

有楽町駅前に、入場無料のメディアアートとテクノロジーの体感拠点がオープン！

第1期展覧会「わたしのからだは心になる？」展 展示作品などの詳細が本日発表、8月30日（水）より開催

オープニングとなる第1期展覧会 会期：2023年8月30日（水）～11月19日（日）
会場：SusHi Tech Square 1階フロア（有楽町駅前）

このたび、東京都では「持続可能な新しい価値」を生み出す「Sustainable High City Tech Tokyo = SusHi Tech Tokyo」を推進する取組の一環として、「SusHi Tech Square」1階フロアを2023年8月30日（水）より開設します。メディアアートの展示を通して、東京の多様な文化や魅力をデジタル・テクノロジーによって多くの方に楽しく体験していただく場所となっています。オープニングとなる第1期展覧会として8組のクリエイターによる「わたしのからだは心になる？」展を開催します。



本展では、8組のクリエイターによる作品を〈機械と身体〉〈バーチャルな身体〉〈社会のなかの身体〉〈環境と身体〉という4つのゾーンに分けて展示し、テクノロジーの進展とともに、私たちの身体感覚がどのように変化してきたかを辿ることで、現代における「身体」のありようについて考える機会を提供いたします。

また、特別展示・関連展示として、東京都内3団体の「身体」をテーマとした研究・開発の事例をご紹介します。私たちにとって最も身近な「身体」について、アートとテクノロジーを駆使して問いかける作品群を通じて、未来における「身体」が一体どうなるのか想像しながらお楽しみください。

「わたしのからだは心になる？」展 開催概要

会 期：2023年8月30日（水）～11月19日（日）

休 業 日：月曜日（ただし9月18日、10月9日は開場）、
9月19日、10月10日

開場時間：平日 11:00～21:00（最終入場 20:30）／
土休日 10:00～19:00（最終入場 18:30）

入場料金：無料

会 場：SusHi Tech Square 1階
〒100-0005 東京都千代田区丸の内 3-8-3
（東京交通会館向かい）

主 催：東京都

公式サイト：<https://sushitech-real.metro.tokyo.lg.jp/first>



「わたしのからだは心になる？」展 趣旨

テクノロジーの進展とともに、私たちの身体感覚はどのように変化してきたのでしょうか？

スマホの登場から生まれた指先の感覚、ゲームや VR のなかにいる自分、また今後は AI や自動運転などの普及によって、機械と身体との境界はますます曖昧なものになっていくかもしれません。

その一方で、私たちは一人ひとり異なる体を持ち、細胞や臓器など体の内側までをコントロールすることはできません。自分の体はいつだって、ままならないもの。見方を変えれば、自身の体のなかには、まだまだ未知なるイメージが眠っているとも言えるでしょう。

本展覧会では、アートとテクノロジーを駆使して、現代における「身体」のありようを鋭く問いかける作品群が集結。ここでは、自分固有のものだと思っていた体が、まったく異なるカタチや感覚になる体験をしたり、社会のなかの身体の実在を考えたりする機会をお届けします。気鋭のアーティスト・研究者たちが問いかける「身体」について、一緒に考え、感じてみませんか？（本展キュレーター・塚田有那）

本展のたのしみ方

● 8組のクリエイターによる作品展示

本展では、8組のクリエイターによる作品を4つのZONEに分けて展示。テクノロジーの進展とともに、私たちの身体感覚がどのように変化してきたかを辿ります。また、各作品に「わたしのからだは〇〇になる」といったコピーをつけ、一人ひとりの「身体」の中にある多様なイメージを表現します。

<ZONE1 機械と身体>

いまや私たちの身体にとって、機械はなくてはならない存在。毎日触れているスマホや PC から、身体感覚は大きな影響を受けています。ここでは、ある仕組みを使って、まるで幽体離脱をしたように自分の体を別の視点から眺めたり、自分の体からやわらかいロボットが浮き出てきたりなど、機械と身体が結ぶ新たな可能性に迫ります。

<ZONE2 バーチャルな身体>

VR が普及してきた昨今、ユーザーのなかでは新たな身体感覚が芽生え始めているようです。なかには、VR 世界に没頭するあまり、生身の自分の体を不要だと感じる現象も起きつつあります。そんな状況に対して、抵抗を試みるパフォーマンス型作品から、VR 世界のアバターを自在に取り替え、人間を超えた皮膚感覚を得ようとする作品が登場します。

<ZONE3 社会のなかの身体>

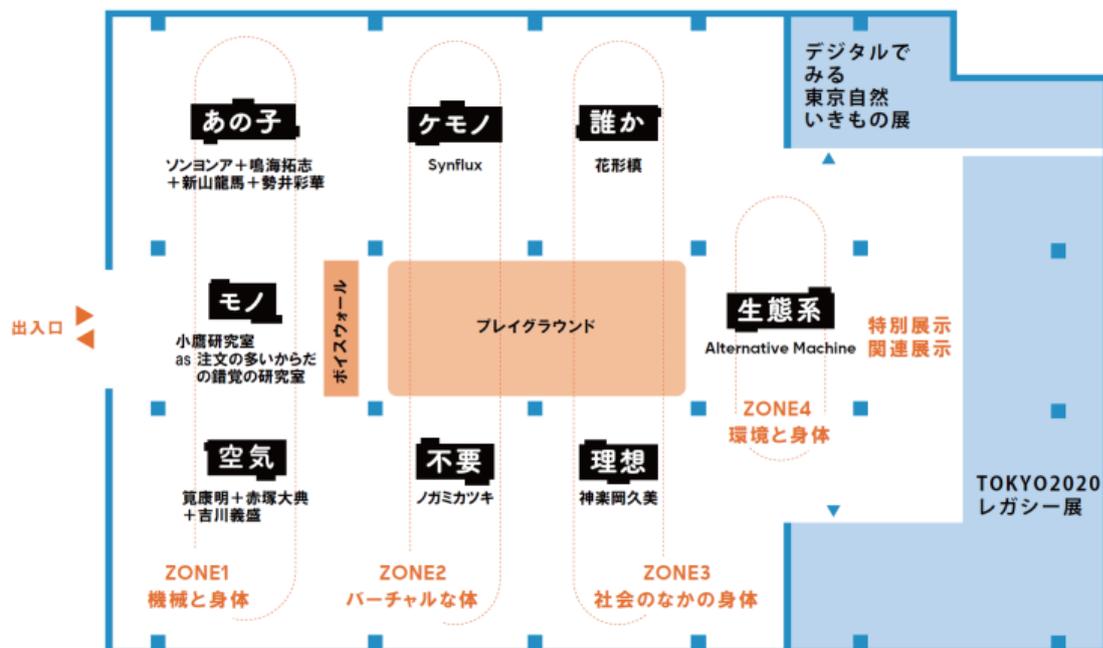
「美しさ」の基準が時代によって変遷するように、私たちの「身体」の価値基準は、その社会のなかでいかうにも変化します。ここでは、過去・現在・未来から美の変遷を辿る作品をはじめ、自分自身の体の存在自体を一種の「代行サービス」として他者に提供する近未来 SF 的な作品が並びます。

<ZONE4 環境と身体>

人間の身体もまた、虫や植物といったさまざまな異種と関係を結ぶ、生態系の一部です。都市空間において、生命がどのようなネットワークを構築しているかを可視化し、そこにテクノロジーを介在させることで、遠隔での交流は可能になるのか、人間はいかに異種と関わるができるかをテーマに、展示を通じた実験が始まります。

これらの作品の中央には、イベントスペースを兼ねた自由空間「プレイグラウンド」があり、作品鑑賞の解釈や理解を助ける「アートコミュニケーター」と呼ばれるスタッフが常駐しています。プレイグラウンドを起点に自由に行き来しながら作品を鑑賞し、提示された問いについて考えたり、作品に対する意見交換を来場者は行います。鑑賞後は、プレイグラウンドにある「ボイスウォール」と呼ばれる壁に、展示を通じて考えたことや感想を貼ってもらいます。都市の生活や身体の未来について、鑑賞するだけでなく考え、言語化することで、来場者一人ひとりの声が可視化され、様々な人の未来における「身体」のイメージが蓄積されていきます。

会場マップ



●思考の遊び場 プレイグラウンド

鑑賞中のちょっとした休憩や作品に関する意見交換、仕事や勉強を行うなど、鑑賞者が自由に使える空間です。多彩なイベントも開催予定。

●解釈を楽しむ アートコミュニケーター

アートコミュニケーターによる、予約不要の鑑賞ツアーを毎日実施。「アートは難しい」という人にも、展示作品について分かりやすく解説。オレンジ色のユニフォームが目印です。

- ・ファミリー向け鑑賞ツアー 土休日：14：00—14：30
- ・ビジネスパーソン向け鑑賞ツアー 平日：19：00—19：30

●未来を言葉に ボイスウォール

未来に対するイメージを、鑑賞者一人ひとりが書いて貼る壁面。「わたしの未来はどうなるのか？」考える機会を創出します。



展示クリエイターと作品紹介

<ZONE1 機械と身体>

●わたしのからだは〈モノ〉になる

クリエイター：小鷹研究室 as 注文の多いからだの錯覚の研究室

作品名：小鷹研理《ボディジェクト指向#03 〈変身〉》

宇佐美日苗・小鷹研理《あなたは今、しています。A3/ A6》



もしあなたが幽体離脱できるとしたら？ 自分の「体」と「心」が分離して、自分の体が何やら別の物体のように見えてくる。そんな不思議な体験をもたらすのが、〈小鷹研究室 as 注文の多いからだの錯覚の研究室〉によるインスタレーションです。これらは「観察対象としての身体」にアクセスするための体験装置。ここでは体に関するさまざまな「注文」に応じていくと、鏡とディスプレイの仕掛けによって自分の体が奇妙なカタチになって映し出されたり、絵に描かれた図とまったく同じ行為をしている自分に気付いたりします。そのときあなたの体は、自分であって自分でないような、周りにいくつもあるモノの一部になったような感覚に包まれているかもしれません。

小鷹研究室 as 注文の多いからだの錯覚の研究室

工学博士・名古屋市立大学芸術工学研究科准教授の小鷹研理主宰。「からだの錯覚」を通じて「ミニマルセルフ（最小限の要素で構成される自己）」に深く干渉する体験を志向した展示を多数企画。2019年より Best Illusion of the Year Contest に4年連続入賞。第7回野島久雄賞。



●わたしのからだは〈空気〉になる

クリエイター：寛康明+赤塚大典+吉川義盛

作品名：Air on Air <forest/sea/city>



自分の体内から吐き出された息が、遠くの土地で空気となって空に舞い上がる。《Air on Air》は、そんな不思議な情景を生み出す参加型インスタレーション・シリーズです。マイクに向かって息を吹きかけると、その情報は遠隔地でシャボン玉となって空に放出されます。今回の新バージョン《Air on Air <forest/sea/city>》では、ひとつは山へ、海へ、または都市のどこかへと、自分の息だったシャボン玉が舞う様子を、スクリーンにてリアルタイムに眺めることができます。コロナ禍で生まれたこの作品は、移動が制限された最中でも、画面の向こうに広がる世界と自分の身体をつなぎ、空気や風といった見えないものへの存在に思いを馳せる機会を与えてくれるでしょう。

寛康明+赤塚大典+吉川義盛

インタラクティブメディア研究者・アーティストの寛康明、Firefoxの開発を中心に従事するプログラマーの赤塚大典、プログラミングを用いたビジュアルコンテンツデザインを手がける吉川義盛によるユニット。2020年に東京大学寛康明研究室のメンバーを交え〈Air on Air〉プロジェクトを開始し、国内外の各地で展開中。



●わたしのからだに〈あの子〉がいる

クリエイター：ソンヨンア+鳴海拓志+新山龍馬+勢井彩華

作品名：Puff me up!



遠くにいる誰かが、あなたの体から生えてくる？ 家族や友人から飼い猫まで、遠隔にいる存在の動作や会話を伝えてくれる《Puff me up!》は、体のどこかに装着すると、必要な時だけ空気でふくらんで現れる「やわらかい分身ロボット」です。服やアクセサリと近い感覚でロボットを身につけ、状況に応じてフワッと他者が現れ動き出す。遠く離れた場所にいる家族や友人とも、声をかければすぐに会話ができる。布でできたやわらかな感触のウェアラブル分身ロボットは、いつしかあなたの体の一部になっていくかもしれません。もしそんな未来がやってくるとしたら、あなたならどんなロボットと共になりたいと思いますか？

ソンヨンア+鳴海拓志+新山龍馬+勢井彩華

インタラクティブデザイン研究者のソンヨンア、バーチャルリアリティ・認知科学研究者の鳴海拓志、ソフトロボット研究者の新山龍馬、エクスペリエンスデザイナーの勢井彩華による共同研究チーム。チームの中心となるソン研究室では、インタラクティブにより変化していく感情体験と新たな価値創出に関する実践的デザインを多数企画。



<ZONE2 バーチャルな身体>

●わたしのからだは〈不要〉になる

クリエイター：ノガミカツキ

作品名：仮想支配



近年普及したソーシャル VR の世界では、美少女から宇宙人まで、自身のアバターを自由に変えて楽しむことができます。そうして VR の身体に没入するうち、自分が若くなったと感じるなど、バーチャルの身体のほうが自分に近いと感じる現象も一部で起きています。さらに VR 空間では自在に操作できるはずの体が、実際には壁にぶつかったり腕が曲がらなかつたりと物理的な制約を受けるため、次第に生身の体をジャマだと感じることもあるようです。ノガミカツキ本人が登場する《仮想支配》は、この身体感覚が侵食される状況に抵抗を試みるパフォーマンス型作品です。物理と仮想の間で生じる奇妙なねじれを利用しながら、自身の VR の身体をなんとか支配しようと挑む行為を通して、新たな身体アイデンティティの行方を問いかけてます。

ノガミカツキ

新潟県出身、オーストリア在住。武蔵野美術大学在学中より海外の国際芸術祭等に出展し 17 カ国で作品を発表。近年は人間の顔や肌をモチーフに、外見から形成されるアイデンティティについて問い続けている。2017 年 アルス・エレクトロニカ栄誉賞。2018 年 Forbes Japan 「30 UNDER 30」に選出。



●わたしのからだは〈ケモノ〉になる

クリエイター：Synflux

作品名：WORTH Customizable Collection: KEMONO



フィジカルとバーチャルが連動する世界がやってきたとき、あなたはどんな格好をしていると思いますか？ 現在でもスーツや制服を着ている時と部屋着とで異なるように、わたしたちのアイデンティティは体にまとう衣服によっても多様に変化します。Synflux が開発する仮想の未来空間「WORTH」は、ユーザーが自ら改造できる「アバタースキン」を提供し、デジタル時代の自己とファッションの関係を問いかけます。仮想空間では、職業や立場に規定されることもなく、ましてや人間の格好をする必要もありません。WORTH のキャラクター「ケモノ」は、未来の自然環境に適応するべくキノコや植物柄のスキンを身につけ、周囲の森との接続を試みます。そこでは、仮想世界ならではの新たな生命の躍動が感じられるかもしれません。

Synflux

持続可能な次代のファッションをつくりだす思索的デザインラボラトリー。多様なジャンルの専門性をもって、領域横断的に問題に挑戦。先端のデジタル技術を活用して、個人の創造性を発露できる循環型創造社会の実現を目指す。2020年 Global Change Award (H&M 財団) アーリー・バード特別賞。



<ZONE3 社会のなかの身体>

●わたしのからだは〈誰か〉になる

クリエイター：花形模

作品名：Uber Existence



《Uber Existence》は、自分の体が「そこにいること」自体を提供する「存在代行」サービスです。存在代行者（アクター）に登録すると、アプリを通じてサービスの利用者（ユーザー）からさまざまな指示がやってきます。たとえば「お祭りに行きたい」という指示がユーザーから入れば、アクターは帽子にカメラを付けてお祭りを訪れます。ユーザーはそのリアルタイムの映像を観ることで、まるで自分がその場に存在しているような感覚を得ることができます。あなたがアクターになるとしたら、一体時給いくらで、どこまでの範囲の代行なら提供できるでしょうか？ 果たして、そのときあなたの体は誰のものになっているのでしょうか？

花形模

東京都出身、京都府在住。慶應義塾大学 SFC 卒業、多摩美術大学大学院修士課程メディア芸術プログラム修了。資本主義社会において変容する自他の境界、人間と非人間の境界への関心のもと、「私」あるいは「人間」でなくなっていく肉体についての実践を行う。第 25 回文化庁メディア芸術祭アート部門新人賞。

Photo by Kaori NISHIDA



●わたしのからだは〈理想〉になる

クリエイター：神楽岡久美

作品名：美的身体のメタモルフォーゼ



あなたにとって「美しい身体」とはどんなものでしょうか？ 時代や文化的背景によって、美の価値はさまざまな変遷を遂げてきました。たとえば小さい足が美人の条件とされた中国の纏足（てんそく）や西洋の貴族社会で生まれたコルセットなど、体を拘束することで理想の身体に近付こうとする行為は、いまなお形を変えて続いています。さらに 現代の日本では、プリクラからアプリの顔加工まで「盛り」カルチャーが特異な進化を遂げています。神楽岡久美は、そうした美の変遷の歴史を参照しながら、さらに 1000 年先の「未来の美」を提案します。地球温暖化が進んだ厳しい環境下では、どんな身体が美とされるのでしょうか。

神楽岡久美

東京都出身。武蔵野美術大学大学院修了。歴史上、人類の身体に影響を与えてきた「美力（美的価値）」に注目し、現代の技術を駆使して新たな美を検証する作品を制作している。2022 年 吉野石膏美術振興財団の助成を受けニューヨーク研修。2019 年 国際シンポジウム「Art Innovation」公募展にて山峰潤也賞。

Photo by Yume Takakura



<ZONE4 環境と身体>

●わたしのからだは〈生態系〉になる

クリエイター：Alternative Machine

作品名：Enabling Relations



生き物の体は、常にさまざまな種と関係し合っています。食べる・食べられるの関係はもちろん、ミツバチが花粉を運んだり、最近の研究では土中の菌が樹木に与える影響とそのネットワークなどにも注目が集まっています。《Enabling Relations》は、人間がインターネットによって遠隔での交流を実現したように、植物や昆虫同士でも、現代の技術によって物理世界ではありえなかった関係軸を生み出せるかを探求する実験プロジェクトです。ここではまず、東京都内の街路樹と、土・水・風の流れなどとの関係性を調べます。次に、別々の場所で生息する植物同士がネットワークをつくる実験を行います。さらには、人間の活動がそれらの生態系と関わり合うことができるのか、新たな接続のあり方を模索していきます。

Alternative Machine

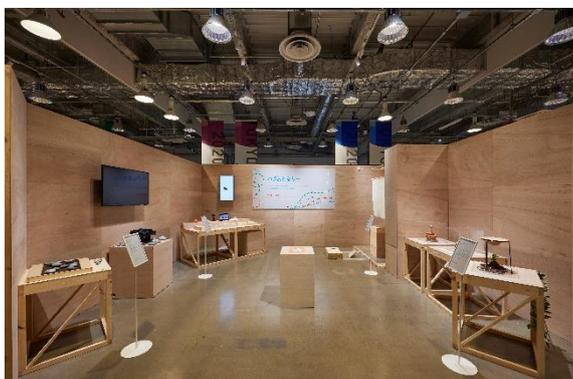
「人工生命 (ALife)」研究から生まれた理論や技術の社会応用に挑戦する研究者集団。最適化や効率化を追求するのではなく、生命的な新たなテクノロジーのあり方を探求し「あらゆるものに生命性をインストールする」をミッションとして 2017 年より活動。研究開発、プロダクト開発、アート作品の制作を行う。



特別展示・関連展示の紹介

特別展示・関連展示として、東京都内3団体の「身体」をテーマとした研究・開発の事例をご紹介します。

◀特別展示▶



「バグのとなりで」をテーマに、「バグ」と呼ばれるような現象から着想を得た4作品を展示します。通常「バグ」はデジタル上の誤りとして扱われますが、中には新たな発見や価値をもたらすものもあります。自然物から人まで、多様な私たちにまつわるバグを、直すのではなく転用や拡張することで、からだの認識や可能性を揺さぶります。

早稲田大学基幹理工学部表現工学科 橋田朋子研究室

メディアテクノロジー研究者の橋田朋子が主宰する研究室。身近な事物や現象の潜在的な効果や機能に着目し、よく知っているようで思いがけない、見慣れないけどありうるかもしれないモノやコトを具現化する技術開発や作品制作に取り組む。本展では、伊藤大貴、稲垣年紀、小野北斗、登山晴、増田和、森田茉莉、安村俊介らがメンバーとして参画。



◀関連展示▶



心身のフレイル（虚弱状態）には身体・認知・社会・精神など様々な要因が考えられます。複雑化する健康状態の把握と病気の予兆を察知するため、健康長寿医療センターではスマートウォッチなどデジタル機器を用いて検証や研究を行っています。最新の技術では、どのように測定・可視化されているのでしょうか。フレイル予防の最前線を紹介します。

地方独立行政法人 東京都健康長寿医療センター

高齢者医学・福祉に関わる研究所を併設した、高齢者医療を専門とする総合病院。専門性の高い医師・看護師など職員が一体となったチーム体制で、最先端の医療から高齢者一人一人に寄り添う医療まで、急性期病院として高齢者の特性に配慮した高度医療を幅広く提供。大都市東京における超高齢社会の都市モデルの創造の一翼を担う。



◀関連展示▶



信州大学発のベンチャー企業・アシストモーション社と協働で開発した歩行支援ロボテックウェア「curara」。誰もが自分の足で気軽に歩ける社会を実現するために、衣服のように「着る」ことのできるロボットを開発しました。展示会場では「curara」のサービスと、より多くの人が日常的に使える社会を目指した未来像を紹介。実機を体験できるイベントもあります。

地方独立行政法人 東京都立産業技術研究センター

中小企業に対する技術支援により、東京の産業振興を図り、都民生活の向上に貢献することを目的として、東京都により設立された公設試験研究機関。中小企業の課題解決のために、技術支援や研究開発を実施。依頼試験や機器・設備の提供、セミナー開催も行なう。近年は知見を活かしたデジタルトランスフォーメーション（DX）推進に注力。



未来を想像するヒントがいっぱいのイベント毎週開催！

本展会期中は、有識者のトークイベントや、展示を深く考えるワークショップなどを開催します。参加にはお申し込みが必要です。

予約サイト URL : <https://e-ve.event-form.jp/pages/1801/cm7YM7oAR8>

会場 : SusHi Tech Square 1F プレイグラウンド

◀近日イベント情報▶

●「Puff Me Up!」ワークショップ～柔らかな分身ロボットをつくってみよう～

空気で膨らんで遠隔にいる他者とコミュニケーション可能な柔らかな分身ロボット「Puff Me Up!」を体験し、自分が欲しいロボットの形を作ってもらいます。2人以上のグループを作って、互いをロボットにするならどんな形でどこに載せたいかをその場で作りながら未来のコミュニケーションを考えてみましょう！

日時：9月3日（日）14:30～15:50

参加対象：2人以上のグループでのご参加が必須となります。

参加上限：16名まで

最少催行人数：4名

※ご予約されたお客様が最少催行人数に満たない場合、イベントは中止させていただきます。

参加費用：無料

●東京都立産業技術研究センター ワークショップ～「あるく」未来を考えてみよう～

歩行トレーニングロボット curara（クララ）体験会

信州大学発のベンチャー企業・アシストモーション社と協働で開発した歩行支援ロボテックウェア「curara」。誰もが自分の足で気軽に歩ける社会を実現するために、衣服のように「着る」ことのできるロボットを開発しました。「curara」を装着して、自律的な歩行サポートを体験し、「あるく」ことの未来や、未来のわたしたちのからだがどうなっていくのか、一緒に考えてみませんか？

開催日時：9/10（日）13:00～14:00、16:00～17:00

参加対象：ロボテックウェアに興味のある方 / 身長140cm～180cm ウエスト55cm～100cmの方推奨

※上記を満たさない方も当日スタッフと調整の上、着用いただける可能性がございますので、お気軽にお申込みください。

参加上限：各回10名まで

各プログラムの詳細は公式サイトにてご確認ください。URL : <https://sushitech-real.metro.tokyo.lg.jp/first/event/>

実施日程	実施者	イベント内容
9/3(日)	ソン・ヨンア+鳴海拓志+新山龍馬+勢井彩華	制作ワークショップ
9/10(日)	東京都立産業技術研究センター	体験ワークショップ
9/30(土)	アートコミュニケーター	子供向け対話ワークショップ
10/8(日)	筧康明+赤塚大典+吉川義盛	トークショー
10/14(土)	花形模	体験ワークショップ
10/15(日)	早稲田大学 橋田朋子研究室	制作ワークショップ
10/21(土)	Alternative Machine	トークショー
10/22(日)	神楽岡久美	トークショー
10/29(日)	小鷹研究室 as 注文の多いからだの錯覚の研究室	体験ワークショップ
11/5(日)	アートコミュニケーター	対話ワークショップ
11/12(日)	Synflux	トークショー

※各イベントは定員になり次第、受付を締め切らせていただきます。

※その他イベントの日時やお申込方法は公式サイトをご確認ください。詳細は随時更新予定です。

※イベントの内容は都合により変更または中止する場合がございます。予めご了承ください。

「SusHi Tech Square」1階 space での今後の展開について

環境、防災、経済まで、これからの都市はあらゆる不確かさを抱え、一歩先の未来を予測するのも難しい時代がやってきています。そんな次世代の都市に向けて、東京が世界に発信するコンセプトが "Sustainable High City Tech Tokyo = SusHi Tech Tokyo" です。建物を一体的に活用し、“発信”と“実践”を通じて、SusHi Tech Tokyo を推進する取組の一環として、「SusHi Tech Square」が誕生しました。

1階 space では、新しいアイデアを生む場としてメディアアートの展示や、東京 2020 大会のスポーツレガシー、都市の豊かな自然や生き物といった東京の多様な文化や魅力を、デジタル・テクノロジーによって多くの方に楽しく体験していただく場所となっています。

メディアアートの展示は、身近で分かりやすい「身体」をテーマとした「わたしのからだは心になる？」展から始まり、第2期は12月頃を予定しています。



Photo by Masaru Tatsuki

クリエイティブディレクター：田尾圭一郎氏 コメント

「SusHi Tech Tokyo」では多くの先進的なアイデアや技術が発表されていますが、東京の未来像はけっして一部のアーリーアダプターによってのみ提示されるものではありません。生活する一人ひとりが考え行動していくことで、東京はより多様で包摂的、そして主体的な街に変わっていきます。展示を通して、自分の暮らしや自身をどう変えたいのか考え、言葉にし、対話する。そんな小さな行動変容が、有楽町駅徒歩1分、入場無料のこの場所で、普段づかいのソフトインフラとしてはじまります。



キュレーター：塚田有那氏 コメント

展覧会 PASs シリーズ第1弾のテーマは「身体」。VR からプリクラなどの「盛る」カルチャーまで、現代における身体感覚のありようを問う作品が集結しました。ここでは、自分のからだ、モノの一部のように感じたり、あるいはほかの誰かになったりと、普段は味わえない不思議な感覚体験をお届けします。

「わたしのからだは心になる？」展 開催概要詳細

会 期：2023年8月30日（水）～11月19日（日）

休 業 日：月曜日（ただし9月18日、10月9日は開場）、9月19日、10月10日

開場時間：平日 11:00～21:00（最終入場 20:30）／土休日 10:00～19:00（最終入場 18:30）

入場料金：無料

入場方法：個人は予約優先（当日枠あり）、団体は予約制 ※詳細はお問い合わせください

※予約 URL：<https://e-ve.event-form.jp/pages/1801/cM7YM7oAR8>

会 場：SusHi Tech Square 1階 〒100-0005 東京都千代田区丸の内 3-8-3（東京交通会館向かい）

主 催：東京都

公式サイト：<https://sushitech-real.metro.tokyo.lg.jp/first>

S N S：Instagram (@sushitech_space) ハッシュタグ：#からだ展、#PASs

YouTube (https://www.youtube.com/@sushitech_space)



「SusHi Tech Tokyo」とは

東京都では最先端のテクノロジー、多彩なアイデアやデジタルノウハウによって、世界共通の都市課題を克服する「持続可能な新しい価値」を生み出す「Sustainable High City Tech Tokyo= SusHi Tech Tokyo」を世界に向けて、発信しています。東京の持つ強み・ポテンシャルをワンブランドで展開することで、東京の価値を国際社会に浸透させていきます。

HP：<https://www.seisakukikaku.metro.tokyo.lg.jp/cross-efforts/sushitechtokyo/>

広報画像提供素材

以下 URL、QR コードよりダウンロードください。

ダウンロード先 URL：<https://qr.paps.jp/Wu3AH>

ダウンロード有効期限：2023-11-19

下記のオフィシャル写真をダウンロードしていただけます。

- ・リリース内使用画像
- ・クリエイター+3 団体+CD+キュレーター画像（トリミング前）
- ・メディア提供用広報画像（クリエイター過去作品画像）
- ・展示風景画像
- ・本展出品作品画像
- ・開催挨拶・内覧風景画像・内覧会動画（内覧会後にアップいたします）



掲載物送付のお願い

掲載記事・放送番組内容につきましては、基本情報などの事実確認のため、グラ刷り・原稿の段階で、下記広報事務局までお送りください。

また、お手数ですが掲載紙/誌、同録 DVD をご送付くださいますようお願い申し上げます。

《報道関係のお問い合わせ》

SusHi Tech Space メディアアート展広報事務局（ユース・プランニング センター内） 担当：平野、齊藤
〒150-8551 東京都渋谷区桜丘町 9-8 KN 渋谷 3 ビル 4F
TEL：03-6826-1215 FAX：03-6821-8869 E-mail：sts-art2023@ypcpr.com