

## 専門科目

# メディア表現特論A(環境) Media Creation A (Environment)

担当: 小林孝浩・赤松正行・前林明次		
単位: 2単位	履修対象: 1年/2年	教室: (対面の場合) 事前に指定
学期: 後期(9~11月)	実施方法: オンライン(一部は対面)	

## 科目のねらい・特色

1990年代初頭にあらわれた「メディア・アート」と呼ばれる表現は、情報技術の更新をいち早く取り込み、諸領域を横断し、新旧のメディアをかつてない方法で連結するだけでなく新たなメディアを発明するなど、そのあり方自体が既存のフレームを逸脱していく運動としてとらえることができます。ソーシャルメディアに代表されるコミュニケーション、自然災害や環境・エネルギー問題、メディアを介した見世物的な催しやそれへの過度な依存など、あらゆる日常が非日常と境界線を持たなくなった現在において、メディア表現のもつ意味や可能性をあらためて検討することが必要となっています。それは同時に人間存在や世界との関わりを再検討することにもなるでしょう。授業では毎回、担当する教員がそれぞれの視点からテーマに沿った事例を挙げ、問題提起および分析、考察を行います。授業の形式としては講義とともに一部は体験を重視した実習的内容を含みます。また3人の教員による対話の機会を設けることで、問題の共有と相互触発を活性化します。

## 到達目標

一口に「メディア・アート」と言ってもカバーする領域は広大かつ多様であるため、履修者は各教員が提示する具体的な視点やテーマ設定からその背景と概念について理解を深めます。また履修者は、各講義においてつねに批判的な思考をもって参加し、コメントすることが期待されます。さらに、各教員が紹介する個々の主題や事例の中に自身の制作・研究との関連性や差異を積極的に見出し、自己の思考の更新、深化のための手がかりを得ることを目指します。

## 講義形態

講義とディスカッション、簡単な課題制作

## 講義計画・項目

- 第1回(9/20 全担当教員)オープニング
- 第2回(9/20 赤松)モビリティの歴史的変遷
- 第3回(9/20 赤松)モビリティの社会的戦略

- 第4回(9/30 前林)インタラクションとフレーム問題
- 第5回(9/30 前林)「感覚」をつくるための「技術」
- 第6回(10/7 小林)技術がもたらす影響
- 第7回(10/7 小林)技術との距離感
- 第8回(10/21 赤松)リアリティの認知的変容
- 第9回(10/21 赤松)リアリティの身体的転回
- 第10回(11/18 前林)場所・感覚・メディア
- 第11回(11/18前林)3つの「S」(スペクタクル・シミュラークル・シミュレーション)
- 第12回(11/22 小林)見学(距離感を掴むための実践)
- 第13回(11/22 小林)体験(人力と機械)
- 第14回(11/25 全担当教員)課題発表・講評
- 第15回(11/25 全担当教員)クロージング

## 教科書・参考書等

- 「モビリティーズ」ジョン・アーリ(2007)
- 「第四の革命」ルチアーノ・フロリディ(2014)
- 「ユーザー・イリュージョン」トールノーレット・ランダーシュ
- 「デカルトからベイトソンへ」モリス・バーマン
- 「生きていること」ティム・インゴルド
- 「ホースト・ヒューマン誕生」レイ・カーツワイル(2005)
- 「適正技術と代替社会」田中 直(2012)

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	25%	課題
日常点	75%	出席並びに受講態度

# メディア表現特論B(応答)

## Media Creation B (Interaction)

担当: 平林真実・小林茂・飛谷謙介		
単位: 2単位	履修対象: 1年/2年	教室: ホールA
学期: 後期(10月/11月)	実施方法: 対面、ハイブリット	

### 科目のねらい・特色

インタラクションをめぐり、コミュニケーションシステム、感性情報学、インタラクションデザイン、それぞれの領域における研究動向と各自の研究を紹介する。その上で、紹介された先行研究の論文を読み、各自の修士研究と関連付けて発表する。

### 到達目標

多様なメディアと手法によるインタラクションとして、味覚、感性、コミュニケーション、インタラクション、錯覚等における研究とその進め方や評価についての講義を通して、各自の研究テーマにおける考え方や研究としての評価について考えられる研究の姿勢を得ることができる。

### 講義形態

講義とディスカッション、課題発表

### 講義計画・項目

- 第1回(10/4 宮下芳明)味覚メディア
- 第2回(10/4 宮下芳明)味覚メディア
- 第3回(10/11 平林)コミュニケーションシステム&研究評価
- 第4回(10/11 平林)コミュニケーションシステム&研究評価
- 第6回(10/18 非常勤:小鷹研理)からだの錯覚
- 第7回(10/18 非常勤:小鷹研理)からだの錯覚
- 第8回(10/25 小林茂)インタラクションデザインを時間論で考える
- 第9回(10/25 小林茂)インタラクションデザインを時間論で考える
- 第10回(11/1 飛谷)感性情報学
- 第11回(11/1 飛谷)感性情報学
- 第12回(11/8 飛谷)感性情報学
- 第13回(11/8 飛谷)感性情報学
- 第14回(11/15 全教員)発表
- 第15回(11/15 全教員)発表

- 第16回(11/15 全教員)リフレクション

## 教科書・参考書等

- 平井靖史『世界は時間でできている——ベルクソン時間哲学入門』青土社(2022)
- 三好賢聖『動きそのもののデザイン——リサーチ・スルー・デザインによる運動共感の探究』ビー・エヌ・エヌ(2022)

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	25%	課題・発表
日常点	75%	出席並びに受講態度

# メディア表現特論C(概念)

## Media Creation C (Concepts)

担当・Castro Juan・小林昌廣・大久保美紀		
単位:2単位	履修対象:1年/2年	教室:講義室W(W301)・オンライン
学期:後期(12月/2月)	実施方法:対面、ハイブリット	

### 科目のねらい・特色

「量子力学の成立以後、〈客観的な科学〉の神話は解体した。情報技術やバイオテクノロジーの急速な進展もまた、私たちに「身体」「生命」そして「芸術」について新たに思考するよう促している。こうした世界では、永続的な生体工学の議論が起こるようになり、メディア・アートは、インスタレーションとパフォーマンスにおいて、生物学的な概念やバイオメディアを使用して、こうした議論が具体化され、人間が自然を変容させる過程が前面に押し出されるようになった。この議論を具体化し、人間が自然を変容させる過程を前面に押し出した。現在、メディア・アートは、ウェアラブル、人工生命、エイリアン生命など、さらに複雑な概念について、合成生物学と化学、宇宙生物学の分野にまたがり、生命らしさについてさまざまな作品がつくられている。この授業では生命、身体、バイオメディアの概念を探求することで、アート、テクノロジー、哲学などと社会との関係を考察し検証する。

### 到達目標

バイオメディア (biomedia)、ウェアラブル (wetware)、エイリアン生命などの概念の変遷を辿ることにより、20世紀と21世紀の美学に新しいテクノロジーや生命科学が与えた影響を分析する(カストロ)。記憶・毒・メタモルフォーゼといういくつかの概念を手がかりに「生/死」や「身体」についての芸術表現を再考する(大久保)。

### 講義形態

講義、ディスカッション、レポート

### 講義計画・項目

- 第1回:イントロダクション(小林、大久保、カストロ)
- 第2回:メディアと身体 臓器移植、身体変工、統合失調症(小林)
- 第3回:AIと身体 人間機械論の系譜 器官なき身体 情報と身体(小林)
- 第4回:死と身体 美術解剖学、暗黒舞踏、屍体処理学(死生論)(小林)
- 第5回:同一性と身体 解離性同一性障害、性同一性障害、身体完全同一性障害(小林)
- 第6回:「ホメオパシー」一毒で毒を制す(大久保)
- 第7回:「ファルマコン」一生は死を内包する(大久保)

- 第8回:「アーカイブ」ー記憶を外在化する病としての(大久保)
- 第9回:「メタモルフォーゼ」ー生と技術の新たな考え(大久保)
- 第10回: バイオメディア(カストロ)
- 第11回: 身体改造、サイボーグ、バイオサイバネティクス(カストロ)
- 第12回: ウェットウェアとウェットな人工生命(カストロ)
- 第13回: エイリアン生命(カストロ)
- 第14回: 哲学的身体論の変更～20世紀から21世紀へ(小林先生)
- 第15回: 全体のまとめ(小林、大久保、カストロ)

\*カストロの授業は基本的に英語ですが、場合に応じて日本語でも行います。

(Castro's classes are generally taught in English, but may be conducted in Japanese as needed)

## 教科書・参考書等

- Eduardo Kac, ed. [Signs of Life: Bio Art and Beyond] Massachusetts Institute of Technology Press (2007)
- George Gessert [Green Light: Toward an Art of Evolution] Massachusetts Institute of Technology Press (2012)
- Hannah Star Rogers, ed. [Art's Work in the Age of Biotechnology: Shaping Our Genetic Futures] North Carolina State University Libraries (2019)
- エマヌエーレ・コッチャ[著]松葉類・宇佐美達朗[訳]『メタモルフォーゼの哲学勁草書房(2022)
- プラトン[著]藤沢令夫[訳]『パイドロス』岩波文庫(1967)
- 吉岡洋[編集・責任](現代社会における「毒」の重要性研究2019)『poison rouge 2』京都大学こころの未来研究センター(2020)

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	課題レポート、プレゼンテーション等
日常点	70%	授業への積極的な取り組み

# メディア表現特論D(装置) Media Creation D (Device)

担当:前田真二郎・桑久保亮太・菅実花		
単位:2単位	履修対象:1・2年	教室: 講義室W(301)・シアター
学期:後期(10月・11月)	実施方法:対面・オンライン	

## 科目のねらい・特色

装置を用いた表現について、実作者からの視点を交えながら理解を深める授業です。まず、芸術諸分野における近年の動向を分析します。特に、メディアアート、現代美術、映像、写真等の領域を扱います。そして、教員それぞれの自作やそれに関係する作品の紹介を通して、知識を身につけるとともに、作品を解釈する能力や、自らが創作する力を養います。教員が合同で授業に取り組み、ディスカッションも行います。

## 到達目標

多様な表現を構造的に読み解く能力を養い、またそれらの社会的な価値を考察し、実践的な制作において必要となる知識を身につけます。

## 講義形態

講義とディスカッション

## 講義計画・項目

1. 12月03日(火)1・2限:装置を用いた表現1
2. 12月10日(火)1・2限:作品・研究1
3. 12月17日(火)1・2限:作品・研究2
4. 1月14日(火)1・2限:作品・研究3
5. 1月21日(火)1・2・3限:鑑賞と批評
6. 1月30日(木)1・2限:装置を用いた表現2
7. 2月4日(火)1・2限:装置を用いた表現3

## 教科書・参考書等

- 配信芸術論 三輪真弘監修 岡田暁生編 発行:アルテスパブリッシング(2023)

## 評価方法

種別	割合	備考
課題	30%	課題(レポート等)の内容を評価。
日常点	70%	講義への出席および授業への取り組み。



# メディア表現特論E(設計)

## Media Creation E (Design)

担当: 赤羽亨・鈴木宣也・瀬川晃		
単位: 2単位	履修対象: 1・2年	教室: ホールA(センタービル4F)
学期: 後期(12月・1月)	実施方法: 対面・オンライン	

### 科目のねらい・特色

本講義では、「ヴィジュアルデザイン」、「ヴィジュアルリテラシー」、「インタラクションデザイン」の観点から設計に関する知見を深め、今日的な設計＝デザインが扱う主題や今後の発展可能性について深めていきます。

#### ヴィジュアルデザイン:

ヴィジュアル・アイデンティティやサイン計画を含む具体的な事例を基に、グラフィックデザインの視点から、技術、素材、手法などの多様な要素を組み合わせ、デザインの意図を解釈します。さらに、コミュニケーションの歴史や知見を参照し、社会のおよび文化的背景との関連性について考察します。

#### ヴィジュアルリテラシー:

言語において読み書きのリテラシーを習うのに、視覚についてのリテラシーはなぜ習わないのか。ヴィジュアルリテラシーはこうした疑問から始まり、人が社会で活動していく中で言語のように本来必要としていたはずの視覚についてあらためて問い直し、視覚的思考について考えます。次に、視覚的思考も含めたデザインにおいて、アウトプットの先には社会があります。アウトプットしたデザインが社会に及ぼす影響も踏まえ、その役割や責任について、多様な文脈での社会とデザインにおける批評について考えます。

#### インタラクションデザイン:

テクノロジーと人間との関係性に焦点をあてたデザインをインタラクションデザインと定義し、これまでの歴史を振り返るとともに、今後の発展可能性についても考察します。必要に応じて、過去に制作されたインタラクティブアート作品や、クリティカルデザイン、スペキュラティブデザインなどの新しいデザインなどの事例を参照し議論します。

## 到達目標

過去から現在へと連続する環境の変化において、変化する設計＝デザインを捉え直すとともに、個人におけるデザインと社会におけるデザインと言う視点を持つこと、また、多様な文脈から未来に向けた設計に対して議論がおこなえるようになることを目指します。

## 講義形態

講義とディスカッション

## 講義計画・項目

- 第1回: 授業概要説明
- 第2,3回: ヴィジュアルデザイン I (瀬川)
- 第4,5回: ヴィジュアルデザイン II (瀬川)
- 第6,7回: ヴィジュアルリテラシー I (鈴木)
- 第8,9回: ヴィジュアルリテラシー II (鈴木)
- 第10,11回: インタラクションデザイン I (赤羽)
- 第12,13回: インタラクションデザイン II (赤羽)
- 第14,15回: まとめリフレクション

## 教科書・参考書等

- ページと力(青土社)、鈴木一誌(著)
- 街の公共サインを点検する(大修館書店)、本田弘之・岩田一成・倉林秀男(著)
- A Primer of Visual Literacy(The MIT Press)、Donis A Dondis(著)
- 視覚的思考—創造心理学の世界、ルドルフ・アルンハイム(著)、関計夫(翻訳)
- Experiences in Visual Thinking、Robert H. McKim(著)
- ヴィジュアル・シンキング・ストラテジーズ、フィリップ・ヤノウイン(著)
- 未来を築くデザインの思想-ポスト人間中心デザインへ向けて読むべき24のテキスト、ヘレン・アームストロング(著)、久保田晃弘(監訳)(監修)、村上彩(翻訳)
- 「ユーザーフレンドリー」全史世界と人間を変えてきた「使いやすいモノ」の法則、クリフ・クアン(著)、ロバート・ファブリカント(著)、尼丁千津子(翻訳)
- 遙かなる他者のためのデザイン —久保田晃弘の思索と実装、久保田晃弘(著)
- 20XX年の革命家になるには—スペキュラティヴ・デザインの授業、長谷川愛(著)、塚田有那(編集)

## 評価方法

種別	割合	備考
----	----	----

課題	40%	課題レポート
日常点	60%	出席並びに受講態度