

# ICC Digital Ideas workshop 2018

## ▼Interactive tech and /or ideas workshop

- Sound reactive
  - Toy x Interactive
  - Big data x Visual and / or Sound
  - interactive media Art
- etc.

主催：インタークロス・クリエイティブ・センター（一財）さっぽろ産業振興財団

協力：NPO法人 UNISON 札幌市 IT振興普及推進協議会

## ICC デジタル・アイディア・ワークショップ

～デジタルサイネージ（電子看板）やビックデータなどを使ったインタラクティブなコンテンツをクリエイティブに創造するワークショップ～

2018年2月22日～26日

@ICC Cross x Garden

札幌市白石区東札幌5条1丁目1-1

**2/22 木** : Reception 17:00~21:00  
オリエンテーション後、懇親会がございます。

**2/23 金** : Workshop day1  
10:00~18:00

**2/24 土** : Workshop day2  
10:00~18:00

**2/25 日** : Workshop day3  
10:00~18:00

**2/26 月** : Seminar 13:00~14:30  
セミナーへの参加可。無料

fee 参加費 ¥30,000- 懇親会費込

[www.icc-jp.com](http://www.icc-jp.com)

2001年にクリエイティブに特化したインキュベーション施設として世界に先駆けて誕生したインタークロス・クリエイティブ・センター（ICC）。発足当初から国際的な感覚のクリエイター育成に力を注ぎ、国際的なクリエイティブ・ワークショップを展開してきました。トップクラスのクリエイターを海外から招聘し、アイデアを刺激していくワークショップを今年も実施。

今回は世界的なクリエイティブ集団tomatoの共同創設者であり、ドイツのカッセル芸術大学学部長を務めるジョエル・パウマン氏を迎え、広告、地域プロモーション、教育等、様々な場面で利用出来るコンピューターいアイデアを生み出すインタラクティブ（双方向型）のコンテンツ制作ワークショップ実施します。参加者はクリエイターに限らず、IT、広告、企画、デザイ

ン、教育、地域おこし、観光、映像、などに携わるような方も歓迎。基本的に英語でディスカッションしますが、通訳アシスタントが付きます。限定15名なので、定員になり次第応募を締め切らせていただきます。

<\*openframeworksやprocessingなどのフリーのプログラミングソフトやMakeyMakey等のデジタルトイを使用し簡単なプログラムを行いますが、グループでの制作等アイデアをシェアするモノなので特に知識が無くてもご参加出来ます>

◎応募方法：以下のサイトよりお申し込みいただき、受付返信メールにてお振込のご案内を申し上げます。



[www.icc-jp.com](http://www.icc-jp.com)

問い合わせ先:インタークロス・クリエイティブ・センター  
久保、岡田 011-817-8911 / [info@icc-jp.com](mailto:info@icc-jp.com)



講師：Creative Reader

ジョエル・バウマン Joel Baumann

カッセル芸術大学学部長

Tomato 共同創設者

社会やコミュニケーションの作法に影響を与える、インタラクティブなニューメディアを創造するクリエイティブ・リーダー。これまでソニー、三菱重工、AOL、シャープ、ノキア、レッドブルなどの広告を手がけ、テレビ朝日のインタラクティブなロゴを手がけた事でも有名。1999年にロンドンで Tomato の設立に参加。2003年には日本最大の屋内ライブイベントであるエレクトラグライドのために全長9時間のビジュアル作品を制作した。2006年にはオランダのフローニンゲンで、前衛作曲家コーネリアス・カーデューの作品演奏会のためにダイナミックなビジュアルインスタレーションを発表。カッセル芸術大学でニューメディアの専門家として教鞭をとり、2003年より学部長を務めている。大手広告会社などでのワークショップも行っている。

Joel co-founded the award-winning new-media collective tomato interactive (London) in 1999 after briefly joining the award-winning new-media collective Antiorom (London) in its expiring stages.

Since 2003 Joel is Professor for New Media at the Kunsthochschule Kassel (school of art and design Kassel) in Germany.

In his work he concentrates on the interactive moment and its strategic use. He is interested in the influence New Media has on society and communication.

His commercial work includes projects for Sony, Mitsubishi Motors, AOL, Sharp, Nokia und Redbull. In 2003 tomato interactive produced 9 hours of live visuals for Electraglide, the largest indoor live music event in Japan. Over 20000 people attended. In 2006 tomato created a dynamic visual installation in the Media Centraal, Groningen, the netherlands for a rare performance of the work of the english avant garde composer Cornelius Cardew.

His work has been shown at the Design Museum in London, the Jacobson Howard Gallery in New York, the Kasseler Kunstverein in Kassel, the European Media Arts Festival in Osnabrück and the Pavlov MediaLab in Groningen.

<http://joelbaumann.com>





# natural errors of digital nature\*

## デジタルネイチャーにおける自然なエラー。

- ・ 私たちは生活の中で、デジタル技術の衝撃、あるいは技術の世代交代を感じているのでしょうか？
- ・ デジタルは自然なものになってきているのでしょうか？
- ・ この生活様式が産み出す「エラー」は生産的な瞬間になりえるのでしょうか？  
ネガティブな影響となるのでしょうか。
- ・ 偶然に起こるエラーがある一方で、意図的にエラーを作り出すことも可能なのでしょうか？
- ・ それらは自然現象である、という意味になるのでしょうか？
- ・ これらのエラーは、まだ読むことの出来ない計画の一部であり、  
デジタルネイチャー\*（コンピュータと非コンピュータリソースが親和することで再構築される新たな自然環境）に組み込まれた進化戦略  
なのでしょうか？
- ・ これらの予測できないエラーの中に、新しいデジタルな生活があるのでしょうか？
- ・ エラーは政治的、社会的、経済的な手段となりうるのでしょうか？

## INTER ACTIVITY

### インタラクティビティー

人間は道具を使い始めて以来、それにより人間になり始め、物体と物体のもつ機能に密接な関係を築いてきました。長年にわたりこの関係には変化がなく、一次元的で非常にシンプルなものでしたが、同時に非常に沈黙したものでもありました。

そして私たち人間はコンピュータを発明しました。この道具と機能は私たちに愛情を返してくれます。私たちに反応し、私たちに認められていると感じさせてくれます。私たちは彼らと交流します。彼らは私たちの行動に反応し、私たちが本当にここにいると伝えてくれるので、私たちは嬉しくなるのです。

私たちとコンピュータとの親密な関係はまだ始まったばかりですが、それはこの恋愛の初期段階です。リアクティブ・トイ（反応するおもちゃ）やインタラクティブ・ゲームは、私たちの長い旅の出発点です。この関係は私たちをどこへ導くのでしょうか

このワークショップの目的は、サウンド・リアクティビティ（音への反応性）を利用してアイデアを開発することによって、コンピュータと人間の反応性を探ることです。サウンド・リアクティビティはプログラムが簡単で教えるのが簡単なので、人間とコンピュータのやりとりの仕組みや設定方法をすばやく知ることができ、創造的なアイデアを探求する時間を与えてくれます。

最後に、公共の場所でアイデアやプロジェクトをテストし、人々がどのようにそれらに反応するかを観察します。

ジョエル・バウマン *Joel Baumann*

カッセル芸術大学学部長

Tomato 共同創設者

## natural errors

## of digital nature

- How do we feel the impact of digital technologies and replacements on our lives?
- Has the digital become natural?
- And are the errors this way of life produces productive moments or negative side effect?
- Are some errors produced on purpose, while others happen haphazardly?
- Would this mean that they are natural phenomena?
- Are these errors part of a yet unreadable plan, an evolutionary strategy embedded in digital nature?
- Is there new digital life in these unforeseen errors?
- Can errors be political, social and economical instruments?

## INTER ACTIVITY

Ever since humans have started using tools and by that have started becoming humans they have engaged in an intimate relationship with objects and their functions. For many years this relationship has been flat, one-dimensional and very simple, but also very silent. So we humans invented computers – tools and functions that can love us back, that can react to us and make us feel acknowledged. We interact with them, they react to our actions, they let us know that we are really here, which makes us happy. Our intimate relationship with computers has just started, it is early days in this love affair. Reactive toys and interactive games are the starting points of our long journey together. Where will this relationship lead us?

The object of this workshop is to explore computer-human reactivity by developing ideas using sound-reactivity. Sound-reactivity is simple to program and therefore simple to teach, allowing us to quickly get an insight into human-computer interaction and how it is set-up, leaving us with lots of time to explore creative ideas. Finally we will test our ideas and projects in public space and observe how people react to them. Hopefully they will be happy.