

報道関係各位

文化庁メディア芸術祭 大阪中之島展 「ナカノシマX(クロス)イノベーション」開催のご案内

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祭の総合フェスティバルです。平成14年度からは、文化庁メディア芸術祭地方展として国内の様々な都市において展覧会を開催しています。今回はこの地方展の開催が初となる大阪の中之島において、「ナカノシマX(クロス)イノベーション」を開催します。

<開催概要>

会期：令和4年11月28日(月)～12月11日(日)

会場：大阪府立中之島図書館

(大阪府大阪市北区中之島1丁目2-10)

(展覧会) 本館3階展示室・多目的スペース2

本館2階多目的スペース1

(上映会) 別館2階多目的スペース3

(サテライト展示) 京阪電車中之島線「大江橋駅」5番出入口

時間：10:00～19:30(最終入場19:00予定)

入場料：無料

公式サイト：<https://oosaka-nakanoshima2022.j-mediaarts.jp>

主催：文化庁

後援：大阪府、大阪市

協力：大阪府立中之島図書館、京阪ホールディングス株式会社

企画・運営：株式会社小学館集英社プロダクション



<本件に関するお問い合わせ>

文化庁メディア芸術祭大阪中之島展企画運営事務局

(株式会社小学館集英社プロダクション内)

TEL：06-6485-8086(平日10:00～17:00)

<展示詳細>

展覧会テーマ「ナカノシマX(クロス)イノベーション」

“商業都市”として発展を遂げた大阪は、水利を活かして人々が行き交いつつ情報や価値を交換し、取引を行う上で培われた独自の笑いやユーモアを交えたコミュニケーション、多様なコミュニティ形成を背景に、新たな技術や価値観を生み出してきました。その中でも中心部に位置する中之島は、文化・経済など様々な要素が交わる大阪の中心的存在です。今日でも多くの学術機関や企業が大阪に拠点を構え、新たなテクノロジーの開発が進められており、このテクノロジーを活かした未来の価値や表現も生まれています。

本展覧会では、大阪・中之島エリアの文化の象徴であり、2025年に開催される大阪・関西万博に向けて、新たな文化を発信する「文化ステーション」という役目を担う大阪府立中之島図書館を会場に、現在も新しい価値を生み出し続ける大阪・中之島のイノベーションをメディア芸術作品から紐解きます。表現の可能性に挑んできたメディア芸術作品に触れることで、イノベーションや表現の未来について考えるとともに、その源となる大阪のパワーを感じていただく機会を創出します。

展覧会の構成

本展覧会では、メディア芸術作品を次の5つの要素（「コミュニティと多様性」「価値の交換と選択」「笑いとユーモア」「テクノロジーの開発」「クロスイノベーションと未来」）に分けて展示・紹介します。それぞれのコーナーでのメディア芸術作品の紹介を通じて、「ナカノシマX(クロス)イノベーション」という開催テーマへと昇華していきます。

※以下ご紹介する作品が全てではありません。本展覧会で展示する作品は、開催日までに公式HP、SNSで随時更新してまいります。

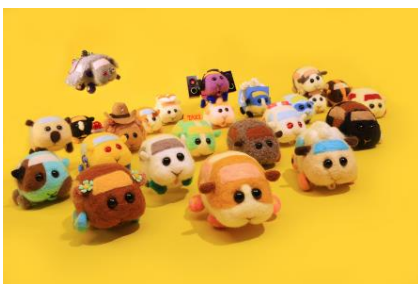
1. コミュニティと多様性

商業の中継地として発展した大阪・中之島においては、各地から集まるヒト・モノ・情報を元に、多様なコミュニティが形成されました。このコーナーでは、多様な価値観やキャリアを、コミュニティ形成から表現した作品を紹介します。

第25回 アニメーション部門 ソーシャル・インパクト賞

PUI PUI モルカー

見里 朝希/Misato Tomoki



© Tomoki Misato JGH, Shin-ei Animation / MOLCARS

第18回 マンガ部門 新人賞

どぶがわ

池辺 葵/Ikebe Aoi



©池辺葵/秋田書店

2. 価値の交換と選択

大阪の多様で混沌とした文化は、商都として全国各地の都市と様々な価値を交換、集積させる中で発展してきました。このコーナーでは、価値の取捨選択によって得られたもの、代償として失ったものを表現した作品を紹介します。

第11回マンガ部門 審査委員会推薦作品

鋼の錬金術師

荒川 弘 / Arakawa Hiromu



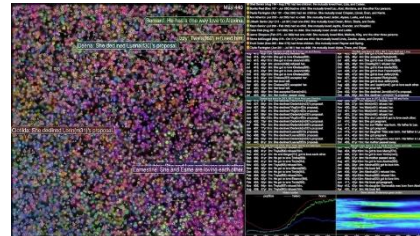
©Hiromu Arakawa/SQUARE ENIX

第21回アート部門 優秀賞

進化する恋人たちの社会における高速伝記

畝見 達夫 / ダニエル・ビシグ

Unemi Tatsuo / Daniel BISIG



© 2017 Tatsuo Unemi and Daniel Bisig

3. 笑いとユーモア

大阪といえば“お笑い”。商都大阪は日常のコミュニケーションに笑いやユーモアを交え、多様な身分やコミュニティ、経済を発展させてきました。笑いやユーモアから生まれる新たな発想やアイデアに富んだ作品を紹介します。

第24回エンターテインメント部門 審査委員会推薦作品

オンライン飲み会緊急脱出マシン

藤原 麻里菜 / Fujiwara Marina



第21回マンガ部門 優秀賞

夜の眼は千でございませ

上野 顕太郎 / Ueno Kentaro



© Kentaro Ueno

4.テクノロジーの開発

学術機関や企業が開発拠点を置く大阪は、新しいテクノロジーが昼夜を問わず開発されています。テクノロジーをテーマにした作品、技術を活用することで新たな価値を生み出した作品を展示するとともに、大阪の企業に関連するメディア芸術祭功労賞受賞者を紹介します。

第21回 エンターテインメント部門 新人賞

MetaLimbs

佐々木 智也 / MHD Yamen SARAIJI
Sasaki Tomoya / MHD Yamen SARAIJI



第20回 功労賞

梯 郁太郎 / Kakehashi Ikutarou
電子楽器開発者



かけはし芸術文化振興財団提供

5.クロスイノベーションと未来

文化芸術で新しいイノベーションを生み出す街、大阪。メディア芸術作品も様々なイノベーションがクロスオーバーすることで、新たな表現や価値を生み出しています。イノベーションの相互作用から新たな表現の可能性を開拓した作品を紹介します。

第23回エンターテインメント部門 優秀賞

大喜利 AI&千原エンジニア

『大喜利 AI&千原エンジニア』制作チーム (代表：竹之内 大輔)
Ogiri AI and Chihara-Engineer Production Team
(Takenouchi Daisuke, Representative)



第25回アート部門 新人賞

三千年後の投写術

平瀬 ミキ / Hirase Miki

©Miki Hirase

