

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
初代アーティスト・フェロー5組による全30プログラムを実施
作品展示は3月26日まで開催

デジタルクリエイティブを社会にアウトリーチする、国内初のアーティスト・フェロー制度
初代フェロー5組が作りあげた全30プログラムに、約4000人を超える市民が参加
3月26日まで、CCBTおよび都内で展覧会を開催中！



アーティスト・フェローによる活動の様子

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ための活動拠点「シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]」（以下、CCBT）では、2022年度のアーティスト・フェロー5組によるワークショップやレクチャー、展覧会の開催、街中での展示等全30プログラムを実施しました。3月21日には、最終成果をプレゼンテーションする成果報告会を開催しました。

本アーティスト・フェローは、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・プログラム」として、CCBTを拠点とした企画や作品の制作とともに、ワークショップ等の講師、創作プロセスの公開などを行い、CCBTを共に作りあげるパートナーとして活動してきました。

2022年度の全5組のアーティスト・フェローは、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展開。これまで、延べ4000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てきました。

同プログラムは、2023年度も継続し、次期アーティスト・フェローの公募も予定しています。今後もCCBTでは、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参りますので、ぜひご期待ください。

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。

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

※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。

1. CCBTアート・インキュベーション・プログラム とは

デジタルクリエイティブの社会への実装を目指す、国内最大規模のアーティスト・フェロー制度
2022年度は、初代フェローとして、5組のクリエイターが活動しました。

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活用した創造活動を通じて、市民とアーティストの自立的な社会参画（シビック・クリエイティブ）をデザインする創造拠点として2022年10月にオープンしました。

CCBTのコアプログラムのひとつである「アート・インキュベーション・プログラム」は、国内最大規模のアーティスト・フェロー制度として、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・研究開発を目指すものです。CCBTでは、制作費として1000万円を上限にサポートし、制作スペース及び機材の提供やテクニカルサポート、様々な専門家であるメンターによるアドバイスなどを通じて、企画の具体化を行ってきました。

2022年度 CCBTアーティスト・フェロー

〈公募プログラム〉

2022年7月に企画公募を行い、70件の応募のうち3組をアーティスト・フェローとして採択しました。AIやAR、都市の描写など、異なる領域で活躍する次世代のクリエイターが選出されました。

メンター	応募概況	
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）	- 応募テーマ	- 公募期間：2022年7月20日～8月10日
伊藤隆之（山口情報芸術センター[YCAM] R&Dディレクター）	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。	- 応募総数：70件
岩屋民穂（グラフィックデザイナー）	1. テクノロジーを応用した新しいアート作品	- 応募資格
齋藤精一（パノラマティクス主宰）	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	日本在住であること
竹川潤一（一般社団法人 MUTEK Japan 理事）	3. 東京のユースカルチャーを表現する映像作品	18歳以上であること
細川麻沙美（札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー）		5年以上の活動歴を有すること ほか

[1] Tomo Kihara + Playfool

木原共（アーティスト、インタラクティブデザイナー）



「思索のための玩具」をテーマに、社会に新しい視点をもたらすゲームや実験的ソフトウェアの開発を行う。慶應義塾大学環境情報学部卒業後、オランダのデルフト工科大学院のインタラクティブデザイン科を修了。その後、アムステルダムに拠点を置く研究機関Waag Futurelabに参加し、人工知能が社会に与える影響についての研究に携わる。近年の作品はアルス・エレクトロニカ STARTS PRIZE（リンツ、2021年）にノミネートされたり、Victoria & Albert Museum（ロンドン、22年）で展示された。
<https://www.tomokihara.com>

Playfool（デザイナー、アーティスト、YouTuber）



Daniel CoppenとSaki Coppenによる実験的なユニット。共にイギリス・ロンドンのRoyal College of Artを修了し、以来「あそび」をテーマに、年齢問わず体験者の創造性を育む道具としての制作の在り方を探究している。YouTube上でも精力的に活動している他、過去作品はVictoria & Albert Museum（ロンドン、2022）、MAK - Museum of Applied Arts（ウィーン、19-）で展示されている
<https://studioplayfool.com>

[2] SIDE CORE

SIDE CORE（アーティスト・グループ）



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いる。

[3] 浅見和彦+ゴッドスコープイオン+吉田山

浅見和彦（プロデューサー）



2018年に株式会社Psychic VR Lab、株式会社バルコ、株式会社ロフトワークの共同プロジェクト「NEWVIEW Project」の立ち上げや運営に携わり、21年にPsychic VR Labにプロデューサーとして入社。STYLYを活用したプロジェクトデザインからマネジメントまでプロデュース業務を幅広く担当している。主な実績として「NEWVIEW Project」、「ULTRA TOUR by STYLY」、「渋谷空想水族館 power by XRscape」、「MONDO GROSSO XRDJ LIVE」などがある。

ゴッドスコープイオン（メディアアーティスト）



「Psychic VR Lab」創設メンバー。魔術、XRテクノロジー、認知のフレームの変化をテーマに作品を制作。都市空間、生活空間への主な作品に、2014年度文化庁若手クリエイター育成事業採択『Stricker』、DJVR空間ジョッキー『Spatial Jockey』、東京リチュアル、バンギ・アブドゥルとの共作でVRリチュアル作品『NOWHERE TEMPLE Beta』(2015年)、『ISLANDS』(小林健太・中里周子展示「ISLAND IS ISLANDS」、TOLOT / heuristic SHINONOME、東京、15年)。画家小田島等、漫画家ひらのりょうとの共作『YouとHere』(Figure Galler、東京、16年)、『chloma 2016-17 A/W Visual Art (VR)』がある。その他、篠田千明『zoo』VRディレクター (KYOTO EXPERIMENT、16年)、VRカウンセリングサービス「HIKALY」ディレクター。

吉田山（アート・アンプリファイア、キュレーター）



富山県出身アルプス育ち。近所のフィールドワークを基に、そのアウトプットとしてアートスペースの立ち上げや作品制作、展覧会のキュレーション、ディレクション、コンサルティングや執筆等の活動を行う。近年の主なプロジェクトに、「インストールメンツ」（投函形式、住所不定、2020年）、「芸術競技」+「オープニングセレモニー」（FL田SH、東京、2020年）、「のけもの」（アーツ千代田3331、東京、2021年）、「The eyes of the wind/風の目たち」（トビリシ、ジョージア；obscura、東京、2022年）、「MALOU A-F」（Block House、東京、2022年）。

2022年度 CCBTアーティスト・フェロー

〈共創モデル〉

CCBTの活動テーマのひとつである「発見」「共創」を体現する2組のフェローにより、CCBTのオープニングイベントのほか、恵比寿映像祭2023での作品発表を行いました。

【4】犬飼博士とデベロッパレイヤーたち

犬飼博士 (eスポーツプロデューサー/ゲーム監督/運楽家)



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「運楽」と命名。一般社団法人運動会協会理事。

デベロッパレイヤーたち (プログラム参加者約200名)

10月23日開催の「未来の東京の運動会」でゲームと競技、そして運動会を共創した参加者。9月より「スポーツゲーム共創ワークショップ」「スポーツテック共創ワークショップ」「運動会ハッカソン&本番」が開催され、競技と運動会をつくり、プレイする約200名のデベロッパレイヤーが誕生した。



【5】野老朝雄+平本知樹+井口皓太

野老朝雄 (美術家)



1969年東京生まれ。幼少時より建築を学び、江頭慎に師事。2001年9月11日より「つなげること」をテーマに紋様の制作を始め、美術・建築・デザインなど、分野の境界を跨ぐ活動を続ける。単純な幾何学原理に基づいた定規やコンパスで再現可能な紋と紋様の制作や、同様の原理を応用した立体物の設計/制作も行なっている。主な作品に東京2020オリンピック・パラリンピックエンブレム、大名古屋ビルヂング下層部ガラスパターン、TOKOLOPATTERN MAGNETなど。2016年より東京大学工学部非常勤講師、2018年より東京大学教養学部非常勤講師を務める。

平本知樹 (空間デザイナー/建築家)



Spatial Designer / Architect 1987年生まれ、慶応義塾大学大学院(SFC)政策・メディア研究科エクステリア専攻修士課程修了。学生時代にFabLab Japanの発足に携わり、2015年にwipを設立。デジタル技術を駆使しプロダクトから空間デザインまでスケールを横断したデザインを行う。東京2020オリンピック・パラリンピックでは、表彰台プロジェクトを手がけ、オリンピック開会式ではドローン演出3Dアニメーション制作にも加わった。書籍『3D Printing Handbook/オリリージャパン』の執筆やデザイン誌で連載などを行う。

井口皓太 (映像デザイナー/クリエイティブディレクター)



1984年生まれ、NYと東京を拠点に活動。2008年武蔵野美術大学基礎デザイン学科在学中に株式会社TYMOTEを設立。2013年にクリエイティブアソシエーションCEKAIを設立。動的なデザインを軸に、モーショングラフィックスから実写映像監督、また、チームビルディング型のクリエイティブディレクションを得意とする。2020年にはオリンピック・パラリンピック大会史上初となる「東京2020 動くスポーツピクトグラム」の制作を担当。開会式典ではVideo Directorとして参画し、ドローン演出3Dアニメーション等を制作している。

2. CCBTアート・インキュベーション・プログラムの主な活動

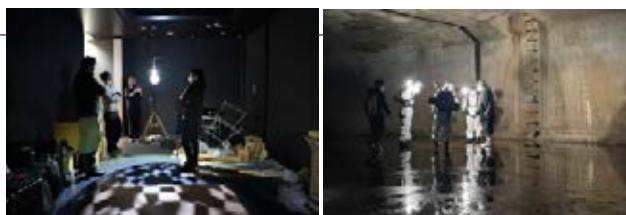
▼ メンターとの面談によるアドバイス

本プログラムでは、アートプロデューサーやマネージメント、デザイナー、テクニカルディレクター等の6名のメンターを配置しました。フェローは定期的にメンターと面談等を行い、アドバイスや提案を受けることで、企画のブラッシュアップと探求を行いました。



▼ CCBTや街中での作品制作

10月のCCBTオープン後には、フェローが随時CCBTに滞在し、各企画の実現に向けた実験や研究調査、創作が行われました。訪れた来場者も、クリエイターによる制作風景を垣間見ることができ、新しい出会いや交流が生まれました。



▼ 市民共創のためのワークショップ等の実施

フェローの創作活動に、市民が参加する機会としてワークショップを約半年で全30回開催しました。デジタルテクノロジーがもたらす双方向性により、参加者は学ぶだけでなく、フェローの企画にも参画。クリエイターとともに共創するプロセスが生み出されました。



「Deviation Game」ではワークショップのデータも展示へと反映された。



「AUGMENTED SITUATION D」では子供たちの歌声が作品に登場

▼ 成果となる展覧会等の開催

フェローは、10月23日のCCBTオープニングを皮切りに、CCBTや街中での展覧会やイベントを実現しました。会場では、フェローが来場者に作品を解説。来場者にとっても作品鑑賞のみならず、クリエイターとの濃密な作品体験・交流機会が生まれました。



▼ 活動報告会を一般公開

3月21日には、一般公開イベントとしてフェロー5組とメンター6名による活動報告会が、CCBTにて開催されました。作品と創作プロセスのプレゼンテーションにくわえて、シビック・クリエイティブを実現するための方法など、未来に向けた積極的なディスカッションも行われました。



3. 本プログラムの特徴と成果

3月21日に開催された活動報告会では、アーティスト・フェローから、本プログラムでの成果およびCCBTとの協働による創作活動の特徴が語られました。

行政連携やCCBTのプロダクション機能により、街や社会における新たな活動機会を提供

CCBTのプロダクション機能により、市民参加による多数のワークショップ等が実施され、これまでになかったクリエイターと市民との共創機会が実現しました。また、東京都が管轄する地下空間での撮影等、個人では実現しえない、クリエイターによる新たな創作機会が生み出されました。

制作費支援による最新テクノロジーの活用と、集団的創造の実現

インディペンデントなクリエイターの多くは、高度なテクノロジーに出会い、活用する機会が少ないなか、本プログラムでは制作費1000万円をサポートすることにより、様々な専門家との協働を通じた、AIやXR等を活用した新たなプロジェクトが実現しました。これにより、進展しゆくテクノロジーと社会との関係への批判的な眼差し、未来への思考を、アートやデザインを通じて子供から大人まで約4000人の幅広い参加者に訴求しました。

CCBTをハブとした、様々なクリエイターや専門家との協働、来場者との交流

デジタルクリエイティブにおいては、アーティストのみならず、エンジニアリングやプログラミングなどの多様な専門性とのコラボレーションが必要不可欠です。制作費支援とともに、創造拠点であるCCBTがハブとなり、フェローと様々な専門家が出会い、協働の機会が生まれました。また、ゲームやARを活用した参加性のある展示やワークショップを通じて、来場者同士の交流も活発に行われました。

東京発、デジタルクリエイティブの新たな表現を世界に発信

本プログラムでは、企画プロポーザルの公募・審査により、フェローを採択しています。これらの企画は、すべてCCBTでのプロダクションによる新作・ワールドプレミアでの公開となるものです。すでに複数のプロジェクトが海外での巡回を決定しており、東京発の新たなデジタルクリエイティブ表現の世界発信を目指していきます。

4. 2022年度CCBTアーティスト・フェローの活動成果

開催中

Tomo Kihara + Playfool 「Deviation Game ver1.0」

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オリジナルゲームを開発し、ワークショップと作品展示を実施。全6回のワークショップにより蓄積されたデータは、展覧会の作品群へと反映されます。

会場のブースには、ゲーム画面が配置され、絵を描く人・それがなにかを当てる人のための5つの席が用意されています。さらに、ゲームでは、描かれる絵が何かを当てるAIもプレイヤーとして参加します。会場にいるひとりのプレイヤーは、用意されたお題に対してAIにばれないよう、ただし席に座った他のプレイヤーにはわかるよう絵を描くのがルールです。こうして描かれた絵は、お題に対する想起とアイデア、抽象性と具体性を含む面白いものばかりです。

こうしたAIと人間が競争&共創するゲームにより、本作では、人間がまだ探索できていない表現の領域の開拓に挑んでいます。



開催情報

■ Tomo Kihara + Playfool 展覧会 「Deviation Game ver1.0」

2023年3月4日(土)～3月26日(日) 13:00～19:00 ※会期延長いたしました

会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

開催中

SIDE CORE 「rode work ver. under city」

アートユニット・SIDE COREは、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」を2017年より発表しています。本シリーズの新作となる今回、挑んだテーマは「都市の地下空間」。普段人が立ち入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、地下鉄の廃駅などで撮影を敢行。都市の地下空間をスケーター達が滑走していく様子を撮影しました。屋外の空地に出現した巨大スクリーンには、それら異なる空間同士を接続した映像が上映され、一つの「仮想的な地下都市」を作り出していきます。

スケートボードを通じ東京の地下をめぐる様々な物語、地質学や防災、テクノロジーや都市論、都市伝説やフィクションまで、様々な視点をお楽しみいただけます。



開催中

■ SIDE CORE 「rode work ver. under city」

会期：2023年3月18日(土)～3月26日(日) 14:00～22:00

※推奨時間 18:00～22:00

会場：目黒観測井横 空地 (〒153-0042 東京都目黒区青葉台3丁目6)

■ CCBT関連展示 SIDE CORE 「under city desk」

会期：2023年3月21日(火)～3月26日(日) 13:00～19:00

会場：シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

本プロジェクトのために収集した資料や記録写真、撮影に使用した機材、関連する映像作品などを展示。

浅見和彦+ゴッドスコープイオン+吉田山

展覧会「AUGMENTED SITUATION D」

本展は、ARやVRの総称であるXR技術を用いた、渋谷区を舞台にした国際的な都市型展覧会として構想されました。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ン、音楽家を含む9組の多彩なアーティストが参加しました。

来場者がパンフレットに掲載された渋谷区内約9ヶ所を訪れ、携帯電話からQRコードを読み込むと、都市風景にAR作品が出現。展覧会のフィールドを街へと広げ、さらに渋谷のカルチャーシーンを体現する横断的で多様な表現を紹介する本展は、アートと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、芸術文化の都市展開への新たな挑戦にもなりました。

展覧会「Augmented Situation D」

会期：2023年3月10日（金）～3月21日（火・祝）

出展アーティスト：

ALTEMY [Tokyo]、ANY [NY]、God Scorpion [Tokyo]、GROUP+Yuya Haryu [Tokyo]、KODAMATACHI [Tokyo]、Markus Selg [Berlin]、Simon Weckert [Berlin]、street fashion as medium to explore a city [Tokyo]、suzuko yamada architects [Tokyo]



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、CCBTオープニングイベント「未来の東京の運動会」を開催しました。

子どもから大人まで総勢200名が参加し、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、世界にひとつだけの未来の東京の運動会が実現しました。さらに、運動会本番までの一連の活動をつぶさに追った記録映像を1本のドキュメンタリー映像として公開しました。

CCBTオープニングイベント「未来の東京の運動会」

- スポーツゲーム共創ワークショップ 9月19日（月・祝）
- スポーツテック共創ワークショップ 9月11日（日）、18日（日）、24日（土）
- 運動会ハッカソン 10月22日（土）
- 運動会本番 10月23日（日）



野老朝雄+平本知樹+井口皓太「FORMING SPHERES」

東京2020オリンピックの開会式のドローン演出を手掛けた3名による新作プロジェクト。今回は、エンブレムにも採用された野老朝雄による組市松紋様を、3Dプリンターを用いて球体の彫刻として再構築。

さらにこの彫刻群に光を投影することで、光と影によるインスタレーション作品を制作しました。本作品は、恵比寿映像祭2023の屋外展示として発表されたほか、CCBTでは創作過程や本作のプロトタイプを紹介する関連展示を実施しました。

野老朝雄+平本知樹+井口皓太《FORMING SPHERES》

- 恵比寿映像祭2023 オフサイト展示 2023年2月3日（金）～2月19日（日）
- 「FORMING SPHERES」プロトタイプ公開 2023年2月7日（火）～2月16日（木）

