

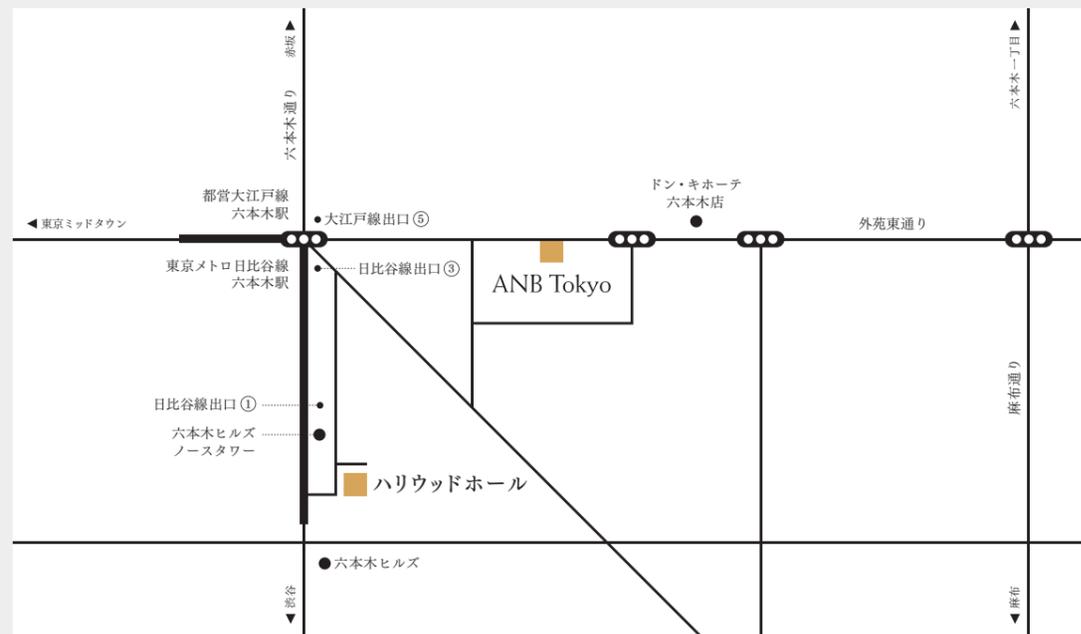
## ADDRESS

### Gallery

会場：ANB Tokyo  
〒106-0032 東京都港区六本木5丁目2-4

### Hall

会場：六本木ヒルズ ハリウッドプラザ ハリウッドホール  
〒106-8541 東京都港区六本木6-4-1 六本木ヒルズ ハリウッドプラザ5F



KUMA  
FOUNDATION  
クマ財団

### KUMA EXHIBITION 2022について

奨学生の1年間の集大成である『KUMA EXHIBITION』はジャンルの垣根を超えた新しい才能を発信し、クリエイティブシーンに向けてその可能性をプレゼンテーションする場として毎年開催してきました。今年の『KUMA EXHIBITION 2022』の『Trans X Formation』というテーマは、不明瞭な時勢や予測困難な状態において、常に新しい形を模索し変化することを臆さない積極的な態度を映し出しています。都市の隙間で変化し続けながら、1つのエキシビションとして結実する新たな取り組みの形で開催しております。

<https://kuma-foundation.org/exhibition2022/>



会期:

Part.01 **3.18 FRI - 3.27 SUN** Part.02 **4.01 FRI - 4.10 SUN** TODAY SPECIAL HALL PROGRAM HOLLYWOOD HALL **3.19 SAT**

主催：公益財団法人クマ財団

株式会社コロプラの創業者である馬場功淳が2016年に設立した、次代を担う若きクリエイターの活動を支援・助成することを目的とした財団です。「クリエイター奨学金」の給付をメインとし、インプット機会の提供や、制作した作品の展覧会など発表の場を作り出すことで、創作活動を積極的に支援しています。

財団最新情報は、QRコードからご確認ください。



[プロジェクトスタッフ] クリエイティブディレクター+メインビジュアル：モリヤマタカヒロ / プロデューサー：石井正人 / 運営：西井カツユキ、齊藤由翔、市川万美、安藤修 / 展覧会ディレクター+会場構成：草薙岳仁、住田百合耶 / 施工：株式会社東京スタジオ / 映像装置：株式会社シネ・フォーカス

5  
2  
5

# TRANS X FORMATION

トランスフォーメーション

K U M A  
E X H I  
B I T I N  
2 2 2

KUMA FOUNDATION FUTURE CREATORS SHOWCASE  
CREATORS' SCHOLARSHIP 5th Generation

留まるのではなく、変化を加速させよ

**白井 達也**  
Tatsuya Usui  
ポストインターネットアート インスタレーション

作品タイトル amazon basics 32,281 (2022)

本作はamazon.comでしか購入することのできない「Amazon basics」という自社ブランド製品のみを用いた複数のオブジェから構成される作品である。タイトルに示された数字は、本作に使用された商品の総購入額であり、「購入芸術」と呼び得る新しい既製品芸術の形として提唱、実践する。

**鹿島 理佳子**  
Rikako Kashima  
インスタレーション 映像

作品タイトル (青)泳ぎ (2022)

鑑賞者の身体が視覚的なイメージといかに関係を結ぶのか、「錯覚」を用いて考える。身体の表/裏が反転してプリントされた水着を着たスイマーと、上/下両面から鑑賞可能なスクリーンという、身体状況とイメージをずらす二点の仕掛けによって、観る者に知覚の揺らぎを作り出す。

**横手 太紀**  
Taiki Yokote  
映像 彫刻

作品タイトル so many plastics, so many day (2022)

無生物、生物を同じ目線で見ることで、物の野生的な側面の可視化を試みる。同じような色や形で溢れているビニール袋をそれぞれ固有のものとして捉え、記録した映像作品。

**天野 真**  
Makoto Amano  
AI メディアアート

作品タイトル Focus Change (2022)

都市の音は(ノイズ)ではない。本作では、都市の音(ノイズ)を一括りにして排除するのではなく、都市の音に耳を澄ます「補聴器」としてノイズキャンセリング・フィルターを捉え直す。特定の用途に縛られていたノイズキャンセリング・フィルターを解放し、技術の新たな可能性を思索する。

**金田 剛**  
Tsuayoshi Kaneda  
写真

作品タイトル Reversal | Amayekio (2022)

最終氷期にあたる今から約2-3万年前、ある特定の山岳に隕石が墜落した。卓上に地図を広げ、隕石が墜落したその場所に対して窪みの跡を付けた。ふとそれを裏返した時、地図上に隆起した山岳から、隕石が墜落する以前の山岳を想起したことを制作の起点とし、遥か遠い過去の出来事を写真によって可視化することを本作品では試みている。

**中山 佳保子**  
Kahoko Nakayama  
絵画

作品タイトル squares (2021)

日常に潜む些細な物事をヒントに、新しい形の作り方を探っています。今作では、理念的な形を想起しながら実際に描かれる形の歪みに着目しました。目隠しをして他者の誘導を頼りに正方形を描くという方法で歪みをあえて増幅させ、一人ひとりの誘導のしかたの違いから多様な形を得ています。

**長谷川 彰宏**  
Akihiro Hasegawa  
絵画

作品タイトル 懺悔・来迎・祈り、あるいは地平線。(2022)

日常生活の中に、何か信じられるものがあるということ。懺悔(サンゲ)は簡単に出来るものではないが、その果てに、絶対的存在の何かを感じる事が多いこの数年間であった。他者との交流がしにくいこの今の期間だからこそ、絵画というものが持つ意味が大きくなった気がしている。絵画という表現の向こう側に、私を含む絶対的な存在があるという感覚。

**長谷川白紙**  
Hakushi Hasegawa  
パフォーマンス 音楽

作品タイトル 第三圏 (2021)

この作品は、わたしが死肌と呼んでいる架空の生物たちの鳴き声、そしてそれらが住まう環境を音響によって存在させるライブ・パフォーマンスです。作品の「作曲」にあたってわたしは、このアイデアを達成させられればどのような実施法でも構わないと定義しましたが、今回は死肌の鳴き声の成立過程や、環境のより多角的な尺度からの観察などの実施をしてみたいと思います。

**袁 方洲**  
YUAN FANGZHOU  
ガラス造形 彫刻

作品タイトル 中間体IX (2022)

「中間体」をテーマとしたこの作品は、キルンワークという冷えたガラスを電気炉に入れ加熱する事でガラスを成形する技法で制作した。作品の焼成過程で、私はガラスの温度を制御することによって造形をコントロールするが、ガラスの膨張や収縮、重力なども造形に影響する重要な要素である。私にとって、作品は制作の目的ではなく、制作という行為から生じた「中間体」である。また「中間」は、物と物との間の目に見えないつながりだと考えている。私は「中間」という意識を持って制作した作品が自身と他人、時間と空間の繋がりになることを狙いとしている。

**高橋 健太**  
Kenta Takahashi  
日本画、版画 絵画

作品タイトル 海の見えるガレージ (2022)

私のこれまでの人生は解像度の進化と共にあった。一番古くはレゴなどのブロック遊び。ゲーム機は成長につれ鮮明になり、最新の映像はピクセルを視認することさえ難しい。情報が溢れかえる現代において少ない情報で表現されたデジタルイメージは、在りし日への懐かしさと同時に必要なものを以外を削ぎ落とす日本的なミニマリズムを感じさせる。日本画は粒子の集積で描画される極めてラスター的な技法材料であり、デジタルイメージと高い親和性を持っている。現実に出力したときに起こるデジタルとアナログの関係性や、日本画という形式の可能性について考察を続けている。

**遠藤 茜**  
Akane Endo  
工芸

作品タイトル 名無しの凹み (2021)

漆を用いて立体作品を制作しました。不要になってしまった台座をモチーフに、この世に生まれってしまった行き場のない物について考えます。

**曾 斯琴**  
Siqin ZENG  
インタラクティブアート×染色 工芸

作品タイトル 消えかけている瞬間に染まる (2022)

来場者が展示現場でインタラクションを行うことで、時間を超える「まつり」に参加することを構想しました。そして、染色の工芸技法を用いてそれぞれ時間帯のある瞬間を定着させ、形にして、現実にはとらえられないこの集いの記録として残しました。

**ばいそん**  
Bison  
ARカメラアプリ アプリ

作品タイトル ARama! (2020)

《ARama!》は、身の回りの人をコピペして遊べるAR(拡張現実)カメラアプリです。自分や友達の中からだを増やしたり、宙に浮かせたり、壁にめり込ませたり…。合成映像のような不思議なシーンを、簡単に作るすることができます。からだを素材にして、AR空間で自由に遊んでみましょう！

**青山 夢**  
Yume Aoyama  
絵画

作品タイトル Spirit of hope | 地球の開 (2022)

現代生活において、絶対的な自然の破壊力によって、世界は混迷しています。制限され生きづらさを抱える中で、境界なく入り混じりつながら強い可能性を感じ、様々な動物の皮膚を結合させ、破壊と治癒の循環を死者の行方を見守る番犬の背中を開き、描き置きました。また、作品裏側には日本列島が消滅した2億5000万年後から形成されると考えられている一つの超大陸、パンゲア・ウルティマ大陸を国境ごとに刺繍、結合し地球の開きを表現しました。

**イナサカマリナ**  
Marina Inasaka  
エン지니어リング 建築

作品タイトル Accord of Non-visual Elements in Architecture 外待雨編(ほまちあめへん) (2022)

建築空間を構成する非視覚的要素(温熱、気流、光)を調和し、嗅覚を研ぎ澄ます空間を設計した。内壁に設けたアクリルパネルは嗅覚順応リズムに合わせて回転し、回転に伴う微気流で外壁とパネル間に滞留した地上付近の空気が室内に流入する。土地、気候、天気、植生などによる僅かな空気における臭気の違いを人間の知覚特性を考慮して室内に取り込むことで情動体験に繋がる繊細な空間が醸成される。

**カナイガ**  
Kanaiga  
アイデア パフォーマンス

作品タイトル たこ焼きの舟 (2022)

巨大たこ焼きを頭からかぶった人たちが、川で舟めぐりをするという作品です。たこ焼きがよく舟の形をした容器に入られているのを見て、(これを巨大させて本物の舟に乗せる形で舟めぐりをしたら楽しそうだな)と思ったのがきっかけで生まれたアイデアです。

**高橋 美帆**  
Miho Takahashi  
文字を中心としたアニメーション アニメーション

作品タイトル 制限される読書 (2022)

集中力の低下。大学でスマホ、パソコンを買い、その内に読めていた本が読めなくなった。同時期、祖母は父母方、どちらも認知症。趣味の油絵、手芸に集中力を無くし瞬間に退行。さながら幼稚園児のような絵、一種類しか作れない折り紙。制限に犯されていく。見てきた過程に疑え、共有できないかと電子書籍やMVから着想を得たり組み。

**奥村 研太郎**  
Kentaro Okumura  
インスタレーション 絵画

作品タイトル 消去地図 (2021)

私たちが捉える端的な現実と、その現実から私たちが作り上げる模型との間にはどれほどの距離があるだろうか。そんな問いを軸に制作された作品です。「模型」にはいくつかの種類地図を、「現実」には屹立する炭の柱を当てはめて表現しました。持続という相のもとにこの二つが組み合わさり、新たな一つの現実の中にあることが、最初の問いに重要な手がかりを与えるのではないかと思います。

**高橋 星乃**  
Hoshino Takahashi  
立体 メディアアート

作品タイトル 数字が輝く時 共感覚のアート表現 (2022)

「共感覚」とは、脳の知覚現象である。例えば円周率のように、0から9の数字が規則性を持たず無限に続いていく風景はとても美しい。数列はキラキラとした光の集合へと変化する。私自身の「数字と色の関係性」をもとに作品を考え、数字が美しいとは何か?という疑問に向き合った。数字たちが芸術品として輝く姿を残したい。

**西田 騎夕**  
Kiyu Nishida  
メディアアート

作品タイトル chain of responses (2021)

《chain of responses》は生命のもつ原初的な現象から生命間のコミュニケーションを問う。光の照射と遮断に対する生命の反応が円環状に連鎖することで、自らの刺激として戻ってくる。刺激と反応、応答の繰り返しの蓄積によってコミュニケーションは立ち現れるのではないだろうか。それぞれの生命の刺激と反応はインターネットによって接続されている。

**井下 恭介**  
Kiyosuke Ishita  
インタラクティブアート フロダクトデザイン

作品タイトル HEART BEAT 鼓動を可視化するインタラクティブアート (2022)

心拍センサーと磁性流体を用いた、人の心拍を可視化するインタラクティブアートです。私たち人間が生きている証である心拍を可視化できる状態にする事で、普段は実感できない「生」を再認識できるのではないかと取り組みます。通常の絵のように壁掛け展示が可能なら、商業施設や美術館などで展示が可能で、デザインやアートに造詣がない方でも楽しむ事が可能です。

**今井 健人**  
Kento Imai  
インタラクション/認知科学/メディアアート VR/AR/MR/xR

作品タイトル XRAYHEAD / Slime Hand (2021)

両作品は、現実空間における「身体透過」という共通の背景から制作された、HMDを使用しない現実と仮想を地続きに繋ぐXR作品である。XRAYHEADは、あたかも体験者の頭を透かして、頭蓋骨に直接アクセスされる不穏な体験を可能とし、Slime Handは、手指や皮膚の通常は意識されることのない主観的な伸展性を体感できる。

**黒瀧 舞衣**  
Mai Kurataki  
木彫 彫刻

作品タイトル ホッケイボッコ (2021)

「木を彫り、柱を建てる」という行為から土着の文化や民間信仰をモニュメンタルに表現してきました。今作はパノプティコン型監視塔をイメージした(完全に見られるが、けっして見るわけにはいかず、いっさいを見るが、けっして見られはしない像)であり、タイトルの『ホッケイボッコ』は北の海の樺という造語です。

**松田 ハル**  
Hal Matsuda  
VR 映画

作品タイトル Cave objects (2022)

私は版画とVRを組み合わせた「VR版画」を制作している。現実と仮想の空間を鑑賞者が体験することで、新しい鑑賞体験を展開している。VRの中で絵画を描き、そのイメージを現実空間に持ち込む。版画のインクを落とすという行為はかすれなどが生まれ、そこで初めて仮想の世界と現実の世界が交錯する。複製それ自体を表現したいと考えている。

**七海**  
Nanami  
現代陶芸 彫刻

作品タイトル The Forest of Death and Life (2021)

七海は中学2年の時に初めて屋久島へ訪れて以来、屋久杉にトラウマ的に取り憑き、継続的にリサーチを行っている。七海は主にセラミックで彫刻を制作しており、作品の焼成過程で【素材の融合や焼成後の凝固などの自然条件により生まれるすがた】と【屋久島でのフィールドワークで触れた縄文杉の生命の交錯】を重ね、仏教やアニミズムなどに影響された自身の哲学に基づいた思想感によって制作を行なっている。

**寺澤 季恵**  
Kie Terasawa  
彫刻

作品タイトル 終わりの向こう側 Shower (2022)

「この世界」が存在しているのが私の意識の中だとしたら、「この世界」の終わりの向こう側はどのように作られていくのだろうか。私の意識の「混沌」の中から抽出したあらゆる事物をコラージュのように造形していき、私と私では無い意識を想像しながら探っていく。

**東 弘一郎**  
Koichiro Azuma  
メディアアート

作品タイトル 無限車輪 構想 (2022)

多数の自転車の車輪を連結させ、人間が漕ぐことによって全ての車輪を回転させることができる装置である。私はこれまで100台以上の自転車を収集し、作品として蘇らせてきた。大量の車輪が連動して動き出す時、元の持ち主の記憶の断片が呼応し、一つの大きな動きとなる。主人のない自転車で新しい命を吹き込むことはできないだろうか。

**土田 翔**  
Sho Tsuchida  
インスタレーション 絵画

作品タイトル 河山帯礪 EXTEND 直写2022 (2022)

日本画家小松均による絵画論「直写」の精神を現代に継承し、拡張する。かつて彼が使用した写生用の小屋を移動式にした。風景に見立てられた絵画を小屋内部から望み、自身(鑑賞者または画家)が風景と一体になる空間を目指す。私の古典を重んじる思考と、現在のリアリティを身体によって拡張される風景を表現した。

**山崎 結子**  
Yamazaki Yuiko  
ミクストメディア 写真

作品タイトル household (2022)

これまで人と人の関わり方の不明瞭さをテーマに作品を制作してきました。今回タイトルとなったhouseholdとは血縁に関係なく生計を同じくする集合である、世帯を示す言葉です。この作品の根本には現代における基本的な結婚観であるロマンティックラブイデオロギーへの疑義があります。他者との情緒的つながりの重要性について、制作を介して改めて捉え直しています。

**青木 快大**  
Kaito Aoki  
宇宙建築 建築

作品タイトル 宇宙建築とその思考 (2021-2022)

宇宙建築を設計するということは、「まだ見ぬ問題」に対し、「まだ見ぬ手法」を織り交ぜながら設計していくことである。今回、それらの思考過程を宇宙建築の作品2つを基に表現するだけでなく、異なるテーマから設計した2つの本棚の設計を紐解いていくことで、普段の設計の中にも現れる私の「宇宙建築的思考回路」を分析していく。

**石原 航**  
Ko Ishihara  
サービス アプリ

作品タイトル Class Jack 生徒が教師のスライドを改竄できる けしからんインターフェース (2021-2022)

Class Jackは生徒がスライドに落書きし「教師の教えたいこと」が書かれている教科書に介入するためのインターフェースで、スライドというメディア表現を開拓する実験的なシステムである。落書きを通じた新たなインタラクションを通して、今日の一方的でお過夜のようなオンラインのクワ授業に、ライブ感を取り戻していきたい。

**小林 さらん**  
Saran Kobayashi  
空間彫刻 彫刻

作品タイトル Table (2022)

忘れてはならないことがあるような気がしています。二度と目の当たりにすることはできないもの。過去に失われてしまった、途方もないものを覚えていたいと願います。シベリア抑留を経験した画家である、香月泰男の『風』という絵画にヒントを得て制作しました。

**手塚 蒼太**  
Sota Tezuka  
ロボット

作品タイトル Folding Gripper (2021)

使い捨て可能な指機構を持つロボットハンドです。開発した指機構は3つの特徴を持っています。  
・1枚の紙から構成される  
・把持対象により受動動作するリンク機構を搭載  
・折りたたんでコンパクトに収納可能  
これにより、食品加工工場や医療現場といった衛生環境での使用を想定したロボットハンドを開発しました。

**幸村 燕**  
Tsubakuro Yukimura  
小説

作品タイトル 言語の天使 (2022)

我々の自己は言語によって構築されている。我々がなにかについて思考するとき必然的に言語を経由する。また、我々は他者とコミュニケーションを取るために言語を用いる。(私)とは外部から流入した言語の集積なのだ。そのため小説を書くことは(私)を分解し再構成する手段となりうる。言語を変えること、それは私を変えることであり、世界を変えることなのである。言語は意味と結びつきその他の言語と共に生成し、組み替えられ、無限の戯れを生み出す。僕は小説を革命の手段として用いる。なぜなら言語を、言葉信じているから。

**鈴木 大輔**  
Daisuke Suzuki  
バイオアート テクノロジー

作品タイトル 菌人体模型 (2022)

あなたは、あなたが思う以上に細菌である。このメッセージを伝えるべく、手の模型に皮膚常在菌を生やしました。普段は見えない細菌たちが、菌人体模型では可視化されています。あなたの右手を眺めてみてください。そこには、100万の細菌が跋扈しています。奴らが見えてきましたか？

**花形 槇**  
Shin Hanagata  
ダンス

作品タイトル still human (2021~)

肉体の任意の場所にカメラを装着し、ヘッドマウントディスプレイを通してその様子をリアルタイムに見る。つまり、「目を移動」させる。すると、「前」が反転し、それに伴って肉体の構造が反転し、そして、世界が反転する。そうして、全てが意味付けられた、この「人間」なる肉体から、逃走を試みる。

**鷺見 友佑**  
YUSUKE WASHIMI  
彫刻 ファッション

作品タイトル bind (2022)

ファッション/彫刻の分野を横断し活動。本作では、プラスチックの既製品を身体に沿わせ繋ぎ合わせることを通し、身体の延長として服打つ瞬間を目指している。装いは姿を非日常的にしているが、身体にかかるボリュームや素材性によって、虚構のキャラクターの現出を妨げ、生きて地上に存在する肉体を目指した。

**AHMED MANNAN**  
AHMED MANNAN  
平面、立体 絵画

作品タイトル 手前の道で徒歩 (2021) 所作と生活が沈んでる。(2022) 貼り付けオブジェクト (2022)

今回の作品達は自身の日常生活や社会環境の中で抜け落ちてしまった記憶や行為というもの転写技法や絵画によって留めて作品に内蔵した。作者自身の生活の中で忘却していく光景や所作などを支持体内への写真を用いた転写や、また絵画で寓意的に描くことによって日々の環境に伴う行為や記憶で移ろい変わる自身の揺らく同一性を表現した。

**上原 あかり**  
Akari Uehara  
版画

作品タイトル 果てなく青い幻想 (2020-2022)

2020年から今年にかけて制作した作品を厳選し、一つの空間に落とし込むことで、集大成「果てなく青い幻想」として発表します。主に0.5ミリの薄い塩化ビニール板を原版に使用し、形のない想念や詩情といった抽象的なものの気配を版画に投影しました。また、他ジャンルの同期生とのコラボ作品も合わせて展示します。

**櫻井 悠樹**  
Yuki Sakurai  
建築 ファッション

作品タイトル Gyroid Dress (2022)

建築と衣服の二つの分野を扱う者として、「内と外」、「表と裏」といった概念について常に考えてきました。では、それらの要素が定義できない究極形態とは何か、その問いの答えとしてジャイロイド構造に行き着きました。建築業界で主流の3DCAD上でジャイロイド構造からドレスを切り出して造形しています。

**山名 琢翔**  
Takuto Yamana  
テクノロジー

作品タイトル 趣味ものづくり 自作オセロAIが世間与えた影響 (2021-2022)

オセロAIを主軸にした作品、およびその創作活動が世間与えた影響を展示する。オセロAI単体では世界1位になり、オセロAIを使用した作品では技術系コンテストで最優秀賞を受賞した。さらに、私が主な起点となって日本でオセロAIブームを巻き起こした。この影響も含めて展示する。

**麻生 海督**  
Kaito Aso  
サウンドインスタレーション 音楽

作品タイトル 聞こえなくなる聲 (2021-2022)

ミラに対する生存者の意識は、数千年前と現在とで変化しているように思う。当時と現在とでは、両極にあると言っても良い。ところで時間を経ることによってその意味性が変化したり失われていくことが多々ある。そしてそれは人間同士でも起こり得る。果たして我々はどれだけの言葉を正しく理解できているのだろうか。

**木原 幸志郎**  
Koshiro Kihara  
絵画

作品タイトル 《Blue Body》(2021)、《Brother》(2021)、《Playroom》(2022)、《Erosion》(2022)

私の制作には様々な意味でのベクトルの異なる「抽象」と「具象」がいくつも存在しており、それらが複雑に絡み合うことで両者の境界が曖昧になり、作品となっている。私は、「抽象」と「具象」をはじめとする様々な二項対立を、制作を通して往来する。私が表現したいのは、そのどちらでもあり、どちらでもない。

**関野 佳介**  
Keisuke Sekino  
映像展示 映画

作品タイトル 記憶一水一うつろい (2022)

神奈川で空襲体験を語る祖母。沖縄南部の海を見つめる私。場所も時間も異なるふたつの状況に共通するのは、戦争の歴史と、黙々と流る水の流れ。ふと耳を傾けてみると、生活は水で溢れていることに改めて気づく。私たちの存在は儚く一瞬であり、結局最後には、淡々と力強い自然の営みだけが残るのかもしれない。

**筒 tsu-tsu**  
tsu-tsu  
ドキュメンタリーアクティング 演劇

作品タイトル 「儚さと怖さ」(2022)

現実に存在する/した人物を本人または、近親者への取材を通して演じゆくドキュメンタリーアクティング作品。今作では、不条理に損なわれた"ある存在"を取り戻す。

**八木 華**  
Hana Yagi  
ファッション

作品タイトル fragments (2022)

リサイクルショップや骨董屋などで手に入れた様々なルーツを持った素材を破片と見立て、破片をコラージュするように制作したドレス。

## 新型コロナウイルス感染症の拡大防止のため、ご来場の皆さまに下記事項をお願いしております。

- 2Fでの受付後、エレベーターを利用して7Fまでお上がりいただき、階段で順に降りながらご鑑賞ください。
- 作品鑑賞にあたり、アルコール消毒液での手指消毒の徹底をお願いします。
- 咳エチケットなど、他のお客さまへのご配慮をお願いします。
- エレベーターの定員を4名に制限しております。混雑時は階段の利用にご協力ください。
- 滞在時間1時間を目安にご鑑賞をお願いします。
- ソーシャルディスタンスを保ってご鑑賞ください。
- 展示室内での会話は控え、壁や展示ケースには触れないでください。
- 鑑賞中に体調を崩された場合は、お近くのスタッフにお声がけください。

ご鑑賞にあたってのお願い

**岡野 元哉**  
Genya Okano  
模型、ポスター 建築

作品タイトル 出雲に海苔あり塩あり 生産観光建築の提案 (2020)

私は、「建築×自然環境」をテーマに設計活動や学びを行ってきました。今回の展示では、建築設計競技や卒業設計などの設計作品の展示を通して、自分がどのように建築と自然環境に向き合ってきたのかを展示したいと思います。

**久坂 蓮**  
Len Kusaka  
小説・詩・文章表現 小説

作品タイトル All call to you (2022)

文章表現をしており、今年度執筆した作品たちを中心として、これまでの創作を複数冊の冊子にまとめて展示いたします。それらすべてが、読み手であるたったひとりの《あなた》へむけてつづったものであるという想いから、《All call to you》のタイトルをつけさせていただきました。また、この一年、クマ財団の同期奨学生のかたがたと幾度か作品をつうじてコラボレーションをいたしました。乾真裕さんと日本—フィンランド間の往復書翰や、お相手の作品をモチーフにし制作した物語など、お気軽にお手にとってご覧くださいませ。

**谷村 メイチンロマーナ**  
ROMANA MACHIN TANIMURA  
絵画・立体

作品タイトル ROMANA TOY STORE 第1話:「地球を破壊しよう!! (前編)」(2021)

海、空、宇宙から大集合した怪獣たち。自分たちのために働く生き物を作り出すため、地球を破壊しようとして企んでいる。人類は地球を守り抜く作戦を立てるために世界中の首相がオンラインで緊急会議を開く。だがその間にも侵略は進んでいき生物たちの個体数は減っていき、早く行動しなければ! 首相! 首相——!! ガハ (吐血音)

**西村 梨緒葉**  
Rioha Nishimura  
インスタレーション

作品タイトル 歌を教える (2022)

ブース内に書かれている番号に電話をかけてください。電話越しに一曲、歌を教えます。歌って、覚えてください。覚えて、口ずさめるようになったら終わりです。この歌を教わった人は、いつ、どこでこの歌を歌っても構いません。また別の人にこの歌を教えても構いません。

**suma**  
suma  
平面作品 絵画  
作品タイトル Symbol of regeneration-moth (2022) / Symbol of destruction-t.rex (2022)

支持体である印刷媒体を人間が存在する痕跡として、「モチーフ」と「人」とを繋いでいるイメージ、又はキーワードを多面的に抽出し描き起こしています。現在のシリーズとしては「動物」に焦点を絞り、動物と人間を繋いでいるものや事柄(動物園、アニメやゲームのキャラクター、おとぎ話、食べ物 etc.)について、自身の記憶を通して主観的に表現しています。

**村本 剛毅**  
Goki Muramoto  
映像  
作品タイトル Imagraph (2022)

参加者は仰向けになり目を瞑ります。頭上には二枚の電光掲示板が吊るされ、そのピクセルひとつひとつから光ファイバーが顔の表面まで伸びています。はじめに白色光が照らされ、それは顔に透かされ血肉の色で視界を覆います。参加者はこの色が自身にとって白になるよう丁寧に調整します。その後、前もって制作されたビデオが、この色彩的な逆算によって一度寒色に傾けられ、閉じられた目に投影されます。

**Maya Masuda**  
Maya Masuda  
インスタレーション  
作品タイトル 『蒸発したからだはそこかしこ。土の中からは歌声、さえも。』(2022)

私は制作を通して、人と動物 / オブジェクト、そして機械との間にある脆い境界線を探ってきました。今作ではデュシャンの大ガラスを出発点としながら、物質性と非物質性、喪失と回復、自動機械と生命の間を揺れ動く、ひとの根源的な身体について緩やかに考えます。

Stairs

**中川 朝子**  
Asako Nakagawa  
Speculative Fiction / 純文学 小説  
作品タイトル 逃走する言語 最古の、あるいは最後の知的生命 (2022)

言語は生きている。人間と寄り添いながら。言語は軽視されている。情報の溢れる現代において。では、もし言語が逃げ出したら？ この作品は、脳内を密かに蠢く無数の文字列が、頭蓋の隙間から飛び出して、フロアに寄生する様を表現している。作品を鑑賞し終えたその時、あなたの内の言語は目覚める。

CREATORS ABROAD (4F)

COVID-19の影響で本展覧会に出展できなかった海外在住のクリエイターの紹介

**安達 麻耶**  
Maya Adachi  
建築  
アメリカ / ハーバード大学デザイン大学院建築学部

学部では心理学、芸術史、環境科学を通して建造物の人と与える影響(逆も然り)について研究し、現在はそれらと建築デザインを構想ツールとして、センサーやARなどの技術活用を模索中。大学院から建築学科に所属し、「建築分野」と実社会の乖離といった問題に加え、詩的にテクノロジーを用いること、凡庸さと緊張感のバランスなどの新たな出会った課題に向き合う毎日。

**李 晟 睿智**  
Yeji Sei Lee  
絵画 (トラベラー)  
ドイツ / ミュンヘン美術アカデミー

「見えること、見えにくいもの」、世界の在り様を刻々と記録し地図に起こしていくように制作をしている。韓国人の両親の間に生まれ日本に育った私は、ナショナルリティと生活の場との関係性を常に意識してきた。その経験と意識を美術という方法でどのように思考し、可視化してゆくのか、そのために絵画組成の物質的側面と私自身の精神性の合一を実現できるかという問題を創作の原点においている。

**富永 華苗**  
Kanae Tominaga  
版画  
アメリカ / フラット・インスティテュート

日常を通して触れ合う言葉から得る私と他者のイメージの差を、レイヤー構成から刷りの過程を通して、言葉を持つ立体的な可能性や流動的な社会の中でのイメージの変容の様子を、新しいイメージに出力して追求する。

**成定 由香沙**  
Yukasa Narisada  
建築映像 建築  
作品タイトル The Room is Still There. (2022)

建築は基本的にそれ自身が動くことはなく、ただそこにあるのみであり、特に住宅などにおいては実際にその空間を体験されることよりもメディアを通じて経験されることがほとんどである。しかし私たちがそこで体験するものとはなんなのだろうか。ある住宅を捉えた映像から「建築映像」のあり方を考える。

**山縣 瑠衣**  
Rui Yamagata  
インスタレーション 絵画  
作品タイトル 地表の掻き傷 (2022)

これは風景画を描くための作家の準備です。風景画を描くためには、その風景の中にある描き手の立ち位置と、知覚を確かめなければなりません。ここに現在の風景を知覚するための描き手の身体像を示します。そして、現在の風景画の主題となりえる物語、フランツ・カフカによる『流刑地にて』を呼び起こします。

**Maya Masuda**  
Maya Masuda  
インスタレーション  
作品タイトル 『蒸発したからだはそこかしこ。土の中からは歌声、さえも。』(2022)

私は制作を通して、人と動物 / オブジェクト、そして機械との間にある脆い境界線を探ってきました。今作ではデュシャンの大ガラスを出発点としながら、物質性と非物質性、喪失と回復、自動機械と生命の間を揺れ動く、ひとの根源的な身体について緩やかに考えます。

**荒川 リク**  
Riku Arakawa  
テクノロジー  
アメリカ / カーネギーメロン大学コンピューターサイエンス学部

東京大学および大学院で情報技術を専攻後、Carnegie Mellon UniversityでHuman-Computer Interaction (HCI)の研究を行う。博士課程在籍。コンピュータを通じて人の可能性を拡張するために、機械学習やセンシング技術の研究を行う。論文執筆を行う傍ら、テクノロジーを活用した表現や体験の製作にチャレンジ中。

**乾 真裕子**  
Mayuko Inui  
映像、パフォーマンス  
フィンランド / アアルト大学

フェミニズムやクィア理論を手がかりに、自身の身体を用いた映像およびパフォーマンスを制作している。近年は、日本の民話および昔話に着目した作品を発表。物語の中にどのようなイデオロギーが含まれているのかを批判的に考察し、物語を新たな視点から捉えなおすことを目指している。

**安達 麻耶**  
Maya Adachi  
建築  
アメリカ / ハーバード大学デザイン大学院建築学部

**李 晟 睿智**  
Yeji Sei Lee  
絵画 (トラベラー)  
ドイツ / ミュンヘン美術アカデミー

**富永 華苗**  
Kanae Tominaga  
版画  
アメリカ / フラット・インスティテュート

日常を通して触れ合う言葉から得る私と他者のイメージの差を、レイヤー構成から刷りの過程を通して、言葉を持つ立体的な可能性や流動的な社会の中でのイメージの変容の様子を、新しいイメージに出力して追求する。

ホールプログラム

会場：六本木ヒルズ ハリウッドプラザ ハリウッドホール

12:30  
LIVE

**室元 拓人**  
Takuto Muramoto  
作曲家 現代音楽  
作品タイトル Suppa, n'est-ce pas ? / スッパ、ネスパ? (2021)

この作品は、戦国時代に活躍した「スッパ」から着想を得ました。スッパとは「欺瞞、虚言」を意味する言葉ですが、同時に敵の動静を探ったり奇襲を仕掛けたりする「忍者」のことも指します。作品では、黒装束を纏ったクラリネットとサクソフォン奏者が「スッパ」に扮し、忍術に示唆を得た音楽を繰り広げます。

**冷水 乃栄流**  
Noel Hiyamizu  
作曲家 現代音楽  
作品タイトル 「春雨クライシス」  
尺八・箏・十七弦のための (2021)

2021年に尺八、箏、十七絃のために書き下ろした三重奏「春雨クライシス」。和歌をモチーフに、春の雨の美しさ、儚さを描いた2つの断章。

**SHOW-GO**  
SHOW-GO  
ビートボックス 音楽  
作品タイトル SHOW-GO BEATBOX  
LIVE in KUMA EX2022 (2022)

Beatboxer SHOW-GOによるワンマイクでのソロパフォーマンス。Beatboxを音楽表現として捉え、オリジナルの音源として発表する。ドラムパターン等のリズムに限らず、メロディや歌も同時に表現する。ワンマイクならではの空気感や即興感を楽しんでもらいたい。

13:45  
MOVIE

**大塚 健太郎**  
Kentaro Otsuka  
演出家 演劇  
作品タイトル Letters (2021)

エドガー・アラン・ポーの推理小説「盗まれた手紙」を下敷きに、ポーからパウル・ツェランに至る西洋史の系譜と、2000年代日本のオタクカルチャーが形成した「セカイ系」を融合させた意欲作。夢の中に現れたカラスに導かれ、ループする一日の果てに女が目にしたものは……? 大胆にリアレンジして上演される2022年4月の再演を前に、初演映像をKUMA EXHIBITIONにて上映!!

15:00  
MOVIE

**KONY (小西 遊馬)**  
KONY (Yuma Konishi)  
映像作家 ドキュメンタリー  
作品タイトル わたしと同じ人  
日本で平和に暮らす弟と、難民キャンプの兄ー  
引き裂かれたロヒンギアの兄弟、それぞれの今 (2021)

「私と私の兄弟は、わたしと同じの人。けど、彼らはどこにいる?」。ハルーンさんは、1980年代にミャンマーの民主化運動に参加。運動が失敗すると軍による弾圧が始まり、家族と離れて日本へ逃げざるを得なかった。兄は今、バングラデシュのロヒンギヤ難民キャンプで暮らす。世界は兄弟を別れた。

**小林 颯**  
hayate kobayashi  
映像作家 現代美術  
作品タイトル 134万人の口へ  
To all the 1,344,900 mouth. (2022)

2021年12月1日、僕は祖国の日本に帰れなくなった。そのとき僕は初めて、在外邦人として自身が括られてしまうことを知った。そして僕は在外邦人のためのマスクをベルリンで作ることにしたーこれは全ての在外邦人、1,344,900人の口に捧げる詩と映像である。

**関野 佳介**  
Keisuke Sekino  
映像作家 映画  
作品タイトル 『ラベンダー家族』(2020)

ミキコ(46)は離婚し、都内で一人暮らしをしている。連休の帰省中、高齢の父に車の運転を止めさせようとするが、吉戦する。最近就職し、家を出た息子のサトル(22)は、祖母と何かを小声で話している。家族が抱える問題や、隠し事をされているという疎外感から、ミキコは徐々に苛立ちを募らせていく。

**高橋 美帆**  
Miho Takahashi  
アニメーション 映像  
作品タイトル In full bloom 改良版

アナログ作業、デジタル作業を織り交ぜたアニメーション。自然に還らない、火葬を辿る動物のペットの猫と野生の小鳥の関係がテーマである。猫は死骸(外)を部屋(内)に持ち込む。内が迎え入れた外は猫の鳥への思いを絡ませ、鳥を腹に広げる世界で羽ばたかせる。想像に過ぎないが、猫はそれを理解しない。

**安田 杏**  
An Yasuda  
映像作家 映画  
作品タイトル 天使を斬る (2022)

僕はまだ人を知らない。人と人の関係。人の記憶、感情、行動、全てに理由があるのかもしれない。それらを追求、知るうとする、理解しようとする意思は今後ずっと続いていく。人は曖昧でよくわからないものだ。そういった曖昧性にこの映画の人物たちは揺れ動き、究極の選択を選ぶ。同時に「見えないもの」たちが現れ始め、彼らに影響を及ぼしていく。

16:30  
MOVIE

**保谷 聖耀**  
Seiyo Hotani  
映画監督 映像  
作品タイトル 宇宙人の画家 (2021)

裏日本K市を拠点とする国際的犯罪組織のボス「虚無ダルマ」を暗殺するため工作員ワタナベが送りこまれた。暗殺決行の場を「虚無ダルマ大集会」に定めたワタナベは援軍を呼び寄せる。一方、とある中学校では、夢見がちな少年ホウスケが遠絶ないじめを受けていた。地獄の中でホウスケは「ダルマ光」という機械に救いを求める。虚実入り混じる末法の世を生きる人々が行き着く先は破壊か再生か?

18:30  
LIVE

**シン・オカダ**  
Shin Okada  
ネオ他力本願 音楽  
作品タイトル シン・オカダ ライブ「#dryer」(2022)

”クマ財団唯一の「ネオ他力本願」アーティスト、シン・オカダによるスペシャルライブ。シン・オカダ珠玉の名曲の数々、この日限りのスペシャルアレンジで演奏。ライブの感想などは「ハッシュタグ #KUMAEX2022 #シンオカライブ」で投稿してね〜!”

**tamanaramen**  
tamanaramen  
エレクトロニック 音楽  
作品タイトル 流れの瞬間 (2022)

普段私たちが口にしてる言葉、その裏にどれだけ言い表せなかった意味や気持ちがあるだろうか。あの会話で本当は言いたかった、言えずに飲み込んだ言葉の数々。それらを私たちはどれだけ覚えていられているだろうか。飲み込んで溶けていった気持ちが、再び立ち現れるような、帰ってこれるような場所を作りたいと思う。(本作品では日常に溢れている言葉の意味を再考したいと思っています。風景からサンプリングした言葉を音として扱い、言語を用いないパフォーマンスになります。)

**SHOW-GO**  
SHOW-GO  
ビートボックス 音楽  
作品タイトル SHOW-GO BEATBOX  
LIVE in KUMA EX2022 (2022)

Beatboxer SHOW-GOによるワンマイクでのソロパフォーマンス。Beatboxを音楽表現として捉え、オリジナルの音源として発表する。ドラムパターン等のリズムに限らず、メロディや歌も同時に表現する。ワンマイクならではの空気感や即興感を楽しんでもらいたい。

## 7F

奥村 研太郎 [絵画]      斉藤 七海 [彫刻]  
高橋 星乃 [メディアアート]      寺澤 季恵 [彫刻]  
西田 騎夕 [メディアアート]

## 6F

青山 夢 [絵画]      井下 恭介 [プロダクトデザイン]  
イナサカ マリナ [建築]      今井 健人 [VR/AR/MR/XR]  
カナイガ [プロダクトデザイン]      黒瀧 舞衣 [彫刻]  
高橋 美帆 [アニメーション]      松田 ハル [版画]

※ホール紹介ブース

## 5F

3月18日(金)・20(日)・21(月・祝)のみOPEN

長谷川白紙 [音楽]

## 4F

天野 真 [メディアアート]      遠藤 茜 [工芸]  
金田 剛 [写真]      曾 斯琴 [工芸]  
中山 佳保子 [インスタレーション]      ばいそんもりした [VR/AR/MR/XR]  
長谷川 彰宏 [絵画]      ※海外在住生紹介ブース

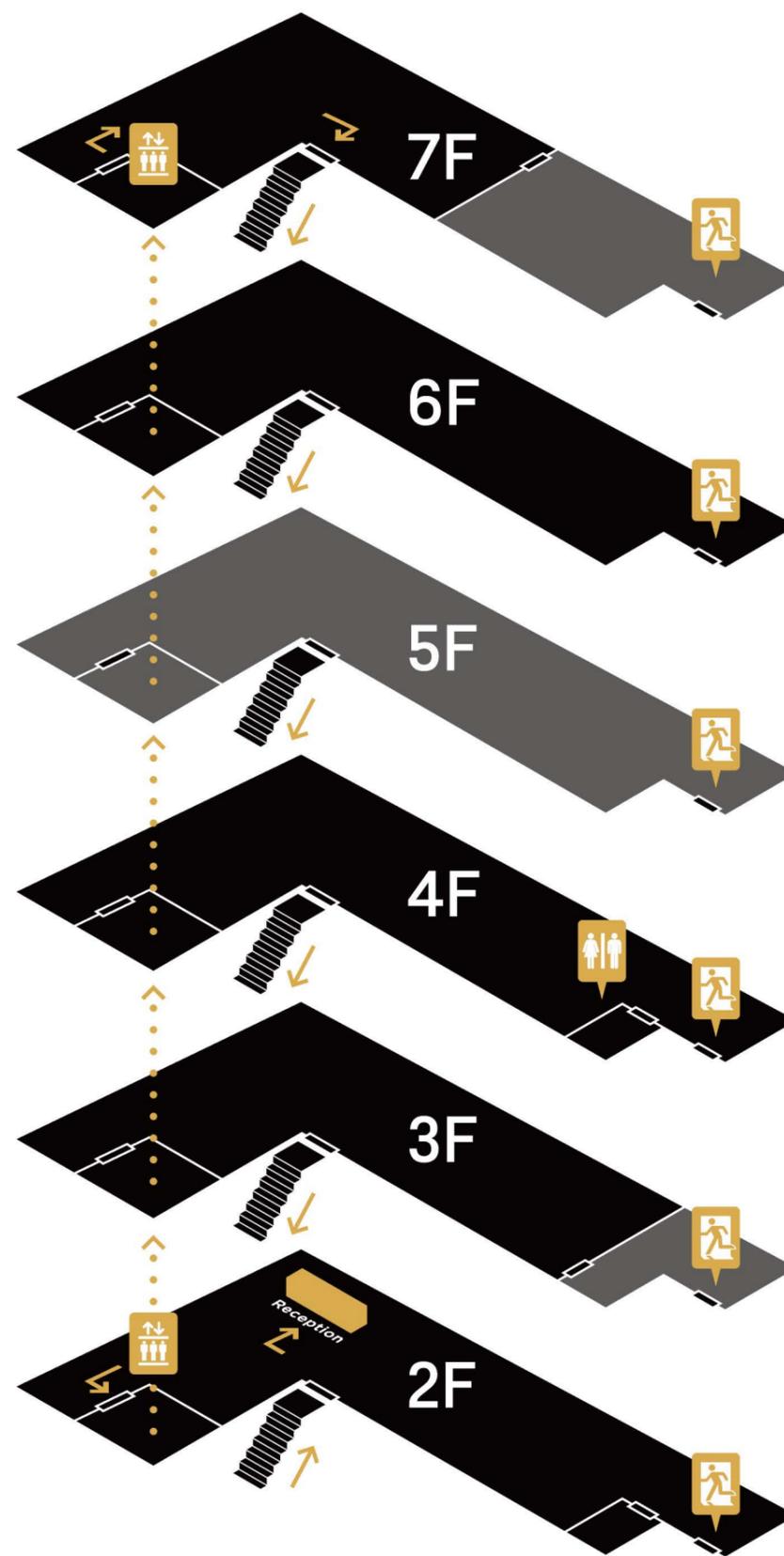
## 3F

臼井達也 [メディアアート]      袁 方洲 [彫刻]  
鹿島 理佳子 [インスタレーション]      高橋 健太 [絵画]  
横手 太紀 [彫刻]

## 2F

会場受付

まずは階段で2Fにある「会場受付」へお越しください。  
その後、エレベーターで会場7階へ向かって頂きます。



Part.01  
Part.02

Part.01  
Part.02

## 7F

suma [絵画]      Maya Erin (Masuda) [メディアアート]  
成定 由香沙 [建築]      村本 剛毅 [メディアアート]  
山縣 瑠衣 [絵画]

## 6F

麻生 海督 [音楽]      岡野 元哉 [建築]  
木原 幸志郎 [絵画]      久坂 蓮 [小説]  
関野 佳介 [映画]      谷メイチノマーナ [絵画]  
筒(tsu- tsu) [インスタレーション]      西村 梨緒葉 [インスタレーション]  
八木 華 [ファッション]      ※ホール紹介ブース



階段内展示

中川 朝子 [小説]

## 4F

AHMED MANNAN [絵画]      青木 快大 [建築]  
石原 航 [メディアアート]      上原 あかり [版画]  
小林 さらん [彫刻]      櫻井 悠樹 [ファッション]  
手塚 蒼太 [ロボット]      山名 琢翔 [テクノロジー]  
幸村 燕 [小説]      ※海外在住生紹介ブース

## 3F

YUSUKE WASHIMI [ファッション]      東 弘一郎 [メディアアート]  
鈴木 大輔 [サイエンス]      土田 翔 [絵画]  
花形 楨 [パフォーマンス]      山崎 結子 [写真]

### 海外在住生紹介ブース

Yeji Sei Lee [絵画]      安達 麻耶 [建築]  
荒川 リク [テクノロジー]      乾 真裕子 [映像]  
富永 華苗 [版画]

# HALL PROGRAM

OPEN 12:00 ~ 各枠15分前から入場受付開始

12:30

**室元 拓人**

[現代音楽/作曲家]

10 min

Suppa, n'est-ce pas ? / スッパ、ネスパ?

**冷水 乃栄流**

[現代音楽/作曲家]

10 min

「春雨クライシス」尺八・箏・十七絃のための

**SHOW-GO**

[音楽/ビートボックス]

20 min

SHOW-GO BEATBOX LIVE in KUMA EX 2022

LIVE

(-13:30)  
total 40 min

13:45

**大塚 健太郎**

[演劇/演出家]

60 min

『Letters』 - 公演映像 -

MOVIE

(-14:45)  
total 60 min

15:00

**KONY (小西遊馬)**

[ドキュメンタリー/映像作家]

11 min

「わたしの同じの人」日本で平和に暮らす弟と、難民キャンプの兄ー 引き裂かれたロビンギヤの兄弟、それぞれの今

**小林 颯**

[現代美術/映像作家]

5 min

134万人の口へ / To all the 1,344,900 mouth,

**関野 佳介**

[映画/映像作家]

20 min

『ラベンダー家族』

**高橋 美帆**

[映像/アニメーション]

7 min

In full bloom - 改良版 -

**安田 杏**

[映画/映像作家]

30 min

「天使を斬る」

MOVIE

(-16:15)  
total 73 min

16:30

**保谷 聖耀**

[映画/映画監督]

97 min

「宇宙人の画家」

MOVIE

(-18:10)  
total 97 min

18:30

**シン・オカダ**

[音楽/ネオ他力本願]

25 min

シン・オカダ ライブ「#dryer」

**tamanaramen**

[音楽/エレクトロニック]

15 min

流れの瞬間

**SHOW-GO**

[音楽/ビートボックス]

20 min

SHOW-GO BEATBOX LIVE in KUMA EX 2022

LIVE

(-20:00)  
total 60 min

~ CLOSE 20:30

KUMA EXHIBITION 2022  
クリエイター奨学金第5期生71名による作品展覧会

会場 | HOLLYWOOD HALL  
〒106-0032 東京都港区六本木6丁目4-1  
六本木ヒルズハリウッドプラザ5F

主催 | 公益財団法人クマ財団 [www.kuma-foundation.org](http://www.kuma-foundation.org)

\* 本プログラムは、予告なく変更の場合があります。

K U M A  
E X H I B I T I O N  
2 0 2 2

KUMA FOUNDATION FUTURE CREATORS SHOWCASE  
CREATED & SUPPORTED BY KUMAGAKI