



イベント・シンポジウム等実績報告書 | 配分事業費：600千円

## メディアデザインウィーク2019

### 目的・趣旨

過去6回実施のメディアデザインウィークの実績に基づき、「メディアデザインに関する教育」「地域社会への成果発信、文化振興」等の特徴とする複合型イベントを開催する。当該年度は4学年全体が新学科体制となる初めての年次のため、これまで本イベントで扱ってきたメディアデザインを様々な方向から捉えなおし、新たな視点を含めた形式で実施する。

### 日時・場所

平成31年1月31日から平成31年2月8日  
静岡文化芸術大学（ギャラリー、講堂、中講義室、マルチメディア室等）

### 体制

（実施代表者）	デザイン学部	デザイン学科	教授 長嶋 洋一
（実施分担者）	デザイン学部	デザイン学科	教授 的場 ひろし
	デザイン学部	デザイン学科	教授 日比谷 憲彦
	デザイン学部	デザイン学科	准教授 かわ こうせい

### 共催・後援等

（後援） 公益財団法人浜松市文化振興財団

## 内容

下記の3つの要素で構成されるイベントを実施した。

- メディアデザインに関連する本学部の科目において制作された学生作品（1年生～3年生の作品）のギャラリーでの展示
- メディアデザインに関わる様々な分野のクリエイターを招いた講演会
- 専門家を講師として招き、物理コンピューティングをテーマとする、講義と作品制作で構成されたワークショップ



## 結果・成果

作品展示、講演、ワークショップのそれぞれにおいて、参加者から良好な反応を得ることができた。展示においては、メディアデザインに関連する本学部の科目、「総合演習Ⅰ」「領域専門演習」「インタラクティブプロダクト演習」「基礎演習Ⅴ」の計4科目において制作された学生作品計21作品を、ギャラリー及びその入り口付近のスペースも活用して展示を行った。3年生の必修科目である「総合演習Ⅰ」の作品としては、デザイン学科インタラクション領域学生による、主にインタラクティブ性の高い作品が展示された。展示会全体としては、コンピュータを活用したインスタレーション作品、PCゲーム等や、コンピュータを使わずに素朴な発想で新鮮なインタラクティブ性を実現した作品等が並び、本学が取り組むメディアデザインの多様な方向性を示すことができた。講演会では、イラストレーターの都築潤氏による「絵の魅力」等に関する講演、ゲームクリエイターの岩谷徹氏による「ゲーム制作の意義」等に関する講演\*、メディアアーティストの真鍋大度氏ら4人の講師による「メディアアート」等に関するディスカッション形式の講演（公益財団法人浜松市文化振興財団との協力事業）、アニメーターの小田部羊一氏らによる「アニメの仕事」等に関する対談形式の講演\*、カー&プロダクトデザイナーの和田智氏による「カーデザイン」等に関する講演、SONY企業社長の永野大輔氏らによる「ブランドコミュニケーション」等に関する対談形式の講演\*、動物写真家の福田幸広氏による「動物の撮影方法」等に関する講演、計7件の講演を実施し、それぞれの分野の最新の話題や歴史について話していただいた。いずれの講演についても本学学生や一般市民が多数参加し、アンケートからは、有意義な内容を聞ける貴重な機会だったとの意見が多く見られた（「\*」の印を付けた講演は、イブニングレクチャーとの共催）。ワークショップは、オリジナル筋電センサ共同開発者の照岡正樹氏と本学の長嶋洋一教授の二人の講師と、保険医療学の分野から辻下守弘氏、小貫睦巳氏の二人のゲストスピーカーによる「生体情報センシングとメディアデザインの融合」、「バイオフィードバック・リハビリテーション」にフォーカスした「スケッチング」（物理コンピューティング）に関する講義と作品制作で構成される形式で実施された。ワークショップの参加者15人は講義を受講した後に三班のグループに分かれ作品制作に取り組み、ワークショップ最終日には作品発表と講師らによる講評が行われた。短時間ながら三班とも、受講した講義内容を踏まえてまとめた作品を制作することができた。以上述べた、作品展示、講演会、ワークショップの、相互に関係する三つの要素からなる本イベントによって、今年度も、本学学生と一般市民に対して、メディアデザインに関する啓発的な機会を作ることができ、本学の教育成果を学内及び学外に情報発信できたと考えている。