

教員の総合業績(基礎資料)調査 氏名 (柳 英克)

1 研究業績

1) 著書・論文・学会発表・作品など

例：(欧文の場合は、原文 **alphabet** で記入してください)

#全著者あるいは作者名 (自己にアンダーライン、単著の場合はアンダーライン不要)

&著書、学術論文又は作品の名称

\$発行所 (総頁数)、発表雑誌又は発表学会 (号・巻・pp・年月)、展覧会 (場所・期間) などの名称

さらに、特別講演・シンポジウム (招待講演)・一般講演など (地方支部会・全国大会・国際会議) の別

註：学会・展覧会など、専門分野以外の人に分りにくい場合は、できるだけその社会的位置づけ、歴史、規模などの簡潔な説明を付してください

1・映像のオブジェ 単著 平成12年3月 里山クラフト横安江 金沢

ギャラリースペースを遮光ネットで覆い人工的な空間を構築し、その中にコンピュータ出力したオリジナル画像 (古都金沢が持つ様々な情報を記号化し可視化) をライトボックス (高さ130センチ30点) に装着して設置した。ライトボックスと並列してパソコン2台を設置し、CG画像 (オリジナル画像152点) がランダムに呼び出されるデジタルムービーを上映し、ライトボックスによる静止画像とデジタルムービーを対比させるインスタレーションを行った。

制作意図：古都金沢にある様々な情報を可視化し、現代のメディアによる「古都金沢」の再構築を意図した。

2・公立はこだて未来大学開学記念モニュメント Prospectfer 共著 平成12年6月

Prospectfer は、未来の創出という概念を作品と関わることで発生する視覚効果によって演出するものである。作品は、機械式スコープと記念碑的な輝く造形、そしてスコープの支柱内空間における仕掛によって構成される。

制作意図：公立はこだて未来大学開学を記念するものとして、モニュメントを「未来」という概念を形に置き換えて体験出来る装置と位置づけて制作した。

共著者 柳英克 秋廣誠 秋田純一

本人担当部分：モニュメント全体のコンセプト作成、デザイン、及びスコープと支柱内空間の仕掛けにおける仕様設計を行った。

3・第20回インテリアフェアブックショー 「Pe'es」発表

共著 平成13年2月 東京ビッグサイト 東京

「Pe'es」は簡易脱着可能な新たな壁素材として、(株)川島織物と共同で開発した織物ブロックである。「Pe'es」のデザインは、画像生成アプリケーションを開発し、デザイン生成ツールとして実際に使用した点が新しい試みとなっている。本展示会では(株)川島織物に新しいブランドイメージを付加し商品分野の拡大を目指すものとして、インテリアデザイン・テキスタイルデザインにおける独創的なデザインを試みた。

共著者 柳英克 岩田州夫 (株)川島織物

本人担当部分：新しいブランドイメージ構築のための商品コンセプト作成、及びテキスタイルデザイン生成ツールの開発とその使用によるテキスタイルデザインを実践し、「Pe'es」を作品「Reflection」と作品「Fragment」という形で制作した。

作品「Reflection」

川島織物の創業地京都の歴史をテーマに、古都に見られる様々な事象の断片を一つの情報として捉え、様々な形や色の視覚情報に置き換えて記号化し、川の流れ・時の流れ・歴史の流れをメタファーとした螺旋の流れの中に表現した。

作品「Fragment」

川島織物の創業地京都の歴史を踏まえて、現代の古都に見られる様々な事象の断片を一つの情報として捉え、様々な形や色に置き換えて再統合し「新たな京都の構築」をテーマとした。そして「Fragment」の中に記号化したラインや形を一つ一つ封じ込め、時の積み重ねをメタファーとした地層のような流れの中に表現した。

4・日本橋三越展示会 共著 平成13年3月 日本橋三越 東京

「Pe'es」は簡易脱着可能な新たな壁素材として、川島織物と共同で開発した織物ブロックである。「Pe'es」のデザインは、画像生成アプリケーションを開発し、デザイン生成ツールとして実際に使用した点が新しい試みとなっている。

本展示会では「Pe'es」を着物売り場において展示し、川島織物の現代のハイテクを用いた技術による新たな芸術作品として発表を行った。

共著者 柳英克 岩田州夫 (株)川島織物

本人担当部分：新しいブランドイメージ構築のための商品コンセプト作成、及びテキスタイルデザイン生成ツールの開発とその使用によるテキスタイルデザインを実践し、「Pe'es」を作品「Reflection」と作品「Fragment」という形で制作した。

5・2001 NEW WAVE OSAKA TEX 共著 平成13年3月 新大阪中央ビル 大阪

「Pe'es」は簡易脱着可能な新たな壁素材として、川島織物と共同で開発した織物ブロックである。「Pe'es」のデザインは、画像生成アプリケーションを開発し、デザイン生成ツールとして実際に使用した点が新しい試みとなっている。

本展示会では「Pe'es」を壁素材の新たな可能性を示すプロトタイプとして発表を行った。

共著者 柳英克 岩田州夫(株)川島織物

本人担当部分：新しいブランドイメージ構築のための商品コンセプト作成、及びテキスタイルデザイン生成ツールの開発とその使用によるテキスタイルデザインを实践し、「Pe'es」を作品「Reflection」と作品「Fragment」という形で制作した。

6・「柳英克 展」 共著 平成13年3月 里山クラフト横安江 金沢

「Pe'es」は簡易脱着可能な新たな壁素材として、川島織物と共同で開発した織物ブロックである。「Pe'es」のデザインは、画像生成アプリケーションを開発し、デザイン生成ツールとして実際に使用した点が新しい試みとなっている。

本展示会では「Pe'es」をクラフトギャラリーにおいて展示し、新しいタイプのタペストリーと位置づけ、工芸作品として発表を行った。

共著者 柳英克 岩田州夫(株)川島織物

本人担当部分：新しいブランドイメージ構築のための商品コンセプト作成、及びテキスタイルデザイン生成ツールの開発とその使用によるテキスタイルデザインを实践し、「Pe'es」を作品「Reflection」と作品「Fragment」という形で制作した。

7・公立ほこだて未来大学 広報用CD-ROM制作 共著 平成13年4月 公立ほこだて未来大学

未来大学を目指す受験生やその指導者を対象に、未来大学の学科内容やカリキュラムをインタラクティブな図解として整理し、大学で学べることが分かりやすく理解出来るマルチメディア作品を制作した。また函館における生活などの様子をインタラクティブなムービーライブラリーとして納めた。

共著者 柳英克 尾島由郎 武者小路実政 大西英史

本人担当部分：CD-ROM 全般のプロデュース及びインターフェースデザインの仕様設計を行った。

<p>8・NHK 函館のニュース番組「道南ニュースパレット」 平成13年度版のCGタイトル制作 単著 平成13年4月 NHK</p> <p>北海道道南地域で月曜日から金曜日の夕方に放送されるニュース番組「NHK 道南ニュースパレット」のCGタイトルを制作した。</p> <p>内容：同番組が放送される函館 NHK から道南地域に情報が発信されていく様子をCG画像で視覚化し表現した。</p>
<p>9・「柳英克 展」 共著 平成13年5月 ギャラリー CHIMENKANNOYA</p> <p>「Pe'es」は簡易脱着可能な新たな壁素材として、川島織物と共同で開発した織物ブロックである。「Pe'es」のデザインは、画像生成アプリケーションを開発し、デザイン生成ツールとして実際に使用した点が新しい試みとなっている。</p> <p>本展覧会では「Pe'es」をコンテンポラリーギャラリーにおいて展示し、新しい表現方法によるタブロー（絵画作品）として発表を行った。</p> <p>共著者 <u>柳英克</u> 岩田州夫（株）川島織物</p> <p>本人担当部分：新しいブランドイメージ構築のための商品コンセプト作成、及びテキスタイルデザイン生成ツールの開発とその使用によるテキスタイルデザインを实践し、「Pe'es」を作品「Reflection」と作品「Fragment」という形で制作した。</p>
<p>10・第三回 デジタル・ルネッサンス@けいはんな 共著 平成13年8月 京都</p> <p>コンピュータとの対話によって新たな絵画制作を誘発するアプリケーション ThinkingSketch を開発した。このアプリケーションによって絵画作品が生成される過程をCG画像とポスターによってプレゼンテーションを行った。</p> <p>共著者 <u>柳英克</u> 美馬義亮 木村健一</p> <p>本人担当部分：アプリケーション ThinkingSketch を使用し、テキスタイルデザインへの応用を前提とした作品制作を行い、CG画像によるプレゼンテーションを行った。また、ThinkingSketchの描画コマンドとその描画コマンドが生成したデザインを対応させ、作品集として発表した。</p>
<p>11・情報処理学会夏のプログラミングシンポジウム報告集 口頭発表・査読なし 共著 平成13年8月 情報処理学会</p> <p>芸術のためのプログラミング</p> <p>絵画を描くという芸術的な行為を補助するようなソフトウェアを試作した。このソフトウェアはあらかじめ人間が与えたルールに従っていくつもの絵画パターンを生成する機能をもつ。これらのルールを定める作業は一種のプログラミング作業とも考えられる。本稿では、そのソフトウェアがどのような考え方で設計され、実現されているかについてのべ、さらにそのソフトウェアが生成する画像の例を紹介する。</p> <p>共著者 <u>柳英克</u> 美馬義亮 木村健一</p>

1 2・日本ソフトウェア科学会 第18 回大会（2001 年度）論文集 共著 平成13年9月
絵画を素材にした内省活性化のためのツールを紹介する。このツールは、

- 1) 既存の絵画中の表現をプリミティブとして再利用し、
 - 2) プリミティブの再配置によって構図の再構築、再評価をおこなう。
 - 3) 色彩構成を既存の絵画に求め、その色彩を自己の作品の中で再配分する。
 - 4) 特定の表現スタイルに対しては、作画工程を自動化を通して、
- 思考プロセスをプログラムとして外化し内省の対象とすることが可能になる、
などの特徴をもつ。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

1 3・日本デザイン学会（1953年発足）

第48回研究大会 ポスター・査読なし 共著 平成13年10月

「あなたも楽しくリフレクション」

コンピュータとの対話によって新たな絵画制作を誘発するアプリケーション Thinking Sketch を開発した。このアプリケーションを使用し、絵画作品を生成する過程で自己の嗜好をリフレクションしながら内省を促がすという教育ツールとして発表した。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

1 4・第17回NICORAPH/MULTIMEDIA 論文コンテスト

口頭発表・査読あり 共著 平成13年11月

リフレクションのための自動デッサンツール ThinkingSketch

人間が図柄の構想を行い、コンピュータ上でそれらを表現するというスタイルのツールは広く用いられているが、コンピュータが図柄を生成する作業に関わるようなシステムは少数である。ThinkingSketch は、創造性をもった図柄生成に関する発想を対話的に支援することを目的とする。本システム上では、1) 既存の絵画や写真などから生成されたカラーパレットを参考にして、作品の中で色彩を割り当てる。（＝色のトレース）、2) 既存の絵画や写真の表現を下地にしてなぞる作業を通じてオリジナルな図形プリミティブを作成する。（＝形のトレース）、3) 画面の中に乱数によるプリミティブを配置する。4) パラメータと生成ルールにより多数の絵画を生成し、構図の構築、評価を繰り返し行う。このような検討作業を通じ、生成ルールやプリミティブのチューニングを行い、望ましいパターン生成の確率を上げる。ユーザはこの過程の中で自己の好む絵画スタイルの存在を意識し、それらを吟味することが容易になる。加えて、このような枠組みは熟練者への表現における生産性向上の支援にも利用可能であることを報告する

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

15・日本ソフトウェア科学会WISS2001 共著 平成13年12月

日本ソフトウェア科学会 インタラクティブシステムとソフトウェア IX pp. 51-60

口頭発表・査読あり ベストペーパー賞受賞

絵を描く行為とは何かということに対して、普遍的な解があるわけではないだろうが、たとえば、児童が絵を描く過程で観察できることには、文化とは独立な現象が見出せるという。ある種の共通性は、発達段階のプロセスだけではなく文化レベルの共通性として見出すことにできる。たとえば、パブロ・ピカソやピエト・モンドリアンは、画家としての生涯をかけ、次から次へと新しい表現スタイルを求めていた。彼らは、芸術活動を単なる作品づくりではなく、作品に対する視点を発見するためのプロセスとして捉え、絶えず新たなビジョンを生み出すことを望んでいた。また、現代美術史の流れ自体が、新たな視点の追求でもある。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

16・ThinkingSketch Nights展 共著 平成13年12月 せんだいメディアテーク

コンピュータとの対話によって新たな絵画制作を誘発するアプリケーションThinkingSketchを開発した。このアプリケーションによって制作した絵画作品の展示、利用方法を紹介するワークショップの開催、同ミュージアムの400インチの巨大画面における映像インスタレーションを実施した。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

本人担当部分：アプリケーションThinkingSketchによる画像生成を行い、それを基にアクリル絵の具による絵画作品（100号 12枚）とコンピュータ制御によってCG画像（オリジナル画像152点）がランダムに呼び出されるデジタルムービーを制作した。絵画作品は同ミュージアムのギャラリースペース3室を使用して展示し、デジタルムービーはギャラリースペース1室においてオリジナルFRP製スクリーンに投影する映像インスタレーションを行い、また、アトリウム中央においては400インチ巨大画面に投影する映像インスタレーションを実施した。

17・「柳英克 展」 共著 平成14年1月 ギャラリーチメンカノヤ 東京

絵画生成アプリケーションによって制作した絵画作品の展示とデジタルムービーの展示。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

本人担当部分：アプリケーションThinkingSketchによる画像生成を行い、それを基にアクリル絵の具による絵画作品（100号 12枚）とコンピュータ制御によってCG画像（オリジナル画像152点）がランダムに呼び出されるデジタルムービーを制作した。そして、この新たに開発した画像生成アプリケーションが芸術作家のツールとして成立することを実証した。

18・NHK 函館のニュース番組「道南ニュースパレット」平成14年度版のCGタイトル制作
単著 平成14年4月 NHK

北海道道南地域で月曜日から金曜日の夕方に放送されるニュース番組「NHK 道南ニュースパレット」のCGタイトルを制作した。

内容：同番組が放送される函館NHKと道南地域に住む視聴者の中で、様々な情報が双方向に発信されていく様子をCG画像で視覚化し表現した。

19・デザイン学研究作品集 査読審査あり 共著 平成14年4月（発行予定）

日本デザイン学会（1953年発足）

共著者 柳英克 岩田州夫（株）川島織物

「Pe'es」は簡易脱着可能な新たな壁素材として、川島織物と共同で開発した織物ブロックである。「Pe'es」のデザインは、画像生成アプリケーションを開発し、デザイン生成ツールとして実際に使用した点が新しい試みとなっている。

「Pe'es」は、（株）川島織物の新システム（コンピュータ制御によってCG画像からダイレクトに織物を制作する）により生み出された織物「エポテックス」の新たなブランド構築をテーマにしており、（株）川島織物に新しいブランドイメージを付加し商品分野の拡大を目指すものである。「Pe'es」の構造的特徴は、簡易脱着可能な新たな壁装材としてピース化し、簡単に取り外しができ壁面の自由演出が可能なことである。この簡易脱着構造は現在特許出願を目指し、様々なプロトタイプで検討を行っている。

20・芸術科学会論文誌 査読審査あり 共著 平成14年4月

芸術科学会 Vol.1No.1 PP.39-45

[リフレクションのための抽象画自動生成ツール]

人間が図柄の構想を行い、コンピュータ上でそれらを表現するというスタイルのツールは広く用いられているが、コンピュータが図柄を生成する作業に関わるようなシステムは少数である。ThinkingSketch は、創造性をもった図柄生成に関する発想を対話的に支援することを目的とする。本システム上では、1)既存の絵画や写真などから生成されたカラーパレットを参考にして、作品の中で色彩を割り当てる。（＝色のトレース）、2)既存の絵画や写真の表現を下地にしてなぞる作業を通じてオリジナルな図形プリミティブを作成する。（＝形のトレース）、3)画面の中に乱数によるプリミティブを配置する。4)パラメータと生成ルールにより多数の絵画を生成し、構図の構築、評価を繰り返し行う。このような検討作業を通じ、生成ルールやプリミティブのチューニングを行い、望ましいパターン生成確率を上げる。ユーザはこの過程の中で自己の好む絵画スタイルの存在を意識し、それらを吟味することが容易になる。加えて、このような枠組みは熟練者への表現における生産性向上の支援にも利用可能であることを報告する。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

2 1 ・函館市水道局新庁舎のレリーフを制作

共著 平成 14 年 9 月

水道局の市民生活における役割を機能的に表現することを意図した。作品には下水管などで使用される鉄管を素材とし、あたかも新庁舎壁面と床から鉄管が飛び出しているような形態にすることで、普段は見ることのない「日常にある水の流れ」に意識を留めてもえるものとした。壁面から垂直に飛び出している鉄管内部のスペース（直径 45 センチ）は、市民や学生のプレゼンテーションスペースとして開放し、定期的に工芸・クラフト・CG 作品などの展示を行えるものとした。

共著者 柳英克 岩田州夫

本人担当部分：デザインコンセプト作成及びレリーフデザイン

2 2 ・情報処理学会 2002 年度夏のプログラミングシンポジウム 共著 平成 14 年 9 月

「アートプログラミング」発表

前年度、芸術のためのプログラミングということで絵を半自動で生成するためのツール ThinkingSketch に関する報告を行った。これまで我々は、このプロジェクトを実行するにあたり、システムのコンセプトや実装自体、あるいは ThinkingSketch を用いた芸術教育について時間を割いてきたが、これらの作業が一段落を迎え、アート作品を定義するためのプログラミング言語について考察をはじめた。どんなユーザでもプログラムを生成する「一本指プログラミング」の可能性をあわせもつ、手軽なプログラミングという意味でリソースコンシャスなプログラミング、「アートプログラミング」の考え方について、そのアイデアと言語設計の経過について発表を行った。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

2 3 ・日本デザイン学会 4 9 回研究発表大会概要集デザイン学研究 共著 平成 14 年 11 月

PP. 66-67 口頭発表 査読審査なし

リフレクションツールとして開発した ThinkingSketch を、書籍のカバーデザインとして利用する試みを行った。試行の結果、効果的に同一テイストでバリエーションを持った大量のパターンを作ることが出来た。さらに、このツールを抽象画だけでなく、具象的な絵画の生成に利用出来るように試行を重ねている。今回は、屏風絵や絵巻風の絵画生成を可能にするために導入したいくつかの生成規則とその効果について報告を行った。

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

2 4 ・SQ 75 at Yokohama (グループ展参加)

単著 平成 14 年 7 月

7 月 1 4 日の PARIS 祭展を記念して展覧会を行った。ここでは、アートをコミュニケーションのメディアと位置づけて、新生ムーブメントを横浜から発信させることを目指した。FRP 製の光るオブジェとオリジナル技法によるデジタルプリント作品を制作。

<p>25・ 第10回 WISS 2002 論文集 (日本ソフトウェア科学会)表紙デザイン 単著 平成14年12月</p> <p>ソフトウェア科学会という学会の特色を反映する意味で、オリジナル技法によるデザインテイストを ThinkingSketch のマクロプログラムとし、コンピュータで画像生成を行った。</p>
<p>26・ エンタテインメントコンピューティング 2003 論文集 (情報処理学会) 表紙デザイン 単著 平成15年1月</p> <p>情報処理学会という学会の特色を反映する意味で、オリジナル技法によるデザインテイストを ThinkingSketch のマクロプログラムとし、コンピュータで画像生成を行った。</p>
<p>27・ Skip City 映像ミュージアムにおいて ThinkingSketch の常設展示を行う。 共著 平成15年2月</p> <p>2003年2月にオープンした埼玉県川口市、彩の国ヴィジュアルプラザの「映像ミュージアム」において、来場者がインタラクティブに操作できる描画ツールとして ThinkingSketch の常設展示を行っている。そして、児童から成人を対象にした、作品制作のためのワークショップが現在計画されている。</p> <p>共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一</p>
<p>28・ 人工知能デザイナーのつくったバードハウス 共著 平成15年4月</p> <p>「科学技術と自然の調和」をコンセプトとしたバードハウスを制作した。入り口にセンサーを設置して、鳥の出入りをカウントしデジタル表示される装置の開発を行った。バードハウスは山林や町と共生する小さな自然の中に設置することを想定しており、ここで得られたデータは子育てや気象と活動の関係性を明らかにするものである。</p> <p>共著者 柳英克 松原仁 木村健一 西野由希子 本人担当部分 バードハウスのコンセプト作成・仕様設計・デザイン及び制作</p>
<p>29・ ThinkingSketch - A Proposal for Creation Supporting Tool. Hierarchies of Communication, ZKM, pp.158-175 共著 平成15年7月</p> <p>共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一</p>
<p>30・ 第11回 WISS 2003 論文集 (日本ソフトウェア科学会)表紙デザイン 単著 平成15年12月</p> <p>ソフトウェア科学会という学会の特色を反映する意味で、オリジナル技法によるデザインテイストを ThinkingSketch のマクロプログラムとし、コンピュータで画像生成を行った。</p>
<p>31・ SQ 2003 at Yokohama (グループ展参加) 単著 平成15年12月</p> <p>ThinkingSketch でオリジナルマクロによる画像生成を行い、ポリフィルムに出力したものを</p>

透明アクリルブロックに挿入したオブジェ 1 2 点を制作した。この作品のシリーズは(株)ヤマギワ・(株)エルエーティーと共同で商品開発のプランを進行しており、詳細については非公開。

3 2 ・エンタテインメントコンピューティング 2004 論文集表紙デザイン

単著 平成 16 年 7 月

情報処理学会という学会の特色を反映する意味で、オリジナル技法によるデザインテイストを ThinkingSketch のマクロプログラムとし、コンピュータで画像生成を行った。

3 3 ・ 第 11 回 WISS 2004 論文集 (日本ソフトウェア科学会)表紙デザイン

単著 平成 16 年 12 月

3 4 ・「Art Genome 展」 柳 英克 個展 ギャラリーチメンカノヤ 東京

単著 平成 16 年 7 月

コンピュータとの対話によって新たな絵画制作を誘発するアプリケーション ThinkingSketch を開発した。作家固有のオリジナル技法によるデザインテイストを ThinkingSketch のマクロプログラム(Art Genome)、とし、コンピュータで画像生成を行った。この画像イメージを液体プラスチックでアクリル板に定着し、アクリルブロックのオリジナルコンテナに EL 板とともに収納し、発行するオブジェとしてインスタレーションを行った。Art Genome 展では、ドローイングによる画像イメージと、オリジナル技法から抽出したマクロプログラムによるコンピュータの画像イメージと、その画像にコンピュータ編集を加えたものなど 3 2 点を混在させた。そして、「人とコンピュータ」のコラボレーションによる創造の過程をインスタレーションという形で提示するとともに、「人とコンピュータ」の新たな関係による表現の可能性を追求した。

3 5 ・「Art Genome」 環境芸術学会作品出品 武蔵野美術大学 東京

共著 平成 16 年 11 月

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

3 6 ・デザイン学研究作品集 査読審査あり 共著 平成17年4月

日本デザイン学会 (1953 年発足)

共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一

人 (ユーザ) とコンピュータプログラムのインタラクションを通じて「デザインイメージ」を自動生成するアプリケーション ThinkingSketch を開発した。ThinkingSketch は、人 (ユーザ) からコンピュータプログラムへの関与が容易にできるという点で、これまでの研究と異なる。本研究では、乱数に基づく配置規則を持つ画像自動生成プログラムを用意し、その生成制限規則をユーザが変更することにより、デザインテイストを変える作品生成装置を実現してい

る。人（ユーザ）はマウスのフリーハンド操作で種となるパターンを作り出し、これらのパターンを変形、再配置することにより多様なデザインイメージを生成することが出来る。

37・ 第12回 WISS 2005 論文集（日本ソフトウェア科学会）表紙デザイン
単著 平成17年12月

38・「水の波紋」展 柳英克個展 函館市水道局 函館
水道局は人々の生活において「水」の「メディア」として機能している。本展覧会では「水」をテーマとして制作を行った。「水」は太古から、大地・川・海・空・・・そして大地へと循環している。そしてその循環の歴史の中で様々な事象をくぐり抜けて現在と繋がっており、作品「波紋」は「函館」の太古からの事象を「水」の「有り様」に込めて表現した。

39・ThinkingSketchプロジェクト 金沢21世紀美術館企画展覧会 共著 平成18年9月
共著者 柳英克 美馬義亮 木村健一
これまでユーザ自身の身体感覚と環境のインタラクションを通して、浮遊感・疾走感・没入感・圧迫感やそれらの感覚に付随して心的イメージを喚起する「響応する部屋」の研究開発を行ってきた。本展覧会では「響応する部屋」とそのコンセプトを基にハードウェアとソフトウェアを一体化した「メディア・ボックス」として、インスタレーションを行った。この結果、「響応する部屋」が新たな表現メディアとして、サイバー空間における情報表示装置として情報配置の編纂にも有効であることが分かってきた。このインスタレーションには40日間で4万5千人観客が訪れた。また、インタラクティブな「画像生成ツール」をインストールした「メディアテーブル」と、その制御用ハードウェアインタフェースを開発し、生成された画像をWebギャラリーに自動登録し公開するためのシステム構築を行った。40日間の展示期間中1万2千人の観客が訪れた。

展覧会期中2回にわたってワークショップを開催し、創作の楽しさや芸術表現の成り立ちについて考える機会を提供した。年齢層は小学生から成人まで約12名が参加した。

40・ 第13回 WISS 2006 論文集（日本ソフトウェア科学会）表紙デザイン
単著 平成18年12月

41・第6回 NICOGRAPH 春季大会 論文&アート部門 「優秀論文賞」 平成19年3月
芸術科学会（2000年発足）
共著者 木塚あゆみ 柳英克 美馬義亮
人間のコミュニケーションにおいて、身体情報は重要な役割を果たしている。身体情報を視覚情報として反映させると、ユーザ相互の一体感が得られるコミュニケーションシステムが構築できると考えられる。本研究ではユーザの意図や感情を表現し、同時に不随意的な身体情報も共有できる新たなコミュニケーションの提案をし実現を目指している。

2) 学会活動（役員・会員）、学会の組織運営、学会誌の編集委員など（平成 13-16 年度に限る）

例：

#学会などの名称

&編集委員長又は委員などの別

\$ 任務期間（年月）

註：専門分野によっては適宜変更（例えば、学会を展覧会などと記す）・追加説明を付してください できれば展覧会・学会などについても社会的位置付け、歴史、規模などの簡潔な説明を添えてください

平成 12 年	7 月	環境芸術学会会員（現在に至る）
平成 12 年 10 月		日本デザイン学会会員（現在に至る）
平成 13 年	2 月	函館冬アート展審査員
平成 14 年	2 月	函館冬アート展審査員
平成 15 年	2 月	函館冬アート展審査員
平成 16 年	2 月	函館冬アート展審査員
平成 17 年	2 月	函館冬アート展審査委員長
平成 17 年	4 月	情報処理学会会員（現在に至る）
平成 17 年	4 月	市民舞台芸術奨励事業委員会委員
平成 17 年 10 月		環境芸術学会札幌大会実行副委員長
平成 18 年	4 月	函館冬アート展審査委員長
平成 18 年	4 月	市民舞台芸術奨励事業委員会委員

3) 研究費獲得状況（未来大学外からの財源）（科学研究費、財団助成金、委任経理金など）
（平成 13-16 年度に限る）

例：

#平成 13-16)年度

&財源、たとえば科学研究費補助金

\$ 研究課題名

%代表者、分担者の別、研究課題参加者数、あるいは〇〇研究所との共同研究（相手機関の協同研究者数など）

¥研究経費（例：平成 12 年度; 800 千円、平成 13 年度; 500 千円）

平成 13 年度	科研費特定領域（A）	メディア教育利用
「デジタル・ポートフォリオを活用した大学の情報デザイン教育カリキュラムの開発」		
共著者 木村健一（研究代表）・刑部育子・岡本誠・柳英克		
（1900 千円）		

<p>平成13年度 科研費、基盤研究（C）（2） 「シミュレーションロボットを用いたミュージアム参加型学習環境の構築」 共著者 美馬義亮（研究代表）・柳英克・鈴木真理子（<u>滋賀大学</u>・教育学部助教授） （3100千円）</p>
<p>平成13年度 経済産業省主管情報処理振興事業協会の未踏ソフトウェア創造事業 「コンピュータとの対話によって新たな絵画制作を誘発する アプリケーション ThinkingSketch の開発」 共著者 美馬義亮 木村健一 <u>柳英克</u> （6000千円）</p>
<p>平成14年度 科研費、基盤研究（C）（2） 「シミュレーションロボットを用いたミュージアム参加型学習環境の構築」 共著者 美馬義亮（研究代表）・柳英克・鈴木真理子（<u>滋賀大学</u>・教育学部助教授） （3100千円）</p>
<p>平成15年度 科研費、基盤研究（C）（2） 自己の内面とインタラクティブに対峙する「デッサンツール」の開発および評価研究 共著者 <u>柳英克</u>（研究代表）・美馬義亮・木村健一・西野由希子 （2900千円）</p>
<p>平成16年度 科研費、基盤研究（C）（2） 自己の内面とインタラクティブに対峙する「デッサンツール」の開発および評価研究 共著者 <u>柳英克</u>（研究代表）・美馬義亮・木村健一・西野由希子 （950千円）</p>
<p>平成17年度 科研費、基盤研究（C）（2） 身体感覚の遊離と統合を体験する環境「響応する部屋」の開発および評価研究 共著者 <u>柳英克</u>（研究代表）・美馬義亮・木村健一 （2500千円）</p>
<p>平成17年度 科研費、萌芽研究 マリオネットの原理にもとづいたリアルタイム3Dモーション入力システム 共著者 美馬義亮（研究代表）・<u>柳英克</u> （2200千円）</p>
<p>平成18年度 科研費、基盤研究（C）（2） 身体感覚の遊離と統合を体験する環境「響応する部屋」の開発および評価研究 共著者 <u>柳英克</u>（研究代表）・美馬義亮・木村健一 （600千円）</p>

平成18年度 科研費、萌芽研究
マリオネットの原理にもとづいたリアルタイム3Dモーション入力システム
共著者 美馬義亮（研究代表）・柳英克
（1100千円）

4) その他（特許、内地研究（学内共同研究は除外）および在外研究歴と成果など特記すべきこと。本項目は平成13-16年度に限定しない。）

平成13年度 株式会社川島織物と共同研究
「タペストリー開発」
柳英克・岩田州夫（1500千円）

平成14年度 函館市水道局新庁舎のレリーフを制作
「街並み景観形成デザインの研究」
柳英克・岩田州夫（500千円）

平成16年度 新函館市四市町村合併記念式典のオープニングイメージ映像制作
柳英克・岩田州夫（300千円）

平成17年度 自衛隊函館地方連絡部50周年記念式典のオープニングイメージ映像制作
柳英克（100千円）

平成18年度 函館市水道局展覧会
柳英克（150千円）

2 教育業績

1) 教育負担の実態（複数教員で担当する科目の場合は、貴方の分担分のみ）本項目は時間割に含まれた教科（補講・補習など教室で行なったものは含む）を調査の対象としております。従って、〇〇研究会、〇〇同好会など、各教員室他で行なったものは、対象外とします。試験やレポートなどの採点時間も除外します。

例：

科目名（講義・演習・実習・補講の別）、単位数・必修/選択の別、担当教員数（単独の場合は不要）

& 実施期間（平成17年度前期、後期）、実施コマ数（休講しても補講で補えば算定する）、補講をしなかった休講回数（例：実施13コマ、休講2コマ）

\$ 実働時間数（全て、実時間合計(推定)値をお願いします）、演習などは一コマ1.5時間を超えていると思われるので、そのような場合は、たとえば一コマ2.2時間などと算定してください（例：実働22.5時間）

% 受講登録学生数（例：45名）、平均的出席者数（例：38名；初めは40名、終りは25名など）、単位認定（合格）者数

註：本項目はできるだけ正確にお願いしたいですが、概数でも結構です 記述がない場合は0と判断します

平成18年度

情報表現基礎1 2単位 必修

担当教員数 1名

実施コマ数 14コマ

\$ 実働時間数 21時間

% 受講登録学生数（38名）、平均的出席者数（36名；初めは37名、終りは36名）、
単位認定（合格）者数 36名

情報表現基礎演習1 2単位 必修

担当教員数 1名

実施コマ数 14コマ

\$ 実働時間数 21時間

% 受講登録学生数（38名）、平均的出席者数（36名；初めは37名、終りは36名）、
単位認定（合格）者数 36名

情報デザイン1 2単位 選択

担当教員数 1名

実施コマ数 15コマ

\$ 実働時間数 22.5時間

% 受講登録学生数（20名）、平均的出席者数（20名；初めは20名、終りは20名）、
単位認定（合格）者数 20名

情報デザイン演習1 2単位 選択

担当教員数 2名

実施コマ数 15 コマ

\$ 実働時間数 22.5 時間

%受講登録学生数 (20 名)、平均的出席者数 (20 名 ; 初めは 20 名、終りは 20 名)、
単位認定 (合格) 者数 20 名

メディアアート特論 (大学院) 2 単位 選択

担当教員数 2 名

実施コマ数 14 コマ

\$ 実働時間数 21 時間

%受講登録学生数 (7 名)、平均的出席者数 (5 名 ; 初めは 7 名、終りは 5 名)、
単位認定 (合格) 者数 5 名

卒業研究 8 単位 必修

担当教員数 1 名

実施コマ数 30 コマ

\$ 実働時間数 45 時間

%受講登録学生数 (7 名)、平均的出席者数 (7 名 ; 初めは 7 名、終りは 7 名)、
単位認定 (合格) 者数 7 名

東京農業工業大学非常勤講師

ユーザインタフェース・デザイン

\$ 実働時間数 18 時間

%受講登録学生数 (6 名)、平均的出席者数 (5 名 ; 初めは 6 名、終りは 5 名)、
単位認定 (合格) 者数 4 名

2) 成績評価方法 (その方法を具体的に記載・学生 (社会) が納得するような具体的説明。)

また、複数の教員で担当する科目の場合は、取りまとめの方法についても記述してください。

コンセプト・技術・完成度・創造性・口頭によるプレゼンテーションの 5 項目について相対評価による採点を行い、平均値を出す。

情報表現基礎 1 及び基礎演習 1

- ・ コンセプト: 作品のプランニング段階で学生からヒヤリングを行い制作意図やコンセプトの確認を行う。制作意図やコンセプトが明快で独自性のあるものを評価対象として保障し、実制作での失敗を恐れさせずに実行を促している。
- ・ 技術: 客観性のある評価対象として技術的な熟練度のあるものを評価する。多少技術が未熟であっても制作態度が良く丁寧に作り込まれたものを評価する。

- 完成度：客観性のある評価対象として作品の完成度が高いものを評価する。制作態度が良く丁寧に作り込まれたものを評価する。また、完成度が多少足りなくても結果的に作品の勢いに繋がるものも同等に評価する。
- 創造性：着目点が新しく発想に独自性のあるものを評価する。技術・完成度が未熟であっても作品としてバランスが良く色彩または造形性に富んでおり、感性が豊かであると思われるものを評価する。
- 口頭によるプレゼンテーション：批評会での作品プレゼンテーションにおいて制作意図や作品解説などを簡潔に旨く伝える言語化能力を評価する。

情報デザイン1及び情報デザイン演習1

- コンセプト：作品のプランニング段階で学生からヒヤリングを行い制作意図やコンセプトの確認を行う。コンセプトは課題に対する的確な問題点と問題解決への図式や構造の含まれているものを評価する。さらに制作意図やコンセプトはドキュメント化して提出させ、最終的な提出作品と同等に評価するというように位置付けている。
- 技術：客観性のある評価対象として技術的な熟練度のあるものを評価する。多少技術が未熟であっても制作態度が良く丁寧に作り込まれたものは将来的な向上を期待して評価する。
- 完成度：客観性のある評価対象として作品の完成度が高いものを評価する。制作態度が良く丁寧に作り込まれたものは将来的な向上を期待して評価する。
- 創造性：着目点が新しく発想に独自性のあるものを評価する。技術・完成度が未熟であっても作品としてバランスが良く色彩または造形性に富んでおり、感性が豊かであると思われるものを評価する。
- 口頭によるプレゼンテーション：制作意図や作品解説などを簡潔に旨く伝える言語化能力を評価する。

メディアアート特論

- コンセプト：課題におけるプランニング段階で学生からヒヤリングを行い、構想意図・コンセプト・講義内容に対する理解度などの確認を行う。構想意図やコンセプトは明快で独自性のあるものを評価対象にしている。
- 創造性：着目点が新しく発想に独自性のあるものを評価する。
- 口頭によるプレゼンテーション：課題プレゼンテーションにおいて構想意図や提案内容などを簡潔に旨く伝える言語化能力を評価する。

3) 講義方法など改善への努力 (FD 関連の講演会などの聴講回数、教育内容とそれらの効果について貴方が行われた事柄・目標を具体的に記述して下さい)。

- ・ 授業のビデオによる記録及びその視聴
- ・ 「情報表現基礎1および演習」の美術教育における教授者の発話をテキスト化し、キーワードによってそれらのフレーズを呼び出すシステムのプロトタイプを制作した。このシステムの利用者は、フレーズ単位でそのフレーズにコメントや解釈をくわえてゆく。そして、これらの追加された情報を複数の学習者がリフレクションし、語りの意味の解釈を共有するものである。
- ・ 授業に対する理解度調査の回答をレポート及びポートフォリオの課題として実施した結果、「情報表現基礎1および情報表現基礎演習1」、「情報デザイン1および情報デザイン演習1」でそれぞれ100パーセントの回答が得られ、学生が十分授業を理解していることが確認できた。
- ・ 学生が相互に課題評価を行う環境を設定し、「良い」あるいは「美」について十分な考察とディスカッションを行った。その結果、教員の一方的な評価で完結するのではなく、授業の目的やねらいについての共通認識と理解が得られた。
- ・ 過去の学生による授業評価を踏まえて、今年度は特に「密なコミュニケーション」を目標に授業を行った。その結果、課題や成果物の評価に対する理解度に向上が見られた。

4) その他（上記以外に特記すべきことがありましたら、簡潔かつ具体的に、箇条書きなどで記述してください。特に、貴方が作られたシラバスと現在教務委員会で検討されている（コース別）講義内容・目標、あるいは JABEE などとの関連、並びに貴方が担当されている科目の位置付けなどについてご意見があれば記して下さい。また、本学は教員の専門分野が多岐にわたっているため、相互理解を目的としたコース特有の問題点や、皆さんの教育に対する抱負などを記述して戴いても結構です。）

- ・ 情報表現基礎1・基礎演習1は必修科目として、どの分野でも共通して必要と思われる能力を観察・分析・再構築・創造と考え、それらを鍛える科目と位置付けている。
- ・ 情報デザイン1・デザイン演習1では情報系である本学の特徴を踏まえて視覚伝達だけではなく、メディアにとらわれないコミュニケーション能力やプレゼンテーション能力の育成を目指している。
- ・ メディアアート特論ではアートやデザインの対象を情報という概念で捉え直し、メディアによって変容しない対象の本質とは何かについて考える場を設けている。そこから、人や社会に対してより円滑なコミュニケーションを実現するための情報表現の実験的モデルを実際に制作展示し、情報伝達における新しいメディアテクノロジーの修得を目指している。
- ・ すべての演習科目において、その成果のプレゼンテーションと受講生同士の相互評価をおこない、さまざまな視点による「良いモノ・コト」についての意見を確認している。そして、「人がどのような視点でモノ・コトを見るか」について共有することで、時代とともに変遷するデザインやアートの「美」や「機能」についての認識を高めることを目指している。

3 大学の管理運営

各種委員会（委員長・委員、クラス担任、学習指導・生活指導、クラブ活動の顧問等の実績（具体的に記述してください、できれば実働延べ時間数など）、その他。

平成12から14年度

・ミュージアム企画委員

ミュージアムの展覧会企画及び展示作業など。

（実働延べ時間数・・・24時間）

・パンフレット委員

大学案内、広報用ビデオ制作など

（実働延べ時間数・・・30時間）

・施設委員

プロジェクト学習および卒業研究に対応できる学内施設の整備など

・水泳部顧問

・舞踏部顧問

身体ワークショップを開催し舞踏部員・演劇部員に指導を行う

・放送部顧問

映像音響スタジオの整備を函館NHKの技術部門と共同で行う

（実働延べ時間数12時間）

・CGクラブ顧問

作品批評などの学生指導。

（実働延べ時間数・・・12時間）

・先端音楽表現部顧問

平成15年度

ミュージアム企画委員

ミュージアムの展覧会企画及び展示作業など。

（実働延べ時間数・・・12時間）

パンフレット委員

大学案内、広報用ビデオ制作など

（実働延べ時間数・・・16時間）

・施設委員

プロジェクト学習および卒業研究に対応できる学内施設の整備など

（実働延べ時間数・・・6時間）

- ・水泳部顧問
- ・舞踏部顧問
- ・先端音楽表現部顧問

平成16年度

- ・プロジェクト学習ワーキンググループ

プロジェクト学習の運営・プリンターの管理・マニュアル製作・配布物作成など
(実働延べ時間数・・・24時間)

- ・水泳部顧問
- ・先端音楽表現部顧問

平成16から17年度

- ・施設委員

プロジェクト学習および卒業研究に対応できる学内施設の整備など

- ・広報委員
- ・大学ホームページワーキンググループ長

大学ホームページ運営・作成・メンテナンス・学生指導など(実働延べ時間数・・・124時間)

- ・先端音楽表現部顧問

17年度

- ・広報委員
- ・企画情報準備室委員
- ・パンフレットWG
- ・先端音楽表現部顧問

18年度

- ・広報委員
- ・北海道国公立大学進学コンソーシアム委員
札幌での会議出席(18年度中は3回)
- ・企画情報準備室委員
- ・パンフレットWG
- ・先端音楽表現部顧問
- ・放送部顧問

4 その他

資格(技術士など)、地域への貢献(地域自治体審議会、委員会等の役員、委員。地域との共同研究・技術相談。公開講座・出前授業・市民向け講演)あるいは提言・御意見など

平成12から14年度

函館市芸術ホール主催 函館冬アート展審査員

NHK 衛星放送「デジスタ」の未来大学における公開録画と公開セミナーのコーディネート

函館 VK 懇話会委員

道南地区放送教育研究セミナー 講師

平成15年度

函館市旧末広町分庁舎保存活用計画委員

札幌清田高校にて出前授業

京阪名「大川センター」にて小中高生を対象にワークショップを行う

函館市芸術ホール主催 函館冬アート展審査員

平成16年度

函館市芸術ホール主催 函館冬アート展審査員長

新函館市四市町村合併記念式典のオープニングイメージ映像制作

平成17年度

自衛隊函館地方連絡部50周年記念式典のオープニングイメージ映像制作

平成18年度

東京農業工業大学非常勤講師

函館市文化芸術振興フォーラム パネリスト

模擬授業 稜北高校 学生80人 「メディアデザイン」

出前授業 札幌平岸高校 「先端のデザイン」

金沢21世紀美術館にて小学生から大人を対象にワークショップを行う