



# 第20回 文化庁 メディア芸術祭

平成 29 年度 [第 20 回]  
文化庁メディア芸術祭

受賞作品・受賞者一覧

第20回  
文化庁メディア芸術祭  
受賞一覧

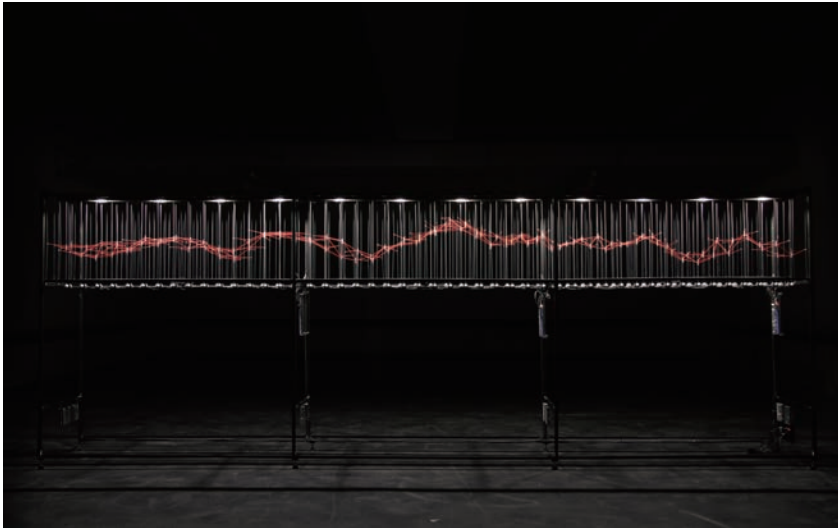
|                       | 作品名                                     | 作品形態                         | 作者名 [国籍]                                  | ページ   |            |    |
|-----------------------|---|------------------------------|---|---|------------|----|
| アート部門                 | 大賞                                      | Interface I                  | メディアインストール                                | Ralf BAECKER [ドイツ]  | 03         |    |
|                       | 優秀賞                                     | 培養都市                         | 映像インストール                                  | 吉原 悠博 [日本]  | 04         |    |
|                       |   | Alter                        | メディアパフォーマンス                               | 『Alter』制作チーム (代表: 石黒 浩/池上 高志) [日本]  | 04         |    |
|                       |   | Jller                        | メディアインストール                                | Benjamin MAUS / Prokop BARTONIČEK [ドイツ/チェコ]   | 05         |    |
|                       |   | The Living Language Project  | ハイブリッドアート、メディアインストール                      | Ori ELISAR [イスラエル]  | 05         |    |
|                       | 新人賞                                     | あなたは、翌日私に会いにそこに戻ってくるでしょう。    | メディアインストール                                | 津田 道子 [日本]  | 06         |    |
|                       | DCT: SYPHONING. The 1000000th interval. | 映像インストール                     | Rosa MENKMAN [オランダ]                       | 06  |            |    |
|                       | The Wall                                | 写真、書籍                        | Nina KURTELA [クロアチア]                      | 06  |            |    |
| エンターテインメント部門          | 大賞                                      | シン・ゴジラ                       | 映像作品                                      | 庵野 秀明/樋口 真嗣 [日本]  | 07         |    |
|                       | 優秀賞                                     | デジタルシャーマン・プロジェクト             | ロボットアプリケーション                              | 市原 えつこ [日本]   | 08         |    |
|                       |   | NO SALT RESTAURANT           | ガジェット、プロジェクト                              | 川崎 鋼平/中野 友彦/中村 裕美/橋本 俊行/宇田川 和樹/天野 渉 [日本]  | 08         |    |
|                       |   | Pokémon GO                   | アプリケーション                                  | 『Pokémon GO』制作チーム (代表: 野村 達雄) [日本]  | 09         |    |
|                       |   | Unlimited Corridor           | VR システム                                   | 『Unlimited Corridor』制作チーム (代表: 松本 啓吾) [日本]  | 09         |    |
|                       | 新人賞                                     | 岡崎体育「MUSIC VIDEO」            | ミュージックビデオ                                 | 岡崎体育/寿司くん [日本]  | 10         |    |
|                       |   | ObOrO                        | キネティックインストール                              | Ryo Kishi [日本]  | 10         |    |
|                       |   | RADIX   ORGANISM / APPARATUS | プロジェクションマッピングスカルプチャー                      | Marcel BUECKNER / Tim HEINZE / Richard OECKEL / Lorenz POTTHAST / Moritz RICHARTZ [ドイツ] | 10         |    |
|                       | アニメーション部門                               | 大賞                           | 君の名は。                                     | 劇場アニメーション   | 新海 誠 [日本]  | 11 |
|                       |   | 優秀賞                          | 映画『聲の形』                                   | 劇場アニメーション   | 山田 尚子 [日本] | 12 |
| 父を探して                 |   |                              | 劇場アニメーション                                 | Alê ABREU [ブラジル]  | 12         |    |
| A Love Story          |   |                              | 短編アニメーション                                 | Anushka Kishani NAANAYAKKARA [英国]   | 13         |    |
| Among the black waves |   |                              | 短編アニメーション                                 | Anna BUDANOVA [ロシア]   | 13         |    |
| 新人賞                   |   | ムーム                          | 短編アニメーション                                 | 堤 大介/ロバート・コンドウ [日本/米国]  | 14         |    |
|                       | I Have Dreamed Of You So Much           | 短編アニメーション                    | Emma VAKARELOVA [ブルガリア]                   | 14  |            |    |
|                       | Rebellious                              | 短編アニメーション                    | Arturo "Vonno" AMBRIZ / Roy AMBRIZ [メキシコ] | 14  |            |    |
| マンガ部門                 | 大賞                                      | BLUE GIANT                   |   | 石塚 真一 [日本]  | 15         |    |
|                       | 優秀賞                                     | 総務部総務課山口六平太                  |   | 高井 研一郎/原作: 林 律雄 [日本]  | 16         |    |
|                       |   | 未生 ミセン                       |   | ユン・テホ/訳: 古川 綾子/金 承福 [韓国/日本]   | 16         |    |
|                       |   | 有害都市                         |   | 筒井 哲也 [日本]  | 17         |    |
|                       |   | Sunny                        |   | 松本 大洋 [日本]  | 17         |    |
|                       | 新人賞                                     | 応天の門                         |   | 灰原 葉 [日本]   | 18         |    |
|                       | 月に吠えらんねえ                                |                              | 清家 雪子 [日本]                                | 18  |            |    |
|                       | ヤスミン                                    |                              | 畑 優以 [日本]                                 | 18  |            |    |
| 功労賞                   | 飯塚 正夫                                   | コンテンツ・マネージャー                 |   | 19  |            |    |
|                       | 梯 郁太郎                                   | 電子楽器開発者                      |   | 19  |            |    |
|                       | 高野 行央                                   | 昭和漫画館青虫館長                    |   | 19  |            |    |
|                       | 松武 秀樹                                   | 作曲家/編曲家/シンセサイザー・プログラマー       |   | 19  |            |    |

大賞

インターフェイス ワン  
**Interface I**

メディアインスタレーション

ラルフ ベッカー  
**Ralf BAECKER** [ドイツ]



●参考URL  
<http://www.rfbckr.org/work/interface-i/>

© 2016 Ralf Baecker  
Photo: Bresadola+Freese, Drama Berlin



ラルフ ベッカー  
**Ralf BAECKER**

1977年、デュッセルドルフ生まれ。基礎的メカニズムやテクノロジーが社会に与える影響の研究を行なう。プレーメン芸術大学で新技術による実験デザイン分野の教授を務める。

<http://www.rfbckr.org/>

[受賞者コメント]

20回の歴史と実績を持つ文化庁メディア芸術祭で、アート部門大賞を受賞したことを大変光栄に思います。この作品を評価し、選出してくださった審査委員の方々にはとても感謝しています。

『Interface I』は、現代におけるテクノロジーの物理的な存在や複雑なシステム、物質と思考の相互作用についての長期にわたる研究と考察の結果です。この作品の背景として核となるアイデアは、ノイズを邪魔なものとして捉えるのではなく、変化と新しい視点を可能にする触媒として理解するというものです。

現在私は、今ある技術原理と放棄され忘れられた方法、理論、材料とを結びつけることに挑戦しています。この研究を、異なる時期や文化にまたがる技術的にハイブリッドな作品にこれからつなげていきたいと思っています。

作品概要

192個の直流モーターを用いて「構造と行動の関係」を探求するキネティック・インスタレーション。各モーターは上下一対のペアになり、両者をつなぐ糸の綱引きが生じる構造となっている。これらが水平に並ぶなか、各々をつなぐかたちで赤いゴムバンドが網目状に広がっている。すなわち、すべての要素がつながり、影響し合うシステムとなっている。モーターのトリガーはガイガー＝ミュラー計数管で、これらが地球上の予測不能な環境放射線を検知する。そこから発せられるランダムな波形によってモーターが個別に駆動し、これらの相互接続システムが本作を特徴付ける「複雑かつ突発的な動き」を生成する。作者はこの動きを、生物学、社会科学、コンピュータ・サイエンス、人類学から、経済学や政治学に至る、異なる尺度・領域に発生しえるものと捉えている。本作は、表出されるもの自体に、プログラムや指揮系統を介在させず、結果に関わる決定的役割を与えることで、プロセスと出力のあいだの差異を消失させた「インタフェース」である。そのことが、世界の多様な「構造と行動の関係」について豊かな示唆をもたらす重要な要素となっている。

贈賞理由

暗闇のなかに赤い糸が蛇のようにぎこちなくうねっている。自然環境からの刺激（入力）を受けたモーターが示すランダムな動きは、それらがお互いにつながり合わせられることによってひとつのシステム——系、制度、機構——を構成する。その結果として現われるのは、折れ線グラフのようにも、19世紀の生理学者が撮影した連続写真のようにも見える、秩序だった美である。個々の不作為的で自<sup>じま</sup>動的な動きが、システムの複雑な相互作用によって統御される様子は、現代社会や国際経済、生命体などのメタファーとも受け止められるが、何よりもデジタル・イメージの構造——コンピュータの中での複雑な計算と、その結果として表示される静的で秩序立ったイメージという対照——の可視化を目指したと作者は言う。本作は、世界の表象とミクロな構造の具象化を機械的なシステム構築によって結びつけた点が、高く評価され、大賞につながった。(佐藤 守弘)

## 優秀賞

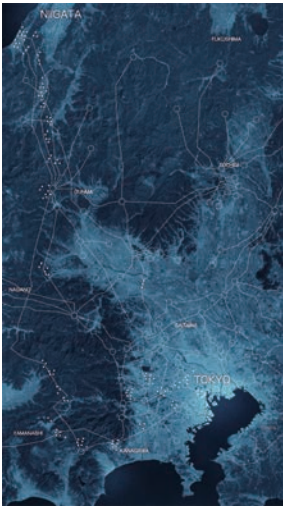
### 培養都市

映像インスタレーション

吉原 悠博

YOSHIHARA Yukihiko

[日本]



© Yukihiko Yoshihara

#### 作品概要

東京都心から新潟の柏崎刈羽原子力発電所までの「高電圧送電ケーブルのある光景」を4K一眼レフカメラで撮影／編集し、縦長の映像で投影する映像インスタレーション。投影にはハイビジョンプロジェクターが用いられている。2012-15年の約2年半のあいだ、両地域を結ぶ山間部のダム、国内最長河川・信濃川沿いの町村を何度も往来して撮影された。

新潟は日本有数の米作地域である。そこを流れる信濃川を分水し美田を保つための治水システムが完成を迎える1970年頃に減反政策が始まる。またその頃、原子力発電所の計画が動き出した。急速に経済発展した日本のなかで、互いに依存しあう東京と新潟との関係が鮮明になる。巨大電力消費地・東京に暮らす人々への、またかつて東京に生きた新潟県民である作者自身への問いとして、高電圧送電ケーブルが象徴する「地方と首都の極端な非対称関係」を顕在化させた。

#### 贈賞理由

私を含め、都市の住人が普段目にしないものが高圧線とそれを支える鉄塔である——大量の電力を日々消費している都市は、それなしではその「生命」を維持することはできないのにもかかわらず。ただ一旦都市を離れると、高圧線と鉄塔が風景のあらゆるところ——田園風景や山村風景などと想起される場所——に点在していることに気づく。そもそも現代社会を支える下部構造としての電力は、発電所と消費の場を結ぶネットワークなしでは成り立たないが、それが視界の外にあることで、私たちの生活がその端末に吊り下がってはじめて成立していることもまた隠蔽される。本作は、都市を「培養」する不可視のネットワークを、高圧線や鉄塔のある風景の連続によって可視化する試みである。しかもその風景は、動画としてある一定の時間＝持続を持つことで動きや音を取り込み、断片化された生の連続として体験される。風景表象の新たな可能性を感じさせる作品である。(佐藤 守弘)

## 優秀賞

オルタ

### Alter

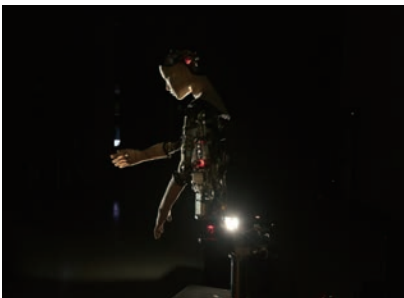
メディアパフォーマンス

『Alter』制作チーム

(代表：石黒 浩／池上 高志)

“Alter” Production Team (ISHIGURO Hiroshi / IKEGAMI Takashi, Representatives)

[日本]



© 2016 Alter developed by Ishiguro Lab. in Osaka Univ. and Ikegami Lab. In Univ. Tokyo

#### 作品概要

ロボットの持つ「生命らしさ」を外見だけでなく、運動の複雑さで実装した。『Alter』は42本の空気圧アクチュエータで構成された体と、年齢・性別が不明な「誰でもない」顔を持つ。その運動は、CPG (Central Pattern Generator. 脊髄に存在し、歩行などの周期的な運動を生成する仕組み) をモデルにした周期的な信号生成器、ニューラルネットワーク (人間の脳の神経回路の仕組みを模したモデル)、そして『Alter』の周囲に設置したセンサーによって制御される。『Alter』のCPGとニューラルネットワークにより生成された動作は、自らの周囲を認識する照度センサーや距離センサーの値にも反応し、なめらかでカオティックな身振りを見せる。「メカニズムも存在目的も生物とは異なる機械が、ときに生物よりも生命性を感じさせるのはなぜか?」という問題を提起する作品。

#### 贈賞理由

人形も彫刻もロボットも、人が人を創ろうとする同じ欲求の顕われだ。それを創造と呼ぶのであり、そのための技術が芸術の原義だ。神は自らに似せて人を創ったとする宗教の存在も、人工知能や人工生命を科学として追究する態度も、等しくこの欲求に根ざしている。さて本作は、ハードウェア担当の大阪大学石黒研究室と、ソフトウェア担当の東京大学池上研究室の共作で、すなわちトップダウン的な制御と、ボトムアップ的な創発という、正反対な二方式のドッキングによる人の創造の現在形だ。完全制御と完全不規則の狭間に目指されたものは、環境をセンシングしながら自発的な動きが創発する機序の実装で、2016年夏の公開は実験と称された。実際、人に反応して流暢に喋るわけではない本作は、従来目指されてきたアンドロイド技術の否定でその意味では後退だが、それでも多くの観客が熱心に見続けたという結果は、挙動不審性にこそ生命性や不気味な美の一端が宿る証左だろう。この達成を評価した。(中ザワ ヒデキ)

## 優秀賞

### イラー Jlller

メディアインスタレーション

ベンヤミン マウス  
Benjamin MAUS /  
プロコップ バルトニチェク  
Prokop BARTONÍČEK  
[ドイツ/チェコ]



© 2015 Benjamin Maus, Prokop Bartoníček

### 作品概要

産業オートメーションと地質学をつなぐ研究プロジェクトから最初に発表された本作は、河川の小石群を地質年代で分類する装置である。小石は、ドイツのウルム市近郊でドナウ川と合流する直前のイラー（Jlller）川の底から採取された。この装置は2m×4mの台に広げた小石を、個別に画像認識システムでとらえる。結果を事前に設定された小石の構造的特徴と比較し、所定の地質年代に分類。吸着式アームにより、まず事前の並べ替えを行ない、これにより続く作業のための空間も確保した後、種類と年代順で並び替えていく。河川の小石は特徴的な組成や構造を持つため、その来歴は一定の精度で分析可能となる。イラー川における多様な地質年代の小石は大きく2つの出自を持つ。アルプス山脈での侵食から生じた岩に起源を持つものと、氷河で粉砕され、運ばれてきた岩石である。本作は小石と河川の歴史が織りなす豊かな時間の層を、無機質な機械音とともに描き出している。

### ●参考URL

<http://www.prokopbartonicek.com/jlller-ignorance-with-benjamin-maus-2015/>

### 贈賞理由

東京大学でロボット工学を学んだドイツの作家と、ロボットの祖国チェコ出身の作家とがコラボレーションし、「モノを蒐集しソートする行為が、原初の人を人たらしめた要因」という考えに基づき、彼らの言う「極めて複雑かつ無益なマシン」を創造した。XYプロッタを思わせる装置は7,000個もの小石をコンピュータビジョンで捕らえ、産業用バキューム付ロボットアームで配列する。神聖ローマ帝国の古都、ナポレオンやアインシュタインゆかりの地としても知られる学園都市ウルムに程近く、大河ドナウに合流するイラー川の畔で採取した小石を、マシン学習によるアルゴリズムで識別分析し、映画『サイレント・ランニング』（1972）のように人間の介在なしに時間の層を可視化していく。サイトスペシフィックかつ普遍的な性格、地史と人工知能——メタ的な時空間の視点に立つ作品群が目立つなか、相反する要素を見事に併せ持つ作品は、メディア芸術領域においてこそ評価すべき稀有な存在である。（森山 朋絵）

## 優秀賞

### ザ リヴィング The Living ランゲージ プロジェクト Language Project

ハイブリッドアート、メディアインスタレーション

オリ エリサル  
Ori ELISAR  
[イスラエル]



© Ori ELISAR

### 作品概要

自然と文化、バイオ・デザインと言語学の境界を探求する研究プロジェクト。2000年のあいだ死語と考えられてきた古ヘブライ文字に対する、新たな進化プロセスを提案する。作者は、高い情報交換・処理能力を持つとされる土壌細菌「バエニバチルス・ボルテックス」から抽出したバイオインクで、古ヘブライ文字の形をペトリ皿の上に形成し、さらに現代ヘブライ文字の形を細菌の食物となるプロテインで描き、細菌増殖により、自ら現代ヘブライ文字へと進化するものとして創造した。細菌の繁殖は、給餌や気温など諸条件が影響する。ここでは、生体構造の行動を制御することと、自然の成り行きに任せることの両者の緊張関係が扱われる。それらを通じて、生きた言語が発達する様の探求を試みている。作者は調査・実験とその結果に加え、独自の理論も援用し、自然、文化、そして文字および言語を考察する。そこには、生物学的な創造の世界でもテクノロジーとデザインの相互作用は可能か、という問いも存在している。

### ●参考URL

<http://orielisar.com/>

### 贈賞理由

国際フェスティバルなどを通してバイオアートが世界的に注目を集め、複数領域にまたがり展開される広義の「ハイブリッドアート」の一例としても認知されて久しいが、裾野が広がるとともにハイコンテクストかつ難解なまま提示される作品も増え、表現としての完成度がより問われるようになった。文字どおり「生きた」言語としてのバクテリアとペトリ皿をメディアに、数千年のあいだ死語であった古ヘブライ語の文字を現代ヘブライ文字へとモーフィングさせる本作では、言語学と考古学を専攻したデザイナーが、シンプルかつダイレクトな問いかけを非常に明確に表現し、高く評価された。微生物による古代文字のモーフィングには、予測不可能な繁殖のプロセスが変数としてコミットする。それは、文明や文字や文化がどう移り変わろうと、器や乗り物であるメディア、その名称さえもが変容しようとも、次世代に継承されていくべきメディアアートの姿を想起させる。

（森山 朋絵）



## 新人賞

### あなたは、翌日私に会い にそこに戻ってくるでしょう。

メディアインスタレーション

津田 道子

TSUDA Michiko

[日本]



© TSUDA Michiko Photo: YAMAMOTO Tadasu

ディシーティアー サイフォン

### DCT: SYPHONING.

ザ ミリオンズ  
The 1000000th

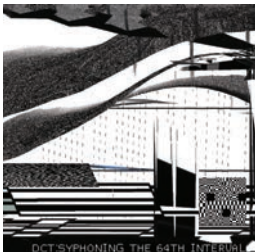
インターバル

### interval.

映像インスタレーション

ロサ メンクマン  
Rosa MENKMAN

[オランダ]



© Rosa Menkman

### ザウォール The Wall

写真、書籍

ニナ クルテラ  
Nina KURTELA

[クロアチア]



© Nina Kurtela

#### 作品概要

枠（フレーム）という、絵画・映像史で幾度も論じられてきたモチーフと、鏡、ビデオカメラ等を用いたインスタレーション作品。作品タイトルは、自由間接話法の典型的な英文に由来している（ただし通常は主語が三人称）。文脈により「翌日」「そこ」の対象が変わるタイトルと、鑑賞者とその像と空間との関係から「いま」「ここ」とは何かを問う作品体験が対になっている。天井から吊るした12の枠には、鏡やスクリーンが張られたもの、枠だけのものが入り混じる。スクリーンにはリアルタイムの映像や、24時間前の展示空間を捉えた映像が投影される。観賞者は鏡に映る像、スクリーンの映像、さらに空枠越しの実像が織りなす視線の迷宮を進み、さまざまに変化する自身と空間との関係を観察する。

#### 作品概要

画像圧縮アルゴリズムを物語として描いた作品。「DCT」は画像の圧縮に用いるDiscrete Cosine Transform（離散コサイン変換）から、また「SYPHONING」は動画処理を連携させるソフトウェアSyphonから採られた。DCTを擬人化したDCTシニアとジュニアの初めての「サイフォン（データ転送）」を通して、次々にデータを変換していく「複雑性の領域」を冒険する。シニアはジュニアに平面画像の複雑な生態系を案内し、動画圧縮における処理の単位であるマクロブロックの領域から、デジタル信号処理時に出るディザ、さらに複雑なウェーブレット処理やベクタ画像の領域へ移動していく。演算エラーをも物語の起伏とし、「技術」に対しユーモラスで新鮮な視座を与えている。

#### 作品概要

作者はベルリンを数カ月かけて訪ね回り、現代美術を扱うギャラリー、美術館、プロジェクト・スペースなど約300カ所の施設で、白い展示壁を撮影した。それらのデジタル画像をプリント写真のシリーズとして、またアーティストブックとして発表する。同書は壁の画像300枚を300ページに収め、現代ベルリンにおけるアートシーンの記録ともなるこのプロジェクトに協力した各施設の場所を示す地図を加えたものとなる。さらに、白い壁を「白紙」と見なせば、同書はまっさらなノートとしても機能しえる。それが示唆するのは、鑑賞者へと開かれた空間であり、その空虚を来訪者の軌跡で満たしていくことができる場である。

#### 贈賞理由

一度この作品に自分の身体を投げ込むなら、我々はぐるぐるとこの静かなフレームの森を歩き続けるだろう。それはこのインスタレーションに、なぜフレーム越しに見える世界は括られているだけで輝いて見えるのだろうかという、映像についての抜本的な問いを生む力があるからだ。フレームを覗き込む自分自身の背中を見る経験は、やがてシンプルだが秀逸な仕掛けによって思考の枠組みそのものの次元を拡張させる。生々しい身体的経験は複製され、フレームの中で明日を生きるのだ。その表現の新鮮さと緊張感、思考の厚みを評価する。

（石田 尚志）

#### 贈賞理由

瞬時に鑑賞者の目を奪う強烈な独自性に可笑しみが随伴した、「画像についての画像」の映像インスタレーションである。本作のテーマは画像圧縮技術が惹起する視覚的乱れだが、それが面白いのはその技術に固有の特徴と本質がそこに立ち現われるからだ。作者はトランスコードすなわちデコードを介さない再エンコードを「サイフォン」と形容し、新旧の離散コサイン変換技術を「DCTジュニア／シニア」と擬人化した。また、エドウィン・A・アボットの小説『フラットランド——多次元の冒険』（1884）をもとに正方形もしくは立方体を主人公に据え、仮想空間に異なる圧縮法による平面領域を配置する。どれもが心憎い。（中ザワ ヒデキ）

#### 贈賞理由

ワシリー・カンディンスキーは、何も描かれていないキャンバスはけっしてニュートラルなメディウムではなく、すでに独特の響きを持っていると、バウハウスの授業で教えている。同様に作品が展示されるギャラリーや美術館の白い壁もニュートラルなメディウムではなく、形や色、素材によって構成された独特の響きを持っている。白い壁は「何もない空間」ではなく、意外に饒舌に我々に語りかけてくる。

見逃しがちな展示空間の白い壁の存在を浮かび上がらせたこの作品は、我々にメディアの存在を強烈に意識させる効果をシンプルに力強く表現している。（藤本 由紀夫）

### 大賞

# シン・ゴジラ

映像作品

庵野 秀明 / 樋口 真嗣 [日本]

ANNO Hideaki / HIGUCHI Shinji



●参考 URL  
<http://shin-godzilla.jp/>

© 2016 TOHO CO.,LTD.

#### 作品概要

特撮映画シリーズ『ゴジラ』の12年ぶりとなる最新作。日本に襲来したゴジラという虚構の巨大生物に官僚や政治家が立ち向かう群像劇。東京湾に突如現われた巨大生物に対し、政府による緊急対策本部の設置、自衛隊への防衛出動命令の発動など政治的視点を中心に物語は進む。「現代日本に初めてゴジラが現われた時、日本人はどう立ち向かうのか」をテーマに、その社会状況を忠実に再現し、リアリティを追求した災害シミュレーションをドキュメンタリータッチで描いた本作は、子どもやファミリー向けの作風であった従来の『ゴジラ』シリーズに対して異色のアプローチとなり、特撮や怪獣映画に関心のない層からも注目を浴びた。本作に登場するゴジラは国内シリーズ初のフルCGで史上最大となる体長118.5mのスケールで描かれ、建物を破壊しながら都内を徘徊する姿は多くの観客を圧倒した。脚本・総監督は、『新世紀エヴァンゲリオン』などを手がけた庵野秀明、監督・特技監督には樋口真嗣が起用された。キャストは計329人におよび、さらには日本映画では異例の3監督・4班体制、総勢1,000人以上のスタッフによる大規模撮影となった。

#### 贈賞理由

大ヒットし、しかも映画として評価されるだろう作品に、エンターテインメント部門の贈賞が必要だろうかという反論もあった。しかし、2016年を振り返ったときにまさきに思い出す作品であり、圧倒的なパワーを持っている。そのことは、あらゆる手を使って記録されるべきだろう。ウェットな人間ドラマを排し、ガチの本土決戦シミュレーションとしてブレないつくり。つくりたいエンターテインメントを信念を貫いて産み出した映像が、大ヒットになったことも嬉しい。邦画のつくりかたそのものが、ここから変わっていくのではないか。アニメーションや特撮資料のアーカイブ化の推進にもつながっていく未来を想像し、希望を抱く。庵野秀明総監督や樋口真嗣監督、尾上克郎准監督を頭として、日本の特撮やアニメーション、実写のスタッフと技術が集結した鮮烈な映像作品は、作品制作現場における思考停止およびルーティン化していた部分を破壊し、新しいステージに進んだ。その記念碑としても、大賞にふさわしい。(米光 一成)



庵野 秀明 ANNO Hideaki (左)

1960年、山口県生まれ。株式会社カラー代表取締役。監督作品に『ラブ&ポップ』(1998)、『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズなど。

樋口 真嗣 HIGUCHI Shinji (右)

1965年、東京都生まれ。映画監督・特技監督。監督作品に『ローレライ』(2005)、『日本沈没』(2006)、『のぼうの城』(2012)、『進撃の巨人 前後編』(2015)など。

#### [受賞者コメント]

数あるエンターテインメント作品のなかから栄えある大賞に『シン・ゴジラ』を選んでいただき、ありがとうございます。12年ぶりに日本で製作されたゴジラ映画であった本作でしたが、「特撮映画」「怪獣映画」とことん真剣に取り組んだその先に、ジャンルの枠にとらわれず、「映画」として多くのお客様に楽しんでいただけるものにしたいというのが我々製作陣の願いでした。今回いただいた評価は、その思いが多くの皆様に届いた結果なのではないかと思っています。本当に嬉しいです。

優秀賞

## デジタルシャーマン・プロジェクト

ロボットアプリケーション

市原 えつこ

ICHIHARA Etsuko

[日本]



© Etsuko Ichihara Photo: Masashi Kuroha

### 作品概要

科学技術が発展した現代向けに、新しい弔いのかたちを提案する作品。家庭用ロボットに故人の顔を3Dプリントした仮面をつけ、故人の人格、口癖、しぐさが憑依したかのように身体的特徴を再現するモーションプログラムを開発した。このプログラムは死後49日間だけロボットに出現し、擬似的に生前のようにやりとりできるが、49日目にはロボットが遺族にさよならを告げてプログラムは消滅する。このように、イタコのように故人が「憑依」したロボットと遺族が死後49日間を過ごせるように設計されている。作者は祖母の死を経験し、葬儀という弔いの儀式がもたらす残された人々への機能を実感して制作に至ったという。葬送の営みを通して日本人特有の生命や死の捉え方を探求するリサーチプロジェクトとして、実験を行なっている。日本の民間信仰とテクノロジーを融合させることをテーマにした作品群「デジタル・シャーマニズム」のひとつ。

●参考URL

<http://digital-shaman-project.tumblr.com/>

### 贈賞理由

最先端技術の優位性に依拠した「目新しさ」の追求ではなく、あるテーマ、コンセプトの具現化のためのメディウムとしてテクノロジーを用いること。斬新なビジュアルによって脳に刺激、快楽を与え、ある時は視覚を通して身体までも拘束していく先端メディア表現の多くと比較すると、市原は生々しい「生」の象徴たる身体にどこまでも寄り添い、デジタル技術を魔術的、呪術的に用いることで人間の本質的な欲望、そして感情や感覚を呼び覚まそうとしている。それは「現代」という時代に縛られた人間の身体と意識を解放する試みとも言えよう。死という生命固有の機能に個々の記憶を参照させ、いくつもの「物語」を生み出していく本作は「作品」としての完成度よりも、そのコンセプトに価値がある。テクノロジーがいくら進化しても、人間はつねに物語を欲し、物語によって現実に対応していく存在であることを改めて認識させてくれる作品である。(工藤 健志)

優秀賞

## NO SALT RESTAURANT

ガジェット、プロジェクト

川崎 鋼平 / 中野 友彦 / 中村 裕美 / 橋本 俊行 / 宇田川 和樹 / 天野 渉

KAWASAKI Kohei / NAKANO Tomohiko / NAKAMURA Hiromi / HASHIMOTO Toshiyuki / UTAGAWA Kazuki / AMANO Wataru

[日本]



© 2016 NO SALT RESTAURANT Committee (J. Walter Thompson Japan / The University of Tokyo / aircord / AOI Pro. / vector Group SIGNAL, Inc. / Ishii Clinic)

### 作品概要

「ELECTRO FORK」と「無塩料理のフルコース」を用いたプロジェクト。食品を経由して舌に電気刺激を与え、「電気味覚」によって食べ物の味をコントロールできる「ELECTRO FORK」を開発。また、この「ELECTRO FORK」で食事をした場合に、より塩味を感じやすい無塩料理のレシピの検証を重ね、「無塩料理のフルコース」も提案している。塩分の摂取過多によって引き起こされる、高血圧症や脳卒中などの患者は、塩味の利いた食事を取ることができない。本作では、無塩の料理でも塩味を感じることができ、病気を気にせず「おいしいもの」を味わえるため、「患者たちの健康」と「塩味の利いたおいしい食事」を両立させている。このプロジェクトを通し、世界中の塩分問題を解決し、健康的な食文化、食生活に変えていくことを目指している。

●参考URL

<http://labtokyo.jp/nosalt/>

### 贈賞理由

高血圧症や脳卒中は中高年層にとっては深刻な問題だ。それに対する有効な手段は塩分摂取制限だが、塩味はほかの味覚にも影響を与える重要な要素であり、高齢化に従って味覚感受性自体が減退していくことを考慮すると、実行には困難が伴う。本作は塩分過剰摂取問題に対し福音となる可能性を持った、人間の健康に技術で応える画期的なガジェットであり、それをを用いたプロジェクトでもある。五感のなかで味覚は現在最も再現が難しい感覚であり、塩味に限定してはいるものの味覚ディスプレイ技術を応用しており、新技術の実用としての価値も高い。おいしい食事は人生で最も身近な楽しみであり、食自体がエンターテインメントとして、グルメや大食いなどさまざまな切り口で取り上げられている。これらは実際に自分で体験できる点でほかの娯楽と並ぶが、料理はクリエイティブであり、簡単につくることができる点でほかの娯楽より日常に即している。そんな日常に技術で潤いを与える素晴らしい作品だ。(遠藤 雅伸)



### 優秀賞

ポケモン  
Pokémon GO  
アプリケーション

『Pokémon GO』制作チーム  
(代表：野村 達雄)

“Pokémon GO” Production Team  
(NOMURA Tatsuo, Representative)

[日本]



©2016 Niantic, Inc. ©2016 Pokémon.  
©1995-2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME  
FREAK inc.

#### 作品概要

位置情報を活用した、スマートフォン向けゲームアプリである。現実世界そのものを舞台として、地図上に出現する「ポケモン」を捕まえるために、プレイヤーは外出して徒歩で探索する。ポケモンが近くに現われるとスマートフォンが振動し、地図上に出現したポケモンをタップすることで、AR（拡張現実）機能によってカメラ越しの景色にポケモンが現われる。ポケモンは「モンスターボール」を投げることで捕獲できる。収集したポケモンを育成したり、ほかのプレイヤーと「ジム」でバトルを楽しんだりすることもできる。マップ上に現われる特定のスポット「ポケストップ」では、ポケモンを捕まえるために必要な道具モンスターボールなどを手に入れることができる。前作『Ingress』に続き、“Adventures on foot（歩いて冒険する）”という理念のもとに制作された。

●参考URL  
<http://www.pokemongo.jp/>

#### 贈賞理由

世界規模の陣取り合戦を実現したゲーム『Ingress』に、大ヒットゲーム『ポケットモンスター』のキャラクターと世界観が融合した。『Ingress』でプレイヤーたちが収集したランドマークを使って世界各地に「ポケストップ」や「ポケモン」たちが現われ、現実の位置情報に虚構のレイヤーが重なり、世界を彩った。ぼくたちは遊ぶために外へ出た。レアポケモンが出現しプレイヤーが押し寄せて混乱した。ポケモンを探していたら指名手配犯を見つけてしまった。運転中にプレイして交通事故やトラブルが起きた。駅や神社などはプレイに適切ではないとして対策を求めた。ひきこもりが外に出た。鬱々としていた人が歩いて元気を取り戻した。さまざまなことが起こった。ただのヒットゲームではなく社会現象になった。もちろん解決すべき問題は解決しなければならないが、エンターテインメントが、世界を大きく変えることがはつきりと目撃されたのだ。(米光 一成)

### 優秀賞

アンリミテッド  
Unlimited  
Corridor

VR システム

『Unlimited Corridor』制作チーム  
(代表：松本 啓吾)

“Unlimited Corridor” Project Team  
(MATSUMOTO Keigo, Representative)

[日本]



© 2016 Unlimited Corridor PROJECT Team

#### 作品概要

鑑賞者の空間知覚を操作し、現実には限られた空間の中で、VR（ヴァーチャル・リアリティ）空間を無限に歩き回れるようにした作品。本作では、「リダイレクテッド・ウォーキング」と「視触覚間相互作用」という2つの技術を組み合わせて使用している。リダイレクテッド・ウォーキングは、ヘッドマウントディスプレイに表示する映像に補正を加え、実際には曲がった通路を歩いているにもかかわらず、まっすぐ歩いていると感じさせる技術である。それに合わせて、曲面を平面として知覚させる視触覚間相互作用を利用し、直進していると感じられる通路の円周の大きさを、半径3mまで縮小し、比較的狭い実空間でも無限の空間知覚を得られるようにした。視覚と触覚を使い脳に錯覚を起こさせて、知覚がいかにゆらぎを持つものであるかを実感させる。VRシステムの機能に応じたオリジナルのコンテンツなどが提供されている。

●作品URL  
<http://www.cyber.t.u-tokyo.ac.jp/~matsumoto/unlimitedcorridor.html>

#### 贈賞理由

歩行する体験者の空間感覚を操作する、知覚のトリック。今いるリアルな空間とVR空間とをもともと別物としたうえで、それらとのあいだの座標変換そのものを歪め、体験者の認識上で整合化してしまうという荒技だ。VR空間の無境界性と、それを被験する場の物理的有限性……。そのギャップは、多くのVRデザインにおける悩みであった。この研究はその問題に対しユニークな切り口で取り組み、空間認識の不整合を積極的に生かした新しい体験をもたらしている。「虚実空間の一致」の方向性でリアリティを追求してきたほかのものとは一線を画しており、現状は特定の状況設定でのみ成立するものにとどまっているものの、そのアプローチはポテンシャルを感じさせるものだ。五感の複合によってもたらされる私たちの空間認識や世界像の構築といったものが、いかに相対的であやふやなものか？ この体験は、そんなことにも気づかせてくれる、興味深いきっかけになるだろう。(東泉 一郎)

## 新人賞

### 岡崎体育

## 「MUSIC VIDEO」

ミュージックビデオ

岡崎体育 / 寿司くん

okazakitaiiku / Sushi-kun

[日本]



© SME Records

#### 作品概要

男性ソロアーティスト岡崎体育のメジャーデビューアルバム『BASIN TECHNO』に収録された楽曲「MUSIC VIDEO」のミュージックビデオ。ミュージックビデオにおける“あるある”がテーマの楽曲で、「カメラ目線で歩きながら歌う」「急に横からメンバー出てくる」などミュージックビデオで目にしがちな演出が歌詞になっており、その歌詞に沿って岡崎体育自身が“あるある”をひたすら再現していく。撮影スタッフは岡崎体育本人を含め、インディーズ時代からの盟友、映像作家・寿司くんと岡崎体育のマネージャー、計3名のみで、約100時間をかけて撮影した。制作費6万円ながら、SNSを中心に大きな反響を呼んだ作品。

●参考URL <https://okazakitaiiku.com/>

#### 贈賞理由

「ミュージックビデオ」という、約30-40年のあいだに普及し定着したメディア様式のなかで、その反復の飽和状況に対し、メタ視点を導入した。それを、外からの批判・批評としてではなく、文字どおりのミュージックビデオのかたちで笑いを生じさせるエンターテインメントに仕上げた点で、エポックメイキングな作品となった。特別な制作環境を準備せずとも、ごく一般的に入手可能な機材と最小限のスタッフワークでやり切れることを示した点も今を象徴しているが、ではこのメタ視点を踏まえた次にどこへ向かうのか、新たな提示、開拓への期待が集まった。(佐藤 直樹)

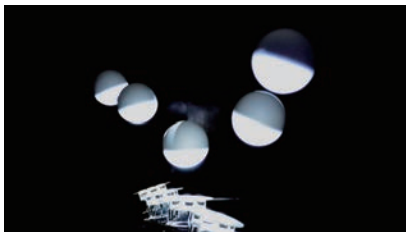
オボロ

### ObOrO

キネティックインスタレーション

リョウ キシ  
Ryo Kishi

[日本]



© ryo kishi

#### 作品概要

本作は、不安定で偶発的な揺らぎを生み出す照明装置である。宙に浮く光の球は、糸やワイヤーといった支えを一切持たず、送風機からの空気によってのみ制御される。光の球は不完全なコントロールのなかで空間を漂い、つねに生き物のように回転して振動し、危うさや脆さといった魅力を生み出す。浮遊させる装置は、LED照明、送風機、ステッピングモーター(回転を綿密に制御できるモーター)で構成されている。LEDは浮上している球を照らし、それぞれの球が浮かぶ高さは送風機で、気流の角度はステッピングモーターで制御される。

●参考URL <http://ryokishi.org/works/oboro/oboro.html/>

#### 贈賞理由

宙を浮遊する発光体群が、見えない回廊の中で揺らぐ。球体は、気流のチューブから逃れようとすると気圧分布の壁の中でセンターに引き戻される。コアング効果の応用という、用いられている浮遊の原理そのものはありふれた古典的なものだが、軽量な発光体、群れの動きの制御など、現代の技術の紡ぎ合わせがこの表現を可能にしている。質量をもつ実体ならではの不思議さであり、決まった演出のプレイバックにとどまらないその場の不確かさ=不安定さは、スリリングでもある。マッチョな仕組みを使うことなく効果を引き出しているところが技ありだ。(東京 一郎)

ラディックス

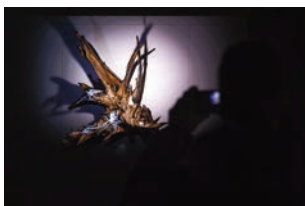
オーガニズム

### RADIX | ORGANISM / APPARATUS

プロジェクションマッピングスカルプチャー

マルセル ブックナー ティム ハイイツ  
Marcel BUECKNER / Tim HEINZE /  
リチャード エーケル ローレンツ  
Richard OECKEL / Lorenz  
ポットハスト モーリツ リチャルト  
POTTHAST / Moritz RICHARTZ

[ドイツ]



© 2016 Xenorama GbR

#### 作品概要

3Dプロジェクションマッピングを施した木の根の彫刻。木の根の複雑な表面に投影する約10分間の映像は、自然から機械、幾何学的なパターンへと移り変わってゆく。映像を投影する木の根の形状を3Dスキャン技術で取得し、さらに3Dプリントで作成した多面体を付け加えることで、映像投影とオブジェクトの位置が完全に一致するよう設計されている。投影される映像は、オリジナルが持つ視覚・聴覚的認識、質や特性を際立たせ拡張していく。そして木の根とプロジェクション、サウンドが一体となり、現実と仮想の境界をあいまいにして非現実的な外観をつくりだす。自然とテクノロジーが相互に依存する関係や、有機的な構造とデジタル技術による美の相違や対立を探究する作品。

●参考URL <http://www.xenorama.com/radix/>

#### 贈賞理由

木の根を投影対象としたプロジェクションマッピング作品。すでに一般化して久しい技術ではあるが、真正面から、真摯にその技術を深化させ、自然物の有機的かつ複雑な形状への的確なマッピングによってリアルとバーチャルの境界を往来する不可思議なイメージをつくり出している。デジタルをあえて物質と関連づけることで自然の造形美に光をあてる一方、デジタル技術の特性を活かしその美の概念を大きく変容、拡張させていく装置である。現代における「物質」と「情報」の関係性が、自然とテクノロジーの境界を曖昧にすることで浮かび上がってくる、興味深い点である。(工藤 健志)

### 大賞

# 君の名は。

劇場アニメーション (1 時間 47 分)

新海 誠 [日本]

SHINKAI Makoto



●参考 URL <http://www.kiminona.com/> © 2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications, Inc. / AMUSE INC. / voque ting co., ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc.



新海 誠 SHINKAI Makoto

1973年、長野県生まれ、アニメーション監督。2002年、短編作品『ほしのこえ』でデビュー。オリジナルの劇場用映画のほか、CMやPV等の短編映像等を手がける。

#### 【受賞者コメント】

素晴らしい賞をいただきましたことを、スタッフを代表してお礼申し上げます。『君の名は。』はその制作の過程においても、観客からの受容の過程においても、とてもたくさんの方のサポートをいただけてきました。いただいたものを次の世代の観客にお返すべく、スタッフ一同立ち止まらずに次回作にまい進したいと思います。

#### 作品概要

『秒速5センチメートル』(2007)や『言の葉の庭』(2013)など、意欲的な作品を数多く作り出してきた作者による劇場用長編アニメーション作品。山深い田舎町の女子高生・宮水三葉<sup>みやみづみづは</sup>は、ある日、自分が東京の男子高校生になる夢を見る。一方、東京で暮らす男子高校生・立花瀧<sup>たちばなたき</sup>も、山奥の町で自分が女子高生になっている夢を見る。繰り返される不思議な夢と抜け落ちた記憶や時間から、三葉と瀧は自分たちが夢のなかで入れ替わっていることに気づく。2人は戸惑いながらも現実を少しずつ受け止め、互いに残したメモを通し、ケンカをしながらも状況を乗り切っていく。千年に一度の彗星来訪という出来事を舞台に、少女と少年がお互いを知り、求めあう恋と奇跡の物語。世界の違う2人の隔たりとつながりから生まれる「距離」のドラマを、圧倒的な映像美とスケールで描き出している。作者による緻密なロケーション設定とそれを支える確かな風景描写に、世界観を持った音楽が加わることで、ファンタジックな物語をより強いリアリティとともに表現している。

#### 贈賞理由

アニメーションは、時間の流れの一方向性や3次元空間の距離を容易く飛び越える。その飛び越えが、快感にまで高められるのは、容易くはないだろう。『君の名は。』はそこを見事に成し遂げている。過去にさかのぼり、山頂から麓までを一瞬のあいだに駆け降りてしまうといった奇跡を見せ、感動をもたらす。それはアニメーションされる動きの典型に支えられていよう。また異性の身体に入るという体験は本来ならばとても違和感をもつであろうが、むしろその体験を楽しんでしまう大らかさがある。ところが、違った外観を身につけることに、違和感をもたない現代社会、あるいはむしろそうした外観を積極的に身につけることで新鮮な喜びを発見する現代社会の在り方が見通せる。さらにはこころの出会いを、メディアを媒介することの繰り返しで成し遂げる様相は、現代人の願望の表われなのであろう。アニメーションが現代人のこころの象徴となったことを高く評価したい。(横田 正夫)



優秀賞

映画 『聲の形』

劇場アニメーション (2 時間 9 分)

山田 尚子

YAMADA Naoko

[日本]



© Yoshitoki Oima, KODANSHA/  
A SILENT VOICE The Movie Production  
Committee. All Rights Reserved.

作品概要

おおいまよしとき  
大今良時のマンガ『聲の形』を映画化した劇場用長編アニメーション。人と人とのコミュニケーションにおける、伝えることの難しさやそれゆえの尊さが表現されている作品。「退屈すること」を何よりも嫌う小学生のガキ大将・石田将也は、転校生で聴覚障害を持つ少女・西宮硝子と出会い、無邪気な好奇心を持つ。彼女が来たことを機に、将也は退屈な日々からは解放されるが、硝子とのある出来事がきっかけで周囲から孤立してしまう。それから5年の時を経て、2人は別々の場所で高校生へと成長した。しかし将也は、5年前の出来事以来固く心を閉ざして、生きる希望を見失っていた。人生を終わらせることを決意した将也は、5年前の「忘れ物」を返すために硝子のもとを訪れる。本格的な手話表現と現代の若者の内面を丁寧に描き、ひとりの少年が、少女や周囲の人たち、そして自分を受け入れていく物語が描かれている。

●参考URL  
<http://koenokatachi-movie.com/>

贈賞理由

良くも悪くも、人間も組織も同じ地平にはとどまっていられないのだとスクリーンを観ながら感じていた……。私の知る京都アニメーションも山田尚子も『涼宮ハルヒ』シリーズ (2006、09、10) であり、『けいおん!』(2009、10、11) であり、『たまこラブストーリー』(2013) であったのだが、2年ぶりに観たこの作品は私の思い込みを大きく超えていた。プロデューサーをはじめとするスタッフ全員が取り組んだのは難しいものをいっぱい抱えた素材であり、それへのチャレンジであった。大いなる勇気を感じる。原作マンガから、映画という表現に歩み出すとき、この作品には誰でもが努力を要するであろうと考えざるをえない2つの要件があったはずだ。それは「動き」と「音」——ここが見事であった! よくやったなあ! と心からスタッフを讃えたいと思う。成長期に直面する他者とのコミュニケーションの難しさやいじめなどの複雑な問題を含む内容を、今までに磨き上げてきた表現技術とその魅力で包み込み、見事に一編のアニメーション映画に仕立て上げている。(高橋 良輔)

優秀賞

父を探して

劇場アニメーション (1 時間 19 分)

アレ アブレウ  
Alé ABREU  
[ブラジル]



© Filme de Papel

作品概要

ブラジルのインディペンデント・アニメーション界で活躍する作者による長編アニメーション作品。主人公である少年とその両親は親子3人で幸せな生活を送っていた。しかし、父親は出稼ぎに出るため、ある日突然、列車に乗ってどこかに旅立ってしまった。少年は父親を見つけて、家に連れて帰ることを決意し、未知の世界へと旅立つ。そこでは、過酷な労働を強いられる農村や、さらびやかだが虚飾に満ちた暮らしがはびこり、独裁政権が戦争を画策する国際都市が少年を待ち受けていた。それでも、旅先で会うさまざまな人々との交流と、かつて父親がフルートで奏でた楽しいメロディの記憶を頼りに、少年は前へ前へと進んで行く。一切のセリフもテロップも用いず、簡略化されたキャラクター・デザインと、クレヨン・色鉛筆・切り絵・油絵具などさまざまな画材を使ったパッチワークのような美術が組み合わされた映像は、言語の壁を越えて普遍的な訴求力のある作品となっている。

贈賞理由

映画に何を求めるのか? こんな問いかけが脳裏を過った。近年、長編アニメーションの多くが情報過多のなか、『父を探して』はその情報量の少なさから能動的に観るアニメーション映画だ。言語に頼らず、シンプルな絵本のような絵と民族的な音によって紡ぐこの作品は、少年個人から世界へと想像力を掻き立てイメージを増殖していく。物語は、「どこに、だれと、なぜに」など何の説明もないまま自由に展開し、やがて物語は原点に回帰する。悲観的なのか楽天的なのかも観る者に委ねられる。キャラクターや美術の省略化が、描かないことのごさを、加えて語らないことのごさを感じさせ、広々とした余白にこちらで何かを描かざるをえないクールな表現の作品だ。ただ、少年主観とはいえ対立構造と善悪が直線的でやや深みが足りないのが残念。また『戦場でワルツを』(2008) 同様に、実写映像がインサートされ想像力を限定してしまうのだが、より余白を追求しても良かったかもしれない。(西久保 瑞穂)



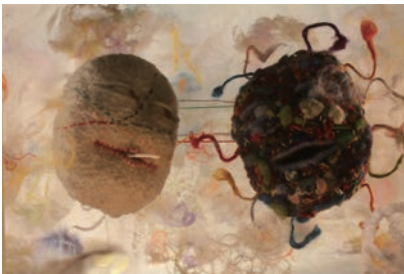
優秀賞

ラブ ストーリー  
**A Love Story**

短編アニメーション (7分4秒)

アニメーション キシャーニ  
**Anushka Kishani**  
ナーンアヤカール  
**NAANAYAKKARA**

[英国]



© 2016 National Film and Television School

作品概要

恋に落ちた2つのキャラクターと、彼らの無垢な世界にゆっくりと侵食してくる暗闇に打ち勝とうとする様を描いたストップモーション・アニメーション。関係性を築く難しさに思い悩む様子が物語の中心になっており、全体を通して、キャラクターのやさしさに光が当てられている。毛糸という暖かな手触りを感じさせる素材を使い、キャラクターの心情を深くかつ誠実に描いている。ストーリーがシンプルであるがゆえに、キャラクターの特徴的な目、背景、照明、音響、音楽を通して複雑な感情が語られ、まるで動く絵画のように見せている。また、7段のガラスの棚によるマルチプレーン撮影台を用いてそれぞれの段に素材を重ね、奥行きをつくって人形を撮影するなど、さまざまな実験的な手法を駆使することで、次々に移り変わるシーンを巧みに表現した。

●参考URL  
<http://www.nushypeas.com/>

贈賞理由

何よりも画面いっぱいに現われる毛糸の世界が印象的である。毛糸ならではの質感、糸と糸の絡みあい、糸1本1本が震える繊細な動きは、目を逸らすことのできない魔法のような力を宿しており、いつの間にか観客を異世界へと導き、見てはいけないモノを見ているような、怪しげで不思議な気持ちにさせる。冒頭、カメラのドリー・インによる作品への導きは、顕微鏡で小さな世界を覗いた時のような感覚を呼び覚まし、未知の世界に誘うには的確な演出である。また、作品を「見る」から「覗く」という行為に変化させたことで、悪夢のような強烈な印象を残すことに成功している。色彩変化による表現で感情を生み出す発想と、ボイスを絡めた神秘的かつ独特なサウンドにより、独自の世界観をさらに魅力的なものへと変貌させる監督の手腕は見事である。短編アニメーションならではの質感をまとい、独特な美しさを醸し出すアート感覚あふれる作品と言える。

(森野 和馬)

優秀賞

アマング ザ  
**Among the black waves**

ブラック ウェーブス  
短編アニメーション (11分10秒)

アンナ フダノヴァ  
**Anna BUDANOVA**

[ロシア]



© Ltd "STUDIO "URAL-CINEMA" 2016

作品概要

古代ケルトの伝説をもとにした短編アニメーション作品。古代ケルトでは溺れ死んだ人々の魂はアザラシへと姿を変えるとされていた。とある夜のこと、その魂たちがアザラシの毛皮を脱ぎ少女の姿で泳いでいたところを、影からこっそり覗く漁師がいた。彼は少女の美しさに心惹かれ、毛皮を一枚盗みアザラシに戻れないように隠し、自分の妻としてしまう。毛皮がないと彼女は普通の人間だった。やがて夫婦には娘ができ、幸せな毎日を送り始める。しかし彼女はいつもどこかさみしげに、飽きることなく海を眺め続けているのだった。ある日、娘は母のものであったアザラシの毛皮を見つける——。セリフがまったくないにもかかわらず、墨絵のように筆致の際立った画面により、彼女の海への思いと悲しみが表現されている。

贈賞理由

長編と短編の違いでもあるのだが、『ソング・オブ・ザ・シー 海のうた』(2014)と同じ題材を扱っているのにまったく違うテイストの作品になっているのが個人的にはおもしろかった。元になっている物語は世界中の民話や神話に同じような話がある普遍的なものなので、展開がどうなるかは推測できてしまうし、現代人の感覚としては多少不合理を感じてしまう点もあるのだが、それを忘れさせる、あるいは不合理だからこそ、男女の、そして親子の心情が画面から迫ってくるような感動があった。荒い動きも力強く魅力的で、実写や3DCGではやりにくい2Dアニメーションならではの画面展開も美しかった。ほぼモノクロームの画面だが、時折入る差し色のような色使いも効果的だった。そしてざらついたタッチが、アニメーションが一枚一枚手で描いたものの集積だということを意識させ、多くのカットが構図も美しく重厚で、絵としての力強さも感じさせる傑作だ。

(木船 徳光)

新人賞

ムーム

短編アニメーション (13分 53秒)

堤 大介 / ロバート・コンドウ  
TSUTSUMI Daisuke / Robert KONDO  
[日本 / 米国]



© 2016G.Y/W/MOOM FP

作品概要

川村元気と益子悠紀による絵本『ムーム』(2014)をフル3DCGでアニメーション化した作品。ガラクタと持ち主との思い出、その喪失というテーマを扱う。人間が捨てたモノに宿る「思い出」が存在する不思議な世界が舞台となっており、湖のほとりに暮らす主人公のムームは、宇宙服を着た相棒ケネディと、ガラクタから思い出のかたまりを引っ張り出し、空に帰す仕事をしている。ある日、ムームはパレエッシューズの中にいたルミンと出会う。はじめは悲しそうにしていたルミンは、ムーム、ケネディと過ごすうちに笑顔を見せるようになるが——。緑豊かな自然を背景に愛らしいキャラクターたちの出会いと別れを、精緻な映像と静謐な音楽とで表現している。

●参考URL <http://www.tonkohouse.com/jp/projects/moom/>

贈賞理由

美しく広大な風景、植物のいきいきとした存在感、繊細で表情豊かな光の表現、観ているだけで観客を心地良い世界へ誘ってくれる。物語の展開は「出会い」「ふれあい」「別れ」というシンプルな流れではあるが、豊かな色彩表現の変化、ピアノの旋律によりキャラクターの心情を引き出し、ほんのり温かく、少し切ない気持ちで満たしてくれる演出力は確かである。フルCGによる表現も細部まで丁寧につくりこまれ、暗部の色彩、植物の壮大な物量により独特のリアル感を生んでいる。スタッフの情熱や思いが感じられる素晴らしい作品である。  
(森野 和馬)

アイ ハブ ドリームド オフ  
I Have Dreamed Of  
ユウ ソー マッチ  
You So Much

短編アニメーション (3分)

エマ ヴァカレロヴァ  
Emma VAKARELOVA  
[ブルガリア]



© Tant Mieux Prod, Editions Gallimard

作品概要

「地平線」の叶わぬ愛を描いた短編アニメーション。「地平線」である彼は、海に浮かぶ一隻の小さなボートである彼女に思いを寄せる。彼女は終わりのない海の水平線の先を進み続け、決して「地平線」に辿り着くことはできない。そして、彼は彼女に触れようと願い試みるが、触れることはできない。本作は、フランスの詩人口ベール・デスノスの詩「I Have Dreamed Of You So Much」(1926)を題材にしている。鮮やかな色彩を用いた絵画のような映像世界と軽やかなナレーションがロマンティックな愛の物語を巧みに演出する一方で、シャープな筆致で細部までこだわった描写は、彼が彼女へ向ける実現することのない切ない心情を映しだしている。

贈賞理由

アートフェスティバルや公募展で絵を鑑賞している時「これが動いたら、おもしろいのに」とたびたび思う。もちろん大きなお世話なのだが、この作品はその願望がかたちになったものかもしれないと第一印象で感じた。心地よいナレーションとゆっくりとした音楽に合わせて、豊かな色に彩られた画面がアニメーションならではの自由な構図と展開で推移していくのが心地よかった。メタモルフォーゼしていく動画は細部も全体も気持ちのよいタイミングで動いていた。マチエールも美しい、正に動く絵画といった、新人賞にふさわしい傑作である。  
(木船 徳光)

レベリオス  
Rebellious

短編アニメーション (29分 36秒)

アルトゥロ ヴォンノー アンブリーズ  
Arturo "Vonno" AMBRIZ /  
ロイ アンブリーズ  
Roy AMBRIZ  
[メキシコ]



© 2016 Cinema Fantasma

作品概要

1913年のメキシコを舞台として、「映画」そのものをテーマに「アーティストになる決意」を描いたストップモーション・アニメーション。農場主ドン・ゴンザロは狂暴なイノシシたちとともにアシエンダ(大農地)を思うがままに支配していたが、隻眼の小さなイノシシ、ハバリオだけは完全に飼い慣らされず、自由にふるまっていた。ドン・ゴンザロはカメラマンを雇い、その体制をフィルムに記録していたが、農地の解放にやってきた革命軍から攻撃を受ける。戦いの混乱のさなか、偶然カメラの近くに来たハバリオは「映画」を発見する——。歴史上初めて撮影された戦いのひとつであるメキシコ革命を題材に、暴力への抵抗と、芸術にその生涯をささげる者の決意を描いた作品。

●参考URL <http://www.cinemafantasma.com/8/>

贈賞理由

この作品の人形はけっして可愛らしいというものではない。しかし通常神秘的なものには魅惑的な面と怪奇の面が同居し、近づきたい気持ちと避けたい気持ちが葛藤を起こす。そんな神秘的なものをこの作品の人形たちは持っている。猥雑さを含みながら、神秘的な人形たちの繰り広げる混沌は、アニメーションにうまくマッチしている。映画という文化的なシンボルが革命という変化の時に記録を担うことになる様相を人形アニメーションで象徴的に描き込む。動きを創造するアニメーションの原点を考えさせる作品となっている点を高く評価したい。  
(横田 正夫)

大賞

ブルー ジャイアント  
BLUE GIANT

石塚 真一 [日本]

ISHIZUKA Shinichi



『ビッグコミック』(小学館)  
連載開始:2013年5月25日発売号  
連載終了:2016年8月25日発売号

© ISHIZUKA Shinichi / SHOGAKUKAN



画・担当編集

石塚 真一 ISHIZUKA Shinichi

1971年、茨城県生まれ。中学生時代はブラスバンド部に所属し、大学生のときはバンドをやっていた。22歳から27歳まで米国に留学し、ロッククライミングや気象について学び、帰国後、会社員を経て28歳のときにマンガ家に転身。『岳—みんなの山—』(小学館、2003)でデビュー。2013年『BLUE GIANT』(小学館)の連載を開始し、2016年に完結。現在は『ビッグコミック』にて『BLUE GIANT SUPREME』(小学館)を連載中。

【受賞者コメント】

栄誉ある賞をいただいたことを心から嬉しく思います。この度の賞をいただいたのは、作り手側と読み手のすべての想いがあってのことだと強く感じております。『BLUE GIANT』は、描く前の段階から今日まで一話一話多くの人々に支えられて成り立っている作品です。担当編集者を筆頭に、アドバイスをくれるミュージシャン、作画スタッフ、営業販売のスタッフ、POPメッセージや特設コーナーを忙しい時間を割いて設けてくださる書店員の方々、そして、『BLUE GIANT』を「おもしろい!」と手にとって読んでくれる読者の皆様、本当にありがとうございます。『BLUE GIANT』の物語はこれからも続きます。というよりも、物語はこれからが勝負だと思います。素晴らしい賞をいただいたことを励みにこれからも頑張ります。この度は本当にありがとうございました。

作品概要

ジャズに魅せられた少年・宮本大が一流のジャズプレイヤーを目指す「青春ジャズ成長譚」。仙台に住む大はバスケット部に所属していた中学の時、友人に連れられて見たジャズの生演奏に心打たれ、ひとりサックスの練習を始める。楽譜は読めず、スタンダードナンバーも知らない。ただまっすぐ突き進み、雨の日も猛暑の日も広瀬川の川原で毎日サックスを吹き続ける大の演奏に、徐々に人々は惹かれていく。高校卒業と同時に、大は「絶対にオレは世界一のジャズプレイヤーになる」という決意を持ち上京する。同年代で非凡な才能をもつピアニスト沢辺雪祈、大の同級生で2人に追いつくために猛練習を重ねるドラムの玉田俊二とともにトリオ「JASS」を結成した大は、互いに切磋琢磨しながら必死に演奏し、有名バンドの前座として大舞台に立つなど反響も日に日に大きくなっていく。彼らのライブに足を運ぶ客の数も増えていくが、雪祈のもとに思わぬオファーが無いことだをきっかけに、トリオは新たな局面を迎える。『岳—みんなの山—』で知られる作者の迫力溢れる筆致により紙面上で音が鳴っているように感じられる意欲的作品。

贈賞理由

荒削りながら得体の知れない迫力で周囲を圧倒する主人公のように、本作はJAZZを知る人も知らない人もぐいぐい惹きつけて大賞に輝いた。だが作品自体はけっして荒削りではなく、外連味のない魅力が用意周到に発揮されている。音が出ないというマンガの性質を逆手にとった即興演奏の描写がその一例である。爆発した情熱が音楽として輝く奇跡のような瞬間、メンバー同士の丁々発止のやりとり、その現場に立ち会った聴衆との交感、この作品の白眉である。これが歌詞のある音楽や、あるいは漫才や落語のような言葉を操る表現をテーマにした作品だったら、ここまでテンポよく描いて読者を感動させるのは難しいのではないかと。また、己の才能と現実の壁、人との出会いや相克という普遍的かつリアルなテーマも、魅力的なキャラクターを一人ひとり丁寧に描くことで、読者の胸を打つ作品へと結実させており、本年度の大賞にふさわしい作品であると判断した。(古永 真一)



優秀賞

## 総務部総務課 山口六平太

高井 研一郎 / 原作：林 律雄

TAKAI Kenichiro /  
Original author: HAYASHI Norio

[日本]



© HAYASHI Norio, TAKAI Kenichiro /  
SHOGAKUKAN

### 作品概要

「サラリーマンの応援歌」と呼ばれ、長年愛されてきた作品。主人公・山口六平太は、うだつの上がないように見えるサラリーマンだが、じつはどんな問題も独自の解決法で切り抜ける「スーパー総務マン」である。職場である自動車メーカー・大日自動車株式会社の総務部総務課は「なんでも屋」として、他部署からさまざまな依頼が舞い込む。持ち込まれるトラブル解決を軸とする1話読み切り型のヒューマンドラマで、時にはサラリーマン社会のさまざまな問題もテーマとして扱う。悪口と嫌味ばかりだが憎めない有馬係長、人はいいが優柔不断な今西課長、なぜか六平太と馬の合う田川社長、六平太の婚約者であり社長秘書の吉沢小夜子、同じ総務課の同僚など、六平太を取り巻くキャラクターも魅力的に描かれ、幅広い読者の共感を得た。2016年11月、作画担当の高井研一郎の急逝により30年に渡る連載に幕を下ろした。

『ビッグコミック』（小学館）  
連載時期：1986年～2016年11月

### 贈賞理由

架空の自動車会社を舞台に「超人・ある意味スーパーマン」の山口六平太がさまざまなトラブルを解決する。そのキャラクター造形は均一な太さの線で柔らかみを帯びており、親しみやすさを醸し出している。六平太だけでなく、嫌味ばかり言っている上司の有馬係長でさえもその描線のもとでは愛らしく見えてくるほど。一度も休載することなく、いつしか連載30年、単行本81巻一千万部超え。「サラリーマンの応援歌」と謳われ、不動の人気を誇っていた本作は2016年11月、作画者、79歳の高井研一郎の死去により唐突に終了した。びったり60年間、現役第一線を走り続けた「マンガ人生」は見事というほかはない。原作の林律夫についても、本作におけるその功績は大きい。時代の社会情勢を反映させながら、六平太以外の人間模様も描かれ、まさしくヒューマンドラマの名にふさわしい作品に仕立て上げられている。この作品が長きにわたって描き続けられていたことに違いない。（みなもと 太郎）

優秀賞

## 未生 ミセン

ユン・テホ / 訳：古川 綾子 / 金 承福

YOON Tae Ho /  
Translation: FURUKAWA Ayako /  
KIM Seungbok

[韓国/日本]

### 作品概要

韓国を舞台に会社員の哀歓をリアルに描き出した群像劇。「未生（ミセン）」とは韓国特有の囲碁用語で、「死んでもいないし、生きてもない石」を意味する。主人公のチャン・グレは囲碁のプロ棋士を目指し、弱冠10歳で韓国棋院の研究生となった。だが、プロ入りに失敗し棋界を去ることになった彼は、流されるまま縁故で大手総合商社のインターンシップとして働きはじめる。そして一筋縄ではいかない上司や、それぞれの思惑を秘めたインターンの同期と向き合いながら、正社員採用を目指す。十分な職歴も学歴もない彼が、囲碁で培った思考力を武器に、会社という盤上で碁を打つ。実際の棋士たちの名勝負と重ねあわせながら、日々仕事に葛藤する「会社員」の姿と韓国の現代社会が描かれている。作品は最初にウェブ上で発表され、2014年には韓国でドラマ化され、社会現象となった。日本でも2016年に『HOPE～期待ゼロの新入社員～』としてドラマ化されている。

### 贈賞理由

読者はまず絵を見る。マンガ家は絵に自分らしい特徴を持たせるため研究したりするのだが、不思議なことになぜか国によって拭えない特徴が出る。このマンガもそうだった。作者の名前を見るまで、どこか近寄りたくも新鮮さを感じた。画力のある絵と物語に引き込まれていく。かつての囲碁の天才少年が商社で働くというのは、夢物語のようでありながらも、現代韓国の若者の問題が内包されているのが透けて見える。登場人物たちは時に負け、時に勝ちながら、囲碁の手を進めるように進んで行く物語の構成力が素晴らしい。韓国や日本でドラマ化され、特に韓国では社会現象を起こした作品であると前評判も高かった。学歴社会や経済成長のひずみに落ちた主人公に共感したのかもしれない。日本でも同じような状況が続いて久しい。バブルは遠い夢物語になり、「悟り世代」と呼ばれる日本の若者たちにも、小さな碁盤の上のような社会の勝負を見て欲しい。（犬木 加奈子）



© Yoon Tae Ho 2016



優秀賞

## 有害都市

筒井 哲也

TSUTSUI Tetsuya

【日本】



© TSUTSUI Tetsuya / SHUEISHA

### 作品概要

「表現規制」をテーマに、現代社会における表現の自由の問題に一石を投じる作品。2020年、オリンピックを目前に控え、「浄化運動」と称した異常な排斥運動が行なわれ、猥褻なもの、いかがわしいものを排除するべきだという風潮が強まっている。近未来の東京が舞台となっている。そこでは、マンガも過激な性表現、暴力・残虐表現、反社会・反権力的な描写が含まれていると、「有識者会議」によって青少年に悪影響を与えるとされる「有害図書」に指定され、販売が規制されるようになっていた。そんな状況下で、「食屍病」という人の屍肉を食べたいという抗しがたい欲求にかられる病の蔓延を描く作品を発表するひとりのマンガ家・日比野幹雄がいた。日比野は自分の描きたいマンガが規制を受けずに世に出る方法を模索する。ストーリーは、規制が強くなっていく現実世界と日比野が描くマンガの荒廃した世界が同時に進行し、ときにシンクロしながら展開していく。

【ジャンプ改】(集英社)

連載時期:2014年5月号～2014年11月号

【となりのヤングジャンプ】(集英社)

連載時期:2015年2月～2015年11月

### 贈賞理由

審査委員の意見が大きく割れることなく、ほぼ全員が高評価をつけての贈賞となった。ストーリーテリングの巧みさ、画の達者さなど、前作『予告犯』(2011-13)でも感じられた作者の「うまさ」が光っており、「マンガの表現規制」という、情熱だけでは描き切れない本作のテーマが最良のかたちで表現されている。また本作は「マンガ家マンガ」でもあり、作者自身の表現規制への思いも筆が乗ってか、緊迫感が最後まで続く。そして本賞が「文化庁」主催であるからには、我々審査委員にマンガの表現規制をどう捉えるのか、という問いを真正面から突きつけた、ともいえるだろう。実際に読んでいるあいだ、そのことをつねに問われているような切迫感があったが、物語に没入するようにどんどんページを繰ってしまった。マンガというメディアは、内容にどんな社会的意義であろうと、教育的な内容であろうと、大前提として「おもしろい」ものでなければならぬはずである。本作もまた、そのための工夫に満ちているおもしろいマンガにほかならない。(門倉 紫麻)

優秀賞

サニー

## Sunny

松本 大洋

MATSUMOTO Taiyo

【日本】



© Taiyo Matsumoto / Shogakukan

### 作品概要

『鉄コン筋クリート』『ピンポン』『GOGOモンスター』『ナンバーファイブ 吾』——未来、スポーツ、異界、SF、あらゆる世界で、体と心を躍動させる少年たちを描き続けてきた作者が、親と離れ児童養護施設で過ごした自らの少年期に思いを馳せつつ描いた作品。問題児で、ある事情から白髪になってしまった春男、横浜からやってきた真面目でガリ勉タイプの静を中心、純助、めぐむ、きい子、研二ら、「星の学園」にはいろいろな事情から年齢も境遇も異なる子どもたちが親と離れて暮らす。園の片隅に放置された自動車「サニー」は、子どもたちの遊び場であり、教室だった。「学園の子」同士の友情やけんか、学校の同級生ら親と暮らす「家の子」たちとの交流、学園のスタッフである足立さん、自分の親との微妙な関係など、日々起きる大小さまざまな出来事を通して、少しずつ成長していく子どもたちの心情を描く。

【月刊IKKI】(小学館)

連載時期:2011年2月号～2014年5月号

【月刊!スピリッツ】(小学館)

連載時期:2015年3月号～9月号

### 贈賞理由

子どもの不幸は自分では何も選べない不自由さにあると思う。誰と一緒に暮らすかも、どこで暮らすかも選べない。しかし希望が叶えられなくても簡単には絶望してられない。大人はその場しのぎの幸せな嘘をついて逃げていき、不幸な重い現実を子どもに背負わせるけど、子どもが嘘をついたり逃げたりは許されない。「星の子学園」では家庭の事情と理不尽な感情を抱えた子どもらが暮らしている。みんな他人で、文房具は誰かのお古。庭に放置された廃車のサニーは乗れば空想のガソリンを満タンにしてどこにでも行けるけど、降りれば元の場所だ。マンガのなかにいくつか出てくる当時の昭和歌謡のように、状況はくどくど説明されず、どうにもならない感情の景色はたつぷりと描かれている。自分の子どもの頃の寂しさや大人になってからの後ろめたさに似た気持ちが拾いきれないほどにそこにある。サニーに乗り込むようにこのマンガを開くたびに感じる感情がある。(松田 洋子)

新人賞

## 応天の門

灰原 薬  
HAIBARA Yak  
[日本]



© Yak Haibara / SHINCHOSHIA Co., Ltd.  
『月刊コミック@パンチ』（新潮社）  
連載時期：2013年10月～連載中

### 作品概要

平安時代初期、京の都を舞台とした歴史サスペンス・ストーリー。学問の神様と称される菅原道真と、光源氏のモデルとも言われている平安の色男・在原業平がタッグを組み、都で起こる怪事件を解決していく。女官の連続行方不明事件や絶世の美女と謳われる玉虫姫をめぐるトラブルなどを、道真の「理知」と業平の「機知」を活かし次々と解決する様が、歴史検証に基づくキャラクター設定と美しい筆致で描かれる。作中では、『伊勢物語』を想起させる業平と藤原高子との恋模様や、政に関心のなかった道真が藤原良房をはじめとした藤原勢力との権力争いに巻き込まれていく史実に基づくストーリーも展開していく。

### 贈賞理由

連載当初は、可愛くて気ムズカシ屋の菅原道真クンを起用した「平安時代のホームズもの」くらいに思っただけで愛読していたらトンデモナイ。巻を追うに従って、作者は史上名高くもあまり知られていない「応天門の変」騒動に真っ向から踏み込んでいく決意のようだ。読む側の私も膝を正しチョット調べてみると、史実でもプレイボーイの在原業平と、20歳も年下の道真少年はけっこう仲良しで、色里で一緒に遊んだりしていた。道真の悲しい一生はヤタラ超常現象に彩られているのだが、そういう迷信を本人が次々と合理的に解決していくのも最高。画力も史観も一級の、賞にふさわしい傑作だ。（みなもと 太郎）

## 月に吠えらんねえ

清家 雪子  
SEIKE Yukiko  
[日本]



© Seike Yukiko 2017  
『月刊アフタヌーン』（講談社）  
連載時期：2013年9月～連載中

### 作品概要

萩原朔太郎、北原白秋、室生犀星らの作品から生まれた「朔くん」「白さん」「犀」など、詩人本人ではなく作品のイメージをキャラクター化し、近代詩と日本の近代をいきいきと描いた作品。物語の舞台となる「□（シカク：詩歌句）街」には、詩人・歌人・俳人の作品をもとにした架空のキャラクターたちが集い、創作に励む。ある日、町はずれに謎の死体が現われた頃から街は戦前・戦中の不穏さに強く導かれはじめ、詩人たちはその雰囲気に対抗し戦争賛美へと向かってしまう。登場人物の言葉として鮮やかに引用される詩の数々は、創作にまい進する詩人たち、目覚めた自意識に苦しむ近代の女性像、文学者の戦争責任など、各々の罪や功績を鋭く描いている。

### 贈賞理由

後世では教科書に載ったり生家が観光スポットになったり持ち上げられていても、今どきのバンドマンより危険極まりないのが詩人かもしれない。格差社会の底で苦しみ、わかりあえたはずの友人や夫婦のあいだでも才能の格差に苦しみ、戦争になればいさなり国家の代表のような詩をつくり、平和になれば戦犯のように叩かれる。時間も空間も閉じた詩の世界はどたばたうるさく息苦しく生臭く、妄想のまま暴走する主人公に作者はついて走り、どんな表情もうめき声もすべて描いて見せる。文字だけでなくマンガだからこそできた近代詩の評論だと思った。（松田 洋子）

## ヤスミーン

畑 優以  
HATA Yui  
[日本]



© YUI HATA/shueisha  
『ミラクルジャンプ』（集英社）  
連載時期：2014年7月～2016年1月

### 作品概要

ライオンが支配する野生の王国を舞台に繰り広げられる「暴力動物アナーキズムマンガ」。王国に暮らす草食動物のトムソングゼルはシマウマなどとは違い、ライオンに喰われることがない。なぜなら彼らは「不味い」から。美食に狂う王族のライオンたちに対し、抵抗するトムソングゼルのブエナ、ライオンと真っ向から対峙する伝説のチーター「白い悪魔」など、肉食、草食、雑食、さまざまな動物が血飛沫を上げ、王族に対し反乱を起こす。本作では、本来四足歩行の動物を二足歩行として描いているが、それぞれの種族の特徴を写実的にとらえ、「どこかにこんな世界があるのかもしれない」と思わせることに成功している。

### 贈賞理由

「動物の王国」で起きる反乱、という牧歌的な香りもする設定を、きっちり残酷に、高いテンションと熱量を持って描き切っている。「強いかわいかわい」だけでなく「美味いか不味いか」で動物の価値が決まる、という倫理観を問うような設定を持ち込んだのも新しく、多くの審査委員から「何か」を感じる、という声があがった。動物の体つきや動き、表情などに、作者の絵を描くことへの喜びがあふれており、1コマたりとも手を抜かないという真摯な姿勢が感じられた。どこかなつかしい雰囲気も感じさせるこの個性を、このまま伸ばしてほしい。（門倉 紫麻）

## 功労賞

### 飯塚 正夫

IIZUKA Masao

コンテンツ・マネージャー

#### プロフィール

1941年、東京都生まれ。63年、株式会社虫プロダクション入社。日本初の連続テレビアニメーション「鉄腕アトム」で、手塚治虫が考案したバンクシステムの運用を担当し、改定や体系化を行なうなど制作状況の改善に寄与。また、映像フィルムの内容を原稿をはじめとする作品の制作資料や参考図書を集積整理し、資料図書室化を実現。74年、株式会社創映社の企画・資料・広報の素材作成を担う。77年、サンライズスタジオ（現・株式会社サンライズ）の創設者たちとともに『機動戦士ガンダム』などの企画立案に携わる。また、独立プロダクションにとって最大の財産である、著作権の商品化や出版を提案し監修にあたる。同社においても、広報への資料素材の提供のために資料室を開設。のちには企画・著作権・資料の業務を分立し、後継の育成に尽力する。晩年は、資料のデジタルデータ化のファイルシステムを導入するなど業務改善に貢献。2001年に退社、隠退。

#### 贈賞理由

株式会社虫プロダクションが日本初の30分テレビシリーズのアニメーションを制作した折、手塚治虫とともに「バンクシステム」を考案、厳しい制作状況の克服に大いに寄与した。その後、株式会社サンライズが制作を始めると「資料室」を立ち上げ、作品の諸資料を整理管理し、独立プロダクションの最大財産ともいえる作品の著作権監修を担った。さらにはテレビアニメーション界の広報活動を活性化させ、今に至るアニメーション文化の醸成と発展に大いに尽くした。アニメーションに関わる出版事業、各種展覧会運営などで氏のお世話にならなかった人はいないのではなかろうか。（高橋 良輔）

### 梯 郁太郎

KAKEHASHI Ikutaro

電子楽器開発者

#### プロフィール

1930年、大阪府生まれ。独学で腕時計の構造を学び、47年、16歳でかけはし時計店を起業。その後、54年、カケハシ無線（電器店）を開業。60年、28歳の時に趣味であった電子楽器の製作に本格的に取り組むため、電子楽器製造のエース電子工業株式会社を設立。72年、自ら設立したエース電子工業を退社し、同年にローランド株式会社を設立。83年、電子音楽の世界共通規格MIDIの制定に貢献。長年にわたり電子楽器の発展、普及に努めた多大な功績により、91年、パークリー音楽大学から、名誉博士号を授与、2000年にはハリウッドにあるロック・ウォークに手形を残し殿堂入りした。13年には、楽器・映像機器メーカー ATV株式会社を新たに設立。同年、個人としては初の受賞となるテクニカル・グラミー・アワードを受賞した。15年、ATVとして最初の製品エレクトロニックドラマ「aD5」を発表。また、16年には、エレクトロオーガニック・パーカッション「aFrame」を発表し、常に革新的な楽器を世に送り出している。

#### 贈賞理由

私たちは、何をつくるにしても、道具の機能に則り、またその限界に支配されている。音楽においても、太古の打楽器の時代より人々は楽器からインスピレーションを受け、表現を生み出してきた。電子楽器の世界において、梯郁太郎はその初期より製作を続け、その時代の最新の道具と手段を提供してきた。それはまた、音を創りたい人々への機会の創出でもあった。さらに、電子楽器間の世界共通インターフェイス規格、MIDI (Musical Instrument Digital Interface) の制定に主導的立場で貢献した。現在のオープンな音楽制作の環境はその基盤の延長上にあるとも言え、その功績はきわめて大きい。（東原 一郎）

### 高野 行央

TAKANO Yukio

昭和漫画館青虫館長

#### プロフィール

1949年、神奈川県生まれ。20代後半、小学生の時に夢中になった50年代の懐かしい漫画本を偶然古書店で見つけたことがきっかけで、都内や横浜を中心に、古本屋や古書市、古書店目録で、昔の漫画本を集めるようになる。現在までに蒐集したその蔵書数は、3万冊をはるかに超える。2005年、56歳の時、初めて生まれ育った横浜を離れ、福島県只見町に単身で移り住む。1955年に建てられ、廃屋となっていた元教会兼保育園を修繕して再生し、50年代から65年頃の資本漫画を中心に、赤本、絶版漫画など約2万冊を集めた「昭和漫画館青虫」を2006年4月に開設し、現在に至る。この「昭和漫画館青虫」は、高野の強い思い入れから、閉架式でなく、開架式にこだわって並べているため、人口が極端に少なく豪雪地帯でもあるこの地が選ばれている。

#### 贈賞理由

2006年、福島県只見町に単身移り、閉鎖された木造の教会（兼保育園）を借りて、1950年代の資本をはじめ、東京、京都のマンガ図書館でも目にできない「集英社おもしろ漫画文庫」など、貴重な漫画本を並べた私設漫画館「青虫」をオープンした高野は、豪雪地のため冬季は閉館せざるをえない只見の地で、何の援助もなく運営努力を続けること10年余。今では泊りがけで閲覧する熱心なマンガ研究者も多い。また、福島県の復興運動を続けるマンガ家、永野のりこと協力したワークショップの開催などの活動にも取り組み、今回の功労賞に最もふさわしい人物である。（みなもと 太郎）

### 松武 秀樹

MATSUTAKE Hideki

作曲家／編曲家／

シンセサイザー・プログラマー

#### プロフィール

1951年、神奈川県生まれ。70年の大阪万博で「スイッチト・オン・パッサ」(1968)を聴き、シンセサイザーの音色や自動演奏に興味を持つ。71年、富田勲のマネージメント会社インターバックに入社し、アシスタントとしてモーグ・シンセサイザーによる音楽制作に従事。74年、音楽制作会社エム・エー・シーを設立し独立。78-82年にかけてYELLOW MAGIC ORCHESTRAのスタジオ録音、国内外ツアーにシンセサイザー・プログラマーとして参加する一方、数々のアーティストのレコーディングに関わり、シンセサイザー・サウンドを世に広く普及させた。81年には自己のユニットLOGIC SYSTEMを結成し、これまでに15枚のアルバムを国内外で発表。88年AKIHABARA ELECTRIC CIRCUS、93年BEAT MUSIKを結成。95年阪神・淡路大震災の復興支援チャリティユニットWITH YOU、2011年東日本大震災ではGuitar Manのイベントに協力ミュージシャンとして参加。15年に著書『松武秀樹とシンセサイザー』(DU BOOKS)、17年に活動45周年を記念するCD BOX SET「ロジック・クロニクル」を発表した。

#### 贈賞理由

松武による先駆的な活動は、モーグ・シンセサイザー・プログラマーの第一人者として展開したユニットLOGIC SYSTEMや自らの作品群のみにとどまらない。故・富田勲のアシスタントとして音楽制作に従事し、大型シンセサイザーを操りYELLOW MAGIC ORCHESTRAの世界ツアーに同行し、矢野顕子、BOØWY、松任谷由実ら多数のアルバムに参加、無数のロック、ポップス、CM・アニメーション・特撮番組の名作音楽を支え成立させた、カトリスト＝触媒的な人物像も併せて非常に高く評価された。また、チャリティや後継育成への多大な貢献も特筆すべきである。（森山 朋絵）