

Civic Creative Base Tokyo Annual Report

CCBT アニュアル

2022

2023

Civic Creative Base Tokyo Annual Report



2022 ————— 2023



シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点として、2022年10月23日に開所しました。

本書は、このオープニングから2023年度（2024年3月）までの約1年半にわたる活動を体系別に取りまとめたものです。CCBTでは、「発見」「共創」「開発」「連携」の4つのミッションと、クリエイティブ×テクノロジーによるシビック・クリエイティブを実現するため、5つのコアプログラムを編成しています。この期間中、288のイベントを開催し、37,684人もの方々が参加。CCBTは、様々なステークホルダーが参画する芸術文化の新たなプラットフォームとして、その活動をスタートすることができました。さらに2023年度からは国内外の分野を超えた多様なパートナーと連携した事業「CCBTx」を開始しました。コアプログラムによって培われた「シビック・クリエイティブ」を都市へと積極的に展開することで、CCBTはクリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市に変える原動力となることを目指していきます。

本書では、CCBTを拠点に展開された32のプロジェクトやイベントを紹介するとともに、参画したアーティストや参加者の方々のインタビューを掲載しています。これらを通じ、東京の新しい創造拠点であるCCBTが起こす社会実験と未来に向けたアクションを感じていただけますと幸いです。

最後になりましたが、CCBTの活動に関わってくださったアーティスト、クリエイター、参加者、関係機関のみなさま等、すべての方々に、深く感謝申し上げます。

シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]

Civic Creative Base Tokyo (CCBT) opened on October 23, 2022 as a place for people to harness their creativity through art and digital technology in ways that meaningfully engage with society.

This publication systematically documents the various activities that CCBT organized for its first roughly eighteen months until March 2024 (the end of fiscal 2023). During that time, 288 core program events were held, in which 37,684 people participated. CCBT started as a new arts and culture platform for a wide range of stakeholders. From 2023, it launched the CCBTx program with various Japanese and international partners across different fields, further expanding its mission to cultivate civic creativity through the core programs out into the city.

Along with introducing thirty-two projects and events held at CCBT, this report features interviews with artists and other participants. We hope these pages convey a sense of the forward-looking actions and social experiments triggered by CCBT, Tokyo's new creative hub.

In closing, we would like to express our deep gratitude to all the artists, creatives, participants, and institutions who have taken part in CCBT's activities to date.

Civic Creative Base Tokyo

Co-Creative Transformation of Tokyo

クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市に変える

Making Tokyo better through the intersection of creativity and technology

シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点です。創作スペース、スタジオ等を備え、様々なプログラムを通じて、クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市に変える原動力となっていくます。

Civic Creative Base Tokyo is a hub for developing your creativity in ways that meaningfully engage with society through art and digital technology. Equipped with creative spaces and studios, CCBT organizes a wide-ranging program of events and projects to serve as a driving force for making Tokyo better through creativity and technology.

1

東京に社会実験を引き起こす —CIVIC CREATIVE ENGINE

An Engine for Civic Creativity That Triggers Pilot Experiments in Tokyo

グローバル化の進展とともに顕在化する様々な課題に直面するいま、テクノロジーと創造性によって、私たちの複数形の未来(Alternative Futures)を探る。シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]は、未来が多様に交錯し選択肢がある時代に、市民や世界中のクリエイター、企業、大学等が集まり、東京の新しい風景を共に考えていくことを目指しています。CCBTは、アート、デザイン、テクノロジーに関する専門性と研究性を持ち、市民一人ひとりの創造性を社会に発揮するための様々な実験やプロジェクトを推進していきます。CCBTは、国内外のアーティスト、クリエイター、デザイナー、研究者、技術者、企業、文化機関、そしてワークショップ参加者等の市民を含む多様なプレイヤーと共創し、新たな価値を提案するためのラボ機能を有しています。様々な分野・専門性を横断し、プロダクションを主体的に担う機能と人的ネットワークを育て活かすことにより、CCBTは、都市に集積する知識や技術を活かすためのプラットフォームへと成長していきます。また、プロジェクトを通じて共創・開発されたアイデアやツール等の公開も積極的に行い、「シビック・クリエイティブ」を生み出すエンジンとして、創造的な活動と未来に向けたアクションを起こしていきます。

Facing all manner of challenges arising from globalization, we must now search for alternative futures through technology and creativity. In an age when choice diversifies and possible futures intersect, Civic Creative Base Tokyo aspires to bring together both members of the public as well as creatives, corporations, and universities from around the world to think about a new Tokyo cityscape. With its expertise and scholarly rigorous approach to art, design, and technology, CCBT undertakes a wide range of experiments and projects for enabling the public to harness their creativity socially.

CCBT functions as a lab for creatively partnering with various "players"—Japanese and international artists, creatives, designers, researchers, technicians, engineers, corporations, cultural institutions, and members of the public participating in its workshops—and proposing new values. Across different fields and specialties, and cultivating production-led functionality and a network of talent, CCBT is a platform for utilizing the know-how and techniques that accumulate in a city. And by striving to make the ideas, tools, and more collaboratively developed and created through its projects accessible to the general public, CCBT also serves as an engine for civic creativity, triggering both creative practices and forward-looking actions.

2

市民一人ひとりにあるシビック・クリエイティブを、社会へのアクションにつなぐ4つのミッション

Four Missions for Engaging Civic Creativity

発見 Inspire

アート&テクノロジーに出会い、創造的に生きるための学びの場をつくれます。

CCBT aspires to be a place for encounters with art and technology, and for learning how to live creatively.

共創 Co-Create

多様な人々が協働して未来の東京について考え、これからの社会を共にデザインします。

Thinking about the future of Tokyo in partnership with various others, CCBT designs the society to come.

開発 Incubate

アーティストやクリエイターをパートナーに迎え、新たなアート表現を創造、発信します。

Welcoming artists and creatives as partners, CCBT makes and disseminates new artistic expression.

連携 Network

街や人とつながり、国内外でのネットワークを形成し、デジタルクリエイティブの拠点をつくり出します。

Forming connections with people and the city, and building an international network, CCBT strives to be a hub for digital creativity.



3

リテラシーとインスピレーション、提案とアクションが循環する5つのコアプログラム

Five Core Programs for Generating a Cycle of Literacy and Inspiration, Proposal and Action

アート・インキュベーション Art Incubation

CCBTのパートナーとして活動を行うアーティスト・フェローを企画公募により選考。クリエイターに新たな創作機会を提供し、そのプロセスを市民(シビック)に開放することで、東京をより良い都市に変える表現・探求・アクションの創造を目指す。

The Art Incubation program selects artist fellows to be CCBT partners via an open call. By providing new opportunities to creatives and making the process behind their projects accessible to the public, the program aims to produce artistic expression, inquiries, and actions that can make Tokyo a better city.

キャンプ Camp

多様な人々が協働し、新たな構想や開発に取り組む集中ワークショップ。思考法を身につける講義、スキルセットをつくるハンズオン、グループワークによる協働制作を通じて、社会課題をクリエイティブに変容させて、これからの東京に必要なアクションを生み出す。

The Camp program comprises intensive workshops for developing new ideas and tools in collaboration with various others. Through lectures that teach ways of thinking, hands-on sessions for obtaining skill sets, and group work with fellow participants, the program creatively engages with social problems and produces the actions that Tokyo needs for the future.

ショーケース Showcase

ラボ機能を有するCCBTの特徴を活かし、メディアアート等の作品と、その創作プロセスや技術的背景を紹介する展覧会。アート&テクノロジーの発想法とテクノロジーによるものづくりの創意工夫を体験できる機会を創出し、インスピレーションを提供する。

Taking advantage of CCBT's function as a lab, the Showcase program's exhibitions introduce works of media art as well as their creative processes and technological contexts. The exhibitions offer opportunities to experience ideation at the intersection of art and technology as well as the creativity ingenuity made possible by tech, and provides inspiration to members of the public.

ワークショップ Workshop

デジタル・クリエイティブに出会う場として、各分野の専門家を講師に迎えたワークショップやCCBTテックラボの機材をつかったものづくりやプログラミング等の講座。デジタルスキルを学びながら、市民の未来のリテラシーやフルエンシーを高めていく。

The Workshop program includes workshops and other educational events about crafts, coding, and more, featuring expert instructors from various fields, harnessing the equipment in CCBT's Tech Lab, and turning CCBT into a place for coming into contact with digital creativity. Members of the public acquire digital skills and enhance their literacy and fluency.

ミーティング Meetup

アート、テクノロジー、デザイン等多様なトピックから「シビック・クリエイティブ」や「アート&テクノロジー」について知り、共に思考するトークやレクチャー。世界中からクリエイターや市民、企業が集まり、アイデアを出し合い、コミュニティ形成を図る。

The Meetup program features talks and lectures for learning and thinking about civic creativity and the intersection of art and technology through various topics related to art, tech, and design. The events bring together creatives, citizens, and corporations from around the world to share ideas and build a community.

2022年10月の開所以降2024年3月までに展開された、CCBTのコアプログラムを一覧で紹介いたします。ここでは、各プログラムに参加したプレイヤーが提起したシビック・クリエイティブへの指針=キーワードもあわせて紹介しています。

This section introduces the core programs organized from the opening of CCBT in October 2022 through to March 2024. It introduces the indices (keywords) for civic creativity advocated by the players (program participants).

CCBTコアプログラムの軌跡 Timeline of the CCBT Core Programs

- AIP** アート・インキュベーション Art Incubation
- Camp** キャンプ
- Showcase** ショーケース
- Workshop** ワークショップ
- Meetup** ミートアップ

2022.08.31-10.22

CCBT工事中
CCBT under construction



2022.10.23 AIP

CCBT オープニングイベント「未来の東京の運動会」
犬飼博士とデベロッパレイヤーたち
Civic Creative Base Tokyo Opening Event: Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)
Inukai Hiroshi + Developlayers



デベロッパレイ!
デベロッパ(つくる)
+プレイ(あそぶ)
Develop + Play! Developlay!

2022.08.31 AIP

2022年度 CCBT アーティスト・フェロー5組決定
・浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山
・木原共+Playfool
・SIDE CORE
・犬飼博士とデベロッパレイヤーたち
・野老朝雄+平本知樹+井口皓太

CCBT 2022 artist fellows selected
- Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR
- Tomo Kihara + Playfool
- SIDE CORE
- Inukai Hiroshi + Developlayers
- Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota

2022.10.23
CCBT 渋谷にオープン!
CCBT opens in Shibuya



2022

CCBT は市民に開かれた「デジタル公民館」
CCBT, a digital community center for everyone

2022.11.26-12.25 Showcase



明和電機 渋谷工場 in CCBT
Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT



オープニング企画として「明和電機」の工場が CCBT 内に! 会期中は展示にライブにワークショップまでイベント盛り沢山!
Maywa Denki's factory inside CCBT!
Events include an exhibition, live performance, and workshops.

テクノロジーを活用した新しい運動会競技を、みんなでプレイ! 子どもから大人まで総勢 200 名以上の市民が参加!
Trying out new technology-based sports day competitions! Over 200 people from children to adults take part.



アート×テクノロジー×デザインの創造拠点
A hub for art x technology x design

2023

2023.02.03-02.19 AIP

恵比寿映像祭 2023
オフサイト展示「FORMING SPHERES」
野老朝雄+平本知樹+井口皓太
Yebisu International Festival for Art and Alternative Visions 2023
Off-Site Project: FORMING SPHERES
Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota



「繋げること」
Connecting

東京 2020 大会のエンブレムとしても採用された紋様を再構築したインスタレーションが恵比寿ガーデンプレイスに出現。
An installation based on the emblem design for the 2020 Tokyo Olympic and Paralympic Games on show at Yebisu Garden Place.

40名以上が5日間にわたって協働!
2023.02.12-02.28 Camp

Future Ideations Camp Vol. 1: Import*



クリエイティビティとは、どのように世の中を観察して、どのようなものさしで問いを立てるか。
How does creativity observe the world? What criteria does it use to ask questions?

デザイン手法やアルゴリズム思考の基本概念を学び、人との共創を通じて新しい提案を「社会にimport(持ち込む)する」ことに挑戦。
"Importing" new proposals into society through collaboration and learning about design approaches and the key concepts behind algorithmic thinking.



2023.02.25 Meetup

ハロー! ラボラトリーズ! Vol.1: ラボで駆動する、世界の文化拠点
Hello from the Global Creative Laboratories! Vol. 1: Laboratory-driven Cultural Facilities



世界5都市の文化拠点が CCBT に大集合! 各施設のラボ活動を軸に、芸術文化を展開する可能性について、議論が交わされました!
Cultural institutions from five cities around the world gather at CCBT to discuss the possibilities for arts and culture of lab-focused activities.



2023.03.18-03.26 AIP

rode work ver. under city
SIDE CORE



いまの街に対してだって、何かできるはず
Doing something to improve today's city

東京の街の隙間に、仮想の地下都市への入口が出現! スケーターが広大な地下空間を探索する映像作品を屋外で展示しました。
A portal to a virtual, underground city opened up in the heart of Tokyo! An outdoor screening of a film about skaters exploring an immense subterranean world.



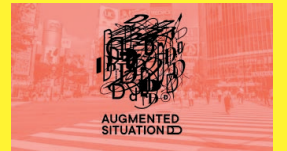
2023.03.10-03.21 AIP

AUGMENTED SITUATION D
浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山
Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR



渋谷を舞台に都市型展覧会を開催! 都市の風景の中にXR(クロス・リアリティ)による作品群が出現!
An urban, outdoor exhibition in the heart of Shibuya! Artworks appears in XR (cross reality) in the cityscape!

超仮説的メディアを通じて、都市に新しいシチュエーションを増やす
Increasing new kinds of situations in the city through ultra-hypothetical media



2023.03.04-03.26 AIP



模倣と逸脱による、技術と表現の相互進化
Mutual evolution of technology and creative expression through imitation and deviation

Deviation Game ver 1.0
木原共 + Playfool
Tomo Kihara + Playfool

AIと競争/共創するゲーム作品の開発を通して、人間とAIとの相互進化のあり方を探索。CCBTでの発表以降、世界の様々な地域を巡回中!
A game that searches for ways for humans and tech to evolve together by competing and collaborating with AI. Since its debut at CCBT, the game has toured the world!



「実験」と「表現」による新たな価値の発見と提案
Discovering and proposing new values through experimentation and creative expression

2023.05.11 AIP

2023年度 CCBT アーティスト・フェロー募集開始
Open call launched for CCBT 2023 artist fellows

2023.05.15-06.15

CCBT 改修工事!
CCBT undergoes renovations

2023.07.21 Workshop

「ひらめく☆道場」開講！
"Inspiration Dojo" starts!



まずは一緒につかって学んで、
ものづくりの「ひらめき」を見つけよう！
Learning together and discovering the
inspiration of creativity

CCBT オリジナルワークショップ遂に開講！アート & テクノロジーとの出会いを通じて、ものづくりの方法や楽しさを発見します。
A series of original workshops in which participants discover the fun of creativity and new ways to make things through encounters with art and technology.



メディアの過去から未来をつくる
Making the future from past media

2023.07.07-08.20 Showcase

岩井俊雄ディレクション「メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ」
Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes (Directed by Iwai Toshio)



映像の仕組みや原理を体験できるプレイグラウンドがCCBTに登場！「時間層」シリーズの再展示も実現。
A playground to experience the mechanisms and principles of the moving image at CCBT! It also includes a restored version of the Time Stratum series.



2023.07.13 AIP

2023年度 CCBT アーティスト・フェロー5 組決定
・TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
・Synflux
・contact Gonzo
・SnoezeLab.
・ELECTRONICOS FANTASTICOS!

CCBT 2023 artist fellows selected
- TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)
- Synflux
- contact Gonzo
- SnoezeLab.
- ELECTRONICOS FANTASTICOS!



2023.09.16-11.19 Showcase

MPLUSPLUS
Embodiment++



人間の能力を遥かに超えるロボットから、
新たな身体表現の可能性を考える
Thinking about new possibilities for physical
expression through robots that vastly surpass
human capability

音・映像・光によるステージ演出で世界的に活躍するMPLUSPLUSによる展覧会。巨大ロボットアームによる人間不在のパフォーマンスを披露！
An exhibition of the work of globally acclaimed MPLUSPLUS's sound-video-light performances. It also features a performance by massive robot arms.



Engaging in a vital fusion of Web 2.0 and 3.0,
the real and the virtual

2023.08.12-09.03 Camp

Future Ideations Camp Vol.2 | setup() :
ブロックチェーンで新しいルールをつくる
Future Ideations Camp Vol.2 setup(): Making New Rules with Blockchains



第2回キャンプのテーマは「ブロックチェーン」。お金(通貨)・NFT・DAOの新たな提案に取り組みました！
The second camp explores blockchains and dives into new ideas on (crypto) currency, NFT, and DAOs.

技術と人間の平熱の共存
Normalize the symbiosis of
technology and humankind

2024.01.12-01.21 AIP

動点観測所 (35.39.36.02/139.42.5.98)
TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
Moving Point Observation Station (35.39.36.02/139.42.5.98)
TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)



AIと人間が協働する(おそらく)世界初の観測所がCCBTに開設！200名を超える市民が参加。
An observation station where humans and AI work together!? Over 200 people take part in this first-of-its-kind event.

エクスポラトリアム
(サンフランシスコ、アメリカ合衆国)、ヘレラウ
-ヨーロッパ芸術センター(ドレスデン、ドイツ)、
アルコラプス(インドネシア)、CCBT(東京)

2023.12.23 Meetup

ハロー！ラボラトリーズ Vol.2：時代に呼応する、
世界の文化拠点
Hello from the Global Creative Laboratories! Vol. 2: Cultural
Facilities Responding to the Times



帰ってきた「ハロラボ」Vol.2！時代の一歩先を実験・提案するアメリカ、ドイツ、インドネシアのラボがCCBTに集結。
The talk series returns with labs from the USA, Germany, and Indonesia that pursue innovative experimentations and initiatives.

2024.03.17 AIP

発電磁行列
エレクトロニコス・ファンスティコス！
Electromagnetic Matsuri Parade
ELECTRONICOS FANTASTICOS!



ブラウン管が轟き、
扇風機が唸り、ネオンが鳴く
The old TV roars, the fan hums, and
the neon buzzes.

発電する巨大な山車、古家電を改造した「家電楽器」をひっさげて、東京の港で一夜限りの電磁の祭が実現！
The Electromagnetic Matsuri Parade is held for one night by Tokyo Bay with the Generator Festival Float and musical instruments made from old household appliances!

2024.03.01-03.03 AIP



身体は人間が最初に
獲得するメディア
The body, the first medium that
humans obtain

my binta, your binta // lol - roars from the skinland -
contact Gonzo

新作パフォーマンス公演を開催。contact Gonzoが感じる痛みや衝撃の感覚を鑑賞者と共有。
A new performance by contact Gonzo, sharing pain and the sensation of physical contact with the audience.

2024.03.05-03.10 AIP

みて・さわって・きいてー感じてあそぶスヌーズレン・ラボ
SnoozeLab.
See, Touch, Hear, Playing by Sensing



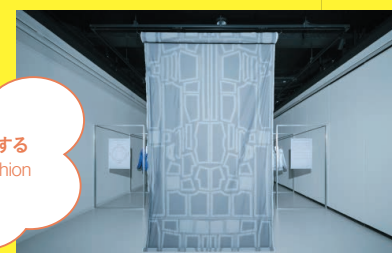
言葉に頼らないコミュニケーション
Nonverbal
communication

光・音・匂い等を用いて五感を含む7つの感覚を刺激する独創的な空間がCCBTに期間限定オープン。
CCBT transforms into a creative space stimulating the seven senses through light, sound, smell, and more.

2024.03.15-03.24 AIP

Algorithmic Couture Alliance
— デジタルとファッションをめぐる対話
Synflux

Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues
次なるデジタルファブリケーションとサーキュラーデザインの可能性を探求・提案するリサーチプロジェクト。
A research project on further possibilities in the field of digital fabrication and circular design.



リジェネラティブ
再生可能なファッションの未来を共創する
Co-creating the future of regenerative fashion

2024.02.02-02.18



CCBT × 恵比寿映像祭 2024
「Poems in Code — ジェネラティブ・アートの現在 / プログラミングで生成される映像」
Civic Creative Base Tokyo × Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024
Poems in Code: Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image

テクノロジーは関わりしるになる
Technology enables participation

2024.02.09-02.14 Camp

Future Ideations Camp Vol.3 | インクルーシブな
「出会いのきっかけ」を共創するワークショップ
Future Ideations Camp Vol.3: Co-creating
Opportunities for Inclusive Encounters Workshop



3回目となるキャンプのテーマは「インクルーシブなデザイン」。福祉の現場におけるリサーチと対話から、新しい提案を実現！
The third camp explores inclusive design, featuring on-site research and dialogue, and new proposals about social welfare.

2024

03 **はじめに**
Preface

04 **CCBTとは／ミッション**
About CCBT / Mission

08 **CCBTコアプログラムの軌跡**
Timeline of the CCBT Core Programs

オープニングイベント Opening Events

16 **未来の東京の運動会**
Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)

20 **明和電機 渋谷工場 in CCBT**
Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT

26 **シンポジウム「シビック・クリエイティブとイノベーション：デジタルクリエイティブが提起する、これからの社会」**
Symposium: Civic Creativity and Innovation: Digital Creativity's Future Visions of Society

27 **シンポジウム「東京をもっとクリエイティブに、もっと良くするには？」**
Symposium: Making Tokyo More Creative, Making Tokyo Better

コアプログラム Core Programs

アート・インキュベーション Art Incubation

32 **アート・インキュベーション 実施概況**
Art Incubation Overview

34 **木原共 + Playfool
Deviation Game ver 1.0**
Tomo Kihara + Playfool

38 **浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山
AUGMENTED SITUATION D**
Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR

42 **SIDE CORE
rode work ver. under city**

46 **犬飼博士とデベロッパレイヤーたち
未来の東京の運動会**
Inukai Hiroshi + Developers
Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)

48 **野老朝雄+平本知樹+井口皓太
FORMING SPHERES**
Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota

52 **インタビュー：Playfool**
Interview with Playfool

58 **インタビュー：SIDE CORE**
Interview with SIDE CORE

64 **TMPR(岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
AIが見てきた風景を辿る 人工知能紀行**
TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)
Tracing the Landscape That AI Beheld: An Artificial Intelligence Travelogue

凡例
・名前表記は、日本語・英語ともに当人が通常使用する表記を優先して記載した。
・諸氏の敬称は原則として省略した。
・プロフィール・肩書きは2024年12月時点の情報を基に記載した。
・CCBTで開催された展覧会やイベントについては、会場情報を省略した。
・主催が「東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]」の場合は、主催情報を省略した。

Note
- In principle, Japanese and other East Asian names appear in the following order: surname, given name. Exceptions may be made for personal preferences.
- Profiles and titles are correct as of December 2024.
- Venue information is not included for exhibitions and events held at CCBT.
- Organizer information is not included if the organizer is Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture's Arts Council Tokyo and CCBT.

68 **Synflux
WORTH: Digital Fashion Platform**

72 **contact Gonzo
my binta, your binta // lol - roars from the skinland -**

76 **スヌーズレン・ラボ
IISE (Immersive Inclusive Sensory Environment)**
SnoezelLab.

80 **エレクトロニコス・ファンタスティコス!
発電磁行列**
ELECTRONICOS FANTASTICOS!
Electromagnetic Matsuri Parade

84 **インタビュー：宇川直宏**
Interview with Ukawa Naohiro

キャンプ Camp

92 **Future Ideations Camp Vol. 1
Import ***

96 **Future Ideations Camp Vol. 2
setup():ブロックチェーンで新しいルールをつくる**
setup(): Making New Rules with Blockchains

100 **CCBT×恵比寿映像祭2024
Poems in Code——ジェネラティブ・アートの現在／プログラミングで生成される映像**
CCBT × Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024
Poems in Code: Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image

104 **インタビュー：セオ・ヒョジョン**
Interview with Seo Hyo-jung

110 **Future Ideations Camp Vol. 3
インクルーシブな「出会いのきっかけ」を共創する
ワークショップ**
Co-creating Opportunities for Inclusive Encounters Workshop

ショーケース Showcase

116 **岩井俊雄ディレクション「メディアアート・スタディーズ
2023: 眼と遊ぶ」**
Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes (Directed by Iwai Toshio)

120 **インタビュー：岩井俊雄**
Interview with Iwai Toshio

126 **MPLUSPLUS
Embodiment++**

ワークショップ Workshop

132 **ひらめく☆道場**
Inspiration Dojo

136 **360° 図鑑 in CCBT**
360° Zukan in CCBT

137 **ギャル電と一緒に光る基板アクセをつくってみよう**
Gyaru-den Electric Shock Workshop:
Make a flashing circuit board accessory with Gyaru-den!

138 **インタビュー：センバク**
Interview with Senbaku

ミートアップ Meetup

146 **ハロー！ラボラトリーズ！ Vol. 1、Vol. 2**
Hello from the Global Creative Laboratories! Vol. 1, Vol. 2

150 **教えてっ！草原真知子先生！**
Learning from Kusahara Machiko Sensei!

151 **妄想リバースエンジニアリング
国民の人気歌番組のあの演出、どうやったんだろう？**
Fantasy Reverse-Engineering Digital Tech in Music Performances on TV:
How Do They Do That?

152 **ジョン・マエダ「デザインとAI: 来るべき未来に向けて」**
John Maeda: Design and Artificial Intelligence

153 **「CCBTは、デジタル公民館？」
クリエイティブ拠点のコミュニティづくり**
Is CCBT a Digital Community Center?
Building Communities at Creative Hubs

154 **4時間生配信大集合スペシャル「みんなのメディアアート・スタディーズ～岩井俊雄との出会いは〇〇だった！～」**
Four Hours Live Get-Together Special
Media Art Studies for All: Meeting Iwai Toshio

155 **ステラーク×contact Gonzo—身体の拡張と肉体の衝突**
Stelarc × contact Gonzo: Extended Bodies and Physical Collision

156 **交差する、身体／ジェンダー／イメージ／テクノロジー：
Cyberfeminism Indexにみる多義的な実践と理論**
Intersectional Bodies/Genders/Images/Technologies:
Ambiguous Practices and Theory in the Cyberfeminism Index

158 **連携事業 CCBTx Partner Projects**

166 **関連情報 Related Information**

ブランディング
Branding

CCBTアナリティクス—数字で見るCCBT—
CCBT Analytics: CCBT by the Numbers

沿革
CCBT Timeline

CCBTイベント・クロニクル2022–2023
CCBT Events Chronicle 2022–2023

巡回情報
Further Exhibitions and Events

プロダクション・スタッフ
Production Staff

2022年10月23日、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] はオープンしました。同日、CCBTにて開所式を行い、近隣の渋谷区立神南小学校では「未来の東京の運動会」を開催しました。また、クリエイティブ×テクノロジーの表現を広く紹介するオープニング記念イベントとして、メディアアートのパイオニア的存在である明和電機とともに「明和電機 渋谷工場 in CCBT」を開催。さらに、CCBTのスーパーバイザーであり東京都のデジタル改革に注力する宮坂学東京都副知事を迎え、アーティストや有識者を交えた2回のトークイベントを実施しました。

Civic Creative Base Tokyo opened on October 23, 2022. On the same day, Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) was held at the nearby Shibuya Jinnan Elementary School to mark the opening. As another opening event showcasing the intersection of creativity and technology, Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT was held with the pioneering media art group. Two talks were also held with artists, experts, and CCBT Supervisor and Tokyo Vice Governor Miyasaka Manabu, a driving force behind the digital transformation of the city.

オープニングイベント

OPENING EVENTS

未来の東京の運動会

2022.10.23

Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)

市民とともに共創する。新しいルールと体験から、未来につながるコミュニティをデザインする。

Designing a community for the future through new rules and experiences, created with members of the public

CCBTの初代アーティスト・フェローであり、eスポーツプロデューサー、ゲーム監督の犬飼博士が先導し、公募で集まった参加者とともに生み出した新しい運動会。約1カ月をかけて、競技に使う道具の開発、ルールの考案、新しいスポーツの試行、さらにハッカソンを通してそれらを運動会へと仕上げていきました。約200名もの市民と一緒に作り上げた「未来の東京の運動会」は、人々の創造性を社会に発揮する＝シビック・クリエイティブを体現するイベントとして、CCBTのオープニングを盛大に彩りました。

Led by esports producer, game director, and inaugural CCBT artist fellow Inukai Hiroshi, this new type of sports day was made with participants recruited via an open call. Over the course of around a month, the team worked to develop equipment to be used in the competitions, devised rules, tested the new sports, and finally held a hackathon to refine the competitions into a full-fledged sports day. Involving some two hundred members of the public, Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) triumphantly welcomed the opening of CCBT with an event encapsulating its mission of civic creativity.

会場：渋谷区立神南小学校 体育館
協賛：株式会社東武ホテルマネジメント
後援：渋谷区
Venue: Shibuya Jinnan Elementary School
Gymnasium
Sponsored by Tobu Hotel Management Co., Ltd.
In cooperation with Shibuya City



「未来の東京の運動会」プログラム

開会式・準備体操

第1競技 揺らして送れ！ YCAMボール
スマートフォンが入ったボールを振った回数をチーム毎に競う「未来の運動会」の定番競技。

第2競技 東京タワーを守り隊
東京タワーのぬいぐるみに、玉を投げて倒す対抗戦。早く倒したチームが勝利。

第3競技 人間失格!? ～AIをだませ～
AI（人工知能）に人間だとバレないように進み、ゴールにある玉を取りに行く。

応援合戦

第4競技 Mission:impossible

レーザーをかわして、ゴールせよー
コースに設置された目には見えないレーザーを越えていくバトンリレー。

第5競技 ころがし魂

回転数を計って表示する道具「CCBT回転棒」を内蔵した物を回しまくる。

第6競技 スクランブル交差玉

渋谷のスクランブル交差点をモチーフに、頭に玉をのせて全員で運びきる。

閉会式・表彰式

Future Tokyo *Undokai* (Sports day) Program

MC: Happymax mishima
Music: Kishino Yuichi, sei, Itoken, Hosoma Hiromichi

Opening ceremony and warm-up exercises

1. Shake and Pass YCAM Ball

Teams competed to shake a ball containing a smartphone.

2. Defend Tokyo Tower

Teams competed to knock down soft replicas of Tokyo Tower.

3. No Longer Human

Players competed to retrieve balls without being recognized as humans by AI.

Cheering battle

4. Mission Impossible

Players had to cross an obstacle course while dodging lasers.

5. Spinning Soul

Teams turned objects containing the CCBT Spinning Rod, which measuring the spins.

6. Scramble Crossing Ball

Players tried to carry objects on their head over a replica of the famous Shibuya intersection.

Closing ceremony and awards ceremony

司会：ハッピーマックスみしま
音楽：岸野雄一、sei、イトケン、細馬宏通

ルールをつくる、道具をつくる、そして競技と運動会をつくってプレイする。犬飼博士は、この「未来の運動会」の取組を、開発(Development)とプレイ(Play)を掛け合わせ、「ディベロップレイ(Developlay)」と名付けます。それは、ゲームやスポーツ、そして運動会という小さな社会に、ユーザーとしてだけでなく、誰もが主体的に参加し、自らデザインするという創造性のあり方を問うものです。CCBTのオープニングイベントとなった「未来の東京の運動会」は、クリエイティブとテクノロジーを通じて、まさに市民が主体的に創造活動を行った成果と言えます。4つのチームが新競技を開発し、4時間に及ぶ運動会で互いの競技をプレイ。音楽家も参加し、新競技に合わせたテーマソングを演奏しました。多様な人々が協働し、未来の東京について考え、これからの社会を共にデザインしていくための創造拠点CCBTは、この運動会を「ディベロップレイ」することからスタートしました。

「未来の東京の運動会」で誕生した4つの新作競技



東京タワーを守り隊
Defend Tokyo Tower

テクノロジーとはデジタルに限らず、人間が編み出す技術全体を指します。そんな発想から生まれたのが手づくりのぬいぐるみ。玉を投げて倒すという勝敗に加え、籠を被ったディフェンス役の配置や、時間配分で対象への距離を縮めるといった細かなルールを設定。さらに、競技後に散乱した玉を回収することも競争に組み入れる等、運動会を円滑に進めるための工夫も行いました。

Technology doesn't only mean the digital but anything that humans make. Inspired by that idea, this competition featured large handmade plushies. Players threw balls to knock down the tower to win. Other rules included the position of the defenders, the allocation of time, and the distances. Integrating the collection of the balls afterward into the contest and other workarounds ensured the sports day proceeded smoothly.

開発：東京レンジャー
Developer: Tokyo Ranger



人間失格!? ~ AIをだませ~
No Longer Human

CCBTのアーティスト・フェローである木原共が参加し、人間を画像認識する人工知能(AI)を使ったシステムを開発。モニターに映し出されたカメラ映像には、プレイヤーとともにAIによる認識率が表示されます。参加者は小道具を用いたり、ポーズを変えたりしながら、AIに認識されないようゴールに突き進みます。AIと人間による新感覚のかくれんぼが誕生しました。

This competition was developed with CCBT artist fellow Kihara Tomo and AI with human image recognition. Camera footage shown on a screen displayed the recognition rate for players and AI. Players used various tools and struck different poses in an attempt to reach the goal without being recognized by the AI. The result was a new kind of hide-and-seek created in collaboration with AI.

開発：チームAI
Developer: Team AI

ルールをつくる
Making Rules



スポーツゲーム共創ワークショップ
2022年9月19日
会場：渋谷区文化総合センター大和田多目的アリーナ

Sports Competition Collaborative Workshop
September 19, 2022
Venue: Shibuya Cultural Center Owada Multipurpose Arena



道具をつくる
Making Tools



スポーツテック共創ワークショップ
2022年9月11日、18日、24日
会場：FabCafeMTRL、渋谷区文化総合センター大和田多目的アリーナ

Sports Tech Collaborative Workshop
September 11, 18, 24, 2022
Venue: FabCafe MTRL, Shibuya Cultural Center Owada Multipurpose Arena



Participants made the rules and tools, and then designed the sports day and played the competitions. "Developlay" is the name that Inukai gives to the process of creating the Future *Undokai* (Sports Day) that combine elements of development and play. This concept seeks to position people in games, sports, and the microcosm of society that is a sports day event not only as users but as active participants in the creative design. Serving as one of CCBT's opening events, Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) came about through citizen-led efforts with creativity and technology. Four teams developed new competitions, which were played at a four-hour sports day. Musicians also took part and performed a theme song for the new competitions. Working with a wide range of people to think about the future of Tokyo, and collaboratively design the society to come, CCBT got off to a great start as a creative hub thanks to this developplayed sports day.

Four New Competitions Created at Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)



Mission: impossible
—レーザーをかわして、ゴールせよ—
Mission Impossible: Cross the Lasers and Reach the Goal

目には見えない緑色のレーザー光線は、ドライアイスの煙を通すと緑色に光って見ることができます。この性質を利用し、リレーコースの障害としてレーザー光線を設置。プレイヤーは、ドライアイス吹きかけられた一瞬の光を頼りに、動く座布団や俵などの小道具とともにコースを駆け抜けます。ゴールボタンの不具合がありつても、一致団結して乗り越えました。

When invisible laser beams passed through dry ice fog, they glow green. This competition took advantage of that to create a relay race with the lasers as obstacles. Relying on bursts of light created by sprays of dry ice, players navigated the course with various pieces of equipment like moving seat cushions and bales. Overcoming problems with a malfunctioning goal button, the players worked together to complete the course.

開発：チームトキカケ
Developer: Team Tokikake



ころがし魂
Spinning Soul

縦・横・斜めの角度を認識し、それぞれの回転数を計り、リアルタイムで表示する新作ツール「CCBT回転棒」。このペン状の回転棒を内蔵した大小のボールやサイコロ、俵などを回し、その回転数をチームごとに競います。回転の数だけでなく、角度を認識するセンサーの仕組みを生かし、逆回転は減点とするペナルティを設定。シンプルなテクノロジーと身体感覚を組み合わせた新しい競技が完成しました。

The newly created CCBT Spinning Rod perceives vertical, horizontal, and diagonal angles, counts spins, and displays them in real time. In this game, the teams competed to turn differently sized balls, dice, and bales (all of which contained the pen-shaped CCBT Spinning Rod) as many times as possible. Taking advantage of the sensor that can perceive not only spins but also angle, reverse spins resulted in deducted points. The competition brought physical sensations and simple technology together in a fresh way.

開発：カオティー紅組
Developer: Kaoty Red

競技と運動会をつくる
Making Competitions and a *Undokai* (Sports Day)



運動会ハッカソン
2022年10月22日、23日
会場：渋谷区文化総合センター大和田多目的アリーナ、渋谷区立神南小学校体育館

Undokai (Sports Day) Hackathon
October 22, 23, 2022
Venue: Shibuya Cultural Center Owada Multipurpose Arena, Shibuya Jinnan Elementary School Gymnasium



プレイする
Playing



運動会本番
2022年10月23日
会場：渋谷区立神南小学校体育館

Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) Competitions
October 23, 2022
Venue: Shibuya Jinnan Elementary School Gymnasium



明和電機 渋谷工場 in CCBT

Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT

2022.11.26-12.25

CCBT の設備と専門力を最大化する。

アート、テクノロジー、デザインにあるものづくりと創意工夫を総合的に紹介。

Harnessing the CCBT facilities and specialist capabilities to the max, a comprehensive showcase of making and creative ingenuity across art, technology, and design

オープニングを記念し、アートユニット・明和電機をゲストに迎え、アートの発想力とテクノロジーによるものづくりの創意工夫とおもしろさを紹介する特別企画を開催。CCBTを明和電機の工場へと変貌させ、ユニークな機械アートの公開制作と、スケッチや試作品、完成品のプロダクトを一堂に展示。会中にはトークやワークショップ、ライブ等、のべ18ものイベントを実施しました。CCBTはこれから、どんなクリエイションを可能にしていけるのか——。その限界値に挑んだ本プログラムは、開所以降の現在もCCBTを突き動かす原動力となっています。

To commemorate the opening of CCBT, the art group Maywa Denki held a special event introducing the ingenuity and originality of its output that inventively fuses artistic imagination and technology. CCBT transformed into a Maywa Denki factory, showing visitors how they make their unique gadget art as well as exhibits of sketches, prototypes, and finished products. Eighteen talks, workshops, live music performances, and other events were also held. What kinds of creativity will CCBT make possible in the future? Aiming to explore this question to the full, Maywa Denki Shibuya Factory has continued to drive CCBT's activities.

1

体験展示エリア

1996年に誕生した「魚(な)コード」から「オタマトーン」まで、アートの商品化するプロセスとものづくりの過程をスケッチやプロトタイプ、実際に体験できるおもちゃ等を通して紹介。

Exhibition Area

Through sketches, prototypes, and toys visitors could try themselves, the exhibits introduced the process by which Maywa Denki turns device art into commercial products, from the Na-Cord in 1996 to the immensely popular Otamatone.



明和電機は、日々「ナンセンスマシーン」と呼ばれるユニークな機械アートを開発し、それを社会に広めるためにライブや展覧会等のイベント（マスプロモーション）や、おもちゃのような商品（マスプロダクト）を制作・販売しています。明和電機は、こうした自身の活動を、その頭文字から「マスプロ芸術」と名付けています。本プログラムでは、CCBTを4つのエリアに分け、これらの活動を総合的に紹介。CCBTをF1カーになぞらえ、明和電機がドライバーとして全力走行しました。CCBTの設備や機能、専門性のリソースを、アーティストとスタッフが共に探りながらプログラムを企画・運営。明和電機の土佐社長は、鋳物起源説を参照し、「新しい創造性は、完全な無から生まれるのではなく、それをつくり上げるための足場がある」と言います。1996年に渋谷西武で展示「ツクバ展」を開催した明和電機が、新たに生まれたCCBTで再び渋谷で本展を開催。この街に、アート、テクノロジー、デザインから生まれる新たな創造活動を行うための足場を築きました。



2

ポップアップファクトリー

毎日4人の作業員が、おもちゃの組み立てを公開で実施。明和電機の電子ガジェット「ゴムベース」「SUSHI BEAT」等の製作の様子を来場者は直接見ることができる。

Pop-Up Factory

Every day, four workers assembled toys. Visitors to the factory could see Maywa Denki gadgets like the Gumbass and Sushi Beat being made.



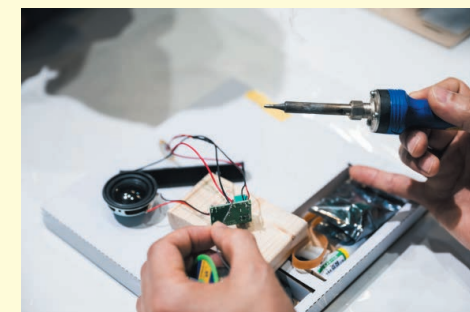
3

ワークショップエリア

明和電機を講師に「ゴムベース」「ボーンバー」をつくるワークショップを開催。明和電機流はんだごての極意「いち、に、ぼん」を多くの子どもたちに伝授した。

Workshop Area

Maywa Denki led workshops for making the Gumbass and Bone Bar gadgets. Many children were initiated into the secrets of the Maywa Denki soldering iron.



Maywa Denki develops unique gadget art that it calls "nonsense machines," and which it shows at "mass promotion" events like live music concerts and exhibitions, and develops into "mass production" commercial products as toys. Collectively, the group calls these two strands of activities "masspro art." Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT divided the venue into four distinct zones and offered a comprehensive showcase of Maywa Denki's practice. CCBT was the Formula One car and Maywa Denki the driver racing it around the track at maximum speed! Maywa Denki and the CCBT team planned and ran the program together while exploring how to make the best use of the facilities, functions, and specialization of the site. Maywa Denki president, Tosa Novmichi, likened this to the origins of minerals, saying: "New creativity does not come from nothing. First comes the scaffolding for making something." Having held its first solo exhibition in Shibuya in 1995, the program of events at the newly opened CCBT marked Maywa Denki's return to the area after a thirty-year absence. Maywa Denki Shibuya Factory helped erect the scaffolding in Shibuya for fresh creative practices born from art, technology, and design.

4

ライブエリア

明和電機によるミニライブや、ゲストを招いたトークイベントを開催。明和電機が不在の時は、プログラムによる自動演奏で全ての楽器を楽しめる。

Live Music Area

A mini Maywa Denki concert and talks with various guest speakers were held. When the Maywa Denki members were not around, the instruments were programmed to play automatically.





「CCBT ってなに？」…いまだに僕の頭の中にあるこの疑問。説明を読むと「メディアアートやデジタルクリエイティブの創造拠点」らしい。たぶんアート&テクノロジーで、なんか新しいものをつくりだすところなんだろう。よし、ならば明和電機のやっつてることを全部ぶつけてみます。今回は会場内に明和電機の工場を再現してオモチャの開発と量産を行います！渋谷のど真ん中で工場やっつていいのかわかんけど！会期中にライブコンサートもやります！騒音がかなり出ると思うけど！とにかくCCBTのポテンシャルを探るために、いろいろ無茶やります。

土佐信道(明和電機代表取締役社長)

What the heck is CCBT? This is a question that's still bouncing around inside my head. Reading the explanation, CCBT seems to be a kind of hub for media arts and digital creativity. I guess it's a place for making something new by combining art and technology. OK, in which case, let's try throwing everything we do at it. We'll recreate the Maywa Denki factory in the venue and develop and make toys! That said, I don't know if we're allowed to set up a factory right in the middle of Shibuya! During the exhibition, we'll hold live music concerts! But it's gonna be pretty noisy! At any rate, we'll do some crazy stuff to seek out CCBT's potential. Please come along and see.

Tosa Novmichi (President, Maywa Denki)

明和電機 (アート・ユニット)

土佐信道プロデュースによる芸術ユニット。青い作業服を着用し作品を「製品」、ライブを「製品デモンストレーション」と呼ぶ等、日本の高度経済成長を支えた中小企業のスタイルで、様々なナンセンスマシンを開発しライブや展覧会等、国内のみならず広く海外でも発表。音符のかたちの電子楽器「オタマトーン」等の商品開発も行い、累計販売数200万本を超えるヒット商品となっている。2016年には初の大規模展覧会を中国上海・McaMで開催。2021年には北京・Ioma Aimagi Art Centerでの個展を開催。2022年にはつくば凱旋の展覧会「明和電機ナンセンスファクトリー展 in つくば」(茨城県つくば美術館)を開催。2003年アルスエレクトロニカインタラクティブアート部門準グランプリ受賞。2023年にはデビュー30周年を迎えた。

Maywa Denki (art group)

Maywa Denki is an art group led by Tosa Novmichi. Dressed in the blue work overalls that recall the small manufacturers who drove Japan's postwar economic growth, the members develop and present "nonsense machines" through concerts and exhibitions in Japan and beyond. The group also creates products for commercial release, such as the note-shaped electronic musical instrument Otamatone, which has sold 2 million. In 2016, Maywa Denki held its first major exhibition at McaM in Shanghai. Its other exhibitions include a solo show at Ioma Aimagi Art Center in Beijing in 2021 and at Tsukuba Museum of Art, Ibaraki, in 2022. Its prizes include the Award of Distinction at Ars Electronica in 2003. In 2023, Maywa Denki celebrated its thirtieth anniversary.



2023.02.03

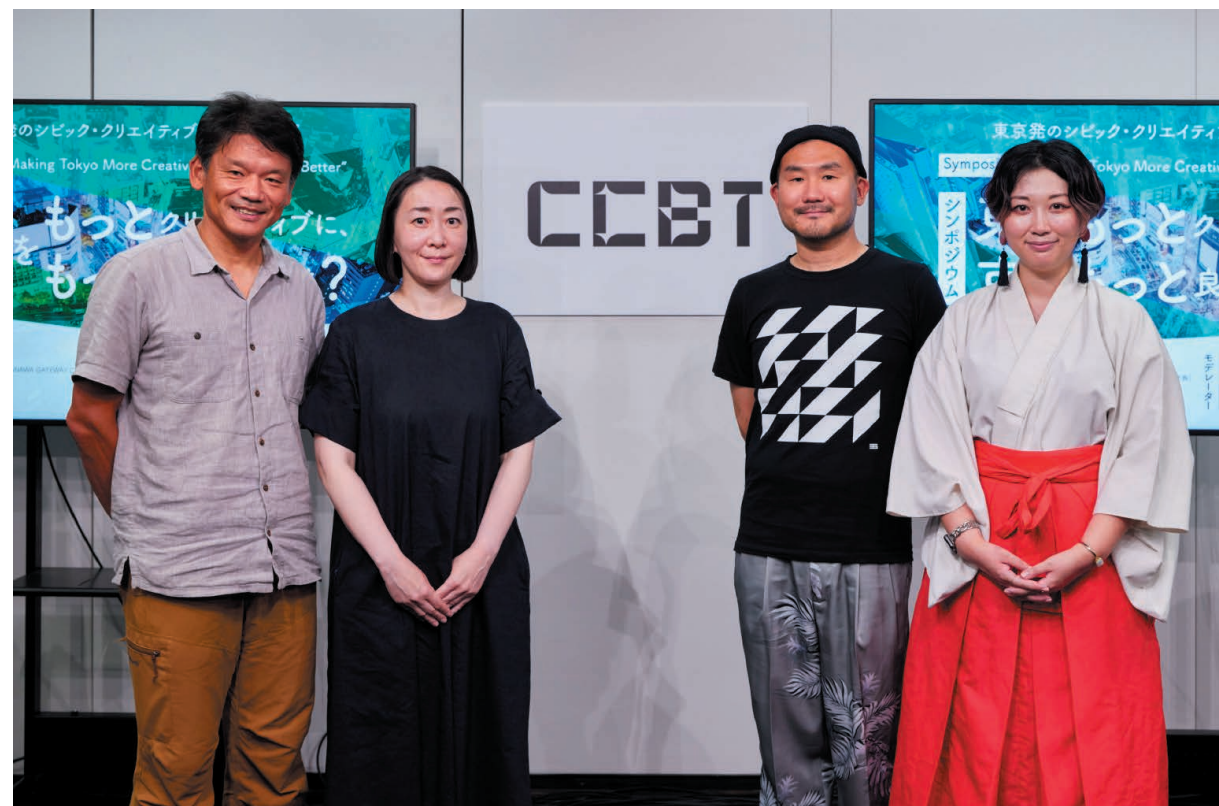
シンポジウム「シビック・クリエイティブとイノベーション：デジタルクリエイティブが提起する、これからの社会」

Symposium: Civic Creativity and Innovation: Digital Creativity's Future Visions of Society

登壇：福原志保（アーティスト、研究者）、齋藤精一（パノラマティクス主宰）、宮坂学（東京都副知事／CCBTスーパーバイザー）
Speakers: Fukuhara Shiho (artist, researcher), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Miyasaka Manabu (Vice Governor of Tokyo / Supervisor, CCBT)

CCBTスーパーバイザーである東京都副知事 宮坂学を交え、「シビック・クリエイティブ」の姿と可能性を語るトークを開催。2011年の東日本大震災を機にCode for Japanによって具体化された「シビック・テック」の取組から着想し、齋藤氏が提案した「シビック・クリエイティブ」は、アートやデザイン等を通じて、社会をより良く変革する意図が含まれています。福原氏は、世界にある様々な課題や可能性に対し、それを一つの答えに集約するのではなく、アートを通じて、オープンな議論と、理解のきっかけを作り出すことを自身の活動とともに提起。さらに、宮坂副知事は、DXによりサービスの提供者と消費者のあり方が変容しつつある現在、参加できる、そしてアイデアや創造性をアップロードできる環境の重要性を指摘。「あなたがつくり手であること」を誘発・肯定し、市民がクリエイティブを通じて「コンピテンシー」を社会にアップロードし続けられる場所として、CCBTへの期待と展望が語られました。

CCBT Supervisor and Tokyo Vice Governor Miyasaka Manabu joined other guests to discuss the current state and potential of civic creativity. Inspired by the civic tech initiatives that appeared after the 2011 Great East Japan Earthquake thanks to Code for Japan, Saito Seiichi proposed a vision of civic creativity encompassing an aspiration to innovate and improve society through the creative means of art, design, and more. Fukuhara Shiho advocated engaging with various challenges and possibilities in the world, not by consolidating them into a single solution but rather by using art to create more open discussions and opportunities to understand. Miyasaka noted the importance of environments where people can participate and upload their ideas and creativity today, at a time when service providers as well as consumers are changing due to digital transformation. The event shared expectations and prospects for CCBT's activities as a place in which Tokyoites can continue to "upload" their own competency to society at large through creativity.



2023.06.29

シンポジウム「東京をもっとクリエイティブに、もっと良くするには？」

Symposium: Making Tokyo More Creative, Making Tokyo Better

登壇：内田まほろ（一般財団法人JR東日本文化創造財団 TAKANAWA GATEWAY CITY 文化創造標準準備室長）、市原えつこ（アーティスト、妄想インベント）、宮坂学（東京都副知事／CCBTスーパーバイザー）
モデレーター：小川秀明（CCBTクリエイティブディレクター／アルスエレクトロニカ・フェューチャラボ共同代表）
Speakers: Uchida Mahoro (Director, TAKANAWA GATEWAY CITY, Center for Cultural Innovations Project, East Japan Railway Foundation for Cultural Innovations), Ichihara Etsuko (artist, fantasy inventor), Miyasaka Manabu (Vice Governor of Tokyo / Supervisor, CCBT)
Moderator: Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-director, Ars Electronica Futurelab)

2023年4月にCCBTのクリエイティブディレクターに就任した小川秀明を迎え、宮坂副知事と、街を舞台に文化創造を行う実践者である内田まほろ氏、市原えつこ氏を招いたシンポジウムを開催しました。クリエイティブとテクノロジーが発達している東京だからこそ、「何のためにクリエイティブを活かすのか」「エンターテインメントや技術の向上だけでなく、社会全体に役立つムーブメントを起こすためには何が必要なのか」という問いが今改めて重要だと指摘。テクノロジーが進展する社会において、効率の追求だけでなく、生活の快適さや市民サービスの向上、そして日常の視覚的体験を美しくする力として、クリエイティブが求められると提起されました。また本シンポジウムでは、街づくりにおける市民参画の重要性や、DXと規制の調和も議論の焦点となりました。CCBTだからこそ実現できる、クリエイティブと行政をより密接に結びつける新しい取組への期待が高まりました。

Moderated by Ogawa Hideaki, who was appointed CCBT's Creative Director in April 2023, this symposium featured practitioners involved with culture in the city from varying standpoints. In Tokyo, as a city where creativity and technology are highly advanced, the questions of what we harness creativity for, and what is needed to trigger movements that benefit not only entertainment or technology but also the whole of society, are vital ones today. The symposium proposed the pursuit of efficiency alongside improving livability and public services, and the ability to beautify everyday visual experiences. Discussion also focused on the importance of civic participation in community development, and on achieving a balance between digital transformation and regulation. At the event, anticipation grew over the new efforts that CCBT can make possible, bringing creativity and government more closely together.

CORE PROGRAMS

CCBT コアプログラム

クリエイティブ×テクノロジーによるシビック・クリエイティブを稼働させるためのCCBTのコアプログラム。2022年度は4つの編成でスタートし、2023年度からは新たに「ショーケース」が加わりました。これらのコアプログラムは、人々の創造性を社会に発揮するために、思考（ミートアップ）・インスピレーション（ショーケース）・リテラシー（ワークショップ）・アクション（アート・インキュベーション）・提案（キャンプ）の循環を生み出すねらいがあります。5つのコアプログラムが連携し、様々なステークホルダーが参画するコミュニティが自律的に育まれることで、CCBTは広く開かれたプラットフォームへと成長を続けています。

CCBT's core programs enable civically engaged practices at the intersection of creativity and technology. CCBT launched in 2022 with four programs, to which Showcase was added in 2023. These core programs aim to produce a cycle of ideas (Meetup), inspiration (Showcase), literacy (Workshop), action (Art Incubation), and proposals (Camp) to harness people's creativity in ways that interact meaningfully with society. The five programs work in conjunction with one another and nurture an autonomous community in which various stakeholders participate, helping CCBT grow into a widely accessible platform.

ART INCUBATION

アート・インキュベーション

CCBT のパートナーとして活動するアーティスト・フェロー制度。本プログラムを通じて、AR（拡張現実）、AI、都市環境、運動会、祭り、ファッション等様々なテーマのプロジェクトが生まれ、CCBT と街なかをフィールドに多数の展示やイベントを展開しました。CCBT とフェローの協働が形作る本プログラムは、クリエイティブな活動に市民が参画する機会、そしてアートを通じた社会へのアクションを生み出しています。

Art Incubation invites artist fellows to serve as CCBT partners. The program incubated projects about augmented reality, AI, urban environments, sports days, festivals, fashion, and more, and organized various exhibitions and events held both at CCBT and around the city. Collaboratively developed with the fellows, the program offers opportunities for members of the public to take part in creative activities, and engages with society through art.

アート・インキュベーション実施概況

Art Incubation Overview

クリエイティブ×テクノロジーで

東京をより良い都市に変える表現・探求・アクションをつくり出す

Artistic Expression, Exploration, and Action Changing Tokyo

for the Better through Creativity and Technology

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、伊藤隆之(山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター)、岩屋民穂(グラフィックデザイナー)、齋藤精一(パノラマティクス主宰)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作・発表 ・街を舞台にしたパフォーマンスアーツ/インタラクティブアートの展開 ・東京のユースカルチャーを表現する映像作品	Themes - New artworks using technology - Performing arts and interactive art staged in the city - Videos/films about Tokyo youth culture
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2022年7月20日～8月10日 2022年8月31日 70件	July 20 - August 10, 2022 August 31, 2022 70

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、宇川直宏(現*在*美術家、DOMMUNE 主宰)、久世祥三(アーティスト、エンジニア)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、田中みゆき(キュレーター、プロデューサー)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Kuze Shozo (artist, engineer / 2023 CCBT Art Incubation Program Mentor), Takekawa Junichi (director, MUTEK Japan), Tanaka Miyuki (curator, producer), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・AI等のテクノロジーを応用した新しいアート表現の開発 ・XRやNFT等のWeb3におけるクリエイティビティを試行するプロジェクトや表現の開発 ・インターネット以降の新しいシーン形成を目指す、音楽表現・パフォーマンスアーツ ・障害の有無に関わらずみんなで楽しめるプロジェクトの構築 ・ハッカソンやワークショップ等を通じた市民参画によるプラットフォームの形成	Themes - New artistic expression responding to artificial intelligence and other forms of technology - Projects and artistic expression that engage with aspects of Web3 creativity like NFTs and XR - Music and performing arts aiming to build a new scene for the digital age - Projects accessible to both able-bodied and disabled people - Platforms that are socially engaged or participatory for members of the public, such as hackathons and workshops
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2023年5月11日～6月4日 2023年7月13日 141件	May 11-June 4, 2023 July 13, 2023 141

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、伊藤隆之(山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター)、岩屋民穂(グラフィックデザイナー)、齋藤精一(パノラマティクス主宰)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作・発表 ・街を舞台にしたパフォーマンスアーツ/インタラクティブアートの展開 ・東京のユースカルチャーを表現する映像作品	Themes - New artworks using technology - Performing arts and interactive art staged in the city - Videos/films about Tokyo youth culture
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2022年7月20日～8月10日 2022年8月31日 70件	July 20 - August 10, 2022 August 31, 2022 70

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、宇川直宏(現*在*美術家、DOMMUNE 主宰)、久世祥三(アーティスト、エンジニア)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、田中みゆき(キュレーター、プロデューサー)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Kuze Shozo (artist, engineer / 2023 CCBT Art Incubation Program Mentor), Takekawa Junichi (director, MUTEK Japan), Tanaka Miyuki (curator, producer), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・AI等のテクノロジーを応用した新しいアート表現の開発 ・XRやNFT等のWeb3におけるクリエイティビティを試行するプロジェクトや表現の開発 ・インターネット以降の新しいシーン形成を目指す、音楽表現・パフォーマンスアーツ ・障害の有無に関わらずみんなで楽しめるプロジェクトの構築 ・ハッカソンやワークショップ等を通じた市民参画によるプラットフォームの形成	Themes - New artistic expression responding to artificial intelligence and other forms of technology - Projects and artistic expression that engage with aspects of Web3 creativity like NFTs and XR - Music and performing arts aiming to build a new scene for the digital age - Projects accessible to both able-bodied and disabled people - Platforms that are socially engaged or participatory for members of the public, such as hackathons and workshops
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2023年5月11日～6月4日 2023年7月13日 141件	May 11-June 4, 2023 July 13, 2023 141

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、伊藤隆之(山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター)、岩屋民穂(グラフィックデザイナー)、齋藤精一(パノラマティクス主宰)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作・発表 ・街を舞台にしたパフォーマンスアーツ/インタラクティブアートの展開 ・東京のユースカルチャーを表現する映像作品	Themes - New artworks using technology - Performing arts and interactive art staged in the city - Videos/films about Tokyo youth culture
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2022年7月20日～8月10日 2022年8月31日 70件	July 20 - August 10, 2022 August 31, 2022 70

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、伊藤隆之(山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター)、岩屋民穂(グラフィックデザイナー)、齋藤精一(パノラマティクス主宰)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作・発表 ・街を舞台にしたパフォーマンスアーツ/インタラクティブアートの展開 ・東京のユースカルチャーを表現する映像作品	Themes - New artworks using technology - Performing arts and interactive art staged in the city - Videos/films about Tokyo youth culture
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2022年7月20日～8月10日 2022年8月31日 70件	July 20 - August 10, 2022 August 31, 2022 70

What CCBT Artist Fellows Do

- Develop and present new creative projects and research**
Conduct creative activities and R&D while based at CCBT, and exhibit and present the results of those projects at CCBT and around the city
- Make their creative activities and research processes public**
Foster opportunities for members of the public to come into contact with the intersection of creativity and technology through creative endeavors and making these processes public as well as holding workshops, lectures, and other events
- Collaborate and co-create with others**
Lead collaboration with the various kinds of people who come together at CCBT (members of the public, artists, designers, engineers, etc.) and the organizations and groups in the CCBT network, and build a platform for co-creating the future

Support Available for Fellows

- Production Support**
Financial and environmental support for fellows in the form of production costs of up to ¥10 million and facilities for working on the project and holding meetings, etc.
- Leveling Up**
Opportunities for advice and technical support from mentors and other experts to help realize the project
- Promotion**
Promotion via the CCBT website and social media channels, publicity in pamphlets and venue signage, and documentation and archiving of the work/project
- Management**
Help with procedures for using venues necessary for exhibiting work/project widely, venue operation, equipment use, artwork installation, etc.

2022 年度

メンター	Mentors
浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山「AUGMENTED SITUATION D」 木原共+Playfool 「Deviation Game ver.1.0」 SIDE CORE 「rode work ver. under city」 犬飼博士とデベロッパレイヤーたち「未来の東京の運動会」 野老朝雄+平本知樹+井口皓太「FORMING SPHERES」	Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR: AUGMENTED SITUATION D Tomo Kihara + Playfool: Deviation Game ver.1.0 SIDE CORE: rode work ver. under city Inukai Hiroshi + Developers: Future Tokyo <i>Undokai</i> (Sports Day) Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota: FORMING SPHERES
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作・発表 ・街を舞台にしたパフォーマンスアーツ/インタラクティブアートの展開 ・東京のユースカルチャーを表現する映像作品	Themes - New artworks using technology - Performing arts and interactive art staged in the city - Videos/films about Tokyo youth culture
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2022年7月20日～8月10日 2022年8月31日 70件	July 20 - August 10, 2022 August 31, 2022 70

2023 年度

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、伊藤隆之(山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター)、岩屋民穂(グラフィックデザイナー)、齋藤精一(パノラマティクス主宰)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・AI等のテクノロジーを応用した新しいアート表現の開発 ・XRやNFT等のWeb3におけるクリエイティビティを試行するプロジェクトや表現の開発 ・インターネット以降の新しいシーン形成を目指す、音楽表現・パフォーマンスアーツ ・障害の有無に関わらずみんなで楽しめるプロジェクトの構築 ・ハッカソンやワークショップ等を通じた市民参画によるプラットフォームの形成	Themes - New artistic expression responding to artificial intelligence and other forms of technology - Projects and artistic expression that engage with aspects of Web3 creativity like NFTs and XR - Music and performing arts aiming to build a new scene for the digital age - Projects accessible to both able-bodied and disabled people - Platforms that are socially engaged or participatory for members of the public, such as hackathons and workshops
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2023年5月11日～6月4日 2023年7月13日 141件	May 11-June 4, 2023 July 13, 2023 141

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、伊藤隆之(山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター)、岩屋民穂(グラフィックデザイナー)、齋藤精一(パノラマティクス主宰)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作・発表 ・街を舞台にしたパフォーマンスアーツ/インタラクティブアートの展開 ・東京のユースカルチャーを表現する映像作品	Themes - New artworks using technology - Performing arts and interactive art staged in the city - Videos/films about Tokyo youth culture
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2022年7月20日～8月10日 2022年8月31日 70件	July 20 - August 10, 2022 August 31, 2022 70

メンター	Mentors
いすたえこ(アートディレクター、グラフィックデザイナー)、伊藤隆之(山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター)、岩屋民穂(グラフィックデザイナー)、齋藤精一(パノラマティクス主宰)、竹川潤一(一般社団法人MUTEKJapan 理事)、細川麻沙美(札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー)	Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)
実施概況	Application Outline
募集活動テーマ ・テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作・発表 ・街を舞台にしたパフォーマンスアーツ/インタラクティブアートの展開 ・東京のユースカルチャーを表現する映像作品	Themes - New artworks using technology - Performing arts and interactive art staged in the city - Videos/films about Tokyo youth culture
エントリー・応募期間 発表 応募総数	Application Period Announcement of Artist Fellows Applications
2022年7月20日～8月10日 2022年8月31日 70件	July 20 - August 10, 2022 August 31, 2022 70



木原共 + Playfool

Tomo Kihara + Playfool

Deviation Game ver 1.0

あらゆる人間の表現を AI が簡単に模倣できるいま、新しい表現とはなにか？

Now that AI can effortlessly imitate us, what is “new” artistic expression?

木原共 (メディアアーティスト、ゲーム開発者)

新たな問いを引き出すあそびをテーマに、実験的なゲームや都市に介入するインスタレーションの制作を行う。慶應義塾大学環境情報学部卒業後、オランダのデルフト工科大学院のインタラクティブデザイン科を修了。その後、アムステルダムに拠点を置く研究機関 Waag Futurelab や米国の Mozilla Foundation と AI の社会的影響に焦点を当てたプロジェクトを行う。近年の作品はアルスエレクトロニカ S+T+ARTS Prize (リンツ、2024 年) にて Honorary Mention を受賞、Victoria & Albert Museum (ロンドン、2022 年) にて展示された。

Kihara Tomo (media artist, game designer)

Kihara Tomo makes experimental games and public installations that aim to draw out unexplored questions from people through play. After graduating from Keio University, he completed a master's degree in interaction design at Delft University of Technology in the Netherlands. Kihara has since worked on projects focusing on the social impact of AI with such institutions as Waag Futurelab in Amsterdam and the Mozilla Foundation in the United States. His recent works have been awarded an Honorary Mention at the Ars Electronica STARTS S+T+ARTS Prize (Linz, 2024) and exhibited at the Victoria & Albert Museum (London, 2022).

Playfool (デザイナー、アーティスト)

Playfool は、ダニエル・コッペン (英国) とマルヤマ・サキ (日本) によるアート・デザインユニット。あそびを媒介に、社会とテクノロジーとの関係性に介入する。実践手法は、プロダクトの制作から、インスタレーション、マルチメディア制作と幅広く、あそびの内省的で探索的な特性を強調しながら、テクノロジーと批判的に関わるスペースを創り出す。作品はロンドンのヴィクトリア & アルバート博物館やウィーンのオーストリア応用美術博物館 (MAK) 等で広く展示されている。

Playfool (designer, artist)

Playfool is an art-design unit by Daniel Coppen and Maruyama Saki. Its work intervenes in the relationships between society and technology through the medium of play. Its multidisciplinary and experimental practice comprises object-making, installations, and multimedia productions, which emphasize play's experimental, reflective, and intimate qualities to create participatory spaces that engage critically yet whimsically with technology. Playfool's works have been widely exhibited at institutions as the Victoria & Albert Museum (London, 2023), Ars Electronica (Linz, 2024), and MAK (Vienna, 2019–25).



人工知能 (AI) と競争／共創するゲーム作品の開発を通して、人間とAIとの相互進化のあり方を探求するプロジェクト。本作では、画像認識機能を搭載したAIと、1名の描き手と最大4名の回答者で構成される人間チームが対決します。描き手は、指定されたお題の絵を人間には分かるがAIには理解されないように描きます。描かれた絵からお題を予想し、AIが不正解で人間チームが1人でも正解すれば人間の勝ち、逆にAIが正解すれば人間の負けとなります。つまりこのゲームでは、AIの学習済みデータセットにまだ取り込まれていない新たな表現を生み出すことが試されるのです。

圧倒的な発達を遂げた現在のAIの分野は、画像生成や文章執筆等人間の一部の知的活動をほぼ完璧に「模倣 (Imitation)」できるようになってきました。一方、写真機の発明が印象派の台頭に大きく貢献したように、これまでも人間は表現行為を模倣する技術が生まれるたびに、それを「逸脱 (Deviation)」するかたちで新たな表現を生み出してきました。アラン・チューリングが1950年に発表した思考実験「Imitation Game」を参照した本作「Deviation Game」では、過去の模倣が得意であるAIを使って何かを生成するのではなく、ある表現が過去に存在したかどうかをAIに識別させることで、過去から逸脱した人間の表現の可能性を探ります。

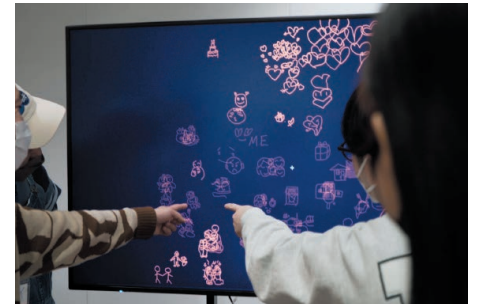
This project explored the mutual evolution of humans and artificial intelligence through a game in which people both compete against and collaborate with AI. In the game, an AI with image recognition technology is pitted against a human team comprising one artist and up to four respondents. The artist draws a picture of something that the game specifies, though in such a way that the human players recognize it but the AI cannot. The humans and AI attempt to guess what the subject of the picture is. If the AI answers incorrectly and at least one of the human respondents answer correctly, then the humans win. If the AI answers correctly, the humans lose. In other words, the game tests whether it is possible for humans to create new forms of expression not yet contained within the datasets that have been used to train AI.

The field of AI has today experienced remarkable growth, becoming able to imitate some intelligent activities of humans almost perfectly, including generating images and writing text. However, just as the rise of the first photographic machine paved the way for the Impressionists, history has shown us that whenever a new technology emerges that can imitate human forms of expression, people have found ways to deviate from that and create new forms. Building on the Imitation Game, a thought experiment devised in 1950 by Alan Turing, Deviation Game does not use AI to generate something, but rather exploits AI's ability to identify forms of expression that previously existed, and so searches for possibilities for human expression to deviate from the past.

Deviation Game ver 1.0

ゲームの開発過程では、アーティスト自らが講師となる全6回のワークショップを開催。実験の場として、様々なルールをテストしました。また、展覧会ではバージョン1.0の体験展示に加え、ゲームを通して集めた大量のモチーフの高次元データを2次元や3次元に圧縮して可視化するアルゴリズムであるt-SNEを用いてマッピングし、織物として展示。そこには、「パン」というお題に表れる食パンと丸いパンのイメージの二分化、「電話」に対する世代間のイメージの認識の違い等、人間の無意識のバイアス、文化的背景によるイメージの差異、そしてAIが持つ学習データの偏り等の課題が立ち現れてきます。ゲームを媒介とし、今日のAIをとらえ直すきっかけとなる本作は、イギリス・ロンドンの実験的なゲームの芸術祭「Now Play This 2023」やメディアアートの最大の芸術祭「アルスエレクトロニカ2023」にも巡回。急速に進むAIの発達を反映させゲーム自体もさらに進化し、それに伴い人間の表現もまた逸脱(Deviation)し続けます。

Over the course of the game development, the artists held and led six workshops. These served as places for experimenting and testing out various rules. At the exhibition, the 1.0 version of the game was presented in addition to a textile exhibit, which was based on the vast amounts of high-dimensional data gathered through the game, and then mapped using the t-SNE algorithm that compresses data into two or three dimensions to make it visible. From the diverging concepts of bread and telephones among people of different ages emerged such issues as unconscious human bias, the differences in our images of things caused by our cultural backgrounds, and biases in AI learning data. Prompting us to reinterpret AI through the format of a game, Deviation Game subsequently appeared at Now Play This 2023, an experimental game festival in London, and Ars Electronica Festival 2023, the largest media art festival in the world. As games continue to evolve and reflect the rapid advances made in AI technology, human creativity will also continue to deviate from this.



ワークショップ「Deviation Game —AIと競争&共創する」
Workshop: Deviation Game—Competing and Co-creating with AI

Photo: Tada (YUKAI)

Outline

デヴィエーション・ゲーム展 ver 1.0—模倣から逸脱へ
2023年3月4日～26日

ワークショップ「Deviation Game — AIと競争&共創する」
2023年3月4日、5日、10日、12日、17日、19日
トークイベント「最新のAIがゲームとアートに与える影響について」
2023年3月5日
登壇 木原共+Playfool、久納鏡子(アーティスト、アルスエレクトロニカ・アンバサダー)、谷口暁彦(メディアアーティスト)

Deviation Game ver 1.0—From imitation to deviation
March 4–26, 2023

Workshop: Deviation Game—Competing and Co-creating with AI
March 4, 5, 10, 12, 17, 19, 2023
Talk: The Impact of the Latest AI on Games and Art
March 5, 2023
Speakers: Tomo Kihara + Playfool, Kunch Kyoko (artist, ambassador of Ars Electronica), Taniguchi Akihiko (media artist)



浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山

Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR

AUGMENTED SITUATION D

都市空間とXR空間が交差し、拡張する都市型展覧会

International urban XR exhibition in Shibuya

浅見和彦 (プロデューサー)

2018年に株式会社Psychic VR Lab、株式会社バルコ、株式会社ソフトウェアの共同プロジェクト「NEWVIEW Project」の立ち上げや運営に携わり、21年にPsychic VR Labにプロデューサーとして入社。STYLYを活用したプロジェクトデザインからマネジメントまでプロデュース業務を幅広く担当している。主な実績として「NEWVIEW Project」、「ULTRA TOUR by STYLY」、渋谷空想水族館 powered by XRscape、「MONDO GROSSO XR DJ LIVE」等がある。

Asami Kazuhiko (producer)

In 2018, Asami Kazuhiko was involved in launching and running NEWVIEW Project, a joint venture by Psychic VR Lab, PARCO, and Loftwork. In 2021, he joined Psychic VR Lab as a producer. His wide-ranging duties include everything from STYLY-based project design to project management. Major credits include NEWVIEW Project, ULTRA TOUR by STYLY, Shibuya Fantasy Aquarium powered by XRscape, and MONDO GROSSO XR DJ LIVE.

ゴッドスコピオン (メディアアーティスト)

主に形而上学や宗教哲学、テクノロジーを題材に、時間軸と空間軸のフレームの変化をテーマにした作品を制作。作品は都市や屋外、屋内、身体といった様々な空間で展開され、XR技術を利用したマルチメディア、横断的な作品を手がける。XRプラットフォーム「STYLY」を提供する株式会社Psychic VR Lab創設メンバーのひとりであり、アートディレクターを務める。

God Scorpion (media artist)

The media artist God Scorpion's work explores metaphysics, the philosophy of religion, and technology, and themes of changing temporal and spatial frames. His interdisciplinary and multimedia work utilizes extended reality technology and unfolds in various spaces, from the city to outdoors, indoors, and the body. God Scorpion is a founding member and senior art director at Psychic VR Lab Co., Ltd., which provides the extended reality platform STYLY.

吉田山 (アート・アンプリファイア、キュレーター)

山村と都市での生活経験をもとに、土地の歴史、社会インフラ、場所、テクノロジーの再利用について考察し、展覧会やアートプロジェクト、出版、経営等の実践を通じて、社会とのオルタナティブな関係性を構築する。主なアートプロジェクトに「都市GENEの抽出・反転・流通」(2024, BankART Station, 横浜)、主なキュレーションに「SSS: Super Spectrum Specification」(2024, 寺田倉庫G1-5, 東京)等。「ART SITE 神津島2024」共同ディレクター。「ATAMI ART RESIDENCE」2023～24年度プログラムディレクター。

YOSHIDAYAMAR (art amplifier, curator)

Based on his experience of living in both the mountains and the city, YOSHIDAYAMAR examines the history of the land, social infrastructures, place, and the reuse of technology, and envisages alternative social relationships through exhibitions, art projects, publications, and running spaces. His major art projects include Extraction, Reversal and Distribution of Urban GENE (2024, BankART Station, Yokohama). Major curatorial credits include SSS: Super Spectrum Specification (2024, Warehouse TERRADA G1-5, Tokyo). YOSHIDAYAMAR is co-director of Art Site Kozushima 2024 and 2023–24 program director of Atami Art Residence.



展覧会のインフォメーションセンター。来場者はアプリをインストールし、ARの操作方法などを試すことができる
Exhibition information center. Visitors installed an app to view the augmented reality content.

出展作品

ALTEMY 「Weaving Behavior」
ANY 「Decoration」
ゴッドスコピオン 「無始無終 (VR) / 常世隠世 (AR)」
GROUP + Yuya Haryu 「渋谷の手入れ」
こだまたち 「コーラスロール」
Markus Selg 「THE PORTAL / MAGNOLEYE」
Simon Weckert 「A(i)R Pollution」
suzuko yamada architects 「centergai」
「Scramble Crossing Program」
「Street fashion as medium to explore a city」(パフォーマンスツアー)

Exhibited works

ALTEMY, Weaving Behavior
ANY, Decoration
God Scorpion, Mushi-Musyu (Beginningless and Endless) (VR) / Tokoyo-Kakuriyo (AR)
GROUP + Yuya Haryu, Repair of the water environment in Shibuya
KODAMATACHI, Chorus Crowl
Markus Selg, THE PORTAL / MAGNOLEYE
Simon Weckert, A(i)R Pollution
suzuko yamada architects, centergai
Scramble Crossing Program
Street Fashion as a Medium for Exploring a City (performance tour)

渋谷を舞台に、ARやVRの総称であるXR(クロス・リアリティ)技術を用いた都市型展覧会を構想・発表したプロジェクト。展覧会には、彫刻作品や平面作品をXR技術と組み合わせ、ビジュアルアーティストに留まらず、建築家やファッションデザイナー、音楽家を含む世界3都市8組の多彩な作家が参加しました。また、小学生を対象とした声楽ワークショップを開催し、アーティストが描いたキャラクターの歌声をつくったり、ARで空に浮かび上がるスケッチを創作。AR技術を多用することにより、表現ジャンル、アーティストと市民、都市と情報空間をつなぐ新しい形式の展覧会が誕生しました。

本展では、来場者はパンフレットに掲載された渋谷区内のポイントを訪れ、スマートフォンからQRコードを読み込み、都市風景に出現するAR作品を鑑賞します。さらに、会期中にはAR技術を用いた創作方法を学ぶクリエイター向けの講座や、パフォーマーによる体験ツアーも開催。展覧会のフィールドを街へと広げ、渋谷のカルチャーシーンを体現する横断的で多様な表現を紹介した本展は、テクノロジーの融合による、ハイブリッドで拡張性のある、アートの新しい都市展開への可能性を示しました。

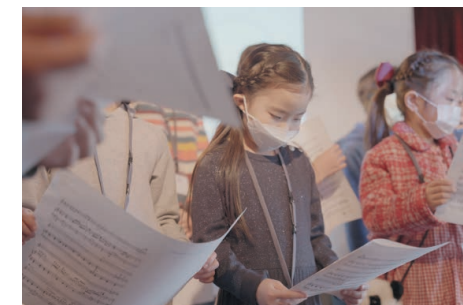
This Shibuya-set urban exhibition showcased cross reality (XR), an umbrella term for both augmented and virtual reality. Integrating sculptures and two-dimensional artworks with XR tech, it featured a diverse lineup of eight groups and individuals from three cities around the world, not only visual artists but also architects, fashion designers, and musicians. There was also a vocal music workshop for elementary school students, who created the singing voice for a character made by an artist and then sketches that floated in the air thanks to AR. Through such use of AR technology, a new kind of exhibition appeared linking different artistic disciplines, artists and members of the public, and urban space and infospheres.

In the exhibition, people visited locations in Shibuya listed on a pamphlet and then used their phone to read a QR code so they could experience an AR artwork right there in the city. In addition, the exhibition's program of related events included a guided tour led by performers as well as a lecture for creatives about the use of AR. AUGMENTED SITUATION D expanded the field of an exhibition out into the city itself, introducing a wide and interdisciplinary range of creative expression that encapsulated Shibuya street culture, and, through a fusion of art and technology, demonstrated potential for developing an artistic city that is hybrid and scalable.

都市型展覧会「AUGMENTED SITUATION D」 AUGMENTED SITUATION D Urban Experience Exhibition

本展で発表された市民参画を含む9つの作品は、いずれもVR/AR空間の制作プラットフォームSTYLYの技術を活用した新作として企画・開発されました。本展では、渋谷の都市をコンセプトに、歴史や文化、環境をリサーチしたり、都市にある人々の声を題材にした新たな作品も登場。GROUP「渋谷の手入れ」では、都市開発により暗渠化された複数の河川をリサーチし、西暦5000年の渋谷の水位がシミュレートされました。また、ゴッドスコーピオン「無始無終 (VR) / 常世隠世 (AR)」では、渋谷に6世紀につくられた古墳「猿楽塚」の歴史や江戸時代の書物から着想を得て、自然科学にもとづく新たな物語が創作されました。また、ベルリン在住のサイモン・ウェッカートによる「A(i)R Pollution」は、世界の様々な都市における大気汚染の情報を比較し、渋谷の都市環境を可視化しました。

The exhibition featured nine new participatory works that used the VR/AR creative platform STYLY. The lineup included new works conceived around Shibuya and based on research about the district's history, culture, and environment, and interviews with residents. For *Repair of the water environment in Shibuya*, GROUP conducted research on the numerous rivers that are now hidden underground due to urban development, and produced a simulation of the water level in Shibuya in the year 5000. God Scorpion's *Mushi-Musyu (Beginningless and Endless) (VR)* took inspiration from Edo-period writings and the Sarugaku-zuka burial mound in Shibuya that dates back to the sixth century AD, creating a new story rooted in natural science. Berlin-based Simon Weckert's *A(i)R Pollution* compared air pollution data in various cities around the world, and presented a visualization of Shibuya's urban environment.



ARと合唱する！声楽ワークショップ
AR Choir Vocal Music Workshop



自分の作品が街中に出現！ARコンテンツ制作ワークショップ！
Make Your Art Appear in the City! Augmented Reality Content Workshop

Outline

都市型展覧会「AUGMENTED SITUATION D」

2023年3月10日～21日

会場 CCBT、shibuya-san、その他渋谷区内6箇所

ARと合唱する！声楽ワークショップ

2023年2月12日

会場 渋谷7thFLOOR

講師 小松千倫(音楽家、美術家、DJ)、三好優夏(声楽家)

自分の作品が街中に出現！ARコンテンツ制作ワークショップ！

2023年3月18日

講師 浅見和彦、Discont (アーティスト、クリエイティブディレクター)
アーティストトーク「XR拡張の谷のクオリア」

2023年3月18日

登壇 浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山、井上岳(建築家/建築コレクティブ「GROUP」共同主宰)、サイモン・ウェッカート、時里充(アーティスト)、米澤純(アーティスト、アニメーター)

AUGMENTED SITUATION D Urban Experience Exhibition

March 10–21, 2023

Venues: CCBT, shibuya-san, and other locations in Shibuya

AR Choir Vocal Music Workshop

February 12, 2023

Venue: Shibuya 7thFLOOR

Instructors: Komatsu Kazumichi (composer, visual artist, DJ), Miyoshi Yuka (vocalist)

Make Your Art Appear in the City! Augmented Reality Content Workshop

March 18, 2023

Instructors: Asami Kazuhiko, Discont (artist, creative director)

Artist Talk: Qualia of the Cross

March 18, 2023

Speakers: Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR, Inoue Gaku (architect, co-director of GROUP), Simon Weckert, Tokisato Mitsuru (artist), Yonezawa Shu (artist, animator)

上：ゴッドスコーピオン「無始無終(VR) / 常世隠世(AR)」

下：suzuko yamada architects「centergai」

Top: God Scorpion, *Mushi-Musyu (Beginningless and Endless) (VR) / Tokoyo-Kakuriyo (AR)*

Bottom: suzuko yamada architects, centergai



SIDE CORE rode work ver. under city

ストリートの視点から、人と都市環境の関わり方を再発見する
Rediscovering our relationship with urban environments
from the perspective of the street



SIDE CORE

2012年より活動開始。メンバーは高須咲恵、松下徹、西広太志。映像ディレクターとして播本和宜が参加。ストリートカルチャーの視点から公共空間を舞台にしたプロジェクトを展開。思考の転換、隙間への介入、表現やアクションの拡張を目的に「都市空間における表現の拡張」をテーマに屋内・野外を問わず活動。「六本木クロッシング2022展：往来オーライ！」(2022年、森美術館、東京)、「水の波紋展2021消えゆく風景から—新たなランドスケープ」(2021年、ワタリウム美術館、東京)など国内外の展覧会に精力的に参加。

SIDE CORE

Featuring Takasu Sakie, Matsushita Tohru, and Nishihiro Taishi, SIDE CORE launched in 2012. Harimoto Kazunori also participates in the collective as a video director. It develops projects in public space through the lens of street culture. Unfolding both indoors and out, its practice explores ways to expand expression in urban space with the aim of changing mindsets, intervening in interstices, and broadening expression and actions. SIDE CORE's work has appeared in a wide range of exhibitions in Japan and overseas, including *Roppongi Crossing 2022: Coming & Going* (2022, Mori Art Museum, Tokyo) and *Ripple across the Water 2021* (2021, Watari Museum of Contemporary Art, Tokyo).

Photo: Tada (YUKAI)

震災復興や都市開発等、土木や建築をストリートの視点で切り取る作品シリーズ「rode work」の新作を制作するプロジェクト。「rode work」は、2017年に宮城県石巻市で初めて制作され、その後、オリンピックによる大規模な再開発の渦中にある東京を舞台としたバージョン等も発表されています。新作では「都市の地下空間」にフォーカスし、通常人の目に触れることが少ない巨大な地下調整池、使われていない浄水施設、地下鉄の廃駅等のリサーチを行い、それら地下空間をスケーターたちが滑走する姿を撮影。異なる空間同士を映像編集によって接続し、架空の「巨大な地下都市」をつくり出しました。また、撮影とあわせて空間の3Dスキャンを行い、データをコラージュした3Dモデルも制作しました。

これらの作品は、地下の収縮量や帯水層の地下水位を観測する「目黒観測井」(東京都目黒区)横に2つの大型モニターを設置して発表。普段は閉ざされ、都市の隙間と化していた空地は、本作の発表を機に開放され鑑賞者を地下の世界へと誘いました。さらにCCBTでは「作品の制作拠点」をテーマに、本プロジェクトのために収集した資料や記録写真、撮影に使用した機材等を展示。本展を通して私たちが生きる都市を改めて「見る」ことを提案するとともに、自らと都市との関わり方を再考する契機を生み出しました。

In this project, SIDE CORE made the latest entry in its *rode work* series that examines architecture and civil engineering from the perspective of the street, investigating post-disaster reconstruction, urban development, and more. The series started in 2017 with a work made in Ishinomaki, Miyagi, and subsequent iterations have been set in Tokyo as it underwent huge redevelopment for the Olympics. With a focus on underground urban space, SIDE CORE conducted research for the new work on a giant underground retention basin, disused water treatment facility, and abandoned subway station — all sites that people ordinarily do not see — and filmed skateboarders in these subterranean locations. Footage from the different spaces was edited together, conjuring up a vision of a huge imaginary underground city. In addition, the team did 3D scans of the spaces along with the filming, creating a 3D model based on this data.

The model and film were shown on two large screens installed next to Meguro Observation Well, a site in Meguro, Tokyo, for monitoring groundwater levels in aquifers and underground shrinkage. An empty site transformed into an urban interstice and was opened up for the installation, inviting viewers to enter a subterranean world. An exhibition was also held at CCBT, showcasing the process of creating the work and including the materials, documentation photographs, and filming equipment used in the project. Along with presenting ways to look anew at the city in which we live, the exhibitions offered an opportunity to rethink how we interact with the city.



rode work ver. under city

本作では、実在する全9箇所の東京の地下空間で撮影が行われました。その多くは人の生活を支えるインフラとしての機能を有しており、最も大がかりな撮影を行った神田川・環状七号線地下調節池は内径12.5メートル、長さ4.5キロメートルのトンネルからなる洪水を防ぐための施設です。テクノロジーの発展により、今日あらゆる都市環境がデータ化され公開されていますが、地下空間はまだまだその多くが謎に包まれています。本作は、スケーターの移動そのものが「目」となり、暗闇に覆われた都市空間の姿を浮かび上がらせてます。度重なる撮影候補地の下見とリサーチに基づいて綿密な撮影計画が立てられましたが、プロスケーター森田貴宏とスケートチームZ-Flexのメンバー嘉悦礼音、櫻井杏世によるパフォーマンスは即興的に披露されました。日々異なる姿を見せる都市の姿と、計画性の中にあって偶発的に起こるシーンを瞬時にとらえ制作された本作は、多数のコラボレーターとの協働により完成しました。今後も新たなシーンや編集が加えられ、更新を続ける都市を映し出すプロジェクトとして発展していくことが期待されます。

Filming for *rode work ver. under city* took place at nine underground locations in Tokyo. Many of the sites function as part of the infrastructure that underpins our lives. The most ambitious filming was done at an underground regulating reservoir by the Kanda River and Route 318, which is a facility for preventing flooding that includes a tunnel measuring 12.5 meters across and 4.5 kilometers long. Technological advances have ushered in the digitalization and opening up of all sorts of urban environments, but subterranean spaces remain mysterious and unknown. This work is made through the eyes of skateboarders moving through these spaces as a new portrait gradually emerges of a city shrouded in darkness.

The shoot was meticulously planned, based on research and repeated visits to potential locations, with the environments and conditions, including the ecosystems of the underground spaces, in a constant state of flux. Over the course of this, three skateboarders (professional skateboarder Morita Takahiro and Skate Team Z-Flex's Kaetsu Leon and Sakurai Issei) did an improvised performance. The work momentarily captures the always-changing city as it becomes increasingly systematic, and the incidental scenes that arise. Completed with the help of numerous collaborators, *rode work ver. under city* will be updated in the future with new scenes and editing, developing into a project that reflects the continually shifting nature of the city.

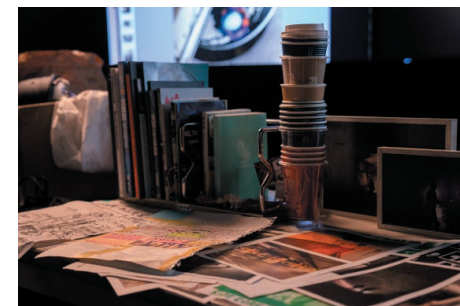
Outline

「rode work ver. under city」
2023年3月18日～26日
会場：目黒観測井横空地

関連展示「under city desk」
2023年3月21日～26日
トークイベント「under city meeting」
2023年3月23日
登壇 SIDE CORE、森田貴宏（プロスケーター、映像監督）、山川陸（アーティスト、Transfield Studio 共同主宰、山川陸設計代表）

rode work ver. under city
March 18–26, 2023
Venue: empty site next to Meguro Observation Well

Related Exhibition: under city desk
March 21–26, 2023
Talk: under city meeting
March 23, 2023
Speakers: SIDE CORE, Morita Takahiro (professional skateboarder, videographer), Yamakawa Rick (artist; Co-Chair, Transfield Studio / Director, Yamakawariku Architects)



関連展示「under city desk」
Related exhibition: under city desk



犬飼博士とデベロップレイヤーたち

Inukai Hiroshi + Developlayers

未来の東京の運動会 Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)

多様な人々との協働と共創。世界にひとつだけの運動会をみんなで作る。

Creating and collaborating with others on a collectively made unique sports day



犬飼博士(eスポーツプロデューサー、ゲーム監督、運案家)

映画監督山本政志に師事。映画監督、鉄拳のプレイヤーとしてキャリアをスタートし、対戦型ビデオゲームを開発。eスポーツ事業を国内でいち早く開始しWCG、CPL、ESWC等に日本代表を引率。空間情報科学をテーマとした展示「アナグラのうた〜消えた博士と残された装置〜」(2011年)、「スポーツタイムマシン」(2013年)等で文化庁メディア芸術祭、アルスエレクトロニカにて受賞。スポーツ共創イベント「未来の運動会」を推進。ゲーム、プレイ研究を経てアート、スポーツ等の枠組みを超えた活動を「運案」と命名。一般社団法人運動会協会理事。

Inukai Hiroshi (esports producer, game director, sports-play expert)

Inukai Hiroshi studied under film director Yamamoto Masashi, and launched his career initially as a film director and *Tekken* player. He later worked as a developer for fighting games. A pioneer of esports in Japan, he has represented his country at the World Cyber Games, Cyberathlete Professional League, and Electronic Sports World Convention. Inukai's accolades include awards at the Japan Media Arts Festival and Ars Electronica for such projects as the spatial information science-themed *Songs of ANAGURA: Missing Researchers and Their Remaining Devices* (2011) and *Sports Time Machine* (2013). He is one of the driving forces behind the sport co-creation event Future Tokyo *Undokai* (Sports Day). His research on games and different forms of play has led Inukai to dub activities that transcend the conventional boundaries of art and sports as "sports-play." He is a board director of the *Undokai* Association.

テクノロジーを活用した新しい競技種目やツール、スポーツゲームのルールを共創し、東京で世界にひとつだけの運動会を実現するプロジェクト。ここでは、決められた種目を競技・観戦する従来の運動会やスポーツとは異なり、競技もツールも運動会もすべて参加者がつくり出します。本プロジェクトは、CCBTの施設開所前の2022年8月からスタートし、説明会やワークショップ、ハッカソン、オンラインでの参加者交流を実施。コロナ禍の影響により、イベント運営や創作の方法の工夫を余儀なくされながらも、CCBTのオープニングイベントとなる運動会を実現しました(詳細p.16)。また、運動会終了後には、一連の活動を追った1時間20分におよぶ長編ドキュメンタリー映像を制作し、開所後のCCBTで完成披露上映会を開催しました。CCBTのオープニングイベントであり、CCBTのアート・インキュベーション・プログラムの幕開けともなった本プロジェクトは、「CCBTのパートナーとして共創の場を創造する」というプログラムの目的に指標を示すものとなりました。計7種のイベントを通じて、総勢200名以上の市民を巻き込んだ本プロジェクトは、ほかのフェローの活動、そしてCCBTの多様なプログラムへと続くコミュニティの基盤を形成したと言えます。

Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) created and held a completely unique sports day event in which people came together to harness technology and collaborate on making new competitions, rules, and equipment. Unlike conventional sports day and other sports events that feature predetermined competitions and races, the newly devised competitions were created collectively by participants. The project kicked off in August 2022 prior to the opening of CCBT, and included an orientation, workshops, hackathon, and online event. The pandemic affected the management of the events and the creation process, but the sports day was eventually held successfully as one of CCBT's opening events (p. 16). After the sports day, an eighty-minute documentary about the project was made and screened at CCBT. Marking both CCBT's opening and the start of its Art Incubation program, Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) encapsulated the program's goal of co-creating and collaborating with others as a CCBT partner. Over the course of seven events, Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) involved more than two hundred members of the public, and formed a basis for a community that continued to develop with other artist fellows' activities and further CCBT projects.



トークイベント「ゲームクリエイター・犬飼博士と考える。未来の東京の運動会とは？」
Talk: Thinking with Game Designer Inukai Hiroshi: What Is Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)?

Outline

新しい競技をつくる <運動会ハッカソン>

2022年10月22日、23日

会場 渋谷区文化総合センター大和田 多目的アリーナ
渋谷区立神南小学校 体育館

新しい競技をプレイする <運動会本番>

2022年10月23日

会場 渋谷区立神南小学校 体育館

Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) Hackathon

October 22, 23, 2022

Venue: Shibuya Cultural Center Owada Multipurpose Arena, Shibuya Jinnan Elementary School Gymnasium

Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) Competitions

October 23, 2022

Venue: Shibuya Jinnan Elementary School Gymnasium

トークイベント「ゲームクリエイター・犬飼博士と考える。未来の東京の運動会とは？」

2022年8月6日

会場 渋谷区立神南小学校 体育館からオンライン配信
スポーツゲーム共創ワークショップ

2022年9月19日

会場 渋谷区文化総合センター大和田 多目的アリーナ
スポーツテック共創ワークショップ

2022年9月11日、18日、24日

会場 FabCafe MTRL、渋谷区文化総合センター大和田 多目的アリーナ
未来の運動会だれでもミートアップ。興味ある人 CCBT でゆるくお話ししてみよう会

2022年11月5日

未来の東京の運動会ムービー 完成披露上映会

2023年2月26日

登壇 犬飼博士、株式会社MODOC チーム

ゲスト 山城大督(美術家、映像作家)

Talk: Thinking with Game Designer Inukai Hiroshi: What Is Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)?

August 6, 2022

Venue: Shibuya Jinnan Elementary School Gymnasium

Sports Competition Collaborative Workshop

September 19, 2022

Venue: Shibuya Cultural Center Owada Multipurpose Arena

Sports Tech Collaborative Workshop

September 11, 18, 24, 2022

Venue: FabCafe MTRL, Shibuya Cultural Center Owada Multipurpose Arena

Meet the Creators and Make a Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) for Everyone

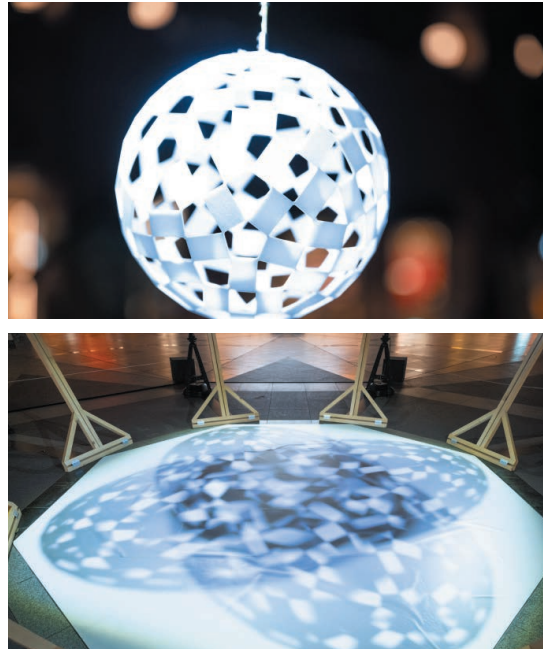
November 5, 2022

Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) Documentary Premiere

February 26, 2023

Speakers: Inukai Hiroshi, MODOC team

Guest: Yamashiro Daisuke (visual artist, video artist)



野老朝雄+平本知樹+井口皓太

Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota

FORMING SPHERES

デジタルファブリケーションによってみせる、日本の伝統・組市松紋様の光と影

A traditional Japanese checkered pattern in light and shadow, created by digital fabrication

野老朝雄 (美術家)

1969年、東京生まれ。幼少時より建築を学び、江頭慎に師事。2001年9月11日より「つなげること」をテーマに紋様の制作を始め、美術・建築・デザイン等、分野の境界を跨ぐ活動を続ける。単純な幾何学原理に基づいた定規やコンパスで再現可能な紋と紋様の制作や、同様の原理を応用した立体物の設計/制作も行っている。主な作品に東京2020オリンピック・パラリンピックエンブレム、大名古屋ビルヂング下層部ガラスパターン、TOKOLO PATTERN MAGNET等。2016年より東京大学工学部非常勤講師、2018年より東京大学教養学部非常勤講師、2022年より国立臺灣師範大学 (TAIPEI, TAIWAN) 客座教授を務める。

Tokolo Asao (artist)

Born in Tokyo in 1969, Tokolo Asao studied architecture from childhood and later under Egashira Shin. He began creating patterns on September 11, 2001, on the theme of connecting. His interdisciplinary practice encompasses art, architecture, design, and more. He also designs and produces three-dimensional objects based on the same principle. Major works include the Tokyo 2020 Olympic and Paralympic emblems, Dai Nagoya Building lower-level glass pattern, and TOKOLO PATTERN MAGNET. Tokolo has taught part-time at the University of Tokyo's Faculty of Engineering since 2016 and its College of Liberal Arts since 2018.

平本知樹 (空間デザイナー、建築家)

1987年生まれ、慶応義塾大学大学院 (SFC) 政策・メディア研究科エクステリアデザイン専攻修士課程修了。学生時代にFabLab Japanの発足に携わり、2015年にwipを設立。デジタル技術を駆使しプロダクトから空間デザインまでスケールを横断したデザインを行う。東京2020オリンピック・パラリンピックでは、表彰台プロジェクトを手掛け、オリンピック開会式ではドローン演出3Dアニメーション制作にも加わった。書籍『3D Printing Handbook / オライリージャパン』の執筆やデザイン誌で連載等を行う。

Hiramoto Tomoki (space designer, architect)

Born in 1987, Hiramoto Tomoki graduated from Keio University's Graduate School of Media and Governance with a master's degree in X-design. He was involved in the launch of FabLab Japan as a student and established wip in 2015. He has been designing across scales from products to spatial design using digital technology. For the Tokyo 2020 Olympic and Paralympic Games, Hiramoto worked on the podium project and was part of the team behind the 3D drone animation for the opening ceremony. He is the author of *3D Printing Handbook* and a regular contributor to design magazines.

井口皓太 (映像デザイナー、クリエイティブディレクター)

1984年生まれ、NYと東京を拠点に活動。2008年武蔵野美術大学基礎デザイン学科在学中に株式会社TYMOTEを設立。2013年にクリエイティブアソシエーションCEKAIを設立。動的なデザインを軸に、モーショングラフィックスから実写映像監督、また、チームビルディング型のクリエイティブディレクションを得意とする。2020年にはオリンピック・パラリンピック大会史上初となる「東京2020動くスポーツピクトグラム」の制作を担当。開会式典ではVideo Directorとして参画し、ドローン演出3Dアニメーション等を制作している。

Iguchi Kota (video designer, creative director)

Born in 1984, the New York and Tokyo-based Iguchi Kota founded TYMOTE Inc. in 2008 while a design student at Musashino Art University. In 2013, he founded the creative association CEKAI. In 2020, he created the Tokyo 2020 kinetic sports pictograms, the first in the history of the Olympic and Paralympic Games. Iguchi also served as video director at the opening ceremony, and was part of the team behind the 3D drone animation.



恵比寿ガーデンプレイスセンター広場で展示された「FORMING SPHERES」
FORMING SPHERE at Yebisu Garden Place Center Square

江戸時代に広まった日本の伝統的な紋様である「市松模様」。東京2020オリンピック・パラリンピックのエンブレムを考案した野老朝雄氏は、この四角形を「個」とし、それらの組み合わせで「群」を成し、そのルールとなる「律」を導くことで、「組市松紋」をつくり出しました。2016年に発表された2つのエンブレムはこの「律」に従い、どちらも45個の四角形で構成されています。国や文化・思想等の違いを示し、それを超えてつながりあうデザインで、多様性や調和を表現しました。

東京2020オリンピック大会の開会式でドローンショーの演出に関わった3名が取り組んだCCBTのフェロー活動では、エンブレムにも採用された組市松紋様を、3Dプリンターを用いて球体の彫刻として再構築。さらにこの彫刻群に光を投影し、光と影が織りなすインスタレーション作品として恵比寿映像祭2023で発表しました。本作の公開にあわせて、その創作過程とエンブレムの展開事例を紹介するプロトタイプ展示をCCBTにて開催。幾何学が連なった組市松紋の造形に対する野老氏の不断の探求と、平本氏が手掛けるデジタルファブリケーション、井口氏による動的な演出が交錯した、そのリサーチと具現化のプロセスを紹介しました。

Combining three different types of quadrangle, the *kumi-ichimatsu-mon* traditional checkered pattern became popular in Japan during the early modern period. Tokyo 2020 Olympic and Paralympic emblems designer Tokolo Asao treats these quadrangles as individual units, making a group or set of such combined units, and adjusting those rules to create a new *kumi-ichimatsu-mon*. The two emblems unveiled in 2016 each used forty-five quadrangles, combined according to those rules. Revealing the elements that differ among countries, cultures, and ideas, and yet also transcending those differences, the design created an expression of diversity and harmony.

Three people involved in the drone show at the opening ceremony for the Tokyo 2020 Olympics worked together as artist fellows at CCBT and reconfigured an original *kumi-ichimatsu-mon* pattern into a light and shadow sculpture. It was presented at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2023 that projected light onto the sculpture, transforming it into an installation created through the interplay of light and shadow. Alongside the unveiling of the new work, CCBT hosted an exhibition showcasing how *FORMING SPHERE* was made and the Olympic emblem was developed. Pairing Tokolo's unwavering exploration of geometrical Japanese motifs with Hiramoto's digital fabrication and Iguchi's dynamic motion design, the exhibition introduced the process of the research and collaboration.



「FORMING SPHERES」プロトタイプ公開 FORMING SPHERES Prototype

「FORMING SPHERES」は、東京2020オリンピック・パラリンピックのエンブレム「組市松紋」を、平面から球体へと展開する試みでもあります。本作のアーティストチームは、東京2020オリンピック開会式でこの球体を地球に見立て、ドローンで空に浮かび上がらせる演出に挑戦しています。その際には、「組市松紋」を幾何学的球体にするために、すでに存在する菱形三十面体という多面体をもとにコンピューターでシミュレーションを重ね、120面体による生成に成功。本作では、この120面体とそれを反転させた122面体の球体を空間に配置し、その回転速度を制御することで、ネガとポジが交錯し、ときに重なりながら、空間へと拡散するインスタレーションを実現しました。プロトタイプ公開では、この制作プロセスとともに、「組市松紋」の幾何学形状を展開した表彰台の実物やドローン演出のシミュレーションの様子も紹介しました。

FORMING SPHERES developed the *kumi-ichimatsu-mon* traditional checkered pattern from the Tokyo 2020 Olympic and Paralympic emblems into a sphere. At the opening ceremony for the Tokyo 2020 Olympics, the team transformed the sphere into a globe using drones flying in the sky. To turn the *kumi-ichimatsu-mon* into a geometrical sphere, the team conducted many computer simulations using a rhombic triacontahedron—a convex polyhedron with thirty faces—and succeeded in generating a sphere with 120 faces. For this new work, the 120-faced sphere and its inversion with 122 faces were placed in the space and then spun, the negative and positive intersecting, at times overlapping, and diffusing light throughout the space. The prototype exhibition showcased the creation process as well as the simulations of the drone performance and the actual winners' podium that included a geometrical rendering of the *kumi-ichimatsu-mon* pattern.

Outline

恵比寿映像祭2023 オフサイト展示
野老朝雄+平本知樹+井口皓太《FORMING SPHERES》
2023年2月3日～19日
会場 恵比寿ガーデンプレイスセンター広場

スペシャルトークセッション「環を成す/球を成すー《FORMING SPHERES》」
2023年2月3日
会場 東京都写真美術館1Fホール
登壇 野老朝雄、平本知樹
モデレーター 関昭郎(東京都写真美術館学芸員)
「FORMING SPHERES」プロトタイプ公開
2023年2月7日～16日

Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2023
Off-Site Project
Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota: FORMING SPHERES
February 3–19, 2023
Venue: Yebisu Garden Place Center Square

Special Talk Session: FORMING SPHERES
February 3, 2023
Venue: Tokyo Photographic Art Museum 1F Hall
Speakers: Tokolo Asao, Hiramoto Tomoki
Moderator: Seki Akio (Curator, Tokyo Photographic Art Museum)
FORMING SPHERES Prototype
February 7–16, 2023

Playfoolは、ロンドンを拠点に活動する、ダニエル・コッペンとマルヤマ・サキによるアート・デザインユニット。「あそび」を媒介に、アートやデザイン、そしてAIといった先端技術を横断するユニークなアプローチで、ワークショップやインスタレーション、食器等のプロダクトデザイン等、様々な活動を展開しています。CCBTのアート・インキュベーション・プログラムで木原共とともに手がけたプロジェクト「Deviation Game」は、CCBTでの発表以降も海外の複数都市に巡回しています。国際的にも注目されている二人に、本プロジェクトのプロセス、そしてアートとデザインの領域を横断しながら、「あそび」を追求する姿勢について話を伺いました。

Interview with Playfool

アート・インキュベーションが開放する、あそびの創造性

Playful Creativity,
Opened Up by Art Incubation

プロジェクトを推進させた、CCBTのフェロー活動

サキ CCBTとの出会いは、メディアアーティストの木原共くんが「CCBTが今アーティスト・フェローを募集しているよ」と教えてくれたことがきっかけでした。木原くんとは以前に小規模なコラボレーションをして以来、AIやゲームの可能性について話し合っていて、いくつかのアイデアも実際にテストしていました。フェローへの応募はそのプロジェクトを次のステージに進めるのに良いタイミングだったので、本格的に彼と手を組むことにしました。みんなで東京に集まったとき、急いで企画書をまとめて応募しました。

ダニエル 正直なところ、「Deviation Game」のような種類のプロジェクトを発展させる良い機会はこれまで多くありませんでした。掲げるテーマの性質上、こういった領域に位置付けてよいか悩ましかったからです。「Deviation Game」はゲームでありながら、同時に技術的な実験でもあります。

Developing the Project as a CCBT Fellow

Saki Our friend, the media artist Kihara Tomo, told us about the open call for artist fellows and that's how we got to know about CCBT. We did a previous, small-scale collaboration with him, since when we'd talked about the possibilities of AI and games, and tested out a few ideas. The open call came at the right time, because it would enable us to take that project to the next stage, so we partnered with Tomo for the application. We got together in Tokyo and quickly finished up the proposal for our submission.

Daniel To be honest, we hadn't had many opportunities to develop a project like the Deviation Game, because we always struggled with how to position it due to the nature of its theme. The Deviation Game is both a game and a technological experiment. The CCBT program was really open to this kind of interdisciplinary approach and so we felt that the project was a good fit for encouraging people to think about how to build a good relationship with AI.



Photo: Tada (YUKAI)

Playfool is a London-based art and design studio comprising Daniel Coppen and Maruyama Saki. Its play-centric practice applies unique approaches to art, design, AI, and cutting-edge technologies to workshops, installations, tableware and other products, and more. In the Art Incubation program, Playfool worked with Kihara Tomo to create the Deviation Game, which has since appeared in many cities around the world following its debut at CCBT. The two members of the internationally recognized Playfool here discuss the process behind the project and the approach to their practice whereby they shuttle back and forth between art and design while pursuing various forms of play.

その点、CCBTの募集内容は広く開かれていて、いろんな人と一緒にAIとの付き合い方を考えるこのプロジェクトと相性が良いと感じました。

人間がAIをあざむくゲーム作品「Deviation Game」ができるまで

サキ 最初は3人でたくさんアイデアを持ち寄り、テストするところから始めました。そのときはビデオゲームというより、ボードゲームをイメージしてAIと遊ぶようしていた記憶があります。数年前から木原くんはAIのモデルを研究し、ゲームとして成立させるためのAIの使い方を考えていました。そこで私たちはいくつかのアイデアをテストプレイしながら、それをどのように進化させられるかを考えていったんです。結果的に遊んで一番楽しく、AIとの向き合い方も自然に感じられた「人間がAIの目をかいくぐる」という木原くんのアイデアが「Deviation Game」の原型となりました。それまでのPlayfoolではルールのない

Making the Deviation Game, Where Humans Outsmart AI

Saki Initially, we brought along lots of ideas and started testing them out. At that stage, we were envisaging not so much a video game, but more like a board game for playing with AI. Tomo had researched AI models for a few years and was exploring ways to use AI that could function as a game. We playtested several ideas in that regard, thinking about how we could develop them further. The idea of humans outsmarting or tricking AI was the most enjoyable to play, and the interaction with AI felt natural. This ultimately became the foundation for the Deviation Game. Until then, Playfool's projects had focused on play without rules; this was the first time for us to create rule-based play. But what was particularly interesting was that we realized how setting rules actually made human creativity more apparent. That experience led to our next project, How (not) to get hit by a self-driving car.* In many ways, the Deviation Game helped us gain a better understanding of the broader meaning of play.

あそびを追求していたので、ルールを持つあそびをつくるのは初めてでした。しかし、ルールを設けることで、与えられた枠を超えていこうとする、人のクリエイティビティがより可視化されることが分かり興味深かったです。その経験は、次に取り組んだプロジェクト「How (not) to get hit by a self-driving car」^{*}にも繋がっています。「Deviation Game」を通じて、より広い意味での「あそび」をとらえられるようになった気がします。

ダニエル 「Deviation Game ver.1.0」は、CCBTでの成果展示で発表した後、イギリスやほかの国でも展示を行いました。国ごとにプレイヤーの反応やAIに対する人間の勝率が大きく異なっていたのも興味深かったです。例えば、東京では人間の勝率は60%程度でしたが、ロンドンでは30%程度とAIが圧倒的に強い。異なる場所で展示したことで、国ごとの文化の差や、AIの学習データがいかに関英語圏に偏っているかも浮き彫りになりました。この差がとても面白いし、怖いとも感じます。

Daniel After we presented the first version of the Deviation Game at CCBT at the end of the program, we exhibited it in the UK and other countries. It was fascinating how people's strategies and the human win rates varied so much from country to country. In Tokyo, for instance, the win rate was around 60 percent, but in London, the AI was much stronger, with humans winning only around 30 percent of the time. Exhibiting the Deviation Game in different locations revealed the cultural differences, as well as the biases in AI learning data toward English-speaking countries. These distinctions are very interesting but also a bit scary. Yet despite the differences between countries, the response to the game was universally positive, which I think shows its ability to transcend cultural boundaries.

Critically Engaging with Technology through Play

Saki We always want to maintain a critical perspective toward technology. We believe that people should approach new technology not simply as a tool for enhancing productivity, but with a more inquisitive and skeptical mind. For us, technology includes not

一方で、国ごとの違いがあっても、誰もが共通してこのゲームをポジティブに受け止めているとも感じました。それはこの作品の、文化の差を超えた強さを示しているとも思います。

あそびを介したテクノロジーとの批判的な向き合い方

サキ 私たちは、テクノロジーに対して常に批判的な視点を持つようにしています。新しい技術に対しても、単純に生産性向上のためのツールとして使うのではなく、もっと探究的で懐疑的な視点を持って向き合うべきだと思っています。私たちにとってテクノロジーとは、いわゆる最新のテクノロジーのみでなく、社会的なシステムや古くからの技術、テクニクといった、人間がつくり上げてきたもの全般を指します。そして、これらテクノロジーと私たちの関係が、移り変わる社会のなかでどのように変化し、また構築されているのかを常に問いかけるようにしています。「どうしてそのナラティブが存在するのか」、違和感があるときには「どう関係したいのか」といった問いに対して答えを探しながら、見えにくい部分に介入することで、新たな発見があるからです。

ダニエル テクノロジーを起点として社会に介入することで、私たち自身についても新たに発見することがあります。それがPlayfoolの興味の中心であり、自身

only contemporary innovations but everything humans create, from social systems to older forms of technology. We are constantly exploring how our relationship with these technologies evolves or is constructed in our changing society. Why does a particular narrative exist? If there's a sense of unease, how do we want to relate to that technology? In searching for the answers to such questions, we intervene in less visible areas, uncovering new insights along the way.

Daniel By using technology as a starting point for social intervention, we rediscover new aspects of ourselves. This forms the core of Playfool's interests and is what drives our practice. The kind of play we seek goes beyond exploring game formats and methodologies; it's a way of understanding and shaping our world—and worlding of each other—much like in early childhood development.

However, it can be difficult to pursue projects that are experimental and critical. In the design field, in particular, while academic discourse is open and robust, client needs often dominate in practice, leaving limited room for experimental approaches. In this sense, media art offers a fertile ground for experimental and critical approaches. That's why we were so grateful for an environment like CCBT, where you can

の活動に楽しさを感じる理由でもあります。私たちが掲げる「あそび」は、ゲーム等のフォーマットやその方法についての探求ではなく、むしろ、幼少期の子どもにとってのあそびのように、人が自分なりの世界の見方を再構築し続けるための手段なのです。

一方で、テクノロジーを扱う実験的で批判的なプロジェクトを推進することは難しいと感じることもあります。特にデザインのフィールドでは、アカデミックな領域では開かれた議論が活発に行われますが、プラクティカルな実践となると、とたんにクライアントのニーズが強く影響します。実験的なアプローチを取る余地が限られているのが現実なのです。その点、メディアアートの世界では、実験的かつ批判的なアプローチをしても、それを面白がってくれる土壌が存在しています。だからこそ、技術に正面から向き合い、検証がなくても、まず試してかたちにしてみるという挑戦ができるCCBTの環境はありがたかったです。

思考の枠を取り払うCCBTでの制作体験

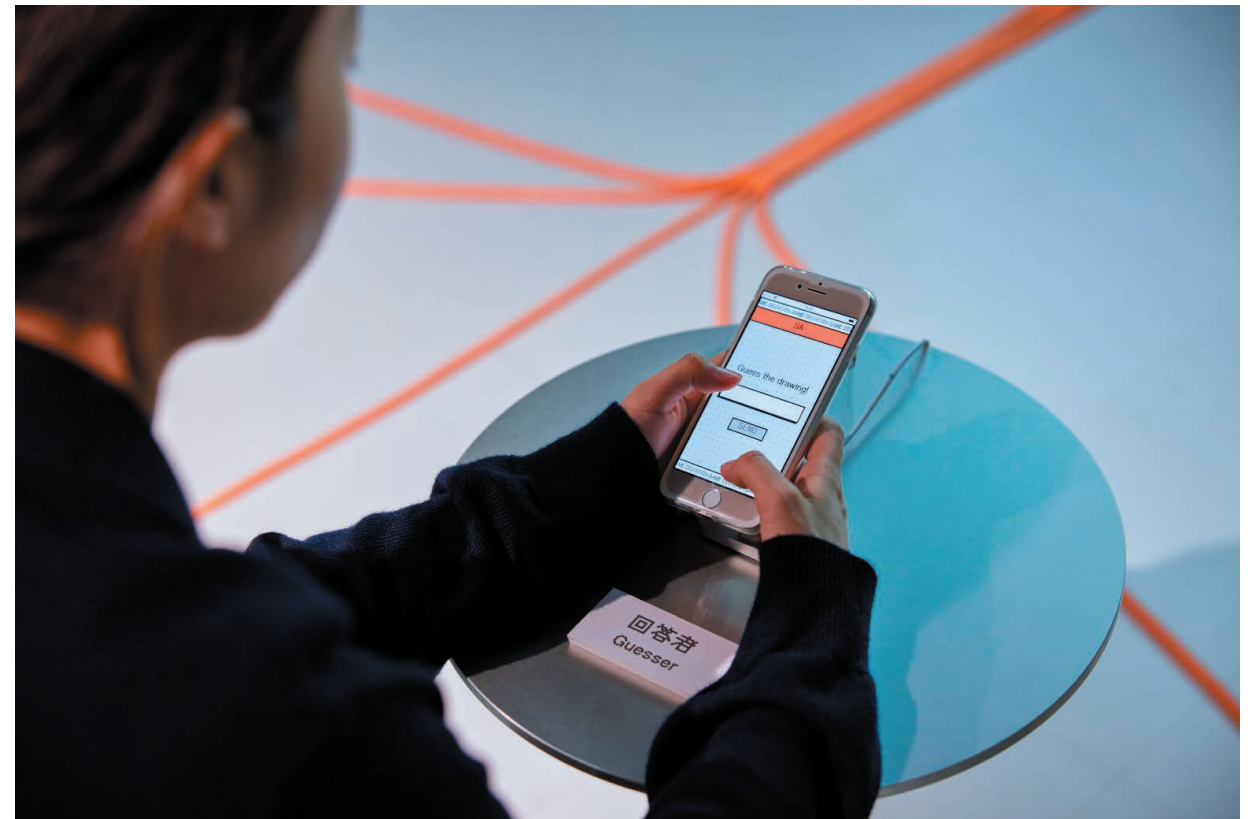
サキ CCBTでの成果発表までの3カ月間は基本的に3人とも東京に滞在して、CCBT内のラボをプロジェクトスペースとして、ガッツリ制作を行いました。ほぼ毎日いたと思います。制作のプロセスで、インスピレーションを与えてくれるような信頼できるアーティストたちと同じ場所で作業できたことは、私たちの制

engage directly with technology and focus on bringing your ideas to life, even without concrete proof that it will work.

Experience of Making a New Work at CCBT, Where Conventional Thinking Is Discarded

Saki During the three months of the residency, leading up to the presentation of the results at CCBT, the three of us were primarily based in Tokyo, working intensively at the CCBT Tech Lab. I think we were there almost every day. In terms of the creative process, our ideas were significantly influenced by the experience of working in the same space as other artists whom we trusted, who inspired and pushed us to think outside the box. It is hard to articulate exactly how it affected us, but their values and aspirations motivated us to raise our standards. Had we carried out the same project without CCBT, in a different environment or framework, it probably would have turned out totally different.

Daniel During the residency, many people became involved with our project in various ways and offered invaluable support. Ordinarily, when starting a project, we try to stay within the expected parameters, but CCBT was full of people who actively dismantled those frameworks. Witnessing





others break or push beyond the boundaries of the existing scope to make a project, we realized how confined we had been by the “correct” way of doing things. For example, we were deeply impressed by how SIDE CORE, another 2022 artist fellow, deviated from the rules, creating work that felt like a genuine intervention in institutions and society. This period was when we began to feel the limitations of design practice. Engaging with such process and approaches at CCBT showed us a new, wider world. We realized that it was possible to take a much freer approach, and this was a significant revelation for us. The CCBT team was very encouraging no matter what, and everyone was fully committed to improving the quality of the work. Our mentor was very candid with us and worried that the initial plan we made for the exhibition wasn’t feasible, but gave us good advice about what to do at that stage.

What makes CCBT unique was its willingness to take risks with artists, even when success was not guaranteed. Uncertainty is an inevitable part of working on art projects, but what was incredible about CCBT was that it provided the necessary support and stayed with us throughout the process, helping us shape the project into its best form. This comes down to a relationship of trust, allowing us to follow the project through completion.

Saki When you undertake a project with British institutions, the emphasis is often on ensuring a safe space for everyone—safe in the sense of psychological safety. At CCBT, there’s a safety net of trust, an environment where artists are free to experiment and pursue their ideas. That’s CCBT’s biggest appeal, I would say. Our way of working and developing a project changed significantly through our experience at CCBT. It truly was an incubator.

*A street-based game by Tomo Kihara and Playfool in which players try to cross a road without an AI detecting them as pedestrians.

作スタイルにも大きく影響しました。具体的にどう影響を受けたかを明確に言葉にするのは難しいのですが、彼らの持っている価値観や目指しているものが、自分自身の思考を自由に解放するきっかけになったと思います。同じプロジェクトをCCBTではなく、別の組織や枠組みで取り組んでいたなら、全く違うかたちの作品になっていたかもしれません。

ダニエル 滞在制作では、多くの人が多様な方法で私たちのプロジェクトに関わってくれて、大きな支えになりました。通常、プロジェクトが始まると想定している枠に収まろうとしてしまうことが多いのですが、CCBTではそうした枠を取り払ってくれる人がたくさんいました。とにかく壁を壊して進んでいく人たちの姿を見て、私たちはどこかで「正しいやり方」とらわれていたのだと気づかされたんです。例えば、同じく2022年度アーティスト・フェローのSIDE COREによるプロジェクトには社会に対してしっかりと介入するための「可能性の開き方」がありました。デザインのプラクティスに限界を感じていた時期でもあったので、CCBTでの活動を通じて彼らのプロセスやアプローチに触れることで、新しい広い世界を見せてもらいました。「こんなに自由にやってもいいんだ」と思えることができたのは、とても大きな発見でした。またCCBTのスタッフには何があっても諦めさせないという雰囲気があり、関わる人全員が妥協せず、作品のク

オリティを高めるために向き合ってくれました。メンターもとても率直で、展示計画の初期段階では思い描いたプランがコンセプトに合わないのではないか等、正直なアドバイスをくれたのも良かったです。CCBTの最もユニークな点は、成功の確証がないのにアーティストと一緒にリスクを取ってくれるところだと思います。アーティストには迷いがつきものですが、必要なサポートを提供し、プロジェクトを一番良いかたちで進めるために並走してくれるのは本当にすごいことです。そこには信頼関係があって、だからこそ最後までプロジェクトをやり遂げられるのだと思います。

サキ イギリスのものづくりの現場では、みんなが安全に感じられる環境、心理的安全性が整備されていることが重視されます。一方でCCBTでは、思い描くことを自由に、全力で挑戦できる場と環境が整備されていて、それが大きな信頼感に繋がっています。その点がCCBTの最大の魅力だと思います。私たちの制作スタイルやプロジェクトの進め方は、CCBTでの経験を通じて大きく変わりました。まさに「インキュベートされた」感覚です。

※木原共と Playfool による、AIに「歩行者」と検知されないように横断歩道を渡り切る、路上を舞台にしたゲーム作品

インタビュー：2024年9月／聞き手：庄野祐輔、島田芽生 (CCBT) プロフィール p.34



Interview: September 2024
Interviewers: Shono Yusuke, Shimada Mei (CCBT)
Profile p.34

Photo: Kawachi Aya

SIDECOREは、公共空間や路上を舞台に、ストリートカルチャーを切り口として都市のあり方に新たな視点をもたらすことを試みるアートコレクティブ。データ化・可視化されている都市環境に対して、その多くがまだ謎に包まれている「都市の地下空間」をテーマに新作「rode work ver. under city」をCCBTのアート・インキュベーション・プログラムで制作しました。本作は、CCBTでの発表以降も都市の変化する姿をとらえるため、発表場所に応じたかたちで進化を続けています。ここでは、SIDECOREメンバーの高須咲恵、松下徹、映像ディレクターとして参加する播本和宜に、CCBTとの共創のプロセス、そしてストリートカルチャーと行政の境界を超える試みについて話を伺いました。

Interview with SIDECORE

ストリートカルチャーが問う、個人と公共をつなぐ新しいコミュニケーションのかたち

New Forms of Communication
Linking the Private and Public,
Explored through Street Culture

テクノロジーを通じて見えてくる都市のあり方

播本 僕は元々メディアアートについて学んでいたこともあり、CCBTというテクノロジーにまつわる表現をテーマにした新しい施設ができることを友人から聞いて、すぐに興味を持ちました。最初はまだ全体像が見えていなかったものの、関わっていくうちにここが実験的な表現に挑戦できる場所だと感じるようになりました。

松下 正直に言えば、最初はSIDECOREとしてメディアアートのフィールドで何ができるのか、具体的には見えていませんでした。メディアアートというどうしても特別にテクノロジーを扱うアートとして見られがちですが、実際にはテクノロジーが意味する領域は広く、メディアアートがカバーする範囲も変化していると思います。一方で、播本はCCBTのプログラムで新しい仕事ができることを早い段階でビジョンとして持っていました。僕たちはそのビジョンを当時完全には理解

The City Made Visible Through Technology

Harimoto Kazunori I'd originally studied media art, so I was immediately interested when I heard from a friend about CCBT as a new facility focused on technology-related creativity. Although I couldn't see the full picture at first, I sensed this was a place where we could experiment as we went along.

Matsushita Toru To be honest, in the beginning I didn't have a concrete image of what we could do as SIDECORE in the media art field. Media art tends to be seen as involving special technologies, but I think that technology actually implies a wide range of areas, and the scope of what media art covers is also changing. Meanwhile, Harimoto had a vision for our ability to create new work with CCBT at an early stage. We didn't fully understand his vision at the time, but as we worked on the project, I began to feel that perhaps media art—which had once seemed like something remote—was in fact becoming more accessible.



The art collective SIDECORE is working to shed fresh light on the city through street culture, using public spaces and the street as a stage. Participating in the Art Incubation program, it created the new work *rode work ver. under city* exploring urban subterranean spaces, many of which remain shrouded in mystery, in response to the increased digitalization and visualization of urban environments. Even after its unveiling at CCBT, the work continues to evolve along with where it is presented in order to capture how the city is changing. SIDECORE members Takasu Sakie and Matsushita Toru, along with participating film director Harimoto Kazunori here talk about the collective's creative process involving CCBT and its attempts to overcome barriers in street culture and public administration.

していませんでしたが、今回の作品に取り組みうちに遠い存在だと思っていたメディアアートが、実はもっと身近にアクセスできるものになりつつあるのではないかと感じ始めたんです。

播本 アート・インキュベーション・プログラムへの応募は、2022年度の募集テーマのひとつ「東京のユースカルチャーを表現する映像作品」が、僕たちのこれまでの制作とリンクする部分があったということが大きな理由です。例えば、街なかや工事現場を模したスケートパークでスケーターたちが疾走する映像作品等、これまでも都市を舞台にした映像作品をいくつもつくっていました。フェロー活動を通じてほかのアーティストや技術者とも関わることで、新しい表現が生まれるかもしれないという期待感もありました。

高須 「rode work ver. under city」では、テクノロジーが都市にもたらしている循環を考えることに大きな可能性を感じました。それをどれだけ体現

Harimoto A big reason we applied for the Art Incubation program was because the 2022 themes included “videos/films about Tokyo youth culture,” aspects of which tie in with our earlier work. We'd already made several works using the city as a stage, such as videos showing people skateboarding around skateparks made to look like streets or construction sites. We also expected that as fellows in the program, we could get involved with other artists and technicians, and that seemed likely to lead to new kinds of creativity.

Takasu Sakie With *rode work ver. under city*, I saw a lot of potential for thinking about the cycles that technology brings to cities. To what degree we realized this potential I'm not sure, but I think there is enormous possibility for new forms of expression to come out of collaborating with people who can use technology to its fullest. It was very stimulating to work with others proficient in media that members of SIDECORE aren't, like 3D scans of space, programming, and so on.

Matsushita When we look at the city, we understand

できたかは分かりませんが、テクノロジーを使いこなす能力を持つ人たちと協働することで、新しい表現が生まれる可能性は大いにあります。空間の3Dスキャンやプログラミング等、SIDECOREメンバーでは持ち得ないメディアを操る人たちとの協働作業は、とても刺激的でした。

松下 僕たちは都市を見つめるとき、例えばGoogleマップのようなデジタルツールを通じてその空間をとらえています。都市がネットワーク化されているからこそ、それに基づく考え方や物の見方があるわけです。SNS等のデジタルプラットフォームにおいても同様です。テクノロジーを介して都市を見る視点を取り入れることで、普段身体的に都市を感じるだけでは気づかなかった新しい姿が立ち現れてきました。テクノロジーを介して都市をとら直すこと、それが今回の作品のテーマの一つになりました。

spaces through digital tools like Google Maps. The transformation of cities into networks shapes how we think and see things, which is also true for social media and other digital platforms. By adopting perspectives that view cities through technological interventions, new versions we wouldn't have noticed through regular physical experiences have emerged. Reconsidering cities through technology became one of the themes of the work.

Picturing Urban Underground Spaces: The Journey to *rode work ver. under city*

Takasu Our previous pieces in the *rode work* series led us to the opportunity for this project. The first work from 2017 is set in the Minamihama district of Ishinomaki, Miyagi Prefecture, a place caught in the vortex of post-disaster reconstruction. We showed a continually evolving urban environment through skateboarding in the form of a video installation. That project later developed into *rode work ver. tokyo*, which filmed the ongoing redevelopment of Tokyo as seen through the



lens of skateboarding on streets under construction. We became CCBT fellows to create the latest work in the series. While planning our shoots in Shibuya, though, we realized that skateboarding on the street is effectively banned, and it would be difficult to get permission to film. Since shooting on the street seemed like a no-go, we arrived at the idea of turning the tables on this restriction by accessing and filming underground spaces that are usually difficult to enter.

Matsushita At CCBT, we did a lot of legwork in preparation for shoots. The biggest challenge was getting permission to film from all nine locations, but from the production stage CCBT staff was properly supportive in the negotiations with each of the organizations involved, so we were ultimately able to film there. I think it would have been quite difficult to make these preparations as artists alone. The CCBT team also accompanied us on the filming days, which gave us the feeling that we were truly creating something together. We'd received support from other programs in the past, but this was the first case where people were willing to work with us to this extent.

Takasu We exhibited the work at a site with connections to the underground, Meguro Observation Well, which monitors Tokyo land sinkage and groundwater levels. We held an outdoor exhibition with a large viewing screen. We'd been making decisions about how to show the work as we were filming, so things didn't necessarily go according to our initial plan. It became a pretty experimental process.

Matsushita We'd finished the work in time to present it but showing it elsewhere would require adjustments to fit those spaces and various other conditions; this is because cities are constantly changing, and it is especially important for the *rode work* series to capture these changes. The post-disaster recovery is not yet finished, and cities change from moment to moment. For this reason, a characteristic of the series is that it is continually updated, with new shots and edits added each time it is presented.

Discovering Subterranean Spaces and Their Influence

Matsushita One part of this project that really left an

都市の地下空間を可視化するプロジェクト「rode work ver. under city」が生まれるまで

高須 本作に取り組むきっかけに、これまで制作してきた作品シリーズ「rode work」があります。2017年に初めて発表した作品では、復興工事の渦中にある宮城県石巻市の南浜区が舞台になっています。変化し続ける都市環境をスケートボードを通じて映し出す、映像インスタレーションを制作しました。その後、スケートボードで工事中の街を滑る様子を再開発が進み続ける東京で撮影した「rode work ver. tokyo」へと発展し、その最新作を制作するためにCCBTのフェローに挑みました。ところが渋谷での撮影を計画する中で、路上でのスケートボードは実質的に禁止されており、撮影許可の取得が困難ということが分かりました。そこで路上での撮影が難しいという制約を逆手に取って、普段立ち入ることが難しい地下空間にアクセスして撮影するというアイデアにたどり着きました。

松下 CCBTには、撮影準備のために頻繁に足を運びました。最大の挑戦は、撮影した全9カ所の場所から撮影許可をもらうことでしたが、CCBTの担当スタッフが、制作の段階から各機関との交

impression was the new discoveries we made about the space known as underground. While conducting our research down there, we noticed expanses of space that hadn't been recorded digitally and which were not visible from the surface. For instance, we saw water storage tanks below land with poor drainage corresponding to the area of the buildings, and also complex networks of subways, highways, and sewage pipes everywhere. This implies there could be a subterranean "Upside Down Tokyo" roughly equal in area to the one aboveground. The underground space may even be larger. Also, rather than scary, it felt calming to enter the pitch-dark space below ground. I could hear sounds more clearly than usual and it felt almost meditative, as if I'd entered my own head. I experienced firsthand the influence underground spaces have had on mysticism and science fiction.

Takasu Filming in the tunnel at the underground regulating reservoir below Route 318 has also stuck with me. We did a 3D scan of the space in the dark, but filming was very difficult without electronic signals, and we had to find ways to communicate while shooting. Stepping foot in a gigantic underground space the

渉を丁寧にサポートしてくれたことにより、撮影が実現しました。アーティストだけでこの準備を進めるのはかなり難しかったと思います。CCBTのスタッフには撮影当日にも同行してもらい、まさにともにつくっているという感覚がありました。これまでもほかのプログラムでサポートを受けた経験はありますが、ここまで一緒に取り組んでくれるケースは初めてでした。

高須 作品の発表は、東京の地盤沈下と地下水位の状況を観測する「目黒観測井」という、地下と繋がりを持つ場所で行いました。大型モニターを使った野外展示です。撮影を進めながら「どのように見せるか」を決めていったので、当初の計画通りに進んだわけではなく、かなり実験的なプロセスになりました。

松下 成果展示の時点で一旦作品は完成しましたが、この作品を別の場所で展示する場合は、空間や状況に合わせて作品自体を調整することが必要です。というのも、都市は常に変化し続けており、特に「rode work」シリーズではその変化をとらえることが重要です。震災復興はまだ終わっておらず、都市の姿も刻々と変わっていく。そのため、発表のたびに新たに撮影を行ったり、編集を加え

size of a building was a brand-new experience, and I remember moments when my own senses of location and time became fuzzy.

Overcoming Hurdles between Street Culture and Public Administration

Matsushita From the perspective of street culture, there's a tendency to view public administration as an oppositional force. Bargaining is needed on both sides in negotiations, and it often feels difficult to get them to come together in the same fight. This is also true of relationships between governments and individuals—I think there are some areas where the ideas of the group and the individual differ. However, it's possible to build relationships of trust through a give and take of different standpoints. Even if an adversarial relationship isn't completely resolved, it's important to communicate and deepen mutual understanding with dialogue. For example, this time we didn't even imagine we'd receive permission to film skateboarding. But with CCBT's support, we were able to do things we didn't think were realistically possible. The outcome was that we could create a good work, and I think that on the public

たりと、作品を更新し続けていくことが本シリーズの特性の一つとなっています。

地下空間の発見と作品への影響

松下 今回のプロジェクトで特に印象的だったのは、地下という空間に対する新たな発見があったことです。地下に潜ってリサーチを進めるうちに、地表からは見えない、データ化されていない空間が広がっていることに気づきました。例えば、水はけが悪い土地の地下には建物の面積に合わせて貯水タンクがあり、さらに地下鉄や高速道路、下水管等が複雑に張り巡らされていることが分かりました。つまり、地上の東京と同じくらいの面積を持つ「逆さまの東京」が地下に広がっている可能性がある。もしかすると、地下の空間は地上よりも広大かもしれません。また、地下の真っ暗な空間に入ると、怖いと感じるところか、むしろ落ち着きを感じます。普段より音がはっきりと聞こえてきて、自分の頭の中に入り込んでいるような感覚になり、瞑想に近い状態になるんです。地下空間が神秘主義やSFにもたらしてきた影響を、身をもって体験した感じでした。

高須 環状七号線地下調節池にあるトンネルでの

撮影も印象に残っています。暗闇の中で空間の3Dスキャンを行ったのですが、通信が繋がらない中での撮影はとても大変で、撮影中のコミュニケーション方法を模索しながら進めました。建造物ほどのサイズ感を持つ巨大な地下空間に足を踏み入れることは新鮮な体験でもあって、自分の位置感覚や時間感覚が曖昧になる瞬間があったのを覚えています。

ストリートカルチャーと行政、二つの境界を超える試み

松下 ストリートカルチャーの視点では、行政はどうしても対立的な存在として見えがちです。交渉を進めていく中で、お互いに駆け引きをしなければならぬ場面もありますし、共闘することは難しいと感じることも少なくありません。これは、政治と個人の関係にも当てはまる話で、集団と個人では理念が異なる部分もあると思います。しかし、それでも異なる立場を利用し合うことで信頼関係を築くことはできる。たとえ敵対的な関係が完全に解消されなくても、対話を通じて共通の理解を深め、コミュニケーションを取ることが重要です。例えば今回、スケートボードの撮影に関しては、許可が下りるとは想像もしていませんでした。

administration side, they were able to find new ways to use the places they manage.

I believe relationships between public organizations and individuals will be increasingly important going forward. At a time when politically and economically, the future doesn't look so bright, we need to create methods and environments for the large scale and the small scale to coexist. CCBT doesn't simply provide resources for artists to make works; it plays a role in fostering relationships between public institutions, like Tokyo Metropolitan Government, and artists through communication. I think this is a different undertaking than those at existing organizations like museums. So, I

can foresee many artists applying for CCBT fellowships and the potential for people from a wide range of fields joining the list of participants each year. This could be called a model for a kind of collective impact in which people involved in both large and small economies look for ways to work together.

Interview: October 2024
Interviewers: Shono Yusuke, Shimada Mei (CCBT)
Profile p.42

た。しかしCCBTと協働することで、現実的には不可能だと思っていたことが実現したわけです。その結果、良い作品をつくることができ、行政側も自分たちが管理する場所の新しい活用方法を見出すことができたと思います。これからの時代、公共機関と個人との関係はますます重要になると思います。政治も経済も明るい未来を見せてくれる時代ではない中で、大きなスケールと小さなスケールが共存するための方法や環境をつくることが求められています。CCBTは、単純にアーティストに制作のためのリソースを提供するだけでなく、東京都をはじめとする公的機関とアーティストの関係性をコミュニケーションで繋ぐ役割を果たしています。これは既存の美術館等とは異なる取組だと思っています。結果として、多くのアーティストがCCBTのフェロー制度に応募しており、毎年幅広い領域で活躍する人々の名前が並ぶのもそうした可能性を感じているからではないでしょうか。それは大きな経済規模と小さな経済規模の人々がどう協働するかを探る「コレクティブインパクト」のようなモデルと言えるのかもしれない。

インタビュー:2024年10月/聞き手:庄野祐輔、島田芽生(CCBT)
プロフィール p.42



2023年度CCBTアーティスト・フェロー活動報告会での発表の様子
Final presentations by 2023 CCBT artist fellows



TMPR(岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)

TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)

AI が見てきた風景を辿る 人工知能紀行

Tracing the Landscape That AI Beheld: An Artificial Intelligence Travelogue

技術と人間の「平熱の共存」に挑戦する

Normalizing the symbiosis of technology and humankind

TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)

デジタルとフィジカル、ハイテクと手作業、モノの視点とヒトの視点を行き来しながら、街と遊ぶリサーチユニット。立体デザイナー、立体プログラマー、平面デザイナー、対物プランナー、対人プランナーが協働中。2023年結成。読み方は「てんぷら」。

TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)

Formed in 2023, Tokyo Motion Point Researchers (TMPR, or Tempura) is a team that researches ways to play with the city, straddling the digital and physical, the high-tech and handwork, and human and nonhuman perspectives. Its members include designers and programmers whose work focuses on objects, surfaces, and the interpersonal.



急速な発展と技術の社会実装による影響の大きさから、語られない日はない人工知能 (AI)。本プロジェクトは、こうしたテクノロジーが、私たちの生活にどのように関わり、今後どのような関係性を築いていくべきなのかを市民と共に思考するものです。市民参加型の実験とすべく、ワークショップであり、体験型作品でもある「動点観測所」を開催。9日間で延べ200名以上が参加しました。「動点観測所」では、機械と人間が協力して世界を観測するという設定のもと、参加者は行き先をナビゲートするスマートフォンを手に、渋谷の街歩きに出かけます。その体験を通じて、人間の身体による「体感」とAIによる「予測」がいかに異なり、またシンクロするかが検証されました。さらに、会期中には多彩なゲストを招き、それぞれの視点から体験を共有するトークを開催。また、得られたデータや情報の検討・考察、開発の過程等をまとめた記録ブックを制作しました。これら段階的な過程と、様々な専門性を持つ人々の参加を通じて、フィクショナルなストーリーのもと、日常に潜むテクノロジーに対する認識の更新を促し、技術と人間の「平熱の共存」に挑戦しました。

Scarcely a day goes by in which artificial intelligence is not discussed in terms of its rapid developed and anticipated applications for our lives. This project worked with members of the public to explore how technology affects our lives and what kind of relationship we will have with it in the future. In order to enable public input for its experiments, the project opened the Moving Point Observation Station at CCBT, which was both a workshop space and participatory artwork. More than two hundred people took part over nine days.

Participants went out into Shibuya, guided by the routes shown on their phones and set in order to enable cooperation between technology and humans in observing the world. The experiences that participants had through their bodies sometimes differed from and sometimes matched the AI predictions. Talks were also held with various guest speakers, sharing their perspectives on the experiences. A documentation book was produced collating the data that was obtained as well as the assessments and insights that emerged, and the process of developing the project. Through this gradual process and the participation of people with various expertise, and utilizing a fictional story, the project prompted us to update our perceptions of the technology beneath the surface of everyday life, and attempted to normalize the symbiosis of technology and humankind.

動点観測所 (35.39.36.02/139.42.5.98)

Moving Point Observation Station (35.39.36.02/139.42.5.98)

「動点観測所」の参加者は、AIと協働で世界を観測する「作業員」として、最大4名のチームを組み、渋谷の街に出発します。フィクショナルな役割が与えられた参加者は、オリジナルのプログラムによりランダムに出力された30分程度のルート歩き、様々な発見や体感を得て、再び観測所に戻ります。すると、作業員が道中に体験したであろう内容を、AIが予測し生成した日記が手渡されます。この日記はルート情報と作業員の顔写真等をもとに生成されたAIによる街歩き体験の予測です。参加者は日記を添削し、AIの予測と自らの体感とのギャップを発見しますが、一方で「もしかしたらこれは自分の体験かもしれない」と思えるような奇妙な違和感も感じます。こうした体験を通じて、機械による定量評価と私たちの体感、過去のデータの蓄積から予測するAIと現実等、そこに必ず存在する差異に改めて気づくことができます。本プロジェクトでは、私たちの日常に潜むテクノロジーを批判的に捉えるきっかけを提供することを目指しました。

Participants in the Moving Point Observation Station acted as operators observing the world in partnership with AI, forming teams of at most four people, and went out into Shibuya. Given fictional roles, the participants walked along roughly thirty-minute routes randomly generated by an original computer program, experienced and discovered various things, and returned to the observation station. The operators were then given a “diary” of the experiences that AI predicted they would have on the routes. The diary was generated by AI based on a photograph of the respective participant’s face, information about their route, and more. The participants corrected the diaries and found discrepancies between the AI predictions and what they had actually experienced, but also felt a strange sensation when they began questioning themselves if they had or had not experienced what the AI predicted. This experience enabled participants to realize the differences that always exist between quantitative evaluation made by AI and our own feelings, and reality and AI predictions from past data. In this way, the project aimed to provide participants with stimuli for critically interpreting the technology that is part of everyday life.



Outline

「動点観測所 (35.39.36.02/139.42.5.98)」

2024年1月12日～21日

関連展示「TMPRin東京ビエンナーレ2023 / CET」

2023年10月23日～26日、29日、11月4日～5日

会場 エトワール海渡 ショールーム1階

トークイベント「TMPRアーティスト・トーク with 木原共」

2024年1月13日

登壇 TMPR (岩沢兄弟 + 堀川淳一郎 + 美山有 + 中田一会)、木原共 (メディアアーティスト、ゲーム開発者)

Moving Point Observation Station (35.39.36.02/139.42.5.98)

January 12–21, 2024

TMPr at Tokyo Biennale (Central East Tokyo 2023)

October 23–26, 29, November 4–5, 2023

Venue: Etoile Kaito Showroom 1F

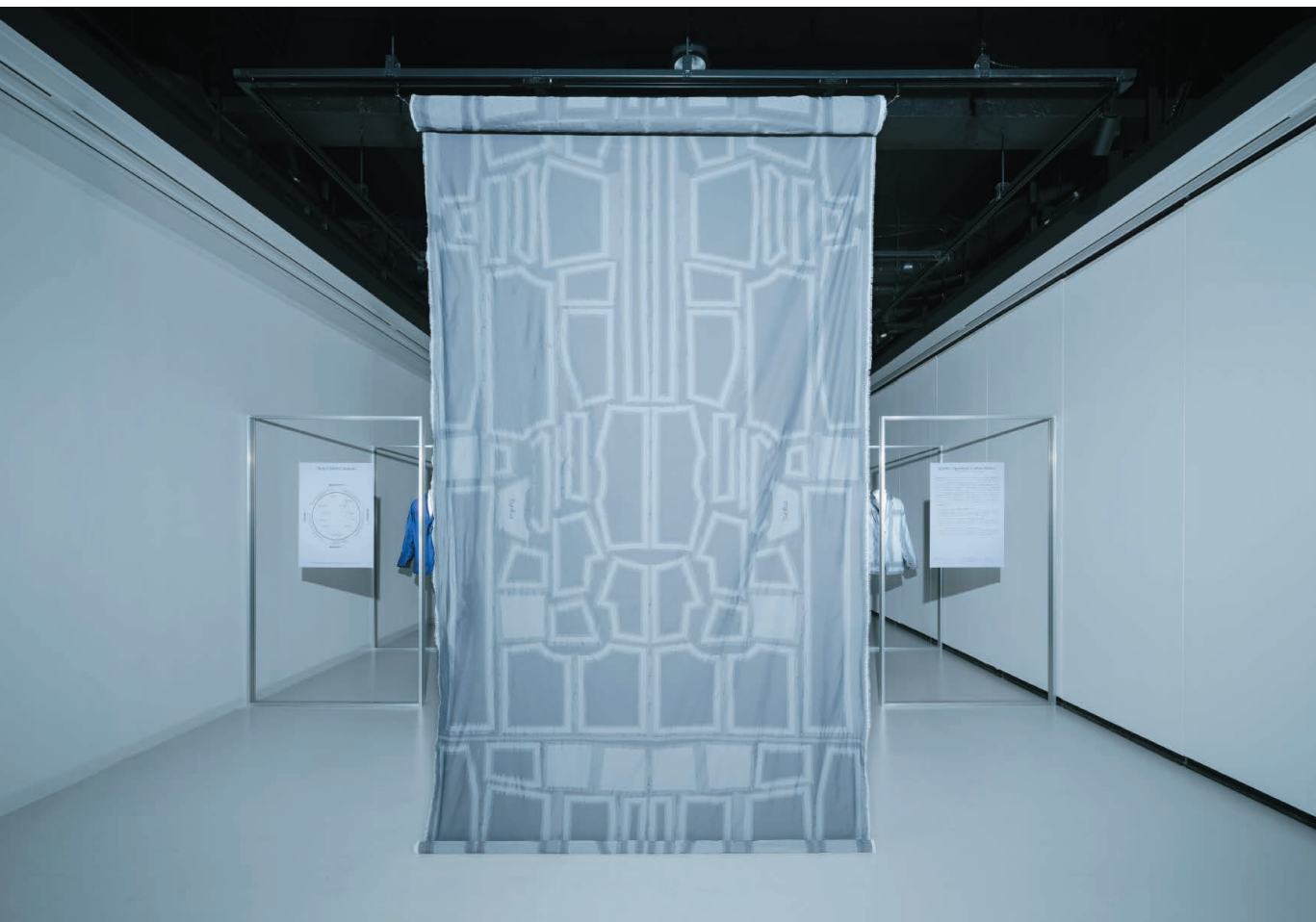
Talk: TMPr Artist Talk with Kihara Tomo

January 13, 2024

Speakers: TMPr (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue), Kihara Tomo (media artist, game designer)

Synflux

WORTH: Digital Fashion Platform



加速度的に進化するデジタルテクノロジーと、
ファッションデザインのあいだに生まれる新しい創造性

New forms of creativity emerging from the meeting of
rapidly evolving digital technology with fashion design

Synflux (スペキュラティブ・デザインラボラトリー)

先端的なテクノロジーを駆使し、惑星のためのファッションをつくるスペキュラティブ・デザインラボラトリー。あらゆる人が惑星や自然への配慮を持ちながら、自分なりの創造性を発露できる循環型創造社会の実現を目指し、次世代のデザインシステムを共創している。製造工程やファッションデザインのプロセスを最適化するためのテクノロジーを研究・開発し、様々なブランドやメーカーと協業して服の持続可能な製造のためのプラットフォームを展開する。

Synflux (Speculative design laboratory)

Synflux is a speculative design laboratory using cutting-edge technologies to design fashion for the planet. It aspires to attain a cyclical society where we can express our creativity freely while being considerate of nature and the planet, and to make next-generation design systems. It undertakes research and development for optimizing manufacturing and fashion design processes, and evolves platforms for making clothing sustainably in collaboration with various brands and manufacturers.

Photo: Tamaki Kai

持続可能なファッションの未来のために、デジタルファッションの再定義に挑戦するプロジェクト。昨今、「デジタルファッション」は、ゲームやSNS等の仮想空間で使用されるものとして知られていますが、Synfluxはデジタルテクノロジーを利用した衣服の設計や製造システムを変革する再生/生成可能なファッションとして提起しています。

Synfluxが開発したデザインシステム「Algorithmic Couture」は、衣服の型紙・パターンデータを最適化することにより、素材の極小廃棄を可能にするものです。これにより、従来、全体の約15~30%が捨てられていたテキスタイルのロス、材料コストを減らすことに加え、パターンやデザインのバリエーションを画面上で多数生成することもできます。本プロジェクトでは、テクノロジーを活用したこうした次世代のシステムを前提に、未来の消費環境、アイデンティティや身体性といった多角的なトピックについて、東京を拠点に国際的に活躍するデザイナーやブランドとの対話を通じてリサーチしました。その成果をウェブサイトと展覧会で公開したほか、新たな批評的言説をつくり出すためのトークや市民とともに思考するワークショップを実施。これらの取組により、仮想空間のみならず物理的な体験や製造と交錯するデジタルファッションの多様性を探求しました。

Synflux's project attempted to redefine digital fashion for a sustainable fashion future. Digital fashion has recently become known as something that appears in virtual spaces like games and social media. Synflux, though, advocates renewable and generative fashion that transforms manufacturing systems and clothing design through digital technology.

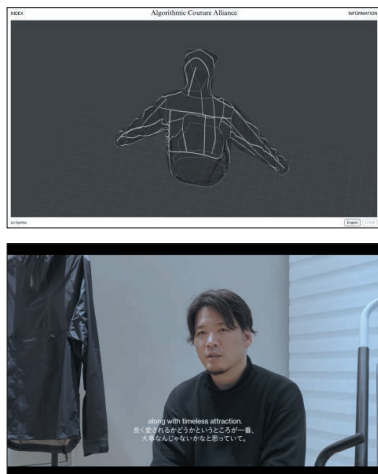
Synflux's Algorithmic Couture design system optimizes clothing pattern paper and pattern data to minimize material waste. This enables a reduction in loss, which usually accounts for around 15-30 percent of all textile and materials, and also makes it possible to generate numerous pattern and design variations on a screen. Premised on such a system with next-generation technology, this project researched a wide range of topics — from future consumption environments to identity and physicality — through dialogue with Tokyo-based, internationally active designers and brands. The results were published online and presented in the form of an exhibition, and a series of talks and workshop were also held to engage critically with the issues and think about them with members of the public. Through these efforts, the project explored the diversity of digital fashion that intersects not only with virtual spaces but also physical experiences and manufacturing.



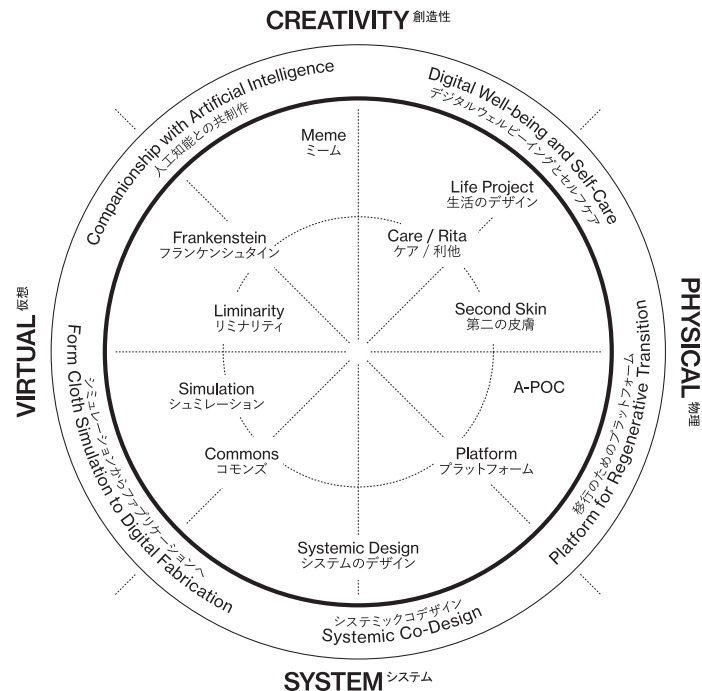
展覧会 「Algorithmic Couture Alliance
—— デジタルとファッションをめぐる対話」
Algorithmic Couture Alliance:
Digital and Fashion Dialogues

本展覧会では、デザインシステム「Algorithmic Couture」を用いて制作された実作の展示とともに、協働した4つのブランドとの対話を映像で紹介しました。また、本プロジェクトのリサーチから考案された、デジタルファッションの仮想空間と物理的空間、そしてシステムと創造性の関係性を図式化したダイアグラムを発表しました。会期中に6時間にわたって開催されたイベント「オープン・ダイアログ」では、ファッションとアート、メディア、カルチャー分野を牽引する研究者や実践者と市民が協働し、このダイアグラムに新たなキーワードを書き込んでいきました。本展とイベントを通じ、ジェネラティブなファッションの未来を実現する担い手を、つくり、つなげる、アライアンスの構築が目指されました。

This exhibition included examples of items made using the Algorithmic Couture design system, and a video featuring conversations with the four collaborating brands. The virtual and physical spaces of digital fashion as well as the relationship between the system and creativity all devised from the project's research were presented as a diagram. The six-hour "Open Dialogue" event held during the exhibition brought together leading researchers and practitioners from fashion, art, media, and culture as well as members of the public, and new keywords were added to the diagram. Through the "Open Dialogue" event and exhibition, Synflux aimed to construct a creative alliance of torchbearers for realizing the future of generative fashion.



上：Algorithmic Couture Alliance のプロジェクト特設サイト
 Top: Algorithmic Couture Alliance project website
<https://aca.synflux.io>
 下：サイト中に掲載された大坪岳人氏（株式会社ゴールドウイン NEUTRALWORKS. 事業部長）のインタビュー
 Bottom: Interview with Otsubo Gakuto (Manager, NEUTRALWORKS, Goldwin Inc.) on the website
<https://aca.synflux.io/articles/002-neutralworks>



上：オープン・ダイアログ「デジタルな私と滑らかなファッションデザイン？」
 下：配信イベント：SUPER DOMMUNE「Algorithmic Couture Alliance —— デジタルとファッションをめぐる対話」
 Top: Open Dialogue: Fashion Design for the Digital Self
 Bottom: Online Talk: Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues
 Photo: Yoshiya Ryo

オープン・ダイアログ「デジタルな私と滑らかなファッションデザイン？」
 「デジタルメディア時代におけるファッションと民主化の未来」講師：清水知子
 「デジタルプラットフォームのなかでのファッション——加速するイメージの連鎖と軽やかな消費」講師：藤嶋陽子
 「アート・ファッションの接続可能性をめぐるクリエイターコミュニティ実践」講師：原ちけい
 「ファッションやアートプロジェクトにおけるコミュニティ、インクルーシブな実践について」講師：金森香
 「デジタルな私と滑らかなファッションデザインについて考えるワールドカフェ型ワークショップ」ファシリテーター：川崎和也、藤嶋陽子、原ちけい、金森香

Open Dialogue: Fashion Design for the Digital Self
 Keynote Lecture: Future Fashion and Democracy in the Age of Digital Media
 Lecturer: Shimizu Tomoko
 Lecture: Fashion in Digital Platforms—Sequences of Accelerating Images and Easy Consumption
 Lecturer: Fujishima Yoko
 Lecture: Creative Community Practices Connectable to Art and Fashion
 Lecturer: Hara Chikei
 Lecture: Communities and Inclusive Practices in Fashion and Art Projects
 Lecturer: Kanamori Kaori
 Workshop: World Café for Thinking about the Digital Self and Smooth Fashion Design
 Facilitators: Kawasaki Kazuya, Fujishima Yoko, Hara Chikei, Kanamori Kaori

Outline	
<p>展覧会 「Algorithmic Couture Alliance —— デジタルとファッションをめぐる対話」 2024年3月15日～24日</p>	<p>Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues Dates: March 15–24, 2024</p>
<p>配信イベント：SUPER DOMMUNE「Algorithmic Couture Alliance —— デジタルとファッションをめぐる対話」 2024年3月15日 会場 SUPERDOMMUNE 登壇 川崎和也（スペキュラティブ・ファッションデザイナー、Synflux株式会社代表取締役CEO）、佐野虎太郎（スペキュラティブ・ファッションデザイナー、Synflux株式会社取締役CDO）、藤嶋陽子（ファッション研究者、Synflux株式会社CCO、立命館大学産業社会学部准教授）、宇川直宏（現”在”美術家、DOMMUNE主宰）、蘆田裕史（京都精華大学デザイン学部准教授）、井上雅人（武庫川女子大学生生活環境学部准教授）、飯田豊（立命館大学産業社会学部教授）、津川恵理（建築家、ALTEMY代表）</p>	<p>Online Talk: Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues March 15, 2024 Venue: SUPERDOMMUNE Speakers: Kawasaki Kazuya (speculative fashion designer / CEO, Synflux Co., Ltd.), Sano Kotaro (speculative fashion designer / CDO, Synflux Co., Ltd.), Fujishima Yoko (fashion researcher / CCO, Synflux Co., Ltd.), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Ashida Hiroshi (Associate Professor, Faculty of Design, Kyoto Seika University), Inoue Masahito (Associate Professor, Department of Human Environmental Sciences, Mukogawa Women's University), Iida Yutaka (College of Social Sciences, Ritsumeikan University), Tsugawa Eri (architect / Director, ALTEMY)</p>
<p>オープン・ダイアログ「デジタルな私と滑らかなファッションデザイン？」 2024年3月20日 登壇 川崎和也、清水知子（メディア研究者、文化理論家）、藤嶋陽子、原ちけい（インディペンデント・キュレーター）、金森香（DRIFTERS INTERNATIONAL Representative Director / 株式会社precog アソシエイト・シニア・プロデューサー）</p>	<p>Open Dialogue: Fashion Design for the Digital Self March 20, 2024 Speakers: Kawasaki Kazuya, Shimizu Tomoko (media researcher, cultural theorist), Fujishima Yoko (fashion researcher / CCO, Synflux Co., Ltd.), Hara Chikei (independent curator), Kanamori Kaori (Director, DRIFTERS INTERNATIONAL / Associate Senior Producer, precog co., LTD.)</p>



contact Gonzo

my binta, your binta // lol ~ roars from the skinland ~

ビンタはスキンランドへの入口
シバきまくって全員を引きずり込む

Binta, entrance to the skinland, pain pulls everyone in

contact Gonzo (パフォーマンスユニット)

様々な都市空間で即興的なパフォーマンスを繰り広げつつ、映像や写真作品を制作。2007年「吉原治良賞記念アートプロジェクト」に参加以降、現代美術の分野でも注目され、多くの国際展や芸術祭等に参加。現メンバーはNAZE、松見拓也、三ヶ尻敬悟、塚原悠也の4人。パフォーマンス、インスタレーション、マガジンの発行、メルカリでの作品販売、思い付きの発想をそのまま試すパフォーマンスフェス「The Avalanche Festival」の不定期開催等多岐にわたる活動を展開。

contact Gonzo (performance group)

The performance group contact Gonzo stages improvised performances in various urban spaces, and creates moving image and photography works. Since participating in the Yoshihara Jiro Award Memorial Art Project in 2007, it has attracted attention in the field of contemporary art and taken part in many international exhibitions and art festivals. It currently comprises four members: NAZE, Matsumi Takuya, Mikajiri Keigo, and Tsukahara Yuya. The group's wide-ranging practice encompasses performances, installations, publishing magazines, selling works online, and holding the irregular Avalanche Festival performance event to test out random ideas.



身体の接触とそこから起こる反応を軸に作品を制作してきたcontactGonzoが、新たなパフォーマンス作品を制作するプロジェクト。本作では、体全体を覆う触覚を司る器官であり、他者との境界・接触点である「皮膚／スキン」にフォーカス。細胞生物学の専門家を招いたオープンレクチャーや多角的なリサーチを通じて、改めてその仕組みを探求し、パフォーマンスに接続することを試みました。公演では、身体に装着することで人同士の接触やその速度・圧等を電気信号化する複数のオリジナルデバイスと、8台の巨大なウーファー（重低音スピーカー）を導入。これにより、パフォーマーが皮膚を通じて得ている／発信している肉体的体験や感覚を増幅させ、会場に音圧として拡散することを試みました。本作は、視聴覚に留まらず「皮膚」をはじめとするフィジカルな感覚をもって体感する、新たな鑑賞形式・パフォーマンスのスタイルの提案とも言えるでしょう。また、皮膚にまつわるリサーチの過程や実験の様子を随時オンラインで公開するとともに、皮膚の機能を改めて市民と共に発見するワークショップ等も開催。情報技術の発達により期待される身体的経験の伝送、拡張、そして共有に、contactGonzo的アプローチで挑戦しました。

This was a project to make a new performance by contact Gonzo, a group whose work has centered on physical contact and responses generated by that. The work focused on the skin, a sensory organ that controls the sense of touch across the whole body, and an interface and boundary between the self and others. Through multifaceted research and a public lecture with a cell biology expert, the project investigated how our skin works and then turned that into a performance. The resulting performance included several original, wearable devices that convert data from physical contact between people as well as its speed and pressure into electrical signals, plus eight massive woofers. This hyper-amplified the sensations and physical experience received and sent through the performers' skin, and which then spread across the venue as sound pressure. This proposed a new style of viewing and performance, one that was experienced not just visually but also physically through the skin and other ways.

Along with putting the research about skin and the group's experiments online, contact Gonzo also held a workshop for exploring the functions of the skin with members of the public. Applying the idiosyncratic approaches we have come to expect from this group, contact Gonzo engaged with transmitting, expanding, and sharing physical experience, which is likely to change through the development of information technology.



my binta, your binta // lol - roars from the skinland ~

皮膚の深層へのアクセスを示唆するかのように、来場者は螺旋階段を下り、地下2階のメインホールへと進みます。薄暗い会場にはロープのない真っ黒のリングのようなステージ、その下には強力な低音の出る音響システムが設置されました。これにより、パフォーマー同士の即興的な肉体のぶつかり合いから生じる衝撃をアンプリファイ（増幅）し、音圧として客席に放つパフォーマンスが繰り広げられました。

本プロジェクトは、アーティスティックディレクターやサウンドエンジニア等、多数のコラボレーターとの協働により実現しました。「人の消化管は一本の管であり、故に『内部』であり『外部』である」とのアイデアから、服を「裏返して」着用する衣装案が考案されたり、書き下ろしのSF小説が完成する等、チーム内で密にリサーチプロセスを共有することで、作品コンセプトを補完・拡張しました。会場では、これらリサーチの過程からインスピレーションを受けて制作された、ドローイングや関連作品をあわせて展示しました。

Suggesting a process of penetrating the skin and reaching the hypodermis, audiences descended a spiral staircase and arrived at the main hall two floors before ground level. The dimly lit space contained a dark black ring-like stage without rope, under which was set up a sound system for powerful low-pitched audio. This sound system amplified the moments of collision from the improvised physical contact between the performers during the show, and which reached the audience as sound pressure.

This project featured input from several collaborators, including an artistic director and sound engineer. Derived from the idea that humans have just one alimentary canal, which is thus both internal and external, the project involved devising clothing that can be reversed to wear, and even writing a science fiction novel. This meticulous research process was shared within the team, supplementing and expanding the concept behind the work. The venue included exhibits of related works and drawings inspired by the research.



トークイベント「『閉じつつ、開く』システムと境界～bintaの深層～」
Talk: Closed yet Open, Systems and Borders — Deep-Layer binta



Welcome to the Skinland - 皮膚からの情報を意識化するワークショップ -
Workshop: Welcome to the Skinland—Perceiving Information via the Skin

Outline

パフォーマンス公演「my binta, your binta // lol - roars from the skinland ~」
2024年3月1日～3日
会場 ヒルサイドプラザ

Performance stage: my binta, your binta // lol - roars from the skinland -
March 1-3, 2024
Venue: HILLSIDE PLAZA

トークイベント「『閉じつつ、開く』システムと境界～bintaの深層～」
2023年12月19日
講師 永田和宏(細胞生物学者、歌人)
登壇 contact Gonzo、津田和俊(研究者)
Welcome to the Skinland - 皮膚からの情報を意識化するワークショップ -
2024年2月17日

Talk: Closed yet Open, Systems and Borders — Deep-Layer binta
December 19, 2023
Lecturer: Nagata Kazuhiro (cellular biologist, poet)
Speakers: contact Gonzo, Tsuda Kazutoshi (researcher)
Workshop: Welcome to the Skinland — Perceiving Information via the Skin
February 17, 2024



スヌーズレン・ラボ

SnoezeLab.

IISE (Immersive Inclusive Sensory Environment)

こどもの心に戻って、インクルーシブな環境を感じる体験を

Returning to a child's mindset and experiencing an inclusive environment

スヌーズレン・ラボ

スヌーズレン・センサリールームの環境づくり&乳幼児のデジタルコンテンツの企画開発が専門の橋本敦子に、サステイナブルなチームづくりを手がけてきた市川望美がジョイン。活動に共鳴する企業・団体が構成していく共創プラットフォーム。

SnoezeLab.

SnoezeLab. is the pairing of Hashimoto Atsuko, a specialist in making Snoezelen sensory rooms and developing digital content for infants, with Ichikawa Nozomi, who builds sustainable teams. It is a collaborative platform comprising corporations and organizations with a shared ethos.

1970年代のオランダで重度知的障害者の余暇活動として始まり、日本でも福祉施設を中心に普及してきた「スヌーズレン」の哲学をベースに、デザイン、テクノロジーを活用した新たなセンサリールームを提案するプロジェクト。光・音・匂い・振動・触覚の素材等を用いて、視覚・聴覚・嗅覚・触覚・味覚の五感に、前庭覚・固有受容覚を加えた7つの感覚を刺激する実験的な展示会「スヌーズレン・ラボ」が誕生しました。

この体験型展示では、新たに開発したプロトタイプ群とともに、国内の企業等における試みも紹介。7つの感覚へのアプローチを通じて「感じるコミュニケーション」を創出し、幼い子どもたちや知的障害のある人等も言葉に頼らず想いを共有できるよう、環境づくりに取り組みました。さらに、スヌーズレン・ラボが目指す「インクルーシブな環境」の実現のため、障害のある人やその家族も運営チームに参画し、施設や設備だけでなく、運営全体を通じたビジョンを提案しました。ワークショップ、トークセッション等もあわせて開催し、国内におけるセンサリールームの普及と理解促進を目指すとともに、テクノロジーとウェルビーイングが結びつくことで可能になるスヌーズレンの未来についての検討が行われました。

Snoezelen began in the Netherlands in the 1970s as a leisure activity for people with severe intellectual disabilities, and became widespread in Japan mainly at welfare facilities. SnoezeLab's project at CCBT used design and technology to propose a new kind of sensory room, based on the Snoezelen philosophy. See, *Touch, Hear: Playing by Sensing* was an experimental, Snoezelen-themed exhibition that stimulated the five senses as well vestibular sensations and proprioception through light, sound, scent, vibration, tactile materials, and other elements.

The experiential exhibition showcased newly developed products and initiatives by Japanese corporations and others. Creating sensed communication through stimulating the five senses, vestibular sensations, and proprioception, the exhibition produced an environment in which young children, those with intellectual disabilities, and more could share their thoughts nonverbally. People with disabilities and their families were actively involved in the running of the exhibition in order to realize the inclusive environment that SnoezeLab. aims to achieve, and in this way proposed a vision not only in terms of the facilities and equipment, but the overall management of the project. Held alongside workshops and talks, the exhibition aimed to promote understanding of sensory rooms in Japan, and considered the future of Snoezelen rooms enabled by the intersection of technology and well-being.



みて・さわって・きいて —感じてあそぶスヌーズレン・ラボ See, Touch, Hear: Playing by Sensing

スヌーズレン・センサリールームの環境づくりの専門家である橋本敦子と、サステイナブルなチームづくりを手掛ける市川望美による共創プラットフォームである、スヌーズレン・ラボ。展示会では、企業や団体、エンジニア、メンター等、多くのコラボレーターによる協力のもと、「センサリールーボ」「イマーシブラボ」「アレコレアジアウラボ」の3つのコーナーが誕生しました。「センサリールーボ」では、ハイハイ前の赤ちゃんや重度障害のある子どもも楽しめる玩具や、幻想的な光や色、音等で構成されたコーナー等、様々な企業のプロダクトにより空間をデザイン。「イマーシブラボ」では、没入型インタラクティブ・プロジェクション等、身体機能に関わらず皆が楽しめることを目指す体験型コンテンツ、そして「アレコレアジアウラボ」では、障害や様々な特性のある若者たちが給仕を担当するカフェが登場しました。当事者、介助者、そして空間の3要素が相互に絡み合い、スヌーズレン・ラボが掲げる「インクルーシブな環境づくり」が体現されました。

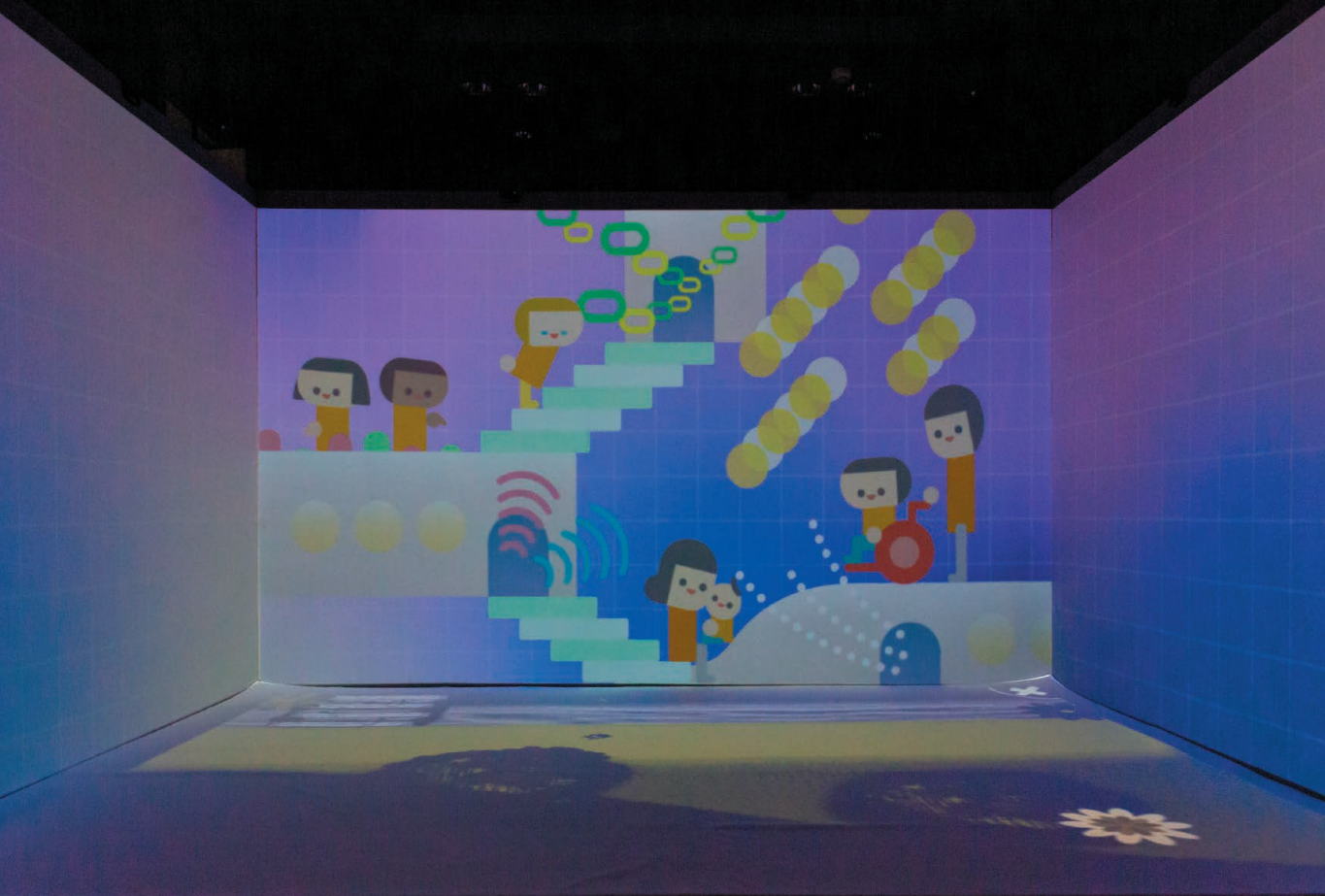
SnoezelLab. is a collaborative platform by Hashimoto Atsuko, a specialist in Snoezelen rooms, and Ichikawa Nozomi, whose does sustainable team building. The exhibition featured three areas—Sensory Lab, Immersive Lab, and Taste your own through Lab—made possible through partnering with corporations, organizations, engineers, mentors, and more. The Sensory Lab designed the space through products from various corporations, including playground equipment suitable for severely disabled children and infants too young to crawl, and an area with fantastical light, color, and sound. The Immersive Lab area used immersive and interactive projections to create experiential content that anyone could enjoy regardless of their body. The Taste your own through Lab area featured a cafe where young disabled and neurodivergent people served guests. The venue embodied the kind of inclusive environment-building that SnoezelLab. does, involving the intersection of user, caregiver, and space in a reciprocal way.



トークイベント「もっとインクルーシブに遊び・育ち・はたらく」
Talk: More Inclusive Playing, Parenting, Working



クロージングトーク「テクノロジーとウェルビーイングが
つながり、ひらく、未来にむけて」
Closing Talk: Toward a Future Made Possible by Technology and
Well-Being



Outline

展示「みて・さわって・きいて—感じてあそぶスヌーズレン・ラボ」
2024年3月5日～10日

トークセッション「マルチセンサリールーム～インクルーシブな子育て環境～」

2023年10月27日
会場 渋谷ヒカリエ8F8/COURT
主催 NPO法人ビーブルデザイン研究所
ワークショップ「香りで探す“私”の感情」
2024年3月6日、7日
協力 梶川美久里(株式会社ポーラ)

トークイベント「もっとインクルーシブに遊び・育ち・はたらく」

2024年3月8日
登壇 スヌーズレン・ラボ、秋山政明(一般社団法人Burano理事)、永峰
玲子(一般社団法人mogmog engine)、大槻昌美(非営利型株式会社
Polaris代表取締役)

会場 渋谷ヒカリエ8F8/COURT
主催 NPO法人ビーブルデザイン研究所

クロージングトーク「テクノロジーとウェルビーイングが
つながり、ひらく、未来にむけて」

2024年3月10日
登壇 スヌーズレン・ラボ、伊藤雄一(青山学院大学理工学部教授)、久
世祥三(アーティスト、エンジニア/2023年CCBTアーティスト・
インキュベーション・プログラムメンター)

See, Touch, Hear: Playing by Sensing
March 5-10, 2024

Talk: Multisensory Rooms and Inclusive Parenting Environments
October 27, 2023

Venue: Creative Space 8/ court
Organized by: PEOPLE DESIGN INSTITUTE

Workshop: Finding “My” Emotions through Smell
March 6, 7, 2024

In cooperation with: Kajikawa Mikuri (Pola Orbis Holdings Inc.)

Talk: More Inclusive Playing, Parenting, Working
March 8, 2024

Speakers: SnoezelLab., Akiyama Masaaki (Director, General Incorporated
Association Burano), Nagamine Reiko (General Incorporated Association mogmog
engine), Otsuki Masami (Chief Community Officer, Polaris Inc.)

Venue: Creative Space 8/ court
Organized by: PEOPLE DESIGN INSTITUTE

Closing Talk: Toward a Future Made Possible by Technology and Well-Being
March 10, 2024

Speakers: SnoezelLab., Itoh Yuichi (Professor, Department of Integrated Information
Technology, College of Science and Engineering, Aoyama Gakuin University), Kūze
Shozo (artist, engineer / 2023 CCBT Art Incubation Program Mentor)



エレクトロニコス・ファンタスティコス！ 発電磁行列

ELECTRONICOS FANTASTICOS!

Electromagnetic Matsuri Parade

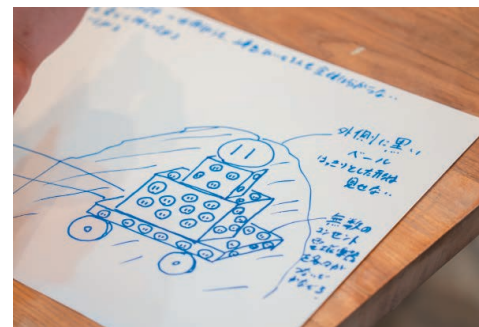
再生可能エネルギーで発電する
山車と家電楽器による、現代の祭り

A contemporary festival with a float and
household appliance musical instruments, powered by renewable energy



アーティストの和田永を中心に、様々な人々が共創しながら役割を終えた電化製品を新たな「電磁楽器」へと蘇生させ、徐々にオーケストラを形づくっていくプロジェクト「エレクトロニコス・ファンタスティコス！」。CCBTのフェロー活動では、あらゆる人々を巻き込みながら、「電磁楽器」で祭囃子を奏で練り歩く、新たな祭り「発電磁行列」をつくり出すことに挑戦しました。本プロジェクトでは、電気を祀り、太陽光パネルを利用して「電磁楽器」を演奏するための給電システムを考案。さらに、発電機を搭載した祭山車「発電磁山車」や新作の「電磁楽器」を創作し、2024年3月には、東京国際クルーズターミナル隣接の東八潮緑道公園にて新たな奇祭を出現させました。

CCBTを拠点とした制作活動では、未知の山車や楽器、楽曲を共創するためのワークショップやオープンスタジオも開催。また、和田永の指揮により「電磁祭囃子」の演奏の練習が繰り返し行われました。公園内を練り歩くパフォーマンスでは、総勢70名・全長30メートルの列が約1時間にわたり演奏を行い、約400名の観衆が詰めかけました。本プロジェクトを通じて、音楽、アート、エンジニアリング、サイエンス、デザイン等多様なジャンルが混ざり合う現代的な共創の場が立ち現れました。



Led by the artist Wada Ei, ELECTRONICOS FANTASTICOS! is a project that brings together various collaborators to resurrect disused electrical appliances as new "electromagnetic instruments" and gradually form an orchestra. During its time as a CCBT artist fellow, the project worked toward creating the Electromagnetic Matsuri Parade, a whole new kind of festival involving all kinds of participants playing the instruments and parading around Tokyo. ELECTRONICOS FANTASTICOS! conceived a system to worship electricity and power the instruments through solar panels. Participants built new electromagnetic instruments and a festival float capable of generating power. In March 2024, the highly unusual festival appeared at Higashi Yashio Greenway, next to Tokyo International Cruise Terminal.

While based at CCBT, the project held open studio events and workshops for collaborating on the float, instruments, and music with various kinds of people. Wada also led rehearsals of the festival's "electromagnetic" music. Parading around the park for about an hour, the performance involved some seventy participants in a procession that stretched for thirty meters, watched by around four hundred people. The result was a contemporary, interdisciplinary, and collaborative platform mixing music, art, engineering, science, and design.

エレクトロニコス・ファンタスティコス！（参加型アートプロジェクト）

アーティストの和田永を中心に、様々な人々が共創しながら役割を終えた電化製品を新たな「電磁楽器」へと蘇生させ、徐々にオーケストラを形づくっていくプロジェクト。2015年より活動を行い、現在までに東京・日立・京都・名古屋・秋田の国内5都市と、インターネット上にラボを立ち上げ、100名近いメンバーとともに創作活動を続ける。これまでにブラウン管テレビ、扇風機、換気扇、ビデオカメラ、エアコン、電話機等の数々の家電を楽器化。使い古されたテクノロジーから生まれる「電磁民族音楽」やその祭典を夢想しながら、日々ファンタジーを紡いでいる。

ELECTRONICOS FANTASTICOS! (participatory art project)

Led by the artist Wada Ei, this project brings together various collaborators to resurrect disused electrical appliances as new kinds of musical instruments that gradually form an orchestra. It is currently active in five cities in Japan and via an online laboratory as a participatory art project with close to a hundred members. To date, numerous types of appliances have transformed into musical instruments, from cathode-ray tube TV sets to electric fans, extractor fans, video cameras, air conditioners, and telephones. Participants draw on their creative ingenuity to reconfigure the original function of these electrical appliances for musical purposes, which is then channeled into fantasies that conjure up "electromagnetic native music" and festivals from these obsolete forms of technology.

「発電磁行列」パフォーマンス Electromagnetic Matsuri Parade Performance

「生活家電がその役割を終え野生に還る時 それらは電を帯びた妖怪となって歌い出す 祭りのハツ(心臓)となるのは発電機
の山車 太陽の光からエネルギーを得て動き出す 山車から電気を供給し 古い家電たちが楽器となって蘇る 電磁の荒野を練り歩こう さあ騒ごう！」

行列の中核となる「発電祭山車」には太陽光パネルを搭載し、蓄電された電気が、それぞれの「電磁楽器」に給電される自律的なシステムが考案されています。さらに、私たちの生活になくはならない電気の存在を、音楽とともに奉る「電磁祭囃子」を創作。本パフォーマンスでは、これらを演奏行列として実現するために、奏者と各機構の配列、重量約1トンの山車の走行方法、人々を魅了する演奏やパフォーマンスの構成等が綿密に計画されました。大衆が自らつくり・継承される祭りとして、日本の高度経済成長を支えた古い電化製品は、日本の市民生活に根付く文化とも言えます。本プロジェクトは、祭り文化にある共創の原理と電化製品の再生と継承を通じて、市民社会とそこに潜在する創造性を喚起します。またテクノロジーを利用する表現領域においても高まりを見せる環境負荷への注視に対し、このパフォーマンスは「電気」の存在を改めて顕在化させ、その自給のあり方について新たなビジョンを提案します。



When household appliances have served their purpose and returned to the wild, they transform into electrified supernatural creatures and begin to sing. The heart of the festival beats in the generator float, powered by electricity generated from sunlight. Supplying electricity from the float, old appliances are resurrected as musical instruments. Parade through the electromagnetic wilderness. Now, let's make some noise!

At the heart of the parade was the Generator Festival Float with solar panels, which generated electricity that was stored and then used to power the electromagnetic instruments. The parade also featured a special new kind of festival music dedicated to sound and electricity, an indispensable part of our lives. In order to bring all of these elements together as a parade in the performance, the organizers meticulously planned the arrangement of the performers and equipment, how to move the roughly one-ton float, the best playing style to make an impression on an audience, and the structure of the performance.

The festivals that the common people have made and kept going and the old electrical appliances whose manufacture underpinned the Japanese economic miracle in the postwar period could both be described as aspects of culture rooted in the everyday lives of Japanese people. Through reviving and passing on disused appliances as well as the principles of co-creation inherent to Japanese traditional festival culture, ELECTRONICOS FANTASTICOS! spurred the civil society and its latent creativity. In the face of growing scrutiny of the impact that artistic practices using technology have on the environment, the performance brought fresh awareness of the existence of electricity in our lives, and proposed a new vision of self-sufficiency.



Outline

「発電磁行列」パフォーマンス
2024年3月17日
会場 東八潮緑道公園

キックオフミーティング

2023年10月7日
会場 FabCafeMTRL
登壇 出沼真由美(デザイナー代表/日立 Orchest-Lab)、大久保勝仁(銭湯「電気湯」四代目)、岸川雅範(神田明神、神道学博士)、前川久美(I JUST INC「でんきバンク」開発担当)、山本颯之助(プレイヤー代表/東京 Orchest-Lab)、鷲見倫一(エンジニア代表/日立 Orchest-Lab)、和田永(ELECTRONICOS FANTASTICOS! 首謀者)

オープンスタジオ

2023年12月16日、17日、24日 / 2024年1月8日、13日、27日、28日

Electromagnetic Matsuri Parade Performance

March 17, 2024
Venue: Higashi Yashio Greenway Park

Kickoff Meeting

October 7, 2023
Venue: FabCafeMTRL
Speakers: Idenuma Mayumi (chief designer, Hitachi Orchest-Lab), Okubo Katsuhito (owner, Denki-yu Bathhouse), Kishikawa Masanori (Kanda Shrine, Shinto studies researcher), Maekawa Kumi (R&D manager, I JUST INC Denki Bank), Yamamoto Sonosuke (chief player, Tokyo Orchest-Lab), Washimi Rinichi (chief engineer, Hitachi Orchest-Lab), Wada Ei (chief conspirator, ELECTRONICOS FANTASTICOS!)

Open Studio

December 16, 17, 24, 2023 / January 8, 13, 27, 28, 2024

CCBT から徒歩数分の場所でライブストリーミング・チャンネル DOMMUNE を運営し、CCBT のアート・インキュベーション・プログラムでメンターも務める宇川直宏。CCBT との密接なパートナーシップはアーティスト・フェローによる数々の作品やコラボレーション番組等のかたちで結実してきました。現代のテクノロジーを介してアートやメディアといった異なる領域を大胆に横断する特異なあり方を切り拓いてきた彼に、渋谷という街の変貌やメンターとしてのアーティスト支援、そしてアートを介して都市と市民を繋ぐビジョンについて話を伺いました。

宇川直宏

Interview with Ukawa Naohiro

都市のエネルギーを再生する為に
「スーブが冷めない距離」に位置し合う
物理拠点が果たす役割

The Role of a Physical Hub
Closely Positioned for Revitalizing
the Energy of the City

スーブが冷めない距離感で築く関係性

何かあった時に駆けつけられるちょうど良い距離感を「スーブが冷めない距離」と言ったりしますが、メンターの依頼を引き受けるにあたっては、お互いに蓄積してきたアート&テクノロジーに関しての「一番出汁」を徒歩圏内で「お裾分け」し合えるような関係を築けるのでは、という思惑がありました。今では CCBT の番組を DOMMUNE でやったり、逆に自分がメンターとして出向いてトークをしたりと自然な交流ができています。この距離が現在の関係を形づくる一つの重要な要素だと思っています。DOMMUNE と CCBT のある渋谷周辺は、レコード店やクラブが次々と閉店し、かつての「音楽の都市」としてのイメージはほとんどなくなってしまいました。その後、「SHIBUYA BIT VALLEY」と呼ばれる渋谷をシリコンバレーのような IT 拠点にする動きは、2019 年の Google 本社の渋谷への帰還で息を吹き返しました。一方で、コロナ禍以降のリモートワークの普及や XR 的なリアリティの多様性が浸透し、身体的な体験や物理的な空間での表現の価値

Building an Ideally Close Relationship

We talk idiomatically of things being just the right distance apart to retain a congenial relationship while staying separate. When I accepted the request to be a mentor, I anticipated being able to build a relationship in which people within walking distance of one another share the best ideas and skills they have accumulated at the intersection of art and technology. The exchange is now very natural: I do CCBT shows at DOMMUNE or I go to CCBT to give talks as a mentor. I think this kind of proximity is one of the most important elements for building a relationship today. With the closure of many record stores and clubs, the Shibuya area where DOMMUNE and CCBT are located has almost entirely lost its former image as a music district. This was followed by efforts to turn Shibuya into an IT hub like Silicon Valley, known as Shibuya Bit Valley, and which received a boost with the return of Google to Shibuya in 2019. The spread of remote work since the pandemic and the increasing diversification of reality with the arrival of developments like extended reality have given



Photo: Otsuto Masashi

Ukawa Naohiro runs DOMMUNE, a live streaming venue located mere minutes from CCBT, and has also served as a mentor for CCBT's Art Incubation program. His close partnership with CCBT has resulted in numerous works by artist fellows and collaborative live streams. Having opened up highly unusual means of dynamically cutting across different disciplines in art and media through contemporary technology, Ukawa discusses the changing face of Shibuya, supporting artists as a mentor, and visions of connecting the public and the city through art.

も復権しつつある。そんな時代だからこそ、「シビック・クリエイティブ」というコンセプトが有効になってくると思います。アートが市民と都市を繋ぐ役割を果たすことができるのであれば、渋谷 PARCO の 9 階にスタジオを構える自分ができるアドバイスは無限にあると考えました。渋谷がユースカルチャーのコアな震源地から、ファミリー向けの街へと変貌していく中で、CCBT が行っているテクノロジーやメディアを使ったアートに興味を持つ人々が年々増えていると感じています。例えばデジタルアートをフィーチャーしたイマーシブなミュージアムには家族連れや観光客が溢れていますよね。そういった「テクノロジーが前面に押し出された、地図のない遊園地的なアート」は文脈や言語、世代や年齢を超えて、体感として共有できる。勿論 CCBT が扱っているアートは、もっと複雑な芸術表現に満ちています。とにかく現在の渋谷は、新しいフェーズに入っている。だからこそ「ビットバレー」を超えて、新たに「メディアアートの街」として生まれ変わるチャンスがあるとすら思います。そう考えると、CCBT のあり方は、現在の渋谷にフィッ

value again to creative expression in physical spaces or through physical experiences. And it's in times like these that the concept of civic creativity becomes valid. If art can play a role of connecting the public and the city, the advice I can give as someone who has a studio on the ninth floor of Shibuya PARCO is limitless.

As Shibuya transforms from the epicenter of youth culture to a family-friendly district, the number of people interested in art that uses technology or media like we find at CCBT seems to be increasing year by year. Immersive museums showcasing digital art, for instance, are packed with families and tourists. Art that foregrounds such technology and which is like an uncharted amusement park can transcend contexts, language, generations, and age, and be shared experientially. Of course, the art that CCBT deals with is replete with more complex forms of artistic expression. At any rate, Shibuya has today entered a new phase in its history. And that's why I think Shibuya has the opportunity to go beyond the Bit Valley and transform itself into a media art district. In this way, CCBT's approaches are a good fit for present-day

トしている。80 年代のポストモダンな渋谷に憧れ、90 年代のエクストリームな渋谷に入り浸った僕らの世代からすると現在の渋谷には複雑な思いを抱えています。この角度からの再開発は全然アリだと思っています。一方で、アーティストや個人が「シビック・クリエイティブ」といった大げさな理念を掲げるのは難しい。東京都による公的なプロジェクトだからこそ、それを実現する力を持っているのではないかと思います。CCBT は単なるアートの発信拠点というだけではなく、市民とアーティストを繋げる相互伝達や情報交換のレイヤーやインプロビゼーションを提供する場として非常に重要な役割を果たしている。その独自性は、アーティスト以上に市民とアートの接続について深く考えているところです。アーティストはしばしば、自分の表現を優先して活動しますが、CCBT と我々メンターはその先にあるアートと市民とのコミュニケーションの重要性を理解している。アーティスト側もメンタリングの過程でそうした市民参加の可能性について気づくことが多々あります。

Shibuya. For my generation, who looked up to the postmodern Shibuya of the 1980s and then immersed ourselves in the extreme Shibuya of the 1990s, we have mixed feelings about what Shibuya has become today, but the redevelopment also makes total sense from a certain perspective. On the other hand, it's difficult for artists and individuals to advocate a grandiose principle like civic creativity. It's precisely because it's an official project by Tokyo Metropolitan Government that it has the ability to achieve such a goal. CCBT is not only a place simply for disseminating art, but also a place offering improvisation and layers of information exchange and reciprocal transmission between artists and members of the public — and this is such an important role. Its uniqueness lies in how it thinks more deeply than artists about the interface between art and the public. Artists tend to prioritize their own creative practices, but CCBT and us mentors understand the importance of the communication between art and the public that lies beyond such individual activities. More and more artists, too, are realizing the possibilities of such public participation through the mentoring

メンタリングプロセスが創作に果たす役割

メンターの役割を担ってきた経験はかなり長いです。京都芸術大学（旧・京都造形芸術大学）で2019年まで18年間教鞭をとっていたので教えることには慣れていました。毎年新たな19歳～20歳の学生たちを指導してきて、その年々で異なる若者の空気感に触れてきました。「ゆとり世代」が成人するタイミングで教える機会もあったし、「デジタルネイティブ世代」から「Z世代」に至るまで、常に若いアーティストたちと接してきました。彼らとは現在も仲が良く DOMMUNE の番組やほかのプロジェクトでも一緒に創作することがあります。多種多様なアーティストの活動を見てきているからこそ、どんな支援が必要か確かなアドバイスができると思っています。

メディアアートは、デザイン的な部分が強く、何かの快楽を持ち帰る装置のような側面があります。特に没入系アートはカタルシスではなく、快楽を与える体験装置として機能している。「気持ちのよさ」はデザインできるはずで、そのデザインはコミュニケーションによってこそ形づくられていく。でも、カタルシスはデザインしづらい。そうした領域ではアドバイスはむしろ邪魔に

なるのです。必要以上のメンタリングをしないほうが純度の高い作品として導かれるなら野放しにしておいたほうがいい。テクノロジーとメディアを用いる「シビック・クリエイティブ」を謳うCCBTには、前者のようにデザイン可能なプロジェクトが多い。なのでメンタリングの作業は、そうしたデザインのブラッシュアップに向けたコミュニケーションとして寄与することでもありません。

例えば、00年代半ばから表現の変遷を見続けている contact Gonzo は、身体パフォーマンスを中心にしたアート・コレクティブですが、彼らがフェローとして最初に提出したアイデアは「皮膚を媒介としてコミュニケーションする」というプランでした。メンタリングの初期段階では、漠然と「皮膚」をどうやってデバイスにするかを考えていて、そこを軸に観客とどうコミュニケーションを取るかを探っていました。「銭湯で一緒に湯船に浸かって皮膚から温もりを共有し、そこから脱衣所に出て、扇風機からの風を感じながら皮膚が乾燥していく快感を共有する」、「雨が降って肌に直接感じる感覚、湿度、雨音、肌に触れる水のファーストインプレッションを取り入れる」等のアイデアを交換し、様々な角度からの検証、

process.

Mentoring's Role in Creativity

I've been mentoring for quite a long time. I taught at Kyoto University of the Arts (formerly Kyoto University of Art and Design) for eighteen years until 2019, so I've grown accustomed to teaching. I'd coach new nineteen- or twenty-year-olds each year, coming into contact with how young people were changing over the course of time. I had the opportunity to teach members of the Yutori Generation when they came of age, and I've always been close to young artists, from digital natives to Gen Z. I remain on good terms with them, and we sometimes do shows together at DOMMUNE or other creative projects. And it's because I've witnessed activities by such a diverse set of artists that I think I can provide accurate advice about the support they need.

Media art tends to be quite design-heavy, ending up a bit like a device for taking some sort of pleasure home with you. Immersive art particularly functions not as catharsis but as a device for experiences that provide pleasure. A good feeling can be designed and that design is shaped by communication. But catharsis

is hard to design. In that kind of area, advice can be more hindrance than help. If not mentoring more than necessary would lead to a really genuine work, then it's better to leave the artists to it. As a place that utilizes technology and media, and celebrates civic creativity, CCBT hosts many designable projects. The work of mentoring is also about contributing in the form of communicating with a focus on brushing up the design.

For example, the art collective contact Gonzo has been active since the mid-2000s and seen various shifts in its physical performance-centered practice. The group's first idea for its residence as an artist fellow at CCBT was about communicating through the skin. During the early stages of the mentoring, we thought more vaguely about how we could turn the skin into a device, and then explored how we might communicate with an audience through that. We exchanged various ideas, such as sharing the heat of the water through your skin when you submerge your body in the same bathtub as others in a bathhouse, and then get out and go to the changing room, where you share the sensation of your skin drying in the breeze of a fan. Or of integrating the first impression of water touching the skin, of the sound of rain, of humidity, of the feeling of



2023年度CCBTアーティスト・フェロー活動報告会
2023 CCBT Artist Fellow Final Presentations

raindrops on the skin. We examined these ideas from various angles and held discussions, and arrived at a form of body art that uses a sound system with ultra-low-frequency subwoofers. In an attempt to implement that idea, the group created a device that vibrates not only the eardrum but also the eyeball, brain, and internal organs through low-frequency sounds. The performance that contact Gonzo put on ultimately branched off into a slightly different dimension, but the way in which the work developed was really interesting.

During the course of working on a project, there are moments when things make dramatic leaps forward. The project by Tokyo Moving Point Researchers (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue), for instance, explored the theme of going for a walk with AI, but as that developed, the role of the participants shifted from walkers to observers. Ultimately, the team created the Moving Point Observation Station, and the experiences of the participants serving there as observers became part of the work. These dramatic changes are very important for creating something.

Potential for Art to Compete with Gentrification

The issue of gentrification in the redevelopment of Shibuya is not limited to Tokyo, but similar to the situation in other cities like New York and Manchester. Many artists and creatives in these cities are lamenting the loss of individuality and raw energy in their neighborhoods. During the dot-com bubble in 1999 and 2000, IT CEOs moved to San Francisco and rents soared tenfold, making it impossible for artists to afford to live in the city, and resulting in the loss of the city's artistic side. I was living in San Francisco at that time and keenly felt that change. This is a situation unfolding in cities across the world, though I'm paying close attention to developments on the High Line, an elevated trail along a former railroad in Manhattan. It's a 2.3-kilometer promenade with almost nightly theater and other events. The architect Tsugawa Eri, winner of the top prize at the Shibuya Park Ave. 2040 Design Contest and who also took part in *AUGMENTED SITUATION D*, was involved in *The Mile-Long Opera: a biography of 7 o'clock*,* which reminded me of 1960s Japan, especially the kind of street theater by the likes of Terayama Shuji. As urban culture disappears and

ディスカッションを経て、超低域が出力されるサブウーファーを使用したサウンドシステムを使った身体表現に行き着きました。そのアイデアの実現に向けて、超低域の音の振動によって鼓膜だけではなく眼球や脳や内臓を振動させるといった内容のアドバイスをしました。最終的に彼らが行ったパフォーマンスは、そこからまた少し違う次元に解き放たれた作品になりましたが、その展開もまた面白かったです。

プロジェクトを進める中で「飛躍する瞬間」が訪れることもあります。例えば、TMPR（岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会）のプロジェクトでは、AIと一緒に散歩するというテーマが、プロセスが進むにつれて、参加者の役割が散歩者から観測者になっていきました。最終的には「動点観測所」という観測のための拠点ができ、そこで観測員としての役割を果たす参加者の体験そのものが作品の一部になりました。こういう飛躍的な変化が、創作の中ではとても重要です。

**ジェントリフィケーションに対抗する
アートの可能性**

渋谷の都市開発におけるジェントリフィケー

gentrification and standardization prioritizing comfort and convenience advances, we should restore the unique character of Shibuya, making it once more a space for theatrical spectacle. In order for the city to regain its energy and for international alternative cultures and cultural atomization to evolve, surely nothing could be better than merging CCBT—a place for members of the public—with the vision of DOMMUNE, which has a status as a kind of world café in both cyber (online) and physical (studio) spaces? As Shibuya expands at an “transnational” distance, I hope that we can together build the future of this area in a relationship that is closer so people can share their creativity.

*An experimental contemporary opera staged nightly from 7 p.m. on the High Line in New York.

Interview: September 2024
Interviewers: Shono Yusuke, Shimada Mei (CCBT)

ションの問題は、東京だけに限った話ではなく、ニューヨークのSOHOやマンチェスターといったほかの都市でも同様です。こうした都市で活動する多くのアーティストやクリエイティブな人々が、街の個性や生々しいエネルギーが失われていく現象を嘆いています。例えば、ITバブルが起こった1999年から2000年、IT長者がサンフランシスコにどんどん移り住み、家賃が10倍に跳ね上がってアーティストが住めなくなり、結果的に街を持つアーティスト的な側面は失われてしまいました。その時期、サンフランシスコに住んでいたのも、その変化を肌で感じました。こうした状況が世界の多くの都市で繰り返されていますが、マンハッタンにある高架跡地を利用した空中庭園「ハイライン」のような都市の活用注目しています。ハイラインは2.3キロメートルにわたる長い遊歩道で、毎晩のように演劇やイベントが行われています。中でも「AUGMENTED SITUATION D」に参加し、「渋谷公園通り2040デザインコンペ」で最優秀賞を受賞した建築家の津川恵理さんが携わっていた「ザ・マイルロング・オペラ：ア・バイオグラフィー・オブ・7オクロック」[※]は、まさに60年代の日本、特に寺山修司が行っていた街頭演劇を思い起こさせます。



Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE)
Filmmaker, graphic designer, VJ, writer, university professor, and artist of the “right now,” Ukawa Naohiro is active across various fields. His practice freely blurs the lines between fine art and pop culture. When DOMMUNE was established in March 2010, the live-streaming studio and channel marked a record-setting number of viewers, attracting attention from Japan and beyond. In its tenth year, in November 2019, DOMMUNE moved to the ninth floor of Shibuya PARCO. Newly named SUPER DOMMUNE, it has continued to evolve with cutting-edge technology. In 2021, Ukawa received the 71st Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology’s Art Encouragement Prize.

都市のカルチャーが失われ、快適便利な高級化・画一化が進む今こそ、唯一無二の街として再び渋谷を演劇的なスペクタクル空間に引き戻すべきだと思います。都市が持つエネルギーを再生し、さらに国際的なオルタナティブ化、脱大衆化を進めるために、市民の現場であるCCBTと、サイバー空間（インターネット）においても物理空間（スタジオ）においてもワールドワイドな現場としてのステータスを持ったDOMMUNEのビジョンを合体させることができれば、それ以上のものはないんじゃないでしょうか。「スープが冷めない距離」でクリエイティブをお裾分けし合う関係の中で、「国境を超えた距離」に拡張するこれからの渋谷と一緒に築いていけたらと思います。

※マンハッタンのハイラインのストリートで、毎晩7時から行われた実験的な現代オペラ

インタビュー：2024年9月／聞き手：庄野祐輔、島田芽生 (CCBT)

宇川直宏(現“在”美術家、DOMMUNE主宰)
映像作家、グラフィックデザイナー、VJ、文筆家、大学教授等、多岐にわたる活動を行う。既存のファインアートと大衆文化の枠組みを抹消し、自由な表現活動を行っている。2010年3月に個人で開局したライブストリーミングスタジオ兼チャンネル「DOMMUNE」は、開局と同時に記録的なビューアー数を叩き出し、国内外で話題を呼び続ける。開局10周年となる2019年11月に渋谷PARCO 9Fに移転。SUPERDOMMUNEとして、最前衛テクノロジーとともに進化を遂げた。令和2年度(第71回)芸術選奨文部科学大臣賞受賞(2021年)。



フェローとの面談の様子
Meeting with an artist fellow

CAMP

キャンプ

公募・選考を経た20名程度の参加者とともに、技術とスキル、関連するルールや倫理を学び、アイデアと構想を短時間で導き出すキャンプ。思考法を身につけるレクチャー、スキルセットを実践的に学ぶハンズオン、グループワーク等のカリキュラムからなり、トークや成果展示等を一般公開しています。2022～2023年度には、コンピューターショナルデザイン、ブロックチェーン、インクルーシブデザインのテーマで計3回のプログラムを開催しました。

Camp is a program of events in which around twenty participants each time selected through an open call learn about technology, skills, rules, and ethics, and work together to develop ideas and plans in a short time. Featuring curriculums comprising lectures for teaching ways of thinking, hands-on sessions for acquiring practical skills, and group work, the camps also include public aspects like talks and exhibitions of the resulting projects. In 2022 and 2023, three camps were held dealing with, respectively, computational design, blockchains, and inclusive design.

KL	= 基調講演	Keynote Lecture
WS	= ワークショップ	Workshop
LC	= レクチャー	Lecture
HO	= ハンズオン	Hands-on
ID&HO	= アイデアソン&ハンズオン	Ideathon and Hands-on
OL	= オープン・レクチャー	Open Lecture

第1回目のキャンプは、コンピューターを用いたアートやデザインの手法を社会や空間へ持ち込むこと（= import*）をテーマに開催しました。90年代以降、アートやデザインの教育現場では、コンピューターを用いたカリキュラムが増加し、テクノロジーを媒体にデザインすること、表現することの重要性が改めて注目されています。CCBT初となるこのキャンプでは、プログラミングやコードの記述を学習するのみならず、それが個人を超えて、社会への新たな提案、他者との協働の手法へと発展する可能性を实践を交えて探求しました。

The first Future Ideations Camp explored ways to “import” computational art and design into society. Computers have been increasingly used in art and design education curriculums since the 1990s, and now the significance of using technology to design and create is being rediscovered. Not only learning to program and code, the inaugural camp explored their practices and potential to transcend the individual and evolve into new social proposals and means of collaborating with others.

2023.02.12-02.28

Future Ideations Camp Vol. 1 Import *



Lecturers / Facilitators

ジョン・マエダ (テクノロジスト/マイクロソフトデザイン & AI (Design and Artificial Intelligence) 統括責任者)、ゴラン・レヴィン (アーティスト、エンジニア、リサーチャー、教育者)、豊田啓介 (東京大学生産技術研究所特任教授/NOIZ、gluon)、セオ・ヒョジョン (アーティスト/Samsung Art & Design Institute 教授)、会田大也 (ミュージアムエディレーター)、荒牧悠 (アーティスト)、大島遼 (プログラマー、インタラクションデザイナー)、堀宏行 (プログラマー、テクニカルディレクター/汎株式会社代表取締役)、稲福孝信 (プログラマー)、木村優作 (テクニカルディレクター、エンジニア)、真崎嶺 (グラフィックデザイナー)、MATHRAX (久世祥三+坂本菜里子) (アーティスト、エンジニア、デザイナー)

John Maeda (technologist / Vice President, Design and Artificial Intelligence, Microsoft), Golan Levin (artist, engineer, researcher, educator), Toyoda Keisuke (Project Professor, Institute of Industrial Science, University of Tokyo / NOIZ / gluon), Seo Hyo-jung (artist), Aida Daiya (museum educator), Aramaki Haruka (artist), Oshima Ryo (programmer, interaction designer), Hori Hiroyuki (programmer, technical director / Founder, PAN. CO., LTD.), Inafuku Takano (programmer), Kimura Yusaku (technical director, engineer), Masaki Ray (graphic designer), MATHRAX (Kuze Shozo + Sakamoto Mariko) (artists, engineers, designers)

Program Directors

萩原俊矢 (ウェブデザイナー、プログラマー)、林洋介 (UI デザイナー、プログラマー)

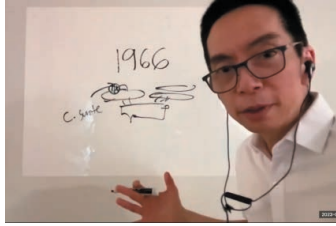
Hagiwara Shunya (web designer, programmer), Hayashi Yosuke (UI designer, programmer)

プログラミング言語における「import」とは、誰かのコードを自分のコードに取り込む際の記述です。また、自分の書いたコードを誰かが取り込めるようにするには「export」を記述します。プログラムを取り巻く世界は、importとexportで常に更新され続けており、全てのプログラムの背景には他者の存在があるのです。これを踏まえると、コンピューターを媒介とし、コードを記述することは、自分自身や他者、そして社会を見つめることにつながると考えられるでしょう。そして、そこに少なからず潜む偏見や不具合を修復あるいはつくり直すためには、多様な文化、異なる認知を持った人々との協力が不可欠です。本キャンプでは、コンピューターを用いたアートやデザインを原動力とし、コミュニティを育むこと、そしてスペキュラティブに社会や未来を思考することに挑戦しました。最終課題としたグループワークでは、渋谷のデジタルサイネージの新たな可能性や、子どもたちのあそびのための新しいツール、人々と共有可能な新しい時計のシステムを構想し、プロトタイプが制作されました。

When you want to incorporate someone else's code into your own, you use the “import” command. Conversely, when you allow someone else to import your own codes, you “export” them. In the world of programming, this import-export process is constantly updating; behind every program is someone else. Mediated by computerized devices, coding is similar to examining ourselves, others, and society at large. We need people from diverse backgrounds and varied expertise to come together to repair and rebuild biases and glitches. At the camp, computerized art and design was treated as the driving force for nurturing a community, and exploring speculative ideas for society and the future. As part of their final assignment, the participants were divided into groups and asked to produce prototypes for new digital signages in Shibuya, tools for children to play with, and clock mechanisms that could be experienced by all.

DAY 0

2023.02.12



KL1 ジョン・マエダ「デザインとAI：来るべき未来に向けて」（詳細 p.152）
John Maeda “Design and Artificial Intelligence”

DAY 1

2023.02.19



ディレクターによるプレゼンテーション
Directors presentation

WS 「Algorithmic Art Unplugged」
講師：ゴラン・レヴィン
“Algorithmic Art Unplugged” Instructor: Golan Levin

KL2 豊田啓介、セオ・ヒョジョン「コンピューターショナル・デザインが再編する、都市とシビック・クリエイティブ」

Toyoda Keisuke, Seo Hyo-jung “Computational Design: Reconfiguring Urban and Civic Creativities”

25名の参加者が初集合。ディレクターによる本キャンプのテーマ説明を皮切りに、コンピューターアートとデザインの表現・教育分野のバイオニア的存在であるゴラン・レヴィンによるワークショップを実施。「身体を動かしながら人の流れをつくる」「複数人でスケッチをする」「単語ゲーム」の3つの手法で、アルゴリズムの原理とコンピューター思考を身体を通して学びました。基調講演では、コンピューターショナル・デザインによってデジタル、フィジカル、情報の世界へと広がる建築の新しいあり方が語られました。また、デイリーコーディングからデジタルサイネージへと派生していく作家の創作活動を事例に、コンピューターアートとデザインの都市空間への展開の方法についてディスカッションされました。

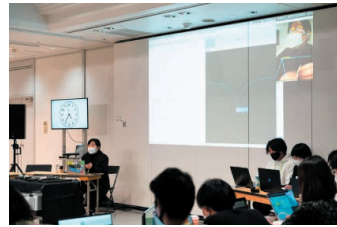
ジョン・マエダらによって開発された『Design By Numbers』をはじめとして、美術や音楽を通してプログラミングできる環境が広まり、プログラマーを書く人は多様化しました。私たちは、企業から提供される商品としてのソフトウェアをただ使うだけでなく、必要なものは自分たちで作り、拡張し、創作活動に取り入れることができるのです。本キャンプで考える「未来提案」とは、現在の延長上にある流行を先取りすることや、将来を予測することではありません。過去を見つめ直し、あり得たかもしれない未来を創造することです。

プログラムディレクター：萩原俊矢、林洋介

For the first day of the camp, the twenty-five participants gathered at CCBT and welcomed computerized art and design education pioneer Golan Levin for a workshop that considered human flocking, collaborative drawing, and wordplay as a way of thinking about the principles of algorithms and computational thinking through the body. The keynote lecture discussed how computational design opens up the digital, physical, and informational spheres in the field of architecture. Through examples of artistic practices that turn daily coding into digital signage, the discussion evolved into how computer art and design can unfold in our cityscapes.

DAY 2

2023.02.20



参加者活動紹介
Participant self-introductions

WS 「Body Drawing」
講師：セオ・ヒョジョン
“Body Drawing” Instructor: Seo Hyo-jung

KL3 ゴラン・レヴィン「“わたし”で認識する：メディアアートの歴史と教育、そして未来」
Golan Levin “Media Art Histories, Education, and Futures: An Individual Perspective”

学生、主婦、会社員等の様々なバックグラウンドをもつ参加者が自身の創作活動をプレゼンテーション。その後、オープンソースソフトウェア NodeBox 3. と、カメラのポーズをリアルタイムで解析・データ化する PoseOSC を使用したワークショップを行いました。二人一組で身体の動きをラップトップで取得し、データ解析によるゲームや描画システムを開発。基調講演では、ゴラン・レヴィン氏が、テクノロジーの進化と共に変化を続けてきたコンピューターアートの歴史や、近年のホットビックである AI を用いたアート作品について語りました。

Ranging from students to homemakers and company employees, the participants gave presentations introducing their activities. This was followed by a workshop involving the open-source software NodeBox 3. and PoseOSC, which analyzes and digitizes poses in front of a camera in real time. The participants recorded the movements in pairs on laptops, and then developed games and drawing systems through data analysis. Golan Levin's keynote lecture discussed the history of computer art that has continued to evolve with technology, and examples of art made with AI, the topic that everyone is talking about right now.

Starting with Design By Numbers, developed by John Maeda and his team, programming has expanded through its use in art and music, and the range of programmers has also diversified exponentially. We are not simply the users of software provided by corporations but are now able to create, extend, and incorporate codes and programs as needed. The idea of Future Ideations is not about keeping ahead of current trends or predicting the future, but rather revisiting the past to create and imagine a future that could have been.

Program Directors: Hagiwara Shunya, Hayashi Yosuke

DAY 3

2023.02.21



LC 「新しい時計のシステム」
講師：荒牧悠、大島遼+木村優作
“New Clock Systems”
Lecturers: Aramaki Haruka, Oshima Ryo + Kimura Yusaku

LC 「子どもたちの遊びのための新しいツール」
講師：堀宏行、会田大也、MATHRAX
“New Tools for Children's Games”
Lecturers: Hori Hiroyuki, Aida Daiya, MATHRAX

グループワーク
Group work
中間発表
Group presentations

講師とファシリテーター10名が合流し、グループワークがスタート。課題テーマは、「公共地としてのデジタルサイネージ（渋谷のデジタルサイネージの新たな可能性）」、「Gakki（子どもたちのあそびのための新しいツール）」、「時計と糸（新しい時計のシステム）」の3つ。各4～5名のグループで、各テーマを2つのチームが取り組みました。グループごとに制作やブレインストーミング等、様々な方法で創作に挑戦し、中間発表では各チームがプランを発表。成果展示に向け、あせりと緊張感、熱気に包まれた2日間の制作時間はあっという間に過ぎていきました。

Ten instructors and facilitators came together to kickstart the participants' group work. The participants were divided into groups of four or five and given one of three themes to work on: Digital Signage as a Public Space, Gakki (musical instruments) as tools for children, and Clocks and Systems. After brainstorming and testing the devices, the groups tried making something using various approaches, and then each group presented its plan to the others. The groups worked hard on completing projects over two busy days ahead of the final exhibition.

DAY 4

2023.02.22



グループワーク
Group work
展示方法のレクチャー
Lecture on exhibition approaches

DAY 5

2023.02.23



グループワーク
Group Work
最終発表
Final presentations
ドキュメンテーションのまとめ
Documentation
成果展示準備・設営
Exhibition preparation and setup

全員が急ピッチで成果発表と展示に向けた追い込みを行った最終日。各チームともに、成果物のみならず、プレゼンテーションのためのスライド、ドキュメンテーションの映像も制作。午後には、各チームによる成果発表とプレゼンテーションが行われ、互いへのポジティブな意見やメッセージが交わされました。

On the final day, the groups rushed to complete and exhibit their projects. Each team also produced presentation slides and a documentation video. In the afternoon, the groups showed their work, gave presentations, and shared positive feedback and responses with each other.

成果展示

2023.02.24-28

Results Exhibition

キャンプの様子と参加者が制作したプロトタイプ7作品を紹介する展示会を開催しました。
The exhibition introduced the camp and the seven prototypes made by the participants.



CALM
広告が溢れる渋谷の街で、鑑賞者に安らぎを与える優しいサイネージ
メンバー：阿部和樹、川明日香、永田一樹、浪川洪作
Gentle signage in billboard-heavy Shibuya that calms you down.
Members: Abe Kazuki, Kawa Asuka, Nagata Kazuki, Namikawa Kosaku



Digital Billboard as a Landscaping Device
デジタルサイネージを造園装置と見立て、空間をリフレームする
メンバー：石井飛鳥、ジョイス・デン・ヘルトグ、小野真太郎、センバク
Digital signage that functions as a landscape device to reframe the space.
Members: Ishii Asuka, Joyce den Hertog, Ono Shintaro, Senbaku



でこぼこーだー
Bumpy Surface
都市固有のテクスチャや流れをデバイスでとらえ、都市を演奏する
メンバー：碩安祐輔、成瀬陽太、大山貴史、鈴木悠子
A device that captures urban texture and flow, and “plays” the city.
Members: Koroyasu Yusuke, Naruse Santa, Oyama Takafumi, Suzuki Yuko



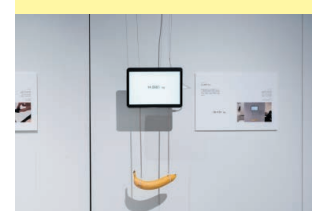
Disnome
秒針を直接操作して時を止める。時間に人が介入する混沌を音にする
メンバー：遠藤勝也、小林真幸、桑崎真里亜、肉じゃが、増本慶、松村智也
Stop time by directly controlling the second hand. Turn chaos into sound through human intervention in time.
Members: Endoh Katsuya, Kobayashi Masayuki, Kuwazaki Maria, Nikujaga, Masumoto Kei, Matsumura Tomoya



Chronos / Kairos
時間に支配され、縛られている身体の時間軸を様々な視点で疑う
メンバー：穴井佑樹、小南明花音、羽田光佐、松岡佑馬
A multifaceted, skeptical look at the temporality of the body that controls and restrains us.
Members: Anai Yuki, Kominami Akane, Haneda Misa, Matsuo Yuma



時制の起源
Origin of Tense
雨に濡れた地面と物陰で濡れていない地面の同居は2つの時間を表す
メンバー：kumo moku、柴田一秀、リュ・ユモエ、山岸奏大
Simultaneous display of two temporalities: ground wet from the rain and dry ground under shelter.
Members: kumo moku, Shibata Kazuhide, Liu Yumeng, Yamagishi Kanata



なん時グラム
Time Weight
デジタル時計の6桁表示にならいうながら、重さを測っているように振る舞う
メンバー：kumo moku、柴田一秀、リュ・ユモエ、山岸奏大
Weight measured in imitation of the six-digit display of a digital clock.
Members: kumo moku, Shibata Kazuhide, Liu Yumeng, Yamagishi Kanata

第2回目のキャンプは、分散型ネットワークと暗号技術を基盤とする「ブロックチェーン」をテーマに開催しました。ブロックチェーンは行政、金融、医療やマーケティング分野での応用が検証されていますが、芸術文化の領域では、作品の保護や継承に役立つ技術として注目され、DAO（分散型自律組織）やNFT（非代替性トークン）による新たなエコシステムや表現動向が生まれています。本カリキュラムでは、ブロックチェーンの仕組みを実践的に学び、データの管理と流通、ガバナンスや信用のあり方等を考えながら、未来の社会に向けた新たな提案や構想をつくり出すことを目指しました。

The second Future Ideations Camp focused on blockchain technologies, the basis of decentralized networks and encryption technology. Alongside the implications of blockchains for governance, finance, healthcare, and marketing, they are also attracting attention in arts and culture as a technology that can protect and pass on artworks to subsequent generations, and new ecosystems and modes of artistic expression are emerging through decentralized autonomous organizations (DAOs) and non-fungible tokens (NFTs). Offering a hands-on introduction to blockchain systems as well as examining data management and distribution, governance, and trust, the camp curriculum aimed to conceive fresh proposals and models for future societies.

2023.08.12-09.03

Future Ideations Camp Vol. 2 setup()：ブロックチェーンで 新しいルールをつくる

setup(): Making New Rules with Blockchains



選考を経た23名の参加者と16名の講師陣が共に取り組んだキャンプ。5日間のカリキュラムでは、ブロックチェーン技術を理解するために、「お金（通貨）」「NFT」「DAO」の3つのテーマを1日ずつ学び、残りの2日間でグループワークとなる企画の構想と制作に挑戦しました。レクチャーでお金とNFTの仕組みを改めて考え抜くとともに、ハンズオンを通してオリジナル通貨や作品へのNFTの付与を試行しました。また、オープンソース運動とスマートコントラクトが出会うことで生まれる新しい組織のかたちである分散型自律組織「DAO」については、台湾で進展する新たなコミュニティと参加者が出会う貴重な機会が生まれました。

技術をテーマに人々が集まり、その可能性を検証する本キャンプは、社会の新しいあり方について考え、そのために技術をどう用いれば良いかを共に思考する場所と言えます。こうした人々の集まり自体がコミュニティとして連なり、巨大な文化圏へと成長する状況こそ、ブロックチェーンという技術が形作ろうとしている文化のひとつであることが見えてきます。

The camp featured twenty-three selected participants and sixteen instructors. The five-day curriculum was designed to increase understanding of blockchain technologies, with participants learning different themes over three days — money (currency), NFTs, DAOs — that then culminated in two days of group projects. The lectures rethought how money and NFTs work, while the hands-on session attempted to turn NFTs into original currencies and artworks. In regard to DAOs, which are new forms of organization that arise from the intersection of open-source movements and smart contracts, the camp was an important opportunity for participants to come into contact with new communities developing in Taiwan.

Bringing together people to explore the theme of technology and consider its potential, the camp reflected new approaches to society and how we can use technology to achieve those. The participants themselves formed a community growing into an immense cultural sphere, and which is ultimately part of the culture that blockchain technologies are trying to build.

Lecturers / Facilitators

エリック・カルデロン（創業者、CEO / Art Blocks）、会田大也（ミュージアムエドゥケーター）、eziraros（アーティスト）、シェイ・ルオリン（Volume DAO コントリビューター、Sandwiches Studio 共同設立者）、菅沼聖（山口情報芸術センター [YCAM] 社会連携担当）、高瀬俊明（株式会社 TART 代表取締役）、田中薫（ジェネラティブ・アーティスト）、チャン・ヨウシェン（Volume DAO 共同創設者）、永嶋敏之（デザインエンジニア、ディレクター／株式会社メタファー代表取締役）、Oxhaiku（アーティスト）、藤幡正樹（メディアアーティスト）、松橋智美（株式会社メルカリ 政策企画、Arts and Law 所属）、水野祐（法律家、弁護士／シティライツ法律事務所）、ルォー・シュートン（Volume DAO メンバー、アーティスト、キュレーター）、wildmouse（ブロックチェーンエンジニア）

Erick Calderon (Founder and CEO, Art Blocks), Aida Daiya (museum educator), eziraros (artist), Hsieh Jo-Lin (Contributor, Volume DAO / Co-Founder, Sandwiches Studio), Lo Shih-Tung (Volume DAO member, artist, curator), Suganuma Kiyoshi (Social Co-Creation Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Takase Toshiaki (Founder and CEO, TART K.K.), Tanaka Kaoru (generative artist), Nagashima Toshiyuki (design engineer, technical director / CEO, METAPHOR), Oxhaiku (artist), Fujihata Masaki (new media artist), Matsuhashi Tomomi (Mercari Inc. / Arts and Law), Mizuno Tasuku (lawyer, attorney), Zhang You-Sheng (Co-Founder, Volume DAO), wildmouse (blockchain engineer)

Program Director

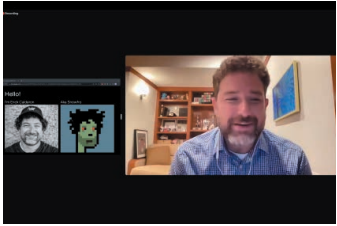
高尾俊介（アーティスト、ジェネラティブアート振興財団代表理事）

Takawo Shunsuke (artist / President, Japan Generative Art Foundation)

Photo: Muramatsu Masahiro

DAY 0

2023.08.12



[KL1] エリック・カルデロン 「オンチェーン・アートがひらく『私』の表現」
Erick Calderon "Individual Expression through On-Chain Generative Art"

ジェネラティブ・アートの世界的潮流をつくり出した NFT プラットフォーム「Art Blocks」の創設者 Snowfro ことエリック・カルデロンが基調講演に登場。技術の発展は、これまでの大量生産の無個性だったデザインに個性を持たせることを可能にしました。ジェネラティブ・アートもまたアルゴリズムから無数のバリエーションを生み出すことができます。さらに、ブロックチェーンの登場は、そのバリエーションに市場価値を与えることを可能にしました。カルデロン氏は、これからのアーティストの役割はブロックチェーンとの出会いによって生まれるこうした可能性自体を探求することであると強調しました。

The first keynote lecture was by Erick "Snowfro" Calderon, the founder of NFT platform Art Blocks, which launched the global generative art boom. The development of technology has individualized design, which was previously mass-produced and anonymous. Generative art allows us to create an infinite number of variations from algorithms. The appearance of blockchain has enabled such variation to have market value. Calderon emphasized the future role of artists in the search for such possibilities arising from encounters with blockchain.

DAY 1

2023.08.26



参加者活動紹介

Participant self-introductions

[LC] 「お金の価値」 講師：会田大也
"Value of Currency" Lecturer: Aida Daiya

[HO] 「お金をつくる」 講師：高瀬俊明
"Making (Crypto) Currencies"
Instructor: Takase Toshiaki

[KL2] 藤幡正樹 「芸術と耕文活動」
Fujihata Masaki "Art and Cultivation"

初日は、参加者による活動紹介からスタート。レクチャーでは、デジタル通貨を基盤として構想されたブロックチェーン技術を理解するために、お金の歴史や交換価値、作品やワークショップの事例等が紹介されました。また、ハンズオンでは、お金を機能に分解し、実装するための要件定義に落とし込み思考実験を行いました。さらに簡単なコードを書き、ブロックチェーン上にオリジナル通貨をデプロイする実装も試行。基調講演では、アーティストの藤幡正樹氏により、NFT の技術による価格と価値の関係を問直すアートの視点が語られました。デジタルデータが、複製技術によって公共物となる可能性を持ちうる現在、アー

トが新しい「公共性」を定義していくことが示唆されました。

The first day kicked off with self-introductions by the participants. In order to increase understanding of blockchain technologies as the basis for digital currencies, the lecture introduced the history of money, the idea of exchange value, and case studies of art and workshops. In the hands-on session, participants undertook a thought experiment dismantling money right down to its functionality and then applying its defined requirements for implementation. Participants also wrote basic codes and deployed an original currency on a blockchain. The keynote lecture by artist Fujihata Masaki examined the relationship between value and price in NFT technology. Today, when technology for reproduction makes it possible for digital data to become public property, art is redefining our understanding of public.

DAY 2

2023.08.27



[LC] 「アート活動と NFT」 講師：田中薫
"Art Practice and NFTs" Lecturer: Tanaka Kaoru

[LC] 「Generative in Smart Contracts」
講師：Oxhaiku
"Generative Art in Smart Contracts"
Lecturer: Oxhaiku

[HO] 「コレクションとして NFT をつくる」
講師：田中薫
"NFTs as a Collection" Instructor: Tanaka Kaoru

[HO] 「スマートコントラクトを使って NFT をつくる」
講師：wildmouse
"NFTs Using Smart Contracts" Instructor: wildmouse

[KL3] eziraros, チャン・ヨウシェン 「Volume DAO の原動力：アートとそれを支える人たち」
eziraros, Zhang You-Sheng "Art and Beyond: The Dynamics of Volume DAO"

「NFT」をテーマにしたレクチャーとハンズオンには、世界で活躍するアーティスト3名が登場。NFT の活用やブロックチェーン上での作品発表を機に、世界へと活躍の場がひらかれる状況を紹介しました。また、ハンズオンでは、Ethereum のテストネットを使って OpenSea でコレクションを作成し、アートを自分でミントする一連の工程を体験。さらに、数々の NFT アートの裏側を支えてきたエンジニアである wildmouse のコードを写経し、NFT の画像データとメタデータをスマートコントラクトから参照、実装する方法を学びました。基調講演では、3 日目のテーマとなる「DAO」について、Tezos ブロックチェーンをベースに活動する台湾のコレクター組織・Volume DAO のメンバーが語りました。

The lectures and hands-on sessions all focused on NFTs and featured internationally active artists, who demonstrated how using NFTs and presenting work with blockchains has opened up their practice globally. In the hands-on session, participants used a Ethereum testnet to make a collection on OpenSea, and directly minted art. Participants also copied code by wildmouse, an engineer whose work has undergirded a lot of NFT art, and learned ways to reference and implement NFT image data and metadata from smart contracts. In the keynote lecture, members of Volume DAO, a group of collectors in Taiwan using the blockchain Tezos, talked about the third day's theme of DAOs.

DAY 3

2023.08.28



[ID&HO] 「Basic Elements for Practicing DAOs」
講師：eziraros, シェイ・ルオリン、チャン・ヨウシェン、ルオー・シュートン

"Basic Elements of DAO Practices" Instructors:
eziraros, Hsieh Jo-lin, Zhang You-Sheng, Lo Shih-Tung

ワールドカフェ
World café

グループワーク (ブレインストーミング)
Group work & brainstorming

DAO の活動や、そのプロセス、方法を学ぶ3日目。講師となる Volume DAO の4名のメンバーは、台湾を中心とした「DAO」の活動を通して、トップダウンではなく民主的に決定を行うコミュニティの重要性や、新たな創造を生み出すコラボレーションの必要性を語りました。ハンズオンでは、DAOのお財布とも言えるマルチシグウォレットを制作したり、起草された提案へ投票を行うツール等を体験。新しいかたちの働き方を可能にする DAO のプロセスや業務の実態像を具体的に学びました。さらに、参加者による興味・関心を互いにディスカッションするためのワールドカフェを実施。これにより、最終成果の制作に向けた5つのグループが決定しました。

The third day focused learning about DAOs, its processes, and methods. The instructors were four members of Volume DAO, who drew upon their Taiwan-based DAO practice to discuss the importance of communities that decide things democratically instead of top-down, and the necessity of collaborations that produce new forms of creativity. In the hands-on session, participants experienced making the multisig wallets used to store money in DAOs, and used tools for voting on proposals. Participants learned concretely about DAO processes that enable new works of working, and what this actually entails. The world café featured a discussion among the participants about their interests and concerns. This led the participants to divide into five groups to begin working on their final projects.

DAY 4

2023.08.29



グループワーク
Group work

中間発表
Group presentations

[KL4] 水野祐 「Web3 における法のデザイン」
Mizuno Tasuku "Legal Design and Web3"

スマートコントラクトをはじめとした関連技術は自律性や透明性が注目されていますが、それらは同時に、個人およびコミュニティの希求や願望をコードとして保存・実行が可能なメEDIUMとしての性質を備えています。5日間のキャンプを経て提案されたいくつかのプロジェクトは、現代社会における同一の問題へ異なる方向から光を当て、多角的な解を提案しています。今回のキャンプでは、参加者や講師陣が節点としてつながり、新たなムーブメントをつくるための創発的で持続的な場作りを意識してカリキュラムを検討しました。

プログラムディレクター：高尾俊介

Among many other tools, the smart contract stands out due to its inherent autonomy and transparency, but is also useful as a medium allowing individuals and communities to save and implement their aspirations and objectives in code. The discussions that filled the five-day camp shed new light on the social issues we experience today, allowing a more comprehensive and thorough understanding of the problems and means to tackle them. The curriculum consciously created an emergent and sustainable platform for participants and instructors to become nodes in generating a new movement in the field of blockchain technology in Tokyo.

Program Director: Takawo Shunsuke

成果展示

2023.08.31-09.03

Results Exhibition

キャンプの様子と参加者が制作したプロトタイプ5作品を紹介する展示会を開催しました。The exhibition introduced the camp and the five prototypes made by the participants.



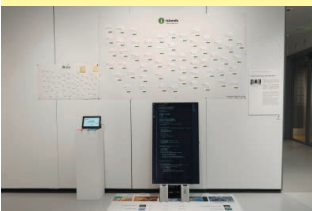
Circular DAO

創作者と鑑賞者が共に成長し、埋もれた才能を発掘するマーケットのデザイン
メンバー：梅田正人、田仲巧、當間知明、森達哉
Designing a market in which creators and viewers grow together and uncover hidden talent.
Members: Umeda Masato, Tanaka Takumi, Toma Tomoaki, Mori Tatsuya



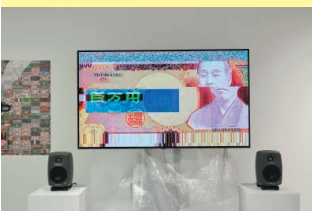
Ikari NFT

民主主義の実現に必要な「怒り」をゆるやかに練習する場をつくり出す、社会彫刻の試み
メンバー：呉易平、大久保敏之、梶野健太郎、寺江圭一朗、津間啓語
A social sculpture creating a place for loosely practicing the anger (ikari) necessary to achieve democracy.
Members: Wu Yiping, Okubo Toshiyuki, Kajino Kentaro, Terae Keichiro, Keigo Tsuma



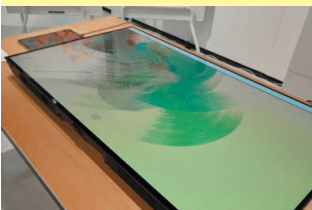
Islands: curation media + NFT marketplace

ユーザーが自身の感性で個々の「島」を形成し、独自の文化を育むプラットフォーム
メンバー：熊谷晶、鈴木由信、高橋隆太、羽生和仁
A platform on which users build individual "islands" according to their own sensibilities, and nurture unique culture.
Members: Kumagai Akira, Suzuki Yushin, Takahashi Ryuta, Habu Kazuhito



煮込みゆにてい

グリッチ化されたお札と落書きをフルオンチェーン NFT として表現
メンバー：会田寅次郎、小木久美子、sawako、TAMAFREEDOM、teshnakamura
Glitchy banknotes and graffiti as fully on-chain NFTs.
Members: Aida Torajiro, Ogi Kumiko, sawako, TAMAFREEDOM, teshnakamura



conVerse

コミュニケーションの方法をデザインできる分散型のチャットシステム
メンバー：ava、坂村空介、Samuel YAN、庄野祐輔、田島琢巳、來迎結子
A decentralized chat system for designing communication methods.
Members: ava, Sakamura Kusuke, Samuel YAN, Shono Yusuke, Tajima Takumi, Ráyka Yuiko

2024.02.02-02.18

CCBT×恵比寿映像祭2024

CCBT × Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024

Poems in Code

——ジェネラティブ・アートの現在／プログラミングで生成される映像

Poems in Code: Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image

第1回と第2回のキャンプの成果は、そのテーマと参加者の提案をさらに発展させ、ジェネラティブ・アート作品の屋外上映として恵比寿映像祭2024に結実しました。公共空間でもある恵比寿ガーデンプレイスのセンター広場に約4メートルの大型ビジョンを設置し、国内外の招待作家とキャンプの参加者全27組による作品を上映しました。

The results of the first two Future Ideations Camps were further developed with participants and then presented at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024 as an outdoor screening of generative art. A roughly four-meter screen was installed in the central plaza of Yebisu Garden Place, showing work by twenty-seven artists, including all Future Ideations Camp participants and invited artists from Japan and beyond.

Program Directors

セオ・ヒョジョン(アーティスト)
メディアテクノロジーと身の周りの物を融合させ、日常に新しい視点をもたらすインスタレーションやパフォーマンスを制作する。メディアリテラシー教育への関心から、クリエイティブ・コンピューティングの授業を通じてコーディングの様々な可能性を追求しており、当該分野における多数のプロジェクトに携わる。最近では、アルゴリズムによってイメージを生成するジェネラティブ・アートの表現を主なテーマとし、鑑賞者の様々な感情や反応を喚起するユニークで動的なビジュアル作品を展開している。

Seo Hyo-jung (artist)

Seo Hyo-jung creates installation and performance pieces that aim to provide new perspectives on daily life by blending media technology with common objects that we encounter in our surroundings. Her interest in media literacy education drives her to explore the various possibilities of coding through creative computation classes and continues to work on various projects in this field. Recently, she has been dedicating her main focus on generative art, an art form that uses coded algorithms to generate images. This approach allows her to develop unique and dynamic visual forms that can evoke different emotions and reactions from the audience.

高尾俊介(アーティスト/ジェネラティブアート振興財団代表理事)

1981年熊本県生まれ、兵庫県在住。2019年より、日記のように毎日プログラムを書く習慣としてデイリーコーディングを提唱している。21年、NFTアートプロジェクト「Generativemasks」を発表。1万点のプログラムから生成されるNFTが世界的に注目を集め、発売から2時間で1万個が完売した。このアーティスト収益から、ジェネラティブアート振興財団を設立。現在は作品発表と並行して、アルゴリズムと計算の芸術であるジェネラティブ・アートの普及啓発活動に従事している。甲南女子大学文学部メディア表現学科准教授。

Takawo Shunsuke (artist / President, Japan Generative Art Foundation)

Takawo Shunsuke was born in Kumamoto in 1981. He has advocated daily coding as a daily habit of writing programs like a diary since 2019. In 2021, he will present his NFT art project Generativemasks. He established the Japan Generative Art Foundation from his artist's earnings. In parallel with presenting his works, he is currently engaged in activities to promote and educate the public about generative art, which is the art of algorithms and computation. He is an associate professor at Konan Women's University's Department of Creative Media Studies.

Photo: Maruo Ryuichi



個人によるコードの表現で、映像メディアを公共地として提案する。CCBTのキャンプから生まれた、都市とアートをつなぐ新しい手法

Presenting video media as a public space through personal coding practices. New approaches linking art and the city, born from the Future Ideations Camps.

上映プログラム「Poems in Code——ジェネラティブ・アートの現在／プログラミングで生成される映像」は、コンピューターソフトウェアのアルゴリズムによって生成されるジェネラティブ・アート作品を、映像祭が英語名称として冠する「Art & Alternative Visions」の表現として紹介したものです。

ジェネラティブ・アートは、第2回のキャンプで取り扱ったNFT（非代替性トークン）を活用した動向として再注目されていますが、本プログラムでは、こうした表現を通じて、現在の映像言語としてプログラムやコードを取り上げています。また、個人が成すプログラミングから生まれた表現を、公共空間の大型ビジョンで提示することにより、都市におけるデジタルサイネージを個人／コミュニティの場としていく「映像メディアの公共性」を試行しました。

この試みは、第1回のキャンプのテーマ「コンピューターによるデザイン」とその課題「共有地としての『デジタルサイネージ』を考える」の提案を具体化したものです。アルゴリズムによる記号と反復表現を特徴とするジェネラティブ・アートと、公共空間にあるサイネージとの親和性を示した本プログラムは、国内外からも注目され、その実践は広がりを見せています。CCBTのキャンプで生まれたアイデアは、恵比寿映像祭との協働によって都市とアート／都市とシビックをつなぐ手法へと発展しました。

The screenings program, Poems in Code: Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image, showcased generative art created by computer software algorithms as examples of trends in art and alternative visions, as encapsulated in the festival name. Generative art has gained attention as a way of utilizing NFTs, which was something explored at the second Future Ideations Camp. This program, however, treated programming and coding as a form of contemporary moving image language through such means of expression. And by presenting creative expression made by individuals through programming on a large screen in a public space, Poems in Code endeavored to demonstrate how digital signage in the city can function as an individual and community forum for video media.

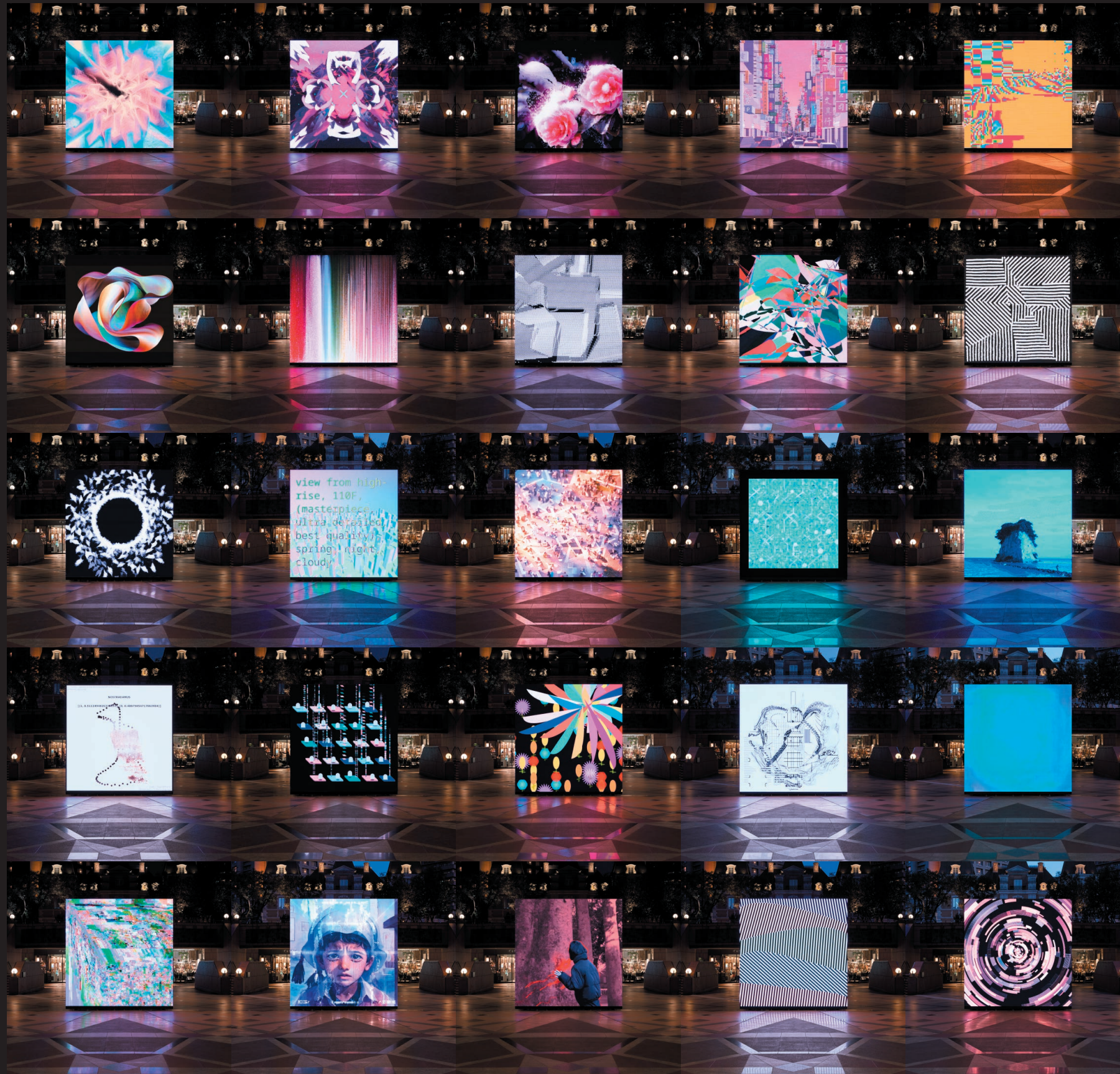
This effort embodied the computational art and design theme of the first Future Ideations Camp and its attempt to think about digital signage as a commons. Showing the affinity between public signage and generative art, which is characterized by its use of repetition and algorithm-generated symbols, the program attracted attention in Japan and internationally, and demonstrated the potential scope of these practices. Through this partnership with Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions, the ideas born from the CCBT camps developed into ways of linking art and the city, and the city with the civic.

出品作品 Exhibited works

上 セオ・ヒョジョン「借りた風景たち」

下 高尾俊介「幾何学図形の狂詩曲」

Top: Seo Hyo-jung, *Borrowed Landscapes*Bottom: Takawo Shunsuke, *Geometric Rhapsody*



出展作品 (左上から右へ順に)

招待作家

アレクシー・アンドレ「14」
 ジョシュア・デイヴィス「After you Florals」
 江原彩子「春夏秋冬」
 eziraras「Walk in Progress: behind the scenes」
 Fingacode「Living In The Most Uncertain Situation」
 ザック・リーバーマン「Daily Sketches」
 mole*3「life-forms of colors」
 ケイシー・リース「There's No Distance」
 アリダ・サン「O Sea Sunbirds」
 Yazid「Homage to Broodthaers」
未来提案型キャンプ参加者・講師
 阿部和樹「球体の脈拍」
 Oxhaiku「view from high-rise, (masterpiece, ultra detailed, best quality)」
 大山貴史「景色になる」
 小木久美子「オレンジと水色」
 小林真幸「青の記憶を辿って」
 鈴木由信「文章の付まい『Coded Language』Saul Williams」
 センバク「Daily ladders」
 田島琢巳「百花春至誰為開」
 teshnakamura「(目的もなく) ただ生きている」
 ジョイス・デン・ヘルトグ「Blue to Green」
 浪川洪作「codec play」
 _hyp「tear blob tracking v0.0」
 Haneda Misa「I can feel you because I am here」
 mossan99「Opt-III-V01」
 Samuel YAN「騒音惑星 v2024」

Exhibited works (from top left to right)

Invited Artists

Alexis André, 14
 Joshua Davis, After you Florals
 Saeko Ehara, Flowers In Season
 eziraras, Walk in Progress: behind the scenes
 Fingacode, Living In The Most Uncertain Situation
 Zach Lieberman, Daily Sketches
 mole cubed, life-forms of colors
 Casey Reas, There's No Distance
 Alida Sun, O Sea Sunbirds
 Yazid, Homage to Broodthaers
CCBT Future Ideations Camp Participants
 Abe Kazuki, Pulse of Sphere
 Oxhaiku, view from high-rise, (masterpiece, ultra detailed, best quality)
 Oyama Takafumi, Become a scenery
 k-ogi, Orange and light blue
 Kobayashi Masayuki, Retracing Azure Memories
 Suzuki Yushin, Vectors of Sentences "Coded Language"
 Saul Williams
 Senbaku, Daily ladders
 Tajima Takumi, For whom do all the flowers blossom in the spring?
 teshnakamura, Just alive (with no particular aim)
 Joyce den Hertog, Blue to Green
 Namikawa Kosaku, codec play
 _hyp, tear blob tracking v0.0
 Haneda Misa, I can feel you because I am here.
 mossan99, Opt-III-V01
 Samuel YAN, Noise Planet v2024

Outline

恵比寿映像祭 2024 オフサイト展示
**「Poems in Code —ジェネラティブ・アートの現在
 /プログラミングで生成される映像」**
 2024年2月2日～2月18日
 会場: 恵比寿ガーデンプレイス センター広場

未来提案型キャンプ参加者対象 特別ワークショップ
「Weaving Code Poems Together!!」

2024年1月7日

講師: セオ・ヒョジョン、高尾俊介

恵比寿映像祭 2024 スペシャルトークセッション
「Poems in Code —ジェネラティブ・アートの現在」

2024年2月3日

出演: セオ・ヒョジョン、高尾俊介

モデレーター: 廣田ふみ (CCBT)



特別ワークショップ「Weaving Code Poems Together!!」(未来提案型キャンプ参加者対象)

本上映プログラムの開催に先立ち、キャンプの参加者を対象とした作品制作のためのワークショップを実施しました。ジェネラティブ・アートの創作方法を学ぶだけでなく、公共空間における上映や恵比寿映像祭での作品発表に必要な表現方法や意識を事前に参加者とともに共有しました。

- ・【初心者向け】NodeBox でアニメーションをつくる
- ・【中級者向け】p5.js で動きをコードで表現する
- ・自由創作

Special Workshop: Weaving Code Poems Together!! (for Future Ideations Camp participants)

Ahead of the screenings, a creative workshop was held for participants in the Future Ideations Camps. In addition to teaching participants generative art techniques, it shared the creative approaches and mindsets needed in advance of presenting their work at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions and screening their work in public space.

- For beginners: Making an animation with NodeBox
- For intermediates: Coding movement with p5.js
- Free creativity

Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024 Off-site Project

Poems in Code: Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image
 February 2-18, 2024
 Venue: Yebisu Garden Place Central Plaza

Special Workshop for Future Proposal Camp Participants: Weaving Code Poems Together!!

January 7, 2024

Instructors: Seo Hyo-jung, Takawo Shunsuke

Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024 Special Talk Session: Poems in Code: Generative Art Today

February 3, 2024

Speakers: Seo Hyo-jung, Takawo Shunsuke

Moderator: Hirota Fumi (CCBT)

セオ・ヒョジョンは、日々のジェネラティブ・アートの制作や韓国の大学でのクリエイティブ・コンピュティングの授業を通じてコーディングの様々な可能性を追求するアーティスト、教育者です。彼女は韓国を拠点にしながら、日本のメディアアート・シーンに積極的に関わり、ワークショップや展示を通じて繋がりを深めてきました。CCBTの第1回目のキャンプでは、講師の一人として参加し、渋谷のスクリーンのあり方を問い直す課題を提案。その彼女にワークショップのプロセス、そしてデジタルツールとSNSの一般化にある「創作の民主化」以降の創造の可能性について話を伺いました。

セオ・ヒョジョン

Interview with Seo Hyo-jung

スクリーンの「公共性」が拓く、
共につくるという可能性

The Potential of Creating Together,
Pioneered by Public Screens

メディアアーティストを志すきっかけとなった日本との関係

私がメディアアーティストを志したきっかけは、日本のシーンとの出会いでした。韓国で偶然、日本のテレビ番組「デジタル・スタジアム」(NHK、2000～2009年)を目にし、メディアアートに興味を持ったのです。それ以来、夏休みには日本を訪れ、展示を見たり、ワークショップに参加したりすることが大事なルーティンとなり、その経験が私を現在の道へ導いてくれました。コロナ禍で日本に行きにくい時期が続いていましたが、その間も日本のメディアアーティストたちが新しい技術の意味や社会的影響について丁寧に考えながら作品制作に取り組んでいる姿をSNS等で見て刺激をもらっていました。

その後、CCBTが立ち上がり、キャンプという形式でアーティストたちを集め、体験を共にしながら実直にアート作品をつくり上げていく場をつくったことに大きな意味を感じました。というのも、一般的に、アートは時にアカデミックでエリート的な印象を持たれることがあります。そのことがアートの価値を高める一方で、多くの人々にとってはアクセスしづらい

A Relationship with Japan Leading to Aspirations to be a Media Artist

My aspirations to be a media artist came from my encounter with the scene in Japan. In Korea, I happened to see a Japanese TV show called *Digital Stadium* (NHK, 2000–9) and got interested in media art. After that, I would visit Japan in the summer holidays, seeing exhibitions and taking part in workshops, which became an important routine for me and an experience that ultimately led to who I am today. The pandemic made it difficult for me to visit Japan, but I got inspiration during that time from social media, where I could see Japanese media artists doing their work while thinking carefully about the meaning of new technologies and their impact on society.

I later felt something very significant in the launch of CCBT; how it was bringing together artists in a camp format, and creating a place for people to steadily make art together through shared experiences.

Generally speaking, art can sometimes seem academic or elitist, and while that enhances the value of



Seo Hyo-jung is an artist and educator whose work pursues the polyvalent possibilities of coding through creative computer classes at universities in South Korea and producing daily generative art. Based in Korea, she is actively involved with media art in Japan, having deepened her connections to the scene via participating in workshops and exhibitions. She took part in the first CCBT camp as one of the instructors, exploring issues related to public video screens in Shibuya. She here discusses her workshop process as well as the possibilities for creativity since the democratization ushered in by the spread of digital tools and social media.

印象も与えます。その意味で、山口情報芸術センター [YCAM] は、メディアアートの拠点として理想的なかたちを備えていると感じています。YCAMはビギナーにも優しく、ワークショップを通じてメディアアートの理解を深める機会を提供しています。当初、CCBTがどういった活動を展開するのかは未知でしたが、YCAMが培ってきたような取組を、エネルギー豊かな東京の真ん中で展開できるのではないかと、という期待を抱きました。

アートへのアクセスを広げることに加えて重要なのは、そこにいる「人」、すなわち人材を育てるという視点です。韓国では、国レベルでメディアアートやデジタルアートを推進する力が強く、資金もまだ十分に投入されています。そのため、作家やキュレーターも活発に活動しており、世界的に評価される場面も増えています。しかし、国がプロジェクトをサポートする際、担当者が数年ごとに異動するという事例が多発し、知識の蓄積が難しいという課題があります。長期的な発展を目指すためには、ナレッジの蓄積・活用が不可欠です。またこの分野が健全に発展していくためには、作品の評価やコレクターの存在といった価値と経済に係るエコシステムも同

art, it also makes it rather inaccessible for most people. In that sense, Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM) would appear to adopt an ideal approach as a media art hub. YCAM is accessible even for novices and offers opportunities to deepen an understanding of media art through taking part in workshops. I initially knew nothing about the kind of activities CCBT would pursue, but I had hopes that it would develop the kind of initiatives that YCAM has cultivated in the energetic setting of Tokyo.

In addition to expanding access to art, what is important about CCBT is that it is training people—that is, human resources. In Korea, there are strong efforts to promote media and digital art at the national level and the country is pouring a lot of money into this field. As such, artists and curators are doing lots of exciting things, and enjoying increasing chances to receive global recognition. But whenever the state is involved in supporting projects, there are staff reshuffles every few years, making it hard to build up know-how. Building and utilizing a knowledge base is essential if we want to achieve development in the long term. For the field to

時に成長していかなければなりません。たとえば、従来の写真や絵画の美術市場とは異なる評価基準や流通システム、そうしたことに関する研究ももっと必要だと思います。

渋谷が舞台だからこそそのコンセプトに取り組む

CCBTから「Future Ideations Camp Vol. 1: Import *」のオファーを受けたとき、私が最初に考えたのは技術を介して身体の動きを可視化するという内容でした。というのも、このカリキュラムは、ゴラン・レヴィンやジョン・マエダといったマスタークラスの方々が関わるため、それに相応しいテーマを設定しなければと考えていたからです。彼らとともに講師を務めることはとても嬉しい反面、プレッシャーも感じていました。しかし、私が前年に仁川空港やアムステルダム、シンガポールの都市中心部にあるスクリーンを利用して作品を発表していたこともあり、渋谷でのプロジェクトということを考えて、やはり「スクリーン」をテーマにするべきだと思い直しました。渋谷といえば、真っ先に思い浮かぶイメージはスクランブル交差点とそこに設置された数多くのスク

develop robustly, the ecosystem related to economics and value—having collectors and recognition of the works—also have to grow at the same time. More research is needed, for example, about the basis for valuation and distribution systems that differ from the conventional ones found in the art market for paintings and photography.

Engaging with Concepts Specific to Shibuya

When I received the offer from CCBT to take part in Future Ideations Camp Vol. 1: Import *, my first idea was about making physical movements visible through technology. That's because I thought I had to come up with a theme befitting the involvement in the curriculum of leading figures like Golan Levin and John Maeda. Though I was overjoyed to be joining them as one of the instructors for the camp, I also felt pressure to up my game. The previous year, I had exhibited working using public screens at Incheon Airport and in central Amsterdam and Singapore, and so when I came to ponder what kind of project I could do in Shibuya, I

リーンです。渋谷のスクランブル交差点では、信号が変わると一斉に人々が様々な場所から動き出します。そのシーンこそが、渋谷で最も象徴的な光景だと思うのです。例えば、信号が赤になると歩行者は止まり、青になると進む。私たちの日常生活は、実はこうした見えない規則によって成り立っています。一方、私はジェネラティブ・アーティストの役割を「イメージをつくるのではなく、イメージを生み出す規則をつくること」だととらえています。だからこそ、みんなが行き交う中にある無意識のルールと、コーディングによって表現された規則が交差するポイントを渋谷につくることを今回のワークショップで挑戦してみたのです。コーディングによってつくられたアート表現を、都市に提案することは、双方にとってとても意義深いことだと思います。

キャンプでは、まず参加者全員でスクリーンについての印象や、どのような「欲望」をスクリーンに反映できるかを話し合うことから始めました。渋谷は広告を中心に、街から人へと情報が流れ込んでくる場所でもあります。そのため、私たち自身の欲望を意識しないと、膨大な情報にただ受動的に飲み込まれてしまいます。ワークショップでは、最初から個人での作品制作に取りかかるのではなく、まずみんなで意見を交換することで、スクリーンに対する普段の考え方や感情を共有できる機会を設けました。このプロセスがあったからこそ、面白い発想を生みだ

すことができたとします。

公共空間における「アート」の意義や役割を考える 「Poems in Code」

韓国には、建築物の費用の一部を使って彫刻やアート作品を設置することを義務付ける法律があります。このような規定により、公共空間における「アート」の意義や役割を再考する必要が生まれました。24時間途切れることなく流れるコマーシャルメッセージの中で、少しでもその時間を公共のために使うべきではないか。こうしたスクリーンの「公共性」についての議論が、CCBTのキャンプで深められ、恵比寿映像祭での展示「Poems in Code——ジェネラティブ・アートの現在／プログラミングで生成される映像」に繋がりました。当初は世界中から選ばれた10人ほどの作品を展示する計画でした。しかし、それだけでは十分でないと感じました。スクリーンを「みんなのもの」にするためには、まず「みんな」の参加が必要であり、CCBTのキャンプ参加者を中心に、一般の方々も参加しやすい場を目指すことにしたのです。私はコーディング初心者向けのワークショップを担当し、一方で高尾俊介さんが経験者向けのセッションをリードしてくれました。

大きなスクリーンで作品を見るときが一番の魅力は、その場にいる人々が一緒に作品を楽しめるという点

ultimately changed my mind and decided to focus on the use of screens in public space. After all, the first image that comes to mind when we think of Shibuya is all those video screens surrounding Scramble Crossing. When the lights change at the crossing, people suddenly start moving from all directions. It is the most iconic vista of Shibuya. When traffic signals turned red, pedestrians stop, and then move when the lights turn green. Our daily lives are actually shaped by these unseen rules. I see the role of the generative artist not as making images but rather the rules that create images. That's why with this workshop program, I tried to create, here in Shibuya, a point of intersection between the unconscious rules that exist within the crisscrossing movement of people and the rules expressed through coding. It is highly meaningful to proposing in the city art created by code.

In the camp, we started things off with all the participants talking about their impressions of public screens and how we might show desires on a screen. Shibuya is a place where information flows out from the city to the people, especially through advertising. Unless we're aware of our desires, we'll get passively

swallowed up by the deluge of information. At the workshop, we started not with individual works but an exchange of views, which was an opportunity to share our regular attitudes and feelings about public screens. And thanks to that process, we got some interesting ideas.

Poems in Code: The Significance and Role of Art in Public Space

In Korea, the law mandates the use of part of building costs for installing sculptures and art. This has led to the need to rethink the significance and role of art in public space. Within the nonstop flow of commercial messages, how should we use some of that time for public purposes? This debate about the public nature of video screens deepened during the CCBT camp and led to Poems in Code: Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image, the program of screenings at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions. Originally, the plan was to show work by about ten people selected from around the world, but that felt insufficient. Making the screen "everyone's" first



Future Ideations Camp Vol.1におけるワークショップ「Body Drawing」での講義の様子
Seo Hyo-jung leading the "Body Drawing" workshop at Future Ideations Camp Vol.1



Future Ideations Camp Vol.1でのグループワークの様子
Group work at Future Ideations Camp Vol.1



「Poems in Code」における特別ワークショップ「Weaving Code Poems Together!!」の様子
Leading a workshop for the works in Poems in Code

required the participation of everyone, so we decided to make it a place more accessible for regular people, with a focus on the CCBT camp participants. I oversaw the coding beginners' workshop, while Takawo Shunsuke led the session for those with more experience.

The biggest appeal of seeing a work on a large screen is that the people there enjoy it together. What tends to get attention about interactive art is the relationship between computers and humans. But for a viewing environment, I think the vital element is the interaction between members of the audience watching the same work. At the outdoor screenings at Yebisu Garden Place, that kind of natural exchange seemed to emerge more easily than at other locations. Children danced in front of the screen, for instance. Something really interesting took place.

CCBT's Potential as an Inclusive Place

What particularly impressed me at CCBT was the level of care put into accessibility. English-language help was provided for non-Japanese participants and visually impaired participants also got support. I had a

strong sense that this was an open environment where anyone can take part. This really seemed to accomplish CCBT's principle of being a place for anyone.

Our approaches to creativity are undergoing immense change. Previously, creatives who could use specialist tools were the ones who made the works, but anyone today is easily able to make images: we are witnessing the democratization of creativity. Alongside this change comes the question of what makes something made by a regular person different from something made by a specialist. And now with the emergence of AI-generated art, we start to doubt if something was made by person or if it was actually made by AI. We've arrived at a time when art is no longer something created by just one person, and we are searching for more diverse approaches.

Collaborating with others is one of the approaches that artists should take in creative environments today. Collaboration between specialists is, of course, important, yet in addition to that, we now need approaches that treat the general public not as audiences or viewers but as fellow creatives able to play an active part in making something. CCBT offers a wide

にあります。インタラクティブアートではコンピューターと人間の関係が目ざされがちです。でも、鑑賞環境においては、その作品を前にした観客同士の関わり合いこそが重要な要素だと思います。恵比寿ガーデンプレイスでの野外展示では、そうした自然な交流がほかの場所よりも生まれやすい雰囲気を感じました。子どもがスクリーンの前でダンスしていたり、面白い状況が生まれていたと思います。

インクルーシブな場としてのCCBTの可能性

私がCCBTに参加して特に感動したのは、アクセシビリティへの配慮でした。外国人の参加者には英語でサポートが行われたり、視覚に障がいのある参加者にもサポートがついていたり、誰もが参加しやすいオープンな環境であることを強く感じました。この点において、CCBTはまさに「誰でも来られる場所」という理念を実現していると感じます。今、創作のあり方は大きな変化を迎えています。かつては、専門的なツールを駆使できるクリエイターが作品を生み出していましたが、現在では誰もが簡単にイメージをつくり出せるようになり、「創作の民主化」とも言える状況が広がっています。この変化に伴い、専門家と一般の人々がつくったものの違いとは何か、という問いが浮かび上がってきています。さらにAIによる創作が台頭する中で、「これは本当に

自分がつくったものなのか?それともAIが生成したものなのか?という新しい疑問も生まれています。もはや一人でつくることだけがアートのかたちではなくなり、より多様なアプローチが模索される時代になっています。

現代のクリエイティブな環境で作家が取り入れるべきアプローチの一つは、他者と協力して創作を行うことです。もちろん、専門家同士のコラボレーションも重要ですが、それに加えて、一般の市民を「観客」としてではなく、共に創作する「クリエイター」としてとらえる視点が求められています。CCBTには多様なレイヤーが用意されており、作家はスタッフのサポートを受けながら専門的な作品をつくることのできる一方で、ミートアップを通じて市民の視点を取り入れ、新しいコンセプトや意味を見出すこともできます。AIやプラットフォームが発展した現代において、作家一人だけでなく、みんなと共に創るという可能性を様々なかたちで試みることができるのが、CCBTの魅力だと思います。CCBTは、新しい時代における「共創」の場として、非常に大きな可能性を秘めているのではないのでしょうか。

インタビュー：2024年10月／聞き手：庄野祐輔
プロフィール p.100

range of layers: artists can create specialist work with support from the team, but can also integrate input from members of the public through the Meetup events, and uncover new concepts and meaning. At a time when AI and platforms are developing, CCBT's appeal lies in its ability to test out, in various ways, the possibilities not of artists creating alone but of creating with others. As a place for collaborative creativity in a new age, CCBT has incredibly impressive, latent potential.

第3回目のキャンプは、「インクルーシブデザイン」をテーマに開催。インクルーシブデザインは、障害者や高齢者等、通常デザインプロセスで除外されがちな多様な視点を取り入れ、誰もが利用しやすい商品やサービスの開発に活用される考え方・手法です。商品やサービスのデザイン開発やビジネス、教育まで、幅広い分野で活用されています。本カリキュラムでは、インクルーシブデザインにおける他者との対話・コミュニケーションに注目し、福祉施設の利用者と交流。多様性の場をつくる手法やコンセプトの発想を実践的に学び、インクルーシブなきっかけを生み出すための新たなツールやアイデアを探求しました。

The third Future Ideations Camp explored inclusive design, which incorporates the perspectives of people frequently excluded from design processes, such as those with disabilities and senior users. It is a mindset and approach employed in developing products and services that anyone can use, and has widespread implications for product and service design, business, education, and more. The curriculum focused on dialogue and communication with others in terms of inclusive design, and provided opportunities to interact with users of welfare facilities. Learning practically about coming up with concepts and ways to create diverse spaces, the participants searched for new tools and ideas for making inclusive opportunities.

2024.02.09-02.14

Future Ideations Camp Vol. 3 インクルーシブな 「出会いのきっかけ」を 共創するワークショップ Co-creating Opportunities for Inclusive Encounters Workshop



今日、多様性や社会包摂を目指すアートプロジェクトやワークショップでは、インクルーシブデザインの手法を取り入れ、障害者等のリードユーザーが企画段階から参画し、課題に対する多様な視点を発見する協働作業が行われています。ここにおいて重要なのは、文化的、認知的、身体的な多様性を持つ人々同士の対話・コミュニケーションだといえます。本キャンプでは、専門性の異なる参加者が集まるのみならず、デザインパートナーとして5つの福祉施設の協働を実現。参加者は福祉の現場に飛び込み、同じ空間・時間を共有・交流し、フィールドリサーチを通じて多様な視点から気づきを得るとともに、デザインの問いの立て方やコンセプト・アイデアへの発展方法を学びました。さらに、デジタルファブリケーション技術を駆使してプロトタイプを制作することで、インクルーシブなきっかけを生み出すツールをともに作り上げました。全カリキュラムを通じて、参加者と福祉現場の当事者が互いにクリエイティブインプットを交わし合い、新たな発想や視点の転換を促すことで、より豊かな表現やアイデアの創出を目指しました。

Art projects and workshops aspiring to boost diversity and social inclusion integrate inclusive design approaches, and feature disabled people and other lead users right from the planning stages, working collaboratively to uncover diverse perspectives on issues. Of particular importance is dialogue and communication between culturally, cognitively, and physically diverse people. In addition to bringing together participants with different specialties, this camp involved five welfare facilities as design partners. Participants came into contact with welfare facilities, sharing time and interacting with users, and obtaining insights from various perspectives over the course of fieldwork, along with learning how to question design and develop concepts and ideas. Participants made prototypes with digital fabrication technology, creating tools together that create inclusive opportunities. Across the curriculum, participants and people from welfare facilities exchanged creative input, and encouraged new realizations and changes in perspective, aiming to make richer ideas and forms of artistic expression.

Lecturers / Facilitators

岩沢兄弟 (体験設計 & 空間デザインユニット/いわさわひとし (立体デザイン担当、空間デザイナー/岩沢兄弟・兄)・いわさわたかし (テクニカルディレクター/岩沢兄弟・弟))、ジュリア・カセム (九州大学・秋田美術大学客員教授、奈良女子大学アドバイザーボードメンバー)、高橋鴻介 (発明家)

Iwasawa Brothers (experience and spatial design group / Iwasawa Hitoshi [spatial designer, sculptural design director], Iwasawa Takashi [technical director]), Julia Cassim (Visiting Professor, Kyushu University and Akita College of Art and Design / Member of Advisory Board, Nara Women's University), Takahashi Kosuke (inventor)

Design Partners

アトリエ福花、ストライドクラブ、TEN TONE、はぁとびあ原宿、福祉作業所ふれんど

Atelier fucca, Strideclub, TEN TONE, Heartpia Harajuku, Welfare Workshop Friend

Program Directors

伊藤慎一郎 (京都産業大学情報理工学部准教授)、ライラ・カセム (デザイナー、大学教員、一般社団法人シブヤフォントアートディレクター)

Ito Shin'ichiro (Associate Professor, Faculty of Information Science and Engineering, Kyoto Sangyo University), Laila Cassim (graphic designer, university lecturer / Art Director, SHIBUYA FONT)

DAY 0

2024.02.04

カリキュラム紹介

Curriculum introduction

デザイナーパートナー（渋谷区内福祉施設）ポイント紹介
Designer partner (Shibuya welfare facilities) introductions

キャンプ開始に先立ち、ディレクターと参加者の顔合わせをオンラインで実施。ディレクターやスタッフの自己紹介に続き、キャンプのテーマとカリキュラムについて説明しました。またプログラムの核となるデザイナーパートナーとして、5つの福祉施設を紹介。施設利用者の特徴や、日常の活動や仕事の様子を現場写真とともに紹介しました。各施設の魅力やディレクターのおすすめポイントを交えながら、参加者がデザイナーパートナーを選ぶ際の検討情報を提供しました。後半は複数のブレイクアウトルームに分かれ、ミニ交流会を行いました。

Ahead of the start of the camp proper, the directors and participants held an online session to get to know each other. After the directors and team introduced themselves, the camp theme and curriculum was explained. The session also included an introduction to the five welfare facilities serving as design partners and a central element of the camp program. Through explanations and photographs, participants learned about each facility's users and the daily activities and work that goes on there. Hearing about the features of the facilities and the directors' recommended points, the participants then received the information to consider when selecting their design partner. The second half of the session saw participants divide into breakout rooms and hold mini mixers.

DAY 1

2024.02.09



イントロダクション

Introduction

参加者自己紹介

Participant self-introductions

デザイナーパートナーとの交流

Meeting and interacting with design partners

フィールドリサーチ

Field research

気づきの共有

Sharing insights

キャンプ初日には、ディレクターが「インクルーシブデザイン」について説明し、当事者の課題や可能性を起点とする包括的なアイデアの創出の意義を共有しました。22名の参加者の自己紹介後、福祉施設でのフィールドリサーチを実施。グループごとに希望する施設を訪問しました。調査では「五感を使って気づきを言葉にする」「違和感を探る」「自らのバイアスに気づく」をポイントに、スタッフや利用者や交流し、現場の活動を観察・体験することで理解を深めました。その後、各自の気づきをグループ内で共有し、グループとしての「3つのコアの気づき」をまとめ、発表。参加者は、調査の手法を実践するとともに、自身の無意識にあるバイアスに気づきを獲得し、コミュニケーションの多様さを体感しました。

The first day of the camp saw the directors give explanations about inclusive design, and share the significance of devising inclusive ideas derived from users' challenges and possibilities. After the twenty-two participants gave self-introductions, they conducted field research at welfare facilities. They separated into groups and visited their choice of facility. Their research focused on how to use their five senses to verbalize insights, searching for what makes them uneasy, and realizing their own bias. The participants interacted with members of staff and users, and deepened their understanding through actively observing and experiencing what happens at each facility. They then shared their insights within their group, which then presented the three core findings to everyone else. Alongside their fieldwork, the participants gained insights into their own unconscious biases, and experiences in more diverse forms of communication.

DAY 2

2024.02.10

「HO」 「3つのデザインクエストの共創」
"Co-creating Three Design Questions"

「OL」 「デザインで『排除』を排除する——よいデザインの問いとインクルーシブなプロセスはどのように新たなデザインソリューションをもたらすか」

登壇：ジュリア・カセム

手話通訳（英語/日本語-日本語）：岩田真有美、高木真知子

"Designing out Exclusion: How Good Questions and Inclusive Process Enable Innovative Design Solutions"

Lecturer: Julia Cassim
Sign language interpretation (English/Japanese-Japanese sign language): Iwata Mayumi, Takagi Machiko

フィールドリサーチで得た現場の気づきから「デザインクエスト/デザインの問い」を立てることから始まった2日目。デザインクエストとは、プロジェクトの方向性を良くし、必要に応じて軌道修正するための羅針盤であり、アイデアの軸をつくる重要な問いです。この場でもパートナー施設のスタッフと意見を交わし、「HOW CAN WE ~ (どのように〇〇を〇〇できるか?)」という問いを立てたあと、アイデアスケッチに進み、全体で発表・共有しました。オープン・レクチャーでは、ジュリア・カセム氏が実際のケーススタディを通じて、感情的排除、知覚的排除、デジタル化による排除という、認識しにくい3つのデザインの排除を指摘。その上で、課題に立ち向かうデザインの文脈を問い直し、デザインプロセスを通じて解決策に導く方法を紹介しました。

The second day of the camp started by devising design questions based on participants' insights from their field research. Design questions are a compass for improving the direction of a project and, as necessary, correcting its trajectory, and vital for creating the focal point of the ideas a project is exploring. Participants exchanged opinions with the staff at the partner facilities and asked questions about how to do certain things, after which they sketched out their ideas and presented and shared their progress with everyone. At the lecture, Julia Cassim used case studies to describe three forms of exclusion in design that are hard to perceive: emotional exclusion, cognitive exclusion, and digital exclusion. She also introduced ways to re-question the design contexts facing an issue and guide you to a solution through the design process.

DAY 3

2024.02.11



「LC1」講師：高橋鴻介

Lecturer: Takahashi Kosuke

中間発表

Interim presentations

「HO」 「クイック & ダーティ・プロトタイピング」
"Quick-and-Dirty prototyping"

前半は、講師の高橋鴻介が、アイデアの発想からアウトプットまでの方法を紹介。盲ろうの友人との交流体験から生まれた触覚コミュニケーションゲーム「LINKAGE」を体験するところから始まったレクチャーでは、距離のあるものから新しいアイデアを生み出す「ジャンプする発想法」と、一緒に楽しむ姿勢の重要性が共有されました。また、講師考案のニュースペーパーワークショップでは、プロダクトの見せ方や伝え方を工夫し、個別の深い事例を掘り下げてから視点を広げていくプロセスを実践しました。後半は、各グループでDAY2で考えた3つのデザインクエストから1つを選出し、「クイック&ダーティ・プロトタイピング」に挑戦。試行錯誤しながら手を動かし、会場にあるものを用いながらアイデアを具体化するプロセスを学びました。

In the first half, the instructor Takahashi Kosuke introduced the process from ideation to output. The lecture began with the participants trying out LINKAGE, a tactile communication game inspired by Takahashi's interactions with a deaf friend. Takahashi shared a "jumping ideation" approach for producing new ideas out of distant things as well as the importance of enjoying something together with others. In Takahashi's newspaper workshop, participants experimented with processes for devising ways to show and convey products, and for expanding perspectives by delving into deep, individual case studies. During the second half of the day, participants selected a design question from the three they came up with in each group the previous day, and then engaged in quick-and-dirty prototyping. The participants worked hands-on by trial and error, using what was in the venue and learning the process of turning their ideas into something concrete.

DAY4

2024.02.12

CCBT テックラボの機材紹介

Introduction to CCBT Tech Lab equipment

福祉領域でのデジタルファブリケーション事例紹介

講師：伊藤慎一郎

Case studies of digital fabrication in the welfare sector

Lecturer: Ito Shin'ichiro

「LC2」講師：岩沢兄弟

Lecturer: Iwasawa Brothers

グループワーク、メンターとの制作プランニング、プロトタイプ共創

Group projects, planning with mentors, prototyping

CCBT テックラボの機材や福祉分野のデジタルファブリケーション事例紹介を通じて、制作のコンセプトに生かすヒントを提示し、制作フェーズに突入。その後、講師の岩沢兄弟による活動の紹介を交えたレクチャーを実施し、日常の風景から既成の用途にとらわれない「アフォーダンス」の発見や、身近な物を組み

合わせて空間をデザインする事例を紹介しました。「明確なゴールを配置しない」「仮開きをする（制作途中の状態で一度公開する）」ことにより、あえて未完成の制作物を共有することでコミュニケーションが生まれる、という新たなアプローチが提示されました。続いてディレクター、講師、また CCBT のテクニカルスタッフがコンセプトおよび制作のメンターとして各グループに参加。協働でプランニングを行い、最終的なプレゼンテーションとプロトタイプの準備に入りました。

Participants enjoyed an introduction to the equipment in the CCBT Tech Lab and case studies of digital fabrication in the welfare sector, giving them conceptual suggestions as they prepared to enter the production phase of the camp. This was followed by a lecture by the Iwasawa Brothers about their practice, introducing examples of designing spaces through combinations of familiar objects and the discovery of affordances in the everyday landscape that are not constrained by existing uses. The instructors showed participants a new kind of approach in which communication emerges from sharing incomplete projects, and through not setting a clearcut goal or temporarily presenting something that is still a work in progress. The directors, instructors, and CCBT technical team joined the groups to provide mentoring for both the conceptual and production aspects of the proposed projects. The groups planned their projects with help from the mentors, and then began preparations for their final presentations and the prototypes.

DAY 5

2024.02.13



グループワークによるプロトタイプ共創

Co-creating prototypes in groups

成果発表に向けたプロトタイプを各グループで共創。メンターの勧めで新しいアイデアを得るために改めて福祉施設に向向いたグループや、福祉施設でアイデアを試しながら修正を加えるグループ等、様々なアプローチで試行錯誤が行われました。異なる視点が増え、視野の広がりを実感した参加者もいる一方で、グループ内の意思疎通の難しさや、目標達成のための調整等の課題も発生しました。最終プレゼンテーションの準備では、プログラムディレクターから「プロトタイプの完成度よりもコンセプトのストーリーを強調し、初めて接する人にも伝わる発表にする」ことの重要性が指摘されました。

The groups worked on making their prototypes for the final presentations. Each group tried different approaches, such as going to a welfare facility to get new ideas at the recommendation of a mentor, or trying out their idea at a welfare facility and then making modifications. New people joining a group introduced fresh viewpoints and broadened the perspectives, but other participants struggled with how to communicate with other members of their group, and adjustments had to be made to ensure the goals were achieved. To prepare for the final presentations, the participants were urged by the directors to emphasize the story behind their concept, rather than the level of perfection of their prototype, and the importance of presenting their project in such a way that it is understood by people coming into contact with it for the first time.

成果報告会 Final presentations

2024.02.14

報告者：参加メンバー全員

コメントーター：講師、プログラムディレクター、デザインパートナー

手話通訳（日本語-日本語）：石川ありす、篠塚正行

Presenters: all participants

Coordinators: instructors, program directors, design partners

Sign language interpretation (Japanese-Japanese sign language): Ishikawa Alice, Shinozuka Masayuki

最終日は、オンライン配信も含めたハイブリッド形式で成果報告会を開催。各グループはそれぞれの気づきをもとに「出会い」について考察し、施設とこれまで関わりのなかった人や場所、出来事との新たなつながりを生むアイデアや、施設内での新しい発見や視点、交流の促進を目的としたアイデア等を提案・発表しました。

The final day of the camp comprised the final presentations, held in a hybrid format in person at CCBT and with online streaming. Each group reflected on the encounters they had, particularly what they came to realize, and presented ideas that create new connections with places, incidents, and people who have never interacted with the facilities before, and ideas that aimed to promote new discoveries, perspectives, and exchange within the facilities.



ラントーン

LANTONE

ものづくりのストーリーがまちを照らしかわりを創出するメンバー：大久保敏之、柴田なるみ、中島千鶴、吉村優一
デザイナーパートナー：TENTONE（川田祐士、浜田さん、UNOさん、TENTONEのみなさま）

Stories of making things shine light on the community and create connections.

Members: Okubo Toshiyuki, Shibata Narumi, Nakajima Chizuru, Yoshimura Yuichi

Design Partner: TENTONE (Kawata Yushi, Shibuta-san, UNO san)



わたしのにわ、みんなのにわ

My Garden, Everyone's Garden

「わたしのにわ」だと感じられる場所が、他者のにわと、対立することなく重なり合いながら共存する「みんなのにわ」を育むメンバー：浅沼比奈子、猪口陽平、式地香織
デザイナーパートナー：アトリエ福花（石塚浩子、Mr.ミワ、アビィ君、全てのフッカーズ、アトリエ福花のみなさま）

Cultivating a garden that is everyone's and in which a place that feels like "your" garden coexists harmoniously with other people's gardens.

Members: Asanuma Hinako, Inokuchi Yohei, Shikichi Kaori

Design Partner: Atelier fucca (Ishizuka Hiroko, Mr. Miwa, Abbie)



ストライドストーリーズ（略してストス）

Stride Stories

チームのストーリーと、個人のそれぞれのストーリーを紡いでいくシステム
メンバー：糸川恵美子、坂部佑磨、佐久間心菜、鈴木智子、平山理貴

デザイナーパートナー：ストライドクラブ（原真衣、澤田和弘、合津祥子、橋口康晴、ストライドクラブのみなさま）

A system for interweaving a team's story and individual stories.

Members: Itokawa Emiko, Sakabe Yuma, Sakuma Kokona, Suzuki Tomoko, Hirayama Riki

Design Partner: Strideclub (Hara Mai, Sawada Kazuhiro, Aizu Shoko, Hashiguchi Yasuharu)



Yes/No Collection

身につけることで対話するシンボル型コミュニケーションツール
メンバー：稲垣友亮、小島千佳、小野明日香、神田美智、木村正子

デザイナーパートナー：はぁとびあ原宿（杉田圭、はぁとびあ原宿のみなさま）

A symbols-based communication tool for talking through the body.
Members: Inagaki Yusuke, Kojima Chika, Ono Asuka, Kanda Michi, Kimura Shoko

Design Partner: Heartpia Harajuku (Sugita Kei)



ふれんどきっぷ

Friend Ticket

個と個がつながり、施設と地域につながるための乗車券「ふれんどきっぷ」を手に入れて、ふれあいの旅にかけよう
メンバー：高橋真、三嶋泰生、ルミコ・ハーモニー、Henry Zhang、高橋隆太

デザイナーパートナー：福祉作業所ふれんど（古戸勉、ふれんどのメンバー）

A ticket for departing on a journey of interactions in which connections between individuals, or between facilities and communities, are formed.

Members: Takahashi Chika, Mishima Taiki, Lumico Harmony, Henry Zhang, Takahashi Ryuta

Design Partner: Welfare Workshop Friend (Furuto Tsutomu)

SHOWCASE

ショーケース

メディアのあり方や新たな表現形態の探求等、アート & テクノロジー領域の特徴を展覧会と関連プログラムを通じて紹介するショーケース。ラボ機能を有する CCBT の特徴を活かし、新作や体験型作品の開発を積極的に行うとともに、メディアアートやアートエコシステムにある課題にも応答しています。2022～2023 年度には、「映像」「身体表現」をテーマに、岩井俊雄氏と MPLUSPLUS をコラボレーターに迎えました。

Showcase is a program of exhibitions and related events introducing approaches to media, new forms of expression, and other explorations in the field of art and technology. Harnessing CCBT's lab facilities, Showcase actively pursues the development of new works and experiential art, and responds to issues about media art and art ecosystems. In 2022 and 2023, CCBT collaborated with Iwai Toshio and MPLUSPLUS on projects exploring moving image and body art.



岩井俊雄ディレクション

「メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ」

Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes

Directed by Iwai Toshio

2023.07.07-08.20

映像の仕組みと原理を体験し、発見し、
つくるためのプレイグラウンド！

A playground for experiencing and discovering how moving image works,
and then making your own!

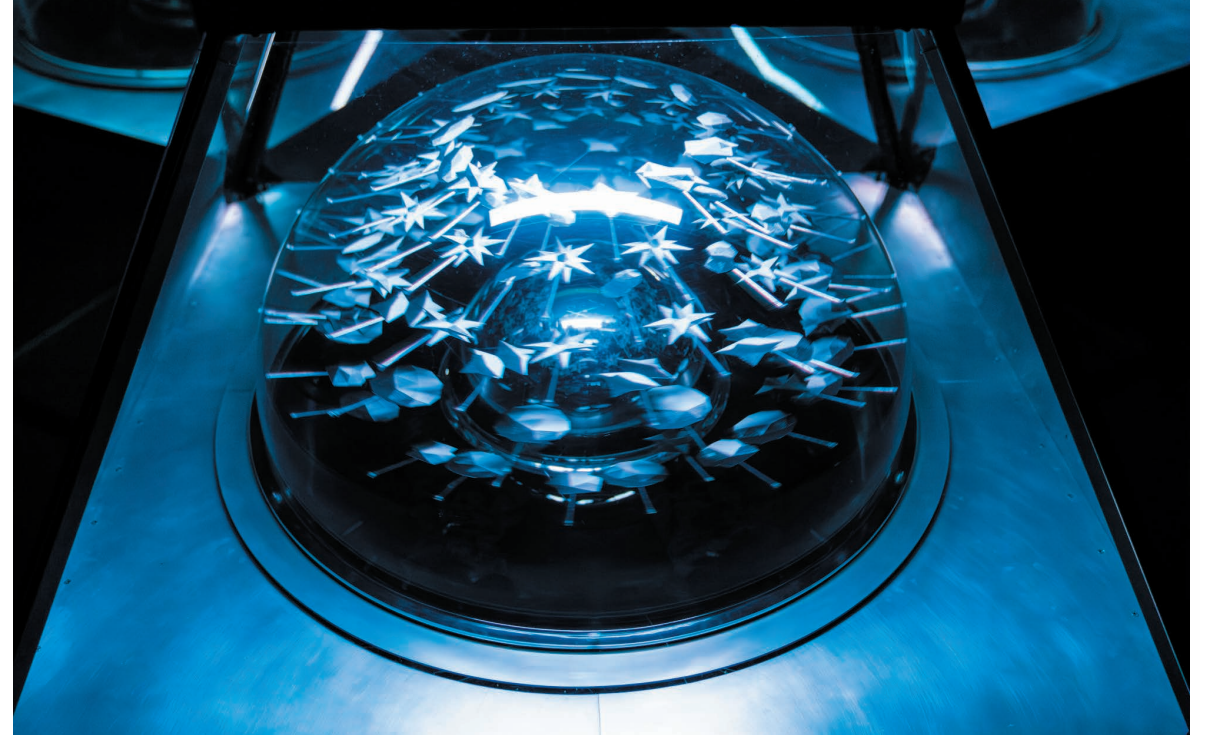
メディアアーティスト／絵本作家の岩井俊雄のディレクションにより、「映像」の仕組みや原理を「体験」し、「発見」し、「つくる」ためのプレイグラウンドをCCBTに開設。映像の起源を紐解くとともに、岩井俊雄の代表作を通し、映像の本来の面白さや感動を「眼と遊ぶ」というキーワードにより検証・紹介しました。また、本展では、19世紀の視覚装置のレプリカ制作や、岩井俊雄の初期代表作「時間層シリーズ」から3作品の修復・再現に挑戦。ラボ機能を有することにより、CCBTが歴史的な作品群を未来に向けて循環していく創造拠点となることを示しました。

CCBT transformed into a playground for experiencing, discovering, and creating the principles and mechanics of moving image with a series of events overseen by the media artist and picture book author Iwai Toshio. Along with going back to the origins of moving image, Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes explored and showcased the wonder and awe intrinsic to the medium through major examples of Iwai's work. The program also included replicas of nineteenth-century animation devices, and three restored and recreated works from Iwai's early *Time Stratum* series. CCBT demonstrated its capacity as a creative hub with lab and studio facilities to "recirculate" historical works for the future.

ディレクション：岩井俊雄
プログラムディレクション：橋本典久、明貴紘子

Director: Iwai Toshio
Program Directors: Hashimoto Norihisa, Myokam Hiroko

Photo: Sato Motoi



岩井俊雄「時間層 III」
Iwai Toshio, *Time Stratum III*

体験しよう——視覚装置と特別展示

ゾーマトロープ、フェナキスティスコープ、ブラクシノスコープ等の19世紀に発明された様々な視覚装置と、この装置の原理を用いた岩井俊雄による作品等約20種類を展示しました。来場者が、実際に視覚装置を操作し、体験できるように、橋本典久のディレクションによりレプリカを制作。東京都写真美術館収蔵の視覚装置のデジタルデータを検証・活用し、映像専攻の学生を交えて実際の展示物の制作や会期中の補修を行いました。私たちは普段は映像に描かれるコンテンツばかりに注目しますが、ここでは視覚装置そのものに触れ、体験することにこだわりました。それにより、「動かないはずの絵が動いて見える」という映像の仕組みと原理を理解し、身体を通じた豊かな感動に出会える場を目指しました。

Try! Animation Devices and Special Exhibits

The twenty exhibits included nineteenth-century optical and animation devices such as the thaumatrope, phenakistiscope (phenakistoscope), and praxinoscope, and works by Iwai Toshio that employ the same principles as these devices. Visitors could try actually using and experiencing the devices, which were replicas made under the direction of Hashimoto Norihisa. Evaluating and utilizing digital data on such devices in the collection of Tokyo Photographic Art Museum, students majoring in moving image made the exhibits and undertook repairs during the exhibition. Instead of content, which is what we tend to notice about videos, the exhibits focused on allowing visitors to handle optical devices and experience what it is like to use them. In this way, the exhibits aimed to aid understanding of the mechanics and principles of moving image—a picture that shouldn't move yet appears to do so—and facilitate encounters with rich emotions through the body.

発見しよう——時間層シリーズの再生

テレビをストロボ光源として使い、目の前の絵や物体をアニメーションのように動かして見せる岩井俊雄の初期代表作「時間層」シリーズ（1985年～90年）。その後、三鷹の森ジブリ美術館の「トロロびょんびょん」につながったこれらの作品は、使用された機器の経年劣化等の理由で、この25年間公開される機会はありませんでした。本展では、CCBTと東京都写真美術館の連携により「時間層」シリーズのうちI・III・IVの3作品の修復・再現に挑戦し、約25年ぶりに公開。また、岩井俊雄と明貴紘子による「岩井俊雄アーカイブ&リサーチ」プロジェクトと連携し、この再生プロセスの記録を行い、ニューメディアと呼ばれるビデオやコンピューター等を使った作品を発展的に継承するための課題や方法について検証を行いました。

Discover! Replaying the *Time Stratum* series

The *Time Stratum* series (1985–90) is an early, major work by Iwai Toshio that uses a monitor as a strobe light source to animate pictures and objects. Though Iwai later developed the series into the well-known *Bouncing Totoro* exhibit at the Ghibli Museum in Mitaka, Tokyo, *Time Stratum* had not been shown publicly for over twenty-five years due to aging of the equipment. In partnership with Tokyo Photographic Art Museum, CCBT restored, recreated, and exhibited three of the works from the series (*Time Stratum I*, *Time Stratum III*, *Time Stratum IV*). Moreover, in conjunction with the Toshio Iwai Archive & Research project by the artist and Myokam Hiroko, the process of this "rebirth/replaying" was documented, and formed the opportunity to assess the challenges and methods for dealing constructively with the heritage of new media works that use video, computers, and so on.

つくってみよう——ハンズオンとワークショップ

映像の原理や仕組みを実際に試すことのできる創作コーナーを会場に設置。ここでは、会期中に開催した4つのワークショップの成果映像や作例、映像を専攻する大学生が制作した装置を展示し、来場者が視覚装置を身近に感じ、体験することを促します。さらに、本展にあわせて岩井俊雄が考案した眼と遊ぶキット「花のおどろきばん」も登場。本キットは、19世紀に発明されたアニメーション装置「驚き盤（フェナキスティスコープ）」を、専用のワークシートと「おどろきばんおためしマシン」により、誰でもつくりやすく改良したものです。ワークシートに描画したり、シールを貼り付けたりした後、針金を使って驚き盤をつくり、回転の様子をマシンで手軽に確認できる本キットは、多くの子どもたちや家族連れに大人気となりました。

Make! DIY Corner and Workshops

The venue featured a hands-on area where visitors could try out the principles and mechanics of moving image. It exhibited the results of the four workshops held during Media Art Studies 2023 as well as other examples and devices made by university students majoring in moving image, allowing visitors to experience optical and animation devices in an accessible and direct way. There was also the Flower-Shaped Phenakistiscope, a kit devised by Iwai Toshio for the exhibition. Based on the nineteenth-century phenakistiscope, the kit comprised worksheets and the Phenakistiscope Test Machine, and was designed to be easy for anyone to use. After drawing on the worksheet and adding stickers, visitors used wire to make a phenakistiscope and then see how it looked when turning it on the machine. It proved popular with many children and parents.

イベント

視覚装置のフェナキスティスコープを「驚き盤」として普及させたアニメーション作家の古川タク氏を交えたオープニングトークを皮切りに、全10種のイベントを開催。視覚装置とアニメーションの創作を通して映像の仕組みを学ぶワークショップでは、その成果作品を会場にも展示。さらに、タイム・ベスト・メディアを用いた作品の修復・保存を検証するトークは、今後の作品の継承に役立てるためオンラインでも公開・アーカイブしています。

Events

Starting with an opening talk featuring Furukawa Taku, an animation artist who made the phenakistiscope better known, ten tie-in events were held. The results of the workshops for learning how moving image works through trying animation and optical devices were also exhibited in the venue. A talk about restoring and preserving time-based media works was held online, and the archived stream remains available so that the discussion can continue to help develop knowledge about protecting our art heritage.



上：小学生を対象に開催したワークショップ「みんなでつくろう！赤青アニメ」
下：ワークショップ「つくって、動かす！"くるり～な"でアニメーションをつくろう」の成果作品
Top: The "Let's Make a Red and Blue Animation" workshop for elementary school students
Bottom: A work made at the "Make an Animation by Turning" workshop



3日間の集中ワークショップ「プリミティブ・メディア・ラボ in CCBT」の発表風景
Presenting the results of the three-day "Primitive Media Lab in CCBT" intensive workshop



「花のおどろきばん」体験の様子
Using the Flower-Shaped Phenakistiscope kit

岩井俊雄（メディアアーティスト、絵本作家）

1962年愛知県生まれ。大学時代に実験アニメーション制作を始め、驚き盤やゾートロープ等19世紀の映像玩具を立体的に発展させた作品「時間層II」で第17回現代日本美術展大賞を最年少受賞。その後メディアアートの先駆者として、テレビ番組『ウゴウゴルーガ』、三鷹の森ジブリ美術館「トトロびよんびよん」、ニンテンドーDS『エレクトロプラクトン』、ヤマハとの電子楽器『TENORI-ON』をはじめ、様々な作品を手がける。1996年には、坂本龍一とのパフォーマンスでアルスエレクトロニカのグランプリを受賞。2006年より、絵本作家としての活動を開始。2008年刊行の『100かいたてのいえ』は、シリーズ累計400万部を数える。2022年にはこれまでの創作活動の全貌に迫る個展「どっちがどっち？ いわいとしお×岩井俊雄—『100かいたてのいえ』とメディアアートの世界—」(2022年)を茨城県近代美術館にて開催。

Iwai Toshio (media artist, children's book author)

Born in 1962 in Aichi, Iwai Toshio started making experimental animations during college, and in 1985 became the youngest recipient of the Contemporary Art Exhibition of Japan Awards for *Time Stratum II*, which was inspired by nineteenth-century animation devices like the phenakistiscope and zoetrope. He subsequently became a pioneering new media artist whose wide-ranging output includes the TV show *Ugo Ugo Lhuga*, the *Bouncing Totoro* exhibit at the Ghibli Museum in Mitaka, the Nintendo DS game *Electroplankton*, and the Tenori-on electronic musical instrument made for Yamaha. Iwai won the Golden Nica at Prix Ars Electronica for his 1996 performance with Sakamoto Ryuichi. He made his debut as a children's book author in 2006. His bestselling series *The House with 100 Stories* has sold 4 million. In 2022, a comprehensive overview of his career, *Which One's Which? Iwai Toshio: A Retrospective. A House of 100 Stories and Media Art*, was held at the Museum of Modern Art, Ibaraki.

橋本典久（プリミティブメディアアーティスト）

映像の歴史や発展にともなう様々な装置に根ざした視点から、シンプルで力強い作品を制作。映像メディアに関するワークショップも多数行う。代表作に、「Panorama Ball」（1995年）、「超高解像度人間大昆虫写真 [life-size]」（2003年）。越後妻有アートトリエンナーレ2006、「橋本典久の世界虫めがねと地球儀」（2011年、ギャラリーエークウッド）、松戸アートビクニック（2017年）、越後妻有大地の芸術祭2022など展覧会多数。武蔵野美術大学映像学科非常勤講師。1年次必修「映像前史」10年担当。

Hashimoto Norihisa (primitive media artist)

Hashimoto Norihisa creates minimal yet powerful work from perspectives rooted in various devices related to the history and development of moving image. He has run numerous video media workshops and his major work includes *Panorama Ball* (1995) and *Super High-Resolution Human-Size Photographs life-size* (2003). Hashimoto's work has appeared at such festivals and exhibitions as Echigo-Tsumari Art Triennale 2006, *Hashimoto Norihisa's World: Magnifying (Insect) Glasses and Globes* (Gallery A4, 2011), Matsudo Art Picnic (2017), and Echigo-Tsumari Art Triennale 2022. He is a part-time instructor at the Musashino Art University Department of Imaging Arts and Sciences.

明貫紘子（キュレーター、アーカイブ研究者）

1976年石川県生まれ。筑波大学芸術専門学群総合造形、岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)卒業。ドナウ大学大学院メディアアートヒストリー修了。NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]学芸員を経て、「メディアアートの記録と保存」に関する研究やプロジェクトに従事。2013年からinter media art institute Dusseldorf (imai, ドイツ)にてビデオアートのデジタル化とデータベース構築に従事。2018年に木村悟之と映像ワークショップ合同会社を設立し、「眠っている文化・芸術資源を掘り起こし、次世代の創造性につなげる」ことをテーマに活動する。

Myokam Hiroko (curator, archivist, researcher)

Born in 1976 in Ishikawa, Myokam Hiroko graduated from the University of Tsukuba School of Art and Design and Institute of Advanced Media Arts and Sciences, and did graduate studies in media art history at University for Continuing Education Krems. After a stint as a curator at the NTT InterCommunication Center, she began working on various projects and research related to documenting and preserving media art. From 2013, she was involved in digitizing and building a database of video art for the Inter Media Art Institute in Düsseldorf, Germany. From 2018, Myokam co-founded (with Kimura Noriyuki) Eizo Workshop, which strives to uncover dormant cultural and artistic resources, and link them up with future creativity.

メディアアートのパイオニアであり、人気絵本『100 かいだてのいえ』の作者としても知られる岩井俊雄。CCBTのコアプログラム「ショーケース」の第1弾では、CCBTとの協働作業により「時間層」シリーズを修復し、「岩井俊雄ディレクション〈メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ〉」と題して約25年ぶりの展示を実現。19世紀に発明された視覚装置20種の展示を行い、映像表現の面白さを身体的・体験的に理解できる機会を創出しました。今回のインタビューでは、メディアアーティストにとっての創作環境の重要性と今回の作品修復のプロセス等について話を伺いました。

岩井俊雄

Interview with Iwai Toshio

オープンな空間が促進する、
創造拠点を持つ新たな可能性

New Possibilities for Creative Hubs
Promoting Open Spaces

メディアアート作品の保存・再現の困難に向き合う

CCBTというちょっと変わった施設ができるらしい、とのうわさが聞こえてきたのは、僕が茨城県近代美術館で個展「どっちがどっち？ いわいとしお×岩井俊雄—『100かいだてのいえ』とメディアアートの世界—」を開催していた2022年の夏頃でした。これまでの美術館とは違う、作品制作や修復のサポートもできる場所になると聞いて、とても興味を持ちました。というのも、久しぶりに個展でメディアアート作品を展示することになり、過去の作品を自分ひとりで修復し、再展示する大変さを身にしみて感じていたところだったんです。

メディアアートの多くは、その時々最先端技術をいち早く取り入れてつくられています。そのため、時間が経って技術のトレンドが変わり、使っていた機材が入手できなくなると作品の再現も難しくなるという問題が起こります。僕自身も、何度もそのような目に遭ってきました。使用する機材をアップデートして作品を再制作する、という方法も考えられますが、自分

Engaging with the Difficulties of Preserving and Recreating Media Art

I first held the rumor about this slightly unusual place called CCBT that was about to open during my solo exhibition, *Which One's Which? Iwai Toshio: A Retrospective A House of 100 Stories and Media Art*, at the Museum of Modern Art, Ibaraki in around summer 2022. I was very intrigued because I heard it would be a place that supported production and restoration in ways different from art museums.

At the solo exhibition in Ibaraki, I was showing media art for the first time in a while, restoring my old works by myself and experiencing just how difficult it is to re-exhibit media art. A lot of media art quickly embraces the cutting-edge technology of the day. As time goes by and the technology trends change, it becomes harder to obtain the equipment that the works originally used, making it hard to re-exhibit them. I have myself encountered this problem several times. One approach to this is to update the equipment and remake the work, but I find it a real struggle to learn how to use new technology by myself and remake a work, and it is also



Iwai Toshio is known as a media art pioneer in Japan and as the author of the bestselling picture book series *The House with 100 Stories*. For the first iteration of *Showcase*, one of the CCBT core programs, Iwai's *Time Stratum* was restored with help from the CCBT, and exhibited for the first time in around twenty-five years as part of *Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes*. The program included exhibits of twenty types of nineteenth-century optical and animation devices, and offered opportunities for visitors to explore the appeal of moving image physically and experientially. In this interview, Iwai discusses the importance of creative environments to media artists, and the recent process of restoring the *Time Stratum* series.

で新しい技術を覚えてつくり直すこと自体がとても大変ですし、機材が変われば表現自体が変わってしまうかもしれません。かといって、何もしなければ、作品は永久に失われてしまいます。ここ数年、こうした問題を議論するシンポジウム等と呼ばれるようになってきて、僕もどうしたら自分がかつて制作したメディアアートを未来に残せるのかを考えるようになりました。そうした中、研究者の明貫紘子さんと出会い、話し合ううちに「岩井俊雄アーカイブ&リサーチ」というプロジェクトと一緒に立ち上げることになり、作品や資料のアーカイブ化や修復、再現に取り組み始めました。茨城県近代美術館で展示した「映像装置としてのピアノ」の再制作もそのプロジェクトの一環で、展示作業の現場を映像で記録し、さらに明貫さんと修復の過程を詳細に語ったオンライントークイベントをネット上で開催しました。こうした資料や情報を残しておくことで、将来の研究者や学芸員、もしくは次世代のアーティストたちが興味を持ってきて、メディアアートの新しい評価や循環が生まれる、ということを目指したわけです。

possible that the artistic nature of the work itself changes if made with different equipment. That being said, if we do nothing, then we lose media art works forever.

Over the past few years, I've been asked to speak at symposiums about this issue, and I've been pondering how I can preserve my past media art works for the future. I happened to meet the researcher Myokam Hiroko and we got talking, over the course of which we decided to launch the Toshio Iwai Archive & Research project, archiving, restoring, and reproducing my past work and materials. The reproduction of *Piano – As Image Media* that I showed at the Museum of Modern Art, Ibaraki was part of this project, and the tasks involved with exhibiting it were filmed and documented, and a talk I did with Myokam detailing the restoration was published online. By leaving behind these materials and information, future researchers, curators, and younger artists will take an interest, leading to the new circulation and assessment of media art.

Neatly synchronizing with these efforts, CCBT approached me around the end of 2022 with an offer to work together. I went right away to take a look at the site,

そうした我々の取組とシンクロするかのよう、CCBTから何か一緒にやりませんか、とお誘いを受けたのは2022年の暮れ頃でした。すぐに見学に行ってみたのですが、CCBTもまだ立ち上がったばかりで、テックラボも整備されておらず、制作環境も機材もほぼ何もない状態だったものの、その時の打ち合わせで「時間層」シリーズを再生して展示会をやらないか、との提案をいただきました。「時間層」シリーズは、僕が大学生だった1985年から90年にかけて制作したインスタレーション作品で、僕の初期の代表作と呼べるものです。国内では1998年に展示したのが最後でそれ以降ずっと倉庫に保管したままになっていました。特にこのシリーズは、ブラウン管式のビデオモニターや三管式プロジェクター、ビデオデッキ、また当時主流だったMSXというコンピューターを使用していて、それらの機材はもうとくに生産中止になって、サポートも終わっています。そのため、修復できるかどうかかなり不安な状態でしたが、まずはCCBTのメンバーに、愛知県の僕の実家の倉庫に来てもらい、作品の状態を調査するとともに作品一式を東京へと運び

but CCBT had just opened, its Tech Lab was not yet ready, and there was almost no equipment for making work. At the meeting, CCBT proposed that I do an exhibition in which I revive the *Time Stratum* series. *Time Stratum* is a series of installations I created from 1985, when I was a student, to 1990, and what you might call the major works of my early period. It was last exhibited in Japan in 1998, since when the works have been in storage. The series was made with CRT monitors and projectors, video players, and the MSX computer that was then very mainstream, but these items of equipment are no longer produced, nor do their manufacturers offer technical support. It was very uncertain if we would be able to restore the works. First, the CCBT team came to my warehouse at my family home in Aichi, and the works were inspected and sent to Tokyo. The team found a specialist who can repair MSX computers, and searched for and bought a used CRT projector. In this way, we gradually made progress with the restoration. As a result, three works from the series came brilliantly back to life and were exhibited as part of the *Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes* program that summer. The aim

ました。そして、MSXを修理できる専門業者を見つけてもらったり、中古の三管式プロジェクターを探して購入してもらったりしながらスタッフとともに修復作業を進めました。その結果、「時間層」シリーズ3作品が見事復活して、2023年夏に開催した「眼と遊ぶ」での展示が実現しました。この時に、ただ復活させるだけでなく、どう修復したかという過程や、作品の組み立て手順や梱包方法、またコンピューターのソースコードまで、様々な情報をできるだけ記録してもらいました。そうすれば僕自身がいなくても作品の展示や修復が可能になります。実際、翌2024年の東京都写真美術館での展覧会「いわいとしお×東京都写真美術館 光と動きの100かいだてのいえ—19世紀の映像装置とメディアアートをつなぐ」では、僕自身はノートタッチで、CCBTのスタッフだけで展示作業をやってもらうことができました。

絵本とメディアアートの活動の交差

正直なところ、ここ数十年メディアアートからは完全に離れていました。2008年に出版した絵本『100かいだてのいえ』が自分がまったく想像しなかったような大ヒットになり、メディアアーティストとしてよりも絵本作家として知られるようになっていきました。そ

wasn't simply to revive the series but to document things as much as possible, from the process of how we restored the works to the procedure of assembling them, how we packed them up, and the source code for the computers. This means it is now possible for the works to be exhibited and restored even without my involvement. And in fact, at *Iwai Toshio × Tokyo Photographic Art Museum presents: The Light and Movement House with 100 Stories—Connecting Visual Devices in the 19th Century and Media Art*, an exhibition held in 2024 at the titular museum, I had a completely hands-off role and the CCBT team was able to take care of preparing the exhibits.

Intersection of Picture Books and Media Art

To be honest, I haven't been active in media art these past years. In 2008, I published a picture book called *The House with 100 Stories* that was an unexpected hit, and I subsequently became better known as a picture book author than a media artist. There was even a time when I thought my past media art needn't see light of day ever again. But looking back now, I realize that the nature of print media that I learned from picture books and my interactions with children were really important for steering my practice in its current

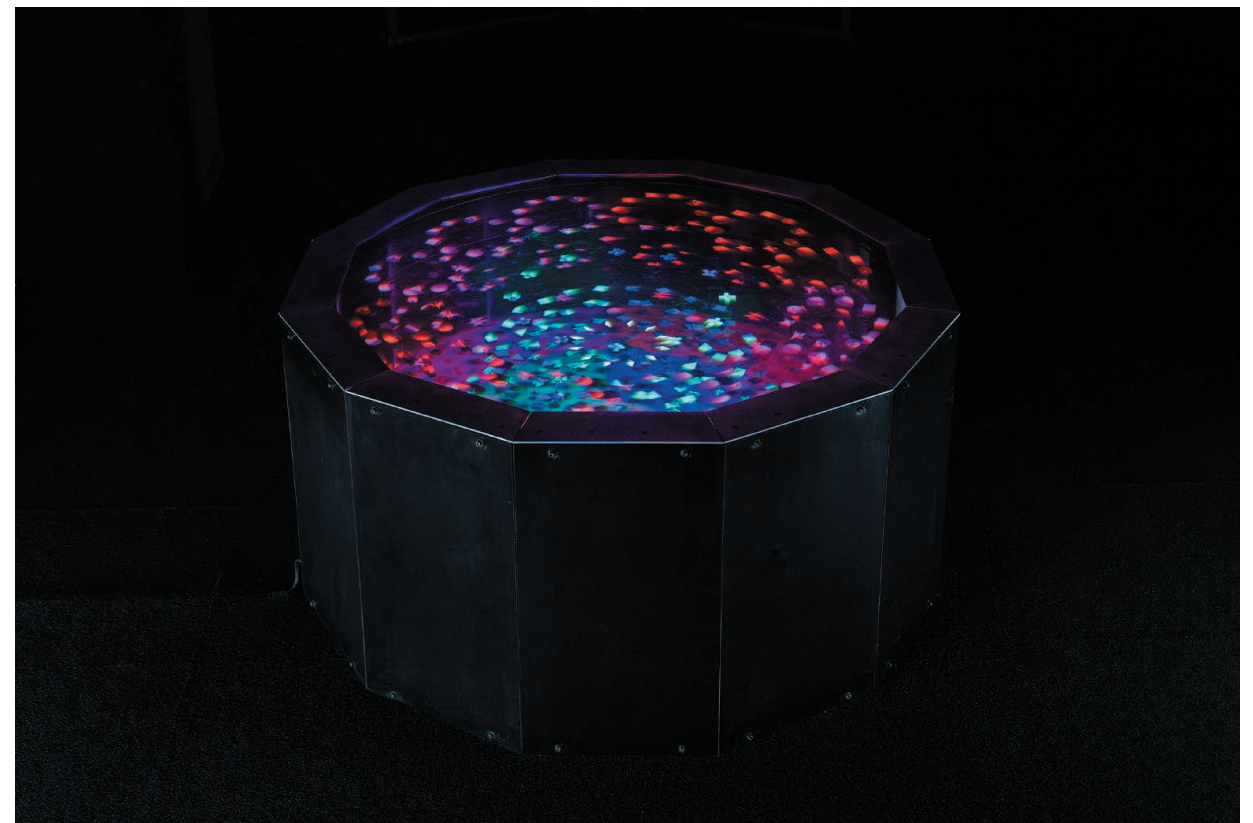
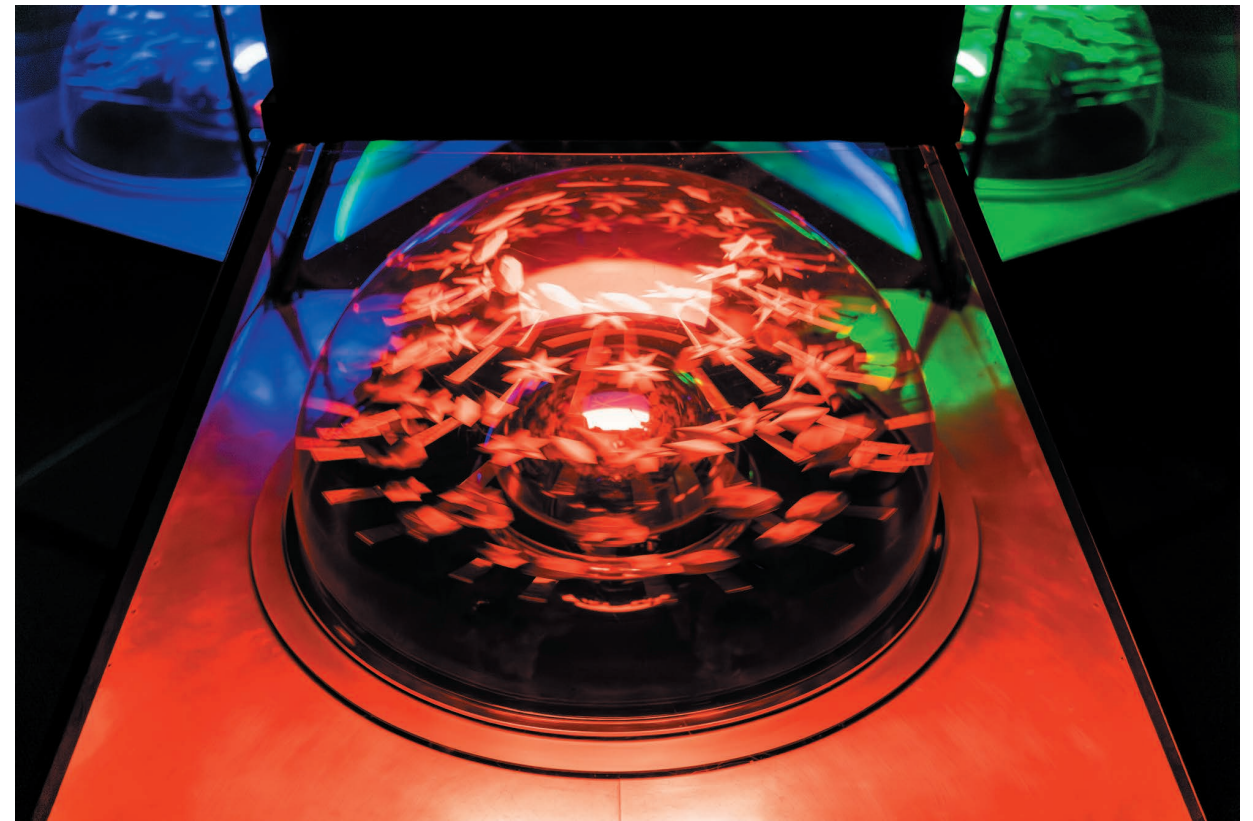
れもあって一時期は、過去のメディアアート作品はもう二度と日の目を見なくてもいいか、と思っていたほどです。しかし、いま思えば絵本から学んだ紙メディアの特性や、子どもたちとのふれあいは、現在の自分の方向を見据えるのにとっても重要だったと思います。デジタルメディアの脆弱性に対して、紙の本に代表されるアナログメディアは非常にタフで誰でもすぐにアクセスできるといった利点を多く持っています。絵本は小さな子どもでも扱えて、多少破れても問題なく読めて簡単に修理もできる。デジタルを通過したからこそ、アナログの良さに気づかされました。

僕が初期の「時間層」シリーズでやりたかったことは、19世紀のアナログな映像装置をハイテクやデジタルを使って進化させることでした。当時はまだコンピューターもシンプルでしたが、その後どんどんとめざましい発展をとげ、僕のメディアアートもその発展とともに変化していきました。一方でデジタルに依存して作品をつくることに違和感を感じるようになっていきました。その頃にちょうど子どもが生まれたこともあって、ますますアナログな手づくりおもちゃや絵本に興味が移っていきました。

今は、逆にスマートフォンやタブレット漬けの子どもたちが増えてきて、現在のほうが、自分がかつて目指したアナログとデジタルの橋渡しの作品の価値をわ

direction. Compared to the fragility of digital media, print and other forms of analog media is really durable and has many advantages, like being immediately accessible to anyone. Even though it's handled by children and suffers some wear and tear, a picture book can be read without problems and easily repaired. It's precisely because I spent time working with the digital that I could realize the benefits of the analog.

What I wanted to achieve with the *Time Stratum* series in the early part of my career was the evolution of nineteenth-century analog animation and moving image devices through high-tech and digital means. Computers were still pretty basic back then, though they later advanced by leaps and bounds, and my media art also changed accordingly, but I came to feel uneasy about making work that was so reliant on the digital. It was around this time that I started a family and my interests shifted increasingly to analog toys and picture books. Children today are increasingly addicted to their phones or tablets, so probably more people now would appreciate the value of work that bridges the analog and digital like I was previously aspiring to make. At *Playing with Your Eyes* and the Tokyo Photographic Art Museum exhibition, I wanted lots of people to understand the mystery and appeal of nineteenth-century animation devices, and for myself to make new discoveries by learning again about



上：岩井俊雄「時間層Ⅲ」
下：岩井俊雄「時間層Ⅳ」
Top: Iwai Toshio, *Time Stratum III*
Bottom: Iwai Toshio, *Time Stratum IV*

Photo: Sato Motoi

かってくれる人が多いかもしれないと感じています。「眼と遊ぶ」や東京都写真美術館での展覧会も、19世紀のアナログな映像装置の面白さや不思議さを改めてたくさんの人を知って欲しいと思ったし、僕自身もメディアアートの原点であるそれらの装置を学び直すことで、新たな発見をしたいなと思っています。

CCBTがもたらす、メディアアートの展示と継承

CCBTは、テクニカルスタッフが常駐していることが大きな強みです。これまで日本のほとんどの美術館には、メディアアートに使われるような新しい技術に精通したスタッフは皆無で、アーティスト自身が機材から何からすべてを持ち込み、自分で組み立て、展示中に問題が起きれば、自ら修理に駆けつけるしかありませんでした。でも、CCBTなら制作段階からテクニカルスタッフと相談し、一緒に設営作業をしながら理解してもらうことで、展覧会の期間中も安心して彼らに任せておくことができます。

また、CCBTには小さいながらテックラボという制作環境があることも魅力です。レーザー加工機や3Dプリンター等で、ちょっとした部品ならその場でつくってしまうこともできます。僕は、大学時代は学内の工房で、グラフィックや映像制作から、木工や金工等何でも自分でこなして作品制作をしていました。ところ

が、大学を卒業した途端にそういった制作環境がなくなり、大学の後輩に頼んだり、制作してくれる会社を探して発注したりするしかなくなってしまいました。映像制作やコンピュータープログラミング等は、自宅の機材でもなんとかできますが、立体物をつくろうとすると作業場所も加工のための機材も必要です。そうした理由もあり、一時期は制作環境を求めて海外へ出て行くしかありませんでした。90年代にサンフランシスコのエクスポラトリウム（詳細p.149）やドイツのカールスルーエ・アート・アンド・メディア・センター（ZKM）に客員芸術家として滞在したのですが、やはり日本にはないリッチな制作環境があり、テクニカルスタッフもいてとても便利で刺激的でした。例えば、エクスポラトリウムでは、展示スペースと工房の境には、背の低いフェンスがあるだけで、来館者は制作風景も見られるしスタッフと会話もできます。こちらも、つくったものを仮に展示して来館者の反応を見て、また修正する、ということも可能です。CCBTのテックラボもガラス張りで、ちょっと似た雰囲気もありますね。東京都写真美術館での展覧会のために、CCBTで3週間ほど滞在制作をさせてもらったのですが、テックラボで僕が作業をしているのが見えるので、CCBTに見学や打ち合わせに来た人たちと結構楽しく交流ができました。こういう場所が小さいながらも日本にできたのは嬉しいですね。

these devices that are the origin of media art.

Exhibiting and Passing On Media Art with CCBT

CCBT's big asset is its resident technicians. Most art museums in Japan do not have employees well versed in the new technologies used in media art, so the artists have to bring in all the equipment, assemble it themselves, and rush to repair it if something happens during the exhibition. But in the case of CCBT, you can consult with the technical team from the production stage and set up the venue together so they understand everything, meaning you can then leave everything to them during the exhibition.

Another of CCBT's strengths is that it has a small Tech Lab for creating work. With the laser processing machine, 3D printer, and other equipment, you can make small parts right there on-site. During my student days, I used to make things myself in the campus workshop, from graphics to videos, woodwork, and metalwork. But after I graduated, I no longer had access to that kind of environment, meaning I had to ask younger students or find a company to handle parts of the production. In terms of moving image or computer programming, I can do most things at home, but processing equipment is necessary if you want to make

something sculptural. That's why I had to go overseas for a time to seek out better creative environments. In the 1990s, I undertook residencies as a visiting artist at Exploratorium in San Francisco (p. 149) and ZKM in Karlsruhe, Germany, and the facilities there were far superior to those in Japan, and having an in-house technical team was really convenient and stimulating. At Exploratorium, for instance, the exhibition space and workshop were separated by just a low fence, meaning visitors could watch artists at work and talk with the museum team. This also makes it possible to provisionally exhibit the things you create, see how visitors respond, and then change it. With its glass wall, the CCBT Tech Lab has a somewhat similar atmosphere. I did a roughly three-week residency at CCBT for the Tokyo Photographic Art Museum exhibition, and the work I was doing in the Tech Lab was visible, so I could have quite fun interactions with people who came to CCBT for meetings or to take a look at the site. I'm so happy that such a place, though modest in size, could appear in Japan.

Creating and Improving Results in a Place for Learning and Taking Happiness Home

I don't know how CCBT will develop in the future, but I hope it

つくること・改善し続けることが、何かを学び、幸せを持ち帰れる場所につながる

CCBTが今後どうなっていくのかわかりませんが、あそこに行けば常に面白いことをやってる、と思われる場所になったらいいですね。僕が企画した「眼と遊ぶ」のように、普遍的な刺激をもらえる展示が常設されていて、かつ最先端のアートも体験できるような場所。「シビック・クリエイティブ・ベース」という名の通り、見せるだけでなく、誰もが研究や制作に参加することができて、大人も子どもも笑顔になって帰れる基地のようになったらいいなと思います。来館者の反応や意見をフィードバックして常に改善や進化をさせ、来館人もスタッフもお互いが学び合える、そういう場所としてもっと発展して行って欲しいですね。

インタビュー：2024年9月／聞き手：庄野祐輔、廣田ふみ(CCBT)
プロフィール p.119

becomes a place where people think something interesting is always happening. A place where there are always exhibits that stimulate people in universal ways, like the Playing with Your Eyes program that I directed, and where you can experience cutting-edge art. Like its name suggests, I hope it becomes a base for civic creativity; not just for showing but where anyone can take part in research and creativity, where grown-ups and children alike have an enjoyable time and go home happy. I want it to develop even more into a place that listens to visitor responses and feedback, that improves and evolves, and where visitors and staff learn from each other.

Interview: September 2024
Interviewers: Shono Yusuke, Hirota Fumi (CCBT)
Profile p. 119



上：コンピューターやテレビモニターなどを保管している岩井俊雄の個人倉庫
下：橋本典久が講師を務めたワークショップ「プリミティブ・メディア・ラボin CCBT」の様子
Top: Iwai Toshio's personal warehouse for storing computers and TV monitors
Bottom: "Primitive Media Lab in CCBT" workshop, led by Hashimoto Norihisa

MPLUSPLUS

2023.09.16-11.19

Embodiment++

人間不在の巨大ロボットアームによるパフォーマンス作品から、テクノロジーによって拡張しゆく未来の「身体性」を考える。

A robotic arm performance that considered future physicality's expansion through technology

音・映像・光を駆使したステージ演出で、国内外で活躍するMPLUSPLUSのプロジェクトと、代表の藤本実が手掛けるロボットによるパフォーマンス作品を総合的に紹介する展覧会。本展では、「表現方法を自ら研究開発すること」と「テクノロジーによる身体性（＝embodiment）を探求すること」という2つのポイントからMPLUSPLUSの活動を紹介。2013年の設立以来、10年間にわたり開発・発表してきた11種類のオリジナルプロダクトと、藤本実が手掛けた3つのインスタレーション作品を展示しました。

This exhibition showcased devices used in sound-video-light stage performances by the internationally active MPLUSPLUS, and a robot performance created by MPLUSPLUS CEO Minoru Fujimoto. The exhibition introduced MPLUSPLUS's endeavors in terms of researching and developing new means of expression, and embodiment through technology. The exhibits included eleven original products developed and presented by MPLUSPLUS in the decade since it was founded in 2013, and three installations by Fujimoto.

出展作品 Exhibits

Humanized Clock (2023)

Morphing Elegance — Robotic Choreographer (2018, 2023)

Vitality of Light — Light-emitting Existence (2023)

Minoru Fujimoto 「Embodiment++」

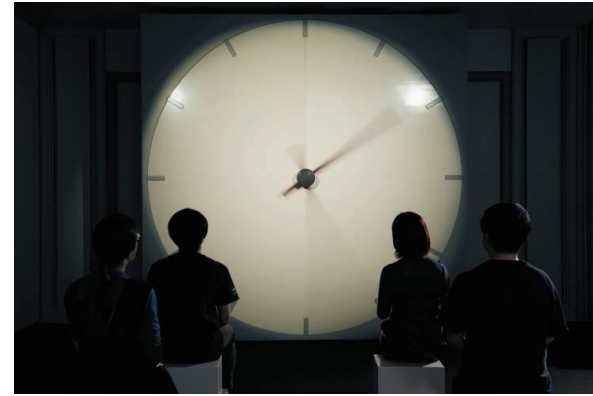
MPLUSPLUSの活動を通して「人間の身体をアップデートする」ことに挑戦し続ける藤本実。藤本は、ウェアラブルコンピューティングの研究者であり、ダンサーとしてのバックグラウンドを有し、近年では身体拡張を空間に応用する作品も発表しています。MPLUSPLUSの名にある++とは、プログラミング用語では変数の値を1増やす演算であり、インクリメント＝増加する、増大する、という意味をもちます。今回、新たに藤本が発表した新作は、身体性をさらに拡張する「Embodiment++」をテーマにしました。5機のロボットアームによる3つのインスタレーション作品は、人間不在のロボットによるパフォーマンス公演でもあります。人間よりも高速・高解像度の動きをもつロボットアームに対し、藤本は人間の動きをイメージした制御＝振り付けを行っています。それは、テクノロジーによる速度・可動域・解像度をもたらす動きから、私たちの身体のありえるかもしれない動きを探求しようとする試みと言えます。

Minoru Fujimoto, *Embodiment++*

Throughout MPLUSPLUS's practices in developing devices and performances lies CEO Minoru Fujimoto's pursuit of "upgrading the human body." A researcher of wearable computing and a former dancer, Fujimoto has recently exhibited works where he has appropriated the technologies for human augmentation for use in physical spaces. The "++" in MPLUSPLUS is the programming command for increasing the value of a variable by one, meaning to increment, increase, and enlarge. *Embodiment++* explores the theme of extending or augmenting human physicality. The three installations of five robotic arms are also a performance without humans. While the robotic arms surpass the human in both speed and optical resolution, Fujimoto imposes a form of control (choreography) that is taken from human movements. In turn, the speed, motion range, and resolution that is made possible by technology also form an attempt by Fujimoto to pursue the undiscovered abilities and movements of our physical bodies.



Quantified Dancer



Unknown Rhythms —Humanized Clock

プロダクト展示

MPLUSPLUS は、EXILE や AKB48 等の LED を用いたステージ演出や、「アメリカズ・ゴット・タレント」でのパフォーマンス等でも知られています。彼らはダンサーやミュージシャン等の演者のためのツールとしてプロダクトやシステムを多数開発し、アート&テクノロジーを総合芸術として拓いてきました。演出家、振付家、サウンドクリエイター、エンジニア等が集めた MPLUSPLUS の独自の集団創造には、アートかエンターテインメントかといった現代のマーケットに属する以前の、芸術と技術が不可分にある人間の創造行為と方法論を見ることができでしょう。

本展では、初期の作品である LED 9,000 個、450 個のデジタル数字を使用したプロダクトから、最新作となる LED 17,280 個を搭載した縦 6.8 メートル横 2.6 メートルの布ディスプレイまでを総合的に展示。これらのプロダクトは、来場者が実際に触って体験できるほか、一定時間毎に会場内の LED 104,000 個の光と映像・音が連動するインスタレーションへと変貌し、人々を魅了しました。

Product Exhibits

MPLUSPLUS is known for its use of LEDs in performances by music groups like EXILE and AKB48, and for its appearance on *America's Got Talent*. The members of MPLUSPLUS have developed many products and systems for use as tools for dancers, musicians, and other performers, fusing art and technology to pioneer a form of *Gesamtkunstwerk* or "total artwork." An ensemble of stage directors, choreographers, sound creators, and engineers, MPLUSPLUS's collective creativity reveals the human act of creating and methodologies that are born from the inseparable tie between art and technology, preceding conventional market notions of art versus entertainment. The exhibits featured a comprehensive selection, ranging from an early work consisting of 9,000 LEDs and 450 digital numerals to the group's latest, a 6.8 × 2.6 meter fabric display loaded with 17,280 LEDs. Visitors could touch the exhibits, which, at certain intervals, transformed into an extraordinary installation in which 104,000 lights, video, and sound all operated in sync.

展示作品 Exhibited Works

Quantified Dancer (2017)
LED Pole 4types (2018–20)
LED VISION BAG (2019)
LED VISION BOOK (2020)
LED VISION SUITCASE (2019)
LED VISION BOX (2021)
LED VISION FLAG small (2019)
LED HAPPY (2023)
LED VISION SLIDE (2019)
LED VISION FLAGE (2018)
LED VISION DRONE Cloth (2023)

「身体拡張に対し数多くの研究者・アーティストが挑んでいる中、これまで自分なりの身体拡張とはなにかを考えてきた。人間に近づけるロボットを目指すのではなく、単機能に制限することで圧倒的な速度を実現するロボットをつくる。待合室のような空間をつくり、公共空間に存在するプロダクトが突然踊り出す。以前から構想していた時計の針を手足や首など身体と見なしてパフォーマンスさせるロボット「Humanized Clock」を今回の展示の最初の作品にした。」

藤本実
(研究者、アーティスト / MPLUSPLUS株式会社代表取締役社長)

Today, many researchers and artists are engaged in the subject of human augmentation, and I have explored my own unique take on this through my work. Instead of aiming to make a robot that approaches the human, I have made a robot that achieves an astounding level of speed by limiting it to a single function. I made a space that is like a waiting room and the products in that public space suddenly start to dance. The first exhibit I made was Humanized Clock, something I had conceived for some time: a performing robot clock whose hands move like the limbs, neck, and other parts of the human body.

Minoru Fujimoto (researcher, artist / CEO, MPLUSPLUS)



AIMI と M++DANCERS による新体操×光のダンスワークショップ
Workshop: Rhythmic Gymnastics × Light Dance with AIMI and M++ Dancers

Photo: Otsuto Masashi

イベント

MPLUSPLUS と同世代にあたるメディアアーティストや音楽家を迎えたアーティストトークのほか、MPLUSPLUS のクリエイティブの特徴とも言えるダンス、ウェアラブルコンピューティング等の技術を用いたワークショップを開催。身体拡張や VR、身体表現のビジュアライゼーションや都市デザイン等、新たな表現方法の開拓を市民とともに行いました。

Events

In addition to talks with media artists and musicians from the same generation as MPLUSPLUS, the program of events included workshops featuring technology like wearable computing as well as dance, both of which are signature features of MPLUSPLUS's creative output. The events formed an opportunity to develop new approaches to artistic expression with members of the public in terms of human augmentation, virtual reality, visualization of body art, urban design, and more.

藤本実(研究者、アーティスト / MPLUSPLUS株式会社代表取締役社長)

1983年生まれ。自身もダンサーとしてパフォーマンスを行い、神戸大学大学院博士課程にてウェアラブルコンピューティングを研究。東京工科大学での教員経験を経て、2013年にMPLUSPLUS株式会社を設立。自らがダンサーであるという特徴を活かし、ライブパフォーマンスにおいて新しい表現を可能とするシステム開発・舞台演出を行っている。東京2020パラリンピック開会式に「光の振付師」として参加。2010年には光によって身体表現を拡張するプロジェクト「Lighting Choreographer」をアルスエレクトロニカ(オーストリア)で発表。2021年には、個展「MOVIN」を開催。身体拡張を空間に応用した高さ7メートルの巨大新作インスタレーション「Humanized Light」を発表した。

Minoru Fujimoto (researcher, artist / CEO, MPLUSPLUS)

Born in 1983, Minoru Fujimoto performed as a dancer while undertaking PhD research into wearable computing at Kobe University. After a stint teaching at Tokyo University of Technology, he founded MPLUSPLUS in 2013. Harnessing his own experience as a dancer, the group puts on stage events and develops systems that enable new kinds of live performance. He was responsible for choreographing the lighting for the Tokyo 2020 Paralympic Games opening ceremony. At Ars Electronica 2010, Fujimoto presented *Lighting Choreographer*, which expands the expressive capability of the human body through lights. He held the solo exhibition *MOVIN* in 2021, where he presented the giant installation *Humanized Light*, which measures seven meters and adapts human augmentation to a space.

MPLUSPLUS (クリエイティブ・テクノロジスト集団)

演出家、振付師、サウンドクリエイター、ロボティクスエンジニア、ハードウェア/ソフトウェアエンジニア等の幅広い領域のクリエイターらによるクリエイティブ・チームとして2013年に設立。独自の無線同期の安定性、音・映像・光を駆使した演出ノウハウを武器に、新たな表現や開発を行う。カーネキスト2023 WORLD BASEBALL CLASSIC™をはじめ、国際的なイベントや企業の企画までステージパフォーマンスに関する多数の総合演出を担当。オリジナルプロダクトによるパフォーマンスを展開するM++DANCERSのほか、2022年には、オリジナルプロダクトやノウハウを装束するMPLUSPLUS STAGEも創設。同年には「アメリカズ・ゴット・タレント」にてパフォーマンスを披露。

MPLUSPLUS (creative technologists)

Founded in 2013, MPLUSPLUS is a crew of creatives from across disciplines and fields, including directors, choreographers, sound artists, robotics engineers, and hardware and software engineers. Armed with its know-how about performances that harness sound, video, and light, and uniquely stabilized wireless synchronization, it develops new technology and pioneers novel forms of expression. MPLUSPLUS has staged performances for numerous international events and corporate projects, including the CARNEXT 2023 World Baseball Classic. Along with M++DANCERS, which develops performances using MPLUSPLUS's original systems, the group created MPLUSPLUS STAGE in 2022 to put its products and know-how into practice. That same year, MPLUSPLUS performed on *America's Got Talent*.

WORKSHOP

ワークショップ

ワークショップでは、クリエイティブ×テクノロジーを実践的に学び、体験する機会となるよう、アーティストやクリエイター、専門家、そして国内外の文化機関が開発したプログラムを提供しています。2023年度には、デジタルテクノロジーによるものづくりに出会うきっかけを創出するため、CCBTオリジナルのワークショップシリーズ「ひらめく☆道場」を開講しました。

The Workshop program is developed with artists, creatives, specialists, and Japanese and international cultural institutions, providing opportunities for hands-on learning and experiences at the intersection of creativity and technology. In 2023, the program organized "Inspiration Dojo," an original workshop series offering chances to come into contact with making things through digital technology.

CCBTでアート&テクノロジーに出会う。
一緒につくって学んで、ものづくりの「ひらめき」を見つける。

Encounters with art and technology at CCBT!
Learning together and discovering the inspiration of making things.

ひらめく☆道場 Inspiration Dojo

"Inspiration Dojo" is a series of original workshops developed by the CCBT team with creatives from various fields, offering opportunities to discover the fun and ways of making things through encounters with art and technology. Participants learned the basics of digital creativity, including electronic arts and crafts using fabrication tools in CCBT's Tech Lab as well as programming, design, moving image, and sound. Featuring different themes each time, a total of eight workshops were held between July 2023 and March 2024.

「ひらめく☆道場」は、様々な分野のクリエイターとCCBTのスタッフが開発した、ものづくりの楽しさに出会うためのオリジナルのワークショップシリーズです。CCBTの設備「テックラボ」にあるファブリケーション機器を活用した電子工作講座をはじめ、プログラミングやデザイン、映像、音響等のデジタルクリエイティブの基本を学ぶことができます。2023年7月の開講以来、毎月異なるテーマで開催しており、2024年3月までに全8つのテーマのワークショップが開発・実施されました。

3つのポイント Highlights

1. クリエイターと一緒に表現する

「ひらめく☆道場」では、アーティストやエンジニア等、多彩なクリエイターがカリキュラムをデザインし、講師を務めます。参加者はCCBTで彼らと出会い、実験を通じてともに表現をつくり上げることで、アートとデザイン、テクノロジーを使ったものづくりの楽しさを体験します。

2. アイデアを実現する力を育む

「ひらめく☆道場」のカリキュラムでは、独創性を重視しており、各自のアイデアを実装できるよう講師が参加者をサポートします。自分だけの表現をイメージしながら手を動かすプロセスを通し、創造性を刺激し、アイデアを実現する力を育みます。

3. CCBTでひらめきを拡張する

「ひらめく☆道場」では、ショーケースやアート・インキュベーション等、CCBTのほかのプログラムに関連したテーマを取り扱います。「ひらめく☆道場」で基礎を学んだ後も、新たな表現や実験を探索できる仕組みを提供することで、「ひらめき」の先にある、さらなる創造に出会える場を生み出しています。

1. Making Things with Creatives

The "Inspiration Dojo" workshops feature curriculums designed and led by various creatives, including artists and engineers. The participants meet them at CCBT and then experiment and create together, experiencing the fun of making things through art, design, and technology.

2. Nurturing the Ability to Realize Ideas

The "Inspiration Dojo" curriculums focus on originality, with the instructors supporting the participants so that they can achieve their own ideas. Through the process of imagining their own creative expression and using their hands to realize it, the participants stimulate their creativity and nurture their abilities to put ideas into practice.

3. Expanding Inspirations at CCBT

The "Inspiration Dojo" workshops deal with themes related to other CCBT programs like Showcase and Art Incubation. CCBT offers participants ways to explore new forms of expression and experiences after acquiring the basics at the "Inspiration Dojo" workshops, providing a forum for encountering further creativity that lies beyond those initial sparks.



開講テーマ一覧
Workshop Themes

- 1 デジタルファブリケーション入門
レーザーカッター編：
アクリルスタンドをつくらう！

Introduction to Digital Fabrication
Laser cutter workshop:
Making a plastic figure



アルゴリズムデザインの基礎と、レーザーカッターの活用方法を学ぶ講座。CCBTのロゴに採用されている、シンプルな図形の組み合わせによってオリジナルの絵柄を作成するシステムを活用し、アクリルスタンドを制作します。

In this workshop, participants learn the basics of algorithm design and how to use a laser cutter. They utilize a system for making original patterns by combining simple shapes, as used to design the CCBT logo, and make a self-standing plastic figure.

- 3 電子工作入門
モーターを使ってうごきをつくらう！

Introduction to Electronic Arts and Crafts
Using motors to make something that moves!



電子部品と基板、モーターの構造と電子工作の基礎を学ぶ講座。速度や回転方法を変化させ、動きを制御することで、自身のアイデアを実装する方法としての「電子工作」に挑戦します。

In this workshop, participants learn the basics of electronic arts and crafts as well as how electronic parts, circuit boards, and motors work. By changing the speed, spinning method, and movement, participants explore electronic arts and crafts as a way to implement their ideas.

つくるのが楽しかった。
また来たい。
It was fun to make stuff.
I want to come again.

- 2 デジタルファブリケーション入門
3Dプリンター編：
ミニミニコンベアをつくらう！

Introduction to Digital Fabrication
3D printer workshop:
Making a mini conveyor belt!



3Dプリンターの特性と、活用方法を学ぶ講座。デジタルファブリケーション機器を使ってつくられたオリジナルのパーツを組み立て、実際に可動する小さなベルトコンベアをつくります。

In this workshop, participants learn about the features of 3D printers and how to use them. They assemble original parts made with digital fabrication tools and machines, and build a small working conveyor belt.

- 4 プログラミング入門
アルゴリズムで絵を描こう！

Introduction to Programming
Using algorithms to make a picture!

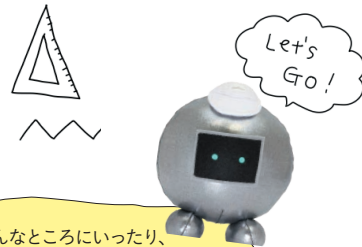


既存のアルゴリズム（手順）を活用したプログラミングを学ぶ講座。ひまわりの種や貝殻の模様等、身の回りのパターンを参照し、様々な模様やグラフィックを描画します。

In this workshop, participants learn programming through existing algorithms. Referring to patterns from everyday life like sunflower seeds and shells, they create various kinds of patterns and graphics.

電子部品と基板、モーターの構造と電子工作の基礎を学ぶ講座。速度や回転方法を変化させ、動きを制御することで、自身のアイデアを実装する方法としての「電子工作」に挑戦します。

In this workshop, participants learn the basics of electronic arts and crafts as well as how electronic parts, circuit boards, and motors work. By changing the speed, spinning method, and movement, participants explore electronic arts and crafts as a way to implement their ideas.



いろんなところにいたり、しゅうちゅうしてできた。ねんきんを見るのが楽しかった。
I did lots of things and really focused on the project. It was fun to watch the slime mold.

コードが分からなくても、実際に触って、描くことができ、一歩が踏み出せた気がします。
Even though I didn't understand about coding, I was able to use it to make something and it felt like I made progress.

もっと沢山つくりたいと思いました。アイデアは意外とすぐうかぶ。
I wanted to make even more. I could come up with ideas surprisingly fast.

知らないことや、新しい発見があり楽しかった。
It was fun because there was lots of stuff I didn't know and I could discover new things.

楽しかったです。AIやプログラミングをもっと使ってみたくまりました。
It was fun. It inspired me to try AI and programming more.

生成AIを思った通りに動かすことは難しかったが、色々と試行錯誤するのが楽しかった。
It was difficult to get the generative AI to do what I wanted, but it was fun to try doing lots of different things.

ひらめく★道場

HIRAMEKU DOJO



ひらめく★道場のトモダチ！
©The TOMODACHI!

音のひびきかたについてはじめて考えたので、いろいろ知れて良かった。
I really thought about how sound reverberates for the first and it was great to learn so many things.

- 5 映像制作入門
組み合わせで映像の印象を変えよう！

Introduction to Video Production
Combining things to change the impression a video makes!



4Kデジタルビデオカメラと映像編集ソフトを使った表現に取り組む講座。オリジナル作品の制作を通じて、基礎的なテクニックのみならず、映像に隠された技法や効果を発見し、映像表現の可能性を探索します。

In this workshop, participants learn how to use 4K digital video cameras and video editing software. By making an original work, participants discover not only foundational techniques but also video's hidden methods and effects, and explore the creative possibilities of moving image.

- 6 サウンドデザイン入門
マイクとスピーカーで音の世界を探検しよう！

Introduction to Sound Design
Exploring the world of sound with microphones and speakers!



音の原理や特性とともに、マイクやスピーカーによる表現方法を学ぶ講座。複数のアクティビティを通じて音の伝達の仕組みを理解し、音を使った視覚的な表現に挑戦したり、音が響くことについて探索します。

In this workshop, participants learn how to use microphones and speakers creatively as well as the principles and special characteristics of sound. Developing an understanding how sound is transmitted via various activities, they try creating something visual using sound, and explore how sound reverberates.

アーティストが先生！
Learn from an Artist

- 7 バイオテクノロジー入門
顕微鏡と粘菌でミクロな世界を観察しよう！

Introduction to Biotechnology
Observing a microscopic world with microscopes and slime mold!



紙製の顕微鏡と粘菌を使った実験と観察を通じて、「バイオテクノロジー」の基礎を学ぶ講座。動物でも植物でもない生物「粘菌」にエサと障害物を与え、成長と動きを観察し、生物がもつユニークな機能を発見します。

Lecturer: Georg Tremmel (artist / BCL, BioClub Tokyo)
By using paper microscopes to conduct experiments and observations of slime mold, participants in this workshop learn the basics of biotechnology. Giving both food and obstructions to the slime mold, something that is neither flora nor fauna, participants observe how it grows and moves, and discover the unique functions of living creatures.

講師：ゲオアグ・トレメル
(アーティスト / BCL, BioClub Tokyo)
Instructor: Georg Tremmel (artist / BCL, BioClub Tokyo)

- 8 プログラミング入門
アルゴリズムで絵を描こう！
生成AIと一緒にアニメーションをつくらう！

Introduction to Programming
Using algorithms to make a picture!



生成AIを使って表現を生み出す方法を学ぶ講座。大量のデータや情報を学習し新しいデータをつくり出す技術である生成AIの得意・不得意を理解し、プログラミングを通じてパソコン上で動くアニメーションを描画します。

In this workshop, participants learn how to use generative AI creatively. They gain an understanding about the advantages and disadvantages of the technology, which is able to learn from vast amounts of data and information, and produce new data, and then use programming to create an animation on a computer.

講師：倉橋真也(エンジニア、アーティスト)
Instructor: Kurahashi Shinya (engineer, artist)



2023.01.28

2023.01.29

360° 図鑑 in CCBT

360° Zukan in CCBT

インターネット上に写真や動画、テキストを盛り込んだ地域の図鑑をみんなで作成することで、他者との協働による調査方法やメディアの効果的な活用方法について学ぶ教育プログラム「360° 図鑑」。本プログラムは、山口情報芸術センター [YCAM] と山口市教育委員会が共同で開発を行い、第19回（2022年度）日本e-Learning大賞で文部科学大臣賞を受賞しました。CCBTでは、メディアリテラシーを育み、市民の手で周辺地域の図鑑を共創することを目的に、本プログラムのワークショップを開催しました。参加者は、代々木公園にフィールドワークに出かけ、発見や疑問を画像や映像、スケッチやメモで記録。それらを、360度ぐるっと見渡せる画像に記載・コメントし、計73名の参加者とともに7つの図鑑をつくり上げました。本ワークショップの成果は、「渋谷の360° 図鑑」としてウェブ上に公開されています。

360° Zukan is an education program for learning effective ways to use media and conduct surveys collaboratively. Participants make an illustrated online guide to a community using photography, video, and text. Jointly developed by Yamaguchi Center for Arts and Media and Yamaguchi Municipal Board of Education, the program won the Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology Award at the 2022 e-Learning Awards. The workshop at CCBT aimed to cultivate media literacy, and enable members of the public to co-create a visual guide to the local area. Participants did fieldwork in Yoyogi Park, recording their discoveries and questions in the form of photographs, videos, sketches, and notes. These were put into a 360-degree video with comments, and the seventy-three participants then created seven illustrated guides. The results of the workshop sessions are available online as the Shibuya CCBT 360° Zukan.

講師：菅沼聖、蛭間友里恵（山口情報芸術センター [YCAM]）
Instructors: Suganuma Kiyoshi, Hiruma Yurie
(Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM])



渋谷の360° 図鑑
Shibuya CCBT 360° Zukan
<https://zukan360.yamaguchi-ygc.ed.jp/ccbt/2023/>

Photo: Tada (YUKAI)



2023.02.04

2023.02.05

ギャル電と一緒に光る基板アクセをつくらしてみよう

Gyaru-den Electric Shock Workshop: Make a flashing circuit board accessory with Gyaru-den!

講師：きょうこ（電子工作クリエイター、ギャル電）
Instructor: Kyoko (electronics art designer / Gyaru-den)

電子工作とプログラミングを通じて、どのようなものづくりが可能なのか。その魅力と楽しさを知るきっかけになるよう、ギャル電を講師に迎えたワークショップを開催。アクセサリやネオンサインを日々創作するギャル電は、基板のデザインから組み立て、プログラミングまでをDIYで行っています。本ワークショップでは、「ギャル」にもできる電子工作の極意を参加者に特別伝授。ギャル電が実践する「クイック&ダーティプロトタイプ（簡単に早くアイデアを具現化する）」の手法は、私たちが生活の中でクリエイティビティを発揮するために不可欠な方法と言えます。本ワークショップに先立ち、片手で拍手できる玩具「パチパチクラッピー」の開発者である高橋征資氏等をゲストに迎えたトークイベントも開催。パーソナルなものづくりから起業・製品開発に至るまで、電子工作から広がるクリエイティブ×テクノロジーの面白さとその可能性を伝える貴重な機会となりました。

What kinds of things can we make through programming and electronics art? This workshop led by Gyaru-den aimed to show people the fun and wonder of such creativity. Gyaru-den is an electronics art group that makes accessories and neon signs, taking a DIY approach to designing, assembling, and programming circuit boards. This workshop taught participants the essentials of electronics art and crafts that even *gyaru* can do. Its "quick and dirty prototyping" is an indispensable way for us to engage with and explore creativity in our daily lives.

Ahead of the workshop, a talk was held with Takahashi Masato, the developer behind the Pachi Pachi Clapper toy that lets you clap with one hand, and others. From personal art and design projects to launching a business and developing commercial products, the talk shared the appeals and possibilities of technology-centered creativity that begins with electronics art.

コロナ禍をきっかけに、p5.jsを使った作品制作を始めたクリエイティブコーダー、ジェネラティブ・アーティストのセンバク。CCBTのヘビーユーザーでもある彼女は、様々なワークショップやプログラムへの参加を通じて、自身の創作の幅を広げてきました。ワークショップへは家族ぐるみで参加し、自身の子どもの科学への興味や好奇心を育む機会としてCCBTを活用していると言います。今回のインタビューでは、CCBTのキャンプやワークショップでの経験が彼女の創作活動にどのような影響を与えたのか、そして子育てやクリエイターを支えるコミュニティの重要性について話を伺いました。

センバク

Interview with Senbaku

クリエイティブな共同体が支える、成長と創造の力

Growth and Creativity
Undergirding Creative Communities

CCBTという協働と実験の場

CCBTとの出会いは、X (旧Twitter) で偶然見かけた未来提案型キャンプ「Future Ideations Camp Vol.1:Import*」(p.92)の募集がきっかけでした。そこには、私が尊敬するジョン・マエダやゴラン・レヴィンといった著名な講師陣の名前が並んでいて、さらにProcessing¹に出会ったきっかけでもあるアートユニットMATHRAXも参加するということが、絶対に参加したいと思いました。当時のCCBTはまだあまり知られておらず、夫には「大丈夫？」と心配されましたが……。

5日間のキャンプは講演からワークショップ、グループでの作品制作・展示まで盛りだくさんの内容だったのですが、自分で手を動かして作りながら進めたことがとても印象に残っています。グループワークでは、私はセオ・ヒョジョンさんがファシリテーターを務める、都市の中のサイネージをテーマにした作品制作に挑戦しました。ただ、時間が本当に限られていて、自分の作品とグループでつくる作品の両方を同時に進めなければならなかったのは、かなり大変でした。グルー

CCBTasaSiteforCollaborationandExperimentation

I first heard about CCBT through X (formerly Twitter), when I happened to see the open call for participants in Future Ideations Camp Vol. 1: Import * (p. 92). The instructors included famous people who I respected like John Maeda and Golan Levin, plus the list of participants included the art group MATHRAX, who introduced me to Processing,¹ so I definitely wanted to take part. At the time, though, CCBT still wasn't very well known and my husband was worried.

The itinerary for the five-day camp was quite packed, including lectures, workshops, group work, and an exhibition, and I vividly remember how hands-on and creative it was. For the group project, I took part in making a work about urban signage with Seo Hyo-jung serving as facilitator. But the time was very limited and so it was really hard to make my own project while also working on the group project. The group work was a site-specific piece for showing on a large LED screen in CCBT. I used TouchDesigner² for the first time and had no idea what I was doing, and I remember I kept working



Photo: Otsuto Masashi

Senbaku is a creative coder and generative artist who started making art with p5.js during the pandemic. A CCBT "heavy user," she has since expanded the scope of her practice over the course of participating in various workshops and programs. She has participated in workshops with her family and says she uses CCBT as a way to pique her child's interest and curiosity about science. In this interview, she talks about the influence that participating in a Future Ideations Camp and workshops at CCBT had on her creative output, and the importance of a community that supports parenting and creatives.

プの作品では、CCBTに特設された大型のLEDモニターに展示することを想定して、サイトスペシフィックな表現を試みました。ここで初めてTouchDesigner²を使ったのですが、全然分からなくて、夜中まで作業していたことを覚えています。すべてが初めてでしたが、それも含めてすごく貴重な経験でした。

ほかのメンバーが私とは全然違うツールを使っていて、作品のつくり方もそれぞれ異なっていたことも面白かったです。例えば、私のようにその日の気分デイリーコーディング³をするスタイルとは対照的に、コンセプトをしっかりと練ってから制作を始めるタイプの人やいたり。同じグループには外国の方もいて、英語でコミュニケーションを取る必要もありました。グループでの制作は思い通りに進まないことも多くて、「こうしたほうがいいのに」と感じる場面もありましたが、意見を交わしながら他者との協働によって、自分一人ではつくりえないものが出来上がることにとても感銘を受けました。

long into the night. Everything was new but that was one of the reasons that participating was a very valuable experience.

The other participants used completely different tools and it was fascinating how everyone's way of making things differed. Some people first really narrowed down the concept and then started making it, while others, like me, tended to go with how the mood took them that day and pursue an approach close to daily coding.³ The participants included both Japanese and non-Japanese people, so we had to communicate in English. Many things did not go to plan in the group work and there were frustrating moments, but by working with others and sharing our opinions, I was very impressed at how we could do things that aren't possible by yourself.

Community Links Born from Creativity

My creative practice started when I bought a programming toy called micro:bit for my child. I was showing my child how to use the toy and ended up

創作を通じて生まれたコミュニティとの絆

私が創作活動を始めたのは、子どものために購入したmicro:bitというプログラミング玩具がきっかけです。子どもが「これやってみよう」と言って一緒に始めたのですが、私自身がどんどんはまっていきました。その参考書として購入したのがMATHRAXさんの本⁴でした。そこから、Processingに興味を持ち、自分でも作品をつくるようになったんです。それまでは家と公園を往復する、子育て中心の狭い世界で生きていて、人生の袋小路に迷いこんでしまったような寂しい気持ちを感じていました。そんな状況の中でProcessingに出会い、そのコミュニティの人たちの温かさに救われた気持ちになったんです。ちょっと大げさかもしれませんが、Processingコミュニティは命の恩人のように感じている部分もあります。独学で作品制作を始めた頃はコロナ渦でもあったので、ほかの人と関わりたい、仲間が欲しいという気持ちがずっとありました。それもあって他のクリエイターと協働するかたちのワークショップにCCBTで参加しました。CCBT

really getting into coding myself. I bought MATHRAX's book as reference material.⁴ I got interested in Processing and that's how I came to make my own works. Until then, my life had become very limited by the responsibility of raising my child, just going back and forth between home and the park, and I felt quite lonely, like I had got lost wandering around the blind alleys of life. It was in the midst of this that I came into contact with Processing and was kind of saved by the friendly community I encountered there. This might be going too far, but I almost feel like I owe the community my life. I started teaching myself how to create things during the pandemic, so I had a strong desire to interact with others and make friends. The CCBT camp was the first time I had taken part in a workshop in which I collaborated with other creatives. I remain in touch with the people I met there and often meet them again at exhibitions. My child continues to take part in CCBT's "Inspiration Dojo" workshops and I participated in the Future Sports Day program with my family, contributing to the new competitions. In this way, the activities at CCBT have been an important experience not only for

で出会った人たちとは今でも繋がりがあり、展示の場で再会することもよくあります。子どももCCBTのワークショップ「ひらめく☆道場」に通い続けていますし、参加者が新しいスポーツ競技をつくる「未来の運動会」にも家族全員で参加しました。CCBTでの活動は私自身だけでなく、家族にとっても重要な経験になっています。自分を救ってくれたコミュニティに恩返しをする意味でも、これからは作品制作を続けていきたいと思っています。

子どもとともに広がる創作の世界

子どもは特に理科の領域に興味があって、寝る前の読み聞かせは3歳の頃から科学雑誌『Newton』をリクエストするほどです。字を書くことが苦手なため、学校での学習に苦勞することもあります。CCBTは学校とは違うタイプの学びがあるので、いきいきと好奇心を育てられていると感じます。例えば、粘菌を育てるワークショップでは、子どもと一緒にシャーレに障害物を置いて粘菌がどのように成長するかを観察しました。これがすごく楽しくて、家でも粘菌を育てるためにシャーレを購入して観察を続けたほどです。私自身も、こうした科学的な実験や観察は初めてで、とても興味

me but for my whole family. And in the sense that I want to repay the community that saved me, I hope to keep on making work.

Expanding Creativity with Children

My child has a particular interest in science, to such an extent they would request the science magazine *Newton* from the age of three for their bedtime story. Because they struggle with writing, they haven't done well with learning at school, but CCBT has offered them another way of learning, and it has really developed their curiosity. For example, at a workshop to grow slime mold, my child and I put something in the petri dish and observed how it affected the way the slime mold grew. This proved so much fun that we ended up buying our own petri dish for growing slime mold at home and continuing our observations. It was my first time to conduct a scientific experiment and observation like this, so it was a really interesting experience. I want to make a place outside school where my child feels like they belong, and I always apply every time a workshop with a new theme is held at CCBT.

深い経験になりました。子どもには学校以外の居場所をつくってあげたいという気持ちもあって、CCBTで新しいテーマのワークショップが開催されるたびに申し込んでいます。

実は、初めてCCBTのキャンプに参加するとき、家族に「これに参加したい」と伝えることに、すごく勇気が必要だったんです。CCBTのキャンプやプログラムへの参加には家族間のスケジュール調整も必要で、その期間は家庭のことを夫と子どもにお願いすることになります。でも、主婦という「人のために何かをする立場」ではなく、自分自身としてふるまい、自分が何かをつくり上げているという感覚を持てる時間は、本当に心の支えになります。私自身、ものづくりが好きで、子どももそういう環境で育てていますが、「これを勉強しなさい」という押しつけではなく、自然と学べる場所があるのは素晴らしいことだと思います。このような場は私にとっても、子どもにとっても貴重な体験をもたらすものだと思います。そして、何よりCCBTに参加してよかったことは、作品発表の機会が大幅に増えたことです。それまでは自分の作品を見せる場所はSNSが中心でしたが、CCBTを通じて実際に展示される機会を得ることで、より多くの人に作品を見てもらえるようになりました。恵比寿映像祭や渋谷ファッ

When I took part in the CCBT camp for the first time, it took a lot of courage to tell my family that I wanted to participate. Taking part in the camp and other CCBT programs has an impact on my domestic schedule, so I have to ask my husband and child to take care of things at home during that period. But having that time where I am not a housewife who has to do something for people but can just be myself, where I can make something, really provides me with emotional support. I love making things and have brought up my child in that kind of environment. Instead of forcing someone to study something, I think a truly wonderful situation is having a place where they can learn naturally. Such a place would offer valuable experiences for both me and my child.

But more than anything, the best thing about participating in events at CCBT is that I've had many more opportunities to present my work. Until then, I'd mainly shown my work on social media. Having the chance through CCBT to actually exhibit my work has enabled many more people to see what I do. When I screened works at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions and Shibuya Fashion Week, I

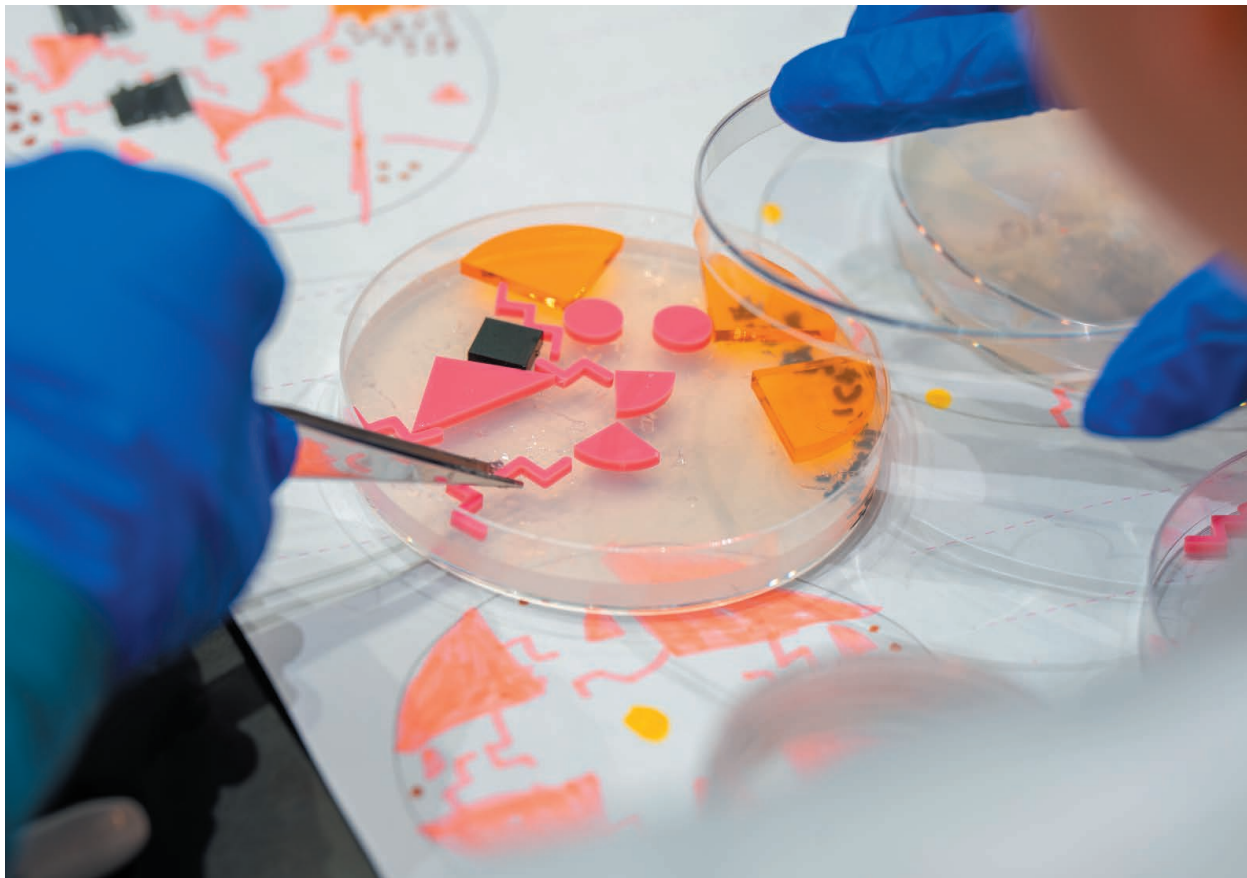
ションウィークで作品を上映した際には、多くの人からフィードバックをいただいて、作品制作に対するモチベーションが一層高まりました。CCBTは多様な人たちが集まり、何かをつくり上げ、それを人に見せることができる場所だと思います。同じ方向を向きながら、それぞれの個性を活かして活動している。温かい雰囲気があるので、ここに来ると自然とやる気が出ます。「よし、頑張ろう!」と思える場所ですね。

新しいテクノロジーがもたらす未来のものづくり

これからCCBTでやってみたいことはたくさんあります。例えば、レーザーカッターを用いたフィジカルな作品や、ほかのメディアと組み合わせた表現を探索してみたいです。恵比寿映像祭2024の屋外展示や、最近ではShibuya Sakura Stageの小さな正方形が連なった立体的なサイネージで展示⁵した経験はとても衝撃的で、場所に合わせた作品をつくることに強い興味を持ちました。これらの経験をもとに、場所の性質に関係した作品づくりをもっと深めていきたいです。子どもの頃からSFが好きだったこともあり、新しいテクノロジーにはとても親しみを感じてきました。日常生活の中に新しいテクノロジーが入り

込んでくることに、違和感はなかったんです。初めて触ったデジタルツールはPhotoshopで、中学生の頃でした。ソフトウェアを触るのが楽しくて、ずっとパソコンの前に座っていた記憶があります。現在CCBTのラボにあるような3Dプリンターやレーザーカッター等も、私の子ども時代から考えると夢のようなツールですね。未来はもっと進化して、どんどん良くなるという希望を持っています。また、デジタル化が進んでいく中で、メディアによってつくり方もアップデートしていきんだらうなと思います。今後もっといろんな技術や方法に挑戦していきたいですね。最後に、一人のユーザーとしてCCBTにはこれからも末長く続いてほしいと思っています。ここで学んだり、手を動かしてきた人たちが、次の世代を育てていく、そんな場になっていくことを期待しています。





「ひらめく☆道場 バイオテクノロジー入門」では、シャーレに障害物を置き粘菌の成長を観察した
Observing the growth of slime mold on obstructions in a petri dish in the "Inspiration Dojo Introduction to Biotechnology" workshop

got lots of feedback, and my motivation to make more got a big boost. CCBT is a place where many different kinds of people come together, and where you can make something and then show it to others. Everyone is moving in the same direction in that sense, but also harnessing their own individuality in their work. The atmosphere is very cordial, so much so that just entering the space inspires you to start doing something creative. It's a place that spurs you to try your best.

Future Creativity Ushered in by New Technology

There are lots of things I want to try doing at CCBT. I'd like, for instance, to explore making physical works with a laser cutter or mixed media works. The outdoor exhibit at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024 and my recent experience of exhibiting on three-dimensional signage formed from a series of square screens at Shibuya Sakura Stage was really startling, and I developed a strong interest in making site-specific pieces.⁵ Based on these experiences, I want to deepen my creative endeavors in ways that are connected to the character of a particular place.

I've been a fan of sci-fi since childhood and have always been really familiar with using new technology. I never felt uneasy about integrating new tech into my daily life. My first contact with a digital tool was Photoshop, when I was in junior high. Interacting with software was fun and I remember always sitting in front of my computer. The 3D printer and laser cutter in the CCBT lab are like a dream come true when I think in terms of my childhood. I hope things keep evolving and improving in the future. As digitalization continues, the way we make things will also update depending on the medium. Moving forward, I want to try my hand at all kinds of other technologies and approaches.

Lastly, as a user, I want CCBT to keep going for a long time. I hope it becomes a place where people can learn and do things with their hands, and then nurture the next generation.

1. A programming language and development environment for visual art and interactive design.
2. A node-based visual programming tool for producing real-time video and interactive art.
3. Daily coding is the practice of small-scale coding, based on little ideas for projects and tasks that can be completed in a single day. It aims to explore new ideas and creative means of self-expression.
4. Kuze Shozo and Sakamoto Mariko, *Programming × Arts and Crafts with micro:bit* (2019, Tokyo: Ohmsha)
5. "CIVIC CANVAS Vol. 1: Creators Workshop" was held in August 2024. The Inter-Square media façades of Shibuya Sakura Stage, a commercial complex completed in November 2023 in the Sakuragaoka area of Shibuya, hosted a workshop and screening program as part of CCBT's efforts to work with partners in Japan.

Interview: September 2024
Interviewers: Shono Yusuke, Hirota Fumi (CCBT)

1. ビジュアルアートやインタラクティブデザイン向けに開発されたプログラミング言語および開発環境
2. リアルタイム映像やインタラクティブアートの制作に特化したノードベースのビジュアルプログラミングツール
3. 1日単位で完成できる小さなアイデアをもとに、小規模なプログラミングを行う習慣や取組。クリエイティブな自己表現や新しいアイデアの探求を目的として行われる。
4. 久世祥三、坂本菜里子『プログラム×工作でつくるmicro:bit』(2019年、オーム社)
5. 2024年8月開催「CIVICCANVAS Vol.1: クリエイターズ・ワークショップ」。CCBT国内連携事業の一環として、渋谷桜丘エリアに2023年11月に竣工した複合施設「Shibuya Sakura Stage」のメディアファサード「INTER-SQUARE」を舞台にワークショップと上映プログラムを実施した。

インタビュー：2024年9月／聞き手：庄野祐輔、廣田ふみ (CCBT)

センバク(アーティスト、クリエイティブコーダー)

埼玉生まれ。民俗学研究のバックグラウンドをもつ。都会で行き交う人々を「シーツおばけ」になぞらえ、誰とは明確にならない人々の、多様な内面を表現することをテーマに作品制作を行う。2020年にジェネラティブ・アートとデイリーコーディングの活動に触れたことをきっかけに、画材を筆からコードに持ち替え、以降コーディングによる表現を行っている。



Senbaku (artist, creative coder)

Born in Saitama, Senbaku has a background in folklore studies. Likening the people who come and go in the city to bedsheet ghosts, her work explores the various inner psyches of people whose identity remains unclear. In 2020, Senbaku came into contact with generative art and daily coding, and was inspired to swap her brush for a computer keyboard, and has since developed a coding-based practice.

MEETUP

ミートアップ

国内外のゲストや市民を迎え、レクチャーやシンポジウム、対話型等の様々な形式で開催するミートアップ。アート・インキュベーションやキャンプ、ショーケース等のコアプログラムとも関連し、アート、ジェンダー、AIと創造性、Web3、コミュニティづくりといった今日的な課題を取り上げた企画を開催しました。本章ではそのうち8つのイベントを紹介します。

The Meetup program welcomes members of the public and guest speakers from Japan and overseas for lectures, symposiums, dialogues, and more. These events are held in conjunction with other core programs like Art Incubation, Camp, and Showcase, and explore such topical issues as art, gender, AI and creativity, Web3, and community building. This section introduces eight such events.

ハロー！ラボラトリーズ！
Hello from the Global
Creative Laboratories!

Photo: Sato Motoi

世界のラボ型文化拠点における芸術文化活動を紹介するシリーズ「ハロー！ラボラトリーズ！」。第1回では「ラボで駆動する、世界の文化拠点」を、そして第2回では「時代に呼応する、世界の文化拠点」をテーマに開催し、世界各地からのべ8拠点が参加しました。

"Hello from the Global Creative Laboratories!" was a series of talks introducing arts and cultural activities at laboratory-style cultural institutions and facilities around the world. The first talk, "Laboratory-driven Cultural Facilities," was held, followed by the second, "Cultural Facilities Responding to the Times," together showcasing a total of eight case studies.

Vol.1：ラボで駆動する、 世界の文化拠点

2023.02.25

Laboratory-driven Cultural Facilities

Speakers

クレア・レディントン (ウォーターシェッド)、菅沼聖 (山口情報芸術センター [YCAM])、リウ・ユーチン (台湾コンテンポラリー・カルチャー・ラボ (C-LAB))、ルーカス・エバース (ワグ・フューチャーラボ)、廣田ふみ (CCBT)

Clare Reddington (Watershed), Suganuma Kiyoshi (Yamaguchi Center for Arts and Media), Liu Yu-Ching (Taiwan Contemporary Culture Lab), Lucas Evers (Waag Futurelab), Hirota Fumi (CCBT)

グローバル化の進展とテクノロジーの発展、そして2020年以降の世界的なパンデミックのなかで、私たちはかつて経験したことのない社会変化の時期を迎えています。クリエイション機能やラボ設備を有する文化拠点では、私たちが直面する様々な社会課題に対し、「実験」と「表現」による新しい価値の発見や提案が求められています。

本ミートアップでは、都市再生の中核を担うイギリスのウォーターシェッド、テクノロジーの民主化を試みるオランダのワグ・フューチャーラボ、芸術文化による継続的な実験に取り組む台湾のC-LABの活動から、各都市の社会・文化背景に基づいて様々な役割を担う世界の文化拠点の取組を紹介。世界各地で取り組まれるイノベーションやコラボレーションの事例から、アートとデジタルテクノロジーは、いかにして人々の創造性を社会に発揮しうるか、その可能性を考えました。



With increasing globalization and technological advances as well as a pandemic that swept across the world in 2020, we are living through a time of unprecedented social change. In conjunction with this, cultural venues with lab facilities and creative functions must directly engage with the social challenges we face, and discover and propose new values through experimentation and creative expression.

This Meetup introduced the work of cultural hubs around the world that play various roles rooted in the sociocultural contexts of their respective cities: Watershed in the Britain, which focuses on urban regeneration; Waag Futurelab in the Netherlands, which aspires to democratize technology; and Taiwan's C-LAB, which engages in sustained experimentation through arts and culture. The Meetup explored the potential for art and digital technology to enable people to explore their creativity socially through these case studies of innovation and collaboration at sites across the globe.



Photo: Tada (YUKA)

Vol.2：時代に呼応する、世界の文化拠点

Cultural Facilities Responding to the Times

Speakers

松本亮子 (Exploratorium), ヒルデ・ソネンベルゲ (HELLERAU – European Centre for the Arts), ジョン・ジョンオク (ARCOLABS), 伊藤隆之 (CCBT), 廣田ふみ (CCBT)

ラボを活動の軸に据える文化拠点の多くは、その時々時代の背景や都市の課題に呼応するかたちで設立されてきました。一方で、テクノロジーは発展を続け、社会的ニーズも変化し続けています。この変化を受け止めるシステムとしてラボが機能していくためには、移りゆく社会の状況を見極め、休みなく体制を見直し、刷新と再生を続ける必要があります。

本ミーティングでは、アートと科学による学びの変革を提唱するアメリカのExploratorium、ハイブリッド時代におけるパフォーミングアーツの可能性を拡張するドイツのHELLERAU、拠点をもたないインドネシアのARCOLABS・コレクティブアルコラプスの活動から、時代に呼応して更新を続ける世界の文化拠点の取組を紹介。芸術文化を取り巻く環境が急速に変化する今日において、世界の文化拠点はいかなる戦略を組み、社会に新たな提案を発信していくことができるのか、その可能性を考えました。

Facilities



ウォーターシェッド (ブリストル、イギリス)
 ウォーターシェッドは1982年にブリストルで開設されたイギリス初のメディアセンターで、アートとテクノロジーのハブとして機能している。ビクトリア朝の倉庫を拠点とし、シネマスペースやカフェバーを備える。地域や国の文化団体と連携して、創造力と一体感を重視したプログラムを提供する。2008年に西イングランド大学ブリストル校、ブリストル大学との連携によって「パーベイシブ・メディア・スタジオ」を設立。ここでは実践と研究、制作と思考、様々な分野におけるアプローチの衝突を重要視しており、そのため、レジデンス・プログラムも毎年行っている。

Watershed (Bristol, UK)
 Opened in 1982 in Bristol in the west of Britain, Watershed was the UK's first media center, and functions as an art and technology hub. Housed in an old Victorian warehouse, its facilities include cinemas and a café/bar. Watershed's programming foregrounds creativity and unity while working with local and national cultural organizations. In 2008, Watershed established Pervasive Media Studio in partnership with UWE Bristol and the University of Bristol. Pervasive Media Studio emphasizes the collision of practice and research, production and ideas, and disciplines and approaches, and offers residencies on an annual basis.



ワグ・フューチャーラボ (アムステルダム、オランダ)
 オランダ・アムステルダムのワグ・フューチャーラボは、歴史的な「解剖劇場」を持つ、「オランダ医学のゆりかご」と称される築400年以上の建築物の中に位置する施設。1994年の設立以来、テクノロジーの社会への影響を観察し、アーティスト、科学者、デザイナー、そして市民と協力しながら「公平性」「開放性」「包摂性」を掲げた活動を行っている。持続可能な社会の研究・設計・実践に取り組み、市民を巻き込んだ実験と研究を展開。リサーチイベントを通じて社会問題を探索し、その研究成果はオープンソースとして公開されている。

Waag Futurelab (Amsterdam, Netherlands)
 The Amsterdam-based Waag Futurelab is located in a building with a history going back more than four centuries. It contains the Theatrum Anatomicum, formerly a place for dissections and known as the cradle of Dutch medical science. Since it was founded in 1994, Waag Futurelab has observed the way society responds to technology. Working closely with artists, scientists, designers, and members of the public, it undertakes projects that advocate fair, open, and inclusive futures. Waag Futurelab engages with researching, designing, and developing a sustainable society, and experiments and research that involve the public. It explores social issues through research and events, the results of which are made available on an open-source basis.



台湾コンテンポラリー・カルチャー・ラボ (C-LAB) (台北、台湾)
 C-LABは、台北の元軍事施設を利用した敷地に2018年に開設された文化拠点。アート、テクノロジー、社会を柱に、現代アートとテクノロジー・メディアの2つのプラットフォームを展開する。実験的なクリエイター支援や国際的なレジデンシープログラムを提供。「テクノロジー・メディア・プラットフォーム」ではテクノロジーの実験を行い、イノベーションと社会的連携に注力する。「未来ビジョンラボ」、「台湾サウンドラボ」等のラボを通じて、文化とテクノロジーの両分野で機能する成果を生み出している。

Taiwan Contemporary Culture Lab (Taipei, Taiwan)
 Known as C-LAB, Taiwan Contemporary Culture Lab opened in 2018, on the former site of a military base in Taipei. Its programming is organized across three areas (art, technology, and society) and two main platforms (contemporary art and technology media). It offers support for experimental creatives and an international residency. In its technology media platform, C-LAB undertakes experiments with technology, with a focus on innovation and social partnerships. Through two labs—the Future Vision Lab and Taiwan Sound Lab—it achieves results that function across culture and technology.



山口情報芸術センター [YCAM] (山口、日本)
 2003年に山口市に開設した山口情報芸術センター (YCAM) は、メディアテクノロジーの可能性を探索する施設で、国際的な発信を行っている。劇場、シネマ、スタジオ等を備え、20人ほどのデザイナーやエンジニア等が在籍する「YCAM インターラボ」が制作活動を支える。山口の地で作品を制作することを重視し、主にメディアアート作品をアーティストと共に制作・発表。教育面ではメディアリテラシーをテーマに体験型学習を実施。2019年までに350以上の作品やプログラムを制作し、山口市のブランディングにも寄与している。

Yamaguchi Center for Arts and Media (Yamaguchi, Japan)
 Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM) opened in Yamaguchi City in 2003 as international art center pursuing applications of media technology. YCAM's facilities include a theater, cinema, and a studio, and its activities are supported by the YCAM InterLab team of around twenty designers, engineers, and more. Emphasizing work that is made in Yamaguchi, the center collaborates with artists on creating and exhibiting new works, especially media art. In its educational activities, YCAM employs experience-based learning modules related to media literacy. Its achievements include over 350 new art commissions and educational events between 2003 and 2019, which have contributed to Yamaguchi City's branding.

2023.12.23



Exploratorium (San Francisco, USA)
 Exploratorium is a museum of science, technology, and arts in San Francisco, founded in 1969 by Frank Oppenheimer. Its interactive exhibits and education programs explore science, art, and human perception. Exploratorium pioneered the concept of a museum as a place for testing out new kinds of learning for all ages. It offers astonishing sensory experiences through light, sound, and other physical phenomena. In 2013, the museum established the Tinkering Studio for promoting hands-on exploration.

HELLERAU – European Center for the Arts (Dresden, Germany)
 Housed in a theater built in 1911, HELLERAU is based on the vision of architect Heinrich Tessenow and educator Émile Jaques-Dalcroze. As a site for experiments in postmodern artistic expression, HELLERAU produces and presents contemporary dance, music, theater, and more, and has become one of the most important hubs for contemporary art in Europe. Since its founding, HELLERAU has endeavored to fuse work, lifestyle, and art in one location. Though the site was temporarily used by the military after World War II, it reopened as a cultural facility for the public in the 1990s. It holds a large number of events and enjoys many international partnerships.



ARCOLABS (Indonesia)
 ARCOLABS is an independent curator-centered lab established in Indonesia in 2014. Founded originally at Surya University, it became an independent institution in 2016. Since the pandemic, ARCOLABS has chosen not to have a permanent location and to emphasize interdisciplinary collaboration. Utilizing art and technology, ARCOLABS develops projects that focus on media art and performance. It aspires to build communities and regenerate cultural spaces. It promotes partnerships with young artists and international exchange, and is also engaged in exploring big data, nomadism, ecopolitics, and AI.



Alcoraps (インドネシア)
 Alcorapsは、2014年にインドネシアで設立されたインディペンデントキュレーターを中心に構成されたラボ。スーリヤ大学内でスタートし、2016年に独立。コロナ以降は拠点を持たない方針を採用し、分野横断的なコラボレーションに注力している。アートとテクノロジーを活用し、メディアアートやパフォーマンスアートを中心としたプロジェクトを展開。地域開発や文化的スペースの再生を目指している。若手アーティストとの協働や国際交流を進め、ビッグデータやノマディズム、エコポリティクス、AI等のテーマにも取り組んでいる。

HELLERAU – European Center for the Arts (Dresden, Germany)
 Housed in a theater built in 1911, HELLERAU is based on the vision of architect Heinrich Tessenow and educator Émile Jaques-Dalcroze. As a site for experiments in postmodern artistic expression, HELLERAU produces and presents contemporary dance, music, theater, and more, and has become one of the most important hubs for contemporary art in Europe. Since its founding, HELLERAU has endeavored to fuse work, lifestyle, and art in one location. Though the site was temporarily used by the military after World War II, it reopened as a cultural facility for the public in the 1990s. It holds a large number of events and enjoys many international partnerships.



2022.12.18

2023.07.29

教えてっ! 草原真知子先生!

Learning from Kusahara Machiko Sensei!

講師：草原真知子（メディアアート・映像文化史研究者、キュレーター）
Lecturer: Kusahara Machiko (media art and archaeology researcher, curator)

2022.12.18
メディアアート史における明和電機
ゲスト：土佐信道（明和電機代表取締役社長）
Maywa Denki in Media Art History
Guest: Tosa Novmichi (President, Maywa Denki)

2023.07.29
メディアアート史における岩井俊雄
ゲスト：岩井俊雄（メディアアーティスト、絵本作家）
Iwai Toshio in Media Art History
Guest: Iwai Toshio (media artist, children's book author)

1980年代前半からキュレーターとして後進の育成とメディアアートの発展に尽力してきた草原真知子氏を講師に、アート&テクノロジーの歴史からアーティストの仕事を批評的に学ぶレクチャーシリーズ。本レクチャーは「明和電機 渋谷工場 in CCBT」と「眼と遊ぶ」に関連し、アーティストを交えて開催しました。草原氏は、1960年代のアート&テクノロジーの創世記から、大阪万博や国際ビエンナーレ「ARTEC」等のターニングポイント、高等教育機関の創設、文化政策におけるメディア芸術の展開を概説。また、自身の経験を踏まえ、テクノロジーアートやデバイスアート、メディアアートへの移り変わりにおいて、土佐氏と岩井氏の作品が国際的に重要な役割を果たしたことを振り返りました。本レクチャーは、アート&テクノロジーの変遷を学ぶ貴重な機会として、学生やアートファン、当時を知るアーティストが集まり、作品の意義や価値が社会や技術の発展によってどのように変わるかを考える場となりました。

These two talks featured Kusahara Machiko, a curator involved since the early 1980s in education and the development of media art. They enabled participants to engage critically with the work of artists through the lens of art and technology history. The lectures were tie-in events with the Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT and Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes programs, and also featured guest appearances by artists. Kusahara gave an overview of the development of media art, starting with its genesis at the intersection of art and technology in the 1960s, through the turning points of Expo '70 and the Artec Biennale, and then cultural policy and the establishment of higher education institutions. Based on her own experience, Kusahara also looked back on the important international roles that Iwai Toshio and Maywa Denki's work have played in the shift to technology art, device art, and media art. The lectures offered a valuable opportunity to learn about how art and technology have changed, attracting students, art enthusiasts, and artists from the time, and becoming a forum for thinking about the ways in which the significance and value of work will transform as society and technology evolve further.



2023.01.06

2024.01.14

妄想リバースエンジニアリング 国民の人気歌番組のあの演出、どうやったんだろう？

Fantasy Reverse-Engineering Digital Tech in Music Performances on TV: How Do They Do That?

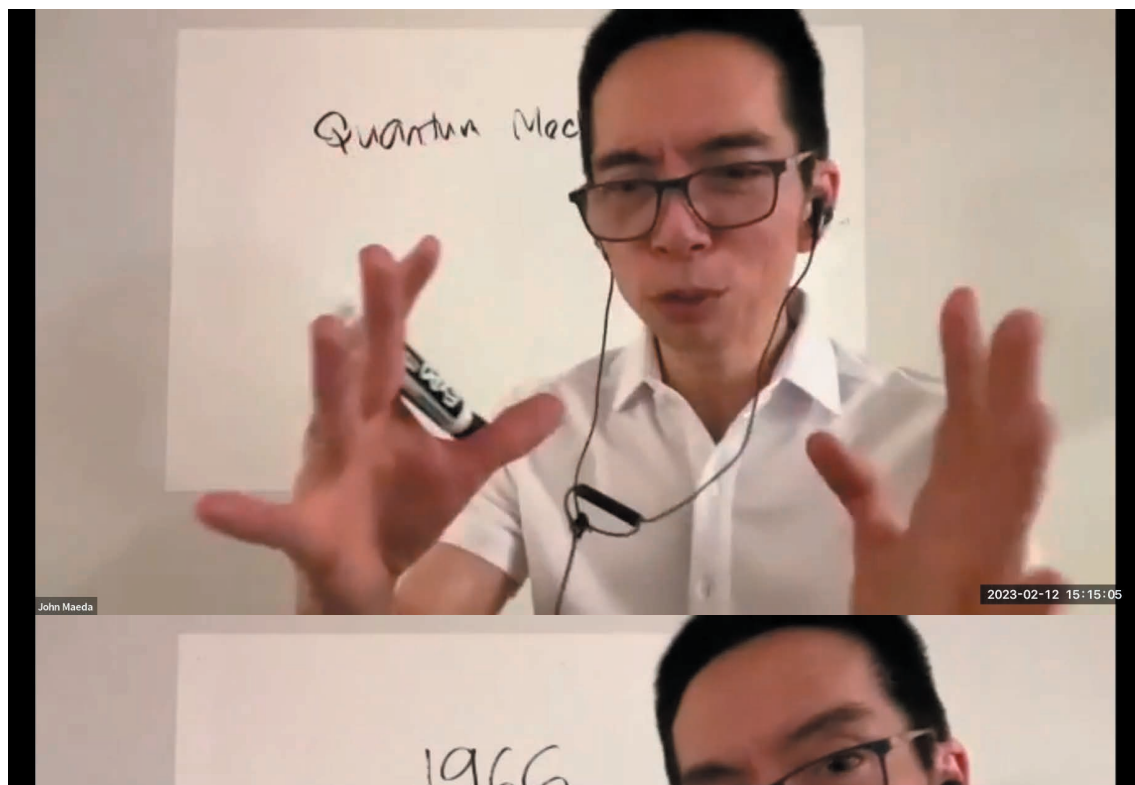
2023.01.06
登壇：比嘉了（プログラマー、ビジュアルアーティスト）、イトウユウヤ（テクニカルディレクター）、田部井勝彦（CCBT）
Speakers: Higa Satoru (programmer, visual artist), Ito Yuya (arsaffix), Tabei Katsuhiko (CCBT)

2024.01.14
登壇：浪川洪作（アーティスト、エンジニア）、イトウユウヤ（テクニカルディレクター）、田部井勝彦（CCBT）
Speakers: Namikawa Kosaku (artist, engineer), Ito Yuya (arsaffix), Tabei Katsuhiko (CCBT)

アートとテクノロジーを身近に感じ、考える機会として、「NHK紅白歌合戦」を題材に、テクノロジーを活用した演出や作品をエンジニアリングの視点で読み解くトークシリーズ。テレビ番組やミュージックビデオ等のエンターテインメント分野や、街中にあるイルミネーションやプロジェクションマッピングでは、テクノロジーを活用した技法や演出が増えています。私たちの身近にあるこうした演出には、アートやデザインで培われたアイデアや表現技法が盛り込まれており、多数のクリエイターやアーティストが携わっています。本トークでは、身近なテクノロジー演出を取り上げ、デジタルクリエイティブの創作方法や使用技術について新たな発見を行うことを目的に、エンジニア自身が演出技法のその裏側を解説しました。「NHK紅白歌合戦」の番組を独自に調査した膨大な資料をもとに、デジタルテクノロジーを活用した表現の現在と、今日的なテクノロジーの応用方法を紹介しました。

This talk series shed light on the use of technology for performances on TV shows from an engineering perspective, serving as an opportunity to think about and discover more about art and technology. Tech is increasingly a part of performances and staging, including for entertainment like TV shows and music videos, and for outdoor events in the city like light displays and projection mapping. These approaches are packed with ideas and forms of expression cultivated by art and design, and numerous creatives and artists are involved in such performances and events. In the talks, engineers with firsthand experience shared examples of tech familiar from everyday life and provided explanations about how such performances and events are achieved, with the aim of helping audiences learn new things about digital creativity and the use of technology. Drawing on a large amount of materials collected from original research on a famous Japanese music show broadcast annually on New Year's Eve, the talks introduced current ways to employ digital tech artistically and topical approaches to applying technology.

Photo: Otsuto Masashi



2023.02.12

Future Ideations Camp Vol. 1

ジョン・マエダ 「デザインとAI：来るべき未来に向けて」

John Maeda: Design and Artificial Intelligence

登壇：ジョン・マエダ（テクノロジスト/マイクロソフトデザイン&AI（Design and Artificial Intelligence）統括責任者）
Speaker: John Maeda (technologist / Vice President, Design and Artificial Intelligence, Microsoft)

※オンラインライブ配信
Online

第1回のキャンプ「Future Ideations Camp Vol.1: Import*」の開催を記念し、コンピュータショナル・デザインの先駆者であり、アメリカにおけるSTEAM教育を牽引したことで知られるジョン・マエダ氏の基調講演が実現しました。AIの飛躍的な進化について、マエダ氏はその変化を「宇宙人の到来」「スーパーサイヤ人の出現」と表現します。現在は、過去に類をみないテクノロジーによる変革が訪れつつある時代だとし、その状況を生き抜くためのアートやデザインの考え方を示しました。AIが学習できる事象は、過去に人間がつくりだしたものであり、人間の欲望が色濃く反映されます。だからこそ、そこから除外されゆく創造性と多様性を気遣うことの重要性が語られました。アメリカから中継となった本講演では、マエダ氏がZoom越しにホワイトボードに描画し、参加者とのリアルタイム投票も活用。参加者の質問に受け答えをしていくインタラクティブな講演を、約350名が視聴しました。

To mark the start of the inaugural Future Ideations Camp, CCBT held a keynote lecture by John Maeda, a computational design pioneer and leading figure in STEAM education in the United States. Maeda likens the rapid evolution of AI to the arrival of extraterrestrial life or the appearance of a superhuman race. He introduced attitudes from art and design that can help us survive the challenges of our current situation, where technology is ushering in unprecedented changes. Machine learning is something that humans have created in the past too and deeply reflects our desires for society. And it is for this reason, Maeda argued, that it is vital that we pay attention to the creativity and diversity that tends to get excluded. Conducted live on Zoom from the United States, Maeda made use of a whiteboard and real-time voting from participants in his interactive lecture. It attracted around 350 viewers, who were able to ask questions and receive responses from Maeda during the event.



2023.04.21

「CCBTは、デジタル公民館？」 クリエイティブ拠点のコミュニティづくり

Is CCBT a Digital Community Center? Building Communities at Creative Hubs

登壇：田中元子（株式会社グランドレベル代表取締役社長）、会田大也（ミュージアム・エデュケーター）、佐々木秀彦（アーツカウンシル東京企画部企画課長）
Speakers: Tanaka Motoko (CEO, Ground Leve Inc.), Aida Daiya (museum educator), Sasaki Hidehiko (Planning Director, Planning Division, Planning Department, Arts Council Tokyo / specialist in cultural institutions and resources)

報告1：公民館の初志から考える拠点運営（佐々木秀彦）
報告2：私設公民館「喫茶ランドリー」のコミュニケーション・デザイン（田中元子）
報告3：デジタル・クリエイティブ拠点のコミュニティづくり（会田大也）
パネルディスカッション：「シビック・クリエイティブとコミュニティ形成」
Presentation 1: Thinking about Hub Management in Terms of the Original Intentions behind Community Centers (Sasaki Hidehiko)
Presentation 2: Private Community Centers: Communication Design at Kissa Laundry (Tanaka Motoko)
Presentation 3: Building Communities at Digital Creative Hubs (Aida Daiya)
Panel Discussion: Civic Creativity and Building Communities

CCBTのオープニングイベントに出演した明和電機の土佐信道氏は、CCBTのことを「デジタル公民館」と表現しました。これは、アーティストやクリエイターのみならず、市民（シビック）の創造性（クリエイティブ）の喚起を目指すCCBTの特性を色濃く反映した言葉でもあります。開所から半年を迎えて開催した本トークは、地域住民にとって身近な学習や創作・文化活動の拠点施設を指す「公民館」の初志を再考し、現代のクリエイティブ拠点がコミュニティづくりを行う具体的な手法を考えるために企画されました。私設公民館「喫茶ランドリー」を開設・運営する田中元子氏、ミュージアム・エデュケーターの会田大也氏は、市民参加や社会との関係、コミュニティづくりの工夫を提案。さらに、文化施設論を専門とし、CCBTの立ち上げに参画した佐々木からは歴史的・文化的な考察が示されました。施設やテクノロジー、制度のあり方に加え、運営する人の個性が支える関係性と広がり的重要性もディスカッションされました。

At CCBT's opening event, Tosa Novmichi of Maywa Denki described CCBT as a digital community center. The term encapsulates CCBT's aspirations to spur not only artists and creatives but all members of the public to engage with their creativity. Marking six months since the opening, this talk reconsidered the original intentions of a community center as a place for local residents to learn, do creative things, and take part in cultural activities, and reflected on concrete ways that a creative hub today can build a community. It featured Tanaka Motoko, who opened and runs the Kissa Laundry group of private community centers, and museum educator Aida Daiya in a discussion about civic participation, our relationship with society, and community building. Sasaki Hidehiko, a specialist in cultural institutions and facilities who was involved with the opening of CCBT, also contributed historical and cultural perspectives. In addition to facilities, technology, and systems, the event highlighted the importance of the relationships and scope of activities supported by the character of people involved in running a site.

Photo: Harimoto Kazunori



2023.08.19

岩井俊雄ディレクション「メディアアート・スタディーズ 2023：眼と遊ぶ」

4時間生配信大集合スペシャル「みんなのメディアアート・スタディーズ～岩井俊雄との出会いは〇〇だった!～」

Four Hours Live Get-Together Special
Media Art Studies for All: Meeting Iwai Toshio

「メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ」のクロージングイベントとして、4時間を超えるCCBTからの生配信イベントを開催。メディアアートのみならず、テレビやゲーム、絵本等の多様なメディアを横断する岩井俊雄氏に倣い、CCBTでも生配信ならではの「メディア」の特性を踏まえる企画構成を練り上げました。日本のメディアアートを切り拓いた岩井氏と時代を共有し、様々な作品や創作活動を共にされた方、そして岩井氏の作品に多大な影響を受けて活動する次世代のアーティスト8名が次々と登壇。岩井氏が活動をスタートした80年代より現在までの「メディアアート」の系譜を時代と作品、それぞれのゲストとの語りから概観する本イベントは、SNS上でも話題となり、映像アーカイブでもいまだ人気を博しています。

To mark the end of Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes, this four-hour-plus event streamed live from CCBT. Following the lead of Iwai Toshio, whose interdisciplinary practice has encompassed not only media art but also TV, games, children's books, and more, the event harnessed the unique media qualities of a live stream. It showcased the Japanese media art pioneer Iwai and the period in which he first emerged, and featured examples of his work and collaborators, and contributions from eight subsequent artists greatly influenced by Iwai. Over the course of the discussions with the guests, the event provided an overview of works and the genealogy of media art from the 1980s, when Iwai began his career, until the present. It enjoyed a strong response on social media and the archived stream continues to attract viewers.

登壇：岩井俊雄（メディアアーティスト、絵本作家）、YAMAJUN（aka山崎潤也（キュレーター、プロデューサー/株式会社NYAW代表取締役））

ゲスト：落合陽一（メディアアーティスト）、木原共（メディアアーティスト、ゲーム開発者）、クワクボリョウタ（アーティスト）、すずえり（鈴木英倫子）（サウンドアーティスト）、福原伸治（テレビディレクター、プロデューサー/NHKメディア戦略本部シニアリード）、藤本実（研究者、アーティスト/MPLUSPLUS株式会社代表取締役社長）、森脇裕之（ライトアーティスト、宇宙芸術家/多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース教授）、山川冬樹（美術家、ホーメイ歌手、秋田公立美術大学准教授）

Speakers: Iwai Toshio (media artist, children's book author), Yamamine Junya (curator, producer / CEO, NYAW Inc.)

Guests: Ochiai Yoichi (media artist), Kihara Tomo (media artist, game designer), Kuwakubo Ryota (artist), suzueri (Suzuki Elico) (sound artist), Fukuhara Shinji (TV director, producer / senior lead, NHK Media Strategy), Minoru Fujimoto (researcher, artist / CEO, MPLUSPLUS), Moriwaki Hiroyuki (light artist, space artist / lecturer, Media Art Course, Department of Information Design, Tama Art University), Yamakawa Fuyuki (artist, khoomei singer / Associate Professor, Akita University of Art)



2024.02.18

ステラーク×contact Gonzo —身体の拡張と肉体の衝突

Stelarc x contact Gonzo: Extended Bodies and Physical Collision

登壇：contact Gonzo（パフォーマンスユニット）、ステラーク（パフォーマンスアーティスト）、南澤孝太（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科（KMD）教授）
Speakers: contact Gonzo (performance group), Stelarc (performance artist), Minamizawa Kouta (Professor, Keio University Graduate School of Media Design)

※本イベントは、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科との提携事業「共振 KYOSHIN - 心臓・筋肉・呼吸のイベント」にあわせて開催されました。

This event was held in conjunction with "Sonic Resonance: Event for Heart, Muscles and Breath," a talk and performance organized by Keio University Graduate School of Media Design as a partner project with CCBT.

アーティスト・フェロー contact Gonzoと、「第三の手」「六足歩行ロボット」「腕にある耳」等により50年以上にわたり身体の拡張を探索してきたステラークが共演。身体的共創を生み出すサイバネティック・アバターの研究開発を行う南澤孝太氏を交え、身体拡張と感覚の共有についてディスカッションが行われました。ステラークは私たちが生きている時代を3つのフェーズで説明。「循環する身体」は、ある肉体から取り出された臓器が生きたまま別の身体へと循環すること、「フラクタルな身体」はインターネットを通じて、様々なインタラクティビティが反復し、異なる身体を接続すること。また、「幻影の身体」は、私たちの肉体を拡張するアバターといったデジタルの幻影の増殖である。これに対し、contact Gonzoのパフォーマンスは、ときに存在や認識が曖昧になる肉体に対し、痛みや衝撃を通して身体性を追求する行為、経験だと指摘します。身体制約を超えた新しい経験への探求が私たちの「偶発的・複数形の未来」への検証となりうるということが強調されました。

This talk featured CCBT artist fellow contact Gonzo and Stelarc, whose more than fifty-year career has interrogated the extension of the body through such projects as a third hand, six-legged walking robots, and an extra ear surgically constructed on his arm. They were joined by Minamizawa Kouta, who researches cybernetic avatars that enable physical co-creativity, for a discussion about extending the body and sharing sensation. Stelarc explained the present age we are living in, which informs his practice. Circulating Flesh refers to organs extracted from one body and inserted in a reanimated form into others. Fractal Flesh is about connecting different bodies, generating recurring patterns of interactivity at varying scales of interactivity through the internet. Phantom Flesh is the proliferation of our digital phantoms, avatars that augment our physical bodies. The performances of contact Gonzo constitute acts and experiences in pursuit of a physicality through pain and collision with flesh whose existence and our perception of it at times become unclear. Exploring new experiences that transcend the confines of the body, the talk emphasized, makes it possible to verify our contingent and contestable futures.



2023.11.25

交差する、身体／ジェンダー／イメージ／テクノロジー： Cyberfeminism Indexにみる多義的な実践と理論

Intersectional Bodies/Genders/Images/Technologies:
Ambiguous Practices and Theory in the Cyberfeminism Index

登壇：四方幸子(キュレーター、批評家)、高橋さきの(翻訳者)、布施琳太郎(アーティスト)、水品マミ(インディペンデントキュレーター、アートコーディネーター)、ミンディ・セウ(デザイナー、テクノロジスト)、メラニー・ホフ(アーティスト、エドゥケーター)

Speakers: Shikata Yukiko (curator, critic), Takahashi Sakino (translator), Fuse Rintaro (artist), Mizushina Mami (independent curator, art coordinator), Mindy Seu (designer, technologist), Melanie Hoff (artist, organizer, educator)

2020年にインターネット上で公開、2022年には書籍版が刊行された、アート、テクノロジー、デザインの国際的なシーンで注目を集めるプロジェクト「サイバーフェミニズム・インデックス」。企画者・著者であるデザイナー／研究者のミンディ・セウ氏の来日に合わせ、本プロジェクトを日本で初めて総合的に紹介するミートアップを開催しました。本イベントでは、世界3都市から6名の登壇者を迎え、「サイバーフェミニズム・インデックス」の実践のほか、日本社会における芸術や技術を、フェミニズムや技術史の視点から考察することを試みました。2部構成の6時間にもおよぶシンポジウムには、ジェンダー研究、社会学、ファッション文化、メディアアート等の幅広い関心層約90名が来場。日本のアートシーンや社会状況に根ざした質問等も寄せられ、アート&テクノロジーに関わる世界的な動向と、ジェンダーの差異を超えた新たなイメージや言説への関心の高さが伺える機会となりました。

The Cyberfeminism Index launched online in 2020 and an accompanying book was published in 2022, attracting international attention in the art, technology, and design scenes. This Meetup marked the first comprehensive introduction in Japan to the project's practices, and was held in conjunction with the visit to Japan by Mindy Seu, a designer and researcher, and the curator and author behind the project. The event featured six speakers from three cities around the world, reflecting on the practices contained within the Cyberfeminism Index as well as art and technology in Japanese society from the perspectives of feminism and the history of technology. The two-part, six-hour symposium attracted around ninety people from a wide range of fields, including gender studies, sociology, fashion, and media art. It triggered questions rooted in the contexts of Japanese society and art, and demonstrated the keen interest locally in international art and technology trends, and in new images and discourses that transcend gender differences.



【第1部】来たるべき「過去」のためのミートアップ

レクチャー1 水品マミ「サイバーフェミニズム・インデックス—揮発し浮遊する、見えない身体について」
レクチャー2 メラニー・ホフ「サイバネティクス・オブ・セックス—セックスとジェンダーの表象と実践」(オンライン)
レクチャー3 高橋さきの「現場としての『からだ』、結節点としての『からだ』」
レクチャー4 布施琳太郎「ネットワークのなかの恋人たち：身体・性・実在の三十年」
【第2部】「サイバーフェミニズム・インデックス」から考える、これからのアート/デザイン
講演 ミンディ・セウ「サイバーフェミニズム・インデックス・パフォーマンスティブ・リーディング」
ディスカッション/Q&A
パネリスト：ミンディ・セウ、四方幸子、高橋さきの、布施琳太郎、水品マミ

【Part 1】Meetups for the Past to Come

Lecture 1: Mizushina Mami "Cyberfeminism Index: The Volatile, Drifting, Invisible Body"
Lecture 2: Melanie Hoff "Cybernetics of Sex" (online)
Lecture 3: Takahashi Sakino. Body as a Site and Node"
Lecture 4: Fuse Rintaro "Lovers in the Network: 30 Years of Body, Gender and Reality"

【Part 2】Thinking about Future Art/Design from the Cyberfeminism Index

Keynote Lecture: Mindy Seu "Cyber feminism Index Performative Reading"
Discussion and Q&A

Panelists: Mindy Seu, Shikata Yukiko, Takahashi Sakino, Fuse Rintaro, Mizushina Mami

「特筆すべきは、このインデックスの内容が複数の専門家やウェブページ訪問者の手を借りながら集められており、収集方針にも西洋中心からの脱却が掲げられている点です。こうした進め方はフェミニズムへの批判等を踏まえており、結果として、多様な例を収録することにつながっています。また、収録されている例は分野も異なるものが多く、アートを中心に、アクティビズム、ダナ・ハラウェイの「サイボーグ宣言」をはじめとする маниフェストや理論、そしてそうした言説に対する批判まで収録されているのも特徴です。インデックスのイントロダクションでミンディ・セウが書いているように、「サイバーフェミニズム・インデックス」はフェミニズムのみを扱うものではなく、テクノロジーのみに焦点をあてるものでもありません。個々の実践は現実の諸問題と関連し、簡単にひとつの定義に収束できません。今回はそうした未完で不完全で変異が起こり続けるところから、話を始めます。」

本プログラムキュレーション：水品マミ

Notably, the content of the index brings together contributions from both experts as well as the website visitors, and the indexing makes a conscious effort to center non-Western practices. Rooted in a critique of feminism, this approach has resulted in a highly diverse collection of resources. The index contains works and practices from different fields, with a focus on art but also encompassing activism, manifestos and theories like Dona Haraway's "A Cyborg Manifesto," and critiques of such discourses. As Mindy Seu writes in her introduction to the book, the Cyberfeminism Index neither deals exclusively with feminism nor focuses only on technology. The individual practices it contains engage with various problems from our present reality and cannot be encapsulated in a single definition. This event will begin from that unfinished, incomplete state of mutation.

Curation: Mizushina Mami

「サイバーフェミニズム・インデックス」アメリカのニューミュージアムにあるライゾームとの共同によるプロジェクト。「サイバーフェミニズム」とは、ジェンダーに対抗する芸術や科学の枠組みを超え、インターネット環境で進化するフェミニズム運動を指す。1985年にダナ・ハラウェイが発表した「サイボーグ宣言」は、機械と生物の複合体「サイボーグ」の概念を通じて、自然と文化、公的と私的、男性と女性という二項対立を超える変革を促し、ジェンダー論のみならず、エンターテインメントやアートシーンにも大きな影響を与えた。「サイバーフェミニズム・インデックス」は、こうした学術論文や社会運動、アートプロジェクト、ネットアート、ニューメディアアート等700以上の実践を収録し、ユーザーにより現在も更新が続けられている。そこには、人間の性差を超えた多様なアイデンティティや身体のイメージが反映されている。

The Cyberfeminism Index is a project jointly created with Rhizome, an organization affiliated with the New Museum, New York. Cyberfeminism refers to resistance to gender hierarchies in art and science, and the feminist activism that has developed and spread through the internet. Donna Haraway's seminal 1985 essay "A Cyborg Manifesto" employed the concept of the cyborg (a living creature with mechanical parts) to argue for a departure from binaries like nature and culture, public and private, and man and woman, and advocate for global and societal change that transcends such dichotomies. Since its publication, the essay has been incredibly influential in gender studies as well as entertainment and art. The Cyberfeminism Index contains over seven hundred different online practices, from academic texts to social movements, art projects, net art, and new media art, and continues to be updated by users. It reveals images of the body and identities that go beyond conventional human gender differences.

連携事業 Partner Projects

CCBTx

CCBTx（シーシービーティー・エックス）は、シビック・クリエイティブ・ベース東京【CCBT】のミッション「クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市（まち）に変える」のもと、「発見」「共創」「開発」「連携」を体現することを目的とした事業です。国内外の分野を超えた多様なパートナーと連携し、創造的な社会モデルを提示する取組を進めています。

Based on the CCBT mission of the co-creative transformation of Tokyo, CCBTx aims to embody the concepts of inspiration, co-creating, incubation, and networking. The program works with various partners across fields and disciplines both in and outside Japan to develop initiatives that propose creative social models.

2023.10.06-09

連携 | Partner

MEET YOUR ART FESTIVAL 2023 Time to Change

アートエキシビジョン「Intersecting Perceptions
-交差する眼差し-」

Art Exhibition: Intersecting Perceptions-crossed eyes-

会場 寺田倉庫 G1ビル
Venue Warehouse TERRADA G1 Building

出展作品

SIDE CORE 「rode work ver. under city」

Exhibited work

SIDE CORE, rode work ver. under city

主催 MEET YOUR ART FESTIVAL実行委員会、東京都、
公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
Organized by: MEET YOUR ART FESTIVAL Executive Committee, Tokyo
Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan
Foundation for History and Culture)



アートを軸に、音楽・食・ファッション・ライフスタイル等の隣接したカルチャーが一室に会する領域横断型のアートフェスティバルMEET YOUR ART FESTIVAL。2022年度のアーティスト・フェローであるSIDE COREの作品「rode work ver. under city」(詳細p.42)を出展しました。

Meet Your Art Festival is a transdisciplinary art festival bringing together music, food, fashion, lifestyle, and other interrelated aspects of culture, with a focus on art. The festival's 2023 edition included an exhibition of *rode work ver. under city* (p. 42) by 2022 CCBT artist fellow SIDE CORE.

2024.02.02-18

連携 | Partner

恵比寿映像祭2024「月へ行く30の方法」 Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024: 30 Ways to Go to the Moon

「Poems in Code——ジェネラティブ・アートの現在/
プログラミングで生成される映像」

Poems in Code:

Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image

会場 恵比寿ガーデンプレイス センター広場
Venue Yebisu Garden Place Central Plaza

(詳細p.100)

主催 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都写真美術館
共催 公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Tokyo Photographic Art
Museum (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Co-organized by: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo
(Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)

CCBTの「未来提案型キャンプ」(詳細p.92)で生まれた参加者の提案と、キャンプのテーマを発展させ、恵比寿映像祭のキュレーターとCCBTが協働でコンセプトを練り上げた企画です。公共空間に約4メートルの大型ビジョンを設置し、個人が成すプログラミングから生まれた表現(Poems in Code)を展示。世界8カ国の招待作家とキャンプの参加者全27組のジェネラティブ・アート作品を上映し、都市におけるデジタルサイネージを個人/コミュニティの表現の場とする、「映像メディアの公共性」を試行しました。

This program developed CCBT's Future Ideations Camp (p. 92) themes and participant proposals, in collaboration with a curator from Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions. A large, roughly four-meter video screen was installed in a public place, where it showed examples of "poems in code" made through creative programming by individuals. It screened works of generative art by twenty-seven artists (all Future Ideations Camp participants, plus invited artists from eight countries) and explored the public nature of moving-image media by treating digital signage in the city as a platform for individual and collective creative expression.

2024.03.02-08.24

連携 | Partner

MetaTokyo株式会社 MetaTokyo

デジタルゆかたクリエイター・フェス
Digital Yukata Creator fest

クリエイティブイベント Creative Event
2024年3月2日 March 2, 2024

会場 Venue SusHi Tech Square 1F

主催 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、
MetaTokyo 株式会社

Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo
Metropolitan Foundation for History and Culture), MetaTokyo, Inc.



東京都産業労働局「UP GRADE with TOKYO」ピッチイベントの優勝企業MetaTokyo株式会社との連携で、デジタル・クリエイティブをより多くの市民に親んでもらうことを目指して「デジタルゆかたクリエイター・フェス」を2024年8月まで実施しました。第1弾企画として、夏のハイブリッドイベントに向けてメタパース上でアバターが着る「デジタルゆかた」を子どもから大人まで幅広い層の方がデザインしました。

In partnership with MetaTokyo, which won the Upgrade with Tokyo pitching event run by the Tokyo Bureau of Industrial and Labor Affairs, Digital Yukata Creators fest gave people the chance to experience digitally created designs over a series of events held until August 2024. The first event allowed participants of all ages to design digital yukata that could be worn by avatars in the metaverse at a summer hybrid event.

2024.03.11-24

連携 | Partner

SHIBUYA FASHION WEEK 2024 Spring

THE INSTALLATION IIII ~on the wall~

会場 旧東急百貨店本店 東側壁面
Venue Former Tokyu Department Store Shibuya Main Store east wall

出展作品

Haneda Misa 「I can feel you because I am here.」

ジョイス・デン・ヘルトグ「Blue to Green」

センバク「Daily ladders」

鈴木由信「文章の佇まい」"Coded Language" Saul Williams」

Exhibited works

Haneda Misa, *I can feel you because I am here.*

Joyce den Hertog, *Blue to Green*

Senbaku, *Daily ladders*

Suzuki Yushin, *Vectors of Sentences "Coded Language" Saul Williams*

主催 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、渋谷ファッションウィーク実行委員会

協賛 東急メディア・コミュニケーションズ株式会社

Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo
(Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture), SHIBUYA
FASHION WEEK Executive Committee

Sponsored by: Tokyu Media Communications Inc.



渋谷駅周辺の大型商業施設が連携してファッション・アートの魅力を発信する「渋谷ファッションウィーク」と連携し、解体工事中の旧東急百貨店本店の壁面を使ったプロジェクトを実施。恵比寿映像祭2024との連携で発表されたジェネラティブ・アート作品のうち、4作品を上映しました。

In partnership with Shibuya Fashion Week, in which retail and other commercial complexes in the eponymous area come together to share the wonder of fashion and art, this project was a projection mapping event using the outside wall of the Tokyu Department Store as it underwent demolition. The event screened four works from the generative art screened at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024.

2023.09.06-10

連携 | Partner

アルスエレクトロニカ・フェスティバル2023 Ars Electronica Festival 2023 Who owns the truth?

Ars Electronica Gardens Exhibition

会場 POSTCITY (リンツ市、オーストリア)
Venue POSTCITY(Linz, Austria)

出展作品

木原共 + Playfool 「Deviation Game ver 1.0」

Exhibited work

Tomo Kihara + Playfool, Deviation Game ver 1.0

主催 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
事業提携 アルスエレクトロニカ
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
In partnership with Ars Electronica

東京都とアーツカウンシル東京が事業提携を結んでいる、オーストリアのリンツ市を拠点に活動する文化機関「アルスエレクトロニカ」。世界的なメディアアートの祭典として知られるアルスエレクトロニカ・フェスティバルに参加し、メイン会場であるPOSTCITYにてブース展示を行いました。CCBTの活動紹介をするとともに、2022年度のアーティスト・フェローである木原共+Playfoolによる「Deviation Game ver 1.0」(詳細p.34)を展示。言語を介さずに楽しめる本作は、たくさんの人々が体験し、参加者同士の交流を生み出しました。

Tokyo Metropolitan Government and Arts Council Tokyo teamed up with Ars Electronica, a leading cultural institute in Linz, Austria. They exhibited a booth at POSTCITY, the main venue for Ars Electronica Festival, widely regarded as the world's top media art festival. The booth at *Ars Electronica Gardens Exhibition* featured a showcase of CCBT's activities as well as Deviation Game ver 1.0 (p. 34), created by 2022 artist fellows Kihara Tomo and Playfool. The booth attracted many visitors and the nonverbally playable Deviation Game generated much interaction among the attendees.



Photo: vog.photo

2023.11.07

連携 | Partner

SOCIAL INNOVATION WEEK 2023

会場 SUPERDOMMUNE (オンライン配信)
Venue SUPERDOMMUNE (online)

出演者 林千晶 (ロフトワーク共同創業者・相談役/株式会社Q0 代表取締役社長/株式会社 飛騨の森でクマは踊る 取締役会長)、長田新子 (一般社団法人渋谷未来デザイン理事・事務局長/SIWエクゼクティブプロデューサー)、小川秀明 (CCBTクリエイティブディレクター/アルスエレクトロニカ・フューチャラが共同代表)、宇川直宏 (現"在"美術家、DOMMUNE主宰)、和田永 (アーティスト、ミュージシャン、CCBT2023年度アーティスト・フェロー)、きょうこ (電子工作クリエイター、ギャル電)、廣田ふみ (CCBT)

主催 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、一般社団法人 渋谷未来デザイン
Speakers: Hayashi Chiaki (Co-founder and Advisor, Loftwork inc. / CEO, Q0 Inc. / Chair, Hidakuma inc.), Osada Shinko (Director of the Board, Future Design Shibuya / Executive Producer, Social Innovation Week), Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-director, Ars Electronica Futurelab), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Wada Ei (artist, musician, CCBT Artist Fellow 2023), Kyoko (electronics art designer / Gyaru-den), Hirota Fumi (CCBT)
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture), Future Design Shibuya General Incorporated Association

シビック・クリエイティブトーク

第1部: Co-Creative Transformation of Shibuya

第2部: Civic Creativeの未来-アート×テック×市民
Civic Creativity Talk

Part 1: Co-Creative Transformation of Shibuya

Part 2: The Future of Civic Creativity: Art x Tech x the Public

ソーシャルデザインをテーマにした渋谷の都市フェス「SOCIAL INNOVATION WEEK 2023」との共同企画。第1部では、渋谷の街からイノベーションを巻き起こすキーパーソンたちが、これまでとこれからの渋谷の変化について議論しました。第2部では、アート×テクノロジーで市民を巻き込むクリエイティブを展開するアーティストたちが、シビック・クリエイティブの未来について語りました。

This was a tie-up event with Social Innovation Week 2023, a festival in Shibuya about social design. In the first part, key figures in Shibuya-based innovation discussed past and future change in the area. This was followed by a talk about the future of civic creativity, featuring artists engaged in creative practices involving members of the public through art and technology.



2023.12.15-24

連携 | Partner

アルスエレクトロニカ Ars Electronica

Art as Catalyst – 創造性を触発するアーティストたち

会場 Venue SusHi Tech Square 1F Space

展覧作品

中里唯馬「Biosmocking」
アヌーク・ヴィブレヒト「SCREENDRESS」

Exhibited works

Nakazato Yuima, *Biosmocking*
Anouk Wipprecht, *SCREENDRESS*

主催 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
事業連携 アルスエレクトロニカ
後援 オーストリア文化フォーラム東京、日本経済新聞社
Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
In partnership with: Ars Electronica
In cooperation with: Austrian Cultural Forum Tokyo, Nikkei Inc.

アルスエレクトロニカのプロジェクトや、日本で活躍するクリエイティブ×スタートアップの実践を、展示やワークショップ、トークを通じて紹介し、アートとイノベーションの関係を探るイベント。アーティストが触媒となって生まれたマテリアルやテクノロジーによるイノベーションは、ファッションナブルでありながら、多様な人々とともにある持続可能な未来の姿を私たちに提案します。人々の創造性を社会に発揮するシビック・クリエイティビティとはどのようなものか。本イベントでは、イノベーションを加速させるアートの役割や、社会のための経済サイクルをつくる方法について対話を深めました。

展示「Ars Electronica Inspiration」では、社会と人々を触発するアルスエレクトロニカによるインスピレーションとして、オランダを拠点とするハイテクファッションデザイナー、アヌーク・ヴィブレヒトと、ヨーロッパで活躍するファッションデザイナー中里唯馬の作品を紹介。トークセッションでは、日本のクリエイティブ×スタートアップの実践者による議論等が繰り広げられ、ワークショップでは、参加者が創造性を発揮してものづくりや未来の物語づくりに挑みました。アーティストは、その活動や作品を通して人々に新しいものの見方を示し、当たり前だと思っていたことに疑問を投げかけ、人々との対話を生み出します。本イベントでは、アーティストが社会に与える触発に着目することで、イノベーションのヒントを探りました。

Featuring a showcase of Ars Electronica's projects and practitioners from creative startups in Japan, this series of talks, exhibits, and workshops explored the relationship between art and innovation. The technological innovations and materials created by artists are fashionable yet also constitute bold proposals for sustainable, more diverse futures. What is civic creativity that meaningfully engages with society? The program of events examined the role of art in accelerating innovation and ways to create economic cycles that are better for society.

The exhibition, *Ars Electronica Inspiration*, introduced the work of Anouk Wipprecht, a Netherlands-based high-tech fashion designer, and Nakazato Yuima, a Japanese fashion designer working in Europe. Both have links to Ars Electronica in Linz. The talks featured discussions by practitioners from Japanese creative startups. In the workshops, participants flexed their creativity to make things and try out future forms of storytelling. Through their activities and works, artists present new ways of looking at things, ask questions about what we take for granted, and produce dialogue with others. Focusing on the inspirations that such artists offer society, the series of events searched for possible indicators of innovation.

ワークショップ「ブリッジ2040」

2023年12月15日

アヌーク・ヴィブレヒトアーティストトーク

2023年12月15日

登壇：アヌーク・ヴィブレヒト（ハイテク・ファッションデザイナー）、小川秀明（CCBTクリエイティブディレクター／アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ共同代表）

ワークショップ「アナログゲームを作ってあそぼう」

2023年12月16日、17日

企画・実施：あそび大学（特定非営利活動法人Chance For All、一般社団法人SSK、Seki Design Lab.、千葉大学環境デザイン研究室）

Ars Electronica Inspiration ギャラリーツアー

2023年12月16日

登壇：久納鏡子（アルスエレクトロニカ・アンバサダー）、デニス・ヒルテンフェルダー（アルスエレクトロニカ・フューチャーラボリサーチャー）
ラウンドテーブル「美大発スタートアップ企業の可能性」

2023年12月19日

登壇：加藤晃央（CEKAI）、ハヤカワ五味（株式会社ウツワ）、横石崇（&Co.）、施井泰平（スタートバーン株式会社）

モデレーター：渡辺有紗（スタートバーン株式会社）

企画・実施：スタートバーン株式会社

トークイベント「イノベーションを触発するアート」

2023年12月20日

登壇：戸村朝子（ソニーグループ株式会社）、齋藤帆奈（現代美術作家）、齋藤精一（パノラマティクス主宰）、小川秀明

中里唯馬アーティスト・クロストーク

2023年12月21日

登壇：中里唯馬（ファッションデザイナー）、関山和秀（Spiber株式会社）

モデレーター：久納鏡子

トークイベント「クリエイティブ×スタートアップの未来」

2023年12月22日

登壇：懸谷直弓（美術作家）、施井泰平

モデレーター：渡辺有紗

企画・実施：スタートバーン株式会社

トークイベント「From Creativity to Creativities: Lessons from the Pluriverse」

2023年12月22日

登壇：ベティ・マレンコ（トランスディシプリナリー・セオリスト）

Workshop: Bridge 2040

December 15, 2023

Artist Talk: Anouk Wipprecht

December 15, 2023

Speakers: Anouk Wipprecht (hi-tech fashion designer), Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-director, Ars Electronica Futurelab)

Workshop: Make Your Own Board Games

December 16, 17, 2023

Planning and Management: Asobi Daigaku (Play University) (Chance For All, SSK, Seki Design Lab., Chiba University Environmental Design Lab.)

"Ars Electronica Inspiration" Gallery Tour

December 16, 2023

Speakers: Kunoh Kyoko (artist, ambassador of Ars Electronica), Denise Hirtenfelder (researcher at Ars Electronica Futurelab)

Round Table: The Potential of Art University Startups

December 19, 2023

Speakers: Kato Akiou (CEKAI Corp.), Hayakawa Gomi (UTSUWA, Inc.), Yokoishi Takashi (&Co., Ltd.), Shii Taihei (Startbahn, Inc.)

Moderator: Watanabe Alisa (Startbahn, Inc.)

Planning and Management: Startbahn, Inc.

Talk: Art That Inspires Innovation

December 20, 2023

Speakers: Tomura Asako (Sony Group Corporation), Saito Hanna (contemporary artist), Saito Seichi (Artistic Director, Panoramatik), Ogawa Hideaki

Artist Cross Talk: Nakazato Yuima

December 21, 2023

Speakers: Nakazato Yuima (fashion designer), Sekiyama Kazuhide (Spiber Inc.)

Moderator: Kunoh Kyoko

Talk: The Future of Creativity x Startups

December 22, 2023

Speakers: Kakeya Nayu (artist), Shii Taihei (Startbahn, Inc.)

Moderator: Watanabe Alisa

Planning and Management: Startbahn, Inc.

Talk: From Creativity to Creativities: Lessons from the Pluriverse

December 22, 2023

Speaker: Betti Marenko (transdisciplinary theorist)



1. ビジュアル・アイデンティティ (VI)

CCBTのビジュアル・アイデンティティ (VI) は、組み合わせやパラメーターの変化によって柔軟に変化・拡張できるようデザインされています。ロゴタイプやシンボルの作成にはオリジナルのエディターを開発し、誰もが活用可能なツールとしても公開しています。デザインシステム自体をCCBTのビジュアル・アイデンティティとすることにより、クリエイティブ×テクノロジーが可能とする創造性と参加性を体現します。

VIディレクター：HAUS アートディレクション：いすたえこ



ロゴ
Logo

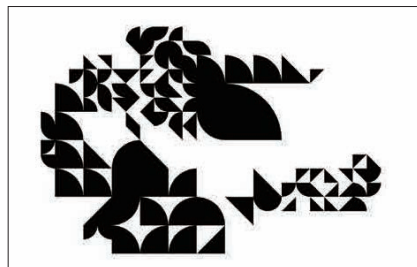
グリッドに沿ってシンプルな図形を配置することで、オリジナルのデザインを生み出すことのできるエディターを開発。これを用いて、CCBTのロゴが制作されました。ソフトウェア開発：HAUS グラフィックデザイン：いすたえこ

An editor was developed that can make original designs by arranging simple shapes according to a grid. This editor was used to create the CCBT logo. Software Development: HAUS Graphic Design: Isu Taeko

Visual Identity

CCBT's visual identity is designed to allow flexible change and expansion through shifting combinations and parameters. An original editor was developed to make the CCBT logo and icon, and this is now available online as a tool that anyone can use. Turning a design system into the CCBT visual identity embodies the creativity and participation that the intersection of creativity and technology makes possible.

VI Director: HAUS Art Director: Isu Taeko



モーションサウンドロゴ
Motion Sound Logo

様々な人々が集まり、連鎖的に反応が起こる創造拠点としてのCCBTのコンセプトを、映像と音で表現しています。サウンド、モーションともに、アートや広告分野で活躍するアーティストにより制作されました。

サウンド：細井美裕 モーション：宮本拓馬

The logo uses moving image and sound to embody the concept of CCBT as a creative hub where various kinds of people come together, and chain reactions of responses take place. It was created by artists working in the fields of sound and moving image as well as art and advertising.

Sound: Hosoi Miyu Motion: Miyamoto Takuma

2. ウェブサイト

ロゴに使われているグリッドを意識し、柔軟な可変性を備えたシステム設計・デザインを実現しています。新たなアート表現を創造、発信するCCBTの活動を紹介するため、イベント紹介のみならず、調査研究や開発のレポート、参加者の紹介等も行っています。

デザイン、開発：HAUS ディレクション、マネージメント：八木あゆみ



CCBTの活動
What We Do

企画に際する調査研究やR&Dの記録、イベントのレポート等を公開しています。これらは各プロジェクトに関係の深いCCBTプレイヤーにより、執筆されています。

CCBT publishes curatorial research, R&D documentation, and event reports. These are written by the CCBT players, who are deeply involved with each project.



CCBT website
https://ccbt.rekibun.or.jp/

Website

In tune with the grid used in the CCBT logo, our highly versatile website design allows for regular changes. In order to showcase CCBT's activities that create and disseminate new forms of artistic expression, the website not only introduces events but also research studies, R&D reports, and information on participants.

Web Design, Development: HAUS. Direction & Management: Yagi Ayumi

プレイヤー
Players

CCBTでは、アーティスト、クリエイター、デザイナー、研究者、エンジニア、企業、文化機関等の専門家や参加する市民を、シビック・クリエイティブを实践する「プレイヤー」と位置付けています。ウェブサイトでは、これまでに参画した300名以上のプレイヤーの情報を紹介しています。

Everyone involved with CCBT, including both specialists—artists, creatives, designers, researchers, engineers, corporations, cultural institutions—and participating members of the public, is called a "player" engaged in civic creative practices. The website introduces over three hundred players who have taken part in CCBT's programming to date.

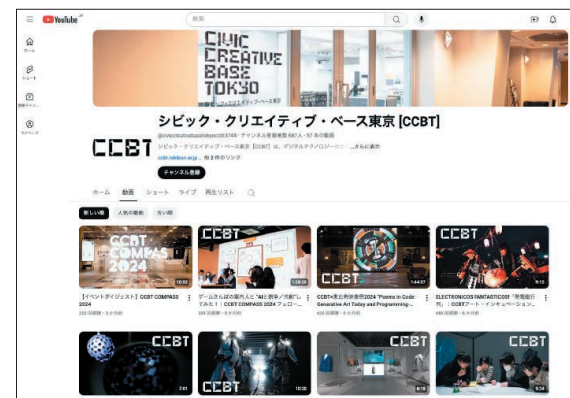
3. 映像アーカイブ

ラボやスタジオを備えた創造拠点であるCCBTでは、日々様々な実験が行われ、コアプログラムへと展開しています。これらのユニークな活動を広く訴求するため、映像による記録とその公開に積極的に取り組んでいます。2024年11月までに全54件のアーカイブ映像を公開しています。

プログラムムービー
Program Videos

アート・インキュベーションやキャンプ等、プログラムの実施を通して生み出された成果のみならず制作のプロセスを含めて紹介しています。アーティストや講師、参加者等の言葉を紡ぎ、プログラムのテーマや作品の背景を明らかにした映像をアーカイブとして公開することで、プログラムの成果の拡張を試みます。

These videos introduce not only the results of the Art Incubation, Camp, and other core programs, but also the processes leading up to them. By publishing an archive of videos that incorporates the input of artists, instructors, and participants, and explaining the program themes and contexts to the resulting works, CCBT strives to expand the outcome of the core programs.



Video Archive

As a creative hub with lab and studio facilities, CCBT hosts various experiments on a daily basis, and develops these into its core programs. In order to spread awareness of these unique activities, CCBT films them and publishes the videos online. It has published an archive of fifty-four videos as of November 2024.

CCBTダイジェスト
CCBT Video Digests

CCBTの活動を年度毎にダイジェストで紹介しています。コアプログラムの企画・実施のプロセスやプレイヤーの活動から、CCBTのミッションとクリエイティブ×テクノロジーの今日的な意義をキーワードとして抽出し、それらをもとに映像を編成。CCBTの現在地を示すものとして公開しています。

CCBT introduces its activities every year through video digests. From the activities of the players and the process of planning and holding the core programs, these digests extract key ideas with topical significance in terms of the CCBT mission and the intersection of creativity and technology, and present them in a video format. They are made public to indicate the current state of CCBT each year.

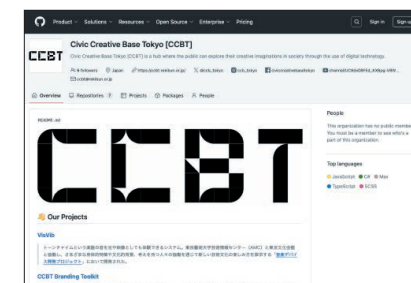


CCBT YouTube
https://www.youtube.com/@civiccreativebasetokyoccbt3744

4. CCBT キット
CCBT Kit

ロゴの制作にも使用されたエディターをはじめ、だれでも自由に利用できるツールを無償で公開。CCBTで開発されたワークショップの教材や、他機関との連携により開発されたデバイスやシステム等を順次公開しています。

CCBT provides tools for anyone to use for free, such as the editor that made the CCBT logo. These tools are put online on a regular basis, including the learning materials developed by CCBT for workshops as well as the devices and systems developed in partnership with other institutions.



GitHub
https://github.com/ccbtokyo/



CCBTでは、ミッション「発見」「共創」「開発」「連携」の達成状況を数値で測定し、具体的な評価および目標設定を行うためのデータセットとそれらを公開するシステム「CCBTアナリティクス」を運用しています。来場者数やイベントへの参加者数に加え、CCBTに参加したアーティストや専門家と市民の交流の推移を可視化し、誰でもアクセスできるようウェブサイトで公開しています。

CCBT uses a system called CCBT Analytics, a publicly available data set that numerically measures achievements in the CCBT mission to inspire, co-create, incubate, and network, assesses CCBT's programming, and sets targets. In addition to visitor and event participant numbers, CCBT publishes information on its website about the exchanges that take place at CCBT between the artists and specialists with members of the public, striving to improve accessibility.

イベント数
Number of Events



288

CCBTで開催されたイベントの総数
Total number of programs and events held at CCBT



2022年度(8月~3月)	2022 (August-March)	67
2023年度	2023	122
2024年度(4月~11月)	2024 (April-November)	99

コアプログラム別
Visitors and Participants
By core program



アート・インキュベーション
Art Incubation

67

ワークショップ
Workshop

77

キャンプ
Camp

17

ミーティング
Meetup

24

ショーケース
Showcase

81

※その他、提携・連携事業22件
22 other Collaboration / Partner Projects

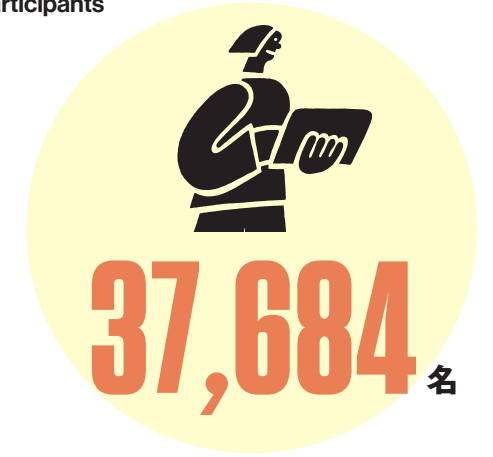
※2022年8月から2024年11月末日までの数値
From August 2022 to end of November 2024
※CCBTxの数値を含まない
CCBT Analytics does not include numbers from CCBTx

CCBT 来場者数
Visitors



2022年度(8月~3月)	2022 (August-March)	3,188
2023年度	2023	10,014
2024年度(4月~11月)	2024 (April-November)	4,345

イベント参加者数
Participants



2022年度(8月~3月)	2022 (August-March)	5,852
2023年度	2023	19,450
2024年度(4月~11月)	2024 (April-November)	12,382

プレイヤー数
Players

CCBTでは、コアプログラムに集うアーティスト、クリエイター、デザイナー、研究者、エンジニア、企業、文化機関等の専門家や参加する市民を、シビック・クリエイティブを实践する「プレイヤー」と位置付けています。これまでに約322名がコアプログラムに参画し、CCBTと都市、クリエイティブと社会をつなぐプレイヤーとして、東京の新しい風景をともに構想してきました。

CCBT treats all the members of the public and various specialists—artists, creatives, designers, researchers, engineers, corporations, cultural institutions—who take part in the core programs as “players” who engage in the practice of civic creativity. To date, around three hundred and twenty two people have participated in the core programs. As players bridging CCBT and the city, creativity and society, they have together envisaged a new Tokyo landscape.



322 名

満足度
Satisfaction Rate

参加者・来館者のアンケート回答 5段階評価中4以上の割合
Based on five-point scale surveys by participants and visitors



約
93%

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点として、2022年に東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が開設しました。CCBTは、アート＆テクノロジー、メディアアート、デジタルクリエイティブ等の分野にある創造性と共創性を活かし、市民を含む多様なプレイヤーとともに新たな価値を提案するためのラボ機能を有しています。

2022年(令和4年)3月

- ・「東京文化戦略2030」に掲げるスマート・カルチャー・プロジェクトの取組として、東京都及び公益財団法人東京都歴史文化財団にて「デジタルアートデザインラボ(仮称)」の開設に向けた準備を開始。
- ・2030年の目標達成を見据え、アーティストの先駆的な芸術の創造発信を促進するとともに、誰もが新たなデジタルアートに触れられる機会を提供する事業を目指す。

2022年(令和4年)4月

- ・専門家と協働した推進体制として「コラボレーションメンバー」を設置。コンセプトや活動指針に対する助言、技術支援、地域・企業、国内外との連携などを目的として4名に委嘱し、施設の整備を推進。(2023年に「運営委員」に改称)

2022年(令和4年)6月

- ・施設名称を「シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]」に決定。ミッションやコアプログラムの骨子(「アート・インキュベーション」「キャンプ」「ワークショップ」「ミートアップ」)を決定。

2022年(令和4年)7月

- ・シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] の施設概要と開所を正式発表。あわせて第1回アート・インキュベーションの公募およびオープニングイベント「未来の東京の運動会」の参加者募集を開始。

2022年(令和4年)8月

- ・東京都知事記者会見にて「シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]」の開設とオープニングイベントの概要を発表。
- ・東武ホテル地下2階のテナント工事着手。
- ・2022年度CCBTアーティスト・フェロー (アート・インキュベーション) を決定。

2022年(令和4年)10月

- ・ビジュアルアイデンティティ、ロゴを決定。
- ・テナント工事完了。

2022年(令和4年)10月23日

- ・シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]開所。
- ・CCBTにて開所式を、近隣の渋谷区立神南小学校にてオープニングイベント「未来の東京の運動会」を開催。

2023年(令和5年)4月

- ・クリエイティブディレクターに小川秀明が就任。
- ・コアプログラムの編成に「ショーケース」を追加。(7月より岩井俊雄ディレクション「メディアアート・スタディーズ2023：眼と遊ぶ」を開催)
- ・連携事業「CCBTx」がスタート。

2023年(令和5年)5月

- ・第2回アート・インキュベーションの公募を開始。

2023年(令和5年)6月

- ・クリエイティブディレクター記者懇談会を開催。ミッション「クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市に変える(Co-Creative Transformation of Tokyo)」を発表。

2023年(令和5年)7月

- ・2023年度CCBTアーティスト・フェロー (アート・インキュベーション) が決定。
- ・ワークショップ「ひらめく☆道場」シリーズを開始。

2023年(令和5年)8月

- ・コアプログラムイベント参加者数延べ1万人を突破。

2024年(令和6年)2月

- ・コアプログラムイベント参加者数延べ2万人を突破。

Civic Creative Base Tokyo was opened in 2022 by Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture as a place for people to engage with society through creativity that harnesses art and digital technology. CCBT functions like a lab for utilizing the creative and collaborative nature of art and technology crossovers, media art, and digital media, and for advocating new values with a wide range of participants and members of the public that it calls "players."

March 2022

- As part of the Smart Culture Project proclaimed in the Tokyo Cultural Strategy 2030, by Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture begin preparations for the tentatively named Digital Art Design Lab.
- Looking ahead to achieving the goals of the strategy by 2030 and to promote the new output and dissemination of pioneering practices by artists, it aims to provide opportunities for everyone to come into contact with digital art.

April 2022

- A team of collaborators established as an organizational structure for partnering with specialists. Four people are commissioned to advise on the concept and programming, provide technical support, and develop partnerships with communities, the private sector, and international institutions. Facility preparations and planning begin. (In 2023, the team is renamed the Steering Committee.)

June 2022

- Civic Creative Base Tokyo name, mission, and core programs (Art Incubation, Camp, Workshop, Meetup) decided

July 2022

- Facility information and opening of Civic Creative Base Tokyo officially announced. Open calls for first Art Incubation program and Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) launched

August 2022

- Civic Creative Base Tokyo opening and opening events announced at press conference by Governor Koike Yuriko
- Construction work begins at venue in second basement of Tobu Hotel.
- 2022 CCBT artist fellows (Art Incubation program) decided

October 2022

- Visual identity and logo decided
- Venue construction finished

October 23, 2022

- Civic Creative Base Tokyo opens.
- Future Tokyo *Undokai* (Sports Day) held at nearby Shibuya Jinnan Elementary School

April 2023

- Ogawa Hideaki appointed Creative Director
- Showcase added to the core programs. From July, Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes held
- CCBTx partnership program launched

May 2023

- Open call for second Art Incubation launched

June 2023

- Creative Director's Media Mixer held. Co-Creative Transformation of Tokyo mission announced

July 2023

- 2023 CCBT artist fellows (Art Incubation program) decided
- Inspiration Dojo workshop series launched

August 2023

- Core program event participants surpass 10,000.

February 2024

- Core program event participants surpass 20,000.

2024年2月19日

[アート・インキュベーション](#)

シビック・クリエイティブの哲学'23 CCBTアーティスト・フェロー大集合！～都市と市民のあいだを横断する5組のアーティスト

登壇：TMPR、Synflux、contactGonzo、スヌーズレン・ラボ、ELECTRONICOS FANTASTICOS、いすたえこ、宇川直宏、久世祥三、竹川潤一、田中みゆき、犬飼博士
会場：SUPERDOMMUNE
※DOMMUNE配信あり

2024年3月2日

[CCBTx](#)

連携 | MetaTokyo株式会社

デジタルゆかたクリエイター・フェス

ゲストアーティスト：KAREN11 (デジタルファッションデザイナー)、SoutryDubs (パフォーマー、ミュージシャン、ウェアラブル・クリエイター)、野老朝雄
登壇：KAREN11
会場：SusHi Tech Square 1F
共催：MetaTokyo株式会社

2024年3月11日～24日

[CCBTx](#)

連携 | SHIBUYA FASHION WEEK 2024 spring

THE INSTALLATION III ～on the wall～

会場：旧東急百貨店本店 東側壁面
出展作品：HanedaMisa「I can feel you because I am here.」、ジョイス・デン・ヘルトグ「Blueto Green」、センバク「Daily ladders」、鈴木由信「文章の佇まい」Coded Language「Saul Williams」
共催：渋谷ファッションウィーク実行委員会
協賛：東急メディア・コミュニケーションズ株式会社

2024年3月15日～20日

[提携事業](#)

展覧会「Art for Well-being 表現とケアとテクノロジーのこれから」

主催：文化庁、一般財団法人たんぼの家
協力：社会福祉法人わたぼうしの会、NPO法人エイブル・アート・ジャパン

2024年3月15日

シンポジウム「福祉×NFTの可能性」

登壇：庄野祐輔 (MESSAGE MAGAZINE 発行人)、高瀬俊明 (株式会社 TART 代表取締役)、水嶋輝元 (株式会社日本総合研究所リサーチ・コンサルティング部門マネジャー)、池田ワトソン (Good Job ! センター香芝メンバー)

2024年3月16日

シンポジウム「表現とケアとテクノロジーのいま」

登壇：徳井直生 (アーティスト、DJ、研究者、株式会社 Qosmo 代表)、緒方壽人 (デザインエンジニア、Takram デレクター)、寛康明 (東京大学大学院 情報学環・学際情報学府教授)、小林茂 (情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 教授)

2024年3月15日～24日

[アート・インキュベーション](#)

Synflux 「WORTH: Digital Fashion Platform」

2024年3月15日～24日

展覧会「Algorithmic Couture Alliance —— デジタルとファッションをめぐる対話」

2024年3月15日

配信イベント SUPER DOMMUNE 「Algorithmic Couture Alliance —— デジタルとファッションをめぐる対話」

登壇：蘆田裕史 (京都精華大学デザイン学部准教授)、井上雅人 (武庫川女子大学生活環境学部准教授)、飯田豊 (立命館大学産業社会学部教授)、津川恵理 (建築家、ALTEMY 代表)、宇川直宏 (現“在”美術家、DOMMUNE 主宰)、藤嶋陽子 (ファッション研究者、Synflux 株式会社 COO、立命館大学産業社会学部准教授)、佐野虎太郎 (スペキュラティブ・ファッションデザイナー、Synflux 株式会社取締役 CEO)、川崎和也 (スペキュラティブ・ファッションデザイナー、Synflux 株式会社代表取締役 CEO)
会場：SUPER DOMMUNE
※DOMMUNE 配信あり

2024年3月20日

オープン・ダイアログ「デジタルな私と滑らかなファッションデザイン？」

登壇：川崎和也、清水知子 (メディア研究者、文化理論家)、藤嶋陽子、原ちけい (インディペンデント・キュレーター)、金森香 (DRIFTERS INTERNATIONAL Representative Director / 株式会社 precog アソシエイト・シニア・プロデューサー)

2024年3月16日、17日、23日、24日

[ワークショップ](#)

ひらめく☆道場 プログラミング入門：生成AIと一緒にアニメーションをつくろう！

講師：倉橋真也 (エンジニア、アーティスト)

2024年3月22日

[アート・インキュベーション](#)

2023年度 CCBT アーティスト・フェロー 活動報告会

登壇：TMPR、Synflux、contactGonzo、スヌーズレン・ラボ、ELECTRONICOS FANTASTICOS!
ゲスト：いすたえこ、宇川直宏、久世祥三、竹川潤一、田中みゆき、細川麻沙美

2024年3月29日～31日

[連携事業](#)

TOKYO スマート・カルチャー・プロジェクト「エクストリーム江戸博」

MR 体験型コンテンツ「明治銀座の時間旅行」、ジェネラティブ映像コンテンツ「走る江戸！駆ける両国！」

主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都江戸東京博物館

Supported by: NOMURA FOUNDATION

March 4–26, 2023

(Art Incubation)

Tomo Kihara + Playfool: Deviation Game ver 1.0

March 4–26, 2023

Deviation Game ver 1.0—From imitation to deviation

March 4, 5, 10, 12, 17, 19, 26, 2023

Workshop: Deviation Game—Competing and Co-creating with AI

Instructor: Tomo Kihara + Playfool

Venue: Kageoka no Ie (only on March 26)

March 5, 2023

Talk: The Impact of the Latest AI on Games and Art

Speakers: Tomo Kihara + Playfool, Taniguchi Akihiko (media artist), Kunoh Kyoko (artist, ambassador of Ars Electronica)

March 4–12, 2023

(Collaboration)

Art for Well-being: Collective Exploration of New Horizons in Expression, Care, and Technology

Organized by: Agency for Cultural Affairs, Tanpopo-No-Ye Foundation

In cooperation with: Wataboshi-No-Kai Social Welfare Corporation, Able Art Japan Specified Nonprofit Organization

March 5, 2023

Symposium

Speakers: Ogata Hisato (design engineer / Project Director, Takram), Kobayashi Shigeru (Professor, Institute of Advanced Media Arts and Science), Tokui Nao (artist, DJ, researcher / Director, Qosmo, Inc.), Watanabe Junji (Senior Distinguished Researcher, NTT Communication Science Laboratories)

Also available on Zoom

March 18–26, 2023

(Art Incubation)

SIDE CORE: rode work ver. under city

March 18–26, 2023

SIDE CORE: rode work ver. under city

Venue: empty site next to Meguro Observation Well

Filming Support: Keisei Electric Railway Co., Ltd., SHIBUYA FASHION WEEK Executive Committee, TOKYO CREATIVE SALON Executive Committee, Tokyo Metropolitan Government Bureau of Construction (Kanda River, Ring Road No. 7 Underground Regulating Reservoir), Tokyo Metropolitan Government Bureau of Sewerage (Pumping Station at the Former Mikawashima Sewage Disposal Plant, Shibuya Station East Exit Rainwater Reservoir), Tokyo Metropolitan Government Bureau of Transportation

March 21–26, 2023

under city desk

March 23, 2023

Talk: under city meeting

Speakers: SIDE CORE, Morita Takahiro (professional skateboarder, videographer), Yamakawa Rick (artist, Co-Chair, Transfield Studio / Director, Yamakawariku Architects)

Also available on YouTube

March 21, 2023

(Art Incubation)

2022 CCBT Artist Fellow Final Presentations

Presenters: Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR, Inukai Hiroshi, Tomo Kihara + Playfool, SIDE CORE, Hiramoto Tomoki

Guests: Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D Director, Yamaguchi Center for Arts and Media), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seichi (Artistic Director, Panoramatiks), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General

Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)

March 24, 2023

(Meetup)

Insights from Web 3.0 Leaders Vol. 2: Cultural Policy’s Hyperutilization of NFTs

Speakers: Shii Taihei (Startbahn, Inc.), Takase Toshiaki (Founder and CEO, TART K.K.), Hayashi Atsushi (Founder, Next Commons Lab)

FY 2023

April 19–May 7, 2023

(Partner Projects)

Tokyo Smart Culture Project × ABAL: God of Death Extended Reality Theater

Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)

April 21, 2023

(Meetup)

Is CCBT a Digital Community Center? Building Communities at Creative Hubs

Speakers: Tanaka Motoko (CEO, Ground Leve Inc.), Aida Daiya (museum educator), Sasaki Hidehiko (Planning Director, Planning Division, Planning Department, Arts Council Tokyo / specialist in cultural institutions and resources)

May 5, 7, 2023

(Workshop)

Make a Praxinoscope Workshop! in CCBT

Instructor: Hashimoto Norihisa (primitive media artist)

June 29, 2023

(CCBTx)

Creative Director’s Media Mixer

Speaker: Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-director, Ars Electronica Futurelab)

June 29, 2023

(CCBTx)

Symposium: Making Tokyo More Creative, Making Tokyo Better

Speakers: Uchida Maholo (Director, TAKANAWA GATEWAY CITY, Center for Cultural Innovations Project, East Japan Railway Foundation for Cultural Innovations), Ichihara Etsuko (artist, fantasy inventor), Miyasaka Manabu (Vice Governor of Tokyo / Supervisor, CCBT) Moderator: Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-director, Ars Electronica Futurelab) In association with: Austrian Cultural Forum Tokyo

July 7–August 20, 2023

(Showcase)

Media Art Studies 2023: Playing with Your Eyes (Directed by Iwai Toshio)

Planning Support: Tokyo Photographic Art Museum

July 8, 2023

Opening Talk: Furukawa Taku and Iwai Toshio, Mentor and Mentee: Becoming Masters of Playing with Your Eyes!

Guest: Furukawa Taku (animation artist, illustrator, children’s book author)

Speaker: Iwai Toshio (media artist, children’s book author)

July 19, 2023

Meetup: Playing with Your Eyes! How We Recreated Nineteenth-Century Animation Devices

Speakers: Iwai Toshio, Hashimoto Norihisa

Also available on YouTube

July 22, 2023

Workshop: Seeing and Drawing, Imagining and Drawing, Playing and Seeing: Animation Basics

Instructor: Ootaka Nayuko (animation artist, illustrator)

July 29, 2023

Workshop: Let’s Make a Red and Blue Animation

Instructor: Iwai Toshio

July 29, 2023

Meetup: Learning from Kusahara Machiko Sensei! Iwai Toshio in Media Art History

Lecturer: Kusahara Machiko (media art and archaeology researcher, curator)

Speaker: Iwai Toshio

July 30, 2023

Workshop: Make an Animation by Turning

Instructor: Ootaka Nayuko

July 30, 2023

Meetup: Fantasy Reverse-Engineering Vol. 2: Media Art Conservation with Love

Guest: Taki Kentaro (artist), Nakagawa Yosuke (artist, engineer)

Speakers: Iwai Toshio, Tabei Katsuhiko (CCBT)

Also available on YouTube

August 6, 2023

Meetup: Replaying the Time Stratum Series Online Talk with Materials

Speakers: Iwai Toshio, Myokam Hiroko

Also available on YouTube

August 11–13, 2023

Workshop: Primitive Media Lab in CCBT

Instructor: Hashimoto Norihisa

August 19, 2023

Meetup: Four-House Live Get-Together Special Media Art Studies for All: Meeting Iwai Toshio

Speakers: Iwai Toshio, Yamamine Junya (curator, producer / CEO, NYAW Inc.)

Guests: Ochiai Yoichi (media artist), Kihara Tomo (media artist, game designer), Kuwakubo Ryota (artist), suzueri (Suzuki Elico) (sound artist), Fukuhara Shinji (TV director, producer / Senior Lead, NHK Media Strategy), Minoru Fujimoto (researcher, artist / CEO, MPLUSPLUS), Moriwaki Hiroyuki (light artist, space artist / Lecturer, Media Art Course, Department of Information Design, Tama Art University), Yamakawa Fuyuki (artist, khoomei singer, Associate Professor, Akita University of Art)

Also available on YouTube

July 21, 28, August 4, 18, 2023

(Workshop)

Inspiration Dojo Introduction to Digital Fabrication Laser cutter workshop: Making a plastic figure!

Instructors: Kimura Yusuke (arsaffix), Ito Yuya (arsaffix)

July 27, August 3, 10, 17, 2023

(Workshop)

Inspiration Dojo Introduction to Digital Fabrication 3D printer workshop: Making a mini conveyor belt!

Instructor: Nakaji Hiroaki (arsaffix)

August 12–September 3, 2023

(Camp)

Future Ideations Camp Vol. 2 | setup(): Making New Rules with Blockchains

August 12, 2023

Keynote Lecture 1: Individual Expression through On-Chain Generative Art

Speaker: Erick Calderon

Also available on Zoom Webinars

August 26, 2023

| **Keynote Lecture 2: Fujihata Masaki “Art and Cultivation”**

Speaker: Fujihata Masaki

Also available on YouTube

August 27, 2023

Keynote Lecture 3: Art and Beyond: The Dynamics of Volume DAO

Speakers: You-Sheng Zhang, eziraros

Also available on YouTube

August 29, 2023

Keynote Lecture 4: Mizuno Tasuku “Legal Design and Web3”

Speaker: Mizuno Tasuku

Also available on YouTube

August 31- September 3, 2023

| **Exhibition**

September 6–10, 2023

(CCBTx)

Partnership with Ars Electronica Festival 2023—Who owns the truth?

Venue: POSTCITY

Exhibited work: Tomo Kihara + Playfool, *Deviation Game ver 1.0*

In partnership with Ars Electronica

September 9, 10, 23, 24, 2023

(Workshop)

Inspiration Dojo Introduction to Electronic Arts and Crafts: Using motors to make something that moves!

Instructor: Nakaji Hiroaki (arsaffix)

September 16–November 19, 2023

(Showcase)

MPLUSPLUS: Embodiment++

September 16, 2023

Public Talk: Art and Technology and Next-Generation Artistic Expression and Scenes

Guests: Goto Akinori (artist / Associate Professor, Musashino Art University), ryokishi (artist) Speaker: Minoru Fujimoto (researcher, artist / CEO, MPLUSPLUS)

September 29, 2023

Meetup: Changes in Artistic Expression and Experience Due to Human Augmentation Engineering

Guest: Inami Masahiko (Special Advisor to President of the University of Tokyo / Deputy Director and Professor, Research Center for Advanced Science and Technology, The University of Tokyo)

Speaker: Minoru Fujimoto

October 9, 2023

Workshop: Rhythmic Gymnastics × Light Dance with AIMI and M++ Dancers

Instructors: AIMI (rhythmic gymnastics dancer, choreographer), M++DANCERS (technoogy dance team)

October 13, 2023

Meetup: Evolutions in Artistic Expression, Pioneered by Music and the Body

Guest: Kenmochi Hidefumi (sound producer, trackmaker, DJ, lyricist, composer)

Speaker: Minoru Fujimoto

October 14–15, 2023

Lecture and Workshop: Dance Films Using Motion Data

Lecturer: Tsuchida Shuhei (Lecturer, Center for Interdisciplinary AI and Data Science, Ochanomizu University)

Facilitators: Izuta Rei (MPLUSPLUS technologist), Ueda Kentaro (MPLUSPLUS technologist)

October 28, 2023

Discovering the Appeal of Art through Diverse Languages: Gallery Tour for Hearing, Deaf, and Hearing-Impaired

Tour Guide: Tada Ibuki (CCBT intern, student at Tsukuba University of Technology)

November 3, 2023

Meetup: The Future of Virtual Reality, Body, and Performance

Guest: Sekiguchi Aimi (VR artist)

Speaker: Minoru Fujimoto

November 4–5, 2023

Workshop: Hacking the City through Technology and Design

Instructor: Isoyama Naoya (Lecturer, Major in Information Design, Otsuma Women's University)

Facilitators: Ueda Kentaro (MPLUSPLUS technologist), Matsui Ryota

October 6–9, 2023

(CCBTx)

Partnership with MEET YOUR ART FESTIVAL 2023: Time to Change

Venue: Warehouse Terrada G1 Building

Organized by: MEET YOUR ART FESTIVAL Executive Committee, Tokyo Metropolitan Government

Exhibited work: SIDE CORE,*rode work ver. under city*

October 7, 8, 21, 22, 2023

(Workshop)

Inspiration Dojo Introduction to Programming: Using algorithms to make a picture!

Instructor: Miura Daiki (arsaffix)

October 17, 2023–March 17, 2024

(Art Incubation)

ELECTRONICOS FANTASTICOS! Electromagnetic Matsuri Parade

March 17, 2024

Electromagnetic Matsuri Parade Performance

Venue: Higashi Yashio Greenway Park

In cooperation with: Tokyo Metropolitan Government Bureau of Port and Harbor

October 7, 2023

Kick-off meeting

Speakers: Idenuma Mayumi (Chief Designer, Hitachi Orchest-Lab), Okubo Katsuhito (owner, Denki-yu Bathhouse), Kishikawa Masanori (Kanda Shrine, Shinto studies researcher), Maekawa Kumi (R&D Manager, I JUST INC Denki Bank), Yamamoto Sonosuke (Chief Player, Tokyo Orchest-Lab), Washimi Rinichi (Chief Engineer, Hitachi Orchest-Lab), Wada Ei (Chief Conspirator, ELECTRONICOS FANTASTICOS!)

Venue: FabCafe MTRL

December 16, 17, 24, 2023, January 8, 13, 27, 28, 2024

| **Open Studio**

October 23, 2023–January 21, 2024

(Art Incubation)

TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)

Tracing the Landscape That AI Beheld: An Artificial Intelligence Travelogue

January 12–21, 2024

Moving Point Observation Station (35.39.36.02/139.42.5.98)

In cooperation with: DIG SHIBUYA 2024

October 23–26, 29, November 4–5, 2023

TMPR in TOKYO BIENNALE2023 / CET

Venue: Etoile Kaito Show room 1F

Organized by: Central East Tokyo 2023 Committee

In cooperation with: Urban Renaissance Agency

January 13, 2024

TMPR Artist Talk with Kihara Tomo

Speakers: Kihara Tomo (media artist, game designer), TMPR (Iwasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)

January 14, 16–21, 2024

TMPR Review Meeting

Speakers: Aoki Akira (independent curator) , Ishikawa Yukako (Co-Director, for Cities / Director, Social Green Design), Koga Chikako (diary essayist), Tanaka Motoko (CEO, Ground Leve Inc.), Hagiwara Shunya (wed designer, programmer), Hayashi Yuji (Daily Portal Z), Yanashita Kyohei (Director, Ouraidou K.K. / owner, Kamome Books), Yamakawa Rick (artist, Co-Chair, Transfield Studio / Director, Yamakawariku Architects)

October 27–March 10, 2023

(Art Incubation)

SnoezeLab.: IISE (Immersive Inclusive Sensory Environment)

March 5–10, 2024

See, Touch, Hear: Playing by Sensing

In cooperation with: General Incorporated Association Co-Innovation Laboratory, General Incorporated Association mogmog engine, Play Repark Lino'a Tama Plaza, nico Sewing Cafe and Lounge, Aroma Acu-Fountain

Sponsored by: Central Hills, Inc., Nitto Sangyo Co., Ltd., NPO POPNCLUB, NOMURA Co., Ltd., Osaka Heat Cool Inc., Electric Works Company, Panasonic Corporation, PAS Inc., Pola Orbis Holdings Inc., WizeFloor JP Project

October 27, 2023

Talk: Multisensory Rooms and Inclusive Parenting Environments

Speakers: SnoezeLab.

Guests: Ishino Yukiko (Director, My Pace Café / nail stylist, Tama River Nail Salon), Tanaka Miyuki (curator, producer), Tabei Katsuhiko (CCBT)

Venue: 8/ court (Shibuya Hikarie 8F)

Organized by: PEOPLE DESIGN INSTITUTE

Also available on YouTube

March 6, 7, 2024

Workshop: Finding “My” Emotions through Smell

Facilitator: Hashimoto Atsuko (SnoezeLab.)

In cooperation with: Kajikawa Mikuri (Pola Orbis Holdings Inc.)

March 8, 2024

Talk: More Inclusive Playing, Parenting, Working

Speakers: SnoezeLab., Akiyama Masaaki (Director, General Incorporated Association Burano), Nagamine Reiko (General Incorporated Association mogmog engine), Otsuki Masami (Chief Community Officer, Polaris inc.)

Venue: 8/ court (Shibuya Hikarie 8F)

Co-organized by: PEOPLE DESIGN INSTITUTE

March 10, 2024

Closing Talk: Toward a Future Made Possible by Technology and Well-Being

Speakers: SnoezeLab., Itoh Yuichi (Professor, College of Science and Engineering Department of Integrated Information Technology, Aoyama Gakuin University), Kuze Shozo (artist, engineer / 2023 CCBT Art Incubation Program Mentor)

November 7, 2023

(CCBTx)

Partnership with SOCIAL INNOVATION WEEK 2023

Civic Creative Talk

Speakers: Hayashi Chiaki (Co-founder and Advisor, Loftwork inc. / CEO, Q0Inc. / Chair, Hidakuma inc.), Osada Shinko (Director of the Board, Future Design Shibuya / Executive Producer, Social Innovation Week), Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-Director, Ars Electronica Futurelab), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Wada Ei, Kyoko (electronics art designer / Gyaru-den), Hirota Fumi (CCBT)

Venue: SUPER DOMMUNE

Co-organized by: Future Design Shibuya General Incorporated Association

November 11, 12, 18, 19, 2023

(Workshop)

Inspiration Dojo Introduction to Video Production: Combining things to change the impression a video makes!

Instructor: Otsuto Masashi (CCBT)

November 25, 2023

(Meetup)

Intersectional Bodies/Genders/Images/Technologies: Ambiguous Practices and Theory in the Cyberfeminism Index

Speakers: Shikata Yukiko (curator, critic), Takahashi Sakino (translator), Fuse Rintaro (artist), Mizushina Mami (independent curator, art coordinator), Mindy Seu (designer, technologist), Melanie Hoff (artist, organizer, educator)

In cooperation with: FAQ?

December 2, 3, 16, 17, 2023

(Workshop)

Inspiration Dojo

Introduction to Sound Design: Exploring the world of sound with microphones and speakers!

Instructor: Kimura Yusuke (arsaffix)

December 8, 9, 2023

(Collaboration)

MUTEK.JP – Digi Lab

Instructors: Ben Voigt (Derivative), Michel Didier (Derivative)

Organized by: General Incorporated Association MUTEK JAPAN, Derivative Inc.

December 8, 2023

| **Workshop 1: Entry Level**

December 9, 2023

| **Workshop 2: Experienced**

December 15–24, 2023

(CCBTx)

Partnership with Ars Electronica

Art as Catalyst

Venue: SusHi Tech Square 1F Space

In cooperation with: Austrian Cultural Forum Tokyo, Nikkei Inc.

In partnership with: Ars Electronica

December 15–24, 2023

Exhibition: Ars Electronica Inspiration

Exhibited works: Nakazato Yuima *Biosmocking*, Anouk Wipprecht *SCREENDRESS*

December 15, 2023

Workshop: Bridge2040

Facilitators: Kunoh Kyoko, Denise Hirtenfelder (Researcher, Ars Electronica Futurelab)

December 16, 17, 2023

Workshop: Make Your Own Board Games

Facilitator: Asobi Daigaku (Play University) (Chance For All, SSK, Seki Design Lab., Chiba University Environmental Design Lab.)

December 15, 16, 19–22, 2023

Talk Session

Speakers: Anouk Wipprecht (hi-tech fashion designer), Kakeya Nayu (artist), Kato Akiou (CEKAI Corp.), Kunoh Kyoko, Saito Seiichi (Artistic Director, Panoramatiks), Saito Hanna (contemporary artist), Shii Taihei (Startbahn, Inc.), Sekiyama Kazuhide (Spiber Inc.), Denise Hirtenfelder, Tomura Asako (Sony Group Corporation), Nakazato Yuima (fashion designer), Hayakawa Gomi (UTSUWA, Inc.), Betti Marenko (transdisciplinary theorist), Yokoishi Takashi (&Co., Ltd.), Watanabe Arisa (Startbahn, Inc.), Ogawa Hideaki (Creative Director, CCBT / Co-director, Ars Electronica Futurelab)

December 19, 2023–March 3, 2024

(Art Incubation)

contact Gonzo: my binta, your binta // lol - roars from the skinland -

March 1–3, 2024

Performance: stage by contact Gonzo: my binta, your binta // lol - roars from the

skinland -

Venue: HILLSIDE PLAZA

December 19, 2023

Talk: Closed yet Open, Systems and Borders—Deep-Layer binta

Lecturer: Nagata Kazuhiro (cellular biologist, poet)

Speakers: contact Gonzo, Tsuda Kazutoshi (researcher)

February 17, 2024

Workshop: Welcome to the Skinland—Perceiving Information via the Skin

Instructor: contact Gonzo

February 18, 2024

Meetup: Stelarc × contact Gonzo: Extended Bodies and Physical Collision

Speakers: Stelarc (performance artist), contact Gonzo, Minamizawa Kouta (Professor, Keio University Graduate School of Media Design)

December 23, 2023

(Meetup)

Hello from the Global Creative Laboratories!

Vol. 2: Cultural Facilities Responding to the Times

Speakers: Matsumoto Ryoko (Exploratorium), Birte Sonnenberg (HELLERAU – European Centre for the Arts), Jeong Ok Jeon (ARCOLABS), Ito Takayuki (CCBT), Hirota Fumi (CCBT)

Also available on YouTube

January 7–February 3, 2024

(CCBTx)

February 2–18, 2024

Civic Creative Base Tokyo × Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024 Collaboration Program

Poems in Code: Generative Art Today and Programming-Generated Moving Image

Venue: Yebisu Garden Place Central Plaza

Organized by: Tokyo Metropolitan Government, Tokyo Photographic Art Museum (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)

January 7, 2024

Future Ideations Camp Participants Special Workshop: Weaving Code Poems Together

Instructors: Seo Hyo-jung (artist), Takawo Shunsuke (artist / President, Japan Generative Art Foundation)

February 3, 2024

Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2024 Special Talk Session:

Poems in Code: Generative Art Today

Lecturers: Seo Hyo-jung, Takawo Shunsuke

Moderator: Hirota Fumi (CCBT)

Venue: Tokyo Photographic Art Museum 1F Hall

January 14, 2024

(Meetup)

Fantasy Reverse-Engineering Vol. 3

Digital Tech in Music Performances on TV: How Do They Do That?

Speakers: Namikawa Kosaku (artist, engineer), Ito Yuya (arsaffix), Tabei Katsuhiko (CCBT)

Also available on YouTube

January 20, 21/ February 3, 4, 2024

(Workshop)

Inspiration Dojo Introduction to Biotechnology: Observing a microscopic world with microscopes and slime mold!

Instructor: Georg Tremmel (artist / BCL, BioClub Tokyo)

February 9–14, 2024

Camp

Future Ideations Camp Vol. 3 Co-creating Opportunities for Inclusive Encounters Workshop

February 10, 2024

Open Lecture: Designing out Exclusion—How Good Questions and an Inclusive Process Enable Innovative Design Solutions

Speaker: Julia Cassim (Visiting Professor, Kyushu University and Akita College of Art and Design / Member of Advisory Board, Nara Women's University)

Also available on YouTube

February 14, 2024

Presentations

Speakers: Future Ideations Camp Vol. 3 participants

Commentators: Ito Shin'ichiro (Associate Professor, Faculty of Information Science and Engineering, Kyoto Sangyo University), Iwasawa Brothers (experience and spatial design group), Julia Cassim, Takahashi Kosuke (inventor), Laila Cassim (graphic designer, university lecturer / Art Director, SHIBUYA FONT)

Also available on YouTube

February 18, 2024

Collaboration

Sonic Resonance: Event for Heart, Muscles and Breath

Speaker: Stelarc (performance artist)

Organized by: Keio University Graduate School of Media Design

Co-organized by: Project Cybernetic being

February 19, 2024

Art Incubation

Philosophy of Civic Creativity: 2023 CCBT Artist Fellows—Five Artists Bridging the Public and the City

Speakers: TMPR, Synflux, contact Gonzo, SnoezeLab., ELECTRONICOS FANTASTICOS!, Isu Taeko, Ukawa Naohiro, Kuze Shozo, Takekawa Junichi, Tanaka Miyuki, Inukai Hiroshi

Venue: SUPER DOMMUNE

Also available on DOMMUNE

March 2, 2024

CCBTx

Partnership with MetaTokyo Digital Yukata Creator fest

Guests: KAREN11 (digital fashion designer), Soultry Dubs (performer, musician, wearable creator), Tokolo Asao

Speaker: KAREN11

Venue: SusHi Tech Square 1F

Co-organized by: MetaTokyo, Inc.

March 11–24, 2024

CCBTx

Partnership with SHIBUYA FASHION WEEK 2024 Spring The Installation III: on the wall

Venue: Former Tokyo Department Store Shibuya Main Store east wall

Exhibited works: Haneda Misa, *I can feel you because I am here.*, Joyce den Hertog, *Blue to Green*, Senbaku, *Daily ladders*, Suzuki Yushin, *Vectors of Sentences "Coded Language"* Saul Williams

Co-organized by: Executive Committee of SHIBUYA FASHION WEEK

Sponsored by: Tokyu Media Communications Inc.

March 15–20, 2024

Collaboration

Art for Well-being: Collective Exploration of New Horizons in Expression, Care, and Technology

Organized by: Agency for Cultural Affairs, Tanpopo-No-Ye Foundation

In cooperation with: Wataboshi-No-Kai Social Welfare Corporation, Able Art Japan Specified

Nonprofit Organization

March 15, 2024

Symposium: When Social Welfare Meets NFT Art

Speakers: Shono Yusuke (publisher of MASSAGE MAGAZINE), Takase Toshiaki (Founder and CEO, TART K.K.), Mizushima Terumoto (Manager, Research and Consulting Division, Japan Research Institute, Ltd.), Ikeda Watson (member, Good Job! Center KASHIBA)

March 16, 2024

Symposium: The Current State of Human Expression, Care and Technology

Speakers: Tokui Nao (artist, DJ, researcher / Director, Qosmo, Inc.), Ogata Hisato (design engineer / Project Director, Takram), Kakehi Yasuaki (Professor, University of Tokyo), Kobayashi Shigeru (Professor, Institute of Advanced Media Arts and Science)

March 15–24, 2024

Art Incubation

Synflux: WORTH: Digital Fashion Platform

March 15–24, 2024

Synflux: Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues

March 15, 2024

Online Talk SUPER DOMMUNE:

Algorithmic Couture Alliance: Digital and Fashion Dialogues

Speakers: Ashida Hiroshi (Associate Professor, Faculty of Design, The University of Kyoto Seika), Inoue Masahito (Associate Professor, Department of Human Environmental Sciences, Mukogawa Women's University), Iida Yutaka (Professor, College of Social Sciences, Ritsumeikan University), Tsugawa Eri (architect / Director, ALTEMY), Ukawa Naohiro (contemporary artist / CEO, DOMMUNE), Fujishima Yoko (fashion researcher / CCO, Synflux Co., Ltd.), Sano Kotaro (speculative fashion designer / CDO of Synflux Co., Ltd.), Kawasaki Kazuya (speculative fashion designer / CEO, Synflux Co., Ltd.)

Venue: SUPER DOMMUNE

Also available on DOMMUNE streaming

March 20, 2024

Open Dialogue: Open Dialogue: Fashion Design for the Digital Self

Speakers: Kawasaki Kazuya, Shimizu Tomoko (media researcher, cultural theorist), Fujishima Yoko, Hara Chikei (independent curator), Kanamori Kaori (Representative Director, DRIFTERS INTERNATIONAL / Associate Senior Producer, precog co., LTD.)

March 16, 17, 23, 24, 2024

Workshop

Inspiration Dojo Introduction to Programming: Using algorithms to make a picture!

Instructor: Kurahashi Shinya (engineer, artist)

March 22, 2024

Art Incubation

2023 CCBT Artist Fellow Final Presentations

Speakers: TMPR, Synflux, contact Gonzo, SnoezeLab., ELECTRONICOS FANTASTICOS!

Guests: Isu Taeko, Ukawa Naohiro, Kuze Shozo, Takekawa Junichi, Tanaka Miyuki, Hosokawa Asami

March 29–31, 2024

Partner Projects

Tokyo Smart Culture Project Extream Edohaku

A Journey Back in Time to Meiji-Era Ginza Mixed Reality Experience

Racing through Edo-Era Ryogoku Generative AI Video

Organized by: Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture, Tokyo Metropolitan Edo-Tokyo Museum

巡回情報

Further Exhibitions and Events

木原共+ Playfool 「Deviation Game ver 1.0」

詳細 p.34

Now Play This 2023

2023年4月1日～9日

会場: Somerset House New Wing (ロンドン、イギリス)

Ars Electronica Festival 2023

2023年9月6日～10日

会場: POSTCITY (リンツ、オーストリア)

Cinekid Festival

2023年10月15日～29日

会場: Pathé Amsterdam Noord (アムステルダム、オランダ)

19th Digital Art Festival Taipei

2024年11月2日～17日

会場: 台湾コンテンツボラリー・カルチャー・ラボ (C-LAB) (台北、台湾)

SIDE CORE 「rode work ver. under city」

詳細 p.42

MEET YOUR ART FESTIVAL 2023「Time to Change」

2023年10月6日～9日

会場: 東京・天王洲運河一帯 (寺田倉庫ほか) (東京、日本)

Tomo Kihara + Playfool: Deviation Game ver. 1.0

(p.34)

Now Play This 2023

April 1–9, 2023

Venue: Somerset House New Wing (London, United Kingdom)

Ars Electronica Festival 2023

September 6–10, 2023

Venue: POSTCITY (Linz, Austria)

Cinekid Festival

October 15–29, 2023

Venue: Pathé Amsterdam Noord (Amsterdam, The Netherlands)

19th Digital Art Festival Taipei

November 2–17, 2024

Venue: Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB) (Taipei, Taiwan)

SIDE CORE: rode work ver. under city

(p.42)

MEET YOUR ART FESTIVAL 2023: Time to Change

October 6–9, 2023

Venue: Tennoz Canal Area (Tokyo, Japan)

CCBT アニュアル 2022-2023
CCBT Annual Report 2022-2023

発行日 2025年3月10日

執筆 廣田ふみ(CCBT)、島田芽生(CCBT)
編集 庄野祐輔、八木あゆみ
編集協力 乙戸将司(CCBT)、鹿島萌子
校正 田口典子
撮影 伊丹豪(p. 2, 14, 28, 193)
アートディレクション MAEDA DESIGN

発行 公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
〒150-0042 東京都渋谷区宇田川町3-1
渋谷東武ホテル地下2階

お問合せ
電話番号 03-5458-2700 (開館時のみ)
メール ccbt@rekibun.or.jp

CIVIC
CREATIVE
BASE
TOKYO
シビック・クリエイティブ・ベース東京

Publication Date: March 10, 2025

Writers: Hirota Fumi (CCBT), Shimada Mei (CCBT)
Editors: Shono Yusuke, Yagi Ayumi
Editorial Support: Otsuto Masashi (CCBT), Kashima Moeko
Proofreading: Taguchi Noriko
Photography: Itami Go (pp. 2, 14, 28, 193)
Art Direction: MAEDA DESIGN

Published by Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo (Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)

Address: Shibuya Tobu Hotel B2F
(3-1 Udagawacho, Shibuya-ku, Tokyo)

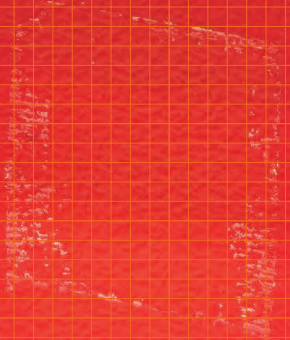
Contact
Tel: (+81) 3-5458-2700
Email: ccbt@rekibun.or.jp



Download

© 2025 Civic Creative Base Tokyo





CIVIC CREATIVE BASE TOKYO

シビック・クリエイティブ・ベース東京

Shibuya Tobu Hotel B2F 3-1 Udagawacho, Shibuya-ku, Tokyo Tel: (+81) 3-5458-2700 Email: ccbt@rekibun.or.jp