

クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市へ
「Art as Catalyst – 創造性を触発するアーティストたち」

トークセッションの詳細を公開！

ワークショップの参加申込を11月30日(木)より開始

イノベーションを触発するカードゲームや創造性を刺激するものづくりワークショップのほか
参加アーティストや多様な業界のトッププレイヤーが集うトークセッションを開催



シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] を運営する東京都及び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は、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 (Ars Electronica)」との事業連携のもと、Pop-up 展示「Art as Catalyst – 創造性を触発するアーティストたち」を、2023年12月15日(金)から12月24日(日)まで、SusHi Tech Square 1F Space (有楽町駅前)にて開催します。

この度、会期中に実施するトークセッションの詳細を公開します。

参加アーティストである中里唯馬 (ファッションデザイナー) と関山和秀 (Spiber 株式会社取締役兼代表執行役) のクロストーク、Anouk Wipprecht (ハイテク・ファッションデザイナー) によるアーティストトークのほか、アーティストやクリエイティブ×スタートアップのプレイヤーたちが、アートとイノベーションの関係を考え、共にシビック・クリエイティブを探究します。

さらに、会期中に実施するワークショップの一般参加申込を、11月30日(木)より公式ウェブサイトにて開始します。

開催概要

- 会 期： 2023年12月15日(金)～12月24日(日)
- 開場時間： 平日 11:00～21:00 (最終入場 20:30) / 土休日 10:00～19:00 (最終入場 18:30)
- 定 休 日： 2023年12月18日(月)
- 会 場： SusHi Tech Square 1F Space (〒100-0005 東京都千代田区丸の内3丁目8-3)
- 入 場： 無料
- 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
- 公式 HP： <https://cbbtx.jp/>



【広報に関するお問い合わせ】

アーツカウンシル東京 PR 事務局 (株式会社プラチナム内: 小野 (慶) ・ 藤岡)
MAIL : artscouncil-tokyo-PR@vectorinc.co.jp TEL : 03-5572-6072 FAX : 03-5572-6075

<開催趣旨>

2022年に人々のための新しい創造拠点「シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]」が渋谷に生まれました。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ことを目指し、そのためのアイデアを人々と共に創り出しています。

「Art as Catalyst – 創造性を触発するアーティストたち」は、CCBTのパートナーであり世界的なクリエイティブ機関であるアルスエレクトロニカに見られるシビック・クリエイティブなプロジェクトを紹介する「Ars Electronica Inspiration」と、日本で活躍するクリエイティブ×スタートアップのプレイヤーたちによるトークセッションを通して、アートとイノベーションの関係を探ります。

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のイノベーションは、ファッションナブルでありながら、多様な人々と共にある持続的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はどのようなものでしょうか。

イノベーションを加速させるアートの役割とは。

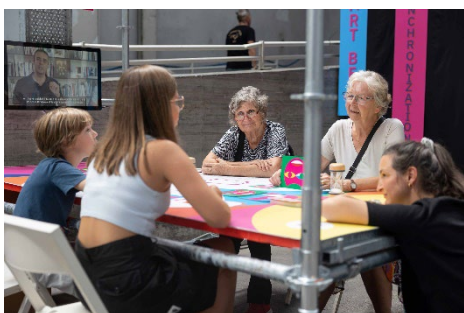
社会のための経済のサイクルはどのように創り出せるのか。

持続可能な未来を共に考え想像するこの場所から、これからのシビック・クリエイティビティを探究します。

ワークショップ【参加無料】*事前申込制。公式ウェブサイト <https://ccbtx.jp/>よりお申し込みください。

イノベーションを触発するカードゲームや創造性を刺激するものづくりワークショップを開催します。

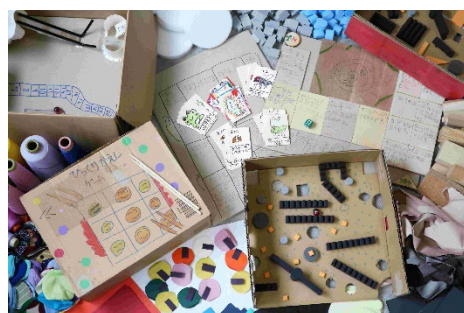
■Bridge2040／ブリッジ 2040



ブリッジ 2040 は、未来への架け橋として短時間で楽しめるカードゲームです。参加者は、2040年に生きる多様な登場人物にまつわるイノベティブな物語を作り、語り合います。ここでは、社会、経済、テクノロジー、都市計画、気候変動、健康などに関するさまざまな変化や疑問、アート作品に向き合うこととなります。このゲームは異なる世代のコミュニケーションのために開発されました。今回はさらに進化し、「Art as Catalyst – 創造性を触発するアーティストたち」の会期中にイノベーター・ワークショップとして日本で初公開されます。

- ・開催日時：12月15日（金）19：00～20：15
- ・参加資格：高校生以上
- ・ファシリテーター：Denise Hirtenfelder（アルスエレクトロニカ・フューチャラポリサーチャー）、久納鏡子（アルスエレクトロニカ・アンパサダー）
- ・定員：20名
- ・申込期間：12月13日（水）まで

■アナログゲームを作ってあそぼう



木、紙、布、革、プラスチックなどの墨田区の町工場で使われている素材に、みんなの自由な発想をかけ合わせ、世界に一つだけのゲーム作りにチャレンジしよう！

迷路、陣取り、記憶、推理、パズル、バトル、バランス…世の中には色々なテーマのアナログ(卓上)ゲームがあり、今でも次々と新しいゲームが生まれています。

そんなアナログゲーム作りを通じて、調査、分析、アイデア出し、試作といった、創作に大切な作業を経験してもらい、自分で考えた事を自分の手で生み出す楽しさを感じてもらおうワークショップを開催します。

- ・開催日時：第1回 12月16日（土）13：00～17：00
第2回 12月17日（日）13：00～17：00
- ・参加資格：小学校3年生から6年生まで
- ・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）
- ・後援：千代田区教育委員会
- ・定員：各回20名
- ・申込期間：12月13日（水）まで

トークセッション【参加無料】 *各回定員 40 名、事前申込不要・先着順

アーティストやクリエイティブ×スタートアップのプレイヤーたちが、アートとイノベーションの関係を考え、共にシビック・クリエイティビティを探究するトークセッションを開催します。

■ Anouk Wipprecht アーティストトーク【日英逐次通訳付】

- ・日 時：12月15日（金）11：00～12：00
- ・登壇者：Anouk Wipprecht（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）

最新のテクノロジーを融合させ、ファッションを単なる見かけを超えた体験にする Anouk Wipprecht が、本展に出展している SCREENDRESS の制作背景やプロセス、仕組みなどについてお話しします。



Anouk Wipprecht



小川秀明

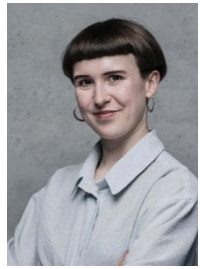
■ Ars Electronica Inspiration ギャラリーツアー【日英逐次通訳付】

- ・日 時：12月16日（土）17：30～18：30
- ・登壇者：久納鏡子（アルスエレクトロニカ・アンバサダー）、
Denise Hirtenfelder（アルスエレクトロニカ・フューチャーラボリサーチャー）

「Ars Electronica Inspiration」プランニングチームの久納鏡子と Denise Hirtenfelder が、皆さんと一緒にスペースを巡り、展示の見所や作品の魅力についてお話しします。



久納鏡子



Denise Hirtenfelder

■ ラウンドテーブル | 美大発スタートアップ企業の可能性

- ・日 時：12月19日（火）19：00～20：30
- ・登壇者：加藤晃央（CEKAI）、ハヤカワ五味（株式会社ウツワ）、
横石 崇（&Co.）
- ・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

近年、美術大学出身者のスタートアップ起業に期待が高まる一方、そのプレイヤーがほとんど出てきていません。アーティストとしてのバックボーンがある起業家たちに、社会からはどのような期待が寄せられているのでしょうか。「激レア」な美大出身のスタートアップ起業家たちが経験談を交えながら現状について考えます。



加藤晃央



ハヤカワ五味



横石 崇



渡辺有紗

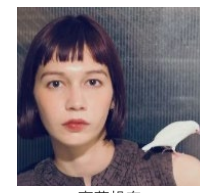
■ イノベーションを触発するアート

- ・日 時：12月20日（水）17：30～19：00
- ・登壇者：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（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）

アートやテクノロジー、デザインで創造性を触発し、様々な化学反応を促すアーティストたちは、どのようにイノベーションを刺激しているのでしょうか。一方、ソーシャルイノベーションはアートにどのような影響をもたらしているのでしょうか。各分野の第一線で活躍する多彩なゲストとともに、アートとイノベーションの関係を探ります。



戸村朝子



齋藤帆奈



齋藤精一



小川秀明

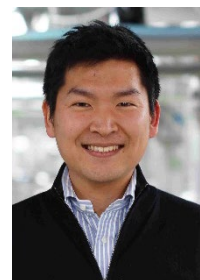
■ 中里唯馬アーティスト・クロストーク

- ・日 時：12月21日（木）15：00～16：30
- ・登壇者：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（アルスエレクトロニカ・アンバサダー）

YUIMA NAKAZATO の独自技術である Biosmocking には、Spiber 株式会社が開発した素材 Brewed Protein™ が欠かせない存在です。出展アーティストの中里唯馬と Spiber 株式会社代表の関山和秀が、二人の出会いから Biosmocking の開発秘話や失敗談、未来への展望まで、イノベーションの軌跡をお話しします。



中里唯馬



関山和秀

■ クリエイティブ×スタートアップの未来

- ・日 時：12月22日（金）17：00～18：00
- ・登壇者：懸谷直弓（美術作家）、施井泰平（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

アート・クリエイティブ領域にイノベーションを起こすために、スタートアップという手段を用いるということには大きな可能性があります。その一方で、このような活動が、スタートアップ・ビジネスに新しい刺激をもたらします。「TOKYO STARTUP GATEWAY2019」ファイナリストの懸谷直弓をゲストに招き、これまでの挑戦の過程や今後の展望などをうかがいます。



懸谷直弓



施井泰平

■ From Creativity to creativities: Lessons from the Pluriverse【日英同時通訳付】

- ・日 時：12月22日（金）19：00～20：30
- ・登壇者：Betti Marenko（トランスディシプリナリー・セオリスト）

創造性を再考することで、現在の社会の混乱や激しい変化、不確実性に向き合えるでしょうか。21世紀にはどのような創造性が必要とされるのでしょうか。本レクチャーでは、近年の西洋社会における創造性の歴史の事象をひもときながら、単数の「創造性」から、複数の、多角的、状況的で人類以外にも含めた創造性へとシフトすることの重要性を論じます。



Betti Marenko

<参考資料>

作品展示「Ars Electronica Inspiration」

■ Yuima Nakazato / 中里唯馬



ファッションデザイナー。1985年、東京生まれ。2009年、自身のブランドYUIMA NAKAZATOを設立。2016年よりパリ・オートクチュール・ファッションウィークにて公式ゲストデザイナーとしてコレクションを発表している。ベルギーアントワープ王立芸術アカデミーで修士号を取得。卒業コレクションでヨーロッパの数々の賞を受賞。

Biosmocking / バイオスマッキング

バイオスマッキングは、YUIMA NAKAZATOのために特別に設計された Brewed Protein™素材の超収縮（形状変容）する特性を、デジタルファブリケーションにより精密にコントロールすることで、衣服に全く新しい奥行きをもたらすことを可能にする、3次元のテクスチャーを生み出すテキスタイル技術である。度重なる試行とファブリケーション技術によって製造プロセスが飛躍的に進化した結果、表面に3次元のテクスチャーを作り出すだけでなく、生地自体を自由に变形させられるようになった。この技術を用いれば、生地を無駄にすることなく、各個人に合わせた衣服を製造できる。

■ Anouk Wipprecht / アヌーク・ヴィプレヒト



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、イノベーター。ファッションデザイン、エンジニアリング、サイエンス、そしてインタラクション/ユーザーエクスペリエンス・デザインが融合する新興分野「ファッション・テック」で活動する。斬新な方法でファッションとテクノロジーを組み合わせ、テクノロジーを駆使したデザインの数々で注目を集める。それらは人工知能につながるシステムを身体の周りに搭載した、テクノロジー・クチュールといえる。

SCREENDRESS / スクリーンドレス

スクリーンが埋め込まれたこの3Dプリントドレスは、着用者と周囲の環境との間にテクノロジーが媒介するつながりを生じさせる。g.tec社との共同開発による先進的なEEG（脳波）センサー「ユニコーン・ヘッドバンド」が、ウェアラブルなブレイン・コンピューター・インターフェースとして、着用者の脳が無意識に出す信号を読み取り、スクリーンドレスを動作させる。機械学習を利用し、着用者の心理的負荷を計測して、ドレスの首飾りから伸びる6枚の円形スクリーンに視覚化する。心理的負荷が強まると、スクリーンに映し出される瞳孔が拡張していき、不思議な効果を生み出す。

「Ars Electronica Inspiration」 プランニングチーム

- ・ 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)
- ・ 久納鏡子 (アルスエレクトロニカ・アンバサダー)
- ・ Denise Hirtenfelder (アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ リサーチャー)

※出演者やプログラム内容は予告なく変更になる場合があります。

※会場内ではオフィシャルカメラマン及び取材メディアによる写真及び映像撮影が行われます。お客様が映り込む可能性がありますので、予めご了承ください。

アルスエレクトロニカ (Ars Electronica) とは

- ・ オーストリアのリンツ市が創設した、アートと先端テクノロジーのクリエイティブ拠点。
- ・ 世界最大規模のメディアアートのフェスティバル「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」を40年以上にわたり、毎年開催。
- ・ 企業、行政、文化・教育・研究機関などと共同で、アートや技術の未来を研究する「フューチャーラボ」も設置。
- ・ この他、未来の美術館、未来の学校として知られる「アルスエレクトロニカ・センター」と、世界で最も長い歴史を持つメディアアートの国際コンペティション「プリ・アルスエレクトロニカ」などで構成。

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] とは

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。ラボ、スタジオ等のスペースを備え、さまざまなプログラムを通じて、東京をより良い都市に変える原動力となっていく。

公式 HP : <https://cibt.rekibun.or.jp/>