

Group D : Keith Lam – AKIRA

日期：2018/10/15 (一)

記錄者：鄭道元

學員人數：14

課程紀錄：（約 300 字）

請記錄老師每一個課程階段的說明，操作步驟、學員遇到的困難及排解方式及回饋。

（壹）主題概論：談 AKIRA 與 cyberpunk

談本次工作坊主題，從 AKIRA 這部經典開始，（neo Tokyo expode）藉由一些片段引導學員進入主題，爾後隨進入更大的主題 - cyberpunk。

導師提其核心概念：HIGH TECH LOW LIFE，並介紹「Do Android Dream of Electric Sheep」、「Bladerunner」等作品，給出了許多 cyberpunk 相關的名詞供學生參考（hacker、cyberspace……etc）。



Group D : Keith Lam – AKIRA

2018 playground 工作坊紀錄

(貳) bento 介紹、過去作品介紹

談本次工作坊由 dimension plus 進行開發的模組套件「bento」，並引導學員認識套件內容、操作介面、零件、功能等。並提及導師們過去的作品，提供學員作為發想。



(參) 焊接工作

介紹完成後，上樓進行焊接工作，由學員自行完成電路板、排針、電晶體等等之焊接工作，一步一步逐漸完成 bento 之雛形。

學員們都相當認真，早已超過表定下課時間仍堅持要將 bento 完成才願意離開。



Group D : Keith Lam – AKIRA

日期：2018/10/16（二）

記錄者：鄭道元

學員人數：13

課程紀錄：（約 300 字）

請記錄老師每一個課程階段的說明，操作步驟、學員遇到的困難及排解方式及回饋。

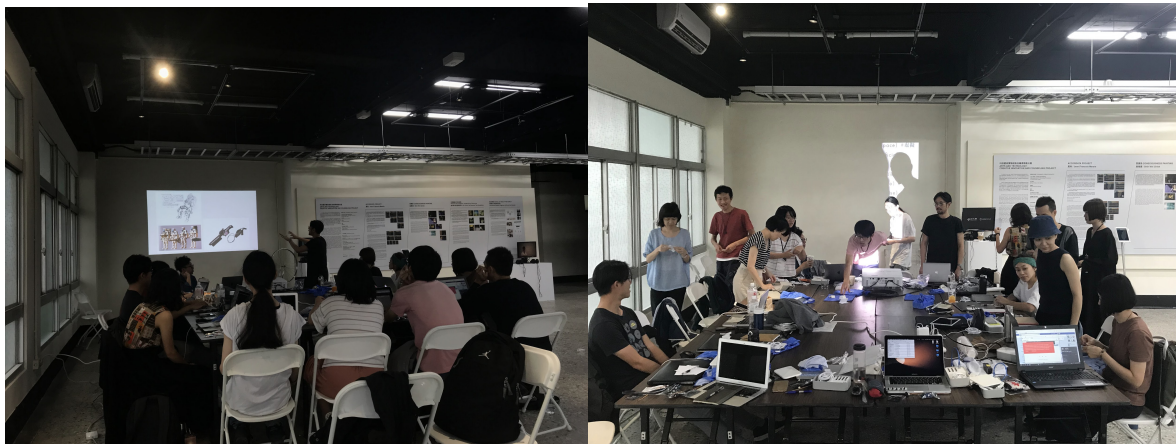
（壹）焊接續做及軟體端解說

接續昨日下午的進度，繼續完成剩餘的 bento 焊接部分，學員普遍對於焊接較不熟悉，在焊接的過程進度較不一。

接著進行軟體端的介紹及教學（Processing / Arduino / Ableton Live），學員對於上述軟體的熟悉程度為：（3-4 人 / 4-5 人 / 7-8 人）。

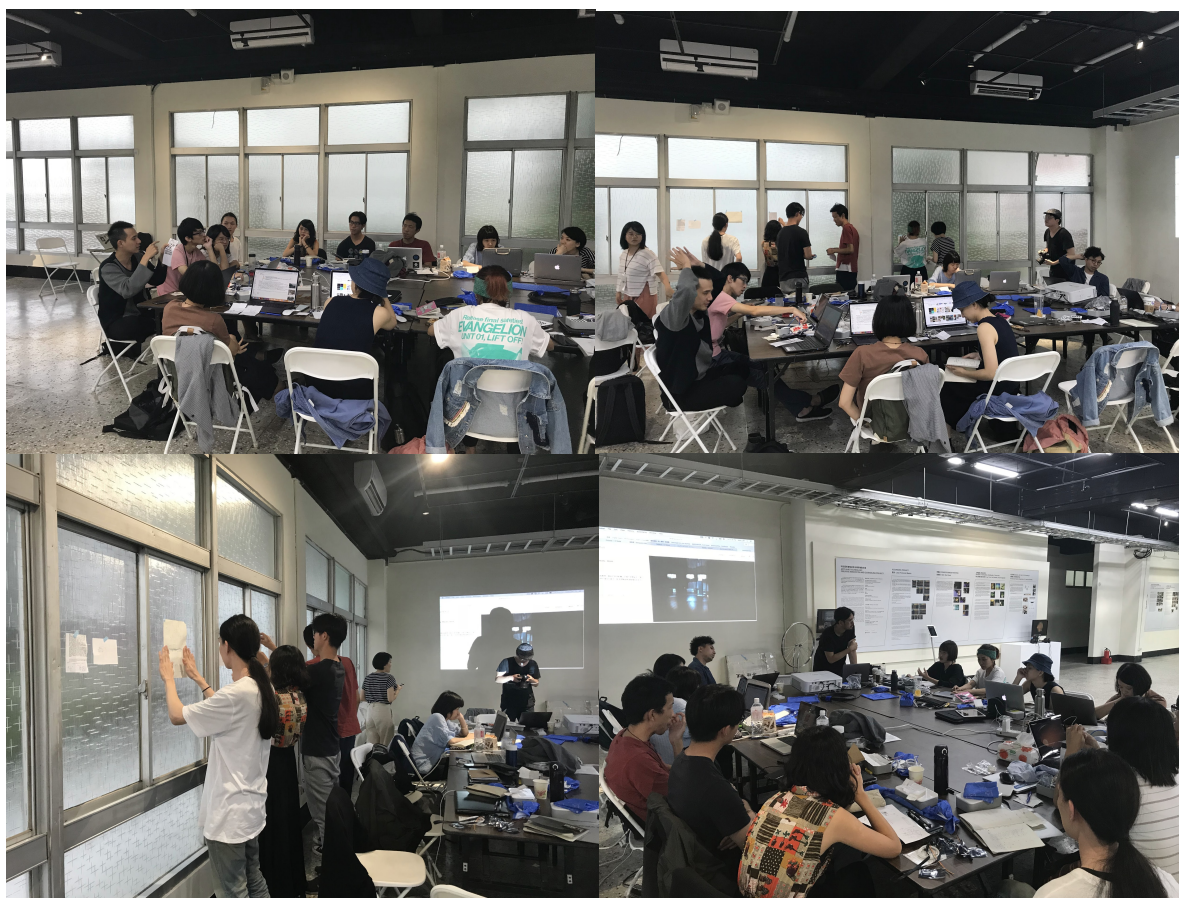
成立臉書社團，方便導師在裡面分享範例、資訊。

導師進行作品解說，介紹日本藝術家 Ei Wada 的作品，以提供學員進行創作發想。



(貳) Brainstorm : 學員創作發想 / 交流 / 提案 / 發表

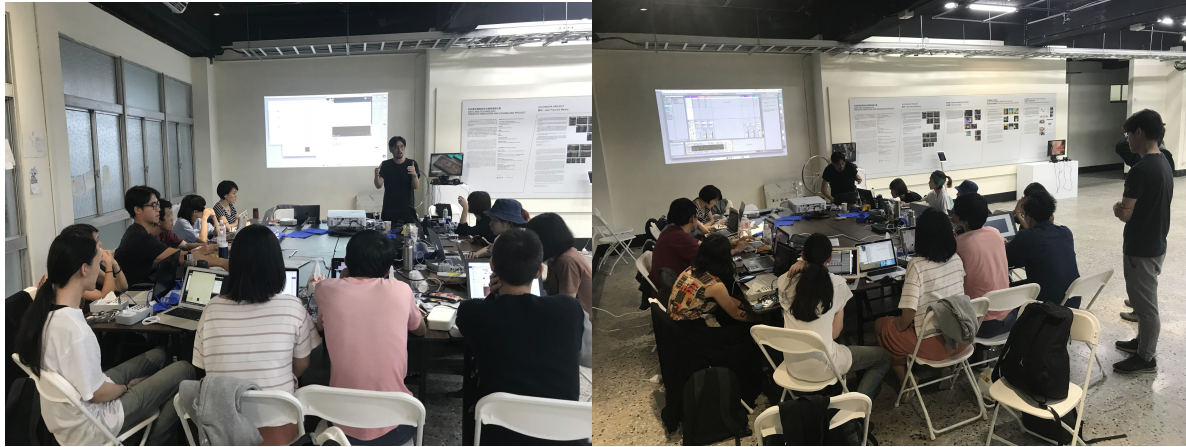
導師請學員一人寫下一個動作，及一個日常家電，而老師本人則是寫下關於 cyberpunk 的相關字，以這三個元素讓大家抽籤組合屬於自己的創作主題。並在引導學員之後，讓學員進行三十分鐘的發想，及草稿模擬，並讓各位發表自己的初步構想，導師再一一講解。之後做一個短暫的總結，請學員將自己的發想模擬稿貼至牆上，供大家互相學習參考。



(參) 實際操作：進行軟體端操作、設定演練 (processing / ableton live)

進入到學員實際操作，開始學習操作 bento 在 processing 環境下的操作介面，了解如何依照不同使用環境做不同 bento 的設定。

待學員都將 processing 設定完成之後，下一步是進入聲音部分。導師教導學員使用 ableton live，讓學員實際操作。



（肆）感應元件：焊接 / 測試（光敏電阻）

焊接新的部分，這次是感應元件光敏電阻，送訊號至 bento，經由 processing 及 arduino 進而控制 abenton live。

焊接完成之後，學員開始測試如何成功將訊號連接上，並加以從 ableton live 資料庫中找尋自己喜愛的音色並加以運用所學控制其變化。



Group D : Keith Lam – AKIRA

2018 playground 工作坊紀錄

Group D : Keith Lam – AKIRA

日期：2018/10/17（三）

記錄者：鄭道元

學員人數：13

課程紀錄：（約 300 字）

請記錄老師每一個課程階段的說明，操作步驟、學員遇到的困難及排解方式及回饋。

（壹）軟/硬體端問題排解

導師先為學員進行到目前為止各種類型的問題排除，硬體的焊接問題，軟體的設定問題等等。



Group D : Keith Lam – AKIRA

2018 playground 工作坊紀錄

(貳) 焊接：三軸感測器、紅外線感測器 / 摸索：自主練習

接著焊接另外兩種感應元件：三軸感測器及紅外線感測器，較為單純的焊接工程，學員並無特別的問題。

焊接部分完成之後，學員繼續進行新感測元件的嘗試及與聲音上的摸索。



(參) 延伸：軟體部分 (ableton / processing)

在完成兩種新的感測器之後，學員對於聲音有更多樣的變化性，此時導師便繼續延伸，提供了 ableton live 的 mapping 教學，以及 processing 操作介面的延伸設定、多軌輸入等等，讓學員對於個人創作的脈絡更加完整。



(肆) 導師引導：示範與不同物件結合

接著導師以自身作品為例，示範了如何以不同生活中物件（輪子）與感應元件（光敏電阻）進行軟體端的控制（ableton live）。藉此激發學員的想像，並給予未來兩天分組合作的大方向。



備註：

如若有需要協助的部分（翻譯、教材列印、器材協助……等等），請同時在紀錄上說明並口頭通知服務台工作人員。