プレスリリース

２０２２年８月３１日
公益財団法人東京都歴史文化財団

東京都の初の試みとなるデジタルクリエイティブの新たな創造拠点
シビック・クリエイティブ・ベース東京（CCBT）が10月にオープン

オープンに先駆けて、CCBTで活動する公募型アーティスト・フェロー3組が決定！

写真左から：Tomo Kihara + Playfool「Deviation Game」、浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山「街を舞台にしたAR展覧会」、SIDE CORE「rode work 2022-2023 ver.Tokyo」

CCBTのオープンとともに、今回新たに決定した公募型アーティスト・フェロー3組を含む、全5組による活動がいよいよスタート

東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団では、デジタルテクノロジーを活用したものづくりや、新しいアート表現を創造するデジタルクリエイティブの創造拠点「シビック・クリエイティブ・ベース東京」（以下「CCBT」という）を2022年10月23日（日）に渋谷に開設します。
オープンに先駆けて、CCBTでは「アート・インキュベーション・プログラム」として、年間にわたって創作活動を行うアーティスト・フェローの公募を行い、審査の結果、3組を決定しました。CCBTのオープニングイベントや恵比寿映像祭で活動を発表する2組を加えた計5組のフェローは、東京から世界をインスパイアする新たなアート表現の創造や研究成果の発表、展開を行います。さらに、CCBTのパートナーとして、CCBTにおけるワークショップやレクチャー等の講師、R&D（研究開発）を行う予定です。

CCBT アート・インキュベーション・プログラム　2022年度アーティスト・フェロー

〈公募型〉
- **Tomo Kihara + Playfool**
- **浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山**
- **SIDE CORE**

〈共創モデル〉
- **犬飼博士とデベロップレイヤーたち**
- **野老朝雄、平本知樹、井口皓太**

本プレスリリースに掲載の画像は、https://tayori.com/f/civiccreative/ からダウンロードできます。

※内容は、都合により変更になる場合がございます。予めご了承ください。

この機会に、取材や記事掲載にご協力いただけますよう、よろしくお願い申し上げます。
【お問い合わせ先】「シビック・クリエイティブ・ベース東京」広報事務局（共同ピーアール株式会社内）
Tel: 03-6264-2039　Fax: 050-3737-6661
Email: civiccreative-pr@kyodo-pr.co.jp

公益財団法人東京都歴史文化財団
TOKYO METROPOLITAN FOUNDATION FOR HISTORY AND CULTURE

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO
シビック・クリエイティブ・ベース東京

1．CCBT アート・インキュベーション・プログラム
アーティスト・フェロー選考結果

CCBTのアーティスト・フェローは、選出された企画の具体化や都内での発表を行うほか、CCBTにおけるワークショップやレクチャー等の講師、R&D（研究開発）を行います。CCBTでは、企画内容の実現に向け、制作費（資料調査費・材料費等）として1000万円を上限にサポートするほか、制作スペース及び機材の提供、メンターをはじめとした様々な専門家からのアドバイスなどを通じ、デジタルクリエイティブの社会への実装を目指していきます。

メンター／審査会委員

いすたえこ 氏 （アートディレクター・グラフィックデザイナー）
伊藤隆之 氏 （山口情報芸術センター [YCAM] R&Dディレクター）
岩屋民穂 氏 （グラフィックデザイナー）
齋藤精一 氏 （パノラマティクス主宰）
竹川潤一 氏 （一般社団法人 MUTEK Japan 理事）
細川麻沙美 氏 （札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー）

アート・インキュベーション・プログラム

公募概要

＜令和4年度募集テーマ＞
今年度は以下の３つのテーマで各1組、計3組のフェローを募集しました。
（１）テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作
（２）街を舞台にしたパフォーミングアーツ／インタラクティブアート
（３）東京のユースカルチャーを表現する映像作品

＜支援内容＞
・制作費（1,000万円を上限）の支援
・メンターをはじめとした様々な専門家からのアドバイスや技術支援の機会の提供 等

＜応募資格＞
・日本在住であること
・18歳以上であること
・５年以上の活動歴を有すること　ほか

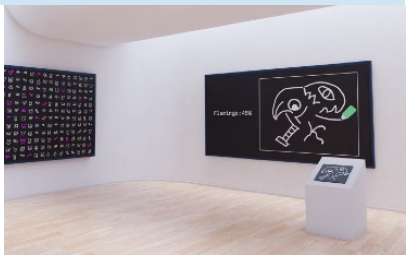
応募概況
公募期間：2022年7月20日～8月10日
応募総数：70件

公募型 選考結果

募集テーマ１　テクノロジーを応用した新しいアート作品の制作

Tomo Kihara + Playfool「Deviation Game」

人間には認識できるが、AIには認識できないモチーフを描くゲームを通して、AIによる世界の認識の仕方を遊びながら探究していくプロジェクト。AIが人間の創作物を容易に模倣できるようになった今、本企画では、アラン・チューリングが1950年に提唱したイミテーションゲームを参照しながらも、過去の模倣ではなく過去からの逸脱(Deviation)をAIと共に目指すワークショップや展示を展開する。



企画イメージ

プロフィール
木原共とPlayfool（コッペン・ダニエル、コッペン・サキ）との協働チーム。ともに「遊び」をコアのテーマに、創造性を育む道具のデザインや社会や都市に介入するアート・プロジェクトを国内外で展開している。ヴィクトリア&アルバート博物館（ロンドン、2022）やアルスエレクトロニカ（リンツ、2020）などで展示。

写真左から：木原共、Playfool

審査会委員コメント

本企画は、テーマである「テクノロジーを応用した新しいアート作品」に沿いながら、人工知能（AI）と人間との関係性を模索することを企図している。参加者による体験と、それによるAIの学習を、ゲームとして可視化する手法は、高度な技術を用いつつもとてもチアフルにも感じられる。展示のみならず、子どもも楽しむことができるワークショップの実施など、完成時だけではなく制作プロセスの段階からCCBTでの展開も見込まれ、参加性の高さは評価に値する。

募集テーマ２　街を舞台にしたパフォーミングアーツ／インタラクティブアート

浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山「街を舞台にしたAR展覧会」

渋谷の街なかで繰り広げるAR等のバーチャル技術を用いた作品展示と、インフォメーションセンターを兼ねたフィジカル展示の2つの形式で実施するプロジェクト。バーチャル上で展示される国内外の作家による作品のガイドツアーを行なったり、CCBTを拠点とした市民参加型のワークショップ等も開催予定。

企画イメージ

プロフィール
メディアアーティストのゴッドスコーピオンとキュレーターの吉田山、XRの企画プロデュースを行う浅見和彦の３名がプロジェクトチームを編成。VR/AR空間の作成プラットフォームSTYLYの技術を活用する。

写真左から：浅見和彦、ゴッドスコーピオン、吉田山

審査会委員コメント

渋谷の街中で展開される本企画は、ARを用いた作品を、どのようにリアルな街に浸透させるのか、その新しい可能性へのチャレンジや、将来的な継続性を評価した。デジタルサイネージや屋外ビジョンの活用など様々な場面での展開も考えられ、作品のバリエーションやクオリティの高さを、CCBTのフェロー活動を通じて、リアルな街・市民の参加へと拡張することが期待できる。

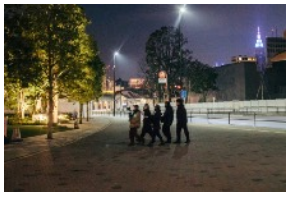
募集テーマ３　東京のユースカルチャーを表現する映像作品

SIDE CORE「rode work 2022-2023 ver.Tokyo」

「rode work」は震災復興や都市開発など、風景の変革をスケートボードの視点で切り取ることをテーマにした映像作品シリーズ。このプロジェクトは2017年より継続して展開されており、本企画ではオリンピック以降の東京、そしてコロナ禍における都市の風景にフォーカスを当てた新作を発表する。公共の野外空間を想定し、CCBTを拠点に新たな発表形態での展示を予定。

企画イメージ

プロフィール
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しており、作品制作や展覧会の企画を通じ、新しい風景の見え方・在り方を発見することを目的としてる。



審査会委員コメント

スケートカルチャーをモチーフにして継続的に展開してきた本企画は、企画自体が有する展開力のみならず、プロから市民までの多くの人を巻き込む可能性を評価した。CCBTでの展開を機に、東京2020オリンピックの正式競技として脚光を浴びたスケートボードを、都市の未来をつくるための文化やルールについての新たな議論として惹起することが期待できる。

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO
シビック・クリエイティブ・ベース東京

2. CCBT アート・インキュベーション・プログラム
CCBTの共創モデルをつくる2組の活動

共創モデルプログラム

CCBTの活動テーマのひとつである「発見」「共創」「開発」を体現する2組のフェローを迎え、CCBTのオープニングイベントの実施、恵比寿映像祭での作品発表を行います。

CCBTオープニングイベント

犬飼博士とデベロップレイヤーたち「未来の東京の運動会」

ゲームクリエイターでeスポーツプロデューサーの犬飼博士が2014年から開始したスポーツアート共創。これまでの事業を通じて育ったデベロップレイヤーたちが集い、オープニングイベント「未来の東京の運動会」を実施します。

企画ディレクター：犬飼博士（eスポーツプロデューサー、ゲーム監督、運楽家）

追加申込受付中

スポーツゲーム共創ワークショップ
【子供向け】対象：小学４年生〜中学３年生まで

ゲームのルール作りを学び、
運動会の競技種目をつくるワークショップ

9月19日（月・祝）13:00-16:00
会場：渋谷区文化総合センター大和田　多目的アリーナ
定員：30名

スポーツテック共創ワークショップ
【おとな向け】対象：高校生以上

デジタル機器やスマートフォンアプリ等のさまざまな技術を持ち寄り、運動会の競技ツールを開発する

9月11日（日）、9月18日（日）会場：FabCafe MTRL
9月24日（土）
会場：渋谷区文化総合センター大和田　多目的アリーナ

※定員に達したため申込は締め切りました

CCBTオープニングイベント「未来の東京の運動会」（運動会ハッカソン＆本番）

テクノロジー、ゲーム、ダンス、音楽、なんでもあり！運動会競技のルール作り、開発、会場準備までを行い、みんなで一緒に運動会をつくります。

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

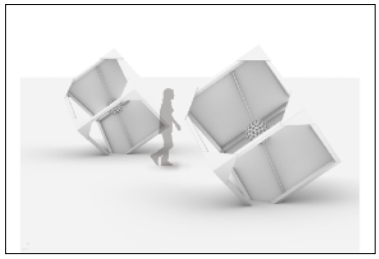
運動会本番
10月23日（日）12:00-17:00
会場：渋谷区立神南小学校　体育館

※定員に達したため申込は締め切りました

写真提供（すべて）：運動会協会

野老朝雄、平本知樹、井口皓太「FORMING SPHERES」

東京2020オリンピック競技大会の開会式では、ドローンにより球体の組市松文様が空中に表現された。本プロジェクトは、菱形三十面体から生成した百二十面体の各面に長方形を嵌めることで表現されたこの球体を、新たにインスタレーションとして再構築するものである。
本プロジェクトでは、開会式のドローン演出を手がけたメンバーである、大会シンボルマークをデザインした野老朝雄、デジタル・ファブリケーションの技術を使って廃プラスチックを材料として表彰台を制作した平本知樹、そして「動くスポーツピクトグラム」をデザインした井口皓太が協働。変化に富んだ映像を生み出すインスタレーションを発表する。（2023年2月開催の第15回恵比寿映像祭で発表予定）



企画イメージ

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO
シビック・クリエイティブ・ベース東京

開設情報

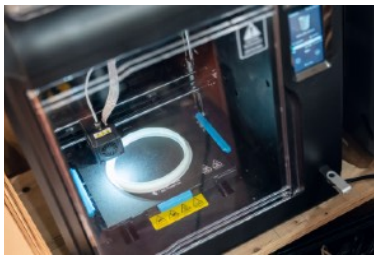
10.23 OPEN

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO
シビック・クリエイティブ・ベース東京

東京都の初めての試みとなる、デジタルクリエイティブを専門とする創造拠点

シビック・クリエイティブ・ベース東京（CCBT）が、いよいよ10月からスタート

「シビック・クリエイティブ・ベース東京（CCBT）」では、デジタルテクノロジーの創造性を発見し、共創し、様々なクリエイターとともに研究開発（R&D）を行うためのプログラムを準備中です。順次公式サイトでご案内します。



事業展開（予定）

▷発見 (Inspire)
未来を担う子供たちがアート&テクノロジーに出会い、情報化社会を創造的に生きるための学びを創出します。

▷共創 (Co-create)
都民、アーティスト、企業、大学など多様な人々がものづくりを通じて協働し、社会の課題について主体的に考える機会・方法を作り出します。

▷開発 (Incubate)
様々なクリエイターをパートナーに迎え、世界をインスパイアする新たなアート表現の創造、研究開発の成果を発表・展開し、東京に新たな価値を生み出します。

開設日：2022年10月23日（日）
場　所：渋谷東武ホテル地下２階
（東京都渋谷区宇田川町3-1）
主　催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団

施設・設備（予定）：
約３８０平米
- スタジオA
- スタジオB
- オープン・スペース
- テックラボ

シビック・クリエイティブ・ベース東京 公式サイト　https://ccbt.rekibun.or.jp/

※本拠点のオープンに向けた次回のご案内は、10月上旬を予定しております。
※開設にあわせてオープニングセレモニーや報道機関を対象とした施設の内覧会を予定しています。