

メディア芸術論

選 択

開講年次：3年次前期

科目区分：講義

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：メディア・アート（Media Art）と総称される1980年代以降の新たな芸術表現分野を中心に、先端メディア技術と芸術文化・産業との関わりについて概観する。日本の特有語である「メディア芸術」（Media Arts）には、アニメやマンガ、ゲームなどの商業的コンテンツが含まれているが、その特徴的課題を世界のメディア・アートの文脈と比較する。先端メディア技術と芸術表現の連携は、古典芸術の種々のジャンル（絵画、音楽、演劇）を、デジタルメディア（マルチメディア）によって統合してきた。デジタル情報に一元化されることで、さまざまな芸術の境界は融解し、それまで分化していた諸芸術の統合が喚起されている。芸術のオープン・イノベーションが加速する中、非西欧的芸術の表現拡張が抱える課題と可能性についても理解を深める。

■**到達目標**：①現代アートにおける「メディア芸術」の再定義と展開を、20世紀後半からの情報メディア技術の社会的・文化的な変動と重ねて理解する。
②国際的なメディア・アートの歴史的な景観や主要なメディア・アートの取り組みを通して、組織体（organism）における育成の場（cell）の創出や新たな表現の場について考察する。
③メディア・アーティストの斬新な取り組みや発想から、その戦略と具体的アプローチを考える。メディア芸術の方法・展開を学ぶ。

■**担当教員**：

須之内 元洋

■**授業計画・内容**：

- 第1回 メディア芸術概論—媒体と芸術
- 第2回 メディア芸術の先駆者たち1—マーシャル・マクルーハン
- 第3回 メディア芸術の先駆者たち2—ナム・ジュン・パイク
- 第4回 メディア芸術の先駆者たち3—ジョン・ケージ
- 第5回 メディア芸術と社会変革—対抗文化としてのメディア・アート
- 第6回 絵画とは何か？ 視覚とメディア
- 第7回 写真という狂気をめぐって
- 第8回 映画の登場と視覚専制社会
- 第9回 ニューメディアの言語
- 第10回 人工知能AIはどこへ向かう？
- 第11回 音（楽）—聴くことの諸相
- 第12回 音（楽）とメディア芸術
- 第13回 ホビー・アイドル・ゲーム・広告とメディアの新たな関係
- 第14回 都市とメディア芸術
- 第15回 総括21世紀のメディア芸術、その新たな定義をめぐって

■**教科書**：特になし

■**参考文献**：適宜、授業中に指示します

■**成績評価基準と方法**：定期試験課題（学期末）60%、授業内課題20%、出席20%

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験	◎	◎	◎	課題に対する展開能力、独創性、社会性。	60
小テスト・授業内レポート	○	○	○	各回の課題を理解し、企画力、展開能力をみる。	20
授業態度 発表				積極的な姿勢を期待する	
ワークショップ課題・作品					
出席	○	○	○	2/3以上の出席(欠格条件)	20
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：創造産業論、メディアビジネス、デジタル映像史、インターネットメディアデザイン、放送メディアデザイン、デジタル・アーカイブ

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：理論的学習と具体的な創造表現の中で、メディア芸術が生み出す社会変革への視点、そして自身のアート表現戦略を学んで下さい。誰もがメディア・アーティストであるという観点を認識し、次代のアーティスト、デザイナーとして向かうべき方向性を見出して下さい。