

第24回文化庁メディア芸術祭

フェスティバル・プラットフォーム賞

2020年8月3日（月）より作品募集を開始！

日本科学未来館の球体展示に関する作品を募集します。



ジオ・コスモス



ドームシアターガイア

©4D2U Project, NAOJ

この度、文化庁では、文化庁メディア芸術祭と連携する機関・団体において、設備・施設等の特性を活かした新しい企画展示案を公募し、優秀な作品に対して賞を贈呈するフェスティバル・プラットフォーム賞の作品募集を2020年8月3日（月）～10月20日（火）まで行います。受賞作品は、文化庁メディア芸術祭の受賞作品展にて展示されます。

日本科学未来館の球体展示に関する作品を募集

日本科学未来館には2つの球体映像システムがあります。1つはシンボル展示、球体ディスプレイの「ジオ・コスモス」、そしてもう1つは全天周立体映像システムを備えた「ドームシアターガイア」です。

ジオ・コスモスとドームシアターガイアは、球体映像を対象としているという点で共通であり、両者の違いは球体を外から眺めるのか、内から眺めるのかという“視点”です。球体映像は、視点が変わるだけで、コンテンツの捉え方や体験が大きく変わってきます。ジオ・コスモスは好きな視点を選び、時には移動しながら球体の外側を眺める体験ができ、一方のドームシアターガイアは定位置に座り、映像と音に包まれ、球体の内側で没入感を得ることができるという特徴があります。

そこで、それぞれの球体映像の特徴を活かした表現に注目し、「ジオ・コスモス カテゴリー」と「ドームシアター カテゴリー」の2つのカテゴリーで作品を募集します。

応募の詳細は文化庁メディア芸術祭ウェブサイトをご覧ください。

ウェブサイト <https://j-mediaarts.jp>

エントリーサイト <https://fpaward.j-mediaarts.jp>

Facebook <https://www.facebook.com/JapanMediaArtsFestival>

Twitter @JMediaArtsFes

報道問合せ先：

文化庁メディア芸術祭コンテスト事務局（フェスティバル・プラットフォーム賞担当）[CG-ARTS 内]
jmaf-fpaward@cgart.or.jp Tel：03-3535-3501 ※受付時間：平日 10時～17時30分

フェスティバル・プラットフォーム賞 募集概要

作品の応募は、エントリーサイト (<https://fpaward.j-mediaarts.jp>) より御応募ください。

必要情報を入力し、審査用資料のデータをアップロードすれば完了です。

※詳細は、文化庁メディア芸術祭ウェブサイト、フェスティバル・プラットフォーム賞募集要項で御確認ください。

第24回の作品募集について

今回は、日本科学未来館の球体展示に関する作品を募集します。

募集の対象となるのは、以下の条件をすべて満たした作品です。

- 2019年11月30日(土)から2020年10月20日(火)に完成または、すでに完成してこの期間内に公開された作品、あるいは未来館の球体展示用に新たに制作する作品
- 球面、またはドーム用の作品
- 映像作品、またはリアルタイムに映像生成と上映が可能なアプリケーションプログラム作品

映像コンセプト

「新しい世界の共有 ～境界を越えて～」

2020年、人類は国や地域を超えて世界中が“同じ一つの問題”に直面するというまれな経験を得ました。瞬くような速さで変化していた社会やテクノロジーに急ブレーキがかかり、立ち止まった世界をじっくり見つめなおした人も多いのではないのでしょうか。球体ディスプレイという特徴を活かし、いま目の前に広がる世界を分断することなく描き出し、その認識を変えていく新たな視点の表現に挑戦してみてください。

カテゴリー

ジオ・コスモス カテゴリーについて：

本カテゴリーでは、日本科学未来館のシンボル展示「ジオ・コスモス」で上映する多視点からの鑑賞を想定した映像作品、またはアプリケーションプログラム作品を募集します。

「ジオ・コスモス」とは

日本科学未来館のシンボル展示である「ジオ・コスモス」は、宇宙から見た輝く地球の姿を多くの人と共有したいという館長毛利衛の思いから生まれました。同じ映像をさまざまな角度から見ることができ、且つ、正面が存在しないその映像プラットフォームは、平面映像の規則から放たれた、自由な映像表現を可能とします。

【参考】以前日本科学未来館にて実施された「ジオ・コスモス コンテンツ コンテスト」の作品を、以下のページでご覧いただくことができます。

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLkb9PWPgGLjHUWn05JgOfxi9BZuP9su8y>

[サンプル映像上映]

フェスティバルプラットフォーム賞の応募を検討されている方向けに、下記の期間、ジオ・コスモスにてサンプル映像を上映します。

上映期間：2020年8月3日(月)～10月19日(月)

上映時間：10:10～ / 16:45～ (各回約3分)

ドームシアター カテゴリーについて：

本カテゴリーでは、日本科学未来館の「ドームシアターガイア」で上映する映像作品、またはアプリケーションプログラム作品を募集します。

「ドームシアターガイア」とは

ドームシアターガイアは、直径15.24m、傾斜角23°のドーム型スクリーンに、全天周映像を4Kの解像度で2D及び3Dで投影することができる球体映像システムです。

賞

フェスティバル・プラットフォーム賞 (文部科学大臣賞)

ジオ・コスモス カテゴリー：賞状、トロフィー、副賞50万円

ドームシアター カテゴリー：賞状、トロフィー、副賞50万円

審査基準

- コンセプト性** 映像コンセプトを理解し、取り入れた作品構成であるか。
- 表現力** 映像表現としての完成度や美しさがあるか。
- 技術力** ジオ・コスモスまたはドームシアターそれぞれのプラットフォームの特性を考慮しているか。
- オリジナリティ** 作者独自の視点が魅力的に取り入れられているか。
- 実現性** 作品を指定のフォーマットに適した形で完成させることが可能か。

募集期間

2020年8月3日（月）～10月20日（火）日本時間 18:00 必着

1. 応募申込

ウェブサイトによる申込み

2. 審査用資料の提出

ウェブサイトによる提出

※作品の応募には、「応募申込」と「審査用資料の提出」が必要です。

※応募する作品数に制限はありません。同一の作品を両方のカテゴリーに応募することも可能です。

審査 2020年11月～2021年3月

受賞発表 2021年3月 予定

受賞作品展 ※開催時期・場所については決定次第、公式ウェブサイトでお知らせします。

応募条件

下記のすべての条件を満たすことを必ず確認の上でご応募ください。

- 作品の著作権を応募者が有すること。

作者（著作権者）以外の方が応募する場合は、必ず著作権者に承諾を得てください。

※応募規定特記を必ずお読みいただき、同意の上でご応募ください。

- 作品に下記の内容が含まれないこと。

公共施設として過度の暴力表現、性的表現など公序良俗に反する表現は認められません。

商品 PR・広告（企業ロゴ・商品名を含む）などを目的とする映像作品は日本科学未来館での上映ができないため、選考対象外となります。

[既に完成または公開された作品の場合]

- 2019年11月30日（土）から2020年10月20日（火）までの間に完成または、すでに完成してこの期間内に公開された作品であること。

※更新、リニューアルされた作品で上記期間中に完成、または発表された作品も応募可能です。

※ただし、フェスティバル・プラットフォーム賞へ応募したものと同一の作品を、アート部門・エンターテインメント部門・アニメーション部門・マンガ部門に応募することはできません。4部門とフェスティバル・プラットフォーム賞の両方へ同一作品の応募があった場合、どちらも選考対象外となるおそれがあります。

- 応募作品が受賞した場合は、受賞作品展での上映に向けて、指定のフォーマットへの変換・調整をおこなえること。

[未来館の球体展示用に新たに制作する作品（企画案・未完成作品）の場合]

- 受賞した場合は、受賞作品展での上映に向けて、指定のフォーマットで作品を制作し、完成させること。

審査委員



川村 真司 | Whatever Inc. クリエイティブディレクター / CCO

Whatever のチーフクリエイティブオフィサー。Whatever 合流前はクリエイティブ・ラボ PARTY の共同創設者 / エグゼクティブ・クリエイティブディレクターと同時に PARTY NY の CEO を兼任し全てのグローバルビジネスを担当。数々のブランドのグローバルキャンペーンを始め、プロダクト、テレビ番組開発、ミュージックビデオの演出など活動は多岐に渡る。カンヌ広告祭をはじめ数々の賞を受賞し、アメリカの雑誌 Creativity の「世界のクリエイター 50 人」や Fast Company 「ビジネス界で最もクリエイティブな 100 人」、AERA 「日本を突破する 100 人」などに選出されている。



水口 哲也 | エンハンス代表 / シナスタジアラボ主宰 /

慶応義塾大学大学院 (Keio Media Design) 特任教授

シナスタジア (共感覚) 体験の拡張を目指し、創作を続けている。2001 年、映像と音楽を融合させたゲーム「Rez」を発表。その後、音と光のバズル「ルミネス」(2004)、指揮者のように操作しながら共感覚体験を可能にした「Child of Eden」(2010)、Rez の VR 拡張版である「Rez Infinite」(2016)、テトリスの VR 拡張版「Tetris® Effect」(2018)、音楽を光と振動で全身に拡張する「シナスタジア・スーツ」(2016)、共感覚体験装置「シナスタジア X1-2.44」(2019) など。Media Ambition Tokyo (MAT) 理事。



水谷 仁美 | 株式会社リコー SV 事業本部 THETA 事業部 Sales & Marketing

360 度カメラ RICOH THETA のマーケティングディレクター。2013 年の事業立ち上げ時からマーケティング担当として携わり、ウェブサイト制作や海外マーケティングを担当。2014 年以降、360 度映像の表現の幅を広げるために新規アプリの企画や、Instagram を中心とした SNS 施策にも携わる。2018 年からは THETA ユーザーを対象としたコミュニティマーケティングを展開し、コアユーザーの熱量を上げながら、360 度映像の市場を広げていく活動に注力している。

審査用資料 提出物 [ジオ・コスモス カテゴリー / ドームシアター カテゴリー共通]

作品イメージ (必須)

上映した際のイメージが分かる画像やスケッチ。ジオ・コスモスカテゴリーは規定テンプレートを使用すること。

コンテ (必須)

ストーリーやシーンの流れが分かるようにまとめたもの。
音楽や効果音については使用するシーンやイメージを記入。

サンプル映像、デモ映像 (必須)

作品の一部や完成イメージを表す映像、または作品を再生している様子を撮影した動画など。
※映像の長さには制限はありません。

技術概要 (アプリケーションプログラム作品のみ・必須)

どのような情報がどのように扱われて作品が作られるのか、という実行プロセスや、使用するソフトウェア等の技術的な要点を記載してください。

技術説明会について

ジオ・コスモス、ドームシアターでの映像制作に向けた技術説明会を実施いたします。

日時

確定次第、文化庁メディア芸術祭ウェブサイト (フェスティバル・プラットフォーム賞 募集要項のページ) でお知らせいたします。

内容

ジオ・コスモス、ドームシアターでコンテンツを上映しながら、日本科学未来館スタッフが上映システムの特徴を解説するデモンストレーションが中心となります。

また、応募を検討している方からの質問を事前に受け付け、回答と必要に応じたデモ上映を技術説明会にて行います。すべての応募者へ共有すべき質問については、追ってウェブサイト等へ回答内容を掲載する予定です。

質問期間：2020 年 8 月 3 日 (月) ~ 8 月 28 日 (金)

宛先：文化庁メディア芸術祭コンテスト事務局 jmaf-fpaward@cgarts.or.jp まで

参加申込み

事前の申し込みが必要です。実施日が決まり次第、文化庁メディア芸術祭ウェブサイトでお知らせいたします。

文化庁メディア芸術祭とは

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。平成9年度（1997年）の開催以来、高い芸術性と創造性をもつ優れたメディア芸術作品を顕彰するとともに、受賞作品の展示・上映や、シンポジウム等の関連イベントを実施する受賞作品展を開催しています。

第23回は、世界107の国と地域から3,566点に及ぶ作品の応募がありました。文化庁メディア芸術祭は多様化する現代の表現を見据える国際的なフェスティバルへと成長を続けています。また、文化庁では、メディア芸術の創造とその発展を図ることを目的に、文化庁メディア芸術祭の受賞作品を国内外で広く紹介する多彩な事業を実施しています。海外・国内展開や創作活動支援等の関連事業を通じ、次代を見据えたフェスティバルを目指しています。

第24回文化庁メディア芸術祭では、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部門においても、以下の通り作品を募集中です。

アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ部門 募集概要

募集期間

2020年7月1日（水）～9月4日（金）日本時間 18:00 必着

募集部門 アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門が対象です。

アート部門

インタラクティブアート、メディアインスタレーション、映像作品、映像インスタレーション、グラフィックアート（写真を含む）、ネットアート、メディアパフォーマンス等

エンターテインメント部門

ゲーム（テレビゲーム、オンラインゲーム等）、映像・音響作品、空間表現（特殊映像効果・演出、パフォーマンスを含む）、プロダクト（メディアテクノロジーを活用した製品、研究開発デバイス等）、ウェブ・アプリケーション等

アニメーション部門

劇場アニメーション、短編アニメーション（オープニング映像、エンディング映像等を含む）、テレビアニメーション、ネット配信動画等

マンガ部門

単行本で発行されたマンガ、雑誌等に掲載されたマンガ（連載中の作品を含む）、コンピュータや携帯情報端末等で閲覧可能なマンガ、同人誌等の自主制作のマンガ等

各賞

審査委員会による審査を経て、部門ごとに大賞、優秀賞、ソーシャル・インパクト賞、新人賞、U-18賞を決定し、それぞれに賞状（文部科学大臣賞）、トロフィー、副賞（U-18賞は賞状のみ）が贈られます。

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 100万円

優秀賞：賞状、トロフィー、副賞 50万円

ソーシャル・インパクト賞：賞状、トロフィー、副賞 50万円

※社会の中に実装され、メディアテクノロジーのあり方や人々の行動様式などに新たな変化をもたらし、大きな影響を与えた作品に対して贈られます。

新人賞：賞状、トロフィー、副賞 30万円

U-18賞：賞状

※下記の応募資格を満たしている作者による作品の中から、優秀な作品に対して贈られます。

対象資格：西暦2003年4月2日以降に生まれた方

このほか、優れた作品を審査委員会推薦作品として選定します。

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。