

2024年度 シラバス

博士前期課程(修士課程)

情報科学芸術大学院大学

導入科目

メディア表現基礎1(導入)

Media Creation Foundations 1 (Introduction)

| | | |
|---------------------|----------|-------------------------|
| 担当: 赤松正行・平林真実・桑久保亮太 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: C405ホール、C1202作業室、学外 |
| 学期: 前期(4月) | 実施方法: 対面 | |

科目のねらい・特色

IAMASの特徴でもある横断的・学際的な知性と実践力を身につけるための最初の演習科目です。一人ひとりの「過去・現在・未来」を他の人に伝えます。いままで何をしてきたか、IAMASで何をしたいのか、そして将来は…。回想と現状と展望を表現し、また学生同士の意見交換や教員からの助言などを参考にして、社会との接続を意識しながら、今後の研究の在り方を探ります。これまでの自分をどう整理して言語化できるのか、また現在の自分をどのように捉えるのか、そして未来の自分をどのように構想できるのか。1週間を通して「自分はなぜIAMASに来たのか」という問いに答えることを目指します。

到達目標

IAMAS の多様な学生や教員がそれぞれどのような観点や目的を持って活動を行っているかを知り、今後のプロジェクト活動や自らの研究活動の幅を広げる一助となるようにします。また、成果物や活動内容を伝える際に、同じものであっても状況に応じて適切な形や方法があることを知ったうえで、新しい形の伝達の提案ができるようにします。効果的な分析方法や他者と対話するための共通言語を獲得し、整理し伝えるための表現能力や伝達能力の向上を目標とします。

講義形態

調査、講義、制作、発表

講義計画・項目

- 1日目 概要説明、学外調査
- 2日目 学外調査報告、事例紹介(表現手法)、課題試作
- 3日目 試作発表、講義: 事例紹介(伝達手法)、課題制作
- 4日目 課題制作
- 5日目 課題発表、講評、報告書作成

教科書・参考書等

なし

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|----------------|
| 課題 | 30% | プレゼンテーションなどの能力 |
| 日常点 | 70% | 授業への積極的な参加度 |

メディア表現基礎2(理解)

Media Creation Foundations 2 (Understanding)

| | | |
|--------------|----------|----------------|
| 担当: 吉田茂樹・全教員 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: ホールA(C404) |
| 学期: 前期(4月) | 実施方法: 対面 | |

科目のねらい・特色

今後の研究を進めるにあたって高度なメディア表現に必要な知識や技能を身に付けるために、本学を構成する多分野の多様な専任教員全員の実践的かつ専門的な研究や活動の内容および、担当する授業やプロジェクト等について紹介します。講義の中で特徴的な内容を紹介するとともに、質疑応答の時間を設けて不明な点の解消を目指します。それらの内容を通じて専門科目の選定だけでなく、プロジェクトや主・副指導教員の選定の参考となる情報の提供を目指します。

また、本学におけるプロジェクト演習や種々の活動においては、異なる分野の教員や学生がコラボレーションをすることで新たな表現を模索することが行われており、これまでの事例の紹介を含めて、異なる分野の人達とコラボレーションをする際の心構えや考え方などについても紹介します。コラボレーションについては、受講学生も交えたディスカッションを通じてさらなる事例やより多くの考え方に触れる機会を提供します。

到達目標

本学の専任教員の各専門分野や現在の研究、活動について理解し、その上で本学で開講される専門科目やプロジェクト実習等の授業の概要を知ることで、今後各自の研究活動を進めるにあたっての授業選択や、主・副指導教員の選択の参考にすることを目標とします。

また、コラボレーションの事例や考え方などを知ることで、自分の専門分野以外のことにも興味を持ち、積極的に交流することで新たなメディア表現を模索する基礎を学ぶことも求められます。

講義形態

講義・議論

講義計画・項目

- 4月15日午前(1,2限、2コマ):
 - グループ1(異なる分野の教員3名)による研究・活動と授業の紹介

- グループ1(異なる分野の教員3名)によるコラボレーションの事例紹介と議論
- 4月15日午後(3,4限、2コマ):
 - グループ2(異なる分野の教員3名)による研究・活動と授業の紹介
 - グループ2(異なる分野の教員3名)によるコラボレーションの事例紹介と議論
- 4月15日午後(5限、1コマ):
 - IAMASでの研究活動に関する関連情報の紹介
- 4月16日午前(1,2限、2コマ):
 - グループ3(異なる分野の教員3名)による研究・活動と授業の紹介
 - グループ3(異なる分野の教員3名)によるコラボレーションの事例紹介と議論
- 4月16日午後(3,4限、2コマ):
 - グループ4(異なる分野の教員3名)による研究・活動と授業の紹介
 - グループ4(異なる分野の教員3名)によるコラボレーションの事例紹介と議論
- 4月17日午前(1,2限、2コマ):
 - グループ5(異なる分野の教員3名)による研究・活動と授業の紹介
 - グループ5(異なる分野の教員3名)によるコラボレーションの事例紹介と議論
- 4月17日午後(3,4限、2コマ):
 - グループ6(異なる分野の教員2名)による研究・活動と授業の紹介
 - グループ6(異なる分野の教員2名)によるコラボレーションの事例紹介と議論
- 4月18日午後(1,2限、2コマ):
 - グループ7(異なる分野の教員2名)による研究・活動と授業の紹介
 - グループ7(異なる分野の教員2名)によるコラボレーションの事例紹介と議論

教科書・参考書等

教科書はなし。参考書等は各教員の活動紹介の中で必要に応じて紹介する。

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|-----------------|
| 課題 | 30% | ディスカッション等への取り組み |
| 日常点 | 70% | 授業への積極的な参加度 |

メディア表現基礎3(制作)

Media Creation Foundations 3 (Creation)

| | | |
|-----------------------------|------------------|----------------|
| 担当: 前林明次・吉田茂樹・ホアン・マヌエル・カストロ | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: ホールA(C404) |
| 学期: 前期(4月) | 実施方法: 対面とオンライン複合 | |

科目のねらい・特色

この授業では、概念的な大きな枠組みとして「ブリコラージュ」という考え方や制作のあり方を設定した上で、多様な分野からなる学生、教員がある課題に対して共同して取り組んでいきます。

議論の出発点としてクロード・レヴィ＝ストロースの「ブリコラージュ」を取り上げ、現代におけるヒトとモノ、モノとイメージ、モノと情報、情報とマテリアルとの関係性や、さらには環境と生存、社会の持続可能性にまで視野を広げ、「なぜ今、ブリコラージュ的な視点が必要なのか」について議論します。

制作において必要とされるのは、「見立ての力」なのかも知れません。あるいは「間に合わせ」であっても伝えたいことを「伝える力」なのかも知れません。一人で考え抜くことももちろん重要ですが、他者と共同作業し、違う視点を取り込みながら、時に意見の違いを乗り越えていく力も必要となるでしょう。創造性、適応性、臨機応変さを重視するブリコラージュの概念は、現代社会におけるコラボレーションの重要性を理解するための貴重なレンズとなるはずです。

到達目標

多分野からなる教員と学生がひとつの課題を共有し、「制作の方法」自体をメタ的な視点から問い直します。講義とディスカッション、共同作業による演習を通じて、今後の制作や研究のためのあらたな視座を得ることを目指します。

講義形態

講義・演習

講義計画・項目

- 4月22日
 - 授業の概要説明
 - 教員からの課題設定・目的の説明
 - 質疑応答とディスカッション
 - グループ、あるいは個人による課題への取り組み

- 4月23日
 - 制作とディスカッション1
- 4月24日
 - 制作とディスカッション2
- 4月25日
 - まとめと発表

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|------|-----|----------|
| 課題 | 40% | 課題への取り組み |
| 日常点 | 40% | 積極性 協働性 |
| レポート | 20% | |

メディア表現基礎4(計画)

Media Creation Foundations 4 (Planning)

| | | |
|-------------------------|----------|-----------------|
| 担当: 松井茂・小林昌廣・山田晃嗣・大久保美紀 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: ホールA(C404)他 |
| 学期: 前期(5月) | 実施方法: 対面 | |

科目のねらい・特色

この科目は、メディア表現研究科における研究の意義を確認すると共に、資料調査、論文執筆の初歩的な手がかりを得る機会です。ここまでのメディア表現基礎を踏まえ、受験時に提出した研究計画書を見直し、動機、課題、仮説、主張、計画を確認します。表現分野や学術領域を横断する際の論理的思考(作法)を押さえ、他者(他分野、多領域の専門家)と議論ができる計画書に書き直す実習となります。

この授業でリライトする計画書は、特別面談(5月)、主指導教員申請(6月)の際に活用することを目的としています。教員のみならず、学生間での作品や研究における議論を円滑に進めることを身につける機会にもしたいと考えています。

到達目標

メディア表現基礎1、2、3を踏まえ、入学前に準備した研究計画を再検討し、アップデートします。研究をすすめる上での、言語化、調査方法、プレゼンテーションに関する基礎的な実践の機会となります。

講義形態

講義、演習、発表(学内)、レポート等

講義計画・項目

- 5月7日(火)
 - 1限「ガイダンス&研究計画書の書き方」(松井)／2限「研究計画書の書き方」(大久保)／3・4限「論文調査」(山田)
- 5月8日(水)
 - 1・2限「文面構成」(小林)／3限「図書館の見学」／4限「研究計画書のリライト」(作業)
- 5月10日(金)
 - 1・2限「口頭発表+講評1」／3・4限「研究計画書のリライト」(作業)

- 5月13日(月)
 - 1・2限「口頭発表＋講評2」／3限「振り返り」

教科書・参考書等

必要に応じて随時配付、指定します。

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|----------------|
| 課題 | 30% | 課題への取り組みを評価します |
| 日常点 | 70% | 授業への参加の積極性 |

総合科目

総合学1(総論)・2(展開)・3(各論)

General Studies 1 (General Overview) ・ 2 (Development) ・ 3 (Detailed Discussion)

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------|
| 担当: 大久保美紀(総合学1)・小林茂(総合学2)・松井茂(総合学3)・ 立石祥子 (非常勤)・管実花・ホアン・マヌエル・カストロ・ 平井靖史 (非常勤)・金山智子・赤松正行・ 原島大輔 (非常勤)・前林明次 | | |
| 単位: 各2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: ホールA(C404) |
| 学期: 前期(6月・7月)、 後期(10・11・12・1月) | 実施方法: 対面 | |

科目のねらい・特色

総合学1では、芸術論・テクノロジー・メディアという三つの観点から見た見取り図を提示する。メディアアートが芸術とテクノロジーの交差点にあるとすれば、テクノロジーは芸術表現のための道具や手段ではない。テクノロジーを芸術の〈メディウム〉として思考するための異なる視点を学ぶことによって、現在メディアアートが置かれているある種の閉塞的状況や問題点を乗り越えるための豊かな解釈が可能となるだろう。テクノロジーはますます先端化し、あたかも自律的で決定論的な「ブラックボックス」として扱われる。こうした袋小路を乗り越え、人工知能などと対峙する未来のメディア表現を探究するためには、むしろ、芸術表現の始原を理解し、技術やメディアとの関係を人類史的スパンで俯瞰する視野こそ必要である。総合学1では、こうした理由から、芸術論・テクノロジー・メディアという三つの観点から見た見取り図を提示する。総合学2では、総合学1で提示した見取り図を基に展開します。総合学3は、ここまでの授業を踏まえ、総合的な視点から専門的な議論を深める研究に接続することを試みます。

到達目標

2年次の作品制作、論文執筆の準備として、芸術論・テクノロジー・メディアに関する先行研究の中における自身の研究のコンテキストを明らかにすることが目標です。基本的には1年次の履修を想定しています。

講義形態

講義、ディスカッション、レポート等

講義計画・項目

総合学1

- 第1回(6/3 大久保)芸術の起源
- 第2回(6/10 大久保)芸術作品
- 第3回(6/17 小林茂)テクノロジーをめぐる短い歴史と立場
- 第4回(6/24 小林茂)〈コンピューティング・パラダイム〉
- 第5回(7/1 小林茂)〈サイバネティック・パラダイム〉
- 第6回(7/8 大久保)メディア論・メディアアートの起源
- 第7回(7/22 立石)メディア論の諸相
- 第8回(7/29 全教員)発表と議論

総合学2

- 第1回(9/20 管・大久保)身体とアート
- 第2回(9/27 カストロ)生命とアート
- 第3回(9/30 松井)メディア・イベント論
- 第4回(10/7 小林茂)人工知能
- 第5回(10/21 平井)生命と時間
- 第6回(11/18 金山)メディアとケア
- 第7回(11/25 管・松井)分析理論としてのジェンダー論
- 第8回(11/29 全教員)発表と議論

総合学3

- 第1回(12/2 赤松)オルタナティブ・メディア技術論
- 第2回(12/9 原島)ネオ・サイバネティクスと技術多様性
- 第3回(12/16 前林)文化人類学とアート
- 第4回(1/17 大久保)エコロジーとアート
- 第5回(1/20 小林茂)アクティビズム
- 第6回(1/24 大久保)〈個〉と〈公〉とアート
- 第7回(1/31 松井)中継から配信へ
- 第8回(2/7 全教員)発表と議論

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|----------|
| 課題 | 30% | レポート、発表等 |
| 日常点 | 70% | 授業への参加度 |

専門科目

メディア表現特論A(環境)

Media Creation A (Environment)

| | | |
|-------------------|-------------------|-----------------|
| 担当:小林孝浩・赤松正行・前林明次 | | |
| 単位:2単位 | 履修対象:1年/2年 | 教室:(対面の場合)事前に指定 |
| 学期:後期(9~11月) | 実施方法:オンライン(一部は対面) | |

科目のねらい・特色

1990年代初頭にあらわれた「メディア・アート」と呼ばれる表現は、情報技術の更新をいち早く取り込み、諸領域を横断し、新旧のメディアをかつてない方法で連結するだけでなく新たなメディアを発明するなど、そのあり方自体が既存のフレームを逸脱していく運動としてとらえることができます。ソーシャルメディアに代表されるコミュニケーション、自然災害や環境・エネルギー問題、メディアを介した見世物的な催しやそれへの過度な依存など、あらゆる日常が非日常と境界線を持たなくなった現在において、メディア表現のもつ意味や可能性をあらためて検討することが必要となっています。それは同時に人間存在や世界との関わりを再検討することにもなるでしょう。授業では毎回、担当する教員がそれぞれの視点からテーマに沿った事例を挙げ、問題提起および分析、考察を行います。授業の形式としては講義とともに一部は体験を重視した実習的内容を含みます。また3人の教員による対話の機会を設けることで、問題の共有と相互触発を活性化します。

到達目標

一口に「メディア・アート」と言ってもカバーする領域は広大かつ多様であるため、履修者は各教員が提示する具体的な視点やテーマ設定からその背景と概念について理解を深めます。また履修者は、各講義においてつねに批判的な思考をもって参加し、コメントすることが期待されます。さらに、各教員が紹介する個々の主題や事例の中に自身の制作・研究との関連性や差異を積極的に見出し、自己の思考の更新、深化のための手がかりを得ることを目指します。

講義形態

講義とディスカッション、簡単な課題制作

講義計画・項目

- 第1回(9/20 全担当教員)オープニング
- 第2回(9/20 赤松)モビリティの歴史的変遷
- 第3回(9/20 赤松)モビリティの社会的戦略
- 第4回(9/30 前林)インタラクションとフレーム問題

- 第5回(9/30 前林)「感覚」をつくるための「技術」
- 第6回(10/7 小林)技術がもたらす影響
- 第7回(10/7 小林)技術との距離感
- 第8回(10/21 赤松)リアリティの認知的変容
- 第9回(10/21 赤松)リアリティの身体的転回
- 第10回(11/18 前林)場所・感覚・メディア
- 第11回(11/18前林)3つの「S」(スペクタクル・シミュラークル・シミュレーション)
- 第12回(11/22 小林)見学(距離感を掴むための実践)
- 第13回(11/22 小林)体験(人力と機械)
- 第14回(11/25 全担当教員)課題発表・講評
- 第15回(11/25 全担当教員)クロージング

教科書・参考書等

- 「モビリティーズ」ジョン・アーリ(2007)
- 「第四の革命」ルチアーノ・フロリディ(2014)
- 「ユーザー・イリュージョン」トールノーレット・ランダーシュ
- 「デカルトからベイトソンへ」モリス・バーマン
- 「生きていること」ティム・インゴールド
- 「ホ ースト・ヒューマン誕生」レイ・カーツワイル(2005)
- 「適正技術と代替社会」田中 直(2012)

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|-----------|
| 課題 | 25% | 課題 |
| 日常点 | 75% | 出席並びに受講態度 |

メディア表現特論B(応答)

Media Creation B (Interaction)

| | | |
|-------------------|-----------------|----------|
| 担当: 平林真実・小林茂・飛谷謙介 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年/2年 | 教室: ホールA |
| 学期: 後期(10月/11月) | 実施方法: 対面、ハイブリット | |

科目のねらい・特色

インタラクションをめぐり、コミュニケーションシステム、感性情報学、インタラクションデザイン、それぞれの領域における研究動向と各自の研究を紹介する。その上で、紹介された先行研究の論文を読み、各自の修士研究と関連付けて発表する。

到達目標

多様なメディアと手法によるインタラクションとして、味覚、感性、コミュニケーション、インタラクション、錯覚等における研究とその進め方や評価についての講義を通して、各自の研究テーマにおける考え方や研究としての評価について考えられる研究の姿勢を得ることができる。

講義形態

講義とディスカッション、課題発表

講義計画・項目

- 第1回(10/4 宮下芳明)味覚メディア
- 第2回(10/4 宮下芳明)味覚メディア
- 第3回(10/11 平林)コミュニケーションシステム&研究評価
- 第4回(10/11 平林)コミュニケーションシステム&研究評価
- 第6回(10/18 非常勤:小鷹研理)からだの錯覚
- 第7回(10/18 非常勤:小鷹研理)からだの錯覚
- 第8回(10/25 小林茂)インタラクションデザインを時間論で考える
- 第9回(10/25 小林茂)インタラクションデザインを時間論で考える
- 第10回(11/1 飛谷)感性情報学
- 第11回(11/1 飛谷)感性情報学
- 第12回(11/8 飛谷)感性情報学
- 第13回(11/8 飛谷)感性情報学
- 第14回(11/15 全教員)発表
- 第15回(11/15 全教員)発表

- 第16回(11/15 全教員)リフレクション

教科書・参考書等

- 平井靖史『世界は時間でできている——ベルクソン時間哲学入門』青土社(2022)
- 三好賢聖『動きそのもののデザイン——リサーチ・スルー・デザインによる運動共感の探究』ビー・エヌ・エヌ(2022)

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|-----------|
| 課題 | 25% | 課題・発表 |
| 日常点 | 75% | 出席並びに受講態度 |

メディア表現特論C(概念)

Media Creation C (Concepts)

| | | |
|---------------------------|----------------|---------------------|
| 担当・Castro Juan・小林昌廣・大久保美紀 | | |
| 単位:2単位 | 履修対象:1年/2年 | 教室:講義室W(W301)・オンライン |
| 学期:後期(12月/2月) | 実施方法:対面、ハイブリット | |

科目のねらい・特色

「量子力学の成立以後、〈客観的な科学〉の神話は解体した。情報技術やバイオテクノロジーの急速な進展もまた、私たちに「身体」「生命」そして「芸術」について新たに思考するよう促している。こうした世界では、永続的な生体工学の議論が起こるようになり、メディア・アートは、インスタレーションとパフォーマンスにおいて、生物学的な概念やバイオメディアを使用して、こうした議論が具体化され、人間が自然を変容させる過程が前面に押し出されるようになった。この議論を具体化し、人間が自然を変容させる過程を前面に押し出した。現在、メディア・アートは、ウェアラブル、人工生命、エイリアン生命など、さらに複雑な概念について、合成生物学と化学、宇宙生物学の分野にまたがり、生命らしさについてさまざまな作品がつくられている。この授業では生命、身体、バイオメディアの概念を探求することで、アート、テクノロジー、哲学などと社会との関係を考察し検証する。

到達目標

バイオメディア (biomedia)、ウェアラブル (wetware)、エイリアン生命などの概念の変遷を辿ることにより、20世紀と21世紀の美学に新しいテクノロジーや生命科学が与えた影響を分析する(カストロ)。記憶・毒・メタモルフォーゼといういくつかの概念を手がかりに「生／死」や「身体」についての芸術表現を再考する(大久保)。

講義形態

講義、ディスカッション、レポート

講義計画・項目

- 第1回:イントロダクション(小林、大久保、カストロ)
- 第2回:メディアと身体 臓器移植、身体変工、統合失調症(小林)
- 第3回:AIと身体 人間機械論の系譜 器官なき身体 情報と身体(小林)
- 第4回:死と身体 美術解剖学、暗黒舞踏、屍体処理学(死生論)(小林)
- 第5回:同一性と身体 解離性同一性障害、性同一性障害、身体完全同一性障害(小林)
- 第6回:「ホメオパシー」一毒で毒を制す(大久保)
- 第7回:「ファルマコン」一生は死を内包する(大久保)

- 第8回:「アーカイブ」ー記憶を外在化する病としての(大久保)
- 第9回:「メタモルフォーゼ」ー生と技術の新たな考え(大久保)
- 第10回: バイオメディア(カストロ)
- 第11回: 身体改造、サイボーグ、バイオサイバネティクス(カストロ)
- 第12回: ウェットウェアとウェットな人工生命(カストロ)
- 第13回: エイリアン生命(カストロ)
- 第14回: 哲学的身体論の変更～20世紀から21世紀へ(小林先生)
- 第15回: 全体のまとめ(小林、大久保、カストロ)

*カストロの授業は基本的に英語ですが、場合に応じて日本語でも行います。

(Castro's classes are generally taught in English, but may be conducted in Japanese as needed)

教科書・参考書等

- Eduardo Kac, ed. [Signs of Life: Bio Art and Beyond] Massachusetts Institute of Technology Press (2007)
- George Gessert [Green Light: Toward an Art of Evolution] Massachusetts Institute of Technology Press (2012)
- Hannah Star Rogers, ed. [Art's Work in the Age of Biotechnology: Shaping Our Genetic Futures] North Carolina State University Libraries (2019)
- エマヌエーレ・コッチャ[著]松葉類・宇佐美達朗[訳]『メタモルフォーゼの哲学勁草書房(2022)
- プラトン[著]藤沢令夫[訳]『パイドロス』岩波文庫(1967)
- 吉岡洋[編集・責任](現代社会における〈毒〉の重要性研究2019)『poison rouge 2』京都大学こころの未来研究センター(2020)

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|-------------------|
| 課題 | 30% | 課題レポート、プレゼンテーション等 |
| 日常点 | 70% | 授業への積極的な取り組み |

メディア表現特論D(装置) Media Creation D (Device)

| | | |
|--------------------|---------------|-----------------------|
| 担当:前田真二郎・桑久保亮太・菅実花 | | |
| 単位:2単位 | 履修対象:1・2年 | 教室: 講義室W(301)・シアター |
| 学期:後期(10月・11月) | 実施方法:対面・オンライン | |

科目のねらい・特色

装置を用いた表現について、実作者からの視点を交えながら理解を深める授業です。まず、芸術諸分野における近年の動向を分析します。特に、メディアアート、現代美術、映像、写真等の領域を扱います。そして、教員それぞれの自作やそれに関係する作品の紹介を通して、知識を身につけるとともに、作品を解釈する能力や、自らが創作する力を養います。教員が合同で授業に取り組み、ディスカッションも行います。

到達目標

多様な表現を構造的に読み解く能力を養い、またそれらの社会的な価値を考察し、実践的な制作において必要となる知識を身につけます。

講義形態

講義とディスカッション

講義計画・項目

1. 12月03日(火)1・2限:装置を用いた表現1
2. 12月10日(火)1・2限:作品・研究1
3. 12月17日(火)1・2限:作品・研究2
4. 1月14日(火)1・2限:作品・研究3
5. 1月21日(火)1・2・3限:鑑賞と批評
6. 1月30日(木)1・2限:装置を用いた表現2
7. 2月4日(火)1・2限:装置を用いた表現3

教科書・参考書等

- 配信芸術論 三輪真弘監修 岡田暁生編 発行:アルテスパブリッシング(2023)

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|--------------------|
| 課題 | 30% | 課題(レポート等)の内容を評価。 |
| 日常点 | 70% | 講義への出席および授業への取り組み。 |

メディア表現特論E(設計)

Media Creation E (Design)

| | | |
|------------------|----------------|-----------------------|
| 担当: 赤羽亨・鈴木宣也・瀬川晃 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1・2年 | 教室: ホールA(センタービル4F) |
| 学期: 後期(12月・1月) | 実施方法: 対面・オンライン | |

科目のねらい・特色

本講義では、「ヴィジュアルデザイン」、「ヴィジュアルリテラシー」、「インタラクティブデザイン」の観点から設計に関する知見を深め、今日的な設計＝デザインが扱う主題や今後の発展可能性について深めていきます。

ヴィジュアルデザイン:

ヴィジュアル・アイデンティティやサイン計画を含む具体的な事例を基に、グラフィックデザインの視点から、技術、素材、手法などの多様な要素を組み合わせ、デザインの意図を解釈します。さらに、コミュニケーションの歴史や知見を参照し、社会的および文化的背景との関連性について考察します。

ヴィジュアルリテラシー:

言語において読み書きのリテラシーを習うのに、視覚についてのリテラシーはなぜ習わないのか。ヴィジュアルリテラシーはこうした疑問から始まり、人が社会で活動していく中で言語のように本来必要としていたはずの視覚についてあらためて問い直し、視覚的思考について考えます。次に、視覚的思考も含めたデザインにおいて、アウトプットの先には社会があります。アウトプットしたデザインが社会に及ぼす影響も踏まえ、その役割や責任について、多様な文脈での社会とデザインにおける批評について考えます。

インタラクティブデザイン:

テクノロジーと人間との関係性に焦点をあてたデザインをインタラクティブデザインと定義し、これまでの歴史を振り返るとともに、今後の発展可能性についても考察します。必要に応じて、過去に制作されたインタラクティブアート作品や、クリティカルデザイン、スペキュラティブデザインなどの新しいデザインなどの事例を参照し議論します。

到達目標

過去から現在へと連続する環境の変化において、変化する設計＝デザインを捉え直すとともに、個人におけるデザインと社会におけるデザインと言う視点を持つこと、また、多様な文脈から未来に向けた設計に対して議論がおこなえるようになることを目指します。

講義形態

講義とディスカッション

講義計画・項目

- 第1回: 授業概要説明
- 第2,3回: ヴィジュアルデザイン I (瀬川)
- 第4,5回: ヴィジュアルデザイン II (瀬川)
- 第6,7回: ヴィジュアルリテラシー I (鈴木)
- 第8,9回: ヴィジュアルリテラシー II (鈴木)
- 第10,11回: インタラクションデザイン I (赤羽)
- 第12,13回: インタラクションデザイン II (赤羽)
- 第14,15回: まとめリフレクション

教科書・参考書等

- ページと力(青土社)、鈴木一誌(著)
- 街の公共サインを点検する(大修館書店)、本田弘之・岩田一成・倉林秀男(著)
- A Primer of Visual Literacy(The MIT Press)、Donis A Dondis(著)
- 視覚的思考—創造心理学の世界、ルドルフ・アルンハイム(著)、関計夫(翻訳)
- Experiences in Visual Thinking、Robert H. McKim(著)
- ヴィジュアル・シンキング・ストラテジーズ、フィリップ・ヤノウイン(著)
- 未来を築くデザインの思想-ポスト人間中心デザインへ向けて読むべき24のテキスト、ヘレン・アームストロング(著)、久保田晃弘(監訳)(監修)、村上彩(翻訳)
- 「ユーザーフレンドリー」全史世界と人間を変えてきた「使いやすいモノ」の法則、クリフ・クアン(著)、ロバート・ファブリカント(著)、尼丁千津子(翻訳)
- 遙かなる他者のためのデザイン —久保田晃弘の思索と実装、久保田晃弘(著)
- 20XX年の革命家になるには—スペキュラティヴ・デザインの授業、長谷川愛(著)、塚田有那(編集)

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|----|----|----|
|----|----|----|

| | | |
|-----|-----|-----------|
| 課題 | 40% | 課題レポート |
| 日常点 | 60% | 出席並びに受講態度 |

演習科目

制作基礎

Production Technique Foundations

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------|
| 担当: 鈴木宣也・金山智子・小林孝浩・小林茂・小林昌廣・前田真二郎・赤羽亨・瀬川晃・山田晃嗣・飛谷謙介・会田大也(非常勤)・廣瀬周二(非常勤)・木村悟之(非常勤) | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: 別途配布資料参照 |
| 学期: 前期 | 実施方法: 対面・オンライン | |

科目のねらい・特色

プロジェクト実習や個人制作を行うにあたり、表現の基礎となる実践的なスキルの修得と同時に、表現の応用となる先進的な加工装置等についての演習オムニバス形式の科目です。現代社会における問題の発見や解決方法の演習を通じて、専門性に自足することのない複眼的な視野、および実践的関心を基盤とする理論形成能力の育成を目指します。

到達目標

プロジェクト実習や個人制作に必要な実践的な技術や思考を習得することを目標とします。これには学内設備や各種装置の演習、プログラミングやワークショップによる問題の発見や解決方法の演習、基礎理論と調査分析のためのデータ収集・分析などが含まれます。このような技術演習を通じて、具体的な研究手法を習得します。また、今日的な問題を発見し、解決する能力を養い、自らが行った研究を学術的論文としてまとめて論述する能力を習得します。

講義形態

講義、演習

講義計画・項目

- 情報工学
 - プログラミングの導入などの情報処理を主とする工学的な実現方法を学びます。
- ワークショップ・デザイン
 - ワークショップについて理論や体系などを学び、実践する方法を獲得します。実際のワークショップのデザインが最終課題となります。
- 行動分析

- 観察やインタビューにより人々の行動を分析し、洞察へとつなげる定性的な手法を学びます。ニーズや課題の発見、コンセプトが実際に価値を生むかどうかの確認などに活用できる技術です。授業時間外の作業と課題レポートの提出が求められます。
- 統計分析
 - 数値解析などの統計処理の考え方について触れ、実際に検定などの分析手法を学習します。最後に問題を解いて習得を確認します。
- 動画記録
 - 映像記録を制作するための撮影に関する基礎知識を学びます。
- 機材講習
 - 基本的な映像・音響機材を紹介し、使用上の注意点を説明します。
- サウンド・スタジオ
 - サウンド・スタジオの使い方や録音、ミキシングなどを学びます。
- デザイン・スタジオ
 - デザイン・スタジオの大判プリンタ、カッティング・プロッター、裁断機などの使い方を学びます。
- ビジュアル・スタジオ
 - ビジュアル・スタジオの使い方、基礎的なライティング技法などを学びます。
- 木工室
 - 丸鋸、ボール盤、昇降盤などの使い方を学びます。
- 金工室
 - 金属への穴あけ、タッピング、切断、ヤスリ掛けなどを学びます。
- レーザー加工機(イノベーション工房)
 - レーザーにより素材を切断、彫刻する装置の使い方を学びます。
- 3Dモデリング(R-Cafe)
 - 3Dプリンタを使うために、CADの操作を学び、3Dデータの作成方法を習得します。アプリケーションはFusion360を中心に使用します。Rhincerosも利用できます。課題は造形データの作成です。
- 3Dプリンタ(R-Cafe、イノベーション工房)
 - 立体物が作成できる積層式3Dプリンタの使い方を学びます。3Dモデリングを履修し課題のデータを作成するか、または何らかのアプリケーションで課題データの作成ができることが前提となります。

なお、サウンドスタジオ、デザインスタジオ、ビジュアルスタジオ、木工室、金工室、レーザー加工機、3Dプリンタを使用するには、各演習を受けてライセンスを取得する必要があります。

教科書・参考書等

テキストは適宜配布します。

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|---------------------|
| 課題 | 30% | 課題への取り組みと内容を評価します。 |
| 日常点 | 70% | 出席および授業参加の姿勢を評価します。 |

制作演習A(設計)

Production Seminar A (Design)

| | | |
|-----------------------|----------------|----------|
| 担当: 担当: 瀬川晃 小林孝浩 平林真実 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: ホールA |
| 学期: 前期(6月・7月) | 実施方法: 対面・オンライン | |

科目のねらい・特色

食にまつわる文化や技術を、社会と照らし合わせて多角的に、実践的に捉えます。歴史的に人類は栄養を摂取するために、安定的かつ効率的に食料を生産し、飢餓を克服してきましたが、現代ではフードロスや食料供給の問題など、新たな課題が浮き彫りになっています。一方で、科学技術の発展に伴い、さまざまな調理法やガストロノミーなど、新しい食文化の可能性も進展しています。気候変動や社会情勢の均衡を求めながら、私たちはどのように食というテーマを捉えることができるのでしょうか。リサーチや実践を通じて、提案し、思索していきます。

到達目標

- リサーチ、プロトタイピング、プレゼンテーションを実践する。
- 環境・社会・個人のスケールで、複数の視点を養う。
- リサーチや専門家の知見から、多様なアプローチを見つける。
- 技術にはらむ功罪や社会との接点を意識する。

講義形態

- フィールドワーク: 地域の生産・流通過程を観察する。
- ワークショップ: 専門家を招き、技術や知識の共有を行う。
- コミュニケーション: 体験のための指示書を考案し、実践する。

講義計画・項目

- 第1・2回: イントロダクション
- 第3・4回: フィールドワーク
- 第5・6回: ディスカッション
- 第7・8回: ワークショップ+レクチャー
- 第9・10回: ワークショップ+ディスカッション
- 第11・12・13回: プロトタイピング
- 第14・15回: プレゼンテーション+レポート

教科書・参考書等

- [食の記号論—食は幻想か? \(叢書セミオトポス\)、日本記号学会 \(編集\)](#)
- [「食」の未来で何が起きているのか \(青春出版社\)、石川伸一 \(監修\)](#)
- [食の歴史 \(プレジデント社\)、ジャック・アタリ \(著\)](#)

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|--------|
| 課題 | 50% | 課題への取組 |
| 日常点 | 50% | 受講する姿勢 |

制作演習B(技術)

Production Seminar B (Technique)

| | | |
|-------------------|----------------|----------|
| 担当: 山田晃嗣・赤羽亨・飛谷謙介 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: ホールA |
| 学期: 前期(6月・7月) | 実施方法: 対面・オンライン | |

科目のねらい・特色

我々の普段の生活の中で技術が利便性を与えるようになる一方、それらが深く関与してきており、我々の行動にも影響を与えつつあります。そうした技術の一つを取り上げ、レクチャーとハンズオンを通して、その特性を獲得していきます。

この講義では、前半はレクチャーとハンズオンを中心にその技術の内側を学んで行きますが、後半は前半に学んだ内容から自らアイデアを設定し、各自がその技術を使ったプロトタイプを制作します。最後に出来上がった成果をプレゼンして、その技術の今後も含めて模索していきます。

具体的な課題・技術については、講義の中で説明します。

到達目標

- 対象となる技術を知ること、そして演習を通じて自らその技術を扱えるようになること。
- また、その技術が社会へどのような影響があるのか演習などを通じて把握すること。

講義形態

講義と演習

講義計画・項目

1. 講義の概要とレクチャー1
2. 環境準備とハンズオン1
3. レクチャー2
4. ハンズオン2
5. 各自の構想について発表(内容についてのQAを含む)
6. プロトタイプ制作
7. 各自のプロトタイプのパレゼンテーション

教科書・参考書等

なし。

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|------|
| 課題 | 50% | |
| 日常点 | 50% | 出席状況 |

制作演習C(造形)

Production Seminar C (Visual Arts)

| | | |
|---------------------|----------|--------------------------|
| 担当: 桑久保亮太 前田真二郎 菅実花 | | |
| 単位: 2単位 | 履修対象: 1年 | 教室: ギャラリー1/2 (C311/C312) |
| 学期: 後期(10月/11月) | 実施方法: 対面 | |

科目のねらい・特色

ヴィジュアル・アーツにカテゴライズされるいくつかの媒体や表現形式を取り上げ、それぞれの特徴を踏まえた上で、それらに潜在する可能性を引き出してどのような表現が可能かを実践的に探求します。

各担当教員による制作事例の紹介と、元になる表現形式の制作・実験を行います。それぞれの特徴を実践的に捉え、性質と表現がどのように結びつくことができるかを考察します。

到達目標

以下のプロセスを経て、それぞれの媒体や表現形式を使いこなす能力の習得を目指します。

- それぞれの媒体・表現形式の特徴を捉える。
- 制約や可能性を踏まえた上でそれらを使う。
- 展示や伝達の過程でどのような働きを持つかを知る。

講義形態

講義、制作演習、ディスカッション

講義計画・項目

- 第1週 導入
- 第2週 形式1(素材加工)
- 第3週 形式1(素材加工)
- 第4週 形式2(撮影・編集・上映)
- 第5週 形式2(撮影・編集・上映)
- 第6週 形式3(光学装置)
- 第7週 形式3(光学装置)

- 第8週 リフレクション

教科書・参考書等

必要に応じ、授業で紹介します。

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|-------------|
| 課題 | 60% | 各回の課題への取り組み |
| 日常点 | 40% | 出席状況(遅刻を含む) |

研究科目

特別研究 1A・1B・2A・2B・1Ai・1Bi

Special Research 1A・1B・2A・2B・1Ai・1Bi

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 担当: 研究指導教員 | | |
| 単位: <ul style="list-style-type: none">● 1単位(1A/1B)● 2単位(2A/2B)● 3単位(1Ai/1Bi) | 履修対象: <ul style="list-style-type: none">● 標準コース1年(特別研究1A・1B)● 標準コース2年(特別研究2A・2B)● 社会人短期コース1年(特別研究1Ai・1Bi)1年 | 教室: オンラインまたは研究室など |
| 学期: 通年(半期単位) | 実施方法: 対面・オンライン | |

科目のねらい・特色

修士研究に関する研究指導を、研究指導教員があたります。研究指導教員は1名の主研究指導教員(以下、主指導教員)と2名の副研究指導教員(以下、副指導教員)から構成され、それぞれ研究指導資格のある教員があたります。ただし、主指導教員が決定するまでは入学時の仮指導教員が研究指導教員になります。

研究指導の責任は研究指導教員にあり、最終的な評価は主指導教員が行います。特別研究1A・1Bは標準コースの1学年に対応し、特別研究2A・2Bは標準コース2学年に対応し、特別研究1Ai・1Biは短期コースに対応します。いずれもAは前期に、Bは後期に実施します。

この科目の単位を取得するには、積極的にゼミや個人面談などで研究指導を受けるとともに、学期ごとに複数教員との特別面談を実施し、自らの研究の意図および内容、進捗状況などを説明し、それに対して意見やアドバイスを受ける必要があります。また、標準コースの1年次は、年次発表と年次報告書の提出が必要です。標準コースの2年次と短期コースは、構想発表と構想報告書。中間発表と中間報告書を必要とします。

到達目標

調査・研究を自ら実施し、修士研究を遂行する能力を身につけることを目標とします。また研究の深化と社会との接続を目指し、研究発表時のプレゼンテーションや議論する能力等を養います。具体的には所定の期間における複数教員との特別面談を行い、主指導教員、副指導教員との継続的な指導に従って調査・研究を進めます。

講義形態

ゼミ、面談、発表、報告

講義計画・項目

- 研究ゼミ
- 特別面談
- 研究発表
- 研究報告

教科書・参考書等

研究指導教員が学生の研究主題にあわせて適宜紹介します。

評価方法

ゼミでの研究活動、特別面談での相談内容、研究発表での発表内容、研究報告書などを総合的に評価します。年次報告書は5,000文字程度、構想報告書は1,000文字程度、中間報告書は1,000文字程度とします。年次報告書は進級の必要条件になります。各発表会等への出席も評価に含まれますので必ず出席してください。

プロジェクト科目

プロジェクト実習1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B

Project Practicum 1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B

| | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------|
| 担当:各担当教員 | | |
| 単位:2単位 | 履修対象:1年・2年 | 教室:プロジェクト室(W508) |
| 学期: <ul style="list-style-type: none">● 前期(1A/1Ai/2A)● 後期(1B/1Bi/2B) | 実施方法:対面・オンライン | |

科目のねらい・特色

プロジェクト科目に配置されたプロジェクト実習1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2Bは、本学で最も特色ある科目のひとつであり、修士研究を行う枠組みとしての役割を果たす重要な科目です。メディア表現研究の社会的な意味をはかり、社会へ向けた成果の発信や連携を意識し、領域横断的に運営します。この科目の目的は、複数の学問領域の知見や経験を効果的に統合し、より高度な研究成果を目指すことにあります。また、教育的な効果を内部に求めつつ、その成果を社会へ積極的に提案していくことも考えられています。プロジェクトの詳細については、各シラバスを参照してください。

到達目標

この領域横断的な科目を履修することによって、広い視野と発想力、異分野とのコミュニケーション能力、アイデアを実現にまで導く計画性を身につけることを目指します。修士1年で履修するプロジェクト実習1Aと1Bは、導入期と位置付けられ、プロジェクトで必要となるものづくりの基本として、道具の使い方、プログラミング、発想法、ディスカッション能力を強化します。修士2年で履修するプロジェクト実習2Aと2Bは、仕上げ期と位置付けられ、総合的な実践と自己評価能力を習得します。

講義形態

実習

講義計画・項目

各プロジェクトで決められたミーティングを基本として、さらに随時、各自が研究を進めます。プロジェクトの研究成果は、学会や研究会での学術的交流活動、国内外の展覧会での展示、本学が運営するイベントやオープンハウスなどでの発表が設定されます。

プロジェクト一覧

多岐の分野に渡る活動がプロジェクトとして計画されています。この科目は修士研究を行う重要な枠組みですから、希望する研究テーマに沿った指導が受けられるプロジェクトを見付けることが重要です。プロジェクトの仕組みや位置づけをよく理解した上で履修してください。ここでは、みなさんが履修、参加できるものを記しています。このうち単位が取得できるのは「履修対象」のプロジェクトだけです、注意してください。

履修可能なすべてのプロジェクトについては、そのシラバスを掲載しています。全学生は、まずこれらのいずれかを履修します。

プロジェクトの中には、「時限的に学生を募集」する活動があります。これは例えば、外部活動のスケジュールが未確定であったり、関係企業との調整状況によって活動内容が変化するなど、授業としての十分な活動内容が保証できないために履修対象とはなっていない活動です。開催準備が整えば何らかの方法で周知されますので、希望する活動であれば参加するとよいでしょう。

現在の段階で活動することが決定している履修対象外のプロジェクトを「参加型プロジェクト」として記します。ただし、履修プロジェクトに加えての参加となりますから、スケジュールなど自身の負担を考慮する必要があります。事前に必ず担当の先生と相談し、関わり方を確認してください。

【履修対象プロジェクト】

- 体験拡張表現プロジェクト
- タイムベースドメディア・プロジェクト
- 福祉の技術プロジェクト3
- 場所・感覚・メディア
- Collaborative Design Research Project
- 運動体設計
- The Art of Listening

体験拡張表現プロジェクト

| | |
|----------------------------------|----------------|
| 研究代表者: 平林真実 研究分担者: 前田真二郎・小林孝浩 | |
| 教室: プロジェクト室 (W508) | 実施方法: 対面・オンライン |

研究概要

リアルタイム、インタラクティブな体験には高度なテクノロジーと、テクノロジーを使いこなす表現手法とコンテンツが必要になる。コーディング技術と表現により可能になるクリエイティブコーディングや表現としてのライブコーディングによる音楽や映像を利用した体験やAR・MR・VRと行ったxR技術により実空間とか仮想空間を融合した体験空間の構築、また視覚や聴覚を以外の各種感覚を用いることによる体験の複合化など、高度な技術と表現による体験拡張は急激に進化している。本プロジェクトでは、テクノロジーを使いこなし、テクノロジーに適した高度な表現を研究することで、新たな体験拡張の創造を目指す。音楽イベントNxPC.Labの活動と連携することで、研究を展開する場として効果的に利用し、研究・展開を融合した実践的な研究を進める。

研究計画

拡張する対象となる体験において、その体験における本質となるものを技術的、認知科学的、表現手法的などの多様な側面から考察し、入力から出力の一連の過程を実現するための必要となる要素を調査し、実現するための技術的な基盤を構築し、高度な表現として応用可能な表現を構築する。

具体的には、映像、音声をはじめ生体情報等を取得する各種センサーによる入力、クラウドや深層学習を含めた入力したデータの処理、AR,MR,VRといったxR技術による視覚・聴覚・触覚等による出力、およびそれらの身体へのフィードバック、これら一連の技術的な利用手法の開発、同時にアート、エンタテインメントの枠を超えた体験の表現としての質を高めるための議論を行って行く。特にNxPC.Labの活動と連携することで様々な段階における実験および実演を介して実践的な研究の展開を行う。

xR技術や各種センサーや表現のためのツールのサーベイを行いつつ、オープンハウスに向けて技術から表現へと繋ぐ習作を製作する。同時にNxPC.Labの活動において実験や表現のプラットフォームの整備・運営を実施する。初年度においては、履修者の各テーマと並行してNxPC.Labの公演での実演を前提に体験拡張をする表現をテーマとしたシステムの開発をめざす。

これらの成果は情報処理学会エンタテインメントコンピューティング、インタラクション、VR学会、映像学会等での発表を随時行う。また、作品としての成果は各種コンペティションへ応募して行く。

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|-----------|
| 課題 | 50% | 展示発表・学会発表 |
| 日常点 | 50% | 積極性・協働性 |

福祉の技術プロジェクト3

| | |
|----------------------------|----------------|
| 研究代表者: 山田晃嗣 研究分担者: 小林孝浩 | |
| 教室: プロジェクト室 (W508) | 実施方法: 対面・オンライン |

研究概要

現代社会においてライフスタイルのみならず、価値観なども多様化しています。そうした現代に生きる中で、時折感じる課題や不具合を技術で解決し、新しい生き方を提案し、希望に満ちた未来を目指します。

本プロジェクトでは、障がい者福祉などに代表される「狭義の福祉」に限定することなく、我々の「身近にある福祉」など幅広い内容を扱っています。

一方で、自然災害の頻度は増加し、被害の規模は拡大しつつあるように思われます。こうした脅威の下、災害から命を守ることはもちろんのこと、災害時にもより前向きに生きられるための技法が必要とされると考えます。このプロジェクトでは「防災」も一つのテーマとして取り組んでいます。

研究計画

所属するメンバーがそれぞれに取り組むテーマを決定し、定期的な報告や助言を経て課題を掘り下げていきます。このために必要に応じて、関係団体の見学や意見交換会などの機会を設けます。「備えない防災」を大きなテーマとしますが、これに縛られる必要はありません。

また2020年より開催の、福祉関係者を中心としたオンラインでの集まりの場である「ワイド福祉の技術のプロジェクト(仮)」を継続して行います。時間があればこちらにも参加してください(毎週金曜日に開催予定)。

2025年度の主な活動は以下を予定しており、外部公開の機会を考慮して進めていきます。

- 岐阜県内の特別支援学校等との防災のXR教材開発
- 他校でのcausal SW等の教材ワークショップ等
- ワイド福祉の技術プロジェクト(仮)の開催
- オープンハウスでプロジェクト活動紹介

学会でも発表する機会を設けます。

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|------------------|
| 課題 | 50% | 研究課題の取り組みや、展示・発表 |
| 日常点 | 50% | プロジェクトへの参加状況など |

場所・感覚・メディア Place Sense Media

| | |
|----------------------------|----------------|
| 研究代表者: 前林明次 研究分担者: 小林孝浩 | |
| 教室: プロジェクト室 (W508) | 実施方法: 対面・オンライン |

研究概要

ある場所を訪れ、なにかを感じ、考える。その経験を変換し、表し、語り合う。それらが混じり合う空間の中で、あらたな「場所」が生まれ、わたしたちの「感覚」も変容していく...

このプロジェクトでは、映像や音響等の感覚的メディアによる「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな芸術表現の可能性を探っていきます。視覚・聴覚文化論、映像人類学、エコクリティシズムなど、様々な領域にまたがる芸術表現を批評・検討し、研究者や制作者の知見を踏まえながら、参加メンバーそれぞれが制作のヒントを得て、各自の制作に結びつけていきます。

研究計画

3年目となる2024年度は、野外活動や場所体験を重視しながら、様々な領域からゲストを招いて「身体と環境」あるいは「自然と文化、テクノロジー」の関係的な問題について議論していきます。さらにその成果として、参加メンバーによる自主的な企画やレクチャーイベントを計画、開催します。

- 【2024年04月～05月】 2023年度までの活動紹介／芸術作品の視聴、および関連文献の紹介
- 【2024年06月】 野外活動（「養老天命反転地」体験、土に触れる作業、金生山訪問など）
- 【2024年07月】 オープンハウスの計画と実施
- 【2024年08月～10月】 レクチャー・イベントの計画と実施
- 【2024年11月～12月】 ワークショップの計画と実施／年内活動のまとめと発表
- 【2025年01月～03月】 これまでの活動の振り返り／今後の活動への展望

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|------------|
| 課題 | 50% | 研究課題への取り組み |
| 日常点 | 50% | 参加状況や姿勢 |

Collaborative Design Research Project

| | |
|---------------------------|----------|
| 研究代表者: 鈴木宣也 研究分担者: 赤羽亨 | |
| 教室: プロジェクト室(共有スペース) | 実施方法: 対面 |

研究概要

デザイン思考など、社会の問題を発見し、物やシステム開発を通じてそれらを解決しようとするデザイン方法論について、2004年頃から事例が増えてきているものの、実効する人やその経験則、対象としたフレーム自体の設定、あるいは提案した解決方法自体の影響も含め、方法論自体に関する検証の時期に来ている。消費を前提とした社会に閉塞感を感じ、サステナビリティへ移行しつつある状況下において、その背景にある社会性や人々の価値観の変化も踏まえ、新たな問いのあり方やデザインプロセスが関わる影響やその範囲についてを模索する必要がある。特に地方や企業において、デザインが一つのツールとして捉えられる傾向があり、プロセスの理解やデザインとの関わりも含め、関係性を再検討しなければならない。これまでの原因と結果に基づいた近代的デザイン方法を乗り越えるためにも、全体性やその影響なども含め試行し、デザインする人とデザインする対象との関係を考え、社会とデザインが影響する範囲を検討したい。

研究計画

地域の企業らと対話を進め、デザインの役割について調査していく。互いが交差するプロトタイピングや共同研究へ向けた前段階の対話も含め、フレームの設定やビジョンの共有やプロセスの理解も含め、関わりについて調査する。またデザイン方法論を取り入れて活動しているデザインコンサルタントや実践企業、あるいはアカデミックな専門家に対してインタビューを実施し、実例やその後の追跡も含め調査する。そのインタビューの分析を通じて検証する。

同時に文献調査と学会への参加を含めながら、現況を調査し、インタビューの検証も踏まえながら結果をまとめたい。デザインと実際の対象間をブリッジさせ、その上に立ったことで得られる新しい視点を通して、今後のデザインについて検討する。

- 2024年04月～09月
 - 共同研究1を実施: 企業との協働を予定
 - 共同研究2を実施: 自治体との協働を予定・8月に外部発表を予定
- 2024年10月～12月
 - 共同研究1・2についてリフレクション
 - 共同研究3を実施: 企業・団体との協働を提案予定
- 2025年01月～03月
 - 共同研究3についてリフレクション
 - まとめと1年間の総括

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|----|-----------|
| 課題 | 70 | 研究への取り組み |
| 日常点 | 30 | 参加状況や姿勢など |

運動体設計 Visions in Motion

| | |
|---------------------------------|----------------|
| 研究代表者: 瀬川晃 研究分担者: 赤松正行・桑久保亮太 | |
| 教室: 会議室R(またはプロジェクト室) | 実施方法: 対面・オンライン |

研究概要

運動体とは、時間の経過とともに空間内の位置が変化する現象や活動と定義し、動機(motive)となる題材(motif)を見つけ、日々の実践を遂行するための知見や方法論を探索します。ラースロー・モホイ＝ナジ(1947)の言葉に基づき、知性と感情を、社会的要素と技術的要素のバランスを取った状態に保つことを出発点とし、アイデアを具体化するプロセスを検証し、公開することを目指します。

このプロジェクトは、任意のグループ「[クリティカル・サイクリング](#)」の約6年間の実践を基盤とし、萌芽プロジェクト「[プラクティカル・サイクリング](#)」を経て、研究参加者との定期的な意見交換を通じて実施されます。

手法としては、クリティカル・サイクリングが自転車に乗ることを批評的に捉えている点に着目し、何らかの「運動体」に関連する実践が芸術的、社会的、学術的な意義を持つかどうかを検証します。ここでの実践とは、グラフィックを作る、詩を作る、映像を作る、ワークショップを作る、など様々な展開が想定されます。

研究計画

- 2024年04月～06月
 - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
 - 学外展示の実施計画
 - フィールドワーク
 - 第1四半期の実践の評価と実施方針の確立
- 2024年07月～09月
 - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
 - オープンハウス・学外企画展示制作の準備
 - 第2四半期の実践のリフレクション
- 2024年10月～12月
 - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
 - フィールドワーク
 - 学外企画展示制作・運用
 - 第3四半期の実践のリフレクション
- 2025年01月～03月
 - 研究参加者各自による実践とWEBサイト等での報告
 - プロジェクト発表
 - 第4四半期の実践のリフレクションと1年間の総括

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|------------|
| 課題 | 50% | 研究課題への取り組み |
| 日常点 | 50% | 参加状況や姿勢 |

The Art of Listening

| | |
|--------------------------------|----------|
| 研究代表者: 金山智子 研究分担者: 吉田茂樹・松井茂 | |
| 教室: 共有または占有スペース(検討中) | 実施方法: 対面 |

研究概要

普段「きくこと」をどれほど意識しているでしょうか。「きくこと」は人と人との関係する全ての営みの土台だといえます。そして、「きくこと」は私たちの研究や表現活動においてもとても重要です。個人のナラティブから公人のインタビューに至るまで、リサーチャー、フィールドワーカー、アーティスト、アーキヴィスト、エンジニアなどが、「きくこと」の実践を行っています。一方、「語り」は、語り手と聞き手の相互行為による共同生成でありながら、「語り」に注目が集まり、「きくこと」に対してはほとんど議論されてきませんでした。実際、多くの人たちにとって「きくこと」は受動的と思われるのかもしれませんが。また、「きくこと」は過去や現在に関わる行為であって、それが未来へつながるとはあまり考えられていません。本プロジェクトでは、「きくこと」を表現技法として位置づけ、その方法論や実践、哲学的意義にアプローチすることを通じて、自発的で想像的な行為として考えていきます。

研究計画

プロジェクトでは以下の三点を主な柱としてすすめます。

1. 「きくこと」に関連する理論や方法論、文献、作品をもとに議論
2. 「きくこと」を実践している研究者や表現者、技術者へのインタビュー
3. 「きくこと」に焦点をあてた各自の研究・表現の実践

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|------------|
| 課題 | 60% | 研究課題への取り組み |
| 日常点 | 40% | 参加状況など |

Extreme Biologies エクストリーム・バイオロジー

| | |
|------------------------------|---------------|
| 研究代表者:ホアン・カストロ 研究分担者:前林明次 | |
| 教室:共有スペース等 | 実施方法:対面・オンライン |

研究概要

We find ourselves in an era marked by the convergence of biotechnological advances and human culture, a convergence that propels us into uncharted territories. The familiar Darwinian narrative, with its emphasis on biological evolution as the primary driver of change, now gives way to a narrative shaped by the currents of cultural values. We are navigating a "post-Darwinian era," a landscape where the evolution of life is steered not only by the forces of biology but by the intricate interplay of ideas, beliefs, and human agency. In the wake of the paradigmatic shift towards a "post-Darwinian era", this project will explore the role of media art in relation to questions of evolution, ecology, global warming, pollution, co-existence, biotechnology and the presence of what we might term "extreme biologies." This exploration seeks not only to understand but to actively engage with the evolving nature of life on Earth. It is an acknowledgment of the agency of culture and technology in shaping the trajectory of evolution, a recognition that cultural values, ideologies, and technological innovations are active players in the evolutionary game.

研究計画

The objective is to explore the entanglements of biotechnology and cultural values in shaping the post-Darwinian narrative; to examine the implications of these entanglements on evolution and ecology; to foster interdisciplinary collaborations between artists, scientists, and philosophers in order to generate novel insights into the evolving nature of life; and to map out how the influence of biotechnology and cultural values might sculpt the evolutionary trajectory of life on Earth.

Initially, this project is planned to span over 24 months, with phases dedicated to research, collaborative activities, artistic production, and dissemination of findings. It is expected to obtain a collection of artworks reflecting the entanglements of biotechnology, culture, and evolution; as well as academic publications and presentations showcasing insights derived from interdisciplinary collaborations.

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|------------|
| 課題 | 60% | 研究課題への取り組み |
| 日常点 | 40% | 参加状況など |

テクノロジーの〈解釈学〉Interpretive Practices of Technology

| | |
|----------------------------|----------|
| 研究代表者: 小林茂 研究分担者: 大久保美紀 | |
| 教室: プロジェクト室 (W508) | 実施方法: 対面 |

研究概要

テクノロジーのうち人工知能に代表される高度で複雑化したハイテクノロジーは、単なる道具に還元されブラックボックス化されるか、不可避で抗えない変化をもたらすものとして扱われる傾向にあります。本プロジェクトでは、テクノロジーに関する責任を手放さず、かといって決定論的なものだとして絶望しないための方策として、自在に〈解釈〉ができるという考え方に基づく作品群を提示すると共に、それらの作品群と体験者たちの経験を基に「テクノロジーの〈解釈学〉」として理論化することを試みます。また、テクノロジー／テクニクスの語源であるテクネー（技術知）は、アルス（芸術）や技芸をも意味する広義の概念であることを踏まえ、近代技術や機械技術に基づく今日のテクノロジーを、それ以前の技術的パラダイムに対して特別視する状況を再考します。

研究計画

出発点となる問題意識を提示し、プロジェクトのメンバー全員で参照項は共有しつつも、それぞれの興味や経験に基づき多様なやり方でそれぞれが研究に参加できるようにします。そのための重要な機会として展覧会「IAMAS ARTIST FILE #10」を位置付けます。

- サイバネティシャンたちによる〈作品〉の再制作を通じて考察する
- サイバネティック・パラダイムについて考える小規模な展覧会を企画・制作する
- 技術哲学、テクノロジーの美学などに関する文献を精読し知識を深化する
- IAMAS ARTIST FILE #10に関連付けたシンポジウム等の開催する

評価方法

| 種別 | 割合 | 備考 |
|-----|-----|------------|
| 課題 | 60% | 研究課題への取り組み |
| 日常点 | 40% | 参加状況など |