



©Ryutaro Odagiri 2005

Evolution Cafe

21世紀のライフスタイルを進化させる新しい世代のアート

実施報告書

平成 17 年 3 月 31 日

March 31st 2005

CreativeCluster

Yokohama JAPAN

Evolution Cafe

CONTENTS 目次

- 2 Executive Summary 成果基礎情報
- 8 Concept 企画意図
- 11 Exhibition Plan 展示構成
- 17 Event & Out Reach & Project 関連催事・ワークショップ・プロジェクト
- 23 Satellite Exhibition 連携展示
- 24 Artists and Exhibition Works Data 展示作品および作家紹介
- 34 Press Coverage 報道実績

付録:

ものづくりクラスルーム報告書(CANVAS 制作)

展覧会リーフレット

Evolution Cafe

Executive Summary

成果基礎情報

■ 展覧会

タイトル Evolution Cafe 21世紀のライフスタイルを進化させる新しい世代のアート

仮名表記 エヴォリューションカフェ

主催 クリエイティブクラスター

共催 横浜市芸術文化振興財団 BankART 1929

後援 横浜市

協力 マクロメディア株式会社 / 株式会社イーケイジャパン / 株式会社イデー
株式会社エヴォリューション

開催期間 平成 17 年 (2005 年) 2 月 18 日 ~ 3 月 15 日 会期中内無休

開催時間 11:30 ~ 19:00

実施会場 BankART Studio NYK 神奈川県横浜市中区海岸通 3 - 9

入場料 800 円 (前売 600 円) 中学生以下無料

併設展「食と現代美術」(BankART 1929 主催) / 「Reading Rooms」(Reading Rooms 実行委員会主催) と共通入場

総入場者数 5450 人 (併設展と共同入場者数)

展示企画・キュレーション 岡田 智博

展示デザイン 田中 陽明

展覧会キャラクター 小田切 竜太郎

出展作家

□ 主展示

クワクボリョウタ メディアアーティスト

鈴木 太朗 メディアアーティスト

fuwapika 八木澤優記 + 松山真也 メディアアーティスト

Surroundings インフォメーションデザイナー

三澤 純子 インフォメーションデザイナー

MT-Planning IT デザインカンパニー

Evolution Cafe

小田切 竜太郎 イラストレーター

森脇 裕之 メディアアーティスト

ヒマナイヌ メディアデザインカンパニー

□ Flash Evolution! An Exhibition 展示参加

中村 勇吾 インタラクティブデザイナー

青池 良輔 アニメーター

山本 真也 インタラクティブアーティスト

Joakim Nilsen + FF Media Group AS クリエイティブエージェンシー

永尾 正史 メディアアーティスト

□ E+KIT PROJECT 公開制作参加

Crispin Jones メディアアーティスト/プロダクトデザイナー

エレキット 電子工作キットカンパニー

三澤 純子

Surroundings

各展示内容については後述

■ 関連事業

1. artdemo.05

ものづくり/デザイン先駆者がビジネスの目でクリエイティブを評価するアーティストデモンストレーション

仮名表記 アートデモ 05

事業種別 アーティストデモンストレーション(第一部)/ワークショップ(第二部)

開催日時 平成 17 年(2005 年)2 月 19 日 13:00 ~ 18:30

実施会場 BankART Studio NYK ホール 神奈川県横浜市中区海岸通 3 - 9

総来場者数 100 人

□ デモンストレーション・アーティスト:第一部

Crispin Jones/三澤 純子/Surroundings/fuwapica(八木澤優記)/ヒマナイヌ

□ 評価・コメンテーター:第二部

黒崎 輝男 株式会社イデー 会長・ファウンダー(ものづくりデザイン分野)

井口 秀実 株式会社イーケイジャパン 社長(ものづくり IT 分野)

□ 進行役: 岡田 智博 クリエイティブクラスター理事長

Evolution Cafe

2. Live Evolution!

カイヤイバンチ・バトルマシンパフォーマンス

仮名表記 ライブエヴォリューション

事業種別 アーティストデモンストレーション

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 5 日 19:30 ~ 21:00

実施会場 BankART Studio NYK ホール

総来場者数 120 人

デモンストレーション・アーティスト

カイヤイバンチ マシンアーティスト

3. artdemo.05 extra night

仮名表記 アートデモ 05 エクストラ・ナイト

事業種別 アーティストデモンストレーション

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 7 日 19:30 ~ 22:00

実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展覧会場

総来場者数 30 人

デモンストレーション・アーティスト

クワクポリョウタ／鈴木 太朗

進行役: 岡田 智博

4. artdemo.05 extra night

仮名表記 アートデモ 05 エクストラ・ナイト

事業種別 アーティストデモンストレーション

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 7 日 19:30 ~ 22:00

実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展覧会場

総来場者数 30 人

Evolution Cafe

□ デモンストレーション・アーティスト

クワクボリョウタ／鈴木 太郎

□ 進行役：岡田 智博

5. 第10回「横浜都心部活性化研究」研究会

事業種別 アーティスト／ステークホルダーデモンストレーション

共催 NPO 法人横浜コミュニティデザイン・ラボ／新横浜 IT クラスター交流会

開催日時 平成 17 年（2005 年）3 月 10 日 19:15～21:00

実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展覧会場

総来場者数 30 人

□ デモンストレーション・アーティスト／ステークホルダー

Surroundings

岡田 智博

石川 滝雄 アーム株式会社 代表取締役(IT 設計分野)

緑川 賢司 有限会社ミナロ 代表取締役(ものづくり分野)

倉田 茂男 ザイブナー株式会社 営業統括部長(ものづくり分野)

6. Evolution Cafe Night

仮名表記 エヴォリューションカフェナイト

事業種別 アーティストデモンストレーション

開催日時 平成 17 年（2005 年）3 月 11 日 20:00～23:00

実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展覧会場

総来場者数 40 人

□ デモンストレーション・アーティスト

SPECIAL OTHERS JAM バンド

CAFE ZERO GRAVITY マルチサウンド／サウンドインスタレーション

Evolution Cafe

7. 第1回 クリエイティブクラスターフォーラム

事業種別 ワークショップ

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 12 日 12:15 ~ 14:30

実施会場 横浜市開港記念会館 講堂 横浜市中区本町 1 - 6

総来場者数 40 人

講師

佐々木 雅幸 大阪市立大学大学院創造都市研究科教授(創造都市論)

國領 二郎 慶應義塾大学環境情報学部教授(地域情報化)

8. Flash Evolution! The Screening

仮名表記 フラッシュエヴォリューション ザ・スクリーニング

事業種別 アーティストデモンストレーション/ワークショップ

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 12 日 15:30 ~ 21:00

実施会場 横浜市開港記念会館 講堂

総来場者数 80 人

上映

ノラビット! アニメーター

青池 良輔 アニメーター

ポエ山 アニメーター

Biganimal インタラクティブデザイナー

Jakub Dvorsky アニメーター

永尾 正史

フリフリカンパニー キャラクターカンパニー

DEVILROBOTS キャラクターカンパニー

ワークショップ

遠崎 寿義 インタラクティブデザイナー

ポエ山

Evolution Cafe

9. ものづくりクラスルーム

事業種別 ワークショップ

共催 NPO 法人 CANVAS

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 13 日 10:30 ~ 13:00

実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展覧会場

総来場者数 21 人

□ 講師

鈴木 太郎

Surroundings

各事業内容については後述

Evolution Cafe

Concept

企画意図

IT 革命によって、この 20 年、世界の姿は一変しました。一人一人の持つクリエイティビティーを地球規模で発揮し、人類の発展に資することが出来る新たな文明が現出しているのです。その最前線には、IT を果敢に使い、私たちに未来の可能性を見せてくれる、アーティストやデザイナーの存在があります。

身の回りにある、生活を快適に彩るプロダクトやサービスには、大なり小なり、これらアートやデザインが反映されているのです。

そして今、一人一人のクリエイティビティーが文化として定着している日本において、その新たな日本文化に触発されることでパフォーマンスをみせている世界中のあらゆるところにいる、IT とともに育った世代（1970 年代前後生まれ以降）のアーティストやデザイナーたちによって、ユビキタス時代の新たな可能性を美術を通じて提起し始めております。

この展覧会では、これら新しい世代の作家たちがライフスタイルをどのようなかたちで豊かにするのかを、多くの人々とともに検証することをコンセプトとして開催しました。

この基本コンセプトのもと、5つのねらいを本展の開催に託し、実際に幾つかの結果をお見せしました。

1. メディアアートに対する既成概念を変える

メディアアートは耐久性が無い、壊れやすい、設置が特別で大変という既成概念があり、このことがキュレーティングや展示、普及への大きな障壁となっておりました。

IT とともに育ち、熟知し、示唆に富んだ作品を送り出す作家による作品の多くは、実は、現代作品なみの耐久性を持ち、多くの設置や維持もまた、現代作品に遜色しないどころか容易であるという事実を本展示を通じて、明らかにしました。

1 ヶ月にもものぼる展示において、通常管理下において故障および磨耗は一切起こりませんでした。IT 世代の作家において、インタラクティブな作品として美術として強度のある作品は、物理的にも強度のあるものであることを本展示は証明したのです。

2. クリエイティビティーを通じて用を示唆する時宜を得た美術の可能性を示す

アートは実用性が乏しく、製造業やサービス業など、日々の産業に資することは無いという既成概念が日本では多く存在しております。そして、作品売買などで初めて経済価値が生まれるといわれつつも、そこで資する存在はごく少数であるとも考えられております。

この四半世紀の間に、全く存在していないところから、生活の基盤にまで入り込み、その中でも進化を続ける IT において、その新たな使い方や意匠、批判的検証とその上のイノベーションが求められ続けております。その求められるものやことをクリエイティビティーによってかたちにし、イノベーションの素地を提供し、あまねく多くの人々に評価と新たなイノベーションの契機を与えるのこそ、IT を基盤とした美術家の役割であり、作品はその具体的な産物であります。

本展では「21 世紀のライフスタイルを進化させる新しい世代のアート」のローガンのもと、IT 時代における豊かなライフスタイルを鑑賞者一人一人が喚起できる具体的な産物となりえる作品をキュレーティングし、体験を可能とする展示によって、ホワイトキューブにはとどまらない、美術によるクリエイティビティーが、現実の生活やものづくり、サービスに作用する可能性を提示しました。

本展の美術家がこの展覧会を通じてプロダクトの企画に参画したり、一方でこれら IT を活用できる美術家との連携を通じた製造業分野における事業開発が本展に刺激されて開始するといった結果

Evolution Cafe

が生まれました。

ルネサンス期や産業革命期において芸術家がテクノロジーの実用開発において大きな担い手であった歴史と、この IT 革命を背景にした美術家による本展のようなライフスタイルにおける用と意匠の提示の取り組みは大いに重なるものであり、本展はその最先端の波頭となる舞台として機能しました。

3. メディアアート／デザインにおける新しい世代の発表の場を構成する

パーソナルコンピュータがこの世に登場して四半世紀、ファミリーコンピュータが登場して 20 年余りたつ現在、これら身近にコンピュータや IT に慣れ親しんで育った地球上最初の世代が、魅力的な作品を送り出し始めながら美術家として世界中で頭角を現しつつあります。特に日本は IT ものづくり先進国として、これらの「ガゼット」に逸早く慣れ親しむことが出来た土壌から、特に逸材を輩出している土壌にあります。

しかし、先にあげたようなメディアアートに対する理解が未だ日本では広く深められていない実情の中で、これら IT 時代を牽引するであろう IT 世代の作家たちが展示・評価される環境が、「クリエイティブインダストリー」の名のもと、美術（デザイン）による創造性を文化力として国富・地域競争力につなげている欧州等における積極的な IT 世代の美術人材の展示・評価・活用の取り組みと較べ立ち遅れているのが実情であります。

この構造的な障壁を実践を通じて取り払い、各分野とのトラフィックを高める取り組むねらいが本展にはありました。

特にキュレーティングの意図として、IT 世代を中心に展示を構成することで、この問題意識そのものをテーマの中心に置き、問題提起とともに具体的な活用・振興策を各ステークホルダーと共有するとともに導き出して行く関連企画の構成によって、来場者および三箇所の多くが有形無形のかたちで、日本の IT 世代の美術家の持つ魅力や可能性を理解し、好感を得るとともに具体的な推進策を考えるステークホルダーが様々なかたちで現れたことは、トラフィックやムーブメントを伴った IT 世代の美術家に対する評価環境を広げる上で実践をもって資するものでありました。

4. IT に即したアートフォームのグローバルスタンダードを日本にもたらす

IT 革命ともいふべき急速な技術・文化・社会・産業変容に立脚し、多岐に生じたアートフォームであるため、他の分野と較べ保守的な日本の美術分野において、柔軟かつ戦略的に美術・文化を社会革新の手段として取り込む欧米等のクリエイティブ産業構造先進地域ではアートフォームとして広く認知され、グローバルスタンダードとなりつつあるものが、高く認知されないような状況が現在あります。

本展では Web やブロードバンドなどの領域における技術変革から生じた新たな映像表現手法や手段による作品展示など、形式としての既成概念にとらわれず IT による表現環境に立脚した作品、特に世界では展示価値として認知されながらも日本では認知されきれないアートフォームを意図的に取り上げ、グローバルスタンダードとしての IT に即したアートフォームの展示を実践しました。

本展では Flash による表現を中心に、多数来場した海外（ほとんどが欧米）からのキュレーターや美術研究者より特に意図した分野の作品に対する問い合わせがある一方、当該分野の作品選択の確認を目的とする来場者が多数あったことから、日本におけるこれら急速にグローバルに受容されているエマージングな分野を国内を中心に発掘し、採録する展示が欧米同様にニーズに資するとともに実施出来る可能性を、顕在潜在問わず必要としているステークホルダーに対して示す結果となりました。

5. クリエイティブクラスとしての美術家のステータスを示す

IT 革命による経済・社会のグローバルな成長の背景にある大きな構造変化の中で「クリエイティブクラス」の勃興と台頭、そしてその社会経済における不可欠な必要さが認識されております。「ク

Evolution Cafe

リエイティブクラス」とは、個人の持つ創造性を主たる資源として活動する職業階層のことを指します。さきに触れたように、IT を生活や社会活動に移転し、改良、魅力的なものとして多くの人々が能動的に活用するためのデザインにおいて、IT に精通した美術家の存在と作業が大いに重要であります。

作品そのものを価値とする今までの美術の主たる構造と異なり、クリエイティブクラスとしての美術家はそのクリエイティビティーとそれを反映した作業に対して常用な価値が求められております。本展覧会では、このような新しい時代の構造に対応した美術家とそのステータスにおいて活動の可能性を得られる契機となる展示構成とアウトリーチを実施しました。

展示においては実際に用を成せる構成とすることで、そのクリエイティビティーに関する理解とよりステークホルダー（これには鑑賞者＝消費者・潜在的利用者も含まれる）が求めうる可能性を喚起するねらいとしました。

また、アウトリーチにおいては、作家やそのクリエイティビティーに触れ、その活用や関わり合いの契機となる取り組みを実施しました。

本展を通じ、鑑賞のみならず、使いたい、欲しいという声が数多く寄せられるとともに、実際に作家と作業を行うことによって事業推進を企図する取り組みや機運が生まれ、各分野におけるポリシーメイキングにも影響を与えるといった、クリエイティブクラスとしての美術家の役割を具体的に示す結果となりました。

Evolution Cafe

Exhibition Plan

展示構成

「Evolution Cafe」における展示構成のコンセプトは「日常の寛ぎの中でのライフスタイルに刺激を与える『用』に富んだ作品を実際に用いることが出来る環境において『展示』することで、ITによって、くらしやたのしみ、社会に密着する21世紀のアートの可能性と手ざわりのあるリアリティーを提示する」ことにあります。

展覧会場である BankART Studio NYK は、日本郵船の倉庫であった建物。光が射す空間は、運河に面し、横浜港、赤煉瓦倉庫、そしてみなとみらいの高層ビル街を見渡します。以前、日本郵船の資料館として、企業ミュージアムとしてよく整備された空間を活用するとともに、ランドスケープとしても備わった立地であります。ここは、横浜市が文化芸術創造都市の政策構想のもと、全国公募によって選定された大規模なアートマネジメントに長けたNPOに委託し、BankART1929という新たなNPO 運営体を設立し、運営するソーシャルエンジニアリングにおいて最先端の美術ギャラリーであります。

美術施設としては一級かつ先進的、その上、空間として魅力のある本会場の特性を活かし、私たちのねらいを十二分に反映した展示を行いました。

ライフスタイルを進化させる作品を、実際に座り、触り、使い、遊び、楽しみ、寛げる場となるように展示構成したのです。

鑑賞イメージとして、様々なかたちで刺激を与えてくれる作品が、昼はコーヒーを夕方からはお酒を片手に、一人ふけりながら、もしくは大事な人と、気の置けない仲間と、ひと時を過ごせる触媒となることを目指しました。

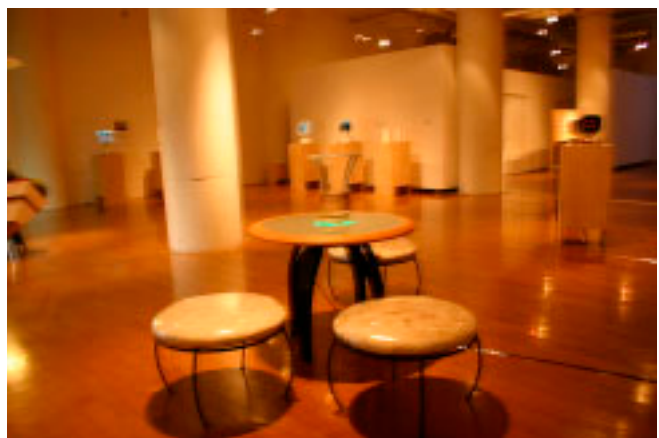
このことによって、展示としての作品を鑑賞対象として対峙する一般的な美術展示ではない、作品を使うことによって評価できる、誰もが参加、体験し、得られるものがある、クリエイティブクラスの創造性によって資する展示を実施しました。



展示造作

展示意図を反映した造作として、建築デザイナーでありサイトスペシフィックなメディアアート作家である田中陽明の設計のもと、工芸家の三輪ノブヨシによる展示インテリア制作によって展示造作を行いました。

本会場の持つ採光の良さと開放感のある内装、木目の床という特性を活かし、木目素材による角型のシンプルな展示台、テーブル、椅子で構成、実際に作品を体験し、使うという気持ちにさせる、リビング感もしくはオフィス感をもよおす落ち着いた構成を作



Evolution Cafe

品を引き立てながら実現。今まで通りの美術との接し方としての鑑賞と今回収録したような体験もしくは使うことによって美術として成立する作品のための体験・活用を前提とした展示の両立を果たしました。

展示セクション

これら展示および展覧会コンセプトに基づき、4つのセクションに分けた展示を実施しました。

1. 日常をプレイするセクション
2. 光の演出を評価するセクション
3. Flash Evolution!
4. E+プロジェクト

日常をプレイするセクション

展示会場の入り口から出口にかけての半分のスペースは、ガラス張りの明るく開放的な空間を活かし、実際に体験したり活用することによって評価できる作品を使える環境を構成し、展示しました。

展示作品と内容：

1. ソファとルームライトの構成によるインタラクティブなリビング空間が作品化した「Cafe Tools」(Surroundings 作)を実際のリビングとして擬似構成



2. コミュニケーションの材料となるデジタルカメラ機作品「ワクワク」(ヒマナイヌ作)を想定使用方法を実際の撮影写真や撮影シーンの写真を掲示構成しつつ、実際に使える体験撮影誘導をねらった設置を作品としての「写真機」の展示の美しさを構成しながら展開

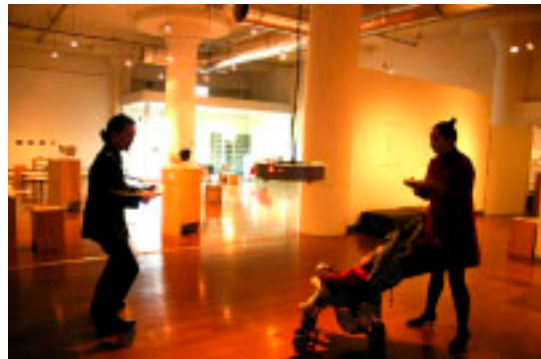


Evolution Cafe

3. 発光ダイオードを埋め込んだテーブル型の作品「Tea for Angel」(森脇裕之作)を同作品を構成する椅子とともに実際のリビングとして擬似構成



4. クワクポリョウタ作の作品であるテレビ電話型作品「Vomoder」と対戦ゲーム型作品「loopScape」を、それぞれの体験者が相互の体験を把握しながら快適に体験し、かつ周囲からの鑑賞者がその体験を鑑賞することを通じて評価できる配置による構成を実施



5. テーブル型ディスプレイ作品「Media Table」(MT-planning 作/小田切竜太郎キャラクター制作)は、体験者が快適に体験し、かつ周囲からの鑑賞者がその体験を鑑賞することを通じて評価できる配置による構成を実施



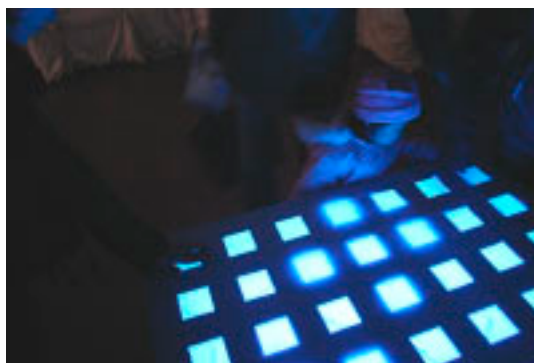
Evolution Cafe

光の演出を評価するセクション

展示会場の奥のスペースを消灯、導入部からつながる半暗転の空間と、壁を隔てて完全暗転にした空間を演出、光ることによって成立する作品を評価環境に適したかたちで展示しました。

展示作品と内容：

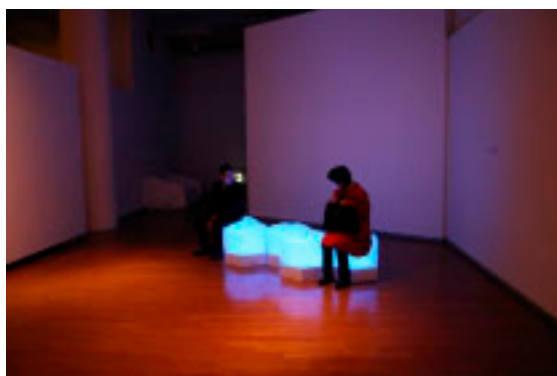
1. 多数の風車が風を起こすことで光が変わる、光と風の美しさを鑑賞する作品「青の軌跡」(鈴木太郎作)を暗転した部屋の中心に配置、どの角度から見ても完成度の高い作品の存在感を引き出した



2. 暗転部屋のコーナーにはソファを配置、ソファには発光ダイオードを身近なインテリアの楽しみに変えるクッション「Seizable Light」(三澤純子作)を置き、実際に使うという評価を鑑賞者が出来るように構成。また「青の軌跡」をゆっくりと眺めることができるようにもした



3. 半暗転のスペースには、カウチ型の作品「FuwaPica」(八木澤優記+松山真也作)を設置、座るという動作を可能にする明るさを保ちながら、光ることによって成立する作品の存在を最適なかたちで展示した。また、導入部からつながることから、光の上での最適な存在感を保ちながらも、全体から作品を目視することが出来る場の配置と鑑賞者が作品体験者がもたらすインタラクションを鑑賞する配置となった



Evolution Cafe

Flash Evolution!

インタラクティブな動画・情報デザイン制作・再生方式である Flash を活用した、アートフォームによる特集展示構成。フィルム以来のコマ撮りによる描画表現とは異なるアプローチによる動画作成やコンピュータ上での様々な表現形式を柔軟に取り込んだインタラクティブ表現を可能にする Flash 方式を用いた表現は、今までの映像や情報デザインのプロセスとは異なるフォーマットとして、産業デザイン、公共サービスから、デジタルコンテンツ、メディアアートまであらゆる領域に世界規模で無数に表れています。

この Flash による表現から生まれるアートフォームを様々な観点から収集し、展示を行うことで、Flash 表現の多様性とアートやデザインとしての価値評価の場を提供した。



1 作品ごとに最適化された 1 端末で展示、端末は全て同機種のマッキントッシュで揃え、同じく同じ意匠の台座を特に制作して配置したことで体験・鑑賞環境の均質化を行うとともに、作品に入り込みやすい環境を整えました。台座は必要とされるマウス操作を可能とする面積を置くことで作品操作性に配慮を行ないました。

展示作品：

・情報デザイン

「HAPPY/NEW/YEAR」 インターネット経由による WEB インタラクティブ(中村勇吾+北村慧太作)

「MagWerk - No More Papercuts」 インターネット経由による WEB インタラクティブ(Joakim Nilsen + FF Media Group AS 作)

・デジタルアニメーション

「PERESTROIKA」(青池良輔作)

「踊る太極 -The Kinetic Sense-」(永尾正史作)

・インタラクティブアート

「丘の上から ありがとう THE COLORS OF MESSAGE」 データスタンドアローンによる WEB インタラクティブ(山本真也作)

Evolution Cafe

E+プロジェクト

IT によるものづくりを学習・開発用電子工作キットとして提供している「エレキット」。

数多くの日本のメディアアーティストがこのキットを通じて、電子工作を学び、かつ、作品制作の材料にしています。その一方で、ロボカップなど日本のものづくりを支える教育の分野においても学習と試作制作のために無くてはならないものになっており、日本のものづくりを支えています。

このメディアアートと電子ものづくりに大きく貢献している「エレキット」による、ものづくりの楽しみをより多くの人に伝えることで、IT 時代のものづくりを普及しようというアートプロジェクトを同展では展開しました。

より多くの人々が作品鑑賞や体験だけではなく、組み立てたり作りたくなる組み立てキットとなった作品案を募り、優秀案のスケッチを会場にてパネル化して、特集コーナーをつくり展示しました。

スケッチを通じ、自身の発想を作品に落とし込む前のイメージをどのように組み立てているのかを、鑑賞者に理解してもらえよう展示を企画しました。

展示スケッチ：

「Spinner」「digiParrot」(Crispin Jones 作)

「Frame Light Bee」(三澤純子作)

「Cobit Series」(Surroundings 作)

Evolution Cafe

Event & Out Reach

関連催事・ワークショップ

本事業において、クリエイティブ力が IT 社会・産業の発展にどのように貢献するのかを、必要とされる各分野の人々に対して提案し、評価、活用、より一層の参画による推進を目的に、展示のみならず様々な催事や参加企画を実施しました。

クリエイティブ力は専門家のみならず、実際に社会の中で暮らす人々、将来の社会を担う青少年の豊かで多様性に富んだ発達にもそのまま資することが出来ます。

本事業では、これら多彩な顕在・潜在ニーズに応えた取り組みを実施しました。

実施催事・ワークショップ内容:

1. artdemo.05 アーティストデモンストレーション／ワークショップ
2. Live Evolution! アーティストデモンストレーション
3. artdemo.05 extra night アーティストデモンストレーション
4. 第 10 回「横浜都心部活性化研究」研究会 アーティスト／ステークホルダーデモンストレーション
5. Evolution Cafe Night アーティストデモンストレーション
6. 第1回 クリエイティブクラスターフォーラム ワークショップ
7. Flash Evolution! The Screening アーティストデモンストレーション／ワークショップ
8. ものづくりクラスルーム ワークショップ

artdemo.05

展示連携のプロジェクトである E+プロジェクトの提案作家の中から選ばれた、電子工作キットのプロトタイプづくりのための有力提案を持つ作家がそのプロポーザルをデモンストレーションによる公開提案で実施しました。

これらデモンストレーションを通じて、各美術家・作家が持つクリエイティブ力が実際の IT の活用や製品につながる可能性を作家とステークホルダー、そして消費者が評価しあい、その評価の感触を共有し、それぞれのニーズに活かすことが出来ました。

各作家のデモンストレーションの後、これら提案や本展の作品がどのようなかたちで製品企画とつながり、クリエイティビティーによるものづくりの成果を普及させることが出来るかを、アーティスト／デザイナーによるインテリアを中心とする製品企画と販売におけるグローバルな第一人者である株式会社イデーの黒崎輝男ファウンダー（創始者）と「エレキット」の開発販売会社で電子工作キット分野における同じくグローバルな第一人者である株式会社イーケイジャパンの井口秀実社長を迎え、各提案の具体的な評価と推進手法を考察する



Evolution Cafe

ワークショップを実施しました。

また、デモンストレーション作家の一人であるクリスピン・ジョーンズとは、ジョーンズの英国ロンドンの自宅と会場とをコンシューマー向けサービスの ADSL を介してつなぎ、インターネット経由によるビデオチャットによりデモンストレーションとワークショップを実施、200 インチ程度の画面でありながらも鮮明な映像によって双方を結ぶことに成功しました。

同時に、E+プロジェクトの提案によるプレゼンテーションだけでなく、本展出展作家の中より商品化を狙った作品提案を持つ作家 2 組によるプレゼンテーションを実施し、同じく評価と商品化に向けた意見交換が来場者との間で行われました。

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 2 月 19 日 13:00 ~ 18:30

実施会場 BankART Studio NYK ホール 神奈川県横浜市中区海岸通 3 - 9

□ デモンストレーション・アーティスト

E+ 電子工作キット提案 Crispin Jones / 三澤 純子 / Surroundings

出展作家デモンストレーション fuwa pica (八木澤 優記) / ヒマナイヌ

□ 評価・コメンテーター

黒崎 輝男 株式会社イデー 会長・ファウンダー (ものづくりデザイン分野)

井口 秀実 株式会社イーケイジャパン 社長 (ものづくり IT 分野)

□ 進行役: 岡田 智博 クリエイティブクラスター理事長

Live Evolution!

IT や文化表現の多様な発展によって、エマージングな表現が展示できる作品のみならず、パフォーマンスやライブ表現の分野でも同様に起きております。その中において、展示テーマと同様に「ものづくり」評価ムーブメントの考察に資する作家を取り上げ、ライブパフォーマンスとして展開しました。

このライブにおいて、ロボットや自動車など権威によって「ものづくり」が制限されている分野に対し、果敢に「ものづくり」を挑み、作り上げている横浜市に拠点を持つグループ「カイライバンチ」を迎え、これら実際に作り上げた「ロボット」や「自動車」による競技デモンストレーションをライブで行いました。

このパフォーマンスを通じて制限されることの無い「ものづくり」の可能性とその発露によるアートフォームの可能性を来場者は評価することが出来ました。

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 5 日 19:30 ~ 21:00

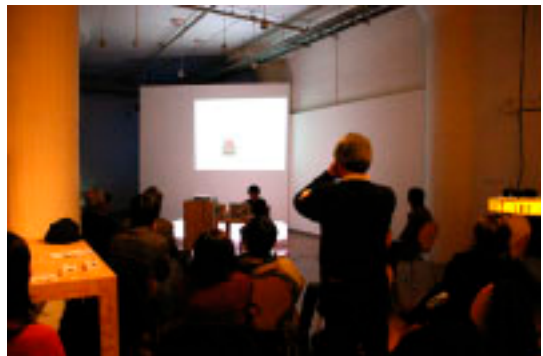
実施会場 BankART Studio NYK ホール

□ デモンストレーション・アーティスト

カイライバンチ マシンアーティスト

artdemo.05 extra night

実際の作品を体験しながら作家のプレゼンテーションを評価できる公開デモンストレーションを会場内で実施しました。テーマと出展作品の特性から、美術としての側面のみならず意匠や機構に対する関心も高く、参加来場者は美術分野のほか、デザインや電子機械製造企画分野など IT によるクリエイティブを必要とする全般のステークホルダーが集まる傾向となり、結果、技術から美術表現手法まで多角的に作品とその背景を評価で



Evolution Cafe

きる場となりました。

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 7 日 19:30 ~ 22:00
実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展覧会場

- デモンストレーション・アーティスト
クワクポリョウタ／鈴木 太朗
- 進行役: 岡田 智博

第 10 回「横浜都心部活性化研究」研究会

本展が抱えるクリエイティブ力の持つ可能性を、美術外の分野で横浜において必要としている層に対して提供するため、横浜地場としての IT 産業を担う企業や経営者にクリエイティブ力の IT ビジネスへの応用を評価してもらうため、同分野のステークホルダーが集まる横浜発の産業活性化を研究する「『横浜都心部活性化研究』研究会」を本展会場にて実施しました。

特に今回、IT によるものづくり産業の可能性と密接につながった地場企業と経営者、それに横浜市に拠点をもち、「ものづくり」面における IT デザインビジネスを志向する出展作家 (Surroundings) によるデモンストレーションを中心としたため、本展にあるようなコンピュータ世代によるものづくり系のメディア作品が IT におけるものづくり企画に資することを、今まで触れることも関心を持つことも無かった参加者に印象づけることが出来ました。



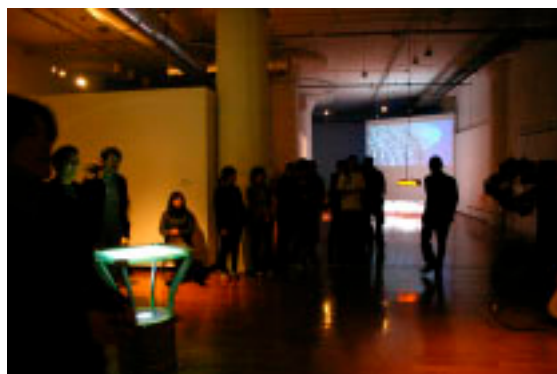
開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 10 日 19:15 ~ 21:00
実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展覧会場
共催 NPO 法人横浜コミュニティデザイン・ラボ / 新横浜 IT クラスタ交流会

- デモンストレーション・アーティスト／ステークホルダー
Surroundings
岡田 智博
石川 滝雄 アーム株式会社 代表取締役(半導体設計分野)
緑川 賢司 有限会社ミナロ 代表取締役(ものづくり試作品製造分野)
倉田 茂男 ザイブナー株式会社 営業統括部長(デバイス・IT 機器企画分野)

Evolution Cafe Night

使われることで意図を発揮する本展の作品がいかに本展のタイトル「Evolution Cafe」同様に、日常の用の中で活かすことが出来るのかを、カフェを擬似的に運用することで検証することで評価するイベントを実施しました。

不特定多数の来場者を迎え、パーティー形式で作品を用いて寛ぎ、体験する作業を通じて、作品が持つ実際の耐久性の検証や美術作品の鑑賞者外としての被験者による無意識な利用による評価の確保が出来ました。



Evolution Cafe

開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 11 日 20:00 ~ 23:00
実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展示会場

□ デモンストレーション・アーティスト(音楽演奏・パフォーマンス)
SPECIAL OTHERS JAM バンド
CAFE ZERO GRAVITY マルチサウンド/サウンドインスタレーション

第1回 クリエイティブクラスターフォーラム

クリエイティブ力による社会発展が 21 世紀のグローバルな潮流であることが各分野で認識され始めている今、本展の主催者であるクリエイティブクラスターはそのクリエイティブ力による社会発展に資するための構造づくりを主たる目的に活動をしております。

本展はそのクリエイティブ力の可能性を、展示のかたちで最適化して開催するものであります。この具体的なケースを本会では提示しつつ、クリエイティブ力による社会発展を顕在もしくは潜在的に認識する各分野を繋ぎ、相互の理解と連携を深めるフォーラムを同時に開催しました。

IT によるベンチャーや地域コミュニティの創出を専門とする情報化社会研究の分野と、創造性による社会文化を通じた発展研究、ともに実践を伴いながら親和性の高い 2 つの分野の第一人者を結びつけ、クリエイティブ力の連携によるクラスターから生まれる諸分野の発展の可能性を来場者ととも考察しました。



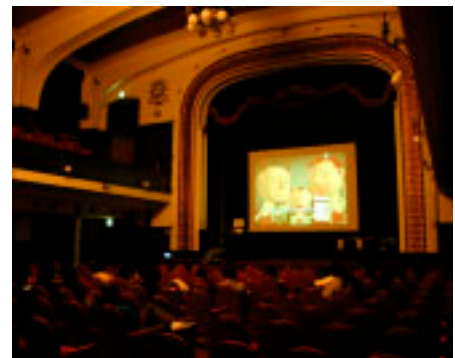
開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 12 日 12:15 ~ 14:30
実施会場 横浜市開港記念会館 講堂 横浜市中区本町 1 - 6

□ 講師
佐々木 雅幸 大阪市立大学大学院創造都市研究科教授(創造都市論)
國領 二郎 慶應義塾大学環境情報学部教授(地域情報化)
□ モデレーター: 岡田 智博

Flash Evolution! The Screening

本展において展示で供することが出来なかった、Flash 映像の上映に特化した上映デモンストレーションを実施しました。展示同様に、Flash による映像表現の多様なフォームと活用を収録、インタラクティブおよびブロードバンドサービス普及以降により広がりを持つアートフォームの可能性を評価・検証する場となりました。多様なフォームによる Flash のアートスクリーニングは、日本では初めてであり、その実施方法に関する検証ともなりました。

実施内容としては上映と解説、作家による制作意図の披露によるワークショップによる構成としました。



開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 12 日 15:30 ~ 21:00
実施会場 横浜市開港記念会館 講堂

□ 上映

Evolution Cafe

ノラビット! アニメーター:エイジフリー・エンタテインメント・アニメーション

青池 良輔 アニメーター:アートアニメーション

ポエ山 アニメーター:エンタテインメント・アニメーション

Biganimal インタラクティブデザイナー:アートアニメーション

Jakub Dvorsky アニメーター:ミュージックビデオ・アニメーション

永尾 正史:アートアニメーション

フリフリカンパニー キャラクターカンパニー:インタラクティブキャラクター

DEVILROBOTS キャラクターカンパニー:キャラクターアニメーション

□ ワークショップ

遠崎 寿義 インタラクティブデザイナー:情報デザイン

ポエ山

ものづくりクラスルーム

「ものづくり」の重要性が認識されている今、特に重要視されている IT の基礎である電子分野での「ものづくり」の普及が他の「ものづくり」のアウトリーチに較べ立ち遅れている現状があります。本展の出展作家や協力者が得意とするこの電子分野の「ものづくり」を次の世代に普及するための方策づくりをワークショップとして実践しました。

実践にあたり、IT 社会に対応した教育の推進と開発を先行して行っている NPO 法人 CANVAS とともに共催、今後の社会貢献に資することを可能にするための懸案出しの場としました。

「エレキット」が供給している、センサー機能学習のためのロボットキットを用いたワークショップでありましたが、小学校中高学年の児童が大人の参加者よりも自力で電子工作を完成させた手際の良さは、電子分野のものづくりを普及させる可能性においてクリエイティブ力が大いに資することを証明しました。



開催日時 平成 17 年 (2005 年) 3 月 13 日 10:30 ~ 13:00

実施会場 BankART Studio NYK Evolution Cafe 展示会場

共催 NPO 法人 CANVAS

□ 講師

鈴木 太郎

Surroundings

Evolution Cafe

Projects

クリエイティブ力によるアートフォームを通じた貢献を理念に掲げる本展では、具体的な貢献になりうるプロジェクトを実施しました。会期中の実績をもとにより大きな貢献となるべく推進してゆきます。

E+ PROJECT

「21世紀を生きる人にはんだごてを」をテーマに、世代や性別を問わずより多くの人々がIT社会において必要不可欠な電子工学と親しみ、ものづくりが日常的にできるようにするため、先の展示やアウトリーチにあげましたように、誰もが組み立てたくなるような電子工作キットの企画とデザインを美術家がするプロジェクトを本展より立ち上げました。

電子工作キットとして世界的に定評のある「エレキット」としての商品化による普及を念頭に置いたプロジェクトは、世界20組の新進メディアアーティスト/情報デザイナーに企画を募り、そのうちのプロポーザル展示を実施した3組による4点に絞られました。

関連催事である「artdemo.05」での公開プレゼンテーションとその後のエレキットサイドからの評価をもとに、プロトタイプを同年4月末までを期限に絞られた内の更に2組による3点で制作を実施します。

制作されたプロトタイプは、美術によるIT時代のものづくりへの貢献の事例として、東京都写真美術館の10周年記念メディア系展覧会「超ビジュアル」に引き継がれ、展示されます。

また、展示成果を踏まえ、エレキットブランドでの商品化を実施する予定です。このプロトタイプ展示と商品化によって、ITをフィールドにした美術家の人々にITの仕組みを伝達し自身のものとするための貢献をクリエイティブ力を通じて果たすとともに、プロダクトとして普及を可能とするものであることを証明して行きます。

制作実施作品:

「Spinner」「digiParrot」(Crispin Jones 作)

「Frame Light Bee」(三澤純子作)

Flash Evolution! Contest

Flashによる映像・インタラクティブ表現が、急速な成長をみせるがゆえに日本のアートシーンにおいてキャッチアップされていない現状を、特集展示・上映を通じて整備してゆくことを目的としたFlash Evolution!

同企画の中において、キュレーティング枠のほかに、キャッチアップされきれていない、もしくは取り上げきれていない作品を発掘し、同じく展示するため「Flash Evolution! コンテスト」を実施しました。同コンテストは、マクロメディアの日本向けホームページ(日本語)と、国際的に定評のあるデジタルデザイン報道サイト「shift」(日本語・英語)を通じて募集、世界各地からの応募の中、

日本人からの発掘、日本において新鮮であるため取り上げる価値があるという選定基準で、本展キュレーターの岡田智博とFlashによるアーティスト支援と発掘をマクロメディアで取り組んでいる太田禎一との審査によって2点を選定し「Flash Evolution!」において展示公開しました。

選定作品:

・「MagWerk - No More Papercuts」(Joakim Nilsen + FF Media Group AS 作)
ブロードバンド向けオンラインマガジン(ノルウェー)

・「踊る太極 -The Kinetic Sense-」(永尾正史作)
抽象アートアニメーション(ドイツ・日本)

Evolution Cafe

Satellite Exhibition

連携展示

本展の作品およびプロジェクトの一部は、連携展示を東京都写真美術館で2月5日より3月8日まで開催された「グローバルメディア 2005 おたく：人格=空間=都市」にて実施しました。

同展は毎年開催されるメディア系の特集展。その年に世界で注目された日本人新進作家のメディア作品やプロジェクトを展示しました。

本連携展示では、世界のインタラクティブアート/デザインのシーンで注目されている作家による Flash 作品の展示と、新進作家によるクリエイティブ力を用いたものづくりの発信の可能性を広く提示することで、美術展示にとどまらない日本発による新進アーティストの新たな活動の展望を展示するという意図で行いました。



展示作品:

Flash Evolution! より

「HAPPY/NEW/YEAR」(中村勇吾+北村慧太作)

「PERESTROIKA」(青池良輔作)

「丘の上から ありがとう THE COLORS OF MESSAGE」(山本真也作)

全作品とも DVD による映像展示にて実施

E+プロジェクトより 全選定提案のスケッチを展示

アンケート用紙を添付し、各提案の人気投票とコメントアンケートを実施、ものづくりへの参加性を加えました

Artists and Exhibition Works Data

展示作品および作家紹介

■ クワクボリョウタ KUWAKUBO Ryota

ITを駆使したアーティストとして今や日本を代表する存在となったクワクボ。

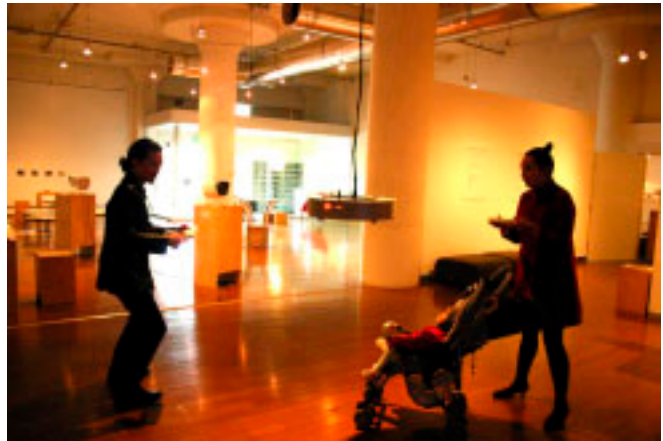
しかし、その作品はアナログチックであり、世代を超えて懐かしさと親しみやすさを感じさせるものがある。自身をデバイスアーティストと称するように、主に秋葉原の電気街で入手した電子部品によって、作られたその作品たちはハイビジョンの時代にあって点が大きく認識できるLEDによるドットであったり、単純な電子音や振動によるインタラクティブなものである。しかし、その部品たちが持つエレキの美しさと反応のおもしろさを絶妙にパッケージングした作品は、電気街から「おたく」の街になった秋葉原への郷愁そのままに、ローレゾリューションであるが故の美しさや温かさを持ついとしさを感じさせずにはいられないものになっている。

出展作品:

loopScape 相手との距離が縮まるゲームマシーン

LEDで作られた丸いディスプレイでシューティングゲームを楽しもう。ループする世界の中で対戦相手が操縦する敵を打て。うかうかしていると回り込まれたり、自分が打った弾が追いついて自爆したり。

激しくくるくる動かないと戦えないこのゲーム、対戦している間に妙な連帯感が生まれるのだ。



Vomoder IT devolution 電子の温かみに触れる電話ツール

この昔のテレビか計測器みたいな機械。実は声だけでなく表情がつながるトランシーバー。画面上に相手の声にあわせてドット画のキャラクターがかわいくおしゃべりしてくれます。テレビ電話よりもなぜか親しみが沸いてくるローテクIT革命だ。

経歴:

1971 生まれ。筑波大学大学院修士課程デザイン研究科総合造形修了、国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)アートアンドラボ科卒業。代表作: Bitman、PLX、loopscape など。第7回文化庁メディア芸術祭アート部門大賞(04)、Prix Ars Electronica 02/03 インタラクティブ・アート部門連続入選のほか、世界各地の美術館やアートフェスティバルで多数する一方、他アーティストのサポート・エンジニアリングや、メーカーとの製品・オモチャ開発なども行う



■ 鈴木太郎 SUZUKI Taro

鈴木が作る作品は、電子が織り成す反応の美しさを最大限に引き出す、ITの中のテクノロジーの美への探求の成果である。展示する「青の軌跡」は、テーブル状の照明に何十にも仕組まれた風車の振る舞いから生まれる風によって、繊細な光のグラデーションを織り成す。センサーによって作品に

Evolution Cafe

集まる人々の動きを把握し、様々なかたちで繰り出される光の挙動は、見るものに新鮮な驚きを与えることでその光に魅了される吸引力となるのだ。

経歴:

1973 年生まれ。伊藤隆道に師事、東京藝術大学大学院美術研究科博士課程在籍。代表作: Water Canvas。「青の軌跡」で NHK デジスタアワード(03)、第 7 回文化庁メディア芸術祭アート部門奨励賞(03)、芸術科学会 DiVA 展大賞(03)を獲得



■ fuwa pica ふわぴか

鈴木太朗とともに下町葛飾の銭湯跡をアトリエに活躍する、東京藝術大学デザイン科助手の八木澤優記と様々な難しいプロジェクトをこなしてきた若手メディアアートエンジニアの注目株松山真也によるユニット。常に化学現象に注意を払い、自然の摂理の一瞬を再現可能なインタラクティブ作品としてかたちにする作風で注目をされている。鈴木とともに制作した「ウォーターキャンパス」(水の気泡をドットにして「描画」するディスプレイ型作品)は、ディスプレイデザインの分野において早くも影響を及ぼす存在になっている。

出展作品:

ふわぴか 光が快感を誘うカウチ

光るソファが作品になったもの。座ることによる重さが反応となり、ソファの中の光が様々な振る舞いを見せてくれる。座り、包まれる、ソファが持つ、触覚としての心地よさが、柔らかな光による視覚的な包容力でより一層深まる、癒しのインタラクティブオブジェである。



経歴:

八木澤優記: 1974 年生まれ。伊藤隆道に師事、東京藝術大学大学院美術研究科修士課程デザイン専攻修了(04)

松山真也: 1978 年生まれ。森脇裕之に師事、和歌山大学システム工学科卒業、多摩美術大学大学院(情報デザイン)修了。代表作: Water Canvas

■ Surroundings サラウディングス

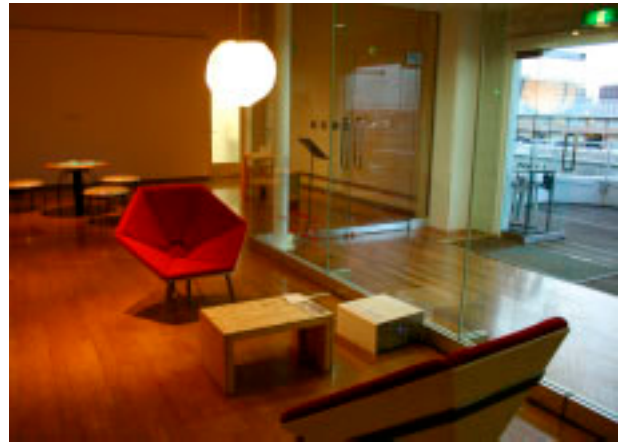
SFC(慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス)のメディアデザイン研究から生まれた、アーティストグループ。湘南藤沢開学以来、様々なメディアアーティストを輩出してきた中の新世代注目株である。博士課程に在籍し、次世代メディア・知的社会基盤研究の COE において研究員に抜擢されたリーダーの植木淳朗は、「ものがつくりたい」という思いのもと、東京大学経済学部より進学、SFC から生まれた様々なアーティストが制作の場とした工房に入り、一からものづくりの腕を磨いた。クラブ系ジャズミュージシャンとしてデビューした岩田幸成、可能性が認められ高校生の頃よりプロジェクト入りした未だ 10 代の渡邊康太郎など、研究力と社交力、それに遊び心にもものづくりの力を兼ね備えた個性派のメンバーによって、送り出される作品は研究成果としての先端知の反映のみならず、日常生活を豊かにするスパイスとしての存在感を既に兼ね備えている。

Evolution Cafe

出展作品:

Cafe Tools 親密になれるリビング

カフェという寛ぎの空間の中で人との関係を親密にさせるためのインタラクティブな機能が秘められたインテリア。会話の相手の声が耳元からもささやき掛けられる、親密度を高められるソファ。親密度を把握して演出する照明。遊びを知り尽くした感性から生まれるムーディーな世界を作り出すインタラクティブファニチュアだ。



経歴:

慶應義塾大学メディアデザインプログラム稲蔭正彦研究会所属のメンバーにより結成。“人に寄り添うメディア”をテーマに、家具を中心として、生活の中にとけ込んだ次世代プロダクトを提案、製作している。代表作: ACTiM、Cafe Tools。企業や研究機関からの制作依頼に応えるため、株式会社 Surroundings を横浜市に 2004 年 12 月設立

■ ヒマナイヌ Himanainu

「暇な犬、探してます」を合言葉に集まった、CM プランナー、デジタルコンテンツ業界誌編集者、ビデオジャーナリスト、バー経営者など、多彩な職業のコミュニケーション中毒者たち。そのコミュニケーション快樂指数を高めるために作り出すデバイスやソフトウェアが彼らの作品であり、作品を通じた多メディア展開をビジネスモデルにしている。

出展作品:

ワクワク パーティーコミュニケーションを盛り上げるデジタルカメラ

写真を撮るときに指でフレームを作ったりしますよね。では、フォトフレームをそのままデジカメにしてしまおう。そんな作品であり、プロダクトの提案であるのがこれ。フレームで示した相手が撮れるだけでなく、自分撮りも可能。枠をツールにコミュニケーションが深まります。アーティストがデジタルカメラを作ったら、それがこのプロトタイプであり作品なのだ。



略歴:

「セルフタイマー」に続く記録の新概念「ライフスライス」を用い「人間の体験」をベースとした新しいメディアを作ることを目的に、2002 年結成。デジタルカメラ、サーバー技術、などテクノロジーを駆使したベースを使いながら、人間の根元的な行動、記憶、フィードバックを活性化させるための提案を行っている。代表作であるライフスライスカメラによるプリント作品で、第 6 回文化庁メディア芸術祭ノンインタラクティブ部門特別賞(03)を獲得。アートデモによる起業プログラムを通じて株式会社ヒマナイヌを設立(03)

■ MT-Planning エム・ティ・プランニング

IT による日本のものづくりを支えるデザイナー集団。IT から生まれるデジタルの情報を分かりやすく伝達するインフォメーションデザインを得意とする彼らの代表作が、今回展示するメディアテーブル(情報や遊びが湧き出すテーブル)である。メンバーが NEC デザイン在籍時に開発したこのテーブルは、机上をタッチパネルディスプレイにしたもの。メディアアート作品として同様のものが多々生まれる中、装置としての耐久性と正確さ、様々なインタラクティブを持つ作品やコンテンツに

Evolution Cafe

対応できる柔軟性で他を追随しない。いつもなら紙を広げたり、PCを開いたりする場である、その勢い余って机の上に何か書きたくなるテーブル。それがディスプレイになったら？という誰もが感じる思いを確実なかたちにしたメディアテーブルを体験あれ。



略歴:

創業者の三澤純子と土屋健一は、株式会社 NEC デザインに在籍中に、「Media Table」の企画・デザイン提案を行い、事業化を探る過程を経て退職。2001年3月に有限会社エム・ティ・プランニングを設立、人・情報・空間のインタラクション（相互作用）を企画する仕事を中心に展開している。キオスク端末などハードウェアの開発もあれば、プレゼンテーションや地域案内などのソフトウェアの制作もある。管制室などの特殊な空間デザインも行えば、グラフィック制作も行う。グッドデザイン特別賞（00）、アカリ・イマージュ2004入選(04)、青山デザインアワード2004入賞など、その活動と作品に関する受賞多数。代表作である「Media Table」は現在、タッチパネル・システムズ株式会社にて、製造・販売中。MT-planningは、顧客向けの導入プランやソフトウェアの制作を担当している

■ 小田切竜太郎 ODAGIRI Ryutaro

メディアテーブルをインタラクティブに賑わすキャラクターと本展シンボルキャラクターを制作。キュートなイラストで、ファッション誌や商業グラフィック上で日本的アーバンライフのおしゃれを伝達する魅力を持ったクリエイティブでメディアを彩れるパワーで大注目の存在。まさにおしゃれかわいい小田切ワールドがメディアテーブル上でインタラクティブに展開される、メディアデザインとイラストレーションの最新コラボレーションがここにある。ITな今から明日の暮らしの楽しさをまさに具現化した、本展のテーマイラストも小田切の手によるものだ。



©Ryutaro Odagiri 2005

略歴:

1977年生まれ。桑沢デザイン研究所を経て、イラストレーターとして活躍。

「かわいい」をキーワードに、ファッション雑誌、広告、キャラクター等、国内外問わず様々な媒体で精力的に活躍している。その範囲は『non-no』『進研ゼミ』等大人から子供まで多数の雑誌であったり、『TBS うたばん』の映像、『神田明神』の山車（永久保存）など、国内外に広がっている。

1998年第三回ペーター賞受賞、1999年第105回ザ・チョイス入選など、国内外で受賞・展示多数。

■ 三澤純子 MISAWA Junko

エム・ティ・プランニングの代表である三澤は、NECデザイン在籍時より頭角を現してきていたプロダクトデザイナー。ITをより魅力的で誰でも使いやすいプロダクトにするためのデザインを探求する中で、自身のクリエイティビティでものづくりを志し、スピンオフし今に到る。

出展作品:

Seizable Light イルミネーションが輝くクッション

クラフトの中にITを取り入れ、日常の中で新しい時代のクリエイ



Evolution Cafe

イティビティーを楽しもうという提案。次世代の照明として生活の中にも浸透し始めた LED を用い、クッションを光らせたこの作品は、今まで取り扱いが専門家でないとなかなかハイテクパーツを手芸感覚で扱いやすいように加工し、様々な工夫で生活を豊かにするためのパーツとして送り出すためのプロトタイプである。

略歴:

人間工学を専攻し、NEC にてプロダクトデザイン、コーポレートデザイン、システムデザイン等を経験し、2001 年独立。現在、有限会社エム・ティ・プランニング代表。2003 年より子育て開始。

■ 森脇裕之 MORIWAKI Hiroyuki

NHK 紅白歌合戦の小林幸子の電飾衣装の造形で知られてきた森脇は、LED を中心に先端イルミネーション技術を果敢に取り入れ、光の美と反応のおもしろさを提示し続けるキネティックアートの第一人者である。森脇は、巨大プロジェクトや美術館でのインスタレーションのみならず、21 世紀らしい日常生活に艶を与えるインテリアとしての光のある作品の考察を近年は展開している。

出展作品:

Tea for Angel 光の影が映えるからくりテーブル

LED が埋め込まれた天使のテーブル。テーブル上にモノを置くとあたかも影のように澄んだ光が動き出す。物を動かすとそのまま素直に光の「影」が動き出す挙動は、気にならずにいられない気持ちになり、もっと長く、このテーブルに留まりたくなる気分させてくれる。



略歴:

1964 年生まれ、多摩美術大学情報デザイン学科助教授、筑波大学大学院芸術研究科デザイン専攻修了。代表作:「レイヨ=グラフィー」、「夢を見る夢を見た...」 ファッション・デザイナーとのコラボレーション(小林幸子電飾衣装)や演劇パフォーマンス(パパ・タラフマラ)などの異分野とのコラボレーションも多い

Flash Evolution! An Exhibition 出展作家

■ 中村勇吾 NAKAMURA Yugo + 北村慧太 KITAMURA Keita

出展作品: HAPPY/NEW/YEAR 作品 URL <http://www.tha.jp/project/greeting2005/>

作者らの 2005 年の年賀状として配布されたグリーティングカード。

米 Amazon 社の提供する Web サービス API を使い、Amazon に登録されている膨大なブックカバー画像を「Happy」「New」「Year」のキーワードで検索、収集し、ブラウザ画面上にタイポグラフィとして表示する。カバーにマウスカーソルを載せると詳細情報が表示され、クリックすると Amazon の該当書籍ページが開く。偶然性と究極の「ジャケ買い」をミックスした、明示的なキーワード検索に代わる新しい情報提供の形?なのかもしれない。もちろんビジュアル作品としても長時間見ても飽



Evolution Cafe

きない。

略歴:

中村勇吾 ディレクター/デザイナー/エンジニア 1970年奈良県生まれ。東京大学工学部大学院修了。Webを中心としたインタラクティブデザイン、インターフェイスデザインの分野で制作活動を継続中。クライアントワークとして、SONY CAMCAMTIME、NEC ecotonoha、インテンショナルリーズ など。受賞等多数。また個人としても、世界各地の展覧会やワークショップ等に多数参加し、多方面で活動中。2004年にデザインスタジオ「tha」を開始。

北村慧太 エンジニア 1983年生まれ。株式会社ビジネスアーキテクツのエンジニアを経てシアトルに留学後、中村勇吾とともに tha 社に籍を置き活躍中。

■ 青池良輔 AOIKE Ryosuke

出展作品: PERESTROIKA

リビングルームで、ノートブックパソコンとデジタルカメラから生まれたアニメーションシリーズ「ペレストロイカ」とある町に住む、いつも腹ペこなロシア人移民の3人組が食べ物を求める騒動を描いたデジタルアニメーション。この作品では、キャラクター頭部はオープンで焼ける粘土で作られ、背景は1/24のミニチュアの街を製作した。これらの素材を一般的なデジタルカメラで撮影し、その写真データをMacromedia Flashに取り込み、配置。頭部は、目や髪型など何もついていない人形を、360度から口の形を変えながら撮影。それらのデータをFlash内でアーカイブ化した。キャラクターの体やアクセサリ、そして目の表情などは配置された写真素材の顔の上に、ペンタブレットを使いラップトップ上で直接書き込まれた。素材の準備、撮影以降の、アニメーション制作、カット割り、編集、サウンドの振り当てなどの作業を、全てをラップトップコンピュータで行う。



略歴:

Flash アニメーター/クリエイティブディレクター(フリーランス) 1972年山口県生まれ。大阪芸術大学映像学科卒。映画製作会社でクリエイティブディレクター、プロデューサー、アートディレクターを遍歴し、そこで得た様々な経験を生かし、Flashアニメーションを製作する。代表作「CATMAN」シリーズではFlashに映画的演出を持ち込むことを試みる。現在はカナダに在住し、フリーでショートアニメ、ミュージッククリップ、TVCM等をFlashで製作。

作家 URL <http://www.aoike.ac/>

■ 山本真也 YAMAMOTO Shinya

出展作品: 丘の上から ありがとう THE COLORS OF MESSAGE

ありがとうの色、ありがとうの形、ありがとうの重み。

私たちは目にするものや手にするものに色、形、重みなどがあるように「言葉」や「気持ち」にもその「個性」を感じ取ることができます。

また、その「個性」から「言葉」や「気持ち」を受け取ることもできます。

あなたはどんな「The colors of message」を持っていますか？



Evolution Cafe

略歴:

神戸在住の WEB クリエーター。和の美しさを感じさせるようなメリハリの効いた作風が注目されている。世界最大規模のデジタルクリエイティブのコンテストである、キヤノン・デジタル・クリエイターズ・コンテスト 2002 でゴールド（大賞）受賞のほか、デザインミュージアム（ロンドン）での Web デザインコレクションに収録、アルスエレクトロニカのネット部門で入選(2003年)を果たすなどグローバルに注目を浴びる。

作家 URL <http://www.sinplex.com/>

□ 永尾 正史 NAGAO Masashi ※音楽 山田 祐嗣

入選作品: 踊る太極 -The Kinetic Sense-

白と黒 2 階調によるイメージは想像を掻き立てます。人は見えないものを本能的に補完してみようとする傾向があるからです。

実際には見えていないはずの輪郭を見出したり、より具体的なビジュアルを心の中に作り出します。

また、一見意味のない図形の中に意味を見出そうとしたりします。この視覚心理的な作用を利用して、特別な入力装置を必要としないインタラクティブ・ムービーを目指してこの作品を制作しました。

このムービーは複数の踊りをモチーフにして白と黒の図形で描写しています。

ダンサーの体におちた影の形をくずしてして図形のかたちを構成しています。

そして図形を個別にシェイプトゥゥーンさせて全ての動きをつくりました。そうすることで、実際の踊りの動きとは少し違う動きを作ることができました。



略歴:

1977 年生まれ。九州芸術工科大学博士後期課程芸術工学専攻在学中。2004 年 10 月よりドイツの HfG に交換留学中。Fuji Xerox 触覚マウスコンテスト入選(2001)、Communication Design Assosiation of Korea (CDAK) 広告部門入選(2002)、Panasonic:CQ (第 1 回) Free Style 部門 Panasonic 賞(2004)など受賞多数。韓国ソウルアートセンター「看板とデザイン展」に出展(2002)

□ Joakim Nilsen ヨアヒム ニールセン

入選作品: MagWerk - No More Papercuts

MagWerk is an interactive Internet based distribution channel for high quality online magazines. Pictures, articles, music videos, live interviews, moveable illustrations and artistic design and sound provides readers with an insightful and unique reading experience which is marked by a high standard of editorial content and an innovative presentation. Published once a month. Like "ordinary" printed magazines. Magic added.

By combining the highest level of Flash-design with complex database structures and highly efficient information management technology, FF Media Group has managed to establish an online magazine solution far beyond anything similar found on the Internet today.

By keeping the esthetical and linear reading experience from printed media and adding sound



Evolution Cafe

and motion we have been able to create the product many readers have been missing and that present unexplored opportunities and value potential to online advertisers.

Profile:

Joakim Nilsen (31) has been a part of two other successful start-ups before founding FF Media Group AS, www.magwerk.com. The first was an art/design magazine called Hot Rod that is now distributed in 12 countries. The other was the fashion and lifestyle magazine Fjords Magazine that won the magazine of the year award in 2002 and is distributed in 16 countries. He has also work-experience from the advertising sector. Joakim is now declaring war against the paper-industry and is CEO of FF Media Group which is a company that focuses on entertainment and media on the internet. His specialties is Strategy, Operations and Business Development with focus on the creative part of the process.

公開制作プログラム:

E+KIT (えれきっとぷらす)

出展アーティストのほか、世界 20 組の若手メディアアーティスト/デザイナーをクリエイティブクラスターが指名、IT 組み立てキットの新製品企画を募集。集まった企画の中から、選定した案にコンペフィーを提供、会期中にプロトタイプ作品の制作を依頼する。本展では、スケッチからプロトタイプに到るまで、アーティストたちがどのように作品を作り出すかのプロセスをワークインプログレス方式で展示。クリエイティビティーのあるアーティストが才能を発揮する手順を会場で追体験できるようにになっている。

プロトタイプ作品からデザイン・インテリアとしてのクリエイティブが愉しめる、クロスオーバーキットとして全世界販売が ELEKIT+ のブランド名で予定されております

公開制作選定プロポーザル

□ digiParrot

あなたの声を覚えて鳴くキュートなエレクトリックバードを組み立ててみませんか？

提案者: Crispin Jones クリスピン・ジョーンズ

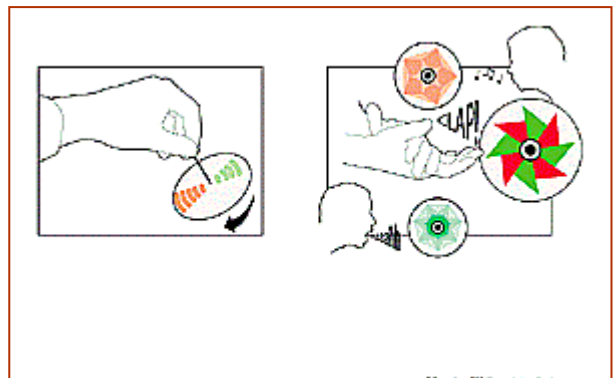
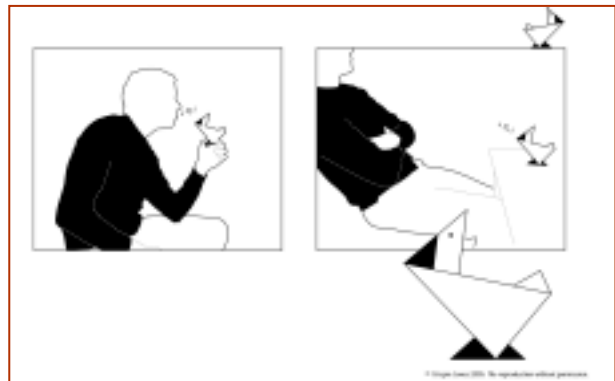
□ SPINNER

あなたの声や音に反応すると次から次に模様を変えてゆく不思議な独楽です。

提案者: Crispin Jones クリスピン・ジョーンズ

経歴: Crispin Jones

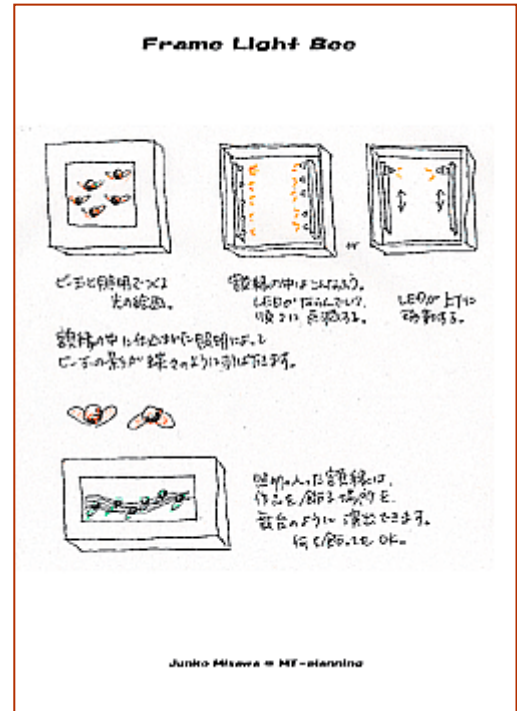
ロンドン生まれ。英国王立美術大学大学院(デザイン)を経て、ロンドンを拠点に制作活動を続けている。Interaction Design Institute of Ivrea (伊) 特任教員。インタラクティブデザイナーとして現在、The Science Museum in London にてインタラクティブ装置の制作を担当。テクノロジー、特に IT と私たちとの関係をクリティカルにみる事が出来るアートワークを信条にしている。IDEO との共同制作である携帯電話 Social Mobiles で、第 6 回文化庁メディア芸術祭インタラクティブアート部門大賞を受賞。



Evolution Cafe

□ Frame Light Bee 図右

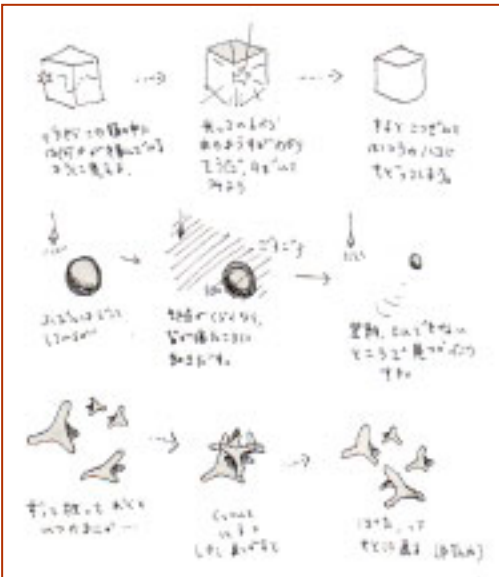
ビー玉と照明でつくる光の絵画。額縁の中に仕込まれた照明によって、ビー玉の影が蝶々のように羽ばたきます。照明のに入った額縁は、作品を飾る場所を、舞台のように演出します。
提案者： 三澤純子



□ COBITO Series 図下

環境から受ける刺激に、何らかの形で反応し、アウトプットするデバイスは多くあるが、環境からの刺激に対して、パッシブな反応を示すデバイスはこれまでなかった。明かりをつけるとすぐ逃げ出してしまう、働き者の小人とかわすようなインタラクション。

提案者： Surroundings サラウディングス



■ エレキット ELEKIT 写真上

少年の頃、多くの人が触れたであろう電子工作キット。そのトップブランドがエレキットである。30年以上にもわたり、九州福岡から送り出されてきた「キット」は、日本のみならず世界中に広がり、ものづくりとハイテクの夢を与え続け、例えばロボカップジュニアにおけるグローバルなメジャーサプライヤー（他のサプライヤーとしてはレゴのマインドストームが知られている）でもある。また、多くの日本のメディアアーティストが学生時代や立ち上がり時に、組み立てのためのパーツとしてエレキットを頼りにしていることはあまり知られていない。

今まで陰ながらもものづくりのクリエイティビティーをこのように支えてきたエレキットが、新たなムーブメントを提起する。

ライフスタイルを更に豊かにする組み立てキットをメディアアーティストやデザイナーとともに開発しようというのだ。

工作少年のためのキットから、インテリアやデザイン感覚で魅力的なデザインや反応のおもしろさ、持つ喜びを兼ね備えたクロスオーバーキットをアーティストのクリエイティビティーとタグを組んで作ろうというのである。「わくわくするようなキット」のためのプロジェクト、こどもたちに「ものづくり」の喜びが、生活者にお気に入りのITをクリエイティブに持つ喜びがここから広がる。

Evolution Cafe

展示企画者・キュレーター:

岡田 智博 クリエイティブクラスター理事長

東京大学大学院学際情報学府（学際情報学・メディア論/アートマネジメント）および九州芸術工科大学大学院芸術工学研究科（画像設計学・マルチメディアマネジメント）修了。

キャノン・デジタル・クリエイターズ・コンテスト、マルチメディアアライアンス福岡など、マルチメディア・コンテンツに関するクリエイティビティー向上と普及のための事業の立ち上げに多数尽力。

ICT (Information and Communication Technology) 分野におけるクリエイティビティーに関する企画立案業務を有限会社クールステーツ・コミュニケーションズ研究所社長として、同分野における社会貢献と人材育成・発掘、アート/コンテンツマネジメントをクリエイティブクラスター理事長（本部：横浜市）として取り組んでいる。

企画協力を行った主な美術展覧会:

Ars Electronica 2001 リンツ・オーストリア

Global Media 02/03/05 東京都写真美術館

文化庁メディア芸術祭 (2002/2003)

インフォメーションアートの想像力展 (2003/2004) 東京都写真美術館

DiVA 芸術科学会展 (2003/2004/2005) 東京工業大学

Evolution Cafe

Press Coverage

報道実績

本展は現在把握の限りにおきまして以下の媒体にて掲載されました:

新聞

日本経済新聞 夕刊(全国)

神奈川新聞

雑誌

週刊アスキー

美術手帖(2回)

MacWorld(2回)

Pen

美術の窓

Web Designing

CG EORLD

DV JAPAN

テレビ

週かなび TV NHK-BS2

JOHO! 横濱亭 KTV

オンライン

shift(2回) 英語/日本語

ジャパンデザインネット(3回)

MYCOM PC WEB

BT モバイル

Evolution Cafe

Evolution Cafe 実績報告書

発行日：平成 16 年 3 月 31 日

© 2005 Creative Cluster Yokohama, Japan

URL <http://www.creativecluster.jp/>

Printed in Japan

本件に関する問合せ先

クリエイティブクラスター

e-mail: info@creativecluster.jp

担当 岡田 智博

ものづくりクラスルーム報告書

CANVAS

2005/03/15

1. 趣旨

文化芸術都市であり、IT ものづくりクラスターであり、クリエイティブシティーである横浜市において、次の世代につながるクリエイティブな人材を育成することを目的としました。

2. 概要

- 1) 日時：3月13日(日) 午前10時～午後12時30分
- 2) 開催場所：BankART Studio NYK 2F “ Evolution Cafe ” 展示会場
- 3) 対象：小学生ならびに中学生および児童の保護者
対象年齢以外も受け入れる体制とした。
- 4) 参加人数：8組
- 5) 参加費用：保護者・大人(高校生以上)1人 1500円
中学生以下は無料
*別途、教材費として一組あたり2500円
- 6) 講師のアーティスト：鈴木太朗
Surroundings (サラウディングス)
- 7) 実施体制：主催 クリエイティブクラスター
共催 NPO 法人 CANVAS
協力 株式会社イーケイジャパン

3. ワークショップ内容

電子部品やコンピュータを使ってきれいな明かりや不思議な椅子を作っているアーティストと一緒に、不思議やきれいの「もと」になる電子工作キットである「エレキット」を使って工作を行いました。電子工作を通じて、将来、ロボットやコンピュータ、ゲームマシンや車など、自分で作れてしまうきっかけになるしくみを学ぶことができるプログラムとしました。

今回は、光センサを搭載しており、黒い線をたどって進む「ライントレ - ス」機能を持

ったロボットをつくるキットである「センナゾラー」を使用しました。

参照) エレキット : <http://www.elekit.co.jp/index.php>

センナゾラー :

http://www.elekit.co.jp/material/japanese_product_html/MR-012.php

4 . 実際の様子

1) メディアアートの紹介

メディアアートってなに?ものづくりってなに?

講師であるアーティストがつくった作品をまずは実際に触れてもらいました。



2) 概要説明

今日は何をやるのか、講師の先生から概要の説明がありました。





今日使う道具と・・・

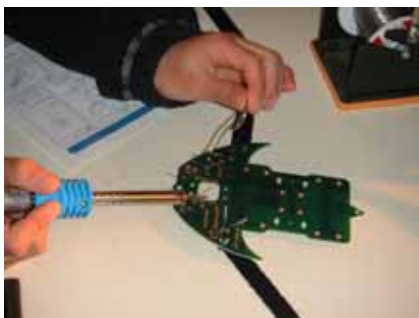


今日使うキットです。

3) 工作スタート

抵抗とは何か？ハンダ付けはどうやるのか？

講師の先生から、動作原理や、道具について分かりやすく説明を受けつつ、キットを組み立てていきました。

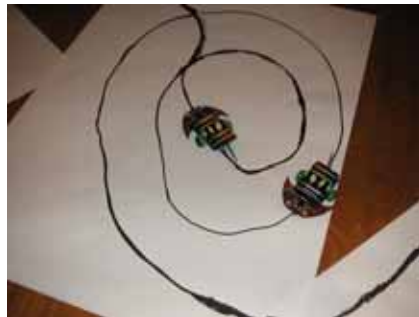


4) 実践

完成！

実際に白い紙で黒いペンで線路を書き、実際に動かしてみました。

最後は制作に疲れ果てていた子どもたちも、自分が作り出した作品が動いたことに感動をしていた様子です。



5) 感想

子どもたちからは、ものづくりは苦手だと思っていたけれどうまく作れた、楽しかったという声がたくさん聞こえた。

5. 今後の展開

今後の展開として下記のことをご提案いたします。

1) 定常的な展開

今回は、広報期間もとても短く、また金額も高めの設定であったにもかかわらず、反応がとてもよく、広報をはじめてすぐに参加者からの問い合わせがありました。その

ことは、このような取組みを求めている方々がたくさんいるにも関わらず、なかなかその機会に恵まれていないことを意味していると思います。

今後は単発にイベントに終わらず定常的な企画として開催することで、より多くの子どもたちが「ものづくり」に接することができる環境を整えることが求められるのではないのでしょうか？

2) ワークショップ・プログラムの充実化

電子工作ははじめて、という参加者が大多数であり、今後、より多くのワークショップ・プログラムを準備することで、偏りのない「ものづくり」体験を提供することが求められると思われます。ロボット作り、映像制作、アニメ制作、音楽制作など、様々な分野の IT を用いた創造、表現の場を子どもたちに提供することをご提案します。

3) ファシリテーターの充実

このワークショップ・プログラムが参加者にとって、より魅力的になった理由として、実際に作品を制作しているプロのアーティストの方と制作プロセスをともにした、ということがあげられます。プロと触れ合うことが大きな刺激になり、よりクリエイティブな人材に育つことが期待されます。今後もワークショップ・プログラムを開催するにあたっては、プロのアーティストとのコラボレーションが必須と思われ、そのためには協力してくださるアーティストの確保が重要となってきます。

6. 参考資料

講師プロフィール

鈴木太郎 すずき・たろう

鈴木さんの作る作品は、電子が織り成す反応の美しさを最大限に引き出す、ITの中のテクノロジーの美への探求の成果です。展示中の「青の軌跡」は、テーブル状の照明に何十にも仕組まれた風車の振る舞いから生まれる風によって、繊細な光のグラデーションを織り成す作品です。センサーによって作品に集まる人々の動きを把握し、様々なかたちで繰り出される光の挙動は、見るものに新鮮な驚きを与えることでその光に魅了される吸引力となっています。

1973 年生まれ。伊藤隆道に師事、東京藝術大学大学院美術研究科博士課程在籍。代表作：Water Canvas。「青の軌跡」で NHK デジスタアワード(03)、第 7 回文化庁メディア芸術祭アート部門奨励賞(03)、芸術科学会 DiVA 展大賞(03)を獲得。また、この 2 月に博士制作として発表した「風のかたち」は、修士、博士課程対象の東京藝術大学の作品買い上げ賞である「野村賞」を受賞しました。

Surrondings さらうでいんぐす

SFC（慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス）のメディアデザイン研究から生まれた、アーティストグループ。湘南藤沢開学以来、様々なメディアアーティストを輩出してきた中の新世代注目株です。博士課程に在籍し、次世代メディア・知的社会基盤研究のCOEにおいて研究員に抜擢されたリーダーの植木淳朗さんは、「ものがつくりたい」という思いのもと、東京大学経済学部より進学、SFC から生まれた様々なアーティストが制作の場とした工房に入り、一からものづくりの腕を磨きました。クラブ系ジャズミュージシャンとしてデビューした岩田幸成さん、可能性が認められ高校生の頃よりプロジェクト入りした未だ10代の渡邊康太郎さんなど、研究力と社交力、それに遊び心にもものづくりの力を兼ね備えた個性派のメンバーによって、送り出される作品は研究成果としての先端知の反映のみならず、日常生活を豊かにするスパイスとしての存在感を既に兼ね備えています。