

# News Release

平成 28 年 6 月 17 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 2016」の開催について

### 「気づきフィルター メディア・アートの要素を探してみよう」

- 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※1(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 2016 気づきフィルター メディア・アートの要素を探してみよう」を2016年7月16日(土)から8月31日(水)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※2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、ギャラリーツアー等を開催します。
- 今年の ICC キッズ・プログラムは、「気づきフィルター メディア・アートの要素を探してみよう」と題し、メディア・アート作品をかたちづくる要素に着目します。私たちが見たり聞いたり感じたりできる、いろいろな感覚が組み合わせられて表現されているのがメディア・アートの特徴のひとつです。不思議に思える作品も、私たちの日常的な出来事からヒントを得て作られていたりします。そのような作品をかたちづくる要素のひとつひとつを探すことで、作品への理解を深めることをテーマにしています。

※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 : 2016 年 7 月 16 日(土)~2016 年 8 月 31 日(水) 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 7 日(日)(保守点検日)
2. 入場料 : 無料
3. 主催 : NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]  
後援 : 新宿区教育委員会、渋谷区教育委員会、中野区教育委員会、文京区教育委員会
4. 展覧会概要  
音を見る、動きを聞くというような、普段、自然に行なっていることを改めて気づかせてくれる作品、タブレット上を動き回することで、人が指ですのと同じようにコントロールできるロボット、失敗のように見えることの中から良さを見出して表現した編み物、アニメーションとして見えるための仕組みを自分で探したり考えたりできるターンテーブル、コンピュータが複雑な仕事をするのも、単純な働きの組み合わせからできていることがわかる作品、などを展示します。

作品を体験し、気づくというフィルターを通して、メディア・アートの要素を見つける探検に出かけよう!

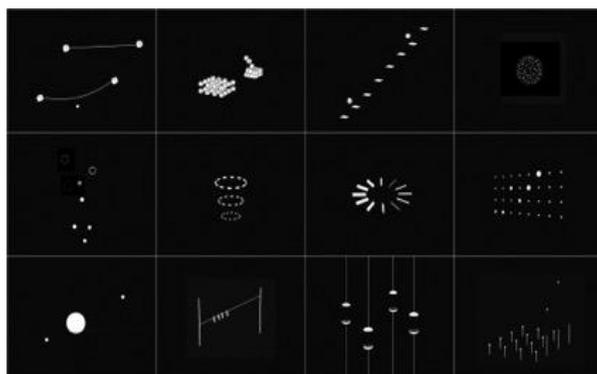
## 5. 出品作家および作品

### ■大西景太《Forest and Trees》2011 年

12 個のデジタル・フォトフレームが展示空間に配置されています。そのひとつひとつでは、シンプルなアニメーションが再生され、その動きに合わせた効果音が流れます。そのアニメーションの動きの印象から架空の音があてられているように感じたり、また逆に、音の印象を視覚化したようにも感じることができるように制作されています。音と映像を同等に鑑賞できることをコンセプトとしたインスタレーション作品です。



《Forest and Trees》2011 年



### ■touch.plus《TABO》2016 年～

スマートフォンやタブレットというデジタル・デバイス、画面にタッチして操作することで、直接画面内の情報に触れているような体験を可能にしました。また自律的に活動するロボットも近年になって個人的に購入できるくらいまで一般的になってきました。しかしパーソナル・ロボットというにはまだ時間がかかりそうです。

《TABO》は、タブレットのタッチ・インターフェイスを通じて、人とインタラクティブに活動するロボットで、なにより掌に乗ってしまう小ささからぐっと身近に感じられるパーソナル・ロボットといえます。

ロボットとタブレットによる近年身近になりつつあるメディアとの新しいインタラクションを体験できます。



参考図版



ときさと みつる

■時里充 新作

映像の中で起こっている事象のなかから、その映像のフレーム内に映しだされている現象のみが、モニター手前にあるカウンターでカウントされていきます。ここには人の推測は含まれません。人は目の前で起こっていたことが視界から外れても、知覚できる現象の連続性などから事象が継続しているように認識し、数えることができます。カウンターが加算する様子と、映像から推測される数との違いから、どのような発見が得られるでしょうか。



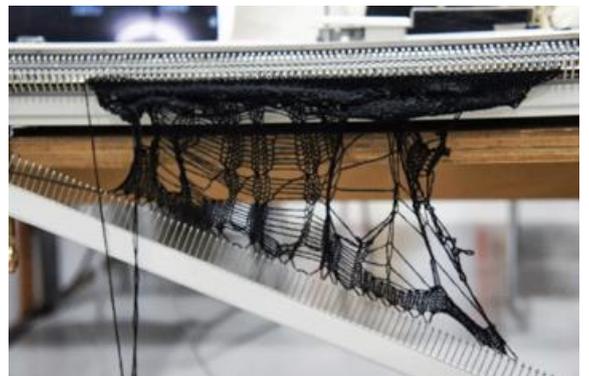
《見た目カウント》2016年 参考図版

■ヌケメ 菅野創 よしだともふみ 山本詠美《ニッティングマシン・ハックとグリッチニット》  
2013年～

音や画像などに発生するエラーやノイズを美的に捉え直すグリッチアートの美学を応用し、ニッティングマシンの誤使用によって起きる糸のほつれなどのエラーをフィジカルなグリッチとして解釈・再発見し、その質感を表現したグリッチニット。90年代に生産が終了した家庭用編み機をコンピュータから画像を送れるように改造し、それぞれの表現の可能性を掛けあわせて提示します。

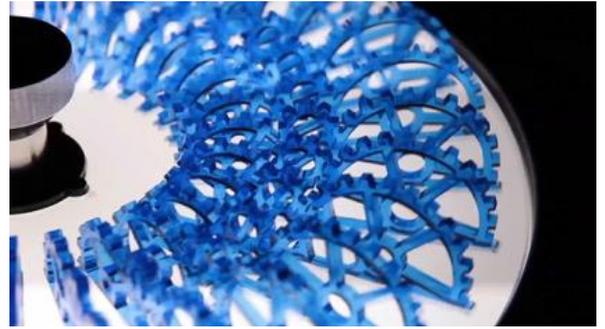
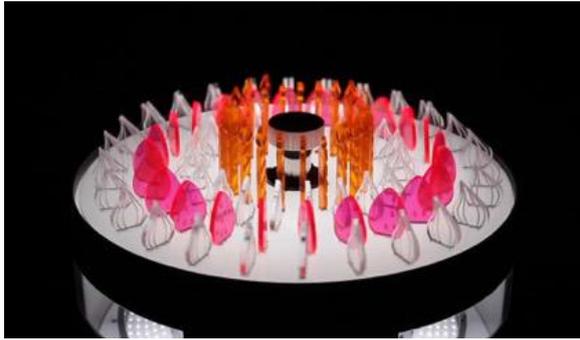


参考図版



■パンタグラフ《アニメーション・ターンテーブル》2016年

アニメーションは、連続的に描かれた絵を順に見せることで、動いているように見せています。ICCコレクションである《ジャグラー》は機械的に光の明滅と立体のオブジェの回転を同期させることで、立体アニメーションとして見せる作品ですが、《アニメーション・ターンテーブル》は体験者自らがオブジェを回転させ、その速度を調整することで、アニメーションの様子をさまざまに変えることができます。



《アニメーション・ターンテーブル》2016年 技術協力:日新電子

■PROTOROOM(フニダ・キム, スンボム・キム)《sensuous transforming of 0 | 1 signal Ver.1》2016年  
コンピュータ処理の基本は論理演算です。それを行なうための回路が論理回路で、コンピュータ基盤を構成する最小の要素と言えます。作家が開発した0と1の変化を起こすだけの回路キットを使用して、その変化をLEDの点滅などに変換したり、複数個のキットをつなげることによって複雑な表現が可能になることを体験します。



参考図版

## 6. 出品作家紹介

### ■大西景太

1980年神奈川県鎌倉市生まれ。2006年東京芸術大学大学院修了。動きと音のリンクを手法とした映像インスタレーション作品の制作活動を行なうほか、ミュージック・ビデオ、CMなどの映像制作に携わる。2010年度より東京工科大学デザイン学部講師。平成24年度[第16回]文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門新人賞受賞。

### ■touch.plus

株式会社バスキュールとプログレス・テクノロジーズ株式会社による「コミュニケーションとテクノロジーの視座から既存のヒト・モノ・コトを拡張し、未来にタッチする」ことを目的に、企業の垣根を超えてスペシャリストが集うプロダクトチーム。

ときと みつる

### ■時里充

兵庫県生まれ。2010年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS]、2012年多摩美術大学卒業。画面に関する実験と観察を行ない、それを元に作品を制作している。主な展覧会に、「照準と流出」(art space kimura ASK?、東京、2012)、「Extended Senses 3rd」(ソウル、2012)、「いま、映像でしゃべること?」(渋谷ヒカリエ 8/、東京、2013)、「エマーゼンシーズ! 022「視点ユニット」(ICC、東京、2014)、「見た目カウント」(SOBO、東京、2016)など。

### ■ヌケメ 菅野創 よしだともふみ 山本詠美

グリッチニット・プロジェクトに携わる4人のメンバー。ファッションデザイナーのヌケメ、アーティストの菅野創、テクノ手芸部というアートユニットとしても活動するよしだともふみ、FabLab 渋谷の山本詠美がプロジェクトを開始し、クラウド・ファンディングでの支援を経てプロジェクトを成功させた。

### ■パンタグラフ

立体造形と立体アニメーション専門のアーティストユニット。作品や書籍、ワークショップを通じて「実物」の存在感や「動き」の本質を探る。「動きのカガク」展(21\_21 DESIGN SIGHT、東京、2015)への出品、NHK BSプレミアム「80年後のKENJI」で宮沢賢治『月夜のでんしんばしら』の映像制作など。

### ■PROTOROOM(フニダ・キム, スンボム・キム)

2014年から活動するフニダ・キムとスンボム・キムからなるニュー・メディア・アート・コレクティブ。主に自ら制作したキット(無形、有形)を媒体にして作品を制作している。「キット(Kit)」はメタ的な媒体であり、感じる(感覚)、そして考える(思考)ことを可能にさせる。また、キットは、コンピューティング媒体の根本的な要素を直接に感じる(感覚)機会となり、生態系の一部となったテクノロジーに対しての新しい考えや議論を作り、これらをつなげる媒体になる。これらを「Tech x Kit x Critics」というプロジェクト化をして、展示、ワークショップなどの活動を行なっている。

## 7. 関連イベント

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、スタッフによるミニ・ワークショップなどの開催を予定しております。詳しくはICCホームページ(<http://www.ntticc.or.jp>)などで最新の情報をお知らせします。

## 8. 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)

