

情報学部メディア表現学科教授高田哲雄の最終講義【CGとアートの融合】開催

11月16日（木曜）5限, 7201 教室（プレゼミ C）参加随時可能

異分野の同時追跡の中に新たな発見がある。

2000年4月に文教大学に着任してからちょうど20年が経過しました。前任校からもCGの専門領域を主としてきましたが、この数十年間”手描き”の絵画技法とコンピューターによる”デジタルな”表現技法の両側面からの研究をしてきました。さらに現在は立体映像ともクロスオーバーする先端的なコンテンツ制作にも挑戦しています。その中で様々なメディアに共通する仕組みが見えて来たような気がします。ある意味で”表現技術”は古典的な技法から始まり今日に至るまで簡単に言えば「絵画 → 版画 → 印刷 → 映画 → CG → VR」という変遷をたどっています。しかしあえて言うならば、メディアとして進化しつつも肝心の”感情移入”は置き去りにされつつあるともいえます。たとえば、”手描き”による表現は作者の”感情移入”が作品に現れやすく、自然と芸術としての評価を得やすい手段でもあります。それとは逆に”デジタルな表現は作者自身の”感情移入”にも技術的な壁があり、結果としての作品に対しても鑑賞者からの壁が存在します。これらの壁を超えるには”メディア表現における技術的な解決”と”鑑賞者に与えるイメージ力”の両側面から解決しなければなりません。現在取り組んでいるテーマは必ずしもエッセイのような”頭脳のトリックアート”を目指すものではありませんが、”表現技術”と”イメージ力”の双方から追求した”不思議アート”を目指しています。”テクノロジー”はあくまでも表現のプロセスに必要なものであって、鑑賞の対象物としているものではありません。最終的に鑑賞者の前に現われるものは血の通った”感情移入可能”で”詩的”なものであるべきだと思っています。

今回、プレゼミ C という実習を主とする授業の場でもあるので、学生はアプリを使用した実際のCGアニメーションの制作にチャレンジしております。従って今回の授業内では3部構成の展開で進めます。

- ① 学生が今進めている課題に沿ったCGの実際的な制作方法。（主にicloneを使用）約30分
- ② 高田が目指す【CGとアートの融合】についてのお話し。（学生は実習を継続可）約30分
- ③ ご来賓、および卒業生からの質問やコメントをお願いします。（質疑応答）約30分
- ④ 終了後、希望者による懇談会：参加自由（3201：3号館2F 廊下突き当り、情報学部会議室）

お問い合わせ→mmtake@shonan.bunkyo.ac.jp

高田哲雄略歴 1974年東京芸術大学大学院美術研究科修士課程修了（芸術学修士）、京都芸術短期大学造形芸術学科CGコース、映像コース助教授等を経て、現在文教大学情報学部メディア表現学科（前、広報学科）及び大学院情報学研究科教授。

受賞歴

- 2004年 亜細亜現代美術展インスタ作品で フジテレビジョン賞
- 2012年 東郷青児美術館にて『モナリザの彫像画』損保ジャパン美術財団奨励賞
- 2014年 第15回Japan Expoに出展。インタラクティブ・コンテンツ“歌舞伎”
- 2015年 亜細亜現代美術展（東京都美術館）にて文部科学大臣賞

2018年 亜細亜現代美術展『バベルの崩壊Ⅱ 東京都知事賞

参加団体 公益社団法人亜細亜美術協会理事、私立大学情報教育協会情報専門教育分科会委員、3DBiz 研究会監査委員、情報処理学会会員、日本映像学会会員、日本デザイン学会会員、日本国際文化学会会員 Mail mmtake@shonan.bunkyo.ac.jp

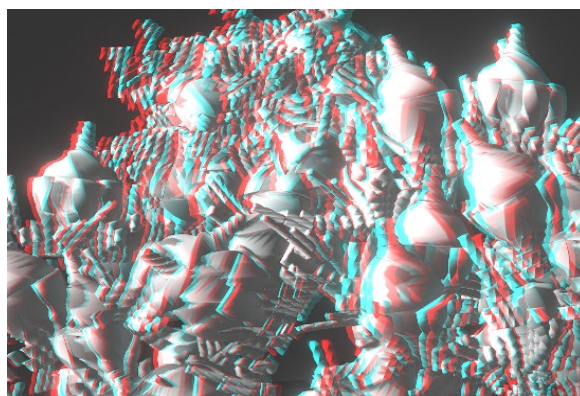
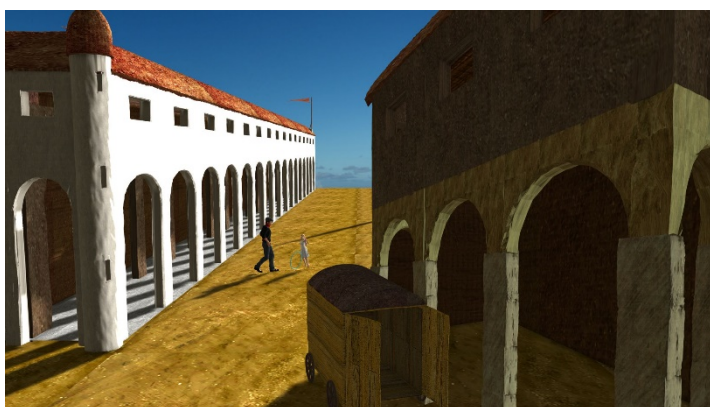


←
「モナリザの彫像画」
損保ジャパン美術財団
奨励賞受賞
立体視作品（赤青メガネ
で見るアナグリフ）
2012年

→
高田がデザインを担当
した茅ヶ崎市中央公園内
「赤とんぼ」山田耕筰の
記念碑 2012年



↓ DCEXPO 2017 「キリコへのオマージュ」 立体絵画 / 2018 東京都知事賞 「バベルの崩壊」 アナグリフ作品



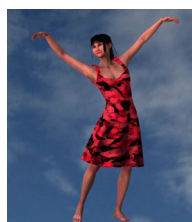
↓



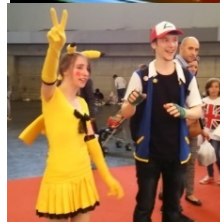
←
2015年メディア
アート「喜作,
奇策,気さく」

2014年 Japan
Expoに出展」
文部科学大臣
賞。インタラク
ティブ・コンテ
ンツ “歌舞伎”

→



SIGGRAPH Asia
2018 東京国際
フォーラム
Glassless 3D
映像 ↓





2019年第55回記念国際
公募画細画現代美術展
「Nemophila Angeles
I、II、III」→

