

## 岡崎デジタルアートナイトフェスティバル開催プログラム

## 1 開催プログラム（いずれも入場無料）

**日程① 令和4年11月11日（金）～13日（日） 18:00～21:00**

## (1) メインプログラム

「桜城橋プロジェクションマッピング 2022」

会場：桜城橋

内容：メインプログラムは、「FORUM8 Rally Japan 2022」と連動し、2020年に完成した本市の新名所「桜城橋」にディスプレイされた3台の「トヨタ GRヤリス」の車体に、疾走感のあるプロジェクションマッピング映像を投影します。

## (2) サブプログラム

「岡崎公園デジタルライトアップ」

会場：岡崎公園（天守閣、清海堀、大手門など）

**日程② 令和4年12月23日（金）～25日（日） 18:00～21:00**

## (1) メインプログラム

「岡崎城大手門プロジェクションマッピング 2022」

会場：岡崎城大手門

内容：岡崎城の表玄関である大手門に、本市が誇る文化財などをモチーフとしたプロジェクションマッピングを投影します。また、「岡崎城大手門 デジタルペインティング募集」の応募作品の中から選出された作品をインターミッション（幕間）に投影します。

## (2) サブプログラム

「岡崎公園デジタルライトアップ」

会場：岡崎公園（天守閣、清海堀など）

**日程③ 令和5年1月20日（金）～23日（日） 18:00～21:00**

## (1) メインプログラム

「岡崎城天守閣プロジェクションマッピング 2023」

※このプログラムでは、大手門でもプロジェクションマッピングを実施

会場：岡崎城天守閣、大手門

内容：大河ドラマ「どうする家康」の放送と令和5年1月21日（土）にオープンする「どうする家康 岡崎 大河ドラマ館」のオープンに合わせて、日本 100 名城・岡崎城天守閣及び大手門に本市の文化や歴史伝統を昇華させたプロジェクションマッピングを投影します。

## (2) サブプログラム

「岡崎公園デジタルライトアップ」、「インタラクティブコンテンツ」、

「デジタルフォトスポット」

会場：岡崎公園（清海堀など）

内容：インタラクティブコンテンツ（人の動きに合わせて反応する双方向性のあるデジタルコンテンツ）やデジタルフォトスポットを設置し、来場者が体験し、楽しめる空間を創出します。

## 2 ワークショッププログラム及びデジタルペインティング募集

### **岡崎デジタルアートナイトフェスティバル ワークショッププログラム**

- (1) 日程  
令和4年10月29日（土）13時～、30日（日）10時30分～
- (2) 会場  
OTO CLUB (OTO RIVERSIDE TERRACE 北棟 3F)
- (3) 対象  
学生（大学生・短期大学生・専門学校生・大学院生・社会人学生など）  
Adobe Photoshop /Adobe Premiere /Adobe After Effects いずれかのソフトウェアを使用できる方
- (4) 内容  
台湾とオーストラリアにルーツを持つ国際的なアートディレクター／デジタルアーティストの Jack Hung 氏を講師に招き、アートとテクノロジーの視点で、プロジェクトマッピングのコンセプトワーク、クリエイティブ、実際の投影をグループワーク形式で行います。
- (5) 参加費  
無料
- (6) 参加申込  
岡崎デジタルアートナイトフェスティバル公式ウェブサイトより申込み
- (7) 申込期間  
令和4年9月23日（金）～令和4年10月26日（水）  
※定員（50名）になり次第締め切らせていただきます。

### **岡崎城大手門 デジタルペインティング募集**

- (1) 内容  
大手門を題材としたデジタルぬり絵を募集します。応募作品の中から選出された作品を「岡崎城大手門プロジェクトマッピング」のインターミッション（幕間）に投影します。
- (2) 応募方法
  - ①岡崎デジタルアートナイトフェスティバル公式ウェブサイトよりデジタルデータをダウンロード
  - ②任意のソフトウェアでぬり絵を実施
  - ③作品が完成したら、公式ウェブサイトから応募※一般的なペインティングソフトウェアがあれば、タブレットやスマートフォンからでも参加できます。  
大人から子どもまで、皆様にご参加いただきたいプログラムです。
- (3) 募集期間  
令和4年9月23日（金）～12月9日（金）

## 3 岡崎デジタルアートナイトフェスティバル公式ウェブサイト

令和4年9月23日（金）公開

<https://www.okazakinight.jp/>

## 4 その他

- ・プロジェクトマッピングは、記録動画を作成し、後日、YouTubeにより世界に向けて発信します。
- ・本事業は、文化庁「日本博」令和4年度文化資源活用推進事業採択事業です。