

TOKYO  
MIDTOWN  
AWARD  
2020



# TOKYO MIDTOWN AWARD 2020

## CONTENTS

---

|    |                    |
|----|--------------------|
| 2  | 序                  |
| 4  | 特別インタビュー           |
| 8  | デザインコンペ            |
| 10 | 受賞作品               |
| 18 | 審査員総評              |
| 19 | 作品講評               |
| 21 | デザインコンペ概要          |
| 22 | アートコンペ             |
| 24 | 受賞作品               |
| 30 | 審査員総評              |
| 31 | 作品講評               |
| 33 | アートコンペ概要           |
| 36 | 受賞者支援 & コラボレーション活動 |

---

|    |                          |
|----|--------------------------|
| 3  | PREFACE                  |
| 6  | SPECIAL INTERVIEW        |
| 8  | DESIGN COMPETITION       |
| 10 | AWARD-WINNING WORKS      |
| 18 | JUDGES' COMMENTS         |
| 20 | REVIEWS ON WORKS         |
| 21 | ABOUT DESIGN COMPETITION |
| 22 | ART COMPETITION          |
| 24 | AWARD-WINNING WORKS      |
| 30 | JUDGES' COMMENTS         |
| 32 | REVIEWS ON WORKS         |
| 33 | ABOUT ART COMPETITION    |
| 36 | SUPPORT & COLLABORATION  |

## 序

2020年は新型コロナウイルスの影響で未曾有の事態を次々と目の当たりにする年となりました。計画していた催事の中止・延期を決定していくなかで、今年で13回目を迎えるTOKYO MIDTOWN AWARDの実施の可否についても協議の対象となりました。審査や制作など一連のプロセスをコロナ禍で実施することはできるのか——。まったく先の見通せない状況下で、結果、開催という決断に至ったのは、次世代を担うデザイナーやアーティストへの支援の手を止めたくなかったことに併せて、世の中をよりよくするデザインと、世の中へ新しい視点を投げかけるアートという2つの側面を持ち合わせた本アワードを通じて、不安定な時代の杖となるような新しい日本の価値や感性を世界へと発信し続けていきたい、という強い意思があったからです。

「DIVERSITY」をテーマに作品を募集したデザインコンペには、働き方などの生活様式の変化により創作にあてる時間が増えたことが影響してか、過去最多の1,465作品の応募がありました。プロダクトやグラフィックといった従来の提案にとどまらず、サービス、サイン、システム、公共空間やインフラなど提案の分野が飛躍的に広がったことは、デザインを必要とするフィールドが多岐にわたることへの理解が浸透したからだと考察しています。一方、アートコンペには、279作品の応募がありましたが、コロナ禍で、多くの応募者は東京ミッドタウンを実際に訪れることのないままプランを練り、提案することを余儀なくされました。自分と他者、社会との関係性をあらためて問うような作品案が多く、受賞に至った作品は完成度が非常に高かったものの、リモート環境でのプロセスが影響して、「今、ここでしか体験できないような、予想を超えるようなエネルギーを持った作品」にまで昇華させることが難しかったのではないかという印象を持ち、リアルな場の重要性を実感しました。

歴史を紐解いてみると、疫病が蔓延した後には、大きな芸術運動が起きて多くの才能が開花していった過去を知ることができます。コロナ禍を主要因として、世界全体が共通の課題に直面し混沌を極めるなか、これまでに以上にデザインやアートが必要とされています。アーティストには、これからは独自のアンテナを立て、まだ声にならない問題意識を敏感に読み取り、世の中に投げかけ続けてほしいと願っています。デザイナーには、現実を真摯に見つめ、よりよい世界へと誘うようなヒントを提示してほしいと考えています。そのような若い才能が、ここ東京ミッドタウンから羽ばたき、世界の大きなうねりを巻き起こすような存在になることを期待しています。

主催者

## PREFACE

The coronavirus pandemic made 2020 a year of one unprecedented thing after another. Amidst decisions to cancel or postpone scheduled events, we also had to discuss whether to hold the thirteenth annual TOKYO MIDTOWN AWARD. Would it be possible to undertake the respective procedures such as judging and creating work in the midst of the pandemic? Although the situation was completely unpredictable, we decided to go ahead in the end because we didn't want to stop supporting designers and artists of the next generation, and also because of our firm determination to keep presenting new Japanese values and sensibilities that serve to prop up these unstable times through the award, which encourages designs for a better world and art that challenges the world with new perspectives.

The design competition, which called for entries with the theme of “diversity,” received a record total of 1,465 submissions. This may have been because people had more time to spend on creative work due to changes in lifestyles and ways of working. Proposals spanned a much wider range of categories this year, going beyond the usual products and graphics to include services, signs, systems, public spaces, and infrastructure, which is a possible indication that more people are becoming aware of the need for design in a diverse range of fields. The art competition received 279 submissions, most of which were planned and presented without a chance to actually visit the Tokyo Midtown venue. Many of the entries reexamined the relationship between the self and others or society. All of the selected works were extremely well executed, but our impression is that the remote nature of the process hindered the potential to elevate work into “art with astonishing energy that can only be experienced here, in the moment,” reconfirming the importance of a non-virtual setting.

Unraveling history reveals how widespread pandemics led to large artistic movements with a lot of blossoming new talent. In the extreme chaos of the coronavirus pandemic with the entire world in the same predicament, art and design are needed more than ever before. We want artists to keep their unique radars on to decipher notions yet to find a voice, and present them for the world to contemplate. We want designers to take a sincere look at reality and propose hints to lead the world to a better place. We hope such young talent will take off from Tokyo Midtown and eventually create giant waves that surge throughout the world.

Organizer



## Towards a Society with Synlogue among Diverse Individuals

### Dominique Chen

Researcher

“Diversity,” the theme of this year’s TOKYO MIDTOWN AWARD design competition, is a word that has become prevalent in recent times, but I often feel uneasy over the way it is used. When the government or corporations talk about diversity, I feel uneasy because they inadvertently end up reinforcing labels such as nationality, origin, race, gender, or disabilities. The related trend of affirmative action transforming society is a good thing in itself, but at the same time, it is important to fundamentally correct the structure of discrimination so that such measures become no longer necessary. Otherwise, stereotypes about social attributes will be reproduced indefinitely.

I often get asked what my nationality is. While I’m French on paper, I have Taiwanese and Vietnamese blood in me. I was born and raised in Japan, but I also lived in France and the United States for long periods of time, so I don’t think the concept of nationality expresses my identity. Considering that these and all kinds of factors make up an individual, I believe we need to think of “diversity” as a term that indicates how all individuals are made up of multiple factors that vary in nature. Looking at an individual under that definition, whatever sticks out of society’s standards is that person’s “individuality.”

It’s important to acknowledge that other people are also factors in making up the self. This is not limited to intimate others such as best friends or lovers. Non-intimate others also exist within the self in nested layers, making up who the individual is. Being introspective will make you realize that you are open to those other people who make up who you are. I believe “diversity” functions as a term only when we recognize that there are diverse others swirling inside each of us.

Creativity founded in diversity can perhaps be defined as “something new that is unique to that person.” There has been an increasing number of design endeavors that set out to solve

social issues such as environmental problems, but I always tell my students that if they are going to address a social issue as a creator, it should be something that emerges from within themselves. It’s important for each individual to address a unique sense of value by being involved in creation on a highly personal, microscopic scale. That may be a fervent belief, a pressing difficulty, or something of high personal value. Understanding the unique “something” that is the amalgamation of those values naturally leads to ideas and a higher level of creativity. I believe designers, artists, and others who create are sensitive in perceiving those things that “ferment” within them.

I have been interested in the concept of fermentation recently. I have had more opportunities to meet people who produce fermented foods in the past two or three years. I think the culture of fermentation has traditional values rooted within that are very Japanese, in a way. The production of fermented foods relies on a delicate procedure with microbes, and many people in the business think of it as a natural process. When I talk with people who make Japanese saké, soy sauce, or miso, I feel the pathological state of living my life in Tokyo put in stark relief. Their perception of time is completely different. Many of these manufacturers have been in the business for 200 or 300 years, and they do their work contemplating how they can pass on the same taste they have inherited from 100 years ago to the next 100 years after they are gone. It’s a scale of time that is hard for someone like me to comprehend as I toil away in Tokyo. They not only solve the immediate issues before them, but also internalize 100 years before them and 100 years after, spanning a total of 300 years, creating diversity in the concept of time. Internalized within these people are specific cultural elements from the past such as history and tradition, combined with a future that can only be imagined. That is the foundation upon which they converse with the microbes in adjusting production environments to create

fermented foods like Japanese saké and pickles. Seeing people who create fermented products makes me want to devise products and social systems from their perspective. What kind of art or design would result from internalizing a 300-year timeline? That is a very difficult concept, but I think in future societies it will be important to live with attitudes and perspectives on a scale of time that transcends biological life spans.

In the current age, the speed of information is outrageously fast and the world is overflowing with information of all kinds. I myself have experienced getting such a deluge of inconsequential, unnecessary information from the Internet that it’s easy to lose sight of what is relevant. Social media timelines are designed to provide immediate stimulation as the term “attention economy” coined about twenty years ago correctly predicted, and in recent times the problem of “surveillance capitalism” has been under debate. IT giants use advertising-based business models to exploit attention for profit, providing instant stimulation and excitement. This results in sacrificing the young generation in particular to information pollution that can lead to poor mental health and belief in conspiracy theories. This situation is intimately connected to the themes of diversity and creativity. In a society with excessive information, the means to comprehend the world is confined to an extremely short timeline, so people lean heavily towards easy answers. As a result, the tendency to evaluate in extremes such as right or wrong, winning or losing, left or right, or black or white spreads throughout society. I believe the power of expression lies in demonstrating being wary of such simplistic, sensational information, not jumping to conclusions based on the loudest affirmations, and an attitude of critical evaluation that scoops out and asserts a personal sense of value from the surrounding world. Designers have the potential to go beyond simply solving problems

and challenges to look at revamping value in order to create new structures and systems, and artists have the potential to establish their own methods for pioneering further ways of expression that cannot be conveyed in any existing mode of language.

As a value for future societies, I’m interested in “synlogue” (Kyowa in Japanese), or co-construction discourse, a concept with deep roots in Japanese culture. Unlike languages like English and French, there is not much emphasis on subjects in Japanese sentences and conversations can go on without specifying the subject. In linguistics, collaboratively developing a conversation with an ambiguous subject is called “synlogue,” while the Western style of conversation that emphasizes differences with the other person is called “dialogue.” With the lack of emphasis on subjects, Japanese is well suited for co-construction.

Synlogue or co-construction discourse is also prevalent in the world of Noh theater. The interaction between the main shite and secondary waki characters in a Noh play begins with one actor talking and the other continuing on with the sentence. Eventually the boundary between the self and the other becomes ambiguous, blending the two together. This co-construction discourse in Noh is completely different from the concept of the individual in Western modernism, which defines society as a collective mass of individuality. By turning our attention to the characteristics of co-constructive communication, I think we can naturally share in the idea that we are all diverse entities woven together from the various people and experiences we have encountered.

If we can think of expressing and creating objects and forms not just in terms of dialogue where individuals clash, but also in terms of co-construction where different kinds of people can meld together, I’m sure that the concept of diversity will spread through society in due course.

# DESIGN COMPETITION

---

## 審査員

石上純也 | 建築家

伊藤直樹 | クリエイティブディレクター

えぐちりか | アーティスト / アートディレクター

川村元気 | 映画プロデューサー / 小説家

中村勇吾 | インターフェースデザイナー

---

## Judges

Junya Ishigami | Architect

Naoki Ito | Creative Director

Rika Eguchi | Artist / Art Director

Genki Kawamura | Filmmaker / Author

Yugo Nakamura | Interface Designer



## GRAND PRIZE

グランプリ



### CAMOTES

若田勇輔 (左)  
アーティスト、デザイナー / 1995年生まれ /  
東京藝術大学大学院美術研究科在籍

金澤佐和子 (右)  
デザイナー / 1996年生まれ /  
関西学院大学総合政策学部卒業

Yusuke Wakata (left)  
Artist, Designer / Born in 1995

Sawako Kanazawa (right)  
Designer / Born in 1996

## uskin

多くの人は「肌の色」と聞くと、直感的に各々にとって馴染みのある色を想像してしまうのではないだろうか。しかし実際のところ肌の色は多種多様で、それらは美しいグラデーションとして成り立っている。このプロダクトは、そんな肌の色の美しさを落とし込んだリングである。指輪を身に着けると自分の肌の色は馴染んで消えていき、他の色が目立つようになる。そのような身に着ける行為を通じて、「多様性を持つ」というアイデンティティを纏うことができる。



Why do most people instinctively think of the most familiar tone when they come across the term "skin color"? In reality, the term consists of a multitude of tones that make up a breathtaking gradation. This product aims to represent that versatile yet singular beauty of skin color. When you put on the ring, the familiar tones blend into your skin to highlight other distinctive tones. In other words, diversity becomes wearable.

協力：丸紅情報システムズ株式会社  
Cooperation: MARUBENI INFORMATION SYSTEMS CO., LTD.



## EXCELLENT PRIZE

優秀賞



### -3kg

高田潤 (右)  
学生 / 1997年生まれ /  
東京藝術大学美術学部在籍

福田森一郎 (左)  
学生 / 1995年生まれ /  
東京藝術大学美術学部在籍

Jun Takada (right)  
Student / Born in 1997

Shinichiro Fukuda (left)  
Student / Born in 1995



## 濁ったクレヨン

鮮やかな色だけが果たして素敵な色なのか。濁った色で描かれる絵もまた、その人独自の感性が入った一つの素敵な作品となる。幼児や小学生に向けて、絵の表現の幅を広げる新しい20色クレヨン。今まで使われなかった色で、もっと自分らしさを育ててほしいという願いを込めました。また、「濁ったシリーズ」として、色鉛筆や折り紙などへの展開も期待でき、教育現場での表現の多様性を広げていければと考えました。

## muddy crayons

Are only bright colors beautiful? Pictures drawn in muddy tones are beautiful in their own right, infused with a person's unique sensibility. This new set of crayons in twenty colors designed for toddlers and elementary school students aims to broaden their artistic expression in drawing. Our hope is that the unconventional colors will help children develop their individuality. We also thought this "muddy series" could be expanded to colored pencils and origami paper for more diversity of expression in educational settings.

## EXCELLENT PRIZE

優秀賞



### 茶柱あいす

日本茶の DIVERSITY を伝える一口サイズのスイーツです。玉露、抹茶、煎茶、番茶、ほうじ茶、玄米茶と多種多様に展開された日本茶の味を楽しめます。「茶柱が立つと縁起が良い」という日本ならではの価値観をトリガーに、アイスに立った茶柱（アイス棒）を持って抜くようにして食べられます。手土産として使うことを想定しており、美味しいスイーツを囲んで楽しむ体験が、日本をさらに知るきっかけになればと思います。

### Chabashira Ice Pops

These bite-sized sweets present the diversity of Japanese tea. They come in all kinds of Japanese tea variants to enjoy, such as gyokuro, matcha, sencha, bancha, hojicha, and genmaicha. In Japan, a chabashira (tea stalk) floating upright in a cup of tea is considered to be a good fortune. Based on this idea, these can be eaten by pulling out the “chabashira” sticks stuck in the ice pops. Designed as a gift to enjoy all together when visiting someone. I hope that the shared experience of eating tasty sweets will inspire people to learn more about Japan.



東出和士  
デザイナー / 1989 年生まれ /  
京都精華大学デザイン学部卒業

Takashi Higashide  
Designer / Born in 1989



### はえたたかず

都市で暮らす人々にとって、虫はしばしば嫌われ者。しかし、彼らは生態系において重要な存在でもあります。「はえたたかず」は、家の中に迷い込んだ虫たちを、お子さんが UFO で「誘拐（救出）」し、観察して親しみ、安全な屋外に返す、虫と人とのコミュニケーションツールです。自分の知らないもの・理解できないものとふれあい、共存することを学んだその先に、さらに多様性のある世界が広がっているはずです。

### Fly Abductor

Although insects are often despised by people living in the cities, they in fact play a critical role in the ecosystem. “Fly Abductor” is designed to trigger communication between insects and human beings. The UFO-shaped toy allows children to “kidnap (rescue)” insects that have strayed into the house, observe and familiarize themselves with them, and finally return them safely outdoors. Beyond coexisting and interacting with things you don’t know or understand, lies a beautiful world of greater diversity.



志村敢人と津軽健介  
Kanto Shimura & Kensuke Tsugaru

津軽健介 (左)  
プランナー / 1996 年生まれ /  
慶應義塾大学経済学部卒業

志村敢人 (右)  
デザイナー、プランナー / 1998 年生まれ /  
慶應義塾大学総合政策学部卒業

Kensuke Tsugaru (left)  
Planner / Born in 1996

Kanto Shimura (right)  
Designer, Planner / Born in 1998



東京ミッドタウンオーディエンス賞 | Tokyo Midtown Audience Prize



# FINALIST

ファイナリスト

## CSHATED CUP

一枚の紙をプレスによって成形した紙コップです。プレスによってできるシワが一個一個異なる表情を生みます。使う人が一人ひとり異なるように、偶然できるシワは世界に一つだけの模様となります。効率的に均一な品質で生産されることが当たり前の大量生産のシステムの中に、“不確定要素”を埋め込んであげたら、一個一個が異なる表情を持つプロダクトをつくれなれないかと思い、つくった作品です。



大場勇哉  
デザイナー / 1993年生まれ /  
法政大学大学院デザイン工学研究科修了

Yuya Ohba  
Designer / Born in 1993

This paper cup is made by press-forming a single sheet of paper. Each pressed cup wrinkles in a different way and no two come out the same. Just as each person who uses the cups is bound to be different, the random wrinkling creates a one-of-a-kind pattern on each and every cup. The system of mass production assumes efficient, consistent quality. I wanted to see if introducing an “unpredictable element” into that system could create a product where each manufactured unit is unique.



## 週 n 日通勤定期券

使える曜日を自由を選べる「週 n 日通勤定期券」。私たちが普段使っている「1・3・6カ月」単位の定期券ではなく、働くスタイルに合わせた新しいタイプの定期券です。少子高齢化が世界一進み、人材確保に困難を伴っている日本。「週 n 日通勤定期券」を使うことで、より多くの方が自分のライフスタイルに合わせて様々な会社で働くことができるようになります。それにより働き手を増やし労働生産性の向上につながることを目指します。

## Commuter Pass (n days a week)

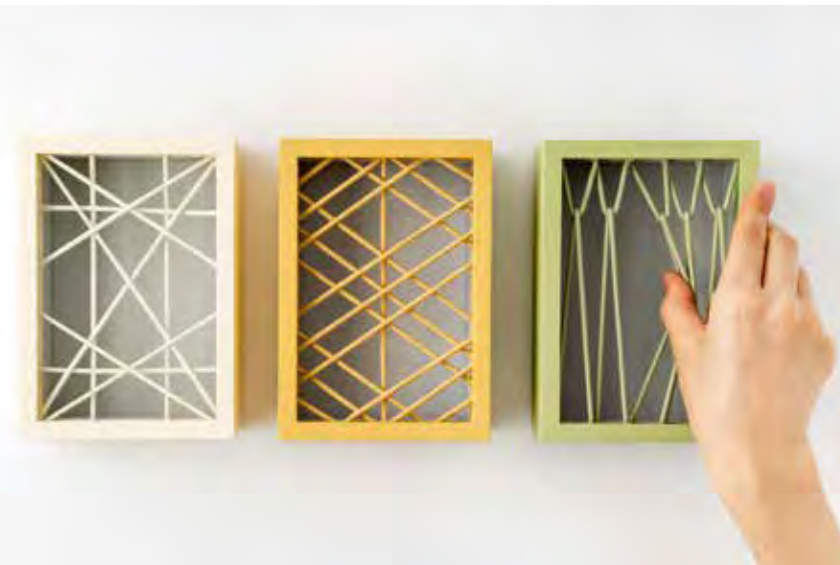
This commuter pass is good for “n days a week,” where the user can choose which days of the week to use it on. Unlike conventional commuter passes that are available for 1-month, 3-month, or 6-month period, this new type of pass caters to flexible working styles. With one of the most rapidly aging populations in the world, Japan is struggling to maintain its workforce. This commuter pass will allow more people to work in a variety of companies that fit their lifestyles, helping to increase the available workforce for better labor productivity.

## 閉めない箱

「開けばなしはだらしない」けど「閉めるのは面倒くさい」。お菓子のように人目につくところに置くものにその悩みを持ちました。それならば閉める動作をなくせばいいと思い、蓋がゴムでできた箱を制作しました。ゴムの部分を手で広げると中のお菓子を取り出すことができ、手を放せば自然に蓋が閉じるようになっています。几帳面な人とズボラな人が一緒に使える箱の提案です。

## The Box You Never Have to Close

Leaving a lid open is a lazy habit, but closing it is a hassle. For me, this was especially a problem with snacks and other things I leave out where people can see them. That's when I thought to eliminate the need to close the lid in the first place, and created a box with an elastic lid. Simply use your hand to stretch the elastic open and take out a treat, and the lid closes automatically once you remove your hand. Finally, here is a box that can be used by both tidy and sloppy people together.



森 千夏  
デザイナー / 1993年生まれ /  
名古屋造形大学造形学部卒業

Chinatsu Mori  
Designer / Born in 1993



姜 旻珠 (左)  
プランナー、デザイナー / 1993年生まれ /  
東京工芸大学芸術学部卒業

前川星花 (右)  
デザイナー / 1989年生まれ /  
東京デザイナー学院グラフィックデザイン科卒業

Minju Kang (left)  
Planner, Designer / Born in 1993

Seika Maekawa (right)  
Designer / Born in 1989

# FINALIST

ファイナリスト

## いつか食べるお弁当

もしものときの備えとして、主食・主菜・副菜の缶詰をひとつずつ選んでつくるお弁当です。お弁当は、親の愛情や食べる人の好みが集まった、多様性あふれるご飯です。万が一の際にも、自分で選んだ自分好みのお弁当があることは、ただ非常食があること以上の安心をもたらしてくれます。また、そもそもあまり乗り気にならない非常時の備えという作業も、お弁当選びと考えると、ちょっと楽しい気がしてきませんか？

## Bento for a Future Date

This bento (box lunch) for emergency purposes is put together by choosing one can each of a staple food, a main, and a side dish. Bento meals are very diverse and can be filled with parental love or a person's favorite foods. Even in times of emergency, having a bento filled with items of your choice offers a sense of relief that ordinary emergency rations can't provide. Besides, preparing emergency supplies is always a bit of a hassle, but doesn't it sound a bit more fun if it involves choosing a bento for yourself?



ヒカルムシ  
HIKARUMUSHI

北崎 太介 (左)  
プランナー / 1993年生まれ /  
千葉大学大学院工学研究科修了

大月 雄介 (中央)  
デザイナー / 1992年生まれ /  
千葉大学大学院工学研究科修了

弓場 大夢 (右)  
デザイナー / 1993年生まれ /  
千葉大学大学院工学研究科修了

Daisuke Kitazaki (left)  
Planner / Born in 1993

Yusuke Otsuki (center)  
Designer / Born in 1992

Hiromu Yumiba (right)  
Designer / Born in 1993

## My Holiday Calendar

「My Holiday Calendar」は一見、すべての日が真っ黒なカレンダー。ところが、数字をめくると赤色の数字が現れ、自由に休日をつくれる仕掛けがついています。「働き方改革は、休み方改革だ」などと言われる時代。育休、産休、リフレッシュ休暇……、働く人の休日は、ますます多様化しています。数字をめくればめくだけ、多様な休み方が尊重されていく。そんな世界の実現に一步でも近づくことを願っています。

At first glance, the "My Holiday Calendar" is a calendar where all the dates are written in black. But flipping any number reveals a red number underneath, allowing you to mark any day as a holiday. In an age where people say "work style reform is about changing how we take time off," working people are taking leave for increasingly diverse reasons, such as for childcare, childbirth, to relax, etc. An increase in the number of dates flipped represents an acknowledgement of more diverse reasons for taking time off. We hope that we can move towards that kind of society one step at a time.



宮崎 琢也 (右)  
グラフィックデザイナー / 1994年生まれ /  
多摩美術大学美術学部卒業

徳岡 淳司 (左)  
コピーライター、プランナー / 1996年生まれ /  
慶應義塾大学環境情報学部卒業

Takuya Miyazaki (right)  
Graphic Designer / Born in 1994

Atsushi Tokuoka (left)  
Copywriter, Planner / Born in 1996



## 言葉を味わう飴

作文用紙風の包装紙に、舐めた人の感想が書かれている飴です。それぞれの紙に、まったく同じ味を食した人々の、多様な感想が書かれています。感想を読み、思い出や妄想を追体験しながら舐めることで、時には温かみのある味に感じたり、時には切ない味に感じたりするでしょう。言葉を大切にしてきた日本ならではのこの飴で、一人でも多くの人に、言葉を味わう楽しさを知ってほしいです。

## Candy with Words to Savor

These candies have wrappers that look like Japanese essay paper with comments on the way they taste. Each wrapper features different people who all tasted the same flavor, resulting in a diverse array of comments. Reading the comments and sharing in those memories and musings as you taste the candy will make the flavor seem sometimes calm, sometimes painful. The concept of this candy is quintessential to Japan, where the power of words has always been very important. We hope that many people will discover the fun of "savoring words."



ヒカルムシ  
HIKARUMUSHI

北崎 太介 (左)  
プランナー / 1993年生まれ /  
千葉大学大学院工学研究科修了

大月 雄介 (中央)  
デザイナー / 1992年生まれ /  
千葉大学大学院工学研究科修了

弓場 大夢 (右)  
デザイナー / 1993年生まれ /  
千葉大学大学院工学研究科修了

Daisuke Kitazaki (left)  
Planner / Born in 1993

Yusuke Otsuki (center)  
Designer / Born in 1992

Hiromu Yumiba (right)  
Designer / Born in 1993

## JUDGES’ COMMENTS

### 審査員総評

DIVERSITYを突き詰めると、「世の中の人みんなに受け入れてもらうものをつくる」か、もしくは「一人でも気に入る人がいれば、それでもつくってみる」のどちらかだと思います。このテーマはとても難しく、僕自身も日ごろからものづくりをするなかで感じていることですが、DIVERSITYの可能性を考えるには、本来は無数の提案が必要なので、今回、一つの作品でDIVERSITYを表現することのハードルの高さを目の当たりにしました。

石上純也

今年の応募者は、リモートのなかでふだんより時間があっと思ったと思います。それが良い方向に出たチームと、ちょっと考えすぎてしまって2次審査に向けて詰め込みすぎるなど、違う方向に行ってしまったチームがあったと思いました。これに対しては、「あんまり大人の言うことを聞かなくていいんだよ」とアドバイスを送りたい。僕らが1次審査で「もっとああしたほうがいい、こうしたほうがいい」と言いますが、話半分で聞いてもらっていい。最後に立ち返るのは自分たちがテーマを与えられて発想したものなので。

伊藤直樹

2020年は、世界がいきなり変わった今までにない状況だったからこそ、これまでとはぜんぜん違った頭の使い方、良いアイデアを出すチャンスだったのではないかと思います。2次審査はリモートでのプレゼン審査でしたが、これまでとの違いや不便は感じませんでした。1次審査よりも2次審査のほうがモックもあり、プレゼン者の人柄も見えるので、審査をしていてやっぱり面白かったです。全体的にモックの完成度は高く、モックとプレゼンがうまいと1次審査のときの印象とはガラッと順位が変わると思いました。

えぐちりか

今の時代においてデザインにはどういう役割があり、これからどんな可能性があるかということ、審査全体を通してすぐ考えました。ライフスタイルや価値観が大きく変わる状況のなかで、人間はどうやって楽しく生きていくのか、何を幸せだと感じるのか。それらの課題に対して、新しい視座を与えることができるのがデザインの大きな力であるし、役割なのではないかなとあらためて感じました。

川村元気

A3の紙1枚の企画資料、実物のスタディ、作家によるプレゼンのプロセスで審査がなされるなかで、新しい気づきや発見がいろいろ起こりうと思います。そこで創造的なジャンプがあるとすごく良かったと思うのですが、今回は、企画に少しだけ何かをプラスして洗練させたり、現実性を高めたり、不備を直したりと、あまりジャンプが感じられませんでした。原案の中心的なコンセプトさえずれていなければ、もっと大胆に試行錯誤してもいいんじゃないかと思いました。

中村吾吾

With diversity, I think it boils down to either “making something that everyone in the world approves of,” or “making something as long as at least one person likes it.” I frequently feel myself as I go about making things that truly thinking about the possibilities of diversity requires an infinite number of proposals. So it was a very difficult theme and I think this year’s competition was a testament to how challenging it is for one piece of work to express the theme.

Junya Ishigami

Under the remote working circumstances, I think this year’s applicants had more time than usual. This proved to be a benefit for some teams, while others ended up in overthinking and crammed too much in for the second screening leading to an undesirable change of direction. Here is my advice, “you don’t have to listen to what the grownups tell you so much.” Judges give opinions during the screening, but you should just think of it as our two cents. Ultimately, you should turn back to your own vision of how you wanted to express the theme.

Naoki Ito

Because 2020 was a year where the world suddenly changed to give way to unprecedented circumstances, I imagine it was a chance to come up with good ideas with completely different mindset. The second screening involved evaluating a remote presentation, but I didn’t feel much of a difference or inconvenience compared to previous years. And it was definitely more interesting than the first screening, as we got to see mockups and presentations. The quality of mockups was impressive overall, and if the mockup and presentation were done particularly well, they had the power to flip the first screening results upside down.

Rika Eguchi

Throughout the entire judging process, I constantly thought about the role of design in this day and age and what kind of potential it has for the future. As lifestyles and values are changing drastically, how will people continue to enjoy their lives and what kind of things will they feel happiness from? I reconfirmed how design can provide new perspectives on these issues, which is one of its greatest powers and roles to fulfill.

Genki Kawamura

The journey from the envisioned proposal stage to material form as a physical product mockup offers new recognition and discoveries. It would have been great to see a creative jump during the process, but 2020 competition was devoid of that kind of leap, with proposals generally adding a little something more to refine the product, making the possibilities more realistic, or fixing issues. As long as the core concept of the original proposal doesn’t shift, I think creators should feel free to be more daring in their trial and error.

Yugo Nakamura

## REVIEWS ON WORKS

### 作品講評

#### グランプリ

##### uskin

プロダクトとして最終的にすごくきれいに表現して、肌の色が美しいと思えるところまで完成度を高めていました。自分の肌の色と、肌の色を模したプロダクトの色とのコントラストでデザインを考えたのはすごくいいと思います。素材はプラスチックですが、有機的な柔らかさを帯びた存在感に出来上がっていました。

【石上】2次審査のプレゼンで、つくり手の姿勢が誠実で素晴らしい、そのチームに感動し、実際に指輪を「着けたくなる」と思いました。アイデア的に際立って変わっているものではありませんが、ものすごく繊細に、人が欲しくなるところまで仕上げてきた。コロナ禍でみんなイラッとして世界で揉めていますが、この指輪をして「肌の色に関係なく、みんながつながっている」ことを表すのはすごく良いメッセージで、そのさりげなさが素敵だと思いました。【伊藤】実用化というこのアワードの主旨をよく捉え、細部まで細かく検証されていました。プレゼンの映像で、この商品によって世の中が変わって見えるところまでしっかり表現できていたことが、勝因につながったと思います。【えぐち】コンセプトはもちろん仕上がりのレベルが高く、グランプリにしかるべき美しいプロダクツに仕上がっていました。【川村】肌色をめぐるグラデーションが、シンプルに美しい。指にはめると自分と同じ色が必ずあって、その色を起点にほかの色への思いを馳せる、といった想像の拡がり生まれる。「肌のグラデーション」という表現モチーフ自体には既視感がありますが、その在り処として「指にはめる」という場所を見つけたのが、いちばんのアイデアだと思います。また、製造プロセス自体を詳細に検討したところにも、デザイナーとしての誠意を感じました。【中村】

##### 茶柱あいす

1次審査で「茶柱に見立てるか」と驚き、アイデアにとても可能性を感じました。2次審査でモックに触れると、アイスが茶柱に対して少し大きく、口を含むときの不安定さを感じ、陶器の器や木のケースなどが少し過剰包装という機能の洗練と、「蠅がUFOにさらわれる」として出されたらちょうど良いかもと思いました。ぜひ実現してほしいです！【伊藤】ありそうでない商品のアイデアで、とても好きでした。日本茶の種類の高さや、「茶柱が立つと縁起が良い」ことを伝えられて、手みやげやインハウンドのおみやげにも良さそうです。残念だったのは、商品のパッケージが過剰で、値段の設定においてもそれを世の中に出すという視点が浅かった点。ここで終わらず、ぜひ商品化まで頑張してほしいです。【えぐち】茶柱という考え方がデザインになってユニークだと思いました。お茶のダイバーシティの美しさもありつつ、もらって嬉しい、ありがたみのある商品を実現してほしい。【川村】初見のアイデアとしてはとても魅力的でしたが、モノとして洗練する際の力点の置き方が微妙にずれていた印象を受けました。茶柱が立っているこ

##### 優秀賞

##### 濁ったクレヨン

多くの人が使うものではないけど、これがあることによって、世界が少し変わるかもしれないと思いました。【石上】ネーミングやモックの仕上げなどで減点がいくつかあり、そこが詰めら

れたらグランプリと同じくらい魅力的でした。【伊藤】発見があり、とても好感が持てました。これで描いた絵のほうが、今までのクレヨンで描くより仕上がりが良いかもしれないですね。それが2次審査の資料やパッケージでも少し伝えられたら、さらに評価が上がったと思います。【えぐち】

パッと見たときに「どう使うんだろう?」と自分の頭が動き始め、想像力が働き始めたところにすごく惹かれました。デザインの役割は、人間のまだ使っていない頭の部分を刺激するところにある気がします。このクレヨンで、子どもや大人がどういった絵を描くか。いろんな絵のバリエーションが生まれそうだなと思いました。【川村】カラフル、色鮮やかという典型的な「子どもの絵」のトーンをあらためて捉え直し、大人が抱く子どもの絵のイメージを押しつけるのではなく、新しい選択肢を提示する視点に共感しました。ただ、明度の低い濁ったトーンが正解なのには疑問が残りました。【中村】

――

##### 茶柱あいす

1次審査で「茶柱に見立てるか」と驚き、アイデアにとても可能性を感じました。2次審査でモックに触れると、アイスが茶柱に対して少し大きく、口を含むときの不安定さを感じ、陶器の器や木のケースなどが少し過剰包装という機能の洗練と、「蠅がUFOにさらわれる」というオモシロ設定がちょうど良いかもと思いました。ぜひ実現してほしいです！【伊藤】

ありそうでない商品のアイデアで、とても好きでした。日本茶の種類の高さや、「茶柱が立つと縁起が良い」ことを伝えられて、手みやげやインハウンドのおみやげにも良さそうです。残念だったのは、商品のパッケージが過剰で、値段の設定においてもそれを世の中に出すという視点が浅かった点。ここで終わらず、ぜひ商品化まで頑張してほしいです。【えぐち】茶柱という考え方がデザインになってユニークだと思いました。お茶のダイバーシティの美しさもありつつ、もらって嬉しい、ありがたみのある商品を実現してほしい。【川村】初見のアイデアとしてはとても魅力的でしたが、モノとして洗練する際の力点の置き方が微妙にずれていた印象を受けました。茶柱が立っているこ

と、それを持って食べること、器の中から取り出して食べることなど、このアイスの基本的な個性を伸ばすと、もっと良くなると思います。【中村】

――

##### 東京ミッドタウンオーディエンス賞

##### はえたたかず

1次審査で見たと時から、いちばん好きなアイデアでした。UFOが未知の生物であるハエヤクモと出会って、やっつけずに捕まえて、リリースしてあげるという。今回のテーマで生物多様性を考えたときに、ユーモアたっぷりなプロダクトという形で伝えていて、トンチが利いて面白いと思いました。改良していけば、いろんな人が興味を示すと思います。【伊藤】

家に迷い込んだ虫を殺すのが嫌で、いつもティッシュで包んで逃がすのですが、それがなかなか難しく、叩くのではなく、救出して安全な場所に逃がす。なんて素敵なおアイデアでしょう。たくさんの人や虫たちを幸せにするデザインなので、ここで満足せず、ぜひ形にしてください。【えぐち】ユーモアはデザインの持つ大きな武器のひとつで、この作品には「虫を殺さないで逃がす」という新しい提案もある。DIVERSITYというシリアスに捉えられがちなテーマに対し、ユーモアのあるデザインでアンサーしているのが素晴らしい。【川村】

初見で思わずニヤッとしてしまうユニークなアイデアが光りました。プレゼン時には、虫を殺さず外に逃がすという機能の洗練と、「蠅がUFOにさらわれる」というオモシロ設定が、微妙に違うベクトルを向いていて、最初のインパクトが減ってしまった印象を受けました。【中村】

##### ファイナリスト

##### CSHATED CUP

紙をプレスしたときのちょっとした偶然で、様々な重なり表情が生まれるという、「偶然性を内包した大量生産プロセス」を構想したところが面白かったです。これがうまくいくと、大量生産品のなかにも陶芸作品のような固有感や多様性が生まれ、選ぶ楽しみが生まれる可能性があります。とても良いと思いました。今回のテーマへの解釈としてもユニークで、個人的にはイチオシでした。アイデアの種としているような発想が広がるプロダクトです。【中村】

##### 週n日通勤定期券

コロナが終わったらまた毎日満員電車で揺られて通勤するかというのと、僕は完全には戻らないと思います。もっと定期券が柔軟で曜日かかを選べるという自分でも思っていたので、このアイデアを見てすごく素敵だと思いました。どこかの鉄道会社と組んで一緒にやってほしいと思う、すごく共感できるものでした。【伊藤】

――

##### 閉めない箱

あやとりや折り紙の紋様などをイメージさせる、日本的な美しいデザイン。蓋の部分の美しさもありながら、取り出し方や中に入れるものをどう見せるかに、新しいイマジネーションが湧く作品。【川村】

――

##### いつか食べるお弁当

非常食をお弁当に見立てることで、選ぶ楽しさや、当日食べるワクワク感を設計していて面白かった。アソートでおかずもごはんもいっぱいあって、そのなかから日々組み合わせを選んでいく仕組みにすると、もっと良かったかな。【伊藤】

――

##### 言葉を味わう鉛

同じ味でも、他人の感想を読んで食べると味わいが変わるというコンセプトと、パッケージのデザインが良かったです。2次審査での言葉のチョイスが、もう少し感性を刺激するものになってほしいかった。日本の豊かな言葉の表現の多様性をコンセプトにしている分、言葉のチョイスで本当に味が変わって感じられるところまでブラッシュアップして、ぜひ商品化を目指してください。【えぐち】

――

##### My Holiday Calendar

これからのライフスタイルをうまく表現しています。デザイン面も、最初段階で黒の文字一色でカレンダーが出来上がっているのは、きれいだなと感じました。一方で、めくるというアイデアが本当に正しいのか、このデザインで休日のところだけフォーカスすべきなのは疑問であり、休日を自分で彩るアイデアをもう少し違った形で表現できたんじゃないかと感じました。【石上】

# REVIEWS ON WORKS

## 作品講評

### Grand Prize

#### uskin

This product ultimately captured the theme beautifully and was perfected to the extent that it made us realize how beautiful skin colors really are. The idea to create a design that puts your actual skin tone in contrast with a product color that resembles a different skin tone was very neat. They used plastic as material but somehow it transcends plastic with an almost organic softness about its presence. **【Ishigami】**

The presentation in the second screening really moved me. The creators' motives were very sincere and praiseworthy and that made me think "I want to wear this." The idea itself is not particularly inventive or unusual, but it's been delicately refined as a product that people would actually want to possess.

The coronavirus has put people on edge and the world is in turbulence, but putting this ring on to subtly express that "everyone is connected regardless of skin color" is a really great message, and I found that subtlety to be very nice. **【Ito】**

This proposal had a good grasp of Tokyo Midtown Award' concept of pursuing a commercialization of a product with thorough testing done down to the tiny details. The presentation included a video that gave a clear image of how this product would change how the world looks, and that's what led to it winning. **【Eguchi】**

Not only is the concept outstanding, the final product is also highly polished, making it a beautiful product worthy of the grand prize. **【Kawamura】**

The gradation of skin color has a simple beauty to it. When you put it, your skin color is definitely somewhere in the gradation, and it becomes a starting point in thinking about all the other colors, expanding your imagination. Gradation of skin color isn't new as a motif, but the idea to put it on the finger as the place of expression is what sets this product apart. I also felt their diligence as designers from their detailed production process. **【Nakamura】**

### Excellent Prize

#### muddy crayons

This isn't something a lot of people would use, but I thought having this might change the world just a little. **【Ishigami】**

If they had perfected a few issues I took points off for, such as the naming choice and the level of mockup finishing, I think this would

have been just as appealing as the grand prize entry. **【Ito】**

I had a favorable impression of the work as it offered a new take on diversity. Pictures drawn with these might turn out better than something drawn with conventional crayons. It would have been rated even higher if the presentation sheet and packaging in the second screening had reflected the ideas behind the project a little better. **【Eguchi】**

At first glance, I felt gears in my brain suddenly start to move as I wondered how the crayons would be used, and the way they inspired my imagination was incredibly appealing. One of the roles of design is to stimulate the inactive parts of people's brains. I think these have the potential to give birth to all kinds of variations in drawing. **【Kawamura】**

The desire to reevaluate the expectation that children's drawings should always be bright and colorful, and to offer children new options instead of forcing those grownup expectations on them was a very relatable concept. However, I wonder whether these dull, muddy tones were the answer. **【Nakamura】**

#### Chabashira Ice Pops

In the first screening, I was surprised that they had used a chabashira (tea stalk) motif and felt the idea had potential. When I actually examined the mockup the ice pop was slightly big compared to stalk and made it precarious when potting in the mouth. The packaging was excessive with the porcelain container and wooden case. But I did think it may fit when served as a dessert at a restaurant. Best of luck. **【Ito】**

I loved this idea as it is something you would expect to exist but doesn't actually exist. It introduces the variety of Japanese tea and the unique concept that a tea stalk floating upright is a lucky symbol in Japan making it a fitting product to use as a gift when visiting someone or as a souvenir for inbound tourists. What disappointed me was an excessive packaging and a proposed price. **【Eguchi】**

The idea to incorporate the chabashira concept into design was very unique. I hope it will eventually become an actual product that shows the beautiful diversity in tea and something that people would feel happy and "lucky" to receive. **【Kawamura】**

Despite the appeal of the initial idea, in the process of refining it, the areas of focus got slightly off. I think it would be better if the creators could elaborate more on the fundamental characteristics of these ice pops, such as how they're upright chabashira, how people are

supposed to pick them up and eat them, and how people take them out of their containers to eat them. **【Nakamura】**

### Tokyo Midtown Audience Prize

#### Fly Abductor

This idea was my favorite ever since the first screening. The UFO encounters flies and spiders and other creatures unknown to it, it captures them so that they can be released to safety instead of eliminating them. Given the theme of diversity, I think it's full of humor as a product that comments on biodiversity and extremely witty. Bringing improvements on the product could attract much interest. **【Ito】**

I hate killing insects that wander into my home and I always pick them up gently with a tissue to let them out. But it can be pretty difficult. This product rescues bugs and releases them to safety instead of swatting them. What a wonderful idea! This design is sure to make lots of people and bugs happy. Please don't satisfy yourselves just by receiving an award, and make this idea into an actual product. **【Eguchi】**

Humor has been one of the most powerful weapons in design. This work suggests new idea of "releasing bugs safely without killing them." People tend to take the serious route with the theme of diversity, so I thought the decision to express it with a humor-filled design was outstanding. **【Kawamura】**

I couldn't help but grin at this unique idea at first glance. At the second screening, the creators focused more on its "contraption" aspect of releasing the bug outside without killing it. The process of refining this function and the humorous concept of having "a fly abducted by a UFO" ended up feeling like they were on slightly different vectors, diminishing the original impact of the idea somewhat. **【Nakamura】**

### Finalist

#### CSHATED CUP

The concept of "a mass production process that incorporates random chance," where press-formed paper wrinkles in subtle random ways to create a diverse expression of layers interested me. If this could be pulled off, it has the potential to introduce the kind of individuality and diversity seen in ceramic art to mass manufacturing. The way it captured the theme of diversity was also very unique, and it was my personal top pick. **【Nakamura】**

#### Commuter Pass (n days a week)

When the pandemic is over, will we go back to commuting in overcrowded trains? I don't think we will fully ever go back to the way things were. I've been thinking it would be nice if they had more flexible options in commuter passes such as being able to choose specific days of the week so I thought it was a great idea. It's such an interesting and relatable concept that I wish they could team up with a railway company somewhere and really make it happen. **【Ito】**

#### The Box You Never Have to Close

The design was very beautiful in a Japanese way that reminds one of cat's cradle and origami patterns. The lid is beautiful, but the work overall also inspires new imagination with how you're supposed to take things out of the box and how the box presents its contents. **【Kawamura】**

#### Bento for a Future Date

The idea to think of emergency food as a bento (boxed lunch) to build in the fun of choosing the food and the exciting anticipation of eating it on the day was very interesting. It would have been better for the product to provide a wide assortment of main dishes and staple foods that can be mixed and matched depending on the day. **【Ito】**

#### Candy with Words to Savor

I liked the packaging design, as well as the concept that reading the diverse impressions other people had about a flavor would make that flavor taste differently every time. During the presentation, I wished that the wording of the real reactions to the flavor would have tickled the senses a little more. I really hope the creators will brush it up to the point that the wording actually makes the flavor taste different and work towards commercialization. **【Eguchi】**

#### My Holiday Calendar

This is a good portrayal of future lifestyles. In terms of design, I thought the initial calendar made up solely of black text is attractive. Meanwhile, I couldn't help wondering if the idea to peel the date away was really the best solution. I thought maybe there is a different way to present the idea of custom coloring your own holidays. However, I do think it's an outstanding idea. **【Ishigami】**

# ABOUT DESIGN COMPETITION

## デザインコンペ概要

### 【テーマ：DIVERSITY】

2020年——ジェンダー、人種や国籍、宗教や信条、性的指向や価値観だけでなく、働き方やライフスタイルなど、社会や個人の多様性 (DIVERSITY) はますます広がりを見せています。そんな、一人ひとりが違う時代だからこそ求められる、デザイン、アイデア、プロジェクトをあなたならではの視点で提案してください。

### 【審査員】(敬称略・50音順)

石上純也、伊藤直樹、えぐちりか、川村元氣、中村勇吾

### 【賞】

グランプリ (1点) ..... ¥1,000,000  
 優秀賞 (3点) ..... ¥300,000  
 ファイナリスト (6点) ..... ¥50,000

★グランプリ受賞者を世界最大規模の「ミラノサローネ国際家具見本市」開催中にイタリア・ミラノへご招待します(グループの場合は2名まで)。

※賞金総額：220万円 ※入賞者1人(または1組)につき、副賞としてトロフィーを贈呈します。  
 ※各賞については「該当なし」となる場合があります。 ※入賞作品の公表後に、実現に向けたサポートを行います。 ※2020年10月16日(金)に授賞式、同日より約1年間展示を行います。

### 【募集要項】

応募期間：2020年6月26日(金)～7月20日(月)

提出物：未発表の作品案。ジャンルは問いません。

出品料：無料

応募資格：

- ・個人またはグループ(何作品案でも応募できます)
- ・国籍は問いません。ただし、2次プレゼン審査、授賞式に東京ミッドタウンに来館できること
- ・応募書類提出時点で39歳以下の方
- ※グループの場合、メンバー全員が上記条件を満たすこと

### 【審査の流れ / Screening process】



#### 募集 / Application

提案をイメージ図やコンセプト文で表現し、A3のプレゼンテーションシートにまとめた作品を募集



#### 1次審査 / 1st screening

2次審査に進む10作品を選出し、意匠権調査を実施



#### 2次審査 / 2nd screening

模型を使ってのプレゼンテーション審査にて各賞を決定(オンラインで実施)



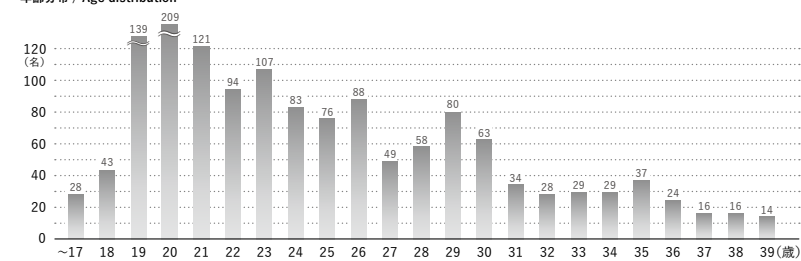
#### 展示 / Exhibition

東京ミッドタウンのパブリックスペースにて約1年間展示。発表後、実現化サポートを提供

Applicants submit presentation sheets (size A3). All sheets are carefully screened and narrowed down to 10 works at the 1st screening (documentary screening). After design rights examination, 10 contestants give presentations online using models at the 2nd screening where each prize will be decided. All prizes are announced and exhibited for a year in a public space of Tokyo Midtown. Finally, Tokyo Midtown provides continuous support in merchandising and realizing award-winning works.

### 【応募者データ / Data on applicants】

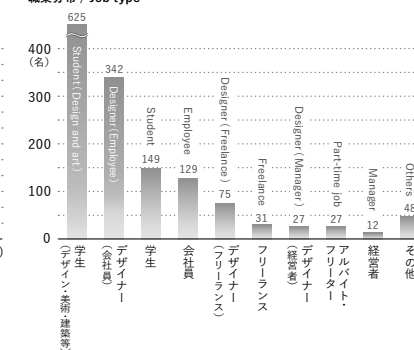
#### 年齢分布 / Age distribution



●応募数：1,465作品 / 平均年齢：24.7歳 / 男：790名、女：648名、非回答：27名

●Number of submitted works: 1,465 / Average age: 24.7 years / Male applicants: 790, Female applicants: 648, Others: 27

#### 職業分布 / Job type



# ART COMPETITION

---

## 審査員

大巻伸嗣 | アーティスト

金島隆弘 | アートプロデューサー

川上典李子 | ジャーナリスト

クワクボリョウタ | アーティスト

鈴木康広 | アーティスト

---

## Judges

Shinji Ohmaki | Artist

Takahiro Kaneshima | Art Producer

Noriko Kawakami | Journalist

Ryota Kuwakubo | Artist

Yasuhiro Suzuki | Artist



# GRAND PRIZE

グランプリ

## つながり

人の肌が大地の起伏に相似する瞬間があるように、光の陰影が生むつながりは自然における事物の関係性そのものをもあらわすようだ。日常の自然の中の光を色彩へと解体し、感情を伴う記憶へと変容させる。東京ミッドタウンという、自然と都市が一つに融合した空間とつながり合うこの作品から、近年失われつつある人と人／人と自然の美しい「つながり」、自身と外界との本来的な「つながり」を思い出してほしい。

## Connection

Just like there are moments when human skin resembles natural terrain, it's as if connections formed by light and shadow symbolize the fundamental relationships of elements in nature. This piece attempts to break down natural light in everyday life into colors that transform it into emotive memories, and connects with Tokyo Midtown, a space where nature and the city merge as one. I hope this project serves to remind people of the gradually disappearing but beautiful connections between people and people, people and nature, and the inherent connections between the self and the outside world.

素材：キャンバスに油彩  
Materials: Oil on canvas  
Size: w.5180×h.3050×d.40 mm



船越 董  
アーティスト / 1996年生まれ /  
京都市立芸術大学大学院美術研究科在籍

Sumire Funakoshi  
Artist / Born in 1996



## RUNNER-UP PRIZE

準グランプリ



### 郊外観光 ~Time Capsule Media 3

建築と都市の関わりや身近な社会、生活環境に注目し、公共空間を利用した壁画やインスタレーションを制作しています。今回、郊外の景色を都心に持ち込みます。経年劣化により偶然剥がれたトタン壁面の裏側に、過去でもあり同時に未来でもあるどこかの景色を覗かせ、現在都心で暮らす人々の記憶する地場へ接続します。



川田知志  
美術作家 / 1987年生まれ /  
京都市立芸術大学大学院美術研究科修士

Satoshi Kawata  
Artist / Born in 1987

### Tour of the Suburbs ~Time Capsule Media III

I focus on immediate society, living environments, and the relationship between architecture and cities to create murals and installations that make use of public spaces. For this piece, I brought the view of the suburbs to the heart of the city. From behind a wall of corrugated metal that just happened to peel away from wear and tear peek scenes from somewhere that are at once from the past and the future, connecting city dwellers to some locality in their memories.

素材：トタン板、麻布、油絵具、釘、タッカー、合成樹脂塗料、ドブメッキフェンス、メガネ石、木材  
協力：一般社団法人 HAPS  
Materials: Corrugated metal sheet, linen cloth, oil paint, nails, staple gun, synthetic resin paint, galvanized steel fence, insulated wall thimble block, wood  
Cooperation: General Incorporated Association HAPS  
Size: w.3600×h.3100×d.70 mm

## EXCELLENT PRIZE

優秀賞

### Floating Surface

この作品は六本木のタイムラインをテーマとしています。太古の地球温暖期では東京の中心部まで海岸線が迫っていて、六本木周辺は海岸や岬であった可能性があり、この場所も海面と同じ高さだったのかもしれません。モーターによって制御された波打つ矩形は太古にあったであろう水面を切り取っています。太古の東京に広がる海を想像させ小さな気づきやゆったりとした時間の流れをつくります。

The theme of this work is the timeline of Roppongi. In the ancient global warming period, the coastline stretched to the center of Tokyo, and the area around Roppongi may have been a coast or a cape. This place may have been at the same level as the sea level. The motor-controlled rippling rectangle cuts out the surface of the water as it would have been in ancient times. It makes people on the road think of the sea that stretches across ancient Tokyo and creates small insights and the slow flow of time.



坂本洋一  
アーティスト、エンジニア / 1982年生まれ /  
東京藝術大学大学院映像研究科修士

Yoichi Sakamoto  
Artist, Engineer / Born in 1982

素材：モーター、デバイス、プーリ、ゴム、エラストマー、テグス  
協力：三井化学株式会社  
Materials: Motor, devices, pulleys, elastic, elastomer, monofilament fishing line  
Cooperation: Mitsui Chemicals, Inc.  
Size: w.4500×h.3900×d.1500 mm



## EXCELLENT PRIZE

優秀賞



素材：コンクリート、木炭、木材、塗料  
Materials: Concrete, charcoal, wood, paint  
Size: w.3120×h.2600×d.1100 mm



**佐野 魁**  
美術作家 / 1994年生まれ /  
東京藝術大学大学院美術研究科修了

**Kai Sano**  
Artist / Born in 1994

### 抛り所の行方

まるで宇宙空間にいるかのように家やビルが宙に浮かんでいる。木炭により描かれたこれらのイメージは、フィクションであると同時にひび割れたコンクリートから現実としてのリアリティーが感じられ、観る者は現実と空想の間を行き来する。強固な素材の「コンクリート」と安息の場所である「家」という私たちの生活のなかで安全性が確保されたものに、強い揺さぶりをかけることで明日にも変わるかもしれない都市の不安定さを表現した。

### Whereabouts of Reliance

Houses and buildings float in mid-air, as if in outer space. While these images drawn with charcoal are fictional, the cracked concrete anchors them in reality, leaving viewers to wander between what's real and what's imaginary. The strength of concrete and the refuge of one's house are established symbols of safety in our everyday lives. By shaking the very foundations of them both, this piece expresses the instability of how cities might change overnight.

### 微かにつながる

きっと髪の毛には、その人の記憶や想いがつまっている。たくさんの人の髪の毛を編んでひとつにつなげることで、知らない誰かとつながるとともに、いつかは忘れ去られてしまうような様々な想いをつなぎとめておきたい。お互いの存在に目を向けずに忙しく行き交うなかで、一瞬でも他人の存在を感じてもらえたらと思う。

### Subtly Connected

A person's hair is surely infused with that person's memories and thoughts. By crocheting hair from lots of people into one piece, I wanted to connect strangers together and hold onto those various emotions that will someday be forgotten. Amidst the daily hustle bustle where people take no heed of each other, I hope that this piece will allow viewers to sense a presence of others, even just for a moment.



素材：髪の毛  
Material: Human hair  
Size: w.2000×h.2500×d.1000 mm



**和田裕美子**  
アーティスト / 1981年生まれ /  
多摩美術大学美術学部卒業

**Yumiko Wada**  
Artist / Born in 1981



東京ミッドタウンオーディエンス賞 | Tokyo Midtown Audience Prize

### Where Are We Going?

12フィートの木材を都内で購入し、それを持って東京都港区を歩く。木材は東京のアスファルトによって削られ、両端が尖っていく。木材が削れた分、歩くことに関する私の経験値が蓄積されていく。目には見ることができない。あらゆる公共交通機関が一堂に会する東京で、この木材を手を持って移動したいとき、歩くことしか選択できない。果たして本当に選べないのだろうか。選べたとして、私たちはどこへ向かおうとしているのだろうか。

I walk through Minato City in Tokyo with a twelve-foot piece of lumber purchased in the metropolis. Both ends are scraped down to sharp points as they get dragged on the Tokyo asphalt. The more the wood gets ground down, the more experience I accumulate in walking. It's an invisible accomplishment. Although all means of public transport are available in Tokyo, walking is the only choice if you want to move around carrying a piece of lumber this big. But is it really the only choice? And even if we could choose otherwise, where are we trying to go?

素材：12フィートの木材、ビデオ、アクリルプリント、メモ  
Materials: 12-foot piece of lumber, video, acrylic print, memo  
Size: w.5600×h.3000×d.500mm



**山本千愛**  
アーティスト / 1995年生まれ /  
群馬大学教育学部卒業

**Chiaki Yamamoto**  
Artist / Born in 1995



# JUDGES' COMMENTS

## 審査員総評

コロナ禍で世の中がどんどん萎縮するなかで、どうやって価値観のボーダーラインを壊し、変えていけるのかが、大きくアートに問われています。今年の作品の印象は、どれもよく完成されているというものでした。衝動に駆られて行動に移し、リサーチや制作を進め、美術作品として伝わるものにするまでにはかなりの時間がかかります。コロナ禍以降も私たちが人間である証明として作品をつくり続け、いかに新しい方法や価値観を示していけるのかを、みなさんと考えていければと思っています。

大巻伸嗣

最終審査に残ったアーティストは、コロナ禍という特殊な環境のもとで準備や制作、設置を余儀なくされ、大変だった一方でとても良い経験にもなったのではないのでしょうか。今年の作品は全体的に「収まり感」があり、はみ出したりノイズが出たりする部分が少ないと感じましたが、もしかするとそれは社会が急速にオンライン化したことが影響したのかもしれませんが。また、京都で活動している方々の受賞も多く、地域や距離の概念にある種の公平性が生じているとも感じました。

金島隆弘

世界中がかつてない状況にあるなかで、人と人とのつながりをはじめ、私たちと自然環境との関係性、社会、都市との関わりに目を向けることの重要性などが、ファイナリスト6人が取り組む題材には示されています。各者の問題意識のうえで異なる煌めきを感じさせる作品を前に、最終審査は厳しいものとなりました。全体として作品が行儀よくまとまっている印象を受けたのが若干気になりましたが、作品の奥底からじわりと湧き出すような力が伝わってきて、6人の確かな存在と制作に挑む姿勢を感じました。

川上典李子

コロナ禍にもかかわらず、みなさんがこれだけの作品を完成できたことを評価します。制作現場での様々な制約で、それぞれ人知れぬ苦労をされたことと思います。私たちの活動が制限されることは、代替手段としてのオンラインではできないことに気づき、今・ここで経験することの価値を再発見する機会になっていると思います。またその価値がなぜ重要なのかをより具体的に知る機会でもあるでしょう。ここで得た経験や知見を忘れずに、制作に活かしてほしいと思います。

クワクポリョウタ

コロナ禍で、平穏な日常がいかに異質なものであるかを思い知らされました。そこにはアートが社会に提示するべき一側面がすでに含まれているのではないのでしょうか。公共空間における作品は、不意打ちで得体の知れない「何か」を提示すること。日常そのものが変容する今、アートのあり方も問われています。こうした状況下で作家と主催者が一体となって新作に取り組み、完成度高く作品をつくり上げることは本当に大変なことです。展示が実現したことは、「生きているパブリックアート」としての本アワードの強い意志を感じました。

鈴木康広

With society steadily shriveling up due to COVID-19, I think art has been forced to consider how to destroy the borders of conventional values and go about changing them. The impression of this year's complete work was they were all very "complete." Artwork requires a very long time to create, from the moment impulse strikes to translating ideas into action, going through the research and creation processes, and finally communicating the message directly as finished work. I hope to collectively reexamine how artists will be able to continue to create art as proof that we are human and show the new methods and new set of values.

Shinji Ohmaki

Six finalists had to prepare, create, and install their work under the unprecedented circumstances of the pandemic. It must have been difficult but perhaps a very good experience at the same time. This year's pieces had a sense of "containment" overall, with very little sense of "dissonance" or "sticking out." The way society rapidly moved online may have had something to do with this. We also had some awardees based in Kyoto this year, indicating a kind of fairness in regard to the concept of region and distance.

Takahiro Kaneshima

With the unprecedented circumstances, the six finalists' individual themes indicate the importance of enhancing an awareness of our relationship with the natural environment, and how we interact with society and cities. Each piece focuses on its issue with a distinctive spark that made the final screening a difficult selection process. The overall impression of pieces, discreet and contained, bothered me a little bit, but each piece reveals an energy that seems to emanate force from its depths, evoking the undeniable existence of six artists and their approaches to their work.

Noriko Kawakami

I would like to acknowledge how well everyone worked to finish such impressive artwork despite the pandemic. I am sure that the limitations on our activities has been a chance to realize that the online approach is not a viable alternative and to rediscover the value of experiencing things here and now, in the moment. This is a good opportunity for a more concrete understanding of why it is so important. I hope that all of the artists will remember the experiences and knowledge and use them in their future creative activities.

Ryota Kuwakubo

With the unexpected pandemic, we have been reminded how extraordinary "normal" life is. I believe that encompasses what art needs to present to society. Artwork in a public space means a sudden confrontation with something completely mysterious. With "normal life" altered, we must question what art stands for as well. It's very difficult for artists to work with event organizers to create new, complete art under current circumstances. The fact that the event happened this year is a testament to the award's firm dedication to "living public art."

Yasuhiro Suzuki

# REVIEWS ON WORKS

## 作品講評

### グランプリ

#### つながり

作品を見て違和感を覚えながらも何が違和感なのかをなかなか見抜けなかったところがすごく面白かったです。通路の壁が向こう側に引っ張られるような、浸透していくような、光が溶けていくような状況を作者がつくり出し、その世界観が経験できる作品になっています。今後の作家活動も期待していますし、いろんな場を経験して変化していくことを楽しみにしています。【大巻】

TOKYO MIDTOWN AWARD で絵画がグランプリを取ったのは初めてかもしれませんが、作品を観たときに、自分が想像していた以上の驚きがあったことを覚えています。絵画だけれども、それを越えた作品が立ち上がり圧倒されました。スケールの大きな作品ですが、船越さんに実際に話を聞くと、緻密に丁寧に準備をし、精度が高く仕上がったと感じました。【金島】

人の肌と自然、大地といった様々なつながりを描いた画面の前に立つと、画面そのものが呼吸しているかのようにも感じました。身近な世界と雄大な世界とが連なり、その一部が反転するかのような印象も受け、描かれた光の中に引き込まれる思いにもなります。「通路の既存壁も作品」との発想で、壁とひとつながりになるように描かれた世界は、まさにこの場でないと生まれ得ず、独自の陰影は私たちを包む自然界の奥深さと、人の目には見えないながらも存在する多様な生命をも想像させます。スケールが大きく、深い魅力を備えた作品です。【川上】

現場で作品の前を通りかかると、一瞬気づかないくらい場に馴染んでいて、ふと気づくと非常に緻密な作品がそこに置いてあるという二重の体験をしました。いくつものレイヤーで塗り重ねられた色面は、眺めているといろいろなものに見えてきます。それだけ長い時間足を止めて見ていられる密度があり、それが人の行き交う通路にまるで壁紙のように設置されていることに面白みがあります。オンライン偏重の昨今、時空間の豊かさを思い出させてくれる作品です。【クワクポ】

一見すると柔らかなタッチにもかかわらずとてもパワフルな作品で、東

京ミッドタウンの通路を異質な空間に変容させていて、どこからが作品なのかわからなくなるような驚きを身体で感じることができました。絵画としての視覚的な追求でありながらも、ももとの壁面と連続する木漏れ日のパターンから発展したモチーフに手が多重に重ねられているところなど、予想を超えて触覚に訴える作品になっていました。見るたびに移り変わっていくような、定着されているようで変化していくような感触もあり、僕自身が「絵画」に対して新鮮な感覚を持つことができました。【鈴木】

### 準グランプリ

#### 郊外観光 ～Time Capsule Media 3

今回、作品がどこで終わっていくか、どこまでを作品と考えるかという問題を指摘していました。今後は作品の持っているエネルギーをもう少し拡げて、萎縮しないでやってもいいと思います。自分が作家としてやるべきことをしっかり認識している方だと理解しているので、今回の作品を、多くの鑑賞者に見ていただくこと、また場という点から、あらためて考えていただけたらと思います。【大巻】

非常に緻密に計画されてつくられた作品だと感じましたが、今回、関西から、東京ミッドタウンで発表するというところで、なにカノイズのようなものが出てくることを期待していた部分もありました。規定の枠に収まりきらない表現が何かしら含まれると、作品としての面白さが増すと出せたと思います。【金島】

「郊外観光」をテーマとする川田さんの3作品目で、東京郊外を訪ねたうえでの考察が重ねられています。最終審査時に語っていた「移動するなかで、自分の身体感覚の変化がヤーで塗り重ねられた色面は、眺めているといろいろなものに見えてきます。それだけ長い時間足を止めて見ていられる密度があり、それが人の行き交う通路にまるで壁紙のように設置されていることに面白みがあります。オンライン偏重の昨今、時空間の豊かさを思い出させてくれる作品です。【クワクポ】

も述べていましたが、そのうえで都市の「奥」の表現もいつか目に見えることを願っています。【川上】

作者が探し当てて描いた一つの風景が、その部分部分を垣間見せることで断片化し、それによって風景を構成する街の要素同士の無関係性を露わにしているように見えます。壊れて穴が空き錆びたトタンのフェンス、そしてそこから見えるその向こうの雑多な眺め、それは誰もが目にしてきた風景でしょう。それがこの洗練された空間に置かれていることで、都市の表と裏の表情を対比させて示しています。観る人の記憶により様々な印象をもたらすことでしょう。【クワクポ】

川田さんは、作品制作にあたって、大阪のナンバーをつけた車に乗って東京を訪れたそうですが、「車の中が関西のままである」という特殊な視点やその感覚から街を捉えようとしていることを印象深く思いました。日本列島の県と県の境界を強く意識するようになったコロナ禍のなかで、「車の中」というプライベートであり、どこでもない空間を運ぶ興味深い作品でした。今回、展示空間の中に行儀よく収まっていたのが少し気になっていますが、既存のルールを絶妙に剥がしていく作家だと思っており、そういうルール自体を疑うような、境界を捉え直していく作品を今後期待したいと思います。【鈴木】

### 優秀賞

#### Floating Surface

坂さんの作品は、審査員のなかでも意見が分かれました。作家のビジョンをしっかりと提示すべきであるという意見もあるなか、僕は、状況のなかでプログラミングを続けソフトをつくり上げていく姿勢も評価したいと思いました。「観る人がある」との言葉は興味深いものでした。剥がれた壁面から覗く異なる時間の風景が、観る人に新たな情景をもたらすことと思います。ただ今回は、展示環境の中で従来とは異なる苦戦をされていたのではないかとの印象を受けました。拠点とする関西を離れての「郊外観光」でもあるだけに、枠から自由となった表現も観てみたいところです。郊外リサーチに関して「関西との違いをわずかながらじわじわ感じ始めている」と

#### 抛り所の行方

もともと壁に掛ける作品での提案が、展示場所が変更となったことで、逆に、あの空間の中でどう見えるか、どう活かすかということを考えるすごく良いチャンスだったのではないかと思います。地面から地続きで空間の中に作品が立ち上がるとか、周りにあるいろいろな場の要素と作品との関係があると、より良い展示になったと思います。また、画面の中に描かれている家などをどう配置するか、なんとなく画面の中でバランスを取るということではなく、選んでいる家や、家の距離感などが画面の中の配置やスケールに反映されると、より見応えのある作品になったと思います。【金島】

### ――

#### 微かにつながる

髪の毛の成長と、それを編み込んでいく過程という二つの時間軸に、往来が起す風に揺れるもう一つの時間が交わって作品がそこに成立しています。この作品は3人の女性を表しているということですが、その三者の関係性をどのように捉えたら良いのでしょうか。髪の毛という素材が持つ固有性と、それらが一つにまとめられていくことの意味についてどのようになっているかが、この作品の鍵になるように思われます。【クワクポ】

### ――

東京ミッドタウンオーディエンス賞

#### Where Are We Going?

長い木材を手にした12日間の独り歩きは合計で約130キロに及んだとのこと、先端が削れた木材がその時間を伝えます。編集を避けてあえて数時間とされた映像は、偶然の出会いを重ねつつ歩き続けていく山本さんならではの表現に感じました。最終審査時、移動中に感じた多様な「手あと」に関して幾度か口にされていたのも興味深い点です。人との出会いはもちろんのこと、それだけでなく自身の心や身体が捉えたものに深く向き合う時間も、今後大きな意味を備えていくのではないかと思います。今回得たものを大切に、想いを作品として伝えていく取り組みを続けていくことに期待しています。【川上】

### ――

# REVIEWS ON WORKS

作品講評

## Grand Prize

### Connection

When I first came across the complete work, I felt something curious. It was very interesting that it took me a while to identify what it was. Funakoshi created an atmosphere that feels as if the wall in the corridor is being pulled, diffusing into the space like light melting away. Viewers can experience this original world view. I hope and look forward to her further endeavors and progress through further experiences. **[Ohmaki]**

This may be the first painting to ever receive the grand prize here I remember how it initially surprised me beyond my expectations. I was blown away by how it somehow transcends painting. Although done on a large scale, Funakoshi revealed the careful attention to detail that went into the creation process, making this a thoroughly meticulous piece of artwork. **[Kaneshima]**

This work depicts various connections between human skin, nature, and terrain and almost made it seem as if the image itself was breathing. You can see the familiar immediate world meld into a more expansive majestic world, but a part of it seems to almost invert, and you feel as if you're being sucked into the painted light. Funakoshi includes the existing wall as part of the work, and her world is painted in continuity. It is highly site-specific and her unique use of shadow depicts the depth of the natural world envelops us and the diversity of life forms invisible to the human eye. **[Kawakami]**

The piece was so integrated into the space and at first I hardly even realized it was there. Then I suddenly noticed the extremely meticulous work sitting there. Gazing at the many-layered colors make them start to look like many different things. The density prompts people to stop and stare at it for long time, yet it's in a busy corridor in a way that makes it feel like wallpaper. I find that juxtaposition very interesting. In an age that is overwhelmingly online, this work reminds us of the rich possibilities of physical time and space. **[Kuwakubo]**

Despite its seemingly gentle touches, the work is very powerful

and has transformed the Tokyo Midtown corridor into a curiously unfamiliar space. I experienced the surprise of not being able to tell where the piece started and ended. It appeals to the sense of touch far more than I expected. It seems to shift with every viewing, like something that appears to be fixed but changes. This gave me a fresh new feel for painting. **[Suzuki]**

## Runner-up Prize

### Tour of the Suburbs ~Time Capsule Media III

During the screening process, I questioned where a piece ends, or what should be included as part of the piece. I hope Kawata will be bolder in letting the energy in his art push past its boundaries. Kawata has, I believe, a clear grasp on what he should do as an artist. I hope he will reexamine what it means to show artwork to a big audience and in a public space. **[Ohmaki]**

The work was very meticulously calculated, but a part of me had hoped that it would create a bit of distinctive noise since Kawata is a Kansai artist presenting his work at Tokyo Midtown. I thought the piece could have benefited from some form of expression that pushed beyond convention. **[Kaneshima]**

This was Kawata's third series of "suburban tourism" with intensive contemplation after actually visiting the Tokyo suburbs. In the final screening, I was particularly intrigued to hear the artist say "the process of moving between locations creates a change in my bodily sensation." Scenes from another time that peek through the peeling wall is sure to provide the viewer with new evocative sights. However, I did get the impression that the artist had some unfamiliar struggles with using the exhibition space. Particularly because this round of "suburban tourism" was set in Tokyo away from the artist's base in Kansai, it would be nice to see some form of expression that escapes his usual boundaries. Some day, I hope to see his work with deeper look into cities. **[Kawakami]**

A found scene painted by Kawata

is shown peeking through in fragments, as if exposing the disconnected nature of the urban elements that make up the scene. The broken, rusty fence of corrugated metal with the miscellaneous array of things that can be seen peeking through its holes is actually a sight that most people have encountered somewhere before. Placing it in the sophisticated atmosphere of the exhibition space provides a juxtaposition of the two faces of the city that is sure to give people varying impressions depending on their own memories. **[Kuwakubo]**

In the creation process, Kawata visited Tokyo in a car with an Osaka license plate. His notion "the inside of the car is still Kansai" is very unique, and his attempt to capture the Tokyo suburbs from that perspective was striking. The pandemic has made us acutely aware of the boundaries between prefectures across the Japanese archipelago. I found this work interesting as it is about transporting the inside of a car, which is a private space that doesn't belong anywhere. It bothered me a little how modestly the work ended up, but I think of the artist as someone who tears away existing rules and I look forward to his future work that questions such rules and redefines borders. **[Suzuki]**

## Excellent Prize

### Floating Surface

The judges were divided in their evaluations of this work, some saying Sakamoto should present a clear idea of his vision. But I wanted to acknowledge his process, which makes adjustments along the way like programming a piece of software. "Creating something in response to the viewer" is normal in design, but in fine art the vision is supposed to be the appeal transcends diversity of context and time itself. This difference in attitude needs a place for discussion that involves the audience, and I thought this piece could provide just that. I hope it might serve as a kind of receptacle for the viewers' thoughts and imaginations as they encounter the space. **[Suzuki]**

### Whereabouts of Reliance

While the original proposal had the work on a wall, I thought the change in the designated exhibition space was a great opportunity for Sano to rethink his use of space. I thought it would have been interesting to see the elements of the new space interacting with the work somehow. I also think the work may have been more visually impressive if the artist paid closer attention to how to position the house in the frame, not just in terms of balance, but also considering positioning and scale that reflects why the house was selected and how distant it's supposed to feel. **[Kaneshima]**

### Subtly Connected

The hair growing and the process of braiding it are two distinct time progressions, and the addition of the hair swaying with the movement in the corridor adds a third dimension of time that makes the piece complete. This work apparently symbolizes three women, but I am curious to know how we are supposed to understand their relationship. How the artist thinks about the intimately personal nature of hair as a material and what it means to weave them together into one are the key factors of this piece. **[Kuwakubo]**

## Tokyo Midtown Audience Prize

### Where Are We Going?

Yamamoto's journey with the long piece of lumber over twelve days totaled approximately 130 kilometers of walking, and the worn end of the stick illustrates that length of time. Her deliberate choice to avoid editing and the resulting several-hour-long video makes it harder for us to go back and rewatch a particular scene, but this style of expression seems perfect for her, who keeps walking on as she accumulates random encounters. During the final screening, it was interesting to hear her refer several times to the diverse range of "handprints" she came across along the way. Her encounters with people are obviously inspiring, but the time she took for a deep introspective into what she experienced both mentally and physically is sure to provide significant meaning for her future work. **[Kawakami]**

# ABOUT ART COMPETITION

アートコンペ概要

## [テーマ：応募者が自由に設定]

東京ミッドタウンという場所を活かしたサイトスペシフィックな作品を募集します。テーマを自由に設定し、都市のまん中から世の中に、そして、世界に向けて発信したいメッセージをアートで表現してください。

## [審査員] (敬称略・5音順)

大巻伸嗣、金島隆弘、川上典李子、クワコボリヨウタ、鈴木康広

## [賞]

グランプリ (1点) ..... ¥1,000,000  
準グランプリ (1点) ..... ¥500,000  
優秀賞 (4点) ..... ¥100,000

★グランプリ受賞者を University of Hawai'i のアートプログラムに招聘します。

※賞金総額：790万円(制作補助金含む) ※入賞者1人(または1組)につき、制作補助金として100万円を支給します。また副賞としてトロフィーを贈呈します。 ※各賞については「該当なし」となる場合があります。 ※各入賞者に、翌年春に東京ミッドタウンにて開催されるアートイベントにて新作を発表することができるなど、様々な受賞後サポートが提供されます。

## [募集要項]

応募期間：2020年5月11日(月)～6月1日(月)

提出物：未発表の作品案。ジャンルは問いません。

出品料：無料

応募資格：

- ・個人またはグループ(1グループ1作品案までとします)
- ・国籍は問いません。ただし、審査・設営・撤去にあたり、事務局の指定する日時に東京ミッドタウンに来館できること
- ・応募書類提出時点で39歳以下の方
- ※グループの場合、メンバー全員が上記条件を満たすこと

## [審査の流れ / Screening process]



### 募集 / Application

#### 1次審査 / 1st screening

2次審査に進む12点を1次審査で選出(書類審査・オンライン審議)

12 works are selected from the 1st screening (documentary screening, online discussion). At the 2nd screening, selected contestants give presentations online using models. Grant money for production (¥1,000,000) is provided to 6 finalists before they exhibit their works in public on the B1 level of the Plaza, Tokyo Midtown. After all works are completed, comes the final screening where each prize will be decided. Prize-winning works are exhibited for about 1 month.



### 2次審査 / 2nd screening

模型を使つてのプレゼンテーション審査(オンライン)で、最終審査に進む6作品を選出し、制作補助金を支給(各100万円)



### 公開制作 / Production open to public

#### 最終審査 / Final screening

東京ミッドタウンプラザ B1F に設置された実物を審査、各賞を決定

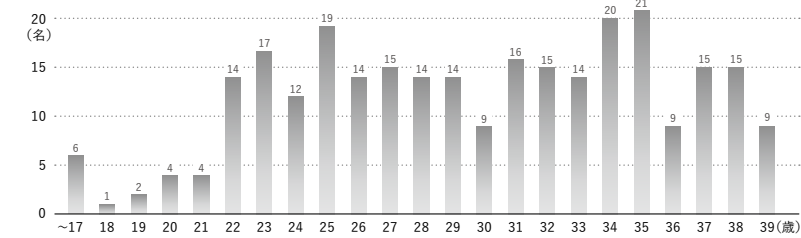


### 展示 / Exhibition

東京ミッドタウンプラザ B1F にて約1カ月間展示

## [応募者データ / Data on applicants]

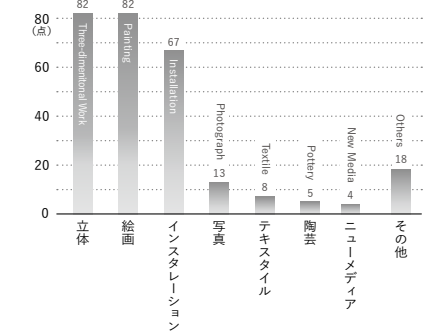
### 年齢分布 / Age distribution



●応募数：279作品 / 平均年齢：29.6歳 / 男：122名、女：148名、非回答：9名

●Number of submitted works: 279 / Average age: 29.6 years / Male applicants: 122, Female applicants: 148, Others: 9

### 応募作品ジャンル / The genre of submitted works





未生の音を奏でるために、“Dumbbell”トロフィーを制作した。  
 “Dumbbell”とは、18世紀にイギリスで登場した言葉で、音のしない鐘を意味し、オックスフォード英語辞典にも「教会の鐘を鳴らす器具に似た、ただし鐘部分が無く音のしない(dumb)もの」とある。  
 発する音が周りに聞こえるようになる、伝わるようになるには時間がかかります。たとえすぐに伝わらなくとも、自らの表現を磨き続け、作家として信じる音を鳴らし続けることこそアーティストやクリエイターにとって必要なことではないでしょうか。  
 受賞された作家の方々が、今後どのような音を鳴らし続けていくか楽しみに、このトロフィーを贈りたい。

I created the “dumbbell” trophy to create unborn sound.  
 The word “dumbbell” first appeared in 18th-century England. Meaning “a noiseless bell,” and the Oxford English Dictionary states “an apparatus similar to that used to ring a church bell (but without the bell, so noiseless or ‘dumb’).”  
 When one makes a sound, it takes time for that sound to reach those in the vicinity so that they can hear it.  
 Even if the sound doesn’t reach anyone at first, I believe it’s important for artists and creators to polish their sense of expression and keep on making the sounds that they believe in.  
 I present this trophy to the award-winners with much anticipation for what kind of sounds they will continue making.



Trophy Design: 大巻伸嗣 / Shinji Ohmaki

**DESIGN COMPETITION**

主催：東京ミッドタウン 協力：東京ミッドタウン・デザインハブ、株式会社JDN  
 Organizer: Tokyo Midtown Partners: Tokyo Midtown Design Hub, JDN Inc.

**ART COMPETITION**

主催：東京ミッドタウン 協力：一般社団法人ノマドプロダクション 後援：University of Hawai'i at Mānoa, Department of Art and Art History  
 Organizer: Tokyo Midtown Partner: Nomad Production Supporter: University of Hawai'i at Mānoa, Department of Art and Art History

# SUPPORT & COLLABORATION

---

TOKYO MIDTOWN AWARD は賞の授与だけにとどまらず  
受賞者の支援活動を継続的に行っています。  
また、受賞者との多様なコラボレーションを実現しています。

---

In addition to the prizes,  
winners of the TOKYO MIDTOWN AWARD receive long-term supports.  
They are also given the opportunity to collaborate  
with Tokyo Midtown in many ways.



## SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動

### 1. デザイナー、アーティストとして街のイベントへ参加

東京ミッドタウンで開催される様々なイベントへ、アワード受賞者がデザインやアート作品を提供できる機会を創出しています。

#### Participation in Tokyo Midtown events as designers and artists

We are creating opportunities for the award winners to present their designs and artworks in various events held at Tokyo Midtown.



1. 東京ミッドタウンのお正月  
干支インсталレーション“ワン”ダフル アーキテクチャ  
Tokyo Midtown New Year's Installation, Wonderful Architecture  
2018 / creative direction, design & artwork

2. MID DAY WEEK  
2014-2017 / event planning, graphic design, copy writing, creative direction

3. ミッドパークギャラリー〜こいのぼりコレクション〜  
MIDPARK GALLERY ~Koinobori Collection~  
2016-2019 / design & artwork

4. MIDTOWN LOVES SUMMER TATAMI TERRACE 涼空庵  
MIDTOWN LOVES SUMMER Furniture Installation, TATAMI TERRACE  
2019 / creative direction, design

5. MIDTOWN LOVES SUMMER キッズワークショップ  
MIDTOWN LOVES SUMMER Workshop for kids  
2013-2019 / workshop, creative direction, design & artwork

6. MIDTOWN LOVES SUMMER スタンプラリー  
MIDTOWN LOVES SUMMER Stamp Rally  
2019 / creative direction, design

7. MIDTOWN CHRISTMAS 親子ワークショップ“ピクセル”で絵をつくろう!  
MIDTOWN CHRISTMAS WORKSHOP for family, Let's draw a picture with "pixels"!  
2018 / workshop

### 2. 新作発表の場を提供

アートコンペ受賞者に東京ミッドタウンにて開催されるアートイベントで新作を発表できる機会を提供しています。

#### Providing a place for exhibitions of new work for Art Competition winners

Winners of Art Competition are provided with opportunities to exhibit their latest works in art events held at Tokyo Midtown.



8. ストリートミュージアム  
Street Museum  
2012-2020 / artwork creation

9, 10, 11, 12. 六本木アートナイト  
ROPPONGI ART NIGHT  
2012-2019 / artwork creation, performing art, workshop, live painting show

## SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動

### 3. 海外プログラムへの招聘・イベント視察

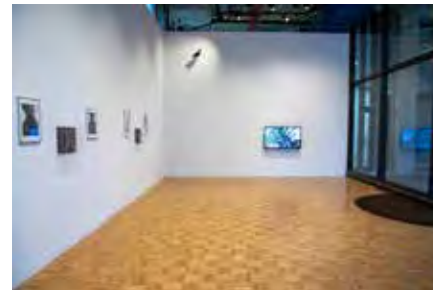
両コンペのグランプリ受賞者には、作家としての知見をさらに深める機会が提供されます。  
デザインコンペでは、海外で実施される有数のデザインイベントを視察できる機会が、  
アートコンペでは、海外のアートプログラムへの招聘が副賞として贈られます。

#### Invitation to overseas programs / event tour

Grand prize winners in both competitions are provided with opportunities to further deepen their knowledge as a designer and an artist.  
There are extra prizes such as tours of leading design events held abroad for the Design Competition,  
and invitations to overseas art programs for the Art Competition.



「ミラノサローネ国際家具見本市」を中心とした世界最大級のデザインイベント、ミラノデザインウィークを視察  
※2012-2014年は、香港で行われるビジネス・オブ・デザインウィーク (BODW) を視察  
Invited to Milan, Italy to visit the world's largest design event, Milan Design Week including the Salone del Mobile. Milano. (2015-2019)  
\*The concerned event from 2012 to 2014 was the Business of Design Week (BODW) in Hong Kong.



University of Hawai'i at Mānoa, Art and Art History Department [Visiting Artists Program]に招聘  
Invited to participate in the Visiting Artists Program of the Department of Art and Art History, University of Hawai'i at Mānoa  
後援/Supporter: University of Hawai'i at Mānoa, Department of Art and Art History 協賛/Sponsor: Halekulani Corporation  
(2013-2020)

### 4. 海外への発信

デザインコンペの受賞作品の一部を海外にて発表する機会を設け、  
アワードから生まれたデザインのアイデアを世界に向けて発信しました。

#### Delivering ideas abroad

We created opportunities for the award-winning works from the Design Competition to be presented abroad,  
through which we delivered the design ideas born from the award to the world.



ミラノデザインウィークでの展示  
Tokyo Midtown Award Exhibition in Milan  
April 13-19, 2015  
Venue: Spazio Rossana Orlandi

©Kelly Cluni

# SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動

## 5. 商品化・イベント化支援

デザインコンペで受賞したアイデアに対して、商品化やイベント化に向けてのサポートを提供し続けています。

Support for turning ideas into commercial products / events

We continue offering support to turn award-winning ideas from the Design Competition into commercial products and events.



1



2



7



8



9



3



4



5



6



11



10



12

1. 富士山グラス / 鈴木啓太×菅原工芸硝子株式会社  
Fujiyama Glass / Keita Suzuki×Sugahara Glassworks Inc.  
2008

2. okokoro tape / 富田知恵×カモ井加工紙株式会社  
okokoro tape / Chie Tomita×KAMOI KAKOSHI Co., Ltd.  
2008

3. 切手用はがき / 福嶋健吾 (HIILO)  
POST CARD FOR STAMP / Kengo Fukushima (HIILO.tokyo)  
2013

4. おはなしorigami / 遠藤可奈子×株式会社扶桑社  
ORIGAMI TALE / Kanako Endo×FUSOSHA Publishing Inc.  
2014

5. さくら石鹸 / 近藤真弓×株式会社 Savon de Siesta  
Cherry Blossoms Soap / Mayumi Kondo×Savon de Siesta  
2008

6. 縁起のいい貯金豚 / 藤本聖二×株式会社能作  
Piggy Bank / Seiji Fujimoto×NOUSAKU CORP.  
2011

7. おめでたい紙コップ / 井下 悠×サンナップ株式会社  
Kohaku Paper Cups / Yu Inoshita×SUNNAP  
2016

8. ゲタサンダル / 富永省吾、綿野 賢、浅井純平×株式会社菱屋  
Geta Flip Flops / Shogo Tominaga, Tadashi Watano, Jumpei Asai×Hishiya Ltd.  
2017

9. MID DAY / bivouac (稲田尊久、姫野恭央、田中和行、田島史絵)  
MID DAY / bivouac (Takahisa Inada, Yasuhiro Himeno,  
Kazuyuki Tanaka, Fumie Tajima)  
2013

10. kokki / 山本悠平×小田陶器株式会社  
National Flag Plate / Yuhei Yamamoto×Oda Pottery Co., Ltd.  
2014

11. 浮世絵ぶちぶち / coneru (清水寛、山根 準、上久保善裕、菅原竜介)×川上産業株式会社  
UKIYO-E PUTI PUTI / coneru (Satoru Shimizu, Hitoshi Yamane, Takahiro Uekubo,  
Ryusuke Sugawara)×Kawakami Sangyo Co., Ltd.  
2015

12. 歌舞伎フェイスパック / 小島 梢×一心堂本舗株式会社  
KABUKI FACE PACK / Kozue Kojima×ISSINDO HONPO Inc.  
2008

## SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動



13



14



16



17



15



18



## 6. デザインワークの依頼

東京ミッドタウンが主催するイベントのデザインワークの一部を受賞者に依頼しています。これまでに、様々なイベントのちらしやDMなどの宣伝・広報物のデザインワークを受賞者が担ってきました。

### Commissioning design work

We ask award winners to do some of the design work for events hosted by Tokyo Midtown. To date, award winners have been responsible for the production of advertising and public relations materials, such as flyers and direct mail for various events.



1



2



3



4



5



6

13. おみく枝 / 土屋寛恭×株式会社中川政七商店  
Fortune Pick / Hiroyasu Tsuchiya×Nakagawa Masashichi Shoten Co., Ltd.  
2014

14. 節電球 / 浅木 翔・長砂佐紀子×カメヤマ株式会社  
Bulb Candle / Kakeru Asagi, Sakiko Nagasuna×Kameyama Co., Ltd.  
2011

15. 東京はしおき / 本山拓人・不破健男×株式会社中川政七商店  
Tokyo Chopstick Rest / Hiroto Motoyama, Takeo Fuwa×Nakagawa Masashichi Shoten Co., Ltd.  
2017

16. くつくつした / 村山譲治×砂山靴下株式会社  
Shoe-socks / Joji Murayama×Sunayama Socks Co., Ltd.  
2008

17. ATARI MANJU / 鈴木萌乃×株式会社叶匠寿庵  
ATARI MANJU / Moeno Suzuki×Kanou Shoujuuan  
2013

18. エアボンサイ / ワビスabi(デザ院株式会社)  
AIR BONSAI / Wabisabi (deza-in.jp)  
2008

1. MID DAY WEEK 2017 メイングラフィック  
MID DAY WEEK 2017 Main Visual  
creative direction : 市川直人 Naoto Ichikawa / art direction & design : bivouac

2. 東京ミッドタウンオフィスワーカー対抗バンドライブ 2019 ちらし  
TOKYO MIDTOWN BAND LIVE! Competition 2019 Flyer  
creative direction & design : 稲田尊久 Takahisa Inada

3. ストリートミュージアム 2020 DM  
STREET MUSEUM 2020 Direct Mail  
creative direction & design : 河合航路、西川佳織 Koji Kawai, Kaori Nishikawa

4. Tokyo Midtown Award Design & Art 2008-2017  
creative direction : 市川直人 Naoto Ichikawa

5. 六本木アートナイト2019 ちらし  
ROPPONGI ART NIGHT 2019 Flyer  
design : 姫野恭央 Yasuhiro Himeno

6. ぺたぺたこんちゅうさいしゅう ポスター  
Stamp Rally Event Poster  
design : 大垣友紀恵 Yukie Ogaki



## SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動

### 7. 作品制作委託

三井不動産グループの手がける施設に設置するアートワークの制作を、受賞者に委託しています。

#### Commissioning artwork

We commission the production of artworks to be installed at facilities developed and managed by Mitsui Fudosan Group.



石山和広《絵画からはなれて[磊]》2019 インクジェットプリント、アルミ w.3200×h.3200×d.2 mm 東京ミッドタウンに設置  
Kazuhiro Ishiyama *away from painting [Mountain of Stones]* 2019 Inkjet printing, Aluminum w.3200×h.3200×d.2 mm  
Installed at Tokyo Midtown

石山和広《絵画からはなれて[磊]》は、TOKYO MIDTOWN AWARD 開催10周年を記念し、2008年から2017年のすべてのアートコンペ受賞者51組を対象に実施した、東京ミッドタウンに恒久設置する20番目のパブリックアートを決定するコンペ「The Best of the Best TMA Art Awards」にて見事グランプリを受賞した作品です。

Kazuhiro Ishiyama's "away from painting [Mountain of Stones]" is the work that won the Grand Prize at the Best of the Best TMA Art Awards competition held in celebration of the 10th anniversary of the TOKYO MIDTOWN AWARD. This competition, where the 51 winners from all of the art competitions held from 2008 to 2017 were eligible to enter, selected the 20th work of art to be permanently displayed at Tokyo Midtown.



後藤 宙《踊る幾何学》2018 ポリエステル糸、スチール φ2000×d.80 mm 東京ミッドタウン日比谷に設置  
Kanata Goto *Dancing Geometry* 2018 Polyester threads, steel φ2000×d.80 mm Installed at Tokyo Midtown Hibiya



渡辺元佳《ぼたんひつじ》2015 アルミニウム w.900×h.650×d.400 mm パークシティ大崎に設置  
Motoka Watanabe *POTAN SHEEP* 2015 Aluminum w.900×h.650×d.400 mm Installed at Park City Osaka



# TOKYO MIDTOWN AWARD 2020

発行 | 2021年1月15日  
総合監修 | 井上ルミ子 (東京ミッドタウンマネジメント株式会社 / TOKYO MIDTOWN AWARD プロジェクトディレクター)  
アートディレクション | 松下 計  
デザイン | 泉 京子  
編集 | 楠見春美  
編集協力 | 阿部謙一  
編集補 | 石田真弓、石黒友香 (東京ミッドタウンマネジメント株式会社)  
撮影 | 堀口宏明、木奥恵三、上條泰山、谷 裕文、田邊康孝、福山楡青、Kelly Ciurej  
発行者 | 東京ミッドタウンマネジメント株式会社 〒107-6205 東京都港区赤坂9-7-1  
印刷・製本 | 株式会社アイワード

---

Published | January 15, 2021  
Publishing Manager | Rumiko Inoue / TOKYO MIDTOWN AWARD Project Director, Tokyo Midtown Management Co., Ltd.  
Art Direction | Kei Matsushita  
Design | Kyoko Izumi  
Edit | Harumi Kusumi  
Editorial Support | Kenichi Abe  
Editorial Assistant | Mayumi Ishida, Yuka Ishiguro / Tokyo Midtown Management Co., Ltd.  
Photo | Hiroaki Horiguchi, Keizo Kioku, Taizan Kamijo, Hirofumi Tani, Yasutaka Tanabe, Yusei Fukuyama, Kelly Ciurej  
Publisher | Tokyo Midtown Management Co., Ltd. 9-7-1 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6205 Japan  
Printing and Bookmaking | iword Inc.

---

Photo Credits | Roppongi Art Night Executive Committee (P39 middle left), Takumi Ota (P41), Nacása & Partners Inc. (P47 upper left), Daishi Saito (P47 bottom left)

---



