

3rd International Festival of Scientific Visualization
主催
第3回国際科学映像祭実行委員会
共催
大学共同利用機関法人自然科学研究機構国立天文台
第4回東京国際科学フェスティバル実行委員会
デザイン
(株) 渡辺教具製作所 渡辺有摩



第3回

国際科学映像祭

INTERNATIONAL FESTIVAL OF SCIENTIFIC VISUALIZATION

開催報告書

2012



サイエンスフィルムカフェ＆ワークショップ・映画「津波」の授業で防災を学ぼう



サイエンスフィルムカフェ・理研 DAY



ドームフェスタ・開会式・縣秀彦運営委員長挨拶



ドームフェスタ・作品上映の様子



サイエンスフィルムカフェ・上映会＆トークショー「千石先生 つながりあういのち」



ドームフェスタ・パンケットの様子



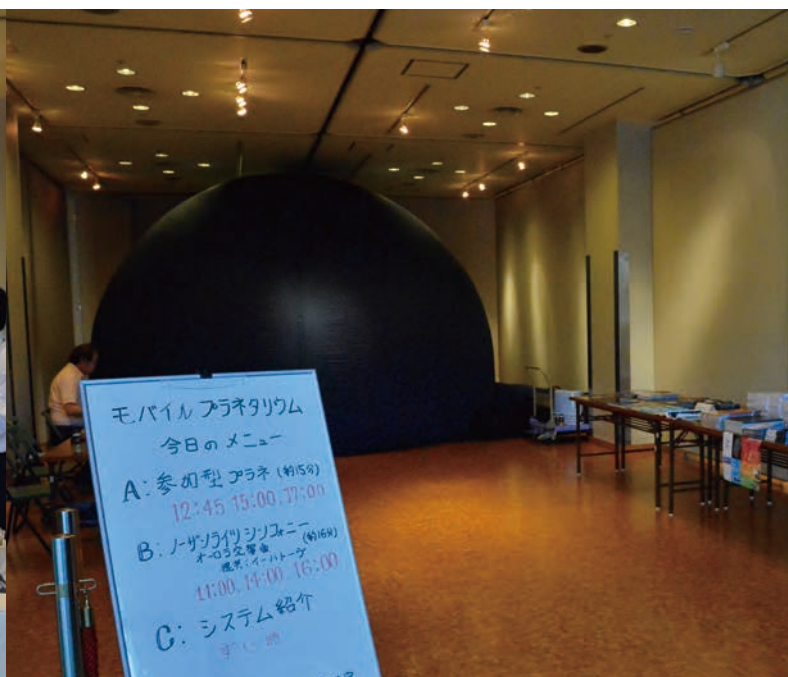
ドームフェスタ・参加者記念撮影



ドームフェスタ・特別招待講演・Dr. Carter Emmart 氏



ドームフェスタ・ブース出展の様子



ドームフェスタ・ブース出展の様子



ドームフェスタ・ブース出展の様子（映画「天地明察」小道具・パネル展示）



ドームフェスタ・オプションツアー・天体観望会



第3回国際科学映像祭を終えて

第3回国際科学映像祭実行委員長 有馬朗人

第3回国際科学映像祭が、2012年8月1日から9月30日まで2か月にわたって開催された。この映像祭の実行委員会には100を超える科学映像に関係する組織や団体が参加している。この間、科学技術館、ソフィア・堺ほか全国の映画館、科学館・プラネタリウム館、映像シアターなど第2回を超える54もの施設で映像祭は開催され、出展された科学映像作品を観た方は100万人を超えたという。実行委員会を代表して、ご協力いただいた皆さま全員に心よりお礼を申し上げたい。

国際科学映像祭の目的は、①良質な科学映像コンテンツを広く国内外に紹介し、多くの人々に見ていただく機会を提供 ②コンテンツ制作や技術開発に関わる人々の情報交換を促進 ③新進クリエイタの作品発表の場を設け、国際的に活躍できる場とコミュニティを創出 の3点にある。これら目的を達成するために、53年目を迎える「日本科学技術映像祭」はじめ国内の各科学映像コンペティションや、経産省が推進する「JAPAN 国際コンテンツフェスティバル（コ・フェスタ）」または「第4回東京国際科学フェスティバル（TISF）」などと協力して、文部科学省と宇宙航空研究開発機構の後援を得て、この映像祭は大学共同利用機関法人自然科学研究機構国立天文台との共催で開催された。今後も、この映像祭のねらいやそこでの感動、科学映像ビジネスの発展などが地域の映画館、科学館やプラネタリウム館などが核となって、日本各地やさらに国際的なうねりとなって広がっていくことを願っている。



実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

第3回国際科学映像祭：開催概要

開催期間：2012 年 8 月 1 日（水）～9 月 30 日（日） 61 日間

開催場所：日本国内の科学館・プラネタリウム館、シアターなど 54 施設

概要

科学技術映像は、日々数多く生み出されていますが、私たちが目にする機会は限られています。私たち「国際科学映像祭実行委員会」は、良質な科学映像コンテンツを広く紹介し、多くの人々に見ていただく機会を提供します。そして、みなさんと科学に対する驚きと感動を共有したいと思います。

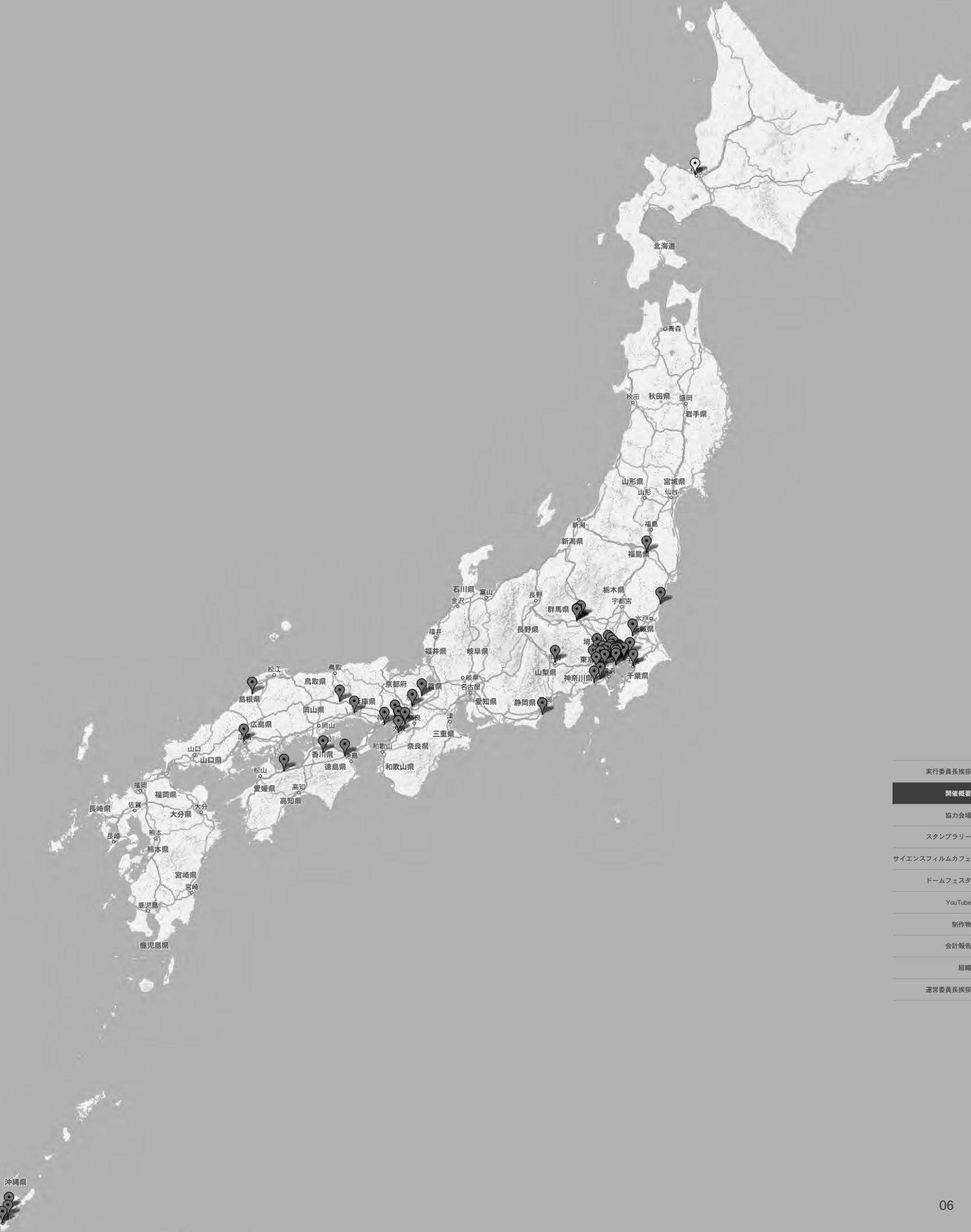
あわせてコンテンツや技術開発に関わる人々の情報交換及び科学映像クリエイターの発表の場として「国際科学映像祭」を開催します。

今年のテーマは「科学でつながる」です。

これからの時代、人と人とのつながりや人と科学のつながりなど、様々なつながりが大事なのではないでしょうか。「国際科学映像祭」を通じて、「つながる」意味を考えてみませんか？

開催場所

北海道大学総合博物館、郡山市ふれあい科学館、科学技術館、タイムドーム明石(中央区立郷土天文館)、国立科学博物館、プラネターリウム銀河座、葛飾区郷土と天文の博物館、ユートリヤ・スターガーデン（すみだ生涯学習センター・プラネタリウム館）、コニカミノルタプラネタリウム“天空” in 東京スカイツリータウン®、日本科学未来館、杉並区立科学館、コニカミノルタプラネタリウム“満天” in Sunshine City、板橋区立教育科学館、国立天文台 4 次元デジタル宇宙シアター、府中市郷土の森博物館、多摩六都科学館、サイエンスドーム八王子、東大和市立郷土博物館、かわさき宙と緑の科学館、相模原市立博物館、藤沢市湘南台文化センターこども館、平塚市博物館、千葉市科学館、白井市文化センター・プラネタリウム、千葉県立現代産業科学館、つくばエキスポセンター、日立シビックセンター天球劇場、さいたま市青少年宇宙科学館、さいたま市宇宙劇場、SKIP シティ映像公開ライブラリー、狭山市立中央児童館、高崎市少年科学館、群馬県生涯学習センター少年科学館、シネマテークたかさき、山梨県立科学館、ディスカバリーパーク焼津天文科学館、ホテル ラフォーレ琵琶湖デジタルスタードームほたる、大阪科学技術館、大阪市立科学館、東大阪市立児童文化スポーツセンター（ドリーム 21）、ソフィア・堺(堺市教育文化センター)、京都市青少年科学センター、神戸市立青少年科学館、伊丹市立こども文化科学館、姫路科学館、兵庫県立大学西はりま天文台、島根県立三瓶自然館サヒメル、広島市こども文化科学館、さぬきこどもの国、徳島県立あすたむらんど、愛媛県総合科学博物館、那覇市牧志駅前ほしぞら公民館、沖縄こどもの国・ワンダーミュージアム、沖縄科学技術大学院大学



実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶



協力会場：一覧

	参加施設名	電話番号	住所	URL	総入場者数	総観覧者数
作品上映のみ	北海道大学総合博物館	011-706-4732	060-0810 北海道札幌市北区北 10 条西 8 丁目	http://www.museum.hokudai.ac.jp/	29,524	
作品上映、スタンブラリー	郡山市ふれあい科学館	024-936-0201	963-8002 福島県郡山市駅前 2-11-1 ビッグアイ 20～24 階	http://www.space-park.jp/index.html	38,435	21,629
	つくばエキスポセンター	029-858-1100	305-0031 茨城県つくば市吾妻 2-9	http://www.expo-center.or.jp/	51,363	31,422
	日立シビックセンター天球劇場	0294-24-7731	317-0073 茨城県日立市幸町 1-21-1	http://www.civic.jp/tenkyu/	15,793	15,793
	高崎市少年科学館	027-321-0323	370-0065 群馬県高崎市末広町 23-1	http://www.t-kagakukan.or.jp/	20,800	7,086
	群馬県生涯学習センター少年科学館	027-220-1876	370-0801 群馬県前橋市文京町 2-20-22	http://www.manabipref.gunma.jp/syonen/	17,602	3,711
	シネマテークたかさき	027-325-1744	370-0831 群馬県高崎市あら町 60-1	http://takasaki-cc.jp/	6,392	168
	さいたま市青少年宇宙科学館	048-881-1515	330-0051 埼玉県さいたま市浦和区駒場 2-3-45	http://www.kagakukan.urawa.saitama.jp/	35,433	14,756
	さいたま市宇宙劇場	048-647-0011	330-0853 埼玉県さいたま市大宮区錦町 682-2	http://www.uciugekijo.jp/	14,782	3,693
	S K I P シティ映像公開ライブラリー	048-268-8000	333-0844 埼玉県川口市上青木 3-12-63	http://www.eizoupref.saitama.lg.jp/	10,108	
	狭山市立中央児童館	04-2953-0208	350-1305 埼玉県狭山市入間川 4-14-7	http://www.nihonhoku.co.jp/jidokan/sayamachuo/	9,812	2,627
	千葉市科学館	043-308-0511	260-0013 千葉県千葉市中央 4-5-1 きばーる 7 階	http://www.kagakukanq.com/	104,518	35,193
	白井市文化センター・プラネタリウム	047-492-1125	270-1422 千葉県白井市復 1148-8	http://www.center.shiroi.chiba.jp/planet/	3,317	3,026
	千葉県立現代産業科学館	047-379-2000	272-0015 千葉県市川市鬼高 1-1-3	http://www.chiba-muse.or.jp/SCIENCE/	61,086	9,080
	科学技術館	03-5777-8600(ハローダイヤル)	102-0091 東京都千代田区北の丸公園 2 番 1 号	http://www.jsf.or.jp/	86,668	
	タイムドーム明石（中央区立郷土天文館）	03-3546-5537	104-0044 東京都中央区明石町 12 番 1 号	http://www.city.chuo.lg.jp/sisetugaido/timedomeakashi/	5,478	2,568
	国立科学博物館	03-3822-0111	110-8718 東京都台東区上野公園 7-20	http://www.kahaku.go.jp/	342,892	104,084
	プラネタリーアム銀河座	03-3696-1170	124-0012 東京都葛飾区立石 7-11-30 證願寺内	http://www.gingaza.jp/	114	114
	葛飾区郷土と天文の博物館	03-3838-1101	125-0063 東京都葛飾区白鳥 3-25-1	http://www.city.katsushika.lg.jp/museum/index.html	8,873	7,242
	ユートリヤ・スターガーデン（すみだ生涯学習センター・プラネタリウム館）	03-5655-2033	131-0032 東京都墨田区東向島 2-38-7 ユートリヤ B 棟 4 階	http://www.yutoriya.jp/stargarden/		3,073
	コニカミノルタプラネタリウム “天空” in 東京スカイツリータウン®	03-5610-3043	131-0045 東京都墨田区押上 1-1-2	http://www.planetarium.konicaminolta.jp/tenku/introduction/	116,665	116,665
	日本科学未来館	03-3570-9151	135-0064 東京都江東区青海 2-41	http://www.miraikan.jst.go.jp/	135,000	32,500
	杉並区立科学館	03-3396-4391	167-0033 東京都杉並区清水 3-3-13	http://www.2.city.suginami.tokyo.jp/scied/index.asp	560	560
	コニカミノルタプラネタリウム “満天” in Sunshine City	03-3989-3546	170-6090 東京都豊島区東池袋 3-1-3 ワールドインポートマートビル屋上	http://konicaminolta.jp/manten/	83,619	83,619
	板橋区立教育科学館	03-3559-6561	174-0071 東京都板橋区常盤台 4-14-1	http://www.itbs-sem.jp/	46,363	10,711
	国立天文台 4 次元デジタル宇宙シアター	0422-34-3688	181-8588 東京都三鷹市大沢 2-21-1	http://www.nao.ac.jp/	2,863	342
	府中市郷土の森博物館	042-368-7921	183-0026 東京都府中市南町 6-32	http://www.fuchu-cpf.or.jp/museum/	55,842	18,748
	多摩六都科学館	042-469-6100	188-0014 東京都西東京市芝久保町 5-10-64	http://www.tamarokuto.or.jp/	54,836	48,198
	サイエンスドーム八王子	042-624-3311	192-0062 東京都八王子市大横町 9-13	http://www.city.hachioji.tokyo.jp/kyoku/gakushu/sciencedome/index.html	26,484	19,895
	東大和市立郷土博物館	042-567-4800	207-0031 東京都東大和市奈良橋 1-260-2	http://www.city.higashiyamato.lg.jp/24,0,297.html	3,440	3,440
	かわさき宙と緑の科学館	044-922-4731	214-0032 神奈川県川崎市多摩区併形 7-1-2	http://www.nature-kawasaki.jp/	73,324	33,292
	相模原市立博物館	042-750-8030	252-0221 神奈川県相模原市中央区高根 3-1-15	http://www.remus.dtime.jp/~sagami/index.htm	30,694	13,779
	藤沢市湘南台文化センターこども館	0466-45-1500	252-0804 神奈川県藤沢市湘南台 1-8	http://www.kodomonkan.fujisawa.kanagawa.jp/	52,734	20,268
	平塚市博物館	0463-33-5111	254-0041 神奈川県平塚市浅間町 12-41	http://www.hirahaku.jp/	16,067	4,077
	山梨県立科学館	055-254-8159	400-0023 山梨県甲府市愛宕町 358-1	http://www.kagakukan.pref.yamanashi.jp/	40,454	16,451
	ディスカバリーパーク焼津天文学科学館	054-625-0800	425-0052 静岡県焼津市田尻 2968-1	http://www.discoverypark.jp/		16,632
	ホテル ラフォーレ琵琶湖デジタルスタードームほたる	077-584-2180	524-0101 滋賀県守山市今浜町十軒家 2876	http://www.laforet.co.jp/member/tfkenpo/lfhotels/biw/hotaru/index.html	7,755	7,755
	京都市青少年科学センター	075-642-1601	612-0031 京都府京都市伏見区深草池ノ内町 13	http://www.edu.city.kyoto.jp/science/	27,564	17,092
	大阪科学技術館	06-6441-0915	550-0004 大阪府大阪市西区靱本町 1-8-4	http://ostec.or.jp/pdp/	50,638	
	大阪市立科学館	06-6444-5656	530-0005 大阪府大阪市北区中之島 4-2-1	http://www.sci-museum.jp/	169,383	80,564
	東大阪市立児童文化スポーツセンター（ドリーム 21）	072-962-0211	578-0923 大阪府東大阪市松原南 2-7-21	http://www.dream21.higashiosaka.osaka.jp/	75,025	10,148
	ソフィア・堺（堺市教育文化センター）	072-270-8110	599-8273 大阪府堺市中区深井清水町 1426 番地	http://sofia-sakai.jp/	11,088	11,088
	神戸市立青少年科学館	078-302-5177	650-0046 兵庫県神戸市中央区港島中町 7-7-6	http://www.kobe-kagakukan.jp/	104,141	37,521
	伊丹市立こども文化科学館	072-784-1222	664-0839 兵庫県伊丹市桑津 3-1-36	http://business4plala.or.jp/kodomo/	11,937	11,774
	姫路科学館	079-267-3001	671-2222 兵庫県姫路市青山 1470-15	http://www.city.himeji.lg.jp/atom/	54,032	12,726
	兵庫県立大学西はりま天文台	0790-82-3886	679-5313 兵庫県佐用郡佐用町西河内 407-2	http://www.nhao.jp/	13,009	13,009
	島根県立三瓶自然館サヒメル	0854-86-0500	694-0003 島根県大田市三瓶町多根 1121-8	http://nature-sarbe.jp/sahimel/	39,744	22,701
	広島市こども文化科学館	082-222-5346	730-0011 広島県広島市中区基町 5 番 83 号	http://www.pyonta.city.hiroshima.jp/	120,966	21,379
	徳島県立あすたむらんど	088-672-7111	779-0111 徳島県板野郡板野町那東字キビガ谷 45-22	http://www.asutamuland.jp/	92,000	15,017
	さぬきこどもの国	087-879-0500	761-1402 香川県高松市香南町由佐 3209	http://www.sanuki.or.jp/	139,593	8,612
	愛媛県総合科学博物館	0897-40-4100	792-0060 愛媛県新居浜市大生院 2133-2	http://www.i-kahaku.jp/	67,084	27,559
	那覇市牧志駅前ほしぞら公民館	098-891-3443	902-0067 沖縄県那覇市安里 2-1-1	http://naha-kouminkan.city.naha.okinawa.jp/kum-kou/	14,552	7,210
	沖縄こどもの国・ワンダーミュージアム	098-933-4190	904-0021 沖縄県沖縄市胡屋 5-7-1	http://www.kodomo.city.okinawa.okinawa.jp/		
	沖縄科学技術大学院大学	098-966-8711	904-0495 沖縄県国頭郡恩納村字谷茶 1919-1	http://www.oist.jp/ja		
					2,600,446	1,008,597

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンブラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンブラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶



協力会場：感想

2 年目の参加でしたが、取り組みもお客様の様子も概ね昨年同様でした。やはりきれいなパンフレットに惹かれてお持ちになる方は多かったように思います。中四国は変わりありませんが関西の参加館が増えましたので、昨年よりは少しだけ、スタンプを集めやすくなりました。当館のスタンプを含む応募がどのくらいあったか、気になるところです。今後に向けて。この企画を初めて聞いた時に、既に歴史の長い「科学技術映像祭」と何が違うのかということをまず感じました。おそらく既に議論されつくしたことと思いますが、やはり新しく関わる際にはどうしても、特に科学館関係者はそこが引っかかる気がします。二番煎じ感といいたいでしょうか、少タイメージが低くなくてもいいように思います。国立天文台が深く関わっていますので、ここはやはり、ドーム映像と天文・宇宙という 2 本の柱をもっともっと前面に押し出したほうが、この取り組みの趣旨がはっきりとして参加しやすくなるのではないかなと思います。益々のご発展をお祈りいたします。

（広島市こども文化科学館・松本 佳也）

昨年よりもスタンプラリーの台紙を持って行って下さった人たちが多かった気がします。実施するのであれば、来年度もスタンプラリー館としてご協力したいと思っています。

（さいたま市宇宙劇場・糸賀 富美男）

スタンプラリーのみの参加でしたが、全国の施設でのスタンプ台紙の消費数の割に応募数が少なく、まだまだ一般の方への認知度や関心が低いと感じました。

また、私たちの把握できる限りで、当館にスタンプ台紙を持参してきた人はいませんでした。気軽に応募できるという点は良いのですが、1 館のスタンプのみで応募できてしまうと、スタンプラリーとして成り立たないように思います。しかし、こういったイベントは、プラネタリウムや科学に興味を持ってもらえる良いきっかけになると思います。来年はもっと多くの方に参加していただけるように、協力し合って盛り上げていきたいと思っています。

（東大阪市立児童文化スポーツセンター（ドリーム 21）・木村 哲也）

スタンプラリーは子供を中心に大変な人気でした。これは他館も回るスタンプラリーであることを周知していましたが、皆さん積極的にスタンプを押していたので、他館にも行くきっかけになっていたのではないかと思います。当館はプラネタリウムも大型映像も期間限定の上映及び機器設置ですが、国際科学映像祭に参加することで、他館の状況や映像に関する様々な情報を得ることができ、今後の企画づくり等にも大変役立っており、感謝しております。今後も参加を続けていきたいと思っています。よろしく願いいたします。

（千葉県立現代産業科学館・小笠原 永隆）

昨年に引き続き、今年もスタンプラリーのみで参加させて頂きました。近隣にプラネタリウム施設が少ないためか、残念ながら、参加される方は去年より若干少ないような感じもしましたが、参加された方からは「こんなに楽しそうな番組がたくさんあるんですね。他の所も行けたら行ってみたいです。」と嬉しいお言葉を頂きました。また、開催中は夏休みで帰省中のご家族が多くいらっしゃり、「帰ったら〇〇のプラネタリウムにも行こう」と話されているのをお見かけしたりと、キャンペーンがプラネタリウム番組に興味を持つ良いきっかけになっていると感じました。台紙のデザインにあった「宇宙兄弟」に反応する小学生も多く、お客様がどんな番組に興味を示すのかを知る、良い機会にもなりました。今後も参加させて頂き徳島から少しでも多くの方にご参加頂けるように広めていきたいと思っています。

（徳島県立あすたむらんど 子ども科学館・三木 葵）

今年も杉並区立科学館を知っていただくのに良い機会だと思います、開催期間の中で当館放映日（8/18～22、9/15）の6 日間で国際科学映像祭ならびにスタンプラリーに参加させて頂きました。杉並区立科学館のスタンプを持った方がどこかへ行ったのかな？と考えるとワクワクします。このお祭りをきっかけに科学館や博物館に興味をもっていただけの方が増えたら幸いです。

（杉並区立科学館・板倉 礼奈）

当センターではプラネタリウムのホールにスタンプラリーのコーナーを設けました。そこに大型モニターを設置して各施設のトレーラー映像を繰り返し再生していたのですが、かなり注目を集めたのか、スタンプラリーの台紙がすぐになくなってしまいう状況でした。スタンプを押すことだけが目的の小さな子どもさんがあまりにも多いので、適当な大きさにカットした白い紙を配架して対処しました。近畿のスタンプラリー対象施設は9 ヲ所で、京都府では当センターが唯一の対象施設だったため、お客さんにとっては応募のハードルが高かったのではないかと感じました。来年度はもっと対象施設が増えて盛り上がることを期待しています。

（京都市青少年科学センター・本部 勲夫）

「国際科学映像祭」には、その開催期間中に投影しているプラネタリウム番組を登録して参加させて頂きました。お送りいただいたパンフレットですが、プラネタリウムの入場者が自由に持ち帰ることができるよう、ホワイエ内に置いたところ、好評の様で期間中には配布が完了しました。全体のデザインが優れていたことがその理由と感じました。館側の予算負担や業務の負担なしに、多くの館を横断的に行っていただけるキャンペーンは、大変ありがたいので、今後もぜひ続けていっていただけたら良いと思います。「国際科学映像祭」に関しては、残念ながら来場者からの感想をお聞きする機会が無かったのですが、パンフレットの出方を見ていると、おそらく企画そのものに対する関心は低くなかったことと推測されます。「国際科学映像祭」の今後の発展に期待しております。

（姫路科学館・秋澤 宏樹）

昨年度よりは増えたように感じました。近隣の参加施設が増えたことによると考えております。

（兵庫県立大学天文科学センター西はりま天文台・石田 俊人）

初日の台紙が届いていないとき（午前中）に、お客様から「今日から映像祭のスタンプラリーをやっているはずだが、どこにあるのか？」とご質問をいただき、かなり浸透していると感じました。今年はリニューアル効果で来館者が多く、追加の台紙をお送りいただき、ありがとうございました。

（多摩六都科学館・雨森 勇一）

他館のスタンプを押して当館に回ってくる人はほとんどありませんでしたが、これは他の参加施設と距離的に離れていることによるものと思っています。当館からスタンプを押して台紙を持っていった人は多く、ほとんど在庫もなくなったので、当館が周知や参加のきっかけにはなれたように感じています。また来年度も積極的に参加したいと考えています。

（島根県立三瓶自然館サヒメル・太田 哲朗）

台紙は、プラネタリウムのエントランスに設置し、ポスターも掲示しました。「宇宙兄弟」の絵が目立っていたのもあってか、子どもを中心に注目されていました。中には、当館の星座スタンプを台紙に押しまくっている子どももいました。クオリティの高い台紙だったので、いいお土産になっていたようです。

（日立シビックセンター科学館・井上 清正）

今年も東北地方からは当館のみの参加でしたが、関東地方から来館された方や、こちらから関東に出かけた折に他の施設をご覧になる方などみえたようです。震災から 1 年半が過ぎましたが、まだまだ道のりは長いと感じています。そのような状況ですと、なおさら全国の施設による一体感のあるイベントは、実施者としても勇気づけられます。映像祭が根付くよう、引き続き郡山でも頑張っていきたいと思っています。

（郡山市ふれあい科学館・安藤 享平）

昨年度に引き続き、スタンプラリー会場として参加させて頂きました。今回はエントランスホールにおいていたスタンプ台紙の無駄遣いが多く見られたため、今回は総合案内にて手渡しで渡すように変更しました。その結果、スタンプラリーを目的とする人のみに渡すことが出来、無駄な台紙の消費もかなり押さえられたようです。昨年度に続いて2 度目の参加ということもあってか、昨年度よりもスランプラリーを目的に来館される方が増えたような印象です。また、台紙やポスターのきれいなデザインもとても目を引き、プラネタリウム番組全般に対してのイメージアップにもつながったと思います。

（愛媛県総合科学博物館・井上 拓己）

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶



協力会場：感想

多くの方は当館に来館してこのスタンプラリーを知り、スタンプを押していく状況でした。中には家族で楽しみながら施設を巡っている方や、2・3 個目のスタンプを押していく大人の姿が見られました。このような事業を継続していくことで、多くの方にプラネタリウムやドーム映像がより親しまれ、「プラネタリウムを見に行く」のではなく「番組を見に行く」という意識の高揚につながり、科学文化の発展に寄与するものと期待しています。

（**藤沢市湘南台文化センターこども館・佐野 真由美**）

ポスターの掲示による誘導・誘引ではやや弱かったため、途中から当館のスタンプを押印済みの状態でインフォメーションカウンターで案内資料の並びに設置したところ手に入る方が増えました。今回の映像祭参加による来場者・プラネ鑑賞者の増加がどれくらいかは把握する術がありませんが、参画したことで、足を運べる地域に色々な映像・プラネタリウムの施設があり、様々な取り組みをしていることが紹介できたと思います。展示には巡回展がありますが、オリジナル映像やプラネタリウムはいわゆる「販売番組」を除くと、各館ごとの企画番組だったり固有内容だったりが多いイメージの中、こういった全国連携企画・交流があることを来館者に広めていくことで、もっとプラネタリウムや科学映像作品にも関心を持っていただけるのでは、と感じました。

（**神戸市立青少年科学館・熊代 知世**）

当館は映像祭に特化した映像の上映を行っていないからか、スタンプを押しに来る人は押すと即帰ってしまうようでした。映像祭に興味のある方に、すべて生解説のしっとりしたプラネタリウム番組を見ていただけなかったのは、残念です。

（**板橋区立教育科学館・筏井 さつき**）

国立科学博物館では、360 度全方位に映像が映し出される映像シアター「THEATER 3 60（シアター・サン・ロク・マル）」の出口付近にスタンプラリー台を設置し、シアターをご覧になった方を対象に配布いたしました。この時期は全国からお越しいただいていたので、台紙の会場一覧をご覧になり、ご自身のお住まいの近隣にも様々な施設があることを知っていただく良い機会になっていました。今年度より、スタンプ1 館以上で参加賞にも応募できるようになりましたので、応募しやすくなったのではないのでしょうか。

（**国立科学博物館・田邊 玲奈**）

ホールロビーに設置したスタンプコーナーには、多くのお客様が番組上映前、上映後に集まっておられました。で、何度もスタンプ台紙の追加をお願いしました。ありがとうございました。日帰りの方はもちろん、全国各地からお越しになられたホテルご宿泊の方もたくさんお持ち帰りになられたと思います。番組（HAYABUSA BACK TO THE EARTH、ガリレオ、宇宙兄弟、星兄ショー、びわっちくんショー）も盛況でした。また来年も参加させていただきます！

（**ラフォーレ琵琶湖・山極 明宏**）

事務局様より送付戴きました3 箱の内、1／2 箱のみ活用されたようです。弊社施設は「カップル中心」である為か、余り御利用者は多くありません。それでも、運営スタッフが時々御活用になる御客様を見かけておりました。

（**コニカミノルタ プラネタリウム 満天 in Sunshine City・山田 稔**）

過去 2 回の映像祭の時よりも問い合わせと関心が薄かった。会場が大阪で遠いから実際のイベントに参加できない故に関心が薄かったようだ。東京でやれば、遠方では関心が薄いだろうし、開催地の近くが盛り上がってくれば良いと思う。一般への宣伝がもう少し効果的にできればもっと盛り上がるだろう。

（**プラネターリウム銀河座・春日 了**）

スタンプラリーの台紙は、半分はシアターでハンコ押したものを渡し、半分はハンコをおさずに館内に設置しておきました。早々になくなっていたのですが、追加してなくてごめんなさい。設置したものは、こちらが思うより、かなり多くの方が手にとっていったので、きっとビジュアル的なキャッチーさ（あるいは、スタンプラリーに興味をもったか）があるのか、と。他の館で押されたものを持っていらっしゃった方は数名だった感じです。なので、正直なところ、スタンプラリーが集客につながるか？というと、今のところはまだその効果が目に見える感じではないなあ、という感想です。ただ、この試みはぜひ続けていき、またプラネ業界としてその連携を深めていくのがよいと思います。

（**山梨県立科学館・高橋 真理子**）

当館プラネタリウムは昭和5 2 年の開館です。投影機もその時に設置されたものがいまだに現役ですが、気が付けば埼玉県内で稼働している投影機の中で一番古いものになってしまいました。古さからくる不便さはありますが、懐かしい雰囲気のなか子どもや天文の初心者の方にも楽しんでもらえるような投影をしております。プラネタリウムは自然・宇宙への興味・関心を高める上でとても重要な役割を果たしています。映像に関しましては、当館のオリジナルとして自主制作アニメーションを投影しております。狭山に伝わる昔話をアレンジしほのぼのとした作品が未就学児などの子どもを中心に人気を博しております。しかし小規模なプラネタリウム館でありますので予算もなかなか厳しく、広報活動を幅広く行うのには限界があります。一般の観覧者を集めるためにはPR 不足といえます。そんな中でこの度映像祭に参加させていただき、新たな来館者を迎えることが出来ました。ポスターを見て来館した方から中央児童館のプラネタリウムがすっかり気に入った、というお言葉をいただきとてもうれしく思ったこともありました。つながりの輪に加えていただいた結果、他市・他県からの観覧者もあり周知力のすごさを実感しております。また、小・中学生の映像コンテンツの優秀作品のDVD を送っていただきありがとうございます。職員や子どもにとってとても良い刺激となりました。中央児童館にも定期的に集まって活動している小・中学生のクラブがありますので中央児童館でも何か科学的な映像を子どもたちと作る活動が出来ないかと検討しております。来年度の国際科学映像祭もぜひお誘いいただけますようお願いいたします。

（**狭山市立中央児童館・森屋 哲**）

北海道大学総合博物館では、昨年度に引き続き国際科学映像祭に参加させていただき、ありがとうございました。このようなイベントを一部の地域にとどめることなく、広く国内外へ拡散することで、多くの市民が科学に興味を持つ機会を増やしてほしいと思います。今年度は、北海道大学総合博物館が行った映像制作の授業での受講生が撮影、編集した総合博物館をテーマにした映像コンテンツを館内に上映しました。来館者に映像を見せるだけでなく、大学の教育プログラムへ映像の作り方を取り入れ、人材教育にも活用する大学博物館のユニークな取り組みは年々注目度を増しています。北海道大学総合博物館は、これからも「博物館映像学」と言う学術映像標本を活用した研究分野のフロントランナーとしてリードし続けます。

（**北海道大学総合博物館・藤田 良治**）

今回もスタンプ台をシンラドーム前にポスターとスタンプ用紙と一緒に設置しました。夏休み期間中となる8 月中は、ご家族で来館される方でスタンプ台がにぎわっていました。こうしたスタンプラリーをひとつのきっかけとして、当館や他参加施設を知るきっかけになればと思います。サイエンスフィルムカフェも今年と同様に今年も活気のあるイベントとなりました。

（**科学技術館・藤繁 航**）

四国での参加で来館者は気にしないと思ったが、足を止めてスタンプを押す光景がよく見られた。掲示をすれば参加できるので館としては参加しやすい。

（**さぬきこどもの国・遠山 佳宏**）

すみだ生涯学習センター・プラネタリウムは昨年に引き続き、一般向けプラネタリウム「星空シアター」と「ちびっこタイム」でスタンプラリーに参加させていただきました。当館ではプラネタリウムの観覧券を買ってくださったグループ毎に宣伝を兼ねてスタンプを押した台紙を配布しました。今年はスタンプを新調して大きくしました。国際科学映像祭の発展と共に科学の普及が進むことを期待します。

（**すみだ生涯学習センター・プラネタリウム・岩上 洋子**）

今回初めてスタンプラリーへ参加させていただきました。公民館は大人の来館者が多いためか、パンフレットは持って行くものの、スタンプを押す人は多くなかったようです。子どもたちへの広報不足が反省点です。

（**那覇市牧志駅前ほしぞら公民館・田端研二**）

関西初の開催ということで、当館も参加させていただきました。プラネタリウム投映内での映像のみでしたので、直接的な効果は明確ではありませんが、近年著しく進化している科学映像の世界でつながる全国規模の大会の仲間に入れていただきありがとうございました。

（**伊丹市立子ども文化科学館・丸川章**）

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶



白井市文化センター



京都市青少年科学センター



ソフィア堺



科学技術館

スタンプラリー：開催概要

開催期間：2012 年 8 月 1 日（水）～9 月 30 日（日）

参加施設：日本国内の科学館・プラネタリウム館・シアターなど 53 施設

概要

スタンプラリー参加施設のスタンプを 1 館以上押して応募すると、先着で参加賞を進呈。3 館以上押して応募すると、抽選で希望賞を進呈。

希望賞は、厳正なる抽選の上、当選者に発送させていただきます。

スタンプラリーに参加いただいたみなさま、そして、参加施設のみなさま、記念品をご提供いただいたみなさまには、深くお礼申し上げます。



スタンプラリー



景品

参加施設

郡山市ふれあい科学館、科学技術館、タイムドーム明石（中央区立郷土天文館）、国立科学博物館、プラネターリウム銀河座、葛飾区郷土と天文の博物館、ユートリヤ・スターガーデン（すみだ生涯学習センター・プラネタリウム館）、コニカミノルタプラネタリウム“天空”in 東京スカイツリータウン®、日本科学未来館、杉並区立科学館、コニカミノルタプラネタリウム“満天”in Sunshine City、板橋区立教育科学館、国立天文台 4 次元デジタル宇宙シアター、府中市郷土の森博物館、多摩六都科学館、サイエンスドーム八王子、東大和市立郷土博物館、かわさき宙と緑の科学館、相模原市立博物館、藤沢市湘南台文化センターこども館、平塚市博物館、千葉市科学館、白井市文化センター・プラネタリウム、千葉県立現代産業科学館、つくばエキスポセンター、日立シビックセンター天球劇場、さいたま市青少年宇宙科学館、さいたま市宇宙劇場、SKIP シティ映像公開ライブラリー、狭山市立中央児童館、高崎市少年科学館、群馬県生涯学習センター少年科学館、シネマテークたかさき、山梨県立科学館、ディスカバリーパーク焼津天文科学館、ホテル ラフォーレ琵琶湖デジタルスタードームほたる、大阪科学技術館、大阪市立科学館、東大阪市立児童文化スポーツセンター（ドリーム 21）、ソフィア・堺（堺市教育文化センター）、京都市青少年科学センター、神戸市立青少年科学館、伊丹市立こども文化科学館、姫路科学館、兵庫県立大学西はりま天文台、島根県立三瓶自然館サヒメル、広島市こども文化科学館、さぬきこどもの国、徳島県立あすたむらんど、愛媛県総合科学博物館、那覇市牧志駅前ほしぞら公民館、沖縄こどもの国・ワンダーミュージアム、沖縄科学技術大学院大学

記念品

- 参加賞**
先着 50 名
- ・JAXA：絵本「イカロス君の大航海」
 - ・ビクセン：星座早見盤
 - ・神戸市立青少年科学館：ロゴ入りミニメジャー
- 先着 100 名
- ・国立天文台：オリジナルブックマーク
 - ・宙ガール・シール
 - ・つくばエキスポセンター：オリジナル「筑丸」ストラップ
- 先着 200 名
- ・科学情報誌「So-Ten-Ken」
 - ・天体望遠鏡賞：4 名
 - ・ビクセン：天体望遠鏡 ポルタ(Ⅲ) A80Mf 1 名
 - ・オルビス：コルキット KT-5cm 1 名
 - ・オルビス：コルキット スピカ 2 名
 - ・ホームスター賞：4 名
 - ・セガトイズ：ホームスターアロマ 2 名
 - ・セガトイズ：ホームスターオーロラ 2 名

- DVD 賞：38 名**
- ・DVD「スターリーティーズ～星座は時を超えて～」5 名
 - ・DVD「銀河鉄道の夜」5 名
 - ・DVD ブック「時空キューブ 生命 01 呼吸」1 名
 - ・DVD ブック「時空キューブ 生命 02 消化」1 名
 - ・DVD ブック「生命 The Beginning of Life」1 名
 - ・DVD ブック「生命 はるかな旅」1 名
 - ・DVD ブック「胃 巧妙な消化のしくみ」1 名
 - ・DVD ブック「たまごからヒトへ」1 名
 - ・DVD ブック「薬と人間」1 名
 - ・DVD ブック「染色体に書かれたネズミの歴史」1 名
 - ・DVD ブック「探偵アイちゃん、"細胞" 博士を知る」2 0 名
 - ・DVD「爆笑！星のお兄さんプラネタリウムショー」1 名
 - ・CD「永遠の詩～towa no uta～」1 名

- アストロアーツ賞：1 名**
- ・ステラナビゲータ 9 20 周年記念版 1 名

- 学研教育出版賞：1 名**
- ・ニンテンドー 3DS 用ソフト「Earth Pedia」1 名

- 東京書籍賞：5 名**
- ・AR で手にとるようにわかる 3D 宇宙大図鑑 5 名

- ダブルチャンス賞：83 名**
- ※希望賞の抽選に外れた方の中から、さらに抽選して記念品を贈呈します。
- ・国立科学博物館：常設展入館券 50 名
 - ・ディスカバリーチャンネル：オリジナルノート 5 名
 - ・ディスカバリーチャンネル：オリジナルクリアフォルダ 5 名
 - ・アニマルプラネット：オリジナルボールペン 5 名
 - ・アニマルプラネット：オリジナルクリアフォルダ 10 名
 - ・アニマルプラネット：オリジナルシール 18 名
 - ・ホテルラフォーレ琵琶湖：びわっち君マグカップ 3 名
 - ・ホテルラフォーレ琵琶湖：びわっち君スノードーム 3 名

記念品提供団体
南 KAGAYA スタジオ、㈱アイカム、㈱アストロアーツ、宇宙航空研究開発機構、オルビス㈱、㈱学研教育出版、神戸市立青少年科学館、国立科学博物館、国立天文台、㈱セガトイズ、つくばエキスポセンター、ディスカバリー・ジャパン㈱、東京書籍㈱、㈱ビクセン、ホテルラフォーレ琵琶湖

スタンプラリー 集計

年齢別			
年齢	人数	年齢	人数
10 歳未満	299	50 代	27
10 代	128	60 代	21
20 代	43	70 代	5
30 代	88	80 歳以上	2
40 代	87	回答なし	36
合計			736

都道府県別			
都道府県	人数	都道府県	人数
北海道	3	三重県	1
青森県	0	滋賀県	6
岩手県	2	京都府	10
宮城県	6	大阪府	62
秋田県	0	兵庫県	15
山形県	0	奈良県	3
福島県	3	和歌山県	1
茨城県	28	鳥取県	0
栃木県	1	島根県	8
群馬県	6	岡山県	1
埼玉県	68	広島県	23
千葉県	80	山口県	2
東京都	239	徳島県	0
神奈川県	109	香川県	8
新潟県	1	愛媛県	8
富山県	2	高知県	1
石川県	0	福岡県	7
福井県	0	佐賀県	0
山梨県	2	長崎県	0
長野県	1	熊本県	0
岐阜県	0	大分県	0
静岡県	20	宮崎県	0
愛知県	4	鹿児島県	0
		沖縄県	5
合計			736

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

スタンプラリー

スタンプラリー：感想

古川さんのようになるため、毎日がんばっています。
(大阪府・9歳・男性)

日本未来科学館は、家族全員で、まる 1 日楽しめました。また、ぜひ行きたいです。次は、ディスカバリーパーク焼津天文科学館に行く予定です。
(静岡県・12歳・男性)

宇宙も科学も、親子で大好きです。夢は宇宙飛行士?！「宇宙兄弟」観てます!!
(茨城県・10歳・男性)

多摩六都科学館のリニューアルしたプラネタリウムは、とてもきれいで、夜空にすいこまれていくような感じがしました。映像も迫力がうしろなと思います。
(東京都・40歳・男性)

宇宙が大好きです★ これからもこういった素敵なイベントを続けて下さい。期待しています!! よろしくお願いします。
(大阪府・29歳・女性)

子供とたっぷり一日遊び、学びました。ほかの科学館等にも行ってみようとおもいます。
(東京都・45歳・女性)

夏休みの良い思い出になりました。来年も参加します!! ピクセンさんが近く、天体望遠鏡で、家族で観測したいです (母)。かぞくてぼうえんきょうでほしがみたいです。うちゅうきょうだいがおもしろかったです。
(埼玉県・8歳・女性)

はじめてのプラネタリウム…これから夜の空を見上げる機会がふえそうです。
(大阪府・7歳・女性)

去年、いばらき県 の JAXA に行って宇宙にきょうみがあります。スカイツリーの天空が満天に行きたかったけれど行けなくて残念でした。栃木の博物館にも来たらいいと思います。3D のシアターは迫力があってまた見たいと思いました。宇宙兄弟も好きでアニメもマンガも見ています。宇宙のことがわかってとてもおもしろいです。
(栃木県・9歳・男性)

ちょっとこわかったけどすごかんどうしました。またみにいきたいです。
(大阪府・6歳・女性)

初めてのプラネタリウムでしたが最後まで見れました。星の王子さまは少しむずかしかったかな
(大阪府・3歳・男性)

仮面ライダーフォーゼが好きで、ロケットの前で「宇宙きたあー♪」とさげふことを 1 番の目的でエキスポセンターを訪れました。また来たいです。
(千葉県・7歳・男性)

こうゆう企画たくさんしてってほしいです★小学 4 年の子供と天体観測できたらいいな…。
(大阪府・27歳・女性)

じゅうけんきゅうに、しました。
(福岡県・8歳・男性)

6 年ぶりに葛飾区郷土と天文の博物館へ行きました。やっぱりプラネタリウムって夢があっていいなと思いました。将来自分の子供も連れていきたいです。
(東京都・31歳・女性)

今年は宇宙兄弟のアニメから始まり、JAXA での宇宙飛行士体験、星出さんとの生交信参加、二子五宇宙展、そして様々な科学館で兄と一緒にたくさん宇宙について学んだ夏休みでした (ハート) 残りの 8 月、まだまだこの科学映像を家族で楽しみたいです…。
(東京都・10歳・男性)

ハワイののんびりした気分が星空とともに楽しめて、とても楽しかったです。本当にリラックスできました。
(茨城県・42歳・女性)

映像祭、楽しかったです。また来年も楽しみにしています。
(静岡県・女性)

東京へお墓参りを兼ねて娘の希望で東京でプラネタリウムを見ました。素晴らしい設備で見ることが出来、うれしかったです。こちらの方面も参加があればと思いました。どうぞよろしく願い致します。
(宮城県・45歳・女性)

あまり外で遊べないので科学館で 1 日楽しめて嬉しかったです。宇宙を身近に感じることが出来ました。
(福島県・9歳・男性)

長野から小 5、小 3 の孫が二人だけで遊びに来た。久しぶりにプラネタリウムで星の解説を見聞きし、望遠鏡を是非プレゼントしたいと思った。
(千葉県・68歳・男性)

連日、暑い日でしたが、孫と一緒に実験しながら遊べ、プラネタリウムでゆっくり星を眺め、孫の成長を感じる有意義な夏休みを過ごせました。
(東京都・58歳・女性)

天文学者になりたいです。
(大阪府・9歳・男性)

星の王子さまはおもしろかった 夏の大三角をおぼえた。
(広島県・6歳・女性)

親がプラネタリウム好きで年長の息子と一緒にスタンプラリーしました。楽しい夏休みのイベントになりました。
(東京都・39歳・女性)

兄の科学好きにつきあい、自然に親しんでいるようです。ありがとうございます。兄と同じミニメジャーカストラップがいいようです。楽しみにしております。よろしくをお願いします。
(東京都・3歳・女性)

3 歳半の男の子なのですが、この夏のスタンプラリーのおかげですっかりプラネタリウムに慣れて、星の解説が始まると、「さそり!! 鳥 (白鳥) いた!!」と毎回楽しんでいました。宇宙という存在を早くから意識して、心や考えが広い人間に育ってほしいと思うようになりました。
(東京都・3歳・男性)

今回、このラリーの為に初めて多摩六都科学館へ行ってきました。プラネタリウム以外の内容もとても興味深く、子供以上に私が楽しむことが出来ました。
(東京都・36歳・女性)

夏休みの自由研究は、『昆虫—その進化』にしました。国立科学博物館で、頑張って調べました。ますます虫が好きになりました。
(東京都・9歳・女性)

幼稚園児ですが、赤ちゃんの頃からプラネタリウムを何十回と見ているので、星が大好きです。星座の話も大好きです。
(東京都・5歳・女性)

子供の頃行ったつくば万博会場へなつかしく行きました。はやぶさや宇宙の事をもっと知りたいと思っていましたが、エキスポセンターは、まったく違う展示をしていました。
(鳥根県・39歳・女性)

プラネタリウム大好きで、必ず 2 つ違うのを見て帰ります。発電のしくみも子供ながらに体験しながら少し理解しはじめてでしょうか？自転車こぎの発電大好きです!!
(茨城県・4歳・男性)

この企画によって普段脚を運ぶ事が無かった科学館・プラネタリウム館へ行くチャンスとなり、見分が広がりました。来年も期待致します。
(埼玉県・66歳・女性)

今年も親子で楽しくスタンプラリーをしました。これからも親子で様々な博物館めぐりをしていきます!
(神奈川県・40歳・女性)

毎日神戸市立青少年科学館でお世話になってます。又、楽しい展示やえいぞう楽しみにしています。
(兵庫県・9歳・男性)

3 館スタンプを集めるのはなかなか難しいです。日本の子供達ももっと宇宙や科学に興味を持てるようなこのようなイベントを企画し、広めてほしい。
(広島県・9歳・男性)

子供 4 人兄弟連れて参加しました。子供が生まれる前からプラネタリウムが大好きです。下 2 人は赤ちゃんで男女の双子です。暗くなると残念ながら泣いてしまい母は残念でした。
(大阪府・7歳・男性)

6 年最後の夏休みに貴重な体験が出来てたのしかったです。
(群馬県・11歳・男性)

今回のスタンプラリーに参加させて戴きまして本当に良かったです。プラネタリウムは、小学生以来で、あの時の感動を思い起こさせて頂いた事と同時に更に大きくなった技術に心がときめきました。これを機にまた次のプラネタリウム鑑賞をと思っています。そしてテーマである「科学でつながる」の意味を深く学習して行きたいと思いました。ありがとうございます。
(東京都・63歳・女性)

お星さま☆癒やされました!! カレが手を握ってくれてドキッ! (ハート) プラネタリウムだと握ってられるんですよ♪
(埼玉県・27歳・女性)

知識とのギャップを埋めるのが大変ですが実に面白い。東京の人は幸せですね。進化の早い世界、次回が楽しみです。
(神奈川県・66歳・女性)

子供が張り切って参加しました。はじめてのプラネタリウムも訪問し、リピーターになりそうです。
(東京都・6歳・男性)

「ぼくは宇宙でごはんやさんになるので、ロケットに乗って食べに来てね!」宇宙のどこが好き? 「月だよ」なんて? 「ボコボコしているから」
(東京都・3歳・女性)

今回の企画に参加させていただき、週末を楽しく過ごす事が出来ました。自分が中学生の頃にこのような映像を見たらもっと宇宙や天体の事についてわかって楽しかったらいいなと思いました。
(東京都・41歳・女性)

このような台紙を手にとらなかつたらこの夏に 3 度も星空を楽しむ事などなかったかもしれません。やみつきになっちゃうかも (ハート) ありがとうございます。
(東京都・48歳・女性)

天体望遠鏡ください!! 府中のスペースエイジが面白かったです。国際科学映像祭、来年は是非もっと派手にプロモーションして欲しいです。いつもは都心のプラネばかりですが、近郊に足を運ぶ良い機会になりました。これからも普及が広がってください!!
(埼玉県・35歳・女性)

世界天文年に星を好きになり、今ではご縁があって地域で行われている観望会のお手伝いをさせて頂いています。その際、私も望遠鏡を持っていたら、もっとお役に立てると思い今回応募させて頂きました。(杉並) たまにしか行っていないレア感がたまらない。地域密着型ですね。(さいたま市宇宙劇場) はぼ毎日やっていてしかも連日時間にも投影してて生解説が見たくなった時の救世主ですね! (満天) 素晴らしい立地・内装・映像ですね。今回のハロウィン仕様もとても素敵でした。
(東京都・24歳・女性)

9 館もの博物館や科学館に行こうと思ったのは、この国際科学映像祭があったからです。ありがとうございます。興味深い展示にたくさん出会いました。また、プラネタリウムで宇宙を探検できて、とてもワクワクできました。
(東京都・14歳・女性)

何年ぶりにプラネタリウムを大切な人と観る事が出来ました。改めて、プラネタリウムの素晴らしさに感動でき、本当に良かったです。
(滋賀県・26歳・女性)



サイエンスフィルムカフェ&ワークショップ 2012

開催期間：2012 年 9 月 15 日（土）、16 日（日）

開催場所：科学技術館 4 階実験スタジアム R

参加者：200 名



映画「津波」の授業で防災を学ぼう



上映会&トークショー
「千石先生 つながりあういのち」

概要

科学技術館 4 階実験スタジアム R にて、今年の春に決定した第 53 回科学技術映像祭入選作品の上映やトークショー、そして優れた科学映像を使ったワークショップにより、自然・くらしの不思議・脅威、科学や理科の楽しさにふれる「サイエンスフィルムカフェ&ワークショップ 2012」を、第 3 回国際科学映像祭のコアイベントのひとつとして開催しました。

内容

●上映会「技術を継ぐ～東京ゲートブリッジ橋梁上部築造工事記録～」 （第 53 回科学技術映像祭 部門優秀賞【研究開発部門】受賞作品）

本映像は全長 2,618 m のうち 760 m の主橋梁部の 3 年にわたる建設の記録で、多くの課題に挑む技術者たちの熱意あふれる作品です。もっとも重い「橋梁下部トラス桁」7000 トンを 4000 トンのフロートینگクレーン 3 台で吊り上げ、架設するシーンに息を飲みました。

●ワークショップ『映画「津波」の授業で防災を学ぼう』

長谷川智子先生（荒川区立尾久八幡中学校理科教師）、櫻井順子先生（埼玉県立越生高等学校理科教師）のおふたりによるワークショップです。参加者と『津波』（岩波映画 たのしい科学教育シリーズ「災害の科学」より）を見ながら、津波は普通の波とはまったく性質の違う波であることを学びました。私たちが知っている海の波（海面だけが動く波）と波長の長い波（海底から海面までが動く波）の違いを、映画内の実験を見ながら視聴学習プリントに答えを記入していき、参加者と波の性質について学んでいったことも印象に残りました。また、昨年 3 月 11 日に起こった東日本大地震と大津波について、どうして起こったのか、なぜあれほど被害が大きくなったのかを学びました。最後に「釜石の奇跡」としてとりあげられた、大地震や大津波から命を守ることの大切さについて再確認しました。

●トークショー『千石先生 つながりあういのち』

映像製作者の原田稔也さんの進行により、千石正一先生の活動を長年支えられた、間曾さちこさんから、千石先生のいろいろなエピソードを紹介していただきました。

①「千石先生のいのちはみんなつながっている」（上映）

「生物多様性」の意味を、テレビでお馴染みの動物学者・千石正一先生が、西表島の自然を舞台に解き明かします。末期がんの宣告を受けたのちも精力的に活動し、命の大切さ、学ぶことの大切さを、多くの子もたちに語りかけてくれた千石先生。「自然を壊すのは人間だけだ。しかし、教えるのもまた人間だけ。正しい道をどうして選べないのか。」と語りかけていました。第 53 回科学技術映像祭部門優秀賞「自然・くらし部門」を受賞しましたが、先生は、受賞が決定する直前に惜しくも他界されました。

②「千石先生のマダガスカル紀行」（上映）

「本当は、千石先生のマダガスカル行きは、ガンの再発のために実現できませんでしたが、病床からさまざまな製作の指導をしてもらい、作品が完成しました。」と紹介がありました。

③「こどもたちへ 千石流科学のすすめ」（上映）

「科学・サイエンスとは『じっと観ること』『わかるまで観ること』それが科学の基本だと思う。」病床での最後のインタビューとなったなかから、科学技術館のイベントに合わせ、千石先生の科学に対する考えの部分 を編集していただきました。

●上映会「流～ながれ～」

（第 53 回科学技術映像祭 文部科学大臣賞【自然・くらし部門】受賞作品）

川の流れ。そこに、時の流れとともに起きる「変化」。舞台は中津川渓谷。その河原で絶滅しかけているカワラノギクの種を蒔き、育てては、河原に植える吉江さん。もうひとりとは中津川の水生昆虫の調査を 30 年以上続けている齋藤さん（元校長先生）。80 代後半のおふたりの黙々とした活動を 11 年にわたり撮影した作品です。また、「流～ながれ～」製作者の舞台挨拶として、監督・編集の村上浩康さんと、撮影・制作の能勢広さんのおふたりに話をうかがいました。会場からは「一緒に水生昆虫調査をしていた少年はいまどうしていますか。」「羽化のシーンはどのようにして撮影しましたか。」などのいろいろな質問も出て、活気のあるイベントになりました。

サイエンスフィルムカフェ・理研 DAY 10 倍楽しむ「元素の起源を探る～理研 RI ビームファクトリー～」

開催期間：2012 年 9 月 16 日（日）

開催場所：科学技術館 4 階シンラドーム

参加者：【第 1 回】14：00～14：30（62 名）、【第 2 回】15：00～15：30（61 名）

概要

理研制作の映像作品「元素の起源を探る～理研 RI ビームファクトリー～」(3D / 約 14 分) について、理研仁科加速器研究センターの渡邊康先生研究員が原子核の大きさや映像に出てくる RI ビームファクトリーを使っての原子核物理学の研究について解説しました。
同映像作品をご覧いただいた後、映像や原子核などに関する多くの質問にお答えしました。

内容

プログラム（各回）

- ① サイエンストーク 渡邊 康（理研仁科加速器研究センター 延與放射線研究室先任研究員）
 - ② 映像作品「元素の起源を探る～理研 RI ビームファクトリー～」(3D / 約 14 分) 上映
 - ③ 質疑応答
- ※ モデレータ：川井和彦（理研広報室）



渡邊 康氏



実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

ドームフェスタ：開催概要

開催期間：2012 年 9 月 22 日（土）～9 月 26 日（水）計 5 日間

開催場所：ソフィア堺（堺市教育文化センター）（大阪府堺市中区深井清水町 1 4 2 6）

概要

近年、デジタルドーム映像の表現力や画質などが格段に向上しています。ドームフェスタでは、国内外のドーム映像作品上映及び海外からの招待講演、ショートプログラム作品コンテスト、関連企業団体ブース展示を行います。

主催

第 3 回 国際科学映像祭実行委員会、
ジェイコムグループ（堺市教育文化センター指定管理者）

共催

大学共同利用機関法人自然科学研究機構国立天文台

後援

文部科学省、
堺市、
堺市教育委員会、
独立行政法人宇宙航空研究開発機構、
日本プラネタリウム協議会

協力

コニカミノルタプラネタリウム株式会社、
株式会社イーハトーヴ

参加者数

ドームフェスタ期間(5 日間)の入場者は
(ホール含む) 1,9 3 8 名です。
以下、5 日間の内訳です。
2 2 日(土)
ホール 4 1 9 名
プラネ 3 1 1 名 （1 日券大人 5 0 名、小人 2 8 名）
（5 日間大人 1 名）

2 3 日(日) プラネ 6 0 8 名 （1 日券大人 9 9 名、小人 5 0 名）
2 4 日(月) 2 0 0 名 （1 日券大人 1 名、小人 0 名）
2 5 日(火) 2 0 0 名 （1 日券大人 1 1 名、小人 0 名）
2 6 日(水) 2 0 0 名 （1 日券大人 9 名、小人 1 名）

22 日 23 日は再入場者数をカウントしていましたので、
正式な総数ですが、24 日～26 日は出入り自由でしたので、
1 日 200 名としてカウントしています。
()内は券売機購入の数量です。



ソフィア堺



記念撮影



開会式・芳賀俊洋堺市副市長挨拶



会場入口の様子



ドームフェスタ・閉会式での
Dr. Carter Emmart 氏と Dan Neafus 氏



オプションツアー・天体観望会



制作ディレクターが番組紹介を行い、
そのあと番組を上映



ドームフェスタ会場館として頑張りました。
イーハトーヴのみなさん

ドームフェスタ：タイムスケジュール

9月22日(土)

ホール【司会：伊東】

開始	終了	作品名	時間
9:30		受付	
10:00	10:30	開会：挨拶	0:30:00
		藤 秀彦(運営委員長)	
		芳賀 俊洋(堺市副市長)	
		登壇者紹介	
		ダン・ネフス(デンバー自然科学博物館ゲイツプラネタリウム)	
		堀畑 好秀(堺科学教育振興会会長)	
		木村 正明(堺市教育委員会)	
		後藤 由季恵(JCOM(ジェイコム)グループ・JTBコミュニケーションズ(株))	
10:30	12:46	一般市民向け特別上映会：東映「はやぶさ遙かなる帰還」	2:16:00
13:30	14:00	特別招待講演：吉川 真(宇宙航空研究開発機構)	0:30:00
14:00	14:20	質問コーナー	0:20:00
14:20	16:36	一般市民向け特別上映会：東映「はやぶさ遙かなる帰還」	2:16:00
17:00	17:46	一般市民向け特別上映会：「HAYABUSA BACK TO THE EARTH」	0:46:00
17:46	18:16	特別招待講演：上坂浩光(有限会社ライブ)	0:30:00

プラネタリウム

開始	終了	作品名	時間
11:00	11:23	火の鳥 絆編	0:23:00
12:00	12:25	アイスワンダーランド ～全球凍結の惑星～	0:25:00
13:00	13:20	今夜の星空 生解説	0:20:00
14:00	14:23	火の鳥 絆編	0:23:00
15:00	15:25	アイスワンダーランド ～全球凍結の惑星～	0:25:00
16:00	16:45	大人のためのプラネタリウム 生解説たっぷり	0:45:00
19:00	19:45	アロマ・ヒーリングプラネタリウム	0:45:00

9月23日(日)

プラネタリウム

開始	終了	作品名	時間
11:00	11:28	プラネタリム 宇宙兄弟～一点のひかり～	0:28:00
11:30	11:50	今夜の星空 生解説	0:20:00
12:00	12:26	二人の銀河鉄道 ～賢治と嘉内の青春～	0:26:00
12:30	12:50	今夜の星空 生解説	0:20:00
13:00	13:45	特別招待講演：古賀祐三(有限会社遊造) 【司会：伊東】	0:45:00
14:00	14:28	プラネタリム 宇宙兄弟～一点のひかり～	0:28:00
14:30	14:50	今夜の星空 生解説	0:20:00
15:00	15:26	二人の銀河鉄道 ～賢治と嘉内の青春～	0:26:00
15:30	15:50	今夜の星空 生解説	0:20:00
16:30	17:15	特別招待講演：古賀祐三(有限会社遊造) 【司会：伊東】	0:45:00

9月24日(月)

プラネタリウム

開始	終了	作品名	時間
9:30		受付	
		ショートプログラムコンテスト 【司会：三上 集計：岩下】	
10:00	11:00	ショートプログラムコンテスト作品上映	1:00:00
11:00	12:00	ショートプログラムコンテスト審査会(研修室3)	1:00:00
		A ドームフェスタ登録作品上映 【司会：西谷】	
11:00	11:47	Voices in the dark	0:58:00
11:47	11:54	高野山	0:47:00
11:54	11:58	未知への大紀行～ブラックホールに挑む～	0:04:00
12:00	12:20	関連企業ブース展示紹介	0:20:00
12:20	13:15	休憩	0:55:00
		B ドームフェスタ登録作品上映 【司会：本間】	
13:15	13:38	コスミックジャーニー	2:52:00
13:38	14:10	ハッブル宇宙望遠鏡の挑戦	0:23:00
14:10	14:38	GOODNIGHT GOLDBLOCKS	0:32:00
14:38	15:10	Life a cosmic story	0:28:00
15:10	15:36	Blackholes：the another side of infinity	0:32:00
15:36	16:02	Dynamic Earth: Exploring Earth's Climate Engine	0:26:00
16:02	16:07	さがせ！第2の地球	0:05:00
16:10	16:20	記念撮影(場所：プラネタリウム)	0:10:00
		特別招待講演 【司会：田部】	
16:30	17:15	特別招待講演：Dr. Carter Emmart 【通訳：青木、田部】	0:45:00
17:20	18:05	特別招待講演：Dan Neafus 【通訳：伊東】	0:45:00

大ギャラリー

開始	終了	作品名	時間
10:00	16:00	関連企業ブース展示	6:00:00

ダイワロイネットホテル堺東(18:30 送迎バス出発)

開始	終了	作品名	時間
19:30	21:30	バンケット 【司会：村上】	2:00:00

9月25日(火)

プラネタリウム

開始	終了	作品名	時間
		C ドームフェスタ登録作品上映 【司会：田中】	
9:00	9:38	星恋～コトバは宇宙にあこがれる～	2:37:00
9:38	9:48	星をさがす～星占いと天文学のものがたり～	0:38:00
9:48	10:13	火の鳥 絆編	0:10:00
10:13	10:50	アイヌの星	0:25:00
10:50	11:12	オーロラストーリー～星野道夫・宙(そら)との対話～	0:37:00
11:12	11:37	Memories ～ほしにむすばれて～	0:22:00
12:00	13:00	休憩	0:25:00
		D ドームフェスタ登録作品上映 【司会：山田】	
13:00	13:27	Snowflake ～雪は天からの手紙～	1:00:00
13:27	13:59	ちきゅうをみつめて	6:32:00
13:59	14:25	はひたぶるぞーん	0:27:00
14:25	15:07	フライングモンスター	0:32:00
15:07	15:36	ディーブワンダー ～宇宙と深海のはるかな旅～	0:26:00
15:36	16:03	アイスワンダーランド ～全球凍結の惑星～	0:42:00
16:03	16:30	地球ミュージアム(改訂版)	0:29:00
16:30	17:00	プラネタリウム 宇宙兄弟～一点のひかり～	0:27:00
17:00	17:30	記念撮影(場所：プラネタリウム)	0:30:00
17:30	17:57	世界遺産 宇宙への祈り	0:30:00
17:57	18:39	ゴッホが描いた星空 ～スペシャルエディション～	0:27:00
18:39	19:22	ダーウィンミステリー 生命進化の謎を追う	0:42:00
19:22	19:32	ゆうやけおはけがつかまえた	0:43:00
			0:10:00

大ギャラリー

開始	終了	作品名	時間
9:00	19:00	関連企業ブース展示	8:00:00

天文台

開始	終了	作品名	時間
19:30	20:30	オブション：天体観望会	1:00:00

9月26日(水)

プラネタリウム

開始	終了	作品名	時間
		E ドームフェスタ登録作品上映 【司会：田部】	
9:00	9:39	Eternal Return - いのちを継ぐもの -	3:02:00
9:39	10:07	二人の銀河鉄道 ～賢治と嘉内の青春～	0:39:00
10:07	10:33	スペースジャンク(仮題)	0:28:00
10:33	11:06	Expendion Green	0:26:00
11:06	11:33	宇宙の旅人～Voyagers of space～	0:33:00
11:33	12:02	Awesome Light 3	0:27:00
12:02	13:00	休憩	0:29:00
		参考上映「The Zula Patrol Down to Earth(0:24:11)」 参考上映「Escher’s Universe(0:25:00)」	
		F ドームフェスタ登録作品上映 【司会：広橋】	
13:00	13:21	星の王子さま 新たなる冒険 僕のバラを探せ！	1:00:00
13:21	13:48	絵のない絵本～月明かりのキス～	4:00:00
13:48	14:22	いのち探検 - ミクロちゃんと行く宇宙の旅 -	0:21:00
14:22	14:48	サラのねがいごと	0:34:00
14:48	15:15	ハローキティ みんなあつまれ星空パラダイス	0:26:00
15:15	15:25	休憩：	0:27:00
15:25	15:37	旅するぬいぐるみ	0:10:00
15:37	15:49	ももんがさんとおほしさまじゅず	0:12:00
15:49	16:16	秘密結社鷹の爪 THE PLANETARIUM ～ブラブラ！ブラックホールのナゾ～	0:12:00
16:16	16:42	魔法使いハーレイのスピードストーリー	0:27:00
16:42	17:00	ブラックホール	0:26:00
		閉会式 【司会：伊東】	0:18:00
17:00	17:30	ショートプログラムコンテスト表彰式 総評	0:30:00

大ギャラリー

開始	終了	作品名	時間
9:00	17:00	関連企業ブース展示	8:00:00

関連企業ブース展示

松竹株式会社映画宣伝部：映画「天地明察」小道具・パネル展示
有限会社天窓工房 / 株式会社アストロアーツ 共同出展：モバイルプラネタリウムによるステラドームプロの投影
アストロデザイン株式会社：超高精細映像システム
オルビス株式会社：「コルキット」/「全天周映像：さがせ！ 第2の地球」
西華デジタルイメージ株式会社：5Kシネマカメラの展示
コニカミノルタプラネタリウム株式会社：コニカミノルタプラネタリウム コンテンツの紹介
株式会社アイカム：ミクロちゃんのドーム映像「いのち探検」とDVD-Books 紹介
株式会社D＆Dピクチャーズ：ドーム映像番組の紹介
エクスプローラーズ ジャパン株式会社：デジタルドームコンテンツのご案内 他
有限会社 AND You：AND You プラネタリウム用配給番組のご紹介
カガクノトビラプロジェクト：カガクノトビラ作品のご紹介
株式会社五藤光学研究所：来年度リリースプラネタウム番組紹介
株式会社レッドローバージャパン：Mitakaの立体視 と 立体視プレゼン制作用ソフト True3DPT
NPO 花山星空ネットワーク：京都千年天文学街道ツアーと偏光 3D モニタ版 mitaka

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンブラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

ドームフェスタ：特別招待講演

特別招待講演：「はやぶさ」から「はやぶさ2」へー新たなる挑戦へー

吉川 真氏（宇宙航空研究開発機構）

2010 年 6 月に 7 年間の旅を終えて地球に帰ってきた「はやぶさ」。その「はやぶさ」がもたらした成果とは。そして「はやぶさ2」での新たなる挑戦について、はやぶさ2 ミッションマネージャの吉川氏に語っていただきました。講演の最後には、会場からの質問にも答えていただきました。会場からは、吉川氏から「いい質問ですね」というお言葉が何度も出るほど、熱心な質問が絶えませんでした。

吉川真氏プロフィール

宇宙航空研究開発機構、宇宙科学研究所、准教授。理学博士。「はやぶさ2」ミッションマネージャ。「はやぶさ」プロジェクトサイエンティスト。1962 年、栃県栃木市生まれ。東京大学理学部天文学科卒業。同大学院卒業。日本学術振興会の特別研究員を経て、1991 年からは郵政省通信総合研究所に勤務。1996 年にはフランスのニース天文台に 1 年間派遣。1998 年に文部省宇宙科学研究所に異動。2003 年 10 月からは、組織の統合により現在に至る。専門は天体力学。小惑星探査や天体の地球衝突問題（スペースガード）について研究を進めている。



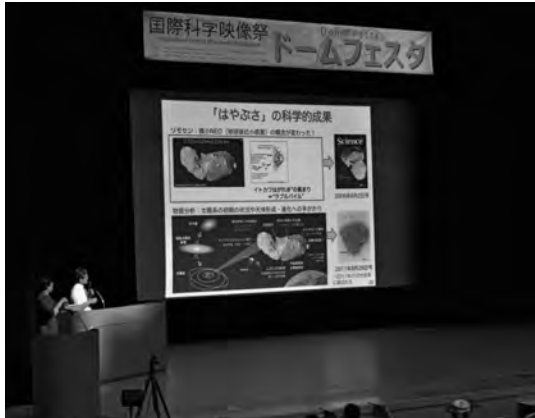
映画「はやぶさ 遙かなる帰還」
(C)2012「はやぶさ 遙かなる帰還」製作委員会



(C)2012「はやぶさ 遙かなる帰還」製作委員会



はやぶさ2
(c) 池下章裕



特別招待講演・吉川 真氏



特別招待講演の観客の、
はやぶさ大好き少年

特別招待講演：HAYABUSA BACK TO THE EARTHーもうひとつのはやぶさミッションー

上坂浩光氏（有限会社ライブ）

全国各地のプラネタリウムや映画館で上映され話題となった「HAYABUSA BACK TO THE EARTH」。監督である上坂氏に作品制作の過程や想いを語っていただきました。

上坂浩光氏プロフィール

有限会社ライブ代表取締役 監督・CG アーティスト 「HAYABUSA BACK TO THE EARTH」監督
1960 年生まれ。イラストレーター、アニメーターなど手書きの映像制作を経験の出発点とするが、CG 黎明期のころから、独自に 3D ソフトウェアを開発し、CG 映像制作を行ってきた。1997 年有限会社ライブを設立。CM、ゲーム映像、大型映像、企業 VP など、その制作分野は多岐に渡る。少年時代からの夢であったドーム付天文台を 2005 年に那須に建設。リモート天文台を持つアマチュア天体写真家としても活躍。撮影した天体写真が天文ガイド、星ナビで入選、最優秀賞受賞。星ナビの表紙も飾る。監督を勤めた「HAYABUSA BACK TO THE EARTH」は、ハワイ、イミロアフィルムフェスティバルで Audience Choice Award 受賞。第 52 回科学技術映像祭で「文部科学大臣賞」、映文連 2011 アワードではグランプリ受賞している。



特別招待講演・上坂浩光氏

特別招待講演：Live! オーロラ・プロジェクトメイキングトーク～夢の配信の裏側、いったいどうなっているの？～

古賀祐三氏（有限会社遊造）

Live! オーロラ・アラスカ観測所より生中継～本当のオーロラの姿に迫る～リアルタイムの臨場感と 6 年間の収録映像をお届けしました。

古賀祐三氏プロフィール

エンジニア / クリエイター
遊造代表取締役 / オーロラ生中継プロジェクト Live! オーロラ主宰
2008 年科学ジャーナリスト賞最年少受賞
2010 年文部科学大臣表彰・科学技術賞
1970 年愛知県生まれ。日本大学大学院理工学研究科修了
(学位：修士(機械工学専攻。スポーツ工学 / 長野五輪代表選手のサポート等))
電機メーカーエンジニアを経て 14 年間の技術開発、交渉を一人で続け、2006 年にアラスカ観測所設立、生中継伝送網、撮像・中継配信システムの開発、スーパー超高感度ビデオ中継の開発を行い、Live! オーロラを事業スタート。世界で初めて PC/ モバイル / ドーム中継等にて世界 18 カ国に向けて届けている。
<http://aalive.net/>



ドームフェスタ：上映作品一覧

ショートプログラムコンテスト

作品番号	作品名 / Title	監督 / Director	制作会社・団体 / Production company	配給会社・団体 / Distribution Company
1	Desperate・Cosmos II - デスパレート・コスモス II - /Desperate・Cosmos II	平野 知映	平野 知映	
2	ライビ・ユークリッドマンダーラ考 /LALVI・EuclideanMandala	川口 圭司	川口 圭司	
3	細胞の世界 3D Short Version/The Universe of the Cell 3D Short Version	瀬尾 拡史	株式会社サイアメント	
4	太陽活動と宇宙天気予報 /From the Sun to the Earth：Space Environment in Numerical Simulation	村田 健史	独）情報通信研究機構／株式会社ズームス	
5	太陽から地球まで シミュレーションで見る宇宙環境 /Solar Antivities and Space Weather Frrenast	村田 健史	独）情報通信研究機構／株式会社ズームス	
6	bau	大須賀 政裕	大須賀 政裕	
7	宇宙から見た太陽～輝きの旋律～ 宇宙と音楽のタベ /The Sun from the space satellite Hinode・Sun Light and Merody -	高木 俊暢	JAXA 宇宙科学研究所	
8	Relentless Night	Jack White	Sky-Skan Inc. & `Imiloa Astronomy Center of Hawai`	
9	すい・きん・ち・か・もく・ど・てん・かい /Sui・Kin・Chi・Ka・Moku・Do・Ten・Kai (The planets nickname of Japanese)	井内 麻友美	井内 麻友美	
10	Dome of Life	三浦 昭	三浦 昭	
11	雪のかたち /Shapes of Snowflakes	並木 優子	並木 優子	

ドームフェスタ上映作品一覧

作品番号	作品名 / Title	監督 / Director	制作会社・団体 / Production company	配給会社・団体 / Distribution Company
A-1	Voices in the dark	Mike Balt / Terry Rudat	Planetarium Hamburg	
A-2	高野山 /KOYASAN	尾久土正己	和歌山大学	和歌山大学
A-3	宇宙 未知への大紀行 ～ブラックホールに挑む～	山口隆己	N H K / N H K エンタープライズ / 渋谷区	株式会社 D&D ビクチャーズ
B-1	コスミックジャーニー /COSMIC JOURNEY	Jonatha Kitzen	KALLISTI MEDIA	株式会社 D&D ビクチャーズ
B-2	ハッブル宇宙望遠鏡の挑戦 /The Hubble Space Telescope	村上 明美	つくばエキスポセンター／株式会社イーハトーヴ	株式会社イーハトーヴ、コニカミノルタブラネタリウム株式会社
B-3	GOODNIGHT GOLDBLOCKS/A Planet for GOLDBLOCKS	沼田孝二、北明博、藤井祐介	株式会社五藤光学研究所	株式会社五藤光学研究所
B-4	Life a cosmic story		California Academy of Sciences	
B-5	Blackholes：the another side of infinity		A Denver Museum of Nature & Science	
B-6	Dynamic Earth：Exploring Earth's Clamte Engine		Spitz, Inc.	Spitz, Inc.
B-7	さがせ！第2の地球 /EXTREME PLANETS	Spencer Christopherson	Clark Planetarium 日本語版製作：（公財）大阪科学振興協会	オルビス株式会社ほか
C-1	星恋 ～コトバは宇宙にあこがれる～/Love for stars・Words wish for Universe-	波田野聡美	高崎市少年科学館、有限会社 And You	有限会社 And You
C-2	星をさがす ～星占いと天文学のものがたり～/Search for a star・A story of the astrology and the astronomy-	波田野聡美	つくばエキスポセンター、有限会社 And You	有限会社 And You
C-3	火の鳥 絆編		手塚プロダクション	株式会社さらい、コニカミノルタブラネタリウム株式会社
C-4	アイヌの星 /Star of AINU	波田野聡美	有限会社 AND You	有限会社 AND You
C-5	オーロラストーリー ～星野道夫・宙（そら）との対話～/Aurora Story - Dialog with the Universe - Tribute to Michio Hoshino	高橋真理子（山梨県立科学館）	山梨県立科学館／有限会社 And You	有限会社 And You
C-6	Memories ～ほしにむすばれて～/Memories	高橋真理子（山梨県立科学館）	エクスプローラーズ ジャパン株式会社	エクスプローラーズ ジャパン株式会社
D-1	Snowflake ～雪は天からの手紙～/Snowflake - Letter from The Heavens -	広橋 勝	合同会社スターライトスタジオ	合同会社スターライトスタジオ
D-2	ちきゅうをみつめて /Encounter with Earth	近清 武（日本科学未来館）	日本科学未来館	合同会社スターライトスタジオ
D-3	はびたぶるぞーん /Habitable zone	春日了	株式会社エーディマック	株式会社リブラ 他
D-4	フライングモンスター /Flying Monsters	マッシュー・ディアス	ナショナルジオグラフィック、アトランティックプロダクション、スカイ 3D	株式会社さらい
D-5	ディーブワンダー ～宇宙と深海のはるかな旅～/DEEP WONDER	ノダ☆コーイチ	エクスプローラーズ ジャパン株式会社	エクスプローラーズ ジャパン株式会社
D-6	アイスワンダーランド ～全球凍結の惑星～/Ice Wonderland・The planet of The Snowball Earth-	井内雅倫	エクスプローラーズ ジャパン株式会社	エクスプローラーズ ジャパン株式会社
D-7	地球ミュージアム（改訂版）/EARTH MUSEUM	映像演出 西郡勲	太陽企画株式会社 エクスプローラーズ ジャパン株式会社	エクスプローラーズ ジャパン株式会社
D-8	ブラネタリウム 宇宙兄弟 ～一点のひかり～	瀬戸本 勉	コニカミノルタブラネタリウム、デジタル・メディア・ラボ	コニカミノルタブラネタリウム株式会社、株式会社さらい、株式会社リブラ
D-9	世界遺産 宇宙への祈り		コニカミノルタブラネタリウム、凸版印刷	コニカミノルタブラネタリウム
D-10	ゴッホが描いた星空 ～スペシャルエディション～/Van Gogh painted the starlit sky	村上 明美	つくばエキスポセンター／株式会社イーハトーヴ	（株）イーハトーヴ、（株）リブラ、コニカミノルタブラネタリウム（株）
D-11	ダーウィンミステリー 生命進化の謎を追う /Natural Selecion Darwin' s Mystery of Mysteries	Robin Sip	Mirage3D	株式会社五藤光学研究所
D-12	ゆうやけおぼけがつかまえた /Afterglow ghost caught me	飯田将茂		
E-1	Eternal Return - いのちを継ぐもの -	上坂浩光	有限会社ライブ	（株）五藤光学研究所、コニカミノルタブラネタリウム（株）、（株）リブラ
E-2	二人の銀河鉄道 ～賢治と嘉内の青春～	高橋 真理子（山梨県立科学館）	山梨県立科学館	合同会社スターライトスタジオ
E-3	スペースジャンク（仮題）/Space Junk	メリッサ・バッツ	Melrae Pictures	株式会社さらい
E-4	Expedition Green/		Planetarium of Hamburg	
E-5	宇宙の旅人 ～Voyagers of space～/Voyagers of space	瀬戸本 勉	コニカミノルタブラネタリウム、デジタル・メディア・ラボ	コニカミノルタブラネタリウム株式会社
E-6	Awesome Light 3/		Sky-Skan for `Imiloa Astronomy Center of Hawai` i	
F-1	星の王子さま 新たな冒険 僕のバラを探せ！ /The Little Prince	ジェレミー・デグラソン、フィリップ・テイリズ	nWave Pictures	株式会社さらい
F-2	絵のない絵本 ～月明かりのキス～/A Picture Book Without Pictures - Moonlight Kiss-	瀧澤圭	（株）サイエンスアート社	（株）サイエンスアート社 他
F-3	いのち探検 - ミクロちゃんに行く宇宙の旅・/Miracle Voyage with MICRO	武田 純一郎	株式会社アイカム	株式会社アイカム
F-4	サラのねがいごと	土田盛幸	神戸市立青少年科学館 / 株式会社五藤光学研究所	株式会社五藤光学研究所
F-5	ハローキティ みんなあつまれ星空パラダイス /Hello Kitty and a friends for Planetarium	内田真紀	株式会社五藤光学研究所	株式会社五藤光学研究所
F-6	旅するぬいぐるみ /traveling "Daru"	田沢 潮	NH-K エンタープライズ、コミックスウェーブフィルム、東京国際空港ターミナル（株）	株式会社五藤光学研究所
F-7	ももんがさんとおほしさまじゅーす	高部哲也	株式会社リブラ、かわさき宙と緑の科学館	株式会社リブラ
F-8	秘密結社鷹の爪 THE PLANETARIUM ～ブラブラ！ブラックホールのナゾ～/EAGLE TARON THE PLANETARIUM	FROGMAN	株式会社ディー・エル・イー エクスプローラーズ ジャパン株式会社	エクスプローラーズ ジャパン株式会社
F-9	魔法使いハーレイのスピードストーリー /Speed Story	NAOYA	Harley LLP	合同会社スターライトスタジオ
F-10	ブラックホール /Blackhole	石坂千春	（公財）大阪科学振興協会、株式会社イーハトーヴ	株式会社イーハトーヴ
S-1	Escher's Universe/Escher's Universe	Laura	Producciones El Exilio S.L.	
S-2	The Zula Patrol：Down to Earth		Zula International	Zula International

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンブラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンブラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

ドームフェスタ：上映作品人気投票結果

ドームフェスタ期間中に上映された全作品（トレーラー除く）を対象に、会場に参加された方々より、「大変良かった /Very Good」、「良かった /Goog」、「普通 /Normally」の3段階の人気投票を行いました。その結果、上位に選ばれた作品は、下記の通りでした。

なお、各賞には表彰状、さらに第1位に選ばれた作品には、記念の盾が贈られました。

第1位：プラネタリム 宇宙兄弟〜一点のひかり〜



制作年：2012年7月
監督：瀬戸本 勉
制作会社・団体：コニカミノルタプラネタリウム株式会社、
デジタル・メディア・ラボ
配給会社・団体：コニカミノルタプラネタリウム株式会社、
株式会社さらい、株式会社リブラ

第2位：GOODNIGHT GOLDILOCKS



制作年：2012年7月
監督：沼田孝二、北明博、藤井祐介
制作会社・団体：株式会社五藤光学研究所
配給会社・団体：株式会社五藤光学研究所

第3位：旅するぬいぐるみ



制作年：2012年3月
監督：田沢 潮
制作会社・団体：NHK エンタープライズ、コミックスウェーブフィルム、
東京国際空港ターミナル株式会社
配給会社・団体：株式会社五藤光学研究所

ドームフェスタ：ショートプログラムコンテスト

募集期間：2012年6月1日（金）～7月20日（金）
応募作品数：11作品（平面作品：7、ドーム作品：4）

開催趣旨

第3回国際科学映像祭実行委員会では、科学映像と親和性の高いドーム映像を作成するクリエイターの育成を目的とし、「ショートプログラムコンテスト」を実施しました。昨年はフルドーム映像だけの募集でしたが、今年は門戸を広げ平面作品の部門を新たに設置しました。

本審査

2012年9月24日（月） ドームフェスタ内で上映後、別室にて審査会を行いました。
審査にて選出する作品は以下の3作品
最優秀賞 1点 **表彰状、記念盾、賞金 10万円**
フルドーム作品優秀賞 1点 **表彰状**
平面作品優秀賞 1点 **表彰状**

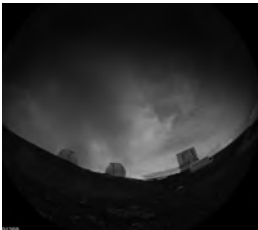
本審査上映作品

平面部門

Desperate・Cosmos II - デスパレート・コスモス II - | 平野知映
ライビ・ユークリッドマンダラー考 | 川口圭司
細胞の世界 3D Short Version | 瀬尾 拡史
太陽活動と宇宙天気予報 | 村田健史
太陽から地球までシミュレーションで見る宇宙環境 | 村田健史
bau | 大須賀政裕
宇宙から見た太陽～輝きの旋律～宇宙と音楽のタベ | 高木俊暢

ドーム部門

Relentless Night | Jack White
すい・きん・ち・か・もく・ど・てん・かい | 井内麻友美
Dome of Life | 三浦昭
雪のかたち | 並木優子



最優秀賞&会場特別賞
Relentless Night



平面部門優秀賞
細胞の世界 3D Short Version



ドーム部門優秀賞
雪のかたち



ドーム部門優秀賞受賞の
並木優子氏

Seeing Limits of Data to Demonstrate the Way of Science 科学的な方法を見せる(実演する)ためのデータの限界に関する考察

Dr. Carter Emmart (American Museum of Natural History)

Thank you very much for inviting me to a third year of presenting at this international forum of science visualization in planetariums. It is a great honor to join you again to present on major trends of this important new emerging medium. Today I would like to discuss how showing the limits of data are an opportunity to connect the public with the methods of science.

Observation data is essentially measurement and all measurement contains uncertainty and limitations of coverage. Simulation data attempts to reconstruct the behavior of the observed universe, and is limited by our human understanding. Science is a process of exploration toward greater understanding, which is inherently incomplete, yet is ever being refined; a perennial work in progress.

Planetariums now beyond the first decade of the 20th Century have developed a tremendous capacity to depict the known universe and simulations of its behaviors thanks to the revolutions in computational capability, which have enabled the technologies of data acquisition, visualization, astrophysical simulation, virtual reality graphics and projection. This cluster of innovation extends the abilities of the planetarium to go far beyond its traditional subject of the sky above us, and it’s associated behaviors. All science that can be visualized can now be explored within a new concept of "planetarium" with immersive video driven by computers.

We live in a universe that we immediately sense as the earthly world surrounding us that we can interact with. But through our ever-refined abilities to measure we extend our senses so that we now understand pretty well the fundamental makeup and extent of the universe in scale and time. Our computational tools have only recently enabled the ability to depict this measured world almost as realistic as we see thereal world around us. We are naturally curious about and strive for realistic depiction of realms we have yet to travel to, or are unattainable in scale and time. Our planetariums immerse us in these realms as a proxy for experiences beyond our limitations.

国際科学映像祭でのプラネタリウムにおける科学映像に関する講演は3年目になりますが、ご招待いただきありがとうございます。この重要な新しい表現手段の主要な動向について講演するために再度参加できることを大変光栄に思っております。本日は、観測データ―それは不完全で限界のあるものですが―をどのように見せることで、観客に科学的な方法に触れてもらえるかについて考えてみたいと思います。

観測データは本質的に計測値そのものであり、あらゆる計測値には不確かさを含み、さらに宇宙の観測では全ての天体を全ての時間観察することは不可能です。そこで、われわれはシミュレーションデータを使って観測された宇宙の活動を再構築しようとしませんが、人間の理解が及ばず、そのシュミレーションには限界が生じます。しかし科学というものはより深く理解をするための探求の道程であるといえますし、本質的に終わりはなく、しかも洗練され続けている：現在進行中の永続的な活動なのです。

プラネタリウムは20世紀初頭以来ずっと既知の宇宙やその活動をシュミレートして表現するという能力を飛躍的に高めてきました。これはコンピューターの性能の進化の恩恵によるものですが、データ取得、視覚化、天体物理シュミレーション、バーチャルリアリティグラフィックや投影に関する技術を可能にしました。この一連の技術革新は頭上の空のよくある対象物やそれに関連する動きをみるということよりも、遙かに遠くまで行く能力をプラネタリウムにもたらしました。視覚化され得る科学的な現象はすべて、コンピュータによって作られた没入型映像を駆使する新しい概念の「プラネタリウム」において映像化することができるのです。

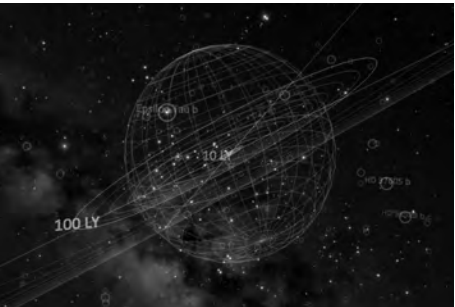
我々は、我々を取り囲む地上の世界と同じように、宇宙と相互作用しながら暮らしているのだとすぐに悟ることができます。しかし計測するという能力がだんだん向上してくると、現在、距離においても時間においても宇宙の根本的な成り立ちやその拡がりについてかなり詳しく理解する程までに、我々の感覚も拡がっています。コンピューターツールはごく最近、計測された世界をまるで私たちを取り巻く現実の世界を見ているようにリアルに描くという能力を与えてくれました。わたしたちは生来、距離的にも時間的にもまだ行ったこともない、或いは到達できない領域をリアルに描くことに好奇心を抱き懸命にやってみようとするものです。プラネタリウムは我々の限界を超えた代理体験としてそれらの領域におけるリアルな映像をわれわれに与えてくれます。

Measurements of the universe, while inherently incomplete, inform us how we can extrapolate beyond the pieces we can explicitly measure so we can infer the more general picture and characterize processes that we can simulate. No matter the measurement, it is limited in scope and fraught with uncertainty, and no matter the simulation, it is limited by our understanding and computational machinery. As technology gets better we get closer to reproducing reality, but the limits of our view and our understanding frame science. Being able to clearly show these limits allows us to explain how science works and is in a constant state of update toward better understanding.

While we see a continuous world around us of natural interrelationships, our limited abilities to measure everything give us well-studied pieces of the whole. Science strives to understand the whole by studying the many. In visualizing our knowledge, we come up against the limits and boundaries of these pieces so that we see very directly what’s missing. If we plot only what we have actually observed, we can only show an incomplete mosaic representing our current understanding of that continuous world. Seeing gaps, missing parts and edges, we naturally ask, "why is this?". The nagging question of "why" leads to the next question of "how" , “how do we know this?”. It is precisely these branching questions that engage an audience, and answering them is the special opportunity of the planetarium: It is one powerful way we can connect with the public.

And yet, seeing a discontinuous picture can be a challenge to describe and tends to presents a fork into two distinct methods of presentation.

While seeing the limits of data we use to display the universe are an opportunity for live explanation, they can equally get in the way of linear story telling. Production tends to focus on story or illustration of specific concepts without luxury to explain a universe of limited parts or coverage. So production typically strives to fill in a more continuous picture. Description of data can be messy, typically requiring non-linear, branching narrative as to how it was gathered in addition to the main narrative of what it means to the science it was collected to explore. Because of this, production typically avoids such duel narrative by attempting to hide boundary limits of data and fill in with what can be inferred. This is understandable because we live within a continuous world, and not a stage set of parts. But the world of data is much more like a stage set that the scientist is trained to accept and see through as structural components supporting a greater understanding of the whole.



宇宙を計測したデータは本質的に不完全なのですが、しかしそれは、明確に計測できたデータの域を越え、より全体的な画像を推測し、シミュレートする過程を特徴付けるためにどのように推論すればよいかを我々に教えてくれます。どのような観測データであれ、観測規模は限られており、不正確さははらんでいます。また、シュミレーションがどうであれ、我々の理解力とコンピュータの能力に制限されます。技術が向上すれば我々はより現実を再現できるでしょうが、データの見え方と理解力の限界が科学のありようを決めています。データの限界をはっきりと示すことができれば、更なる理解のために、科学がどのように役立ち、常にどのような最新の状態でいるのか、ということを説明することができます。

私達が自分の周囲の連続した世界を自然が創る相互関係として見るとき、すべてを計測するには限界がありますので全体の中の一部についてまずよく研究します。科学者は多くのことを研究し、全体を理解することに必死で取り組んでいます。我々の知識を視覚化していると、部分々々のデータの限界や境界線に直面し、ダイレクトに足りないものは何であるかに気づきます。もし、実際に観測したものだけをプロットしたら、連続性のある世界についてのわれわれの現時点での理解力を不完全なモザイク状態で表現見せることしかできないでしょう。隙間や見つからないパーツや端っこに出会うと、自然にこう問うのです。“どうしてだろう”と。“どうして”という収まりきれない疑問が次の疑問“どのようにして”“どうしたら知ることができるのか”という疑問へと続いていくのです。まさにこれらの枝分かれした質問はプラネタリウムを見ている人々を虜にし、それらに答えることがプラネタリウムにとって特別な機会となるのです。それがただ一つ、私たちが観客とつながることのできる強力な方法なのです。

そして、さらに、不連続な映像を見ながら説明することは挑戦的ですし、2通りの説明方法をとらざるを得ないでしょう。

生解説中に使っている宇宙の画像のデータが欠落していた場合、スムーズな話の流れには障害と為り得ます。番組として製作する場合は、データの不足やその範囲に限界をもった宇宙であることを説明するような贅沢をせずに、ある概念に関する話や画像に焦点を合わせて説明することに専念します。そのため番組製作会社は一般的に、連続した一つまり欠落が無いように見せかけた―画像で埋めるということに一生懸命になります。データについての話はというと、探査のために収集されたデータがサイエンスにとってどういう意味があるのかという主題に補足するものであり、どのように集められたかということは面倒な概ね主題から外れた脇道に逸れたお話なのです。このため、番組製作上は、データの欠落領域は隠して推論され得ることで埋めようとし、(主題とデータ取得という)2つの話題を同時進行させることは概ねさけるものです。これは理解できます、というのも我々は継続性のある世界に住んでいるのであり、部分的なステージセットの中にいるわけではないからです。データの世界は最もステージセットのようであり、科学者は全体をより深く理解するために(全体の中の)部分を受け入れ認識するように努力しているのです。

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

The tendency for production to fill, in a scientifically defensible manner, allows us to illustrate concepts over a cleaner, continuous template with fewer questions causing distraction and is very useful for informal science presentation without the shackles of scientific rigor and process having to be explained. In such production, we can be mislead as to what is real, and what is created in a mixture of observed data and inferred statistics, or worse, just imagined artwork. The tension between real and created is a concern that is important for our field, which tries hard to explain the process of science. It is ironic that in the quest to teach scientific concepts, in production we tend to minimize real, discontinuous, distractive elements, which cause us to question, which is the very foundation of science in the first place.

Plotting the actual observed parts of the universe immediately brings the viewer into awareness of a very real set of restrictions that impose limits to what is known. Different components of the universe typically possess specific distributions, characteristics, requirements and difficulties of observation that impose differing levels of resolve to a total picture. While discontinuous, this picture is an authentic portrait and quite informative about our methods we use to better understand the whole of the universe within our view.

After a decade of showing the universe as a sum of observed parts, or data sets, it is interesting to note how the presentation of it has typically been carried out. Live interactive presentation has inherent flexibility for the knowledgeable presenter to show the data assemblage, describing it’ s meaning and how it was gathered, while answering audience questions with the ability to manipulate the display, live. This is essentially how live presentation methods for the known universe have developed at the two places that pioneered this capability: here at the National Astrophysical Observatory of Japan and in New York at the American Museum of Natural History, AMNH. The limits, complexities, and overlay of limited data sets require authoritative description within interactive demonstration in order to make contextual linkages. Movie productions too, have been produced that have attempted to capture the basic elements of such a demonstration, and they have proven educationally effective, however, what these linear movies lack, no matter how well produced, is a sense of being in an exploratory environment. Presented live, one understands they are in a virtual world that can be explored in any direction and across time. Use of pre-recorded movies in support of interactive presentation is also an effective method of authoritative demonstration. This, of course, is the way that the NAOJ 4D2U project has chosen to develop. Depending on the presenter’s abilities to navigate through the data atlas and simultaneously explain it, it is not necessary that audience members actually drive themselves for it to become obvious that one is within a realm of real, visualized information. Handing control over to an audience can, however, demonstrate the reality that we are within a data visualized depiction of the universe, viewing plotted information from any angle or time.

番組制作者が科学的に妥当な方法で、不足した部分を埋め合わせをしようとする際の傾向として、イライラするような質問も少ない、より混じりけがなく継続性のあるお決まりの表現で概念を説明することになり、科学的厳密さやプロセスの説明の必要のない非公式なプレゼンテーションには大変重宝です。そのような作品では、何が本物なのか、観測されたデータと推論される数値が融合した状態で何が創られたものか、さらに悪いことに単なる想像だけのアートワークなのか区別できないものになる可能性があります。リアルに表現するか、作り物で表現するかの引っ張り合いの関係は、科学のプロセスを説明しようとしている我々の業界にとっては重要な懸念事項です。作品における科学的概念を求めるあまり、現実の不連続な気を散らすような要素を抑える傾向にあります。しかし、その要素に関する疑問は最初の段階における、まさに科学の基礎でもあることは皮肉なことです。

宇宙の実際の観測された部分をプロットすることは、すなわち、観客に宇宙のどこが知られていて、どこが解っていないか、を認識させることができます。宇宙の異なる構成要素（例えば違う波長で観測した２つのデータなどを考える場合）は、概ね、全体像を描こうとする際に異なるレベルで存在する観測上の構成要素の分布、特徴、条件、問題を含んでいます。不連続であっても、この絵は真正正銘の画像であり、見える範囲で宇宙全体をより理解しようとする我々の方法に対してきわめて得ることが多いものです。

観測されたデータの合計として、或いはデータセットとして宇宙が紹介されるようになり１０年、典型的なプレゼンテーションが概ねどのように行われてきたかということに着目するのは興味深いことです。ライブの対話型の解説では知識が豊富な解説者がデータを選びデータの意味やどのようにしてそれが集められたかを説明しながら、また、聴衆の質問に画面を操作しながら答えるということをし、柔軟に行うことができます。既知の宇宙をどのようにライブ上映するかという方法はこの能力開発の草分けである２箇所で開催してきました。国立天文台とニューヨークにあるアメリカ自然史博物館です。複雑で、また限界を持ったデータセットが重なっている場合、文脈上のつながりをつくるためには、ライブの対話型の解説では高い能力が要求されます。

映像作品も同様に伝えたい内容に合わせて選ばれたデータを使いつつ創られてきました。そしてそれらは、教育的に効果があると証明されていました、しかし、いかにうまくつくられていようと一方通行の内容では、探検に似た感覚を欠くものです。生解説では、みている人はあらゆる方向へ、時間を超えて探検ができる仮想空間にいるのだ、と理解します。ライブの対話型の解説ではあらかじめ記録された映像を使うこともまたプレゼンテーションでは効果的な方法です。これは、もちろん、国立天文台の４Ｄ２Ｕプロジェクトが開発してきた方法です。データを駆使した地図で案内をし同時に説明するというのは、発表者の能力によりますが、聴衆が自分自身に、リアルに視覚化された情報の中にいることをわざわざ言い聞かせる必要はないのです。聴衆の見る方向を変えてやることによって、彼らはあらゆる方向、時間に沿ってプロットされた情報をみながら、視覚化された宇宙の映像データ内にいるということを確信します。

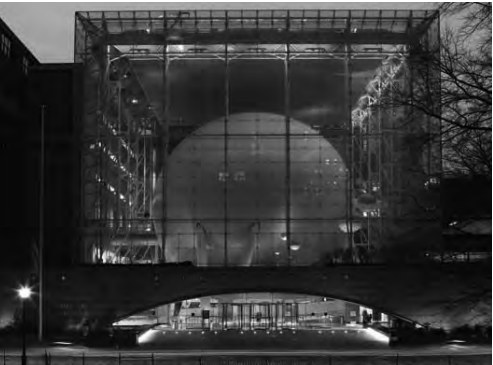
Such live demonstration can even be conducted remotely, thanks to the Internet. Dome to dome planetarium event sharing is now possible around the world, and use of screen sharing now allows expert narrative to be brought in remotely as a dialog with a trained presenter and audience. This interconnected event scenario is an exciting, new development for our industry and gives reason for local communities to come to the planetarium to see science explained well.

When we began to explore the new immersive medium of the planetarium, we started from the planetarium’s traditional foundation in data visualization: accurate star mapping displayed around us on a dome exactly how we see the sky, along with its associated motions and those of the planets, moon and sun. While showing sky is still a purpose of planetariums, full dome video allowed us to extend the sky into fully realized 3D space with distance information to galaxies, stars, and planets within a model of the solar system. Stellar data plotted in three dimensions, allows us to not only see the true layout of our local solar surroundings but to also see clearly its very limited volume in comparison to the dimensions of the Milky Way Galaxy. This necessitates explanation. What stands out is the bias of our location highlighted by a clustering of stars around us, which are bright enough and close enough to be seen. Beyond a few thousand light years, even very bright stars become too dim for us to see them with our eyes. While enhanced instrumentation makes visible so much of the universe to be seen from our location within it, extracting distances has been one of the most difficult measurements to make. Limits of instrument sensitivity limit our ability to measure stellar parallax and see the very faintest of objects. Knowing stellar distance from parallax requires our best methods of knowing the distance to the sun. This gets into methods of distancing planets and precision in timing to apply the laws of planetary motion. In turn, precise stellar distances are required for distancing galaxies. Presenting the details of the cosmic distance ladder may be just one subject in need of explanation, but as we are confronted with questions when we show such data, we are compelled to explain the reasons for its visible limitations. As we present three dimensional data sets for stars and galaxies that have been prepared by teams of scientists, it becomes our obligation to be able to explain visible limitations with a general knowledge of the science as well as how the data was gathered.



そのようなライブ上映はインターネットのお陰で、遠隔的に行われてもいます。ドームからドームへの共有利用によるプラネタリウムイベントは現在世界中で可能です。スクリーンの共有は語りの専門家を訓練された発表者として聴衆との対談のために、遠隔的に送りだすことができます。この相互接続したイベントシナリオは刺激的で我々の業界には新しい進歩でしたし、地方のコミュニティにプラネタリウムに来て十分に説明された科学を見ることができるという理由を付与することができました。

我々がプラネタリウムの新しいメディアを開発し始めた時は、データ可視化はプラネタリウムの伝統に沿い出発しました。どのように空が見えるかドーム上に正確に描かれた星図、それに伴う動きや惑星、月、太陽の動きなどです。空をみせるということは依然としてプラネタリウムの目的ですが、全天ビデオは太陽系モデル内の銀河、星、惑星への距離情報とともに、その夜空を、実際と同じ奥行きのある３次元の世界に広げてくれました。３次元でプロットされた恒星のデータは身近な太陽系近傍の本当の配置だけでなく、天の川銀河系の中では、太陽系は大変限定的な体積を占めるにすぎないことも明らかにしてくれます。このことには説明が必要でしょう。偏って目立たせた恒星は近傍の星々で、われわれに十分に近くて明るいもので、ハイライトで表示しています。何千光年を飛び越えと、どんなに明るい星さえも目で見てみるとぼんやりとします。改良された観測装置は自分のところから多くの宇宙の星を見えるようにしてくれますが、抽出をした距離を測ることは最も難しい計測の一つなのです。装置の感度には限界があるので、おのずと年周視差を計測し、対象物の極僅かな光を見る能力には限界があります。年周視差から恒星までの距離を知るためには、太陽までの距離を最も優れた方法で求めることが必要となります。それが惑星運動の法則から各惑星の距離決定や正確な時刻を求めることにつながるのです。一方、正確な恒星間距離は銀河までの距離決定に必要です。宇宙の距離のはしご（梯子）を詳しく説明をする必要があるときにはただの話題の一つとなるかもしれません。そのようなデータをみせている時、データの問題に直面した場合には、可視化に限界がある理由を説明せざるを得ません。科学者が用意した星や銀河などの３次元のデータセットを見せている時、データがいかにして集められたかと同様に科学の知識に基づいてデータの可視化に限界があることを説明出来ることが解説者には求められています。



実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンブラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

Out of some several hundred billion stars which astronomy infers for our home Milky Way Galaxy, we have distances for roughly a thousandth of a percent of that total which has been measured by the astrometric satellite mission, Hipparcos, conducted by the European Space Agency; a mere 118,000 stars. If we consider magnitude completeness for the entire sky, we have less than one quarter of that, 24,000 stars, down to magnitude 7.5. By just plotting the stars with known distances, we can quickly demonstrate the enormous gulf between what is explicitly known and what can be inferred by estimating the vast number of stars beyond the ability of our best instrumentation to measure stellar distance. For production we may fill in with statistical stars for a segment where we may want to fly out of our galaxy. In live presentation we may choose to focus on the limitations of known stellar distances explicitly to tell a story of science. Having both observed data and statistical extrapolation as separate elements with the ability to toggle them on or off, can clearly demonstrate the extent of what’ s explicitly known, and what’ s inferred. Showing such a distinction is a lesson in science. Seeing it, we are introduced to the process of science, and naturally we wonder what is being done to reduce such limitations. In this case of showing stars we can make an audience appreciate the improvement expected soon from the Gaia mission, which anticipates collecting distances to about one billion stars!

To follow the stellar analogy of completeness to galaxies, we can now show about two million galaxies plotted by red shift values obtained across several deep space surveys. This is an astonishing number, almost all gathered in the first decade of the 21st Century. Plotting these galaxies in three-dimensional space, we clearly see the large-scale structure of the universe, imbedded across look back time due to the limited speed of light. In contrast, we are humbled by the Hubble Deep Field, which only sampled five square arc minutes of sky, about the size of Mare Crisium on the moon. Taking the Hubble deep view as typical, we infer a total number of galaxies within the visible universe to be roughly a couple hundred billion! So, now our plotting of two million can be understood as a gross under sampling of what’ s truly out there! What can be shown is seen to have fall-off limitations with distance, just like the stars did, and limits in coverage imposed by observational limitations such as blocking by the Milky Way Galaxy, view constraints from observatory locations, and budget of specific surveys

カーター・エマート博士
Dr. Carter Emmart (American Museum of Natural History)

現在、ニューヨーク市アメリカ自然史博物館・地球・宇宙ローズセンターの Astrovisualization (宇宙可視化) 担当ディレクター。

ローズセンター内ヘイデン・プラネタリウムで没入型のデータ可視化を利用した宇宙番組製作の監督を行っている。同氏は、デジタル宇宙として知られる三次元宇宙アトラスの双方向型利用を可能にするためのソフトウェア開発を監督した。これにより、現在、デジタル宇宙をプラネタリウムや世界中の教育現場をネットワークで結ぶことが可能になった。

こうした取り組みは、彼がスウェーデンの Linköping 大学で行った一連のインターンシップ・シリーズがきっかけとなり、同国の SCISS 社で開発研究が行われるようになった。

彼は芸術家の家庭に育ったが、１０歳の頃に旧ヘイデン・プラネタリウムの天文教室へ通ったことがこの道へ進むきっかけとなる。コロラド大学で地球物理学を専攻し、スウェーデンの Linköping 大学にて博士号を取得した。

NASA Ames 研究センターと国立大気圏研究センターにおいて構造物モデル製作、技術説明イラストや科学映像製作に携わり、その後アメリカ自然史博物館のスタッフに加わるようになった。

天文学で推測されるところでは、我々の故郷である天の川銀河の数千億の中では、(ESA により行われた位置天文衛星ヒッパルコスのミッションにより得られた星の距離は大雑把に言ってたった 1% の千分の 1 に過ぎません) つまり、１１万 8 千個の星だけなのです。もし、全天を等級で考え、7.5 等級までざげると、約 1／4 の 24000 個未満の星しか観測できていません。距離の分かっている恒星をプロットしただけで、恒星距離を測定する最高の観測装置の能力をもってしても、明確にわかっていることと、莫大な数の星から得られると思われる未知の領域の間の大きな隔たりはすぐに感じるができます。番組のために、銀河から飛び立ちたいのであれば、統計的に推定した星で埋めるかもしれません。生解説では、科学の本当の話をするために既知の正確な恒星距離のデータの限界に焦点をあてることを選ぶかもしれません。観測されたデータと統計的に推測されたものを独立した要素として、ボタンで継ぐという能力を使いながら、明確に知られていることや推測していることの内容をきれいに説明することができます。そのような区別を示すことは科学における訓練です。その内容を見ると、科学の方法を学べます。そして自然と未知の領域を失くしていくために何がなされなければならないかを考えるのです。このように星をみせると、観客に１０億の星の距離を測るというガイアのミッションから期待される素晴らしいさをすぐに理解させることができます。

これは、恒星の時と銀河のデータをまったく同じように扱い、数々の深宇宙探査により得られた赤方偏移のデータによりプロットした２百万もの銀河をあらわしています。これは驚くべき数ですが、ほとんどすべて 21 世紀初頭の 10 年間で集められたものです。これらの銀河を 3 次元空間にプロットすると、光の速度の限界により過去に遡りながら、はっきりと宇宙の大規模構造をみることができます。

一方、ハッブルディープフィールドは謙虚な気持ちにさせられます。というのも、空の 5 分角四方程度のサンプルですし、月面の“危難の海”の大きさです。ハッブルの深宇宙の眺めを典型的なものとする、観察可能な宇宙内にはおよそ総計では 2 千億もの銀河があると推論されます。現在、我々がプロットしている 2 百万の銀河は実際に存在する宇宙から抽出したサンプルの全体と理解されています。描かれているものは星と同じように距離が離れるにつれデータが抜け落ちたものがあり、天の川銀河にブロックされた場合のように観測範囲の限界、観測地に因る制約、特別な調査にかかる予算の限界等を含んだものです。



.Seeing even this “small” sample of the universe, lets consider the vast numbers of exoplanets now being discovered, and the probabilities for life. So far we know of just one world with life, and on it we have sufficiently advanced beings that have mapped and understood a significant amount of the universe. If we estimate very roughly about a trillion worlds in our own Milky Way Galaxy, we at least know that we are then about one in a trillion. Could it be overly optimistic to consider that there might be similar beings out there that may have mapped the cosmos too? Lets consider the possibility of just one of these planets, per galaxy to have done so. While we cannot say for sure, we can at least also consider the better overall chances that life in some form exists out there. If it’ s even as small a number of worlds as one-in-a-trillion, we can reconsider the map of the large-scale structure of the universe revealed to us from our observations. This cosmic web visualized from some two million galaxies could then be considered to also being showing the locations of life, and perhaps places of awareness of the universe such as we have only recently obtained. The cosmic web then becomes not only a map of galaxies, but a type of living tissue map of the universe as well.

Much closer to home, we now examine the mapped planets and moons across the solar system with data acquired by satellite missions. We can layer existing maps on these worlds to see across time and spectrum of light to examine different things. Boundaries imposed by the methods of acquisition can be quite visible, and when explaining why we seem them, we get into how these data are collected and for what purpose. Again, the story of the data gets us into the story of the science. And the story of science is a human story, and when we see the limitations we understand we are in an ever-evolving picture of reality, and an ever-evolving understanding of our place within it. When we realize this we can appreciate the vast synthesis of human knowledge that has been built step by step, and how it serves to make us appreciate our global consciousness and concern for its continuation. We feel part of the universe in a deep and fundamental way.

Our immersive, graphical tools to explore the extent of knowledge have extended our reach of familiarity to realms far beyond our immediate interaction for the first time in history. It is truly a privileged time to be alive.

I believe that showing the universe, as we know it, in well-studied constituent pieces, is a great opportunity for our profession to connect face to face with our public, as our methods with interactive presentation are indicating. It is our obligation as planetarium professionals to explain our limits to knowledge and the needs for science to ever improve the view, and in turn, our understanding of the universe from which we arose.

Thank you all again. It has been my great honor of presenting to you today for the third year in a row at this important international festival.

この“小さな”宇宙のサンプルを見ることで、現在、発見されつつある莫大な数の系外惑星や生命の存在の可能性を考えてみてください。地球は生命が存在する一つの世界だとして、そして、十分に進化した種で、かなりの数の宇宙の位置を把握し理解をしています。天の川銀河には大雑把にいておよそ 1 兆個もの生命の世界があると予想するならば、少なくとも、１兆個のうちの一つだということを知っています。同じような種が同じように宇宙を知っているかもしれないと考えることは楽観的すぎるでしょうか。各銀河にそうかもしれない星がひとつあるという可能性を考えてみましょう。確信を持っていえませんが、少なくともなんらかの姿をした生物がどこかに存在しているかもしれないという、より包括的な可能性を考えることができます。一兆のうちのひとつという非常に小さな数であったとしても、観測により明らかになった宇宙の大規模構造の地図からもう一度考えてみましょう。およそ 2 百万もの銀河を視覚化した、この宇宙のくもの巣は、生物が存在する場所を示しているし、おそらく、我々がつい最近手にいれたような宇宙に関する知識を持った星だと考えることができるのではないのでしょうか。宇宙のくもの巣は単に銀河の地図に止まらず、同様に宇宙に存在する生体の居場所を示す地図のようなものになるでしょう。

もっと地球に近づくと、現在、衛星のミッションにより得られたデータをもとに太陽系の惑星や月をマッピングしています。違った結果がえられるのではないかと時間や光のスペクトルを見て現在ある地図にこれらのデータを重ねています。このようにして得られたものから生じる（わかっていることとわかっていないことの）境界は、かなりはっきりしていますし、どうしてこのようにみえるのかを説明するとき、いかにして何のためにこれらのデータを集めたのかを踏み込んで説明します。そうすると、データに関する話は科学に関する話にたどり着けます。そして、科学に関する話は人間の話でもあります。我々がデータの限界について考えるとき、我々は現実を絶え間なく進化しつつ捉え、宇宙に関する理解も絶え間なく進化していることが理解できるようになります。これを理解すると、一歩ずつ創られた巨大な人類の叡智、そしていかにすれば地球市民的な意識やその持続性への関わりを考えることができるかということを思い知らされます。深く本質的な方法で我々は宇宙の一部であるということを感じることができます。

視覚化された、グラフィックな方法を用いると知識は深められ、原初的で直接的な経験をはるかに離れた領域についても良く知ることができるようになりました。本当に生きていてよかったと思える特権的な機会なのです。

周知のように、よく研究された内容を用いて宇宙を見せるということは、我々の仕事として一般の人々と向かい合っつながることになる大変素晴らしい機会だと信じています。対話型のプレゼンテーションという方法がそれを示しています。プラネタリウムの専門家として我々の知識の限界や、その限界に対して科学によりもっと明らかにされる必要があること、同時に我々が培った宇宙への理解を説明することが、わたくしたちの責務であるのです。

本日、このすばらしい国際科学映像祭にて引き続き 3 年目の講演をすることができたことを光栄に思っています。ご清聴ありがとうございました。

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンブラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

The Language and Science of Immersive Cinema

言語と没入型シネマの科学

Dan Neafus (Gates Planetarium Operations Manager)

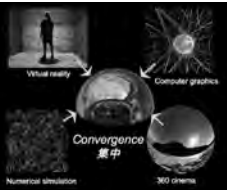
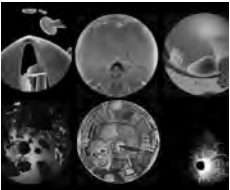
Good afternoon.

Thank you Itoh-San, and committee for inviting me to speak. I am very pleased to see so many friends in the audience today. It is a privilege to address this group of visionary and creative thinkers. It is also an honor to follow in the footsteps of my colleagues Dr. Carter Emmart and Dr. James Sweitzer and Thomas Kraupe among others that have presented at this festival.

I will be sharing some ideas that illustrate the unique challenges and opportunities of creating programming for the dome. It is my hope that these ideas will help us to become more efficient and effective while creating fulldome presentations. My presentation has several sections.

- 1) A brief introduction to IMERSA
- 2) Domes
- 3) Written language of Fulldome
- 4) Experiential language
- 5) Examples of Fulldome

We are building a community to create wonderful experiences in the dome. In 2008 we established the non profit trade group IMERSA. Which stands for Immersive Media Entertainment, Research, Science & Art. Celebrating and promoting immersive digital experiences for education and entertainment in planetariums, schools, museums and attractions. You are encouraged to visit our web site at IMERSA.org and join us in Denver for IMERSA 2013 February 13-17 Our 17.5 meter dome at Denver Museum of Nature & Science is used for a wide variety of presentations. This is a re-creation of a prehistoric structure illustrates some timeless attributes of domes. Domes are iconic, attracting attention and inviting participation. Domes insulate the inhabitants from distractions and the outside world. Domes are communal gathering places inviting social interaction. Domes are built for storytellers.



皆さんこんにちは。

伊東さん、そしてこの度ご招待くださった実行委員会のみなさま、私は今日の観客の中にたくさんの友人たちとお会いできることを嬉しく思います。このようにビジョンを持ち、創造性に富んだ人々たちのグループに講演させていただくことは大変光栄に思っています。そしてとりわけ、私の仲間たちでもあるカーター・エマート博士、ジェームス・シュヴァイツァー博士、そしてトーマス・クラウベ氏などに続く本フェスティバルの基調講演であることは、大変名誉なことです。

私は、ドームのためのプログラミング制作というユニークな挑戦や機会を図解する幾つかのアイデアを共有したいと思います。このアイデアがフルドーム・プレゼンテーションの制作をより能率的、効果的になるように私たちを援助するようになることが私の望みでもあります。次のように幾つかのセクションにわけてお話しさせていただきます。

- 1) イマーサについての簡単な紹介
- 2) ドームについて
- 3) 記述されたフルドームの言語
- 4) 実験的言語
- 5) フルドームの例

私たちはドーム内での素晴らしい体験を創造するコミュニティを構築しています。2008年に、イマーサという非営利職業団体を立ち上げました。これは没入型メディアエンターテイメント、研究、科学そしてアートという言葉の頭文字をつなげた名称です。つまりブラネタリウム、学校、博物館あるいはアトラクションのための没入型デジタル体験を楽しみ促進させようとするものです。

どうぞ我々のウェブサイト WWW@IMERSA.org をご覧いただき、2013年2月13-17にデンバーで開催予定の会合に是非ご参加ください。

デンバー自然科学博物館の17.5mドームはさまざまなテーマを扱った番組を上映しています。

有史以前の建造物の再生などは、時間を超越したドームの特性を示すものといえるでしょう。ドームはアイコン（図像）的かつ魅力的であり、観客を引き込む力を持っています。ドームは観客を喧騒や外の世界から遮断してくれます。ドームはまた社会的相互作用を促す公共の集会場所でもあります。さらにドームは子どもに物語を話す人たちのために作られた場所でもあるのです。

We have witnessed a dramatic convergence of technologies in the dome The merging of virtual reality, computer graphics, numerical simulation, 360 cinema with art, science and planetariums has made our medium very complex.

Written Language for Domes

What do we call this medium? Fulldome, Dome Theater, Immersive Cinema, Digital Dome, DomeShow, Virtuarium, Cyberdome, Allosphere? Coming up with a name that makes sense to everybody remains a challenge. I like Dome theater. Words can help tell the story and enhance the audience experience. But we must ask ourselves what are we trying to tell the audience? What spoken or written words will best support and enhance the experience?

There are also many words that try to describe the experience. Here is a group of words *** that are commonly used while discussing our work. This confusing and esoteric list reflects the convergence of media in our domes.

We continue to use some of these words even though they introduce confusion. Take for instance “footage”. Footage of what? Few of us use reels of celluloid film in our work these days.

How about “Cut”? Do we mean to stop filming, slice the film or are we describing a particular clip of cut film?

Eventually we will need to clarify, define and translate this jargon into a lexicon that helps us to better communicate.

The Language of immersive cinema is far more than words. Immersive cinema is about the experience. But we still use a antiquated cinematic description of these films

I would like to move on to the distinct experiential language of the dome.

There is a long-standing tradition of Cinematic language to guide filmmakers. But this way of describing the action in a frame does not apply well to the dome.

We are creating a new language to describe the unique experience of immersive cinema.

Lacking an experiential language and shared experience that is specific to Dome Theater, directors may not even be aware of the challenges and opportunities that the immersive medium provides. We can’t mentor the next generation of immersive film makers without building an immersive vocabulary of some kind.



私たちはドームに関するさまざまな技術が、劇的に集中するのを目撃してきました。バーチャルリアリティ、コンピュータ・グラフィックス、数学的シミュレーション、360度シネマ、それらが芸術、科学と融合することにより、ブラネタリウムは極めて複合的なメディアとなったのです。

ドームのために書かれた言語

この新しいメディアを何と呼ぶべきでしょう？フルドーム、ドーム・シアター、没入型シネマ、デジタルドーム、ドームショー、バーチャリウム、サイバードーム、はたまたオーロスフィアと呼ぶのがいいのでしょうか？思いつく名前はそれぞれが挑戦の証であることが分かります。私はドーム・シアターという呼び名が好きです。

言葉は話を伝えるのを助けてくれ、そして観客によりよい体験を与えてくれます。けれども我々は観客に何を伝えようとしているのか？常に自分たち自身に問いかけなければなりません。そして体験を支援し効果を上げるために、何を伝えたり書いたりすることが一番いいのでしょうか？体験を伝えようとする沢山の言葉があります。

これは我々の仕事を語り合うときに使う言葉のグループです。この煩雑で難解な羅列は、ドームにおけるメディアの集中具合を反映しているといえるでしょう。

私たちは、幾つかの言葉は、かえって混乱を招いてると知りつつも、使い続けています。例えば「尺数(フィート数)」 何の尺数でしょう？ 近頃では我々の仕事でセルロイド・フィルムのリールを使う人は殆ど居なくなっています。「カットする」はどうでしょう？フィルムを止めることでしょうか、それとも切り取ることでしょうか？あるいは部分的に抽出した特別なクリップのことを言っているのでしょうか？

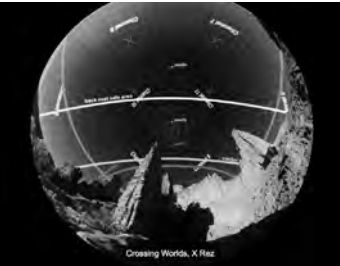
結局はこうした専門用語を明確にし、定義し、そしてより理解しあえるように用語として説明できるようにする必要があります。

没入型シネマの言語は、言葉をはるかに越えるものです。没入型シネマはもはや体験に近いものです。けれども、私たちは未だに、これら従来型のフィルムのための映画用語を使い続けているのです。

私はドームのためのより明確な体験的言語を使うようにしたいのです。

映像制作会社を支配する映像言語には長い伝統があります。しかし、フレームの動きを表現する方法は、必ずしもドームにうまく適用できるものではありません。私たちは、没入型シネマのユニークな経験を表現する新しい言語を創造しようとしています。

ドームに特有な経験的言語や共有経験が不足しているので、没入型メディアがもたらす挑戦性や好機にディレクターが気づいてさえないのかも知れません。私たちはある種の没入型用語を作り出すこと無しに、次世代の没入型映像メーカーを導くことはできません。



Yet the frame remains a fixture in our work. The vast majority of dome visuals are still created by animators looking at two dimensional rectangular computer monitors.

We continue to develop fulldome films using this framework of frames in the workflow. Camera viewfinders, rectangular story board sketches computer monitors all have frames.

Film and Television is framed like a window. The art or film or photo or video lives within the confine of this boundary. Framed media is very much about the frame, it is a window to the action.

Artists have established guidelines for paintings, photographs, television and cinema that describe; boundaries, rule of thirds, perspective, motion and action areas. These conventions guide the viewer through the story.

Cinema is like looking through the window to another place and time. As Gene Youngblood quotes Ken Kelman in Expanded Cinema*, “a spectator is reduced to a voyeur” Fulldome movie creators literally do not have such a framework to guide them along. The immersive experience has no frame, it’ s frameless.

Ben Shedd observed in his papers Exploding the Frame, and Designing for the Dome ** that immersive cinema is a “different filmic space, unlike anything in traditional cinema” . Shedd further argued that giant screen, being a frameless medium to the viewer, puts people “inside of the action as opposed to viewing the action through a window. What ever happens on the screen actually seems to happen to the viewer” .

We also work with something called a dome-master frame. This is a two dimensional representation of the surface of the three dimensional dome screen. Working within this frame can be very misleading.

A mathematical representation of the dome screen allows us to share our movies in an interchangeable format.

In the early 1970’ s I was fortunate to have studied with the visionary film maker Stan Brakhage. He encouraged me to “EXPERIENCE the event” and capture it for audiences, to “restructure my vision to see as the camera sees”

If we describe what is happening to the audience - we are describing the attributes of the scene.

When we can define the audience experience, we are defining immersive cinema. In Fulldome the viewer becomes a PARTICIPANT.

The virtual camera represents not just the viewers perspective, it is the viewers reality. If the scene jumps from place to place the viewer will also feel the jump from place to place.

The camera IS the viewer.

These framed tools often hinder the discovery of the unique possibilities of the dome and don’ t represent what the audience will actually experience in the film.

未だに四角い映像のための遺産は我々の仕事のためにある設備を残してくれました。大多数のドーム映像界では、未だにアニメーターが 2 次元的な四角いモニターを見ながら制作しているのです。

私たちは未だにフルドーム映像を作るために四角いフレームの制作方法を使っているのです。カメラのビューファインダー、四角いストーリーボード・スケッチ、コンピュータ・モニター、全てが四角いフレームになっています。

映画、テレビは窓のようなフレームになっています。芸術、フィルム、写真あるいはビデオ、これらはすべてこの四角い境界制限の中なのです。四角くフレーム化されたメディアはフレームに合うようになっており、アクションのための窓なのです。

アーティストたちは、絵画、写真、テレビそしてシネマなどそれぞれのガイドラインを作り、境界、三分割法、遠近法、モーションとアクション領域などにつて規定しています。こうした慣習は物語を通して観衆に強い影響を与えるのです。

シネマはいわば窓を通して別の場所や時間を見ているようなものです。ジーン・ヤングブラッドが拡大シネマのケン・ケルマンを引用したように「傍観者は覗き屋にされてしまう」のです。

フルドーム・ムービー制作者は観客をそのような枠組通りに見せるではありません。没入体験はフレーム枠が無い、つまりフレームレスなのです。

ベン・シェッツは彼の論文「爆発するフレーム」あるいは「ドームをデザインする」の中で、没入型シネマは「異なるフィルム空間であり、それは従来型のシネマとは似ても似つかないものである。」と述べています。シェッツはさらに、観客にはフレームレスと思わせるほどの巨大スクリーンは、人々を「窓を通してみるアクションの対極にあるアクションの内側に居させる。そしてスクリーンで起こることは何でも実際に自分に起こったように見えるのだ。」と論じています。

私たちはまたドームマスター・フレームと呼ばれる事柄について仕事をしています。これは 3 次元ドームスクリーンを 2 次元で表現しています。このフレームの中で行う仕事は非常に間違いを犯しやすいのです。

ドームスクリーンの数学的表現はムービーを互換性のあるフォーマットで共有できるようにしてくれます。

私は幸運にも、1970 年代初期に、幻想的映画製作者スタン・ブラケッジの元で学ぶことができました。彼は私に「現場経験」を勧めてくれました。それを観客のためにつかみ取り、「自分の視点をあたかもカメラが見ているように再構成する」ように指導してくれたのです。

もし我々が観客に何が起きているのかを論じるときは映像シーンの内容を論じることになります。

また私たちが観客の体験を明らかにできれば、没入型シネマを規定することができるのです。フルドームでは観客は**参加者**になるのです。

バーチャルカメラは単に観客からの視点を表現するのではなく、観客にリアリティを見せるものです。もしシーンが場所から場所へとジャンプすれば、見る者もやはり場所から場所へとジャンプしてゆくように感じるようになります。カメラは**観客自身**である。

これらのフレーム化されたツールはしばしばドームのユニークな可能性の発見を妨げているばかりでなく、観客が映像の中で実際に体験するはずのものを表現していないのです。

Fulldome is immersive, three dimensional, viewer-centric and can’ t easily be described or anticipated. I propose that the best way to define a given scene in a dome film is to actually experience it in person.

Here are some fisheye frames from films we will show later in my talk. Unless you are familiar with these films the images do little to convey the experience of actually watching and listening to them in a dome. I suggest that after seeing the clips you will gain a much clearer understanding of what these still frames represent.

I would like to share with you now some of my favorite examples of communicating science in the dome.

We have prepared some fulldome scenes to share with you so you can experience these ideas yourself.

We will begin by showing a two dimensional representation of camera moves simultaneously with the same image projected in fulldome.

This scene from my friends at XRez. shows the Grand Canyon. They have included some guidelines to express what different audience members can actually see on the screen.

Lets now look at series of short movie segments that demonstrate using the dome to experience scientific concepts.

Insert

Spin left

Tip Up

Approach

Rise

Bank Left

The experimental language of fulldome describes what is happening to the audience.

Dome experiences are big. Everything should be done in a BIG way because we are working with a very big screen.

You have to experience the dome to understand the language of immersive cinema.

Thank you!

ダン・ネフス氏
Dan Neafus (Director, Gates Planetarium, Denver Museum of Nature and Science)

現在、デンバー自然科学博物館ゲイツプラネタリウムディレクター。
IMERSA (Immersive Media Entertainment, Research, Science & Arts)www.IMERSA.org 創設者。

ダン氏は35年以上魅力あるオーディエンスエクスペリエンス作品を創作し続け、世界で最もすばらしい没入型シアターの一つであるデンバー自然科学博物館ゲイツプラネタリウムのディレクターである。またプロデューサーとしても彼のフルドーム作品は世界中のシアターで公開されてきた。しばしば国際会議では「フルドーム言語とは」、「没入型シネマ」、フルドームの規格開発について焦点をあて講演をしている。ダン氏のコンサルティング会社、NeafusNetwork.com は新規公開シアターに対してフルドームの規格開発、技術問題についてアドバイスをを行っている。また光とフォルムを使った数々の公共性のあるパフォーマンス作品を創作している。ダン氏はテクノロジーを重視し、作品において様々なツール-スーパーコンピューターグラフィック、3Dサウンド、自動照明など-を活用している。先見の明をもった人々と共同創作をし、また彼らに影響を与えながら、ドームシアターと没入型エクスペリエンスの未来を導きつづけている。

フルドーム作品
製作総指揮：ベラ・ガイア・美しい地球、ウィリアムズけんじ、製作中
製作総指揮：大火山、デンバー自然科学博物館、製作中
製作総指揮：地球ダイナミクス、デンバー自然科学博物館、2012
ライター/プロデューサー：光の世界を再考する、デンバー自然科学博物館、2012
プロデューサー：宇宙の旅-太陽系の冒険、デンバー自然科学博物館、2010
プロデューサー：ブラックホール：無限の宇宙の裏側、デンバー自然科学博物館、2006

フルドームは没入感のある、3次元の、観客中心のものであり、簡単に論じたり予測したりすることができません。そこで私はドーム映像のシーンを規定する最善の方法はそれぞれが実際に個人体験することであると提案したいのです。

これはそうしたフィルムから切り取ったフィッシュアイ・フレームです。こうしたフィルムを見慣れないと、実際にそれをドームで見たり聞いたりする体験を想像するのは難しいでしょう。ですからクリップ動画を見た後、このようなスチル・フレームに写っているものを見れば、より詳細なことが分かるのだと申し上げたいのです。

ここで私が好きな科学を伝えるドーム番組の幾つかを皆さんと共有したいと思います。

私たちは皆さんと共有するために幾つかのフルドーム・シーンを準備しましたので、どうぞご自身で体験してみてください。

ではカメラによる 2 次元の画像とフルドームに投影した同じ映像を比べてみましょう。

XRez スタジオにいる友人から借りたこのシーンは、グランドキャニオンです。それには異なる観客が実際にスクリーンで見ることができるものを表現するガイドラインが取り込まれています。

それでは、科学的概念を経験していただくためにドームで使われる一連の短い映像セグメントを見てみましょう。

挿入する

左に回転させる

前を上げる

近づく

上昇する

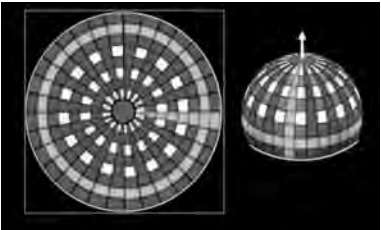
左へ傾ける

フルドームの経験的言語は、観客に何が起きているのかを記述するものです。

ドーム経験は大きなものです。私たちは非常に大きなスクリーンで仕事をするのですから、全ては大きなもののための方法で成されるべきです。

没入型シネマの言語を理解するためには、皆さんはドームを経験すべきなのです。

有難うございました！



第3回国際科学映像祭
トレーラー集 Vol.1

ドームフェスタ登録作品の一部を
トレーラーとしてまとめました。

YouTube

第3回国際科学映像祭トレーラー集Vol.1

所有者: 国際科学映像祭チャンネル

すべて再生

グッド！共有Hangout

- 1

2:21

[IFSV2012]Eternal Return -いのちを継ぐもの-

作成者: IFSVOfficial 223 回再生
- 2

1:34

[IFSV2012]Dynamic Earth : Exploring Earth's Climate Engine

作成者: IFSVOfficial 88 回再生
- 3

1:26

[IFSV2012]Blackholes : the another side of infinity

作成者: IFSVOfficial 77 回再生
- 4

1:22

[IFSV2012]コスミックジャーニー COSMIC JOURNEY

作成者: IFSVOfficial 215 回再生
- 5

2:37

[IFSV2012]HAYABUSA -BACK TO THE EARTH- 帰還バージョン

作成者: IFSVOfficial 296 回再生
- 6

3:46

[IFSV2012]ブラックホール

作成者: IFSVOfficial 1,622 回再生
- 7

2:06

[IFSV2012]Memories 〜ほしにむすばれて〜 / Memories

作成者: IFSVOfficial 76 回再生
- 8

1:34

[IFSV2012]ゆうやけおぼけがつかまえた Afterglow ghost caught me

作成者: IFSVOfficial 162 回再生
- 9

1:18

[IFSV2012]ディープワンダー〜宇宙と深海のはらかな旅

作成者: IFSVOfficial 123 回再生
- 10

2:46

[IFSV2012]星恋〜コトバは宇宙にあこがれる〜

作成者: IFSVOfficial 302 回再生
- 11

1:07

[IFSV2012]第3回国際科学映像祭

作成者: IFSVOfficial 296 回再生
- 12

2:38

[IFSV2012]星をさがす 星占いと天文学のものがたり

作成者: IFSVOfficial 118 回再生
- 13

1:36

[IFSV2012]The Zula Patrol : Down to Earth

作成者: IFSVOfficial 146 回再生
- 14

2:44

[IFSV2012]ゴッホが描いた星空 〜スペシャルエディション〜

作成者: IFSVOfficial 168 回再生
- 15

0:46

[IFSV2012]プラネタリウム 宇宙兄弟〜一点のひかり〜

作成者: IFSVOfficial 3,915 回再生
- 16

2:41

[IFSV2012]さがせ！第2の地球

作成者: IFSVOfficial 417 回再生
- 17

2:16

[IFSV2012]GOODNIGHT GOLDDLOCKS

作成者: IFSVOfficial 372 回再生
- 18

2:25

[IFSV2012]サラのねがいごと

作成者: IFSVOfficial 129 回再生
- 19

2:21

[IFSV2012]Eternal Return -いのちを継ぐもの-

作成者: IFSVOfficial 141 回再生
- 20

2:23

[IFSV2012]ダーウィンミステリー 生命進化の謎を追う

作成者: IFSVOfficial 449 回再生

第3回国際科学映像祭

ドームフェスタ登録作品のトレーラー集です。
http://image.sci-fest.net/ja/dome.html

開催期間：2012年9月22日(土)～26日(水)
5日間
会場：ソフィア・堺（堺市教育文化センター）

国際科学映像祭チャンネルについて

科学技術映像は、日々数多く生み出されていますが、私たちが目にする機会は限られています。私たち「国際科学映像祭実行委員会」は、良質な科学映像コンテンツを広く紹介し、多くの人々に見ていただく機会を提供します。そして、みなさんと科学に対する驚きと感動を共有したいと思えます。

あわせてコンテンツや技術開発に関わる人々の情報交流及び科学映像クリエータの発表の場として「国際科学映像祭」を開催します。

もっと見る

4 個の再生リスト
すべての動画を表示
37,483 回再生

チャンネル登録 56

おすすめの再生リスト

アップロード動画 65 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

お気に入りの動画 4 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

2008年度修了作品 3 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

2008年修了作品(ドームマスター版) 3 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

すべてを表示

第3回国際科学映像祭トレーラー集Vol.2

所有者: 国際科学映像祭チャンネル

すべて再生

グッド！共有Hangout

- 1

0:48

[IFSV2012]ガリレオ

作成者: IFSVOfficial 36 回再生
- 2

0:46

[IFSV2012]めざまし☆プラネタテレビ〜めざましくんの宇宙ナビ〜

作成者: IFSVOfficial 336 回再生
- 3

1:52

[IFSV2012]ミラクル昆虫王国

作成者: IFSVOfficial 111 回再生
- 4

2:10

[IFSV2012]宇宙ペンギン、奇跡の地球へ

作成者: IFSVOfficial 77 回再生
- 5

1:25

[IFSV2012]メテオ！〜クイズでさぐる流れ星〜

作成者: IFSVOfficial 54 回再生
- 6

1:27

[IFSV2012]ブラックホールのワソ！ホント！

作成者: IFSVOfficial 506 回再生
- 7

1:36

[IFSV2012]葉っぱのリーフのものがたり

作成者: IFSVOfficial 45 回再生
- 8

2:12

[IFSV2012]星を夢見た もぐらのプラトン

作成者: IFSVOfficial 66 回再生
- 9

2:37

[IFSV2012]HAYABUSA -BACK TO THE EARTH- 帰還バージョン

作成者: IFSVOfficial 296 回再生
- 10

0:47

[IFSV2012]スターフォレスト 星明りの森

作成者: IFSVOfficial 167 回再生
- 11

6:28

[IFSV2012]OISTプロモーションビデオ

作成者: IFSVOfficial 48 回再生
- 12

1:04

[IFSV2012]New Horizons

作成者: IFSVOfficial 36 回再生
- 13

1:07

[IFSV2012]第3回国際科学映像祭

作成者: IFSVOfficial 296 回再生
- 14

1:22

[IFSV2012]ポケットモンスター ベストウィッシュ 光と影のデンキウギ

作成者: IFSVOfficial 3,387 回再生
- 15

2:36

[IFSV2012]いきものがたり〜いきものはみんな星からできている〜

作成者: IFSVOfficial 119 回再生
- 16

1:16

[IFSV2012]星空は時を越えて

作成者: IFSVOfficial 461 回再生
- 17

1:58

[IFSV2012]スペースエイジ〜宇宙を目指すものたち

作成者: IFSVOfficial 153 回再生
- 18

2:12

[IFSV2012]バイオレント・ユニバース 牙をむく宇宙

作成者: IFSVOfficial 121 回再生
- 19

(非公開動画)

第3回国際科学映像祭参加施設での上映作品のトレーラー集です。
http://image.sci-fest.net/ja/theater.html

※上映日、上映時間など詳細については、各施設に直接お問い合わせください。

国際科学映像祭チャンネルについて

科学技術映像は、日々数多く生み出されていますが、私たちが目にする機会は限られています。私たち「国際科学映像祭実行委員会」は、良質な科学映像コンテンツを広く紹介し、多くの人々に見ていただく機会を提供します。そして、みなさんと科学に対する驚きと感動を共有したいと思えます。

あわせてコンテンツや技術開発に関わる人々の情報交流及び科学映像クリエータの発表の場として「国際科学映像祭」を開催します。

もっと見る

4 個の再生リスト
すべての動画を表示
37,483 回再生

チャンネル登録 56

おすすめの再生リスト

アップロード動画 20 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

アップロード動画 65 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

お気に入りの動画 4 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

2008年度修了作品 3 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

2008年修了作品(ドームマスター版) 3 本の動画
作成者: 国際科学映像祭チャンネル

すべてを表示

第3回国際科学映像祭
トレーラー集 Vol.2

参加施設での上映作品の一部を
トレーラーとしてまとめました。



ポスター



パンフレット



スタンプラリー

第3回 国際科学映像祭：収支

収入

項目	内訳	留置金	寄付金	現金	計
国立天文台	留置金	3,000,000			¥3,000,000
寄付	天文学振興募金		610,000		¥610,000
参加費	ドームフェスタ			1,098,000	¥1,098,000
前年度繰越金				461,203	¥461,203
	合計	3,000,000	610,000	1,559,203	¥5,169,203

支出

項目	内訳	留置金	寄付	現金	計
旅費	海外招聘講師、審査員等	1,257,510	132,000		¥1,389,510
謝金	海外招聘講師、審査員、手話通訳、コンテスト賞金		223,000	215,000	¥438,000
賃借料	映画レンタル、サーバー等	90,720	219,000	97,650	¥407,370
出版費	ポスター、スタンプラリー台紙	1,620,871		372,500	¥1,993,371
備品・消耗品・郵送費		30,899	36,000	170,428	¥237,327
その他				703,625	¥703,625
	合計	3,000,000	610,000	1,559,203	¥5,169,203



主催、共催、協力団体

主催	協力（五十音順）
第 3 回国際科学映像祭実行委員会	3D フォーラム、American Museum of Natural History、(有) AND You、BLEND、(株) D&D ピクチャーズ、Evans & Sutherland、(株) MAGICA イメージワークス、(株) JTB コミュニケーションズ、(有) KAGAYA スタジオ、NPG ネイチャー アジア・パシフィック、SCISS AB (Uniview)、SKIP シティ映像公開ライブラリー、Sky Skan, Inc.、(株)アイカム、(株)アストロアーツ、アストロデザイン(株)、(株)イーハトーヴ、板橋区立教育科学館、伊丹市立こども文化科学館、(株)ウォーク、(株)エクサ、愛媛県総合科学博物館、財団法人大阪科学技術センター、(有)大平技研、(株)オリハルコンテクノロジーズ、オルビス(株)、（ 同 ）科学成果普及機構、(株)学研教育出版、葛飾区郷土と天文の博物館、かわさき宙と緑の科学館、京都市青少年科学センター、京都大学花山天文台、群馬県生涯学習センター少年科学館、神戸市立青少年科学館、郡山市ふれあい科学館、（ 独 ）国立科学博物館、(株)五藤光学研究所、コニカミノルタプラネタリウム(株)、(株)サイエンスアート社、さいたま市青少年宇宙科学館、さいたま市宇宙劇場、相模原市立博物館、さぬきこどもの国、狭山市立中央児童館、(株)さらい、公益財団法人しまね自然と環境財団、情報・システム研究機構ライフサイエンス統合データベースセンター、白井市文化センター・プラネタリウム、杉並区立科学館、（ 合 ）スターライトスタジオ、すみだ生涯学習センター、(株)セガトイズ、ソフィア・堺（堺市教育文化センター）、NPO 法人たかさきコミュニティシネマ、(財)高崎市文化スポーツ振興財団、多摩六都科学館、千葉県立現代産業科学館、千葉県科学館、中央区立郷土天文館、(財)つくば科学万博記念財団、ディスカバリー・ジャパン(株)、ディスカバリーパーク焼津、東京書籍(株)、徳島県立あすたむらんど、日本科学未来館、(財)日本科学技術振興財団、(財)日本視聴覚教育協会、八王子市こども科学館、東大阪市立児童文化スポーツセンター（ドリーム 21）、東大和市立郷土博物館、(株)ビックセン、(財)日立市科学文化情報財団、姫路科学館、兵庫県立大学自然・環境科学研究所・西はりま天文台、平塚市博物館、広島市こども文化科学館、広島大学、藤沢市湘南台文化センターこども館、公益財団法人府中文化振興財団、プラネターリウム銀河座、法政大学、北海道大学総合博物館、ホテルラフォーレ琵琶湖、三鷹光器(株)、山梨県立科学館、(有)遊造、(有)ライブ、（ 独 ）理化学研究所、(株)リブラ、(株)渡辺教具製作所
第 4 回国際科学映像祭実行委員会	
第 5 回国際科学映像祭実行委員会	
第 6 回国際科学映像祭実行委員会	
第 7 回国際科学映像祭実行委員会	
第 8 回国際科学映像祭実行委員会	
第 9 回国際科学映像祭実行委員会	
第 10 回国際科学映像祭実行委員会	
第 11 回国際科学映像祭実行委員会	
第 12 回国際科学映像祭実行委員会	
第 13 回国際科学映像祭実行委員会	
第 14 回国際科学映像祭実行委員会	
第 15 回国際科学映像祭実行委員会	
第 16 回国際科学映像祭実行委員会	
第 17 回国際科学映像祭実行委員会	
第 18 回国際科学映像祭実行委員会	
第 19 回国際科学映像祭実行委員会	
第 20 回国際科学映像祭実行委員会	
第 21 回国際科学映像祭実行委員会	
第 22 回国際科学映像祭実行委員会	
第 23 回国際科学映像祭実行委員会	
第 24 回国際科学映像祭実行委員会	
第 25 回国際科学映像祭実行委員会	
第 26 回国際科学映像祭実行委員会	
第 27 回国際科学映像祭実行委員会	
第 28 回国際科学映像祭実行委員会	
第 29 回国際科学映像祭実行委員会	
第 30 回国際科学映像祭実行委員会	
第 31 回国際科学映像祭実行委員会	
第 32 回国際科学映像祭実行委員会	
第 33 回国際科学映像祭実行委員会	
第 34 回国際科学映像祭実行委員会	
第 35 回国際科学映像祭実行委員会	
第 36 回国際科学映像祭実行委員会	
第 37 回国際科学映像祭実行委員会	
第 38 回国際科学映像祭実行委員会	
第 39 回国際科学映像祭実行委員会	
第 40 回国際科学映像祭実行委員会	
第 41 回国際科学映像祭実行委員会	
第 42 回国際科学映像祭実行委員会	
第 43 回国際科学映像祭実行委員会	
第 44 回国際科学映像祭実行委員会	
第 45 回国際科学映像祭実行委員会	
第 46 回国際科学映像祭実行委員会	
第 47 回国際科学映像祭実行委員会	
第 48 回国際科学映像祭実行委員会	
第 49 回国際科学映像祭実行委員会	
第 50 回国際科学映像祭実行委員会	
第 51 回国際科学映像祭実行委員会	
第 52 回国際科学映像祭実行委員会	
第 53 回国際科学映像祭実行委員会	
第 54 回国際科学映像祭実行委員会	
第 55 回国際科学映像祭実行委員会	
第 56 回国際科学映像祭実行委員会	
第 57 回国際科学映像祭実行委員会	
第 58 回国際科学映像祭実行委員会	
第 59 回国際科学映像祭実行委員会	
第 60 回国際科学映像祭実行委員会	
第 61 回国際科学映像祭実行委員会	
第 62 回国際科学映像祭実行委員会	
第 63 回国際科学映像祭実行委員会	
第 64 回国際科学映像祭実行委員会	
第 65 回国際科学映像祭実行委員会	
第 66 回国際科学映像祭実行委員会	
第 67 回国際科学映像祭実行委員会	
第 68 回国際科学映像祭実行委員会	
第 69 回国際科学映像祭実行委員会	
第 70 回国際科学映像祭実行委員会	
第 71 回国際科学映像祭実行委員会	
第 72 回国際科学映像祭実行委員会	
第 73 回国際科学映像祭実行委員会	
第 74 回国際科学映像祭実行委員会	
第 75 回国際科学映像祭実行委員会	
第 76 回国際科学映像祭実行委員会	
第 77 回国際科学映像祭実行委員会	
第 78 回国際科学映像祭実行委員会	
第 79 回国際科学映像祭実行委員会	
第 80 回国際科学映像祭実行委員会	
第 81 回国際科学映像祭実行委員会	
第 82 回国際科学映像祭実行委員会	
第 83 回国際科学映像祭実行委員会	
第 84 回国際科学映像祭実行委員会	
第 85 回国際科学映像祭実行委員会	
第 86 回国際科学映像祭実行委員会	
第 87 回国際科学映像祭実行委員会	
第 88 回国際科学映像祭実行委員会	
第 89 回国際科学映像祭実行委員会	
第 90 回国際科学映像祭実行委員会	
第 91 回国際科学映像祭実行委員会	
第 92 回国際科学映像祭実行委員会	
第 93 回国際科学映像祭実行委員会	
第 94 回国際科学映像祭実行委員会	
第 95 回国際科学映像祭実行委員会	
第 96 回国際科学映像祭実行委員会	
第 97 回国際科学映像祭実行委員会	
第 98 回国際科学映像祭実行委員会	
第 99 回国際科学映像祭実行委員会	
第 100 回国際科学映像祭実行委員会	



第 3 回 国際科学映像祭実行委員会（五十音順）

実行委員長	運営委員
有馬朗人（学校法人根津育英会武蔵学園 学園長）	青木成一郎（京都大学花山天文台） 安藤幸央（（株）エクサ） 池本誠也（国立科学博物館） 大塚浩一（ディスカバリー・ジャパン（株）） 大平貴之（（有）大平技研） 加賀屋 悟（理化学研究所） 川村智子（（株）アイカム） 後藤由季恵（（株）JTB コミュニケーションズ） 栄井隆典（日本科学未来館） 阪本成一（宇宙航空研究開発機構） 高幣俊之（（株）オリハルコンテクノロジーズ） 田中正明（（株）五藤光学研究所） 田部一志（（株）リブラ） 長尾英二（日本科学技術振興財団） 中野良一（日本科学技術振興財団） 西谷尚之（(株)イーハトーヴ） 羽倉弘之（3D フォーラム） 藤田貢崇（サイエンス映像学会） 本間隆幸（府中市郷土の森博物館） 三浦 均（武蔵野美術大学） 山田 稔（コニカミノルタプラネタリウム（株）） 米山ケイト（NPG ネイチャーアジア・パシフィック）
企画委員	
上田裕昭（コニカミノルタプラネタリウム株式会社 取締役社長） 大江田憲治（独立行政法人理化学研究所 理事） 岡村定矩（法政大学 教授） Carter Emmert（アメリカ自然史博物館 Director of Astrovisualization） 鷹 宏道（日本プラネタリウム協議会 理事長） 五藤信隆（株式会社五藤光学研究所 取締役社長） 小中元秀（日本科学未来館 副館長） 近藤信司（国立科学博物館 館長） 坪井健司（公益財団法人日本科学技術振興財団 副理事長） 林 正彦（自然科学研究機構 国立天文台 台長） 観山正見（広島大学 特任教授）	
運営委員長	
縣 秀彦（自然科学研究機構国立天文台）	
事務局	
伊東昌市（国立天文台） 岩下由美（国立天文台） 遠藤勇夫（国立天文台） 奥野 光（日本科学技術振興財団） 小池裕志（(株)ウォーク） 田部一志（日本プラネタリウム協議会：運営委員兼務） 徳 利道（(株)イーハトーヴ） 広橋 勝（スターライトスタジオ） 藤繁 航（日本科学技術振興財団） 本間隆幸（府中市郷土の森博物館：運営委員兼務） 三上真世（国立天文台） 村上明美（(株)イーハトーヴ）	

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶



第4回国際科学映像祭に向けて

第3回国際科学映像祭運営委員長 縣 秀彦

第3回国際科学映像祭に関わった皆様、お疲れ様でした。また、この間、科学映像を観に来て下さった100万人を超える観覧者のみなさま、ご協力ありがとうございました。

第3回国際科学映像祭は8月1日から9月30日まで2か月間、全国54施設を会場に行われました。第2回に比べますと参加施設数、観覧者数とも大幅に増加して全国規模のイベントにまで成長したのではないかと思います。文部科学省、さらに宇宙航空研究開発機構のご後援をいただき、100を超える関係者、団体・機関のご協力・ご支援によって無事、実施できたこと、関係者全員に運営委員会を代表して心から感謝いたします。

今年は、コアイベントの一つ、ドームフェスタが初めて関西で実施され、会場となったソフィア・堺では50本以上のギネスブック級のドーム映像数を5日間のイベント期間を通じて観ることが出来ました。参加者にとって貴重な体験になったと思われます。堺市教育委員会ははじめソフィア・堺の関係者の皆様に深く御礼を申し上げます。また、素晴らしい映像を提供して下さいった映像出展者の皆様にも感謝しております。

科学技術館で実施された理化学研究所イベントやサイエンスフィルム・カフェも好評でした。また、2か月間のスタンプラリーにも多くの人たちが参加し科学映像を楽しんで下さいました。しかし、反省しなければならないこともあります。今年も、残念ながら国際化が不十分でした。海外からこの映像祭を観に来てくれる人たちがたくさん現れるまで私たちの挑戦を止めてはいけません。海外市場の開拓は重要なテーマであり、その面で、企画委員で毎回、海外からこの映像祭に参加して下さいているニューヨーク自然史博物館ヘイデンプラネタリウムのカーター・エマート氏より、条件を整えて早期にニューヨークでもこのドーム・フェスタを実施し日本の科学映像作品をニューヨーカーにも見せたいと総括のなかで提案いただいたことはとても誇らしくうれしいことでした。ぜひ、実現に向けて努力していきたいと思います。

関係者の皆様、ぜひ、引き続きご支援・ご協力のほど、どうかよろしくお願い申し上げます。

2012年12月19日



縣 秀彦

実行委員長挨拶
開催概要
協力会場
スタンプラリー
サイエンスフィルムカフェ
ドームフェスタ
YouTube
制作物
会計報告
組織
運営委員長挨拶