

※本件に関する情報解禁は
令和5年12月14日(木)13:00にて
お願いいたします。



令和5年12月14日
政策企画局

都市の未来を想像させる、アートとテクノロジーの体験型展示！

人やAI、生き物が抱く記憶や気配、生活を支える技術など
都市にひそむ多様なミエナイモノを体験し想像する展覧会

第2期展覧会「都市にひそむミエナイモノ展」

展示作品などの詳細が本日発表、12月15日(金)より開催

第2期展覧会 会期：2023年12月15日(金)～2024年3月10日(日)

会場：SusHi Tech Square 1F Space (有楽町駅前)

このたび、東京都は「都市にひそむミエナイモノ展 Invisibles in the Neo City」を SusHi Tech Square 1F Space (有楽町駅前) にて開催いたします。〈会期：2023年12月15日(金)～2024年3月10日(日)〉

メディアアートを鑑賞・体験することで、未来の東京についてみんなで考えるきっかけをつくるのがこの展示シリーズを通じた目的です。今年8月～11月に開催し好評を博した第1期「わたしのからだは心になる？」展では私たちにとって最も身近な「身体」をテーマにしましたが、第2期では「都市」をテーマに、より「体験」していただける展示を展開します。



私たちの都市生活には、多様な“ミエナイモノ”がひそんでいます。人々が都市に抱く、記憶や愛着、気配。VRやAIなどテクノロジーの進化がもたらした、様々な技術。本展では、これらを“ミエナイモノ”と定義し、8組の若手アーティストによるメディアアートの展示や、都市生活を支える隠れた技術の紹介を通じて“ミエナイモノ”を可視化することで、未来の都市生活を想像するヒントを提供いたします。

「都市にひそむミエナイモノ展 Invisibles in the Neo City」 開催概要

会 期：2023年12月15日(金)～2024年3月10日(日)

休 業 日：月曜日(ただし1月8日、2月12日は開場)、1月9日、1月24日、2月13日、
年未年始(12月29日～1月3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/second/>

「都市にひそむミエナイモノ展 Invisibles in the Neo City」についてキュレーターコメント

まちなかのなんの変哲もない景色が、ある人にとっては愛する物語の「聖地」になる。多くの人が行き交う都市には、人の数だけ異なる景色が存在します。もちろん、都市にいるのは人だけではありません。虫、植物、AI、ロボット—それぞれの目から見つめる都市の姿は、どんな風にうつるのでしょう？

自分だけが感じる愛着、何かがいそうな気配、ふと発見した小さなできごと。本展では、都市のなかで目には見えないものが喚起される現象に着目し、8組のアーティストによる、“ミエナイモノ”たちが未来の都市への想像をかきたてる作品を展開。そこでは、AIや人工生命の目から見た景色や、100年後の人類が暮らす都市の姿が登場します。

あなたも、自分だけのミエナイモノを発見してみませんか？（本展キュレーター・塚田有那）

「都市にひそむミエナイモノ展」の歩き方

1 クリエイターたちの作品から、未来の都市の姿を想像する

クリエイターたちの作品を鑑賞したり体感したりすることで、新たな視点と自由な発想が生まれます。未来の都市について、想像をふくらませましょう。

2 赤いスカーフと缶バッジを着けたアートコミュニケーターと話してみる

会場には、来場者のさまざまな疑問を一緒に考えるアートコミュニケーターが常駐。東京藝術大学の卒業生・在大学生を中心としたメンバーが来場者の作品鑑賞をサポートします。コミュニケーターとの会話から、発見があるかもしれません。

3 スタンプラリー「東京のミエナイモノ」に参加する

私たちの日常生活の中には、未来につながるテクノロジーやアイデアがいっぱいあります。自分自身の身近な場所に、未来を考えるヒントを探してみましょう。

4 だれでも自由に過ごせるプレイグラウンド

プレイグラウンドは、休憩しても、作品の感想を話し合っても、仕事や勉強をしてもOK。あなたの日常と SusHi Tech Square での体験をゆるやかにつなぐ空間です。

5 人の数だけ答えがある 来場者の声を集めたボイスウォール

展覧会を通じて、あなたはどんなミエナイモノを見つけることができたでしょうか。壁の問いかけに、あなたのコトバで応えてください。他の人はどんなミエナイモノを見つけたでしょう。



第1期から更に進化した思考の遊び場 プレイグラウンド

プレイグラウンドは、SusHi Tech Square 1F Space のさまざまな展示や体験で感じたことを、ゆっくり考えたり、コトバにしたり、誰かとシェアするための、思考の遊び場です。来場者に主体的な想像や思考を促すための空間として、第1期から更に進化しました。

クリエイターやキュレーターおすすめの本 ライブラリー

未来を主体的に想像する思考の遊び場——そんな思いが込められたプレイグラウンドを象徴する書籍や、展示クリエイターが作品をつくるうえで参考にした本を紹介します。いろいろな人の想像力にふれてみましょう。

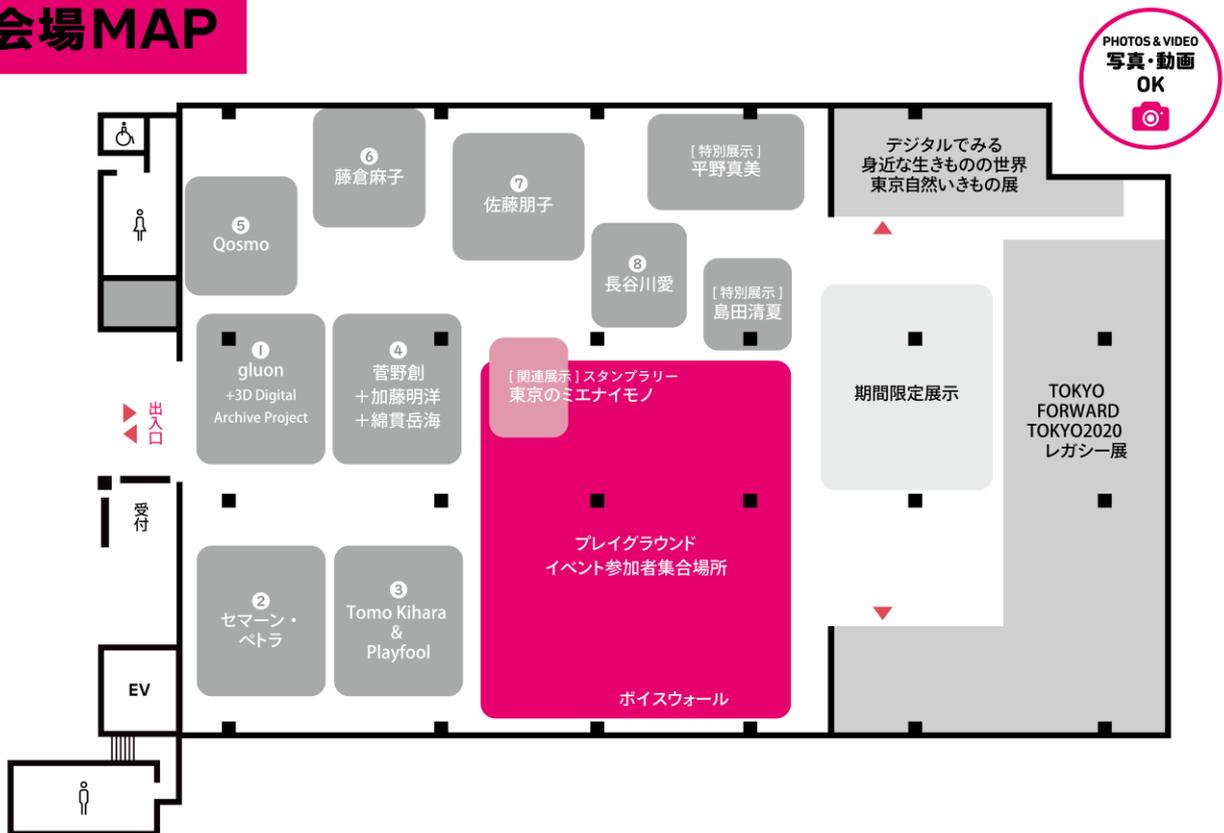
過去のワークショップをふり返る イベントアーカイブ

これまで行われたイベントの記録映像やワークシートを紹介します。ほかの人がどんなふうに参加したのか、どんな感想を持ったのか、覗いてみましょう。未来を想像するヒントが見つかるかも。

思考をやわらかくする手あそび・おもちゃ

無心になって手を動かすのもよし、使い馴れない右脳で悩むのもよし。ふだんの暮らしや学校、仕事から少しキョリをおいて、おもちゃに自由に触れながら思考をやわらかくしてみましょう。

会場MAP



展示クリエイターと作品紹介

<建築・都市の記憶を後世に残すことはできるのか？>

クリエイター：gluon + 3D Digital Archive Project

作品名：Metabolism Quantized



かつて「名建築」と評された建築たちが、現代の技術でよみがえる。gluon を中心とした 3D Digital Archive Project では、老朽化などで惜しくも解体された建築物を精緻な 3D データとして保存し、そのリアルな質感や構造をデジタルで人々に体感してもらうことで、建築に新たな命を与えるプロジェクトを展開しています。これらの技術を使えば、今後は世界中から参加可能な建築ツアーが開催されたり、コンサートなどのイベントがバーチャル空間で実施されることで、姿を消した建物に新たな思い出が生まれていくかもしれません。

物理空間に存在した建物に、現代の技術をかけ合わせ、デジタル上で新たな用途を見出していく。そのプロセスは、まるで細胞が入れ替わるように、建築のメタボリズム（新陳代謝）を促す試みともいえます。さらには、現存する建物や都市を 3D データ化することで、デジタル世界と物理世界をつなぎ、人やロボット、アバターなどと共存する世界をつくる「Common Ground」の構想も始まっています。

gluon + 3D Digital Archive Project

建築とテクノロジーの両分野に精通し、都市の新たな価値を創出する領域横断型の研究開発やビジョン構築を行うチーム。実空間とデジタル空間を繋ぐプラットフォーム「コモングラウンド」の社会実装を通じて、人とデジタルエージェントが共存する新たな世界を目指す。



<現実とフィクションの景色に境界はあるのか？>

クリエイター：セマーン・ペトラ

作品名：About their distance



とある場所が、ある人にとっては「聖地」になる。最近ではアニメやドラマの舞台をめぐることを「聖地巡礼」と呼びますが、そこでの巡礼者の目には、現実の景色と映像世界の景色とが重なり合っただけに見えることでしょうか。

日本のアニメに深い影響を受けてきたハンガリー出身のセマーン・ペトラは、ファンタジーの世界と現実とがまじりあう映像作品を多数手がけています。作品内では、セマーン自身をモデルとしたキャラクター「Yourself」が電車に乗って、アニメ、CG、実写映像や写真といった多様なメディアが交錯する風景のなかを進んでいきます。それは電車内でスマホからマンガやアニメの物語世界に没頭したかと思えば、ふと外の景色を眺めたりもする現代人の日常風景そのものなのかもしれません。さらに「聖地」のような現実とファンタジーとの境界をゆるがす場所には、まだ見ぬ無限の可能性がひそんでいます。あなたにとっての「聖地」はどこにありますか？

セマーン・ペトラ

1994 年生まれ、ハンガリー出身。アニメやゲームのような風景を用いた映像作品を制作。フィクションで飽和する現代において、記憶や自己イメージがどのように形成されるのかを探求する。2022 年 The Arts Foundation Futures Awards ファイナリスト。



<都市で AI に見つからないためには？>

クリエイター：Tomo Kihara & Playfool

作品名：How (not) to get hit by a self-driving car



AI はわたしたち人間の姿をどう捉えているのでしょうか？ たくさんの画像データを学習した AI は、人間と犬の違いを瞬時に見分けることができます。今後の活用が期待される自動運転車は、そうした AI 技術をもとにさらなる安全性の向上が目指されています。けれど、もし子どもが段ボールのなかに隠れていたら？ 犬のマネをしていたら？ はたして AI はそれらを「人間」と判断できるのでしょうか。

本作品は、AI に歩行者と検知されないように横断歩道を渡り切るゲームです。AI に人間と検知されたら負け。勝つためには AI の目を巧みにだまして、歩行者と見分けられないような工夫をしてゴールまでたどりつく必要があります。結果、プレイヤーが勝利するたびに「AI が歩行者を検知できなかったデータ」が蓄積されていきます。本作品はこうした遊びを通じて人々の行動の多様なバリエーションを集めることで、従来のデータだけでは気づけなかった新たな視点を AI に与え、今後の技術発展に貢献する可能性ももっています。

Tomo Kihara & Playfool

木原共と Playfool（コッペン・ダニエル）との協働チーム。「遊び」をテーマに、創造性を育む道具のデザインや、社会・都市に介入するアートプロジェクトを国内外で展開。近年、ヴィクトリア&アルバート博物館やアルス・エレクトロニカなどで展示。



Photo: Tada (Yukai)

<人工生命は環境からどんな影響を受けるのか？>

クリエイター：菅野創＋加藤明洋＋綿貫岳海

作品名：かぞくっち



都市の見えないところで、人工生命の家族が自由に暮らしている。《かぞくっち》は、そんな未来の姿を予見させるデジタル人工生命作品です。ここでは東京都の勾配を模した展示台の上を、小さなロボットたちが動き回っています。実はこのロボットは、かぞくっちの「家」。その家のなかでは人工生命の家族が暮らしています。それら個々の生命は NFT に登録され、子どもを産んだり、寿命を終えたりといった生の痕跡が記録されていきます。

今回展示された「東京」の舞台では、約 10 分のサイクルで昼と夜が訪れます。この東京をのびのびと移動する「家」ロボットの周辺環境は、その家で暮らすかぞくっちの生態にも影響を与えます。よく観察してみると、明るさや時間帯、傾斜などの環境によって、かぞくっちたちの性格や形状、行動パターンに変化が起きていくのがわかります。人工生命の視点を通して、普段のわたしたちが都市環境から受ける影響との対比を考えてみるのも面白いかもしれません。

菅野創＋加藤明洋＋綿貫岳海

自作の機械やロボットを用いた作品を制作する菅野創、ブロックチェーンが作る新たな社会の可能性を探る加藤明洋、群衆シミュレーションの手法で作品を手掛ける綿貫岳海の 3 名のクリエイターから成るチーム。2022 年《かぞくっち》プロジェクトを始動。



<複雑な問題を前に、人と AI はどんな答えを導き出せるのか？>

クリエイター：Qosmo

作品名：Artificial Discourse: すばらしい新世界に向けて



日々ニュースや SNS から流れてくる話題について、あなたはどれだけ自分の意見を持っていますか？ 昨今は AI の言語学習が発展し、「ChatGPT」などの生成 AI で気軽に AI と擬似的な対話ができるようになりました。そのとき、なかなか答えの出ない複雑な問題について、AI に尋ねてみたらどんな答えが返ってくるでしょう？

これまで AI と人間におけるクリエイティビティの関係を探求してきた Qosmo は、今回の新作において、ChatGPT に複数の異なる人格をシミュレートさせ、複雑な問題について議論させました。しかし彼らの会話をよく聞いていくと、お互いを否定することなく、一方で少数派の意見を尊重するわけでもない、「ありきたり」な結論に落ち着いてしまうようです。これは AI のシステムによるものなのか、またはわたしたち自身の普段の姿なののでしょうか。なんでも YES と答える AI に対して、人はどんな NO を創造することができるのでしょうか。

Qosmo

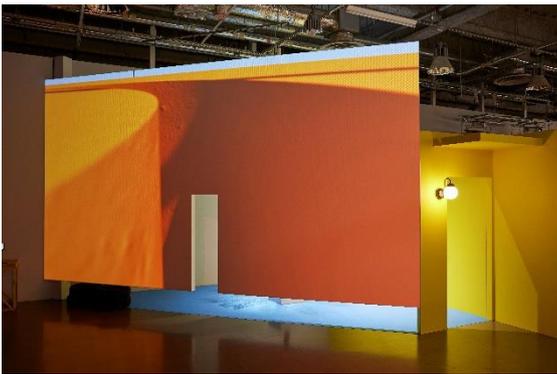
Qosmo AI Creativity & Music Lab は、AI 研究者、エンジニア、アーティスト、デザイナーなどから構成される東京を拠点としたコレクティブ。AI を用いた人の創造性の拡張、未知なる音楽の探求などに取り組む。2018 年アルス・エレクトロニカ栄誉賞。

Qosmo

<現代都市の「楽園」は、どこにひそんでいるのだろうか？>

クリエイター：藤倉麻子

作品名：あの山の裏／Tire Tracker



いつも目にする景色の「裏側」を想像したことはありますか？ かつて共同体のなかでは、その地にそびえたつ「山の裏」に楽園や死後の世界があるとも考えられてきました。それは物理的な場所と捉えられることもあれば、人々のイメージのなかにだけ存在する世界であったりもします。

都市郊外で生まれ育った藤倉麻子は、現代の都市がつくりだす風土のなかにも、無意識のうちに「山の裏」を想起してしまう、ささやかな信仰が生まれていると言います。巨大なインフラ構造のすきまからのぞく遠浅のビーチの看板。そんなかすかな景色の残像が、人々に現代の楽園を想起させるのだと。

さらに藤倉は日々移動を続ける車のタイヤに着目し、その存在を「ある目的の達成に向かう媒介とみなされたもの」であると同時に「それ自身も達成に向かうもの」と定義します。しかしタイヤはときに、家や畑の片隅に放置されたりもします。藤倉はそうした車体から外れたタイヤたちを「達成の途上」と表し、全国のタイヤ情報を集めています。あなたの生活圏のなかにも、「山の裏」や「途上のタイヤ」がどこかに潜んでいるかもしれません。

藤倉麻子

1992 年生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。都市・郊外のインフラストラクチャーや物流に注目し、3DCG アニメーションの手法を用いた映像作品を制作。令和 4 年度文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業採択。



<過去と未来が交錯する「もうひとつの東京」とは？>

クリエイター：佐藤朋子

作品名：オバケ東京のためのインデックス 序章 Dual Screen Version



いま、わたしたちがいる東京に「もうひとつの東京」が生まれるとしたら？ 芸術家・岡本太郎は、日本の高度経済成長期であった1960年代に「オバケ東京」という都市論を発表しました。ここでいう「オバケ」とは、幽霊や妖怪の類ではなく、あるものごとを反対の角度から見つめたときに沸き立つ想像力のこと。「オバケ東京」とは、新鮮で、魅力的で、いまの東京を触発するようなものであるべきだという構想でした。

土地や歴史の膨大なリサーチをもとに、その場所に新たな語りを付与する手法を開拓する佐藤朋子は、この岡本太郎の「オバケ東京」論に着目。さらに同時代に生まれ、東京を破壊していった「怪獣ゴジラ」という存在の軌跡を追いかけるレクチャー型パフォーマンスと関連資料を展開します。そこでは、都市の複雑な歴史にひそむ見えないものたちの存在と現在の東京とが接続されることで、まだ見ぬ未来の東京への想像力がかき立てられるかもしれません。

佐藤朋子

1990年生まれ。東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。自身の身体を用いた広範囲な調査をもとに物語を構築し、レクチャーの形式を用いた「語り」の芸術実践を行う。近年のプロジェクトに『往復朗読』『オバケ東京のためのインデックス』など。



<未来の技術によって、人々の生き方はどのように変わるのか？>

クリエイター：長谷川愛

作品名：Parallel Tummy 2073



綿密な科学的リサーチと共に「ありえるかもしれない未来」を提案してきた長谷川愛は、未来の東京を舞台に、「陸地・海上などの住環境を選択でき、人工子宮が可能になった未来」をテーマとした参加型のロールプレイ型インスタレーションを発表。参加者はそれぞれ自分だったらどんな選択をするか、そこにどんなドラマが生まれるかを話し合っていきます。過日実施したワークショップでは、未来都市における制度や暮らし、価値観の変化についてさまざまなシナリオが生まれました。来場者はそのシナリオについて、期待や不安、自分の考える新たな未来像などを自由に書き込むことができ、展示期間中に多様な議論を展開していきます。それぞれが架空の未来を想像し共に疑似体験することで、いくつもの暮らしのストーリーを生成していくプロジェクトです。これまでの生活に新たな選択肢を与える技術が可能になった未来で、あなたはどんな生き方を選ぶと思いますか？

長谷川愛

アーティスト。バイオアートやスペキュラティブ・デザイン等の手法によって、生物学的課題や科学技術の進歩をモチーフに、現代社会に潜む諸問題を掘り出す作品を発表している。IAMAS、RCA、MIT Media Lab 卒。2023年度から慶應義塾大学理工学部准教授。



特別展示・関連展示の紹介

◀特別展示▶東京藝術大学大学院 美術研究科 先端芸術表現専攻 八谷和彦研究室

クリエイター：平野真美

作品名：蘇生するユニコーン



実在しない空想上の生物であるユニコーンは、現代において純真さやジェンダーに対して自由であることなど、様々な期待や憧れの象徴として描かれています。しかし、この作品のユニコーンは生気なく床に横たわっています。平野は、ユニコーンの骨格・内臓・筋肉・皮膚など、身体を構成するあらゆる部位を制作し、そこに酸素や液体を送り込んで擬似的な呼吸や血液循環を促すことで、ユニコーンの蘇生を試み続けます。

私たちが実生活のなかで見失いがちな夢や希望などのミエナイモノもまた、この作品を通して未来に蘇生されるのではないのでしょうか。

平野真美（東京藝術大学大学院 美術研究科 先端芸術表現専攻 八谷和彦研究室）

東京藝術大学大学院 先端芸術表現専攻在籍。不在や死への向き合い方を問いながら、闘病中の愛犬や架空のユニコーンなど、実在／非実在生物の生体構築や生命の保存、蘇生を試みる作品を制作している。近年の展示に「ab-sence/ac-cept 不在の観測」 岐阜県美術館（2021）など。



クリエイター：島田清夏

作品名：おとずれなかったもう一つの世界のための花火



両国の川開きの花火を起源とする日本の花火大会は、歴史的に「祭り」と「鎮魂」の意味を併せ持ち、江戸時代から都市の夜空を彩ってきました。島田は、COVID-19によって2020年に中止された日本の花火の時間的・地理的データを収集・分析し、あり得たかもしれないもうひとつの世界として、実際にそれらの花火を打ち上げました。日本地図上で、1日を1秒に見立てた365秒の花火パフォーマンスは、はるか上空と横から撮影され、下から見上げるシミュレーション映像と組み合わせて展示されます。パンデミックという災禍を乗り越えた今、現代人のカタルシスを多視点で捉え直し、鎮魂と未来への祈りを試みます。

島田清夏（東京藝術大学大学院 美術研究科 先端芸術表現専攻 八谷和彦研究室）

東京藝術大学大学院 先端芸術表現専攻在籍。花火の持つエネルギーに魅了され、火薬学や文化・歴史など多角的な観点から花火についてリサーチし、作品を制作している。また花火師としても活動し、ハノーヴァー国際花火競技会をはじめ、国内外の花火大会に花火演出家として参加。



Photo: Utsuki Nishi

◀関連展示▶スタンプラリー 東京のミエナイモノ

1400万人以上の方が暮らす大都市・東京。多くの人の安全で快適な暮らしを、東京都の様々なアイデアとテクノロジーが支えています。会場に点在するスタンプラリーとプレイグラウンドでの資料展示を通じて、「東京のミエナイモノ」を見つけてください。

未来を想像するヒントがいっぱいのイベント、毎日開催！

自身の体験を通じて、展示を深く考える多彩なイベントを開催します。開催時刻にプレイグラウンド内イベント集合場所にお集まりください。

① アートコミュニケーターによる展示鑑賞ツアー

アートコミュニケーターによる展示作品の解説や会場の楽しみ方を紹介する鑑賞ツアーを毎日実施します。

- ・ビジネスパーソン向け鑑賞ツアー 平日 18:30-19:00
- ・ファミリー向け鑑賞ツアー 土休日 13:30-14:00



② 金曜夜の哲学カフェ

アート鑑賞の後は、ほかの誰かと感じたことを話してみたいくなる。そんな気持ちに応える哲学カフェ。いつもより少しだけ深い話をしてみませんか。哲学カフェオープン時間中は、いつでもお好きな時間にふらっと立ち寄れます。

会期中の金曜日 OPEN 19:00-20:30

1/12、2/2、2/22 は、鑑賞ツアー（18:30～）とコラボした特別版になります。



③ 未来の光る街をつくろう！～みんなの創作ワークショップ～

アート作品を自由に解釈しながら、大人から子どもまで、カラーフィルムを使ってみんなで未来のまちをつくるワークショップ。スクリーンに、光る都市を映し出そう。

2024年1月8日（月）14:00-15:00 他

※その他実施日は、公式サイトにてご確認ください。



上記のほか、クリエイターに関連するワークショップやトークイベントなどを週末を中心に開催します。実施日や詳細は公式サイトをご確認ください。 URL : <https://sushitech-real.metro.tokyo.lg.jp/second/event/>

※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。

※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。



クリエイティブディレクター 田尾圭一郎

アートの企画・編集・コンサルティングを手掛ける「田尾企画 編集室」代表。博報堂を経たのち、美術出版社「美術手帖」ユニットにて企業や自治体とのアートプロジェクトの企画、地域芸術祭の広報支援、雑誌・書籍の編集、展示企画などに携わる。主なプロジェクトに「文化資本経営促進に関する調査研究事業」（経済産業省）、「文化経済戦略推進事業」（文化庁）、「八ヶ岳アート・エコロジー2023」「ZOOOOOM ART PROJECT」「美術手帖×VOLVO ART PROJECT」など。

Photo by Masaru Tatsuki



キュレーター 塚田有那

編集者、キュレーター。一般社団法人 Whole Universe 代表理事。ウェブメディア「Bound Baw」編集長、「DISTANCE.media」編集委員。2016～21年 JST/RISTEX「人と情報のエコシステム（HITE）」のメディア戦略を担当。2021年より、岩手県遠野市の民俗文化をめぐるツアー「遠野巡灯籠木（トオノメグリトログ）」を主催。2021、22年 現代社会をめぐる様々な死をテーマとした展覧会「END 展」を主催。近年の編著作に『RE-END 死から問うテクノロジーと社会』（人工知能学会 AI ELSI 賞受賞）、『ART SCIENCE is. アートサイエンスが導く世界の変容』。

「都市にひそむミエナイモノ展 Invisibles in the Neo City」 開催概要詳細

会 期：2023年12月15日（金）～2024年3月10日（日）

休 業 日：月曜日（ただし1月8日、2月12日は開場）、1月9日、1月24日、2月13日、
年未年始（12月29日～1月3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/second/>

S N S：Instagram (@sushitech_space) ハッシュタグ：#ミエナイモノ展

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



SusHi Tech Square について

「実践」と「発信」を通じて SusHi Tech Tokyo を広げる場。STT を盛り上げる、創造性に富んだコンテンツを発信する自在な活動が可能な空間（Space）。STT の実践を通じ、イノベーションを創出、スタートアップと多様な主体が交流する基地（Base）。イベントの共同開催など、建物を一体的に活用し、Square から世界に向けて SusHi Tech Tokyo を発信します。

【同時開催】

「Art as Catalyst - 創造性を触発するアーティストたち」 会期：2023年12月15日（金）～24日（日）

「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.sushi-tech-tokyo.metro.tokyo.lg.jp/top/>

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/c/7ImJ>

ダウンロード有効期限：2024-3-10

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。

- ・メインビジュアル
- ・クリエイター＋クリエイティブディレクター＋キュレーター画像
- ・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
- ・アートコミュニケーター / 哲学カフェ / ワークショップ画像



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、齋藤
〒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