

制作演習科目 インタラクティブメディア演習 Interactive Media Seminar

担当：桑久保亮太

単位：2 単位 履修対象：1・2 年 教室：ギャラリー1・2 (C311・312)

学期：集中（8・9月）

科目のねらい・特色

電子デバイスを軸とした、インタラクティブな作品の個人制作を通して、着想から試作・制作・プレゼンテーションまでの一連のプロセスを体験します。

指定した素材とデバイスを使いながら、さまざまなインタラクションの試行を繰り返し、そこに各自の研究テーマと関連する要素を付け加えることで独自の作品を完成させます。作品は展示・パフォーマンスなど自由な形式で発表し、ディスカッションを行います。

到達目標

電子モジュールの組み合わせによる、ある程度の回路構成の方法を知り、ある目的のために必要な装置を自作することができる、あるいは他の技術者に依頼することができるようになることを技術的な到達目標とします。

また、電子デバイスを動的な表現のための素材として捉え、それをを用いた表現、またはそれに着想を得た表現の方法を体験することで、各自の研究・表現活動の中に活かせることを表現領域での到達目標とします。

講義形態

制作実習とディスカッション

講義計画・項目

- ・概説：彫刻、キネティック・アートからインタラクティブ・アートへの変遷
- ・素材と遊ぶ
- ・感覚の収集と試作
- ・電子回路と測定方法
- ・展示とディスカッション

教科書・参考書等

必要に応じ、授業で紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	60%	制作過程と作品の完成
日常点	40%	出席率

プロジェクト科目 プロジェクト実習 I・II・III・IV Practical Project Studies I・II・III・IV

担当：各担当教員

単位：各2 単位

履修対象：1 年（実習 I・II）・2 年（実習 III・IV）

教室：プロジェクト室 (W508) 他 学期：前期 (I・III)・後期 (II・IV)

科目のねらい・特色

プロジェクト科目に配置されたプロジェクト実習 I・II・III・IV は、本学で最も特色ある科目のひとつであり、修士研究を行う枠組みとしての役割を果たす重要な科目です。メディア表現研究の社会的な意味をはかり、社会へ向けた成果の発信や連携を意識し、領域横断的に運営します。この科目の目的は、協同活動によって複数の学問領域の知見や経験を効果的に統合し、より高度な研究成果を目指すことにあります。また、教育的な効果を内部に求めつつ、その成果を社会へ積極的に提案していくことも考えられています。プロジェクトの詳細については、各シラバスを参照してください。

到達目標

この領域横断的な科目を履修することによって、広い視野と発想力、異分野とのコミュニケーション能力、アイデアを実現にまで導く計画性を身につけることを目指します。修士1年で履修するプロジェクト実習 I と II は、導入期と位置付けられ、プロジェクトで必要となるものづくりの基本として、道具の使い方、プログラミング、発想法、ディスカッション能力を強化します。修士2年で履修するプロジェクト実習 III と IV は、仕上げ期と位置付けられ、総合的な実践と自己評価能力を習得します。

講義計画・項目

各プロジェクトで決められたミーティングを基本として、さらに随時、各自が研究を進めます。プロジェクトの研究成果は、学会や研究会での学術的交流活動、国内外の展覧会での展示、本学が運営するイベントやオープンハウスなどでの発表が設定されます。

プロジェクト一覧

多岐の分野に渡る活動がプロジェクトとして計画されています。この科目は修士研究を行う重要な枠組みですから、希望する研究テーマに沿った指導が受けられるプロジェクトを見付けることが重要です。プロジェクトの仕組みや位置づけをよく理解した上で履修してください。ここでは、みなさんが履修、参加できるものを記しています。このうち単位が取得できるのは「履修対象」のプロジェクトだけです、注意してください。

履修可能なすべてのプロジェクトについては、そのシラバスを掲載しています。全学生は、まずこれらのいずれかを履修します。

プロジェクトの中には、「時限的に学生を募集」する活動があります。これは例えば、外部活動のスケジュールが未確定であったり、関係企業との調整状況によって活動内容が変化するなど、授業としての十分な活動内容が保証できないために履修対象とはなっていない活動です。開催準備が整えば何らかの方法で周知されますので、希望する活動であれば参加するとよいでしょう。現在の段階で活動することが決定している履修対象外のプロジェクトを「参加型プロジェクト」として記します。ただし、履修プロジェクトに加えての参加となりますから、スケジュールなど自身の負担を考慮する必要があります。事前に必ず担当の先生と相談し、関わり方を確認してください。

【履修対象プロジェクト】

アートを／で考えるプロジェクト
あしたをプロトタイピングするプロジェクト
あたらしいTOY
体験拡張環境プロジェクト
根尾コ・クリエイション
福祉の技術プロジェクト
移動体芸術
現実感芸術
タイムベースドメディア・プロジェクト

【参加型プロジェクト】（履修対象外）

NxPC.Lab プロジェクト
これからの創造のためのプラットフォーム

プロジェクト科目 アートを／で考えるプロジェクト

研究代表者：小林昌廣

研究分担者：安藤泰彦

教室：プロジェクト室 (W508)

研究概要

このプロジェクトは、アート作品の発表や展示企画、パフォーマンス、批評など、学生の多様なアートの実践と研究を支えるためのプロジェクトです。それぞれの活動のプレゼンテーションとディスカッション、文献講読、展覧会の鑑賞と批評などを中心にゼミ形式ですすめます。

今年度も、メディア・アート、アートと地域性、アートと身体などのキーワードの中からテーマを絞り込んでディスカッションできればと考えています。

各地の展覧会やイベントに可能な限り足を運び、「アートの現在」を体感することをめざし、同時に＜表現＞に関わる文献を読み進めます。

「アートを／で考えるプロジェクト」という言葉には、アートの表現自体を考えるという意味と、アートの作品・制作を通して、社会的・文化的諸問題を考えるという二つの意味が含まれています。

参考文献

プロジェクト内でプリント配布

研究計画（継続的）

リサーチ（文献、電子書籍、展覧会）、ディスカッション、展覧会の鑑賞と批評 成果報告の検討

評価方法

公開ゼミ、電子書籍、展示などで一般への公開を考えます。

種別	割合	備考
課題	50%	研究・作品制作の成果、それに至るプロセスの両方を評価します。
日常点	50%	プロジェクトに対する取り組み姿勢とその成果を評価します。

プロジェクト科目 あしたをプロトタイピングするプロジェクト

研究代表者：鈴木宣也

研究分担者：赤羽亨

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

現状の社会課題を抽出し、未来を見据えたプロトタイプの実現と、それによる未来像の創出、そしてプロトタイプの現実化を念頭に活動するプロジェクトです。プロトタイプとは、ユーザエクスペリエンスを考慮したインタラクションデザインを実践するとともに、情報通信技術を利用しながら社会における意義を検討しながら、実稼働し体験可能な「モノ」だけではなく、教育的ワークショップや社会基盤システムなどへ向けた試行的な取り組みとしての「コト」も含まれます。

実現する為に利用する思考ツールやデザインプロセスなどは、プロトタイプの意味や価値を左右する重要な役割があります。そこでプロジェクトでは、これまでに IAMAS で編み出したプロトタイピングメソッドや、一般的なデザイン思考や人間中心設計、サービスデザイン思考などを試行しながら、その思考ツールやデザインプロセスも同時に研究対象として検討していきます。またこのプロジェクトではひとりで作るのではなく、学生同士あるいは教員も含め共創することを体験し、プロジェクトを自分たちで推進するための方法論の獲得も含まれます。

研究計画

研究テーマの設定から、そのテーマにかかるアイデア創出、プロトタイプ実現、展示・実験によるフィードバック抽出、これら一連のプロセスを経験します。

教員・学生が企画する複数の勉強会を実施し、知識と技術の両面の習得と共に、共創するための礎を築きます。思考ツールやデザインプロセス、プログラミングなどに関する検討など随時進めていきます。

さらに展示や、9月や3月に開催される学会などをマイルストーンとして設定し研究を進めます。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	制作・展示発表・学会発表
日常点	50%	積極性・協働性

プロジェクト科目 あたらしいTOY

研究代表者：クワクボリョウタ

研究分担者：金山智子

教室：プロジェクト室 (W508)、教員室 E

研究概要

本プロジェクトは参加者各自の選んだテーマを巡って、「作る」「伝える」「考える」3つの過程を循環しながら新しいクリエイションのあり方を模索します。

現代社会の抱える大きな問題のひとつにアカデミズムとポピュリズムの乖離が挙げられます。研究の場と社会との接点においてそれは、専門化を進めれば進めるほど人に伝わらなくなるジレンマとして表れています。

一方で、どんなに些細な考えや発見でも、誰が・誰に・どのように伝えるかでその意味合いが重大なものとなる事があるように、メディア表現を研究する上では、表現の内容を問うことが重要なのはもちろんのこと、いかに伝えるかという問題も無視することは出来ません。そのため、ここではクリエイションを「作る」「伝える」「考える」の連続したプロセスとして捉えて実践的に取り組んでいきます。

制作にあたっては「アート」「デザイン」「エンターテインメント」「エン지니어リング」という既存のジャンルから想起される「らしさ」や「〜であるべき」とらわれることなく、各自の興味を存分に掘り下げ、人や社会とコミュニケーションをとる事に専念するため、TOY (おもちゃ) という枠組みを設定して進めていきます。

同様に発表についても従来の発表形式にこだわらず、各自のテーマに応じて商業施設・公共空間・学校・家庭などさまざまな場と人々を対象とした発表と対話の機会を設定し、TOY を通じて広く人々や社会とのコミュニケーションを試みていきます。

これらのアプローチは必ずしもそれぞれのジャンル・専門領域を軽視するものではなく、最終的には各文脈に照らして再評価し、自分の行ったクリエイションを位置づけることを想定しています。そのために折りを見て学内外から各領域のスペシャリストをゲストとして招き、コメントやディスカッションを行います。

研究計画

- ・予備的習作
- ・参考文献、事例、展示等のリサーチ
- ・各自の制作と相互レビュー
- ・対外発表 (展示、ワークショップその他) とフィードバック
- ・ゲストによるレクチャー、ディスカッション
- ・個別の制作・プロジェクト全体の成果評価

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	制作・展示発表・考察
日常点	50%	プロジェクトへの参加状況など

プロジェクト科目 体験拡張環境プロジェクト

研究代表者：平林真実

研究分担者：小林孝浩

教室：プロジェクト室 (W508)

研究概要

人工知能が全人類の知能を凌駕する技術的特異点（シンギュラリティ）に達した世界では、従来の延長による考え方や技術予測は不可能となるなど、大きなパラダイムの変化が予想されています。本プロジェクトでは、シンギュラリティが及ぼすであろう影響を考察しつつ、我々の体験が拡張される環境を創出するための研究を行います。

特にリアルタイム時空間、インターネットなどの情報空間、センサー環境や深層学習によるAIなどを対象として、未来を見据えた体験を実現するために、作品としての表現やシステムやサービスとしての実現など、利用可能な技術を駆使することで実践的な適用も考慮して展開します。

研究計画

はじめに、シンギュラリティをはじめとする未来を予想するための知識や現在の研究の動向調査や基本的な技術に関する知識共有の時間を勉強会形式で設けます（履修者の必要に応じて開催しますので履修時点での知識は、やる気でカバーできます）。

ターゲットとなる拡張すべき体験やそれらを実現する環境としてのイベントや状況を想定して、各自あるいはチームで制作を行います。

体験を拡張するための環境として、NxPC.Lab 関係を含む各種のイベントや展示などに実践的な展開の機会を設けることを推奨していますので、実社会での実験、ユーザテストと改良を進めるサポートも行います。

成果としては研究としてだけでなく、表現やエンターテインメントとし体験拡張を行う環境を作りえたかを重視しますので、学会発表、イベントの中での展示、イベント自体の実施、作品としての展示などを多様な方法での展開を期待します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	展示発表・学会発表
日常点	50%	積極性・協働性

プロジェクト科目 根尾コ・クリエイション

研究代表者：金山智子

研究分担者：小林孝浩・吉田茂樹

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

本プロジェクトは、岐阜県本巣市根尾地区（旧根尾村）で、何百年にも亘って様々な生活文化を創造・伝承してきた地域住民と交流しながら、持続可能な共創社会について探求することを目的としています。

根尾は、泰澄証人の開いた能郷白山神社、慶長時代から口伝で受け継がれてきた能郷の能・狂言、樹齢1500年以上の淡墨桜など豊かな自然と文化遺産のある地域です。他の農山村と同様、生活と生産が一緒となった暮らしの中で多くの利器や文化を生み出してきました。一方、4割以上が限界集落で、超高齢化や後継者不足、空き家や害獣などの問題が深刻化しています。本来、根尾地区の住民は、技術と文化を育み、“暮らす”精神力とセンスは「よそのもの」や現代の自治システムよりもはるかに強いものもっています。

在るものを壊し、新しいものを創り続け肥大化する文明からの転換が迫られている現代、自然とともに循環する時間の中で地域が育んできた知恵・技術や経験を新しい技術や視点をもって捉え直し、これからの持続可能な地域社会や定常経済、暮らすこととは何かを考えていきます。

研究計画

4年目となる今年は、二つの活動拠点（ねおこ座とジャッキーハウス）と畑を中心に、根尾の限界集落でのフィールドワークを通してみつけたモノ、コト、ヒトを新しい記憶と記録の形として表現し、将来消えていく集落文化を異なる形で未来へとつなげていく一つの方法を模索します。さらに、休耕地を使った畑作業を通して、エネルギーやテクノロジー、地域コミュニティなど新しい社会のあり方について考えていきます。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	アイデアや企画の提案と実施
日常点	50%	プロジェクトへの参加

プロジェクト科目 福祉の技術プロジェクト

研究代表者：山田晃嗣

研究分担者：小林孝浩

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

現代社会に生きる我々はライフスタイルのみならず価値観なども多様化しています。そうした現代に生きる中で時折感じる課題や不具合を技術で解決し、新しい生き方を提案し、希望に満ちた未来を目指します。本プロジェクトでは、障がい者福祉などに代表される「狭義の福祉」に限定することなく、幅広いテーマを取り扱います。

プロジェクトでは対象とする内容に関する組織・人物と相互交流を図りながら進めることを重視します。その上で、メンバーとの議論を踏まえた具体的な解決策や提案等を見つけていきます。それらは一時的な改善ではなく、プロジェクト終了後も持続できるのかも考慮します。当事者では見えないような、広い視点からの提案を見つけられるような姿勢をねらいとしています。

研究計画

メンバーそれぞれが取り組みたい問題に対する提案手法について、随時関係する団体の方と意見交換をする機会を設けます。プロジェクトは学会発表や各種展示などのスケジュールも考慮して進めます。

2017年度の活動状況（参考）：

6月 岐阜アソシアを訪問して館長と意見交換

7月 オープンハウスでアートまるケットでの準備状況を展示

8月 職業リハビリテーション学会にて発表

10月 「福祉機器・住宅改修 ちいさな展示会」で展示

12月 ATAC カンファレンス京都にて発表

2月 プロジェクト研究発表会にて展示

※ 随時、特別支援学校や福祉団体と連携し、具体的なフィールドでの検証を実施しました。

※ 2017年度は岐阜県美術館主催のアートまるケット（会期：8/25～11/3）に参加しました。

※ これまでに、障がい者に関すること、発展途上国に関すること、森林に関すること、子供の教育に関すること、食に関することなどをテーマとして扱いました。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	研究課題の取り組みや、展示・発表
日常点	50%	プロジェクトへの参加状況など

プロジェクト科目 移動体芸術

研究代表者：赤松正行

研究分担者：伊村靖子、鈴木宣也、瀬川晃、松井茂

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

「移動体芸術」は、自転車やドローンなどの「移動」する道具装置と、それを利用する人々の様相を対象とするアート・プロジェクトです。「移動する」ことの意味を考えるを通して、新しい表現の可能性を探求します。主な活動としては、昨年度に引き続き岐阜県の養老公園におけるイベント「養老アート・ピクニック」の企画と運営を行い、出展する作品の制作を行います。このイベントは、野外や仮設テントなどを発表場所として、不特定多数の来場者を対象として行われるため、屋内環境とは異なる意識をもって制作にあたる必要があります。さらに、短期間のイベントに留まらず、恒常的な活動の場を運営することも視野に入れて、今後3年間の活動を計画して実施していくことになります。

なお、思考や技術において関連する「現実感芸術」との重複履修を推奨します。また、自転車に乗ることがもたらす批評性を追求する任意グループ「クリティカル・サイクリング」の活動との連携も推奨します。

研究計画

- ・関連する作品や事例の調査
- ・イベントの企画、立案
- ・関係者との調整、準備
- ・出展作品の制作と展示、実演
- ・イベントの実施、運営
- ・報告会の実施、報告書の作成

評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	課題への取り組みと内容を評価します。
日常点	70%	出席および授業参加の姿勢を評価します。

プロジェクト科目 現実感芸術

研究代表者：赤松正行

研究分担者：伊村靖子、鈴木宣也、瀬川晃、松井茂

教室：プロジェクト室 (W508) 他

研究概要

「現実感芸術」は、乗鞍岳や穂高岳などを擁する中部山岳国立公園で活用されるアプリや展示装置の研究制作を通して、野外における現実感を研究し、作品制作を行います。具体的にはAR (拡張現実感) 技術を利用した山岳登山者のための情報提示や、VR (仮想現実感) 技術を利用した非登山者のための体験提示などが想定されています。これらを通して、現実を拡張し認識する表現手法を研究し、従来の登山や観光にとどまらない新しい感覚と行動の可能性を探求します。また、不特定多数の利用者にむけて、分かり易く楽しいユーザー体験をデザインして提供することも求められています。

なお、思考や技術において関連する「移動体芸術」との重複履修を推奨します。また、自転車に乗ることがもたらす批評性を追求する任意グループ「クリティカル・サイクリング」の活動との連携も推奨します。

研究計画

- ・関連する作品や事例の調査
- ・関係者との調整、準備
- ・アプリや展示装置の企画と制作
- ・アプリや展示装置の一般公開と運営
- ・報告会の実施、報告書の作成

評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	課題への取り組みと内容を評価します。
日常点	70%	出席および授業参加の姿勢を評価します。

プロジェクト科目 タイムベースドメディア・プロジェクト

研究代表者：三輪真弘

研究分担者：前田真二郎

教室：C403 コンピュータ室

研究概要

蓄音機や写真、映画の発明以来、人類は「装置を用いた表現」の可能性を様々な形で広げ、「いま、ここに」存在しない出来事(擬似)体験することが日常のこととなった。特に映像や音響を含むあらゆる「表現」がデジタル化され、それらを次々と統合していくネットワーク上の「新しい時空間」の出現はまさに私たちにとって「第二の現実」としての存在感を獲得している。

このような状況の中で、かつて「芸術」と呼ばれていたものは、私たちにとっていま、どのような意味を持つものなのか? このプロジェクトでは特に時間芸術、すなわち時間的経過の中で行われる様々な「表現」に注目し、「装置を用いた表現」と伝統的な芸能の習得/実践双方を通して、この問題に取り組む。それは「機械」と私たちの身体との関係をめぐる探求であり、さらにメディアと人間存在との関係性を問うことでもある。

研究計画

毎週行われるミーティングを中心に、通年の活動と学内外の発表など期間の限られた計画の両方を通して研究を行う。また、学生の作品制作などもこのプロジェクトの実践として積極的に位置づける。3年計画の初年度は具体的に下記の課題を念頭に置いてプロジェクトを進めていく予定である。

中でも、ガムラン音楽を人類が築き上げた時間芸術のひとつの到達点と位置づけ、単なる研究のみならずその基礎から習得することを目標とする。一方、インターネット上での作品発表はネットワーク上の「新しい時空間」における表現の可能性として、ネットストリーミングによる定期的な「放送/発表」を試みたい。また、外部発表については、それぞれ異なる前提の中でこのプロジェクトとの関わりを探っていく予定である。

- ・ガムラン音楽研究、実習、調査 (通年)
- ・インターネット上での作品発表 (通年 ISMIE 2018 (日本映像学会・映像表現研究会 選抜上映会) (11月))
- ・「ガムラン宇宙」イアマスこどもだいがく 2018 参加 (9月)
- ・IAMAS 展成果発表 (2月)
- ・インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル 2017 第34回 JSSA 先端芸術音楽創作学会研究会開催 (3月)
- ・日本映像学会中部支部 学生発表 (3月)

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題への取り組みと内容を評価します。
日常点	50%	出席および授業参加の姿勢を評価します。

【履修対象外】参加型プロジェクト NxPC.Lab

研究代表者：平林真実

研究概要

NxPC.Lab (Next-dimension Plural media Club Experience Laboratory) は、クラブやライブといった音楽会場における臨場感を拡張し、音楽空間におけるコミュニケーションを次のステージに導くためのテクノロジーを研究開発するプロジェクトです。

現在のメディア体験においては、対話性、参加性は当然のものとなりつつあります。音楽体験においてもアーティスト/ 観客/会場/ インターネット空間らの相互作用を促すテクノロジーを用いることにより体験の拡張し、臨場感の拡大を齎すことが可能です。

本プロジェクトでは、音楽会場に適用可能な新しいテクノロジーの調査・研究・開発とそれらの実験の場としての音楽イベントの実施により、実践的な研究を進めていきます。

必要に応じて勉強会等を開催しながら技術的基盤の習得などを行いながらイベントにより実験を行っていきます。DJ,VJ などにおける新しい試みや会場空間における実験、イベント企画運営など様々な立場で参加可能です。

学内を中心としたイベントの他、体験拡張環境、Interim Report などと連携し、都市部（東京、名古屋、京都など）における年数回程度の外部イベントを目標としています。

【履修対象外】参加型プロジェクト これからの創造のためのプラットフォーム

研究代表者：前林明次

研究概要

このプロジェクトでは、アート、デザイン、思想、暮らし等の様々な領域における実践者の知見に触れ、現代社会の課題を考察することで思考の可動域を広げ、これからの時代の「創造」のあり方を探ります。

これまでにおこなったレクチャー/ ワークショップ/ 展覧会

第1回「生きるための昆虫食」

講師：野中健一（立教大学教授）

第2回「セルフビルドという思想」

講師：清水陽介（どっぽ村代表）、黒川大輔（木工房結主率）

第3回「国家とインターネット」

講師：講師：和田伸一郎（立教大学准教授）

第4回「フランス・アリスー境界線上で生まれる物語」

講師：吉崎和彦（東京都現代美術館学芸員）

第5回「大人の食育」ワークショップ

講師：清水康生・恵（レストラン「トリコローレ」経営）

第6回「弱いロボットでできないという可能性」

講師：岡田美智男（豊橋技術科学大学教授）

第7回「つくられていく地域—揖斐郡池田町での実践」

講師：土川修平（土川商店経営）

第8回「えをかく かく かく！—今を生きるために欠かせないもの」

講師：アーサー・ピナード（詩人）

第9回「金生山 明星輪寺」

講師：富田精運（金生山明星輪寺住職）

第10回「石徹白（いとしろ）の小水力発電—潜在的な自治のちから」

講師：平野彰秀（NPO 法人地域再生機構副理事長）

第11回「地の声、時の声を聞く—郡上八幡の暮らしとナリワイから」

講師：井上博斗（郡上八幡音楽祭プロデューサー）

第12回「映像人類学講義1—新しいナラティブの創造」

講師：川瀬慈（国立民族学博物館助教）

第13回「映像人類学講義2—川瀬慈の世界」

講師：川瀬慈（国立民族学博物館助教）

第14回「フィールドの音をとる—きこえる音から、きこえない音まで」

講師：柳沢英輔（同志社大学文化情報学部助教）

第15回「人・音・織・機」

ゲスト：末松グニエ文（写真家）、伊藤悟（人類学者）