

# News Release

2015年6月12日

## NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 夏休みイベント「ICC キッズ・プログラム 2015」の開催について

- NTT東日本が運営する文化施設NTTインターコミュニケーション・センター<sup>※1</sup>(以下、ICC)では、子どもから大人まで楽しめるイベント「ICC キッズ・プログラム 2015」を2015年7月18日(土)から8月30日(日)まで開催します。(入場無料)
- 「ICC キッズ・プログラム」は、最新のメディア・アート<sup>※2</sup>に触れることで子どもたちの好奇心と想像力を育むことを目的に、2006年より開催している夏休みの子ども向けイベントです。作品展示の他にアーティストによるトークや、ワークショップ、ギャラリートour等を開催します。
- 今回は「しくみのひみつ アイデアのかたち」と題し、私たちが思いもよらないアイデアをかたちにしてみせるアーティストの作品に触れ、楽しむだけでなく、よく考えてみることで、アートやテクノロジーへの理解を深めることをテーマとしています。

※1 日本の電話事業 100 周年記念事業として、また NTT の文化・社会貢献活動の一環として、1991 年からプレ活動を開始し、1997 年東京(新宿区西新宿<初台>)にメディア・アートの展示を中心としてオープンした文化施設。

※2 コンピュータをはじめとするさまざまな先端メディア・テクノロジーを使用したアート作品を総称する言葉。

1. 開催期間 2015年7月18日(土)～2015年8月30日(日) 午前11時～午後6時  
休館日:月曜日(祝日の場合翌火曜日)、8月2日(日)(保守点検日)

2. 入場料 無料

### 3. プログラム概要

私たちが思いもよらないアイデアをかたちにしてみせるアーティストは、いったいどんなことを考えて作品を作っているのでしょうか。それは、私たちの身近な出来事や、普段の物の見方や考え方を少しだけ変えることだけでも、わかるようになるかもしれません。

驚くような作品、不思議な作品、楽しい作品、遊びたくなる作品、わからない作品など、いまいちどそれらが何を伝えようとしているのかをよく考えてみることで、アーティストの発想やアイデアが、どのように作品としてかたちをもつのかにも想像力を働かせてみましょう。また、より私たちの身近になった現代のテクノロジーが実現する作品を体験することで、そこから何が想像できるかを考え、アートやテクノロジーへの理解を深めることが新たな創造につながっていくことを期待しています。

4. 出品作家：浦川通、重田佑介、谷口暁彦、中山晃子、藤木淳

### 5. 展示作品例

浦川通「バイナリカードゲーム」2014年

バイナリカードゲームは、白と黒の2種類のカードからなるゲームで、カードの色で「1」または「0」、つまり二進法

(バイナリ)を表現することができます。またそれ以外にも、オン/オフ、○/×、右/左、といったように、二つの状態をさまざまに解釈することもできます。そして、遊ぶ人自身がルールやしぐみを考えて新しいゲームを作り、さらにそれをシェアしていくことが期待されています。本展示では、あらかじめ設定された複数のルールに基づいて楽しく遊びながら、二値でものごとを表現させることの利点や可能性について考える機会を提供します。

重田佑介《わたしのせかい あなたのせかい》2015年(新作)

少数の画素(ピクセル)によって描画されたアニメーションが、床面に向かって投影されています。鑑賞者は、さまざまなものをスクリーンとして持ち、自ら移動しながら映像を探して鑑賞するため、スクリーンとなる素材の選択や移動する順番などによって体験の内容や印象が異なるように制作されています。

谷口暁彦《たにぐち部長の美術部3D -メディア・アート編- 》2015年(新作)

たにぐち部長と部員のひろしが美術について勉強するブログ連載「たにぐち部長の美術部 3D」。本作では、部長とひろしが架空のギャラリーを周りながら、メディア・アートの歴史や代表的な作品について学んでいく様子を、マンガや可動式の模型などを組み合わせたインタラクティブな装置によって展示します。博物館のハンズオン展示を模した構成によって、わかりやすくメディア・アートのしぐみやテーマの由来を知ることができます。

中山晃子《卵》2015年(新作)、《赤い緑、黄色い青》2015年(新作)

大きく投影された画面に、色とりどりのあざやかな絵具が流れて動きだし、まるで生きているかのような大きな色彩の空間につつまれます。色同士の関係、形や質感、素材の違い、流体の動きなど、そこにはさまざまな情報を読み取ることができます。たとえば、それは絵画の一部のように、絵を描くための表現の要素でもあります。それは、日常空間とは異なる場でありながら、あらためて絵を描くこと、色の関係性などを見つける場にもなるかもしれません。

藤木淳「1.5 人称の世界」

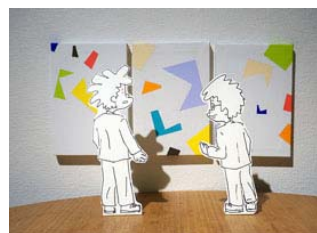
自分の意志や行動を反映するものとして鏡像や影を自分自身と認識するのと同じように、自らの操作が加わることによって、自分と姿形が異なるものでも自分であるような感覚を得ることがあります。画面上でキャラクターを操作していると、その操作対象が別のキャラクターに切り替わり、自分自身がリセットされたような感覚を覚えるアプリケーションや、目には見えない自分の分身を心臓の音を頼りに探してみる体験などを通じて「自分ではないけど自分」「自分の認識としての自分」といったものを考えるきっかけとなるような作品を展示します。



浦川通「バイナリカードゲーム」



重田佑介《がそのもり》(参考図版)



谷口暁彦(参考図版)



中山晃子《卵》



藤木淳「P055E5510N」(参考図版)

## 6. その他

作品展示のほか、アーティストによるトーク、ワークショップなどの開催を予定しております。詳細は、別途ICCホームページ(<http://www.ntticc.or.jp>)にてお知らせします。

## 7. ICCのご案内

所在地：東京都新宿区西新宿 3-20-2 東京オペラシティタワー 4階  
(京王新線 初台駅東口から徒歩2分)

