

2012メディア造形学科「長嶋ゼミ」について

メディア造形学科では、2011年度まで3つの「コース(系)」として複数の学科教員の「ゼミ」に所属してきましたが、教員の専門性をより反映させ、作品/成果のクオリティをより高めるために、2012年度より「個人ゼミ」体制に変更することになりました。4回生は、4/7(土)の2/3/4回生合同ガイダンス★で告知 → 4/12(木)までに所属ゼミ希望を提出 → 翌4/13(金)の朝に掲示された決定ゼミに集合、と慌ただしい(3回生は4月中)ので、★で配布される「各教員ゼミの紹介資料」の「長嶋ゼミについて」の原稿案(変更の可能性あり)を前倒しして春休みのうちから提示します。個人ゼミでは、教員はゼミ所属学生の制作/研究プロジェクト(企画を含む)に責任を持ち支援する、所属希望において定員(6人)を越える場合は選抜もある、成績評価は学科全教員の平均点とする、等が決まっています。

長嶋ゼミの特徴と基本方針

- (1) これまでのComm系の路線(インタラクティブな作品制作を支援、有用性よりエンタテインメント性を重視)を継続します。毎週のゼミmeetingにおいては、Comm系で一緒だった和田先生/佐藤先生、さらに今後は的場先生と合同でのmeeting開催を検討しています。固定されたグラフィック/造形作品や、再生型の映像作品(DVD)を指向する学生は他先生のゼミを希望して下さい。
なお、サウンド・音楽・電子工学・数理造形などの要素/領域に関する相談については、他学科学生と同様に、他ゼミ学生の相談にも対応していますので、積極的に早めのアポを入れて下さい。
- (2) 「インタラクティブな作品」としては、インスタレーション、パフォーマンスなどを強く推奨し、プログラミングが中核となる、iPhone/iPadアプリ、Processing/Open-GLなどの領域も積極的に支援します。実現する環境としてはMax/MSP/jitterがメインですが、PCを使わずに造形+Arduino等でスタンドアロン化する制作も応援します。通常のコンピュータ/携帯機器の中のアプリとして閉じたコンテンツよりは、現実世界/生身の人間とインタラクションする事を推奨します。このあたりは「SUACインスタレーション」のページ(<http://nagasm.org/1106/installation/>)[part2/3まで]で紹介している、過去の事例をよく検討して下さい。実行環境としてFlash上でGainerを使うインスタの場合は和田ゼミ推奨ですが、ムービーだけFlashで制作してMax/MSP/jitterでインタラクティブに切り替え/エフェクトしてライブ生成する、という手法は応援します。Max5の画像認識センシングの性能は若干弱いですが、逆にサウンド/ネットワーク(複数PC連携)に重点を置く可能性を一緒に検討していきます。
- (3) 作品制作でなく、マルチメディア心理学に関連した調査・研究をテーマとして、オリジナルの心理学実験(システム)をデザインし、被験者実験を行って実験結果を検討し学会発表を目指す、というアプローチも支援します。長嶋ゼミではテーマを教員からは与えませんので、自主的に自分のテーマを追求する「作家モード」として成長したい学生、新4回生の場合には論理的にアルゴリズムを作る(プログラミング)デザイン作業に向くと自覚のある学生、の所属を推奨します。(新3回生は特訓希望OK)
- (4) 進路については、デザイナー/作家を目指す夢を支援し、他大学との交流/展示発表/コンペ応募、大学院進学も支援します。就活における自己実現や調査/準備/プレゼンについては指導しますが、とりあえず企業への就職をどこか紹介してもらいたい、というような期待には応えられないので他ゼミを希望して下さい。基本的に学生の自主性と自己実現を重視しますので、目的意識の弱い、自己管理・時間管理がルーズな学生、また喫煙者は、ゼミ所属を希望しないで下さい。

以上