

PROJECT ESIN WORKSHOP IN 札幌

主催：Project Esin / Inter x cross Creative Center (一般財団法人さっぽろ産業振興財団)



◎ ワークショップ

日時：2015年3月1～4日（4日間） 10:00～19:00（予定）

会場：インタークロス・クリエイティブ・センター（ICC）

定員：15名

参加費：50,000円（税込）

◎ クリエイティブ・カンパセーション

日時：2015年3月4日 17:00～20:00（16:30開場）

会場：インタークロス・クリエイティブ・センター（ICC）

定員：100名

参加費：無料

申し込み：以下のサイトからお申し込みください。

<http://projectesin.com>

Project Esin 札幌開催スケジュール

- 2月28日 19:00～ ワークショップ参加者と講師との懇親会
- 3月1日～4日 10:00～19:00（予定）ワークショップ
*最終日は16:00終了予定
*プロジェクトの内容は当日講師より発表されます。
- 3月4日 17:00～18:30 クリエイティブ・カンパセーション
（シンポジウム）＜一般参加あり（無料）＞
- 3月4日 19:00～20:00 ネットワーキングパーティ
- 3月1日～4日 ビジネス・レクチャー
エシンのコンセプトのレクチャー
（時間未定 1～3回を予定）

*上記内容はすべて参加費に含まれています。

インタークロス・クリエイティブ・センター (ICC) では、産業振興や国際的なクリエイティブ人材育成を目的に、世界トップクラスのクリエイティブの考え方を身につけてもらうためのクリエイティブのワークショップを行っています。今回行う *Esin workshop* は2000年から2004年にわたりイギリスのクリエイティブ集団「Tomato」が東京、札幌(icc)、台北、ニューヨーク、ベルリン、カッセル、ロードアイランドで開催したクリエイティブ・ワークショップが元になっています。

Esin の基本理念は *Tomato* の手法に基づき、ワークショップを通してあらゆるクリエイティビティを刺激すること。自分の創造力を探求したいという願いを持つ参加者が集まり、世界的なクリエイターたちと協働して、ひらめきを生み出します。

Creative Leader



ジョエル・バウマン Joel Baumann(クリエイティブ・リーダー)

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、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レ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。



グラハム・ウッド Graham Wood(クリエイティブ・リーダー)

The Gild エグゼクティブ・クリエイティブ・ディレクター Tomato 共同創設者

世界のクリエイティブシーンに影響を及ぼし続けるデザイナーの一人。1991年にロンドンで先鋭的なクリエイティブ集団「Tomato」の設立に参画。以来、JWT、Stuido Heiss、The Gildなどでエグゼクティブ・クリエイティブ・ディレクターとして活動しながら、ナイキ、アディダス、マルコム・マクラレン、ソニー、ポルシェ、ガーディアン、BBC など著名ブランドのディレクションを手がけてきた。AICP、D&AD、ウェビー、FWA、カンヌライオンなどで数々の荣誉ある広告賞を受賞。若手育成のために、そのユニークな発想を積極的に公開している。1965年、ロンドン生まれ。



スティーブ・ベイカー Steve S. Baker (Project Esin 代表)

ロンドンの先鋭的なクリエイティブ集団として知られる *Tomato* を創設。13年間にわたり同社の代表取締役社長を務め、*Tomato* ワークショップを提唱した。クリエイターのための情報サイト *Cibnet* を主催し、著書「*Harnessing Creativity* (全2巻)」を出版。札幌市でクリエイティブ・エコノミー活性化のコンサルタントを4年間務めたほか、2作のSF小説や関連ウェブサイトなどを発表している。*Esin* では世界のクリエイティブ・リーダーたちと共にカリキュラムを開発し、*Esin* の哲学を代弁する



吉川徹 Toru Yoshikawa (ファシリテーター)

クリエイティブ・ディレクター / リボネシア ディレクター

PNCA (米国・ポートランド) 絵画科卒 (BFA)。展覧会企画会社や広告制作会社での勤務を経て独立。2000年に Tomato ワークショップに参加以降、幅広いコラボレーションを展開してきた。ジョン・ワーウィッカー (Tomato) やカール・ハイド (Underworld) と共に「Cerberus (ケルベロス)」というアートグループを結成。リボンを使ったアート・ユニット「リボネシア」のクリエイティブ・ディレクターや、企業のクリエイティブ・アドバイザーも務める。ONE SHOW DESIGN をはじめ、国内外のデザイン賞を多数受賞。1964年、神奈川生まれ。



島田英二 Eiji Shimada (コーディネーター)

北海道情報大学 情報メディア学部 准教授 現役映画監督

北海道大学大学院工学研究科修士課程修了。2001年に短編作品『Hands』がアメリカン・ショートショートフィルムフェスティバルでノミネート。以降、イギリス、ドイツ、スイス、イラン等の映画祭で多数入選・受賞。現役の映画監督であり、現在、札幌国際短編映画祭運営委員。

*やむをえない事情でクリエイティブ・リーダーの変更がある場合があります。ご了承ください。

<資料>

Esinとは？

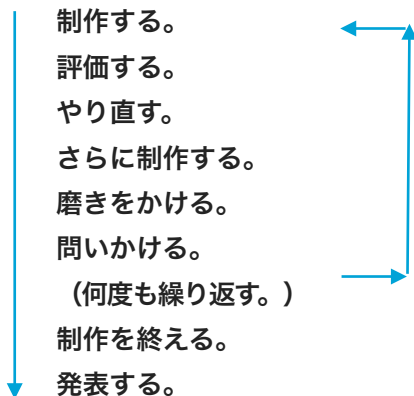
トルコ語でインスピレーションを意味する Esin は、あらゆるクリエイティビティを刺激し、探求し、応用する学びの場。特定の学生を対象とする美術教育や、座学の場所とは一線を画します。自分のクリエイティビティを目覚めさせたい。新しい発想法を身につけたい。プロのクリエイターとしての原点を再発見したい。そんな願いを持つ人が、ひらめきを生み出し、取り戻すための場所です。また管理職のみならずにとっては、支援や指導を受けながらクリエイティブな人々と直接ものづくりに関わることで、ビジネスへの深い洞察が得られる場所にもなります。

Esin の前身は、2000～2004年に東京、ニューヨーク、台北、ベルリン、ロードアイランド、札幌、カッセル、横浜で開催された Tomato ワークショップです。多彩な分野の才人たちが世界中から集まり、アイデアの試行錯誤を重ね、新しい発想法と出会い、濃密な経験を共有しました。ここでのすばらしい出会いや体験は、参加者の人生に大きな影響を与え続けています。この Tomato ワークショップの手法を社会に広めるため、2004年に Project Esin が設立。**札幌市/インタークロス・クリエイティブ・センターからスタートアップの支援を受けました。**

現在、成長とイノベーションの分野で、クリエイティブ・エコノミーが注目されています。ひらめきを実行に移すクリエイティビティの開発が、これほどまでに求められた時代はありません。Esin は先駆的なプロフェッショナル集団として、長期間のワークショップ、イブニングセミナー、フォーラムディスカッションなどの活動から、世界のクリエイティブ・エコノミーを力強く後押しします。

<資料>

ワークショップ体験



アーティスト、デザイナー、建築家、音楽家、写真家、ライター、プログラマー、ゲーム開発者、映像作家、彫刻家、舞踏家、製造者、発明家、思想家、探検家……。Esin ワークショップ参加者のほんの一部です。

自分の能力を活かして働きたいと望んでいるクリエイターの卵もいれば、新たな道を模索していたり、つくることの意味に悩んだりしているプロのクリエイターもいます。参加者はみなそれぞれ Esin に参加する個人的な理由があり、ワークショップでの刺激から大切なひらめきを掴み取ろうという共通の思いがあります。

- 参加の意思がある人すべてに門戸が開かれています。落第も、卒業証書もありません。
- つくりながら考える。その過程にすべてが詰まっています。
- なにをつくるかも、どうつくるかも、あなた次第。失敗や間違いを当然とする自由な環境から、ひらめきが生まれます。
- 締め切りを守って制作する。評価、アドバイス、アイデア、励ましを受けながら、さらなる制作に取り掛かる。時間はあっという間に過ぎていきます。

ワークショップは一連のプロジェクトで構成されます。15人の参加者を2~3人のリーダーが指導し、クリエイティブ経験が豊富なファシリテーター/コーディネータも2人参画。挑戦的なテーマを自分なりに解釈し、さまざまな形式（メディア）を駆使して、与えられた時間内に作品を完成させます。

ワークショップの過程で作品が論評され、個人およびグループで意見が交わされます。作品の内容や参加者の反応に基づいて、次のプロジェクトが提示されるのが通例です。作品は展覧会形式で発表されることもあれば、オンラインその他のメディアで公開されることもあります。絶え間ない努力と長時間の取り組みが求められますが、それに見合った結果と達成感が得られます。

課題と向き合って熟考すること。グループで取り組むこと。個人で取り組むこと。学ぶだけでなく、教える側にも立ちます。新しいことへの挑戦があり、ワクワクする空間があり、ひらめきを生み出す刺激があります。