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：W301講義室
学期：後期（9～11月）	実施方法：対面	

科目のねらい・特色

1990年代初頭に現れた「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ながら諸領域を横断し、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捉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、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、さらには自然災害や環境・エネルギー問題など、日常が非日常との境界を持たなくなった現在において、メディア表現やメディア技術のもつ意味や可能性を改めて検討することが必要とされています。それは同時に、人間の存在や世界との関わりを再検討することにもつながるでしょう。

本授業では毎回、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。授業は講義形式を中心に、一部で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、問題の共有と相互の触発を促進します。

到達目標

「メディア表現」「メディア技術」と一口に言っても、その領域は広大かつ多様です。履修者は、各教員が提示する具体的な視点やテーマ設定を通して、その背景や概念について理解を深めます。また、各講義では常に批判的な思考をもって参加し、発言することが期待されます。さらに、各教員が紹介する主題や事例の中から自身の制作・研究との関連性やヒントを積極的に見出し、自己の思考を更新・深化させる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（全担当教員）オープニング
- 第2回（赤松）モビリティの歴史的変遷
- 第3回（赤松）モビリティの社会的戦略

- 第4回（前林）インタラクションとフレーム問題
- 第5回（前林）「感覚」をつくるための「技術」
- 第6回（小林）技術がもたらす影響
- 第7回（小林）技術との距離感
- 第8回（赤松）リアリティの認知的変容
- 第9回（赤松）リアリティの身体的転回
- 第10回（前林）場所・感覚・メディア
- 第11回（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（小林）見学（距離感を掴むための実践）
- 第13回（小林）体験（人力と機械）
- 第14回（全担当教員）課題発表・講評
- 第15回（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゜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：C404 ホール
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、感性、コミュニケーション、インタラクション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（平林）コミュケーションシステム
- 第2回（平林）コミュニケーションシステム
- 第3回（平林）コミュニケーションシステム
- 第4回（平林）コミュニケーションシステム
- 第6回（小林茂）インタラクションデザイン
- 第7回（小林茂）インタラクションデザイン
- 第8回（小林茂）インタラクションデザイン
- 第9回（小林茂）インタラクションデザイン
- 第10回（飛谷）感性情報学
- 第11回（飛谷）感性情報学
- 第12回（飛谷）感性情報学
- 第13回（飛谷）感性情報学
- 第14回（全教員）学生による発表
- 第15回（全教員）学生による発表

- 第16回（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・立石祥子・大久保美紀		
単位：2単位	履修対象：1年/2年	教室：W301 講義室・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、ウェットウェア、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）、ウェットウェア（wetware）、エイリアン生命（alien　life)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（大久保、カストロ、立石）
- 第2回：バイオメディア（カストロ）
- 第3回：生命と文化I（立石）
- 第4回：生命と文化II（立石）
- 第5回：毒I（ファルマコン）（大久保）
- 第6回：毒II（ホメオパシーと代替医療）（大久保）

- 第7回：繭I（メタモルフォーゼ ）（大久保）
- 第8回：繭II（進化とテクノロジー）（大久保）
- 第9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10回：バイオメディア II　(カストロ）
- 第11回：ウェットウェア（カストロ）
- 第12回：エイリアン生命（カストロ）
- 第13回：生命と文化III（立石 ）
- 第14回：生命と文化IV (立石)
- 第15回：全体のまとめ（大久保、カストロ、立石）

＊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（造形）
Media Creation D (Visual Arts)

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：W301 講義室・C314 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

この授業では、装置を使用した芸術表現に焦点を当て、現代美術、メディアアート、写真、映像など、様々な分野の作品を紹介します。実作者の視点を交えながら、多様な作品に触れることで、各自がメディア表現に取り組む際に必要となる基礎的な知識を身につけ、また、作品を解釈する能力を養い、創作する力を高めます。

到達目標

多様な表現を構造的に読み解く能力を養い、実践的な制作において必要となる知識を身につけることを目標とします。

講義形態

講義とディスカッション

講義計画・項目

1. 12月 2日（火）1・2限［メディアアートと現代美術 1］

2. 12月 4日（木）1・2限［メディアアートと現代美術 2］

3. 12月 9日（火）1・2限［写真史1］

4. 12月16日（火）1・2限［写真史2］

5. 1月13日（火）1・2限［映画史］

6. 1月20日（火）1・2・3 限［映像表現史］

7. 1月29日（木）1・2限［総括／レポート］

教科書・参考書等

必要に応じ、授業で紹介します。

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：C404 ホール
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：

遍在するデザインの事例から技術・素材・手法などの多様な要素と、歴史的背景や文化的文脈、資源、アーカイブ化の議論など、複数の観点を組み合わせ、デザインを解釈します。さらに、デザインと社会、そして持続可能性や倫理的課題との関係性を統合的・批判的に考察します。

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。まずデザインプロセスの歴史を概観します。次に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。更に、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実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）
- 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・ヤノウィン（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