

TOKYO
MIDTOWN
AWARD
2023



TOKYO MIDTOWN AWARD 2023

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

2008年、東京ミッドタウンの開業1周年を機に立ち上げたTOKYO MIDTOWN AWARDも、今回で16回目の実施となった。これまでの16年間で、応募作品の総数はデザインコンペ、アートコンペをあわせて全23,996件、総勢226組・333名の作家たちを輩出してきた。

先日、第1回目にあたる2008年にアートコンペで受賞した作家の作品展を、京都で目にする機会があった。この16年間で、作品は絶えず進化していながら、アワードを受賞した当時から変わらないエッセンスも見出すことができた。今でも力強く作家活動をしている姿を嬉しく拝見した。

毎年、アワードを受賞するみなさんへお伝えしていることがある。それは、「受賞はゴールではなく、始まりである」ということ。アワードの受賞をきっかけにして、ここ、東京ミッドタウンから世界に羽ばたく才能として飛び立ってほしい、という想いがそこにはある。

デザイナーやアーティストを取り巻く環境や求められる役割は、時代によって変化しているのも確かで、受賞時に評価されたことが、何年間も同じ価値を持ち続けられるわけではない。しかしながら、時代を読み解き、自分なりの表現や答えを世の中に提示する力は、鍛えることができるし、変化するというよりも、積み重なっていくものである。

今回アワードを手にした16組の作家もスタート地点に立ったばかりだ。10年後、20年後にどんな未来を描いているのか、今からとても楽しみである。

主催者

PREFACE

The TOKYO MIDTOWN AWARD was launched in 2008 to commemorate the first anniversary of Tokyo Midtown's opening. This is the 16th time it is being held. There are 23,996 entries for the design and art competitions from 226 groups and 333 designers and artists.

I recently had the opportunity to see an exhibition in Kyoto featuring works by the artist who won the award in the first art competition held in 2008. As the works have continually evolved over the past 16 years, I have discovered an unchanged essence that has persisted since the award was first given out. I was delighted to see how she continues to be active as an artist even now.

There is something we tell the award winners every year. "Winning an award is not a goal, it is a beginning." With this award, our hope is for them to take off from Tokyo Midtown as a catalyst and spread their wings to the world.

It is also true that the environment surrounding designers and artists, along with the roles demanded, are evolving with the times. What holds value at the time of the award does not necessarily retain the same value in the years to come. However, the ability to read the times and present one's own expressions and answers to the world can be developed. It is not so much about changing. Rather, it is about accumulating over time.

The 16 groups of designers and artists who received awards this year are just starting out. We are looking forward to seeing what kind of future they will create 10 or 20 years from now.

Organizer

特別インタビュー

未知の体験を生む自分でのいるために

デザイナー／アーティスト

吉岡徳仁

私は、良いデザインというものは意外と発明に近いのではないかと考えています。単に形をいじるのではなく、何か画期的なシステムのようなものをつくるにはどうしたらいいのかを考えながら常にデザインしています。

どういうわけか学生の頃から形をデザインすることあまり魅力を感じられず、デザイナーなのにどうしようかと悩んだこともありました。いつも惹かれるのは素材の材質や、回路が整然と並ぶ電子基板そのものの姿でした。それらの美しさを感じていくうちに、人間の頭で意図的につくりだすものには限界があり、本当の美しさには届かないのではないかと思うようになりました。

今でも何かをつくり出そうとして実験を重ねている、そもそも形は必要なのか、と思うことがよくあります。それでは、「形に替わるものとは何か」と問われても、その答えはまだよくわからないのですが、物を所有して満たされる時代はもう終わりつつあり、これからは、新たな考え方や未知の体験をもたらすものがますます重要になってくるのではないのでしょうか。

昨年9月に、「ガラスの炬火台」と「ガラスのトーチ」※を発表しました。東京オリンピックの聖火リレーのトーチをデザインした際に、炎の美しさに魅了されたのがきっかけで生まれたデザインです。光をテーマにした作品はこれまでもいくつも手がけてきましたが、光の源である「炎そのもの」を素材にできないだろうか、と考え始めたのです。ガラスの造形よりも、まずは炎の美しさをどう表現するかを追求していきました。

オリンピックのトーチは桜をモチーフにデザインしましたが、私がもうひとつ実現したかったアイデアは、

透明なガラスのトーチでした。ただ、その当時は、透明なトーチは技術的に困難なもので、実現が不可能だと思っていました。しかし、そのデザインを実現させたいという思いがあり、2年間をかけて実験をくり返し、ひとつひとつ問題をクリアしてつくりあげました。

今回発表したガラスの炬火台とトーチは、特殊なガラスの二重構造をしています。下から空気を取り込み、炎を燃焼させ、その熱で燃料が気化されて燃えるしくみです。トーチは、手で触っても熱くないのが特徴です。炬火台を置くステージの上には、ガラスの曲面板を3枚立てて炬火台を囲う設計にしました。この囲いの内側では、空気が熱くなると上昇気流が生じ、トルネードのように回転しながら炎が勢いよく燃えあがります。空気と熱の原理、つまり自然現象を造形に落とし込んでいったことで、美しい炎が実現しました。

前例のないものを生み出そうとするとき、実験をくり返して検証し、その実績を積みあげていくことが、何かを実現しようとするときの一番の早道だと思います。今回の作品でも、実験を重ねることで、温度差が生じても亀裂が起こらない特殊なガラスや最適なバイオ燃料に辿り着きました。炬火台やトーチの構造、ステージ上の曲面板の枚数と配置なども、何度も模型をつくり直しながら空気の流れや炎の変化を数えきれないほど試して得られた結果です。

現在のように物が豊富で何でも揃う時代には、人はずもう、物のデザインに新鮮さを感じないのではないのでしょうか。かつてであれば、物にデザインを施す余地は無数にありましたが、ここ20年ほどであらゆる物がデザインしつくされたと思っています。だからこそ私は、

まだ誰も成し遂げていない見たこともない体験を生み出すことに興味があります。不可能だったものが実現すると、人は強い感動を覚えるからです。

情報化が進んであらゆることが多様化したといわれますが、広大な情報が、むしろ価値観を狭めているようにも思えます。未知の体験はやはり情報だけに頼るのではなく、身体と心でしてほしいです。

倉俣史朗さんや三宅一生さんとかつてお仕事を一緒にしていました。お二人に共通しているのは、アイデアがとても純粋で、思考が柔らかいことです。こうでなければならないという思い込みがなく、様々な価値観を自由に受け入れてものづくりをされていました。

一生さんの事務所で仕事をするようになって私に課せられたのは、一生さんを驚かすような面白い素材を見つけることで、おかげで私は、「マテリアルボーイ」とよばれるくらい素材にのめりこんでいきました。インターネットがない時代でしたから、電話帳で工場を探しては訪ね歩き、「これは!」と思う素材を持ち帰るのです。

ある電子機器用のシリコンを見たときに、あまりの透明さに惹きつけられて、その素材を硬化させて帽子にしたらすごいのではないかと思い、型づくりから工夫して帽子をつくりあげたことがあります。すると一生さんはそれを面白いとおっしゃって、パリコレのフィナーレに使ってくださった。マテリアルボーイとして常に新鮮なものを求められ続けるのはプレッシャーでしたが、同時にとても鍛えられました。

デザインやセンスは、鍛錬すればそれなりに効果が出るという意味ではスポーツに近いのかもしれませんが、

今の私は、具体的に何かをインプットして学ぶというよりは、世の中全体の動きを見ながら、10年後、20年後、30年後の社会が何を必要とするかを常に考えています。

歴史に残る作品は、時代が変化しても常に新鮮で歳をとりません。作品が新鮮であり続けるためには、その発想がいつの時代にも必要で意味のあるものなのかが問われると思います。環境負荷の問題も含めてものづくりには責任が伴うので、ただ売れるものや思いつきを簡単にデザインするのではなく、その意味をよく考える必要があります。

無限を追求するものづくりは、デザインではなくアートとよばれるのかもしれませんが、私にとってはどちらでもかまいませんし、自分が新しい分野をつくるぐらいのイメージで臨んでいます。

若い人には、未完成のアイデアを作品にするのではなく、本当にそのアイデアが人を引き寄せ感動を与えられるのかを自分に問いかけながらとことん練り上げていってほしいと思います。そのためには、自分が自分のつくるものに一番厳しくなければなりませんし、反対に、自分が自分の一番のファンでなければなりません。その両方の自分を支えにして、本当に自分が満足できるレベルまで、こだわり抜いていってほしいと思います。

※今年10月に開催される「国民スポーツ大会(旧国体) SAGA2024」のセレモニーで使用される予定。それに先駆けて「吉岡徳仁 FLAME - ガラスのトーチとモニュメント」と題した展覧会が、2023年9月14日から11月5日まで、21_21 DESIGN SIGHTギャラリー3で開催された。

To be Myself Always Creating Unknown Experiences

Tokujin Yoshioka

Designer / Artist

I think making a good design is very much like inventing. I always design things by thinking how to create a thing such as a revolutionary system. I do not simply fiddle with forms. For some reason, I have not been too much into designing forms since I was a student. As a designer, such lack of interest towards designing forms sometimes worried me. What always attracted me, on the contrary, was the characteristics of the materials, or the appearance of the electronic substrate, where the circuits are arranged neatly. As I felt the beauty of those things, I came to think that there is a limit to things that human mind intentionally creates, and that they cannot reach true beauty. Even now, I often wonder if form is really necessary in the first place while I am experimenting to create things. You might ask, “What will take the form’s place?” I don’t know the answer yet, but I think the time will soon be over when we are satisfied by owning things. From now on, I think things that bring new ways of thinking or new experiences will become more and more important.

Last September, I presented Glass Cauldron and Glass Torch*. I came up with their designs since the beauty of the flame fascinated me when I designed the torch for the Tokyo Olympic torch relay. I have made a number of works with light as the theme, but I began to think if I could use the flame itself, the source of light, as a material. I started to seek the method of expressing the beauty of the flame, not the form of the glass.

The Olympic torch was designed with a cherry blossom as a motif, but I had another idea I wanted to create. It was a transparent glass torch. At that time, however, I thought that transparent torches were technically difficult to make

and impossible to create. However, my urge to realize that design pushed me to two years of repeated experiments and I finally was able to create the design by tackling and solving issues one by one.

The produced glass cauldron and torch have a special double glass structure. It takes in air from below, burns the flame, and the heat vaporizes the fuel to burn. The torch is not hot even if you touch it with your hands. On the stage where the cauldron is placed, three curved glass plates are designed to surround the cauldron. Inside this enclosure, when the air becomes hot, an upward air flow is generated, and the flame burns vigorously while rotating like a tornado. By applying the principles of air and heat, that is, natural phenomena, into the form, a beautiful flame was born.

When trying to create something that does not exist before, I think the quickest way to do it is to repeat experiments, verify them, and build up results. In this work, through repeated experiments, I have come to a special glass that does not crack even if there is a temperature difference and a biofuel best fit for the purpose. The structure of the cauldron and torch and the number and arrangement of the curved plates on the stage were determined from the results of countless attempts to change the air flow and the flame while rebuilding the models again and again.

In the current era of abundant goods that everything being available, people may no longer feel freshness in the design of things. In the past, there were countless opportunities to design things, but I think that in the last 20 years or so, there seemed to be nothing left to design. That’s why I’m interested in creating experiences that no one has ever

seen before. When something that was impossible is really achieved, people get deeply moved.

It is said that everything has diversified due to the advancement of information technology, but it seems that the vast amount of information is narrowing our way of thinking. I would like people to experience the unknown with their body and mind rather than relying solely on information.

I worked with Mr. Shiro Kuramata and Mr. Issey Miyake in the past. What they had in common is that their ideas are very pure, and their thoughts are flexible. They did not assume that things should be like this or like that. They freely accepted various values when making things. When I started to work at Mr. Miyake’s office, I was obliged to find interesting materials that would surprise him. Thanks to that, I became so obsessed with materials that I was called the “material boy.” There was no Internet back then, so I had to look for factories in the phone book and visit one after another. Then I had to take home the materials that I thought were interesting.

When I saw silicon for an electronic device, I was attracted by its transparency. I thought it would be great if this material was hardened to make a hat. So I devised a hat starting by making its mold. Mr. Miyake said that it was interesting and used it in the finale of the Paris Fashion Week. As the material boy, I felt a lot of pressure because I was always asked to do something new, but at the same time, the pressure had trained me very much.

Ability of design or sense may be somewhat like ability to do sports because training these abilities effectively

gets a certain level of results. Nowadays, I am always thinking about what society will need 10, 20, and 30 years from now, while watching the movements of the world as a whole, rather than learning by inputting something specific.

The works that remain in history are always fresh and do not age, even when the times change. In order for a work to remain fresh, we have to ask whether the idea of the work is necessary and meaningful in all times. Since manufacturing accompanies responsibility, including environmental issues, it is necessary to think carefully about the meaning of the product. We should not simply design things because that can sell well or because it just came into our minds.

Manufacturing that pursues infinity may be called art rather than design. Either is fine to me. I design things thinking that I am creating a new field.

I would like young people to work hard on their ideas by asking themselves whether the work can really attract people and impress them, not just making the unfinished idea into works. In order to do it, you have to be the most strict person about what you make. On the other hand, you have to be your biggest fan. I would like you to have the both attitudes support you and to commit to the level that you can be satisfied with.

* The cauldron and touch will be presented at the ceremony of the JAPAN GAMES SAGA 2024 (formerly the National Sports Festival) to be held in October this year. Prior to that, an exhibition entitled “Tokujin Yoshioka FLAME - Glass Torch and Cauldron” was held from September 14 to November 5, 2023 at 21_21 DESIGN SIGHT Gallery 3.

DESIGN COMPETITION

審査員

篠原ともえ | デザイナー / アーティスト

菅野 薫 | クリエーティブディレクター / クリエーティブテクノロジスト

中村拓志 | 建築家

三澤 遥 | デザイナー

山田 遊 | バイヤー

Judges

Tomoe Shinohara | Designer / Artist

Kaoru Sugano | Creative Director / Creative Technologist

Hiroshi Nakamura | Architect

Haruka Misawa | Designer

Yu Yamada | Buyer



GRAND PRIZE

グランプリ



動く募金箱

人と人をつないでいる「バトン」と人と人をつなぐ活動をしている「募金」をかけた「動く募金箱」。主流の募金箱は一定の場所に置かれていることが多いですが、人から人へバトンのようにつないでいくことによって様々な人の動いた想いを乗せて届けることができるのではないかと考えました。

Moving donation box

The "Moving donation box" combines the "baton," an object that connects people, with "donating," an activity that connects people. Ordinary donation boxes are often found in fixed locations. I think that by passing the box from person to person like a baton, we can deliver the love from all those who made a donation by moving the box along.



黒澤 杏
学生 / 2002年生まれ
東京モード学園グラフィック学科在籍

An Kurosawa
Student / Born in 2002

EXCELLENT PRIZE

優秀賞

リバースけん玉

「リバースけん玉」は従来の「球と皿」「剣と穴」それぞれの役割を入れ替えたけん玉です。シンプルな「役割の逆転」によって、既存の遊びを拡張しながら新しい楽しみ方とコミュニケーションが生まれます。この逆転の体験は、身の回りの既存の役割に目を向け、それらのつながりを考え直すきっかけになるでしょう。

Reverse Kendama

"Reverse Kendama" is a kendama toy that swaps the traditional roles of the "ball and cup" and "spike and hole." This simple "role reversal" expands the scope of the existing game while creating new ways to enjoy the game and communicate with others. Experiencing this reversal will encourage us to look at the existing roles around us and rethink the relationships between them.



都 淳朗 (右)
プロダクトデザイナー / 1996年生まれ
千葉大学大学院融合理工学部創成工学専攻博士前期課程修了

太田 壮 (左)
UIデザイナー / 1995年生まれ
千葉大学大学院融合理工学部創成工学専攻博士前期課程修了

Atsuro Miyako (right)
Product Designer / Born in 1996

So Ohta (left)
UI Designer / Born in 1995



VIDEO



EXCELLENT PRIZE

優秀賞



記すビーカー

オリジナルの目盛りをメモできるビーカーです。六角柱型のビーカーの側面にフロスト加工が施されており、マジックペンで書き込むことができます。ときに感覚に頼る調味料の配合を記すことで、親子の関係を、家庭の味を、もう会えないあの人の味を思い出し、つないでいきます。

remember beaker

This beaker allows you to mark your own original scale. The sides of the hexagonal prism-shaped beaker are frosted and can be written on with a marker. Sometimes by writing down your favorite seasoning recipes, which rely only on your senses, you can remember your connections with your parents and your children, and the recipes from your family and your loved ones, which can reinforce these connections.



大原衣吹
学生 / 1998年生まれ
京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科デザイン学専攻在籍

Ibuki Ohara
Student / Born in 1998



タイムシフトタイマー

「自分が過ごしてきた時間の中で、世界で何が起きてきたのか」。それを出発点としたデザイン。「タイムシフトタイマー」は、計測器によって計測された客観的な時間の長さを具体的な出来事として表示し、私たちの現在の生活を歴史的な出来事や自然現象、個人的な記憶と結びつけ、世界と自分自身に対する理解を深める。

Time Shift Timer

The design's starting point was "what has happened in the world during the time spent in my own life?" The "Time Shift Timer" displays the objective lengths of time recorded by a measuring instrument as specific events, connecting our lives to historical events, natural phenomena, and personal memories to deepen our understanding of the world and ourselves.



楊子秋
学生 / 1994年生まれ
東京大学大学院工学系研究科建築学専攻在籍

Ziqu Yang
Student / Born in 1994



EXCELLENT PRIZE

優秀賞



みんなの味噌汁.com

実家の味噌汁をフリーズドライにして購入できるようにするオンラインショップサービス。味噌や具など、実家仕様に自由にカスタマイズし発注をかけると、数日後には購入できるようになります。味噌汁は、家族と家族をつなぐ大事なツールです。いつでもどこにいても、家族をつないであげられる、そんなサービスです。利用者が増えれば、しだいに日本全国各地・各家の実家の味噌汁の味が楽しめるようになります。



スイミー swimmy

栗原 渉 (左)
サービスデザイナー / 1992年生まれ
武蔵野美術大学大学院造形構想研究科造形構想専攻修士課程前期在籍

高橋 恵佑 (右)
デザイナー / 1991年生まれ
宮城大学事業構想学部デザイン情報学科卒業

Wataru Kurihara (left)
Service Designer / Born in 1992

Keisuke Takahashi (right)
Designer / Born in 1991

Our family's miso soup.com

This is an online store service that allows you to purchase freeze-dried miso soup from your parents' own home. Users can customize the miso paste, ingredients, and other items to replicate their family's recipe and place an order, and the miso soup will be available for purchase a few days later. Miso soup is an important tool to connect families. It's a service that connects families anytime, anywhere. As the number of users grow, we will be able to enjoy miso soup recipes from families all over Japan.

FINALIST

ファイナリスト

傘育て

雨水や露の滋養を受けた朽ち木にはキノコや苔が芽生えます。そうですね、雨水は植物を潤すべきです。私は傘をさして世界の雨を家に持ち帰り、それを私の植物に与えて滋養を与えます。苔の小さくて柔らかい枝葉が徐々に広がり、美しい翠緑の景色をつくり出します。木の割れ目はまるで小さな苔の庭園に変わり、生命力に満ちています。木の割れ目に生い茂る苔の景色を眺めると、雨の日の曇りが一掃されたかのように。



Bring the rain to home

Mushrooms and moss sprout on decaying wood nourished by rainwater and dew. Yes, plants should be nourished with rainwater. I bring home the rain from the outside world on my umbrella and use it to nourish my plants. The small, tender foliage of the moss gradually spreads out, creating a beautiful green landscape. The cracks in the trees turn into small moss gardens, full of life. Seeing the moss growing in the cracks of the trees seems to sweep away the cloudiness of a rainy day.



A STUDIO

呂 木知 (左)
デザイナー / 1995年生まれ
西北工業大学明德学院アート・デザイン部卒業

蒋 方 (中央)
統合デザイナー / 1990年生まれ
多摩美術大学大学院美術研究科デザイン専攻修了

陳 陽 (右)
学生 / 1999年生まれ
多摩美術大学大学院美術研究科デザイン専攻在籍

Muzhi Lyu (left)
Designer / Born in 1995

Fang Jiang (center)
Integrated Designer / Born in 1990

Yang Chen (right)
Student / Born in 1999



VIDEO

シェアフード

小さい頃に友達とキャンディーを分け合った幸せな記憶が誰にでもあるのではないのでしょうか。食べ物を分かち合うことで、味覚を通じて友達との友情が築かれ、人と人との距離が縮まります。シェアすることはシンプルな行為ですが、味覚という共通の感覚を通じて友達との距離が縮まり、食べ物をきっかけとして話題が広がり、新たに友情が育まれるのではないのでしょうか。「シェアフード」にはクッキー、チョコレート、フルーツキャンディーの3種類があります。シェアする体験は、一人で食べるよりもはるかに幸せなことです。

Sharing food

We all have happy memories of sharing candy with our friends as children. Sharing food builds friendships through taste and brings us closer together. Sharing is a simple thing, and yet it brings us closer together through shared flavors, opening up topics of conversation from the food, and forming new friendships. "Sharing food" is available in three categories: cookies, chocolates, and fruit candies. Sharing is a much happier experience than when you eat alone.



蘭 雲傑
デザイナー / 1996年生まれ
東京造形大学大学院デザイン研究領域修了

Yunjie Lan
Designer / Born in 1996



VIDEO

FINALIST

ファイナリスト

あやとり人間

ようやく会えた家族や親しい友人と同じ空間を過ごすとき、おしゃべりしたいときもある一方で、コミュニケーションは言語だけではない。子供の頃のように一緒に遊び、おかしくて笑ってしまう時間は楽しい。本提案は親しい人と一緒に挑む巨大なあやとり。ぐっと離れたり近づいたり、リアルな距離感がコロコロ変わり、その身体感覚が新鮮。少し先の未来に、例えば4世代を超えて、慣れない動きに爆笑しながら、「つながる」時間を提供する。

string figure folks

It's always nice to chat when you finally get to see your family and close friends and spend time with them in the same space, but communication is not only about language. It's such a joy to play together like we did as children, laughing at and with each other. Our proposal is a giant ayatori (string figure) that you can try together with your close friends. As you move closer and then further away, the physical distance between you and your partner keeps changing, bringing out new physical sensations. This design will offer a chance to "connect" friends and family, in the near future and even across four generations, having fun laughing at everyone's awkward movements.



Nyokki

三谷 悠 (左)
デザイナー / 1994年生まれ
千葉大学大学院工学研究科デザイン科学専攻修了

八幡 佑希 (中央)
デザイナー / 1993年生まれ
千葉大学大学院工学研究科デザイン科学専攻修了

柿木 大輔 (右)
デザイナー、プロダクトマネージャー / 1992年生まれ
千葉大学大学院工学研究科デザイン科学専攻修了

Haruka Mitani (left)
Designer / Born in 1994

Yuki Yawata (center)
Designer / Born in 1993

Daisuke Kakinoki (right)
Designer, Product Manager / Born in 1992



VIDEO

成長フォント

子供の頃の拙い文字は、成長とともにどんどん変化してしまう。残すべきものは写真だけじゃない。子供の手書き文字を、成長とともにフォントで残しておくサービス。

Growing Font

The awkward handwriting we have as children is quickly lost as we grow up. Photos are not the only mementos we can keep. This service preserves your children's handwriting as fonts as they grow up.



高野 彩乃
アートディレクター / 1986年生まれ
多摩美術大学造形学部卒業

Ayano Takano
Art Director / Born in 1986



充電端会議

充電という日常的な行為をデザインすることで、人々のつながり方が変わるのではないか。机の上のたこ足配線を眺めていて、そう思った。置くだけで充電できる丘の他にも、物を置ける細長い谷、大きな盆地、小さな山々……。このシートは、サッと広げることでもどこにでも微地形を生み、物たちと人々が集まるきっかけとなる。ひとときのデジタルドトックス空間で、機器だけでなく私たちの和やかな時間も充電しよう。

Gathering Charger

Designing around the everyday act of charging might change the way people connect with each other. The idea came to me as I was looking at the power strip on my desk. The hills where you can simply place your batteries to recharge, the slender valleys, large basins, and small mountains where you can keep your things..... This sheet can be quickly spread out to create micro-terrain anywhere, providing an opportunity for objects and people to come together. Let's not only recharge our devices but also the peaceful time we spend in this space for a moment of digital detox.



8000000Studio

馬島 智貴 (左)
建築家、デザイナー / 1999年生まれ
横浜国立大学大学院都市イノベーション学府・研究院在籍

陳 宇澤 (右)
建築家、デザイナー / 1998年生まれ
横浜国立大学大学院都市イノベーション学府・研究院在籍

Tomoki Batori (left)
Architect, Designer / Born in 1999

Yuze Chen (right)
Architect, Designer / Born in 1998



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

JUDGES’ COMMENTS

審査員総評

このアワードは、デザインにジャンルレスにアプローチできることが大きな特徴だと思います。「実現したらきっと素晴らしいんだろうな」というアイデアもたくさんあったので、皆さんには引き続きチャレンジしていただきたいと思います。審査を通して、想像を巡らせながら触れる一種のアート体験のような特別な感覚になりました。誰を大切に思うのか、どんな人と一緒にいたいのかという、自分の中の「つながり」について気持ちを湧き起こすような時間を過ごせました。

篠原ともえ

Tomoe Shinohara

今回のテーマの「つながり」は、人間の根源に関わる大きく広い意味を持つ概念なので、そこをどう評価するかが最大の論点。ジャンルの異なる素晴らしい審査員が集まったので、審査のプロセスが非常にクリエイティブでした。それぞれの審査員が提示する視点や、アイデアのモチーフの発展のさせ方がお互いを刺激して有意義な議論になりました。受賞作品は、テーマの捉え方の視点の意外性など各々に違う面白さがあり、全て素晴らしいもの。自信を持っていただいて良いと思います。

菅野 薫

Kaoru Sugano

「つながり」というテーマは、個人主義を基盤とする商品開発のベクトルを逆回転させ、連帯のための経済を目指す意義を持つ。グランプリには、プレイヤーが複数いることで成立するプロダクトが選ばれた。全体的にはゲームや身体、味覚、記憶など非言語的なものを定量化し再現する案が多かった。一方、数字を定量化できない感情に変換する「タイムシフトタイマー」はあらゆるものがデジタル化され無味乾燥になる現代を受け入れながら、既存の商品にボタンを加えるだけで私たちと世界をつなぎ、共感を紡ごうとする姿勢に感銘を受けた。

中村拓志

Hiroshi Nakamura

思いついた瞬間を取りこぼさず、通り過ぎず、ちゃんと形として受け止めた人だけが伝えられるものがあります。それをひしひしと感じた審査でした。受賞者に共通していたのは、「つながり」というテーマに対して意表をつく結びつきを示してくれたこと。それらはどれも些細な気づきの上に成り立っています。押すだけ。替えるだけ。動くだけ。受賞作はどれも深くシンプルな回答でした。「え、これだけ?」くらいの1アイデアこそが、世界をがらりと変えるメッセージを秘めているのかもしれない。

三澤 遙

Haruka Misawa

作品のジャンルが本当に幅広く、様々な解釈ができるテーマのもと、これだけ多種多様なデザインが応募されアイデアが多岐に渡ることに改めて驚きました。ファイナリストには、コンセプト・実現可能性・商業的な可能性などで評価が集まり、グランプリ・優秀賞に選ばれた作品は、これまでの概念・行動を変える可能性がある提案が残った印象で、コンペの今後の方向性を指し示す結果になったと感じます。

山田 遊

Yu Yamada

I think one of the major characteristics of this award is that it allows for a genre-less approach to design. There were many ideas that I am sure would be wonderful if brought to life, so I'd like to encourage all designers to continue to take on the challenge. The judging process gave me the special feeling that I came in contact with the designs through my own imagination, which was in itself an artful experience. It was a wonderful experience of finding myself filled with thoughts about my “connections,” about who I love and who I want to be with.

The theme of this year's awards, “connection,” is a concept with a large and broad meaning that is related to our human roots, so how to evaluate the concept of connection was the biggest point. With a wonderful group of judges from different backgrounds, the judging process itself was a very creative process. The perspectives offered by each of the judges and how they developed the motifs of the designs inspired each other and made the discussions fruitful. The works of the finalists were all excellent, all with their own uniqueness such as in their unpredictable perspectives of the theme. All finalists should be proud of their designs.

Kaoru Sugano

The significance of the theme, “connection,” was reversing the vector of product development based on individualism and aiming for a cooperative economy. The Grand Prize was selected among products that can be completed only by having more than one player. Overall, many of the works found connections in non-verbal interactions involving games, our body, taste, and memory. On the other hand, the “Time Shift Timer,” which converts numbers into unquantifiable emotions, was impressive in its attempt to connect us to the world and weave empathy by simply adding a button to the existing product, while embracing today's world where everything is digitalized and tasteless.

Hiroshi Nakamura

There are ideas that can be conveyed only by those who did not overlook them or allowed them pass by but took the time to acknowledge them the moment they came. The judging process made me feel this intensely. What all the award winners had in common was that they all presented unexpected connections driven from the theme of “connection,” and that they were all based on trivial discoveries and realizations. Just press. Just change. Just move. All of the winning works gave gracefully simple answers. An idea so simple may have a hidden message that can completely change the world.

I was once again surprised to see such a wide variety of designs submitted from a truly wide range of genres under a theme that can be interpreted in many different ways, as well as the diversity of ideas. The works selected as finalists were recognized for their concepts, feasibility, and commercial potential, but the works selected for the Grand Prize and Excellent Prize showed a potential for changing our conventional concepts and behaviors. I feel that the results show the future direction of the awards.

Yu Yamada

REVIEWS ON WORKS

作品講評

グランプリ

動く募金箱

募金のアイテムを「ボタン」にすることで、手渡すする思いそのものも感覚的に体感できるプロダクト。コインを入れると音色も楽しめて、お子さまも喜ぶ姿が想像できます。【篠原】アイデアに触れたときの強度とスピードが圧倒的でした。持ち逃げのリスクなども議論されましたが、募金という行為には人の善意を信じるのが似合います。何の募金なのかのメッセージを伝えるデザインを強化して商品化を実現してほしいです。【菅野】従来の募金箱は、人間の性善説を信じてながらもデザインとしては盗難防止等の性悪説に則っていたが、ボタンをつなぐことで解消される。手渡しを介すほどに重みや重心が変わる実感メディアなの面白い。裏切りたくない人や絶対的に信頼できる人をつないでいけば世界は変わるという可能性に賭けてみたい。【中村】動く募金箱をボタンという形で見事に成立させています。相手を信じてボタンを渡す。その募金の感覚が新鮮に映りました。テーマを真っ向から捉え、「今までになかった」を鮮やかな切り口で形にできるデザインのは眩しく、募金という行為の持つ重々しい印象を颯爽と払拭してくれるアイデアです。【三澤】人の持つ善性を信じてつないでいくという、シンプルで力強いメッセージ性と、何より人間に対する希望を感じさせてくれる。そのコンセプトを高く評価した。【山田】

優秀賞

リバースけん玉

興味をそそり手に取ってみたいくなるフォルムで、木のクラフト感もいい。実際に使うと、難易度が高かったのですが、また挑戦したくなります。新しいのに、懐かしいデザイン。検証の成果も発揮され、完成度の高さが光る逸品でした。【篠原】時代によらない普遍的な遊びに意外性や新しい発見を持ち込むデザイン。遊びとして成立させるためには丁寧な工夫と検証が必要ですが、誰でも目でわかるシンプルで太いアイデア。みんな一度はやってみたいかなと思います。【菅野】ゲームやスポーツには意味や言葉を介さず人々を即興的につなぐ力がある。けん玉の槍と球の形式を反転させて異化効果をつくり、参加への欲求をつくり出した。「つながりは既に

ある、モノの見方を変えるだけで豊かにできる」という作者のエスプリを評価した。【中村】けん玉をやったことがある人こそ遊んでみたくなる不思議な力があります。ただ凹凸の部位を交換しただけなのに、実際に触れて遊んでみるとまるで違う遊びをしているような違和感があり、新鮮な驚きや複雑さを誰かと共有したくなる魅力があります。【三澤】けん玉の皿や玉、剣と穴の形状を反転することで、遊ぶ動作は基本的に同じでも微妙なズレが生まれたり、技の難易度が全く変わったり、さらには新しい技が生まれたりする点が非常に興味深かった。フォルムも従来の姿を保ちつつ見る者に新鮮な感覚を与えてくれる。【山田】

記すピーカー

御祖母様の味を残したいという思いから着想を得たとのこと。味だけではなく、家族が記した文字も含め宝物になる作品。文字を記す側にも幸せな時間をくれそうです。【篠原】大事な人たちに受け継がれるレシピを書き込めるピーカー。つながりといったときに一番情緒的で機能的なアイデアでした。ピーカー以外にもアイデアを広げられそうでワクワクし、心温まりました。【菅野】

フrost加工面に書いた油性マジックの文字が洗浄をくり返しても消えなければ、即製品化できるアイデア。カップを逆錐形にすれば大さじ小さじレベルの計測も可能だろう。シンプルで力強い手法は、あらゆるジャンルのプロダクトの「つながり力」向上に寄与するだろう。【中村】

提案時のイメージ写真は、家族から届いた荷物の中に地元の食材やお菓子と一緒にこの「記すピーカー」が入っているというもの。説得力が強く、言葉がなくても一気にそのモノの愛おしさが伝わりました。ただ、大切な人の記した文字だからこそ、ずっと消えないという捉え方もあったかもしれませんが。【三澤】複数の平面が生まれ、ペンで書き込むことができる。そして同時に指の引っ掛かりが向上して持ちやすく、使いやすい。デザインとして良くもなっており、商品としての実現性や可能性も期待できる。【山田】

タイムシフトタイマー

つながりというテーマから、「時間」を捉えたアイデアが素晴らしく、体験が文字になることで、時間の価値観さえも変わる面白さ。言葉のチョイ

スにもユーモアがあり、引き込まれました。【篠原】何気ない日常に世界との意外な共通点を見つけられるツール。このようなアプローチから着想することの豊かさを尊敬します。時間と事実のネタを世界中の人が考えてシェアできると、よりつながりますね。【菅野】このタイマーは、歴史上の出来事から個人的な記憶、自然現象に至るまで、自分と世界をつないでいく。ひとつのボタンを加えるだけで、無味乾燥な数字の羅列に情感が立ち上がる。あらゆるものを数値化する社会の中で、数値から感情を起動させ、共感を紡ぐ手法は大変鮮やかで、個人的には最も評価した。【中村】ボタンを押すと普段の生活が世界につながる。タイマーに刻まれた数字の記憶が表示され、些細な日常と重なることで、予期せぬ「知」との出会いにドキドキワクワクできそうです。細部の取まりや形状の美しさの精度を高めると、発想の面白さがより際立つと思います。【三澤】

時間の長さという定量的概念に定性的な情報を加えるという発想。普段はほぼ無意識で何気なく過ぎていく時間に対して、このタイマーは人々に気づや新たな気づきや体感を与えてくれるであろう。【山田】

みんなの味噌汁.com

実体験と共に展開したプレゼンテーションに引き込まれ、とても印象に残りました。デザインもクオリティが高かったです。「味」をテーマにした作品が多い中で強い印象と情熱を感じました。東京ミッドタウンとともに何かしらの形にして欲しい!【篠原】家族の大事な味を技術でアーカイブ化して、いつでも誰でも手に入れられる夢のあるアイデア。インドのカレーの味のように、星の数ほどある味噌汁の味をシェア可能にする挑戦に心踊りました。【菅野】

味噌汁は家庭の数ほどのレシピを持つメディアで、個人の記憶が深く詰まっている。この豊穣を、比較・再現可能な商品として世界に開いていくことには大きな可能性がある。パッケージなども最も洗練された作品であった。他者とのつながりに波及するアイデアも見つけた。【中村】家族の味を記録して収集するという発想がとてもユニーク。提案を見ながら、亡き祖父の味噌汁が、私にとってはもう食すことのできない絶滅料理であることに気づいてハイとしました。10年後、100年後まで味をつないでいく仕組みが構築できたら確かに豊かかもしれません。【三澤】

味噌汁のレシピを、出汁や味噌、具材などを選ぶことで、フリーズドライの味噌汁にカスタムオーダーできるサービス。製造背景など実現性も含め、非常に良くプランが練られていた。こうした家庭の味や、地域で異なるレシピのアーカイブは価値があるように思える。【山田】

ファイナリスト

傘育て

森の丸太を傘立てに見立て、雨の中で傘を差す行為を、雨を家に持ち帰る行為に読み換える。木から芽が出たり、苔が育ったり。朽ちていく変化さえも森の中の情景に見立て、その傘立てを使用する人々に対し、自然への意識を喚起させる。詩的な提案で興味深かった。【山田】

シェアフード

8の字型のクッキーをつまむ者同士が、力やスピード、呼吸を合わせないと上手に割れないのが良い。噛み砕く音、舌の味蕾センサーの反応、神経伝達物質の脳スパークまでシンクロできるなら、それはとても強いつながりだ。【中村】

あやとり人間

身体スケールでの遊びは、伸びやかさや広がりがあり目を引きました。指示カードが読み上げられていくほどに、人と人の距離が近くなったり遠くなったりするゲーム感覚も取り入れられ、従来のあやとりとは異なる達成感が味わえたり、協力し合えたりする姿が印象的でした。【三澤】

成長フォント

そのつど消えてしまう「文字」を今だからこそその宝物と捉え、形に残すことでつながりを生む。作家自身の原体験も紡がれた素敵なアイデアでした。資料も丁寧に制作されており、これからの期待が膨らみます。【篠原】

充電端会議

リアルで人と会うときぐらいデバイスを閉じて会話をしたい。そう思うとき、皆で集まって充電休憩というアイデアが素敵でした。2次審査のプレゼンで、充電というシンプルなアイデアが散逸になったのが少し残念!【菅野】

REVIEWS ON WORKS

作品講評

Grand Prize

Moving donation box

By transforming a donation item into a baton, this product creates a sensory experience of handing something over. It makes an enjoyable sound when a coin is inserted, and you can imagine the delight it brings to children. 【Shinohara】

I felt overwhelming strength and speed when I saw the idea. We discussed the risk of theft, but fundraising means trusting in people's good will. I want the design to be improved so it can convey what the donations are for and can be commercialized. 【Sugano】

Conventional donation boxes, while believing in the goodness of human nature, were designed based on the evil nature of humans, such as theft prevention. The act of connecting the baton resolves this contradiction. It is interesting how the weight and center of gravity change when it is passed by hand. I want to bet on the possibility that the world will change if we connect with people we wouldn't want to betray and those we can absolutely trust. 【Nakamura】

The moving donation box was designed in the form of a baton. Trust other people and pass the baton. That sense of collecting donations was fresh in my mind. The power of design to directly capture the theme and give shape to "never before" in a vivid way is dazzling. This idea dispels the solemn impression associated with the act of donating. 【Misawa】

It is a simple but powerful message of believing in the goodness of people and connecting with them, and above all, it is a message of hope for humanity. I appreciate this concept very much. 【Yamada】

Excellent Prize

Reverse Kendama

The form is intriguing and makes you want to pick it up, and it has a nice wooden craft feel. I thought it was difficult when I tried it myself, but I want to try it again. The design is new, but feels nostalgic. The results of the verification were demonstrated, and this product was a gem that was made thoroughly. 【Shinohara】

The design has unexpected discoveries to timeless and universal play. It takes careful ingenuity and verification to make it considered playing, yet it embodies a simple, bold idea that anyone can understand at a glance. I believe everyone will want to try it at least once. 【Sugano】

Games and sports have the power to instantly connect people without meanings or words. The shapes of the kendama's spear and ball were reversed to create a dissimilation effect, making you want to join. I praise the artists' esprit that "there are already connections, and they can

be improved by simply changing the way we look at things." 【Nakamura】 It has a mysterious power that makes people who have played kendama before want to play. Even though only the uneven parts were replaced, when I touch and play with it, it feels like a completely different playing experience. It makes me want to share the fresh surprises and complexity with someone. 【Misawa】 It was fascinating to observe that reversing the shapes of the kendama's plate, ball, sword, and hole created subtle discrepancies even though the basic play movement was the same. It completely alters the difficulty of doing techniques or creating new techniques. The design provides viewers with a fresh sensation while preserving the traditional shapes. 【Yamada】

remember beaker

This was inspired by the artist's desire to preserve the tastes of their grandmother's food. The work is a treasure that includes taste as well as writing from family members. It is likely to bring joy to the person writing the letters. 【Shinohara】

The beaker is designed for writing down recipes, so you can pass them down to your loved ones. It was the most emotional and functional idea in terms of connection. It was exciting and heartwarming to see that the idea can be used for more than just beakers. 【Sugano】

This idea could be immediately commercialized if the letters, which are written with an oil-based permanent marker on a frosted surface, did not disappear after being washed repeatedly. It could be possible to measure in tablespoons and teaspoons if the cup had an inverted pyramid shape. This simple and powerful method will contribute to improving the connectivity of the product across all genres. 【Nakamura】

The photo at the time of the proposal shows the Remember Beaker in a package received from a family member along with ingredients and snacks from home. It was very persuasive and conveyed the love put into the object instantly without words. Another possible interpretation is that because the writing is from loved ones, they will never fade. 【Misawa】

Making the beaker into a hexagonal shape creates multiple planes on the body, allowing it to be written on with a pen. It also improves the grip by reducing finger snagging, making it easier to hold and use. The design is well-integrated, and its feasibility and potential as a product can be anticipated. 【Yamada】

Time Shift Timer

From the theme of connection, the idea capturing "time" is wonderful. It is interesting when the experience

transforms into letters and changes even the value of time. I was also drawn in by the humor in the choice of words. 【Shinohara】

It is a tool that finds unexpected commonalities with the world in ordinary daily life. I respect the richness of inspiration from such an approach. The more people around the world think of time and facts and share, the more connected we become. 【Sugano】

This timer connects you with the world, historical events, personal memories, and natural phenomena. Just by adding a single button, emotion rises from an otherwise bland numerical list. In a society where everything is quantified, it creates emotions and evokes empathy in a remarkably vivid way, and I personally appreciated it the most. 【Nakamura】

When you press the button, your everyday life connects to the world. It displays the memory of the numbers engraved on the timer, and you will be thrilled by unexpected encounters with knowledge through overlaps with the trivialities of daily life. I think that making the details more accurate and the shape more beautiful will make it even more interesting. 【Misawa】

The idea is to add qualitative information to the quantitative concept of length of time. This timer will surely give people a new awareness and experience of time, which usually passes by without people thinking about it. 【Yamada】

Our family's miso soup.com

I was fascinated by their presentation, which developed with the real experience and left a lasting impression on me. The design was also of high quality. Among the numerous works on the theme of "taste," I felt a strong impression and passion from this one. I want to see it take shape with Tokyo Midtown! 【Shinohara】

This idea is filled with dreams to archive the family's precious taste with technology and make it available to anyone at any time. I was so happy with their challenge of sharing many flavors of miso soup, just like tastes of Indian curry. 【Sugano】

Miso has as many recipes as there are households, and it is associated with many personal memories. There is great potential in opening this rich harvest to the world as a product that can be compared and reproduced. The packaging and other elements were also polished. I also wanted to see ideas that communicate the connections with others. 【Nakamura】

The idea of recording and collecting family tastes is truly unique. While I looked at the proposal, I sighed when I realized that my late grandfather's miso soup was an extinct dish that I could no longer have. It would certainly be great if a system could be built to preserve flavors 10 years or even 100 years from now. 【Misawa】

It is a custom order service that offers freeze-dried miso soup recipes and allows customers to select their preferred dashi, miso, and other ingredients. The plan was very well developed, including the feasibility and manufacturing background. Such an archive of home tastes and recipes across regions seems especially valuable. 【Yamada】

Finalist

Bring the rain to home

Using a log as an umbrella stand and holding an umbrella in the rain turns into the act of bringing the rain home. Buds sprout from the tree, and moss grows on it. The decay and change of the umbrella stand is likened to a scene in the forest, and the stand evokes an awareness of nature in those who use it. It has an interesting poetic suggestion. 【Yamada】

Sharing food

I liked how the people holding the cookie, which is shaped like the number 8, must align their strength, speed, and breathing to evenly break the cookie. By synchronizing the sound of chewing, the reactions of the taste buds on the tongue, and the brain sparks of the neurotransmitters, they create a very strong connection. 【Nakamura】

string figure folks

Playing cat's cradle with the whole body caught my eye because it was expansive. It had a game-like atmosphere, and people got closer and further as the instruction cards were read out, creating a sense of accomplishment and cooperation different from that of traditional cat's cradle. 【Misawa】

Growing Font

The letters that disappear each time are cherished treasures unique to the present, and preserving them in a form creates connections. It is a wonderful idea that weaves in the artist's own experiences. The materials were carefully produced, fueling my high expectations for the artist's future endeavors. 【Shinohara】

Gathering Charger

I want to put away my device and have real conversations with people I meet in person. The thought of coming together to recharge was wonderful. It was a bit disappointing that the simple idea of charging was vague in the presentation in the 2nd screening. 【Sugano】

ABOUT DESIGN COMPETITION

デザインコンペ概要

[テーマ：つながり]

人と人、人と社会、日本と世界、リアルとバーチャル

つながり方が多様化した一方で分断も進んでいます。少し先の未来を見据えた、新しい「つながり方」の提案をお待ちしています。

[審査員] (敬称略・50音順)

篠原ともえ、菅野 薫、中村拓志、三澤 遥、山田 遊

[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

※2023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。 ※2023年10月5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：2023年6月9日(金)～7月6日(木)

提出物：未発表の作品案。ジャンルは問いません。

出品料：無料

応募資格：

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

[審査の流れ / Screening process]



募集 / Application

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



1次審査 / 1st screening

2次審査に進む10作品を選出し、意匠権調査を実施



2次審査 / 2nd screening

模型を使ってのプレゼンテーション審査にて各賞を決定



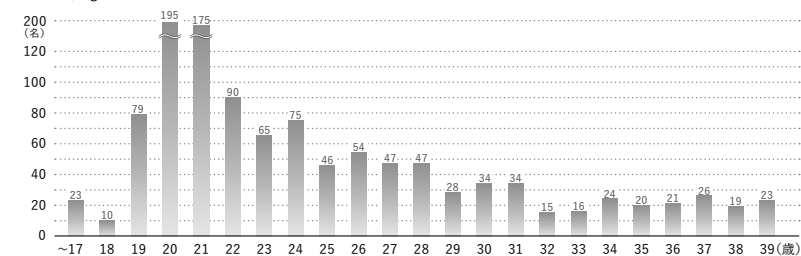
展示 / Exhibition

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

Applicants submit presentation sheets (size A3). All sheets are carefully screened and narrowed down to 10 works at the 1st screening (documentary screening). After design rights examination, 10 contestants give presentations 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]

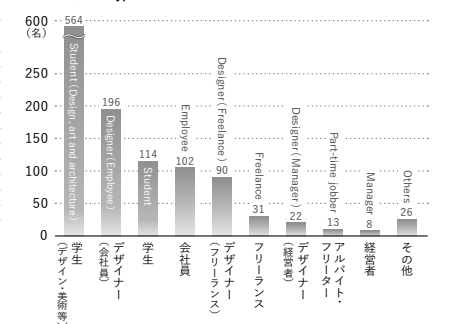
年齢分布 / Age distribution



●応募数：1,166作品 / 平均年齢：24.7歳 / 男：556名、女：596名、非回答：14名

●Number of submitted works: 1,166 / Average age: 24.7 years / Male applicants: 556, Female applicants: 596, Others: 14

職業分布 / Job type



ART COMPETITION

審査員

金澤 韻 | 現代美術キュレーター

クワクポリ ヨウタ | 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

ヤノベケンジ | 現代美術作家

Judges

Kodama Kanazawa | Independent Curator of Contemporary Art

Ryota Kuwakubo | Artist

Yuko Nagayama | Architect

Sumi Hayashi | Independent Curator

Kenji Yanobe | Contemporary Artist



GRAND PRIZE

グランプリ

TOKYO ELEVATION Type 0

全てが地面の上に立っています。しかし、地面は掘らなければ理解することができません。私は普段見えない足元の下、地面には物語のようなものが秘められていると考えます。この作品は東京ミッドタウンを起点に地点を選び、その地盤を映像によって再現し、擬似的にも見比べられるようにしたものです。この作品を観ている人が今、立っている地面について思いを馳せられるような作品にしたいと考えています。

Everything stands on the ground. However, we could not understand the ground without digging. I think there is something like a story hidden under the ground that we walk on, but we cannot usually see it. These art pieces are intended to make it possible to compare simulated strata by visually reconstructing the strata of points selected based on Tokyo Midtown's location. I hope that these pieces make people think about the ground they are standing on while they look at them.

素材：RGBLEDパネル、木材、ほか
Materials: RGB LED Panel, wood, etc.
Size: w.3000×h.3180×d.580mm

映像：13分22秒
Video: 13 minutes 22 seconds

参考：東京の地盤 (GIS版) - 東京都建設局
Reference: Tokyo ground (GIS version) - Tokyo Metropolitan Government Bureau of Construction



協力：武蔵野美術大学造形構想学部映像学科
Cooperation: Musashino Art University's College of Creative Thinking for Social Innovation, Department of Imaging Arts and Sciences



タカギリワン

映像作家 / 2000年生まれ
武蔵野美術大学造形構想学部映像学科卒業

Riwon Takagi
Videographer / Born in 2000



RUNNER-UP PRIZE

準グランプリ



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

風の噂 2023 ver.

自身の性被害経験を元に「性暴力被害者に対する社会の空気感」を視覚化するエアード籤器を制作した。抽籤器には、実際に被害者に投げかけられた言葉が「くじ」として入っている。現在日本では、24人に1人が性暴力に遭っているが、そのうちの約6割が被害を公にしている。このような状況には、社会の風当たりの強さが少なからず関係している。本作はそんな二次被害の深刻さを人々と共有し、被害者を取り巻く社会を変えていく試みだ。

Swirling Rumors 2023 Ver.

Based on my experience of sexual violence, I created an air mix lottery machine that visualizes "people's attitudes toward victims of sexual violence." The lottery machine is filled with lottery tickets that include words actually said to the victims. Currently, one in 24 people in Japan have experienced sexual violence, but about 60% of them keep their experiences secret. The situation is to a large extent related to a bad reception by public opinion. This art piece is intended to change the society surrounding victims by sharing with people the seriousness of such secondary damage.

素材：木、アクリルパネル、紙、送風機
Materials: Wood, acrylic panel, paper, blower
Size: w.1500×h.1400×d.1500mm



神谷 絢栄
現代美術家 / 1996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

Ayae Kamiya
Contemporary Artist / Born in 1996

EXCELLENT PRIZE

優秀賞

Flourish

ペースの速い都市で生まれ育った私は、変化の激しい環境で生活するストレスには慣れている。あらゆる出来事と歩調を合わせるのは疲れることもあるが、活力が湧いてくることもある。けれど日々の喧騒の中で自分らしさを見つけようとして、かえって逆の結果になった。表面的にいろいろな自分を装うようになり、しだいに孤独は深まった。私は亡霊のように空っぽな日々を過ごし、徐々に「本当の自分」が萎んで、消えていくように感じた。

Having been born and raised in a fast-paced city, I am used to the stresses that come with living in a dynamic environment. Keeping pace with all the happenings can be exhausting, nevertheless invigorating. Wanting to understand my identity while being caught up in the daily hustle, I found myself in a self-defeating pursuit. It resulted in me building on various superficial identities. With time, it became extremely isolating. I went about life like a ghost—an empty shell—and slowly felt the true essence of me shrivel and die away.

素材：ガラス、木
Materials: Glass, wood
Size: w.3700×h.1400×d.1500mm



Masutani May
アーティスト / 1991年生まれ
富山ガラス造形研究所造形科卒業

Artist / Born in 1991



EXCELLENT PRIZE

優秀賞

Trap project (愛のある) b [trap#16]

天気がいよい日中、庭に一時的に現れた布団の集団。布団干しスタンドは痩せた骨から肉付きのよいフォルムに変わります。これは布団屋の家に住む私がよく見た景色でした。干す以外に用途の無いオブジェたちが風で揺れ動き、生きているようで少し怖くもありました (trap#16 episode: 大きな庭は区切られた部屋)。「住」に含まれる内装装飾・幼少期の記憶に寄り添い愛のある罠を仕掛けます。

Trap project (with love) b [trap#16]

During a sunny day, a group of futons temporarily appeared in the garden. A futon dryer stand transforms from a bony physique to a well-fed form. This was a view that I often saw because I was born into a family of futon makers. Objects that had no purpose other than to dry futons, which were swaying in the wind, seemed to be alive, so I was a little scared. (trap#16 episode: The large garden is a separated room.) Nestling close to interior decoration and memories of my childhood associated with living (住), I will set a trap with love.



素材：木、布、鉄、グラスウール、い草、糸、石
Materials: Wood, cloth, iron, glass wool, rush, thread, stone
Size: w.1800×h.1900×d.800mm



hellowakana
アーティスト / 1999年生まれ
武蔵野美術大学大学院造形研究科修了
Artist / Born in 1999



明日は遊園地へ行こうね

マンガの制作技法で、言葉から解放された物語を経験してもらうような作品を目標としてきた。連絡通路の真ん中に寝ている子供。近寄ると呼吸していることが見てとれる。その隣に、絵の中の子供と同じ誕生日の帽子が落ちている。それは絵と何か関連があるのだろうか。疑問から始まる言葉のない物語。過去と現在、現実空間と架空の世界、静と動、懐かしさとちょっとした違和感、没入感と疎遠感。様々な時空を往還しながら多様な解釈を想像できる空間に挑んだ。

Let's Go to the Amusement Park Tomorrow

I have been intended to create art piece that makes people experience the world free from language through manga techniques. A child lying down in the middle of the passage. If you get a closer view, you can see that he is breathing. Next to him, there is the same birthday hat that the child in the picture is wearing. Does it have something to do with the picture? A story without words that starts with questions. Past and present, real space and fictional world, stillness and motion, nostalgia and a slight discomfort, immersion and alienation. I tried my best to create a space that was so full of meaning that people would imagine its various interpretations while going back and forth between various space and time.



Liisa
学生 / 1999年生まれ
東京藝術大学大学院美術研究科修士課程在籍
Student / Born in 1999

素材：[平面] 水性インク、スクリーントーン、アクリル、色鉛筆、カッティングシート、ほか [立体] ミクストメディア
Materials: [Drawing] Water-based ink, screen-tone, acrylic, colored pencils, cutting sheet, etc. [3D] Mixed media
Size: w.5200×h.3100×d.700mm
技術協力：杉野十揮
造形物制作協力：ドウノヨシノブ
Technical cooperation: Taki Sugino
Sculpture production cooperation: Yoshinobu Douno



タイバする輪郭線

本作品はタイパ(タイムパフォーマンス)と都市に生きる人々の動きをアウトライン化するプロジェクトです。タイパを重視した生き方をする都市の人々の動きを、倍速文化とキーワード検索からヒントを得て制作しています。様々な媒体で出力する圧倒的な情報量の積層表現は、タイパされた人々の動きを視認することができます。動きと価値観の変化を見つめ、各個人が生活に置き換えて思考するきっかけになるのだと考えます。

Outlines of "Taipa" Freaks

This artwork is intended to outline "Taipa" (abbreviation for "time-performance," which means time-effectiveness in Japanese) and city dweller's movements. Getting hints from double-speed culture and keyword search, the movements of city dwellers who value Taipa in their lives are outlined. Thanks to a pile of voices expressed in various media in massive amounts, it is possible to see the movements of Taipa freaks. I believe that it will be an opportunity for each individual to look at the changes in the movements and values, and to consider them against their lives.

素材：ステンレス、LEDモニター、LEDケーブル、樹脂、顔料、フィルム、プロジェクター
Materials: Stainless steel, LED monitor, LED cable, resin, pigment, film, projector
Size: w.1600×h.2100×d.1620mm

映像：プロジェクター(1分4秒)、LEDモニター(26秒)
Video: Projector (1 minute 4 seconds), LED monitor (26 seconds)



ナカミツキ
アーティスト / 1997年生まれ
京都教育大学教育学部美術領域専攻卒業

Mitsuki Naka
Artist / Born in 1997

JUDGES’ COMMENTS

審査員総評

今回、審査を勝ち抜いてきた作品はどれも異なり、それぞれ良かったです。作家のみなさんが自分自身のテーマを大切に制作していることがうかがえました。展示では、成功するかかわからないことにも果敢にチャレンジする姿勢が見られ、そういった意欲に触れる経験は、私自身とても勇気づけられるものでした。実際にいくつかは失敗もあったと思いますが、それでいいのだと思います。賞は通過点のひとつにすぎません。今回の試みを踏み台にして、どんどん未知の領域へと進んでいかれることを期待しています。

金澤 韻

このアワードは、ジャンルを問わず技法を問わずのなかで、何が優れていて何がグランプリなのかを決めるのがとても難しい審査であると思います。どういう価値基準によって作品が選ばれるのかで審査の行方が変わるからです。今回も単純な優劣ではなく、こういう価値基準を当てはめたときに、こういう結果になったという審査だったと思います。応募者に送ったコメントが、つくり手としての自分に返ってくるころもあり、自分も勉強になった審査でした。今年は審査員として5年目で最後の年ですが、そういった意味でも学びの多い審査会でした。

クワクポリョウタ

全体的に完成度が高く、最終審査は票が割れた。それぞれの審査員がどこにフォーカスして作品を見るかによって票を入れる方向性が変わる。私自身、どういう視点で作品を評価するかの基準を決めるのがなかなか難しい回だった。本アワードの特徴として作家それぞれの将来性、未来を含めての審査と考えている。過去の審査でも作家の将来性を話し合うことも多かった。そのような視点から、過去作と比べてチャレンジの大きいものを評価しようと考えた。また今回、過去の審査のなかで初めて最終審査に残ったのが女性作家のみであったのが印象的であった。

永山祐子

パンデミックが終わり、自由な空気がようやく私たちの生活に戻ってきました。それと同じ空気を各作家の作品にも感じる事ができたように思います。自分自身に向き合うことの意味、その結果、生み出された表現をどのように外部に伝えていくか。かつては当たり前だと思っていたそうした自由を謳歌できることに感謝しつつ、それがいつかまた途絶えるかもしれないという緊張感も抱きながら作品制作に取り組むことが、これからは課題のひとつになるのかもしれない。

林 寿美

2次審査通過後からの短時間で、それぞれの作家が想像以上の成果を残して作品を完成してくれた。どの作品もグランプリに値する完成度だったので選考に悩み、審査する側も審美眼を試される緊張感のある機会になりました。

ヤノベケンジ

All of the works that survived through the selection process are distinct and wonderful in their own ways. I can see that the artists all cherish their own themes during the production process. In the exhibition, I saw the artists boldly taking on challenges that they were not sure if they would succeed, and the experience of being exposed to such a strong drive was very encouraging for me. I'm sure there were some failures, but that's okay. An award is nothing more than a milestone. I hope that you will make use of the efforts you exerted for this award as a stepping stone and continue to move forward into uncharted territory.

Kodama Kanazawa

I think that this award is very difficult to determine which work was best and the most worthy of the Grand Prize among works from so many different genres and techniques. Because it depends on what kind of criteria we use to select the works. For this year's award too, the results do not indicate that the selected works are simply superior, but rather, they reflect the value we used to select the works. As a creator myself, I want to take some of the comments I made to the applicants and use them to improve myself. This is my fifth and final year as a judge, and in that sense, I particularly learned a lot from the judging.

Ryota Kuwakubo

The overall quality of the works was very high, and the votes were split in the final stage of judging. The direction of the votes depends on what the judges choose to focus on when they evaluate these works. It was personally quite difficult for me to determine the criteria or the perspective from which to evaluate these works. One of the special characteristics of this award is that the judging takes the potential or the future of the artists into consideration, and we have often discussed this in the previous awards. From this perspective, we decided to evaluate works that presented a greater challenge compared to previous works. It's also worth noting that for the first time ever, the finalists were all women.

Yuko Nagayama

With the pandemic coming to an end, a sense of freedom has finally returned to our lives. I felt this same sense in these works of art. What does it mean to face yourself? How do we communicate the resulting expressions to the outside world? While we are grateful to be able to enjoy the freedom we once took for granted, we also feel a sense of tension that one day it might be taken from us again. One of the challenges we will face in the future may be to engage in producing art with these feelings in mind.

Sumi Hayashi

In the short period of time after passing the second stage, the artists completed their work with results that exceeded our expectations. Each and every piece of work was worthy of the Grand Prize due to their high level of perfection, making the selection process an intense test of our aesthetics.

Kenji Yanobe

REVIEWS ON WORKS

作品講評

グランプリ

TOKYO ELEVATION Type 0

私は本作品をグランプリとしては推しませんでした。東京ミッドタウンのあの場所に設置するパブリックアートとしてふさわしい作品だったと思います。柱状図に馴染みのない私には、説明で情報を補ったあとも、抽象的なアニメーションとサウンドの組み合わせだった作品として見え、その形と動きは若干の既視感をもたらしました。題材と表現の関係、そして展示技術にも、まだまだ課題があるのではないのでしょうか。賞は伸びしろへの期待として受け取っていただけだったと思います。【金澤】

音と映像で鑑賞者の立つ場所から地中に思いを馳せる作品です。柱状図のアニメーションは抽象的な記号で示されつつ、なぜかうごめいていて表示されています。私たちは不動の地盤というよりも、流動的なものの上に浮かんでいる存在であることを示しているのでしょうか。また、スクロールの果てに現れる暗闇や静寂が、逆に地中の奥行きを感じさせます。同様のモチーフを用いたさらなる展開に期待します。【クワクゴ】

私にとっては仕事上でよく目にする地盤調査の柱状図が、このような形で作品に昇華されるのを見てとても新鮮だった。地層という縦軸をゆっくり潜っていく感覚、ときどき地層の硬さによって変化する横軸のパターンの揺らぎ、都市の中に身を置いているとき、特に地下道を歩いたり地下鉄に乗って移動していると、自分がいったいどのくらい地下に潜っているのかわからなくなる感覚がある。この展示空間が地下鉄に通じる地下道だからこそ、最もこの感覚の共有にふさわしい場所であると改めて感じた。日々なんとなく感じている感覚を人と共有する表現力のある作家で、これからの作品もとても興味深く楽しみである。【永山】

タカギリヤンさんは、揺らがないと普段信じている私たちの足もとにある地面を疑い、そこに隠された物語を探るような作品を手がけました。人が数多く行き交う東京ミッドタウン地下通路の水平方向の動きに、地下深くに沈み込んでいく

垂直方向の動きを組み合わせることで、もうひとつの次元に私たちを誘います。目に見える景色、見えない景色。耳に届く音、届かない音。心に生まれる感情、消えていく感情。そうしたものをホリスティックに体験できるのではないのでしょうか。【林】

展示環境を徹底的にリサーチし、アニメーションの表現、音源の選択など様々なレイヤーを盛り込みながらも完成度の高い作品に仕上げていた。新しいパブリックアートの可能性も提示している。作家としての力量を最も感じた。【ヤノベ】

準グランプリ

東京ミッドタウンオーディエンス賞

風の噂 2023 ver.

現代の問題意識をシャープに表現した作品です。暴力の構造を多くの人々が受け止められるレベルへ還元し、風に舞い上がるクジとして体験的に提示するアイデアは鮮やかでした。しかし特に評価したいのは、これまで一般的にパブリックアートと呼ばれてきた表現に、別の方向から挑んだことです。極めてクローズドな空間で行われる暴力、またネット上の言論空間に溢れる私的な言葉の暴力性について考察し、開かれた場所に展示しようとする知性と、作家としての態度に賛辞を送ります。【金澤】

カラフルな紙片が舞うこの装置は、一見すると楽しいな景品のくじ引きそのものです。一方、紙片に書かれた「あなたは～」で始まるセンテンスは、あなたに投げかけられた言葉とも取れるし、あなたが誰かへ投げかけた／投げかけるかもしれない言葉とも受け取れます。大勢の人々が行き交う場所にこの作品は場違いでしょうか？ 作者は絶妙なバランスでシリアスさとユーモアを両立させ、結果として誰もが当事者であることを示唆することに成功しています。【クワクゴ】

センシティブな内容をより多くの人に対して、自然に触れ合うタッチポイントのつくり方が秀逸だと感じた。実際にぐるぐると回るくじを見て、楽しげで思わず近づいてみた

なる。周りに置かれた開かれたくじに書かれた言葉は抽象的ではあるが、何か潜在的に問題を暗に指し示している。言葉の選び方がとても重要な役割を担い、作家は膨大なネット上の言葉から機械的に抽出している。その作業は本人にとってつらいのではないかとと思うが、世間と共有し未来に向けたメッセージに変えるという強い意志を持って取り組んでいる姿は素晴らしい。さらに世間の反応を作品に取り込みながら進化させてほしいと思う。【永山】

カラフルなくじがクルクルと回り、その楽しげな様子につられて引くと出てくるのは、どれも「あなた」に向けられた言葉です。「可哀想」「悪い」といった否定的なものもあれば、「優しい」「偉い」といった肯定的なものもあります。自分に贈られた言葉が、実は誰かが匿名のまま性被害を受けた人々に向けた言葉だと知ったとき、自己と他者、加害者と被害者の危うくも残酷な関係に気づかされます。【林】

繊細なメッセージをストレートに表現できる作家の強い意志を感じた。併せて作品表現にユニークなインタラクション機構を備えさせ、多くの鑑賞者を獲得させるアイデアも素晴らしい。期待できる表現者である。【ヤノベ】

優秀賞

タイパする輪郭線

ロトスコープ的に表現されたアニメーションから、モーションを抽出して様々な線と形、光へと展開した、楽しいインスタレーション作品でした。箱の中に世界観を表現するタイプの、アッサンブラージュの系譜の上で本作品を理解するとき、より現代性が強調されてきます。ただ「タイパ」という問題意識が必ずしも作品上では明らかになっていないように感じました。今回のトライアルを経た、次の展開を楽しみにしています。【金澤】

Trap project(愛のある) b [trap#16]

どの時代につくられたかがはっきりしないのに、どこか懐かしさを

感じるこの作品は、実家が布団店を商う作者の幼少期の記憶が色濃く反映されています。庭の物干しにかけられた布団という最初のイメージは、室内で使うパーティションやキッチュな装飾品へと変化を遂げると同時に、縫い目(ステッチ)を思わせるパネル側面のロープと枝の細工など、遊び心をもって仕立てられたディテールが私たちの目を愉しませ、想像力を掻き立ててくれるでしょう。【林】

Flourish

最初に提案を見たときは、このような繊細なガラスで人体の大きさの制作が可能なのだろうかと少し不安に思っていたが、最終的に見事につくり上げてしまった。最初はパーツごとに組み合わせるという方法であったが、一体化することにも成功した。繊細な光を受けた人体の儚さは彼女のメッセージであるスピードの速い都市における孤独な精神の象徴として見えてくる。人体の抜け殻にも、精神の輪郭にも見えてくるこの不思議な存在と対峙したとき、彼女の俯いた顔を見上げたときの感覚はとても特別なものであった。これからもさらに制作の幅を広げてほしいと思う。【永山】

明日は遊園地へ行くこうね

画力にもストーリー構成にも力があり、漫画表現の可能性を広げる特殊な才能を持ち合わせている。今回の展開に立体表現のスキルをもう少し磨けば、領域横断的なクリエイターとして驚異的存在となるだろう。【ヤノベ】

REVIEWS ON WORKS

作品講評

Grand Prize

TOKYO ELEVATION Type 0

Although I did not nominate this work for the Grand Prize, I think it is a suitable piece of public art to be installed in that location in Tokyo Midtown. As someone unfamiliar with columnar sections, even after incorporating the information given by the artist, I see it as a combination of abstract animation and sound, and the shapes and movements gave me a slight sense of déjà vu. I feel that there are still a few problems to be addressed in terms of the relationship between the subject matter and the expression, as well as the techniques used in the exhibition. I hope that she will accept this award and use it as encouragement for further growth. 【Kanazawa】

This art work uses sound and images to make the viewer give thought to underground area from where he or she stands. The animated columnar sections are displayed with abstract symbols that are wriggling for some reason. Does it indicate that we are floating on something fluid rather than on solid ground? Also, the darkness and silence that appears at the end of the scroll actually makes us feel the depths of the earth even more vividly. I look forward to further works of art using similar motifs. 【Kuwakubo】

For me, it was refreshing to see columnar sections from ground surveys, which I often see in my work, being incorporated into a work of art like this. The sensation of slowly diving down the vertical axis of the strata, and the patterns of the horizontal axis occasionally fluctuating depending on the hardness of the strata. When I'm in the city, especially when I'm walking in an underground passage or riding the subway, it gives me a sense of not really knowing how far underground I am. I once again feel that this underground passageway, which leads to the subway, is the most appropriate place to share this sort of sensation. She is an artist with a high level of ability in her expression of sharing with others the vague sensations we feel in our daily lives, and I'm very excited to see what she does next. 【Nagayama】

Ms. Riwon Takagi doubts the ground beneath our feet, which

we usually believe is unshakable, and turns it into a work of art that explores the hidden stories. By combining the horizontal movement of many passersby on the Tokyo Midtown underground passageway with the simulated vertical movement of sinking deep into the underground, we are invited into another dimension. The scenery that is visible, and the scenery that is not. The sounds that reach our ears, and the sounds that do not. Emotions that arise, and emotions that fade away. This art work allows us to experience these things in a holistic way. 【Hayashi】

Based on a thorough study of the exhibition environment, the artist incorporates various layers of expression in the animations, choice of sound, etc., and yet still integrates all of these into a high-quality work of art. It also presents the possibility of a brand new type of public art. She showed the highest level of ability as an artist among the finalists. 【Yanobe】

Runner-up Prize

Tokyo Midtown Audience Prize

Swirling Rumors 2023 Ver.

This work of art sharply expresses awareness of the issues of our times. The idea of reducing the structure of violence to a level that many people can accept and presenting it experientially as tickets flapping in the wind is brilliant. What I particularly appreciate, however, is the artist's unconventional approach to the form of expression that has commonly been referred to as "public art." I commend her intelligence and attitude in giving thought to the violence that takes place in extremely closed spaces, as well as the violence of words exchanged in online discussion spaces, and attempting to exhibit them in an open space. 【Kanazawa】

At first glance, this piece of equipment filled with colorful pieces of paper dancing in the air looks like it might be used for fun prize drawings. But the sentences beginning with "You are..." written on the many pieces of paper can be taken as slights and negative comments you have thrown or may throw in the future against someone, or thrown by another at

yourself. Is this work inappropriate in a place where many people come and go? The artist manages to strike a perfect balance between seriousness and humor and, as a result, suggests that everyone is partially responsible for this. 【Kuwakubo】

The work shows an excellent way of creating an effortless touchpoint between such a sensitive subject and a large group of people. When you actually see the tickets swirling around, it's such a cheerful display that it makes you want to look more closely. The words you see written on the opened papers left around the device are abstract but implicitly point to potential problems. The choice of words plays a critical role here, and the artist has mechanically extracted them from the vast number of words that can be found on the Internet. That process must have been painful for her, but I admire her for having the strong will to turn them into messages to share with the world and save for the future. I hope that she will continue to evolve her work by further incorporating public reactions. 【Nagayama】

The colorful tickets swirl cheerfully and draw your attention, and when you take one out, the words written are all directed at you. Some are negative, such as "poor" and "bad," while others are positive, such as "kind" and "admirable." When you learn that the words directed to you are words that have actually been directed at sexual abuse victims anonymously, you realize the dangerous and cruel relationship between the self and others, between abuser and victim. 【Hayashi】

I felt the artist's strong will that allowed her to express such a delicate message in a straightforward manner. Her idea to have a unique interaction mechanism in the work's expression and to attract a large number of viewers is also excellent. She is a very promising artist. 【Yanobe】

Excellent Prize

Outlines of "Taipa" Freaks

This is a fun installation work that extracts motion from animations expressed through rotoscopy, and develops them into various lines,

shapes, and rays of light. When we interpret this work by looking at the genealogy of assemblage, as a way of expressing an interpretation of the world inside a box, its modernity is emphasized even more. However, I felt that the awareness of the issue of "time performance" is not necessarily evident in the work. I look forward to the next piece based on this trial. 【Kanazawa】

Trap project (with love) b [trap#16]

It's not clear exactly when this work was created, and yet it evokes a sense of nostalgia, and clearly reflects the childhood memories of the artist, whose family owned a futon store. The initial image of futons hanging on a drying rack in the yard is transformed into a room divider in a sort of kitsch-like decoration. The playfully tailored details, such as ropes resembling stitches and the branches on the sides of the panels, delight the eyes and stimulate our imagination. 【Hayashi】

Flourish

When I first saw the proposal, I was a little apprehensive about whether it would be possible to create a human-sized object out of such delicate glass pieces, but in the end, they came together quite beautifully. The artist started by working on separate body parts, and she succeeded in integrating them all into one piece. The fragile human body appears in the delicate light as a symbol of her message, a solitary spirit in a fast-paced city. When confronted with this mysterious being, which appears to be both a shell of a human body and an outline of the human spirit, the sensation of looking up into her downcast face was very special. I hope that she will continue to expand the scope of her work. 【Nagayama】

Let's Go to the Amusement Park Tomorrow

The artist's artistic skill and ability to develop a story structure are powerful, giving her a special talent for expanding the possibilities of manga expression. If she can hone her skills in three-dimensional expression a little more in this development, she will be a phenomenal cross-disciplinary creator. 【Yanobe】

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)

金澤 韻、クワクポリョウタ、永山祐子、林 寿美、ヤノベケンジ

[賞]

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

★グランプリ受賞者を University of Hawai'i のアートプログラムに招聘します (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。また副賞としてロフイーを贈呈します。 ※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：2023年4月24日(月)～5月15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

模型を使った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



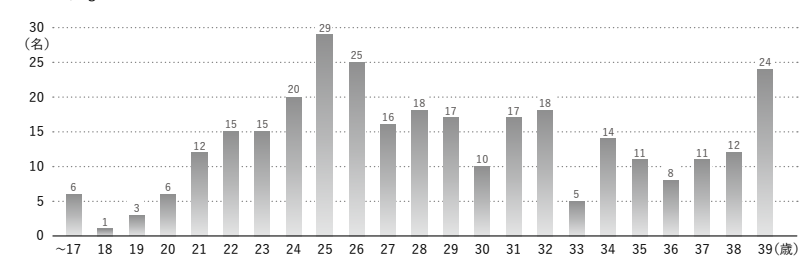
展示 / Exhibition

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]

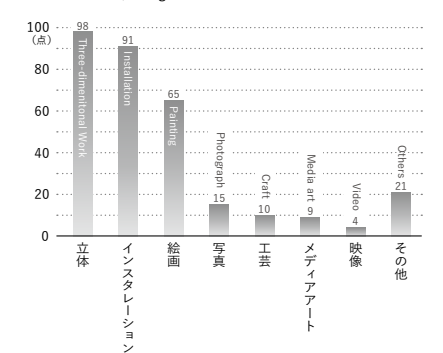
年齢分布 / Age distribution



●応募数：313作品 / 平均年齢：28.8歳 / 男：145名、女：155名、非回答：13名

●Number of submitted works: 313 / Average age: 28.8 years / Male applicants: 145, Female applicants: 155, Others: 13

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





このトロフィーは方位磁針と風向計を組み合わせたもので、静かな時は磁北を、風が吹けば風上を指します。地磁気は歴史を通じて数回逆転し、約77万年前には南北が現在と逆の方向を示していました。私たちの日常生活での常識は、地球規模で見ると必ずしも自明ではありません。このトロフィーは地球の大きな変遷を磁場で、そして個人の時間や出来事を風で象徴しています。アートとデザインにおいて、異なるスケールを同時に捉える想像力の重要性を形にしました。

This trophy uses a combination of a compass and a wind vane, pointing towards magnetic north when winds are calm and upwind when the wind blows. The Earth has seen many geomagnetic reversals throughout its history. About 770,000 years ago, its north and south were the opposite of what they are today. What seems like common sense in our day-to-day lives is not always true on a global level. The trophy is designed to use the magnetic field to represent the great changes of the Earth and use the wind to represent our personal time and life events. It gives shape to the importance of imagining things on different scales simultaneously within the world of art and design.

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



トロフィーデザイン：クワクボリョウタ
 Trophy Design: Ryota Kuwakubo

SUPPORT & COLLABORATION

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

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



SUPPORT & COLLABORATION

受賞者支援 & コラボレーション活動

1. デザイナー、アーティストとして街のイベントへ参加

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

Participation in Tokyo Midtown events as designers and artists

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



1. 東京ミッドタウンのお正月
干支インスタレーション“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. MIDTOWN OPEN THE PARK
こいのぼり GALLERY
KOINOBORI GALLERY
2016-2023 / design & artwork

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

5. DESIGNART TOKYO 2023 / Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2023
ink couture project
2023 / design

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

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

2. 新作発表の場を提供

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

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

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



8. ストリートミュージアム
Street Museum
2012-2023 / artwork creation

9, 10, 11, 12. 六本木アートナイト
ROPPONGI ART NIGHT
2012-2023 / 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. (2015-2023)
*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
(2013-2023)

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.



1



2



3



4



5



6



7



8



VIDEO

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 2023 ちらし
Street Museum 2023 Flyer
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. HIBIYA ANNIVERSARY メインビジュアル
HIBIYA ANNIVERSARY Main Visual
design : 加藤圭織 Kaori Kato

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

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



2



3



4



5



6

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 覚、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.

〈東京ミッドタウンに設置 Installed at Tokyo Midtown〉



石山和広 《絵画からはなれて【磊】^{らい}》2019
インクジェットプリント、アルミ w. 3200×h. 3200×d. 2 mm
Kazuhiro Ishiyama *away from painting [Mountain of Stones]* 2019
Inkjet printing, aluminum w. 3200×h. 3200×d. 2 mm



船越 董 《Lightscape》2023
キャンバスに油彩、オイルパステル
左から、w. 910×h. 727×d. 25 mm, w. 910×h. 727×d. 25 mm
Sumire Funakoshi *Lightscape* 2023
Oil paint and oil pastel on canvas
From left: w. 910×h. 727×d. 25 mm, w. 910×h. 727×d. 25 mm



石山和広 《絵画からはなれて【磊】^{らい}》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.



小林万里子 《Ring on the beautiful sounds》2023
染料、鉄錆、木綿、麻、オーガンジー、ウール、接着芯、木材
左から、w. 380×h. 570×d. 4 mm, w. 410×h. 460×d. 4 mm, w. 950×h. 960×d. 4 mm,
w. 300×h. 380×d. 4 mm, w. 420×h. 390×d. 4 mm, w. 340×h. 340×d. 4 mm
Mariko Kobayashi *Fing on the beautiful sounds* 2023
Dye, iron rust, cotton, linen, organdy, wool, adhesive core, wood
From left: w. 380×h. 570×d. 4 mm, w. 410×h. 460×d. 4 mm, w. 950×h. 960×d. 4 mm,
w. 300×h. 380×d. 4 mm, w. 420×h. 390×d. 4 mm, w. 340×h. 340×d. 4 mm

〈東京ミッドタウン日比谷に設置 Installed at Tokyo Midtown Hibiya〉



後藤 宙 《踊る幾何学》2018
ポリエステル糸、スチール φ2000×d. 80 mm
Kanata Goto *Dancing Geometry* 2018 Polyester threads, steel φ2000×d. 80 mm



〈パークシティ大崎に設置 Installed at Park City Osaki〉



渡辺元佳 《ぼたんひつじ》2015
アルミニウム w. 900×h. 650×d. 400 mm
Motoka Watanabe *POTAN SHEEP* 2015 Aluminum w. 900×h. 650×d. 400 mm



TOKYO MIDTOWN AWARD 2023

発行 | 2024年3月15日
総合監修 | 井上ルミ子 (東京ミッドタウンマネジメント株式会社 / TOKYO MIDTOWN AWARD プロジェクトディレクター)
アートディレクション | 松下 計
デザイン | 泉 京子
編集 | 楠見春美
編集協力 | 阿部謙一、伊藤淳子
編集補 | 冨江文子、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 | 縣 健司、木奥恵三、上條泰山、谷 裕文、田邊康孝、福山楡青
発行者 | 東京ミッドタウンマネジメント株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂9-7-2
印刷・製本 | 株式会社アイワード

Published | March 15, 2024
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 | Ayako Tomie, Mayumi Ishida, Yuka Ishiguro / Tokyo Midtown Management Co., Ltd.
Photo | Kenji Agata, Keizo Kioku, Taizan Kamijo, Hirofumi Tani, Yasutaka Tanabe, Yusei Fukuyama
Publisher | Tokyo Midtown Management Co., Ltd. 9-7-2 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-0052 Japan
Printing and Bookmaking | iword Inc.

Photo Credits | Roppongi Art Night Executive Committee (P39 middle left), Takumi Ota (P41), Nacása & Partners Inc. (P38 middle right, P47 upper left),
Daishi Saito (P47 bottom left)



