

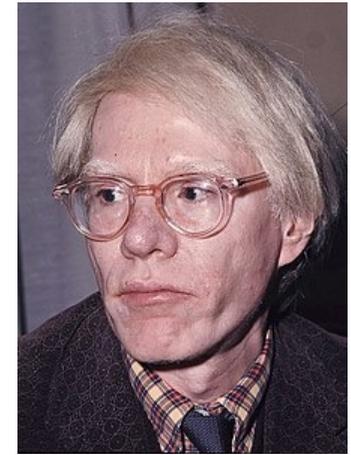
「芸術界」にイノベーションを起こした作品

5

ブリロ・ボックス アンデュー・ウォーホル



アンディ・ウォーホルの作品



ウォーホルの作品は、誰もが見るようなありふれたものでしかかも自分でデザインしたものではない。完全なパクリ

シルクスクリーンを使い機械のように大量生産 独自性も希少性もない

彼は何を考えて作品を作っていたのだろうか

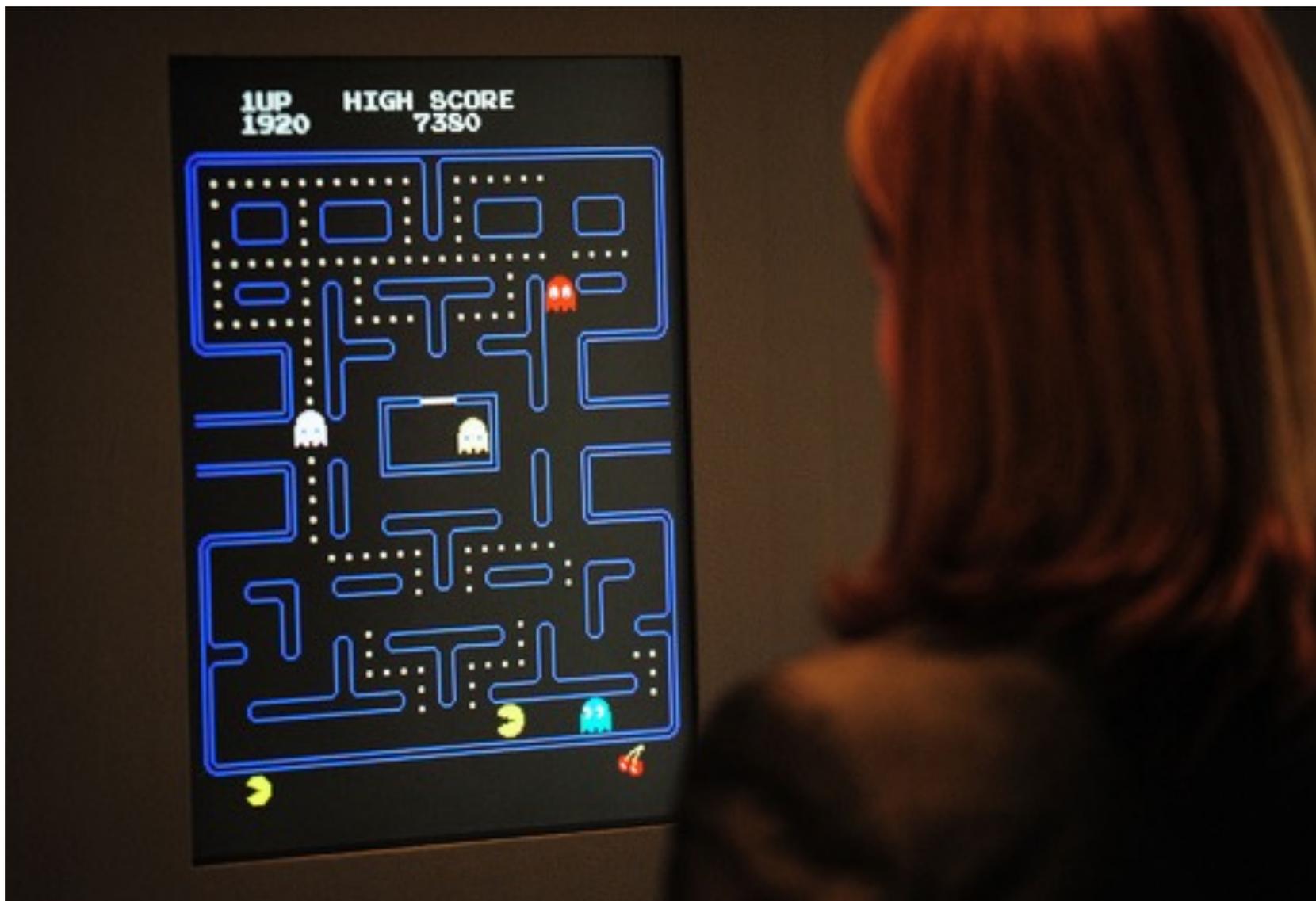
「13才からのアート思考」
(末永 幸歩)

**「ブリロボックス」はそれまで確固なものだと
思われていた「アート之城壁」を壊した**

**美術館は、絵画、彫刻といった「貴族」だ
けの場所ではなくなり、多種多様な市民が
堂々と展示される場所になり始めた。**

「13才からのアート思考」
(末永 幸歩)

MOMAに収蔵されるパックマン



MOMAに対する大手新聞批判

「MOMAはビデオゲームが神聖な場所に入ることを許し、ゴッホ、ポロックといったアーティストのそばに展示するようだ」

「悪いがゲームはアートではない。(展示することは) 芸術の真の理解がゲームオーバーになるということだ」

「13才からのアート思考」

(末永 幸歩)

これに対するMOMAの考え

「アートかどうかという議論には全く興味がありません。」

デザインというものは、人間の創造的表現の中で最高の形式の一つだと考えています。偉大なデザインを有するものならそれで充分すぎるほどなのです」

「13才からのアート思考」

(末永 幸歩)

問い

あなたは、美術館にゲームを展示することについて、どのように考えますか？

新聞社やMOMAの主張を参考に自分の意見を述べてください。

本質的な問い

「授業を終えてもう一度最初と同じ質問をします。」

あなたが考える「芸術」とは、何ですか？