

2023 総合選抜入学試験 体験授業の内容について

成安造形大学

体験授業のポイント

1. 制作・企画に対して興味関心を持ち積極的に取り組んでいるか
2. 課題意図を正しく理解しているか
3. アイデアや構想段階、また制作・企画過程などで創意工夫ができているか
4. 教員や受講者とのコミュニケーションをとることができるか

授業名	キャラクターデザインを考える	授業名	鉛筆写生～観察から始めてみよう～	授業名	粘土による造形～粘土でつくる遊具～	授業名	地域のイベントを企画する
課題	アニメやゲームの企画書を用意し、キャラクターデザインが行われる現場を再現します。「デザイン」を実感してください。	課題	自然の中にある普遍的な色や形を発見してください。造形の基本となるメッセージを感じ取り表現してください。	課題	身体とモノの関係、大地との関係を考慮した「遊具」を粘土で表現してください。	課題	伝統的な祭礼や現代のお祭り（フェスティバル）などのイベントの仕組みを理解したうえで、人と人がつながる楽しいイベントを企画し、提案（発表）してください。
大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・資料 ・企画書 ・下書き用紙 A4×5枚 ・黒水性ペン ・色鉛筆（24色） 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・下書き用紙 A4×5枚 ・ハツ切画用紙(2枚) ・虫めがね ・卓上厚紙 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・油粘土 ・30cm×45cmの板 ・粘土べら、カッターナイフ ・下書き用紙 A4×1枚 ・直定規(15～20cm) 	大学で用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・メモ用紙 ・企画提案用ワークシート ・祭りやイベント企画に関する資料など ・色鉛筆 ・ふせん
持参するもの	・筆記用具	持参するもの	<ul style="list-style-type: none"> ・鉛筆(デッサン用)、消しゴム等、筆記用具 ・カルトン(画板)、クリップ 	持参するもの	・筆記用具	持参するもの	・筆記用具
具体的なすすめ方	<p>3つの授業を行います。</p> <p>第1授業は、様々なキャラクターデザインを紹介しながら、有名なキャラクターデザイン手法をいくつか紹介します。</p> <p>第2授業は、シンプルな図形をベースに、形からキャラクターを考える課題を行います。</p> <p>第3授業は、講師がアニメ、ゲームを想定した企画書を用意します。受講生はキャラクターデザイナーとして、その企画書を元に新しいキャラクターを生み出してください。</p>	具体的なすすめ方	<p>身の廻りにある小さな自然物(鉱物、植物、昆虫などの動物)をじっくり見つめていると、今まで気付かなかった美しい色や形を発見することができます。直接、手に取って観察したり、虫めがねで拡大して見てみると、人工物ではない普遍的な色や形が存在しています。そのすぐれた自然の造形を分析的に観察し、自然からのメッセージを自分の表現方法で描いてみましょう。</p>	具体的なすすめ方	<p>表現するものは、都市の公園などで見かけるブランコ、すべり台のような既製の遊具ではありません。例えば大地からはえ出たような有機的な造形や、大地から切り離された幾何学的造形によって遊具をイメージしてください。支給される粘土べらを使って粘土を盛ったり、削り取ったり、掘ったりして造形します。制作を始める前にアイデア・スケッチを描いて構想をまとめておくこともできます。作品は実物の1/50の縮尺で表現します。(例えば身長1メートル60センチの人物は、模型では3センチ2ミリになります)。</p>	具体的なすすめ方	<p>現代の地域社会には、様々なイベントが開催されています。一方で滋賀県は、伝統的な祭礼の宝庫といわれ、それぞれの地域の人々に支えられた独特なお祭りが年中行事として行われています。</p> <p>授業の初めに、伝統のある祭りを紹介し、どの様な理由でとりおこなわれるのか、またなぜその祭りが無くならず今まで続けられてきたのかなど、その目的や機能、役割などを考えます。次に、自身の身近なことや周辺の関係性などからアイデアをふくらませてイベントを考案します。(例題となった祭りの仕組みや流れを参考にしながら、)目的や機能、役割を作り出し、一つの面白い行事としてのイベントや祭りを作り上げてください。そしてそれを企画提案用ワークシートに図にするなどしてまとめ、最後に発表します。</p>
制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>デザインとは「設計」ともいえる仕事です。アニメやゲームなどのキャラクターデザインにおいても、それは変わりません。何らかの目的があり、それを実現するために設計されて初めて、効果的なキャラクターが生まれます。皆さんが娯楽として楽しんでいるマンガやアニメやゲームに登場するキャラクターも何らかの意図を持って作られたものに違いありません。では、そのデザインとは、具体的にどのように行われているのでしょうか。消費者の立場、依頼者の立場、デザイナーの立場など様々な視点からそれを考えてみましょう。</p>	制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>自然が作り出す造形には、何か法則がありそうです。いくつかの種類を見くらべてみると、それぞれが個性的で美しい形をしています。それらを比較しながら、観察してみると、自然から伝えられるメッセージが、もっと良く理解できるかも知れません。それが創作のヒントにつながります。複数の種類のものを描いてみましょう。</p>	制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>手を動かして形をつくることはモノづくりの原点です。特に粘土は一定のかたまりを表現し、不定形(混沌)から定形(秩序)を生み出す素材として有効です。あなたの手から思いがけない形がこねり出されていく。それは粘土による造形の醍醐味でもあります。身体とモノの関係については、例えば、「のぼる」「すべる」「かくれる」「もぐる」「はう」などの、バラエティに富んだ子供の身体の動きを想定すると形に説得力が出てきます。</p>	制作のヒントと担当者からのメッセージ	<p>地域のお祭りは、五穀豊穡や疫病退散など、神に供物を捧げて祈る意味と、地域の人と人をつなぎ、コミュニティを形成するという機能を持っています。また、現代のイベントには、スポーツや音楽、ワークショップ、マルシェなど様々な催しがあり、そこにも多様なコミュニケーションが展開されます。現代のイベントにも伝統的なお祭りにも①導入部（オープニング・神様を迎える）、②中心部（メインイベント・神様に捧げる）、③終焉部（フィナーレ・神様を送る）という3段階があります。その3段階を軸として、イベントやお祭りがなぜ行われるようになったのかという仮想のストーリーを考えたいうえで、地域の象徴となり、地域の人々に愛され、そして今後百年続いていくような楽しい企画を考えてください。</p>