

8 6/13 授業内容: デジタル・アートの系譜 (講)

今回の授業を受け、アートというものは本当に制限がないということを実感した。よく、絵画などは実物を見た方がよいという話を聞くが、今回のアート(ネットアートなど)は特に、映像を見るのと実際に見るのでは全然印象が違ってくるなと思った。キネティックアートは、実際に美術館に行きたいと思った。そして新しいアートを

生み出すためには、意識を常にもっていかないと駄目だ。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (講)

昔のコンピュータアートは、今の時代で言うグラフィックのようなものが存在しなかったため、座標や計算からなる図形しか作る事ができなかったが、むしろそれは「苗くこと」から育んだ極めてユニークなコンピュータアートなのではないかと思った。X-Yプロットを見て、小さい頃遊んでいたX-Yプロットのようなおもちゃを思い出した。原理は今考えると単純だが、「画期的だ」と思った。

10 6/27 授業内容: 絵画XメディアとXセーツ (講)

今回の授業で一番印象に残ったものは、西洋の絵画に込められたXセーツについてで、特に「Emblematic」(図像解説集)が面白いと思った。実際は地球に足をかけた太陽を持つ、などのポイントなものは少ないと思ふが、書いてあるモチーフ一つ一つに込められたXセーツがあるということに深くか

かかっていると思った。命も適度にモチーフを配置することで、この世も参考にはしようと思った。

11 7/4 授業内容: Xメディア、コンテンツ (講)

私は今まであまり計算による描画などをしてこなかったので、今日の話しはとても興味深かった。私もプログラミングによる絵画作品や映像作品を作りたいと思った。/「TRON」(1982年) 約30年前に作った作品とは思えないほど新鮮な表現だと思った。当時とはとても衝撃的だったのだらうと思った。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (講)

今回の授業で、昔は今よりもたいてい容量が少なかつたのにもかかわらず、ゲームをおもしろくするための工夫がされているな、と思った。そしてそれが、今のゲームも活用されていることが多くて、目からうろこのようであった。特に、スクロールすることによって、ワールドを広く見せるというのが目録的賞を利用して画期的だと思った。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 (講)

私は昔から数学が苦手だったが、この重みによる数理論線はとても興味深かった。この重みによる数理論線は、 $A = X - Y$ において自然な動きをさせるためにもとても重要だと思った。/佐藤雅彦 CMづくりのルールを決めていよというのに驚いた。作風が感じられた。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (講)

ネットワークというもののインターネットというものが広まって、制作者と消費者の境が薄まっていると感じた。それにより、一般の人でも気軽に制作ができ発表できるということは全体的に刺激になって良いと思う。その反面、気軽に発信したものがなく全世界に広がる可能性もあるため、注意が必要である。

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類 (講)

映像作品は様々なジャンルに分類されるが、日常生活において身近なものも多いと感じた。/「アケレイド」音声を動きとして表していた。色にも意味があるように思ふ。/「タンゴ」最初に見る素材が少ないうちに思ふ映像か、最後には目が追いつかなくなっていた。/「午後の約束」ル・フの作品

の元祖。白黒などという色にこだわっていた。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>当時の写真家は絵画との違いを求めていたようですが、考えてみると現代では写真が写真にひきまわられているように思います。写実的な絵もいいと思いますが、やはり絵を描くならば線やしかないものを描きたいと私は思います。当時の写真家のように色々なことを探索していかなければならないと感じました。</p>			

絵画が

5	/	授業内容: 休み	


3	4/	授業内容: 動く映像	
<p>小学校のころにソーマトロアと似たものを作ったこと思い出しました。私たちにとっては大きく驚かすことでも当時の人たちにとってはすごいことだったんですね。当時の人たちの発想力がうらやましいです。また今日は体験をさせていただいた授業だったので、実物を見ることのできても楽しかったです。私も色々なものを作りたいと思います。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現代	
<p>不思議な映像を2つ見た。'きつみんた' '太夫' のアニメーションは、絵がかっこいいわりと内容はおもしろいものだった。太夫さんと語られるプレゼンもまた良かった。絵を描いてつなげるだけでなく自分で先作れるけれど、人にもわかる内容や表現の作り方がやはり一般人とは違うなという感じでした。</p>			


4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>現代の技術を持っても、手描きのアニメーションはすごい驚きももたらせるものなので、100年前の人たちがこんな風なアニメーションを作っていたことが驚きでした。私も自分でアニメーションを作ることがあるのですが、昔の作品でも学ぶものがたくさんありました。制作欲をくすぐる作品だったなあと思います。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>昔のアニメーション作品もよくわからないところがあったけれど、現代の作品でも同じくわからないうちなと思いました。時代の問題じゃないんたなと思いました。昔の作品もなんかに見ましたが私とは違った発想がたまたまあつたかなーと思いました。完成したアニメーションも見たいと思います。</p>			


FLIPBOOK

8 6/13 授業内容: ティロジニアートの系譜 


歴史を知らないと楽しく作品を作れない
というのがすごく頭に残りました。私はデジタル
アートのことをあまり知らなかったの、今回の
授業はとて為になりました。特にデジタル
アートにとても興味を持っていたので、もっと
どのような作品があるのかを見てみたいな
と思いました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


なつかしい人々がいろいろ紹介されてうれし
かったです。最近ではRPGで遊ぶので、自分の
シナリオでゲームを作れたいです。それらの
ゲームの原点は、こんな感じだと思えました。
技術レベルは上がりましたが、昔も今も変わ
らないものを作りたいなと思いました。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 


私もPIXIVをやっていますしアニメーターがも
とても好きです。けれど、確かに油絵の作
品を描く時はそういうサブカルチャー的な
ものに制作をかけるような気がして、指
揮されて気がつきました。CG 3Dのメカク
のような動画も見ましたが、なんとなく作り
るは知っていたのに、実際の映像を作るのは
果てしなく大変なことななと感動しました。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 


数学が好きなので、数理論議の話が
とても楽しかったです。身近なところには
物語線がかかっていると考えると、これからの
生活がおもしろくなりそうですね!! 数学は
好きでしたが得意ではなかったので、作品
に取り入れるのは難しいのですが、人が見
て楽しい作品をつくれるのは良いなあ
と思いました。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


象徴が日本であまり重視されていないのは
ときどき感じていました。高次元をかける
上手だけど、上手なだけにしか見えない
絵がたぶんあとに残るに思える気がします。
昔から寓意画を見るのが好きだったので
今日の授業は楽しかったです。やはり意味の
ある作品が見て楽しいなと思いました。

14 7/24 授業内容: デジタルメディアがもたらす 

知り合いじゃない人や遠くの人に直接
たえられたり関係がもたれるのは楽
しいことだなと思った。私もニコニコ動画
が大好きなので、その原点のようなものが知
れようかしらなと思います。たぶん、物
が進化していきかたがおもしろいな
なと思いました。

11 7/4 授業内容: メディアコンテンツ 

アボリジムの話がおもしろかったです。
Boards というのを初めて知りましたが、
動画を見てすごくおもしろいなと思
いました。私は平面の表現しかやることが
ないのですが、今回の映像を見て私も
アボリジムの活用したものを作りたい
とわくわくしました。なんとか絵画作品に
取り入れることはできないでしょうか。


15 / 授業内容: 


Blank page with a diagonal line drawn across it.


<感想記入・出席確認>


- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。


○は、確認印欄です


2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>私も写真を参考にして写真絵画を制作してきて、写真と絵画の違いと何かわかると言っていた。</p> <p>写真に似る絵画には、何が似ていないものをその作品に足さなければいけないかなと授業を受けて思った。</p> <p>(ルイス・キャロル やばい)</p>			


5	5/23	授業内容: ナラティブ・ナラティブ	
<p>言葉(音声?)がどこまで通じるものがあった。</p> <p>これ「アパロガス」はよくわかるなかな。これ「ニヒニヒ」が私的には好きだったかな。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>10分間の「小学生の頃」は描いて、思い出が、これハッキリしたかな。</p> <p>写真絵と説明した人すごいと思ったが、これはすごい。新しいものを求める熱いハートがこれだけあるのかな、と思う。</p>			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>最初に見たのは、途中で気持ち悪くなり、ギョッとしました。</p> <p>「これは、木村」は、ナレーション付かな、有妙だったかな、もう一度見たいと思った。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>20分間の「現代のルビタ=3分」は衝撃だった。</p> <p>アニメは、おもしろい表現が、これの中心かな。</p> <p>映画絵と表現のことで、はじめと知る悲しみというものがあることを知った。</p>			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>今日の2分、観たかな、どちらかよくわかるかな。</p> <p>絵は好きだったけど、全くわかるかな。</p> <p>米内くんのやつが、口で言うの、可憐な感じがした。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 


何れも絵画は昔のよいものとして
 考えられてし、自分は現代アートのよう
 なものに一切興味ないと思っていた。
 土井・ジーン・パイフの紹介動画を
 見て、何かが開花してよ
 気がする。かつよかったです。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


最近 飛んでくるところは3Dとか本物の
 ように きれいな色合いが出て、
 和洋昔の方が好きだ。
 音も あの超ドット画面も、
 わくわくする。
 もっとドラクエがやりたい。

9 6/20 授業内容: エッセイとデジタル表現 


プログラミングが出来る人の頭の中を
 見たい。計算... 数式...
 やっぱ 数学をやっておけばよいかと
 今後悔。CG制作をやってる
 友人が 数学ビビって言ったの思い出した。
 あと、ワグワグールが 子も向けてないだろう。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 

何かを可視化して 全頭頭に入ると
 しい...
 Team Labo? 東大出身...
 やっぱ デジタルの世界は頭が
 つかない。物理 数学が高校のとき
 違うとて 和洋はでまふのかわかる。


10 6/27 授業内容: 絵画×デジタルのXページ 

和洋 リズム 描くのが好きだ。
 写真絵画も 見たいも好きだ。
 けど 今日の授業を愛して。
 今の私の考えが よくわかるな
 感じがした。高橋由一さんの絵の
 ところど どんどんわかるな感じがした。


14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

和洋に 「ドラクエの最終回知ってる?」
 と訊かれたのを思い出した。中身は
 知らず「下」だ... 作者が考えたもの
 ではないか... ネットで広がるのが
 あんな面白いものか。
 センサーのしりあのおとこ×丸見にこれはあの子か
 なんて着目してはよかった。おもしろい内容。

確認印
 し忘れ
 だけ
 ...

11 7/4 授業内容: デジタルなローテック 

基本的には 15分程度でわかった。
 プログラミングは 絶対ではない。
 友達が 死にそうに願っていた。
 数学? 算数? ... もう一度と
 やりたくはないので プログラミングは
 無理だ。
 あとスクリプト言語の体験だった。

15 8/1 授業内容: 映像表現について 

美術をやると、ただ自分の得意
 好き嫌いで 偏った活動は仕方がない
 と思った。日本の美術をいっしょに
 芸術表現に 触れたいのには...
 今、 「TANGO」に見入
 った。もう一回見たい。

<感想記入・出席確認>

◆提出について


授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。


<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>


◆返却について


学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。


○は、確認印欄です


2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>好きな作家 天の絵を見て、二人の絵を描くようにしたいと思うことがあります。でも、時代は流れていて今流行している物も私がつくっていくものが同じであって意味がないと考えが変わりました。特に写真の歴史はそのこととも話していると思います。やはり絵画は難しいですね。自分の描きたいことをつかず、新しいものをつくってみたいですね。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>BGM を上手に利用しているなと思える作品ばかりでした。一番好きだったのは「小さな兵隊」で「ラストの BGM」すくハラハラしました。他にも「8回車」の見せ方がおもしろく、楽しいアニメーションだと思います! 「アスパラカス」は意味がまったく分からなくて、劇内の家の反応が私と同じでした。ちょっと気持ち悪いです...</p>			


3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>小さい頃にアニメづくりの本を読んだことがあり、ソートロープからソートロープまでのことを熱心に何度も読んでいたことを思い出しました。すくなつかしかったです。アニメーションの発展は今の日本文化の支えだと思えます。誰もが興味をむく不思議な存在ですね。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>「Divers in the rain」に出てくる女性は船に乗っていて死んでしまった彼女を助けた男を見て見ました。男性が最後に沈んだ時に彼女を助けることができた自分の気持ち? なのかなと、考えれば「老えるほど難しいな」と思います。もう一つの作品については、七人の関係にうなづいていました。I Love You をキレイという彼は心が「近い人か」欲しかった母という存在に気付いて、心が満たされたという内容かと</p>			


4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>今のアニメーションと昔のアニメーションとでまったく違いは誰もが知っていることですが、昔のアニメーションの方がなにかほほえましく、5分、10分とかじかいの1に伝えたいことが伝わってきて、新しいのにはすくいいなと思いました。アニメーションをつかったマッケンや身塚さんはすくいい人です。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>今まで外国人の昔のアニメーションを見てきたが、日本人のアニメーションの方がまったくよく分らないです。すくおもしろく笑ってしまった、何だか苦しくなるような不思議なアニメーションだと思ったり『わからないうつろの表情がすくく面白くて私は好きでした。夢なのか夢じゃないのか、なぞばかりのアニメでしたか。』</p>			


哭いお。

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 


今まで過去の作品にはあまり関心がありませんでした。メディアアートの作品は全く知りませんでした。様々な映像を見て昔の作品でも今生きているものが驚く作品が人々にあるなんて...と口を開いたまま思っていました。昔の人たちの作品には学ぶべき点があることを実感する時間になりました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


ゲームの表現の広がり方がおもしろかったです。改良されていくシステムの様子を見ていて今では当たり前のようなものです="="と感心しました。スクロール発想は当時す="驚くことですね。機械の発達とともにゲームの発達はよく分かりました。

9 6/20 授業内容: コンピュータビジュアル表現 


トランスフォームがす="す"で感激しました。もっとくわしくしてほしいからす="す"が、1つずつ分けて制作していることは分かりました。ARS ELECTRONICAの2011年の作品の制作過程が見ています。360度でグラフィックをつくる人の精神がす="す"です。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 


team.Labの壁画と横スクロールゲームの関連性が面白いなと思いました。若冲のトット絵を映像化したような発想も横の世界とトット絵という点でつながったのでしょうか。佐藤雅彦さんのCMや2355など見たことのあるものはかりで、音とリズムで印象を残すという効果の強さが実感できました。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


自分の作品は自己表現でできているのかと奈良さんの絵を見ながら考えていました。私も皆も性格も人生も違いました。私が生きてきた人生は私もつくるにかけかえのなるものだと、思っていたら幼稚園の頃が思い出されました。私だけの大切な思い出を形を変えて表現できるまではじれ程自分と向きあっていくのも、自分から逃げた大人にならなくないです。

14 7/25 授業内容: ネットワークがたすお 

考現学の存在を知って自分もやりたーと思いました。深く考えるということは大らかなことで自分の引き出しを増やすことにはかながると思います。「デザイン」は好きな番組の一つなので中村真吾さんに強い興味がありました。ネットワーク表現がいろいろいですね。

11 7/14 授業内容: デジタルなグラフィック 

コンピュータができた図形やアルゴリズムなどを作って表現が広がり1980年代にはここまで高度な技術をもっていったのかと驚きました。昔の人たちの当時の新しい技術を使った表現がす="す"今の技術を使ったTRONがあまり評価が良くなかったと聞きましたか、高度な技術程す="す"というわけではないということなのでしょう。

15 8/1 授業内容: 映像アート 

マヤ・ケレンの『午後の細目』のBGMが東洋の曲に聞こえました。影響を受けていたのかなと思いました。表現の方法がそれぞれ新しいものを求めてきたものなのか作品からよくつたわり、今の時代でもおもしろいと思うものはかりです。『夕陽』目が追いつかなくなりました。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>今まで写真はただ撮っただけなのに 絵画と同じようにどうして芸術的なか 思っていました。しかし、写真も絵画も 何を表現するかに関心してその時代の 下やりや裸像をモチーフにして、向か 自分でその作品で写真にしていく子 と思えます。私も作品を作るときに今の時代 でどういうものかというのを考えることを大切 に作りたいと思っています。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>「小太郎兵隊」は音のついでにストーリーは 分かりやすかったため見やすかったです。しかし 音の説明がない分物語の流木を察 たり、意味合いを考えたうえでおもしろかた です。Competition in blue は四角か 動いて具体的なものはでてきません でした。これもまた自分でいろいろを 考えて楽しめるのでおもしろいと思いました。</p>			

3	4/26	授業内容: 動く映像	
<p>今は映像はすぐに簡単に見える ので映像に対して感動したり、深く しるべを考えたうえでありませんでした。 しかし、パラパラマンガやフタキスティコップで 止まると絵が動いているように見え、 おもしろいと思えました。作品を 作る時には、1つの視点からではなく、トリック とか考えて見ておもしろいものを作りたいと思 っています。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>BIVER in the KINE E EVERYTING WILL BE OK 場面ごとに何となく 意味が分かるが最終的にストーリーは 全く分からなくなってしまう。 先生の言う通り、どちらか一方と笑えるところも ありましたが、なぜかリアルで現実的恐怖さ がありとてもおもしろいと思えました。</p>			

4	/	授業内容:	
<p>----- ----- ----- ----- ----- -----</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>確かに今まで「まんがイコールアニメ だ」と思っていました。しかしアニメーションは どうやって作られたかはなく、何かに映ら れるかということと絵画、漫画、動 (映画)などいろいろな種類のアニメ ーションが驚きました。他の子の作品を見て 長い机を使ってこれにもいろいろな発想が あるなと思いました。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの探査 (講)

今までメディアアートとはパソコンとか
 を使って映像や音を演出するとい
 うのは認識がありました。しかしメディア
 アートの歴史や元々の意味合いを
 知って、油絵とか工芸とか種類で分けずに
 芸術 全てのことを示しているのかと思
 いました。油絵は油絵とか映像は映像と
 思わずに全てを知って、統合させていくこと
 がいい作品にできているのかと思いました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の凌遷 (講)

私は昔からゲームをしていまして
 でした。昨日、今日昔のゲームの画像を
 見て、やってみたく思いました。画面があらがたり
 古い感じはしませんが、疑偽3Dであったり、
 自分自身的主人公になって成長していくのか
 体験的で本能をくすぐっているから
 かなと思いました。

9 6/20 授業内容: コンピューターとデジタル表現 (講)

ういっぴのテレビ番組を見たときはシニ
 ンギであつたにとらえていました。最新
 3D CG 動画を見てすごく美しいなと
 思いました。そして今更け気な気分が
 見えて、映画やCMはデジタルの様々な技術
 あらわしているなと思いました。メディアアートは芸術
 なのか? という気持が今更け気な気分が、この5分
 間はデジタル表現をうけ入れていくことで芸術は
 発展していくのかなと思いました。

13 1 授業内容: デジタルの空間表現と
 フォト (講)

なにかと知っているとCMが出ていって
 いっぱい見ているCMには
 人の目をくわかにいびく方法が使わ
 れていることを知り、驚きました。確かに
 CMを歌のように知っている方に商品が
 何度も唱えたいなと思いました。

10 6/27 授業内容: 絵画、メディアの××× (講)

最近、人をモチーフにした作品を作りたい
 と思って顔を描いてデザインしています。ほい
 人をデザインする中で構図もよく知り、それ
 使った別の方法で表現したいなと思いました。
 しかし、デジタルにいくうちにどうすればいい
 満足いって何か表現するということも
 思っています。最近、デジタルにな
 っている見れば分かる絵画と見ると全然
 絵画のちがいはよく分かります。

14 7/25 授業内容: ネットワークの進化 (講)

ネットワークは日常の中でとても身近な
 もので、ネットワークがどういうものかにつ
 いて考えたことがありませんでした。ネットは
 個人情報も流れて大変だという印象が
 強いですが、一般人それぞれがメディア
 コンテンツとなり、もの概念を発展させ
 ていくことで面白いななと思いました。

11 7/3 授業内容: デジタルなローテク (講)

パソコンで文字を打ったり、図をかいたり
 今まではよくないかと思っていました。か
 ら一つの曲線を描くにしてもとてつない
 計算がパソコンの中でなされていたことを
 知り驚きました。パソコンの歩み、くみも
 ちと知り、利用していくことで新しい
 作品に通じられるかなと思いました。

15 7/31 授業内容: 映像表現の分類 (講)

実験〜というのは今まではよく分
 かっていませんでした。しかし実験〜とは
 芸術本来のあり方であり、芸術を
 いくと必ず必要なものだなと思
 いました。映像は物語という印象が
 強いですが、色や形、動きなど物語
 類のないいろいろな表現が
 知り、映像はあんな面白いな
 と思いました。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>私は高校時代は写真部だったので、今日の授業はとても興味深かったです。写真の歴史を知って、成程と思いました。今は、絵の展示の方が多いにしろ、普通に写真展もあるので、写真展自体が批判されたことに驚きました。それと、写真自体が芸術か否かということもとても難しいなと感じました。昔の人達は色々考えながら今に至ったんだなと思います。</p>			


5	5/23	授業内容: グラフィックとノングラフィック	
<p>言葉のないアニメはほとんど見たことがなかったのですが、今日見ておもしろいなと思いました。言葉を入れなくても絵と音で言葉表現したり、形と色を動かして見ていて楽しかったし、勉強にもなりました。アニメを作っていた人たちはいろいろ研究しているのだなと思いました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像 MOVING IMAGE	
<p>実際にパラパラマンガなどを手にとりながら授業を受けると本当に楽しかったです。徐々に進化していく動画技術の歴史をみていて、昔の人たちは本当にすごいと思いました。今はほとんどデジタルになってしまっただけ、今の時代でも普通に楽しめるのは、発明した人々が頑張ってくれたおかげだなと感じました。</p>			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>今日見たアニメーションは、私には何か表現したいのか全くわからなくて、まるで、難しい本でも読んでいるような気分でした。おかげで、アール・ブリコッレの作品はとにかく現実的なのとこがあたりして、興味をもちました。ドン・ハーツフェルトの作品は言葉があったのでまだわかりましたが、とにかく斬ったです。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>手塚治虫の漫画は好きで読んだことがありましたが、アニメを見たのは初めてだったので楽しかったです。あと、外国の100年も前のアニメを見て、100年前からこういう技術があったことを知り、とても驚きました。昔のアニメーションを見れることも楽しい授業でした。</p>			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>うちの母がたまにアニメのことをマンガというので結構モヤモヤしていましたが、今なんとなく謎が解けました。日本のアニメーションの歴史も長いんだなと思いました。今日2つの作品を見て意味は相違わすわかりませんが、おもしろかったです。あと他の人の絵コンテを見て、自分の世界観をもっていてすごいなと思いました。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 


まず、メディアと一言で言っても、いろいろ種類
 があり、それぞれに個性があるのだと思
 いました。そして、その中のテクノロジーをアートに
 した作品がいくつかあるのだということを知り
 ました。いくつかビデオを見ておもしろく、わりと
 私の好み合うなと思いました。テクノロジーアート
 に色々あり、芸術は複雑だとも思
 いますが、さらに複雑になりました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


昔のゲームが、たくさん出てきて、色々みて楽しくた
 り。疑似3Dから、ポリゴンになる過程が、よくわ
 かり、おもしろかったです。今でこそ3Dのゲームはこ
 く普通になっているけれど、その時代には、た
 ら、モブ
 ンク料理で楽しんだらうなと思いました。9
 0年代か、うやまいいと思いました。ゲームは好き
 であり、よくわかる方だと思つので、今日の授業は興味
 深かつたし、楽しかったです。

9 6/20 授業内容: コンピューターとデジタル表現 


オタクとは何だろう...と考えさせられました。私は、イラスト
 とは描くサークルに入っているの、生徒さんが卒業制
 作にイラストは描かないという考え方はなんとなくわか
 ります。イラストも色々研究して突きつめたら、芸術にもなり
 るのかな、と少し考えました。あと、104コンで描かれた絵は
 全部CGだと思っていました。IPというのあまり聞か
 ないで、「ウゴウゴユルカ」を見てCGに時代を感じました。
 内容は今でもおもしろい。CG+IPの芸術がこれから進化して
 いくかな
 と楽しみです。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 


マリオの横スクロール、ドラクエでの上下左右のスクロ
 ールは日本が生み出したものだと聞いておどろまし
 かったです。そしてそれを日本画から無意識に継いだもの
 といわれておもしろいなと思いました。任天堂もたしか
 最初の花札を作っていたと聞いたので、ゲームと日本歴史は
 意外と深い関わりがあるのかなと思いました。
 物理は昔ながらの本当に苦手で嫌いだ、たのだから、映像工
 具を面白くして興味が増えました。

10 6/29 授業内容: 絵画メディアとX、セーシ 


奈良美智さんのインタビューのロケで、「アツからは何も学ん
 ない自分と向かい合っている」と言っているのを聞いてなるほどと思
 います。でも、何かに影響を受けるのは自分がするの
 に、「アツから何も学んでない」と言いきける奈良さんは不思議な人
 だと思いました。「見ればわかる絵画」と「観る楽しみを持つ
 絵画で「見ればわかる絵画」を描くにはとても通じがたいと
 描けないと思います。非常に描くと見る人々に色々解釈を
 持つには、おもしろいと思ひます。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

私は、小学校の1年くらいからインターネットを使っていた
 りですが、その頃はよくインターネットの使い方がわからな
 かつた。ゲームしかしていませんでした。その頃に色々なイン
 ターネットのおもしろいコンテンツがあり、ゲームしかしてな
 かつた自分はおもしろくないな、と思ひました。今のネット
 は動画とかすごく速く読み込み、キレイだし、どんどん進化し
 て使いやすくなる色々なことができてきたなと思ひました。

11 7/4 授業内容: メディア・コンテンツ 

Xメディアコンテンツという横文字を見た、反射
 的に最新の技術=複雑なよくわからないもの
 というイメージを持ってしまいましたが、ボクシング
 不手と見せられて、すくなくいい気持ちになりました。80年代の映画の1部を見て、Xメディアコンテ
 ンツについてあまり難しく考えなくていいと気が
 楽になりました。最近、技術もどんどん発展し
 ているのでXメディアコンテンツも色々な表現方法が増え
 ていくのかなと思ひました。

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類 

映像表現にはたくさん種類があると学びました。
 今日の授業でもいくつか映像と見ましたが、
 それぞれ意味がよくわかるほか、上のできるから、それ
 を使った動きとか、幻想とか、テーマがあるのか、などとわ
 かりました。動きのくりかえしは映像しかできな
 ないことだし、印象に残るのだからおもしろいので、
 実験映画は意味がわからなかつたけれど、動きとかに
 着目するとおもしろいです。

<感想記入・出席確認>


◆提出について


授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。


<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>


◆返却について


学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。


 は、確認印欄です


2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>少しないように子供の頭を橋みたいな物で支えている写真が印象的だった。そこでして昔の人は写真を撮りたかったのか!と。ナガールの写真だけがこそこそでいること、気球が普段見ることのできない屋根もとるというのは写真の価値も理解できるなと感じた。</p>			

5	5/23	授業内容: 「ラティグ」と「ノンラティグ」	
<p>「ラティグ」と「ノンラティグ」の意味と違いが初めよくわからなかったが、小さな兵隊と composition in blue を見てから、(アスプラモですが...) ノンラティグの映像作品の意味がわからなくなると、何を伝えているのだろうかを感じてこういうことかと気づいた。小さな兵隊と「ことば」は「ことば」は声はないけれど分かりやすく見物だった。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>普段何気なく見ていた映像には要素があったなんて全く知らなかった。パラパラマンガがアニメーション制作の中で使われていることは知っていたけれど、まさか映像の表だったとは! とても勉強になった。ソートロープは最初ぶんぶん回ったと思ったが、残像がのこって帽子をかぶったおじさんを見て、「おお」と思った。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>今回見たアソート・パルコの作品は正直よくわからなく、何だかコワイなと感じた。女性が目を閉じるために雨の音がうるさくなったり、ダイバーの男性はなんだったのかよくわからなく、不思議だった。2つ目の作品は言葉があまりなくて、でも思ったり話したなと感じた。</p>			

4	/	授業内容:	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーション	
<p>わからないアニメを見て 2010 年に制作された作品だったので見ることができた。登場してくる人物それぞれの特徴の意味がよくわからなかったが、所々にあははと笑えるポイントが沢山あっておもしろかった。絵もユニークな感じで今風な感じがした。</p>			

8 6/13 授業内容: デジタルアートの不語 (三浦)

メディア系のアートって何なんだ? 何が
メディア=ア=メ=シヨニ、グラフィックしか
思いつかなかったの? だが、今日、自分の
知識のなさを感じた。どうして今まで、キネ
ティックアート、ライトアート等を知らな
かたんだ? うと作品を見て思った。映像でみた
キネティックアートの作りビーンをみる機械と
噴水はすごいと思いつつ、なにか笑ってしまう
作品だなと感じ、動くアートいいなと思いはした。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

ゲームの進化に気づけてよか
た。ゲームボーイから3DSまで
使ったことがあったが、ただゲーム
してただけなので、ここまで
違いがある分まで知らなかった。
今回の授業で、ものすごく
昔のゲームをやりたくなっ
た。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

休憩の時にウゴウゴルーガを見ま
す。どういうものがデジタルなのか
ということが分かった気がした。
とてもシュールな作品ばかりでした
が、デジタルでしかできない感じが伝
わってきた。現実世界ではありえない
こと、夢みたいなきことを表現できる
のがデジタルなのかなと思う。

13 / / 授業内容:

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ (三浦)

自分が納得しなかった作品を
他人が良いと言っても嬉しくな
いと、奈良さんが言っていて
今まで「これは...」と自分で思
っていたも、友人とかが「いいね」と
言ってもうた時に別にいいのかと
納得してしまっていた自分が「めだ」
と感じた。だから、中途半端な作品に
なるのかと反省した。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

ホップンじゃない言葉にホップン体
を使うよーと思いつつ、自分も
そんな感じで使っていたことを
思い出した。ホップン体は太く
て見やすいからみんな使ってしま
うんでしょ? かな。ヤンマーのキャラ
好きだったんで昔の方が好きです。
新しいのは日本らしさが消えてしまっ
てい
気がする。

11 7/4 授業内容: デジタルなローテ (三浦)

USBで16GBのものを保てる
ので? かな。毎回その数字を見る
たが、16GBって容量多いの?
少ないの? と疑問に思っていたの
で今回の授業で知ることができ
た。アルゴリズム体操がアルゴリ
ズムを表現していたとは知らな
かた。意味もわからず見ておもしろ
かった。

15 7/31 授業内容: 映像表現の分類 (三浦)

ズビクニユ、リフチニスキーの「タ
ンゴ」で、最初から最後まで
ホールを入れて取ってきくり返す少年
が一番印象的だった。どなたかの
カロリー消費するんだよとツッコまくな
る。ぶっかきそうぶっかきない感じが
計算つくさず作られていておもしろ
かった。午後の綱目は夕暮の「世に
奇妙な物語」に出てきそうななにも
も三々ない怖さを感じた。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	伊藤
<p>写真の出初めは絵画と対比される ことが多かったのは今の自分からすると 少し不思議でした。今は深く考えず 写真を撮っていたりしていたけど 昔は自然も写すことが、写真らしい スタイルだったが、写真は「芸術」なのか? とか深い議論があったなんて知らなかった 今は「写真」といえば「写真」になってよかった。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブと「ナラティブ」	伊藤
<p>川口はな兵隊が「こぼれ」は、観てい ると自分から気づかされたからあんまり見られませ それに比べて「アスバラ」が「ストーリー性」があるか ないのか何かも言えただけで、このシーンには どんな意味があるのか? などものすごく考え てしまいました。「78回観た」は「インタラクティブ」とい うことが分かりました。ナラティブに インタラクティブの方が画面が切り替わったとき、そのま ま観ていけるような感じが しました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	伊藤
<p>今見たらこれを見るためにわざわざ 買うのか? というくらい初期の動く 映像技術は単純なものからできていて 驚きました。単純だけど、目の錯覚など 理屈で動いて見えるように気づいた人は すごいと思いました。これからもっと進化したら 映像はどんな風になるのか楽しみです。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	伊藤
<p>どちらの作品も観終わったあと 悪かったです。展開の切り替わりが 速い「きっと全然大丈夫」はわりと「根 の高さを感じられたので」他の作品も おもしろいと思いました。Divers in the rain は女の人の場合の世界が とても不思議でした。夢なのか現実 なのか分かりませんでした。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	伊藤
<p>映画はなんかからできいたな んて知りませんでした。「リトルニモ」 を見て、少し怖いけど楽しい気持ち で作ったのは伝わりました。「流れ ゆく船の映像を観たときは、 言わぬ人ではない言葉や文字などでしか 伝えられなかった非言語的な 映像で伝えられたことはかなり 感激だったので思っています。</p>			

7	6/6	授業内容: アニメーションとマンガ 日本アニメーションの現在	伊藤
<p>若いから頭がわかんない「少子」とい う言葉を知ったのは、と見るとこれ は真の方が知 る世界がせいぜい。現代を活躍しているアニメ ーションをつくる人たちが好きな人は井上さんで す。それと自分も色んな色んな色んな色んな色んな 今回見た人はわかりにくく色んな色んな色んな色んな かたりにアニメーション作品を作りたいと思います。</p>			

8 6/13 授業内容: テレノロジ-アートの系譜 (三浦)

和が好きなバンドのサカサカのリズムを思
 出したのは音楽と映像と光の相対性が
 見える島根の山と川が 非日常を感ずる
 あの空間がこれ好きです。それアートの
 ひとつと見てもいいから知 さいと見
 たい。中でも一番気に入っているのは
 オポア-トです。幾何学模様には
 を好き。Richard Abadeurの作品は

12 7/11 授業内容: 見ただけから操作へ (三浦)

ゲームを通じて2Dから3Dへの移行の
 変化を知りたい。擬似3Dの技術の3Dに
 見えることと実際の3Dの空間の
 見えることの違いは面白い。スポーツ
 に見えるけれど、実はゲームの操作
 による感覚の差は大きい。ゲーム
 操作のゲームを通じて今回の授業は
 叶うと思う。マリオのゲームの成り
 立ちは理由がある。それはゲームの

9 6/19 授業内容: ジェームス・タワーズの表現 (三浦)

現代の「内」は内は何でもありけど
 作品をどういった風に「内」にするの
 か。伝えるのが課題となっている
 知リ。和の要素何をしたいのか考え
 ておきたい。和の要素を
 作りたいのか、商品として作るもの
 作りたいのか、自分の中でどうい
 うか。葛藤が生かすこと

13 7/18 授業内容: テレノロジの空間表現について (三浦)

2355は以前から来ている。これは
 知られた時はラッキーだと思
 った。3兄弟を産み出した人と同じだ
 と思った。左藤さんのCMは
 面白い。頭に残るもので、
 宣伝効果が高い。数学的
 なものを頭に残るものか、
 面白いのは前から思う。興味

10 6/27 授業内容: 絵画×メディアの×セシ (三浦)

今まで自分の感じは、自分が
 見られる範囲で絵画を観た
 こと。絵画は、絵画という
 ものである。それを知りたい
 現代のアートは、絵画の
 解釈は、絵画の解釈が
 面白い。絵画の解釈が
 面白い。絵画の解釈が

14 7/24 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

今までテレノロジというだけ
 硬いイメージだったが、この
 授業を通じて、実際に
 ネットワークがもたらす
 世界が広がった。今
 回は、TOKYO STYLEと
 林本三。ネットワークがもたらす

11 7/4 授業内容: テレノロジなローテ (三浦)

アリスは単純だけれど、多くの
 ものの中心に重なり、大きな
 ものを産み出して感動しました
 ハットの飛ぶ方の法則に目を
 進化したと感じました。TRONは
 1982年のあのワイルドな
 2001年宇宙の旅。あの古さで
 ワイルドだから思い出しました。

15 8/1 授業内容: 映像アート (三浦)

感動したのは「タンゴ」という
 作品で、作品の
 みせ方がとても上手。集中
 できる作品でした。音楽にも
 関係がある。映像アートの
 声は、映像アートの
 映像アートの声は、映像ア
 ートの声は、映像アートの

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>写真の歴史には絵画というものが密接に関係していた。</p> <p>写真にしかできないこと、写真にしか表現できない芸術を追求していた人達の存在が今の写真芸術につながっていることに気がつくことができた。</p> <p>私も「芸術」の新しい可能性を常に感じて生きていきたいと思った。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>ナラティブなアニメーションは見慣れていて、いけるせいかとても見易かった。</p> <p>ノンナラティブな作品も独特な表現が見受けられ、興味深かった。</p> <p>「アスバラカス」だけは、音楽のせいかユニークな表現のせいかはわからないが、見ているとだんだん不安になった。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>動画を作るための様々な発明に驚いた。現在の形に至るまでに沢山の発明品が古い物から新しいものによって変わっていく様が非常に面白かった。</p> <p>当時の人達がこんなにも映像を作り出すために関わっていたのかと思うとメディアの力というものはやはり絶大なものなのだなあと感じた。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>「雨のタイバー」はセリフが無く、抽象的な場面が多かった。何を表しているのかわからない想像次第でいろいろな解釈ができるなと思った。</p> <p>「きっと全て大丈夫」では可愛らしい絵柄に反してショッキングな場面が多く自分が想像しているような恐怖を運んだ。トラウマになりそう。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーションと聞いてテレビで流れるアニメを想像していた私は、「沈みゆくルシタニア号」を見たとき考えを改めた。</p> <p>100年前のものとは思えないほどのなめらかな動き、何よりアニメーションによるドキュメントというものを見て、当時の様子が目の前に浮かぶように、アニメーションにはこのような表現方法もあるのかと衝撃を受けた。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>他の人の考えを見ることで「なるほど」と納得できたり、意外な発想があったりして面白かった。「長机」だけでここまで広がるのかとびっくりした。</p> <p>自分の想像力の乏しさを感じ、少し恥ずかしくなった。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジ・アートの系譜 (鳥)

メディアが進化すればするほど、新しいアートの体系が生まれていく。光や動きまでも作品としてまとめ上げてしまう人達の存在に驚きを隠せない。芸術はどこまでも広がっていきけるものなのかと、そう思うとわくわくする。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

私はよくテレビゲームをプレイするけれど、表現の工夫だとかそういった細かいところに注目する機会は今までなかった。ローグライクの迷路型ゲームも疑似インターフェースから全てが3Dで表されていたりするし、表現技術の向上がより一層感じられた。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (鳥)

CGの万能さを思い知った。今では手軽に2D、3DのCG作品を作れるけれど、プロクラミンクだけでCG作品を作るなんて、と驚いた。現実の事物の質感を忠実に再現しているものもあり、面白かった。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について (三浦)

数値曲線は日常の中にたくさん潜んでいるなんて考えたこともなかった。西洋画と日本画での表現の違いにも通じるかもしれない。個人を構成する知識・環境などによって、それぞれ見えている世界が違ってしまったら面白いなと思った。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアとメッセージ (鳥)

自分の経験や過去の体験。元々持っているものに気づけるかどうかという課題にはあった。自分の表現したいものとは何だったか? 他人のために絵を描いていられないか? このことについて今一度考えてみる必要があると思う。自分自身をつきつめることで、視えるものをただ描くだけでなく、深みを持った作品を作り出せるのだと思う。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

消費者と生産者でわかれていたのが、インターネットの登場によりそれぞれがコンテンツの供給をしていくようになったというのは面白い、流れたと思った。情報という不確かなコンテンツを人と人の境界を超えて伝えることができるのがインターネットなのだと感じた。

11 7/4 授業内容: デジタルなローテ (三浦)

Birdkoidには3つの動きの条件が組み込まれているたけなのに、それだけで本当の鳥のように動きたす。3Dの映像を見る機会も多いけれど、アルゴリズムについての理解が深まれば、自分で3Dモデルを作ったり、動かしてみたりすることも可能なのだろうかと興味を尽きなかった。

15 8/1 授業内容: 映画表現の分類 (三浦)

実験映画は個性が重要視されている? いくつか鑑賞したけれど、それぞれが独特の雰囲気を持っていた。著作権についても、きまりを守らなければならぬと一言で片づけるものでもないようだ。映像アートの多様さを感じることができたと思う。

8 6/13 授業内容: テレヴィジョンの系譜 (三浦)

メディアアートは、プロダクションマッヒ
ニクヤ オブ アート など、今とでも
注目をおびているものが沢山ある
んだなと感じた。音楽と色と光
などを融合させたアートは私たちに
とても感動を与えてくれると思うし、
これからとんとん発展していくと
思う。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

私は全然ゲームはやらないのですが
今日の授業は新しい発見が沢山
あって、とても面白かったです。スノー
インベーターがカラーなのではなく、
フィルムをほってカラーに見せると
いくとを初めて知ってとても驚きま
した。また現代のゲームはすごく発達し
ているし、スマホで無料ゲームをプレイできると
昔は画面をスクロールさせるというのと比べても
すごい発見だったなと思いました。

9 6/20 授業内容: デジタルと絵画表現 (三浦)

コンピュータ・グラフィックができるよ
うになってきたのは1960年という
ことが分かって、思ったよりも早い
時期からできるようになったんだな
と感じた。ウゴウゴルーカを見て、
最初のCGはあの感じがしてなくて
今のCGの発達はすごいんだなと
感じた。

13 7/18 授業内容: (三浦)

チームラボの作品は以前テレビで見た
ことがあったのですが、チームラボの作
品の作りかたデジタルアートは、人口と驚
かせ、引きつける力があると思う。
いろいろなCDでは、作者によって
いろいろな特徴があるんだなという
ことを知ってとても面白かったです。
CM作ってみたい!!!
認識のスイッチをキカス

10 6/27 授業内容: 自己表現とは? (三浦)

奈良さんのビデオで「勉強は習うことじゃ
なくて自分で探っていくこと」「新しく
習うわけではなく、忘れていたことを元々
自分の中にあるものだったんだ」という言葉
が心にひびいた。また、ビジネスのために
絵をかくのではなく、自分が描きたい
から描くというのがすごいと思った。
私も奈良さんのような気持ちで書道の作品
を作りたいと思った。

14 / / 授業内容: (三浦)

(A large diagonal line is drawn across the page.)

11 7/4 授業内容: (三浦)

私は小学生の時毎日のようにヒョコラ
スイッチの「アルゴリズム体操」と「アルゴ
リズム行進」を見ていたけれど「アルゴリス
ム」という言葉はどんな意味だろうかと思
いながら見ていました。今日「アルゴリズム」の意
味を知って、長年の疑問が解けた感じが
しました。また鳥もアルゴリズムに左右され
て飛んでいるというのにもとてもおどろきました。

15 7/11 授業内容: (三浦)

オスカー・フィッツパターの「アフレット」を見
て、音楽と美術が合体した作品は、音
楽だけの作品より、美術だけの作品より
見る人を楽しませるエンターテインメントに
なるのではないかと感じました。
また言葉のない映画は言葉のある映
画よりも、見る人によって感じることが違
うというのにも面白かったです。

? 鳥の飛び方アルゴリズムを鳥の飛行と
あの鳥の飛行
したもので、
鳥の飛行の仕組み、飛んでいるのは...
はたしてのどろ。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>今の写真とはすいぶん違ったんだなと思った。昔の人が、めげずに写真の良さだったり魅力を探求し続けてくれたからこそ、今の写真技術があるわけかな。坂本龍馬のあの写真の裏には、そんな事実があったのか!と驚きました。今残っている古い写真にも、それと違ったり絶対的なテクニクがあるのだなと感じた。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブレ・インタラクティブ	
<p>「小さな兵隊」を見る。布の落ち方や相手の仕方などがよほどシリアスな気分させた。この作品に影響を受けたのかなと思った。(どろろは失敗じゃないが)後に行くにつれて、物語のいいインタラクティブになり、こちらは本当にわかる感じなんだな。なと思った。インタラクティブは作品として楽しむのが、別れ道で、インタラクティブはもう好き嫌いから別れ道だと思う。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>アリュージョや、ゾートロップなど、実際に見ると、やっぱり面白いなと感動した。最初に発明した人は本当に偉大だと思う。小さな発明が進歩して、私たちが今見ている映像ができたのだと思う。人間だけが感慨深い。今は技術が進歩しているが、昔は映画し本作るのに、どうして大変だったのだかというところがわかった。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>セリフはなかったが、静かなシーンの後に急に爆笑。胸に大きな音がかたして、びっくりした。たはこの、火を苦しむ転げまわるシーンが、非常に印象的だった。2つ目の作品は、最初音楽も明るくて絵も簡素で可愛かった。楽しい作品なのかなと思えた。自分の作品とは違った意味で良かった。2作品とも、全体的に人の話かけからなかなかな、目が離せない。これは、どうやって終わるんだろかと思った。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>「泥みかくルタニア」を観る。100年前に作られたとは思えなかった。強烈な印象を受けた。声が入っているわけでもなく、字幕と映像のみだったのが、凄く面白かった。主役、台詞もなかった。こういう人達のおかげでアニメーションが確立し、どんどん技術も上げていって、今私達はアニメーションというものを観る、楽しんでいるのだなと思った。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>17目の作品は、クスッと笑ってしまうような面白い作品だった。2つ目の作品は、今まで見てきたようなちょっと面白い作品に、雰囲気がかかっているな、と思った。「WATER」っていう題名を最初聞いた時の「X-シ」とは違って、なにか新鮮だった。昔の作品を見て、純粋にすごいなと思った。アニメーションも自分も思いついたものばかりでおもしろかった。</p>			

8 6/13 授業内容: デジタルアートの系譜

ラスコーの壁画が天井に描かれていたことを初めて知って驚いた。先史時代の人たちに、
 かつては視覚よりも聴覚中心で生きていたのだから、
 芸術に筆直も水平も円もなすのだから、
 現代の芸術には、こういうところも多く
 の共通点を持つ。これは、今こうして私たちの
 身の周りにあふれている人だと思えば、長い歴史
 の中で知らず知らずのうちに受け継がれてきた人
 だと思える。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷

昔や、そのころのあるゲームの作りかたが、
 たいてい、その人たちがあんな不思議な気持ちにな
 った。その人たちは、決して驚かす機能でなく
 も、それを忘れたせいで、楽しく見せるだけ
 には、決して、知識が、このように知識
 が、
 だと思える。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現

ウーゴルーがを見た後、もっと最近作られた
 CG映像を見ると、ほんの数十年前で、
 ウーゴルーが、
 今のコンピュータ、デジタル技術よりも、
 今のコンピュータ、デジタル技術よりも、
 今のコンピュータ、デジタル技術よりも、
 今のコンピュータ、デジタル技術よりも、

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現

コンピュータサイエンス、数理論語など、
 言葉だけを聞くと、
 数学的、
 物理的、
 運動の軌跡は、

10 6/27 授業内容: Xメディア、デジタルと絵画表現

「見れば分かる」絵画と「見えない、意味を
 持つ」絵画で、
 絵画の例が、
 絵画の例が、
 絵画の例が、

14 7/25 授業内容: コンピュータネットワーク

セザンヌの例のように、
 おもしろい、
 デジタルメディア、
 デジタルメディア、

11 7/4 授業内容: Xメディア、タイムアート文化基礎

ギガ、テラの次があることを初めて知った。
 ペタやエクサは、
 アルゴリズムの
 意味が、

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類

テレビジョン、
 実験映画は、
 自分の個性を、

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>前回の話で、記録メディアとしての役割で発展してきたと思っていたが、写真家たちも表現するためには試行錯誤していたことが今回分かった。絵巻を描く資料としての写真ではなく、作品としての写真という事を意識してこれから写真も撮ったり見たりしていきたいと強く思った。</p>			

5	5/23	授業内容: フラメンコとノンフラメンコ	
<p>小さな兵隊は、セリフがないのストーリーが分かりやすかったのがいいと思った。これは言葉も視覚化したのが面白かった。アスパーガスは初めてみたところだった。78回転は音楽とのシンクロが良かった。絵柄もよかった。Composition in blueは特に音楽とのシンクロが良かった。フラメンコとノンフラメンコについてもよく分かった。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>最近ではアニメを見ることができる機会が多くなったが、今回の授業で、動画が初めてできた時の人達の気持ちも考えるようになった。改めて考えると不思議な事で、今でもパラパラマンが感動でできた多数の装置が究明された事から、長い歴史をつづり重ねてきたのだと分かった。これから動画も、作製側の気持ちも見たいと思う。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>国産アニメーション映画界を初めて知った。「海の大王」は、話が裁判頭に入るとなってきたが、絵の味や、音圧などがいいと思った。「キッて全て大丈夫」は、絵柄がかわいらしくて見やすかった。リアルな写真を使ったという表現がまた対照的で面白かった。どちらもナッセーションが強い作品だったと思う。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>マンガが、アニメのスタイルをつけた手塚も改めて偉大だと思った。マッティイの作品は今回初めて知ったが、100年前の作品にも関わらず、なめらかな動きが面白いと思った。手塚のマンガ表現とは別物だと思った。音楽とのシンクロもよかった。100年間という数字を聞いて、アニメの発達を感じた。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>アニメーションとマンガの関係について分かった。「あからない」は、絵柄の奇妙さと、所々笑えるシュールさが良かった。声と音圧が特に良かった。WAITERは独特のキャッチサインが良かった。課題コンテは、面白い発想が多くて見て楽しかった。色々なアニメーションがあるんだと思った。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (三浦)

1つの作品は、音と光が強くて、音と光の力を改めて感じた。池田亮司の作品は歩いているか逆に進む時が面白いと思った。今回様々なテクノロジーアートを学んだが、特に、ティンケリーのキネティックアートの機械じかけが面白くて興味深かった。そこからメディアアートを学んだと思った。また、美術史も学ぼうと思った。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

ゲームの話題が楽しかった。弟がプログラミングでゲームを作った。3Dで描いたグラフィックを3Dのように見せることの難しさは元々知っていたが、70~80年代からすでにそんなことをしようとしていたとは知らなかった。最近のゲームのグラフィックはよりきれいなものになっているので、そこからどうなるかが気になる。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

やりたかったことと求められていたことの差を縮めるために考えることが大切だと話で思えた。今回様々な3Dグラフィックを見た。その中でも興味深かった。特に、トランスフォーマーのメイキングは、手間をかけていることがより強く伝わった。最近のCGと最初のCGを比べてみるのも面白かった。CGの発展のよさを感じた。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

色んな映像を見ることが楽しかった。佐藤雅彦の映像は元々好きだった。今回見て、覚えやすい所が良いと思った。サイクロイド等の数理論議の話もおもしろかった。もう一度NHKの番組を見直すのも良いと思った。CGだけでなく色んな表現方法があることを改めて知った。

10 6/27 授業内容: 絵画とメディアのメッセージ (三浦)

最近自分のことについて考える機会が増え、その度に悩んでいた。今回の自己表現というテーマは興味深い内容だった。孤独にたえて過去の体験をさかのぼることはじめてたことについて話をして、改めて難しいことだと実感した。今までは技術ばかり重視してきたので、内容に目を向ける必要があると思った。また、美術史も学ぼうと思った。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

ネットワークについての内容だったので興味深かった。テキストのコンテンツが流行していたという話だったが、テキストもメディアアートの入り得るのではないかと考えた。テキストのコンテンツは、今でも一定の人気があるのも事実だ。また、消費者がプロデューサーでプロデューサーという表現も面白かった。ネットというメディアの面白さを改めて知った。

11 7/4 授業内容: (三浦)

10/1コンについて基礎知識の所は他の授業でもやっていたので、知っていることばかりになると思っていたが、IGBはMBの1024倍という話は初めて知ったので、まだまだ知らないことが多いと思った。CG、特に3DCGは今の時代ほとんどのメディアで見かけますが、80年代にもあのレベルのCGができていたのには驚いた。

15 8/1 授業内容: 映像文化 (三浦)

映像というものにも色々な種類があることを知った。みんなに色々なことを知らせることは知らなかった。実験映画といわれる、マヤティレンは、シュールな世界が印象的。最後のほうまで話したが、そのくらい以外では色々なプロダクションが可能ということだったので、映像という文化のこれからに少し興味があった。色々な作品を見ることが楽しかった。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>原民の絵画の代用品 → フェリックス・ナダールの出現、写真らしいスタイルの登場(聖地や空中など) 日常では見えない新たな視野(絵画の模倣ではない写真独自の発見(辺境異文化や戦士など)異世界の写真) → メディアの拡張(フィルムやビデオ写真への挑戦) → ハイアマニアの登場(ルスタロル)、流石の出現により写真はもっと進歩していったと思えた。</p>			

5	5/23	授業内容: ナニゴトにもナニゴト	
<p>「小島兵隊」ストーリーがわかり易くてキャラクターの優劣や動きがデフォルメに似ていると思った。「ゴゴゴゴゴゴ」風刺のミッドモーション性の強い作品で音の使い方がおもしろかった。「アスノラガス」2D目的表現が多くメッセーシ性はわかり難いけどテーマは強烈に伝わってきた。「16回車」AIHLと作品が繋がりがつき易い、連想ゲームをこの様に見た。「Composition blue」グラフィック資料、ほいのに幾何形体が踊っているように見え、ストーリー性も感じられる。</p>			

3	4/25	授業内容: 重く映像	
<p>写真が使われていたパラパラマンガが観て、普段当たり前に見ているテレビやゲームも原理は一緒なんだなと思えた。また動画と言わずデジタルで作れるものと思えて、その場で撮るのに「カメラで動かした絵をつかまれば動く」と言ってくれてくれた。カメラの錯覚など、動画が動画として見える原理や絵に対して起る感情移入による見え方の部分が見えやすくなることなども興味深く感じました。おパラパラマンガが面白かったです。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>「Divers in the rain」効果音が印象的でデフォルメされた動きが音ですごくリアルに感じた。たいてい不思議な動きや世界観なのにたまにすごくリアルに近い動きになっていて、おもしろいと思った。「EUPHYING WILL BE OK」おもしろいデフォルメの新しいガラスだからこそおもしろい動きや目の位置などで逆に感情が豊かになった。</p>			

4	5/15	授業内容: アニメーション入門	
<p>マナーのアニメーションは初めて見たのですが半場治虫のアニメもずっと動かすと言う印象を受けました。日本のアニメーションは発想力やシチュエーションにたよりに作られている印象があり、逆に海外のアニメーションは完成度や写真性にたよりに作られているような気がしました。</p>			

7	6/7	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>おもしろいバグ/和田淳 絵がどれも作風とマナーについておもしろいと思った。重たいものの動きと音が絶妙だと思いました。WAITER/山田達示 日本人の作品、おもしろい絵と一番最初に思いました。宿題の発表が色々な人の頭の中が知ることができておもしろかった。なので絶対に全員が見たいなと思ったのでぜひお見せします。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジー・アートの系譜 (第1)

最先端のメディアアートを観て、空間を作り上げて世界観をつくりこむようなものが多く、美術だけでなく専門的な技術も少なくない。費用もとてもかかるようなものが多く、一人では制作は無理で、デジタルアートには企画力や社会性やプレゼンテーション能力が必要不可欠だと思いました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

昔の初期のゲームを見て限られた表現のほかにゲームシステムがシンプルで、様々な工夫が見られて、おもしろいと思いました。私は今のCGがたぶんつかわれている映画の様なRPGのゲームが昔手頃ですが、物分りな情報量が的確でいいなと思いました。

9 6/29 授業内容: コンテントとデジタル表現 (第2)

デジタルでいかにいいことをデジタルでやる、という言葉が強く印象に残りました。私はデジタルの作業と言えばアタリでやる作業の分用、コストや時間の削減、と言った形で考えていました。イラストレーターも昔はアナログで制作していた写真の様な仕組みの分用物としか認識してなかったのですが、IPとCGの連動もよまわっていき人だったので、今回の講義で視野が広がりました。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

日本画を「レイヤーの視点」と表現していたのにすごく新鮮な驚きを感じました。私は「日本画」を無意識に「古いもの」と考えてしまっていたので、メディアコンテンツとは「変わらないもの」だと思っていたので、ゲームのシステムと共通点があることとそれを西洋のマスハクエサと同等のE&Tと考えていることにも驚きました。

10 6/29 授業内容: 絵画×メディアのメッセージ (第3)

「自己表現」に力を入れてよく考えればいいかなと思いました。私は昔から絵画と「紙」の絵画芸術は自分には無理だと思っていた。万人にわかるものを沢山作って、お金が貰えると考えました。今回の講義は私の考えとは真逆だったので衝撃を受けました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

最近のメディアアートを見てみると、やはり音楽とアートは距離が近いのかなと思いました。インターネットが発達したおかげで私達も簡単にたくさんの人に作品を発表できるしデジタルツールが発達したおかげで学生でも少ない費用で制作が可能になったと思います。デジタル+メディアコンテンツを正しく有効に使ってほしいと思いました。

11 7/4 授業内容: デジタルのD-テク (三浦)

デジタルで表現をしようと思ったら、自分の今使っているソフトがどういったものか、と言うことを知らないといけないなと思いました。私は昔は人の知識もなく「ペインターレイヤーが便利」と言うのが売りのイラストソフトを買ってペインターレイヤーと線引きがなくてよく困ったことがありました。あと「Fロ」今度見てみようと思いました。

15 8/1 授業内容: (三浦)

「映像アート」と言うときはよく抽象的で何が言いたいのがよくわからないような作品が多くて、おもしろくないな、とか昔手頃な、と感じることが多いのですが「タゴ」はストーリーも主題もよくわかるけれど、芸術としておもしろいな、とおもいました。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>写真にはできない 即興性やリアルさの追求 というところから、写真家たるロバート・フランクを して生々残像として。(633人画家たる むぎたけと) "その人(気味)に(かてき) 表現"と死ぬ気で追求していかないと残る ようなものなんて出来ないうたて改めて 痛感した。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブ・ノンナラティブ	
<p>ノンナラティブは全部私には理解できていない ようです。ニホ(アハ)からスタート作品)は 結局なにか意味をなしたのか、もって 美術教養を深めなければならぬな感ほ した。(深めたことで理解できるようになるか てかは別として)。アスバラグスロ本音に 惹かれるような感じになって、赤松が グロかたです。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>今までの映像は動くの口当たり前にな っている。当時は本当に画期的な発明だ たんだと分かったこと。この画期的な発明 に向かう人が鬼才とされたからその後に速 スピードで改良。さらなる発明が繰り返され 現代のX=行タイムアートがあるたこと。 なんかおもしろいなあと感じました。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>フリット・ハルンセンのアニメは結局なにか 意味をなしたのか分からないです。異土人おた 人は気人であるたか、主人公はなに 行ったりか、さぼりたり、あかなくてなにか 別の世界にまで入り込また感じでした。ド ハーリ、マルトの、思いました。 (なんか現実的なものに効いた) 両方ともへんなリアルさかあま感じました。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション	
<p>今のところおもしろいアニメーションは 描き手者のアニメーションは結局はリアル ぶかぶか、好きです。"沈黙のベル"は 通じることが多々あるたか、描き手た味 味から伝わり、ニホルな画面でもこま て表現権(こなたからかまかま)な と思えました。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>なんかおもしろいアニメーションは アニメーションの、これまで外国の人が作 ったから分かって、5分ないて思ってた 今日のを対してさらにおもしろい 印象が、か言時、おもしろい美術に興 味がある人でも楽しいと思うアニメ ーションは、改めておもしろい。</p>			

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	伊藤
<p>写真が発明されたことで画家の道が写真家へ流れたこと。写真家としての仕事以外の面で芸術性を遠い方々のは大変だったことがわかった。新しいものを探し出すというのは今も昔も変わらないので、当時の写真家達に同情した気がした。何故今絵を描くのか答えられるようになりたい。</p>			

5	5/13	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	伊藤
<p>ナラティブもノンナラティブも正直聞いたことが無い言葉だったが、今日の授業でぐんぐんわかってきた。私はどちらかかというところわかってきた。自分が好きなので「トータル」なことはことばのほうでナラティブな作品が楽しく見えた。特に後者はセリフではないけれど面白い声が入っていたり、絵自体もイマドキでセンスがある気に入った。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	伊藤
<p>昔の人間の様々な発明品に直接触れられてよかった。色々な発想で映像を作ろうとしていておもしろかった。当時の人からすれば、確かに鳥の走っている姿を目でとらえられるわけじゃないから写真から映像になる技術は完全に画期的だったと思う。機械は新しくなれど、おもしろさを探求するのは今も変わらない。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	伊藤
<p>現在のアニメーションと昔のアニメーションもどちらもクリティカルに受け取られていて、良い作品は時代と関係ないだと思われた。今日見たどちらの作品も、どこか現実味があって、少し気味の悪い感じがした。印象に残ったのは言うまでもない。タークは雰囲気が好きだからハーツェルトの他の作品も見たいとすごく思った。</p>			

4	5/10	授業内容: アニメーション入門	伊藤
<p>アニメの歴史を感じられる作品を見ることができた。私達が今身近に感じられているアニメーションとは手法も異なれば作品ではあったけれども、描いた人の技術は本当にすごくて、むしろ今より道具も無い状態であれだけ動くものが作れるのはまさにアニメーションの共人と言えるだろう。私も自分でアニメーションが作りたいと思った。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	伊藤
<p>日本の誇る文化のひとつとしてアニメがあげられる。そのアニメという概念自体が時と共に変わってきた。たしかに、マカを動かしたいという気持ちでアニメを作れば、漫画映画と併行してのモチベーション。今日見た日本のアニメは脈々かがわかった。最後に、みんなの考えた絵コンテを見たが、私には面白い自由な発想でとてもおもしろかった。私も歳を重ねるにつれて柔軟な発想ができるようにしたい。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (三浦)

メディアのとはえ方が日本とヨーロッパで異なるということに驚いた。メディアそのものの意味が媒体とかいう意味なので、確かに全てのアートは何かを使って作るからメディアアートと呼べよと思った。私も美術史にあまり詳しくない人同の1人だが、自分がこれから作品を作るにしても、適度に誰がとんことをしてきたかを知っているだけでとても有用なということがわかった。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

トビは、VA映像版のトビが、一見するとおもしろい。VAのトビは昔からあんな面白く思えていた。私も今回はたくさん昔のゲームを見ることのできたが、私の好きなセガのゲームも昔のゲームとしては3Dでとても面白かった。どこのゲームも現在までプレイして通化させて、今ではとてもプレイしていると思うと、通化の早さはすごいと思える。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

メディアといえはデジタルイラストとかCGとかを主に思っている。そういうことを勉強したくて入ってきた私にとて、よく身にまいる授業だ。実は私もイラストを描いているし、課題にイラストを出すことに抵抗も残る。しかし、私がやりたいことであることは、たまたまのたぐいという壁を越えなければいけないと強く思った。ウゴウゴルーガが授業で見られるなんて思わなかった。とても嬉しかった。私の影響を受けた作品の一つだ。

13 7/8 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

ゲームがアートだと感じる時と感しない時がある。その違いはなんだろう。単にグラフィックの綺麗さとか、キャラクターの可愛さとかのアレンジがていど面白くない。日本の伝統的な画面のとはえ方が、今に活用されている。実際、キャラクターの作品の考案において、西洋の視点で描き固まっていた私の概念がほぐれた気がした。佐藤 雅彦さんのCMの発想がすごいと思った。トビの映像の発想がすごい。

10 7/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ (三浦)

高校で私が描いてきた油絵は、とても狭い視野でしか考えていなかった。つまり、個人的な象徴をモチーフに描いて、それが何なのかも自分ではよくわかっていない。というようなもの。最近よく見るPIXIVとかのイラストもそうだと思う。自己完結してもいい。なるとしてもいいものだけど、見る側に共感できるものがない。味の白い絵になっちゃうと思えた。

14 7/25 授業内容: ネットワークをもた弱もの (三浦)

ネットワークに関する様々なものに解った。ネット今の私達にとっては大変身近となり、それを生かした作品を作る時代にもなった。さらに世の中狭く感じることが、世界中でもいろいろとある。いろいろな人が見つけられた。今では紹介して、IT人にもネットの特性を生かした活動をしていて、それは目新しいものばかりだ。帰ってから調べてみようと思う。

11 7/4 授業内容: メディアコンテンツ (三浦)

メディアアートとしての生活としてコンピュータについて詳しく知っていた。思っていたので、色々な話が聞けてよかった。最近のコンピュータの進化は本当にびっくりする。また、普段パソコンで絵を描いている時は、ポイント系でトビ系とはまた別のものなということに驚いた。複雑な計算をするための計算というように、パソコンは本当に便利になった。

15 8/1 授業内容: 映像表現 (三浦)

私が普段目にする映像といえは、テレビで見たり、インターネットで見たり。今日は実験映像を見たが、昔の作品の面白くても新鮮に感じることが、スカパーのスカパーチャンネルの番組に映像を伝えるという面白くも、自分の認識する映像のイメージの幅が広がって、大きく広がった。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>写真が写真としての芸術性を確立するまで、たくさんの方があつたことがわかった。新しいものの可能性を引き出そうとするあまり、既存のものの流れにハマってしまうのは今でもあると思ったし、私自身もそうかも、と思った。時代が変わっても良いと感じるものは何かを探していきたい。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>昔の作品も、比較的今の作品もあまり時代を考慮させないと思った。良い作品は古さを感じさせないというか、そういうことなのかな。それはアニメーションのもつ魅力なのか不思議だった。ナラティブな作品はよくわかりやすく、ノンナラティブな作品は、特に最後のものなどはMVに使われていそうと思った。ノンナラティブなものでも動きの面白さがよく見えた。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>今わたしたちが普通にしている映像人になるまでには、こんなに113人の方が113人なことをして、いると思った。これからもどんどん映像が進化していけば、今の映像は、とり残されてしまうのかな?と思った。時代の進化にとり残されないように新しいものを否定してはいけないと感じた。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>ドン・ハーツフェルトの作品が、とても好きだった。どんどん病気が悪化していくような描写が、とても良いと感じた。今回は最近の作品を見たが、テーマは重くても今までのより、ずっと見やすく面白いなと思ふ。強烈な作者にひたすらハマってしまうのはわかるなあ、と思った。</p>			

4	7	授業内容:	
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>和田達さんの作品は札幌国際映画祭で見ても良かったので、別の作品も見れてうれしかった。アサラのアニメーションは、さすがに好きな作品ばかり、話題にあがってびっくりした。日本の今のアニメーションもとても面白いものが多く、日本人の肌合っていると感じた。JCAFが北海道でもやるとのことなので、今度見ようと思った。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジアートの総論 (集)

Xアキアタイムアートコースに11ながら、私はXアキアアトのこと何かわからなかったんだ!!と思つた。今よりよいものを作っていくには最先端のトップのものを、そこに至るまでの歴史を知る事が大事だ!!と知つた。また、現代の作品は時代の感覚に近いというはとても面白いと感じ、古代のことも勉強していくべきなのかな?と思つた。

12 7/11 授業内容: 画面表現の多選 (三浦)

一番最初の疑似3Dゲームセ、ドラゴンクエストをグラフィックという視点で見ると、少ない容量の中でプレイヤーに楽しんでもらうためにたくさん工夫がなされているのだとわかつた。現在はグラフィック技術も発達したが、昔のが面白いゲームはたくさんある。できることが増えても、工夫をたくさんすることが大事だと思つた。

9 6/20 授業内容: コンピューターとデジタル書 (集)

アカデミアの時から毎回新井先生の授業は心臓が痛くなります。私もイラストを描くのが大好きなので先生の言葉は具体的に、自分が否定されているようで苦しかったです。ですが今日新しいものをアトにする喜びがわかれ、ハッとした。私も最近、自分のやりたいデジタル的なことを世間様から受け入れられたいと思つていたので、アトにするには壁に向かふなければならぬなと思つた。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について (三浦)

ナムラボの方のTEDのお話がとても興味深かつた。日本のゲームは海外のものと同じくらい面白いと思つてたが、レイアウト的なところをみていると、面白かつた。幾何学的なものをテンポよく楽しいものにミックスしているのも面白いと思つた。日本に生まれたからには、日本人にしかつくれないものを私もつくればいいと思つた。

10 6/27 授業内容: 絵画×デジタルのメッセージ (集)

オリジナリティを大事にしろと言われても、正直どうすればいいんだ!!と思つてたが、今日奈良さんの映像を見て、ライラックだ、なんだ、と感動した。偉大な人は孤独を"な"とは考えていたが、孤独を知っているからこそすごい表現ができるのだなと思つた。現代人には、もつと一人になる時間が大切だと思つた。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

インターネットが商用につかわれたのが90年だときいて、またそんな気がした。今のように視覚的にハテなものができても、面白いコンテンツを生み出す人はたくさんいるのだと思つた。今はユーザとプロの境界があいまいで、だからユーザはたくさん考えなければならぬと思つた。

11 7/4 授業内容: コンピューターで画像をみる (三浦)

普段パソコンで絵を描くときほど、とても感覚的に作業してはいたが、あれの一つ一つ計算が行われていると思つると、パソコンの偉大さを改めて感じた。20年の間に技術がすごく向上していき、これから先もどうなってしまうんだろうと思つた。あたり前に行つてることの仕組みがわかつた。

15 8/11 授業内容: 実験映画について (三浦)

たくさんの実験映画を見て、今見覚えのある表現というのは実験映画などの芸術からきているのだとわかつた。また、実験映画が"おもしろいから"というそれを模しても実験映画にはならないなと思つた。どんどん新しい表現が出てくる中で、さらに新しいものを見つければいいなと思つた。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>写真がうつし出す表現力の多さに驚いた。ある意味、絵画よりも表現の仕方が複雑かもしれない。だが、やりすぎてしまうと、作品ではなく、唯のドキュメントになってしまうのではないのかと思った。リアルさを求めすぎず、非常識の領域まで行かないようにするというこの微妙なバランスが保たれることによって、作品としての写真ができるのではないのかと思った。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>昔の外国のアニメは音に合わせて絵が動いていた。(トビとジュリーも同様?) またそれは人間だけでなく物体もアニメの材料として使われていた。今では中々そういうアニメはないだろう。また新鮮な作品を見れば良かった。絵柄はほぼ手描きで、リアルな感じがした。ただ、短編しかないのは少しもったいないような気もした。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>ちよとずつ動かした絵をバラバラしていくことで動画になるというのは当たり前。だが、その当たり前な物を作るには多大な時間がかかる。時間をかければかかる程、たくさん絵を描くことができて、よりよい動画になる。この方法は昔から変わっていない。でも、うかがわれて今の動画にも反映されている。これは素晴らしいことだと思った。CG使用も</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>昔のアニメにはセリフが無く音と絵の動きだけでアニメを成り立たせようとしているから、それには少な無理がでてくる。その為、ナレーション等が生まれたのではないのかと思った。そうすると見ている人は、アニメを通して何を伝えたいのかを理解することが出来る。伝える物として、アニメは進化してきたのではないのだろうか。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>自分も好きであるアニメのルーツを再認識することができた。日本だけでなく、外国の白黒アニメはディズニーの蒸気船ウィリーしか知らなかった。新たな発見ができた。1つの作品を作るために、一体どれだけの努力、時間を使ったのだろうか。考えるだけでも息苦しく思えた。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの歴史	
<p>現代のアニメーションになるとやはり音の他にも声が入ってきて分かりやすい(豚のやつはよく分からなかったけど動きが面白かった。) また、だんだんキャラクターがユニークになってきているような気がした。加えて動きもコミカルになっている。後に見た首が描いた絵コンテが面白かった。話が分かりやすく共感することができた。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (●)

ジャン・ティンゲリーの作品が非常に面白かった。特にピンを破壊する作品は「無駄な機能、ただね」と思ったがなかなかダレミクな動きをするので気に入った。ライトアートのダン・アズブンの作品の形態もすごく気に入った。どちらもユニークな仕掛けがあってとても面白さを感じさせてくれる作品だった。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

今回の3D作品はゲームがほとんどだった。知る作品がいっぱいあって楽しく見るのが出来た。こういう歴史をたどってきたからそのゲームの70%以上が今もゲームがあるのだといえる。だが今昔もゲームの内容が面白いこと変わりがなく嬉しく思った。また、ゲーム会社によって画面表現が様々なので面白味があっていいのだと思った。

9 6/20 授業内容: コンピュータデジタル表現 (●)

CGの子供向け番組は妻かたが子供向け対象かと考えるところをかがかえてしまう。内容が少し大人向けのように感じた。CGの技術は素晴らしいと思った。今の時代だとアニメだけでなく洋画や特撮ものにも使われている。絵と違って無限に何かを表現できるCGは現代が生み出した無敵の素材なのではないだろうか。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間観について (三浦)

懐かしいテレビのCMを見ることができて良かった。昔のCMにも色々な仕組があったんだったと気づいた。サイクロイドについては私にとって少々の痛みの話だった。しかし仕組が分かって「あ、なんだこの形だったのか」となって意外に興味深かった。だが何でもかんでも曲線がある。という放物線や双曲線などつけていいのか。頭をかがかえてお。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ (●)

他の講義でも、象徴についてちらとやったのだが、私も絵画は象徴だと思つて、作者の心の象徴なのではないかと考えていた。実際、絵画は作者の心だとして「いくらでも変化」するものだと思う。竟地悪な人は絵画を見ている人に読み解かせようとする。無限の見方をさせる行為は見ている人にとっては少々痛みのだが、作者はまさかそれが狙いだたのではないだろうか。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

私たちの身近な物がいっぱいあった。これらのものは全てネットを通して作られているといわれると確かに、と合点がいく。デジタルアートに関しては私も好きだったのでスグに見ることができて良かった。色々なメディアを通し、アートが広まることは素晴らしいことだし活動範囲が広がることも良いことだと思った。

11 7/4 授業内容: メディアコンテンツ (三浦)

アルゴリズムの意味をようやく理解することができた。また全員がどこのアルゴリズムのアルゴリズム体操を知っていたのにはびっくりした。TORONも今日初めて見ることでできて感激した。少ししか見れなかつたけど、現代版より昔のTORONの方が良かったような気がした。また、アルゴリズムというシステムを親で見た人達がすごいと思った。

15 8/1 授業内容: 映像アート (●)

シュールレアリスムの作品は中学の時に触れる機会があり、最近ではパウルクレーにも触れた。何かと関わる機会が多かったので、もう一度調べてみたくなった。「午後の網目」は外国人が出演しているのに、もがかわらず、曲が日本風でしわいねとださが変わってきた。一応これも芸術にあたるものなのだが、自分が知っている芸術の作品とは違って新鮮に感じた。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>昔の写真家・芸術家たちが写真に関して、愚問苦問してたのがよくわかりました。絵画的でなく写真らしいものというのが考えてみても思い浮かばなかったのですが、空中撮影や犯罪捜査に用いられたというのが、写真らしいというのはとても納得でした。ドキュメンタリー性や客観・客観的など写真にしかできないものを考えられました。</p>			


5	5/23	授業内容: ナラティブ・ノンナラティブ	
<p>ナラティブ・ノンナラティブという言葉は初めて耳にした。自分が未熟なためかやはりナラティブな作品が好きだと思った。「小さな兵隊」は台詞がないながらも、毛4-7でわかりやすくなっていて、「こじばこじばこじば」は色や形で表しているところが重要だと思った。また、女性の作品が2つもあったことに驚いた。台詞がないからこそその輝きが良い。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像 MOVING IMAGE	
<p>普段なにげなく目にしている日映像も昔の人が熱心に色々なことに挑戦して生まれたものだと知り、昔の人々の確執と努力に拍手を送りたいと思いました。先生をおっしゃっていたように、「何々もないままでも動画になるとすごくなる」というのはその通りだと思いました。ゾートローフをつつた糸車騒がなかったので、より面白く興味深い内容でした。</p>			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>先生がおっしゃっていた通り、奇妙で現実的な2つの作品だと思った。フリート・パルソンの作品は、とにかく「???」だった。なぜ指が4本なのかを気にしたり、不快な音果音などもあり、好きな作品ではなかった。最後のが風呂のシーンは船の沈没と重なるのだろうが、ハーヴェットの作品は、とても面白いにおいを感じた。音・色・題・写真・映像光などがわりがわり面白かった。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーションに定義がないことに、はじめ疑問を抱いたが、話もさくうなるほどだと思った。そして日本のアニメのスタンダードをつつたのは手塚治出だということに驚いたし、それが違っていたら日本でこんなアニメ文化が栄えていなかったかもしれぬ。ウイソリナーマッケイの作品はどちらを強く語るものがあった。アニメーションの力を感じた。</p>			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>英語で「ANIME」という言葉ができるほど、日本のアニメというものがマンガでもないアニメーションでもない「アニメ」というものとして確立されていると感じていました。そしてこの授業で日本アニメーションの歴史を学び、「漫画映画」が「アニメ」という用語をさき、なるほどと思いました。課題は私としてはむずかしい感じしていて、苦戦したので、今週末、宿の前で紹介していただけ嬉しかったです。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジー・アートの系譜 


まず、美術やる上で何をしなければなら
ないのかを教えていただけてよかったです。
その世界を知るにはそのトップを知るこ
と。その通りだと思えます。また、今の時代
を生きる意識を非常に大切なことだと思いま
した。池田亮司さんの Test Pattern 100ml は
その場にいる人はただあいているだけなのに
皆々多岐、火のかわるはるが衝撃でした。

9 6/20 授業内容: コンピュター・ビジュアル表現 


卒業制作の話、オクワの結果とても納得いきま
した。そのとき、今のままでは何をしようか、何が
できるか分からず困ってしまうだろうと思いました。
また、映像の進化が恐ろしいものだと思
いました。ウゴウゴルーが、ウゴウゴルーが第2
期、最新の映像技術を見て、こんなに短い
時間で、技術は発展しているのだな
と驚きました。

10 6/27 授業内容: 「見ればわかる」絵画と
「見えない意味をもつ」絵画 


ならよしとせんは不思議な雰囲気をも
た方だという印象を受けました。本Aはデザ
インをやりたいの、自己表現の話はあまり
参考にできなかつたのですが、MAXになる内容
だと思いました。また、「見ればわかる」絵画と
「見えない意味をもつ」絵画で、オリエント
絵画における魚の存在の意味で日本人が
あんな風にならぬか、たのが悔しいです。

11 7/4 授業内容: 


今日の勉強がどのように美術と関係して
いるのか、Xディファタイムアートコースではない私か
らすると少し難しい部分がありました。アルゴ
リズム行進のすごさ、面白さについて前のよう
に考えたことはありませんでした。また、Boids
に関してはおもしろい仕組みだと思えます。
前のような複雑なものがたった3つのルールで
起こるのだと考えるとすごいです。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


Maze war は、ふかめ的に見たものと実
際にその場にいるようなもので示していて、
何がおもしろいのだろうと思いたのですがリアル
タイムで描き出していることにおもしろさがある
ということに納得でした。そしてそれが発達
して、女神転生になると線画で表現でき
るようになり、技術の成長を感じられました。
1992年にも、と本物の3Dになって今の3Dがある
と考えるとより成長の速さに驚きました。

13 7/18 授業内容: デジタル空間表現について 

ISSEY MIYAKE の作品がとても好きでした。
ただけなのに、しっかり人に見え、見えて
いたものがいさなり変わって、気付くと他のものに
見えたり、認識の転換がとても面白く「次は
どうなるのだろう」と夢中になっていました。『日
常にひそむ数学曲線』も面白い内容でした。美
術と数学なんて、パソコンくらいでしか交わること
がないと思ってたので、ここまで沢山開けていたとは驚
きです。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

自分の好きなことも深く掘り下げてアッパする
のが、良い活動だと思いました。やはりそういう
月和目を振らす一つのことによって一生懸命になる学
びというのはくたがらなくても誰が見ても面白く魅
力的に見えます。どうでもいじりことに集中してつき
つめる人がいて、その情報が入ってくる人が目
にする... つとめたものというのには面白さが見えま
す。それを拡散させるネットワークは偉大だと思えます。

15 8/1 授業内容: 映像表現 

実験映画という言葉は初めて耳にしました。
どういったものなのだろうと思いましたが、動くよう
になった抽象画というのがよく分かりました。
「ファンタジア」の影響を受けたのがすごいです。
「タンゴ」はとても謎な世界でしたが、面白
く思いました。思わす口をほがーんと開けて
目入ってしまいました。誰一人としてぶつからず、
同じ行動をする人はいない。そんな人を見て、本当に
どういったことなのだろうと考えるせらる作品でした。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>絵画と写真の違いについて考えた。当時絵画はよく芸術として認められていたが写真は絵画と違って二次元空間として表現されている。やはり絵画は図画構図や色など自分の思い通りに表現できるが写真はカメラを通して撮影される。写真は写実的表現として捉えられているがそれは写真家によって異なる。写真は写実的表現として捉えられているがそれは写真家によって異なる。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>ナラティブ...物語性があるもの。ノンナラティブ...物語性がないもの。映画には物語性があるものと捉えられた。たとえロリィカであっても物語の内容がよくわかる。作品が印象的だった。ノンナラティブ...物語性がないもの。映画には物語性があるものと捉えられた。たとえロリィカであっても物語の内容がよくわかる。作品が印象的だった。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>映画やテレビなどによって MOVING IMAGES と呼ばれる動く映像にはいくつかの要素がある。その技術が細くわかっていくにつれて、時代によって映像表現は進化してきており、それは驚異的なスピードで進んでいる。写真は写実的表現として捉えられているがそれは写真家によって異なる。写真は写実的表現として捉えられているがそれは写真家によって異なる。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>アニメーションの現在の状況は、昔から比べると大きく変わった。昔は手描きアニメーションが多かったが、現在はデジタルアニメーションが増えている。アニメーションの表現は、昔よりも多岐にわたるようになった。アニメーションの表現は、昔よりも多岐にわたるようになった。</p>			

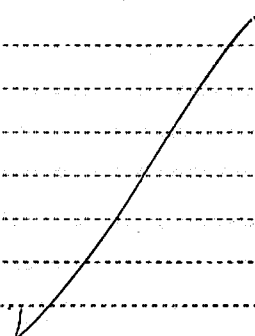
4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーションの歴史は、昔からある。昔は手描きアニメーションが多かったが、現在はデジタルアニメーションが増えている。アニメーションの表現は、昔よりも多岐にわたるようになった。アニメーションの表現は、昔よりも多岐にわたるようになった。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>日本アニメーションの現在の状況は、昔から比べると大きく変わった。昔は手描きアニメーションが多かったが、現在はデジタルアニメーションが増えている。アニメーションの表現は、昔よりも多岐にわたるようになった。アニメーションの表現は、昔よりも多岐にわたるようになった。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (第1)

テクノロジーアートというジャンルは、
 1960年代後半から1970年代前半の授業で
 60年代後半から70年代前半が理解でき、
 大きく分けて3つの流れがある。
 1. パフォーマンス、ダンス、パフォーマンスアート
 2. コンピュータ、グラフィック、メディア
 3. 空間、インスタレーション、ビデオ、ビデオアート

12 / 授業内容:



9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (第2)

コンピュータのグラフィック制作として
 マニピュレーション、デジタルアート、
 コンピュータグラフィック、デジタルアート
 1. 1960年代後半から1970年代前半
 2. 1970年代後半から1980年代前半
 3. 1980年代後半から1990年代前半
 4. 1990年代後半から2000年代前半
 5. 2000年代後半から現在まで

13 7/18 授業内容: (第3)

TEC: テクノロジーアートとデジタル表現
 コンピュータグラフィック、デジタルアート
 1. 1960年代後半から1970年代前半
 2. 1970年代後半から1980年代前半
 3. 1980年代後半から1990年代前半
 4. 1990年代後半から2000年代前半
 5. 2000年代後半から現在まで

10 6/27 授業内容: 絵画とデジタルアート (第4)

自分自身のデジタルアート制作は、
 1. 1960年代後半から1970年代前半
 2. 1970年代後半から1980年代前半
 3. 1980年代後半から1990年代前半
 4. 1990年代後半から2000年代前半
 5. 2000年代後半から現在まで

14 7/25 授業内容: ネットワークが拓いた (第5)

インターネットが重要利用のために開発された
 1. 1960年代後半から1970年代前半
 2. 1970年代後半から1980年代前半
 3. 1980年代後半から1990年代前半
 4. 1990年代後半から2000年代前半
 5. 2000年代後半から現在まで

11 7/4 授業内容: デジタルアート (第6)

絵画とデジタルアート制作は、
 1. 1960年代後半から1970年代前半
 2. 1970年代後半から1980年代前半
 3. 1980年代後半から1990年代前半
 4. 1990年代後半から2000年代前半
 5. 2000年代後半から現在まで

15 8/1 授業内容: 補講 (第7)

商品の売りに対して、デジタルアートは、
 1. 1960年代後半から1970年代前半
 2. 1970年代後半から1980年代前半
 3. 1980年代後半から1990年代前半
 4. 1990年代後半から2000年代前半
 5. 2000年代後半から現在まで

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>写真が庶民の間で流行り始めた。写真らしいスタイルもカメラが開発、徐々にアートフォトグラフィが誕生し、人々の見た目の欲求を刺激した。今日の話は現代にも言える事で、流行は繰り返すと言われる通り、私たちが絵画、写真はどうかあるべきかを模索するのを意識しているのと同じだと思います。</p>			


5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>ナラティブ=物語性のある作品、ノンナラティブはそれにあてはまらないもの。いろいろな作品を通して学習しました。ノンナラティブ作品は考えるより先に視覚にうつたえてくるものがありました。次に聴覚に訴えてくる音が洗練されている。その印象です。音が音楽などの作品も良く、テンポも心地良いと感じました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>動画術・撮影術・投影術、各々の映像術が発展しました。どの映像技術にも言えることは、どんどん細密になり、普及していった事。老若男女関係なく楽しまれていたという事である。温故知新、映像に携わることにする者として、必ず知っておくべき知識だと思っています。</p>			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>ASIFAの成立と4大アニメーション映画祭。2人の作家の作品にふれて触れた。ノンナラティブの2人の作品は、集めて、アートの雰囲気でしたが、ストーリーとしても意味深で感心しました。あの作品のストーリーを聞きたくなりながら、聞いたら聞いたで納得してつまらなく終わってしまったのでした。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーションの定義は何か。アニメーションとよくしてTVアニメと想像しがちである。がアニメーションを使った作品は多数存在し、前衛的な作品で面白いものもある。今回は導入として、アニメの紀元ではアニメーションの2名の作品を見た。映像を作るし、手軽に出来る様になった。今とは違い大変だったと思いが、生き生きとキャラクターが動いていて大変感動しました。</p>			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>戦前のアニメーションに対する分類はどうか。作っているかより、何が映っているかが大事。今日は和田淳、山田遼志さんの作品を鑑賞しました。山田さんの作品の色が綺麗で好きでした。DVDの4コマ画面も山田さんの作品でいいので、みんなの絵コンテの良さを、いっしょに。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノアート系の譜 


文化庁メディア芸術祭の1つと池田亮司の作品をみて、意味を考えて鑑賞するものではなく、感覚でおぼわうものだという事を体感しました。池田亮司さんの作品を見に行く、でなく体感してみたいなと思いました。それと同時にメディアアートについて、勉強不足を感じました。まだ学ぶことは多いと痛感しました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


ゲームを格まぜながら説明して下さって大変分かりやすく、楽しませていただきました! 自分はゲームが好きなのでインターネット社会性性能 デザインデザイン フィールドの工夫やSEGAのスポーツリバーに感動しました。本当に今の時代セーブロードが簡単に出来様になることは凄いなとゲームで実感しました。

9 6/21 授業内容: コンピュータとデジタル表現 


オタクの定義からコンピュータの最初や2D, 3Dのデジタル表現を学んだ。後半に3DCGの映像をみて、たまたま感嘆しました。3DCGは作り方や基礎は、まったく変わっていませんが、質感の表現と光、物理演算など技術力が上がり、リアルに近いものがある物が出てくるので、リアルに近いものを利用し、よりよいものができるのか、期待が持てることを感じました。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 


佐藤の話に関連して、数理解析の解説をみたが、かなり難しくよくわからなかったが、全ての事が数理解析で出来ていて、もやもやしている感じが、ひたひたまでいって感じが心地良く、スッキリした。映像でこのことを使い用して使っているのか、検証したかった。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


奈良美智さんが言っていることは、もともと「アハハ」も思いますが、絵画メディアの持っている意味を続けたいということは大切だと思えますが、自分は考えるより体験、一瞬の感動を感じられる絵が好きです。私個人の考えですが、今回の授業も考えさせられました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

表現学からみる、今昔やインターネットコンテンツの成り立ちをみせて下さりましたが、佐藤おしわさんや中村勇吾さんの作品が、心地良く、最後にいろいろもっていかれました。デジタルメディアって良いものだなあと新しく、感じられる授業でした。

11 7/14 授業内容: メディアコンテンツ 

表現としての3Dの映像をみましたが、リアルな映像の表現について、ふと思いました。スリム、エッジ、スクリーン、リアルな3DCGの開発に力を入れていると聞きました。次回の授業ではそのことについての工夫など、お聞きできる様なので、とても楽しみです。

15 8/1 授業内容: 映像表現 

アンダーグラウンドの様な映画が好きで、今日、おぼわった作品もたくさんあった。サイレント、言葉を跳さない映像でも、様々な表現があり、デジタルとして物質のリアリティもありました。このような作品があるのが気に入りました。後で調べようと思えます。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
写真が普及するにつれて、それまでの絵画に比べ出来た写真ならではの表現を追加していく様子がとても面白かった。新しい技術が生み出される中、生き残って行くためには、これにしかできない表現を常に探っていくことが必要なのではないということがよくわかりました。			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
ミニエラ、ハロウ・ウエーの「ことば」とは「ことば」がとても気に入りました。人の言葉を音声ではなく、映像で表現しているのが面白いと思いました。「アスペラガス」は、嫌いな食べ物としてよくあからなかったです。まっと思えば頭がみかしくなりそうだと思います。			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
私たちは現在動く映像をあたり前のように見ているけれど、そこにはたどりつくまでに様々な過程があったのだと思います。様々な動画術のためにあんなにも楽しんでました。			

6	5/30	授業内容: P=メーションの現在	
「Divers in the rain」は、言葉が一切なく、ストーリーがわかるように、やっぱりよくあからない。鳴き声の響く羽の人のなど、なぜここで人がいるのか? 思わぬような理由がある。不思議な気持ちになった。「Everything will be ok」は、絵がかわいらしいものの、扱っている内容がとても重いのが印象的だった。非現実的描写もあったが、病院などの描写から、深読みしてしまうような作品だった。			

4	5/16	授業内容: P=メーション入門	
McCayの「珠々くくく」が、100年近く前の作品にもかかわらず臨場感や迫力がある。とても印象に残った。当時は一つ一つ手描きでP=メーションを作っていたのだと思うと感服する。			

7	6/7	授業内容: P=メーションマンガ	
「P=メ」というとマンガを原作としたものが思いつく。「P=メーション」というとジャンルに向かう。アートの映像作品が思いつく。昔は「P=メ」のことを「漫画映画」と呼んでいたことも関係しているのかなと思います。2行の宿題の感想が面白かったです。			

8 6/13 授業内容: テクノロジー-アートの系譜 (第1)

今日の授業では、様々なテクノロジー-アートの作品が印象に残りました。

止まっているものよりも、動きや、光を使ったものは、人の目をひきつける力が強く、印象に残りやすいように思います。現代のアートとして、テクノロジー-アートのおもしろいところは、どんどん増えていくのではないのでしょうか。

12 7/11 授業内容: ゲームグラフィック (三浦)

ゲームの進化の過程は、見ていてとても面白かったです。できるだけ少ない枚数で、動いているように見せる方法など、簡単なようでなかなか思いつかないと思うので、とても参考にになりました。

9 6/20 授業内容: コンピュータビジュアル表現 (第2)

最後に見たCG作品がとても印象に残りました。私はCGなどは全くやったことがないので、とても時間がかかりそうなお作業だと思いました。過去の作品で、シンプルではありましたが87年にあられたことを出来たのだから、CG技術は、私の思うよりも進化しているのではないかと思います。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

数値曲線のビジュアルが面白かったです。2355は何回も見たことがありますが、なんとなくピラミッドと似た雰囲気だと思っていました。やはり同じ人が作っていたのですね。

10 6/27 授業内容: 絵画タイプのメッセージ (第3)

絵画に対して「見ればわかる」とのこと。「見えない意味を持つ」とのことがあり意識として見たことがなかった。「見えない意味」というと、感情を表現したものと、それによって抽象的な絵を想像するが、抽象的な概念を記号化して、それを元々一つに誰にでも通じる共通の意味を持たせるということもあるのだと気づいた。

14 7/2 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

ネットワークによって情報がやりとりされるようになったのは、20年くらい前ですが、その使われ方は、ユーザーによって、短い間であまり大きく変化しているのが面白いと思った。
の発想

11 7/4 授業内容: コンピュータグラフィック (三浦)

「アルゴリズムの体操」は、幼い頃からよく見てきましたが、「アルゴリズム」の意味が今まで知らなかった。長い間慣れ親しんでいたものの意味がやがてわかって嬉しいです。

「TRON」もとてもおもしろそうなので見たいと思います。

15 8/1 授業内容: 映像アート (中野)

数々の実験映画で表現されたパイプが、CMなどに流用されているということが興味深かったです。何かの真似だけでなく、オリジナルの映像作品を作ることはなかなか難しいことだとは思いますが、そうした「元ネタ」があるからこそ現在の映像業界があるのだと思いました。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
いくつか写真を見せてもらったが、中には写真というより絵画のような作品もあり不思議に思った。写真は芸術なのかと言われたら確かにただ普段私たちが撮っているのとは記録であるけど、ナターシャが女性を撮っている写真は美しかった。写真家も様々ながら少しづつ、写真の世界が広がっていくことを知れた。			


5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
「小文字文庫」は高校の授業で見た気がした。私は物語性のあるものが好きなのでいいなと思いました。でも初めてノンナラティブの作品を見て(特にcomposition in blue)おもしろいなと思いました。ただ図形が動いているだけなのに、自分を引きつけられました。理由は分かりませんが、「ことば」とは「ことば」を形にするっておもしろいと思いました。			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
驚き盤は見たことがあったけど、V-トロップのクラクシスコープは知らなかったのだからおもしろいと感じました。たぶん馬が走っているだけなのに「オホ!! 動いている」と感動していました。発明されて向もない映像がこんなに広まっているなんて普段考えたことは無いけど、やっぱり動きがあるとおもしろいと思います。結婚式のビデオが大好きです。			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
日本でもアニメーションの映画界があるとは知りませんでした。手塚治虫さんでも面白い見に行きたいなと思いました。あと(2011年の)カッパのアニメーションもおもしろかったです。			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
普段見ているアニメと今日見たアニメーションは違うな!と思いました。手塚治虫さんがアニメーションの基礎をつけたのを知りませんでした。そんな昔からあって驚いた。マックイーンの商品とかも見て作るのほっとも大変そうなのに、こんなに「アニメ」とおばれるものがあるのほっとも不思議なことだなあと感じました。			


7	6/6	授業内容: 日本のアニメーション	
「ゆがらないグタ」の絵が好きでした。内容はよく分からなかったけど、おもしろいと思う作品があったので良かったです。皆が描いた机を手元にいた絵コンテもおもしろかったです。机の上をこんなふうにしたらおもしろいかなあと思ったりしてよかったです。			

8 6/13 授業内容: テクノロジーへの系譜 


メディアアートと関心とコンピュータなどを用いた表現でデジタルがあのころからメディアの語義を考えると、今までのアートが当てはまるわけでもないから考えに納得した。普段生活の中で光を利用して「光」それ自体に用いることが出来るのが分かった。噴水ショーは見てみたいと思った。今回特に見てみたいなのは、デジタルアート180だ。機械じかけで動くのがおもしろいと思った。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


トロン... 前回も見たが、おもしろかった。自分が画面の中の人物になれているみたい。トゥビチューブが「ありました。どうして」など、なつかしいゲームもでてきて、確かには少しあんなゲームも変わった。これ、いいんではないかと思っただ。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 


いくつかの作品を見せてもらったが、どれもリアルな素材感や動きが驚いた。ソフトを使っているにしても、デジタル感が無くなる出来栄なんだというのを考えました。また、音が「あるか無いか」は雰囲気感が大きく違いました。何を伝えているか(メッセージ)が「分かりづらい」のもあったが、人々を引きつけているので「良いのか」と思いました。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 


若沖の絵をデジタル表現しているのがおもしろいと思った。それについて、デジタル表現はというアイデアがおもしろい。ファミコンが影響を与えているのが「第一歩」だ。またCMをARTとして考えたことが「無かったが」、デジタルも豊かに表現していると思える。デジタル「アート」だ。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


奈良のVTR見て、お金もろくなでいいからやりたにふやしてみようかなが、一番印象に残った。その中で自分と向き合っている制作活動をしているからこそ作家としてやっていくのかと考えた。絵が、文字が「族」のない人に意味を伝えるために「描かれた」ことに驚きました。美術史について全然理解がないので、絵に込められたメッセージを「読みとく」ということに興味を持つことで、学んでみたいと思いました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

インターネットが広まりつつあると、ネットワークを手に入れた人が日記をやっていたというのがおもしろかった。それが広まって今、おもしろいところがあるかなと。また、前回は「パー」は「何」を見てみたいと思っていた。高校のとき「好きで見てた」の「パー」あの「パー」を知りたかった。やっぱりおもしろいので「パー」を見てみたいと思った。

11 7/4 授業内容: 

ボイドのドットさんの動きがおもしろかった。その一部は細胞の動きみたいだった。プログラムミックスをして、その動きを表現しているかと思えました。小さい頃に見ていたアリスリズム体操などの「アリスリズム」という言葉について初めて知ったし、考えました。同じ動きが全体の動きを少しづつ変えていくところがおもしろいと思いました。

15 8/11 授業内容: 映像表現の分類 

映像アートは自由な手段で表現する。実験映画の目的がおもしろいと思った。物語の種類があるというのは難しいところだ。私はクラウン物語をよって現代写真が「アート」は「夢」が「夢」が「夢」だ。その中で「アート」作品の「元祖」を知りたい。今回も色々な作品を見てくれた。映像とは「一つ」に「まとめる」ことではないなと思った。

<感想記入・出席確認>

7/10
4-05

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	<input checked="" type="checkbox"/>
---	------	---------------	-------------------------------------

写真の起源を知らず今のよ
うな日常を切り取るものとしての
写真や芸術としての写真になる
までには多くの人の「こういふ」が
あり、絵画の代りではなく
芸術としての意味を持たせようとして
いたということに感動が持てた。ただ
作りたいものを作るのではなく今作る意味
を考えるべきであると感じました。

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	<input checked="" type="checkbox"/>
---	------	---------------------	-------------------------------------

ナラティブ・ノンナラティブという言葉は今日
はじめて知りました。作品を見て
アニメーションは言葉がなくてその
内容がわかったりしておもひおもひと思
った。また作品の絵が「おどろく青」で
「おどろく」の個性が感じられてきた
です。意味が難しくても分からなくても
自分なりの解釈ができてくるというのは
大きな収穫だと思いました。

3	4/25	授業内容: 動く映像	<input checked="" type="checkbox"/>
---	------	------------	-------------------------------------

写真をつなげてその残像を利用
することで動く映像が作られたのが
始まり。昔に映画を作ったエジソン
にたどり着くまでを知りて映像という
興味をわき起こし、また動物の動きも
忠実に再現するために写真も身近な
動物などを利用してつくられた作品を
見て私も作りたいと思いました。他の作品
を作る時にも役立ちそうだなと思いました。

6	5/30	授業内容: アニメーションの現状	<input checked="" type="checkbox"/>
---	------	------------------	-------------------------------------

2つの作品共に「少ない色数で」
表現されていて、素人田舎が
あってステキだと思いました。
アニメーションは絵だからか、使われ
る色数がとても少ないに耳に
して来たのが印象的でした。
アニメーションのことはいちおう知
りませんが、少し興味をわきました。

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	<input checked="" type="checkbox"/>
---	------	-----------------	-------------------------------------

アニメーションの語源: 英語の Animate には
命を与えるという意味がある。正しく通訳し
て思えば、手前の絵が動いている様子は実際に
生きてはいるかのように思える。だから人は感情移入
したりして、そのアニメーションに感情移入する
かと思える。我々学生は有名人の家
であるというのは知っていたが、彼がいかに
今のアニメーションの面白さを「おもしろい」と感じ
ている人もあったということ。あらためて感動し
た。アニメーションを作る人は、他にもいろいろ
仕事をしているというのを少し「ヤレ」する人が
絵に生命を吹きこむかに「ヤレ」しているのでは
ないかと思える。

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現状	<input checked="" type="checkbox"/>
---	-----	--------------------	-------------------------------------

現代と昔のアニメーションの分類が
違っていて、というのははじめて知
りました。今回見た2つの作品とも
正直あまり意味がわかりません
で「か」和国「か」の「か」
「か」の絵は、ちよとキモい
くて好きだと思えました。
「か」の絵「か」。「か」=「か」とい
う「か」は「か」は「か」(「か」=「か」)
私は「か」は「か」だと思えました。

<感想記入・出席確認>

◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
 <授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
今に生まれ、絵画があり、写真があり、映像があるのが当たり前で、昔からどのようにして今のよう発展したのかを知りていなかった。写真と絵画は、どこか全く違うものだと思っていたが、今回の講義でそれは違うんだという事がわかった。写真があるから今の絵画があるのだと思うと不思議な気持ち			


5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
確かに昔のものは、カクカクしているイメージで、省略化した今のTVアニメと比べると、昔のものは、無言の作品が多い。無言の作品というのは、環境とこえて人の感情に訴えられることができる。ノンナラティブ作品は、見ているときにわからないところが多く、変更して、最初のトビの絵からまた、かわらなくなりました。ノンナラティブでも、そんなに好きではないかも。			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
将来的に映像やアニメーションについて学びたいと思っていたので、とても楽しかった。最近読んだ本の内容と、今回の授業の内容がリンクして、復習という形になたか、やはり映像やアニメーションの歴史は面白い。もちろん急に説明されたわけではなく、色々な人が徐々に説明していく今の技術が確立していったのかと改めて実感した。今、映像の為にまた新しい表現方法はないだろうか。			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
4大アニメーション映画界に広島が入っているとは思わなかったです。僕も一度は行ってみたい(大学生のうち)。空港で映画祭が広がる。こういう是非行ってみたいと思えました。2作品目のアニメーションは、とても好きでした。また映像作品のようになつて、とても刺激を受けました。どちらの作品も見せて、助けてあげたい。とか、怖い。とか、いろいろな気持ちに通っているものがありました。			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
今日から本格的にアニメーションについての講義が始まりました。「アニメーション入門」という本を読んでからの授業だったので、先生の言いたいこと、言っている事の背景を理解しやすくなりました。あつて入門の授業なので、詳しく知りたい人から、いろいろ物足りない感じにも感じることが、これから学ぶのが大事。来週も講義も楽しみです。自分でも調べられるように調べてから授業に望みたいと思います。			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
今日、東京の有名大学の学生作品を見ました。内容が面白いというよりは、自分と同じ大学生が作っているというところに、少し焦りを感じました。自分が寝ている間に、東京の人たちが制作をしている。僕もまた気持ちを切り替えて、作品に入れば、よくわからないのが多から、気が... 絵がうまいのは良いというわけでもないかなと思います。			

8 6/13 授業内容: デジタルアートと系譜 


自分のデジタルアートコースにいらだけ、デジタルアートの意味が確立されていないというは、不思議な気持ち。動画を見せてもらったが、正直なことを言うとよくわかった(スタイルが思った)ほどで驚いたが、デジタルアートの作品には目を引かれるような魅力があった。モリタギムの作品も見たが、本当に機械的な作品が多かった。現代のアートだと感じた。個人的に興味があるため色々と調べてみた。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 


コンピュータを使ったデジタル表現は出た当初直線的なものとして使われていた。今現在 従来の作品を作ると、当時のコンピュータアートのより 画期的な表現方法を考え、発想しなければならぬと思うと大変。考えなければならぬ、というものは違う物にも思えるが、いざ実現していく人たちはほとんど新しいこと(今の応用)に取り組んでいる。僕も、もと頭を使わねば。最近のCGは凄くいい!!

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


あの作品を作ろうかと思っても正直何と作ればいいのかかわからず、今日はそのヒントをもらったような気がする。「孤独に耐える」とことが大事だ、というのと第一印象に残っている。他人に何を言われたいか何と思われたいかが、自分の真意を貫く、それが自分にできるのかどうか、どうすればいいのか、今一度考えたい。いい機会になった。

11 7/4 授業内容: デジタルなローテク 


今までにただなんとなくデジタルで絵を描いたソフトを使っていたが、今回の授業でその原理がわかった。原理がわかったら言ってもまだ難しくわからないというも多いため自分で調べてみたいと思う。今日の授業で一番興味深かったのは「プロシズム」について。小さい頃からその映像を見ていたが、意味を知ってから見るのと全然違う感じがした。デジタルしてはいるが、表現、さらにそのものだと感じた。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


このように3Dについての話を聞くたびに毎回思うことがあり、それはこの3Dの技術の発展が非常に速いということ。自分の達が生まれたとき、又は小学生のとき、そして今にいたるまで、まさに激変の時代に入っているような気がしました。線から面になったチームの表現領域の限界の広がりに感じますが、これからは「バーチャルチーム」の進歩に期待しています。ボウモンが一番好きです。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 

Team Labo というのは初めて知りました。やっていることが新鮮で、スコッチ(?)のことも身になる話でした。日本と西洋の空間認識の違いや、今でも昔の日本の平面的空間認識の影響を受けている、とか聞いていてとても面白かったです。それ、佐藤雅彦さんが作ったために3兄弟や、アポリスミナ探も全て実験的に行われていたと聞いてとても驚きました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

1995年は私たちが生まれた年であり、阪神・淡路大震災が起る年でもある、という理解をしていました。また、インターネット元年でもある、ということにとても驚きました。インターネットが本格的に家庭に浸透してからまだ18年しか経っていないと考えると、今の一家に一台パソコンがどれだけのすばらしいものなのかかわかりました。死ぬかと思っ Daily Portal... webサイト作ってみたいかな...

15 8/1 授業内容: ^{補講}映像表現の分類 

「映像」とだけ聞くとよく然としていてよくわかからないが、具体的に分類とそれぞれの違いを知ることで良くなった。自分が今、どんな作品を作りたいのか、どこにいるのか、判断しなさいまたたのび、少しの手助けになったかなと思っ。1742対の9-3という作品はとても新鮮だった。シュールなアール・ブリコッレな、シャーマンシロ、描いたアニメーション、名前を大木さんがおぼっ、この作品も参考にしたいかな...

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源 ○
ナダールさんのために新しい言葉、他の人にできないことをする人が一番評価される。注目されるのは今も変わりないと思った。絵画の下絵や記録の手段から抜け出して、サササ花開いてる写真の芸術としての発展に感動した。 エロエロあげえ		

5	4/25	授業内容: 動く画像 Moving Image ○
アニメーションという言葉が 精霊神UPのアニメーションと関係が深いということにすごく驚いて納得した。 アニメーションマテリアって何か意味が分からなかったから、あれと分かってびっくりした。映画の裏側に更に興味を持った。		

3	5/23	授業内容: フラタウとノンフラタウ ○
小さい頃からフラタウかアニメーションに慣れすぎて、ストーリーの面白いものばかりと見易かった。「78回転は」がすごく好きだった。ノンフラタウの作品はもっとどっさりいじめるかものかと思ったけど、アスバラカスの性的なアニメーションには敵わなかった。		

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在 ○
雨の音がちょっと変わった感じが記憶にある。		

4	5/16	授業内容: アニメーション入門 ○
私からアニメーションと関係は思い浮かぶのはストップモーション等立体的なもの。今回見た平面的なアニメーションは初めて知った。現代のアニメーションはコンピュータで作られていると思うけど、初期の雰囲気も楽しかった。		

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在 ○
概念がなかったと言われると馬鹿な感じがする。たまたまアニメーションが、現代では日本の象徴とも言えるほど盛った文化になったのだから、キャラクターというかんじだった。 和田淳さんの作品は高橋君みたいな感じ。意味がわかりにくく感じる。		

KORASHIGE

8	6/13	授業内容: テクノロジーアートの系譜	葉
<p>初期のテクノロジーアートは、コンピュータなどを 使う物でも、幻想的で、光や空間を奇抜に アートに作りだした。そこからここから。 テクノロジーの機械的な作品は、<u>探問器具</u>のことで 少し強引とした。 Xアクトが牽連した日本は、伝統が古いものを 重んじるのは、先史との関係が未だあると思えた。</p>			

12	7/11	授業内容: 画面表現の変遷	三浦
<p>ゲームセンターのCXという番組を見て、 スペースオペラも女神転生も知って いたが、実際にやったことなかった。 最近の7000円も、ドット絵の方が 雰囲気がある。好きだ。</p>			

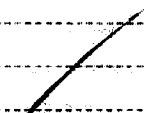
9	6/20	授業内容: コンピュータとデジタル表現	葉
<p>コンピュータで描いた絵画は、乾かす なくて良い、組み合わせたり大きくしたり 小さくしたりが、瞬間でできると、日常の 生活で、見慣れた世界で、飾られていても あまり感心しないと思う。</p>			

13	7/18	授業内容: デジタル空間表現について	三浦
<p>LATCHというゲームをやった。 デジタルも、たまたま目には見えなくて、 Tapeと人の脳に刺さる。志望が、 ようにさせる根拠がある。3Dに （体の都合のよさをみた。</p>			

10	6/27	授業内容: 絵画XタイプXメッセージ	葉
<p>見出しの意味、絵画から読み取る というのは、お意味深読みと一言。 から、作者が隠した意味が あると、言いたい。ハルカが、かと思つた。</p>			

14	/	授業内容:	
			

11	7/4	授業内容: Xタイプ・コンテンツ	三浦
<p>ふたつ、コンピュータの中のものを 学ぶ。これが、伊伊ハルカ、よくわかって から、いいことを学ぶ。学んだ。 TRONには、Daft PunkのBPMが ないものはないか。と思つた。</p>			

15	/	授業内容:	
			



<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>時代ごとの写真と絵画の関係性。変化がとて面白かったです。タイトルが同じく当時のサロンに認められなかった印象派にアトリエを提供していたというエピソードを聞いて、写真、誕生は美術史にも取り込まれていないものなだということを感じました。また写真などを参考にして絵を描くのは今も昔も変わらないことばかり。面白く思いました。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>ノンナラティブの『ここはここはここは』の言葉の可視化という発想がすごくいいと思いました。その表現の仕方とても巧みだと思いました。リアスロウがスロウな気持ち悪くて個人的にはとても好きです。『178 回転』は絵の描き方が面白く思いました。回転している人物を極く短い時間で描くのがすごいなと思います。ノンナラティブ寄り。ナラティブ寄りの方が好きか気になります。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>動画術に感情移入させるという要素があることに面白く感じました。動画術がものすごいスピードで発展していて、当時の人々がとてだけ『動く作品』というものに興味があったのかがわかりました。投影術がホ化け屋敷のように使われていたということからも、映像技術の発展が人々に与えたものを感じました。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>ドン・ハーツフェルトの『EVERYTHING WILL BE OK』の世界観がとても好きでした。アニメーションに実写を混ぜたことで非現実的なキャラクターの出来事や身近な感じのように感じられて、そのギャップがとても楽しかったです。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>Winsor McCay のアニメーション作品を見て、100 年前にここまでクオリティのものがつくられたということに純粋に驚きました。1ヶ月で4万枚。絵画というのとは違うものなんでしょうか。とても驚きです。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>今回のアニメーションは状況がつかみにくくて、不思議な気持ちになりました。ICAF に興味を持ち、たのび時間から大丸は見に行きたいと思います。課題、発表も面白かったです。</p>			

8 6/13 授業内容: ティンケリーのアート、素描 (三浦)

授業内で日本人がとびとび X 派アートの範囲が
限られていて聞きました。自分はまじにうらやま。
自分の知らない芸術。表現方法がとて
限定されているように感じ、もっと広い視野で
芸術について学んでいきたいと思います。ティンケリー
のキネティックアートに強く魅かれて
感じました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

ゲームは結構好きな方なのですが、
マリオのふげたり、ドラウエで
勇者が画面の中心から動かない
たり、プレイヤーが楽しむために多くの
工夫がなされていることがわかりました。
今はとても多くの色や形の素材を使う
ことができますが、昔のゲームがいろいろな
愛されているのはうらやまな工夫のおかげなのでしょう。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

所謂「オタク的なもの」と芸術というものの
関係性というのは以前から興味があったこと
なのですが、やはりこの2つの間には違っている部分
があるのだなと思いました。もうゴウコルが
は、エンターテインメント性を重視したところなので
「オタク的なもの」なのでしょう。私の中で
芸術はエンターテインメント性よりも研究性を
持っている気がします。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

千々羅の作品で、日本と西洋の
空間の捉え方についての考察が
面白かったです。日本画や日本、空間
の捉え方がレイヤー的であり、かつての
日本人は世界をレイヤー的に見ていた
という考察にとても惹かれました。千々羅本
のことは知りませんでしたので、今夜調べて
みようと思います。

10 6/21 授業内容: 絵画 x ティア x セージ (三浦)

芸術活動において、他者(自分以外の人)
をどのように考えようかというところが
思いました。奈良美智は絵を描いていく
中で自分と向き合っていたの
だろうなと思いました。寓意画に描いては
アイコンやシリアスを表現してみたいと
思いました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

ドラえもん最終回、話の中身は知って
いたのですが、テキストサイトの二次創作が
おもしろいと感じました。超芸術
トマソンは知らなかったのが面白かったです。
VOCALOIDは個人的に好きな
コンテンツなので、プロシユマーの概念、面白さ
可能性などにも興味を持っています。

11 7/4 授業内容: デジタルのD-テク (三浦)

デジタル表現について、自分は
基本的なことはほとんど知らない
かな、と思いました。アルゴリズムに
ついて学んだことで、アルゴリズム
体操が面白く感じました。
TRONは1982年の技術としては最高
だったのかもしれないが、色や形が単純で
現代の3Dはやはり違っているなと思いました。

15 8/1 授業内容: 映像表現について (三浦)

トニー・ヒルの「車輪の歴史」が車のCM
に使われているのを知り、「実験映画」が
「実験映画」といふ理由がわかった気が
しました。新しい表現方法を生み出すには
「発明」を必要とすると思います。スベグ・コ
リフアンスキーの「シンゴ」が面白かった。
映像表現に限ったことではないですが、
アーティストは経済面を前を多難に感じている
思いました。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>昔は写真をとるため、動かないように頭を固定していたという事は初めに知った。写真の歴史という事でどのように流行していったのか。写真家の人たちが悩んだことを学んだが、それは現代でも通じる所があるように感じた。そして、自分が何故、作品を作るのかを、見つけていければなりたいと思った。</p>			


5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>なラとノンラティブとノンナラティブの違いが分かった。どのアニメーションも変わったところ面白かった。アニメーションは、作品自体が苦手というかよく分からなかった。とにかく衝撃、か感じなかった。個人的には、やっぱり物語性がある作品の方が好きで、好んで、守心して見れました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>今回は色んなものが見れておもしろかった。実物を見ることによって画像がどうして理解できるかわかるのがよかったです。昔の発明した人は本当にすごいなと思った。自分はとてまどはたしかに感想がほしいです。今後、授業が専門的なことが学べるなら取りたいななと思いをしました。</p>			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>今日見た作品の2つは、部分的にはわかりました。結局何を表現したかよくわかりませんでした。あと金木大木の人間は余韻まで、写真を使ったり、色々な映像を混ぜたりした手法で面白いと思えました。今日、色々なアニメーションを見ましたが、それぞれ違う手法で個性がいろいろと思いをしました。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーションの明確な定義がないというのは納得できることでした。実を言うと私はアニメーションと映像の違いがあまり分からなかった。この構議を可もなく不可もなく、何か分かることがあるかと思いをしました。私も前にアニメーションを作りたいと思ったことはありましたが、ぱらぱらマンガが、たかま、まきとあきらめました。メディアアートコースのため、今後機会があったらリベンジしたいと思いをしました。</p>			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>幼い頃、親がアニメーションのことをマンガといっていて、違えばと注意した記憶があります。今日の授業でやったように日本にアニメーションという概念は、あまりないかと思いをしました。表木や多摩美の学生エッセイの作品を見て、同じ年代の人が頑張ったから、自分を生き(はる)たのび、下手でも作りたいと思いをしました。</p>			

8 6/3 授業内容: テクノロジーアートの特集 


今までのように言っているほど美術史の勉強をしていなかったのよ、してあげればよかったと思ってきました。私はメディアアートのコースですが、実を言うとメディアとは何かわかりなくて不安だったのですが、ほろりと落ちていらいことを周りで安心しました。自分から積極的に情報を集めたいと思いたいと思ってきました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


私はあま、ゲームをやらないので、昔のゲームには詳しくありませんが、今回ゲームの工夫を知ることができてよかったです。言われたことと気がつかなかったことも沢山ありました。マリオのキャラクターデザインには色々な理由があることを知り、驚きました。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 


今月曜日に3DCGを勉強してもらったんですが、全然作れませんでした。今日見た映像の3DCGはすごいよにどうなっているのか全く理解ができませんでした。テレビを見ているとよく3DCGが使われているんですが、あれはとて大変だ、すごいことなんだなと改めて思いました。私も大好きい、そのを作りたいけれど、現実では難しいです。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 


日本的な視点と外国的な視点の違いの話が、おもしろかった。深く考えたことがなかったので、そういう風にとらえることもできるのだと思った。数学は昔手は教科でもう関わりたくないと思っていたけれど、DVDでの違う視点からを知って、高校ではあの公式を学んだりと関係性のあることを意外にも習っていたのだなあとおどろいた。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


作家の奈良美智さんの話は、今悩んでいることの解決に役立てられるような気がしました。あたりまえのことですが、作品はまず自分が納得しなければいけないと再確認することができました。私は絵画とかを勉強する作品の意味を考えた方がいいの鑑賞がとていいなと、そういう視点で見るとは入ったと感した。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

セブンイレブンのコーヒーメーカーがあんな風になってしまっていることはインターネットで見たことがある。わかりやすいようにデザインされているはずなのに、たんに色々見られているのかと不思議に思った。ユーザーの作業着をマスクによって、笑えるものになってしまっていた。

11 7/4 授業内容: 

高校で学んだ微積分がでてくるとは思わなかったと後悔しました。Birdoid を利用している動画が、おもしろいと思いましたが、行動にルールをつけることでおもしろくなることを知りました。これは、アルゴリズムの操作も同じなことで、小さい頃からわかっていたことにおどろきました。

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類 

赤いまはとかインスタ種類の広告費が50%...。それでももうかるといことは商品は1円以内なのかと思、なかなかのノウハウを受けた。映像作品を見るのは楽しいが、色々考えながら見るというのは昔手だけだった。どんな作品を見るのに必死にしようと見ようと思、切実に思った。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
画家から写真家になっている人の作品は、絵に描いたような芸術的な写真が多いなと思いました。写真が多くなると、写真のような絵を描いて、とてもきれいななと思いました。そして、人間の発明の能力は本当にすごいなと思いました。			


5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
アキロカスの映像は少し酔ってしまう感じの作品でした。アニメーションのことは全くわからないので私には単純な作品か見せやすいかなと思いました。 色んなアニメーションがあって面白いなあと思いました。			

3	4/25	授業内容: 動く映像 MOVING IMAGE	
今では動く映像があたり前となっていますが、フリップブックのように、自分でページをめくりながら見ることにより、その絵について感動が増えるなと思いました。 また、写真銃は今で言う連写のようなものですが、当時の技術では本当にすごいなと思いました。			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
"Divers in the rain"は、何かとゆうな、あるのがあまり理解できませんでした。それとは逆に、"EVERYTHING WILL BE OK"は、ナレーションがついていて、少しわかるような気がします。 実際の光の映像も時々入っていて、おもしろいなと思いました。言葉があるのとないのは見方が変わってくるなと思いました。			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
アニメを知らない私ですが、手塚治虫さんは知っていて、どれほどすごい人なのか今まで知らなかったのですが、今日知ってアニメーションを作るマンガをかいて、ことをどうやるか、思いついたのか、とても気になりました。			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
アニメーション映画の歴史があまり古くないことに少しおどろきました。アニメーション映画には、色んなテーマがあると初めて知りました。 課題であった、私"の絵は、私はよく分らないのですが、皆とてもおもしろい絵を書いて感想がすごかったですなと思いました。			


8 6/12 授業内容: テクノロジーアートの系譜 

Xメディアアートはどういうくりにされているのか
 ということは、ただだけではなくて、さまざまな
 意見があり、1つにくくるとは難しい
 ことだと理解した。また、年代でなく
 上のアートがあり、個人的にはジャンジャン
 グリーのキネティックアートの動いているものが面白
 くて好きでした。作品を観るときにいろいろ
 ことを知っているとき、おもしろくなるというの
 はすごく分かるので、たくさん観たいです。


9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 

絵を描くとともに内容があるものをつく
 るために、歴史、ほど、いろいろと勉強
 したいと思いました。CGの制作方法
 マテリアルを見たら、とてもリアルで驚いた。
 建物なども12/2. 3Dでたてて、壊れ
 ている様子をこれから制作していく、と
 てもリアルな作業だと感じました。ど
 んどん進化している感じがたまに思
 います。全部作りたいの想像ばかり、
 とれど実際には
 コミュニケーション
 が
 気になります。


12

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


昔のゲームで、どうやって空間感を出
 しているかを考えて、パースを線だけで
 丸を動かしてたり、いろいろ工夫して
 いるんだなと思った。ドラゴンクエスト
 のリネーションは、これというのがあるか
 とうたなと思った。わくわく感があるの
 が楽しくなると思う。そして、サバ
 ザのフィールドのスタイル感を工夫
 して面白かった。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 


TEDの人の話しているビデオでは、
 西洋の人と日本の昔の人との世界の見
 方のちがいを話していて、私が日本
 に興味があるからか、とてもおもしろ
 い内容でした。そしてその見方のちが
 いがゲームにもでてくるのは驚きまし
 た。気づいていなくても、確かに日本と
 西洋では空間のあり方がちがっている
 と思いました。ポケモンも日本の見
 方なのかなと思います。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


奈良美智の絵は最近になってなんとなく好
 まれたのだが、昨日、テレビ番組で奈良
 さんの話と聞いていると「自画像」に
 近いとも、今日のビデオも観ていると
 自己表現はどれも深いものなんだな
 と思った。自分は自己表現とは今感
 じていることと表現していることとを
 表面的なことと知って、もっと根本
 的なことなんだなと思った。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

佐藤さんのデザインのコーヒー機を各
 地のセブンイレブンの人たちがアレ
 ンジしているのが、逆に分かりやす
 くなっている、ほほえましかった。
 ハンズフリーの普及が、私が生まれ
 くるころで、最近のは驚きました。
 デジタルメディアでいろいろと新し
 いことがなされていっているんだ
 なと思った。多視点だと思った。

11 7/4 授業内容: デジタルとロケテクノロジー 

アリゴリズム/体操の名前の意味は
 考えたことか、なかつたけど、意味
 が分かるようにおもしろいなと思
 った。ただのくり返しの体操なんだ
 と思った。また、図形をつくるた
 めの計算というのは、今まで自分
 が「数学」だ、と覚えたことを裏
 切っていて、応用があるとな
 らぬおもしろいことがたくさん
 あった。

15 / / 授業内容: 

.....

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>現代の私たちが手頃に撮れる写真とは、 違い、長い時間がかかるといったことで、 フラッシュや露光時間に差がでてきているという 面白さを感じた。絵画ではなく、写真に しかできなかったことを模索する中で生じた 作品たちは、現代の私たちが通ずる ものがあることを感じられた。</p>			

5	5/23	授業内容: フラッシュとノンフラッシュ	
<p>私たちが普段見ているものを、違った視点 からの作品が、これで見れて面白かった。 ストーリー性があるものとないもの、様 子がガラッとかわるというのが印象的だ。非 フラッシュとノンフラッシュの違いを強く美 感するようになってきた。フラッシュの作品で 台詞がわかることも感じられた。これが、 「これがいい感じ」が特に印象的だった。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>今日の様々な映画の起源を実際に 体験させてとても面白かった。私たちが 普段当たり前のように見ている映像 たちが、どうしてここまで段階を ふんでいったのかということを感じられて とても楽しかった。映像になる前の写真の 進化も学ばせてくれたと思う。これは、映 像をみるたびにまた感動がわいてくる。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>アート・パルコの作品の時、男の人と女の人 2人の視点で進められていて、とても不思議な 感覚が覚えた。色も大人が持っている感 じ方がわかるのが面白かった。 ドン・ハーツフェルトの作品は全てにアニメーション があって、今日まで見てきたものを少し違って いて、面白かった。絵画が可憐なのに 内容が複雑でポップが凄いと感じた。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>改めてアニメーション、というものに定義がな っていないのは難しいところだ。今日美術 科で学ばせてくれた起源とも呼ばれる様々な アニメーション作品を見て、今日まで見たもの部 分も多々あるな、と感じた。最後に見たル タタニア号の作品は、100年近く前のもの とは思えないほど、滑らかな、そして見た ときの衝撃がとても強かった。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本のアニメーションの現在	
<p>戦前のアニメーションの時代は、今の現代の アニメーションの領域に少し異色を感じている ところも感じた。和国さんの「おぼろげに」は、 非ノンフラッシュでも、今日まで見ていたものに 結構な変化を感じた。そして、和国さんの他 の作品とも見てきたこと感じた。 課題の絵コンテでは、他人の色々な作 品が見て面白かった。</p>			

8 6/13 授業内容: デジタルアートの系譜 (三浦)

自分の中にあるメディアへの認識と、実際に定義づけられていくのと若干の違いが、私にはわかった。私の中にあるメディアの認識は、デジタルアート、とするとwebサイトや映像の印象しかなかった。今回、音楽や光など様々な要素を用いた作品を見て、現代では何が新しいと認識して来たのか。

自分もあんな作品をつくってみたい。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

自分が今まで当たり前のようにやっていたことが、下ごしらえの段階を経てでき上がっていたことが改めて理解できました。完全に3Dでなくとも、パースや影、質感、様々な要素で立体に見える物を作っている。それが、見ている面白いと思えた。それが、あの形になるまでの過程を詳しく知ることでできて良かったと思う。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

私も、絵画、イラストやイラストが好きで、二枚で美術大学で学んだことがあった。今回の内容をみて、色々と大学生の間に、"アート"として自分なりに確立できるところは、ないと思えた。また、CGと印の違いに興味を持って、ネットショップなどで売られているデジタルアートの、今までの歴史や、IPの付いたものも改めて実感できた。3DCG難しそうだ。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について (三浦)

このデジタルのプレゼンテーションについて、自分の考えを述べ、面白く感じ、聞いていて、なるほど、と納得感がある。それが、私には、何となく、わからなかった。物理的な空間と、デジタル空間との違いを、全然違う視点で、見ると面白く感じた。デジタル空間の、どうやって、表現しているのか、色々と、見たい。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメセージ (三浦)

絵画のメディアを見て、個人的に、自分の、表現したいものを、自己表現として、印象深く、私自身、自分のことについて、いろいろ、考えた。また、自分の時間と、向き合っている、という、点で、その、価値、を、感じ、作品、を、つく、り、ける、ように、思、う、た。

14 7/25 授業内容: ネットワークメディアのメセージ (三浦)

現在、インターネットで見ているwebコンテンツは、本当に、たくさん、ある。自分が、今まで、見て、いた、人、たち、が、加、わ、り、て、ま、じ、ら、ず、に、な、り、ま、す。見、て、い、る、私、たち、も、ま、じ、ら、ず、に、な、り、ま、す。その、中、に、い、ろ、い、ろ、な、人、が、い、ろ、い、ろ、な、こ、と、を、表、現、し、て、い、る、の、が、あ、る。その、中、に、い、ろ、い、ろ、な、こ、と、を、表、現、し、て、い、る、の、が、あ、る。その、中、に、い、ろ、い、ろ、な、こ、と、を、表、現、し、て、い、る、の、が、あ、る。

11 7/4 授業内容: メディア、コンテンツ (三浦)

今日、デジタルについて、様々なことが、わかった。私は、デジタルが、得意で、なく、でも、デジタル、という、言葉、が、好き、で、ある。デジタル、コンテンツ、が、興味、が、あ、る。デジタル、コンテンツ、が、興味、が、あ、る。デジタル、コンテンツ、が、興味、が、あ、る。

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類 (三浦)

画家やデザイナーをやっていた人も、表現の、方法、として、映像、作品、を、つく、り、た。その、中、に、い、ろ、い、ろ、な、こ、と、を、表、現、し、て、い、る、の、が、あ、る。その、中、に、い、ろ、い、ろ、な、こ、と、を、表、現、し、て、い、る、の、が、あ、る。その、中、に、い、ろ、い、ろ、な、こ、と、を、表、現、し、て、い、る、の、が、あ、る。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>どんな物でも新しく出てきて芸術性を探究していくものだなと思ってるから話を聞いていました。写真にできることってこのは何なんだろうと思ってるから話を聞いていました。絵画にはどうして出せないリアリティを感じたのか。印象派の展覧会を見たのか。絵画に描かれていた写真家のパールのアリエというのがあると思いました。</p>			


5	5/23	授業内容: フラッシュとインタラクティブ	
<p>アスペラガスは難しいとよく分かりませんでした。というか少し早かったです。フラッシュはやっぱり楽しいです。言葉のないままにフラッシュに描かれている「=」とは何かと、かっこです。見た感じが。インタラクティブはストーリーがなくても感覚でとらえ楽しむことができました。その面白さと動きが気持ちよく見えていました。</p>			


3	4/25	授業内容:	
<p>この100年たがって映像の技術が今のレベルまで、これは人間が作った。動く絵。これはやっぱり人を引きつけるものなんです。絵に比べては比較からいって、一番原始的な技術。一番目を引きます。フランク・ロイド・ライトの「恐ろしい」新技術、剣を手にした人間が描かれています。日本のアニメが世界に認められる理由、なとです。</p>			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>アイバーの方のアニメはなにがとて、とさせられることが多かった。大人が描くと、周りの音にドキドキさせられました。なにか夢を見ているような気分になりました。もっと大丈夫の方も最初はジャンルが日常のアニメたちと違って見えたのだから、たんと変わって主人公にハラハラして見えました。</p>			


4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーションの「アニメ」というとよくテレビで見たりするのはわかりました。今日、色々なアニメを見ることができました。アニメで言葉もなく動きだけでみんなに感動させられるものがあるかと思ったり見ました。マッシュクイーンさんについて。手塚治虫さん、はやりすかいたなと思ったり。ちびとリスニの動画も面白かったです。</p>			


7	6/6	授業内容: 日本のアニメーションの現在	
<p>難しいです。分かりなかつたです。どう見下らないのか、はやりでした。わからない部分は深刻なのか、楽しんでいるのか分からないです。WAITERの方はたまたまおもしろいと思った。ほかんと見えました。日本も分かるです。</p>			


8	6/13	授業内容: テクノロジーアートの系譜 
<p>今回の授業で御恩, たことは, ちゃんとアートの歴史と現代のアートについて理解して, 自分がどういった作品をどう表現したいかということでした。若干の焦りと共に思いました。テクノロジーアート楽しいです。いい作品, 見て楽しいものを言うのかなと少し思っていたら見ました。</p>		


12	7/11	授業内容: 
<p>私はゲームを持たざるに育ったのでゲーム, 2あまり詳しくないのですがゲームが変化して結構面白くなりました。人とはどう楽しませるかのほんのちよとした工夫からでも楽しいものがあります。そのうち機会があればゲームをやりたいなと思っています。</p>		


9	6/20	授業内容: 
<p>3DCG, 2です。圧倒させられました。おんなじかてきりかいうらましいです。あと岩井俊夫と坂本龍一のコラボも好きです。あまから折の画面に使うといいなと思, 見ました。99分盛り上がりながらも飽きさせないです。最後の体操で動きの流木の線がきれいです。大好きでした。デジタルアート楽しいです。</p>		

13	7/18	授業内容: 
<p>CM, 2おもしろくないと見てもらえないものだな。2常々思っていたら見ました。だからCMを作る人はおもしろいものを見つけてのたけにしているんだと思, いました。や, ぱりそうでした。おもしろい見方も発見できるんだ。た, た, た。2うい, す。2くらがましいです。私も探してみようと思, いました。</p>		

10	6/27	授業内容: 
<p>新井先生の授業を聞いて, 2思, 2いたこと。ちゃんと美術の歴史を調べ理解して, 2そこから今後どんな作品制作を目指しているか考えています。あと, 8/1の授業で思, 2たことですが, 20時代背景とかも知, 2りたいです。今後の自分へ不安半分, 期待半分です。</p>		

14	7/25	授業内容: 
<p>Xアートの可能性をすごく感じました。見て, 2なんとか作, 2放置しているサイトをい, 2りたくなりました。おもしろいことがあったとかデザインをすごく大好きです。あまいう面白い発想かてきる人, 2す。2くらがましいです。自分にもあれはなっています。</p>		

11	7/4	授業内容: 
<p>なんとというか, 2文明の発達, 2す。2いはなと思, 2いた。確かにそういえば私が小学生の頃初めて使, 2たパソコンはすごいびっくりで大きか, 2た。2おもしろい感じがします。あまからわすか10年, 22まで発展するとは, 2人間, 2す。2いて, 2す。2ア, 2は, 2す。2た, 2す。</p>		

15	1	授業内容: 
<p>映像にも色々あるなと改めて思, 2いました。毎回そうなんですか。Xアートの授業を受けてると自分にも何かできないかなって考えます。そういう風に思, 2た作品, 2の, 2す。2いて, 2す。</p>		

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	○
<p>写真の誕生は当時の人々は革新的であらうとや絵画との関係などがよくわかりました。また技法や写真の及ぼした政治的利用などといった発展していく様子を楽しく学ぶことができた。また時代時代のバグによる写真などといった技術は芸術と比べると単なる情報と認識も移り変わっていくものだとわかった。</p>			

5	5/22	授業内容: 動く映像	○
<p>小島正兵衛に対して昔はエッセイをパソコンで打つてくれるわけではなかった。それにその昔のFAXに見るような動くシンの残像などいろいろ描いているのかわりなど多くの疑問も生じた。アパウケスは天才が多、才能と好き嫌いがあつた。アパウケシの自分にとって特に役にたつた。また進んでいるものがあつたので見ていて苦痛では。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	○
<p>様々な映像の原点である種法があり、実物を見ることには面白かった。昔のアニメーションを見て、アニメーターの凄さをまた実感した。様々なアニメーションでさえ難しいのにあつた方向を想定して絵を描く。作画技術は素晴らしいと思った。</p>			

6	5/29	授業内容: 現代のアニメーション作家	○
<p>ドン・ハルトマンさんの作品は、作画がリアルですが、その魅力があり、編集のセンスが人をはるかに上回っているのではないかと思います。ハルトマンの作品は、動きはあつたが、その完成度は高くみせられるのだなと思いました。</p>			

4	1	授業内容:	○
<p>口マウス</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現状	○
<p>本日の授業の他の作品は見ておいて、その時は向いておらず、今日この作品を見て面白く感じました。ジャンルで小島正兵衛にもうけようという感じでした。Any Meo見たことがあつた。作画の高さに驚愕しました。WATERの理解ができませんでした。自分なりに、画力が高い作品を好む傾向にあるかと思いました。</p>			

ビックリした。かえりません

8 6/13 授業内容: テクノロジーの系譜 (三浦)

自分の食わず嫌いの所があるの、自分が興味がないと現在思っているものに、対して積極的に手を出したくないの、このことを体験してみるべきだと反省しました。VTRや画像でいい、理解できないものも、フットで進んで足元はババだと感じます。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

オタクになりかけていない自分が、かかしてしまいます。しかし、今日見たVFXやあつめた動画には、とても感動しました。クリエイターの細い作業で、作品ができて、大勢の人間の努力がひしひしと感じた。何が起るかわからないと思うので、基礎力をつけることに、おこたうようにしたいと思う。

10 6/27 授業内容: 自己表現とは (三浦)

奈良さんの、自分自身のフィルターを一度通した表現で受けたいなら、どういう言葉に考えさせられた。僕ももう一度自分もぶりがあって、自分の中身を見つめていければいいと思います。見ればわかるものもいって、だが、意味をもた、自分にしかできないものを、つくってあげたいと思います。

11 7/4 授業内容: Xデイト基礎 (三浦)

菅野さん、聞い、ターに、関、て、用、が、厳、密、に、意、味、を、理、解、し、て、い、な、か、た、の、で、も、た、も、強、に、な、り、ま、し、た、と、ト、ウ、ン、が、ど、つ、つ、も、の、が、た、り、か、は、ス、ッ、リ、キ、ン、て、し、た、が、攻、撃、機、動、隊、と、ア、ト、ッ、ク、ス、と、近、い、世、界、で、自、分、好、め、た、た、の、て、ど、の、も、興、味、深、か、た、い、

12 7/11 授業内容: 昔のF4CG歴史 (三浦)

50年近くから逆の方向でゲームの歴史やその発展の様子を見てみると、画面のスタイルの仕方などあまり大きく違っていて、新しいゲームが気付けなかった。技術が少しずつ進歩している様子も面白かったです。スタッフの仕事を補う工夫がいろいろいわれているんだなと思った。今の3Dゲームの酔って、ほうで昔に生かして、いたるゲームに夢中に行っていたか、おぼやけ

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)


チームのうちの作品は、とてもか、こ、北野武さんのCMは、とても気に入って、た、め、あり、見、入、り、し、ま、し、た、。TEDでのスピーチの内容も、なるほど、か、と思、い、ま、し、た、が、日本語と、英語と、が、気、持、ち、悪、か、た、。物語線、が、線、描、く、日、常、の、曲、線、気、持、ち、が、い、い、所、で、世、界、は、い、た、動、き、て、い、る、と、考、え、て、お、も、い、し、ま、し、た、。

14 7/25 授業内容: ネットワークが打たされた (三浦)


ネットワークが一般的になったのは、つい最近のことだ、か、あり、突、然、と、ど、の、僕、も、も、の、こ、ろ、で、あ、り、PCは、身、近、に、感、じ、て、い、ま、し、た、。し、か、し、小、学、校、の、頃、の、フ、ラ、ツ、シ、の、動、画、や、テ、レ、ビ、の、全、盛、期、た、の、に、顔、子、を、思、い、出、し、て、み、ると、音、当、然、た、た、こ、ラ、ッ、シ、が、い、た、も、古、く、あ、る、し、物、だ、た、た、り、あ、い、う、突、然、と、ガ、ッ、ル、か、い、て、ま、し、た、。

15 8/11 授業内容: (三浦)


今の映像表現の自由度と比べると、物足りのないが、その中で、今の表現手法の、元、に、な、つ、た、も、の、と、考、え、る、と、い、い、は、い、く、見、る、こ、と、が、出、来、た、し、。当、時、の、テ、レ、ビ、の、範、疇、で、考、え、ぬ、か、れ、た、演、出、と、工、夫、は、い、い、な、あ、り、考、え、せ、し、ま、し、た、。特、に、今、の、こ、の、フ、ラ、ツ、シ、の、作、品、は、シ、ョ、ール、で、遠、く、シ、ョ、ール、だ、け、の、ア、イ、デ、ア、を、良、好、し、て、い、ま、し、た、。

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 


今私がやっているアートはほんとに美味しいものだったんだ! というくらい、いろんなアートの形ができてきて、とても面白かったけど、噴水をフックしたものは独特な映像の流線が、とても印象的で、これとあとも最後のナム・ジュン・パイクさんの作品とでもカッコよくて、ハイセンスで好きでした。こういう作品を見ると、自分がしかに意味が堅いか、よくわかります。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


ゲームとか全然くわいなのですか! いろんなもの見させて、面白かったです。その時々で、まじこは限られているのに、今見てもとても楽しい。「あ〜危ない!」とか声が出てしまうかんじ、本当にすごいなと思います。あの丸いフックは、電気を振りまかせ、ゲームのまじこは、他のもの、リキアさんからも今でも愛されています。おまじこです。

9 6/20 授業内容: コンピューターとデジタル表現 


いろんな表現、4年くらいはいろんな映像が見られて、面白かった。ゲームもとてもクールでカッコいいです。最後にみた「ARS ELECTRONICA」の映像は本当に鳥肌がたちました。坂本龍一と岩井俊夫さんの、2011年のスポンソの4年くらい好きでした。CTAの作品もスチキアの沢山ありました。CTAの映像を1作するのに、横たはお金がかかるのがよくわかります。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 


最初に見たイコトシユキさんのTEDのプレゼン、すごく面白かったです。ゲームのまじこの違いとか、とても理にかなって、しかもこのゲームの作品、まじこは、思いました。あともサトウマサヒコさんとイツセイミヤケのゲーム映像、めっちゃカッコよくて鳥肌たちました。イツセイミヤケの商品とかもカッコいいの、めっちゃ大好きです。高くても買えないんですけど。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


奈良さんの「ショットカットしようとしているのが、新しい」ということは、とても印象的でした。「売れたら有名になれる」という人は、絵画が絶対にあって描いている人にはかなわないのかもしれない。絵画に「メッセージ」がくわいて、ということを知ると、絵画をみて「好き」「きれい」「面白い」とかそういう、うわーっという感想には、かたじけなくも、いいけど、背景を知らないと、鑑賞した方が、より自分の中に入って、想像が、めっちゃいい。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

今までの授業は、本当にありがとうございます。とても面白かったです。今回は、家で、実物(サイト)を見て、家に戻るのが、たのしみになりました。中村東吾さんが、めっちゃカッコよくて、おまじこです。「デザインあ」から、今までの、おまじこDVDで、とて、めっちゃ大好きなので、1世の作品も、めっちゃ好きです。初音ミク、ライオン、おまじこです。

11 7/4 授業内容: 

高校のときからやってきた、基本の知識を、たのしみ、忘れないと、ころが、あって、それを、思い出して、授業を受けました。こういう基礎を、理解した上で、コンピュータを扱うこと、できるようになる、と思いは、アリアリズ、身体操、行進を、や、意味が、わかった! というかんじです。さ、この、TRONの、スキャン、シーン、めっちゃ、カッコよく、た、見て、た、思いました。

15 8/1 授業内容: 

いろんな映像作品が見れて、本当に面白かったです。今年、リブ・チン・スキーン、の作品が、一番、好きでした。イメージのPVは、最後、鳥肌が、たちました。新しい「表現」とは、何なのか、しっかり、考え、た、思いました。夏休、東京、に行、た、おまじこ、色、見、た、どう、いう、こと、を、し、た、い、のか、め、っちゃ、いい、おまじこ、です。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	<input checked="" type="checkbox"/>
まだカメラが発明されたころは、1枚を撮るのに何十分もかかっていたという事に驚きました。 時代ごとによって、絵の雰囲気はかなり変化していたので、その時その時の流行とか、あるのかなと思いました。			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	<input checked="" type="checkbox"/>
「composition in blue」... 音楽を映像としても上手に表現していて、音楽を耳と目の両方で楽しめました。 「ことば」ことば「ことば」... 何をしゃべっているかは分からないけど、ふきだしの色が一つ一つ違ったり、人の話をきいていない人を上手に表現していると思いました。			

3	4/25	授業内容: 動く映画	<input checked="" type="checkbox"/>
人間の目の錯覚と、目と脳の関係がすごいなと思いました。 モーションが動いて見える原理には、「累加」がとても鍵になっているんだなと思いました。人間の感情移入する能力に驚きました。 ハラハラマンガが欲しくなった!!!!			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	<input checked="" type="checkbox"/>
フォリット・パルンさんのアニメーション映画は、最後まで、なにを意図して作られたのか、よく分からなかった。そして、少し不気味だった。 日本にも、ASIFA公認のアニメーション映画祭があることに驚いた。			

4	/	授業内容:	<input type="checkbox"/>
.....			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	<input checked="" type="checkbox"/>
映画としてのアニメーションが「世界で」初めて誕生したのは「1900年代」と意外と最近だった。もっと古いのかと思っていた。「わからないアタ」のイラストの描き方が「単純で、可愛らしくて、みていると、ほのぼのとした感じがした」。 みんなの課題の発想力がすごいなと思った。			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (三浦)

私はスマホで友人とやりとりをしたり、インターネットを利用しています。よくにスマホですることをたたくとも、たせか電源を入れています。無意識。池田亮司さんの映像は、白黒の動く速さや幅が変化することで、人の歩くスピードがちがって、目の錯覚ですごくいいと思いました。現代人は目からの情報にすごく頼ってるなと思いました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

テレビゲームは、影がついていて、手がぬかされていはいなと思った。でも、だからこそ、私たちはゲームを楽しめるんだと思うなとも思った。ゲームは、すごく進化していると思った。新感覚ゲームが、とても増えていると思う最近。ゲームがしたくなつた! (笑)

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

「立体感、重力」の映像で、こういうのって、どうやって作っているんだと思うていて、数字でコンピュータに入力して作っていると知って、すごく驚かされた。岩井さんと坂本さんのグラフィック作品が面白いなと思った。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について (三浦)

小泉の組織化、というのが、よくわからなかつた。CMって、あの限られた時間を利用して、人の心に残るものを作るという点で、すごく考えられているんだなと思った。書道をするときも、文字や線に空間がある、面白みがでるけど、それは、絵の世界でも同じなんだなと思った。

10 6/27 授業内容: 絵画×メディアのメッセージ (三浦)

奈良美智さんのラフで、自由な生き方が、すごくうらやましかった。絵を通して、感情を伝えることは、芸術家にはしかできないことだと思ふ。私も、書道というメディアの芸術を学ぶ人間として、文字でもっと感情を表現できるようになりたいと思った。

14 7/25 授業内容: (三浦)

コンビニのコーヒーマーカーのように、デザインに重点をおきながら、利用者が、分かりにくいものって、日常にタタタあるなと思った。先生はデジタルはるるわわわしていると言っていたが、私にはそのエッセンスはわからなかつた。しかし、もっと、デジタルメディアの映像をみたいと思った。

11 7/4 授業内容: デジタルなローテック (三浦)

アルゴリズム体操が見れて、うれしかった。アルゴリズムという言葉に「前進」という意味があることに驚いた。(おもしろ、意味がない言葉だと思っていた。)

そして今日初めて、ローテックという言葉も耳にした。

15 8/11 授業内容: (三浦)

いろいろな映像をみることで、とても楽しかった。やはり、テレビCMって大事なんだなと思った。CMによるえいぎょうは、大きいということがわかった。

→ 前進おたの Power System であり、アルゴリズムの意味は、手順です。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>初めの方は、名刺にしたりと、肖像画の代用品としての「写真」だったが、たんとんと芸術としての写真を追求していったのが面白かった。絵画は金持ちのモノだったが、写真という小さく安い、手に入りやすい絵画のかわりが登場したから、美術や絵画が身近に感じていったのかな? と思った。写真にはドキュメンタリー的な性格があり、それが特色だと感じた。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>私は抽象アニメーションが好きで、ノンナラティブ⇒抽象アニメという変な考え方が固定していましたが、具象的なものを扱っている物語がなくなればノンナラティブなのかなと再確認しました。ノンナラティブの作品には、作品に物語はないけれど、見る側の中で物語をつけられることもありうのかなーと思いました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>ものすごい早さで動く映像は発展していったのかなあと感心した。絵も動かしたいという欲求で色々な装置を發明したところがおもしろかった。現代はそういう出来事が毎日のようにやまらなくなった。写真機をたくさん並べて馬を撮影したアインカメラがおもしろかった。映像と感情移入のしやすさについても知りたいと思った。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>アニメーション何なんだろうと悩んでたので知れてよかった。どうい生活をしたら今日見たアニメのようなものを作るようになるんだろうと思った。2作品は言葉の使い方が真逆でおもしろかった。でも音へのこだわりがとらえきれず、音をとらえるかも重要だと感じた。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>TVアニメのイメージから少しぬけ出すことが出来た。アニメーションは定義づけられないことが分かった。そうなるアニメーションについて勉強しようとする時が大変そうだなあと感じた。手塚治虫のアニメーションは見たがたので見れてよかった。</p>			

7	6/6	授業内容: アニメーションの現在	
<p>アニメーションという概念について少しわかった。日本のアニメーションはこれからどうなるのかなーと思った。和田さんのアニメがおもしろかった。私は上保さんのニュー東京音頭が好きです。タコクラのDVDとか、どこで買えるんですか... 音頭のやわらかいアニメーションもつくりたいなあと思いました。</p>			

8 6/13 授業内容: デジタルアートの系譜 (浦)

自分の中で、あまりな存在だった。デジタルアートについて、理解が深まることになりました。現代社会で生きていくとデジタルアートからは逃れられないと感じた。これから自分がどんな作品を作るにしても、デジタルアートについてはもっと知る必要があると感じた。

12 7/1 授業内容: 画面表現の変遷 (浦)

他へのように、操作と出来るようになるというのはい、すごい進歩だったのだと感じました。私はデジタルアートをやるつもりです。それは時代の変化や技術の進歩に左右されるものなので、色や考えがからやがたはいいかなと思います。他へのには、その様子や工夫がたまに面白いなと感じました。

9 6/1 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (浦)

私たちはかなり日常的に3DCGを見ることがあり、普通のものだと思ってしまうけれど今回の授業でCGの歴史のようなものを少し知ることができた。やはり3DCGは商業的な手段だと思ってしまうけれど、芸術的な手段として使っている人もたくさんいるのだとわかった。

13 7/19 授業内容: デジタルの空間 (浦)

工学の勉強をしている人が、デジタルという手段を通して、アート分野に力を入れているのかおもしろかった。これから面白いことをしようと思ったときに、もしかしたら頭を使うことも一つの手段かもしれないと思いました。

10 6/27 授業内容: 絵画×デジタルのメッセージ (浦)

自分という存在は過去の積み重ねで出来ているので、作品をつくる上で絶対に向きあわなければならないものなのだ分かった。暗い思い出や感情としっかり向き合おうと思った。キリストの絵を描いていた人たちは、どんな気持ちで描いていたのだろうと思った。

14 7/25 授業内容: インターネット、ネットワーク (浦)

変化していくデザインがおもしろかった。小学生のころ、くらげのサイトばかり見ていたけれど、今回のような視点で見ても面白いなと思った。他の人が加わることで新しい面を見つげられることが、ネットワークの利点なのだなと思った。

11 7/4 授業内容: (浦)

少し難しい内容だったけどおもしろかった。アルゴリズムとは、そういう意味なのかなと思いました。そういう一見電子的な(?)機械的な動きも芸術化していく人たちもいるのでおもしろいなと思った。

15 / 授業内容: (浦)

<感想記入・出席確認>

◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	伊藤
写真の美術作品化を追った。 絵画的表現を抜け出し、独自の 「目が見たいものを写す」という 方向性により、大衆の心を掴んだ。 ナターラの実践力、技術力に感動。 ドラマチックさが写真の魅力は 思ったが、未だ絵画の魅力とは何か 自分の中に見つからない。			

5	5/23	授業内容: ナターラと「ナターラ」	伊藤
コトば「コトば」コトば、味のあるキャラクターの よくある日常を切り取ったわかりやすい劇が 良かった。言葉の視覚化、想像しやすい言葉 という形を表現していくのが見て快かた アスバラガス 漱美的というか、美しいれば それで「いいのよ」という表現の仕方が 鼻についた。又予韻を残しつつ場面転換 する所はまさに夢のようで引き込まれた。			

3	4/25	授業内容: 動く映像 Moving image	伊藤
映像の発展を追った。現代においても いさなり動に出る絵を見るのは驚きと興奮 がある。おそろくあと白紙で楽しんでいるはず だろーと思つ。芸術の基盤には発見と 説明があった19世紀に少し憧れがある。 新しいものに飛びつくのはよくないと思っ ていたが、考えを改めて自分に出来るものを 探していきたい。			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	伊藤
雨のダイバー、EVERY THING WILL BE OK. を見た。とちらも重厚なテーマと 映像の技巧の卓越したものを感した。 振り幅が、コミカルさがあるキャラクタ いるはずなのは、気味の悪さと笑えない 複雑な気持ちにさせられた。個人的には ドンパルクフェルトさんの作品の方が見やすく 好きだった。			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	伊藤
アニメーションの語源から技法まで洗いながら 作品を例に授業を行った。手塚治虫 の作品、そして100年前のウィンザー・マッケイ の作品を見たが、大きな相もなく、現代でも たいしたもんだと思える滑らかさと発想と意志 があった。これから、自分の知らない 良い映像を見れるのが楽しみだ。			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	伊藤
わからないうた 本当にわからな いうた。全て何かを客観的に映 して見る。その一部始終は何か一周回 おもしろかった。人を近づけるコミカルさが ありながら、人を一定距離突き放す様 子が評価の理由だと思つた。			

8 6/13 授業内容: テクノロジー-アートの系譜 (三浦)

変動している幅の広いメディアアートの定義を講義。現代のトップクラスの作品を見て「面白い物の見方の提示」「謎」に思想を絡めた深さを感じた。新しい素材に飛びつく美術が確かに一世を風靡していたが、単品そのままの状態では風化してしまう。3Dプリンターを組み合わせた一歩になっていくのだろうと思った。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

なんとなくレトロゲを紹介せざるを得ない状態になってしまっていたが、デジタル表現の変遷といえば、確かにはずせないものだとも思える。表現方法はわかりやすく体感しやすいものになっていく課程を理解することが出来た。僕は魔界村が好きです。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

どうしたら「作品」も成立させられるのか。作品の中身、どんな内容を構築していくのかという難問はこれから解くことにする。3D-CGをやるにしても結局何を伝えたいのか、素材が伝えたい内容にどうなるか、表現者として挑戦せねばならないとなると、この難問は誰とでもやせなしめが良しそうだ。

13 7/8 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

デジタル表現として何をもって空間を映し描けるのか。そこにその文化の歴史と知恵が関係している、という話は非常に興味深かった。懐かしいCMにも学ぶことは多い。とりあえず夏休みは邦画洋画をいろいろ見たい。身近な数値曲線も合わせて見たいと思った。

10 6/27 授業内容: 絵画XアートのXメッセージ (三浦)

見返りを求めない勉強という言葉が目がぎめた。確かに自分は何となく努力に見返りを求めていた。自分のためだけのために改めて絵を描きたいと思った。そのため自分が成り立っている要素、過去を振り返ることにする。

14 / / 授業内容: (三浦)

~~Blank page with a diagonal line.~~

11 7/4 授業内容: 画像形式表現としての (三浦)

アルゴリズム人体足栗の長年の謎が解けた。バードロイドはバード機能的美を感じ面白かった。TRONのおのディプログが、当時のファミコンゲームでもよく使われているからなので起源を観れた気がした。旧作TRONは借りて見たいと思った。そんな授業でした。

15 8/1 授業内容: 補講 映像 (三浦)

TANGOのすりぬけて踊るアルゴリズムのような動きの面白さに見入った。どこまで人数が増えれば人の理解を起えるのかという人間の処理能力を問う作品にも思えた。もっと難解でわかりづらい実験映画などがあると思う。ぜひ観たい。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>昔は画家がカメラやフリンターのおかげで、あんな早く動くを捉えられていた。写真をとって絵にし、テキストにしていたことが分かった。しかし、画家は写真を芸術と認めていなかった。写真家は99%の場所に行き、ストリートに伝えることができた。今回、99%の事を知ることができた。レス・カロルの写真などは印象的だった。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>言葉は、たいてい絵だけの人に伝えていくものだと思っただ。しかし、現代ではそのような作品が少なく見られるようになったので、見ているのか少し変わった。会話はいいのにはっきり伝わっているのでも面白かった。時代は古くても現代の作品くらい、楽しく見ることができていい。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>映画を成立させるには3つの要素が必要だことが分かった。動画術、撮影術、投影術がある。1つ1つ見ていくと、10ラパロマンカのようなものや、影絵などがあり面白かった。光を使った映像も昔からあるのだと分かった。それら3要素がそろってやると現在の映画ができていくのだと分かった。でも昔の投影術も楽しそうだと感じた。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>雨のマイバーという作品は、言葉を使わない見聞の作品と書く内容の理解が難しかった。すると今更大丈夫は、つめとらが2次元の世界があるのだと。リアルな映像を使ったりは人間だった。どちらも見た後、不思議な気持ちになった。現実と見られるような作品だった。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーションは活気付ける命を与えるという意味のアニメイトがあることが分かった。映画発明以前はコマ撮りを利用して動かぬものが動くというところを知っていた。おんぼろフィルムやリトル・モ、流しゆくルンバアア等など昔の作品だったが、どこか引かれるものがあった。こういうところから現代の映画につながっていたのかなと思った。</p>			

7	6/7	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>アニメーションをおいておくと、とても不思議だかと思っただ。書いておいて、おもしろいものにもあって、よく分かっていくところもあった。でも、このような現在のアニメーションをみれば、とてもよく見えたかと思っただ。楽しそうなおもしろいものか、たくさんあるのだからと感心した。</p>			

8 6/13 授業内容: デジタルアートの様式 (講)

デジタルアートではライトなどを使った夜回りのような映像などがあった。また、木などを使った表現しているものもあった。たくさんの人々がアートがあると思った。様式はものを使って動くアートとして表現している。これからはもっと多様化していくのかなと思った。本物を見る機会があったらぜひみたいと思っただけだった。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (講)

1980年代のゲームはホレボケた感じ。それと比べると、今ではもっと面白くなり、身も心も入るようになってきた。人の影や表情がもっとリアルに見えるようになった。昔はRPGはどいつも面白かった。現在のゲームはもっと面白くなり、楽しんでいる人が多いと思う。

9 6/20 授業内容: コンビニ-Qとデジタル表現 (講)

コンビニのQとこのものに少し違和感があった。日本ではQと表現されているのをよく目にするが、あまり面白くはないと思った。しかし、今回はQと表現しているものもたくさんある。Qと表現しているものもたくさんある。Qと表現しているものもたくさんある。Qと表現しているものもたくさんある。

13 7/18 授業内容: デジタル空間表現について (講)

曲線を採る空間では円や放物線など、身の周りのいたるところから見つけていく。外国と日本では、外国のものは立体で、日本のものは平面であるというところが分かった。外国と日本ではちがうところがある。デジタル空間はそれぞれ楽しいと思う。

10 6/27 授業内容: 絵画×デジタル×メッセージ (講)

19世紀の頃の絵画を見るとたくさんのが一枚の絵の中に2枚は描かれている。でも、今はそのように絵は描かれない。今は絵画の内容をどう組み合わせるか、後と前を面白く表現する。デジタルはたくさんあると思う。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (講)

ネットワークには様々なものがある。情報と送るスピード、消費者のニーズなど。言葉と初めて使ったゲームは勝手に手と動かして遊ぶのが好きだった。ゲームの作業服のモデルはキリンとされていた。デジタルは面白く思う。

11 7/4 授業内容: ローグ (講)

アルゴリズムの行進の意味を分かっていない。意味がある。前の意味がある。アルゴリズムには作品などがある。たくさんある。アルゴリズムの意味がある。ゲームの動きは面白いと思う。ローグのリアルタイムで動く3Dも面白いと思う。

15 / 授業内容: (空白)

→ アルゴリズムは、手順の意。ローグは、3Dリアルタイムで、手順を踏んで前進する意味がある。ちゃんと道に追加していく。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	伊藤
肖像画の代わりとして使われた写真が時代によっていろんな表現やアプローチで撮られていたのを見て、絵も写真もそれぞれが自分の分野で、自分のやり方での表現の模索をするのは同じだと思った。			

3

5	1	授業内容: 動く映象	伊藤
もっとフィルムの映象が早い段階で生まれていると思った。動いて見えるものをつくるということにいろいろな発明があるんだと思った。マイフリーズすこい。あたり前に見ていた映像がこれから少し見方を変えて見ていく気がする。			

4

5	1	授業内容: アニメーション入門	伊藤
100年以上前のアニメと聞いて、自分の中で、カクカクの動きの紙しおいたみたいなものを考えていたけれど、すこくなめらかに動いていてびっくりした。表現とか動きも今のアニメに影響を与えているんだなと思った。			

5

5	1	授業内容: フラティルとルフラティル	伊藤
最初から最後までアスバラカスばかりじゃなかった。でも何か見せよう、人をひきつけるようなものだったと思った。アスバラカスのあとに78回転を見たから、合計78回転のテンポのよさとか夕4の感じよさにびっくりした。			

6

6	1	授業内容: アニメーションの現在	伊藤
雨の中のダイバー、結末に期待しすぎてたのでよくわかんなくてびっくりした。2本目は良い感じにハマってた。今まで見たことないようなおもしろさがあった。			

7

6	1	授業内容: 日本アニメーションの現在	伊藤
わからない豚、よくわからなかったけど、シュールな世界観だった。WAITRE 演じたときは見る夢みたいな感覚がした。よくわからなかったけど不気味だった。			



8 / 1 授業内容: テクノロジー・アートの系譜 (読)

Xテアという言葉は自分の差えている以上になく、あいまいな定義なのかなと思った。テストパターン100Mは映像で見ているとおもしろいと思ったので生であの空間を体験すると自分の中での空間の概念が壊されるような気がする。テクノロジーの作家は何人かしか知らなかったけど立体造形としての新しいおもしろさがあると思った。

12 / 1 授業内容: (読)

疑似3Dでも奥行きがでて2Dしかなかった当時の人たちににとっては衝撃だったんだろうなと思った。ホリウジンのゲームを見て3Dってなんかよいかと思った。ゲームの歴史の流れを見て、とんとん遊びの幅が広がってるなと思った。

9 / 6/20 授業内容: コンピュータグラフィカル表現 (読)

自分の興味のある分野に特化することをもちと自信もってやろうと思った。ウゴウゴルーカを見ておら今のCGを見たとき、技術のすごさはもちろんだけど、エーターが物作りに関して特化してオタクになるということがいかに大事かをわすけろ介たろすて考えさせられた。技術の進歩に、アートの可能性を感じた。

13 / 7/17 授業内容: (読)

日本人の文化に根付いた独自の空間認識が世界のXテアに影響を与えている話がおもしろかった。CMを見ている相手が商品名を頭の中に取りこませるやりかた今のCMにもたくさんあるなと感じた。双曲線の映像を見て身近に数式がたしかにあるなと思った。

10 / 6/27 授業内容: 絵画XテアのXセーフ (読)

自己を見つめ直すというのを改めて考えるようになった。表現を通してどういうことを伝えたいか、どんな作品を作りたいかについてもっと深く所帯で詰めてはくと思った。技術の未熟な自分がやらなくてはいけないのは描くことについて徹底的に自分のできる限り考え、情報や勢いを作品に与えていくことかなと思ふ。

14 / 7/25 授業内容: ネットワークアートの (読)

インターネットのXテアで一般の人参加したすという方向に発展してくんだなと思った。テキストサイトがブログになって、今ツイッターがでていたんだなと思った。文章から画像、動画になっていて、将来どうなるのかなと思った。セブでバカしてるけどおにいちゃんおばあちゃんみんな使っちゃってくる。

11 / 7/14 授業内容: Xテアコンテンツ (読)

パソコンの知識が全く無い自分にとって知らないことだらけだった。Birdbidを見て、高度な情報処理機としてのパソコンを利用したものの作りが少しかた気がした。パソコンも使って描くというより計算で描くというところが理解できた。パソコンがいい。

15 / 8/11 授業内容: (読)

Xテアアートの境界線が無くなってきていけると聞いて、他の分野でも同じことがおきていってるなと思った。アレグレットを見て、カンテニストだったなと思った。タング、作品の解釈を聞いてみようと思った。イメージのPVを見て本当にすごいなと思った。

表現の広いなと改めて思った。

達瞳

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源(まゆ)	
---	------	-------------------	--

写真ゲームが来る→写真らしいスタイルへ
★フェリックス・ナダールさんは自然光の写真
ルイスキャロルエムも写真を利用した
芸術をしていたのかと驚いた。昔から「写真と
ぐいに描くなら写真でいいじゃん」と思っていたので
という議論が「んな昔にもあったので、今と
変わらなそうですね。写真の経緯がわかって
よかったです。 緯 経緯
おませ〜

5	5/23	授業内容: フォトリソグラフィ	
---	------	-----------------	--

小川は軍隊ははじめはジョルジュで笑った
けど、人形が動き加えられるのがステキで
こはこはこはこは、色がきれい。作画が
オキでけ。モーションが、いい。アスペクトは
エロくかんじました。何を伝えているのか。
18回目は、絵画の「はいかん」が、いい。アスペクト
が、いい。composition 面白い。おませ〜

3	4/24	授業内容: 重く映像	
---	------	------------	--

回ってきた映像機器が、全て面白
かった。今でも昔でも楽しめるのはすごい。
パラパラマンガの冊子もはじめて見た。
映像をつけた冊子だけで動画にちゃんと
見えるから、昔の人は頭がいいですね。
あと、影絵みたいと思いました。「もよう
飛んでいるじゃん」と思っていたのですが、ちゃんと
飛んでいたんですね! すげえ!

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
---	------	------------------	--

Divers in the rain、とくに自殺の
のどか、かたがたの形が、好きでした。
「EVERYTHING WILL BE OK」= はじめは私の考え
と違って、思っていました。たんだんと、怖ろしい感じ。
最後にはたまたま、涙が出ました。言葉にできないけれど
悲しくおぼえました。病気の表現が、人がリプル
= いじわるいのに、リプルすまじと本当に
苦しかった。

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
---	------	-----------------	--

「おんぼろフィルム」が、すごい! よく工夫されて
るなあ... (フィルムの区切りと使った、途中で
カラーは使った、...) 手塚治虫さんは天才ですね。
100年前の「リトルニモ」が、とても動きが
リプルコミカルでおもしろい。愛らしいです。
「沈みゆくリスタニア号」は、実写的なアニメ
でした。これを手描きして、本当にいいですね。

7	5/17	授業内容: 日本アニメーションの現在	
---	------	--------------------	--

"わかたたいプダ" 分からないうえ、14分たて。
"WAITER" は何だかよく、分からないうえ。
3つの頭もつらどもがうるまがた。
吉藤さんの料理が、おいしいに聞こえている話
がよかった。おませ、おませ、おませ。
ごんくたはあ、ステキ... 森/後の絵が
好きだった。米内のはストーリーが、好きで
ステキだった。

ICカードで出席するのを忘れて、
授業の途中でリーダーに通知しました。
ちくほしてすみません!



8 6/12 授業内容: Xディップ&デジタル絵表現 (満)

Xディップ、一般の人が認識しているXディップと、芸術とXディップとのつながりか分かりました。Xディップアートの種類、光を利用したり、機械感を利用したり、全てXディップアート!!とか言っていたり、何でもアリな世界だと思った。噴水はどうなっているのか気になった。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (満)

今日はすごく面白かった。私はポケモン赤金と64、スーファミの世代なので楽しかった。お父さんがよく「グラフィック」とか「インディー」やってたので、スティーブ・ファブロンについてよく知らなかったのでもっと教えてよかった。こんど作ってみる。次の授業がとてもしみ。セリフ来ないのかな〜。

9 6/20 授業内容: コンピュタとデジタル表現 (満)

坂本龍一さんの、(SP)と連動してグラフィックが出るやつ。1997年で計算機と音楽でつながるんですね。生まれまた2枚の3Dの1972-4の映像で有名(1972の4*2)な人は、とて計算機と音楽、かなり頭がいいと聞いたので、アートだけじゃあ音楽でも才能と努力もあるんですね。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現 (満)

今日は数値曲線の話が面白かった。テープだとかそのものは曲線を描くんですね!!それが物理で学べたらよかったのに...興味わいたのに...マリオの2Dスクロールは与えて色んなゲームに影響してまわよね!!ニンテンドーすげえ。ゲームクリエイターはいい仕事だよね!自分だけの法則も見つけたよ!

10 6/27 授業内容: 絵画XディップのXメッセージ (満)

自分の絵について、いつも悩んでいたのですが(Xメッセージの趣味)自分が今何をしたいのか?どこにしたいのか?とぼんやり思っていたことが、はっきりしました。Xメッセージは、いつも考えていたのでこれからどうしようか考えていきたいと思います。心情吐露は大学ではあまり好まれていないのかな。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (満)

セブコヒーは、はじめてくっついてらいたしと思いついたのだけれど、あわてて店ごとにならなくなった。先生はすごい所に目を付けてますね...まるくしかって子供番組?おもしろいかな?深く考えさせるようなテーマで、赤瀬川さんはアカデミックスタイルの美術的感想文の具本でした。

11 7/4 授業内容: デジタルなローテク (満)

アルゴリズムをこの歳になるまで理解していませんでした。今と違って見た事があります。よくPVに使われてたりしてました。それと、生物(DNA)の動きが計算と条件で再現できるのが驚きました。3Dの幅はもっと広がっていきけるのでは? それでアルゴリズムの行進はこぼれた友達とやりました。楽しかったです。

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類 (満)

パルク+4のテレビ遊びを思い出しました。そういうイメーシも今から来ていたんですね。今日は映像づくしとあって、いろいろあった。ホラー?ほいのがよく分かった。おもしろくて困った。日本のおもしろい曲が、和音が日本のやつでした。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>前回見て写真と比べてデジタルの写真は自然でキレイだと思いました。私はデジタルの写真の方がやっぱり感じがして好きです。あと、3D写真が19c頃からあったなんて驚きました。最近のものだと思っていたので、写真が發明されてすぐ出てきたなとすごーいと思いました。カラー写真や映画より早いなんて、以外でした。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>どのアニメーションも普段見ないようなものばかりで新鮮でした。とくに、『ことばことばことば』と『composition in blue』が好きでした。『ことばことばことば』は言葉がなによりよく伝わり、てくものかわるてくものなと思いました。男の子のことが100%おもしろい組み合わせで表現が面白いと思いました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>ポラロイドカメラはソートローフやゾートローフと比べてすごく見やすくなっている驚きました。写真全体的に鳥の動きを捉えたものはすごいと思いました。更に、それを立体にしようとするなんて発想がすごーいなと思いました。映画を何と米へどちか初めに作ったかという話がどんな話なのかとても気になりました。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>今まで授業で見たアニメーションより、見やすかったです。個人的には『Divers in the rain』が好きでした。それは、女性がいなくてしまったのがなと思うと悲しいなと思いました。おっぱいだけになった女性がそういう意味で癒されるなと不思議な感じがして驚きました。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>今、テレビで放送されている30分のアニメが手塚治虫の『鉄腕アトム』がはじまりました。たとえ初めて知りましたが、『おれぼろフィルム』は初めて見たのがおもしろいなと思いました。白黒のアニメだと思えば、途中色がついてくっくりました。Winsor McCayの作品は前に一度見たことのあるので、『突っつけろミスター』は何度も見ても心に響く作品だ、と思いました。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>『おれぼろフィルム』はとにかく不思議だなと思いました。口紅を『パル』ってするとこがおもしろかったです。最後おれぼろフィルムになったのは何でだろな、と思いました。女の人の夢だということなのがよくわかんないです。『WAITER』はワイニ木にぶら下がって、朽ちていったのが悲しい感じがします。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジー-アートの系譜 (葉)

ライト・アートがこれってデジタルなと思ってました。モリ・トキの「ライト・光・空間調整器」は壁にうつって見えるのが幻想的に美しいなと思ってました。"Otto Piene" は今日見た作品の中で一番好きだなと思ってました。光がデジタルでこれってすごいと見ていたって感じました。テクノロジー-アートは見た目が少しづつ変化が起るのがあるもいるなと思ってました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (浦)

昔のゲームを今回の授業の下に説明して見下ことはなかったのど、とても新鮮でした。昔のゲームはスpeekが低いけれど、工夫がたかこまあって、今まで全然気にしていなかっただけで、すごく考えられて作られているんだなと思ってました。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (葉)

最近のCGって本当にすごいなとあらためて思いました。1987年の河野洋一郎さんの作品はマリオとかの昔のゲームとかが使われていてCGに似てたなと思ってました。最近のゲームも本当に100%コンピュータで作ってるのと驚くほどリアルなものが、たつた20年ほどになつてたなと思ってました。今でもとてもリアルなのはこれからどうなるのが想像できないなと思ってました。

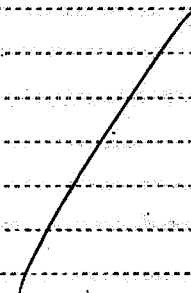
13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について (浦)

日常にみえる教理曲系系は前に1度見たことがあったのですが、何度見てもおもしろいなと思ってました。系系にしていく事象はどれも取り前のことで頭では理解しているけれど、実際に線が書き出してみると美しいなと思ってました。

10 6/27 授業内容: 絵画×メディアとメッセージ (葉)

奈良さんの「どうすれば有名になんのか?」という質問がショックで、たつたことと聞いたら、私も、いままで早く上手にならなければかき思ってたから、このままでいいかだ"なと思ってました。自分と向き合ってるかたないといけないな、とも思いました。先生も言っていたように、「これでもいいと思ってても半分」と思ってる。ちゃんと描き進めるように、これから頑張らなきゃいけないな、と思ってました。

14 / 授業内容:



11 7/4 授業内容: デジタルなローテク (浦)

アルゴリズム体操の「アルゴリズム」の意味を知らずに見ていたので、手川真とか手続っていう意味だ、たど知り、とても納得できました。なにげなく見てたゲームだ、たつたにすごく考えられて作られていたんだなと驚きました。鳥の動きを見て更にすごいなと思ってました。なんか、色々すごいすぎて、ついていけないから、最近の技術も昔の技術どちらもすごいなと思ってました。

15 8/1 授業内容: (葉)

ディズニーの「ファンタジア」はセリフが全然なくて、独特で不思議ななと昔から思っていたけれど、言語に頼らない表現に影響を受けていると聞いて納得しました。私たちがなにげなく見てるCMやMVが何かに影響されていることが多くなると思いませんでした。トニー・セルの作品やマヤ・ジレンの作品もとてもすごい面白いなと思ってました。やっぱり原作はすごいなと思つた。たつた、だからこそ多くの人が参考にするんだらうなと思ってました。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>とまでは無かった写真が出てきて、絵画でできることは写真でできるようになった。でも、絵画でできることではない写真でしかできないことをしようと。そのものでしかできない必然性のようなものを追及していく。その姿勢は私も作品に対して追及していいことしていることなので、ちと尊敬の意を持って話を聞けたと思う。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>今までアニメーションは明解な物語小生がないとためなのかな。と思っていましたが、自分の視点や表現でアニメーションをつくるとてもおもしろいということが分かりました。「アストロガス」映像の羅列はおもしろいと思いましたが、内容は何もアストロガスでなくてもいいから、あまり私の好みではないと思いました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像 -MOVING IMAGE-	
<p>元々は生きている絵とかも見て感情移入することを animation という。日本人は特に偶像崇拜したりという文化があるからアニメーションが受け入れられやすかった。どう考えれば、日本人は昔から色々なものに興味があるなどあると思う。今見ても絵が動くのは楽しいのと昔の人は本当に夢中になったと思う。そして、ちと短時間で多くを説明されているなと思った。とっともおもしろかった。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>ドン・ハーツフェルトさんの作品はひとつの画面に同時に起ったことを多く出して同時進行の状況を表している、より、世界感が出ていますなと思いました。背景に一目瞭然たるテクスチャーも何か不気味であたりして世界感をより強いものにしていました。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>アニメーション=動かさないはずの絵を動かす、命と与える手塚治虫の試行的なアニメーションの作成や時間(毎週30分を1本)をして、それがアニメーションの基本となった。100年前にはマックイはアニメーションをやっていた。しかもなめらかな動きでおもしろかった。個人的に恐竜ゲーが今になったので見た、いいと思いました。</p>			

7	6/17	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>大人はアニメのことを「マンガ」と言うのは昔は漫画映画=アニメであったから。←おもしろい話だなと思いました。/芸術的に感じどつくられるアニメは長くストーリーが分からない。結局のところ何のためアニメをつくって上映している、私はどんな視点でアニメを見た方がいいのか分からない。ロボとクマの子の話は私が「クマの子自身で」ストーリーをくらしつて的になかなか無、感じでおもしろい。</p>			

米内君の作品は世の映像に似ていないなと思う。

8 6/13 授業内容: テクノアート の系譜 (講)

私的にはカーステンニコライムのアート作品がとて
 カッコ良く美的で良いなあと思っりました。
 デジタルアートが動く芸術であることやアナログ
 は鑑賞者を利用してアートであることなど今まで知ら
 なかったことを教えてもらいました。興味を持ち
 ました。デジタルアート/デジタルアート/デジタルアートの
 動く彫刻は見てきたのとして本物を見たこと
 思っりました。デジタルアートのことをも学ぼうと思っ

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (講)

これも深く見ていくと、様々なことに気づける
 ぞいということが分かる。ミオのオウチヤの
 話だったり、スクロールであったりおもしろい
 思った。よたんでが、ミオのどかんがちゃんと反射
 光があって感動しました。広いフィールドを冒険してい
 る。背景が動き、主人公は動いていない、など
 だておもしろいし、どんな壁があっても良い
 ものがつくるとだと思っました。そのアートの面白さと思っ

9 6/20 授業内容: Xティンティンと絵画表現 (講)

おしく、何をしたいのかわからないという
 悩みを直面したので、改めて考えなお
 せる機会を与えてくれた良かったと思っ
 ました。Quayola, Memo Akten さんの
 Forms という作品が一番印象的だった。こ
 れが分かって、その中で「これに笑ったの」
 好きでした。

13 7/18 授業内容: テクノの空間表現について (講)

日本人の空間表現と海外の空間表現の
 違いがある。絵画の登場人物になら
 ない景色が遠くにあるのが日本。登場人物
 には変化がある。ポストモダニズム文化な
 ことを再認識してきておもしろかった。
 CM、クリエーションの効果と実験するとか何か
 学者のよなことをしてると思っりました。
 「デジタルアート」にもこの点だけで動きのおもしろ
 さがわかる。 → ISSEY MIYAKE

10 6/27 授業内容: 自己表現とは (講)

見たばかりの絵画と見ると意味を持つ
 絵画があることが分かりました。現代の
 アートは特にその作品だけ見ては分からない
 ものがあります。見ると意味を持つ絵画を
 理解するには学ばなくてはいけません。でも
 が、私はアートとアートが好きで、学んでいる人だけ
 が理解し楽しめるものではなく万人が楽しんで
 見ることが良いのではないかなと思っりました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらしたもの (講)

インターネットが来た20年で、ネットに普及と知って驚いた。
 進化していると思っりました。伝える内容は別に
 ホンキョウを使えばいいし、おもしろいけれど、
 時に、この不気味な感じだと思っりました。初音ミクは
 今や大きな影響力を持っているが、ライブ活動がニ
 ャーだと思っりました。一度行ってみたい
 と思っりました。デジタルアートのことを学ばせてくれる
 デジタルアートの面白さ(アートの面白さ)現象は私に著目
 だと思っりました。

11 7/14 授業内容: デジタルなローテク (講)

デジタルアートは「デジタル」であること
 を知りました。よく細かく、こころまで考え
 て「デジタルアート」を行進したことが分
 かる。このことを知るとおもしろいなと思っ
 ました。鳥、そんなことを本能的に持つ
 と思っました。色々と3Dプリントが
 あります。

15 8/11 授業内容: (講)

デジタルアートの映像は今、興行利用や
 商用利用されている。現代写真の姉妹の
 写真と比べて見ることで、時間を感
 じる作品は動きが無くとも、時を
 感じることはできるのと教わりました。
 実験映像は色々と、人生のリアルな
 を表現している。言語に頼らない表現
 と近い(物語性で見ると)「タゴ」風刺的な
 アートは、インパクトを出すために手法を学
 び、使った。アートの深い
 ゼア、デジタルの理的な視点

Birdoid
 Birdoid
 ハト
 鳥かた

結合(方向) } おおむね(他の鳥に)
 整列(速度) }
 引き離し(距離が近いほど距離が遠くなる)

アートの深い
 インパクトを出すために手法を学
 び、使った。アートの深い
 ゼア、デジタルの理的な視点

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>まず、絵画にも写真にも良いところがあり、異なる部分もあり、なにか持つ持たれつの影響下にある、ライバル的な関係であると思いました。僕は絵画も写真も美術であると考えます。写真だって人の心に問いかけることだってあり、強い印象も与えることができると思います。何を表現するのかという考えが大切だと思います。</p>			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>ナラティブの作品は物語もわかりやすく、作品によって強調されているのが違い、多岐で新鮮でした。ノンナラティブの作品は何を表すのがはきりないと感じましたがアニメーションに出てくる1シーン1シーンが人がキャンパスへ絵を書いた様なものでした。作品は多岐あり、幅が広いと思いました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像 MOVING IMAGE	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>まさかゲームまで映像の類に入るとは、思いながらも映像における要素は非常に複雑で、気にとめていなかったのが不思議と感じました。過去における映像用具もシンプルのようで人間の感覚をフル活用して、まるでトリックのようにも思いました。スターウォーズのヨーダがセサミストリートの方が製作けたのは本当に驚きました。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>「Divers in the rain」ではどこか不可思議な感じで、人の命が軽くなるような世界だと思いました。「EVERY THING WILL BE OK」では日常生活において共感できることもあり、中盤から意味がわかるような、ないような、それでも何か頑張るような気になる作品でした。</p>			

4	1	授業内容:	<input type="checkbox"/>
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>戦前のアニメーション映画には奇抜さが多岐あり、戦前は概念がなかったのには驚きました。「わからないうた」ではくすぐりと笑えるところもあり、大丈夫かと心配したところも(特にお母さんは豚屯子どもより心配していた点)ありました。「WAITER」では暗い感じ、プレイヤー、ホラー、ほのぼの、ゴテスク、ほのぼの... いろいろ感じました。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジートの系譜(第1)

歩きスマホは僕も嫌です。スマホが無くなったら、道に迷つので手放せません。ゲームの趣味はなんとなく知っていましたが、メディアアートは多様で、どの解釈が最も適しているのかわからなかったと思います。キネティックアートは自然の力を利用して、面白い印象に残りました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷(三浦)

画面表現の変遷に関して、ゲームが関係しているとは思いませんでした。ゲームのオリエンテーションのうまさも画面表現の進化につながったのではないかと思います。3Dの技術が現状ほどではなかった時代は壁の色を感じました。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現(第1)

コンピュータによるネットワークで作品が流通し、切磋琢磨している時代だと改めて実感しました。しかし、ノウハウは手に入るけれども、活用していくという点は難しい、問いた方がと思います。いかにコンピュータが発展しても「描く」という手作業が必要不可欠で、pixivも良いも悪いも考えさせられました。ウゴウゴルーガは破格でした。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現(三浦)

デジタルの空間表現には、絵画の技も含まれており驚きました。平面の中で立体表現を工夫するための気付きというのにはすばらしいと思いました。しかも物理や数学も使っているのはアートで幅が広いと思いました。

10 6/27 授業内容: 絵画ゲームのメッセージ(第1)

自分自身が納得できないなら、他の人も納得しないという奈良さんの厳しい考えは理解できず、つらい日々から生まれたものは光るものだし、自己表現は重く、ルーツなもので、一人一人違うというのは面白味があるし、見返りを求めない努力というのが、本当に大切なこと、失いたくないと思いました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらす(三浦)

まず、短い時間の中で急激にネットワークが進化したのは、それだけ世界にとって重要なことだと思います。パソコンの与える個人クリエイティブ環境によってユーザーとユーザーがつながり現在は良いことである反面、悪用されたときは非常に危険であると感じました。

11 7/4 授業内容: デジタルなコト(三浦)

コンピュータの進化には驚くばかりだし、コンピュータが進化すればするほど、計算能力の上昇につれてデジタルアートも様々な進化するんだと思います。ましてや、これからその進化は続き、プログラミングやアルゴリズム、フラクタルなんかも大きな可能性を持っていると思います。

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類(三浦)

映像アートの分類にも様々なあって何でもできるようなアニメーションもすごいと感じました。ズビグニョリフキンスキーの「タンゴ」は何か新鮮さを感じました。マヤ・ティンの「午後の網目」はとても不思議でモダンカラーの源流だと納得せざるを得ないものでした。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>昔の写真が90分も同じポーズをしなければならぬというのかとてもおどろきました。絵と写真の違いについては私もよく考えることなので、とても参考になる授業でした。ミュージアムにこの前作ってきたばかりだったので理解もとても深まりました。美術展で「展示場を求める写真」の絵が面白かったです。</p>			

13	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>映像の起源はとてモアナログでたいへんだったのだなと思います。色々な道具やパラパラ漫画を実際に使ってとても楽しかったです。今の映画や写真に至るまでに、とても短い間で技術がものすごく発達したということがよく分かりました。</p>			

15	5/22	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>様々な作品が観られて面白かったです。特に27日のやつが、直接的な表現でない分、言葉のヤソとリヤクいろいろいについて考えさせられました。ナラティブという言葉はじめて聞いたので、勉強になりました。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの原在	
<p>1つめのアニメは物語はよく分かりませんでした。絵や動きにかき付いた雰囲気があっておもしろかったです。2つめはかわいいし字幕だったので見やすかったです。ストーリーはよく分かっていませんでしたが、先生の解説を聞いてなんとなく分かった気がします。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入間	
<p>色々なアニメが観られておもしろかったです。モーションで伝わる雰囲気が良いなと思いました。私もアニメといえばTVアニメというイメージがりましたが、このようにおもしろなものもあることがわかって勉強になりました。</p>			

7	/	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>今回見たアニメはストーリーはよく分からなかったのですが、効果音の入れ方や絵がらが独特でおもしろかったです。アニメーション原案の課題は、色々な人のユニークな考えを見ることができ楽しかったです。勉強になったと思います。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (読)

様々なアートの形があるのだなと思
いました。特に動く絵や、プロジェ
クションマッピングのデザインがす
ぎなと思いました。最近ではテクノロジーを利用
したアートがあるとは知ってしま
したが、利用するにしても色々な方法がある
ことが分かったので勉強になり
ました。

12 7/10 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

普段何気なくやっているロールプレイング
ゲームについて色々知ることができ
とても面白かったです。昔のコンピュータ
で色々制限(色など)がある中で、
様々な工夫を生み出しながら今の形
態になっていったのだということが
よく分かりました。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (読)

自分の趣味もオタク寄りなので、
今回はアートと趣味の関係性
についてとても考えさせられました。
また、変な文字や形の映像に
ついてはよく分からなかったですが
面白かったです。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について (三浦)

デジタルを用いることによって様々な
表現の広がりが出て面白
く思いました。特に古い日本画など、
あまりデジタル表現と関連性の
ない分野と組み合わせているのが
すげえと思いました。

10 6/27 授業内容: 絵画×デジタルのイメージ (読)

私はよくイラストなどを先生に見せる
と、表現や描くものが説明的すぎる
とか、直接的すぎる、といわれていたの
で、今回のお話を聞いて改めて考え直し、
またとても勉強になったと思います。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

様々なおもしろいデザインやユーザー
による変化が見られてとても楽し
かったです。普段あまり気づかないところ
にも身近にたくさんデザインがあっ
たんだなと思いました。今度自分がコ
ーニに行った時にも見てみようと思
います。

11 7/4 授業内容: (三浦)

今と昔のピクセルの差がとても大き
く感じました。(画面のサイズに
対して)。このような分野は今まで言葉
の意味がよく分からずに使っている
ことが多かったため、今回明確に理
解できたことがたくさんあってよ
かったです。

15 8/1 授業内容: 映像表現の分類 (読)

実験映画やビデオアートなど、初
めて耳にする分野が多かったです。
ママレベルという映像は、ホッ
ッとして怖い雰囲気だなと思
ったのですが、解説を聞いてなる
ほどなと思いました。使っていた音
楽が少し日本っぽい感じ
しました。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>当時の写真を見るとその時代の空気や人々の思想が想像でき、とてもおもしろい。写真という新たなメディアには人々は色々な意見をもったのだろうけれど、そこに芸術性を見出し、自分の世界を写したりする。当時の人々の感性はすごいと思った。当時の街並みの写真、人々の写真をもっと見たい。</p>			

5	4/25	授業内容: 動く映像	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>私たちは日々当たり前のようにテレビや動画を見ていて、よく考えるととてもすごい発明なんだと改めて思った。当時の人々の感性を考えると、アニメを見る目も変わってくる。</p>			

3	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>ノンナラティブなアニメーションは、なかなかシニールなものが多くて見ていて楽しかった。「アスピラガス」などは、作者の頭の中をのぞいてみたいと思うほど不思議な作品だった。これらのアニメーションにこれくらい数の絵が使われているのだからと考えると恐ろしい。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>2つの作品は、現実にある世界のようにどこか不気味さを感じた。人間の感情を直球にあらわしているような感じがして見ていて、とても入りこめた。比喩などがおびただしく使われているのだと思うので、色々なことを考えながら見ると楽しいと思った。</p>			

4	5/16	授業内容: 欠席	<input type="checkbox"/>
<p>----- ----- ----- ----- -----</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	<input checked="" type="checkbox"/>
<p>今日見た2つのアニメーション映画は、日本人らしさが出ていて良かった。わかりやすいが、右はどことなく日本画らしさが出て、雰囲気がある。よかったです。「WAITER」の方は少し外国の雰囲気があった。日本でもこのようなアニメーションが作られていることを初めて知りました。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジー・アートの系譜 (第1)

光を使ったアートは、とても美しく色んな人に理解しやすいのではないかと思った。光と音の調和もとてもきれいだ。ビデオアートやキネティックアートなどが登場したのは、技術の発展があってこそだと思ふ。時代に合った芸術をつくることは、新鮮な人々に新たな発見をさせてくれるのではないかと思った。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

私の家にもスーパーファミコンがあり、昔よく遊んだ。その当時は何も思っていなく、ただ「面白いなあ」と思っただけだったが、今考えると、機械の小さい容量であれほどのグラフィックを制作できるのは、すごいと思った。ドット絵の技術は、今ではどうい誰も敵わないと思った。

9 6/20 授業内容: コンピュータビジュアル表現 (第1)

私自身もDVDを利用しているので、デジタル表現とアナログ表現の差異や長所短所についても、と字はうろ覚えだ。ウゴウゴーが昔のCGの雰囲気とスタイルが同居していてとてもおもしろかったのでもっと見たい。

13 7/18 授業内容: (三浦)

日本のものごとのとらえ方は、西洋の人々とは異なっている。日本画を見るとわかりやすいが、それはとても不思議なことだと思った。日本人がマリオやポケモンを生み出したのは、その独自の目線によるものだろう。平面的な見方は不思議だと思った。

10 6/27 授業内容: 絵画×IPの×ページ (第1)

「象徴」というものがたしかに日本人には浸透していないと感じた。宗教画というようなものが日本にはあまり無いからだろうかと、私は、絵を描くときに「個人的な象徴」をメインにして描いてしまっている場合が多い。様々な人に理解できる絵を描きたいと思った。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

私の家には、私が生まれる前からあるとても古いMacがある。母がウェブサイトを見たリポートをやっていたりしていたのを見せてもらった記憶がある。10数年でネットは急速に発展したのだと改めて実感した。ネットワークはすごい力を持っていて、少し怖いなと思った。

11 7/4 授業内容: (三浦)

コンピューターの進化はめざましいものがあると感心した。MBやGBなどは高校の情報の授業で習ったが、殆ど忘れてしまっているため復習しようと思った。ピタゴラスの定理やアルゴリズム4つという「アルゴリズム」という用語を深く考えたことがなかったのでもっとおもしろかった。

15 8/1 授業内容: (三浦)

さまざまな実験映画があったが、色々な作品を見てしまい少し飽和状態にある私たちと、当時の人々が感じた衝撃はまたぐちがうだろう。私も20年くらい前に生まれてみたかった、と思った。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	伊藤
<p>初期の写真家は、細密画家の肖像画になつてしまふように悪戦苦闘していたという時代背景があるなんて知らなくて驚いた。写真は芸術だと認められていなかったのだなと意外だった。</p> <p>自分の中でテーマを決めていかなければ消えてしまう。これからの大学生活でちゃんと向き合っていかなければならないと感じた。</p>			

5	5/23	授業内容: 特撮映画とノンフィクション	○
<p>欠席。</p>			

3	4/23	授業内容: 動く映像	三岡
<p>見慣れた馬の絵も足の動きが不自然なときがあって、それは連続写真のおかげで解決したことも知って、は、とさせられた。考えてみれば、馬の足の動きや鳥の羽の動きは目では処理できない。写真銃の発明も素晴らしいなと思った。</p> <p>今発達している何気ない日常の映像はこのような歴史があるんだなと改めて知れて、ありがたいなと思った。リアップブック楽しかった!</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	三岡
<p>「DRIVER IN THE RAIN」は手の指が本体だと不気味な要素が入り込んで音もまた耳をぶささずたこよみものだった。これもアニメーションと深く合わせておもしろかった。内容は結局は「言ひ」のかわらないう。</p> <p>「EVERYTHING WILL BE OK」の絵自体はもつとかわいらしい内容は恐怖と執事のアニメーションと背景の写実的映像との組み合わせが非常にたくみで心に見入ってしまった。リアルなアニメーションが遠くまで存在している感じがした。</p>			

4	5/1	授業内容: アニメーション入門	三岡
<p>アニメ、マンガの人といえば手塚治虫で、それ以外には知らなくて、いないと思っていた。アニメ、マンガでもアニメを作った人がいたなんて初めて知った。驚いた。『おぼろげフィルム』はアトと雪の女王の映画の最初の数分の様に上映された。ミッキーのショートストーリーに似ていたなと思う。</p> <p>Winsor の作品は動きがなめらかでかわいらしい。キャラクターの動きが面白いという熱い思いが伝わってきた。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	三岡
<p>「わがままな7分」は本当にわからなかつた。でもあの不思議な感じは7分になる音がリアルでときどき、ドキ、とする。</p> <p>「WAITER」もまた、わからなかつた。現在のアニメーションも想像もつかない展開と深くない、もしくは深すぎる内容が好かれるのかなと思った。</p> <p>課題のほかの人の作品がおもしろかつた。長尺フィルムも様々なものがあるなと改めて感じた。もっともってかいてみたい!!!!</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (講)

デジタルの美術館がいちばん楽しかった。噴水にあったかわいい機械が「ほい!!」と思った。ライトアートにもものすごく魅了された。噴水ショーのようなプロジェクションマッピングのよう。光の使い方はなくとも身近ならしい光を使って自分だけのデジタル作品をつくりがしたいなと思わされた。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三講)

ファミコンのゲームは高校のとき授業で見られていたからなつかしかった。そのときはまだ画像のあざさがかわいいなと思っただけだけど、ビットの数が限定されているからだと知ってマリオのスタイルも決まると知っておもしろいなと思った。今のゲームの画面は本当に成長したんだなと改めて感じた。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (講)

コンピュータグラフィックスの勉強がおもしろいなと思った。なにがアメリカの形があるのかよくわからなかった。ウゴウゴルーガは朝から刺激的で目が覚めるかもしれないと思った。今もやっほい!!。最新のCGは本当にすごい!! CGに見える。全てCGだと思わなかった。数値でついているものも感動した。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について (三講)

TEDはアフリカを題材にして、英語の勉強するのに利用していた。情報デザインが関与しているなと知らなかった。で驚いた。こういうことも「デザイン」というんだなと思っただけで、はっとさせられた。数学はものすごく苦手だけれど、数理論はとて奥が深い。特にトンカチが描く円と曲線が美しかった。

10 6/27 授業内容: 絵画×デジタル×メッセージ (講)

最初の奈良美智のお話はとても参考になった。今自分が制作すべきものがわからなかった。奈良さんは自分の過去もふりかえって自分と向き合うことを大事にしていたから見習おうと思う。私はよくメッセージ性の強いものとかこうとあるけれど、見ればわかる絵画、風景画などもありなんだなと思った。

14 7/24 授業内容: インターネットについて (三講)

インターネットの物まじさ、かけを初めて知った。そんな裏側があるなんて思わなかった。初音ミクのコンサートはすごいと思う。あのコンピューターの声とかのどろろがいいのかわからない。コンサートは本当にそこにいれるかのように進化して「近代」だと思ってる。デザインは1年くらい前から見ていた。はじめて見たときのおもしろさの衝撃は、それ以外のなかにはこんなに違う観点からみられる人がいるんだと感動した。

→ 衝撃?

11 7/4 授業内容: (三講)

3Dポリマーと3Dプリンターというものが別物だということも知った。また、プリンターというものがあつたということもはじめて知った。おもしろいなと思った。アルゴリズムの意味を知って大人になつて気分になった。子どもに教えてあげようと思った。アルゴリズムの行進は中学のとき流行つてすごかった。あれをやる楽しかった。かみむしつになつた気分。

15 8/1 授業内容: (三講)

TANGOという作品はとて奥が深い。何人もの人がぶつかり動いていて、その間から誰いなくなつたらとて不思議だ。その裏側の意味を考えると、考えながら先生が考えさせるものだと言っているのと同じ。楽しめたけれど、考えなければならぬなと思った。著作権の問題は難しい。「年間の目録」も不思議なくらいかえりかえり、その作品がどのオリジナルだと聞くとなるほど来たなと思つた。元祖が見れば分かる。こわいけれど、自分にはわからない。その感じがわかるようになる。サウンドが不気味さを増してきて

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
ナガールの写真がとてきれいでいた。今も昔も、何が芸術で何が芸術じゃないというふうな議論は変わらないと思いました。常に新しいものを追求する人が先端にいるのも同じだと思えました。地下墓地の写真は印象に残った。現代でもめまろいそう。			

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
どれも違った映像で楽しめた。特に印象に残ったのは、「ことばことばことば」です。まず絵が独特で楽しかった。言葉を色々と出して表現している。その表現がいちいちおもしろかった。聞き流してるとか、すくわたりやすい。アスピアガスは、絵が絵画的なのが良い。石巻かに夢みた。			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
色々な小道具がすくおもしろかった。光をのびくにつけて動いて見えるのは不思議だし、それをおなじ昔の人たちが発明したのだからすごいと思った。目の錯覚を利用した遊びはたくさんありますかね。どれも興味深いと思えました。しかも簡単につくれるところが良いと思います。			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
雨のダイバーの絵と背景が描き方が違ふかと思った。昔と映像がすく良く合っていておもしろさが増していた。不思議だった。EVERYTHING WILL BE OK は、色々な種類の映像が写し込まれていて、楽しかった。主人公かわいかった。でも、夕日のときかの絵やさけび声はリアルでかわいかった。しみじみ。			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
おんぼろフィルムおもしろかった。最初は本当に古い映像だと思っていた。手塚治虫は、アツカでもおもしろい表現をしているけど、アニメでもしているのは知らなかった。リトルニモや沈みゆくリゾニア号は、100年も前の映像なのにすくきれいでクオリティが高くおもしろい。煙とかはどかうふうにか描いていたのか気になる。音楽も良かった。			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
わからなかったもWAITERも前に見た映像がわかりやすかった。1つ1つ絵の感じが独特でした。これも大事だと思いました。4回の授業で見た方がいい映像がしっかり理解できるものではなくて、見た後もやまやとした感じが残るものだった。1つ1つ個性的ですくおもしろかった。同じ大学生くらいの方が作ると思うと尊敬する。			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (三浦)

噴水ショーは、水に映すことによる
水独特のゆらゆら感がある、良かった。
ライトの光もそれに映っていたのが
意外だった。
オゾ、アート色がかわいかわれいた、と思った。
ジョン・ヘンクリーの美術館に行っ
た、と思った。楽しそう。おもしろかった。
動くしくみも気に入った。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

トロンの映像が、やっぱり面白かった。
ドラクエの、人が動いてない、というの
が、あー! と思った。もう一回見て
正確に話したいと思った。
今の3Dの技術もすごいと思うけど、
あと10年行ったらどうなんだろう。
すごく楽しみ。👁️のサンプルが
絵も好きだった。

9 6/20 授業内容: コンピューターとデジタル表現 (三浦)

3Dは、やっぱり使った映画はあんまり
好きじゃなかったけど、トランスフォーマーを
見たときは、すごいな、と思っておもしろかった。
は、事量がめちゃくちゃ多いな、と思った。
音楽とデジタルのコラボは意外と昔から
あったんだ、と思った。3Dの作品は技術を見
せることから、何を見せるか、というところに
重点が変わってきた、と思った。

13 7/8 授業内容: デジタルの空間表現について (三浦)

日本のレイヤーと西洋の「ポストペインティング」
の考え方がおもしろかった。正確に!!
と思った。ゲームにめっちゃめっちゃ、
まさに、その視点が表れていて、
自然と保ちとみつけよう、みたいな、
思った。teamLabの作品も、
も、と見た、と思った。調べてる!

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ (三浦)

自己表現は過去の経験から再発見して
表現するもので、知たちはもう
全部持っている。ということに心打たれまじ。
自分で何だ? どう何だ? 考えてた、って
すごく昔の頃に考えてたこととか、
思い出してあげた。過去の体験を
もう一度よく思い出して考えてみたい、
思いました。あと、孤独にたえるのはつらいけど、
やってみなきゃいけない、と思った。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

デジタルは好き。テレビで見ると、おもしろ
ものやってるな! と思った。子どもしかくも、
何か、感動をさされる。ただ、まるこ
しかくって、言ってるのは、曲と歌
が良い効果を与えてると思った。中村豊
の作品、すごくおもしろかった。展覧会に
行きたい。機械系が苦手だから
デジタルをさける部分が、あ、って、
作品を7つとまに取り入れてみたい、と思
いました。

11 7/4 授業内容: (三浦)

3Dの鳥の動きが実際に飛んで、3D感
に慣れておもしろかった。作品の1つの
要素に、なる気がした。アルゴリズムと身体
とか、行進とか、誰かが知ってる、やってみたく
なるものだから、作った人はすごいと思う。
TRONの新しいやつを見たことある、いまほ
うだから、今度古い方を見た、と思った。
すごくおもしろそうだった。

15 8/1 授業内容: (三浦)

グライム姉妹の写真みたいな、記録に
写真を撮るの、良いな、と思った。何か?
やろうかな。「タンゴ」おもしろい。
最初は、ああ、見返しか、と思ったけど、
どんどん人が増えて、わけわからな
くらいになって、ただ、ものじゃなかった。
すごい。もう一回見たい。ウィラミッドが
きれいだった。実際に見たら、もっ
とインパクトがあるんだ、と思う。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>印象派の画家や写真独自の表現を初めてやったオダールなどの、ありきたりな表現やそこから中にあるものを選んで新しいものを常に生み出していっている所が芸術家としてとてめにかっこいいと思いました。私も今自分に何ができるのかを真実に考えないといけないう、美術を学ぶうえで必要不可欠だと思いました!</p>			

5	5/23	授業内容: ナニライブとノンライブ	
<p>私はストーリー性が無いのがわかりやすくおもしろかったです。先陣がストーリーがあるものは主観・主観性があり面白くなる、と書いていたのがとてもよくわかりました。ナニライブ作品は感情を音で表現していて、ノンライブ作品は音から動きが生まれていて、関係性がとても面白かったです。私はことばことばがが一番好きでした!</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>年少の進化はあって昔から映像で動く映像を見ている、という考え方が変わらないうちや、芸術などの表現者ではない人も写真や映像の発達によって研究が進歩していくことを知って、映像は様々な分野に関わりがあって5年10年で全く変わってしまうので、とても最新のしかいがあるコンテンツがおもしろかったです。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>2つとも表現や描写が不思議だけとほせが要所要所と現実味があって少し怖かったです。私たちが生活の非現実を集めるとこんな感じなのかーと思ったり、重い作風だけど身近に感じて目が離せなくて面白かったです。アニメに自分に近い状況で普遍的な要素も体験したことがなかったり、木目の頭の中でのびこめる感じがおもしろいと思いました。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>画像の使いまわしがあるにしても、改めて考えるとアニメの制作は大変だと思いました。アニメという概念が無いときに、絵を動かすと思いつくアイディアはとてめすこいと感じました。絵や写真にもできない表現がアニメにはできると思うので映像というコンテンツにより興味がわきました。次回も楽しみにです!!</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>和国さんの作品に出てくるキャラクターはセリフ表情も変わらないのに感情が伝わりそうな動きだったり情景がとてめおもしろかったです。ただや、(ポリ)を回しただけでは難しかったです。音声やセリフだけでなく効果音だけ、のようにアニメーションを観ることは少なかったのですが、音声がたいてい動くものに集中できるようにしたいのと観てみようと思いました。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジーアートの系譜 (三浦)

噴水を投影するアートのコンピュータが音や水の出方のすべてを機械的に管理しているのがとてもキレイだったし、水に映しているから儚い、美しいがあとおもしろかったです。そしてそれを観客が観て感想を抱いてはじめて芸術として成り立っているアートだと感じました。初めに思っていたより面白かったです。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

こうやって年代別にゲームを見ていくと、その時代でできることを最大限に工夫する方法が細かく考えられていて、乗っかせる技術や発想がとてもおもしろいと思いました。それまで無かったアイデアを取り入れてさらに良いものを作っていたから今の日本のゲーム業界が盛んなんだと思います。業界にえいまろを手元られるアイデアを考え

られるのはすごいと思いました。

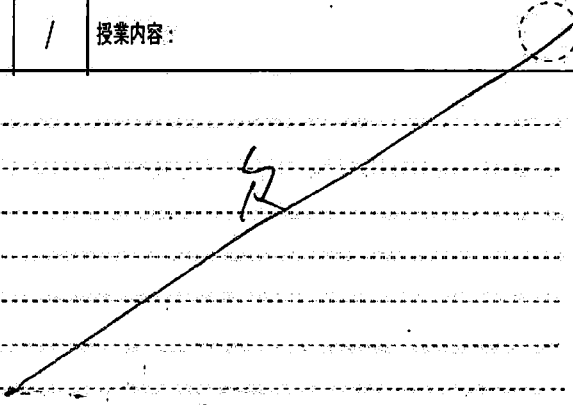
9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 (三浦)

機械であるコンピュータで植物や人や人の有機的なものの動きを完全にプログラミングしていて、それが可能ならメディアアートの表現は無限にあってとても興味深いと思いました。やっぱり坂本さんと岩井さんの音と映像の響きあいがとてもかっこよく感動しました。人の動きの軌道を無機的にあらわしたのがコンピュータならではの好きでした。

13 7/8 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

西洋とはちがった画面の認識を持って、日本が違っているのではなく、西洋とは全く違う。た視点で見られているのには、と考えたアイデアがおもしろいと思いました。西洋文明が入ってくる前の日本を考えるとこれからおもしろい発見があるんじゃないかと思いました。一目で分かるようなデザインにするのが考えのし興味がありました。

10 / 授業内容: (三浦)



14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)


自分が持っているアイデアや想像力が、インターネットがあることで多くの人に知られ、さらに表現の幅が広がる。消費者もコンテンツに入りこめるのはとてもおもしろいと改めて思いました。ネットなどのような影響をわたしたちに与えているのが理解し、思考を様々な面に働きかけられるデジタルメディアはのもしろい。

11 7/4 授業内容: メディア・コンテンツ (三浦)


今までは3Dの映像などは特に何も考えずにいたけど、ポリコンの太まがな任組みや、私が今まで知らなかった本来の役割を知って、映像などとリンクしてみると、こんな感じの3Dの映像はつられてくるのかといろいろ想像できるとおもしろかったです。メディアアートは奥が深いと思いました!!

15 8/1 授業内容: (三浦)


今日いろいろ映像作品を観て、表現の幅広さにおどろきました。幅は広がっている反面、素材や媒体の使い方も強ひが単純ではなくなっているので、慎重に選択することが大切だと思いました。どの様な業界にもアートは欠かせないものになっているから、改めて経済活動としての芸術について考えようと思いました。

8 6/13 授業内容: テクノロジーストの系譜 


今まで授業で紹介されてきた中で最も近代的で一番発想が自由なものですべてに衝撃を受けました。先史時代に感覚が現代よみがえってきているということに感動しました。芸術というものの可能性をあらためて教わりました。表現方法の見直しをしたいと思います。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


その時代において人を魅了するゲームに隠れた工夫を知ることでできておもしろかった。前回と同じように少ない容量で様々な工夫の元を感懐し世をよびよりに作るその方法に感激しました。一点透視目で描くゲームはプレイヤー目線というものは最近のゲームと同じで今に通じるまで使える技術はやはりすごいです。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 


CGA 数式でできてはいることは知っているが、音のものと違い、本物のものや風景と違いがわからないうらやましい映像も数多く見てきているのかとあきと感激と共に不思議な気持ちになりました。映像作品を見て視点の持ち方の違いによって新世界が見えてくる感じがとても勉強になりました。

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 


世界をどう促しているかという点に気づきました。どうして考え方も自分の気がつかされました。また日本人独特の空間に対する認識や感覚などずっと知らなかった。気がつかないことを知り、昔と今のつなかりを感じました。感覚が面白いなというところはなく、良いものがありつづけるかと思いました。

10 6/27 授業内容: 絵画時代のメッセージ 


デジタル表現について学んで来て今日の授業はとても興味深いもので、表現の方法は違えども表現する上で考えなければいけないことは同じではある表現形式自体がデジタルの現代美術とは違い、言葉に伝えることがもっと大切にされていたのが古典絵画をみては感じました。伝えることが大切だと考えていたことで近代象徴主義の絵画は違和感を感じました。

14 7/25 授業内容: ネットワーク時代の表現 

人が意図せず手を加えてしまうというものがおもしろかった。若く自分自身が見やすいように作り直しているようで自分の感覚を他人に表現しているみたいでした。ゲームのロゴやキャラクターもツルギーをとてもスムーズに流れるのと同じでゲームで人々別の表現がするということに興味を引かれました。

11 7/4 授業内容: デジタルなローテック 

デジタル技術の発展のことは知っていたが20年でテレビで見た画像がiPhoneで見るとよびよりに変わった。しかし、30年以上前の3D映像はCGを多く見ている私達の世代でも見入るほどおもしろく感じることがある。表現の仕方によってその個性や特性を生かすよびよりの面白くおもしろく見入る人を魅了できる作品はつくられるのだと魅了に落ちました。

15 8/1 授業内容: 映像アート 

170年ハイクーの映像アートでもおもしろい。夕日や水に映る映像が思わぬ動きや色合いや音で人を魅了させている。人が大量に入ってきているが、最後は人がいなくなると老人の目になってしまふのは「国家」を表現しているよびよりの面白さを感じました。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

() は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>絵を描くなら絵にしかできない事をしなさいといけなしくなんとなく頭の端で思っていたが改めてそう感じた。写真は写真・絵画には絵画にできない事を昔の時代の人を頭を悩ませていたのだなと思った。そしてそれは現代を生きる私達自身にも必要な事であると思う。</p>			

5	5/23	授業内容: テキスト・イラスト	
<p>セリフは無いのに物語りがきちんと伝わってくるというのがすごいと思った。アスバラがスはとらしても作品の面白さが全くわからず、ただなんとなんとなし不気味で不思議な感じがするなと思った。個人的には「こいつはこいつ」が1番おもしろかったです!</p>			

3	4/28	授業内容: 動く映像	
<p>映像に関して説明されてきたものがこれほどあって驚いたし、今見てもおもしろい!と思うものがあってとても楽しかった。画を動かすために様々なものが説明されてきて多くの人がまた頭を悩ませたのか、けれどもそれによってこんなに楽しいものがあったのか!とも思った。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>DIVER IN THERAYの方は少し不気味で不思議な雰囲気があった。たほし思いました。EVERYTHING WILL BE OKの方は不思議だけれど怖いというリアリティというかわれいらしい絵とまうらほら好音声がよけいという雰囲気を感じていい感じがしました。アニメーションの作り方が少し変わってきた感じがします。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>100年も前からこんなにアニメーションの技術があった事がすごいと思った。言ってもいいけどただの線なのに、そんなただの線でできたものでこんなに面白い事ができるのだなと思った。改めて技術・絵にできる可能性の広さを感じた。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>アニメーションとマンガというのは今同一視されがらであるけれどそれぞれにはそれぞれの出せる味があるのだなと思った。アニメーションにしか出せないものというのをも少し探しているのが楽しかったです。今回絵コンテを描いてみて次描くとしたらもっと色々考えたいし今回他の人の作品を見てもっとこんなこともできるな!とか色々思う事があったのでチャレンジしてみたいです。</p>			

8 6/13 授業内容: デジタル・アートの系譜 (講)

今まで小わわしていた「メディア」という言葉が今日少し全体の一部分を見た様な気がします。メディアアートというジャンルはどいかに制約があるように感じていましたが実際のところどこまでその可能性を持つアートの媒体であると思いました。また様々な方法、物質、技術を駆使してできた現代アートの一つの新しい面ではないかと思いました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の夜遷 (三浦)

私自身ゲームが好きなので今日の講義はとて興味を持って受ける事ができました。いつもはとて楽しんでいただけのゲームですが技術的な面を見つめてみると昔のゲームはとて手作りした人たちの工夫や知恵が詰まっているなと思いました。そのおかげで今楽しくゲームができていますのだなと思いました。

9 6/20 授業内容: デジタル表現 (講)

CG映画があんなにも細かく細部まで1から作っている事にとて驚きました。改めて現代のCG技術の向かっているところを知ることができました。デジタルによる作品というのは昔写真という媒体がそうであったように自身にしかできない事を模索している過程にあるのだなと思いました。

13 7/18 授業内容: (三浦)

数理解線というものが扱えがいくつでも身の周りに見つかるとてもおもしろかったです。数値というものを難しく考えずにアートの一部として取り入れたいなと思うきっかけになりました。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ (講)

私は今まで絵というものは必ずしも何らかのメッセージ性があり、それが見る側の人にならなければ意味の無いものだと思っていました。しかし今回の講義、奈良さんの絵画を見て一見見ても意味のわからない絵画作品、特にデジタルメディアを使った作品の様子がどういったものかあっても自分自身が理解できていけばいいのかなと思いました。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの (三浦)

インターネットは私が物になった頃からパソコンは使っていたせいかとて昔からある物のように思っていました。がまだまだ歴史の浅いものだと知りました。しかしその短い間にものすごい進化を遂げているのだなと思いました。改めてネットワークの無限に思える可能性を感じました。

11 7/4 授業内容: (三浦)

私たちが生まれた時と今とではデジタル技術というものは格段に向上しているのがよく分かって驚きました。またパソコンは本格的に小さい頃何故だか同じで大流行していましたが表にさうとした原理があったのだなあと理解ができました。パソコンで絵を描いたり画像を処理する事は全て計算の上で行われているのかと思うと昔のこの技術を開発した人はとてすごい人だなと思います。

15 8/11 授業内容: (三浦)

今日見た作品の多くは内容にあってストーリー性がなく何を伝えたいのかわからぬものばかりでした。しかし見入ってしまうおもしろさがありました。それが何故なのかは色々理屈的なものもあるのでしょうか私にはよくわかりませんでした。けれど「なぜか」映像から伝わるおもしろさなのかな、と思いました。

メディア・タイムアート文化基礎 2014

学番

4 2 5 5

略

小館 采芽

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>写真や映像と科学技術が発達した現代でありながら、絵画でも写真とも分け、どのようにしてその追求が必要だと学んだ。写真作品など見ても今よりも昔の時代でも新しいものより芸術性の高いものに向かおうとする志は全く今よりも劣っていないと感じた。</p>			


5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>「ことばことばことば」その他の作品のように、絵画作品がそのまま動くような作者の個性がとびとびの映像作品にあたり、BGMや効果音も作品の一部として世界を作りだしていきまわった。作者の中の世界を表現する上で見た目に加え音や動き、動きによる質感の表現などがとびとび映像はとびとびのイメージに伝えたことかと思えた。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像 moving image	
<p>映像の基本となるシンプルなくみのものから、現代の技術に至るまでめまぐるしい発明の応酬があったことがわかった。普段TVなどで見ているものウワアアとは言えないが、パラパラマンがセロトロンなどの根元とつながったものと実際に動かしてみたとき、なにか感動した。</p>			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>『EVERYTHING WILL BE OK』最初にビルが彼が暮らす世界に対して抱いていた居心地の悪さや違和感が段々大きくなり、いかにリアルなモノクロが好きなのとBGMとして選んだと喜ばれた。最後に流れたとき、本来の曲で終わるはずの部分が異常にくり返すように、終わりに近づきながら不安を感じた。ビルが日常に戻ってもまた半精神と病みという気がした。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>『おんぼろフィルム日記』リトルニモはアニメーションの持ち味が生かされていて、動かすことと紙に楽しんでいく感じがした。『沈みゆくレターズ』は、映像にマンガ的な要素があり、より印象に残るように作られていたと思う。船がはく火薬の動きがとびとびリアルに感じた。現在のアニメ映画など見るCGと比べても劣らない表現に感動した。</p>			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>作品を構想する時、伝えたものは何か、主張をどうするかをよく考えながらそのためにどうするか考え、結局よく分からなくなったり説明目的になってしまう。今回授業で見た東京ゼロ大の人の作品や他の人の作品を絵コンテを見、自分のやりたいこと、雰囲気を出した方が面白いと思った。考えすぎると面白くないようにしたい。</p>			

8 6/13 授業内容: テクノロジアとの系譜 


美術史に加え、私は日本史も世界史も歴史系が昔からすごく嫌い。若手は面白く思ってたが、未来を知るには、過去を知らないといけないと学ばないと。美術はすでにあの次元を発見して組み立てて発表した人と思ってる。ミンティグリの作品をすごく好きだと思ってる。そのくみと結果をみることがすごく楽しいと思う。彼の作品をずっと見ていた。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


なんとなく見たりあったりしていいゲームでも制作の工夫がそこにある。空間感の出し方も動かす方の工夫の過程を見て、現代のゲームの制作の過程にも興味があった。完成したグラフィックを見ただけよりも、その過程や作り方、工夫を知って見れば面白さが増えると思う。

9 6/20 授業内容: コンピュータとデジタル表現 


最近図書館でグラフィックについての本を読んだ。難がいての最初のほうは読めなかったが、20~30年前に出版された本でグラフィックはコンピュータと同時に発表した新しい次元の「数学」とある。私は読んで新しいものを芸術に使う手はないかと思ってる。河口教授などのグラフィックはまさにグラフィック的だった。様々な分野と総合的に取り入れることがこれから必要になるんだと感じた。

13 7/18 授業内容: 


日本画の空間は平面的だけれど、当時実際にどう空間を認識していたかという考えをみて、写真よりも実際にその人が感じた世界のイメージ、その人にとっての本当に近づくことと目的としたアートがあったと学んだ。私も私が感じている世界に忠実な表現をするためにはどうしたらいいかと考えている。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


勉強は見返りを求めずにやるといいものがある。どしどし訓練して技術を身に付けた。理屈を学んでも、自分の内から出る自然なものがないと強い力を持たないんだなと思った。孤独に耐えなければ弱いものしか生まれないと知り、少しスマホなしの日をつくろうと思った。

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

忠実に真に追った描写は人の手ざらめ(アログ)で作ったほうが生命感が出ると思うが、感覚に訴えかけたデジタルと重ねた描写はデジタルメディアだからできることなんだなわかった。自然の動きをそのままプログラムして動かさず、少しだけアットしたまじり動かしが表現さかすおもしろかった。

11 7/4 授業内容: 

1982年に作られた映画でも、人間をスタンダードに転送するところがある。面白かった。Baidのように、プログラミングをすればどこにいても動く映像が得られると知り、あらためてコンピュータのすごさを感じる。プログラミングによるアート作品をずっと見てみたい。

15 8/1 授業内容: 

『午後の網目』を見て、物語の意味など全く理解できなかったけれど、すごく怖く感じる。悪く落ち込んだ分、かきこむ気持ちがおもしろい作品と反対だと思った。感覚の何かをテーマにするのに意味や物語が必ずしも必要じゃないなと思った。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>ネガ其月の七頁からナガールの写真の違いがすごくあって、自然でおもしろいと感じた。 白黒の昔の写真は0枚があってすごく女子。 何をするにしろ、しるえないものは楽しくないと、今まで見たことがないものでないと覚えて行くということをおぼえて実感した。古典的な中々大好きだし、楽しいものも大好きだけど、自分はどんなものを作っているかわからないので、</p>			

かなり楽しんでます。

5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
<p>こぼれこぼれこぼれは、音や糸がずみだつたけれど、分からない部分も多かった。 アスパラガスは、きもちよい感じがしたし、かなり楽しかった。 78回車は、かなり目がまわったので、少し辛かった。スペイン足音がずみだつた。 composition in blue は、はじめ意味不明だったが、と中から、ダンスのような事をしようとしているのかねと思った。</p>			

ているのかねと思った。

3	4/25	授業内容: 動く中央像	
<p>アニメズムがanimateと関係あるということを知りなかつたので、すごく面白かった。 映画や動画は、たいてい動いているだけで面白くないのに、パラパラマンガやフェタキスコップで動いている糸を見ると、内容や糸の両方はどうあると面白くなるのか、動かすものはずのものが動かすから面白いと感じた。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
<p>Divers in the rain は、よく分からなかったが、音が好きだった。EVERYTHING WILL BE OK は、すごく入り込んで悲しくなっていたが、最後ビルが良くなって良かった。でも、なんだったのかすごく気になる。あと、英語を聞きながら字幕を見ながら糸を見てはすごく大変だった。 ハロ...</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>「おんぼろフィルム」は、分かりにくく戸惑ったけれど面白かったし、糸がキレイで動きもなめらかで完成度高いなと思った。 「沼みゆくりシタマア号」は、完成度がすごく高かったし、すごくインパクトがあった。 ヒョアの音楽の交り果がすごく良い効果になっていて良かったと思う。McCoyの作風の目録集の時、はじめてから描いてはすごく面白かった。</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>わからない部分は、糸がきれいだったし、音が良かったが、意味不明だった。 WAITERはさらに意味不明だったが、インパクトがすごく強かった。 吉藤さんの作品は、金や物が腐っているのが好きだったと思う。えびさんさんの作品は、かなりクオリティ高くてびっくりした。森谷さんは、なんでもセリフ英字かなのかねと思った。木内くんは、おもしろくてびっくりした。</p>			

おもしろくてびっくりした。

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
<p>旧来の芸術の影響下にある 感覚だけでなく、一流の芸術作品と 見て楽しむ感覚を身につけたいと 思いました。</p> <p>写真の芸術作品に触れることが「今更」 あまり無かったですが、今回の講義が 興味を持ちました。スライドで出された 作家も調べたいと思います。</p>			

5	5/23	授業内容: フラティグとノンフラティグ	
<p>ノンフラティグの作品に興味があるので 今日触れることができて良かったです。特に 女性的な作品とそうでない作品の 違いが気になりました。普段小説など と読んでいた「これは女性の作家だから」と 思うところがあるが、映像作品も本数と重んじ 見たり、気をつけるのも増えるのかもしれない、 (その点以外のことにも)、多くの作品見たいと思いました。</p>			

3	4/25	授業内容: 動く映像	
<p>幼い頃に、地元の子どものための展示会に 連れてられ、VHSテープを再生して テープをソートテープの作品を見て体験し 遊んだのが今でも鮮明に覚えています。</p> <p>今になって、どういふ名前が、この歴史があるの かと興味深かったです。小さい頃は、絵画 や粘土遊びという体験型の作品が、アートに属する べきなのだろうかと思いました。(美術教育 という面)</p>			

6	5/29	授業内容: アニメーションの現在	
<p>二作品を見て、一作品は全体で何が起こっ ているか推測しながら見ても、結局分からず終わっ てしまいました。キョウゴの出来事、現実味を確か に感じました。タピオの火が熱いを見て驚いた。 終始降りつづいた雨にまた泣いた。気持ちに こぼれられました。二作品はどこの「ま」と金で買っ たのか?と思いました。見ている側の不安と 増幅させてくれる、と思いました。少なくとも私は かなり気持ちがかわり、そのうち自分も 気が入るぞ!と思いました。一人で家にいると不安定にな ります。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
<p>「沈黙のシネマ」について、世界史で以前 学習した事件だったので、興味深かったです。 実際の映像が残っているのはアニメーションで、 後の世代の人達の心に残った記録が 残る!というアニメーションの持つかを感じました。 また、手塚治虫さんについてはマンガの方で しか触れたことが「今更」だったので、 映像作品も調べたいと思いました。</p>			

7	6/5	授業内容: 日本アニメーションの現在	
<p>年百の人が「アニメ」と呼ぶのが 「アニメ」だったので、今日の授業でなるほど! と思いました。</p> <p>若手のアニメーションの作品を、以前ネットで 話題にしていたのと同じか見たことがあった ので、この機会に他の作品もたくさん見たい と思いました。</p> <p>また ICAF もぜひ行ってみたいと思います!!</p>			

8 6/3 授業内容: テクノロジーアートの系譜

テクノロジーアートの様子は作品を
知り興味がありました。
ジャン・ティンケリーの美術館の映像が
魅力的で" 訪ねてみたくなりました。
また オポアートの奇抜な色合いと
錯覚作用と扱っているのが好きでした。
自分はコンピュータなどの電子機器を用いた
作品が、ファインアートより気になつてきたので
これからモダンな色合いを学びたいです。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 (三浦)

私にゲームをからめて買ってもらったの
ですが、1周年上のいことが大量にアイコンを
持っていて、" 楽しいから作られたの" とおも
懐かしく感じます。そして、ヒットした作品に
隠れていた工夫や進化には驚きました。
初期のコンピュータゲームは、絵が3Dで
3Dに見せようとは知りませんでした。テキスト
コンテンツ、ゲームの歴史と学ぶことができた。

9 6/20 授業内容: コンピューターとデジタル表現 (三浦)

CG技術の進化の歴史に感動しました。
また、映画の宣伝が製作費用00億!と
言われていたけれど、具体的にお金がどこから
出てくるのか、機材が10トにたつと...と毎に
10:20以前には、CGスタッフの人件費が
大きいと知って驚かされたが、今日のメディアを見
ておぼろげ... と思つた。また90年代のジャンルは
CG作品が好きなもので、マジックボールが今
はじめたのを知ったので、調べてみようと思つた。

13 7/8 授業内容: デジタルの空間表現 (三浦)

物理曲線の映像が興味深かったです。
私は中学高校の数学で物理が苦手
だったの、先生がこれのイメージは拾
ていとおっしゃって意外でした。また
TEDの映像で、日本画の平面性とは
言わなければならないが、入って来る前まで
の日本人は世界をどう見ていたのを知りたい
という考えが" おもしろく、私も日本画の作品も
気になりました。

10 6/26 授業内容: 絵画×テキストのメッセージ (三浦)

以前、「美術が学んだ大学へ行きたい」と考えた
高2頃に、当時美術を用いた試験を受けた
いたが私は(美術部に入社とモカレバ美術進路
でもなかった) (国語で) 美術史の本に目を通し
てみた。その時、富田画のことが知りました。私の高校は
キリスト教であったので、美術で学んだ聖書の描き方を見
出したので、興味深いと思つた。本日紹介された
図像解説集が欲しいです。その2 線画を何とま
して学ばないです。自分で描くとすればその
知識に興味があります。" 少数派かもしれませんが..."

14 7/29 授業内容: ネットワークもたえるもの (三浦)

個人的に好きなコンテンツの話ばかりで
とても楽しかったです! インターネット初期の
時代は人気のあったサイトなどが興味
深かったです。90年代は色んなサイトと
手軽に発信できるインターネットはやりやす
いです。また、私は、オタクコンテンツに詳しくなつたのは
ちょうど" 初音ミク" が発表された時だったので、とんち
ンクムが大好きな2人のとりまに目に見えて
なりましたが、今や世界にまで及んでいて、標準で紹介する
インターネットの感じがします。 まにまに

11 7/14 授業内容: テキストコンテンツ (三浦)

ピョートル・パストルナクの300行の行進の例が
面白かったです。
また鳥の飛ぶ方に命令はするとは
知りませんでした。
小中学校低学年からパソコンをい
いのに (大したことはしてませんが) の
仲間が12歳からならいとは知りた
興味深いです。

15 8/1 授業内容: (三浦)

映像の分類と学ぶことが
できた。" アニメ" は、物語がある
わけじゃないのに見入ってしまう
おもしろさがあった。また、" 午後の
網目" は、音楽家日本の方が担当
していたのが印象的であった。そして
" 起きても起きても寝ない" などの
モダンボーイの源流だと知った。

" 世にも奇妙な物語" と思つた。
TV番組の

<感想記入・出席確認>

- ◆提出について 授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。
<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>
- ◆返却について 学番10枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	
写真の発展について。写真の歴史がとて絵画と密接していることを初めて知りました。時代とともに写真や絵画も変化していく。現在も常に何故それを表現するのかという事を問われていく自分なりの考えを見つけ出していきたいと思いました。もっと色々な作品を見たいと思いました。			


5	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	
ナラティブとノンナラティブの作品を見くどちらも楽しいと思いました。音楽って大切だなと思いました。「22.2.2.2」はすごいおもしろい!と思ったのですが「なんで?」が増えすぎてわからなくなりました。「Composition in blue」は音楽を聴くときと同じような映像を思い浮かぶ感じが「あんなに面白かったです。もっと色々な時代・外国の作品を見たい」と思いました。			

3	4/25	授業内容: 動く映像 (MOVING IMAGE)	
動く映像について。映画ができるまでに様々な発明品があることにおどろきました。知らないものが沢山あって、作ってみたいなと思いました。また発明品は現代に生きる自分達にとっても楽しめたりもするおもしろいなと思いました。新しいものを生み出していくことは大変だけど考え抜く必要があるなと思いました。			


6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	
映画祭にすごく行きたいと思いました。北海道にもできるとのことなので行ってみたいと思いました。ジョージ・ロレンス・ド・バソンの作品もすごくおもしろい部分があったけれど、生々しい感じが何か感じることができたと思いました。おもしろ味も面白くない(意味?)みえのよけりアムに感じた気がしました。			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	
今、毎週毎週30分程度のアニメが放送されていることが日本的、すごく大変なことだと言われ、中々すごいことをしてはいるんだなと思いました。手塚治虫の「おんぼろフィルム」がユニークな表現がおもしろい!と思ったり、アズーニに似ているなと思いました。「おんぼろフィルム」は実際の映像を見てもリアル感があるような気がした。100年も前からアニメーションがあることにおどろきました。			


7	6/6	授業内容: 日本アニメーション現在	
漫画とアニメーションが日本人の感覚ではとても密接しているというのは自分の中にあると思いました。「WAITER」の山田康志さんの作品は絵が魅力的だと思いました。作品を見た後、何を表現したかったか話を聞きたいと思った。どんな作品はおもしろかったか。			

8 6/13 授業内容: テクノロギアートの系譜 


現代人がメディアに囲まれてそこから逃げ
去ることは困難だということがわかった。
今まで見たことのない映像作品を見る
ことができてとてもおもしろかったです。
刺激を受けることができました。
自分の意識がとて少なかったと思っ
たけれど改めて思うとどんな欲にも
満たされなかったと思っ
ました。

12 7/11 授業内容: 画面表現の変遷 


時代別のゲームを見て、その限られた
環境(スリット)の中で最大限にできる
表現をしてみたいなと思っ
ました。
私はゲームをあまりしないから
色々なゲームをしてみたいと思っ
ました。
うんこのゲームはすごいシステムだと思っ
ました。
おもしろかったです。

9 6/20 授業内容: コニエーグとデジタル表現 


卒業制作になるときにイラストを
描くのは自分もそうだなと思っ
ました。
フォトショップがCGではないことを
初めて知りました。様々な作品
を見てデジタル表現が
どんどん進歩していると思っ
ました。
何気なく見ているCGなど過程
をみることにして
おもしろいことしている!!
と思っました。もっと色々な
作品を見ていきたいです!

13 7/18 授業内容: デジタルの空間表現について 


様々なCMやプレゼン、DVDを見て
おもしろかったです。
プレゼンでは日本画と西洋画を比較
しながら文化などの話を聞き、奥が深い
影響を知らずにはつけられ
ないと思っました。
日常の中にたくさんの美しい
景色がある。
目を覚めたかみゆが感動
しました。
おもしろいと思っました。反省
です。

10 6/27 授業内容: 絵画メディアのメッセージ 


孤独になること、過去の自分を
振り返ること、大切なものは
個人的に去年母親が死んだ時
の記憶、泣きながら
おもしろいと思っました。その時
現実に耐えられなかったのが後悔
しました。
絵のことに興味を持ち、それが
出来た自分が今
何気なくわかってきたことが
おもしろい。美術史
を勉強したいと思っ
ました。やはり美術をやる人は
愛人だと思っました。楽し
かったです!!

14 7/25 授業内容: ネットワークがもたらすもの 

インターネットが企業などだけ
ではなく、趣味が
ある人達がどんどん発展して
いくのがおもしろいと思っ
ました。
色々な人達の作品を見て、
おもしろいと思っ
ました。そこに視点をもつ
ことが意外性があった。
改めてデジタルに
興味を持ちました。

11 7/1 授業内容: コーグに対する効果 

10のコグについて少しづつわ
かってくる感じが
おもしろいと思っ
ました。IP化、リズム体操が
リズムと関係があること
に気づきました。最後に見た
TRONは、存続が
スターウォーズと似ている
ななと思っました。
1982年とあることまでの
表現に、おもしろい
ことにおもしろいと思っ
ました。全部見た
おもしろいと思っ
ました。

15 8/1 授業内容: 

今回の授業で様々な映像作品
を見て、普段CMやPVなどの
商業目的のメディア
の表現の起源?を見
たような気が
した。表現の幅は
限らないのだと思っ
ました。外国人の
作品をあまり
見たことが
なかったのも
おもしろいと思っ
ました。楽し
かったです。

<感想記入・出席確認>

◆提出について

授業終了時に記入して提出してください。出席確認にも使用します。

<授業日・授業内容(テーマ)・当日授業の感想を記入する>

◆返却について

学番 10 枚ごとに分けて入口あたりに置きます。次回の授業開始時に、各自で受領してください。

○は、確認印欄です

2	4/18	授業内容: 動く映像の起源	○
<p>写真の登場時はただ記録手段としての役割しか与えられていないのかと思っ ていましたが初期の頃からすでに芸術と して、写真を美術作品として作家活動 していた人がいたことに感動しました。 また、視覚情報を見るということに対する 欲求やそれに応じるべく進化していく 技術があり今に至るまであることを実感 しました。</p>			

5	4/29	授業内容:	○
<p>映像技術の成立の過程と、その技術 の進歩と順を追って見ていくことができて 面白かったです。正直、VTRやビデオ等の 古い手段はどれもほとんど見えないの ではないかと思っ、ていましたが実際に手 取、て見てみると予想以上に動いて見え 感動しました。紹介していた映画 も見てみようかと思っ、ます</p>			

3	5/23	授業内容: ナラティブとノンナラティブ	○
<p>ナラティブストーリー的メモリ、ノンナラティブ がその逆、という点で作品を見ていたの ですが、ナラティブ作品は思っ、た以上に 説明的でなく、ノンナラティブ作品は思っ、た 以上にわかりやすい、という感想を持ち ました。どちらにしろ、私の思っ、てるアニメ より、(悪い意味でなく)わかりやすい、と 積分的に理解しようと思っ、ることができました。</p>			

6	5/30	授業内容: アニメーションの現在	○
<p>今日観せていたアニメーションは 2本どちらもとてもしっかりとセーショ ナルで、すごく興味深かったです。 テーマ、主張がどちらも複雑で、まっ、と アニメーションという形であつたからさら、と 見ることができたんだらうな、と思っ、 ました。</p>			

4	5/16	授業内容: アニメーション入門	○
<p>今のアニメの週(1回、30分)というのを 作したのは半塚治虫だ、たとは思っ、た。 驚きました。フィルムのズレ、たり、ノイズ が入、たりという弱点を逆手に取、った演出も 素敵だ、なと思っ、ました。Winsor McCay氏 の作品の精進、させ、てく見、る、と、感、動、し、ま、し、た、</p>			

7	6/6	授業内容: 日本アニメーションの現在	○
<p>今日見た作品はどれも日本人の もの、作品、だ、た、せ、い、が、今、ま、で、の もの、に、比、べ、る、と、見、ゆ、る、か、ら、た、感、動、 し、ま、し、た、 最後、に、見、た、等、の、宿、題、の、絵、コン、テ も、可、ご、く、考、え、ら、れ、て、い、て、お、お、お、お、 です、</p>			

8	6/13	授業内容: T710シアターの系譜	
<p>私はテストアレーションの空間遊歩の方面にすごく興味を持っているので、今回見た作品はどれも面白面白く刺激になりました。美術史の方に興味を持たないのだから、ただ、と聞いてトキとしました。色々とこれに興味を持っていきます。</p>			

12	1	授業内容:	
<p>Blank page with diagonal line</p>			

9	6/20	授業内容: アニメーションとデジタル表現	
<p>最近テレビや映画の映像でCGで作られたシーンをみると、思わず「リアルだね」と言ってしまうことが、AACでもリアルと思うというものは作られたものであると理解しているから、これを改めて思いました。</p>			

13	7/18	授業内容:	
<p>TECの取り組みはとて面白く思いました。芸術家という立場だと、作品を作ることはかき、いざそれをビジネスとして売り出す人でいくことで結構苦手に思ってしまうので、そういう活動はすごく大切だと思えました。</p>			

10	1	授業内容:	
<p>Blank page with diagonal line and handwritten 'R'</p>			

14	7/25	授業内容: ネットワークが使えるもの	
<p>インターネットは、私たちの世代からするとずっと前からあった感覚なのですが、私たちが生まれるほんの数年前のことだとは知らずおどろきました。そうや、昔はインターネットが今までのようなインターネットが生まれ代わっているのだなと思つくととて面白く興味深かったです。</p>			

11	7/4	授業内容: デジタルなローテク	
<p>今まで知っていた事だと思っていた事が、それは判り、それのどなたか言葉としてあっただけで全く理解していなかったのとて面白くあかりやく面白かったです。クラウドの種類の種類など新しく知ることも多く興味がありました。</p>			

15	8/1	授業内容:	
<p>フィジカル映像を見たとき、とて面白く「いい」と思ったら、まじでデジタルが声をかけていたとヨミ納得しました。今後の網目やサイコロの視点と書いていました。だが、その感じの作品が私は好きだ、たのびとて面白く興味深かったです。</p>			