

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

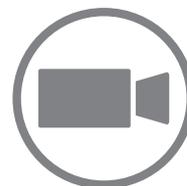
2025年9月27日(土) 11:00～12:00 / 16:00～17:00

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。



写真・映像撮影OK



お手触れNG



防犯カメラ作動中



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、什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、スタンドグラスなど、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「何が起こるのか？」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、シリコンスプレー、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が訪れると考える。

3: 吉原遼平／Ryohei YOSHIHARA



「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だしました。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（グランドトウ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。シラパ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



「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。そしてバイレィ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を、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来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



「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。私が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、東京藝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



「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逞しく生きる山姥、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