

研究×アートをテーマにした STEAM 作品を 共同制作いただける研究者を公募いたします

東海国立大学機構 Common Nexus

【期間延長のお知らせ】応募期間を 2024 年 5 月 30 日（木）正午まで延長しました

現在 東海国立大学機構では、「Common Nexus（愛称：ComoNe）」の整備に着手しています。この施設は、名古屋大学東山キャンパスに建設され、東海国立大学機構の象徴として、学生・教職員が、機構内外の多様な人々と繋がり、新しい価値創造や人材育成の場となる予定です。

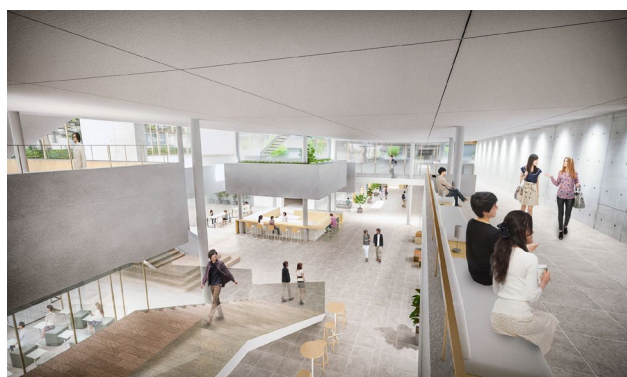
本公募では、2025 年春の ComoNe 開業に際し、施設の中に展示する STEAM 作品の制作に協力いただける研究者の方を募集します。

募集概要

東海国立大学機構の研究者と、東海エリアにゆかりのあるアーティストの共同作品を制作します

ComoNe では、来場者の知的好奇心や創造意欲を刺激し、機構内の研究活動を地域・世界に開くことを目指し、「領域横断型のアート作品」の展示を計画しています。「アート作品」とは、『研究・技術とアートの連携』をテーマとした常設展示であり、研究者と東海エリアにゆかりのあるアーティストの協業で制作を行います。

ComoNe から東海エリアを超えて世界へ向けて、「領域横断（STEAM）」の思想や考えを発信し、来場者に研究を深く考えるためのきっかけをつくります。



● 応募期間

- 2024 年 5 月 10 日（金）正午～~~5 月 23 日（木）正午~~ **5 月 30 日（木）正午**

● 応募資格

機構内全ての教員・研究員・大学院生が対象です。
個人・団体（研究室）等所属の形式も不問です。

● スケジュール



● 応募方法

本公募は、Google フォームを使用して応募を受け付けます。

フォームリンク (<https://forms.gle/v4L4zok6qMHxnFvH9>) にアクセスまたは二次元コードを読み取りの上必要事項をご記入ください。



- 記入事項
 - 氏名 (カナ)
 - 所属 (機構・学部・学科・研究室)
 - 連絡先
 - 研究の取り組み内容
 - STEAM 作品に期待すること
 - 研究・技術の提供可能な範囲等の情報

※ご提案いただいた情報は、ComoNe 関係者のみ (ComoNe 業務委託先の株式会社ロフトワークの ComoNe 担当者含む) で共有するものとし、ComoNe 以外の事業で利用することはありません。

● 作品を制作する際に大切にしたいこと

ComoNe の作品制作において、以下について共感いただける研究者の皆様に参加いただきたいと考えております。

- 本作品は、「研究内容を正しく詳細に伝える」ことではなく、制作を通して「研究に興味をもってもらう入口をつくる」ことを目指し、子供から大人まで、様々な来場者にとって驚きと楽しみのある作品となることを意識して制作を行います。
- 本作品は、アーティストとの共同制作となります。制作するプロセスにおいても、異なる思想を受け入れ、ともに創り上げることを目指します。研究者とアーティストが互いに共通のテーマを設定し、お互いの持っている知見や技術を伝え合いながら互いの理解を深め合うことでアート作品を作り出すことを目指します。

- 本作品は、「作って終わり」ではなく、開業後も研究内容や作品にまつわるイベント等を積極的に実施していきたいと考えております。地域・世界に研究を開くことに関心のある方に、ぜひご参加いただきたいと考えております。

●制作期間

2024 年 7 月～2025 年の春の開業まで

●制作の流れ

研究者とアーティストが互いに共通のテーマを設定し、お互いの持っている知見や技術を伝え合いながら互いの理解を深め合うことでアート作品を作り出すことを目指します。

●展示の構成

制作する領域横断型のアート作品を展示するだけではなく、アート作品の背景にある研究や、研究者とアーティストが連携して一つの作品を完成させるまでのプロセスも展示することを想定しています。

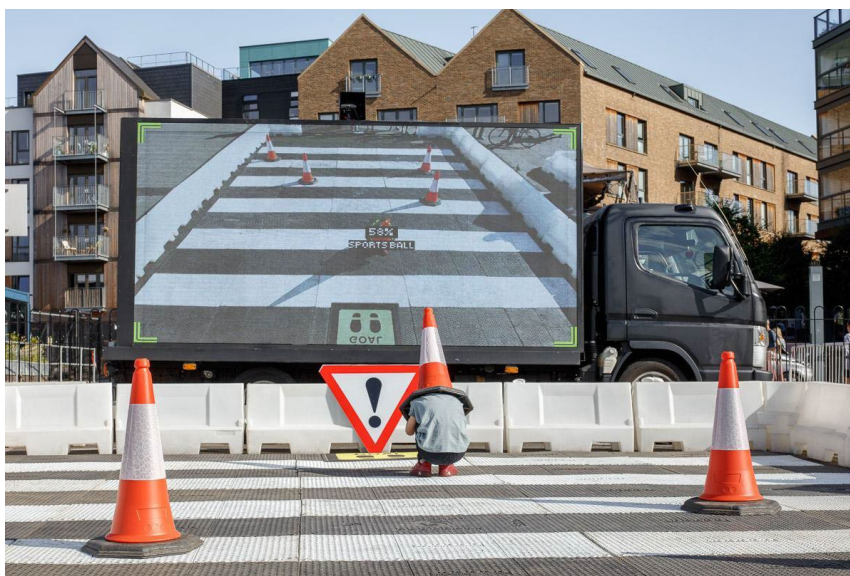
● 予算

研究者、アーティストと相談の上、決定します。

● お問い合わせ窓口

本公募に際しご不明な点や確認事項等ございましたら、東海国立大学機構 Common Nexus (ComoNe) 事務部 (comone@loftwork.com) にメールにてご連絡ください。

● 領域横断型のアート作品例



「作者：木原共+Playfool / 作品名：How (not) to get hit by a self-driving car」

「自動運転車とぶつかる/ぶつからない方法」は、AIに「歩行者」と検知されないように横断歩道を渡り切る、路上を舞台にしたゲーム。ゲームに勝つためには、AIの目を巧みに騙し、歩行者と検知されることなくゴールに辿り着くユニークな方法を見つけ出します。

アートの持つワクワクさや不思議さから作品にまずは興味を持ち、足を踏み入れていく。ここでは純粋な体験としての面白さに注目している。

【出典元 <https://www.tomokihara.com/en/how-not-to-get-hit-by-a-self-driving-car.html>】