

授業紹介

文化表現基礎論

副島善道 教授



作品分析から
芸術を定義する

文化を最も端的に表現するのは「芸術」ですが、私たちが実際に見たり聞いたりするのは個々の「作品」です。「芸術」は目の前にはありません。この仕組みを理解することが実は文化表現全体の展望と理解につながります。この講義は、「時間芸術」=広義の音楽と、「空間芸術」=広義の美術、の分析から芸術を定義し、さらに文化を解釈する能力を高めます。現代文化表現を4年間にわたり研究する基礎を固める1年次必修の科目です。

消費社会論

佐藤富雄 教授



消費社会から見る
文化表現の商品化

消費社会論の枠組みから現代の文化表現を理解します。現代社会では、「モノ」だけではなく、サービス、知識、情報、さらには芸術さえも「商品」として流通し、消費の対象となっています。現代の様々な文化表現も例外ではありません。むしろ、積極的に商品化し、消費を促進する戦略を活用しています。例えば、メディアミックス。単なる広告に頼るのではなく、音楽、CM、ドラマ、映画等がタイアップして売り上げを伸ばそうという試みもその一つです。

現代文化表現学特殊講義
(身体・モード)

横山太郎 准教授



サイボーグ的身体表現と
身体サイボーグ的状况

SFの世界の存在であったサイボーグが、近年のテクノロジーの進展によって現実の存在として社会の中に現れつつあります。この授業では、様々なジャンル(小説、映画、舞台、現代アート、マンガ等)においてサイボーグがどのように描かれてきたのかを分析したうえで、そうしたサイボーグの身体表現と、私たちが生きる現実の身体が置かれたサイボーグの状況との間に、どのような関係があるのかを考察します。

現代文化表現学研究入門
B

富川淳子 教授



「研究する」とは何かを
体験で学ぶ

この授業は、3年次から始まる専門分野の本格的な研究に備えて基礎能力をつけるための2年次の必修科目です。複数の分野から、自分の興味・関心に応じて春学期・秋学期にそれぞれ1分野を選択します。私が秋学期に担当する「現代文化表現学研究入門B」では、ファッションメディアの中核であるファッション誌およびその主要コンテンツの分析を通じて、研究とは一体どんなことなのかを、文献探しや調査、論文の書き方を実際に体験しながら学んでいきます。

現代デザイン基礎実習

高木庸 教授



手仕事で修得する
デザイン

現在のデザイン実務はコンピュータを使って行われていますが、アイディアスケッチからデザイン完成までの過程を手作業で体験することの重要性が見直されています。この授業は、紙(ケント紙)を主要な材料として自分でデザイン・工作し、照明器具のデザインモデルを制作する実習です。平面、立体を問わず、形、色、構成の表現技法を自らの手で体験し、現代の「デザイン」という行為は何かを理解することを目的とする授業です。

ポピュラーカルチャー概論

吉田信夫 准教授



世界の大衆文化に
びっくり!

前半は、歴史を遡って、世界のポピュラーカルチャーの主要なものいくつかを概観します。後半は、20世紀半ばにアメリカでポピュラーカルチャーや若者カルチャー、カウンターカルチャー等が誕生する経緯、その推移、進化、変遷、グローバル化と停滞の過程を概観し、文化やポピュラーカルチャーの特質を考察したり、それらの流れの中での日本のポピュラーカルチャーの客観的な位置づけ等を考察したりします。

デジタル表現基礎実習

伊藤穰 准教授

表現の幅は無限大。
コンテンツ制作に挑戦!

この授業では、パソコンを使って、画像の加工や音楽制作等を体験します。具体的には、フリーソフトを用いて、写真に写りこんでいる余計なものを綺麗に消すことや、人物だけを切り抜いて他の写真に貼り付けるなどの処理をします。また、ボーカロイド「初音ミク」や、フリーの音楽ソフトの使い方について学んだうえで、オリジナルのメロディーを作曲します。これらの作業をとおして、デジタル表現の基礎力を身につけていきます。



現代文化表現学演習I
(現代テキスト表現)

大塚博 教授

マンガやアニメを研究すると
人と時代が見えてくる

取り上げるのはマンガ・アニメ・絵本・現代文学などの現代テキスト表現。学生たちが数人のグループに分かれ、マンガやアニメ作品を研究し、資料を作り、発表します。発表を聞いて、受講者全員で意見交換します。そうして作品を深めていけば、はじめは見えなかったものが次々と見えてきます。人と時代が見えてくるのです。この経験、蓄えた力が、現代文化表現学演習IIでは、卒業論文の完成に大いに活かされることでしょう。

