

Art

アート・インキュベーション・プログラム

Incubation Program

国内最大規模のアーティスト・フェロー制度

市原えつこ／柴田祐輔＋Token Art Center／
HUMAN AWESOME ERROR／布施琳太郎
／MVMNT／TMPR(岩沢兄弟＋堀川淳一郎
＋美山有＋中田一会)／Synflux／contact
Gonzo／SnoezeLab.／ELECTRONICOS
FANTASTICOS!／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

2022 ~ 2024

アート・インキュベーション・プログラム

About Art Incubation Program

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] のコアプログラムのひとつ「アート・インキュベーション」は、クリエイターに新たな創作活動の機会を提供し、そのプロセスを市民（シビック）に開放することで、都市をより良く変える表現・探求・アクションの創造を目指すプログラムです。公募・選考によって選ばれる5組のクリエイターは、「アーティスト・フェロー」として、企画の具体化と発表、創作過程の公開やワークショップ、トークイベント等を実施し、CCBTのパートナーとして活動します。

Art Incubation Program provides opportunities for creative talent to undertake new projects and makes those processes accessible to the public, facilitating forms of artistic expression, exploration, and action that change our city for the better. Selected through an open call, five artist fellows will act as CCBT partners, developing their projects, making the creative process public, exhibiting the results, and holding workshops and talks.

アーティスト・フェローの活動

- **新たな表現の創造・研究開発および発表**
CCBTを拠点に創作活動・研究開発等を行い、その成果をCCBTや都内街なか等で発表・展開する。
- **創作活動・研究プロセスの公開**
創作活動およびそのプロセスの公開や、ワークショップ、レクチャー、ハッカソン等の開催を通じ、市民がテクノロジーを通じた創造性を学ぶ機会を創出する。
- **多様な人々との協働と共創**
市民、アーティスト、デザイナー、エンジニア等、CCBTに集う人々、さらにはCCBTを取り巻く様々な主体との協働を牽引し、未来を共創する場を創造する。

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
-

市原えつこ「ディストピア・ランド」

Ichihara Etsuko: Dystopia Land

柴田祐輔+Token Art Center「続・代替屋」

Shibata Yusuke + Token Art Center: Daitaiya II

HUMAN AWESOME ERROR「Super Cells Infinite」

布施琳太郎「パビリオン・ゼロ」

Fuse Rintaro: Pavilion ZERO

MVMNT「TOKYO [UN]REAL ESTATE」

メンター: 宇川直宏(現"在"美術家、DOMMUNE 主宰)、清水知子(文化理論、東京藝術大学教授)、田中みゆき(キュレーター、プロデューサー)、水野祐(法律家/シティライツ法律事務所)

Mentors: Ukawa Naohiro (contemporary artist, DOMMUNE CEO), Shimizu Tomoko (cultural theorist, Tokyo University of the Arts), Tanaka Miyuki (curator, producer), Mizuno Tasuku (lawyer, CITY LIGHTS LAW)

募集カテゴリー

- これからの「創造性」に着目した「ツールやプラットフォームの開発」と、それを活かした表現活動
- これからの「人間らしさ」に着目した「探求やアーティスティック・リサーチ」と、それを活かした表現活動

Categories

- Tools and platforms with a focus on future creativity, and artistic practices harnessing such tools and platforms
- Inquiries and artistic research on future humanity, and artistic practices harnessing such research

2024

2024

市原えつこ Ichihara Etsuko

ディストピア・ランド Dystopia Land



テクノロジーの発展の先に待つ世界はユートピアか?ディストピアか? Where is technological progress taking us? To a utopia or dystopia?

「最悪な時代に、人はどのように愉快地に生きられるのか?」との問いのもと、多様な問題を抱える社会をユーモアとフィクションを通して生き抜く術を検討し、虚実が入り混じる未来像を市民とともに構築するプロジェクト。科学や人類史にまつわる多層的なリサーチをもとに、展覧会では、ディストピアと化したパラレルワールドの日本の姿を描くインスタレーション作品を発表。会期中には、専門家をゲストに迎え、ディストピアの「身体」「宗教」「国家」「市民生活」を考えるレクチャーシリーズや、参加者とともにディストピアの未来や市民生活を想像、創作するワークショップ等も開催。ディストピアを予知し、思い描く行為の逆説的な前向きさに着目した本プロジェクトを通じて、不確実な未来への耐性を得て、より良い未来を共に考える場を創出した。

In the worst of times, how can people live happily? Taking this question as its starting point, the project considered ways to survive in a society so beset by problems through fiction and humor, working together with members of the public to build a vision of the future that mixes fact with fiction. Based on multilayered research on science and human history, the exhibition featured an installation that portrayed a dystopian Japan in a parallel universe. The exhibition also included a series of lectures by experts on the body, religion, the nation-state, and citizens' lives in a dystopia, and workshops in which participants envisioned and created dystopian lifestyles and futures. Focusing on the paradoxical positiveness inherent in the act of predicting and envisioning the disasters that await, Dystopia Land aspired to give us resilience in the face of an uncertain future, and provide opportunities to think about better alternatives.



ディストピアの食体験ワークショップ
[Dystopian Cooking Studio]
"Dystopian Cooking Studio"
for experiencing food in a dystopia



ワークショップ「ディストピアの市民生活を共創する」
"Co-creating Citizens' Lives in a Dystopia" workshop

成果発表

展覧会「ディストピア・ランド」 Dystopia Land

2025年3月1日～16日
会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
March 1-16, 2025
Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

市原えつこ(アーティスト)

日本的な文化・習俗・信仰を独自の観点で読み解き、テクノロジーを用いて新しい切り口を示す作品を制作する。奇想天外な発想で広く楽しめる作品性と日本文化に対する独特のデザインから、世界中の多様なメディアに取り上げられている。第20回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞、アルスエレクトロニカで栄誉賞を受賞。近年の主な展覧会に「六本木クロッシング2022展: 往来オーライ!」(森美術館)等。

Ichihara Etsuko (artist)

Ichihara Etsuko has been creating artworks that interpret Japanese culture, customs and beliefs from a unique point of view, and present new, technology-based approaches. Thanks to their strong impact, these works have been introduced across a wide range of media all over the world. Ichihara's works were included in the Excellence Award at the 20th Japan Media Arts Festival, Entertainment Division and Honorary Mention (Interactive Art+) in PRIX Ars Electronica. She has recently presented her works in exhibitions such as 'Roppongi Crossing 2022' at the Mori Art Museum.

続・代替屋 Daitaiya II



大都市特有の生態系をもつ渋谷における食の文化・歴史の研究から「代替食」を創作 Creating food substitutes from research on gastronomic culture and history in Shibuya's uniquely metropolitan ecosystem

近代以降の日本食文化を構成する重要な要素である「代替」をコンセプトに、食べること、そして生きることについて探求するプロジェクト。高度に都市化され田畑のない渋谷周辺の食文化や歴史、生態系の研究を通じ「今、どう食が揺れているか」を探り、その成果を展覧会と飲食体験型パフォーマンス、そして特設ウェブサイトで公開。リサーチの過程では、昆虫採取や雑草栽培を題材としたワークショップも開催し、渋谷における代替食材の調達や生産のためのテクノロジーについて考察。市民とともに新たな学びの場を生み出した。集大成として発表したパフォーマンスでは、本来の食材や料理法を代替してつくられたコース料理を提供し、本物と偽物、自然と人工などの二元論を超えるためのテクノロジーのオルタナティブなあり方を模索した。



展示風景
Installation view



「City Bug」渋谷昆虫採取試食ワークショップ
"City Bug" insect-hunting workshop in Shibuya

This project explored what it means to eat and live, based on the concept of substitute food—a vital component of Japanese food culture since modern times. Through research on the ecosystem, history, and cuisine of Shibuya, a highly urbanized area of Tokyo with no agriculture, the project searched for what influences food today. The results were presented publicly in the form of an exhibition, participatory food performance, and dedicated website. The process of the research involved holding workshops on harvesting insects and foraging for weeds, and reflecting on technology for procuring and producing substitute ingredients in Shibuya. In this way, the project created new opportunities for participants and members of the public to learn. The culmination of the project was the performance, which served dishes made with substitute ingredients and cooking methods, and explored approaches to technological alternatives that transcend binaries of real and fake, and natural and artificial.

成果発表

展覧会「続・代替屋」 Daitaiya II

2025年2月21日～3月9日
February 21 - March 9, 2025
会場 / Venue: Salon de Zuppa

飲食体験パフォーマンス Performance

2025年2月28日～3月2日
February 28 - March 2, 2025
会場 / Venue: Salon de Zuppa

柴田祐輔+Token Art Center

現実世界の曖昧さや不確かさに着目し制作を行うアーティストの柴田祐輔と、気鋭のアーティストの展覧会や街中における変則的なパフォーマンスイベントを手がけるToken Art Centerが協働。2023年12月に実施した「大衆割烹 代替屋」では、柴田祐輔が下町エリアである東京・墨田区周辺の食を中心とした文化のリサーチを行い、そこで得た「代替」というキーワードを手がかりに、来場者が食べられる作品を提供する「大衆割烹 代替屋」を1日限定でオープンした。

Shibata Yusuke + Token Art Center

Artist Shibata Yusuke, known for his work focusing on the ambiguity and uncertainty of reality, teamed up with Token Art Center, which holds exhibitions of up-and-coming artists and atypical performance events around the city. At the first iteration of Daitaiya in December 2023, Shibata undertook research on culture, especially food in the old Sumida area of Tokyo, and then created a one-day "eatery" where visitors could partake of works inspired by the concept of substitution.

Super Cells Infinite



がん細胞を通じて私たちの身体、命、そしてアイデンティティを考える Reflections on the human body, life, and identity through cancer cells

HUMAN AWESOME ERRORの福原志保の乳がん罹患を機に開始した「Super Cell」シリーズの最終章となる、アーティストック・リサーチ・プロジェクト。病院や研究機関の協力を得て、冷凍保存された福原のがん細胞を持ち出し培養、さらに血液から培養したiPS細胞より再生免疫細胞を作製し、がん細胞に対峙させることを計画。展覧会では、このプロセスを実行するには課題や制限があることを映像作品等を通じて明らかにするとともに、過程で表出した倫理や慣例、法などの制約から生じる細胞の所有権の問題、そこから見出される生命倫理や自己の実在性を問いかけた。また、罹患経験者へのインタビュー、さまざまな領域の実践者を迎えたトーク、DIYバイオワークショップを実施し、議論の場を市民に開放。がんを通して、未来の医療や倫理について新たな気づきと対話を生み出した。



ワークショップ「つくる・考える・話す：人工細胞のレシピ」
"Make, Think, Talk: Artificial Cell Recipes" workshop



トーク「生き続ける細胞から探る、「個」の実在」
"The Self and Immortal Cells" talk

This artistic research project formed the final chapter of the Super Cell series, which was initiated by HUMAN AWESOME ERROR member Fukuhara Shiho's breast cancer diagnosis. In collaboration with hospitals and research institutes, the project involved taking out her own frozen cancer cells and culturing them, generating regenerative immune cells from blood-derived iPS cells, and then confronting her cancer cells with these immune cells. Along with revealing the challenges and limitations of this process through video works, the exhibition probed the issues of cell ownership arising from the ethical, customary, and legal restrictions made evident over the course of the research, as well as bioethics and the reality of the self. The project also involved interviews with individuals who have experienced cancer, talks with various kinds of practitioners, and a DIY bio workshop, creating a public platform for discussion. Through cancer, the project fostered new insights and dialogue on the future of healthcare and bioethics.

成果発表

展覧会「Super Cells Infinite」

2025年2月11日～24日
会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
February 11 - 24, 2025
Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

HUMAN AWESOME ERROR

社会における自己証明の不確かさを発端に名付けられたHUMAN AWESOME ERRORは、システムエラーから痛快な視点を見出すコレクティブとして2019年より発足。蔡海、福原志保を中心にプロジェクトごとにチームを組成しながら、映像、ドローイング、立体造形、インスタレーション、プロダクト、バイオテック、工芸など様々なメディアを横断しながら活動。「Super Cell」のプロジェクトでは、冷凍保存された福原志保のがん細胞をラボに移設し、培養することを目指しながら、生命倫理への問いかけや新たな免疫研究に挑戦します。2025年現在、東京と京都の2つの拠点をベースにテーマを深堀中。

HUMAN AWESOME ERROR

Inspired by the uncertainty of self-certification in society, HUMAN AWESOME ERROR launched in 2019 as a collective seeking out thrilling perspectives from system errors. Comprising project teams centering on Chae Umi and Fukuhara Shiho, its interdisciplinary practice encompasses moving image, drawing, sculpture, installation, products, biotech, crafts, and more. In the project Super Cell, Fukuhara's frozen cancer cells were transferred to a lab for culturing in an attempt to challenge bioethics and undertake new research into immunity. As of 2025, the collective is based in Tokyo and Kyoto, and exploring various themes.

パビリオン・ゼロ Pavilion ZERO



虚構と想像力を再び私たちのものにするための、複合的なアートプロジェクト A multilayered art project for restoring fiction and the imagination

「日本の大地=根拠 (ground) とはなにか?」をあらゆる手段を通じて問いかけ、拡張されたランドアートとして制作するプロジェクト。「パビリオン・ゼロ」の中心かつ最大の企画「ツアー型展覧会」では、参加者はヘッドマウントディスプレイを装着し、拡張現実 (AR) と仮装現実 (VR) を行き来しながら、葛西臨海公園の大地、海、空を布施のガイドにより巡る。「空」にカラとソラの2つの意味を持たせた本展では、公園の中央に建つ水族園と、取り巻く状況や環境、過去、未来そして現在から「架空の水族園」の観測を試行。さらに、その試みをプラネタリウムにおいて「かたり」と「映像」によってリプレイする「全地球上映」、アーティストや建築家、漫画家などによる寄稿文、対談等を集めた「雑誌刊行」等を実施し、複合的なアートプロジェクトとして展開した。

An expanded form of land art, Pavilion ZERO was a multifaceted exploration of the nature of the "ground" of Japan. At the core of the project was a promenade performance-exhibition in which participants wore head-mounted displays and wandered around Kasai Rinkai Park, guided by Fuse Rintaro and experiencing the land, sea, and air in augmented and virtual realities. Playing with the dual sense of "air" as something that is empty and in the sky, the exhibition "tour" was an experiment in observing a fantasy aquarium in terms of the actual aquarium in the center of the park as well as its surroundings and environment, and past, future, and future. The project also included a planetarium screening that fused narration with moving image, and published discussions and essays by artists, architects, manga artists, and more.



記者会見 プロジェクト「パビリオン・ゼロ」
Press conference for Pavilion ZERO



市外劇「ツアー型展覧会「パビリオン・ゼロ:空の水族園」
Outdoor Promenade Performance-Exhibition
"Pavilion ZERO: Aquarium of Air"

成果発表

市外劇「ツアー型展覧会「パビリオン・ゼロ:空の水族園」
Outdoor Promenade Performance-Exhibition "Pavilion ZERO : Aquarium of Air"
2025年2月8日, 9日 February 8, 9, 2025
会場: 葛西臨海公園 Venue: Kasai Rinkai Park

全地球上映「観察報告:空の証言」
Planetarium Screening "Observation Report : Testimony of Air"
2025年3月15日 March 15, 2025
会場: コスモプラネタリウム渋谷 Venue: Cosmo Planetarium Shibuya

雑誌刊行「ドリーム・アイランド」
Magazine "Dream Island"
2025年3月11日刊行 Issue date: March 11, 2025

布施琳太郎 (アーティスト)

スマートフォンの発売以降の都市における「孤独」や「二人であること」の回復に向けて、自ら手がけた詩やテキストを起点に、映像作品やウェブサイト、展覧会のキュレーション、書籍の出版、イベント企画などを行っている。主な活動として自作小説に基づいたインスタレーション「もうひとつのミュウ」(2024 / 横浜市民ギャラリー「新・今日の作家展」)、個展「新しい死体」(2022 / PARCO MUSEUM TOKYO)、廃印刷工場におけるキュレーション展「惑星サムザ」(2022 / 小高製本工業跡地)など。著書として「ラブレターの書き方」(2023 / 晶文社)、詩集「涙のカタログ」(2023 / バルコ出版)。

Fuse Rintaro (artist)

Exploring through poetry and writing how to regain a sense of being with others and recover from the urban solitude that has emerged since the appearance of the first smartphone, Fuse Rintaro's practice encompasses moving image, websites, exhibition curation, book publication, and event programming. Major exhibitions include the installation Another Mew, which was based on his novel, at "New Artists Today" Exhibition 2024: I Found Myself in You" (2024, Yokohama Civic Art Gallery), the solo show "New Corpse = Dead Corpus" (2022, PARCO Museum Tokyo) and "Planet Samasa" (2022, former site of Odaka Binding Factory), which he curated in a disused printing factory. His publications include *How to Write Love Letters* (2023, Shobunsha) and the poetry collection *Catalogue of Tears* (2023, PARCO Publishing).

TOKYO [UN]REAL ESTATE



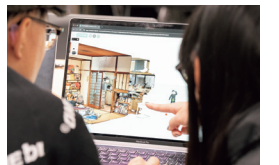
東京の現在を捉え、未来のクリエイティブへと繋げる、デジタル時代の次世代不動産屋 A next-generation estate agent for the digital age, capturing the present reality of Tokyo and connecting it to future creativity

東京で暮らす人々の生活空間のデータを募集・収集し、3Dスキャンで記録、東京の多様なライフスタイルをデジタルアーカイブとして構築するプロジェクト。等身大の人間らしさを記録・考察することで、現代社会の特質や変化を読み解く「考現学」に取り組む。成果発表となる展覧会では、収集した東京のリアルな暮らしのデータと、そこから見てくる多様なライフスタイルのあり方を紹介。さらに、収集した3Dデータの特設ウェブサイトで公開したほか、実在するお部屋の3Dデータを活用したマンガ、ゲーム、XR、映像作品なども展示。デジタルアーカイブのあり方と新たな共創の可能性を探ることで、デジタル時代における住空間の新たな活用を試みた。

This project collected data on living spaces in Tokyo, creating a digital archive of the diverse lifestyles in the city through 3D scans. Documenting and examining a life-sized version of humanity, the project comprised a new iteration of modernology (a form of urban sociology in prewar Japan) that decoded the shifts and characteristics of contemporary society. The project exhibition presented the results of these efforts, showcasing the data it compiled of real Tokyoites' lives as well as the various lifestyles evident from that data. It also featured displays of manga, games, extended reality, moving image, and other examples of works that utilized the 3D data of actual homes. In addition, the project released the 3D data on a dedicated website. By exploring approaches to digital archiving and new possibilities for collaboration, the project attempted fresh uses of living spaces in the digital age.



展示風景
Installation view



部屋から物語を考える〜3Dデータ×マンガ制作ワークショップ〜
"Stories Inspired by Homes: 3D Data and Manga" workshop

成果発表

展覧会「TOKYO [UN]REAL ESTATE | 東京[不]不動産」

2025年2月28日～3月9日
会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
February 28 - March 9, 2025
Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

MVMNT (スペキュラティブ・デザインユニット)

「20XX年の伝説を創造する」をミッションに、ありえるかもしれない未来の社会と文化をポップアップ&インストールし、未知のムーブメント=新たな伝説を生み出すスペキュラティブデザインの専門チーム。アートドリブンで思想性・社会性のあるコンテンツ(新たな意味・世界観、きっかけ)をプロトタイピングする。現代社会に新たな世界線を表出し、コミュニティの力でXS〜XXXLまで創造的な社会運動を起こすことを目指している。

MVMNT (speculative design unit)

Dedicated to creating the legends of the year 20XX, MVMNT specializes in speculative design that embeds possible future visions of society and culture, and produces as yet unknown movements. It prototypes art-driven, intellectually and socially engaged content that create new meanings, worldviews, and opportunities. MVMNT aspires to bring out new world lines in contemporary society, and trigger creative social movements of all sizes through the power of communities.

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

Synflux 「WORTH: Digital Fashion Platform」

contact Gonzo

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

SnoezeLab.

「IISE (Immersive Inclusive Sensory Environment)」

ELECTRONICOS FANTASTICOS! 「発電磁行列」

ELECTRONICOS FANTASTICOS!: Electromagnetic Generator Parade

メンター: 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 MUTEK Japan 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)

Mentors: Isu Taeko (art director, graphic designer), Ukawa Naohiro (contemporary artist, DOMMUNE CEO), Kuze Shozo (artist, engineer), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Tanaka Miyuki (curator, producer), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)

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
- 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
- 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

2023

2023

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

Normalize the symbiosis of technology and humankind

AIをはじめとするテクノロジーが、人々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かを考えるプロジェクト。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」を制作。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、まち歩きに出かける。一連の体験を通じて、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を検証。さらに、得られたデータや情報の検討・考察、開発の過程などをまとめた記録ブックを刊行。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」に挑戦した。



動点観測所
Moving Point Observation Station

This project worked with members of the public to explore how AI and other forms of technology affect our lives and what kind of relationship we will have with them in the future. In order to enable public input for its experiments, the project opened the Moving Point Observation Station, which was both a workshop space and participatory artwork. Participants went out into Shibuya, guided by the routes shown on their phones and designed 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. 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 based on 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.



TMPRアーティストトーク with 木原共
TMPR Artist Talk with Kihara Tomo

成果発表

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)

2024年1月12日～21日

会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

January 12-21, 2024

Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

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、まち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.

WORTH: Digital Fashion Platform

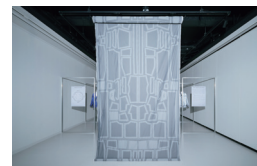


加速度的に進化するデジタルテクノロジーと、ファッションデザインのあいだに生まれる新しい創造性

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

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。本プロジェクトではデジタルファッションを、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。Synfluxが開発したデザインシステム「Algorithmic Couture」を参照し、テクノロジーを活用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作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究した。

This project attempted to redefine digital fashion for a sustainable fashion future. Synflux advocates renewable and generative fashion that transforms manufacturing systems and clothing design through digital technology. Based on Synflux's Algorithmic Couture design system and premised on 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.



展示風景
Installation view



オープンダイアログ
「デジタルな私と清らかなファッションデザイン」
Open Dialogue:
Fashion Design for the Digital Self

成果発表

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

2024年3月15日～24日

会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

March 15-24, 2024

Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

Synflux (スペキュラティブ・デザインラボラトリー)

先進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.

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



ビント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.

体全体を覆う触覚を司る器官であり、他者との境界・接点である「皮膚/スキン」にフォーカスし、パフォーマンス作品を制作するプロジェクト。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。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・圧など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。視聴覚に留まらないフィジカルな感覚をもって体感する、新たな鑑賞形式を提案。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、contact Gonzoのアプローチで挑んだ。

This was a project to make a new performance by contact Gonzo 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 show 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. These 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, one experienced not just visually but also physically. Applying the 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.



公演の様子
contact Gonzo performance



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

成果発表

パフォーマンス公演 / Performance Stage

「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

March 1-3, 2024

Venue: HILLSIDE PLAZA

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などに参加。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」の不定期開催など多岐にわたる活動を展開。

contact Gonzo (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.

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 Return to a Child's Mindset and Experience an Inclusive Environment

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」のコンセプトをベースに、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・触覚の素材などを用いて、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」を開催した。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。さらに、「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ご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た。

Snoezelen rooms began in the Netherlands in the 1970s as a form of therapy for people with severe developmental or intellectual disabilities, and are now available 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 room concept. It held 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. 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, proposing a vision not only in terms of the facilities and equipment, but in the overall management of the project.



展示内「イマージン・ラボ」
Immersive Lab



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

成果発表

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」
See, Touch, Hear: Playing by Sensing

2024年3月5日～10日
会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
March 5-10, 2024
Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

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作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.

発電磁行列 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

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!」が「電磁楽器」で祭囃子を奏で練り歩く、新たな祭「発電磁行列」に挑戦。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「発電祭山車」や新作の「電磁楽器」を創作し、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実現した。CCBTを拠点に、様々な人々と未知の山車や楽器、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。本プロジェクトを通じ、音楽、アート、エンジニアリング、サイエンス、デザインなど多様なジャンルが混ざり合う現代的な共創の場が生まれた。

ELECTRONICOS FANTASTICOS! is a project that brings together various collaborators to resurrect disused electrical appliances as new “electromagnetic instruments” and gradually form an orchestra. It created the Electromagnetic Matsuri Parade, a whole new kind of festival in which participants played the instruments and paraded around. It conceived a renewable electric system to worship electricity and power the instruments through solar panels. Participants built new electromagnetic instruments and a festival float capable of generating power. 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. The result was a contemporary, interdisciplinary, and collaborative platform mixing music, art, engineering, science, and design.

成果発表

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

2024年3月17日
会場: 東八潮緑道公園
March 17, 2024
Venue: Higashi Yashio Greenway Park

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、電話機など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.



キックオフミーティング
Kickoff Meeting



オープンスタジオ
Open Studio

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

木原共 + Playfool 「Deviation Game ver 1.0」
Tomo Kihara + Playfool: Deviation Game ver 1.0

SIDE CORE 「rode work ver. under city」

犬飼博士とデベロッパーたち「未来の東京の運動会」
Inukai Hiroshi and Developers: Future Tokyo *Undokai* (Sports Day)

野老朝雄+平本知樹+井口皓太「FORMING SPHERES」
Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota: FORMING SPHERES

メンター: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 MUTEK Japan 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)

Mentors: Isu Taeko (art director, graphic designer), Ito Takayuki (R&D director, Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM]), Iwaya Tamio (graphic designer), Saito Seiichi (Director, Panoramatics), Takekawa Junichi (Director, MUTEK Japan), Hosokawa Asami (General Manager, Sapporo International Art Festival Executive Committee Secretariat)

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ト/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

2022

2022

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 Shibuya International Urban XR Exhibition

渋谷を舞台に、ARやVRの総称であるXR(クロス・リアリティ)技術と、ARと都市景観をシンクロさせるVPS(ビジュアル・ポジショニング・システム)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。彫刻作品や平面作品をXR技術と組み合わせ、ヴィ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。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、都市風景に出現するAR作品をスマートフォンで鑑賞する。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ツアーも開催。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た本展は、2024年から2025年には、広島・金沢・大阪の3都市においても新たなプロジェクトとして展開された。

This project showcased a Shibuya-set urban exhibition using cross reality (XR), an umbrella term for both augmented and virtual reality, and a visual positioning system capable of synchronizing cityscapes. Integrating sculptures and two-dimensional artworks with XR tech, the exhibition 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. People visited locations in Shibuya listed on a pamphlet and then used their phone to read a QR code to experience an AR artwork in the cityscape. The exhibition's program of related events included a guided tour led by performers as well as a lecture for creatives about uses of AR. Through a fusion of art and technology, the exhibition demonstrated the potential for developing an artistic city that is hybrid and scalable. In 2024 and 2025, it was also held in Hiroshima, Kanazawa, and Osaka.

成果発表

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

2023年3月10日~21日

会場:シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT], shibuya-san, その他渋谷区内6箇所

March 10-21, 2023

Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT], shibuya-san, and other locations in Shibuya Ward

出展作家/Artists

ALTEMY, ANY, God Scorpion, GROUP+Yuya Haryu, KODAMATACHI, Markus Selg, Simon Weckert, suzuko yamada architects, *Scramble Crossing Program, street fashion as medium to explore a city*

浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山

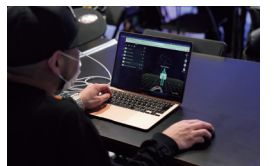
XRの企画プロデュースを行う浅見和彦とメディアアーティストのゴッドスコピオン、キュレーター吉田山の3名がプロジェクトチームを編成。VR/AR空間の作成プラットフォームSTYLYの技術を活用し、都市環境の余白や遊びの可能性を創造することを目指す。

Asami Kazuhiko + God Scorpion + YOSHIDAYAMAR

The project team featured the media artist God Scorpion, curator YOSHIDAYAMAR, and extended reality producer Asami Kazuhiko. It utilized the AR/VR creative platform STYLY and aspired to create possibilities for play and interstices in urban environments.



ARと合唱する音楽ワークショップ
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!

2022

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, how will we deviate?

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名の描き手と複数の回答者によって構成される人間チームが対決。指定されたお題を人間には分かるがAIには理解されないように描くことができれば、人間チームの勝利となる。アラン・チューリングが1950年に発表した思考実験「Imitation Game」を参照しており、過去の模倣が得意なAIを使って何かを新たに生成するのではなく、と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る。発表後、世界の多数の都市において公開・プレイされ、2025年にはオンラインでのリリースも予定している。

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 several 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. 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. It has since been presented in several cities around the world and an online version will be released in 2025.



展示風景
Installation view



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

成果発表

展覧会「デヴィエーション・ゲーム展 ver 1.0 — 模倣から逸脱へ」

Deviation Game ver 1.0 — From imitation to deviation

2023年3月4日～26日

会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

March 4-26, 2023

Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

木原共 + Playfool

ゲーム開発者、メディアアーティストの木原共と、アート・デザインユニットのPlayfool (ダニエル・コッペン、マルヤマ・サキ) によるプロジェクトチーム。これまでも、遊びを軸にして創造性を育むツールのデザインや、都市空間や社会に働きかけるアート作品の制作に共同で取り組み、世界中のアワードで高い評価を得る。直近では「How (not) to get hit by a self-driving car」が、S+T+ARTS Prize 2024のHonorary Mentionを受賞している。

Tomo Kihara + Playfool

This project was a collaborative effort between game designer Kihara Tomo and art-design duo Playfool (Daniel Coppen and Maruyama Saki). Their highly acclaimed practices center on the notion of play to design tools that foster creativity and produce artistic interventions that engage with urban spaces and society. Their previous collaboration *How (not) to get hit by a self-driving car* received an Honorary Mention in the S+T+ARTS Prize 2024 at Ars Electronica.

2022

SIDE CORE

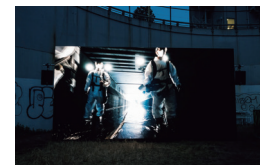
rode work ver. under city



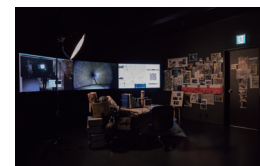
ストリートの視点から、人と都市環境の関わり方を再発見する Rediscovering our relationship with urban environments from the perspective of the street

震災復興や都市開発など、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。宮城県石巻市、大規模な再開発の渦中にあった東京に続き、本作では「都市の地下空間」にフォーカス。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、地下鉄の廃駅等をリサーチの上、それらをスケーターたちが滑走する様子を撮影。彼らの移動そのものが「目」となり、暗闇に覆われた都市の姿を浮かび上がらせた。また、撮影空間をスキャンし、カラージュストした3Dモデルも制作。これらを、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」横の空地にて展示した。以降も、更新を続ける都市を映し出す作品として新たなシーンや編集が加えられ、発表を続けている。

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 continued in Tokyo as it underwent huge redevelopment for the Olympics, and focused this time on underground urban space. SIDE CORE conducted research 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. Their movements became an “eye” through which we beheld an image of the city shrouded in darkness. In addition, the team did 3D scans of the filming locations and created a 3D model collage. The model and film were installed at an empty lot next to Meguro Observation Well, a site for monitoring groundwater levels in aquifers and underground shrinkage. The team has continued to add more scenes, re-edit the footage, and exhibit this work that reveals a new cityscape.



展示風景
Installation view



関連展示「under city desk」
Related exhibition “under city desk”

成果発表

rode work ver. under city

2023年3月18日～26日

会場: 目黒観測井横 空地

March 18-26, 2023

Venue: Empty Site next to

Meguro Observation Well

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。映像ディレクターは播本和宜。個人がいかに都市や公共空間のなかでメッセージを発するかという問いのもと、ストリートカルチャーの思想や歴史などを参照し制作する。ときに他ジャンルの表現者を交えたプロジェクトとして、都市の死角や隙間となる場所で多彩な作品を展開。近年には、個展「SIDE CORE展 | コンクリート・プラネット」(2024年、ワタリウム美術館+屋外)や、第8回横浜トリエンナーレ「野草:いま、ここで生きてる」(横浜美術館ほか、2024)への参加がある。

SIDE CORE

Active since 2012, SIDE CORE comprises Takasu Sakie, Matsushita Tohru, and Nishihiro Taishi. The video director Harimoto Kazunori also participates in the collective. Based on a critical inquiry into how individuals can communicate messages in cities and public space, its practice explores the ideas and history of street culture. Its diverse output is presented in urban interstices and dead spaces as projects that involve artists from other fields and disciplines. SIDE CORE's work has appeared in a wide range of exhibitions, including *SIDE CORE: Concrete Planet* (2024, Watari Museum of Contemporary Art and outdoor locations) and *Yokohama Triennale 2024*.

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

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。決められた種目を競技・観戦する従来のモデルとは異なり、競技やツール、運動会そのものを参加者たちが作り出すことに挑んだ。CCBT開設前の2022年8月より、説明会やワークショップ、ハッカソンの開催やオンラインでの交流を経て、同年10月にCCBTのオープニングイベントとして運動会を開催。「CCBTのパートナーとして共創の場を創造する」というアート・インキュベーションの目的に指標を示すプロジェクトとなった。計7種のイベントを通じ、総勢200名以上の市民を巻き込んだ本プロジェクトは、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。

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, rules, and overall event itself were all produced 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, and was then held to mark the opening. It encapsulated the Art Incubation program's goal of creating platforms for 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 has continued to develop with further CCBT programs.



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



スポーツゲーム共創ワークショップ
Sports Competition Collaborative Workshop

成果発表

新しい競技をプレイする「運動会本番」 *Undokai* (Sports Day) Competitions

2022年10月23日
会場：渋谷区立神南小学校 体育館
October 23, 2022
Venue: Shibuya Jinnan Elementary School Gymnasium

未来の東京の運動会ムービー 完成披露上映会 *Future Tokyo Undokai* (Sports Day) Documentary Premiere Screening

2023年2月26日
会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
February 26, 2023
Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

犬飼博士 (eスポーツプロデューサー、ゲーム監督、運樂家)

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」(13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「運樂」と命名。一般社団法人運動会協会理事。

Inukai Hiroshi (e-Sports 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 *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.

FORMING SPHERES



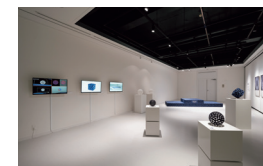
デジタルファブリケーションによってみせる、日本の伝統・組市松紋様の光と影 A traditional Japanese checkered pattern in light and shadow, created by digital fabrication

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、エンブレムに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したプロジェクト。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を恵比寿映像祭2023で発表した。さらに、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た。

Three people involved in the drone show at the opening ceremony of the Tokyo 2020 Olympics reconfigured the Olympic emblem's kumi-ichimatsu-mon pattern into 3D-printed spherical sculpture. It was presented at Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2023, projecting light onto the sculpture and transforming into an installation created through the interplay of light and shadow. Alongside this, CCBT hosted an exhibition showcasing how *FORMING SPHERE* was made and the Olympic emblem developed. Pairing Tokolo Asao's unwavering exploration of geometrical Japanese motifs with Hiramoto Tomoki's digital fabrication and Iguchi Kota's dynamic motion design, the exhibition introduced the process of their research and collaboration.



展示風景
Installation view



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

成果発表

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」 Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2023 Off-site Project Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota: FORMING SPHERES

2023年2月7日～16日
会場：恵比寿ガーデンプレイス センター広場
February 7-16, 2023
Venue: Yebisu Garden Place Center Square

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

2023年2月7日～16日
会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
February 7-16, 2023
Venue: Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

野老朝雄+平本知樹+井口皓太

東京2020オリンピック・パラリンピックエンブレムを手がけた美術家の野老朝雄と、空間デザイナーで建築家の平本知樹、映像デザイナーでクリエイティブディレクターの井口皓太によるプロジェクトチーム。この3名は、東京2020オリンピック大会の開会式で、ドローンにより球体状の組市松文様を空中に浮かびあがらせるビクセル映像として表現したメンバーでもある。

Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki + Iguchi Kota

The artist Tokolo Asao, who created the emblems for the Tokyo 2020 Olympics and Paralympics, teamed up with spatial designer and architect Hiramoto Tomoki as well as the video designer Iguchi Kota. These same three were also behind the spherical checkered *kumi-ichimatsu-mon* pattern made with aerial drones at the opening ceremony of the Tokyo 2020 Olympics.

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

About 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きます。

Civic Creative Base Tokyo (CCBT) 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.

コアプログラム / Core Programs

CCBTでは、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を展開しています。
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
- ミートアップ / Meetup
- ワークショップ / Workshop
- ショーケース / Showcase
- キャンプ / Camp



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



ひらめく☆道場 バイオテクノロジー入門
Inspiration Dojo Introduction to Biotechnology



MPLUSPLUS [Embodiment++]



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

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO



シビック・クリエイティブ・ベース東京

主催：東京都、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
(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)

Organizers: Tokyo Metropolitan Government, Civic Creative Base Tokyo [CCBT]
(Arts Council Tokyo, Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)

Web: <https://ccbt.rekibun.or.jp>

E-mail: ccbt@rekibun.or.jp

  @ccb_tokyo

 @civiccreativebasetokyo



2025年度 アーティスト・フェロー5組を募集!

詳細はこちら



活動テーマ

これからのコモンズ

テクノロジーの発展が拓いた新たな活動空間「デジタル・コモンズ」、地球環境や生態系の自然資源「グローバル・コモンズ」等の考え方を前提に、これからの社会や個人の在り方を考えるための「これからのコモンズ」を思考するアイデアや姿勢、ナラティブを、市民を巻き込んで実験・触発(インスパイア)する、あらゆるクリエイティブな企画・表現活動を募集します。

<例>

- ブロックチェーンを用いたこれからのコミュニティの提案と試行
- 身体感覚や知覚、世界の捉え方を変容させるパフォーマンス・アーツ作品
- 環境問題や気候変動への思考を促す映像作品
- 都市・公共空間を新しいストリートに変容する仕掛けの提案 など

募集概要

- エントリー・申込期間 2025年4月1日(火)～20日(日)(応募資料等必着)
- フェロー活動期間 2025年7月1日(火)～2026年3月31日(火)

応募者の条件

- 日本在住であること
 - 18歳以上であること
 - 5年以上の活動履歴を有すること
 - 応募した企画を2025年12月～2026年2月の間にCCBTまたは都内で発表すること
- ほか、詳細は募集要項をご確認ください。

フェローへのサポート内容

- 制作サポート
フェロー活動に対する経済的・環境的なサポートとして、1000万円を上限とした制作費および制作活動やミーティング等に必要スペースを提供する。
- レベルアップサポート
企画の具体化にあたって、メンターをはじめとする専門家によるアドバイス・技術支援等を受ける機会を提供する。
- プロモーションサポート
CCBTウェブサイト・SNSにおける情報発信、本プログラムを紹介するパンフレットや会場サイン等への掲載、作品や企画の記録・アーカイブの構築をサポートする。
- マネージメントサポート
作品や企画を広く公開するために必要となる会場手続き、会期運営、機器運用、作品設営等のマネージメントをサポートする。

応募に関するお問い合わせ

CCBTアートインキュベーション・プログラム 運営事務局 [TASKO内]

Email: contact@ccbt-art-incubation.jp

電話: 044-299-9788 (受付時間10:00～18:00(土日祝日を除く))

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO

シビック・クリエイティブ・ベース東京