

岐阜

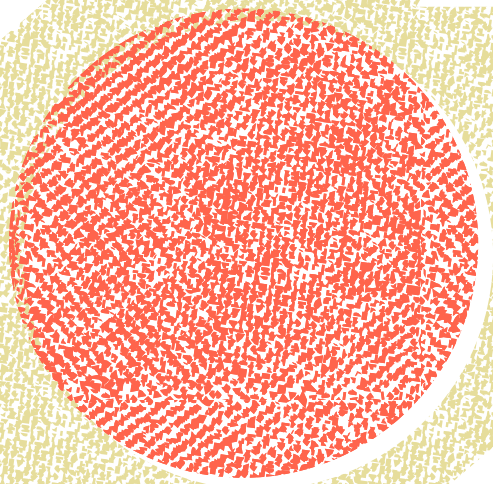
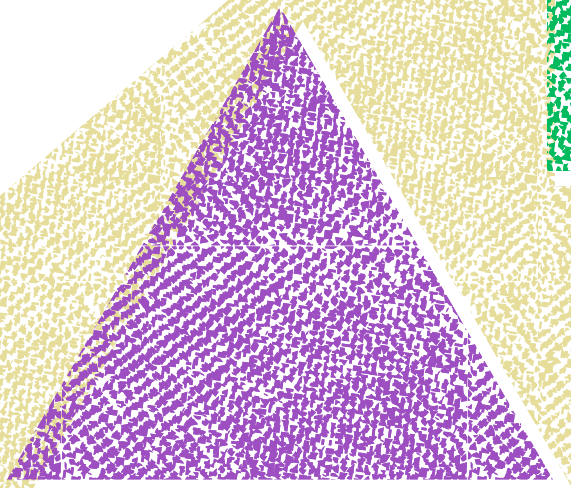
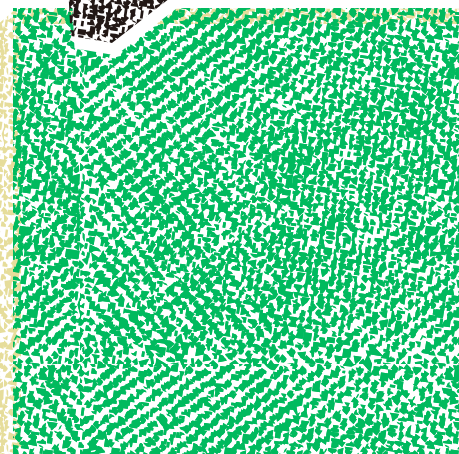
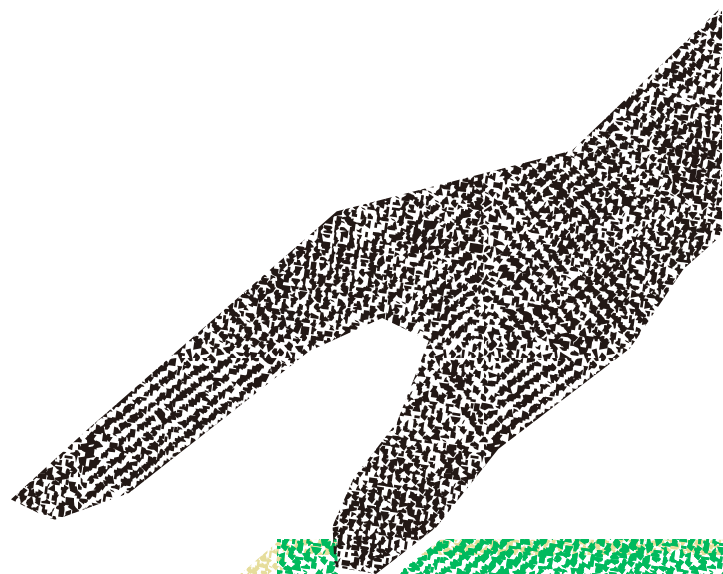
クリエイション

工房

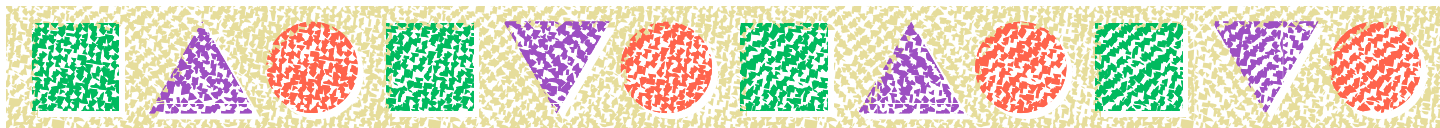
2021

オンライン開催

「アーティスト」と共に
つくること学ぶ。



情報科学芸術大学院大学
Institute of Advanced Media Arts and Sciences



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」たちと高校生などの若者たちが、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。

昨年度は、VRと人工知能を扱いました。いずれも、今後の社会を大きく変革していくことに繋がると期待されている技術です。参加者たちは、これらの技術の可能性や課題を、頭だけで理解するのではなく、自らの手を動かすことを通じて実感し、自分たちの日常世界と接続した作品として表現しました。

このワークショップに参加した経験はきっと、今後の社会において何かの課題に直面した際、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。

申込みについて

参加申込期限 6/11(金)

選考結果通知 6/30(水)まで

参加料 無料

参加条件

- 岐阜県内に居住、通学、通勤している高校生等の若者
- 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方

※ワークショップごとの参加条件については、それぞれの説明を参照してください

申込方法

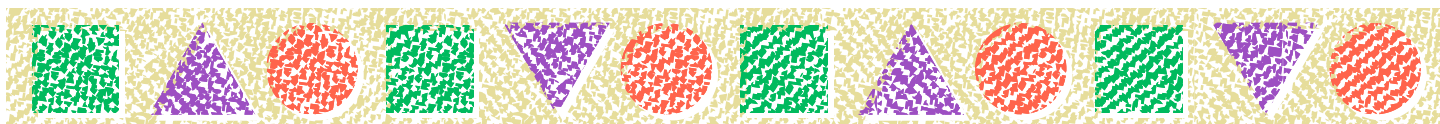
ウェブサイトの参加申込フォーム(右下のQRコード)よりお申し込みください
<https://forms.gle/4SLFibKmqQ3URXWJ9>

お問合せ先 (主催・運営)

情報科学芸術大学院大学[IAMAS]事務局(担当:仁尾)
〒503-0006 岐阜県大垣市加賀野4-1-7
TEL: 0584-75-6641
Mail: jimukyoku@ml.iamas.ac.jp



参加申込フォーム



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」について考察を深めます。

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

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IAMAS(情報科学芸術大学院大学)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。



平塚 弥生 Hiratsuka Yayoi

(株式会社Coneru 代表/
フードコンサルタント/製菓衛生師)

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。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いみせキッチン」をオープン。食を介した人の繋がりと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。

参加条件

- 第4回のみ調理が出来る環境とオープンを準備できること
(※ない場合は大垣市内のシェアキッチンも利用可能[人数限定] ※オープンは電気、ガスを問わない、トースター機能のみは不可)
- Zoomが動作する最低動作環境を満たし、インターネットに必要十分な速度で接続できるPC、またはタブレット端末を準備できること
- 上記とは別に、アーカイブ用のスマートフォン(iOS・Android)を準備できることが望ましい

使用予定のオンラインサービス およびソフトウェア

Zoom、VLLO(スマートフォンアプリ)

募集人数 12名

詳細動画

youtube

https://youtu.be/KyH07_7HA68



スケジュール(予定)

- 第1回 8/1(日) 11:00-12:00 (1時間) ● イントロダクション、オンライン指導
- 第2回 8/2(月) 13:00-15:00 (2時間) ● ビデオアーカイブ指導(動画制作)
- 第3回 8/28(土) 11:00-13:00 (2時間) ● WS1「オンライン共食体験」
※試食時間あります
- 第4回 8/29(日) 11:00-14:00 (3時間) ● WS2「ベーグルをつくろう」
※試食時間あります ※調理する場所、オープンが必要です
- 第5回 9/12(日) 13:00-15:00 (2時間) ● ビデオアーカイブ指導(仕上げと共有)
- 第6回 9/26(日) 13:00-15:00 (2時間) ● WS3「ディスカッション」

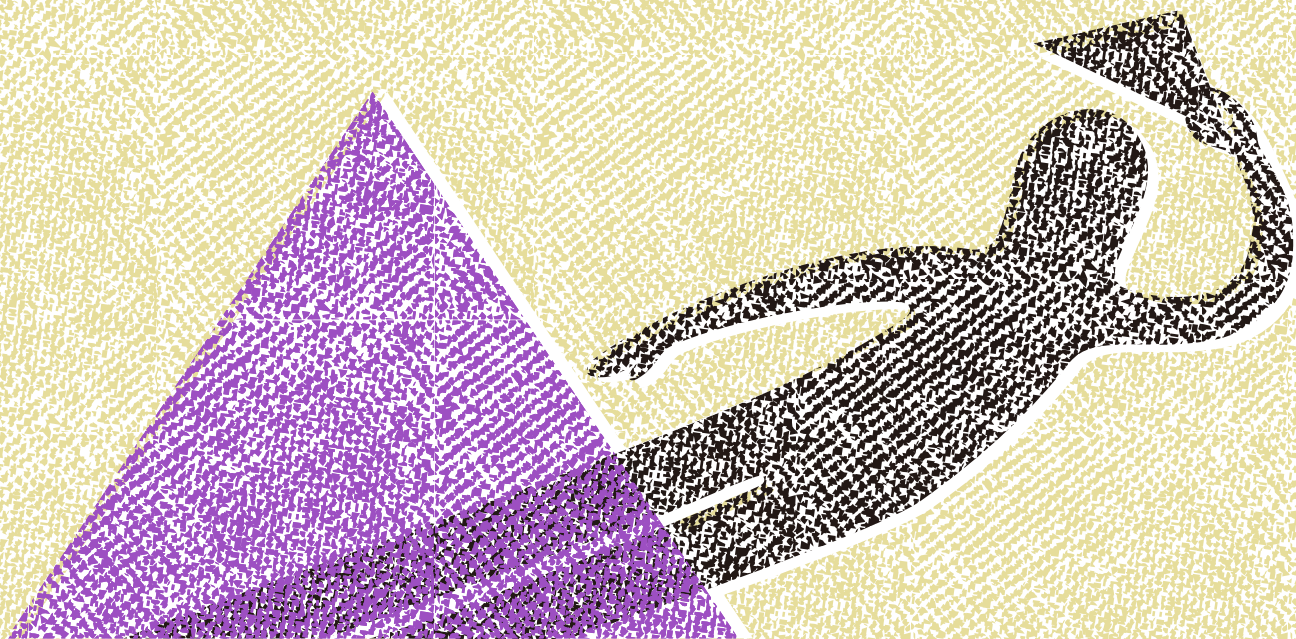


WORKSHOP 2

未来の“まつり”を創造する

— 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) —



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

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 斎 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)。

参加条件

- ▶ Zoomが動作する最低動作環境を満たし、インターネットに必要十分な速度で接続できるPC、またはタブレット端末を準備できること
(※オーディオ設定の可否からPCが望ましいが、タブレットでも応相談)
- ▶ ある程度静かで暗くでき、かつ、一方に白い(または白いスクリーン幕を貼ることができる)壁などのある1.5m四方ほどのスペースを準備できること。(※第2・5・6・7回のみ必要です。なお、暗幕やスクリーン幕などはこちらから提供できます。)
- ▶ 影絵や音楽の表現において特別な技術や素養は必要なく、誰でも参加できる簡単なものですので、気軽に参加してください。

使用予定のオンラインサービス

およびソフトウェア

Zoom、Googleドライブ

募集人数 12名

詳細動画

youtube
https://youtu.be/lb_l7BU50k4



スケジュール(予定)

- 第1回 8/2(月) 14:00-17:00 (3時間) ▶ イントロダクション、声のWS
- 第2回 8/3(火) 14:00-17:00 (3時間) ▶ 影絵のWS、フィールドワーク説明(地域の祭りや環境のリサーチ)
- 第3回 8/28(土) 14:00-17:00 (3時間) ▶ フィールドワーク結果共有
- 第4回 8/29(日) 14:00-17:00 (3時間) ▶ 未来の祭りテーマ・背景を考える
- 第5回 9/5(日) 14:00-17:00 (3時間) ▶ パフォーマンス制作、リハーサル①
- 第6回 9/11(土) 14:00-17:00 (3時間) ▶ パフォーマンス制作、リハーサル②
- 第7回 9/12(日) 10:00-12:00 (4時間) ▶ ゲネプロ
14:00-16:00 ▶ パフォーマンス本番+講評会



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

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。像案家、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なう。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なう。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(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・デザインプログラム)。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。

参加条件

- ◆ Zoomが動作する最低動作環境を満たし、インターネットに必要十分な速度で接続できるPC、またはタブレット端末を準備できること
- ◆ アプリケーションを用いた写真撮影時に手軽に動けるよう、スマートフォン(iOS, Android)を準備できることが望ましい

使用予定のオンラインサービス およびソフトウェア

Zoom、Google Chrome、Google ドライブ、
Altergraph.capture※、Altergraph.curation※
※ Webブラウザ上で動作する、本ワークショップ用に開発した
アプリケーションです。

募集人数 12名

詳細動画

youtube
<https://youtu.be/kCc7x3oEuvI>



スケジュール(予定)

- 第1回 8/1(日) 16:00-18:00 (2時間) ◆ イントロダクション、識別モデル
- 第2回 8/4(水) 16:00-18:00 (2時間) ◆ 誤用
- 第3回 8/6(金) 16:00-18:00 (2時間) ◆ 制作例、テーマ設定
- 第4回 8/8(日) 16:00-19:00 (3時間) ◆ 制作回
- 第5回 8/28(土) 16:00-19:00 (3時間) ◆ 制作回
- 第6回 9/11(土) 16:00-19:00 (3時間) ◆ 講評

