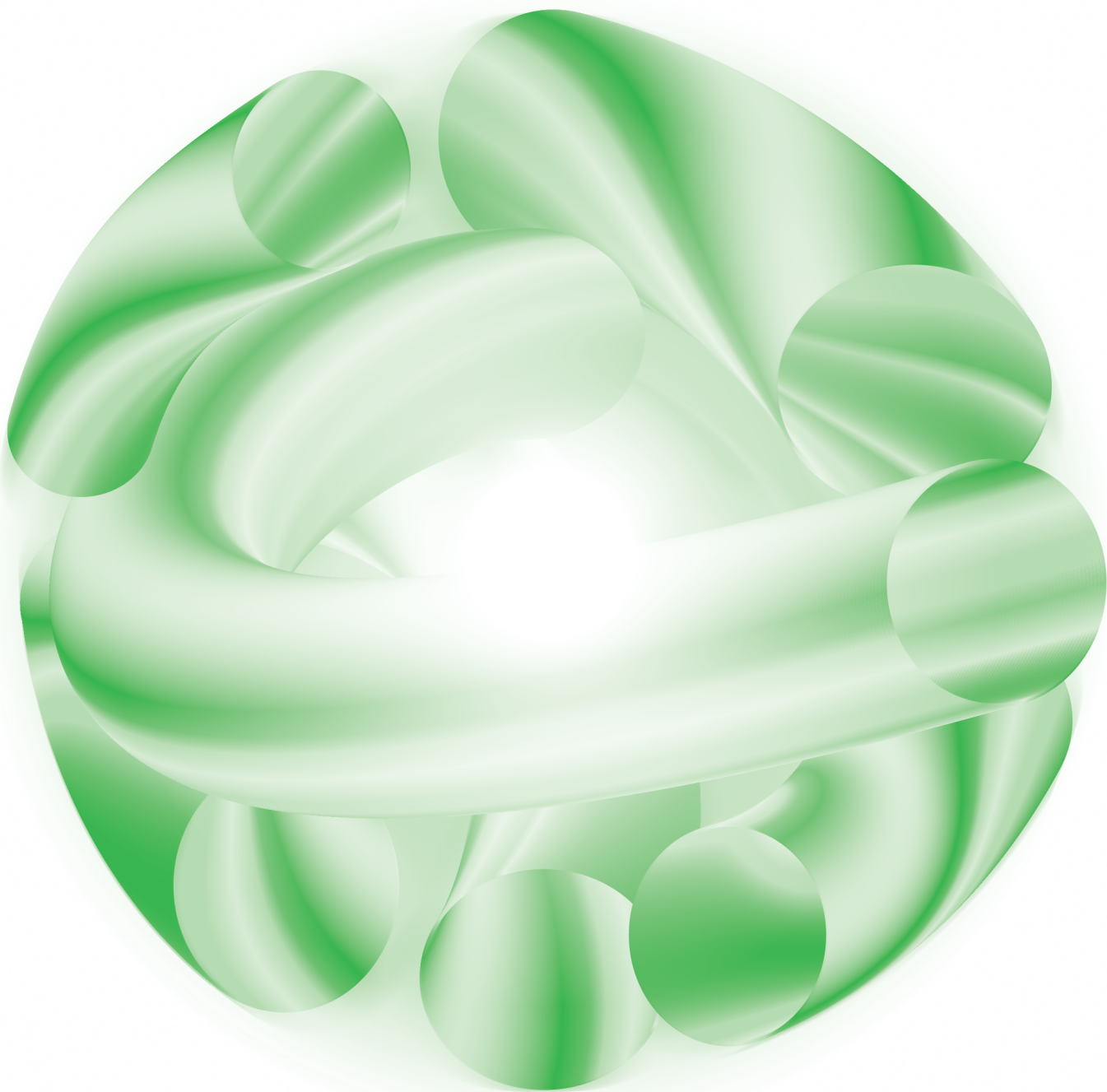


令和5年度

文化庁メディア芸術クリエイター 育成支援事業

Project to Support
Emerging Media Arts Creators 2023





令和5年度（2023年度）文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

国内クリエイター創作支援プログラム／発表支援プログラム概要

Overview of the Production Support and Exhibition Support programs for Creators in Japan Production Support Program/Exhibition Support Program for Creators in Japan

〔文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業とは〕

本事業は、若手クリエイターの創作活動を支援することにより、次世代のメディア芸術分野を担うクリエイターの水準向上を図るとともに育成環境を整備します。また、メディア芸術分野における国内外のクリエイター同士の交流を推進し、交流機会を通じた国内クリエイターの育成を促し、その成果を広く発信することで、我が国メディア芸術水準の向上と発展に資することを目的としています。

① **国内クリエイター創作支援プログラム**は、5年以上の活動歴を有する、または、これまでに国内外で顕彰等の受賞歴がある概ね40代までのクリエイターを対象に、メディア芸術分野での新しい作品創作の企画を募り、専門家からのアドバイスや技術提供をはじめとした育成支援、他のクリエイターとの交流支援、成果発表の機会の提供や制作費など、選出された企画の具体化を様々な形で支援します。

② **国内クリエイター発表支援プログラム**は、3年以上の活動歴を有する概ね40代までのクリエイターを対象に、メディア芸術分野の作品の発表企画を募り、専門家からのアドバイスの機会の提供や、発表に係る経費など、国内外およびオンライン公開等での発表機会を支援します。

主催：文化庁
事務局：CG-ARTS

〔About the Programs〕

The Project to Support Emerging Media Arts Creators encourages and supports young creators, with the aim of improving the industry standards in media arts for the coming generations, as well as establishing a nurturing environment for the artists. Additionally, by promoting exchanges among domestic and international creators in the field of media arts, fostering domestic creators through these exchange opportunities, and widely disseminating their achievements, the project intends to contribute by prompting the improvement and development of Japan's media arts standards.

① **Production Support Program for Creators in Japan** targets creators up to their 40s, who have been active for over five years or have received national or international awards. The program invites proposals for new work creation in the media arts field. Selected proposals are then supported with a production budget, advice and technical assistance from experts, and an opportunity to interact with other creators, and present the results.

② **Exhibition Support Program for Creators in Japan** targets creators up to their 40s, who have been active for over three years. The program invites proposals for the exhibition of media arts works and supports opportunities for national, international, and online presentations by providing expert advice and covering expenses related to the exhibitions.

Organizer: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
Office: CG-ARTS

凡例

- 本冊子の企画タイトル、概要は2023年5月時点の応募者からの情報をもとに掲載しています。内容は変更になる場合があります。
- 採択企画名は日本語の場合は英語を併記し、それ以外はアルファベット表記のみを記載しています。
- 掲載順は採択クリエイター名の50音順としています。

Explanatory Notes

- The project titles and outlines in this booklet are based on information provided by applicants as of May 2023. The content of the proposal may be subject to change.
- Selected project titles are listed in both Japanese and English, if the original is in Japanese; in all other cases, only the alphabetized notation is provided.
- The sequence of the list of selected projects is based on the order of the Japanese kana syllabary of the creators' names.

国内クリエイター 創作支援プログラム

Production Support Program for Creators in Japan

国内クリエイター創作支援プログラムでは、5年以上の活動歴を有する、又は、国内外で顕彰等の受賞歴があるクリエイター・アーティスト等の個人又は団体（制作チームやプロジェクト）を対象に、広く新しい作品の企画を募り、専門家からのアドバイスや技術提供をはじめとした育成支援、他のクリエイターとの交流、成果発表の機会提供や制作費等の支援等、様々な形で選出された企画の具体化を支援します。

The Production Support Program for Creators in Japan targets individuals (creators, artists, etc.) or groups (production teams or projects) who have been active for over five years or have received national or international awards. The program invites broad proposals for new works and supports the realization of selected projects in various ways, including a production budget, advice and technical assistance from experts, interaction with other creators, and presentation of the results.

今年度は4月25日から5月31日の募集期間に応募された140企画の中から選考を経て計16件の企画が採択されました。

This year, we received 140 applications during the application period of April 25 – May 31, 2023, with 16 projects selected after rigorous screenings.

● 募集要項の概略（令和5年度実績）

【 募集内容 】

メディア芸術分野（メディアインスタレーション、ゲーム、アニメーション、マンガ等）の新しい作品創作の企画

例）デジタル技術を活用した表現手法や表現形式の作品、新しい鑑賞体験や創造的価値をもたらす作品 等

支援上限額 | 500万円

※本事業の予算額等を総合的に勘案して算定するため、申請額に満たない場合があります。

【 採択件数 】

15～20件程度

● Overview of Application Guidelines (2023 results)

【 Application details 】

A proposal for new work/projects in the field of media arts, which may include media installations, games, animations, manga, etc.

e.g. Works utilizing digital technology as an expression method or format, works offering new viewing experiences or creative value, etc.

Budget Support: Up to 5 million Japanese yen

*Considering the overall budget and other factors of this program, please note that the granted amount may be less than the amount requested.

【 Number of Selected Projects 】

Approximately 15–20 projects

【応募者の条件】

以下の①～④を全て満たす者が対象となります。(団体の場合は代表者の条件となります)

- ① 5年以上の活動履歴を有する、又は、国内外で顕彰等の受賞歴があること。
- ② 日本国籍又は日本の永住資格を有すること。
- ③ 企画の実現にあたり、アドバイザーとの面談(3回程度)、研修・交流プログラム、2024年3月に開催予定の成果発表イベントに参加が可能であること。
- ④ 概ね40代までであること。

【選考スケジュール】

募集期間 | 2023年4月25日(火)～5月31日(水) 18:00

1次選考(書類) | 2023年6月初旬～7月中旬

2次選考(面談) | 2023年7月下旬

選考結果発表 | 2023年8月下旬(公式ウェブサイト内で発表)

※提出された書類に基づき、学識経験者等から構成される協力者会議において、将来性・実現性・妥当性等の観点から選考を行い、採択企画を決定します。

【採択後のスケジュール】

初回面談 | 2023年9月

中間面談 | 2023年11月

最終面談 | 2024年1月

成果発表イベント | 2024年2月

【支援内容】

レベルアップサポート | 企画内容に基づき、アドバイザーをはじめとした様々な専門家からのアドバイスや技術提供の機会を提供します。

(例) アニメーション作品の制作にあたり、音楽の専門家からのアドバイスをもらう等。

発信サポート | 取り組んだ企画が今後の発表に繋がるように発信サポートを行います。本事業のウェブサイトだけでなくリリースの発信や、成果発表イベント時には企画を紹介するリーフレットを作成予定です。クリエイターとの交流: 他のクリエイターとの交流の機会を提供します。

制作サポート | 企画内容に応じた創作支援。支援額(資料調査費・材料費等)は500万円を上限とします。支援額は提出書類等に基づき決定します。(決定された支援額を超えた額は自己負担とします)。

【応募方法】

- ① エントリーサイトへの応募者アカウントの登録
- ② エントリーサイトへ企画内容の登録、応募資料のアップロード

【提出書類】

- ① 企画書(形式自由) | 創作支援を受けたいプロジェクトの企画書
- ② 予算書(定型様式) | 定型の様式をダウンロードし、予算内容を記載してください。
- ③ 制作スケジュール(定型様式) | 定型の様式をダウンロードし、記載してください。
- ④ ポートフォリオ(様式自由) | これまでの活動や制作した作品が分かる資料。

【Applicant Eligibility】

Applicants must meet each of the following four requirements. (For groups, these requirements apply to the representative.)

- ① Have a history of activity spanning over five years, or have received national or international awards.
- ② Possess Japanese nationality or permanent residency status in Japan.
- ③ Be able to participate in interviews with advisors (approximately three times), training and exchange programs, and the result presentation event scheduled for March 2024.
- ④ Aged in their 40s or below.

【Selection Schedule】

Application period: April 25, 2023 (Tue) to May 31, 2023 (Wed) 18:00

First phase selection (document-based): Early June to mid-July 2023

Second phase selection (interviews): Late July 2023

Announcement of selection results: Late August 2023 (to be announced on the official website)

*Selection of the projects will be undertaken by a committee of experienced individuals and experts, and based on submitted documents, considering factors like future potential, feasibility, and appropriateness.

【Post-Selection Schedule】

First interview: September 2023

Second interview: November 2023

Final interview: January 2024

Result presentation event: February 2024

【What the Program Offers】

Improvement Support: Based on the project plan, we will provide opportunities for advice and technical support from a variety of experts, including advisors.

(e.g. Receiving advice from a music expert for the production of an animation work.)

Promotional Support: We will provide support to ensure that the projects undertaken lead to future presentations. This includes promotion through the program's official website, press releases, and creating leaflets to introduce the projects during the result presentation event.

Networking Support: We will provide opportunities for interaction with other creators.

Production Support: We offer support tailored to the project content. The support amount, including expenses for material research and costs, is capped at 5 million Japanese yen. The final amount will be calculated based on the submitted documents. (Any amount exceeding the final support amount will be the responsibility of the applicant.)

【Application Process】

- ① Register applicant's account on the entry site
- ② Register project content on the entry site, and upload application documents

【Required Documents】

- ① Project proposal (format free): Proposal of the project for which you require production support
- ② Budget sheet (fixed format): Download the document and fill in the budget details
- ③ Production schedule (fixed format): Download the document and fill it in
- ④ Portfolio (format free): Materials showing your past activities and works

令和5年度アドバイザー（創作支援プログラム）

Advisors in the fiscal year 2023 (Production Support Program for Creators in Japan)

メディア芸術分野に係るクリエイター、エンジニア、批評家、キュレーター、プロデューサー等から作品のコンセプトや技術面等へのアドバイスを提供。

石橋 素

ISHIBASHI Motoi



エンジニア／アーティスト／ライゾマティクス

Engineer / Artist / Rhizomatiks

1975年、静岡県生まれ。東京工業大学制御システム工学科、国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] 卒業。2011年よりライゾマティクスを共同主宰。デバイス、ハードウェア制作を主軸にアートパフォーマンス、ライブエンターテインメント、インスタレーションなど、多領域にわたり活動をしている。アルスエレクトロニカ、カンヌライオンズ、文化庁メディア芸術祭など受賞多数。

西川 美穂子

NISHIKAWA Mihoko



東京都現代美術館学芸員

Curator, Museum of Contemporary Art Tokyo

2004年より現職。東京都現代美術館での主な企画に「MOTアニュアル2008 解きほぐすとき」(2008)、「観る ふたたび虹のかなたに」[MOTアニュアル2012 Making Situations, Editing Landscapes 風が吹けば桶屋が儲かる] (いずれも2012)、「フルクサス・イン・ジャパン2014」(2014)、「Viva Video! 久保田成子展」(2021-22、共同企画)、「MOTアニュアル2022 私の正しさは誰かの悲しみあるいは憎しみ」(2022) などがある。

さやわか

Sayawaka



批評家／マンガ原作者

Critic / Manga Script Writer

著書に『僕たちのゲーム史』(2012)、『僕たちとアイドルの時代』(いずれも星海社、2015)、『名探偵コナンと平成』(コアマガジン、2019)、『世界を物語として生きるために』(青土社、2021) など。マンガ原作に『永守くんが一途すぎて困る。』(ふみふみこ作画、LINE、2021-22)、『ヘルマンさんかく語りき』(倉田三ノ路作画、KADOKAWA、2023-) など。「ゲンロン ひらめき☆マンガ教室」主任講師。

原 久子

HARA Hisako



大阪電気通信大学総合情報学部教授

Professor, Faculty of Information Science and Arts,
Osaka Electro-Communication University

現代美術批評誌『A&C: Art & Critique』の編集に携わる。1992年に中ザワヒデキらとともにMac版フロッピーマガジン『JAPAN ART TODAY』を、97年にウェブアートマガジン『ART 遊覧(現)』を立ち上げ。さまざまな媒体に執筆、編集で関わる。主な共同企画に「Move on Asia」(2002-、LOOP／韓国、ZKM／ドイツほか)、「六本木クロッシング：日本美術の新しい展望2004」(2004、森美術館／東京)、「あいちトリエンナーレ2010」(愛知県美術館ほか、2010)。共編著に『変貌する美術館—現代美術館Ⅱ』(昭和堂、2001) など。アーティスト・イン・レジデンス、文化政策、創造環境の調査等のリサーチャーとしても活動。

戸村 朝子

TOMURA Asako



ソニーグループ株式会社コーポレートテクノロジー戦略部門

コンテンツ技術 & アライアンスグループ統括部長

General Manager, Content Technology & Alliance Group,
Corporate Technology Strategy Div. Sony Group Corporation

株式会社資生堂宣伝部を経て、2001年よりソニー株式会社。株式会社ソニー・ビジュアルエンタテインメント、株式会社アニプレックスで、映画やアニメ作品のデジタル事業の新規開拓。その後、本社CSR部にて、国際NGO等と技術を活用した社会課題解決に取り組む。16年より現在まで、先端コンテンツ開発、技術コミュニケーション、サステナビリティ技術推進等を担当。アルスエレクトロニカ2021「Garden TOKYO」企画ディレクター、欧州委員会2022 S+T+ARTS Prize Jury。21年より東京大学大学院情報学環客員研究員。理学修士(化学)、政策・メディア研究修士(メディアアート)。

森田 菜絵

MORITA Nae



企画・プロデューサー

Planner / Producer

NHK『デジタル・スタジアム』等のテレビ番組制作ディレクターを経て、日本科学未来館において先端科学を伝えるプラネタリウム等の企画・プロデュースに従事。主な担当作に『暗やみの色』(2005)、『バースデイ ～宇宙とわたしをつなぐもの～』『夜はやさしい』(いずれも2009)、『9次元からきた男』(2016、いずれも日本科学未来館) など。10年、文化庁・新進芸術家海外研修制度により渡蘭、V2_Institute for the Unstable Mediaにて研修。12年に帰国後、株式会社マアルトを設立。現在は、展示やドーム映像を中心にサイエンス & アート分野のさまざまなプロジェクトに携わる。

森 まさあき

MORI Masaaki



アニメーション作家／東京造形大学名誉教授

Animation Artist / Professor Emeritus, Tokyo Zokei University

1955年、静岡県生まれ。中央大学商学部会計学科在学時代より独学で始めた8mmフィルムによるコマ撮り自主作品で注目される。80年、株式会社アニメーションスタッフルームに入社、セルアニメから初期のCG、モーションコントロールを使った数多くの特殊撮影のCM映像などを手がけるが、手づくりのクレイアニメに目覚め90年に独立。有限会社モリクラフトアニメーションを設立。テレビ番組『とんねるずのみなさんのおかげです。』のOP『ガラガラヘビがやってくる』(1992)、『がじゃいも』(1993)など多くのクレイアニメ作品を生み出す。2005年より東京造形大学にてアニメーションの教育指導に励む。

山川 冬樹

YAMAKAWA Fuyuki



美術家／ホーメイ歌手／秋田公立美術大学准教授

Artist / Khoomei Singer / Associate Professor,
Akita University of Art

1973年、ロンドン生まれ。自らの声・身体を媒体に視覚、聴覚、皮膚感覚に訴えかける表現で、音楽、現代美術、舞台芸術の境界を超えて活動。己の身体をテクノロジーによって音や光に拡張するパフォーマンスや、南シベリアの伝統歌唱「ホーメイ」を得意とし、国内外のノイズ・即興音楽シーン、音楽フェスなど、ジャンルを横断しながらパフォーマンスを行う。現代美術の分野では、『The Voice-over』(1997-2008、東京都現代美術館蔵)、『「バ」日誌メント』(2011-)などを発表。2015年、横浜文化賞文化・芸術奨励賞受賞。秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科および同大学美術学部アーツ&ルーツ専攻准教授。

モンノ カズエ

MONNO Kazue



映像作家

Film Maker

クリエイティブ・デュオ TOCHKAの一人として、2005年よりコマ撮りと長時間露光撮影でアニメーションを描く「ピカピカ」の技法を編み出す。長時間露光写真とストップモーション・アニメーションの手法を組み合わせ、ペンライトを使って空中に線を描くことでアニメーションをつくることを可能にした。アニメーション映画祭から現代アート、コミュニティアートの分野で幅広く活動している。

米光 一成

YONEMITSU Kazunari



ゲーム作家

Game / Game Designer

広島県生まれ。代表作『ぶよぶよ』(1991)、『BAROQUE』(1998)、『はあつて言うゲーム』(2017)、『あいうえバトル』(2021)、『言いまちがい人狼』(2023)等、コンピュータゲームからテーブルゲーム、儀式まで幅広く作品をつくり続けている。2007年に岸井大輔主催の「LOBBY」で参加型演劇作品『ぼくがゲームを作らないと世界は滅びてしまうから』作・演出。また19年に儀式作品『記憶交換ノ儀式』の作・演出。23年4月2日、「儀式フェス」を開催した。デジタルハリウッド大学教授。

クリエイターとアドバイザーの面談のレポートが
公式ウェブサイトで公開されています。



01

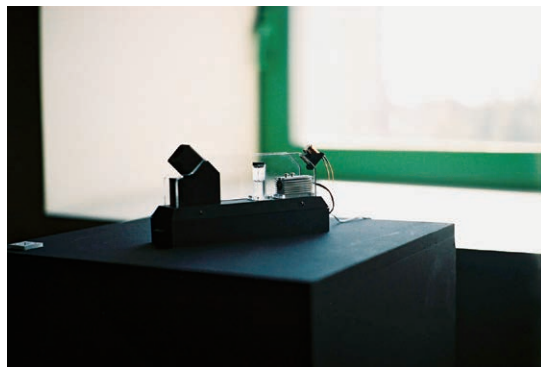
アートプロジェクト Art Project

Formation and Perceptualization of “Kairosymbiosis”: Human-Paramecium Interplay



川田 祐太郎 KAWADA Yutaro

ヒトと繊毛虫の一種であるミドリゾウリムシとの間に生じる体内時計の相互作用から時間を表現する装置群と、それらの装置を包括するウェブプラットフォームから時間の表現基盤をつくる取り組み。従来の時計のモデルで表現される時間とは異なり、ヒトとほかの生物との関係性から時間を表現する仕組みを社会実装することで、時計の発明以前にありえたかもしれない、生物相互の時間的共生の構築を試みる。



川田 祐太郎：メディア作家。1996年生まれ。情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] メディア表現研究科修了。現在、東京藝術大学 芸術情報センター (AMC) 教育研究助手。メディア装置をつくる活動を通じて、生物相互や生物と環境の関係性について考える。生活の中にあっても違和感がないような装置を、それが実際に普及する可能性を念頭において、体験としてある程度持続可能なシステムとともに提示する手法に挑戦する。



02

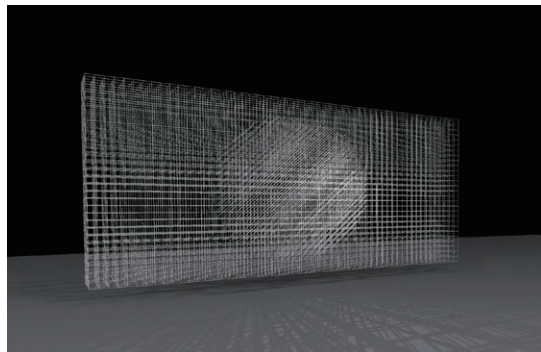
アートプロジェクト、リサーチ Art Project, Research

伝統工芸和紙製作におけるテクノロジーの応用 Application of Technology in Traditional Washi Papermaking



坂本 洋一+坂本 友湖 SAKAMOTO Yoichi + SAKAMOTO Yuko

伝統工芸や先端の素材にフォーカスした作品制作を行ってきた経験から、漉くことをはじめとした和紙の多様な製作プロセスには、テクノロジー介入の余地が多くあるのではないかと着目。伝統工芸素材の和紙の製造技法をリサーチし、制作過程や表現手法にテクノロジーを通して新しい表現の可能性を探究する。



坂本 洋一：アーティスト、エンジニア。素材や技法に着目してシンプルな機械的構造を使用することによって、光学や視覚などの科学的現象を表現するインスタレーションを多く制作。坂本 友湖：デザイナー。オランダのデザインアカデミーアイントホーフェン Man and Well being 学科を卒業後、自然が生む幾何学模様や色を組み合わせながら作品を制作。



03

アニメーション Animation

彼女の話をしよう

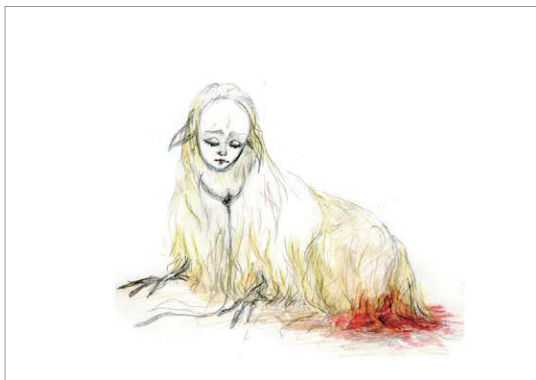
Talking about Her



副島 しのぶ SOEJIMA Shinobu

殺された女神の身体から食物がもたらされるという、ハイヌヴェレ型神話を題材にした短編アニメーション。なぜ、女たちは殺され、その身体は肥しとして大地に還り、豊穣と繁栄のために贈与されるのか。彼女の肉体そのものである土や米、芋、肉、壺などをアニメーションで動かし、割る、潰す、混ぜるといった動作を通じて彼女の姿を追っていく。

副島 しのぶ: 美術家、アニメーション作家。立体アニメーションの短編映画やインスタレーション、写真、立体作品を制作。アニメーションを死から生へと転換する動力とし、人形や経年劣化の伴う物質を使った映像作品を制作する。第22回文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品、第68回オーバーハウゼン国際短編映画祭エキュメニカル審査員によるスペシャルメンションなど、国内外の映画祭で受賞、展覧会で発表している。



04

VR/インスタレーション VR / Installation

trash for you 「VRと現実空間の相互作用から生まれる多層的な想像」

trash for you

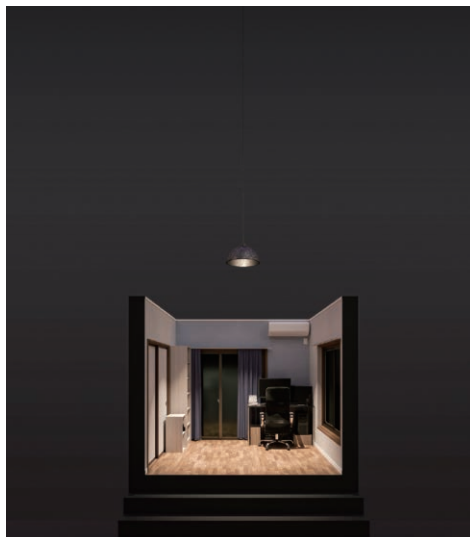
“Multilayered Imaginings Arising From the Interaction Between VR and Real Space”



高橋 祐亮 TAKAHASHI Yusuke

「ゴミを捨てる」という行為をベースとしたVRコンテンツとVRコンテンツのプレイにより生成されるデータによって構成されるインスタレーション。VR空間は作者の自宅を再現・分解・再構築したもの。プレイによって生成されるのは、ゴミ捨て場のレンダリング画像とVR空間内でプレイヤーに聞こえていた（はずの）音である。

高橋 祐亮: アーティスト、3Dデザイナー。1992年生まれ。慶應義塾大学卒業、東京藝術大学大学院修了。3D表現を中心にVRコンテンツやCGI、インスタレーションの制作を行う。『WIRED』によるCREATIVE HACK AWARD 2017特別賞、NEWVIEW AWARD 2022 Grand Prizeなどを受賞。



05

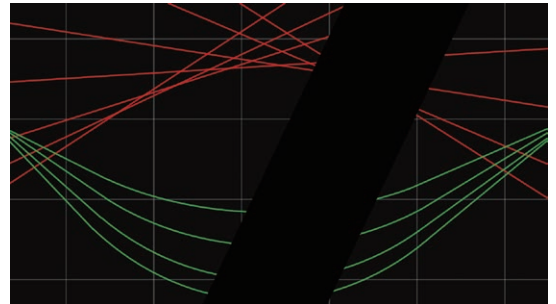
メディアアート Media Art

Laser Ropes

竹森 達也 TAKEMORI Tatsuya



レーザーは指向性と収束性に優れ、減衰しにくく直進する光線としてさまざまな演出などに用いられている。「レーザー光線が柔らかいゴム紐のように動いていたら、面白そうではなからうか」という考えから、レーザー光を空間に浮いたセグメントとして見せ、かつ自在に曲がる光線化するという、新たな光の表現手法の確立に挑む。さらにその仕組みを応用して、レーザー光による多様な表現や演出で構成された作品を制作。



竹森 達也：ライゾマティクスR&Dエンジニア。博士（工学）。ロボティクス技術を生かしたアート・エンターテインメント制作を行う。2021年、京都大学大学院工学研究科にて博士号を取得し、同メカトロニクス研究室にて研究員を務め、2022年よりライゾマティクスに所属。京都大学ではヘビ型ロボットなどの研究開発に取り組み、2018年度日本機械学会奨励賞、2020年度システム制御情報学会賞奨励賞など受賞、ロボカップ世界大会2019レスキュー実機リーグ優勝。



06

リサーチ Research

表現力豊かな《工房》の模型

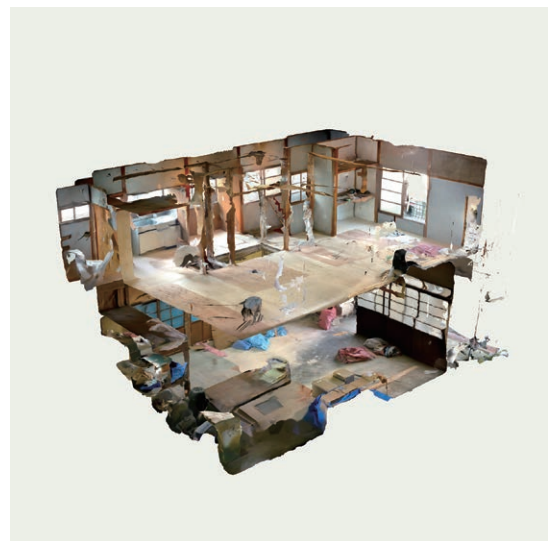
Expressive Model of the “Workshop”



戸石 あき (lemna) TOISHI Aki (lemna)

3Dスキャン技術によって文化芸術従事者の工房を記録し、そのデータを考現学的側面から分析することによって、工房とは何であるかを探り、その面白さや価値を視覚化できるようにしていく試みである。3Dタイムラプスアニメーションとして人も含めた工房の姿を採集しアーカイブとして残すことで、工房についての議論が持ちうる射程について問う。

戸石 あき (lemna)：建築家（一級建築士）、プリコルール。1991年生まれ、シカゴと東京で育つ。2017年、東京藝術大学大学院建築専攻をサロン・ド・ブランタン賞を受賞し修了。在学中よりCiguë、東京藝術大学芸術情報センター（AMC）、スキーマ建築計画、東京藝術大学大学院メディア映像専攻等に在籍。2019年、lemnaとして活動を開始。マテリアル、デジタルファブリケーション、プリコラージュなどの知見を生かし「工房」をキーワードに、設計行為と施工行為の境界について考えている。



07

アート&リサーチプロジェクト Art & Research Project

ORBITAL ART

- 芸術と科学の領域横断コラボレーションによる軌道芸術作品の制作

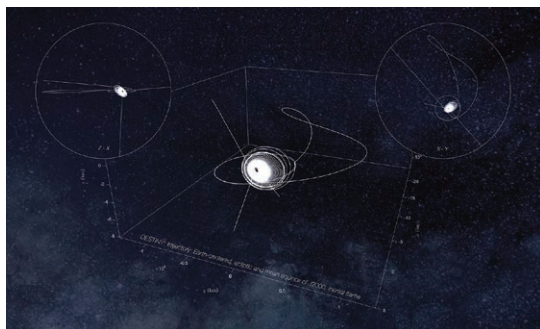
ORBITAL ART: Creation of Orbital Artworks

Through a Cross-Disciplinary Collaboration of Art and Science



堂園 翔矢 DOZONO Shoya

宇宙科学・工学を専門とする衛星軌道設計の研究者とアーティストの領域横断コラボレーションによる、「軌道芸術」をテーマとした映像音響インスタレーション作品。さらに、アーティストのための軌道芸術プラットフォーム開発をすることで、アーティストと研究者をつなぐネットワーク形成に取り組み、新しいコラボレーションの機会の創出を目指す。



堂園 翔矢：1988年生まれ。データ、アルゴリズム、機械学習を用いたコンピューショナル・アート&デザインの研究と実践を中心に活動。西陣織の老舗・細尾との共同研究開発「Quasicrystal」(2020)、四次元オブジェクトをプロッターで描いたグラフィックアート作品『4D DRAWING』(2021)、など領域横断的にプロジェクトを展開している。第21回文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品選出、アルスエレクトロニカ Prix Ars Electronica 2018のHonorary Mention受賞、ほか受賞多数。



08

インタラクティブアート Interactive Art

oToMR - Tactus

仲田 梨緒+宇枝 礼央 NAKADA Rio + UEDA Leo



「音の可視化」をテーマとしたインタラクティブアート。現実世界の環境音と個人の脳が認知する音の関係性を自らの身体を通してコントロールするという新たな世界を開拓し、人間の可能性と、テクノロジーによってもたらされる希望と未来を見つめる。



仲田 梨緒：2007年生まれ、東京都在住。10歳から映像制作を始め、12歳からはCG制作に興味に移行。さらにARアプリ開発、CGアニメーション、インタラクティブアート制作等に取り組む。AppleによるWWDC22 Swift Student Award受賞。MENSA会員。



宇枝 礼央：2007年生まれ、東京都在住。10歳からプログラミング、ゲーム制作を始める。その他、グラフィック、音楽も手がける。研究活動にも力を入れており、感性情報学、ニューラルネットワークなどを学ぶ。日本ゲーム大賞 U18部門、未踏ジュニア等、数々のコンテストでの受賞経験を持つ。孫正義育英財団生。

09

それぞれの日々

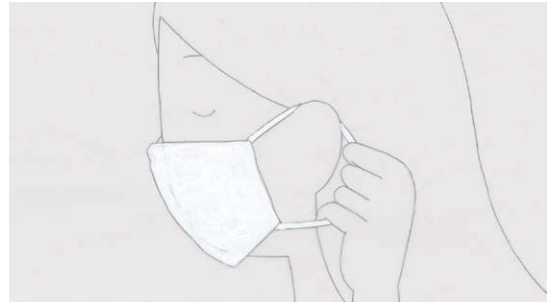
Each Day

アニメーション・ドキュメンタリー Animation Documentary



長野 櫻子 (anno lab) NAGANO Sakurako (anno lab)

世界的なパンデミックで現出した、他者との交流を制限され、テレビでは感染者が数字として連日報道される日常。その時期に、街に住む人たちは、どんなことを考え、どんなふうに過ごしていたのか。何に不安を感じ、希望を見出して過ごしていたか。変化の時間のなかにあった、「歴史に残ることのない、ささやかな、誰かの日常」の漠然とした不安な日々を忘れないための作品を制作する。



長野 櫻子 (anno lab): 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 在籍、anno lab 所属。福岡県北九州市生まれ、福岡市在住。広島市立大学在学中から動きを創造することや動きに興味を持ち、アニメーション制作を開始。2016年、広島市立大学大学院芸術学研究科造形芸術専攻修了。近年は、さまざまな人の人生における疎外感や孤独についての短編アニメーションを制作。身体と映像の関わりを探るために、アニメーションを用いたインスタレーション作品のシリーズにも取り組む。



10

短編アニメーション Short Animation

Five Orphans

ニヘイ サリナ NIHEI Sarina



5人の孤児が排水溝の泥道を歩き、政府に虐殺された村の人々の情報を探しながら混沌とした社会で生きるために闘う物語を描く短編アニメーション。作者はこれまでほぼ個人で制作を行ってきたが、背景や着彩、撮影などにおいてスタッフワークに挑戦し、作品の密度とリアリティを高めることを目指す。



ニヘイ サリナ: アニメーション作家。札幌市在住。2014年、英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アートのアニメーション科修士課程修了。修了作品『Small People with Hats』が、オタワ国際アニメーション映画祭2015で短編アニメーション部門グランプリを受賞。帰国後からフリーランスアニメーターとして短編アニメーションやミュージックビデオの制作を続ける。



11

映像、インスタレーション Video, Installation

ONCE

ネメス リヨ NEMETH Riyo



日々の繰り返しから身近に感じる「永遠」という感覚と、映像のループ再生による完璧な同一の時間の繰り返しを引き合わせて、意識下に存在する永遠性のズレを見つめる。複数の映像が異なるループ再生時間の繰り返しの中で重なり合い、遭遇する調和を模索する。タッチスクリーンを触れることで動き出す映像を通じて、指先で感じ取る映像の重力と時間の密度の表現に挑戦する。

ネメス リヨ：東京都生まれ。英国のセントラル・セント・マーチンズにてファイン・アート科を卒業。現在は東京を拠点に活動している。映像と写真を手法、題材として、二つのメディアを同時に行き来することで新たな視点を模索し、身近なものを被写体に映像の立体化を試みる。二次元上に映る時間や空間、物質性などの感覚や記憶のズレに焦点を当てながら制作を続けている。



12

パフォーマンス・インスタレーション Performance Installation

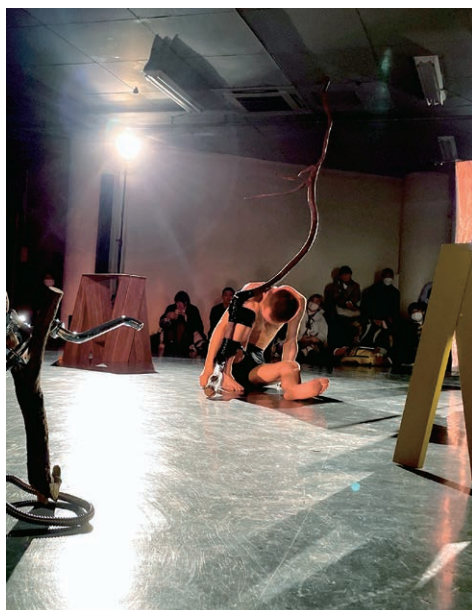
A Garden of Prosthesis

花形 模 HANAGATA Shin



作者は庭を、さまざまな動植物や石たちがせめぎ合いながら共生している宇宙の縮図と捉える。庭の概念を拡張し、人工物、AI、人間の肉体をも含むものたちが混じり合い、人間中心主義的な関係を反転しながら新たに関係を形づくる『作庭』としてのパフォーマンス、およびインスタレーションとして『A Garden of Prosthesis』を制作する。

花形 模：テクノロジーに加速する資本主義社会において、自—他の境界、人間—非人間の境界への関心のもと、変容する肉体についての実践を行う。主な作品に、人間そのものが商品化される架空の「存在代行」サービス『Uber Existence』(2020)、眼を異なる身体部位に移動させることで人間の身体規範を逸脱していく『still human』(2022) など。



13

CG風景表現 CG Landscape

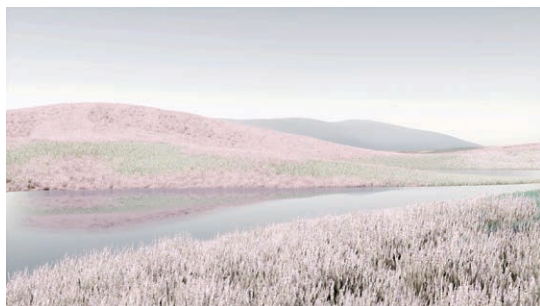
Waiting for

原田 裕規 HARADA Yuki



フォトリアルな架空の風景、静寂感、無菌室感、非現実的な安心感といった、レンダリングボルノの特徴をアートとして再解釈。作者が「アンリアルな風景」と呼ぶ、現代の写し鏡になりうるCG風景表現を、平面作品として立ち上げることを目指す。

原田 裕規：アーティスト。1989年生まれ。とるにたらないにもかかわらず、社会の中で広く認知されている視覚文化をモチーフに作品を制作している。2019年以降は断続的にハワイに滞在し、「ビジン英語」に代表されるトランスナショナルな文化的モチーフに着目。近年は日本ハワイ移民資料館、KAAT 神奈川芸術劇場、京都芸術センター、金沢21世紀美術館などで個展を開催。単著に『評伝クリスチャン・ラッセン』（中央公論新社）、『とるにたらない美術』（ケンエレブックス）などがある。



14

自作のテーブルトークRPGを通じた対話ベースの研究と映像制作
Dialogue-based Research and Video Production

海の美術館

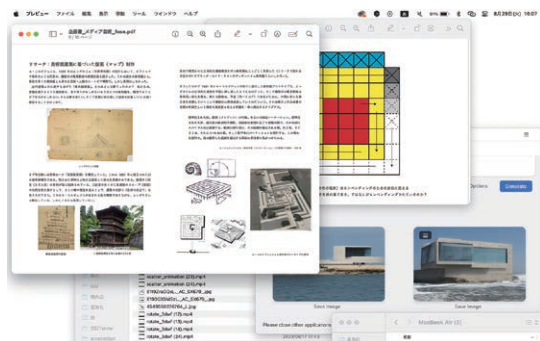
Mirage Museum



布施 琳太郎 FUSE Rintaro

美術館にとっての「建築」を再考するプロジェクト。インドやフランスにおけるル・コルビュジエ建築の現地調査を軸としながら、自作のゲームを通じたコミュニケーションによって現地の専門家との対話＝リサーチを行う。またル・コルビュジエが美術館建築の構想を始めたのと同時期におおぞましい建築を小説に描いたH・P・ラヴクラフト、磯崎新のプロセスプランニング論などとの比較を通じ、新たな美術館建築のプロトタイプを提示する。

布施 琳太郎：1994年生まれ。iPhoneの発売以降の都市で可能な「新しい孤独」の制作に向けて、絵画や映像作品、ウェブサイトの制作、批評や詩などの執筆、展覧会企画などをアーティストや詩人、デザイナー、研究者、音楽家、批評家、匿名の人々などとともに実践。主な個展に「新しい死体」(PARCO MUSEUM TOKYO、2022)、参加展示に「時を超えるイヴ・クラインの想像力」(金沢21世紀美術館、2022) など。



15

アニメーション、インタラクティブアート Animation, Interactive Art

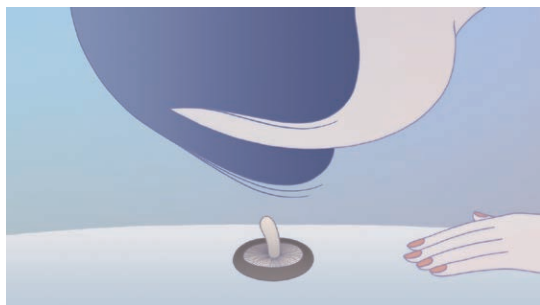
短編アニメーション『普通の生活 Ordinary Life』の展示版を作る

Creating an Exhibition Version of the Short Animation “Ordinary Life”



水尻 自子 MIZUSHIRI Yoriko

現在制作を進めている短編アニメーションの展示空間を活用した発表形態を計画する。これまでは映画祭での上映をはじめとして、スクリーンに映像を投射して鑑賞してもらう形のみが作品の見せ方だったが、短編アニメーションを展示する空間の中で鑑賞者と反応し合うようなインタラクティブな仕掛けなど、新たな展開方法を探る。



水尻 自子：1984年生まれ。身体の一部や日常的なモチーフで感性的に表現するアニメーションを制作している。短編作品を発表する傍ら、ミュージックビデオや広告、展示映像等の制作を手がけるなどして活動。短編作品は国内外のフェスティバルで上映・受賞し評価を得ている。2021年制作の『不安な体』は第74回カンヌ映画祭監督週間コンペティションでプレミア上映後、10を超える国際賞を受賞。



16

ビデオゲーム Video Game

Farewells – Prologue

山形 一生+ひらた とらじ YAMAGATA Issei + HIRATA Toraji



『Farewells』は主人公の現実生活と、彼自身がプレイするビデオゲームを操作することで物語が展開されるビデオゲーム作品である。本作はこのような「ゲーム内の現実」と「ゲーム内のゲーム」が折り重なり、ビデオゲームに登場するキャラクターと私たちプレイヤーとの奇妙な関係性を主題に制作する。



山形 一生+ひらた とらじ：2021年にビデオゲーム作品『Farewells』の共同制作を開始。



創作支援 & 発表支援 プログラムの流れ（令和5年度の例）

クリエイター育成支援として実施される二つのプログラムは、同時に募集がはじまりますが、採択後の流れは支援内容に応じて異なります。それぞれの応募からの流れを見てみましょう。

各作家——リサーチ、開発、デモンストレーション、作画、制作

創作支援

4月下旬～5月末

エントリー 公式ウェブサイトに募集要項が掲出されます。募集期間は約1ヶ月。要項を確認の上、所定の応募書類（企画書・予算書・スケジュール・ポートフォリオ）を作成。エントリーサイトから応募します。

8月

選考 応募書類を参考に、有識者による選考会議が行われます。「創作支援プログラム」では選考面談があります。数分間のプレゼンテーションをし、アドバイザーとの質疑応答を行います。選考面談の後、選考会議を行い採択者を決定します。

8月末

採択者発表／支援開始 採択者が決定し、本人に通知が届きます。公式ウェブサイトでも採択者が公表されます。その後事務局とのやりとりを経て、支援がスタートします。発表支援プログラムの採択者は、以後、9月から2月末までに各々で発表（展示・上演・上映・ワークショップなど）の機会を設けることになります。

9月

初回面談 担当アドバイザー2名との初めての個別面談です。面談は約1時間。クリエイターからは、改めてプロジェクトの概要や進捗状況を共有。アドバイザーからは、採択理由や、プロジェクトに期待することなどが話されます。初回面談以降、アドバイザーはプロジェクトに寄り添うパートナーのような存在に。コンセプトワークから実装まで、プロジェクトがよりよい方向に進むよう、クリエイターのステップアップの場になるよう、共に考えます。



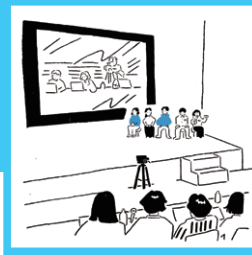
発表支援



10月

採択企画プレゼンテーション

同プログラムのクリエイターとアドバイザーが集い、合同でプレゼンテーションを行います。5組ほどのクリエイターが入れ替わりで登壇し、順にプロジェクトの概要や進捗を報告。アドバイザーからコメントをもらいます。面談後はクリエイターとアドバイザーとの懇親会に参加。ほかのクリエイターによるプロジェクトに触れる機会であり、クリエイター同士やアドバイザーとの交流のチャンスでもあります。



文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業——展示、情報発信のサポート

11月

中間面談（合同） 同プログラムのクリエイターとアドバイザーが集い、合同で面談を行います。持ち時間は約20分。5分で進捗を報告し、担当アドバイザーや、そのほかのアドバイザーからもコメントをもらいます。面談後はクリエイターとアドバイザーとの懇親会に参加。中間面談は、ほかのクリエイターによるプロジェクトに触れる機会であり、クリエイター同士やアドバイザーとの交流のチャンスでもあります。



1-2月

最終面談 最後の面談は、再び、担当アドバイザー2名との約1時間の個別面談です。プロトタイプやテストピースを持参するなど、完成形が見えるようなプレゼンテーションを目指します。また、間近にせまる成果発表イベントに向けて、具体的な展示方法の検討も行います。



2月

成果発表イベント「ENCOUNTERS」 両プログラムが合同で成果発表を行います。創作支援プログラムは、プロトタイプや模型、パネル展示などによって、事業における成果やプロジェクトの概要、魅力などが具体的に伝わる展示を目指します。発表支援プログラムは、実施したプロジェクトの紹介パネルや、展示作品の一部、記録映像などを通じ、発表の様子などを伝える展示を行います。



2月末

進捗発表プレゼンテーション

同プログラムのクリエイターとアドバイザーが集い、成果発表を行います。クリエイターは2月末までに実施した発表（展示・上演・上映・ワークショップなど）についてプレゼンテーション。アドバイザーがコメントし、批評を行います。



～3月末

支援期間終了 発表支援プログラムは2月末までに発表を実施します。同プログラムとも3月中旬までに実施報告書と記録（映像など）を提出します。

～12月末

完成 年度末で支援期間は終了しますが、創作支援プログラムは、プロジェクトの完成期限が同年12月末となるため、プロジェクトの完成を目指します。完成後、記録（映像など）を提出します。

国内クリエイター 発表支援プログラム

Exhibition Support Program for Creators in Japan

国内クリエイター発表支援プログラムでは、3年以上の活動歴を有するクリエイター・アーティスト等の個人又は団体（制作チームやプロジェクト）を対象に、作品発表の企画を募り、専門家からのアドバイスをはじめとした育成支援、他のクリエイターとの交流、成果発表の機会提供や、作品発表にかかる経費の支援等、様々な形で選出された企画の実現を支援します。

The Exhibition Support Program for Creators in Japan targets individuals (creators, artists, etc.) or groups (production teams or projects) with over three years of experience. The program invites proposals for the presentation of works and supports the realization of selected projects in various ways, including developmental support through advice from experts, interaction with other creators, opportunity to present the results, and support for presentation-related expenses.

今年度は4月25日から5月31日の募集期間に応募された53企画の中から選考を経て計24件の企画が採択されました。

This year, we received 53 applications during the application period of April 25 – May 31, 2023, with 24 projects selected after rigorous screenings.

● 募集要項の概略（令和5年度実績）

〔 募集内容 〕

メディア芸術分野（メディアインсталレーション、ゲーム、アニメーション、マンガ等）の作品発表の企画。なお、作品の発表場所は、国内外を問いません。

例）・展示・上映等のための映像音響機器、物品のレンタル費

- ・展示・上映等のための会場レンタル費
- ・作品発表に係る広報費（チラシ、ポスター、ウェブ上のバナー広告等）
- ・広報物に係るデザイン発注費、印刷製本費
- ・作品発表の海外発信に係る翻訳費 等

支援上限額 | 100万円

※本事業の予算額等を総合的に勘案して算定するため、申請額に満たない場合があります。

〔 採択件数 〕

20～30件程度

● Overview of Application Guidelines (2023 results)

〔 Application details 〕

A proposal for new work/projects in the field of media arts, which may include media installations, games, animations, manga, etc. The location for presenting the work can be either domestic or international.

Examples of support for work presentation include:

- Rental costs for video and audio equipment, and other items for exhibitions and screenings
- Rental costs for exhibition and screening venues
- Promotional costs for work presentation (flyers, posters, web banner ads, etc.)
- Design-commissioning costs, and printing and binding costs for promotional materials
- Translation costs for international promotion of the work presentation, etc.

Budget Support: Up to 1 million Japanese yen

*Considering the overall budget and other factors of this program, please note that the granted amount may be less than the amount requested.

〔 Number of Selected Projects 〕

Approximately 20–30 projects

【応募者の条件】

以下の①～④を全て満たす者が対象となります。(団体の場合は代表者の条件となります)

- ① 3年以上の活動履歴を有すること。
- ② 日本国籍又は日本の永住資格を有すること。
- ③ 企画の実現にあたり、アドバイザーへのプレゼンテーション（2回程度）及び2024年3月に開催予定の成果発表イベントに参加が可能であること。
- ④ 概ね40代までであること。

【選考スケジュール】

募集期間 | 2023年4月25日（火）～5月31日（水）18:00

書類選考 | 2023年6月初旬～8月中旬

選考結果発表 | 2023年9月初旬（公式ウェブサイト内で発表）

※提出された書類に基づき、学識経験者等から構成される協力者会議において、将来性・実現性・妥当性等の観点から選考を行い、採択企画を決定します。

【採択後のスケジュール】

採択企画プレゼンテーション | 2023年10月

進捗発表プレゼンテーション | 2024年2月

成果発表イベント | 2024年2月

【支援内容】

選出された企画には下記の支援を行います。詳細については企画内容に基づき、個別に協議の上で決定します。

レベルアップサポート | 企画内容に基づき、専門家で構成されたアドバイザーから作品形態に応じた発表に向けたアドバイスの機会を提供します。

広報協力 | 企画について、本事業のウェブサイトや SNS 等で広報連携を実施します。成果発表イベント時には企画を紹介するリーフレットを作成予定です。

クリエイターとの交流 | 他のクリエイターとの交流の機会を提供します。

発表サポート | 企画内容に応じた発表支援。支援額（会場・機材レンタル費、翻訳費、運搬費、印刷費等）は100万円を上限とします。支援額は提出書類等に基づき決定します。（決定された支援額を超えた額は自己負担とします。）

※経費は、事業の完了を確認した後に支給します。

【応募方法】

① エントリーサイトへの応募者アカウントの登録

② エントリーサイトへ企画内容の登録、応募資料のアップロード

※応募を完了するためには、書類の提出が必須です。下記《提出書類》を確認の上、提出してください。

【提出書類】

- ① 企画書（形式自由） | 発表支援を受けたい発表企画の企画書
- ② 予算書（定型様式） | 定型の様式をダウンロードし、予算内容を記載してください。
- ③ 発表スケジュール（定型様式） | 定型の様式をダウンロードし、記載してください。
- ④ ポートフォリオ（様式自由） | これまでの活動や制作した作品が分かる資料。

【Applicant Eligibility】

Applicants must meet each of the following four requirements. (For groups, these requirements apply to the representative.)

- ① Have a history of activity spanning at least 3 years.
- ② Possess Japanese nationality or permanent residency status in Japan.
- ③ Be able to present to advisors (approximately two times) and participate in the result presentation event scheduled for March 2024.
- ④ Aged in their 40s or below.

【Selection Schedule】

Application period: April 25, 2023 (Tue) to May 31, 2023 (Wed) 18:00

Document screening: Early June to mid-August 2023

Announcement of selection results: Early September 2023 (to be announced on the official website)

*Selection of the projects will be undertaken by a committee of experienced individuals and experts, and based on submitted documents, considering factors like future potential, feasibility, and appropriateness.

【Post-Selection Schedule】

Selected projects presentation: October 2023

Work-in-progress presentation: February 2024

Result presentation event: February 2024

【What the Program Offers】

Selected Projects will receive the following support, with details to be determined based on the project content and through individual consultation:

Improvement Support: Based on the project plan, we will provide opportunities for advice from a panel of expert advisors and tailored to the presentation form of the work.

Promotional Support: We will collaborate on promotion for the project through the official website and social media. We will also create leaflets to introduce the projects during the result presentation event.

Networking Support: We will provide opportunities for interaction with other creators.

Exhibition Support: Presentation support will be determined according to the project content. The support amount (venue and equipment rental costs, translation fees, transportation costs, printing costs, etc.) is capped at 1 million Japanese yen. The final amount will be calculated based on the submitted documents. (Any amount exceeding the final support amount will be the responsibility of the applicant.)

*Expenses will be paid after confirmation of project completion.

【Application Process】

① Register applicant's account on the entry site

② Register project content on the entry site, and upload application documents

*Submission of documents is essential to complete the application. Please refer to the <Required Documents> below and submit them accordingly.

【Required Documents】

- ① Project proposal (format free): Proposal of the presentation project for which you require exhibition support
- ② Budget sheet (fixed format): Download the document and fill in the budget details
- ③ Presentation schedule (fixed format): Download the document and fill it in
- ④ Portfolio (format free): Materials showing your past activities and works

令和5年度アドバイザー（発表支援プログラム）

Advisors in the fiscal year 2023 (Exhibition Support Program for Creators in Japan)

メディア芸術分野に係るクリエイター、キュレーター、プロデューサー、展覧会エンジニア等から
展示・上映等に対するコンセプトや技術面等へのアドバイスを提供。

岡部 美紀

OKABE Miki



独立行政法人国立美術館国立アートリサーチセンター
国際発信・連携グループリーダー
National Center for Art Research
Head of International Relations

早稲田大学政治経済学部、慶応義塾大学文学研究科（西洋美術史）修了後、世田谷美術館、横浜美術館にて学芸員として勤務。その後国際交流基金にて、ヴェネチア・ビエンナーレ、サンパウロ・ビエンナーレなど国際展における日本人作家の展示、海外主要美術館での展覧会のほかキュレーターの交流事業などを担当。2023年より現職。主な担当展覧会に、「亀裂」（1996、ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展）、「おたく：人格＝空間＝都市」（2004、ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展）、「東京：1955-1970」（2012-13、ニューヨーク近代美術館／米国）、「Life of Animals in Japanese Art」（2019、ナショナル・ギャラリー・オブ・アートほか／米国）など。

金築 浩史

KANECHIKU Hiroshi



展覧会エンジニア
Exhibition Engineer

1962年、島根県生まれ。91年、株式会社ザ・レーザーの入社面接時に東京都写真美術館準備室こけら落としイベントのステラークらのイベントを体験。その後、ARTECの設営・運営などメディアアートの展覧会を行う。93年よりフリーランス。現在に至る。近年の仕事に、「デザインあ 展」（2018-21、富山県美術館ほか）、「MANGA⇄TOKYO」展（2018-20、ラ・ヴィレット／フランス、国立新美術館／東京、大分県立美術館）、第25回文化庁メディア芸術祭受賞作品展（2022、日本科学未来館／東京）、文化庁メディア芸術祭25周年企画展（2023、寺田倉庫B&C HALL / E HALL／東京）などがある。

沓名 健一

KUTSUNA Kennichi



アニメーター／アニメーション監督／アニメーション研究家
Animator / Animation Director / Animation Researcher

1983年、愛知県生まれ。名古屋学芸大学メディア造形学部映像メディア学科卒業。10代よりアニメーションをウェブ上で公開、それが業界人の目にとり大学在学中からテレビアニメに原画として参加。卒業後フリーランスのアニメーターとして、原画、作画監督、キャラクターデザイナーとして活躍。デジタル作画の先駆者としてアニメーション業界では知られている。近年の代表作に、『ぶらどらぶ』（2021）、『火狩りの王』『魔法少女マジカルデストロイーズ』（いずれも2023）のOPアニメーション、絵コンテ、演出、作画監督など。

土佐 信道

TOSA Nobumichi



明和電機代表取締役社長
The President and Representative Director, Maywa Denki

1967年、兵庫県生まれ。92年、筑波大学大学院芸術研究科修士課程修了。93年に兄・正道とともに芸術ユニット「明和電機」を結成し、代表取締役副社長に就任。さまざまなナンセンスマシンを開発しライブや展覧会など、国内外で広く発表する。2001年、前社長・正道の定年退職に伴い代表取締役社長に就任。09年、音符の形の電子楽器「オタマトーン」の商品開発。22年、「明和電機ミュージックマシーン店」を秋葉原にオープン。23年には明和電機としてデビュー30周年を迎えた。

森山 朋絵

MORIYAMA Tomoe



メディア芸術キュレーター／東京都現代美術館学芸員
Media Arts Curator / Curator, Museum of Contemporary Art
Tokyo / Visiting Professor, Osaka University of Arts

1989年より学芸員として東京都写真美術館の創立に携わり、映像メディア展を多数企画。2007年より現職。東京大学、早稲田大学ほかで教鞭を執り、ZKM、マサチューセッツ工科大学、ゲティ研究所招聘滞任後、アルスエレクトロニカ、NHK日本賞、第1回 SIGGRAPH Asia 議長を歴任。東京都現代美術館にて、名和晃平（2011）、吉岡徳仁（2013-14）、ダムタイプ（2019-20）、ライゾマティクス（2021）らの個展を手がけ、映像装置やテクノロジーと芸術の協働、展示支援システムの研究と実践を行う。日本バーチャルリアリティ学会大会フェロー。大阪芸術大学アートサイエンス学科客員教授。

クリエイターのプレゼンテーションのレポートが
公式ウェブサイトで公開されています。



01

メディアアート
Media Art

Spectacle of Surveillance

石川 達哉 ISHIKAWA Tatsuya

監視とAIのテーマを探索したメディアアート展『Spectacle of Surveillance』。観客の目と監視の関係性に焦点を当て、錯視、監視技術、そしてAIの役割が交差する作品を展示する。展示タイトルは、作者が権力による監視に反抗すると同時に、監視システム自体に対して一種のスペクタクルを感じてしまうことに由来する。

石川 達哉：1991年、青森県弘前市生まれ。新しいテクノロジーは人々の意思とは関係なく次々と発見される。それは人間が知的好奇心を持つ限り止めることはできない。テクノロジーによる支配から自由になるためには、まずその仕組みについて理解することが必要だ。そんなパンク的な精神とテクノロジーへの知見をもとにして、社会実装されたテクノロジーやシステムの裏側を曝くための制作を行っている。



02

マンガプロジェクト
Manga Project

SIAF スクール「Comicaroid プロジェクト」

SIAF School "Comicaroid Project"

石原 航 ISHIHARA Ko

手描きのイラストレーションではなくマッシュアップでマンガをつくるシステム Comicaroid を用いた市民共創プロジェクト。「未来」をテーマに市民がマンガを制作。札幌国際芸術祭2024にてそれらをオムニバス作品として展開する。

石原 航：アーティスト。「ありえるかもしれないインターネット」をテーマにさまざまな作品、システムを制作・開発しながら新しいアバター観やデジタルコミュニティの可能性を思索・研究している。



03

VR インスタレーション
VR Installation

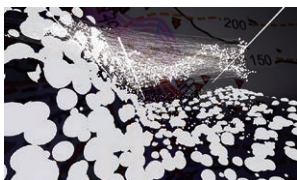
断層の上で、根拠律の距離

GROUNDS RENDERER

伊藤 道史 ITO Michibumi

日本に埋められている地震計の情報をリアルタイムに取得し、その情報をVR内のオブジェクトに反映させることで、本来人間には不可視な土地とのつながりを想起できるVR インスタレーション。無数に仮想空間が生成される現代、その幻想性／仮設性の中で、私たちが地に足をつく地面・根拠の存在を確かめ直す試み。微弱な大地の揺れが常に起きている惑星としての動きと、自分たちが足をつける地面のイメージとが共存する感覚を、VRのCGシミュレーションと、ナラティブによって生み出すことを目指す。

伊藤 道史：東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻在籍。VRや映像を用いて、私たちとこの世界が別のあり方で開かれた思弁についての制作と研究を行う。CGや詩作と、映像やドキュメンタリーの手法を行き来し、世界と「私」の可塑性を模索する。現在は特に幻想の地面・地平と、その上で扱われる根拠律や座標系をモチーフに制作を行っている。



04

アートプロジェクト
Art Project

一枚物語

Single Sheet Stories

牛島 光太郎 USHIJIMA Koutarou

一見、関連性が無い「イメージ」と「テキスト」で構成された約300点の平面作品『一枚物語』を英語・ドイツ語・フランス語に翻訳し、それぞれオンラインで約1年間かけて定期的に発表する（発表媒体や更新頻度は未定）。鑑賞者にイメージとテキストの間にある文脈を想像させる『一枚物語』の翻訳、発表を通して、新しい物語のあり方を探る。

牛島 光太郎：1978年、福岡県生まれ。言葉を用いた作品を制作。日本での活動に加えて、ドイツ、台湾、中国、ニューカレドニアなどで作品を発表。関西国際空港や百貨店の吹き抜け空間やショーウィンドウなど公共空間への作品設置のほか、里山や市街地でのアートプロジェクトを実施。個展、グループ展、多数。著書に『一枚物語 ちぐはぐな日々のはなし』（アリエスブック、2020）。近年の主な活動に、2020年、ホテルsequence MIYASHITA PARKに作品設置。2022年、大分市美術館で展覧会。



05

サウンドメディアインストールション
Sound Media Installation多様性の扉－顔認証と音の知覚による自己の探求－
Door to Diversity: Self-Exploration Through
Facial Recognition and Sound Perception

小原 開+柴田 莉紗子+丸山 翔哉

OBARA Kai + SHIBATA Risako + MARUYAMA Shoya

多様性の入り口として自己と向き合う扉を用意するインストールション。扉には顔画像認識技術を活用した仕掛けがあり、いつもとは違う自分を受け入れることで、自己の多様性を認識することの可能性を探索する。扉を開く前と後、双方の空間には複数の音が流れ、聴取を体験者に委ねることで、多様性の中の自主性を空間によって提供する。この二つのアプローチにより、現代を生きる当事者としての意識を促す。

小原 開：慶應義塾大学大学院在籍。DJと観客の相互交流性に着目したパフォーマンスツールの開発や、イベント企画に取り組む。

柴田 莉紗子：慶應義塾大学在籍。身体運動や定位に着目した即興パフォーマンス、インストールションなど、音響作品の制作を行う。

丸山 翔哉：サウンドアーティスト、慶應義塾大学SFC研究所所属。聴取環境についてのサウンドスタディーズのリサーチから、音響表現を中心にインストールションやVR作品等の制作を行う。



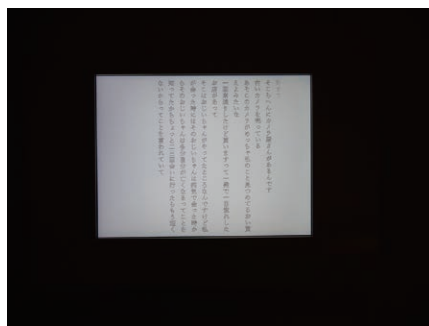
06

インタビュー、ウェブプロジェクト
Interview, Web Projectあわいのために
For the Sake of Nostalgia

小林 玲衣奈 KOBAYASHI Reina

なくなってしまった場所に関する、個人的な風景を「幽かな風景」と名付けて映像化、冊子化した『幽かな風景を集め纏める』(2022)で集めた風景について、まとめ方を変えることで改めて作者が定義する「幽かな風景」が何であるのかを考えるプロジェクト。

小林 玲衣奈：1998年、愛知県名古屋生まれ。一部を執筆した『1500年続く山の集落から学ぶ——人新世代におけるコミュニティ・レジリエンス』（金山智子編）が2023年秋にさいはて社より刊行。



07

メディアインストールション
Media Installation

RGB (passing rain)

近藤 洋平 KONDO Yohei

光ファイバーはリアルタイムのニュース映像から抽出した色に発光する。ニュース映像は色に還元され、雨に見立てられた光ファイバー群は色の雨景色となって空間を彩る。雨が一時的に街の風景や人々の気持ちを変え、またその雨がやめば、風景やそのときの気持ちを忘れてしまうように、世界のうつろいやささを感じるきっかけとなることを期待して制作される。

近藤 洋平：2009年、武蔵野美術大学大学院修了。素材や空間の特徴を読み解き、日常の気配にかすかな変化や気づきをもたらす作品を制作している。これまで「水と土の芸術祭2012」(2012、新潟市)、「代官山インストールション 2013」(2013、代官山／東京)、「EXPO PARK ART & MUSIC WEEKEND」(2022、万博記念公園／大阪)などに参加。2017年、個展「whereabouts」(Gallery PARC／京都)。



08

メディアインストールション
Media Installation

横浜微塵美展

Yokohama Microscopic Beauty Exhibition

坂根 大悟+市川 しょうこ SAKANE Daigo + ICHIKAWA Shoko

空中に舞う塵埃やドライヤーの気流など日常に働く現象と、夜空に瞬く星や宇宙に働く現象を同一展示内で可視化する。絶えず変化しているが、変化を意識しない日常生活空間と壮大な宇宙空間を煌めきという同一視点で可視化することにより、鑑賞者自身の日常生活に潜む未可視の美しさへの認識を拡張する。宇宙の星屑が美しいのなら、部屋という小宇宙に舞う塵も美しいのではないかと作者は投げ掛ける。

坂根 大悟+市川 しょうこ：アーティスト・都市愛好家の坂根大悟と化学者の市川しょうこによるアートユニット。「変わっていないようで変わっているが、変わっているようで変わっていない」をテーマに化学とメディアと映像と歴史を用いて、鑑賞者の世界認識を拡張するような視覚的な作品を生み出している。坂根は双反するものが共存した陰陽太極図的メディア空間の探求、市川は界面を機能化するナノスケールの分子認識化学に関する研究を行っている。



09

クリティカルサイクリング
Critical Cycling

BMX グラフィティ

BMX Graffiti

塩澄 祥大 SHIOZUMI Shota

単純で堅牢な仕様の競技用自転車であるBMXのトリックの動きとグラフィティの視覚表現を統合した新しい芸術形式の開発。またその芸術形式の評価を、実験的な研究制作の実施とその成果の分析を通じて研究する。

塩澄 祥大：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 在籍。1998年生まれ。2022年、九州産業大学芸術部芸術表現学科卒業。



10

メディアアート、ビデオゲーム
Media Art, Video Game

子どもたちの庭

Children's Garden

穴倉 志信 SHISHIKURA Shinobu

Artists in FAS 2023の会場となるココテラス湘南ビルの現在のテナントのうち、8〜9割が塾、幼稚園、保育園などの子ども向け学習関連施設である事実を生かし、親子連れを対象にしたビデオゲームを制作する。また、そのビデオゲームをプレイするための独自の映像鑑賞装置を制作し、Artists in FAS 2023にて展示する。

穴倉 志信：物語や思想を単なるフィクションではなく、実在性を持った信仰として人間に入力する装置としての「儀式」に興味を持っている。祭壇やコンピューターゲーム、レクチャー的映像、健康機器、スロットマシンなどの制作を通じてそうした儀式的体験の現在形を探ってきた。主な展示に個展「Cyber Reincarnation Seminar」(2021、ASK ? (P) / 東京)、グループ展「惑星ザムザ」(2022、小高製本工業株式会社跡地 / 東京)。



11

パフォーマンス
Performing Arts

サイバーターン

Cyberturn

柴田 一秀 (サイバーターン) SHIBATA Kazuhide (Cyberturn)

「サイバーターン」では、サウンド／ビジュアルとテクノロジーとの関係、そしてそこから生まれる表現について試行錯誤する場を創出するため、複数の作家によるライブパフォーマンスを実施する。本イベントでは、「いかに最適解を見つける競争から逃れるか」を課題に据え、既存のツールに囚われず、特定のジャンルからこぼれ落ちるような表現を尊重し、アーティスト／オーディエンスを超えた参加者間の交流を引き出すことを目指す。

柴田 一秀 (サイバーターン)：「サイバーターン」は九州大学芸術工学部出身のメンバーが発起人となって始まったライブプロジェクト。「テクノロジーと表現のトライアンドエラーの場」をモットーに、これまでに機械学習を用いたサウンドパフォーマンス、活イカによるオーディオビジュアル、ボードゲームを用いた演奏装置の開発などを実施。



12

インスタレーション
Installation

まだ見ぬ識閾

Unseen Threshold

諏訪 葵 SUWA Aoi

人間が「見ること」自体を起点とする、「境界」への興味や感覚を元に制作したインスタレーション作品を展示する。見えない世界と見える世界、意識と無意識の間を行き来するような試みは、単純なバイナリーの二進法的価値観では言い表すことが難しい現代のリアリティを表現するアプローチである。何度かの境界の行き来を鑑賞者が目撃することで、そこへ浮かび上がる新たな境界あるいはある領域の発見を試みる。

諏訪 葵：東京藝術大学大学院美術研究科博士課程在籍。1991年、東京都生まれ。インスタレーション、平面、映像を中心に作品を制作している。液体の色が変化する化学反応を見たときの感覚が原体験となり、現在は科学的な現象や概念と自己の知覚や感性との関わりによって生まれる「場」や「接面」に着目している。近年の主な受賞歴に、NONIO ART WAVE AWARD 2019準グランプリ、第2回 KYOBASHI ART WALL 奨励賞、2022年度グッドデザイン・ニューホープ賞入選など。



13

メディアアート、インスタレーション
Media Art, Installation

響き煌めく境界線

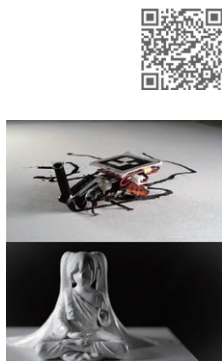
Echoing and shimmering boundaries

佃 優河+猪瀬 暖基+頃安 祐輔 (-間-)

TSUKUDA Yuga + INOSE Haruki + KOROYASU Yusuke

メディアアーティスト佃優河の展示会。佃のほかに、人形作家の猪瀬暖基、サウンドクリエイター頃安祐輔の2名が参加し、「人間と生物の新たな関係性」を東洋哲学の観点から追求する。『ゴキブリによる書道作品』『仏陀の体を持つ初音ミク』などを展示。照明と音響を駆使してインスタレーションとしての没入感を高める。昆虫、コンピュータ、人間、人形といったモチーフが光と音に包まれた空間で共鳴する。

佃 優河+猪瀬 暖基+頃安 祐輔 (-間-) : 筑波大学の学生で構成されるアーティストチーム「-間-」は、複数の物事の関係性を探索するというコンセプトのもと結成された。機械やコンピュータが生物や人類の価値観にどのような影響を与えるかを探求する作品を制作する。メンバーは、ヒューマンコンピュータインタラクションなどの情報学を専攻する情報学専攻である一方で、アーティストとしてメディアアート、人形作家、音響作家などの情報学に隣接する領域で作家活動をしている。



14

アートプロジェクト
Art Project

左美都

SAMIZU

津田 翔一 TSUDA Shoichi

作者が生まれ育った場所である長野県の「左美都(三水)」を紹介し考察する疑似考古学的展示。映像・絵画・立体・テキストを用い、博物館展示のさまざまな方法を援用して展示を設計。ただし、作者自身の実感を織り交ぜるフィクション、意図を込めた展示となる。誰にでも生まれ育った場所がある。それは、今どこに住んで何をし、過去からどれほど変化しているとしても、逃れられない固有の根源であることを示す。

津田 翔一 : 美術家。1984年生まれ。2013年、東京藝術大学美術学部絵画科油画専攻卒業。油彩表現に固執した活動を展開し、〈洞窟(≒単位世界)〉や〈いと(≒物語[り])〉などの新しい種(≒概念)を蒔く。



15

アートプロジェクト
Art Project

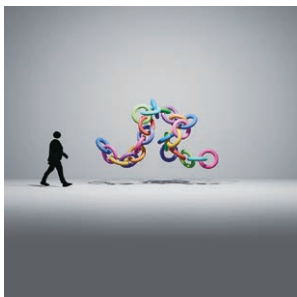
みんなの空間 ～ We are what we do ～

Everyone's Space: We are what we do

tsumichara

市民参加型のデジタルクリエイティブ。愛媛県内の公共施設にARを設置。ARは参加者が撮影したタイミングで変化する。生成された最新の3Dデータは、LEDモニターで屋外展示される。自分や他者がARとインタラクションすることで形が変わる体験を通じて、各自が社会の一員でありそのプレーヤーとして考え、振る舞う意識をもつことを狙う。

tsumichara : 愛媛県在住。デジタルメディアや新しいテクノロジーを活用して、人々の心を動かす作品を制作。人間の感覚、社会課題、時代性、自然との関係など、さまざまなコンセプトに焦点を当てている。近年は、Web3に関心があり、NFTを活用したキャンバス作品やアートプロジェクトのマネージメントもしている。主なプロジェクトに「KAZE PROJECT」(2022、うるまシマダカラ芸術祭/沖縄)、「BANANA X」(2023)、「AONAGI 1st」(2023、瀬戸内リトリート青風/愛媛)など。



16

メディアインスタレーション
Media Installation

Good morning

寺尾 悠 TERAOU Yu

冷凍保存された人間が、現代のミイラのように美術館で展示されるといふ近未来に起こり得る出来事を、ロールプレイを通して鑑賞、体験する。

寺尾 悠 : 2001年生まれ。起こってしまう可能性のあるifの未来を、実験を通して思索する作品を制作している。大阪芸術大学アートサイエンス学科4回生。



17

アニメーション
Animation折笠良監督新作短編アニメーション『みじめな奇蹟
Misérable miracle』日本語吹替版制作プロジェクト
The Japanese dubbed version of the animated short film,
“Misérable Miracle” (Directed by ORIKASA Ryo)

土居 伸彰 (ニューディーア) + 折笠 良

DOI Nobuaki (New Deer) + ORIKASA Ryo

「文学作品の文字テキストをアニメーション化する」というユニークな手法で世界的に評価を受ける折笠良監督の最新短編アニメーション『みじめな奇蹟』。詩人・画家アンリ・ミショーが書いた同名のエッセイを原作とする本作の日本語吹替版を制作する。

土居 伸彰：短編・インディペンデント作品を主に、アニメーションの研究・評論・執筆を行う。株式会社ニューディーアの代表として、アニメーション映画の配給やプロデュース等の活動も。著書に『新海誠 国民的アニメ作家の誕生』（集英社、2022）など。

折笠 良：茨城大学教育学部、イメージフォーラム映像研究所、東京藝術大学大学院映像研究科で学ぶ。主な作品に『水準原点』（2015）、フランス、カナダ、日本による国際共同製作『みじめな奇蹟』（2021）など。



18

メディアインсталレーション
Media Installationメディウムとディメンション：Apparition
Medium and Dimension: Apparition

中尾 拓哉 + 山内 祥太 NAKAO Takuya + YAMAUCHI Shota

展示テーマとなる「Apparition=出現」は、現実的な三次元を超えた高次元世界にある対象が、三次元世界の目前に「出現」することを指す。「出現」は現代美術における創造行為において極めて重要な観点だと企画者は考える。さまざまな表現メディアを駆使しながら、「テクノロジー」と「愛」について考察する山内祥太の作品を通じて、「Apparition=出現」の語が示す意味を現代の視点から再考する。

中尾 拓哉：美術評論家、芸術学。博士（芸術）。マルセル・デュシャンが没頭したチェスをテーマに、生活（あるいは非芸術）と制作の結びつきを探索している。著書に『マルセル・デュシャンとチェス』（平凡社、2017）。

山内 祥太：アーティスト。1992年生まれ。インターネット普及以降のリアリティの中で育った世代として、自己と世界の関係性や、自分の認識する世界と現実の間にある裂け目といったものを、多様な表現メディアによるさまざまな方法で明らかにしようとする。



19

メディアインсталレーション
Media Installation

ソコノソコ、うちはうち

From Deep Within: We are who we are

中村 恵理 NAKAMURA Eri

告解室を連想させる「人の秘密を吸い上げる小部屋」で行われる撮影実験。その小部屋の中で、カメラは被験者（鑑賞者）から示されたものに形を与えて画像化する。何が写るかは実験が終わってみたいとわからない。その内容を知るのは小部屋の中の被験者だけだ。

中村 恵理：京都府生まれ。写真の持つ時間性と非現実性に着目し、そこに自身の世界観を組み合わせた作品を制作している。「目には見えないが、名前がついていて存在しているもの」を撮影するため、写真で制作を始める。近年では、人と獣の「境界線」を撮影したシリーズなど。



20

アートプロジェクト
Art Project

発電する都市と広告の森

The Power-Generating City
and the Forest of Advertisements

浪川 洪作 + 永田 一樹 NAMIKAWA Kosaku + NAGATA Kazuki

都市のデジタルサイネージに太陽光パネルを表示し、地方の太陽光発電所に広告を出現させる。都市空間においてデジタルサイネージは人々に刺激を与えるノイズであり、森林の中にある太陽光発電所は、森林破壊や土砂崩れといった問題を誘発するノイズと捉えることができる。二つを入れ替えることでデジタルサイネージと太陽光発電所について思索するプロジェクト

浪川 洪作：筑波大学情報学群在籍。2000年生まれ。2018年、総務省による異能vation破壊的な挑戦部門採択。さまざまなことに興味がある。

永田 一樹：慶應義塾大学環境情報学部在籍。2001年生まれ。「(ポスト・)ポスト・インターネットにおける抵抗」をテーマに、ソーシャル・プラクティスや作品制作を行う。



21

アートプロジェクト
Art Project3つの再創造 (Recreate) 「プラ継」、「地掌器」、
「雲舟」への挑戦3 Re-creation projects “Recreate by Pla-tsugi”,
“Recreate by Terrain in Palm”, “Recreate by Cloud Ship”

原田 明夫 HARADA Akio

既存の伝統的な修復概念を新たな技術や発想と結びつけて、もの創りと造形表現の可能性を探る。工芸の修復技術である金継ぎや呼継の概念を、VR、3Dスキャナー、3Dプリンターを使い、三つの軸に分けて制作、伝統的な建物内で展示を行う。壊れたものの再創造『プラ継』、実際の地形データを加工して創造する地形の器『地掌器』、見えない水の繋がりをイメージで繋ぐ雲の器『雲舟』を発表する。

原田 明夫：1978年、大阪府生まれ。2000年、フランス国立ナンシー美術学校（交換留学）アート科3年修了。2002年、金沢美術工芸大学美術工芸学部美術科彫刻専攻卒業。2008年、東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程修了。主な活動に「Cloud Ship」(1999、ノルマンディー海岸〜モゼルの森／フランス)、「A TOWER OF OCTOBER」(2003、屋久島／鹿児島)、「マルモル・プロジェクト」(2005、モンテレイ／メキシコ)、「Site Zero」(2007、温泉津町／島根)、「Recreate」(2020-22、兵庫) など。



23

サウンドインスタレーション
Sound Installation

起点

Starting Point

細井 美裕 HOSOI Miyu

聴覚によるランドスケープの形成を試みるサウンドインスタレーション。鑑賞者は、長野県立美術館屋上から見える遠方の複数箇所に設置された集音システムからの環境音をリアルタイムで聞く。作品が目指すのは、景色で身体を移動させ、音でその土地にテレプレゼンスし、事実に基づいた新たな景色（想起される景色）を獲得させることである。聴覚／視覚の同期にズレが生じ、聴覚による空間探査をする時に見える景色を示す。

細井 美裕：サウンドアーティスト。マルチチャンネル音響を用いた屋内外のサウンドインスタレーションや舞台公演、自身の声の多重録音を特徴とした作品制作を行う。これまでNTTインターコミュニケーション・センター [ICC]、山口情報芸術センター [YCAM]、東京芸術劇場、愛知県芸術劇場、長野県立美術館、国際音響学会、羽田空港などで展示。



22

映像インスタレーション
Video Installation

Mid Tide

古澤 龍 FURUSAWA Ryu

波の風景を長時間撮影した映像、音のデータに対して時間軸の操作を施すことで制作したマルチチャンネル映像インスタレーション『MidTide』の新作を制作する。映像の時間と空間の複雑な関係を、展示空間へマッピングすることで見る人の身体感覚へも作用させる。

古澤 龍：アーティスト、東京藝術大学大学院映像研究科博士課程在籍。東京、千葉をベースに活動する。イメージメディアに対して、時空間を組み替えるコンピューテーショナルな操作や、イメージ定着プロセス自体へのフィジカルな介入により、リアリティの条件をずらす手法を用いる。そこに生じるズレから時間や空間の認識に内在する身体感覚といったテーマにフォーカスする。またアーティストコレクティブの「ヨフ」としても活動する。



24

メディアアート、パフォーマンス
Media Art, Performance

communicate

るる runrun

身体と人工知能が意思疎通を図るパフォーマンス。画像生成AIの台頭によって、容易にイメージの生成を行えるようになった。その生成時にはプロンプト（言語モデルへの指示）を並べて画像出力を行うが、時に不可解な返答も返ってくる。作者はそれを、互いに身を委ね合いながら一つのコミュニケーションを行う行為に重ね、自らの身体をぶつかけながらイメージを用いたコミュニケーションを試みる。

るる：多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース在籍。写真や映像インスタレーション、AIを用いたインタラクティブパフォーマンスを主に創作活動として行っている。人とものの意思疎通をテーマにパフォーマンス、インタラクション、映像、写真、人工知能、プログラミングをそれぞれ一つのインターフェースとして捉えながら「自分」と「対象」がどのようにして相関関係に影響を及ぼすのか、制作を通して模索している。



過去採択クリエイター 一覧

Past selected creators

● 平成23年度

2011

大山 慶 | OYAMA Kei
 四宮 義俊+皆川 真紀 |
 SHINOMIYA Yoshitoshi + MINAGAWA Maki
 津島 岳央 | TSUSHIMA Takahiro
 ナガタタケシ+モンノカズエ (トーチカ) |
 NAGATA Takeshi + MONNO Kazue (TOCHKA)
 藤木 淳 | FUJIKI Jun
 真鍋 大度 | MANABE Daito

● 平成24年度

2012

大西 康明 | ONISHI Yasuaki
 樫田 壮一 | KASHIDA Soichi
 河野 亜季 | KONO Aki
 榊原 澄人 | SAKAKIBARA Sumito
 SHIMURAbros | SHIMURA bros

● 平成25年度

2013

勝本 雄一郎 | KATSUMOTO Yuichiro
 小松 宏誠 | KOMATSU Kosei
 鈴木 沙織 | SUZUKI Saori
 スプツニ子! | Sputniko!
 水江 未来+藤田 純平 | MIZUE Mirai + FUJITA Junpei

● 平成26年度

2014

有坂 亜由夢 | ARISAKA Ayumu
 大脇 理智 | OWAKI Richi
 チーム「ストリッカー」 | Team “Stricker”
 ぬQ | nuQ
 三原 聡一郎 | MIHARA Soichiro
 安野 太郎 | YASUNO Taro
 吉野 耕平 | YOSHINO Kohei

● 平成27年度

2015

市原 えつこ | ICHIHARA Etsuko
 岩井澤 健治 | IWAISAWA Kenji
 佐々木 有美+ドリタ | SASAKI Yumi + Dorita
 鋤柄 真希子+松村 康平 |
 SUKIKARA Makiko + MATSUMURA Kohei
 姫田 真武 | HIMEDA Manabu
 ひらの りょう | HIRANO Ryo

● 平成28年度

2016

金箱 淳一+石上 理彩子 |
 KANEBAKO Junichi + ISHIGAMI Lisako
 久保 雄太郎 | KUBO Yutaro
 林 俊作 | HAYASHI Shunsaku
 平川 紀道 | HIRAKAWA Norimichi
 安本 匡佑 | YASUMOTO Masasuke
 吉開 菜央 | YOSHIGAI Nao

● 平成29年度

2017

後藤 映則 | GOTO Akinori

澤村 ちひろ | SAWAMURA Chihiro

津田 道子 | TSUDA Michiko

ノガミカツキ+渡井 大己 | NOGAMI Katsuki + WATAI Taiki

やんツー | yang02

和田 淳 | WADA Atsushi

● 平成30年度

2018

石橋 友也+新倉 健人 | ISHIBASHI Tomoya + NIIKURA Kento

内田 聖良 | UCHIDA Seira

最後の手段 (有坂 亜由夢/おいた まい/コハタレン) |
Saigo No Shudan (ARISAKA Ayumu, OITA Mai, KOHATA Ren)

佐々木 遊太 | SASAKI Yuta

スズキユウスタジオ | Yuri Suzuki Studio

『水江西遊記(仮)』製作委員会 |

Mirai Mizue's "Journey to the West (TBD)" Production Committee

● 令和元年度

2019

大西 景太 | ONISHI Keita

重田 佑介+Zennyann | SHIGETA Yusuke + Zennyann

滝戸 ドリタ | TAKIDO Dorita

西島 大介 | NISHIJIMA Daisuke

古舘 健 | FURUDATE Ken

「搬入プロジェクト」の山口での実施を目指す会
(代表: 渡邊 朋也) | Association for realizing "Carry-in- Project"
in Yamaguchi (WATANABE Tomoya, Representative)

菅野 創+塚田 有那 | KANNO So + TSUKADA Arina

『画家の不在』制作チーム (代表: 五島 一浩) |
Production Team for "The Absence of the Painter"
(GOSHIMA Kazuhiro, Representative)

DDD Project (代表: 田中 みゆき/寛 康明、野澤 幸男) |

DDD Project (TANAKA Miyuki, Representative /
KAKEHI Yasuaki, NOZAWA Yukio)

● 令和2年度

2020

石川 将也 | ISHIKAWA Masaya

大西 拓人 | ONISHI Takuto

佐藤 壮馬 | SATO Soma

細井 美裕 | HOSOI Miyu

牧野 貴 | MAKINO Takashi

山田 哲平 | YAMADA Teppei

INDUSTRIAL JP

株式会社ねこにがし | Nekonigashi inc.

Team Yuri Suzuki at Pentagram

● 令和3年度

2021

8 Legs

Creative Label nor

佐久間 海土 | Kaito SAKUMA

土屋 萌児 | TSUCHIYA Hoji

生魅製作委員会 | Namaph production committee

ノームーツ | Nomeets

橋本 麦 | Baku Hashimoto

ryo kishi

● 令和4年度

2022

小林 颯 | hayate kobayashi

早川 翔人 | HAYAKAWA Shoto

藤倉麻子 + 大村高広 |
FUJIKURA Asako + OHMURA Takahiro

藤田 純平 | FUJITA Junpei

村本 剛毅 | MURAMOTO Goki

矢野 ほなみ | YANO Honami

ヨフ | YOF

令和5年度
文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業
成果発表イベント

「ENCOUNTERS」

Project to Support Emerging Media Arts Creators 2023
Presentation+Special Exhibition: “ENCOUNTERS”

● 開催概要

【会期】

2024年2月17日（土）～2月25日（日）

【時間】

日曜～木曜 11:00～18:00（最終入場 17:30）

金曜・土曜 11:00～20:00（最終入場 19:30）

【会場】

表参道ヒルズ 本館

①成果プレゼンテーション展：B3F スペースオー

②特別展示：吹き抜け大階段／アートスペース

入場料：無料

主催：文化庁

サテライト企画としてクリエイター向けのセミナーや
オンライン配信でのトークイベント等を開催します



● Event Overview

【Duration】

February 17 (Sat.) – 25 (Sun.), 2024

【Opening Hours】

Sunday – Thursday 11:00-18:00 (Last entry at 17:30)

Friday and Saturday 11:00-20:00 (Last entry at 17:30)

【Venue】

OMOTESANDO HILLS MAIN BUILDING

① Presentation: B3F SPACE O

② Special Exhibition: Ground stairway/Art Space(Large visual board)

Admission: Free

Organizer: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

Seminars for creators and online delivery of talk events will be held as satellite programs.

令和5年度
文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

主催:文化庁
運営:メディア芸術クリエイター育成支援事業
事務局[CG-ARTS内]

リーフレット

発行日: 令和6年2月15日
発行: 文化庁
企画・制作: メディア芸術クリエイター育成支援事業
事務局[CG-ARTS内]
編集: 竹見洋一郎 (STORK)、坂本のどか
アートディレクション: STUDIO PT.
翻訳: 加藤 久美子、ケリー・ニッセン (ペンギン翻訳)

お問合せ

メディア芸術クリエイター育成支援事業事務局[CG-ARTS内]
〒104-0045 東京都中央区築地1-12-22-7F
TEL: 03-3535-3501 ※受付時間: 平日10:00-17:30
Email: creator@cgarts.or.jp
<https://creators.j-mediaarts.jp>

Project to Support Emerging Media Arts Creators 2023

Organizer: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
Administration: The Project to Support Emerging
Media Arts Creators Office [c/o CG-ARTS]

Leaflet

Date of publication: February 15, 2024
Publisher: Agency for Cultural Affairs, Government of Japan
Production / Planning: Project to Support
Emerging Media Arts Creators Office [c/o CG-ARTS]
Editing: TAKEMI Yoichiro (STORK), SAKAMOTO Nodoka
Art Direction: STUDIO PT.
Translation: KATO Kumiko, Kellie Nissen (Penguin Translation)

Inquiries

Project to Support Emerging Media Arts
Creators Office [c/o CG-ARTS]
1-12-22-7F Tsukiji, Chuo-ku, Tokyo 104-0045, JAPAN
Office hours: 10:00 – 17:30 on weekdays
Email: creator@cgarts.or.jp
<https://creators.j-mediaarts.jp>

文化庁メディア芸術クリエイター
育成支援事業
Project to Support
Emerging Media Arts Creators



Agency for Cultural Affairs, Government of Japan

