

＜受賞結果一覧＞

賞(賞典)	作品名	作者	出身校
大賞 (賞牌と賞金 100 万円)	オリツナグモノ	堀 崇将 (ホリ タカユキ)	金沢美術工芸大学大学院 美術工芸研究科 デザイン専攻視覚デザインコース
佳作 (賞牌と賞金 30 万円)	変化する数え方	小倉 誉菜 (オグラ ヨシナ)	多摩美術大学 造形表現学部 デザイン学科
佳作 (賞牌と賞金 30 万円)	VISION	物袋 卓也 (モツテ タクヤ) [共同制作者] 山本 哲也	神戸芸術工科大学 デザイン学部 プロダクトデザイン学科
三菱化学賞 (賞牌と賞金 30 万円)	局地用間伐材運搬装軌車両 モクザイル-2400	小島 拓也 (コジマ タクヤ)	武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科
審査員特別賞			
水野誠一賞 (賞牌)	時の標本 - Specimen of time -	玉田 裕美 (タマダ ユミ)	武蔵野美術大学 通信教育課程 造形学部 デザイン情報学科
石井幹子賞 (賞牌)	CHESS	藤井 準子 (フジイ ジュンコ) [共同制作者] 粕谷 顕二	エスモード・ジャポン大阪校 総合科 モデリズム専攻
榮久庵憲司賞 (賞牌)	tension	江畑 潤 (エバタ ジュン)	静岡文化芸術大学 デザイン学部 生産造形学科
向井周太郎賞 (賞牌)	葉っぱのような、紙のような	大橋 彩佳 (オオハシ アヤカ)	武蔵野美術大学 造形学部 基礎デザイン学科
柏木博賞 (賞牌)	pantoxin	小尾 真理子 (オビ マリコ)	武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科
河原敏文賞 (賞牌)	Clam-Bone	小野村 隆男 (オノムラ タカオ)	武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科
坂井直樹賞 (賞牌)	See You Again	坂本 雄祐 (サカモト ユウスケ)	東京藝術大学大学院 映像研究科 メディア映像専攻
都築響一賞 (賞牌)	75%HOUSE	外山 真理子 (トヤマ マリコ)	武蔵野美術大学 造形学部 基礎デザイン学科
日比野克彦賞 (賞牌)	移動空間型 AR システム	君塚 史高 (キミヅカ フミタカ)	情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻
茂木健一郎賞 (賞牌)	自閉症って？ —我が家のこうちゃん—	阿部 晴果 (アベ ハルカ)	武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科

作品の詳細については、資料 2:受賞作品一覧、

または当アワードウェブサイト(www.m-kagaku.co.jp/mcjda/)をご参照ください。

＜受賞作品一覧＞

【大賞】

作 者：堀 崇将(金沢美術工芸大学大学院 美術工芸研究科 デザイン専攻視覚デザインコース)

作 品 名：オリツナグモノ

作品概要：水鳥やウミガメなど多種多様な生物が共存する巨大な一つの生態系、海。しかし今日、その海は人間の出すゴミによって汚され、そこに棲む海洋生物たちが生存を脅かされる事態が起きています。『オリツナグモノ』はこの海洋生物の多様性をテーマに、それに対する人々の問題意識を喚起させることを目的にした作品です。



【佳作】

作 者：小倉 誉菜(多摩美術大学 造形表現学部 デザイン学科)

作 品 名：変化する数え方

作品概要：数え方は、同じ「もの」でも捉え方や見方によって数え方が変わったり、状況や状態によっても変化します。また昔使っていたもので今ではあまり使われなくなったものは、数え方もあまり使われなくなっていたり、逆に新しい数え方ができたり、進化したりと、日本の文化と密接に関わっています。一方的な視点から見るのではなくて、変化していく一連の流れを見せることによって、より分かりやすく楽しく覚えることができると思います。

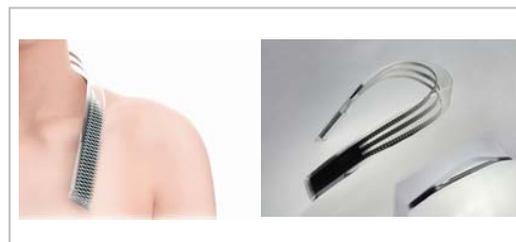


【佳作】

作 者：物袋 卓也(神戸芸術工科大学 デザイン学部 プロダクトデザイン学科)
[共同制作者]山本 哲也

作 品 名：VISION

作品概要：コンセプト「思い出の一瞬を切り撮る。」
指で撮りたい範囲を囲むとその形に切り取られ写真として残すことができるカメラのアドバンスデザイン提案。従来のカメラは結果を楽しむことがメインになっていましたが、本提案では撮影する状況、撮り方といったところに焦点をあて撮影をする過程も楽しむことができるカメラとユーザーとのこれからの関係を提案しました。



【三菱化学賞】

作 者：小島 拓也(武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科)

作 品 名：局地用間伐材運搬装軌車両 モクザイル-2400

作品概要：日本の山から間伐材を運び出すためのトランスポーターの提案。東京都日の出市の山でのリサーチを基にデザインした。日本の森林の40%を占める人工林では「間伐」と呼ばれる木の間引きが必要とされている。しかし間伐された木材の90%は山に道がないために運び出すことができないまま山に捨てている。道のない山を走行し、荷台を回転させ、クローラーをベルトコンベアのように使うことにより傾斜地でも荷台に木材を積み込む。この提案により日本の林業の繁栄と、森林の保全を願う。



【水野誠一賞】

作 者：玉田 裕美(武蔵野美術大学 通信教育課程 造形学部 デザイン情報学科)

作 品 名：時の標本 - Specimen of time -

作品概要：砂時計の世界では、ガラスの器が世界で、砂は「時」そのものである。砂の落下はガラスの中にく過去→現在→未来>という「時」の流れを生み出す。今回私は、そんな哲学と物理学の両方を兼ね備えた砂時計を用い、「時」を「標本」として具現化させた。言葉で表される「時」、珍しい「時」、五感で感じる「時」など。私が採取した 30 の「時の標本」を通し、「時」を表す言葉を持つ、美しさや面白さに触れていただければ幸いである。



【石井幹子賞】

作 者：藤井 準子(エスモード・ジャポン大阪校 総合科 モデリズム専攻)

[共同制作者]粕谷 顕二

作 品 名：CHESS

作品概要：細やかな構造で、大きく美しいボリュームを魅せる“構造美”。これをコンセプトに、“チェス”の 6 種類の駒各々の特徴を 1 体 1 体に凝縮させたコレクション。一見バラバラに見える様だが、生物的なライン、圧倒的な存在感などの点で一貫させ、異様でありながら美しい洋服を表現した。コレクションとは魅せるもの。観る人を感動させる。そんな思いを込めた、私たちの洋服づくりに対する情熱を感じてほしい。



【榮久庵憲司賞】

作 者：江畑 潤(静岡文化芸術大学 デザイン学部 生産造形学科)

作 品 名：tension

作品概要：脚の細さを究めたスツール。建築に用いられるスケルション構造(ブレース構造と張弦梁構造を組み合わせたもの)に着想を得た。脚に張られたワイヤーにより部材の座屈や曲げに抵抗し、最小限の部材と細さで、スツールとして十分な効果を発揮している。直径 6mm のステンレス材の脚に因る緊張感や浮遊感、座る行為に新しい楽しみを生み出す。細さや軽さ、少なさ。最小限への憧れや挑戦は、環境保護への姿勢と結びつくと考えた。



【向井周太郎賞】

作 者：大橋 彩佳(武蔵野美術大学 造形学部 基礎デザイン学科)

作 品 名：葉っぱのような、紙のような

作品概要：この研究は、葉が、その厚みや重さが紙とよく似た要素や性質を持つことに気付く、葉の変様を紙で表現することから始まりました。研究を進めるにつれて、それとは逆に、紙に起こる現象の中にも葉のそれとよく似たことが起きていると気付きました。ここから「葉っぱのような紙」と「紙のような葉っぱ」というそれぞれ 12 の現象からなる作品群をつくりました。

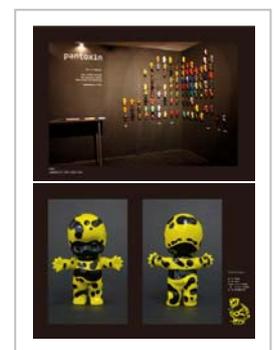


【柏木博賞】

作 者：小尾 真理子(武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科)

作 品 名：pantoxin

作品概要：有毒生物は体色によって毒があることを表現している。これは警戒色と呼ばれているが、果たしてどのような色彩から我々は毒を感じ取るのだろうか。「毒々しい」という言葉があるが、具体的にどのようなものが毒を感じさせるのか、定義がないことに気がついた。体色と毒の強弱、生態ピラミッドとの関係性について研究し、その関係性が一目でわかるよう、100 体の有毒生物の体色を抽出した立体的なダイアグラムを完成させた。



【河原敏文賞】

作 者：小野村 隆男(武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科)

作 品 名：Clam-Bone

作品概要：初めてでもすぐに演奏できる電子楽器。

楽器に触れたときに最初に演奏の体験をすることによって、苦手意識を作ること無く楽器を始めることができる。



【坂井直樹賞】

作 者：坂本 雄祐(東京藝術大学大学院 映像研究科 メディア映像専攻)

作 品 名：See You Again

作品概要：この作品は、「少し前の自分」と「さらに少し前の自分」、そして「現在の自分」を同時に映像上に共存させるインスタレーションである。3つの空間にはスクリーンが用意されており、そこに「過去の自分」と「現在の自分」が重ねて映し出される。鑑賞者は複数の自分が映っている映像を見ていると、自分の「自分らしさ」によって自己像の認知が攪乱され、どれが「現在の自分」なのかわからなくなるという特殊な体験をすることになる。



【都築響一賞】

作 者：外山 真理子(武蔵野美術大学 造形学部 基礎デザイン学科)

作 品 名：75%HOUSE

作品概要：「比率の体感」:例えば今回は「CO₂ 25%削減」という環境問題にまつわるスローガンをヒントにしました。「25%」という数字は具体的ですが「環境問題」という世界規模であるということと「CO₂」という目に見えない物質のおかげで「25%削減」がどれくらいなのか具体的ではありません。「25%削減」とはどれくらいなのかを環境問題として真っ正面から切り込むのではなく、まず「比率を体感させる」ことを遊びを交えて提示しました。



【日比野克彦賞】

作 者：君塚 史高(情報科学芸術大学院大学 メディア表現研究科 メディア表現専攻)

作 品 名：移動空間型 AR システム

作品概要：移動空間型 AR システムは電車やバスなどの移動空間内で用いるための AR デバイス、デバイス・コンテンツを配信するための web ページです。本作品では移動空間に対し普段我々が移動する際に何気なく持ち歩いている携帯電話を利用することによって、移動知覚を強化・拡張する AR 体験を提供することを目的としています。



【茂木健一郎賞】

作 者：阿部 晴果(武蔵野美術大学 造形学部 視覚伝達デザイン学科)

作 品 名：自閉症って？—我が家のこうちゃん—

作品概要：自閉症という障害を持ってこの世に生まれてきた私の弟、こうちゃんをめぐる家族のストーリーを主軸に、マンガとテキストで構成して制作した作品です。「自閉症」というものを「1つの個性」として捉えつつ、そんな個性を持った弟から得た私たち家族の経験、彼自身や周囲の人々を通じた調査や取材をもとに制作しました。自閉症のことをより多くの人に親しみやすく、身近に感じながら理解を深めてもらえると嬉しいです。



＜審査員総評＞

水野 誠一(ソーシャルプロデューサー)

お陰様で10周年を迎えることが出来た今回も、なかなか質の高い作品が多く寄せられました。審査員を代表してお礼を申し上げます。応募作品の質量ともに年々高まっていることはたしかです。ただ、それに反して、同質性の作品が多くなり、既存の常識に囚われない独創性や、時代性に倣うのではなく、新時代を切り拓こうとする若者ならではの情熱が不足しているような気がしています。これは審査員全員に共通した感想でした。卒業制作に相応しい、元気で独創的な作品が応募されることを希望して止みません。

石井 幹子(照明デザイナー)

本年は全体的に作品の質が高くなりましたが、手慣れた無難なものも多く、もっと学生らしいスケールの大きな将来性あるものが望ましいと考えています。

榮久庵 憲司(インダストリアルデザイナー)

俳句で例えれば、川柳や狂歌の様な作品が多かった。もちろん川柳や狂歌が悪いというわけではない。今まで無数といって良い程の作品がある中、心に残るものも多々あった。

これは各自の卒業態度によるものだが、ここに審査員と卒業制作に対する観念に相違があることは確かだ。最終学年一年間をつかって成す仕事だ。時代感の把握やマンネリズムを打破する作品がもっと出て来て良い。二度と来ない青春なのだ。青春を燃やしたまえ。

向井 周太郎(武蔵野美術大学名誉教授、デザイン研究者)

本年度は、全体に力作が多い印象を受けました。問題の表現形式、捉え方の新しさやプレゼンテーションの完成度に優れた作品が目立ったからだと思います。海洋生物の体内汚染を透明な折り紙形式でアピールした大賞該当作品や間伐材運搬機能を追求した三菱化学賞該当作品をはじめ佳作の該当作品などは、それらの代表的な表れです。その他の賞の該当作品も、それぞれ個性的な造形や問題提起のユニークな作品です。しかし一方、前年度の繰り返しになりますが、現代に要請される生活・社会・世界・文明の価値の転換を見据えた、若者らしい大胆な刷新的構想のデザイン提案が一段と望まれます。

柏木 博(武蔵野美術大学教授、美術評論家)

完成度の高いものが多かった。

ことしの応募作品は、全体に完成度が高いことが特徴だった。それゆえ冒険がたりないとの意見も聞かれたが、完成度が高いことは決して悪いことではない。なかでも、『オリツナグモノ』は、一見、地味なデザインに見えながら、実に精緻な計算によって実現されており、また美しいものであった。また、『時の標本』もコンセプトualなもので、仕上がりが美しかった。『VISION』の新しいデジカメ機能にも驚かされた。

河原 敏文(プロデューサー、ディレクター、CGアーティスト)

作品の性質がどれも一様であり、上位作品を選ぶのに苦労した。個人的には電子メディアが専門領域であり、興味を持って審査を行ったが今年是非常に不作であった。今の電子メディアが全盛の時代を考えると、もっと学生のレベルが追いついてほしい。

坂井 直樹(ウォーターデザインスコープ代表、コンセプター)

全体としては作品のレベルが標準化して、審査員の評価が大いに分かれるような突出したモノが少なかった。

その作品群の中で大賞を受賞した『オリツナグモノ』は海、という生態系にフォーカスし、その生物の多様性を克明に二次元と三次元を繋ぎながら、デザイン力で完成度高く表現出来ていた。

都築 馨一(編集者)

毎回そうなのですが、卒業制作は入社試験とはちがいます。発想、デザインへの落とし込み、プレゼンなど、どれをとっても完成度が高く、しかし常識的な作品がほとんど。「会社に入ってからじゃ、こんなことできない、やらせてもらえない！」という作品が少ないのが、残念なところ。そんなの出したら、入社試験に落ちちゃう！ような作品、もっと見せてください。

日比野 克彦(アーティスト)

安定した作品が、多かったようだ。レベルは全体的には上がったように見えるが、魅力的なものは少なかった。社会との向き合い方が、迎合気味に傾いている学生気質が影響しているのだろう。異なる領域と混ざること積極的に行ってほしい。そうすることにより、時代が創られていく。

茂木 健一郎(脳科学者、ソニーコンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャー)

デザインは世のため人のため。それを貫いた作品が、上位に入選していたように思います。人間は自分のためにはがんばろうと思っても、一人分の力しか出ない。「他人のため」と思えば、それが十人分、百人分、千人分の力へとつながっていく。自分のための表現だったら、自分ひとりを知ればよい。しかし、「みんなのため」ならば、普遍的人間を知らなければなりません。それは、一つの、立派な学問となります。

MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 2010 実施概要

主 催:	MITSUBISHI CHEMICAL JUNIOR DESIGNER AWARD 実行委員会 委員長:水野誠一／委員:石井幹子、榮久庵憲司、向井周太郎、富澤龍一		
特別協賛:	三菱化学株式会社		
協 力:	株式会社三菱ケミカルホールディングス		
対象分野:	プロダクト、グラフィック、ファッション、マルチメディア、パッケージ、デザイン研究などのデザイン全般		
応募資格:	高等学校卒業後、日本で2年制以上のデザイン関連学校で修学し、 2010年3月に卒業した学生の卒業制作。また、高等専門学校卒業生も応募可能。		
応募方法:	「応募フォーム」によるオンライン応募		
応募期間:	2010年1月25日～2010年5月31日		
審査基準:	独創性、デザイン性、機能性、実現性・経済性、社会への貢献		
審 査 員:	審査員長	水野 誠一	(ソーシャル・プロデューサー)
	審査員	石井 幹子	(照明デザイナー)
		榮久庵 憲司	(インダストリアルデザイナー)
		向井 周太郎	(武蔵野美術大学名誉教授、デザイン研究者)
		柏木 博	(武蔵野美術大学教授、美術評論家)
		河原 敏文	(プロデューサー、ディレクター、CGアーティスト)
		坂井 直樹	(ウォーターデザインスコープ代表、コンセプター)
		都築 響一	(編集者)
		日比野 克彦	(アーティスト)
		茂木 健一郎	(脳科学者、ソニーコンピュータサイエンス研究所シニアリサーチャー)
	特別審査員	富澤 龍一	(株式会社三菱ケミカルホールディングス取締役会長、 三菱化学株式会社取締役)
審査方法:	上記審査員による一次審査(書類)、最終審査(プレゼンテーションパネルおよび実物または模型) により決定。		
賞 典:	大賞	(1作品)	賞牌と賞金 100万円
	佳作	(2作品)	賞牌と賞金 30万円
	三菱化学賞	(1作品)	賞牌と賞金 30万円
	審査員特別賞	(10作品)	賞牌

次回は、2011年1月より作品募集開始予定です。