

2022年度 シラバス

博士前期課程(修士課程)

情報科学芸術大学院大学

## 導入科目

### メディア表現基礎1(導入・紹介)

## Media Creation Foundations 1 (Introduction)

担当: 小林昌廣・吉田茂樹・鈴木宣也

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: ギャラリー1/2(C311/C312)

学期: 前期(4月) 実施方法: 対面(金曜午後の成果発表のみハイブリッド)

### 科目のねらい・特色

IAMASの特徴でもある横断的・学際的な知性と実践力を身につけるための最初の実習科目です。一人ひとりの「過去・現在・未来」をさまざまな形でプレゼンテーションすることをおこないます。いままで何をしてきたか、IAMASで何をしたいのか、そして将来は…。反省と現状とビジョンを「壁面」を使って表現し、また学生相互のディスカッション、教員からの助言などを参考にして「壁面」の世界をより確実なものに近づけます。自分たちのいままでの「仕事」をどう整理して言語化できるのか、また「現在の自分」をどのように表現できるのか、そして「未来の自分」をどのように構想できるのか。1週間を通して「自分はなぜIAMASに来たのか」という問いについての答えの可能性を壁に向かって模索します。

### 到達目標

IAMASの多様な学生や教員がそれぞれどのような観点や目的を持って活動を行っているかを知り、今後のプロジェクト活動や自らの研究活動の幅を広げる一助となるようにします。また、成果物や活動内容を伝える際に、同じものであっても状況に応じて適切や形や方法があることを知ったうえで、新しい形の伝達の提案ができるようにします。効果的な分析方法、他者と対話するための共通言語、整理し伝えるためのプレゼンテーション力などの獲得を目標とします。

### 講義形態

オリエンテーション、レクチャー、プレゼンテーション、ディスカッション

### 講義計画・項目

1 オリエンテーション

2 他己紹介・課題説明・テーマに従った文献、レファンレンス紹介

4-8 課題に関するレクチャー・調査／分析のための諸手法紹介

9-10 課題に関するディスカッション／課題に関するアドバイス

11-12 課題に関するプレゼンテーション準備・調査／分析のためのアプローチ

13-15 課題に関するプレゼンテーション、質疑、まとめ

### 教科書・参考書等

授業のなかで紹介します。

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	プレゼンテーションなどの能力

日常点	70%	授業への積極的な参加度
-----	-----	-------------

# メディア表現基礎2(制作・展示) Media Creation Foundations 2 (Create and Exhibit)

担当: 桑久保亮太・松井 茂・吉田茂樹

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: ホールA(C404)他

学期: 前期(4月) 実施方法: 対面とオンライン複合

## 科目のねらい・特色

この授業では、メディアと表現がどのように結びついているのかを学びます。

メディア技術はさまざまな制約を克服し、より自由な伝達を実現しようと発達してきました。映像や音声の記録メディアは事物をより鮮明に記録し、伝送技術はより多くの情報をより遠くより早く伝えることを可能にしてきました。

それでも私たちはしばしばコミュニケーションや表現の手段が制限されている状況に見舞われ、不自由さを嘆くことがあります。では、逆に制約のない状況とはどんなものでしょうか。完全なメディアが実現すれば、どんなコミュニケーションが可能になるのでしょうか。そもそも、そのような状況が可能なのでしょうか。

昨今のテレ・コミュニケーションの不備を突くとき、私たちはつい対面の「生のコミュニケーション」に理想的な基準を求めてしまいます。しかし、振り返ってみれば「生のコミュニケーション」の中にもさまざまな制約や暗黙の了解があり、その枠組みこそが対話を成立させてきたのです。私たちが人為的な代替現実と接する機会が増えたことで、従来の現実と潜むメディア性に気付かされることも多くなったのではないのでしょうか。

この授業では、「メディアはメッセージである」というマクルーハンのテーゼを、表現者として解釈していきます。選択したメディアがすでに意味を帯びているということではなく、与えられた条件にどう対処しているのかという態度が表現される場としてメディアを捉えます。そしてその視座に立てば、メディアの制約は表現の糧になりこそすれ足枷にはならないということも理解されると期待します。

授業はいくつかの制作・展示・解釈を行う試行的な演習と、各担当教員のレクチャー、グループディスカッションで構成されます。

## 到達目標

講義と演習を通じて、所与の手段を自ら読み替える態度を養い、メディアと表現の結びつきを見出す能力を身につけます。

## 講義形態

講義・演習

## 講義計画・項目

1日目 導入(授業の全体説明)

講義1

グループディスカッション

制作

2日目 制作と実験

講義2

3日目 講義3

作品制作

4日目 展示、解釈

ディスカッション

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	40%	課題への取り組み
日常点	40%	積極性 協働性
レポート	20%	

# メディア表現基礎3(思索・講義) Media Creation Foundations 3 (Thoughts and Lectures)

担当: 山田晃嗣・小林孝浩・桑久保亮太・全教員

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: オンライン

学期: 前期(4月)実施方法: オンライン

## 科目のねらい・特色

プロジェクト科目と特別研究科目で行う実践的かつ専門的研究・制作に対応し、高度なメディア表現に必要な知識や技能を身に付けるための6つのメディア表現特論について、講義概要を紹介します。講義の中で特徴的な内容を紹介するとともに、質疑応答等の時間を設けて不明な点の解消を目指します。

また、この講義では専門科目を担当する教員だけではなく、本学に所属する専任教員全員の専門や活動の紹介も行います。専門科目の選定だけではなく、プロジェクトや主査副査の選定の参考となる内容を目指します。

メディア表現特論は、表現、設計と、情報・メディア、身体・環境、科学・社会の2X3のマトリックスとして構成され、実際の講義は後期に開催されます。

	情報・メディア	身体・環境	科学・社会
表現	メディア表現特論A	メディア表現特論B	メディア表現特論C
設計	メディア表現特論D	メディア表現特論E	メディア表現特論F

## 到達目標

6つのメディア表現特論の概要を理解し、制作方針や研究の内容や目的に応じて必要となる科目を見極め、より深く考察することを目標とします。また、各教員による専門の紹介を通じて幅広い専門についても理解することを目標とします。

制作や研究に直接関係しないと思われる科目であっても、取り扱う領域や基本的な考え方を理解することが求められます。

## 講義形態

講義・議論

## 講義計画・項目

- 設計系教員による専門の紹介
- メディア表現特論A(表現×情報・メディア)担当教員による専門の紹介
- メディア表現特論A(表現×情報・メディア)の講義
- メディア表現特論D(設計×情報・メディア)担当教員による専門の紹介
- メディア表現特論D(設計×情報・メディア)の講義
- ディスカッション
- 表現系教員による専門の紹介

- メディア表現特論C(表現×科学・社会)担当教員による専門の紹介
- メディア表現特論C(表現×科学・社会)の講義
- メディア表現特論F(設計×科学・社会)担当教員による専門の紹介
- メディア表現特論F(設計×科学・社会)の講義
- ディスカッション
  
- 設計系教員による専門の紹介
- メディア表現特論B(表現×身体・環境)担当教員による専門の紹介
- メディア表現特論B(表現×身体・環境)の講義
- メディア表現特論E(設計×身体・環境)担当教員による専門の紹介
- メディア表現特論E(設計×身体・環境)の講義
- ディスカッション

## 教科書・参考書等

教科書はなし。参考書等は必要に応じて講義中に紹介する。

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	レポート
日常点	70%	授業への積極的な参加度

# メディア表現基礎4(創造・記述)

## Media Creation Foundations 4 (Creation and Description)

担当: 吉田茂樹・小林孝浩・山田晃嗣・三輪眞弘・伏田昌弘(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: ホールA(C404)他

学期: 前期(5月)

実施方法: 対面とオンラインのハイブリッド

5/16(月) 午後は対面(AR体験。AR装置に造詣があればオンライン見学可)

5/17(火) 対面推奨(ハンズオンの内容に問題がなければオンライン受講可)

5/18(水)~20(金) 対面推奨(グループ作業や課題の内容に問題なければオンライン受講可)

### 科目のねらい・特色

一昨年からの新型コロナウイルス感染症の世界的な流行により、我々の生活は大きく様変わりしました。IAMASでは、幸いにも発達した情報技術、特にオンライン会議システムを活用することで、教育活動を継続することができています。オンラインツールによって成立する生活の経験から、その利点や問題点を知った上で、もう少し先の世界を思い描いてみます。特に最近では現実世界と仮想世界を融合させる種々の技術を使うことで、様々な可能性が広がっています。

この科目では、そのような情報技術の一端に触れ、その重要性を再認識しつつ、わたしたちの手の届くところに引き寄せることを目的とします。技術をただ学ぶだけではなく、課題に基づいた制作を行い、また、それについて考え、記述し、説明することまでを行います。

### 到達目標

講義や演習を通じて、情報技術の基本を習得します。制作物に関する記述を通じて、制作意図などについて説明する能力を身につけます。

### 講義形態

演習、レポート等

### 講義計画・項目

- ・導入(14コマ:課題の提示、関連する技術や話題の提供)
- ・構想(4コマ:課題に対するプランニング、ディスカッション)
- ・制作(4コマ:プロトタイプの実装、検証)
- ・記述(4コマ:企画や実装についてのまとめ、発表準備)
- ・発表(4コマ:発表、講評)

### 教科書・参考書等

必要に応じて随時配付、指定します。

### 評価方法

種別	割合	備考
----	----	----



課題	50%	課題への取り組みを評価します
日常点	50%	理解度が基準点に達することが要件です

## 総合科目

### 総合学A(メディア技術史特論)

## General Studies A (The History of Media Technology)

担当: 飯田豊・門林岳史・立石祥子・金山智子・赤松正行・松井茂

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: ホールA(センタービル4F)

学期: 後期(10月/11月)

### 科目のねらい・特色

20世紀の現代芸術とメディア技術の進展は、新たな価値観を日常生活に浸透させ、学術分野を再編してきました。この授業は、メディア技術に関する歴史的な視点を得ること、メディア論と表象文化論の接点を理解することを目的としています。メディア表現学における制作と研究の基盤となる、歴史意識、分析理論、実践を総合的に考えます。

### 到達目標

2年次の作品制作、論文執筆の準備として、自身の研究のコンテキストを明らかにすることが目標です。基本的には1年次の履修を想定。

### 講義形態

講義、ディスカッション、レポート

### 講義計画・項目

10月3日(月)3、4限

・飯田: メディア技術史の視座

10月17日(月)3、4限

・飯田: 「テレビジョン」の技術史

10月24日(月)3、4限

・飯田: オルタナティヴ・メディア技術史

11月4日(金)3、4限

・赤松: オルタナティヴ・メディア技術論

11月8日(火)3、4限

・門林: 現代美術におけるポストメディア状況

11月18日(金)3、4限

・金山: ケア・コミュニケーションとメディア

11月21日(月)3、4限

・立石: 受け手研究としてのメディア・イベント

11月28日(月)3、4限

・立石: 送り手研究としてのメディア・イベント

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	レポート
日常点	70%	授業への参加度

# 総合学B(表象文化学特論) General Studies B (Representation x Culture)

担当: 小林昌廣・田川とも子(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 1年 / 2年

学期: 夏季集中(7月) 実施方法: オンライン

## 科目のねらい・特色

メディア表現(ここで云うメディア表現は、アートやデザインなどの表現活動に限局されず、より広大かつ精密な社会行為や精神現象を含めます。また同時にそれらの表現に対する批評や評論などの行為もまたメディア表現の範疇に含めます)に関わる現実的かつ現代的問題を読解するために、さまざまな時代と人物、作品を事例にあげ、表現者ないし研究者としていかなる思考＝志向＝試行が可能かつ必要となるかについて自覚的に考える契機を討究します。いわばこの世界をいかに解釈するかということにポイントを置いた内容をめざします。独自の世界解釈によって、世界へと投げ出された自身を回収するための知的技術を学ぶ、と言い換えることもできるかもしれません。その意味で、本講義は表象文化論(Representairon and Culture)の様相を呈した講義に近似したものになるでしょう。

## 到達目標

自身の専門領域の文献を読んだり作品を分析するのはもちろんのことですが、ここではむしろ専門領域から遠く隔たった分野の知性にアプローチして、そこから自身の研究へと牽引し、自身の仕事を客観化・相対化できるような手法を獲得することがむしろ重要です。

本講義を通して「知らないことを知る」ばかりでなく「知っていたことが知らないことだった」と自覚することができればいいと考えています。「知らないこと」よりも「知っている(知っていたはずのこと)」のほうに懐疑的になる感覚を身につけて下さい。

## 講義形態

講義(座学)

## 講義計画・項目

- 第1回 身体論とは何か、とは何か？
- 第2回 日本人の身体～能楽の身体
- 第3回 日本人の身体～舞の身体
- 第4回 文身論1
- 第5回 文身論2
- 第6回 立棺論～土方巽と暗黒舞踏
- 第7回 穿頭術～文化人類学的身体論
- 第8回 身体変工論
- 第9回 身体論における同一性
- 第10回 暦と書の歴史
- 第11回 コスプレとアバター

第12回 医学哲学入門

第13回 病いの詩学

第14回 死学thanatologyを超えて

第15回 身体表象としての肩こり

(内容はきわめて可變的です)

教科書・参考書等

必要に応じて講義中に紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	課題レポート
日常点	70%	出席並びに受講態度

# 総合学C(文化資源学特論) General Studies C (Cultural Resources)

担当: 松井茂・伊村靖子(非常勤)・渡部葉子(非常勤)・佐藤知久(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 2年 教室: 講義室W(W301)他

学期: 前期(4月/5月/6月) 実施方法: 対面、5/2、5/6はオンライン

## 科目のねらい・特色

芸術においてメディアを選び、使って表現することは、作り手の思想や態度を示すと言えるでしょう。現代では表現の手段とそれを伝える場との関係は個別化・多様化しつつも密接に関わっており、それらを支えるメディア技術はグローバル資本主義下の監視や検閲、規格化・均質化と無縁ではありません。選択的にメディアを用いて社会との接点を切り結ぶ芸術表現のありようは、人類学的な観点からも注目されます。研究や展示におけるアーカイブ資料の活用事例のほか、作家による二次創作、展示計画などを通じて、メディア表現研究のコンテキスト＝歴史観を構築する手がかりとし、修士研究の基盤となる思考を身につけて欲しいと考えています。

## 到達目標

各年代におけるメディア技術の位置づけと機能の変遷、メディア環境における使用感や思想性を背景にした「同時性」、芸術における「公共圏とは何か」を考えます。歴史的な経緯を学ぶだけでなく、学生自身が直面する現在のメディア表現を批判的に捉え、自覚し、俯瞰することが求められます。

## 講義形態

講義、ディスカッション

## 講義計画・項目

第1回 4/13(水)5限 ガイダンス(松井)

第2回 4/22(金)3限 "リサーチする"—現代世界に入りこむ方法としてのフィールドワーク(2.1)(佐藤)

第3回 4/22(金)4限 "伝達のしかたをつくりなおす"—メディアロジーとコミュニティ・アーカイブ(佐藤)

第4回 4/28(木)4限 つくる人、すむ人、みる人でつくるコミュニティ・アーカイブ<坂倉準三建築編>(伊村)

第5回 4/28(木)5限 アーカイブの活用と二次創作—養老天命反転AR(伊村)

第6回 5/2(月)1限 ユーザー・マインドの建築アーカイブ: 日常の建築を実感することとアーカイブ(渡部) \* オンライン

第7回 5/2(月)2限 残すことと残ること／メディアとドキュメンテーション (ビデオインフォメーションセンター(VIC)の身振り)+ドキュメントと作品(安齊重男の仕事)(渡部)

第8回 5/6(金)1限 ディスカッション(佐藤、渡部、伊村、松井) \* オンライン

第9回 5/6(金)2限 学生によるプレゼンテーション \* オンライン

第10回 5/13(金)4限 創造の生態学—文化的共通資本とn次創作(佐藤)

第11回 5/13(金)5限 創造のためのアーカイブ—アーティストによる記録(佐藤)

第12回 5/31(火)3限 オブジェクト・ベースト・ラーニング①(渡部)

第13回 5/31(火)4限 オブジェクト・ベースト・ラーニング②(渡部)

第14回 6/3(金)4限 メディアアートのアーカイブ(伊村)

第15回 6/3(金)5限 ディスカッション(松井)

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	20%	課題レポート、プレゼンテーション等
日常点	80%	授業への積極的な取り組み

## 専門科目

# メディア表現特論A(表現×情報・メディア) Media Creation A (Creation× Information・ Media)

担当:三輪真弘・前田真二郎・松井 茂

単位:2単位 履修対象:1年/2年 教室:講義室W(301)

学期:後期(10月/11月) 実施方法:オンライン

## 科目のねらい・特色

音楽・映像・詩などの表現を、実作者からの視点を交えながら理解を深めていく授業です。まず、映画・映像史を俯瞰し、近年の映像表現の動向を分析します。そして、コンピュータ音楽、その中でもアルゴリズムック・コンポジションと呼ばれる作曲法を中心に、メディア社会における音楽の意義について考察します。加えて、芸術の根幹にある詩学をもとに、芸術諸分野の動向に接続し、作品制作に資するコンセプトの設計論を検討します。異なる分野の教員が合同で授業を行い、ディスカッションを行います。

## 到達目標

現代のメディア表現を理解する手掛かりとなる知識を講義を通して身につけます。授業では多数の作品を取り上げますが、それらが生まれた文化的・技術的な背景を意識しながら作品を鑑賞・分析できるようになることを目指します。今日の表現は突然現れたものではなく、多種多様な表現の上に成立しています。作品を構造的に読み解く能力を養い、メディア表現の研究・制作において必要不可欠な論理思考を高めることを目標とします。

## 講義形態

講義、ディスカッション。講義に関連した課題が出ます。

## 講義計画・項目

- 第1回 メディアアートの現在(1)
- 第2回 最初期の映画・映像と音響
- 第3回 実験映画・アニメーション・ビデオアート
- 第4回 画面の拡張とライブ表現
- 第5回 写真表現／現代映像
- 第6回 テクノロジーと声 I: 音波とアルゴリズム、コンピュータ音楽のふたつの領域
- 第7回 テクノロジーと声 II: フォルマント兄弟の活動: メディア論
- 第8回 またりさまをやってみる!
- 第9回 逆シミュレーション音楽とは何か
- 第10回 設計図としての詩
- 第11回 インターメディアの詩学
- 第12回 詩と音楽のあいだ
- 第13回 映像メディアと詩



第14回 メディアアートの現在(2)

第15回 メディアアートの現在(3)

教科書・参考書等

必要に応じて随時配布、指定します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	レポートなど
日常点	50%	授業に対する取り組み姿勢

# メディア表現特論B(表現×身体・環境) Media Creation B (Creation×Body・Environment)

担当: 小林昌廣・赤松正行・前林明次

単位: 2単位 履修対象: 1年 / 2年 教室: (対面の場合) 事前に指定

学期: 後期(12月/1月) 実施方法: オンライン13回、対面2回

## 科目のねらい・特色

1990年代初頭にあらわれた「メディア・アート」と呼ばれる表現は、情報技術の更新をいち早く取り込み、諸領域を横断し、新旧のメディアをかつてない方法で連結するだけでなく新たなメディアを発明するなど、そのあり方自体が既存のフレームを逸脱していく運動としてとらえることができます。ソーシャルメディアに代表されるコミュニケーション、自然災害や環境・エネルギー問題、メディアを介した見世物的な催しやそれへの過度な依存など、あらゆる日常が非日常と境界線を持たなくなった現在において、メディア表現のもつ意味や可能性をあらためて検討することが必要となっています。それは同時に人間存在や世界との関わりを再検討することにもなるでしょう。授業では毎回、担当する教員がそれぞれの視点からテーマに沿った事例を挙げ、問題提起および分析、考察を行います。また3人の教員による対話の機会を設けることで、問題の共有と相互触発を活性化します。

## 到達目標

一口に「メディア・アート」と言ってもカバーする領域は広大かつ多様であるため、履修者は各教員が提示する具体的な視点やテーマ設定からその背景と概念について理解を深めます。また履修者は、各講義においてつねに批判的な思考をもって参加し、コメントすることが期待されます。さらに、各教員が紹介する個々の主題や事例の中に自身の制作・研究との関連性や差異を積極的に見出し、自己の思考の更新、改変のための手がかりを得ることを目指します。

## 講義形態

講義(座学)

## 講義計画・項目

第1回(12/1 全担当教員) オープニング

第2回(12/6 赤松) モビリティの歴史的変遷

第3回(12/7 小林) メディア身体論

第4回(12/8 前林) メディアと知覚

第5回(12/13 赤松) モビリティの社会的戦略

第6回(12/14 小林) AI身体論

第7回(12/15 前林) 「感覚」をつくる技術

第8回(01/10 赤松) リアリティの認知的変容

第9回(01/11 小林) メディア憑在論

第10回(01/12 前林) 場所・感覚・メディア (1)

第11回(01/17 赤松) リアリティの身体的転回

第12回(01/18 小林) アバターの哲学

第13回(01/19 前林) 場所・感覚・メディア (2)

第14-15回(01/24 全担当教員) クロージング

教科書・参考書等

必要に応じて授業中に紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	25%	課題レポート
日常点	75%	出席並びに受講態度

# メディア表現特論C(表現×科学・社会) Media Creation C (Creation× Science・Society)

担当・Castro Juan・四方幸子(非常勤)

単位:2単位 履修対象:1年/2年 教室:オンライン

学期:後期(10月/11月) 実施方法:オンライン

## 科目のねらい・特色

ポストパンデミックの世界に入り、近代を基盤にして形成されてきた諸システム(科学も含まれる)や人間中心主義的な価値観の再考がうながされつつある。現代において科学技術は、私たちに「現実とは」「人間とは」「生命とは」など、哲学・倫理的な問いを投げかけている。また現代は、人間が地球環境に及ぼした取り返しのつかない影響を表す「人新世」という地年代にあるとされる。そのような中、メディアアートは科学技術や社会といかなる関係をもちうるのだろうか。

現在、メディア・アートは、計算機科学(AI)、生命科学、宇宙科学など最先端科学に加え、地質学、考古学、人類学、民俗学など諸領域とのコラボレーションを活発化させている。授業では、これらの事例とそこで提示されている問題系を検討していく。具体的には、カストロが生命科学の領域を、四方が自然科学・人文学の諸領域に関わるメディア・アートを取り上げる。カストロは、生命と非生命の境、生命の起源、ウェットな人工生命、エイリアン生命などに加え、合成生物学と化学、宇宙生物学の分野を扱い、四方は、AI、生態系、人類学、考古学、民俗学、ジェンダー学、先住民研究などの側面を扱う。

## 到達目標

バイオメディア(biomedial)、ウェットウェア(wetware)、マイクロパーフォーマティビティなどの概念の変遷を辿ることにより、20世紀と21世紀の美学に新しいテクノロジーや生命科学が与えた影響を分析する(カストロ)。メディア・アートを、最先端技術の使用に加え、新旧メディアの創造的結合、そしてマージナルな位置や視点から社会に提起する問いや批評の実践として発見する(四方)。各担当教員が紹介する作品や事例の中に関連性や差異を積極的に見出し、自己の思考のための手がかりを得てほしい。

## 講義計画・項目

- 第1回10/3(月)ガイダンス(四方、カストロ)
- 第2回10/6(木)バイオテクノロジーとアート1(カストロ)
- 第3回10/11(火): バイオテクノロジーとアート2(カストロ)
- 第4回10/14(金): AIとアート(四方)
- 第5回10/17(月): 生態系とアート(四方)
- 第6回10/20(木): 地質学・考古学とアート(四方)
- 第7回10/24(月): バイオテクノロジーとアート3(カストロ)
- 第8回10/27(木): バイオテクノロジーとアート4(カストロ)
- 第9回11/2(水): 人類学・民俗学とアート(四方)
- 第10回11/7(月): ジェンダー、先住民研究とアート(四方)
- 第11回11/10(木): 生命らしい技術とアート(カストロ)
- 第12回11/17(木): マテリアル・エージェンシー(カストロ)

第13回11/21(月): 宇宙×生命×アート 1(カストロ)

第14回11/24(木): 宇宙×生命×アート 2(カストロ)

第15回11/28(月): ディスカッション(四方、カストロ)

\*カストロの授業は基本的に英語ですが、場合に応じて日本語でも行います。(Castro's classes are generally taught in English, but may be conducted in Japanese as needed)

### 教科書・参考書等

必要に応じて授業で紹介します。

### 評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	課題レポート、プレゼンテーション等
日常点	70%	授業への積極的な取り組み

# メディア表現特論D(設計×情報・メディア) Media Creation D (Design × Information・Media)

担当: 小林 茂・Gibson James・水野大二郎(非常勤)・ドミニク チェン(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 1年 / 2年 教室: 講義室W(301)

学期: 後期(12月/1月) 実施方法: オンライン

## 科目のねらい・特色 // Aim of the Course / Features :

In order to achieve a better understanding and production of Media Creation, it is essential to gain insight into the question, "How might we design media that people want to engage with continuously?"

An excellent reference, or lens to view this is Service Design. Established in the 21st century, service design is a relatively new design discipline. As this developing process aims to understand and realize a better society, many professionals are working hard to document and share knowledge gained through research, practice, and teaching of service design. Therefore there is a growing abundance of books and research papers available to study, which in turn fuel the growth of service designs relevance and reach.

First, students will deepen their understanding of service design by participating in exercises set by the lecturers. Next, two external lecturers will join us and share their insights and experiences as both researchers and practitioners. They will introduce a number of related topics such as: service design tools, methods, theories, examples, and discuss the gap between theory and reality. Finally, through a critical and in-depth reading of selected research papers written by experts in various areas of service design, students will embody crucial information with the use of practical learning methods. In this way, students can apply knowledge gained to advancing their personal research in any field.

## 到達目標 // Objectives:

Develop an interest and understanding of Service Design, both from a practical and research perspective. Discover the diversity and depth of service design and learn the powerful, yet flexible nature of these processes and tools, realizing how Service Thinking applies to all areas of Media Creation.

Practical perspective.

Learn directly from professional practitioners in a series of presentations and discussions. Explore the gap between research and practice, examine the difference between cultures and personal biases and gain a perspective on potential unexplored research topics.

Research perspective.

Learning the process and importance of Critical Reading, while exploring research papers on such service design subjects as: process, tools, methods, theories, case studies etc.. After grasping the art of Understanding, learn how to assimilate and communicate through summarization, presentation and discussion. A valuable set of research tools which apply to all areas of master's research.

## 講義計画・項目 // Course Format / Plan:

Dec 5 (Mon.) 1 and 2: Introduction

Dec 7 (Wed.) 2: How to conduct a case study

Dec 12 (Mon.) 1 and 2: Case study and discussion

Dec 14 (Mon.) 2: Case study and discussion

Dec 19 (Mon.) 2 and 3: Service design in academia - Mizuno Daijiro

Jan 11 (Wed.) 3 and 4: Service design in practice - Dominique Chen

Jan 16 (Mon.) 2: Reflection of the classes so far.

Jan 18 (Wed.) 2 and 3: Critical reading hands-on

Jan 19 (Thu.) 2: Choose a paper and share questions

Jan 23 (Mon.) 2: Mid-term presentation and conclusion

Final report: a summary and comments of an academic paper within a few pages.

Note: English will be the basic language of communication.

## 教科書・参考書等 // Textbooks / Reference Materials

James Gibson、小林茂、鈴木 宣也、赤羽 亨『アイデアスケッチ—アイデアを〈醸成〉するためのワークショップ実践ガイド』ビー・エヌ・エヌ新社(2017年)

マーク・スティックドーン、アダム・ローレンス、マーカス・ホームズ、ヤコブ・シュナイダー(安藤貴子:翻訳、白川部君江:翻訳、長谷川敦士:監修)『This is Service Design Doing—サービスデザインの実践』ビー・エヌ・エヌ新社(2020年)

## 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%	講義への出席およびディスカッションへの参加状況を評価します。

# メディア表現特論E(設計×身体・環境) Media Creation E (Design×Body・Environment)

担当: 赤羽 亨・平林真実・福原志保(非常勤)・安藤英由樹(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 1年 / 2年 教室: 講義室W(W301)

学期: 後期(10月/11月) 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)

## 科目のねらい・特色

我々を取り巻く環境は、テクノロジーの進化により大きな影響を受け、それらはシンギュラリティを語るまでもなく、身体へも影響してきています。

本講義では、「設計」をキーワードとしてコンピューティングの進化とそれに伴うコミュニケーションの仕組みの変化、また、工業デザインからスペキュラティブデザインに至る広義のインタラクションデザインのあり方について、各々概観します。さらに、バイオアート、ポジティブコンピューティング(ウェルビーイング)とある意味両極端と思える今後到来する環境・身体の変化について考えて行きます。

## 到達目標

過去から現在へと連続する環境の変化において、現在の位置を見定めた上で、バイオアートのような身体に関わる変化・進化、ポジティブコンピューティングのようなテクノロジーによる自身の見つめ直しという視点から、未来に向けた設計とは何かを各自が考察し視点を定めらるような新たな議論を行えるようになることを目指します。

## 講義形態

講義とディスカッションによる対話型の講義、適宜課題が出されディスカッションに利用されます。

## 講義計画・項目

第1,2回 授業説明およびコミュニケーションシステムに関する講義

第3回 コミュニケーションシステムディスカッション

第4回 インタラクションデザイン概論

第5回 アート・デザインの中のインタラクション、インタラクティビティ

第6回 ディスカッションおよび、デザイン史から捉えるスペキュラティブデザイン

第7,8回 バイオアート講義およびディスカッション(福原志保)

第9,10回 コンピューティングの歴史

第11,12回 ポジティブコンピューティング講義およびディスカッション(安藤英由樹)

第13回 リフレクション

第14,15,16回 発表・ディスカッション(安藤英由樹、福原志保)

## 教科書・参考書等

授業中に紹介します。

## 評価方法

種別	割合	備考
----	----	----



課題	40%	課題レポート
日常点	60%	出席並びに受講態度

# メディア表現特論F(設計×科学・社会) Media Creation F (Design× Science・Society)

担当・金山智子・吉田茂樹・鈴木宣也・関口敦仁(非常勤)

単位:2単位 履修対象:1年/2年 教室:講義室W(W301)

学期:後期(12月/1月) 実施方法:対面

## 科目のねらい・特色

21世紀に入りおよそ20年が経過しましたが、技術やシステムと社会の関係は20世紀型のそれとは大きく異なっています。本講義では、21世紀における新たな社会の仕組みを設計する方法について、主にメディア・テクノロジーとアート、デザインの関係の観点から議論し探求することを目的とします。

コンピューターを始めとする情報関連技術や、インターネット等の通信手段や各種サービスの発達・普及が、メディア・コミュニケーションやコミュニティの形を多様化させています。20世紀後半に登場したインターネットは、公共圏全体を拡大していくのではないかという期待に反し、逆に公共圏の分断をもたらしています。インターネットのフィルタリングは異質な他者との対話を喪失させ、極端な二分化を促しています。さらに、2019年末から新型コロナウイルス感染症により世界が同時に危機的状況に陥り、これまで当たり前であった社会やコミュニケーションのあり方を根底から覆しています。21世紀において、人類だけでなく地球にとってこれまでとは異なる社会システムやコミュニケーションを構築していくことが喫緊の課題だと言えるでしょう。本講義では、既存のシステムやコミュニケーションのあり方を確認しながら、これからの社会を構築していくためには何が必要か、どのように変えていく必要があるのかについて考えていきます。

## 到達目標

メディアテクノロジーやコミュニケーションの、基本的な文献の理解をすすめながら、リサーチやディスカッション、グループワーク等から、メディア・テクノロジーにより形成されてきた現在の社会の姿とその課題を抽出します。課題解決に必要な項目は何かを様々な視点で考え、新しい社会の仕組みを形成するために必要な要素を検討し、それらを使った社会システムについて議論します。それにより新たな社会の仕組みの生成について考えます。

## 講義形態

座学・ディスカッション・グループワークなど

## 講義計画・項目

### 1-3. 授業説明+メディアと社会

授業概要の説明と、メディアに関する基礎的な考え方を取り上げ、メディアと社会、あるいは個人とメディアの関係について概観していきます。

### 4-5. インフラと社会

インターネットを始めとする現代のインフラに関する基本的な仕組みと変遷および、社会への影響について概説し、メディアやコミュニケーションと社会の関係を考える際の基礎について学びます。

### 6-7. コミュニケーションと社会

コミュニケーション技術とコミュニケーションの変容について理解し、これからのコミュニケーションのあり方と社会の関係について考えていきます。

### 8-10. アートからメディア技術と社会の関係を探る事例

社会システムの中にアートや表現がどう関わるかについて事例から考えます。

#### 11-14. メディア技術と社会の未来

社会システムの仕組みやコミュニケーションについて考察し、今後の社会への影響について考えます。

#### 15. まとめ

#### 教科書・参考書等

必要に応じて随時配布、指定します。

#### 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題への取り組みを評価します。
日常点	50%	ディスカッションへの参加度合いについて評価します。

# 論文研究 Thesis Writing

担当: 小林昌廣(各教員)

単位: 2単位 履修対象: 2年 教室: 講義室W(W301)

学期: 前期(6月/7月) 実施方法: オンライン

## 科目のねらい・特色

IAMAS生にとって最終成果物のひとつである修士論文を執筆するために必要な「関連文献」の検索法と読解法について、ジャンルや専門を問わず、きわめて普遍的な立場から展開する、文字通りの「論文-研究」です。論文や文献を広く「書かれたもの」と捉え、それらを美学的な批評の対象とするわけでもなく、また論文執筆のための有用な道具とするわけでもなく、まずは肅々と「書かれたもの」の世界に没入することで、自身の研究との相対化をはかります。この読解は、たとえば当該論文にレファレンスがあればそちらのほうへと「読み」を派生させることになり、ほとんど無限に続く作業となることは言うまでもありません。論文を探す、読む、そしてそれについて話す。論文執筆のほとんど寸前までの行為でありながら、同時に「読む」ことが「書く」ことへと接続するような場所をめざします。

## 到達目標

論文を執筆することは単に期日までに一定量の文章を紡ぐことではなく、また、関連論文を読むことも論文を書くうえで自身の考えを支持するものではありません。「読む」ことが「書く」ことになり、「読み続ける」ことが「書き続ける」ことになる、そのような身体をつくりだすことが目標のひとつとなりますし、「読む＝書く」身体がほとんど生理的かつ日常的に運用されるような日々を送るためにも、その「生きられた身体」を毎回提出することが本講義の参加条件となります。具体的には自身が読むべき論文を参加者が持ちよってそれについて議論しあい、論文(の一部)としてフィードバックさせるような型式をとります。

## 講義形態

ゼミ形式

## 講義計画・項目

初回のみ「論文執筆」ないし「論文研究」に関する講義を行いますが、二回目以降は各担当教員によって進行の違いはありますが、論文執筆で必要とされるレファレンス(参考文献)の読解、それをまとめる能力、プレゼンテーションを行う力、話す能力などの向上と修士論文への準備を目指して指導することは共通しています。さらに論文を執筆する上での様々な技術・工夫・コツなどを具体的な論文を参照しながら学んでいきます。いわば「読み・書き・話す」という三要素が揃って初めて論文はできるわけですから、個々の能力のアップグレードを目標として、各担当教員の指導の下、文字通りの「論文研究」をしてまいります。

## 教科書・参考書等

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	参照すべき論文について発表ができたか。
日常点	50%	出席回数と発表回数。

## 制作演習科目

### 制作基礎

## Production Technique Foundations

担当: 鈴木宣也・三輪眞弘・金山智子・小林孝浩・小林 茂・小林昌廣・前田真二郎・赤羽 亨・瀬川 晃・山田晃嗣・会田大也(非常勤)・鈴木悦久(非常勤)・廣瀬周二(非常勤)

・木村悟之(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: 講義室W(W301)他

学期: 前期(4月/5月/6月/7月) 実施方法: オンライン

### 科目のねらい・特色

プロジェクト実習や個人制作を行うにあたり、表現の基礎となる実践的なスキルの修得と同時に、表現の応用となる先進的な加工装置等についての実習を目的としたオムニバス形式の科目です。現代社会における問題の発見や解決方法の実習を通じて、専門性に自足することのない複眼的な視野、および実践的関心を基盤とする理論形成能力の育成を目指します。研究能力の修得とその基礎となる知の内実化を培い、基礎理論と調査分析法・論文作成のためのデータ収集・分析、レポート執筆に至るまで、具体的な研究方法の習得を目指します。研究の段階を丹念に辿り、それをミニリサーチとしてまとめることで、目の前の事象を多角的に捉え、その成果を学術的な論文に仕上げていくため、どの分野の研究者にも必須の能力、実践へ向けた理論の再構成を思考するアカデミック・トレーニング等を行います。

### 到達目標

プロジェクト実習や個人制作に必要な実践的なスキルを習得することを目標とします。これには先進的な加工装置等についての実習、問題の発見や解決方法の実習、基礎理論と調査分析法・論文作成のためのデータ収集・分析、レポート執筆などが含まれます。このような技術演習を通じて、具体的な研究手法を習得します。また、今日的な問題を発見し、解決する能力を養い、自らが行った研究を学術的論文としてまとめて論述する能力を習得します。

### 講義形態

講義、プレゼンテーション、ワークショップ

### 講義計画・項目

#### 情報工学

プログラミングの導入などの情報処理を主とする工学的な実現方法を学びます。

#### ワークショップデザイン

ワークショップについて理論や体系などを学び、実践する方法を獲得します。実際のワークショップデザインが最終課題となります。

#### 論文調査

研究論文を書く前段階に必要な論文の調査方法、効率的な論文の読み方を学びます。最後にレポート提出をしてもらいます。

#### 文面構成

論文の役割やルールなど、論文を執筆する際に知っておくべき事柄を学びます。課題レポートあり。

## 行動分析

観察やインタビューにより人々の行動を分析し、洞察へとつなげる定性的な手法を学びます。ニーズや課題の発見、コンセプトが実際に価値を生むかどうかの確認などに活用できる技術です。授業時間外の作業と課題レポートの提出が求められます。

## 統計分析

数値解析などの統計処理の考え方について触れ、実際に検定などの分析手法を学習します。最後に問題を解いてもらいます。

## 機材講習

基本的な映像・音響機材を紹介し、使用上の注意点を説明します。

## サウンドスタジオ

サウンドスタジオの使い方や録音、ミキシングなどを学びます。

## デザインスタジオ

デザインスタジオの大判プリンタ、カッティング・プロッタ、裁断機などの使い方を学びます。

## ビジュアルスタジオ

ビジュアルスタジオの使い方、基礎的なライティング技法などを学びます。

## 木工室

丸鋸、ボール盤、昇降盤などの使い方を学びます。

## 金工室

金属への穴あけ、タッピング、切断、ヤスリ掛けなどを学びます。

## レーザー加工機(イノベーション工房)

レーザーにより素材を切断、彫刻する装置の使い方を学びます。

## 3D造形A(R-Cafe、イノベーション工房)

3Dプリンタを使うために、CADの操作を学び、3Dデータの作成方法を習得します。アプリケーションはRhinocerosを使います。課題は造形データの作成です。

## 3D造形B(R-Cafe、イノベーション工房)

立体物が作成できる積層式3Dプリンタの使い方を学びます。3D造形Aを履修し課題のデータを作成するか、または何らかのアプリケーションで課題のデータの作成できることが前提となります。

なお、サウンドスタジオ、デザインスタジオ、ビジュアルスタジオ、木工室、金工室、レーザー加工機、3D造形機を使用するには、各演習を受けてライセンスを取得する必要があります。

## 教科書・参考書等

テキストは適宜配布します。また必要に応じて授業で紹介します。

## 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。
-----	-----	---------------------

# メディアデザイン演習

## Media Design Seminar

担当: 瀬川 晃・山邊真幸(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: 講義室W(W301)

学期: 夏季集中(8月) 実施方法: オンライン

### 科目のねらい・特色

「データは21世紀の油田」と言われるように、AI、IoT、5G、ビッグデータの統合は莫大な富を生み出し、またSociety5.0のようにさまざまな社会課題に対応するための基幹技術と位置付けられています。一方、機械学習による推定精度の向上と社会応用が進む中で、手間も時間もかかる情報の視覚化と人の認知能力による状況推定の必要性は捨象されています。

こうした背景を踏まえて本演習では、メディア技術の変遷からデザイン手法を読み解き、情報社会を批判的に捉えます。個人や社会から生み出される日々の情報の中に潜む現象・事象・関係性を可視化・可聴化といった方法で変換し、「知覚化」の意味を再構築するための新たな表現手法の開拓と思索を試みます。

### 到達目標

演習課題から実践的に表現手法を体感し、展示とディスカッションの中から発見・思索することを目指します。

### 講義形態

#### 演習

### 講義計画・項目

- 1・2・3
  - 導入
  - 講義「情報可視化とは何か」情報可視化の歴史
- 4・5・6・7
  - 講義「データ社会と可視化」データ化する社会の問題
  - Processingによる演習: 2Dの可視化、3Dの可視化
- 8・9・10・11
  - 課題説明〈感じるための可視化をデザインする〉
  - 構想・発表(テーマ・手法)
- 12・13・14・15
  - 制作(中間・進捗)
  - 発表・ディスカッション

### 制作プロセス

1. 自分が興味深いと思えること、他者に伝えたいことなどから対象を絞る



2. どのようなデータが入手可能かをリサーチ(or 教員に相談)
3. 対象とするデータが決まったら、データの読み方や解釈の仕方をリサーチ
4. 一般的なグラフ化ツールで数値を可視化する
5. 観察した特徴を吟味して、その意味を言語化し解釈する
6. データの特徴や作者の解釈が受け手にも伝わる魅力的な表現のアイデアをスケッチする
7. スケッチされた内容をプロトタイプする
8. プロトタイプから問題や改良点を発見し、最終的な制作を行う

## 教科書・参考書等

必要な場合、適宜配布します。

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題への取組
日常点	50%	受講する姿勢

# 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年 教室: ギャラリー1/2 (C311/C312)

学期: 夏季集中 (8月) 実施方法: 対面 (状況に応じオンライン)

### 科目のねらい・特色

特定の素材に注目し、その素材に潜在する可能性を見出し操作することによる構成的な作品制作を体験します。指定した素材をメディアとして使いながら、各々が試行を繰り返し、その素材によって可能になる技法やボキャブラリーを体験的に見出ししていきます。次にそれらを参加者全員で共有し、互いに参照・引用しながらより複雑な形や構造を作っていきます。最終的に各自の研究テーマと関連付け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、発表後にディスカッションを行います。

### 到達目標

以下のプロセスを経て、素材をメディアとして捉え使いこなす能力の習得を目標とします。

- ・素材に加工や操作を繰り返し試行し、再現性のある技法や用法を見いだす。
- ・それらを他の参加者と共有可能なものとして記述する。
- ・共有された技法や用法を参照・応用し、各自の研究テーマに関連づけた作品を完成する。

### 講義形態

講義、作品制作、ディスカッション

### 講義計画・項目

1日目 導入 (授業の主旨説明)

素材に触れる、加工する、慣れる

2日目 技法やボキャブラリーの記述

技法の共有とリミックス

3日目 作品制作

4日目 作品発表

制作と作品の記録

### 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

# 情報工学演習

## Information Engineering Seminar

担当: 山田晃嗣・小林孝浩

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: ホールA/B

学期: 後期(10月/11月) 実施方法: ハイブリッド

### 科目のねらい・特色

日々の生活において様々な情報を扱う技術は、我々の普段の生活で意識されることなく利用されています。単なる利用者であれば、その技術の内側をしっかりと理解する必要もなく利用されていても実害はないのかもしれませんが、しかし、メディア表現研究を行う人にとっては仕組みも含めその技術を深く理解しなければ、より優れた作品制作・活動を行うことができません。

この講義では、今後研究や制作において必要となる技術を具体的に取りあげ、その技術の仕組みなども含めて学びます。前半は座学を中心にその技術を学んでいきますが、後半は演習を中心に自ら設定した課題をその技術を使って各自実装し、出来上がった成果物を各自発表して、その技術の今後も含めて模索していきます。

具体的な課題については、講義の中で説明します。

### 到達目標

対象となる技術を知ること、そして演習を通じて自らその技術を扱えるようになること。

また、その技術が社会へどのような影響があるのか演習などを通じて把握すること。

### 講義形態

講義と演習

### 講義計画・項目

1回目 導入(対象となる情報技術についての講義など)

2,3回目 開発環境の整備(各自のPCに接続し、サンプルを動作させる環境まで準備)

と課題の発表

3,4回目 課題に関連した内容の講義と課題の詳細な説明

5,6回目 課題実行にあたってのワークショップ

7~12回目 各自で課題を実装

(教員から内容についての質問・コメントなどをする機会を設けます)

13,14回目 課題の準備

15回目 演習課題の発表

間に適宜ワークショップなどを実施

### 教科書・参考書等

特になし。必要な場合、適宜配布します。

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	
日常点	50%	出席状況

# デザインエンジニアリング演習

## Design Engineering Seminar

担当: 赤羽 亨・青木聖也(非常勤)・大澤 悟(非常勤)

単位: 2単位 履修対象: 1年 教室: 講義室W(W301)

学期: 前期(7月/9月) 実施方法: ハイブリッド

### 科目のねらい・特色

大量生産を前提とした工業製品の開発において、デザインとエンジニアリングは区別され専門化が進んできました。一般的に、「企画」、「設計」、「製造」というリニアなプロセスは、各段階ごとに配置された専門の知識やスキルを持った人々の連携によって実現されています。しかしながら、今日私たちが直面する複雑な問題に対峙する時、これまでのプロセスは必ずしも有効ではありません。そこで注目されているのが、デザインとエンジニアリングの両方の知識やスキルを統合したデザインエンジニアリングという考え方です。

この授業では、デザインエンジニアリングに必要な、ハードウェア、ソフトウェア両面の基礎知識を学ぶと共に、「着想」から、「アイデア開発」、「プロトタイピング」、「検証」などを反復的に繰り返す創造プロセスを、実際の制作を通じて体験的に学びます。

### 到達目標

デザインエンジニアリングに関する基礎知識を獲得するとともに、ハードウェア、ソフトウェア両方を用いたプロトタイピング技術と、それを用いた制作プロセスを習得することを目標とします。

### 講義形態

講義、演習、作品制作

制作に必要な基礎的技術に関する講義と演習を行った上で、グループワークによってデバイスのセンシングデータを使用した、データビジュアライゼーション作品を制作し発表する。(状況によっては個人制作となる場合があります。)

### 講義計画・項目

- ・導入
  - ・M5Stack入門1(導入、開発環境整備、プログラミング)
  - ・TouchDesigner入門1(導入、開発環境整備、映像生成・インタラクティブプログラミング)
  - ・M5Stack入門2(センサー入力、ネットワーク通信、デバイス連携)
  - ・TouchDesigner入門2(3Dデータ、データビジュアライゼーション)
  - ・TouchDesigner応用(デバイス連携、シミュレーター、デバッグ)
  - ・作品制作
  - ・発表、講評
- 教科書・参考書等

特になし。必要な場合、適宜配布します。

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	60%	制作過程と作品発表
日常点	40%	出席状況

## 特別研究科目

# 特別研究 1A・1B・2A・2B・1Ai・1Bi Special Research 1A・1B・2A・2B・1Ai・1Bi

担当: 研究指導教員

単位: 1単位(1A/1B) 2単位(2A/2B) 3単位(1Ai/1Bi)

履修対象: 標準コース1年(特別研究1A・1B)

標準コース2年(特別研究2A・2B)

社会人短期コース1年(特別研究1Ai・1Bi)1年

教室: プロジェクト室(W508) 学期: 通年 実施方法: オンライン

## 科目のねらい・特色

修士研究に関する研究指導を、研究指導教員があたります。研究指導教員は1名の主査と2名の副査から構成され、それぞれ研究指導資格のある教員があたります。ただし、主査が決定するまでは入学時の担当教員が研究指導教員になります。研究指導の責任は担当教員および主査にあり、最終的な評価は主査と副査が行います。特別研究1A・1Bは標準コースの1学年に対応し、特別研究2A・2Bは標準コース2学年に対応し、特別研究1Ai・1Biは短期コースに対応します。いずれもAは前期に、Bは後期に実施しています。この科目の単位を取得するには、積極的に研究指導を受けるとともに、学期ごとに複数教員との特別面談を実施し、自らの研究・作品の意図および内容、進捗状況などを説明し、それに対して意見、アドバイスを受ける必要があります。また、標準コースの1年次は、年次制作発表において作品発表と研究中間報告、報告書の提出が必要です。標準コースの2年次と短期コースは、構想発表と研究中間発表など修士取得に掛かる発表等を必要とします。

## 到達目標

調査・研究を自ら実施し、修士研究を遂行する能力を身につけることを目標とします。また研究の深化と社会との接続を目指し、研究発表時のプレゼンテーションや議論する能力等を養います。具体的には所定の期間における複数教員との特別面談を行い、主査、副査との継続的な指導に従って調査・研究を進めます。そして、標準コースの1年次の年次制作発表、標準コースの2年次と短期コースの構想発表や中間発表を行って、調査・研究を適切に発表するとともに、所定の報告書を提出することが求められます。

## 講義形態

ゼミ、面談、発表、報告

## 講義計画・項目

- ・研究ゼミ
- ・特別面談
- ・研究発表
- ・研究報告

## 教科書・参考書等

研究指導教員が学生の研究主題にあわせて適宜紹介します。

## 評価方法

ゼミでの研究活動、特別面談での相談内容、研究発表での発表内容、研究報告書などを総合的に評価します。年次制作発表時あるいは修士研究構想発表時に研究報告書の提出が必要です。年次制作報告はA4サイズ5枚程度、修士研究構想発表はA4サイズ1枚程度を目安とします。年次制作報告書は進級の必要条件になりますので必ず提出してください。また、各発表会等への出席も評価に含まれますので必ず出席してください。



## 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】

体験拡張環境プロジェクト

タイムベースドメディア・プロジェクト

Community Resilience Research

福祉の技術プロジェクト3

School for Regenerative Design

場所・感覚・メディア

# 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

# 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:必要に応じてオンライン

## 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拡げ、「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。5年目となる2022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・ストリーミング作品(オンライン作品)
- ・美術館との展覧会の企画・運営
- ・ISMIE 2022(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 2022
- ・IAMAS2023 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の評価します。
日常点	50%	出席および授業参加の姿勢を評価します。

# 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

大量に生産・消費・廃棄され続けるモノが生痕化石となり新たな地層を形成している人新世 (Anthropocene) という地質時代が提唱されています。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るのでしょうか。後世に残すべきことは何なのでしょう。

本プロジェクトでは、私たちを取りまく世界を、自然と社会がつながった一つの社会生態系として捉え、そこで生き抜いていくために必要なレジリエンスについて考察していきます。この大きな視野に立ちながら、小さな山間部地域を対象にした実践的なフィールドワークを通して、過剰な消費社会そしてリスク社会の中でストレスと変容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。
- (3) 地域の人たちと共に、展覧会を公的機関にて開催し、研究成果をまとめて出版する。

## 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

# 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

気候変動が世界を覆い尽くし、日本では大震災の襲来が約束されています。自然災害の頻度は増加し、被害規模は拡大しつつあるように思われます。そして今はまだ、コロナ禍の真っ只中。これら脅威の下、災害から命を守ることはもちろんのこと、災害時にもより前向きに生きられるための技法が必要とされると考えます。近年、日常時と非常時をわけない「フェーズフリー」という概念が提唱されています。災害に対して特別に備えるわけではなく、日常をそのまま備えにするような考え方です。本プロジェクトでは広義の福祉の一つとして、「備えない防災」をキーワードに実践的探究を目指します。

## 研究計画

所属するメンバーがそれぞれに取り組むテーマを決定し、定期的な報告や助言を経て課題を掘り下げていきます。このために必要に応じて、関係団体の見学や意見交換会などの機会を設けます。「備えない防災」を大きなテーマとしますが、これに縛られる必要はありません。

また2020年より開催の、福祉関係者を中心としたオンラインでの集まりの場である「ワイド福祉の技術のプロジェクト(仮)」を継続して行います。こちらへの参加も推奨します(毎週のプロジェクト後に開催)。

2022年度の主な活動は以下を予定しており、外部公開の機会を考慮して進めていきます。

岐阜県立大垣特別支援学校等との防災のXR教材開発

他校と防災教育についての意見交換

ワイド福祉の技術プロジェクト(仮)の開催

オープンハウスでプロジェクト活動紹介

プロジェクト研究発表(IAMAS2023)にて展示

学会でも発表する機会を設けます。

## 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

# School for Regenerative Design

研究代表者: 小林茂

研究分担者: James Gibson・瀬川晃

教室: プロジェクト室ほか

実施方法: オンライン

## 研究概要

The various activities we human beings have carried out to date have significantly impacted the earth, bringing about climate change and other environmental problems. The sense of crisis that we cannot continue to live on the earth if we continue as we are, has led to initiatives such as the SDGs (Sustainable Development Goals) and the active introduction of renewable energy. However, considering the accumulation of impacts we have had, it has been pointed out that it is not enough to aim for "sustainable". We need to advance our thinking to "regenerative". Many people may agree with this idea, and various efforts are already underway, but the reality is that it is not a straightforward process. In retrospect, the disruptive changes brought about by the COVID-19 pandemic, should have been an opportunity to rethink the basic assumption of economic development through globalization significantly. In fact, in 2020, many people were actively discussing this issue. However, before long, the calls for a return to the "Original World" or "Normal" became louder and louder, and the confusion continued without the correct answers. How can we imagine and design for the world in a few decades when it is so difficult to predict even a few years in the future?

In this project, we will first research information and activities that are already underway and technologies that may be indications of positive change, using the keyword regenerative. Next, we will create ideas based on the research and develop them into concepts. Finally, we will create 'School' based prototypes (our most tangible and familiar 'Horizon') with the aim of taking action and leading positive change through our activities and publications.

## 研究計画

This year is the first year of a three-year plan; therefore, we will focus on research. To deepen our understanding, we will conduct desk research, field research, guest lectures, literature survey, technology hands-on, and other activities. We will then hold a symposium to share the results of the research phase and open discussion to outbound.

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	70	リサーチ活動へのコミット
日常点	30	同期・非同期でのコミュニケーション

# 場所・感覚・メディア [Place・Sense・Media]

研究代表者: 前林明次

研究分担者: 小林昌廣・James Gibson

教室: 主にオンライン

実施方法: 主にオンライン

## 研究概要

センサー・メディア(感覚メディア)としての映像や音響による「場所」の表象を多角的に捉え直し、あらたな芸術表現の可能性を探っていきます。視覚文化論、映像・音響人類学、エコクリティシズム等、様々な領域にまたがる研究者や制作者の知見を踏まえ、制作のコンセプトや方向性を検討していきます。

## 研究計画

ゲスト講師を招いてのレクチャーや作品研究、参加メンバーによる自主的な文献研究も並行して行っていきます。

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	研究課題への取り組み
日常点	50%	参加状況など