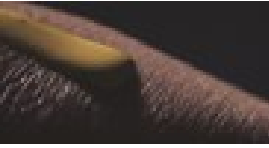
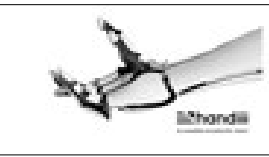
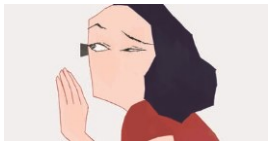
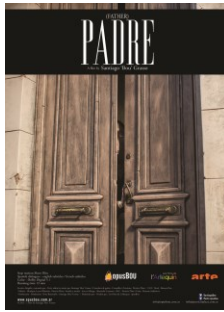


文化庁メディア芸術祭上映プログラム「エンターテインメント・アニメーション部門セクション2015」

平成26年度〔第18回〕文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門とアニメーション部門において受賞作品及び審査委員会推薦作品から選出された12作品を紹介します。

監修：久保田 晃弘（アーティスト／多摩美術大学教授／第16回～18回エンターテインメント部門審査委員）
監修：小出 正志（アニメーション研究者／東京造形大学教授／第17回～18回アニメーション部門審査委員）

Title		Artist	Country	Description	Duration	Award		Image	Copyright for image
Opening Visual					0:01:54				
1	3RD	Hedwig HEINSMAN / Niki SMIT / Simon van der LINDEN	オランダ	インタラクティブインストール作品『3RD』は、公共空間におけるソーシャルメディアの活用と、それに伴う知覚の変化に着想を得た作品だ。参加者たちは、鳥を模した“ヘルメット”を身に着けて、空間の中を歩き回る。ヘルメットの中のモニターには、外部のカメラを通じて俯瞰された自らの姿が映し出される。目の前にデジタルな分身が現れ、まるでゲームのように感じられる現実世界に、超・現実主義的な感覚が芽生えていく。ヘルメットを着用した参加者たちは、俯瞰的に捉えられたモニターの映像から、空間を把握しようとする。客観的な視点と、主観的な感覚のズレを感じながらも、他者や周囲の環境を知覚していく。本作は現実に対する新しい視点を投げ掛け、社会との新鮮な関係を築くものだと見える。	0:00:53	エンターテインメント部門	優秀賞		©Monobanda PLAY / DUS architects
2	Kintsugi	APOTROPIA (Antonella MIGNONE / Cristiano PANEUCCIA)	イタリア	本作は作家の自伝的な物語に基づいて制作された映像作品である。作者のミニョネとパネブッチャは、2003年に人生を大きく変えるほどの交通事故に遭った。作中で、ミニョネは長年使用してきた松葉杖を用いて情動的なダンスを繰り広げる。タイトルの由来となった「金継ぎ(きんつぎ)」とは、壊れた陶器の継ぎ目を金で覆い修繕する日本の技法だ。破損した物を修復し、その継ぎ目に新たな趣味を見出すこの技法は、物質の尊さや美しさはそこに積み重ねられた時間に宿るという価値観に根差したものと見える。作中で金継ぎは、肉体的・精神的な回復のプロセスの詩的なメタファーとして引用されている。彼女の涙が「金色の樹脂」になって自らの傷を癒し、トラウマを受け入れて変わること、新しい可能性が開かれていく―。彼らは冒頭のシーンをミニョネ川の上流で、ラストのシーンを河口付近のひまわり畑で撮影している。金継ぎの技法と、作家自身のリアルな個人史とを重ね合わせ、一人の女性が再生へと向かうさまが描かれる。	0:04:30	エンターテインメント部門	優秀賞		©Antonella Mignone, Cristiano Panepuccia
3	handiii	近藤 玄大／山浦 博志／小西 哲哉	日本	『handiii』は3Dプリンターで出力したパーツと、スマートフォンを制御に利用した「気軽な選択肢」をコンセプトとした筋電義手だ。筋電義手とは、腕の皮膚上で計測される筋肉の微弱な電気信号（＝筋電）を介して、直感的に操作できる義手のことである。技術そのものは戦前からあったが、市販価格は非常に高価であり、普及率は極めて低かった。本作では3Dプリンターとスマートフォンを活用することで、材料費を3万円以内に抑えている。またデザイン面においても、既存の義手が人肌に見えるのに対し、本作は腕時計やスニーカーのように使う人が気分や場面に応じて色やパーツを変更できるようにになっている。更に外観だけでなく、指先にICチップやマイクを組み込むなど機能面の拡張を加えることで、あらゆる人々が羨ましいと思う義手を目指す。現在は実用化に向け、ユーザーとともに開発を進めている。	0:03:00	エンターテインメント部門	優秀賞		©2014 exiii Inc.
4	Ingress	Google's Niantic Labs (John HANKE, Founder)	米国	『Ingress』は、文化的なランドマークや、歴史的な場所、ユニークな建築物といった実在の場を取り込んで、現実の世界を多人数の同時参加型ゲームへと変えるモバイルアプリケーションだ。GPSと世界地図のデータベースを使ってゲームの中の仮想世界を、現実の世界と融合して体験することができる。ゲームの設定では、街中のあらゆる所に「ポータル」と呼ばれる別の次元への入り口があり、ポータルからは「エキゾチック・マター(XM)」と呼ばれる不思議なエネルギーが漏れ出ている。このエネルギーは、人類の文明に関わる歴史的な場から流れ出していて、より知的で創造的な力を人間に与えると思われている。そして、このエネルギーは、人間以外の知的生命体からのメッセージを運ぶものである。ゲームのプレイヤーは、ポータルやXMを操る「シェイパー(形成者)」に対抗する「レジスタンス(抵抗勢力)」と、受け入れる「エンライテンド(覚醒者)」の二つのグループに分かれ、仲間と協力して地図上に組織の陣地を形成していく。『Ingress』は、ゲームを通して現実の世界を探検するうちに、他のプレイヤーと交流したり、世界中の文化的な価値が宿る場所にたどり着いたりすることが意図されている。	0:02:06	エンターテインメント部門	大賞		©Google / Niantic Labs Photo: Google's Niantic Labs
5	忍者女子高生 制服で大回転	『忍者女子高生』プロジェクトチーム	日本	一見ごく普通の女子高生二人組が、学校を飛び出して、忍者のように街全体を縦横無尽に飛び回る映像作品。驚異的な身体能力を持った女子高生たちが、壮大な追いかけっこをしながらアクションを繰り広げる。スマホで動画撮影したように見せかけながら、CMとして制作された本作は、ネット上で公開され一カ月で600万回の再生回数に達し話題を集めた。	0:03:26	エンターテインメント部門	審査委員会推薦作品		©2014 Suntory Beverage and Food Limited All Rights Reserved.
6	5D ARCHIVE DEPT.	香月 浩一	日本	次世代に残したい風景や文化を映像で保存し、伝えるプロジェクト。「伝統的な音」をテーマに福岡・九州朝日放送(KBC)の地域プロモーションTV番組として制作された。博多織の織機が奏でる歳(おさ)打ちの音、質桁(すけた)で和紙を溜(た)め漉(す)く音、木片を削る鉋(かんな)がけの音―。そんな伝統工芸が奏でる音を収録し、九州発のアイドルグループLinQによるテーマ曲「GARNET」のイントロとして編集し、番組ではアイドルが博多織の工房内でダンスパフォーマンスを繰り広げる。タイトルは、時空間(4D)と音(1D)を合わせた5次元のデータを保存する架空の部署の名称で、未来から来た美少女キャラクターのヒビキ・ガーネットが、音や景色、人々の想いをシュート(撮影)し後世に残すという設定だ。この番組自体が、現代的な感性がミックスされた伝統的な技術の映像アーカイヴとなっている。	0:03:05	エンターテインメント部門	新人賞		©KBC Video Production Co., Ltd./Kyushu Asahi Broadcasting Co., Ltd.
7	のらもじ発見プロジェクト	下浜 臨太郎／西村 斉輝／若岡 伸也	日本	町のあちこちにひっそりと佇む看板の手書き文字には、データとしてきれいに整えられたフォントにはない魅力がある。不思議な愛らしさや人間味をたたえた「のらもじ」。このプロジェクトは風雨にさらされ経年変化し素材となじんだその様子に、デザイン的な魅力や古道具的、民藝的な魅力を積極的に見出し、愛でることから始まった。本プロジェクトでは発見した「のらもじ」を鑑賞し、形状を分析してコンピュータで使用可能なフォントを制作する。そのフォントはウェブ上で配布され、ユーザーはダウンロードのうえ「のらもじ」を使うことでその魅力を知ることができる。更に「のらもじ」を後世に残すサポートとして、フォントデータの代金を持ち主に還元している。本プロジェクトは、地方都市の景観の伝承であり、タイポグラフィにおける「民藝運動」とも見える。	0:02:51	エンターテインメント部門	優秀賞		©2014 Noramoji Project
8	Poker	水江 未来／中内 友紀恵	日本	本作は、2014年にデビュー10周年を迎えたトクマルシューゴのミュージックビデオであり、実験アニメーションの父・ノーマン・マクラレンの生誕100年を記念するオマージュ作品でもある。音楽とアニメーションが誕生する祝祭感を、ダイナミックなアニメートと、有機的なグラフィック、生命力にあふれたメタモルフォーゼで表現した。	0:03:37	アニメーション部門	審査委員会推薦作品		©MIRAI FILM
9	境界線	中田 彩都	日本	大小に変形する四角形で「境界」という概念を表現した作品。「境界」とは、主体の立ち位置により発現・発生するものであり、見え方や考え方にまで影響を及ぼす。本作では、境界に囲われた空間で、赤い服の少女が眠っている。しかし目が覚めると、少女はその場所が不自由に感じるようになる―。舞台『鑑賞者』(構成・演出:小野寺修二、2013年)の劇中で、作品の一部が使用された。	0:02:26	アニメーション部門	審査委員会推薦作品		©2014 Ayaka Nakata
10	コップの中の子牛	朱 彦潼	中国	父が4歳の娘・ヌヌに牛乳の入ったコップの中に牛がいるという嘘をついた。それを信じた娘は、牛乳を飲み干したが、牛はいなかった。ヌヌは、父が常にさまざまな嘘をつくので次第に信頼しないようになる。作者自身の幼い頃の父との思い出に基づいて制作された短編アニメーション作品。日常生活の中にあるあらゆる形態の「嘘」をすくいとって、子どもの視点から父の姿を描いている。柔らかいパステルの質感が印象的な多彩なドローイングが際立つ手描きアニメーションの技法を用いることで、80年代中国江南地方の小さな町の雰囲気が見え隠れしている。	0:11:03	アニメーション部門	新人賞		©2014 Yantong ZHU / Tokyo University of the Arts
11	PADRE	Santiago 'Bou' GRASSO	アルゼンチン	軍事独裁が終わり、民主主義が芽生えつつある1983年のアルゼンチン。軍司令官を引退し、病床に伏す父親の看病にすべてを注ぐ一人の孤独な女性が描かれる。周囲は彼女に、新しい一歩を踏み出し変化を遂げることを求めるが、彼女は時計の振り子に操作されているかのように、ただ同じ毎日を繰り返すことに固執する。彼女はますます家にこもり、差し迫る社会変動を拒むかのように、ひたすら父親の看病に没頭する。しかし、外の世界は確実に変革を上げ、現実の叫びに耳を傾け行動を起こすよう彼女に迫る―。コマ撮りと3DCGの技法を用い、3年もの期間をかけて制作されたアニメーション。緻密にモデリングされた人物や小道具を撮影し、更にデジタルな処理を加え、重厚かつ独特な質感を生み出している。質の高い造形美と豊かな表現力で、日常を描写したアニメーション作品だ。	0:11:50	アニメーション部門	優秀賞		©Santiago Grasso
12	The Wound	Anna BUDANOVA	ロシア	心の傷(英・wound ウウンド)に苦しむ少女。その傷が少女の空想の中で、毛むくじらの生き物・ウウンドとして誕生するところから物語は始まる。かけがえのない親友として少女とともに成長していくウウンドは、彼女の頭の中にすっかり居ついて、だんだんと存在感を増し、やがてその人生を完全にコントロールするようになる。作者の幼い頃の記憶をもとに作られた本作は、数名の友人から成る少人数のチームで制作された。特に音作りにはこだわりがあり、水道管を用いて特殊な効果音をつくるなど独特なサウンドトラックを作るために、さまざまな工夫がなされている。少女とウウンドが繰り広げる、悪夢のようでありながらも美しい短編アニメーション。	0:09:21	アニメーション部門	大賞		©Ural-Cinema
Credit					0:02:00				
					1:02:02				