



平成27年度[第19回] 文化庁メディア芸術祭 受賞作品発表 4,417作品の応募から、ついに決定! <http://festival.j-mediaarts.jp/>

このたび、平成27年度[第19回]文化庁メディア芸術祭の受賞作品及び功労賞受賞者を決定いたしました。

文化庁メディア芸術祭は、アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバルです。本年度の作品応募では、世界87の国と地域から4,417作品が寄せられました。厳正なる審査の結果、部門ごとに受賞作品(大賞、優秀賞、新人賞)を、功労賞としてメディア芸術分野に貢献のあった方を選出しました。平成28(2016)年2月2日(火)に開催する贈呈式では、各受賞者に賞状、トロフィーを贈呈します。また、2月3日(水)から2月14日(日)まで、東京・六本木の国立新美術館を中心に、受賞作品等を紹介する受賞作品展を開催します。作品の展示や上映、国内外の多彩なクリエイターやアーティストが集うシンポジウムやトークイベント、ワークショップ等の様々なプログラムを通じ、同時代の表現を紹介します。今年度を代表するメディア芸術に触れることができる貴重な12日間です。

平成27年度[第19回]文化庁メディア芸術祭 大賞受賞作品



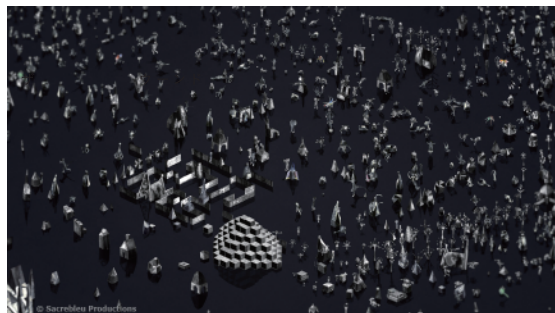
©2015 Bryan Wai-ching CHUNG



©2015 Out One Disc

左上：アート部門
『50 . Shades of Grey』
グラフィックアート
CHUNG Waiching Bryan [英国]

右上：エンターテインメント部門
『正しい数の数え方』
音楽劇
岸野 雄一 [日本]



©Sacrebleu Productions



©Akiko HIGASHIMURA/SHUEISHA

左下：アニメーション部門
『Rhizome』
短編アニメーション
Boris LABBÉ [フランス]

右下：マンガ部門
『かくかくしかじか』
東村 アキコ [日本]

広報問合せ先

文化庁メディア芸術祭事務局 広報担当[hilo Press内]鎌倉・土井・伊藤
Email : jmaf19-pr@hilopress.net Tel : 03-5577-4792 Fax : 03-6369-3596 ※受付時間：平日10時～18時
〒101-0047 東京都千代田区内神田1-18-11-905



1. 平成27年度 [第19回] 文化庁メディア芸術祭 応募概況

募集部門:4部門(アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ)

募集期間:2015年7月7日(火)～ 9月9日(水)65日間

過去最多 応募総数4,417作品

平成27年度 [第19回] 文化庁メディア芸術祭の作品募集は、9月9日をもって終了しました。今年度も多くの作品が寄せられ、応募総数は過去最多となる4,417作品を記録しました。また、国内からの応募数2,201作品、およびアニメーション部門、マンガ部門への応募数が過去最多を記録しました。更に、海外からの応募についても過去最多の86の国と地域を記録しました。

| | |
|---------------|---------------|
| インタラクティブアート | 219 |
| メディアインスタレーション | 240 |
| 映像作品 | 681 |
| 映像インスタレーション | 179 |
| グラフィックアート | 448 |
| ネットアート | 79 |
| メディアパフォーマンス | 100 |
| アート部門 | 計 1946 |

| | |
|---------------------|--------------|
| ゲーム | 121 |
| 映像・音響作品 | 272 |
| 空間表現 | 101 |
| ガジェット | 87 |
| ウェブ | 79 |
| アプリケーション | 40 |
| エンターテインメント部門 | 計 700 |

| | |
|--|--------------|
| 劇場アニメーション 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 | 67 |
| 短編アニメーション | 756 |
| アニメーション部門 | 計 823 |

| | |
|------------------------------|--------------|
| 単行本で発行されたマンガ 雑誌等に掲載されたマンガ | 855 |
| コンピュータや携帯情報端末等で 閲覧可能なマンガ | 41 |
| 同人誌等を含む自主制作のマンガ | 52 |
| マンガ部門 | 計 948 |

| | |
|---------------|--------------|
| 応募作品総数 | 4,417 |
|---------------|--------------|

■海外からの応募

2,216作品 / 86ヶ国・地域 (昨年度 [第18回] 1,818作品 / 70ヶ国・地域)

アイスランド、アイルランド、アラブ首長国連邦、アルゼンチン、アルバニア、アルメニア、アンドラ、イスラエル、イタリア、イラン、インド、インドネシア、ウクライナ、ウズベキスタン、ウルクアイ、英国、エジプト、エストニア、オーストラリア、オーストリア、オランダ、カタール、カナダ、韓国、キプロス、ギリシャ、グルジア、クロアチア、ケニア、コスタリカ、コロンビア、ジャマイカ、シンガポール、ジンバブエ、スイス、スウェーデン、スペイン、スロバキア、スロベニア、セルビア、タイ、台湾、チェコ共和国、中国、チュニジア、チリ、デンマーク、ドイツ、トルコ、ナイジェリア、ニュージーランド、ノルウェー、パキスタン、パナマ、ハンガリー、バングラデシュ、フィリピン、フィンランド、ブラジル、フランス、ブルガリア、米国、ベトナム、ベネズエラ、ベラルーシ、ペルー、ベルギー、ポーランド、ボスニア・ヘルツェゴビナ、ボリビア、ポルトガル、香港、マルタ、マルティニーク島、マレーシア、南アフリカ、メキシコ、モルドバ、モロッコ、モンテネグロ、ラトビア、リトアニア、ルーマニア、ルワンダ、レバノン、ロシア (五十音順)



2. 実行委員会

会長 青柳 正規(文化庁長官)

運営委員 青木 保(国立新美術館長)
建畠 哲(多摩美術大学長)
古川 タク(アニメーション作家)

審査委員 アート部門

石田 尚志(画家/映像作家/多摩美術大学准教授)
植松 由佳(国立国際美術館主任研究員)
佐藤 守弘(視覚文化研究者/京都精華大学教授)
中ザワ ヒデキ(美術家)
藤本 由紀夫(アーティスト)

エンターテインメント部門

飯田 和敏(ゲーム作家/立命館大学映像学部教授)
宇川 直宏(現在美術家/京都造形芸術大学教授/DOMMUNE主宰)
工藤 健志(青森県立美術館学芸員)
東泉 一郎(デザイナー/クリエイティブディレクター)
米光 一成(ゲームデザイナー)

アニメーション部門

大井 文雄(アニメーション作家)
小出 正志(アニメーション研究者/東京造形大学教授)
高橋 良輔(アニメーション監督)
森本 晃司(アニメーション監督)
山村 浩二(アニメーション作家/東京藝術大学大学院教授)

マンガ部門

犬木 加奈子(マンガ家/大阪芸術大学客員教授)
門倉 紫麻(マンガライター)
すがや みつる(マンガ家/京都精華大学教授)
古永 真一(文学者/首都大学東京准教授)
松田 洋子(マンガ家)

選考委員 アート部門

小町谷 圭(メディアアーティスト/札幌大谷大学専任講師)
田坂 博子(東京都写真美術館学芸員/恵比寿映像祭キュレーター)
中尾 智路(福岡アジア美術館学芸員)
西川 美穂子(東京都歴史文化財団学芸員)
服部 浩之(青森公立大学 国際芸術センター青森(ACAC)学芸員)
松井 茂(詩人/情報科学芸術大学院大学(IAMAS)准教授)
鷲田 めるろ(金沢 21 世紀美術館キュレーター)

(五十音順)

3. 各 賞

高い芸術性と創造性を基準として、部門ごとに大賞、優秀賞、新人賞を選定します。また、審査委員会の推薦により、メディア芸術分野に貢献のあった方に対して、功労賞を贈呈します。

メディア芸術祭賞(文部科学大臣賞)

- 大 賞: 賞状、トロフィー、副賞60万円
- 優秀賞: 賞状、トロフィー、副賞30万円
- 新人賞: 賞状、トロフィー、副賞20万円
- 功労賞: 賞状、トロフィー

このほか、優れた作品を審査委員会推薦作品として発表します。



昨年度[第18回]
文化庁メディア芸術祭
贈呈式の様子



4.報道関係者向け内覧会・贈呈式 ※詳細は1月にご案内いたします。

受賞作品展開催に先立ち、2016年2月2日(火)に内覧会並びに贈呈式を開催します。

■報道関係者向け内覧会 ※受賞者への取材も受け付けます。

日時=2016年2月2日(火)13:30~15:00(予定)

会場=国立新美術館[2階 企画展示室2E]

※内覧会は17:00まで開場しています。(入場は閉場の30分前まで)

■贈呈式 ※贈呈式はご招待者のみ参加可能です。

日時=2016年2月2日(火)16:30~17:45(予定)

会場=国立新美術館[3階 講堂]

5.受賞作品展 ※詳細は1月にご案内いたします。



昨年度[第18回]文化庁メディア芸術祭 受賞作品展の様子

■会期 2016年2月3日(水)~2月14日(日)

■会場 国立新美術館(東京都港区六本木7-22-2) ※2月9日(火)休館
10:00~18:00 金曜日は20:00まで ※入場は閉館の30分前まで
TOHOシネマズ 六本木ヒルズ
(東京都港区六本木6-10-2 六本木ヒルズけやき坂コンプレックス内)
スーパー・デラックス(東京都港区西麻布3-1-25 B1F)

※開館時間、休館日は会場によって異なります。

■入場料 無料 ※全てのプログラムは参加無料です。

■主催 文化庁メディア芸術祭実行委員会

■実施内容

展示/上映/マンガライブラリー/パフォーマンス/デモンストレーション/関連イベント 参加無料

■みどころ

- 世界87の国と地域の4,417作品から選ばれた作品、約160点を一堂に紹介。
- ゲームやガジェットといった体験型の作品、アニメーションやマンガの貴重な関連資料等も展示。
- アニメーションや実写等、多様な映像作品をスクリーンで上映。
- 受賞作品・審査委員会推薦作品の全巻を自由に閲覧できるマンガライブラリーを設置。
- 受賞者等が出演するトークイベント、パフォーマンス、ワークショップ等の多彩なプログラムを開催。

問合せ先

文化庁メディア芸術祭受賞作品展インフォメーション Tel:03-5459-4668 ※受付時間:9時~20時

文化庁メディア芸術祭
フェスティバルサイト

<http://festival.j-mediaarts.jp>

Facebook

<http://www.facebook.com/JapanMediaArtsFestival>

Twitter

<http://twitter.com/JMediaArtsFes>

第19回
文化庁メディア芸術祭
受賞一覧

| | 賞名 | 作品名 作品形態 | 作者名 [国籍] |
|-----------------------------------|--------|---|---|
| アート部門 | 大賞 | 50 . Shades of Grey グラフィックアート | CHUNG Waiching Bryan [英国] |
| | 優秀賞 | The sound of empty space メディアインスタレーション | Adam BASANTA [カナダ] |
| | | Ultraorbism メディアパフォーマンス | Marcel-Íl ANTÚNEZ ROCA [スペイン] |
| | | Wutbürger 映像インスタレーション | KASUGA (Andreas LUTZ / Christoph GRÜNBERGER) [ドイツ] |
| | | (不)可能な子供、01：朝子とモリガの場合 写真、ウェブ、映像、書籍 | 長谷川 愛 [日本] |
| | 新人賞 | 算道 計算手法、パフォーマンス | 山本 一彰 [日本] |
| | | Communication with the Future - The Petroglyphomat インタラクティブアート | Lorenz POTTHAST [ドイツ] |
| Gill & Gill 映像作品 | | Louis-Jack HORTON-STEPHENS [英国] | |
| エンター テインメント部門 | 大賞 | 正しい数の数え方 音楽劇 | 岸野 雄一 [日本] |
| | 優秀賞 | Dark Echo ゲーム | Jesse RINGROSE / Jason ENNIS [カナダ] |
| | | Drawing Operations Unit: Generation 1 インタラクティブインスタレーション | Sougwen CHUNG [カナダ] |
| | | Solar Pink Pong インタラクティブインスタレーション、デジタルデバイス | Assocreation / Daylight Media Lab [オーストリア] |
| | | Thumper ゲーム | Marc FLURY / Brian GIBSON [米国] |
| | 新人賞 | ほったまるびより 映画 | 吉開 菜央 [日本] |
| | | Black Death ウェブ、ルポルタージュ | Christian WERNER / Isabelle BUCKOW [ドイツ] |
| group_inou「EYE」 ミュージックビデオ | | 橋本 麦 / ノガミ カツキ [日本] | |
| アニメーション 部門 | 大賞 | Rhizome 短編アニメーション | Boris LABBÉ [フランス] |
| | 優秀賞 | 花とアリス殺人事件 劇場アニメーション | 岩井 俊二 [日本] |
| | | Isand (The Master) 短編アニメーション | Riho UNT [エストニア] |
| | | My Home 短編アニメーション | NGUYEN Phuong Mai [フランス] |
| | | Yül and the Snake 短編アニメーション | Gabriel HAREL [フランス] |
| | 新人賞 | 台風のノルダ 劇場アニメーション | 新井 陽次郎 [日本] |
| | | Chulyen, a Crow's tale 短編アニメーション | Agnès PATRON / Cerise LOPEZ [フランス] |
| Deux Amis (Two Friends) 短編アニメーション | | Natalia CHERNYSHEVA [ロシア] | |
| マンガ部門 | 大賞 | かくかくしかじか | 東村 アキコ [日本] |
| | 優秀賞 | 淡島百景 | 志村 貴子 [日本] |
| | | 弟の夫 | 田亀 源五郎 [日本] |
| | | 機械仕掛けの愛 | 業田 良家 [日本] |
| | | Non-working City | HO Tingfung [ポルトガル] |
| | 新人賞 | エソラゴト 同人誌 | ネルノダイスキ [日本] |
| | | たましい いっぱい | おくやま ゆか [日本] |
| 町田くんの世界 | | 安藤 ゆき [日本] | |
| 功労賞 | 飯村 隆彦 | 映像作家 / 批評家 | |
| | 上村 雅之 | ハードウェア開発者 / ビデオゲーム研究者 | |
| | 小田部 羊一 | アニメーター / 作画監督 / キャラクター・デザイナー | |
| | 清水 勲 | 漫画・諷刺画研究家 | |

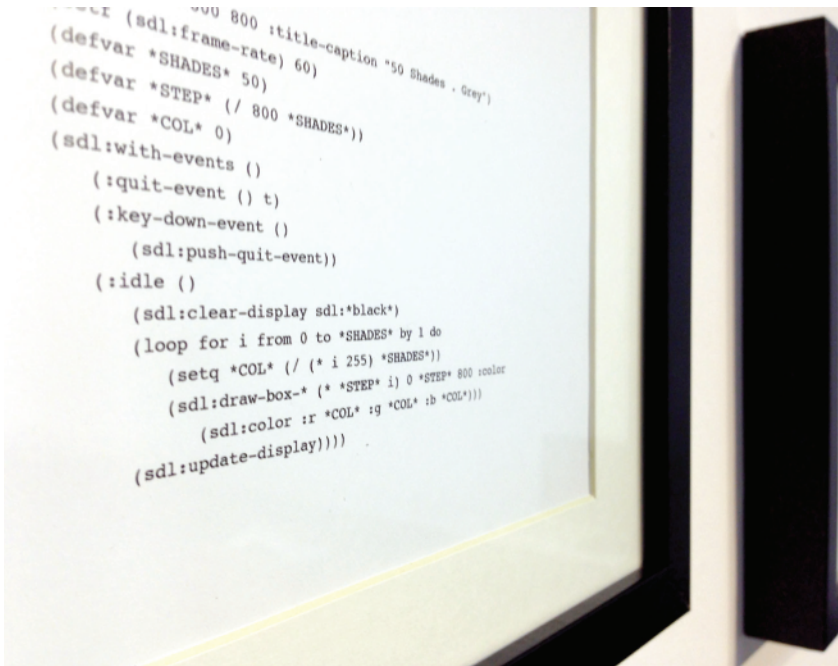
大賞

シェイズ オブ グレイ
50 . Shades of Grey

グラフィックアート

CHUNG Waiching Bryan [英国]

チュン・ワイチン・ブライアン



●参考 URL
<http://www.magicandlove.com/blog/artworks/50-shades-of-grey>

© 2015 Bryan Wai-ching CHUNG



CHUNG Waiching Bryan

チュン・ワイチン・ブライアン

1964年、香港生まれ。メディアアーティストであり、現在、香港浸会大学の視覚芸術アカデミーで、インタラクティブアートおよびマルチメディアを教える。

[受賞者コメント]

『50 . Shades of Grey』を評価してくださった審査委員には本当に感謝したいと思います。本作は、デジタルメディアアーティストとして、いかなる新しい技術もコンピュータをも使用せずに展示する、初めての作品です。

すべてのプログラミング言語とソフトウェア・ツールはすぐに古い技術になってしまいます。私は、詩的なテキストのようにコードを書きました。この作品の制作過程は、古い友人に再会したり、すでに消滅してしまった古い場所を訪ねていくようでした。どんどん短縮されるIT関連の製品の活用サイクルは、私たちに内省させる余裕と時間を残してくれます。

私は、この作品と今回の受賞が、すこし落ち着いて、周りを見回し、足元を確認して、そしてこれからの未来を再考する機会を私たちに与えてくれることを望みます。

CHUNG Waiching Bryan

作品概要

本作は、プログラミング言語を使用した、コンセプトアートであると同時に視覚的な作品で、額装した6枚のシートで構成される。作者は、過去30年間に学んださまざまなプログラミングの言語やソフトウェアを用いて、50段階の灰色のグラデーションでできたまったく同じ画像を制作した。タイトルはオンライン小説として発表され、後にベストセラーとなった『Fifty Shades of Grey』という大衆小説を参照している。かつて広く普及していた数々のソフトウェア・ツールは、現在ではそのほとんどが使用されなくなっている。コンピュータ産業においてもデジタルアートにおいても、前時代的になることへの恐れはつねにつきまとう。作者は、それらのプログラミング言語の一つひとつと旧友のように接し、それを最新の機械のなかに取り込み、新しい外貌やエネルギーをもたせて再活性化した。これまでに開発された異なるテクノロジーが盛衰してきたさまを可視化する作品である。

贈賞理由

物質的存在感を持つアナログメディアに対して、デジタルメディアは、基本的には物質性を有さない。その代わりに、その背後にはハードウェア＝機械と演算という不可視な世界が控えている。そして、その両者をつなぐのがプログラミング言語である。『50 . Shades of Grey』では、黒から白への50階調のグラデーションを表示させるための6種類のソース・コードのみが展示される。それぞれまったく異なった視覚的特徴を持つ文字列は、ハードウェアでの演算を経てディスプレイ上で同一のイメージを導きだすだろうが、観者にその結果は示されない。印字されたコードは、多くの観者にとっては解読不能な、いわばデジタル・イメージの無意識として提示されるだけである。作者によれば、6種の言語は、コンピュータ技術の進化と陳腐化の歴史を表象する。一方で作者と同年生まれのBASICから2000年のActionScriptまでの言語が、それぞれ作者の人生と重ね合わされて語られる。作品の見た目は、素っ気なくさ見えな簡素なものであるが、そこに異質な層が徐々に見えてくる豊かさが評価された。(佐藤 守弘)

大賞

正しい数の数え方

音楽劇

岸野 雄一 [日本]

KISHINO Yuichi



© 2015 Out One Disc



岸野 雄一 KISHINO Yuichi

1963年、東京都生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科、美学校等で教鞭をとる。「ヒゲの末亡人」、「ワッツタワーズ」などの音楽ユニットをはじめとした多岐に渡る活動を包括する名称としてスタディスト(勉強家)を名乗る。

[受賞者コメント]

この度はみんなで作り上げたステージに対して荣誉ある賞をいただき、とても光栄に思います。私は学問として芸術を学生に教えている立場にありますが、自分自身の表現のスタンスは、大衆芸能、見せ物、といったものです。道端(ストリート)という市井にこそもっともメディアとしての可能性を感じており、アートのフレームのなかに安住する事を避けてきました。というのも、歌舞伎でも浮世絵でもそうですが、当初は芸術ならざるものであった表現を、100年以上かけて芸術として評価するに至る目利き、見立ての良さを、市井は持っていると感じているからです。例えば鶴屋南北や歌川国芳が現代のテクノロジーを使ったらどんな愉快的表現をするだろうか? そんな事を考えながら大勢の人たちを楽しませる表現をしていきたいと考えています。

岸野 雄一

作品概要

本作は、子どもたちのための音楽劇であり、人形劇+演劇+アニメーション+演奏といった複数の表現で構成される、観客参加型の作品である。2015年6月、フランス、パリのデジタル・アートセンター「ラ・ゲーテ・リリック」の委嘱作品として上演された本作は、1900年のパリ万国博覧会が舞台となっている。公演のため日本からパリを訪れた「川上音二郎一座」が、万博のパビリオン「電気宮」に現われた「電気神」が観客にかけた呪いを解くため、「正しい数の数え方」を求めて旅へ出る冒険物語である。

古来から存在する人形劇というアナログな手法と、インタラクティブなテクノロジーが随所で融合し、物語は展開していく。同年に東京で行なわれた公演では、作者率いるバンド「ワッツタワーズ」の生演奏も加わり、より挑戦的な試みが行なわれた。舞台芸術の可能性の拡張に挑んだ意欲的なエンターテインメント・ショーである。

贈賞理由

これまでに数限りない地下文化貢献活動に取り組んできた勉強家=岸野雄一は、この作品で新派劇の父=川上音二郎をモチーフに、子どもたちとのインタラクティブな交流を写しだす演劇装置を生みだした! 岸野の「演芸/演劇」の魂には、批評性と実験性が染み込んでおり、これまではハイコンテクストとして捉えられていた節もあるが、本作では見事に幼年層を巻き込んで大衆性を帯びたのだ。「つくって遊び、数えて学ぶ」これらエデュケーショナルな精神は、実験を超越したシミュレーションズムとして、昭和の子ども番組から受け継いだ正統な系譜でもある。また、これまでのメディア芸術祭受賞者も紛れ込んだ6人のアニメーターとのコラボ動画が舞台の背景を固め、これら舞台装置そのものが映像史をも飲み込んだ、文字通りの「メディア」と化している。この全身勉強家の複合芸術を「メディア芸術」と呼ばずに何を「メディア」、そして「芸術」と呼ぶのか? 本作は、昭和でも平成でも、そして未来でもなく、お手軽なテクノロジーに埋没しない原初的なアニメが脈打っているのだ!(宇川直宏)

大賞

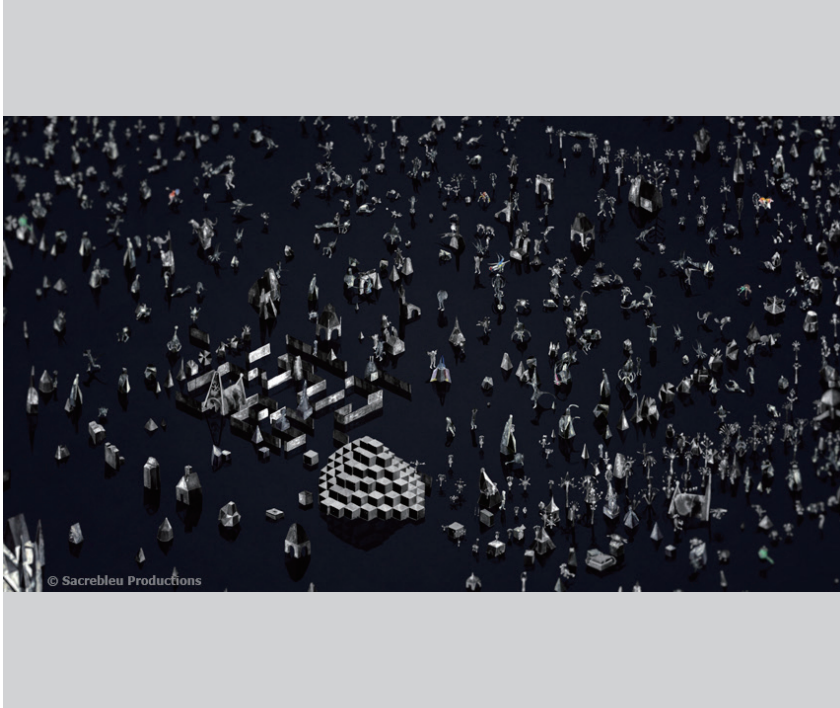
リゾーム

Rhizome

短編アニメーション (11分 25秒)

Boris LABBÉ [フランス]

ボリス・ラベ



© Sacrebleu Productions



Boris LABBÉ ボリス・ラベ

1987年、フランス、ラムムザン生まれ。現在はマドリッドに居を構えて活動中。グラフィック・アーティストとして活動を始めたが、最近では、既存映画の時間・空間形式を離れた映像インスタレーション的アニメーションを発表している。

[受賞者コメント]

アートとアニメーションの世界でプロとして活動を始めた数年前から、文化庁メディア芸術祭に大きな興味を持ちながら羨望のまなざしで見してきました。国際的にも有名ですし、あらゆる形態の芸術にオープンで、革新的なテクノロジーを歓迎するフェスティバルとして、いつも魅了されていました。

私の作品『Rhizome』が、今回アニメーション部門の大賞を受賞するという名誉をあたえてくださった審査委員の皆様には心からの感謝の気持ちを表わすとともに、誇りに感じています。『Rhizome』は、私にとって重要かつ基本的にポジティブな作品であり、鑑賞者にこれまでにないような映画の経験をしてもらえればと願っています。

Boris LABBÉ

作品概要

圧倒的な緻密さと極端な構図で展開される短編アニメーション作品。最小単位から無限に生成される世界は宇宙そのものであり、変容を続けるすべての要素が相関し、影響しあっている。

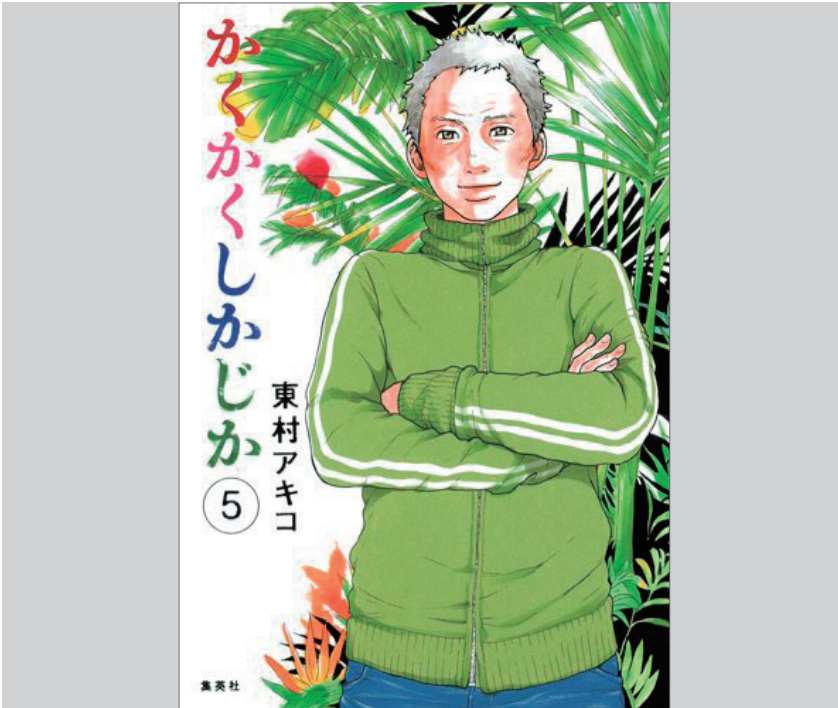
タイトルは、フランスの哲学者ジル・ドゥルーズと精神科医フェリックス・ガタリの共著『千のプラトー』（1980）で複雑に展開されるリゾーム（Rhizome）の概念からつけられている。本作では、そのリゾームの原則を網羅しながら、生物学的な意義と哲学観の考察が試みられている。作者によれば、スティーヴ・ライヒの音楽のコンセプトとエッシャーの数学的な作品、そしてボッシュやブリューゲルの絵画と、遺伝学のような生物の進化に関する理論やマイクロとマクロの関係などの要素の間に生まれてくるような何かをつくりたいと考えるなかで、このドゥルーズ＝ガタリの概念が頭に浮かび創作につながったという。若い作者の興味と欲求を具現化した独創的な作品である。

贈賞理由

もともとアニメーション上では、物のスケールは擬似的なもので、相対的でしかない。この作品は、仮想のスケール空間のなかで、生物とも無機物ともつかない抽象的な形態がつねに変化し、個々の動きが全体の動きへと連なっていく。マイクロからマクロまでをワンカットで見渡す作品は『コズミック・ズーム』や『パワーズ オブ テン』（ともに1968）といった古典的科学アニメーション作品の先行事例があるが、この作品は科学的な視点ではなく、ボッシュのような主観的な世界の認識の様相を、圧倒的なドローイングとデジタル合成の物量で見せきった。ここには未知の生態系を覗き見る喜びがあり、絵に擬似的な生命感を与えるアニメーションの原始的なおもしろさがある。またマイクロの世界からズームアウトしてマクロな世界へ行きついた世界がまるで苔のようで、マクロに達したはずの最後に小さな世界を見せられているという、マクロからマイクロへの逆転の感覚を覚える点もユニークだ。（山村 浩二）

かくかくしかじか

東村 アキコ [日本]
HIGASHIMURA Akiko



© Akiko HIGASHIMURA / SHUEISHA



東村 アキコ HIGASHIMURA Akiko

1975年、宮崎県生まれ。マンガ家。金沢美術工芸大学で油絵を学ぶ。1999年に『フルーツこもり』（集英社）でデビュー。代表作に『ママはテンパリスト』（集英社）『海月姫』（講談社）など。現在『Cocohana』（集英社）にて『美食探偵 明智五郎』を連載中。

[受賞者コメント]

「絵を描くこととは何か」、体当たりで教えてくれた私の恩師というか師匠との思い出を、ただ、思い出すまま何も考えずに描いたこのマンガでこのような大きな賞をいただけて本当に驚いています。

ただ、「描くしか」ない。この賞に恥じないようこれからも私にしか描けないマンガを描き続けていきたいと思っています。

東村 アキコ

作品概要

少女マンガ家を夢見ていた頃から、夢を叶えてマンガ家になるまでとその後の半生を題材にした自伝的作品。「自分は絵がうまい」とうぬぼれていた高校3年生の林明子^{はやしあきこ}は、美術大学入学を志し、海の近くにある美術教室に通うこととなる。そこで出会った絵画教師・日高健三^{ひたかけんぞう}は、初対面で絵画教師とは思えない強烈なインパクトを放ち、明子が描いたデッサン作品を見るなり、竹刀を振りかざして「下手くそ」と言い切った。そこから日高先生と明子、2人の物語が始まっていく——。作者の人生に大きな影響を与えた恩師との数々の思い出とともに、自らの高校生活から大学での生活、そしてマンガ家デビューへの道のりを描く。マンガを「描く」ことへの愛が、個性的なキャラクターたちとさまざまなエピソードを通して表現され、笑いと涙の要素が随所に盛り込まれた作品。

『Cocohana』（集英社）

連載開始：2012年1月号

連載終了：2015年3月号

贈賞理由

東村アキコは「自分のこと」を題材に描く作家である。周囲の人をキャラとして「どう」描くのか、経験をマンガとして「どう」おもしろく描くのかに心を砕き、膨大な作品を生みだしてきた。だが本作における（そして作者の半生における）最重要人物である恩師・日高は、これまで一度も描かれていない。長い間作者の奥底で大切に寝かされてきたことで、また冒頭で述べた作家活動の蓄積によって、「個人的な経験」は、誰もが同じ痛みを覚える「普遍的な物語」へと昇華された。日高が幾度も口にする「描け」というセリフは、創作者はもちろん、すべての働く人への「手を動かさなければ何も生みだせないのだ」という、作者の実感を伴ったエールである。「マンガ大賞2015」受賞などすでに評価を受けているが、完結巻が審査委員一同の胸を打ち、大賞贈賞に至った。完結後、初の歴史ものや探偵ものに着手するなど攻めの姿勢を崩さない東村アキコ。本作はその作家人生の節目となるはずだ。（門倉 紫麻）

功労賞

飯村 隆彦

IIMURA Takahiko

映像作家／批評家

プロフィール

1937年、東京都生まれ。1959年慶應義塾大学法学部卒業後、実験映画の制作を始める。1960年代にハブニングのオノ・ヨーコ、画家の赤瀬川原平、作曲家の小杉武久、暗黒舞踏の土方巽らの前衛芸術家の協力のもと、8ミリや16ミリの前衛映画を個人で制作する。1964年に実験映画集団「フィルム・アンデパンダン」を結成し、日本の個人映画史上最初の実験映画祭を行なう。1965年、実験映画「LOVE」がニューヨークの実験映画のリーダー、ジョナス・メカスによって高く評価される。1969年にビデオ・アートの制作を始め1974年にN.Y.近代美術館、1979年にはホイットニー美術館で個展とパフォーマンスを行ない、個人映画作家として国際的に評価される。代表作に「OBSEVER / OBSERVED」(1975)、「あいうえおん六面相」(1993)、「SEEING / HEARING / SPEAKING」(2001)。著書に「芸術と非芸術の間」(三一書房、1970)「映像実験のために」(青土社、1986)など多数。

プロフィール

1943年、東京都生まれ。千葉工業大学電子工学部電子工学科卒業。1967年、早川電機(現・シャープ)に入社。入社時は主に光センサーなどの技術サービス業務に従事。「光線銃シリーズ」の開発に関わったことがきっかけで、1971年、任天堂入社。その後「テレビゲーム6、15」、「アロク崩し」などの初期テレビゲーム機の開発を担当。1981年、「ファミリーコンピュータ(ファミコン)」の開発責任者となり、国内で大ヒットしたのを契機に、海外向けファミコン「Nintendo Entertainment System (NES)」、および「スーパーファミコン」の開発責任者を勤める。2004年、任天堂を退職と同時に任天堂開発アドバイザーおよび立命館大学大学院先端総合学術研究科特任教授に就任し、ビデオゲームの学術的研究に尽力する。2009年より、同大学映像学部において「遊戯史」講義および「遊びの映像化」をテーマとしたゼミナールの指導にあたる。現在、立命館大学ゲーム研究センター(RCGS)センター長および映像学部客員教授。

プロフィール

1936年、台湾台北市生まれ。東京藝術大学美術学部日本画科卒業後、1959年に東映動画へ入社。長編「わんぱく王子の大蛇退治」(1963)、「長靴をはいた猫」(1969)などでアニメーション原画を担当。「空飛ぶゆうれい船」(1969)では初の作画監督を務める。1971年高畑勲、宮崎駿とともに東映動画を辞し、他社で「パンダコパンダ」(1972)や「赤胴鈴之助」(1972)の作画監督として活躍した後、「アルプスの少女ハイジ」(1974)「母をたずねて三千里」(1976)で、キャラクター・デザインを担当。「風の谷のナウシカ」(1984)、「火垂るの墓」(1988)では短いながら重要なシーンの原画を提供するなど、アニメーション史に残る名作にその名を刻む。1985年、開発アドバイザーとして任天堂に入社。「スーパーマリオブラザーズ」「ポケットモンスター」シリーズなどのデザインを監修する。現在、日本アニメーション文化財団理事のほか、多数の役職を務めながら講演や後身の指導、展覧会などで活躍している。

プロフィール

1939年、東京都出身、千葉県在住。立教大学理学部数学科を卒業。近所の親戚がマンガ本・マンガ雑誌を刊行する出版社を経営していたため、幼少期からマンガを浴びるように読む。そして後年、近世から現代までの日本漫画史を研究するようになる。編集者を経て、川崎市市民ミュージアム専門研究員、文京女子短期大学非常勤講師、帝京平成大学教授を務める。その間、G・ピゴーの研究で高橋邦太郎賞(日仏文化賞)、日本近代漫画の研究で日本漫画家協会特別賞を受賞。日本漫画資料収集家であり、収集した資料は2万点に及ぶ。現在は京都国際マンガミュージアム研究顧問、日本仏学史学会会長。主著に「漫画の歴史」(1991)、「四コマ漫画」(2009、以上岩波新書)、「年表日本漫画史」(2007)、「江戸戯画事典」(2012)、「ピゴーの150年」(2011)、「ピゴーを読む」(2014、以上臨川書店)、「明治の風刺画家ピゴー」(新潮選書、1978)、「北斎漫画」(2014)、「サザエさんの正体」(1997、以上平凡社)など。現在100冊目の著作を執筆中。

贈賞理由

1960年代に前衛映画の制作によりキャリアをスタートさせて以来、独自の世界観を表現しながら映画、ビデオアート、インスタレーション作品などのメディアアートの先駆者として活躍を続けている。その活躍の場は日本に留まらず、米国、ドイツ、フランスをはじめ国際的な評価も高い。飯村の制作姿勢を特徴づけるものに、メディアと知覚の関係性の探究が挙げられる。また、多くの論考からは、メディアに対する優れた批評家の側面を見ることもできる。これらの活動を顧みれば、飯村が日本のメディアアートの先端を担ってきた存在であるとしても過言ではないだろう。(植松 由佳)

贈賞理由

上村雅之はビデオゲーム勃興期に「ファミリーコンピュータ」を開発し、一過性のブームとして過ぎ去る可能性もあったこのジャンルを産業として、そして文化として確立した。また、上村は2011年より立命館大学ゲーム研究センターにおいてセンター長を務め、研究者の立場から人類文明史を「遊戯」という観点によって再構築するプロジェクトに取り組んでいる。その視野は有史以前の古代文明から近代社会、現代、そしてシンギュラリティ(技術的特異点)以降といった壮大なスケール感をもつものだ。この度のメディア芸術祭功労賞の贈呈によって、こうしたヴィジョンの共有が期待できる。(飯田 和敏)

贈賞理由

贈賞が遅すぎたと誰もが思うひとりであろう。日本のアニメーション界のレジェンドのひとりである。旧東映動画時代、原動画や作画監督として『空飛ぶゆうれい船』(1969)ほか数多くの作品に関わり、その表現の巧みさや斬新さは現在でもまったく色あせない。世界中で親しまれている『アルプスの少女ハイジ』の「ハイジ」などテレビや劇場作品におけるキャラクター・デザインの数々は、氏によってまさに魂が込められ永遠の生命を保ち続けている。現場や教育機関を通じて後進の育成にも努め、ゲームの世界にも新風を吹き込んだ。広くわが国のアニメーション文化への貢献と功績は多大である。(小出 正志)

贈賞理由

清水氏が功労賞に選ばれた理由は、ここに述べるまでもなく、マンガに関する研究書を長年にわたって数多く著わしていることにある。ピゴーに代表される風刺画家の研究から、「サザエさん」や4コママンガも含むマンガ全般に至るまで、江戸・明治・大正・昭和のマンガの歴史を紐解いた著作の数々は、いずれも研究者にとっては不可欠の基礎文献となっている。また、川崎市市民ミュージアムや京都国際マンガミュージアムにおける収蔵作品や展示に関する貢献も多大であることから、審査委員全員が清水氏への功労賞の贈賞に異存なく賛同した。(すがや みつる)

上村 雅之

UEMURA Masayuki

ハードウェア開発者／
ビデオゲーム研究者

小田部 羊一

KOTABE Youichi

アニメーター／作画監督／
キャラクター・デザイナー

清水 勲

SHIMIZU Isao

漫画・諷刺画研究家