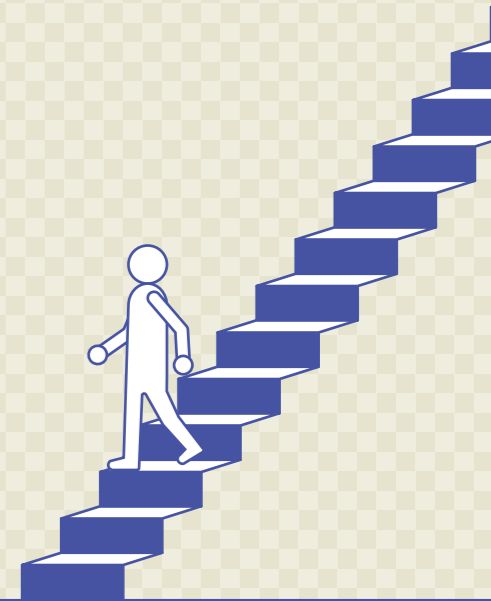
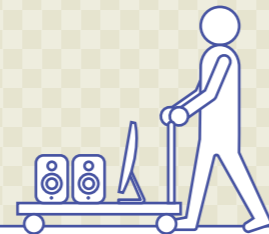


# 岐阜 クリエイション 工房 2022

ストーリーブック  
成果報告書



## 「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。

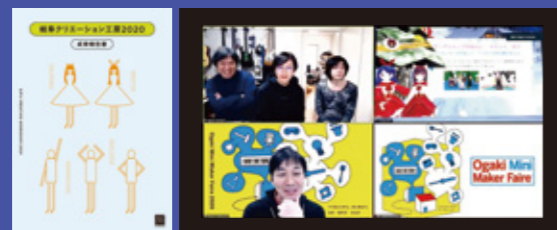
2019年にスタートしてから、年1回のペースで毎年開催してきました。過去には、デジタルファブリケーションやブロックチェーン、VR、AIといった社会を大きく変革していく技術のほか、食のパーソナライゼーションや未来の祭りといった普遍的なテーマも扱ってきました。

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っています。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



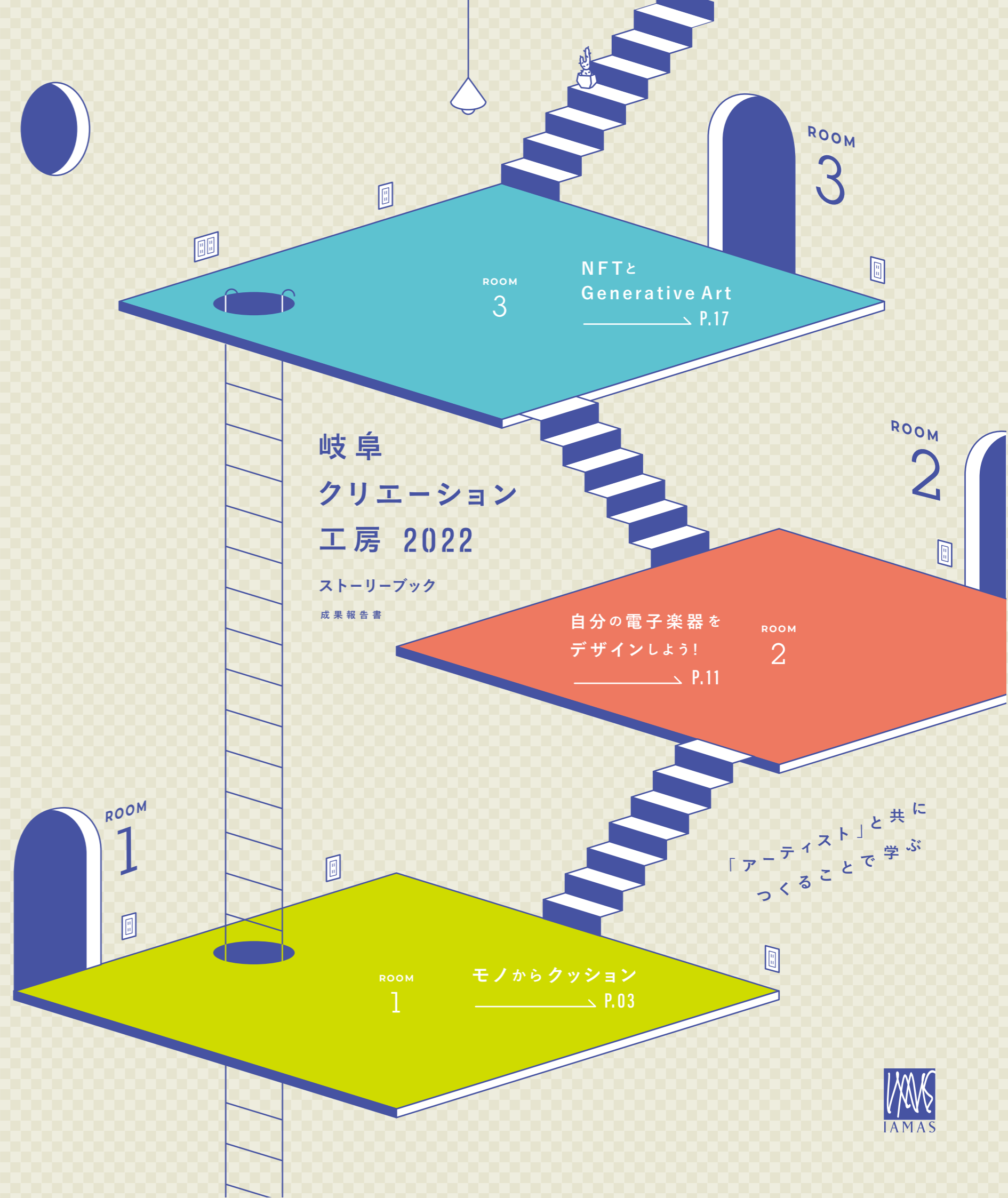
2019 デジタルファブリケーション(Furniture in Kiosk)と、ブロックチェーン(日常をハックする)を扱いました。完成した作品はイベントで展示し、講評会やトークイベントを開催しました。



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。



2021 食のパーソナライゼーション、未来のまつりを創造する、AIとつくるフォトブックという3つのテーマで、それぞれ6~7日間にわたるオンラインワークショップと作品制作を行いました。





## 岐阜クリエイション工房 2022

今年度で4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、楽しい時間を消費するのでもありません。あるテーマに应答し、メディア表現に取り組む「アーティスト」たち講師も含めた全員で考え、制作し、試行錯誤を繰り返しながら取り組むことを重視しています。なぜなら、発想力や創造力とは、能動的に参加し、対話し、制作する過程を通じて初めて学べるものだからです。

「グラフィックデザイン」「電子楽器のデザイン」「ジェネラティブアートとNFT」という3つのテーマは、恐らく初めて触れるものばかりだったでしょう。よくぞ、なんだかよくわからないものを面白そうだと感じて飛び込み、最後まで辿り着いてくれました。参加者のみなさんは、自身の感覚と粘り強さに誇りを持ってください。この貴重な経験によりきっと、みなさんに見えてくる世界はちょっと違ったものになっているはずです。

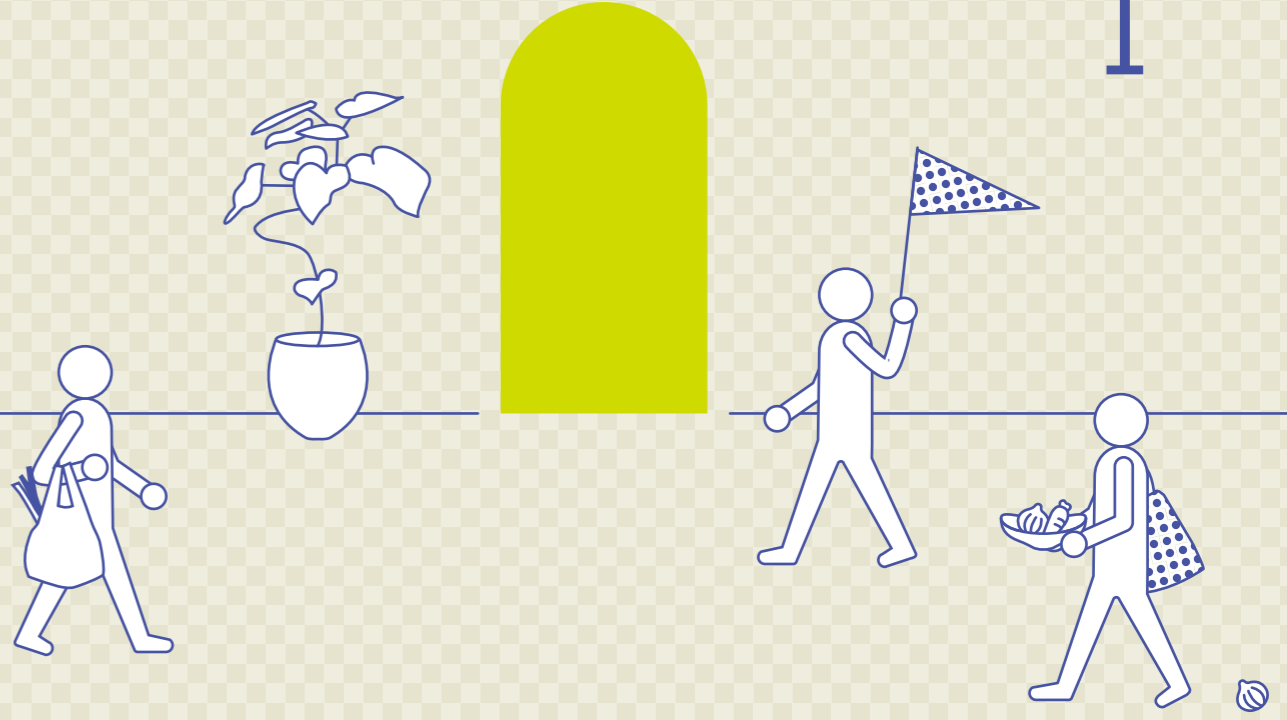
今回は、メイカームーブメントの祭典「Ogaki Mini Maker Faire 2022」の関連イベントとして、会場で展示することを目標に設定しました。そこで展示された作品群はどれも素晴らしいものばかりであり、真剣に取り組んできたみなさんの痕跡が伺えるものでした。3つのワークショップの中で、講師と参加者が熱心に取り組んできた様子を、この本から感じていただけたら幸いです。

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求。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。



## モノからクッション

かたち・色・素材を採集し  
グラフィックデザインを体験しよう

講師

Takami Chisato

2008年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー[IAMAS]卒業。2012年より市民工房や教育機関に設置されたファブ施設での技術支援のほか、デジタル工作機械を活用したワークショップやイベントの企画・運営を行う。興味関心があることは、人が集う場づくり。好きなデジタル工作機械はカッティングマシン・レーザーカッター・デジタル刺繍マシン。

高見 知里

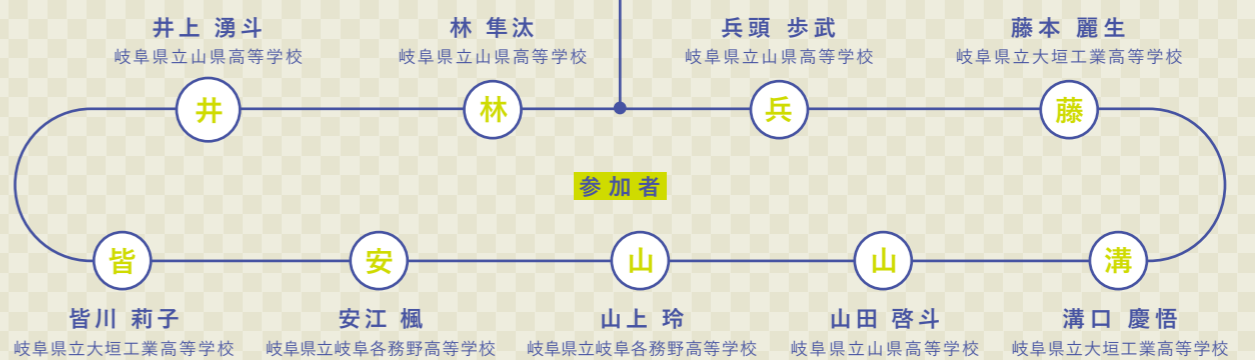


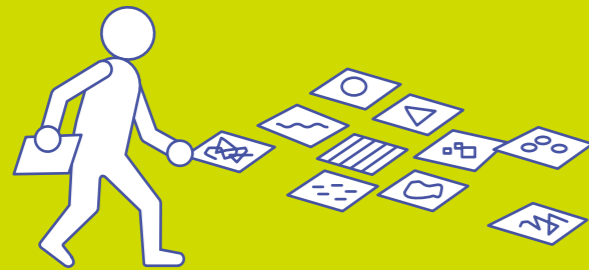
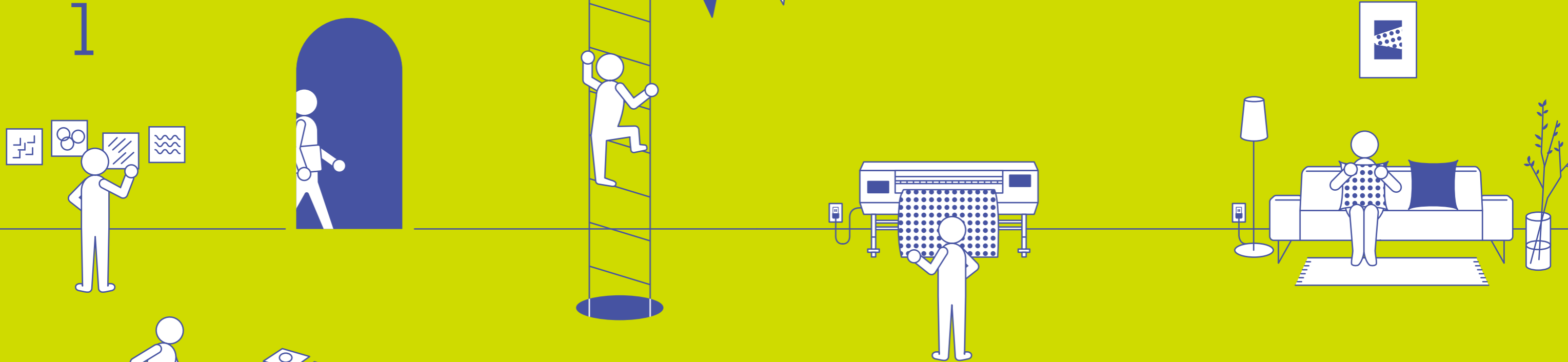
西垣 由紀子



Nishigaki Yukiko

2008年岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー[IAMAS]卒業。出版物、広報物、展示やサインのデザイン、展示の企画制作やマネジメント、教育等に携わり、グラフィックデザインを中心に、平面から空間までさまざまな領域で活動している。武蔵野美術大学非常勤講師。





# モノからクッション

かたち・色・素材を採集し  
グラフィックデザインを体験しよう

- INFORMATION DESIGN
- GRAPHIC DESIGN
- DIGITAL FABRICATION

## 概要

デザインするってなんだろう？  
パソコンやデジタル工作機械の普及により、デジタルデータから手で触れられるモノを個人でつくるのが容易な環境となりました。このワークショップでは、オリジナルのクッションカバーをつくることを通してデザインすることを体験し、参加者同士のデータ交換からデジタルファブリケーションの楽しさを知ることを目指しています。自らの目で捉え、考え、創り出す。デザインするために必要な思考力を養います。

## 学びのポイント

- 日常を多様な視点で捉えることができるようになる
- 「観察」「発見」「編集」「構成」「試作」といった、一連の流れを通して、デザインの基礎を学ぶ
- データの共有と改変を楽しみ、デジタルファブリケーション\*を体験する

【デジタルファブリケーション】  
デジタルファブリケーションとは、データをもとにデジタル工作機械を使用したものづくりのこと。

## スケジュール

DAY0	DAY1	DAY2	DAY2.5	DAY3
7/16(土)	7/23(土)	7/30(土)	9/3(土)	9/24(土)
10:00 - 11:30	10:30 - 15:00	10:30 - 16:00	13:00 - 15:00	10:30 - 15:00
<ul style="list-style-type: none"> <li>・WSの説明</li> <li>・<u>デザインとFABについてのレクチャー</u></li> <li>・グラフィックのための素材作り</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・宿題発表(プロッタージュ)</li> <li>・ソフトウェアの基礎</li> <li>・<u>情報の視覚化のレクチャー</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・宿題発表(レイアウトの構成)</li> <li>・データ交換</li> <li>・<u>レイアウトデザインの体験</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・<u>クッションカバーづくり</u> ※自由参加</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・<u>中間発表会</u></li> <li>・12月の展示の準備(作品紹介の作成)</li> </ul>

使用したオンラインサービス・ソフトウェア Zoom Googleドライブ Illustrator Photoshop Discord

# 1

## クッションの 使用シーンを決める

7/23(土) 編集

お題は「クッションを使う人にまつわる料理」。グラフィックデザインをする上で大事な「誰が(Who)・いつ(When)・どこで(Where)使うクッションか」を考えました。



# 2

## デザイン素材を つくる

7/23(土) 観察・発見

「フロッタージュ」という技法で、家にある食材や調理器具からかたちを採集しました。同じ食材でも角度を変えて異なる柄を集めてみるなど、視覚で捉えるかたちとの違いを体験しました。



同じ食材でも視点を変えてみる

▲見た目の印象が違って素材化すると似ていたりも

# 3

## 素材を 共有・交換する

7/23(土) 編集

デジタルファブリケーションの特徴のひとつである他者とのデータの交換・改変する工程を体験するために、素材画像を全員で共有。自分の料理に必要な材料(素材)を集めました。

▶参加者全員で80点以上の素材が集まりました



▲デジタルデータは、場所に依存せず個々に合わせてデータの改変も可能

疑似的な  
ライセンス体験

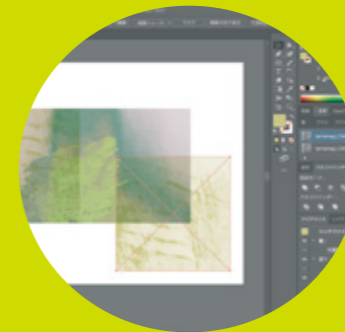
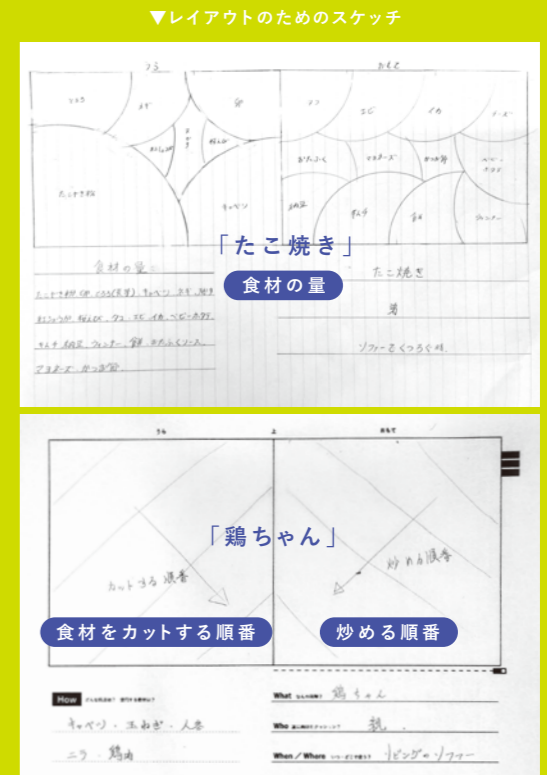
データ交換と  
改変の体験

# 4

## 料理の情報を 視覚化する

7/30(土) 構成

クッションの表と裏でどのようなグラフィック表現ができるか、ラフスケッチを作成。どのような構成軸で視覚化できそうかを複数案考えました。



# 5

## デザインデータを 作成する

7/30(土) 編集・試作

Adobe Photoshop・Illustratorを使い、画像補正とレイアウト作業を体験。中間発表・講評では、参加者が考えたことを発表し、そのフィードバックを全員で情報共有しました。

# 6

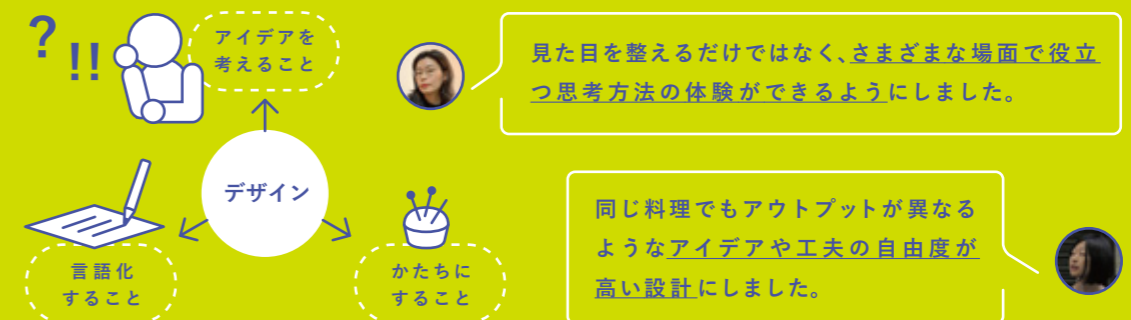
## クッションカバーを 裁縫して、発表

9/3(土)~24(土) 試作

グラフィックを印刷した布は、各参加者へ郵送。各自で裁縫し、クッションカバーに仕上げました。24日は完成したクッションカバーを見せ合い展示準備を行いました。



▼デザインを扱ううえで重視した点





### たこ焼き

minagawa

レイアウトもたこ焼きと同じ丸にすることでデザインに面白みができるように工夫しました。

ラフ案の段階から、内容とグラフィック表現が一致した状態で考えられていました。



視覚化したこと: 食材の分量  
使った材料: お好み焼き粉/キャベツ/卵/長芋/ネギ/紅しょうが/天かす/桜えび/タコ/エビ/イカ/チーズ/ベビーホタテ/ウインナー /餅/キムチ/納豆/オタフク  
たこ焼きソース/マヨネーズ/かつお節  
他の参加者からもらった材料: キャベツ/卵/紅しょうが/天かす/桜えび/タコ/エビ/ベビーホタテ/餅/オタフクたこ焼きソース/かつお節



タグ:  
グラフィックを構成するプロッタージュの画像点数と作者を可視化しているタグ。作者ごとに色を割り当てています。



### しゃきしゃき鶏ちゃん

yamagami

うら面は分量を表現するために棒グラフを模して色の配色も対照的になるようにしました。

視覚化したこと: 食材の分量と切る順番  
使った材料: 鶏肉/にら/にんじん(2種類)/キャベツ/玉ねぎ  
他の参加者からもらった材料: にら/にんじん/キャベツ/玉ねぎ



クッションの仕上がりを想像しながらスケッチを描いていたところが印象的でした。食材の形、調理の動作をグラフィック表現するなど、工夫が見られました。

### おでんでスマイル

inoue



視覚化したこと: おでん鍋に具材を入れる順番  
使った材料: 卵/大根/昆布/はんぺん/にんじん  
他の参加者からもらった材料: 昆布/はんぺん/にんじん

### ポテトサラダ

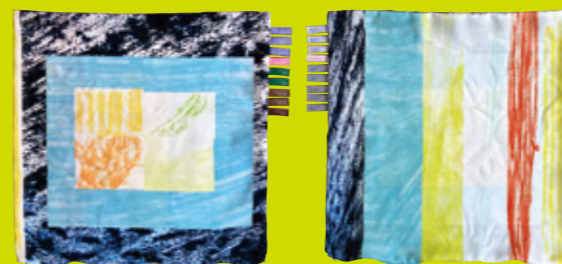
hyodo



視覚化したこと: 材料を混ぜる順番  
使った材料: じゃがいも/ハム/きゅうり/卵

### 巻き寿司

mizoguti



視覚化したこと: 巻き寿司の断面と巻く順番  
使った材料: のり/ご飯/かんぴょう/卵/きゅうり/かにかま  
他の参加者からもらった材料: かんぴょう/きゅうり/かにかま



クッションカバーの作品情報とグラフィックを構成している元画像、作者による制作意図などを冊子にまとめました。

### ナポリタン

jum



視覚化したこと: 具材がパスタにのっている様子  
使った材料: パスタ/ピーマン/玉ねぎ/ソーセージ/ニンニク/塩/ケチャップ  
他の参加者からもらった材料: ピーマン/ニンニク

### 友達と僕の好きな麻婆豆腐

fujimoto



視覚化したこと: 調理方法と自分好みの味  
使った材料: ミンチ/豆腐/ニンニク/生姜/豆板醤/ネギ  
他の参加者からもらった材料: ネギ

### ふかふか冷やし中華

Yasu



視覚化したこと: 具材が麺にのっている状態  
使った材料: 麺/トマト/きゅうり(2種類)/卵/ハム  
他の参加者からもらった材料: きゅうり

### エノキ巻き肉ツシヨン

yamada\_yamagata



視覚化したこと: 材料の分量と巻く順番  
使った材料: しゃぶしゃぶ用肉/大葉/エノキ/塩コショウ  
他の参加者からもらった材料: 大葉

「モノからクッション」の作品情報を掲載したWebページでは作者による音声解説を用意しています。



モノからクッションWebページ



作品・成果展示

12/3(土)・4(日)  
Ogaki Mini Maker Faire 2022



参加者が制作した9点のクッション作品と、制作の過程について展示しました。

ワークショップを振り返って

講師



「作業内容に関係なく、意欲的に取り組む姿が印象的でした。特に「自分が表現したい情報をどのように視覚化するか?」という工程では、みなさんの自由な発想に驚くとともに、いろいろな視点で検討していることを嬉しく思いました。三者三様の素敵な作品に仕上がったと思います。」



「初めてデザインをする方が大半でしたが、試行錯誤しながら最後まで諦めずにブラッシュアップした力作揃いでした。考えを言葉で伝えることやかたちにすることは簡単ではありませんが、つくることの楽しさを知ったり、小さなことでも何か気づきのある時間になっていたなら嬉しいです。」

参加者

「普段やらないことなので、とても楽しかった。」

「デザインをしてみようと思った。」

「表現の仕方によって、いろいろなものが表せることを知りました。」



自分の電子楽器を  
デザインしよう!

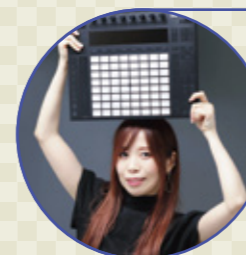
音を考え、楽器をつくり、  
表現の可能性を拡張する

Okamura Ayako

IAMAS卒業。音響・映像信号、センサーやネットワークを応用し、プログラミングを用いたオーディオビジュアルやインスタレーションを研究。現在は、広告制作/IT教育/メディアアート/楽曲制作/メディア開発に従事。ギターと、Push / Ableton Live / Max for Liveを使用した、リアルタイム性のあるエレクトロニカ、ハードウェア連携した楽曲を制作。MUTEK.JP、日本科学未来館、FabCafe、リットーミュージックなどで、Ableton Liveのワークショップを担う。アート集団「Laatry」にて活動。

講師

岡村 綾子

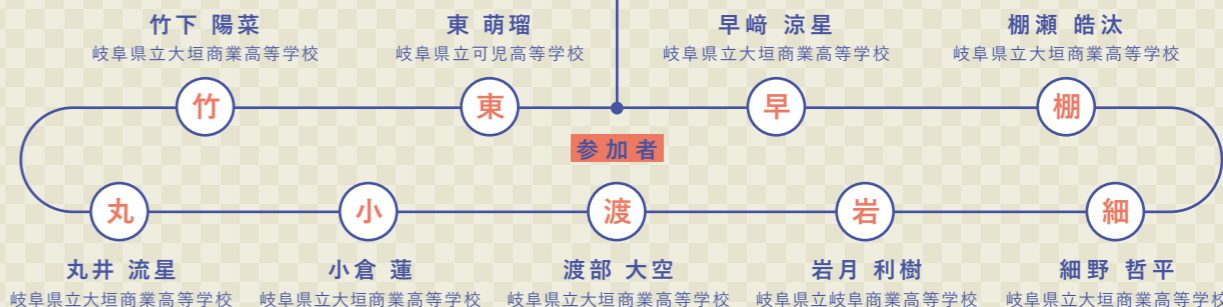


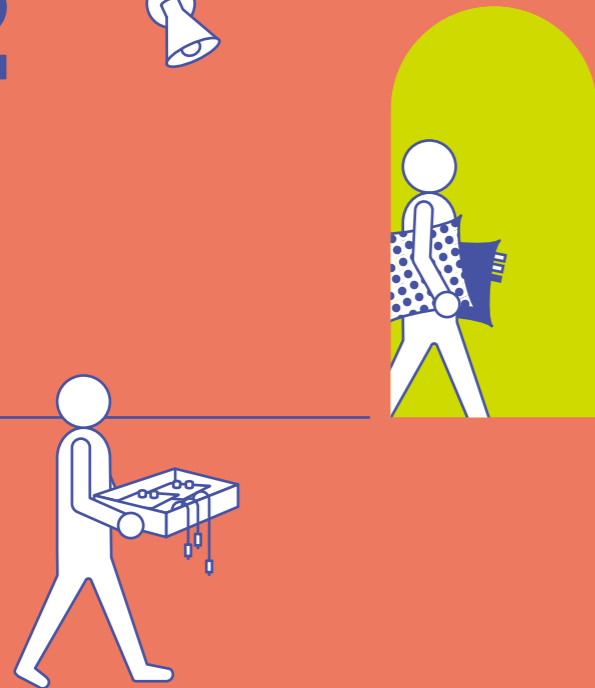
齊田 一樹



Saita Kazuki

電子楽器製作者。2006年から2019年まで、メーカーにて電子楽器開発、現在は木下研究所名義で細かな楽器の開発と販売をしている。ステージ上で楽器を0から組み立ててライブをする「Breadboard Band」、自作楽器テクノロジーユニット「車輪の再発明」等でライブ多数。その他、シンセサイザーや電子工作についての書籍、「Make:Analog Synthesizers」、「エレクトロニクスをはじめよう」の2冊の監訳など、電子楽器製作に関する活動を幅広く行っている。





## 自分の電子楽器を デザインしよう！

音を考え、楽器をつくり、  
表現の可能性を拡張する

ELECTRONIC  
INSTRUMENT DESIGN

### 概要

楽器というとピアノやギター、ドラムなど、音楽室にあるものを思い浮かべるかもしれませんが、世界には様々な楽器があり、文化を形成しています。コンピュータを使えば、自分で楽器を作ることができます。このワークショップは、既存の楽器ではない新たな電子楽器を自分で制作することを通じて、音と音楽の違いの探求、楽器デザイン、演奏方法について探究します。音について考えるところから、電子楽器をデザインして制作し、演奏しました。

### 学びのポイント

- 「音」と「音楽」の違いを探究する
- 楽器やシンセサイザーの仕組み、電子工作やコンピュータの仕組みを知る
- 自分で楽器を創作し、演奏する方法を考え、体験する

### スケジュール

DAY1 7/24(土)	DAY2 8/20(土)	DAY3 8/28(土)	DAY4 9/18(土)
11:00-14:00 音について考えよう シンセサイザーの基本	10:00-15:00 電子楽器をデザインしよう 組み立て+基本的な使い方	10:00-14:00 電子楽器を作ってみよう シンセの応用的な使い方	10:00-15:00 自作楽器で 演奏してみよう

### 使用したオンラインサービス・ソフトウェア

Zoom Google Chrome Googleドライブ Discord Learning Synths Learning Music



# 1 音について 7/24(土) 考察

「音」と「音楽」の違いについてグループで考えるワークを行いました。音楽を創り出す前に、参加者それぞれのイメージや定義を改めて共有しました。

Q. 音楽ってなんだろう？ 「音」と「音楽」の違いってなんだろう？

リズム感があるもの？

複数の音を組み合わせるもの？

メロディがあるもの？

!! 楽器の音だけではなく、どんな音でも「音楽」になり得る!

# 2 電子楽器をデザインしよう 8/20(土) 体験

Web Audioを使ったWebシンセを体験してもらい、基本の仕組みを理解したうえで、シンセサイザーの組み立てや基本的な使い方について解説しました。

▼初心者でも学びやすいAbletonのWebシンセ



▶ワークショップ後にも復習できるように、20本以上の動画の教材を使って解説しました



マイクの音

音量

(フィルター/ディレイ)

エフェクト

タッチセンサー  
電気を通すものをつなげたり、タッチングをすることでカスタマイズ可能。いろいろな操作方法を探求できる。

SDカード(外部の音)  
気になった音をmp3データとして採集し、回路の中に入れて再生できる。

モジュラーシンセ  
パッチケーブルで要素同士を繋げることでシンセサイザーのカスタムが可能。擬似的に電子工学的な体験もできる。

プレイモード1 (シーケンス / Trigger)  
プレイモード2,3 (EGエンベロープ/LFO)

マイク SDカード タッチセンサー

ワークショップ専用オリジナルシンセサイザー  
DIGITAL ANALOGUE

自分だけの表現の可能性

シンセサイザーの回路図

斉田さん自作のシンセサイザー

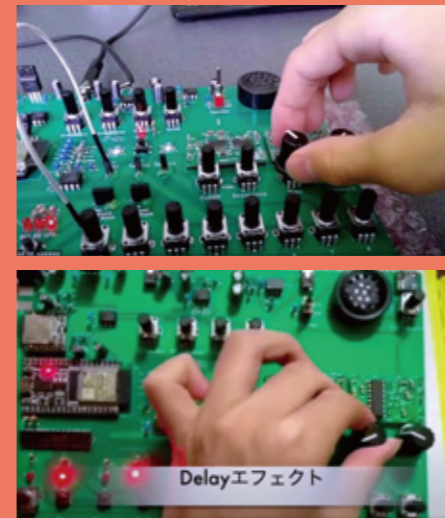
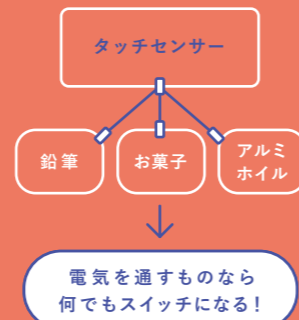
◀すべてデジタルだけで完結するシンセとは異なる、アナログ回路の要素を取り入れたオリジナルのシンセサイザーで、自分の表現の可能性を探りました

# 4 自作楽器で演奏してみよう 9/18(土) 発表

シンセサイザーに様々な外部の音や自分の声を取り込むなどしながら、それぞれ工夫して自作した楽器で、演奏・パフォーマンスをして発表しました。



好きなものをタッチセンサーにつなげて音を出す体験をしました  
◀水をつなげて音を出す様子



\*LFO ... Low Frequency Oscillator. 耳では聞こえないほど低い周波数を発生させ、アサイン先を変調させる機能。

▲テンポを合わせる微調整をがんばって仕上げていました

◀自分の好きな曲をコピーして、アレンジしてくれました

◀起承転結のある、すばらしいパフォーマンスを見せてくれました

Webシンセでは、LFO\*ひとつで、かなりの変化値のある音を作ってくれた参加者がいて驚きました。

この短時間で、完成度も高く素晴らしかったです。

ここで学んだ操作をする力を応用していけば、他の分野に対しても理解を深めることができると思います。

# 3 電子楽器にさわってみよう 8/28(土) 制作

外部と繋げることのできるタッチセンサーやモジュラーシンセなど、教材の応用的な使い方についても例を挙げて解説し、自由に電子楽器を触って音を作ってみました。

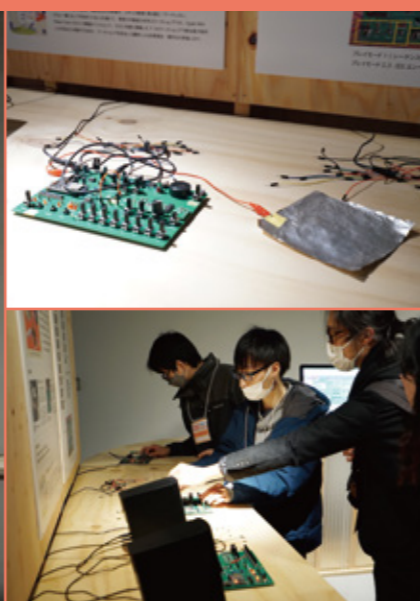


作品・成果展示

12/3(土)・4(日)  
Ogaki Mini Maker Faire 2022

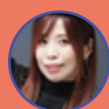


ワークショップの中で参加者がそれぞれ制作した電子楽器を展示し、発表会の様子を記録した動画を流しました。

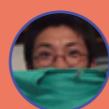


ワークショップを振り返って

講師



「音楽を通して、電子工作、シンセサイザーの仕組み、表現をみんなで模索し学びました。それぞれの個性を活かし、講師陣が想定していなかったような音作りと曲から新しい発見もありました。シンセサイザーには正しい使い方はなく、自分で音を探し曲を構築する行為が楽しさと学びに繋がると思えます。参加者の皆さんには、これからも探求する姿勢を忘れずに、音楽にかかわらず多様な分野で活躍されることを期待しています。」



参加者

「ほとんどの人が、今回初めてシンセサイザーに触れたと思いますが、さまざまな音色を作ったり演奏に挑戦したりと、楽しみつつも何かを学んでもらえていたら嬉しいです。今後、シンセサイザー自体をゼロから作る場合は、公開している回路図やプログラムをぜひ参考にしてみてください。」

「他の人がつくった音を使うことで演奏の幅が広がって面白かったです。」



# NFTと Generative Art

NFTアートを知る、語る、  
プログラムでつくる

講師

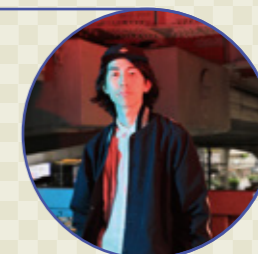
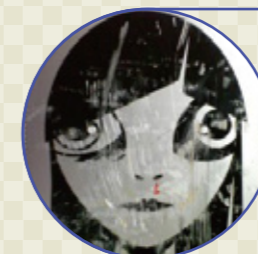
NIINOMI

NEORT株式会社代表 / Media Artist。国内メガベンチャーでのWebサービス・アプリ開発を経て、2019年にNEORTを創業。Digital Artのオンラインプラットフォーム「NEORT」の開発を中心に、テクノロジーを駆使した新しいArtの可能性を探求する。

永松 歩

Nagamatsu Ayumu

インスタレーションやXR演出システムの企画・開発をおこなっているフリーランスのプログラマー・アーティスト。学部にて美術史を学んだ後、インターネットサービス会社にてシステム開発のPMを経験。並行してアプリやジェネラティブアートの制作を始める。2018年、IAMASメディア表現専攻修士課程修了。



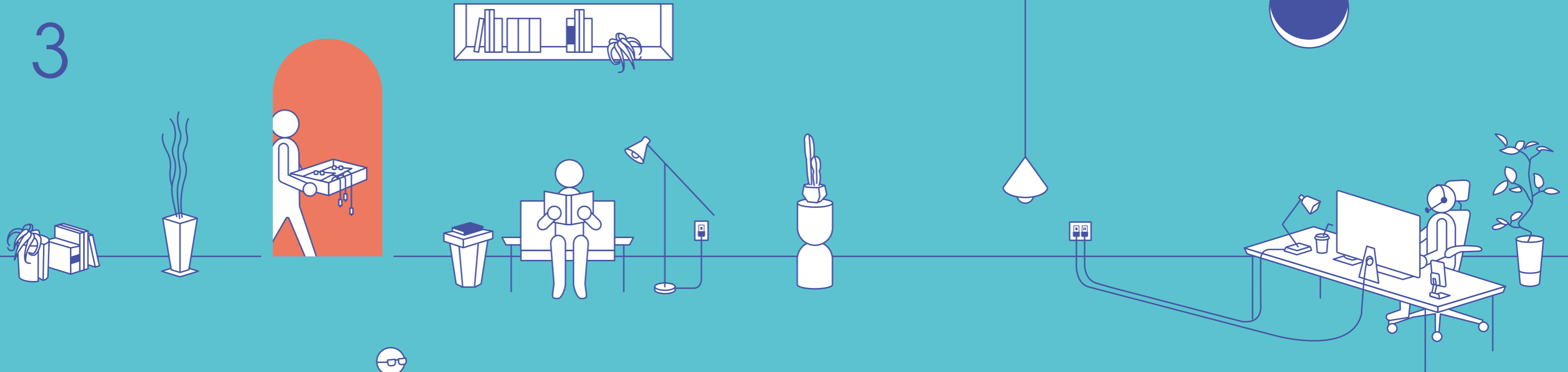
Peng Chia HUANG  
情報科学芸術大学院大学 [IAMAS]

石原 武流  
HOPTER TECH SCHOOL



中島 暢慎  
HOPTER TECH SCHOOL

村岡 愛  
岐阜県立岐阜各務野高等学校



# NFTと Generative Art

NFTアートを知る、語る、  
プログラムでつくる

PROGRAMMING

## 概要

プログラミングによってアート作品を作り、NFTとして販売するまでの流れを学びます。「NFTとは何?」「どうして作品が高額になり得るの?」そんな素朴な疑問を真剣に考え議論しながら学びを深めます。Generative ArtとNFTについての制作や批評を通じて理解を深めることを目的に、一人1点以上の制作はマストとしましたが、制作能力の向上よりも、見方や評価、判断のプロセスにおける知的な楽しさを重視しました。

## 学びのポイント

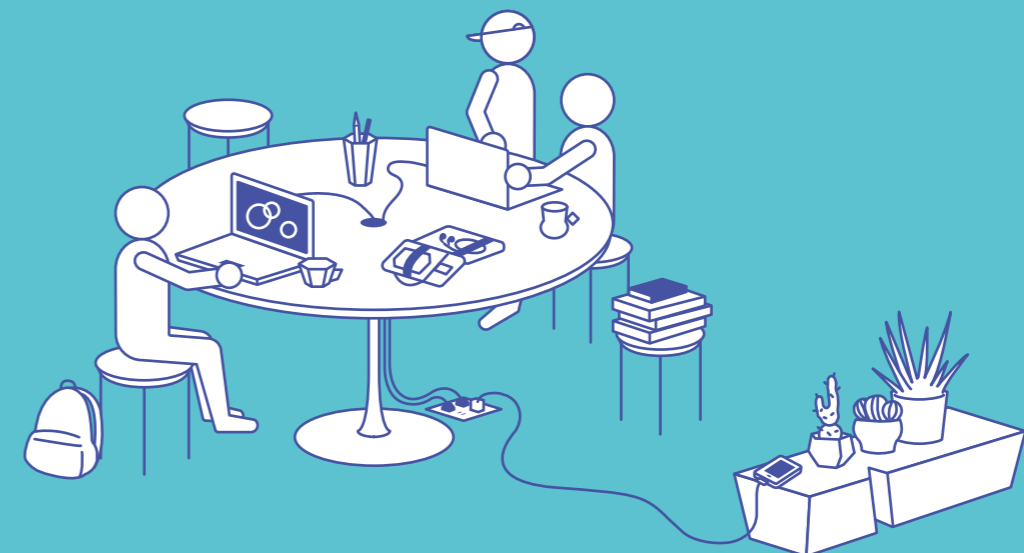
- 複雑な概念をおもしろがり、考えを言葉にする力
- プログラミングでアートをつくる力
- NFTに対するリテラシーを知る

### 【NFT】

Non-Fungible Token(代替不可能なトークン)の略称。ブロックチェーン技術によって発行される、保有証明書や鑑定書が付いた代替不可能なデジタルデータのこと。

### 【Generative Art】

コンピュータソフトウェアのアルゴリズムや、数学的・機械的なアルゴリズムによって生成される芸術作品。人工と自然の中間のような有機的な表現を行わせる作品が多い。



## スケジュール

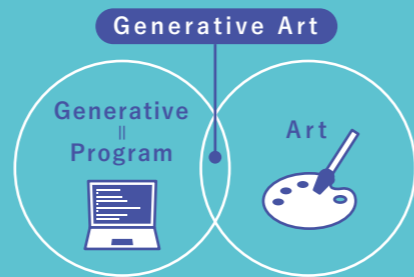
	DAY1 8/6(土)	DAY2 8/27(土)	DAY3 9/10(土)
10:00-11:00	<u>Generative Artとは?</u>	NFTとは?	制作物のフィードバック
11:00-12:00	JavaScriptの基礎	<u>NFTの可能性・課題 ディスカッション</u>	<u>NFTプロジェクトを 企画してみよう</u>
13:00-14:00	p5.jsの基礎	乱数バリエーション	制作の発表
14:00-15:00	制御文 + 描写関数	様々な作例	感想・振り返り

使用したオンラインサービス・ソフトウェア

Zoom Google Chrome Discord Miro

# 1 「Generative Artとは？」 8/6(土) を正しく理解しよう 知る

プログラミングでつくるアートの歴史と考え方について理解しました。JavaScriptやp5.jsの基礎、制御文や描画関数についても、手を動かしながら学びました。



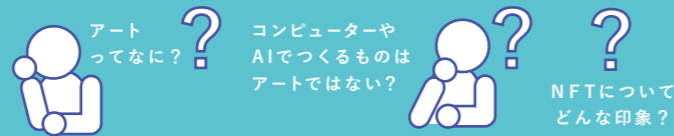
- 純粋芸術 (Fine arts)
- デザインの歴史
- 文化資産

▶ 芸術やデザインの基礎的な知識も学びました



# 2 NFTの可能性を考えよう 8/27(土) 議論

NFTの仕組みや構造、具体的な用語の説明、そして今NFTがどんな評価をされているかを解説。NFTについてどんな印象を持っているかなどについても議論しました。



用語の説明をただ聞くだけでなく自分がどうアクションできるか？を参加者それぞれ言語化しながら進めました

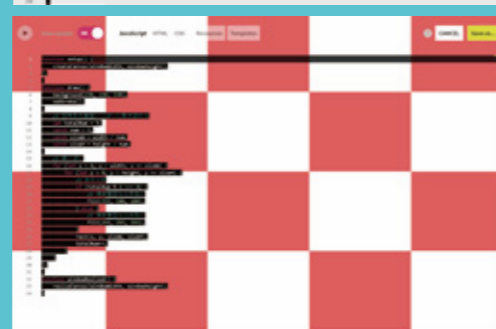


◀ オンラインホワイトボード「Miro」

# 3 プログラムを 8/27(土)・9/10(土) 書いてみよう 制作

「NEORT」を用いて、実際にプログラムを書いてみました。テンプレートをベースに、視覚的にもフィードバックを得やすく、プログラミングを楽しめるようにしました。

▶ NIINOMIさんが開発したDigital Artのオンラインプラットフォーム「NEORT」を使用  
JavaScriptをブラウザ上で実行し、ライブラリを即座に読み込める機能が備わっているため、制作に適した環境と言える

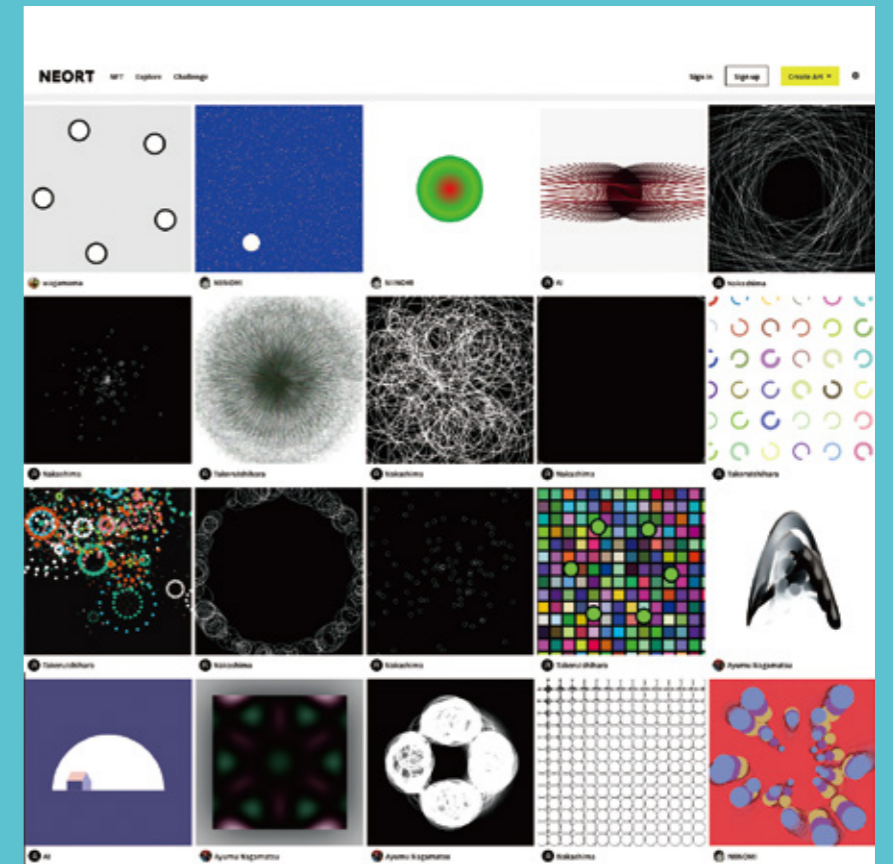


# 4 NFTプロジェクトを 9/10(土) 企画してみよう 制作

最終制作のテーマは「ランダム」。リロードするたびに変化する作品に挑戦しました。最後に、NFT発行やアート制作について座学で学びました。

▶ 使った教材や制作した作品はNEORT上で見ることができます

▶ 中間制作物もあるので、どのような軌跡でプログラミングを成熟させていったかその過程も垣間見えるラインナップです



プログラミングの前提スキルが高い参加者が多かった印象でしたね。

さまざまなプログラミング言語の経験がある参加者も！

そういう人には芸術の文脈を少しインプットするだけで、強度のある絵をどんどん生成できてしまうので、驚きました。

NFTとして発行する際に、異なるパラメーターを与えることで違う絵を購入できることも想定して「ランダム」というテーマにしました。

NFT発行の方法はレクチャーしたものの、発行まではやりませんでした。実際に今回のようなクオリティの作品が、今どんどん取引されています。

ぜひマーケットに流通させて、チャレンジしてほしいです。

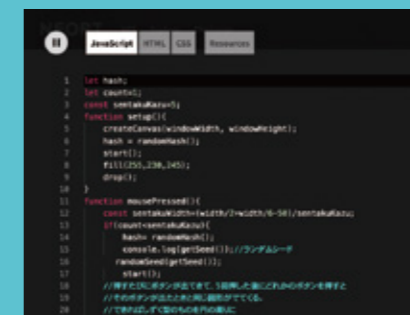
完成作品

参加者それぞれ「NEORT」上でコードを書いて作品をつくってもらい、#GifuCreationのタグをつけて投稿してもらいました。作品をこまめに上げて感想を言い合うことを奨励したこともあり、他の参加者の制作物のクオリティや進捗状況に互いに刺激を受けながら、難易度の高い作品にチャレンジする姿も見られました。



「拾い画の再現未完」

村 AI

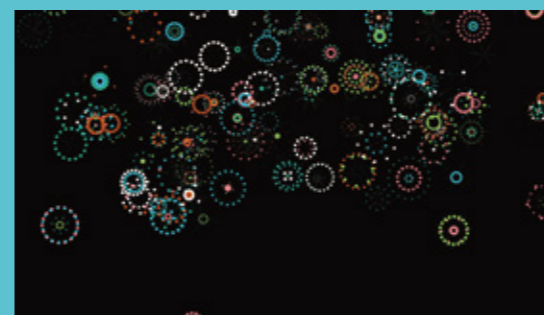
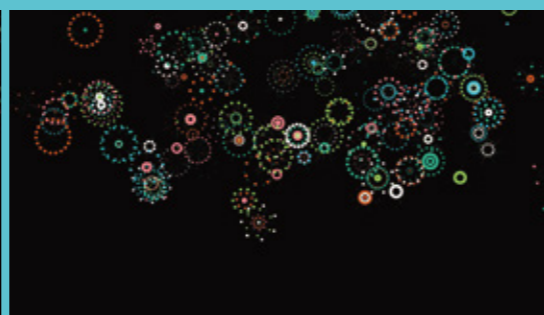


「具象的な絵をプログラミングで書くのはかなり手間がかかるうえ、難しいとされていますがチャレンジをしてくれました。他の参加者もこの作品に刺激を受けていたようでした。」

「firework」

石

TakeruIshihara

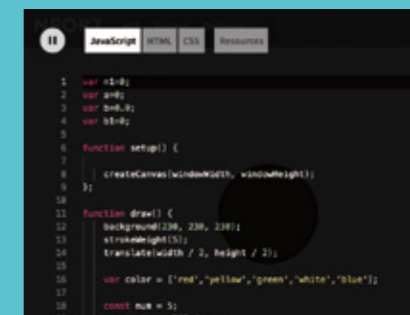
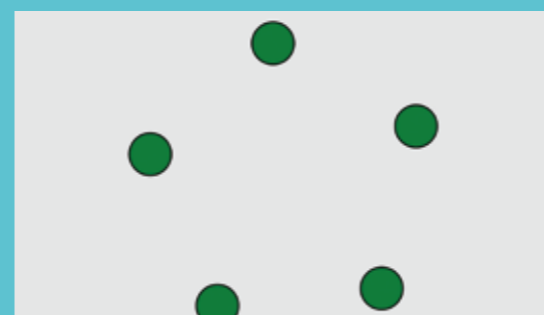
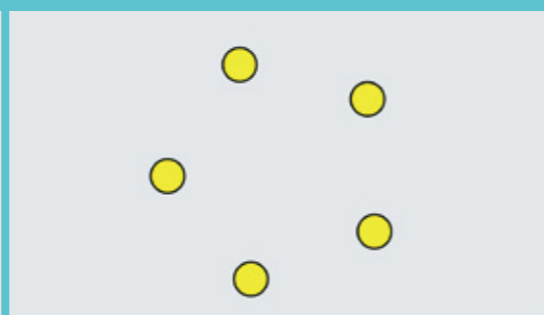


「マウスクリックで花火がランダムに打ち上がる作品ですが、random seed関数を使って乱数を固定し、ランダム表示を再現可能にしているところが良いですね。」

「circles」

P

wagamama

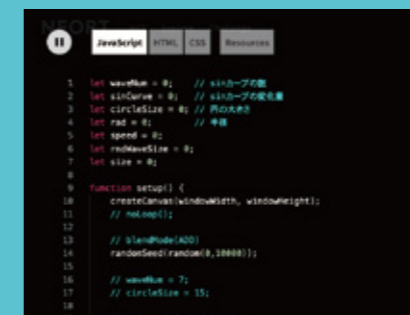
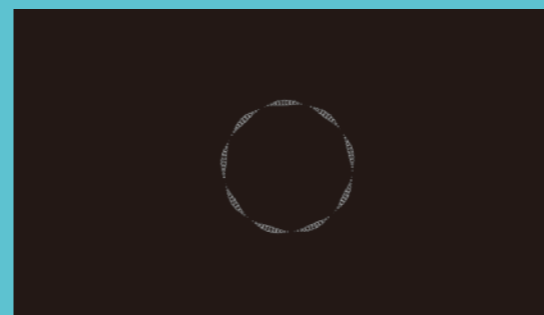
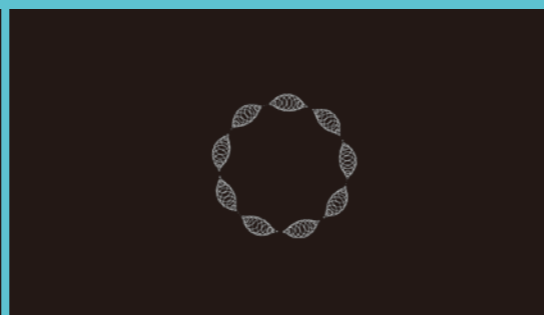
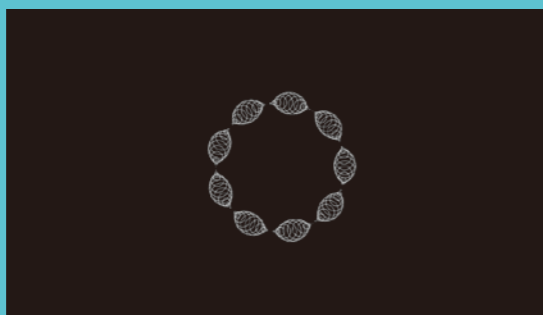


「当初プログラミングに苦手意識を持った受講者でしたが、教材のテンプレートを参考にシンプルなアニメーションを制作してくださいました。時間変化によって色と形状の位置が変化しています。」

「2\_work3」

中

Nakashima



「行っている処理は三角関数と円の描画のみですが、パラメーターを変えることで多様な絵を生み出すことができるというのがジェネラティブアートの魅力ですよね。」

前ページの作品や講師の作品は  
NEORTで見ることができます。

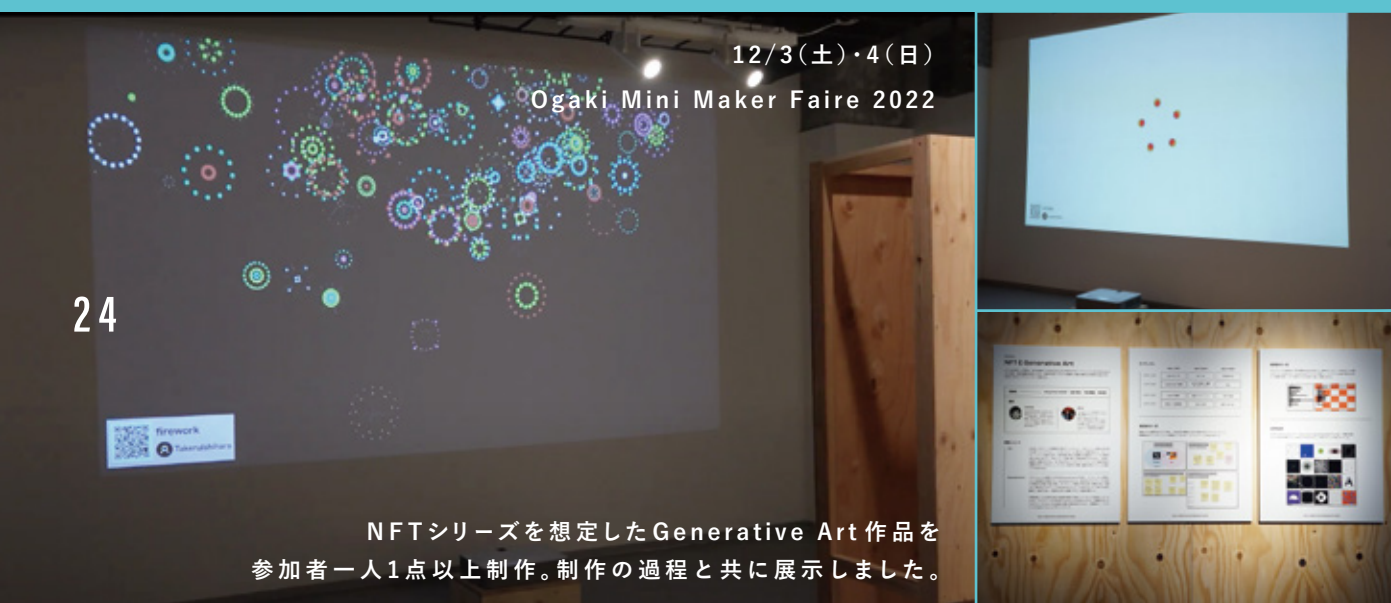
(NEORT内では作品をNFTとして販売する  
ことも可能)



NEORT  
#GifuCreation



### 作品・成果展示



24

12/3(土)・4(日)  
Ogaki Mini Maker Faire 2022  
NFTシリーズを想定したGenerative Art作品を  
参加者一人1点以上制作。制作の過程と共に展示しました。

### ワークショップを振り返って

講師



「コードを書くという行為は機能的なもの  
づくりに用いられがちですが、今回のWSの  
ように好奇心の赴くままキーボードを走ら  
せるのも良いと思います。Generative Art  
もNFTもよくわからないものかもしれませ  
んが、当たり前を疑い、未知を楽しむ心を持  
ち続けてもらえたら嬉しいです。」



「オンラインでありながら、少人数で集中し  
て授業を進行できたと思います。プログラ  
ミングで絵をつくることは、NFTやAIの盛  
り上がりとともに同時代の表象となってい  
ます。こうした不思議な状況でも、みずから  
手を動かし積極的に関わり、ともに面白  
がっていただければと思います。」

参加者

「やってみたら時間  
を忘れるくらい  
面白かった。」

「数学の計算式を絵に使ってこなかった  
ので新鮮で楽しかった。もっと本格的な  
Generative Artをつくってみたい。」

「今後もプログラミング  
を通して絵をつくり  
続けていきたい。」



### 成果報告・講評会を動画でご覧いただけます

今回紹介した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、「Ogaki Mini Maker Faire 2022」のコンテンツのひとつとして、2022年12月3日(土)に岐阜県大垣市のソフトピアジャパンにて発表しました。当日はオンライン配信も行い、そのアーカイブ映像はYouTubeでご覧いただけます。成果報告会では、それぞれのワークショップごとに内容や成果について講師が共有したのち、今回のクリエイション工房の活動を振り返ってクロストークも行いました。ぜひご覧ください。



岐阜クリエイション工房2022 成果報告・講評会  
(IAMAS channel)  
<https://youtu.be/qYm2tqXw79E>

《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2022 ストーリーブック (成果報告書)  
発行日: 2023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/イラストレーション: 森美佳 (zoomic)  
編集/文: 後藤麻衣子 (COMULA INC.)