

2023年8月24日

報道各位

一般社団法人東京ビエンナーレ

東京ビエンナーレ2023注目プロジェクトのひとつ  
【告知協力・ご取材のお願い】失われゆく東京の建築物や街を作品化して次  
世代に伝えるアートプロジェクト  
「Not Lost Tokyo」  
中学生以上を対象としたワークショップを開催

東京ビエンナーレは、東京のまちを舞台に2年に1度開催する国際芸術祭です。  
国内外から幅広いジャンルの作家やクリエイターが集結し、アートの力で東京のまちの歴史や  
人々の営みを、今を生きる人々とこれからの東京へと伝え、つなげていきます。

<https://tokyobiennale.jp/>

第2回となる東京ビエンナーレ2023のテーマは、「リンケージ つながりをつくる」。  
芸術祭の全てのプロジェクトは、参加アーティストをはじめ、地域で暮らす方々や企業、研究者  
が、それぞれの知見や資材、時間等を持ちより、交流しながら、作り上げられます。  
その注目プロジェクトのひとつ、「Not Lost Tokyo」が始動いたしました。

**Not Lost Tokyo**は、変わりゆく東京の街を、3Dデータ、写真、言葉など、様々な形で「標本」化し  
て残し、展示することで、街の記録・記憶を次世代に伝えるアートプロジェクトです。

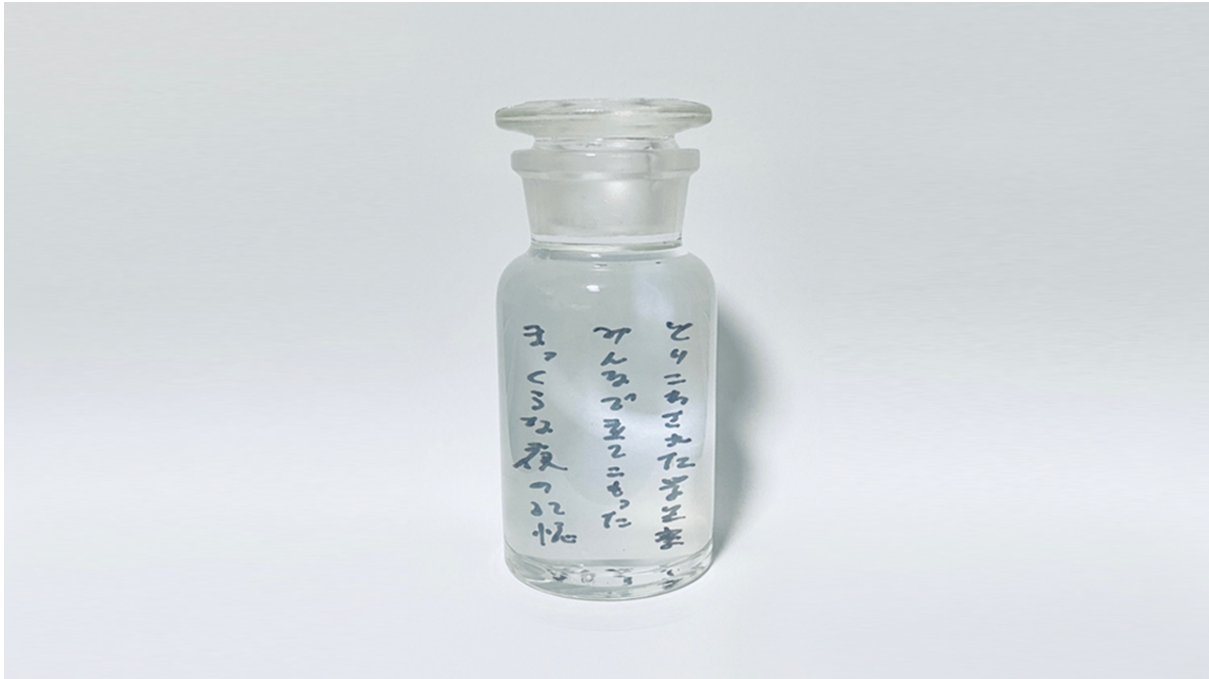
現在、建造から時間が経ち、役目を終えた建物が次々と取り壊されています。名建築と呼ばれた  
ものであっても、保存には維持管理の面でのハードルも高く、そこに反映された文化や人々の営  
みが引き継がれることは難しい状況です。

Not Lost Tokyoでは、プロジェクトの一環として、建築家の黒川紀章氏が建築設計し、2022年に  
惜しまれつつ解体された中銀カプセルタワービルの精細な3Dデータをもとにした作品制作を通じ  
て、建造物の記録・記憶を次世代へ遺します。世界で初めて実用化されたカプセル型の集合住  
宅として知られるこの建物をもとに、AR作品、オブジェなどを制作・公開する予定です。

また、東京の街を歩き、東京を「採取」し、「標本」化するワークショップ「Not Lost Tokyo —東京  
を採取し、標本をつくる—」を開催し、制作された作品を9月23日から始まる東京ビエンナーレ  
2023の秋会期で展示する予定です。

ワークショップ「Not Lost Tokyo —東京を採取し、標本をつくる—」は中学生以上を対象としてお  
ります。若い世代の参加者が、アートを通じて東京の街の記録と記憶を未来の街づくりへ引き継  
ぐ有意義な取り組みになることと思いますので、募集の告知とワークショップのご取材に、是非ご  
協力下さいますようお願い申し上げます。

## Not Lost Tokyo —東京を採取し、標本をつくる—



■日時: 2023年9月3日(日) 10:00~16:00

■会場: 新橋汐留 FACTORYカレッタスタジオ

■参加費/定員:

・第一部+第二部: 1,000円 定員8名

午前中は、街を歩きながら写真を撮っていきます。

午後は、撮影した内容を公開講評会で発表、最後の作品づくりにもご参加いただけます。

・第二部のみご参加: 無料 定員40名

公開講評会を聴講していただき、その後の作品づくりにご参加いただけます。

### スピーカー:

参加アーティスト: 瀬賀未久、並河進、喜々津 良、新納大輔、田中健人、イースピン

### ゲスト講師:

大山 顕

写真家/ライター。1972年生まれ。工業地域を遊び場として育つ。

千葉大学工学部卒業後、松下電器株式会社(現Panasonic)に入社。シンクタンク部門に10年間勤めた後、写真家として独立。出版、イベント主催なども行っている。

著書に『工場萌え』(石井哲との共著、2007年)、『団地の見究』(2008年)、『ショッピングモールから考える』(東浩紀との共著、2016年)、『立体交差』(2019年)、『新写真論』(2020年)など。

### 持ち物:

・第一部「東京を採取するワークショップ」から参加される方はデジタルカメラ(SDカードでデータが取り出せるもの)をご持参ください。

### 注意事項:

※9月3日(日)が悪天候の場合は、9月18日(月・祝日)の同時刻に延期します。

※昼食のご用意はありませんので、各自ご持参ください。  
※準備等々の都合により、受付完了後のキャンセルは無いようにお願いいたします。

お申し込み先:

<https://forms.gle/QLe44GruC2NKeRNe9>

- 「Not Lost Tokyo —東京を採取し、標本をつくる—」で予定しているプログラム
- プログラム:
- <第一部>東京を採取するワークショップ
- 10:00-10:30 イントロダクション
- 10:30-12:00 街に出て撮影タイム
- 12:00-13:00 休憩
- <第二部>東京の標本づくりのワークショップ
- 東京を採取するワークショップの公開講評会 & 東京の標本作品づくり
- 13:00-14:40 公開講評会
- 14:40-15:00 クロストーク
- 15:00-16:00 言葉を紡ぐ作品づくり

#### 【この件に関するお問い合わせ】

一般社団法人東京ビエンナーレ(広報担当:若林、岩本、秋山)  
〒101-0021 東京都千代田区外神田6-12-5 長谷川ビル2階  
TEL 03-5816-3220 / FAX 03-5816-3221  
Email [pr@tokyobiennale.jp](mailto:pr@tokyobiennale.jp)  
Webサイト <https://tokyobiennale.jp/>

\*\*\*\*\*

#### ◆東京ビエンナーレ2023 Not Lost Tokyo

- 展示期間  
9月23日(土)～11月5日(日)  
会場:  
銀座松竹スクエアビル1F(東京都中央区築地1-13-1)  
汐留シオサイト(東京都港区東新橋1丁目)
- アーティスト・メンバー: 並河進、豊田啓介、瀬賀未久、藤原龍、根之木颯亮、新納大輔、喜々津良、田中健人、鏡味史子、イースピン
- 参考: 東京ビエンナーレ2023「Not Lost Tokyo」
- WEBサイト <https://tokyobiennale.jp/tb2023/linkage/not-lost-tokyo/?lang=ja>

主催: 一般社団法人東京ビエンナーレ

協力: 松竹株式会社、電通クリエイティブキューブFACTORYカレッタスタジオ、汐留シオ  
サイト・タウンマネジメント

\*\*\*\*\*

■お問い合わせ:

一般社団法人東京ビエンナーレ

TEL: 03-5816-3220 FAX: 03-5816-3221

メール: [info@tokyobiennale.jp](mailto:info@tokyobiennale.jp)

ご参考)

■Not Lost Tokyo とは...

**Not Lost Tokyo**は、変わりゆく東京の街を、3Dデータ、写真、言葉など、様々な形で「標本」化し、街の記録・記憶を次世代に向けて、新たなかたちでつないでいくアートプロジェクトです。メタボリズム建築の代表でもあり2022年に惜しまれつつ解体された中銀カプセルタワービルの精細な3Dデータをもとにした作品をはじめ、いくつかの実験的な作品が、人々との協働によって生まれます。

夏会期では、ワークショップを実施します。ワークショップでは、失われた東京、失いたくない東京を採取し、言葉にして綴り、標本にします。

秋会期では、それらの標本の展示に加えて、中銀カプセルタワービルの3Dデータをもとにした作品の展示も行います。展覧会の実施、AR展示、VR空間でのイベント等を計画しています。

■アーティスト・メンバー プロフィール

➢ 並河進

- コピーライター、詩人、プログラマー。1973年生まれ。電通 エグゼクティブ・クリエイティブ・ディレクター。ソーシャルデザイナー、コピーライターとしての仕事の傍ら、詩とプログラミングによる作品を発表し続ける。映像作品に「産業廃棄物処理場ロック」「プールサイドドライブ」。展覧会に、詩展「little stones in panic forest」(山陽堂ギャラリー)、人工知能との共作による詩展「わたしAとわたしB」(Impact HUB Tokyo)などがある。『ハッピーバースデー3.11』(飛鳥新社)他著書多数。

➢ 豊田啓介

- 東京大学生産技術研究所特任教授、建築家。東京大学工学部建築学科卒業。安藤忠雄建築研究所、SHoP Architects(ニューヨーク)を経て、2007年に建築デザイン事務所NOIZを設立。2017年に領域横断型プラットフォームgluonを設立。2017年、『2025年日本国際博覧会(大阪・関西万博)』誘致会場計画アドバイザー。2020年より建築情報学会副会長、大阪コモングラウンド・リビングラボ エヴァンジェリスト。2021年より東京大学生産技術研究所特任教授。

➢ 瀬賀未久

- gluon / 3D Digital Archive Projectディレクター。千葉大学工学部都市環境システム学科で都市計画を専攻後、空間デザイン事務所にて展覧会やイベントの企画、商業施設の開発に携わる。2018年より「建築・都市」とテクノロジーを両軸に新しい価値を生み出す領域横断型プラットフォームgluonに参画。都市×アート×テ

クノロジーを切り口に、クリエイティブを核にした企画開発に従事し、建築・都市の3Dデジタルアーカイブや都市のビジョン構築、技術実装に取り組んでいる。

➤ 藤原龍

- ホロラボ Photogrammetrist。CGや映像制作、ゲームエンジンを用いたシミュレーション可視化等の建築ビジュアライゼーションに携わり、現在は株式会社ホロラボのmixpaceチーム・SIARチーム(空間情報技術部)に所属。mixpaceチームではBIM等の3DデータのAR/MR化サービスの開発を行う。SIARチームではフォトグラメトリやレーザースキャンによる実空間のデジタルアーカイブ、AR/VR/MR等コンテンツ制作に従事。

➤ 根之木颯亮

- 2020年、現・京都芸術大学 情報デザイン学科卒業。グラフィックデザインの経験を活かしたアートディレクションと、AIを活用したクリエイティブ施策・ソリューションツールの開発に従事。芸術大学出身のAIエンジニアという異色の経歴を生かし、新しいクリエイティブ施策の創出に取り組む。

➤ 新納大輔

- コンピュータサイエンスを専攻後、VR・AI関連の新規事業開発に従事。プロデューサー、新規事業策定、収支計画、プロジェクトマネジメント、クリエイティブディレクション、研究開発など広範囲をカバー。

➤ 喜々津良

- クリエイティブストラテジスト。制作会社にてクリエイティブディレクター/プロデューサーを経た後に現職。XR、IoTなど先端系技術を軸にした新規事業創出や実験プロジェクト業務に従事。リアルとデジタルの境を曖昧にするプロジェクトやアートを追う。

➤ 田中健人

- 建築家・遠藤秀平研究室にて大学院修了。大学院にて学んだ建築思考を軸に幅広い領域のプランニング/デザインに参画。「リアルとテクノロジーを融かす体験」をテーマに、ブランディング、サービスデザイン、UX/UIデザイン、XR/3DCGデザインに取り組む。

➤ 鏡味史子

- 慶應義塾大学文学部美学美術史学専攻にて、国内外の芸術祭と地域振興の関係を研究。現在は顧客体験基点のDX領域を中心に、戦略策定、プロジェクトマネジメント等の立場で推進中。

➤ イースピン

- デジタルクリエイター、2023年武蔵野美術大学クリエイティブイノベーション学科を卒業。専攻したデジタルデザインを活かしてUIUXデザイン、インタラクティブデザインなど人々を楽しめるサービスや体験のアイデアを作っている。

➤

以上