

岐阜
クリエイション
工房
2021

.....
ストーリーブック
.....

成果報告書

GIFU CREATION WORKSHOP 2021 : STORY BOOK

岐阜 クリエイション 工房 2021

.....
ストーリーブック
.....
成果報告書

CONTENTS

-
- 02 事業概要
 - 04 ワークショップ1
食のパーソナライゼーションから考える新しいコミュニケーション
ー作って、食べて、考えよう。ー
 - 10 ワークショップ2
未来の“まつり”を創造する
ー影絵と音楽で紡ぎ出すオンラインアソシエーション(共同体)ー
 - 18 ワークショップ3
AIのまなざしと作るPhotobook
ーAIを通じて世界を再発見しようー
 - 24 アフタートーク(報告会での議論)
 - 28 インフォメーション
-

「アーティスト」と共に
つくること学ぶ。



「岐阜クリエイション工房」とは

人文知と工学知の界面であるメディア表現に取り組む「アーティスト」たちと、高校生を中心とした若者たちが、共に試行錯誤しながら作品をつくることを通じて、発想力や創造力を学ぶワークショップです。

2019年にスタートし、年1回のペースで毎年開催しています。過去には、デジタルファブリケーションやブロックチェーン、VR、人工知能などを扱ってきました。いずれも、今後の社会を大きく変革していくと期待されている技術です。

参加者たちは、技術の可能性や課題を、頭だけで理解するのではなく、自ら考え、つくって、試すことを繰り返して作品を創造します。このストーリーブックには、それぞれゴールに至るまでの物語の一片を綴りました。

このワークショップでの経験はきっと、今後の社会において何かの課題に直面したとき、従来の延長線上にはない創造的なアイデアを生み出し、実現するための力となることでしょう。

これまでの岐阜クリエイション工房



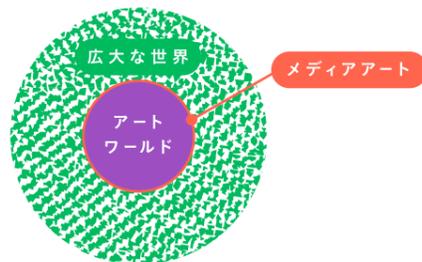
2019
デジタルファブリケーション (Furniture in Kiosk)と、ブロックチェーン(日常をハックする)を扱いました。完成した作品はイベントで展示し、講評会やトークイベントを開催しました。



2020
VR(Happy Rebirthday)と人工知能("新しい日常"から生まれるDance Driven Music)をテーマに、すべてをオンライン上で完結するワークショップ・作品制作に挑戦しました。

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]とは

「科学的知性と芸術的感性の融合」を建学の理念とし、総合的な知を探究、新しい文化を提案する岐阜県立の大学院大学です。アート、デザイン、工学、社会科学など多様な分野の領域横断を研究・実践する「高度な表現者」を育成することを目的に開学されました。充実した講師陣による少数定員の学校として海外にも広く知られ、国内外で活躍するアーティストやクリエイターを多数輩出しています。



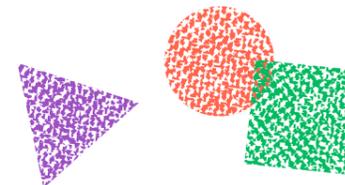
岐阜クリエイション工房 2021

今年度で3回目を迎える「岐阜クリエイション工房」。このワークショップは、一方的に知識を伝授するのでもなければ、単に楽しい時間を過ごすのでもありません。あるテーマに回答し、講師も含めた全員で考え、つくり、試行錯誤を繰り返しながら取り組みます。能動的に参加することにより、発想力や創造力、さらには何かをつくるという態度を学ぶワークショップなのです。

初回は岐阜県の西南部に位置する大垣市で開催しましたが、2回目の2020年度からはオンラインでの開催に変更しました。これにより、日本の都道府県の中で7番目に広い岐阜県の全域から参加できるようになりました。他方で、オンライン開催には、お互いのつながりや盛り上がりを感じるのが難しいなど、まだまだ課題もあります。

「食」「祭り」「AI」をテーマに開催された今年度のワークショップを実行していく中でも、さまざまな難しさがありました。それでも、講師と参加者が全力で取り組んだことにより、最終的に辿り着いた成果は素晴らしいものばかりでした。その面白さを伝えるべく、それぞれのチームの物語として、このストーリーブックにまとめました。3つのワークショップの中で、講師と参加者が見つけたさまざまな可能性を、この本から感じていただけたら幸いです。

岐阜クリエイション工房 事業担当 小林 茂



小林 茂 Kobayashi Shigeru
情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 教授

博士(メディアデザイン学)。多様なスキル、視点、経験を持つ人々が協働でイノベーション活動に取り組むための手法や、その過程で生まれる知的財産を扱うのに適切なルールを探究。著書に『Prototyping Lab第2版』『アイデアスケッチ』など。「岐阜クリエイション工房」「岐阜イノベーション工房」「Ogaki Mini Maker Faire」などの事業を担当。

WORKSHOP 1

食のパーソナライゼーションから
考える新しいコミュニケーション
— 作って、食べて、考えよう。 —

「おいしい」とは何か。

食の体験は、味覚、触覚、嗅覚などの五感を介して人々の記憶に残ります。

自分で食品を作り、共に食べること、また第三者にシェアした時に発生したコミュニケーションまでを撮影し、自身と他者との感覚の差異や気持ちについて、ディスカッションを通して、「おいしい」に関する考察を深めます。

学びのポイント

- パーソナライゼーションされた食品づくりを実践的に学ぶ
- オンラインでの共食から「共食とは何か」を学ぶ
- 「おいしい」に必要な要素や条件について多様な視点を学ぶ



食べる行為とは？
つくる行為とは？

「食べたくない」を
考えよう

「おいしい」って
なんだろう

オンラインの
共食って？

離れていても
「協同調理」

レシピの
パーソナライ
ゼーション？

スケジュール

- 8/1(日) ● イントロダクション、オンライン指導
- 8/2(月) ● ビデオアーカイブ指導(動画制作)
- 8/28(土) ● WS1「オンライン共食体験」
- 8/29(日) ● WS2「ベーグルをつくろう」
- 9/12(日) ● ビデオアーカイブ指導(共有とレビュー)
- 9/26(日) ● WS3「ディスカッション」

講師



木村 亮介
Kimura Ryosuke
株式会社 GOCCO、代表取締役

1979年名古屋市出身、2006年～2007年にかけて中国、アジア、インド、中東、ヨーロッパ、北米、アフリカと旅する。帰国後2009年情報科学芸術大学院大学[IAMAS]入学、在学中に同期学生とともに株式会社 GOCCO.(ゴッコ)を岐阜県大垣市に設立、「楽しさぞくぞく開発中」をコンセプトに、アプリ、WEB、動画、IoTプロダクトの開発、成層圏到達と食の開発まで、新しい楽しさの可能性を追求したもののづくり事業を展開中。GOCCO.代表、名古屋文理大学フードビジネス学科准教授。

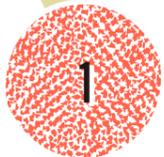
参加者 岩月利樹 鈴木奏太 橋本泰希



平塚 弥生
Hiratsuka Yayoi
株式会社 Coneru 代表

岐阜県大垣市にて3店舗のシェアキッチン運営するフードビジネスコンサルタント。製菓衛生師。2020年情報科学芸術大学院大学[IAMAS]修了。岐阜県初「菓子製造業許可付きシェアキッチンちよみせキッチン」をオープン。食を介した人の繋がり地域コミュニティへの醸成をテーマとして活動。近年社会問題とされるフードロス削減のために地域食材や特産品を利用した商品開発を行う。フードテックを身近にするためにフードプリンタ、3Dフードプリンタをはじめとする食のデジタルファブリケーションをシェアキッチンに導入。

WORKSHOP 1



共食を体験してみよう

オンライン上で

同じベーグルを

自分らしく食べる

8/28(土)

送られてきたベーグルをそれぞれの環境で温め、自分流にアレンジ。半分に切って挟んだり、おいしそうに盛りつけたりと、さまざまな工夫により個性が出ました。それをオンライン上で一緒に食べました(=共食)。離れた場所でも同じものを食べる時間を共有することで、得られるもの・得られないものを体験しました。



このとき、Zoomはみんなカメラオフ・マイクオフでした



共食とは何かを考える

これまでの

おいしい体験から

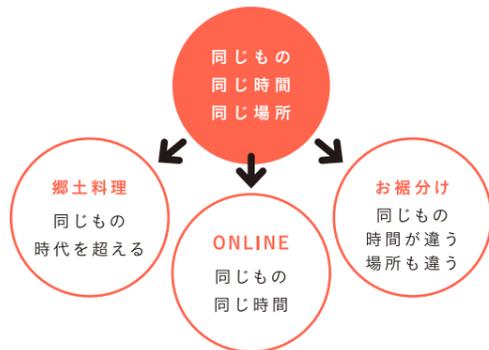
共食の拡張を考える

8/28(土)

これまでの食体験のなかで、記憶に残っている“おいしい体験”を思い出すワークをしました。誰と何を食べ、どんな気持ちになったかを書き出し、発表しました。すると、味覚の情報よりも「誰とどこで食べたか」「どんな気持ちだったのか」が、“おいしい”という記憶の構成の大部分を占めることがわかりました。



共食の拡張



おいしい記憶の構成図



オンラインで協同調理

離れた場所で

つながって

同じベーグルを焼く

8/29(日)

送られてきた同じ材料を使い、Zoomをつないでベーグルを焼きました。同じ材料・同じレシピでも、オープンなどの調理環境が異なるため、その都度画面越しに講師がチェックをしながら調整・アドバイスを行いました。参加者のリアルな生活により近いところで、レシピのパーソナライゼーションができた体験となりました。



自然な成り行きでカメラオン・マイクオンに



まだ白いです。

3分焼いたけどまだ白いです。

どれくらい白い?

結構白いです。

じゃあさらに5分焼きましょう。温度ももう少し上げてみましょう。

じゃあ15分いきましようか!

はい!

完成!

ワークショップ後、参加者の83%が再度調理に挑戦

その場にいた家族とリアルな共食も発生した



おいしいよ、あんだ。

家族が画面に登場し、試食。新たなコミュニケーションが生まれました

相手が食べたくなる

ベーグルをつくり

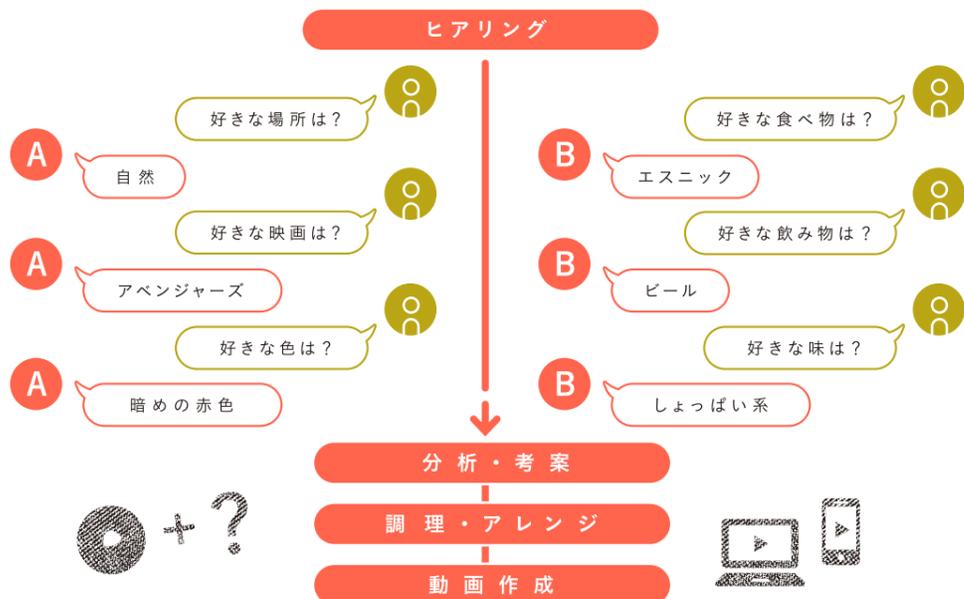
動画でアウトプット 9/12(日)

二人一組になり「相手が食べたくなるベーグル」をつくりました。リアルであれば相手に実際に食べてもらえますが、今回は「食べたくなるような動画」にまとめて発表。自分のためにつくってもらったことに対して「嬉しい。本当に食べたような気持ちになった」という感想も挙がり、共食の可能性が広がりました。



Zoom上で名前を呼び合うなど、親密度も高まった

Aさんが食べたくなるベーグル動画づくり



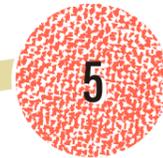
Bさんが食べたくなるベーグル動画づくり



A 嬉しい!好きなものだらけ♡ (ハハ)v



B おいしそう!食べたい! やったー!



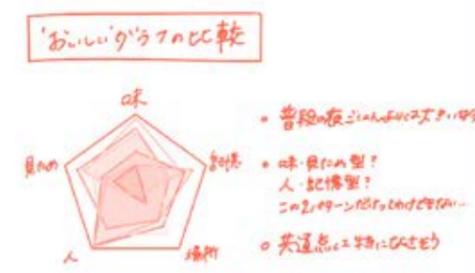
共食や協同調理を経て

このワークショップで

「私が学んだおいしいとは

○○○○○です」 9月26日(日)

最後に、オンラインでの共食や協同調理、相手のためのアレンジといった経験をふまえ、自分にとってどんなことが「おいしい」だったかを各自で考え、発表しました。答えのない問いでしたが「誰かのためにつくること、創意工夫がおいしさにつながる」「おいしいとは、人との関わりから生まれるもの」といった回答がありました。



誰かのために工夫することがおいしさにつながる

おいしいとは人との関わりから生まれるもの

オンラインによる新しい拡張性が生まれた!

まとめ・考察

- 可能性**
- 食をメディアとして捉えることで、場所や時間を越えた共食を体験できた
 - オンライン共食中にリアルな共食も同時発生し、新たなコミュニケーションが生まれた
 - 異なる調理環境下でレシピを調整することで、後日再現しようという動機につながる
- 課題**
- 調理環境の対応は、ファシリテーターのスキルに依存する
 - 強制ではなく、自然とカメラオン・マイクオンへ促す計画
 - ワークショップの適正人数を検証する

ワークショップをふりかえって

講師 人との関わりや気持ちの渡し合い、また体験としての成立が「おいしい」であるという声もあり、食のワークショップとしての学びの獲得が確認でき、とても嬉しい印象として残りました。

参加者 「おいしい」について、「食」について、改めて考えることができました。また、自分の考えや伝えたいことを、どのようにしたら共有できるのかも学びました。とても楽しかったです!

WORKSHOP 2

未来の“まつり”を創造する

— 影絵と音楽で紡ぎ出す (共同体) オンラインアソシエーション —

お祭りってなぜあるの？

昔から人々は祭りを通して技術を継承したり、世代を超えたコミュニティを築いてきました。オンライン上のコミュニケーションが増え、祭りも消えゆく昨今、私たちはどうやってアソシエーション(つながり・共同体)を築いていくのか？未来にありえるかもしれないオンライン上の祭りを、影絵と音楽を通して想像、創作しながら考えていきます。

学びのポイント

- ▶ オンライン上でのコミュニケーションやコミュニティの築き方について考える
- ▶ 影絵や声といった根源的な手法から、現在身近にある映像やVR技術、音楽表現の原点を知る
- ▶ 芸能、祭りなど過去から継承されてきたものから、時代を超えて受け継いでいくという視点を知り、アートが社会に担う役割を考える

スケジュール

- 8/2 (月) ▶ 声のワークショップ(宮内)*
- 8/3 (火) ▶ 祭りレクチャー(川村)*
- 8/28 (土) ▶ まつりの題材を探す①
- 8/29 (日) ▶ まつりの題材を探す②
- 9/5 (日) ▶ パフォーマンスクリエーション①
- 9/11 (土) ▶ パフォーマンスクリエーション②*
- 9/12 (日) ▶ パフォーマンス発表+アフタートーク*

*印のワークショップは、公募による参加者も一緒に行いました

アートや芸能の
役割を知る

オンライン
アソシエーション
(共同体)って？

日々を見つめると、
見えてくるもの

今、祭りが
どんどん消えている

オンライン上の
コミュニケーションを
考える

過去を知り、
未来へつなぐ創作

講師



宮内 康乃
Miyuchi Yasuno
作曲家 / 「つむぎね」主宰

人の声や身体といったテーマから、楽譜を使わない独自のアプローチで作曲活動を行う。主宰するグループ「つむぎね」でのパフォーマンス発表や、様々な人たちと声を重ねるワークショップ活動「わ・つむぎプロジェクト」を、国内だけでなく、アメリカ、東南アジア諸国、インドなど様々な地の人々と多数実施。また、聲明や邦楽、ガムランなどアジアの伝統をもとにした新しい音楽の作曲にも取り組んでいる。2008年度 アルスエレクトロニカ Digital Music部門 Honorary Mention 受賞。Tokyo Wonder Site「Experimental sound, art and performance festival 2008」最優秀賞受賞。



川村 亘平齋
Kawamura Koheysai
影絵師 / 音楽家

1980年、東京生まれ。インドネシア共和国・バリ島に2年間滞在し、影絵人形芝居【ワヤン・クリット】と伝統打楽器【ガムラン】を学ぶ。世界各国で影絵と音楽のパフォーマンスを発表。日本各地でフィールドワークやワークショップを行い、土地に残る物語を影絵作品として再生させる活動が高く評価されている。その他、切り絵やイラスト、映画・CM等への楽曲提供など幅広く活動している。ガムランを使った音楽ユニット【滞空時間】主宰。平成28年度第27回五島記念文化賞美術新人賞受賞。北海道庁主催「北の絵コンテ大賞」受賞(2021)。

参加者 早川優美 市川慧 賛助参加者 浦島晶子 尾形直子 さとうじゅんこ 八幡麻美

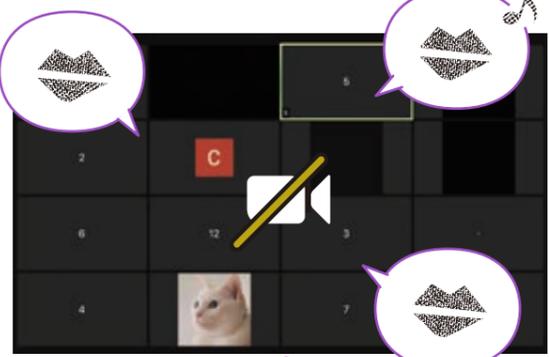
WORKSHOP 2



「声」のワークショップ

**互いの声を重ねて
つながっていく
暗闇のワークショップ 8/2(月)**

宮内さんによる声のワークショップでは、カメラオフ&名前も明かさな暗闇状態で声を重ねていくという体験をしました。誰からも見えていないので解放されて声を出せる点、音だけに集中できる点はメリットでした。公募による参加者のなかには小学生や海外居住者もいて、年齢も地域も多様なメンバーで楽しみました。



最後にカメラをオンにして、交流をしました

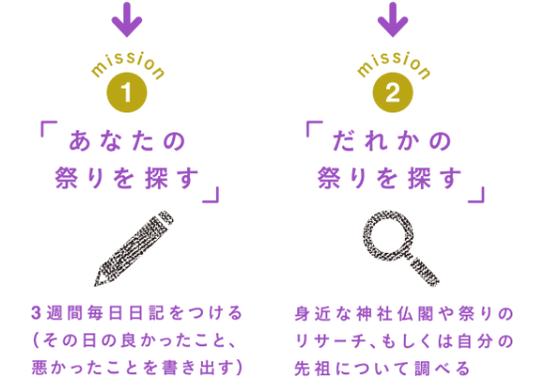
祭りについて考えよう

**そもそも祭りとは?
つくる前にまず
祭りを定義する 8/3(火)**

川村さんによる祭りのワークショップでは、影をつくるワークを経験したほか、改めて「祭り」を定義する方向へ。騒いで憂さ晴らしをする「フェスティバル」の要素と、奉納などの儀礼を含む「リチュアル」の要素、両方が含まれていることを確認しました。次回までに「日記を書く」「身近な祭りを調べる」という宿題が出ました。



2つの宿題
(フィールドワーク、リサーチ)



自分たちの生活にある、祭りのかけらを見つけよう

あなたの祭りを探そう

**3週間の日記から
見えてきた普遍性と
祭りのテーマの種 8/28(土)**

3週間毎日書いた日記を共有し、考察・分析しました。よかったことの40%くらいは「何かを食べておいしかった」という食に関すること、悪かったことのなかでも多かったのは天候による不快感でした。太古の昔の人が雨乞いなどで神に祈っていた「天候」や「食」に、今も大きく影響を受けて生きている、これが大きな発見でした。

その日あった良かったこと

日記の共有

その日あった悪かったこと

久しぶりに作った洋風茶碗蒸しがうまくてきた!

暑すぎる

スタバに行って、おいしいものを家族で食べました

夜の湿度がハンパない

1日にアイスを2種類も食べれて、幸せでした♡ (パピコとモウ)

通り雨に降られてびしょびしょになった

考察・分析

雨が続けている

良かったことの40%近くは「何かを食べておいしかった」こと

悪かったことの30%以上が「天気・気候」のこと

日記を共有したことで、21世紀に生きる私たち(しかもオンラインでつながった、ある意味“未来”に暮らす私たち)も、昔の人と変わらず、食と天候を中心に生きていることが判明。あまりにもシンプルな共通点に拍子抜けした反面、とても説得力を感じました。

今を生きる我々も、昔と同じく動物的に生きている

だれかの祭りを探そう



地元の祭りや

自分の先祖のことを

知り、伝える体験 8/29(日)

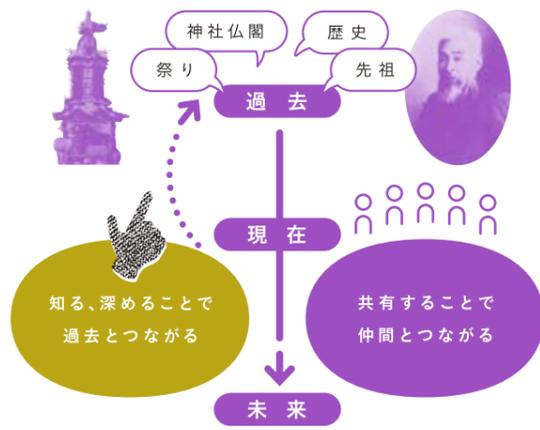
続いてもうひとつのフィールドワーク「身近な神社仏閣の祭りや、自分の先祖について調べる」を報告し合いました。戸籍謄本を入手して先祖を辿り、90代の曾祖母に聞いた話、地元の祭りの起源、父方・母方の先祖の意外な繋がりなどを発表。過去を知り深め、面白がることで過去とつながっていく感覚を共有しました。

おいでん祭
中津川夏まつり
旧苗木藩遠山家の蔵から発見
おいでん祭

雨乞い、豊作祈願?

3時間以上も盛り上がった印象的な回でした

- ほかの参加者の先祖の話、地元のお祭りの話を聞いて、より仲が深まりました
- 祭りに踊りとして参加すると、当日だけでなく、練習のたびに祭りを感ぜられます



パフォーマンスの考案



祭りの御神体として

「抗えないもの」

というキーワード 9/5(日)

これまでの経験をもとに「未来のまつり」に何を御神体として祀るのかを考えていると、「抗えないもの」というキーワードが飛び出しました。コロナ禍のこの時代、マスクで蓋をして生きている私たちが、マスクを外すことで言葉にならない声が御神体として立ち上がり、それを浄化させるような祭り、というテーマに至りました。



同じ場所に集合していないことで、逆に「点」である自分を意識できました。地理的な場所ではない「どこか」で、目の前のものが「祭り」になっていく過程は、まさにオンラインならではの体験でした。



都々逸の歌詞

(ウラハタ)
キノカワ ヤマンナカ コウヤサン
ノドノ ホトケヲ コツノボセ
オヤマニ ノボレバ ゴクラクジョウド
アメガ フッタラ クウカイサン

【都々逸(どどいつ)とは】
日本語の、主に口語による定型詩のひとつ。七・七・七・五の音数律によって構成されるもの

(アサミ)
ウルスイ スィム スィム ゴンザブロッ!(ノミサイコ)
ドンゾ ドンゾ スィムスィム ゴンザブロッ!(ノミサイコ)

(ナオコ)
カシマ キリシマ ヒノデヒノイリ レイライン
ヒマツリ ミコシノ カミハミチャダメ フジノヤマ

(ハヤカワ)
ガラん オガラん オカノウエ
オチアイゴロウガ ネムルトチ

(イチカワ)
カワゴエ ダシヒク ヒツカワセ
ラリョオノ ダシニハ キツネサマ
ソレミタ コドモガ ナキダシテ
オクチヲ カタカタ ナラシテワラウ



パフォーマンスの工夫



都々逸にして

残しておくことで

時代を超える可能性 9/5(日)

重要なことを歌詞にして自然と歌い継いでいくことで、長い年月を超えて今も残ってきた、これまでの伝統芸能にヒントを得て、都々逸を創作しました。参加者が書いた日記にあった印象的なキーワードや、これまでのフィールドワークで出た先祖の話などをもとに、川村さんが即興でつくってくださいました。

カッパの都々逸

緊急事態の只中に
みなさん集まり何処へ行く
私が案内できるのは
彼岸と此岸の渡り方

ゆらりゆられて何処へ行く

三途の河に河童が一人
船頭のように待ち構え
彼岸と此岸の渡し船

ゆらりゆられて何処へ行く

歌にしておくことで時代を超えていけるのではないかな?

意味がわからなくても知らない間に歌われて残っていく可能性



嵐の中から、祭りの始まり
近年の自然災害を受け、祭りは嵐の中で行われる設定



マスクをはずす
コロナ禍で強いられたマスクを外すと、出演者の口から嵐の音が聞こえてくる



御神体を呼ぶ
赤い火の玉を揺らし、御神体である「抗えないもの」を呼び出す



盆踊り
御神体が登場し、舞い踊ると「食」にまつわる都々逸が始まり、祭りは次第に人々の踊りになる



御神体を選す
御神体を自然界に還し、再びマスクを着ける



徐々に画面が減っていき、電源を落として終了

パフォーマンスの発表

一度も会わずに
皆で創り上げた
「未来のまつり」

9/12(日)

30分ほどのパフォーマンスにまとめ、練習を繰り返したのち、リアルタイムパフォーマンスとして「祭り」を行いました。前半は儀礼(Ritual)、後半は祝祭(Festival)の要素で、嵐から御神体呼び出し、御神体の舞い、直会、盆踊り、最後の御神体を選すところまで、「祭りの一夜」として表現しました。

最後の盆踊りは
観客参加型で、
一緒に踊りました

フィジカルと
デジタルを
行き来できる可能性



パフォーマンスの全編はこちら

<https://www.youtube.com/watch?v=D8cpWPN7HvM&list=FL5cRZCmnNI2MsMyAqcB6jug&index=1>

GOAL

後日談

オンライン▶リアルへの発展

この祭りをリアルに展開する機会に恵まれ、関東在住者を中心にパフォーマンスをしてきました。オンラインで一緒に築いてきた時間があったからこそ、一体感のある深いものに辿り着くことができましたし、実際の空間に置き換えてみることで新たな発見もありました。

2021年9月25日
「3Cs 2021 Tokyo:変異する
舞台芸術」@北千住BUoY



まとめ・考察

- ▶ オンライン上でのコミュニケーション・作品制作でも、一体感やコミュニティ意識は生まれる
- ▶ オンラインにはリアルとは違う可能性が存在する
- ▶ リアルの代替ではなく、新たなプラットフォームとして捉え、使い分ける可能性
- ▶ テクノロジーの限界や制限を楽しむ
- ▶ 表現の本質、リアルの魅力、唯一無二性を再確認する機会

ワークショップをふりかえって

講師 オンライン上の祭りは、一般的な祭りの代替ではなく、新しい体験を創造することだと実感しました。また、現代の私たちの生活の中に、祭りのような営みがあることを共有できたのが印象的でした。

参加者 実体のない生活が実現していく今、改めて人間の動物性、過去から未来へつながる一部としての自分を考えるきっかけになりました。年代も居住地も超えた、現代に即した祭りができて嬉しかったです。

WORKSHOP 3

AIのまなざしと作る

Photobook - AIを通じて

世界を再発見しよう -

AIは何を見ているの？

現代社会では、顔認証などのAIを用いたシステムが発達し、私たちの生活は便利になりました。

このワークショップでは、顔認証を使い「顔のように見える植物」を探すなど、AIの本来の使い方ではない「誤用」を通して一味違ったPhotobook作りに挑戦します。この作品作りを通じて、AIと私たちの関係について考えてみましょう。



学びのポイント

- ◆ AIの仕組みについて知る
- ◆ AIと表現の種類を知る
- ◆ 「誤用」を通じて、新しい価値を生み出す方法を考える

スケジュール

- 8/1(日) ◆ 環境構築・Creative Coding入門
- 8/4(水) ◆ AIに触れてみる
- 8/6(金) ◆ AIを誤用する
- 8/8(日) ◆ 制作
- 8/28(土) ◆ 中間面談・フィードバック
- 9/11(土) ◆ 発表

講師



青木聖也
Aoki Seiya
Artist / Visual & AI researcher

Scott Allenとして活動。2016年情報科学芸術大学院大学[IAMAS]修了。像画家、生像作家。投影装置の仕組みに物理的に介入し変調したり、日用品に手を加えることで像を作るスタイルでインスタレーション制作・パフォーマンス活動を行う。また、道具(システム)と人との関係に着目し、ライブコーディングユニットAi.stepの映像担当として深層学習を用いた表現も行う。慶應義塾大学(2018-) / 武蔵野美術大学(2019-) / 多摩美術大学(2020-) / 情報科学芸術大学院大学[IAMAS](2020-)非常勤講師。



中嶋亮介
Nakajima Ryosuke
Programmer at Qosmo, inc

1995年兵庫県生まれ。2020年慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科前期博士課程修了(エクステンションプログラム)。生成的な映像制作や、人間の知的活動・制作活動に関する哲学的思索に関心があり、制作やリサーチなど種々の活動に取り組む。またリアルタイムコンピューターグラフィックスを得意とし、データビジュアライゼーションや深層学習を用いた映像表現を行う。

参加者 浅野友哉 浅野里帆 市村孔一 内野由唯 貝川えみ莉 加藤幸弥 木戸七菜子 木下弘康
清水一輝 中島里奈 山田真鈴 渡邊ひより

WORKSHOP 3

AIに触れてみよう

Creative Codingを

知って触って

学びの土壌づくり 8/1(日)

「Creative Coding」とは、機能のためではなく表現のためにプログラムを書くことで、表現やデザインのツールとして扱います。最終的に参加者に制作してもらうための環境構築として、Glitch.comというサービス上で、p5.jsというプログラミング環境を使用し、実践的にコードを学びました。

※p5.js クリエイティブコーディング領域で使われるプログラミング言語を、JavaScriptで扱いやす化したライブラリ



- Q AIのイメージって?
- AIにできないことはない!
- 万端で完璧な存在
- いずれ人間の仕事を奪うのでは?

AIの目覚ましい発展により、ハイレベルで最適化される一方で、テクノロジーの虜になってしまい多様性が失われている…? これは、最適化システム(AI)の想定されない使い方を通して、多様性の担保を試みるワークショップです。



AIで遊んでみよう

手を動かしながら

AIができることを

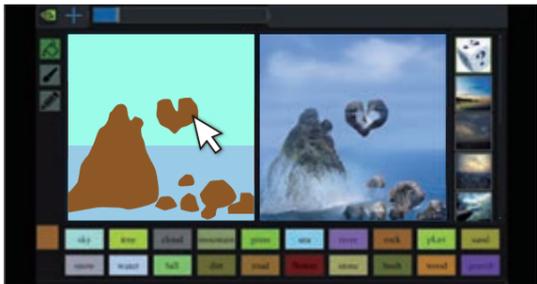
体験してみよう 8/4(水)

AIの起源や、これまでのAIブームの歴史、現在の第3次AIブームで大きく発展した「深層学習」の解説を通して理解を深めたあと、識別モデルや生成モデルを使って、実際にいろいろ触りながら「とにかく遊んでみる」時間を取りました。外部サービスを活用し、手を動かすことで、AIでどんなことができるのか体験しました。

PoseNet 【ポーズネット】 体の部位や関節の位置を推定できるビジョンモデルを使い、自分でコードを改変して編集し、共有しました。



GauGAN 【ゴーガン】 ラフに描くだけでリアルな風景画像を自動生成するツールを使うことで、思いがけない結果が出ることを体験。

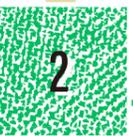


Artbreeder 【アートブリーダー】 人物画像やアニメキャラを生成したのち、白髪やメガネなど、パラメータ操作によるカスタマイズ編集を体験。



年齢、ジェンダー、色調を調整している例。

AIにできることのイメージが少し変わってきた?



AIを誤用してみよう

画像認識からの

逃れ方を考える

“AIの誤用”体験 8/6(金)

顔認識プログラムを動かし、画像認識のアルゴリズムから「人として認識されない」ように逃れてみるというワークショップを行いました。一般的に否定的に捉えられる「誤認識」ですが、紐解いていくと実は人間が持つ想像力や、日本に昔からある「見立て」の文化と非常に近いことを、実際に体験しながら学んでいきました。

目にハサミを挟んだらどうなる?

付箋を貼り付けると顔と認識されない?

実は顔を傾げるだけで顔認識から逃れられる!

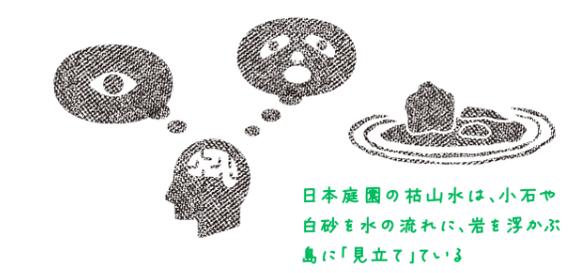
完璧なはずのAIが実はかんたんに騙せてしまう!

監視カメラ下の街中で顔認知回避も実践する様子



「見立て」の可能性を拡張する

「雲が動物のシルエットに見える」「木の木目が顔のようだ」など、別の物体を思い浮かべる心理現象を「パレイドリア」と言います。AIの誤認識と、人間のパレイドリア現象を照らし合わせることで、見立ての可能性を拡張することを目指しました。



- 誤認識を発見するのが楽しかった
- 「誤りから生まれる使い方もある」という視点が広がって、失敗は成功のもとなんだと感じた
- AIがどんな世界を見ているのか、興味が湧いた
- AIにもできないことがあるんだと分かって安心しました
- 誤認識は「ミス」というマイナス的なものだと思っていましたが、この経験を通して、AIの誤認識が、AIへの愛着に変わった



AIの誤用に着目し アプリを使って それぞれの作品に

8/8(日)
8/28(土)

画像認識のAIを使用しつつも、本来の使い方ではない方法で写真を撮って、Photobookを作ります。ここでは「オルタグラフ」というアプリケーションを使い、各自でテーマを決めて写真を撮り、編集していきましました。テーマを決めた段階で一度講師と面談をして、テーマ選定などのフィードバックをしました。

Altergraph【オルタグラフ】

顔認証のエンジンを別のところに転用する形をシステムの促すことで、普段撮影するプロセスとは違った“AIの見方”で写真を撮ります。さらに、複数の画像の特徴を計算して構成・編集することができるアプリケーションです。

このWSのために
講師の二人が作った
オリジナルアプリ

◆Altergraph.capture【オルタグラフ キャプチャ】



AIにどう見えているかを
認識しながら撮影



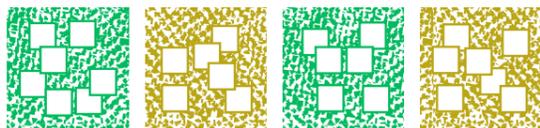
◆Altergraph.curation【オルタグラフ キュレーション】



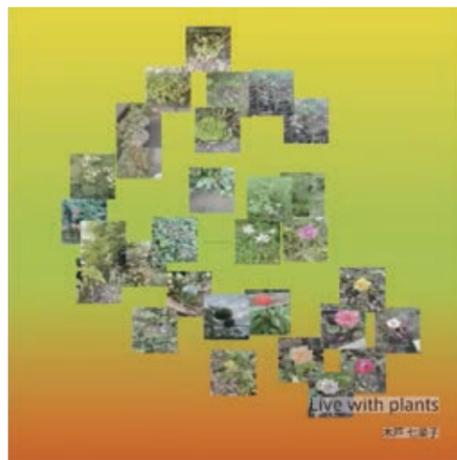
AIによる画像解析に
よってキュレーション



◆Photobook【フォトブック】



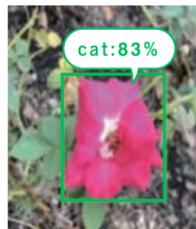
「Live with plants」



モチーフを植物に限定し、誤検出ばかりを集めた作品



「落ち葉」を「くま」に誤認



「バラ」を「ねこ」に誤認



Miro上の付箋で
感想・講評を共有



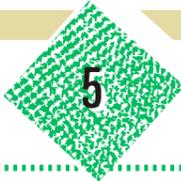
みんなの
作品を見よう

参加者の個性と

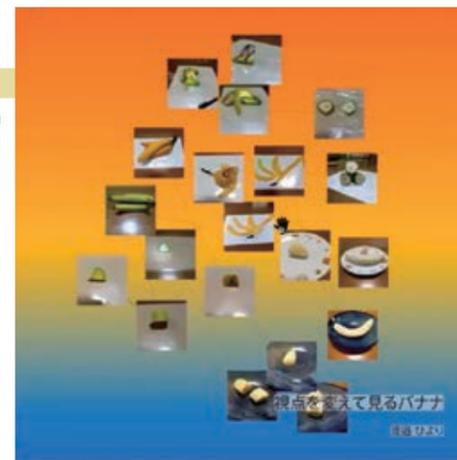
AIのまなざしから

Photobookが完成 9/11(土)

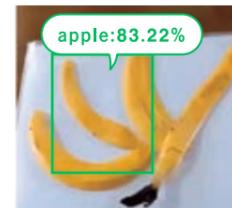
オンラインホワイトボードサービス「Miro」を使い、作品の感想を付箋で貼り付ける形で作品を発表しました。さまざまな視点のテーマで、個性的なPhotobookが出揃いました。これを体験し、参加者同士でシェアしたことで、人間の目で見ているだけでは触れなかった、自分には無かった世界の見方を発見できました。



「視点を変えて見るバナナ」



バナナを加工するなど撮り方を変えて、変化を辿る作品



バナナの皮を広げて置くと
「りんご」と誤認

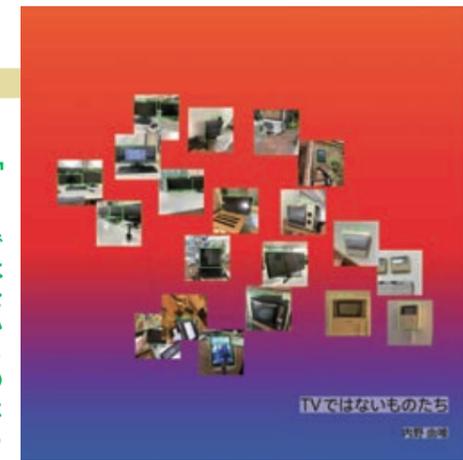


バナナを切って積むと
「サンドイッチ」と誤認



AIに誤認識させることを目的に撮影することで、今まで見えていなかったものの見方に気づきました。そして、どんな状態でもバナナだとわかる人間って、実はすごい！

「TVではないものたち」



モニターやレンジ、室外機など、TVと誤認識されたもの



モニターを「TV」と誤認



室外機を「TV」と誤認



参加者それぞれの
興味や問題意識から
独自性が生まれた

まとめ・考察

- ◆ 元々抱いていたAIに対するイメージとのずれを体感した
> AIの誤認識を体験することで、AIも万能ではないことを知った
- ◆ 「誤用」という言葉のイメージが変わった
> 誤用はマイナスイメージが強いが、プラスの側面もある
- ◆ AIを想定されない使い方をする事で、新しい視点を獲得できた
> 人間の知能や感性の素晴らしさを、AIを通して再確認した

ワークショップをふりかえって

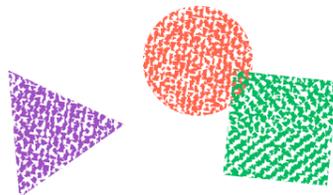
講師 参加者の世代は、身の回りに当たり前存在する共存者としてAIを見ていて、無意識に使いこなしていたりします。そうした意識の差分を共有し、お互い勉強し合えて、我々も視野が広がりました。

参加者 AIの誤認識を体験して、なんだか天才だと思っていた人のできないことを見つけたような親近感がありました。改めて人間の凄さを感じ、「AIに仕事を取られてしまう」という不安も薄れました。

GOAL



岐阜クリエイション工房2021をふりかえって 今と未来、オンラインの可能性を考える



登壇者
青木聖也 WS3 担当者
Artist / Visual & AI researcher

小林茂 モデレーター
情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 教授

木村亮介 WS1 担当者
ディレクター
株式会社 GOCCO. 代表取締役

平塚弥生 WS1 担当者
フードビジネスコンサルタント
株式会社 Coneru 代表

中嶋亮介 WS3 担当者
Programmer at Qosmo, inc

宮内康乃 WS2 担当者
作曲家 / 「つむぎね」主宰

川村亘平齋 WS2 担当者
影絵師 / 音楽家

ほかのワークショップの発表 から得たこと・学んだこと

小林: 昨年に続いて、オンラインで開催した「岐阜クリエイション工房2021」。一見するとオンラインでは不可能ではないかと思われるテーマもありました。でも、食のワークショップもオンラインで見事に実現しました。「祭り」という難しいテーマも、オンラインとリアルを行ったり来たりするなど、想像以上の成果があったと感じています。成果報告会も終盤ですが、最後となるこのパートでは、今回のワークショップを振り返って、「オンラインならではのワークショップって何だろうか?」「今回のワークショップを経て変化したこと」「次に挑戦するとしたら

どんなワークショップをやりたいか」などをキーワードに、講師のみなさんといろいろお話ししたいと思います。まず、今日、ほかのチームの発表を聞いて感じたことを簡単にお話いただけますか。

川村: 共食のワークショップでは、私たちがオンラインを通じて目指しているものや問題意識が似ていると感じました。特に、「共食」の概念や、それを拡大解釈していく段階(時間を共有するか、場所を共有するか、時空を超えられるのか)などの発見や問いは興味深かったです。

木村: 私たちも、祭りのワークショップの発表を聞いて「地域での祭りは神事の行事であることと同時に地域の共食がかかせない、その祭りが減るこ

とにより地域での協同調理や共食の機会が減り地域の繋がりが希薄化していく」という発言から、自分たちの内容との関連性を感じることができ、とても興味深かったです。私たちがテーマとしている「食」を含め、いろんな事柄に対してこれから意識していかなければならない課題だと思います。また、参加者に日記を書かせることで食の話題が多く出てくるという発見については、今後自分たちにも取り入れたい事例でした。

青木: 食も祭りも、物理的なプロセスが必須なので、オンラインワークショップでそのプロセスを乗り越える方法をそれぞれ工夫している点が私もとても興味深く、参考になりました。例えば、全員で同時に行うパフォーマンス作品をそもそもタイミ

ングがシビアにならないように設計するなど、ちょっとした工夫によって、アウトプットの興味深さをさらに誘発しているように感じました。

川村: 僕はAIは全くの門外漢なので、純粋に楽しく発表を聞かせてもらいました。オンライン上での自由度や安全なルールの拡張は、青木さんや中嶋さんのようなアーティストの営みに支えられていると思います。

関わりの中で感じた 世代による価値観の差

小林: 続いて、今回のワークショップを通して変化を感じたことがあれば、教えてください。

宮内: 今回のワークショップを通して、祭りがこんなに自分の日常と地続きのものであったと、川村さんのおかげで知ることができました。地元の祭りをとても大事にしている高校生の女の子が、今の状況に問題意識を持って今回参加してくれました。それこそ「一日にアイスふたつ(パピコとモウ)を食べて幸せでした」という日記から、自分の中にある小さな祭りに気付いた、という感想もありましたが、これは私にとっても大きな発見でした。今我々がやっているパフォーマンスとも全てつながっていて、ワークショップを通してより深く、自分を見つめることができました。

木村: 食のワークショップを通じて、高校生や大学生がどんな毎日を送っているのか、どんな感覚を持っているのかを知ることができ、それが僕にとっての発見でした。僕たちは「オンラインでの共食」を改めて定義し、リアル

との対比として位置付けていたところがありましたが、どちらかというと僕らよりも参加者の方が考え方が柔軟で、オンラインとリアルを分け隔てなく捉えていると感じました。むしろ僕らの方が、オンラインとリアルの違いに壁をつくっていたことにもハッと、大きな気づきになりました。

小林: こちらが想定していたのとは違う見方があった、大人よりも参加者の方が、その辺りは隔てなく感じ取っていたという。そういうことは、確かにあるかもしれません。

青木: AIやテクノロジーと対峙することに対して、ひとつの方向性を、きっかけレベルで提示するように心がけてワークショップを進めていたのですが、そこで気づいたのは、参加者は我々が思っているほど、テクノロジーが入ってくることに不安を感じていない、という実態でした。例えば「テクノロジーによって仕事を奪われる」ことは知っているが、そこに本質的には不安はない、というか…。そういう感覚に気づかされました。世代が変われば、「若い頃からずっと存在しているテクノロジー」も変わっていきます。これまでは大学生以上を対象にしたワークショップが主でしたが、今回の参加者は高校生。子どもの頃から当たり前インターネットやAIがあって、ごく自然に使いこなしている時代を生きてきた世代です。この世代と、僕ら20~30代の考え方が、思った以上に違っていることも、今回得られた大きな発見でした。この世代との「テクノロジーの感じ方の共有」は難しさもあり、面白さを感じるころでもありました。

リアルの代替ではない 新しいオンラインの形

川村: 共食のワークショップの話とも近いんですが、参加者からは「夏、部活ができない」「友達に会えなくて残念」という話をよく聞きました。「コミュニケーションをとることは、オンラインでは超えられない」「リアルのコミュニケーションの方が充実しているはずだ」と、僕たちも含め自然とそう思っているんです。でも決してそうとは限らず、リアルとオンラインは全く違うものだと思います。でもオンライン上ではある種のマナーのようなものがあり、その中でしか得られない共感はあると感じましたし、それはフィジカルの代替品ではないような気がしました。何か別の、それこそメタバースとか、別の世界が存在している、そこに立ち会えた経験でした。

小林: ありがとうございます。そうした今回の経験を踏まえ、もし次に挑戦するならどんなことをやってみたいですか。

宮内: 私は今まで、リアルとバーチャルをかなりしっかりと線引きしていましたが、これらはそれぞれ違うあり方として、どちらかに寄せる必要はないと改めて感じました。今回、オンラインでつくり上げたパフォーマンスをリアルに置き換えるという新しい取り組みにも挑戦してみて、「リアルとバーチャルを行き来できる」って、とても面白いと感じましたし、代替ではなくそれぞれに良さがあることが体感できました。ですので、状況さえ許せばぜひ、オンラインとバーチャルを行き来しながら体験できるようなワークショップがあったら面白いと思います。

木村:今回、学生たちに教えてもらうことがとても多く、我々にとっても気づきや刺激になったので、子どもたちから中学生、高校生や大学生が今、何を感じていて、何に面白さを感じているのか、その価値観ごと教えてもらうようなものができたら、すごく面白いと思います。

オンラインの枠を どう打ち破っていくか

川村:これまで、小学生向けのワークショップを何度か開催してきました。もちろんコロナ前はフィジカルで、今はオンラインです。オンラインになった弊害としてひとつ感じているのは、子どもたちの自由度。子どもの頃って、例えば学校で先生が話していても「やだー!」とか「お腹減ったー!」って野次入れたりしてましたよね。でもオンラインになると、ボタンを押さないと発言できない、という状況になってしまっているんです。これはプラットフォームがそういうシステム、ルールになっているから。大人が決めたルールみたいなものがすでにガチッとある状況でしか発言ができない子どもたちは、自分たちでルールをさらに狭めてしまうのではないかと考えています。オンラインが悪いとかではなく、そのオンラインのプラットフォーム、その枠をどうやって超えて、オンライン上で自由なつながりを持つとするか、そこにはとても興味があります。具体的には全然想像できていませんが、システムを乗り越えていこうとする力が必要だと思っています。これはAIのワークショップのプレゼンにもあった「誤用」の話ともつながりますよね。

小林:今回は「誤用」も大きなテーマ

だったと思いますが、青木さん、中嶋さん、いかがでしょうか。

青木:次は、Zoomを誤用したいですね。…ってキメたかったんですが、完全に川村さんに先言われてしまいました(笑)。

川村:(笑)。いやいや。ぜひ、やってほしいです。

青木:当たり前を用意されているプラットフォーム、人々が疑問を感じていないものに対して、どのような風穴が開けられるんだろうか?みたいなところは、引き続き考えていきたいと思っています。

木村:今だって、全員マイクオフですよ(笑)。

川村:そうそう、揃いすぎなくらい、トーン&マナーが揃っちゃってるんですよ。ゲームのルールを拡張していく人は必要で、きっと僕らがその役割だと思うんです。それぞれのフィールドで、できるだけそのルールを拡げていく、さらにセーフゾーンまで拡げていくことは、今後もっと重要になってくると思います。

木村:若者たちを、一回自由に解放させたいと思っています。

川村:そう、解放したいんですよ。これもまた別のワークショップで、仮面をかぶって影絵の中で言いたいことを叫ぶ、それこそ昔のテレビ番組にあった『未成年の主張』みたいなことをやってるんですが、これがみんな、想像以上に爆発してくれるんですよ。顔が見えないからなのか、100人くらいお客さんがいても「私、彼氏できました!」とか言えちゃうんですよ。そういう、

何かを超えていこうとする、しかもシステムではなくて自分から超えていくアティチュードを、今の子どもたちや若者たちに見せたいですね。

小林:ありがとうございます。Zoomの誤用との話もありましたが、一見するとルールに見えるようなもの、「こうであるべき」と決まっているようなものもさらに乗り越えていけることを知るだけで大きく考え方が変わりますし、もしかしたら生き方自体も変わるかもしれない、そんなポテンシャルがあると思います。

参加学生と講師が 互いに刺激を与え合った

小林:この岐阜クリエイション工房は、次年度も継続していきたいと思っています。各地から参加できる自由度も重視し、引き続きオンラインで開催したいと思うんですが、リアルな場の代替手段としてではなく、そこにさらに加わるもの、あるいは行き来のできるものとして捉えて、そこからどんどん広がっていくものにしたいと思っています。では最後になりましたが、みなさんから一言ずついただいて、むすびにしたいと思っています。

平塚:私は共食についてずっと研究してきました。このコロナ禍で「一緒に食べる」ことがしにくい状況となり、オンラインはその代替のようなイメージで捉えていましたが、今回のワークショップを通して、オンラインだからこそそのメリット、場所を超えたつながりなどの新しい発見がたくさんあって、とても貴重な経験をさせていただきました。ありがとうございました。

木村:ZoomとLINEを使ったワークショップだったんですが、僕らなんかよりずっと参加者の高校生や大学生の方が使いこなしていて、逆に教えてもらいに行きたいという気持ちでした。今回、参加者の学生たちに刺激をもらい、いろんなものに挑戦していきたいと思いました。

宮内:おそらく、今がコロナ禍ではなく「オンラインでパフォーマンスやりませんか」と言われたら、私は間違いなく「No」だったと思います。でもこの1年半、この状況下でやってきたことで、自分でも新しいプラットフォームができたのは大きな変化でしたし、とても貴重な機会をいただき、とても感謝しています。講師として学生さんに何を伝えるか?とか、そういう視点ではなく、ただ対等に、一緒にパフォーマンスを作る仲間として、参加者のみなさんに接していました。講師っぽくなかったかもしれませんが、でもそういう共に経験して学んでいくような関係を築けたのはとても幸せでした。私も普段からワークショップはよく開催しますが、子どもや大人と関わることはあっても、中学生や高校生って、一番交わる機会がない世代なんですよ。今回こういう機会をいただき、岐阜の若い人たちと深く話をして、こんなにも澄んだ感性で、しっかりした

考えを持っている若者がいるんだ!と知ることができて、「日本の未来は明るいな」と希望の光を感じました。今回の経験を、今後の自分のクリエイションにも生かしていきたいと思えますので、またその先もみなさんに見ていただけたら嬉しいです。

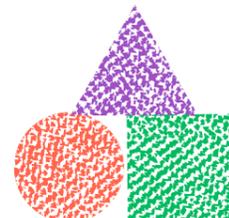
川村:ほかの2つの発表も素晴らしく、いろいろ考えさせられることの多い、実りあるワークショップでした。僕も通常は、目の前のお客さんに対してエンターテインメントを届けることだけを考えていますが、今回はそういうときに表現しきれない、奥底にあった思いについて考える機会になりました。ずっと自分の中であたためていた「祭りって一体何だろうか」「僕たちはこれをどう解釈して、この先乗り越えていくべきなのか」という疑問を、改めて見つめ直す機会になりました。オンライン化が進む世の中で、みなさん参加者意識というより、傍観者や視聴者になってしまっていると感じていたので、そういうときにいかに作り手に回れるか?自分が一手を打たないと進まないことをどう共有するか?についてもじっくり考えることができました。貴重な機会をいただき、ありがとうございました。

青木:岐阜出身なので、同じ地元の後輩にレクチャーできたことがまずとてもうれしかったです。このコロナ禍で、大学とかの単位でもなく、自ら「AIの技術者になりたい」と手を挙げてくれた頼もしい高校生たちに、とても刺激をもらいました。みなさん果敢にトライしていて、こちらも学ぶことが多く、今後の自分の活動に生かせる財産をいただきました。

中嶋:今回、ワークショップのためのツールを作る過程で、私自身とても

発見がありましたし、高校生のみなさんの成果物を見て「こんな見方があるんだ!」とたくさん刺激をもらいました。オンライン開催で、慣れないソフトウェアを使ったりと大変なところもあったと思いますが、最後のアンケートで「オンラインだから参加できた」との声もあり、このような形で開催できてよかったと思いました。話にも拳がっていましたが、オンラインはリアルな代替ではないことが証明できたのかなと思いました。これからもオンラインの可能性をもっと突き詰め、探っていききたいと思っています。

小林:みなさん、ありがとうございました。とても充実したワークショップだったことが伝わってきました。発表を聞くだけではなく、そこから次のいろんな活動につながるようなアイデアもたくさん生まれてくるようなイベントだったと思います。講師のみなさん、受講生のみなさん、関わってくださった全てのみなさん、本当にありがとうございました。



INFORMATION

成果報告会を 動画でご覧 いただけます



このストーリーブックで紹介した3つのワークショップの成果報告プレゼンテーションは、2021年12月16日にオンラインで配信しました。当日のアーカイブ映像をYouTubeでご覧いただけます。全編で約140分間の成果報告会では、それぞれのワークショップごとの内容や成果について講師が共有したのち、今回の取り組みを通じて見えてきた可能性や課題について議論しました。ぜひご覧ください。

岐阜クリエイション工房 2021 成果報告会
(IAMAS channel)
<https://www.youtube.com/watch?v=RvJlyVYFz8Y>



岐阜クリエイション 工房 2022 開催決定！



毎年、様々なテーマで開催している「岐阜クリエイション工房」。2022年も開催を予定しており、講師を担当するアーティストのみなさんと共に準備中です。5月頃にWebサイトで詳細を公開し、6月頃に募集を開始する予定です。ぜひ、IAMASのWebサイトに注目してください。

開催期間 2022年7月～11月(予定)

開催形態 オンライン

参加条件 ワークショップごとに定められた全ての日程に参加できる、岐阜県内に居住、通学、通勤している高校生等の若者

参加費 無料

詳細

岐阜クリエイション工房
<https://sites.google.com/iamas.ac.jp/gifu-creation-workshop>



《主催・問い合わせ》

岐阜クリエイション工房に関するお問い合わせ

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 事務局

TEL 0584-75-6641 MAIL jimukyoku@ml.iamas.ac.jp

岐阜クリエイション工房2021
ストーリーブック(成果報告書)

発行日：2022年3月25日

発行元：情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]
〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4丁目1番地7
TEL 0584-75-6641

アートディレクション/デザイン：森美佳 (zoomic)
編集/文：後藤麻衣子 (COMULA INC.)