

P.1) 인간 → 매체 → 세계  
(중간 매체)

ex) 스마트폰, TV, PC

「media : 매체, 미디어」

Mass media

「대중 매체」 - 조직화되지 않은 일반 대중을 상대로 하여 대량의 정보 및 시사 내용, 당대의 이슈 등을 전달하는 역할을 담당하는 매체.

ex) 인터넷 - 매우 상호작용적인 대중 매체.

매체 미학 = 언론학의 한 범주.

P.2)

문명 = 지식 - 기술 - 문화.

(인간과 세계와의 인터랙션 산물 (product)  
② bring forth = 앞으, 증식하다.

매체 미학 = 현대 사회에서 매체의 중요성을 인식하고 예술과 매체의 관계, 매체에 의해 매개된 예술과 그것을 수용하는 수용자의 지각간의 관계를 미학의 영역에서 탐구하려는 미학적 시도.

「product = 시작, 구현되지 않은 잠재성 등...」

bring forth: 기술의 편 => 전자편 (전화?)

신소재 학과 = 과학과 보다 늦게 시작

↳ 처음에는 학문으로 X.

융합 = 지식으로 매체.

↳ 변화에 따라서 변화

ex)

핀란드 = 과학과 힘 ↑ → 신소재 공학과 힘 ↓, 대학원에서 4 배워라.

design (de + sign) <sup>1) 기호</sup> <sup>2) 표시</sup>

1) 뒤에 오는 발을 놓는 발.  
2) 방향

↳ 밖으로 드러내어 신호를 보내 소통하는 행위.



신상기

전벽 볼로 '주리' 표시 => 어원적 차이에 'design'

(17c) artistic details that go to make up an edifice, artistic creation or decorative work.  
「르네상스 이후」

「그리는 것 = 디자인?」

눈에 보이는 것들이 다 '디자인'?

↳ 모양, 형태.

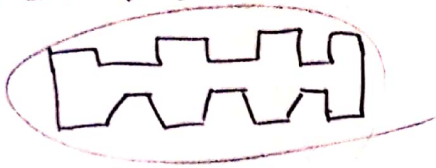
조형적이고 미학적인 감각의 통일된 구현

형태와 기능의 합리적 네트워크를 구현하는 작업. ex) 마우스 - 그림판, 타격판, ...

design = 문제를 발견하고 해결하는 데 있어  
 그 과정의 결과의 의미와 가치를 고려하여 정리.

전략적으로 실현하는 지성의 모든 행위.

예) 환경상 양각



↓  
 package 포장 design.

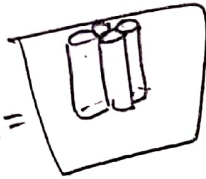
BMW tower



건전지

20년후 1990년대  
 BMW = 최고 brand.

→ 4기통 엔진의 모형 =



「독일 문화 = 본사」

↓ (The future is electric)

전기차 = 테슬라. VS 주식

(나트륨 산성 업체)

「BMW의 위상은 어디로?」

BMW 입장에서 보는 어마어마한 위기.

501) projection mapping  
 (3D 기법 적용)



「자신들의 전기차/ 미래 시장에서의  
 가능성어떨.」

나 지식 - 매체와 연결된 산물.

「지식, 기술, 문화 모두 매체」



「지식 = 이외 다른 많은 지식들이  
 융합된 상태」

「인간과 세계와의 인터렉션」

오늘 오전 11~ 오후 1시