでいたら、パツと頭の中にこの言葉が降りてきました。数日寝かしてみたのですが、妙な確信があり、そのまま上映プログラムの名前として付けました。今回の上映作品それぞれが個々のおしゃべりのような心持ちで、そのおしゃべりの集合として上映プログラムを捉えています。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか?

映像が自分の言葉だと思っているからです。

幼少期から喋るのが苦手で、映像を見つけたとき、この言葉でなら喋れると思いました。

Q3. 美術との出会いは?なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか?

12歳の頃、親がテレビをつけて偶然やっていた番組で出会いました。その番組は、公募で映像やメディアアートを募り、レビューされていく内容でした。当時の自分にとって、新たな言語を教わった感覚がありました。以降、見様見真似で映像を作ってきました。大学院、ベルリンでの留学を経て、もっとさまざまな言語で喋りたいと思い、今も制作活動やリサーチを続けています。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか?

訓練かなと思います。作家、鑑賞者、もっと広い括りで捉えても。

私はすべての人が全部わかるものを作れるとは思いません。それでも、わからない出来事と出会った時に、拒絶以外の手段で消化することが何より大事だと思います。私たちは、アートと呼ばれるものを通じて、そのための訓練をし続けているのではないのでしょうか。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

いずれにしても、フィーが算出された背景をもっと知りたいです。例えばフィーが出たとして、単純計算したら時給はこれくらいで、何時間以上働くとオーバーで、でもやりがいはあるし、といった葛藤がいつまでもあります。私は、そうした漠然とした不安を落ち着ける、緩衝材のような言葉が欲しいだけなのかもしれません。

小林 颯
hayate kobayashi

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

『Smells Like a Language』

《声と文字のドローイング #1》

(2022)15秒

《dailylog #1》

(2026)55秒

《つぎはぎの言語 / Space-in-translation》

(2022)7分31秒

《dailylog #2》

(2026)1分49秒

《Appeartus #1》

(2026)7分46秒

《dailylog #3》

(2026)4分29秒

作品解説

小林颯は、映像やインスタレーション、詩作などを通じ、個人的な移動やアイデンティティの変容、そこから生じる「よそ者／移動者」の言語感覚を探究してきた。上映タイトル『Smells Like a Language』は、無味無臭であるはずの言語の匂いを想像するという着想から生まれた。全体を貫くテーマは「おしゃべり」である。

《声と文字のドローイング #1》は、本の中の言葉を朗読し、録音した自身の声を聞きながら再び文字へと書き起こした、声と文字の往復運動をアニメーション化した作品だ。

《つぎはぎの言語》は、母語の外にある状態（エクソフォニー）を主題とする。中国出身の亡命作家へのインタビューを起点に新たな多言語詩へと編み直す過程を通して、翻訳できない言葉や、複数の喋りが交錯する中で生じる言葉の齟齬を肯定的に捉えようとしている。

新作《Appeartus #1》は、大阪で自転車屋を営むベトナム人店主の言葉や詩が交錯する空間の記録である。装置の動き、飛び交う見えない電波、抽出された詩を織り交ぜ、「映像だからこそできる語り」へと再構築した。

パンデミック下のベルリンで小林自身が母語によって不安や日常のつぶやきを吐露した《dailylog》を、作品の間に差し込む構成が、真面目な会話の合間にふととりとめのない話題へと脱線するような「おしゃべり」のリズムを生み出す。

映像には小林が近年関心を寄せる「ラジオ」が象徴的に登場する。見えない電波を介して公共へ個人的な声を届け、受信場所やアンテナの角度でノイズが混ざり合うラジオは、アイデンティティの移ろいや移動のメタファーとして機能している。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

東京工芸大学准教授。IZU PHOTO MUSEUM 研究員として「富士幻景」展(2011年)、「宮崎学 自然の鉛筆」展(2013年)、「増山たづ子 すべて写真になる日まで」展(2014年)、などを企画。その後、フリーランスとして「スペクタクルの博覧会」展(恵比寿映像祭、2022年)などを企画。単著・共著に『帝国の祭典 博覧会と〈人間の展示〉』、『戦争と平和 〈報道写真〉が伝えたかった日本』、『森の探偵』などがある。

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

旧ソ連の映画作家、ジガ・ヴェルトフのドキュメンタリー映画『カメラを持った男』(1929年)から取りました。被写体にした中平卓馬が記憶と言葉を失ったことでカメラのように空っぽの存在になったという意味も込めています。カメラのように全てを受容するような優しさと厳しさを持った人でもありました。いわゆる「政治の季節」にジャン＝リュック・ゴダールらがジガ・ヴェルトフ集団をつくって、映画とは何かという問いを映画の中で探求していたことも、同時代の中平との近親性を感じていました。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

最初は修士論文を中平卓馬をテーマに書くはずでしたが、当時中平の撮っていた奇妙なカラー写真は、私の語彙では記述できないと思い、映像撮影の経験はありませんでしたが、大学でビデオカメラを借りて、映像で記述するように記録を始めました。言葉では表現しきれないものを映像で捉えることができたように思いましたが、編集する際はほぼ100%言葉を組み立てるように構成しました。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

アーティストになろうと思ったこともアーティストであると思ったこともありません。今は展覧会を作ることや研究、教育がメインで、映像を制作していませんが、アウトプットの形式が違うだけで、私個人としてそれほど別のことをしている意識はあまりないです。美術との出会いは特に覚えていませんが、強いて言えば中平卓馬という強烈な存在に出会ったことでしょうか。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか？

簡単に言えば、社会に対して疑問符を突きつけるようなものだと思います。よい作品は当たり前だと思われているものの見方や考え方、価値観などに対して「？」をつけたり、別の視点を与えてくれたりします。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

展覧会でも作品の場合でも同じですが、私の場合はそれを形にする時間を時給に換算したら恐ろしく低くなりますし、マイナスになることが多いです。この映画も3年間かけて撮影した素材の1%以下しか使っていませんし、博覧会に関する展覧会の展示物は10年以上購入して収集しています。一般的にフィーについては、労働や経費に見合ったものであるべきですが、私のやり方では、どうあっても多少赤字が減るくらいで、焼石に水ですね。

小原真史
Masashi KOHARA

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《カメラになった男 写真家・中平卓馬》

(2003) 91分 00 秒

作品解説

《カメラになった男 写真家・中平卓馬》は、2003年に小原真史によって制作され、監督・制作・撮影・編集のすべてを小原自身が務めた。小原は、展覧会のキュレーションから写真批評まで、写真をはじめとした表象を取り巻く多様な実践を横断的に行い、近年は大学での教育・研究にも携わっている。

本作は、中平卓馬に3年間密着した長編ドキュメンタリーである。中平は、1960年代末から70年代にかけて「アレ・ブレ・ボケ」と呼ばれた前衛的な写真表現と挑発的な言葉で時代を牽引したが、次第に写真家としてはスランプに陥り、1977年に病に倒れたことにより、記憶の大部分と言語の回転を失った。

作中では、病を乗り越え、日々カメラを手に街へ出て写真を撮り続ける中平の日常が克明に映し出される。横浜の自宅周辺での撮影風景やかつて通った沖縄を再訪する様子に加え、森山大道、荒木経惟、東松照明ら同時代を並走した写真家たちとの邂逅も収められている。

言葉と記憶を失ってなお写真を撮り続けるその姿は、かつて言語や自意識の外部を希求した中平の姿とどこかで重なり、「伝説的写真家」という言葉を引き寄せる。しかし本作に映っているのは、日々日記をつけるかのようにシャッターを切り続けることで自らの生を支えている写真家の姿であり、記憶の喪失や不安と闘う一人の人間の姿である。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

キュンチョメは、ホンマエリとナブチによって
2011年に結成されたアートユニット。芸術は
「新しい祈りの形」であると捉え、世界各地で、
詩的でユーモラスな作品を制作している。

参加した主な展覧会

恵比寿映像祭2026
(東京都写真美術館、東京、2026年)

六本木クロッシング2022展:往来オーライ!
(森美術館、東京、2022年)

あいちトリエンナーレ2019
(愛知、2019年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか?込めた意味などお聞かせください。

この作品では、出生時に割り当てられた性別に違和感を持ち、名前を変えた人たちと一緒に、新しい名前を声枯れるまで叫んでいます。名前を叫ぶという行為は一見とても単純です。でも、ずっと叫んでいると、名前そのものが「私はこう生きたい」という願いや、「こう生きるんだ」という決意のように聞こえてくるんです。そしてその行為が、その人の人生や存在そのものを祝福する、祈りとなっていったのです。タイトルはそこからとっています。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか?

私たちにとって、芸術とは祈りであり、新しい祈りの形を見つけることでもあります。例えば自分のおへそにぴったり合う石を見つける、というようなシンプルな行動が祈りにつながることもあります。一方で、もっと儀式的で治癒的な行為を通して祈りに到達することもあります。その時、映像が適している場合は映像を使用します。でも本当は電気なんて全く必要のない、もっとシンプルな祈りの形をたくさんみつけたいですね。だから形式に関しては全くこだわっていません。

Q3. 美術との出会いは?なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか?

東日本大震災がおきたとき、芸術は無力だという声をたくさん聞きました。確かに、芸術では瓦礫はどかせないし、傷の手当てでもできません。でもむしろ、そんなときだからこそ芸術がとても必要なのではないかと思いました。私は芸術は祈りそのものだと考えています。祈りというものは、やむにやまれず、切羽詰まった状態で生まれます。どうしてもなくなったあと、どんづまりの一番奥に、祈りがあります。でも、そんな状態にもかかわらず、祈りにはいつも希望への想像力があります。それはすごいことだと思うのです。そして、芸術はその希望への想像力を、増やしたり広げたりすることができるのではないかと思います。そのために私はここにいます。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか?

私は、人類が死者に花を手向けた瞬間にアートが生まれたのではないかと想像しています。それは人類が祈りを形にした瞬間です。アートは祈りや祝福と共にあり、今もそうあってほしいと思っています。でも今は、素直に祈ることはとても難しい時代です。それは社会が複雑になったからかもしれません。しかし依然、私たちはあいまいな不安を抱えたり、どうしてもない痛みや辛さを抱えることがあります。そんなとき、やっぱり祈りは必要だと思うのです。かつてシャーマンや魔女がいたように、現代のアーティストは現代に祈り届け、循環させるための存在なのではないかと思います。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

映像の貸し出しフィーは基本的にかなり低く、無償であることも少なくありません。たとえば主催者がオルタナティブで頑張る人たちだったり、アーティスト主導の予算の乏しい展示や上映会だった場合などは、フィーが無償であったり少額でも、私は気にしません。でも、立派な美術館や立派な企業が展示をするときはぜひ頑張ってほしいと思っています。

キュンチョメ

KYUNCHOME

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《声枯れるまで》

(2019) 45分10秒

作品解説

本作の選定者である私がこの作品に出会ったのは2022年冬、「六本木クロッシング2022展:往来オーライ!」の会場である。数多あった作品の中でも本作には特に惹きつけられた。言葉や声の持つ切実さに圧倒されると同時に、救われるような感覚に包まれ、ここまで直接心に迫るものがあるのかと、呆然とした鑑賞体験が今も心に残っている。

キュンチョメはホンマエリとナブチによるアーティストユニットである。制作行為を「新しい祈りの形」と捉え、人間中心主義を超えた社会のあり方の探究や、見過ごされがちな個人の声を救い上げる実践を続けている。

《声枯れるまで》(2020)は、トランスジェンダーやノンバイナリーの人々へのインタビューをもとに制作された映像作品である。登場する3名は、それぞれの経験や両親との関係、自ら決めた新しい名前への思いや経緯を率直に語る。そこから浮かび上がるのは、ジェンダーの領域にとどまらず「自分自身として生きたい」という、誰にとっても切実な願いだ。新しい名前で生きていくことを決めた本人の清々しく明るい表情と、言葉の端々から伝わる葛藤や苦悩とのギャップに胸を打たれる。

後半、画面は暗転し、出演者とキュンチョメらは自ら選んだ名前を声枯れるまで叫び続ける。その声は、自分の存在を確かめるための叫びであり、自分らしく生きるという決意や祈りのようだ。BUGの空間いっぱいに響き渡るその声を、ぜひ体感してほしい。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

ベルリン、東京、ハーグを拠点とするクィアなアーティスト・リサーチャー。彼女の実践は、サイボーグ・セオリー、抵抗としての欲望、クィア・エコロジーを主題とし、ミルクの循環、汚染された植物、人工皮膚といった非人間的な存在と協働しながらナラティブを構築する。マヤの作品は、クィアな生殖やホルモン療法、ジェンダー規範に関する自身の経験から出発し、ケアと抵抗の行為としての種の境界を超えた連帯の形を提示する。

主な個展

《Ecologies of Closeness》
(VCAM、日本、2025年)

《Sleep, Lick, Leak, Deep…》
(大和日英基金ロンドン、英国、2024年)

主なキュレーション

《Ground Zero》
(京都芸術センター、日本、2023年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

《皮膚の中の惑星 / All Small Fragments of You》という本作は、ホルモン治療を受け、男性と女性といった二項対立から逃れて生きることを選んだ私のパートナーの人生と、一方で、社会的周縁化や経済的困窮などを理由に様々な化学物質に晒されて生きるクィア・コミュニティの存在、そして人間によってもたらされた化学物質とともに変化を続ける惑星について思索しながら制作した作品です。英題と日本語題の異なるタイトルは、親密さと毒性が交差し、ミクロな物質が環境全体に作用する現代について実験的に問題提起しています。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

本作では、Paul B. Preciado, Virginia Woolf, Mel Y. Chen, Sappho など、歴史的に周縁化されながらも、私に生きるための意味と居場所を与えてくれたクィア／フェミニストたちの思想が、エッセイの語りと交差するかたちで現れます。映像作品には通常、直線的な時間の流れに沿って物語が展開する構造が期待されますが、本作ではその形式をあえて採らず、過去・現在・未来が混じり合いながら響き合う、多声的な構造を志向しました。そのため、本作はエッセイフィルムという形式をとっています。また、発展途上にある Queer Ecology という領域のリサーチャーとして、さまざまな土地に点在する小さな声を拾い集め、それらと自分自身の身体、そして身近な他者との親密さを引き寄せながら、ミクロな視点からナラティブを編み直すプロセスを重要と考えこれまで制作を続けてきました。本作はそうした試みの延長に存在しています。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

元々大学では工学を学んでいた際、テクノロジーが解放や民主化のためではなく、むしろ女性やクィアの抑圧に加担してきたこと、そして、監視や戦争といった目的のために飛躍的に向上してきたという矛盾に戸惑い、別の形の現実を思い描けないかと試行錯誤するなかで芸術を学ぶことに辿り着きました。そのため自身の制作では、腐食していくミルクや汚染にさらされた植物、人工皮膚など、様々な人間以上の存在を作品に取り込み、協働しながら、国家や加速主義によってもたらされる個々の柔らかな体への支配（バイオポリティクス）にどのように抗うことができるのか、現実世界の別の形の手触りを提示することを試みています。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えのでしょうか？

私は、アーティストである傍ら、環境・クィア・反戦のアクティビズムにこれまで関わってきた経験から、社会運動と芸術の交差点について強い関心を抱いています。その一方で、デモなどに参加する際、自分のものではなく、時に過激な言葉を復唱することに苦痛を感じることもあります。右であれ、左であれ、プロパガンダというものがもし、人々をある政治思想のもとに扇動する力を持つものとするならば、芸術の魅力は、生きることの個人的な記録と複雑性を持ってして、そうした二項対立から離れて物語を紡げることにあるのではないかと考えます。私は芸術のこの遅さ、複雑さと、どうしてもなさに助けられて生かされているように思います。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

私は現在オランダのアーティスト労働組合であるPlatform BKに加入し、さまざまな活動に参加しています。Platform BKは、2025年にアーティストの契約に関するガイドラインを制定・更新しており、労働組合に加入しているアーティストが作品展示をする場合、組合の弁護士と共に展覧会の労働条件を交渉することができます。こうした制度には大変多くの恩恵を受けていますが、これらのガイドラインは一朝一夕に生まれたものではなく、アムステルダム的女性アーティストを中心とした労働環境の改善運動と、長年のロビイングによってやっと実現したものです。日本でも、小田原のどか氏、笠原恵実子氏らが立ち上げたアーティスト・ユニオンや、プレカリアートユニオンなどが存在しますが、様々な方々が地道に立ち上げてくださった運動にただ乗りするだけではなく、悪い労働環境を次の世代に残さないために自分に何ができるのか模索することが今とても重要だと考えます。

マヤ・エリン・マスダ

Maya Erin Masuda

作品解説 ←

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《皮膚の中の惑星／All Small Fragments of You》

(2025)13分27秒

作品解説

マヤ・エリン・マスダは、ロイヤル・カレッジ・オブ・アート(英国)およびベルリン芸術大学(ドイツ)への留学を経て、現在はハーグ(オランダ)、ベルリン、東京を拠点に活動するアーティストック・リサーチャーである。日本では独学であったクイア・フェミニズムは、留学先の恩師や友人、コミュニティとの対話を通じて、「クイア・エコロジー」の研究へと昇華されていった。マスダの探求するクイア・エコロジーとは、性やジェンダーの多様性と自然環境との関係性を新たな視点から捉え直す思想・実践である。それは、異性愛規範に基づく男女の性別二元論や、人間対自然という二項対立が形作ってきた従来の「自然観」を批判し、より流動的で両能的な関係性を提示する試みでもある。

映像作品《皮膚の中の惑星／All Small Fragments of You》の登場人物たちは、自らの意思によってホルモン剤などの(化学)物質を摂取し、子どもと生殖を中心に据えた異性愛的な未来像や、規範的なジェンダー観から逃れるために、分類不可能で“クイア”な生のあり方を選び取る。ポール・B・プレシアド、メル・チェン、ヘザー・デイヴィスの思想を参照しながら、彼／彼女／彼らは、親密性と親族関係(キンシップ)をめぐる対話が映像の中で展開される。

クイアな個人が経験する〈家族／親族〉の再定義は、人間がどのような関係性をケアの共同体として選び取り、あるいは手放していくのか、また何を継承の媒介として見なすのかという、切迫した問いを投げかける。さらにマスダは、分子という極めて微視的なスケールに焦点を当てることで、身体を越えて移行し、生態学的コミュニティの内部で受け継がれていく無数の化学物質に着目し、細菌、動物、土地といった多様な存在を、新たな共同体の一部として捉え直す。本作品は、垂直的な血縁関係に基づくキンシップとは根本的に異なり、水平方向に広がっていく「惑星的キンシップ(planetary kinship)」について、あらためて思索することを促す。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

1988年東京都生まれ。2013年武蔵野美術大学大学院造形研究科美術専攻油絵コース修了。映像やパフォーマンスを中心に、他者とのコミュニケーションの複層性や、個人の身体と国家の関係性を再考する。近年はフェミニズム理論を用いながら、個人の身体を経由した神話や古典の再解釈を試みている。

参加した主な展覧会

「百瀬文 口を寄せる」
(十和田市現代美術館、青森県、2022年)

「国際芸術祭 あいち2022」
(愛知芸術文化センター、愛知県、2022年)

「フェミニズムズ / FEMINISMS」
(金沢21世紀美術館、石川県、2021年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか? 込めた意味などお聞かせください。

淡々と、写真の中に写っているものを読み上げるように事物の名前をただ並べるときもあれば、何か別の意味に捉えられるような多義性を込めることもあります。それ自体で詩的なタイトルはあまりつけたことがないかもしれません。最近は、翻訳したときにあまりズレがなさそうな言葉を選ぶことが多いです。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか?

最初は自分のパフォーマンスを記録する手段としてビデオを使っていました。そこから60年代のビデオアートに影響を受け、映像の構造を映像そのものによって問い直すような、自己言及的なアプローチをしばらくのあいだは試みていました。近年は映画的な手法で作ったりもしていますが、いつも自分が予想もしなかったような、一義的な意味に回収されないものが映り込む瞬間を待ち続けています。今でも自身が出演することが多いのは、パフォーマンスをしていたときに感じていた、カメラに射抜かれるときのマゾヒスティックな欲望がまだどこかにあるからかもしれません。

Q3. 美術との出会いは? なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか?

子どもの頃、数週間だけロンドンに滞在したことがありました。大英博物館でキリストの磔刑図(たっけいず)を見たとき言葉にならない衝撃を受け、帰国してからずっと磔(はりつけ)になった人の絵を何枚も描いていました。絵の意味は全くわかっていませんでしたが、ほぼ裸みたいな格好をした人の手のひらに穴が空いていて、そこからだらだらと血が滴っている。何かとてもやましい、エロティックなものを見てしまったような、得体の知れない何かを感じていたのだと思います。中学生のときは不登校児だったのですが、ちょうどアメリカによるイラク侵攻があって、家から一歩も出ずに反戦ポスターを描いたりしていました。そういう鬱屈を抱えたまま、気づいたら美術の道に来ていました。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか?

人は何か完璧に統率された個を持っているわけではなく、常に矛盾に引き裂かれながら生きています。絶望的に分かり合えないことを知りながら、なお隣にいることは可能なのか、それをずっと作ることを通して考えているのだらうと思います。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

アーティストフィーに関しては、お金があるところから貰えるなら、インディペンデントスペースなどからはそんなに多く貰わなくてもいいという考え方です。

百瀬 文
Aya MOMOSE

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《The Examination》

(2014) 7分02秒

《The Interview about Grandmothers》

(2012-2016) 7分14秒

《Born To Die》

(2020) 5分20秒

《Flos Pavonis》

(2021) 30分00秒

《領界》

(2014-2024) 2分22秒

作品解説

百瀬文は、固有の身体やそこから生じるコミュニケーション、あるいはその身体と国家との関係性を起点に、セクシュアリティやジェンダーに焦点を当てた映像作品を発表してきた。そこでは一貫して、事物が持つ両義性や複層性が示される。今回は、2014年から2021年までの作品を取り上げ、その変遷と通底する価値観をたどる。また、映像メディアの特性を主題化した初期作から、時間軸のあるストーリーを展開させる近作、記録用のフッターを用いた作品など、表現の幅が見て取れる5作品を紹介する。

《The Examination》は、眼科での視力検査を舞台とする。年長の男性医師が指し示す「円環の欠けた方向」に対し、女性受診者は口頭ではなく「矢印を描く」ことで応答する。その大きさ(あるいは小ささ)の変化を互いに注視する両者の様子は、身体をジャッジメントする視線や関係性を倒錯させる。

《The Interview about Grandmothers》では、百瀬が自身のふたりの祖母ヘインタビューを行う。次第に祖母の声と身体にはズレが生じ、虚実が入り乱れる。映像の特性を利用し、身体への認知を切り崩す作品。

《Born To Die》では、チューブ状のオブジェクトの両端から、女性の吐息や喘ぎ声が発せられる。それらは、どちらもweb空間に溢れる出産ビデオとポルノビデオから抽出された音声である。女性の身体に付与された記号性や社会的機能、卑猥さと神聖さといった表裏一体の認識が、剥き出しの器官(オブジェクト)を通じて露わにされる。

続く《Flos Pavonis》は、2021年にポーランドで施行された人口妊娠中絶禁止法を起点に、二人の架空の女性が往復書簡を交わす作品。出生管理や法規制、コロナ禍での人流管理といった生政治を捉えながら、同時にそれによって守られる生の両義性を描き出す。

最後は、2014年の国会前デモのできごとを偶然捉えたフッターから成る《領界》。憲法改正や集団的自衛権をめぐる問題は、その当時から現在においても重大なイシューである。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

1990年愛知県生まれ、神奈川県を拠点に活動。自己と他者、自然と文化、身体と環境といった近代的な思考を支える二項対立、またそこに潜む曖昧さに関心をもち、写真や映像、インスタレーションなどを制作している。近年は、食文化におけるナショナル・アイデンティティの形成や、食事作法における身体技法や権力関係、食料生産における動植物の生の管理といった問題についてビデオエッセイやコース料理形式のパフォーマンスを発表している。

参加した主な展覧会

個展「イート」
(gallery aM、東京、2020年)

「見るは触れる 日本の新進作家 vol. 19」
(東京都写真美術館、2022年)

あいちトリエンナーレ
(愛知県美術館、2019年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

本などから引用することが多いです。《鮭になる》はマリアンヌ・リーンという人類学者の著作『Becoming Salmon』から採っています。鮭養殖の現場を人間や鮭を含むさまざまなアクターのネットワークの生成変化(becoming)の場として捉える民族誌研究で、作品の重要な根幹にもなっています。Puréeは文字通り、料理や調理法のピューレで、作品の中心的なモチーフがそのままタイトルになっています。《Purée》がもつ語源「純化された」は、作品のなかで重要な概念として扱われています。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

なにかを物語るためのメディアとして適当だからです。映像以外にも、僕の作品はアイデアやメッセージを言語的に伝えることで成り立っています。それがやりやすいのがタイムベースドメディアで、その中でも映像は扱いやすかったのでよく用いるようになりました。コンピュータ1台あればどこでも制作できるのも気に入っています。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

大学で働いていたときに、ミルク倉庫(現:ミルク倉庫ザコナッツ)のメンバーの方から展覧会に誘ってもらったのがきっかけです。もともと研究者のキャリアパスを意識しながら大学職員として働いていたのですが、当時は大学のプロジェクトや研究に限界を感じていたのもあり、発表の形式や働き方の自由度がより高い作品制作へと関心が移っていきました。最終的に仕事をやめて、写真と映像を学ぶために大学院に入りなおし、現在に至ります。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか？

社会にとってアートとはどのような存在なのかはよくわかりませんが、僕自身は、世界についてのより複雑で明瞭な理解を得たいと思って制作を続けていて、作品は思考のための媒体だと思っています。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

作品貸与のフィーに関しては、例えば興行収入が得られる映画や演劇と比較して考えると、総じて安い傾向があるように思います。映像を主要なメディアとして用いるアーティストは作品のセールスが出づらいので、結果としてアーティストフィーを稼ぐために短期間で新作を作り続けなければいけなくなり、長期的なプロジェクトにコミットしづらくなってしまうように感じています。アーティストフィー一般についてはケースに応じてまったく異なるのでなんともいえません。

永田康祐

Kosuke NAGATA

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《Purée》

(2020) 35分23秒

《鮭になる》

(2024) 14分15秒

作品解説

近年、食文化におけるナショナル・アイデンティティの形成や、食事作法における身体技法や権力関係、食料生産における動植物の生の管理といった問題についてビデオエッセイやコース料理形式のパフォーマンスを発表している永田康祐の作品《Purée》は、フランス料理の「ピューレ」をテーマに、食文化と身体の関係を探求したビデオエッセイである。食材をあらかじめ細かく噛み砕く調理行為が、かつての宮廷文化における権力の誇示から、現代の離乳食や老人食といったケアに至る二面性を持つことに着目。永田本人が料理をしている映像や食事風景の映像に重ねて、永田自身によるナレーションが付されているこの作品では、食事作法や調理技術における食材の加工と摂食者の身体の関係を中心にして、調理器具や他者に身体機能を委ねることで生じる主体の単位の可塑性についての考察が行われている。

《鮭になる》は、サーモン養殖の現場を舞台に、寄生虫に感染したサーモンと養殖場で働く老いた人の物語を描いたアニメーション作品。生命を商品や労働力に還元して管理する産業化された養殖場という環境におかれながらも、疫病や老化によってその管理からこぼれていく存在同士である鮭と老いた人の関わり合いを通じて、資本主義的なシステムや経済的価値と生命の尊厳のあいだの相克を描いている。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

ベルリンを拠点とするアーティスト・デュオ、Nina Fischer & Maroan el Sani(ニナ・フィッシャー & マロアン・エル・サニ)は、1995年より共同で制作活動を行ってきた。二人の実践は、介入的かつシチュエーションист的な手法を取り入れながら、アート・サイエンス・テクノロジーが交差する領域に位置している。二人は、映像、サウンド、インタラクティブ・インスタレーションなどのタイムベースド・メディアを用い、領域横断的なリサーチを通して、気候変動がもたらす心理社会的な影響を、人間以外の存在の視点も含めて探究している。作品は、人間中心的な物語を問い直しながら、あらゆる生命の相互連関に目を向けるものであり、環境変化の影響を受ける生態系や種、さらには人間以外の存在に想像上の声を与えようと試みている。また、地域住民や科学者との協働を通じて、コミュニティとの対話や具体的な行動を促すアプローチも特徴的である。アートを「気づき」のきっかけとして用いながら、コミュニティのレジリエンスを育み、共有された懸念をアクティビズムへとつなげていく。その実践は、観客を受動的な観測者から能動的な参加者へと導くことを目指している。

参加した主な展覧会

シャルジャ・ビエンナーレ15
-Thinking historically
in the present
(アラブ首長国連邦、シャルジャ、2023年)

マニフェスタ13
- The European Nomadic Biennial
(フランス、マルセイユ、2020年)

Nina Fischer & Maroan el Sani
「Freedom of Movement」
(MAXXI 国立21世紀美術館、イタリア・ローマ、2017年)

上映作品

《Intermundis》

(2025) 25分 00 秒

作品解説

Nina Fischer(ニナ・フィッシャー)は、現在ベルリン芸術大学教授を務めており、Maroan el Sani(マロアン・エル・サニ)とのデュオは、成田飛行場建設に伴う市民運動、オリンピックと植民地支配との関連や、旧東ドイツにおける国民意識の形成など、気候変動と市民運動をテーマに制作を続けてきた。日本をリサーチ対象とした作品が複数ある。今回出展アーティストのマヤ・エリン・マスダの恩師の一人であり、マスダからの推薦により今回のBUGでの上映が実現した。

《Intermundis》が描くのは、極端な気象現象によって居住不能となった近未来の環境におけるサバイバルである。物語は、アリの視点から描かれる。アリが観察するのは、アリゾナの砂漠にある人工生息地「バイオスフィア2(Biosphere 2)」で一人暮らす、10代の少女の姿だ。

バイオスフィア2は、外部の世界から独立した自給自足の生態系を構築することを目的に、1991年に建設された巨大な温室である。当時、8人の先見的なアーティストや科学者たちが、この人工のビオトープ内で2年間の共同生活を送る実験を行った。これは、閉ざされたシステムの中での生活が長期的に可能であることを証明するためのものだった。投資家たちが月や火星の基地における人類の生存への知見を期待したこの壮大なプロジェクトは、当時、二酸化炭素濃度が予想外に上昇したため「失敗」とみなされた。今日、私たちの社会が気候変動による重大な影響に直面する中、アリゾナ大学の科学者たちは、このバイオスフィア2で気候レジリエンス(適応力・復元力)に関する研究を行っている。フィッシャー & エル・サニがバイオスフィア2に関心を寄せるのは、「第6回大量絶滅」の時代を迎えた今日におけるその役割にある。それは、30年前にメディアが報じたような「地球外生命のための実験」としてではなく、まさに「地球自体で生き残るためのパイロット・プログラム(先行試行)」としての役割だ。2人はLynn Margulis(リン・マーギュリス)の「共生発生(Symbiogenesis)」の概念、Steward Brand(スチュアート・ブランド)の『ホールアースカタログ』、Buckminster Fuller(バックミンスター・フラウ)の『宇宙船地球号操縦マニュアル』、Donna Haraway(ダナ・ハラウェイ)の「ポストヒューマニズム」、そしてBruno Latour(ブルーノ・ラトゥール)の『地球に降り立つ——新気候体制を生き抜くための政治(Terrestrial Manifesto)』などを背景として取り入れている。

本作は、フィッシャー & エル・サニがロサンゼルスでの滞在制作によって実現した。

Nina Fischer & Maroan el Sani

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

美術家・映像ディレクター。2007年 東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻修士課程修了。日々の生活の中で感じた違和感を日常を考察するための新たな視点として提示するスタイルで制作。メディアは限定せずに映像から立体とその手法は多岐に渡る。また映像ディレクターとしても活動し、美術館や芸術祭などアート関連の映像制作も多く手がけている。

参加した主な展覧会

美大じゃない大学で美術展をつくる vol.1.3
「SOS 応答と対話で「何か」を探す」
(武蔵大学江古田キャンパス、日本、東京、2025年)

「おしゃべりはやめて、お静かに」
(DAILY SUPPLY SSS、日本、東京、2022年)

「黄金町バザール2016」横浜黄金町
(日本、神奈川、2016年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか?込めた意味

▼《おしゃべりはやめて、お静かに》について

このタイトルはJ. S. バッハ作曲による声楽曲のタイトルであり、この曲は別名“コーヒーカンタータ”とも呼ばれています。一見コーヒーを愛し、カフェ通いをやめないお転婆娘と、どうにかカフェ通いをやめさせたい父とのやりとりがユーモラスに歌われた喜歌劇ですが、女性がコーヒーを飲むことに対して偏見があった時代に発表されたこの曲から「素晴らしいものは公平であるべき」というバッハなりのメッセージがあったのではないかと思い、取り組んだ作品です。

▼《Body/Aether/Trace》について

“Body”は物体として作品の始まりとなる重要なポイントを表しており、“Aether”は歴史的な痕跡だけではなく気配のような曖昧な景色、そしてそれらを収集しつないでいく自身の作業を“Trace”と表現し作品のタイトルとしています。フィールドワークの中で出会ったとある“Body”との出会いから始まる物語ですが、ふとした出会いから様々な気配が繋がっていくような作品になったと思っています。

Q2. なぜ映像というメディアで制作しているのですか?

制作では「映像としてどうみせるか?」ではなく「伝えたいことを表現するためには何がよいか?」という考えのもと作業を進めていくので、私にとって映像はあくまでも多々ある素材の中のひとつという認識です。ただし様々な情報を凝縮して見せることができるので、使用頻度としてはかなり高い方だと思いますが、ビジュアルを意識して制作を始めるとそれに囚われてしまうので、ある程度ゴールを予想しながらも色々と試しながら模索していくというスタイルが多いです。

Q3. 美術との出会いは?なぜアーティストになろうと思いましたか

出会いは小学生の時に姉に見せてもらったアンディ・ウォーホルやジャスパー・ジョーンズといったアメリカを代表する作家の画集でした。その時は「カッコいい」とは思いつつも作家になりたいという考えには至らなかったのですが、高校生の時に赤瀬川原平の《宇宙の缶詰》と出会い、作品のサイズは小さくとも頭の中でとてつもなく大きな世界が感じられたことに感動し、そこから作家になろうと決意しました。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だと思いますか?

日常の中にアートは溢れていると思いますし、アートが生活に様々な活力を与えているとは感じつつも、結局はそれぞれがどのような意識を持って接するかによって双方の距離感は大きく変化するのではないのでしょうか。アートが「なくてはならないもの」とされることは素晴らしい事だとは思いますが、考え方によってはアートが社会という枠組みに囚われてしまうような気がして「何のために、誰のために作るのか」と、制作を続ける理由を掘り下げていくと、僕の中で社会はそれほど近くないのかもしれませんが。僕のきっかけは、やっぱり「僕のため」だからです。正直、その答えは今も考え続けています。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

展示を行うことは、次のステップへ進むための貴重な機会だと理解しています。しかし、本番に向けた時間や経費を考えると、実績や作品形態にかかわらず、作家に対して一定のフィーが支払われるべきではないでしょうか。また映像のデータ提供であったり、旧作の貸し出しだとその点、交渉がしにくい雰囲気はあると思います。「多くの人に作品を観てほしい」という思いがある一方で、費用面を「仕方がない」と片付けられてしまうとやはり寂しさを感じます。もちろん、すべてが理想通りにいかない現実も分かっています。だからこそ最終的にはお互いの関係性と、相手を尊重する姿勢が何より重要だと思います。結局のところ双方が気持ちよく展示に挑めることが一番の理想です。

西野正将

Masanobu NISHINO

作品解説 ←

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《おしゃべりはやめて、お静かに》

(2022) 31分20秒

《Body/Aether/Trace》

(2025) 20分58秒

作品解説

西野正将は、日々の生活の中で感じた違和感を独自の視点から掘り下げ、映像や立体、プロジェクトなど多岐にわたる手法で日常を考察する作品を制作している。

《おしゃべりはやめて、お静かに》は、「なんでコーヒーは、こんなにもやめられないのか？」という日常の疑問から出発し、音楽や映像、さらには実際に歌を聴かせて焙煎したコーヒーを交えるなど、五感を刺激するアプローチを展開している。作品の主題となっているJ.S. バッハが作曲した喜歌劇、通称『コーヒー・カンタータ』は、コーヒーを取り巻く社会の熱狂を嘲笑うかのようなユーモアもあれば、「良いものに性別など関係ない」というリベラルなメッセージとも受け取ることができる、と西野は感じている。かつてはその中毒性が社会現象となり、女性はコーヒーを飲んではいけないなど様々な制約や差別も生み出したコーヒーを題材に、嗜好品の消費に潜む人々の執着や習慣の歴史を、どこか可笑しみのある視点で浮かび上がらせている。

《Body/Aether/Trace》は武蔵大学での歴史調査を起点として制作・発表された映像作品である。中庭で朽ちたトネリコの大木から作られた「メモリアルバット」の来歴をたどりながら、キャンパスの「地層」を地球史的なスケールで掘り下げていく。タイトルが示す「身体(Body)」「目に見えない気配(Aether)」「痕跡(Trace)」の結びつきによって、ひとつの場所の歴史を人文学的に再生しようとする意欲的な試みである。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

2009年に結成されたアーティスト・コレクティブ。メンバーは井上徹、斉藤隆文、長谷川義朗、メグ忍者、Jang-Chi の5名。近年では国内外の芸術祭、劇場、美術館で横断的な作品発表を重ね、観客を巻き込みながら、現在と過去、リアルと虚構、性差、国などの境界線を、反逆的遊びをもって揺さぶるような体験を生み出している。

参加した主な展覧会

『Eternal Labor(エターナル・レイバー)』
(国際芸術祭「あいち2025」、愛知県芸術劇場、2025年)

『ニッポン・イデオロギー』
(横浜国際舞台芸術ミーティング2023、神奈川、BankART Station、2023年)／(ロームシアター京都、2023年)

釜山ビエンナーレ2016
「Hybridizing Earth, Discussing Multitude」
(韓国、2016年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

最初の二作品は、オマージュ作品はそのまま、元のサミュエル・ベケットの作品タイトル『GHOST TRIO』から。そしてサミュエル・ベケットはベートーヴェンの曲名からとっています。映像インスタレーション用に作られた『Shoot the Ghost Trio』については、この作品を発表した西荻窪にあるビリヤード場での展示から、打つ行為と撮影するという行為にかけ合わせてつけています。『複製された笑い』については、都市の日常の中で笑いが起こる瞬間について考察していますが、それらの行為はすべて映像によって引用元が不明のまま作家の身体を通して複製されていくためです。『Take Don Quijote's cue from a...』については、ミゲル・デ・セルバンテス『ドン・キホーテ』からの名前と、被写体が手にしたビリヤードのキューからインスピレーションは始まっています。直訳すると『ドン・キホーテの例に倣って...』ですが、いったい何の例であるかは最後までみてわかりません。ここでは上映することができなかった最後の難関、Z世代を象徴していた有名なあのペンギンのキャラクターが煌々と光る建物に意味が隠されているかもしれません。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

インスタレーションの中で小作品として映像をつくることが大学時代からありましたが、パフォーマンスの記録のような意味合いも強かったように思います。映像というメディアには作家を生き続けさせる効果があると感じます。しかしながら、メディアを映像に限定しているわけではないので、作品ごとに決めています。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

美術との出会いはメンバーそれぞれが違う答えだと思いますが、なぜアーティストになろうと思ったかについて代表して答えるとするならば、自分が描いた絵を一度でも褒められたことがあるからではないでしょうか。けれども、アーティストになろうと思ってなったというよりは、活動をしていた先に見えた道筋であるというほうが正しいと思っています。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか？

政治的な活動以外で革命を起こすことのできる有効な切り札。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィー に対するご意見

アーティストごとに、最低ラインのようなものは設けているかもしれません。一方で、その最低ラインに届いていないとしても、納得がいけない場合もありますし、最低ラインに届いていないとしても引き受けることもあるでしょう。また、映像作品を上映するというのもそもそもが展示に付随されたりもします。例えばインスタレーションの中で観るのとシアターのような場所でゆっくり観るのとでは鑑賞体験が異なるためです。そういった意味でも、映像作品の貸出のフィーというのは、いまだに整備されていないのではないかと感じるがありますが、アーティストフィー全般として企画者とアーティストの双方が適切だと思えるフィーがあることはとても重要なことだと思います。

オル太 OLTA

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《GHOST TRIO》

(2015) 34分07秒

《複製された笑い Reproduces Laughing》

(2016) 10分00秒

《Take Don Quijote's cue from a... 》

(2021) 11分12秒

作品解説

オル太の映像インスタレーション、または、作品の一部として展開された映像作品3本《GHOST TRIO》(2015)、《複製された笑い Reproduces Laughing》(2016)、《Take Don Quijote's cue from a... 》(2021)をシングルチャンネルで上映する。

《GHOST TRIO》はオル太が2015年に「西荻レヂデンス」に参加したときに制作・発表した作品の一部である。サミュエル・ベケットがテレビのために執筆した戯曲『幽霊トリオ』をオル太が再演。さらに、レヂデンス会場がビリヤード場であったこと、『幽霊トリオ』から着想した2つの映像作品を展開したものを「||: 幽霊トリオをうつ:||」として発表した。本作では「Shoot the GHOST TRIO」も含めたひとつの映像としてまとめられている。

《複製された笑い Reproduces Laughing》は2016年に京都の瑞雲庵にて開催された展覧会「亡霊－捉えられない何か」にて発表された。「笑い」をテーマに日常のなかでのおかしみを観察し、再演したフッテージに、熱田神宮で行われる暗闇の中で神職が笑い声をあげる神事「オホホ祭り」で録音された音声が重なるラストシーン。日常と神事を笑いでいつの間にかつなげる作品。

《Take Don Quijote's cue from a... 》は2021年に新宿・歌舞伎町のデカメロンにて開催された展覧会「オカルティック・ヨ・ソイ」にて発表されたインスタレーション作品の一部を編集したものである。コロナ禍のトー横(新宿東宝ビル横広場)を中心に撮影された。ミゲル・デ・セルバンテスの小説《ドン・キホーテ》と驚安の殿堂「ドン・キホーテ」を両端にしたときに結ばれる連想を映像に収めている。コロナ禍が生んだ特異な状態を背景にした作品。

いずれの映像もショットのぎこちなさからどことなく浮遊感が漂い、仄暗いのユーモアがある。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

1998年東京生まれ。東京都を拠点に活動。
東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程在籍。都市や身体を規定してきた制度や歴史的文脈を流用し、パフォーマンスや語りによってそれらを組み替える映像作品を制作する。近年は仮設された占領期の野球場や架空の地下裁判所を舞台にしたインスタレーションを発表。「遊び」を通して主体のあり方を問い直している。また、自主映画や出版の企画を行なっている。

参加した主な展覧会

「コート・オブ・ジャスティス」
(229gallery、日本・東京、2025年)

「SAPPORO PARALLEL MUSEUM 2025」
(大丸札幌店、日本・札幌、2025年)

「SIDE GAME」
(マイナビアートスクエア、日本・東京、2024年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか?込めた意味などお聞かせください。

作品タイトルは、題材から直接引用することが多いです。そもそも制作の始まり自体が、その言葉が持つイメージや二重性に惹かれることがきっかけだったりするので。

例えば『ステートサイドゲーム』は、接収時代の神宮球場が「ステートサイドパーク」と呼ばれた史実に興味を持ったのが始まりです。「国の側(サイド)」であり、それは「アメリカ」である。得点板に書かれたその言葉自体が、壁のように機能している状況があった。

また『スパイラルジェッティもんじゃ』は、湖に土砂でできた「ジェッティ(堤防)」＝もんじゃの「土手」であるなど。テレビをつけると「MONJA」が外交で使われていたり。言葉はいろんなものに巻き込まれている。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか?

映像というメディアは、自分にとって極めて自然な距離にあります。小さい頃からスマートフォンで映像に触れ、SNSやYouTubeを通して大量のイメージの世界に触れていたのです。だから画面上の身体や言葉への近さから映像で制作・発表を始めたという感じです。

しかし現在、美術の制度の中で映像表現することには、様々な問題があり…。大量のコンテキストを理解させる装置として都合がいいから使われることもあれば、「批評性」をまぶした「やってみた」動画が業界内でのみループしたり。街を見渡すと映像というのは環境によっていろんな役割を持っているので、映像作品がある「状況」を作家個人が意識的に操っていかないと、と思っています。

Q3. 美術との出会いは?なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか?

幼少期を振り返ると、趣味で絵を描いていた祖父の展示を見たことが、美術への原体験だったように思います。出会いは?と聞かれてすぐ、祖父が作った、カラフルな四角形が重なる抽象画の上に泡のついた卵の写真を載せていた作品を思い出しました。

高校時代には好きだった写真撮影や文化祭の延長として「この先もなにかつくっていきたい」という漠然とした思いを抱き、そのまま現在に至ります。今は発表を繰り返しながら、自分について少しずつ確認しているような状況です。その中でときどき、自分が軸線となって世界を巻き込み、世界を作り変えていくような感覚を抱くことがあります。アーティストとして何かを変えられるなら…それができたらいいです。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか?

この問いは、まずあやふやな「社会」というものを自明なものだと前提にし、その中で「アート」がどのように機能するか/しないかを問うているように思えて若干答えづらいです。「学校にとって」「国家にとって」と限定的な方がまだ答えやすいように思います。

アートとはこうした前提をそのまま引き受けず、作品の力でもって枠組みそのものを問い直す機能を持っています。

また、アートには、あらゆるものに関係付けられる以前の人間の存在を取り戻すこともできます。

だから私たちは、アートを通じて人間を、世界を理解していくのだと思います。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

制作コストや作品に対する妥当な評価としてフィーをいただけるのは非常にありがたいです。また、ただデータを渡すだけでも、様々な調整や、空間に合わせたプランを立てなければならず、そうした対価も正当に出るようになったら良いと思います。個人的には、字幕やテロップ等のクオリティをあげるのが難しく、グラフィックの面でも映像を支えるインフラができればいいなと思っています。

Q2でも答えたように、映像には、このような評価軸ではない多様な関わりがあります。商品を売るためのCMや、スクリーンセーバーなど。こうした既存のフォームに乗る/乗らないはさておき、美術館、ギャラリー、コレクターが主体となった映像作品の貸出、売買、流通プロセスでない形で、映像が扱われていたりすると面白いなと思います。

志賀耕太

Kouta SHIGA

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《スパイラルジェッティもんじゃ》

(2024) 10分24秒

《ステートサイドゲーム》

(2025) 12分01秒

作品解説

戦後に作られた「歴史性の薄い場所」と本人がいう多摩ニュータウンで育ち、小・中・高・大学(院)まで公立校で学んだ生粋の東京っ子・志賀耕太。彼が「東京」の歴史や大衆文化を独自の批評性でハックした2作品を上映する。

今回東京初上映となる《スパイラル・ジェッティ・もんじゃ》(2024年)は、関西 (ARTISTS' FAIR KYOTO 2024)での初展示のために制作された。ランド・アートのパイオニアであるロバート・スミソンの《スパイラル・ジェッティ》と、東京のローカルフード「もんじゃ焼き」の構造を独自の視点で交錯させた作品だ。抑揚のないAI音声のとぼけたナレーションと、リサーチ(調査)ではなくサーチ(検索)の連鎖から歴史を軽やかに紡ぐ志賀の作品に一度触れると癖になる。

京都での本作を含めたインスタレーションが評価され、最優秀賞を受賞。その翌年の個展(2025年)で発表されたのが《ステートサイドゲーム》である。ヤクルトスワローズファンである志賀が、戦後GHQの占領下にあった神宮球場や、応援歌「東京音頭」の歴史を紐解きつつ、超個人的な視点で運動や音楽と社会の結びつきを描いている。志賀の操り人形のような空虚な動きが、大きな歴史やシステムに個人の身体がハックされている滑稽さと不気味さを際立たせ、作品の批評性を高める。国家の記憶から食文化まで、壮大な歴史を個人的な「一人遊び」へと矮小化させてみせる志賀の作品は、私たちが無意識に受け入れている世界の構造を揺さぶるのである。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

1998年静岡県富士市生まれ。2023年多摩美術大学油画専攻卒業。現在は東京藝術大学大学院修士課程先端芸術表現専攻に在籍。架空のキャラクターとその身体に関心を持ち、映像やパフォーマンス作品を制作している。キャラクターと人間の関係性について問い直したり、オタク文化における身体表象を現実の身体へ逆輸入し、生産を前提とした身体の振る舞いから脱却することを試みている。

参加した主な展覧会

「NEW New Artists /
NEW Backbone Artists 2025」
(Art Center NEW, 神奈川県、2025年)

「金沢ナイトミュージアム・エクスペリメント展示合宿 in かなざわ」
(金沢市民芸術村、金沢アートグミ、第一ビル、石川県、2023年)

『「愛込め♡ミラクルロマンス(略)」についての証明であり、他者からの干渉を許す為の装置」
(サイレン 601、神奈川県、2021年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

《やさしくなりたい》は斉藤和義の同名楽曲から着想を得ています。《超器官戦隊オーガンジャー》は、作品の引用元である『スーパー戦隊シリーズ』に実在しそうで実在しない戦隊名として考えました。《32.67kg (Short ver.)》は、映像内で抱えている「彼女」の肉体の重さをタイトルにしています。本編は1時間以上ありますが、今回は上映枠の都合で短縮版を上映します。《MAKE UP》は、初めて作った映像作品で、タイトルの付け方もよく分からず、ポートフォリオに載せるときに仮でつけたものが最終的なタイトルになりました。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

最初はパフォーマンスの記録をするために映像を選んでいました。うまく言えませんが、私の中で映像は、空間を少しだけ平面的にして、時間の要素を強めて扱うことができるメディアだと感じています。空間よりも時間に興味がある自分にとって、映像というメディアは合っているのだと思います。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

私が生まれ育った静岡県は、いわゆる現代アートに触れられるような環境が殆どありませんでした。最初は地元のイオンタウンにあるヴィレージヴァンガードで見つけた本や、美術の教科書などで現代アートの存在を知り、高校生の頃からはTwitterで情報を集めるようになりました。当時は展覧会についての議論や関連イベントのレポートがTwitter上で頻繁に流れていて、その情報を頼りに高速バスで一人東京へ行き、大学見学のついでに展覧会へ行ったりしていました。幼い頃から絵を描くことが好きで、その流れで美大の油画科に進学しました。在学中に現在のような制作をするようになり、それが今も続いています。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えのでしょうか？

すごく難しい質問です。一つ言えるとなると、アートは社会と無関係に存在することはできず、両者は相互に影響し合う存在だと思っています。しかし私自身、現在も続いている戦争や虐殺、社会問題に対して、いち市民として何ができるかを考えて、実際に行動していたとしても、「アーティストとして」何をすべきかは、まだ答えが出ていません。実際、目の前の大きな紛争に対して、直接状況を変えられるような力はアートに無いかもしれません。ただ一方で、作品が社会に対して大きく作用することがあるのも事実ですし、それとは別に、私は私の作品の中で大きな権威を持っています。そういった力に自覚的でありたいし、振り回されないようにもしたいです。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

正直、私は最近になって初めてアーティストフィーをいただいたくらいなので、まだ実感が湧いていません。周囲には仕事として制作を続けている作家もありますが、お金や労働について具体的に話を聞く機会は少なく、アーティスト活動を職業として続けることを現実的に想像できていない状態です。今は学生だから制作が続けられていますが、卒業後も制作を続けていくのは、不可能ではないにせよ、簡単ではないと思っています。同じような悩みは、同世代のアーティストからもよく聞きます。持続的な活動を可能にするためにも、アーティストをはじめとするアートワーカーに対して適切なフィーが支払われるべきだと思います。

白川真吏

Mari SHIRAKAWA

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《やさしくなりたい》

(2023) 14分9秒

《MAKE UP》

(2019) 6分11秒

《超器官戦隊オーガンジャー》

(2025) 5分17秒

《32.67kg (Short ver.)》

(2023) 14分22秒

作品解説

白川真吏は、アニメや漫画などのキャラクター表象への関心を起点に映像作品を制作している。自身の身体を媒体としながら、キャラクターとの関係性を問い直す実践を続けてきた。

《やさしくなりたい》(2023) は、オリジナルキャラクター「彼女」との関係を描いたドキュメンタリー映像である。ピンク色の髪や大きな瞳をもつ美少女キャラクター「彼女」は、2019年に白川の手によって生み出された。本作では肉体をもたない「彼女」とともに山を登り、辿り着いた地で動物の生肉を用いて身体を制作し、その存在に触れようと試みる。その姿はメアリー・シェリーの小説『フランケンシュタイン』を想起させながら、創造する者と創造される者の関係を映し出す。

人間によって生み出されたキャラクターは、しばしば欲望や理想が投影された存在として扱われる。白川は「彼女」をひとりの人格として接しようと試みるが、そこには決して対等にはなれない不均衡さ、消費される存在への後ろめたさや親密さが同居し、作品に独特の不穏さを与えている。本上映では《MAKE UP》(2019)、《32.67kg (Short ver.)》(2023) とあわせて、「彼女」との関係をめぐる作品群を紹介する。

最新作《超器官戦隊オーガンジャー》(2025) では視点をさらに広げ、キャラクターの要素を人間に逆輸入するアプローチを試みる。異性愛中心主義や生殖をめぐる価値観、そして社会規範への違和感を、特撮戦隊モノの形式に乗せて明るくユーモラスに描き出す。

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

福岡を拠点に活動。「呼吸」、「お臍」、「卵」など生と密接な事象から、人間の性質に迫る作品を多く手がける。近年では「呼吸」を最も根源的に世界を変容する運動ととらえ、ワークショップやインスタレーション、パフォーマンスを国内外にて発表。コロナ禍に始まったサラ・ミリオとのプロジェクトや、銀座エルメスフォーラムにて内藤アガートの作品とパフォーマンスを実施するなど、様々な協働のかたちで独自の活動を展開している。

参加した主な展覧会

「開館30周年記念展『日常のコレオ』」
(東京都現代美術館、東京、2025年)

「Your Body is the Shoreline」
(V K Contemporary、東京、2023年)

「京都精華大学55周年記念展 FATHOM
ー 塩田千春、金沢寿美、ソー・ソウエン」
(京都精華大学ギャラリー Terra-S、京都、2023年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

《Pain things》は絵画を意味するPaintingを分離させ、pain(痛み) things(事象)という風に意味を読み変えました。平面のコンペであるVOCAに向けて作った作品であることも影響しています。《N:20.04.26 - 04.05.26》はウクライナのキーウで撮影した映像で、フレスコに空気を集める様子を写したもので、蓋を開けてから閉じるまでの時間をタイトルにしています。《Eggsersice》は卵を使ったパフォーマンスに基づく映像作品なので、Exercise(エクササイズ)とEgg(卵)をかけてタイトルにしています。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

普段は映像ではなく、絵画やパフォーマンスといったメディアを主軸に行っています。その中でも、映像の方が自分の言いたいことをうまく伝えられると判断した際に、映像という形式で発表しています。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

元々は兄の影響で音楽が大好きでした。クラブで出会った lee(asano+ryuhei)というアーティストの影響で徐々に美術に興味を持ち、気付けば今ここに。といった感じです。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか？

社会の中の小さな「シェルター」のようなものだと考えています。もしくはそうであって欲しいと考えて活動しています。大文字の社会では排除されたり、抑圧されてしまうものが、ここではどんな事しても大丈夫、その存在にしっかり目を向けてみんなで考えていく、といった姿勢や眼差しのある場だと考えています。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対する ご意見

アーティストが職業でもあることを加味すると、フィーが少ないのではと常々思います。アートワーカー全体がそうだと思います。もう少しこの業界が暮らしていける業界であることを切に望みます。

ソー・ソウエン
Soh SOUEN

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《Eggsesice - 息を合わすってなんだろう》

(2024) 7分14秒

《Pain things》

(2025) 8分42秒

《N:20.04.26 - 04.05.26》

(2026) 18分54秒

作品解説

ソーは、自他の境界やそこから生じる協働や対立、また、自己のアイデンティティに執着しながらも、そこから解放されたいと願うアンビバレントな意識について作品制作を通じて探求している。

《Eggsesice - 息を合わすってなんだろう》は、鑑賞者に「ある想像」を促すメッセージから始まる（ぜひ冒頭からご覧いただきたい）。映像では向かい合った二人が、生命の象徴である生卵を腹部で挟み合い、落とさないように気をつけながら呼吸を続ける。生命を支え合う身体と繰り返される呼吸は、命の尊さや脆さ、対峙する緊張感、また他者とのつながりや「息の合わなさ」などを想起させる。

《Pain things》は、無音の映像にナレーションテロップが載せられた作品である。「Pain things（＝痛むこと）」という無数の文字が書かれた身体が映し出されるとともに、テロップでは「出生後に確立される個性」や「抵抗としての呼吸のありかた」について語られる。本作は、別々の個が呼吸によって空気を介し、つながっていくことへの期待を感じさせる。一方でソーは、制作後に「世界の大気は決して平等ではない」と語り、明日を生きる保証すらない人々がいる現状について、思考を深めていく意向を示した。*

その意識の発展から、新作の《N:20.04.26 - 04.05.26》がつけられた。本作は2026年の春、ソーがウクライナのキーウに滞在するなかで撮影された。映像に映る現地の女性「N」は、第二次世界大戦時と現在の二つの時間軸の中で、その地にもたらされた侵攻について語る。その壮絶な経験の語りからは、死と隣り合わせの恐怖と同時に衝動的な生への渴望が感じられる。しかしそれは、どこまでいっても非当事者には、分かり得ない感覚や情念でもある。そうした隔たりや届かなさをありありと感じさせながらも、他者を想う気持ちや異なるもの同士がともに生きていくことについて、本作は問いかける。

*上野の森美術館．“VOCA奨励賞 ソー・ソウエン 《Pain things - ペイン ティングス》”. YouTube. [投稿日: 2026-4-10]. <https://www.youtube.com/watch?v=g65cdLhRjeY>, (閲覧日: 2026-06-12).

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

渡邊拓也 は、主に映像インスタレーションを手がけるヴィジュアル・アーティストである。移動や労働、人と環境のあいだにある複雑な関係性を主題とし、コミュニティとの関わりや社会状況に対する綿密なリサーチを行う。そうした調査をもとに、歴史や制度、市場や生態が絡まり合う構造的な力が、個人の身体や空間という具体的な場にどのように現れるのかを探究している。

参加した主な展覧会

「クリテリウム101 渡邊拓也」
(水戸芸術館、茨城、2024年)

「Some Sort of Tenderness*」
(Delfina Foundation、ロンドン、2024年)

「誰かのシステムがめぐる時」
TOKAS レジデンス 成果発表展
(TOKAS本郷、東京、2023年)

5つの問い

Q1. 作品タイトルはどのようにつけましたか？込めた意味などお聞かせください。

「Good luck on your journey」という言葉は、新たな門出を迎える人へ贈るはなむけの表現です。過去の自分へ向けて書いた手紙は、ブラジルを発つ前のユウゾウさんとほぼ同じ年齢の彼の息子が受け取り、翻訳をして、ユウゾウさんの喉を通して読み上げられます。そして手紙は、これから日本に働きに来る多くの若者にも向けられています。

「草葉の陰」という言葉は、土葬をしていた時代の名残で、「あの世」をさします。昌夫さんが草を刈ることは一時的に植物を減ぼしますが、その行為がなければこれらの背丈の小さい植物は、大きな植物に淘汰されます。文字通り目に見える草葉は、時間を超えた複数の死の上に成り立っています。「血と土」というナチス・ドイツが掲げた民族主義的なイデオロギーがあります。その思想のもとで、農民はドイツ国籍をもち、ドイツ民族もしくは同等の血統をもつことを要求されました。この作品は、自分が食べるものが純粋であって欲しいという心情と、その純粋性とは何かという問いから始まります。

Q2. なぜ映像という形式で制作・発表されているのでしょうか？

一度しか起こり得ないような瞬間があります。例えば長い会話のなかで、話し手が言葉に詰まったり、聞き手の存在を忘れて、さも自分に向けて話しているようなひとときです。私にとって、この名付けようのない時間を留めておくために映像があります。

Q3. 美術との出会いは？なぜアーティストになろうと思われたのでしょうか？

若い頃、学校に行かなくなった時期があり、それまで自分がいた場所を遠くから眺める経験をしました。十代の若者だった私にとって、学校は世界そのものでしたが、その外にもまだ世界が広がっていると理解しました。平日の街をさまよって、帰るべき場所を見失ってしまったんだと思います。

Q4. 社会にとってアートとはどのような存在だとお考えでしょうか？

迷子でいる技術みたいなものかもしれません。
道がない場所も歩けたりすることをアーティストは教えてくれます。

Q5. アーティストフィー全般や映像作品を貸出する際のフィーに対するご意見

アーティストフィーを真剣に考えてくれる主催者は、長い時間軸におけるアートに敬意を払っているのだと思います。一方で、余裕がないとそれをかたちにできないのも事実ですが、その気概を感じると個人的には嬉しいです。

渡邊拓也

Takuya WATANABE

In-dividual Theater: BUG Screen Week 2026

上映作品

《Good luck on your journey》

(2019) 24分32秒

《草葉の陰から》

(2024) 10分14秒

《土が血を循環するとき》

(2025) 12分59秒

作品解説

渡邊拓也は、移動や労働、人と環境の複雑な関係性を主題とし、人々の身体や日常の営みを通して、その背後にある歴史や制度、市場、生態が絡まり合う構造を描き出している。本上映では、移動することと、そこで生じる摩擦や交わりに焦点を当てた3作品を紹介する。

《Good luck on your journey》では、日系ブラジル人の男性が、過去の自分へ宛てた母国語の手紙を、日本で生まれ育った息子の助けを借りて日本語で読み上げる。手紙を何度も読み直し、日本語がおかしくないかしきりに気にする姿からは、完璧な「日本人らしさ」を求める同調圧力や、社会との隔たりが浮かび上がる。

《草葉の陰から》は、限界集落にただ一人暮らす老人の「草刈り」を捉える。植物の繁茂とそれを刈る労働の反復を通して、人間と自然が互いに影響し合いながら空間を形づくる姿を描く。このような低い視点と植物の横に浮かぶ縦書きの文字は、足元の雑草が人間の営みや移動の歴史とともに、いかにこの地に辿り着いたのかを紐解く。

《土が血を循環するとき》は、スーパーで身近に買える「トマト」が私たちの手に届くまでの過程を浮き彫りにする。映画のエンドロールのような形式を用いて、その背後に広がる無数の労働や資源、物流のネットワークを描き出し、何気ない消費の向こう側にある途方もないプロセスを明かす。

渡邊は、身近な風景やモノの背後にある見過ごされがちな事実を捉え、私たちが生きる世界がいかに分ち難い、複雑な依存関係で成り立っているかを映し出している。