

**BIG**

# BUG Annual Report

# Contents

## 目次

2025年度のハイライト	2
施設概要	3
活動方針	4
2025年度振り返り	5
2025年度スケジュール	6
展覧会	7
BUG Art Award	76
CRAWL	82
レビュー・記事	85
イベント一覧	88
ウェブサイト・SNS	98
会場アンケートより	99
リクルートとBUG	100
BUG Cafe	101
BUG 運営	102
付録:展覧会ハンドアウト	104

本書はアーカイブの一つであり、アートセンターとしてBUGが実施した一年分の活動が、定量・定性情報を用いて網羅的に記載されています。活動の記録のほか、各展覧会の費用配分や参画いただいたアーティスト・キュレーターの声、BUGの3つの活動方針(P.4)に対する振り返りも掲載しています。

活動全体の成果については、一部抜粋し「ハイライト」や「会場アンケートより」の項目でもまとめてご紹介します。アーティストやアートワーカーの皆様はもちろん、幅広くBUGの活動に関心のある方にご覧いただけますと幸いです。

2025年度版アニュアルレポート作成にあたり、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)、井波吉太郎氏(アーツ前橋 学芸員)、越野美倫氏(リクルートホールディングス統合報告書元編集長、現 バレーボールクラブ「ジェイテクトSTINGS愛知」経営企画担当)にご助言をいただきました。この場を借りて御礼申し上げます。

# Highlights

## 2025年度のハイライト

### 来場者数

集計期間: 2025/4/2 - 2026/4/5

**17,594人** 累計来場者数 38,663人

### 協働したアートワーカーの数

**193名**

### 展覧会数とアーティスト数

**9本 / 35名・組**

### BUGまたはオンラインで開催したイベント数と参加人数

**90本 / 3,063人**

### 第3回 BUG Art Award 応募件数

応募期間: 2025/1/22 - 2/26

**418件**

### CRAWL 2025 (Bプログラム) 参加人数

**37名**

### SNS 総フォロワー数

Instagram/threads/X/Facebook/note/YouTube

**21,883人**

### 来場者からのフィードバック回収率(会場アンケート回答率)

回収期間: 2025/4/2 - 2026/4/5

**9.2%** 合計1,614件

# Overview

## 施設概要

BUGは、2023年9月20日に、株式会社リクルートホールディングスが運営するアートセンター<sup>1</sup>としてオープンしました。これまでも社会貢献事業として、銀座で30年以上「リクルートの2つのギャラリー」<sup>2</sup>を運営してきた経験を生かして、アーティストやアートワーカー<sup>3</sup>はもちろん、社会人や学生、外国の方など、多様な来館者の方々にとっても新しい視点や人、物事に出会える開かれた場所となるよう努めています。

また、展覧会やイベントの開催において協働する、アーティストやアートワーカーの皆さんと信頼関係を構築し、全力で挑戦できる場と機会を創ることを大切にします。皆さんが長期的に安心して活動できるよう、アート業界の働き方や環境改善にも積極的に取り組みます。

1 展覧会事業だけでなく、アーティスト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という意味を持ちます。

2 クリエイションギャラリーG8(1985/1/16設立、2023/9/2活動終了)。ガーデン・ガーデン(1990/12/4設立、2023/8/26活動終了)。

3 美術館やギャラリー、あるいはフリーランスでアートに関わる仕事をされている方。

### 所在地

〒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

### 運営

株式会社リクルートホールディングス

### 建物

総面積 219.64m<sup>2</sup>

展示スペース面積 110.07m<sup>2</sup>

展示壁面長 37.6m

展示壁面高 最高7.2m

### 沿革

2022/1 内部プロジェクト発足

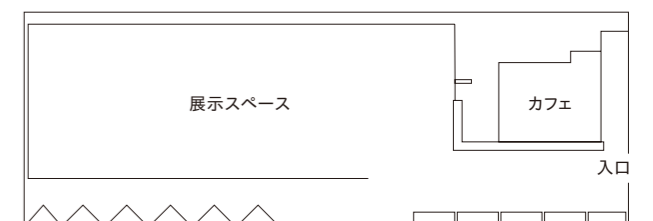
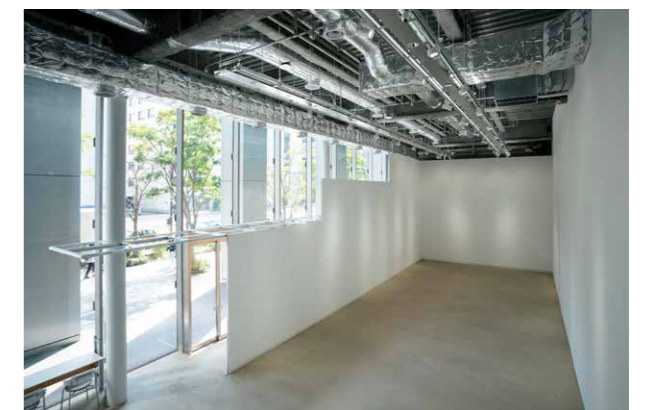
10/24 着工

2023/3/6 BUG名称発表

3/9 竣工

4/14 プレオープン(BUG Cafe 先行オープン)

9/20 グランドオープン(第一回展覧会開催)



# Our 3 Standards

## 活動方針

BUGは、アーティスト／アートワーカーが働きやすい環境を整備し、キャリアアップにつながる機会を提供することを通じて、彼女／彼らが持続的な活動ができるよう3つの活動方針を定め、実行していきます。

### 1. 多様な状況への配慮

アーティスト／アートワーカーの置かれている環境の理解に努め、対応することを目指します。

- ・イベント開催は、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年数で応募資格の有無を判断。制作活動年数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。出産や療養、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

フリーランスとして働く人が多い業界であることを踏まえ、その権利を尊重し、安心かつ継続的に働いてもらえる環境を整備します。

- ・アーティストフィー／キュレーションフィーなど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。
- ・アートワーカー（企画者）向けプログラム CRAWLでは、参加者が安心してプログラムに取り組めるようコミュニケーション方法についてのガイドラインを制定。
- ・BUG Art Awardでは、ファイナリスト／審査員の声をプログラムに反映。

### 3. キャリアの支援

アーティスト／アートワーカーが存分に挑戦できる場を設け、次の機会へつなげるための支援を行います。

## アーティスト向け

BUG Art Awardの開催 ※出品料不要

応募から最終審査の過程の中で、さまざまなスキルや経験を積む機会を設けます。

また、インストラクターや他のファイナリスト、BUGスタッフと協働する場を作り、アーティストとしてキャリアを築くための後押しを行います。

- ・ポートフォリオ作成やステートメント執筆のための講座など、複数のレクチャーイベントを開催。
- ・一次審査を通過したセミファイナリスト20名（組）に対して、審査員全員からフィードバックコメントを提供し、展示・設営に関するレクチャー／相談会も実施。
- ・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／キュレーター向け

展覧会の開催

アーティスト／キュレーターには時間に余裕をもって展覧会の開催を打診し、十分に検討できる期間を設け、無理のないスケジュールで準備を進めます。

制作予算に関しては、展覧会の設営費とは別に、アーティストフィー／キュレーションフィーや新作の制作費を提供します。その上で、当人が見据えるキャリアビジョンの実現に向けて協働していきます。

- ・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アーティストの考えや作品へのこだわりを広く紹介。
- ・日本語と英語での展覧会情報の発信やインタビュー動画等とアーカイブの蓄積。
- ・新作を制作するために必要な制作費の支給。
- ・作品販売の経験を積むための支援（価格設定、梱包方法、販売必要資料の提供等）を通じて、アーティストのキャリアの選択肢を増やす。

## アートワーカー向け

イベント・プログラムの開催

アート関係者の仕事を広く紹介し、スキルアップやネットワークを形成する機会を提供します。

- ・ジャンルを横断した企画者のネットワーク形成と人材育成のためのプログラム（CRAWL）の実施。
- ・アートワーカーのキャリアをサポートするイベントの開催。

2025年3月31日現在

# Review

## 2025年度振り返り

2023年9月20日に開館したBUGでは、26年3月までに21本（25年度9本）の展覧会を開催し、累計38,663人（25年度17,594人）の皆様にご来場いただきました。『BUGアニュアルレポート2025』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、成果などをご報告いたします。

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みたい」とBUG設立前から議論を重ね、開館と同時に「3つの活動方針」として取組姿勢を表明しました。方針を掲げるだけでなく、この方針に即した活動ができているか、もっとできることがあるのではないかという議論を毎月重ね、開館2周年を迎えた25年度には、その実践といえる取り組みがいくつかできたと考えています。

取組をいくつかご紹介いたします。

- ・BUG Art Awardは第3回を迎え、審査プロセスにおける権威性の排除、応募者にとって安心感のある場づくりの重要性を改めて認識し、審査員のコミュニケーションガイドラインの検討をしました。

- ・アーティストのキャリア支援として、BUG Art Award応募層を対象としたポートフォリオ、ステートメント作成等の講座、アーティストインレジデンス体験共有、キャリアを考えるワークショップなどを開催しました。

- ・アートワーカー（企画者）向けオンラインプログラム CRAWL 2025開催に合わせ、様々な職種のアートワーカーによるトークイベントやワークショップを開催。アートに関わる多様な仕事の理解や必要なスキルの可視化を進めました。

- ・アーカイブの充実。BUGで展覧会を開催したアーティストのインタビュー、会場写真、複数レビュー、イベント開催記録等、アーティストの今後のキャリアをひらくようなアーカイブ情報の充実を試みています。

- ・展覧会のアクセシビリティ（年齢や障害の有無にかかわらず、すべての人がサービス、施設、ウェブサイトなどを円滑に利用できる「接近しやすさ」「利用しやすさ」）を追求。特に、CRAWL

2024で採択されたアートワーカー2名の企画は、障害の当事者による展示「みるものたち」やケアの当事者が企画に参加したこともあり、アクセシビリティの重要性、手法を数多く経験しました。

25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。26年4月1日には「活動方針」に改定を加え、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。

2026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长

※2025年度、アートセンターBUGの運営費用2億7253万円（施設賃借料、人件費込）

# Schedule

## 2025年度スケジュール

展覧会	期間	4 5 6 7 8 9 10 11 12 1 2 3 (月)	来場数
No.13 同伴分動態	2025/4/2 - 5/6	■	2,515
No.14 アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」選出企画 中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉	2025/6/4 - 6/29	■	1,457
No.15 アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」選出企画 サテライト・コール・シアター	2025/7/4 - 7/21	■	859
No.16 Summer Studio 2025 手からうまれる創造 ワークショップと展覧会	2025/7/30 - 8/31	■	1,857
No.17 Black Point	2025/9/4 - 9/15	■	769
No.18 第3回 BUG Art Award ファイナリスト展	2025/9/23 - 10/19	■	1,694
No.19 第2回 BUG Art Award グランプリ受賞者個展 矢野憩啓「フルーツバスケット」	2025/10/29 - 11/30	■	1,689
No.20 バグスクール2025:モーメント・スケープ	2025/12/17 - 2026/2/8	■	2,512
No.21 やんツー個展「浮遊する器官」	2026/2/25 - 4/5	■	4,065

↑ 開館以来の展覧会本数

BUG Art Award	期間		応募数
第3回 募集	2025/1/22 - 2/26		418
第3回 一次審査	2025/4/19	●	
第3回 二次審査	2025/5/18 - 5/19	●	
第3回 公開最終審査	2025/9/30	■	
第4回 募集	2026/1/21 - 2/18	■	441

CRAWL	期間		応募数
Aプログラム 文章の書き方講座	2025/4/11, 18, 25	●	
Aプログラム CRAWL WEEKS	2025/5/16 - 5/25	■	
Aプログラム レクチャーシリーズ	2025/7/25, 8/8, 9/12	● ● ●	
Bプログラム 募集期間	2025/3/14 - 5/30	■	43
Bプログラム 実施期間	2025/6/13 - 9/6	■	

# Exhibition

## 展覧会

### 同伴分動態

アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」選出企画  
中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉

アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」選出企画  
サテライト・コール・シアター

Summer Studio 2025  
手からうまれる創造 ワークショップと展覧会

### Black Point

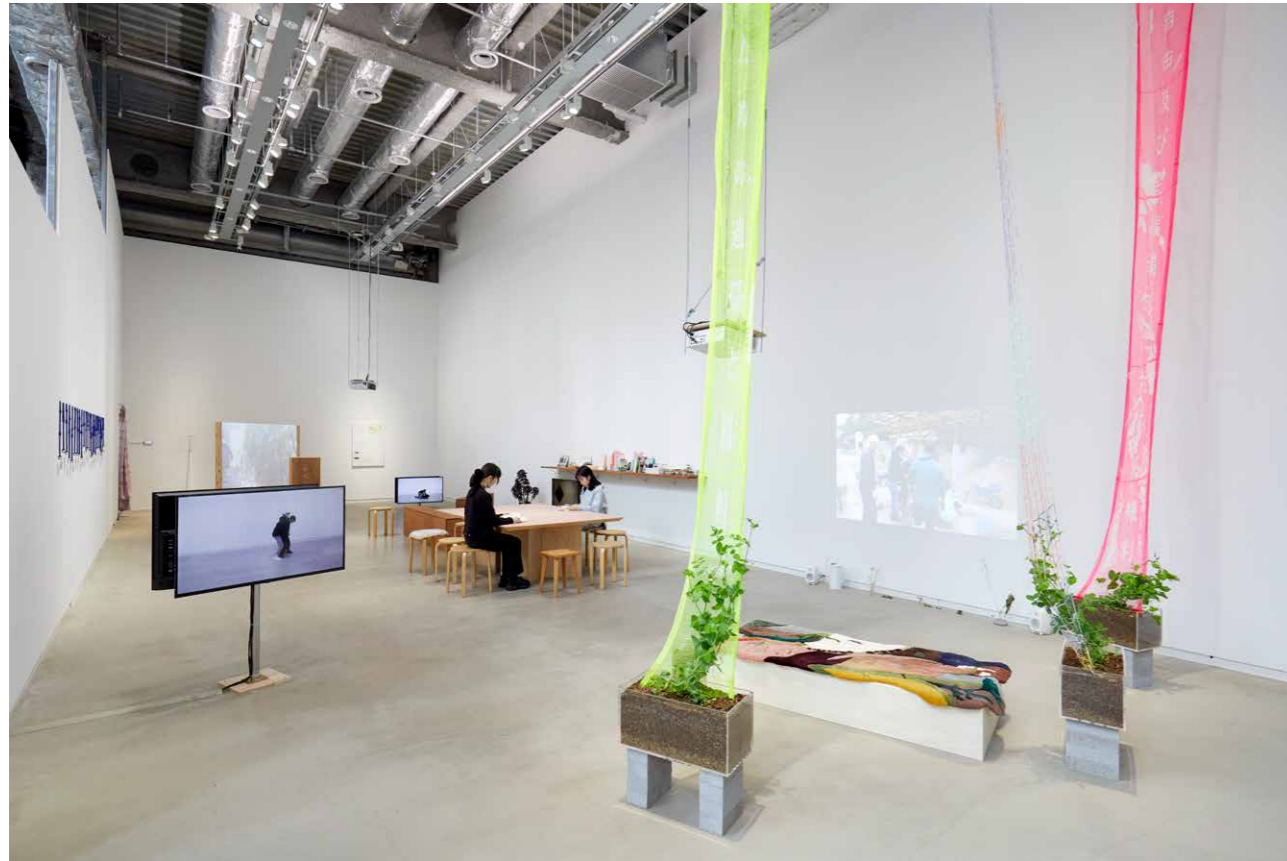
第3回 BUG Art Award ファイナリスト展

第2回 BUG Art Award グランプリ受賞者個展  
矢野憩啓「フルーツバスケット」

バグスクール2025:モーメント・スケープ

やんツー個展「浮遊する器官」

# 同伴分動態



**会期**  
2025/4/2 - 5/6  
32日間

**来場者数**  
2,515人(1日あたり79人)

**参加アーティスト**  
うらあやか、小山友也、二木詩織、宮田明日鹿

## 展覧会概要

**「複数の存在がともに在り、影響を与え合いながら、さまざまなことが発生する場の創出」を目指した展覧会**

本展はアーティストのうらあやかと野瀬綾 (BUG) が共同で企画・運営をおこなった。本展タイトルはうらによる造語であり、「同伴(ともに連れ立つ)」「分動(それぞれが独立して自由に動く)」「態(ありさま)」という言葉を組み合わせている。タイトルが象徴するように本展では、「複数の存在がともに在り、影響を与え合いながら、さまざまなことが発生する場をつくる」ことを目指した。これは、「アートセンター」としてのBUGのありかたにも重なる。

**他者や他種との協働により生まれた新作の発表と、変化し続けた展示空間**

4名のアーティストは、他者や他種との協働により生まれた新作を発表した。うらは、ノンバーバルなパフォーマンス作品を通じて、既存の体制から抜け出すアイデアを模索した。3名のパフォーマーによる齟齬を含むやり取りは、「バグ」から新たな道が切り拓かれる可能性を提示した。小山は、あるアートセンターのスタッフとアーティストである自身が組み合う様子を映像化することで、体勢の変化と社会における立場の変転を重ねて見せた。二木詩織は、自身の働く生活介護事業所における営みの映像化と、事業所の人々がBUGへ来訪する機会を設けることで、生活と制作のあわいにある表現を立ち上げた。宮田明日鹿は、コンポスト学校での堆肥作りの様子を見せる映像作品と会場でのスナックエンドウの栽培、憲法の条文と自身の言葉をネットに編み込んだ作品を展示し、個を尊重したまま協働することや、個と社会の関係性を表した。

**作品鑑賞に留まらない交流と思考の交差を促す場として機能**  
また本展を特徴づけたのは、会期中に31回ものイベントやワークショップを実施した点である。さまざまなイベントや更新性のある作品により、変化し続ける「活動体」としての様相を呈した。本展を通じて、BUGは「繰り返す化学反応のある日常こそ現実」というステートメントの言葉を体現し、作品鑑賞に留まらない交流と思考の交差を促した。アーティストにとっては、BUGの自由な環境が創造性を最大限に引き出し、これまでにない表現に挑戦する機会となった。



## 関連イベント

### 出展アーティスト4名によるトークイベント

2025/4/4 19:00-20:30

登壇:うらあやか(出展アーティスト)、小山友也(出展アーティスト)、二木詩織(出展アーティスト)、宮田明日鹿(出展アーティスト)

BUG開催 | 31人参加

### 組み合う身体ワークショップ

2025/4/20 14:00-16:00

登壇:大槻英世(アーティスト)、小山友也

BUG開催 | 11人参加

### スナップエンドウを採って茹でる会

2025/4/24 13:00-14:00、18:00-19:00、5/6 12:00-13:00

登壇:宮田明日鹿

BUG開催 | 20人参加

### ネットのようなものを編んでみる会

2025/4/25 13:00-15:00、17:00-19:00

登壇:宮田明日鹿

BUG開催 | 11人参加

### 関連トークイベント「自分でこしらえるもの／ひとに渡すこと〜野菜・花・土・アート・集まり」

2025/4/26 14:00-15:30

登壇:橋本力男(堆肥・育土研究所代表)、宮田明日鹿

BUG開催 | 17人参加

### 1日の終わりに日記を書く、そして読み合う会

2025/4/30 18:00-19:30

登壇:うらあやか、野瀬綾

BUG開催 | 18人参加

### 関連トークイベント「(また)集まるための準備」

2025/5/2 18:00-20:00

登壇:大澤拓実(小説家/写真家)、小林晴夫(blanClassディレクター)、小山友也

BUG開催 | 13人参加

### 集まって日記を書く、そして読み合う会

2025/5/3 10:00-11:30

登壇:うらあやか、野瀬綾

BUG開催 | 8人参加

### うらあやかによるワークショップ

「すべての水曜日はアマチュアでごく個人的なことのために」

2025/4/2 テーマその1「嘘をつく」

2025/4/9 テーマその2「お金」

2025/4/16 テーマその3「気まずい」

2025/4/23 テーマその4「子ども時代」

2025/4/30 テーマその5「外」

16:00-17:30頃まで

登壇:うらあやか

BUG開催 | 25人参加

### うらあやかパフォーマンス作品《こ.っ.か.て.ん.ぶ.く.のアイデア》

2025/4/5、4/6、4/12、4/13、4/18、4/19、4/20、4/27、5/2、5/3、5/4、5/5 ※13:00-19:00の間に不定期で上演

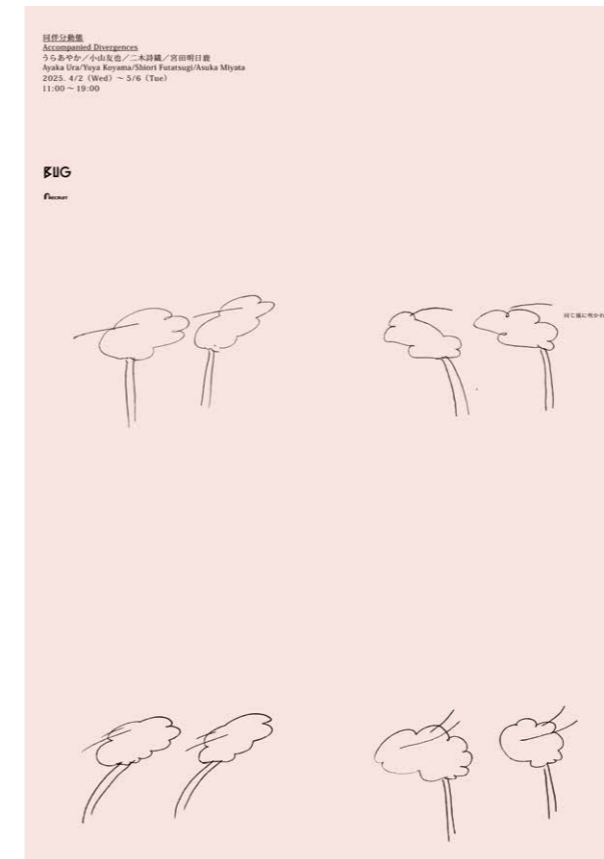
出演:うらあやか、井口美尚、橋元千里、小峯篤朗、中村梓希、阪口智章、網川知里、豊永武蔵

BUG開催



## 告知物

チラシ:A2 | 四つ折り | 1種 | 14,300部



## コラボメニュー

### 花風(はなかぜ)どらやきサンド

価格:単品700円(税込)、ティーセット1,000円(税込)

販売数:145

やわらかな春らしい色合いに、いちごを使った爽やかな洋風どら焼きサンド。冷たいジェラートに加え、バリバリやもちもちした食感の具材を入れこみ、口のなかでも楽しめる。少し大きめのどらやきの生地の上には、THE HASUNE FARMの生はちみつをかけた。ティーセットのお茶は、いちごやアイスの甘さが引き立つブラックティーを用意した。



## 広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答して下さった方、展覧会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSをフォローして下さった方に種とポチ袋を配布した。



## パブリシティ

パブリシティ	2025/1/21
CINRA	2025/1/21
NTT 労組新聞 (新聞)	3/22
Photo&Culture, Tokyo	3/27
公益社団法人企業メセナ協議会	4/2
NTT 労組新聞	4/2
BRUTUS	4/6
BRUTUS (雑誌)	4/15
isuta	5/2
明報	5/2
Let's ENJOY TOKYO	
Tokyo Now	
イベントシア	
美術手帖	
Art Sticker	
Tokyo Art Beat	
Tokyo Live&Exhibits	
いこーよ	
ぴあ	
TADA 東京美術塾	
note (感覚過敏研究所)	
METROPOLIS	
me and you	
感覚過敏研究所	

## 会場アンケート集計 | 214人

Q 今回の展覧会はいかがでしたか	
1 大変よかったです	45.5%
2 よかったです	45.5%
3 どちらともいえない	6.2%
4 あまりよくなかった	0.0%
5 よくなかった	0.5%
6 わからない	2.4%
<b>Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数</b>	
1 BUGへの来場は初めて	52.6%
2 2-4回	28.4%
3 5回以上	19.0%
<b>Q 主な属性</b>	
1 アーティスト	19.0%
2 アートワーカー	14.2%
3 学生	14.2%
4 会社員・会社役員	24.6%
5 公務員・団体職員・職員	5.2%
6 自営業	9.5%
7 専業主婦/主夫	1.4%
8 リクルートグループ従業員	0.0%
9 その他	11.8%

## 実績配分

1 展覧会制作費	44.7%
2 アーティスト報酬	12.2%
3 イベント・イベント謝礼	3.7%
4 告知物	7.9%
5 PR	13.8%
6 映像撮影	11.7%
7 イベント運営費	1.2%
8 交通・宿泊費	3.9%
9 レビュー	0.8%
総計	100%

## 団体見学

東京造形大学 2025/4/25 9人  
東京藝術大学 4/28 5人

## アーティストより

### うらあやか

労働と生活、プロジェクト、アーカイブ、協働性、オープンプロセス、ケア、リサーチベースの作品制作についての指摘など、1990年代から今日に至る関係性に根差した芸術表現の場にある諸要素を、コンセプチュアルな面からも実動的な面からもアプローチした展覧会でした。

資本主義的なものとは逆転させた優先順位をつけ導入したカーミングスペース<sup>1</sup>は、そうした設備が必要な方との交差が起きる装置として実際に機能しました。「みんな」を考える際に不可視化されてしまう、知覚過敏やADHDや障がいと共に生きる個人、子どもたちを、特別視しないまま鑑賞者として招き入れる準備を拙いながらも行ったことは、本展の重要な成果のひとつです。

<sup>1</sup> 刺激に疲れた人や、初めての場所に来たことでソワソワする人が心を落ち着けるための場所。

### 小山友也

今回の展覧会では3年ほど前に自分の身体の観察からはじめた表現の研究を、展覧会のテーマやBUGという場所について考えたことと合わせて出力できました。今の所キャリアへの影響はわかりません。昨年2月のインタビューから日記、制作、イベントなど会期の終わりまで、作品の前後を共有することで、様々なレベルで嘘なく、無理なく表現を受け取ること・受け取ってもらうことができ、とてもいい機会でした。

### 宮田明日鹿

表現者の前に生活者である態度を大切にしながら生活と地続きの作品がつくれたことは今後の展開に希望を少し見ることが出来ました。作品をもって対話していくことが可能な空間であったこともあり、お話を開催できました。トークイベントも2回開催して言語化する大切さ、明確にならない考えでも言葉をもって伝えられる自信が少しついた気がしました。ハンドアウトに丁寧にキュレーターのお2人が向き合って伝えてくれていたので、今後も作品について説明することを大切にしていきたいと考えています。

### 二木詩織

自分が働く生活介護事業所での仕事と、アーティストとしての仕事  
が交差するターニングポイント的な展覧会でした。  
職場の方の協力ももちろんですがうらさんと野瀬さんに関わってもらい  
色々なアドバイスをもらいながら今できる最大限の仕事ができた  
のではないかなと感じています。イベントとして職場の皆でBUGに  
行くこともサポートしていただき、この機会にしかできないであろう稀  
有な体験ができました。1年間を通してアーティストそれぞれがリサ  
ーチや制作を行いながらも、日記を読むことで現状を知ることができ  
たのも新鮮でした。

## クレジット

### コ・キュレーション

うらあやか、野瀬綾 (BUG)

### 運営

野瀬綾、飯野優美 (BUG)

### 会場掲出物制作

飯野優美、堀田ゆうか (BUG)

### 広報

野瀬明子 (BUG)

### 告知物デザイン

明津設計

### 翻訳

鈴木梨穂

### 会場・インタビュー撮影

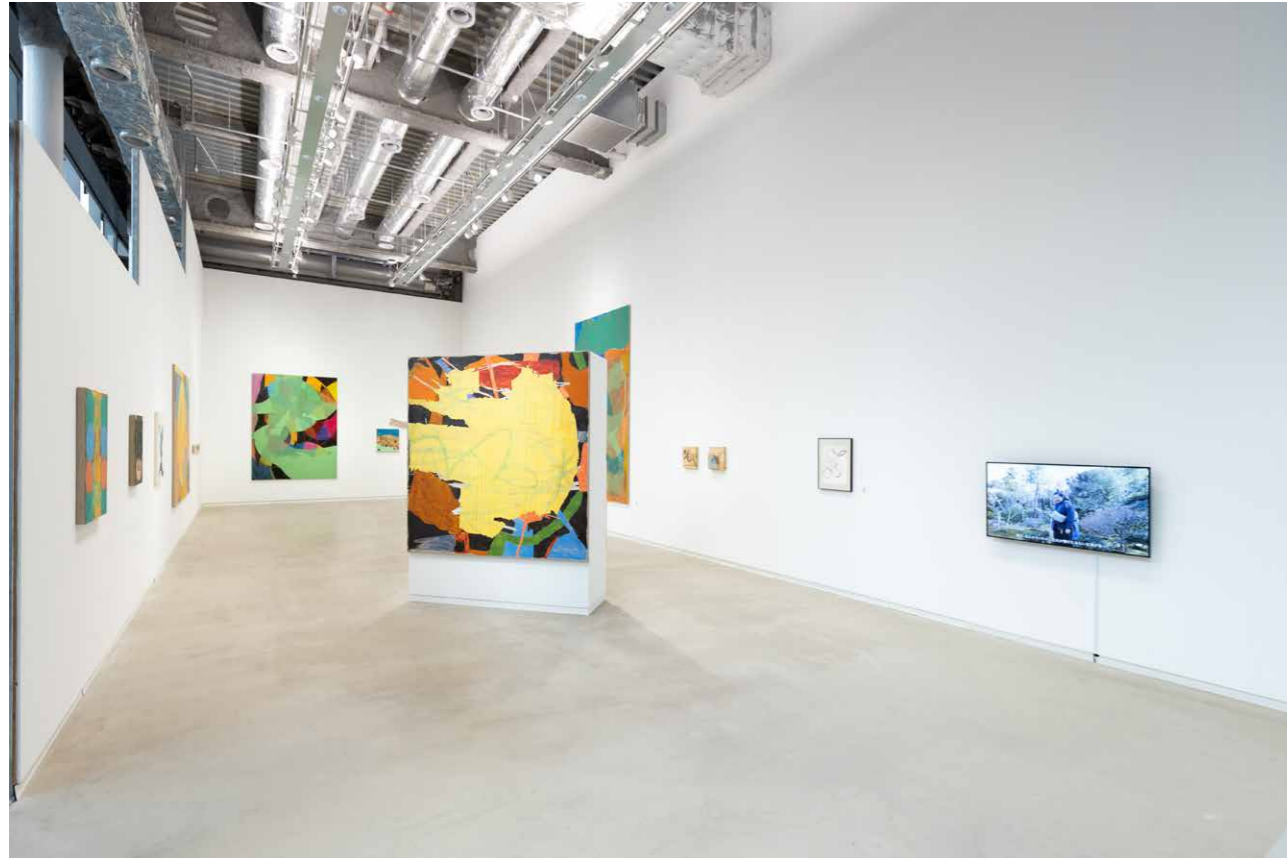
阪中隆文

### 設営

小滝タケル、加藤広太、鈴木基真、砂田百合香、成田輝、  
開田ひかり、松尾駿太郎、森洋樹 (Square4)

アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」選出企画

## 中屋敷智生 × 光島貴之〈みるものたち〉



### 会期

2025/6/4 - 6/29

23日間

### 来場者数

1,457人(1日あたり63人)

### 参加アーティスト

中屋敷智生、光島貴之

Exhibition

中屋敷智生 × 光島貴之〈みるものたち〉

16

### 展覧会概要

#### BUGでのインキュベーションプログラムにより生まれた展覧会

2024年に開催したアートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」の選出企画として高内洋子が中屋敷智生、光島貴之といった視覚に特性を持つ二人のアーティストの展覧会を企画した。

色弱と全盲という視覚的特性を持ちながら作品制作を行う二人だが、そのような特性や既存の視覚情報だけにとらわれない多様な「みる」ことをうながすことを目的とし、出展作品のほとんどを触って鑑賞できるようにした。このことにより、触覚による鑑賞を前提として制作されている光島の作品はもちろん、本来そのような鑑賞方法を目的としていない中屋敷の絵画作品も素材の質感の異なりや、色の重なりなどを改めてみるのができた。

#### 多様な来場者が楽しめる展覧会を目指して

作品やアーティストをさらに深く理解するためのドキュメンタリー映像も展示室で流すことで、作品鑑賞と同時に二人の制作の手法や姿勢などを窺い知ることができる好機となった。

本展は多様な状況・障害を持つ人への来館のハードルや情報の獲得に配慮した。アクセシビリティコーディネーターの鹿島萌子氏と協働し、告知物では、点字版と簡易版を作成した。イベントでは文字通訳・手話通訳などを取り入れた。その結果、イベントでは視覚・聴覚に障害がある方もフラットに参加でき、インクルーシブな場を達成できているという声をアンケートからいただいた。さらに、さまざまなコミュニティへの告知など草の根的な広報活動を行うことで、アンケート回答者のおよそ半数がBUGへ初来館だと答え、BUGのさらなるポテンシャルを示唆する結果となった。

#### 展覧会を通じて得たそれぞれのこれから

企画者の高内は本展が個人では初めての企画であったが、同じタイトル同サイズにて二人にそれぞれ異なる作品制作を依頼することをはじめ、中屋敷にBUGの空間に合わせた巨大な絵画制作、光島に「街歩き」シリーズの最新作やかつて制作していた平面作品の最新シリーズを制作依頼するなどキュレトリアルにも多くの挑戦をしており、企画者としてアーティストに与える機会と自らの躍進をはかるバランスを保っていた。



Exhibition

中屋敷智生 × 光島貴之〈みるものたち〉

17

関連イベント

関連トークイベント「世界を捉えることと描くことのあいだ」

2025/6/14 18:00-20:00

中屋敷智生(出展アーティスト)、光島貴之(出展アーティスト)、杉浦幸子(武蔵野美術大学・教授)、高内洋子(本展企画者)

BUG開催 | 52人参加

対話型鑑賞 白鳥建二、光島貴之

2025/6/15 14:00-16:00

白鳥建二(全盲の美術鑑賞者/写真家)、光島貴之

BUG開催 | 16人参加

対話型鑑賞 光島貴之

2025/6/28 14:00-16:00

光島貴之、高内洋子

BUG開催 | 10人参加

企画者によるガイドツアー

2025/6/28 18:00-18:30

高内洋子

BUG開催 | 12人参加

企画者によるガイドツアー

2025/6/29 14:00-14:30

高内洋子

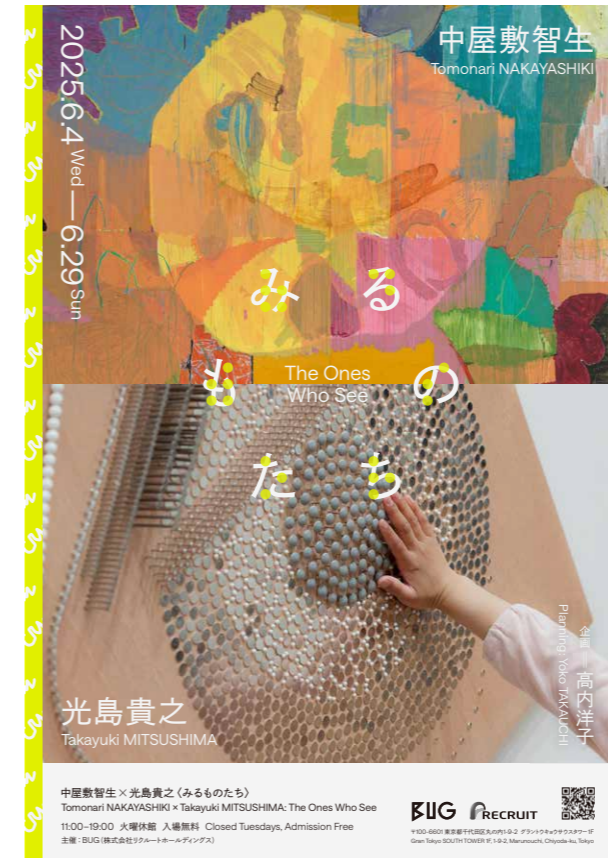
BUG開催 | 10人参加



告知物

チラシ:A3 | ニつ折り | 1種 | 13,000部

※この他に点訳版、簡易版チラシを作成した



コラボメニュー

クロールソーダ

価格:700円(税込)

販売数:263

販売期間:2025/6/4-7/21

マンゴー、ココナッツゼリー、ココナッツラッシーなど南国を感じるさまざまな素材の食感が楽しめる新感覚な爽快ソーダ。

BUGが取り組んでいる自由に自分の道を泳ぐさまざまな個性が混ざりあうアートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」とのコラボメニューとして提供された。



## 広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展覧会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSをフォローした方に缶マグネットを配布した。



## パブリシティ

南関東・甲信障害者アートサポートセンター	2025/5/1
日本視覚障害者団体連合	5/8
ART CREATIVE BIZ	5/12
Photo&Culture,Tokyo	5/12
展覧会・博物館・美術館・記念館	5/19
Atelier Share Kyoto + alt space POST	5/24
ぴあ	5/29
武蔵野美術大学	6/5
JDN	6/5
eTOKI	6/14
朝日新聞(新聞)	6/17
朝日新聞	6/17
美術手帖	6/27
ARTiT	6/28
Tokyo Art Beat	
Tokyo Live & Exhibits	
京都精華大学	
サードニュース	
MIRAI全国版	
美術手帖	
art space co-jin	

## 会場アンケート集計 | 143人

<b>Q 今回の展覧会はいかがでしたか</b>	
1 大変よかった	75.0%
2 よかった	24.3%
3 どちらともいえない	0.0%
4 あまりよくなかった	0.0%
5 よくなかった	0.0%
6 わからない	0.7%
<b>Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数</b>	
1 BUGへの来場は初めて	61.8%
2 2-4回	14.0%
3 5回以上	24.3%
<b>Q 主な属性</b>	
1 アーティスト	9.6%
2 アートワーカー	11.8%
3 学生	12.5%
4 会社員・会社役員	33.1%
5 公務員・団体職員・職員	7.4%
6 自営業	8.8%
7 専業主婦/主夫	5.1%
8 リクルートグループ従業員	0.7%
9 その他	11.0%

## 実績配分

1 展覧会制作費	44.7%
2 アーティスト報酬	12.2%
3 イベント・イベント謝礼	3.7%
4 告知物	7.9%
5 PR	13.8%
6 映像撮影	11.7%
7 イベント運営費	1.2%
8 交通・宿泊費	3.9%
9 レビュー	0.8%
総計	100%

## キュレーターより

### 高内洋子

本展では、普段勤めるギャラリーでは携わらないような仕事にも多く従事することができました。自分の小さな世界を出て外部の人と共に展覧会を作り上げていく体験は何物にも代えがたく、今後の自分のキャリアに必ず大きな影響を与えてくれるはずだと確信しています。多様な人々にひらかれた展示を目指す中で悩むこともありましたが、点字版・要約版チラシや手話通訳・文字通訳の検討をしながら、私自身もアクセシビリティについて多くの学びを得ることができました。この機会を通じてできるようになったこともあり、まだまだ自分に期待できそうだと感じています。BUGでの経験を活かして、さらに魅力ある企画を今後もつくっていきたいです。

## アーティストより

### 中屋敷智生

東京駅のすぐそばという立地と高い知名度、そして美術館クラスの壁面やスペースを持つBUGで展示できたことは、将来的に美術館での展示を目指すわたしにとって大きな挑戦であり、非常に満足いく経験となりました。また、本展のテーマである「まなざし」は、わたし自身がこれまで取り組んできたメインテーマでもあり、光島貴之さんと中屋敷智生がそれぞれ異なる「まなざし」で展示を行えたこと、さらに多様なアプローチでイベントを実施し、多くの方々にさまざまな視点から問いかけができたことは、今後の制作活動に向けた展望を広げる大きな刺激と学びの場となりました。

### 光島貴之

ばく自身の作家活動を網羅するものになった。デビュー作から最新作を鑑賞していただくことになり、現在作家としての光島が、どのような座標位置にいるのかが明確になったように思う。新たな展開を予感させる展覧会であった。

## クレジット

### 企画

高内洋子

### 運営

檜山真有 (BUG)

### 広報

野瀬明子 (BUG)

### 会場掲出物制作

堀田ゆうか (BUG)

### 告知物デザイン

芝野健太

### アクセシビリティコーディネート

鹿島萌子

### 翻訳

植田悠、キース・スペンサー、リリアン・キャンライ

### 会場・インタビュー撮影

片山達貴

### 点訳

安達祐美子

### 作品制作協力

アトリエみつしま、宮崎あかね、たけうちしんいち

### 設営

小滝タケル、砂田百合香 (square4)、芦川瑞季、畑山樹、城間雄一、亀井友美、鈴木加奈子

アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」選出企画

## サテライト・コール・シアター



### 会期

2025/7/4 - 7/21

16日間

### 来場者数

859人(1日あたり54人)

### 企画者

竹中香子

### 共催・制作

一般社団法人ハイドロプラスト

Exhibition  
サテライト・コール・シアター

24

## 展覧会概要

無意識に「見ないようにしてきた」無数の痛みや物語に耳をすますための劇場空間を創出

2024年に開催したアートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」の選出企画として、竹中香子が企画・演出を担った「サテライト・コール・シアター」を開催した。会場にはコールセンターのような舞台セットをつくり、来場者はコールセンターの臨時職員として、会場にかかってくる電話の声を聞く。電話をかけてくるのは「家でのケア」に従事する12名のホーム・ケアリスト<sup>1</sup>で、彼女/彼らのケアに関する物語がリアルタイムで上演される。

1 「家」でのケアに従事している方々を意味する「ホーム・ケアリスト」という新たな言葉を提案した。家でのケアには、それぞれの家の独自のルールと専門性がある。社会ではなかなか垣間見ることができない、家でのケアのスペシャリストとして、全国から個々の物語を紡いでもらった。

全国公募とオンライン対話による多様な参加者を選出、会期中のイベント実施によって作品理解を深化

物語を語るホーム・ケアリストは全国から公募し、27件の応募の中から選出。ナラティブパートナー<sup>2</sup>と約3カ月間、全6回の対話を重ねながら自身のケアに関する物語を執筆した。ミーティングなどを全てオンラインで実施し、それぞれの家庭の事情に配慮しながらスケジュールを組むことで、居住地、年齢、職業、性別など様々な立場の方に参加いただくことができた。

会期中には、複数名のホーム・ケアリストの物語が連続して一度に聴ける「連続上演」を全8回開催したほか、ナラティブパートナーの1人である田村かのこ氏によるコミュニケーションデザイン実践ワークショップや、ナラティブ・アプローチの研究者、野口裕二氏をゲストに招いたトークイベントを実施するなど関連イベントも竹中が企画し、より作品への理解を深める機会を作ることができた。

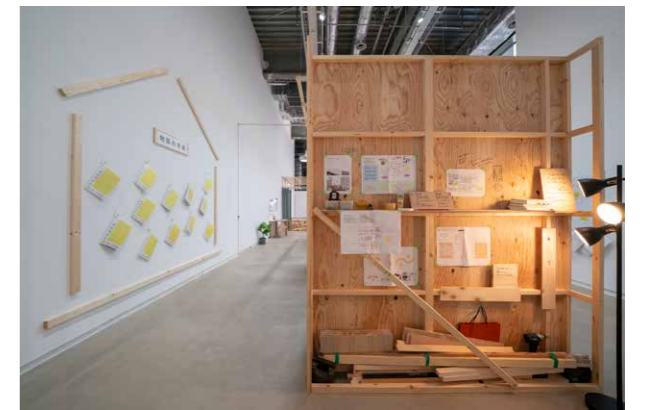
2 ホーム・ケアリストたちのテキスト執筆過程に「傾聴」と「対話」を通して寄り添う「伴走者」。様々な現場で「他者を想像する」プロフェッショナルの方々が、ホーム・ケアリストたちの自発的な創作をサポートした。

演劇的手法を取り入れた作品上演で新たな層へアプローチ

参加したホーム・ケアリストからは「これまでの自分のケアを振り返る機会を作りたく、自分のためのイベントとして参加した。貴重な時間となった。」「言葉にすることは身体的にすごく負荷がかかるということを実感した。そういうことを知れたことも、やってよかった。」「表現の場に立つのは初めてだったが、自分は意外と表現をすることが好きなのかもしれないと気付いた。」などの声が上がった。またナラティブパートナーからも「他の誰かの大事な話に身を委ねる時間が特別だった。」との感想をいただき、本作品の参加者からは高い満足度が得られた。BUGでは初めて演劇的手法を取り入れた作品を上演し、来場アンケート回答者のおよそ60%がBUGへ初来館だと答えた。演劇やパフォーマンスに興味がある層へもアプローチができ、本企画を通してBUGの認知度を上げることができたと言える。

Exhibition  
サテライト・コール・シアター

25



関連イベント

コミュニケーションデザイン実践ワークショップ: 安心と挑戦を両立させる場づくりの練習

2025/7/5 18:00-20:00

田村かのこ(アートランスレーター)、竹中香子(本展企画者)

BUG開催 | 18人参加

【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー

2025/7/7 14:30-15:30

BUG開催 | 12人参加

【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー

2025/7/12 17:30-18:30

BUG開催 | 11人参加

【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー

2025/7/13 14:00-15:00

BUG開催 | 12人参加

【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー

2025/7/18 17:30-18:30

BUG開催 | 17人参加

【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー

2025/7/19 17:30-18:30

BUG開催 | 17人参加

【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー

2025/7/20 14:00-15:00

BUG開催 | 23人参加

【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー

2025/7/21 14:00-15:00, 17:30-18:30

BUG開催 | 55人参加

関連トークイベント「“いまだ語られなかった物語”を聴く ～ナラティブ・アプローチって何?～」野口裕二×竹中香子

2025/7/11 19:00-20:30

野口裕二(東京学芸大学名誉教授)、竹中香子

BUG開催 | 44人参加

ホーム・ケアリストたちの話に耳を傾け続けた5名のナラティブパートナーによる座談会～聞くこと/聴くこと/訊くこと、そして、誰かを想像すること。～

2025/7/15 19:30-21:30

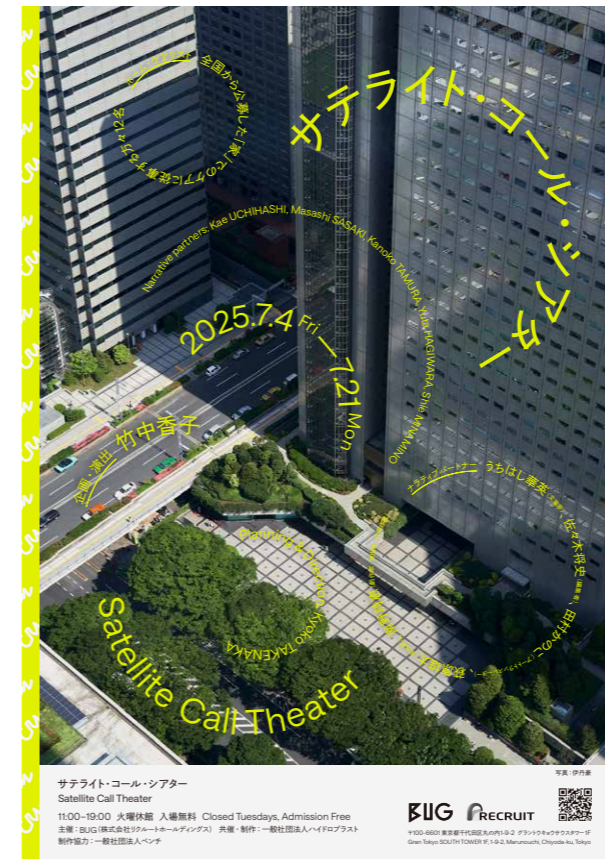
うちはし華英、佐々木将史、田村かのこ、萩原雄太、南野詩恵、竹中香子

オンライン開催 | 58人参加



告知物

チラシ:A3 | ニつ折り | 1種 | 13,000部



コラボメニュー

クロールソーダ

価格:700円(税込)

販売数:263

販売期間:2025/6/4-7/21

マンゴー、ココナッツゼリー、ココナッツラッシーなど南国を感じるさまざまな素材の食感が楽しめる新感覚な爽快ソーダ。

BUGが取り組んでいる自由に自分の道を泳ぐさまざまな個性が混ざりあうアートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」とのコラボメニューとして提供された。



## 広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展覧会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSをフォローした方にノートを配布した。



## パブリシティ

ステージナタリー	2025/6/25
よみタイ	7/11
よみタイ	7/17
Tokyo Art Beat	
美術手帖	
Tokyo Now	
南関東・甲信障害者アートサポートセンター	
サードニュース	

## 会場アンケート集計 | 79人

### Q 今回の展覧会はいかがでしたか

1 大変よかったです	48.1%
2 よかったです	42.9%
3 どちらともいえない	3.9%
4 あまりよくなかった	2.6%
5 よくなかった	1.3%
6 わからない	1.3%

### Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数

1 BUGへの来場は初めて	54.5%
2 2-4回	22.1%
3 5回以上	23.4%

### Q 主な属性

1 アーティスト	16.9%
2 アートワーカー	10.4%
3 学生	9.1%
4 会社員・会社役員	29.9%
5 公務員・団体職員・職員	7.8%
6 自営業	10.4%
7 専業主婦/主夫	1.3%
8 リクルートグループ従業員	2.6%
その他	11.7%

## 実績配分

1 展覧会制作費	32.7%
2 アーティスト報酬	0.0%
3 イベント・イベント謝礼	1.3%
4 告知物	8.1%
5 PR	11.4%
6 映像撮影	4.6%
7 イベント運営費	0.0%
8 交通・宿泊費	0.0%
9 レビュー	2.0%
10 その他	39.9%
総計	100%

## キュレーターより

### 竹中香子

ここ数年、福祉とアートの交差点に身を置き、「関係性」を中心に作品づくりを行ってきました。しかし関係性を大切にすあまり、作品の質を追求することが難しい局面もありました。今回のプロジェクトでは、参加者の幸福と作品の質をどのように共存させられるかという課題に挑戦する機会をいただけたと感じています。これは容易なことではなく、予算や制作面で手厚いサポートをくださったBUGのおかげです。今後も、「作品創作」という共通の目的において生まれる関係性を信じつつ、質の追求を恐れない創作を続けていきたいと思えます。

## クレジット

### 企画・演出

竹中香子

### ホーム・ケアリスト(出演・テキスト)

内、ばおびーちゃん、佐々木義彦、重田拓成、愉美、よーよー、杉浦一基、ゆめ、nao tanigaki、南雲由子、ともよ、むさし

### ナラティブ・パートナー

うちはし華英、佐々木将史、田村かのこ、萩原雄太、南野詩恵

### セノグラファー

中村友美

### 制作・企画補佐

佐藤瞳

### プロデュース相談

武田知也(一般社団法人ベンチ)

### 演出相談/会場動画・インタビュー撮影

太田信吾(一般社団法人ハイドロブラスト)

### 運営

片野可那恵、檜山真有(BUG)

### 会場掲出物制作

堀田ゆうか(BUG)

### 広報

野瀬明子(BUG)

### 告知物デザイン

芝野健太

### 翻訳

植田悠、リリアン・キャンライト、鈴木梨穂

### 会場撮影(スチール)

加藤甫

### 会場設営・什器制作

中村友美、本郷剛史、椎橋蘭奈、濱崎賢二、澁澤萌、深海哲哉、合同会社 Carps

### 制作協力

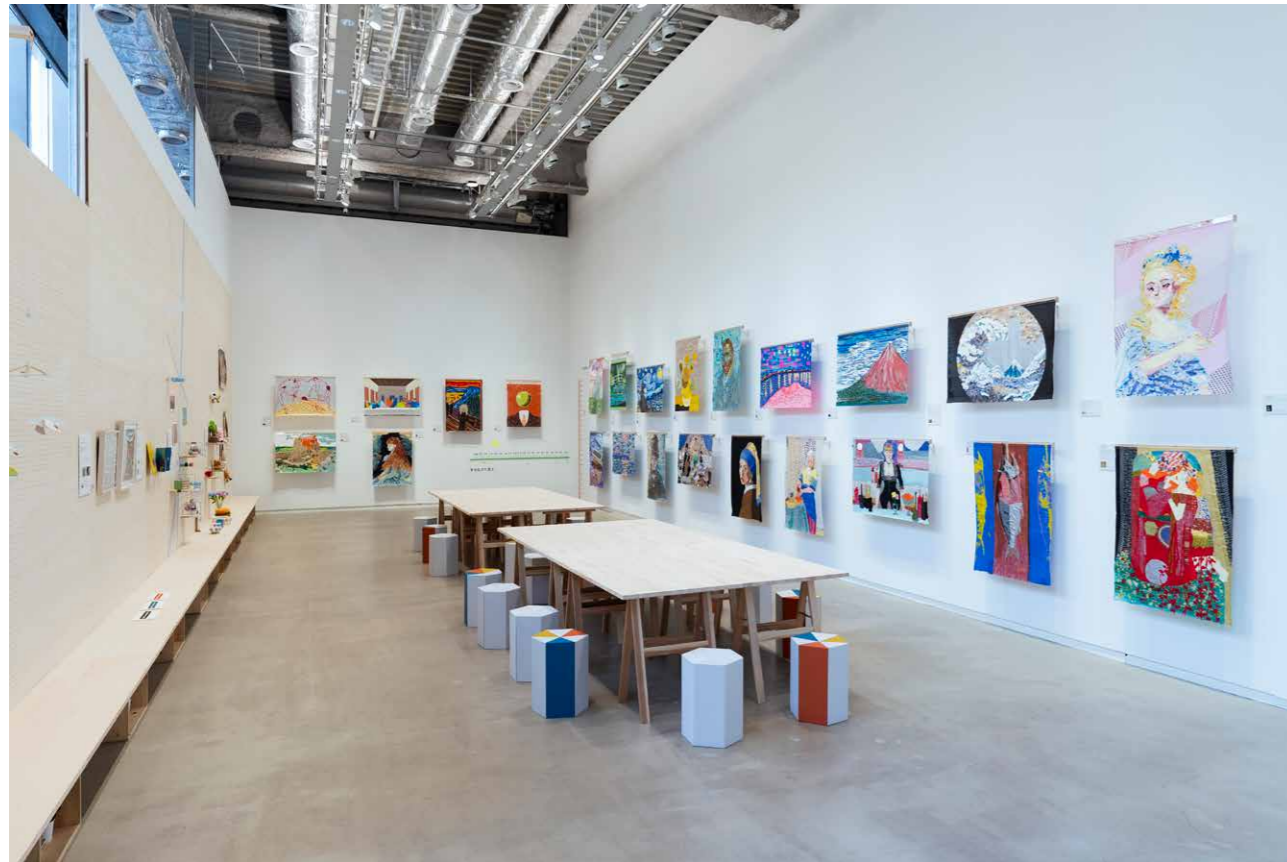
一般社団法人ベンチ

### 機材協力

Ozone 合同会社

# Summer Studio 2025

## 手からうまれる創造 ワークショップと展覧会



### 会期

2025/7/30 - 8/31

27日間

### 来場者数

1,857人(1日あたり69人)

### 参加アーティスト/クリエイター

居山浩二、今井淳二郎、芝山佳範、SHOKKI、田中景子、とんぼせんせい、中村至男、HAGISO、LEE KAN KYO

### 協力

カモ井加工紙株式会社、株式会社ラフ&ピースマザー(CANVAS)

### 展覧会概要

参加者が多様な表現に触れながら「つくる楽しさ」を共有する場づくりを目指した企画

昨年よりスタートした夏のプログラム「Summer Studio」では、アーティストやクリエイターが講師となって多彩なワークショップを開催した。昨年に引き続き、企画に小高真紀子(元クリエイションギャラリーG8所属、現在フリーランス)を迎えた。

本企画は小学生から高校生を主な対象とし、多様な表現に触れながら「つくる楽しさ」を共有する場をつくることを目的としている。プロのアーティストやクリエイターとの出会いを通じて、「好きなことを大切に作る気持ち」や「自ら考えてつくる喜び」を育む機会を目指した。また、アートに関わる仕事や多様な生き方/働き方に触れることで、将来の選択肢を広げるきっかけとなることも意図している。

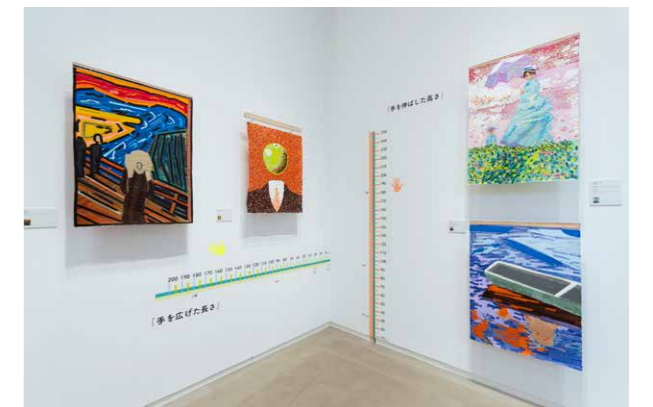
### 9名の講師によるワークショップと、中高生が制作したマスキングテープアートを展示

本企画は会期前に3日間かけて行う特別プログラム(中高生対象)と、会期中に9名の講師が日替わりで行う29回のワークショップ(小学生以上対象)によって構成された。会期前の特別プログラム(7/6、7/12、7/13)では中高生24名が参加。アートディレクター/グラフィックデザイナーの居山浩二氏を講師に迎え、マスキングテープアートポスターを制作した。参加者は名画をモチーフに色彩や構図を自由に解釈し、マスキングテープの質感を活かした大型ポスターを完成させた。会期中はこれらの作品展示とともに、9名の講師による全29回のワークショップを毎週開催。グラフィックデザイン、絵画、テキスタイル、陶芸、漆芸、建築など多様なジャンルを設定し、小学生から大人まで延べ397名が参加した。会場には講師による作品紹介や、各ワークショップで生まれた作品や記録写真が随時追加された。さらに、来場者が気軽に体験できる缶バッジづくりコーナーを常設、展覧会限定m1マスキングテープ(デザイン:居山浩二/数量限定/p.36)も販売した。

### 初来館者が多く訪れ、世代を超えた自由なコミュニケーションと創造の場が生まれた

中高生を対象とした特別プログラムでは、講師の居山浩二氏が自身のキャリアやアートディレクターの仕事についてレクチャーを行った。参加学生からは今後の進路や作品に関する相談も出るなど、制作に留まらない交流が生まれた。マスキングテープポスターはB1サイズと大作であったが、3日間を通してじっくりと自身の表現と向き合う貴重な機会となった。

会期中の来場者のうち71.7%がBUGへ初めて訪れた層であった。会場では小学生から大人まで幅広い世代が一つのテーブルで制作に熱中する光景が印象的であった。参加者間のコミュニケーションも活発で、子どもの自由な表現に大人が触発され、各々が自由に形にしていこうの楽しさを味わった。新規来場者が大半を占める一方で、会期中に複数回訪れるリピーターも多く、BUGの来場層を広げることに寄与したと考えられる。今後も、参加者一人ひとりの自由な発想を尊重し、Summer Studioならではの体験を追求していきたい。



## 事前ワークショップ

### マスキングテープで描く名画、名作ポスター

2025/7/6 13:00-17:00、7/12 11:00-17:00、7/13 13:00-17:00 ※3日間セット

居山浩二(アートディレクター/グラフィックデザイナー)

BUG開催 | 24人参加

## 関連イベント

### 「マスキングテープで写真をデザインしよう」居山浩二

2025/7/30 17:00-18:30、8/31 11:00-12:30、15:00-16:30

居山浩二

BUG開催 | 56人参加

### 「立体どっこおブジェをつくろう」中村至男

2025/8/3 11:00-13:00、15:00-17:00、8/30 11:00-13:00、15:00-17:00

中村至男(グラフィックデザイナー/アートディレクター)

BUG開催 | 74人参加

### 「名画修復したい大会」自分の手で終わらせたい LEE KAN KYO

2025/8/10 11:00-13:00、15:00-17:00、8/24 11:00-13:00、15:00-17:00

LEE KAN KYO(アーティスト)

BUG開催 | 46人参加

### 「ゆらゆら癒しのインテリア・モバイルをつくろう」今井淳二郎

2025/8/27 11:00-13:00、15:00-17:00、8/28 11:00-13:00、15:00-17:00

今井淳二郎(マニユモバイルズ代表)

BUG開催 | 40人参加

### 「ニコニコでリメイク!」とんぼせんせい

2025/7/31 11:00-17:00、8/17 11:00-17:00

とんぼせんせい(アーティスト/イラストレーター)

BUG開催 | 27人参加

### 「からだモジュール~自分のものさしを作ろう~」HAGISO

2025/8/2 11:00-13:00、15:00-17:00、8/7 11:00-13:00、15:00-17:00

HAGISO(建築デザインチーム)

BUG開催 | 12人参加

### 「とうげい?とうげい!」SHOKKI

2025/8/9 11:00-13:00、15:00-17:00、8/16 11:00-13:00、15:00-17:00 ※2日間セット

SHOKKI(セラミックレーベル)

BUG開催 | 40人参加

### 「ステキスタイル!」田中景子

2025/8/22 11:00-13:00、15:00-17:00

田中景子(minä perhonen デザイナー/CEO)

BUG開催 | 40人参加

### 「輪島塗の沈金技法でオリジナルおはしをつくろう」芝山佳範

2025/8/23 11:00-12:30、14:00-15:30、16:30-18:00

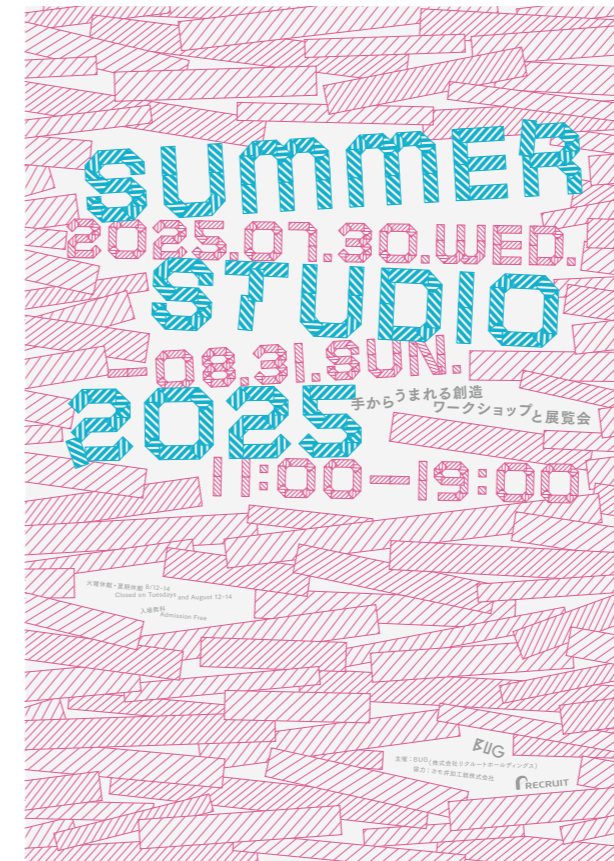
芝山佳範(漆芸家/沈金師)

BUG開催 | 28人参加



## 告知物

チラシ:A4 | 1種 | 13,000部



## コラボメニュー

### マスキングジェラートサンド

価格:550円(税込)

販売数:107

鮮やかな色合いのマスキングテープをモチーフにうまれた Summer Studio 期間限定のジェラートサンド。

POPな水色のストライプ柄のバタークッキーにいちごミルクのジェラートをサンドした。

じっくりと溶けながら形を変えていくジェラートで、頭と手を自由に解放し表現することやつくる体験を楽しむ企画を表現した。



## 広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展覧会に関するSNS投稿をした方、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。



展覧会限定のmtマスキングテープ「BUG TAPE」(デザイン:居山浩二)を販売した。(198円 税込)



## パブリシティ

koubo	2025/5/31
デザインノビラ	6/10
koubo	7/17
artscape	7/18
Photo & Culuture, Tokyo	7/19
CINRA	8/2
Tokyo Art Beat	
美術手帖	
いこーよ	
Qulii	
JDN	
サードニュース	
キャド研	
ジモティー東京版	
atoato	
JAGDA	
CANVAS	
Tokyo Live&Exhibits	
るるぶ Kids	

## 会場アンケート集計 | 237人

### Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数

1 BUGへの来場は初めて	71.7%
2 2-4回	19.8%
3 5回以上	8.4%

### Q 主な属性

1 アーティスト	1.7%
2 アートワーカー	2.1%
3 学生	31.2%
4 会社員・会社役員	32.5%
5 公務員・団体職員・職員	3.8%
6 自営業	5.1%
7 専業主婦/主夫	10.5%
8 リクルートグループ従業員	3.8%
9 その他	9.3%

## 実績配分

1 展覧会制作費	22.0%
2 アーティスト報酬	0.0%
3 イベント・イベント謝礼	20.7%
4 告知物	10.0%
5 PR	26.0%
6 映像撮影	3.3%
7 イベント運営費	8.1%
8 交通・宿泊費	6.5%
9 レビュー	0.0%
10 その他	3.3%
総計	100%

## 企画者より

### 小高真紀子

2年目の「Summer Studio」は、会期前に行った中高校生を対象とした3日間の特別プログラムと、会期中誰でも参加できる多彩なワークショップの、2つの企画を柱に構成しました。特別プログラムは、誰もが知る名画を題材に、中高校生がマスキングテープを使って大判ポスターサイズで描くというもの。24名の参加者が、名画と向き合い観察を続け、自分なりのアレンジや解釈を加えてオリジナルの作品を完成させました。これからの進路や将来を考える中高校生たちにとって、観察すること、表現することにじっくりと取り組んだ3日間になったと思います。会期中は、工房のような会場内で、グラフィックデザイン、アート、建築、陶芸、クラフトなど、9名の作家が講師となって計30回のワークショップを開催。子どもから大人まで対象を限定せずに幅広い年代の方々と一緒に制作をしましたが、和やかな雰囲気の中、自由な発想と多様な表現に、参加者同士が刺激を受けている様子が印象的でした。つくることにおいて年齢は関係ないのだということを改めて感じました。

## アーティスト／クリエイターより

### 居山浩二（アートディレクター／グラフィックデザイナー）

参加者の集中力、意欲、発想、作品の完成度等、驚かされることばかりで、自分自身も楽しく、学びを得る時間を過ごすことができました。子供騙しではない、しっかりと整えられた一人一人の制作環境をご用意いただいたことも、参加者のモチベーションを高めるのに効果があったんじゃないかと思います。

### 今井淳二郎（マニユモビールズ代表）

思いもよらないお子様のアイデアにハッとさせられたり、親子で協力しながら作る場面に、こちらも学ぶことが多かったです。できあがったモビールはどれもその人の個性が出ていて、素敵でした。夢中になってモビールを作るお子様の姿に、手を動かしてモノを作ることの大切さを改めて感じました。

### 芝山佳範（漆芸家／沈金師）

能登の現状をお話しさせていただきましたが、お客様の大多数がもう復興していると思われていたようで、まだまだという事を訴え続けたいといけないと思いました。子供たちに少しでも工芸や芸術に興味を持ってもらう取り組みは凄く良い事だと思います。

### SHOKKI（セラミックレーベル）

説明下手、教えるのも苦手な私たちは、講師としてよりも作業アシスタントとしてこのワークショップに参加できたように感じます。それはBUGのサポート、粘土という素材、何より参加者の方々の自発的な創造性によるものだと思います。ありがとうございます、とても楽しかったです！

### 田中景子（ミナ ペルホネン）

みなさまの熱心に取り組んでいらっしゃる姿が印象的でした。この短い時間の中での体験でも、それぞれ新たな気づきや発見をお持ち帰りいただけたかなと感じております。この日過ごした時間や心が動いた瞬間を大切にいただき、今後のさまざまな機会に活かしていただけたらと願っております。

### とんぼせんせい（アーティスト／イラストレーター）

BUGスペースになってからファインアート色が強くなり、悪いことではないが、お客さんとの距離感を懸念していた。今回のようなART／アートに興味のない人に対するアプローチも時には必要で、国内の文化レベルを底上げる取り組みとしては最適解であると思う。

### 中村至男（グラフィックデザイナー／アートディレクター）

子どもだけでなく親御さんにも良い影響があった気がしています。その辺ももっと意識してみたいです。

### HAGISO（建築デザインチーム）

今回のワークショップは、建築の基本単位が人間の身体を元にしたものであるということに着目しました。自分の身体スケールと身の回りにあるモノの関係性を子どもたちと

学んでいく中で、当たり前のように捉えていたスケール感も、子どもの目線でみると改めて面白い発見があることに気が付きました。

### LEE KAN KYO（アーティスト）

子どもたちが説明やコンセプトを軽々と超えてモナリザを変身させる姿に、創造の自由と強さを感じました。予定調和ではなく、想定外から生まれる学びこそが最大の収穫でした。

## クレジット

### 企画

小高真紀子

### 告知物デザイン、アートディレクション

居山浩二

### 運営

石井貴子、堀田ゆうか、前田高輔（BUG）

### 会場掲出物制作

堀田ゆうか

### 広報

野瀬明子（BUG）

### 翻訳

鈴木梨穂

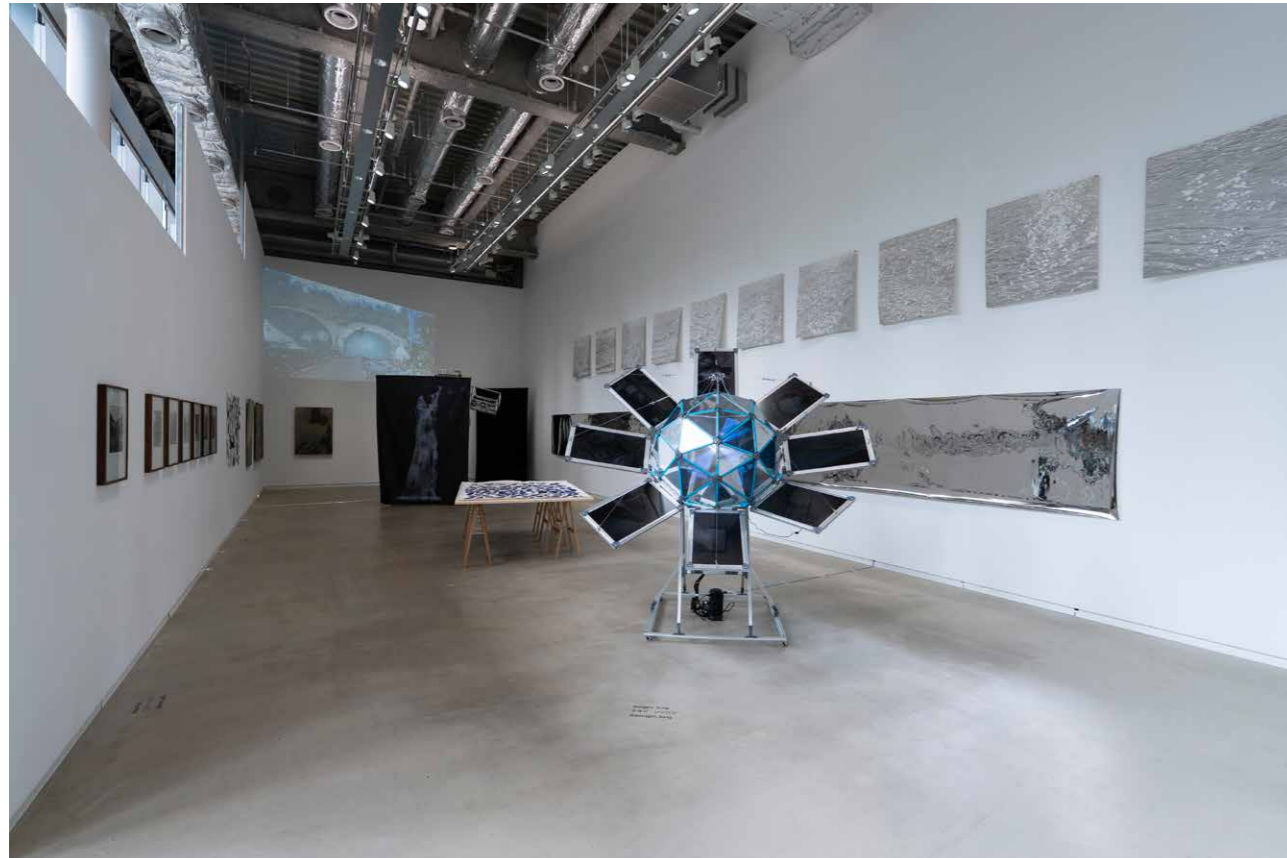
### 会場撮影

西野正将

### 設営

HIGURE 17-15cas、iyamadesign

# Black Point



会期  
2025/9/4 - 9/15  
11日間

来場者数  
769人(1日あたり70人)

参加アーティスト  
キム・ジミン、チョン・ソンジン、チョン・ヨングク、チェ・ソン、エリア・パク

## 展覧会概要

### 韓国ギャラリーとの協働を通じ、海外のアートシーンにおける新たな展開を模索

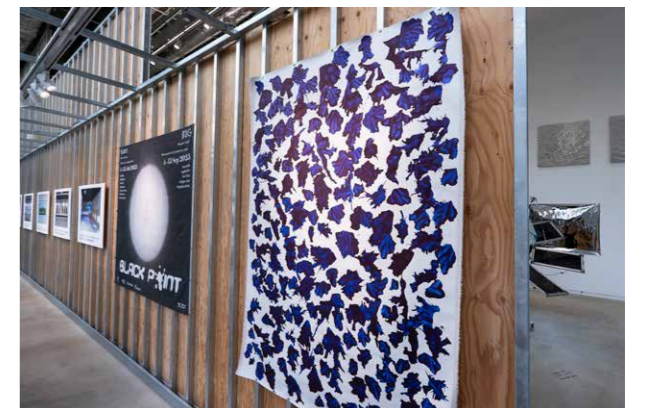
本展は、Sahng-up Gallery (韓国・ソウル) を迎え、共同で開催したグループ展である。Sahng-up GalleryとBUGは、アーティストのキャリアや新しい挑戦を支援し、アートのエコシステムを育むために活動している点で重なる。そこで今回はこの共通の理念を基盤として協働し、互いの活動に新たな示唆を得ることを目的とした。さらにBUGが今後、海外で活動するアーティスト、アートワーカーとの連携を深め、新しい展開を模索していくための機会とした。

### 「黒」の多義性を探る作品展示と、アジア諸国で働き・活動することにフォーカスしたトークイベントの開催

会場では、韓国アーティスト5名の新作を展示した。出品作のコンセプトは、墨や廃油を用いた素材の実験から3DCGによる無意識下の視覚化まで多岐にわたったが、いずれも「黒」という色彩の物質的・哲学的探求を共通項としていた。また、会期中にはアジアのアートシーンを深掘るためのトークイベントを開催。日本・韓国・台湾の「書き手」のキャリアに焦点を当てた議論や、韓国・台湾・インドネシアでのアーティスト・イン・レジデンス経験者・運営者を招いたトークを通じ、各国の現状を多角的に捉える機会を設けた。

### 国際交流の深化と、アートワーカーへの理解を促す機会の提供

本展をきっかけにBUG Art Awardのファイナリストである宮内由梨と彌永ゆり子が2025年7月に韓国でグループ展(Sahng-up Gallery主催)に参加するなど、二国間の交流が生まれた。またトークの参加者からは、「国境を越えた書き手の活動の意義を再認識するとともに、書き手の仕事を続ける困難さを初めて知った」、「将来はさまざまな地域の人に参加するレジデンスを運営したいと考えているため、非常に勉強になった」といった感想が寄せられ、アジア各国で活動するアーティスト/アートワーカーの現状を共有する機会となった。



関連イベント

関連トークイベント「『書く』仕事の現在とこれから——日本・韓国・台湾で活動する書き手たちが語る」

2025/8/27 19:00-20:30

中島水緒(美術批評)、紺野優希(美術批評家)、岩切滯(台湾在住アーティスト、翻訳者)

オンライン開催 | 62人参加

関連トークイベント「アジアにおけるアーティスト・イン・レジデンスの現在——韓国・台湾・インドネシアでの事例を通して」

2025/9/5 19:00-20:30

永田康祐(アーティスト)、藤末萌(フリーランサー)、三野新(写真家、劇作家)、宮内由梨(アーティスト)

BUG開催 | 21人参加

告知物

チラシ:A4 | 1種 | 350部



広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展覧会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSをフォローした方にオリジナルマグネットを配布した。

パブリシティ

koubo	2025/8/5
Photo & Culture, Tokyo	8/22
ART iT	8/25
artscape	8/26
美術手帖	8/28
マイナビ学生の窓口	8/31
朝日新聞(新聞)	9/2
アートコミュニケータ むげん(アート、美術館、ギャラリー)	9/17
Tokyo Live & Exhibits	
TOKYO ART BEAT	

## 会場アンケート集計 | 37人

### Q 今回の展覧会はいかがでしたか

1 大変よかった	51.4%
2 よかった	40.5%
3 どちらともいえない	8.1%
4 あまりよくなかった	0.0%
5 よくなかった	0.0%
6 わからない	0.0%

### Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数

1 BUGへの来場は初めて	37.8%
2 2-4回	29.7%
3 5回以上	32.4%

### Q 主な属性

1 アーティスト	5.4%
2 アートワーカー	8.1%
3 学生	8.1%
4 会社員・会社役員	43.2%
5 公務員・団体職員・職員	2.7%
6 自営業	18.9%
7 専業主婦／主夫	2.7%
8 リクルートグループ従業員	0.0%
9 その他	10.8%

## 実績配分

1 展覧会制作費	11.2%
2 アーティスト報酬	0.0%
3 イベント・イベント謝礼	24.6%
4 告知物	0.4%
5 PR	9.6%
6 映像撮影	15.4%
7 イベント運営費	37.6%
8 交通・宿泊費	1.2%
9 レビュー	0.0%
10 その他	0.0%
総計	100%

## アーティストより

### キム・ジミン

BUGの皆様の温かいおもてなしと丁寧な運営のおかげで、言葉の壁を感じることなく、深いコミュニケーションを取りながら協力することができました。今後も緊密で良好な関係を築いていけることを心より願っております。

### チョン・ソンジン

初めての海外展示会だったので、設置に必要な機材やツールが足りないのではないかと心配していました。しかし、BUGの皆様は必要なものをすべて快く貸し出してくださったので、問題なく設置作業を行うことができました。韓国ではこのような協力を得るのは難しいことが多いのですが、BUGの皆様は様々な種類の梯子まで用意してくださり大変助かりました。

機会があれば、BUGで日本のアーティストとの共同展を開催したいと思っています。準備段階でより活発なコミュニケーションを取ること、より魅力的な展覧会になると信じています。

### チョン・ヨングク

ソウルのH.Art]で始まった「Black Point」が東京のBUGへと拡大したことで、両都市の異なる文化的文脈の中で、私の作品がどのように解釈され、読み解かれるのかを目の当たりにすることができました。ソウルでは、展覧会が韓国の観客の心情や日常的な経験に自然と共鳴したように感じました。しかし東京では、言語と文化の狭間で、作品の持つ形式的な力と物質的な緊張がより強く際立つ瞬間を目にしました。同じ作品でも、展示される場所や文脈によって全く異なる響きを生み出すことができるということを、改めて実感しました。

## クレジット

### キュレーション

ヤン・チェンジェ (Sahng-up Galleryオーナー)

### 運営

野瀬綾、片野可那恵 (BUG)、イ・ホジュン (Sahng-up Gallery)

### 広報

野瀬明子 (BUG)

### 会場掲出物制作

飯野優美、堀田ゆうか (BUG)

### 告知物デザイン

Na Kyoung Lee (Sahng-up Gallery)

### 翻訳

英訳: 鈴木里穂

日訳: Jeong Pilhwan

### 会場スチル・動画撮影

西野正将

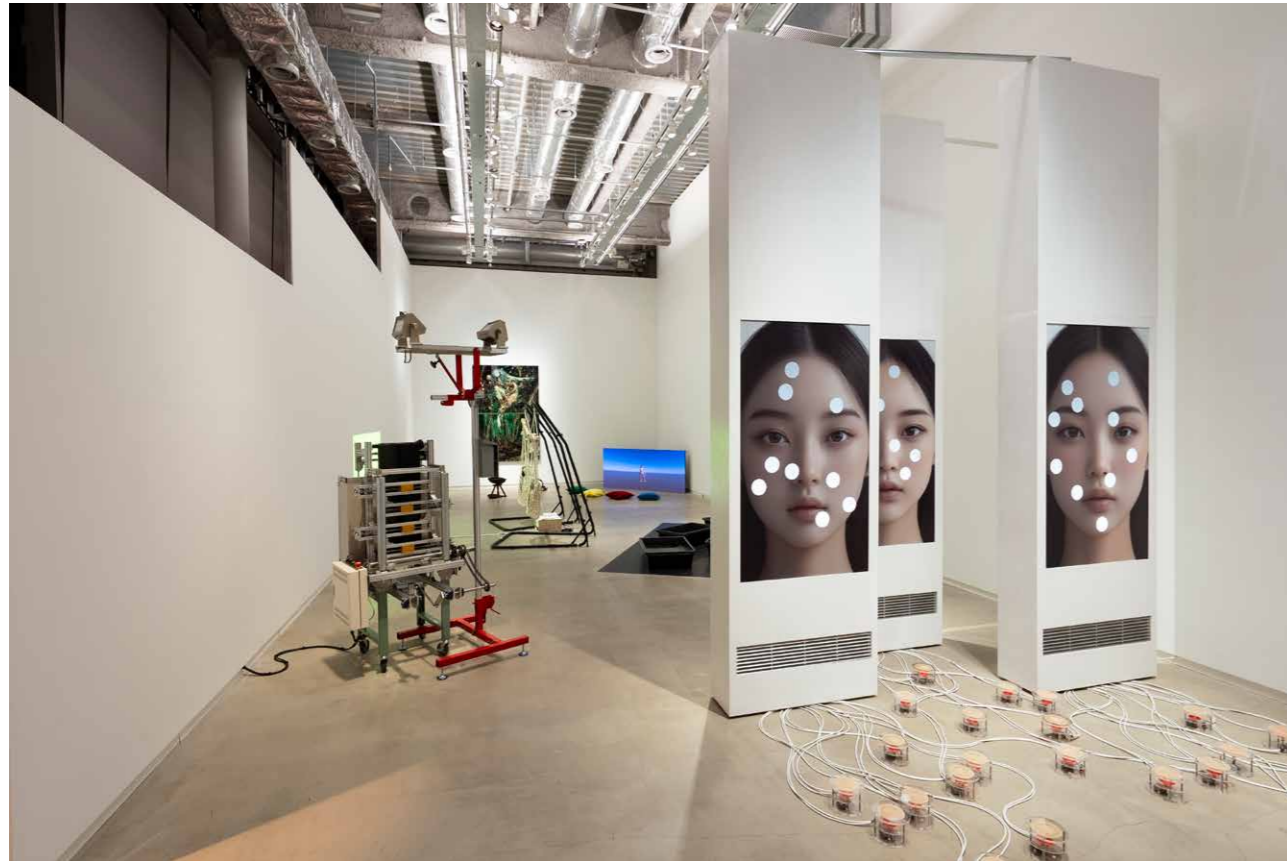
### インタビュー動画撮影

シム・ソンヨン (Sahng-up Gallery)

### 設営サポート

畑山樹 (BUG)

## 第3回 BUG Art Award ファイナリスト展



### 会期

2025/9/23 - 10/19

24日間

### 来場者数

1,694人(1日あたり71人)

### 参加アーティスト

沖田愛有美、徐秋成、善養寺歩由、高橋瑞樹、吉原遼平、里央

## 展覧会概要

### 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のファイナリスト展

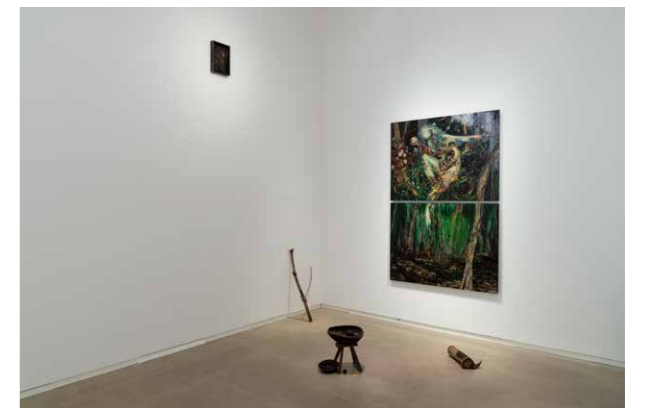
第3回 BUG Art Awardの審査を通過した6名のファイナリストによるグループ展(通称「バグ展」)を開催。会中にはグランプリ1名を選出するための公開最終審査を行い、里央がグランプリを受賞した。本アワードはBUGの前身であるガーディアン・ガーデンが31年間実施してきた『ひとつぼ展』(1992-2008)、「1\_WALL」(2009-2023)を引き継ぎ、新しい表現への挑戦やアーティストのキャリア形成をバックアップする目的で毎年開催されている。

### 応募総数418件から選出された6名のファイナリストによる展覧会

沖田愛有美は、漆をメディウムとした絵画と古道具、漆の木などを用いたインスタレーションを展示。徐秋成は、ゲームエンジンを用いてポストメモリーをテーマに制作した映像作品をLEDスクリーンで展示した。善養寺歩由は、メディアにおける女性像の記号化と表象の欠落を主題に、AIで生成された三体の女性像と機械仕掛けのニキビを対比させた作品を展示。高橋瑞樹はデッドストック品を素材にドローイングマシンを制作し、廃品それぞれに秘められた目に見えない力を誘発する装置としての展開を試みた。吉原遼平は、五大湖と似た形をもつ湖にGPSを埋め込んだ丸太を1つずつ放ち、それぞれの湖に対応する生け簀を会場に設置し、水面に浮かんだQRコードから湖を漂う丸太の現在地を確認できるという作品を展示。里央は、BDS運動や警察によるレイシャルプロファイリングの経験、ミスジェンダリングをめぐる問題などについて、複合的に示唆されながら進んでいくダイアログに作家自身がリップシンクする映像作品を展示した。

### 展示準備から会期中の過程の中でも、さまざまなスキルや経験を積む機会を創出

会期中には様々なイベント内で展示ツアーの機会を設け、自身の作品について話す場をできるだけ多くつくった。また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にアドバイスを得ながら設営の技術面や安全面について考えるなど、展覧会の準備から会期中にわたって他者と協働する場を作り、アーティストとしてキャリアを築くための後押しを行うことを目指した。



関連イベント

ファイナリスト6名による展示ツアー+ミニトーク

2025/9/24 19:00-20:30

沖田愛有美(出展アーティスト)、徐秋成(出展アーティスト)、善養寺歩由(出展アーティスト)、高橋瑞樹(出展アーティスト)、吉原遼平(出展アーティスト)、里央(出展アーティスト)

BUG開催 | 24人参加

ファイナリスト6名による展示ツアー+ミニトーク

2025/10/18 19:00-20:30

沖田愛有美、徐秋成、善養寺歩由、高橋瑞樹、吉原遼平、里央

BUG開催 | 21人参加



告知物

チラシ:A4 | 1種 | 15,000部

ポスター:B2 | 1種 | 120部



広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展覧会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSをフォローした方に缶バッジを配布した。

パブリシティ

多摩美術大学	2025/6/3
ADF webmagazine	6/24
武蔵野美術大学	8/18
Photo & Culture, Tokyo	9/17
ARTFUL JAPAN	9/18
美術手帖	9/24
Have a nice PHOTO! (雑誌)	10/1
artscape	
Tokyo Art Beat	
Tokyo Now	
美術手帖	
Event News	
MIRAI 全国版	
Tokyo Live & Exhibits	

## 会場アンケート集計 | 122人

### Q 今回の展覧会はいかがでしたか

1 大変よかった	50.8%
2 よかった	38.3%
3 どちらともいえない	8.3%
4 あまりよくなかった	1.7%
5 よくなかった	0.8%
6 わからない	0.0%

### Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数

1 BUGへの来場は初めて	45.8%
2 2-4回	27.5%
3 5回以上	26.7%

### Q 主な属性

1 アーティスト	14.2%
2 アートワーカー	10.0%
3 学生	20.8%
4 会社員・会社役員	29.2%
5 公務員・団体職員・職員	5.8%
6 自営業	9.2%
7 専業主婦／主夫	1.7%
9 リクルートグループ従業員	0.8%
10 その他	8.3%

## 実績配分

展覧会制作費	44.1%
1 アーティスト報酬	4.9%
2 イベント・イベント謝礼	0.0%
3 告知物	15.1%
4 PR	23.2%
5 映像撮影	8.8%
6 イベント運営費	0.0%
7 交通・宿泊費	3.5%
8 レビュー	0.0%
9 その他	0.3%
総計	100%

## クレジット

### 運営

片野可那恵、前田高輔 (BUG)

### 広報

野瀬明子 (BUG)

### 会場掲出物制作

堀田ゆうか (BUG)

### 告知物デザイン

菊地敦己

### 翻訳

キース・スペンサー、ベン・ケーガン (Art Translators Collective)

### 会場映像・スチル撮影、インタビュー撮影

西野正将

### 展示・設営アドバイザー

小滝タケル (square4)

### 展示プランアドバイザー

菅亮平

### 設営協力

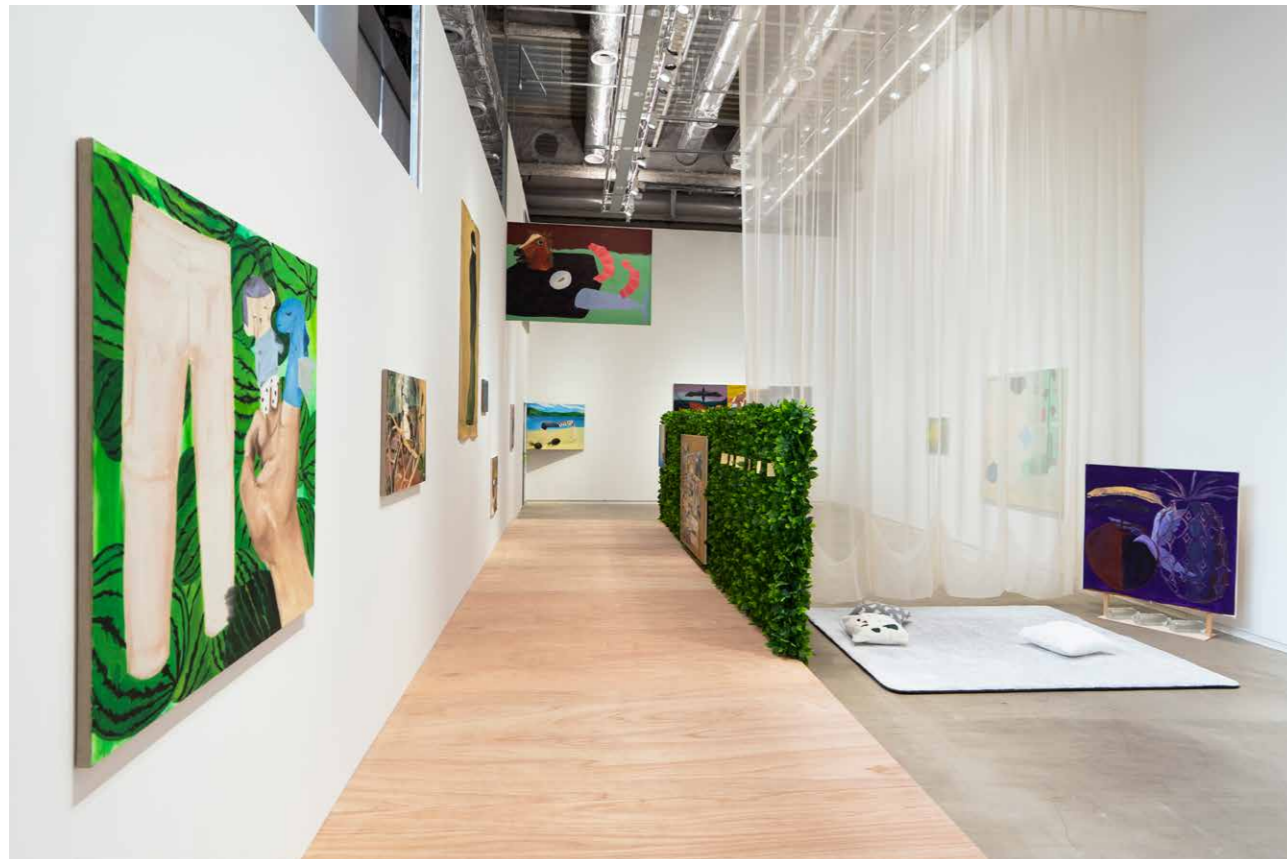
小滝タケル、加藤広太 (square4)

### 照明協力

HIGURE 17-15 cas

第2回BUG Art Award グランプリ受賞者個展

## 矢野憩啓「フルーツバスケット」



### 会期

2025/10/29 - 11/30

28日間

### 来場者数

1,689人(1日あたり60人)

### 参加アーティスト

矢野憩啓

Exhibition

矢野憩啓「フルーツバスケット」

52

## 展覧会概要

### 新しい表現への挑戦とキャリアを支援するグランプリ個展

第2回BUG Art Award グランプリ受賞者・矢野憩啓による個展「フルーツバスケット」を開催した。審査では、現場での思考に基づき展示構成を柔軟に調整する力や、空間に対する独自のアプローチが高く評価された。受賞から約1年間にわたる準備期間において、アーティストは告知物制作、インストーラーとの設営打ち合わせ、関連イベントの立案など、多様な専門家との協働プロセスを経験した。本展はBUG Art Awardの機会を最大限に活用し、アーティストにとっての新たな発見とキャリア形成を支援することを目的としている。

### 専門家との協働による表現の拡張と空間活用

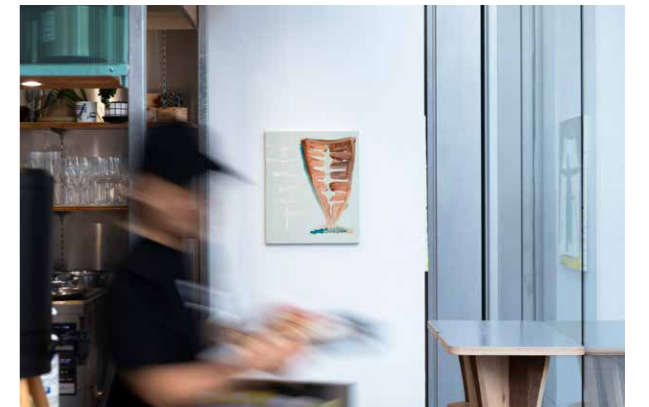
矢野は、身近なモチーフを多様な素材を用いて絵画として制作し、制作過程で収集した言葉からなる「単語帳」を組み合わせたインスタレーションを展開した。本展では専門家との協働による表現の拡張に注力し、普段はアーティスト自身が手がける単語帳や什器の制作をインストーラーに依頼。高さ約6mの透過性のあるカーテンや全長約11mのスロープを導入し、個人では実現困難なスケールの構成により、BUGの空間特性を最大限に引き出した展示を実現した。また、通常は閉鎖されているカフェとBUGを繋ぐ扉を開けて新たな動線を創出。カフェ壁面や屋根上にも作品を展示することで、展示空間をBUG内部に限定せず、外部へと緩やかに開かれた会場構成を提示した。

### 対話を通じた知見と視野の拡張

会期中には、アーティストの関心事を探求する2種類のトークイベントを開催した。第1回は小林美香氏を招聘し、矢野が関心を寄せる「身体」や「男性性」への学びを深めた。この対話は、自身の表現と社会との接点を模索する重要なプロセスとなった。第2回は西田祥子氏を迎え、今後アーティスト・イン・レジデンスへの挑戦を視野に入れている矢野が、基礎知識から具体的な活用事例までを対話形式で学んだ。本展は、展覧会のみならず多角的なイベントの場を最大限に活用したことで、アーティスト自身の知見を深化させ、今後の活動に向けた視野を広げる有意義な機会となった。

Exhibition

矢野憩啓「フルーツバスケット」



53

関連イベント

関連トークイベント「『理想の男性像』はどのように作られるのか？  
～広告や街に現れる表象が与える影響とは～」

2025/11/8 19:00-20:30

小林美香(ライター・講師)、矢野憩啓(出展アーティスト)

BUG開催 | 38人参加

関連トークイベント「アーティスト・イン・レジデンスについて知る——  
探し方から応募のポイントまで」

2025/11/29 19:00-20:30

西田祥子(京都芸術センター プログラムディレクター)、矢野憩啓

BUG開催 | 22人参加



告知物

チラシ:A4 | 1種 | 15,000部



広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展覧会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSにフォローした方にオリジナルトートバッグを配布した。



パブリシティ

イヅカ・サトコの日常	2025/10/14
Art scape	10/23
美術手帖	11/6
多摩美術大学	11/12
note むげん@アートコミュニケータ(アート、美術館、ギャラリー、芸術祭)	11/18
RollingStoneGathersNoMoss文化部	11/20
可能性ある島の 芸術鑑賞の備忘録	11/23
Tokyo Art Beat	
美術手帖	
ARTiT	
Tokyo Live&Exhibits	
Koubo	
Let's Enijo Tokyo	
Tokyo Now	
展覧会・博物館・美術館・記念館	
ARTFULJAPAN	
サードニュース	
ARTiT	
iwafu	
イベントニュース	
MutualArt	

会場アンケート集計 | 148人

Q 今回の展覧会はいかがでしたか

1 大変よかった	51.1%
2 よかった	41.8%
3 どちらともいえない	5.0%
4 あまりよくなかった	1.4%
5 よくなかった	0.0%
6 わからない	0.7%

Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数

1 BUGへの来場は初めて	44.0%
2 2-4回	29.1%
3 5回以上	27.0%

Q 主な属性

1 アーティスト	18.4%
2 アートワーカー	9.9%
3 学生	24.8%
4 会社員・会社役員	29.1%
5 公務員・団体職員・職員	3.5%
6 自営業	3.5%
7 専業主婦／主夫	1.4%
8 リクルートグループ従業員	1.4%
9 その他	7.8%

実績配分

1 展覧会制作費	42.4%
2 アーティスト報酬	4.7%
3 イベント・イベント謝礼	2.3%
4 告知物	14.8%
5 PR	30.1%
6 映像撮影	4.8%
7 イベント運営費	0.0%
8 交通・宿泊費	0.0%
9 レビュー	0.9%
10 その他	0.0%
総計	100%

アーティストより

矢野憩啓

制作費のおかげで、今まで自分でやっていた什器制作、インストール、単語帳制作をプロにお願いでき、一つ一つをよりよく制作できたこと、またそのおかげで絵画制作・空間構成に集中できました。同時に、お金をかけてもどうにもならないところ(考えていること、絵画的な技術)が浮き彫りになり、課題が見えました。また会場の特徴である、カフェと併設であるところを活かされたように思います。カフェ・ギャラリーどちらにも迎合することなく、展覧会を開けました。明確に何か伝わるかは不明ですが、今回展覧会で見てもらったことをどこかで思い出してもらえたらと思います。

クレジット

運営

小林祐希、片野可那恵 (BUG)

広報

野瀬明子 (BUG)

会場掲出物制作

堀田ゆうか (BUG)

告知物デザイン

REFLECTA (岡崎真理子、畔上陽一、倉品美沙、田岡美紗子)

翻訳

ベン・ケーガン (Art Translators Collective)

作品・会場撮影・インタビュー・会場動画撮影

西野正将

設営

HIGURE 17-15cas

# バグスクール2025:モーメント・スケープ



会期  
2025/12/17 - 2026/2/8  
40日間

来場者数  
2,512人(1日あたり63人)

参加アーティスト  
Aokid、芦川瑞季、KANOKO TAKAYA、坂本森海、タツルハタヤマ、  
八木恵梨、吉田勝信

## 展覧会概要

グループ展(鑑賞)×参加型プログラム(体験)×作品購入(購入)  
を組み合わせたアートプロジェクト

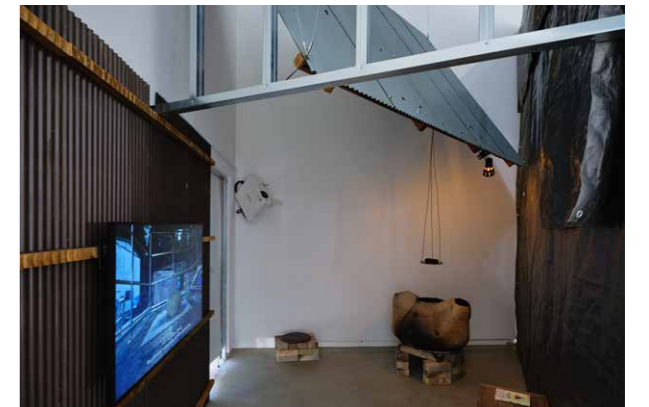
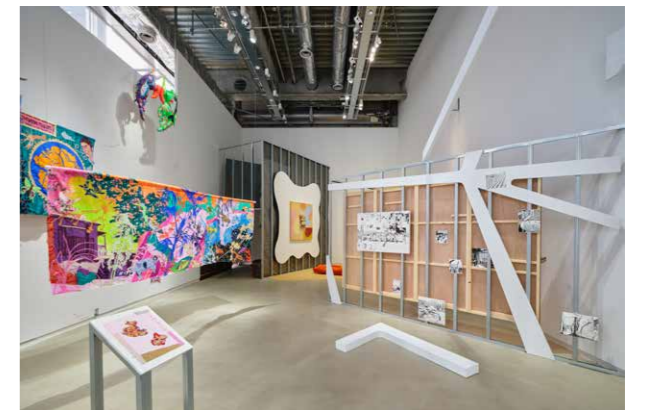
「バグスクール」は、インディペンデント・キュレーターの池田佳穂とBUGの協働により考案され、今年で3回目を迎えた。本プロジェクトは、アーティストによるプログラムを通じて鑑賞者と共に学び合い、有機的な作品購入へと繋げる体験を目指している。また、BUGの活動方針である「キャリア支援」に基づき、作品販売経験の少ないアーティストに実践の機会を提供。書類作成や価格・サイズの検討といった実務プロセスに深く関与することで、アーティストの活動の幅を広げる支援を行っている。

### 140点超の作品と全35回のイベントを創出

7名のアーティストが参加した本展では、「Pile of Moment (積み重なる瞬間)」および「Catch Moment (とらえる瞬間)」を共通キーワードに設定。各アーティストが独自の解釈で紡ぎ出した140点超の作品群により会場を構成した。展示タイトルには、日常の経験や感覚的な気づきを手がかりに、生や生活のあり方を捉え直す意図を込めている。会期中は、ワークショップやトークイベント、従業員向け施策など全35回の関連イベントを開催。制作背景を追体験する場のほか、キュレーションや会場設計の舞台裏を紹介する機会も設けた。

### 新たなファンの創出と作品販売を通じた寄付

アーティストと来場者が直接交流する参加型プログラムを通じ、出展アーティストの新たなファン層を創出した。制作意図を共有する試みは、来場者の理解を深めるだけでなく、アーティストが自らの表現を客観視し、新たな発見や挑戦へと繋げる貴重な契機となった。作品販売においては、計42点を成約。収益金から制作費および諸経費を除いた297,715円(税込)を「セーブ・ザ・チルドレン」へ寄付した。多くの支援者に作品が購入される経験は、アーティストが販売実務のプロセスを体得する実践的な場となり、次なるキャリア形成への足がかりとなった。



## 関連イベント

### 出展アーティスト7名によるオープニングトーク

2025/12/17 19:00-20:30

Aokid (出展アーティスト)、芦川瑞季 (出展アーティスト)、KANOKO TAKAYA (出展アーティスト)、坂本森海 (出展アーティスト)、タツルハタヤマ (出展アーティスト)、八木恵梨 (出展アーティスト)、吉田勝信 (出展アーティスト)、池田佳穂 (本展キュレーター)

BUG 開催 | 24人参加

### 関連トークイベント「海外を拠点に制作することについて」

2025/12/19 19:00-20:30

KANOKO TAKAYA、池田佳穂

BUG 開催 | 15人参加

### 「会場設計の裏側を覗いてみよう」～バグスクール2023-2025振り返りトーク～

2026/1/11 18:00-19:30

内海皓平 (建築家・本展会場設計)、池田佳穂

BUG 開催 | 19人参加

### 関連トークイベント「キュレーターの仕事について～展覧会はどうやってつくられるのか～」

2026/1/16 19:00-20:30

服部浩之 (青森公立大学 国際芸術センター青森 [ACAC] 館長)、池田佳穂

BUG 開催 | 33人参加

### 関連トークイベント「『アスファルトーク』～アーティストと文化人類学研究者が語る、アスファルトの魅力～」

2026/2/8 13:30-15:00

Aokid (オンライン出演)、芦川瑞季、坂本森海、吉田勝信、池田佳穂、森口武 (文化人類学研究者)

BUG 開催 | 17人参加

### 関連トークイベント「『走馬灯ーーク!』～実施プログラム数は30以上! その軌跡を辿る～」

2026/2/8 19:00-20:00

池田佳穂、山下港 (本展運営アシスタント)

BUG 開催 | 11人参加

### 「青い風よ」ライブ

2026/1/22 18:30-19:30

青い風よ

BUG 開催 | 14人参加

### 「テクノロジー目線で考えてみる作品・展示・アート」

2026/1/24 17:00-18:30

山下港

BUG 開催 | 7人参加

### 【参加型プログラム】タツルハタヤマ「DIYファッションスナップ」

2025/12/20 13:00-16:00

タツルハタヤマ

BUG 開催 | 5人参加

### 【参加型プログラム】KANOKO TAKAYA 「“Kone-Kone Tsuru-Tsuru Making 私の相棒” ワークショップ」

12/21 11:00-13:00、15:00-17:00

KANOKO TAKAYA

BUG 開催 | 28人参加

### 【参加型プログラム】八木恵梨「怒りとテーブルマナー」

2026/1/11 14:00-16:00

八木恵梨

BUG 開催 | 12人参加

### 【参加型プログラム】芦川瑞季「『使い道のない公園』をつくる」

2025/12/28 13:00-16:00、2026/1/12 13:00-16:00

芦川瑞季

BUG 開催 | 21人参加

### 【参加型プログラム】吉田勝信「光の採集と複製 (I・II)」

2026/1/17 15:00-18:00、2/1 13:00-16:00 ※2日間セット

吉田勝信

BUG 開催 | 25人参加

### 【参加型プログラム】坂本森海「東京駅をパンにして食べる」

2026/1/18 13:00-16:00、2/6 19:00-21:00 ※2日間セット

坂本森海

BUG 開催 | 24人参加

### 【参加型プログラム】芦川瑞季「新年 明けまして 埋立地」

2025/1/20 13:00-16:00

芦川瑞季

BUG 開催 | 14人参加

### 【参加型プログラム】八木恵梨「ちゃぶ台返しについての考察」

2026/1/21 19:00-20:30

八木恵梨

BUG 開催 | 14人参加

### 【参加型プログラム】タツルハタヤマ「パッチワーク絨毯 de どこでもピクニック」

2026/1/24 13:00-16:00

タツルハタヤマ

BUG 開催 | 9人参加

### 【参加型プログラム】Aokid「何か作りたかった、なりたかった私、が、東京を作ってきたんだった。」

2025/12/27 14:00-16:00、2026/1/23 14:00-16:00、

1/25 17:00-19:00、1/31 17:00-19:00

Aokid

BUG 開催 | 32人参加

### 【参加型プログラム】坂本森海「ナガカレー教室4」

2026/2/7 (土) 18:30-20:30

坂本森海

BUG 開催 | 15人参加



告知物

チラシ:A4 | 4種 | 15,000部



コラボメニュー

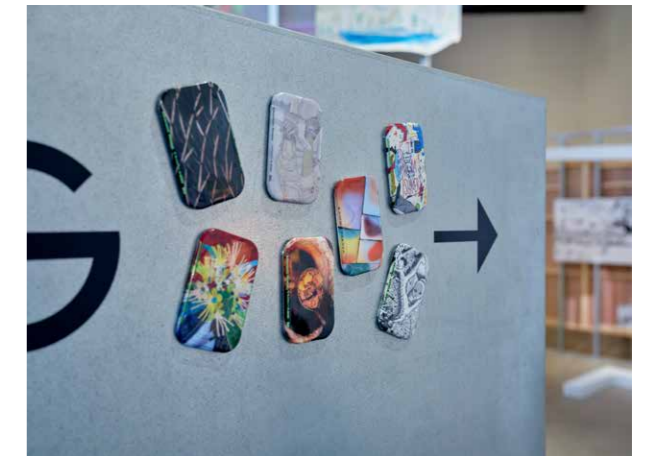
サーモンと7種の具材の和風ビビンバ ~カツオ出汁付き~  
価格:1,100円(税込)  
販売数:170

展示のテーマでもある「日常」をキーワードとして今回のメニューを考えた。  
私たちが日常的に食べるもの(定番な食事の形)はなんだろうと考え、「一汁三菜」の一般的な食事の形を一皿で表せるものを目指した。焼鮭定食を一つのお椀の中で表現するために、メニューは和風ビビンバにした。  
主菜は焼き鮭、副菜はごぼうのきんぴら、青菜のナムル、人参のナムル、錦糸卵。付け合せに柴漬け。お味噌汁の具材のわかめと油揚げも忘れずに。  
タレは味噌だれ。カツオ出汁を加えて最後に混ぜ合わせるとお味噌汁にも。  
すべての具材を混ぜ合わせて食べることで日常的な定食を違う形で捉えなおすことができたらという思いで生まれたメニュー。



広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展示会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSをフォローした方に缶マグネットを配布した。



パブリシティ

Koubo	2025/9/4
デザインの手前 (Spotify)	11/25
Photo & Culture, Tokyo	11/27
美術手帖	12/10
東京エキマチ (フリーペーパー、WEB掲載あり)	12/10
art scape	12/15
note 山内宏泰 公式サイト	12/16
note ぶらいまり。	12/17
散歩の達人 2026年1月号 No.358 (雑誌)	12/21
note 山田泰久@キフクリエイター	12/22
note 山田泰久@キフクリエイター	12/29
リンネル特別編集 日本全国かわいい美術館の旅 (雑誌)	2026/1/6
CINRA	1/12
日本経済新聞 NIKKEI The Style 日曜版 (新聞)	1/18
artscape	1/19
J-WAVE (ラジオ)	1/22
note アンタカ	1/28
note むげん@アートコミュニケータ (アート、美術館、ギャラリー、芸術祭)	2/4
Tokyo Art Beat	
Tokyo Live & Exhibits	
JAGDA	
ART iT	
CINRA	
イベントニュース	
サードニュース	
美術手帖	
funwow	
Tokyo Live & Exhibits	
Trend Times	

会場アンケート集計 | 192人

<b>Q 今回の展覧会はいかがでしたか</b>	
1 大変よかった	60.0%
2 よかった	37.8%
3 どちらともいえない	1.1%
4 あまりよくなかった	1.1%
5 よくなかった	0.0%
6 わからない	0.0%
<b>Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数</b>	
1 BUGへの来場は初めて	43.8%
2 2-4回	25.4%
3 5回以上	30.8%
<b>Q 主な属性</b>	
1 アーティスト	18.4%
2 アートワーカー	13.0%
3 学生	19.5%
4 会社員・会社役員	24.9%
5 公務員・団体職員・職員	5.4%
6 自営業	7.6%
7 専業主婦/主夫	3.2%
8 リクルートグループ従業員	1.1%
9 その他	7.0%

実績配分

1 展覧会制作費	37.6%
2 アーティスト報酬	12.2%
3 イベント・イベント謝礼	0.4%
4 告知物	9.1%
5 PR	25.0%
6 映像撮影	6.0%
7 イベント運営費	1.9%
8 交通・宿泊費	6.7%
9 レビュー	0.8%
10 その他	0.1%
総計	100%

キュレーターより

**池田佳穂**  
 バグスクールは、展覧会、参加型プログラム、作品購入を横断する実践として企画しました。会期中に高頻度でプログラムを実施することで、来場者、アーティスト、アートワーカーが相互に関わりながら学び合う場が自然と立ち上がっていきました。さらに、全3回のシリーズを通して毎回異なるテーマを設定し、アートセンターとしての可能性を更新し続けたことも重要な試みであったと感じています。作品購入については、なお改善の余地があるものの、本プロジェクトを通して、キュレーションを単なる展示構成ではなく、関係性や学びのプロセスを設計する実践として捉える視点をより強く持つようになりました。今後もこうした実践を発展させていきたいと考えています。

## アーティストより

### Aokid

“展示”という空間に対する一連の制作を通して、自己の身体(また他者!)と想像力を使ったここで見える世界の捉え方としての最新の“絵画”に取り組むことが出来たと思う。

場所や時間や人を変えて、その先の絵や踊りや音が現れること(👉👈)に期待し、待ち望んでいる。

### 芦川瑞季

池田さん、BUGの皆さんと展示やプログラムを作っていくことが楽しく、あっという間に会期が終わってしまいました!今まで私個人では難しく断念していたことが、今回実現したことで一線を越えた感覚があり、人間性も変化した気がします。その向こう側に見える景色から新たな展開を考えていきたいです。

### KANOKO TAKAYA

今回の展示に参加させていただいたお陰で他の作家さんと沢山コミュニケーションが取れた事を嬉しく思います。作品説明の言語化の力不足に気付かされました。日頃制作中にもっと心の声を記録していこうと思いました。

### 坂本森海

滋賀と京都の県境の山で制作したものが東京のアクセスのいい場所で展示されたおかげで、たくさんの人に作品を見てもらえたり、嬉しいフィードバックもあって、とてもよかったです。

### タツルハタヤマ

ワークショップが会期中にたくさんあり、自分や他のアーティストの方々のワークショップに参加する中で、普段一人で作品を黙々と作るのとは違うみんなで制作を共有する共同体のような意識のおもしろさを学びました。これからもコレクティブワークの可能性を体験しつつ活動を続けていきたいです。

### 八木恵梨

自分にとって可動式のインスタレーションを展示するのが初めてだったので、さまざまな面で大変勉強になりました。とくに、金具をわざわざ作っていただくことが初めてだったので、プランのやり取りから実装まで含めとても学びが多かったです。サポートくださった皆様に感謝です。

### 吉田勝信

BUGという場での実践は、展示と社会との関係をあらためて考える機会となりました。

対話を通じて作品の射程を広げる経験となり、今後の制作にとって重要な転機になったと感じています。

## 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)

### 運営アシスタント

山下港

### 広報

野瀬明子(BUG)

### 会場掲出物制作

堀田ゆうか、吉沢文江(BUG)

### 告知物デザイン

関本明子

### 翻訳

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

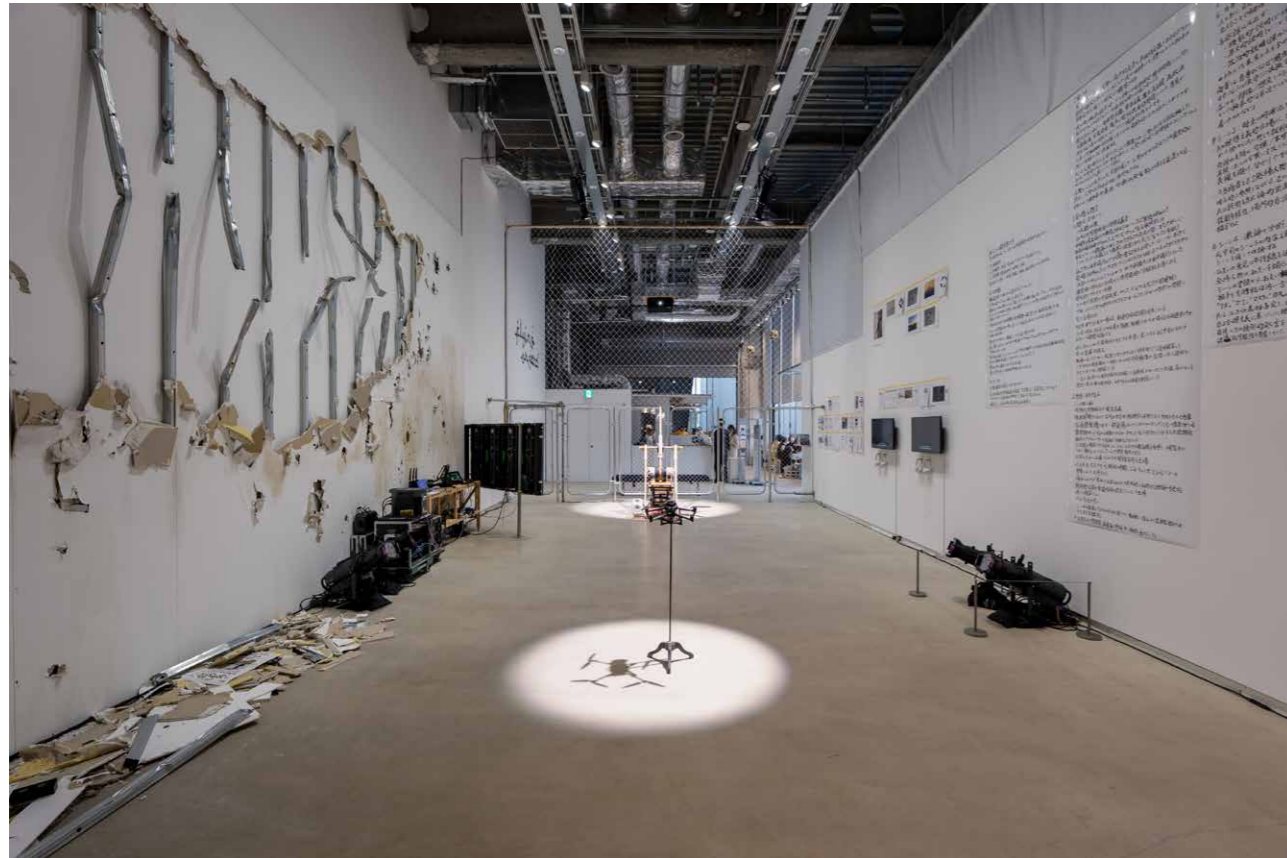
### 会場設計

内海皓平

### 設営

HIGURE 17-15cas

# やんツー個展「浮遊する器官」



会期  
2026/2/25 - 4/5  
35日間

来場者数  
4,065人(1日あたり116人)

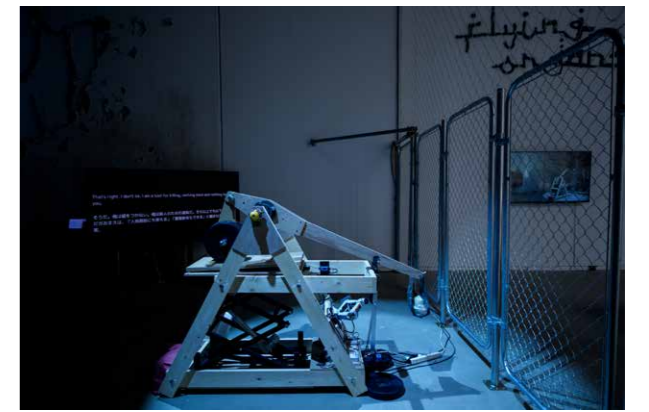
参加アーティスト  
やんツー

## 展覧会概要

**次代へのロールモデル提示とテクノロジーの倫理性を問う試み**  
BUG Art Awardの審査員を務めるやんツーの個展を開催。美術館や海外での展示経験を持つ氏のさらなるキャリアを支援しながら、BUG Art Awardの応募者層にロールモデルとしての姿を見せることを企図した。またBUGの場所性を踏まえ、多くの企業で導入・利用が促進されているAIを主軸に、そのブラックボックス性やそこに関与する人間の自律性、倫理性について問いかけることを試みた。

**生成AIを用いた演劇形式の新作**  
会場では、AIを搭載したドローンとカタパルト(投石器)が対話する演劇形式の新作一点を展示。やんツーおよびキュレトリアルチームが作成した約一万字のプロンプトをもとに、生成AI(Gemini)が毎回、戯曲を出力し、その内容に応じて照明や音楽の展開も変化した。会場壁面には、やんツー手書きのプロンプトや作品の技術開発に関する日誌、リサーチャーへのインタビュー映像などを展示し、作品の背景にある文脈やテクノロジーの現在地を多角的に提示した。

**社会情勢との共鳴による過去最多の動員と安定的な作品運用の実現**  
本展を準備する1年3ヵ月の間、世界各地での戦争・軍事侵攻やテクノロジーを取り巻く局面は激動し、会期中にもアメリカ・イスラエルによるイランへの軍事侵攻が開始された。また、生成AIの技術革新やその利用を称揚する社会の趨勢もあり、本作は政治とテクノロジーの両面において時機を捉えたことから大きな注目を集めた。そのほか、日英両言語でのPRや作品の英語字幕・音声による多言語対応の効果もあり、BUGとしては最多の来場者数を記録。研究者や哲学者、美術関係者も多く来場した。  
作品運用の肝となったのは、「アーティスト - キュレーター - 看視スタッフ」間の密なコミュニケーション、および明瞭かつ更新性の高いマニュアルの存在である。本作に限らず、新しいメディアを用いた作品は「調整中」となり実見できない状況が多発してきたが、それを回避できた今回の経験は、アーティスト・BUGの双方にとって大きな収穫となった。



関連イベント

関連トークイベント「アートにまつわるキャリアトーク」

2026/2/25 19:00-20:30

やんツー(出展アーティスト)、筒井一隆 (BnA Alter Museumアートディレクター)、野瀬綾 (BUGキュレーター・プランナー)

BUG開催 | 41人参加

「レクチャー・特別セッション」

2026/3/19 18:30-20:30

やんツー、村井琴音(慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修士課程在籍)、稲福孝信(プログラマー)、白石晃一(美術家、京都芸術大学プロダクトデザイン学科准教授、ファブラボ北加賀屋共同設立者)、筒井一隆、野瀬綾

BUG開催 | 37人参加

オリジナルビール片手にやんツーさんとめぐる!会場ツアー

2026/3/25 18:30-19:30

やんツー

BUG開催 | 20人参加

関連トークイベント「何に支配され、何を見落としているのか?」

2026/3/27 19:00-20:30

やんツー、隠岐さや香(科学史家・東京大学大学院教育学研究科教授)

BUG開催 | 41人参加



告知物

チラシ:タブロイド判(縦406×横273mm) | ニつ折り | 1種 | 13,500部



コラボメニュー

ヘーゼルナッツラテ (キーウケーキ風)  
 価格:680円(税込)  
 販売数:119

ウクライナの伝統的なケーキである「キーウケーキ」をイメージしたドリンク。材料の組み合わせや色とりどりの見た目が特徴的なケーキ。ヘーゼルナッツが香るラテをベースに、甘さ控えめのチョコレートクリーム、バタークリーム、メレンゲクッキーをケーキの層に見立てて重ねた。それぞれのクリームが溶けていくごとに深みのある味わいが楽しめる。



広報促進グッズ

会場にてアンケートに回答した方、展覧会に関するSNS投稿をした方、BUG公式SNSをフォローした方、Google Mapsのレビューを投稿した方にライター・ステッカー・ドリップコーヒーを配布した。



パブリシティ

美術手帖	2025/11/26
ADFwebmagazine	11/26
Koubo	2026/2/4
CINRA	2/9
青い日記帳	2/10
QUI	2/13
artscape	2/20
美術手帖	2/25
Tokyo Art Beat	2/27
美術手帖	2/27
IAMAS	3/3
TRANSIT	3/3
ARTnewsJAPAN	3/6
dmenu ニュース	3/6
Tokyo Art Beat	3/10
アートのみかた	3/11
QUI	3/16
GQ Japan	3/27
HIDDEN CHAMPION Issue #80 (フリーマガジン)	3/31
芸術新潮(雑誌)	4/24
Tokyo Art Beat	
ARTiT	
funwow	
美術手帖	
MIRAI 全国版	
Tokyo Now	
me and you	
Tokyo Live&Exhibits	
イベンティア	
Let's enjoy TOKYO	
ウォーカープラス	
ARToVILLA	
iwafu	

会場アンケート集計 | 442人

Q 今回の展覧会はいかがでしたか		
1 大変よかったです		58.2%
2 よかったです		35.7%
3 どちらともいえない		5.4%
4 あまりよくなかった		0.5%
5 よくなかった		0.0%
6 わからない		0.2%
Q BUGの展覧会・イベントへの来場回数		
1 BUGへの来場は初めて		55.6%
2 2-4回		20.7%
3 5回以上		23.7%
Q 主な属性		
1 アーティスト		14.1%
2 アートワーカー		12.0%
3 学生		17.8%
4 会社員・会社役員		33.6%
5 公務員・団体職員・職員		5.6%
6 自営業		5.9%
7 専業主婦/主夫		1.4%
8 リクルートグループ従業員		0.2%
9 その他		9.4%

## 実績配分

1 展覧会制作費	66.2%
2 アーティスト報酬	4.0%
3 イベント・イベント謝礼	1.6%
4 告知物	5.6%
5 PR	13.1%
6 映像撮影	3.9%
7 イベント運営費	0.8%
8 交通・宿泊費	3.6%
9 レビュー	1.1%
10 その他	0.0%
総計	100%

## アーティストより

### やんツー

これまでのキャリアの中で最大級に多くの反響があり、全体的に非常に満足している。正直、ここまで多くの人が観に来てくれるとは思っていなかった。展覧会スタート2日後に、アメリカ／イスラエルのイランへの侵攻がはじまったこと、会期中に近隣で「ENCOUNTERS」や「ART FAIR TOKYO」など多くのアートイベントが開催されたことも、この良い結果に繋がった要因であることは間違いない。つまり、同時代性や展覧会の開催時期、条件によって集客数や注目度、鑑賞者が作品から受ける印象、その他多くのことが相対的に大きく変わるということを実感した（気づいた）。この経験は今後の作家活動に生きてくと思う。

## クレジット

### コ・キュレーション

筒井一隆 (BnA Alter Museum)、野瀬綾 (BUG)

### システムエンジニアリング

稲福孝信

### カタバルト設計・制作

白石晃一

### 照明

鳥海 咲 (Lighting Lab Ltd.)

### 楽曲制作

杉野晋平

### リサーチ協力

村井琴音

### インストール運営

片野可那恵 (BUG)

### 広報

野瀬明子 (BUG)

### 会場掲出物制作

飯野優美、堀田ゆうか (BUG)

### 告知物デザイン

小池アイ子

### 翻訳

鈴木梨穂

### 作品・会場撮影

竹久直樹

### インタビュー・会場動画撮影

阪中隆文

### 設営

小滝タケル、石崎朝子、大石一貴、加藤広太、砂田百合香、早川祐太、松尾駿太郎、森洋樹 (square4)

### LEDディスプレイ提供

徐秋成

### 音響機材提供

涌井智仁

# Award

## 第3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3回の応募総数は、418件であった。

応募者の状況としては、東京在住の応募者が42.6%、次いで神奈川県が12.4%、埼玉が5.5%、京都が5.3%と続く。その他の道府県はいずれも5%以下であった。第3回は37都道府県から応募が集まり、1都3県外からの応募は35.9%と過去最多であった。第3回の応募開始前には、首都圏以外の美術大学6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。

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、“その他”が34.9%と最も多かった。“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。次に絵画が34.7%。以降は、彫刻24.9%、映像20.3%、イラストレーション18.9%、写真14.8%、メディアアート14.6%、ドローイング12.0%、パフォーマンス等の身体表現10.3%と続く。これ以外のジャンルは全て10%以下であった。

第2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」「展示プラン作成講座」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氏(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、ポートフォリオやステートメントの作成に不慣れなアーティストにも、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。「ポートフォリオ作成講座」には、第1回グランプリの向井ひかり氏も登壇し、アーティスト自らが実際のポートフォリオを解説し、より実践的な内容となった。

2025年4月19日に開催した一次審査にて、セミファイナリスト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。2025年5月18日、19日に開催した二次審査では、ファイナリスト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(square4)への相談や、会場で展示のシミュレーションを実施した。2025年9月23日~10月19日にはバグ展を開催し、会期中の9月30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

2025/1/22 10:00 - 2/26 17:00

### 審査員

菊地敦己(アートディレクター、グラフィックデザイナー)  
中川千恵子(トーキョーアーツアンドスペース学芸員)  
百瀬文(美術家)  
横山由季子(東京国立近代美術館研究員)  
やんツー(美術家)

### 総応募者件数

418件

内訳:グループ応募7.2%、個人応募92.8%

### 一次審査通過者名

20名

沖田愛有美、奥村美海、河合ひかる、小西梨絵、坂本皓平、迫竜樹、徐秋成、酒々井千里、関口潮、善養寺歩由、孫昊龍、高橋瑞樹、早川佳歩、山田慧、吉原遼平、里央、和田竜汰

### 二次審査通過者名

6名

沖田愛有美、徐秋成、善養寺歩由、高橋瑞樹、吉原遼平、里央

### グランプリ

1名

里央



## スケジュール

### 一次審査

2025/4/19

審査員5名

リクルートオフィス開催

### セミファイナリスト向け 展示プランについてのオンライン相談会

2025/5/8・9 16:30-20:30 ※1人15分

展示プランアドバイザー:菅亮平

オンライン開催 | セミファイナリスト19名参加

### 二次審査

2025/5/18、19

審査員5名

リクルートオフィス開催 | 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

2025/5/21 18:00-20:00

オンライン開催 | 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

2025/5/27 10:00-16:00

BUG開催 | ファイナリスト6名参加

### 展示・設営シミュレーション、インタビュー撮影

2025/6/17 10:00-16:00

展示・設営アドバイザー:小滝タケル(square4)

BUG開催 | ファイナリスト6名参加

### ファイナリスト展設営

2025/9/17、18

BUG開催 | 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

2025/9/30 15:00-19:30

審査員5名

BUG開催 | ファイナリスト6名参加

### ファイナリスト展撤去

2025/10/20

BUG開催 | 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



## イベント

第3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る菅亮平氏を招いたオンライン講座を開催した。応募準備のサポートを目的とし、ポートフォリオ作成やステートメント執筆に関するレクチャーを行った。

「ポートフォリオ作成講座」では、第1回グランプリの向井ひかり氏をゲストに迎え、実際のポートフォリオをもとに作成プロセスやポイントを解説する、より実践的な講座となった。また、これまでセミファイナリスト限定で開催していた「展示プラン作成講座」を一般公開し、展示アイデアを具現化するためのシミュレーション方法をレクチャーした。

居住地域にかかわらず参加できるよう、すべてオンラインで実施し、応募期間中にはアーカイブ動画も公開した。参加者からは、「教科書的ではない具体例が参考になった」「言語化が難しかった部分を整理してもらえて助かった」「苦手意識のあったステートメントに取り組みやすくなった」などの声が寄せられ、高い満足度を得た。BUG Art Award の応募検討者のみならず、今後の公募挑戦やアーティストとしてのキャリア形成にも有意義な講座であった。

### ポートフォリオ作成講座

2024/11/8

菅亮平（美術作家、SLAP 総合ディレクター）

向井ひかり（第1回 BUG Art Award グランプリ）

オンライン開催 | 88人参加 | アーカイブ視聴1,131回

### ステートメント作成講座

2024/12/6

菅亮平（美術作家、SLAP 総合ディレクター）

オンライン開催 | 114人参加 | アーカイブ視聴1,151回

### 展示プラン作成講座

2025/1/17

菅亮平（美術作家、SLAP 総合ディレクター）

オンライン開催 | 117人参加 | アーカイブ視聴708回

## 学校訪問説明会

BUG Art Award は首都圏に限らず、全国各地からの応募を歓迎している。応募要項でも、東京都・神奈川県・千葉県・埼玉県以外の在住者には日本国内移動分の往復交通費（公共交通機関の普通運賃）を支給する旨を明記しているが、これまでの応募は半数以上が東京近郊に集中しているのが現状であった。

そこで、第3回の募集告知に際し、各地の美術大学において訪問説明会を実施した。BUG スタッフが全6校を訪問し、合計118人の学生が参加した。説明会では、BUG の活動内容や BUG Art Award で得られる機会、過去ファイナリストの事例などを紹介する機会となった。その結果、第3回では1都3県外からの応募が35.9%に達し、過去最多となった。今後も地道ではあるが、全国的な認知度向上に向けて取り組んでいきたい。

秋田公立美術大学	2024/11/19	15人
京都精華大学	12/9	17人
東北芸術工科大学	12/20	37人
尾道市立大学	2025/1/9	15人
広島市立大学	1/10	21人
金沢美術工芸大学	1/14	13人
計		118人

## ファイナリストの声

### 沖田愛有美

BUG Art Award の選考から展示までのプロセスを振り返ると、その端々に、単に受賞を競うだけでなく、作家の成長に重きを置いて丁寧に設計されていると感じました。

応募前の段階から支援があり、ポートフォリオや応募書類の作成に関するオンライン講座が開かれ、誰もがアクセスできる仕組みになっていました。輸送費など、地方で活動する作家にも配慮があり、応募段階からすでに作家に寄り添いながらファイナリスト展をより良いものにしようと尽力してくださっている姿勢が伝わってきました。メンターとの面談や、審査員との双方向に意見を交わせる機会も貴重でした。

また、各プランが小さな個展形式でありながら、会場の配置を全員で意見を出し合いながら調整していく過程には、アワードという形式を超えた展示づくりの面白さがありました。そうした中で生まれた、分野を越えた交流は得難い経験でした。展示最終日に、ファイナリス

### 徐秋成

大学院の修了展を終えて、本格的に将来の道を考えないといけない状態となりました。大危機となりました。

BUG Art Award に応募するにあたって、まずは「BUG」という名前が好きです。キャッチコピーの「この世界に、バグを」という言葉にも共感します。BUG Art Award は年齢、国籍など不問。作品形態も自由という理由が大前提でした。

二次審査は比較的スムーズに進めていった感じでした。自分はプレゼンは得意ではないですが、何回も練習すれば、少しできるようになりました。展示中のミニトークもそうなんです。

実際にBUGでの展示は、一人ずつ9㎡の空間が与えられて、空間をどう使うことが重要になりました。応募するとき提出したプランがその空間に要素の一つとして存在します。つまり、応募した時に提出したプランをそのまま展示してはいけないような気がします。それは会場にいないと感じられないです。そのような理由で、グランプリ

### 善養寺歩由

BUG Art Award への応募は、私にとって学外のアワードに本格的に挑戦する初めての経験でした。応募書類の作成からプレゼン準備、制作費をいただいた上での作品制作、そして会期中のイベント参加まで、一連のプロセスがとても刺激的で新鮮でした。思うように表現しきれなかった部分もありましたが、それも今後の課題として真摯に向き合うきっかけになったと思います。

特に、広い空間で大型作品を展示できたことは大きな財産です。また、プレゼン方法や資料作成に関する具体的なレクチャーを通じ、作品だけでなく「見せ方」や「伝え方」を学べたことも今後生きる経験でした。今後はレジデンスや他の公募にも挑戦し、今回得た知見をさらに発展させていきたいです。

BUG は常に参加者の声を取り入れ、運営が親身に向き合ってくださいる安心感のあるアワードだと感じました。その姿勢が、最終審査のような緊張感ある場とも良いバランスを保っているのだと思います。ト

トの高橋さんが「作品を回したいときは言ってください」と声をかけてくださったことが印象に残っています。絵を描く自分にはなかった発想で、不意に世界が広がるような感覚がありました。無意識に持っていた垣根がひょいと超えられたような瞬間で、とても嬉しかったです。まさにBUG の名にふさわしい出会いだと感じました。

来場者の方からは毎年この展覧会を楽しみに訪れているという声も聞き、継続的な開催を通じて地域に根づきつつあることを実感しました。このように柔軟な形で続いていくアワードのあり方には、大きな意義があると感じています。



個展プランの提出期限はファイナリスト展の会期中にした方が良い気がします。

また、運営のスタッフのサポート、金銭、宣伝、トークなど、展示するにあたって、全般的に体験させていただいて、非常にありがたかったです。

そしてアーティストは作品を作るだけでなく、作品を制作し展示するシステムを作ることも大事だと考えるようになりました。

今後、BUG Art Award においては、まだ見たことがない作品、売れなさそうな実験的な作品、社会により参与しているような作品は、どのように審査され展示していくのか気になります。



ライアンドエラーを重ねながら第3回を迎えた今、次回以降どのように進化していくのか、後進の方々が羨ましくもあります。グランプリ個展という制度は、受賞者だけでなくBUG 自身にとっても挑戦の機会であり、その挑戦が生み出す変化が若手作家に希望を与えるものになると感じました。僥越ながら今後もBUG という場所が、現代の不確かさの中で創作を続ける人々にとっての希望の場であり続けることを願っています。



### 高橋瑞樹

BUGのスタッフの方々には信じられないほどお世話になりました。今回の展示は2年前の修了制作展を終えてから初めての展覧会で、学外で展示する初めての経験でもあります。アーティストとしてのキャリアが全くないなかで、こうした機会をいただけたことに非常に感謝しています。多くの人に作品を見てもらえただけでなく、さまざまなイベントを通して多くの出会いや学びがありました。トークショーでは作品説明をする機会を多く設けていただき、どのような言葉を使えば相手に伝わるのか試行錯誤しながら少しずつ成長できた気がします。応募前のレクチャーや二次審査後の審査員からのフィードバック、最終審査でのディスカッションなど、全体を通してアーティストが成長することのできるアワードだと思いました。

私は展覧会のあいだ断食をしながら毎日在廊していましたが、スタッフの方々のサポートにより安心して断食することができました。BUGは交通費や作品輸送費の補助もあり、断食以外の苦痛を全く

### 吉原遼平

BUG Art Awardへの出展で学んだことは、なにか一発あてて大きく飛躍できるというような虫のいい話はないということです。日々、試行錯誤しながら地道に考え制作し続けることこそが大切だということに改めて気付かされました。

コンペティションはその形式上、応募者と審査員や主催者とのあいだに明らかに不均衡な力関係があります。そのため、狐に摘まれたような気持ちで過ごした数ヶ月間でしたが、運営の方々が親切に接してくださったのがよかったです。一方で、審査員の方々の視線が合っていないように感じたのが少しやりづらかった点として残りました。ただ、審査員をBUGの外部から立てて、権限を委譲し、数年で審査員を入れ替えるという構造にこのアワードの良さがあると思うので、構造上仕方ないことなのかもしれません。そのため、むしろ審査員の方々がもっとエゴを出しても良いのではないかと感じました。形式に依存しながらも有機的に動的に存在することが重要だと思います。

### 里央

2023年に大学を卒業したのち、イスラエルによる占領・虐殺によりパレスチナの状況が劇的に悪化し、プロテストのために路上に出るようになり、世界の捉え方や、自身の生活が激変しました。2024年の国立西洋美術館での抗議に参加した頃から、声を上げることによって美術業界でのキャリアが遠のいていく感覚もありました。そんな中、日本国内の植民地化をめぐる問題を考えるために沖縄に移住し、自分の育った東京と二拠点で生活するきっかけを得るためにBUGに応募することを決めたのですが、今はひとまず、ファイナリスト展を終えるまで走り抜けることが出来たこと、運動内で出会った人々が、発表の機会に対して喜んでくれていることがとても嬉しいです。生活の中で美術が遠のいていた中、グランプリ受賞をきっかけに、制作発表の機会を頂けたので、新作を作る中で自分の周りのコミュニティに還元できることを光栄に思います。

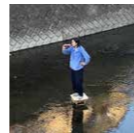
ファイナリスト展が始まった以降は、様々なイベントで話をしたり、自

感じずに過ごすことができます。アーティストの意志や作品を尊重していただける環境が整っているため、これからもより良い方向へと変化していくのだと思います。

直感だけを頼りに応募したアワードでしたが、自分の勘の鋭さに驚いています。アーティストとしてのキャリアを築いていく最初のスタートがBUG Art Awardで本当に良かったです。今後もアートセンターとしてのBUGとBUG Art Awardが名前を変えずに長く続いてほしいと思います。



今後のBUGには、既存のアートファンだけでなく新たな観客を生み出し、これまでにない表現がうまれる場として、さらに成長してほしいと思います。また、近隣には様々な企業によるアートの実践もあると思うので、それらと連帯しながら社会的な影響力を高めていくことも期待しています。そして、自身も新たな表現を生み出す側として、また何らかの形で関わることができたら嬉しいです。



分のようなクイアな存在にとって前提のない場所に対して説明を負ったり、BUGに対して何かを与えることが多かった、という印象が強いです。今後のアワードはもっとセイファーで様々な前提が教育された状態が共有され、美術の外で活動する人々や、クイアたちが利用しやすい場所になってもらいたいと願っています。



# CRAWL

## CRAWL 2025

### 開催概要

2025年のアートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」はAプログラムとBプログラムの2つに分けて開催。

Aプログラムは誰でも参加可能なレクチャー、ワークショップなどのイベントをオンラインとBUGにて開催し、参加者同士のコミュニケーションがより活発化することをねらった。

Bプログラムは定員40名の実践型とし、およそ3ヶ月のオンラインプログラムを実施。企画書をコミュニケーションツールとすることで、アートに限らないさまざまな分野の「企画者」の育成・ネットワーク構築をはかった。参加者とメンターとBUGの投票により、来年度にBUGにて開催する企画を2本選出した。

### Aプログラム

昨年の参加者からの要望が多かったBUGでのイベントをCRAWL WEEKSとして開催。さまざまな職種のアートワーカーによるトークイベントやワークショップなどを開催。

オンラインでも「アートワーカー・アーティストのための文章の書き方講座」などのレクチャーも開催した。

また、昨年に引き続き、より多様な企画者の仕事や、企画者に必要なスキルを得てもらうため、成相肇氏(東京国立近代美術館主任学芸員)、川崎陽子氏(KYOTO EXPERIMENT 共同アーティストック・ディレクター)、中村天江氏(労働研究者)を招聘し、オンラインでのレクチャーシリーズを計3回行った。

### Bプログラム

昨年からの変更点としてプログラムの水平性と参加者のネットワーキングを深めるために、参加者同士が企画書を読み合うピアレビューを行った後に、メンターの池田佳穂氏(インディペンデントキュレーター)、和田ながら氏(演出家/したため主宰)によるオフィスアワーが設けられた。

ネットワーク構築では、6月・7月・8月に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を開催した。また、参加者やCRAWLに関心のある人たちによるDiscordサーバーを設立。プログラム期間外でもコミュニケーションがはかれるようになり、参加者同士の交流が活発化した。

企画の選出は、プログラムを通じてブラッシュアップされた企画書を参加者とメンター、BUGによる投票にて行った。1人5点を好きな配分にて振り分け、投票理由なども記載させる投票方法にて選出された2件が2025年の4-6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

2025/3/15 - 5/28

### プログラム期間

2025/6/15 - 9/6

### メンター

池田佳穂  
和田ながら

### 総応募者件数

37名

### 選出企画

2名

- 1 坂田ミギー「はじめてのホワイトキューブ」カメラを手にしたキベラ“スラム”の若者たち(仮) 2026/4/25 - 5/31
- 2 も「ドゥーリアのボールルーム(仮)」2026/6/10 - 6/28



## イベント

### CRAWL WEEKS

#### 空間づくりのプロのお仕事・キャリアについて

2024/5/16 19:00-20:30

小滝タケル(美術作家/square4代表)、中村友美(舞台美術家/セノグラフィアー)

オンライン開催 | 50人参加

### CRAWL WEEKS

#### 会ったことのない人に私信を書く

2025/5/17 18:00-20:00、5/25 13:00-18:00

大岩雄典(美術家)

BUG開催 | 45人参加

### CRAWL WEEKS

#### woven planning

2025/5/17 13:00-16:00

花井優太(クリエイティブ・ディレクター/編集者)

BUG開催 | 15人参加

### CRAWL WEEKS

#### アートワーカー・アーティストのためのテキストの書き方講座

【BUGでみんなで添削編】

2025/5/21、22 19:00-21:00

檜山真有(キュレーター/リクルートアートセンター)

BUG開催 | 21人参加

### CRAWL WEEKS

#### 知らない誰かとアートを語る哲学対話

2025/5/23 19:00-21:00

永井玲衣(哲学者・作家)、高内洋子(「中屋敷智生×光島貴之「みるものたち」」企画)

BUG開催 | 10人参加

### CRAWL WEEKS

#### 子育てをしながら制作(仕事)をする事について

2025/5/24 14:00-16:00

吉田山(アート・アンプリファイア/キュレーター)、加藤翼(アーティスト)、平野由香里(美術家)、黒田菜月(写真家)、山口梓沙(写真家)

BUG開催 | 30人参加

### CRAWL WEEKS

#### 美大に美術の現場はあるか

2025/5/24 19:00-21:00

西田秀己(女子美術大学 芸術学部 准教授)、長坂有希(広島市立大学 芸術学部 講師)、寺田健人(東京藝術大学 美術学部 助教)、平野真美(名古屋造形大学 造形学部 特任講師)

BUG開催 | 22人参加

## CRAWL WEEKS

### わたしのなかの”あの子”と話す方法

——「聞かれること/聞くこと」によるケア

2025/5/25 19:00-21:00

尹雄大(作家/インタビュアー)、竹中香子(一般社団法人ハイドロプラスト プロデューサー・俳優・演劇教育)

オンライン開催 | 49人参加



アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」  
オンライン説明会  
2025/3/26 19:00-20:00  
オンライン開催 | 27人参加

Aプログラム  
アートワーカー・アーティストのための文章の書き方講座  
【基本編】  
2025/4/11 19:00-20:30  
檜山真有  
オンライン開催 | 140人参加

Aプログラム  
アートワーカー・アーティストのための文章の書き方講座  
【文体編】  
2025/4/18 19:00-20:30  
檜山真有  
オンライン開催 | 148人参加

Aプログラム  
アートワーカー・アーティストのための文章の書き方講座  
【実践編】  
2025/4/25 19:00-20:30  
檜山真有  
オンライン開催 | 102人参加

Aプログラム  
レクチャーシリーズ①  
「三代目 J Museum Curator(s)」  
2025/7/25 19:00-21:00  
成相肇（東京国立近代美術館主任研究員）  
オンライン開催 | 87人参加

Aプログラム  
レクチャーシリーズ②  
「制作、プロデュース、ディレクション、キュレーションー「舞台芸術祭」をつくる」  
2025/8/8 19:00-21:00  
川崎陽子（KYOTO EXPERIMENT 共同アーティスティック・ディレクター）  
オンライン開催 | 52人参加

Aプログラム  
レクチャーシリーズ③  
「労働研究にみるアートで生きていくための3つの仕組み——フリーランス、ユニオン、ワーカーズ・コレクティブ——」  
2025/9/12 19:00-21:00  
中村天江（労働研究者）  
オンライン開催 | 70人参加

Bプログラム  
キックオフミーティング  
2025/6/13 20:00-21:00  
オンライン開催 | Bプログラムの参加者のみ

Bプログラム  
ネットワークミーティング①  
2025/6/27 19:00-21:00  
オンライン開催 | Bプログラムの参加者のみ

Bプログラム  
ネットワークミーティング②  
2025/7/11 19:00-21:00  
オンライン開催 | Bプログラムの参加者のみ

Bプログラム  
ネットワークミーティング③  
2025/8/22 19:00-21:00  
オンライン開催 | Bプログラムの参加者のみ

Bプログラム  
クロージングミーティング  
2025/9/6 18:00-20:00  
オンライン開催 | Bプログラムの参加者のみ

# Review, Article

## 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など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。2025年度は以下の記事が掲載された。

- 2025/4/4  
「バグスクール2024:野性の都市」展覧会レビュー  
現代アートのエコシステムをさぐる実験室  
小澤慶介
- 2025/5/3  
「同伴分動態」展覧会レビュー  
現在と未来の分水嶺で  
中島水緒
- 2025/5/4  
「同伴分動態」展覧会レビュー  
別の生のほうへ——「同伴分動態」展をめぐって  
菅原伸也（美術批評・理論）
- 2025/7/16  
アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画  
「中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉」展覧会レビュー  
世界を足で「みる」——光島貴之と中屋敷智生の画面と接地  
榎木野衣
- 2025/8/15  
アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画  
「サテライト・コール・シアター」レビュー  
隠れていた物語が伝える新たな演劇の手触り  
木村覚（美学者）
- 2025/9/16  
アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画  
「サテライト・コール・シアター」レビュー  
水平につながるホーム・ケアリストたち  
小川公代（英文学者）
- 2025/10/10  
執筆  
第2回BUG Art Awardグランプリ 矢野憩啓インタビュー  
「もっと絵に、言葉にできるんじゃないか」——グランプリ個展「フルーツバスケット」に込めた思い  
清水康介

- 2025/10/16  
執筆  
第3回ファイナリストたちが語るBUG Art Award——展示への思いや開幕を迎えての心境、来場者とのコミュニケーションまで  
清水康介
- 2025/11/29  
矢野憩啓「フルーツバスケット」展覧会レビュー  
迷宮に佇むケルベロスの逡巡  
吉田山（アート・アンプリファイア、キュレーター）
- 2025/12/11  
執筆  
3回目のチャレンジに寄せる期待——「バグスクール」をめぐる対談  
清水康介
- 2026/3/1  
やんツ一個展「浮遊する器官」展覧会レビュー  
技術的対象によるヒューマニズム演劇の射程  
大久保美紀（IAMAS・キュレータ）
- 2026/3/20  
「バグスクール2025:モーメント・スケープ」展覧会レビュー  
今という瞬間に身を委ねよう。  
レオナルド・バルトロメウス（山口情報芸術センター[YCAM]キュレーター）
- 2026/3/25  
やんツ一個展「浮遊する器官」展覧会レビュー  
技術と倫理 浮遊する主体  
千葉真智子（豊田市美術館学芸員）

note

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。2025年度は以下の記事が掲載された。(@bug\_art)

- 1 2025/4/11  
【「中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉」連載③】  
展開図としての街、暗くも明るくもない世界で—— 光島貴之・  
作品考
- 2 2025/4/30  
【「中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉」連載④】  
距離感数センチメートルの違いが生み出すもの  
—— 〈感覚の点P〉展（東京都渋谷公園通りギャラリー）
- 3 2025/5/14  
「同伴分動態」  
服部正さん（甲南大学文学部教授）×二本詩織さん（アーティ  
スト）対談
- 4 2025/5/16  
【「中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉」連載⑤】  
環境整備としての手話通訳—— アクセシビリティについての学び
- 5 2025/6/3  
【「中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉」連載⑥】  
〈みるものたち〉における二つの対照性
- 6 2025/6/27  
「聞かれること／聞くこと」によるケア—— 尹雄大さん×竹中香  
子さん対談
- 7 2025/7/10  
【アート業界のプロジェクト・マネジメントについて考えてみる！】  
vol.1 展覧会作りにもつかわるマネジメントの必要性、および、そ  
の方法について
- 8 2025/7/16  
【「同伴分動態」レビュー】 同伴することで生じるバグ、その可能  
性
- 9 2025/7/22  
【向井ひかり「ザ・ネイムズ・オン・ザ・ビーチ」レビュー】  
“分からなさ”の面白さ。
- 10 2025/7/31  
【アート業界のプロジェクト・マネジメントについて考えてみる！】  
vol.2 アーティストは「ヒーロー」すぎる？ 演劇・ゲーム業界か  
ら学ぶ「役割分担」と、創造性を最大化する体制

- 11 2025/8/6  
【前編】海外アーティスト・イン・レジデンスを知る ～ 必要な事  
前準備～  
【後編】海外アーティスト・イン・レジデンスを知る ～ 応募のポイ  
ント～
- 12 2025/8/22  
【中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉レビュー】 展覧会の  
数字と現実
- 13 2025/8/29  
フィールドワークで見た「サテライト・コール・シアター」
- 14 2025/9/19  
👉CRAWL👈レクチャーシリーズ|レポート  
「三代目」 Museum Curator(s) BY 成相肇【前編】  
「三代目」 Museum Curator(s) BY 成相肇【後編】
- 15 2025/9/25  
【アート業界のプロジェクト・マネジメントについて考えてみる！】  
vol.3 数多のプロジェクトを支えてきたアートメディエーターが  
語る、アートマネジメントの仕事術とリアル
- 16 2025/10/3  
👉CRAWL👈レクチャーシリーズ|レポート  
「制作、プロデュース、ディレクション、キュレーションー「舞台芸  
術祭をつくる」(講師:川崎陽子)【前編】  
「制作、プロデュース、ディレクション、キュレーションー「舞台芸  
術祭をつくる」(講師:川崎陽子)【後編】
- 17 2025/10/6  
【イベントレポート】アジアにおけるアーティスト・イン・レジデ  
ンスの現在—— 韓国・台湾・インドネシアでの事例を通して
- 18 2025/10/15  
👉CRAWL👈レクチャーシリーズ|レポート  
「労働研究にみるアートで生きていくための3つの仕組み——  
フリーランス、ユニオン、ワーカーズ・コレクティブ——」(講師:  
中村天江)【前編】  
「労働研究にみるアートで生きていくための3つの仕組み——  
フリーランス、ユニオン、ワーカーズ・コレクティブ——」(講師:  
中村天江)【後編】
- 18 2025/10/30  
自分に合ったアーティスト・イン・レジデンスを探すためのポイン  
トとは？
- 19 2025/11/7  
【イベントレポート:前編】 写真はどのように本になり、展覧会に  
なるのか(ポリヌ・ヴェルマール × 藤岡亜弥 × 姫野希美)

- 【イベントレポート:後編】 写真はどのように本になり、展覧会に  
なるのか(ポリヌ・ヴェルマール × 藤岡亜弥 × 姫野希美)
- 20 2025/11/27  
BUG Art Awardの過去ファイナリストを対象としたイベントが  
開催—— BUGがアルムナイのネットワークを築く理由
- 21 2025/12/23  
【開催レポート】「アートマネージャーの井戸端会議」—— 経験・  
キャリアの異なるマネジメント人材が「報酬」「キャリア」「やりがい」  
について語り合う
- 22 2026/3/2  
アーティスト、黒川岳さんに聞く『アーティスト・イン・レジデンス』  
のリアル
- 23 2026/3/9  
セーフアースペースとは？ 山もといとみさんインタビュー

# Events

## イベント一覧

トークイベント  
計23回

ワークショップ  
計28回

その他のイベント  
計33回

従業員向けイベント  
計6回

# Talk Events

## トークイベント

- 2025/4/4 19:00-20:30  
**同伴分動態 出展アーティスト4名によるトークイベント**  
うらあやか、小山友也、二木詩織、宮田明日鹿  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 31人参加
- 2025/4/26 14:00-15:30  
**同伴分動態 関連トークイベント「自分でこしらえるもの | ひとに渡すこと〜野菜・花・土・アート・集まり」**  
橋本力男、宮田明日鹿  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 17人参加
- 2025/5/2 18:00-20:00  
**同伴分動態 関連トーク「(また) 集まるための準備」**  
大澤拓実、小林晴夫、小山友也  
BUG開催 | 参加費無料 | 13人参加
- 2025/5/16 19:00-20:30  
**CRAWL WEEKS 空間づくりのプロのお仕事・キャリアについて**  
小滝タケル、中村友美  
オンライン開催 | 参加費無料、事前要申込 | 50人参加
- 2025/5/24 19:00-21:00  
**CRAWL WEEKS 美大に美術の現場はあるか**  
西田秀己、長坂有希、寺田健人、平野真美  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 22人参加
- 2025/5/24 14:00-16:00  
**CRAWL WEEKS 子育てをしながら制作(仕事)をする事について**  
吉田山、加藤翼、平野由香里、黒田菜月、山口梓沙  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 30人参加
- 2025/5/25 19:00-21:00  
**CRAWL WEEKS わたしのなかの”あの子”と話す方法**  
——「聞かれること | 聞くこと」による케어  
尹雄大、竹中香子  
オンライン開催 | 参加費無料、事前要申込 | 49人参加
- 2025/6/14 18:00-20:00  
**中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉 関連トークイベント**  
**世界を捉えることと描くことの間**  
中屋敷智生、光島貴之、杉浦幸子、高内洋子  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 52人参加

- 2025/7/11 19:00-20:30  
**サテライト・コール・シアター 関連トークイベント 「“いまだ語られなかった物語”を聴く ～ナラティブ・アプローチって何?～」**  
野口裕二、竹中香子  
BUG開催 | 参加費無料 | 44人参加
- 2025/7/15 19:30-21:30  
**サテライト・コール・シアター ホーム・ケアリストたちの話に耳を傾け続けた5名のナラティブパートナーによる座談会〜聞くこと | 聴くこと | 訊くこと、そして、誰かを想像すること。〜**  
うちはし華英、佐々木将史、田村かのこ、萩原雄太、南野詩恵、竹中香子  
オンライン開催 | 参加費無料 | 58人参加
- 2025/8/27 19:00-20:30  
**Black Point 関連イベント 「書く」仕事の現在とこれから**  
——日本・韓国・台湾で活動する書き手たちが語る  
中島水緒、紺野優希、岩切澤  
オンライン開催 | 参加費無料、事前要申込 | 62人参加
- 2025/9/5 19:00-20:30  
**Black Point 関連イベント アジアにおけるアーティスト・イン・レジデンスの現在——韓国・台湾・インドネシアでの事例を通して**  
永田康祐、藤末萌、三野新、宮内由梨  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 21人参加
- 2025/9/15 15:00-17:00  
**BUG スペシャルトークイベント 写真はどのように本になり、展覧会になるのか**  
ポリヌ・ヴェルマル、藤岡亜弥、姫野希美  
グラントウキョウサウスタワー開催 | 参加費無料、事前要申込 | 159人参加
- 2025/11/8 19:00-20:30  
**矢野憩啓「フルーツバスケット」関連トークイベント 「理想の男性像」はどのように作られるのか?〜広告や街に現れる表象が与える影響とは〜**  
小林美香、矢野憩啓  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 38人参加
- 2025/11/29 19:00-20:30  
**矢野憩啓「フルーツバスケット」関連トークイベント アーティスト・イン・レジデンスについて知る——探し方から応募のポイントまで**  
西田祥子、矢野憩啓  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 22人参加

- 16 2025/12/17 19:00-20:30  
「バグスクール2025:モメント・スケープ」関連イベント 出展アーティスト7名によるオープニングトーク  
Aokid、芦川瑞季、KANOKO TAKAYA、坂本森海、タツルハタヤマ、八木恵梨、吉田勝信、池田佳穂  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 24人参加
- 17 2025/12/19 19:00-20:30  
「バグスクール2025:モメント・スケープ」関連イベント 海外を拠点に制作することについて  
KANOKO TAKAYA、池田佳穂  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 15人参加
- 18 2026/1/11 18:00-19:30  
【バグスクール2025 参加型プログラム】「会場設計の裏側を覗いてみよう」～バグスクール2023-2025振り返りトーク～  
内海皓平、池田佳穂  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 19人参加
- 19 2026/1/16 19:00-20:30  
「バグスクール2025:モメント・スケープ」関連イベント キュレーターの仕事について ～展覧会はどうやってつくられるのか～  
服部浩之、池田佳穂  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 33人参加
- 20 2026/2/8 13:30-15:00  
「バグスクール2025:モメント・スケープ」関連イベント 「アスファルトーク」～アーティストと文化人類学研究者が語る、アスファルトの魅力～  
Aokid(オンライン出演)、芦川瑞季、坂本森海、吉田勝信、池田佳穂、森口武  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 17人参加
- 21 2026/2/8 19:00-20:00  
「バグスクール2025:モメント・スケープ」関連イベント 「走馬灯ーク!」～実施プログラム数は30以上!その軌跡を辿る～  
池田佳穂、山下港  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 11人参加
- 22 2026/2/25 19:00-20:30  
やんツー個展「浮遊する器官」関連イベント アートにまつわるキャリアトーク  
やんツー、筒井一隆、野瀬綾  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 41人参加
- 23 2026/3/27 19:00-20:30  
【やんツー個展・トークイベント】何に支配され、何を見落としているのか?

やんツー、隠岐さや香  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 41人参加

# Workshops

## ワークショップ

- 1 2025/4/20 14:00-16:00  
同伴分動態 関連イベント「組み合う身体のワークショップ」  
大槻英世、小山友也  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 11人参加
- 2 2025/4/2、4/9、4/16、4/23、4/30 16:00-17:30頃まで  
同伴分動態 うらあやかによるワークショップ「すべての水曜日はアマチュアでごく個人的なことのために」  
うらあやか  
BUG開催 | 参加費無料 | 4/2 5人、4/9 4人、4/16 5人、4/23 5人、4/30 6人参加
- 3 2025/5/17 18:00-20:00、5/25 13:00-18:00  
CRAWL WEEKS 会ったことのない人に私信を書く  
大岩雄典  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 5/17 35人、5/25 10人参加
- 4 2025/5/17 13:00-16:00  
CRAWL WEEKS woven planning  
花井優太  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 15人参加
- 5 2025/5/23 19:00-21:00  
CRAWL WEEKS 知らない誰かとアートを語る哲学対話  
永井玲衣、高内洋子  
BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 10人参加
- 6 2025/7/5 18:00-20:00  
サテライト・コール・シアター 関連イベント コミュニケーションデザイン実践ワークショップ:安心と挑戦を両立させる場づくりの練習  
田村かのこ、竹中香子  
BUG開催 | 参加費無料 | 18人参加
- 7 2025/7/6 13:00-17:00、7/12 11:00-17:00、7/13 13:00-17:00 ※3日間セット  
Summer Studio 2025 ワークショップ「マスキングテープで描く名画、名作ポスター」  
居山浩二  
グラントウキョウサウスタワー開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 24人参加
- 8 2025/7/30 17:00-18:30、8/31 11:00-12:30、15:00-

- 16:30  
Summer Studio 2025 ワークショップ「マスキングテープで写真をデザインしよう」  
居山浩二  
BUG開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 7/30 17人、8/31 11:00-12:30 21人、15:00-16:30 18人参加
- 9 2025/8/3 11:00-13:00、15:00-17:00、8/30 11:00-13:00、15:00-17:00  
Summer Studio 2025 ワークショップ「立体どっこオブジェをつくろう」  
中村至男  
BUG開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 8/3 11:00-13:00 20人、15:00-17:00 14人、8/30 11:00-13:00 20人、15:00-17:00 20人参加
- 10 2025/8/10 11:00-13:00、15:00-17:00、8/24 11:00-13:00、15:00-17:00  
Summer Studio 2025 ワークショップ「名画修復したい大会」  
自分の手で終わらせたい  
LEE KAN KYO  
BUG開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 8/10 11:00-13:00 12人、15:00-17:00 5人、8/24 11:00-13:00 14人、15:00-17:00 15人参加
- 11 2025/8/27 11:00-13:00、15:00-17:00、8/28 11:00-13:00、15:00-17:00  
Summer Studio 2025 ワークショップ「ゆらゆら癒しのインテリア・モビールをつくろう」  
今井淳二郎  
BUG開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 8/27 11:00-13:00 11人、15:00-17:00 9人、8/28 11:00-13:00 13人、15:00-17:00 7人参加
- 12 2025/7/31 11:00-17:00、8/17 11:00-17:00  
Summer Studio 2025 ワークショップ「ニコニコでリメイク!」  
とんぼせんせい  
BUG開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 7/31 10人、8/17 17人参加
- 13 2025/8/2 11:00-13:00、15:00-17:00、8/7 11:00-13:00、15:00-17:00  
Summer Studio 2025 ワークショップ「からだモジュール～自分のものさしを作ろう～」  
HAGISO  
BUG開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 8/2 11:00-13:00 2人、15:00-17:00 0人、8/7 11:00-13:00

- 7人、15:00-17:00 3人参加
- 14 2025/8/9 11:00-13:00、15:00-17:00、8/16 11:00-13:00、15:00-17:00 ※2日間セット  
**Summer Studio 2025 ワークショップ「とうげい?とうげい!」**  
 SHOKKI  
 BUG開催 | 参加費2,000円(材料費)、事前要申込 | 11:00-13:00 20人、15:00-17:00 20人参加
- 15 2025/8/22 11:00-13:00、15:00-17:00  
**Summer Studio 2025 ワークショップ「ステキスタイル!」**  
 田中景子  
 BUG開催 | 参加費2,000円(材料費)、事前要申込 | 8/22 11:00-13:00 20人、15:00-17:00 20人参加
- 16 2025/8/23 11:00-12:30、14:00-15:30、16:30-18:00  
**Summer Studio 2025 ワークショップ「輪島塗の沈金技法でオリジナルおはしをつくろう」**  
 芝山佳範  
 BUG開催 | 参加費1,000円(材料費)、事前要申込 | 8/23 11:00-12:30 10人、14:00-15:30 10人、16:30-18:00 8人参加
- 17 2025/10/15 17:30-20:30、11/1 14:00-17:00  
**アーティストのためのキャリアワークショップ ～「これからどうしよう?」を考えてみる～**  
 花形照美  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 10/15 17:30-20:30 7人、11/1 14:00-17:00 8人参加
- 18 2025/12/20 13:00-16:00  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「DIYファッションスナップ」**  
 タツルハタヤマ  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 5人参加
- 19 2025/12/21 11:00-13:00、15:00-17:00  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「“Kone-Kone Tsuru-Tsuru Making 私の相棒”ワークショップ」**  
 KANOKO TAKAYA  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 12/21 11:00-13:00 14人、15:00-17:00 14人参加
- 20 2026/1/11 14:00-16:00  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「怒りとテーブルマナー」**  
 八木恵梨  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 12人参加
- 21 2025/12/28 13:00-16:00、2026/1/12 13:00-16:00  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「『使い道のない公園』**

- をつくる」**  
 芦川瑞季  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 12/28 15人、1/12 6人参加
- 22 2026/1/17 15:00-18:00、2/1 13:00-16:00 ※2日間セット  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「光の採集と複製 (I・II)」**  
 吉田勝信  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 2026/1/17 13人、2/1 12人参加
- 23 2026/1/18 13:00-16:00、2/6 19:00-21:00 ※2日間セット  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「東京駅をパンにして食べる」**  
 坂本森海  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 2026/1/18 12人、2/6 12人参加
- 24 2025/1/20 13:00-16:00  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「新年 明けまして 埋立地」**  
 芦川瑞季  
 BUG開催 | 参加費無料 | 14人参加
- 25 2026/1/21 19:00-20:30  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「ちゃぶ台返しについての考察」**  
 八木恵梨  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 14人参加
- 26 2026/1/24 13:00-16:00  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「パッチワーク絨毯 de どこでもピクニック」**  
 タツルハタヤマ  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 9人参加
- 27 2025/12/27 14:00-16:00、2026/1/23 14:00-16:00、1/25 17:00-19:00、1/31 17:00-19:00  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「何か作りたかった、なりたかった私、が、東京を作ってきたんだっ。」**  
 Aokid  
 BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 12/27 7人、1/23 7人、1/25 7人、1/31 11人参加
- 28 2026/2/7 18:30-20:30  
**【バグスクール2025 参加型プログラム】「ナガカレー教室4」**  
 坂本森海

BUG開催 | 参加費1,000円、事前要申込 | 15人参加

# Other Events

## その他のイベント

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <p>1 2025/4/11 19:00-20:30<br/>CRAWL Aプログラム アートワーカー・アーティストのための文章の書き方講座【基本編】<br/>檜山真有<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   140人参加</p> <p>2 2025/4/18 19:00-20:30<br/>CRAWL Aプログラム アートワーカー・アーティストのための文章の書き方講座【文体編】<br/>檜山真有<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   148人参加</p> <p>3 2025/4/25 19:00-20:30<br/>CRAWL Aプログラム アートワーカー・アーティストのための文章の書き方講座【実践編】<br/>檜山真有<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   102人参加</p> <p>4 2025/4/24 13:00-14:00, 18:00-19:00, 5/6 12:00-13:00<br/>同伴分動態 スナップエンドウを採って茹でる会<br/>宮田明日鹿<br/>BUG開催   参加費無料   20人参加</p> <p>5 2025/4/25 13:00-15:00, 17:00-19:00<br/>同伴分動態 ネットのようなものを編んでみる会<br/>宮田明日鹿<br/>BUG開催   参加費無料   計11人参加</p> <p>6 2025/4/30 18:00-19:30<br/>同伴分動態 関連イベント「1日の終わりに日記を書く、そして読み合う会」<br/>うらあやか、野瀬綾<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   18人参加</p> <p>7 2025/5/3 10:00-11:30<br/>同伴分動態 関連イベント「集まって日記を書く、そして読み合う会」<br/>うらあやか、野瀬綾<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   8人参加</p> <p>8 2025/5/21・22 19:00-21:00<br/>CRAWL WEEKS アートワーカー・アーティストのためのテキストの書き方講座【BUGでみんなて添削編】<br/>檜山真有</p> | <p>9 2025/6/15 14:00-16:00<br/>中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉 関連イベント 対話型鑑賞<br/>白鳥建二、光島貴之<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   16人参加</p> <p>10 2025/6/28 14:00-16:00<br/>中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉 関連イベント 対話型鑑賞<br/>光島貴之、高内洋子<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   10人参加</p> <p>11 2025/6/28 18:00-18:30<br/>中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉 関連イベント 企画者によるガイドツアー<br/>高内洋子<br/>BUG開催   参加費無料   12人参加</p> <p>12 2025/6/29 14:00-14:30<br/>中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉 関連イベント 企画者によるガイドツアー<br/>高内洋子<br/>BUG開催   参加費無料   10人参加</p> <p>13 2025/7/7 14:30-15:30<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   12人参加</p> <p>14 2025/7/12 17:30-18:30<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   11人参加</p> <p>15 2025/7/13 14:00-15:00<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   12人参加</p> <p>16 2025/7/18 17:30-18:30<br/>サテライトコールシアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   17人参加</p> | <p>17 2025/7/19 17:30-18:30<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   17人参加</p> <p>18 2025/7/20 14:00-15:00<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   23人参加</p> <p>19 2025/7/21 14:00-15:00, 17:30-18:30<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   計55人参加</p> <p>20 2025/7/25 19:00-21:00<br/>CRAWL Aプログラム レクチャーシリーズ①「三代目」Museum Curator(s)  <br/>成相肇<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   87人参加</p> <p>21 2025/8/8 19:00-21:00<br/>CRAWL Aプログラム レクチャーシリーズ②「制作、プロデューサー、ディレクション、キュレーションー『舞台芸術祭』をつくる」<br/>川崎陽子<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   52人参加</p> <p>22 2025/9/12 19:00-21:00<br/>CRAWL Aプログラム レクチャーシリーズ③「労働研究にみるアートで生きていくための3つの仕組み——フリーランス、ユニオン、ワーカーズ・コレクティブ——」<br/>中村天江<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   70人参加</p> <p>23 2025/9/24 19:00-20:30, 10/18 19:00-20:30<br/>第3回BUG Art Award ファイナリスト展 ファイナリスト6名による展示ツアー+ミニトーク<br/>沖田愛有美、徐秋成、善養寺歩由、高橋瑞樹、吉原遼平、里央<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   9/24 24人、10/18 21人参加</p> <p>24 2025/9/27 11:00-12:00, 16:00-17:00, 10/1 18:00-19:00, 10/9 17:00-18:00, 10/18 11:00-12:00, 17:00-18:00<br/>第3回BUG Art Award ファイナリスト展 ファイナリスト展の展示ツアー&amp;第4回BUG Art Award 募集説明会<br/>BUG開催   参加費無料   9/27 11:00-12:00 0人、16:00-17:00 1人、10/1 0人、10/9 2人、10/18 11:00-12:00 0人、17:00-18:00 0人参加</p> |
|---|---|--|

- |  |  |
|--|--|
| <p>17 2025/7/19 17:30-18:30<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   17人参加</p> <p>18 2025/7/20 14:00-15:00<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   23人参加</p> <p>19 2025/7/21 14:00-15:00, 17:30-18:30<br/>サテライト・コール・シアター 【連続上演プログラム】「サテライト・コール・シアター」ラッシュアワー<br/>BUG開催   参加費無料   計55人参加</p> <p>20 2025/7/25 19:00-21:00<br/>CRAWL Aプログラム レクチャーシリーズ①「三代目」Museum Curator(s)  <br/>成相肇<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   87人参加</p> <p>21 2025/8/8 19:00-21:00<br/>CRAWL Aプログラム レクチャーシリーズ②「制作、プロデューサー、ディレクション、キュレーションー『舞台芸術祭』をつくる」<br/>川崎陽子<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   52人参加</p> <p>22 2025/9/12 19:00-21:00<br/>CRAWL Aプログラム レクチャーシリーズ③「労働研究にみるアートで生きていくための3つの仕組み——フリーランス、ユニオン、ワーカーズ・コレクティブ——」<br/>中村天江<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   70人参加</p> <p>23 2025/9/24 19:00-20:30, 10/18 19:00-20:30<br/>第3回BUG Art Award ファイナリスト展 ファイナリスト6名による展示ツアー+ミニトーク<br/>沖田愛有美、徐秋成、善養寺歩由、高橋瑞樹、吉原遼平、里央<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   9/24 24人、10/18 21人参加</p> <p>24 2025/9/27 11:00-12:00, 16:00-17:00, 10/1 18:00-19:00, 10/9 17:00-18:00, 10/18 11:00-12:00, 17:00-18:00<br/>第3回BUG Art Award ファイナリスト展 ファイナリスト展の展示ツアー&amp;第4回BUG Art Award 募集説明会<br/>BUG開催   参加費無料   9/27 11:00-12:00 0人、16:00-17:00 1人、10/1 0人、10/9 2人、10/18 11:00-12:00 0人、17:00-18:00 0人参加</p> | <p>25 2025/9/30 15:00-19:30<br/>第3回BUG Art Award 公開最終審査<br/>ファイナリスト(沖田愛有美、徐秋成、善養寺歩由、高橋瑞樹、吉原遼平、里央)、審査員(菊地敦己、中川千恵子、百瀬文、やんツー、横山由季子)<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   35人参加</p> <p>26 2025/11/27 19:00-21:00<br/>第4回BUG Art Award関連イベント 作品写真解説講座<br/>菅亮平<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   93人参加</p> <p>27 2025/12/11 19:00-21:00<br/>第4回BUG Art Award関連イベント ステートメント作成講座<br/>田村かのこ<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   123人参加</p> <p>28 2026/1/17 17:00-19:00<br/>第4回BUG Art Award関連イベント ポートフォリオ公開レビュー<br/>久保ガエタン、津田道子<br/>BUG・オンライン(レビュー希望者は現地参加のみ)開催   参加費無料、事前要申込   レビュー希望者6名、現地視聴者22人、オンライン視聴者63人参加</p> <p>29 2026/1/22 18:30-19:30<br/>【バグスクール2025 関連プログラム】「青い風よ」ライブ<br/>青い風よ<br/>BUG開催   参加費無料   14人参加</p> <p>30 2026/1/22 19:00-21:00<br/>第4回BUG Art Award関連イベント 展示プラン作成講座<br/>菅亮平<br/>オンライン開催   参加費無料、事前要申込   91人参加</p> <p>31 2026/1/24 17:00-18:30<br/>【バグスクール2025 関連イベント】「テクノロジー目線で考えてみる作品・展示・アート」<br/>山下港<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   7人参加</p> <p>32 2026/3/19 18:30-20:30<br/>【レクチャー・トークイベント】やんツー個展「浮遊する器官」特別セッション<br/>第一部:村井琴音、やんツー、筒井一隆(モデレーター) 第二部:やんツー、稲福孝信、白石晃一、筒井一隆・野瀬綾(モデレーター)<br/>BUG開催   参加費無料、事前要申込   37人参加</p> |
|--|--|

33 2026/3/25 18:30-19:30

やんツー個展「浮遊する器官」関連イベント オリジナルビ  
ル片手にやんツーさんとめぐる!会場ツアー  
やんツー

BUG開催 | 参加費無料、事前要申込 | 20人参加

# Employee Events

## 従業員向けイベント

(外部の方の同伴も人数を含む)

- 2025/4/9 19:00-20:00  
**「同伴分動態」特別鑑賞ツアー with アーティスト**  
うらあやか(アーティスト)・野瀬綾(BUG)  
BUG開催 | 本展出展アーティストであり企画者のうらあやか氏とBUGの野瀬で鑑賞ツアーを行った。他者と協働することに長けたアーティストたちがその技術をどのように制作へ展開しているのかなど、参加者との対話を交えつつ本展について解説した。 | 11人参加
- 2025/6/27 19:00-20:00  
**「みるものたち」対話型鑑賞 イベント**  
高内洋子(本展企画者)  
BUG開催 | 本展企画者による高内洋子氏による対話型鑑賞を実施した。 | 3人参加
- 2025/7/10 19:00-20:30  
**「サテライト・コール・シアター」自分の痛みを見つめ、他者の痛みを演じてみるワークショップ——痛みからはじまる、アイデアの設計図——**  
竹中香子(本作品企画者)、南雲由子(ホーム・ケアリスト)  
BUG開催 | 本作品企画者竹中香子氏による作品解説およびワークショップを実施した。 | 5人参加
- 2025/10/10 19:00-20:30  
**「第3回BUG Art Award ファイナリスト展」従業員向け特別ツアー・座談会 “はたらくって何?”**  
ファイナリスト(沖田愛有美、徐秋成、善養寺歩由、高橋瑞樹、吉原遼平、里央)  
BUG開催 | 第3回BUG Art Awardファイナリストによる展示解説と、従業員との座談会を行った。 | 10人参加
- 2025/11/11 19:00-19:45  
**矢野憩啓展「フルーツバスケット」従業員限定鑑賞ツアー**  
矢野憩啓  
BUG開催 | 本展出品アーティストの矢野憩啓氏による従業員向け展示解説ツアーを行った。 | 2人参加
- 2026/1/29 19:00-20:00  
**「バグスクール2025」鑑賞ツアー**  
池田佳穂(キュレーター)、Aokid(アーティスト)  
BUG開催 | 本展キュレーターの池田佳穂氏による観賞ツアーと、出展アーティストのAokid氏によるパフォーマンスが開催された。 | 7人参加

# Website, SNS

## ウェブサイト (bug.art)

アクセス件数: 176,219 (アクティブユーザー数)

## 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: 3,905 (有効会員数)

2025年度の配信タイトルは以下の通り。

- 1 2025/4/1配信  
【BUGMAG 2025.4】  
明日から4名のグループ展「同伴分動態」が開催!アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」も参加者募集中。
- 2 2025/5/1配信  
【BUGMAG 2025.5】  
GWも毎日開館!4名のグループ展「同伴分動態」は5月6日まで。アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」も参加者募集中。
- 3 2025/6/2配信  
【BUGMAG 2025.6】  
初の「CRAWL」選出企画(みるものたち)たちが6/4スタート!初夏にぴったりなコラボドリンクも◎
- 4 2025/7/1配信  
【BUGMAG 2025.7】  
「CRAWL」選出企画サテライト・コール・シアターは7/4から!カフェには桃のドリンクやコラボメニューも♪
- 5 2025/8/1配信  
【BUGMAG 2025.8】  
ワークショップ目白押しの「Summer Studio 2025」がスタート!カフェにはこの時期嬉しいジェラートメニューが♪
- 6 2025/9/1配信  
【BUGMAG 2025.9】  
祝・開館2周年!4日からBUG初の海外ギャラリーとの交流企画「Black Point」が始まります
- 7 2025/10/1配信  
【BUGMAG 2025.10】  
今月はBUG Art Award関連企画が目白押し!

- 8 2025/11/1配信  
【BUGMAG 2025.11】  
第2回BUG Art Awardグランプリ受賞者個展がスタート!見どころなどお届けします
- 9 2025/12/1配信  
【BUGMAG 2025.12】  
今年最後のメルマガは17日から開催の「バグスクール」などご紹介いたします!
- 10 2026/1/5配信  
【BUGMAG 2026.1】  
◎新春◎BUGは7日から開館!バグスクールへのご参加お待ちしております
- 11 2026/2/1配信  
【BUGMAG 2026.2】  
バグスク8日まで/やんツ一個展25日から/BAA応募締切は18日!
- 12 2026/3/3配信  
【BUGMAG 2026.3】  
やんツ一個展「浮遊する器官」開催中! / 「CRAWL」選出企画キベラ“スラム”から見つめる世界 語られてきた私から、語る私へ。4/25から

## SNS

Instagram (@bugart_tokyo)	2023/9-	フォロワー数: 17,949
Threads (@bugart_tokyo)	2025/2-	フォロワー数: 1,009
X (@bugart_tokyo)	2023/9-	フォロワー数: 1,786
Facebook (@bugart.tokyo)	2023/9-	フォロワー数: 398

## ウェブサービス

note (@bug_art)	2023/9-	投稿件数: 30
YouTube (@bug-art)	2023/9-	投稿件数: 41

2026年3月31日現在

# Survey

## 会場アンケートより

展覧会ごとに実施している会場アンケートを集計し、年間の傾向として、BUGの評価や来場者属性に関する項目を紹介する。

アンケート回答件数: 1,614

※来場回数ベースで集計し同一人物の複数回回答を含む

### Q 来場回数

1 初めて	54.5%
2 2-4回	23.1%
3 5回以上	22.4%

### Q 展覧会の満足度

1 大変よかった	56.0%
2 よかった	37.8%
3 どちらともいえない	4.6%
4 あまりよくなかった	0.8%
5 よくなかった	0.2%
6 わからない	0.7%

### Q アートセンターBUGについてご存じのことを教えてください(複数回答可)

1 さまざまな経験やキャリアを持つアーティストの展覧会運営	48.0%
2 BUG Art Award(公募)を開催	32.6%
3 リクルートホールディングスが運営	48.5%
4 社会貢献(寄付)につながる展覧会を年に1回実施	11.1%
5 アーティスト、アートワーカーの働く環境改善への取り組み	17.2%
6 CRAWLを運営	13.5%
7 BUG Cafeと展覧会コラボメニューを共同開発・提供	19.2%
8 夏に小中高校生向けのワークショップなど開催	13.2%
9 知っていることはない	29.7%
10 その他	0.4%

### Q 住まい

1 東京	54.6%
2 神奈川	14.6%
3 埼玉	5.2%
4 千葉	7.3%
5 関東(東京/神奈川/埼玉/千葉以外)	2.8%
6 北海道・東北	2.7%
7 中部	5.0%
8 近畿	5.2%
9 中国・四国	1.2%
10 九州・沖縄	1.1%

### Q 所属・職業

1 アーティスト	13.3%
2 アートワーカー	10.4%
3 学生	19.3%
4 会社員・会社役員	30.4%
5 公務員・団体職員・職員	5.3%
6 自営業	7.3%
7 専業主婦/主夫	3.4%
8 リクルートグループ従業員	1.1%
9 その他	9.5%

# Recruit Group & BUG

## リクルートとBUG

### 認知度アンケート

リクルートグループ従業員に向けたBUG、BUG Cafeの認知度をはかるアンケートを毎年行っている。その一部の結果を掲載する。

アンケート実施期間:2025/12/25 - 2026/3/16

回答数:2004

### 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？

1 両方知っている	35.7%
2 BUG Cafeのみ知っている	14.2%
3 BUGのみ知っている	4.1%
4 両方知らない	46.0%

### 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

1 活動方針に共感する	57.6%
2 活動方針に共感しない	1.1%
3 どちらでもない・分からない	41.3%

#### Q1で「両方知っている/BUGのみ/Cafeのみ」と答えた方

1 活動方針に共感する	69.3%
2 活動方針に共感しない	1.1%
3 どちらでもない・分からない	29.6%

### 従業員向けコミュニティ・サービス

BUGではリクルートグループ内でのアートの浸透をはかるため、従業員向けのコミュニティとサービスを行っている。

※従業員向け（外部の方の同伴可）のイベントについては、イベント一覧に記載する

### 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:439名(2026/3/31日現在)

### 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を受け取るカレセプションパーティーへ参加することができる。

# BUG Cafe

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。2025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

- 同伴分動態  
**花風(はなかせ)どらやきサンド**  
種別:スイーツ  
価格:単品700円(税込)、ティーセット1,000円(税込)
- アートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」選出企画  
中屋敷智生×光島貴之<みるものたち>、同選出企画「サテライト・コール・シアター」  
**クロールソーダ**  
種別:ドリンク  
価格:700円(税込)
- Summer Studio 2025 手からうまれる創造 ワークショップと展覧会  
**マスキングジェラートサンド**  
種別:スイーツ  
価格:550円(税込)
- バグスクール2025:モーメント・スケープ  
**サーモンと7種の具材の和風ビビンバ ～カツオ出汁付き～**  
種類:ミール  
価格:1,100円(税込)
- やんつー個展「浮遊する器官」  
**ヘーゼルナッツラテ(キーウケーキ風)**  
種別:ドリンク  
価格:680円(税込)

# Organization

## アートセンター BUG 運営

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(-2026/1)
広報	石谷茉莉子(-2025/9) 梶川奈津子(2025/4-) 桑間千里 野瀬明子
制作	飯野優美 吉沢文江 堀田ゆうか(2025/4-)
運営管理/庶務	小川直子 黒田直子 加瀬薫理
受付	川瀬裕子(-2025/10) 加藤香央里(-2025/12) 小島洋明(2026/1-) 堀田ゆうか(-2025/3) 梶雄介(-2025/12) 畑山樹 城間雄一 善養寺歩由(2025/11-) 原響希(2026/1-) 山本朱音(2025/11-)

# Handout

## ハンドアウト

### 同伴分動態

アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画  
中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉

アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画  
サテライト・コール・シアター

### Black Point

第3回 BUG Art Award ファイナリスト展

第2回 BUG Art Award グランプリ受賞者個展  
矢野憩啓「フルーツバスケット」

バグスクール2025: モーメント・スケープ

やんツ一個展「浮遊する器官」

## 同伴分動態

2025.4.2(水) – 5.6(火)



ごあいさつ

BUGは、アーティスト／アートワーカーと協働し、キャリアを支援するための拠点として2023年9月に開館し、それ以来、「アートセンター」にできることを想像し、実践してきました。

今回は「同伴分動態」と題し、うらあやか、小山友也、二木詩織、宮田明日鹿の4名のアーティストによる、作品展示とイベントを開催します。本展では、他者と関わり合いながら、互いの考えや物事の枠組みを再編成してこしらえる行為や思考に光をあてます。同伴分動態とは、「同伴」「分動」「態」の三つの言葉を組み合わせた造語です。ある人たちが居合わせ、同伴しながら、それぞれが分かれて自由に動く、態（様子、ありさま）を意味します。

参加する4名のアーティストは、コミュニティの運営や他者の表現のサポートなどをして働きながら、制作を続けてきました。うらはパフォーマンスやワークショップ形式の作品を発表することで、「参加」という概念を経由し、外部的なものとの共立の様相を探ります。二木は、職場で滞在制作するかのような経験を通じ、継続される日常と成果物として固定化される作品という異なる時間軸のあいだにある表現を模索しました。宮田は、「誰も排除されない食の実践」から政治を考えようとしながら、手芸や農業といった生活のための技術を使って人々の交差する場を作ります。小山は、展覧会の周りにある様々な構造を確認し、その枠組みを作品によって「生」という視座から指摘します。そしてBUGは、アーティストや作品に伴走し、それと呼応しながら本展をつくることで、アートセンターとしてのあり方を形作ってきました。

今回は、訪れた人が思い思いにふるまえる空間をつくりました。同伴・分動することで見えてくる、同時代的な芸術実践による4名の多様な視点からなる作品をお楽しみいただくと共に、BUGのこれからの歩みにも思いをめぐらせていただく機会となれば幸いです。

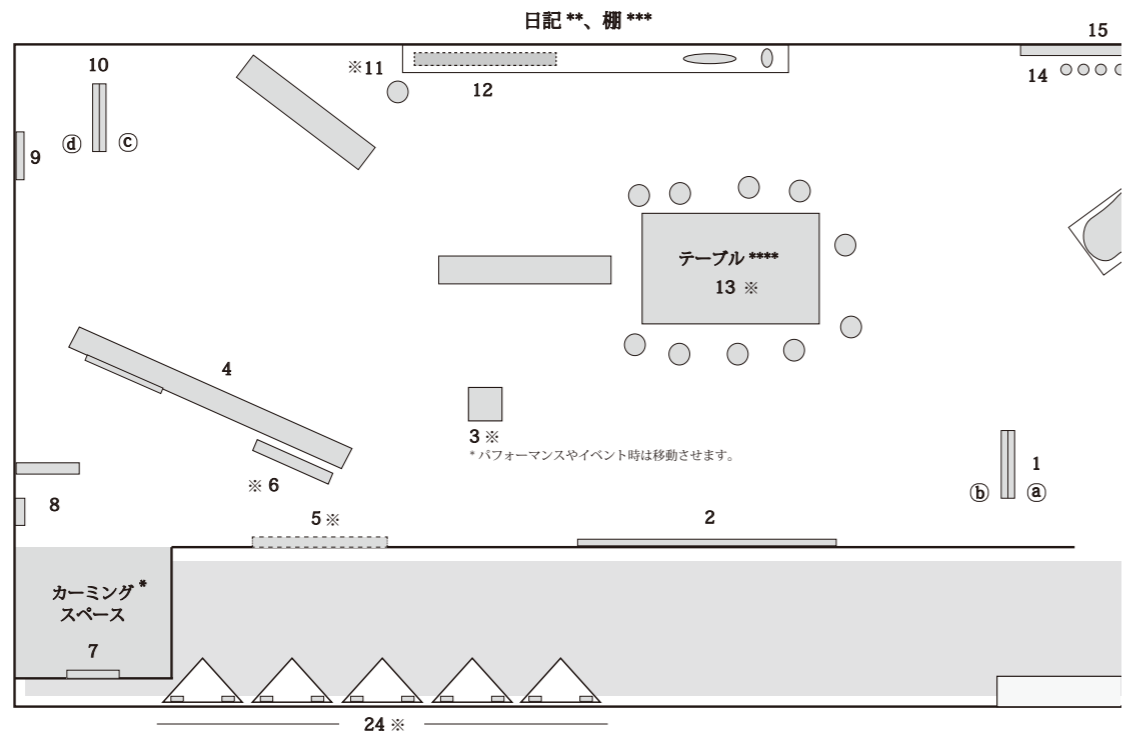
コ・キュレーション

うらあやか、野瀬綾 (BUG)



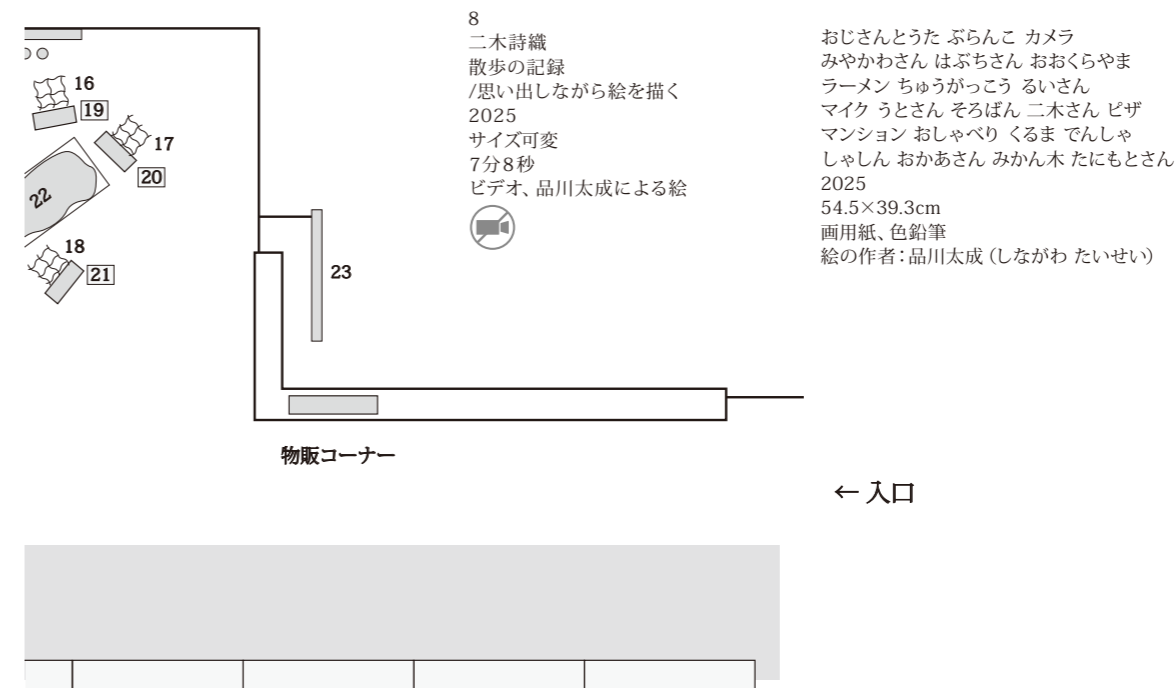
**作品リスト** 各作品について、作品タイトル/制作年/素材・作品形式/サイズを記した。全てアーティスト蔵。

- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| 1,10<br>小山友也<br>制圧する看視員<br>/されるアーティスト<br>2025<br>1920×1080px<br>① 5分9秒<br>② 6分52秒<br>③ 9分23秒<br>④ 5分36秒<br>ビデオ | 2<br>小山友也+野瀬綾<br>「生を行動で満たさず、<br>空白に向けて行為を再編成する」<br>ためのPDCAサイクル<br>2025<br>サイズ可変<br>紙にインクジェットプリント、<br>ネームホルダー | 3<br>うらあやか<br>こ.っ.か.て.ん.ぶ.く.の.アイ.デ.ア<br>2025<br>パフォーマンス<br>※P.5に上演日を記載しています。 | 4<br>二木詩織<br>散歩の記録<br>/それぞれのまま一緒に過ごす<br>2024~2025<br>サイズ可変<br>64分20秒<br>ビデオ・写真 |
|--|--|--|--|



- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 9<br>うらあやか<br>鑑賞者のためのノート<br>(雲の中の小さなイナズマ)<br>2025<br>72.8×103cm<br>ドローイング | 11<br>二木詩織<br>観葉植物の時間<br>2025<br>(観葉植物3種、3~7点)<br>黒法師、ゴーレム、<br>ゲラルダンス・マクロリザス<br>※会期中に二木が水やりを行います。 | 12<br>小山友也<br>Potato3<br>2023<br>1920×1080px<br>6分54秒<br>ビデオ                              | 13<br>うらあやか<br>すべての水曜日は<br>アマチュアで<br>ごく個人的なことのために<br>ワークショップ<br>※毎週水曜にテーブルで開催 |
| 14<br>宮田明日鹿<br>「ちいさな庭で」<br>庭でとれたものとか<br>2020~<br>サイズ可変<br>植物、種、石、木など      | 15<br>宮田明日鹿<br>「ちいさな庭で」<br>落ち葉堆肥の<br>切り替えし実技記録<br>2024~<br>サイズ可変<br>14分28秒<br>ビデオ                 | 16,17,18<br>宮田明日鹿<br>「ちいさな庭で」<br>スナップエンドウのためのネット<br>2025<br>約60cm×500cm<br>サイズ可変<br>糸、テグス |   |

- |   |   |  |
|---|---|--|
| 5<br>二木詩織<br>やりたいことリスト<br>2025<br>サイズ可変<br>壁にクレヨン、ペン<br>※このリストは会期中<br>やりたいことが追加されていきます。 | 6<br>二木詩織<br>今日までの出来事<br>2025<br>サイズ可変<br>ビデオ<br>※この映像は会期中更新されていきます | 7<br>うらあやか<br>スキルマイニング:<br>譲/求/保(植物の形質から)<br>2021<br>紙にインクジェットプリント |
|---|---|--|



- |  |   |   |
|--|---|---|
| 19,20,21<br>宮田明日鹿<br>「ちいさな庭で」スナップエンドウ<br>2024~<br>サイズ可変<br>スナップエンドウの種、<br>水、日向土、培養土、<br>アクリルプランター                            | 22<br>宮田明日鹿<br>「ちいさな庭で」植物と土のラグ<br>2024~<br>約60×170cm<br>糸(ぼぼウール、シルク、<br>ナイロン、アクリル、モヘア等)<br>樹脂、裏地レーヨンネット | 23<br>小山友也<br>展示会のエンドロール<br>2025<br>1440×1080px<br>7分41秒<br>ビデオ |
| 24<br>小山友也<br>「表現しない」<br>・可能な限りの悪事を考える<br>・数をかぞえる<br>・今までで最もロマンティックなLOVEを思い出す<br>2025<br>パフォーマンス<br>※週末に不定期で路上パフォーマンスを上演します。 |   |   |

※作品の協力情報と\*の付いているスペースの説明は次ページに記載

## スペースについて

### カーミングスペース\*

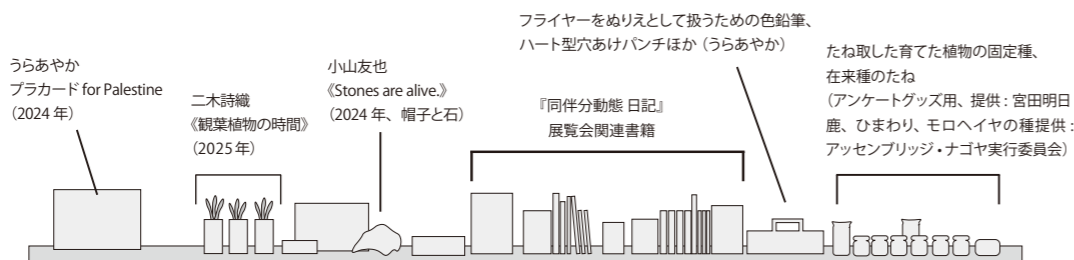
展示の刺激に疲れた方や授乳したい方、遊ぶ場所のほしい小さなお子さまなど、どなたでもさまざまな用途にご利用いただけます。ご利用の際は、受付スタッフまで一言お声がけください。

### 日記\*\*

2024年4月から2025年2月までにアーティスト/キュレーターが書いた日記をまとめて冊子にしました。それぞれの生活や制作に関すること、モヤモヤとした悩みやつい考えてしまうことなどが綴られています。配布はしておりませんので、会場内でご覧ください。

### 棚\*\*\*

日記の冊子や選書が配架されています。また、ビンに入っている種は、受付でアンケートに回答いただいた方へ、特製ポチ袋と一緒にプレゼントします。受付では物販も行っておりますので、ぜひ帰りにお立ち寄りください。  
※棚の配置は変更になる可能性があります。



### テーブル\*\*\*\*

腰をかけて日記や書籍を読んだり、休憩したりと自由におすごしください。ワークショップやパフォーマンスで使用することもあります。

## 作品協力情報

### 1.10. 制圧する看視員 / されるアーティスト

協力: 大槻英世、加藤 香央里、川瀬 裕子、城間 雄一、畑山 樹、堀田 ゆうか

### 3. こ.っ.か.て.ん.ぶ.く.のアイデア

パフォーマンス共同研究・出演: 井口 美尚、橋元 千里、小峯 篤朗、中村 梓希、阪口 智章、綱川 知里、豊永 武蔵

### 4. 散歩の記録 / それぞれのまま一緒に過ごす

撮影・出演・協力: 社会福祉法人かれん アートかれん利用者・支援員の皆様  
撮影・編集協力: 宮川知宙

### 14. Potato3

協力: BUG Cafe

### 15. 「ちいさな庭で」落ち葉堆肥の切り替えし実技記録

撮影: 福田直輝 / 編集協力: 小山 友也 / 映像編集: 大野 高輝

### 20,21,22. 「ちいさな庭で」スナップエンドウ

プランター製作協力: sumie、宮園夕加 / 生育アドバイス: 橋本力男、土、スナップエンドウ生育後引取り先: THE HASUNE FARM、富永悠

### 23. 展覧会のエンドロール

協力: うらあやか、野瀬綾、二木詩織、宮田明日鹿



- a. うらあやかイベント「すべての水曜日はアマチュアでよく個人的なごとのために」  
4月2日(水) テーマその1「嘘をつく」、9日(水) テーマその2「お金」、16日(水) テーマその3「気まずい」、  
23日(水) テーマその4「子ども時代」、30日(水) テーマその5「外」 16:00-17:30頃まで(終わり時間未定)  
毎週水曜はうらあやかが在席し、「アマチュアでよく個人的」な表現と言論についてのワークショップを行います。
- b. 出展アーティスト4名によるトークイベント★  
4月4日(金) 19:00-20:30
- c. うらあやか作品のパフォーマンス実施日  
4月5日(土)、6日(日)、12日(土)、13日(日)、18日(金)、19日(土)、20日(日)、27日(日)、  
5月2日(金)、3日(土)、4日(日)、5日(月) ※13:00-19:00の間に不定期で上演します。
- d. 大槻英世・小山友也によるワークショップ★  
4月20日(日) 14:00-16:00
- e. 宮田明日鹿による「スナップエンドウを探る会」  
4月24日(木) 13:00-14:00、18:00-19:00 / 5月6日(火) 12:00-13:00  
※スナップエンドウの生育状態次第では、内容が変更になる可能性があります。
- f. 宮田明日鹿による「ネットのようなものを編んでみる会」  
4月25日(金) 13:00-15:00、17:00-19:00
- g. 橋本力男×宮田明日鹿によるトークイベント★  
4月26日(土) 14:00-15:30
- h. 集まって日記を書く、そして読み合う会★  
4月30日(水) 18:00-19:30 / 5月3日(土) 10:00-11:30
- i. 大澤拓実×小林晴夫×小山友也によるトークイベント★  
5月2日(金) 18:00-20:00

展覧会詳細



BUG

## 作品について

うらあやかは、計算不可能な外部をいかにして感覚し、受け入れ、ともにサバイヴしていけるかの試みを軸に、他者や他の生物との関わり合いを扱ったパフォーマンスやテキスト、ワークショップ、映像など複数のメディアを用いた作品を制作しているアーティストです。本展では、野瀬綾（BUG）とともにキュレーションを務めました。

《こっかてんぶくのアイデア》は、会期中14日間に渡って、6名のパフォーマーとうらが対話とダンスを用いて、パフォーマンスを上演する作品です。これには希望者も参加できます。この作品では、既存の国家構造からゆっくりと“みんな”で抜け出るために、答えの出ないことを対話しながら思考の枠組みを外す練習を行います。パフォーマンスは、毎回、「NOとYESの練習」から始まり、一時的に有効な他者との許容範囲を探ります。そして、疑問から導かれないいくつかのテーマについての対話とアクションを行い、作品タイトルである「国家てんぶくのアイデア」の対話へと一日かけてゆっくりと移行してゆきます。会場にある墓石のような見た目の木製の可動式看板には、パフォーマンスで取り扱ういくつかの議題が書かれています。この看板は、パフォーマーが不在の日、もしくはパフォーマンス途中に来た人を引き込むためにも機能します。

展示室奥にある《鑑賞者のためのノート（雲の中の小さなイナズマ）》は、うらが書き貯めてきた日記やメモを再編成し制作された、ドローイング作品です。鑑賞者や他者についての思考の中で出現した「主語となる単語」を繋ぐ青い線は「イナズマ」のように描かれ、表記のゆれや断片的なアイデア、断言できない曖昧なことが記載されたテキストは「モヤモヤ」とした雲のように捉えることができます。うらはこれまでに参加型パフォーマンスの作品を発表してきた中で、主語や他者への呼びかけ方に関心を持ち続けてきました。そこには、自身が制作する参加型パフォーマンスに「参加できない存在」、広報が届かない人やこの世を去った人への意識が含まれます。

また、《すべての水曜日はアマチュアでごく個人的なことのために》は、「アマチュアでごく個人的」な表現と言論についてのワークショップが行われます。アマチュア性や個人的なことを歓迎する背景には、オーガナイズするうら自身が参加者の影響によって変化することへの期待があります。

今作の全体を通して、うらは外部的なものとの共立の様相を探っています。

## うらあやか Ayaka URA

1992年神奈川県生まれ。

主体性や責任の移動に関心をもち、参加型のパフォーマンス作品を多数制作。近年の個展に「マルチタスク」（武蔵野美術大学gFAL、東京、2023年）、「貝の/化石が/跡を残して/化石の/離型/となった/身体」（金沢芸術村PIT5、石川県、2021年）。グループ展に「勝手に測る、挟まる、抜け出す」国際芸術祭「あいち2022」（愛知県美術館、名古屋、2022年）などがある。

<https://urayaka.jimdofree.com/>

<https://www.instagram.com/urayaka/>

インタビュー映像



小山友也は、人間、動物、もの、社会システム、風景などとの間にあるコミュニケーションを、自身の身体を通して観察し、パフォーマンス、ドローイング、映像、テキストなどによって可視化させるアーティストです。

二つのモニターが背中合わせに配置された映像インスタレーション《制圧する看視員/されるアーティスト》では、二名の人物（あるアートセンターのスタッフと小山自身）がコンタクトし、組み合わせる護身術によって「制圧」が行われるまでの様子がスローモーションで再生されます。一連の制圧の動きを取めたショットが引き伸ばされる間、相対するふたつの身体は互いに作用し合った構造として組み合わせたり、1コマずつ短い静止を繰り返します。他方の攻撃を受け流しながら制圧に転ずるフォームと、受け身を取ろうとする「負けるため」のフォームのファイト・コレオグラフィーは大槻英世（アーティスト・空道黒帯）と小山が共に作りました。

ネームホルダーに収められたテキストの作品《「生を行動で満たさずに、空白に向けて行為を再編成する」ためのPDCAサイクル》は、分業制、行動の形骸化、輸送と散歩、労働と制作の違いなどについて、小山と野瀬（BUG）が対話を行いながら制作されました。異なる立場から制作されたテキストは、理知的なものもあればポエティックなものもあり、ときに反省の意を滲ませ、ときに諭すように鑑賞者に語りかけます。これらの言葉は一見、不統一に映りますが、いずれもビジネスのフレームワークとして使われる「Plan（計画）、Do（実行）、Check（評価）、Action（改善）」という一連のサイクルに組み込まれています。しかしながら、この作品におけるPDCAは、業務の改善や目標の達成を目指すのではなく、「人生を形骸化した行動で満たさずに生きること」や「目的に行動を従属させないこと」を実現するための方法として提案されています。

《パフォーマンス「表現しない」》は、「可能な限りの悪事を考える」「数をかぞえる」「今までで最もロマンティックなLOVEを思い出す」という3つのトピックをBUGの前の路上で上演するパフォーマンス作品です。この3つは、「脳内の活動であり、外部からは観測できない」という点で共通しています。通行人に紛れながら不定期に開催される、かつ、動きが可視化されにくいこのパフォーマンスは、鑑賞者（もしくはたまたまカフェの席に腰をかけた人）の想像力を駆動させる装置として働きます。

《Potato3》は、BUG Cafeのキッチンで撮影されたパフォーマンスビデオです。過去にも小山は自宅のキッチンでこのシリーズを撮影してきました。ドラマチックな照明をつけたキッチンで、ジャガイモが隕石のように見える動き方を試したり、画面の淵を彷徨わせたり、ゆっくりと動かしてみたりする手の様子は、まるで一緒に遊んでいるかのようです。この映像の中でジャガイモは、食品としての有用性と目的から外れ、宙吊りの存在となっています。

展示室の出入口頭上に設置された《展覧会のエンドロール》では、この展覧会に関わった全ての人物の名前が列挙されています。

本展において小山は、制作行為や展覧会、またビジネスパーソンの行動の構造的な組み立てを確認し、そこに手を加えて制作を行いました。これは展覧会という場を使って、既存の枠組みによって目的化された行動から、生を抜け出させる試みであると言えます。

## 小山友也 Yuya KOYAMA

1989年埼玉県生まれ。

交感の方法を分析・抽出・転用し、既存の枠組みに従属している身体の可視化と侵食を行い、未来と自由を模索します。近年の活動に、「SAYONARA - Mark II」（TOYOTA MarkII、東京、2021年）、「勝手に測る、挟まる、抜け出す」国際芸術祭「あいち2022」（愛知県美術館、名古屋、2022年）、「石\_鑑賞と使用のための連続講座」（CSLAB、東京、2023年）などがある。

<https://yuyakoyama.net/>

[https://www.instagram.com/yuya\\_koyama/](https://www.instagram.com/yuya_koyama/)

インタビュー映像



二木詩織は、映像や対話をういた作品の制作を通して、目の前で起きたことに対する感覚を部分的に増幅させることを試みてきたアーティストです。本展では、自身が勤務する生活介護事業所の様子やそこに通う人々との関わりを映像や写真で展示します。

《散歩の記録/それぞれのまま一緒に過ごす》は、プロジェクションされた映像と写真からなるインスタレーション作品です。映像作品は、事業所恒例のお散歩にカメラと録音機材を持ち込み、お散歩に参加するメンバー（事業所に通う利用者、二木を含む事業所の支援員、映像撮影補助スタッフ）が互いに撮影した動画を繋ぎ合わせて制作されました。スクリーンの裏にかけられた4枚の写真は、撮影中に起きた「ちょっとショックだったこと」の記録写真です。

《散歩の記録/思い出しながら絵を描く》は品川太成による絵と、その制作過程を記録した映像からなる作品です。事業所に通う品川さんは、家族旅行やお出かけなどを思い出しながら絵を描くことを続けてきました。まず線で輪郭を描いたあと、色で埋め尽くしてゆき、最終的には抽象的な絵となります。裏面には、その出来事にまつわる単語や描いたものが言葉で羅列され、そのままタイトルとなります。その制作プロセスを普段から目にしていた二木は、絵の中に品川さんの経験のどのようなことがピックアップされるのかを知るために、今回は事業所恒例の散歩から絵を描いてもらいました。

スクリーン裏の足もとに設置された映像作品《今日までの出来事》では、事業所の利用者が絵や刺繍、手織りなどを創作する光景や、休んでいる様子が記録されています。この映像データは、日記のように会期中も更新される予定です。「職場で滞在制作しているみたい」という二木の言葉の通り、親密な関係を作品にして展示することは、日常をアーティストの視点で対象化することになります。継続される日常と成果物として固定化される作品という異なる時間軸の幅の中で、そのあわいにある表現を二木は模索しました。

会期中には、事業所の利用者とスタッフが二木と共に作品を鑑賞したり、「これからやりたいこと」を対話したりする日を設けます。対話から生まれた「やりたいこと」は、随時、展示会場の壁に《やりたいことリスト》として書き足されてゆきます。

二木は作品を制作するにあたり、参加者の許可を丁寧に取りながら進めてきました。そのコミュニケーションのプロセスや、これまでに築かれてきた関係性などがそれぞれの作品に反映されています。

## 二木詩織 Shiori FUTATSUGI

1993年神奈川県出身。武蔵野美術大学修士課程美術専攻油絵コース修了。

自身の体験をどう切り取るか、または編集するかをテーマにパフォーマンスや映像作品を手掛ける。

2019年から坂口佳奈と共に坂口佳奈+二木詩織として作品発表を継続している。近年の展示に、「RENEWAL NEWREAL 二木詩織/山本篤」(Art Center Ongoing、東京、2022年)、「そこら中のビュー」(坂口佳奈+二木詩織) (Gallery PARC、京都、2023年)、「Oozing Point 滲み出る地点」(鹿児島県三島村硫黄島、2023年)がある。

<https://www.instagram.com/malmolko/>

インタビュー映像



宮田明日鹿は、編み物の手法を用いた作品の制作や、手芸をしたい人が集い、学び合う場をつくる「手芸部」のプロジェクトを国内各地で行っているアーティストです。6年前から家庭菜園をおこなう宮田にとって、野菜を育てることは生活の中で大きな割合を占める営みですが、作品として表現することは初の試みです。

映像作品《「ちいさな庭で」落ち葉堆肥の切り替えし実技記録》では、落ち葉堆肥の制作過程の協働風景を撮影しています。宮田は昨年から、生活と作品に共通するリサーチとしてコンポスト学校に通い始めました。堆肥を作ることは、世界に土を増やすこととなります。人間の出した生ごみや落ち葉、刈草、モミガラ、米ぬか、鶏ふん、牛糞、かべ土などを、微生物の働きによって堆肥となり、またそれを用いて野菜を育てることに繋がってゆきます。野菜ができた後は誰かとシェアをしたり、自分で料理をして食べたりと、生活と制作行為が円環を成してゆきます。そうした展開が展示室内でも起きることを期待して、今作では実験的にスナップエンドウを栽培することになりました。

《「ちいさな庭で」スナップエンドウのためのネット》シリーズは、農業用のネットを編み機とかぎ針で編んだ作品です。ピンク色のネットには、憲法13条の条文から、「国民」の語を取り除いて再編成した「生命、自由及び幸福追求に対する権利」という言葉と、宮田の家で収穫したスナップエンドウの写真から抽出した柄が編み込まれています。黄色のネットに、「個が個であるための、連帯と協働」という文章に加え、パレスチナの伝統的な刺繍のモチーフであるスイカ、種の貯蔵庫と、宮田のドローイングによる白いポピーとオリーブの柄が編み込まれています。制作の背景には宮田の、「国民」という定義への疑問と、「世界市民としてみんなと考えたい」という思いがあります。憲法の内容や、市役所や駅で人権宣言を掲げる看板がよく目に留まるようになった自身の変化についても思いを巡らせながら、そのステートメントの書かれたネットを使って、展示会場内でスナップエンドウを育てます。ステートメントに、成長していくスナップエンドウのツタが絡んでいくことは、植物との協働によって言葉に命を吹き込む試みだともいえるでしょう。会期中には、そのスナップエンドウを収穫し、会場にいる人たちと食べるイベントを企画しています。

スナップエンドウの中央にあるラグマット作品《「ちいさな庭で」植物と土のラグ》は、来場者が腰をかけることができます。ラグマットの図柄は、宮田の家の畑で育てているねぎぼうず、ダイコン、にんじん、あずき、そして畑の様子が描かれています。

「食」が関連する宮田の作品には、「誰も排除されない食を実践すること抜きに政治は考えられない」という態度が通底しています。

## 宮田明日鹿 Asuka MIYATA

1985年愛知県生まれ。桑沢デザイン研究所ファッション科テキスタイル専攻修了。

テキスタイル、ファッション、手芸、美術の領域を横断しながら、改造した家庭用電子編み機、手編みなどの技法で作品を制作。歴史的背景を参照しながら、手を動かすこと、人についてリサーチを重ね、顧みることなく継承されてきた習慣や風習に疑問を投げかける。手芸文化を通して様々なまちの人とコミュニティを形成するプロジェクトを各地で立上げている。近年の主な展覧会に、国際芸術祭「あいち2022」(愛知、2022年)、「ひらいて、むすんで」(岡崎市美術博物館、愛知、2024年)。手芸部プロジェクトに、「港まち手芸部」(愛知、2017年～進行中)、「金石手芸部」(石川、2021年)、「有松手芸部」(愛知、2022年)、「せんだまち手芸部」(広島市、2023年)「本町手芸部」(石川、2024年～進行中)など。

<https://asukamiyata.com/>  
<https://www.instagram.com/asukamiyata/?hl=ja>

インタビュー映像



## キュレーション・ノート

うらあやか

展覧会に向けたプロジェクトとして、それぞれがリサーチを行いました。それに同行し、そこで得たことからキュレーションに反映したことを紹介します。

宮田さんはコンポスト学校に通いました。そのリサーチに関連して、都市型循環型農園「THE HASUNE FARM」での援農に宮田さんと野瀬さんと一緒に行った際、「コンパニオン・プランツ」を知りました。コンパニオン・プランツとは、特定の植物と一緒に育てることで、互いの成長を助けたり、害虫を防ぐ効果を持つ植物のこと。たとえば、トマトにとってのバジルなどがコンパニオン・プランツにあたります。共栄作物、共生植物、共存作物と呼ばれ、食べる際にもいい組み合わせになる場合が多いそうです。「きゅうりを育てるための支柱を買うのがまどろっこしいので、とうもろこしと一緒に育てて、その茎を支柱に転用して巻きつかせる」というのは、害虫や栄養の面における共栄的な組み合わせではありませんが、人間が介在して植物を育てるという場における第三者介在の共栄性があります。このように、畑ではひとつの空間にいろんな機能が点在して、影響を与え合いながら実験的に育てられていました。この畑での学びから展覧会のコンセプトを深め、また異なるものを分けて整然と陳列せずにとぼとぼと並べる共生的な展示室のイメージとして参考にしています。

小山さんはオルタナティブな美術教育について複数の場所や機関にインタビューをしました。インタビューの質問事項を考える中で、「片付けについて聞くのはいかがか」という話になりました。オルタナティブな美術教育のためのスペースは多数の人が出入りするオープンな場なので、展示や制作が日常です。そこでは、誰のものなのかかわからない、作品なのか不明なものもどんどん溜まってゆきます。そういったものや、共有の機材をどのように配置したり扱ったりするのかという施設管理の指針は、空間を介し、間接的かつ協働的に教育の内容を方向づけることにつながっています。そういった教場では、一方向的な指導ではなく双方向的な学習が目指されており、囲んだ人々の声がマイクなしに届き合う程度に大きなテーブルや、人数分の椅子が採用されます。また外周的な席として、立ち寄りやすい形状と位置にベンチが配置されることもしばしばあります。この設えを展覧会場でもサンプリングし、アートセンターの一つの機能として仮定した「ただ居ること、集まること」への作用を実験しています。

二木さんは複数の障がい福祉サービス事業所を視察しました。二木さんの制作を考えるために、私の方でも色々な人に話を聞きました。障がいを持つ人は、展覧会をはじめとした様々な場に立ち会う機会が、障がいを持たないひとと比べてものすごく少ないので、難しさに臆せず、その機会をいかにつくるかという視点を得ました。そこから、作品に登場してもらうことについて、映像ならプレ試写会をして家族や関係者にも安心してもらう、また、遠足で来れるようにする——「来る」というアクティビティを作品や展覧会のメインの機能にし、映像作品はその過程にあるというようなつくり——などのアイデアを出しました。実現にあたり、一気に許可取りしようとするのが難しくなるので、一人ずつのことを考えていきながら、実施に向けて動くことになりました。展覧会のイベントには、広報を行わずに事業所の方々に参加してもらう催しがいくつかあります。これは、アートセンターに継続的に訪れることが「自分の場所」という意識を含みうるのかという実験です。こうした取り組みは、みるべきものとしてのパフォーマンス作品ではなく、偶発的に居合わせることで可能な状況を作品と同じようにつくってみることで、展示室に複層性を与え、訪れた人自身が鑑賞体験の横にあるできごとと合わせて経験することに光をあてる試みでもあります。

私うらは、集まり的な手法やパフォーマンス作品を制作するアーティストたちを誘って、抵抗の表現とパフォーマンスの研究会を行いました。ボディランゲージで会話を試みた際、はたから見ると会話が成立しているように見えたり、会話をを行う個人間でも意思疎通が取れていると感じたり、また他の参加者は会話に齟齬が生じているにもかかわらず、コミュニケーションが取れていると感じ、ボディランゲージでの会話が進んでいったりすることが起きました。しかし発話による答え合わせを行うと、会話はそれぞれが思っていた通りではなく、話題が散らばっていました。そうしたりサーチを通して、パフォーマンスやイベントが行われる場所や時間の外にいる鑑賞者に向けた——美術的な用語では、サイト・スペシフィック性、タイミング・スペシフィック性、そしてオーディエンス・スペシフィックとでも言えばいいのか、そうした3つの視点の共立的な地点を探って——協働的な実験室として、展示室ないしはアートセンターの機能を持たせるべくこのテキストを執筆しています。

展覧会設計にあたっては、BUGがアートセンターであることが通りがかる人にもわかるような文言をガラス面に書きました。また、リサーチ期間には『ゲリラ・ガーデニング』の読書会を展覧会メンバーで行いました。この読書会がアンケートグッズの着想につながっています。展覧会へのアンケートに回答していただいた方は、宮田さんが収集している種を品川太成さんが描いた散歩の絵の封筒に入れて、持ち帰って（交換して）いただけます。カフェメニューについてBUG Cafeの方々と話をする中では、パレスチナのレシピをシェアし、パレスチナ料理をリサーチしてもらい、レセプションイベントでムハッサンを提供していただきました。キュレーションをすることが、こうしたやり取りを行う機会にもなるということをととても嬉しく思います。搬入中には、近くで行われるデモにいつでも行けるようテーブルの上にプラカードを置き、そのテーブルを囲んで作業を進めました。

こうした日々につながって展覧会が行われているということを共有するために、このテキストを日記の補足にかえて。

2025年3月29日



## 同伴分動態

会期：2025年4月2日(水)－5月6日(火)  
主催：BUG

出展作家：うらあやか、小山友也、二木詩織、宮田明日鹿  
コ・キュレーション：うらあやか、野瀬綾（BUG）  
運営：野瀬綾、飯野優美（BUG）  
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：明津設計  
翻訳：鈴木梨穂  
会場・インタビュー撮影：阪中隆文  
設営：小滝タケル、加藤広太、鈴木基真、砂田百合香、成田輝、  
開田ひかり、松尾駿太郎、森洋樹（square4）

アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画

## 中屋敷智生 × 光島貴之 〈みるものたち〉

2025.6.4（水）－ 6.29（日）

BUG

### ごあいさつ

2025年6月4日(水)より、株式会社リクルートホールディングスが運営するBUGにて展覧会「中屋敷智生×光島貴之〈みるものたち〉」を開催いたします。本展覧会は2024年にBUGがおこなったアートワーカー(企画者)向けプログラム「CRAWL」にて選出され企画であり、BUGスタッフのサポートを受けながら約1年をかけて準備を重ねてきたものです。

本展覧会では、独自の仕方で見世界をみる二人のアーティストに焦点を当てます。色弱の中屋敷智生は多くの人は異なる色の世界で絵を描き、全盲の光島貴之は光のない世界でレリーフを制作します。中屋敷は「みるもの／みられるもの」の関係に注目し、両者が一体となるような鑑賞体験を得られる絵画を目指してきました。色を明暗で見る彼独自の色彩は、マスキングテープが重ねられたレイヤーと相俟って私たちの焦点を揺さぶります。また、光島は「みえるもの／みえないもの」の間をつなぐものとしてアートを考え、制作にとどまらず対話型鑑賞の活動にも長年積極的に関わってきました。彼が視覚以外の感覚で捉える街の姿は、釘の高低差や手ざわりに特徴のある素材を使うことで象徴的に表現されます。この二人の対照的なアプローチは、簡単には一括りにできない私たちの〈みる〉という感覚をあらためて考える時間をもたらすでしょう。中屋敷と光島、そして鑑賞者を加えた〈みるものたち〉のあり方を見つめ直す機会となれば幸いです。

本展覧会の開催にあたっては多くの方々のご尽力を賜りました。出展をご快諾いただいたアーティスト、企画の準備に伴走してくださったBUGキュレーター檜山真有氏をはじめスタッフの皆様、すべての関係者の皆様にこの場を借りて厚くお礼申し上げます。

企画者 高内洋子

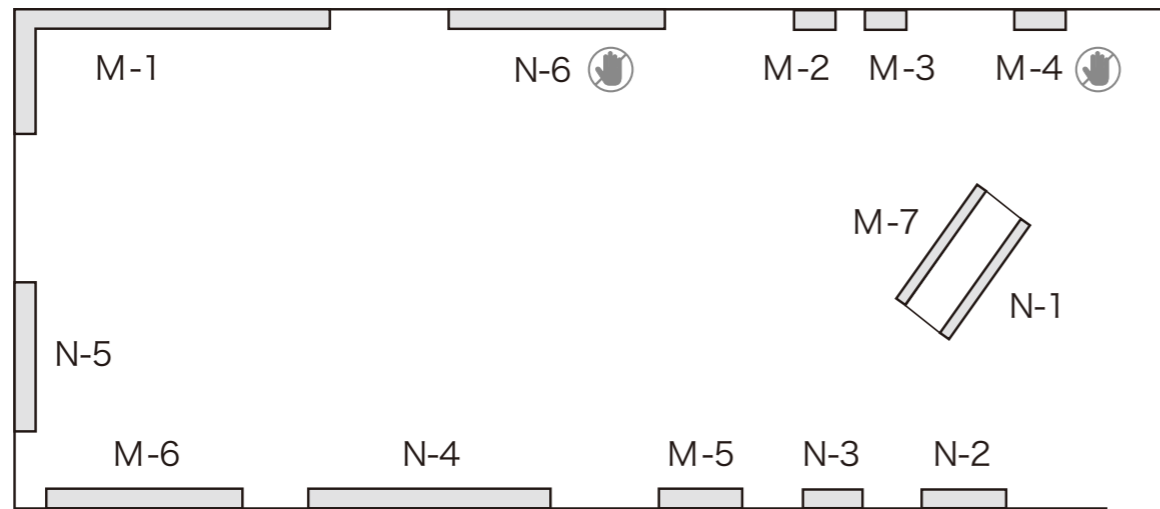
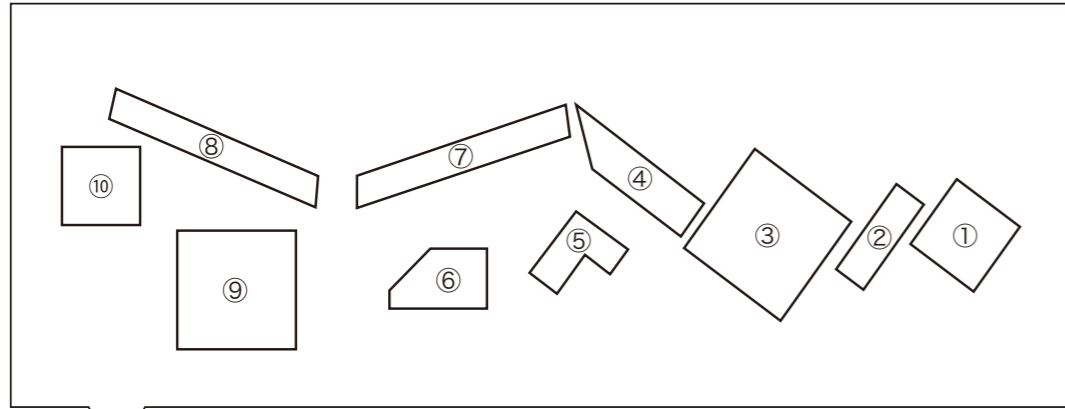


**作品リスト** 各作品について、作品タイトル/制作年/素材・作品形式/サイズ (mm) を記した。

**光島貴之 (M)**

M-1  
京都まち歩き — 学生時代の左京区  
2025  
ミクストメディア

- ①アトリエ付近 590×600×90
- ②市バス 200×800×80
- ③北大路駅バスターミナル 910×910×170
- ④たのしいエスカレーター 300×1200×60
- ⑤いまここに 500×590×100
- ⑥詩仙堂のししおどし 610×780×145
- ⑦疏水沿いの道(1) 1790×153×70
- ⑧疏水沿いの道(2) 1790×153×80
- ⑨無鄰菴の庭 910×910×140
- ⑩ウッドノートでアイリッシュ 605×600×90



M-2  
新しい点字ブロック  
(この先 居酒屋あり)  
2019  
300×300×80  
釘、フェルト、パイン集成材

M-3  
新しい点字ブロック  
(ここから速く歩く)  
2019  
300×300×80  
釘、タイルシート、EVAシート、  
パイン集成材

M-4  
缶コーヒーを飲む  
1996  
400×315  
ラインテープ、紙

M-5  
光と風になる  
2025  
803×652  
ラインテープ、  
カッティングシート、  
キャンバス

M-6  
色と触覚に翻弄されて  
2024  
155×1820×60  
釘、鋏、ゴム板、  
カッティングシート、OSB合板

M-7  
ハッピーエンド  
(左上) しあわせわ あまい  
(右上) だけの ちょこれーと  
(左下) だと おもってたけど  
(右下) いま それわ そこに  
2025  
左上: 910×905×50  
右上、左下、右下: 915×910×55  
ミクストメディア

**中屋敷智生 (N)**

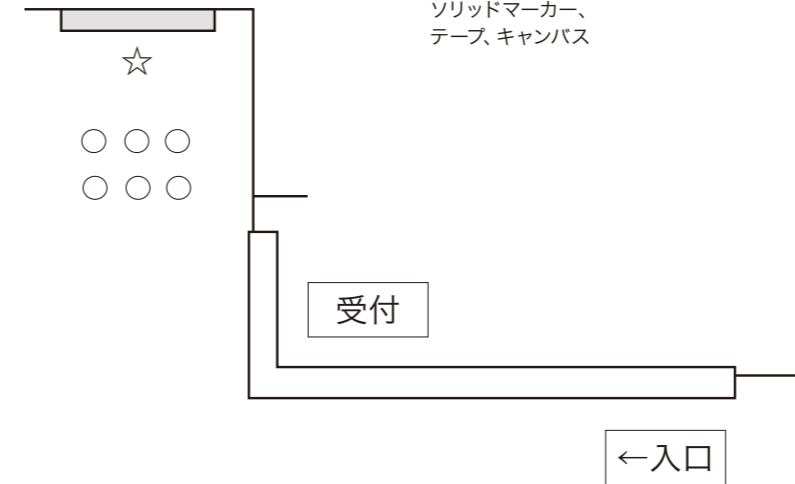
N-1  
はっぴいえんど  
2025  
1940×1940  
油彩、アクリル、  
ソリッドマーカー、  
テープ、キャンバス

N-2  
空の青をビニール袋に詰め込んだ夜、  
部屋の灯りを消してそっと覗いてみたんだ  
2025  
805×655  
油彩、アクリル、  
ソリッドマーカー、  
テープ、キャンバス

N-3  
沈殿  
2025  
610×458  
油彩、アクリル、  
ソリッドマーカー、  
テープ、キャンバス

N-4  
触れるものは、触れられる  
2023  
1940×2610  
油彩、アクリル、  
ソリッドマーカー、  
テープ、キャンバス

N-5  
There is  
2024  
2610×1940  
油彩、アクリル、  
ソリッドマーカー、  
テープ、キャンバス



N-6  
Un/Known  
2025  
3240×1940  
油彩、アクリル、  
ソリッドマーカー、  
テープ、キャンバス

☆  
世界を捉えることと  
描くことのあいだ:  
中屋敷智生×光島貴之  
アーティストドキュメンタリー  
2025  
12分

## アーティストからのメッセージ

わたしたちは絵を「見る」と言いますが、それは単に絵画という“モノ”を認識するだけでなく、その“モノ”を通して“コト”、すなわち体験や出来事を経験しているのです。わたしがいて絵画があり、絵画があってわたしがいる。この関係性の中で、わたしたちは絵を見るという行為を成立させています。

「A is B」や「AはBである」と言うとき、わたしたちはしばしばAやBという“モノ”そのものに意識を向けがちです。たとえば「This is a pen」と言うとき、「このペン」とは何か、「書くモノ」とは何かといった属性や意味、つまり「見えている」「見えていない」といった表層的な特徴に目を奪われやすいのです。

しかし、本当に重要なのは、AとBを結びつけている「is」というbe動詞、すなわち「つながり」そのものにこそリアリティがあるのではないのでしょうか。この「is」こそが「まなざし」であり、わたしたちがこのBUGという場でおこなう経験なのです。

つまり、「見えている」「見えていない」「何色に見えている」「どう見えている」と考え始めた瞬間、わたしたちはすでに「まなざし」そのものから離れてしまっています。もちろん、物理的に見える人、見えない人、色を感じる人、感じない人がいますし、たとえ見えていても全員が同じように色や形を感じることはできません。しかし、そこで「みんな違うよね」「相対的だよ」とまとめてしまえば、そこで思考は止まってしまいます。

この場であなたが何らかの方法で経験している「まなざし」こそがリアルなのです。そして、このBUGという場での経験は、それぞれがそれぞれの仕方を感じ、またその「まなざし」から外れた後に他者と共有し、中屋敷や光島、またあなた自身の「まなざし」について考え合うこと、それこそが美しいことだとわたしは思います。

ですので、本展では、まず本展について考察する前に、ぜひあなた自身の「まなざし」に没入していただければ幸いです。

### 中屋敷智生 / Tomonari NAKAYASHIKI

1977年大阪府生まれ、京都市在住。  
2000年京都精華大学美術学部造形学科洋画分野卒業。2007年とよた美術展'07(豊田市美術館、愛知)審査委員賞。国内を中心に、韓国、台湾、イギリス、フランスなどのグループ展やアートフェアに参加多数。近年では絵具と同様のメディウムとしてマスキングテープを使用し、独特のカラージュ的なレイヤーとテクスチャーのある絵画作品を手がける。

出展アーティストのドキュメンタリーは  
こちらからもご覧いただけます



「みるものたち」というテーマで出品の依頼を受けた。10歳頃で全盲となったぼくが、このタイトルで出品するのはなぜ?と思われる方も多いかもしれない。ぼくが見ている見えない世界を、見える形で作品にしていくというのが、今回与えられた仕事だと思って取り組んだ。触覚や、音空間による見え方を感じていただければと思う。

「京都まち歩き」は、ずっと住み続けてきた地元を作品にするということで、どこに感動や、わくわく感を求めればいいのか少し迷った。結果、ぼくが大学生として暮らした1970年代後半の京都市左京区の散歩コースや、友人と歩き回った懐かしい場所をセレクトして改めて歩いてみた。言わば青春時代の昭和ロマンかもしれない。

あわせて、最近訪れた無鄰菴と日常的に一人歩きしている北大路駅バスターミナルや、アトリエ付近の様子も作品にした。北大路駅には、音の見晴らしがよいポイントがある。その場所に立つとかなり遠くのエスカレーターのアナウンスや、足音などいろんな音が聞こえる。ということで「音の見晴らし」という色点字を入れた。

中屋敷さんと共通のテーマで制作した「ハッピーエンド」では、共感覚で作った「色点字」をたくさん使用している。文字列の意味は重要と考えて、ここに記すこととした。

幸せは、甘い

だけのチョコレート

だと、思ってたけど

いま、それはそこに

最後に描いた「光と風になる」は、木のイメージだ。木はさわっても全体はわからない。森に差し込んでくる光のぬくもりと風のそよぎで木のざわめきを感じる。そして、それらの環境を把握することが木そのものを認識する手立てとなっていることを表現したかった。

### 光島貴之 / Takayuki MITSUSHIMA

1954年京都府生まれ。10歳頃に失明。大谷大学文学部哲学科を卒業後、鍼灸院開業。鍼灸を生業としながら、1992年より粘土造形を、1995年より製図用ラインテープとカッティングシートを用いた「さわる絵画」の制作を始める。'98アートパラリンピック長野、大賞・銀賞。近年は、連なって打ち込まれた釘の傾きや高低差により街の姿を表現したレリーフの組作品などを発表している。

## 企画者プロフィール

高内洋子（たかうち・ようこ）／Yoko TAKAUCHI

兵庫県生まれ、京都府在住。関西学院大学大学院文学研究科博士課程後期課程単位取得退学。博士（哲学）。重症心身障害児施設、グループホーム、ホームヘルパーなど障害のある人と関わる業務に携わりながら、2012年より全盲の美術家・光島貴之の専属アシスタントとして作品制作のサポートをおこなう。2020年より、アートギャラリー兼制作アトリエ「アトリエみつしま」マネージャーを兼任。施設運営管理および展覧会やワークショップなどの企画を担う。携わる主な企画として、展覧会「それはまなざしか」（2021年、アトリエみつしま Sawa-Tadori）、「まなざしの傍ら」（2023年、同会場）、「今村遼佑 × 光島貴之感覚をめぐるリサーチ・プロジェクト〈感覚の点P〉展」（2025年、東京都渋谷公園通りギャラリー）。ワークショップ「視覚に障害のある人・ミーツ・アート」（2021年～）、「ぎゅぎゅっと対話鑑賞」（2023年～）ほか。趣味は知恵の輪。

インタビュー



## 関連イベント情報

中屋敷智生 × 光島貴之〈みるものたち〉の関連イベントとして、以下のイベントを開催。

※詳細はBUGのウェブサイトをご確認ください。

### ①トークイベント「世界を捉えることと描くことのあいだ」

中屋敷智生、光島貴之（本展出品アーティスト）、杉浦幸子（武蔵野美術大学・教授）、高内洋子（本展企画者）

6月14日（土）18時～20時



### ②対話型鑑賞

ファシリテーター：白鳥建二（全盲の美術鑑賞者／写真家）、光島貴之（本展出品アーティスト）

6月15日（日）14時～16時

予約満席

### ③対話型鑑賞

ファシリテーター：光島貴之（本展出品アーティスト）

6月28日（土）14時～16時

予約満席

アートワーカー（企画者）向けプログラム「CRAWL」選出企画

中屋敷智生 × 光島貴之〈みるものたち〉

会期：2025年6月4日（水）～6月29日（日）

主催：BUG

企画：高内洋子

出展アーティスト：中屋敷智生、光島貴之

制作協力：アトリエみつしま、宮崎あかね、たけうちしんいち

アクセシビリティコーディネーター：鹿島萌子

運営：檜山真有（BUG）

制作：堀田ゆうか（BUG）

広報：野瀬明子（BUG）

広報デザイン：芝野健太

点訳：安達祐美子

翻訳：植田悠、キース・スペンサー、リリアン・キャンライト

会場・インタビュー撮影：片山達貴

設営：小滝タケル、砂田百合香（square4）、芦川瑞季、畑山樹、亀井友美

## 演出ノート

### 〈フィクションのインフラ〉としての劇場

『サテライト・コール・シアター』は、“聞き逃されてきた声”を受け取るための劇場装置です。

ここでの劇場は、完成された上演を見せるための“箱”ではなく、

一時的に“役”を引き受けることが許される〈フィクションのインフラ〉として構想されています。

そのフィクションの中に入ることで、人は現実を少しだけ演じなおすことができるかもしれません。

古代ギリシャのディオニソス祭では、普段は語られなかった感情や思想が、演劇というかたちで公に表されていました。

直接政治や社会に声を届けられないとしても、台詞という“フィクション”を通じて「あーだこーだ」と語ることができる。

この「言ってしまう仕組み」こそが、演劇の起源とも言われています。

フィクションという担保のもとでなら、人は本当の気持ちを言えることがある。

この劇場が、行き場を失い彷徨っている物語を受けとめる場所となり、

ケアという営みを抱える東京という都市が「スマート・シティ」から「ケアリング・シティ」へと変容していくきっかけとなることを願っています。

### 家のなかの創造性に、光をあてる

この作品で語られるのは、「家」でのケアにまつわる物語です。

私は、子育てや介護に携わる人たちの営みが、想像以上に専門的で、そして驚くほど創造的であることに気づかされてきました。

その発見から、彼女ら／彼らと一緒に作品をつくりたいと思い、全国から語り手を募集しました。

参加してくれた12名の語り手を、私たちは〈ホーム・ケアリスト〉と呼んでいます。

この言葉には、家庭内ケアに関わる人々の専門性と尊厳が、社会の中でも正当に評価されるように、という願いが込められています。

家庭でのケアは、一つひとつの家や関係性に応じて生まれる、個別の選択と工夫に満ちています。

マニュアルに書かれていなくても、そこには現場でしか得られない知恵と、状況に応じて編み出される創造力が息づいています。

けれどその一方で、家庭内のケアは“当たり前”とされ、特別視も評価もされにくいのが現実です。

何より、当事者自身がそれを「当然のこと」として引き受けてきた背景があります。

このプロジェクトでは、そんな静かで見えにくい営みに光をあてることを目指しました。

語ること、聴くことを通じて、その複雑さや創造性を社会に開いていく試みです。

### “創作”の再定義としての対話と協働

この作品は、演出家がひとりで「つくる」ものではありません。

12名のホーム・ケアリストと、5名のナラティブパートナーが、時間をかけて対話を重ね、関係を育みながら、共同で創作していきました。

ナラティブパートナーは、語り手の物語を“引き出す”存在ではありません。

彼女ら／彼らは、迷いや揺れの中に寄り添い、ともにいる伴走者です。

そうした協働を通じて、ケアリストたちは、これまで気づいていなかった感情や、自分でも知らなかった自分自身に出会ったかもしれません。

「自分という存在が、球体ではなく、多面体であると気づく時間」。

この営みそのものが、語り手にとっての“ケア”にもなったのではないかと感じています。

私たちがもっとも大切にしたのは、「創作を通じて、誰かの現実が少しでも動き出す余白」を残すこと。

このプロジェクトが“成果物”として評価されるよりも、関わった人たちが「参加してよかった」と思えることの方が、ずっと大切だと考えました。

完成されたかたちを目指すのではなく、創作そのものが「ケアすること／されること」と重なりながら進んでいく――。

ここにあるのは、誰かと関わり、耳を傾け、想像しようとした、ささやかな痕跡の集積です。

### 企画・演出 竹中香子 / Kyoko TAKENAKA

一般社団法人ハイドロブラスト プロデューサー・俳優・演劇教育

2011年に渡仏。日本人としてはじめてフランスの国立高等演劇学校の俳優セクションに合格し、2016年、フランス俳優国家資格を取得。

パリを拠点に、フランス国立劇場を中心に多数の舞台に出演。俳優活動のほか、創作現場におけるハラスメント問題に関するレクチャーやWSを行う。

2021年、フランス演劇教育者国家資格を取得。2021年以降、太田信吾監督作品すべての映画プロデュースを行う。2024年初戯曲を執筆し、『ケアと演技』を上演。

「演技を、自己表現のためでなく、他者を想像するためのツールとして扱うこと」をモットーに、アートプロジェクトを企画している。

## 今後の予定

<b>一般社団法人ハイドロブラスト</b> 2025年7月 映画『沼影市民プール』 ニュージールランド Doc Edge にて世界初演／全国ロードショー予定！ (近日情報解禁)  2025年8月10日～12日 映画『沼影市民プール』地元特別先行上映 @OttO (さいたま市・大宮)  2025年秋 『ケアと演技』大阪・長野・神奈川3都市ツアー 『最後の芸者たち リクリエーション版』愛知・豊岡・インドネシア4都市ツアー  『ケアと清掃展 2025』 9月18日～9月21日 @日の出湯はなれ こいさん路地 長屋 *路地裏へようこそ 2025 参加企画 10月7日～10月12日 @花長屋 (墨田区) *すみだ向島 EXPO2025 参加企画  2026年2月 2025年度 Dance Base Yokohama (DaBY) レジデンスプログラム『子宮内服チョコレート』  制作進行中 映画『煙突清掃人』 監督：太田信吾、プロデューサー：竹中香子 *隅田川 森羅万象 墨に夢 (通称：すみゆめ) プロジェクト (2024年度、2025年度) *Japan Creator Support Fund フィルム・フロンティア支援企画	
<b>うちはし華英</b> この夏は、短編小説の執筆を計画。 9月からドイツ・ベルリンのミックス・アビリティの劇団 Thikwa にて、 即興演奏のワークショップを定期開催し、ベルリン即興演奏家との競演を図るフェスティバル (2026年6月) のアーティストック・ダイレクターを務めます。	
<b>田村かのこ</b> 2025年9月10日、24日 APK STUDIES ラーニングプログラム第1期「コミュニケーションを考える」 @TODA BUILDING 3F APK ROOM	
<b>萩原雄太</b> 2025年8月 カザ・モノログ<伝言ダイヤル ver.>   演出 @アートセンター NEW 2025年12月 Nanjing Project vol.6   構成・演出 @ST スポット横浜	
<b>南野詩恵</b> 2025年8月16日、8月17日 プレイ！シアター in Summer 2025 オープンデイ「むくむくあそびば」 @ロームシアター京都 ノースホール	
<b>中村友美</b> 2025年7月21日～2025年7月27日 KAAT キッズ・プログラム 2025「わたしたちをつなぐたび」 美術 @KAAT 神奈川芸術劇場 大スタジオ	

アートワーカー (企画者) 向けプログラム「CRAWL」選出企画

## サテライト・コール・シアター

企画・演出：竹中香子

ホーム・ケアリスト (出演・テキスト)：

内、ばおびーちゃん、佐々木義彦、重田拓成、愉美、よーよー、杉浦一基、ゆめ、nao tanigaki、南雲由子、ともよ、むさし

ナラティブパートナー：うちはし華英、佐々木将史、田村かのこ、萩原雄太、南野詩恵

セノグラフィアー：中村友美

制作・企画補佐：佐藤暉

プロデュース相談：武田知也 (bench)

演出相談／会場動画・インタビュー撮影：太田信吾 (hydroblast)

運営：片野可那恵、楡山真有 (BUG)

会場掲出物制作：堀田ゆうか (BUG)

広報：野瀬明子 (BUG)

告知物デザイン：芝野健太

翻訳：楠田悠、リリアン・キャンライト、鈴木梨穂

会場撮影 (スチール)：加藤甫

会場設営・什器制作：中村友美、本郷剛史、椎橋蘭奈、濱崎賢二、澁澤萌、深海哲哉、合同会社 Carps

主催：BUG (株式会社リクルートホールディングス)

共催・制作：一般社団法人ハイドロブラスト

制作協力：一般社団法人ベンチ

機材協力：Ozone 合同会社

## 関連イベント情報

予約・詳細は、BUG の Peatix にてご確認ください。

### ●「サテライト・コール・シアター 一気上演」\* 各回約 60 分

7月7日 (月) 14:30 / 12日 (土) 17:30 / 13日 (日) 14:00 /

18日 (金) 17:30 / 19日 (土) 17:30 / 20日 (日) 14:00 /

21日 (月) 14:00 / 21 (月) 17:30

### ●「コミュニケーションデザイン実践ワークショップ

～安心と挑戦を両立させる場づくりの練習～

2025年7月5日 (土) 18:00-20:00

講師：田村かのこ (アートトランスレーター)

### ●トークイベント「“いまだ語られなかった物語”を聴く～ナラティブ・アプローちって何?～」

2025年7月11日 (金) 19:00-20:30

登壇：野口裕二 (東京学芸大学名誉教授) 聞き手：竹中香子 (本展企画者)

### ●「ホーム・ケアリストたちの話に耳を傾け続けた5名のナラティブパートナーによる座談会

～聞くこと／聴くこと／訊くこと、そして、誰かを想像すること。～」

2025年7月15日 (火) 19:30-21:30

登壇：うちはし華英、佐々木将史、田村かのこ、萩原雄太、南野詩恵

イベント詳細はこちら



BUG  
sum

Handout

サテライト・コール・シアター

124

Handout

サテライト・コール・シアター

125

## ナラティブパートナーによる「ナラティブパートナー」

ナラティブパートナーとしての、モニターの向こうで思想するホーム・ケアリストとの対話は不思議な時間でした。

それは、あたかも未知なる惑星を探索する宇宙飛行士を、宇宙ステーションから支援する管制官のような、深海にどンドン潜ってゆく潜水夫を、離れた潜水艦からサポートする技師のような。そんな醍醐味を、とても地味に味わいました。実際には、思索の散歩の邪魔をしないよう配慮しながら、斜め後ろから話しかけたり、共感の嵐をあえて抑えて、冷静な相槌を装ったり。

横顔を覗きながら何う言葉は、その方ならではの示唆と気づきにあふれていて、それらを如何に新鮮な産地直送で SCT に届けられるかが、NP の腕の見せどころといった感じでした。

———うちはし華英

「わかってほしい」「どう言ったら伝わるだろう」「楽しく聞いてくれたら」。自分のことを誰かに話すとき、僕たちは自然に、伝わりにくそうなことや言葉にしづらいものを省く。コミュニケーションの一つの工夫だけど、結果的に話し慣れている（話がうまい）方ほど、語られなかった「何か」が外に降り積もったままになっている気がした。とはいえ、できることはほとんどなくて、積もった山の傍まで行き、一緒に眺めさせていただいた……くらい感覚しかない。自分だったら一人でその山を見られないなとも思うが、どこまで助けになったのだろう。それでも時間が経つほどに、こちらがグッと息を吞まざるをえない言葉が立ち上がっていったのも、また確かだと思っている。

———佐々木将史

この3ヶ月、二人のホーム・ケアリストと一緒にさまざまな旅に出かけました。子どもの頃の家に帰ってみたり、中学生のときに読み漁った本を読み返したり、夫の無邪気な言葉に傷ついたり、憧れの南仏に行ってワインを飲んだり、病室で言葉を発しないお父さんと本音でおしゃべりしたり。私の肉体はいつもパソコンの前にいたけれど、時空を超えた旅をしました。垣間見たのは他者の人生の断片だけれど、今は私の思い出でもあります。

フィクションにすることで初めて語られる誰かの現実。それを想像することでもう一度現実にするのは、聴く側の役目です。

———田村かのこ

ナラティブパートナーとは、物語を書くためのメンタリングです。そして、それはどのような経験だったかという、一緒にホームビデオを見せてもらっているような経験だったと思います。ホームビデオなので画質もまちまちで、手ブレもひどかったり、一部はなくなってしまっていたり、でもそれが特別な瞬間であることは変わりない。そんなホーム・ケアリストの人が撮影したホームビデオを一緒に見ながら、話をきき、一緒にそれを編集しなおして、別のビデオをつくるような作業だったと思います。願わくば、そうやって作られた新たなナラティブを、一緒に楽しんでいただければ幸いです。

———萩原雄太

ホーム・ケアリストの人生に突如現れた全然知らない人。なぜか親身になって話を聞いている。

竹中香子（さん）が遭わした者たち。聞くしかできない者たち。

画面の向こうで、聞いて、居る。だけなのに関係性が構築され、もはや離れ難いところまで来てしまった。

実際に会ったことも触れたこともないのに、ホーム・ケアリストと確かな何かを交換し合い、少しの間だけ人生を遡って一緒に生きる。

そしてまた、別々に生きる。

私は、サテライト・コール・シアターが終わったらナラティブパートナーではなくなる。

———南野詩恵

## ナラティブパートナー：

### うちはし華英／ Kae UCHIHASHI

文筆家（在野 / 野良 / 在宅）。在野としては日本の雑誌や WEB 媒体に執筆、UA や Verena Brückner、Salyu、とうめいロボなどへ作詞提供。

野良としては Francesca Devalier の演劇作品に音楽制作で参加以降、数々のパフォーマンス作品を自作自演。そして在宅では小説『万能薬、としての孤独』『ホモセンチメンタリス』を執筆、上梓（2022）。また『Picture Book Project #1,#2』では内橋和久と共にライブインスタレーションをプロデュース。2005年ウィーン移住、2012年からベルリン在住。創作はいつも家族のケアと二重奏。2024年よりインディペンデント・ライブスペース ausland（Berlin）の運営 / キュレーションに参加。

### 佐々木将史／ Masashi SASAKI

編集者。保育・幼児教育の出版社に10年勤め、2017年に滋賀へ移住。福祉をベースに、教育、デザイン、人事などの領域でフリーランスとして編集業に携わる。また、ローカルの法人の広報や、経営者の発信の支援なども行う。マガジンハウス「こころ」編集者。

インタビューギフト「このひより」共同代表。保育士。4児（双子×双子）の父。

### 田村かのこ／ Kanoko TAMURA

アートトランスレーター。アート専門の翻訳・通訳者の活動団体「Art Translators Collective」代表。人と文化と言葉の間に立つ媒介者として翻訳の可能性を探りながら、それぞれの場と内容に応じたクリエイティブな対話のあり方を提案している。札幌国際芸術祭 2020 ではコミュニケーションデザインディレクターとして、展覧会と観客をつなぐ様々な施策を実践。非常勤講師を務める東京藝術大学大学院美術研究科グローバルアートプラクティス専攻では、アーティストのための英語とコミュニケーションの授業を担当している。

### 萩原雄太／ Yuta HAGHIWARA

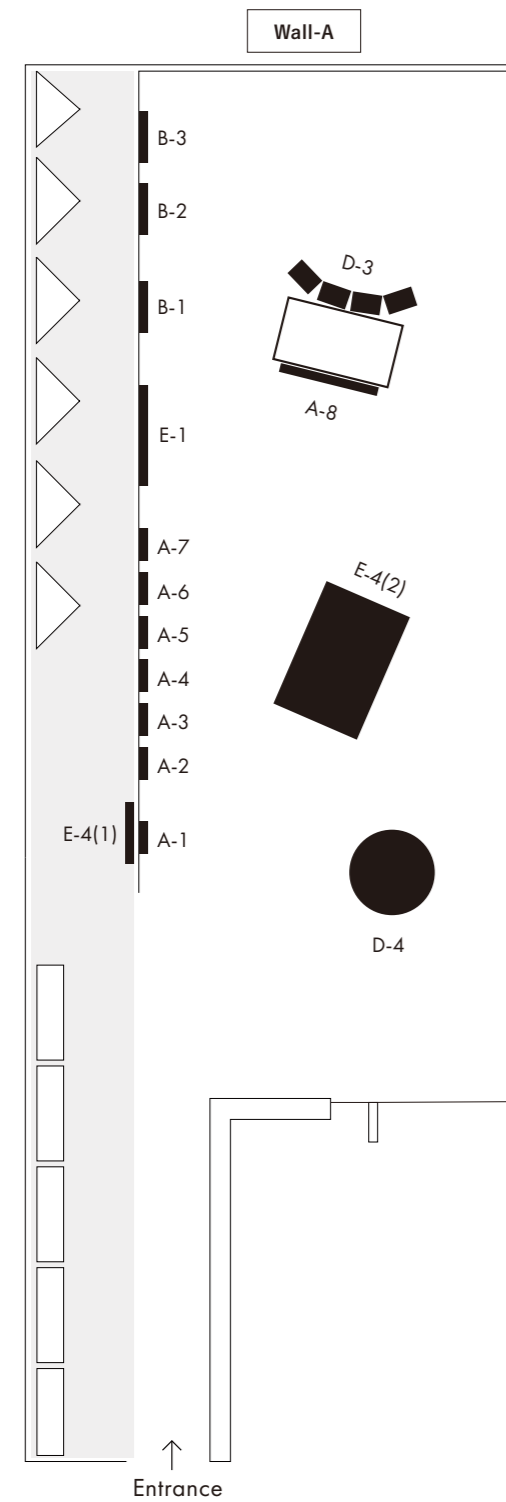
演出家、かもめマシーン主宰。「第13回AAF戯曲賞」、「利賀演劇人コンクール2016」を受賞。公共と個人の身体との関係を描いた創作を行う。主な作品に、原発事故後、福島の上で行った『福島でゴドーを待ちながら』、日本国憲法をテキストに使った『俺が代』、コロナ禍で開始した『電話演劇シリーズ』など。23年、Asian Cultural Council New York Fellowship に採択され、ニューヨークに滞在。ジョージタウン大学・Laboratory For Global Performance & Politics 2024-2026 の Global Fellow に採択される。

### 南野詩恵／ Shie MINAMINO

1986年大阪府出身、京都府在住。劇作家・演出家・衣裳作家。大学在学中より演劇衣裳を製作する、これまでに市原佐都子 /Q、トリコ・Aプロデュース、康本雅子作品、瀧口翔×マルセロ・エヴェリン作品など様々なジャンルの舞台衣裳を製作。2016年、舞台芸術団体「お寿司」を立ち上げる。京都府を拠点とし、劇作・演出・衣裳を南野詩恵が担当し戯曲、衣裳、対話、多方向からのアプローチを重ね、多層に散る事象を再編集する演出手法を用いる。作品を必要としている人々と共に創作し、必要とすれば誰もが立てる場として舞台を位置付け、生地と文字を駆使して如何なる人と如何なる場でも創作、鑑賞が可能な作品の創造を目指す。

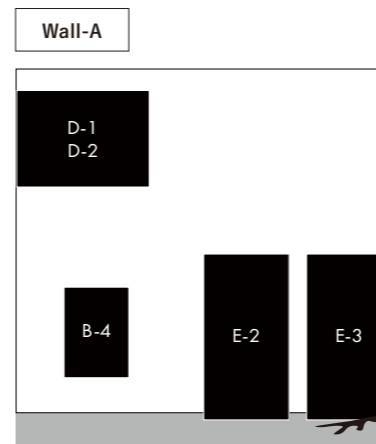
# Black Point 2025.9.4(木) - 9.15(月・祝)

作品リスト 各作品について、作品名/制作年/素材/サイズを記した。全て作家蔵。

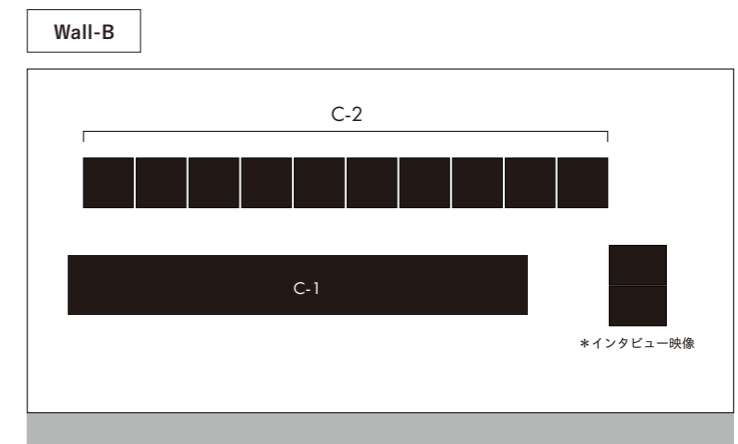


- A-1 : エリア・バク  
一歳の誕生日(国立墓地)  
2001  
elatin silver print  
H45×W32cm
- A-2 : エリア・バク  
拳を握るおじさん(南大門市場)  
2001  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- A-3 : エリア・バク  
太極旗を持つおばあさん(南大門市場)  
2002  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- A-4 : エリア・バク  
抗議する母親(国防部)  
2001  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- A-5 : エリア・バク  
新車を手に入れた社長(明洞)  
2003  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- A-6 : エリア・バク  
怒ったおじいさん(鍾路)  
1999  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- A-7 : エリア・バク  
A man After a Day's work (Cheonggyecheon)  
1999  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- E-1 : チェ・ソン  
Mother Tongue Painting,  
2016  
acrylic on canvas  
H65×W53.1cm each
- B-1 : キム・ジミン  
Line of Silence No.130  
2024  
Ink, Metal leaf and Mixed media on Canvas  
H116.8×W80.3cm
- B-2 : キム・ジミン  
Line of Silence No.122  
2024  
Ink, Metal leaf and Mixed media on Canvas  
H116.8×W80.3cm
- B-3 : キム・ジミン  
Line of Silence No.123  
2024  
Ink, Metal leaf and Mixed media on Canvas  
H116.8×W80.3cm
- B-4 : キム・ジミン  
Line of Silence No.97  
2022  
Ink, Metal leaf and Mixed media on Canvas  
H116.8×W80.3cm
- D-1 : チョン・ソンジン  
Cave  
2023  
3D animation,color,sound  
5 minutes 36 seconds
- D-2 : チョン・ソンジン  
Intersection 25-1  
2025  
3D animation, color,sound  
5 minutes 3 seconds
- D-3 : チョン・ソンジン  
Cave  
2023  
3D animation,color,sound  
5 minutes 36 seconds
- D-4 : チョン・ソンジン  
Dream telescope  
2024  
Aluminum profiles,3D print, 24-inch panels (x8), hologram projector, acrylic  
Variable dimensions
- E-2 : チェ・ソン  
Salt Tells; Taste of North Korea  
2025  
Salt made from seawater near the Korean DMZ on cloth  
H270×W150cm
- E-3 : チェ・ソン  
Black Painting  
2025  
Oil on canvas  
H194×W130cm
- E-4 : チェ・ソン  
Butterflies (1,2)  
1 - finished (window)  
2 - not finished (on going)  
2024-2025  
Ink on canvas,  
H204×W140cm
- E-4(1) : エリア・バク  
怒ったおじいさん(鍾路)  
1999  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- E-4(2) : エリア・バク  
怒ったおじいさん(鍾路)  
1999  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- E-8 : エリア・バク  
太極旗を持つおばあさん(南大門市場)  
2002  
Gelatin silver print  
H45×W32cm

BUG



- B-3 : キム・ジミン  
Line of Silence No.123  
2024  
Ink, Metal leaf and Mixed media on Canvas  
H116.8×W80.3cm
- D-1 : チョン・ソンジン  
Cave  
2023  
3D animation,color,sound  
5 minutes 36 seconds
- D-2 : チョン・ソンジン  
Intersection 25-1  
2025  
3D animation, color,sound  
5 minutes 3 seconds
- B-4 : キム・ジミン  
Line of Silence No.97  
2022  
Ink, Metal leaf and Mixed media on Canvas  
H116.8×W80.3cm
- E-2 : チェ・ソン  
Salt Tells; Taste of North Korea  
2025  
Salt made from seawater near the Korean DMZ on cloth  
H270×W150cm
- E-3 : チェ・ソン  
Black Painting  
2025  
Oil on canvas  
H194×W130cm
- C-1 : チョン・ヨングク  
Fantasia  
2015  
Scratch on Mirror film  
Variable dimensions



- C-2 : チョン・ヨングク  
Flow  
2021  
Ink on Korean paper  
H90×W90cm
- D-3 : チョン・ソンジン  
Drift  
2025  
24-inch panels (x4),aluminum profiles 3D print, LED bar  
H120×W230×D40cm
- A-8 : エリア・バク  
太極旗を持つおばあさん(南大門市場)  
2002  
Gelatin silver print  
H45×W32cm
- E-4 : チェ・ソン  
Butterflies (1,2)  
1 - finished (window)  
2 - not finished (on going)  
2024-2025  
Ink on canvas,  
H204×W140cm
- D-4 : チョン・ソンジン  
Dream telescope  
2024  
Aluminum profiles,3D print, 24-inch panels (x8), hologram projector, acrylic  
Variable dimensions
- \* インタビュー映像

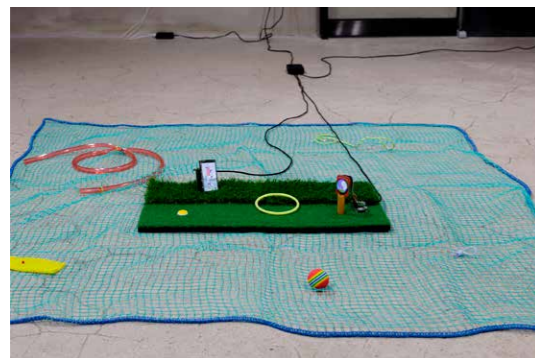
今回はBUGが韓国のSahng-up Galleryを迎え、韓国アーティストたちのグループ展を開催します。Sahng-up Galleryは、持続的な活動のための商業的視点と、新進アーティストの実験的な取り組みを歓迎する非営利的視点のバランスを取りながら、ソウルにて2つのギャラリーを運営しています。複数の視点からアート業界のエコシステムを育もうとする Sahng-up Gallery の活動は、展覧会や公募プログラム、労働環境の整備などさまざまな面からアーティスト/アートワーカーの持続的なキャリア支援を志すBUGの活動と、方法は異なれど重なる側面があります。そこで今回は二国間の交流を通じ、相互に示唆を得る機会として本展を企画しました。

### ヤン・チャンジェ 양찬제 Chanje Yang (Sahng-up Gallery オーナー・キュレーター)からのコメント

Black Pointでは「黒」という絶対的な色に注目し、同時代のアーティストたちの感覚的な解釈と実験的な態度を浮き彫りにする展覧会です。5名の参加アーティストたちは、墨の美学と色への哲学を基盤に、絵画、写真、インスタレーションなど多様なメディアを通じて黒が持つ思惟と物質性を探索していきます。

私たちの環境は無数の色で構成され、その中でも「黒」は依然として最も根源的な色として位置づけられています。すべての色を吸収した先に到達する黒は、単なる闇や不在ではなく、むしろあらゆる可能性を潜在させた総合的な存在だと言えるでしょう。先史時代の壁画から現代の抽象絵画に至るまで黒は時代を横断し、様々な方法で芸術の中に召喚されてきました。特に、東アジアの伝統絵画において中心的な材料であった墨は、たった一つの色で世界を表現しようとする哲学的な視点の象徴でもあります。本展では「黒」という物理的でありながら哲学的な色を一つの概念として捉え直し、現代芸術の中でその意味がどのように拡張されているのかを明らかにしようとしています。

キム・ジミンは東洋と西洋の文化的要素を再構成しながら絵画として展開し、チョン・ソンジンは3Dグラフィックを活用して、夢と無意識の中で構築された空間を表現します。チョン・ヨングは墨をもとにした材料の実験と絵画的構築を試み、チェ・ソンは反復行為とジェスチャーを通じて概念と実践が交差する構造を作り上げます。また Area Park は手作業を通じて生み出す白黒プリントの写真により、感光性と残余性について探索していきます。



また本展に先がけ7月4日～25日には、ソウルのH.Art1 (ハナ銀行が運営するギャラリー)にて、第1回BUG Art Awardのファイナリストの彌永ゆり子、宮内由梨がグループ展に参加しました。また9月5日には、「アジアにおけるアーティスト・イン・レジデンスの現在」というトークイベントをBUGにて開催します。今回のShang-up galleryとの交流を機会に、BUGでは新しい展開を模索していきます。

### 「Black Point」

会期：2025年9月4日(木)～9月15日(月・祝)

キュレーション：ヤン・チェンジェ 양찬제 (Sahng-up Galleryオーナー)  
 運営：片野可那恵、野瀬綾 (BUG)、イ・ホジュン 이호준 (Sahng-up Gallery)  
 制作：飯野優美、堀田ゆうか (BUG)  
 広報：桑間千里、野瀬明子 (BUG)  
 告知物デザイン：Na Kyoung Lee 이나경 (Sahng-up Gallery)  
 翻訳：〈英訳〉鈴木里穂、〈日訳〉Jeong Pilhwan  
 インタビュー映像撮影：シム・ソンヨン 심선용 (Sahng-up Gallery)  
 会場撮影：西野正将  
 設営サポート：畑山樹 (BUG)



## 第3回 BUG Art Award ファイナリスト展



2025.9.23(火) — 10.19(日)

### ご挨拶

株式会社リクルートホールディングスが運営するBUGでは、このたび第3回BUG Art Awardファイナリスト展を開催します。

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株式会社リクルートホールディングスが運営するアワードです。審査員からのフィードバックの提供や、展示・設営に関する相談会の開催などのサポートを行い、審査過程においてもアーティストの成長に関与していきます。BUGの前身であるガーディアン・ガーデンが31年間実施してきた『ひとつぼ展』(1992-2008)、「1\_WALL」(2009-2023)を引き継ぎ、新しい表現への挑戦やアーティストのキャリア形成をバックアップします。

本展は、2025年4～6月に実施した一次審査と二次審査を通過した、応募総数418件から選出された6名のファイナリストによるグループ展です。9月30日(火)にはグランプリ1名を選出するための公開最終審査を行います。グランプリ受賞者は、約1年後にBUGにて個展を開催し、設営撤去をあわせた作品制作費上限300万円と別途アーティストフィーが支給されます。

本アワードでは、展示範囲(床面積9㎡以内)、高さ制限(2.8mの脚立を用いて自身で設営・撤去ができる範囲)、重量制限(床面200kg/㎡、壁面100kg/m)などを厳密に定めています。6名は、二次審査通過後も約3ヶ月間、それぞれのプランに磨きをかけてこの場に臨んでいます。グランプリの獲得を目指す意欲作に、是非ご注目ください。

### ファイナリスト

沖田愛有美  
徐秋成  
善養寺歩由  
高橋瑞樹  
吉原遼平  
里央

公開最終審査  
2025年9月30日(火) 15:00-19:30

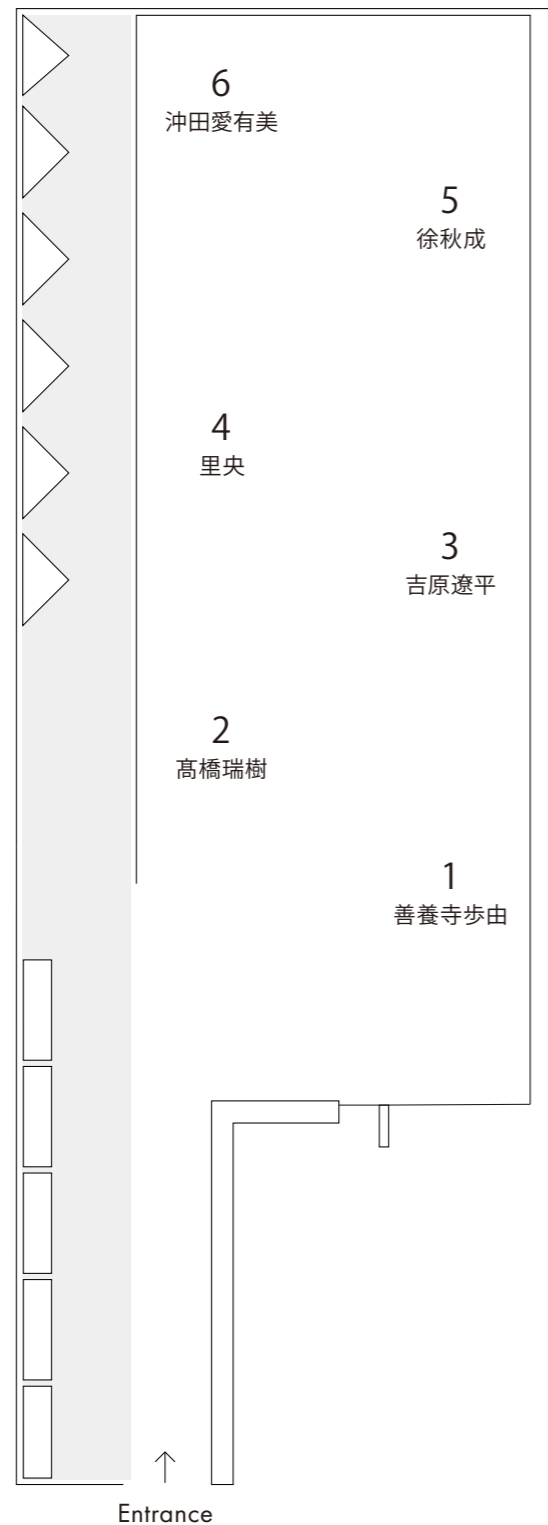
展示ツアー+ミニトーク  
2025年9月24日(水)/10月18日(土) 19:00-20:30

ファイナリスト展の展示ツアー&  
第4回BUG Art Award 募集説明会  
2025年9月27日(土) 11:00~12:00/16:00~17:00  
10月1日(水) 18:00~19:00  
10月9日(木) 17:00~18:00  
10月18日(土) 11:00~12:00/17:00~18:00

\*詳細はBUGのウェブサイトをご覧ください。



作品リスト 各展示について、展示タイトル/制作年/素材を記した。全て作家蔵。



1: 善養寺歩由/Ayu ZENYOJI

インタビュー



「Generated Pimples」

本作は、メディアにおける女性像の記号化と表象の欠落を主題に、ニキビという身体的特徴を機械化し、理想化されたイメージとの対比を試みるインスタレーションである。三つの縦型画面には、同一のプロンプトから生成された三人のAI美女が並ぶ。画面比率はiPhoneと同じ9:16に設定され、仕器は駅構内の広告ビジョンを参照した。各画面にはランダムに穴が空けられ、その欠落に対応する形で床面に「ニキビマシン」と呼ばれる機械装置が設置される。

ニキビマシンは、メディアが繰り返し排除してきた身体的残滓を可視化し、画面の穴を埋める役割を担う。美術史や広告において若い女性の肖像は、視線を惹きつける存在として再生産されてきた。今日、AIはその理想化された若さを容易に複製するが、実際の若者の多くが経験するニキビは表象から欠落したままである。AIが生み出すイメージは一見新しいが、過去の視覚文化の反復にすぎず、不完全性は不可視のまま維持されている。

さらに、AIによる肖像生成はモデルの同意を介さずに行われ、顔を匿名化された記号として操作可能にしてしまう。本作においてニキビマシンは、そうした欠落を補う装置であり、画面に映らない身体の痕跡を象徴する。匿名化された肖像から排除された無数の個人を想起させる存在とし

2025年 / ラテックス、垂木、シナベニヤ、ケーブル、arduino、アルミ複合板、電源ユニット、アクリル板、pet 板、LED 投光器  
制作協力：FabLab Kanda Nishikicho、今枝祐人、根本駿介(合同会社 JONA)

1999年生まれ、東京都出身、東京都在住。2023年10月-2024年3月ドイツ ハレ・ギービヒェンシュタイン城・芸術・デザイン大学 ガラス・ペインティング学科留学、2025年3月東京藝術大学美術学部デザイン科卒業。AI、メディア、広告などの視覚文化を通じて無意識に再生産されるジェンダー規範や生産消費社会と美の関係性に批評的な視線を向け、ステッカーやマシン、映像、ステンドグラスなど、多様な技法とユーモアを交えたアプローチでそれらの構造を可視化する。排除された身体性や、匿名化された顔の記号性に着目した作品を制作している。

2: 高橋瑞樹/Mizuki TAKAHASHI

インタビュー



「壊れた時計の針を見つめる」

どのような絵画が描き出されるのか?ということよりも、ドローイングマシンが存在していて、ドローイングが描き出されていて、という状況のなかで「何が起るのか?」ということに関心があります。

これまでに芸術作品としての絵を描く機械はさまざまなものが作られてきましたが、その多くが作者の創造的介入によって支えられている現状があります。創造的介入を限りなく薄めていったその先に何が見えるのかということを考えるために、今回は積極的傍観という態度でマシンとの関係性を探ろうと思いました。ここで試みているのは、目に見えない力を誘発する装置としてドローイングマシンを儀式的に用いるというものです。マシンは寄せ集めの廃品で構成していて、その多くがデッドストック品という何か別の場所や用途で使用されていたという過去の痕跡を内包しないものです。自分だけで自分の存在を確認することはできないように、廃品やマシンであっても他者を介さなければ自分自身の存在を確認することはできないと思います。廃品それぞれに秘められた目に見えない力というものには存在しないのかもしれませんが、そうしたものが存在しているかのように扱うことで、壊れた時計の針が動き出す瞬間に立ち会うことができるような気がします。

2025年 / 炭素鋼、鉄、ステンレス、アルミ、銅線、モーター、ポンプ、電子部品、アクリル板、クロロプレンゴムベルト、リチウムグリース、防錆潤滑剤、シリコンプレー、シナベニヤ、ポリエステル系合成繊維、重質炭酸カルシウム、ポリビニルアルコール、水、合成染料

1999年生まれ。誰も見たことのないものを見てみたいという漠然とした思いからドローイングマシンを制作している。制御可能な自分以外の他者を介することで、自分自身の想像を超える何かが生み出される瞬間を誘発できると信じており、ドローイングマシンに作用する作者の創造的介入を限りなく薄めたその最果てに、誰も見たことがないものが生み出される瞬間を訪れると考える。

### 3: 吉原遼平／Ryohei YOSHIHARA

インタビュー



#### 「五大湖 The Great Lakes」

カナダとアメリカの国境にある五大湖(1)のそれぞれの湖と似たかたちの湖(2)を、GoogleMapsを使って車で行けるエリアから見つけました。そしてかたちの似ている湖に、GPS(3)を埋め込んだ丸太を1つずつ放ちました。会場に並べられた5つの生簀は、5つの湖に対応しており、水(4)に浮かんだQRコードをスマホで読み取ることにより、その湖を漂う丸太の現在地を確認することができます。

そして、奥には矢印が本物の五大湖の方(5)を指しています。

- 1-スベリオル湖、ミシガン湖、ヒューロン湖、エリー湖、オンタリオ湖の5つの淡水湖からなる。総面積は日本列島の2/3ほどに及び、ほとりにはデトロイト、シカゴ、トロントなどの都市がある。
- 2-木崎湖、千代田湖、芦ノ湖、雨川ダム、古谷ダムの5つ。
- 3-GPS Trackerは人工衛星から発される電波を受け取って自身の位置（経度と緯度で分けた座標）を編み出し、その位置データを2時間に1回ほどの頻度で発信する。GPS技術は、元々軍事利用を目的として作られ、1980年代から民間に解放されるようになった。
- 4-当ビル（グランドトゥキョウサウスタワー）内で汲まれた水道水に湖水が少量ずつ混ざっている。
- 5-五大湖は北北東の方角、9000km先にある。

2025年／ トロ舟、水、ゴムシート、水中ポンプ、電源コード、ナガネジ、モルタル、金具、パイプカバー

広島県出身。シラバコーン大学交換留学。多摩美術大学美術学部絵画学科卒業。ダブルスクールで美学校「現代アートの勝手口」修了。アートサロンえんえん川設立。東京芸術大学美術研究科絵画専攻壁画研究領域修了。最近は富士塚について調べたりしています。

### 4: 里央／LIO

インタビュー



#### 「Purple Back」

作家・里央は16歳の頃にSNS上で、同じ父親を持つ姉をアメリカに見つける経験を持ちます。本作の声の主であるタニヤとジョーダンも同じ父親を持つ兄弟でありながら、10代後半になってお互いを見つけた経験への共感から、録音したダイアログを発展し制作されています。乱暴なタームによって一纏めにされることのあるミックスルーツを持つ人の中でも、1人ひとりが人種・国籍・ジェンダー・セクシャリティ・障がいの有無等における交差的なアイデンティティを抱えています。本人の姿が見えない音源の中で流暢な日本語を聞いた際、ミックスルーツを持つ日本人の姿が鑑賞者の想像から抜け落ちること。その中でもブラックルーツのある人々の存在が、さらに想定されないこと。声のトーンによってジェンダーに対する二元論的な想定が暴力的に起き続けることに関して、本作は鑑賞者が内在している偏見による想定を覆し、飛び越える試みです。そしてバイレインシャルの日本人としても、ブラックルーツを持たない作家本人が決して代弁出来ない、肌の色による経験の話や、リップシンクせずに退場するシーンが意図的に設定されます。

2023年パレスチナでの状況が激的に悪化し、解放運動に携わるようになった後に本音源を聞き返した作家は、兄弟の経験を語る上でアパルトヘイト政策と虐殺への加担によりボイコット対象のファストフード店の名前がたびたび出てくることに気がつきます。口にテープを貼り意図的にリップシンクしないのは、虐殺を支援する企業の名前であり、ボイコットは今もなお続くパレスチナ人への民族浄化を止めるために呼びかけられ続けています。

2025年／ ビデオ(22分)、ハンモック

1996年長野生まれ、東京育ち。ギリシャ・アテネでの留学を経て、2023年に東京芸術大学美術学部先端芸術科を卒業。クワイアとして、人種・ジェンダー等の人間の属性をめぐる世の中に対する問題意識をテーマに、フィクションとノンフィクションを往來するマルチメディア作品を制作している。現在は植民地主義をめぐる問題を考えるために、沖縄に住んでいる。

### 5: 徐秋成／Xu Qiu Cheng

インタビュー



#### 「さざ波：200年後の大地震」

この映像作品は「ポストメモリー」をテーマに、ゲームエンジンを用いて制作した。

映像は、日本の「国生み」神話から始まり、人類の宇宙移住、地球外生命体への進化へと至る。そして物語は終盤から、過去へ遡るように、地球外生命体となった人類の末裔たちが、初めてこの星に降り立った祖先の神話を手がかりに、かつての地球を想像し、高度なテクノロジーによってその世界をシミュレートしようとする。その二つの時間軸の交差点に、「私」が存在している。

日本に来て八年。最初に日本語を喋る時、自分の考えや感情を十分に伝えきれない不自由さを感じる一方で、私はある種の「自由」も感じていた。その「自由」はおそらく、言葉の意味や深みが分からないからこそ感じた「想像の自由」だった。ある意味で、私が自分の想像力によってバーチャル空間と呼べるものを作ったのかもしれない。そのような空間で、ここに来る前の前の前のこと、これから先の先の先のことを考え続けている。

私を感じている直線的な時間の流れではなく、繰り返され、乱れ、交差し、ときには層をなして重なり合う時間のように、たくさんのリアリティも存在する。

そのようなことを思い出しつつ、今あなたが読んでいるこの文章を書いた。

2025年／ ビデオ(16分)、LEDスクリーン、クッション

1993年中国河南省生まれ。東京を拠点として活動している。多摩美術大学メディア芸術コースを卒業、東京芸術大学大学院先端芸術表現科を修了。主にゲームエンジンを使って映像やゲームを制作。死後の世界や夢、記憶、ポストメモリーをゲームと演劇の手法で表現する。

### 6: 沖田愛有美／Ayumi OKITA

インタビュー



#### 「実りについて」

昔話の山姥は、恐ろしい怪異として描かれる一方、人を助け、恩恵をもたらす存在としても語られます。

私は自然豊かな山間地で育ちましたが、その土地を離れた身でもあります。

心地よい里山の生活を作品の源泉とする一方、その閉塞感や生きづらさに触れることはありませんでした。そうしたなかで、里を逸脱した女性として、里の規範を骨抜きにし、野に逃れても人を恨むでもなく、支配を退けて山でしなやかに遅く生きる山姥、自然の多義性を体現し女神の性質をも宿す彼女の生き方を知るなかで、自分を縛る呪いが解け、励まされるような感覚を得ました。

本作の着想には能登の農耕儀礼「アエノコト」も関わっています。見えない神さまを文字通り手を取って迎える振る舞いは、私が漆と対等に関わろうと、人に準えて接しようとすることも重なるようで、強く惹かれます。

二枚のパネルは過去と現在、別々の森の空間に対応します。画面には山姥やアエノコトを出発点として、女性像・精霊・樹木が重層的に溶け合い、二つの空間を媒介する不可視な存在が現れました。古道具とともに置かれた中空の立体は、乾漆技法で実際に腐敗する果物を型取ったものです。降り注ぐ光や水滴は粉の一粒ずつへ凝集し、やがて私たちの身体や田畑へと運ばれます。

《枝に宿る授受の賜物、樹々を滴る産みのたま》2025年／木板に寒冷紗、漆、金属粉、珪藻土、  
《インスタレーション》2025年／麻布、粉殻、古道具、漆の木

1994年岡山県生まれ。2024年、金沢美術工芸大学博士後期課程修了。石川県金沢市を拠点に、漆をメディウムとした絵画制作を行う。植物の樹液であり、制作者の予想を超えた変化をする漆を、人と自然をつなぐ媒介者であると捉え、人間と非人間的な存在との関わりを見つめる。近年では、自然環境と人の営みの相互作用、さらにそれらの関わりの中で紡がれてきた民俗や神話にも関心を広げている。

## BUG Art Award 審査の流れ

BUG Art Awardは、審査にまつわる過程でアーティストの成長を支援するアワードです。

### 1 応募

オンライン上のフォームより、応募を受け付けます。 ← **現在、第4回の応募要項をウェブにて公開中!**

### 2 一次審査

応募資料 (PDF) をもとに審査員が審査を行います。審査員全員でディスカッションを行い、第3回は応募総数418件からセミファイナリスト20名を選出しました。

### 3 展示プラン作成オンラインレクチャー・相談会

展示プランを作成する目的から、具体的な作成方法まで基礎的な内容を説明します。  
また、レクチャー後に、自身でブラッシュアップした展示プランを個別に講師へ相談できる機会を設けています。

### 4 二次審査

審査員と対面で1対1の審査を実施します。  
審査員全員でディスカッションを行いファイナリスト6名 (組) を決定します。二次審査後は結果に関わらず、審査員全員からセミファイナリスト20名 (組) へコメントをお送りします。

### 5 展示位置決めの話し合い

ファイナリスト全員がBUGに集まり、自分の展示プランを紹介し合います。お互いの展示プランを理解した上で話し合いを行い、それぞれの展示スペースを決定します。

### 6 展示シミュレーション・設営方法についての相談会

ファイナリスト展のプランをもとにBUGで展示のシミュレーションを行い、実現方法や設営の進め方などをインストーラー (展示設営の専門家) に相談できる機会です。

### 7 ファイナリスト展 (バグ展)

ファイナリスト6名 (組) によるグループ展を開催します。  
BUGは作品制作費として20万円を支給します。

### 8 公開最終審査

ファイナリスト展の会期中に、グランプリを選出するための最終審査を行い、グランプリ1名 (組) を決定します。  
ファイナリストは今回の展示作品とグランプリを受賞した際の個展プランについて、公開の場でプレゼンテーションを行います。  
そのプレゼンテーションと展示作品、グランプリ個展プランの3つの要素をもとに審査を行います。

日時: 9月30日 (火) 15:00 - 19:30 (予定) ライブ配信・要予約



### 9 グランプリ受賞者個展

グランプリ受賞者は、約1年後にBUGにて個展を開催します。  
設営撤去をあわせた作品制作費上限300万円と別途アーティストフィーが支給されます。

#### 審査員

菊地敦己 (アートディレクター、グラフィックデザイナー)  
中川千恵子 (トーキョーアーツアンドスペース 学芸員)  
百瀬文 (美術家)  
やんツー (美術家)  
横山由季子 (東京国立近代美術館研究員)

#### 第3回BUG Art Award ファイナリスト展

会期: 2025年9月23日 (火) - 10月19日 (日)  
主催: BUG

運営: 片野可那恵、前田高輔 (BUG)  
広報: 野瀬明子 (BUG)  
会場掲出物制作: 堀田ゆうか (BUG)  
告知物デザイン: 菊地敦己  
翻訳: キース・スベンサー、ベン・ケーガン (Art Translators Collective)  
会場映像・スチル撮影、インタビュー撮影: 西野正将  
展示プランアドバイザー: 菅亮平  
展示・設営アドバイザー: 小滝タケル (square4)  
設営協力: 小滝タケル、加藤広太 (square4)  
照明協力: HIGURE 17-15 cas

第2回BUG Art Award グランプリ個展

BUG

矢野憩啓  
フルーツバスケット

2025.10.29 (水) – 11.30 (日)

ご挨拶

第2回BUG Art Award\*でグランプリを受賞した矢野憩啓による個展「フルーツバスケット」を開催します。矢野は、身近なモチーフやセルフポートレートを描きます。その制作過程で見つけた単語を集めて構成した単語帳と絵を組み合わせた作品『see-through』で、第2回BUG Art Awardのグランプリを受賞しました。審査員からは、現場で思考を重ねながら展示構成を柔軟に調整する力や、BUGの空間における作品の見せ方の工夫が評価されました。

矢野は、街で見かけたフルーツ、切り開いたパンツ、職場から見える海など、日常の中で気になったものや出来事をモチーフに、アクリル絵具、クレヨン、オイルパステル、デジタルソフトなどさまざまな素材を用いて絵画を制作してきました。近年は、自身の身体や男性性といった個人的なテーマも取り入れながら、絵画と単語帳を組み合わせたインスタレーションを展開しています。

単語帳に使われている言葉には、日常の中で意識的に集めたものもあれば、偶然出会ったものもあります。それぞれの単語には、矢野自身の解釈による意味が記されており、作品を鑑賞する際の手がかりとなります。

本展では、会場全体を使い、絵画と単語の関係性を探る新作を展開します。グランプリ受賞から約1年、準備を重ねてきた矢野の個展をぜひご覧ください。

\* 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す。審査員からのフィードバックの提供や、展示・設営に関する相談会の開催などのサポートを行い、審査過程においてもアーティストの成長に関与していきます。



## プロフィール

### 矢野憩啓 / Yasutaka YANO

2000年千葉県生まれ。2023年に多摩美術大学絵画学科油画専攻を卒業。

自身と関わりのあるモチーフや無関係なモチーフを題材に絵を描く。また、それらを表す“言葉”との関係性や構造にも関心を持ち、「単語帳」というテキスト形式で表現している。

主な展覧会に、二人展「風の裏側」(Art Center Ongoing、2024年)、個展「GREEN SCREEN」(Penguin's House Green、2023年)、グループ展「Ongoing 祭りー Art Fair Ongoing-」(Art Center Ongoing、2023年)、個展「Luminous」(多摩美術大学、2022年)など。受賞歴として、令和四年度多摩美術大学卒業・修了制作展優秀賞(2023年)、第2回BUG Art Award グランプリ(2024年)。

[https://www.instagram.com/yano\\_yasutaka/](https://www.instagram.com/yano_yasutaka/)

インタビュー映像  
(18分24秒)



インタビュー記事  
(執筆：清水康介)



#### ・会期中トークイベントを開催

出展アーティストとゲストによるトークイベントを開催します。

※開催時間や参加方法などの詳細はイベントページに随時更新します。

##### ▶11月8日(土) 19時~20時30分

ゲスト：小林美香さん(ライター・講師)

写真、アート、ジェンダーに関連する文筆活動やレクチャー、ワークショップを企画されている小林美香さんをお招きし、広告や街に現れる表象が私たちに与える影響について、本展展示作品に触れながら、多角的な視点からお話しいただく予定です。



##### ▶11月29日(土) 19時~20時30分

ゲスト：西田祥子さん(京都芸術センター プログラムディレクター)

アーティスト・イン・レジデンス(AIR)とは、アーティストが特定の場所で一定期間を過ごし、創作活動を行うための制度です。今回のイベントでは、AIRの探し方や参加方法、種類など、基本的な情報から具体的な事例までを交えてお話しする予定です。



## みどころ

### ・展覧会名に込められた意味

本展のタイトル「フルーツバスケット」は、矢野が幼少期に遊んだ椅子取りゲームに由来しています。このゲームでは、鬼が「青色の靴下を履いている人」など自由なお題を出し、その条件に当てはまる人たちが席を立て移動します。鬼の主観によってその場でグループが作られるのが特徴です。矢野は、このゲームのルールに、自身の制作と通じる5つの要素を見出しています。

- 1、言葉によってグループを作れること。
- 2、グループは言葉によって集まり方が変わること。
- 3、言葉の内容は変化すること。
- 4、作られたグループに自分が当てはまるかを考えてみる。
- 5、当てはまったかは他人に知らせる必要はないこと。

たとえば鬼に「あなたの靴下は青色です」と言われても、人によっては自分の靴下を水色だと捉えていて、青色かどうかの判断は異なる場合があります。このように、同じ言葉でも人それぞれ受け取り方が異なり、意味が少しずつ変わっていく——その構造に、矢野は自身の制作との共通点を感じています。

### ・グランプリ個展での挑戦

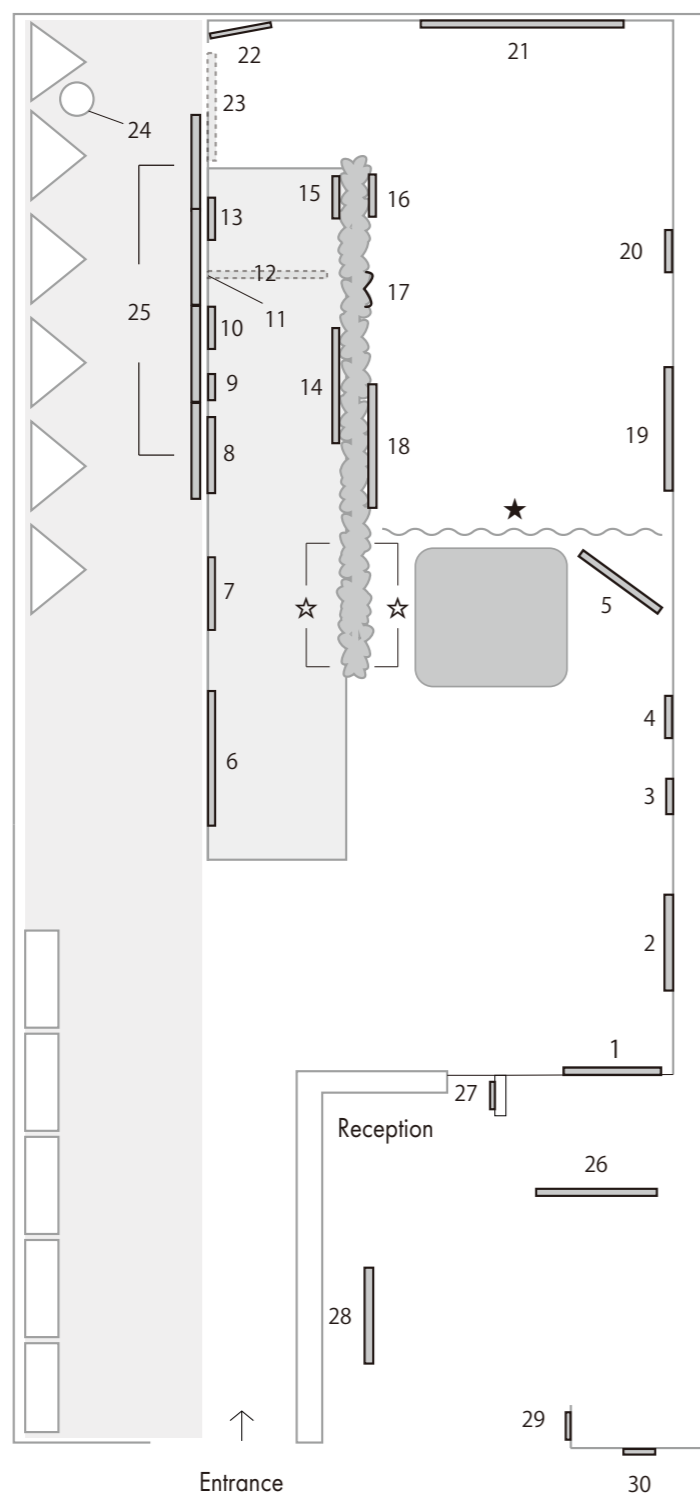
矢野はこれまで、個人的な悩みや身近な出来事を題材に、内省的な視点から作品を制作してきました。しかし近作では、「自分の身体」や「男性性」など、以前から関心を抱いていたテーマについて学びを深める中で、そのまなざしは次第に“外”、すなわち社会へと向かいつつあります。

本展の準備における打ち合わせや会期中のトークイベントなどを通じて、矢野は自身が関心を寄せるテーマへの理解を深めるとともに、社会的な視点を作品に意識的に取り入れようとしています。これは、自身の作品と社会との接点を探る、新たな試みでもあります。

また今回は、普段は閉じられているBUGとカフェをつなぐ扉を開放し、空間に新たな動線を生み出します。さらに展示空間の外側であるカフェの壁にも作品を展示。会場には、向こう側がぼんやりと透けて見えるカーテンやスロープを設置することで空間がゆるやかに仕切られるなど、「内と外」の意識は作品に対する姿勢だけでなく、会場構成にも表れています。

BUG Art Awardの機会を通して挑戦し続ける矢野の展示を、ぜひご覧ください。

作品リスト 各展示について、展示タイトル/制作年/素材を記した。全て作家蔵。



★カーテンは通り抜けできません。

☆  
単語帳 (持ち出し厳禁)  
単語帳はご自由にお手に取って、作品鑑賞の際にご覧ください。  
鑑賞後は、元の場所へお戻しください。

1  
Orange  
2025  
90×90cm  
油彩、紙

2  
Floating  
2025  
162×130.3cm  
油彩、キャンバス

3  
mug  
2025  
41×31.8cm  
油彩、キャンバス

4  
Basket  
2025  
53×65.2cm  
油彩、キャンバス

5  
Drawing  
2025  
115×115cm  
油彩、紙

6  
Scale  
2025  
116.7×116.7cm  
油彩、キャンバス

7  
Goose  
2025  
60.6×91cm  
油彩、キャンバス

8  
Ghillie Suit  
2025  
190×115cm  
油彩、アクリル、紙

9  
Butt  
2025  
31.8×41cm  
油彩、キャンバス

10  
Untitled  
2025  
65.2×53cm  
油彩、キャンバス

11  
Drawing  
2025  
10×14.2cm  
水性インク、紙

13  
Comedy  
2025  
65.2×53cm  
油彩、キャンバス

15  
Kiss  
2025  
65.2×65.2cm  
油彩、キャンバス

17  
Homosocial  
2025  
130.3×162cm  
油彩、フェイクグリーン

19  
Scale2  
2025  
162×162cm  
油彩、キャンバス

21  
Fruit Basket!!  
2025  
181.8×291cm  
油彩、キャンバス

12  
Swimming and Flying  
2025  
130.3×194cm  
油彩、キャンバス

14  
Display  
2025  
130.3×162cm  
油彩、キャンバス

16  
Fire  
2025  
60.5×50cm  
油彩、キャンバス

18  
Bedroom  
2025  
130.3×162cm  
油彩、キャンバス

20  
Watermelon  
2025  
53×65.2cm  
油彩、キャンバス

22  
Dining table  
2025  
91×116.7cm  
油彩、キャンバス

23  
Sink  
2025  
194×162cm  
油彩、キャンバス

25  
Drawing  
2025  
サイズ可変  
油彩、アクリル、紙

27  
Red banana  
2025  
53×62cm  
油彩、キャンバス

29  
Fish bones  
2025  
45.5×38cm  
油彩、キャンバス

24  
Drawing  
2025  
14.2×10cm  
水性インク、紙

26  
Living room  
2025  
130.3×162cm  
油彩、キャンバス

28  
Drawing  
2025  
90×90cm  
油彩、紙

30  
Untitled  
2025  
65×53cm  
油彩、キャンバス

第2回 BUG Art Award グランプリ受賞者個展  
矢野憩啓「フルーツバスケット」  
会期：2025年10月29日（水）－11月30日（日）  
主催：BUG

運営：小林祐希（BUG）  
制作：堀田ゆうか（BUG）  
広報：野瀬明子（BUG）  
告知物デザイン：岡崎真理子  
翻訳：ベン・ケーガン（Art Translators Collective）  
会場・インタビュー撮影：西野正将  
設営：HIGURE 17-15cas

## バグスクール 2025： モーメント・スケープ

2025.12.17（水） - 2026.2.8（日）

# BUG

「バグスクール」はグループ展×参加型プログラム×作品購入を組み合わせたアートプロジェクトです。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、今年で3回目の開催となります。アーティストと対話し、学び合うなかでの作品購入体験も創出します。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します。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きます。

### ラーニングスペースについて

「バグスクール」ではラーニングスペースを設けています。ここでは、参加型プログラムの会場となるほか、出展アーティストの推薦書籍も読むことができ、展示以外の側面からアーティストへの理解を深めることができます。お子様やご友人と、鑑賞の合間に一息ついたり、作品について語り合ったりと、どなたでも自由にご利用いただけるスペースです。なお、このラーニングスペース内でのみ、BUG Cafe の飲み物をお楽しみいただけます。

### 展示作品の購入について

会期中、展示作品を販売しています（一部除く）。展示を見て気になった作品や、プログラムに参加してファンになったアーティストの作品をご自宅で楽しむことができます。ラーニングスペースでは作品を部屋に飾る方法も紹介しています。売上は、アーティスト収入分、作品配送経費等を除く収益金を、セーブ・ザ・チルドレンに寄付し、今と未来を担う子どもたちの支援のために役立てます。



作品リスト



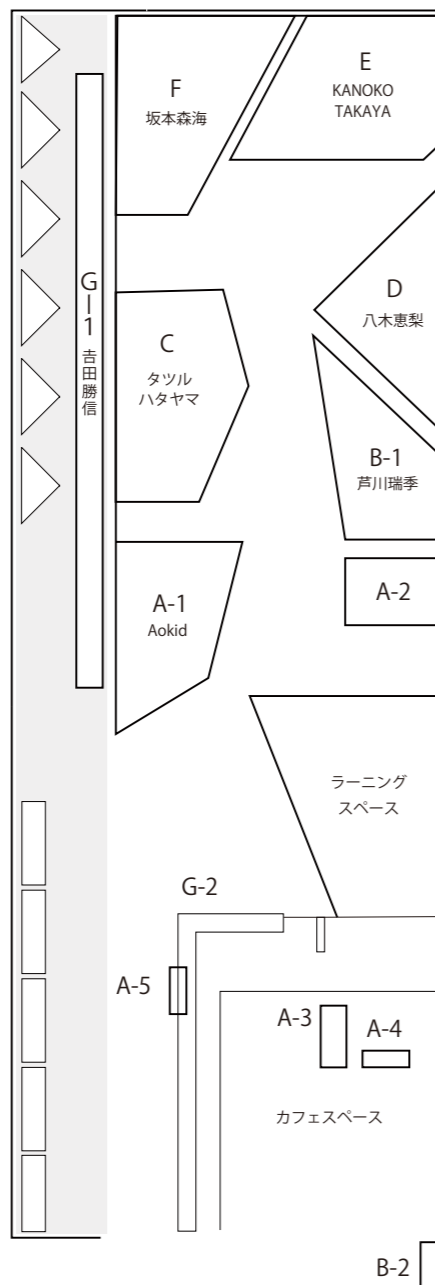
写真・映像撮影OK



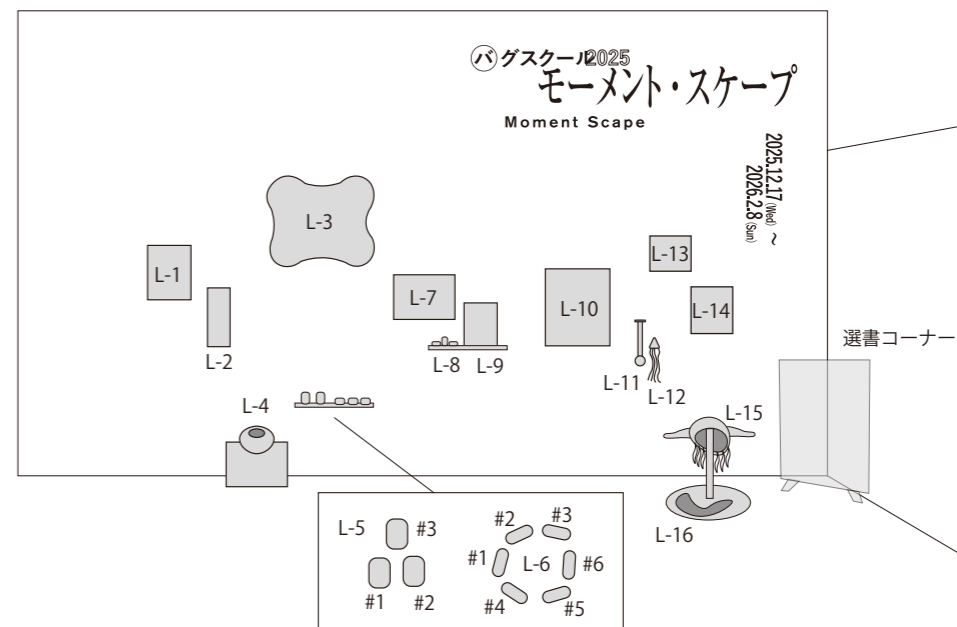
お手触れNG



防犯カメラ作動中



ラーニングスペース



L-1 KANOKO TAKAYA  
《Sotto Touch》  
2025年  
アクリル絵具、キャンパス

L-2 KANOKO TAKAYA  
《Yonakae》  
2025年  
アクリル絵具、粘土、  
レジン、キャンパス

L-3 KANOKO TAKAYA  
《Hug》  
2025年  
木、布

L-4 坂本森海  
《七輪》  
2025年  
陶

L-5 坂本森海  
《山中茶器》#1~#3  
2025年  
陶、山中 duplex の砂、  
鹿のフン

L-6 坂本森海  
《小さい豚のオブジェ》#1~#6  
2025年  
陶

L-7 八木恵梨  
《「前向きに考えるんだ... 前向きに」》  
2024年  
木製パネル、和紙、  
ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩

L-8 八木恵梨  
《きゅうり》#1~#41  
2025年  
レジン、アクリル絵具

L-9 八木恵梨  
《主人》  
2024年  
木製パネル、和紙、  
ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩

L-10 Aokid  
《キャンペーン》  
2021年  
紙、マジック、ペン

L-11 吉田勝信  
《御守》  
2020年  
木、青苧、石

L-12 吉田勝信  
《八又の家飾り》  
2020年  
貝殻（鮑）、胡桃樹皮、青苧

L-13 芦川瑞季  
《かませ犬》  
2017年  
洋紙、  
油性インク（リトグラフ）

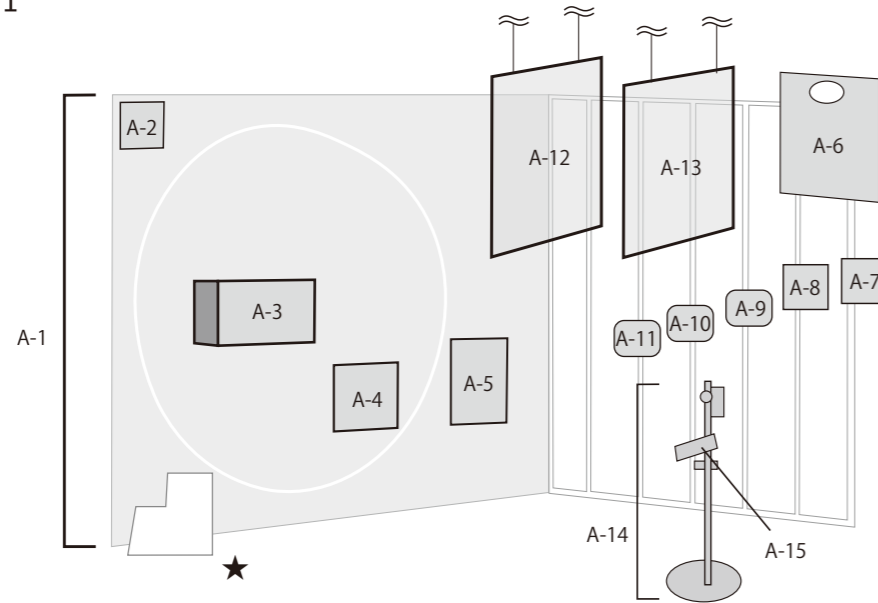
L-14 芦川瑞季  
《桜泥棒》  
2025年  
洋紙、  
油性インク（リトグラフ）

L-15 タツルハタヤマ  
《ウィッグ帽子》  
2025年  
布のはぎれ、糸、帽子

L-16 タツルハタヤマ  
《つぎはぎソックス》  
2025年  
布のはぎれ、糸、靴下

A : Aokid

A-1



A-1  
《環境（動ききっかけの  
インスピレーションがある）  
のスケッチ&ドローイングしよ  
2025年  
ミクストメディア

A-2  
《東京青》  
2025年  
紙、ペン、アクリル絵具、木板

A-3  
《movie/hand》  
2025年  
シングルチャンネルビデオ、  
ダンボール、石、鉛筆  
★台に登って作品をご覧ください。

A-4  
《鉢巻》  
2025年  
紙、ペン、  
アクリル絵具、木板

A-5  
《BUG と、今日おどり》  
2025年  
紙、マジック、  
ペン、色鉛筆、紙

A-6  
《山の絵、カレンダー、まっくら》  
2025年  
紙、アクリル絵具、  
ジェッソ、マジック、鉛筆

A-7  
《地図棒》#1  
2025年  
流木、キャンパス、  
アクリル絵具、ひも

A-8  
《地図棒》#2  
2025年  
流木、キャンパス、  
アクリル絵具、ひも

A-9  
《富士山と Aokid2025》  
2025年  
シングルチャンネルビデオ

A-10  
《BUG（東京駅近郊）と Aokid》  
2025年  
シングルチャンネルビデオ

A-11  
《江ノ島と Aokid2025》  
2025年  
シングルチャンネルビデオ

A-12  
《はっば》  
2025年  
紙、マジック

A-13  
《元気人》  
2025年  
紙、マジック

A-14  
《“月る、幽霊る、角く、春”を  
やってみるコーナー》  
2025年  
紙、ブルーシート、  
マスキングテープ、色鉛筆

A-15 (iPad 映像)  
《どこにでも国の頼りを見  
つけられようございませる》  
2025年  
シングルチャンネルビデオ

A-2

ラーニングスペース左上  
A-19  
《Tying 3（星、人、ゾウ）》  
2025年  
ブルーシート

A-3

受付上スペース  
A-17  
《絵（縦の地球）》  
2025年  
紙、アクリル絵具

A-4

受付上スペース  
A-16  
《絵（左、中、右）》  
2025年  
紙、アクリル絵具

A-5

カフェカウンター下  
A-18  
《drawing(earth)》  
2025年  
紙、マジック、ペン、色鉛筆

～鑑賞の鍵～

Aokidさんは、ダンサーとしてパフォーマンス作品に取り組むだけでなく、身体の感覚を起点にドローイングや映像作品も制作。本展では、均質化された都市ではなく、「何かになれるかもしれない」という希望を内包していた場としての都市・東京をテーマに、作品展示に加えて、来場者との共有地として空間を開きます。会期中には Aokidさんが滞在制作のように会場に通い、日常的な練習から、ときにその場にいる人の感情を揺さぶるような大胆なアクションまでを実践します。薄いブルーの展示壁には、会期中の痕跡が積み重なり、それらがひとつの光景として立ち上がるかもしれません。その光景をゆっくり眺めたり、来場した Aokidさんと一緒に踊ったり、ひとりでそっと体を揺らしてみたり。思い思いのかたちで自由に過ごしてみてください。

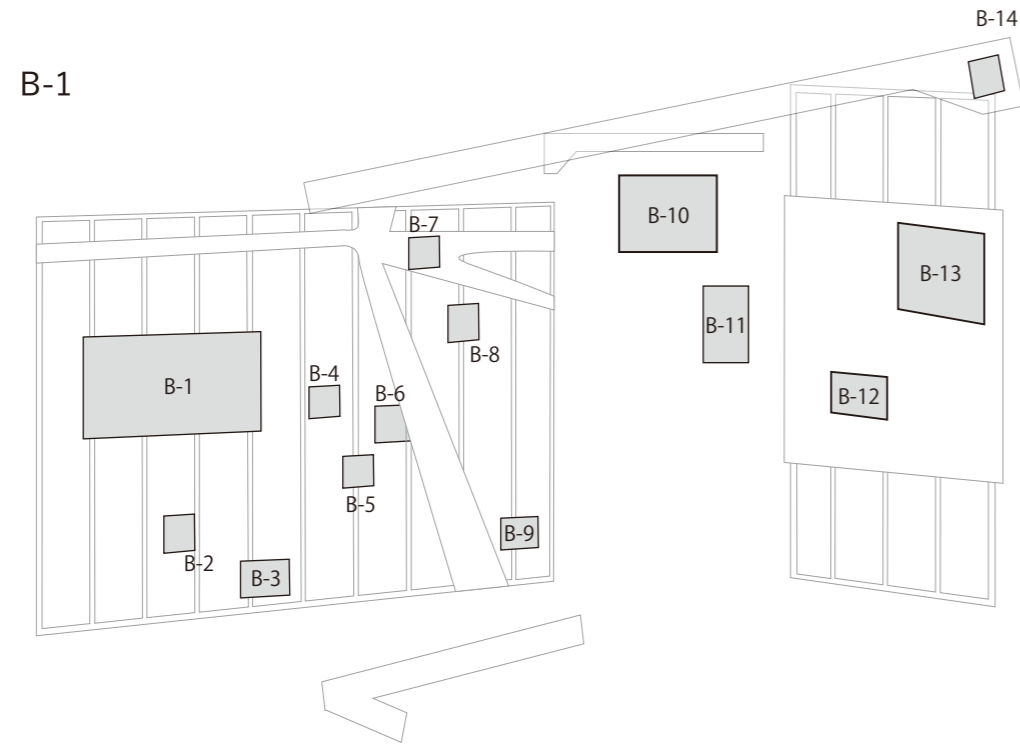
プロフィール

14歳の時にミスチルのアルバムを手にとると”世界”に対して自分なりの考えを持ち、言っていたんだ、というのがわかって音楽をやりたいと強く思った。周りに言えなくて楽器の代わりに買ったダンスの本を頼りに次の日から学校の友人とダンスを始めた。映画のような青春を目指した理由である、大学で映画専攻のある美大に入り周りの真似をして絵を描くことを始めるとそれが小さい頃の記憶と接続することがわかった。大体その頃から都市というものが世界にあるとそれを目指していった。生きている運動を伴って変わる時間や空間に興味がある。

主な展覧会は、個展「この家の天井は天空とつながっている。」（アート / 空家 二人、東京、2025年）、個展「CALENDAR」（Art Center Ongoing、東京、2023年）、個展「空をおこして」「顔をみせて」（ST スポット、横浜、2023年）など。



B : 芦川瑞季 / Mizuki ASHIKAWA



B-1 《フィールド・メイト》 2025年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-2 《タトル》 2023年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-3 《中小結社》 2023年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-4 《タイニー・ガイズ 01》 2023年 洋紙、油性インク（リトグラフ）
B-5 《公と僕》 2023年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-6 《ここからでない堂》 2025年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-7 《タイニー・ガイズ 02》 2023年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-8 《フリスビーバトル》 2024年 洋紙、油性インク（リトグラフ）
B-9 《走る鏡》 2025年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-10 《臨海公園》 2022年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-11 《行くためにつくる》 2025年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-12 《塩と晶の君》 2025年 洋紙、油性インク（リトグラフ）
B-13 《船になる》 2025年 洋紙、油性インク（リトグラフ）	B-14 《かたまりシンフォニー》 2024年 洋紙、油性インク（リトグラフ）		

B-2

カフェ入口付近壁

《ホルダー 01》  
2021年  
洋紙、油性インク（リトグラフ）

～ 鑑賞の鍵 ～

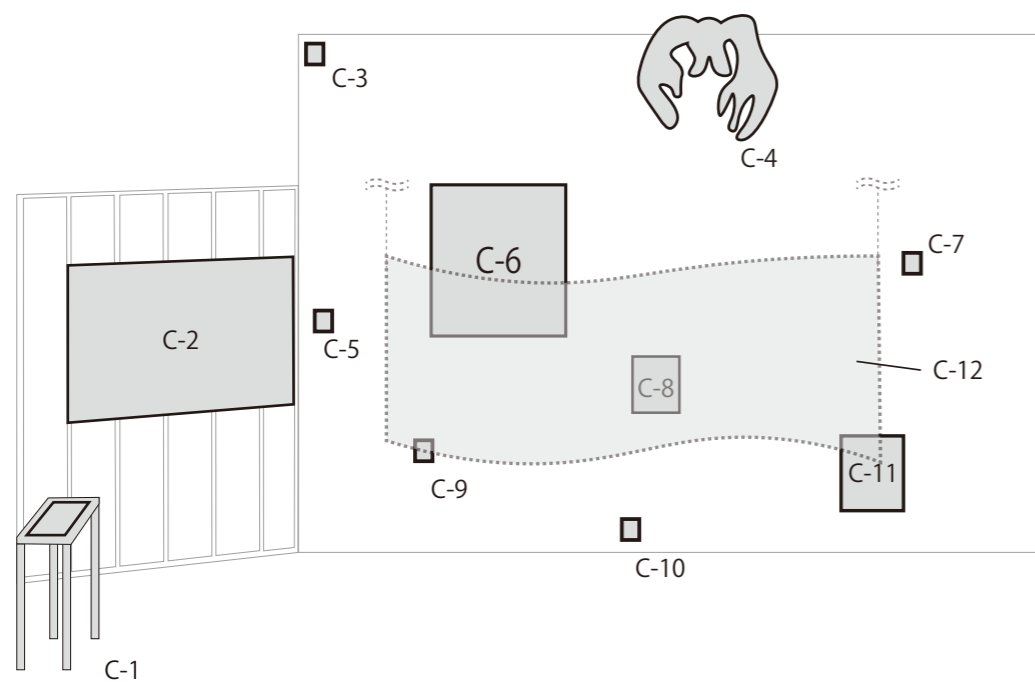
芦川さんは、リトグラフ技法を用いて作品を制作しています。近年は、時間の経過とともに移り変わる風景に関心を寄せ、主に東京の埋め立て地を訪れて、その様子を観察・記録してきました。具体的な風景の描写にとどまらず、観測する自身の感覚や断片的なイメージを組み合わせ、たとえ相いれないものであっても、不可逆性をもつリトグラフという手法によって、それらを一枚の版に統合しています。その過程は、埋立地から湾を隔てて東京を見つめた際、雑多な街並みがひとつの像として立ち現れてくる感覚に近いかもしれません。また、芦川さんは遠いものや大きなものを見るときに生じる錯覚や知覚にも関心を寄せ、本展では白いパネルを用いて、インスタレーションとして展示空間を構成しています。回遊するように視線を動かしながら鑑賞してみてください。

プロフィール

1994年生まれ。武蔵野美術大学大学院博士後期課程修了。出会った風景から受容した気分をもとに、リトグラフを用いて作品制作を行う。版の表面性や不可逆性と、知覚から得られる情報を重ね合わせ断片的イメージを構成している。近年は過渡性のある風景に関心がある。



C：タツルハタヤマ / Tatsuru HATAYAMA



C-1  
《つぶれたザクロ》  
2025年  
布のはぎれ、糸

C-2  
《蝶の神話》  
2024年  
布、糸

C-3  
《うらのネイルチップ》  
2025年  
布に印刷

C-4  
《カプトムシと鯉の羽》  
2025年  
布、糸、綿

C-5  
《蛇のぬけがら》  
2025年  
布に印刷

C-6  
《YOKIHEM 島の地図》  
2024年  
布、糸

C-7  
《影が覆って揺れている》  
2025年  
布に印刷

C-8  
《タマムシ》  
2025年  
布のはぎれ、糸

C-9  
《遠くへ行きたい》  
2025年  
布に印刷

C-10  
《彫刻科の石》  
2025年  
布に印刷

C-11  
《バーンルアン・モスク近くの花》  
2025年  
布のはぎれ、糸

C-12  
《私のいつもの帰り道、あなたの笑顔を思い出す。あなたが生きてくれたから、わたしは何とかやってける》  
2025年  
布のはぎれ、糸、アクリル絵具

～鑑賞の鍵～

タツルさんは、現実と妄想の境界があいまいになる瞬間に魅力を感じ、日常風景で出会ったイメージを組み合わせながら、自らの神話を紡ぐように「布」を用いた絵画作品を制作しています。本展では、「帰り道」をテーマに、道中で咲く草花や生息する生物、そしてそれらを取り巻く風景をモチーフとして、日常のなかで、気づかれぬまま消えてしまう刹那の感覚や、移ろいゆく繊細な軌跡をすくい取るように表現しています。

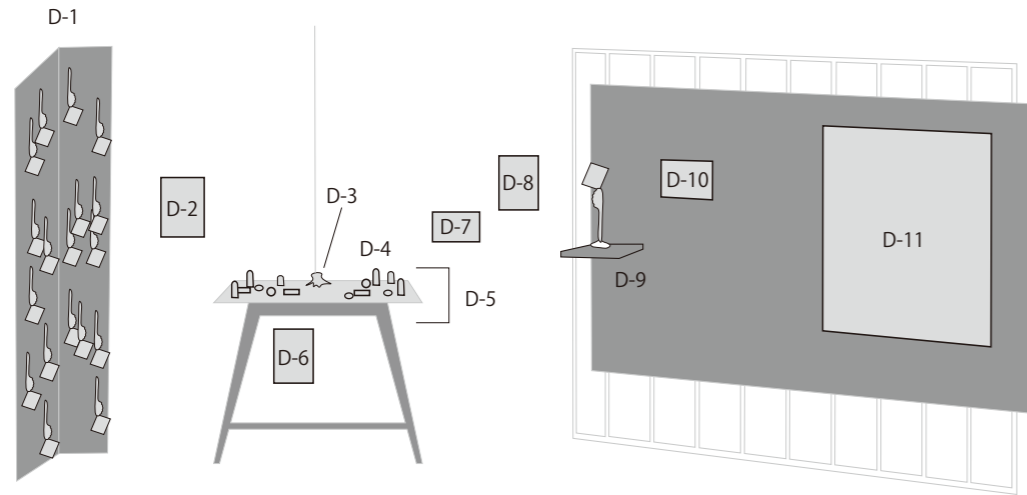
また、テキスタイル作品に加え、写真作品や詩もあわせて展開しています。会場に散らばる言葉を手がかりに作品を辿ったり、作品のなかで見つけたイメージを自身の記憶や生活風景と重ね合わせたりしながら、いくつかの角度から展示空間を味わってみてください。

プロフィール

現実と妄想の境界があいまいになる瞬間に魅力を感じ、ドローイング、服、タペストリーなど様々な表現方法を試しながら作品を制作している。近所の草花や子どもの時の記憶、世界各地の神話を手掛かりに美術を通して新しい物語を紡いでいる。主な展覧会は個展「カラフルなパレード」(Art Center Ongoing、東京、2025年)など。



D：八木恵梨／Eri YAGI



D-1 《つままれたドローイング》#1~#18 2025年 水彩紙、インク、トング、リボン	D-2 《何か飲む？》 2025年 木製パネル、和紙、 ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩	D-3 《半魚人の手》 2025年 シリコン、金具	D-4 《きゅうり》#1~#41 2025年 レジン、アクリル絵具
D-5 《半魚人のテーブル》 2025年 ミクストメディア	D-6 《人魚の尻尾を持つ男》 2024年 木製パネル、和紙、 ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩	D-7 《ネバーエンディングストーリー》 2025年 木製パネル、和紙、 ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩	D-8 《黒い革手袋のある眺め》 2025年 木製パネル、和紙、 ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩
D-9 《つままれたドローイング》#19 2025年 水彩紙、インク、トング、 レジン、アクリル絵具	D-10 《がっかりさせないで》 2025年 木製パネル、和紙、 ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩	D-11 《山、谷、そしてきゅうりだ》 2025年 木製パネル、和紙、 ポロニーヤ石膏、鉛筆、水彩	

※インスタレーション《半魚人の手》を体験されたい方は受付スタッフまでお声がけください。

～鑑賞の鍵～

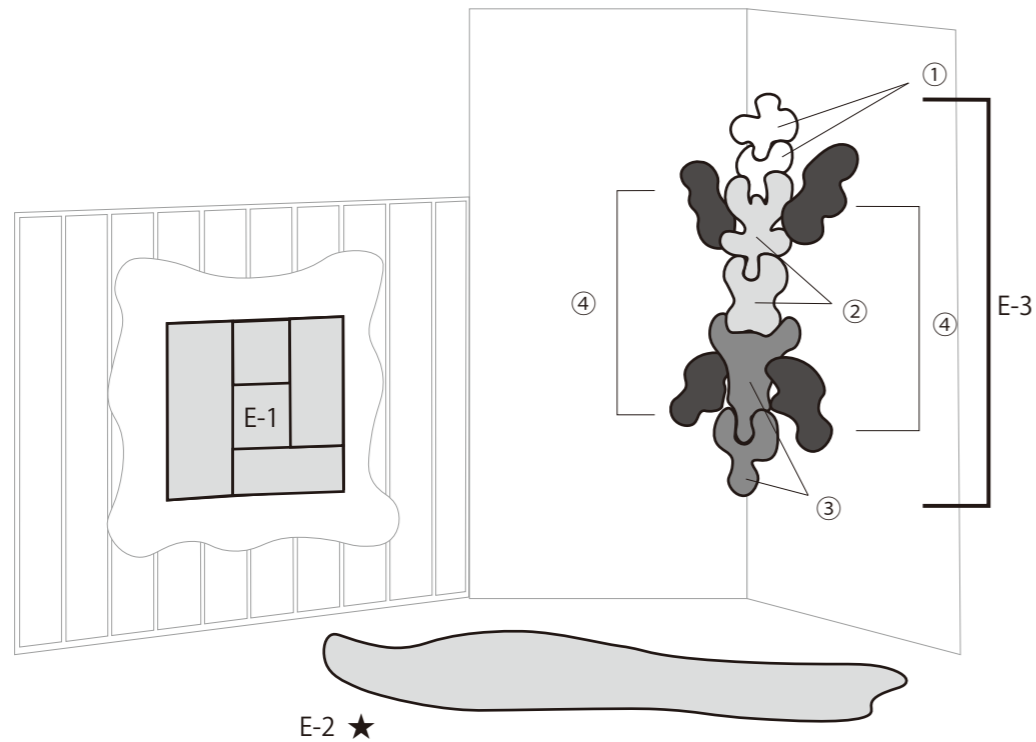
八木さんは、言葉にしにくい事柄と出会ったとき、記憶から関連しそうなイメージを描き出したり、ときには連想ゲームのようにイメージ同士を結び合わせながら、一枚の作品へと展開していきます。本展で注目したいイメージは、「半魚人」と「テーブル」です。インスタレーション《半魚人の手》では、イメージを配置し、整理する盤上を象徴する「テーブル」が、予測不可能な他者をあらわす「半魚人」によって突然叩かれる様子を体験することができます。それは、ちゃぶ台返しのような感覚ともいえるでしょう。本展では、その瞬間に触れながら、怒りをぶつける態度について考えたり、展示作品に登場する半魚人やテーブル、さらにそれらに付随するほかのモチーフと結びつけながら、連想ゲームのように自身の物語を紡いでもよいかもしれません。

プロフィール

1994年沖縄県宮古島市生まれ。「うまく説明できないけれど、直感ではそれが重要だとわかる」、そんな“暗示めいた事柄”を、イメージを通して解釈し、他者に共有しようと試んでいます。近年は、「怒ってテーブルを叩く半魚人」のイメージを中心に制作しています。



E : KANOKO TAKAYA



E-1  
《Core Bloom》  
2025年  
アクリル絵具、紙、  
ココナッツファイバー、  
ジェッツ、石膏、レジン、  
糊、キャンバス

E-2 ★  
《Lie with me》  
2025年  
布、ポリステレンビーズ

E-3  
《Inner Column》  
2025年  
アクリル絵具、紙、  
ファイバーグラス、  
レジン、布、スポンジ、木

E-3①  
《Inner Column:  
Neck Area》  
2025年  
アクリル絵具、紙、  
ファイバーグラス、  
レジン、布、スポンジ、木

E-3②  
《Inner Column:  
Chest Area》  
2025年  
アクリル絵具、紙、  
ファイバーグラス、  
レジン、布、スポンジ、木

E-3③  
《Inner Column:  
Lower-back Area》  
2025年  
アクリル絵具、紙、  
ファイバーグラス、  
レジン、布、スポンジ、木

E-3④  
《Inner Column:  
Wing》  
2025年  
アクリル絵具、紙、  
ファイバーグラス、  
レジン、布、スポンジ、木

★  
座って作品を鑑賞いただけます。靴を脱いでお上がりください。

～ 鑑賞の鍵 ～

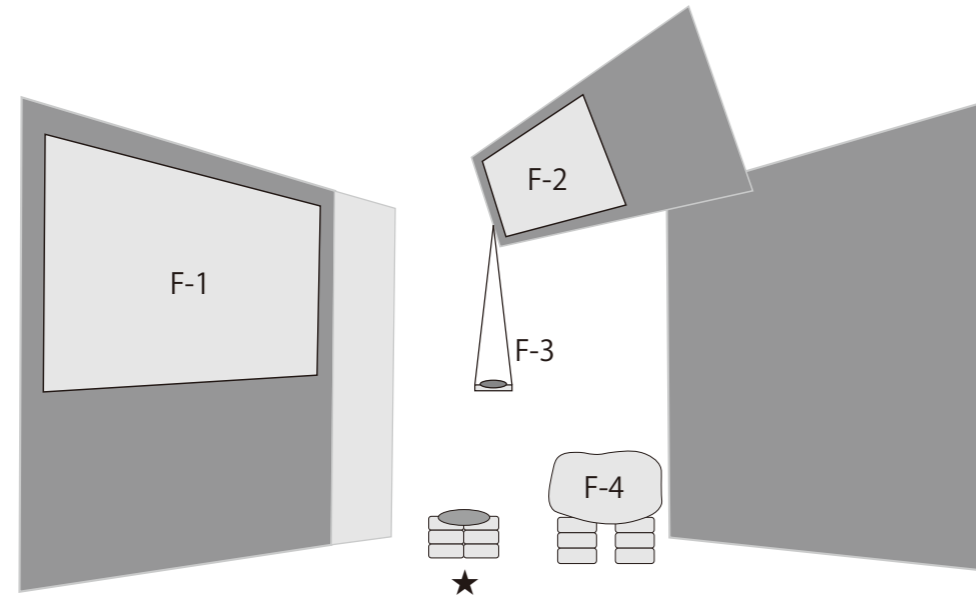
Kanokoさんは、直感的に形をつくりながら、追い求める質感や強度に応じて多様な素材や技法を試みています。感覚と制御のあいだを行き来しながら生み出される作品は、肉感的なフォルムや身体・器官を思わせる曲線、人間の肌を想起させる質感が印象的です。本展では、BUGの高く伸びる壁に応答するかたちで新作《Inner Column》を展示。本作は、意識や言葉になる以前の反応が行き交う、脳と身体をつなぐ神経の通り道である背骨を象徴しています。さらに、《Core Bloom》の立体は内臓のようにも花のようにも見え、両作品はともに、もし身体の内にこんなにも美しいものが広がっていたなら——そんな豊かな想像を誘います。《Lie with me》に身体を委ね、緊張や思考を手放しながら、感覚的に作品と向き合ってみてください。

プロフィール

Kanoko Takaya は、バリ島を拠点に活動するアーティスト。手で触れたいくなるような有機的なフォルムや多様な素材の探求を通じて、人間の身体、感情、自己発見の関係性を探る。2016年にバリ島へ拠点を移し、個人としての内省と自己発見に焦点を当てた創作活動を始めた。その過程で、自己表現の媒体として多様な素材を作品に取り入れ、無限の実験と非伝統的な技術により、絵画と彫刻の境界を超えようと試みている。人体を連想させる曲線やテクスチャーが特徴で、観る者に親しみと親密さを感じさせる。



F : 坂本森海 / Kai SAKAMOTO



F-1	F-2	F-3	F-4
《炎と土と食べたいもの》	《囲炉裏の煙》	《黒陶の豚》	《囲炉裏》
2025年	2025年	2025年	2025年
シングルチャンネルビデオ	シングルチャンネルビデオ	陶	陶

★  
座って作品を鑑賞いただけます。

～ 鑑賞の鍵 ～

坂本さんは、陶芸の制作過程に関わる土や火、窯、さらには器として使う人々や食べ物など、さまざまな側面に目を向けて作品を展開します。2024年、坂本さんはインド北東部・ナガランド州に滞在。そこでは「ナガカレー」が日常食で、生きた豚の屠殺や囲炉裏での燻製といった光景が日々の生活のなかにもありました。本展では、語源に「命を吹き込む」という意味をもつアニメーションを用いて、豚と同程度の重量の粘土で「生かす／殺す／窯にする／食べる」の行為を試みた作品《火と土と食べたいもの》、あわせて日本に暮らすナガ人へのインタビューをもとに制作した新作《囲炉裏の煙》を展示。少し薫香の漂う空間で、坂本さんが抱くナガランドの日常と、その生活が時代や環境とともに変化していくこと、そして変わらず残るものに思いを巡らせてみてください。

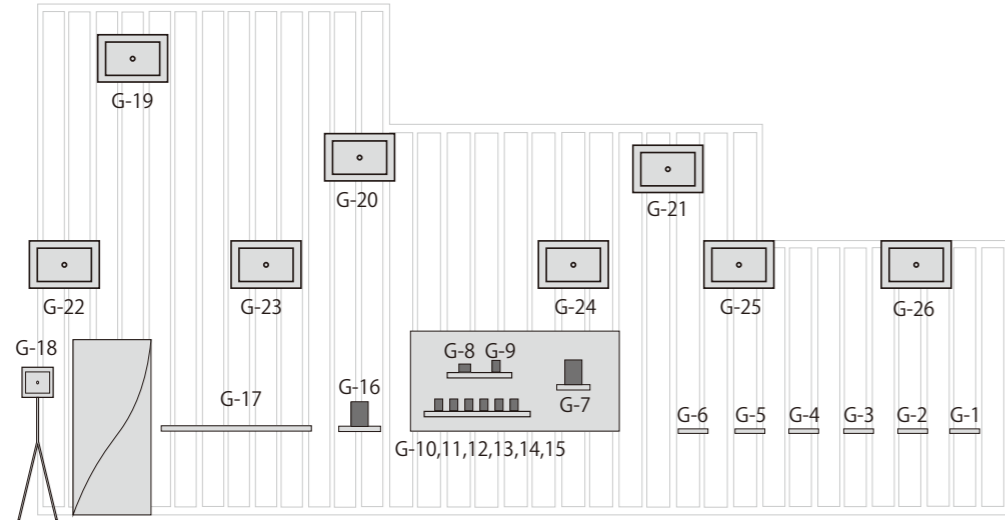
プロフィール

陶芸家 / 美術家。1997年生まれ。長崎県出身。2019年旧京都造形芸術大学美術工芸学科総合造形コースを卒業。同年からシェアスタジオ「山中 suplex」に在籍。陶芸が内包する、土や火、食べることといった根源的な行為や要素を手がかりに、陶芸や映像、ワークショップなどを使って作品を制作している。



G : 吉田勝信 / Katsunobu YOSHIDA

G-1



- |   |   |  |   |  |
|---|---|--|---|--|
| G-1<br>《Specimen Lumen #007 BUG Leaf》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、葉、石            | G-2<br>《Specimen Lumen #008 BUG Leaf》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、葉、石          | G-3<br>《Specimen Lumen #009 BUG Leaf》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、葉、石                   | G-4<br>《Specimen Lumen #010 BUG Leaf》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、葉、石        | G-5<br>《Specimen Lumen #011 BUG Leaf》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、葉、石 |
| G-6<br>《Specimen Lumen #012 BUG Leaf》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、葉、石            | G-7<br>《Specimen Lumen #001 The Solar Trajectory》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、金属 | G-8<br>《Specimen Lumen #002 The Lattice》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、金属                   | G-9<br>《Specimen Lumen #003 The Fenestral Frame》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡 |  |
| G-10<br>《Specimen Lumen #004 The Speculum Fragment》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、金属 | G-11<br>《Specimen: Lumen #005 The Vitrum Fragment》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡 | G-12<br>《Specimen: Lumen #006 The Loft, Meridional Window》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、銅板 |   |  |
| G-13<br>《Specimen: Lumen #007 The Lattice》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡           | G-14<br>《Specimen: Lumen #008 The Akebia Vine》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、銅板    | G-15<br>《Specimen: Lumen #009 The Pine Needle》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡              |   |  |
| G-16<br>《ニエプスが構想した感光板（再現）》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、石板                          | G-17<br>《「光の採集」のためのスタディ》<br>2025年<br>ミクストメディア                                   | G-18<br>《光の採集 #002 / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、金属（または鏡）、カメラ、レンズ、三脚       |   |  |

- |   |   |   |
|---|---|---|
| G-19<br>《光の採集 #006 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ | G-20<br>《光の採集 #008 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ | G-21<br>《光の採集 #002 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ                   |
| G-22<br>《光の採集 #007 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ | G-23<br>《光の採集 #003 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ | G-24<br>《光の採集 #005 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ                   |
| G-25<br>《光の採集 #004 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ | G-26<br>《光の採集 #001 BUG Camera / カメラオブスキュラ+感光板》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、鏡、カメラ、レンズ | G-2<br>受付前<br>《光の採集 #001 / カメラオブスキュラ+感光板+レシビ（金属板、感光液）》<br>2025年<br>ビチューメン、ラベンダー精油、金属（または鏡）、カメラ、レンズ、三脚 |

～ 鑑賞の鍵 ～

採集者・デザイナー・プリンターという肩書きを持つ吉田さんは、海や山、街で採集した素材や産業副産物を用いて顔料やインクの開発研究を行っています。本展では、カフェスペースのガラスから降り注ぐ自然光に着目して「光の採集」をテーマに作品を展開しました。19世紀にニセフォル・ニエプスが発明した写真・印刷技法を参照し、自ら採集した「ビチューメン（天然アスファルト）」を使って写真原版を制作。展示空間には、実験過程の資料に加え、光を複製し続けているカメラ・オブスキュラや原版が設置されています。この文章を読んでいるあいだにも進行する光の採集と、会期中に増え続ける光の複製—それを数千万年もの時間を内包する採集物によって実現しようとする試みです。積層された複数の時間軸を想像しながら、展示作品を観察してみましょう。

プロフィール

採集者・デザイナー・プリンター。山形県を拠点にフィールドワークやプロトタイピングを取り入れた制作を行なう。近年の事例に海や山から採集した素材で「色」をつくり、現代社会に実装することを目的とした開発研究「Foraged Colors」や超特殊印刷がある。趣味はキノコの採集および同定。



## 参加型プログラム

出展アーティストによる参加型プログラムを会期中に開催します。  
各プログラムでは「ラーニング」(Learning)の視点を入れ、異なる背景を持つ人々が双方向的なコミュニケーションのなかで、気づきや学びを得られる実践が生まれることを目指しています。  
どなたでもご参加が可能です(小学生以下は保護者同伴)。  
また、会期中出展アーティストやゲストを招いたトークイベントを開催します。  
※要事前予約/予約ページは順次公開予定

<b>Aokid</b> 「育か作りたかった、なりたかった私、 が、東京を作ってきたんだっ。」 12月27日(土) 14:00 - 16:00 1月23日(金) 14:00 - 16:00 1月25日(日) 17:00 - 19:00 1月31日(土) 17:00 - 19:00 ※連続参加・単発参加のいずれも可能です。	<b>タツルハタヤマ</b> 「DIYファッションスタンプ」 12月20日(土) 13:00 - 16:00 「パッチワーク縫製deどこでもビクニック」 1月24日(土) 13:00 - 16:00
<b>声川穂季</b> 「『使い道のない公園』をつくる」 12月28日(日) 13:00 - 16:00 1月12日(月) 13:00 - 16:00 ※同内容のワークショップです。	<b>八木重頼</b> 「暮らしとテーブルマナー」 1月11日(日) 14:00 - 16:00 「ちゃぶ台返しについての考察」(仮) 1月21日(水) 19:00 - 20:30
<b>KANOKO TAKAYA</b> 「Kone-Kone Tsuru-Tsuru Making 私の精神*ワークショップ」 12月21日(日) 11:00 - 13:00 15:00 - 17:00 ※同内容のワークショップです。	<b>吉田静信</b> 「光の探偵と複製I:光を複製する」 1月17日(土) 15:00 - 18:00 「光の探偵と複製II:光を複製する」 2月1日(日) 13:00 - 16:00 ※このワークショップは連続参加型(全2回)です。
<b>坂本繪海</b> 「東京駅をパンにして食べる」 1月18日(日) 13:00 - 16:00 2月6日(金) 19:00 - 21:00 ※このワークショップは連続参加型(全2回)です。 「ナガカレ料理教室4」 2月7日(土) 18:30-20:30 参加費:1,000円 ※開催時期は決まり次第、予約ページにて公開します。	

## バグスクール 2025：モーメント・スケープ

会期：2025年12月17日～2026年2月8日  
主催：BUG

キュレーション：池田佳穂  
会場設計：内海皓平  
運営：小林祐希、石井貴子 (BUG)  
運営アシスタント：山下港  
制作：堀田ゆうか、吉沢文江 (BUG)  
広報：野瀬明子 (BUG)  
告知物デザイン：岡本明子  
翻訳：鈴木梨穂  
作品・会場撮影：山本康平  
インタビュー・会場映像撮影：西野正将  
設置：FIGURE 17-15cas

## やんツー個展「浮遊する器官」

2026.2.25(水) – 4.5(日)

⚠️ 大きな音や激しい光の点滅を伴う作品を上演します。

### 上演スケジュール

約 20 分間、日英交互で上演、全公演日英字幕あり  
「※」がついている時間は休日のみ上演

※11:30 日 / ※12:30 英 / 13:30 日 / 14:30 英  
15:30 日 / 16:30 英 / 17:30 日 / 18:30 英

### ごあいさつ

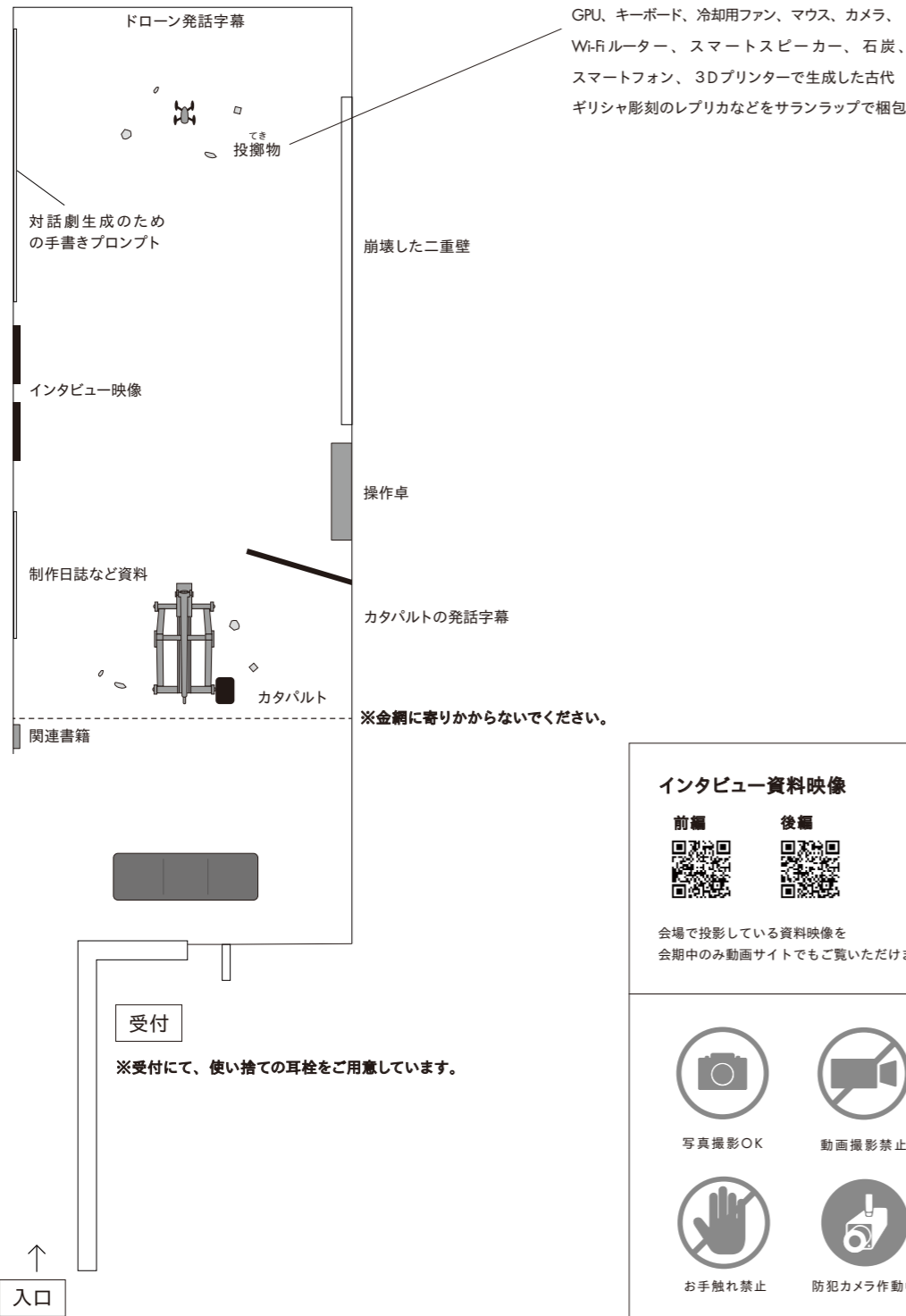
BUG ではやんツー個展「浮遊する器官」を開催いたします。やんツーはこれまで、AI やセグウェイといったテクノロジーを用いた作品を通じて、進歩主義や資本主義に対する批判的なまなざしを投げかけてきました。また、これら技術に関わる人間の身体性や主体性をとらえ直すことも試みています。本展では、AI を搭載したドローンとカタパルト（投石器）が対話し、その内容に呼応して動作する演劇形式の新作を発表します。対話劇は生成 AI の Gemini によって出力され、各回内容が異なります。そして、その出力内容に応じて照明や劇中の音楽の展開も変化します。

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

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

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

会場図面



プロフィール

やんツー

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

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



インタビュー

出演

ドローン(DJI Mavic 3)

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

カタパルト

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

脚本編集・発話

Gemini(Google LLC)

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

コ・キュレーション

筒井一隆(BnA Alter Museum)

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

野瀬綾(BUG)

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

システムエンジニアリング

稲福孝信

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

カタパルト設計・制作

白石晃一

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

照明

鳥海咲(Lighting Lab Ltd.)

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

楽曲制作

杉野晋平

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

リサーチ協力

村井琴音

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

運営

片野可那恵(BUG)

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

広報

野瀬明子(BUG)

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

#### 会場掲出物制作

##### 飯野優美(BUG)

広告デザイン・雑貨の商品企画・ハンドメイドイベント運営など様々な仕事を経て、現在はBUGにて掲出物制作や運営サポートを行う。コラージュ作品や人形を制作し、展示や販売などの作家活動も行っている。

##### 堀田ゆうか(BUG)

愛知県出身。美術作家として関東を拠点に絵画やインスタレーション作品などの制作を行う傍ら、BUGにて掲出物制作物スタッフ、運営サポートとして関わる。近年の主な活動として、個展「Te e bu lu」(2025)、「神戸六甲ミーツ・アート 2024 beyond」(2024) など。

#### 告知物デザイン

##### 小池アイ子

1989年東京生まれ。セントラル・セント・マーチンズ大学グラフィックデザイン学部卒業後、village®に入社し、2016年に独立。主なお仕事に、KYOTOEXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭のアートディレクション、渋谷 PARCO や ZUCCA のコレクションブック、灰野敬二 + 蓮沼軌太の LP アートワーク、contant gonzo のビジュアルなど。

#### 翻訳

##### 鈴木梨穂

学生時代をニューヨークで過ごし、慶應義塾大学卒業後、2016年より商業施設の企画・運営を行う企業に勤務。同社が運営するアートギャラリーでの実務を経て、現在はフリーランスとして国内外のアートプロジェクトの推進や翻訳業務に携わる。

#### 会場・インタビュー撮影（映像）

##### 阪中隆文

1989年生まれ。映像、写真、身体と空間を絡めたインスタレーションなどを制作、発表する。遊びのような行為を通して制度や空間の周縁性にアプローチする。またリーズナブルかつ堅実的な写真 / 映像制作者としても知られている。

#### 会場撮影（スチル）

##### 竹久直樹

写真家。2019年よりセミトランスベアレント・デザイン所属。イメージにおける主体のありように強い関心を寄せている。他言語圏では翻訳不可能な「撮影」という概念に着目し、様々な事物の記録方法を模索する。また、数多くの美術館やギャラリー、オルタナティブスペース等において展覧会の記録撮影を継続的に担っている。

#### 設営（square4）

##### 小滝タケル

美術作家 美術系施工集団 square4 代表 仮設と検証プロジェクトメンバー 生命現象と形態に関する研究を行っている傍、作品インストール技術や道具情報収集、拡散に努めている。

##### 石崎朝子

1996年栃木県生まれ。美術作家。彫刻、映像、パフォーマンスを用いて制作活動を行う。グラウンディング的な土地の観測や、街中の痕跡の収集から出発し、都市の他なる視点を再構築する作品を発表している。

##### 大石一貴

1993年山口県生まれ。彫刻家。彫刻・インスタレーション・映像・詩などのメディアを横断しながら作品を制作。2024年より出版レーベル「Chop the Light Publications」を運営。

#### 加藤広太

1999年生まれ。2018年より東京を拠点に作家業、撮影業、施工業 (KAS) を生業として活動している。デジタルイメージが持つ離散性や、視覚の欲望、スマートフォン普及以降のメディアを通じた知覚の変化に着目し、映像や写真、インスタレーションを用いた作品制作を行っている。

#### 森洋樹

1988年富山県生まれ 彫刻作家 スクエア4にて美術施工を行なっている。好きな食べ物はタコス。

### クレジット

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



## 2025年度 BUG アニュアルレポート

2026年5月20日 発行

デザイン: 牧寿次郎

発行: 株式会社リクルートホールディングス  
アートセンター 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

非売品