

IAMAS 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

2026年4月

導入科目

メディア表現基礎1(導入)

Media Creation Foundations 1 (Introduction)

担当: 前林明次・平林真実・山田晃嗣		
単位: 2単位	履修対象: 1年	教室: C404 ホール、学外
学期: 前期(4月)	実施方法: 対面	

科目のねらい・特色

IAMASの特徴である、横断的・学際的な知と実践力を養うための導入的な演習科目です。学生一人ひとりが自分の「いま」に向き合い、それを他者に伝え、共有することからはじまります。学生同士の対話や教員からの助言を通して、社会との関わりを意識しながら、今後の研究の方向性を探っていきます。さらに、多様な領域の事例を調査・参照しながら、「各自の研究制作が、私たちを取り巻く状況とどのように接続しうるか」という課題に取り組みます。こうしたプロセスを通じて、「自分はIAMASで何を研究・実践していくのか」という問いを明確にしていきます。

到達目標

IAMASの多様な構成員が、それぞれどのような観点や目的のもとで活動しているのかを理解し、今後のプロジェクト活動や自身の研究活動の幅を広げていくことを目指します。あわせて、成果物や活動内容を伝える際には、状況に応じた適切な方法を探り、対話を通して互いの差異や共通点を見出していく力を養います。

講義形態

講義、フィールドワーク、ワークショップ、発表

講義計画・項目

- 1日目 概要と課題説明、自己紹介、フィールドワーク
- 2日目 講義とディスカッション、ワークショップ
- 3日目 講義とディスカッション、ワークショップ
- 4日目 講義とディスカッション、ワークショップ、発表準備
- 5日目 課題発表、講評、レポート作成

教科書・参考書等

参考書等は各教員が必要に応じて紹介する

評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	講義、ディスカッション、制作、発表、レポート等
日常点	70%	課題への積極的な取り組み

メディア表現基礎2(理解)

Media Creation Foundations 2 (Comprehension)

担当: 吉田茂樹・全教員		
単位: 2単位	履修対象: 1年	教室: W301講義室
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はなく、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20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20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20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21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21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22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22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23日午前(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: 吉田茂樹・ホアン・マヌエル・カストロ・飛谷謙介・ジダーノワ・アリーナ		
単位: 2単位	履修対象: 1年	教室: C404 ホール
学期: 前期(4月)	実施方法: 対面	

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。

この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が、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・ディスカッション・演習・発表

講義計画・項目

- 4月23日(木)(3-4限)
 - 授業の概要説明
 - 教員からの課題の説明
 - 質疑応答とディスカッション

- グループ分け
- 4月27日(月)(1-3限)
 - グループごとにプラン発表とディスカッション
 - 制作
- 4月28日(火)(1-2限)
 - 制作
- 5月1日(金)(1-4限)
 - 制作
- 5月8日(水)(1-4限)
 - 発表と質疑(1-2限。全教員参加)
 - まとめ(3-4限)

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:大久保美紀・吉田茂樹・瀬川晃・山田晃嗣		
単位:2単位	履修対象:1年	教室:C404 ホール、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力を身に付けます。

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11日(月)
 - 3限「ガイダンス&研究計画書の書き方」(大久保)4限「論文調査」(山田)
- 5月12日(火)
 - 1・2限「論文調査」(大久保・山田)
 - 3・4限「研究計画書の書き方」(瀬川・吉田・大久保)
- 5月13日(水)
 - 1~4限「研究計画書のリライト」(作業)
- 5月14日(木)

- 1・2限「研究計画書のリライト」(作業)
- 5月15日(金)
 - 1・2限「口頭発表＋講評」／3限「振り返り」

教科書・参考書等

教科書は無し。

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)・立石祥子(総合学3)・ホアン・マヌエル・カストロ・菅実花・鈴木悦久・前林明次・松井茂・竹田恵子(非常勤)・原島大輔(非常勤)・平井靖史(非常勤)・水野大二郎(非常勤)・山本浩貴(非常勤)・渡部葉子(非常勤)		
単位:各2単位	履修対象:1年	教室:C404 ホール
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

総合学は、博士前期課程におけるメディア表現研究に関する研究・制作活動の理論的基盤を体系的に構築することを目的とした3部構成の授業です。まず総合学1(総論)では、主に芸術論・技術論・メディア論という3つの観点から構成される統合的な理論的枠組みを提示します。この枠組みは、続く総合学2(展開)、総合学3(各論)を通じて一貫して用いられます。総合学2では、この理論的枠組みの各概念をより詳細に検討し、相互の関連性を明らかにしていきます。総合学3では、この理論的枠組みを基に具体的な事例について論じ、現代のメディア表現における諸問題と理論を関連付けます。授業全体を通じて、受講者が学んだ理論的枠組みと自身の研究・制作活動を照らし合わせ、独自の理論的視座を確立することを目指します。

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・技術論・メディア論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:芸術論
- 第2回:芸術論

- 第3回:技術論
- 第4回:技術論
- 第5回:メディア論
- 第6回:メディア論
- 第7回:ジェンダー論
- 第8回:アーカイブ論
-

総合学2

- 第1回:アーカイバル・リサーチ
- 第2回:クリティカル／スペキュラティブ・デザイン
- 第3回:メディア・イベント論
- 第4回:身体とアート
- 第5回:生命とアート
- 第6回:生命と時間
- 第7回:芸術における関係性をめぐって
- 第8回:人工知能
-
-

総合学3

- 第1回:記憶とアート
- 第2回:エコロジーとアート
- 第3回:ネオ・サイバネティクスと技術多様性
- 第4回:人類学とアート
- 第5回:メディアアートにおけるアーカイバル・リサーチ
- 第6回:〈個〉と〈公〉とアート
- 第7回:発表・議論
- 第8回:発表・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・前林明次・鈴木悦久		
単位:2単位	履修対象:1年/2年	教室:W301講義室
学期:後期(9~11月)	実施方法:対面	

科目のねらい・特色

1990年代初頭に現れた「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ながら諸領域を横断し、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捉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、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、さらには自然災害や環境・エネルギー問題など、日常が非日常との境界を持たなくなった現在において、メディア表現やメディア技術のもつ意味や可能性を改めて検討することが必要とされています。それは同時に、人間の存在や世界との関わりを再検討することにもつながるでしょう。

本授業では毎回、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。授業は講義形式を中心に、一部で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、問題の共有と相互の触発を促進します。

到達目標

「メディア表現」「メディア技術」と一口に言っても、その領域は広大かつ多様です。履修者は、各教員が提示する具体的な視点やテーマ設定を通して、その背景や概念について理解を深めます。また、各講義では常に批判的な思考をもって参加し、発言することが期待されます。さらに、各教員が紹介する主題や事例の中から自身の制作・研究との関連性やヒントを積極的に見出し、自己の思考を更新・深化させる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(全担当教員)オープニング
- 第2回(前林)インタラクションとフレーム問題
- 第3回(前林)「感覚」をつくるための「技術」

- 第4回(小林)技術がもたらす影響
- 第5回(小林)技術との距離感
- 第6回(小林)見学(距離感を掴むための実践)
- 第7回(小林)体験(人力と機械)
- 第8回(鈴木)音響を取り巻くテクノロジー
- 第9回(鈴木)テクノロジーの記録と再現
- 第10回(前林)場所・感覚・メディア
- 第11回(前林)3つの「S」(スペクタクル・シミュラクル・シミュレーション)
- 第12回(鈴木)音の記述 - スコアから音響生成へ
- 第13回(鈴木)身体と音響 - 演奏・操作
- 第14回(全担当教員)課題発表・講評
- 第15回(全担当教員)クロージング

教科書・参考書等

-
- 「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)
- 「メディア考古学とは何か?: デジタル時代のメディア文化研究」ユッシ・パリッカ(2023)
- 「音楽のピクニック」小杉武久(1991)

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: C404 ホール
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、感性、コミュニケーション、インタラクション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(平林)コミュニケーションシステム
- 第2回(平林)コミュニケーションシステム
- 第3回(平林)コミュニケーションシステム
- 第4回(平林)コミュニケーションシステム
- 第6回(小林茂)インタラクションデザイン
- 第7回(小林茂)インタラクションデザイン
- 第8回(小林茂)インタラクションデザイン
- 第9回(小林茂)インタラクションデザイン
- 第10回(飛谷)感性情報学
- 第11回(飛谷)感性情報学
- 第12回(飛谷)感性情報学
- 第13回(飛谷)感性情報学
- 第14回(全教員)学生による発表
- 第15回(全教員)学生による発表

- 第16回(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・松井茂・大久保美紀		
単位:2単位	履修対象:1年/2年	教室:W301 講義室・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。現在、メディア・アートは、身体改造、バイオサイバネティクス、プロトバイオロジー、極限状態における生命、ウェットな人工生命、エイリアン生命など、複雑な課題について、医学と合成生物学、化学、宇宙生物学の分野を横断して、さまざまな作品がつけられている。この授業では、生命、身体、バイオメディアの概念を探求し、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、ウェアラブル、サイボーグ、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、情報生命などの哲学的概念を手がかりに「生と死」や「身体と技術」をめぐる芸術実践の可能性を議論する（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:バイオメディアI (カストロ)

- 第2回: バイオメディア II (カストロ)
- 第3回: 青空 : 空間へ (松井)
- 第4回: 廃墟 : 瓦礫の未来 (松井)
- 第5回: 毒I(ファルマコン) (大久保)
- 第6回: 毒II(ホメオパシーと代替医療)(大久保)
- 第7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8回: ウェットウェア (カストロ)
- 第9回: 青空 : SCREAM AGAINST SKY (松井)
- 第10回: 廃墟 : IMAGINE PEACE (松井)
- 第11回: 繭I (メタモルフォーゼ) (大久保)
- 第12回: 繭II (進化とテクノロジー) (大久保)
- 第13回: エイリアン生命 (カストロ)
- 第14回: 他の岬 (松井)
- 第15回: 情報と生命(ディスカッション) (大久保)

* 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)
- 室井尚・吉岡洋 [共著] 『情報と生命：脳・コンピュータ・宇宙』新曜社 (1993)

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(造形) Media Creation D (Visual Arts)

担当:菅実花・萩原健一・ジダーノワ アリーナ・桑久保亮太		
単位:2単位	履修対象:1・2年	教室:W301 講義室・C314 シアター
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

この授業では、芸術表現のうち、イメージメイキングに焦点を当て、現代美術、メディアアート、写真、映像など、様々な分野の作品を紹介します。実作者の視点を交えながら、多様な作品に触れることで、各自がメディア表現に取り組む際に必要となる基礎的な知識を身につけ、また、作品を解釈する能力を養い、創作する力を高めます。

到達目標

多様な表現を構造的に読み解く能力を養い、実践的な制作において必要となる知識を身につけることを目標とします。

講義形態

講義とディスカッション

講義計画・項目

- 第1週:12月 3日(木)1・2限[場所と映像メディア]
- 第2週:12月 4日(金)1・2限[物質と映像メディア]
- 第3週:12月 11日(金)1・2限[映像史]
- 第4週:12月18日(金)1・2限[映像分析]
- 第5週:1月12日(火)1・2限[写真史]
- 第6週:1月19日(火)1・2・3限[メディア・アートと現代美術]
- 第7週:1月28日(木)1・2限[総括／レポート]

教科書・参考書等

必要に応じ、授業で紹介いたします。

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: 鈴木宣也・赤羽亨・瀬川晃		
単位: 2単位	履修対象: 1・2年	教室: C404 ホール
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:

遍在するデザインの事例から技術・素材・手法などの多様な要素と、歴史的背景や文化的文脈、資源、アーカイブ化の議論など、複数の観点を組み合わせ、デザインを解釈します。さらに、デザインと社会、そして持続可能性や倫理的課題との関係性を統合的・批判的に考察します。

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。まずデザインプロセスの歴史を概観します。次に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。更に、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: インタラクショナルデザイン I (赤羽)
- 第12,13回: インタラクショナルデザイン 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)
- 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: 小林孝浩、萩原健一、会田大也(非常勤)、小林茂、ジダーノワ、山田晃嗣、木村悟之(非常勤)、飛谷謙介、鈴木悦久、木村悟之(非常勤)、瀬川晃、菅美花、赤羽亨、鈴木宣也、椋木新(非常勤)、廣瀬周二(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:瀬川晃 小林孝浩 平林真実		
単位:2単位	履修対象:1年	教室:W301講義室
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

設計手法の実践(フィールドリサーチ、課題設定、プロトタイプング、検証)を通じて、デザインによる行動変容や理解の促進を目指します。本演習では、対象フィールドを「自身の生活圏および社会との接点(自宅、路上、公共空間、キャンパスなど)」へと拡張し、私たちが日常的に触れる環境全般を題材とします。その場で起きている現象、個人の微細な違和感、モノと人の関係性を観察し、技術的・心理的アプローチを組み合わせることで介入を試みます。重要なのは、完成度よりもプロセスです。試作や検証を通じて仮説が崩れること、計画が変更されること、失敗が生じることを前提とし、それらを記録・言語化することで、デザインを思考と実践の往復運動として捉える力を養います。

到達目標

- 観察やリサーチを通じて、未整理な状況から問いや仮説を立てられる。
- 文献調査に基づいて妥当性のあるデザイン提案を行える。
- プロトタイプを複数回試作し、評価を通じて改良できる。
- プロセスの記録: 試行錯誤の軌跡を論理的にドキュメントとして構成できる。

講義形態

- 講義、フィールドリサーチ、ディスカッション

講義計画・項目

- 第1・2回: イントロダクション(科目の概要、評価基準の説明)
- 第3・4回: フィールドリサーチ(観察・記録・行動分析/気づきのスケッチと言語化)
- 第5・6回: 課題発見・ディスカッション(観察結果の共有と課題設定)
- 第7・8回: 提案・ディスカッション(デザイン案の提示とフィードバック)
- 第9・10回: 試作・検証(試作の実施と問題点の分析)
- 第11・12・13回: 効果測定(検証とさらなる改良案の提示)
- 第14・15回: 発表・ドキュメント(問いの変遷・判断の根拠・試行錯誤の記録)

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	50%	課題設定の妥当性、提案の独創性・実現性
日常点	30%	授業中の積極性、他者へのフィードバック
発表・成果物	20%	発表の論理性、成果物の完成度

制作演習B(技術)

Production Seminar B (Technique)

担当: 山田晃嗣・飛谷謙介		
単位: 2単位	履修対象: 1年	教室: C404 ホール
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、ハンズオン等を通して、その特性を獲得していきます。

この講義では、前半はハンズオンを中心にその技術の内側を学んで課題を一つ提示します。後半は前半に学んだ内容と課題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等を作成します。最後に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. 講義の概要とハンズオン1
2. ハンズオン2

3. 内容検討
4. 各自の構想について発表(内容についてのQAを含む)

5. 制作等
6. 各自のプロトタイププレゼンテーション

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:菅実花・赤羽亨・萩原健一・ジダーノワ アリーナ		
単位:2単位	履修対象:1年	教室:C311 ギャラリー1、 C312ギャラリー2、C313 ギャラリー3
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の後、各授業で表現形式の制作を行います。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。最後に4つの課題で制作した作品の中から一つを選び、ブラッシュアップして展示を行います。

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

- 10/5(月)1・2限:第1週 [導入]
- 10/13(火)1・2限:第2週 [形式1:記録と出力]
- 10/19(月)1・2限:第3週 [形式2:セルフ・ポートレート]
- 10/30(金)1・2限:第4週 [形式3:鏡(空間・身体・時間のインタラクション)]
- 11/6(金)1・2限:第5週 [形式4:不在の表現]

- 11/17(火)1・2限:第6週 [相談・展示場所決定]
- 11/27(金)1・2限:第7週 [講評]
- 11/30(月)1限: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)

制作演習D(展示)

Production Seminar D (Exhibition)

担当: 赤羽亨・菅実花・萩原健一・ジダーノワ アリーナ・土方大・イトウユウヤ		
単位: 2単位	履修対象: 1年	教室: C404 ホール、C311 ギャラリー1、C312 ギャラリー2、C313 ギャラリー3
学期: 前期	実施方法: 対面	

科目のねらい・特色

展示設営の基礎から実践までを、平面作品、立体作品、インスタレーション作品の3つの形態で総合的に学ぶ集中演習です。実際のギャラリー空間を使った展示設営ワークショップを通して、展示物の取り扱い、設置技術、照明、導線計画、安全管理、撤収に至るまでの一連の実務的なスキルを習得することを目的とします。

到達目標

本授業を通じて、以下のスキルを身につけ、展示設営から撤収・原状回復までの一連の流れを理解し、実践できるようになることを目指します。

- 作品展示に必要な基本道具の使い方を理解し、適切に扱える。
- 平面作品の設置および照明設定を適切に行うことができる。
- 立体作品の設置、空間的な配置を適切に行える。
- インスタレーション作品の設置を適切に行える。
- 撤収後の原状回復を適切に行える。

講義形態

ホールでのレクチャーと、ギャラリーでの演習から構成される、3日間の集中授業として実施します。

講義計画・項目

本授業は1年生のみを履修対象とし、8月26日・27日・28日の3日間(各日1限～5限)に実施。

- 1日目 全体オリエンテーション、インсталレーション基礎、インсталレーション設営実習
- 2日目 インсталレーション設営実習、講評・撤収、平面展示基礎、平面展示設営実習
- 3日目 立体展示基礎、立体展示設営実習、立体展示照明実習、平面・立体展示講評、撤収

※受講の際は、動きやすい服装や靴を推奨。教科書・参考書等

必要に応じて授業で紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	
日常点	50%	出席状況(※必ず3日間参加すること)

制作演習E(展示)

Production Seminar E (Exhibition)

担当: 赤羽亨・菅実花・萩原健一・ジダーノワ アリーナ・土方大・イトウユウヤ		
単位: 2単位	履修対象: 2年	教室: C404 ホール、C311 ギャラリー1、C312 ギャラ リー2、C313 ギャラリー3
学期: 前期	実施方法: 対面	

科目のねらい・特色

展示設営の基礎から実践までを、平面作品、立体作品、インスタレーション作品の3つの形態で総合的に学ぶ集中演習です。実際のギャラリー空間を使った展示設営ワークショップを通して、展示物の取り扱い、設置技術、照明、導線計画、安全管理、撤収に至るまでの一連の実務的なスキルを習得することを目的とします。

到達目標

本授業を通じて、以下のスキルを身につけ、展示設営から撤収・原状回復までの一連の流れを理解し、実践できるようになることを目指します。

- 作品展示に必要な基本道具の使い方を理解し、適切に扱える。
- 平面作品の設置および照明設定を適切に行うことができる。
- 立体作品の設置、空間的な配置を適切に行える。
- インスタレーション作品の設置を適切に行える。
- 撤収後の原状回復を適切に行うことができる。

講義形態

ホールでのレクチャーと、ギャラリーでの演習とで構成される、3日間の集中授業として実施します。

講義計画・項目

本授業は2年生のみを履修対象とし、8月3日・4日・5日の3日間(各日1限～5限)に実施。

- 1日目 全体オリエンテーション、インスタレーション基礎、インスタレーション設営実習
- 2日目 インスタレーション設営実習、講評・撤収、平面展示基礎、平面展示設営実習

- 3日目 立体展示基礎、立体展示設営実習、立体展示照明実習、平面・立体展示講評、撤回

※受講の際は、動きやすい服装や靴を推奨。

教科書・参考書等

必要に応じて授業内で紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	
日常点	50%	出席状況(※必ず3日間参加すること)

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。また、標準コースの副指導教員は2年次に決定します。

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:W508 プロジェクト室
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】

- Augmented State Project
- テクノロジーの〈解釈学〉
- Sensory Museography
- SF的想像力と芸術表現

Augmented State Project

研究代表者: 平林真実 研究分担者: 小林孝浩・飛谷謙介	
教室: W508 プロジェクト室	実施方法: 対面・オンライン

研究概要

近年、意識に対する関心が高まっている。サイケデリックに関する研究が進み変性意識状態が精神的な安定をもたらすことや、AIによる知能のシミュレーション等により意識や体験に対してアプローチすることが可能となってきた。かつて映像やVRにおいて異なる意識や体験を目指したように、現在のテクノロジーにより、異なる領域へ意識と体験を導くための手法と表現のあり方を探求する。また、NxPC.Labの運用を介して実践の場としての展開も行う。

研究計画

変性意識やサイケデリクスに関する歴史と最新状況の調査、特に科学的な側面と、文化的、表現としての側面の両面から調査を行いながら、現状を把握し展開の可能性を考察する。変性意識については、認知科学的な知見の獲得や実際の体験などを含め、正しい理解を深めながら、思考実験、試作、体験としての評価を実施する。このような体験においては実験による明確な評価が難しいことが予想されるが、XR空間の利用、EEG等の各種センサーによる状況取得の試み、乱数発生器の利用など、多様な手法による計測方法についても探る。実験の成果は、意識に対する拡張を提示する表現、アート、体験、など形で示すことで展示や学会等での発表を介して探求する。これらの成果については、サブプロジェクトとして実施するNxPC.Labを実験、提示の場所として有効に利用していく。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、映像学会の研究内容に適した学会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。

本年度においては、1年目に得られた知見および実験の実施環境を利用し、サイケデリクス等の変性意識状態を誘発すると予想される体験を制作し、体験過程を脳波等の生体情報により取得することで変性意識に対する分析を行うという制作と実験を繰り返しながら、体験と変性意識の関係性を探る。

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

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: W508 プロジェクト室	実施方法: 対面

研究概要

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。そうした立場からの議論では、近代技術や機械技術に基づく今日のテクノロジーは、それ以前の技術から分断されたものとして扱われます。しかしながら、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ったことを踏まえると、連続的に捉えることもできるはずでず。また、ギリシャ語で薬と毒を同時に意味する「ファルマコン」の概念は、技術が本質的にもつ両義的な性質を再考する道標となりえます。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、テクノロジーは誰もが自在に解釈し自分たちのものに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。

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、次のような活動を行います

- 作品の再展示／再制作を通じて深く考察する
- 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
- 展覧会、シンポジウム等を開催する

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

Sensory Museography Sensory Museography

研究代表者:菅実花 研究分担者:赤羽亨・飛谷謙介	
教室:W508 プロジェクト室	実施方法:対面

研究概要

センサリーミュゼオグラフィーの副題は「身体化された認知に基づく展示空間の設計と鑑賞体験の多角的解析」です。

芸術作品の鑑賞体験における身体と空間の関係性は、知覚心理学、認知科学、美学、展示学、Human-Computer Interaction(HCI)などの分野で研究されています。展示空間における鑑賞者の動線や注視傾向等の行動情報を記録・分析する手法は、インタラクティブアートや博物館展示の分野で発展してきました。また、身体性と鑑賞経験の理論的基盤に現象学的美学があります。

本プロジェクトではこれらの方法論を統合し「身体化された認知」をテーマに展示空間を設計し、鑑賞者の視線、位置情報の計測に質問紙調査を組み合わせ、芸術学的作品解釈に工学的なデータ解析を加えます。そして得られた知見に基づき次回の展示空間設計を行うことで循環的設計手法を提案します。これにより美術教育やキュレーション実践に応用可能な知見を提示します。

研究計画

想定している履修学生は、自作品の鑑賞プロセスを解析したい制作者、展示設計に興味を持つキュレーター志望者、視線計測や人物位置測定などのヒューマンセンシング技術を応用した研究の希望者などです。

先行研究のリサーチを進め機材の使い方を習得し、展覧会を企画します。会場としてはOPEN HOUSE(7月)、スイトピアアートギャラリー(11月)などを予定しています。テーマに沿ったキュレーションを行い、学生、ゲストアーティスト、教員の作品を展示します。

データ収集には視線計測(メガネ型アイトラッキングデバイス)、位置計測、アンケート調査を用います。分析方法は、①視線・位置データを時系列解析し、作品・空間との関係を明らかにする。②アンケートから鑑賞者の感覚的経験や認知的評価を抽出する。③身体的動きや視線パターンと鑑賞評価との関係性を可視化する。これらの方法を用います。

展覧会開催-分析が終了したらフィードバックを行い、次回の空間設計に反映させます。

2026年

- ~7月
 - 研究領域と理論の整理を行う。

- 既存の展覧会（東京、6月末から7月にかけて開催）を利用した初回のデータ収集を行う。
- OPEN HOUSEでの学生展示でデータ収集を行う。
- 11月の展覧会に向けてゲストアーティストとの調整を行う。
- 8月～10月
 - データ分析から仮説を立て、11月の展覧会の空間設計を行う。
 - 展覧会の準備を進め、役割を分担し、企画運営を行う。
 - 先行研究の比較を行い、対象を多角的に分析する方法を学ぶ。
- 11月～12月
 - スイトピアアートギャラリーにて展覧会を行う。
 - データ収集、分析を経て、研究成果をまとめる。
- 1月～3月
 - 卒展のプロジェクト展示にて一年間の成果発表を行う。

-

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%	参加状況など

SF的想像力と芸術表現 Sci-Fi Imagination and Artistic Expression

研究代表者: 前林明次 研究分担者: 立石祥子・ホアン・カストロ	
教室: W502 会議室	実施方法: 対面

研究概要

科学技術の急速な発展は、世界の合理化の極限において、逆説的な〈魔術性〉を帯びつつあります。徹底した合理化の帰結として生まれる消費空間化された世界において、アルゴリズムや人工知能、ネットワーク技術は、その作動原理が不可視化され、もはや利用者の理解を超えた魔法のような力として人びとに経験されます。テクノロジーのもつ魔術性は、社会的不平等や人間性の疎外、環境破壊、資本主義的魅惑と結びつく危険性がある一方で、合理化された世界を揺るがし、オルタナティブな現実や未来を想像させる潜在力も同時に秘めているという点で、両義的な意味合いをもちます。

こうした状況を批判的かつ創造的に引き受ける芸術実践として、本プロジェクトはサイエンス・フィクション＝SF的想像力に着目します。すでに過去のSFや芸術表現には、現実世界の廃墟化を予言し、あらたな物語を立ちあげていく実践が数多く存在します。プロジェクトでは、こうした作品を再解釈し、関連するテーマについて議論していきます。SF的想像力を媒介とすることで、テクノロジーが作り出す魔術的リアリティを批判的に解体し、オルタナティブな未来の物語を具体的に構想・提示することを目指します。

研究計画

科学技術と芸術表現を横断する本プロジェクトは、全期間にわたって、理論的問いをめぐる議論と、フィールドワーク、そして制作実践を三本柱として展開していきます。必要に応じてさまざまな作品を参照しつつ、複数のテーマから「SF的想像力と芸術表現」について考えていきますが、受講者は、ここでおこなわれる批評・分析・解釈を、実際の制作へと結びつけ、「SF的想像力」によって現実世界を問い直していくことが求められます。具体的には次のような活動を計画しています。

- 優れたSF作品を参照しながら、毎回さまざまなテーマをとりあげて「SF的想像力と芸術表現」について考えます。
- 都市空間をフィールドワークし、テクノロジーの魔術性をめぐる両義的意味について考えます。
- 1年の最後には、受講者による作品制作と、プロジェクト展示を実施します。

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%	参加状況など