

WORKSHOP ワークショップ

CCBTでは、アート&テクノロジーを実践的に学べる「アート×テックワークショップ」を実施しています。会期中には、小学生から、映像を志す次世代のクリエイターまでを対象とし、4つのワークショップを開催します。
【参加無料・事前申込制】

参加方法・詳細はCCBTのウェブサイトにてご確認ください。

7/22	土	14:00→17:00	対象:中学生以上 定員:15名(先着順)
------	---	-------------	-------------------------

見て描く・想って描いて・遊んで見る
“くるり〜オ”で体験するアニメーション作りの基礎講座

作家オリジナルの視覚装置「くるり〜オ」を使って、アニメーション制作の基礎を体験するワークショップ。絵が動く仕組みを実践的に学ぶことができます。

講師:大高那由子
(アニメーション作家、イラストレーター)

持ち物:いつもお使いのカメラ機能付端末
(スマートフォン推奨)



7/29	土	11:00→12:30	対象:小学生 定員:20名(先着順)
------	---	-------------	-----------------------

みんなで作ろう! 赤青アニメ

赤と青のペン2本で、誰でも簡単に作れる「赤青アニメ」に挑戦!みんなの自由な発想でキャラクターを動かしたり、全員で楽しい「うごくまち」を作りましょう。

講師:岩井俊雄
(メディアアーティスト、絵本作家)

<手話通訳付>

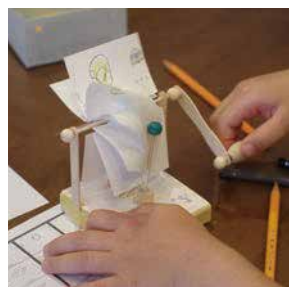


7/30	日	14:00→16:00	対象:小学生 (1・2年生のみ親子参加も可能!)
------	---	-------------	-----------------------------

つくって、動かす!“くるり〜な”でアニメーションをつくろう

作家オリジナルの視覚装置「くるり〜な」を使って、アニメーション作りに挑戦するワークショップ。くるり〜なを組み立て、自分で描いた絵を動かしながら、動く絵の面白さを発見できます。

講師:大高那由子
(アニメーション作家、イラストレーター)



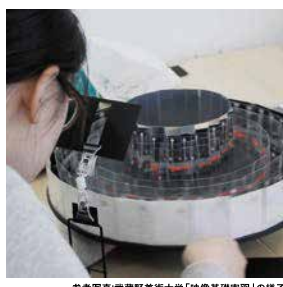
8/11	金・祝	→	8/13	日	金(祝)・土 13:00→16:00 日 13:00→17:00
------	-----	---	------	---	-------------------------------------

プリミティブ・メディア・ラボ in CCBT

映像の歴史をたどる「映像前史」をテーマとする3日間連続の集中ワークショップ。視覚装置の仕組みを学びながら、様々な素材を自由に組み合わせて、オリジナルの装置を製作します。

講師:橋本典久
(プリミティブメディアアーティスト)

申込締切:7月7日(金)まで ※応募者多数の場合は抽選



参考写真:武蔵野美術大学「映像基礎実習」の様子

EVENT 関連イベント

「メディアアート・スタディーズ2023:眼と遊ぶ」に関連し、出展作品の解説や歴史的背景を学ぶ様々なMeetupを開催予定です。詳細は、CCBTウェブサイトにてご確認ください。

オープニング記念トーク **7月8日[土]** 16:00→18:00 **申込不要**



古川タク×岩井俊雄 師弟対談 「“眼と遊ぶ”達人になろう!

若き日の岩井が、大きな衝撃を受けた古川タクの「驚き盤」との出会い。アニメーション、イラスト、マンガ、絵本、アートとジャンルを超えて“眼と遊ぶ”ことを探求し続ける達人ふたりが、その極意を存分に語りつくします。

古川タク (アニメーション作家、イラストレーター、絵本作家)

1964年久里実験漫画工房に入社。シンプルな画風とユーモラスな世界観が国際的な評価を受け、1969年には「牛頭」がアヌシー国際アニメーション映画祭に入選。1975年に「驚き盤」で同アヌシー映画祭審査委員特別賞を受賞。2004年紫綬褒章、2012年旭日小綬章を受賞。日本アニメーション協会(JAA)名誉会長。日本漫画家協会参与。

ワークショップ、イベントの事前申込・詳細はCCBTのWEBサイトから



CCBT

シビック・クリエイティブ・ベース東京

Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

https://ccbt.rekibun.or.jp/
E-mail: ccbt@rekibun.or.jp

〒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
アクセス:渋谷区ハチ公改札口より徒歩8分
開館時間:13:00~19:00
休館日:月曜日(祝日の場合は開館、翌平日休館)
電話:03-5458-2700(開館時のみ)

Shibuya Tobu Hotel B2F (3-1 Udagawacho, Shibuya-ku, Tokyo)
Access: 8 minutes' walk from Hachiko Exit of Shibuya Station
Opening hours: Tuesday - Sunday, 1:00 pm - 7:00 pm
Tel: +81-3-5458-2700 (Tuesday - Sunday, 1:00 pm - 7:00 pm)

岩井俊雄ディレクション

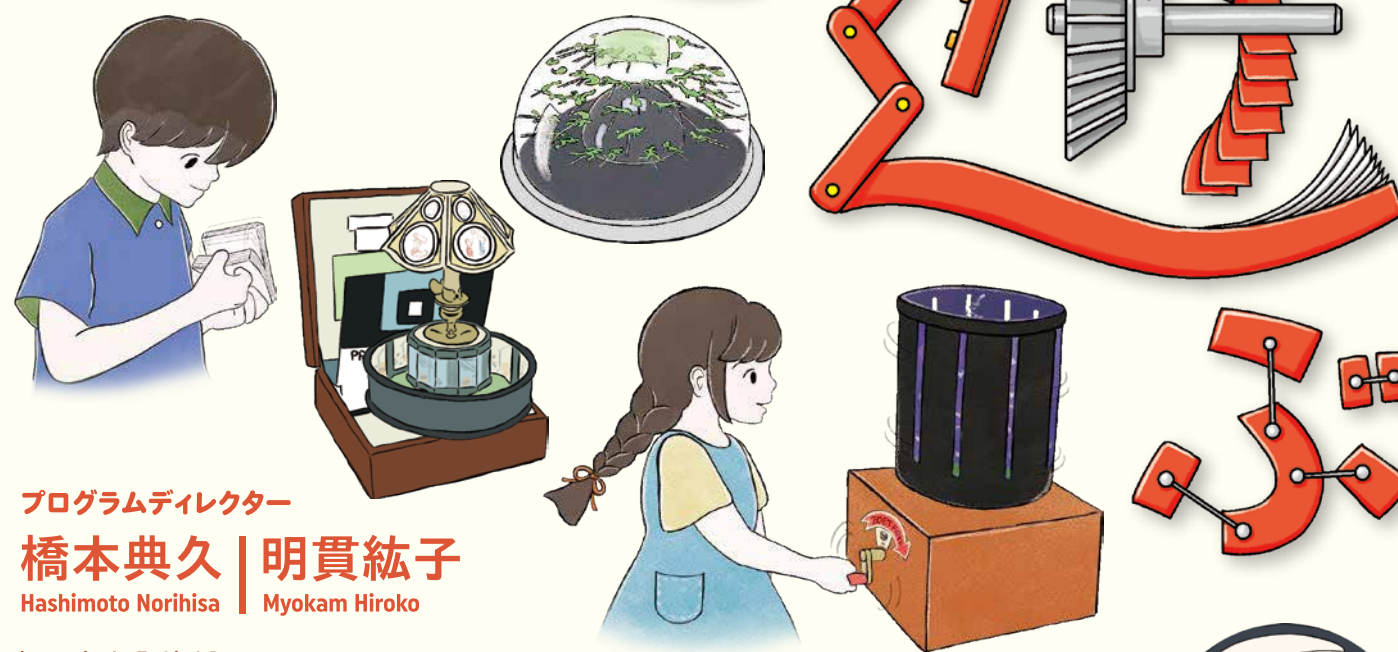
メディアアート・スタディーズ2023

眼と遊ぶ



Directed by
Iwai Toshio
Media Art Studies 2023

▶ **Playing with Your Eyes**



プログラムディレクター
橋本典久 | 明貫紘子
Hashimoto Norihisa | Myokam Hiroko

Illustration by Toshio & Rocca

2023年7月7日[金]→8月20日[日]

会場:シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

Fri, Jul 7 - Sun, Aug 20, 2023 | Venue: Civic Creative Base Tokyo

13:00→19:00 休館日:月曜日(祝日の場合は開館、翌平日休館)
Closed: Mondays (Open if Monday is a public holiday, in which case CCBT will be closed the following day)

入場無料
Admission free

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 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] 企画協力:東京都写真美術館
Organizers: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo [CCBT] (Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Project cooperation: Tokyo Photographic Art Museum

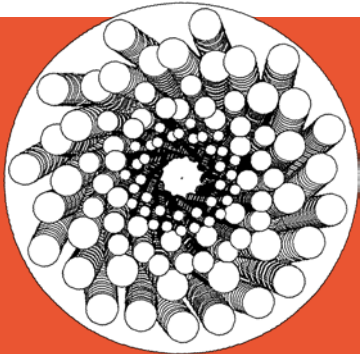
CCBT

シビック・クリエイティブ・ベース東京

体験・発見・つくる——映像のプレイグラウンド!

映画、テレビ、YouTube、TikTok…。どうして僕らはこんなに映像が好きなんだろう？
 映像とはなんなのだろう？ 映像の起源を改めて探り、そもそも映像とはどんなものだったのか、
 私たちの感覚をどう揺さぶってきたのかを体験し直す――。

シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]では、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、アート&テクノロジーの基本である「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オープンします。
 通信技術の発達やデバイスの進化により、私たちの周りにはかつてないほど映像が溢れています。それらの映像の起源をひもとくと、そこには今の私たちが目にしているよりも、もっと身体的で豊かな感覚の世界が広がっています。このプレイグラウンドでは、映像の本来の面白さや感動を「眼と遊ぶ」というキーワードでさまざまな角度から検証します。視覚装置がどのように進化してきたかを体験し、メディアアートの代表作を発見し、さらに自分で映像をつくりながら、眼と遊びつくしましょう！



岩井俊雄「時間層Ⅰ」(1985年)

CCBT

19世紀の視覚装置を体験する。

メディアアート作品を再生する。

映像を自分でつくってみる。

映像体験の豊かさに出会うプレイグラウンド！

Media Art

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体験したら、こんどは自分で作って、試してみよう！ 創作コーナーでは、実際に手を動かし、動画や装置の制作にチャレンジできます。CCBTでは、講師や美大生による事例も紹介。夏休み期間中は、講師による4つの特別ワークショップも開催します。
 ※ワークショップの詳細は裏面、CCBT ウェブサイトにてご確認ください。



参考写真：CCBTアート×テックラボ「ブラクシノスコープをつくろう」in CCBT
 講師：橋本典久 開催風景

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など、19世紀に発明された様々な視覚装置。実際に動かしてみると「動かないはずの絵が動いて見える」という感動に改めて出会えます。19世紀の貴重な装置を3Dプリンタなどで精巧に再現したレプリカや、それらを独自に発展させた作家の作品など、約20種類の装置を実際に触って体験することが可能です！



ステレオビューアー (写真提供：東京都写真美術館)

ブラクシノスコープ・テアトル (写真提供：東京都写真美術館)



岩井俊雄「時間層Ⅰ」(1985年)

岩井俊雄「時間層Ⅱ event version」(1985年)



岩井俊雄「時間層Ⅲ」(1989年)

岩井俊雄「時間層Ⅳ」(1990年)

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(1985~90年)。その後、三鷹の森ジブリ美術館の「トロピカルびん」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などの理由で、この25年間公開される機会はありませんでした。今回、CCBTでは、日本のメディアアートを切り拓いた本シリーズのうち、失われていた3作品(時間層Ⅰ・Ⅲ・Ⅳ)の修復・再現に作家とともに挑戦します。



岩井俊雄「立体ゾートロープ」(1988年)

茨城県近代美術館「どっちがどっち？ いわいとしお×岩井俊雄—100かいたでのいえとメディアアートの世界」展示風景(驚き盤を見てみよう！/2022年)

Civic Creative Base Tokyo (CCBT) transforms into a playground for experiencing, discovering, and creating the principles and mechanics of moving images with a series of events overseen by the media artist and children's book author Iwai Toshio.

The advances in telecommunications and digital devices have meant that we are now surrounded by more images in our everyday lives than at any time in human history, putting vast amounts of information at our fingertips. But in this playground, images that are usually static comes to life and move, offering you the opportunity to rediscover the playful visual trickery and wonder and awe intrinsic to moving image and animation. Learn how early animation devices from the nineteenth century worked, "replay" Iwai's *Time Stratum* series, a major work in the history of media art, and experience the creativity of art and technology!

Try out nineteenth-century animation devices.
 Rediscover famous media art works.
 Make your own animations.
 A playground for exploring the rich world of moving images!



特別展示

いわいとしお 2022年

「かがみの100かいたでのいえ」

子どもたちに大人気の絵本『100かいたでのいえ』。縦に高く高くつながらその絵本のイメージを、作者自らが合わせ鏡を使って立体化した「かがみの100かいたでのいえ」を特別展示。メディアアートと絵本、両方のジャンルで先鋭的な作品を生み出す作家の最新作をぜひ会場で実際に体験してください。あなたの眼はどこまで不思議なみつけることができるかな？



IWAI TOSHIO

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「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「トロピカルびん」、ニンテンドーDS『エレクトロブランクトン』、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ール・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かいたでのいえ』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かいたでのいえとメディアアートの世界」を茨城県近代美術館にて開催。

プログラムディレクター

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)。武蔵野美術大学映像学科非常勤講師。

明貴紘子 (キュレーター、アーカイブ研究者)

「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、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年からは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。

2023

Studies