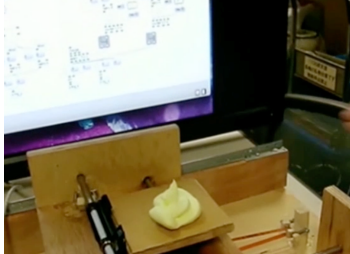


インタラクティブな作品の一例 (長嶋)

興味のある学生は裏面もよく読んで下さい。以下は過去の長嶋ゼミ生などのインスタレーション作品の一部です。長嶋ゼミでは基本的にインタラクティブな作品(働きかけに反応するゲーム的な作品、即興のライブパフォーマンス等)に興味のある学生を伸ばしますが、手描きアニメ映像作品や手描き絵本を制作したゼミ生もいます。サウンド/音楽/電子回路/数理造形/プログラミングなどに関する相談については、デザイン学科全学生のプロジェクトに対応します。



台が動き立派なうんこを自動生成するマシン



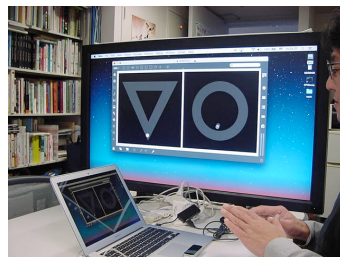
マイクに向かって叫ぶとスクリーンに絵が



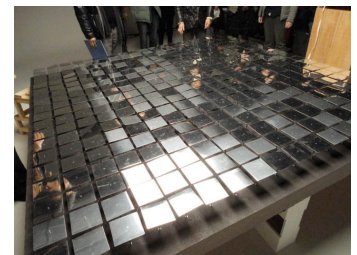
乗るマウス。お尻でお絵描きする



100円玉を入れると短編映像を上映する



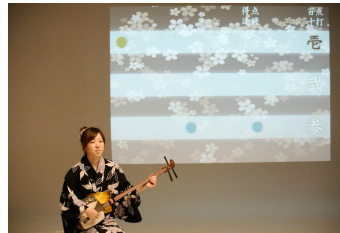
空中に右手で丸、左手で三角を描けるか



19x19枚の板が振動して波紋が広がる



掌の形を認識してその位置の風車が回る



改造三味線で行うシューティングゲーム



7球体(音階)が3階建(音色)、叩くと光り鳴る



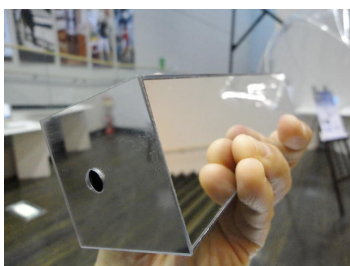
6面(楽器)x64種類(フレーズ)を同時演奏する



4枚のカードを並べた順番ごとの物語が出る



8ヶ所の台にキューブを置くと合奏する楽器



オリジナルCGパターンが光り動く万華鏡



演奏を記憶して再生し光る花とセッション



シャリ上に載せたネタごとのmovieを上映

デザイン学科2回生の皆さんへ

2017.4.10 デザイン学科 長嶋洋一

領域分けが視野に入り専門性が高まってきたデザイン学科2回生の学年担当(担任)、またデザイン学部の学生委員として、私は皆さんを支援しています。去年の4月に「一度1106研究室に来て話をしよう」と呼びかけ、計79人が来てくれましたが、新学期というきっかけで、再びアポをとって話をしてみたい人を歓迎します。さすがに今年は履修登録の相談は不要ですが、進路や領域についての不安、いまいち不調で新学期から下宿に引き籠りそうで心配、などの相談にいつでも乗ります。学内の電話から「内線6215」、あるいは[nagasm@suac.ac.jp]宛のメールでまずアポを取ってから来て下さい。私の予定は常に [<http://nagasm.org/1106/schedule.html>] で世界に公開しています。空いたところ(月～金の08:30～19:00)の打診メールを送って下さい。

2015年4月よりSUACデザイン学部はそれまでの3学科から5領域に改編されました。当初は映像教員1名・グラフィック教員2名と少数だったために、当時のデザイン学部長の要請で、本来であればインタラクシオン領域に属する予定の長嶋も加わってビジュアルサウンド領域となりました。長嶋の専門はサウンドと共にインタラクティブなシステムデザインなので、当面の4年間(文科省申請の縛りで4年間変更不可)は、3回生後期「総合演習I」から4回生後期「卒業制作」までの「ゼミ」に関して唯一の特例措置として、ビジュアルサウンド領域とインタラクシオン領域の両方の学生が「長嶋ゼミ」に所属できるという運用がデザイン学部として了承されました。

私の講義は前期金曜1限「サウンドデザイン」からです。私の専門はメディアアートやコンピュータ音楽で、デザイン学科では「ビジュアル・サウンド」領域に属しますが、上記のような背景があり「インタラクシオン領域」科目も担当し両方に重複しています。この「サウンドデザイン」については、春休みから以下のように掲示していますので、インタラクティブな作品(裏面)に興味ある学生はぜひ、受講してみてください。

デザイン学科2回生向け前期専門科目「サウンドデザイン」(長嶋)は、サウンドメディアとアルゴリズムを学ぶ科目で、デザイン学科の「ビジュアル・サウンド領域」と「インタラクシオン領域」に進む学生を主対象とします。他領域希望/他学部で履修を希望する学生は、これまで同様、マルチメディア室の定員を超過しない範囲で受講を受け入れますが、事前に[内線6215 or メール nagasm@suac.ac.jp]でアポを入れての面談を必須とします。なお、この科目の内容は膨大で課題もあり、後期「メディア数理造形演習」および3回生前期「音楽情報科学」まで積み上げて学んでいきますので、「音楽が好き」程度の軽い動機での他領域希望/他学部学生の履修希望は推奨しません。

初日は4月14日(金)の1限からいきなり本論に入りますので、初日冒頭から遅れずに南棟4階東端のマルチメディア室に来て下さい。この演習室(SUAC唯一のMac部屋)に特有の使い方についても講習します。講義の中ではメディアとしてのサウンドに関する色々な扱い(お手軽作曲)とともに、後期「メディア数理造形演習」に繋がる「プログラミング」(リアルタイム・アニメーションの生成など)の体験と理解に比重を置きます。

以上