

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度	科目名	ライブエンタテインメント3
科目基礎情報					
開設学科	音響芸術科	コース名	全コース	開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	2単位			授業形態	講義
教科書/教材	なし				
担当教員情報					
担当教員	佐倉 繁	実務経験の有無・職種	有 音楽家		
学習目的					
1年次の基礎をベースにライブを中心とした業務内容、アーティストとの関連性パフォーマンスの知識を広げて行く事が目的。近年のライブでのエンターテインメント音楽産業の中でも活発で音楽制作が下降線をたどる中、益々の盛況を遂げてます。またコンピュータによるステージ装置や興行事業の進化も著しく、映像分野にも多大な影響を与えております。そのエンターテインメントを知ることで音楽制作は基より幅広い知識を身につけ音響を軸とした、興行の理解を目的とする。					
到達目標					
ステージの基礎的なあり方の理解を広げていく。またライブによるエンターテインメントのジャンルを学習していくことにより、音楽制作の基本的な事も理解し、総合的な音楽制作・音響の基本的な関わりをプロフェッショナルな音楽制作者としての知識を豊富にしていく。近年のデジタル化や興行形態も増えている事を理解して、これからの新しい分野にも視野を向けた人材育成の対応を目標とする。					
教育方法等					
授業概要	プリント資料を随時配付し、自分で完成させるワークタイプのものも配布するが、各自でステージ関連の用語集を持参する事が望ましい。講義形式の授業である。前回までの各項目を理解した上での次項目へ繋がるため、復習も随時行いながら進行する。復習や仮説においては各自の発言の機会もあるので、積極的な参加が望ましい。図面や映像、音響資料も多用する。				
注意点	ノート記録に加えて「情報の再構築」（手作業またはデジタル機器の活用）を必須とする。 前回の修得項目の復習、次回の授業に向けての「リサーチ項目」「事前準備項目」の確認。 手書き資料とデジタルデータの統合をどのように行なうかを在学中に試行する。 また授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	0%			
	小テスト	0%			
	レポート	50%	研究テーマを与えそれに対するレポートを提出し評価		
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	現代の“Live感”を再定義する為に1	現代の“Live感”を再定義する為に			
2回	現代の“Live感”を再定義する為に2	これまでのLiveについて振り返り			
3回	現代の“Live感”を再定義する為に3	Liveとコンテンツとの関係			
4回	現代の“Live感”を再定義する為に4	臨場感体験の技術的な置き換え			
5回	アイデアを可視化するために1	Virtual Reality			
6回	アイデアを可視化するために2	Augmented Reality			
7回	アイデアを可視化するために3	プロジェクションマッピング、投影データの構成			
8回	アイデアを可視化するために4	同時性 = Liveという視点から 「ネットワークを活用した音楽活動」 現在、そして未来			
9回	アイデアを可視化するために5	場の音を共有する = Liveという視点から			
10回	アイデアを可視化するために6	変形Live演奏 森の中のコンサート、Beatles Roof Session “Let it Be”より			
11回	アイデアを可視化するために7	環境音を音楽に取り入れる Live性			
12回	アイデアを可視化するために8	偶発性を取り入れたLive感			
13回	アイデアを可視化するために9	コンテンツの大きな枠組み「再現と再生」について			
14回	アイデアを可視化するために10	ドキュメンタリー映像、Editorialとdocumentの境目はどこにあるのか？			
15回	音響的アプローチ、サラウンドLiveの実例	6.1chサラウンドLive映像			