

宇佐美奈緒 「I stitch my skin to the ground.」
USAMI Nao “I stitch my skin to the ground.”

TOKAS- Emerging 2023

TOKAS-Emerging 2023

宇佐美奈緒 「I stitch my skin to the ground.」

Foreword

はじめに

トーキョーアーツアンドスペース(TOKAS)では、公募プログラムや企画展の開催、レジデンス・プログラムなど、アーティストの時機に応じたプログラムによって、その活動を支援しています。2001年から実施している「Emerging(エマージング)」は、新進のアーティストに発表の機会を提供することを目的として、35歳以下の日本在住アーティストを対象に出展者を公募する展覧会プログラムです。「TOKAS-Emerging 2023」では、全国から81組の応募があり、審査を経て選出された6名のアーティストによる個展を2023年4月から6月まで2会期にわたり開催しました。

会期初日には本プログラムの審査員をゲストに迎えたアーティスト・トークを実施し、第1期(室井悠輔、井上瑞貴、宇佐美奈緒)はインディペンデントキュレーターの長谷川新氏、第2期(ちえんしげ、大東忍、岡本大河)は神奈川県立近代美術館主任学芸員の三本松倫代氏と対話形式で行いました。両審査員からのコンセプトに寄り添ったコメントや専門的な解釈にもとづいた解説が行われるなど、アーティストにとって視座を高める良い機会になりました。さらに、来場者からはさまざまな質問や感想も聞かれ、充実したイベントとなりました。

本冊子には、展覧会解説やアーティスト・ステートメントに加え、長谷川氏に執筆いただいたレビューを掲載しています。また、同プログラムに参加した他5名の冊子は、TOKASのウェブサイトからもご覧いただけます。本プログラムがアーティストにとって今後の活動に繋がり、さらなる飛躍の糧となることを心より願っております。

最後になりましたが、本展にご参加いただきましたアーティストの皆さま、そして実現のためにご協力くださった皆さまに心より御礼申し上げます。

トーキョーアーツアンドスペース

Tokyo Arts and Space (TOKAS) has been supporting the activities of artists through programs tailored to their individual needs and circumstances, encompassing programs open to the general public, solo exhibitions, and artist residencies. Launched in 2001 with the aim to offer up-and-coming artists a platform for presenting their works, the “Emerging” program targets artists aged 35 or below that are based in Japan. For TOKAS-Emerging 2023, we received applications from 81 individual or groups of artists from all parts of Japan, six of which were eventually selected to show their works in two separate blocks of exhibitions between April and June 2023.

Both exhibitions kicked off with talk sessions with the respective participating artists and jury members on the opening days, where artists conversed with independent curator Hasegawa Arata in Part 1 (Muroi Yusuke, Inoue Mizuki, Usami Nao), and with Sanbonmatsu Tomoyo, curator at the Museum of Modern Art, Kamakura & Hayama, in Part 2 (Chen Shige, Daito Shinobu, Okamoto Taiga). With further commentary by the two judges based on their expertise and interpretations of the respective concepts, these events proved helpful for the artists to enhance their own viewpoints. A lively exchange of frank opinions at a Q&A session with the audience completed a program that altogether provided ample opportunity for communication.

In addition to the artist’s own statement and introduction to the exhibited works, this leaflet also contains reviews by Mr. Hasegawa. The contents of leaflets that each introduce one of the other five artists in this program, can be viewed on the TOKAS website. We sincerely hope that this program serves as a springboard for the participating artists that inspires their increased creative efforts.

Finally, we would like to express our heartfelt thanks to the participating artists and all others involved, for their cooperation in realizing this exhibition.

Tokyo Arts and Space





宇佐美奈緒は、抗えない暴力や恐怖に直面した時に起こる身体の硬直と皮膚感覚の変容や人とその他の有機体/無機物が結合することで得られたかもしれない世界を、身の回りの性暴力を元にしたオリジナルなストーリーと人類最初の化石であるルーシーをモチーフにした2種類の3DCGビデオゲームで表現しています。大型スクリーンのみで臨場感や緊張感を与えさせる手前の部屋とは対照的に、奥の部屋には「分解」や「解剖」をテーマに、PCの部品を人体に見立て、ストレージや配線、ビニールシートを生々しく散らばせることにより、生物が作られるオペ室を思わせる空間が設えられています。

Usami Nao presented two types of video games with 3D computer graphics, respectively based on an original story related to sexual violence in the artist's direct environment, and on one of the oldest fossils of a human skeleton, known as "Lucy." In these works, she visualized the stiffening of the human body and the changing sensation of the skin that occurs in helpless situations in the face of violence or fear, and a world that may have emerged from combinations of humans and other organic/inorganic bodies. In contrast to the single large screen that created a sense of presence and tension in the first exhibition room, in the "disintegration/dissection" themed room in the back, computer parts made to look like human bodies, together with storage apparatus, wiring and vinyl sheets, were wildly scattered across the place to make it look like an operating room in which living organisms are being made.

Artist statement

アーティスト・ステートメント

他者の追体験や与えられた選択肢の中から進むという体験ができるビデオゲームを、身体の物質性を表象し特徴を変容することを可能とする3DCG技術を用いて制作します。

本展は、性暴力によって自身の身体を物体にさせられた過去をもつ人間の話をもとにしたゲーム作品です。彼らは新しい体を探す旅に出ます。

人間以外の機械や植物と結合するための旅でもあります。

それは、皮膚を脱いだアバターもしくは活動の停止、

さらに既存の体を補い拡張するということも示唆しています。

今回の新作は、作家自身や友人、いくつかの小説に綴られている体験をもとに作りました。

彼らは自らの体を憎み、傷つけ、そして愛しました。

変化することを望んだ彼らの体は、それでもなお変わらないまま転がっています。

だからこそ彼らは、創作活動を続けています。

I create video games in which players re-live other people's experiences, or proceed while choosing from the alternatives they are given, using 3D computer graphic technologies that allow me to recreate the materiality of the body while modifying characteristic features.

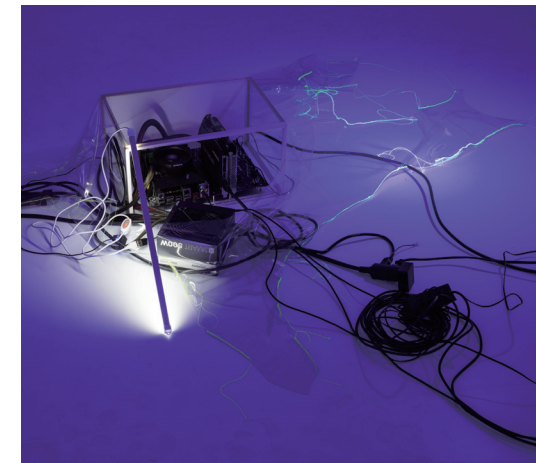
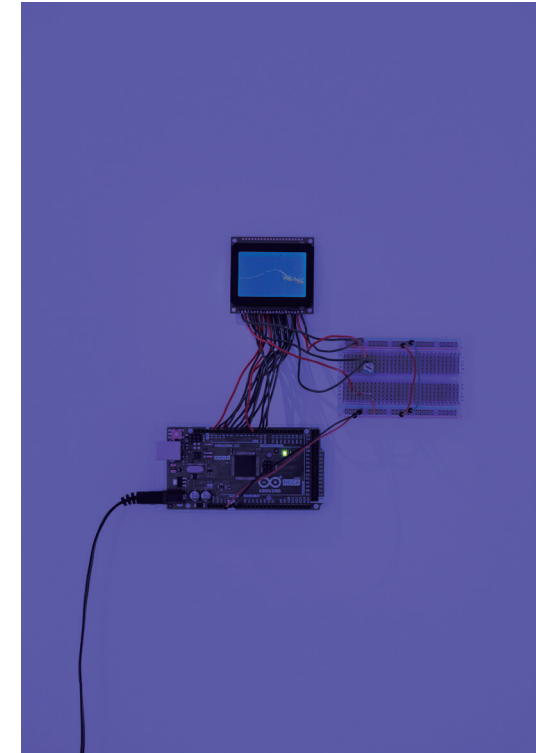
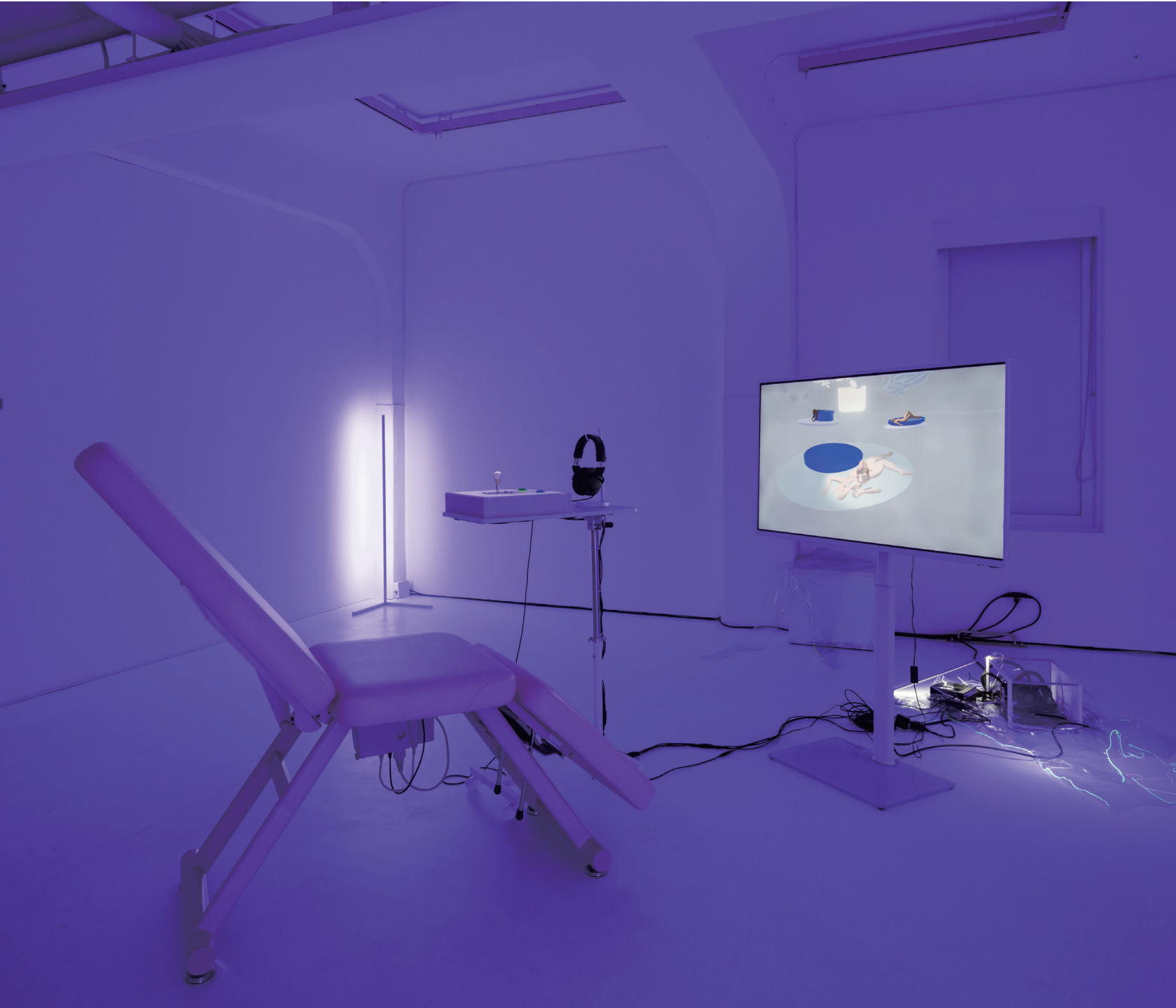
The game presented at this exhibition, is based on accounts of people who have experienced sexual violence in the past that turned their bodies into objects. They embark on journeys to look for new bodies, and at once also to connect with things other than humans, such as machines or plants; journeys toward a cessation of human activity, expanding and complementing their existing bodies, like avatars slipping out of their skins.

This new work was created based on my own experiences, as well as those of my friends and others illustrated in several novels. They hate their own bodies, hurt them, and love them. They are longing to change, but their bodies continue to lie around as they are. For this very reason, they continue their creative activities.



《Replay over and over》2023





上 Top: (Circuit board_001) 2018
 下 Bottom: (Circuit board_002) 2023

Review

レビュー

長谷川 新

(インディペンデントキュレーター)

ゲームをプレイすることは、操作するキャラクターに自身を同一化させていくプロセスである。格闘ゲームを挙げるまでもなく、プレイヤーの指とキャラクターの挙動の「一致」は大前提であり、わずかな時差も命取りとなる。であるからこそ、初期のTVゲームの開発者たちは、リモコン操作と実際のキャラクターの動きとのコンマ何秒のズレを埋め合わせるため、「効果音」を巧みに導入したりもしている。

鑑賞者が展示空間に入って最初に行う「ゲーム」は、台座の上に操作用のスティックが置かれたシンプルなものだ。奥行きのある通路を進んでいく(スティックを奥へと倒し続ける)と、プレイヤーは暗いトンネルのような場所へと入り、かと思えば、突如として、操作がきかなくなる。スティックをガチャガチャと動かしたとしても、キャラクターはスティックとは全く異なる動作を行い、何者かに襲われる。

ここでは、プレイヤーの意思(スティック操作)とキャラクターの行為の不一致は、実際の性被害の体験のリアリティとして反転する。鑑賞者は、性被害者がその渦中においては思うように体を動かすことができず、声をあげることができない理不尽な状況にあることを、否応なく体験する。いわばモノとして扱われるキャラクターに同一化するのである。

3DCGでありながら、性被害にあうシーケンスは、皮膚と皮膚との接触が生々しく、性的に、

執拗に、描かれる。鑑賞者は、「啓発される者=被害者の声を聴く者」としてではなく、まさにそのような存在に「なる」ような状況に置かれている。

青い光に染まった奥の部屋では、鑑賞者は治療用の椅子にもたれかかってゲームをすることになる。そこでは、被害を受けて皮膚のみになったかのような存在が、何か別のものへと変化する旅路が描かれる。プレイヤーはそのキャラクターの変化のヴァリエーションを、いくつかの選択肢から選ぶことができる。それをあらかじめ設定された「選択肢」の中から「選択」する「自由」にすぎないと嘆くようでは、この作品の力を見誤ることになる。

多くの傷ついた者たちによって、これまでに実際になされてきた「生成変化」がある。数ある反復のひとつに見えようとも、その「変化」が行われたという事実の方がはるかに重要だ。「かつての自分には戻れない身体」は、加害者の想像するような傷つき方にとどまるのではなく、とっくに、別の何かへと向かっている。たとえそうするしかなかった「選択」だとしても、あるいはゲーム的な「反復」だとしても、そんなことは、すでに開始された創造のなかで、ふりほどかれているのである。この「ゲーム」を最も繰り返しプレイしたであろう宇佐美自身が、その反復が創造であることを、誰よりも確信している。

HASEGAWA Arata

(Independent curator)

Playing a video game is a process in which the player identifies him or herself with the character he or she operates in the game. Not only in combat games, the main premise is of course that the character's behavior corresponds with the movements of the player's fingers, and the slightest time lag may be fatal. This is exactly why the developers of early, TV-based video games skillfully incorporated "sound effects" in order to bridge the millisecond gaps that used to occur between pressing a button on the remote control, and the according movements of the character on the TV screen.

Upon entering the venue of this exhibition, the visitor first plays a "game" using a simple mechanism with a control stick on a pedestal. When proceeding through a long corridor (by continuously pushing the stick forward), the player enters something like a dark tunnel, and that is where the character suddenly becomes uncontrollable. No matter how and in what direction the stick is moved, the character acts in a completely different way, and gets attacked by something.

The discordance between the player's intention (the operation of the stick) and the character's behavior turns into a realistic experience of sexual abuse. Just like a victim of sexual abuse, the visitor/player is forced into the unreasonable situation of being unable to move as he or she wants, or to scream out. The player becomes a "thing" just like the character he or she operates.

Considering that it is all computer graphics, the scenes of sexual abuse are portrayed with a very realistic, sexually obstinate sense of skin touching

skin. The visitor is not the "enlightened person (who listens to the victim)," but is put in a situation where he or she involuntarily gets to play that victim role.

In the blue-lit room in the back of the exhibition space, the visitor gets to play another game while sitting in a chair for medical treatment. Depicted here is a character that, reduced to nothing but skin as a result of sexual abuse, transforms into some other kind of creature/object. The player can choose from a number of options regarding the character's transformation, but to ridicule that tiny bit of "freedom" that one has when "choosing" from preset options, would mean to underestimate the potency of this work.

There is a form of "becoming" that a lot of people have in fact gone through after suffering damage in one form or other. While it may appear as one of the countless recurring daily life activities, the important thing here is the transformation, the becoming of something else, that occurs in the process. Far beyond the damage that the assailant may imagine to be causing, the victim's body that is unable to "return to its former self" has already embarked on a journey to some other form of existence. No matter if it's through a mere "choice" or a recurring action, like a repeatedly played game, it has broken loose and entered an ongoing creative process. Usami must have played this "game" over and over herself, and more than anyone, she is convinced that repetitiveness equals creativeness.

List of Works

作品リスト

Replay over and over

-

2023

プロジェクター、スクリーン、コントローラー、スピーカー、椅子
Projector, screen, controller, speaker, chair

サイズ可変

Dimension variable

Ambiguous Lucy

-

2021

モニター、コントローラー、ヘッドホン、椅子、テーブル、ライトスタンド
Monitor, controller, headphone, chair, table, light stand

サイズ可変

Dimension variable

Circuit board_000

-

2018

モニター、基板
Monitor, electronic board
300×300 mm

Circuit board_001

-

2018

モニター、基板
Monitor, electronic board
300×300 mm

Circuit board_002

-

2023

モニター、ビニール、基板
Monitor, vinyl, electronic board
1000×600×400 mm

凡例：作品名、制作年、素材・技法、サイズ(縦×横[×奥行]mm、映像作品の場合は時間)の順に記載した。

Notes: Information of works is arranged in the following order, title, year of production, media/material, size (height × width [× depth] mm, duration in case of video works.)

宇佐美奈緒 USAMI Nao

naousami.com/

1994年東京都生まれ。東京都を拠点に活動。
2020年東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。

【主な展覧会】

2023年 「デジタルアートフェスティバル台北」(国立台湾科学教育館)
「イメージフォーラム 東アジア・エクスペリメンタル・コンペティション」
(シアター・イメージフォーラム、東京)
2022年 「OPEN SITE 7 Ad Mornings『Place of Living Information』」(TOKAS本郷)
「昌原国際彫刻ビエンナーレ 2022」(韓国) オンライン
2021年 「Open Studios」(GlogauAIR、ベルリン) オンライン
「RAM PRACTICE 2021」(東京藝術大学元町中華街校舎、横浜)
2020年 「MEDIA PRACTICE 19-20」(東京藝術大学元町中華街校舎、横浜)
2019年 「OPEN STUDIO 2019」(東京藝術大学元町中華街校舎、横浜)
「MEDIA PRACTICE 18-19」(東京藝術大学元町中華街校舎、横浜)
2018年 「OPEN STUDIO 2018」(東京藝術大学元町中華街校舎、横浜)
「第66回 東京藝術大学卒業・修了作品展」(東京都美術館・東京藝術大学構内)

【主な活動】

2021年 「GlogauAIR レジデンシー・プログラム」(GlogauAIR、ベルリン) オンライン

Born in Tokyo in 1994. Lives and works in Tokyo.
Graduated with an MFA in Film and New Media from Tokyo University of the Arts in 2020.

【RECENT EXHIBITIONS】

2023 “Digital Art Festival Taipei,” National Taiwan Science Education Center
“Image Forum Festival East Asian Experimental Competition,”
Theatre Image Forum, Tokyo
2022 “OPEN SITE 7 Ad Mornings ‘Place of Living Information’,” TOKAS Hongo
“Changwon International Sculpture Biennale 2022,” Korea, Online
2021 “Open Studios,” GlogauAIR, Berlin, Online
“RAM PRACTICE 2021,” Tokyo University of the Arts Motomachi Campus, Yokohama
2020 “MEDIA PRACTICE 19-20,” Tokyo University of the Arts Motomachi Campus, Yokohama
2019 “OPEN STUDIO 2019,” Tokyo University of the Arts Motomachi Campus, Yokohama
“MEDIA PRACTICE 18-19,” Tokyo University of the Arts Motomachi Campus, Yokohama
2018 “OPEN STUDIO 2018,” Tokyo University of the Arts Motomachi Campus, Yokohama
“Tokyo University of the Arts The 66th Graduation Works Exhibitions,”
Tokyo Metropolitan Art Museum, Tokyo University of the Arts

【RECENT ACTIVITY】

2021 “GlogauAIR Residency Program,” GlogauAIR, Berlin, Online

Recent Works

主な過去作品



In Front of Me

—

2021

ビデオゲーム
Video game

サイズ可変
Dimension variable

音楽：荒井優作
Music: ARAI Yusaku



Ambiguous Lucy

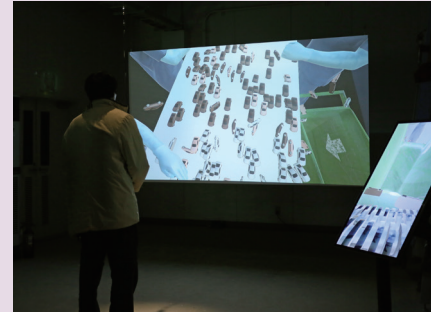
—

2021

ビデオゲーム
Video game

サイズ可変
Dimension variable

声：清水愛恵 BGM：岡千穂 撮影：大塚敬太
Voice: SHIMIZU Manae BGM: OKA Chiho
Photography: OTSUKA Keita



Visible Hand

—

2020

ビデオゲーム
Video game

サイズ可変
Dimension variable



Light/Dark/Other

—

2020

ビデオゲーム
Video game

サイズ可変
Dimension variable

宇佐美奈緒 「I stitch my skin to the ground.」
USAMI Nao “I stitch my skin to the ground.”

TOKAS-Emerging 2023

第1期：2023年4月8日(土)ー5月7日(日)

室井悠輔 / 井上瑞貴 / 宇佐美奈緒

第2期：2023年5月20日(土)ー6月18日(日)

ちえんしげ / 大東 忍 / 岡本大河

会場：トーキョーアーツアンドスペース本郷

会場設営協力：スーパー・ファクトリー株式会社

照明アドバイザー：山本圭太

主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース

Part 1: April 8 (Sat) – May 7 (Sun), 2023

MUROI Yusuke / INOUE Mizuki / USAMI Nao

Part 2: May 20 (Sat) – June 18 (Sun), 2023

CHEN Shige / DAITO Shinobu / OKAMOTO Taiga

Venue: Tokyo Arts and Space Hongo

Cooperation in installation: SUPER·FACTORY Inc

Lighting advisor: YAMAMOTO Keita

Organizer: Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo,
Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture

[カタログ]

執筆：長谷川 新、宇佐美奈緒、トーキョーアーツアンドスペース

編集：トーキョーアーツアンドスペース

翻訳：アンドレアス・シュトゥールマン

写真撮影：加藤 健

デザイン：吉田宣史(株式会社アゾーンアンドアソシエイツ)

印刷：株式会社ナガノアンドプリンターズ

発行：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館 トーキョーアーツアンドスペース

発行日：2023年11月30日

[EXHIBITION CATALOG]

Text: HASEGAWA Arata, USAMI Nao, Tokyo Arts and Space

Editor: Tokyo Arts and Space

Translation: Andreas STUHLMANN

Photography: KATO Ken

Design: YOSHIDA Norifumi (AZONE+ASSOCIATES INC.)

Printing: Nagano & Printers Inc.

Published by Tokyo Arts and Space, Museum of Contemporary Art Tokyo,

Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture

Publication date: November 30, 2023

www.tokyoartsandspace.jp/