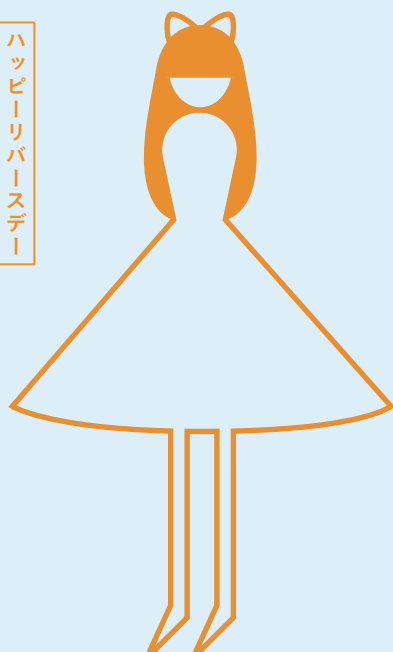


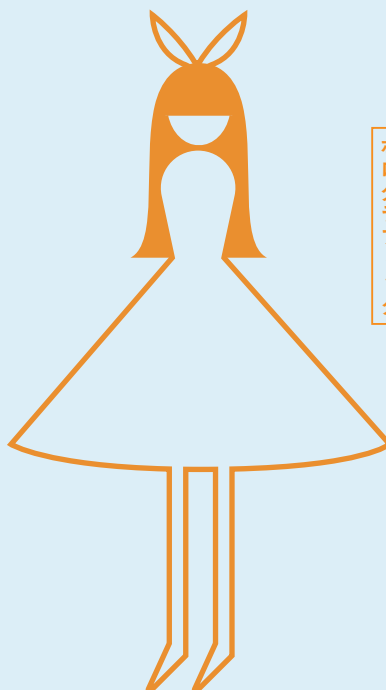
岐阜クリエイション工房2020

成果報告書

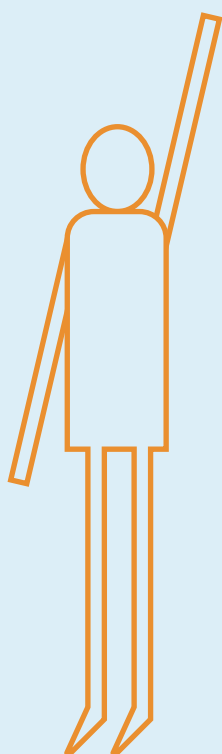
ハッピーリバーズデー



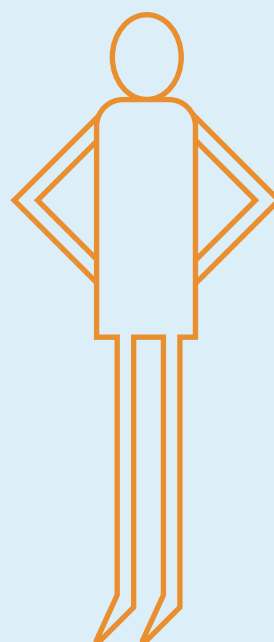
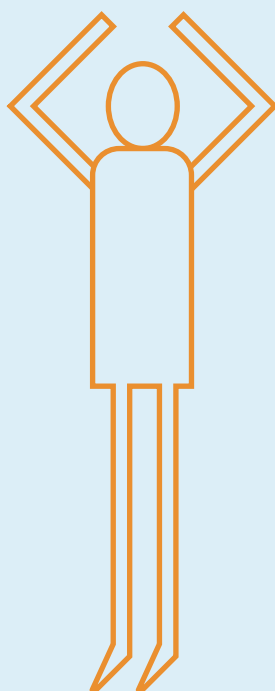
ホログラフィック

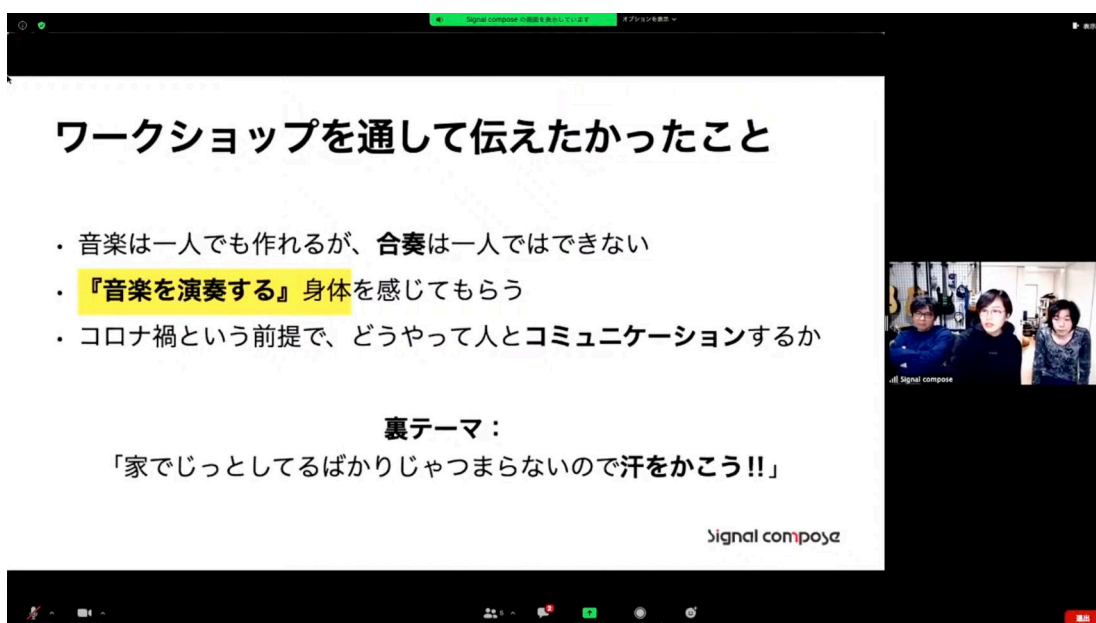


ダンスドリブンミュージック



シグナル・コンポーズ





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」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、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。

今年度は、昨年度の趣旨を引き継ぎつつ、新たなテーマを設定し、対面からオンラインへと開催方法を変更いたしました。これにより、新型コロナウイルス感染症や自然災害のリスクがゼロになるだけでなく、従来は物理的な距離の制約から参加できなかった人々にも参加の機会を開くことができました。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。



Happy Rebirthday

ワークショップ概要

みんながアバターを日常的に使うようになったら、社会はどのように変化するんだろう？生身とは違う自分になれるのだとしたら、あなたは何がしてみたい？このワークショップでは、アバターの人生を記録したビデオレターを作成します。制作を通じて参加者の間で議論を行い、死後のインターネットアカウントのあり方・デジタルキャラクターなどの生や死・「これからの日常」のインターネットリテラシーについて考えていきます。

講師プロフィール

Holographic

リアルとバーチャルの境界線へようこそ！学術系VTuberユニット「Holographic」のよーへん（xRデザイナー）とじゅりこ（イラストレーター）です。アバターとして生きる人々の声、専門家の見解、SNSでの批評…私たちが記録しているこれらが未来の人々の役に立つことを願っています。フランスで初上映され、SIGGRAPHと続いて今回のWS映像は「バーチャルな存在として“生きている”、最初の世代の記録」です。ぜひみなさんも私たちと一緒にxRとアバターについて考えてみませんか？



日程

第1回	9月13日(日)	イントロダクションとアバターのアイデア出し
第2回	10月4日(日)	アイデア出しと方針決定
第3回	10月18日(日)	アバター作成
第4回	11月3日(火・祝)	ビデオレター作成
第5回	11月8日(日)	ビデオレター作成
第6回	11月15日(日)	展示準備・上映会

参加者

aLi、CocoMil、
Palther、TEL、
たきれん兄貴、つよし、
ぶなしめじ、人業、
小川加奈子、鳥缶、
odecochan

最終作品に至るプロセス



アバターとしての生き様を記録するドキュメンタリープロジェクト "Happy ReBirthday"



第1回: アバターとして"生きる"ってどういうこと?



第3回: 現役VTuber・イラストレータ直伝! アバター作成テクニック



第3回: ハロウィンパーティー!



最終回: あなただけのアバターとしてVR空間に降り立った記念日、Happy ReBirthday!

“新しい日常”から生まれる

DanceDrivenMusic

ワークショップ概要

リモートでリアルタイムに合奏し、楽曲を制作するワークショップです。Web会議ツール「Zoom」とAI (Teachable Machine) をベースとした本ワークショップ用合奏システムを活用し、体を動かすことで音を鳴らし、それを繋げた踊りから音楽を生み出します。人と距離を取ることが求められるこの“新しい日常”の中で、離れたところにいる人と繋がり、コミュニケーションを通じて自分たちの新しい音楽を発見します。

講師プロフィール

Signal compose

情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] で出会った音楽家、エンジニア、リサーチャーの側面を持つ森田 了、大石 桂誉、大和 比呂志の3人を中心としたクリエイティブチームです。

- 森田 了 作曲家。作曲活動と並行してインドネシアの民族音楽「ガムラン」の演奏・研究も行っており、ガムランから着想を得た音楽作品「Sar/on rails」を制作。
- 大石 桂誉 エンジニア。プログラミング言語Max用のオブジェクト「ray.sniff-」および、これを応用したTwitter経由で世界中の誰でもがリアルタイムに演奏に参加できるシステムを製作。
- 大和 比呂志 音楽家、リサーチャー。慶應義塾大学大学院後期博士課程に在籍。人間の演奏をAIが解釈して共演する音楽作品「visible / hidden / re-visible」を制作。

signal compose

日程

- 第1回 9月13日(日) イントロダクション
- 第2回 10月4日(日) ポーズを決めよう
- 第3回 10月18日(日) 音を鳴らしてみよう
- 第4回 11月8日(日) ポーズをつなげて曲を作ろう
- 第5回 11月15日(日) 発表・まとめ

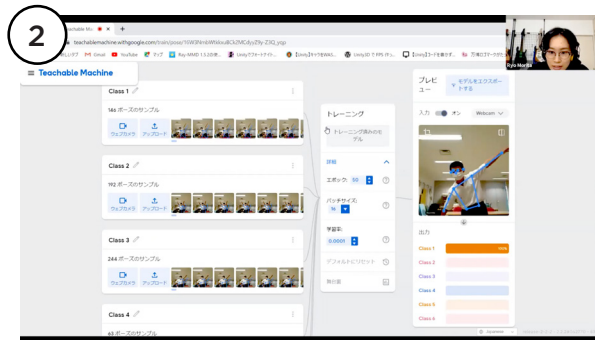
参加者

齋藤 かな、佐藤 周、
清水 一輝、新海 光洋、
林 恵未、日名子 麻衣、
藤井 康平、松尾 つぐみ、
三和 龍弥 (他4名)

最終作品に至るプロセス



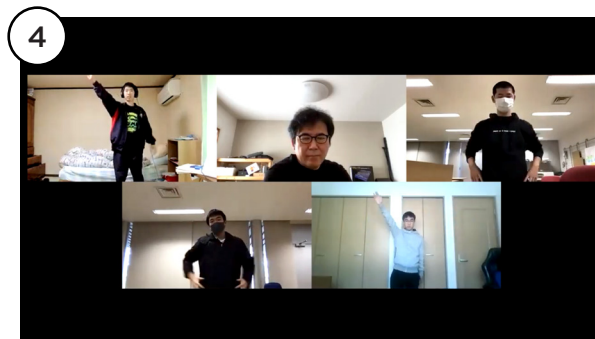
オンラインで完結するワークショップということで、すべてのやり取りはZoomもしくはDiscordを通じて行いました。



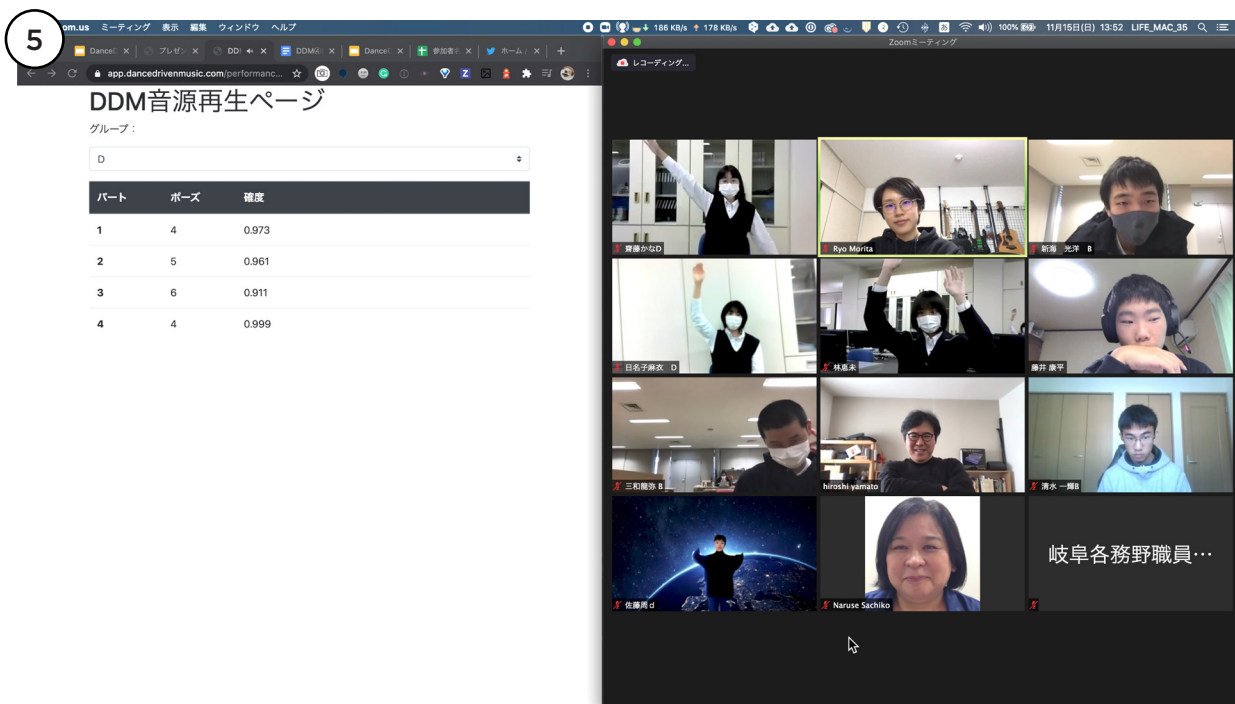
第2回では、音を鳴らすのに用いるポーズを決めました。参加者それぞれに Teachable Machine を使用して学習を回してもらい、話し合いで最終的に6つのポーズに絞り込みました。



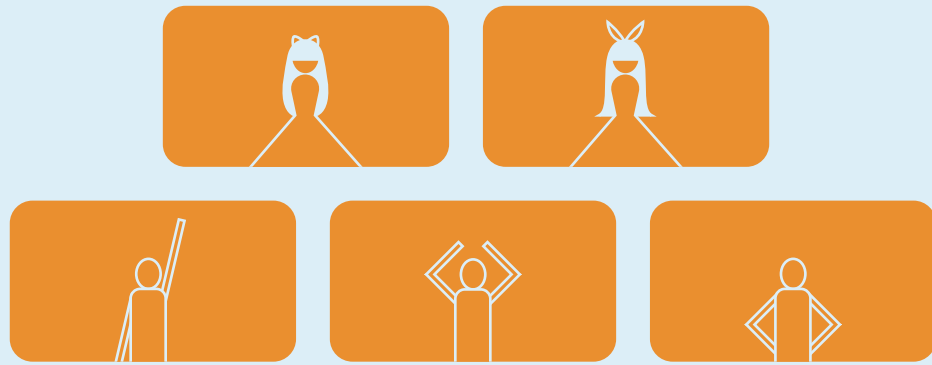
作品制作の過程では声によるやり取りだけでなく、Zoomのチャット機能やDiscordなども活用されました。



第3回～第5回前半にかけて、合奏システムを使った練習を行いました。ポーズとそれに対応する音を認識するところから始め、2分間の作品を仕上げました。



最終回では作品の発表及び講評を行いました。6つのポーズと1チーム4人などの制約がありましたが、まったく対照的な2つの作品が生まれました。



発行日 2021年2月26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]