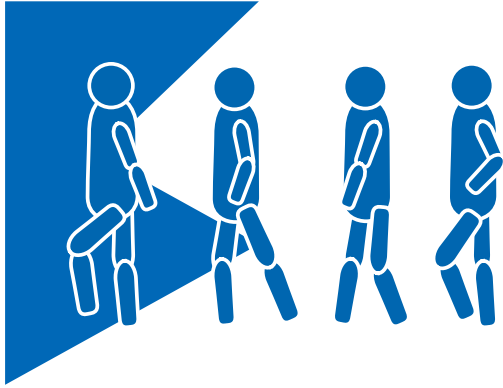




BUG Annual Report

2024

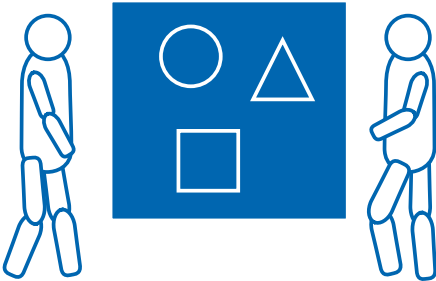
P.4-5	活動方針		Vision
P.6-7	活動一覧		Activity Chart
P.8-51	展覧会		Exhibitions
P.52-57	アワード		Award
P.58-62	プロジェクト		Project
P.63-65	レビュー・記事		Review・Article
P.66-73	イベント		Events
P.74-75	ウェブサイト・SNS		Website・SNS
P.76	リクルートとBUG		Recruit & BUG
P.77	BUG Cafeについて		BUG Cafe
	BUG 運営		BUG Nominal list



来場者数16,303人
(累計来場者数 21,108人)



協働したアートワーカーの数
217名



展覧会数とアーティスト数
9本／27名・組



オンラインで開催した
イベント数と参加人数
6本／361人



BUGで開催した
イベント数と参加人数
50本／995人

BUG ART AWARD

応募件数:265件



Instagram
(@bugart_tokyo)
2022年8月開設



CRAWL 参加人数 43名

フォロワー数:11,746

1. ライフステージへの配慮

- イベント開催時は、できる限り子育てや介護との両立が可能なスケジュールで調整。
- 子育て中のアーティストにイベント登壇や展覧会を依頼する際は、育児環境を確認の上、適切なサポートを検討。（例えば、日曜に実施せざるを得ない設営や夜間イベント登壇時のベビーシッター代補助など。）
- BUG Art Awardでは、年齢ではなく制作活動歴で判断。制作活動歴10年以下のアーティストが応募可能であり、「制作」の定義は応募者自身が決定。出産や育児、介護等の理由によるブランクを差し引くことも可能。
- 一都三県以外に在住のアーティスト/アートワーカーが参画しやすい交通費の支給（公共交通機関利用）。

2. 適切なパートナーシップ

- 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。

3. キャリアの支援

- 【アーティスト向け】BUG Art Awardの開催 ※出品料不要。
 - 制作活動歴10年以下のアーティストを対象に、審査を通じてアーティストの成長を支援。
 - 一次審査を通過したセミファイナリスト20名に対して、審査員全員からフィードバックを行うほか、展示・設営に関するレクチャー/相談会を実施。
 - 審査員は、アーティストと近い目線で伴走・アドバイスし、共に時代を作っていただけそうな方々、また、BUGに込めた想いに共感し、一緒に新たなアワードを作り上げていただける方々に依頼。
- ▲アーティスト向け】展覧会の開催
 - さまざまな経験やキャリアを重ねるアーティストを展覧会で取り上げる。トークイベント等を通じて作家の考えや作品へのこだわりを広く紹介。
 - 作品販売を通じて、アーティストと来場者を繋ぐ企画の実施。
 - 日本語と英語での展覧会情報の発信とアーカイブの蓄積。

■【アートワーカー向け】

- キュレーター支援プログラムの実施。
- 若手批評家のネットワーク構築、発表の場の提供。
- アートワーカーのキャリアをサポートするワークショップ、イベントの開催。

2023年9月20日に開館して以来、25年3月までに無事に12本（24年度9本）の展覧会を開催し、21,108人（24年度17,124人）の来場をいただきました。『BUGアニュアルレポート2024』にて、展覧会、BUG Art Awardをはじめとしたさまざまな取り組みの概要、成果などをご報告しております。

BUGはアートセンターとして「展覧会事業だけでなく、アーティスト・アートワーカーの活動をサポートし、アートを通じてさまざまな人が出会い、互いに影響を与え合う場所」を目指しています。「アート業界に関わる仕事を選択したいと思った個人が、生計の不安などの諸条件によって諦めるようなことが無い社会、自分の好奇心に蓋をせずに済む社会になるように、新たな場所をつくること。特にフリーランスに関する課題は見過ごされがちで、人材サービスを生業とする会社であるリクルートが、先頭を切って取り組むべきである」とBUG設立前から議論を重ねてきました。

理想論だけでなく、BUGの前身であるガーディアン・ガーデン（1990～2023年）の運営のなかでは十分に対応しきれなかった「十分な展覧会開催費用」「制作費と報酬を分けた支払い」についても後戻りないよう仕組化し、社外にも宣言して進めるため、左頁に掲げた「3つの活動方針」を定めて、開館初日に公開しました。その後2024年、25年4月に進化する形で改訂。ただ掲げるだけでなく、毎月活動方針に対して「できたこと、できなかったこと」について振り返り、「改善すべきこと、今後も継続的にやっていくこと」を議論し、実行しています。2024年度は、88個の「good」「more(まだ足りない、改善要)」を抽出し、必要な取り組みを実施してきました。

具体的には、以下のようなものがあげられます。

- ・契約は業務依頼後、すぐに締結し、途中で変更が生じた際にも、速やかに覚書を締結し双方で合意することを徹底（適切なパートナーシップ）。
- ・企画者のためのオンラインプログラムCRAWL開催にあたっては、参加者同士が互いをリスペクトしながら気持ちのよいコミュニケーションを実施するための「ガイドライン」を作成（適切なパートナーシップ）。
- ・在廊するアーティストに対する交通費ルールを明確化（適切なパートナーシップ）。
- ・展覧会関係者（アートワーカー、特に経験の浅いフリーランスの方）への業務依頼において、BUGスタッフがより積極的にコミュニケーションをとり、「時間・成果・報酬」のバランスを取る（キャリアの支援）。

2024年度中には、BUGの取り組みやマネジメントについて社外イベントへの登壇、ご説明の機会を複数いただきました。自社での活動のみならず、広報・発信に尽力しつつアート業界の働き方がより健全で、持続的なものになるようBUGは引き続き前進してまいります。

2025年5月
アートセンターBUG責任者
花形 照美

株式会社リクルートホールディングス
財団・アートセンター推進部部長

展覧会一覧

No.	開催日・会期(日数)	展覧会名	来場者数
4	2024年3月6日(水) - 4月14日(日) (35日間)	千賀健史個展 「まず、自分でやってみる。」	2,737人 (一日平均78人)
5	2024年5月8日(水) - 6月16日(日) (35日間)	陸路(スピルオーバー#1)	1,771人 (一日平均51人)
6	2024年6月26日(水) - 7月21日(日) (23日間)	小林颯個展「ポリパロール」	958人 (一日平均42人)
7	2024年7月27日(土) - 8月25日(日) (23日間)	Summer Studio 2024 トンコハウスとつくるワークショップ・展覧会	1,306人 (一日平均57人)
8	2024年8月30日(金) - 9月16日(月) (16日間)	キャラクター・マトリクス	1,511人 (一日平均94人)
9	2024年9月25日(水) - 10月20日(日) (23日間)	第2回BUG Art Award ファイナリスト展	1,404人 (一日平均61人)
10	2024年10月30日(水) - 12月1日(日) (28日間)	吉田志穂個展「印刷と幽霊」	2,559人 (一日平均91人)
11	2024年12月18日(水) - 2025年2月2日(日) (32日間)	バグスクール2024:野性の都市	2,480人 (一日平均78人)
12	2025年2月19日(水) - 3月23日(日) (29日間)	第1回 BUG Art Award グランプリ受賞者個展 向井ひかり「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」	1,569人 (一日平均54人)

※No.は開館以来の展覧会本数です。

アワード

		応募総数
第2回	BUG Art Award	265件

プロジェクト

批評プロジェクト		
アートワーカー(企画者向け)オンラインプログラム CRAWL		参加者 43名
BUG MAP2		

Kenji Chiga Solo Exhibition "To begin with, we must try to do things ourselves."

千賀健史個展「まず、自分でやってみる。」

2024/3/6(水) - 4/14(日) (35日間) 来場者数 2,107名

協力 キヤノン株式会社



展示風景



撮影：田凱

告知物

千賀健史は、株式会社リクルートホールディングスが過去に運営していたコンペティション「1_WALL」の写真部門にて、2017年にグランプリを受賞。その後も国内外で精力的に作品を発表し続け、更なる発展を目指す千賀に対し、本展はキャリア支援の一助になることを企図したものである。

BUGは千賀にとって過去最大の広さと天井高のスペースであり、今回はこの空間全体を使った体験型の新作を意欲的に展開。例えば、「人生ゲーム」を模した《Circuit of Life》は床一面に繰り広げられた作品で、多くの来場者が体験した。またBUGはカフェを併設していることから、必ずしもアートに関心が高くない人々も通るかかるスペースである。その性質を踏まえ、今回は色彩鮮やかな大型作品を入り口付近に設置したり、作品に遊戯性を取り入れたりすることで、門戸の広い展示を作り上げた。これらの取り組みにより、千賀が社会問題を取り扱ううえで成し遂げたいと述べていた「写真やテーマそのものへの関心がない人を展示の中へ引き込む」ということが実現された。

会期中には2回のトークイベントを開催し、それぞれ永井玲衣氏（哲学対話のひと）と中村史子氏（大阪中之島美術館主任学芸員）を招聘した。また、天野太郎氏（東京オペラシティアートギャラリーチーフ・キュレーター）による展覧会レビュー、金川晋吾氏（写真家）との対談、山本浩貴氏（文化研究者）との対談も会期中に行い、ウェブサイトにて記事を公開。イベントや対談等を通じ、千賀の人となりや制作背景、コンセプトをより広く流布できたと考える。また千賀にとっても、写真やアートにとどまらない専門家たちとの交流機会は、思考を広げ、活動を客観的に見つめる機会となったであろう。

本展の開催により、アートに関心の薄い層が展覧会に訪れる機会を提供し、アートの裾野を広げることに繋がった。また、BUG史上最多の入場者数を記録したことから、アーティストと作品の周知にも成功したといえる。



デザイン：加瀬透



関連イベント



●千賀健史個展「まず、自分でやってみる。」関連トークイベント 永井玲衣×千賀健史

2024/3/15(金) 19:00 - 20:30

登壇：永井玲衣（哲学対話のひと）、千賀健史（本展出品アーティスト）

会場：BUGとオンラインのハイブリッド開催（来場者数：31名、オンライン視聴者数：52人）

▲千賀健史個展「まず、自分でやってみる。」関連トークイベント 中村史子×千賀健史

2024/3/29(金) 19:00 - 20:00

登壇：中村史子（大阪中之島美術館主任学芸員）、千賀健史（本展出品アーティスト）

会場：BUGとオンラインのハイブリッド開催（来場者数：20名、オンライン視聴者数：31人）

■ナイトツアー

開催日時：毎週水曜日19:00スタート。各回15～30分。2024/3/6、3/13、3/20、3/27、4/3、4/10

内容：アーティストと本企画スタッフによる展覧会およびBUGの設計建築に関するツアー

会場：BUG（合計来場者数：52人）

BUG Cafe コラボメニュー

なりすましパフェ 1,200円（税込）

本展テーマをもとにした、ストーリー仕立てのパフェを提供した。下から上の層に上るにつれ、ある人の状況が変化していく様を表現している。一番下の白いチーズムースは無垢な心、オレンジソースの酸味やクロッカンのカリッとした食感新しい世界に足を踏み入れる刺激的なきっかけ、透明なゼリーは正体を隠したり証拠を水に溶かす様子、モザイク状に並べた黒と白のスポンジケーキで心の葛藤、見た目は同じように見えても味が異なる2つのジェラートはなりすました状態を表す。また本商品は、購入者自身があたたかいエスプレッソを注ぐことで完成し、この行為は金銭の流し込み（振り込み）を想起させた。



広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、BUG公式SNSをフォローした方、メールマガジンを購読登録した方にステッカー、ポストカードを配布した。



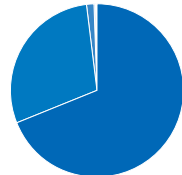
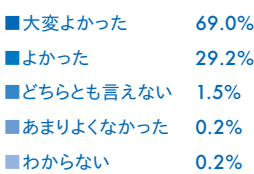
パブリシティ

日付	媒体名
2023/12/25	IMA online
2024/1/22	展覧会・博物館・美術館・記念館
2024/2/5	PR TIMES
2024/3/7	MdN
2024/3/21	美術手帖
2024/3/23	note(山内宏泰 公式サイト)
2024/3/27	産経ニュース

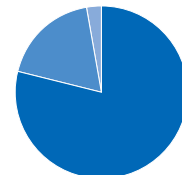
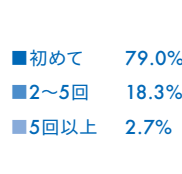
日付	媒体名
—	美術手帖
—	Tokyo Now
—	アート&カルチャー
—	TOKYO ART BEAT
—	MIRAI
—	Tokyo Live&Exhibits
—	MutualArt

来場者アンケート結果

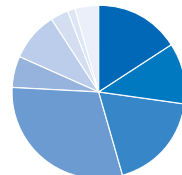
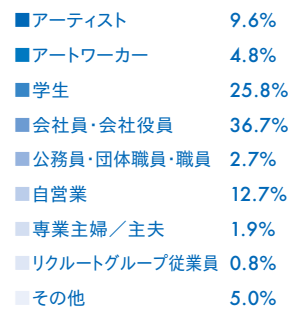
①今回の展覧会はいかがでしたか



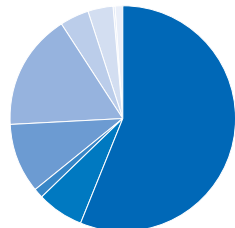
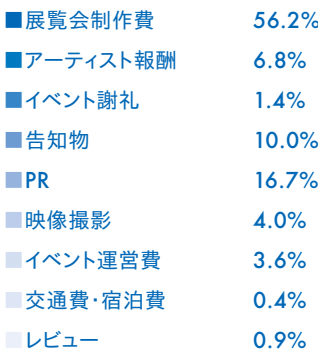
②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



費用配分



クレジット

キュレーション	野瀬綾（BUG）
運営・制作	飯野優美（BUG）
広報	桑間千里（BUG）
告知物デザイン	加瀬透
翻訳	川田康正、ベン・ケーガン （Art Translators Collective）
インタビュー、 会場映像撮影・編集	岡本裕志
会場撮影	田凱
サイコアプリ制作	遠竹悠
設営	HIGURE 17-15cas 小西恵、山際悠輔、寺田鵬弘、小村優花

アーティストより

与えられる空間の広さやしっかりとした予算のおかげで、サイズの大きな作品や、鑑賞者の行動を利用する作品など、写真作品を超えて様々な形態の表現に挑戦することができました。また、これまでずっと組みみたかった、「写真やテーマそのものへの関心がない人」を展示の中へ引き込むことが、上記の試みとBUGの立地などの要因により、実現しました。「1_WALL」グランプリを頂いた時と同様に、本展の開催によって再び、より広く自分と作品を認知いただけました。当時は写真関係者がほとんどだったと思いますが、今回は美術全般の印象ですし、キャリアに良い影響を与えてくれると思います。実際、会期中に次の展示もお誘いいただきました。担当いただいた野瀬さんには、展示内容についての様々な調整だけでなく、テキストや展示構成においても助言をいただけて大変助かりました。人脈も活用いただき、個人ではアクセスできなかった方々にご来場いただけた事を感謝しています。見えない所でも多くの仕事をしていただいたと感じるレポートなど数々の記録は、展示を振り返り、次に進むために大事なものとなりそうです。BUGのアーティスト支援体制は本当に素晴らしく、G8、GGと長年積み重ねてこられたものを実感しました。この先もますます発展していく事を期待し、自分も微力ながら関わりを持ち続けていければと思います。

陸路（スピルオーバー#1）

2024/5/8(水) - 6/16(日)(35日間) 来場者数 1,771人

参加アーティスト 林修平、MES、FAQ? ゲストキュレーター 長谷川新

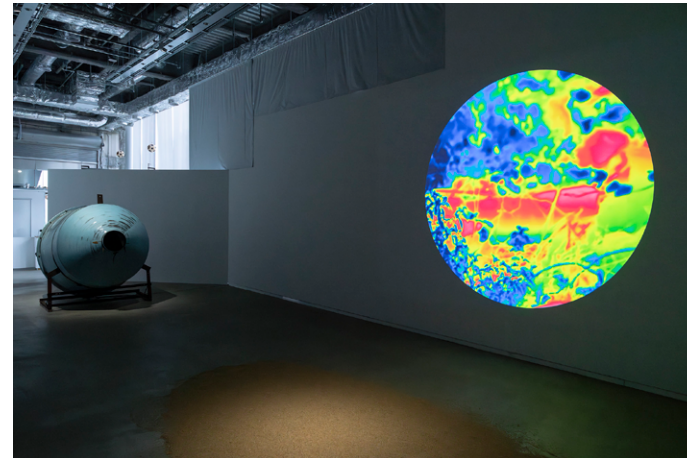
機材協力 キヤノン株式会社



インディペンデントキュレーターの長谷川新をゲストキュレーターに迎え、林修平、MES、FAQ?の3組のアーティストによる展覧会を開催。林修平は、これまで爬虫類や両生類の飼育経験を踏まえ、私たちの身体を取り巻く法律、条例、慣習などの諸規範の矛盾を露呈させる作品を発表してきたが、今回は、動物の「駆除」に端を発する言説に関して、デスボイスによるレクチャーパフォーマンス形式の作品《D.L.P. (animals)》を発表した。MESは、宮城県に実在する養豚場を舞台に、資本経済や画一化された循環のなかにありながらも、動物と人間が個別に関わり、その死を弔うという営みについての問題意識や実践を取り入れたラジオドラマ・インスタレーション《サルベージ・クラブ》を発表。交換日記を起点として、性や生、抵抗について取り組んできた人々にまつわる上映やトークを行ってきたFAQ?は、今までの活動を通して考えてきたことなどを、初めて新聞型のZINEとして制作し、展示・販売を行った。

高い天井を持つ空間を突き抜けるほどの大音量が響く作品上映、これまでで最大の質量となる約4m長のサイロの展示、そしてそのサイロからはもみらが噴射されて会期中堆積し続けるなど、アートセンターならではの大規模で挑戦的な展示を実現させることができた。また、搬入口の確保のためBUGの既存壁を一時解体したり、壁面に遮光カーテンを取り付けるなど、BUGの空間自体を可変的なものとして扱うことも意識した本展は、今後のBUGの使い方の一例となったであろう。参加アーティストだけでなく、キュレーターの長谷川氏やBUGスタッフそれぞれが、BUGの活動方針である「アーティストやアートワーカーが全力で挑戦する機会」を活かすことを意識できた展覧会となった。

展示風景



撮影：守屋友樹

告知物



デザイン：Kai



関連イベント



●「陸路(スピルオーバー #1)」関連イベント ポソレ会

2024/5/22(水) 18:00 - 20:30

登壇: MES(本展出展アーティスト)

会場: BUG

▲トークイベント「移動の震えを聴くこと」北川真也×長谷川新

2024/5/29(水) 19:00 - 21:00

登壇: 北川真也(三重大学准教授・地理学者)、長谷川新(本展キュレーター)

会場: BUG(来場者数:12名)



広報促進グッズ

広報促進として、会場にてアンケートに回答した方、BUG公式SNSをフォローした方、メールマガジンを購読登録した方にステッカー、巾着を配布した。



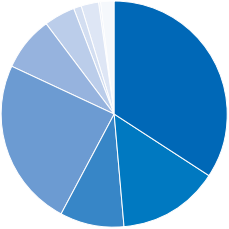
パブリシティ

日付	媒体名
2024/5/7	NEOL
2024/5/8	美術手帖
2024/5/18	Numero TOKYO
2024/5/23	YNKs
2024/6/6	美術手帖
—	TOKYO ART BEAT

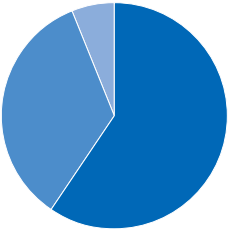
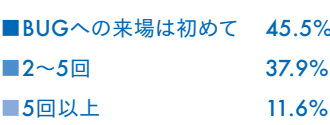
日付	媒体名
—	アート&カルチャー
—	MIRAI
—	ART iT(フォトレポート)
—	ArtSticker
—	Tokyo Weekender

来場者アンケート結果

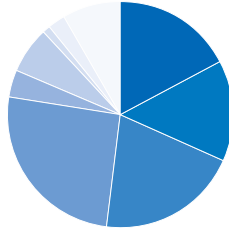
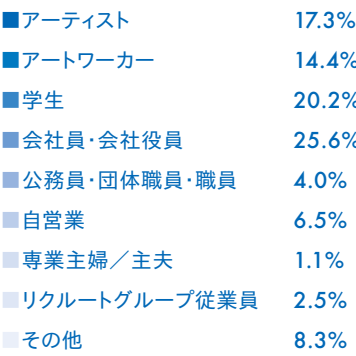
①今回の展覧会はいかがでしたか



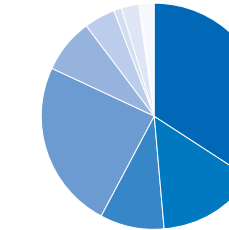
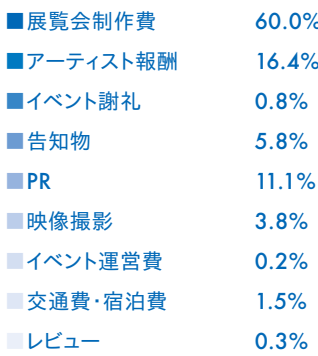
②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



費用配分



クレジット

キュレーション	長谷川新(インディペンデントキュレーター)
運営	片野可那恵、檜山真有(BUG)
広報	桑間千里(BUG)
制作	飯野優美(BUG)
告知物デザイン	Kai
翻訳	内山もにか、ベン・ケーガン(Art Translators Collective)
作品・会場撮影	守屋友樹
インタビュー・会場動画撮影	斎藤玲児
設営	square 4(小滝タケル、石崎朝子、加藤広太、成田輝、開田ひかり、松尾駿太郎、森洋樹)
協力	高見澤峻介、中川一也、山形一生

キュレーターより

BUGというアートスペースが、美術館やオルタナティブスペースとはまた別の実験場であり、BUGだからこそできる表現の場があるという気持ちを持っていました。作家も、スタッフも、インスタールチームも、デザイナーも、記録チームも、壁を手前に立てるのではなく、それぞれの意志を形にしてくれたと思います。本当にありがとうございました。コロナ禍の頃から、新たにスペースが立ち上がっていくことに立ち会えたのも僥倖でしたし、今回の企画は、僕としてもキュレーター人生の岐路のひとつとして、多くのことを考える機会になりました。

BUGで展示した《D.L.P.(animals)》は近年取り組んでいるデスボイスによるレクチャーパフォーマンス作品の3作目に当たります。レクチャーで取り扱っている内容から、またデスボイスという手法それ自体の過剰性から、展覧会というフォーマットに対しては過剰な音圧を必要とする作品ではありませんが、担当の片野さんをはじめとしたBUGスタッフの方々の尽力により過去作と比較しても理想的な状態で展示を行うことができました。会期中予期せぬ出来事もあり色々ご迷惑もおかけしてしまいましたが、その際にも真摯にご対応いただき感謝しています。(林修平)

今作《サルベージ・クラブ》は、怒涛の偶然が降り積もって出来あがったプロジェクト&作品で、色々な面ではみ出していく挑戦でした。養豚場や町の人たち、BUGやカフェのスタッフ、展覧会の構成メンバーが弛まず受け入れてくれたことで最後まで作品を現すことができました、ありがとうございます！

オフィスワーカーやツーリストが行き交い、コーヒーを啜る人たちの隣で、轟声が響き、もみがらが舞っていく。摩擦が起きそうで起きない。そうした環境も含めて鑑賞された展示だったかなと思います。FAQ?の交換日記ポストに「ぶたの声はこわいと思うからこわいんだ」と書かれた子供による感想と思しき絵日記がありました。人間や自然による災害をこの上なく感じる時代に、作品展示のあり方が拡げていけていたら、異なる存在の発する声や表現のとらえ方を拡げていけていたら、うれしいです。(MES)

FAQ?として、はじめてZINEを作成しました。素晴らしい執筆者とともに、ずっと続く問題意識に取り組むことができた貴重な機会でした。これまでオンライン上での活動が中心だった分、リソグラフで紙媒体の手触りあるものが作れたことはとても楽しかったですし、「読絵会」というあたらしい取り組みも含めてまたゆっくり続けていきたいです。それぞれアーティスト活動していますが、それだけでない展覧会の関わり方ができたことも良い経験でした。会場で真摯に読んで、交換日記に参加してくれたり、購入して持ち帰ってくれた皆さんに感謝です！(FAQ?)

hayate kobayashi solo exhibition “Polyparole”

小林颯個展「ポリパロール」

2024/6/26(水) - 7/21(日) (23日間) 来場者数 926人
協力 公益財団法人 クマ財団



展示風景



撮影：本吉映理

告知物

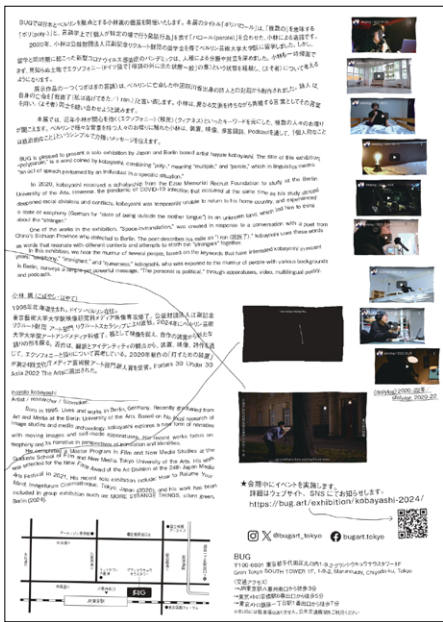
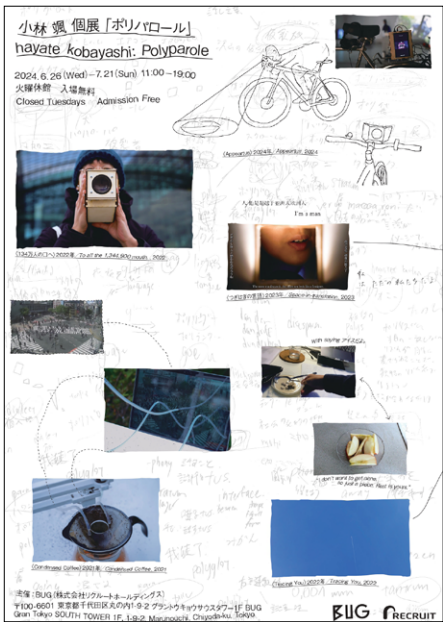
小林颯は、東京藝術大学大学院を修了後、2020年に公益財団法人江副記念リクルート財団の奨学金を受給してベルリン留学を実現。その間に国内で複数の賞を受賞するなど、これからが期待されるアーティストである。BUGでは小林の今後のキャリアを後押しすべく、新作を含め本人にとって最も大規模な個展を開催した。

本展の作品は、小林がベルリンに滞在する中で起こった出来事を起点に制作した。Podcastシリーズ《Süß》では、友人とのおしゃべりや、日常会話から作品を制作。おしゃべりを題材とした制作は、小林にとって新しい試みとなった。また、ベルリンで暮らすアジア系移民の移りかわるアイデンティティを主題とした《appeartus》では、新たな装置の制作に取り組むなど、本展を通して、挑戦したかったことを実験的に試みる機会にもなった。

会期中には3回のイベントを開催。1回目のトークイベントではゲストに書店「loneliness books」オーナーであり、グラフィック・デザイナーの湯見陽氏、現代美術家のミヤギトシを招聘。2回目のトークイベントでは、公益財団法人江副記念リクルート財団の現役学生とのコラボレーション企画とし、海外美術大学留学をテーマにしたトークイベントを開催。参加者の多くが学生であり、留学経験者のリアルな声を届ける場となった。また、3回目のイベントではドキュメンタリーアクターの筒|tsu-tsuによる、体験型ワークショップを開催した。

トークイベントもワークショップも、展覧会テーマの一つである「おしゃべり」を取り入れ、参加者と双方向のコミュニケーションを取ることを重視。来場者とのおしゃべりや招聘ゲストとのイベントは、小林の制作の幅を広げる機会になったと考える。

本展の開催を通じて、小林が繋がりを持ちたいと考えていたアーティストや美術関係者の方々など、新たなネットワーク構築にも繋がり、小林の今後のキャリアの後押しの一端を担えたと言える。



デザイン：田岡美紗子

関連イベント



●小林颯個展「ポリパロール」関連トークイベント 湯見陽 × ミヤギフトシ × 小林颯

2024/7/5(金) 18:00 - 20:00

登壇：湯見陽(書店「loneliness books」オーナー／グラフィック・デザイナー)、ミヤギフトシ(現代美術作家)、小林颯(本展出展アーティスト)

会場：BUG(来場者数:17名)

▲小林颯個展「ポリパロール」関連トークイベント「海外美術大学留学と制作について」

2024/7/10(水) 19:00-20:30

登壇：大竹紗央(ニューヨーク大学大学院在籍)、上野里紗(セントラル・セント・マーチンズ 修士課程修了)、

中岡尚子(ベルリン芸術大学在籍)、小林颯(本展出展アーティスト)

会場：BUG(来場者数:23名)

■小林颯個展「ポリパロール」関連ワークショップイベント「借りた言葉を演じてみる」

開催日時：2024/7/19(金) 18:30 - 20:30

登壇：筒|tsu-tsu(ドキュメンタリーアクター)、小林 颯(本展出展アーティスト)

会場：BUG(来場者数:8名)

BUG Cafe コラボメニュー

ポリパロップ 680円(税込)



アイリッシュシロップ、コーヒーゼリー、オレンジゼリー、チョコレートモカソースなど複数の(poly-)食材がまるでお喋りのように混ざり合ったコーヒージャラメルベースのフラッペ。

広報促進グッズ



広報促進として、会場にてアンケートに回答した方にオリジナルステッカー、BUG公式SNSをメンションしてSNS投稿をした方にオリジナルサコッシュを配布した。

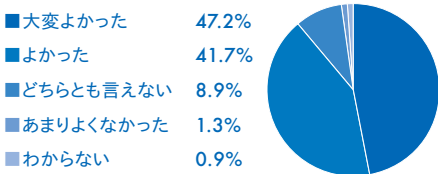
パブリシティ

日付	媒体名
2024/4/7	Photo&Culture,Tokyo
2024/6/21	美術手帖
2024/6/24	JDN
2024/6/24	クマ財団
2024/7/5	リクルート
—	美術手帖

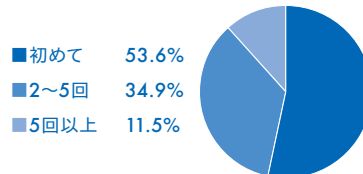
日付	媒体名
—	fashion snap
—	TOKYO ART BEAT
—	MIRAI
—	アート&カルチャー
2024/6/23	note(山内宏泰 公式サイト)

来場者アンケート結果

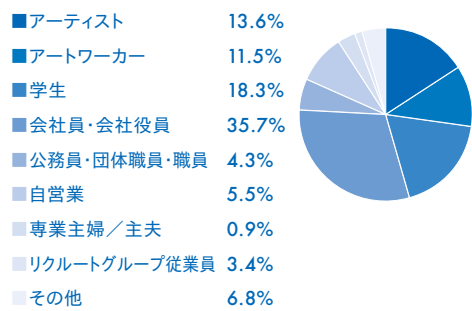
①今回の展覧会はいかがでしたか



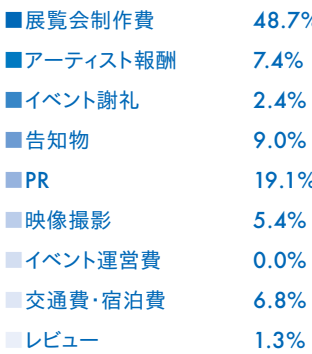
②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



費用配分



クレジット

キュレーション	小林祐希、檜山真有 (BUG)
広報	桑間千里 (BUG)
制作	飯野優美 (BUG)
告知物デザイン	田岡美紗子
翻訳	鈴木理穂
会場撮影	本吉映理
インタビュー・会場動画撮影	西野正将
設営	HIGURE 17-15cas

アーティストより

二年前、BUGの小林さんからご相談をいただき、当初はなぜ自分がと苛まれていたのですが、雨宮さんの「BUGはギャラリーではなくアートセンターだから実験できる」という言葉から、やりたいように駆け抜けました。装置とおしゃべりというテーマが見つかり、一気にギアが上がりました。Podcastsをはじめ、クיאネスにまつわるおしゃべり会や、受付日誌から鑑賞者を演じるドキュメンタリーアクティングの会、ポリパロップと、BUGだから出来たことが積み重なった大事な時間でした。お会いしたかった方々と話せたのも収穫でした。ポリパロールに関わってくださった全ての皆さん、BUGの小林さん檜山さんに心から感謝を捧げます。

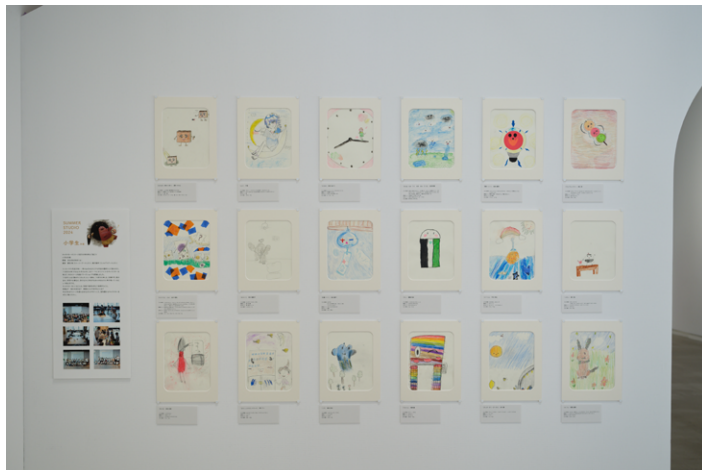
トンコハウスとつくるワークショップ・展覧会

2024/7/27(土) - 8/25(日) 来場者数 1,306名

協力 トンコハウス、株式会社CANVAS



展示風景



撮影：山本康平

告知物

BUGでは、毎年夏休みの期間に「Summer Studio」を開催する。本企画は、小中高生を対象としたワークショップやトークイベントを行うプログラムである。前身のクリエイションギャラリーG8で開催した「Creation Kids Lab」では、小学生を対象にデザイナーやイラストレーターなどを講師に迎え、5年間で26種類のワークショップを実施した。この経験を引き継ぎつつ、対象を中学生・高校生まで広げ、つくることの楽しさを探求できる企画を実践していく。

第1回目となる今回はキュレーターに小高真紀子(元クリエイションギャラリーG8所属、現在フリーランス)を迎え、アニメーションスタジオトンコハウスジャパンと協働した。会期前に実施した事前ワークショップには、小中高生61名が参加。制作した作品を会期中BUGにて展示し、制作～展覧会までの一連の流れを体験できるプログラムであった。講師はトンコハウスの栗田唯(ストーリーアーティスト)、橋爪陽平(コンセプトアーティスト)。トンコハウス作品『ONI ~ 神々山のおなり』で題材として扱われた、「八百万の神(やおよろずのかみ)」をテーマに、オリジナルのキャラクターを考えてデザインし、イラストを制作。さらに中高生は、自身がつくったキャラクターでストーリーを考案し、ストーリーイラストへと落とし込んだ。

展覧会はBUGの空間を2つに分け、手前側にワークショップ参加者の作品、奥側にトンコハウスによる映像作品やマケット、ラフスケッチ等を展示。そのほか、トンコハウスの初期作品『ダム・キーパー』上映会開催、オリジナルキーホルダー制作ができるミニ体験コーナーを会場に設けた。トンコハウス創設者の堤大介らによるトークイベントや、参加者と交流しながらスケッチを楽しむスケッチイベントなど、会期中にも多彩なイベントを多数開催した。

学生やアニメーションファン、家族連れなど大人から子どもまで幅広く来場し、つくることの楽しさを共有する夏の企画となった。初めてBUGへ訪れた来場者が75.8%と、新たな層への認知拡大にも繋がった。アートワーカーの仕事を生徒に伝え、好きなことを大切にする気持ちを育む機会として、来年以降もさらに発展させていきたい。



デザイン：飯田郁



事前ワークショップ



撮影：小野寺奈那子



トンコハウス作品『ONI ～神々山のおなり』でも作品の題材として扱われた、「八百万の神(やおよろずのかみ)」をテーマにオリジナルのキャラクターを考えて、そのイメージを絵に描いてみるワークショップ。ワークショップで制作した作品や制作の様子は、7月27日から始まる展覧会で展示。

●Summer Studio 2024関連ワークショップ小学生対象「キャラクターづくり～八百万の神(やおよろずのかみ)を考えて描こう」

2024/6/8(土) ①10:00-12:30 ②14:30-17:00

登壇：栗田唯(ストーリーアーティスト)、橋爪陽平(コンセプトアーティスト)

会場：BUG(来場:38名)

概要：キャラクター設定からストーリーづくりまでを2日間で行うプログラム。1日目はトンコハウス作品『ONI ～神々山のおなり』でも作品の題材として扱われた、「八百万の神(やおよろずのかみ)」をテーマにオリジナルのキャラクターを考えてデザインし、キャラクター画を作成。

▲Summer Studio 2024関連ワークショップ

中学生・高校生対象「八百万の神(やおよろずのかみ)」をテーマに、キャラクターとストーリーをつくろう」

1日目 2024/6/29(土)10:00-12:30 2日目 2024/7/6(土) 10:00-12:30

登壇：栗田唯(ストーリーアーティスト)、橋爪陽平(コンセプトアーティスト)

会場：BUG(来場:22名)

概要：キャラクター設定からストーリーづくりまでを2日間で行うプログラム。1日目はトンコハウス作品『ONI ～神々山のおなり』でも作品の題材として扱われた、「八百万の神(やおよろずのかみ)」をテーマにオリジナルのキャラクターを考えてデザインし、キャラクター画を作成。

関連イベント



撮影：山本康平



■Summer Studio 2024関連プレイベント

「トンコハウス代表 ロバート・コンドウ来日記念!トンコハウスアーティストと描く、スケッチイベント」

2024/5/12(日) 14:00-17:00

登壇：ロバート・コンドウ(トンコハウス代表)、橋爪陽平(コンセプトアーティスト)

会場：BUG(来場:19名)

●Summer Studio 2024関連トークイベント 堤大介×稲田雅徳×橋爪陽平

2024/7/28(日) 11:00-12:00

登壇：堤大介(トンコハウス創設者 / アニメーション映画監督)、稲田雅徳(コンセプトアーティスト)、橋爪陽平(コンセプトアーティスト)

会場：BUG(来場:32名)

▲Summer Studio 2024関連イベント「トンコハウスアーティストと描くスケッチイベント」

2024/7/28(日) 14:30-17:00

登壇：稲田雅徳(コンセプトアーティスト)、橋爪陽平(コンセプトアーティスト)

会場：BUG(来場:15名)

■Summer Studio 2024関連トークイベント「わたしたちの仕事の楽しみ方 長砂ヒロ×橋爪陽平」

2024/8/17(土) 19:30-20:30

登壇：長砂ヒロ(ゴキンジョ株式会社代表・コンセプトアーティスト)、橋爪陽平(コンセプトアーティスト)

会場：BUG(来場:49名)

体験コーナー

オリジナル木製キーホルダー制作コーナーを設けた。
トンコハウス作品『ダム・キーパー』の主人公ビッグをモチーフとした土台に、好きな色を塗って制作体験できる。



BUG Cafe コラボメニュー

ONIサンデー 600円(税込)



トンコハウス作品『ONI〜神々山のおなり』より、「なりどん」をイメージした2つのジェラートは、夏にぴったりなトロピカル味と、真っ黒なショコラ。「なりどん」、「おなり」が身につけている虎柄のクッキーや、作中に出てくる仲良しの「かっぱ」をイメージした抹茶クリームを添えてONIの世界観を表現。
ジェラートやクッキーを食べ進めていくうちになりどんの隠していた過去の秘密が、パチパチとした刺激になってわた雲のなかから現れる。

パブリシティ

日付	媒体名
2024/5/21	#高校生なう
2024/5/30	YNKs
2024/7/25	ぴあ
—	QuLii
—	QuLii
—	中部サイエンスネットワーク かぐくであそぼ!
—	ArtSticker
—	美術手帖

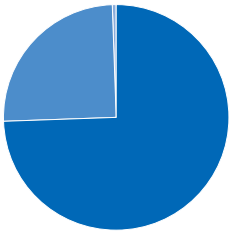
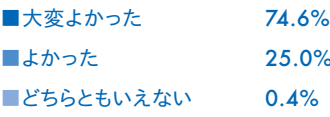
広報促進グッズ



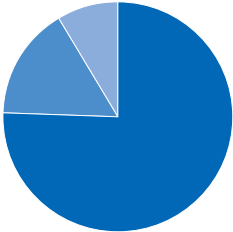
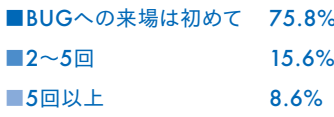
広報促進として、会場にてアンケートに回答くださった方、BUG公式SNSをフォローした方、メールマガジンを購読登録した方にクリアファイル(『ダム・キーパー』キャラクターより2種)を配布した。

来場者アンケート結果

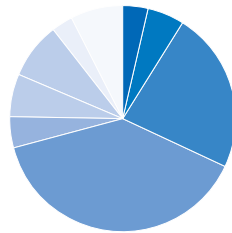
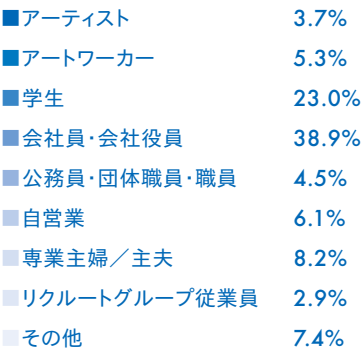
①今回の展覧会はいかがでしたか



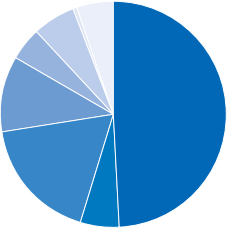
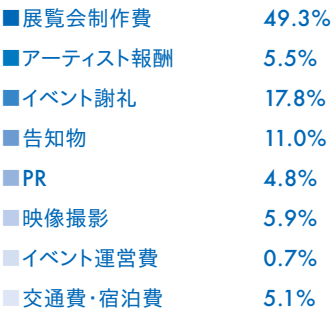
②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



費用配分



クレジット

キュレーション	小高真紀子
運営	石井貴子、飯野優美、前田高輔 (BUG)、伊藤奈津子
広報	桑間千里 (BUG)
制作	飯野優美 (BUG)
告知物デザイン	飯田郁
翻訳	室生寺玲
ワークショップ写真撮影	小野奈那子、山本康平
インタビュー映像、会場写真・映像撮影	山本康平
設営	HIGURE 17-15cas

キュレーターより

クリエイションギャラリーG8で開催していた小学生対象のワークショップを受け継ぐ形でスタートした「Summer Studio」。小学生だけでなく、中学生、高校生と対象を広げ、アーティストとともに、クリエイションの楽しさや面白さを体験するプログラムを考えました。第1回目は、アメリカと日本を拠点とするアニメーションスタジオ、トンコハウスのアニメーション制作を手がけたアーティストと協働し、キャラクターとストーリーづくりにフォーカスした内容を実施しました。自由な発想と表現力でのびのびと制作する小学生に対して、中学生・高校生は好きなことを仕事にしたいという将来を見据えて参加している真剣な姿も見られました。展覧会に関連したトークやスケッチイベントも開催し、企画全体を通してアーティストのキャリアや絵を仕事にすること、絵を描くことの楽しさを参加者と共有する機会になったと思います。

キャラクター・マトリクス

2024/8/30(金) - 9/16(月) 来場者数 1,511人

参加アーティスト 青山夢、影山紗和子、九鬼知也、たかくらかずき、谷村メイチンロマーナ、平山匠
協力 ○株式会社



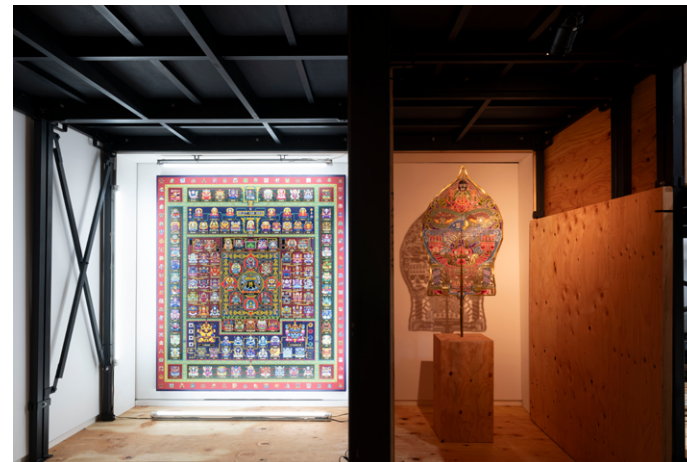
アーティストのたかくらかずきによる企画で、青山夢、影山紗和子、九鬼知也、谷村メイチンロマーナ、平山匠を迎え、キャラクターをテーマにしたグループ展を開催した。たかくらは、ガーディアン・ガーデンで個展を開催し、BUG Art Awardの審査員も務めるなど、かねてより当社との関係が深いアーティストである。今回は、たかくらにとって初のキュレーションであり、自身のキャラクター論を体现するための挑戦的な機会となった。

また、出展作品151点のうち131点が新作であり、各アーティストにとっても新たな試みがなされた。青山は八岐大蛇をモチーフとした過去最大級のサイズの「ぶくぶく絵画」を発表し、影山はアニメーション作品と併せて、メタバースのゲーム作品を出展した。九鬼は108体もの陶フィギュアを会場中に散りばめ、たかくらはAIと共作したキャラクター曼荼羅を展示。そして谷村は、九鬼と平山に声をかけ、3人でのコラボレーション作品を作り上げた。平山は全長4メートル、台座1メートルもの粘土彫刻を制作し、毎日彫刻に水をかけるパフォーマンスも実施した。

会場設計も特筆すべき点である。会場内には大型の高台やスロープを設け、空間そのものを巨大な曼荼羅に見立てた。たかくらは寺院の庭を歩いたり、ゲームをプレイする経験から、空間内での動きや体験を重視している。そのため今回は、来場者が会場を動き回ること、バリエーション豊かなキャラクターと遭遇するよう会場が構成された。会場の設計および施工は、演劇のフィールドで活躍する中村友美によるもので、分野を超えたコラボレーションを実現するとともに、BUGの使い方の可能性を広げる案でもあった。

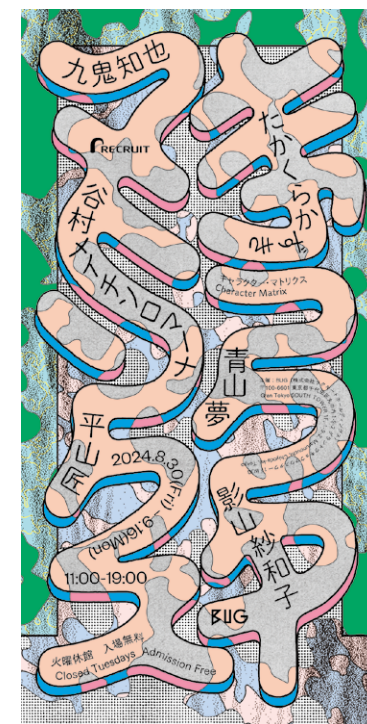
本展はわずか16日の会期ではあったが、連日盛況のもと幕を閉じた。本展が多数の人の目に触れたことにより、6名の活動やたかくらの唱える「キャラクター・マトリクス」論の認知度向上にも寄与したのではないだろうか。

展示風景



撮影：奥祐司

告知物



デザイン：三重野龍



関連イベント

●出展アーティスト6名によるトーク

開催日時: 2024/8/31(土) 18:00 - 20:00

登壇: 青山夢、影山紗和子、九鬼知也、たかくらかずき、谷村メイチンロマーナ、平山匠

会場: BUG(来場者数:33名)

▲後藤繁雄×中川大地×たかくらかずきトーク

開催日時: 2024/9/7(土)18:00 - 20:00

登壇: 後藤繁雄(アートディレクター)、中川大地(編集者)、たかくらかずき

会場: BUG(来場者数:24名)

■はってはがせるステッカーをつくろう!

～出展アーティストのオリジナルキャラクターぬりえ～

開催日時: 2024/9/1(日) 11:00 - 15:00、9/7(土)11:00 - 15:00

企画・運営: 青山夢、谷村メイチンロマーナ

会場: BUG(来場者数:27名)



広報促進グッズ

「キャラクター・マトリクス」では、会場にてアンケートに回答した方、BUG公式SNSにフォローした方、メールマガジンを購読登録した方にステッカーを配布した。



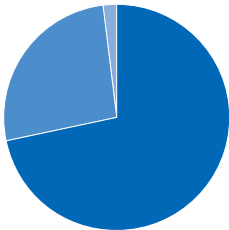
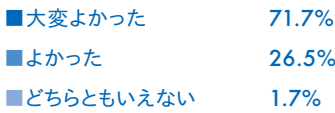
パブリシティ

日付	媒体名
2024/8/1	東北芸術工科大学校友会
2024/8/5	美術手帖
2024/8/16	Time Out
2024/8/26	YNKs
2024/8/31	美術手帖
2024/9/4	CINRA
2024/9/9	PR TIMES
—	Art Sticker
—	TOKYO ART BEAT

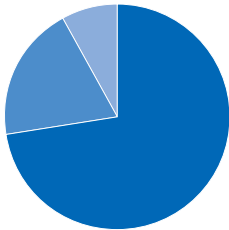
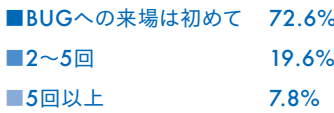
日付	媒体名
—	JDN
—	アート&カルチャー
—	Dellow News
—	TOKYO Live & Exhibits
—	影山紗和子HP
—	神山財団
—	TAO ART
2024/9/12	さつまがいく

来場者アンケート結果

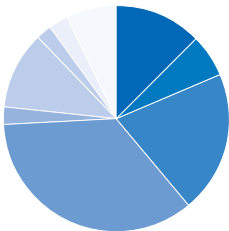
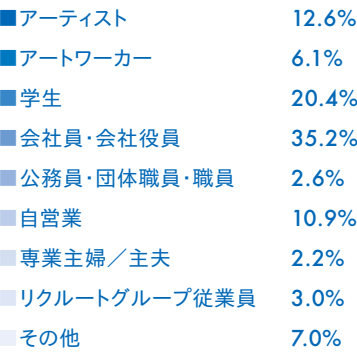
①今回の展覧会はいかがでしたか



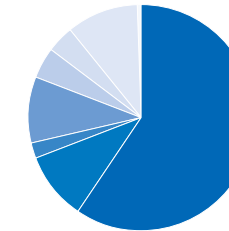
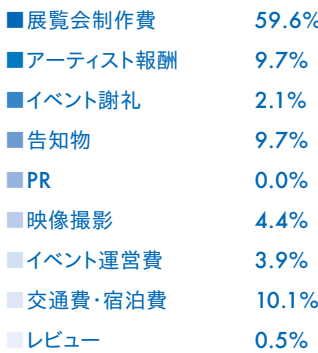
②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



費用配分



クレジット

キュレーション	たかくらかずき
運営	野瀬綾 (BUG)
広報	桑間千里 (BUG)
制作	飯野優美 (BUG)
告知物デザイン	三重野龍
翻訳	アレックス・デウドク・ドウ・ヴィット (Art Translators Collective)
作品・会場撮影、インタビュー・会場動画撮影	奥祐司
会場設計	中村友美
設営	square4 (小滝タケル、石崎朝子、加藤広太、松尾駿太郎)

キュレーターより

担当の野瀬さんをはじめ、BUGチームのたくさんの協力のおかげで、非常に意味のある展示ができたと思います。全体的な予算感に関しても、しっかりと他方に気配りしていただき、アーティストも関係者も、それぞれが納得いく仕事ができるように配慮していただけたことがありがたかったです。

とくに不可能ではないかとされていた物理的な二階建て構造が立ち上げられたこと、とても感謝しています。これからもBUGというスペースが東京と各地を結ぶような、または現代美術だけでなく演劇や音楽、文学、イラストレーション、デザインなど、多様なジャンルを横断的にあらゆる表現者が活動できる開かれた場であってほしいと思います。

また、展示アーカイブはオンラインのみという方針のようですが、冊子化することについて再検討するべきではないかと思います。美術のムーブメントをこの場から立ち上げるには必須事項かと思うので、よく検討する必要があるのではないのでしょうか。

アーティストより

普通の会場ではなかなかできないことができる部分がとても良いなと感じました。

どうしても展示空間を改造して会場を作ったり、大きな作品をつくとなると色々な予算がかかります。その部分をBUGの方で手厚くサポートしてくれたおかげで今回の展示が実現できました。作家とスタッフさんで何度も話し合いをしながら準備をしていけたので、複雑な会場づくりもスムーズに作り上げていくことができ、勉強になりました。

あまり語られてこなかったキャラクターたちの文脈と現代美術をつなげ、新しいキャラクターの見方を研究し今後も制作していきたいです。
(青山夢)

ここまで長い期間をかけて一つの展示に向き合うのは初めての経験でした。個人的な反省点は多々あります。久々の展示だったため、本当に大変で不安ばかりでしたが、展示メンバーのおかげで気付けば面白い空間が出来上がっていました。自分のキャリアにつながるかは正直まだわかりませんが本展覧会を通じて、自分の役割や自分にできることを強く意識するようになりました。

BUGへの要望は以下の2点です。

- ・制作費がもっとあればよかった
- ・グッズ販売の定義が曖昧で、悩む場面があった

とはいえ、困っていることを相談しやすい環境が整っていたり、アーティストの要望に柔軟に応えていただける姿勢が本当に素晴らしいと感じています。
(影山紗和子)

出展者との良い交流ができた。ニッチなカルチャーを通して会話ができた事が嬉しかった。心の中でずっと思っていた好きな感覚を、好きなもので言葉として表現できた事が嬉しかった。自身の体の半分以上は好きなものでできていると思うので。

限られた時間と満身創痍で制作する事によって、無理矢理に限界を超えられた。自身の作家としての作品制作における最大限のポジティブを再認識できた。それにより作品制作の自由度が高まった。BUGには、作家が発表できる環境を作り続けて頂きたい。BUGをきっかけに作家同士の面白いコミュニティが出来ることは、大なり小なり世界にとってポジティブな方向性に繋がると思うので。
(九鬼知也)

グループ展では誰かが目立とうとかするのではなく、皆で尊重し合って互いに高め合っていい展示を作るということが重要だというのが再確認できました。とてもいいギャラリーで大きな展示をできたので、自分のキャリアの中で大きな契機になったと思います。新しいジャンルとしてカテゴライズされたことが自分にとってとても意義のあることでした。でも一番は友達であり仲間ができたことが何より嬉しいです。またみんなで会って考えて最高の展示をしたいと思います。またBUGでやらせてください！
(谷村メイチンロマーナ)

美術館やギャラリーではできない、「天井高7m・ほぼ制約のない・様々な鑑賞者に開かれている」BUGだからこそできる作品は何かを最初に考えました。粘土について考えていたアイデアがあり、ここで試せるかも!と思い、キュレーションしてくれたたかくらさんのコンセプトと擦り合わせ、今作の《ハニラ》が誕生しました。実験的なことを伸び伸びと大きな規模で展開できるBUGには感謝しております。(こんな場所ほんとに他にない。)

ここでハニラを発表できた事に手ごたえを感じており、今作の手法である生の粘土を使い続けることのスタートラインに立てた機会になりました。今後の展開に繋がっていけると強く思いました。

言うまでもありませんが、これからも色々な作家の色々な表現を享受して、色々な挑戦ができる場としてあり続けて欲しいと切に願っております！
(平山匠)

第2回BUG Art Award ファイナリスト展

2024/9/25(水) - 10/20(日) 来場者数 1,404人



第2回BUG Art Awardの一次審査と二次審査を通過した6名のファイナリストによるグループ展(通称「バグ展」)を開催。

生成AIが生み出したキャラクターのぬいぐるみを制作し、その顔部分に表情をプロジェクションしながら対話を聞かせるという作品を展示した新井毬子。生皮や人毛、木、石膏、鉄、FRPといった様々な素材を使ってジェンダーやセクシュアリティをテーマに彫刻作品の制作を行う岩瀬海。自転車に乗りながら撮影した映像と自身による小説とを融合させた作品を試みた志村翔太。自身や他者にとって「面白い」ものを突き詰めて制作した、幅2.8mの油彩画を展示した城間雄一。粗いジュートを素材に用いて4メートルを超える作品を作った宮林妃奈子。作者の属性やそれに関するモチーフ等を描いた絵画作品と、展示に使われる単語を説明する単語帳を、自身で組み立てた空間に展示する矢野憩啓の6名による展示となった。

会期前にはアーティストインタビューの撮影、会期中にはトークイベントや社内向けのイベント、公開最終審査など、自身の作品について話す機会を増やしファイナリストのプレゼン力向上をサポートした。また展示経験の浅いアーティストも多いなか、どうすれば自分の作品、そして6名の展示がより良く見えるかをファイナリスト全員で議論しながら展示位置を決定していくプロセス、プロのインストーラー(展示設営技術者)にアドバイスを得ながら設営の技術面や安全面などの懸念点を解消する場の設計、審査員との関係性作りなど、展覧会の準備から会期中にわたってコミュニケーションの場をつくることができた。将来的にアーティスト活動を続けていく上で重要となる人間関係を構築するサポートを行うことができ、BUGの活動方針として掲げている「キャリアの支援」に寄与することができたといえるだろう。

展示風景



新井 毬子 《Scapegoat》



岩瀬 海 《SRSシリーズ》



志村 翔太 《モバイル文学 東京ボーイズアンドガールズ》



城間 雄一 《ある座》



宮林 妃奈子 《あいだの手》



矢野 憩啓 《see-through》

撮影：西野正将



デザイン：菊地敦己

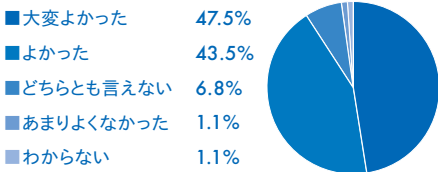


日付	媒体名
2024/6/12	情報科学芸術大学院大学
2024/7/7	Photo & Culture,Tokyo
2024/7/9	多摩美術大学校友会
2024/9/16	多摩美術大学
2024/9/27	artscape
2024/10/4	美術手帖
—	美術手帖

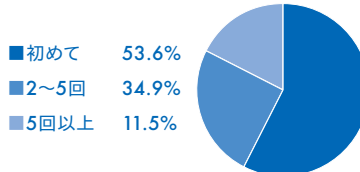
日付	媒体名
—	Artsticer
—	アート&カルチャー
—	TOKYO ART BEAT
—	tokyo now
—	京都精華大学
—	サードニュース
—	TAO ART

来場者アンケート結果

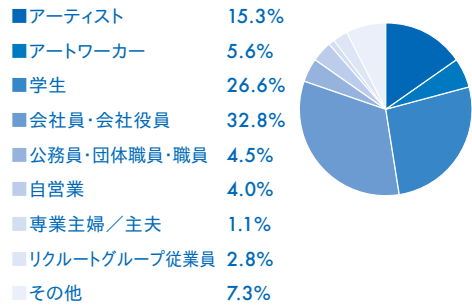
①今回の展覧会はいかがでしたか



②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



関連イベント



●第2回BUG Art Award ファイナリスト展 オープニングトーク

2024/9/25(水) 19:00-20:30

登壇：新井穂子、岩瀬海、志村翔太、城間雄一、宮林妃奈子、矢野憩啓（ファイナリスト6名）

会場：BUG(来場者数:27名)

▲第2回BUG Art Award ファイナリスト展 公開最終審査

2024/10/8(火) 15:00-19:30

ファイナリスト／乾新井穂子、岩瀬海、志村翔太、城間雄一、宮林妃奈子、矢野憩啓

審査員／内海潤也(石橋財団アーティゾン美術館学芸員)、菊地敦己(アートディレクター/グラフィックデザイナー)、
たかくらかずき(アーティスト)、中川千恵子(十和田市現代美術館キュレーター)、横山由季子(東京国立近代美術館研究員)
オンライン開催(視聴者数:67名)

費用配分



広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、BUG公式SNSにフォローした方、メールマガジンを購読登録した方に缶バッジを配布した。



クレジット

運営	片野可那恵、前田高輔 (BUG)
広報	桑間千里 (BUG)
制作	飯野優美 (BUG)
告知物デザイン	菊地敦己
翻訳	リリアン・キャンライト、内山もにか、ベン・ケーガン (Art Translators Collective)
会場動画・スチル撮影、インタビュー撮影	西野正将
展示ブランドバイザー	菅亮平
展示・設営アドバイザー	小滝タケル (square4)
設営協力	square4

Shiho Yoshida Solo Exhibition "The Vestiges of the Unseen"

吉田志穂個展「印刷と幽霊」

2024/10/30(水) - 12/1(日) (28日間) 来場者数 2,559名

協力 Yumiko Chiba Associates、LIVE ART BOOKS



展示風景



撮影：加藤健

告知物

吉田志穂は、株式会社リクルートホールディングスが過去に運営していたコンペティション「1_WALL」写真部門にて、2014年にグランプリを受賞。その後第11回 shiseido art egg入選(2017)、第46回木村伊兵衛写真賞(2020+2021年度)など、キャリアを築いてきた写真家である。本展では新作への挑戦を通じて新境地を開き、吉田にとってさらなるステップアップに繋がる機会をめざした。

本展ではオフセット印刷を用いた新作を展開。会場は額装された4点のアルミニウム刷版、そこから複製された1万枚以上におよぶ印刷物によって構成された。幽霊(ゴースト)ー不可視や不在、実体のないものに焦点を当て、レンズフレアやGoogleMapのゴースト現象、リミナルスペースなどを撮影。それらを大量複製する過程で、オフセット印刷の要である水とインキの調合をあえて崩し、1枚1枚が全て異なるイメージとなるようエラーを施した。アートディレクター小池俊起氏、印刷会社LIVE ART BOOKSと協働体制で制作を進めたことも、作家にとって初めての試みとなった。

カフェを隔てた壁を回り込んだ先に印刷物が氾濫する光景は、独特の緊張感を感じさせ、BUGの空間における新たな使い方を提案したいという作家の思惑が実現されていたと言える。

会期中には2回のトークイベントを開催し、森啓輔氏(千葉市美術館学芸員)と小野寺奈津氏(国立新美術館特定研究員)を招聘。展覧会レビューは小林紗由里氏(東京国立近代美術館研究員)に執筆を依頼した。今後のキャリアにおいて、美術館での展示機会を広げていきたい吉田にとって、美術関係者との新たな人脈形成の機会を創出できた。

本展は写真業界のみならず、デザインや印刷業界、美術関係者など幅広い注目を集めた。また、BUGの個展史上最多の来場者数を記録し、アーティストの新たな側面を広く周知させることに成功した。



デザイン：小池俊起



関連イベント



●吉田志穂個展「印刷と幽霊」関連トークイベント 森啓輔 × 吉田志穂

2024/11/2(土) 19:00 – 21:00

登壇：森啓輔(千葉市美術館学芸員)、吉田志穂(本展出展アーティスト)

会場：BUG開催(来場者数:40名)

▲吉田志穂個展「印刷と幽霊」関連トークイベント 小野寺奈津 × 吉田志穂

2024/11/30(土) 19:00 – 21:00

登壇：小野寺奈津(国立新美術館特定研究員)、吉田志穂(本展出展アーティスト)

会場：BUG開催(来場者数:46名)

BUG Cafe コラボメニュー

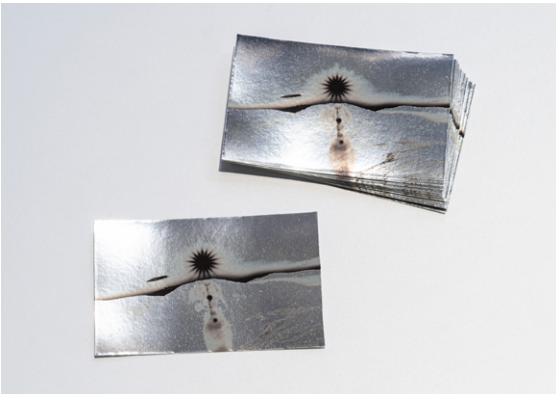
紫芋のゴーストラテ 1,200円(税込)

吉田志穂個展「印刷と幽霊」の作品から着想し、インキのしみや実態のないゴーストを、紫芋を使ったドリンクで表現。見た目はクールなモノトーン、一口飲むと秋にぴったりの優しい甘さと香りが広がる。



広報促進グッズ

会場にてSNS投稿またはアンケートに回答した方、BUG公式SNSをフォローした方にオリジナルステッカーを配布した。



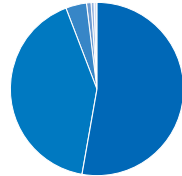
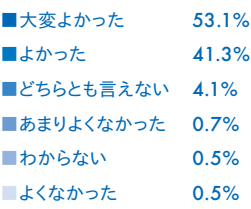
パブリシティ

日付	媒体名
2024/8/26	CINRA
2024/9/2	印刷学会出版部
2024/9/3	Photo & Culuture,Tokyo
2024/9/10	osotoiko
2024/10/7	サードニュース
2024/10/10	ぴあ
2024/10/30	MdN

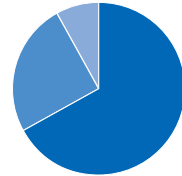
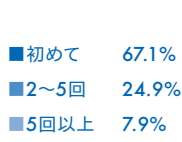
日付	媒体名
2024/11/19	WEB版 美術手帖
—	公益社団法人企業メセナ協議会「アート&カルチャー」
—	TOKYO ART BEAT
—	シェア・アート
—	ART iT(フォトレポート)
—	Tokyo Live & Exhibits

来場者アンケート結果

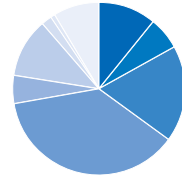
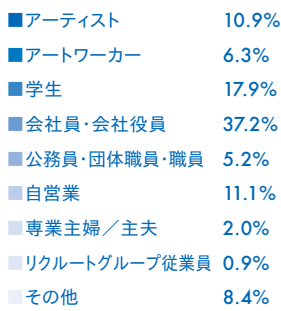
①今回の展覧会はいかがでしたか



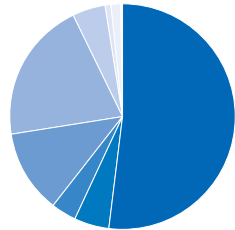
②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



費用配分



クレジット

アートディレクション	小池俊起
キュレーション	石井貴子、檜山真有 (BUG)
運営・制作	飯野優美 (BUG)
広報	桑間千里、野瀬明子 (BUG)
翻訳	森本優芽、内山もにか、ベン・ケーガン (Art Translators Collective)
インタビュー、 会場映像撮影・編集	西野正将
会場撮影	加藤健
設営	HIGURE 17-15cas

アーティストより

2014年の第11回写真「1_WALL」展からちょうど10年が経ち、BUGで個展を開催できる機会を頂けたことを大変嬉しく思っています。ガーデン・ガーデンでの個展開催に至るまで、制作スケジュールの管理やイベントの企画など、キャリア初期の段階で当時のスタッフの方々から手厚いサポートを受けられたおかげで、現在の活動に繋がっています。

BUGは展示スペースとして扱いが難しい部分もありますが、十分な準備期間と予算、そして当時と変わらず担当者の方々の手厚いサポートが行き届いていました。その結果、個人では難しい制作方法を選択したにもかかわらず、全くストレスを感じることなく作品制作に専念することができました。

今回の「印刷と幽霊」展では、これまでとは異なる印刷方法を選択することができました。この経験は今後の作品制作にも大きな影響を与える展示になったのではないかと感じています。

バグスクール2024:野性の都市

2024/12/18 - 2025/2/2 来場者数 2,488名

参加アーティスト 宇田川直寛、黒川岳、ちえんしげ、時吉あきな、トモトシ、中田愛美里、平松可南子



展示風景



撮影：那須竜太

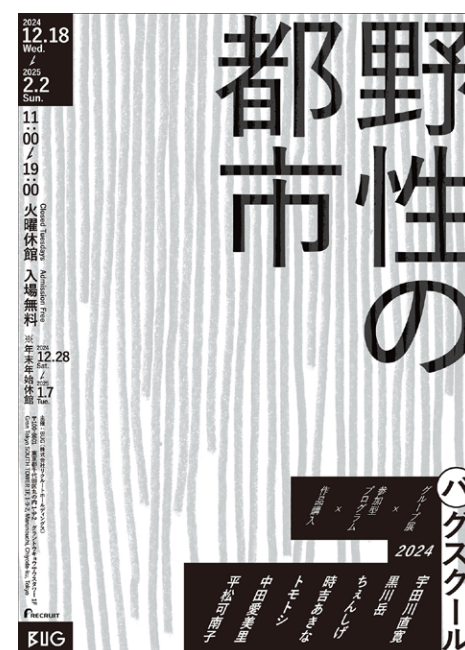
告知物

インディペンデントキュレーターの池田佳穂をゲストキュレーターに迎え、2024年12月18日(水)より、「バグスクール2024:野性の都市」を開催した。

「バグスクール」は7名のアーティストによるグループ展と、参加型プログラムを組み合わせたアートプロジェクトである。インディペンデントキュレーターの池田佳穂がBUGと協働で考案し、今年は昨年に引き続き第2回目の開催。アーティストと学び合うなかで、有機的な作品購入体験も目指している。また、BUGの活動方針の一つであるキャリアの支援に基づき、作品販売経験の少ないアーティストにその機会を提供。作品販売に関する書類作成や、価格やサイズの検討などのプロセスにも関わり、アーティストの活動の幅を広げる応援をしている。また、開館前のBUGでお子さまと一緒にゆっくりと鑑賞することができるファミリーアワーも開催した。

今回、都市の複雑な空間性を具現化するために、会場をスロープで複層的な構造にしたり、今までBUGで使用されてこなかった場所や設備を実験的に用いたりすることで、まるで展示空間を探索するような鑑賞体験を目指した。さらに会期中は参加型プログラムと関連トークイベント、従業員イベント、合わせて全31回の関連イベントを開催。参加型プログラムは展示作品と地続きのパフォーマンスや、手先を動かしながらアーティストの制作背景を体験できるワークショップなど多彩なプログラム群となった。アーティストや作品のことをより深く知ることができる参加型プログラムの機会を通じて、新しいファンを創出することができたのではないだろうか。またアーティストにとっても、参加者との交流や他アーティストのプログラムに参加する機会は、今後の活動の幅を広げる機会になったと考えられる。

また本展を通じて、作品24点を販売し、アーティスト収入分、配送経費等を除いた収益金475,915円を「セーブ・ザ・チルドレン」へ寄付することができた。多くの方に作品購入いただいた経験は、アーティストにとっても作品販売の一連の流れを経験する機会となったのではないだろうか。



デザイン：関本明子

参加型プログラム

「バグスクール2024：野性の都市」では出展アーティストによる参加型プログラムを開催した。プログラムの概要は以下の通りである。

「東京駅地下の全てのアートピースを巡ってみる」 2024/12/20(金)18:00-21:00 トモトシ(トモトシ美術館) 東京駅周辺開催(来場者数:13人)	「東京駅から可能な限り本社を巡ってみる」 2025/1/18(土)13:00-16:00 トモトシ(トモトシ美術館) 東京駅周辺開催(来場者数:8名)
「ヨシの紐」4回開催 2024/12/21(土)13:30-14:30、 2025/1/10(金)19:00-20:30、 1/24(金)13:30-14:30、2/1(土)13:30-14:30 宇田川直寛 BUG開催(参加者:11名、8名、11名、13名)	「ふれる、みる、きく:アートセンターBUGの“地水火風”」3回開催 2025/1/18(土)17:00-19:00、2/1(土)16:00-17:30、 2/2(日)14:00-16:00 黒川岳 BUG開催(参加者:9名、7名、14名)
「いい歳だから地に足をつけてピラを踏み。」2回開催 2024/12/22(日)14:00-16:00、 2025/1/25(土)14:00-16:00 ちえんしげ BUG開催(参加者:8名、4名)	「ハッピーフードモンスター研究所」2回開催 2025/1/19(日)15:00-18:00、 2025/1/26(日)15:00-18:00 時吉あきな BUG開催(参加者:15名、14名)
「PigeonのVision」 2024/12/27(金)14:00-16:00 平松可南子 BUG開催(参加者:11名)	記述の会・第二回【遠方のラインをなぞる@BUG】 2025/1/22(水)13:30-15:00 ちえんしげ BUG開催(参加者:9名)
「東京駅で終電を逃してみる」 2025/1/11(土)24:00-4:30 トモトシ(トモトシ美術館) 東京駅周辺開催(来場者数:21人)	「ひらまツアー(駅もれ編)」 2025/1/25(土)17:00-18:30 平松可南子 東京駅周辺開催(参加者:6名)
「箱庭に埋めた かみさまのかげら」 2025/1/12(日)14:00-16:00 中田愛美里 BUG開催(参加者:11人)	「記述の会・第3回」【美術におけるエクソフォニーの可能性】 2025/2/1(土)18:00-19:30 ちえんしげ BUG開催(参加者:9名)
「話そうとするテーブル」2回開催 2025/1/13(月・祝)14:00-16:00、 2025/1/28(月)15:00-18:00 宇田川直寛 BUG開催(参加者:9名、3名)	

関連イベント



●「参加アーティスト7名によるオープニングトーク」
2024/12/18(月)19:00-20:30
登壇: 宇田川直寛、黒川岳、ちえんしげ、時吉あきな、
トモトシ、中田愛美里、平松可南子(本展出展アーティスト)
会場: BUG開催(来場者数:26名)

▲「都市の中のオレ、オレの中の野性」
2025/1/9(木)19:00-20:30
登壇: 山下港(展覧会アシスタント)、池田佳穂(本展キュレーター)
会場: BUG開催(来場者数:8名)

■「キュレーターの仕事～展覧会はどうやって作られるのか～」
2025/1/31(金)19:00-20:30
登壇: 池田佳穂、檜山真有(本展キュレーター/リクルートアートセンター)、吉田山(アートアンプリファイア)
会場: BUG開催(来場者数:45名)



●「走馬灯ーーク!～蘇る全32日間30イベントの軌跡～」
2025/2/2(日)11:00-12:00
登壇: 山下港、池田佳穂
会場: BUG開催(来場者数:9名)

▲「【ファミリーアワー】開館前に親子でアート鑑賞を楽しもう!」
4回開催 2024/12/21(土)、2025/1/18(土)、1/25(土)、
2/1(土)10:00-11:00
会場: BUG開催(総来場者数:27名)

広報促進グッズ



「バグスクール2024：野性の都市」では、会場にてアンケートに回答してくださった方、BUG公式SNSにフォローした方、メールマガジンを購読登録した方にオリジナルクリアファイル(関本明子デザイン)を配布した。

BUG Cafe コラボメニュー

Soy pudding city
単品600円(税込)、ドリンクセット900円(税込)

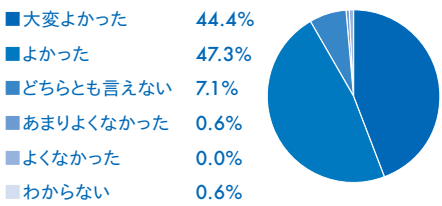
おせんべいの蓋を動かすと下にはさつまいも、緑豆、白玉など具沢山の豆乳プリン。たくさんの具材が混ざりあいながらも、器の中で1つのデザートとして完成しているまちをイメージ。
※ドリンク:レモンジンジャーモリンガ(ホットのみ)

日付	媒体名
2024/11/26	ADF
2024/11/28	IMA online
2024/11/30	美術手帖
2024/12/9	ぴあ
2024/12/12	artscape
2024/12/18	Tokyo Now
2024/12/18	美術手帖
—	サードニュース

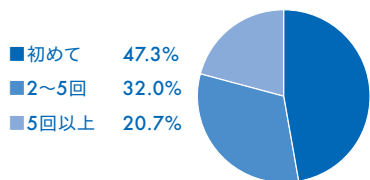
日付	媒体名
—	Tokyo Live & Exhibits
—	美術手帖
—	ArtSticker
—	TOKYO ART BEAT
—	アート&カルチャー
—	いこーよ
—	TOKYO MIDTOWN AWARD 2024

来場者アンケート結果

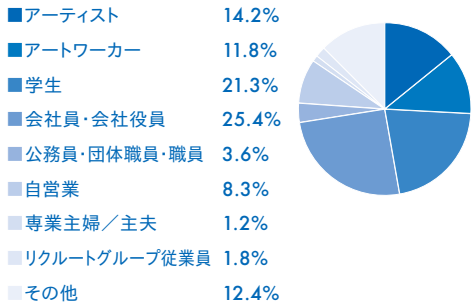
① 今回の展覧会はいかがでしたか



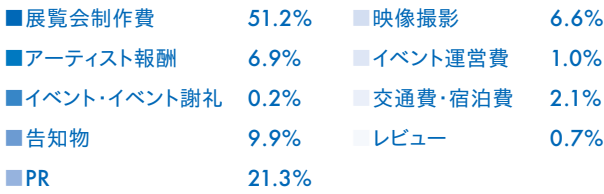
② バグの展覧会・イベントへの来場回数



③ 主な属性を選択してください



費用配分



寄付金額

本展では24点を販売し、作家収入分、作品配送経費等を除いた収益金475,915円を「セーブ・ザ・チルドレン」へ寄付した。

クレジット

キュレーション	池田佳穂
運営	小林祐希、石井貴子 (BUG)
広報	野瀬明子 (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	ベン・ケーガン (Art Translators Collective)、鈴木梨穂
作品・会場撮影	山本康平
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 17-15 cas

有難いことに、今年も「バグスクール」でもキュレーションを担当させていただきました。

前回に引き続き、グループ展示 × 作品販売 × 参加型プログラムの3本柱で企画構成。

32日間の会期中に31回ものプログラムが実施され、「バグスクール」の名の通り、多種多様な意見が交差し、予測不能な出会いが次々と生まれました。

複数構造のダイナミックな展示空間、さまざまなメディア形式の作品販売、参加型プログラムの運営など、これほど幅広い経験を積ませていただける機会、そして最初から最後まで並走してくださる現場は、他にはないと感じています。

私 (アートワーカー) にとっても、まさに「学びの場」な企画だと思います。

アーティストより

宇田川直寛

どうして展示がこんなに楽しかったのか？振り返ってみるとキュレーターの池田さんの影響が大きいです。未挑戦のハードルを極端に下げてバンバン飛ばさせてもらい、越えるたびに喝采を送ってもらえました。確かにこれはスクールだった。私にとって素晴らしいスクールでした！

黒川岳

作品の展示に留まらず様々な展開の可能性が開かれている環境下において、BUGスタッフ、企画メンバー、そして来場者と共に実験し互いに学び合う面白さを体験し、様々な気づきを得ることができました。

ちえんしげ

「1_WALL」に引き続きワークショップベースの展示するチャンスがいただけて嬉しく思います。同じ世代のアーティストやキュレーター、美術関係者、今まで美術に関わろうともできなかった方々と出会えて意見交換したり、老舗ギャラリーの入りずらさがないため、より透明性を感じました。

時吉あきな

皆さんの手厚いサポートのおかげで、私一人では実現できなかった空間をつくることができました。締切前や設営などの厳しい状況でも、終始温かくお手伝いいただき、本当にありがとうございました。

トモトシ

二段構造の下という特殊な空間での展示でしたが、池田さんや内海さんと相談しながら特徴を活かした展示構成にできたと思います。このようなチャレンジは今後もやっていきたいと思いました。

中田愛美里

一番印象に残っているのは参加型プログラムです。キュレーターの池田さん、BUGチームの皆さんが全面的にサポートしてくださり「またやってみたい」と思える素敵なプログラムになりました。参加してくださった方々のご感想もとても嬉しかったです。作家としての幅がぐんと広がった展覧会でした。

平松可南子

作家同士がそれぞれの秘密基地のなかで小さな都市を作り、それが少しずつ交差と平行を繰り返していて面白かったです。展示期間を通して「常にずっと動き続けている」印象がありました。特にワークショップは個性がでていて、刺激的で自分も終始学ばせていただきました。

The 1st BUG Art Award Grand Prize Winner's Solo Exhibition "The names on the beach" Hikari MUKAI

第1回 BUG Art Award グランプリ受賞者個展 向井ひかり「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」

2025/2/19(水) - 3/23(日) (29日間) 来場者数 1,569名



展示風景



撮影：加藤健

告知物

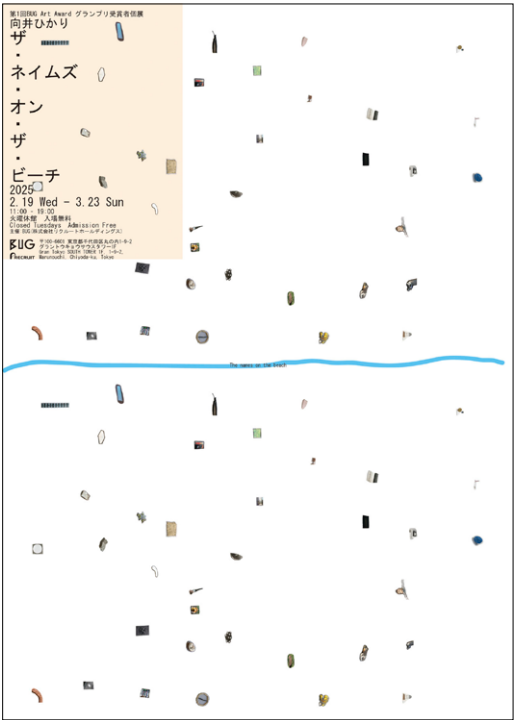
向井ひかりは、2024年2月に第1回BUG Art Awardグランプリを受賞した。本展は、新しい表現への挑戦や、アーティストとしてのキャリアを支援することを目的としたものである。

向井は武蔵野美術大学造形学部彫刻学科に在学の頃より一貫して、木片やガラス、紙粘土といった身近な素材を組み合わせ、両手で持てるサイズの小さな立体作品を制作してきた。本展では、制作段階からインストーラーと協働することで、向井にとって最大規模となる新作に挑戦した。また、1年間の準備期間をかけて、17点中16点を新作として制作することができた。

グランプリ個展では、展示に関わる打ち合わせのほかに、広報物の制作ではデザイナーとの打ち合わせや、会期中に開催するイベントの準備を行った。多くの関係者に展示プランや作品について伝えることが、自身の制作や活動を言語化する機会になったと言える。

会期中には4回のイベントとワークショップを開催。1回目のワークショップではゲストにダンスユニット、アグネス吉井を招聘。東京駅周辺を歩きながら、街にある物や、建物の壁にからだを沿わせて踊ることに挑戦した。向井がこれまで挑戦してこなかったパフォーマンス表現と一緒に取り組むことで、制作の幅を広げる機会になったと言える。2回目のトークイベントでは石橋財団アーティゾン美術館学芸員であり第1回BUG Art Awardの審査員の内海潤也を招いて開催。自身の制作、そしてグランプリ個展での挑戦について改めて考える時間となった。3回目、4回目のワークショップ「ミニチュアダクトのキーホルダーを作ろう」では、向井自身が講師を務め、参加者は会場に展示されている作品のミニチュア版キーホルダーを制作した。参加者が向井の制作の一部を体験することができるワークショップになった。

本展はトークイベントやワークショップを通して幅広い層の来場者を集め、向井の作品が多くの人の目に触れたことで、アーティストの知名度を高める機会となったのではないだろうか。



デザイン：牧寿次郎



関連イベント



●向井ひかり「ザ・ネイムズ・オン・ザ・ビーチ」関連ワークショップ アグネス吉井 × 向井ひかり

2025/3/2(日) 14:00 – 16:00

登壇: アグネス吉井(ダンスユニット)、向井ひかり(本展アーティスト)

会場: BUG開催(来場者数:16名)

▲向井ひかり「ザ・ネイムズ・オン・ザ・ビーチ」関連トークイベント 内海潤也 × 向井ひかり

2025/3/3(月) 19:00 – 20:30

登壇: 内海潤也(石橋財団アーティゾン美術館学芸員)、向井ひかり(本展アーティスト)

会場: BUG開催(来場者数:46名)

■向井ひかり「ザ・ネイムズ・オン・ザ・ビーチ」関連ワークショップ〜ミニチュアダクトのキーホルダーを作ろう〜

2025/3/9(日) 15:00 – 16:30、3/15(土) 15:00 – 16:30

登壇: 向井ひかり(本展アーティスト)

会場: BUG開催(来場者数:8名、11名)

広報促進グッズ

「ザ・ネイムズ・オン・ザ・ビーチ」では、会場にてアンケートに回答した方、BUG公式SNSにフォローした方、メールマガジンを購読登録した方にオリジナルシールシートを配布した。



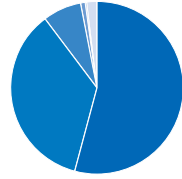
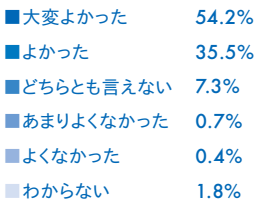
パブリシティ

日付	媒体名
—	Tokyo Art beat
—	ArtSticker
2025/2/13	ぴあニュース
—	企業メセナ協議会
—	Let`s ENJOY TOKYO

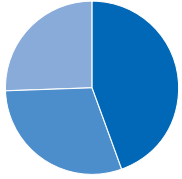
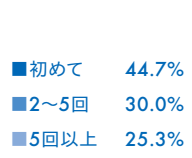
日付	媒体名
—	サードニュース
—	MIRAI
2025/2/19	MdN
2025/2/12	YNKs
—	美術手帖

来場者アンケート結果

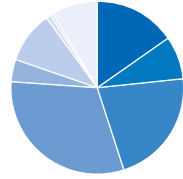
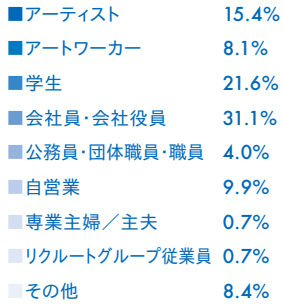
①今回の展覧会はいかがでしたか



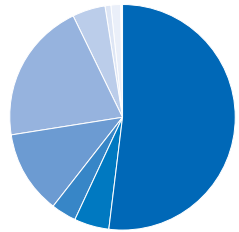
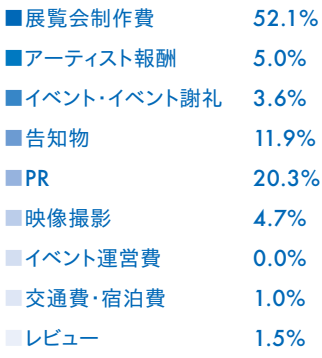
②バグの展覧会・イベントへの来場回数



③主な属性を選択してください



費用配分



クレジット

キュレーション	小林祐希、片野可那恵 (BUG)
運営・制作	飯野優美、堀田ゆうか (BUG)
広報	野瀬明子 (BUG)
告知物デザイン	牧寿次郎
翻訳	鈴木梨穂
インタビュー、	
会場映像撮影・編集	西野正将
会場撮影	
設営	square4

アーティストより

美術作品として作ったものを発表する場合、現実世界を生きる人間が実際に作品を目にするときの時の環境を作ることと、作品の中だけで成立しているルールを作るとはどちらも重要で、その2つによる関係性によって作品を見せる/鑑賞する体験が成立することを改めて考えることができた。

様々なことを相談できる関係をBUGの皆さんと築くことができたからこそ、もしかしたらやれたかもという後悔は無く、今自分ができていないことを純粋に発見できる貴重な機会だった。

今後は、大きな会場で多くの人と関係しながら開催する展示だからこそできることや、反対にそのような機会では揺らぐことを、様々な機会に挑戦しながら考えていきたい。

第2回 BUG ART AWARD

開催概要

BUG Art Awardは制作活動年数10年以下のアーティストを対象にしたアワードである。第2回の応募総数は、265件であった。

応募者の状況としては、東京在住の応募者が47.7%と多数を占め、次いで神奈川が13.3%、京都が7.2%、千葉が5.3%と続く。その他の道府県はいずれも5%以下であり、一都三県からの応募が70%弱を占める状況であった。そのため、第3回の応募開始前には、首都圏以外の学校にBUGスタッフが赴き、各地のアーティストの状況やニーズ等をヒアリングすると同時に、BUG Art Awardについて告知する機会を設けたい。

応募作品の分類（応募者自身が応募時に最大3つまで選択）内訳は、“絵画”が18.3%と最も多く、次点で、“その他”が17.5%、“その他”の中身としてはインスタレーションが半数を占めた。以降は、彫刻14.2%、映像10.2%、写真8.7%、メディアアート7.0%、イラストレーション6.6%、ドローイング6.2%と続く。これ以外のジャンルはいずれも5%以下であった。

第1回に続き、応募期間前から「ポートフォリオ作成講座」、「ステートメント作成講座」といったオンラインレクチャーを開催した。レクチャー講師は菅亮平（美術作家、SLAP総合ディレクター、広島市立大学講師）が担当。これは、ポートフォリオなどの作成に慣れていないアーティストにも、アワードにチャレンジしてほしいという思いで企画している。実際の参加者からは、「作品の見せ方、考え方を見直すきっかけになりました。」、「ポートフォリオの概念から作成方法、作成ツール等包括的に大変丁寧にレクチャーいただき勉強になりました。」といった感想が寄せられた。

2024年4月7日に開催した一次審査にて、セミファイナリストの20名が決定。セミファイナリストが展示プランをブラッシュアップする機会として、レクチャーや個別相談会を開催した。2024年6月9日に開催した二次審査では、ファイナリストの6名が決まり、ファイナリスト展（通称「バグ展」）のための作品制作費として20万円を支給した。その後ファイナリストは、インストーラーの小滝タケルへの相談や、会場で展示のシミュレーションを実施した。2024年9月25～10月20日にはバグ展を開催し、会期中の2月6日に行われた公開最終審査ではグランプリ1名が選出された。グランプリ受賞者は、個展開催費（作品制作費＋設営撤去費）300万円と別途アーティストフィーが支給され、受賞から約1年後にBUGにて個展を開催する。

●応募期間

2024/1/24(水) 10:00 — 2/21(水) 17:00

▲審査員

内海潤也（石橋財団アーティゾン美術館学芸員）、菊地敦己（アートディレクター、グラフィックデザイナー）

たかくらかずき（アーティスト）、中川千恵子（十和田市現代美術館キュレーター）、横山由季子（東京国立近代美術館研究員）

■総応募者件数

265件（内訳：グループ応募4.2%、個人応募95.8%）

●一次審査通過者名 20名

新井穂子、石崎朝子、岩瀬海、金玄錫、黒田零、小松未季、小山友也、志村翔太、白川真吏、城間雄一、杉原千晴、添田賢刀、

南壽イサム、水戸部春菜、宮林妃奈子、みょうじなまえ、矢野憩啓、山崎結以、山里奈津実、余宮飛翔

▲二次審査通過者名 6名

新井穂子、岩瀬海、志村翔太、城間雄一、宮林妃奈子、矢野憩啓

■グランプリ 1名

矢野憩啓

審査関連スケジュール

イベント名	日時	講師・登壇者	会場	参加者
展示プラン作成オンラインレクチャー	2024/4/12(金) 18:00 - 20:00	展示プランアドバイザー： 菅亮平	オンライン	セミファイナリスト 17名参加
セミファイナリスト向け展示プラン・展示計画書についてのオンライン相談会	2024/5/8(水) 17:30 - 20:30 2024/5/9(木) 17:30 - 20:30 ※1人15分	展示プランアドバイザー： 菅亮平	オンライン	セミファイナリスト 16名参加
二次審査	2024/6/9(日)、 10(月)	審査員5名	BUG	セミファイナリスト 20名参加
ファイナリスト展オンラインガイダンス	2024/6/14(金) 18:00 - 20:00	—	オンライン	ファイナリスト 6名参加
ファイナリスト展打ち合わせ・展示位置の決定	2024/6/19(日) 13:00 - 17:00	展示・設営アドバイザー： 小滝タケル(square 4)	BUG	ファイナリスト 6名参加
展示・設営についての相談会・インタビュー撮影	2024/7/24(水) 9:00 - 13:00	展示・設営アドバイザー： 小滝タケル(square 4)	BUG	ファイナリスト 6名参加
ファイナリスト展設営	2024/9/22(日)、 23(月)	—	BUG	ファイナリスト6名＋ それぞれのお手伝いの方 1 - 3名ずつ
公開最終審査会	2024/10/8(火) 15:00 - 19:30	審査員5名	BUG	ファイナリスト6名 参加
ファイナリスト展撤去	2024/10/21(月)	—	BUG	ファイナリスト6名＋ それぞれのお手伝いの方 1 - 3名ずつ

プレイベント

第2回BUG Art Award関連イベントとして、美術作家であり広島市立大学の講師も務められている菅亮平氏をお招きした講座を開催。ポートフォリオの作成とステートメントの執筆に関するレクチャーを行い、応募準備のサポートを目的とした。居住地域に関係なく参加できるよう配慮し、オンラインで開催。さらに、応募期間中はアーカイブ動画を公開した。

参加者からは「学校では学ぶ機会がなかった、アーティストを続けるために必要なスキルや参考文献を知ることができ、とても勉強になった」「独学では得られなかった知識を、現役アーティストから直接学べたことで、今後の活動に役立ちそう」などといった声が寄せられ、高い満足度を得た。BUG Art Awardの応募を検討している方はもちろん、今後の公募への挑戦や、アーティストとしてキャリアを築いていく上で有意義な講座となった。

●【第2回BUG Art Award関連イベント①】ポートフォリオ作成基礎講座 2024/01/12(金)

講師：菅亮平（美術作家、SLAP総合ディレクター、広島市立大学講師） オンライン（参加者数：97名） アーカイブ視聴回数：291回

▲【第2回BUG Art Award関連イベント②】ステートメント作成基礎講座 2024/01/14(日)

講師：菅亮平（美術作家、SLAP総合ディレクター、広島市立大学講師） オンライン（参加者数：91名） アーカイブ視聴回数：398回

●新井 穂子／Mariko ARAI



作家や作品を大切に考えようとする運営の姿勢は、この社会にアートが必要だという信念が通底していることを体現しているように感じました。また、様々なイベント等に向き合うことで、作品や自分自身について、内省する機会となりました。その後のフィードバックが行われ、実験と検証の繰り返しによる改善と変化の試みは、まさにビジネスでの取り組みをアートアワードに落とし込んだ所作と言えるかもしれません。コンペにおいて、通常ファイナリストは競争相手として認識し合いますが、作家人生を考えれば、一過性の競争よりも長期的なサバイブが今求められる状況だと思うのです。一時のアワードの為だけではなく、ファイナリストや運営、審査員のお互いがその後に繋がる仕事をする事、様々な経験を得ること、関係性を紡ぐこと、という長期的な成長の展望があるアワードでした。審査に関しては、徹底した公表性によって、アートに触れてこなかった人々へ理解の入り口が提示されているし、専門家による講評内容も的を得ている点もあり、今後の試行錯誤に繋がります。しかし、この審査ではどの点において審査基準を置いているのか？それを明確に提示しなくては、公表性や透明性は上辺になってしまうのではないかという疑問が残りました。

今後も、コンペティションの新しい在り方を多視点で慎重に検討しつつ、経歴やキャリア、経験の少ない作家に成長を促せるものになること、挑戦的な作品を見せていける場になることを期待します。私自身も、引き続き考えながら制作に向かおうと思います。最後に、BUG Art Awardに関わる全ての皆様に厚く御礼申し上げます。

▲岩瀬海／Umi IWASE



応募資料を提出した時は、秋田で畑を耕し何を植えようか考えていた気がします。植えた種は大きな実を付け、展示を終えた今は種を収穫して、次の畑の準備をしています。

BUG Art Awardの応募から展示まで、初めて出会った方々と半年以上をかけて、1つの展示に向けて準備していくことは、わたしにとって多くのことを考えさせられる、とても重要な体験になりました。

長い期間をかけて、準備を進めていくということは、当然ながら自分の生活や制作、その他の活動と同時並行でやっていくしかありません。それは持続可能な制作を続けていくことの模索でもあるなと感じました。

金銭的な支援、展示の機会、そして何よりスタッフさんからのサポートを得てこういった経験ができたことがとても良かったです。

初めましての人たちと一つのことを成し遂げることは容易ではないし、関わりが短いスパンではないからこそ、今後もこの人たちに会う気がするし、会いたいと思える関係が築けること、それがコンペをきっかけとした展覧会という場で発生したことがすごいなと思っています。

第一回のアワードを経て、参加作家の意見を聞いて条件が変わった部分もあったかと思います。わたしの場合は要望というより、ささいな困りごとを伝えると、すぐに対応していただけたり、次回からの要項自体に変化を加えていただけたりと、開かれたコンペであるための、絶え間ない努力と姿勢を感じられました。

引き続き、変化を受け入れ楽しめるアワードであってほしいと思います。

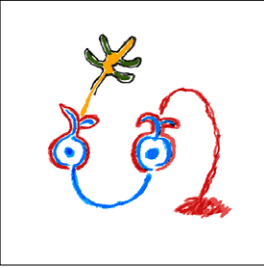
■志村翔太／Shota SHIMURA



美術の世界での経験が乏しい自分にとって、「企画」「制作」「展示」といった一連の作品発表の流れを伴走していただきながら経験することで、作家として大きな一歩を踏み出すことができました。応募した時と今を比較すると、信じられないほど広い世界が見えるようになり、これからも継続して作品を制作していく大きな自信を得ることができました。BUGスタッフの皆様、審査員の皆様、インストールを手伝っていただいたsquare4さん、企画の壁打ちをしてくださった菅亮平さん、そしてファイナリストの皆さんに心から感謝しています。

今後のBUG Art Awardにおいても、若手作家へのご支援が継続されることを願っています。自分は岐阜県に住んでおり、なかなか東京での展示の機会を見つけられずにいましたが、今回交通費を補助していただき、大変助かりました。東京駅近くという立地の良さも相まって、多くの方に作品を鑑賞いただき、新しい出会いもたくさんありました。展示作品「モバイル文学」シリーズを、これからも発展させていきます！

●城間雄一／Yuichi SHIROMA



まだ展示の機会が浅い自分にとっては外に出て絵を展示する、空間を作るということはとても新鮮で、ましてこの様に多くの方々が関わってくださるのはすごく不思議な時間でした。

新しい事ばかりで自分がとても未熟なこともわかった反面、起きること全てがとても興味深く最後まで楽しく時間を過ごせました。それはもちろん関わってくださったBUGの方々と一緒に展示をさせてもらった方々、展示を気につけ、見に来てくださった方々のおかげです。

初め応募させてもらった時はこれほど様々な対話や時間を要するものだとは思っていなかったため、終わってしまうと少し寂しい気持ちも残ります。とても贅沢で勉強になった時間でした。

もしこのアワードに参加しようか考えてる方がいらっしゃったら是非お勧めさせていただきたいです。とても多くの、そしていろいろなきっかけがあるアワードだと思います。美味しいお弁当も出ます。

関わってくださった皆さま。本当にありがとうございます。

▲宮林妃奈子／Hinako MIYABAYASHI



このBUG Art Awardはただのコンペとは思えないほど、充実した特別な展覧会になり、貴重な経験となりました。

2月に一次審査の書類を提出し、6月に二次審査、7月にはファイナリストの作家たちとの作品位置決め顔合わせ、9月に搬入、展覧会が始まり、10月には最終審査会、展覧会期間中も様々なイベントがあり、半年間をかけてひとつの大きな展示にむかっていったんだと思います。形態や手法等ジャンルを問わないこのバグ展では、ファイナリストの方々や審査員の方々、普段の制作の延長上では出会えなかった方々とお話しできたのがとても大きかったです。作品のプレゼンテーションを行う機会も多く、当初は不安に感じたこともありましたが、二次審査の段階から、様々な形で自分の作品を説明する機会を必然的に作ってくださったおかげで、以前よりも実感のあるものとして最終審査会でプレゼンテーションを行うことができました。また、審査の議論の場において、審査員の方々がどのように作品を見て議論されているのか、実際に聞くことができたのは新鮮で、とても勉強になりました。また、搬入をする前段階で、ファイナリストのみなさんと作品位置決めなどを通して、交流の機会があり、コミュニケーションをとりながら、搬入まで進むことができたことは、今回コンペという形式ではありますが、ひとつの場をつくるという意識が生まれていたようにも感じました。

BUGスタッフの皆さんが、いつも親身になって相談に乗ってくださったり、意見を聞いてくださることもとても有り難かったです。このBUGの会場の広さや立地、東京のアートセンターとして、今後もより面白い事が起こる場になることを楽しみにしています。

■矢野憩啓／Yasutaka YANO



BUG Art Awardは作品形態が自由で、作品展示プランでの公募というところが一番のポイントだと思います。

作品一点といった形ではなく、空間を利用する作品や空間に対してアプローチをする作品、また普段一点のみで作品を提出している人も、規定の範囲内で行う展示として、提出することも可能な公募で、あまり類を見ないように思います。(反面、9㎡の空間でインスタレーションを行うこと、他作品が同じ空間にある状態でのインスタレーションは難しいように思います。)

このような作品形式なしの公募は、自分にとってやりやすく、やりたい形でグランプリを取れたこと、非常に嬉しく思っています。

また展示プランを提出させることには、BUG Art Awardの応募概要にも書いてある通り、"アーティストとしてのキャリアを積みたいという強い意志を持つ方に向けたAward"ということを強く体现していると感じました。

BUG Art Awardを通じて、ポートフォリオ・企画書の制作、プレゼン、インストールなど、作品制作に関わる様々なことに対して、経験を積めたことがありがたかったです。

今後、まだBUG Art Awardで見てない形式(パフォーマンス、ソーシャルエンゲージドアート等)の作品がどのように審査されるのか、またそれらが混在する展示空間がどのようなものになるのかとても気になります。

アートワーカー（企画者）向けオンラインプログラム

CRAWL

実施概要

BUGの活動方針のひとつであるキャリア支援に基づいたアートワーカー（企画者向け）のオンラインプログラム。

「企画者」とは美術においてはキュレーター、演劇においてはプロデューサー、演出家やドラマトルク、ジャンルによって名前がそれぞれに細分化された肩書きの総称として用い、文化芸術における「企画」を担い、実行できる人の発掘、育成のみならず、機会と場をつなぎ、未来へつづくつながりを形成していくことを目的とし、設計された。

メンターの池田佳穂（インディペンデントキュレーター）、花井優太（クリエイティブ・ディレクター／編集者）によるオフィスアワーが参加者に1回ずつ計2回設けられた。

より多様な企画者の仕事や、企画者に必要なスキルを得るため、和田ながら（演出家／したため主宰）、若林朋子（プロジェクト・コーディネーター／立教大学大学院社会デザイン研究科特任教授）、能勢陽子（キュレーター／前豊田市美術館学芸員）を招聘し、レクチャーシリーズを計3回行った。レクチャーシリーズのみプログラム参加者以外にもひらかれたプログラムとなった。

本プログラムのネットワーク構築という側面にフォーカスしたプログラムには、7月・8月・9月には、参加者同士がオンラインにて交流・情報交換することのできるネットワークミーティングがある。

また、資料や連絡事項を共有するツールとして、Google Classroomを使用していたが、それを日常のネットワークを繋ぐツールとして活用した。参加者の他企画の告知や自己紹介などが投稿でき、ネットワーキングの一助となった。

企画の選出については、参加時に提出した企画書をプログラムを通じて、ブラッシュアップしたものを参加者同士で読み合うピアレビュー（一人1票、1pt）、メンター（一人2票、5pt）、BUG（2票、5pt）の投票にて2件の企画が選出され、2025年の6-7月に開催される。

他に例の見ない実験的な実践型・ネットワーク構築型のプログラムは、BUGの活動方針であるアートワーカーのキャリア支援の一つの柱となった。

●応募期間
2024/3/15(金)-5/31(金)

▲プログラム期間
2024/6/15(土)-9/29(日)

■メンター
池田佳穂、花井優太

●総応募者数
43名

▲選出企画 2名
高内洋子「中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉」(2025/6/4(水)-6/29(日))
竹中香子「サテライト・コール・シアター」(2025/7/4(金)-7/21(月・祝))



ロゴ

イベント名	日時	講師	会場	対象・参加者
キックオフミーティング	2024/6/15(土) 18:00-20:00	—	オンライン	プログラム参加者のみ
レクチャー＋ワークショップ	2024/6/28(金) 18:00-21:00	池田佳穂	オンライン	プログラム参加者のみ
レクチャー	2024/7/5(金) 18:00-19:30	花井優太	オンライン	プログラム参加者のみ
ワークショップ	2024/7/12(金) 18:00-19:30	花井優太	オンライン	プログラム参加者のみ
レクチャーシリーズ① 「決める係、会うことの自由形」	2024/7/19(金) 19:00-21:00	和田ながら	オンライン	全対象、参加者数
ネットワークミーティング①	2024/7/28(金) 19:00-21:00	—	オンライン	プログラム参加者のみ
レクチャーシリーズ② 「企画は続くよ、どこまでも —企画者であり続けるための仕事考」	2024/8/2(金) 19:00-21:00	若林朋子	オンライン	全対象、参加者数
ネットワークミーティング②	2024/8/23(金) 19:00-21:00	—	オンライン	プログラム参加者のみ
レクチャーシリーズ③ 「なにがキュレーターたらしめるのか」	2024/9/14(土) 19:00-21:00	能勢陽子	オンライン	全対象、参加者数
ネットワークミーティング③	2024/9/15(日) 19:00-21:00	—	オンライン	プログラム参加者のみ
クロージングミーティング	2024/9/29(日) 18:00-20:00	—	オンライン	プログラム参加者のみ

BUG MAP2 制作

実施概要

BUG MAPは美大生たちが自らリサーチし制作したイラストや写真、テキストによって、BUG周辺のアートスポットや、一緒に巡りたい場所を紹介するエリアマップである。

2023年9月に東京駅八重洲南口グラントウキョウサウスタワー1階にオープンしたアートセンターBUG。ビル1階の大通りに面した好立地だが、アートセンターがそこにできたという認知度を得ることに課題を感じていた。特に、BUG Art Awardの応募層として期待の高い美術系大学の学生にとって東京駅はあまり馴染みのないエリアだともわかり、彼ら/彼女らに親しみを感じてもらう策を考えた結果、美大生たちにBUG周辺のおすすめスポットを紹介してもらうMAPを作ることとなった。

2024年3月に8名の大学生の協力のもと第一弾の「BUG MAP」を制作。「BUG MAP2」制作に向けては、より多くの学生に制作に参加してもらうべく2024年10月に参加学生を募集。2024年11月22日と26日に制作ワークショップを開催し、金沢や秋田などの遠方からの参加者と写真撮影協力の学生合わせて21名が参加した。

ワークショップでは、デザインを担当する牧寿次郎氏に相談しながら取材、紹介コメント執筆、画像・イラスト制作をするだけでなく、アートワーカーとして働く上で必要となる報酬や著作権について取り決めを交わす契約書の内容を理解し、仕事の受け方も学べるような工夫をした。BUG MAPは制作のワークショップを通して美大生たちに、アートワーカーとして働く体験だけでなく、専門や異なる環境で学ぶ仲間と交流し、互いに刺激し合う場を提供する機会となった。

ワークショップから3か月後の2月末に実際のBUG MAP2が納品され、実物を見た美大生からは「プロのデザインによって自身の作品が洗練された形で印刷物として納品され感動した」といった喜びの声を得た。

掲載箇所:BUG周辺 35箇所

発行部数:7,000部 (BUG、BUG Cafeなどで配布)

参加学生:22名 (撮影スタッフ等含む)

クレジット

・施設リサーチ・テキスト執筆・図版制作 (参加学生)

井野晶菜、内田詢乃、浦野華、浦山悠、江口湖夏、小野地瞳、カクギョウエイ、川上真紀子、川崎風香、川西佑佳、兒島朋笑、今菜摘、島田裕梨奈、高波想、田中さくら、陳泓毅、手塚舞菜、福田周、水戸部さくら、山口結子

・BUG/BUG Cafe執筆

タツルハタヤマ (東京芸術大学修士課程)

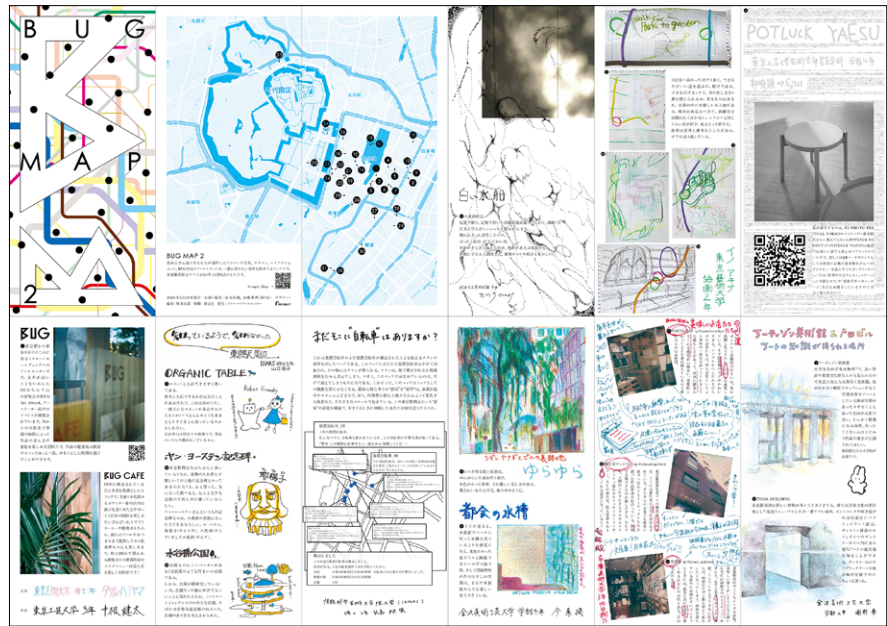
企画・編集 前田高輔、加瀬薫理 (BUG)

デザイン・編集 牧寿次郎

撮影 中根健太 (東京工芸大学)

印刷 耕文社

BUG MAP2



ワークショップの様子



開催概要

活動方針の一つであるアートワーカー向け支援として、批評家のネットワーク構築、発表の場の提供を行った。批評家が長期的に安心して活動できるようになるために、支援の形としてどのようなことがあると良いのか、まずは知ることを目的に、トークイベントの開催や、批評執筆の依頼などに取り組んでいる。

取り組みの一つとして、第1回BUG Art Award ファイナリスト展の展評と、自身の好きなテーマでの批評、2本の批評執筆を石田裕己氏と水野幸司氏に依頼。2人に依頼するにあたって、BUGに関わりのあるアーティストやアートワーカーに意欲的に執筆活動を行っている人物に心当たりがないかという点でヒアリングを実施した上で依頼した。

第1回BUG Art Award ファイナリスト展においては、同じ展覧会をそれぞれに執筆してもらうことで、全く異なる視点で見た批評をアーティストに届けることができた。自身の好きなテーマの批評では、2人が現在関心がある、もしくはライフワーク的に続けていきたいテーマで執筆を依頼。執筆された批評は、BUGスタッフ檜山がそれぞれに対してフィードバックを実施。一般的に文中では使わない言葉、意味合いが変わってくる単語などアドバイスを受け、学ぶ機会となった。

また、それぞれに対して、これまでの活動や今後の展望について、批評プロジェクトに参加した率直な感想を伺うインタビューを実施。本プロジェクトまたはBUGに対して、執筆する環境としてどんなことを求めているかを知る機会となった。

批評プロジェクトでは、ネットワーク構築、発表の場の提供を目指していたが、そこにとどまらず、フィードバックの場やさらに

BUGが今まで出会わなかった人たちを巡り合わせ、作品や言葉を通わせる場所でありメディアになってほしいと思います。

クレジット

運営	小林祐希、檜山真有 (BUG)
翻訳	森本優芽、ベン・ケーガン、水野響 (Art Translators Collective)

アーティクルの充実

BUGでは展覧会ごとに展覧会レビューを依頼して執筆してもらい、ウェブサイトに掲載することでアーカイブの充実をはかっている。このほかにもBUGの認知度向上のためにライターに依頼して記事を執筆してもらった。2024年は以下15本の記事が掲載された。

・2024年4月7日
美術や言説を通じて、不均衡な社会構造に向き合う。山本浩貴×千賀健史 対談

・2024年4月23日
未成熟と脱規範性、そしてその彼岸 奈良美智論へのイントロダクション／石田裕己

・2024年4月23日
クオ・ヴァディス／水野幸司

・2024年6月14日
「陸路 (スピルオーバー#1)」展覧会レビュー | レクチャーとしてのデスヴォイスと呪詛返し の祝砲／尹志慧

・2024年6月16日
陸路 (スピルオーバー#1) : インタビュー | FAQ? (小宮りさ麻吏奈)

・2024年7月12日
小林 颯個展「ポリパロール」展覧会レビュー | 小林 颯個展「ポリパロール」の批評のようなもの／八巻香澄

・2024年7月12日
小林 颯個展「ポリパロール」展覧会レビュー／蔵内 淡

・2024年10月10日
第2回BUG Art Award ファイナリストたちに聞く、アーティスト支援の実際／清水康介

・2024年11月26日
小林 颯個展「ポリパロール」展覧会レスポンス | ExophonyからEndophonyへの運動／ドミニク・チェン

・2024年12月9日
「キャラクター・マトリクス」展覧会レビュー | キャラクターはどこから来て、どこへ行くのか？ ／石倉敏明

・2024年12月21日
現代アート作品を販売すること——アートプロジェクト「バグスクール」を参考に／清水康介

・2025年1月14日
吉田志穂個展「印刷と幽霊」展覧会レビュー | 制御を超えたテクノロジーと向き合う——吉田志穂の「印刷と幽霊」について／小林紗由里

・2025年3月6日
向井ひかり「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」展覧会レビュー | 結び目 (ノード) としての作品——向井ひかり「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」に寄せて／山本浩貴

・2025年3月11日
向井ひかり「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」展覧会ルポ漫画 | 「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」へGO!／パピヨン本田

・2025年3月28日
芸術分野で最初の一步を踏み出すには——アートワーカー (企画者) 向けプログラム「CRAWL」で実践できること／清水康介

BUGのnoteではウェブサイトに掲載しきれないスタッフや関係者によるイベントレビューやコラムを掲載中。2024年は以下31本の記事が掲載された。

- ・2024年4月23日
【インタビュー】水野幸司さん／批評執筆とその活動について
【インタビュー】石田裕己さん／ 批評執筆と活動について
- ・2024年5月7日
千賀健史個展「まず、自分でやってみる。」中村史子×千賀健史トークイベント
- ・2024年6月17日
🐜スタッフ不定期コラム🐜「キュレーター支援プログラムをCRAWLと名付けるまで」／檜山真有
- ・2024年6月21日
🦋スタッフ不定期コラム🦋「書評:ピアレビューが活きるスコープ／『アートプロジェクトのピアレビュー対話と支え合いの評価手法』」／野瀬綾
- ・2024年6月24日
🐜スタッフ不定期コラム🐜「スピルオーバーの実装となったのか」／花形照美
- ・2024年7月1日
🐜スタッフ不定期コラム🐜展覧会レビュー「遠距離現在 Universal / Remote」／片野可那恵
- ・2024年7月6日
🦋スタッフ不定期コラム🦋イベントレポート「トンコハウスアーティストと描く、スケッチイベント」／石井貴子
- ・2024年7月12日
🌷スタッフ不定期コラム🌷 「書評:無意識の“当たり前” に気づく／『私のものではない国で』」／小林祐希
- 2024年8月19日
🐜スタッフ不定期コラム🐜「ビジネスの役に立たないといけないのか 」／花形照美
- ・2024年8月23日
🐜スタッフ不定期コラム🐜「岡野八代『ケアの倫理——フェミニズムの政治思想』を読んで 」／檜山真有
- ・2024年8月29日
イベントレポート「借りた言葉を演じてみる」筒|tsu tsu×小林颯 ワークショップ／小林祐希
- ・2024年8月30日
🐜スタッフ不定期コラム🐜 第2回バグ展 ファイナリスト決定から展覧会開催まで／片野可那恵
- ・2024年9月6日
🍉スタッフ不定期コラム🍉【社内勉強会レポート】ゲスト百瀬文さん「イスラエルによるジェノサイドに対するアクションについて」／野瀬綾
- ・2024年9月7日
🐜CRAWL🐜 レクチャーシリーズ|レポート「決める係、会うことの自由形」(講師:和田ながら)【前編】／執筆・編集:藤林悠
- ・2024年9月7日
🐜CRAWL🐜 レクチャーシリーズ|レポート「決める係、会うことの自由形」(講師:和田ながら)【後編】／執筆・編集:藤林悠

- ・2024年9月13日
【キャラクター・マトリクス展関連イベント】出展アーティスト6名によるトーク
- ・2024年9月16日
🐜CRAWL🐜 レクチャーシリーズ|レポート「企画は続くよ、どこまでもー企画者であり続けるための仕事考」(講師:若林朋子)【前編】／執筆・編集:内藤理子
- ・2024年9月16日
🐜CRAWL🐜 レクチャーシリーズ|レポート「企画は続くよ、どこまでもー企画者であり続けるための仕事考」(講師:若林朋子)【後編】／執筆・編集:内藤理子
- ・2024年9月30日
🍊スタッフ不定期コラム🍊【見学レポート】～オフセット印刷工場編～／石井貴子
- ・2024年10月11日
🌷スタッフ不定期コラム🌷第2回バグ展裏話&ファイナリスト紹介／片野可那恵
- ・2024年10月18日
🐜スタッフ不定期コラム🐜「文字を打ち込むことについて 」／檜山真有
- ・2024年10月25日
🍎スタッフ不定期コラム🍎展覧会レビュー「レイクサイドスペシフィック!ー夏休みの美術館観察」／小林祐希
- ・2024年10月28日
🐜スタッフ不定期コラム🐜 三島喜美代展レビュー「三島がまなざしたのはどのような社会だったのか」／野瀬綾
- ・2024年10月31日
🐜スタッフ不定期コラム🐜BUGを支えるスタッフのこと。／花形照美
- ・2024年11月1日
🌟スタッフ不定期コラム🌟展覧会レビュー「Nerhol 水平線を捲る」／石井貴子
- ・2024年11月30日
🐜CRAWL🐜 レクチャーシリーズ|レポート「なにがキュレーターたらしめるのか」(講師:能勢陽子)【前編】／編集・執筆:藤林悠
- ・2024年11月30日
🐜CRAWL🐜 レクチャーシリーズ|レポート「なにがキュレーターたらしめるのか」(講師:能勢陽子)【後編】／編集・執筆:藤林悠
- ・2024年12月13日
【「同伴分動態」の出展アーティスト・キュレーターと実施】『ゲリラガーデニング』の読書会レポート
- ・2025年3月10日
【「中屋敷智生×光島貴之くみるものたち」連載①】
「アーティストの属性にとられると作品を純粹にみることができなくなる」こと考／高内洋子
- ・2025年3月25日
【「中屋敷智生×光島貴之くみるものたち」連載②】絵画は何になれるのか——中屋敷智生・作品考／高内洋子

イベント一覧

●トークイベント

No.	日時	トークタイトル	登壇	開催形式	来場者数/ 視聴者数
1	2024/3/15(金) 19:00-20:30	千賀健史個展 「まず、自分でやってみる」 関連トークイベント	永井玲衣、千賀健史	BUG / オンライン配信	20名/ 52人
2	2024/3/29(金) 19:00-20:30	千賀健史個展 「まず、自分でやってみる」 関連トークイベント	中村史子、千賀健史	BUG / オンライン配信	20名/ 31人
3	2024/5/29(水) 19:00-20:30	「陸路(スピルオーバー #1)」 イベント 「移動の震えを聴くこと」	北川真也、長谷川新	BUG	12名
4	2024/7/5(金) 18:00-20:00	小林颯個展「ポリパロール」 関連トークイベント	渦見陽、ミヤギフトシ、 小林 颯	BUG	17名
5	2024/7/10(水) 19:00-20:30	小林颯個展 × 公益財団法人江副記念リクルート財団 トークイベント 「海外美術大学留学と制作について」	小林颯、大竹 紗央、 上野 里紗、中岡 尚子	BUG	23名
6	2024/7/28(日) 11:00-12:00	「Summer Studio 2024 トンコハウスとつくるワークショップ・展覧会」 トークイベント	堤大介、稲田雅徳、橋爪陽 平	グラントウキョウ サウスタワー 41F	32名
7	2024/8/17(土) 19:30-20:30	「Summer Studio 2024 トンコハウスとつくるワークショップ・展覧会」 トークイベント ～わたしたちの仕事の楽しみ方～ 長砂ヒロ×橋爪陽平」	長砂ヒロ、 橋爪陽平	BUG	49名
8	2024/8/31(土) 18:00-19:30	「キャラクター・マトリクス」 関連イベント 出展アーティスト6名によるトーク	青山夢、影山紗和子、 九鬼知也、たかくらかずき、 谷村メイチンロマーナ、 平山匠	BUG	33名
9	2024/9/7(土) 18:00-19:30	「キャラクター・マトリクス」 関連トークイベント	後藤繁雄、中川大地、 たかくらかずき	BUG	24名

イベント一覧 | Events

No.	日時	トークタイトル	登壇	開催形式	来場者数/ 視聴者数
10	2024/9/25(水) 19:00-20:30	第2回BUG Art Award ファイナリスト展 オープニングトーク	新井毬子、岩瀬海、 志村翔太、城間雄一、 宮林妃奈子、矢野憩啓	BUG	27名
11	2024/11/2(土) 19:00-21:00	吉田志穂個展「印刷と幽霊」 関連トークイベント 森啓輔 × 吉田志穂	森啓輔、吉田志穂	BUG	40名
12	2024/11/30(土) 19:00-21:00	吉田志穂個展「印刷と幽霊」 関連トークイベント 小野寺奈津 × 吉田志穂	小野寺奈津、吉田志穂	BUG	46名
13	2024/12/18(月) 19:00-20:30	「バグスクール2024:野性の都市」 関連トークイベント 「参加アーティスト7名によるオープニングトーク」	宇田川直寛、黒川岳、 ちえんしげ、時吉あきな、 トモトシ、中田愛美里、 平松可南子	BUG	26名
14	2025/1/31(金) 19:00-20:30	「バグスクール2024:野性の都市」 関連トークイベント「キュレーターの仕事 ～展覧会はどうやって作られるのか～」	池田佳穂、檜山真有、 吉田山	BUG	45名
15	2025/2/2(日) 11:00-12:00	「バグスクール2024:野性の都市」 関連トークイベント「走馬灯ーーク! ～蘇る全32日間30イベントの軌跡～」	山下港、池田佳穂	BUG	9名
16	2025/3/3(月) 19:00-20:30	向井ひかり「ザ・ネイムズ・オン・ザ・ビーチ」 関連トークイベント 内海潤也 × 向井ひかり	内海潤也、向井ひかり	BUG	46名

▲ワークショップ

No.	日時	タイトル	講師	会場	参加者
1	2024/5/12(日) 14:00-17:00	Summer Studio 2024 ワークショップ プレイベント 「トンコハウス代表 ロバート・コンドウ来日記念！ トンコハウスアーティストと描く、 スケッチイベント」	ロバート・コンドウ、 橋爪陽平 (トンコハウス)	グラントウキョウ サウスタワー41F	15名
2	2024年6月8日(土) ①10:00-12:30 ②14:30-17:00 ※①②の内容は同じ	Summer Studio 2024 ワークショップ 小学生対象「キャラクターづくり〜八百万の神 (やおよろずのかみ)を考えて描こう」	栗田唯、橋爪陽平 (トンコハウス)	グラントウキョウ サウスタワー41F	各回 15名
3	2024年6月29日(土)・ 7月6日(土)の 2日間のプログラム	Summer Studio 2024 ワークショップ 中学生対象「八百万の神(やおよろずのかみ)を テーマに、キャラクターとストーリーをつくろう」	栗田唯、橋爪陽平 (トンコハウス)	グラントウキョウ サウスタワー41F	各回 15名
4	2024年6月29日(土)・ 7月6日(土)の 2日間のプログラム 14:30-17:00	Summer Studio 2024 ワークショップ 高校生対象「八百万の神(やおよろずのかみ)を テーマに、キャラクターとストーリーをつくろう」	栗田唯、橋爪陽平 (トンコハウス)	グラントウキョウ サウスタワー41F	各回 15名
5	2024/7/19(金) 18:30-20:30"	小林颯個展「ポリパロール」関連イベント 筒 tsu-tsu ×小林颯 「借りた言葉を演じてみる」	筒 tsu-tsu 、 小林颯	BUG	5名
6	2024/12/20(金) 18:00-21:00	「東京駅地下の全てのアートピースを巡ってみ る」	トモトシ (トモ都市美術館)	東京駅周辺	13名
7	2024/12/21(土)13:30-14:30、 2025/1/10(金)19:00-20:30、 1/24(金)13:30-14:30、 2/1(土)13:30-14:30	「ヨシの紐」全4回開催	宇田川直寛	BUG	11名、 8名、 11名、 13名、
8	2024/12/22(日)14:00-16:00、 2025/1/25(土)14:00-16:00	「いい歳だから地に足をつけてビラを踏み。」 全2回開催	ちえんしげ	BUG	8名、 11名
9	2024/12/27(金) 14:00-16:00	「PigeonのVision」	平松可南子	BUG	11名
10	2025/1/9(木) 19:00-20:30	「都市の中のオレ、オレの中の野性」	山下港、池田佳穂	BUG	8名

No.	日時	タイトル	講師	会場	参加者
11	2025/1/11(土) 24:00-4:30	「東京駅で終電を逃してみる」	トモトシ (トモ都市美術館)	東京駅 周辺	21名
12	2025/1/12(日) 14:00-16:00	「箱庭に埋めた かみさまのかげら」	中田愛美里	BUG	11名
13	2025/1/13(月・祝) 14:00-16:00、 2025/1/28(月) 15:00-18:00	「話そうとするテーブル」全2回開催	宇田川直寛	BUG	9名、 3名
14	2025/1/18(土) 13:00-16:00	「東京駅から可能な限り本社を巡ってみる」	トモトシ (トモ都市美術館)	BUG	8名
15	2025/1/18(土)17:00-19:00、 2025/2/1(土)16:00-17:30、 2025/2/2(日)14:00-16:00	「ふれる、みる、きく： アートセンターBUGの“地水火風”」 全3回開催	黒川岳	BUG	9名、 7名、 14名
16	2025/1/19(日)15:00-18:00、 2025/1/26(日)15:00-18:00	「ハッピーフードモンスター研究所」 全2回開催	時吉あきな	BUG	15名、 14名
17	2025/1/22(水) 13:30-15:00	記述の会・ 第二回【遠方のラインをなぞる@BUG】	ちえんしげ	BUG	9名
18	2025/1/25(土) 17:00-18:30	「ひらまつアー(駅もれ編)」	平松可南子	BUG	6名
19	2025/2/1(土) 18:00-19:30	「記述の会・第3回」 【美術におけるエクソフォニーの可能性】	ちえんしげ	BUG	9名
20	2025年3月2日(日) 14:00-16:00	向井ひかり「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」 関連ワークショップ	アグネス吉井 × 向井ひかり	BUG	16名
21	2025/3/9(日)15:00-16:30 3/15(土)15:00-16:30	向井ひかり「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」 関連ワークショップ 〜ミニチュアダクトのキーホルダーを作ろう〜	向井ひかり	BUG	11名

■その他イベント

No.	日時	タイトル	登壇	開催形式	来場者数/ 視聴者数
1	2024/5/22(水) 18:00-20:00	「陸路(スピルオーバー #1)」 関連イベントポソレ会	MES	BUG	10名
2	2024/7/19(金) 19:00-21:00	CRAWL レクチャーシリーズ① 「決める係、会うことの自由形」	和田ながら	オンライン (Zoom)	364名
3	2024/7/28(日) 14:30-17:00	「Summer Studio 2024 トンコハウスとつくるワークショップ・展覧会」 トンコハウスアーティストと描く スケッチイベント	稲田雅徳、橋爪陽平	グラントウキョウ サウスタワー 41F	15名
4	2024/8/2(金) 19:00-21:00	CRAWL レクチャーシリーズ② 「企画は続くよ、どこまでも ー企画者であり続けるための仕事考」	若林朋子	オンライン (Zoom)	
5	2024/9/1、7(日)	～出展アーティストの オリジナルキャラクターぬりえ～ はってはがせるステッカーをつくろう!	青山夢、 谷村メイチンロマーナ	BUG	27名
6	2024/9/14(土) 19:00-21:00	アートワーカー(企画者) 向けオンラインプログラム CRAWL レクチャーシリーズ③ 「なにがキュレーターたらしめるのか」	能勢陽子	オンライン (Zoom)	
7	2024/10/8(火) 15:00-19:30	第2回BUG Art Award ファイナリスト展 公開最終審査	(ファイナリスト)新井毬子、 岩瀬海、志村翔太、城間雄一、 宮林妃奈子、矢野憩啓 (審査員)内海潤也、 菊地敦己、たかくらかずき、 中川千恵子、横山由季子	YouTubeでの ライブ配信	67人
8	2024/11/8(金) 19:00-20:30	【第3回BUG Art Award関連イベント①】 ポートフォリオ作成講座	菅亮平、向井ひかり	オンライン (Google Meet)	97名/ アーカイブ 視聴回数 291回
9	2024/12/6(金) 19:00-20:30	【第3回BUG Art Award関連イベント②】 ステートメント作成講座	菅亮平	オンライン (Google Meet)	91名/ アーカイブ 視聴回数 398回
10	2024/12/21(土)、 2025/ 1/18(土)、 1/25(土)、2/1(土) 10:00-11:00	【ファミリーアワー】開館前に親子でアート鑑賞を楽しもう! 全4回開催		BUG	総計27名

●団体鑑賞

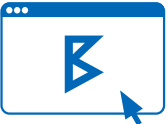
No.	日時	来場団体	参加者数
1	2024/5/29(水)	TOKASレジデンシー	14名
2	2024/6/3(月)	東京藝術大学大学院	6名
3	2024/6/15(土)	東京藝術大学キュレーション教育研究センター	18名
4	2024/11/5(火)	TOKASレジデンシー	11名
5	2024/11/29(金)	東京藝術大学	7名
6	2024/12/1(日)	実践女子大学	16名
7	2025/1/10(金)	総合学園ヒューマンアカデミー横浜校 ビジネスデザイン専攻	10名
8	2025/1/31(金)	中央大学	10名

▲社内イベント

No.	日時	タイトル	登壇	会場	参加者
1	2024/4/8(月) 18:00-19:30	資生堂ギャラリー 「第17回 shiseido art egg」 鑑賞ツアー	野村在 (アーティスト)	資生堂ギャラリー	18名
銀座にある「資生堂ギャラリー」との共同企画として、両社従業員むけ展覧会ツアーを初開催した。公募「shiseido art egg」で選ばれた新進アーティストによる展覧会を参加者で鑑賞し、参加者同士感想を話しながらアートを楽しんだ。最後にはアーティストへの質問コーナーも設けられた。					
2	2024/4/11(木) 19:00-20:00	千賀健史個展 「まず、自分でやってみる。」 鑑賞ツアー	千賀健史 (アーティスト)	BUG	11名
出品アーティストの千賀健史氏によるツアーと、対話型の鑑賞会を行った。展示に込められたメッセージや個々の作品について深掘りすることで、普段とは違った視点で社会を見つめる時間となった。					
3	2024/5/24(金) 19:00-20:30	インディペンデントキュレーター 長谷川新氏 トークイベント	長谷川新 (キュレーター)	Grantウキョウ サウスタワー23F /オンライン	15名/ 33名
長谷川氏による現代アート解説に始まり、多様な表現や思考と向き合い展覧会をつくり上げるキュレーションの仕事について考えるトークを行なった。					
4	2024/7/9(火)、 7/11(木) 12:00-13:00	小林颯個展「ポリパロール」 対話型鑑賞イベント	外部登壇者なし (桑間/ファシリ)	BUG	各回10名
展示作品の《134 万人の口へ》を題材に対話型鑑賞を行なった。鑑賞者自らの気づきや疑問をシェアすることで、40分ほどかけて作品への解釈を掘り下げた。社内部活動のグラフィック・レコーディング部にも協力いただき会話の内容を模造紙にまとめた。					
5	2024/8/3(土) 10:00-11:00	Summer Studio 2024 親子向け鑑賞ツアー	橋爪陽平、後藤(トンコハウス)、 小高真紀子(キュレーター)	BUG	10名
従業員とそのこども、パートナーを対象に鑑賞ツアーを実施。トンコハウスの橋爪氏、後藤氏、キュレーター小高氏より展示解説いただいたほか、『ダム・キーパー』の特別上映も行った。					

No.	日時	タイトル	登壇	会場	参加者
6	2024/9/4(水) 19:00-20:00	キャラクター・マトリクス 「推しキャラ(推しアート)決定会議」	外部登壇者なし (野瀬/ ツアー)	BUG	4名
キャラクターや漫画、アニメ、ゲームなどのカルチャーが好きな従業員が集まり、企画担当者のツアーを聞きながら、自分の好きなキャラクターを会場で探すイベントを行った。					
7	2024/10/17(木) 19:00-20:30	「第2回BUG Art Award ファイナリスト展(バグ展)」 鑑賞ツアー&座談会	ファイナリスト(新井 穂子、 岩瀬 海、志村 翔太、城間 雄一、 宮林 妃奈子、矢野 憩啓)	BUG	8名
ファイナリストと従業員による座談会を開催。「はたらくって何？」をテーマに、それぞれの立場から意見交換を行なった。					
8	2024/11/15(金) 19:00-20:30	吉田志穂個展「印刷と幽霊」 鑑賞イベント @BUG	吉田志穂(アーティスト)	BUG	8名
資生堂社員とリクルート社員を招いた展覧会ツアー。後半には、制作の変遷や吉田志穂さんの視点を掘り下げるトーク、質疑応答などを行なった。					
9	2024/12/19(木)、 2025/1/16(木) 12:00-13:00	「バグスクール2024:野性の都市」 特別鑑賞ツアー	外部登壇者なし (桑間/ファシリ)	BUG	3名、 7名
ゲストキュレーターの池田佳穂氏が、参加者との対話形式で参加アーティストの小展示を一つずつ紹介するツアーを行なった。参加者が作品への疑問や好きなところを発言しながら、池田氏から更なる解説をいただき、作品理解や魅力の発見につながった。					

●ウェブサイト



アクセス件数:135,725
(2024年度)

▲メールマガジン



クリエイションギャラリーG8、ガーディアン・ガーデンの2つのギャラリーのメールマガジンを引き継ぐ形で、
2023年10月よりBUGのメールマガジン「BUGMAG」を発刊。
登録者数:4,067

2024年の配信タイトルは以下の通り

・2024年4月1日配信

【BUGMAG 2024.4】4/14まで開催中の千賀健史さん個展の様子や春のBUG Cafeメニューなどお届けします

・2024年5月1日配信

【BUGMAG 2024.5】5/8からスタートする「陸路(スビルオーバー)」の準備中の様子や、カフェの季節限定メニュー情報などお届けします

・2024年6月3日配信

【BUGMAG 2024.6】6月開催の2つの展覧会をご紹介!初夏にぴったりのBUG Cafeドリンクもぜひお試しを◎

・2024年7月1日配信

【BUGMAG 2024.7】今月21日まで開催中の小林颯個展「ポリパロール」や次回展「Summer Studio 2024 トンコハウスとつくるワーク
ショップ・展覧会」情報などお届けします

・2024年8月1日配信

【BUGMAG 2024.8】夏の特別プログラム「Summer Studio 2024」がスタート!次回展「キャラクター・マトリクス」や各種イベント情報も
お届けします

・2024年9月2日配信

【BUGMAG 2024.9】16日間限定の展覧会「キャラクター・マトリクス」やBUG Cafe「バクチーフエア」ほか最新情報をお届けします

・2024年10月1日配信

【BUGMAG 2024.10】1周年を迎えたBUGでは第2回バグ展を開催中!第3回BUG Art Awardの応募要項公開も

・2024年11月1日配信

【BUGMAG 2024.11】吉田志穂個展「印刷と幽霊」開催中!秋にピッタリのBUG Cafeコラボメニューも

・2024年12月2日配信

【BUGMAG 2024.12】ホリデーシーズンにぴったりな「バグスク」ほか、コラボメニューやアワード関連イベントの情報をお届け!

・2025年1月8日配信

【BUGMAG 2025.1】新春は「バグスク」からスタート!

・2025年2月3日配信

【BUGMAG 2025.2】向井ひかりさんによる第1回BUG Art Award グランプリ個展ほか、第3回BUG Art Awardの情報などお届けします

・2025年3月3日配信

【BUGMAG 2025.3】向井ひかり個展「ザ・ネイズ・オン・ザ・ビーチ」は23日まで!次回の展覧会やカフェのシーズンルメニューをお届けし
ます

■各 SNS



Instagram (@bugart_tokyo)
2022年8月開設 フォロワー数:11,746



Threads (@bugart_tokyo)
2025年2月開設 フォロワー数:631



X (@bugart_tokyo)
2022年8月開設 フォロワー数:1,520



Facebook (bugart.tokyo)
2022年8月開設 フォロワー数:224

●各ウェブサービス



YouTube (bug-art)
2023年9月開設 投稿件数:79



note (bugart.tokyo)
2023年2月開設 投稿件数:62



Spotify
2023年12月開設 投稿件数:7

※2025年3月31日現在

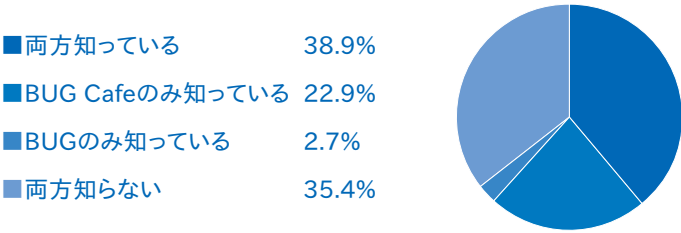
●認知度アンケート

リクルート従業員に向けたBUG、BUG Cafeの認知度をはかるアンケート。その一部を掲載する。

アンケート実施期間：2025年2月25日（火）ー3月14日（金）

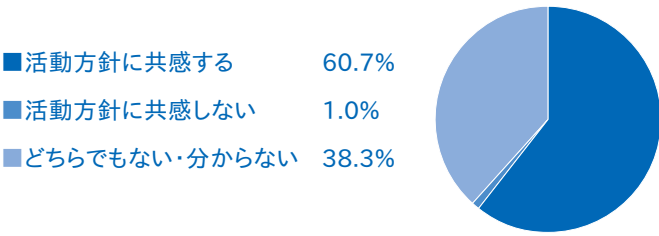
回答者数：1,351名

・Q1：アートセンター「BUG」と併設カフェ「BUG Cafe」をご存知でしたか？

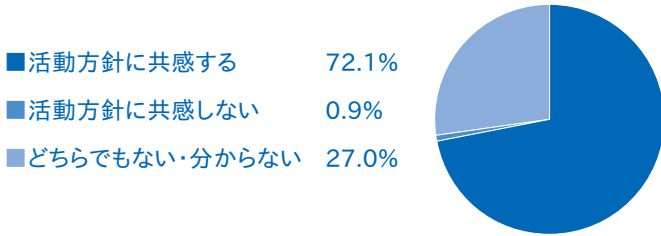


Q2：アートセンター「BUG」ではアーティストやアートワーカーのキャリア支援を軸に活動しており、3つの活動方針を掲げています。認識として近いものを選択してください。

・Q1 で「両方知らない」と答えた方



・Q1 で「両方知っている/BUGのみ/Cafeのみ」と答えた方



▲社内向けコミュニティ・サービス

BUGでは社内のアートの浸透をはかるため、社内向けのコミュニティとサービスを行っている。

・Teamsコミュニティ

BUGやアートに関心のある従業員が集まり情報収集・発信できるコミュニティ。

メンバー：240名（2025年3月31日現在）

・スタンプカード

リクルートで働く人に向けたスタンプカード。来場とイベント参加でスタンプを押印し、10ポイント集めるとオリジナルグッズかレセプションパーティーへ参加することができる。

BUGには併設するカフェがあり、BUGのオープンに先駆けて、BUG Cafeが2023年4月14日にトライアル営業を開始した。

9月20日のBUGのオープンに合わせて、本営業を開始した。

席数：22席

営業時間：平日 8:00-19:00 / 土日 11:00-19:00

定休日：火曜日

運営：株式会社HAGISO

■BUG cafe との協働

BUGに併設するBUG Cafeでは展覧会ごとに協働を行なっている。

2024年度は5つのコラボメニューを制作した。また、団体見学にはBUG Cafeにて利用できるドリンクの無料チケットを提供し、カフェとアートセンターの往来を促している。

展覧会名	コラボレーションメニュー／内容	提供価格	種別
千賀健史個展「まず、自分でやってみる。」	なりすましパフェ	1200円	スイーツ
小林颯個展「ポリパロール」	ポリパロップ	680円	ドリンク
Summer Studio 2024「トンコハウスとつくるワークショップ」	ONIサンデー	600円	スイーツ
吉田志穂個展「印刷と幽霊」	紫芋のゴーストラテ	1200円	ドリンク
バグスクール2024: 野性の都市	Soy pudding city	単品600円 ドリンクセット 900円	スイーツ（セットメニュー）

アートセンター BUG 運営 | BUG Nominal list

責任者	花形照美
企画	石井貴子、片野可那恵、小林祐希、野瀬綾、檜山真有、前田高輔（2024/8/1～）
広報	石谷茉莉子、桑間千里、野瀬明子（2025/1/1～）
制作	飯野優美、吉沢文江
運営管理／庶務	小川直子、黒田直子、加瀬薫理（2024/3/1～）
受付	川瀬裕子、加藤香央里、芦川瑞季（～2024/6/30）、志賀耕太（～2024/12/31）、堀田ゆうか、梶雄介、畑山樹（2024/8/1～）、城間雄一（2025/2/1～）

2024年度 BUGアニュアルレポート

発行: BUG

〒100-6601

東京都千代田区丸の内1-9-2

グラントウキョウサウスタワー1階

2025年6月1日発行 （非売品）

BUG Annual Report FY2024

Published by BUG

Gran Tokyo SOUTH TOWER 1st floor,
1-9-2 Marunouchi, Chiyoda Ward, Tokyo, Japan

Not for Sale