

科目名	造形原理			科目コード	0206
開講学科	共通専門科目	単位数	4	形態	講義
教員名	高瀬博文				
授業の目的及びテーマ					
この授業の目的は、造形芸術の古典的原理と現代におけるその原理のオーバーライト（上書き）の仕方を学ぶことです。その場合のキーワードが、無意識（の作用）と言えます。					
授業概要					
造形芸術とは何か、そしてなぜ造形芸術が必要であるのか、という問題を考察するためには、まず造形芸術の原理を知らなくてはなりません。しかし現代の造形芸術はそうした古典的原理に対して、それを咀嚼しながらも、それを乗り越えて新たな地平を開こうとして来ました。そしてその乗り越えのためのツールの一つが、無意識（の作用）だと言えます。ということからこの講義では、哲学的精神分析的な観点から無意識の作用を説明し、主に絵画と映画について解釈を展開して行きます。					
授業計画					
<p>第 1 回：シミリチュード・シミュラクルと絵画（1）西洋絵画の原理と遠近法</p> <p>第 2 回：シミリチュード・シミュラクルと絵画（2）マグリットのシミリチュード操作法</p> <p>第 3 回：シミリチュード・シミュラクルと絵画（3）ウォーホルとシミュラクルの世界</p> <p>第 4 回：シミリチュード・シミュラクルと絵画（4）無意識の作用とは何か （その現れとしてのシミリチュード・シミュラクル）</p> <p>第 5 回：造形芸術と精神分析（1）ジャック・ラカンの精神分析理論</p> <p>第 6 回：造形芸術と精神分析（2）対象 a の理論と芸術</p> <p>第 7 回：造形芸術と精神分析（3）対象 a の理論から見た絵画</p> <p>第 8 回：造形芸術と精神分析（4）対象 a の理論から見た映画</p> <p>第 9 回：古典映画における映像としての運動（1）映像＝運動とは何か</p> <p>第 10 回：古典映画における映像としての運動（2）知覚としての映像、感情としての映像</p> <p>第 11 回：古典映画における映像としての運動（3）行動としての映像（大形式、小形式）</p> <p>第 12 回：古典映画における映像としての運動（4）心理映像（アルフレッド・ヒッチコック）</p> <p>第 13 回：美術作品における徹底操作（1）フロイトの徹底操作の作品解釈への応用</p> <p>第 14 回：美術作品における徹底操作（2）リオタールの文の哲学、カントの崇高の美学</p> <p>第 15 回：美術作品における徹底操作（3）荒川修作、ダニエル・ビュラン等の二重の転倒（徹底操作）</p>					
テキスト	『造形原理』高瀬博文著、大阪芸術大学			参考文献	
評価方法：					
<p>通信授業は提出課題 4 件を以って評価する</p> <p>面接授業は受講態度、授業中提出物などにより総合的に評価する。</p>					