

KAIKO 2017

Creation Super Space



古野本 聡 (クリエイターネーム : kon3。)

2017 06/13

■KAIKOプロジェクトとは・・・

「新神話」世界観を創作(サブカルチャー・アート)するプロジェクト

- ・エコ+エンタ市場(九州プロジェクト)
- ・神話ビッグデータ(ウラ歴史)
- ・クリエイターバンク(著作権管理)
- ・ワークショップ(楽しみながら人材育成)

◇CSSとKAIKOプロジェクトが両輪と
なって活動する。要するに・・・

KAIKOプロジェクトで儲けて(利益)
その資金でCSSを運営する(非利益)

もともと人にはそれぞれ本質的な能力がある。
自分は○○だから... ××だから... アーティストだから...
その仕事の枠で力を発揮しようとして無理がある。
しかしその体験の中で能力は磨かれていくといういい面もある。



それが集合知の時代になると枠がなくなるので
職業でなく、能力での活動での時代にシフトする。



これがCSSのポイント
CSSが目指すのは創作のスペース
(CSSの企画ではここで終わるが実はその先があって...)



そしてキーワードが「神話」



神話の力で世界をかえる
それがKAIKOプロジェクト

■企画進行表

目的 アートの社会貢献(エコ+エンターテイメント)

新しい時代の土壌づくり(ラボ:サブカルチャー・アート<新神話>)

テーマ:人と自然とテクノロジー

人と自然をつなげる それをテクノロジーがサポート

(テクノロジーは20世紀はいいも悪いも出てきた時代

そして21世紀は選別され、人と自然をつなげるサポートとなる存在の時代)

- ミッション1 世界観 企画ベースとなる世界観づくり<宇宙論>
- ミッション2 デジタル漫画 物語をつくり それを創作の元にしていく<神話>
- ミッション3 パワーオブジェ 物体的(3D)なモノ(出版・グッズなど)をつくる<唯物>
- ミッション4 演劇イベント 展示表現 また演劇、映像などをおこなう<祭>
- ミッション5 最終-発信基地 テーマパーク<聖地巡礼の地>

■これまでの進行(2008~2017/4月)

ここまでのキーワード:とにかくストーリーをつくる

- DEEP Forst インヤン 完成
四コマ漫画を主体に
紙粘土や3Dプリンターでのフィギュアづくり(ミッション3)
- DEEP Sky シーズン1完成
シーズン1を含め基本他のクリエイターとつくる(コラボ)
パート2は別のカタチでストーリーづくりをしていく
- DEEP Night 20話まで完成
ファッション絵本誌というコンセプトでつくる

◆次の段階

単にストーリーだけでなく 画質もあげる
さらにグッズ制作 プレゼン強化もしていく。

■これからのKAIKOプロジェクトの物語制作は

- ・DEEP Forestは四コマ漫画を主体にした作品づくり(物語 デジタル漫画)をしていく
- ・DEEP NightはDN20話でデジタル漫画完了
DN21話以降はファッションマガジン誌風絵本として制作していく※
- ・DEEP Skyはパート2(シーズン0)以降はデジタル絵本として制作 ※

※ただし漫画をつくる場合は別の作家に描いてもらう
別版で四コマ漫画を描くかも

デジタル絵本 絵+文章
画質(クオリティ)をあげる

■これからのキーワード:サーカス(kon3。ワンダーランド開演)

- ファッション
- クラブ構想
- 愉しむ(アート=自分)

※物語制作よりも展示やワークショップなど公の場に表現することを主力とする

◆ミッションでは

ミッション3:フィギュアで世界観をつくる(ジオラマ)

ミッション4:演劇イベントに挑戦

■その他 予定創作物案(制作するかは不明だがアイデアとして)

- めでいすん・うおーたあ オブジェ iPad タブレットでとるとアニメが見れる
または絵本をネットで販売
- デジタル漫画のボード iPad タブレットでとると漫画が購入できる
- オイラン あいどるシリーズのイベントガールズ
吉原のシステム(どんな少女も将来は太夫・花魁となる)
花魁はその時代のファッションリーダー 才能(知性 教養) 性妙技
- Tシャツで漫画が見れる

◆物語

DEEP Sky デジタル漫画 シーズン0

DEEP Night ブラックボックス(黒い玉手箱)絵本

DEEP Sky デジタル漫画(四コマ) ポイゾン