

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。

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。

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のでしょうか。

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