

with/after コロナ時代に「不必要」だけど「必要」なモノとは。

Dentsu Lab Tokyo × Dentsu Craft Tokyo、

トークイベント 『Creative Aliens #002』を3月25日（木）にオンライン開催
— ダンスからアート、クリエイティブコーディングまで、ジャンルを越えて活躍するクリエイターが集結 —

株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：五十嵐 博）の Dentsu Lab Tokyo^{※1}（デンツウ・ラボ・トウキョウ）と株式会社電通クリエイティブX（本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：松木 俊介）の Dentsu Craft Tokyo^{※2}（デンツウ・クラフト・トウキョウ）は共催で、「Creative Aliens #002」（クリエイティブ・エイリアンズ）を2021年3月25日（木）にオンライン開催いたします。

「Creative Aliens」特設サイト ▶ <https://dentsucraft.tokyo/events/creative-aliens/002>

The Necessary Unnecessary

私たちの日々に「不必要」がなぜ必要か。
クリエイターと考えるトークセッション。

Creative Aliens #002
2021/3/25 Thu
18:00-21:30
@YouTube Live

Dentsu Lab Tokyo × Dentsu Craft Tokyo

スペシャルパフォーマンスあり
photo: Noriko Kameyama
舞台演出/パフォーマー
遠藤真澄

photo courtesy: The Japan Foundation
アーティスト
鈴木康広

アーティスト/リサーチャー/教育者
Zach Lieberman

グラフィックレコーダー
清水淳子

MC
塚田有那

2019年、Dentsu Craft Tokyoの始動を機に、テクノロジー×クリエイティビティによるイノベーション創出とクリエイティブ業界全体の底上げのきっかけになればという思いから、一般の方々も参加いただけるイベントとして「Creative Aliens」をDentsu Lab Tokyoと初共催いたしました。今回は、リアルイベントからライブ配信に形を変えてオンライン開催することにいたしました。

第2回目となる今回のテーマは、“The Necessary Unnecessary”（必要な不必要）です。コロナ禍によって多くの文化的活動が「不要不急」の自粛対象となりました。そうした中、人間的な生活のためには「不必要がなぜ必要なのか」をテーマに、遠藤 真澄氏（舞台演出/パフォーマー）、鈴木 康広氏（アーティスト）、Zach Lieberman 氏（アーティスト/リサーチャー/教育者）をゲストに迎えます。トークセッションとパフォーマンスを通し、本イベントの参加者一人ひとりにとっての「必要な不必要」は何かを模索します。

■Creative Aliens # 002 開催概要

開催日時 : 2021年3月25日(木) 18:00 - 21:30

開催形式 : オンライン (YouTube Live 配信)

<https://www.youtube.com/c/DentsuLabTokyo>

参加費用 : 無料

登壇者 : [SPEAKERS]

遠藤 真澄、鈴木 康広、Zach Lieberman

[MODERATOR]

塚田 有那

[GRAPHIC RECORDER]

清水 淳子

プログラム : 18:00 - 18:10 オープニングトーク

18:10 - 18:50 Dentsu Lab Tokyo / Dentsu Craft Tokyo のご紹介

18:50 - 19:40 TALK1 & Special Performance : 遠藤真澄

19:40 - 20:30 TALK2 : 鈴木 康広

20:30 - 21:20 TALK3 : Zach Lieberman

21:20 - 21:30 クロージングトーク

■登壇者紹介

遠藤 真澄 舞台演出/パフォーマー

インターナショナルダンス学院卒業後東京から 2016 年英国に活動拠点を移す。UK JAZZ DANCE を W.S 開催の傍ら、欧米 Levi's®CM, LONDON JAZZ FES, エディンバラフリンジなどメディアから芸術祭まで幅広く出演。

現在帰国し、MV 振付、九州大学講義など幅広く活動。幼児から高齢者まで、海や森や図書館や学校等の、場所と人をパフォーマンスで繋げる表現 W.S や Session を開催。

故郷、福岡県糸島市を拠点にダンスを通して多様性やあたたかい繋がりを Local にも Global にも Remote にも心踊り一緒に感じれる活動を研究中。

<https://www.masumiendo.com/>



photo: Nonoko Kameyama

鈴木 康広 アーティスト

1979 年静岡県生まれ。2001 年東京造形大学卒。既にあるものや見慣れた現象に新鮮な切り口を与える作品によって、ものの見方や世界のとらえ方を問いかける活動を続けている。代表作に《まばたきの葉》、《ファスナーの船》、《空気の人》など。2014 年に水戸芸術館、2017 年、箱根 彫刻の森美術館にて個展を開催。第 4 回モスクワビエンナーレ出展。第 1 回ロンドン・デザイン・ビエンナーレ 2016 日本代表。2020 年、パブリックアート《渋谷の方位磁針 | ハチの宇宙》がリニューアルした宮下公園に恒久設置された。現在、十和田市現代美術館にて屋外彫刻作品《はじまりの果実》を出展中。2014 毎日デザイン賞受賞。作品集に『まばたきとはばたき』『近所の地球』(青幻舎)がある。武蔵野美術大学准教授、東京大学先端科学技術研究センター客員研究員。

<http://www.mabataki.com/>



photo courtesy: The Japan Foundation

Zach Lieberman アーティスト/リサーチャー/教育者

人を驚かせるというシンプルな目的のもと、ドローイングに命を吹き込む、声を可視化する、シルエットを音楽に変えるなど、人間のジェスチャーをさまざまな方法で増幅させるパフォーマンスやインスタレーションの制作を行う。

Fast Company 誌の最もクリエイティブな 100 人に選ばれ、また Ars Electronica の Golden Nica、Design Museum(ロンドン)の Interactive Design of the Year を受賞。Time 誌の Best Inventions of the Year としても掲載されている。コードを書くことで作品を制作する傍ら、クリエイティブコーディングのオープンソース C++ ツールキットである openFrameworks を共同開発。

またコードの詩的な可能性を探求する学校である School for Poetic Computation を共同設立し指導を行う。

MIT メディアラボの教授でもあり、Future Sketches グループを運営している。

<http://zach.li/>



清水 淳子 デザインリサーチャー/グラフィックレコーダー

1986 生まれ。2009 年 多摩美術大学情報デザイン学科卒業後 デザイナーに。2012 年 WATER DESIGN 入社。ジャンルを超えた横断的な事業を生むためのビジネスデザインに携わる。2013 年 Tokyo Graphic Recorder として活動開始。同年、UX デザイナーとして Yahoo! JAPAN 入社。2019 年、東京藝術大学デザイン科修士課程修了。現在、多摩美術大学情報デザイン学科専任講師としてメディアデザイン領域を担当。多様な人々が集まる場で既存の境界線を再定義できる状態 “Reborder” を研究中。著書に『Graphic Recorder — 議論を可視化するグラフィックレコーディングの教科書』がある。

<https://4mimimizu.net/>



塚田 有那 編集者/キュレーター

一般社団法人 Whole Universe 代表理事。編集者、キュレーター。世界のアートサイエンスを伝えるメディア「Bound Baw」編集長。2010 年、サイエンスと異分野をつなぐプロジェクト「SYNAPSE」を若手研究者と共に始動。12 年より、東京エレクトロン「solaé art gallery project」のアートキュレーターを務める。16 年より、JST/RISTEX「人と情報のエコシステム (HITE)」のメディア戦略を担当。近著に『ART SCIENCE is. アートサイエンスが導く世界の変容』(ビー・エヌ・エヌ)、共著に『情報環世界 - 身体と AI の間であそぶガイドブック』(NTT 出版)、編集した著書に長谷川愛『20XX 年の革命家になるには - スペキュラティブ・デザインの授業』(ビー・エヌ・エヌ)がある。大阪芸術大学アートサイエンス学科非常勤講師。

<http://boundbaw.com/>



※1 Dentsu Lab Tokyo (<http://dentsulab.tokyo>)

新しいクリエイションとソリューションの場であると同時に、研究・企画・開発が一体となった”創りながら考えるチーム”でもある Dentsu Lab Tokyo は、2015年10月1日に始動。これまでの広告会社のアプローチとは全く違う、テクノロジーを起点とした新しい表現開発に取り組んでいます。キーワードはオープンイノベーション。電通社内のみならず、社外のアーティストやテクノロジストとも協働しながら、広告領域にはとどまらない分野のクリエイションとソリューションを手掛けています。

※2 Dentsu Craft Tokyo (<https://dentsucraft.tokyo>)

各社のトップクリエイターが共創し、新しいクラフトの姿を提案する Dentsu Craft Tokyo は、2019年3月1日に始動。会社と組織、エージェンシーとプロダクション、クリエイティブとプロデュース、広告とそれ以外の枠組みを超え、中目黒に立ち上げたオフィスで各社に所属するクリエイターが共に働く、着想力×制作力×実現力が同居するクリエイティブハウスです。“Human Magic”をコンセプトに掲げ、アイデアの着想から制作、実現までをコミットすると同時に、クリエイティブ業界に対しても、新たな表現、新たな制作体制、新たな人材育成の在り方を提案します。

以上