

# 平成17年度(第9回)文化庁メディア芸術祭 贈賞理由

## アート部門

### **大賞** Khronos Projector

Alvaro CASSINELLI

新しい時代を感じさせる作品である。発想の斬新さを高度な技術力で見事に表現している。大きなポイントは伸縮性の高いスクリーンを使ったインタラクションで、時間層を自在に動かすというダイナミックな体験をシンプルに具現化している。あらゆる表現の可能性を内包するアイデアであり、今後の展開が楽しみである。欲をいえば、もう少し映しだされる映像内容の主題を突き詰めてほしい。深い思考まで表現されることができれば、芸術作品としての完成度も高まっていくだろう。

### **優秀賞** Six String Sonics, The

久野 ギル

アートの醍醐味のひとつは、われわれが当然だと思っていたことに別の見方、新しい可能性を示唆することだろう。この作品は5本の指で6弦のギターを弾くことへの疑問から、1弦のギターを6人の演奏者がそれぞれ奏するという逆転の発想に至った。この長年の構想は、デジタル技術を用いて6本の1弦ギターに同時にエフェクトをかけるシステムによって実現し、さらにステージ上の構造物の設計まで含め、音楽における身体と空間の関係を問い直す興味深い挑戦となっている。演奏しているミュージシャンたちの実に楽しそうな雰囲気が印象に残る。

### **優秀賞** Spyglass

村上 史明

完成度の高い装置。そして、そのなかを覗くことによって現われる不思議な映像世界。その世界は作者自身の思い出の世界だ。そして驚かされるのは、実際にはない世界を全天球の映像表現にしている点だ。また、重厚感あふれる装置とインタラクションのバランスがとてもうまくとれている。映像表現の質をさらに上げることによって、これからさらにすばらしい作品へと変貌を遂げるだろう。まだ20代である若い作者のこれからの可能性に、大いに期待が高まる作品だ。

**優秀賞** Gate vision

**小林 和彦**

新幹線が山形駅を出発した。ふつう、電車を使った表現は横に流れるものだが、この作品では独楽のように中心に向かって動き出す。自然や都会の表現が変わっていておもしろく、うす墨の動きがきれいだ。新幹線がスピードを上げると見ている側の目もまわる。まるでブラックホールに吸い込まれていくみたいだ。一度この作品を見てしまうと、目を離すことができなくなるから不思議。緑が多い山形からだんだん都会に入ってくるという単純な設定が成功している。最後に「とうきょう」という文字が目に入り終わる。

**優秀賞** アニマ

**発智 和宏**

本作品は、手描きアニメーションの可能性を作者自身を知るために行なわれた、いわば実験作品だ。その試行錯誤の結果、見事なまでの力感あふれる、これまでに見たことのないダンスアニメーションが完成した。まだ20代の若い作者ゆえのパワーあふれる表現は、その画面の暗さをものともせず、見るものを飽きさせない。これまでさまざまな表現に挑戦し、結果をだしてきた作者のこれからの成長と、さらなる実験的な作品に期待したい。

**奨励賞** Conspiratio

**橋本 悠希/小島 稔/三谷 知晴/宮島 悟/**

**永谷 直久/山本 暁夫/大瀧 順一郎/稲見 昌彦**

作者は「ストローで食物を吸うときの感覚」というユニークな食感に着目し、「空気の圧力」「ストローの振動」「吸引するときの音」という3点の現象に着目することで、無駄のないデバイスを完成させた。アート表現としてみた場合、ややエンターテインメント性が強いが、今まで個人的な経験でしかなかった食感を他人と共有できる客観的な感覚にした点がすばらしい。「気もちいい」「気もち悪い」という感覚を共有できるということは、新しい芸術表現のメディアになりうる可能性がある。

## エンターテインメント部門

### **大賞** Flipbook!

Juan Carlos Ospina GONZALEZ

誰にでもわかるきわめてシンプルなアイデアで、用意されている作画ツールを使って自分の描いたパラパラマンガ（フレームアニメーション）をその場で世界に向けてネット上にアップするしくみ。世界中の人々が参加しているので、審査当初は11万作品であったものが、最終審査では14万作品に増えていた。お手軽なしくみが、世界中からの参加を可能にしているのであろう。今後、展示会でも多くの人々が参加して、作品を充実させてくれることを期待している。

### **優秀賞** ニンテンドッグス

nintendogs 開発チーム 代表 水木 潔

3D 描画された子犬をタッチペンでさわると、とても犬らしくリアルに反応してかわいらしい。このじかにさわるとの感触と反応が非常にわかりやすく、新鮮な体験として世界中の多くの人に受け入れられたと思われる。子犬に芸をしこんでいくやりとりのリアルさや、ドッグショーでの緊張感も楽しめる。また、DSの無線通信機能を利用した「すれ違い通信（お散歩モードにしてDSを閉じて持ち歩いていると、いつのまにか、どこかですれ違った誰かの犬が遊びにきて交流を楽しむことができる）」というアイデアがエレガントで秀逸である。

### **優秀賞** HIFANA "WAMONO"

+CRUZ (Wieden + Kennedy Tokyo)

CG表現は、現実の模倣の手法という従来の方向から脱し、リアルでもバーチャルでもない新たな表現として変化し始めているが、この作品はそのムーブメントの象徴といえる。『HIFANA』というミュージシャンの音楽『WAMONO～和モノ～』のプロモーションビデオとしてつくられたというこの作品は、日本の浮世絵のテイストを用いつつ、そこに奇妙なキャラクターを入れ込むことで、これまでにない絵画世界をつくりだし、音楽と融合しながら生き生きとした世界観として見るものを魅了する。従来の手法よりもひとつ高次元に進んだCG作品として評価された。

**優秀賞** 三井不動産 芝浦アイランド 3LDKイメージ映像  
井口 弘一/尹 剛志

子どもが弾くピアノや湯の沸くヤカンの音などが聞こえる平穏な日常のなかで、非日常的なことが淡々と展開していく。有機的な日常に、幾何学的で無機質な白い紙を主役とし、時間経過とともに有機的表現を加えていく手法。テーブルの上に何の変哲もない白い紙が置かれている。さりげない前兆表現から意外性のある展開へと発展していく。ひとつのテーマを掘り下げ、徐々に大胆な表現に展開する手法は、周到なシナリオ、構成力に裏打ちされたもの。折り紙という文化や、切り絵、切り抜きなどを効果的に組み合わせ、独創的かつ高い作品性を実現した。

**優秀賞** ボーダフォンデザインファイル  
佐野 勝彦 (HAKUHODO i-studio) /梅津 岳城

ウェブサイト全体の統一感、ナビゲーション、インタラクションの細かい動きなど、どれをとってもすべてスマートにできている。それらはユーザーにとって単純にわかりやすいだけでなく、サイト上でのユーザーの経験自体をとっても豊かにしてくれるものである。この作品のクオリティーは、それらのディテールひとつひとつに対しての作者のこだわりから生まれたものであろう。携帯電話のデザインを紹介するという内容のウェブサイト、ここまでエンターテインメントの作品に仕上げたことはすばらしい。

**奨励賞** Incompatible BLOCK

藤木 淳

積み木やお絵かきをテーマとした子ども向きの遊び。画面上に重ねられたシンプルな立方体をマウスで移動したりペイントしたりして、自分の好きな形をつくっていく。立方体は前後に関係なく同じ大きさで表現され、奥行き感覚を麻痺させる。カメラの方向を変えて、自分のつくったものを眺めることができるが、奥行き情報に非日常的な値を設定しているので、意外性のある見え方を楽しむことができる。積み木という子ども向きのやさしい表現のなかに、数学的手法や錯覚させるトリックなど、機知に富んだ手法が取り込まれているのが楽しい。

## アニメーション部門

### **大賞** 浮楼

神原 澄人

作品が始まってすぐ、絵巻物のような平面的な構図のなかに、小さな村の一部と思われる広場が映しだされる。そこでは豆粒のような人物たちが、猫を追いかけて、自転車に乗り、結婚式を挙げ、杖をついて橋を渡る。さて、いつその人物たちのクローズアップになるのかと思いきや、いつまで経ってもカメラは最初の構図を動かさず、人物たちも繰り返し猫を追いかけて、自転車に乗り、結婚式を挙げ、杖をついて橋を渡り続ける。見る者は、それら人物の関連性とループのなかにさまざまなものを発見するだろう。進化するテクノロジーにより、いかなるものをいかようにでも形にしてしまうのが現在のアニメーションならば、「リピート」という単純きわまりない手法のなかにコンセプトを滑り込ませるこの作品は、白眉である。

### **優秀賞** かみちゅ！

舛成 孝二

劇的展開もスペクタクルもない。描かれているのは、少し前の時代の田舎の中学校に通う、「神様」になってしまった中学生の少女の、ゆるやかなかわいらしさの集積のみである。だが、たわいもない彼女たちの日常の所作への丹念な描き込みは、例えば若冲が水辺の動植物を偏愛ともいえる筆致で執拗に描きだしたように、独特な豊穡さと不思議な普遍性を帯びる。

### **優秀賞** 死者の書

川本 喜八郎

まぎれもない傑作である。

我が国を代表する人形アニメーション作家で人形美術家である川本喜八郎監督が、文学者折口信夫の原作を構想から30年の時を経て、人形アニメーションの大作に昇華させた。8世紀の奈良を舞台に、ひたむきに生きる藤原南家の郎女と非業の死を遂げた大津皇子との魂の邂逅を通して、人間の執心と解脱を荘厳で幻想的な物語に紡いでいく。

人形アニメーションという、途方もない時間と労力と感性によって構築された神秘的で豊饒な世界は、観客を魅了してやまない魔法の力を持っている。これほどの人形アニメーションに、今後しばらく出会うことは難しいだろう。人形たちが織り成す美しい沈黙の中に、80歳を迎えた川本監督の強い意思と高い志を感じずにはおれない。

**優秀賞** flowery

**橋本 大佑**

淡い紅色が滲んでいくのをモチーフに、戦慄が走るような「滲み」のスリリングな展開を目撃すると、圧倒的な美しさに魅了されてしまう。しかし、まだ習作のレベルであるという意見もあり、この作品を入賞させることに意見が割れた。だがあえて、これからの作者の可能性に審査員は賭けた、それが審査員からのメッセージである。

**優秀賞** 年をとった鱧

**山村 浩二**

まぎれもない傑作である。

ナイル川に横たわる年老いた鱧は、何百年も生きて来た上、リウマチで体の自由がきかなくなり一族にも厄介者扱いされている。ある日突然鱧は、自分の居場所を探す旅を思いつき、ナイル川を下り広い紅海へと泳いで進む。エキセントリックな旅の果てに年をとった鱧が見たものは？山村浩二監督はフランス生まれの同名絵本を、渋くてほろ苦いユーモアで包んだアニメーションに仕上げた。邪魔な表現をすべて削ぎ落としたシンプルな画像と音作りからは、今世界でもっとも注目されている山村監督の並々ならぬ力量を感じる。風格のあるアニメーションである。

**奨励賞** seasons

**藤田 純平**

まぎれもない傑作である。

移り行く四季の風景と過ぎ去る時の流れの中で、少年時代の記憶が伸びやかで、めくるめくメタモルフォーゼして描かれて行く！やがて祝祭の華やかさは、少年の大人への成長とともにはかなく終焉を迎える。2分32秒という短い時間の中に凝縮された永遠が、見事に表現されている。また淡彩のグラフィカルな描写とあいまって、アニメーションの根源的な魅力に満ち溢れた忘れがたい作品である。審査委員会は、新人藤田純平監督の無限の可能性と将来性に対して本賞を贈るのである。

## マンガ部門

### **大賞** 失踪日記

**吾妻 ひでお**

この作品は「私マンガ」というジャンルに属する。それはすでに新しいジャンルではないが、多くのそうした作品がどうしても「エッセイマンガ」になることが多いのに対して、この作品が作品としての品格をしっかりと持っていることに注目してほしい。むしろ自分の感情・感想を排し、乾いた目でシビアな状況をギャグに仕立てている。この作家が一度はマンガの道を離れながら、もっていた才能を正しく発揮して元の道に戻ったことに驚きと歓びを禁じえない。

### **優秀賞** PLUTO

**浦沢 直樹・手塚 治虫/長崎 尚志/手塚 眞/手塚プロダクション**

『鉄腕アトム』はそれまでのマンガの地平を切り拓いた名作だ。私ごとき凡人はアトムの存在を心の支えとして生きるのが精一杯だが、天才・浦沢直樹はここにマンガの可能性の地平のみならず、多重構造の宇宙へとその視野を広げた。絶句、脱帽、感動、期待、そして感謝。浦沢直樹氏はいつもファンに嬉しい驚きを与えてくれる。この作品の発想そのものに感動し、作品づくりにかかわったすべての人の努力と情熱に感謝する。完結をみてから大賞を...との意見もあったことを記しておきたい。

### **優秀賞** エマ

**森 薫**

19世紀末英国を舞台にメイドと上流階級の子息との身分違いの恋を描く力作。当時の時代考証もしっかりと整え、主人公エマを中心とした人間模様がしっかりとドラマチックに描かれている。1コマ1コマの作画内にも映画の場面を見ているような錯覚を覚える手法を随所に取り入れており、乙女から大人の女性に変貌するエマの心理描写は、著者の気合というか感情移入が感じられる。また単に男女のラブロマンスだけでなく、貴族社会の下働き制度や親子の葛藤など、年齢に関係なく楽しめる大河作品。今後も長期にわたり描かれることを期待したい。

## **優秀賞** ドラゴン桜

三田 紀房

すでにTVドラマにもなっていて、ジャンルはスポコンマンガの受験版ともいえる作品である。落ちこぼれ高校生を東大の受験を目指してスパルタ教育する教師の物語である。テーマも構成も決して新しいとは言えないし、むしろオーソドックスである。また、画力に難ありとの評もあったことは確かだ。しかし、その語り口にはそれら難点を感じさせない見事な説得力があり、評価できる。しかも、重要なエンターテインメント性もしっかりと押さえている。

## **優秀賞** 晩夏

せきね ゆき

作品の余白の広さに空気を感じる。そこに生じる空気の色、香り、すなわちそれぞれの読者の心象に湧き起こるイマジネーションを、余白が邪魔しないように配慮されている。作品のテーマである「大切なものとの別れ」に伴う不条理感の切なさ。ヒトが直面しなければならない普遍的な不条理感を、作者は「彼岸花」によって象徴させる。「彼岸花」と名づけられた花は固定した物語をもたされているが、作者には「だから」と先に進んでほしい。先にもひろがるであろう余白のなかに、諦観を越えた強くてやさしい応援歌の景色を見てみたい。

## **奨励賞** Web4 コマ漫画

Web4 コマ漫画

4コママンガの約束事をしっかりと認識しながらデジタルの利点を巧みに活用した作品である。現存のウェブの貼付けマンガにはない、起承転結の「結」の部分の表現にインタラクティブならでの新しさがあって楽しめる。それほど高度のウェブ構築技術を駆使しなくてもできそうな思いにさせてくれるのが良い。4コマに限らずデジタルによるマンガ全般の表現の可能性を大いに広げたと感じさせる。



## 功労賞

### 宮脇 修（海洋堂フィギュアミュージアム黒壁館長）

日本が得意としたミニチュアや模型を、「モノ作り」の高い技術だけではなく、原型師の創作的自由度を加え、またその原型師の名前を商品に明示することによって、芸術の域にまで高めた。さらにマンガやアニメーションのキャラクターを立体化した新しい造形表現を確立し、わが国の代表的な表現のひとつにまで育て上げた。それらのフィギュアは食玩といわれる極めて安価な商品で、コンビニなどの店頭で販売されるものでありながら、大胆な造形美と高い品質を維持している点では、浮世絵などの日本の工芸の伝統を継承している。長男、修一氏の協力を得ながら、商品の魅力だけで、世界を魅了するに至った、日本のメディア芸術の新しい分野を開拓した宮脇修氏の功績は極めて大きい。

## 平成17年度(第9回)文化庁メディア芸術祭・実施計画

### 1. 趣 旨

新しい表現方法や優れた芸術的表現などによる創造性あふれるメディア芸術作品を顕彰するとともに、先端的なメディア芸術の鑑賞機会を広く提供し、我が国メディア芸術の振興を図る。

2. 主 催 文化庁メディア芸術祭実行委員会  
(文化庁、CG-ARTS協会)

3. 会 期 平成18年2月23日(木)～3月5日(日)

4. 会 場 贈呈式：ウェスティンホテル東京  
祝賀会：ウェスティンホテル東京  
展 示：東京都写真美術館  
(恵比寿ガーデンプレイス)

### 5. 事業内容

#### (1) コンテストの実施

各部門ごとに、優れた作品を募り、顕彰する。

#### アート部門

デジタル技術を用いて作られたアート作品

(インタラクティブアート、インスタレーション、映像(アニメーションを含む)、静止画、Webなど)

#### エンターテインメント部門

デジタル技術を用いて作られたエンターテインメント作品

(ゲーム、遊具、映像(VFX、CMなど)、キャラクター、Webなど)

#### アニメーション部門

アニメーション作品やデジタル技術を用いて作られた作品

(長編アニメーション(劇場用)、テレビアニメーション、オリジナルビデオアニメーション(OVA)、短編アニメーションなど)

#### マンガ部門

マンガ作品

(ストーリーマンガ、コママンガ(4コマ、1コマなど)、オンラインマンガ、自主制作マンガなど)

賞	大賞	1作品(賞金60万円)
	優秀賞	4作品(賞金30万円)
	奨励賞	1作品(賞金15万円)

審査委員会の推薦により、メディア芸術界に貢献のあった者  
に対して、功労賞を贈呈することがある。

贈呈式・祝賀会

- ・日時：平成18年2月23日(木)
- ・内容：大賞、優秀賞、奨励賞等を贈呈

(2) 受賞作品展示

- ・日時：平成18年2月24日(金)～3月5日(日)
- ・内容：受賞作品等を一般公開

(3) シンポジウム等

(4) 歴代受賞者による作品展示

(5) 地方展

- ・福井県

期間：平成17年10月7日(金)～13日(木)

場所：福井大学創立50周年記念館(福井大学アカデミーホール)

(6) 協賛事業

- ・第11回学生CGコンテスト

## 平成17年度（第9回）文化庁メディア芸術祭実行委員会

会 長 河合 隼雄 文化庁長官

運営委員 永田 圭司 財団法人画像情報教育振興協会理事長  
浜野 保樹 東京大学大学院教授

### 審査委員

#### アート部門

主査 草原 真知子 早稲田大学教授  
浅葉 克己 アートディレクター  
土佐 信道 明和電機  
中谷 日出 NHK解説委員  
ヤノベ ケンジ 美術作家

#### エンターテインメント部門

主査 中島 信也 CMディレクター  
石原 恒和 ゲームプロデューサー  
斎藤 由多加 ゲームデザイナー  
鈴木 裕 ゲームクリエイター  
宮崎 光弘 アートディレクター

#### アニメーション部門

主査 富野 由悠季 アニメーション監督  
片山 雅博 多摩美術大学教授  
神村 幸子 アニメーター  
寺井 弘典 映像クリエイター  
細田 守 アニメーション監督

#### マンガ部門

主査 里中 満智子 マンガ家  
木村 忠夫 日本漫画学院学院長  
黒鉄 ヒロシ マンガ家  
竹宮 恵子 マンガ家  
モンキー・パンチ マンガ家

(敬称略)

大賞 Khronos Projector [インタラクティブ] Alvaro CASSINELLI



© Alvaro Cassinelli

観客の目前には、画像が映し出された一枚のスクリーン。スクリーンに触れたり押したりすると、それに応じて画像が大きく揺らぎ、変容する。これはスクリーンの奥に向かって時間軸が設定されており、押してへこんだ領域だけ時間が進んだり戻ったりした画像が表示されるという仕組みによっている。働きかけに応じてリアルタイムに変化する画像を、自在にあやつるような快感を与えてくれる。

優秀賞 Six String Sonics, The [インタラクティブ] 久野 ギル



© Gil Kuno

人間の指は5本なのに、なぜギター弦は6本なのか？1本のギターを6人で演奏できるのか？それらの問いに対する答えとして、久野ギルは6本の弦をもつギターを、1弦のギター6本に分断してみせた。ステージ上では、6人のギタリストがそれぞれ1弦のギターを演奏する。彼らが合奏することで1本のギターとしてのオーケストレーションが完成するという、実験的な作品である。

優秀賞 Spyglass [インスタレーション] 村上 史明



© Fumiaki Murakami

見かけは三脚にのった1台の望遠鏡。覗くとそこには未知の海の景色が広がっている。覗きながらそれを動かしていくと左右上下の動きに連動して、広がるその光景の中を自在に見ていくことができる。気の向いたところでズームしていけば、どんどん近寄って見ることもできる。鑑賞者は未知の世界をこの「スパイグラス」で縦横無尽に探検していくことができるのだ。

優秀賞 Gate vision [映像] 小林 和彦



© 小林和彦

この作者はこれまで見慣れた風景をコンピュータで加工して、不思議な円形の静止画を創り出してきた。今回その技術を発展させ、新幹線の山形駅から東京駅に至る景色を写し込んだ動画に挑戦している。田園風景、トンネルの中、市街地の風景と、変遷する車窓の風景が回転する映像に写し込まれていく。ホームのアナウンスや車内放送など実際のものを用いており、非現実的でありながらも臨場感があり、旅した気持ちになる映像。

優秀賞 アニマ [映像] 発智 和宏



© ホッチカズヒロ

ピアノ曲の伴奏にあわせ、ダンサーが縦横無尽に舞い踊る。裸体のダンサーの激情的な動きに応じて、視点も変幻自在に動いていく。作者の表現の焦点は、人体の筋肉の多様で変化に富んだ動きに集中されている。この4分程のアニメーション作品を制作するために、作者は2年かけて約1500枚の原画をすべて手描きで描いたという。その点でも驚くべき作品である。

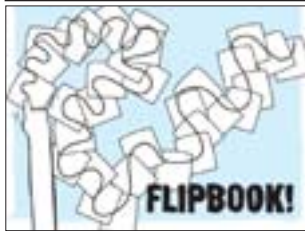
奨励賞 Conspiratio [インタラクティブ] 橋本 悠希/小島 稔/三谷 知晴/宮島 悟/永谷 直久/山本 暁夫/大瀧 順一郎/稲見 昌彦



© 橋本 悠希

ストローを使って飲むときの、ズルズルいう感触は誰にも覚えがあるはず。飲み物や食材によって異なる、その吸う感触を振動と空気の流れによって再現し、観客に追体験させようという装置。ちょっとお行儀は悪いけれど、試してみると誰もがそのニセの触感の不思議にうならされるはず。感覚をヴァーチャルに再構成するという、工学的な目的に基づく研究なのに、何故か笑いがもれてしまう、遊び心いっぱいのマシン。

大賞 Flipbook! [ウェブ] Juan Carlos Ospina GONZALEZ



© FABRICA

誰にでもたやすく簡易アニメーションが作れるウェブサイト。アニメーションの原理を学ぶにも格好。操作は単純明快で、指示に従って数枚のフレームを線で描くだけで、たちまちその絵が生き生きと動きだす。作った作品はさっそく登録。馬鹿馬鹿しいモノから腕に縫りをかけた作品まで、世界中から日々刻々と登録されている。またタイトルの通り、作品を紙にプリントアウトして、パラパラマンガを作って楽しむこともできる。

優秀賞 ニンテンドッグス [ゲーム] nintendogs 開発チーム代表 水木 潔



©2005 Nintendo

「Nintendo DS」で可愛い子犬と暮らすためのアプリケーション。気になる子犬を連れて帰り、名前をつけて話しかけ、タッチペンでなでたりすると、子犬は飼い主の声を覚え、可愛い仕草で応えてくれる。芸を教えたり、話しかけながらふれあうことで、出逢った子犬が世界に1匹だけの「うちの子」になっていく。同じくDSのニンテンドッグスを持った人とすれ違ふと、そこの子犬が遊びにやって来たりと、仕掛けやアクセサリも充実。

優秀賞 HIFANA "WAMONO" [映像(ミュージックビデオ)] +CRUZ (Wieden + Kennedy Tokyo)



© 2005 Wieden+Kennedy Tokyo Lab / POLYSTAR CO., LTD

クラブシーンで人気沸騰のブレイクビーツユニット、HIFANA（ハイファナ）のミュージックビデオ。実写に始まる映像は、瞬間にド派手で凝ったアニメーションへと突入する。ハイファナの二人が、漁師となって荒れた海へと漕ぎ出すストーリー。二人の赴くところ甲板の上も巨大魚の体内もクラブとなる。その映像は民族楽器や電子音を縦横に駆使するサウンドにあわせて、無節操に国籍混淆されながらも絢爛豪華で楽しめる。

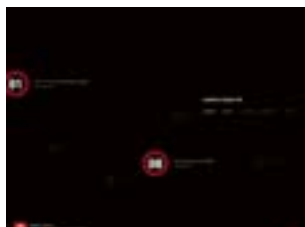
優秀賞 三井不動産 芝浦アイランド3LDK イメージ映像 [映像(CM)] 井口 弘一 / 尹 剛志



© 三井不動産株式会社 / シンガタ株式会社 / 株式会社電通 / 株式会社東北新社

カメラの視点がテーブルの上をゆっくり滑るように移動していく。卓上に置かれた紙片がひとりでに立ち上がり、床から折りあげられて壁、階段といった建物の空間をかたちづくっていく。遠くに街のさざめきが聞こえ、紙には柔らかな光が注ぎ、紙がつぎつぎと織りなす空間のディテールを、一定の速度で移動するカメラが静かに追っていく。

優秀賞 ボーダフォンデザインファイル [ウェブ] 佐野 勝彦 (HAKUHODO i-studio) / 梅津 岳城



©ボーダフォン株式会社

カッコイイの一言に尽きる、携帯電話ボーダフォンの広告サイト。各機種のコンセプトやデザインが細部までスタイリッシュに紹介される。クリックにあわせてスムーズに画像が移行し、心地よいサウンドが響き渡る。閲覧する環境にあわせて、最適化されたデータが提供される技術が用いられており、洗練されたスマートな動きが、ホームページを操作しているような快感を味わわせてくれる。

奨励賞 Incompatible BLOCK [ソフトウェア] 藤木 淳



© Jun Fujiki

2次元と3次元の空間を行き来できる積み木ソフト。2次元の仮想空間にブロックを自由に並べそれを3次元空間としてみると、床に置いてあると思ったブロックが宙に浮いていたり、積み上げたブロックに思いもよらない裏側があったり。さらに影をいじることでブロックの空間的な位置を操作することができる。3次元空間を2次元の平面上に表すときに生じる、人間の視覚トリックを体験させてくれるアプリケーション。

大賞 浮楼 [短編] 榊原 澄人



© 榊原 澄人

いつもと変わらぬ街を四季がめぐる。日々の営みが平穩に繰り返される街を、固定した高い視点から見おろし続けている。箱庭のような街並み。そのまま見続けていると、建物を出入りする人や街頭で停まる車、かけていく犬などバラバラに繰り返されている動きが、次第に関わり合うかのように見えてくる。やがてその中に、ある女性の成長のドラマが忍ばされていることに気付くのである。声高に語らず、人生の時間を静かに見せる作品。

優秀賞 かみちゅ! [長編(TVアニメ)] 舛成 孝二 (監督)



© ベサメムーチョ/アニブックス

瀬戸内海沿岸の坂の多い街で暮らす女子中学生の一橋ゆりえは、ある日突然神様になってしまう。友人の光恵と神社の娘、祀はゆりえが何の神様になったかを試すが、その夜、恐ろしい台風が街を襲ってくる。尾道を思わせる豊かな自然のなかで、伸びやかに成長していく少女たちの姿と、あちこちに潜んでいる八百万の神様たちの幻想的な姿を交差させ、リアルとファンタジーを巧みに織りまぜた世界を展開した作品。

優秀賞 死者の書 [長編(劇場公開)] 川本 喜八郎



© 桜映画社・川本プロダクション

原作は折口信夫の同名小説。日本を代表するアニメーション作家、川本喜八郎監督が長い構想を経て完成させた人形アニメーション作品。奈良時代、仏教が新興宗教だった頃、藤原南家の娘、郎女(いらつめ)が、持統天皇に疎まれ非業の死をとげた大津皇子(おおつのみこ)の霊を祈りによって鎮め、自らも悟りに至る姿を精緻に描きだしている。恨みを呑んで世を去った霊、怨念とその鎮魂という日本的な主題を、人形の微妙な表現でとらえている。

優秀賞 flowery [短編] 橋本 大佑



© DAISUKE HASHIMOTO

水にインクを落としたかのように、白い空間に茜色のにじみがゆっくりと広がる。ドットの形が複雑に組み合わさり、サッと引かれた線がまた滲んで広がっていく。緩急の速度が巧みに組み合わせられている。やがてかたちの重なりむこうに生き物の姿が浮かぶ。CGによらず、実写で創り上げたという実験的なアニメーション。

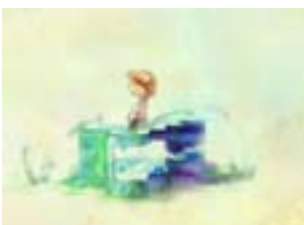
優秀賞 年をとった鱐 [短編] 山村 浩二



© Yamamura Animation

レオポルド・ショヴォーの「年をとったワニの話」を、山村浩二が忠実にアニメーション化。年をとった鱐は、今やリュウマチに蝕まれ、もう魚もとれない。心の底から嫌気がさした時、鱐は自分のひ孫を食べてしまう。もう何千年も生きてきて、とても尊敬されていたはずなのに、一族は、彼の死刑を決めた。子孫達が、自分を尊敬しなくなったのにたえきれず、鱐はひとりナイルを去る…。押さえた演出の中にも技が光る短編アニメーション。

奨励賞 seasons [短編] 藤田 純平



© 藤田純平

赤ん坊が少年期を経て青年へと成長していく姿を、みずみずしいタッチで、凝縮された時間のなかに描き出したアニメーション。爆発する色彩、めくるめく形態のメタモルフォーゼ、好奇心にまかせて飛び回る少年の気分のように、音楽にあわせて画面はダイナミックに変転していく。アニメーションの魅力にあふれたすがすがしい作品。

大賞 失踪日記 [ストーリーマンガ] 吾妻 ひでお



©吾妻ひでお / イースト・プレス

作者は1970年代後半に「不条理漫画」と呼ばれるジャンルを確立するなど、現在のオタク文化に与えた影響は大きい。本作は、作者自身の突然の失踪から、自殺未遂、路上生活、肉体労働、アルコール中毒、強制入院までの波瀾万丈の日々を綴った赤裸々なノンフィクション作品である。暗いテーマではあるが、サラッと読めるのも作者のクールな視点とマンガ力によるものである。

優秀賞 PLUTO [ストーリーマンガ] 手塚 治虫・浦沢 直樹 (作) / 長崎 尚志 (プロデュース) / 手塚 眞 (監修) / 手塚プロダクション (協力)



© 浦沢直樹 / 手塚プロダクション / 長崎 尚志 / 小学館

浦沢直樹が「鉄腕アトム」のエピソード「地上最大のロボット」をリメイクした作品。テーマは“人間に近いロボットたちの苦悩”と同じではあるが、ストーリーテラーである作者ならではの視点やオリジナリティを加えた意欲作である。ドラマは複雑に絡み合い、ミステリアスに重く物語は進んでいく。「MONSTER」「20世紀少年」に次いで三度目の受賞（歴代初）となった。

優秀賞 エマ [ストーリーマンガ] 森 薫



© 森薫 / エンターブレイン

19世紀末のイギリス、産業革命以降に全盛を極めた華やかなりしヴィクトリア朝ロンドンを舞台に、メイドのエマと貴族のウィリアムの身分違いの恋を描くラブロマンスマンガ。綿密な時代考証と、細かく奇麗に描き込まれたメイド服や小道具の数々。いわゆる「萌えマンガ」の枠を越え、「メイドマンガ」というジャンルを切り開いている。

優秀賞 ドラゴン桜 [ストーリーマンガ] 三田 紀房



© 三田紀房 / 講談社

主人公である弁護士・桜木がダメ高校を再建するために掲げた目標は東大合格100人！超効率的な勉強方法によって、たった一年で東大合格を目指していく。受験を題材にはしているが、生きていく上であらゆる局面で発生する障壁をいかにして乗り越えていくかということをテーマにしている。

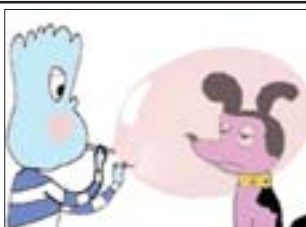
優秀賞 晩夏 [コママンガ] せきね ゆき



© せきねゆき

イラストレーターである作者が手がけた初めての絵本。絵本ではあるが、コマ割りというマンガの構成をとっている。背景や言葉など不要な要素を極限まで削ぎ落としたそのスタイルは、石ノ森章太郎の初期の名作「ジュン」を思いださせた。説明的ではないが故に、静かで美しい作品の世界に思わず引き込まれる。

奨励賞 Web4 コマ漫画 [オンラインマンガ] 中江 嘉男



© Yoshio Nakae

絵本作家である65歳の作者がWebで発表している4コママンガ。現在は20作品が公開されていて誰もが無料で楽しむことができる。起承転結の4コマ目にインタラクティブな落ちがある。シンプルではあるがWebでしか表現できない4コママンガを作り出している。