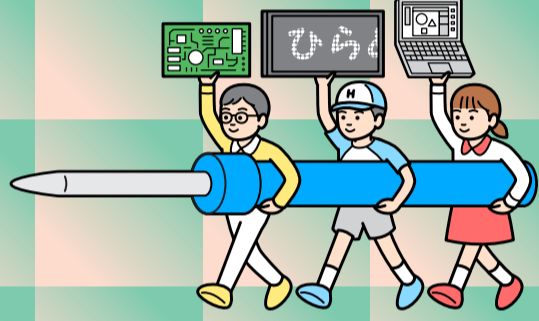
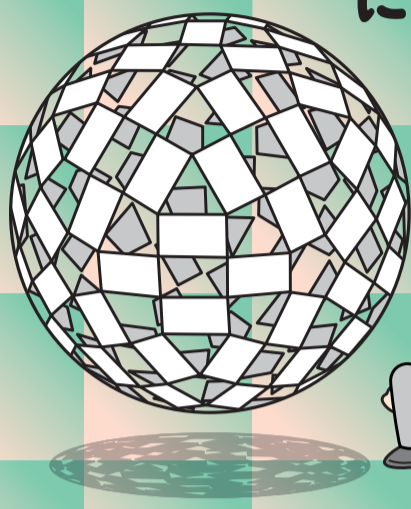
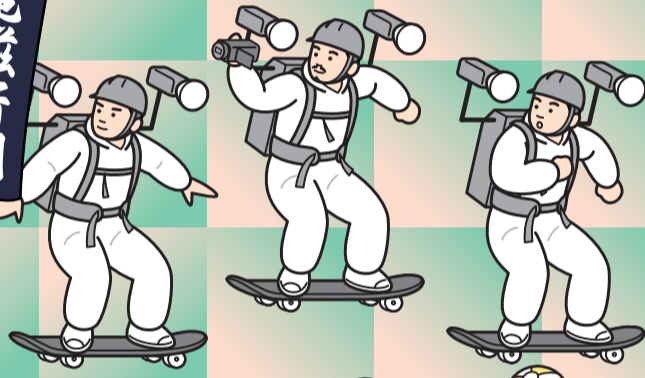
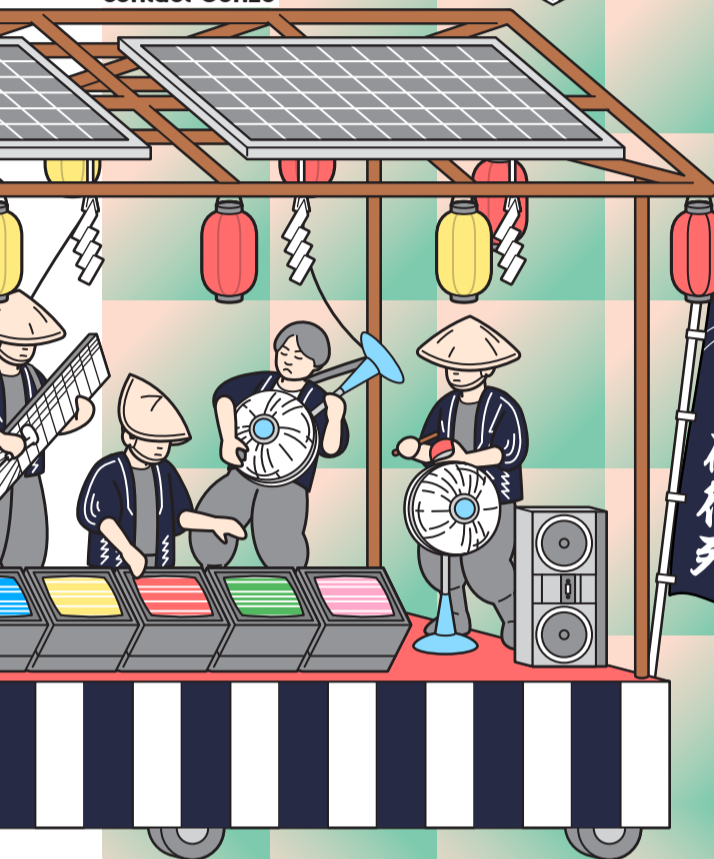


アート、デザイン、テクノロジーで
アーティストと一緒に
共創する15日間
15 days of collaborations with
artists through art, design,
and technology

SnoezeLab.
Synflux
ELECTRONICOS FANTASTICOS!
SIDE CORE
contact Gonzo

TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山
木原共+Playfool
野老朝雄+平本知樹
犬飼博士とデベロッパプレイヤーたち
明和電機
岩井俊雄



CCBT COMPASS 2024

2024年5月3日  19日  (15日間)

Dates: Friday, May 3 — Sunday, May 19 2024 (15 days)

休館日 | 5月7日(火)、5月13日(月) / Closed: May 7 / May 13, 2024

 **有楽町 STS**
有楽町会場: SusHi Tech Square 1階

 **渋谷 CCBT**
渋谷会場: シビック・クリエイティブ・ベース東京

開館時間 平日 | 13:00~21:00 / 土日祝 | 10:00~21:00
Opening hours | Weekdays: 1:00pm~9:00pm / Weekends: 10:00am~9:00pm

開館時間 | 13:00~19:00 Opening hours | 1:00pm~7:00pm

**入場
無料**
Admission free

2022年10月、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、人々の創造性を社会に発揮する活動拠点として渋谷に開所しました。CCBTでは、これまでに10組のアーティストをフェローに迎え、アート、テクノロジー、デザインによる様々なプロジェクトを共同で展開してきました。

「CCBT COMPASS 2024」は、これら10組のアーティスト・フェローによる活動を中心に、4つのプログラムを通じて、参加者のみなさんと一緒に、クリエイティブ×テクノロジーをつくり、体験し、考える15日間のプログラムです。

CCBTのアーティスト・フェローの活動には、AIやXRといったテクノロジーが有する創造性の探求や、デジタルファッションやジェネラティブデザインなどのテクノロジーの進展を背景とする新しい表現動向が詰まっています。

Civic Creative Base Tokyo (CCBT) opened in Shibuya in October 2022 as a place for developing creativity in ways that meaningfully engage with society. CCBT has so far hosted ten artist fellows, collaborating on a wide range of art, technology, and design projects.

CCBT Compass 2024 sees those ten artist fellows and others lead a series of events across fifteen days and four programs where members of the public make, experience, and think about creativity and technology. The CCBT artist fellows' projects explore creativity through technologies like AI and extended reality, and new trends in creative expressive against a backdrop of such developments as digital fashion and generative design. Their various experiments with the city, festivals, and inclusive environments

また、都市や祭り、インクルーシブな環境に対する様々な実験は、私たちの生活や文化への新たな提案ももたらします。こうしたクリエイティブ×テクノロジーが導く表現や考え方は、市民自らがつくりだす都市や社会システム、コミュニティ、そして必要となるサステナビリティ（持続可能性）への道しるべ (COMPASS) になるものといえるでしょう。

渋谷を拠点とするCCBTがエンジンとなり、クリエイティブ×テクノロジーを有楽町 SusHi Tech Square (STS)、そして街へとつなげる「CCBT COMPASS 2024」。CCBTの活動を総合的に紹介する本イベントを通じて、これからの創造性をつくる・考えるための羅針盤 (COMPASS) をみなさんも一緒に育んでください。

offer new proposals for our lives and culture. These forms of expression and mindsets guided by the intersection of creativity and technology can become our compass for future cities, social systems, and communities created by the public, as well as forward-looking models of sustainability.

At CCBT Compass 2024, the Shibuya-based CCBT is the engine driving an endeavor to connect creativity and technology with SusHi Tech Square (STS) in Yurakucho and the rest of the city. Via a comprehensive showcase of CCBT's activities, the events will develop a compass for devising and thinking about future creativity.

CCBT COMPASS 2024

CCBT コンパス 2024

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] とは? What is CCBT?

2022年10月に開所した、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。創作スペース、スタジオ等を備え、さまざま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くことを目指しています。都市に集積する知識や技術を活かすための結節点 (ハブ) となるべく、アーティストや様々な専門家、企業などのコラボレーターとともにアート、デザイン、テクノロジーについて、シビック・クリエイティブの文脈での研究や開発、公開を行っています。「Co-Creative Transformation of Tokyo」をミッションに、市民や世界中のクリエイター、企業等とともに東京の新しい風景を考えていきます。

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



アート、デザイン、テクノロジーでアーティストと一緒に共創する15日間
15 days of collaborations with artists through art, design, and technology

STS

SusHi Tech Square 1階

スシテックスクエア

〒100-0005 東京都千代田区丸の内3-8-3
3-8-3, Marunouchi, Chiyoda-ku, Tokyo
・JR山手線・京浜東北線「有楽町駅」下車 [京橋口] 徒歩1分
・東京メトロ有楽町線「有楽町駅」下車 [D9出口] すぐ
- Yurakucho Sta. on the JR Yamanote Line and the Keihin-Tohoku Line.
1-min walk from Kyobashit Exit.
- Yurakucho Sta. on the Tokyo Metro Yurakucho Line. Accessible from Exit D9.

「CCBT COMPASS2024」は有楽町 STS と渋谷 CCBT 2つの会場を繋いで開催します!



CCBT

Civic Creative Base Tokyo [CCBT]

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]

〒150-0042 東京都渋谷区宇田川町3-1
渋谷東武ホテル地下2階
Shibuya Tobu Hotel B2F
3-1 Udagawacho, Shibuya-ku, Tokyo
・渋谷駅ハチ公改札口より徒歩8分
- 8 minutes' walk from Hachiko Exit of Shibuya Sta.

有楽町 Yurakucho

Shibuya 渋谷

1 | パフォーマンス / Performances

オリジナルのデバイスや楽器を用いた身体表現、音楽ライブを体験!
Live music and performances using the body and original devices and musical instruments!

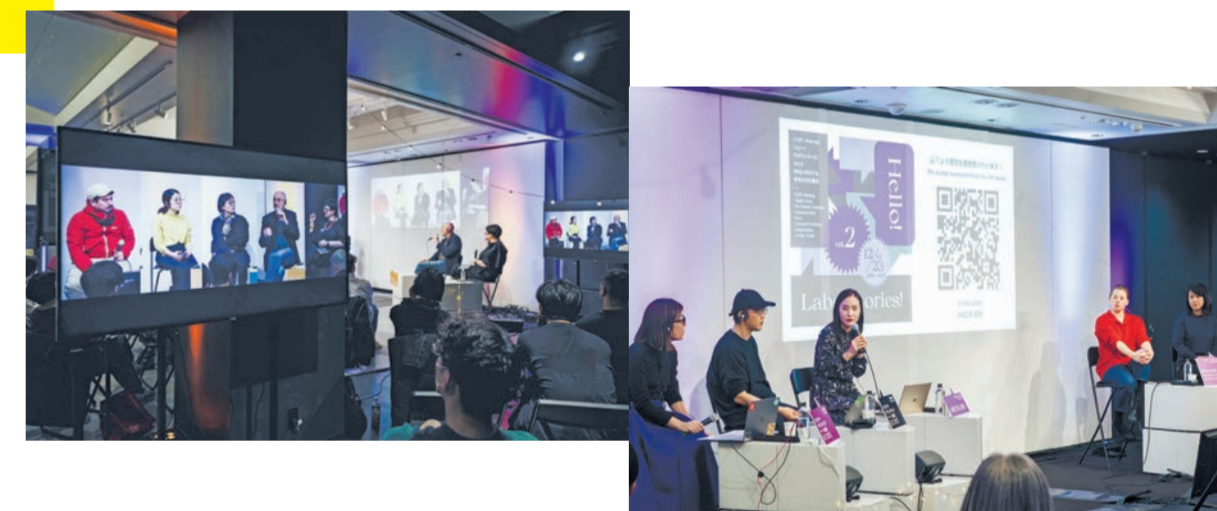


CCBT COMPASS の4つのプログラム CCBT Compass's 4 Programs

会場のひとつ SusHi Tech Square 1階には、ワークショップルームや特設ステージも登場!
Workshop room and special stage on the ground floor of SusHi Tech Square!

3 | トーク / Talks

クリエイティブ×テクノロジーと、社会とをつなぐトークで、未来に向けた羅針盤を発見しよう!
Discover the compass for the future at talks exploring how we can connect society with creativity and technology!



4 | 展示 / Exhibitions

拡張現実 (AR)、AI を用いたアート作品から、デジタル・ファッションまで。様々なアーティストの作品を一堂に紹介!
From augmented reality and AI projects to digital fashion, a wide range of artworks in two venues!



2 | ワークショップ Workshops

アーティストや専門家を講師に、テクノロジーを用いたアートやデザインをみんなで実践しよう!
Try your hand at making art and design with technology in workshops led by artists and experts!



未来の CCBT の運動会 CCBT Future Undokai (Sports Day)



競技とルールを、アーティストと市民が一緒に作り上げるオリジナルの運動会。5月19日(日)はみんなで応援に行こう!

A sports day with original competitions and games created by artists and members of the public. Come along to cheer on the competitors on May 19!

CCBTアーティスト・フェロー／CCBT Artist Fellows

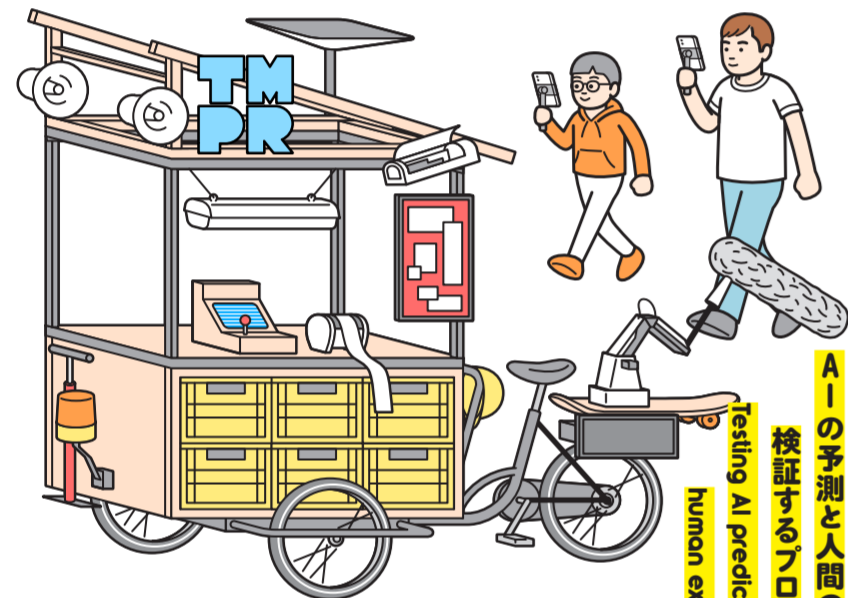
人々の創造性を社会に発揮する、シビック・クリエイティブのための道しるべ (COMPASS) となるのは、CCBTのアーティスト・フェロー 10組。このアーティスト・フェローは、CCBTのパートナーとして活動を行い、これまでにアート、テクノロジー、デザインに関わる多彩な企画を都内各所で実現してきました。

CCBTでは、これらの創作のプロセスを市民 (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しています。

てんぷら
TMPR (岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
 Tokyo Motion Point Researchers (Iwasawa Bros. + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)

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して、2023年結成。CCBTのフェロー活動では、AIと人間が協働して世界を観測するリサーチ拠点「動点観測所 (35.39.36.02/139.42.5.98)」を開所し、AIによる「予測」と、人間の身体による「体感」を比較するリサーチ・プロジェクトを展開。

The work of the Tokyo Moving Point Researchers (TMPR) interacts playfully with the city, traversing the digital and physical, the high-tech and the handcrafted, and the perspectives of people and objects. TMPR was formed in 2023, bringing together various members with backgrounds in design, programming, and communications. At CCBT, the group opened Moving Point Observation Station (35.39.36.02/139.42.5.98), a research base where AI and humans collaborate to observe the world. It developed a project comparing AI predictions with physical human experiences.



AIの予測と人間の体感を検証するプロジェクト
 Testing AI predictions and human experience

ストリートの視点から、人と都市環境との関わり方を再発見する

Rediscovering our relationship with urban environments from the perspective of the street



2012年より活動開始。メンバーは高須映恵、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。ストリートカメラの視点から公共空間を舞台にしたプロジェクトを展開。思考の転換、隣間への介入、表現やアクションの拡張を目的に「都市空間における表現の拡張」をテーマに屋内・野外を問わず活動。

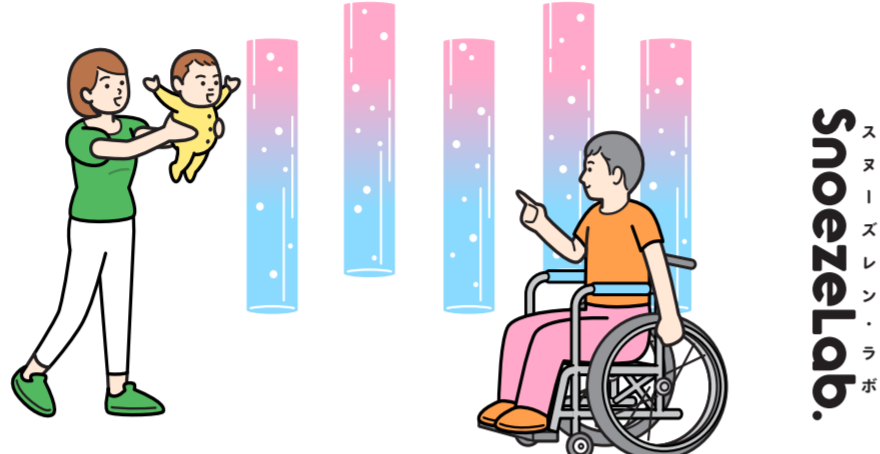
Featuring Takasu Sakie, Matsushita Tohru, and Nishihiro Taishi, SIDE CORE launched in 2012. Harimoto Kazunori also participates in the collective as a video director. It develops projects in public space through the lens of street culture. Unfolding both indoors and out, its practice explores ways to expand expression in urban space with the aim of changing mindsets, intervening in interstices, and broadening expression and actions.

*シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] では、コアプログラムのひとつ「アート・インキュベーション」として、毎年、5組のアーティスト・フェローを公募・選考しています。アーティスト・フェローは、CCBTの拠点に作品制作、創作過程の公開やワークショップ等を実施。CCBTでは制作費、制作スペース及び機材の提供やテクニカルサポート、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を通じて、企画の具体化を行っています。

As one of its core programs, Art Incubation, Civic Creative Base Tokyo holds an annual open call for five artist fellows. While based at CCBT, the artists produce new works, make their creative processes public, and run workshops. CCBT helps the fellows achieve their projects by providing production costs, space, and equipment as well as technical support and specialist advice from mentors and other experts

Illustration: 八重樫王明

The ten CCBT artist fellows serve as our compass for civic creativity enabling us to develop our creativity in socially meaningfully ways. As CCBT's partners, the artist fellows undertake art, technology, and design projects in various locations around Tokyo. By opening up these creative processes to the general public, CCBT aspires for forms of expression, exploration, and action that can change our city for the better.



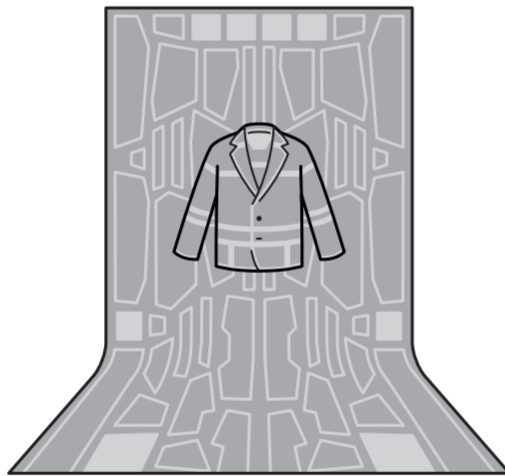
スノーズレン・ラボ
 Snoezelab.

7つの感覚を刺激する新たなセンサリールームを提案
 A new kind of sensory room for the seven senses

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「スノーズレン」。このスノーズレン・センサリールームの環境づくり&乳幼児や特別支援が必要な子どもたちのデジタルコンテンツの企画開発を専門とする橋本敦子と、母親を中心としたサステイナブルなチーム作りを手がけてきた市川望美によるチーム。CCBTのフェロー活動では、障害のある人や障害のある子どもの母親が運営チームに参画し、物的環境のみならず運営全体を通じたインクルーシブな環境を提案・開発した。

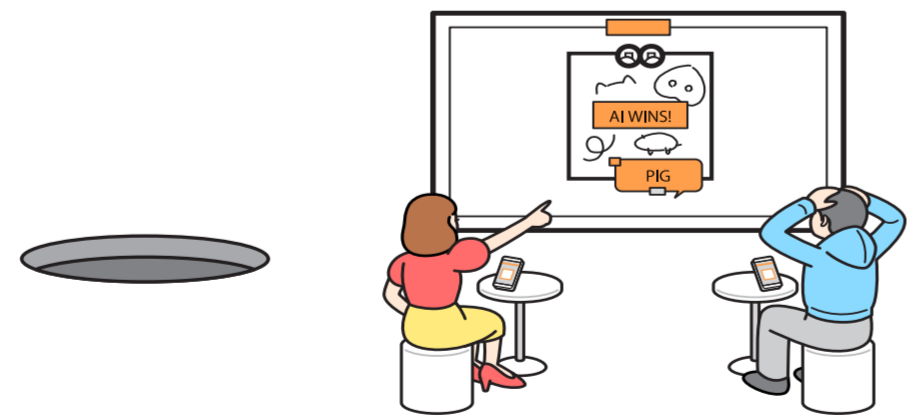
Snoezelen multisensory rooms began in the Netherlands in the 1970s as a form of therapy for people with severe developmental or intellectual disabilities, and are available in Japan mainly at welfare facilities. Snoezelab. comprises Hashimoto Atsuko, a specialist in making Snoezelen rooms and developing digital content for infants and special needs children, and Ichikawa Nozomi, whose sustainable team building focuses on mothers. For CCBT, Snoezelab. worked with people with disabilities and mothers of disabled children, proposing and developing an inclusive environment not only in terms of the physical space, but also through how it was run.

デジタルとファッションの未来への探求
 Exploring digital and fashion futures



シンフラックス
 Synflux
 先進的なテクノロジーを駆使し、感性のためのファッションをつくるスペキュラティブ・デザインラボトリー。あらゆる人が感性や自然への配慮を持ちながら、自分なりの創造性を発揮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 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.



AIと人間の相互進化のあり方をゲームを通して探求する
 Exploring the mutual evolution of humans and AI through a game

木原共 + Playfool
 Tomo Kihara + Playfool

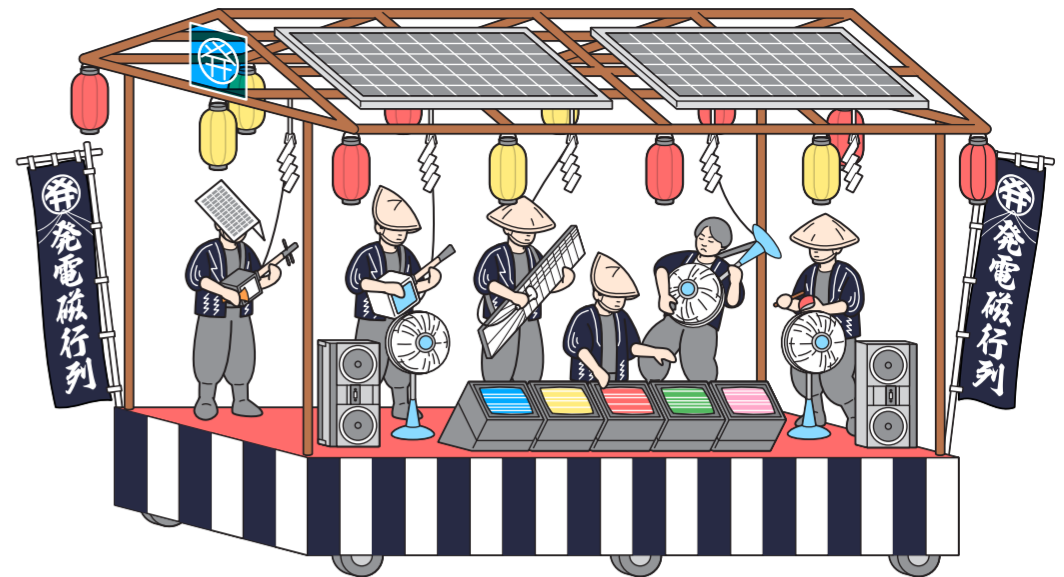
木原共とPlayfool (コッペン・ダニエル、マルヤマ・サキ)との協働チーム。ともに「遊び」をコアのテーマに、創造性を育む道具のデザインや、社会や都市に介入するアート・プロジェクトを国内外で展開。2023年にCCBTで発表した「Deviation Game ver 1.0」は、以降、実験的ゲームの芸術祭「Now Play This」やアルスエレクトロニカに巡回した。

This is a collaboration between Kihara Tomo and Playfool (Dan Coppen and Maruyama Saki). With a focus on play, their practice in Japan and overseas centers around designing tools that foster creativity and making artistic interventions that engage with urban space and society. First shown at CCBT in 2023, *Deviation Game ver 1.0* has since appeared at the experimental games festival Now Play This and Ars Electronica.

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。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。

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.



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 appliance festival with a float and household appliance musical instruments, powered by renewable energy

感覚は共有できるのか。
 パフォーマーと鑑賞者が皮膚を介して衝撃を共有する
 Can we truly share sensations?
 Performers and viewers jointly experience physical contact

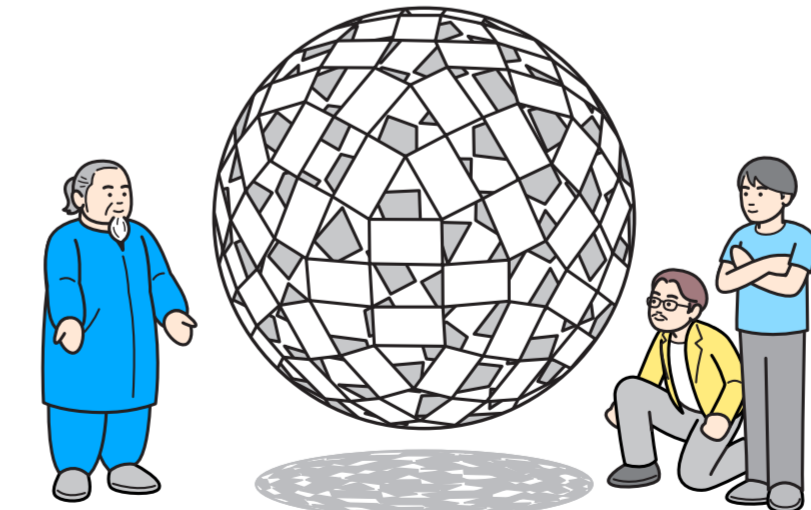
コンタクト・ゴンゾ
 Contact Gonzo

2006年に結成。現在は塚原悠也、三ツ夙敬悟、松見拓也、NAZEの4名で活動。肉体的衝突を起因とする牧歌的崇拝高を応用し、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キロで撃つことができる。主な個展に「コンタクト・ゴンゾ展 Physicatopia」(2017年、ワタリウム美術館、東京)。



Founded in 2006, contact Gonzo currently comprises four members: Tsukahara Yuya, Mikajiri Keigo, Matsumi Yakuya, and NAZE. Across improvised performances, films, photography, and magazines, its practice applies a bucolic theory of the sublime rooted in physical contact. Its past work has involved shooting lemons and other fruits at speeds of 100 kilometers an hour using an original contraption. Major solo exhibitions include *Physicatopia* (2017, Watari-um, Tokyo).

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



野老朝雄 + 平本知樹
 Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki

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とのプロジェクトチーム。2022年度のCCBTのフェロー活動では、映像デザイナーの井口皓太も協働。この3名は、東京2020オリンピックの開会式で、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ジュアル映像として表現したメンバーでもある。CCBTでは、この球体状の組市松文様を、3Dプリンターで彫刻し光と影によるインスタレーション「FORMING SPHERES」を発表した(恵比寿映像祭2023)。

The artist Tokolo Asao and spatial designer and architect Hiramoto Tomoki worked with the video designer Iguchi Kota for their project at CCBT in 2022. These same three were also behind the incredible spherical checkered pattern made with aerial drones at the opening ceremony of the Tokyo 2020 Olympics. At CCBT, the team used 3D printing to make the *kumi-ichimatsu-mon* checkered pattern into spheres and created *FORMING SPHERES*, a light and shadow installation presented as part of Yebisu International Festival for Art & Alternative Visions 2023.

浅見和彦 + ゴッドスコルピオン + 吉田山
 Asami Kazuhiko + God Scorpion + yoshidayamar

メディアアーティストのゴッドスコルピオンとキュレーターの吉田山、XRの企画プロデュースを行う浅見和彦の3名により編成されたプロジェクトチーム。VR/AR空間の作成プラットフォーム STYLYの技術を活用し、2023年にCCBTと渋谷を舞台に都市型展覧会「AUGMENTED SITUATION D」を開催。XR技術を活用し、ハイブリッドで拡張性のある芸術文化の都市展開への挑戦を行う。

The project team featured the media artist God Scorpion, curator yoshidayamar, and extended reality producer Asami Kazuhiko. The exhibition *AUGMENTED SITUATION D* was held at CCBT and on the streets of Shibuya in 2023, utilizing the augmented and virtual reality creative platform STYLY. Harnessing extended reality technology, it now expands into the city with hybrid and scalable arts and culture.



都市とデジタル空間を舞台にしたハイブリッドな展覧会
 A hybrid exhibition taking place in urban and digital spaces

犬飼博士とデベロッパプレイヤーたち
 Inukai Hiroshi and Developers

参加者がアイデアを出し合って新しいスポーツ競技をつくり、そのスポーツ競技で実際に「運動会」を行う、共創型プロジェクト「未来の運動会」。eスポーツプロデューサーでゲーム監督の犬飼博士が考案し、2014年から日本各地で実施されている。この「未来の運動会」で中心となるのは、ワークショップやハッカソンを通して、競技やルール、運動会を開発(Develop)して、プレイ(Play)するデベロッパプレイヤーたち。「CCBT COMPASS」でも、公募で集まった市民=デベロッパプレイヤーが「未来のCCBTの運動会」を作り上げる。

新しい「運動会」作り、プレイする、テクノロジーを駆使して自分たちで
 A new kind of sports day, created and played collaboratively through technology

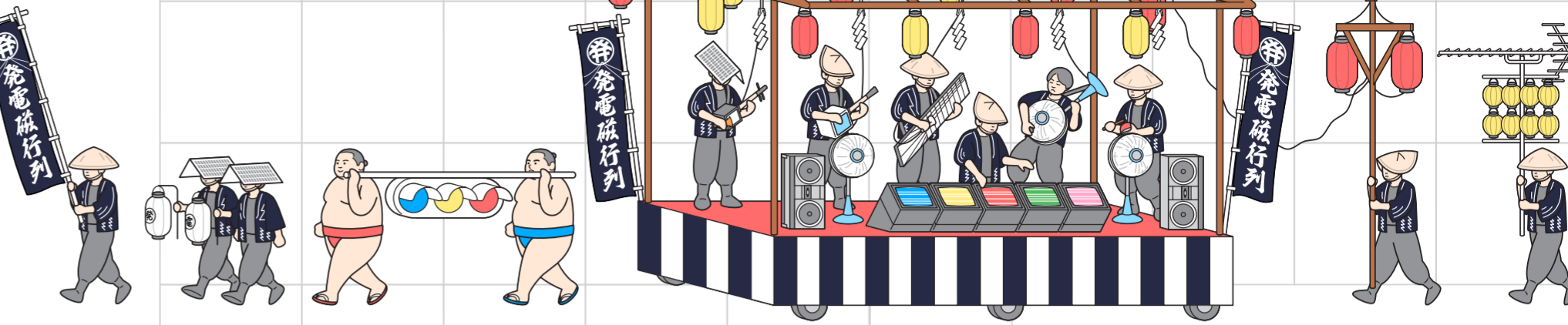


Devised by esports producer and game designer Inukai Hiroshi, Future Sports Day has been held all over Japan since 2014. This iteration of the event centers on a team of "developers" who develop and play competitions, rules, and sports day formats through workshops and a hackathon. At CCBT Compass, the publicly recruited developers create a Future Sports Day.

パフォーマンス / Performances

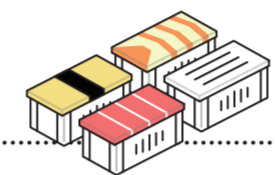
STSの特設ステージでは、アーティストによるライブパフォーマンスと、「未来の運動会」を開催します。身体の接触を超増幅させて会場に響かせたり、家電を改造した「電磁楽器」を演奏したり、さらには、あの、ナンセンスマシンの製品説明会では、お寿司の楽器も登場！パフォーマンスやライブで使われる楽器やデバイスは、アーティストが制作したオリジナルです。アートとテクノロジーの創意工夫を、身体表現、音楽ライブでお楽しみいただけます。

A special stage at STS hosts live performances by three artists as well as the Future *undokai* (Sports Day). Physical contact between bodies hyper-amplified to resonate around the venue. Old household appliances modified into musical instruments. And a product briefing of “nonsense machines” featuring the SUSHI BEAT percussion gadget! The musical instruments and devices used in these performances are all originals made by the artists. Art, technology, creative ingenuity, bodily expression, and live music!



みんなでつくって、みんなでプレイ！
アーティストと新しい競技を作る運動会

各回 30 分前開場 | 事前申込制 (先着順) | 参加無料 *参加方法・詳細は CCBT のウェブサイトにてご確認ください。
 ※文字情報支援 (UD トーク) やサポートを希望される方は、申込フォームにご記入、または CCBT 問い合わせ先までご連絡ください。
 Doors open 30 min. before start of performance. For reservations and further information, please see the CCBT website.
 If you would like text input assistance or other forms of support, please use the online application form or contact CCBT.



5/3 金 Fri **STS | 18:00**
5/4 土 Sat **STS | 13:30**
前代未聞！パフォーマーが感じる
衝撃が空間に伝播する公演

5/5 日 Sun **STS | 19:30**
5/6 月 Mon **STS | 14:30**
メディアアートのパイオニア・
明和電機が出張特別ライブ

contact Gonzo
 「my binta, your binta // lol
 ~ flyng objects in the skinland ~」

肉体の衝突を起因とする即興的なパフォーマンスを繰り広げる contact Gonzo が、パフォーマンス中に感じる痛みや衝撃を来場者と共有する前代未聞の公演を再演！本公演では、contact Gonzo 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超増幅させ、会場に設置された音響機器により音圧として拡散。鑑賞者の視聴覚に留まらないフィジカルな感覚に訴えるパフォーマンスが実現します。「感覚共有」の contact Gonzo 的解釈を、文字通りビリビリ、ヒリヒリ、全身でお楽しみください。

The return of this unprecedented event in which contact Gonzo, the group known for its improvised performances based on colliding bodies, enables the audience to share the pain and impact felt by the performers. In the performance, the sensations and physical experiences of the contact Gonzo members are hyper-amplified, and diffused as sound pressure by speakers in the venue, stimulating the audience both visually and physically. Enjoy a literally tingly, stinging experience with your whole body via contact Gonzo's unique interpretation of shared sensation.

参加にあたってのご注意
 本公演では、ウーファー（重低音スピーカー）8台を使用した100dBを超える大きな重低音（低周波）を公演中継続して使用します*。心臓の弱い方やペースメーカーをご使用の方、妊娠中の方、小さなお子様など、身体的な影響が懸念される方は参加をご遠慮ください。
 *100dB以上の音量の例には、電車の通るガード下、自動車のクラクションなどが挙げられます。加えて、重低音による空気の振動が発生し、和太鼓の演奏を近距離で聞くことに似た体感があります。



開催概要
日時 [公演時間:約60分]
5月3日 (金・祝) 18:00
 ※公演後アフタートークあり (全90分を予定)
5月4日 (土・祝) 13:30
INFO:
Dates:
Friday, May 3 6:00 pm (post-show talk)
Saturday, May 4 1:30 pm
Duration: 60 min.

明和電機 Maywa Denki
ライブコンサート「SUSHI GO!」
Live Concert “SUSHI GO!”



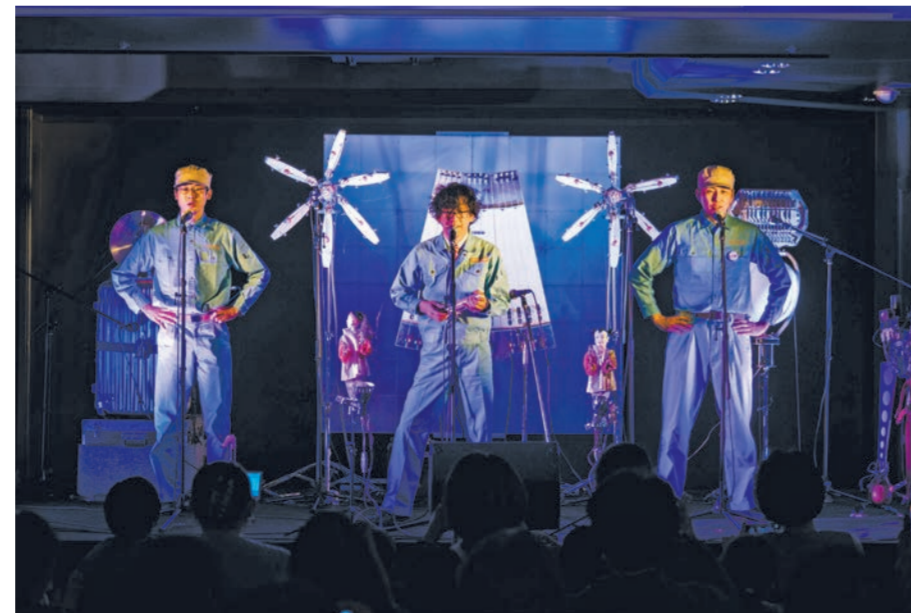
2022年10月のCCBTのオープニング記念では、クリエイティブ×テクノロジーの創意工夫を紹介する機会として、「明和電機 渋谷工場 in CCBT」を開催しました。創造拠点であるCCBTを駆動した、明和電機の社長と工員のみなさんが、こんどは「CCBT COMPASS」に出張！「ナンセンスマシン」と呼ばれる奇想天外な機械アートをつかった笑いあいのステージで、クリエイティブ×テクノロジーのおもしろさを存分に体感してください。

Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT was held in October 2022 to celebrate CCBT's opening and showcase the creative process behind the work of this group famed for its inventive use of technology and music. The Maywa Denki company director and team now return with a special performance for CCBT Compass, presenting the group's bizarre and humorous “nonsense machines” in a fun and exciting mix of creativity and technology.

明和電機 (アート・ユニット) | Maywa Denki (Art unit)

土佐信道プロデュースによる芸術ユニット。作品を「製品」、ライブを「製品デモンストレーション」と呼ぶなど、日本の高度経済成長を支えた中小企業のスタイルで、様々なナンセンスマシンを開発しライブや風見会などで発表。音符の形の電子楽器「オタマトーン」などの商品開発も行い、累計販売数200万本を超えるヒット商品となっている。2003年アルスエレクトロニカインタラクティブアート部門準グランプリ受賞。2023年にはデビュー30周年を迎えた。

The art unit produced by Tosa Novmichi. While wearing blue working clothes, which is a typical style of small businesses that supported Japan's high economic growth, they develop and introduce various nonsense machines all over the world in forms of concert and exhibition. Also they develop mass products such as a note shaped electronic musical instrument Otamatone. Otamatone has become a hit product, with cumulative sales exceeding two million units. In 2003, it received the Semi Grand Prix Prize in the Interactive Art category at the Ars Electronica.



開催概要
日時 [公演時間:約60分]
5月5日 (日) 19:30
5月6日 (月・休) 14:30
INFO:
Dates:
Sunday, May 5 7:30 pm
Monday, May 6 2:30 pm
Duration: 60 min.

5/11 土 Sat **STS | 19:00**
5/12 日 Sun **STS | 14:00**
電気・電波・電子・電磁と
騒ぐ、現代のお祭り

ELECTRONICOS FANTASTICOS!
「発電磁行列 (Stage Version)」
Electromagnetic Matsuri Parade (Stage Version)

あらゆる人々を巻き込みながら役割を終えた電化製品を楽器へと蘇生させ続けているプロジェクト「エレクトロニコス・ファンタスティコス!」による、〈電〉を奉る現代の祭り「発電磁行列」のステージバージョンが発現！「発電磁山車」とともに家電を用いたオリジナルの「電磁楽器」による演奏が繰り広げられます。音楽、アート、エンジニアリング、サイエンス、デザインなどの多様なジャンルが混ざり合う共創の真只中から生まれる、新たな音楽と祭りをぜひ体感してください。ブラウン管が轟き、扇風機が唸り、ネオンが鳴く。さあ、騒ごう。

This is a special stage version of Electromagnetic Matsuri Parade, the modern-day festival in honor of electricity created by ELECTRONICOS FANTASTICOS!, which resurrects old household appliances as musical instruments. The event features the Electromagnetic Festival Float and a troupe of musicians playing instruments made from modified appliances. Experience a whole new kind of music and festival that emerges from the fusion of different fields and disciplines, from music to art, engineering, science, and design. The old TV roars, the fan hums, and the neon buzzes. Let's make some noise!



開催概要
日時 [公演時間:約60分]
5月11日 (土) 19:00
5月12日 (日) 14:00
 ※トークあり (全90分を予定)
INFO:
Dates:
Saturday, May 11 7:00 pm
Sunday, May 12 2:00 pm (pre-show talk)
Duration: 60 min.

5/19 日 Sun **STS | 10:00-16:30**
未来の CCBT の運動会
CCBT Future Undokai (Sports Day)



競技の開発を市民と一緒に率いる
ゲストデベロッパーは、5組のアーティスト!



参加者がアイデアを出し合って、新しいスポーツ競技をつくり、実際に「運動会」を行う、だれでも参加できる共創型のプロジェクト「未来の運動会」。CCBTのオープニングイベントとして開催したこの運動会を、今度は、CCBTアーティスト・フェローをはじめとするクリエイターと市民とで一緒に作り上げます。会場では、観覧・応援席もご用意しております。ワークショップやハッカソンを経て考案されたオリジナルのスポーツ競技の世界初となるお披露目。ぜひみなさんと応援に駆けつけてください！

Future *Undokai* (Sports Day) is a collaborative project open to all in which participants brainstorm ideas and create new sports competitions together, and then hold a sports day in which they try out the competitions. Previously held as the opening event at Civic Creative Base Tokyo in 2022 by Inukai Hiroshi and a team of developers, returns for CCBT Compass 2024 ! This sports day includes original competitions devised through workshops and a hackathon. Come watch and cheer on the competitors!

※ワークショップとハッカソンの参加者、「運動会」の選手の募集は、ウェブサイトにてご確認ください。[募集締切: ~4月19日(金)]
 See the CCBT website for how to apply to participate in the workshops and hackathon or to compete in the sports day.
 Application deadline: April 19

ワークショップ／Workshops

ARを使った創作から、AIを用いたプログラミング、そして電子工作まで――。CCBTで毎月開催している講座「ひらめく☆道場」もSTSに特別出張します。親子でデジタルクリエイティブを楽しんだり、デザインや映像制作、メディアアートの基礎を学べるワークショップを、会期中に5種類・8回実施します。

From getting creative with augmented reality to programming with AI and doing electronic crafts, there are five types of workshops and eight sessions in total, allowing parents and children to enjoy digital creativity, and learn the foundations of design, filmmaking, and media art. There are also two special versions of CCBT's monthly workshop series "Hirameku☆Dojo."

CCBTの大人気シリーズがSTSに出張!

電子工作入門：モーターを使ってうごきをつくろう!
Electronic Crafts for Beginners—
Use a Motor to Make Things Move!

5/4・12
土 Sat 日 Sun
STS | 10:30-12:30

講師 **中路景暁**
[CCBTテクニカルスタッフ、アーティスト、エンジニア]



モーターにいろいろな物を取り付けて速度や回転方向を変化させながら動かし、おもしろい動きや音を考えてみよう!電子工作が初めての人も大歓迎!モーターの速さや回転方向を制御するための基板上に電子部品をハンダ付けをして組み立てることで、自分のアイデアを実装する方法としての電子工作の基礎を学びます。

INFO:
5月4日(土・祝)10:30~12:30/5月12日(日)10:30~12:30|対象:小学4年生以上/定員:10名
Saturday, May 4 10:30am-12:30am/Sunday, May 12 10:30am-12:30am
Target: 4th grade elementary school students or older / Capacity: 10

プログラミング入門：生成AIと一緒にアニメーションをつくろう!
Programming for Beginners—
Make an Animation with Generative AI!

5/5・6
日 Sun 月 Mon
STS | 10:30-12:30

講師 **倉橋 真也**
[エンジニア、アーティスト]



生成AIと協力し、プログラミングを使って、パソコン上で動くアニメーションを描画する方法に挑戦!講師が開発したウェブアプリケーションに、描きたいものを文章にしてリクエストすると、AIがプログラムを提案してくれます。AIとの関わり方を探索しながら、オリジナルの作品をつくってみよう!

INFO:
5月5日(日・祝)10:30~12:30/5月6日(月・休)10:30~12:30|対象:小学4年生以上/定員:10名
Sunday, May 5, 10:30am-12:30pm / Monday, May 6, 10:30am-12:30pm
Target: 4th grade elementary school students or older / Capacity: 10

アーティストが先生! CCBT アーティスト・フェローと一緒に作る。

みんなでつくろう!花のおどろきばん
(手話通訳付き)
Make a Flower Phenakistiscope (with sign language interpretation)

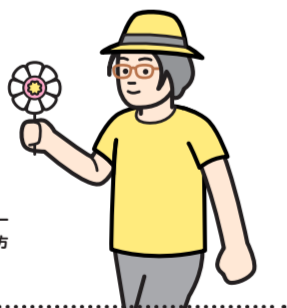
5/3
金 Fri
STS | 10:30-12:00



紙一枚で、アニメーションづくりに挑戦!「驚き盤」とは、19世紀に発明された世界初のアニメーション装置。それを、いわいとしおさんが誰でも作りやすく改良した「花のおどろきばん」を使って、自分で描いた絵が動き出す面白さを体験します。最後は、みんなの作品に音をつけて大きなスクリーンで上映!どんな作品ができあがるかな?

INFO:
5月3日(金・祝)10:30~12:00
対象:小学生3年生~6年生(同伴者は見学)/定員:20名
Friday, May 3, 10:30am-12:00pm / Target: 3rd-6th grade elementary school students / Capacity: 20

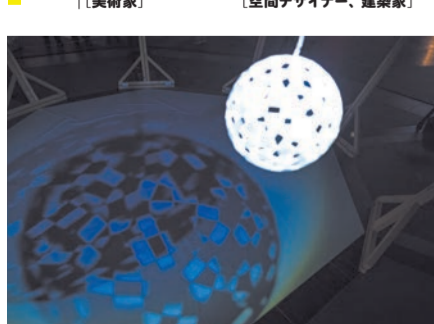
岩井俊雄(いわいとしお) [メディアアーティスト、絵本作家]
1962年愛知県生まれ。80年代よりメディアアートの先駆者として活躍し、世界的に高く評価される一方で、大ヒット絵本「100かいたてのいえ」シリーズの作者としても知られ、受賞多数。近年は、双方の創造性を融合させた、刺激的な展覧会やワークショップを展開している。



かたちとルールが織りなす、組市松紋様をつくる
Make a Kumi-Ichimatsu-Mon Pattern Interweaving Forms and Rules

5/11
土 Sat
CCBT | 17:00-18:30

講師 **野老朝雄 平本知樹**
[美術家] [空間デザイナー、建築家]



東京2020オリンピックエンブレムを元にした球体を用いて再構築されたインスタレーション「FORMING CIRCLE/FORMING SPHERE」がCCBTで展覧されます。この球体の仕組みを作家自ら解説!さらには、作品空間の中で球体に光をあて紋様を映し出します。幾何学やものづくりに興味のある方、ぜひご参加ください。

INFO:
5月11日(土)17:00~18:30/対象:15歳以上/定員:10名
Saturday, May 11, 5:00-6:30pm / Target: 15 years old or older / Capacity: 10

CCBTとSTSの2会場をワープして、COMPASSを巡る!

ガイドツアー「COMPASSワープ」

参加無料|申込不要 ※2つの会場で同時に開催します。ご参加希望の方は、受付にお集まりください。



「CCBT COMPASS」の2会場を、中継を見ながら一度に楽しめるガイドプログラム「COMPASSワープ」。各会場をオンラインで繋ぎながら、展示作品をアーティスト・フェローやCOMPASSサポーターがご紹介します。

5/5
日 Sun
STS + CCBT | 16:00-17:00

5/11
土 Sat
STS + CCBT | 16:00-17:00

トーク／Talks

「CCBT COMPASS 2024」で紹介するアーティストの活動には、AIやXR、デジタルファッション、ジェネラティブデザインなど、新しいテクノロジーと表現の動向が詰まっています。こうしたアーティストによる創造性と社会的なテーマをつなぐトークイベントを開催。クリエイティブ×テクノロジーが導く表現や考えから、未来に向けた羅針盤を発見しよう!
The artists' projects featured at CCBT Compass 2024 encompass the latest trends in technology and creative expression, including AI, extended reality, digital fashion, and generative design. These talks touch on artistic practices and ideas ushered in by the intersection of creativity and technology, and present a compass for the future.

クリエイティブ×テクノロジーとシビック・クリエイティブを考える 「CCBT COMPASS トーク」

5/3
金 Fri
STS | 13:00-15:00
オープニングトーク

シビック・クリエイティブ：変容するパブリックバリュー

出演:
●宇川直宏 [“現在”美術家、DOMMUNE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・フューチャラボ共同代表]
●津川恵理 [建築家、ALTEMY代表]
●廣田ふみ [CCBT]

「CCBT COMPASS」はCCBTのオープンから2年間での発見・実践を共有するレビューの場であり、これからの活動に向け新たな羅針盤にアップデートする機会です。そのオープニングとして、渋谷の文化の変遷を見続けている宇川氏、そして建築家という観点から都市とその創造性を見据える津川氏を迎え、シビック・クリエイティブを考えます。

5/4
土 Sat
STS | 17:30-19:00

ファッションの現在形と、ルールのデザイン

出演:
●海老澤美幸 [弁護士、ファッションエディター]
●川崎和也 [スベキュラティブ・ファッションデザイナー、Synflux株式会社 代表取締役 CEO]
モデレーター:
●藤嶋陽子 [ファッション研究者、Synflux株式会社 CCO、立命館大学 産業社会学部准教授]
☆追加ゲストを予定しています。

現在の社会情勢を踏まえて、ファッション産業ではテクノロジーによってデザインや製造方法に大きな変化が生まれつつあります。本トークでは、CCBTアーティスト・フェローであるSynfluxの実践を紹介。その変化によって発生しうる著作権や複製といった課題を踏まえ、現在形で求められる意識やルールを考えてみます。

CCBT アーティスト・フェローの羅針盤 (COMPASS) をのぞく「フェロー's COMPASS トーク」

5/4
土 Sat
STS | 19:30-21:00

メディアで変化する、都市を舞台にしたアートフェスティバル

出演:
●浅見和彦 [AUGMENTED SITUATION 1.2D プロジェクトディレクター]
●飯田豊 [立命館大学産業社会学部教授]
●ゴッドスコピオン [メディアアーティスト]
●吉田山 [アート・アンプリファイア、キュレーター]
●細川麻沙美 [札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー]

都市を舞台にした展覧会「AUGMENTED SITUATION 1.2D」では、XR空間で楽しむ新たな展覧会を提案しています。こうしたXRの技術や考え方により、都市とアートの関係性、そしてこれからの芸術祭/アートフェスティバルはどのように変化するのでしょうか?都市の未来を再提起する、これからのクリエイティブ×テクノロジーを考えます。

5/11
土 Sat
STS | 13:30-15:00

インクルーシブな環境づくりと創造性

出演:
●市川望美 [非営利型株式会社Polaris 取締役、ファウンダー、合同会社メグヴェ代表]
●いわさわたかし [テクニカルディレクター/岩沢兄弟、TMPR]
●橋本敦子 [センザリールームプロデューサー、研究者、SnoozeLab. 代表理事]
●田中みゆき [キュレーター、プロデューサー]

障害の有無に関わらず多様な人々が参画するためのインクルーシブな環境の実現には、どのような協働のあり方が必要となるのでしょうか?ここでは、CCBTのSnoozeLab.の活動を中心に、企画の発起とプロデュース、柔軟な働き方のシステムから、環境を演出するデザインまで、実践者とともに考えます。

※参加方法・詳細はCCBTのウェブサイトにてご確認ください。
※情報保障支援(手話通訳、UDトークなど)やサポートを希望される方は、申込時にご記入またはお問い合わせ先までご連絡ください。
See the CCBT website for how to participate and other information.
If you would like sign language interpretation, text input assistance, or other forms of support, please notify us when registering for an event or contact CCBT.

CCBT COMPASS TALK

5/8
水 Wed
STS | 13:30-14:30

創造的な都市づくりとアート・デザイン・文化・経済の新たな関係性

出演:
●長谷川隆三 [株式会社フロントワード代表取締役]
●林亜季 [株式会社ブランドジャーナリズム代表取締役、Ambitions編集長]
モデレーター:
●齋藤藤一 [パノラマティクス主宰]

CCBTは国内外の分野を超えた多様なパートナーと連携した社会共創的な活動も展開しています。有楽町の創造拠点「YAU(ヤウ)」を仕掛ける長谷川氏、コンテンツプロデューサーによって編集を拡張する林氏をゲストに、アートとビジネスの関係を探り、創造的な都市モデルの提示に向けて、アートが果たす役割を考えていきます。

FELLOW's COMPASS TALK

5/10
金 Fri
STS | 19:30-21:00

ゲームさんぼの案内人と“AIと競争/共創”してみた!

出演:
●いいだ [株式会社よそ見]
●木原共 [メディアアーティスト、ゲーム作家]
●なむ [ゲームさんぼ配信者]
●Playfool [デザイナー、アーティスト]

近年注目を集める、コンピュータソフトウェアのアルゴリズムによって生成されるアート作品や様々なデザインワーク、ルールやシステムをベースにした可変性に富んだデザインは、日本の伝統とも言える「市松模様」から、CCBTのロゴ、近年では大阪万博のロゴマークにも多用されています。メディアの変化/社会の変化のなかでの可塑性を有するシンボルのあり方に迫ります。

5/12
日 Sun
STS | 16:00-17:30

都市に身体を介入させること、認識すること

出演:
●SIDE CORE
●島田芽生 [CCBT]
☆追加ゲストを予定しています。

CCBTアート・インキュベーション・プログラムにおいてSIDE COREが制作した作品「rode work ver. under city!」(2023年)は、スケーターの背負ったライトを通して、都市の隠れた地下空間を可視化し、鑑賞者に自身と都市との関係への問いを投げかけます。本トークでは、本作を振り返りながら、変化する都市環境とアクション/表現、そして都市に生きることについて考えます。



“See, Touch, Hear: Playing by Sensing”
Snoezelab.

スヌーズレン・ラボは、日本では福祉施設を中心に普及してきた「スヌーズレン」をベースに、日本のセンサリウムや没入型インタラクティブ・コンテンツを一堂で紹介する展示企画「みて・さわって・きいて—感じてあそぶスヌーズレン・ラボ」をCCBTで開催しました。本企画では、障害やさまざまな特性のある若者たちが給仕を担当するカフェを併設し、当事者・介助者・空間の3要素が相互に絡み合う環境をつくりあげました。今回のアーカイブ展示では、この記録と「スヌーズレン」の取り組みやプロダクトの一部を紹介します。

Snoezelab. held the exhibition *See, Touch, Hear: Playing by Sensing* at CCBT as a comprehensive showcase of sensory rooms and immersive, interactive content in Japan, with a focus on the Snoezelen multisensory environments that are used mainly at welfare facilities in the country. The exhibition included a cafe in which young people with disabilities and various characteristics served visitors, and created an environment in which the three elements of cared for, carer, and space intermeshed. CCBT Compass features documentation of the exhibition as well as examples of Snoezelen and related products.



CCBTのフェロー活動で、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」の多様性をリサーチしたSynflux。その成果は、ウェブサイト (<https://aca.synflux.io/>) と、展示会「Algorithmic Couture Alliance」にて発表されました。ここでは、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、「デジタルファッション」の多義的な可能性を紹介しました。さらに、様々な分野の専門家や市民とともにレクチャーやワークショップを展開。今回のアーカイブ展示では、これらの記録とともに、Synfluxのリサーチで導かれたダイアグラム、ワークショップの成果などを紹介します。

During its time as a CCBT fellow, Synflux conducted research on digital fashion diversity that intersects with virtual spaces as well as physical experiences and manufacturing. The results of the project were presented online (<https://aca.synflux.io>) and at the exhibition *Algorithmic Couture Alliance*. This showcased the multivalent possibilities of digital fashion through conversations with Tokyo-based, internationally active designers and brands. Synflux also held a workshop and talks featuring specialists in various fields and members of the public. At CCBT Compass, visitors can view documentation of Synflux's activities as well as the diagrams and workshop output that resulted from its research.



CCBT

都市型展覧会「AUGMENTED SITUATION 1.2D」

AUGMENTED SITUATION 1.2D Urban Experience

浅見和彦 + ゴッドスコルピオン + 吉田山
Asami Kazuhiko + God Scorpion + yoshidayamar

XR (クロス・リアリティ) 技術を用いて、2023年に渋谷を舞台に展開された展覧会。体験者は、パンフレットに掲載された渋谷区内のポイント訪れ、携帯電話からQRコードを読み込むと、都市風景に出現するAR作品を鑑賞できます。今回は、渋谷のみならず、一部の作品を有楽町・STSにも展開。さらに、パフォーマーとともに展覧会を巡り、私たちの身体性とともにXRをみんなで体感したり、ワークショップで描いた絵が展覧会のAR作品になったらと、ハイブリッドに参加できる仕掛けが満載です。建築家や音楽家等の様々な領域のアーティストが参加し、都市と情報空間をつなぐ拡張現実ならではの多彩な表現をお楽しみいただけます。

This extended reality exhibition took place on the streets of Shibuya in 2023. Participants visited locations in the ward listed on a pamphlet and then used their phone to read a QR code so they could experience an augmented reality artwork right there in the city. At CCBT Compass, the experience expands from Shibuya to encompass Yurakucho and STS. Move around the exhibition with the performers and experience extended reality directly through the body, and watch the pictures made in a workshop become augmented reality art. Artists from various other fields like architecture and music also take part in this truly hybrid, participatory exhibition. Enjoy the vivid forms of expression unique to extended reality that connects the city and infosphere.

XRパフォーマンスツアー 「Beneath the Asphalt」

5月6日(月・祝)・15日(水)

17:00~17:30 ※上演時間:約30分

出演:
伊藤キム(ダンサー、振付家)
Aokid(ダンサー、アーティスト)
※CCBT会場受付にてお申し込みください。



出展作家
ALTEMY「Weaving Behavior」
ANY「Decoration」
God Scorpion「無始無終」 *Mushi-Musyu (Beginningless and Endless)*
GROUP+Yuya Haryu「渋谷の手入れ」 *Repair of the water environment in Shibuya*
KODAMATACHI「コーラスクロール」 *Chorus Crowl*
Markus Selg「THE COSMIC GARDEN (seed of the seed)」
Simon Weckert「A(i)R Pollution」 ※
suzuko yamada architects「centergai」
ワークショップ参加者 Workshop Participants「Scramble Crossing Program」
※Simon Weckert「A(i)R Pollution」はSTS会場にて展示します。



FORMING CIRCLE / FORMING SPHERE
環を成す、若しくは球を成す
野老朝雄 + 平本知樹
Tokolo Asao + Hiramoto Tomoki

江戸時代に広まり、形の異なる3種類の四角形を組み合わせた日本の伝統とも言える「市松模様」。2020東京オリンピック・パラリンピックのエンブレムを考案した野老朝雄は、この四角形を「個」とし、それらの組みあわせで「群」を成し、そのルールとなる「律」を導くことで、多様性や調和を表現しました。CCBTのフェロー活動では、空間デザイナーの平本知樹と映像デザイナーの井口皓太とともに、オリジナルの「組市松模様」を光と影の彫刻として再構築し、発表を行いました。今回の展示では、この四角形を用いた120面体及び122面体の球体を鏡面にアップデートし、光と影が空間に拡散するインスタレーションへとバージョンアップします。

Combining three different types of quadrangle, the *kumi-ichimatsu-mon* traditional checkered pattern became popular in Japan during the early modern period. Tokyo 2020 Olympic and Paralympic emblem designer Tokolo Asao treats these quadrangles as individual units that fit together as a group according to certain rules, creating an expression of simultaneous diversity and harmony. During his time as a CCBT artist fellow, Tokolo worked with spatial designer Hiramoto Tomoki and video designer Iguchi Kota to reconfigure an original *kumi-ichimatsu-mon* pattern into a light and shadow sculpture. At CCBT Compass, the spheres made with 120 and 122 quadrangles have been updated with mirrored surfaces, and developed into an installation in which light and shadow diffuse across the space.



有楽町 Yurakucho

In *Deviation Game*, players compete against and collaborate with AI by drawing pictures that humans can recognize but AI cannot. This new version of the game presented at CCBT Compass significantly updates the AI abilities. The game deviates from and induces human forms of expression that AI can't imitate. CCBT Compass features data from the sketches produced as the game has toured around the world since debuting at CCBT last year. It shows us the real relationship between humans and technology through the images that people create and our responses to AI and tech that all vary depending on the place and culture.

Deviation Game ver 2.0

木原共 + Playfool Tomo Kihara + Playfool

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ことで、AIと競争／共創するオリジナルゲーム「Deviation Game」。「CCBT COMPASS」で新たに紹介する ver 2.0では、大幅にAIの性能をアップデート。AIには模倣できないような人間の表現を「逸脱 (Deviation)」し、導きだすこのゲーム。本展示では、昨年のCCBTでの発表以降に世界各地に巡回して蓄積されたスケッチのデータなども紹介。地域・文化によって異なる人間のイメージや、AI / テクノロジーに対する反応など、人間とテクノロジーとのリアルな関係を提示します。

展示 / Exhibitions

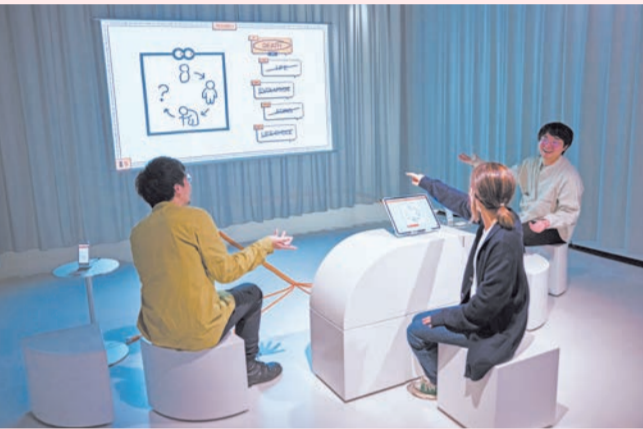
これまでにCCBTを拠点に開発されたプロジェクト全6作品+1展覧会をCCBTとSTSの2会場で展開。STS会場には、ELECTRONICOS FANTASTICOS!「発電磁行列」の支柱となる再生可能エネルギーで駆動する「発電祭山車」も登場。

AR (拡張現実) やコンピューター・シミュレーションを用いた新たな手法や、AIと人間の関係性、都市空間、インクルーシブな環境やデジタルファッションへの探求など、アーティストが導くクリエイティブ×テクノロジーの多様な表現に出会えます。

All the works that resulted from the projects developed at CCBT are on display at two venues: CCBT and STS. At STS, experience the extraordinary festival float powered by renewable energy that formed the highlight of the Electromagnetic Matsuri Parade by ELECTRONICOS FANTASTICOS!

Encounter the incredibly diverse mix of creativity and tech by these artists exploring new methods using augmented reality and computer simulations, as well as the relationship between AI and humans, urban space, inclusive environments, and digital fashion.

STS



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
TMPR (若沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)
TMPR (Wasawa Brothers + Horikawa Junichiro + Miyama Yu + Nakata Kazue)

プログラムによりランダムに設定された街なかのルートを、人間が歩きAIが導く「予測」と人間の「体感」の違いを顕在化させるプロジェクト。CCBTのフェロー活動では、AIをはじめとする情報社会と人間の関係性の再考を促すことを目的に、オリジナルのアプリケーション開発、ワークショップの実施、得られたデータの検討・考察、それらをまとめた記録ブックの制作を行いました。「CCBT COMPASS」では、これらの一連の活動を紹介するとともに、有楽町STSで、AIと人間が協働して世界を観測するリサーチ拠点「動点観測所」を開所します。この「動点観測所」では、AIと一緒に世界を観測する「作業員」として街を歩くワークショップを随時開催します。

TMPR's Moving Point Observation Station sees humans walk along routes in the city randomly assigned by software, illuminating the differences between actual human experience and AI predictions. With the aim of encouraging us to rethink the relationship between humans and the information society, and especially AI, its time at CCBT involved developing new applications, holding workshops, reviewing and considering the data obtained, and producing a book documenting the project. At CCBT Compass, TMPR introduces its previous activities and opens another Moving Point Observation Station for humans and AI to collaboratively research and monitor the world. This Moving Point Observation Station hosts workshops in which "operators" walk around the area observing the city with AI.



「動点観測所」作業員 (ワークショップ参加者) 募集!

開館中、毎時30分から開始 (1時間程度)
定員: 各回6名 (先着順) ※STS会場受付にてお申し込みください。

Now recruiting Moving Point Observation Station "operators" (workshop participants)
Every half hour. Apply at the STS reception desk. Duration: 60 min.
Capacity: 6 per session (first-come-first-served basis)

イベントスケジュール | EVENT SCHEDULE

ワークショップ | Workshop トーク | Talk パフォーマンス | Performance 未来のCCBTの運動会 | Future CCBT *Undokai* (Sports Day) 営業時間外

※展示作品は、開館時間中いつでもご鑑賞いただけます。 ※イベントは事前申込制。当日、定員に空きがあれば先着順で受付いたします。
Exhibits are on display throughout venue opening hours. Advance registration is recommended for events. Places may not be available on the day.

		10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00
5/3 (金・祝)	STS ステージ Stage		みんなでつくる!花のおどろきばん Make a Flower Phenakistiscope		シビック・クリエイティブ:変容するパブリックバリュー Civic Creativity: Changing Public Values					contact Gonzo *アフタートーク			
	CCBT 展示エリア ほか Exhibition area, etc.							渋谷の街に自分のAR作品を出展させよう! Your Augmented Reality Art on the Streets of Shibuya!					
5/4 (土・祝)	STS ステージ Stage					contact Gonzo				ファッションの現在形と、ルールのデザイン The Current State of Fashion and Designing Rules		メディアで変化する、都市を舞台にしたアートフェスティバル Art Festivals in Cities Evolving through Media Art	
	ワークショップスペース Workshop space		ひらめく☆道場 電子工作入門 Electronic Crafts for Beginners					渋谷の街に自分のAR作品を出展させよう! Your Augmented Reality Art on the Streets of Shibuya!					
5/5 (日・祝)	STS ステージ Stage		ワークショップ① 昭和電機 Workshop1: Maywa Denki									昭和電機 Maywa Denki	
	ワークショップスペース Workshop space		ひらめく☆道場 プログラミング入門 Programming for Beginners						ガイドツアー 「COMPASSワープ」 Guided Tour: COMPASS Warp				
5/6 (月・休)	STS ステージ Stage						昭和電機 Maywa Denki						ジェネラティブであること: シンボルの可能性 Generative Art and Design: The Potential for Logos
	ワークショップスペース Workshop space		ひらめく☆道場 プログラミング入門 Programming for Beginners							XRパフォーマンスツアー XR Performance Tour			
5/8 (水)	STS ステージ Stage												
	ワークショップスペース Workshop space												
5/10 (金)	STS ステージ Stage												ゲームさんぽの案内人と "AIと競争/共創"してみた! A YouTuber and Artist Co-create and Compete with AI
	ワークショップスペース Workshop space												
5/11 (土)	STS ステージ Stage		ワークショップ② 浅見和彦+ゴッドスコルピオン+吉田山 / ③ Playfool Workshop 2: Asami Kazuhiko+God Scorpion+yoshidayamar / 3: Playfool			インクルーシブな環境づくりと創造性 Inclusive Environments and Creativity							ELECTRONICOS FANTASTICOS!
	ワークショップスペース Workshop space									かたちとルールが織りなす、細市松紋様をつくる Make a Kumi-Ichimatsu-Mon Pattern Interweaving Forms and Rules			
5/12 (日)	STS ステージ Stage						ELECTRONICOS FANTASTICOS!	都市に身体を介入させること、認識すること Physical Interventions and Perception in the City				ワークショップ④ 木原共 / ⑤ contactGonzo Workshop4: Kihara Tomo / 5: contact Gonzo	
	ワークショップスペース Workshop space		ひらめく☆道場 電子工作入門 Electronic Crafts for Beginners							XRパフォーマンスツアー XR Performance Tour			
5/15 (水)	CCBT 展示エリア ほか Exhibition area, etc.												
5/18 (土)	STS ステージ Stage												
5/19 (日)	STS ステージ Stage												

会期: 2024年5月3日(金・祝) — 5月19日(日) [15日間]
休館日: 5月7日(火)、5月13日(月)
 Dates: Friday, May 3–Sunday, May 19, 2024 (15 days) | Closed: May 7 / May 13, 2024

開館時間 | Opening hours

- SusHi Tech Square 1階
平日 | Weekdays | 13:00~21:00 / 土日祝 | Saturdays, Sundays and Holidays | 10:00~21:00
- シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] Civic Creative Base Tokyo [CCBT]
13:00~19:00

各種イベントへのお申し込み | Event registration

ワークショップ、パフォーマンス、トーク、未来のCCBTの運動会へのご参加は、CCBTのウェブサイトよりお申し込みください。
 See the CCBT website for information on participating in the workshops, performances, talks, and CCBT Future Sports Day.

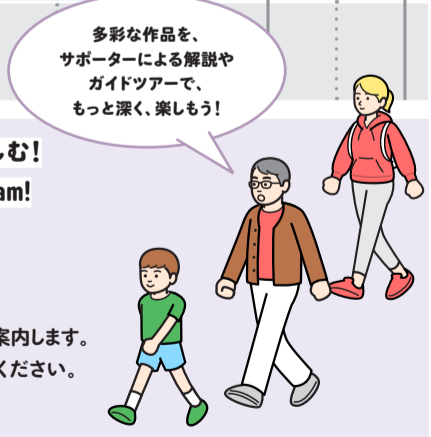
<https://ccbt.rekibun.or.jp/compass2024>

サポートスタッフによるナビゲーションで、もっとCOMPASSを楽しむ!
 Get more out of CCBT Compass through guided tours by the event team!

COMPASSガイド | Compass Guides

会期中常時 | 申込不要 / Available throughout. No registration needed.

会場では、事前に研修を受けたCOMPASSサポーターが、いつでもみなさんをご案内します。ぜひこの機会にCOMPASSサポーターと一緒に「CCBT COMPASS」をお楽しみください。
 Volunteer guides are available at any time to help you enjoy CCBT Compass!



SNS

X @ccb_tokyo Instagram @ccb_tokyo Facebook @civiccreativebasetokyo

アートディレクション: 大岡寛典事務所 / デザイン: 平松るい / イラストレーション: 八重樫玉明
 発行: 2024年4月 シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
 Art Director: Oooka Hironori office / Design: Hiramatsu Rui / Illustration: Yaegashi Kimiaki
 Published by Civic Creative Base Tokyo [CCBT], April 2024

CCBT

シビック・クリエイティブ・ベース東京

お問い合わせ / Inquiry
 Civic Creative Base Tokyo [CCBT]
 電話 03-5458-2700 (開館時のみ)
 Tel: +81-3-5458-2700 (Tuesday - Sunday, 1:00 pm - 7:00 pm)
 E-mail: ccbt@rekibun.or.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。 Please note that contents of the program are subject to change without prior notice.