

令和5年11月20日

生活文化スポーツ局

(公財)東京都歴史文化財団



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」

### 2023年12月15日（金）より開催

アート、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  
アーティストの作品展示やワークショップ、トークショーを実施

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] 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。

#### <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。

#### 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)

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

公式 HP： <https://cbbtx.jp/>



#### <問い合わせ先>

生活文化スポーツ局文化振興部文化事業課 富山 電話 03-5000-5666

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企画部広報課 工藤、圓城寺 電話 03-6256-8432

■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／バイオスモッキング**

バイオスモッキングは、YUIMA NAKAZATO のために特別に設計されたブリュード・プロテイン™テキスタイルの超収縮（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、生地自体を自由に変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）

## ■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ある。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、語り合う。そこでは、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になる。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る。

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 Hirtenfeld、久納鏡子

## Bridge 2040 のクリエイターたち

2023年のはじめ、フューチャーラボのメンバーであるペーター・ハイダー、デニス・ヒルテンフェルダー、ニコラス・ナヴォー、マリア・プファイファーは、フューチャーラボ・アイデア・エキスペディションの一環として、ブリッジ 2040 のアイデアを構想した。アイデア・エキスペディションは毎年フューチャーラボ内のコンペティションとして開催され、2つの受賞プロジェクトを表彰している。この4人の多様なクリエイターは、未来のトピックに関する議論にはさまざまな世代のグループをもっと取り込むべきだというビジョンを共有している。

## ■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み出されています。

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）

## あそび大学

「生まれ育った家庭や環境に関わらず、だれもがしあわせに生きていける社会の実現」をめざして学童保育などの居場所づくりを行っている特定非営利活動法人 Chance For All。日常とは違うこどもの体験の場づくりをしている一般社団法人 SSK。デザイン事務所を“てらこや”としても開放し、こどもたちがあそびや興味を持った事に夢中になれる機会を提供している Seki Design Lab.。そして、こどもが主体的で自由に過ごせる遊び環境のデザインを研究している千葉大学環境デザイン研究室の4団体で運営している。

**トーク** ※開催日時やプログラム内容等の詳細は、後日発表いたします。

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。

#### ■登壇予定

- ・アート×スタートアップ領域の最前線で活躍する、  
**施井泰平**（スタートバーン株式会社）、**懸谷直弓**（余技アトリエ株式会社）による対談
- ・理論家の **Betti Marenko**（ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズ校）による「創造性」のレクチャー
- ・CCBT クリエイティブディレクター**小川秀明**と、**齋藤精一**（パノラマティクス主宰）、  
**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）によるトークセッション

この他、出展アーティストなど、多彩なゲストを迎えたトークを開催予定です。  
詳細は公式 HP 等で後日発表しますので、ぜひご覧ください。

※プログラムの内容等は変更になる場合がございます。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://ccbt.rekibun.or.jp/>