

INTERCOMMUNICATION CENTER

ICC キッズ・プログラム 2024 キミ()、コード()、セカイ() ICC Kids Program 2024 you(), code(), world()

会期：2024年7月23日(火)～8月25日(日) 開館時間：午前11時～午後6時 入場無料

会場：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

休館日：7月29日(月)、8月4日(日)、5日(月)、13日(火)、19日(月)

※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。

北千住デザイン | Kitasenju Design

サカチ + ksmt | sascacci + ksmt

避雷 | HIRAI Ryunosuke

宮内暖笑 | MIYAUCHI Noe

椋木新 | MUKUNOKI Arata

mole^3

Lily

Date: July 23- August 25, 2024
Venue: NTT InterCommunication Center [ICC] Gallery A
Hours: 11:00am-6:00pm
Admission Free
Closed: July 29, August 4, 5, 13 and 19
*Opening hours and holidays are subject to change.

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)
Organizer: NTT InterCommunication Center [ICC]
(Nippon Telegraph and Telephone East Corporation)

URL: <https://www.ntticc.or.jp/>

お知らせ | 2024.6

展覧会概要

2020年度より小学校でのプログラミング教育が必修化され、「論理的思考力や創造性、問題解決能力等の育成」をねらいとし、その円滑な実施のためにさまざまな試みがなされています。

2024年度のICC キッズ・プログラムでは、こうしたプログラミング教育導入の趨勢に鑑み、メディア・アート作品をプログラミング的な要素(規則性、ランダム性、自律性、数学)からとらえ、感覚的にだけでなく、論理的思考にもつながる「モノゴト」のとらえ方で作品を鑑賞・体験できる場を創ります。物事を論理的に分析・分解し段階的にとらえるプログラミング的思考は、複雑化する現代社会において問題や課題に直面したときに解決策を見つけ出すスキルを育みます。

展覧会タイトルの「キミ()、コード()、セカイ()」に入っている括弧とピリオドは、プログラミング言語の構文に倣ったものです。タイトルに含まれる「キミ」「コード」「セカイ」というワードは、それぞれが展覧会のテーマに深く関わっています。これらの単語がどのように相互作用するのかを定義できるまとまりで、その内容を書き換えることが可能です。ピリオドは、それぞれがチェーンのようにつながった状態を意味し、「キミ(と)コード(と)セカイ」や「キミ(が)コード(でみる)セカイ」、「キミ(が)コード(で作りかえる)セカイ」など、多様な意味づけが可能です。人、社会、情報といったいろいろな「モノゴト」の関係性が絡み合っていて複雑になっている世界、「ワタシだけのセカイ」ではなく「キミがいるセカイ」で、モノゴトに対して体系的にとらえることを「コード(する)」とし、アートに触れてみることを試みます。

出品作家と作品例

北千住デザイン《スリットスキャンの構造》2021年

スリットスキャン (slit-scan) と呼ばれる映像技法があります。時空が歪んだ様な不思議な映像を作ることができ、ICCにて展示している岩井俊雄《マシュマロモニター》* にも使われています。《スリットスキャンの構造》は、このスリットスキャンの構造を可視化しインタラクティブに体験できる装置です。体験を通じて、映像技法の楽しさだけでなく映像自体の構造や時間の概念にも触れることができます。

* 岩井俊雄《マシュマロモニター》は、メディア・アートの特徴的な要素のひとつである相互作用性、参加性を持った、インタラクティブ・アートの代表的な作品。



北千住デザイン《スリットスキャンの構造》
2021年

サスカッチ + ksmt 《touch:waves》2021年—

《touch:waves》は、ディスプレイの画面をタッチし演奏するヴィジュアル楽器です。画面は27個に分割されていて、それぞれのエリアに音とその音のイメージがマッピングされています。ヴィジュアライズされた音を見て、聞いて、感覚を刺激し合いながら演奏できるように作られています。音は、空気などの振動によって伝わって聞こえますが、その様子は音の波と呼ばれます。音の波に触れながら、演奏してみましょう。



サスカッチ + ksmt 《touch:waves》
2021年—

避雷 《うまれる、かかわる、またうまれる、》2024年

《うまれる、かかわる、またうまれる、》は、生き物の振る舞いを再現したプログラムで、人工生命たちがコンピュータの中で動いています。コンピュータの中で動く彼らは一匹一匹が自分の考えで動き、食事をし、仲間と集まり、子孫を残します。あなたがこの作品をみて、まとまりやかなルールのようなものを感じたのであれば、それは生き物どうしのかかわりの中から自然と生まれてきたものです。この不思議な現象を創発と呼びます。

自然やみんなの生きる社会には、存在どうしの間に、その存在自体だけでは説明できないような不思議な創発がたくさんあります。ぜひあなたも作品の中に飛び込んで、かわりの生み出す不思議の一部になってみてください。



避雷 《うまれる、かかわる、またうまれる、》
2024年

みやうちのおえ 宮内暖笑 《live~ drawing~ 2》2024年

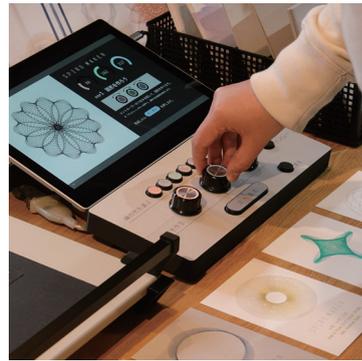
《live~ drawing~ 2》は、風にはためく布の動きによって生成するドローイング作品です。布で作られた筒状のオブジェを風が吹き抜けると、踊っているような動きを見せます。オブジェには糸とペンが繋がれていて、オブジェの動きは糸を伝って回転する画用紙に残されていきます。ランダムな動きと一定に回転する動き、ペンの色や画用紙に触れる角度など、二つとない組み合わせの連続によって描かれるドローイングは、オブジェのユーモラスな動きとともに、どこかファンタジックな情景を見せてくれます。



みやうちのおえ ライブ ドローイング
宮内暖笑 《live~ drawing~》(部分)
2023年

むくのきあらた 椋木新 《SPIRO MAKER》2022年

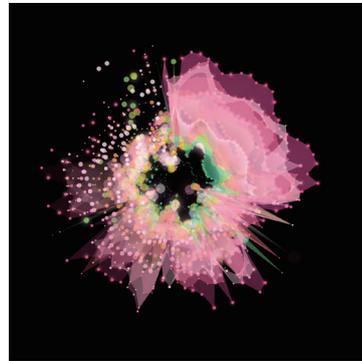
《SPIRO MAKER》は、直線の組み合わせによる幾何学模様をペンプロッター(ペンを使って線や文字を描く機械)で描いて、ポストカードを作成できる体験型作品です。描ける模様の種類は、3つのダイヤルによって変わる動きのパターン、ペンの色、ポストカードの色、これらそれぞれの組み合わせによって、体験者のオリジナルな一枚に仕上がります。模様を形作るプログラムが脳の拡張、ペンの動きを制御する機械が身体の拡張とみると、無数にある組み合わせから選び出す創造性は、コンピュータや機械には置き換わらない人の能力なのかもしれません。



むくのきあらた スピロメーカー
椋木新 《SPIRO MAKER》
2022年

モルのさんじょう mole^3 《Datascape》2020年

《Datascape》は、東京に関係する電力量と気候、行政区画と川、鉄道といった情報(データ)をモチーフに、それらデータ内に潜む波やゆらぎを表現した絵画作品です。データ・ヴィジュアルイゼーションという情報が意味する内容が伝わるようにグラフなどを使った表現手法がありますが、《Datascape》はそれとは違い、風景画を描こうとする時の空に浮かぶ雲や遠くに見える山々、木漏れ日などと同じようにデータを扱っています。ものごとの連続性や特異点、法則性などから美しさやおもしろさを見いだす感性のヴィジュアルイゼーション(視覚化)と言えるでしょう。



モルのさんじょう データスケープ
mole^3 《Datascape》
2020年

リリー Lily 「tabicoding」2023年一

「tabicoding」は、旅先や日常生活で見つけた美しい模様や好きな形をクリエイティブ・コーディングを通じて自分の周りの世界を探求するプロジェクトです。マレーシア在住の学生でもあるLilyが、ベナンの街並みで見られるプラナカン・タイルやモスクの壁面のレリーフなどをJavascript (p5.js) で作品化し、tabicoding.com で発表しています。tabicoding.comには「tabicoding」プロジェクトを始めるためのプログラミングの手引きも用意されており、クリエイティブ・コーディングを通じて見られる世界が開かれています。



リリー タビコーディング
Lily 「tabicoding」
2023年一

共同キュレーター たかおしゅんすけ
高尾俊介



アーティスト/甲南女子大学文学部メディア表現学科准教授/ジェネラティブ
アート振興財団代表理事

1981年熊本県生まれ、兵庫県在住。2019年より、日記のように毎日プログラム
を書く習慣としてデイリーコーディングを提唱している。2021年、NFTアートブ
ロジェクト「Generativemasks」を発表。1万点のプログラムから生成される
NFTが世界的に注目を集め、発売から2時間で1万個が完売した。このアーティ
スト収益から、ジェネラティブアート振興財団を設立・現在は作品発表と並行し
て、アルゴリズムと計算の芸術であるジェネラティブ・アートの普及啓発活動に
従事している。

共同キュレーション: 高尾俊介、鹿島田知也
キュレトリアル・チーム: 畠中実、指吸保子、鹿島田知也、宮脇愛良、赤坂恵美子
展覧会グラフィック: 小田雄太 (COMPOUND inc.)



関連イベント

会期中には、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。

ギャラリートーク

開催日時: 2024年8月3日(土)午後2時-3時

定員: 20名(当日先着順、ICCでは午後1時30分より受付を開始します。)

対象: 小学生以上

共催: 新宿区立角筈図書館

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

ICCアニュアル 2024

遠近
さい

同時開催の展示

ICC アニュアル 2024 とても近い遠さ

会期: 2024年6月22日(土)ー11月10日(日)

休館日: 月曜日(月曜日が祝休日の場合は翌日)、保守点検日(8/4[日])

入場料: 一般 500円(400円)、大学生 400円(300円)、

高校生以下と65歳以上の方は無料/ICC年間パスポート: 1,500円

ご入場は事前予約をされた方を優先させていただきます。

予約方法の詳細は、後日ICCのウェブサイトにてお知らせいたします。

* ()内は15名様以上の団体料金

* 障害者手帳をお持ちの方および付添1名は無料

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。

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/press/>

URL: <https://www.ntticc.or.jp/>