

シラバス（講義概要）

芸術工学基幹科目

芸術工学特論 A

前期・必修・2単位

Advanced Study of Arts and Design A

担当教員 長野真紀、安森弘昌、榮元正博、寺門孝之、見明暢、田口史樹、佐藤優、森岡希世子、荻原廣高、大内克哉

対面・遠隔の別

対面

未入国の学生がいる場合は、遠隔（リアルタイム）を併用

遠隔の場合の主なツール

teams

授業の目的と到達目標（学修成果）

＜授業目的＞芸術工学の基幹科目として、人類による自然界に対する考察を通して生み出されたかたちや空間を理解し、現代の科学技術と芸術文化を融合させた環境、アート、デザイン、メディアの専門分野の枠組み、その広がりや境界の再認識を求める。

＜到達目標＞表現の多様性と表現の技術を理解し、科学技術と芸術文化を融合する芸術工学の基礎となる専門知識を身につける。

授業の概要（内容）

自然界に潜む点・線・面・立体によって生み出される幾何学的構造の法則や製作技法、色、かたち、素材、空間構成の魅力を理論的に分析考察し、講義やワークショップによりデザインのプロセスを学ぶ。履修のまとめとして、未来社会が求める新しいかたちの文化生態的価値を仮説・考究する。

授業計画

- 1 オリエンテーション（佐藤・長野）
- 2 リズム・カオス・同期1（大内）
- 3 リズム・カオス・同期2（大内）
- 4 テセレーション1（谷岡）
- 5 テセレーション2（谷岡）
- 6 日本のイラストレーションの現況と原郷1（寺門）
- 7 日本のイラストレーションの現況と原郷2（寺門）
- 8 工芸の領分（森岡）
- 9 金属表面処理における変遷と可能性（田口）
- 10 気候風土と建築環境デザイン1（荻原）
- 11 気候風土と建築環境デザイン2（荻原）
- 12 データ・ビジュアライゼーション／データによってつくられるイメージ1（榮元）
- 13 データ・ビジュアライゼーション／データによってつくられるイメージ2（榮元）
- 14 技術の変化がもたらすインダストリアルデザインの変容（見明）
- 15 日本の木工技術と木の文化の関係性（安森）

授業時間外学習

図書館、博物館等を活用して講義内容に関係する文献をもとに理解を深めること。

評価方法

担当教員が毎回課すレポートの内容をもとに評価する授業（レポート提出）回数の3分の2以上の出席（提出）をもって評価対象とする。

指導方法

毎回の授業終了後（レポート回収後）、授業担当教員が全体コメントを配信する。

参考テキスト・URL

その都度指示する。

芸術工学特論 B

後期・必修・2単位

Advanced Study of Arts and Design B

担当教員 長野真紀、山之内誠、笹崎綾野、山崎均、黄國賓、金箱淳一、佐野浩三、谷口文保

対面・遠隔の別

対面

未入国の学生がいる場合は、オンタイム講義（双方向型）を併用する。

遠隔の場合の主なツール

teams

授業の目的と到達目標（学修成果）

＜授業目的＞芸術工学の基幹科目として環境、デザイン、アート、メディア、地域の歴史的展開と文化の諸相を理解する。現代の科学技術と芸術文化の創発と融合、多様な表現と創成、ミュージアムの使命、芸術工学が社会に果たす価値と意義について様々な分析と考察ができるようになる。

＜到達目標＞

- ・芸術工学の研究の視座と方法論を自らの研究テーマに適用し、新しい考え方や発想をひき出し、多面的に論じることができる。
- ・様々な研究領域の内容を理解し、積極的に討議に参画することができる。

授業の概要（内容）

本講義では、地域と環境、建築と自然、アートプロジェクト、デザイン思想、ファッション、メディア表現、ミュージアムの機能など広範なテーマを取り上げる。各分野における専門の担当教員が理論的に分析考察し、アート、デザイン、居住環境、身体機能、ビジュアル表現、テクノロジーと人間と社会との関わりについて議論する。それぞれのテーマに対しては積極的な意見交換と討議を通じ、より深い理解を目指す。そして、研究に対する新しい知見を得るとともに、未来社会が求める新しい文化生態的価値を仮説・考究する。

授業計画

- 1 講義：集落と住まいの記録と記憶1（長野）
- 2 講義：集落と住まいの記録と記憶2（長野）
- 3 講義：建築様式の伝播1（山之内）
- 4 講義：建築様式の伝播2（山之内）
- 5 講義：アジアのカタチとデザイン1（黄）
- 6 講義：アジアのカタチとデザイン2（黄）
- 7 講義：体型特性に配慮した衣服デザインおよび設計指針1（笹崎）
- 8 講義：体型特性に配慮した衣服デザインおよび設計指針2（笹崎）
- 9 講義：テクノロジーとアート・アクセシビリティ1（金箱）
- 10 講義：テクノロジーとアート・アクセシビリティ2（金箱）
- 11 講義：「形」と「意味」ーデザインの背景ー1（佐野）
- 12 講義：「形」と「意味」ーデザインの背景ー2（佐野）
- 13 学外演習：美術館を捉え直す1（山崎、山之内、谷口、長野）
- 14 学外演習：美術館を捉え直す2（山崎、山之内、谷口、長野）
- 15 まとめ：地域社会とアートー芸術工学の可能性（谷口）

授業時間外学習

図書館、美術館等を活用して講義内容に関係するテーマに関する文献をもとに理解を深めること。

評価方法

担当教員が毎回課すレポートの内容と討議への積極性をもとに評価する授業（レポート提出）回数の3分の2以上の出席（提出）をもって評価対象とする。

指導方法

毎回の授業終了後（レポート回収後）、授業担当教員が全体コメントを配信する。

参考テキスト・URL

その都度指示する。

実習費

演習に必要な交通費

その他

学外演習は施設の入館制限や社会状況に応じて中止となる場合もある。

人間と社会特論

前期・選択必修・2単位

Advanced Study on Human and Society

担当教員 見寺貞子、水口洋二、上條昌宏

対面・遠隔の別

混合授業

遠隔の場合の主なツール

TEAMS

履修制限等

なし

授業の目的と到達目標（学修成果）

デザインの歴史と社会的な役割を理解する。また、デザインの実践を積み重ねてきた専門家の多様な視点を学び、高度なデザインの発想方法を理解する。

授業の概要（内容）

人間と社会のシステムの中でデザインが果たしてきた役割と幅広いフィールドを理解し、デザインの歴史と社会的な役割を理解する。多様なデザイン分野で先駆的な役割を果たしてきた専門家を招き、それぞれのデザインの魅力に触れるとともに、特徴のある視点を理解する。

授業計画

- 1：広告デザイン
- 2：広告デザイン
- 3：広告デザイン
- 4：広告デザイン
- 5：広告デザイン
- 6：ファッションデザイン
- 7：ファッションデザイン
- 8：ファッションデザイン
- 9：ファッションデザイン
- 10：ファッションデザイン
- 11：情報デザイン
- 12：情報デザイン
- 13：情報デザイン
- 14：情報デザイン
- 15：情報デザイン

授業時間外学習

各講師は、各分野において日本を代表する専門家の一人であり、講師の著作に触れておくことが望ましい。

評価方法

課題レポート（75%）、授業態度（25%）を評価する。

指導方法

授業内容や課題は、授業時間内で適宜質疑応答し、理解度の向上を図る。

使用テキスト

各講師の著書など

各自準備物

授業中に指示する。

その他

自分の作品を持参して、各講師の講評を受けることも可能である。

芸術と文化特論

2023年度後期・選択必修・2単位

Advanced Study on Arts and Culture

担当教員 谷口文保、下田展久

対面・遠隔の別

対面

授業の目的と到達目標（学修成果）

各講師の作品や専門分野の概要や魅力について理解し、その創造のプロセスやテーマについて認識を深める。各講師の作品や専門分野の概要や魅力について説明できる。現代の芸術文化の可能性や課題について論じることができる。

授業の概要（内容）

芸術文化に直接触れる授業である。表現意欲を刺激する魅力的な専門家を招き、それぞれの芸術の論点や活動を学び、創作や伝統の実践を理解し、受講生各自の創作活動や研究活動の豊かな糧とすることを目指す。まずは担当講師の専門分野や作品について講義を行い、その理解をさらに深めるためにワークショップや現地見学を実施する。グループワークやディスカッションを適宜織り交ぜながら、体験的な深い学びを目指す。

授業計画

- 1：美術の世界（未定、谷口）
- 2：美術の世界（未定、谷口）
- 3：美術の世界（未定、谷口）
- 4：美術の世界（未定、谷口）
- 5：美術の世界（未定、谷口）
- 6：工芸の世界（未定、谷口）
- 7：工芸の世界（未定、谷口）
- 8：工芸の世界（未定、谷口）
- 9：工芸の世界（未定、谷口）
- 10：工芸の世界（未定、谷口）
- 11：アートNPOの世界（下田、谷口）
- 12：アートNPOの世界（下田、谷口）
- 13：アートNPOの世界（下田、谷口）
- 14：アートNPOの世界（下田、谷口）
- 15：アートNPOの世界（下田、谷口）

実務経験のある教員

各教員は美術家、工芸作家、アートNPO運営者など、それぞれ専門分野の実務経験者である。

授業時間外学習

授業前に作品集やwebサイトで各講師の作品や活動を予習しておく必要がある。また、各講師の専門分野について、その概要や歴史を調べておくことも重要である。授業後には、美術館やアートセンター等に出かけ、各講師の作品や活動を実際に見て、授業を振り返ることが有効である。

評価方法

レポート80%、受講態度20%で評価する。全てのレポートを提出しなかった場合、または出席が10回に満たない場合はD評価となる。

指導方法

提出されたレポートにコメントを付けて返却する。

使用テキスト

授業中にプリント等を配布する。

参考テキスト・URL

C.A.P.（芸術と計画会議）ホームページ
<https://www.cap-kobe.com/>

各自準備物

授業中に指示する。

実習費

授業中に指示する。

その他

自分の作品やポートフォリオを持参して、各講師に講評してもらうことも可能である。

科学と技術特論

前期・選択必修・2単位

Advanced Study on Science and Technology

担当教員 小浦久子、中村俊介、加藤友規、安東陽子

関連資格

建築士

対面・遠隔の別

対面

授業の目的と到達目標（学修成果）

＜授業の目的＞デザインとアートの創造性と構想力を豊かに支える科学的知見と技術の可能性について考える。様々な分野での表現の実践において、かたちと科学、素材・道具・技が生み出す魅力、環境や社会と創造の相互作用について、専門家の経験と新たな試みから学ぶ。

＜到達目標＞科学的知見と伝統的な技能から最新のテクノロジーまでの技術がもたらす表現の可能性を学び、それをデザインとアートにおける創造力に展開する力をつけ、表現と社会とのつながり方をとらえることができるようになる。

授業の概要（内容）

デジタル技術・メディア、伝統の技と創造、新しい素材と環境デザインなどの分野で先進的取り組みで活躍するデザイナーによる実践的講義とワークショップにより構成する。講義とフィールドワークやワークショップを通じて、科学・技術と表現の広がりを実践的に学ぶ。

授業計画

1. オリエンテーション

科目の趣旨と構成を解説する。

2-6, 7-9, 10-14

3つのテーマで、それぞれの分野の専門家による講義とワークショップ

集中講義（金・土）で運用

15. 総括

各テーマについてのレポートの総評と科学と技術と表現についての見方を解説する。

実務経験のある教員

各分野で今最も先進的な取り組みを行っているデザイナーがその実践にもとづき講義・実習を行う。

評価方法

授業への出席及び、各テーマごとに出される3つの課題レポートの総合評価

指導方法

講義と、その内容についての具体的な実習を連動させる。

使用テキスト

授業時間内に関連する資料を配付する。

その他

フィールドワークや現場見学を予定している回がある。現地集合とし、その交通費は自己負担となる。