

アート界のイノベーション⑤

通番	区分	テーマ	ねらい・概要	スライド	使用教材
1	I・II		アンディ・ウォホルの作品から彼の意図する変革を考察する。そのことを通して「芸術」という枠を設ける意義についても考える		
時間	スライド	ファシリテーション・生徒の活動・留意点など			
10分	<p>「芸術界」にイノベーションを起こした作品</p> <p>5</p> <p>ブリロ・ボックス アンディ・ウォホル</p> 	<p>これまで学んできた「アート界にイノベーションを起こした」作品を振り返りながら、今回取り上げた「アンディ・ウォホル」の作品について、どのような変革を起こしてきたのかについて考える</p>			
20分	<p>アンディ・ウォホルの作品</p>  <p>ウォホルの作品は、誰もが見るようなありふれたもので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</p> <p>「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「アートの城壁」を壊した</p> <p>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。</p>	<p>以前アンケート調査を行った「芸術として必要とされるための必須条件」を再確認する</p> <p>「自分自身で創作したもの」 「特別な技術を必要とするもの」 このような条件が必須ではなかったことに留意する</p>			
30分	<p>MOMAに収蔵されるパックマン</p> 	<p>自分でデザインしたものでもなければ、独自性も希少性もない彼の作品について、彼が考えていることは何か？</p> <p>個人で考えた後にグループでアイデアや意見を出し合う</p> <p>「アートの城壁」を破壊した</p> <p>同様にして、考える</p> <p>美術館にゲームの画面が展示された</p>			

<p>40分</p>	<p>MOMAに対する大手新聞批判</p> <p>「MOMAはビデオゲームが神聖な場所に入ることを受け、コンソール、ボックといったアーティストのそばに展示するようだ」</p> <p>「悪いゲームはアートではない。『展示することは』芸術の理解がゲームオーバーになるということだ」</p> <p><small>12/20/2017 10:00 AM</small></p>	<p>批判的、否定的な意見が噴出した</p>
	<p>これに対するMOMAの考え</p> <p>「アートかどうかわからない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ののです」</p> <p><small>12/20/2017 10:00 AM</small></p>	<p>これに対する美術館の考え</p> <p>「アート」がどういうものであるか、これには興味がない</p> <p>偉大なデザインがあればそれで充分</p>
	<p>問い</p> <p>あなたは、美術館にゲームを展示することに、どのように考えますか？</p> <p>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。</p>	<p>あなたは、大手新聞社、美術館それぞれの意見を聞いてどのように思うか？</p> <p>同じような例が、他にも見られるだろうか？</p> <p>「芸術」かどうか問題ではない。</p> <p>「未来創造」「これは授業（家庭科）ではない」という批判</p> <p>最後の振り返りとして、最初に1回目の授業の最初に行った質問「あなたが考える芸術とは何か」について考える。</p> <p>変容を自覚する</p>