

Chiho Oka

Based in Tokyo, Japan

Chiho Oka is a Tokyo-based computer musician and artist whose work is inspired by both improvisational operations and pre-written scores, programs and conditions. Chiho creates performance pieces, applications, and customized objects designed for performance out of media technologies and concepts acquired through practice and performance.

Chiho is also a member of a material shop and experimental artist collective *Katakishi*, which collects and sells materials of value (objects, sounds, images, etc.) created during the creative process of contemporary art and left unused.

As a lecturer, she runs classes at art universities in Tokyo for the creation of artworks using programming and electronics know-how, including working with the medium of sound, and contributes to the operation of the workshop as an educational research assistant. Chiho has performed and organized events online and throughout Tokyo, including live coding workshops for Women and Non-binary artists.

Skills

Sound Programming including Max/MSP, SuperCollider, TidalCycles
Setup of Various Types of Audio and Video Equipment
Mixing
Free Improvisation
Events with Loud Speakers and Club Music
Listening Focused Events without Club Music
Outdoor Concerts

Web Programming (HTML, CSS, JavaScript, PHP)
Simple Electronics including Arduino, M5Stack
Operation of Digital Fabrication Equipment

Education

2021 MA, Tokyo University of the Arts (Film and New Media)
2018 BA, Tokyo University of the Arts (Music, Media Studies)

Work Experience

2023- Part-time Lecturer
Art and Media Course, Department of Information Design, Tama Art University
Teaching: "Interaction", "Kinetic Art", "Sound Performance"

2022- Research Assistant
Art Media Center, Tokyo University of the Arts

2021- Part-time lecturer
Department of Imaging Arts and Sciences, Musashino Art University
Teaching: "Media Technology"

2021- Lecturer
Intermedia-Art, Yoyogi Seminar Formative Arts School

Selected Performances

- 2023 “『DUMB TYPE|2022: remap』Opening Special Sound Party”
(Spread, Tokyo, JP)
- 2022 “Minimal Input: Algorithmic Art Gathering / 極微輸入 演算音像集”
(Taiwan Contemporary Culture Lab, TW, via Internet)
- 2022 “The 56th Park Concert × Z/e/n/l/y MASSACRE”
(Picnic Event at Mizumoto Park, Ibaraki, JP)
- 2021 “No Bounds×Hope Works|Alpaca sessions Live + algorithmic + sonic patterns
AFALFL, Chiho Oka, Kindohm”
(Online Event, UK)
- 2021 “MEDIA PRACTICE 20-21”
(Tokyo University of the Arts, Yokohama, JP)
- 2019 “Automation and Me”
(Leeds International Festival, UK)
- 2018 “Global Algorithmic Dance Culture, Algorave Hackney/London/Sheffield/Osaka/Tokyo”

Selected Collaborative Performances

- 2023 “CD [The Best Concert Ever by Chiho Oka and Aoi Tagami] Release Concert”
(Ftarri, Tokyo, JP)
- 2022 Tour “Aoi Tagami + Chiho Oka” (Nanahari, Tokyo, JP / parlwr/Bateria, Nagoya, JP)
- 2022 “The 60th Anniversary of the Goethe-Institut Tokyo TELE MUSICKING”
(Goethe Institut Tokyo, JP, Joined from Honeiji, Kazo City, Saitama, via Internet)
- 2021 “JOHN ZORN'S COBRA: Mitsuhsa Sakaguchi Unit”
(JAZZ ART Sengawa, JP)
- 2021 “PLAYING BEUYS'S RECORDS”
(Goethe Institut Tokyo, JP)
- 2021 “Aoi Tagami + Chiho Oka” (Ftarri, Tokyo, JP)
- 2017 “London, Berlin tour in 2017: Japanese experimental music 1962 to 2017
(Hundred Years Gallery, UK/IKLECTIK, UK/SPKTRUM, DE)

Selected Group Exhibitions

- 2023 “OVER ROAD” (Kanazawa Citizens' Art Village, Kanazawa, JP)
- 2021 “MEDIA PRACTICE 20-21” (Tokyo University of the Arts, Yokohama, JP)
- 2021 “BattleField 2” (Room_412, Tokyo, JP)
- 2020 “MEDIA PRACTICE 19-20” (Tokyo University of the Arts, Yokohama, JP)
- 2019 “OPEN STUDIO 2019” (Tokyo University of the Arts, Yokohama, JP)

Performances & Exhibitions as Collective “Katakishi”

2024 “ARTISTS’ FAIR KYOTO 2024” (The Kyoto Shimbun Bldg., Kyoto, JP)

2023 “Dormant Data GP Hokushinetsu Tournament”
(Museum on Echigo-Tsumari MonET, Nigata, JP)

2023 “Echigo-Tsumari MonET Exhibition Series Vol.1 Shop KATAKISHI in Tokamachi Branch
& Dormant Data GP 2022-2023 Archive Exhibition”
(Museum on Echigo-Tsumari MonET, Nigata, JP)

2023 “Dormant Data GP 2022-2023 Final Round”
(YAUSTUDIO, Tokyo, JP & Internet)

Selected Workshops

2021 PCD Processing Community Day Japan TidalCycles Workshop “MiniTidal Sabbath”
(Online Event, JP)

2018 Live Coding Workshop for Women and Non-binary (The Asahi Shimbun Medialab, JP)

2018 Live Coding Workshop for Women and Non-binary (STARRYWORKS inc., JP)

Selected Solo Release

2021 “grids 2” (outlines, POL) *Compilation

2021 “Manipulating Automated Manipulated Automation (Ftarri Fukubukuro 2021, Vol. 2)”
(Ftarri, JP)

2020 “groove 12” (outlines, POL)

Selected Collaborative Release

2023 “The Best Concert Ever by Chiho Oka and Aoi Tagami”
(Ftarri, JP)

Curatorial Events

2022 “Computer Music Party 2” (Soup, Tokyo, JP)

2022 “Silent Music Party” (BUoY, Tokyo, JP)

2020 “Algorave Tokyo” (Soup, Tokyo, JP)

2020 “Computer Music Party” (Soup, Tokyo, JP)

Award

2019 Tokyo University of the Arts Acanthus Award (graduated at the top grade)

Reviewed in...

2021 Wire UK April 2021

(about “No Bounds×Hope Works | Alpaca sessions Live + algorithmic + sonic patterns
AFALFL, Chiho Oka, Kindohm”)

Residency Program

2024 OneBeat 14 (USA, Upcoming - September-October)

Research

2024 “AI and Design” Research Team (Tama Design University by Tama Art University)

岡 千穂

Based in Tokyo, Japan

東京を拠点に活動するコンピュータ・ミュージシャン、アーティスト。

即興的なオペレーションと、あらかじめ書かれた楽譜、プログラムや条件の両方からインスピレーションを得て音楽のように聞こえるものを演奏する。また、そういった実践、パフォーマンスを通して獲得したメディアテクノロジーとコンセプトから、パフォーマンス作品や、アプリケーション、パフォーマンス用にカスタマイズしたオブジェクトなどの作品を制作する。

作品の制作過程で生み出され、使われずに死蔵されている価値ある素材（モノ、音、映像など）を収集・販売するマテリアルショップ「カタルシスの岸边」のメンバーでもある。

教育の現場では、いくつかの美術大学にて、音を媒体としたプログラミングや簡単な電子工作のノウハウを用いた作品制作のワークショップを行うほか、教育研究助手として大学のメディアセンターの運営に貢献している。オンラインや都内各地でパフォーマンスやイベント開催をする。イベントの中には、女性アーティストやノンバイナリーアーティストのためのライブコーディングワークショップなどを含む。

スキル

Max/MSP、SuperCollider、TidalCyclesなどを含む音響・音楽プログラミング

様々なタイプの映像・音響機器のセットアップなど

音楽ミキシング

フリー・インプロヴィゼーション

ラウドスピーカーを用いたクラブ・ミュージックなどを中心とした環境でのイベント

リスニングに特化したクラブ・ミュージックなどを中心としない環境でのイベント

野外環境でのイベント

ウェブプログラミング (HTML, CSS, JavaScript, PHP)

ArduinoやM5Stackなどのマイコンを含むシンプルな電子工作

デジタルファブリケーション機器の運用

主な経歴

2021 東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻 修了

2018 東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科 卒業

主な職歴

2023- 多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース 非常勤講師

「インタラクション」、「キネティックアート」、「サウンドパフォーマンス」など

2022- 東京藝術大学芸術情報センター 教育研究助手

2021- 武蔵野美術大学映像学科 非常勤講師

「メディアテクノロジー」

2021- 代々木ゼミナール造形学校 講師

パフォーマンス (一部)

2023 『DUMB TYPE | 2022: remap』 Opening Special Sound Party
(Spread, 東京)

2022 Minimal Input: Algorithmic Art Gathering / 極微輸入 演算音像集
(臺灣當代文化實驗場, 台湾, オンラインイベント)

2022 第56回公園コンサート × Z/e/n/l/y MASSACRE
(水元公園, 茨城)

2021 No Bounds×Hope Works|Alpaca sessions Live + algorithmic + sonic patterns
AFALFL, Chiho Oka, Kindohm
(イギリス, オンラインイベント)

2021 MEDIA PRACTICE 20-21
(東京藝術大学 中華街キャンパス, 神奈川)

2019 Automation and Me
(Leeds International Festival, リーズ, イギリス)

2018 Global Algorithmic Dance Culture, Algorave London/Sheffield/Osaka/Tokyo
(ロンドン・シェフィールド-イギリス, 大阪, 東京のツアー・イベント)

コラボレーティブ・パフォーマンス (一部)

2023 CD [The Best Concert Ever by Chiho Oka and Aoi Tagami] リリース記念コンサート
(Ftarri, 東京)

2022 岡と田上の音源的関係ツアー (七針, 東京, パルル/バテリア, 名古屋)

2022 ゲーテ・インスティトゥート東京開設60周年記念企画「Tele Musicking」
(ゲーテ・インスティトゥート東京, 東京)

2021 JOHN ZORN'S COBRA: 坂口光央部隊
(JAZZ ART せんがわ, 東京)

2021 PLAYING BEUYS'S RECORDS
(ゲーテ・インスティトゥート東京, 東京)

2021 岡と田上の音源的関係 (Ftarri, 東京)

2017 London, Berlin tour in 2017: Japanese experimental music 1962 to 2017
(Hundred Years Gallery, ロンドン-イギリス, IKLECTIK, ロンドン-イギリス,
SPKTRUM, ベルリン, ドイツ)

グループ展 (一部)

2023 アートな仕事ークVol.9 アートと安全 そこでは何が守られるのか 関連展覧会「OVER ROAD」
(金沢芸術市民村, 金沢)

2021 MEDIA PRACTICE 20-21 (東京藝術大学 中華街キャンパス, 神奈川)

2021 BattleField 2 (Room_412, 東京)

2020 MEDIA PRACTICE 19-20 (東京藝術大学 中華街キャンパス, 神奈川)

2019 OPEN STUDIO 2019 (東京藝術大学 中華街キャンパス, 神奈川)

「カタルシスの岸辺」としての活動

2024 ARTISTS' FAIR KYOTO 2024 (京都新聞社ビル, 京都)

2023 死蔵データGP 北信越大会 (越後妻有里山現代美術館 MonET, 新潟)

2023 越後妻有MonET 連続企画展Vol.1

「マテリアルショップカタルシスの岸边 十日町店 & 『死蔵データグランプリ2022-2023』記録展」
(越後妻有里山現代美術館 MonET, 新潟)

2023 死蔵データGP 2022-2023 決勝戦

(YAU | 有楽町アートアーバニズム, 東京)

2022-2023 死蔵データGP (YouTube番組)

ワークショップ (一部)

2021 PCD Processing Community Day Japan TidalCycles Workshop “MiniTidal Sabbath”

(オンラインイベント)

2018 Live Coding Workshop for Women and Non-binary (朝日新聞メディアラボ, 東京)

2018 Live Coding Workshop for Women and Non-binary (STARRYWORKS inc., 大阪)

ソロリリース (一部)

2021 grids 2 (outlines, ポーランド) *コンピレーション・アルバム

2021 Manipulating Automated Manipulated Automation (Ftarri 福袋 2021, Vol. 2)

(Ftarri, 日本)

2020 groove 12 (outlines, ポーランド)

コラボレーティブ・リリース (一部)

2023 The Best Concert Ever by Chiho Oka and Aoi Tagami (Ftarri, 日本)

主催イベント (一部)

2022 Computer Music Party 2 (Soup, 東京)

2022 Silent Music Party (BUoY, 東京)

2020 Algorave Tokyo (Soup, 東京)

2020 Computer Music Party (Soup, 東京)

受賞

2019 東京藝術大学 アカンサス賞 (学部の首席卒業に相当する)

レビュー

2021 Wire UK April 2021

(“No Bounds×Hope Works | Alpaca sessions Live + algorithmic + sonic patterns
AFALFL, Chiho Oka, Kindohm”についてのレビューが掲載)

レジデンシープログラム

2024 OneBeat 14 (アメリカ, 9月から10月にかけて予定)

リサーチプログラム

2024 「AIとデザイン」 (Tama Design University by 多摩美術大学)

Selected Solo Works

Song, but Sound, but Heat, but Fire (2024)

歌、しかし音、しかし熱、しかし炎

Single-channel video, 10 minutes, or an exhibition using dual-channel video
1920 x 1080 FullHD

Vocal : Aoi Tagami

Filming cooperation : Mariko Tomomasa, Takahiro Sekine

To produce sound from a speaker, it is necessary to amplify the faint audio signal and boost it to a level where the sound can be heard at a reasonable volume from the speaker. But what if excessive amplification were to convert the sound into heat, and that heat led to fire? "Song, but Sound, but Heat, but Fire" was created based on this idea.

As the title suggests, this work showcases a process of abstraction where the narrative of a song is transformed into the physical phenomenon of sound, and then further into heat and fire through energy conversion. As the volume increases with the music's intensity, the speaker, engulfed in flames, self-destructs and loses its function to amplify the voice transmitted through the microphone. In the end, all that remains are the unamplified human voice, the noise of burning, and the remnants of the speaker, such as coils and magnets, covered in ashes.

This playful intervention in objects designed as products ventures into areas not originally defined by their intended use, creating a space for experimentation. However, such experimentation comes with its own risks. This performance blurs the boundaries between risk and play with a sense of humor and responsibility.









2023.12 "OVER ROAD" (Kanazawa Citizens' Art Village, Kanazawa, JP)



00:00 Flights (2019—Current)

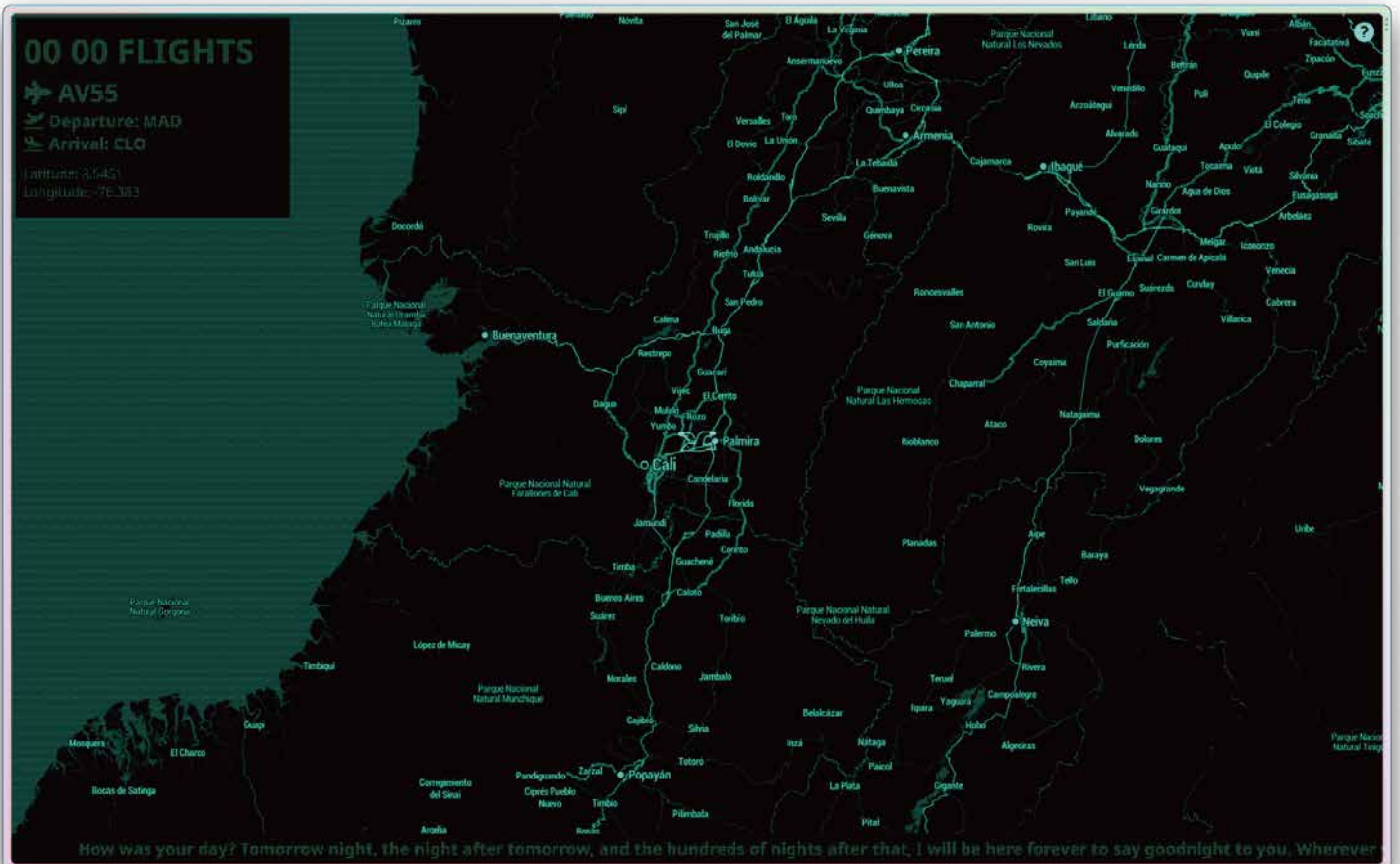
Web Application

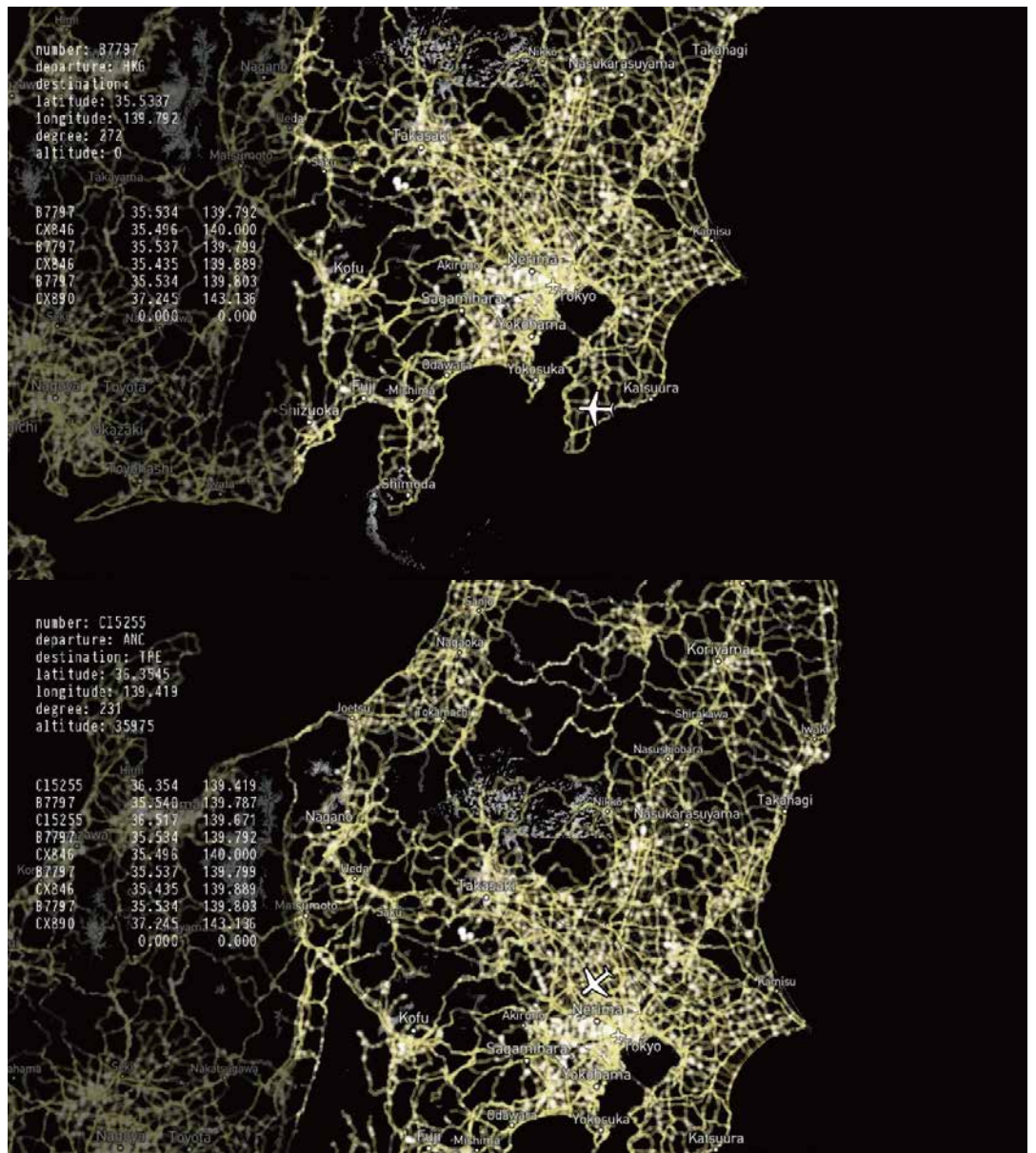
A clock application that estimates the current location of midnight on Earth and continuously displays information about aircraft flying over that point.

It pulls large amounts of real-time flight data from a flight tracker website, then calculates which planes are flying near the current location of midnight, displaying this information.

This calculation evokes imagery of mysterious flying objects endlessly traveling through the midnight sky, planets where the sun never rises, or lifestyles adapted to avoiding increasingly intense sunlight—perhaps even imaginary airlines offering such services.

Ver.3 (2023)

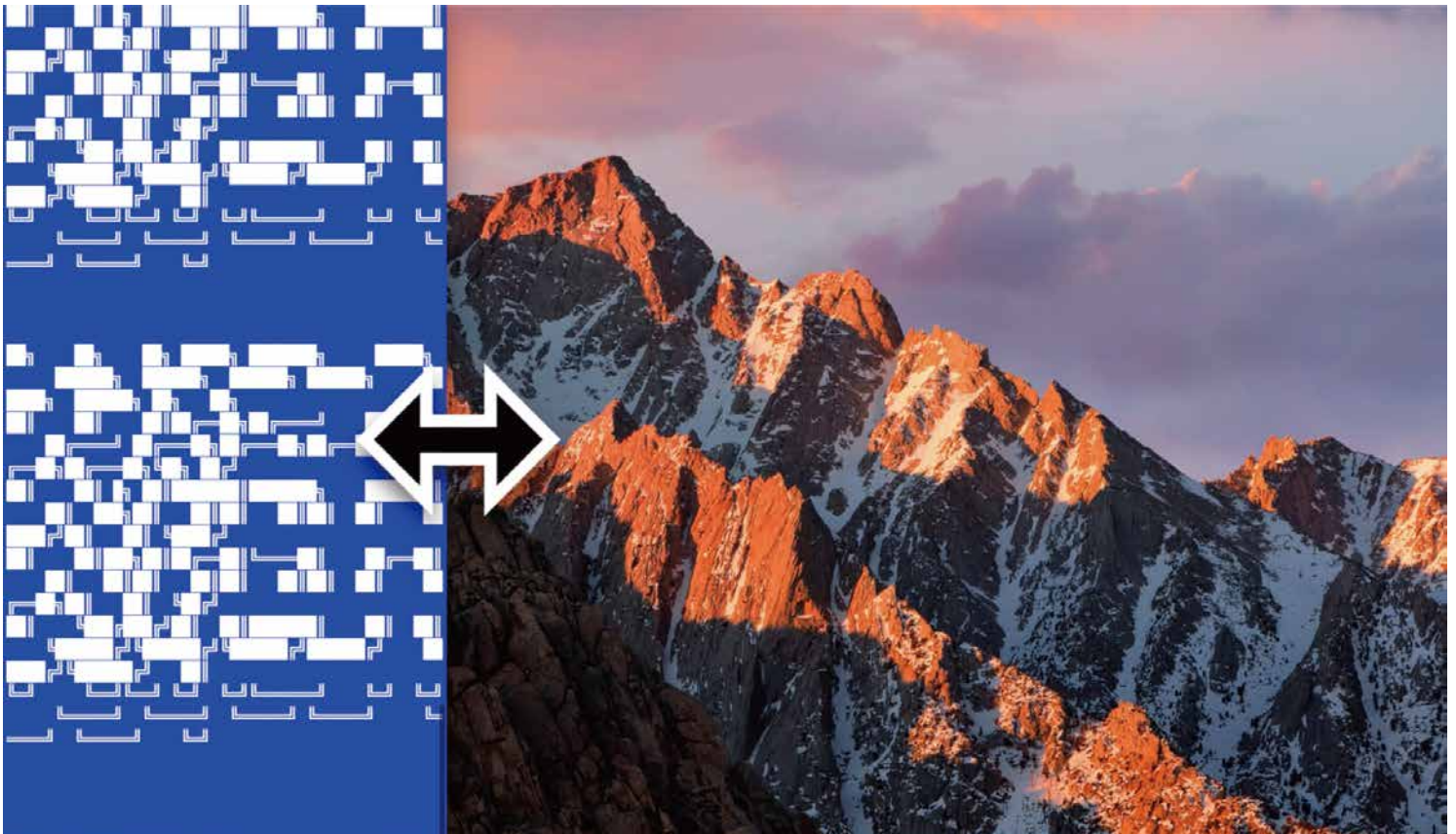


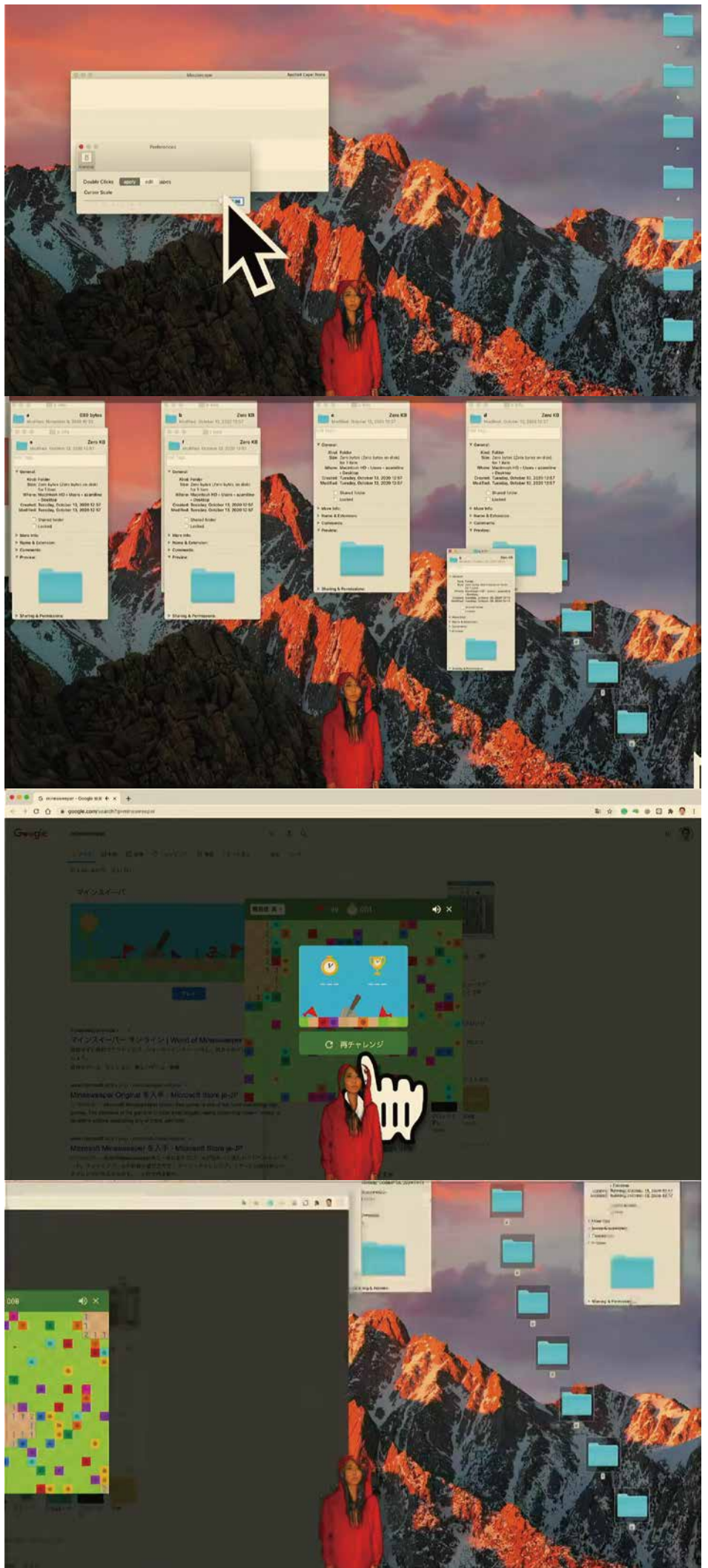


Manipulating Automated Manipulated Automation (2021)

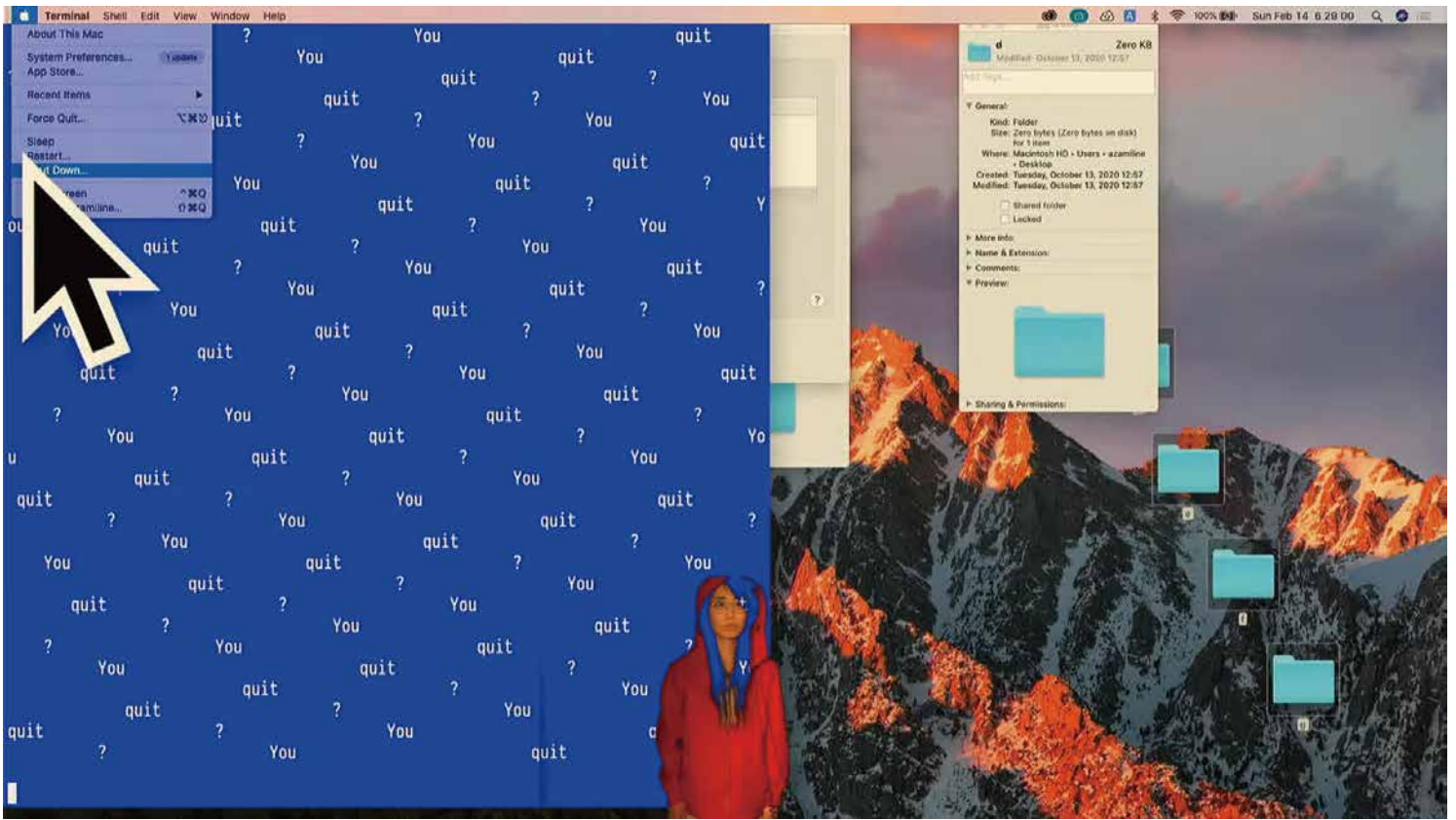
Performance, 30 minutes
MacOS, Customized Software

Keyboard, mouse, and desktop screen exist as interfaces for humans and machines to exchange information. While humans typically use these tools in real time to control a computer, in this case, the performer stands motionless after executing a script, leaving the pre-programmed movements of the mouse and keyboard to perform automatically. The smooth, purposeless movement of the cursor generates visual and auditory output as desktop folders are rearranged, windows are resized, and the system eventually shuts down. The performer's idle body remains still, as both the performer and the audience watch the computer's automation unfold until it shuts itself down.

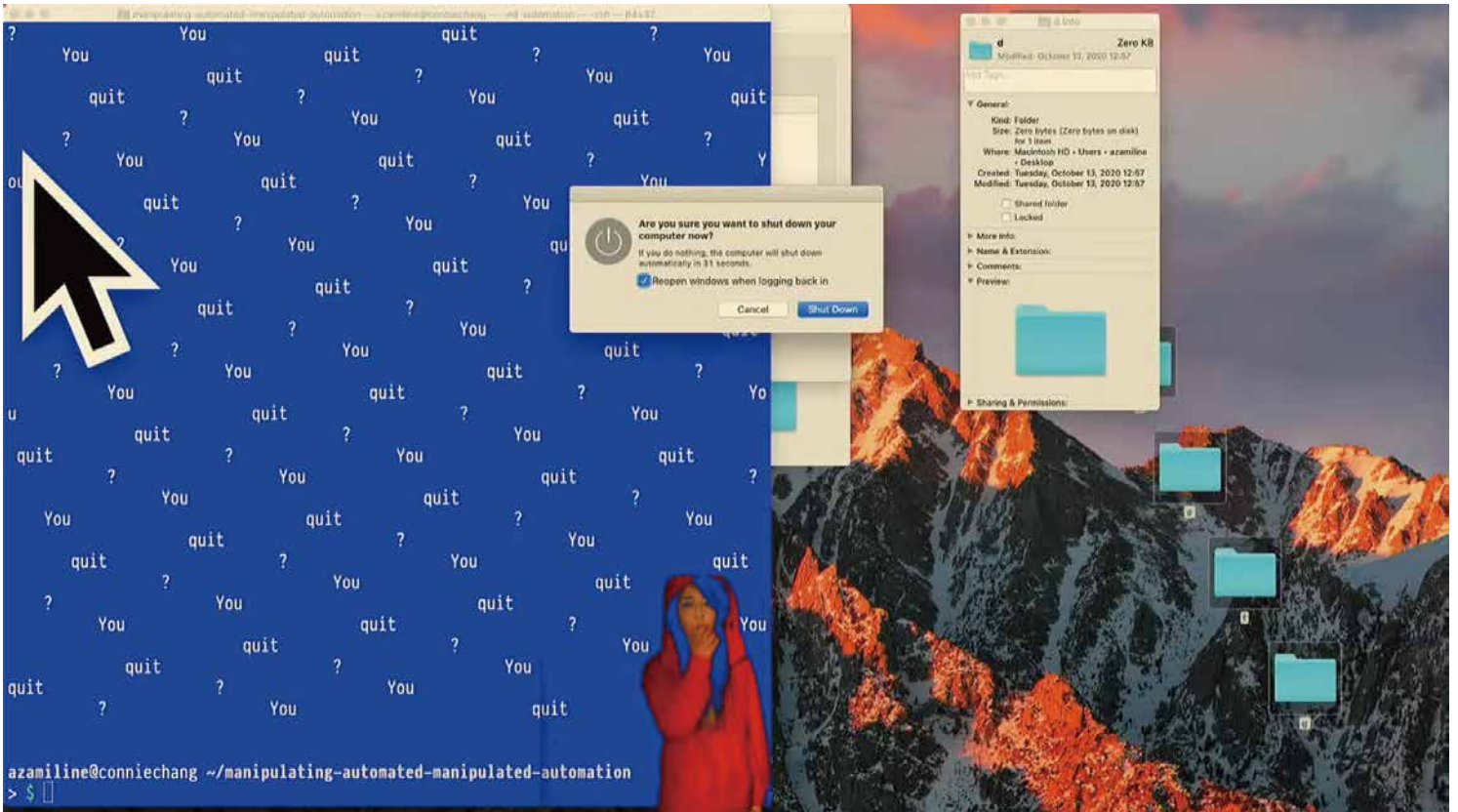




2021.2
No Bounds×Hope Works
Alpaca sessions Live + algorithmic
+ sonic patterns
(UK, online event)



2021.2
No Bounds×Hope Works
Alpaca sessions Live + algorithmic
+ sonic patterns
(UK, online event)





2021.1 MEDIA PRACTICE 20-21 (Tokyo University of the Arts, Yokohama, JP)

YouTube Slave (2021)

YouTubeロボ

Automation Program

Google Chrome, Customized Software

An automated global video-watching program that randomly searches for five-letter combinations on YouTube and repeatedly views the resulting videos in intervals of several seconds. While it could be described as an utterly unproductive RPA (Robotic Process Automation) system, it also evokes a sense of joy, like discovering and peeking into unknown videos buried deep in someone's old hard drive.

2021.1 MEDIA PRACTICE 20-21 (Tokyo University of the Arts, Yokohama, JP)



- ホーム
- 探索
- ショート
- 登録チャンネル
- ライブライ

フィルタ



IVFAF "International Vampire Film and arts Festival" 2020 Vampire foxes....from SPACE! intro

139 回視聴 · 1 年前

Kyle M

This is our introduction to our film at the International Vampire Film and Arts Festival. We are so proud and thankful that Vampire ...



IVFAF Intro to Vampria: The Toothless Vampire

100 回視聴 · 1 年前

Ali Soltanian Fard Jahromi

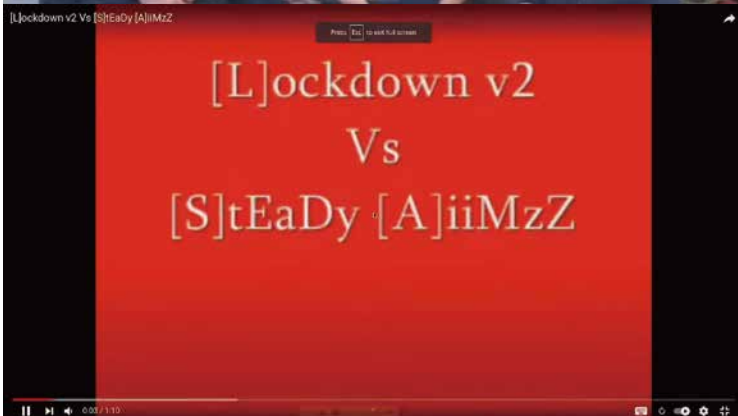
Ali Soltanian Fard Jahromi.



IVFAF Q&A - Drakúla: 1st Session (2016)

77 回視聴 · 5 年前

Flying Bus Films



I am publishing all the names exist in the whole world. (2019)

Installation
Micro Computer, Thermal Printer

It is said that if you continue generating random strings for a sufficiently long time, eventually a sequence of letters will be produced that holds meaning to humans. This idea is known as the “Infinite Monkey Theorem,” named after the concept that a monkey randomly typing on a keyboard will eventually type out the works of Shakespeare.

In Jorge Luis Borges’ *The Library of Babel*, the library is imagined as containing books made up of random combinations of 22 letters of the alphabet, along with spaces, commas, and periods—25 characters in total. In theory, this library contains every possible book that can be written, including those yet to be written, expressed through these combinations of characters.

Like Borges’ library, this device randomly selects up to 30 characters from the same set of 25—22 letters, spaces, commas, and periods—and continuously prints them out. Theoretically, this device is producing every name that could exist in the world... if, that is, all sounds could be represented in letters, the device had an infinite power supply, and there was a diligent clerk to endlessly replace the rolls of paper.



High Speed 最強元氣連合 (2019)

Photography
Handmade Camera Obscura

If you make a small hole in a dark room, the outside scenery will be projected into the room. Using this optical principle, inside a box called a “camera obscura,” I place a strong light source and tracing paper that captures the graffiti from a wall recently erased by local authorities. The graffiti is then projected back onto the wall (using the principle of a projector). The nonsensical graffiti that was once written there—phrases like “High Speed Strongest Energy Union” or “←If you think I am the weakest, come to me”—reappears on the wall.



groove 12 (2020)

Music Release - Cassette Tape / Digital Data

Outlines (Poland)

Released on May 1, 2020

Mastering: heavyweight.pro

Artwork: Iwona Jarosz / Yes in Progress

groove 12.1 begins with finely cropped and ripped samples, whose apparent randomness begins to form an ever-accelerating mechanism. Some of the producer's sound palette resembles the Tilman Ehrhorn's recordings from the "Task" album released by Mille Plateaux. okachiho tastefully oscillates between the dynamics of individual elements of the composition and deliberately introduced silence. A perfect example of this is groove 12.2, starting with a compressed and nervous pulse that gradually breaks down into atomized components shattered by intervals – a mixture of punk energy with post-Cage strategies.



Collaborative Works

Playing Beuys's Records Concert (2021)

Live Music, Collaboration

Piezo Microphone, Jenga (small and large), Synthesizer, Electric Guitar, Relay Module, Fan, etc.

Performers: Koichi Makigami, dj sniff, Makoto Oshiro, Chiho Oka.

Playing Beuys's Record was held at the Goethe-Institut Tokyo in September. The performers, after listening to Joseph Beuys' record beforehand, discussed how to create instructions based solely on the impression of the sounds they heard. Using these instructions as a basis, they executed the performance, incorporating elements of improvisation. This performance, along with Beuys' instructions and the original record, will serve as a blueprint for future collaborations between musicians and recordings participating in dj sniff's project Sounds of Eurasia. Chiho Oka took part in the performance using various instruments, including a Jenga set that, when clumsily pulled apart or failed, produced loud, explosive sounds.







Video Production:
Shinya Aoyama
Shunsuke Watanabe
Yasutaka Watanabe
Maho Kono



The Best Concert Ever by Chiho Oka and Aoi Tagami (2023)

Compact Disc

Chiho Oka, Aoi Tagami

Recorded live at Ftarri, Tokyo, January 3, 2021

Recorded and mastered by Ftarri

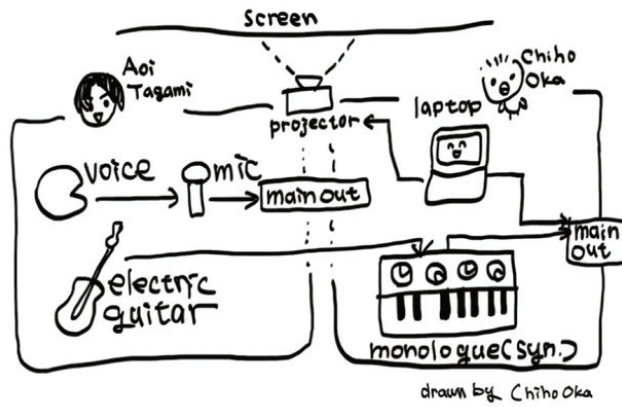
Artwork and design by Rintaro Unno

“The 音源の關係(Sound Relationship) of Oka and Tagami” is a duo that mainly performs vocal songs and improvisations using Oka’s synthesizer and Tagami’s guitar and vocals. In most performances, the output from Tagami’s electric guitar, used for his singing and playing, is connected to the input of Oka’s synthesizer. The “accompaniment,” which runs parallel to Tagami’s expansive vocals, sometimes disappears, sometimes matches the volume of the vocals, and at times, completely masks them. In this situation, the two simultaneously drive both their ability to collaborate (cooperate) and their impressive skills in ignoring (confrontation).



The Best Concert Ever by Chiho Oka and Aoi Tagami

岡と田上の音源的関係 / 岡千穂・田上碧



1. Improvisation (22:12)

2. Hanafuda Game 花札ゲーム (25:08)

"Hanafuda Game" includes four pieces:

[The word 賀正 (Happy New Year) Was Projected on the Screen],
["Folder Lineup" + "The Terrace with a View"], [Game],
and ["Two for One" + "The Invisible Sea and Summer"]

花札ゲーム：〈賀正〉という文字がスクリーンに映し出された。～
「フォルダ並べ」+「テラス席」～ゲーム～
「2人羽織」+「においだけの海」

Words and music of "The Terrace with a View (テラス席)"

and "The Invisible Sea and Summer (においだけの海)" by Aoi Tagami

Recorded live at Ftarri, Tokyo, January 3, 2021

Recorded and mastered by Ftarri

Artwork by Rintaro Unno

Design by Aoi Tagami

©&© 2022 Ftarri ftarri-962 www.ftarri.com



Web Development

Yoshiki Masuda Website “C|SD” (2022)

Concept: Mayu Kataoka, Design: Chinatsu Oka, Implementation: Chiho Oka

C|SD

Works	About	Contact	Release
『Atmosph Window Yo』 Web CM	Compose Video		生産工場「ピオトープ探して」
AAPA『からだの対話の場をひらく』	Exhibition Sound Design		CD「ピオトープ探して」-Collective Edition-
『Eternal L』	Exhibition Sound Programming		とてもとても大きな音が鳴らせ
14.8moon『青にうつる』DANCE×Scrum!!!2024	Compose		『ピオトープ探して』 Utopianism
田上碧『元気の歌気 in 電気湯』	Mixing PA Recording		『国歌斉唱 feat.samayuzame』
CODA『見えない世界でもいい人でありたい。』	Compose Sound Design		『息切れ』 Short breath
チーム・チープロ『nanako by nanako』	PA		『Few air』
M↔M Sound Entertainment Tour	Compose		総合芸術

C|SD

Release	Top	About	Contact
<h3>CD「ピオトープ探して」-Collective Edition-発売</h3> <p>Music Album</p>  <p>2022年にサブスクリプションで発表したアルバム「ピオトープ探して」を元に収録曲7曲を様々なジャンルの演奏家とのセッションによってリプレイスしたCollective Editionです。 デジタル版とCD版の両方でBandcampよりリリース。 https://c-sd.bandcamp.com/album/collective-edition</p>	    		

The website for freelance composer and sound designer Yoshiki Masuda. The webpage was realized based on sketches by playwright Mayu Kataoka, who also collaborates with Masuda, in collaboration with designer Chinatsu Oka. While maintaining a minimalist style with a predominant navy blue theme, playful elements such as horizontal scroll animations for category transitions were incorporated. The design also emphasizes ease of access to images.



C|SD

[About](#)

[Top](#)

[Contact](#)

増田義基

YOSHIKI MASUDA

1996年生。栃木県出身。東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科卒、同大学院中退。フリーランスの作曲家・サウンドデザイナー。これまでに山田栄二、西岡龍彦、森威功各氏に師事。大学在学中にDAWや音響プログラミングソフトウェアを用いた音楽制作やマルチチャンネルスピーカーによる音響作品の制作、映像・アニメーション・演劇など様々な表現領域での作曲・サウンドデザインを学ぶ。

現在は映像作品や舞台作品等への楽曲提供・音響制作のほか、インタラクティブサウンドコンテンツの制作業務、Wwiseを用いたAR音響コンテンツの制作業務、イマーシブオーディオの録音編集業務等を行なう。

2019年より合奏集団「かほね式」(ストパン)を主宰。

2022年に音楽アルバム「ビोटロープ」を発表。

[Twitter](#) | [note](#)



Shinobu Shishikura "CRS Online Shop" (2021)

Design: Jun Osato, Implementation: Chiho Oka



Select the Plan

CRS Cyber Reincarnation Seminar

CRSとは?

我々 CRS は、皆様にも最新の電脳転生体験をお届けすることを目標としている団体です。

CRS という団体名は、我々が提供しているゲームセミナーの題文字から来ています。その名は **Cyber Reincarnation Seminar**。

——本作はこの楽しみを満ちた現実世界から、さらかな電脳世界へと転生が引はたく為のコンピューターゲームです。

私達の **Cu.data** (セトの 意識と 無意識) を高度化したデータを専用のハードを用いてゲーム内の **仮想身体** に注入し、Cu.dataを **外部ストレージ** 化することで **電脳転生** は果たされます。

本日はこれまで多くの人々に、輝かしい **電脳転生** をお届けしてきました。当サイトでは **Cyber Reincarnation Seminar** の製品版を販売しております。

製品版は皆様のご自宅のPCに接続することで、自由にプレイして頂くことが出来ます。

更に CRS は現在、皆様それぞれに合わせた **2つのプラン** を販売中!

我々 CRS は、皆様のプレイを心待ちにしております。

さあ、
共に輝く未来へ。

3つのLesson

Lesson 1

選択可能な 4つの



仮想身体

Virtual Body

Sense

位置、聴覚、触覚、嗅覚、味覚に敏感な身体。情報を受け取る能力に長け、本人の感覚とほぼ同等の感覚を覚知できることである。しかし、その反面、現実や虚構には真確的な判別がある。

Emotion

感情のコントロールを得意とする身体。自ら、及び他者の感情に寄り添って察しを判断する。本人のコミュニケーション能力が高く、他者の感情の機微に対しても敏感に反応する。

Intuition


直感的な思考を得意とする身体。往々の間の現象から、他者は思いもよらぬような行動や判断を執る。そして同時に、その行動が物事の本性をつきとるもある。

Thinking

論理的な思考も得意とする身体。分析能力が高く、常に合理的な結果とする。現実世界に敏感で、即興の判断を元に最適化して物事に当たる。

Lesson 2

仮想身体に Cu.dataを注入



不要になった 仮想身体を デリート。

Lesson 3

Lesson 1,2のスコアをもとに組まれる
独自のプログラム。
貴方のために構築される、
最適なレッスン。

さあ、

Collaboration work with Shishikura Shinobu and designer Jun Osato to create the promotional website for Shishikura's game Cyber Reincarnation Seminar. Since the game's theme revolves around self-improvement seminars, the design mimics the style of dubious info product websites that often pop up during smartphone web surfing.



Case 1 元業務 女性
60代 D.さん

もともと人生が苦しい
もう死ななう怖くない!

日々の生活の疲れ、子どもの面倒に手を止める「無理、自分はもうなるわが」という不安に苦しんでいました。転生を体験からはじめた瞬間に涙を止める事になりました。自分の3D avatarが今も家庭空間にストリーミングされているご様子、様子が先陣で目を覚ましてくださるようになり、幸福に感じています。

Case 2 店舗経営 女性
40代 T.さん

もともと自分
なんだったんだろうか
全てがクリアに見える

先行入の見えない不安や焦りから正々の人たちに当たり散らさずお仕事ができたんです。転生してからはなんでもせよと迷わずに、自分も三人子供から抱えていたような不思議な気持ちです。心も身体も落ちつき、全ての事がクリアに見える。お店に置いていたアバター転生で満足している人が増えて、とても幸せを感じています。

Case 3 予備校講師 男性
30代 J.Kさん

操作板を眺めると
心が落ち着く。

CRSに出会う前は痛の中です。声を聞いて、声も聞きながら転生後の自分を覚えています。



選べる2つのプラン

プレミアム転生プラン
¥99,980
詳細をしてみる

パーフェクト転生プラン
¥1,199,980
詳細をしてみる

ご注文後のながれ

- ✓ プレミアム転生プラン
- ✓ パーフェクト転生プラン

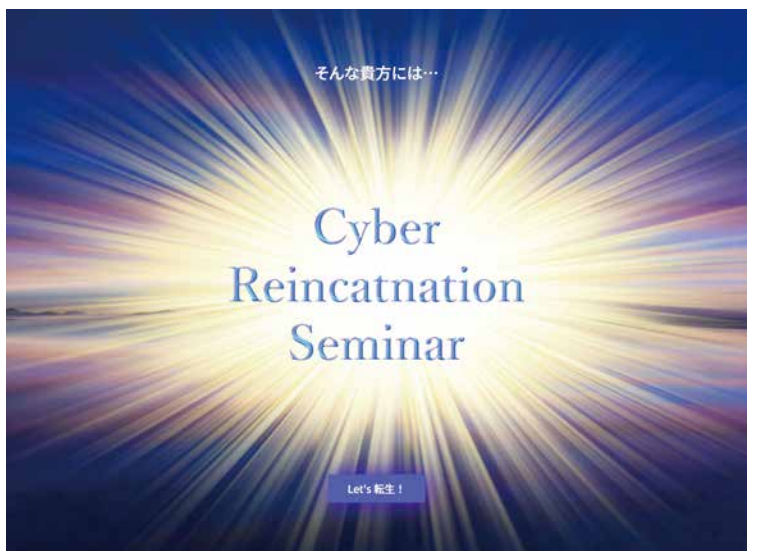


FAQ

Select the Plan

Q1

最近、何をしてもおっくうだ



カタキシスの岸辺

Activities as KATAKISHI
(2022–Current)

KATAKISHI is a “material shop” founded in Tokyo in 2017 by Arawatari Iwao, Unno Rintaro, and Takamizawa Shunsuke. While the participating artists change with each project, in 2019, Takahashi Sen left the group. As of 2023, the core members include nine individuals, such as Tanaka Kantarou, Oyama Nichiho, Shishikura Shinobu, Suzuki Yudai, Oka Chiho, and Mizushima Yume. While maintaining its identity as a “shop,” the group experiments with establishing a unique survival strategy, independent of the conventional economic systems of the art scene.



死蔵DATA GP (2022—2023)

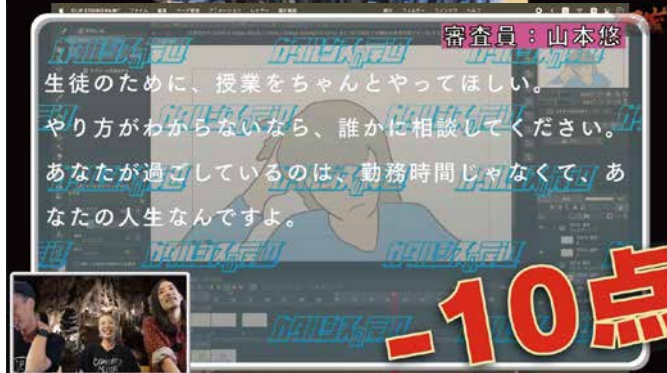
YouTube Program, Competition Events

A competition offering a prize of 100,000 yen for the best “死蔵(dormant) data”—data that hasn’t been made public and is known only to the creator. The competition involved a diverse panel of 73 judges, including renowned artists and critics. The preliminary rounds were conducted in the form of a YouTube series, with episodes covering each block of the competition posted over the course of a year.



死蔵データGP 予選ブロック
ADJUDICATORS | 審査員

A ブロック EP1	B ブロック EP2	C ブロック EP3	D ブロック EP4
ナクヤムパンリエッタ 漫画家・建築家 キムレータ	いじやく 漫画家 / テキスタイルデザイナー	小宮りさ麻史奈 アーティスト	屋上 メディアと場所をつくるチーム
榎山真有 イラストレーター	宮坂遼太郎 打楽器奏者	ろぼと グラフィック	八木恵梨 アーティスト
カゲヤマ気象台 制作家・漫画家	長田雛子 アーティスト	増田義基 作曲家、サウンドデザイナー	松江李穂 イラストレーター
アレキサンダー・ジュリアン 電音室 / いっけいな毎月更新動画			
E ブロック EP5	F ブロック EP6	G ブロック EP7	H ブロック EP8
百頭たけし イラスト	山本卓卓 漫画家 / 脚本家 / 演出家	酒井貴史 イラスト	楳木野衣 漫画家 / 脚本家
砂漠 エッセイ / 漫画家 / 二人暮らししてる人	鈴木萌夏 イラストレーター	大和田俊 イラスト	おこめ イラスト
ヒョン・ソル アーティスト	倉知朋之介 アーティスト	小田原のどか 漫画家、評論家	今尾拓真 イラスト / 漫画家
I ブロック EP9	J ブロック EP10	K ブロック EP11	L ブロック EP12
山川冬樹 美術家 / ホビー歌手	武田雄介 アーティスト	たかくらがずき アーティスト	土方大 アーティスト / インスタレーター
津野青嵐 ファッションデザイナー	山本悠 イラストレーター	迎英里子 アーティスト	中嶋かおり CG アーティスト
伊藤久也 古物商	たくみちゃん パフォーマー	よごちん 美術工筆士	KOURYOU アーティスト / サイト管理人
M ブロック EP13	N ブロック EP14	O ブロック EP15	P ブロック EP16
梅ラボ アーティスト	メグ忍者 アーティスト	四井雄大 陶芸作家	千葉雅也 哲学者、作家
在間津広 d/lecturer/writer	鈴木大司教 ゲームクリエイター	カトー K/A/T/O MASSAGE オーガナイザー 音楽家 / NOVA オーナー	仲本弘史 映像作家
高橋直宏 彫刻家	Aokid ダンサー	福中英 NIT インターコミュニケーション・センター 学生部長	堀ななみ アーティスト
Q ブロック EP17	R ブロック EP18	S ブロック EP19	T ブロック EP20
中崎透 アーティスト	gnck 評論家	黒岩想 批評家	最後の手段 映像制作集団
館屋法水 美術家	日高良祐 研究者 (ファイルフォーマット社会史)	MES (かねえ&タケル) アーティスト / VJ	たつお アーティスト
山形育弘 パフォーマー / 脚本家 / face of balls	松田修 現代美術家	藤原えりみ 美術ジャーナリスト	筒井宏樹 美術家
U ブロック EP21	V ブロック EP22	W ブロック EP23	X ブロック EP24
川村喜一 写真家 / 評論家 / 美術家	petra.szeman アーティスト	田村かのこ アートディレクター	小林耕平 美術家
福尾匠 批評家	仲山ひふみ 批評家	カニエ・ナハ 詩人	星野太 哲学者
多田圭佑 アーティスト	山川陸 建築家	藪前知子 イラストレーター	pngmafia 一般人



死蔵DATA GP Final Round 1 (2023)

Webpage for voting

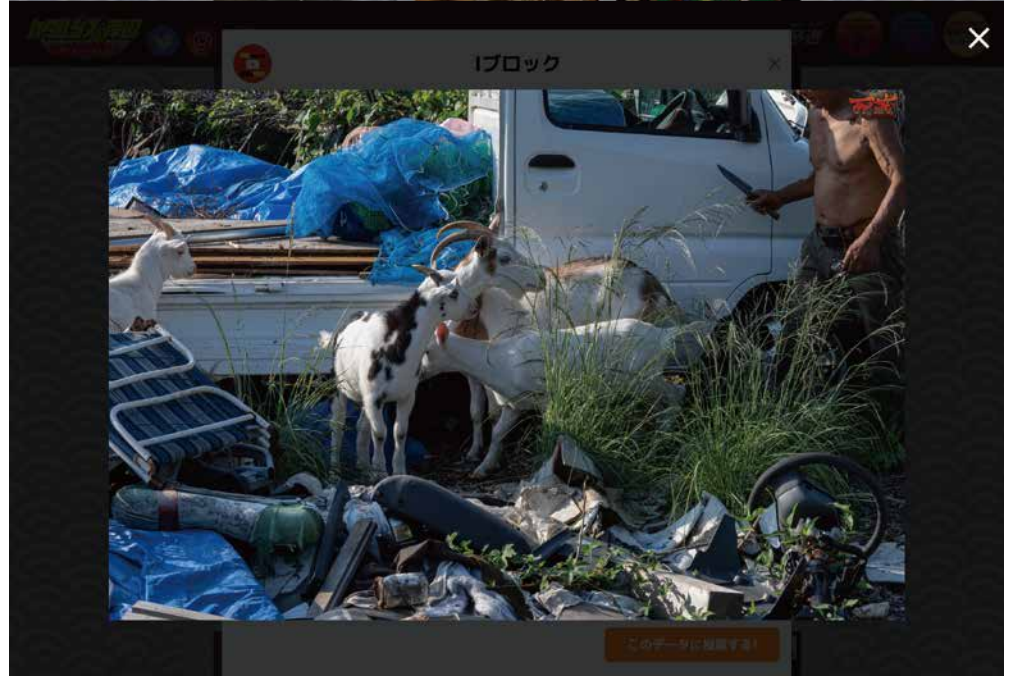
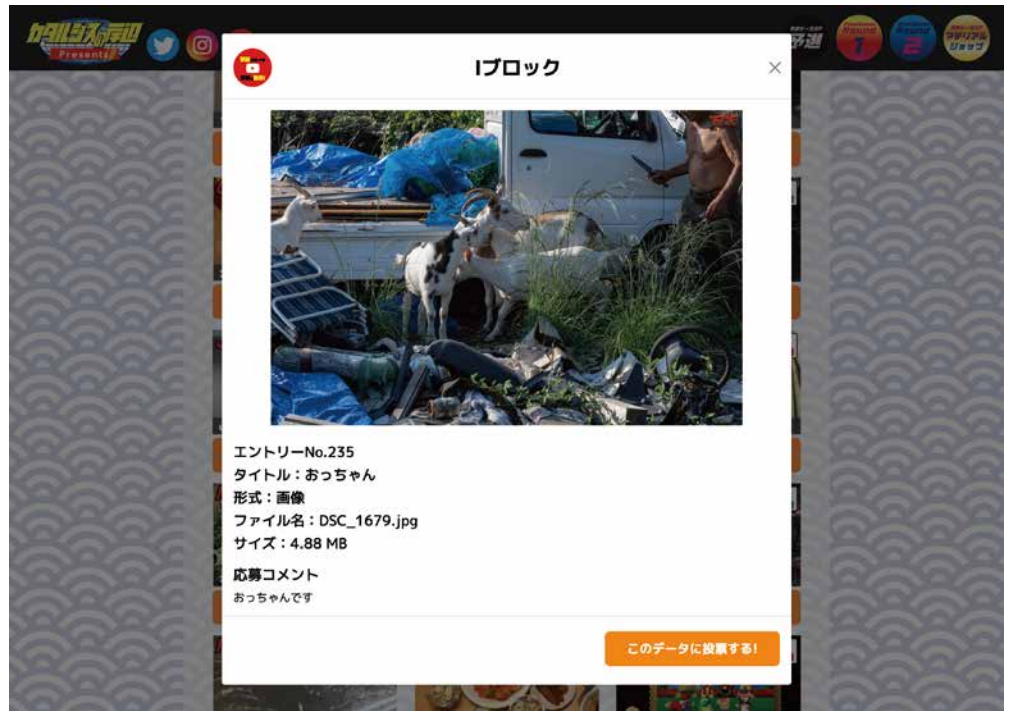
Design : Arawatari Iwao, Oka Chiho



死蔵データ GPの決勝戦は2部構成! 第一ラウンドでは予選も勝ち抜いた全24件のデータウェブページが審査される。プロット戦を勝ち抜いたデータ達はそれぞれ異なる魅力がある。ぜひ自分の目で確かめて見てくれ! 投票は1日1回。期間中は何度でも投票できるぞ!

2.11から3.5まで 投票受付中!
サムネイルからデータをプレビュー!

投票は一日一回! 何度でも可!



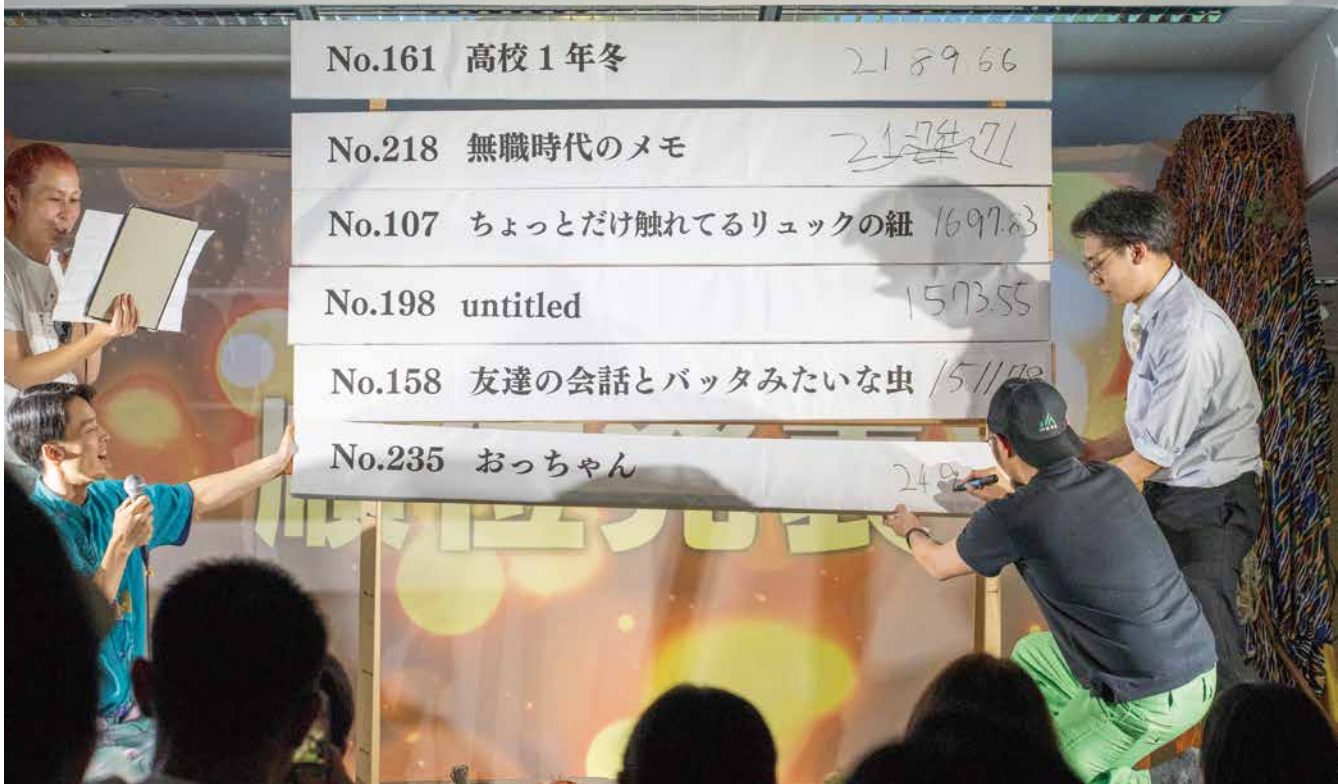
A competition called 死蔵 (dormant) DATA GP offers a 100,000 yen prize for the best “死蔵data” — data that has not been made public and is known only to its creator. Top-tier hidden data that survives the preliminary rounds advances to the final showdown. In “Round 1,” voting takes place on the website.

On the voting site, visitors can browse the winning hidden data (videos, images, or screenshots of text data) and support their favorite once a day, with a one-vote-per-day limitation.

死蔵DATA GP Final Round 2 (2023)

On-site at Yurakucho Art Urbanism and Online Event.

The 死蔵DATA GP is a competition offering a 100,000 yen prize for the best “死蔵(dromant) data” — data that has not been made public and is known only to its creator. Top-tier hidden data that has passed through preliminary judging and online voting faces off in the final showdown. Special guest judges Kiritorimeru, Ryuichiro Aoki, and Rintaro Fuse joined to bring the competition to a grand conclusion.



For the judging, important recurring terms from the evaluations during the preliminary rounds were extracted, and a custom assessment sheet was created to evaluate the hidden data. Audience members gathered at the venue completed the evaluations, and the strongest 死蔵data was finally chosen. To close the event, the stage was dismantled and reassembled into a new pop-up store: Material Shop KATAKISHI: 死蔵DATA GP Special Selection. The store featured the sale of all 254 pieces of data that were gathered during the competition.

Photo : Rentaro Hori



Material Shop KATAKISHI 丸田町Branch (2024)

ARTIST'S FAIR KYOTO 2024

死蔵DATA屋台



死蔵data, known only to its creator and never made public, is sold in card format. Customers can also purchase curated card boxes featuring staff-recommended selections or a 死蔵DATA GP Blu-ray box set. At the “Buyback Counter,” many visitors who came to the art fair intending to buy artworks ended up selling their own 死蔵data to KATAKISHI, experiencing a role reversal between seller and buyer!

Material Shop KATAKISHI 十日市Branch (2023)

Echigo-Tsumari Satoyama Museum of Contemporary Art: 死蔵DATA屋台, 死蔵DATA GP Archive Exhibition, and more.



All 254 pieces of data gathered from the 死蔵DATA GP 2022-2023 were turned into cards and sold. For the sale, a Zoom-based remote sales management system inspired by unmanned stores was newly introduced, allowing staff to manage the shop and interact with customers remotely.

In a new development, the appraisal system created for the 死蔵DATA GP was adapted into a program to launch a 死蔵data buyback service. At the booth, participants could have their own "死蔵data" appraised and sold. The data purchased on-site was entered into the traveling event 死蔵DATA GP Hokushinetsu Tournament, held during the exhibition period.

Photo: Nakamura Osamu