

第4回 BUG Art Award ファイナリスト展



2026.9.9(水)－10.4(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4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、2026年4～5月に実施した一次審査と二次審査を通過した、応募総数441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15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/㎡)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

大塚珠生

齊藤美帆

さとうくみ子

鈴木一生

竹内佐実

Moche Le Cendrillon

公開最終審査

2026年9月15日(火) 15:00-19:30

展示ツアー+ミニトーク

2026年 9月9日(水) 19:00-20:30

*詳細はBUGのウェブサイトをご覧ください。

展示の感想やファイナリストへの
応援メッセージをお寄せください！

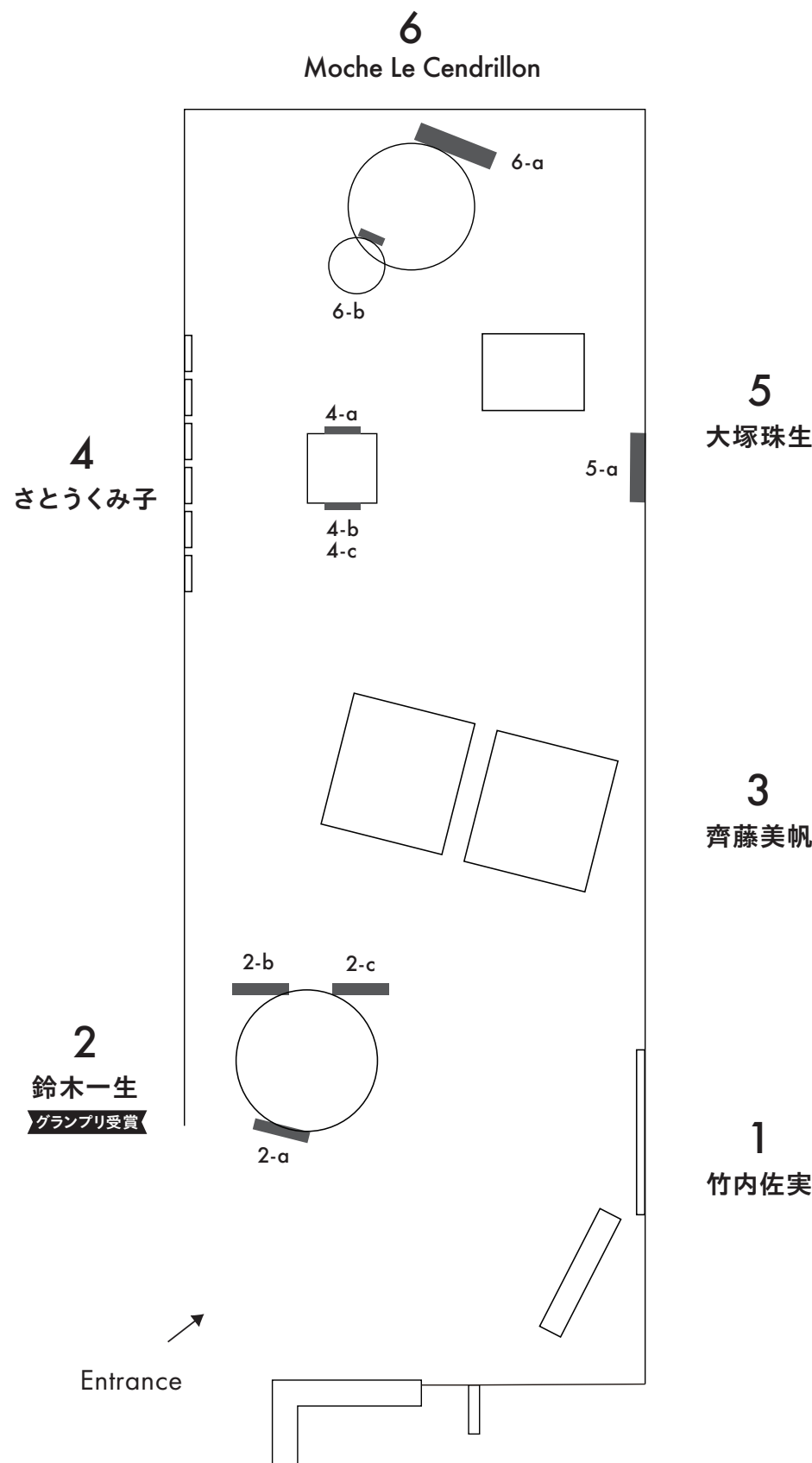
BUG SNS

@bugart_tokyo

Post on your SNS



アンケートフォーム



1：竹内佐実／Sami TAKEUCHI

インタビュー



「立つ人」

この作品は、私が幼い頃から見てきたムスリムが礼拝をする立ち姿がもととなっている。鉄の彫刻を海岸に並べた。雨が降り、強い風が吹いていた。写真は雨が止み、急に空が晴れた瞬間である。海で錆びた彫刻はこの会場で横一列に並び、メッカの方角を向いている。

2026 年 ／ 鉄(錆びた状態)、ターポリン

2001年東京生まれ。幼少期を神奈川と兵庫で過ごし、小学生になる前に父の母国であるトルコ・イスタンブールへ移住。トルコと日本を歩き来し、期間として計7年ほどイスタンブールに滞在。中学校から日本・岡山に戻る。現在東京藝術大学美術学部彫刻科に在学中。「人」や「場」に関心を持ち、立体や写真、またその両方を用いて制作を行っている。

2：鈴木一生／Issei SUZUKI **グランプリ受賞**

インタビュー



「道具と使い方 2026 - 抜里編 -」

見たことのない形の道具を前にするとその使い方を想像してしまう。「こう持つだろう」「昔、使ってたな」「これは山で使える」―それは、その土地で生きてきた人々の記憶や身体感覚が、ふと立ち上がる瞬間でもある。

「道具と使い方」は、鈴木一生が制作する使い方の定められていない道具をさまざまな地域へ持ち込み、その土地に暮らす人々へ手渡し、“使い方”を聞いていくプロジェクトである。道具は、土地の素材や既製品を組み合わせながら制作される。

役に立つのか、立たないのかは分からない。ただ、その土地の風土や生活、人々の語りと結びついたとき、道具は突然、何かになろうとし始める。今回は、静岡県島田市抜里で生まれた道具や、その周囲で立ち上がった出来事を展示する。

作品正面に、10種類のハンドアウトがあります。ぜひお持ちください。

映像作品 2-a (2 分 22 秒)／2-b(25 分 12 秒)／2-c (22 分 43 秒)

2026 年 ／木材、金属(ワイヤー、ビス、ナット等)、ゴム等

2004年富山県生まれ。武蔵野美術大学造形学部油絵学科油絵専攻在籍。「私たちはどこから来て、どこへ向かうのか」をテーマに掲げ、土地や風土のフィールドワークを通して表現活動を行う。民俗学的視点を手がかりに、移り変わる民俗文化にどのように関わり、捉えることができるのかを探っている。それは、現代における民俗のありようを見つめ直し、私たちの在り方を問う行為でもある。

3： 齊藤美帆／Miho SAITO

インタビュー



「通気孔より」

「あまり何にもならないもの」ですが、ちょうど何かの遺跡のように、ただBUGの空間に置かれるので、その背後にあるかもしれない遠くて広大な営みの気配に、思いを馳せることはできるかもしれません。この作品が訴える事は特にありませんし、何かを代表もしません。誰にとっても、なんとなく遠くて近いものです。その代わりに、この作品の周りはあらゆる立場・種別を超えた観る人のための共有地です。

2026 年／漆喰、オリーブ石鹸、漆喰ボンド(アクリル系エマルジョン樹脂)、紅殻、軽量鉄骨、石膏ボード

2001年神奈川生まれ。東京都在住。2026年武蔵野美術大学彫刻学科修士課程修了。

日常の中にあるようで、どうしても思い出せないような立体物をユーモアを交え展開する。視界の端を通り過ぎていく物の中からモチーフを選び取り、「日々見てきたものの正体」を再考することを試みている。

4： さとうくみ子／Kumiko SATO

インタビュー



「『耳ほり』のおはなし」

私は「耳ほり」がとても好きです。

棒でカリカリされる気持ち良さ。

実際に耳の中を見る事はできないけれど、

「大きなカスがある」「こんな形かも」と妄想し、ワクワクしてしまいます。

そんな楽しい「耳ほり」を、今回は「おはなし」として展開します。

ドローイング、立体、映像は、それぞれが同じようでズレていて、

そのズレから新たな「おはなし」が自由に動き出す。

映像作品 4-a「HOME」（13分43秒）／4-b「PARK」（12分24秒）／4-c「STATION」（11分57秒）

2026年／【立体作品】木材、段ボール、紙、麻紐、ボンド、エポキシ樹脂、石粉粘土、アクリル絵の具、糸、布、綿棒、セメント、etc.
【ドローイング】方眼紙、鉛筆、ペン、色鉛筆

岐阜県生まれ。東京都在住。愛知県立芸術大学大学院美術研究科修士課程油画・版画領域修了。日常の中のささやかな引っかかりや高鳴りが、私の制作のはじまりです。段ボールなど、身の周りにあるモノを使い、手で考え、遊びながら作品をつくっています。

5： 大塚珠生／Tamaki OTSUKA

インタビュー



「Connected Bodies」

この作品は、二人の人間が貝をモチーフにしたオブジェを身に纏い、「彫刻になる」パフォーマンスです。このオブジェは二人の身体を接続する器官として機能します。各パフォーマーは互いを切り離すことのできない制約を抱えながら、複数のポーズをとり続けます。

引用されるポーズは、彫刻家カミーユ・クローデルの作品に基づいています。彼女の作品からは、作者と作品という対象間を融解する時間や、主体(作者)と創造物がゼロ距離であることを感じます。彫刻家であり彫刻であった彼女の、その作品を、生きた2つの身体と死んだ彫刻の接続によって再演します。

本作では、作る主体/作られる客体という固定的な関係の境界を、2体の身体を直接接続することで、他者を内包する「私」として曖昧にしたいです。

パフォーマンススケジュール(各回 20 分程度／予約不要)

●9/12(土) 14:00～/16:00～ ●9/13(日) 16:00～/18:00～ ●9/20(日) 14:00～/16:00～ ●9/25(金) 16:00～/18:00～

パフォーマー：矢部もなみ／ Monami YABE (9/12,13)、岸本夏子／ Natsuko KISHIMOTO (9/20,25)

映像作品 5-a (9分2秒)

2026年／FRP、ゴム紐

彫刻家、パフォーマー。2001年生まれ。東京都在住。

彫刻とダンスを軸に、「境界」をテーマに彫刻、インスタレーション、パフォーマンス作品を制作しています。幼少の頃からクラシックバレエや民族舞踊に親しみ、踊ることは身体の境界を拡張する行為であると捉えています。一方で彫刻は触覚を用いて、人ではないモノと関わるための媒体として捉えており、その二つの感覚を持って世界を認識していきたいです。

6： Moche Le Cendrillon

インタビュー



「輝く鱗の肌でもいい」

Aro/Ace (他者に性的/恋愛的に惹かれないセクシュアリティのスペクトラム) と装いのポリティクスについての映像インスタレーション作品。

Aro/Aceの象徴に「ドラゴン」があり、恋愛や性愛をしない人間が社会において不可視化されていることに由来する。

ドラッグ・クイーンである作者の、人ならざるものへの共鳴とモンスターが持つ規範への抵抗のイメージをリップシンクで描きながら、Aro/Ace当事者による装いについてのおしゃべりを通して、性愛やジェンダーの規範を攪乱するクィアな身体を拡張する。

映像作品 6-a (13分19秒)／6-b (26分30秒)

2026年／木材、布(フェイクファー、ホログラム)、ビニールカーテン、鉄、アルミ、モニター、スピーカー、ルンバ、ミラー素材、スタイロフォーム、発泡スチロール、超軟質造形用ウレタン樹脂、樹脂用塗料、ビス

愛知県生まれ。2026年東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻修了。セクシュアリティや身体、性愛の規範に関するメディアアート作品の制作、並行してドラッグ・パフォーマーとして東京を中心に活動。クィア・フェミニズムの視点から美術の場をセーファー・スペースとして考えるアーティストコレクティブ「ケルベロス・セオリー」のメンバーでもあり、アートプロジェクト企画など領域を横断した活動を行う。

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5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4回は応募総数441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15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

内海潤也（石橋財団アーティゾン美術館学芸員）

沢山遼（美術批評家）

能勢陽子（東京オペラシティアートギャラリー シニアキュレーター）

百瀬文（美術家）

やんツー（美術家）

第4回BUG Art Award ファイナリスト展

会期：2026年9月9日（火）－10月4日（日）

主催：BUG

運営：片野可那恵、野瀬綾（BUG）

広報：野瀬明子（BUG）

会場掲出物制作：飯野優美（BUG）

告知物デザイン：藤田裕美

翻訳：水野響、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）

設営協力：小滝タケル、加藤広太（square4）

照明協力：HIGURE 17-15 cas