

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

導入科目

メディア表現基礎1(導入)

Media Creation Foundations 1 (Introduction)

担当:平林真実・前林明次・赤松正行		
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。過去の事例を調査し参照しながら、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、事例紹介(アーカイブ)、学外調査
- 2日目 学外調査報告、事例紹介(メディア)、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 (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、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、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21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21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21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22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22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23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23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24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: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24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28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30日(水)(1-2限)
 - 発表と質疑(全教員参加)

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:山田晃嗣・大久保美紀・松井茂・吉田茂樹		
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9日(金)
 - 1限「ガイダンス&研究計画書の書き方」2限「論文調査」(山田)／3・4限「論文調査」(山田)
- 5月12日(月)
 - 1・2限「研究計画書の書き方」(松井・大久保・吉田)／3・4限「研究計画書のリライト」(作業)
- 5月13日(火)
 - 1～4限「研究計画書のリライト」(作業)

- 5月14日(水)
 - 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)・菅実花(総合学3)・ 立石祥子 ・松井茂・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: 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:身体とアート
- 第2回:生命とアート
- 第3回:アーカイバル・リサーチ
- 第4回:生命と時間
- 第5回:人工知能
- 第6回:メディアとケア
- 第7回:メディア・イヴェント論
- 第8回:分析理論としてのジェンダー論
-

総合学3

- 第1回:オルタナティブ・メディア技術論
- 第2回:エコロジーとアート
- 第3回:文化人類学とアート
- 第4回:ネオ・サイバネティクスと技術多様性
- 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・赤松正行・前林明次		
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(赤松)モビリティの歴史的変遷
- 第3回(赤松)モビリティの社会的戦略

- 第4回(前林)インタラクションとフレーム問題
- 第5回(前林)「感覚」をつくるための「技術」
- 第6回(小林)技術がもたらす影響
- 第7回(小林)技術との距離感
- 第8回(赤松)リアリティの認知的変容
- 第9回(赤松)リアリティの身体的転回
- 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(小林)見学(距離感を掴むための実践)
- 第13回(小林)体験(人力と機械)
- 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

- 「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: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・立石祥子・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。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 (alien life) 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(大久保、カストロ、立石)
- 第2回: バイオメディア(カストロ)
- 第3回: 生命と文化I(立石)
- 第4回: 生命と文化II(立石)
- 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: 繭I(メタモルフォーゼ)(大久保)
- 第8回: 繭II(進化とテクノロジー)(大久保)
- 第9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10回: バイオメディア II (カストロ)
- 第11回: ウェットウェア(カストロ)
- 第12回: エイリアン生命(カストロ)
- 第13回: 生命と文化III(立石)
- 第14回: 生命と文化IV(立石)
- 第15回: 全体のまとめ(大久保、カストロ、立石)

*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(造形)

Media Creation D (Visual Arts)

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:W301 講義室・C314 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

この授業では、装置を使用した芸術表現に焦点を当て、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

1. 12月 2日(火)1・2限[メディアアートと現代美術 1]
2. 12月 4日(木)1・2限[メディアアートと現代美術 2]
3. 12月 9日(火)1・2限[写真史1]
4. 12月16日(火)1・2限[写真史2]
5. 1月13日(火)1・2限[映画史]
6. 1月20日(火)1・2・3 限[映像表現史]
7. 1月29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: 赤羽亨・鈴木宣也・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:鈴木宣也・金山智子・小林孝浩・小林茂・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)・椋木新(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。Rhinoceros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。これにより、デザインが社会や個人に与える影響を多角的に理解し、新しい知見を得ることを目的とします。題材とする対象は、私たちが日々研究する大学周辺の環境を設定します。その場で起きていること、その場での体験や反応、個人の認知や技術的なアプローチを組み合わせ、課題設定を行い、実践を試みます。どのようにデザインが機能し、どのような行動変容や理解をもたらすのか、体験的・実践的に行います。デザイン対象を問い直し、試作や検証を通じて新しい発見や知見を得ることに重きを置きます。

到達目標

- 課題を発見し、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。
- ユーザーテストを通じてデザインの効果を検証できる。

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(行動分析・調査)
- 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(成果発表と振り返り)

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・赤羽亨・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等を制作します。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. ハンズオン3
4. 内容検討
5. 各自の構想について発表(内容についてのQAを含む)
6. 制作等
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: C311 ギャラリー1、C312 ギャラリー2
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。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
- 場所・感覚・メディア
- Collaborative Design Research Project
- 運動体設計
- The Art of Listening
- Extreme Biologies
- テクノロジーの〈解釈学〉

Augmented State Project

研究代表者: 平林真実
研究分担者: 前田真二郎・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。サイケデリックの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。

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

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:W508 プロジェクト室	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。その経験をメディアとともに変換し、表し、伝え合う。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、映像や音響等のセンサー・メディアによる「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな制作テーマを見出し、アート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・制作者の実践や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

4年目となる2025年度は、フィールドワークや場所の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」「自然と文化」「テクノロジーとエコロジー」など二元論的には捉え難い関係的な問題について議論していきます。過去のレクチャーやイベント、文献研究、ゲストによるレクチャーをまとめながら、個々のメンバーによる作品制作と発表を行います。

- 2025年04月～06月
 - 2024年度までの活動紹介と関連する芸術作品の鑑賞
 - 上記に関連する文献の紹介
- 2025年06月～07月
 - フィールドワーク#1(「養老天命反転地」「金生山」等)
 - 関連する文献の読解
 - ゲストによるレクチャーとディスカッション
- 2025年08月～10月
 - PJの過去のレクチャーやイベントの振り返り
 - 関連する芸術作品の鑑賞、文献の輪読
 - ゲストによるレクチャーとディスカッション
- 2025年11月
 - ゲストによるレクチャーとディスカッション
 - フィールドワーク#2(谷汲・寺院訪問、農作業体験等)
- 2025年12月～2026年2月
 - 個人制作と発表

- 修了展での発表と今年度の活動のまとめ

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: W508 プロジェクト室)	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。

- 2025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: 企業・団体との協働へ向けた提案を策定
- 2025年10月～12月
 - 共同研究1についてリフレクション
 - 共同研究2を実施: 企業・団体との協働を予定
- 2026年01月～03月
 - 共同研究2についてリフレクション
 - まとめと3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	
教室: W502 会議室	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

- 4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
- 7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・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
- 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
 - 企画展示制作・運用
 - 第3四半期の実践のリフレクション
- 1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: W502 会議室	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・菅実花	
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

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; 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: 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
- 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