

総合科目 総合学A (現代美学特論) General Studies A (Aesthetics x Culture x Society)

担当：吉岡洋*・室井尚*・秋庭史典*

単位：2単位 履修対象：1年 教室：講義室W (W301) 他
学期：前期 (6-7月) 曜日：火曜 時限：3・4・(5) 時限導入科目

科目のねらい・特色

現代アートやメディアアートとも密接な関わりを持つ「ポピュラーカルチャーとは何か?」という問題を考えます。

ポピュラー・カルチャーとは、娯楽を目的とした文化商品とみなされがちであるかもしれませんが、けれども注意深く検討してみると、そこには人間や社会について考える様々な手がかりを見出すことができます。アニメ、マンガ、ゲームなどについて、どのように理論的に語る事ができるのか、それらを批評したり研究するとはどういうことなのか、それらは私たちの文化のどのような変容を指し示しているのか、といった問題を考察します。

到達目標

ポピュラー・カルチャーというテーマに限らず、文化・芸術について理論的に考えるための思考力を鍛えることによって、論文執筆の基礎となる言語能力を獲得することを目標とする。

講義形態

3人の担当者によるリレー講義とします。吉岡が代表者として最初の講義時に説明しますが、具体的な進め方については各担当者の指示にしたがってください。

講義計画・項目

1 「ポピュラー・カルチャーと無意識」 6/4 (吉岡)

「ポピュラー・カルチャー」をどのようにとらえるべきか、文化を「ポピュラー」たらしめるものは何かという問題について、まず概観的な説明をします。それは同時に、ポピュラー・カルチャーに対立するものとして、私たちが知らず知らず内面化している「ハイ・カルチャー」という規範について考えることになります。その議論をふまえて、ポピュラー・カルチャーがどのようにハイ・カルチャーとは異なった仕方です社会的集会的な無意識を反映してきたかを、主として日本の実例に即して考えます。そしてポピュラー・カルチャーの美学とはどのようなものでありうるかを、精神分析学、批判理論、ポスト構造主義の諸理論について言及しながら考えます。

2 「ポピュラー・カルチャーとメディア・テクノロジー」 6/19、7/10 (室井)

現代「ポピュラー・カルチャー」と呼ばれているものは、前近代における民衆文化とは決定的に異なり、それはメディアとテクノロジーの進歩を度外視してはそもそも考えることができません。「ポピュラー・カルチャー」においては、ある領域ではテクノロジーが前景化され別の領域では意識化されることはありませんが、そうした表層的な現象を越えて、テクノロジーがポピュラー・カルチャーの「存在可能性の条件」となっていることは誰も否定できないでしょう。その意味で、ポピュラー・カルチャーについて問うことは、テクノロジーについて問うこと、とりわけコンピュータの普及以降のメディア・テクノロジーについて問うことにほかなりません。

さて、コンピュータ以降のメディア・テクノロジーは、ぼくたちの世界観や身体になにか新しいものをもたらしたのでしょうか? 写真以降のテクノロジーに関するさまざまな議論を振り返ると同時に、新しいメデ

ィアにさらされている自分たちの具体的な経験をもとにして考えていきます。テクノロジーと技術の問題を対立や併存ではなく、もともと同じ活動性から始まったものとして捉え直し、グローバル・マーケットと経済活動に組み込まれてしまったジャンルとしてのメディアアートではない新しい「技芸」の可能性について、議論をしながら考えていきたいと思いません。そうした議論を通過した上で、ふたたび「ポピュラー・カルチャー」をどのようにとらえればよいのかという問いに立ち戻ってみたいと思いません。

3 「ポピュラー・カルチャーの美学は可能か?」 6/12、7/5 (秋庭)

美学とはそもそも近代の学問であり、市民社会以降の「芸術」の役割やその制度性と不可分なものとして発達してきました。つまり美学とはその成立上、「モダン」な思考なのです。それではポストモダン、あるいはそれ以降の状況において、美学はどのような役割を果たすことができるのでしょうか。とりわけ、近代芸術とはその到達範囲も社会的機能も大きく異なる「ポピュラー・カルチャー」を前にしたとき、美学にはいかなる課題が与えられているのか、「ポピュラー・カルチャー」について考えそれを分析するためには、美学はどのように自己を変容させる必要があるのか、そもそも、ポピュラー・カルチャーに美学は必要なのか? そうした原理的な問題について考えるために、近代美学の祖のひとりとしてカントの『判断力批判』とその歴史的受容を再検討します。カントの思想は近代の始まりであると同時に古いヨーロッパの形而上学の際にきわめて重要だからです。

4 「ポピュラー・カルチャーとは何か?」 7/19 (秋庭・室井・吉岡)

最後の回では3人の講師が集まり、これまでの講義内容を踏まえて、学生と徹底的な議論を行う予定です。

教科書・参考書等

授業中に指示または配布します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	各担当者による課題レポートなど
日常点	50%	授業への参加度

総合科目 総合学B (表象文化特論) General Studies B (Representation x Culture)

担当：小林昌廣

単位：2 単位 履修対象：1・2年 教室：講義室 W (W301)
学期：後期 曜日：水曜 時限：3 限

科目のねらい・特色

メディア表現（ここで言うメディア表現は、アートやデザインなどの表現活動に限局されず、より広大かつ精密な社会表現や精神表現を含めます。また同時にそれらの表現に対する批評や評論などの行為もまたメディア表現の範疇に含めます）に関わる現実的かつ現代的問題を読解するために、さまざまな時代と人物、作品を事例にあげ、表現者ないし研究者としていかなる思考＝志向＝嗜好が可能かつ必要となるかについて自覚的に考える契機を討究します。いわばこの世界をいかに解釈するかというところにポイントを置いた内容をめざします。独自の世界解釈によって、世界へと投げ出された自身を回収するための知的技術を学ぶ、と言い換えることもできるかもしれません。その意味で、本講義は表象文化論 (Representaition and Culture) の様相を呈した講義となることとなります。

到達目標

自身の専門領域の文献を読んだり作品を分析するのはもちろんのことですが、ここではむしろ専門領域から遠く隔たった分野の知性にアプローチして、そこから自身の研究へと牽引し、自身の仕事を客観化・相対化できるような手法を獲得することがむしろ重要です。

本講義を通して「知らないことを知る」ばかりでなく「知っていたことが知らないことだった」と自覚することができればいいと考えています。「知らないこと」よりも「知っている（知っていたはずの）こと」のほうに懐疑的になる感覚を身につけて下さい。

講義形態

講義（座学）

講義計画・項目

授業内でとりあげる人物はおよそ以下の通り（順不同）；

レヴィ＝ストロース、ミシェル・フーコー、メルロ＝ポンティ、
ロラン・バルト、ジャック・ラカン、ジル・ドゥルーズ、
九鬼周造、土方巽、三島由紀夫、井筒俊彦など

授業内でとりあげるテーマはおよそ以下の通り（順不同）；

現代思想、美学・美術史、美術解剖学、舞踊身体論、芸術批評、
身体論、医療人類学、芸術療法、死生論など

教科書・参考書等

必要に応じて講義中に紹介します。

評価方法

種別	割合	備考
課題	50%	課題レポート
日常点	50%	出席並びに受講態度

総合科目 総合学 C (メディア・環境・芸術) General Studies C (Media x Environment x Art)

担当：吉田茂樹・松井茂・伊村靖子

単位：2 単位 履修対象：1・2年 教室：講義室 W (W301) 他
学期：後期 曜日：火曜

科目のねらい・特色

第2次世界大戦以降、現在までのメディア表現を中心に、通史的に取り上げます。この科目は、3人の担当教員の専門が異なることを特色とし、メディア技術、メディア環境、現代芸術の関係性を横断的に考える視点を共有することがねらいとなります。講義を通じて、2年次の作品制作、論文執筆の準備として、自身のメディア表現研究のコンテキスト＝歴史観を構築し、メディア表現に関する論理的な思考を実践する基盤を持って欲しいと考えています。

到達目標

各年代におけるメディア技術の位置づけと機能の変遷、メディア環境における使用感や思想性を背景にした「同時性」、芸術における「公共圏とは何か」を考えます。歴史的な経緯を学ぶだけでなく、学生自身が直面する現在のメディア表現を批判的に捉え、自覚し、俯瞰することが求められます。

講義形態

講義、ディスカッション

講義計画・項目

講義は全15回。原則3人の担当教員が、毎回、特定のテーマについて専門の分野から講義します（以下は予定です。ディスカッション等、授業の進捗に応じて予定は変更されることがあります）。

第1回 ガイダンス

第2回 20世紀芸術史

第3回 ビデオ&アニメーション、メディア史

第4回 ディスカッション

第5回 1970年（大阪万博）、1985年（つくば博）——「中継」の思想と表現

第6回 1991～95年：冷戦崩壊とメディアアート—公共圏の創造へ向けて

第7回 1991～95年：インターネット、「電話網の中の見えないミュージアム」（1991）

第8回 1996～2000年：インタラクティブ・アート

第9回 1996～2000年：IAMASに導入された技術の変遷

第10回 2001～2005年：ソフトウェア・アート

第11回 2001～2005年：過防備都市

第12回 2006～2010年：スマートフォンによるメディア環境の変化
第13回 2006～2010年：「GOODBYE PRIVACY – Welcome to the Brave New World!」（2007）

第14回 2011～2018年：「海市2.0」（2010）と「都市ソラリス」（2013、ICC）

第15回 ディスカッション

評価方法

種別	割合	備考
課題	20%	課題レポート、プレゼン等
日常点	80%	授業への積極的な取り組み