

お知らせ | 2022.7

ICCキッズ・プログラム
2022
ICC Kids Program 2022

どうぐをプレイする Tools for Play

入場無料
Admission Free

荒牧悠

ARAMAKI Haruka

INDUSTRIAL JP
INDUSTRIAL JP

couch

couch

すずえり

suzueri

宮下恵太

MIYASHITA Keita

やんツー

yang02

共同キュレーション: 久納鏡子、畠中実
Co-Curation: KUNOH Kyoko, HATANAKA Minoru

キュレトリアル・チーム: 鹿島田知也、指吸保子
Curatorial Team: KASHIMADA Tomoya, YUBISUI Yasuko

展示ディレクション: 久納鏡子
Exhibition Direction: KUNOH Kyoko

ハイパーICCディレクション: 谷口暁彦
Hyper ICC Direction: TANIGUCHI Akihiko

2022.7.23[土] — 8.28[日]

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]
ギャラリーA、ハイパーICC(<https://hyper.ntticc.or.jp/>)

開館時間: 午前11時—午後6時

休館日: 7月25日[月]、8月1日[月]、7日[日]、8日[月]、15日[月]、22日[月]

入場無料(事前予約推奨)

*休館日以外においても、開館時間の変更および臨時休館の可能性がございます。

最新情報はICCのウェブサイト(<https://www.ntticc.or.jp/>)などでお知らせします。

主催: NTTインターコミュニケーション・センター[ICC](東日本電信電話株式会社)

後援: 渋谷区、新宿区教育委員会、中野区教育委員会、文京区教育委員会

[広報に関するお問い合わせ]

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]

広報担当: 赤坂恵美子

TEL: 03-5353-0800 | FAX: 03-5353-0900

お問い合わせ: <https://www.ntticc.or.jp/ja/about/visit/contact/>

展覧会概要

夏休み恒例となった、ICCキッズ・プログラムでは、同時代のメディア・アートやメディア環境から発想された作品に触れることで、子どもたちの好奇心と想像力を育むことを目的に、インタラクティブな展示作品や体験型、参加型の作品の展示、ワークショップなどを実施しています。

今年度は、「どうぐをプレイする Tools for Play」と題して、人間の発明やテクノロジーの原点ともなる「道具」をモチーフに、いろいろな目的や用途のために作られた道具を、どのように「プレイする」かによって、さまざまにとらえ直すことをテーマとします。

英語の「プレイ」には、「遊ぶ」、「試合をする」、「ゲームをする」、「演奏する」、「再生する」、「役を演じる」などの意味が含まれています。「どうぐをプレイする Tools for Play」展を通して、道具に対する視点を変えたり、道具をいつもの役割から解放したり、道具の中身をのぞいてみたり、しくみを調べてみたり。ふだん使っている道具から、新しく生み出される道具まで、イマジネーションを広げてみましょう。

出品作家と作品例

荒牧悠《工場設備の動き》2016年

リアル

荒牧は、構造や仕組み、人の認知に注目した作品を制作しています。さまざまな素材を手で確かめながら、それぞれの素材の特性から生まれる形態を、動いたり動かなかったりするオブジェとして発表しています。なにをするための機械なのか、その形や動きだけでは想像することがむずかしい機械たち。しかし、その動きはどこかエレガントだったり、引き込まれてしまうようなおもしろさに満ちています。

この作品では、その動きに着目して、工場でのチョコレート製造機械などの動きが、動くオブジェとして制作されています。そこには機能から(労働から)解放された機械たちの、純粋な機械の動きの美しさが現われてくるようです。

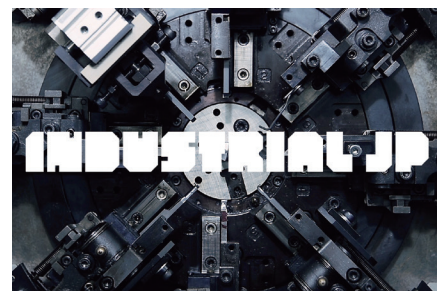


荒牧悠《工場設備の動き》2016年
21_21 DESIGN SIGHT 企画展
「デザインの解剖展: 身近なものから世界を見る方法」(2016年)
Photo: 浅川敏

INDUSTRIAL JP

リアル

2016年に始動した、工場音楽レーベル。工場に響き渡る音とリズム、油に包まれ光る工作機械をこよなく愛する集団。日本各地に点在する工場の中で、工作機械の稼働音のフィールド・レコーディングと映像のサンプリングを行ない、ミュージシャン/トラックメイカーとのコラボレーションにより楽曲を制作し、ミュージック・ビデオを配信しています。日本の工場の魅力を発信し、国内の製造業を盛り上げる一助となることを目指し、各工場へのインタビューをウェブサイトに掲載するなど、工場の高い技術力や、それにより生み出される最先端の製品の魅力を発信するプラットフォームとなっています。油に包まれながら動き光る工作機械が刻み続けるリズムと、正確な動作が、美しい音と映像となって表現されています。



INDUSTRIAL JP

すずえり《3つの世界(Three Worlds)》2018年—

リアル

自作装置を介して既存のものを組み合わせたり、いじったりするライブ・パフォーマンスや作品制作を行なっています。道具をあつかう演者と道具そのものとのずれや、またそれを見る人との相関関係を気にして即興演奏を行ったり、インスタレーションを作成しています。

今回の作品のタイトルは、エッシャーのリトグラフ《Three Worlds》に由来し、知覚できる世界と知覚できない世界が入れ子になった3つの世界を、回転するモビールと観客がいる物理世界、推進力となるモーターとAMラジオの発振による電磁場の世界、モビールにぶらさげられた道具や日用品とライトによる光と影、の3つで描いています。それぞれの世界が影響を与えながらある種の調和が生み出されていきます。



すずえり《3つの世界(Three Worlds)》2018年—
2018年ALT SPACE LOOP, Seoulでの展示風景

couch

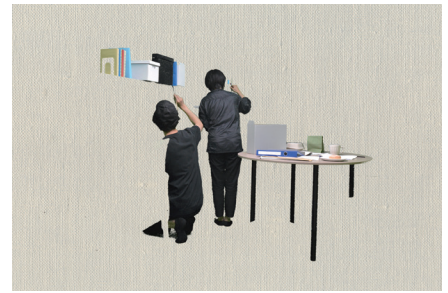
リアル オンライン

浅尾怜子と宮崎大樹によるアーティスト・デュオ。ものづくりの初源的、発見的方法を検証する作品やプロジェクトを展開しています。アートの技法、コンピューティング理論、説話や寓話に連なる現実的背景をもとに、インスタレーションや映像作品を制作しています。だまし絵的なインスタレーションや電子的な映像技術に、手作業を介入させるなどの手法で、技術的な方法に独自の批評的な観点を導入しています。

《Nevermore》2020年

映像技術のクロマキー合成(映像の背景を合成する技術)を使って、ありきたりな日常の光景を、絵筆で原寸大に描き戻した作品。真っ白なキャンバスの背景から元の光景が少しずつ現われてきます。

助成：公益財団法人小笠原敏晶記念財団、公益財団法人パブリックリソース財団、横浜市文化芸術活動応援プログラム



couch 《Nevermore》2020年

《寓話の寓話〈ウミネコ〉》2022年

スリット・アニメーション(ストライプ状のスリットを動かすことにより絵を動かす技法)によって、ものがたりを語る装置です。複数の自走スリットがドローイングの前をゆっくり通っていくと、いくつもの時空間が描かれたドローイングがばらばらに動き出します。それでいて、すべてのイメージは、一つのものがたりとしてつながっていて、始まりも終わりもない、ウミネコのものがたりが語られます。

助成：公益財団法人小笠原敏晶記念財団

宮下恵太《BEAT/BIT》2019年

リアル

コンピュータにおいては、あらゆる情報が基板上を流れる電圧の高低と、0と1のバイナリ(2進数)によって表現されています。この作品は、コンピュータで扱われる電気信号の0と1を、ソレノイド(電気エネルギーを機械的運動に変換する装置)の運動に置き換え、物体を叩くことにより情報の伝達を行なう通信端末装置およびそのシステムからなるインスタレーションとして制作されています。本来人間には知覚することのできない情報である電気信号=bitを、打音という身体的な信号=beatに置き換え知覚可能にすることで、より直接的に人間がデジタル情報への干渉を行なう可能性を提示しています。



宮下恵太《BEAT/BIT》2019年

やんツー 新作

リアル

デジタル・メディアを基盤に、公共圏における表現にインスパイアされた作品の制作から出発し、自動的に動く装置を制作し、絵を描くなどの行為の主体を外的要因に委ねることで人間の身体性によらない絵画を制作するなど、表現の主体性を問う作品を多く制作しています。《遅いミニ四駆》は、速さを競う遊具としてのレーシングカーを、「速さ」ではなく、「遅さ」によって競うことによって、成長、発展のみを目的化した現在の社会の傾向に批評的なまなざしを向けています。そうした遊びの中で価値の順位を変えてしまうことで、遊具がたんに与えられた目的だけではない、ものの考え方の更新を促すものに変化します。また、いかにレーシングカーを遅くするかのいろいろな改造のアイデアを考える場ともなります。



やんツー《遅いミニ四駆》(インスタレーション風景)2022年
(参考図版)

久納鏡子

共同キュレーション、展示ディレクション

アーティスト、アルスエレクトロニカ・アンバサダー。

これまで、インタラクティブ・アート分野における作品を手がける一方、公共空間、商業スペースやイベントなどでの空間演出や展示造形、大学や企業との共同技術開発など幅広く活動している。2017年からはアルス・エレクトロニカ・フューチャーラボの研究プロジェクトにも携わる。

作品はポンピドゥー・センター(フランス)、SIGGRAPH(アメリカ)、文化庁メディア芸術祭など国内外で発表。東京都写真美術館(日本)に所蔵。

関連イベント

子どもたちの「もっとよく知りたい」に応えるためのワークショップなど各種イベントを実施予定です。
最新情報はICCのウェブサイト(<https://www.ntticc.or.jp/>)などでお知らせします。

新型コロナウイルス感染症対策

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]では、
新型コロナウイルス感染症拡大防止対策のため、お客様ならびにスタッフの健康と安全を考慮し、
ご来館される全てのお客様に以下の対応のご協力をお願い申し上げます。

下記に該当する方はご入館をお断りさせていただきます。

- 37.5度以上の発熱症状がある方。
(入館時にサーモカメラ及び、非接触型体温計での体温計測を実施します。)
- 過去2週間以内に、感染拡大地域や国への渡航をされた方。
- 発熱、咳、鼻水、倦怠感の症状が続くなど、体調不良の方。
- マスクを着用されていない方。

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]

〒163-1404 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
アクセス: 京王新線初台駅東口から徒歩2分
お問合せ: 0120-144199 (フリーダイヤル)

NTTインターコミュニケーション・センター[ICC]は、日本の電話事業100周年(1990年)の記念事業として
1997年4月19日東京／西新宿東京オペラシティタワーにオープンしたNTT東日本の運営する文化施設です。
ICCは「コミュニケーション」というテーマを軸に科学技術と芸術文化の対話を促進し、豊かな未来社会を構
想していきます。