

芸術情報センター開設科目

アーカイブ概論

代表教員：西澤 徹夫

曜日時限：木曜3限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

ポストモダニズムにおける「メディア論」の問題構制を念頭に置きつつ、主に「アーカイヴ」と呼ばれる知の在り方そのものを扱う。アーカイヴとはなにか。いかにしてアーカイヴは可能となるのか。アーカイヴはなにと異なり、またなにとどう似ているのか。本講座は資料体 (corpus) の編成として実現される知のカルトグラフィを芸術学の範疇において捉え、アーカイヴをめぐる問いの束と、「芸術（芸術作品）とはなにか」という問いとの接続を試す知的実践の場である。アーカイヴを形成する思考／アーカイヴに内在する思考としてのいわば〈アーカイヴ的思考〉の所在を、然るべき芸術作品への視座の内に求めること——本講座の課題は、そのような〈思考〉の類推的かつ外延的な質の探求であり、アーカイヴ・モデルとしての芸術作品の分析である。

■授業計画及び内容

1. アーカイヴと芸術作品（導入と問題設定）
2. 分類について／一覧化について
3. 記録について／写真について／反復について
4. 断片について／類似について
5. 非永続性（儻さ ephemerality）と「エフェメラ」
6. 全体と部分（ワークショップ①）
7. アーカイヴと歴史的唯物論
8. 時間について／場所（Site/Nonsite）について
9. 「レイアウト」について
10. 内容と容器（ワークショップ②）
11. コラージュとモンタージュ
12. アーカイヴの建築的条件
14. アーカイヴと隣接性
13. アーカイヴの界面 interfaces（ワークショップ③）
15. アーカイヴと出来事（結語と問題の再設定）

担当教員：上崎千、西澤徹夫、松井茂

■教材・参考書

教材、参考書は適宜、配布ないし指定する。

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出の内容を総合的に評価する。

■履修上の指示事項

授業の進捗状況等により授業計画及び内容は変更することがある。

■備考（オフィスアワー）

インタラクティブ・ミュージック I

代表教員：松村 誠一郎

曜日時限：木曜 5 限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

この講義では、オープンソースのグラフィカルプログラミング環境である Pure Data の拡張版、Pd-extended を使ってサウンドプログラミングの基礎を学びます。音のデータの取り扱いと加工、シンセサイザープログラムの制作、アルゴリズムを使った作曲などが主なテーマですが、後半は Pure Data+GEM による CG 映像や画像の生成を行ったり、MIDI キーボード、Web カメラ、ネットワーク、iPhone 等との連携を行なって、音以外の要素の表現やコンピュータの外部と内部のインタラクションを実現させる制作を行ないます。

■授業計画及び内容

1. ガイダンス、Pure Data の紹介
2. Pure Data の基本操作
3. サンプリングの基礎と応用
4. シンセサイザープログラムの制作（音の合成と発振）
5. エフェクターを作る
6. アルゴリズムでシーケンスを作る
7. データの格納、保存、呼び出し
8. 中間課題発表
9. GEM で映像と画像を扱う-入門編
10. GEM で映像と画像を扱う-応用編
11. 物理モデルと映像を扱う
12. Web カメラを使う
13. ネットワーク接続 (Open Sound Control)
14. iPhone で Pure Data を動かす (MobMuPlat)
15. 最終講評会

■教材・参考書

毎回の授業資料は Web に掲載し、サンプルプログラムはダウンロード可能とします。

<http://puredatalesson.blogspot.jp/>

参考書：

松村誠一郎著『Pd Recipe Book Pure Data ではじめるサウンドプログラミング』BNN 新社、2012 年（初級者向け）

美山千香士著『Pure Data -チュートリアル&リファレンス』ワークスコーポレーション、2013 年（中上級者向け）

■成績評価の方法

授業の履修態度、課題提出（中間課題・最終課題）の内容を総合的に評価します。

■履修上の指示事項

Mac の基本操作（マウスの操作、文字入力、ファイルやフォルダの操作）は理解している前提で授業を行います。作曲のスキル、音楽経験はまったく問いません。

■備考（オフィスアワー）

Pd-extended は最新版（バージョン 0.43.4 : 2014 年 1 月 21 日時点）の Mac 版を使用します。

Windows 版、Linux 版もあり、無料です。
<http://puredata.info> からダウンロードし、自宅の PC にインストール可能です。

Mac 版は XQuartz のインストールが必要です。
質問はメール（G-net 参照）で受け付けます。

インタラクティブ・ミュージック II

代表教員：田所 淳

曜日時限：木曜 5 限

学 期：後期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

インタラクティブなサウンドプログラミングの応用と実践。

この講義では、前期に開講される「インタラクティブ・ミュージック I」の内容を踏まえて、さらに実践的にサウンドプログラミング技術の理解を深めます。演習は教室での講義と AMC ウッドデッキでのパフォーマンス実習を交互に行いながら、実践的にサウンドプログラミングを習得します。プログラミングの環境としては、フリーウェア (GPL ライセンス) として入手可能な音響合成用プログラミング環境および言語である SuperCollider を用います。

演習の後半では、学外でのイベントを企画してライブパフォーマンスを発表します。

■授業計画及び内容

- * ガイダンス
- * SuperCollider 入門 1
- * SuperCollider 入門 2 関数と UGen
- * SuperCollider 入門 3 音を混ぜる (Mix)、楽器を定義 (SynthDef)
- * SuperCollider 入門 4 楽器を定義、変調合成 (RM, AM, FM)
- * SuperCollider 入門 5 時間構造をつくる
- * SuperCollider 入門 6 オリジナルの楽器を作ろう!
- * 中間講評会
- * SuperCollider 応用 1 SuperCollider と OSC (Open Sound Control)
- * SuperCollider 応用 2 SuperCollider と Processin 連携 1
- * SuperCollider 応用 3 SuperCollider と Processin 連携 2
- * SuperCollider 応用 4 SuperCollider と Processin 連携 3
- * ライブイベントの企画 1
- * ライブイベントの企画 2

* 最終講評会

■教材・参考書

授業資料は Web サイト (<http://yoppa.org/>) に掲載します。

“The SuperCollider Book”, James McCartney, Scott Wilson, David

Cottle, Nick Collins, The MIT Press, 2011

Curtis Roads (著) 青柳龍也 (訳) 後藤真孝 (訳) 『コンピュータ音楽-歴史・テクノロジー・アート』東京電機大学出版局、2001 年

Nicolas Collins (著) 久保田晃弘 (監訳) 船田巧 (訳)

『Handmade Electronic Music 手作り電子回路から生まれる音と音楽』オライリージャパン、2013 年

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出 (中間課題・最終課題) の内容を総合的に評価します。

■履修上の指示事項

Mac の基本操作 (マウスの操作、文字の入力、ファイルやフォルダの操作) は理解している前提で授業を行います。

■備考 (オフィスアワー)

映像演習Ⅰ 映画

代表教員：長 篤 寛幸

曜日時限：火曜5限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

現在のあらゆる芸術表現において、映像は表現の記録装置としても、表現の一部としても、あるいは表現そのものとしても不可欠な存在となった。本演習では20世紀の映像表現を牽引した「劇映画制作」の行程を学ぶことから、映像制作の実践的知識と技術の習得を目指す。具体的にはグループごとに数分間の短編劇映画作品を制作する。

■授業計画及び内容

- 第1回：オリエンテーション（長 篤 寛幸）
- 第2回：映画脚本概論（大石三知子）
- 第3回：映画撮影／照明概論（柳島克己）
- 第4回：映画編集概論（筒井武文）
- 第5回：映画音響概論（長 篤 寛幸）
- 第6回：映画美術概論（磯見俊裕）
- 第7回：映画撮影基礎 1（カメラ撮影の基本技術 1）
（飯岡幸子）
- 第8回：映画撮影基礎 2（カメラ撮影の基本技術 2）
（飯岡幸子）
- 第9回：映像編集基礎（ノンリニア編集について）（山崎梓）
- 第10回：作品制作準備（加藤直輝、酒井耕）
- 第11回：作品制作（加藤直輝、酒井耕）
- 第12回：作品制作（加藤直輝、酒井耕）
- 第13回：作品制作（加藤直輝、酒井耕、山崎梓）
- 第14回：講評会、総論

■教材・参考書

教科書／参考書は適宜、配布ないし指定する。

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出の内容を総合的に評価する。

■履修上の指示事項

学部、学科、学年、大学院を問わず参加可能。

授業の進捗状況等により授業計画及び内容は変更されることがある。

■備考（オフィスアワー）

映像演習Ⅱ アニメーション

代表教員：岡本 美津子

曜日時限：月曜5限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

履修者数は40名を上限とする予定。

■備考（オフィスアワー）

■授業のテーマ

アニメーションは、様々な素材やキャラクター、ストーリー、音声等により成り立つ複合化された総合芸術である。本授業では、入門的な講義と演習を通じて、アニメーション表現の多様性と可能性を理解してもらう。

■授業計画及び内容

- 第1回：オリエンテーション（布山タルト）
- 第2回：アニメーション概論?技法とプロセス①（山村浩二）
- 第3回：アニメーション概論?技法とプロセス②（山村浩二）
- 第4回：アニメーション基礎技術演習①（布山タルト）
- 第5回：アニメーション基礎技術演習②（布山タルト）
- 第6回：平面アニメーション制作演習①（布山タルト）
- 第7回：平面アニメーション制作演習②（山村浩二）
- 第8回：平面アニメーション制作演習③（山村浩二）
- 第9回：立体アニメーション概論（伊藤有壱）
- 第10回：立体アニメーション制作演習①（伊藤有壱）
- 第11回：立体アニメーション制作演習②（伊藤有壱）
- 第12回：立体アニメーション制作演習③（伊藤有壱）
- 第13回：アニメーション研究概論（布山タルト）
- 第14回：企画・プロデュース講座①（岡本美津子）
- 第15回：企画・プロデュース講座②（岡本美津子）

■教材・参考書

参考文献は適宜、配布ないし指定する。

■成績評価の方法

平常点

■履修上の指示事項

学部、学科、学年、大学院を問わず参加可能。

芸術情報概論 A

代表教員：苅宿 俊文

曜日時限：金曜 5 限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

本授業のテーマは、芸術による教育、学校教育の芸術科目、情報としてのメディア表現の3つの重なりの部分に現在の教育実践の課題を打開する糸口があるのでないかという仮説の共有である。打開すべき課題としては「思考停止社会」で起こっている学習からの逃走を挙げたい。そして、その打開策こそが芸術系科目に埋め込まれているコミュニティ形成につながる表現と対話としている。受講生は、「まなびを学ぶ」というコンセプトでデザインされた「体験-モニタリング-省察-理論的意味づけ」の授業を通して、自らが学ぶべき「学び方」を経験してもらいたい。

授業の具体はメディア表現をグループワークで「体験」すること。「体験」したことを意味と仕組みをグループワークで「省察」すること。体験や省察での生成される事柄を教育的な視点で「意味づけ」をすること。の3つを3回繰り返してもらおう。

■授業計画及び内容

- 1 この講座の学び方
- 2 教養としての教育学-近代の学校とこれからの学校
- 3 「体験 1」グループワークでメディア表現に取り組む。
- 4 「省察 1」メディア表現の体験から見いだせることをグループワークで省察する。
- 5 「意味づけ 1」体験-省察の関係をショーンの省察的实践として解説する。
- 6 「体験 2」グループワークでメディア表現に取り組む。
- 7 「省察 2」メディア表現の体験から見いだせることをグループワークで省察する。
- 8 「意味づけ 2」ゲーゲンの社会構成主義を通して相互作用を解説する。
- 9 「交流」リアルコミュニケーションツールを利用して受講生同士のコミュニケーションを深める。

10 「体験 3」グループワークでメディア表現に取り組む。

11 「省察 3」メディア表現の体験から見いだせることをグループワークで省察する。

12 「意味づけ 3」体験-省察の関係をショーンの省察的实践として解説する。

13 この講座を学んだ自分を俯瞰する 1

14 この講座を学んだ自分を俯瞰する 2

15 この講座の振り返り

■教材・参考書

苅宿俊文他編著『まなびほぐしのデザイン』（ワークショップと学び3）東大出版会、2012年

N. ベーリー『キッズ・サバイバル 生き残る子供たちの「アートプロジェクト」』フィルムアート社、2001年

矢野智司『贈与と交換の教育学 漱石、賢治と純粋贈与のレッスン』東大出版会、2008年

佐藤学他『子どもの想像力を育む アート教育の思想と実践』東大出版会、2003年

■成績評価の方法

レポート、講義やグループワークへの貢献など総合的に評価する。

■履修上の指示事項

* ワークショップ形式の授業のため履修者の定員を50名とする（履修登録に際して、芸術情報センターHP等で連絡を行うことがあるので、随時確認のこと）。

前向きな姿勢と批判的な姿勢のバランスを考えていくことを可能なら求めていきたい。

■備考（オフィスアワー）

芸術情報概論B

代表教員：苅宿 俊文

曜日時限：金曜 5限

学 期：後期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

本授業のテーマは、芸術による教育、学校教育の芸術科目、情報としてのメディア表現の3つの重なるの部分に現在の教育実践の課題を打開する糸口があるのでないかという仮説の共有である。打開すべき課題としては「思考停止社会」で起こっている学習からの逃走を挙げたい。そして、その打開策こそが芸術系科目に埋め込まれているコミュニティ形成につながる表現と対話としている。受講生は、「まなびを学ぶ」というコンセプトでデザインされた「体験-モニタリング-省察-理論的意味づけ」の授業を通して、自らが学ぶべき「学び方」を経験してもらいたい。

授業の具体はメディア表現をグループワークで「体験」すること。「体験」したことを意味と仕組みをグループワークで「省察」すること。体験や省察での生成される事柄を教育的な視点で「意味づけ」をすること。の3つを3回繰り返してもらおう。

■授業計画及び内容

- 1 この講座の学び方
- 2 教養としての教育学-近代の学校とこれからの学校
- 3 「体験 1」グループワークでメディア表現に取り組む。
- 4 「省察 1」メディア表現の体験から見いだせることをグループワークで省察する。
- 5 「意味づけ 1」体験-省察の関係をショーンの省察的实践として解説する。
- 6 「体験 2」グループワークでメディア表現に取り組む。
- 7 「省察 2」メディア表現の体験から見いだせることをグループワークで省察する。
- 8 「意味づけ 2」ゲーゲンの社会構成主義を通して相互作用を解説する。
- 9 「交流」リアルコミュニケーションツールを利用して受講生同士のコミュニケーションを深める。

10 「体験 3」グループワークでメディア表現に取り組む。

11 「省察 3」メディア表現の体験から見いだせることをグループワークで省察する。

12 「意味づけ 3」体験-省察の関係をショーンの省察的实践として解説する。

13 この講座を学んだ自分を俯瞰する 1

14 この講座を学んだ自分を俯瞰する 2

15 この講座の振り返り

■教材・参考書

苅宿俊文他編著『まなびほぐしのデザイン』（ワークショップと学び3）東大出版会、2012年

N. ベーリー『キッズ・サバイバル 生き残る子供たちの「アートプロジェクト」』フィルムアート社、2001年

矢野智司『贈与と交換の教育学 漱石、賢治と純粋贈与のレッスン』東大出版会、2008年

佐藤学他『子どもの想像力を育む アート教育の思想と実践』東大出版会、2003年

■成績評価の方法

レポート、講義やグループワークへの貢献など総合的に評価する。

■履修上の指示事項

* ワークショップ形式の授業のため履修者の定員を50名とする（履修登録に際して、芸術情報センターHP等で連絡を行うことがあるので、随時確認のこと）。

前向きな姿勢と批判的な姿勢のバランスを考えていくことを可能なら求めていきたい。

■備考（オフィスアワー）

芸術と情報

代表教員：桐山 孝司

曜日時限：水曜3限

学 期：後期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

芸術と情報のかかわりについて、作品についてだけでなく創作活動を支える情報技術や思考という面での理論化について解説する。またこれから芸術活動を行っていくために、芸術のためのアーカイブの維持構築などの活動を知るとともに、現代の社会基盤を動かしている情報技術を意識して目に見えない部分にも問題意識を持つ。併せて情報について理解を深めるためのワークショップを行う。

■授業計画及び内容

芸術と情報入門（1）	イントロダクション
芸術と情報入門（2）	創作活動を支える情報技術
芸術と情報入門（3）	モノづくりの思考、特にエンジニアはどこを見ているか
芸術と情報入門（4）	芸術の歴史と情報の関係：対話
ワークショップ（1）	砂と数理曲線：モノが作り出す情報
現代社会と情報（1）	インフラストラクチャ：カメラ、センサ、認識
ワークショップ（2）	データの視覚化：情報から発見する
現代社会と情報（2）	インタフェース
ワークショップ（3）	エンコーディング：モノと情報のマッピング
現代社会と情報（3）	モノを扱う情報システム：見学
ワークショップ（4）	暗号解読：情報から推測する仮説思考
現代社会と情報（4）	論理的思考の美しさ：公開鍵暗号を例に
芸術情報の利用（1）	芸術情報のアーカイブ：見学
芸術情報の利用（2）	芸術情報のオーガナイズ：対話
芸術と情報（最終回）	まとめ

■教材・参考書

教科書、参考書は適宜、配布ないし指定する。

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出の内容を総合的に評価する。

■履修上の指示事項

授業の進捗状況等により授業計画及び内容は変更することがある。

■備考（オフィスアワー）

コードとデザイン

代表教員：鈴木 太郎

曜日時限：水曜 4 限・5 限

学 期：前期

単 位 数：4

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

本演習は、テクノロジーを使用した表現・コミュニケーションのための、技術習得及び感覚デザインに関する基礎原理を学ぶことを目的とする。具体的には、レーザーカッター、3D プリンタ、Arduino といった、近年、表現に使用されるテクノロジーによって生み出された物体・体験の質感（光、立体、触テクスチャ等）を体系的に分析し、表現の基盤にある感覚原理をより深く理解し、表現の視点を広げる契機とする。

* 使用機材の関係から履修者は15名程度に限定する。

* 履修申し込みを初回授業（履修登録の前）に行うので希望者は必ず出席のこと。

■授業計画及び内容

第1回：

イントロダクション、教員紹介

第2回—第5回：渡邊・鈴木

レーザーカッターで作った触覚テクスチャの体系的理解

第6回—9回：鈴木・渡邊

Arduino を使った光の制御と素材感の体系的理解

第10回：（外部講師予定）

立体に関する、概念、3D ソフトウェアの基本的な使用法

第11回—14回：藤木

3D プリンタを使った立体制作と立体構造のみえの体系的理解

担当教員：鈴木太郎、渡邊淳司、藤木淳

■教材・参考書

・渡邊淳司（編著）、田中浩也、藤木淳、丸谷和史、坂倉杏介、ドミニク・チェン

『いきるためのメディア 知覚・環境・社会の改編に向けて』（春秋社、2010年）

・『心理学研究法1 感覚・知覚』村上郁也編著（誠信書房、2011年）

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出の内容を総合的に評価する。

■履修上の指示事項

授業の進捗状況等により授業計画及び内容は変更することがある。

■備考（オフィスアワー）

サウンド・デザイン概論

代表教員：長 寛 幸

曜日時限：火曜 4 限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

現代の芸術表現全般に関わる音響に関して、音楽、美術、映像それぞれの立場から、実践的な事例を基に、身体、メディア技術、理論をサウンド・デザインという観点から講義する。

■授業計画及び内容

◎長 寛 幸（映像研究科） 4 月 8、15、22 日（3 回）
・映画におけるサウンドデザインとは？ウォルター・マーチを出発点として
・自作解説：シニギワ『Roadside Picnic』（2013 年）
・Buchla シンセサイザーとソフト／ハードウェア DSP を用いたリアルタイム・サウンドデザインの実演

◎古川 聖（先端芸術表現科）5 月 13、20、27 日（3 回）

・「数による音楽：想像力のためのツールとしてのコンピュータ」1990 年代から 2006 年にかけて、様々なアルゴリズム作曲（音楽をモデル化、数式化し音を生成する）をおこなった。それらをまとめ CD「数による音楽」として出版したが、そこで使われた方法や作品を問題点とともに紹介、検証する。

・「sound travels by composer Hans Tutschku」ゲスト：Hans Tutschku

・「Brain dreams music」プロジェクトの紹介 ゲスト：濱野峻行

脳波の実時間解析と音楽的想起内容の分別、音響化、視覚化のためのシステムの開発プロジェクトとそれをつかった作品、‘it’ s almost a song…’ の解説、実演を行う。また、その技術の延長上にある複数の人間、つまり複数の脳波（現在は 5 台だが、もっと多数にする計画もある）を同時計測し、そのデータを実時間で分析し相互に比較、関係づけ、可聴化、視覚化しインスタレーションとして展示する現在進行中のプロジェクトを解説、実演する。

◎野平一郎（作曲科） 5 月 27 日、6 月 10、17 日（3

回）

・楽器と電子音響のミックス作品の歴史と魅力
・ピアノとコンピュータのための「ベートーヴェンの記憶」について
・サクソとコンピュータのための「息の道」について

◎久保田晃弘（多摩美術大学）7 月 1、8 日（2 回）

・code composition について
・live coding について

◎畠中実（NTT インターコミュニケーション・センター）7 月 15、22 日（2 回）

・サウンド・アートをめぐる

■教材・参考書

教材、参考書は適宜、配布ないし指定する。

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出の内容を総合的に評価する。

■履修上の指示事項

授業の進捗状況等により授業計画及び内容は変更することがある。

■備考（オフィスアワー）

ジェネラティブ・デザイン

代表教員：金田 充弘

曜日時限：月曜 4 限・5 限

学 期：後期

単 位 数：4

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

ジェネラティブ・デザインとはどういうことか、を意識し文脈や基本的な原理を解説しつつ、クリエイターが手だけでは作りきれない（複雑 性や量）を扱う術を紹介していきます。参加者は 3D スキャナ、3D プリンタなどのファブリケーション実習を交えながら、CAD（作図）、モデリング、プログラミングが習得できます。

今回はフラクタル（自己相似）の基礎で、植物など自然物の構造を記述・表現することができる Lindenmayer system(L-system)を中心に解説・演習し、各自の創作に応用していきます。基本的な説明以後は、それぞれのアイデアを制作に移し、エスキースを行いながら実践的に講師がサポート対応する形で進行します。

ワークショップホームページ：

<http://gd.d-xx.com/>

このコースに向いている人：

やる気や興味が強ければ、プログラミングの知識や経験は無くても可能。

論理思考が得意な人。

表現を裏打ちする数学に興味がある人。

最終アウトプット：

平面もしくは立体作品を各自（もしくは各グループ）一つ以上。

使用予定プログラミング言語：

主に python

使用予定ソフト：

ライノセラス + グラスホッパー + GH python

adobe 系グラフィックソフト

使用予定設備：

3D スキャナ

3D プリンタ

NC カッター

■授業計画及び内容

解説 ジェネラティブとは。

解説 Lindenmayer system(L-system) について。

演習 L-system 解説、記述演習、手書き

演習 L-system のルール作り

演習 ビジュアライジング、コーディング python

演習 CAD、モデリングソフト 演習 rhinoceros の基本的な使い方

演習 パラメトリック モデリング rhinoceros + グラスホッパー + python = GH python によるパラメトリックな操作

演習 パラメトリック/ジェネラティブ モデリング グラスホッパー + python = GH python L-system

演習 ファブリケーション演習 3D スキャン (Rexcan) rhinoceros

演習 ファブリケーション演習 3D プリント rhinoceros

演習 作品制作

■教材・参考書

教材、参考書は適宜、配布ないし指定する。

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出の内容を総合的に評価する。

■履修上の指示事項

* 使用機材の関係から履修者を限定する場合があります（履修登録に際して、芸術情報センターHP 等で連絡を行うことがあるので、随時確認のこと）。

授業の進捗状況等により授業計画及び内容は変更することがある。

■備考（オフィスアワー）

情報編集 (WEB)

代表教員：田所 淳

曜日時限：火曜3限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

Webの技術を駆使して、情報を表現し発信する。現在、情報を伝達するための手段としてWebは欠かすことのできないメディアとなっています。しかし、Webは単純な情報の伝達手段を越えた表現のためのメディアとしての大きな可能性を秘めています。Webブラウザの進化、Webに関連する様々なテクノロジーの進歩によって、Webを用いた表現の幅は日々拡張されています。この授業では、Webを表現のためのメディアと捉え、様々な技術を学びながらその可能性を探っていきます。最終的に自分自身でWebを用いて表現し発信できることを目標とします。

■授業計画及び内容

- * オリエンテーション: Webをめぐるここ数年の状況
- * HTML、CSSの基礎についての確認
- * HTML5 (1): 文書の構造化のための新要素
- * HTML5 (2): 音声、動画などマルチメディアのための新要素
- * CSS 3 (1): CSS3によるWebデザイン1
- * CSS 3 (2): CSS3によるWebデザイン2
- * 中間課題「HTML5とCSS3によるWebデザイン」講評
- * Webサービスの活用 (1): 写真、動画の共有
- * Webサービスの活用 (2): ソーシャルメディアの活用
- * jQuery (1): jQueryとは、簡単なアニメーションを作成
- * jQuery (2): jQueryのプラグインの活用
- * jQuery (3): フォトギャラリーを作る
- * jQuery (4): jQueryを活用したGUIの制作
- * 様々なメディアを利用した、Web表現の実践
- * 最終課題講評会

■教材・参考書

授業資料はWebサイト (<http://yoppa.org/>) に掲載します。

羽田野太巳『徹底解説 HTML5 マークアップガイドブック 最終草案対応版 全要素・全属性完全収録』秀和システム、2011年

西畑一馬『Web制作の現場で使うjQueryデザイン入門』アスキー・メディアワークス、2013年

■成績評価の方法

出席数、履修態度、課題提出(中間課題・最終課題)の内容を総合的に評価します。

■履修上の指示事項

HTMLとCSSの初歩について、理解していることを前提にします。また、Macの基本操作(マウスの操作、文字の入力、ファイルやフォルダの操作)は理解している前提で授業を行います。

■備考 (オフィスアワー)

情報メディア学

代表教員：桂 英史

曜日時限：水曜3限

学 期：前期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

メディアとは何か。それを考えるために Twitter や Facebook といったソーシャルメディアは必要ない。

「本とは何か」を考えることから始めよう。なぜ本を考えるか。この 500 年余りで最強のメディアであり、未だに言論やコミュニケーションの基礎となっているからだ。もちろん歴史的には本はさまざまな芸術の発生源となってきた。

情報メディアとしての本はどのように市場や学問を形成し、芸術や文化を支えてきたのか。さらに近代社会がどのように複製技術と寄り添いながら成熟してきたか。それらの問いを検証しながら、情報メディアとしてのコンピュータやインターネットについて考察する。最終的には、アート、テクノロジー、アーバニズムという3つのコンテキストがメディア表現の必要条件であることを理解しよう。

■授業計画及び内容

1. はじめに：メディアはどう語られるべきか
2. 本は読む物ではない：メディアとしての本
3. 本はどうして人間に影響を与えてきたのか：本の存在感
4. 印刷というテクノロジー：印刷革命がもたらしたもの
5. 誰が挿絵を描いたのか：エイク兄弟・ティツツイアーノ・デューラー
6. 楽譜と図面：建築と音楽が必要としたドキュメント(資料)
7. イザベラ・デステの部屋：グロッタ・ストウディオーロ・ヴンダーカマー
8. 権威の誕生：著者と芸術家
9. 人間機械論としての複製技術：写真の誕生と近代社会
10. イメージは物理か心理か：アニメーション・映画・動画
11. 世界というインデックス：ムンダニウムとル・コルビュジェ

12. 知の森羅万象：ヴァネーバー・ブッシュとマンハッタン計画

13. ダイナブックの意味論：アラン・ケイのコミュニケーション論

14. ハックとナード：「メディアの破壊工作」という表現

15. 端末市民のゆくえ：距離と時間を改良し世界を構想する表現者であれ

■教材・参考書

桂英史『メディア論的思考』（青弓社・1995年）

桂英史『新版 インタラクティブ・マインド』（NTT出版・2002年）

■成績評価の方法

出席とレポートの総合評価

■履修上の指示事項

■備考（オフィスアワー）

授業後に時間を設ける予定

デジタル・サウンド演習

代表教員：野平 一郎

曜日時限：火曜 4 限

学 期：後期

単 位 数：2

ジャンル：芸術情報センター開設科目

開設区分：美術併設

交流区分：交流

■授業のテーマ

作品「～の記憶」を創作する。

■授業計画及び内容

Pure Data あるいは、Max/MSP を使用して、音楽作品（器楽＋電子音響作品、電子音響作品、マルチメディア作品など）の創作を行なう。昨年度「サウンド・デザイン概論」（AMC）で演奏した野平「ベートーヴェンの記憶」にならって、各自が「～の記憶」という創作のテーマを設定する。勿論「～」に入るのは作曲者名だけではなく、他の分野の人物でも良いし、さらには人に限らず、物、歴史、時代等々、各自の自由な発想とする。作品の素材としての音資料、映像資料等々については最初の授業までに各自がそろえておくことが望ましい。作品は授業の範囲を考慮して、時間的にそれほど長くないものとする。1月に発表会を予定している。

10月 概論

11月 創作 音楽面から技術面からのアドバイスを行なう（2回は行う）

12月 プレゼンと、創作の完成

1月 2回 リハーサルと発表会 ホールないしマルチチャンネルのスタジオ

■教材・参考書

随時授業内で指示する。

■成績評価の方法

創作実習の授業であり、各々の作品を最終的な発表会で判断する。

■履修上の指示事項

* 「サウンド・デザイン概論」（前期・火4限）、「インタラクティブ・ミュージック I」（前期・木5限）、「インタラクティブ・ミュージック II」（後期・木5限）、作曲研究（コンピュータ・ミュージック）など

を履修していることが望ましい。

* 履修者の定員を10名程度と予定している（履修登録に際して、芸術情報センターHP等で連絡を行うことがあるので、随時確認のこと）。

* 授業の進捗状況等により授業計画及び内容は変更することがある。

■備考（オフィスアワー）