

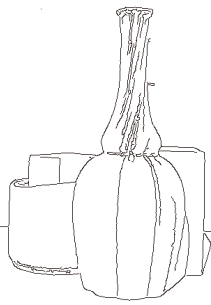
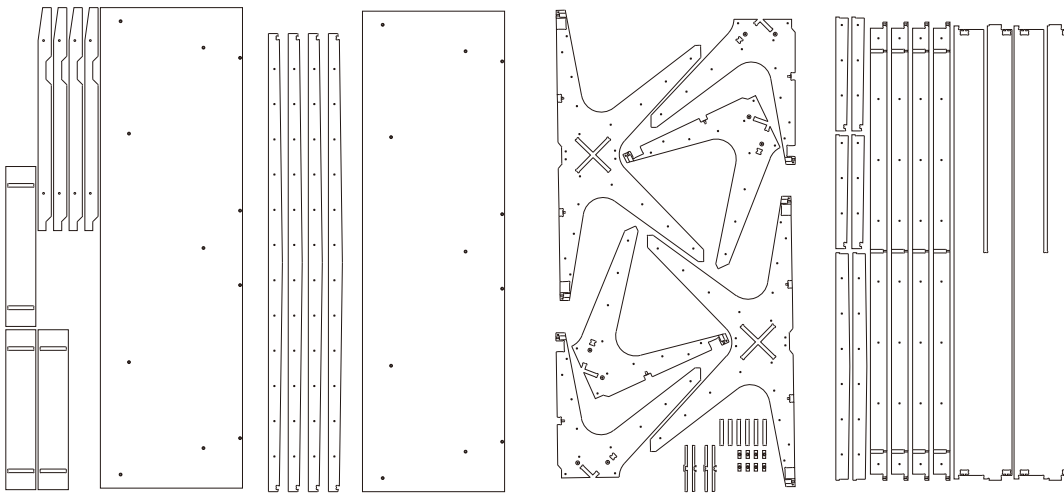
メディア技術がもたらす

公共圏

The Public Sphere Engendered by Media Technology

メディア技術によって変化した

アートやデザインをめぐる近年の制作環境について、
つくり手と受け手の絡む公共圏／親密圏を語り合う4日間です。



2019.12.5 木 — 8 日

11:00—19:00 (6,7日は20:00まで) 入場無料, 予約不要

December 5, 2019 to December 8, 2019

11 am to 7 pm (open until 8 pm on December 6 and 7)

IAMAS ギャラリー1・2, ホールA (ソフトピアジャパンセンタービル3F・4F)

IAMAS Gallery 1&2, Hall A (Softopia Japan 3F, 4F)

岐阜 おおがきビエンナーレ2019

Gifu Ogaki Biennale 2019

www.iamas.ac.jp/biennale19

[上] Neural Beatbox | Concept / Direction: Nao Tokui (Qosmo, Inc.), Research / Management: Max Frenzel (Qosmo, Inc.), Development: Robin Jungers (Qosmo, Inc.), Design: Alvaro Arregui (Nuevo.Studio)

[中] Lean Desk | Designed by Joni Steiner & Nick Lerodiacondou

[下] The Morandi's Room | Direction: Ryota Kuwakubo, Development: Shigeru Kobayashi, Text: Shigeru Matsui, 3D modeling: Yoshiyuki Otani, Research: Xinqi Zhang

主催: 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]、大垣市 / 2019年度岐阜おおがきビエンナーレ・ワーキング・グループ: 赤羽亨、伊村靖子、小林茂 / ディレクター: 伊村靖子 (メディアアートセンター・ワーキンググループ)



今新しい表現はどこから生まれてくるのでしょうか。情報化社会が進むにつれて、あらゆるものの創作や流通のプロセスが変化しています。個人が情報化され、多層なネットワークが発達する中で、それらを再結合する力が求められているのです。

岐阜おおがきビエンナーレ2019では、このような問題意識から、公共圏としての制作環境に注目します。ここで言う公共圏とは、誰もがアクセスしうると同時に、複数の価値や意見の(間)に生成し、人々の間に生起する出来事への関心にもとづく、差異を前提とする空間でもあります。メディア技術によって、つくり手と受け手の関係がどのように変化しうるのかを問うことが、制作環境に注目する理由です。

具体的には、機械との協働によりアーティストの創造的行為をアーカイブし、次の創作への活用モデルを示すこと、設計者、制作者、使用者による協働的デザイン環境の提案を中心に、制作環境の現在形を考えます。シンポジウムと関連作品、資料展示を通じて制作環境を開示することにより、メディア表現を批評的にとらえるための場＝公共圏とみなします。

シンポジウム [ホールA]

シンポジウムは入場無料、予約不要です。インターネット中継も予定しています。詳細はWEBページ、SNSをご確認ください。

2019.12.5 木 15:00-18:00

「ソーシャル・ファブ리케이션とメディア技術」

秋吉浩気 / 安藤英希 / 堀江賢司 / 赤羽亨

■建築、木工、印刷といった「ものづくり」の分野でのデジタル技術の活用事例を通して、設計者・制作者・使用者の新たな関係に着目します。

2019.12.6 金 15:00-18:00

「AIとの共創による新たな作家像」

徳井直生 [オンライン出演] / 小林茂 / クワクポリヨウタ / 松井茂

■現代の芸術家は「AI」を制作環境としてどのように捉え、その可能性に注目しているのか、展示作品を通してディスカッションします。

2019.12.7 土 15:00-18:00

「生活の芸術化、芸術の生活化」

藤田治彦 / 鞍田崇 / 伊村靖子

■モダンデザインの父・ウィリアム・モリスの活動や民藝運動を中心に、日常生活の中にある工芸芸術への視点から現代のデザイン環境を考えます。

2019.12.8 日 15:00-18:00

「メディア技術がもたらす公共圏」

村田麻里子 / 立石祥子 / 門林岳史 / 伊村靖子

■近年のメディア環境がもたらした公共圏 / 親密圏の変容から、行為遂行的・仮設的な芸術の可能性についてディスカッションします。

【お問い合わせ】

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 事務局
〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7
Tel 0584-75-6600 / fax 0584-75-6637

E-mail event@mli.iamas.ac.jp
Web https://www.iamas.ac.jp/
Twitter @OgakiBiennale
Facebook https://www.facebook.com/iamas.jp

関連展示 [IAMASギャラリー1,2]

Action Design Research Project

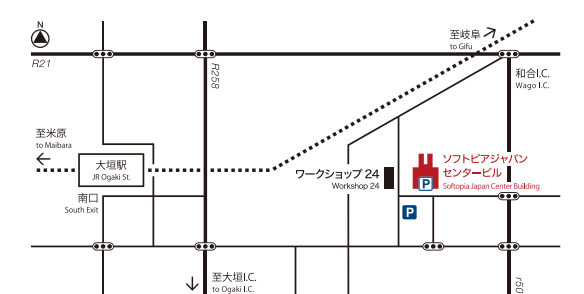
《協働的デザイン環境のプロトタイピング》

デジタルファブ리케이션機器の普及により、個人によるものづくりの可能性が開拓されました。しかしながら、従来の産業技術との併用可能性やデザイン・プロセスの更新には至っていません。本プロジェクトでは、藤工芸株式会社、堀江織物株式会社との協働により、制作環境や組織論の観点を含むメタな視点からデザイン・プロセス自体を捉えなおし、現時点でのデジタルファブ리케이션の可能性を考察します。

Archival Archotyping Project

《AIとの共創による創造性の拡張》

事物の空間構成をもとに、図と地の攪乱を意図して静物画を描き続けたイタリアの画家ジョルジョ・モランディ。その創造的活動の痕跡を学んだAIを「眼」として、鑑賞者自身の手で作品世界を再構築する体験型作品《モランディの部屋》ほか2点の研究結果を展示します。くわえて、アルゴリズムを用いた表現に関する企画・研究開発チーム「Qosmo」による体験型作品《Neural Beatbox》と制作環境《MUTEK Tools》を招待作品として展示します。



東京方面から
東京一名古屋：新幹線(約100分)
名古屋一大垣：JR東海道本線(約30分)
大阪方面から
新大阪一米原：新幹線(約40分)
米原一大垣：JR東海道本線(約30分)
大垣駅から
タクシー：大垣駅南口一会場(約10分)
バス：大垣駅南口3番のりば一会場(約10分)
駐車場
センタービル地下(有料)
センタービル南(無料)

ゲスト・パネラー

秋吉浩気 Koki Akiyoshi
建築家/起業家/VUILD株式会社代表取締役
1988年大阪府生まれ。芝浦工業大学工学部建築学科を卒業し、大阪府立大学大学院政策・メディア研究科X-DESIGN領域にてデジタルファブ리케이션を専攻。2017年にVUILD株式会社を創業し、[ShopBot][EMARF][デザイン]事業を展開、「建築の民主化」を目指す。2019年より芝浦工業大学で非常勤講師を務める。主な受賞歴にSDレビュー入選(2018)、ウッドデザイン賞優秀賞(林野庁長官賞)受賞(2018)、SDレビュー入選(2019)、Under 35 Architects exhibition Gold Medal賞受賞(2019)。

安藤英希 Hideki Ando
藤工芸株式会社代表取締役
1967年生まれ。1990年エンドウデザイン事務所に入所。ショピングセンターの設計監理に携わる。1999年退所後、藤工芸株式会社に入社。2010年、同社の代表取締役として現在に至る。店舗陳列什器やオフィス家具など様々な別注家具を製造。

堀江賢司 Kenji Horie
株式会社OpenFactory代表取締役/堀江織物株式会社取締役/一般社団法人デジタルファブ리케이션協会理事
1977年愛知県一宮市生まれ、広告代理店勤務後、家業である堀江織物株式会社に入社し、新規事業にてデジタル染色を活用したオリジナルグッズ制作を開始し、2013年東京渋谷にて株式会社OpenFactoryを設立し、モノづくり工房HappyPrintersと布が1mから買えるWEBサービスHappyFabricを運営。現在はプリントオンデマンドシステムサービスを立ち上げ中。

徳井直生 Nao Tokui
Qosmo代表取締役/慶應義塾大学准教授/Dentsu Craft Tokyo Head of Technology
東京大学工学系研究科電子工学専攻博士課程修了。工学博士。2009年にQosmoを

設立。Computational Creativity and Beyondをモットーに、AIと人の共生による創造性の拡張の可能性を模索。作品のひとつであるAI DJプロジェクトでは、AIのDJと自分が一曲ずつかけあうスタイルでのDJパフォーマンスを国内外で行う。直近ではGoogle I/O 2019にてGoogle CEOのキーノートスピーチを盛り上げた。2019年4月からは慶應義塾大学SFCでComputational Creativity Labを主宰。研究・教育面から実践を深めている。

藤田治彦 Haruhiko Fujita
神戸芸術工科大学芸術工学部教授/京都工芸繊維大学、大阪市立大学、ニューヨーク州立大学、イェール大学大学院に学ぶ。大阪大学名誉教授、神戸芸術工科大学大学院教授、芸術学関連学会連合会長。美学・美術史・芸術学。著書に「マンハッタン建築」(講談社)、「ナショナル・トラストの国」(淡交社)、「ウィリアム・モリス」(鹿島出版会)、「ターナー」(六耀社)、「天体の図像学」(八坂書房)、「ウィリアム・モリスとアーツ&クラフツ」(東京美術)、編著に「民藝運動と建築」(淡交社)、「芸術と福祉」(大阪大学出版会)等。

鞍田崇 Takashi Kurata
哲学者
1970年兵庫県生まれ。京都大学大学院人間・環境学研究所修了。現在、明治大学理工学部准教授。近年は、ローカルスタンダードとインティマシーという視点から、現代社会の思想状況を問う。著作に「民藝のインティマシー「いとおしさ」をデザインする」(明治大学出版会2015)など。民藝「案内人」としてNHK-Eテレ「趣味どきっ!私の好きな民藝」に出演(2018年放送)。http://takashikurata.com/

村田麻里子 Mariko Murata
関西大学社会学部教授
1974年東京生まれ。東京大学大学院学際情報科学府博士後期課程満期退学。博士(学際情報学)。専門はメディア論、ミュージアム研究。「メディアとしてのミュージアム」という視点から、空間や場がもつ思想的・社会的意味に関心を寄せる。主な著書として「思想としてのミュージアム—ものとの空間のメディア論」(人文書院、2014年)、「ポピュラー文化ミュージアム—文化の収集・共有・消費」(共編著、ミネルヴァ書房、2013年)などがある。

立石祥子 Shoko Tateishi
立命館大学衣笠総合研究機構専門研究員
1985年名古屋生まれ。名古屋大学大学院国際言語文化研究科にて博士(学術)を取得。現在は立命館大学衣笠総合研究機構専門研究員。専門はメディア研究、文化社会学。主な共著書に、「現代メディア・イベント論—パブリック・ビューイングからゲーム実況まで」(勁草書房、2017年)。

門林岳史 Takeshi Kadobayashi
関西大学文学部総合人文学科映像文化専修准教授
1974年生まれ。東京大学大学院総合文化研究科博士課程修了。関西大学文学部映像文化専修准教授。専門はメディアの哲学、映像理論。著書に「ホワッチャドゥーイン、マージナル・マクルーハン—感性論的メディア論」(NTT出版、2009年)、訳書に「ロージー・ブライトティ「ポストヒューマン—新しい人文学に向けて」(監訳、フィルムアート社、2019年)などがある。

IAMASからの登壇者

- 伊村靖子 (IAMAS 講師 / 芸術学)
Action Design Research Project 研究分担者
赤羽亨 (IAMAS 准教授 / インタラクティブデザイン)
Action Design Research Project 研究代表者
小林茂 (IAMAS 教授 / メディアデザイン)
Archival Archotyping Project 研究代表者
クワクポリヨウタ (IAMAS 准教授 / メディアアート)
Archival Archotyping Project 研究分担者
松井茂 (IAMAS 准教授 / 映像メディア学)
Archival Archotyping Project 研究分担者

