

# プロジェクト科目 プロジェクト実習1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B

## Project Practicum 1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B

担当:各担当教員

単位:2単位

履修対象:1年 教室:プロジェクト室(W508)

学期:前期(1A/1Ai/2A) 後期(1B/1Bi/2B) 実施方法:オンライン

### 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1A・1B・1Ai・1Bi・2A・2B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、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1Aと1B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2Aと2B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。

## プロジェクト科目 体験拡張表現プロジェクト

研究代表者:平林真実

研究分担者:前田真二郎 小林孝浩

教室:プロジェクト室(W508) 実施方法:対面/オンライン

### 研究概要

リアルタイム、インタラクティブな体験には高度なテクノロジーと、テクノロジーを使いこなす表現手法とコンテンツが必要になる。コーディング技術と表現により可能になるクリエイティブコーディングや表現としてのライブコーディングによる音楽や映像を利用した体験やAR, MR, VRと行ったxR技術により実空間とか仮想空間を融合した体験空間の構築、また視覚や聴覚を以外の各種感覚を用いることによる体験の複合化など、高度な技術と表現による体験拡張は急激に進化している。本プロジェクトでは、テクノロジーを使いこなし、テクノロジーに適した高度な表現を研究することで、新たな体験拡張の創造を目指す。音楽イベントNxPC.Labの活動と連携することで、研究を展開する場として効果的に利用し、研究・展開を融合した実践的な研究を進める。

### 研究計画

拡張する対象となる体験において、その体験における本質となるものを技術的、認知科学的、表現手法的などの多様な側面から考察し、入力から出力の一連の過程を実現するための必要となる要素を調査し、実現するための技術的な基盤を構築し、高度な表現として応用可能な表現を構築する。

具体的には、映像、音声をはじめ生体情報等を取得する各種センサーによる入力、クラウドや深層学習を含めた入力したデータの処理、AR,MR,VRといったxR技術による視覚・聴覚・触覚等による出力、およびそれらの身体へのフィードバック、これら一連の技術的な利用手法の開発、同時にアート、エンタテインメントの枠を超えた体験の表現としての質を高めるための議論を行って行く。特にNxPC.Labの活動と連携することで様々な段階における実験および実演を介して実践的な研究の展開を行う。

xR技術や各種センサーや表現のためのツールのサーベイを行いつつ、オープンハウスに向けて技術から表現へと繋ぐ習作を製作する。同時にNxPC.Labの活動において実験や表現のプラットフォームの整備・運営を実施する。初年度においては、履修者の各テーマと並行してNxPC.Labの公演での実演を前提に体験拡張をする表現をテーマとしたシステムの開発をめざす。

これらの成果は情報処理学会エンタテインメントコンピューティング、インタラクション、VR学会、映像学会等での発表を随時行う。また、作品としての成果は各種コンペティションへ応募して行く。

### 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 Community Resilience Research

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 実施方法: オンライン

### 研究概要

人新世(Anthropocene)という地質時代が提唱されていますが、これは産業革命などにより、小惑星の衝突や火山の大噴火に匹敵するレベルの環境変化がもたらされていることを表しています。まさに人類にとって大きな変革点に立つ私たちが、強くしなやかに生きていくためには何を大切にする必要がありますのでしょうか。後世に残すべきことは何なのでしょうか。地域コミュニティでも、少子高齢化で人口が減り空き家が増え、地方経済や文化が衰退していく現状を人新世の視点から捉えていくことは重要です。また、これらのストレスに耐えながらも柔軟に対応していく能力ーコミュニティ・レジリエンスーを考えていく上でも不可欠です。

本プロジェクトでは、岐阜県中山間部でのフィールドワークでは、長い時間の変化に目を向け、その変化の中で生きる技法・技芸(アート)を実践している人や生物について学びながら、21世紀型のコミュニティ・レジリエンスについて考えていきます。

### 研究計画

今年は主に以下の3つの活動を中心に行なっていきます。

- (1) 各自の関心・興味をベースにフィールドワークを実践し、記録する。
- (2) 記録したものをベースに、自身の表現として制作し発表を行う。

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	60%	フィールドワーク・記録・制作
日常点	40%	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 実施方法: オンライン(必要に応じて対面でも実施)

### 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に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。

2020年度の活動状況(参考):

6月 福祉系の活動をされている方との意見交換(オンライン)

7月 オープンハウスでトーク(福祉系施設の方、JICAの方)

10月 いろんなみんなの展覧会(主催 TASCぎふ)にて展示

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。

※ 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。

※ 2021年度は社会福祉法人 池田町社会福祉協議会 池田町障害福祉サービス事業所 ふれ愛の家等との連携や学内ネットワークを福祉的な側面から検討することなどを予定しています。

### 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 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 松井茂

教室:C403 コンピュータ室 実施方法:オンライン

### 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」存在しない出来事を(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、特に「装置を用いた表現」を意識しながら、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

グループによる作品制作、設定されたテーマからの個人制作を通年行う。原則、毎週ミーティングを開催し、先行事例や関連研究の調査、制作途中の問題点を共有する。4年目となる2021年度は下記を重点項目とする。

- ・時間芸術を念頭においた、音楽、映像、詩、等の制作及び研究
- ・逆シミュレーション音楽・ダンス等の舞台作品
- ・ジェネラティブ・ストーリーミング作品(オンライン作品)
- ・学外に向けたオンライン・レクチャーイベントの開催
- ・ISMIE 2021(日本映像学会映像表現研究会)
- ・インターカレッジ・ソニックアーツ・フェスティバル 2021
- ・IAMAS2020 プロジェクト成果発表会

### 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。

# プロジェクト科目 Action Design Research Project

研究代表者: 赤羽 亨

研究分担者: 伊村 靖子

教室: 実施方法: 対面(状況に応じてオンラインとのハイブリッド)

## 研究概要

本プロジェクトでは、「アクション・デザイン・リサーチ」という新たな研究手法の確立を目指す。近年、デジタルファブリケーション機器の普及によって、個人によるものづくりの可能性が開拓されてきている。しかしながら、従来の産業技術との併用可能性やデザイン・プロセスの開示によるデザイン批評としての側面は、十分に検討されているとは言えない。

この課題に取り組むため、本プロジェクトではアクション・リサーチの経験的手法を取り入れたデザインを実践する。これによって、当事者としてデザインを行うと同時に、よりメタな視点からデザイン・プロセス自体を捉え、研究対象として扱っていく。

## 研究計画

研究初年度は、フィールドワークを中心に据え、ケーススタディとして、岐阜県内及び、近隣の中小企業におけるデジタル・ファブリケーションの活用事例の調査を行う。その上で、それぞれの企業がもつ技術力を背景とした、ソーシャル・ファブリケーションとしてのものづくりの手法について検討し、実際に企業を巻き込んだデザイン実践を試みる。

また、メディアアートが果たした役割を、観客とメディアの新たな接点を創出し、コミュニティを生み出した点と捉え、デザイン研究の観点を導入した、新たな作品研究手法を確立する。

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	研究活、及び、制作、展示発表など
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 Archival Archetyping

研究代表者:小林茂

研究分担者:クワクボリョウタ、松井茂

教室:プロジェクト室(W508)他 実施方法:オンライン

### 研究概要

アーカイブとは、創造的行為を、新たな創造のために記録し、保存し、伝達する基盤です。多くの場合アーカイブは、創造的行為の成果物である作品の完成後、専門家、または作家本人によって記録と保存が行われます。しかしながら、最終成果物である作品を記録しただけのアーカイブでは、そこから新しい作品に繋げること以前に、再現すら難しいのが現実です。Archival Archetypingとは、作者が作品を制作する段階から、創造的行為を新たな創造のために機械学習による学習モデルとして記録、保存することにより、アーカイブ(創造のための編纂手法)とアーキタイプ(原型)を同時に実現しようという考え方です。機械との協働により人の創造的行為をアーカイブすることに挑戦しつつ、単なる道具、奴隷、代替のいずれでもない、「鏡」としての人工知能を探求します。

### 研究計画

まず、人工知能を実現するための手法の一つである機械学習についてハンズオン形式のワークショップを通じて理解を深め、共通言語をつくります。その上で、プロジェクトの最終的なゴールに至るまでのマイルストーンとして今年度中のゴールを設定し、そこに到達するためにはどうすればいいかを考え、制作し、成果物を展覧会や学会等で発表します。なお、必要に応じて、外部の専門家をゲストとして招き、プロジェクトを推進するために必要となる知見を得ると共に、人文知と工学知の界面である人工知能に取り組むためのネットワークを醸成します。

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	制作・展示発表など
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 ライフエスノグラフィ

研究代表者: 小林昌廣

研究分担者: 金山智子、Castro Juan

教室: プロジェクト室(W508)他 実施方法: オンライン

### 研究概要

わが国では多様な意味内容を有するライフ(生命/生活/生)の諸相を、小林(生の哲学・人類学・研究)、金山(地域・コミュニケーション・調査)、カストロ(バイオ・倫理・表現)それぞれの枠組みから精査して、メディア表現研究における現状を明らかにしつつ、その可能性を討究します。本学では岐阜おおがきビエンナーレにおいて、ライフを主題的に扱ったものを二度開催しております(2013年の「LIFE to LIFE～生活から生命へ/生命から生活へ」及び2015年の「日々の裂け目～CRACKS OF DAILY LIFE」)が、そこではライフ(生命/生活/生)を鍵語に、美術、パフォーマンス、思想、アーカイブ、ファッション、建築などさまざまな領域を横断する世界が創造的かつ想像的にとりあげられていました。しかし、地域における生活のありかた、バイオアートにおける倫理的接近、生の哲学の表現への応用といった今日的側面を十全に展開させることは簡単ではありませんでした。と同時に、「環境と生命」をめぐるより大きな問題群はきわめて21世紀的なテーマであり、ビエンナーレで集結＝終結させるものではなく、継続的に考究すべきテーマであることは自明であります。そこで、本プロジェクトでは、いままでIAMASがライフについて取り組んできたさまざまな活動を参照しつつ、来たるべきビエンナーレも眺望しつつ、人間的な営為のみならずそうした営為の行使が期待される「人間そのもの」へもアプローチすべく、それぞれの教員の専門性に依拠した研究、発表、制作などをおこない、生命論の豊かな地平を構築することをめざします。

### 研究計画

教員の専門性を充填すべく、またより客観的な思考を身につけるために、定期的に輪読会や研究会、シンポジウムを開催し、外部の研究者やアーティストとの交流をはかると同時に、本プロジェクトの研究成果をそうした研究会やシンポジウムにフィードバックしたり、展覧会や出張講演などもおこなうようにします。初年度である今年は「ライフ」に関する研究や作品の現状を精査・考察する期間であり、それらの成果は冊子ないしウェブのかたちで公開するよういたします。

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	与えられた課題をこなしているか
日常点	50%	プロジェクトへの参加度・積極性