

コードとデザイン

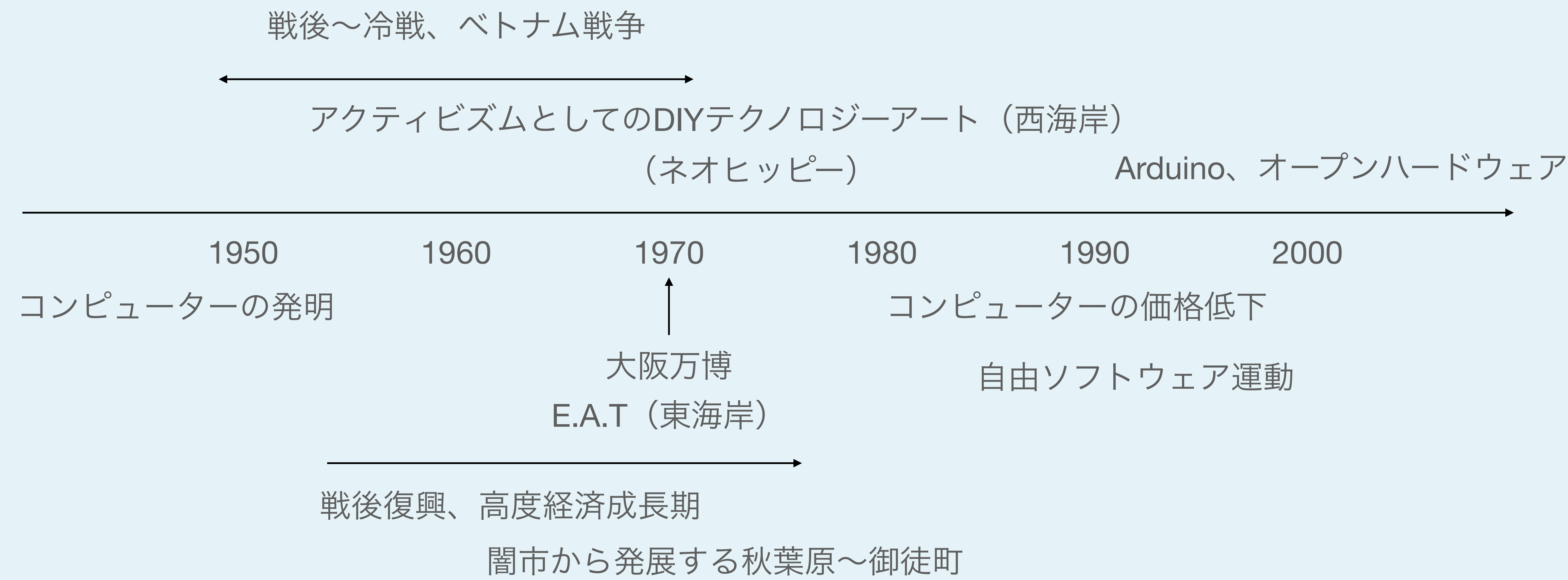
東京藝術大学 芸術情報センター開設科目 金曜4-5限 第7週

2025.05.23 松浦知也 (matsura.tomoya@noc.geidai.ac.jp teach@matsuuratomoya.com)

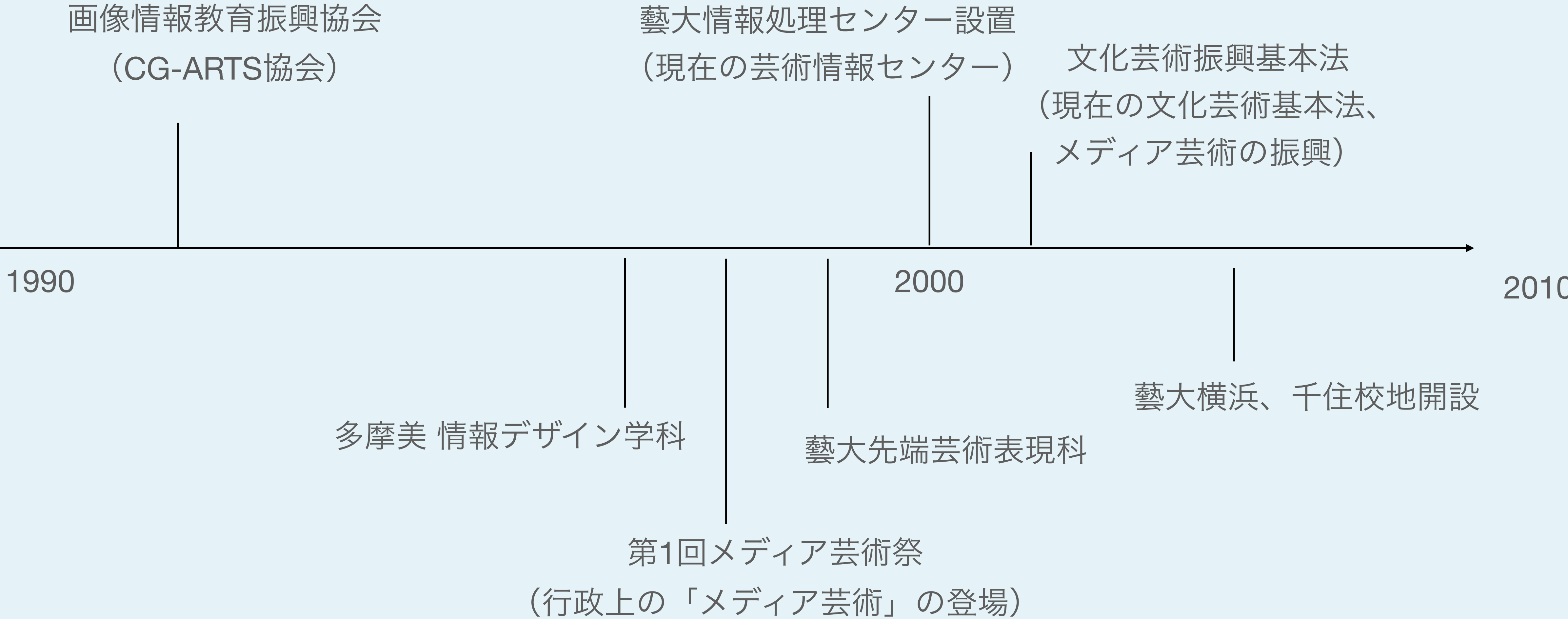


- オープンクエスト：なんで上野と秋葉原ってこんなに近所にあるのに、
藝大でメディアアートを扱ってるのって上野以外のキャンパスなんだろう？

戦後のDIY電子工作と芸術の歴史概略



日本の「メディア芸術」成立の動向



2) 情報化実現の経過

1983年から3年間に、ナムコの中村雅哉社長から頂いた寄付金は、多摩美術大学の情報化の切っ掛けとなった。

この寄付金でNEC9800シリーズとその周辺機器やワープロを多数購入して、学校の中に実験的に配置することが出来た。

マックスベンゼンの情報美学の翻訳に挑戦していたグラフィックデザイン科の草深幸司はさっそくBASICによる作画の授業をカリキュラムに取り入れた。

1989年、美術学部が八王子へ移転した跡の上野毛校舎に、美術学部二部が新設されるのを契機に、コンピュータの授業が企画され、当時はまだワークステーションの時代に、多摩美術大学は、アップルジャパン社の武内重親社長と4年間の産学共同契約を締結してMAC2を30台を購入した。

米国で活躍していた卒業生の五十嵐威がデザイン学科長に就任、猪股裕一を中心としてパソコンによる美術教育のカリキュラム開発が始まった。

また、須永剛司を中心としてヒューマンインタフェースの授業と、アンドレアス・シュナイダーを中心としたインターネットの授業が開始された。

現在では、日本のデザイン界の大半はマック党となっているが、当時のマックはプログラミングを知らない素人の機械という印象であり「大学でアップルの消費者をつくるのか」と批評されたが、多摩美術大学の教育以降、日本の美術学校ではマックが中心となっていく。

1996年に高橋史郎が教務部長および改組準備委員に就任し、設置学科の改組と八王子校舎の再開発が開始した。

本学は1996年開催の仮想博覧会「インターネッ1996ワールドエキスポジション」エキスポの回線モニタとして登録し、本学とインターネットとの関わりが始まった。

接続は美術学部二部デザイン学科のコンピュータルームと研究室のいくつかが接続され、1年間利用することができた。

同時に学内には情報化研究会(半田正樹座長)が活動を開始した。

12月下旬にはIPアドレスとドメインの申請を行い、翌年2月には上野毛校舎と東京工業大学とを専用線で結びSINETとの接続を 開始した。

同時にルーターおよびサーバーの設置が進められた。

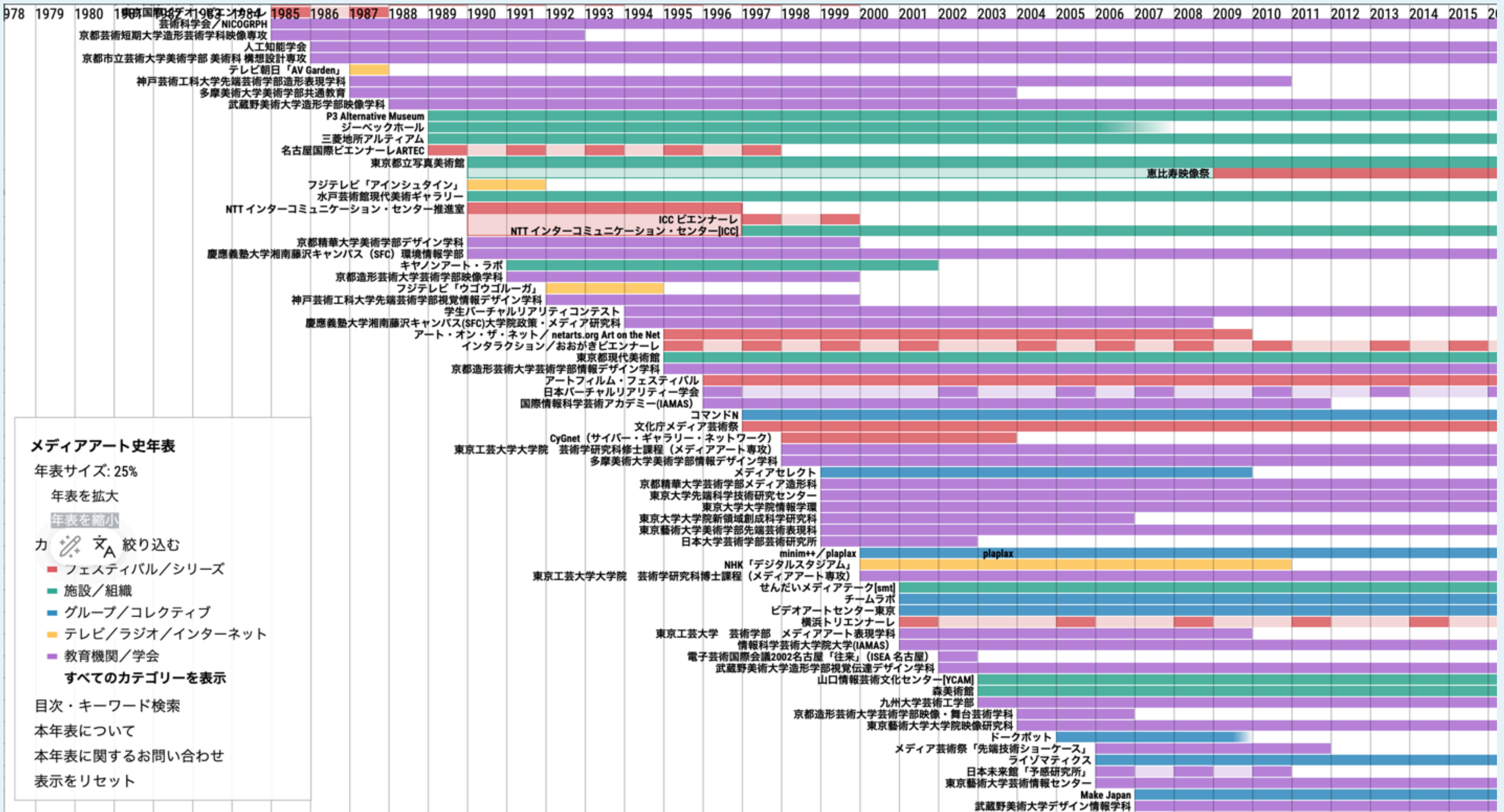
1997年1月よりウェブサイト運営委員会(代表高橋士郎教授)が発足し、シュナイダー講師(現IAMAS教授)がチーフとなって実験ウェブサイト@tamabiが公開された。

1997年6月には、SINETからインターネットへの接続は細く実用に耐えないため、民間プロバイダーに接続先を変更した。

1998年5月の八王子校舎LAN稼動まで実験が続けられ様々なデータ収集が行われた。

多摩美術大学におけるコンピュータ教育の沿革 高橋士郎

<http://www.shiro1000.jp/tau-history/idd.html>



メディアアート史年表- コミュニティデザイン協議会

<https://cdc.jp/mac/>

DIY電子工作と芸術の歴史概略

HomeOnline ResourcesPurchaseContact

日本のハッキング・DIY音楽史（足立智美）(Original Japanese version of A History of Japanese Hacking and DIY Music) (ADACHI Tomomi)

Livening Things Up: Australian Hand-Built Electronic Instruments (Caleb Kelly and Pia van Gelder)

Gambioluthiery: Hacking and DIY in Brazil (Giuliano Obici)

A Brief Personal History of dorkbot-nyc (Douglas Repetto)

The Contact Microphone: A Cultural Object (Daniela Fantechi)

David Tudor (You Nakai and Michael Johnsen)

Pixel Artists (LoVid and Jon Satrom)

Circuit Board as Design (Eduardo Rosario)

Circuit Bending (Nicolas Collins)

Visual Music (Nicolas Collins)

The Future Was Then (Nicolas Collins)

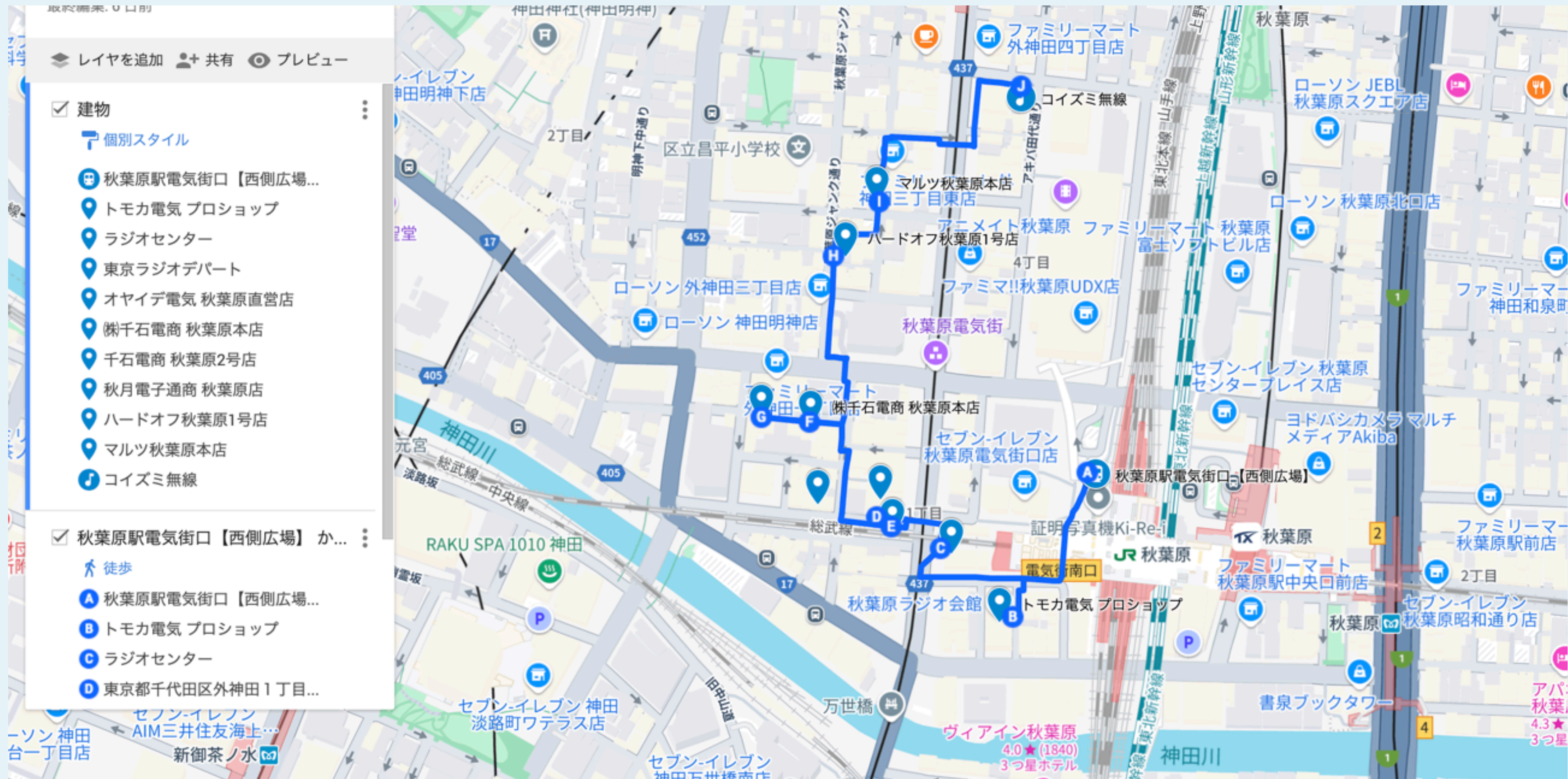
日本のハッキング・DIY音楽史（足立智美

Original Japanese version of A History of Japanese Hacking and DIY Music (ADACHI Tomomi)

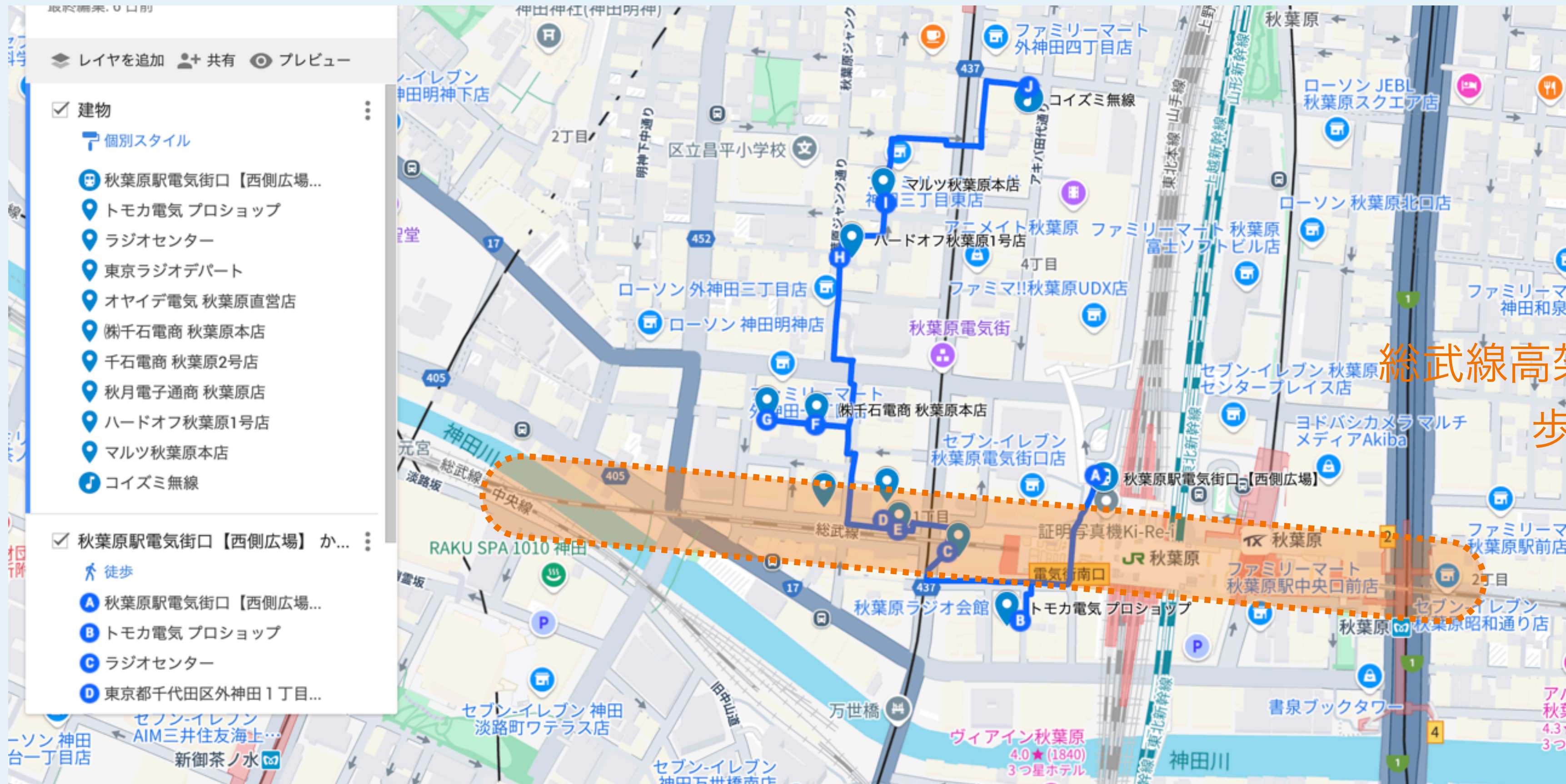
A History of Japanese Hacking and DIY Music (without images)

A History of Japanese Hacking and DIY Music (with images)

https://routledge-textbooks.com/textbooks/9780367210106/culture_history.php



- https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1t91RTONiGwk2yXpk_fx69w5hw_5fotc&usp=sharing



総武線高架下に注目しながら
歩いてみよう

- https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1t91RTONiGwk2yXpk_fx69w5hw_5fotc&usp=sharing

参考文献

- 「メディアアート」と文化政策、この20年,廣田ふみ,情報科学芸術大学院大学紀要 7 41-46, 2015年 <https://cir.nii.ac.jp/crid/1520853834813845632>
- 「メディア芸術」の「メディア」って何ですか, 松永伸司, 9bit: Game Studies & Aesthetics, 2020年, <https://9bit.99ing.net/Entry/104/>
- 上野文化の杜 ヒストリー, <https://ueno-bunka.jp/history>
- 平成27年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業 日本のメディアアート文化史構築のための基礎研究調査事業 実施報告書, 愛知県立芸術大学, 2016, <https://macc.bunka.go.jp/wp-content/uploads/2023/07/3fb81abee0554a99e54155a7428aab7d.pdf>