

科目ナンバリング		U-LAS02 20034 LJ35					
授業科目名 <英訳>	メディアアート Media Art				担当者所属 職名・氏名	防災研究所 特定教授 土佐 尚子	
群	人文・社会科学科目群		分野(分類)	芸術・文学・言語(各論)		使用言語	日本語
旧群	A群	単位数	2単位	週コマ数	1コマ	授業形態	講義（対面授業科目）
開講年度・ 開講期	2024・後期		曜時限	木5		配当学年	主として1回生
						対象学生	全学向
[授業の概要・目的]							
君たちにとって、コンピュータとは何だろうか？ コンピュータは計算機から、人間の思考や記憶をサポートするものになった。 従来のITが成熟し、コンピュータの課題はシステムという箱から表現内容(コンテンツ)に移行してきている。 これからは、文化としてのコンピュータの時代が到来するだろう。 いままで定量化できなかった個人の主観・感性・情緒・文化・民族性をコンピューティングできる時代の準備が整ってきたからだ。この授業では、京都という立地条件を生かして日本文化をコンピューティングするメディアアートに取り組む。							
[到達目標]							
アートが好きだけでも創作が苦手な理工学系の学生が自信を持って、アート制作ができるようになること。							
[授業計画と内容]							
授業回数はフィードバックを含め全15回とする。 <カルチュラル・コンピューティングの発見> 1 思考・記憶をサポートするメディア 2 西洋の無意識から東洋の山水へ 3 文化の型がコミュニケーション技術になる <感情をコンピューティングする> 1 メディアアート・文化・感性 2 音声から感情を認識・生成する《ニューロベイビー》 3 異文化間の感情翻訳メールソフト <ストーリーをコンピューティングする> 1 最初に世界があった 2 ストーリーと文化 3 連歌のように詩を詠むコンピュータ 4 笑いを喚起するコンピュータ 5 ストーリーの中のインタラクティビティ （物語の原型）（制限を与えれば、物語が富んでくる） <文化をコンピューティングする> 1 文化の情報を取り出す 2 コミュニケーションを可視化する「無意識の流れ」 3 コンピュータによる山水禅《ZENetic Computer》 4 山水の遠近法——「三遠」 5 山水禅を聞く・旅する・住む 6 空気を読むコンピュータ 7 牡丹と唐獅子の《Hitch Haiku》 <文化・無意識・ソフトウェアの創造力>							
						メディアアート(2)へ続く↓↓↓	

メディアアート(2)

- 1 文化を工学的視点から見る
- 2 コンピュータに欠けているもの
- 3 なぜ、コンピュータが文化に向かうのか
- 4 日本文化のコンピューティング
(文化とグローバルゼーション)
(テクノロジーが広げる新しい東西文化)

【履修要件】

この授業は、基本的にメディアアートを作りますので
コンピュータ操作に関する基礎知識と芸術に関心があり、創作したい学生
大学院の受講もwelcomeです。

【成績評価の方法・観点】

出席と参加の状況50%、レポート20%、作品制作30%

【教科書】

土佐尚子『カルチュラル・コンピューティング—文化・無意識・ソフトウェアの創造力』（NTT出版）ISBN:978-4-7571-0261-3（発売日：2009.08.27）

【参考書等】

（参考書）
授業中に紹介する

（関連URL）
<https://tosa.dpri.kyoto-u.ac.jp/>(アートイノベーション産学共同研究部門HP)

【授業外学修（予習・復習）等】

予習は、教科書の指定ページ、また事前の授業で指定した参考資料を読んでおく（30分程度）
復習は、授業中に指定した作品制作を行う。（1時間程度）

【その他（オフィスアワー等）】

- ・教室は、坂記念館以下の京大本部校内アクセスマップの41番です。
<https://www.kyoto-u.ac.jp/ja/access/campus/yoshida/map6r-y>
- ・本科履修中は、自習によって坂記念館の施設を利用できる。
- ・色彩の区別を伴う課題に各自取り組んでいただきます。