

報道関係各位

東京ミッドタウンマネジメント株式会社

才能あるデザイナーやアーティストの発掘・支援・コラボレーションを目指した  
デザインとアートのコンペティション

## 「TOKYO MIDTOWN AWARD 2020」結果発表

受賞作品展示：10月16日(金)～11月8日(日)

東京ミッドタウン(港区赤坂 / 事業者代表 三井不動産株式会社)は、「“JAPAN VALUE(新しい日本の価値・感性・才能)”を創造・結集し、世界に発信し続ける街」をコンセプトに掲げており、その一つのアクションとして、才能ある若手(39歳以下)デザイナーやアーティストとの出会い、応援、コラボレーションを目指したデザインとアートの2部門のコンペティションを開催しています。今年は新型コロナウイルスの影響により、説明会と応募者のプレゼンテーションを初の試みとなるオンラインで実施いたしました。この度、過去最多となった計1,744点の応募作品の中からグランプリなど全16点の受賞・入選作品を決定いたしました。全16作品は、10月16日(金)から11月8日(日)まで、東京ミッドタウンのプラザB1にて展示いたします。

### デザインコンペ グランプリ



グランプリ(賞金100万円)

《uskin》

CAMOTES / 若田勇輔・金澤佐和子

### アートコンペ グランプリ



グランプリ(賞金100万円)

《つながり》

船越 堇

■掲載時の一般の方のお問い合わせ先■ 東京ミッドタウン・コールセンター TEL : 03-3475-3100

■東京ミッドタウン・公式サイト■ [www.tokyo-midtown.com](http://www.tokyo-midtown.com)

■TOKYO MIDTOWN AWARD 公式サイト■ [www.tokyo-midtown.com/jp/award/](http://www.tokyo-midtown.com/jp/award/)

■グランプリ(1点)

作品名:《uskin》  
 受賞者:CAMOTES/若田勇輔・金澤佐和子  
 協力:丸紅情報システムズ株式会社

＜作品コンセプト＞

私たちは肌の色と聞くと、各々に馴染みのある色を想像しがちですが、実際のところ肌の色は多種多様で、幅広いグラデーションによって成り立っています。そんな肌の色のリングを身につけることで、“多様性を持つ”というアイデンティティを纏うことができます。



■優秀賞(3点)



作品名:《濁ったクレヨン》  
 受賞者:-3kg/高田 潤・福田森一郎

＜作品コンセプト＞

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



作品名:《茶柱あいす》  
 受賞者:東出和士

＜作品コンセプト＞

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



作品名:《はえたたかず》  
 受賞者:志村敢人と津軽健介/  
 津軽健介・志村敢人

＜作品コンセプト＞

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

■ファイナリスト(6点)



作品名:《CSHATED CUP》  
 入選者:大場勇哉



作品名:《閉めない箱》  
 入選者:森 千夏



作品名:《週n日通勤定期券》  
 入選者:姜 旻珠、前川星花



作品名:《いつか食べるお弁当》  
 入選者:ヒカルムシ/  
 北崎太介・大月雄介・弓場大夢



作品名:《My Holiday Calendar》  
 入選者:宮崎琢也、徳岡淳司



作品名:《言葉を味わう飴》  
 入選者:ヒカルムシ/  
 北崎太介・大月雄介・弓場大夢

## 総括

デザインコンペは、「DIVERSITY」をテーマに作品を募集し、コロナ禍で生活様式が変化し創作にあてる時間が増えたことが影響してか、過去最多の 1,465 作品の応募がありました。歴史から紐解いてみても、疫病が蔓延した後に大きな芸術運動が起きて、若い才能が花開くことが多く、今回の応募数には主催者一同、勇気づけられる結果となりました。プロダクト・グラフィックといった従来の提案にとどまらず、サービス、サイン、システム、公共空間やインフラなど応募提案があった分野の幅が広がったことは、「デザイン」を必要とする分野が世の中の的にも多岐に渡ることが認知されてきたためだと考察しています。一方で、テーマである「DIVERSITY」の解釈の多様性は乏しい印象もあったので、デザイナーに求められる資質についても考えさせられる回となりました。

## ◆審査員総評

## 石上純也(建築家)



©junya.ishigamiassociates

DIVERSITY を突き詰めると、「世の中の人みんなに受け入れてもらうもの」をつくるか、もしくは「一人でも気に入る人がいればそれでもつくってみよう」のどちらかだと思います。2020 年はコロナ禍での開催となりましたが、わりとスムーズに実施できたのではないのでしょうか。ただ、直接会って話せないところにはこれまでとは異なる距離を感じたような気がしました。DIVERSITY は、とても難しいテーマだったと思います。僕自身も日頃からものづくりをする中で感じていることですが、DIVERSITY の可能性を考えるには、本来は、無数の提案が必要なので、今回、一つの作品で、DIVERSITY を表現することのハードルの高さを目の当たりにしました。

## 伊藤直樹(クリエイティブディレクター)



2020 年の応募者は、リモートの中で、普段より時間があつたと思います。それが良い方向に出たチームと、ちょっと考えすぎてしまって、2次審査に向けて詰め込みすぎたりとか違う方向に行ってしまったチームがあつたなと思いました。そのことに対しては「あんまり大人の言うこと聞かなくていいんだよ」ってアドバイス送りたいなあって思っています。僕らが 1 次審査で「もっとあつた方がいい、こうした方がいい」と言いますが、それも話半分ぐらいで聞いてもらって、最後に立ち返るのは自分たちが DIVERSITY というテーマを与えられて発想したものなので。

## えぐちりか(アーティスト/アートディレクター)



2020 年は、世界がいきなり変わった今までにない状況だったからこそ、アイデアを出すときも今までとは全然違った頭の使い方で、良いアイデアを出すチャンスだったのではないかなと思います。2 次審査はリモートでのプレゼン審査で結構影響があるかなと思っていましたが、これまでとの違いや不便は感じませんでした。1 次審査よりも 2 次審査の方がモックもあり、プレゼンしている人たちの人柄も見られるので、審査をしていてやっぱり面白かったです。全体的にモックの完成度は高く、モックとプレゼンが上手いと 1 次審査の時の印象とはガラッと順位が変わると思いました。

## 川村元気(映画プロデューサー/小説家)



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

## 中村勇吾(インターフェースデザイナー)



A3の紙一枚の企画資料から選ばれた作品が、実物のスタディを経て、作家がプレゼンをするプロセスで審査しますが、頭で考えてる企画レベルから、モノとして実体化していく中で、新しい気づきや発見がいろいろ起こりうると思います。その中で創造的なジャンプがあるとすごく良かったと思うのですが、今回は、企画に少しだけ何かをプラスして洗練したり、現実性を高めてきたり、不備を直してきたりと、そういったジャンプがあまり感じられませんでした。原案の中心的なコンセプトさえずれていなければ、もっと大胆に試行錯誤してもいいんじゃないかと思いました。

## ■グランプリ(1点)

作品名:《つながり》

受賞者:船越 董

### ＜作品コンセプト＞

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



## ■準グランプリ(1点)

作品名:《郊外観光 ～Time Capsule Media 3》

受賞者:川田知志

協力:一般社団法人 HAPS

### ＜作品コンセプト＞

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



## ■優秀賞(4点)



作品名:《Floating Surface》

受賞者:坂本洋一

協力:三井化学株式会社

### ＜作品コンセプト＞

この作品は六本木のタイムラインをテーマとしています。太古の地球温暖期では東京の中心部まで海岸線が迫っていて六本木周辺は海岸や岬であった可能性があり、この場所も海面と同じ高さだったのかもしれない。モーターによって制御された波打つ矩形は太古にあったであろう水面を切りとっています。太古の東京に広がる海を想像させ小さな気づきやゆったりとした時間の流れを作ります。



作品名:《Where Are We Going?》

受賞者:山本千愛

### ＜作品コンセプト＞

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



作品名:《抛り所の行方》

受賞者:佐野 魁

### ＜作品コンセプト＞

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



作品名:《微かにつながる》

受賞者:和田裕美子

### ＜作品コンセプト＞

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

## 総括

アートコンペでは、テーマは「応募者が自由に設定」とし、東京ミッドタウンを代表するパブリックスペースであるプラザ B1 を舞台に、場所を活かしたサイトスペシフィックな作品を募集し、総計 279 作品の応募がありました。応募作品は、絵画作品と立体作品が最も多く、その次にインスタレーションが続く形となりました。関東圏からの応募が多い状況が続いていますが、今回は近畿地方からの応募も多くありました。コロナ禍で応募者は、東京ミッドタウンを訪れることが難しい状況の中でプランを練ることを余儀なくされましたが、作家自身の身の回りにある状況に目を向けるのではなく、自分と他者、社会との関係性を改めて問うような作品が多くみられました。非常にきれいに出来あがった一方で、ある種の「収まり感」が全体的に感じられました。今ここでしか体験できないような、予想ができないエネルギーをもった作品にまで昇華させることが難しかったのかもしれませんが、作品サイズが全体的に例年よりも大きくなったことも特徴です。

## ◆審査員総評

## 大巻伸嗣(アーティスト)



©Shinnosuke Oki

コロナによって世の中が萎縮していく中で、アートや美術はどのように価値観のボーダーラインを壊し、変えていけるかが問われたと思います。作品を見たなかでの印象は、良くも悪くも、よく完成されているということでした。作品というのは、衝動に駆られて行動に移しリサーチや制作を進め、最終的に美術作品として、ダイレクトに伝わっていくにはかなり時間がかかると思います。このコロナ禍以降、私たちが人間である証明として作品を作り続けるということ、どのように新たな方法や、価値観の中で示して行けるのか、この東京ミッドタウンという場で、もう一度、皆さんと考えられれば良いなと思います。

## 金島隆弘(アートプロデューサー／芸術学研究员)



最終審査に残った人は、とても特殊な環境の中で準備や制作設置までされたということで、大変だった一方ですごく良い経験にもなったのかなと思います。今年の作品は全体的に「収まり感」があり、はみ出したりノイズが出たりする部分をあまり感じられないものが多いと感じました。それはもしかするとオンライン化の影響があったのかもしれません。また、今までは東京の方が多かったと思いますが、今年は、京都や関西地方で活動している方々が受賞しています。もしかしたら、コロナ禍によって、地域や距離という概念にある種の公平性が出て来ているのかなということも感じました。

## 川上典季子(ジャーナリスト／21\_21 DESIGN SIGHT アソシエイトディレクター)



photo by Takeaki Koshibana

世界中がかつてなかった状況にあるなかで、コンペに応募してくれた皆さんはいま何を感じとっているのか、作品の完成を心待ちにしていました。全体として作品が行儀よくまとまっている印象を受けましたが作品の一つひとつに向き合っているとその奥底からじわりと湧き出すような力が伝わってきて、6名の確かな存在と制作に挑む姿勢を感じずにはいられません。そのエネルギーを、東京ミッドタウンを訪れる多くの方々に感じとっていただけることと思います。

## クワクポリョウタ

(アーティスト／情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 准教授／多摩美術大学情報デザイン学科非常勤講師)



まず、今回はコロナ禍の影響ということで非常に制作しづらい環境であったにもかかわらず、みなさんこれだけの作品を作られて完成することができたことを評価しています。私たちの活動が制限されることは、代替手段としてのオンラインではできないことに気づき、いまここで経験することの価値を再発見する機会になっていると思います。それは今まで漠然と了解していたそうした価値について、それがなぜ重要なのかをより具体的に知る機会でもあります。アートに関わる人はそうした差異を敏感に感じるができるのだと思います。ここで得た経験や知見を、仮に今後コロナ禍が収束した後も忘れることなく、制作に活かしてほしいと思います。

## 鈴木康広(アーティスト／武蔵野美術大学准教授／東京大学先端科学技術研究センター客員研究员)



courtesy: The Japan Foundation

このアワードに審査員として参加して 5 年目になります。初年度はこの東京ミッドタウンの通路を展示空間として捉え直すところからはじまりました。通りすがりの人々が、ふだんそこにはないものを垣間見ること、さりげなくもその人の日常に変化をもたらしているように感じます。今年はコロナ禍ということで、多くの人がそれぞれの立場から特別な何かを感じていると思います。そこには、アートが提示するべき一側面も含まれているように感じます。こうした状況で完成度高く作品をつくり上げることは本当に大変なことで、その点でも展示が実現したことに強いインパクトがありました。公共空間で作品を目撃するということは、不意打ちで得体の知れない「何か」と遭遇することであり、都市にはそういった瞬間がますます必要とされているように感じます。今年も東京ミッドタウンにふさわしい新たな作品が姿をあらわしたことを大変嬉しく思います。

## TOKYO MIDTOWN AWARD 2020 とは

TOKYO MIDTOWN AWARD は東京ミッドタウンが「“JAPAN VALUE(新しい日本の価値・感性・才能)”を創造・結集し、世界に発信し続ける街」をコンセプトに、才能あるデザイナーやアーティストとの出会い、応援、コラボレーションを目指して、デザインとアートの2部門で開催するコンペティションです。アイデアだけではなく、作品を生み出すことのできる「人」にもフォーカスするアワードへの進化を目指しています。13回目となった、TOKYO MIDTOWN AWARD 2020 では、まず5月にアートを、6月にはデザインの募集を開始し、デザインの応募数は計1,465点、アートの応募総数は計279点となりました。今年はコロナ禍での開催にあたり、応募説明会と応募者のプレゼンテーションをオンラインで実施。さらにアートコンペ2次審査では、アワード公式ツイッターでライブ配信を行い、審査員との質疑応答など白熱したプレゼンテーションをオンライン越しでも感じて頂くことができました。

グランプリ受賞者には賞金のほかに、「ミラノサローネ国際家具見本市」開催中にイタリア・ミラノへの招待(デザインコンペ)や、University of Hawai'i at Mānoa の Department of Art and Art History が実施するアートプログラムへの招聘(アートコンペ)を実施。また、東京ミッドタウンのイベントとのコラボレーションなど活躍の機会を創出し、受賞者・入選者の成長を継続的に支援することに努めています。

## 展示情報

**【TOKYO MIDTOWN AWARD 2020 EXHIBITION】** 期間:2020年10月16日(金)~11月8日(日)  
受賞・入選した全16作品(デザインコンペのファイナリストを含む)を東京ミッドタウンのプラザB1にて展示します。

### 【東京ミッドタウン・オーディエンス賞】

期間中、来場者の一般人気投票をオンラインで実施し、「東京ミッドタウン・オーディエンス賞」を決定します。結果は11月下旬にTOKYO MIDTOWN AWARD オフィシャルサイトにて発表します。



▲過去の投票の様子

## トロフィー

TOKYO MIDTOWN AWARD では、各年度ごとにオリジナルのトロフィーを制作しています。2020年度のトロフィーはアートコンペの審査員、大巻伸嗣氏がデザイン、制作した作品です。

### 【コメント】

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



▲トロフィー画像

## TOKYO MIDTOWN AWARD 2020 概要

### <デザインコンペ>概要

- テーマ : 「DIVERSITY」  
応募期間 : 2020年6月26日(金)~7月20日(月)  
協力 : 東京ミッドタウン・デザインハブ、株式会社 JDN  
賞(賞金) : グランプリ(1作品)100万円、優秀賞(3作品)各30万円、  
ファイナリスト(6作品)各5万円  
☆グランプリ受賞者を国際家具見本市「ミラノサローネ」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)  
※受賞者1人(または1グループ)に副賞としてトロフィーの贈呈  
※受賞・入選作品の公表後に実現に向けたサポートを提供します
- 応募総数 : 1,465作品  
応募者情報 : 平均年齢24.2才、男女比 男性542人、女性560人、非回答21人

### <アートコンペ>概要

- テーマ : 応募者が自由に設定  
応募期間 : 2020年5月11日(月)~6月1日(月)  
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  
賞(賞金) : グランプリ(1作品)100万円、準グランプリ(1作品)50万円、優秀賞(4作品)各10万円  
☆グランプリ受賞者を University of Hawai'i のアートプログラムへ招聘します  
※最終審査に進む各組に制作補助金100万円を支給します  
※受賞者1人(または1グループ)に副賞としてトロフィーの贈呈  
※受賞者は、東京ミッドタウン館内にて新作を発表することができる「ストリートミュージアム」(2021年春予定)への参加機会など、様々な受賞後のサポートが提供されます
- 応募総数 : 279作品  
応募者情報 : 平均年齢29.6才、男女比 男性122人、女性148人、非回答9人  
応募ジャンル : 絵画82点、立体82点、インスタレーション67点、写真13点、テキスタイル8点、陶芸5点、  
ニューメディア4点、その他18点

概要の詳細は公式サイトをご参照ください

TOKYO MIDTOWN AWARD 公式サイト [www.tokyo-midtown.com/jp/award/](http://www.tokyo-midtown.com/jp/award/)

※デザインコンペ、アートコンペの各受賞作品画像は、以下の URL よりダウンロードいただけます。

[www.tokyo-midtown.com/press/index\\_press.html](http://www.tokyo-midtown.com/press/index_press.html)

### 三井不動産グループのSDGsへの貢献について

三井不動産グループは、「共生・共存」「多様な価値観の連携」「持続可能な社会の実現」の理念のもと、人と地球がともに豊かになる社会を目指し、環境(E)・社会(S)・ガバナンス(G)を意識した事業推進、つまり ESG 経営を推進しております。当社グループの ESG 経営をさらに加速させていくことで、日本政府が提唱する「Society 5.0」の実現や、「SDGs」の達成に大きく貢献できるものと考えています。

※なお、本リリースの取り組みは、SDGs(持続可能な開発目標)における1つの目標に貢献しています。

[https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/esg\\_csr/](https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/esg_csr/)

目標17 パートナリシップで目標を達成しよう

