

講師名	専門分野	講義日時	授業タイトル	授業内容	備考
古場 治 【外部講師】	商業施設	27日3限	『日常美術館』を夢見た商業施設	流通業のはしくれではあるが、リテラーではない。ビル賃貸業ではあるが、不動産屋でもない。ショッピングセンターというのともちょっと違う。IMS（イムズ）というなんとも風変わりな商業施設の舞台裏と、そこに垣間見るちょっとほろ苦い理想と現実を、「プロパティマネジメント」VS「アートマネジメント」という関係性を軸に、みなさんと考えていきたいと思います。	
西川 正章 【外部講師】	デザイン・販売	26日2限	問題から生じるあそび。(this product made from problem)	あそびのあるデザインとは何か？なぜ生まれたのか？その背景には何があるのか？ そして、それらは本当に必要なものなのか？ 実際のプロダクトを参考にみなさんと検証していきましょう。	
ニック・サース 【外部講師】	情報誌	25日3限	FUKUOKA NOW! - SPEED BLOGGING!	Four groups of three people will be formed. After a short briefing by Fukuoka Now editorial staff they will go outside to report and photograph something THEY think foreigners might be interested in. It could be a shop, a building, a vending machine, anything. Time is very limited so the teams will have to think, plan, decide and execute quickly! Once they return to the Fukuoka Now office, they will write some short text and select and prepare photos to accompany the text. Next, Fukuoka Now staff will translate their report in English and will help them upload their report to a special blog. Fukuoka Now will publicise the link and hopefully people from around the world will enjoy their report about "Fukuoka Now"	Requirement Equipment ・ digital camera ・ pen and notebook ・ lots of energy and imagination (not recommended for slow people!) ・ 80 minutes
池田 美奈子	編集	26日1限	現在進行形の編集：「今、ここ」のストーリーをつくる	「編集」は、世の中に散在する物事を観察、収集し、独自の切り口で再構築することにより、新たな文脈を作り出す一連の作業です。それは今も昔も変わりません。ただ、ツイッターやブログが私たちの日常に深く浸透した今、編集の方法に新たな可能性が見えて来たことも事実です。ツイッター的なコミュニケーションは2つの現象をつくりだしました。情報が「今、ここで」生成され続けることと、個人の「気分」がパブリックに発信されるようになったことです。今回は、この2点からヒントを得て、今まで意識されて来なかった編集に挑戦します。	
		27日3限	記憶の編集：個人の記憶から「時代」を組み立てる	「編集」は、世の中に散在する物事を観察、収集し、独自の切り口で再構築することにより、新たな文脈を作り出す一連の作業です。それは今も昔も変わりません。ただ、ツイッターやブログが私たちの日常に深く浸透した今、編集の方法に新たな可能性が見えて来たことも事実です。ツイッター的なコミュニケーションは2つの現象をつくりだしました。情報が「今、ここで」生成され続けることと、個人の「気分」がパブリックに発信されるようになったことです。今回は、この2点からヒントを得て、今まで意識されて来なかった編集に挑戦します。	
泉山 朗土 樋口 龍二	映像・福祉	26日3限	企画展「Life Map」の事例から	障がい者への取り組みであり全国で展開されている「エイブル・アート」。その事業の一環で福岡で展開されている「LifeMap」。昨年度展開されたその事業内容は全国の社会的取り組み団体の中でも注目され、全国展開される様相を見せている。 その内容は福岡市内を中心とした九州各地で就労や創作活動などを行っている障がいのある人たちの日常を映像におさめ、「工房まる」に在籍する濱野歩氏が詩を制作し、映像内で朗読するという作品を展示した。従来まで、平面や立体作品など、アートを媒体に企画展を開催していたが、日常の出来事に焦点を絞り、「障がい者」や「福祉」といった既成の概念を映像や第三者の目線としての詩を通して俯瞰した展示を行った。個人として気づくことを主眼に「社会」や「他者との関わり方」を主として考え、豊かに生きていくなかでの「福祉」「アート」「教育」などの言葉を柔軟にとらえなおし、社会に提案していきたいと考えた。 今回の授業は、その事例をもとにさまざまな価値について議論する。	
宇佐美 陽一	身体表現	26日1限	耳と音と声の社会学	耳は人間頭部のまさに中心にあり「身の中の身」だ。そして私たちの耳に、あらゆる音現象がその音源体の姿や属性をどのように開示するかを考察する。その上で「声」の存在形式を様々な観点から検証しながら、見えないはずの声の力を再考したい。今、どんな声が聴こえるか？それはいかなる身体性を持つか？	
		26日3限	楽器の身体造形思考	日本の伝統的音楽の表現に「さわり」がある。「触り」という触覚感覚であり、「障り」という演奏上の差障りでもあり、「聴き所」という意味で音楽の盛り上がりをも指しているのはなぜかを考えてみる。日本文化/社会を再考し、自然存在と「日本語人」なる相関する身体性が見えてくればと思っている。	
大迫 章代	映画宣伝	27日1限	ご当地映画の可能性とローカル宣伝	町おこしのツールとしても、昨今注目を集めているご当地映画。ただ、ご当地映画をご当地以外でアてるのはなかなか難しい。ご当地ならではのメリット、デメリットを考察しながら、東京発・東京中心の映画宣伝とは違う、ローカルならではの宣伝・プロモーションのあり方を考える。	
金丸 裕介	飲食	25日3限	後日発表	後日発表	

坂口 光一	感性学	25日2限	まちのあそびをつくる	最近、まちにでて、素敵な「！」や「？」にであい、「まちとの感応」を楽しんだことはありますか？ まちとあなたの「あいだ」で、いままで知らなかった自分に出あったことはありますか？ あなたのまちはそんなあそびの機会や精神にみちているでしょうか？ 「まちのあそび」を、未だ編集されていない何か、オールタナティブを生み出す母胎として考えていきたいと思います。そして、「あそぶまち」のありようを、生命力にみちた、智恵をそなえたまちとして探求していきたいと思います。 それが、3.11において僕らの代わりに犠牲となられた方々への鎮魂でもあると信じつつ。 受講予定の方は、まちで出会った「あそび」感覚あふれる言葉、サイン、売り場、ファニチャー、サービスメニュー、おもてなし、などを収集しておいて下さい（写真、現物など）。	
坂下 和長	プロダクト	25日3限	身近な素材であそぶ。	アルミニウムという日常生活の中でも身近に接する機会の多いものは、アルミ缶の飲料水もしくはアルミホイルでしょう。 今回はそのアルミホイルを使って、料理以外でどう使えるか、どう遊べるかを、実際に手を動かしながら試してみようと思います。	
佐々木 喜美代	まちづくり・広報	25日2限	福岡が音楽都市となった理由（ワケ）	1960年代末から1970年代、いわゆる団塊の世代が大学生だったころ、学生運動に参加しない若者はフォークやロックミュージシャンになったり、そのミュージシャンのコンサートを企画したりしていた。福岡でも、小さなライブハウスで定期的に活動していたチューリップ、甲斐バンド、海援隊。でもそんな彼らを支えていたのは地元の放送局だった。そんな歴史を語ってみましょう。	
スウェイン 佳子	ダンス	26日2限／ 27日1限	からだのまちあそび	おもえば薄い皮膚一枚で外と内。からだの内にもいろんなまちがありそう。そんなまちを感じて、繋げてみんなで遊ぼう！	
竹野 王史	ファッション	25日2限／ 26日1限	あそび作ってます！	あそびのないファッションはあるのか？日常何気なく着用している衣服。服作りの過程を通して「(服の)あそびとは何か」「(服の)あそびの必要性」を再発見してもらいファッションが「まちのあそび」にどう影響しているかを議論する。	
田村 馨	都市マーケティング	27日2限	一歩踏み出さず！まちづくり	今回の東北の震災をまずどう私たちは受け止めるべきでしょうか。それは、これまでの「まちづくり」にどのような修正や転換を求めていくのでしょうか。マーケティングのエッセンスは「私たちは、誰のために、何を提供すべきかを、深く深く、遠く遠く考える」にあります。みなさんが考える「新しいまちづくり」を共有し、次なる一歩を展望しましょう。	
中庭 日出海	プロダクト	27日3限	後日発表	後日発表	
野田 恒雄	建築デザイン	26日3限	建築と遊び講座A -遊ぶ場をつくる 編-	遊びは、人と場、の組合せからそれぞれ様々に自然発生するもの。 建築は遊びにとって大変重要な要素です。 そして、遊びがある建築、遊びが生まれる建築は、豊かな建築と言えます。 建築と遊びの関係性はどのようなものか。 建築を遊ぶとは。遊ぶ建築とは。 それらを様々な角度から検証し、議論していきたいと思います。	●予習、持参するもの これまで自分が体験した中で楽しかった建築を思い出しておいて下さい ●備考 授業内容は予告無しに急遽変更になる場合がありますので、ご了承下さい。
		27日2限	建築と遊び講座B -遊び方をつくる 編-	遊びは、人と場、の組合せからそれぞれ様々に自然発生するもの。 遊ぶ場にとって遊ぶ人は大変重要な要素です。 遊ぶ場と遊ぶ人との関係性。 遊ぶ人が変わると遊ぶ場は変わるのか。遊ぶ場が変わると遊ぶ人は変わるのか。 それらを様々な角度から検証し、議論していきたいと思います。	
野呂 英俊	グラフィック	25日2限	「遊びをデザインする」	グラフィックデザインの現場を伝えつつ、Q&A形式、クロスワードといった、視覚的な意味も含めた様々な遊びの解釈を用いながら、グラフィックデザインがもつ情報の関係性を探っていく。	
		27日1限	「デザインを遊ぶ」	グラフィックデザインの現場を伝えつつ、デザインを遊ぶことで生まれてくるその他のデザインとの可能性を探ることを、ワークショップ等を行うことで深めていく。	
泉山 朗土 樋口 龍二	映像・福祉	27日2限	個人としての"しごと"のあり方	僕らが大学を卒業し社会人元年となるはずの1998年。戦後最大の就職難の年となり、その年の卒業者の多くは本人が望む望まないに関わらず就職浪人となります。その後の規制緩和で契約社員の雇用体系整備が進み、一見普通の暮らしを得た人たちはリーマンショック以降でまた振り出しに戻る事となりました。そんな時代には同時にニッチ、グローバルスタンダード、エコロジー、「勝ち・負け組」というようなプラスチックワードが生まれます。現在、大切に見えてくるのは狭義な意味に立ち返ったエコロジー（環境生態学）とニッチ（生態的地位）の関係でもあり、自分のニッチを見つめ直す作業こそが今後の社会環境にとって大切なものになるのでは無いでしょうか。それらを俯瞰する映像としてのメディアの在り方を福祉施設職員として障がい者を通じて個人を見つめてきた視点を交えての話をしていきます。	

宮崎 由子	事務局	26日1限	妊娠、出産、そして紺屋2023管理人の仕事など	正直これを書いている時点で、授業をする時の生活が全く予測できません。もうすぐ出産を控えているからです。フリーランスで仕事をしながらの妊娠、出産とその後の生活。働きながら生きていく上で、女性なら誰しも、もちろん男性も、気になるであろうあれやこれやを、皆さんと一緒に話したいと思います。	
宮本 初音	アート	26日2限	博多駅での現代アートプロジェクト「九州アートゲート」(KAG) ※いずれも講義形式	<ul style="list-style-type: none"> ・2011年5月から始動したKAG及び関連企画について ・プロジェクト経緯、内容、今後の展開 ・特に9月に予定している「九州沖縄アジアアート観光ウィーク」について ・スライド等上映しながらトーク ・ゲスト講師あり(アーティストまたは企画関係者) 	<ul style="list-style-type: none"> ★キーワード コンテンポラリーアート、アートマネジメント、アートプロジェクト、アートマップ、公共空間でのアート企画、アートツーリズム、九州沖縄アジアのアート、プサンと福岡 ★関連ウェブ
		27日3限	プサンと福岡の「行ったり来たり(WATAGATA)アートフェスティバル」※いずれも講義形式	<ul style="list-style-type: none"> ・プサンと福岡、それぞれの都市の歴史と関わり ・現代アート表現における比較、アートコミュニティの比較 ・特に2011年9月に開催される「WATAGATAアートフェスティバル」について ・スライド等上映しながらトーク ・ゲスト講師あり(アーティストまたは企画関係者) 	<ul style="list-style-type: none"> ART BASE 88 http://travelers-project.info/306-08/ オハツ企画 & ART BASE 88 information http://ohazkikaku.blogspot.com/ Kyuhu Art Gate 九州アートゲート http://kyushuartgate.wordpress.com WATAGATA info 福岡プサンアートネットワーク http://watagatainfo.wordpress.com/
村上 純志	IT	26日2限	コミュニケーションでコラボレーション	プロジェクトに関わるメンバーがそれぞれの強みを出しながらプロジェクトを成功に導くには？デザイナーの視点からプロジェクトの関わり方、デザインのつくりかたをお話します。	
		27日1限	サービスの裏側(!?)	普段使用している携帯電話(スマートフォン)やインターネット上のサービス。その裏側や隠れた情報を知りたいと思いませんか？裏話や隠れた情報をエンジニアの視点から、プロジェクトの関わり方やシステムの作り方などを交えお話します。	
目黒 実	子ども論・物語論	26日3限	物語の構造と物語の魅力について	イギリスの作家グレム・スウィフトは『ウォーターランド』という小説で、子どもたちへの最後の授業で、「人間は物語を語る動物である。人間は物語を語りつづけるにはいられない。物語をでっちあげつづけずにはいられない。物語がある限りは大丈夫なのだ」と語っています。ではその物語とは、一体いかなるものなのか。なぜ人は、物語をつくり、語り、読み続けるのか。人と物語について、考えてみたいと思います。	
吉塚 二郎	商品企画	25日3限	必要な「あそび」とは？	陶磁器の制作過程及びデザインを通じて「あそび」とは何か？をディスカッションしたいと思います。	
		27日2限	不必要な「あそび」とは？	陶磁器関連の仕事を通して私が感じてきた、不必要な「あそび」をチャンスに変える方法を考えたいと思います。	