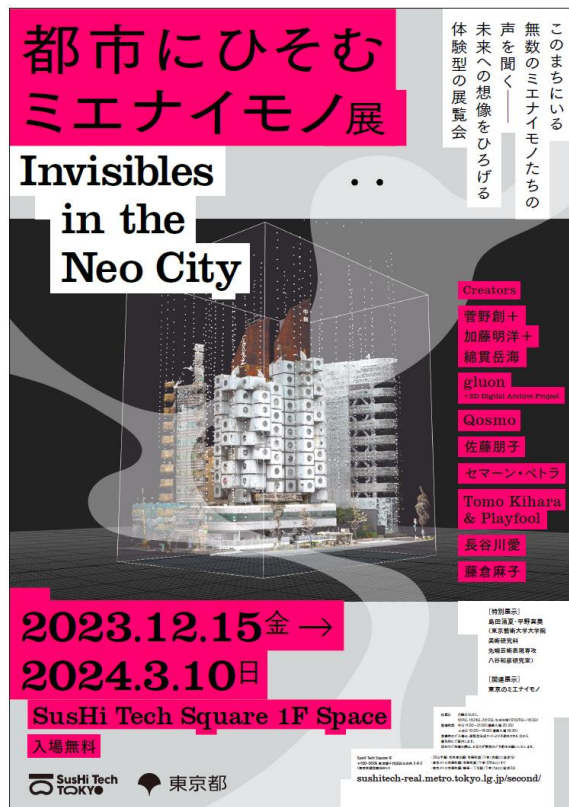


都市の未来を想像させる、アートとテクノロジーの体験型展示 「都市にひそむミエナイモノ展」今冬、開催決定！

会期：2023年12月15日（金）～2024年3月10日（日）

会場：SusHi Tech Square 1F Space（有楽町駅前）

このたび、東京都は「都市にひそむミエナイモノ展 Invisibles in the Neo City」をSusHi Tech Square 1F Space（有楽町駅前）にて開催いたします。（会期：2023年12月15日（金）～2024年3月10日（日））



人やAI、生き物が抱く記憶や気配、生活を支える技術など 都市にひそむ多様なミエナイモノを体験し想像する展覧会

私たちの都市生活には、多様な“ミエナイモノ”がひそんでいます。人々が都市に抱く、記憶や愛着、気配。VRやAIなどテクノロジーの進化がもたらした、様々な技術。本展では、これらを“ミエナイモノ”と定義し、8組の若手アーティストによるメディアアートの展示や、都市生活を支える隠れた技術の紹介を通じて“ミエナイモノ”を可視化することで、未来の都市生活を想像するヒントを提供いたします。

メディアアートを鑑賞・体験することで、未来の東京についてみんなで考えるきっかけをつくるのがこの展示シリーズを通じた目的です。会期中には作品鑑賞ガイドツアーを毎日実施する他、週末には作品に関連したワークショップやイベントを多数開催し、来場者に主体的な想像や思考を促します。今年8月～11月に開催し好評を博した第1期「わたしのからだは心になる？」展では私たちにとって最も身近な「身体」をテーマにしましたが、第2期では「都市」をテーマに、より「体験」していただける展示を展開します。

「都市にひそむミエナイモノ展 Invisibles in the Neo City」 開催概要

会 期：2023年12月15日（金）～2024年3月10日（日）

休 業 日：月曜日（ただし1月8日、2月12日は開場）、1月9日、1月24日、2月13日、
年未年始（12月29日～1月3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）

入場料金：無料

会 場：SusHi Tech Square 1F Space 〒100-0005 東京都千代田区丸の内 3-8-3（東京交通会館向かい）

主 催：東京都

公式サイト：<https://sushitech-real.metro.tokyo.lg.jp/second/>

子どもから大人まで！ 考えて楽しめる展覧会！

●思考の遊び場 プレイグラウンド

会場には、イベントスペースを兼ねた自由空間「プレイグラウンド」を設計。ちょっとした休憩や作品に関する意見交換をしたり、仕事や勉強を行うなど自由にお使いいただけます。多彩なイベントも開催予定です。



●解釈を楽しむ アートコミュニケーター

会場には、鑑賞者の解釈や理解を助けるアートコミュニケーターが常駐。東京藝術大学の卒業生・在学生を中心としたメンバーが来場者の作品鑑賞をサポートします。アートコミュニケーターによる、予約不要の鑑賞ツアーも毎日実施。「アートは難しい」という人にも、分かりやすく解説いたします。



【毎日実施するアートコミュニケーターによる鑑賞ツアー】

- ・ファミリー向け鑑賞ツアー（土休日：14:00-14:30）
- ・ビジネスパーソン向け鑑賞ツアー（平日：18:30-19:00）

●未来を言葉に ボイスウォール

プレイグラウンドには、「ボイスウォール」と呼ばれる壁を設置。展示を体験したあとに、未来に対する鑑賞者一人ひとりのイメージを書いて貼っていたくことで、「わたしの未来はどうなるのか？」を考える機会を創出します。



展示クリエイター紹介（五十音順）



菅野創 + 加藤明洋 + 綿貫岳海

自作の機械やロボットを用いた作品を制作する菅野創、ブロックチェーンが作る新たな社会の可能性を探る加藤明洋、群衆シミュレーションの手法で作品を手掛ける綿貫岳海の3名のクリエイターから成るチーム。2022年《かぞくっち》プロジェクトを始動。

Photo: Ioto Yamauchi



gluon + 3D Digital Archive Project

建築とテクノロジーの両分野に精通し、都市の新たな価値を創出する領域横断型の研究開発、提案を行うチーム。実空間とデジタル空間を繋ぐプラットフォーム「コモングラウンド」の構築を通じて、人とデジタルエージェントが共存する新たな世界を目指す。

Qosmo

Qosmo

Qosmo AI Creativity & Music Lab は、AI 研究者、エンジニア、アーティスト、デザイナーなどから構成される東京を拠点としたコレクティブ。AI を用いた人の創造性の拡張、未知なる音楽の探求などに取り組む。2018年 アルス・エレクトロニカ栄誉賞。



佐藤朋子

1990年生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。自身の身体を用いた広範囲な調査をもとに物語を構築し、レクチャーの形式を用いた「語り」の芸術実践を行う。近年のプロジェクトに『往復朗読』『オバケ東京のためのインデックス』など。



セマーン・ペトラ

1994年生まれ、ハンガリー出身。アニメやゲームのような風景を用いた映像作品を制作。フィクションで飽和する現代において、記憶や自己イメージがどのように形成されるのかを探求する。2022年 The Arts Foundation Futures Awards ファイナリスト。

Photo: Aira Miyawaki / NTT Inter Communication Center [ICCI]



Tomo Kihara & Playfool

木原共と Playfool (コッペン・ダニエル) との協働チーム。「遊び」をテーマに、創造性を育む道具のデザインや、社会・都市に介入するアートプロジェクトを国内外で展開。近年、ヴィクトリア&アルバート博物館やアルス・エレクトロニカなどで展示。

Photo: Tada (Yukai)



長谷川愛

アーティスト。バイオアートやスペキュラティヴ・デザイン等の手法によって、生物学的課題や科学技術の進歩をモチーフに、現代社会に潜む諸問題を掘り出す作品を発表している。IAMAS、RCA、MIT Media Lab 卒。2023年度から慶應義塾大学理工学部准教授。



藤倉麻子

1992年生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。都市・郊外のインフラストラクチャーや物流に注目し、3DCG アニメーションの手法を用いた映像作品を制作。令和4年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業採択。

◀特別展示▶

東京藝術大学大学院 美術研究科 先端芸術表現専攻 八谷和彦研究室



平野真美

東京藝術大学大学院 先端芸術表現専攻在籍。不在や死への向き合い方を問いながら、闘病中の愛犬や架空のユニコーンなど、実在／非実在生物の生体構築や生命の保存、蘇生を試みる作品を制作している。近年の展示に「ab-sence/ac-cept 不在の観測」 岐阜県美術館（2021）など。



島田清夏

東京藝術大学大学院 先端芸術表現専攻在籍。花火の持つエネルギーに魅了され、火薬学や文化・歴史など多角的な観点から花火についてリサーチし、作品を制作している。また花火師としても活動し、ハノーヴァー国際花火競技会をはじめ、国内外の花火大会に花火演出家として参加。

Photo: Utsuki Nishi

◀関連展示▶

東京のミエナイモノ

都市生活を支える東京都の DX 事業を展示



クリエイティブディレクター 田尾圭一郎

アートの企画・編集・コンサルティングを手掛ける「田尾企画 編集室」代表。博報堂を経たのち、美術出版社「美術手帖」ユニットにて企業や自治体とのアートプロジェクトの企画、地域芸術祭の広報支援、雑誌・書籍の編集、展示企画などに携わる。主なプロジェクトに「文化資本経営促進に関する調査研究事業」（経済産業省）、「文化経済戦略推進事業」（文化庁）、「ZOOOOOM ART PROJECT」、「美術手帖×VOLVO ART PROJECT」など。ウェブメディア「prepar.art」編集主幹。

Photo by Masaru Tatsuji



キュレーター 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。ウェブメディア「Bound Baw」編集長、「DISTANCE.media」編集委員。2016～21 年 JST/RISTEX「人と情報のエコシステム（HITE）」のメディア戦略を担当。2021 年より、岩手県遠野市の民俗文化をめぐるツアー「遠野巡灯籠木（トオノメグリトログ）」を主催。2021、22 年 現代社会をめぐる様々な死をテーマとした展覧会「END 展」を主催。近年の編著作に『RE-END 死から問うテクノロジーと社会』（人工知能学会 AI ELSI 賞受賞）、『ART SCIENCE is. アートサイエンスが導く世界の変容』。

「都市にひそむミエナイモノ展 Invisibles in the Neo City」 開催概要詳細

会 期：2023年12月15日（金）～2024年3月10日（日）

休 業 日：月曜日（ただし1月8日、2月12日は開場）、1月9日、1月24日、2月13日、
年未年始（12月29日～1月3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）

入場料金：無料

会 場：SusHi Tech Square 1F Space 〒100-0005 東京都千代田区丸の内 3-8-3（東京交通会館向かい）

主 催：東京都

公式サイト：<https://sushitech-real.metro.tokyo.lg.jp/second/>

S N S：Instagram (@sushitech_space)

YouTube (https://www.youtube.com/@sushitech_space)

SusHi Tech Square について

“実践”と“発信”を通じて SusHi Tech Tokyo を拓げる場。STT を盛り上げる、創造性に富んだコンテンツを発信する自在な活動が可能な空間（Space）。STT の実践を通じ、イノベーションを創出、スタートアップと多様な主体が交流する基地（Base）。イベントの共同開催など、建物を一体的に活用し、Square から世界に向けて SusHi Tech Tokyo を発信します。

【同時開催】

「Art as Catalyst - 創造性を触発するアーティストたち」 会期：2023年12月15日（金）～24日（日）

「SusHi Tech Tokyo」とは

東京都では最先端のテクノロジー、多彩なアイデアやデジタルノウハウによって、世界共通の都市課題を克服する「持続可能な新しい価値」を生み出す「Sustainable High City Tech Tokyo = SusHi Tech Tokyo」を世界に向けて、発信しています。東京の持つ強み・ポテンシャルをワンブランドで展開することで、東京の価値を国際社会に浸透させていきます。 HP：<https://www.sushi-tech-tokyo.metro.tokyo.lg.jp/top/>

広報画像提供素材

以下 URL、QR コードよりダウンロードください。

※11月20日（月）14時以降順次ダウンロード可能予定

ダウンロード先 URL：<https://qr.paps.jp/c7ImJ>

ダウンロード有効期限：2024-3-10

下記のオフィシャル写真をダウンロードしていただけます。

- ・メインビジュアル
- ・クリエイター＋クリエイティブディレクター＋キュレーター画像
- ・クリエイター過去作品参考画像



掲載物送付のお願い

掲載記事・放送番組内容につきましては、基本情報などの事実確認のため、グラ刷り・原稿の段階で、下記広報事務局までお送りください。また、お手数ですが掲載紙/誌、同録 DVD をご送付くださいますようお願い申し上げます。

《報道関係のお問い合わせ》

SusHi Tech Space メディアアート展広報事務局（ユース・プランニング センター内）担当：平野、齊藤
〒150-8551 東京都渋谷区桜丘町 9-8 KN 渋谷 3 ビル 4F
TEL：03-6826-1215 FAX：03-6821-8869 E-mail：sts-art2023@ypcpr.com

「TOKYO FORWARD TOKYO2020レガシー展」第2期展示を開始！

12月15日（金）よりTOKYO2020レガシー展の第2期展示を開始します。
初公開の開閉会式衣装や競技備品等の展示、誰でも楽しめるe-スケートパーク、ミライトワ・ソメイティとバーチャルに撮影できるフォトスポットを新たに設置します！

**(1) 開催概要**

<開催期間>2023年12月15日（金）～2024年3月10日（日）

<開場時間>火曜日～金曜日 11:00～21:00（最終入場20:30）

土曜日及び休日 10:00～19:00（最終入場18:30）

<休業日>月曜日（ただし1月8日（月）、2月12日（月）は開場）、1月9日（火）、1月24日（水）、2月13日（火）、年末年始（12月29日（金）～1月3日（水））

<入場方法>個人は予約優先（当日枠あり）、団体は予約制

<入場料金>無料

(2) 場所

SusHi Tech Square 1F（東京都千代田区丸の内3-8-3）

(3) 主な内容

東京2020大会の歴史的価値や社会的意義を未来に伝えるため、東京2020大会の招致決定から開催までの軌跡、開会式・閉会式、競技等、テーマごとに大会を体感できる資産展示や競技体験ができる「TOKYO FORWARD TOKYO2020レガシー展」を開設しております。

12月15日（金）開始の第2期展示では、新たな展示や、デジタル技術を用いて、誰でも楽しめるオリンピック・パラリンピック競技体験コーナーや、体験型フォトスポットを設置します。

また、アスリートによるトークイベントも実施予定です。

<体験コンテンツ（予定）>

- ・e-スケートパーク（競技体験） **NEW!**

- ・サイバーボッチャ（競技体験）
- ・AR 技術を活用してミライトワ・ソメイティと一緒に写真撮影（フォトスポット）
NEW!

<新たな展示内容（予定）>

- ・森山未来さんやシシド・カフカさんが開会式・閉会式で着用された衣装等 *NEW!*
- ・自転車ロードレースコースルートマーカー案内マップ *NEW!*
- ・選手のサイン入り卓球ボールや柔道ゼッケン等各種競技用備品 *NEW!*



<展示イメージ>



<サイバーボッチャ（競技体験）>



<フォトスポット（イメージ）>

※詳細は、スポーツ TOKYO インフォメーションをご覧ください。

<https://www.sports-tokyo-info.metro.tokyo.lg.jp/miru/kokusai/tokyo2020archive.html>

(4) ボランティアの募集について

会場内で来場者案内等をしていただくボランティアを募集します。

詳細は、「東京ボランティアレガシーネットワーク」をご覧ください。

<https://www.tokyo-vln.jp/join/info/246585>



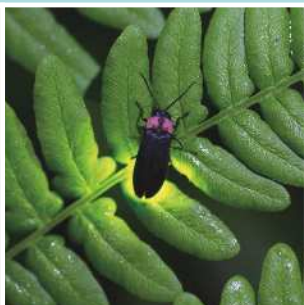
本件は、「『未来の東京』戦略」を推進する事業です。
戦略 19 オリンピック・パラリンピックレガシー戦略

デジタルでみる

身近な生きものの世界

東京自然しいまものの展

東京は日本でも有数の多様な自然環境がある場所です。
本展示では、様々なデジタル技術を用いた体験型展示を通して、
東京の自然や生きものの多様性を紹介しています。



2023年 **12月15日** 金 — 2024年 **3月10日** 日

時間 平日 **11:00 - 21:00** (最終入場 20:30)

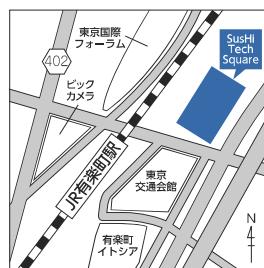
土休日 **10:00 - 19:00** (最終入場 18:30)

休業日 月曜日(ただし1月8日、2月12日は開場)、
年末年始(12月29日~1月3日)、1月9日、1月24日、2月13日

主催 東京都環境局



各展示の内容や
登場する生きもの等について
こちらで紹介しています



SusHi Tech Square 1F

東京都千代田区丸の内3-8-3

- ・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
- ・東京メトロ有楽町線「銀座一丁目駅」下車[1出口]徒歩3分)

入場無料です。混雑時には入場を制限させていただく場合がございます。体験後、アンケートにご協力ください。



デジタルでみる

身近な生きものの世界

東京自然いきもの展

東京の自然とそこに生息する生きものについて、知り・理解を深めることのできるデジタル技術を活用した体験型コンテンツを展示します。

展示コンテンツ

多摩川 360° ツアー

The Tama River 360° Tour



多摩川の上流から下流までを360°水中カメラで撮影した映像で紹介するとともに、参加者は手元のコントローラーで視点を自由に動かし、生きものを発見することができるコンテンツ

東京ネイチャースコープ

Tokyo Nature Scope



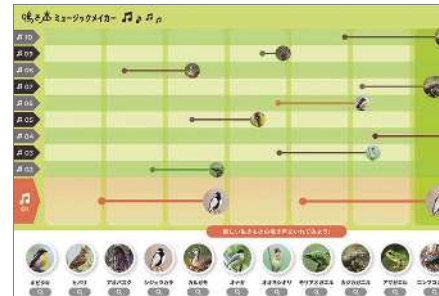
東京の代表的な自然フィールドと生息する生きものを8K撮影映像で紹介するとともに、手元の小型モニターで参加者が好きなところを自由に拡大し、生きものを発見・観察することができるコンテンツ

地図から探す 東京いきもの AR図鑑



東京に生息する生きものを、巨大地図から専用タブレットを使ってARで探すアプリ。写真や解説文で生きものについて理解を深めることができるコンテンツ

鳴き声 ミュージックメーカー



東京に生息する野鳥、カエル、セミの鳴き声をリズムに乗せて楽しむコンテンツ

いきものどっち？ 在外 東京外来種クイズ



東京にいる生きものを、外来種か在来種に振りわける2択クイズコンテンツ

展示中の映像や解説は
—— スマホやタブレットからも ——
ご覧になれます。



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/>