

AATM

19th

2025

全国の美大・芸大の傑作選。

丸の内に集う、



アートアワードトーキョー丸の内2024 グランプリ受賞作品
(高田 マル「こわれながらうまれる(間違った言葉)」)

ART AWARD TOKYO MARUNOUCHI

9.8^{MON} – 9.23^{TUE}

11:00 – 20:00

会期中無休

入場無料

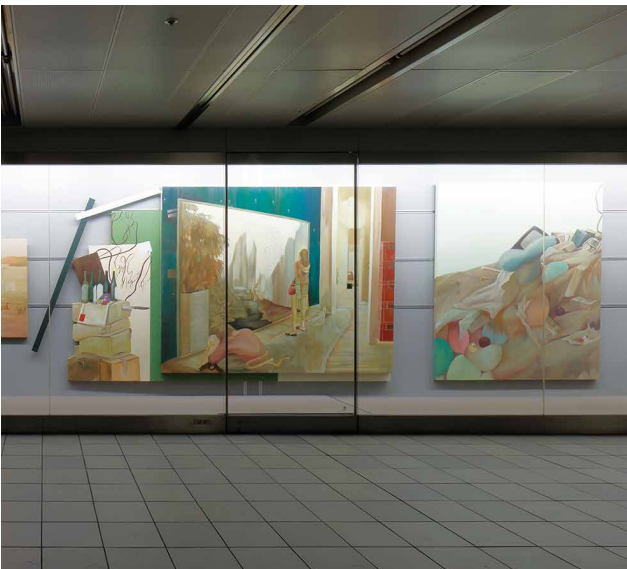
※最終日のみ18:00まで ※観覧可能時間は変更になる場合がございます。

展示会場：行幸地下ギャラリー

主催：三菱地所
協賛：Deloitte Private KOKUYO 大和証券グループ NHMI 能美防災株式会社 丸の内熱供給株式会社
後援：三菱一号館美術館／在日フランス大使館／アンスティチュ・フランセ東京／OCA TOKYO／TOKYO MX

各賞発表/ 審査員コメント [最終審査を終えて]

グランプリ

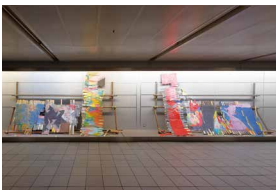


東京藝術大学大学院
相波 エリカ
Erika Aiba

serious and unimportant

大賞の相波エリカの作品は、日常的ではあるが、どこか現実感を欠いた光景を描いてみせている。そこに半ば抽象化されたあいまいな物語が宿っているようでもある。一見、類型的に思えなくもない描写が、かえって彼女ならではの独特の雰囲気を持った絵画空間を創出している志に魅せられた。(建畠 哲)

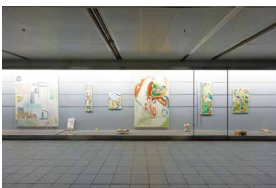
審査員 今村有策賞



武蔵野美術大学大学院
江崎 空悟
Kugo Ezaki
ONo499Ex2
絵画を中心とした“全ての”空間の
構造と技術の開発に関する研究
ONo499Ex2 Painting practice

江崎さんの作品の面白さは「前提を問直す」ことだと思います。自分の思いのままに手を動かすのではなく、自分の前提と絵画の前提を問直すことをスタート地点としたことが大切なことであると思います。

審査員 木村絵理子賞



名古屋造形大学
西田 咲貴
Saki Nishida
行き来する風景
Shifting scenery

「余白」を意識して描かれたというカンヴァスの絵画と粘土による作品は、リズムカルに空間を埋めています。空間の中に点在する色と形によって生まれた余白―ラフに切り取られたカンヴァスや、きちんと折りたたまれていないカンヴァスの縁などに、描くことの楽しさが溢れていて、絵画や彫刻の根源的な問いに対する強度を持った応答としての作品だと思います。

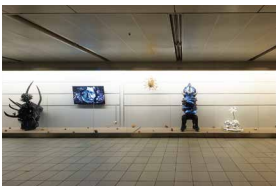
審査員 小山富美夫賞



京都市立芸術大学大学院
橘 葉月
Hazuki Tachibana
大きくなれば、いつか全ての人を
抱きしめることができる
Growing

現実と虚構のなかで自分を確認するというのがさらに大事になっているように思います。AI、情報の真実性のなか不安をとまなせて生活が行われている現在、美術という方法になにが可能なのか問われていると思います。

審査員 後藤繁雄賞



多摩美術大学大学院
楊 琢
Yang Zhuo
黒山羊計画
THE BLACK GOAT

AIにより加速化する時代において、生命や想像力(妄想力)が逆に重要となる。楊琢の一連の作品は、その挑戦の作業として高く評価できる。キメラ計画はアート既存の枠を食い破るものであり、さらなるブレイクスルーを期待する。

審査員 建畠哲賞



京都市立芸術大学大学院
橘 葉月
Hazuki Tachibana
大きくなれば、いつか全ての人を
抱きしめることができる
Growing

広い意味での自画像といえるのだろうか、省略され、簡略化されたその描写は、強く印象に残る独特の感触を有している。拡大したり縮小したりというイメージのサイズの違いに、鏡像としてとらえるしかない自画像へのきわめてユニークな省察がこめられている点が興味深い。

審査員 藪前知子賞



東北芸術工科大学大学院
和田 竜汰
Ryuta Wada
Background 1.2.3
Background 1.0.3

デジタルと現実世界の往還のうちに世界を認識することが当たり前の現在、AIによってその傾向は加速する一方といえます。和田竜汰の作品は、それぞれのメディアが含む時間を可視化しつつこのことに批評的に言及するもの。他にも現実に対する自らの感覚をそれぞれのメディアで確認する表現が強く印象に残りました。

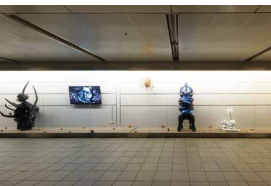
審査員 薄久保香賞



多摩美術大学
松浦 美桜香
Mioka Matsuura
Doll painting ―手と―
Doll painting -hand, and...-

彼女の「絵」について。時に論理的アートの磁場を素通りし、日々の手仕事の中で、色彩と形態が持つ生命の律動を丁寧に時に大胆に聴き取っているかのようです。松浦さんの縫うという行為が絵画へと変容する瞬間には、物質と精神が溶け合う不思議な透明感があります。その表現は、魂の奥から導かれる「透明な小径」から生まれるのかもしれません。この繊細で力強い歩みが、さらなる豊かな美りへと続いていくことを心から願っています。

OCA TOKYO賞



多摩美術大学大学院
楊 琢
Yang Zhuo
黒山羊計画
THE BLACK GOAT

フラワーアーティストだったYang氏の「花は品種改良された人工物」という言葉が衝撃だった。AIや3Dプリンターなどの先端技術により、様々なモノが急速に人工物に変換される時代の到来を感じる。今回の作品は「花＝生殖」を切り口に異種の物体を融合させるキメラ開発実験であるが、この時代の趨勢の光と影がこの作品に宿っている。そして見る者に急激に進化するAI等先端技術とのかわりが深くなくていく未来をどうしたいのかを問いかけてくる、そんな清濁を併せ持つ作品である。(廣野 研一)

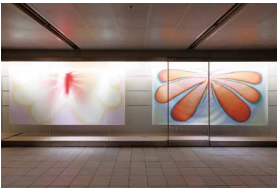
三菱一号館美術館賞



京都市立芸術大学
吉田 鷹景
Takakage Yoshida
脚本劇 ―編入―
scripted play -incorporation-
脚本劇 ―介入―
scripted play -intervention-

遠近法と人体の調和の図像によって画面を構築する、古典的手法を引用した作品だが、絵画という存在を理詰め解体して再構築する態度が、歴史的な文脈を重視する美術館にとって評価に値すると考えた。キャンパスが、実は立体の織物だという認識のもとに、そこに遠近法を組み合わせる発想もユニークである。(野口 玲一)

Deloitte Private賞



京都市立芸術大学大学院
中村 夏野
Kano Nakamura
虫であり花であり
そのどちらでもない#1
A fly, flower, and neither #1
虫であり花であり
そのどちらでもない#2
A fly, flower, and neither #2

デジタルとフィジカル、具象と抽象の境界を越えた独自の視覚体験に、強い創造性を感じました。私たちがビジネスにおいて既存の価値を再定義し新たな価値を創出しています。今回の中村さんの作品には大きな共感を覚え、Deloitte Private賞にふさわしいと高く評価しました。

フランス大使館賞



東北芸術工科大学大学院
和田 竜汰
Ryuta Wada
Background 1.2.3
Background 1.0.3

和田竜汰さんの作品は、独創的かつ批判的な方法でAIを用いながら、イメージに関する技術の過去と未来を行き来する。箱の上に表示されたテキストは、その箱自体を説明しており、その箱には、そのサイズからしか想像できない作品が入っており、その技術的な提示によってのみ作品としての意味を持つが、それはデュシャンの手法を彷彿とさせ、作品そのものの無限の描写としても機能している。(サンソン・シルヴァン)

Machi Workers賞



京都芸術大学大学院
中川 もも
Momo Nakagawa
inside my pantropy

9月8日(月)～23日(火・祝)のAATM展示期間中、お気に入りの「推しアート」として丸の内ワーカーの皆様にご投票いただき、受賞者を決定。

01

武蔵野美術大学大学院

江崎 空悟

Kugo Ezaki

人間が作り出し、世界に放り投げてきた瓦礫の山と対峙した時に身体が動く。この感覚が芸術なんじゃないかと思う。



ONo499Ex2

絵画を中心とした“全ての”空間の構造と技術の開発に関する研究
ONo499Ex2 Painting practice

05

東京藝術大学大学院

相波 エリカ

Erika Aiba

現代に感じる社会観や精神面を絵や色を用いて表現している。今回の作品では、虚構と現実の葛藤をテーマに制作している。



serious and unimportant

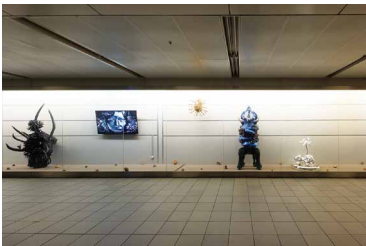
09

多摩美術大学大学院

楊 琢

Yang Zhuo

人間とAI、花と彫刻の融合表現により、情報化時代の生命・自由・真偽の問題を可視化する。



黒山羊計画

THE BLACK GOAT

13

東北芸術工科大学大学院

和田 竜汰

Ryuta Wada

AIが画像生成したクレートを再現した作品。増殖するシミュラクルの保護と梱包芸術再考。



Background 1.2.3

Background 1.0.3

17

多摩美術大学大学院

キム ダヘ

Kim Dahye

無意識の線を通じて内面と外部空間の関係を探る。線を感情や記憶の具現とし、立体化で新たな空間体験を目指している。



無題

Untitled

02

多摩美術大学

松浦 美桜香

Mioka Matsuura

制作していくうちに作品が自立的始める感覚がある。むしろ手から離れた作品が、命を宿し、私の手を借りて完成に導いていく。



Doll painting ー手とー
Doll painting -hand,and...-

06

愛知県立芸術大学大学院

示崎 マキ

Maki Shimezaki

各々の創作物を取り合わせて配置することで、気質または感情のようなものが場を満たすのではないかと考えています。



水みたいだ
Like water

10

京都市立芸術大学大学院

中村 夏野

Kano Nakamura

iPad上で指先で描いた線や形が、自分の身体を超え空間を覆い尽くす。デジタル空間が現実を少しづつ歪ませる。



虫であり花でありそのどちらでもない#1

A fly, flower, and neither #1

虫であり花でありそのどちらでもない#2

A fly, flower, and neither #2

14

東京藝術大学大学院

岸本 望

Nozomu Kishimoto

都市に刻まれた他者の痕跡と自身の表現が交わる時に生まれる詩を捉えようとしている。



Setting a Ladder, a Circle is Forming

18

京都市立芸術大学

吉田 鷹景

Takakage Yoshida

図像が持つ法則と絵画の法則を変形、変化させ、形態が持つ硬直性を孕んだ翼を暴く美の在り方や絵画の在り方についての再考を促す。



脚本劇 ー編入ー

scripted play -incorporation-

脚本劇 ー介入ー

scripted play -intervention-

03

京都芸術大学大学院

張 京京

Zhang Jingjing

祖母の写真をきっかけに家族の記憶の空白に気づいた私は、第三者の視点から失われた痕跡を再構築し、繋がりを探る作品を制作している。



影の余韻

Echoes of Shadows

07

名古屋造形大学

梅澤 幸佑

Kosuke Umezawa

動的な機能や日常的な要素から、現れる習慣、構造、身体を含むこれらの運動を作品との接触によって引き出す方法を試みる。



To the other side

11

東京藝術大学大学院

葉 楓

FF

言語・物質・記憶の交差点を彫刻や音で探求し、情報化時代の意味や記憶の再構成、空間と素材の関係を問直す作品を制作している。



吸気と呼気のアストラルボーンスクリプト

The Astral Bone Script of Inhalation and Exhalation

15

京都市立芸術大学大学院

橘 葉月

Hazuki Tachibana

イメージを描くということについて。物事を正確に捉え、共有できるだろうか。他者の視点を想像し、強く、優しくあれるだろうか。



大きくなれば、いつか全ての人を抱きしめることができる

Growing

19

東京藝術大学大学院

太田 紗世

Sayo Ota

グリーンランドと日本をつなぐガラスビーズの物質文化を通して、地図の見方や未来の社会のあり方について問いかける作品。



WREST

04

東京藝術大学大学院

レア エンベリ

Lea Embeli

AIの生成によって歪められた女性像は、美術史の規範と技術の偏見を揺さぶり、認識の境界を問い直す契機となる。



横たわる像

Reclining Figure

ガラティア プディカ

Galatea pudica

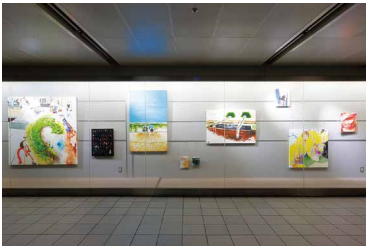
08

東北芸術工科大学大学院

高橋 侑子

Yuriko Takahashi

普段生活していて、自分が見たものを描いています。ただひたすら。



眺めのストローク

stroke of view

12

東京藝術大学大学院

夏山 大成

Hironari Natsuyama

言わないことで伝わるモノがあると思います。そのために劇的ではなく平凡に。間を十分にとって不十分にすることを考えたと思います。



Takotsubo

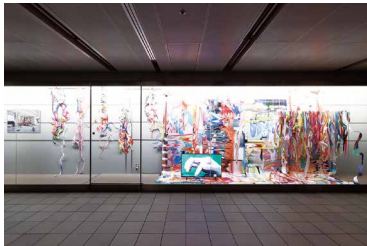
16

京都芸術大学大学院

中川 もも

Momo Nakagawa

自己の存続を維持するために、イメージの生態研究者、あるいはその繋ぎ手としてクロノルイメージの生成・繁殖を実践する。



inside my pantropy

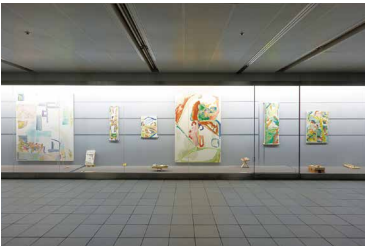
20

名古屋造形大学

西田 咲貴

Saki Nishida

描く行為の中で置く・重ねる・眺めるを繰り返し、そこから生まれた絵具の質的な重なりによって画面内の空間を想起させたい。



行き来する風景

Shifting scenery