

TOKYO  
MIDTOWN  
AWARD  
2022



# TOKYO MIDTOWN AWARD 2022

## 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

昨今では、人びとがパンデミックに順応しだしたようなムードがありつつも、国際情勢や経済などを中心に新たな変化の渦が世界を取り巻いています。そのような状況下においても、2022年は、国内外で大規模な展覧会やイベントが再開・開催され、アフターコロナの光が射しはじめました。また、ここ数年で、国内においても、規模の大小はあるものの、デザインやアートに関する数々の事業がスタートし、文化事業の流行ともいえるほどの動きが生まれています。今後、この流れは加速していくのではないかと私たちは予測しています。

東京ミッドタウンの開業1周年にあたる2008年に立ち上げた TOKYO MIDTOWN AWARDも、今回で15回目の開催となり、これまでの応募作品の総数は、デザインコンペ、アートコンペを合わせて全22,517件にのぼり、211組・313名の受賞者・入賞者を輩出してきました。若い才能を発掘し応援する、という本アワードの趣旨は開催当初から一貫していますが、ここ数年は、作品だけではなく、“その作品を生む「人」にもフォーカスする”アワードに進化することを目指してきました。そして、単に賞の授与で終わるのではなく、受賞後も、作家がより飛躍できるよう東京ミッドタウンと作家のコラボレーション企画を積極的に推進するなど、この15年でアワード自体も、時代に呼応しながら成長してきたように感じています。

世界が混沌を極める中、社会では、これまで以上にデザインやアートが必要とされています。TOKYO MIDTOWN AWARDは、世の中をより良くするデザインと、世の中へ新しい視点を投げかけるアートという2つの側面をもち合わせています。このアワードを通じて、参加者の方々には、受賞をゴールではなく新たなスタートとして捉え、クリエイター、アーティストとして、それぞれの視座を武器に「何ができるのか」「何がしたいのか」と日々自問自答しながら、敏感に世の中を読み取り、世界がより良い方向へと向かうヒントを提示し続けていっていただきたいと思います。また、明日を担う若い才能が、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。私たちは、TOKYO MIDTOWN AWARDが、今後も作家のみなさまの背中をそっと押す、そんな取り組みであり続けられるよう、つくり手や世の中の声に耳を傾け、進化を続けるアワードとして継続していけるように邁進していく所存です。

主催者

## PREFACE

Even as the prevailing mood feels more and more like people have adapted to the pandemic, a vortex of new changes is sweeping the world, with the international situation and economy at its heart. Nevertheless, 2022 has seen large-scale exhibitions and events being held anew and resumed both in Japan and overseas, and a post-COVID light has begun to shine. A number of projects to do with design and art have also been launched in Japan over the past few years (albeit varying somewhat in scale)—so much so that the trend can be justly hailed as a thriving new boom in cultural projects. We predict that this is going to gain pace.

The TOKYO MIDTOWN AWARD was launched in 2008 (the first anniversary of Tokyo Midtown's opening), making this its 15th time. The combined total number of entries for the design and art competitions thus far comes to 22,517, and the event has produced 211 award and prize winning groups and 313 such individuals. Its purpose has remained consistent ever since it first began: discover and support young talent. However, over the past few years, we have been aiming for it to evolve into an award that focuses on the people as well, and not just on the works they have created. We feel that the award itself has grown in response to the times over course of these 15 years. A notable example of this is the way it actively promotes collaborations between Tokyo Midtown and the winning creators and artists, so that the benefits for the latter will not simply end with getting their award, but will also engender helping them take major leaps forward thereafter as well.

Rife with chaos, the world needs design and art now more than ever before. The TOKYO MIDTOWN AWARD has two aspects to it: designs that make the world a better place, and art that casts new perspectives on it. As such, we view winning in and of itself not to be the goal, but a new beginning. We would therefore like you as creators and artists to sensitively read the world around you and keep on coming up with hints for how to steer it in a better direction—all the while using your own points of view as a basis for asking yourselves every day “What can I do?” and “What do I want to do?” We also hope that talented young people who will carry tomorrow on their shoulders will take flight for the first time here in Tokyo Midtown, then go on to create major waves that change the whole world for the better. Last but not least, we will continue to listen to what the creators and the world have to tell us, and strive to ensure that the TOKYO MIDTOWN AWARD goes on evolving so that it can continue to be a presence that offers creators a gentle push on the back.

Organizer

特別インタビュー

## まだ誰も知覚していない世界へ

写真家・冒険家

石川直樹

僕を旅に向かわせる動機は、自分の目で見て自分の耳で聞き、自分の身体で感じて世界を知覚したいという、強い気持ちです。10代の頃から変わらないモチベーションを形成してくれたのはジャンルを問わない読書でした。小学生の頃は世界文学全集の子ども向けのシリーズに取められた『不思議の国のアリス』や『ロビンソン・クルーソー』、『十五少年漂流記』といった物語を通学の電車内で片っ端から読み、中学・高校になるとノンフィクションも加わりました。そうした読書を通して、世界にはいろいろな人びとが暮らし、多様な文化があることを知り、それを自分で確かめたいという気持ちが次第に募っていったんです。

最初に一人旅をしたのは中学2年の冬。司馬遼太郎さんの『竜馬がゆく』を読んで興味をもち、高知県に行きました。高校2年の夏休みには、さまざまな旅の本を読んで憧れていたインドやネパールに行き、ヒマラヤをこの目で見ました。実際の旅では、本で読んで想像したことを確かめるにとどまらず、それを飛び越える偶然の出会いや発見によって自分の世界が少しずつ拡大していくような感覚がありました。それこそが旅の真の面白さだと思います。

僕は旅先で写真を撮りますが、写真をあとで見返していると、そこから別の記憶が呼び起こされたり、新しい関心が芽生えたりして、次の新たな旅に繋がっていく。こんなふうに旅が旅を呼ぶという感じはずっと続いています。大きな遠征をやり遂げても、その帰途にはもう

「今度はこういうところに行ってみたい」と想像が膨らみ、自分の中で行きたい場所が枝葉のように連なっていくのです。

大学時代、ミクロネシアの小さな島で、星を見ながら海を渡る伝統航海術を学びました。その航海技術のことを東京藝大の伊藤俊治先生に話したら、「それは芸術の核心そのものだ」と言ってくれました。

アート(芸術)の語源は、アルスというラテン語です。アルスとは、生きるために必要な知恵や技術。ですからアートは単なる余技ではなく、生きることと直結している。GPSやカーナビがあり、ボタンを押せば場所を把握できる時代に、近代的な計器を一切用いず、星を見ながら何千キロもの航海を成し遂げるといふ営みは、まさに芸術そのものではないか。そういうことを文化人類学のみならず、芸術の視点からも研究していきたいと思って、早稲田大学卒業後に、伊藤先生がいらっしゃる東京藝大の大学院に進みました。

人類は新天地を求めて地球上に拡散していきました。旅することは生きることそのものであり、また生きることと直結しているのがアートだとしたら、それは僕の活動とも分かち難く結びついています。

写真家になるには資格が必要なわけではありません。写真家というのは、生き方そのものだと思っています。写真は同時代を生きる人に自分の経験をシェアする最良のメディアである以上に、自分の写真が10年後、

50年後、100年後に多くの情報を含んだ記録として生き永らえるだろうか、ということをいつも考えています。たとえば今、1964年の東京オリンピックのモノクロ写真を見ると、その当時の人が見たのとは異なるさまざまな情報が引き出せます。写真はそういう記録媒体であり、記憶のモニュメントであると言ってもいい。未来の人がその時代を知る何らかの手掛かりになればいい、という思いで僕は写真を撮っています。

そのために僕は写真集づくりに注力してきました。写真展も好きですが、写真集のほうがより多くの人に手渡せるし、未来の人に見てもらえることもできる。また、僕は10代のときに本を読んで旅に出るきっかけをもらったこともあって、本という存在が根本的に好きなんです。

今は写真がとても身近になり、SNS上には何億万枚もの写真が溢れています。SNS上で「いいね」がたくさんつくいわゆる“美しい”写真と、写真家の撮る写真がどう違うか。何も違わないとも言えるし、まったく違うとも言えます。優れた写真家は、普段みんなが見ている風景から別のレイヤーを引き出すことができる。一般的な美醜の基準などを彼方に押しつけて、微細だとしても気持ちを揺さぶるイメージを浮かび上がらせてくれる。それは、最大公約数に訴える写真と最小公倍数に訴える写真の違いと言えるかもしれません。

「好きこそ物の上手なれ」という言葉がありますが、作品を生み出す上で大事なことは、自分に正直になって、

自分の好きなもの、内からどうしても出てきてしまうものを追求していくことだと思います。ほかの誰かがいいと思わなくても、自分がいいと思えばそれを作品にすればいい。

もちろん優れた作品なりアーティストの姿勢を自分の中に取り入れたいと思うし、誰かの影響を受けることはあるでしょう。ただ、そういった影響にとらわれすぎて逃れられなくなってしまうとしたら、その人の中にある経験や想像力が、まだ弱いのかもしれない。たとえ遠くに出かけなくても、今この場所で旅をすることは可能です。自分だけの視点で世界を見て身体で知覚してほしい。そのためには過去の作家の作品を学ぶといいと思います。

写真の歴史はたかだか100年ちょっとですから、写真史をさらうのは難しくない。たとえば写真史にあるような重要な写真集は、図書館に1、2週間も通えばすべて見ることができる。それを見れば、まだ誰も試みていない新しい写真に行き着く道筋が見えてくるかもしれません。これは写真に限らず現代美術も同様ではないでしょうか。

そうして見つけた未踏のテーマと、自分の中にある「これが好きだ」という正直な気持ちを繋ぎ合わせていく。新しい作品を生み出せるかどうかは、そこにかかっているのではないのでしょうか。(談)

## To Worlds Yet Unexperienced by Anyone

Naoki Ishikawa

Photographer / Adventurer

What motivates my journeys is the strong desire to see with my own eyes, hear with my own ears, and feel with my own body to physically experience the world. This motivation remains unchanged since my teen years, cultivated though an indiscriminate love of reading in all types of genres.

When I was in elementary school, I used my train commute to read through all the stories I could find in a “complete works of world literature” series for children, including works such as *Alice in Wonderland*, *Robinson Crusoe* series, and *Two Years’ Vacation*. In middle school and high school I also delved into nonfiction. Through those books I learned that all kinds of people live in this world with a diverse array of cultures, and I gradually developed a yearning to see them for myself.

I went on my very first solo trip in the winter of my second year of middle school. I went to Kochi Prefecture because reading *RYOMA!* by Shiba Ryotaro (a historical novel about the life of swordsman and visionary Ryoma Sakamoto) had gotten me interested. During summer break in my second year of high school, I went to India and Nepal, where I had dreamed of going ever since reading about them in various books, and got to see the Himalayas firsthand. Instead of simply confirming what I had imagined through reading, my actual journeys took me far beyond that and I felt my little world broadening with every accidental encounter and discovery. I think that is the true appeal of traveling.

I take photographs on trips, and when I look back on them afterwards they sometimes remind me of other memories or

spark new interests that lead to the next new journey. The way my trips trigger future trips has always been a thing. Even after finishing a lengthy expedition, my mind is already imagining what kind of place I might want to go next on my way home, and the places I want to visit multiply like branches on a tree.

When I was in college, I learned the traditional navigational skill of using stars to travel the seas when I visited a small island in Micronesia. When I told Professor Toshiharu Ito of Tokyo University of the Arts about this skill, he said “That’s the very essence of art itself.”

The word “art” comes from the Latin word “*ars*,” which means a knowledge or skill required to live. That means art is not just recreational but directly linked to life. In an age with GPS and car navigation systems where you can find out where you are with the push of a button, relying on the stars to journey thousands of kilometers over the seas with no modern instruments whatsoever seems like the very definition of art. It got me interested in studying that kind of thing not just from an anthropological perspective but also an artistic one. After I graduated from Waseda University, I went on to graduate school at Tokyo University of the Arts where Professor Ito was.

Humans spread out over the globe in search of new land to pioneer. Voyaging was a necessary part of life, and if art truly is directly linked to life, that too inseparably links in to my endeavors.

There are no qualifications required to become a

photographer. I believe being a photographer is a way of life. Photographs are the ideal media with which to share your experiences with people living in the same era as you, but I’m even more interested in whether my photos will persist ten, fifty, or a hundred years down the line as records packed with information, which is something I always think about. For example, looking at black and white photos from the 1964 Tokyo Olympics now lets us discern all kinds of information that may not have been apparent from what people then saw firsthand. In that sense, photography is a medium for recording things—a monument of memory, if you will. I take photographs hoping that they will serve as clues in some way for future people investigating our times. That is why I have put effort into making photography books. I like photography exhibitions as well, but photography books can be handed to many more people, and future generations will also be able to see them. Besides, beginning with how reading prompted me to travel in my teens, I just like books on a fundamental level.

Photographs are an incredibly regular part of our lives now, with billions of photos flooding social media. So what’s the difference between “beautiful” photos that get lots of likes online and photos that photographers take? You could say there’s no difference at all, and also that they’re completely different. An exceptional photographer can draw out a different layer from an ordinary everyday scene, pushing aside typical standards of beauty far off into the distance and exposing possibly subtle but emotionally gripping images. Perhaps it can be described as the difference

between a photo that appeals to the greatest common factor as opposed to the smallest common multiple.

There is a Japanese proverb that goes, “What one likes, one will do well.” I believe the important thing when making art is to be honest with yourself and pursue what you like, to pursue what unconsciously bubbles up from inside yourself. Even if nobody else likes what that is, if it’s something you think is worthwhile you should feature that in your art.

Of course, I do want to incorporate the approaches behind other exceptional work and artists, and artists are bound to be influenced by others at times. But if you get so caught up in those influences that you can’t break free, perhaps your personal experiences and imagination are still lacking. Even if you can’t travel far, it’s possible to journey where you are. See the world through your own unique lens and feel it with your own body. I think studying past artists is a great way to do that. Since photography only dates back a hundred years and a bit, it’s not that hard to go over the complete history of photography. For example, all of the important photography books that are featured in the history of the medium could be browsed by visiting the library for a week or two. Perhaps that will give you insight to a path that leads to a completely new kind of photograph that nobody has ever attempted. I think the same could be said for contemporary art as well, not just photography.

Connect that unexplored theme you discover with whatever is inside of you that you know you honestly like. I believe that is what decides whether you can generate new works of art or not.

# 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 | 小説家 / フィルムメーカー

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 | Author / Filmmaker

Yugo Nakamura | Interface Designer





## GRAND PRIZE

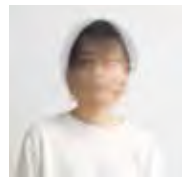
グランプリ



### souvenyl chair

ビニール袋を椅子にアップサイクル。旅先でもらうお土産袋や生活の中でもらう袋を加熱加工した、世界でたった一つの「お土産のような椅子」。重ねた袋の種類によって、人それぞれの個性や地域性が現れます。自身の旅を蓄積するだけでなく、この椅子がお土産として、人と人のあいだを旅することを目指して制作しました。

I upcycled plastic bags into a chair. I heated the bags I got with souvenirs while traveling and the ones I got in my daily life to create this one-of-a-kind chair that's akin to a souvenir. The kind of bags a person has piled up shows who they are and where they've been. I didn't just make this to log all of my own travels in—I wanted it to be like a souvenir that travels between people as well.



**ツルタシュリ**  
学生 / 1996年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部在籍

---

**Shuri Tsuruta**  
Student / Born in 1996



## EXCELLENT PRIZE

優秀賞

### 情景を重ねるポストカード

今まで旅の思い出の記録としての役割を担ってきたポストカードに、「物語の情景を探しに行く」という旅の新しいきっかけを与えました。コロナ禍やSNSの発達を経て、私たちはわざわざ旅に出かけるという行為をしなくなってきています。旅を取り巻く環境が大きく変わりつつある現在、新しい旅の価値観や楽しみ方をこのポストカードは提案します。

### Postcards layered with scenery

Postcards keep records of our travel memories. We gave them a new purpose: traveling in search of scenery with a story. We don't bother traveling as often any more due to the pandemic and social media developing further. As the situation surrounding travel keeps changing heavily, this postcard proposes a new sense of values for travel and a new way to enjoy it.



funsui

**松尾沙也加** (中央右)  
学生 / 2001年生まれ /  
九州大学芸術工学部在籍

**大塚真浩** (右)  
学生 / 2001年生まれ /  
九州大学芸術工学部在籍

**加藤慎之助** (左)  
学生 / 2002年生まれ /  
九州大学芸術工学部在籍

**平野佳奈** (中央左)  
学生 / 2002年生まれ /  
九州大学芸術工学部在籍

**Sayaka Matsuo** (center-right)  
Student / Born in 2001

**Masahiro Otsuka** (right)  
Student / Born in 2001

**Shinnosuke Kato** (left)  
Student / Born in 2002

**Kana Hirano** (center-left)  
Student / Born in 2002



## EXCELLENT PRIZE

優秀賞

### icetream

自然を感じたいと、旅した先でその土地の名水を飲む。その湧き水は、流れをつくり、上流から下流にかけて豊かな自然を育む。その流れを支える石は、流されながら、角が削られ、丸くなる。石にとっても流れという旅をしている。これは石の上流から下流までの形状変化になぞらえたアイスクューブ。帰路につき、旅先の自然に思いを寄せながら飲む水も、いつもよりきつと美味しい。

Yearning to feel nature, you reach your travel destination and drink the famed water of the land. The spring water forms a stream, cultivating bountiful nature as it travels along. The edges of the stones that help shape that stream are weathered away and rounded as they're swept along it. Those stones are also streaming along on their own journey. These ice cubes imitate how those stones change in shape on their journey from upstream to downstream. Drinking water that brings back memories of the nature you saw while traveling as you go back home is definitely more delicious than usual.



成瀬 峻  
デザイナー / 1987年生まれ /  
千葉大学大学院工学研究科修了

Shun Naruse  
Designer / Born in 1987



VIDEO 1



VIDEO 2

### 器になる個包装

旅とは非日常であり特別な行為です。普段体験できない贅沢を味わう行為。どんな小さなことも、思い出の一つになります。これは、お菓子菓子の包装紙がそのままお皿になる提案。おもてなしと楽しさを感じながらゆったりとお菓子菓子を楽しめます。些細なことからも贅沢感と楽しさを感じられることこそ、旅の醍醐味ではないでしょうか。

### wrapper plates

Traveling is extraordinary and special. It's a chance to experience extravagance that you usually don't. Every little thing becomes a memory. This is a proposal for taking the wrappers from treats you get when you arrive at hotels and using them as plates. You can relax and delight in them while taking in the hospitality and fun of it all. We think the true joy of traveling is feeling extravagance and enjoyment from even the most trivial things.



### curry & hamburg

滝澤 光 (左)  
デザイナー / 1993年生まれ /  
東京造形大学大学院造形研究科デザイン研究領域修了

田村 開 (右)  
デザイナー / 1991年生まれ /  
東京造形大学大学院造形研究科デザイン研究領域修了

Hikaru Takizawa (left)  
Designer / Born in 1993

Mirai Tamura (right)  
Designer / Born in 1991



# FINALIST

ファイナリスト

## 旅風鈴

好きな場所で風のリズムを感じられる、携帯式の風鈴です。忙しい毎日の生活から遠く離れて自分自身と向き合いたいとき、この風鈴から鳴る音が、あなたの心を癒してくれます。普段よく使われる水筒と同程度のサイズにすることで、リュックのポケットなどに入れて、どこにでも持ち運ぶことができます。これは「風の音を持ち歩く」という、新しい旅のあり方の提案です。

### traveling wind chime

With this portable wind chime, you can feel the rhythm of the wind anywhere you want. When you want time away from your busy daily life to focus on yourself, the sound of this wind chime will soothe you. It's about the size of a typical water bottle, so you can put it in the pocket of your backpack or somewhere else convenient and take it anywhere. This proposal is for a new way of travel: taking the sound of the wind with you.



小林 遣  
デザイナー / 1997年生まれ /  
名古屋市立大学芸術工学部卒業

Ken Kobayashi  
Designer / Born in 1997



VIDEO

## 花になるガム捨て紙

旅の印象を演出するゴミのデザインです。旅の印象とは、他者から与えられるものではないかと私は考えています。このプロダクトを知らない人が花の形状のゴミを持った人を見かけたら、きっと「この人はどうして花を持っているのだろうか?」と感じると思います。ゴミを持ち帰るという当たり前の行為が、他者の旅の印象に影響を与えるということを期待して、このプロダクトを考案しました。

### Flowering Gum Wrapper

This design gives off the impression of a journey using garbage. I think people can give off such an impression to others. People who don't know about this product and see someone with this piece of garbage shaped like a flower will definitely think, "Why does that person have a flower?" I proposed this product wanting the common act of carrying one's garbage home to have an effect on our impressions of other people's journeys.



吉田峻晟  
学生 / 2001年生まれ /  
玉川大学芸術学部在籍

Shunsei Yoshida  
Student / Born in 2001

## Avatar

枠から離れる寸前まではギリギリ人の形を保ったしゃぼん玉が飛んでいく姿を目で追いかける。それはまるで、自分の分身が空を飛んで旅をしているように思える。気持ちが塞がったときに、空を飛びたいと思う。その思いをしゃぼん玉に乗せることにより、空や太陽、街の片隅、風の吹く方向、そういったいつもは見ていなかったところへも視界が広がるのではないかと考え、制作した。

Your eyes will chase after these bubbles that are shaped like people until right when they float away from the wand and through the air. It's as if you yourself are flying away on a journey through the sky. "Whenever I feel down, I wish I could fly." By putting that idea into bubbles, I thought that they could widen our perspectives to places we never usually see: to the skies and sun, every corner of the city, and the direction of the wind.



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



VIDEO



谷口えいみ  
学生 / 2000年生まれ /  
多摩美術大学美術学部在籍

Eimi Taniguchi  
Student / Born in 2000



# FINALIST

ファイナリスト

## tadayo - 部屋を旅する照明

空中をゆっくりと漂う室内照明の提案です。旅の本質は移動ではなく、変化だと思います。うつろう灯りによって、コロナ禍ですっと過ごしていた部屋をいつもとは違う空間に変化させることができます。これは、動かない旅の提案です。

## tadayo Luminous room-traveling airship

This proposal is for an interior light that slowly floats around. We think the essence of travel is not movement, but transformation. The light changes and transforms that room you've been stuck in forever due to the pandemic into something different. This proposal is for travel you don't have to move for.



はるえ と はやし  
harue to hayashi

春江紗綾 (左)  
会社員 / 1999年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部卒業

林海人 (右)  
デザインの専門家 / 1999年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部卒業

Saaya Harue (left)  
Employee / Born in 1999

Kaito Hayashi (right)  
Design Specialist / Born in 1999



## TOFU

豆腐は千年を経ても変化が少ないままである。「TOFU」は豆腐のパッケージと形を再設計することで、豆腐のイメージを覆し、他の食材との組み合わせに味わいと創造性を加え、豆腐の四角い常識の枠を外れた。

Tofu barely changes over time, even when left for a thousand years. For "TOFU", we redesigned tofu's shape and packaging to overturn the image of it. We added flavor and creativity by combining it with other ingredients and broke it away from its typical squareness.



## TOFU

李彦霆 (中央左)  
デザイナー / 1999年生まれ /  
国立台湾芸術大学視覚伝達デザイン学部卒業

吳承澤 (左)  
大学院生 / 1999年生まれ /  
国立台湾芸術大学美術学院大学院在籍

汪佳慧 (中央右)  
学生 / 1999年生まれ /  
国立台湾芸術大学視覚伝達デザイン学部在籍

李元浩 (右)  
フォトグラファー / 2000年生まれ /  
国立台湾芸術大学視覚伝達デザイン学部卒業

Li Yan Ting (center-left)  
Designer / Born in 1999

Wu Cheng Tse (left)  
Graduate student / Born in 1999

Wang Chia Hui (center-right)  
Student / Born in 1999

Lei Un Hou (right)  
Photographer / Born in 2000



VIDEO

## 振り掛け花火

ヒューと持ち上げ、ドンと振り掛け、バラバラバラと茶碗に咲く、「振り掛け花火」。今年は外に出られなかったけど、来年こそは行きたいね。みんなで見上げた思い出の花火を胸に、未来への会話が花が咲く。友達で、家族で、みんなで楽しく食卓を囲めるアイテムになれば、と思い制作しました。

## RICE SEASONING FIREWORKS

These "RICE SEASONING FIREWORKS" rise with a whistle, scatter with a pop, and burst open with a patter in your bowl. Even though we couldn't see them outside this year, I hope we can next year. The memories of fireworks we've watched together remain in our hearts, and flowers bloom in our talk of the future. I created these fireworks hoping that everyone—friends, family, or whoever—could sit around the dinner table and have fun with them.



井上 凷  
学生 / 2001年生まれ /  
日本工学院専門学校在籍

Nagi Inoue  
Student / Born in 2001



VIDEO





# JUDGES’ COMMENTS

## 審査員総評

今回「TRIP」というテーマで、とても楽しく審査させていただいた。一見、誰にでも考えることができるやさしいテーマに思えるが、実際には、旅に対する個々人の価値観が異なる中、多くの人々が共有できるデザインとして提案するとなると、とても難しいように思う。自分の思い入れだけではなく、旅という行為を自分なりに思い浮かべ、それを抽象化しデザインへと転化する行為は、高度なデザイン能力を必要とする。実際、ファイナリストに残った作品は自分が感じる旅への思いと、それが万人へも通じるデザインの昇華というところでバランスがとれていて、結果的にレベルが高い作品が上位に残ったのではないかと感じた。

石上純也

「TRIP」って具体的に、結構難しいのではと思っていましたが、結果的に良いトリガーになっていたと感じました。いまだに行動が制限されている中で「何か体験したい」という渴望感が醸成されていていっている気がしていて、上位賞の作品は素敵な体験が一個加わっているものが多い。そして今回の特徴として、プレゼンの中の映像がすごく良かったです。「TRIP」を伝えるときに、映像と音で感性を伝えている点が特徴的で、なおかつレベルも高い。今年のプレゼンは5年間の中でもいちばん良かったと思います。トータル的に、非常に感銘を受けた回でした。

伊藤直樹

1次審査では「TRIP」というテーマが難しかったという印象を持っていましたが、2次審査でのモックの完成度が高く、どのチームも期待を上回るプレゼンテーションでした。上位賞の審議では審査員が満場一致で「これだね」というものを、審査員を務めて5年目にして選ぶことができました。それぞれとてもいい作品なので、受賞で終わらずに商品化へ向けて頑張っていたいただきたいです。これをきっかけにして、それぞれの道でのさらなる活躍に期待しています。

えぐちりか

「TRIP」というテーマの解釈が広く、それがゆえにユニークなデザインが登場した印象でした。アイデアを具体化させるプロセスで生まれるデザインの進化もあり、2次審査のプレゼンまでであるこの賞ならではの表現が生まれたことが、とても良かったと思います。

川村元気

実際の旅で使われるプロダクトのデザインであったり、内面的な心の旅を誘発させるメディアのデザインであったり、「旅」の解釈が実に多様で興味深かったです。プレゼンのレベルが高く、デザインに対する実際的な検証はもちろん、自分は「旅」についてこう考えた、というそれぞれのデザイナーの価値観が強く伝わってきたのが印象的でした。「具体的に使用してどうか」というよりは、「それを媒介にしてどのように心が繋がるか」といった、デザインの別の側面が垣間見えました。

中村勇吾

With “TRIP” as the theme, I had tremendous fun doing the judging this time. At a glance, it might seem like an easy theme anyone could think up something for. But I think it’s actually very difficult to come up with designs for it that lots of people can relate to given that everyone has different values about traveling. It takes a high level of design ability to be able to picture in your own way not just your own thoughts but also the activity that is traveling, then take those ideas and abstract and transform them into a design. In fact, the entries that ultimately made it to the finals were well balanced in terms of incorporating the entrants’ own feelings about traveling and also making them blossom into designs that everyone will understand, so all in all, I felt that the high-level works had stayed in the top ranks.

Junya Ishigami

I’d thought “TRIP” was a concrete and fairly difficult theme, but felt that in the end, that had made it a good trigger. I get the feeling that the fact that our actions are still restricted is making us ever hungrier to “experience things,” and many of the top prize-winning entries have a wonderful experiential element to them. And this time around has been characterized by excellent videos in the presentations. A characteristic and high-level feature was how when they conveyed “TRIP,” the entrants also conveyed emotions through video and sound. This year’s presentations were the best I’ve seen in five years. I was extremely impressed overall.

Naoki Ito

The first round of judging had given me the impression that “TRIP” had turned out to be a difficult theme, but the mock-ups in the second round were highly complete, and all the teams’ presentations surpassed my expectations. In their deliberations to choose the top winners, the judges all said, “This one.” That’s the first time in five years as a judge that I’ve gotten to choose unanimous favorites. They’re all very good works, so I want the creators to all work hard to turn them into products so that winning an award isn’t where their story ends. I hope this inspires them to do more great things in their respective fields.

The theme “TRIP” can be interpreted in a broad range of ways, and I got the impression that that’s why we were seeing such unique designs. The designs also evolved in the process of fleshing out the ideas, and I also I think it was wonderful how by the time of the second round presentations, forms of expression had been born that only this award could have produced.

Genki Kawamura

The interpretations of “travel” were truly diverse and extremely interesting, and encompassed product designs to be used when actually going places, and media designs to arouse an inner sense of travel. The level of the presentations was high, and I was struck by how each designer had not only verified the feasibility of their design, but also strongly conveyed their own values in terms of what they themselves had thought about “travel.” Rather than suggestions of specific uses, I was able to glimpse other aspects of design, such how it serves as a medium through which hearts and minds become connected.

Yugo Nakamura

# REVIEWS ON WORKS

## 作品講評

### グランプリ

#### souvenyl chair

旅との関連性、ビニール袋という素材への着目、現れる姿、それらすべてが美しく結びついている。ローコスト感とともに表われる軽やかな印象がとても爽やか。ビニール袋の地域性とそれを転写する人の価値観が無数のデザインを生み出す、とても優れた作品であると感じました。テーマを超えて、時代性を強く含み椅子のデザインの歴史にも残りをうる可能性も感じました。【石上】

ビニール袋が有料化された現在でも、必要に迫られてどうしても買ってしまふときがあります。サステナブルな社会の姿をイメージしながらアイロンをかけてみるのもいいですね。ビニール袋をかぶせて強度を補強するという、体験つきのプロダクトというアイデアが素晴らしいと思います。自分も体験してみたいプロダクトです。【伊藤】

ビニール袋で補強するという構造、ビニール袋の集積でできた椅子のビジュアル、どちらも秀逸。ビニール袋に新しい価値を生み出し、旅の記憶を思い出させたり、国や地域でデザインが変わる面白さを楽しませたりするものでした。テーマである「TRIP」にもしっかり落としこめている点も、文句なくグランプリにふさわしい作品。【えぐち】

旅した国々の記録としての椅子、ライバルチェーンを掛け合わせた椅子、東京の雑多を表現した椅子、自分の家の消費模様がわかる椅子、などアイデアを喚起する素晴らしいデザインだと思いました。【川村】

美意識の高さはもちろん、厚紙で製作された最小限の土台が、圧着されたビニール袋によって補強される、という構造的にも理にかなったデザインに唸られました。実際に座ってみても、予想以上にしっかりとした手応えて、実用に耐えうるものだと感じました。【中村】

### 優秀賞

#### 情景を重ねるポストカード

透明なシートに美しくプリントされた白い文字を重ねて、今いる場所の景色を眺め、写真を撮り記録に

残す。その行為自体がとてもきれいな情景ではないかと思いました。旅先の記憶を心に留める爽やかな行為が実現できるのではないかと思います。【石上】

最も心が動かされたプレゼンテーションでした。本屋に売られているシーンもイメージできました。自分が好きな言葉を手にして、その言葉に合う風景を探しに出かけるという体験のストーリーも素晴らしいと思います。【伊藤】

文庫本と一緒に売るというプレゼンテーションで、ターゲットや使用する様子が明確になりました。本を読んだ後に、このポストカードを持って心に浮かんだ景色を探しに行くという新しい体験は、テーマにふさわしい素晴らしいアイデアでした。【えぐち】

スマホアプリでも良いのでは、ということ、本に挟んだポストカードとして形にしたことが面白いと思いました。【川村】

このフレームに合う風景を探しに旅に出たくなる。ここに書かれた文章が頭の片隅にあり続けるだけで、風景への視線が豊かになる。旅や風景に対する思いを深めるメディアのデザインとして素晴らしいと思います。【中村】

#### icetream

石が川の上流からの長い旅を経てその形状が移り変わっていくありようを、コップの中の景色として実現しています。とても詩的で、とてもイノベティブな作品です。石が液体の温度をコントロールするとともにコップの中に風景が浮かび上がる姿は、とても秀逸であると感じました。【石上】

石のようなものをコップに入れて飲むという良い意味での違和感が、イノベーションの可能性を感じます。コップを持ったときの重みも心地良く、使ったあとに洗い流して冷蔵庫にしまう、という日常を想像したときに、ありえるな、使ってみたい！と思いました。【伊藤】

水の中に石が入ることで、自然の湧き水をそのまま飲んでいる気分になれることが発見でした。家にい

ながらでも自然の中に TRIP できる、とてもいいプロダクトだと思いました。【えぐち】

デザインの美しさはもちろん、プレゼンテーションも説得力がありました。使い方をユーザーが見つけていくデザインとして、ぜひ実現してほしいなと思いました。【川村】

川の上流から下流までをコップの中に凝縮する、という世界観に惹かれました。【中村】

#### 器になる個包装

所作や現れる景色としても、美しいと感じました。ただ、新鮮さを直感的に感じるところが少し欠けていたので、折り方だけではなくて紙の素材に関して何か一つアイデアがあると、新鮮な印象になったと思いました。【石上】

器としての確かさもあり、包まれている状態の美しさと中の和菓子の美しさと、二度楽しめるところが素晴らしいと思いました。面によって素材を変えている所も意匠性が高く、光や色の映り込みも含めて、とても色気がありました。【伊藤】

これからのスタンダードになりうる素晴らしいアイデアだと思いました。日本の折り紙を想起させ、器として和菓子との相性も良く、プレゼンテーションも完成度の高いものでした。和菓子会社とのコラボレーションなど、今後の展開に期待しています。【えぐち】

機能性が、美しいデザインとして形になっていることが素晴らしいと思いました。ぜひ和菓子屋とコラボレーションを。【川村】

逆に今まででなでなかったんだろう？と思わせるほど、和菓子と調和した普遍的なデザインであると思いました。【中村】

### ファイナリスト

#### 旅風鈴

縁側に固定されている風鈴を旅に連れていく、と発想できたことがまず素晴らしいと思います。具体的なデザインについては、プロポーシヨ

ンやディテールの部分で、より直感的な魅力が備わることによって、さらに素晴らしいものになると思います。【中村】

#### 花になるガム捨て紙

ユニークな発想と、文字どおり華やかなデザインが目を引きました。ガムという主役に対しての、脇役としてのガム捨て紙なので、ガムとセットでどう見えるかということを知りたい気もしました。【川村】

#### Avatar

人の形をしたフレームから、むにゅーっとかシャボン玉が生まれ、空に向かって旅をしていく光景を見ると、なんとなく自分の分身が旅していくように感じてしまう。「TRIP」というテーマに対する独特の詩的な解釈が印象的でした。【中村】

#### tadayo – 部屋を旅する照明

美しい提案だが、技術的には難解。実際には、ヘリウムはフィルムの表面からも抜けていき、室温が少し変化しただけで浮力は変わるため、面倒な調整なしに万人が使う日用品にするのには相当な技術開発が必要です。しかし、難解なデザインにチャレンジする熱意には敬意を表します。【石上】

#### 振り掛け花火

「ドーンと一発、めしあがれ」。最高のキャッチコピーというコンセプトですね。食卓での朝食や夕食がとても楽しくなりそうです。楽しい体験が設計された素晴らしいプロダクトだと思います。【伊藤】

#### TOFU

模型として制作した「TOFU」のパッケージの種類の多さに、ワクワクしながら楽しんでデザインしてきたことが想像できました。「TRIP」というテーマに落とさきれていないところが、受賞までは行けなかったという感じてした。【えぐち】

# REVIEWS ON WORKS

作品講評

## Grand Prize

### souvenyl chair

The work beautifully ties together relevance to travel, attention to the materials as shown by using plastic bags, and appearance. The sense of lightness that accompanies the low-cost feel is very refreshing. I felt that the local feel of the plastic bags and the personal values that will get transcribed onto them make it an excellent work that will produce countless designs. I also felt that it was strongly of the times in a way that went beyond the theme, and as such, could well find itself entering the history of chair design. [Ishigami]

Even now, when plastic bags are no longer free of charge, we still sometimes end up having to buy them. Another good idea is to iron them while imagining what a sustainable society will be like. I think it's a wonderful idea to have come up with a product with the experiential element of making it stronger by covering it with plastic bags. It's a product I want to try out myself, too. [Ito]

The structural aspect of strengthening with plastic bags and the visual aspect of a chair created by accumulating them are both outstanding. It's given new value to plastic bags, evokes fun memories of travel, and lets you enjoy designs that'll change in interesting ways with the countries and regions you visit. The fact that it's also been firmly integrated into the theme of "TRIP" is yet further grounds for declaring it unequivocally Grand Prize-worthy. [Eguchi]

I thought it was a wonderful design that arouses all kinds of ideas, like chairs as records of the countries you've visited, chairs in which rival chains are combined, chairs that express what a miscellany of things Tokyo has, and chairs that show you what your own home's patterns of consumption are like. [Kawamura]

Besides its superb aesthetics, I was also impressed by the design's structural rationality in terms of taking a minimal base fabricated from cardboard and strengthening it with crimped plastic bags. When I actually sat on it, it felt much stronger than expected, and definitely able to stand up to actual use. [Nakamura]

## Excellent Prize

### Postcards layered with scenery

Admire the scenery where you are now overlaid with white lettering beautifully printed on a transparent sheet, and take a photo to remember it with. I felt that the very act of doing that could make for a very beautiful scene in itself. I thought it could provide a refreshing way for people to keep memories of their trips in their hearts. [Ishigami]

This was the most moving presentation. I could also imagine them being sold in bookstores. I also thought it was a wonderful story in terms of the experience of picking up words you like and going on trips to look for scenery that fits them. [Ito]

The presentation that included selling it along with paperbacks clarified its target and how it would be used. It was a wonderful idea that fit the theme nicely, offering a new experience of reading, then afterward, taking the postcard and going in search of the scenery your book had evoked. [Eguchi]

I thought it was interesting how it'd taken something that would also work as a smartphone app, and turned it into a postcard you slip into a book. [Kawamura]

I want to go on trips to find landscapes that'll go nicely with this frame. Just having the text written on it lingering in a corner of your mind is enough to make you view scenery more richly. I thought it was a wonderful media design that will make people think more deeply about trip and scenery. [Nakamura]

### icetream

This entry takes the way stones change shape as they make the long journey down from the upper reaches of a river, and turns it into a landscape inside a cup. It's a very poetic and very innovative work. It was superb how a landscape emerged in the cup as the stone controlled the temperature of the liquid inside. [Ishigami]

Drinking from a cup with something like a stone in it is discomforting in a good sense, and that makes me feel there's potential for innovation. The cup has a pleasing weight when you hold it, and when I imagined the everyday situation of washing it and putting it in the

fridge after using it, I thought, "That's plausible. I want to try it out!" [Ito]

It was a discovery to find that putting a stone into water can make you feel like you're drinking unadulterated natural spring water, and I thought it was a very good product in that you get to take a TRIP amid nature while you're still at home. [Eguchi]

The beauty of the design was persuasive of course, but so was the presentation. I definitely wanted it to be realized as a design that the users find their own ways to use. [Kawamura]

I was fascinated by the world view of taking the upper and lower reaches of a river, and condensing them into a cup. [Nakamura]

### wrapper plates

I found it beautiful in terms of posture and the scenery that would appear. However, it was a little lacking in terms of directly feeling fresh, so I thought it would've seemed fresher if it'd also included an idea related to the material of the paper and not just how it was folded. [Ishigami]

It also has a soundness as tableware, and I thought it was wonderful how you get to enjoy it twice, and how beautiful the Japanese confectionery looks when wrapped up inside. The way the material changes depending on the surface was also a highly masterful bit of designing, and with the reflections of light and color as well, all in all, it was very sexy. [Ito]

I thought it was a superb idea that could set a new standard for the future. Reminiscent of Japanese origami, it went well with Japanese confectionery as tableware, and had a highly complete presentation. I hope there'll be more developments to come, like working with Japanese confectionery companies. [Eguchi]

I thought it was wonderful how functionality had been given form as a beautiful design. I'm definitely hoping there'll be collaborations with Japanese confectioners. [Kawamura]

I thought it was a universal design that went extremely well with Japanese confectionery—so much so that it conversely made me wonder why no one had ever done it before. [Nakamura]

## Finalist

### traveling wind chime

First of all, I think it's wonderful to have come up with the idea of freeing a wind chime from its fixed spot on the veranda, and taking it traveling with you. Regarding the specific design, I think it'll be even better if the proportions and details are made more intuitively appealing. [Nakamura]

### Flowering Gum Wrapper

The unique idea and literally gorgeous design really caught my eye. It's throw-away gum paper that plays second fiddle to the main character—i.e. the gum—so I kind of wanted to know how it'd look in a set together with the latter. [Kawamura]

Tokyo Midtown Audience Prize

### Avatar

The sight of soap bubbles being born from a human-shaped frame then heading skyward made me feel like my own doppelgangers were going traveling. I was impressed by the uniquely poetic way the theme "TRIP" had been interpreted. [Nakamura]

### tadayo Luminous room-traveling airship

It's a beautiful proposal, but technically abstruse. In fact, the helium also escapes through the surface of the film, and slight changes in room temperature affect the buoyancy. It'll require considerable technological development to turn it into an everyday item that everyone can use without having to make troublesome adjustments. That said, I do have enormous respect for the passion shown by taking on such an esoteric design. [Ishigami]

### RICE SEASONING FIREWORKS

"Eat it up in one shot." That's a great tag line and concept. It looks like having breakfast and dinner at the dining table is going to become lots of fun. I think it's a wonderful product whose design incorporates a fun experience. [Ito]

### TOFU

When I saw the huge variety of "TOFU" packages that'd been made as models, I could well imagine how exciting and fun they'd been to design. I felt it couldn't make it all the way to an award because it didn't completely fit the theme of "TRIP." [Eguchi]

# ABOUT DESIGN COMPETITION

デザインコンペ概要

## 【テーマ：TRIP】

2022年、そろそろパンデミックが終息してほしい。そして、また旅に出かけたい。あなた自身が描くこれからの「TRIP」にまつわるデザイン、アイデア、プロジェクトを募集します。

## 【審査員】

石上純也、伊藤直樹、えぐちりか、川村元気、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。新型コロナウイルスの影響で副賞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。 ※2022年10月13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：2022年6月17日(金)～7月19日(火)

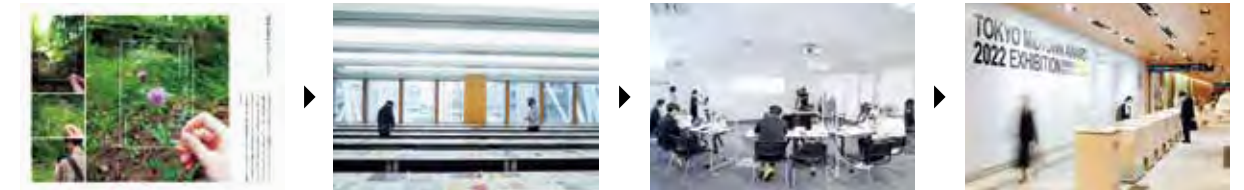
提出物：未発表の作品案。ジャンルは問いません。

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】



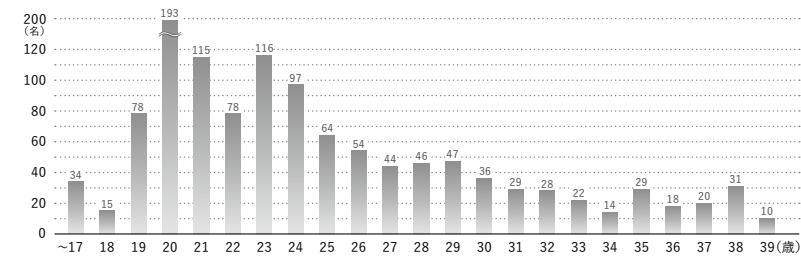
### 募集 / Application

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.

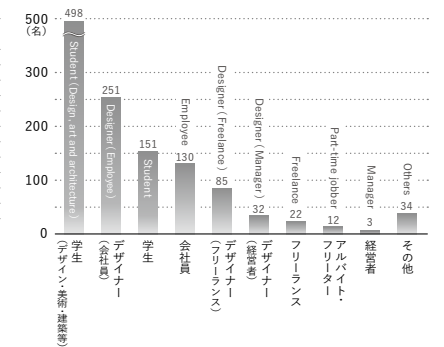
## 【応募者データ / Data on applicants】

### 年齢分布 / Age distribution



● 応募数: 1,218 作品 / 平均年齢: 24.8 歳 / 男: 650 名、女: 546 名、非回答: 22 名  
 ● Number of submitted works: 1,218 / Average age: 24.8 years / Male applicants: 650, Female applicants: 546, Others: 22

### 職業分布 / Job type



## 【Theme: TRIP】

It's 2022, and we all want the pandemic to be over soon. And then, we want to go traveling. We invite you to send us designs, ideas, and projects about the future "TRIPs" you picture.

## 【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

★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. 13, 2022. \*The works will be displayed for a year at Tokyo Midtown.

## 【Application outline】

Application period: June 17 (Fri)–July 19 (Tue), 2022

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.

### 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

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



# 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

### But he has nothing on at all

バレリーナを目指していた頃、舞台上立つと無意識で空っぽな身体が誰かに何かを演じさせられているように感じた。その感覚は日常にも潜んでいて、現代には気づかないうちに演劇的な構造に参加させられている人がたくさんいる。この作品では、SNSで集めた着飾られた犬たちをモチーフに、社会の中で“本当の自分ではない誰か”を無意識に演じさせられている人々の肖像を描く。私たちは大きな劇場の中で踊らされている。

Back when I was trying to become a ballerina, when I was onstage, it felt as if my empty body was unconsciously being made to do something by someone else. This feeling also lurks within daily life. Today, many people take part in theatrical structures without even noticing it. This piece is based on dogs dressed up that I gathered from social media, painting a portrait of people who are unconsciously being made to perform as someone that's not really them in society. We're all being made to dance in a giant theatre.

素材：セラミック、映像、木材、布  
Materials: Ceramic, single-channel video, wood, cloth  
Size: w.2000×h.2000×D.1800mm



中田愛美里  
アーティスト / 1997年生まれ /  
東京藝術大学大学院美術研究科彫刻専攻在籍

Emiri Nakada  
Artist / Born in 1997





## RUNNER-UP PRIZE

準グランプリ



音声：2時間53分39秒  
AUDIO: 2 hours 53 minutes 39 seconds

### 35°39'55"Nの旅

この作品は「想像の旅」をすることを目的としています。その旅のルートは、東京ミッドタウンの展示場所と同じ緯度(35°39'55"N)をひたすら西へまっすぐに進む1本線の旅路。自分の足元から繋がる多種多様な世界を再発見し、自分と世界に対する新しい見方を手にするには、分断されつつある世界を接着するための、一人ひとりができる、ひとつの手段になるのではないかと考えています。

### The Journey of 35°39'55"N

This art piece is intended to take your imagination on a journey. The route of that journey is a single-track route going straight westward at the same latitude (35°39'55"N) as the exhibition site at Tokyo Midtown. This art piece gives an opportunity to rediscover forgotten connections between ourselves and the diverse world. I believe, gaining a new perspective through the rediscovery becomes one way that each of us can join together this increasingly fragmented world.

素材：ミクストメディア  
Materials: Mixed media  
Size: w.2000×h.1000×D.2000mm



片貝葉月  
美術作家 / 1983年生まれ /  
武蔵野美術大学大学院造形研究科デザイン専攻修了

Hazuki Katagai  
Artist / Born in 1983

## Sky Forming Apparatus

空という漢字は「穴」に由来し、太古の人間は頭上に広がる大きなからっぽの中から神々が舞い降り、雲や雷が出てきては消えてゆくと考えていました。無と有の両方の側面をもつ空は、いつの時代も人間にとって五感を惑わす美しいものです。この作品は、空の原理を応用した特殊なガラスが生む色の移ろいを、パラボラアンテナで映し取っています。様々な人が行き交う東京ミッドタウンにおいて、今、鑑賞してもらいたい作品です。

The origin of the kanji for sky (空) is the one for hole (穴). Ancient humans believed that gods swooped down from that large, empty expanse above their heads, making clouds and thunder come and go. The sky—devoid yet also full—has always been a beautiful thing that has bewildered humans' five senses. In this piece, we used a parabolic antenna to project the color shift produced by innovative glass that possesses the same principles as the sky. We'd love for you to see this piece while it's at Tokyo Midtown, a place where various people come and go.

素材：アルミ、アクリル、分相ガラス、LEDライト、ステンレス / 協力：UNOU JUKU by AGC株式会社  
Materials: Aluminum, acrylic, phase-separated glass, LED lights, stainless steel / Cooperation: UNOU JUKU by AGC Inc.  
Size: w.1500×h.1500×D.570mm



studio SHOKO NARITA

成田雄基 (右)  
アーティスト、デザイナー / 1994年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部卒業

平澤尚子 (左)  
アーティスト、デザイナー / 1993年生まれ /  
武蔵野美術大学造形学部卒業

Yuki Narita (right)  
Artist, Designer / Born in 1994

Shoko Hirasawa (left)  
Artist, 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

## 空白を晒す

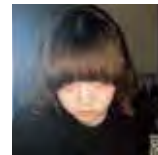
私は「空白」を、あって当然の何かが失われた状態と仮定し、それを受け止めた際に湧き上がる感情のひとつ、解放感に着目した。私は空白への逃避、即ち極限の解放を時折強く望む。もしそのような欲が誰の心の根底にもあるのだとしたら、人間は本質的に満たされないと見える。人間は強い欲と自己をもっていながらも支え合えないと生きていけない、センチメンタルの塊なのだ。

## reveal the blank

I supposed that "blank" was the feeling of losing something that should be there, and I focused on one of the emotions that arose when I accepted that: a sense of liberation. I sometimes really want to escape to that blank, or rather, to liberate myself as much as possible. If that kind of desire exists in the foundation of everyone's minds, then you could say that humans are intrinsically unfulfilled. Humans are a sentimental group that feel strong desires and a sense of self yet also feel the need to support one another to truly live.



素材：メディウム、木製パネル、ビニールシート、絵具  
Materials: Medium, wood panels, plastic sheets, paint  
Size: w.4000×h.3000×D.600mm



馬蹴れんな  
学生 / 2006年生まれ /

Renna Umageri  
Student / Born in 2006

審査員特別賞 | Judges' Special Prize

## 六本木の肌理

公園のふわふわとした紫陽花、ゴツゴツした小石の舗装、ベトベトしたドーナツ、ツルツルとしたスーパーの魚、ガチャガチャした路地裏のゴミ捨て場、ガタガタした雑居ビル、のっぺりとしたガラスの高層ビル。大小様々なスケールで見出された六本木という都市の肌理を、3Dスキャンによって収集し、デジタルファブリケーションと手作業によって再び物理空間上に制作することで、触覚的な都市空間体験を考察する作品です。

## Roppongi Texture

The park's fluffy hydrangeas, rugged pavement pebbles, sticky donuts, slippery fish from the supermarket, clattering heard from the garbage dumps in back alleys, rickety multi-tenant buildings, and featureless glass buildings. This installation explores the tactile urban space experience by digitally collecting various textures—large and small—found around the city of Roppongi utilizing 3D scanning technology, and physicalizing them by digital fabrication and craftsmanship.

素材：和紙 / 協賛：株式会社アイル(発泡スチロール製枠)、アワガミファクトリー(和紙素材) / 協力：青木絵利香、風祭 寛、金子照由、榎山菜々、北里萌音  
Materials: Japanese paper / Support: I'll (Styrofoam mould), Awagami Factory(Japanese Paper) / Cooperation: Erika Aoki, Satoru Kazamatsuri, Teruyoshi Kaneko, Nana Kabayama, Mone Kitazato  
Size: w.2000×h.2100×D.2000mm



平野利樹  
建築家、研究者、大学教員 / 1985年生まれ / 東京大学大学院工学研究科建築学専攻博士課程修了

Toshiki Hirano  
Architectural Designer, Researcher, Educator / Born in 1985



## tooloop

様々な土地の黒曜石を砕き、溶かし、混ぜ合わせ、人工的に塊を生成する。本作は、展示会場で作家が製作した石器と、そこで生じた破片を展示する。黒曜石は産地の歴史を保存した記録媒体といえる存在であり、それを合わせることは土地の記憶を共有させる行為である。石器づくりという目的により、軌跡は記憶を保持したまま分散する。東京ミッドタウンという場の構造、そこで生まれる人々の営みからこの作品案が生まれた。

I crushed, melted, and mixed together obsidian from different areas to create artificial clumps. This piece is a display of stone tools I created at the exhibition space, and the fragments that doing so created. Obsidian is known as a recording medium that preserves the history of producing areas, so combining obsidian from different areas is a way of sharing the memory that exists within these lands. In order to make the stone tools, I scattered the paths they've been on while preserving the memory within them. The structure of Tokyo Midtown and the things people do there led me to this idea.



井村一登  
アーティスト / 1990年生まれ / 東京藝術大学大学院美術研究科先端芸術表現専攻修了

Kazuto Imura  
Artist / Born in 1990

素材：黒曜石  
協力：岩宿博物館、海馬・地質ガラス研究所、UNOU JUKU by A G C株式会社  
Materials: Obsidian  
Cooperation: Iwajuku Museum, KAIBA Geological Glass Institute, UNOU JUKU by A G C Inc.  
Size: w.1800×h.1800×D.600mm





# JUDGES' COMMENTS

## 審査員総評

今回は作品の完成度が高く、審査がとても困難であった。展示作品を最初に見せていただいたとき、自分のことではないのだが、少しワクワクし、作家たちが最後まで諦めず挑戦してくれたことに大変嬉しく感じた。新型コロナウイルスが蔓延してから3年弱という時がたち、その環境を受け入れながら新たな表現を紡ぎ出すことができる状況にやっとなってきたように感じる回だった。作家が抱える希望や悩みが、一人の人間として小さな試みであるが、この小さな試みが東京ミッドタウンに何かしらの影響を与えてくれるように思う。

大巻伸嗣

例年よりバラエティに富んだクオリティの高い作品が揃い、コロナ禍も落ち着き、以前の状況に戻つつあることが実感できた回でした。しかし、その間には技術の進展や社会の変化があり、それは今回の応募作品にも表れていました。物質的な表現に加え、デジタルの表現の可能性を示唆するものも多い一方で、オンライン社会が急速に広がる中、作品が展示される現場での鑑賞者の視点が希薄になっている感もありました。審査員を担当して5年目ですが、この間の社会の転換点を、アートを通じて定期的に観察できた機会をいただけたことに感謝しております。

金島隆弘

今年はコロナ禍を切り抜けて、それぞれの作家が自分本来の問題意識を全開にして挑むことができたように思います。また、最後までどのようにすればより良く表現できるか試行錯誤を続ける姿勢も目立ちました。このアワードがある種の対話の場として機能したのかもしれませんが。AIによって良くできたアート作品が量産されつつある今、人の創造性とは何なのか再び問われています。その意味で、作品はそれ単独の物としてではなく、それを作った者がどのような過程において世に問うたものなのか、そのプロセスを含めて受け止め、評価することが重要なのだと感じました。

クワクボリョウタ

全体的にレベルが高い年で、最終審査はとても見応えがあった。表現方法が様々で、作家が2次審査での講評から作品を客観視した上で自分なりの答えを出した葛藤が見えた。自分の感覚を信じて突き進んだもの。技術的に難しい内容を検証を重ね表現に昇華させたもの。最終的に出来上がった作品はクオリティが高く美術館にあってもおかしくないと感じた。しかし、このアワードは美術館とは違う場所に飾られる。そこがさらに試された部分であると思う。

永山祐子

各作家がそれぞれ、プランをもとに自分のアイデアに真摯に向き合い、表現の精度を上げてクオリティの高い作品を完成させたことに敬意を表します。また、誰もが小さく縮こまらざるを得なかったコロナ禍の収束を告げるように、どの作品にも、新しい可能性を見出そうとする意志や挑戦が感じられました。ようやく次なる時代が始まる予感がしています。

林 寿美

Judging was very difficult this time, due in no small part to the very high quality of the works. When I first saw the exhibited works, I got a little excited even though the exhibition wasn't about me, and was utterly delighted at how the artists hadn't given up, but had kept working hard right up to the end. With nearly three years having passed since the COVID-19 pandemic started, I felt that this time, we were finally in a situation where people would be able to create new artistic expressions while accepting the environment. I think that although the artists' hopes and concerns may just be little attempts by individual people, they're nevertheless little attempts that'll have an effect on Tokyo Midtown.

Shinji Ohmaki

With works of greater variety and higher quality than usual and the COVID-19 pandemic abating, I really got a sense of how things are getting back to the way they were. That said, technology has progressed and society has changed, and this has also manifested itself in the entries, with many of them suggesting the possibilities of digital as well as physical forms of expression. On the other hand, I also got the feeling that the rapid spread of online society is diluting the perspective of the viewers in the places where the works are exhibited. I've been a judge for five years, and I'm grateful to have been given the chance to witness a turning point in society from a fixed vantage point through art.

Takahiro Kaneshima

This year, I think that having gotten through the COVID-19 pandemic, each artist was able to rise to the challenge by fully opening up their own innate sense of the issues. Something else that stood out was how they continued right up to the end to search for better ways to express their ideas through a process of trial and error. It's possible this award has served as a forum for some kind of dialogue. With competent artworks created by AIs now being mass-produced, people are once again asking what human creativity is. I felt that in that sense, it was important to accept and evaluate the works not just as things in isolation, but also including the processes by which their creators had asked questions of the world.

Ryota Kuwakubo

Overall, the level was high and the final judging was a very rewarding experience. I could see how through various modes of expression, the artists had wrestled with their works objectively in order to find their own responses to the feedback of the second judging. The artists pushed forward inspired by a belief in their own senses. They took technically difficult ideas and tested them empirically over and over until they blossomed into artistic forms of expression. The completed works were of such high quality that they wouldn't be out of place in an art museum. However, in this award, the works are showcased in a place that's different from that. I think that's another way in which the artists were put to the test.

Yuko Nagayama

I deeply respect each of the artists for sincerely examining their own ideas based on their plans, finding ways to express them more precisely, and completing their works to a high standard of quality. In each of the works, I also felt the artists' challenging spirit and resolve to discover new possibilities, as if to proclaim the end of the COVID-19 pandemic that'd made everyone shrink in on themselves. I've a feeling the next age is about to begin at last.

Sumi Hayashi

# REVIEWS ON WORKS

## 作品講評

### グランプリ

#### But he has nothing on at all

一見、可愛らしさをもつ彫刻を見つめるほど、なぜか抜かれた目の穴の中へ引きつけられ、その空っぽな空洞に埋まらない現代の病を感じさせる。自画像であるとして作者は話していたが、見る者の中に存在する空洞に何らか響いていくものがある。小さなものが示し映す世界の中に、大きな問題を見つけることができるのではないか。不自由な彫刻からの解放を含め表現の可能性を感じる作品である。【大巻】

素材に対する技術力や、表現したい内容と素材との一致、陶器と映像との組み合わせによる表現、そして丁寧な制作による高いクオリティと、総じて完成度の高い作品でした。映像作品と陶器の作品が展開する舞台との関係性、作品の配置方法、少し説明的すぎる映像の内容など、今後の課題として意識をもてば、さらに良い作品ができていくと思います。【金島】

映像の中の犬たちが最後に並んで止まるや、完全に同じ姿の陶器が立っていることに気づき、奇妙な感覚を覚えました。映像中の犬たちは、先に制作した陶器を3Dスキャンしたモデルで作られているので形状が一致しているのです。また、映像のスク립トはCGをモデリングしながら半ば即興的に書かれたため、画像体験の時系列は作品が作られた時系列と真逆になります。そこが陶器の不可逆性とコントラストを成しており、とても面白いと思います。【クワクボ】

説明なしに胸に迫る作品だと感じた。目の前に並ぶ抜け殻のような陶器の犬たちが、画面の中で感情をもった個体として登場する。画面の中の映像はメルヘン調でありながら、ゾツとするような、触感に訴えかける狂気をはらんでいる。これが東京ミッドタウン界隈の可愛らしいペットが行き交う風景と重なり、物語がより、ここだからこそ描かれるものとして多くの人に訴えかけていると思う。【永山】

童話(『裸の王様』)やテラコッタ

製の犬、劇場風の仕掛け、アニメーションなど、ともすれば幼稚で凡庸になりがちなモチーフや手法を用いながらも、甘くなりすぎることなく、「空っぽな自分」というシンプルなメッセージが、説得力をもって強く胸に刺さりました。今後は、より多層的な表現を目指してください。【林】

### 準グランプリ

#### 35°39'55"Nの旅

この作品はネット情報での旅ではなく、身体を離脱させたイメージの世界の旅へと解放させてくれたように思えた。芸術は、私たちにとってかけがえのない身体を自由に解放させる力があることを示してくれた。【大巻】

作品では削ぎ落とす勇気が感じられる一方で、何かを残す勇気も必要だったのではないかと思います。丁寧に制作された音源で作品へ意識を向けるため、過度なオブジェは不要かとは思いますが、鑑賞者に作品として気づかせ、意識を西に向け地球を一周して東から戻る流れなど、作品の重要な要素を抽出して表現できれば、さらに良いものになったと思います。【金島】

作品の本質は変わらないものの、物理的には展示条件に照らして思い切った変更があり、大変勇気のある決断だったと思います。オンラインの音声へのQRコードは会場で初めて得ることができるのですが、音声は3時間近くあるため、たいいてい人は別の場所で聴くことになります。その体験の設計については検討の余地があります。【クワクボ】

片貝さんの声には独特の響きがあり、スッと聴く者の中に入ってくる。耳から響く音のみで地球全体のスケールを感じさせる、これほどまでにギャップをもった表現はなかなかない。ひたすら西に向けて移動していく脳内の架空の身体と今ここにいる身体が乖離していき、約3時間の幽体離脱を体験する。削ぎ落とされた表現で完成度の高い作品だ。一方で、目の前を行き交う人とのコミュニケーション

ンの取り方には工夫が必要だと感じた。【永山】

よくぞここまで思い切って「見せない」ことにしたものだ、その英断に感服しました。東京ミッドタウンと同じ緯度にある世界の場所の景色をゆっくりとなぞっていく、その語り口、テンポ、音声……。綿密なりサーチと全体をまとめる構成力によって、ポエティックなパフォーマンスに結実したと思います(唯一の難点は3時間と長すぎることでした)。【林】

――

### 東京ミッドタウンオーディエンス賞

#### Sky Forming Apparatus

まだ実験的な装置であるが、作品がまだまだ向こう側にあり、空想する余地があるところに、もっと大きくなる可能性を感じます。彼らが抱いた夢はきっとどこかで大きく花咲くだろう。作品のスケールに見合う場所で展示される時を楽しみにしています。【大巻】

高度な技術や素材を組み合わせた技術力に感心させられた一方で、鑑賞者の視点やタイトルとの関係性などにも一歩踏み込めれば、さらに良い作品になったのではないかと感じます。左右への人の流れが強い展示場所、中心の構造に集まりがちな鑑賞者の視点、鑑賞者の立ち位置など、見る人の体験や導線も作品の一部だと考えると、表現したい世界観に作品をより近づけられたと思います。【金島】

純粋な光の現象の側面だけでなく、装置の物としての存在感にもこだわりがあるように見受けられ、例えば遺跡から出土したオーパーツのような変わった存在感を感じました。鏡面のわずかな歪みなど、完成度が高まったがために逆に残された不完全性が目立つので、今後の課題として突破されることを期待しています。【クワクボ】

完成作品は、見事に分光ガラスと3つの小さな光源によって光のスペクトルを丁寧にコントロールし、空の色を小さなパラボラアンテナの中に再現することに成功した。静かに移りゆく光の色に吸い込

まれるように眺め入ってしまった。横から眺めたときの反射する光の輪がぬめっと形を変えていく姿も魅力的だ。【永山】

ロマンティックなコンセプトから、もっと情緒的な作品を想像していましたが、実作品を見ると、むしろ、デジタルとリアルが混在する現代において鈍感になってしまった私たちの視覚を活性化するための(文字どおり)装置であることがわかりました。宇宙で活用されるなど、今後大きく展開する可能性をはらんでいると思います。【林】

### 優秀賞

#### 審査員特別賞

#### 空白を晒す

大きなスケールの作品に圧倒されました。自身の表現に対する思いが素直に表れ、表現と自分の意志とがしっかりと結びついており、今だから表現できることを素直に描くことの尊さを感じます。これから歳を重ねる中で困難が立ちながらも、表現することへの今の気持ちを大切に、取り組み続けて欲しいと思います。【金島】

――

#### tooloop

空間の制限により、作品の見せるべきところが、あまりうまく表現できなかったことはとても残念ですが、大切にしなければならなかったのが、はっきりと見えた展示になったのではないのでしょうか。単純な行為から生まれる痕跡とそのエネルギーの伝え方を大切に。今後の展開を楽しみにしています。【大巻】

――

#### 六本木の肌理

デジタルで処理された記号情報を立体型とし、小さな紙のピースを一枚一枚貼りつけていくというアナログな行為で、結果的に得体の知れない抜け殻のようなものが出現しており興味を惹かれた。視覚情報を触覚的に捉える。それは作家自身の行為によって体験された軌跡が、残された抜け殻に証拠として現れていた。【永山】

# REVIEWS ON WORKS

作品講評

## Grand Prize

### But he has nothing on at all

The sculptures seem cute at first, but you feel somehow drawn into the voids of their eyes, and aware of the modern ills that won't be buried there. The artist says they're self-portraits, but there's something reverberating in the cavities in what you see. Maybe we can find big problems in the world that small things show. It makes you feel the possibilities of expression, including liberation from sculpture's constraints. [Ohmaki]

It was highly complete overall in terms of this artist's technical prowess with the materials, the matching of the latter with her expressive intentions, the artistic combination of ceramics and video, and the high quality achieved through careful production. Her works will get even better if she keeps in mind, e.g., the video and ceramic works' relationship with the stage, the work's layout, and the video's overly explanatory aspects. [Kaneshima]

It felt strange when the dogs in the video all stopped in a line, looking exactly like the ceramic figures. To create the dogs in the video, she made the ceramic figures first, then took 3D scans of them and made digital models. Consequently, they have the same shapes. The video's script was written in a semi-improvisational manner while doing the CG, so it's experienced in reverse to how it was created. This creates an interesting contrast with the irreversible nature of ceramics. [Kuwakubo]

It touched me without requiring any explanation. The line of ceramic dogs like empty shells appear on the screen as individuals with emotions. While fairy tale-like, the video nevertheless harbors a palpably chilling madness. Many people will likely be moved precisely because they'll imagine it happening here with the cute pets seen all around Tokyo Midtown. [Nagayama]

Even though the motifs and techniques—fairy tales (The Emperor's New Clothes), terracotta dogs, theatrical gimmicks, animation, and so on—could easily feel childish and mediocre, they never cloyed. Rather, the simple message of "empty self" was piercingly persuasive. Now aim for more multi-layered forms of expression. [Hayashi]

## Runner-up Prize

### The Journey of 35°39'55"N

It freed us to journey not through Internet data, but through a world of images that separated us from our bodies—showing us that art has the power to free our irreplaceable bodies. [Ohmaki]

While she'd courageously pruned the elements down, maybe something also should've been left in. A surfeit of objects is unnecessary for focusing people's minds on a work using carefully crafted sounds. However, this work would've been even better if she'd extracted and expressed the important elements—like making the viewers notice it, and the flow of taking their minds westward, all the way around the world, and back to where they started from the east. [Kaneshima]

The work remained the same in essence, but had been boldly changed physically to fit the exhibition conditions. That was a very brave decision. The audio's QR code is only available at the venue. However, it's nearly three hours long, so most people will listen elsewhere. The experiential design is debatable. [Kuwakubo]

Katagai-san's unique voice gently works its way into you. It's rare to see art with a such a disparity of scale—here, the whole world just through sounds. You'll experience around three hours of astral projection where an imaginary body leaves your real one and journeys westward. It was a highly complete, toned-down

work. However, communication with people coming and going was problematic. [Nagayama]

I admired the decision to take "not showing" so far. The narrative style, tempo, voice...how it slowly traces scenery around the world at the same latitude as Tokyo Midtown. It was a poetic whole, through the artists' meticulous research and adeptness at bringing it all together. (The only shortcoming was that 3 hours was too long.) [Hayashi]

## Tokyo Midtown Audience Prize

### Sky Forming Apparatus

It's still experimental, but on the other side and has room for imagination, so it has potential to grow. Studio SHOKO NARITA's dreams will surely bloom gloriously. I want to see it exhibited soon in a place that suits its scale. [Ohmaki]

The adept combination of advanced techniques and materials was impressive. However, more attention could've been paid to aspects such as the viewers' perspective and the relevance to the title. It would've expressed the intended world view more if they'd also regarded the guidance and experience of the viewers as artistic aspects—e.g., the way people flow across to the left and right, and how the viewers' perspectives and positions gather on the central structure. [Kaneshima]

They've been particular both about the pure light phenomena and the device's presence as an object. It felt strange, like an out-of-place artifact from a ruin. It still seems unfinished due to imperfections like slight distortions in the mirror surface—conversely more noticeable because it's otherwise complete. I therefore hope they'll achieve a breakthrough in the future. [Kuwakubo]

By controlling light with spectroscopic glass and three light sources, the work reproduced the colors of the sky within a little parabolic antenna.

I gazed into the shifting colors as if sucked in. It's also wonderful how the ring of reflected light changes when viewed from the side. [Nagayama]

I'd imagined something more emotional from the romantic concept, but on actually seeing it, realized that it was instead a device (literally) for invigorating eyesight dulled in these times where the digital and real mix. It has potential for future development, e.g. uses in space. [Hayashi]

## Excellent Prize

## Judges' Special Prize

### reveal the blank

The work's scale was overwhelming. Her thoughts toward her art are clearly palpable, as are the connection between it and her will, and the preciousness of sincerely expressing what the times enable her to. I want her to cherish her current artistic feelings, even if hard times lie ahead. [Kaneshima]

### tooloop

It was a shame that the space prevented it expressing everything, but I think it clearly showed what he'd really cared about in the first place. In future developments, I want him to cherish the traces born from simple actions, and convey their energy. I look forward to future developments. [Ohmaki]

### Roppongi Texture

From the analog act of taking digital symbolic information, making it solid, and sticking on little pieces of paper, there emerged a fascinating, mysterious, husk-like object. The tactile perceptions of visual information were evidence in the empty shell remaining as the trajectory of the artist's actions. [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、クワクポリョウタ、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

※2022年は審査の結果、準グランプリが2点、優秀賞が3点に変更となりました。

★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 (新型コロナウイルスの影響で副賞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：2022年5月9日(月)～5月30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

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.



2次審査 / 2nd screening

模型を使っ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

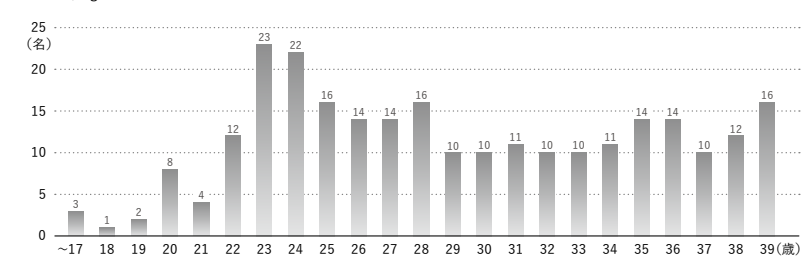


展示 / Exhibition

東京ミッドタウンプラザ B1F にて約1カ月間展示

## [応募者データ / Data on applicants]

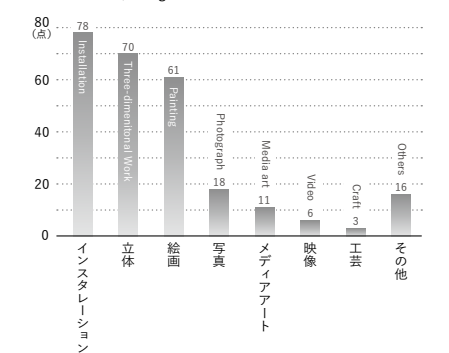
### 年齢分布 / Age distribution



●応募数：263作品 / 平均年齢：29.1歳 / 男：110名、女：141名、非回答：12名

●Number of submitted works: 263 / Average age: 29.1 years / Male applicants: 110, Female applicants: 141, Others: 12

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







**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

**問いかけるトロフィー**

TOKYO MIDTOWN AWARDの受賞は、作家やデザイナーとしてさらに大きく飛躍していく期待の込められたスタートライン。「一度きりの人生、死ぬまでに何を成し遂げたいか？」を問いかけてくるようなトロフィーにしたいと思い、骨をモチーフにしました。ゴールドとプラチナの鏡面は、未知の自分や可能性をイメージし、受賞された方々のさらなる活躍に想いを込め、陶芸で一つ一つ自分の手で制作しました。

**The Asking Trophy**

Winning an award is just a starting line, filled with hope for the winner to take even greater strides ahead as artist or designer. I wanted to create a trophy that somehow asks, "You only live once. What do you want to accomplish before you die?" Thus, the design is inspired by bones. The gold and platinum mirror surface represent the yet-undiscovered selves within the winners and their potential. I made each from ceramic by hand and filled them with my hopes for the winners' further success.



トロフィーデザイン：えぐちりか  
 Trophy Design: Rika Eguchi

# 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



2



3



4



5



6



7

1. 東京ミッドタウンのお正月  
千支インスタレーション“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~  
2016-2022 / design & artwork

4. MIDTOWN SUMMER 2022  
Twindy, ASHIMIZU, Daydreaming  
2022 / space design

5. Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2022  
Life Beat  
2022 / installation design

6. 匿名希望展  
NONAME NOBORDER Exhibition  
2021-2022 / design & art work

7. MIDTOWN CHRISTMAS 親子ワークショップ“ピクセル”で絵をつくらう!  
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



9



10



11



12

8. ストリートミュージアム  
Street Museum  
2012-2022 / artwork creation

9, 10, 11, 12. 六本木アートナイト  
ROPPONGI ART NIGHT  
2012-2022 / 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 Cluni

### 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ィ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.

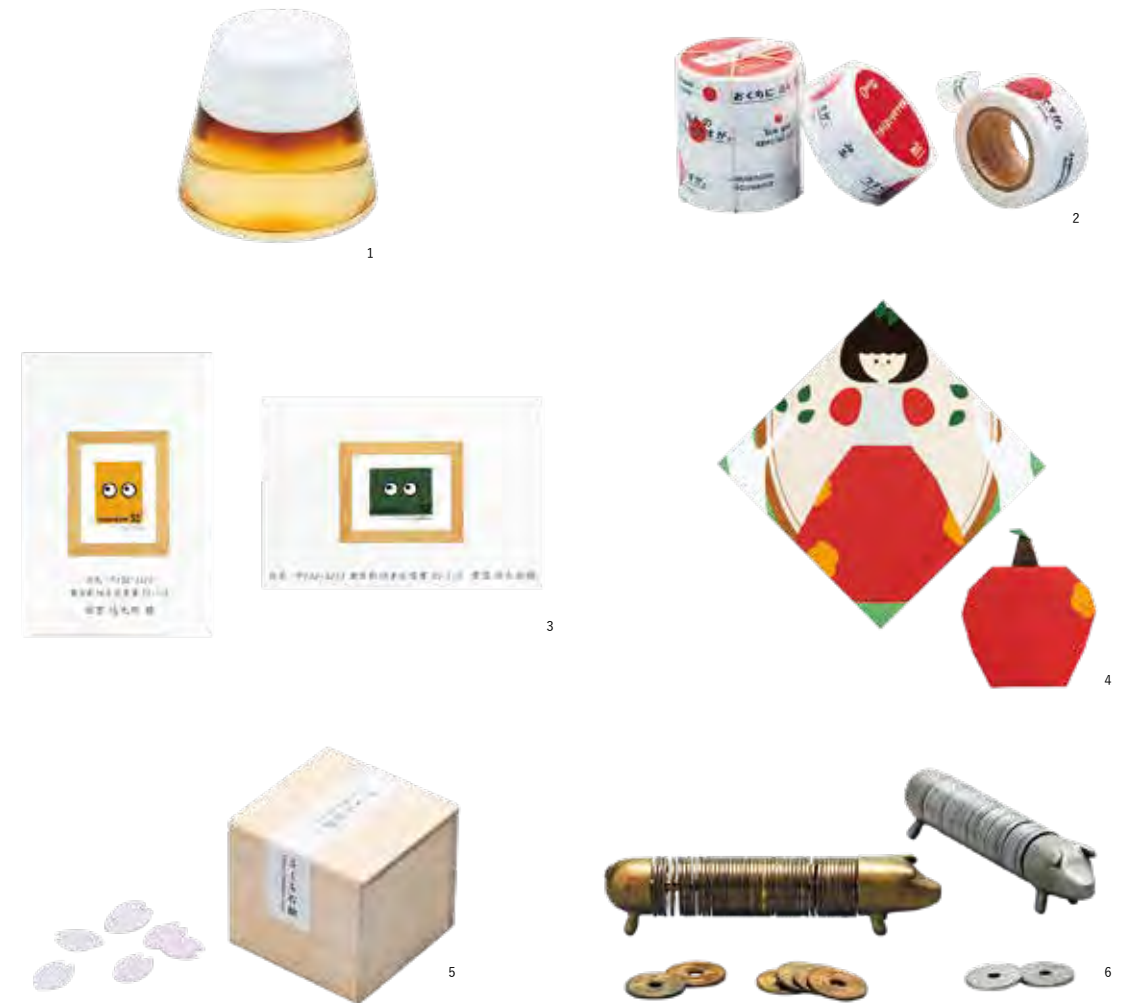


### 6. 商品化・イベント化支援

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.



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 2022 DM  
Street Museum 2022 Direct Mail  
creative direction & design : onegi (太田文也、根岸桃子)  
onegi (Fumiya Ota, Momoko Negishi)

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. ペタペタ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

7. 東京ミッドタウン開業15周年メインビジュアル  
TOKYO MIDTOWN 15th Anniversary main visual  
creative direction : 市川直人 Naoto Ichikawa

8. TOKYO MIDTOWN AWARD 2022 結果発表動画  
TOKYO MIDTOWN AWARD 2022 Announcement of Awards Video  
creative direction : 富永省吾 Shogo Tominaga

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. おはなしおりがみ / 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



# 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 寛、山根 準、上久保誉裕、菅原電介) ×  
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[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 Osaki



# TOKYO MIDTOWN AWARD 2022

発行	2022年12月16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、伊藤淳子
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	December 16, 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, Junko Ito
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	Ryusuke Watanabe (P37, P38 bottom left), Takumi Ota (P41), Nacasa & Partners Inc. (P47 upper left), Daishi Saito (P47 bottom left)
---------------	---



