

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表象ではなく、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求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. メディアと社会を巡る方法

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—一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。