

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] アート・インキュベーション・プログラム

## CCBTのパートナーとなるアーティスト・フェロー 2023年度のフェロー5組を決定！

次世代クリエイティブ集団・Synflux、現代美術からパフォーマンスアーツなど多彩な領域で活躍するcontact Gonzo、和田永が率いるELECTRONICOS FANTASTICOS! など5組のフェローが決定



シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]（以下、CCBT）では、CCBTのパートナーとして創作活動を行うアーティスト・フェローの第2回目となる公募を行い、審査の結果、5組を決定しました。このCCBTのコアプログラム「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。

本年度は、AIと市民による散歩体験の再発見、メタバースと連動するデジタル・ファッションのプラットフォームの創出、パフォーマンス作品の新たな鑑賞体験やスヌーズレン（センサリールーム）の開発、さらには家電楽器による新たな祭りの開催など、多彩な企画が選考されました。

contact Gonzoや、和田永が率いるELECTRONICOS FANTASTICOS!、岩沢兄弟による新たなチームが、CCBTを拠点に新企画に挑みます。また、次世代のクリエイティブ集団SynfluxやSnoezeLab.は、ファッションやデザインを通じた新たなビジョンを提案。これらフェローの活動は、2023年8月より順次公開予定です。

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]  
アート・インキュベーション・プログラム  
<https://ccbtor.rekibun.or.jp/core-programs/art-incubation>



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]  
公式サイト

CCBT 2023年度 アーティスト・フェロー

- てんぷら  
TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)  
シンフラックス
- Synflux  
コンタクト・ゴンゾ
- contact Gonzo  
スヌーズレン・ラボ
- SnoezeLab.  
エレクトロニコス・ファンタスティコス
- ELECTRONICOS FANTASTICOS!

本プレスリリースに掲載の画像は、<https://x.gd/dWKbC> よりダウンロードください。

※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きますよう、よろしくお願ひ申し上げます。

【広報に関する問い合わせ先】

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) 担当：島田・廣田  
電話：03-5458-2700 ※13:00-19:00 (火～日) Email: [ccbtor@rekibun.or.jp](mailto:ccbtor@rekibun.or.jp)



# 1. CCBTアーティスト・フェロー活動とは

## 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表現・探求・アクションをつくり出す、国内最大規模となるアーティスト・フェロー制度

CCBTのコアプログラム「アート・インキュベーション」では、公募・選考によって選ばれるクリエイターを「CCBTアーティスト・フェロー」として委嘱しています。本フェローは、CCBTをベースに企画の具体化と発表、創作過程の公開やワークショップ等の活動を実施し、CCBTのパートナーとして活動します。CCBTでは、制作費上限1,000万円のほか、制作スペースや技術・マネージメント、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のサポートを行います。

昨年（2022年）度の同プログラムでは、全5組のアーティスト・フェローにより、AIやXR、デジタルファブリケーション、映像等を駆使した多様なプロジェクトをCCBTと街なかにて展開しました。ワークショップやレクチャー、展覧会の開催、街なかでの展示等全30プログラムを実施。延べ5,000人を超える参加者と交流し、アートとテクノロジーによる創造性を、社会へと積極的にアウトリーチしました。

### CCBTアーティスト・フェロー活動

#### (1) 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。

#### (2) 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、レクチャー等の開催を通じ、市民がクリエイティブ×テクノロジーに触れる機会を創出する。

#### (3) 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。



【写真】2022年度 CCBTアーティスト・フェローの活動の様子

【左から】Tomo Kihara + Playfool 「Deviation Game ver1.0」 / SIDE CORE 「rode work ver. under city」 /

浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山 展覧会「AUGMENTED SITUATION D」 / 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」

#### シビック・クリエイティブ・ベース東京 [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 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

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の活用を通じて、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）ための活動拠点として2022年10月に開所しました。「Co-Creative Transformation of Tokyo」をミッションに掲げ、アート、テクノロジー、デザインをテーマにした様々なプログラムを通じ、参加する人々すべてが創造性を発揮する、広く開かれたプラットフォームを目指しています。

## 2023年度も、国内外で活躍するプロデューサー、キュレーター、デザイナー、エンジニア等が、メンターとしてアーティスト・フェロー活動に伴走。

### 2023年度アート・インキュベーション・プログラム 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）

## 2. 2023年度 公募概況

本年（2023年）度は、AI、Web3、音楽表現・パフォーマンスアーツ、ダイバーシティ&インクルージョン、市民参画プロジェクト等の5つのテーマで企画を公募しました。昨年（2022年）度の2倍となる141件の応募が寄せられ、審査の結果、5組のフェローを決定しました。

### 公募概況

〈募集テーマ〉

- (1) 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
- (2) 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
- (3) 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
- (4) 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
- (5) 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

〈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

〈審査会委員〉

2023年度アート・インキュベーション・プログラムのメンター6名と、CCBTクリエイティブディレクターの小川秀明が審査会委員を務めました。

〈公募期間〉 2023年5月11日～6月4日

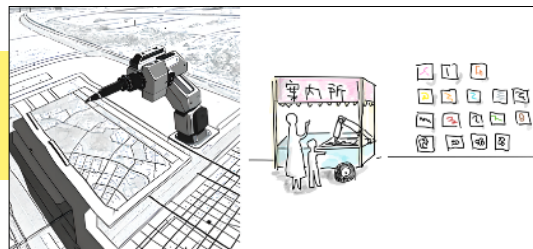
〈応募総数〉 141件（選考通過率3.5%）

（2022年度：70件（選考通過率4.3%））

## 3. 2023年度 アーティスト・フェロー選考結果

募集テーマ1 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

てんぶら  
**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」**



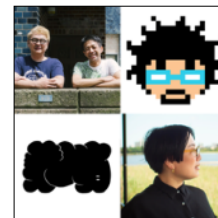
企画イメージ

AIによる位置情報・経路情報などのデータを組み合わせ、経路上で起こるであろう出来事から想像した「お散歩日記」を、市民とともに実験するプロジェクト。人間は、AIが生成した思い出を実際に散歩してトレースする。CCBTのフェロー活動では、アプリケーション開発、実験、オンライン発表、展示、ワークショップ等の開催を予定。これらを通じ、テクノロジーによる利便性の追求で失う体験を「ある地点にまた戻ってくるために歩く不自由な行為」によって見つめ直すことを目指す。

**TMPR（岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会）**

体験設計&空間デザインユニット・岩沢兄弟、プログラマー/アルゴミックデザイナー・堀川淳一郎、グラフィックデザイナー・美山有、コミュニケーションプランナー・中田一会による協働チーム。“Tokyo Moving Point Researchers”の略。

岩沢兄弟（左上）、堀川淳一郎（右上）  
 美山有（左下）、中田一会（右下）



### 審査会委員コメント

渋谷の街を中心に展開される本企画は、「散歩」という一見ありふれた日常的な行為のようでありながら、極めて自意識的な身体活動に対して、人工知能（AI）テクノロジーが介入することでどのような変化がもたらされるかを問う試みである。AIが瞬時に生成したルートとそれに基づく「お散歩日記」に沿って歩くことで見える景色とは？AIテクノロジーの活用がユニークであり、予定調和から解放された斬新な“インプロビゼーション散歩”の探求を望みたい。フェロー活動やメンターとの議論によるプロジェクトの発展性が期待される。

募集テーマ2 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

シンフラックス ワー ス デジタル ファッション プラットフォーム  
**Synflux 「WORTH: Digital Fashion Platform」**

自分らしいバーチャル身体を獲得できる未来のために、メタバース用汎用型アバターをデザインするデザインシステムの開発と、イベント等を通じた市民によるアバター利用の機会を創出するプロジェクト。これにより、メタバース前提時代における新たなアイデンティティとバーチャル・ファッションの可能性を探求する。CCBTを中心に、デジタルファッションに関するテクノロジーの共創プロジェクト、体験型の装いや遊びの場などを展開予定。



企画イメージ

### Synflux

次代のファッションをつくりだす思索的デザインラボラトリー。デジタル技術を活用し、持続可能な未来を目指す研究開発や社会実装に従事している。H&M Foundation Global Change Award アーリー・バード特別賞など受賞多数。



川崎和也（左上）、佐野虎太郎（右上）  
 岡本空己（左下）、藤嶋陽子（右下）

### 審査会委員コメント

「WORTH」とは、複合的なクリエイティブチームが独自に開発をするデジタルファッションのプラットフォームであり、本企画ではこの「WORTH」を市民に向けた共創ツールとして解放していく。東京から世界に向けられた、メタバースとの連動を目指す市民体験型プロジェクトの拡張性と、NFTに接続されるデジタルアイデンティティへの研究意欲に評価が集まった。CCBTでのリサーチをはじめとしたフェロー活動により、いかに東京のストリートカルチャーを「WORTH」に持ち込み大衆化していきけるか。また、Synfluxのこれまでの実績からウェブ上のメタクローゼットだけではないフィジカルでの展開、音楽イベントとの連動、市民との共有体験などが期待される。

募集テーマ3 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ト

コンタクト・ゴンゾ マイビンタ・ユアビンタ エルオーエル〜 ロアーズ・フロムザ・スキンランド〜  
**contact Gonzo 「my binta, your binta// lol ~ roars from the skinland ~」**

身体の外部的な接触とそこから起こる反応を軸に作品を制作してきたcontact Gonzoが、今回、他者との境界でもあり接触点でもある「皮膚/スキン」をテーマに生物学的、文化的リサーチを経て、新たなパフォーマンス作品を発表する。さらに、触覚を再現するデバイス開発、専門家を招いたオープンレクチャー等も実施。ポスト・パンデミック × ポスト・コレクト\* な世界線で共有可能な、接触交感的パフォーマンスを探求する。



企画イメージ

\* ポリティカル・コレクトネスが免罪符としてトレンド或いは目的化しかねない状況を俯瞰するcontact Gonzoの制作態度、視座の形成、その可能性についての考察

### contact Gonzo

2006年結成。肉体の衝突を起因とする牧歌的崇高論を応用し、即興的なパフォーマンスや映像、写真作品の制作、マガジンの編集などを行う。独自に製作した構造物でレモンなどの果物を時速100キロで撃つ事ができる。



### 審査会委員コメント

身体同士の接触や衝突を起点に即興的なパフォーマンスを軸に広く活動を展開している作家チームによる本企画では、外界との境界/接触点である皮膚を生身のデバイスとして捉え、着目している。またパフォーマーの触覚や聴覚を鑑賞者と共有するデジタルデバイスを新規に開発し、新しい鑑賞体験の創出を目指す。デジタルデバイスに関しては不確定要素が多いため、CCBTでの充実したフェロー活動がデバイス開発に大きく影響し、パフォーマンス自体が一層実験的・挑戦的になることを期待したい。その制作過程やリサーチをウェブ上で積極的に公開してゆく姿勢も高い評価となった。

募集テーマ4 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

## スヌーズレン・ラボ SnoezeLab.

アイアイエスイー イマーシブ・インクルーシブ・センサリー エンバイロメント  
**「IISE (Immersive Inclusive Sensory Environment) 」**

重症心身障害者施設や発達障害児の施設を中心に普及してきた、七つの感覚を刺激する環境設定「スヌーズレン」のコンセプトをベースに、デザイン、テクノロジーをベースとしたセンサリールームをCCBTで展開する。これにより、デザイン、テクノロジー、企業の共創力を活用した、枠にとらわれないアートでの社会的包摂を目指す。また、障害のある人や障害のあるこどもの母親も運営チームに参画、物的環境のみならず運営全体を通じてインクルーシブな環境づくりを開発する。

### SnoezeLab.

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。



企画イメージ



橋本敦子(左)、市川望美(右)

### 審査会委員コメント

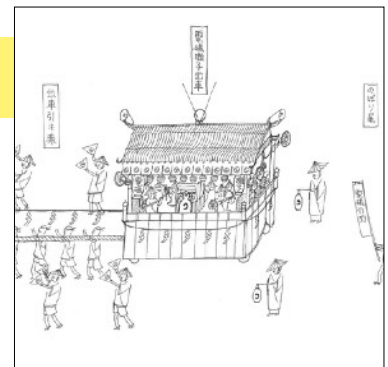
本企画は、国内の芸術活動領域や文化施設ではほとんど浸透していない「スヌーズレン（センサリールーム）」のプロトタイプをCCBT内で実装する試みである。作家チームでの企業や福祉施設を中心としたこれまでの実践が、メンターとの議論やアーティストとの協働で今後大きく変化する可能性として評価に繋がった。障害当事者が運営に関わる点も評価すべき点として挙げられた。ワークショップ・展示会制作等のフェロー活動を通じて、CCBTならではのスヌーズレン形成に期待したい。

募集テーマ5 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

## エレクトロニコス・ファンタスティコス ELECTRONICOS FANTASTICOS! 「発電磁行列」

グリーンエネルギーで駆動する「発電祭山車」と、古家電を改造した新作の「家電楽器」を市民を巻き込みながら創作し、新たな祭を展開する。

古家電を演奏する電磁民族楽団が、山車から電気を給電し「祭囃子」を奏で、練り歩く。アート、エンジニアリング、サイエンス、デザインが混ざり合う現代的な共創の場を、誰もが自由に参画できる「祭」によって実現することを目指す。



企画イメージ

### ELECTRONICOS FANTASTICOS!

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。



### 審査会委員コメント

電化製品を改造した「家電楽器」で多くの市民を巻き込みながら独自の発展をしてきたELECTRONICOS FANTASTICOS!。本企画では、東京の下町を舞台と想定し、下町に根付く伝統的な祭りのスタイルを参照しながら、新たな祭りの創出を目指す。CCBTを活動・創作拠点としたいという意欲と、自発的に熱中するこどもや大人を生み出してきた活動内容が、応募テーマである「市民参画のプラットフォームの形成」を大いに期待させ、高い評価に繋がった。この活動の成果を世界に発信してもらいたい。