

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。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