

特集：  
岐阜おおがきビエンナーレ2019  
メディア技術がもたらす公共圏

関連展示の記録	8
総論：アートとデザインの接地面から公共圏を考える 伊村靖子	14
ソーシャル・ファブリケーションとメディア技術	21
デジタルファブリケーションによって建築家の職能を再構築する 秋吉浩気	22
協働的デザイン環境のプロトタイピング 赤羽亨	30
企業におけるデジタルファブリケーション機器の活用—藤工芸株式会社と堀江織物株式会社の取り組み 安藤英希、堀江賢司	35
ディスカッション	43
AIとの共創による新たな作家像	51
Archival Archotyping Projectについて 小林茂	52
《鑑賞者の技法》と《鑑賞者の技法：痕跡》について 水谷珠美	56
《機械学習を利用した芸術展来場者を対象とする芸術と政治に関する意識調査と分析》について クワクボリョウタ	58
《モランディの部屋》はクワクボリョウタのアトリエにある——行為遂行性の記録体 松井茂	60
ディスカッション1	64
AIとの共創による新たな作家像 徳井直生	67
ディスカッション2	71
生活の芸術化、芸術の生活化	77
生活の芸術化、芸術の生活化 21世紀22世紀 藤田治彦	78
生活の芸術化、芸術の生活化 鞍田崇	82
ディスカッション	86
メディア技術がもたらす公共圏	91
ミュージアムが作り出す新しい公共圏 村田麻里子	92
メディア・イベントの公共性 立石祥子	100
マンガ『ゆるキャン△』における写真的〈拡張〉現実 門林岳史	104
ディスカッション	108
特集	
イアマスの子ども向けワークショップ——その実践と成果 金山智子	116
アイ手—プロジェクト〜とくめいおえかき・かいへんえにつきを通して〜 野呂祐人	118
《からだdeバンド》について 星安澄、鈴木宣也	124
《サウンドボックス—音を捕まえる》について 星安澄、鈴木宣也	128
《ゴムの森—身体を使ったプログラミング体験》 鈴木宣也	130
《actionCanvas—身体の開放》 桑畑幸千生	133
サイエンスアウトリーチ活動を基盤としたワークショップの試み 渥美智也	136
《ヒミツ基地大作戦〜岐阜県美術館のヒミツ〜》について 星安澄	138
対談	
トポグラフィとサウンドスケープ 佐藤守弘×前林明次	141
研究ノート：	
#札幌discoverにみる分断と共感の時代のオルタナティブ・メディア 佐野和哉、金山智子	152
再生装置主導の表現として「グリッチ」を再考する——IAMAS: Triptyque 01「「グリッチ」を鑑賞する」から—— 原田和馬、伊村靖子	160
国際日本文化研究センター2019年度共同研究：	
マス・メディアの中の芸術家像 松井茂、坪井秀人	170
研究会レポート：	
私たちが生きてきた時代について考えること——共同研究「マス・メディアの中の芸術家像」第1回研究会レポート 佐藤知久	171
つくり手・受け手のメディア意識の変容から80年代を考える ——共同研究「マス・メディアの中の芸術家像」第2回研究会レポート 伊村靖子	173
研究ノート：	
坂本龍一インタビュー 松井茂、川崎弘二	176

**Special issue:**  
**The Public Sphere Engendered by Media Technology**  
**Ogaki Biennale 2019**

About the Biennale.....	8
<b>Research:</b>	
Thinking about the Possibility of “Public Sphere” at the Intersection of Art and Design IMURA Yasuko .....	14
Social Fabrication and Media Technology .....	21
Generating Creative Contexts toward a New Architect’s Profession with Digital Fabrication AKIYOSHI Koki .....	22
Prototyping of Cooperative Design Environment AKABANE Kyo .....	30
Utilization of Digital Fabrication in Companies : Fuji Kogei Inc. and Horie Textiles techniques of Japan ANDO Hideki, HORIE Kenji .....	35
Discussion.....	43
How will Creating with AI Change the Role of the Artist? .....	51
About Archival Archotyping Project KOBAYASHI Shigeru.....	52
About <i>Techniques of the Observer</i> and <i>Techniques of the Observer: Traces</i> MIZUTANI Tamami.....	56
About <i>Survey and Analysis of Art and Politics Awareness for the Art Exhibition Visitors Using Machine Learning</i> KUWAKUBO Ryota....	58
<i>The Morandi’s Room</i> is in KUWAKUBO Ryota’s Atelier —— Archive of performative MATSUI Shigeru .....	60
Discussion 1 .....	64
How will Creating with AI Change the Role of the Artist? TOKUI Nao .....	67
Discussion 2 .....	71
The Art-ification of Life, and the Life-ification of Art.....	77
The Art-ification of Life, and the Life-ification of Art, 21st Century and 22nd Century FUJITA Haruhiko .....	78
The Art-ification of Life, and the Life-ification of Art KURATA Takashi .....	82
Discussion .....	86
The public sphere engendered by media art.....	91
Museums as the New Public Sphere MURATA Mariko.....	92
The Publicness of Media Events TATEISHI Shoko.....	100
Augmented Photographic Reality in the Comics <i>Yuru-kyan</i> △ KADOBAYASHI Takeshi .....	104
Discussion .....	108
<b>Special issue:</b>	
IAMAS’s Workshop for Children--the Practices and outcomes KANAYAMA Tomoko.....	116
The Handmade-Information Project Workshops : <i>Anonymous Drawing</i> and <i>Diary Alteration</i> NORO Yuto .....	118
About <i>BODY TO BAND</i> HOSHI Asumi, SUZUKI Nobuya .....	124
About <i>SOUND BOX - Catch sound</i> HOSHI Asumi, SUZUKI Nobuya .....	128
<i>Forest made of rubber strings - Programming experience using a body</i> SUZUKI Nobuya .....	130
<i>actionCanvas - Release your body</i> KUWAHATA Sachio .....	133
Experiment for a workshop based on science outreach activity ATSUMI Tomoya .....	136
About <i>SECRET BASE OPERATION in Museum of Fine Arts, GIFU</i> HOSHI Asumi .....	138
<b>Dialogue:</b>	
Topography and Soundscape SATOW Morihiro and MAEBAYASHI Akitsugu .....	141
<b>Research:</b>	
Alternative media in an era of division and empathy--the case study of #SapporoDiscover SANO Kazuya, KANAYAMA Tomoko .....	152
Rethinking “Glitch” as Device-driven Expression through IAMAS Triptyque 01 : “Glitch” Works by KAZUMA HARADA HARADA Kazuma, IMURA Yasuko .....	160
<b>International Research Center for Japanese Studies</b>	
<b>FY 2019 Team Research</b>	
Artists in the Mass Media MATSUI Shigeru, TSUBOI Hideto.....	170
<b>Report:</b>	
Thinking of the times we have lived through SATO Tomohisa .....	171
Looking Back on the 1980’s from the Changes in the Media Consciousness of Artists and Audiences IMURA Yasuko .....	173
<b>Research:</b>	
An Interview with SAKAMOTO Ryuichi MATSUI Shigeru, KAWASAKI Koji.....	176