



GIFU CREATION WORKSHOP



2019

開催報告書



岐阜クリエイション工房2019を実施して

岐阜クリエイション工房は、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」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。

初年度となる今回は、デジタルファブリケーション(デジタルによる柔軟な設計・製造技術)と、ブロックチェーン(仮想通貨・暗号通貨の基盤技術)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。この経験はきっと、今後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。

世界的にも類を見ないこの取り組みは、高度なメディア表現を開学以来一貫して探究し続ける本学で学び、最先端の現場で活躍する卒業生たちと、知的好奇心に溢れた参加者たちが会うところから始まりました。考え、つくり、試すことを繰り返して最終成果物である作品に至るまでの物語を、この報告書から読み取っていただけましたら幸いです。

ワークショップの概要

2つのワークショップに合計7チーム23人が参加しました。9月から11月にかけて開催した各6回のワークショップにおいて、最先端の技術を学習し活用した作品を制作しました。

1 Furniture in Kiosk

—家具/空間を感覚的に検討するワークショップ

「幅」や「高さ」などのパラメータによって変化する家具の形状を、寸法(=数字)を意識しない「感覚的な検討」によって決定し、デジタルファブリケーション機器を活用して制作しました。同時に、目的の用途に合うようにそれらをレイアウトした空間(=Kiosk)のデザインも行いました。

2 日常をハックする

—ブロックチェーンで考えるぼくらの未来

日常の中での疑問やルールなどのハックをテーマに、ブロックチェーン技術において重要な「ルールを作ること」「大事な情報を扱うこと」「それが実装された社会で自分がどうする/したいのかを考えること」などの要素を繋げたボードゲームを制作しました。

作品展示、講評会・トークイベントの概要

ワークショップで制作した作品を、岐阜おおがきビエンナーレ2019の開催に合わせて、12月5日(木)から8日(日)にわたり展示しました。また、12月7日(土)には、講評会としてワークショップ参加者の発表と講評や受講修了証の交付を行うとともに、講師とIAMAS教授によるトークイベントを実施しました。



新聞掲載

2019年9月11日(水) 岐阜新聞 朝刊 「高校生、創造力磨く 最新テクノロジーでゲームや家具 IAMASがワークショップ」
2019年12月8日(日) 岐阜新聞 朝刊 「高校生が考案、家具作り デジタル活用、作品発表」

Furniture in Kiosk 一家具/空間を感覚的に検討するワークショップ

参加者及び作品

Real View

中川真翔、堀睦、大坪大心(岐阜県立加納高等学校)

家具で病院にやすらぎを

木村優、西脇寛未、宮田紗耶加、森加代子(岐阜県立大垣東高等学校)

栄光と安息の間

一野諒馬、佐伯瑛亮(岐阜県立岐阜商業高等学校)

講師

富田太基氏、金原佑樹氏

日程

- 第1回 9月14日(土) イントロダクション、
「One-size-fits-one」での家具制作体験
- 第2回 9月15日(日) アイディエーション
- 第3回 10月5日(土) 検討ツールを使った家具サイズの検討、計測
- 第4回 10月6日(日) 家具制作
- 第5回 10月19日(土) 家具制作
- 第6回 11月9日(土) まとめ・プレゼンテーション



4 「One-size-fits-one」での家具制作体験(ShopBotでの切り出し)



アイディエーション



検討ツールを使った家具サイズの検討、計測



家具制作(ヤスリがけ)



まとめ



プレゼンテーション

日常をハックするーブロックチェーンで考えるぼくらの未来

参加者及び作品

TIME TRANSACTION

高橋光一、野崎宇宙、岡田諒人(岐阜県立大垣商業高等学校)

RULE bound

香田恵李、川崎元愛、内村祐晴(岐阜県立大垣東高等学校)

Role Completely

黒井大夢、天池太治、杉山凱哉、岡田義弘(岐阜県立大垣工業高等学校)

Value of Heart

足立隼、魚住旭洋、府川将太、大橋峻(日本総合ビジネス専門学校)

講師

加藤明洋氏、高見安紗美氏

日程

- 第1回 9月7日(土) ブロックチェーンを知る/触れる、
アイディエーション
- 第2回 9月8日(日) アイディエーション
- 第3回 9月15日(日) ボードゲームデザイン
- 第4回 9月16日(月・祝) プロトタイプ制作、試遊
- 第5回 10月20日(日) ゲストトーク、プロトタイプ試遊、講評
- 第6回 11月3日(日) ボードゲーム制作・調整、展示準備



ブロックチェーンを知る/触れる



アイディエーション



ボードゲームデザイン



プロトタイプ制作



ゲストトーク(ミヤザキユウ氏)



ボードゲーム制作

作品展示、講評会・トークイベント

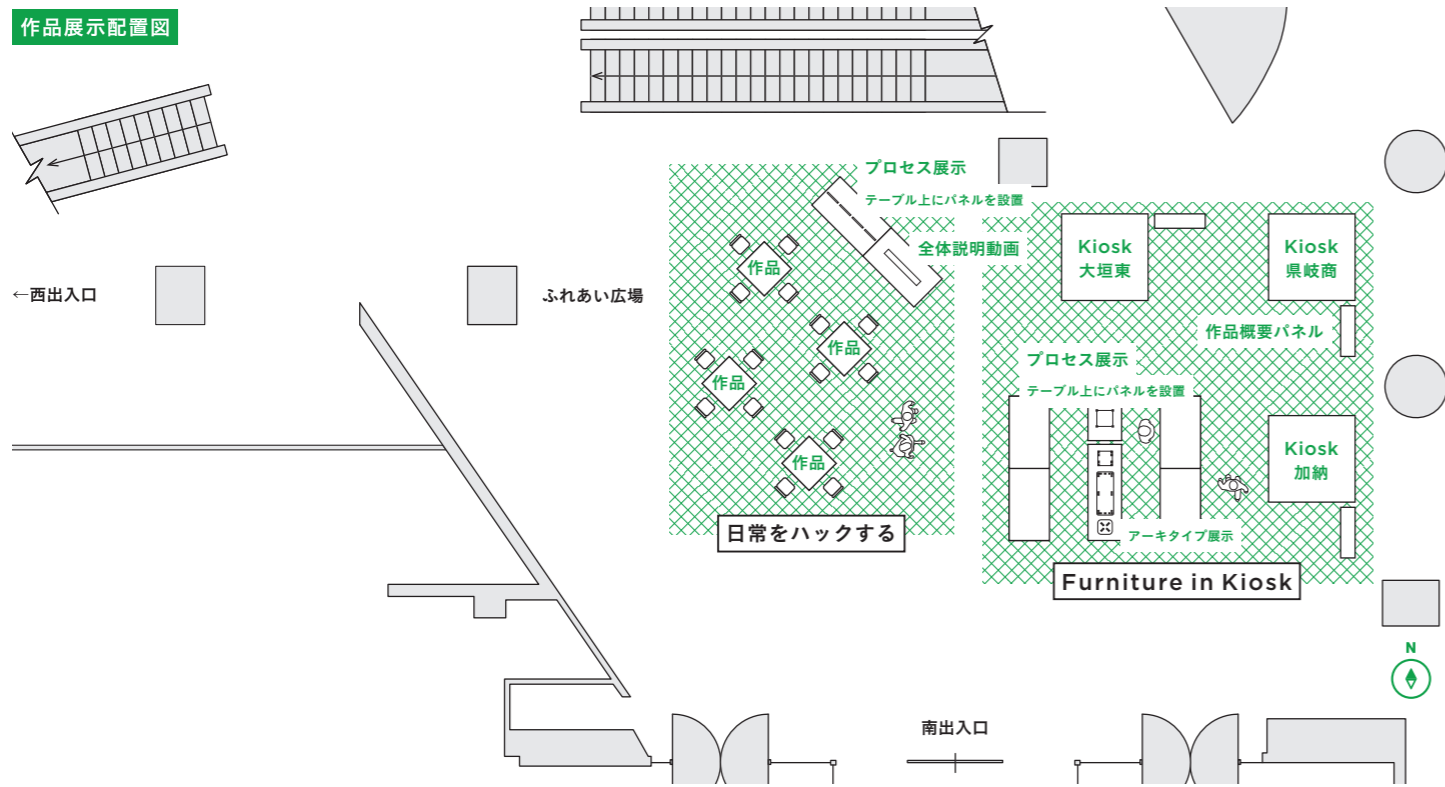
作品展示

会期 2019年12月5日(木)~8日(日)
 5日(木)・8日(日) 11:00-19:00
 6日(金)・7日(土) 11:00-20:00
 会場 ソフトピアジャパンセンタービル 1階 ふれあい広場

講評会・トークイベント

日時 2019年12月7日(土) 13:00-14:30
 会場 ソフトピアジャパンセンタービル 1階 ふれあい広場
 来場者数 約70人
 登壇者 富田太基氏、金原佑樹氏、加藤明洋氏、高見安紗美氏、小林茂教授

作品展示配置図



※講評会・トークイベントの際は「日常をハックする」の展示物を「Furniture in Kiosk」の北側へ移動



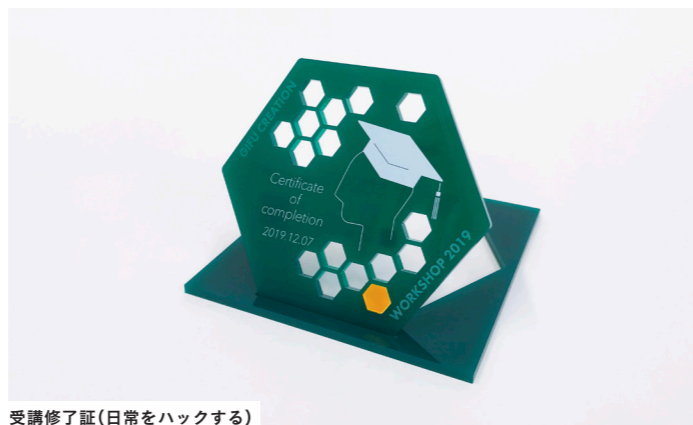
講評会(高校生等による発表)



トークイベント



受講修了証(Furniture in Kiosk)



受講修了証(日常をハックする)



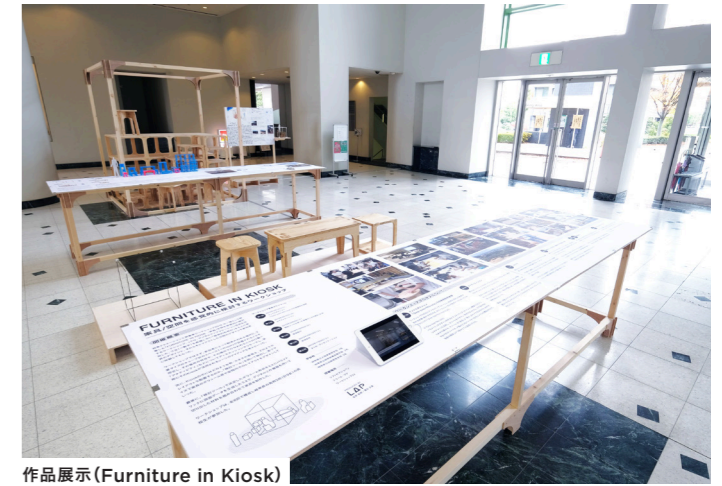
作品展示(Furniture in Kiosk)



作品展示(Furniture in Kiosk)



作品展示(Furniture in Kiosk)



作品展示(Furniture in Kiosk)



作品展示(日常をハックする)



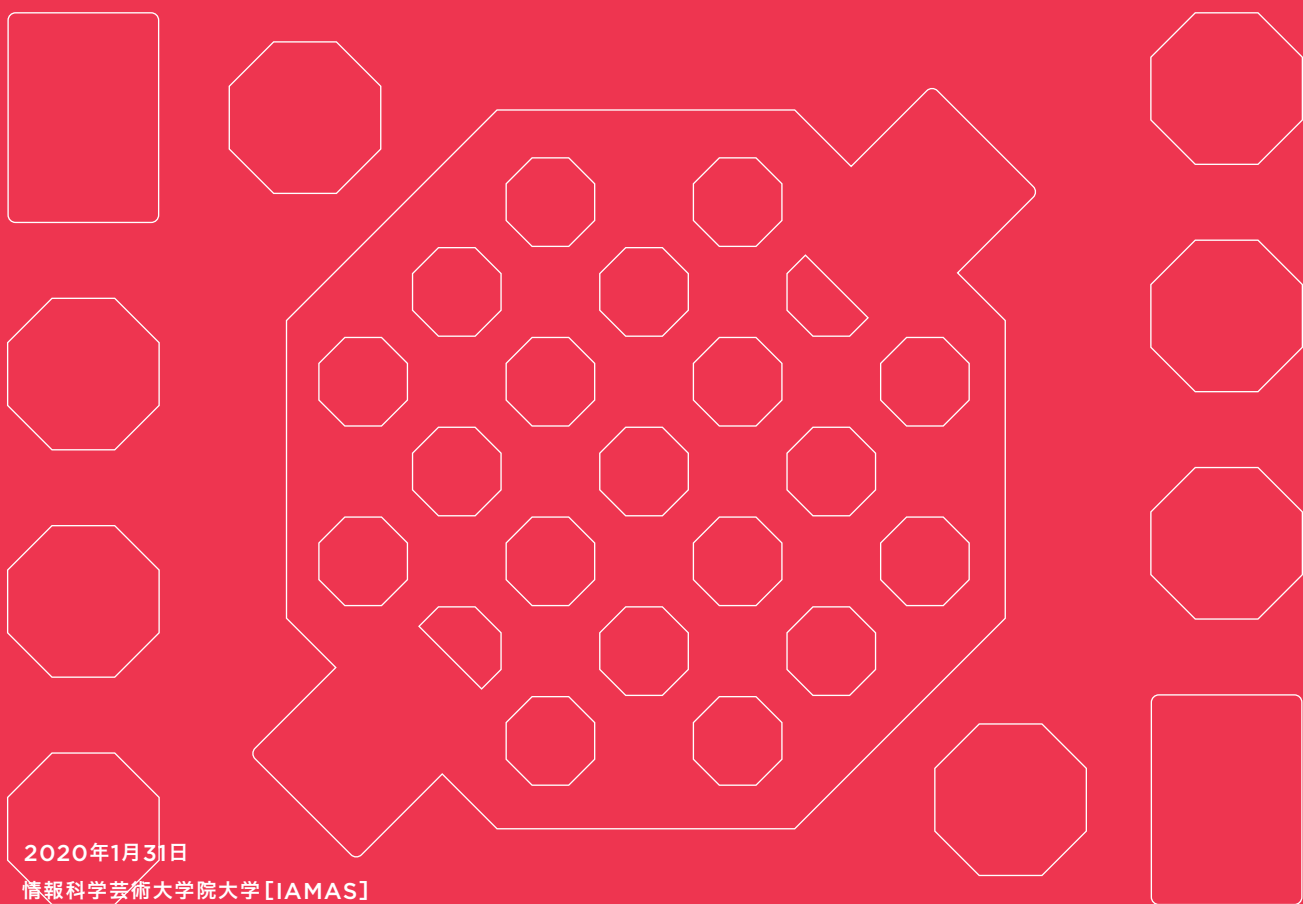
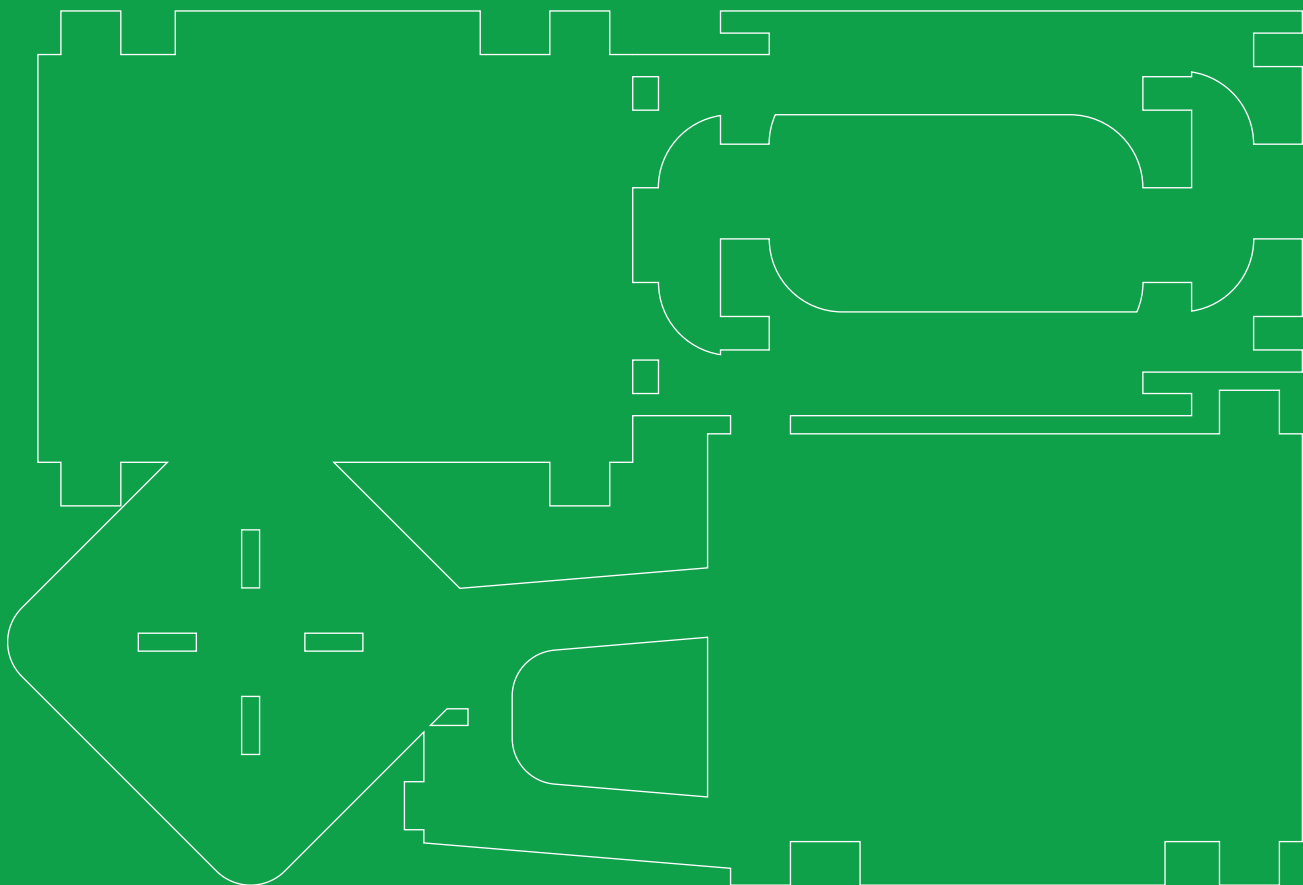
作品展示(日常をハックする)



作品展示(日常をハックする)



作品展示(日常をハックする)



発行日 2020年1月31日

編集 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

発行 情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

印刷 安藤印刷株式会社