



イベント・シンポジウム等実績報告書 | 配分事業費：530千円

メディアデザインウィーク2020

目的・趣旨

過去7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。当該年度はデザイン学部が6領域からなる新体制として発足す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

2020年2月6日から2020年2月10日

静岡文化芸術大学 ギャラリー、中講義室、講堂、マルチメディア室

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

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3つの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、2月6日から10日にかけて（ただし8日を除く）、メディアデザインに関連する本学部の科目、「総合演習1」（3年後期）、「領域専門演習」（3年前期）、「インタラクティブプロダクト演習」（2年後期）、「基礎演習E」（1年後期）、「情報処理A」（1年後期）の計5科目において制作された学生作品計66作品を、西ギャラリーにて展示した。展示の中心をなしたのは、3年生の必修科目「総合演習1」のビジュアルサウンド領域学生のグラフィック系作品であり、インタラクション領域学生によるインタラクティブ性の高い作品を含めて展示が行われた。展示会全体としては、様々なタイプのグラフィック作品、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、LEDを活用した光の造形デザイン作品や、あるいはコンピュータや電気の力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教育の多様な方向性と具体的な教育成果を示すことができた。講演会では、2月6日にアニメーション監督の増井壮一氏による「アニメの演出」に関する講演、2月7日にDJ/音楽家の廣田利佳氏による「DJの魅力」に関する講演、2月10日に東京大学IoTメディアラボラトリーディレクターの西和彦氏による「情報通信技術の発達」に関する講演、計3件の講演を実施し、それぞれの分野の歴史や最新の話題等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「興味深い話を聞くことができて有意義だった」等の意見が多く見られた。ワークショップでは、2月8日と9日に、公益財団法人ルイ・パストゥール医学研究センターAIデバイス研究室の照岡正樹氏と、奈良学園大学保健医療学部の辻下守弘氏と、本学の長嶋洋一教授の三人の講師によるデモを含む講義と、三人の指導のもと「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」に関連した作品制作の実践的作業が行われた。ワークショップの参加者11人は講義を受講した後に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。以上述べた、作品展示、講演会、ワークショップの、相互に関連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外及び学外に情報発信できたと考えている。

