

■ 分野別科目

芸術と文化

造形技術論

後期・選択必修・2単位

Creation Tools and Materials

担当教員 田頭章徳・相良二朗

到達目標（目的含む）

「転用」した作品の制作を通して、様々な素材の物性やかたちの持つ特性、構造や加工方法を学び、創作活動の幅を広げる観察力と展開力を身につける。

授業の概要

「アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせに過ぎない」「既存の要素を新しい一つの組み合わせに導く才能は、事物の関連性をみつけ出す才能に依存するところが大きい」（ジェームズ・ウェッブ・ヤング）すなわち、既存の要素の可能性を発見することが創造の種のひとつである。本授業では、身の回りのありふれた既製品を「素材」として捉え、かたちや構造の観察を通してその「素材」が持っている可能性を発見し、様々な道具で加工しながら、別の機能や価値を持ったものに「転用」したアイデアをかたちにする。最終的に、既製品を組み合わせたものを、より良いものにするための部品等をデザイン・制作して追加し、最終成果物とする。

授業計画

- 1：オリエンテーション：全体ガイダンス（全教員）
- 2：ガイダンス1：観察に関するレクチャー（全教員）
- 3：ガイダンス2：観察に関するワークショップ（全教員）
- 4：リサーチ1：既製品の観察調査（全教員）
- 5：リサーチ1：既製品の観察調査 まとめ（全教員）
- 6：リサーチ2：材料特性の紹介（全教員）
- 7：リサーチ2：道具・加工機械・加工技術の紹介（全教員）
- 8：デザインワーク1：「転用」のアイデア展開（全教員）
- 9：デザインワーク1：「転用」のアイデア展開 発表（全教員）
- 10：デザインワーク2：「転用」のアイデア試作1（全教員）
- 11：デザインワーク2：「転用」のアイデア試作2（全教員）
- 12：デザインワーク3：改善案の検討（全教員）
- 13：デザインワーク4：改善案の作品制作1（全教員）
- 14：デザインワーク4：改善案の作品制作2（全教員）
- 15：プレゼンテーション：講評会（全教員）

評価方法

成果物とプレゼンテーションを総合的に評価する。

使用テキスト

使用の場合は随時指示をする。

各自準備物

制作に使用する既製品の一部は各自で準備する。

実習費

制作に使用する材料費などの一部は実費負担とする。

その他

制作に使用する道具や機械、技法は各々のアイデアにより異なるが、自分に必要なものは授業以外の時間でも触れるようにして、習得に努めること。

視覚情報デザイン論

前期・選択必修・2単位

Visual Information Design

担当教員 黄國賓・菅野博之

到達目標（目的含む）

視覚的環境の中での有形無形の文法を再発見していくノウハウを身に着ける。

自分の発想を図解で表現し、説得力にあふれるプレゼンテーションノウハウを身に着ける。

情報社会に求められる漫画論、編集論とその表現を深い次元で身に着ける。

視覚の連続性から生まれるコミュニケーション効果を意識的に活用する。

授業の概要

情報の洪水、イメージの氾濫の中で、必要な情報と不要な情報を区別することは難しくなる一方、そして、必要な情報を手に入れる方法も、その情報をどのように生かして何を創ればよいのかもわからなくなる一方である。本授業は視覚情報デザインにおける「図解発想」「漫画（図像）編集」の二つ視野を中心に、情報の大海の中で、正しい航路を示す表現手法を身に着ける。前半は、視覚情報デザインの表現に必修となる図解（ダイアグラム、文字、記号…）というものを理解する。そして、発想を図解によって確認し、表現することを経て、発想の道具としての図解の可能性を探ってみる。後半は視覚情報編集の一端を担う視覚の連続性から生み出される漫画論、構成・編集論を分析、実作としてショートショート漫画を制作し、物語的視点と視覚情報のクロスオーバーを意識化する。

授業計画

- 1：視覚情報デザインと図解 / コミュニケーションと図解
- 2：図解編集論 / 国内外の事例とその編集手法
- 3：発想と図解 / 視覚的環境の中での有形無形の文法を再発見
- 4：フィールドワーク + テーマ発見
- 5：テーマ発表 + 図解表現手法検討
- 6：図解実作 + 中間発表
- 7：図解実作の仕上げ
- 8：漫画構成論・編集論 インTRODクシヨ ン 漫画とはなんなのか？ - 複数のページを使うことで伝わること -
- 9：漫画の映画的手法 - 1960年代以降の漫画構成の変化 -
- 10：漫画における構成の構造 - 物語構造・コマ構成構造 -
- 11：キャラクターとはなんなのか - コマ内構成・絵の伝えるもの -
- 12：デジタル時代の漫画 - 見開きから解き放たれた漫画 -
- 13：ショートショート漫画実作
- 14：ショートショート漫画実作の仕上げ
- 15：発表・講評

芸術共創論

後期・選択必修・2単位

Co-creation for Arts

担当教員 谷口文保・ばんばまさえ

到達目標（目的含む）

共創の芸術的価値について俯瞰的に考え、その可能性を理解する。受講生各自が自身の研究を俯瞰的に再考し、その意義を明確化する。

授業の概要

本授業では、未来を拓くアーティストやデザイナーに必要な柔軟な思考と創造的挑戦を創出するために近代芸術の相対化を試みる。まずは、共創の観点から芸術を再考する。次に、美術館や町中で芸術の実態を調査する。さらに地域協働で展開されているアートプロジェクトに参加する。こうした経験に基づいて、受講生各自が自分の研究の価値や意義を再確認する。そして、人間や地域社会にとっての芸術の可能性と課題を芸術工学の観点から俯瞰的に考察する。

授業計画

- 1：イントロダクション「共創とは何か？」
- 2：近代芸術の構造
- 3：学外演習 調査1 大阪市立東洋陶磁美術館（集中）
- 4：学外演習 調査1 千日前道具屋筋商店街（集中）
- 5：限界芸術の誕生
- 6：学外演習 調査2 国立民族学博物館（集中）
- 7：学外演習 調査2 日本橋電気街（集中）
- 8：地域とアートの協働
- 9：学外演習 アートプロジェクト体験（集中）
- 10：学外演習 アートプロジェクト体験（集中）
- 11：近代芸術の相対化
- 12：研究発表1 各自の研究の意義と課題
- 13：研究発表2 プレゼンテーションの練習
- 14：研究発表3 プレゼンテーションと講評
- 15：まとめ

授業時間外学習：

各地で実施されているアートプロジェクトを見学して、地域連携や共同制作による芸術活動の実態を把握しておくことと授業内容がより深く理解できる。

評価方法

プレゼンテーション、レポート等を総合的に評価する。

使用テキスト

鶴見俊輔「限界芸術論」筑摩書房

各自準備物

授業中に指示する。

実習費

現地踏査のための交通費

その他

現地踏査を実施する。体験学習としてアートプロジェクトに参加する。

芸術と文化特論

後期・選択必修・2単位

Advanced Study on Arts and Culture

担当教員 谷口文保・蓑豊・小林孝亘・向田陽佳

到達目標（目的含む）

芸術と文化の最前線について、現在の課題や今後の可能性を理解する。

各講師の専門分野の魅力や課題を深く認識する。

授業の概要

芸術と文化に直接触れる講座である。芸術ないしは感性を基盤とする教育研究は、揺るぎのない本学の基盤の一つ。芸術の見方と、創作と伝統の実践を理解し、創作意欲を刺激する魅力的な専門家を招き、それぞれの芸術の論点や創作活動を理解し、自らの創作活動の豊かな糧とする。

授業計画

- 1：オリエンテーション（谷口）
- 2：画家の世界（小林、谷口）
- 3：画家の世界（小林、谷口）
- 4：画家の世界（小林、谷口）
- 5：画家の世界（小林、谷口）
- 6：画家の世界（小林、谷口）
- 7：アートマネジメントの世界（蓑、谷口）
- 8：アートマネジメントの世界（蓑、谷口）
- 9：アートマネジメントの世界（蓑、谷口）
- 10：根付師の世界（向田、谷口）
- 11：根付師の世界（向田、谷口）
- 12：根付師の世界（向田、谷口）
- 13：根付師の世界（向田、谷口）
- 14：根付師の世界（向田、谷口）
- 15：総括（谷口）

授業時間外学習

準備学習としては、各講師の専門分野について、その概要や歴史を調べておくこと。また、各講師の著作に触れておくことが望ましい。

参考テキスト・URL

蓑豊「超・美術館革命 金沢21世紀美術館の挑戦」（角川書店、2007）

蓑豊「超＜集客力＞革命 人気美術館が知っているお客の呼び方」（角川書店、2012）

小林孝亘「小林孝亘作品集 私たちを夢見る夢」（青幻舎、2014）

小林孝亘「ひかりのあるところへ—小林孝亘作品集」（日本経済新聞社、2002）

小林孝亘「ふつうの暮らし、あたりまえの絵 小林孝亘の制作ノート」（求龍堂、2016）

各自準備物

授業中に指示する。

実習費

授業中に指示する。

その他

自分の作品やポートフォリオを持参して、各講師に講評していただくことも可能である。