

TOKYO  
MIDTOWN  
AWARD  
2021



# TOKYO MIDTOWN AWARD 2021

## CONTENTS

---

2	序
4	特別寄稿
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 CONTRIBUTION
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

2021年、コロナ禍2年目に突入し大きく変化した社会環境のもと、これまでどおり、14回目となるTOKYO MIDTOWN AWARDを開催できたことを嬉しく思っています。

今回のデザインコンペのテーマは「THE NEXT WELLBEING」としました。パンデミックによって激変した世界で、私たちの生き方も大きく変わりました。多様化する価値観を体感しながら、若手の作家がどのような視点で現在を捉えているのか、ということに非常に強い関心がありました。審査の結果、リモートワークやステイホームからの影響がみられる作品が多く選出されました。日常で香をたのしむなど、日々の暮らしの中で目にするものに、デザインで優しさを足していくような印象のものも多くあり、大きな社会の仕組みというよりは、あらためて日常に目を向けて、日々を丁寧に暮らしていくということが、パンデミックの中で私たちが自然にとっている行動なのかもしれません。そういう意味でたくさんの気づきがあった回となりました。

アートコンペでは、自身の内面を掘り下げようとする作品が多く寄せられたことが印象的でした。そんな中、グランプリに輝いたのは、コロナ後の世界を見据えた、将来の希望につながるような活力あふれるパフォーマンスを含んだ作品でした。これから徐々に世界が日常を取り戻していく中で、私たちの行く先を照らしてくれるような作品が選出されたことは大切なメッセージを投げかけてくれました。

本アワードは、賞を授与することで終わり、ではありません。各作家にこの先も作家として活躍の場を広げていただけるよう、毎年、顕彰をスタート地点として、東京ミッドタウンと受賞作家とのコラボレーションの機会を継続的に探っています。2021年も、商品化サポートに始まり、出展作家としての起用、各種制作物の依頼など、様々な形でプロジェクトを推進してまいりました。今後も本アワードを通じて、数多くの作家と出会い、支援をし、さらなるコラボレーションを実現していく所存です。多くの若い才能がここ東京ミッドタウンから羽ばたき、世界を変えてしまうような存在になることを期待しています。

主催者

## PREFACE

Despite big changes in society as we entered the second year of the COVID-19 pandemic in 2021, we're very happy that we were able to hold the fourteenth annual TOKYO MIDTOWN AWARD competition as we have in past years.

This year's design competition theme was "THE NEXT WELLBEING." The world has changed dramatically due to the pandemic, along with the way we live. We were particularly interested to see how young creators and artists view the current situation, as they face an environment of increasingly diversified values. The judging resulted in many works that were influenced in some way by the concept of working remotely or staying at home. Many of the designs add a kind of gentleness to the things we see or do in everyday life, such as the act of enjoying incense. Rather than thinking about larger systems in society, these ideas reexamine ordinary life and the idea of living each day with care, which is perhaps our natural inclination amidst the pandemic. In that sense, this year's competition was eye-opening in many ways.

For the art competition, it was striking to see that many of the submissions took a deep, self-reflective look at the artist. Amidst these works, the Grand Prize went to an entry with a performative aspect that gave off energy and hope for the future in a world beyond the pandemic. As the world gradually gets back to "normal," we feel that this choice lighting our path to the future is an important message in and of itself.

The TOKYO MIDTOWN AWARD is more than just an award. It's a starting point from which we explore opportunities for Tokyo Midtown to collaborate with the award recipients every year, so that each of them can expand the scope of their creative and artistic endeavors. In 2021, we promoted a diverse range of projects, including providing support for turning the designs into actual products, choosing recipients for exhibitions, and commissioning work for various art and design needs. Through the TOKYO MIDTOWN AWARD, we hope to continue discovering, supporting, and collaborating further with many artists, so that copious young talent will take off from Tokyo Midtown to go on and change the world.

Organizer

# 「自分」を見つけないこと

最果夕ヒ

他人にとって自分は自分が思うほどには大切な存在ではない、ということを受け入れるのは難しいです。全ての人は尊い存在である、というそういう世界のコンセプトはともかくとして、すれ違うだけの他人にとって、その人の家族や友達より私はどうでもいい存在である、というのは事実であり、街に出ることは、自分を誰かにとっての「背景」の一部にすることでもあります。私はそれをとても心地の良いことだと思ふし、さほど悲観してはいません。

自分を持つこと、自分を探すことの大切さについて話されているのを聞くたびに、それはそうだけれどそうやってこだわった「自分」が、第三者にとって軽く扱われることはみんな平気なのだろうと思う。もちろん、誰にでも一番に大切にしてほしいなんて泣き喚く気はないし、むしろそんなふうに誰もが私を大切にしたらめんどくさくて仕方ないだろうとも思うが。「自分」というものを意識しようとするたびに、その「自分」から逃れたいと思うことはある。世界と自分の境界に線を引こうとするたびに、それが本当に正しいことなのかたまに不安になる。どんなにそこを明確にしても、私は世界から逃れることはできないのだから。

言葉は完全なオリジナルではありません。自分だけのために作り出された単語を使うのではなく、他人と共有している言葉を借りて、そうして文章を作っていきます。一つ言葉がもつ意味や印象は、自分一人で決められるものではないし、誰もが同じふうに捉えているわけでもなく、使う人によってその言葉の色や形はさまざまで、

だから、自分が書いた文章も、読む人の数だけ姿を変えます。一つの感情は、誰とも共有されず、多分誰にも完全には理解されることのないものなのに、それを書き表す言葉は、完全なオーダーメイドではなく、決してその感情にジャストなのではない、ということが、けれど私はとても心地よいと思うのです。人はそれぞれが全く違う人生を生きており、完全にわかりあうことは不可能です。でも、それでも体を持ち、同じ街に暮らしたり、同じ時代を共有することで、何かつながりを錯覚し、そしてその錯覚が、他者のわからなさをそのまま受け入れる勇気をもたらすのではないかとも思います。言葉は、世界の一部であり続け、「自分」だけのものにはならず、でもだからこそ、自分と世界の曖昧な境界を、絶対的な線を引くことも、相手の侵食を許すこともなく、溶け合う錯覚をもたらしたり、突き放される錯覚をもたらしたりして、曖昧に揺らぎのまま、区切り続けてくれる気がする。わかり合えないことを、諦めるという決断に直結させない。関わるといのは理解することではなくて、理解しようとするのだと思う。それが、不便さの多い「言葉」が人にとって大切な存在でありつづける一つの理由だと思います。言葉は世界の中に「自分」がいるというその曖昧さを、そのまま写しどることが、不便だからこそできるのだと思うのです。

私が作品を作ることは、自らを見つけることでも、自らを世界に証明することでもなく、世界があって自分があることを本当の意味で受け入れることなのかもしれません。私は自分の話を書きたいと思って書くよりは、自分と世界の間にあるその曖昧さが作る穏やかさと、許しのような

ものを、そのまま崩さずに、言葉にしたいと感じます。それができたなら、読む人は、その人と世界の間にあるゆらぎに触れられたような感覚がするはずですよ。それはただ書かれている感情や風景を、知っているか知っていないかで分けていくのとはまったく違う感覚だろうと思う。私か私でないかでしか世界を見られないのは退屈です。私でも世界でもない部分が、たくさんの私の、誰にもわかってもらえない部分を包んでいると思うから。

作品が読まれることをどう思うか、と聞かれることがあります。私はどちらかというと、作品は私だけのものでもないし、そして私そのものも、私として独立してはいなくて、世界の背景の一部でもあると感じています。作品にもそれは言えて、作品は独立して無の中に存在するのではなく、世界の中にあり続け、他者とともにあり続け、だから読んでもらうことは私が書くことと同じくらい、作品の存在にとって大切なことだと思います。でも、それはコミュニケーションだとか、他者と私のつながりだとか、そういうことではなく、もっと全ての人が孤独のままで共存するときにある、それぞれの間にある「曖昧さ」そのものを許す関わりだと思うのです。単なる会話や、関係の構築とは違って、作品という形式はそれを可能にするし、私はだからこそ人には表現作品が必要なだろうと思う。

一切の孤独がないまま生きることは難しく、けれど孤独があるから、世界の中で「私」はいて、その「私」の不安定さが、自由をくれることもある。それをさみしいことだと言わないで済むのは、表現というものがこの世にあるからだと思っています。

# Keeping “the Self” Ambiguous

Tahi Saihate

Poet / Novelist

The fact that you are not as important to others as you think is a difficult thing to acknowledge. Putting aside the generic concept that “all people are important,” to a stranger passing by on the street I’m obviously insignificant compared to that person’s family and friends, and walking through town means becoming a background element in someone else’s day. I actually find that very comforting and don’t think it’s a negative thing. Every time I hear people talk about the importance of “having a sense of self” or “self-discovery,” while I understand the concept I can’t help but think, “If people take such pains to find themselves, how can they be okay when others don’t really care?” Of course, I don’t mean to whine and fuss that everyone should treat me like I was the most important. If anything, I imagine it would be a horrible hassle if everyone treated me that way. Whenever I try to think about the concept of self, I sometimes find myself wanting to escape it. Whenever I try to draw the boundary between the world and myself, I sometimes worry about whether I’m doing it right. Because no matter how clear a boundary I draw, there’s no escaping the world.

The vocabulary I use is never completely original. I don’t use words created solely for my use, but borrow words shared with others when I write. It’s not up to me to decide the meaning and impression of a particular word. Not everyone attributes the same definition, and the word takes on different colors and shapes depending on who’s using it. That’s why my writing takes on

as many forms as there are people reading it. For any given emotion, no one else can share in it or ever truly understand it. When putting that emotion into words, it’s never a complete custom fit and merely an approximation of the exact emotion. But I actually find that to be very comforting. Every person leads a completely different life, and we can never truly understand one another. But living in a material body in the same towns and the same eras as others gives us the illusion that there is some kind of connection. I believe that illusion is what gives us the courage to accept that others are just incomprehensible by nature. Words are always going to be part of the bigger world and will never be your own, but that’s exactly why they have the enduring power to shape the uncertain boundary between yourself and the world without drawing fixed lines or allowing others to infringe, giving the illusion of amalgamation or rejection, ever vague and fluctuating. Not being able to understand one another shouldn’t directly result in giving up. Interacting isn’t about understanding, but trying to understand. I think that’s one of the reasons why words continue to be important to people despite their many inconveniences. Words can capture the indistinct nature of “the self” in this world precisely because of their limitations. Perhaps I write not to find myself or to prove myself to the world, but in order to truly accept the existence of both the world and myself. I don’t think I write to write about myself, but to put into words the soothing ambiguity between myself and the world and the kind of forgiveness it brings, without any alterations. If I

succeed, readers should feel a contact with the ambiguity between their own selves and the world. I think that’s an experience completely different from the simple question of whether they understand the emotions and scenes written in the work or not. Only being able to see the world in terms of myself and everything else is uninspiring, because I think elements that are not part of myself or the world envelop the many aspects of myself that no one will ever understand.

Sometimes people ask what I think about others reading my work. I tend to think my work doesn’t just belong to me, and I don’t think of myself as existing independently. I’m a background element that’s part of the world. That’s true of my writing as well. My work doesn’t exist independently in a vacuum, but will continue to exist in the world alongside others, so I think being read is just as important to my work as the act of me writing it. I don’t mean this in terms of communication or me connecting with others, but a more general interaction that allows the ambiguity between individuals when all people coexist in isolation. I think writing is a form that enables this, unlike verbal communication or building relationships, which is why I think people have a need for expressive work.

It’s difficult to live without feeling isolated in some way, but isolation is what outlines the self in this world, and the uncertainty of the self can be liberating at times. Perhaps this would be a sad thing but I don’t think it is, thanks to the power of expression.

# 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 / アーティスト / 起業家

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 / Artist / Entrepreneur

Rika Eguchi | Artist / Art Director

Genki Kawamura | Filmmaker / Author

Yugo Nakamura | Interface Designer



## GRAND PRIZE

グランプリ



### 窓時計

室内で過ごすことの多い、現代人と太陽の関係をリデザイン。時計を窓に飾ることで、外を見る行為を日常化。自律神経を整えると言われる太陽の光を心とからだに。そんな小さな豊かさが、わたしたちを少しだけ健康にしてくれる。

### Window Clock

We redesigned the relationship between the Sun and the modern people who spend a lot of their time indoors. The clock is mounted on the window, so we'll get into a habit of looking outside. It brings nerve-calming sunlight to our minds and bodies. That little luxury will be a little help for improving our health.



onagi

太田文也(左)  
デザイナー、コピーライター / 1993年生まれ / 早稲田大学大学院基礎理工学専攻修士課程修了

根岸桃子(右)  
デザイナー / 1996年生まれ / 多摩美術大学美術学部卒業

Fumiya Ota (left)  
Designer, Copywriter / Born in 1993

Momoko Negishi (right)  
Designer / Born in 1996



VIDEO

## EXCELLENT PRIZE

優秀賞

### smokeho

温かい料理の湯気が食欲をそそり、冬の吐息や、夏の朝靄が季節の訪れを予感させる。線香の一筋がフワフワ、クネクネと伸び上がる。煙はどこか心地よいものに付き纏っているようです。揺蕩う煙を捕まえて眺めてみる。ただそれだけで、どこか遠くの場所や時間、複数の形の中にトリップできそうな気がしてきます。これは孤独を愛でる道具です。「満たされた状態」はそんな些細な状況から、ゆっくりと浸透していくものだと思うのです。

The steam of hot food whets your appetite, and winter breath and summer morning dew signal the change of seasons. One line of incense smoke rises, floating and wavering. It looks like it's following something comfortable. Simply catching the drifting smoke and gazing at it feels like your mind can travel to a faraway land and time, or into different bodies. This is a tool for enjoying solitude. Feeling content might start from such a trifling thing, and seep slowly into our minds.



VIDEO



稲垣竜也  
デザイナー / 1993年生まれ / 武蔵野美術大学造形学部卒業

Tatsuya Inagaki  
Designer / Born in 1993



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

## EXCELLENT PRIZE

優秀賞

### 草むらになるゴミ袋

収集場所に積まれた際に草むらに見えるゴミ袋です。豊かさや人間らしさを追求することは、同時に、ゴミや資源の問題や、自然環境問題の発生を伴います。それらの問題を意識したうえで幸福を追求することを THE NEXT WELLBEING と捉え、ゴミと私たちの生活の関係を考えなおすきっかけとなるプロダクトを制作しました。

### Camouflage Trash Bag

These trash bags camouflage themselves as bushes when they are piled up together at the pickup location. Living an enriched and civilized life also raises issues about waste, resources, and the natural environment. Interpreting “THE NEXT WELLBEING” to mean pursuing happiness while being aware of those issues, we created a product that will make us rethink the relationship between trash and our lifestyle.



タタラゼミエムニ  
TATARAZEMIEUMUNI

工藤外四 左  
学生 / 1996 年生まれ /  
京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科在籍

長谷川皓士 中央  
学生 / 1996 年生まれ /  
京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科在籍

金 麗民 右  
学生 / 1996 年生まれ /  
京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科在籍

Gaishi Kudo (left)  
Student / Born in 1996

Koto Hasegawa (center)  
Student / Born in 1996

Saemin Kim (right)  
Student / Born in 1996



### ゴミからできたゴミ箱

ゴミ箱は廃棄物と生活空間の狭間となる特異なプロダクトですが、どれほど薄汚れてもそれ自体をゴミにすることはなかなかできず、それが空間の淀みにつながります。そこで再生紙のパルプモールドでできたゴミ箱をつくりました。汚れ具合に応じて、これ自体も簡単にゴミとして破棄できます。素材に再生紙を用いることで環境に負荷をかけず、生活の「負」を溜め込む容器そのものの代謝も良くする、そんな次の生活スタイルの提案です。

### Trash Trash Can

Trash cans are unique products. They're somewhere between being waste themselves and part of a living space. It's difficult to throw them away no matter how dirty they get, but then it makes the air get stale. So we made a trash can out of molded pulp. It can easily be disposed of when it gets dirty. It's made of recycled paper so it has a little impact on the environment and speeds up replacing the containers that stockpile the “negative” produce of daily life. This is a proposal for a new way to live.



有留颯紀 / 小笠原勇人  
Satsuki Aritome / Yuto Ogasawara

有留颯紀 左:  
デザイナー / 1997 年生まれ /  
多摩美術大学美術学部在籍

小笠原勇人 右:  
コピーライター / 1999 年生まれ /  
多摩美術大学美術学部在籍

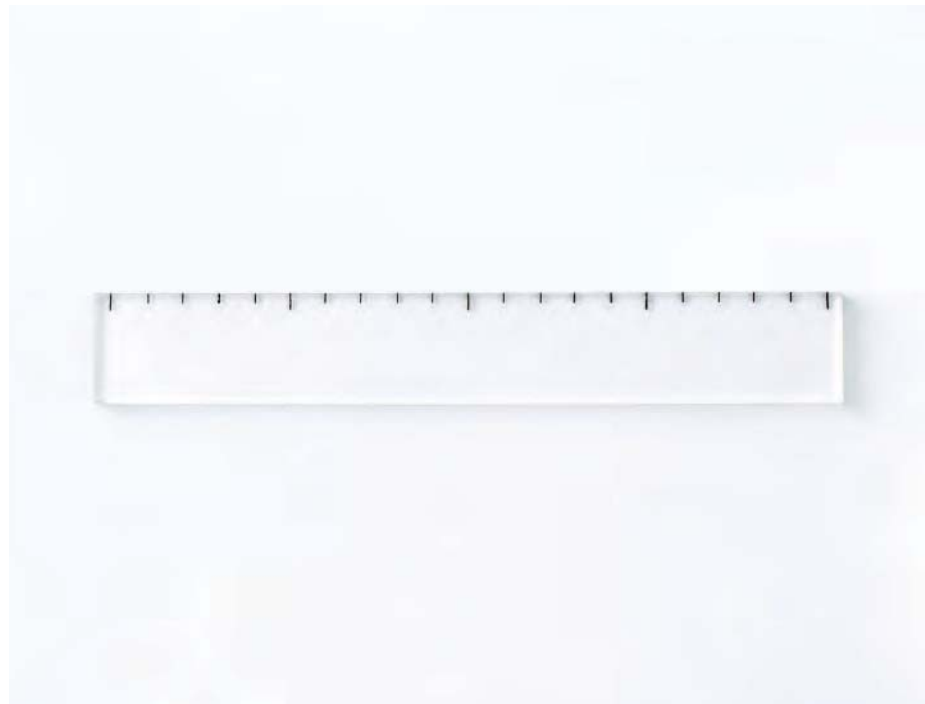
Satsuki Aritome (left)  
Designer / Born in 1997

Yuto Ogasawara (right)  
Copywriter / Born in 1999



## EXCELLENT PRIZE

優秀賞



福島拓真(中央)  
デザイナー / 1998年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部卒業  
開口 遼(右)  
アートディレクター / 1995年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部卒業  
柳澤星良(左)  
学生 / 1995年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部在籍

Takumi Fukushima (center)  
Designer / Born in 1998

Haruka Sekiguchi (right)  
Art Director / Born in 1995

Sera Yanagisawa (left)  
Student / Born in 1995

### 視点を定める定規

メモリと数字が一つに合わさった定規です。本来、メモリの上に数字が印字されていますが、数字を縦にして並べて視点を定めることで、正面から見たときメモリになる定規です。使うときだけ機能するのではなく、使っていないときもインテリアとして機能します。パーソナルな生活リズムが主流になった今、身近な道具の美しさが幸せにつながるのではないのでしょうか。

### Perspective-Changing Ruler

This ruler combines hatch marks and numbers together. Traditionally numbers are written above hatch marks, but here the numbers become the hatch marks. Inserted vertically inside the ruler, the markings become visible when looked at different perspectives. When not in use, the ruler is transformed into an interior decorating item. With increased focus towards our personalized everyday life, the beauty of familiar tools surrounding us may lead to our joy and happiness.



## FINALIST

ファイナリスト

### flower dancer

暮らしに自然を取り入れる習慣は、心を和ませ、日々を穏やかにしてくれます。これは、風を受けてゆらゆらと揺らぐ花器がつくる「癒し」のデザイン。空気の動きとともに踊り、花の表情を変化させてゆく。こちらに語りかけるように頷き、親しくなれたように思える。そんな、自然との心地よい関係がささやかな幸せを生み出します。

Bringing the outdoors indoors will soothe our minds, and help us spend our days peacefully. This is a soothing flower vase that sways and swings in the wind. It dances with the air's movement, and shows all the different sides to the flowers it holds. As if it's talking to us, it nods like a dear friend. This comfortable relationship with nature will create a little bit of happiness.



時岡翔太郎  
デザイナー / 1995年生まれ /  
金沢美術工芸大学美術工芸学部卒業

Shotaro Tokioka  
Designer / Born in 1995



VIDEO

### 花火線香

「花火線香」はお家で楽しむ線香花火です。着火時は素敵な香りのお線香。香りの中、瞑想しても語り合ってもいい。火は中心に来たとき、線香花火となってガラスを彩ります。それはまるで部屋の中の花火大会——。花火の後は元のお線香。残香の中、余韻に浸れます。コロナ禍の先には輝く未来が待っている。そして明けた後もあの大切な時間を忘れないために。私たちの「THE NEXT WELLBEING」。今夜も「花火線香」を焚きませんか？

### Hanabi Senko

“Hanabi Senko” is a senko hanabi (sparkler) for the home. When lit, the incense produces a fragrant scent. You can meditate or light up a conversation surrounded by the scent. When the flame reaches the middle, it turns into a sparkler inside the glass. It's like a little fireworks display indoors. After the fireworks, it turns back to an incense stick. Immerse yourself in its afterglow enveloped in the lingering scent. A sparkling future awaits us beyond the pandemic. But also remember the precious times we've spent during it even after it's over. This is our NEXT WELLBEING. So, why not light another “Hanabi Senko” tonight?

ガラス：小樽 II PONTE / 線香台：金属工房 nico craft / お香：株式会社 松栄堂  
Glass: OTARU II PONTE / Incense holder: nico craft / Incense: SHOYEIDO INCENSE CO.



波多野 現  
建築士 / 1985年生まれ /  
東京理科大学理工学部卒業

Gen Hatano  
Architect / Born in 1985



VIDEO

## FINALIST

ファイナリスト

### ふくふく金魚鉢

金魚が泳ぐことにより水の波で揺らめくような、薄く成形した透明な金魚鉢です。豊かな生活は、良い心や良好的な関係も指すことだと考えました。柔軟化された鉢(関係)では、単に水の中を金魚が泳ぐ姿を愛でるだけでなく、柔らかい鉢を触ることにより水の温度、金魚の動きの波を感じて、自分の気持ちも金魚に伝えられることを目指して設計しました。大切にするという気持ちで、人と金魚の新しい関係が生まれれば嬉しいです。

### Fuku-Fuku Soft Fishbowl

This thin, clear fishbowl looks as if it's dancing with the waves the goldfish creates. An enriched life should also mean having a good heart and relationship. Here I designed a flexible bowl (connection) so that you may not only enjoy watching the goldfish wiggle around in the water, but also feeling the movement of the fish and water inside by touching it, and convey your emotions to them. I hope having a caring heart will create a new connection between people and goldfish.



ソー・ユンピン  
学生 / 1992年生まれ /  
名古屋芸術大学芸術学部在籍  
Soh YunPing  
Student / Born in 1992

### 富士山お香

燃える過程で灰が雪化粧のように変化していく、富士山を模したお香です。香りがメインであるお香に、視覚的な美しさの要素を取り入れることで、「お香を焚く」という行為が人の生活をより豊かなものしてくれるのではないかという思いから制作しました。煙とともに変化していく小さな富士山を見ながら、ゆっくりとした時間を過ごしていただけると嬉しいです。

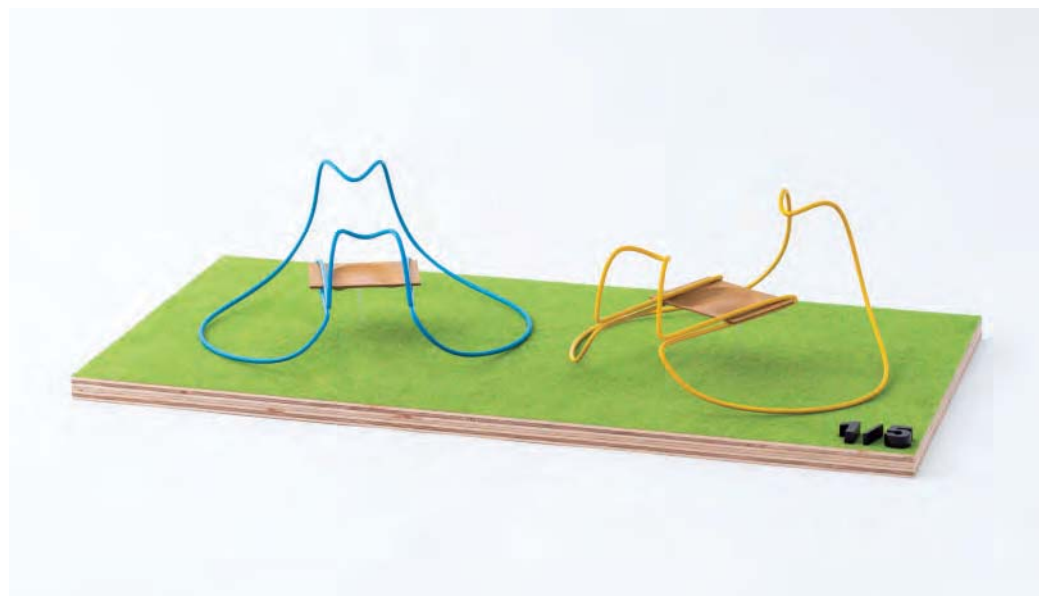


### Mt. Fuji Incense

An incense cone in the shape of Mt. Fuji. As it burns, the ash looks like snow settling on the cap. Behind this design is the idea that by incorporating visual elements into incense—whose main element is smell—it might make burning incense a richer experience for people. Take your time and enjoy watching as the tiny Mt. Fuji changes with smoke.



井下恭介  
デザイナー / 1995年生まれ /  
専門学校桑沢デザイン研究所在籍  
Kiyosuke Ishita  
Designer / Born in 1995



## THE GATHERING CHAIRS

小学生のウェルビーイングのための椅子です。小学校時代は、人との関係を築き始める必要不可欠な時間です。しかし、ウイルスにより、教室内でも距離をとり、休み時間も安心して遊べないなかで、子どもたちは社会性を育めず、長期的にも悪影響を及ぼす可能性があります。今後も新しいウイルスがまた流行しないなど、誰にわかるでしょうか。子どもたちが安全な距離を保ちながら遊び心をもって集まれるような、これからの椅子を提案します。

Chairs for the wellbeing of elementary school students. Elementary school is an essential time in life where we start building interpersonal relationships. However, the pandemic has forced children to keep their distance in the classroom and keep their guard up even during recess. This means they're having trouble learning how to socialize, and this might have long-term negative effects. Who knows if there won't be another new virus outbreak in the future? These chairs will let children gather together in a playful manner while maintaining safe distances.



平岡美由紀  
学生 / 1993年生まれ /  
Royal College of Art Innovation Design Engineering 在籍  
Miyuki Hiraoka  
Student / Born in 1993

## JUDGES' COMMENTS

### 審査員総評

1次審査の段階から、自分の中にすっと入ってくる作品が多かった。2次審査に進んだ作品の模型を見たとき、良い作品が仕上がってきたと実感できた。今の社会状況もあるが、個人的には「デザインには優しさが必要」と思っている。今回選出した10作品には、どの作品にも優しさが含まれていて、その価値観を共有することができた。

石上純也

自分が審査員として関わらせてもらって以来、いちばん粒ぞろいの作品が揃った年だと感じる。正直、1次審査では今年は作品のクオリティが心配だと感じたが、2次審査までの各作品の成長がすごかった。理由としては、「ステイホーム」で、考え、手を動かし、じっくり検証し、物事を観察する時間ができたからではないかと思う。「ステイホーム」は、デザインする人間にとっては逆にチャンスであると、改めて痛感した。

伊藤直樹

「すでにある幸せに、視点を変えると気がつける」、「身近なものに幸せがある」ということを感じさせてくれる作品がすごく多かった。1次審査では全体のクオリティを心配したものの、2次審査では模型やプレゼンの完成度が非常に高かった。今まで審査をしてきた中で、商品化できそうな作品がいちばん多かった。どれも甲乙をつけがたく審査が難しかった。それくらい今まででいちばん良い作品が多かったと感じた。

えぐちりか

「家にいる時間をどのように過ごすか」に思いを巡らせた年だと改めて感じた。より心地良く生きること、家の中から世界を少しでもより良くしていこう、という提案が多く見られた。1次から2次審査にかけて飛躍的に良くなった作品が多かったので、審査をしていてとても楽しかった。自分が携わった審査の中でも、今回がいちばんヒット商品が生まれるのではと感じた。

川村元気

今年のテーマ「THE NEXT WELLBEING」は、主催者がコロナ後の社会を念頭に置いて提案されたものであったと感じる。ステイホームが長びく環境下で、これまではあまり意識することがなかった「生活に身近なもの」や「身の回りのもの」に関する作品を選んでいて、自分がい、環境の変化により選ぶ作品が大きく変化したことに自分でも驚きを感じた。「選ぶことを通して自分の感受性の変化」に気づく、そういう印象的な年だった。今回選出された作品は、1次審査のシートから2次審査でのフィニッシュのクオリティが大きく上回り、とても感動的だった。

中村勇吾

There were many works that resonated with me starting in the first screening. When I saw the models of the entries that had made it to the second screening, I really felt that some great finished works had been created. The current social situation may partly be the reason, but I personally think that design needs to have kindness. There was kindness in all ten of the entries selected this time, and I shared their sense of values.

Junya Ishigami

I feel it's been the best selection of entries this year that I've seen in all my time as a judge. Honestly, I was concerned about the quality of the works this year in the first screening, but was amazed at how each had grown by the second screening. I think the reason is that the "stay home" lifestyle gave the designers plenty of time to think, work, do careful tests, and observe things. I really felt once again that "stay home" is conversely a chance for people who design things.

Naoki Ito

There were a lot of works that made me feel that by changing our point of view, we can notice happiness we already have, and that there is happiness to be found in familiar things. I was concerned about the overall quality of the products in the first screening, but in the second screening, the models and presentations were highly complete. There were more works with high commercialization potential than I'd seen before in all my time as a judge. They were all so good and it was hard to judge. I felt many were among the best works I'd seen to date as a judge of this award.

Rika Eguchi

I once again felt that it was a year when thoughts had turned to how we spend our time at home. Many proposals were aimed at making life more comfortable, and making the world a better place from inside the home. Many of the works had improved dramatically from the first screening to the second, so it was great fun to judge them. I felt that this time, the chances of producing a hit product might be higher than in any other judging I'd been involved in.

Genki Kawamura

This year's theme, "THE NEXT WELLBEING," had been proposed by the organizer with the post-COVID society in mind. With the stay home policy dragging on, I was now choosing works related to familiar things in everyday life and things around me that I'd never really noticed before, and it surprised me how significantly my choices had changed due to the changes in the environment. It was an impressive year in which I noticed changes in my own receptivity through the choices I'd made. I was very impressed by how significantly better finished the selected works became from the first screening to the second.

Yugo Nakamura

## REVIEWS ON WORKS

### 作品講評

#### グランプリ

#### 窓時計

アイデアが斬新でありつつシンプルで緊張感があった。デザインの着眼点を評価したい。一方で中心部の大きさや針の形は、この提案のデザインするべき唯一の要素であるが、その詰めを早い時点で諦めているように見えた。アイデアと設計の質を両立させるのがデザインの最も重要な部分であるので残念だった。【石上】細かく検証する姿勢とコンセプトを高く評価した。実際に窓に吸着させたときに傾かないように、パーツを軽く小さくするなど改善できたら、かなりポテンシャルがあって売れそうな作品。プロタイプで挫折せず商品化してほしいという期待を込めてグランプリに選出した。【伊藤】このプロダクトがあることで、すでにある幸せに気づいたり感じられたりする作品だった。形がもうちょっと良ければ自分でも欲しいし、家に置きたくなる。形の課題はあるものの、アイデアの種がものすごくシンプルでわかりやすい。【えぐち】

いちばん好きな作品。家の中でパソコンやスマートフォンばかり見ている、「外を見る」行為がずしなくなっているこの時代に、この作品が窓にあるだけで、天気の良い空の機微に自然と気づかせてもらえる。デザインで、視点や行動が変わるきっかけを提案している点が良い。【川村】「時計の背景に風景がある」というコンセプトに一瞬で心を奪われ、その企画の切れ味の魅力がいちばんの選定ポイントとなった。ただ2次審査の模型は1次の印象より下回ったと感じる部分もあった。初期の大事だったことを思い出して、カタチとして研ぎ澄ましてほしい。【中村】

#### 優秀賞

#### 東京ミッドタウンオーディエンス賞

#### smokeho

作家自身の繊細な視点や価値観がプレゼンから伝わり、模型の造形も良かった。一般的に香りの範囲のコントロールは難しいものだが、スケール感をコントロールして小さな範囲での現象に昇華させ、香りを楽しむ点が、素晴らしい。【石上】自分も香りが好きだが、煙の流れを観察するという行為を促すプロダクトはありそうでない。実際に流れ出た煙が縁に沿って遡上していく様は

本当に素敵で、家で見たいという衝動に駆られた。【伊藤】煙を見ることで癒しが生まれると感じさせてくれた。プレゼン会場では火気が使えず煙は見られなかったが、実演されればグランプリになった可能性もあったと思う。アートオブジェとする方向性もありでは。【えぐち】煙を閉じ込めてガラスの器に伝えていく様子がどのように美しくなるのかを、科学的な観点やフォルムの追求など様々な視点で検証していくと、より魅力が増すように感じた。【川村】このアワードの審査で初の満点評価をつけた作品。例えば焚火でも、炎が主役で煙は脇役だが、「煙を見る」魅力を再発見させて、新しいカテゴリーを切り開く提案だった。【中村】

#### 草むらになるゴミ袋

テーマ性・メッセージ性とも非常に強く、世の中に広がったら、「ゴミ」の価値観に変化を生む作品。存在が風景にどう影響するかを課題を、デザインの力で解決していこうとする意識が素晴らしい。実現に向けて、印刷面積を小さくするなどコスト部分を詰めていくと、よりエッジの効いたものになると思う。【石上】

デザインに対する向き合い方に共感した。時間をかけて観察・検証した痕跡が見られ、プロダクト、パッケージ、映像、プレゼン資料などすべてのデザインがとても丁寧だった。プレゼンも素晴らしい。【伊藤】ゴミ捨て場のげんなりする風景を、逆に素敵な空間に見せるところまでもっていったのはすごい。模型が丁寧で、パッケージも熟考されていて、プレゼンの完成度を上げたところがとても良かった。日本中でこの景色を実現してほしい。【えぐち】誰もが潜在的に不快感をもっている「ゴミ」の問題に対して、デザインの力で改善策を提案している点に感銘を受けた。非常に好きな作品。【川村】自然の模様や葉っぱの模様をプリントしたものが安っぽく映りそうだと思っていたが、提案された模型はそんなことはなくて、網点や透明感の処理などでじっくり見ることができ、デザイン力の高さを感じた。【中村】

#### ゴミからできたゴミ箱

造形や素材の選択、形態などのデザイン力が優れている。商品化では、商品の形式・販売方法などのデザイ

ン以外の点、価格帯などに気をつけると、突破力のある商品になるのではないか。【石上】10個、20個単位で買えたり、10個1,000円など1個の単価を低くすることで、家の中だけでなく、ホームパーティーや外のごはんなど、人が増えるシチュエーションでも使えそう。シンプルだがディテールに凝った、とても好きな作品。【伊藤】生活の中で最後まで使うことを考え、テクスチャーを活かした形を真剣にデザインしていて、プロダクトデザインに長けていると感じた。逆にうまさぎて自然で、弱く見えてしまうところもある。世の中に出すところまで実現してほしい。【えぐち】

企画がよく練られ、素材の研究、協力企業の選択など、実現化へ向けた姿勢に感心した。色味、形態など、ゴミからできた面白さを突きつめていけばさらに飛躍を期待できる。【川村】ゴミ箱は生活空間とゴミの世界の中間のエリアにあるものだという捉え方自体が、すごく新鮮だった。コンベダと面白みのあるカタチを提案し

がちだが、あえて「普通に良い」ものを、勇気をもって提案したところが、逆に評価できた。【中村】

#### 視点を変える定規

発想力・着眼点は素晴らしいが、定規としての機能性をもう少し追求してほしい。機能性を省くのであれば、透明な範囲を減らし文字だけをアクリルで覆って文字の「立体性」を強調するなど、また、「測る」機能

を大切にするのであれば、分度器などの他の計測道具など、多角的な提案も見かけた。【石上】人間は、物を3次元ではなく平面で捉えがちだ。この作品は名前のとおり「視点を変える」道具である。定規としての機能はあまり高くないが、部屋に飾っておくアート作品としての要素も帯びている。「多角的にモノを観察したほうが良い」というメッセージがすごく伝わってくる。【伊藤】今年のテーマに対して「視点を変えると身近なところから新しい発見がある」というコンセプトで返したチャレンジを評価した。模型のクオリティが惜しかった。形を追求しアート性を高めるなどして、世の中に広がってほしい。【えぐち】

プレゼンされたときにちょっと嬉しくなる類の作品。アイデアが面白く、インパクトがある。商品化では、商品の形式・販売方法などのデザイ

プレゼンでは、「実用性」と「装飾性」のバランスがどちらにも振り切れていないところが気になった。【川村】倉俣史朗的な透明なアクリルに何か

が埋まり、タイポグラフィが物質化されている、という僕の「二大好き」が来た!と思った。個人的にすごく好きで、「この良さを応用できるものって、

定規以外にもあるんじゃないか」とずっと考えてしまった。【中村】

#### ファイナリスト

#### flower dancer

1次審査からの飛躍が素晴らしい。風を受けて揺れ動く様子は、まさに花がダンスしているようで美しかった。水の容量や間口の大きさなど、検証の精度を高めると、より良い作品になるだろう。【川村】

#### 花火線香

ポエティックで素敵な世界観をもつ作品。部屋の中に花火の風景をつくることは、部屋にいることの多い時代にマッチしている。一方で模型は、作者のこだわりが膨らみすぎた印象。ガラスの存在感や薄さを突きつめ線香花火の繊細さを追求できたらより素晴らしい。【石上】

#### ふくふく金魚鉢

柔らかい金魚鉢というのがすごく新鮮で、実物を見たくなったプレゼンだった。しかし、シリコンの模型ではそれを実現できず、残念だった。【中村】

#### 富士山お香

時間をかけて検証した跡が見られ、デザインに対する誠実さを感じる。富士山というモチーフが少し食傷気味だが、お香の形状、パッケージ、文字組みなど、デザインの完成度はとても高い。【伊藤】

#### THE GATHERING CHAIRS

終始笑顔で、プレゼンが秀逸だった。このプロダクトが置いてある空間はきっと素敵に見えるし、ここで子どもが遊んでいる姿は、文句なしにハッピーだろう。入賞には至らなかったが、実現してほしい。【えぐち】

# REVIEWS ON WORKS

## 作品講評

### Grand Prize

#### Window Clock

The idea was fresh but simple and tight. The design's focus was great, but the center size and hand shapes were the only design elements, yet seemed to have been given up on early. That was a pity, because the most important part was achieving quality of both idea and design. 【Ishigami】

The testing attitude and concept were very good. If they can make the parts lighter and smaller so it won't tilt when on a window, it'll have a lot of selling potential.

I chose it for the Grand Prize hoping the prototype will be commercialized smoothly. 【Ito】 This product made me feel that by being there, it would help people notice happiness they already have. If the shape were a little better, I'd want one at home myself. Shape issues aside, the seed of the idea is extremely simple and easy to understand. 【Eguchi】

My favorite entry. With people just staring at PCs and smartphones at home and not even looking outside, just by being on the window, this work makes the weather and airplanes seem natural. I like that it's about changing perspectives and behaviors. 【Kawamura】 I instantly loved the charming concept of "a landscape behind a clock" and chose it for that, but some parts of the model in the second screening felt less impressive than the one in the first. I want them to remember what was important at the start, and hone that into shape. 【Nakamura】

### Excellent Prize

#### Tokyo Midtown Audience Prize

#### smokeho

The presentation conveyed the creator's values and eye for detail, and the model was also well made. It's generally difficult to control the extent of the scent, but it's wonderful how you can enjoy it by controlling its sense of scale and sublimating it to be something within a small space. 【Ishigami】

Although I like scents, I doubt if there are any products that encourage you to watch smoke flowing. It was really nice how the smoke flowed along the edge, and I was overcome by a desire to see it in my own home. 【Ito】 It felt like watching the smoke would soothe my soul. Fire wasn't allowed in the presentation venue so I didn't get to see the smoke, but I think it could've won the Grand Prize if it'd actually been demonstrated. It could also work

as an objet d'art. 【Eguchi】

As I inspected it from a scientific viewpoint and in terms of pursuit of form, I realized how beautiful smoke can be when trapped in a glass container, and found it more and more fascinating. 【Kawamura】 It was the first time I'd given a perfect score to as a judge for this award. With a bonfire for example, the fire is the star of the show and the smoke plays a supporting role, but by rediscovering the allure of "watching smoke," this proposal will open up a whole new category. 【Nakamura】

#### Camouflage Trash Bag

This work has an extremely strong theme and message, and if it spreads around the world, it will change how we see "garbage." Using the power of design to solve the problem of how the presence of garbage affects scenery is a wonderful thought. To turn it into a real product, I think it'd be even more cutting-edge if the parts that cost money were honed down, for example by reducing the printed area. 【Ishigami】

I relate to the approach to design. It was evident that a lot of time had been spent observing and testing things, and the product, packaging, images, presentation materials, and everything else about the entry had all been very carefully designed. The presentation was also excellent. 【Ito】 It was amazing how it showed a gloomy garbage dump turn into a wonderful space. The model was carefully made, the package had been thoroughly thought out, and it was great how complete the presentation was. I want to see scenery like this throughout Japan. 【Eguchi】

I was really impressed by the idea of using the power of design to solve the problem of garbage, something everyone feels latent unease about. I really love this work. 【Kawamura】 I'd thought the printed natural and leafy patterns would look cheap, but the proposed model looked anything but, demonstrating instead a high level of design prowess through the use of halftone dots, transparency, and so on. 【Nakamura】

#### Trash Trash Can

The choice of shape and materials and the design of the form, etc. are excellent. This work will have breakthrough potential as a commercial product as long as enough attention is given to aspects other than design, like the format, selling method, and price range. 【Ishigami】

Lowering the price for a single one

by, for example, selling it in packs of 10 or 20 or asking for 1,000 yen for 10 will mean it can be used not only at home, but also in situations where there are lots of people, like house parties or eating outside. It's simple but really detailed, and I like it a lot. 【Ito】 I felt the product design was very strong, with a lot of thought having put into how to utilize the texture in the shape, and make something that can be used forever in daily life. It looks so well-crafted and natural it even looks weak. I want it to become an actual product. 【Eguchi】

I was impressed by how they'd thought ahead toward making it into real product by putting a lot of thought into the planning, researching the materials, selecting what companies to work with, and so on. If proper use is made of the work's colors, shapes, and the made-from-garbage gimmick, we can expect it to really take off. 【Kawamura】

The very idea of a trash bin that exists halfway between living spaces and the world of garbage was very fresh. People tend to enter flashy designs in competitions, but I liked this one for conversely daring to be something "good in an ordinary way." 【Nakamura】

#### Perspective-Changing Ruler

The creativity and focus are excellent, but I wanted it to explore its functionality as a ruler a little more. Omitting the functionality would make it possible to do things like reduce the transparent area and cover just the characters with acrylic to emphasize their solidity. I also wanted to see a multifaceted proposal. For example, if the "measuring" function is important, that could also include a protractor and other measuring tools. 【Ishigami】 People tend to see things as being on a flat surface rather than in three dimensions. As its name suggests, this work is a tool for changing perspectives. It's not very useful as a ruler, but also has a certain charm as a piece of art displayed decoratively in a room. It perfectly conveys the message that it's better to look at things from lots of angles. 【Ito】

I was impressed by how it had answered the challenge set by of this year's theme with a concept that says new discoveries await us if we change our perspectives. The quality of the model was quite high enough. I want this to spread throughout the world after improvements like pursuing form to raise its artistic sense. 【Eguchi】 This was the kind of work I'd feel a little joy to receive as a gift. The idea is interesting, and it'll work

very well as a decorative item to look at or embellish an interior with. I'd been concerned in the second screening presentation about the fact that it was neither 100% practical nor 100% decorative. 【Kawamura】

When I saw it I thought, "It's my two favorite things!" a Shiro Kuramata-esque clear acrylic object with something inside and three-dimensional typography. I like it very much personally, and thought the whole time that a good idea like this could be applied to other things besides rulers. 【Nakamura】

### Finalist

#### flower dancer

The leaps made since the first screening were fantastic. The way it swayed in the wind was beautiful, and really looked like the flowers were dancing. With more precise testing of things like the amount of water and size of the opening, it'll be even better. 【Kawamura】

#### Hanabi Senko

A work with a wonderfully poetic and nice world view. Creating a firework scene indoors goes well with a world where people are at home a lot. That said, the model gives the impression the artist's obsession got a bit too big. The presence and thinness of the glass should be honed more. Pursuing the delicacy of aromatic fireworks will make it even better. 【Ishigami】

#### Fuku-Fuku Soft Fishbowl

The soft goldfish bowl was very fresh, and the presentation made me want to see the real thing. It was a pity it couldn't be made as a silicon model. 【Nakamura】

#### Mt. Fuji Incense

It was evident that time had been taken over testing it, and the design felt sincere. The Mt. Fuji motif is a little trite, but the shape of the incense, the package, the lettering, and so on all make for a very complete design. 【Ito】

#### THE GATHERING CHAIRS

She was smiling the whole time and the presentation was outstanding. Any space this product is put in will surely look lovely, and the sight of children playing there will be an unequivocally happy one. It didn't get an award, but I want it to be commercialized. 【Eguchi】

# ABOUT DESIGN COMPETITION

## デザインコンペ概要

テーマ: THE NEXT WELLBEING ]

パンデミックにより激変した世界で、わたしたちの生き方も大きく変わりました。自分自身の、そして社会全体の "これからのウェルビーイング (THE NEXT WELLBEING)" とはどんなものなのでしょうか? その答えになるような、デザインやアイデア、プロジェクトを募集します。

【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

2021年は審査の結果、優秀賞が4点、ファイナリストが5点に変更となりました。

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。新型コロナウイルスの影響で招待の内容が変更になる場合があります)。

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。 2021年10月14日(木)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: 2021年6月18日(金) ~ 7月19日(月)

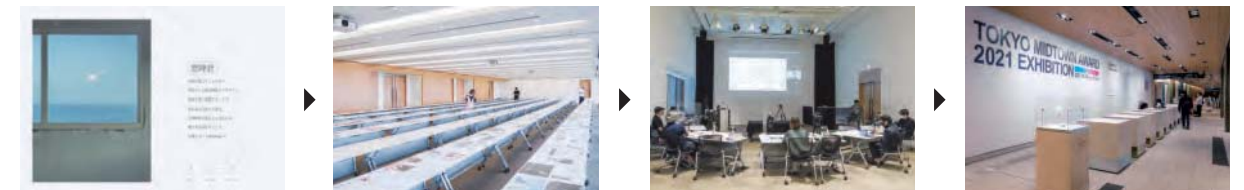
提出物: 未発表の作品案。ジャンルは問いません。

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



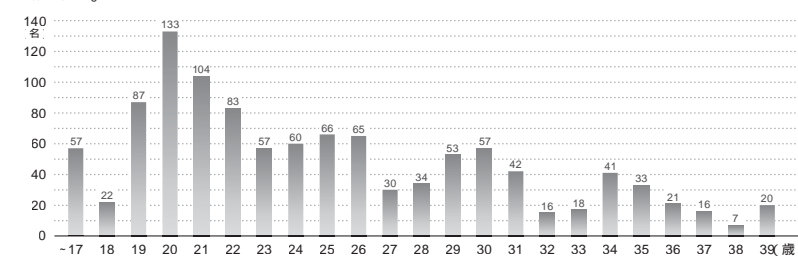
#### 募集 / Application

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

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.

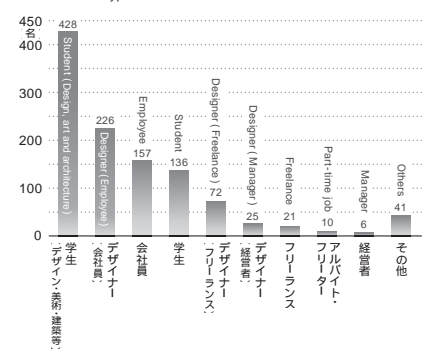
### 【応募者データ / Data on applicants】

#### 年齢分布 / Age distribution



応募数: 1,122作品 / 平均年齢: 25.0歳 / 男: 633名、女: 464名、非回答: 25名  
Number of submitted works: 1,122 / Average age: 25.0 years / Male applicants: 633, Female applicants: 464, Others: 25

#### 職業分布 / Job type



Theme: THE NEXT WELLBEING ]

The pandemic has brought drastic changes to the world and how we live. What will THE NEXT WELLBEING be like for yourself and for society as a whole? We're calling for designs, ideas, and projects that answer that question.

【Judges】

Junya Ishigami, Naoki Ito, Rika Eguchi, Genki Kawamura, Yugo Nakamura

### Prizes

Grand Prize (1) ..... ¥1,000,000  
Excellent Prize (3) ..... ¥300,000  
Finalist (6) ..... ¥50,000

\*We awarded four excellent prizes and five finalists in 2021.

The Grand Prize winner(s\*) will be invited to visit Milan, Italy when "Salone Internazionale del Mobile di Milano" is held. \*Up to two people. Subject to change due to COVID-19.

\*Prize money: 2.2 million yen. \*The award-winners will be given a trophy. \*There may be cases where no recipient is chosen for an award. \*Support will be given to make works into commercial products. \*An awards ceremony: Oct. 14, 2021. \*The works will be displayed for a year at Tokyo Midtown.

### Application outline

Application period: June 18 (Fri) July 19 (Mon), 2021

Works of any genres are welcome but they must be unpublished works.

Application fee: free

Conditions of entry:

- Both individuals and groups can apply.
- Persons of any nationality can apply; however, applicants must be able to attend the 2nd screening and an award ceremony at Tokyo Midtown.
- Applicants must be 39 years old or under.
- \*In case of group application, all members must fulfill the requirements.

# 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

クワクポリョウタ | アーティスト

永山祐子 | 建築家

林 寿美 | インディペンデント・キュレーター

---

## Judges

Shinji Ohmaki | Artist

Takahiro Kaneshima | Art Producer

Ryota Kuwakubo | Artist

Yuko Nagayama | Architect

Sumi Hayashi | Independent Curator



# GRAND PRIZE

グランプリ

## なまず公園

鯰が地震を起こすという江戸時代に生まれた伝承をもとにし、鯰型遊具、自転車紙芝居、絵画などを使ったインスタレーション作品。まるで公園のように、道行く人びとが遊具に乗り、紙芝居を見に来ることにより、自然と巷が生まれる。過去と現代をつなぎ合わせ、人びとのつながりも再認識させる。

## Namazu Park

An installation work based on the Edo period tradition that catfish (namazu in Japanese) cause earthquakes, and created using a variety of materials, including catfish-shaped playground equipment, a bicycle picture story show, and paintings. Just like gathering in a park, people come to play on the playground equipment and enjoy the picture story show, and thereby a community space is naturally created. The work connects the past and present and reminds us of the connections between people.

素材：ミクストメディア  
Materials: Mixed media  
Size: w.4000×h.2500×D.2000mm



丹羽優太 + 下寺孝典  
Yuta Niwa + Takanori Shimodera

丹羽優太(左)  
画家 / 1993年生まれ /  
京都芸術大学大学院芸術研究科修了

下寺孝典(右)  
舞台研究家 / 1994年生まれ /  
京都芸術大学大学院芸術研究科修了

Yuta Niwa (left)  
Painter / Born in 1993

Takanori Shimodera (right)  
Mobile Stall Researcher / Born in 1994



## EXCELLENT PRIZE

優秀賞



審査員特別賞 | Judges Special Prize

私がかきました。

私はホームセンターの店員です。あるとき、ペンキをご注文のお客様が「東京ミッドタウン知ってるだろう？ あれの地下は、ぜんぶ俺が塗ったんだ」とおっしゃいました。ハッとしました。私が毎日商品のホコリを払うように、どんな場所も無数のだれかの手によってできていると、やっと気がついたのです。私が働くホームセンターの商品を、私がひたすらかきました。身のまわりを支える、気づきうるすべてのことへ思いをはせながら。

I drew this.

I am a DIY store assistant. One time, a customer ordering some paint said, "You know Tokyo Midtown, right? Well, I painted the whole basement." I was amazed. I finally realized that every place is the handiwork of countless people, just like me dusting the products every day. So I drew something we sell at the store where I work. While thinking of all the things I could notice that support the world around me.



坂本史織  
ホームセンター店員 / 1997年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部卒業

Shiori Sakamoto  
DIY Store Assistant / Born in 1997

素材：紙、ペン、墨、木材、単管パイプ  
Materials: Pen, ink on paper, wood, single-tube pipes  
Size: w.2000×h.1500×D.1600mm

## borderless

私たち人間は、ほかの生き物の歴史を改変してまで生きていることに普段は目を向けない。本作品に使われている絹糸の原料である繭をつくるカイコガは、5,000年以上前から人びとの暮らしに関わり続けたとともに、多くの品種改良が行われてきた。その際に行われる遺伝子操作は本来の遺伝子の歴史においてのバグであると考えた。また、緯糸の再帰性反射糸は注意喚起の意味をもつ。作品を通して自然と人との関係について再考してほしい。

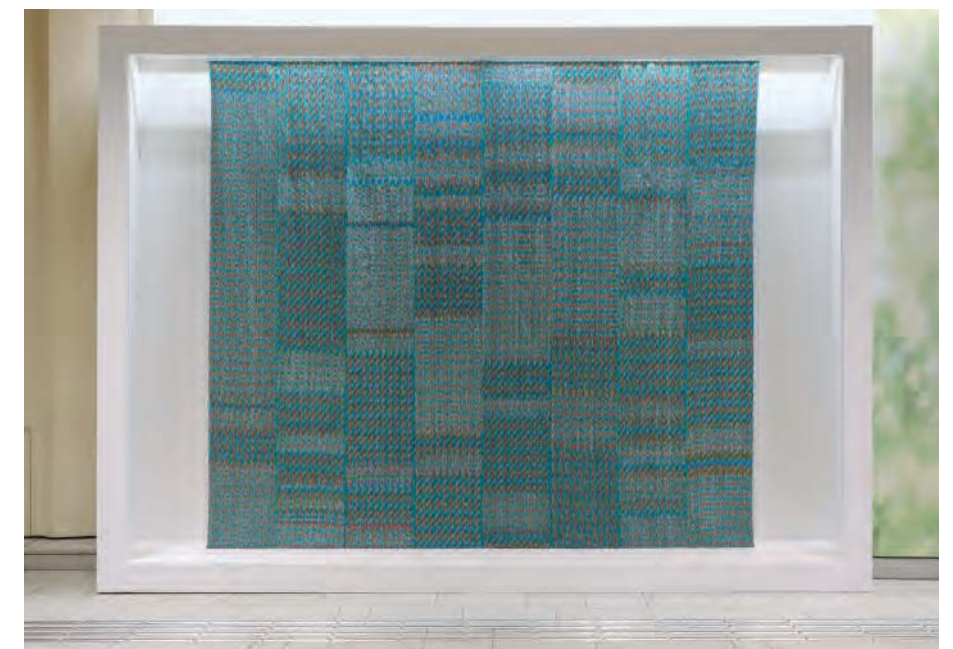
We humans don't usually pay any attention to the fact that we live by actually changing the history of other creatures. The raw material for the silk yarn used in this work is cocoons of silk moths that have been involved in people's lives for more than 5,000 years and bred repeatedly. I thought of the genetic manipulation that process involves as bugs in the history of the original genes. Also, the retroreflective yarn in the weft is a call for attention. I want people to reconsider the relationships between nature and humans through this work.

素材：絹糸、再帰性反射糸  
Materials: Silk yarn, retroreflective yarn  
Size: w.3900×h.2800×D.100mm



草地里帆  
学生 / 1997年生まれ /  
広島市立大学大学院芸術学研究科在籍

Riho Kusaji  
Student / Born in 1997



## EXCELLENT PRIZE

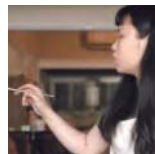
優秀賞

### The Vision of Nowhere

洞窟のような六本木の通路に私が夢で見たものを壁に描く。断片的な夢日記の中のストーリーを一つの大きな物語につなげる。眠っている裸の人間、彷徨う動物たち……。都市に実在しない風景がこの壁画に現れるのを祈る。5,000年前の bushman は幸運と未来を予言するためにロックアートをつくっていた。六本木の地下通路に現れたこの壁画を見ることによって、自分なりの予言や意味を想像させる時空を今の鑑賞者に与えたい。

I think the underground passage in Tokyo Midtown is like a dark tunnel. The primitive men make rock art in their caves, and I want to make the painting of my dream story in this tunnel. I recorded my dreams since 2018. I linked stories from small pieces of dream diary into one big tale this time. I hope the scenery that never been seen could appear in this painting. The gracefully moving nudes, the lively animals and so on. Just like the Bushman art of 5,000 years ago, the bushmen made rock art to pray for the good fortune and foresee the future, I want to pray for the vision that can make people think.

素材：パネル、油彩、テンペラ、蠟  
Materials: Oil, tempera on panel, wax  
Size: w.4590 x h.2490mm



蔡云逸  
アーティスト / 1995年生まれ /  
武蔵野美術大学大学院造形研究科博士後期課程在籍

Yunyi Cai  
Artist / Born in 1995

### ニュー洛中洛外図

洛中洛外＝都市と郊外、です。現代の都市風景を合板の木目にのせることで洛中洛外図をアップデートします。膨張と増殖をくり返す現代都市、その複製を担っているものの一つに工業的に大量生産される合板があると考えました。合板の木目には工業製品ならではの木目が現れます。もやもやとしてリピート感のあるその木目をホームセンターで見ていたら、たなびく金雲が見えてきました。そんな合板から現代版洛中洛外図を考えます。

### New Rakuchu Rakugai Zu

Rakuchu rakugai zu (scenes in and around the capital) is a genre of screen paintings that present bird's-eye views of Kyoto when it was the capital. "Rakuchu rakugai" means a city and its suburbs. My work updates the genre by superimposing modern urban scenery on the grain of plywood. Cities repeatedly expand and increase. I thought about how one of the things responsible for their replication is industrially mass-produced plywood. Plywood has a uniquely industrial grain. When I looked at its vague, repeating grains at a DIY store, I saw trailing golden clouds. My work considers a modern version of rakuchu rakugai zu inspired by that plywood.



素材：構造用合板、アルミ角材、単管パイプ、他  
Materials: Structural plywood, aluminum lumber, single-tube pipe, etc.  
Size: w.4000 x h.1700 x D.1000mm



都築崇広  
アーティスト / 1988年生まれ /  
阿佐ヶ谷美術専門学校イメージクリエイション科卒業

Takahiro Tsuzuki  
Artist / Born in 1988

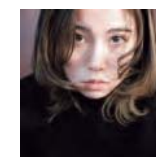
東京ミッドタウンオーディエンス賞 | Tokyo Midtown Audience Prize



### Blue mob

COVID-19のパンデミックによって、この一年足らずで我々の取り巻く環境やコミュニケーションのあり方はめまぐるしく変化しました。通信インフラがフル活用され、自己表現や発表のあり方も大きな転換期に立たされている。私はそんな環境の変化に違和感を感じながらも、受け入れ直視していくような作品をつくる。多くの人が行きかうこの東京ミッドタウンの中でまた新たなコミュニケーションをカタチにし、表現したい。

In under a year, the COVID-19 pandemic has dizzyingly changed the world around us and how we communicate. The communications infrastructure has been fully mobilized, and the ways we express ourselves, present ideas, and so on are also at a major turning point. While having misgivings about these changes, I will create works that seek to accept them and look at them directly. I want to create and express new forms of communication amid the bustle of Tokyo Midtown.



柴田まお  
アーティスト / 1998年生まれ /  
多摩美術大学美術学部在籍

素材：モニター、webカメラ、ブルーシート、発泡ポリスチレン  
Materials: Monitor, web camera, blue sheet, foamed polystyrene  
Size: w.2700 x h.2000 x D.2000mm

Mao Shibata  
Artist / Born in 1998



# JUDGES' COMMENTS

## 審査員総評

昨年度はコロナウイルスの影響により、皆が内に籠もらなくてはならない状況になったが、それに抵抗していこうという作品が多く見られた。今年も状況を受け入れ、そこから見えた世界についてや、近い将来のあり方を見据えた作品が出てきたことはたいへん興味深かった。東京ミッドタウンの場所性、空間を考え、今までの固定観念を超えた展開を考えられるような作品が、もっと出てきてほしいと思う。空間として規制されることもあるが、小さくまとまってしまうことがとても残念である。それぞれの作家が、もっている可能性を存分に発揮した作品を期待したい。

大巻伸嗣

コロナ禍の真っ只中、東京オリンピックをまたいで開催された今回。新しい審査員を迎え、若いアーティストからの提案もエネルギーに満ち溢れ、審査する側にながらも、あらゆる皆さん、そしてアートに自分が支えられているという実感のもてるコンペとなりました。これからどのような未来が待ち受けているかは未知数ですが、アートにはその先を照らし、次の社会を指し示してくれる、そんな可能性があります。このコンペが継続され、東京ミッドタウンの道標のような存在になっていくことを切に願います。

金島隆弘

このアワードもコロナ禍に見舞われて2年目を迎えます。制限の多い生活が長引くにつれて一時的だと思っていた変化も、気づかないままに不可逆なものとして我が身に浸透していく危機を感じます。作品をつくるというのはそうした流れに対して自覚的であるために優れた営みなのではないでしょうか。応募作品を見て、自分が自分であることを確認するようなプロセスを重ねているように思いました。少し内向きな傾向があるように感じましたが、積極的に解釈すれば、それは故あってのことです。

クワクボリョウタ

初めての参加でしたが、2次審査、最終審査に至るまで作家を育てる賞の姿勢に感銘を受けました。2次審査では審査員からもっとこのようにしたらいいというようなアドバイスもでき、最終発表を見るとそれぞれの作家が中間審査を経て考えた末に、さらにブラッシュアップを遂げているように感じました。コロナ禍の大変な時代にそれぞれの精一杯をぶつけて出来上がった作品を目の前にでき、最終審査は私自身もたくさんのパワーと気づきをもらうことができました。作家の皆さんは、審査課程の成長を見ても、これからそれぞれがさらなる成長を遂げていくことと思います。

永山祐子

最終審査を終え、この賞がきわめて公平性に富んだものであると感じました。アーティストが自分のアイデアをプレゼンし、それに対して審査員がコメントする時間が充分にあり、審査会では審査員同士が付度抜きに積極的に意見を交わす場が設けられています。賞は単に作品の優劣をつけるためのものではなく、アーティストの活動を社会に提示し、活かしていくためのひとつのチャンスです。作品を発表した6組の皆さんには、ぜひそのチャンスを次につないでいただきたいと願っています。

林 寿美

Last year, everyone had to stay home due to COVID-19 and many entries had sought to resist that. This year however, it was very interesting to see works about what worlds can be seen through accepting the situation, and works that looked ahead to the near future. I hope we get more entries that reflect on what Tokyo Midtown is as a location and space, and let us think about taking things beyond the preconceptions we've had up to now. It's a real shame that the works lack ambition, but this may be partly due to the spatial limitations. I hope the artists all go on to create works that fully demonstrate their potential.

Shinji Ohmaki

This time, the competition was held in the midst of the COVID-19 pandemic while the Tokyo Olympics were going on. We were joined by some new judges, and the proposals by young artists were also full of energy. I served as one of the judges, and the competition made me realize just how much I was supported by everyone and by art. No one can say what the future will be like, but art has the potential to shine some light on it and show us what society might become next. I sincerely hope this competition continues, and becomes like a signpost for Tokyo Midtown.

Takahiro Kaneshima

This is the second award since the COVID-19 pandemic began. As the life of many restrictions drags on, I fear that changes I thought would be temporary will become irreversibly ingrained in me before I know it. I think creating an artistic work is an excellent way to be aware of such trends. When I saw the entries, I felt like I was repeatedly going through a process of affirming that I was who I was. It felt a little introverted, but interpreting positively, there must have been a reason for it.

Ryota Kuwakubo

I was participating in the award for the first time, and was impressed by how it tries to help the artists develop from the second screening to the final judging. The judges gave them advice on how to improve their works in the second screening, and when I saw their final presentations, I felt that each of them had put a lot of additional thought into their works and brushed them up even further after the intermediate judging. I got a tremendous boost and lots of insights from seeing the works in the final judging, all of them the fruits of the artists' best possible efforts amid the many difficulties of the COVID-19 pandemic. Given how much the artists all grew through the judging process, I believe they'll each continue to grow further.

Yuko Nagayama

Once the final judging was over, I felt that the award had been extremely fair. There had been plenty of time for the artists to present their ideas and for the judges to comment on them, and the judges had been able to actively exchange views uninhibitedly in the judging sessions. The awards weren't simply about ranking the works, but also about giving the artists an opportunity to present their activities to society and get them used. I hope the six groups of artists who presented their works will make use of this opportunity to take the next step forward.

Sumi Hayashi

# REVIEWS ON WORKS

## 作品講評

### グランプリ

#### なまず公園

昨年から続くコロナ禍の状況で、何を考え、見せることができるのかという問いに、丹羽優太さんと下寺孝典さんは、私たちが乗り越えた先に必要なものを見せてくれたと思う。人と人が、距離を取りながらも再び関係をつくること、そのプロセスをこの作品は体現しながら見せてくれるだろう。今後の彼らの実践と展開を期待している。【大巻】

コロナ禍で萎縮しがちな環境の中でも、人間としての本来の欲望と、次の社会に対する期待を素直に示すことのできた素晴らしい作品です。単に今を見つめる視点だけではなく、2人の独特な視座の下でのリサーチ力と、協働する関係性が良い形で機能し、作品の強度が備わっていったと思います。この作品に東京ミッドタウンがどう応えられるか、提案を受けた側の今後の展開に期待したいと思います。【金島】

会場や感染症対策の制限が厳しい中で、単にそれを遵守するだけではなく、どんなことができるか探ってみる。そんなスタンスが見る人を勇気づけてくれます。どこか余裕を感じさせるのは、要石や紙芝居の由来などをリサーチする歴史的な視座、ひいては今の状況が決して世界が初めて遭遇する事態などではなく、長い繰り返しの最中にあるのだという視野をもっているからこそと言えます。楽しむことで乗り越えていこうと励まされる作品です。【クワクボ】

今年、コロナ禍での審査となり、世の中が暗く停滞している中でアートの力を感じさせてくれる作品でした。モチーフとなっているなまず絵は大地震という災害をも面白い物語に変えて乗り越えようとする人間のパワーを感じます。今の時代にもそのようなユーモアが必要なだと気づかされました。集まるのが難しくなった今だからこそ、集まりたくなるような未来の風景を感じる作品は見る人に希望をもたせてくれます。また、ストーリーの内容、遊具、移動式小型屋台のつくりなど、全体的に高い完成度の作品でした。【永山】

100年後に振り返ってみると、今こそが時代の転換期だったというこ

とがわかるのではないのでしょうか。《なまず公園》の丹羽優太さんと下寺孝典さんには、コロナ禍を経た次の時代の価値観を創出できるアーティストとしてのポテンシャルを強く感じました。本来は、紙芝居をして子どもたちを愉しませたり、なまずの遊具で遊んでもらったりすることで作品が完成するものなので、それが叶わない現況は残念ではありますが、展示を見ただけでも、みなが六本木の一角に集い、笑顔で小さなコミュニティーをつくっている場面がふと浮かんできます。【林】

### 優秀賞

#### 審査員特別賞

私がかきました。

彼女の日常生活の中にあるホームセンターの商品をドロージングし続けることから、当たり前の日常を再発見していく行為は、誰もが素通りしてしまうような時間や場所を再発見させてくれるきっかけとなるだろう。人間力に期待したい。【大巻】

アーティストという立場を超えて、人間が表現し続けること、つくり続けること、そしてそのつながりに気づきを与えてくれる作品ですが、制作を続けているドロージングの展示方法にさらに踏み込むことができれば、より高い評価を受けられたと思います。【金島】

ホームセンターで勤務し、流通・販売・接客などをこなしている人ならではの、社会をネットワークとして捉える想像力・コミュニケーション力に感銘を受けました。そもそもよくできた社会人ってそんなものでは？と思ったりもするのですが、仮にそうだとすると、そのことに気づかせてくれた坂本史織さんの表現力には素晴らしいものがあります。日々描き溜めている商品のドロージング、フォントを真似て丁寧な綴られる文字、そうした眼差しが難しくなった今だからこそ、集まりたくなるような未来の風景を感じる作品は見る人に希望をもたせてくれます。また、ストーリーの内容、遊具、移動式小型屋台のつくりなど、全体的に高い完成度の作品でした。【クワクボ】

ホームセンター店員として関わる日常が東京ミッドタウンという場所まで続いていたという気づき、世の中はホームセンターの道具たちでつくられていることへの純粋な喜びと興味によって生み出された膨大な

絵は、見る人に共感を与えます。強い共感を生み出すことができる人間力をこれからも活かしてほしいです。【永山】

最初の応募書類から2次審査でのコンセプト説明、作品発表に至るまで、坂本史織さんは一貫してプレゼンテーションに優れていました。なかでも、ご自身の職業について尋ねたとき、「アーティスト」ではなく「ホームセンターの店員です」と言い切る姿は、審査員たちの心に強く響いたと思います。そして完成作には「つくるよろこび」が溢れていました。アーティストをアーティストたらしめているのは、この無私な創作意欲であることを改めて伝えてくれた坂本さんは、いわば「ホームセンターの店員 / アーティスト」なのです。【林】

――

### borderless

絹糸という伝統的な素材と再帰性反射素材という新しい素材を組み合わせた、多角的な視覚体験を目指した作品として評価します。環境照明と往來の視点移動を意識した反射による変化や、遠ざかったり近づいたりすることで生じる混色や肌理の表れ、またスマートフォンで撮影されたときの見え方まで意識している作品プランからは、長らく絹糸に親しんでいる作者がその現代的な意味を問い続けている姿勢を感じます。【クワクボ】

――

### The Vision of Nowhere

作者の夢の風景として描かれているこの作品は、私たちの心の中に存在する不安や迷いを映し出す。今私たちの現実コロナ禍で不安に思い、未来に対してどうにもできない状況にも重なって見えた。蔡さんのテーマである夢という生でも死でもない場所は、これを見るものにとって時代とともにどのように映っていくのだろうか。展示空間を構成していくことを含めてもっと挑戦して欲しい。今後の活躍を楽しみにしている。【大巻】

――

### Blue mob

鑑賞者へのわかりやすさが作品に求められがちな今日において、体当

たりで制作に挑んだ姿勢と、その思いで立ち上げた作品には独特の魅力を感じます。立体物やカメラ、モニターの数や位置など、考えるべき点はまだまだたくさんありますが、自分の目の前にある現象やものを取り込みながら、技術を組み合わせる何かの形にしていこうとする姿勢を大切に、制作を続けていってほしいと思います。【金島】

――

### 東京ミッドタウンオーディエンス賞

### ニュー洛中洛外図

最初の審査からとても気になる作品でした。2次審査で若干表現に関しての不安がありましたが、最終的に出来上がった作品は想像していた以上に表現力の高いものとなっていました。合板といういつも目にしている一般流通材の中に壮大な都市像を想像する、独特の世界観が魅力的でした。全体の構成も都市が広がっていく様子、移り変わる様子が見る者を引き込み、想像を掻き立てる作品です。時間軸に関しての考えを明確にもっているのもっと良かったかなと思いますが、これからさらに発展していく可能性をもった作家さんだなと感じました。【永山】

# REVIEWS ON WORKS

## 作品講評

### Grand Prize

#### Namazu Park

Yuta Niwa and Takanori Shimodera took the question of what they could think up and show us during the COVID-19 pandemic that's been dragging on since last year, and answered it by showing us something we're going to need once we've gotten through it. By giving form to the idea of people building relationships again even while keeping their distance, this work shows us how we can actually do it. I'm looking forward to seeing how they put it into practice and develop it in the future. 【Ohmaki】

This is a wonderful work that frankly showed people's innate desires and expectations toward the society to come, even in an environment where it's easy to shrink back due to the COVID-19 pandemic. I think that in addition to the perspective of looking at the present, what also worked well and imbued the work with strength was the cooperative relationship between the two artists and their research ability backed by their unique perspectives. I'm looking forward to seeing how Tokyo Midtown responds to this work and develops it further as the recipient of it. 【Kaneshima】

Rather than simply observing the strict restrictions regarding the venue and the anti-infection measures, the work explored what can actually be done about them. This stance gives courage to all who see it. The reason the work somehow gives a calm, composed impression is that it was created from a historical perspective based on research into the origins of keystones and picture story shows, and a perspective that says the current situation the world is facing is not something unprecedented, but part of a long, repeating cycle. It encourages people to get through the situation by enjoying it. 【Kuwakubo】

This year's judging was carried out in the midst of the COVID-19 pandemic, and this work demonstrated the power of art in a world that's become dark and stagnant. The picture of a catfish the motif made me feel what power people had to overcome disasters like major earthquakes

by turning them into interesting stories. It made me realize that we need this kind of humor today, too. In the current situation where it's hard for people to gather, the work gave hope to all who saw it by showing them a future in which people want to get come together again. In terms of its story content, how the playground equipment and small mobile stall had been made, and so on, the work was also highly complete overall. 【Nagayama】

I think when people look back on today 100 years from now, they might see that it was a turning point. I really felt "Namazu Park" creators Yuta Niwa and Takanori Shimodera's tremendous potential to be artists capable of creating values for the next age that lies beyond COVID-19. The work will essentially be completed by getting children to enjoy the picture story show and play with the catfish playground equipment, so it's a shame that can't happen in the current situation. However, just seeing it makes me imagine smiling people creating a little community together in a corner of Roppongi. 【Hayashi】

### Excellent Prize

#### Judges' Special Prize

I drew this.

She rediscovers what's normal by continuing to draw products at a DIY store in her everyday life, and by doing so, prompts us to rediscover times and places people pass by without noticing. I expect great things of her human skills. 【Ohmaki】

This work reminds us how people whether they're artists or not continue to express themselves and create things, and connect with each other by doing so. That said, I think she would've gotten even higher praise if she'd delved further into how to exhibit the drawings she continues to produce. 【Kaneshima】

I was impressed by the creator's powers of imagination and communication in seeing society as a network in a way that only someone who handles logistics, sales, customer services, and so on at a DIY store could. I also think that's what all good members of

society should be like, but there's still something great about Shiori Sakamoto's artistry for reminding us of that. She draws products every day and carefully replicates the lettering, font and all. Everything about how she looks at things is sincere, and hints at what new artists might be like. 【Kuwakubo】

Created from a pure joy and curiosity about how the world is full of tools found at DIY stores and from the realization that her everyday life as a clerk at one had continued all the way to Tokyo Midtown, these myriad drawings really resonated with all who saw them. She possesses human skills that can create powerful resonances, and I hope she continues to use them. 【Nagayama】

Shiori Sakamoto was consistently excellent in terms of presentation, from her initial entry documents to the conceptual explanation in the second screening and her work presentation. In particular, I think it really struck a chord with the judges when she was asked about her occupation and proudly declared that she wasn't an artist but a DIY store assistant. The completed work overflowed with the joy of making things. A true "DIY store assistant / artist," she reminded us that what makes an artist an artist is this selfless desire to create. 【Hayashi】

### borderless

This was praised as a work that combined a traditional material and a new material silk yarn and retroreflective yarn, respectively in order to produce a multidimensional visual experience. The artist had carefully thought about the changes that would be created by reflections due to the ambient light, how people's perspectives would move as they passed by, the mixture of colors and texture that people would see as they approached the work and moved away from it, and how the work would look when photographed with a smartphone. The way the plan considered all these things conveyed the artist's attitude as someone who's had a close relationship with silk yarn for a long time, and continues to question what it means in modern times. 【Kuwakubo】

### The Vision of Nowhere

This work, depicted as the landscape of the artist's dream, reflects the anxiety and hesitation that exists in our minds. It also overlaps with our current reality, where we are anxious about the corona disaster and have no control over the future. I wondered how Cai's theme of dreams, a place that is neither life nor death, would be perceived by viewers over time. I would like to see her take on more challenges, including the composition of the exhibition space. I look forward to her future activities. 【Ohmaki】

### Blue mob

In this day and age when people tend to demand that works be easy to understand, the attitude of an artist who sets about producing one with all their might and the work born from it has its own unique allure. There are still many things that need to be thought out, like the number and position of the solid objects, cameras, and monitors, but I hope the artist keeps on cherishing her approach of creating form by combining technology while incorporating phenomena and things she sees, and continues to produce works that reflect that. 【Kaneshima】

### New Rakuchu Rakugai Zu

We were very interested in this work from the first screening onward. There were some concerns about expressiveness in the second screening, but the work presented in the final judging turned out to be far more expressive than we'd imagined it would be. The unique world view that imagined a magnificent city in plywood—a material that's widely available and seen everywhere—was very appealing. With the way it showed a city spreading and gradually changing, the overall composition also draws in all who see it and fires their imagination. It would've been even better if the artist had had a clearer idea about the time axis, but I think that he has the potential to develop in the future. 【Nagayama】

# 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・50音順）  
大巻伸嗣、金島隆弘、クワクボリョウタ、永山祐子、林 寿美

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

2021年は審査の結果、準グランプリは該当者なし、優秀賞が5点に変更となりました。  
グランプリ受賞者を University of Hawaii のアートプログラムに招聘します  
新型コロナウイルスの影響で招聘の内容が変更になる場合があります。  
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：2021年5月10日（月）～5月31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）



2次審査 / 2nd screening  
模型を使ってのプレゼンテーション審査で、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）



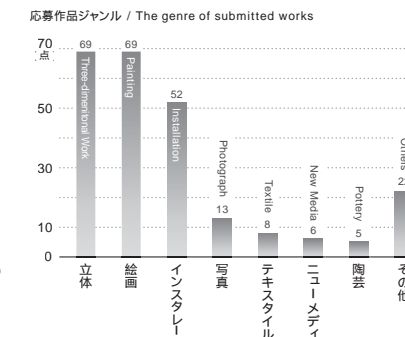
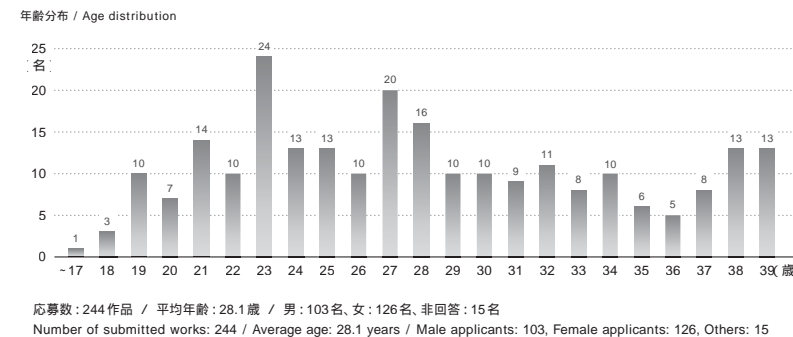
公開制作 / Production open to public  
最終審査 / Final screening  
東京ミッドタウンプラザ B1F に設置された実物を審査、各賞を決定



展示 / Exhibition  
東京ミッドタウンプラザ B1F にて約1カ月間展示

12 works are selected from the 1st screening (documentary screening). At the 2nd screening, selected contestants give presentations 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.

### 応募者データ / Data on applicants





VIDEO

**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 Hawaii i at Mānoa, Department of Art and Art History  
 Organizer: Tokyo Midtown Partner: Nomad Production Supporter: University of Hawaii i at Mānoa, Department of Art and Art History

それぞれ異なる形をもつ10の石が重なり合い、1つの形を紡ぐ今回のデザイン。「マイルストーン」(節目や道しるべの意味)をテーマに、受賞者の方々に2つのメッセージを贈ります。まず1つめは、この受賞がゴールではなく、輝かしい新たな始まりだということ。そして2つめは、受賞を通して得た人との縁が、未来を支える力になるということ。受賞者の方々のさらなるご活躍を願う気持ちを込めて、デザインしました。

Ten different shaped stones form a single one. With "milestone" as the theme, this year's trophy has two messages for its winners. One is that this award is not a goal but a bright new beginning, and the other is that the connections with the people they gained through this award will help support their future. It was designed with the very best wishes for the winners' further success.



トロフィーデザイン：鈴木啓太 (PRODUCT DESIGN CENTER)  
 Trophy Design: Keita Suzuki (PRODUCT DESIGN CENTER)

# 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.



### 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.



1. 東京ミッドタウンのお正月  
干支インスタレーション“ワン”ダブル 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~  
2016-2021 / design & artwork

4. MIDTOWN ART PALETTE MIDPARK ART LOUNGE  
2021 / creative direction, design

5. MIDTOWN ART PALETTE SUMMER ART ZOO  
2021 / artwork installation & workshop

6. 匿名希望展  
NONAME NOBORDER Exhibition  
2021 / design & art work

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

8. ストリートミュージアム  
Street Museum  
2012-2021 / 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)



©Kelly Clum

### 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

# SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動

## 5. 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.



- 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
- 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
- ストリートミュージアム 2021 DM  
Street Museum 2021 Direct Mail  
creative direction & design : CAMOTES( 若田勇輔、金澤佐和子 )  
CAMOTES( Yusuke Wakata, Sawako Kanazawa )
- Tokyo Midtown Award Design & Art 2008 2017  
creative direction : 市川直人 Naoto Ichikawa

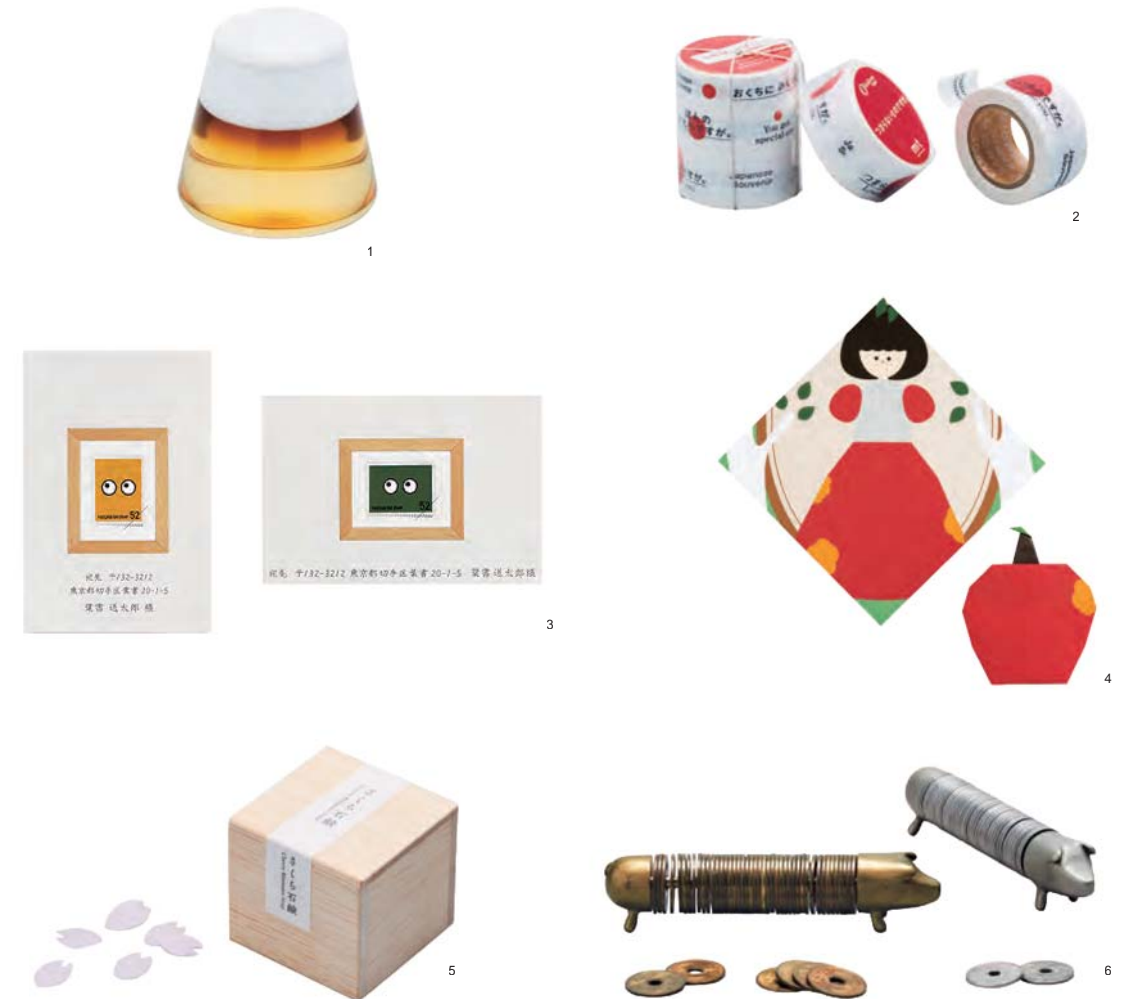
- 六本木アートナイト2019 ちらし  
ROPPONGI ART NIGHT 2019 Flyer  
design : 姫野恭央 Yasuhiro Himeno
- ぺたぺたこんちゅうさいしゅう ポスター  
Stamp Rally Event Poster  
design : 大垣友紀恵 Yukie Ogaki
- キャンペーン動画「空中散歩」  
Campaign video "Walking in the Air"  
creative direction : 市川直人 Naoto Ichikawa
- TOKYO MIDTOWN AWARD 2021 結果発表動画  
TOKYO MIDTOWN AWARD 2021 Announcement of Awards Video  
creative direction : 富永省吾 Shogo Tominaga

## 6. 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.



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

- おはなしおりがみ / 遠藤可奈子 × 株式会社扶桑社  
ORIGAMI TALE / Kanako Endo × FUSOSHA Publishing Inc.  
2014
- 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 本商品の販売・製造を中止しています。
- 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

# SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動



7



8



9



14



15



16



10



11



17



18



12



13



19



20

7. 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

8. 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

9. 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

10. 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

11. hadawa / CAMOTES(若田勇輔、金澤佐和子)  
hadawa / CAMOTES( Yusuke Wakata, Sawako Kanazawa )  
2020

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

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

14. 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

15. 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

16. 母からの仕送りシール / 山中桃子 × カモ井加工紙株式会社  
Mom's Message Stickers / Momoko Yamanaka × KAMOI KAKOSHI Co., Ltd.  
2017

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

18. 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

19. 浮世絵ぶちぶち / coneru( 清水 覚、山根 準、上久保誉裕、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

20. 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

### 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[羈]》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[羈]》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。

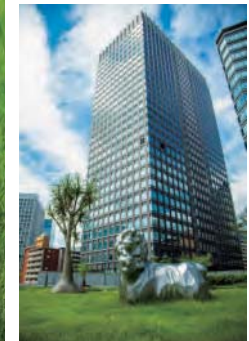
Kazuhiro Ishiyama's "away from painting [Mountain of Stones]" is the work that won the Grand Prize at The Best of the Best TMA Art Awards competition held in celebration of the 10th anniversary of the TOKYO MIDTOWN AWARD. This competition, where the 51 winners from all of the art competitions held from 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 2000×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 2000×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 Osaki



# TOKYO MIDTOWN AWARD 2021

発行	2022年1月28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 28, 2022
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. (P36, P37, P38 middle right, P47 upper left), Daishi Saito (P38 bottom left, P47 bottom left)
---------------	---



