

導入科目 モチーフワーク Motif Work

担当：吉田茂樹、小林昌廣、伊村靖子、前林明次、桑久保亮太、James Gibson、松井茂

単位：2単位 履修対象：1年

教室：ホールA・B (C404・C405)、ギャラリー 1・2 (C311・C312)

学期：前期 (4・5月)

科目のねらい・特色

モチーフワークは前半と後半、2つのパートから構成されます。前半では約1週間の期間を通じて、教員と学生それぞれのプレゼンテーションと、グループでのディスカッション、フィールドワークを通じて、IAMAS を構成するメンバーとして相互の理解を深めていきます。プレゼンテーションでは、多様なバックグラウンドを持つ参加者各自の視点を具現化していきます。グループでのディスカッションでは、メンバーを随時組み換え、様々な関連性の中から各自のメディア表現のありかたを探求します。フィールドワークでは、学外に出かけ、地域に対する理解を深めるとともに、その活用の可能性を探ります。

後半では、制作や活動の成果を種々の状況において適切な形や方法で他者に伝えるために、整理分析し、編集し、伝達するための表現を工夫することを試みます。その際多様なバックグラウンドを持つ学生によるグループワークを行い、それぞれの状況に応じた様々な視点から考察を深めることで更なる可能性を探ります。

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や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。

講義形態

プレゼンテーション、ディスカッション、フィールドワーク、グループワーク

講義計画・項目

個人、あるいはグループごとにフィールドワークや調査、議論を行います。最終的な成果としてプレゼンテーションまたはレポート提出を行います。

課題説明

- ・教員と学生によるプレゼンテーション (前半)
- ・グループによるディスカッション (前半)
- ・フィールドワーク (前半)
- ・テーマ設定 (後半)
- ・グループワークによるディスカッション (後半)
- ・プレゼンテーション (後半)

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	20%	発表内容やレポート等の提出物の内容
日常点	80%	出席および授業参加の姿勢

導入科目 情報学基礎 Information Studies Foundation

担当：小林孝浩・安藤泰彦・山田晃嗣

単位：2単位 履修対象：1年 教室：ホールA (C404) 他

学期：前期 (4～6月)

科目のねらい・特色

情報技術は、現在激しく進化しつつあるあらゆる技術・サービスの根幹に位置し、その役割は重要性を増しながらも急速に一般・無意識化しています。この科目では、そのような情報技術を俯瞰し、その重要性を再認識しつつ、手の届くところに引き寄せることを目的とします。技術を学ぶだけでなく技術がどのように使われるか/使いたいかを意識できるよう、具体的なテーマに基づいた実習形式で、企画の提案からその具体化までをひととおり体験してみます。昨年度 (2017年度) は市内の幼稚園児を対象とし、「遊び」をテーマにセンサ等の使用方法について考えました。技術をただ習得するに留まらず、相手をよく知り相手の立場になって提案を行うこと、観察を通じて提案を見直すことまでを射程としました。

到達目標

今後の研究・制作に必要なプログラミングやセンサーなどのデバイスの基本を習得する。特に、対象となる人や場所などの具体的な場面や文脈を想定し、それが与える意味や影響力などを常に頭に置くとともに、現場におけるフィードバックを重視するという、プログラムやデバイス開発の基本的態度を身につける。

講義形態

演習、レポート等

講義計画・項目

- ・プログラミングの基本的な考え方
- ・開発環境について
- ・企画立案
- ・企画についてのフィールドワーク
- ・企画に基づいた開発、フィードバック
- ・まとめ

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	50%	課題への取り組みを評価します。
日常点	50%	理解度が基準点に達することが要件です。

導入科目 メディア表現基礎 Expression in Media Foundation

担当：赤羽亨・桑久保亮太

単位：2 単位 履修対象：1 年 教室：ギャラリー1 (C311) 他

学期：前期 (4 月)

科目のねらい・特色

この授業では、映像インスタレーション作品を制作するグループワークを通して、「構想」、「制作」、「展示公開」という作品制作にまつわる一連のプロセスを体験的に学びます。これによって、このプロセスの各段階において必要となる基礎的技術と考え方を学ぶとともに、プロセス全体を統合的に捉える視点を得ることを目指しています。数多くの実践に携わる講師の指導のもと、展示の裏側や展示空間のとらえ方、また設営に関する技法や技術的側面など、メディア表現の基礎となる技術と知識について演習形式で集中的に学びます。授業の最終では展示作品に関するプレゼンテーション及び講評会を開き、他グループとの知識共有や、様々なフィードバックを得る機会を設けます。

到達目標

演習を通して、プロジェクターの設置方法や投影方法などの映像インスタレーション作品設置に必要な、基礎的な技術を習得する。グループワークでの作品制作を通して、「構想」、「制作」、「展示公開」という実際の作品制作のプロセスを体験的に理解し、各段階で必要となる基礎的な知識や技術を習得する。レポート課題を通して、この授業での経験を内省的に振り返り、体系的にまとめることを促し、今後の作品制作に活かすことができる知識として文章化して共有する。

講義形態

演習

講義計画・項目 (予定)

1日目 (1コマ)	導入 課題説明
(2-4コマ)	プロジェクター設置演習
2日目 (5-7コマ)	プロジェクターによる実験、アイデアスケッチ
(8コマ)	プラン発表
3日目 (9-12コマ)	課題制作展示
4日目 (13コマ)	課題制作展示
(14-15コマ)	講評

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%	

総合科目 総合学A (現代美学特論) General Studies A (Aesthetics x Culture x Society)

担当：吉岡洋*・室井尚*・秋庭史典*

単位：2単位 履修対象：1年 教室：講義室W (W301) 他
学期：前期 (6-7月) 曜日：火曜 時限：3・4・(5) 時限導入科目

科目のねらい・特色

現代アートやメディアアートとも密接な関わりを持つ「ポピュラーカルチャーとは何か?」という問題を考えます。

ポピュラー・カルチャーとは、娯楽を目的とした文化商品とみなされがちであるかもしれませんが、けれども注意深く検討してみると、そこには人間や社会について考える様々な手がかりを見出すことができます。アニメ、マンガ、ゲームなどについて、どのように理論的に語る事ができるのか、それらを批評したり研究するとはどういうことなのか、それらは私たちの文化のどのような変容を指し示しているのか、といった問題を考察します。

到達目標

ポピュラー・カルチャーというテーマに限らず、文化・芸術について理論的に考えるための思考力を鍛えることによって、論文執筆の基礎となる言語能力を獲得することを目標とする。

講義形態

3人の担当者によるリレー講義とします。吉岡が代表者として最初の講義時に説明しますが、具体的な進め方については各担当者の指示にしたがってください。

講義計画・項目

1 「ポピュラー・カルチャーと無意識」 6/4 (吉岡)

「ポピュラー・カルチャー」をどのようにとらえるべきか、文化を「ポピュラー」たらしめるものは何かという問題について、まず概観的な説明をします。それは同時に、ポピュラー・カルチャーに対立するものとして、私たちが知らず知らず内面化している「ハイ・カルチャー」という規範について考えることになります。その議論をふまえて、ポピュラー・カルチャーがどのようにハイ・カルチャーとは異なった仕方です社会的集会的な無意識を反映してきたかを、主として日本の実例に即して考えます。そしてポピュラー・カルチャーの美学とはどのようなものでありうるかを、精神分析学、批判理論、ポスト構造主義の諸理論について言及しながら考えます。

2 「ポピュラー・カルチャーとメディア・テクノロジー」 6/19、7/10 (室井)

現代「ポピュラー・カルチャー」と呼ばれているものは、前近代における民衆文化とは決定的に異なり、それはメディアとテクノロジーの進歩を度外視してはそもそも考えることができません。「ポピュラー・カルチャー」においては、ある領域ではテクノロジーが前景化され別の領域では意識化されることはありませんが、そうした表層的な現象を越えて、テクノロジーがポピュラー・カルチャーの「存在可能性の条件」となっていることは誰も否定できないでしょう。その意味で、ポピュラー・カルチャーについて問うことは、テクノロジーについて問うこと、とりわけコンピュータの普及以降のメディア・テクノロジーについて問うことにほかなりません。

さて、コンピュータ以降のメディア・テクノロジーは、ぼくたちの世界観や身体になにか新しいものをもたらしたのでしょうか? 写真以降のテクノロジーに関するさまざまな議論を振り返ると同時に、新しいメデ

ィアにさらされている自分たちの具体的な経験をもとにして考えていきます。テクノロジーと技術の問題を対立や併存ではなく、もともとと同じ活動性から始まったものとして捉え直し、グローバル・マーケットと経済活動に組み込まれてしまったジャンルとしてのメディアアートではない新しい「技芸」の可能性について、議論をしながら考えていきたいと思いません。そうした議論を通過した上で、ふたたび「ポピュラー・カルチャー」をどのようにとらえればよいのかという問いに立ち戻ってみたいと思いません。

3 「ポピュラー・カルチャーの美学は可能か?」 6/12、7/5 (秋庭)

美学とはそもそも近代の学問であり、市民社会以降の「芸術」の役割やその制度性と不可分なものとして発達してきました。つまり美学とはその成立上、「モダン」な思考なのです。それではポストモダン、あるいはそれ以降の状況において、美学はどのような役割を果たすことができるのでしょうか。とりわけ、近代芸術とはその到達範囲も社会的機能も大きく異なる「ポピュラー・カルチャー」を前にしたとき、美学にはいかなる課題が与えられているのか、「ポピュラー・カルチャー」について考えそれを分析するためには、美学はどのように自己を変容させる必要があるのか、そもそも、ポピュラー・カルチャーに美学は必要なのか? そうした原理的な問題について考えるために、近代美学の祖のひとりとしてカントの『判断力批判』とその歴史的受容を再検討します。カントの思想は近代の始まりであると同時に古いヨーロッパの形而上学の際にきわめて重要だからです。

4 「ポピュラー・カルチャーとは何か?」 7/19 (秋庭・室井・吉岡)

最後の回では3人の講師が集まり、これまでの講義内容を踏まえて、学生と徹底的な議論を行う予定です。

教科書・参考書等

授業中に指示または配布します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	各担当者による課題レポートなど
日常点	50%	授業への参加度

総合科目 総合学B (表象文化特論) General Studies B (Representation x Culture)

担当：小林昌廣

単位：2 単位 履修対象：1・2年 教室：講義室 W (W301)
学期：後期 曜日：水曜 時限：3 限

科目のねらい・特色

メディア表現（ここで言うメディア表現は、アートやデザインなどの表現活動に限局されず、より広大かつ精密な社会表現や精神表現を含めます。また同時にそれらの表現に対する批評や評論などの行為もまたメディア表現の範疇に含めます）に関わる現実的かつ現代的問題を読解するために、さまざまな時代と人物、作品を事例にあげ、表現者ないし研究者としていかなる思考＝志向＝嗜好が可能かつ必要となるかについて自覚的に考える契機を討究します。いわばこの世界をいかに解釈するかというところにポイントを置いた内容をめざします。独自の世界解釈によって、世界へと投げ出された自身を回収するための知的技術を学ぶ、と言い換えることもできるかもしれません。その意味で、本講義は表象文化論 (Representaition and Culture) の様相を呈した講義となることとなります。

到達目標

自身の専門領域の文献を読んだり作品を分析するのはもちろんのことですが、ここではむしろ専門領域から遠く隔たった分野の知性にアプローチして、そこから自身の研究へと牽引し、自身の仕事を客観化・相対化できるような手法を獲得することがむしろ重要です。

本講義を通して「知らないことを知る」ばかりでなく「知っていたことが知らないことだった」と自覚することができればいいと考えています。「知らないこと」よりも「知っている（知っていたはずの）こと」のほうに懐疑的になる感覚を身につけて下さい。

講義形態

講義（座学）

講義計画・項目

授業内でとりあげる人物はおよそ以下の通り（順不同）；

レヴィ＝ストロース、ミシェル・フーコー、メルロ＝ポンティ、
ロラン・バルト、ジャック・ラカン、ジル・ドゥルーズ、
九鬼周造、土方巽、三島由紀夫、井筒俊彦など

授業内でとりあげるテーマはおよそ以下の通り（順不同）；

現代思想、美学・美術史、美術解剖学、舞踊身体論、芸術批評、
身体論、医療人類学、芸術療法、死生論など

教科書・参考書等

必要に応じて講義中に紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題レポート
日常点	50%	出席並びに受講態度

総合科目 総合学 C (メディア・環境・芸術) General Studies C (Media x Environment x Art)

担当：吉田茂樹・松井茂・伊村靖子

単位：2 単位 履修対象：1・2年 教室：講義室 W (W301) 他
学期：後期 曜日：火曜

科目のねらい・特色

第2次世界大戦以降、現在までのメディア表現を中心に、通史的に取り上げます。この科目は、3人の担当教員の専門が異なることを特色とし、メディア技術、メディア環境、現代芸術の関係性を横断的に考える視点を共有することがねらいとなります。講義を通じて、2年次の作品制作、論文執筆の準備として、自身のメディア表現研究のコンテキスト＝歴史観を構築し、メディア表現に関する論理的な思考を実践する基盤を持って欲しいと考えています。

到達目標

各年代におけるメディア技術の位置づけと機能の変遷、メディア環境における使用感や思想性を背景にした「同時性」、芸術における「公共圏とは何か」を考えます。歴史的な経緯を学ぶだけでなく、学生自身が直面する現在のメディア表現を批判的に捉え、自覚し、俯瞰することが求められます。

講義形態

講義、ディスカッション

講義計画・項目

講義は全15回。原則3人の担当教員が、毎回、特定のテーマについて専門の分野から講義します（以下は予定です。ディスカッション等、授業の進捗に応じて予定は変更されることがあります）。

第1回 ガイダンス

第2回 20世紀芸術史

第3回 ビデオ&アニメーション、メディア史

第4回 ディスカッション

第5回 1970年（大阪万博）、1985年（つくば博）——「中継」の思想と表現

第6回 1991～95年：冷戦崩壊とメディアアート—公共圏の創造へ向けて

第7回 1991～95年：インターネット、「電話網の中の見えないミュージアム」（1991）

第8回 1996～2000年：インタラクティブ・アート

第9回 1996～2000年：IAMASに導入された技術の変遷

第10回 2001～2005年：ソフトウェア・アート

第11回 2001～2005年：過防備都市

第12回 2006～2010年：スマートフォンによるメディア環境の変化
第13回 2006～2010年：「GOODBYE PRIVACY – Welcome to the Brave New World!」（2007）

第14回 2011～2018年：「海市2.0」（2010）と「都市ソラリス」（2013、ICC）

第15回 ディスカッション

評価方法

種別	割合	備考
課題	20%	課題レポート、プレゼン等
日常点	80%	授業への積極的な取り組み

専門科目 Art Theory A (Information × Art)

芸術特論A (情報×芸術)

担当：前田真二郎・安藤泰彦・三輪眞弘

単位：2 単位 履修対象：1・2年 教室：講義室 W (301) 他

学期：後期 曜日：火曜 時限：3限

科目のねらい・特色

音楽・映像・現代美術・メディアアートなどの表現を、実作者からの視点を交えながら理解を深めていく授業です。全15回を3つのパートに分け、それぞれを専門とする教員が担当します。「インスタレーション」では、幾つかのテーマを元に、自作にも触れながらインスタレーションについて考えます。「音楽・作曲」では、20世紀に生れたコンピュータ音楽、その中でもアルゴリズム・コンポジションと呼ばれる作曲法を中心に、メディア社会における音楽の意義について考察します。「映像表現」では、映画史を軸に、実験映画・アニメーション、ドキュメンタリーを俯瞰し、現代美術やメディアアートにおける映像表現を分析します。

到達目標

現代のメディア表現を理解する手掛かりとなる知識を全15回の講義を通して身につけます。授業では多数の作品を取り上げますが、それらが生まれた文化的・技術的背景を意識しながら作品を鑑賞・分析できるようになることを目指します。今日の表現は突然現れたものではなく、多種多様な表現の上に成立しています。作品を構造的に読み解く能力を養い、メディア表現の研究・制作において必要不可欠な論理思考を高めることを目標とします。

講義形態

講義、ディスカッション 講義に関連した課題が出ます。

講義計画・項目

第1回 (安藤1) 鏡というメディア ―鏡の機能について

第2回 (安藤2) 物語の空間 ―観客の歩行と読む行為

第3回 (安藤3) 空間とイメージ ―空間の表象と観客の視点

第4回 (安藤4) 記憶とイメージ ―映像・写真を見ること

第5回 (安藤5) テクノロジーと生命・生活 ―社会的問題とアート

第6回 (三輪1) テクノロジーと声 I:

音波とアルゴリズム、コンピュータ音楽のふたつの領域

第7回 (三輪2) テクノロジーと声 II:

フォルマント兄弟の活動：メディア論

第8回 (三輪3) またりさまをやってみる！

第9回 (三輪4) 逆シミュレーション音楽とは何か

第10回 (三輪5) 逆シミュレーション音楽の展開

第11回 (前田1) 映画の発明・映像と音響

第12回 (前田2) 実験映画・アニメーション、ビデオアート

第13回 (前田3) 画面の拡張とライブ表現

第14回 (前田4) 現代美術における写真表現

第15回 (前田5) インターネットにおける映像表現

教科書・参考書等

必要に応じて随時配布、指定します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	レポートなど
日常点	50%	授業に対する取り組み姿勢

専門科目 芸術特論B (身体×芸術) Art Theory B (Body × Art)

担当：小林昌廣・田川とも子*

単位：2 単位 履修対象：1・2年 教室：講義室 W (W301)

学期：集中 (8月)

科目のねらい・特色

芸術表現(メディア表現を含む)を<歴史・身体・哲学>の三つの場所から計測します。すなわち、表現における美術史的考察、身体論的分析、および哲学的討究のそれぞれの手法を用いて、そもそも「表現」とは何であるかという根源的な問いかけに対する解答の(不)可能性を証明します。美術史的考察からは、表現における歴史的制約の必然性を学び、同時にそうした制約から自由になることの可能性について考えます。身体論的分析においては、身体を生きることそのものが「表現」であるとの前提でさまざまな身体表象について考察します。そして哲学的討究によって、真に知的に表現を思考する技法を習得します。何人かの人物やその研究や表現がピックアップされ、分析の実例が展開されることになります。

到達目標

美術・芸術あるいは美学・芸術学はすでにその言葉の呪縛や賞味期限を超えてただ存在していることだけが価値として屹立しています。美術史や芸術史といったいいふりもまた同様です。それが現代にとって是非かを問うのではなく、まずはその実態と事実を本講義から感得してもらいたいと思いますが、それだけでなく「あらゆる知的営為は表現である」という態度を学問的に拡張してゆくことが、本講義のもっともめざすところであり、メディア表現の到達目標でもあります。

講義形態

集中講義 (座学)

講義計画・項目

・美術史的素材：フェルメール、ジャコメッティ、マグリット、デュシャン、サイ・トゥオンボリなど

・身体論的素材：維新派、ダムタイプ、劇団態変、劇団態変、土方巽、ROSAS など

・哲学的素材：カント、アドルノ、デリダ、スティグラー、西田幾多郎など

・今日的素材：身体変工、コスプレ、J-POP、SNS、AKB48 など

教科書・参考書等

必要に応じて授業中に紹介します。

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

専門科目 芸術特論C (メディア×芸術) Art Theory C (Media × Art)

担当：前林明次・赤松正行・四方幸子*

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：金曜 時限：3 限

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、更新される情報技術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るでしょう。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、日常が大きく変容しはじめた現在において、「メディア・アート」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。それは同時にわたしたちの人間の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て事例を挙げ、問題提起および分析、考察を行います。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、各担当教員がもつ具体的な視点やテーマからその背景や概念を整理し、理解を深める。また各授業において疑問点があれば積極的に質問し、同時に批判的な思考をもってコメントできるようにする。さらに、各担当教員が紹介する個々の話題や事例の中に関連性や差異を積極的に見出し、自己の思考のための手がかりを得る。

講義計画・項目：

第1回(10/11 前林) 「インタラクション」についての考察

第2,3回(10/12 全担当教員・四方) 担当教員によるトークセッション | メディア・アートの展開

第4,5回(10/26 四方) 環境的無意識

第6,7回(11/2 四方) <境界学>という視点

第8回(11/8 前林) メディアと知覚

第9回(11/16 前林) 感覚をつくる技術

第10回(11/30 前林) 場所・感覚・メディア (1)

第11回(12/7 前林) 場所・感覚・メディア (2)

第12回(12/14 赤松) モビリティの歴史的変遷

第13回(1/11 赤松) モビリティの社会的戦略

第14回(1/17 赤松) リアリティの認知的変容

第15回(1/25 赤松) リアリティの身体的転回

教科書・参考書等

必要に応じて授業で紹介いたします。

評価方法

種別	割合	備考
日常点	100%	出席および授業参加の姿勢、簡易なレポートなど

専門科目 情報社会特論A (情報×社会) Information Society Theory A (Information × Society)

担当：吉田茂樹・金山智子・豊田啓介*

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：金曜 時限：2 限

科目のねらい・特色

我々の活動は全て何らかの社会性を持っていますが、現代社会では情報技術や情報モデルの変遷に伴って、社会的な活動の内容や形態が非常に多様なものになっています。一方、全てのマイクロ、マクロ、メゾレベルの社会において、人とのインタラクションから問題解決や学習をおこなう能力として、社会知があげられます。このように社会が作り上げられる知のあり方や、その中で関わる情報の問題についてフォーカスをあてながら、社会をどのようにデザインできるのか、アプローチしていきます。

本講義では、人の活動形態や社会モデルの変遷が情報技術に何を求めてきたか、逆に情報モデルの進化が社会における種々な活動や社会モデルにどのような影響を与えてきたか、また今後の新たな社会モデル・情報モデルの可能性について、事例を挙げつつ概説します。

到達目標

現代の社会や日常の諸活動や種々の仕組みにおいて、情報は様々な形で関わっていますが、それらの諸活動や仕組みにおいて、関連する情報にはどのようなものがあり、それらがどのような形で関わっているかを理解できるようにします。また、それを基にして他の活動や仕組みと相互にどのような影響を与える可能性があるのかについて考えることができるようにし、新たな提案や創造を行えるようにします。

講義形態

講義、ディスカッション 講義に関連した課題が出ます。

講義計画・項目

第1,2回 (10/5 豊田)建築情報学 I :物質と情報との実務における境界とやぶれ・拡張

第3回 (10/11 吉田)情報モデルの変遷と社会の変化 (時系列の面から)

第4回 (10/25 吉田)仕組みの連携と社会の変化 (連携の面から)

第5,6回 (11/9 豊田)建築情報学 II :属性分解とアルゴリズムによるメタデザイン (1)

第7回 (11/16 吉田)情報モデルと社会の変化についての課題発表と議論

第8回 (11/30 吉田)情報モデルと社会の変化についての課題発表と議論

第9回 (12/7 吉田)情報モデルと社会の変化についての課題発表と議論

第10回 (12/13 金山) 社会と記憶 (1)

第11回 (12/14 金山) 社会と記憶 (2)

第12回 (1/11 金山) 社会と記憶 (フィールドワーク)

第13,14回 (1/18 豊田)建築情報学 II :属性分解とアルゴリズムによるメタデザイン (2)

第15回 (1/25 金山) 社会と記憶 (課題発表)

教科書・参考書等

必要に応じて随時配布、指定します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	40%	課題への取り組みと内容を評価します。
日常点	60%	講義への出席およびディスカッションへの参加状況を評価します。

専門科目 情報社会特論B (身体×社会) Information Society Theory B (Body × Society)

担当：小林昌廣・松井茂・入江経一*

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：水曜 時限：2 限

科目のねらい・特色

「情報と社会」を表象文化論的に読みかえて「身体と都市」とします。もちろん、身体はヒトのからだのみを指す対象ではなく、都市は人の暮らし働く空間だけを意味するものではありません。都市を身体として読み解くことも可能ですし、同時に、身体を都市のように読み替えることもできます。それらはかろうじて「と」によってつながっている脆弱な、しかし継続的な関係項として成り立っているのです。しかも、わたしたちはそのいずれをも欠いて存在することはできません。そこで、現代において身体が、都市がいかなる様相を呈しているかについて、過去のすぐれた事例を紹介しつつ外挿することを試みます。身体と都市が、ときとして同じ顔を見せ、ときとして相容れない対立を喚起するそのダイナミズムを教室で体験することをねらいとします。

到達目標

三人の教員が自らの専門/非専門を問わずに各々が調べ、展開したさまざまなプレゼンテーションを、自らの研究や制作へと架橋するためには、そこへ近づくための各自の「努力」が必要になります。「自分の研究」という狭い世界に閉塞している限り、この講義の本質には永遠に触れることはできません。そこで必要とされるその「努力」の内容と方法がいかなるものであるかを探索し発見することこそが、本講義の到達目標となるのでしょうか。感動、同意、違和感、反発、茫然…、これらが本講義における正常で健康な反応のことばとなるはずです。

講義形態

3名の担当教員によるソロ講義および対話形式による授業

講義計画・項目

- ・ベンヤミンの都市論
- ・ベンヤミンの写真論
- ・ベケットの演劇論
- ・ベケットの都市論
- ・バルトの写真論
- ・バルトのメディア論
- ・フーコーの狂気論
- ・フーコーの監獄論

教科書・参考書等

授業中に紹介します。

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

専門科目 情報社会特論C (メディア×社会) Information Society Theory C (Media × Society)

担当：鈴木宣也・山田晃嗣

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：火曜 時限：1 限

科目のねらい・特色

歴史的経緯を踏まえれば、一般的なメディアは戦争の道具の一部として始まったと言われていますが、その後マスメディアは発展して我々の生活に密接に関わってきました。しかし旧来型のマスメディアは役割りを終えようとしており、今後は多様化することが想定されます。そのような社会背景を鑑みると、これまでの受動的なメディアではなく、特性を把握した上で適切なメディアを選択して利用する、または状況に応じてカスタマイズしたり、更には自分で作る、ということが必要となります。そのため本講義では、多様化するメディアの現状を従来の視点から飛躍し、新たな視点から捉えることを試み、さらに新たな提案を模索し、今後のあるべきメディアの未来像を探索することを目的としています。

到達目標

講義の中で実施するリサーチやフィールドワーク等から、現代のメディアと社会における課題を抽出します。課題によっては既設サービスにはないあらたな価値を創出することにもなります。課題解決に必要な項目は何かを様々な視点で考え、新しいメディアの要件を獲得する手法を学び、それらの要件を満たすためのメディアの実装を試みます。そのメディアを実際に運用し、結果と考察から新たなメディアと社会のあり方について考えます。

講義形態

座学・プレゼンテーション・ワークショップ・グループワークなど

講義計画・項目

1. 授業説明+メディアと社会

授業概要の説明と、現在のメディアの状況を取り上げ、メディアと社会、あるいは個人とメディアの関係について概観します。

2-4. メディアと社会を探る方法

インターネット時代における、社会とメディアの接点を多様な視点で見つめ、それらをデザインする方法や仕組みについて学びます。

5-7. メディアと社会の課題抽出

リサーチやフィールドワークを通じて、メディアと社会における現況を調査し、課題の抽出を試みます。

8-11. メディアと社会に関する分析と提案

抽出した課題に対する新しい価値の分析と同時にそれに対する提案を探ります。学んだ方法や仕組みを具体的に試みます。

12-14. メディアと社会の未来

提案するメディアを試行した結果を考察し、今後のメディアと社会のあり方について考えます。

15. まとめ

教科書・参考書等

必要に応じて随時配布、指定します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題への取り組みを評価します。
日常点	50%	ディスカッションへの参加度合いについて評価します。

専門科目 デザイン特論 A (情報 x デザイン) Design Theory A (Information x Design)

担当：瀬川晃・赤羽亨・伊村靖子

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：水曜 時限：1 限

科目のねらい・特色

人々の関心や消費する対象がより物質から情報へと移り、所有することから必要な時に利用する権利を得ることへ、価値観の変化が現れてきています。その一方で情報を発信したり、アクセスするコストが下がり、扱う情報量はますます増え続けています。発する側の情報の質と受け取る側の情報を読み解く能力の齟齬によって、時に感情や行動が翻弄されています。

より合理性が重視される現代において、それ以外の多様な選択肢や可能性を探るため、教員ごとに「情報」と「デザイン」の間にある「技術」にまつわるトピックを取り上げます。過去から現在まで情報とデザインの関係がどのように変化し、情報が技術とともにどう並走してきたかを個々に違う切り口で語り合い議論を深めていきます。

到達目標

技術の民主化によって定着し、技術が移行する段階に生まれるものや消えるものに注目し、考古学として、人類史の一つとして、社会背景とともに情報技術の変遷を捉え直します。ある時代、ある技術、関連する人物や事象を取り上げ、様々な事例を比較し俯瞰すること、思考を深め議論をすること、デザインによる功罪を各々で客観的に検証すること、好奇心や探究心、想像力を養うこと、建設的な議論ができることを到達目標としています。

講義形態

講義およびディスカッション

講義計画・項目

- 1：イントロダクション（各講義概要）
- 2：グラフィックにおける技術の民主化
- 3：デジタル・ファブリケーション（技術導入・事例）
- 4：デジタル・ファブリケーション（カスタマイゼーション）
- 5：DTP 以前以後（タイポグラフィ）
- 6：アイデアスケッチ（デザイン思考・サービスデザイン）
- 7：展示とデザインの関わり
- 8：展覧会とアーカイヴ・プロセス（再演、再制作、再展示）
- 9：アートとデザインの接地面
- 10：インタラクティブ・アート（海外の動向）
- 11：時代を変えたデザイン（ブランディング）
- 12：時代を変えたデザイン（プロダクト）
- 13：時代を変えたデザイン（コーポレート）
- 14：みんなが考える時代を変えたデザイン
- 15：まとめ

教科書・参考図書

必要に応じて配布

評価方法

課題	50%	制作・レポート・発表
日常点	50%	出席および参加意欲

専門科目 デザイン特論B (身体xデザイン) Design Theory B (Body x Design)

担当：小林孝浩・平林真実

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：金曜 時限：1 限

科目のねらい・特色

技術の進化に伴い、意識せずとも、ますます身体機能が拡張・改変されつつあります。

本講義では、現在の研究や技術のトレンドを延長した先で「身体がどのようにデザインされてゆくか」を考察します。前半では輪読形式でトレンドに接し、後半ではこれら知識を活用し、今後の身体についての提案と考察を行います。ここでは特に、シンギュラリティの前段階とされる「プレ・シンギュラリティ」を前提に、一つの未来像を垣間見ます。

到達目標

身体がデザイン（拡張・改変）されるとはどのようなことで、それがどのように行われ、どのような影響を及ぼすか、またその行き着く先はどのような世界か、という事柄について、幅広い視点から可能性を考察します。ここでは、具体的な一つの未来予想としてシンギュラリティ、およびプレ・シンギュラリティを前提とした世界に思いをめぐらせます。

講義形態

講義、輪読、議論

講義計画・項目

- ・シンギュラリティの概念を俯瞰
- ・プレ・シンギュラリティを輪読で理解
- ・現時点での先進的研究事例を調査
- ・技術の行き着く先について議論

教科書・参考書等

レイ・カーツワイル、ポスト・ヒューマン誕生—コンピュータが人類の知性を超えるとき、日本放送出版協会
齊藤 元章、エクサスケールの衝撃、PHP 研究所
ロジャー ベンローズ、ベンローズの“量子脳”理論—心と意識の科学的基礎をもとめて、筑摩書房
ケヴィン・ケリー、〈インターネット〉の次に来るもの 未来を決める 12 の法則、NHK 出版
ユヴァル・ノア・ハラリ、サピエンス全史(上/下)、河出書房新社
その他、必要に応じて随時配布、指定します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	提出物等
日常点	50%	受講態度

専門科目 デザイン特論 C (メディア×デザイン) Design Theory C (Media×Design)

担当：小林茂・James Gibson

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：講義室 W (W301)

学期：後期 曜日：火曜 時限：2 限

科目のねらい・特色

デザインにおける理論や方法論とは、厳密に従うべきルールではなく、それを用いて世界を見ることにより、複雑な課題を解くための視点を得られるレンズのようなものです。それらを深く理解し、身に着けるためには、単に知識として知るだけでなく、手を動かして体験することが重要です。この授業では、担当教員 2 名が現場での実践経験を持つサービスデザインを中心とした研究領域に関する最近の書籍や記事、論文を読むことと、その中で紹介されている方法論の一部を実際に体験することを組み合わせて理解を深めます。これによって、修士作品の制作と修士研究を進めていく上でリファレンスとなる先人達の取り組みや理論、方法論を学び、考えを深めます。

到達目標

まず、サービスデザインの分野における理論や方法論を理解する上で前提となる、代表的な方法論を短時間の演習を通して擬似的に体験し、その分野における様々な文脈を理解するための共通言語を獲得します。その上で、主に英語で書かれた最近の書籍や記事、論文を丁寧に読み解き、要約をつくり、他の履修者に分かるような資料を作成した上で発表し、自身の関心や研究と関連付けながら議論するスキルを身に着けます。これにより、二次データを活用して自分の主張をサポートするという、論文の文献レビューにおける基本的な考え方を学びます。

講義形態

基本的な形態として、指定したテキストについて割当を決めて各自が丁寧に読んで要約して発表し、それを元に全員で多様な視点からディスカッションすることを通じて理解を深める、ということを毎回繰り返します。なお、コミュニケーション言語は英語を基本とします。

講義計画・項目

テキストの輪読による発表とディスカッション

教科書・参考書等

テキストは授業開講時に日本語または英語で最適なものをご指定します。参考までに、昨年度はサービスデザインに関する英語論文を用いました。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	提出物等
日常点	50%	出席等

制作演習科目 プロジェクト技術演習 Project Techniques Seminar

担当：鈴木宣也・三輪眞弘・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・会田大也*

単位：2 単位 履修対象：1 年 教室：講義室 W (W301) 他

学期：前期

科目のねらい・特色

プロジェクト実習を実施するにあたり、表現の口耳となる実践的なスキルの修得と同時に、表現の手足となる先進的な加工装置等についての実習を目的とした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実習を通じて、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。研究能力の修得とその基礎となる知の内実化を培い、基礎理論と調査分析法・論文作成のためのデータ収集・分析、レポート執筆に至るまで、具体的な研究方法の習得を目指します。研究の段階を丹念に辿り、それをミニリサーチとしてまとめることで、目の前の事象を多角的に捉え、その成果を学術的な論文に仕上げていくため、どの分野の研究者にも必須の能力、実践へ向けた理論の再構成を思考するアカデミック・トレーニング等を行います。

到達目標

プロジェクト実習に必要な実践的なスキルを習得することを到達目標とします。これには先進的な加工装置等についての実習、問題の発見や解決方法の実習、基礎理論と調査分析法・論文作成のためのデータ収集・分析、レポート執筆などが含まれます。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、プレゼンテーション、ワークショップ

講義計画・項目

- ・論文調査：研究論文等を書く場合必ず必要となる、研究の前段階で必要な論文の調査方法、効率的な論文の読み方を学びます。
- ・文面構成：論文の役割やルールなど、論文を執筆する際に知っておくべき事柄を学びます。
- ・行動分析/ 統計分析：ユーザの反応や意図を洩らすことなく捉え、調査、分析する手法を学びます。初期のニーズ調査や問題発見、フィードバックフェーズにおける試作品の評価につながる技術です。
- ・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。
- ・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。
- ・3D プリンタ・レーザー加工演習：立体物の作成ができる積層 3D プリンタの使い方を、CAD の操作から学び、最先端の造形手法を学びます。また同様に、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、試作造形力の強化を狙います。

教科書・参考書等

テキストは適時配布します。また必要に応じて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。

制作演習科目 情報デザイン演習 Information Design Seminar

担当: 古堅真彦*・Andreas Schneider*・中谷日出*

単位: 2 単位 履修対象: 1・2 年 教室: 講義室 W (W301)

学期: 集中 (8~9月)

科目のねらい・特色

ユニークなデザインメソッドや思考ダイアグラムのリサーチから、デザイン開発やアイデア、ディシジョンメイキングの上でそれらの方法論がどのように有効かを検証します。さらに具体的なテーマを設定して、物とユーザ、それを結ぶ情報との複雑な相互関係を理解し、デザインの開発、プロトタイピングを行い、最後にドキュメンテーションを行い、プレゼンテーションスキルを向上させます。さらにインターネット環境を踏まえたグラフィックデザインメソッドに着目し、メディアに関する情報デザインについて講義と実践を交え考察します。ウェブでは情報アーキテクチャーという概念が一般的になり、構造の重要さが認識されるようになっており、ウェブデザインという中でデザインの構造化を理解します。グラフィックデザインでは造形基礎言語を学びながらメッセージを効果的に伝えるデザインについての理解を深めます。

到達目標

担当: Andreas Schneider (9/3)

Provide understanding and toolbox for Design Thinking based on investigation, analysis, and transformation of everyday issues.

講義形態

講義と実践およびディスカッション

講義計画・項目

担当: 古堅 (8/22)

アルゴリズムにグラフィックを作成する手法を学ぶ。一般的に「絵」というものは手と筆具を使って作成していくものであるが、この授業ではプログラミングを使い「計画的」に絵を構築する。

手作業では身体的な抑揚を絵に込めることができるが、その反面、反復、規則性、大量などの要素を盛り込むことが困難である。授業では Javascript 内に実装されている Canvas 機能を活用して、コンピュータを使ってアルゴリズムに絵を構築する方法を体験的に学ぶ。

担当: Andreas Schneider (9/3)

1. Overview of Design Thinking: Examples, Methods, Models
2. Design Factors: Background, Motivation, Application
3. Exercise on specific Use-Case
4. Conclusion / Presentation

担当: 中谷 (9/7)

ドキュメンテーションとプレゼンテーション

教科書・参考書等

テキストは適時配布します。必要に応じて授業で紹介いたします。

評価方法

種別	割合	備考
課題	40%	
日常点	60%	出席等

制作演習科目 メディアデザイン演習 Media Design Seminar

担当: 永原康史*

単位: 2 単位 履修対象: 1・2 年 教室: 講義室 W (W301)

学期: 集中 (9月)

科目のねらい・特色

紙媒体から映像、電子メディアに至るまで、デジタル技術によって拡張されたグラフィックデザイン領域とその周辺の知識を体系的に学び、それらの影響関係について考察する。

到達目標

演習課題を理解する上で、構成主義的手法で進められるようになること。

講義形態

集中講義とワークショップによる

講義計画・項目

- ・メディアの影響関係1 (デザインング・プログラム)
- ・メディアの影響関係2 (パラメトリックデザイン)
- ・文字によるコミュニケーション1 (タイプフェイスデザイン)
- ・文字によるコミュニケーション2 (タイポグラフィ)
- ・図によるインフォメーション1 (インフォグラフィックス)
- ・図によるインフォメーション2 (データヴィジュアライゼーション)

上記から、履修者の要望を踏まえて複数項目選択し、集中講義とワークショップを構成する。

教科書・参考書等

特になし。必要な場合、適宜配布します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	
日常点	50%	出席状況

制作演習科目 インタラクティブメディア演習 Interactive Media Seminar

担当：桑久保亮太

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：ギャラリー1・2 (C311・312)

学期：集中（8・9月）

科目のねらい・特色

電子デバイスを軸とした、インタラクティブな作品の個人制作を通して、着想から試作・制作・プレゼンテーションまでの一連のプロセスを体験します。

指定した素材とデバイスを使いながら、さまざまなインタラクションの試行を繰り返し、そこに各自の研究テーマと関連する要素を付け加えることで独自の作品を完成させます。作品は展示・パフォーマンスなど自由な形式で発表し、ディスカッションを行います。

到達目標

電子モジュールの組み合わせによる、ある程度の回路構成の方法を知り、ある目的のために必要な装置を自作することができる、あるいは他の技術者に依頼することができるようになることを技術的な到達目標とします。

また、電子デバイスを動的な表現のための素材として捉え、それをを用いた表現、またはそれに着想を得た表現の方法を体験することで、各自の研究・表現活動の中に活かせることを表現領域での到達目標とします。

講義形態

制作実習とディスカッション

講義計画・項目

- ・概説：彫刻、キネティック・アートからインタラクティブ・アートへの変遷
- ・素材と遊ぶ
- ・感覚の収集と試作
- ・電子回路と測定方法
- ・展示とディスカッション

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%	制作過程と作品の完成
日常点	40%	出席率

プロジェクト科目 プロジェクト実習 I・II・III・IV Practical Project Studies I・II・III・IV

担当：各担当教員

単位：各2 単位

履修対象：1 年（実習 I・II）・2 年（実習 III・IV）

教室：プロジェクト室 (W508) 他 学期：前期 (I・III)・後期 (II・IV)

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 I・II・III・IV 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、協同活動によって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 I と II 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 III と IV 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。

特別研究科目 特別研究1・2A・2B Special Research 1・2A・2B

担当：研究指導教員

単位：各2単位 履修対象：1年（特研1）・2年（特研2A・2B）

学期：通年

科目のねらい・特色

修士研究に関する研究指導、またその過程と問題解決方法などの指導を、研究指導教員が研究指導にあたります。主指導教員には、研究指導資格のある教員があたります。また学生の取り組む主題が複数の領域に係る際には、同様に資格のある副指導教員をあて、その研究指導にあたります。このような複数指導体制でも教育研究指導の責任は主指導教員にあります。最終的な評価もまた主指導教員と副指導教員2名の合計3名で行います。特別研究1・2は各学年に対応し、2Aは2年前期に、2Bは2年後期に実施しています。この科目の単位を取得するには、積極的に研究指導を受けるだけでなく、学期ごとに複数教員との面接（自らの研究・作品の意図および内容、進捗状況などを説明し、それに対して意見、アドバイスを受ける）を実施する必要があります。また、1年次は年次制作発表において作品発表と研究中間報告、報告書の提出が必要です。2年次は構想発表と研究中間発表など、修士取得に掛かる発表等を必要とします。

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面談を行い、主査、副査との継続的な指導に従って調査・研究を進めます。そして、1年次の年次制作発表、2年次の構想発表や中間発表を行って、調査・研究を適切に発表するとともに、所定の報告書を提出することが求められます。

講義形態

ゼミ、面談、発表

講義計画・項目

- ・年次制作発表
- ・研究報告（修士研究構想発表、中間発表）
- ・特別面談

教科書・参考書等

主指導教員らが学生の研究主題にあわせて適宜紹介します。

評価方法

ゼミ内での発表内容、上記発表会等での研究発表、中間レポートなどを総合的に評価します。年次制作発表時あるいは修士研究構想発表時に研究報告書の提出が必要です。年次制作報告はA4サイズ5枚程度、修士研究構想発表はA4サイズ1枚程度を目安とします。進級の必要条件になりますので必ず提出してください。また、各発表会等への出席も評価に考慮します。

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】

アートを／で考えるプロジェクト
あしたをプロトタイピングするプロジェクト
あたらしいTOY
体験拡張環境プロジェクト
根尾コ・クリエイション
福祉の技術プロジェクト
移動体芸術
現実感芸術
タイムベースドメディア・プロジェクト

【参加型プロジェクト】（履修対象外）

NxPC.Lab プロジェクト
これからの創造のためのプラットフォーム

プロジェクト科目 アートを／で考えるプロジェクト

研究代表者：小林昌廣

研究分担者：安藤泰彦

教室：プロジェクト室 (W508)

研究概要

このプロジェクトは、アート作品の発表や展示企画、パフォーマンス、批評など、学生の多様なアートの実践と研究を支えるためのプロジェクトです。それぞれの活動のプレゼンテーションとディスカッション、文献講読、展覧会の鑑賞と批評などを中心にゼミ形式ですすめます。

今年度も、メディア・アート、アートと地域性、アートと身体などのキーワードの中からテーマを絞り込んでディスカッションできればと考えています。

各地の展覧会やイベントに可能な限り足を運び、「アートの現在」を体感することをめざし、同時に＜表現＞に関わる文献を読み進めます。

「アートを／で考えるプロジェクト」という言葉には、アートの表現自体を考えるという意味と、アートの作品・制作を通して、社会的・文化的諸問題を考えるという二つの意味が含まれています。

参考文献

プロジェクト内でプリント配布

研究計画（継続的）

リサーチ（文献、電子書籍、展覧会）、ディスカッション、展覧会の鑑賞と批評 成果報告の検討

評価方法

公開ゼミ、電子書籍、展示などで一般への公開を考えます。

種別	割合	備考
課題	50%	研究・作品制作の成果、それに至るプロセスの両方を評価します。
日常点	50%	プロジェクトに対する取り組み姿勢とその成果を評価します。

プロジェクト科目 あしたをプロトタイピングするプロジェクト

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 (W508) 他

研究概要

現状の社会課題を抽出し、未来を見据えたプロトタイプの実現と、それによる未来像の創出、そしてプロトタイプの現実化を念頭に活動するプロジェクトです。プロトタイプとは、ユーザエクスペリエンスを考慮したインタラクションデザインを実践するとともに、情報通信技術を利用しながら社会における意義を検討しながら、実稼働し体験可能な「モノ」だけではなく、教育的ワークショップや社会基盤システムなどへ向けた試行的な取り組みとしての「コト」も含まれます。

実現する為に利用する思考ツールやデザインプロセスなどは、プロトタイプの意味や価値を左右する重要な役割があります。そこでプロジェクトでは、これまでに IAMAS で編み出したプロトタイピングメソッドや、一般的なデザイン思考や人間中心設計、サービスデザイン思考などを試行しながら、その思考ツールやデザインプロセスも同時に研究対象として検討していきます。またこのプロジェクトではひとりで作るのではなく、学生同士あるいは教員も含め共創することを体験し、プロジェクトを自分たちで推進するための方法論の獲得も含まれます。

研究計画

研究テーマの設定から、そのテーマにかかるアイデア創出、プロトタイプ実現、展示・実験によるフィードバック抽出、これら一連のプロセスを経験します。

教員・学生が企画する複数の勉強会を実施し、知識と技術の両面の習得と共に、共創するための礎を築きます。思考ツールやデザインプロセス、プログラミングなどに関する検討など随時進めていきます。

さらに展示や、9月や3月に開催される学会などをマイルストーンとして設定し研究を進めます。

評価方法

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

プロジェクト科目 あたらしいTOY

研究代表者：クワクボリョウタ

研究分担者：金山智子

教室：プロジェクト室 (W508)、教員室 E

研究概要

本プロジェクトは参加者各自の選んだテーマを巡って、「作る」「伝える」「考える」3つの過程を循環しながら新しいクリエイションのあり方を模索します。

現代社会の抱える大きな問題のひとつにアカデミズムとポピュリズムの乖離が挙げられます。研究の場と社会との接点においてそれは、専門化を進めれば進むほど人に伝わらなくなるジレンマとして表れています。

一方で、どんなに些細な考えや発見でも、誰が・誰に・どのように伝えるかでその意味合いが重大なものとなる事があるように、メディア表現を研究する上では、表現の内容を問うことが重要なのはもちろんのこと、いかに伝えるかという問題も無視することは出来ません。そのため、ここではクリエイションを「作る」「伝える」「考える」の連続したプロセスとして捉えて実践的に取り組んでいきます。

制作にあたっては「アート」「デザイン」「エンターテインメント」「エン지니어リング」という既存のジャンルから想起される「らしさ」や「〜であるべき」とらわれることなく、各自の興味を存分に掘り下げ、人や社会とコミュニケーションをとる事に専念するため、TOY (おもちゃ) という枠組みを設定して進めていきます。

同様に発表についても従来の発表形式にこだわらず、各自のテーマに応じて商業施設・公共空間・学校・家庭などさまざまな場と人々を対象とした発表と対話の機会を設定し、TOY を通じて広く人々や社会とのコミュニケーションを試みていきます。

これらのアプローチは必ずしもそれぞれのジャンル・専門領域を軽視するものではなく、最終的には各文脈に照らして再評価し、自分の行ったクリエイションを位置づけることを想定しています。そのために折りを見て学内外から各領域のスペシャリストをゲストとして招き、コメントやディスカッションを行います。

研究計画

- ・予備的習作
- ・参考文献、事例、展示等のリサーチ
- ・各自の制作と相互レビュー
- ・対外発表 (展示、ワークショップその他) とフィードバック
- ・ゲストによるレクチャー、ディスカッション
- ・個別の制作・プロジェクト全体の成果評価

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	制作・展示発表・考察
日常点	50%	プロジェクトへの参加状況など

プロジェクト科目 体験拡張環境プロジェクト

研究代表者：平林真実

研究分担者：小林孝浩

教室：プロジェクト室 (W508)

研究概要

人工知能が全人類の知能を凌駕する技術的特異点（シンギュラリティ）に達した世界では、従来の延長による考え方や技術予測は不可能となるなど、大きなパラダイムの変化が予想されています。本プロジェクトでは、シンギュラリティが及ぼすであろう影響を考察しつつ、我々の体験が拡張される環境を創出するための研究を行います。

特にリアルタイム時空間、インターネットなどの情報空間、センサー環境や深層学習によるAIなどを対象として、未来を見据えた体験を実現するために、作品としての表現やシステムやサービスとしての実現など、利用可能な技術を駆使することで実践的な適用も考慮して展開します。

研究計画

はじめに、シンギュラリティをはじめとする未来を予想するための知識や現在の研究の動向調査や基本的な技術に関する知識共有の時間を勉強会形式で設けます（履修者の必要に応じて開催しますので履修時点での知識は、やる気でカバーできます）。

ターゲットとなる拡張すべき体験やそれらを実現する環境としてのイベントや状況を想定して、各自あるいはチームで制作を行います。

体験を拡張するための環境として、NxPC.Lab 関係を含む各種のイベントや展示などに実践的な展開の機会を設けることを推奨していますので、実社会での実験、ユーザテストと改良を進めるサポートも行います。

成果としては研究としてだけでなく、表現やエンターテインメントとし体験拡張を行う環境を作りえたかを重視しますので、学会発表、イベントの中での展示、イベント自体の実施、作品としての展示などを多様な方法での展開を期待します。

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

プロジェクト科目 根尾コ・クリエイション

研究代表者：金山智子

研究分担者：小林孝浩・吉田茂樹

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

本プロジェクトは、岐阜県本巣市根尾地区（旧根尾村）で、何百年にも亘って様々な生活文化を創造・伝承してきた地域住民と交流しながら、持続可能な共創社会について探求することを目的としています。

根尾は、泰澄証人の開いた能郷白山神社、慶長時代から口伝で受け継がれてきた能郷の能・狂言、樹齢1500年以上の淡墨桜など豊かな自然と文化遺産のある地域です。他の農山村と同様、生活と生産が一緒となった暮らしの中で多くの利器や文化を生み出してきました。一方、4割以上が限界集落で、超高齢化や後継者不足、空き家や害獣などの問題が深刻化しています。本来、根尾地区の住民は、技術と文化を育み、“暮らす”精神力とセンスは「よそのもの」や現代の自治システムよりもはるかに強いものもっています。

在るものを壊し、新しいものを創り続け肥大化する文明からの転換が迫られている現代、自然とともに循環する時間の中で地域が育んできた知恵・技術や経験を新しい技術や視点をもって捉え直し、これからの持続可能な地域社会や定常経済、暮らすこととは何かを考えていきます。

研究計画

4年目となる今年は、二つの活動拠点（ねおこ座とジャッキーハウス）と畑を中心に、根尾の限界集落でのフィールドワークを通してみつけたモノ、コト、ヒトを新しい記憶と記録の形として表現し、将来消えていく集落文化を異なる形で未来へとつなげていく一つの方法を模索します。さらに、休耕地を使った畑作業を通して、エネルギーやテクノロジー、地域コミュニティなど新しい社会のあり方について考えていきます。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	アイデアや企画の提案と実施
日常点	50%	プロジェクトへの参加

プロジェクト科目 福祉の技術プロジェクト

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) 他

研究概要

現代社会に生きる我々は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、幅広いテーマを取り扱います。

プロジェクトでは対象とする内容に関する組織・人物と相互交流を図りながら進めることを重視します。その上で、メンバーとの議論を踏まえた具体的な解決策や提案等を見つけていきます。それらは一時的な改善ではなく、プロジェクト終了後も持続できるのかも考慮します。当事者では見えないような、広い視点からの提案を見つけられるような姿勢をねらいとしています。

研究計画

メンバーそれぞれが取り組みたい問題に対する提案手法について、随時関係する団体の方と意見交換をする機会を設けます。プロジェクトは学会発表や各種展示などのスケジュールも考慮して進めます。

2017年度の活動状況（参考）：

6月 岐阜アソシアを訪問して館長と意見交換

7月 オープンハウスでアートまるケットでの準備状況を展示

8月 職業リハビリテーション学会にて発表

10月 「福祉機器・住宅改修 ちいさな展示会」で展示

12月 ATAC カンファレンス京都にて発表

2月 プロジェクト研究発表会にて展示

※ 随時、特別支援学校や福祉団体と連携し、具体的なフィールドでの検証を実施しました。

※ 2017年度は岐阜県美術館主催のアートまるケット（会期：8/25～11/3）に参加しました。

※ これまでに、障がい者に関すること、発展途上国に関すること、森林に関すること、子供の教育に関すること、食に関することなどをテーマとして扱いました。

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

プロジェクト科目 移動体芸術

研究代表者：赤松正行

研究分担者：伊村靖子、鈴木宣也、瀬川晃、松井茂

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

「移動体芸術」は、自転車やドローンなどの「移動」する道具装置と、それを利用する人々の様相を対象とするアート・プロジェクトです。「移動する」ことの意味を考えるを通して、新しい表現の可能性を探求します。主な活動としては、昨年度に引き続き岐阜県の養老公園におけるイベント「養老アート・ピクニック」の企画と運営を行い、出展する作品の制作を行います。このイベントは、野外や仮設テントなどを発表場所として、不特定多数の来場者を対象として行われるため、屋内環境とは異なる意識をもって制作にあたる必要があります。さらに、短期間のイベントに留まらず、恒常的な活動の場を運営することも視野に入れて、今後3年間の活動を計画して実施していくことになります。

なお、思考や技術において関連する「現実感芸術」との重複履修を推奨します。また、自転車に乗ることがもたらす批評性を追求する任意グループ「クリティカル・サイクリング」の活動との連携も推奨します。

研究計画

- ・関連する作品や事例の調査
- ・イベントの企画、立案
- ・関係者との調整、準備
- ・出展作品の制作と展示、実演
- ・イベントの実施、運営
- ・報告会の実施、報告書の作成

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。

プロジェクト科目 現実感芸術

研究代表者：赤松正行

研究分担者：伊村靖子、鈴木宣也、瀬川晃、松井茂

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

「現実感芸術」は、乗鞍岳や穂高岳などを擁する中部山岳国立公園で活用されるアプリや展示装置の研究制作を通して、野外における現実感を研究し、作品制作を行います。具体的にはAR (拡張現実感) 技術を利用した山岳登山者のための情報提示や、VR (仮想現実感) 技術を利用した非登山者のための体験提示などが想定されています。これらを通して、現実を拡張し認識する表現手法を研究し、従来の登山や観光にとどまらない新しい感覚と行動の可能性を探求します。また、不特定多数の利用者にむけて、分かり易く楽しいユーザー体験をデザインして提供することも求められています。

なお、思考や技術において関連する「移動体芸術」との重複履修を推奨します。また、自転車に乗ることがもたらす批評性を追求する任意グループ「クリティカル・サイクリング」の活動との連携も推奨します。

研究計画

- ・関連する作品や事例の調査
- ・関係者との調整、準備
- ・アプリや展示装置の企画と制作
- ・アプリや展示装置の一般公開と運営
- ・報告会の実施、報告書の作成

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。

プロジェクト科目 タイムベースドメディア・プロジェクト

研究代表者：三輪真弘

研究分担者：前田真二郎

教室：C403 コンピュータ室

研究概要

蓄音機や写真、映画の発明以来、人類は「装置を用いた表現」の可能性を様々な形で広げ、「いま、ここに」存在しない出来事(擬似)体験することが日常のこととなった。特に映像や音響を含むあらゆる「表現」がデジタル化され、それらを次々と統合していくネットワーク上の「新しい時空間」の出現はまさに私たちにとって「第二の現実」としての存在感を獲得している。

このような状況の中で、かつて「芸術」と呼ばれていたものは、私たちにとっていま、どのような意味を持つものなのか?このプロジェクトでは特に時間芸術、すなわち時間的経過の中で行われる様々な「表現」に注目し、「装置を用いた表現」と伝統的な芸能の習得/実践双方を通して、この問題に取り組む。それは「機械」と私たちの身体との関係をめぐる探求であり、さらにメディアと人間存在との関係性を問うことでもある。

研究計画

毎週行われるミーティングを中心に、通年の活動と学内外の発表など期間の限られた計画の両方を通して研究を行う。また、学生の作品制作などもこのプロジェクトの実践として積極的に位置づける。3年計画の初年度は具体的に下記の課題を念頭に置いてプロジェクトを進めていく予定である。

中でも、ガムラン音楽を人類が築き上げた時間芸術のひとつの到達点と位置づけ、単なる研究のみならずその基礎から習得することを目標とする。一方、インターネット上での作品発表はネットワーク上の「新しい時空間」における表現の可能性として、ネットストリーミングによる定期的な「放送/発表」を試みたい。また、外部発表については、それぞれ異なる前提の中でこのプロジェクトとの関わりを探っていく予定である。

- ・ガムラン音楽研究、実習、調査 (通年)
- ・インターネット上での作品発表 (通年 ISMIE 2018 (日本映像学会・映像表現研究会 選抜上映会) (11月))
- ・「ガムラン宇宙」イアマスこどもだいがく 2018 参加 (9月)
- ・IAMAS 展成果発表 (2月)
- ・インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル 2017 第34回 JSSA 先端芸術音楽創作学会研究会開催 (3月)
- ・日本映像学会中部支部 学生発表 (3月)

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題への取り組みと内容を評価します。
日常点	50%	出席および授業参加の姿勢を評価します。

【履修対象外】参加型プロジェクト NxPC.Lab

研究代表者：平林真実

研究概要

NxPC.Lab (Next-dimension Plural media Club experience Laboratory) は、クラブやライブといった音楽会場における臨場感を拡張し、音楽空間におけるコミュニケーションを次のステージに導くためのテクノロジーを研究開発するプロジェクトです。

現在のメディア体験においては、対話性、参加性は当然のものとなりつつあります。音楽体験においてもアーティスト/ 観客/会場/ インターネット空間らの相互作用を促すテクノロジーを用いることにより体験の拡張し、臨場感の拡大を齎すことが可能です。

本プロジェクトでは、音楽会場に適用可能な新しいテクノロジーの調査・研究・開発とそれらの実験の場としての音楽イベントの実施により、実践的な研究を進めていきます。

必要に応じて勉強会等を開催しながら技術的基盤の習得などを行いながらイベントにより実験を行っていきます。DJ,VJ などにおける新しい試みや会場空間における実験、イベント企画運営など様々な立場で参加可能です。

学内を中心としたイベントの他、体験拡張環境、Interim Report などと連携し、都市部（東京、名古屋、京都など）における年数回程度の外部イベントを目標としています。

【履修対象外】参加型プロジェクト これからの創造のためのプラットフォーム

研究代表者：前林明次

研究概要

このプロジェクトでは、アート、デザイン、思想、暮らし等の様々な領域における実践者の知見に触れ、現代社会の課題を考察することで思考の可動域を広げ、これからの時代の「創造」のあり方を探ります。

これまでにおこなったレクチャー/ ワークショップ/ 展覧会

第1回「生きるための昆虫食」

講師：野中健一（立教大学教授）

第2回「セルフビルドという思想」

講師：清水陽介（どっぽ村代表）、黒川大輔（木工房結主率）

第3回「国家とインターネット」

講師：講師：和田伸一郎（立教大学准教授）

第4回「フランス・アリスー境界線上で生まれる物語」

講師：吉崎和彦（東京都現代美術館学芸員）

第5回「大人の食育」ワークショップ

講師：清水康生・恵（レストラン「トリコローレ」経営）

第6回「弱いロボットでできないという可能性」

講師：岡田美智男（豊橋技術科学大学教授）

第7回「つくられていく地域—揖斐郡池田町での実践」

講師：土川修平（土川商店経営）

第8回「えをかく かく かく！—今を生きるために欠かせないもの」

講師：アーサー・ピナード（詩人）

第9回「金生山 明星輪寺」

講師：富田精運（金生山明星輪寺住職）

第10回「石徹白（いとしろ）の小水力発電—潜在的な自治のちから」

講師：平野彰秀（NPO 法人地域再生機構副理事長）

第11回「地の声、時の声を聞く—郡上八幡の暮らしとナリワイから」

講師：井上博斗（郡上八幡音楽祭プロデューサー）

第12回「映像人類学講義1—新しいナラティブの創造」

講師：川瀬慈（国立民族学博物館助教）

第13回「映像人類学講義2—川瀬慈の世界」

講師：川瀬慈（国立民族学博物館助教）

第14回「フィールドの音をとる—きこえる音から、きこえない音まで」

講師：柳沢英輔（同志社大学文化情報学部助教）

第15回「人・音・織・機」

ゲスト：末松グニエ文（写真家）、伊藤悟（人類学者）