

第16回学生CGコンテスト受賞作品発表！

“想像力”と“勇氣”溢れる作品の数々。次代を担う才能に期待。

CG-ARTS 協会（財団法人 画像情報教育振興協会／東京都中央区 理事長：岩木肇）は、1,221 作品の応募のなかから「第16回学生CGコンテスト」の受賞28作品を決定いたしました。今年も学生たちの若い力を感じる質の高い作品が集まりました。

静止画部門の最優秀賞は、高田茉依（タカダ マイ）さんの『faddist』。CGと手作業から生み出された9点からなるこの作品には、さまざまな欲求に溺れ、逃避し、墮落した人間たちが描かれています。観る者を引き込む強い力を持った作品です。

動画部門は若井麻奈美（ワカイ マナミ）さんの『SANKAKU』。○でも×でもない“さんかく”という存在を独自の視点で捉え、独創的な空気感と演出で表現した作品です。

インタラクティブ部門は、須木 じゃらし（スキ ジャラシ）さんの『エスパードミノ』。「ドミノ倒し」という古典的な遊びをデジタル技術を駆使して、現在に新しい表現としてよみがえらせたポップでコミカルな作品です。

CG-ARTS 協会は、若い才能の発掘と発表の場を提供するために1995年から学生CGコンテストを毎年開催し、CGという枠組みにとらわれずデジタル技術を用いた新しい表現を評価しており、今年で16回を迎えます。

次代を担う才能の“想像力”と“勇氣”を感じていただける受賞作品展は、2011年2月2日から13日まで、国立新美術館（東京・六本木）にて文化庁メディア芸術祭の協賛事業として開催します（昨年度来場者数は約6万3千名）。

審査総評

今年で学生CGコンテストも無事に16回を迎えることができました。

出品していただいた学生諸君と指導して下さった先生方、及びスタッフの方々にお礼を申し上げます。数的な意味での、ある節目を越えた今回、みなさんが私たちに見せてくれたのは、我々の心配を吹き飛ばす質の高い作品の数々でした。すべての部門がツールとしてのデジタル技術を駆使し、そして料理しそれぞれの表現を追求している。そこには何かと閉塞感の強い昨今の日本の状況を打破することができる若い想像力と力を感じます。とくに今回の動画部門の質の高さは、アートアニメーションの世界において日本が世界のトップクラスであることを如実に証明しています。

さて、みなさんの作品（想像力+勇氣）を受け取った私たちは、その思いに対して何を返すことができるのか？日々自問自答があります。微かに見えるのは、twitterやUstreamに見られる、いわゆるソーシャルメディアと呼ばれる新しいネットワークの世界。このソーシャルメディアが示す開かれた世界は、Groove感のある新しい人々のうねりをつくり出す力を持っています。ならばその力を使って、単にトロフィーを渡すだけではなく、一人のクリエイターとして受賞後も活動していくことができるレーベル？フィールド？を創造することはできないのか？物事には変わっていい部分と変わってはならない部分があるのは事実です。キープする部分はキープし、トランスフォームを許される部分は積極的トランスフォームし、世界と同期していく。変化することには勇氣が必要です。しかし皆さんが見せてくれた勇氣に答えるには、我々も勇氣を持たなければ答えられません。日々夢想ですが、それはすばらしい宝物の“ありか”を知ってしまったからなのです。



審査委員長 原田大三郎（多摩美術大学教授）

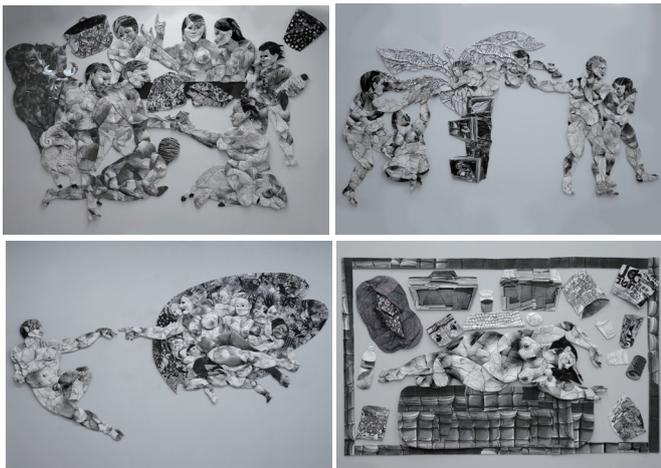
Webサイトでは多彩な受賞作品が画像や映像でご覧いただけます。

この件に関する問合せ先

CG-ARTS 協会 [報道関係] 広報 篠原、千葉 [一般] 学生CGコンテスト事務局

TEL : 03-3535-3501 FAX : 03-3562-4840 URL : www.cgarts.or.jp/scg/contact/

最優秀賞 (各部門より1名)

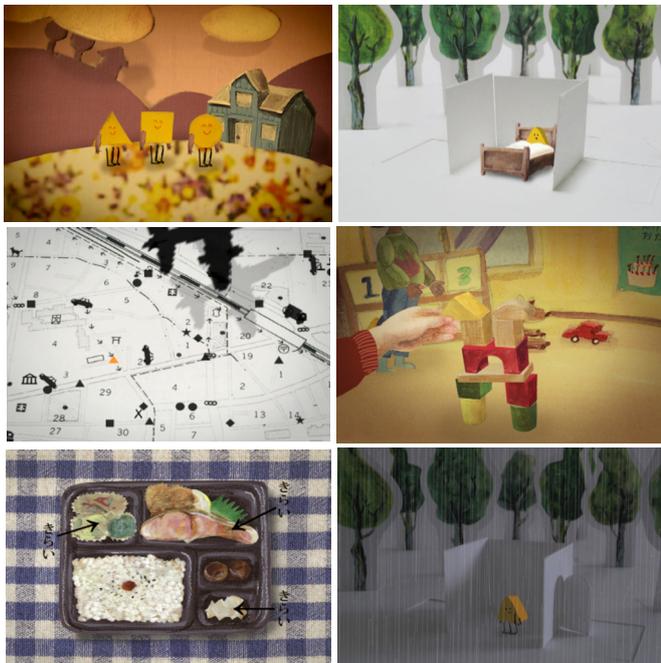


静止画部門

『faddist』
高田 茉依 (多摩美術大学 美術学部
情報デザイン学科情報芸術コース 4年)



[講評] この9点からなる作品には現代社会のある側面が描かれている。さまざまな欲求に溺れ、逃避し、墮落した人間たち。戦略に踊らされ、感覚を麻痺させられた我々の姿が描かれている。人、物、広告、乗り物や食品、すべてが同等の情報で接合された一つの現象のようにフラットな表現がされている。そのCGと手作業から生み出された質感も合わせ、観る者を引き込む強い力を持っている。グラフィックアプリケーションが基本的な道具となった事で今後の美術表現の新たな可能性を示している作品だともいえる。

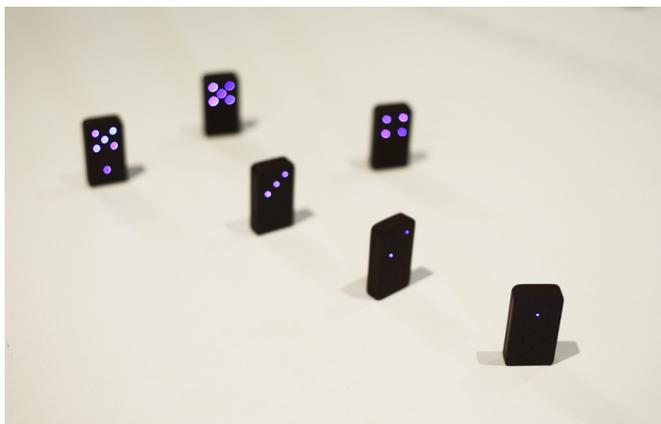


動画部門

『SANKAKU』
若井 麻奈美 (多摩美術大学
絵画学科 油画専攻 3年)



[講評] 見終わった後、審査員全員が笑ってしまった。全員が笑うというのは素晴らしいことだ。そしてその笑いは作者の独特の発想や演出によるものであり、商業的な世界で日々流れている笑いとは異質なもの。しかし難解な笑いではない。だれもが思わず笑ってしまう知的な良質な笑いです。もちろん技術的な部分も確かなものがあり、演出家としての作者の力量を強く感じる。とくにラストカットのカットアウトは秀逸。今後の活動に期待する。



インタラクティブ部門

『エスパードミノ』
須木 じゃらし (情報科学芸術大学院大学
メディア表現研究科 2年)



[講評] ワイヤレスネットワーク社会における情報の構造は、従来の物理空間ではありえなかったさまざまな関係を生み出す。その飛躍を、因果関係を象徴する「ドミノ倒し」という古典的な遊びに当てはめて、わかりやすく体験することができる。ポップかつコミカルでありながら、新しい情報環境を直感的かつ構成的に理解できる教育的な側面も兼ね備えている優れた作品である。

受賞作品一覧

静止画部門

(賞別に作品名五十音順)

賞名	作品名	作品名フリガナ	作者名	作者名フリガナ	学校 学部名 学科名 学年	出身地	ジャンル
最優秀賞	faddist	ファディスト	高田 茉依	タカダ マイ	多摩美術大学 美術学部情報デザイン学科情報芸術コース 4年	福岡県	グラフィック
優秀賞	es anschauen	エス アンシャウエン	村上 将城	ムラカミ マサクニ	愛知県立芸術大学 美術研究科 2年	岐阜県	グラフィック
優秀賞	Water scan	ウォータースキャン	中屋 辰平	ナカヤ シンペイ	武蔵野美術大学 造形学部視覚伝達デザイン学科 4年	東京都	グラフィック
優秀賞	螺旋階段の魅影	ラセンカイダンノミエイ	張 曜	チョウ ヨウ	東京テクノロジーコミュニケーション専門学校 3DCG 2年	中国上海	グラフィック
エンターテインメント賞	Comrades	コムラーツ	上野 雅志	ウエノ マサシ	東北芸術工科大学 デザイン工学部・情報デザイン学科・映像コース 4年	新潟県	グラフィック
エンターテインメント賞	Various faces of Tokyo.	バリアス・フェイス・オブ・トウキョウ	加瀬 梓	カセ アズサ	多摩美術大学 美術学部グラフィックデザイン学科 4年	東京都	グラフィック
エンターテインメント賞	ライト	ライト	土居 裕彰、渡邊 智史	ドイ ヒロアキ、ワタナベサトシ	東京造形大学大学院 造形研究科デザイン研究領域 2年	高知県	グラフィック
奨励賞	Phoenix	フェニックス	今野 洋佑	コンノ ヨウスケ	武蔵高等学校 中学校 3年	東京都	グラフィック
奨励賞	私の将来住みたいお家	ワタシノショウライシミタイオウチ	村井 沙羽	ムライ サウ	アビバキッズ 高山北教室 小学6年	岐阜県	グラフィック

動画部門

賞名	作品名	作品名フリガナ	作者名	作者名フリガナ	学校 学部名 学科名 学年	出身地	ジャンル
最優秀賞	SANKAKU	サンカク	若井 麻奈美	ワカイ マナミ	多摩美術大学 絵画学科 油画専攻 3年	神奈川県	CG、手書き、コマ撮り
優秀賞	CHILDREN	チルドレン	岡田 拓也、宮内 貴広、井筒 臣喜、近藤 天万里	オカダ タクヤ、ミヤウ チタカヒロ、イツツ ナオキ、コンドウ テマリ	学校法人河合塾学園トライデントコンピュータ専門学校 CGスペシャリスト科卒業	愛知県	3DCGアニメーション
優秀賞	Tokyo Teleport	トウキョウテレポート	武田 雄太	タケダ ユウタ	武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科 卒業	東京都	実写合成
優秀賞	わからないバタ	ワカラナイバタ	和田 淳	ワダ アツシ	東京藝術大学大学院 映像研究科アニメーション専攻 卒業	兵庫県	2Dアニメーション
エンターテインメント賞	CLIMBER	クライマー	野中 晶史	ノナカ アキフミ	東京藝術大学大学院 映像研究科アニメーション専攻 2010年卒業	静岡県	手書きアニメーション
エンターテインメント賞	SAKURA	サクラ	川田 和暁	カワダ カズシ	デジタルハリウッド東京本校 クリエイティブラボ 山本ラボ 卒業	富山県	3DCGアニメーション
エンターテインメント賞	塩釜神社前県道3号	シオガマジンジャマエケンドウ3ゴウ	田中 健二	タナカ ケンジ	東北芸術工科大学 ビジュアルコミュニケーションデザイン 2010年卒業	宮城県	実写合成
奨励賞	My Fragment	マイフラグメント	森下 友奈	モリシタトモナ	愛知県立芸術大学 美術学部 デザイン・工芸科 デザイン専攻 1年	愛知県	2Dアニメーション
奨励賞	refrain	リフレイン	中原 三貴	ナカハラ ミキ	埼玉県立芸術総合高校 映像芸術科 3年	埼玉県	2Dアニメーション

インタラクティブ部門

賞名	作品名	作品名フリガナ	作者名	作者名フリガナ	学校 学部名 学科名 学年	出身地	ジャンル
最優秀賞	エスパードミノ	エスパードミノ	須木 じゃらし	スキ ジャラシ	情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 2年	岐阜県	玩具
優秀賞	Shadow touch!!	シャドウタッチ	坪倉 輝明	ツボクラ テルアキ	金沢工業大学 情報フロンティア学部メディア情報学科 卒業	京都府	インタラクティブアート
優秀賞	九丸九丸	ツクモアイキュー	神田 竜、岩野 成利(怒りモード時イラスト担当)	カンダ リョウ、イフノリトシ	関西学院大学大学院 理工学研究科博士課程後期課程 1年	兵庫県	アプリケーション
優秀賞	リズムシ	リズムシ	成瀬 つばさ	ナルセ ツバサ	多摩美術大学 大学院美術研究科 デザイン専攻 情報デザイン領域 1年	愛知県	アプリケーション
エンターテインメント賞	I'm Qbe	アイムキューブ	吉川 達也	キツカワ タツヤ	HAL大阪 ゲーム制作学科/3Dゲームプログラマー専攻 4年	奈良県	ゲーム
エンターテインメント賞	Lighting Choreographer	ライティング コレオグラフィアー	藤本 実	フジモト ミノル	神戸大学大学院 工学研究科電気電子工学専攻 2年	兵庫県	ソフトウェア
エンターテインメント賞	今世紀マシミン ～筋肉団の野望～	コンセイキマシミン キンニクダンノヤボウ	高橋 征資、公文 悠人、竹田 周平	タカハシ マサト、クモン ユウト、タケダ シュウヘイ	慶應義塾大学 大学院 メディアデザイン研究科 博士課程 2年	愛知県	パフォーマンス
奨励賞	Restore	リストア	片山 孔明、岡田 達哉、坪倉 和希、服部 弘樹、宮内 隆	カタヤマ ヨシアキ、オカダ タツヤ、ツボクラ カズキ、ハツドリヒロキ、ミヤウチ タ	大阪情報コンピュータ専門学校 総合情報学部 総合情報メディア学科 ゲームプログラマー専攻 4年	大阪府	ゲーム
奨励賞	証明写真機としての2台の自動販売機、そしてそこへ行きつくと人々と鑑賞者のための生成ラジオ/画面	シヨウメイシャシキトシテノニダイジドウハンバイキソシテソコヘユキツクヒトトカンショウシャノタメノセイセイラジオガメン	土居下 太意	ドイシタ タイ	多摩美術大学 情報デザイン学科 情報芸術コース 3年	神奈川県	インスタレーション

特別賞

賞名	作品名	作品名フリガナ	作者名	作者名フリガナ	学校 学部名 学科名 学年	出身地	ジャンル
審査員特別賞	フミコの告白	フミコノコウハク	石田 祐康、岩瀬 由布子、村上 和浩、川野 達朗、永田 勇作	イシダ ヒロヤス、イワセユウコ、ナガタユウサク、ムラカミカズヒロ、カワノタツロウ	京都精華大学 マンガ学部アニメーション科 4年	愛知県	2Dアニメーション

第 16 回学生CGコンテスト 実施概要

- 主催 CG-ARTS 協会（財団法人 画像情報教育振興協会）
URL: www.cgarts.or.jp/scg/
- 審査委員会
（敬称略・50 音順） 原田 大三郎（審査委員長・多摩美術大学教授）
赤岩 やえ（アーティスト）
笠井 修二（クリエイティブディレクター）
クワクポリョウタ（メディア・アーティスト）
豊嶋 勇作（CG プロデューサー）
永戸 鉄也（アートディレクター）
山崎 吉広（フジテレビジョン ライツ開発局コンテンツ事業部副部長）
山路 和紀（プレミアムエージェンシー 代表取締役社長）
- 審査基準 アート・デザイン・エンターテインメント・工業分野など、ジャンルは不問。制作過程の論理性・技術力・審美性・オリジナリティなどから、いかに新しい表現を追求しているかを評価します。
- 応募期間 2010 年 7 月 1 日（木）～9 月 27 日（月）必着 応募料無料
- 応募資格 学生であること。社会人学生や 2010 年 3 月に卒業された方の卒業制作作品なども対象となります。
- 応募作品数
- | | | | |
|------------|--------|----|----------|
| 静止画部門 | 685 作品 | | |
| 動画部門 | 418 作品 | | |
| インタラクティブ部門 | 118 作品 | 合計 | 1,221 作品 |
- 各賞 各部門ごとに最優秀賞 1 作品、優秀賞 3 作品、エンターテインメント賞 3 作品、奨励賞 2 作品、特別賞 1 作品、計 28 作品
- 賞品 賞品： デジタルビデオカメラ、デジタルカメラ、周辺機器等
* 提供： キヤノンマーケティングジャパン株式会社

受賞作品展

- 会場 国立新美術館（東京・六本木）
- 受賞作品展 2011 年 2 月 2 日（水）～2 月 13 日（日）
※文化庁メディア芸術祭協賛事業として同時開催。
- 展示内容 受賞作品を中心とした作品展示と上映
- 入場料 無料

* 受賞者への個別取材、作品展への取材は随時お受けしておりますので、広報までご一報ください。

CG-ARTS 協会（財団法人 画像情報教育振興協会）について

CG-ARTS 協会は 1992 年に設立した文部科学省から設立認可を受けた財団で、主に CG 分野における『人材育成』と『文化振興』を行っています。主な事業内容は以下の通りです。

■カリキュラムの編纂と教材の開発

■ 5 つの検定試験の実施

CG クリエイター検定 / Web デザイナー検定 / CG エンジニア検定 /

画像処理エンジニア検定 / マルチメディア検定

■教育環境の整備・普及と指導者の養成

■学生 CG コンテストの主催

■文化庁メディア芸術祭の主催

■文化庁メディア芸術プラザの企画運営

□会員企業

<理事会員> キヤノンマーケティングジャパン株式会社 / 株式会社電通 / 日本 SGI 株式会社 / 株式会社博報堂

<会員> 株式会社インプレスジャパン / 株式会社ウチダ人材開発センター / 株式会社 N T T データ / 株式会社大林組 / キヤノン株式会社 / キヤノン IT ソリューションズ株式会社 / キヤノンシステムアンドサポート株式会社 / キヤノンソフトウェア株式会社 / 株式会社資生堂 / 株式会社シュガーカンパニー / 新日鉄ソリューションズ株式会社 / 大日本印刷株式会社 / 株式会社丹青社 / 株式会社テレビ朝日 / 株式会社テレビ東京 / 株式会社電通テック / 株式会社 T B S テレビ / 凸版印刷株式会社 / 株式会社日経 BP / 株式会社日交 / 日興美術株式会社 / 日本テレビ放送網株式会社 / 株式会社ビーエス朝日 / 株式会社フォーラムエイト / 株式会社フジテレビジョン / 株式会社プレシース / 株式会社プレミアムエージェンシー / 株式会社メンバーズ / 株式会社レイ（50 音順 2010 年 12 月現在）