

公開授業(分野): ビジュアルデザインⅢ(専門科目)

対象学年(履修区分): V系1年生(必修)

公開日時: 2019年6月3日(月)1,2限、6月4日(火)1,2限

■公開した授業の該当科目全体における位置づけ・進め方や工夫した点

ビジュアルデザインで必要なものの捉え方や観察力を養う描画を中心とした授業の初回。これまでデッサンの経験が無かった学生でも理屈を通して2次元の中で3次元を作ることが簡単にできる体験型課題。

はじめに1点透視図法についてレクチャーを行い、奥行きを作り方を製図的な方法で学ばせる。その後各自アイデアスケッチを進めて、画用紙に制作を移す。

本学では定期的にデッサン講習会を受験生対象に行っているが、そこに参加せず高校まででもほとんどデッサンを学ぶチャンスに恵まれなかった学生も少なくない。また、デッサン講習に通っていても形を正確に捉える(奥行きのある空間的な画面を作る)ことに苦手意識を持っている学生も珍しくない。3次元上に存在している物体を観て、その形の成り立ちを理解し、その形と同様のものを2次元上に再現する力を養うには本来かなりの時間を有する。

経験の有無に限らず理屈で奥行きのある画面を描かせることで、描画に対してのハードルを下げられると考えた。

特に指導上留意した点は以下の通りである。

- ・ 課題文にその日に行う内容の手順を簡潔に明記しておく。それによって聞きそびれたことも後追いできる。
- ・ 課題文の手順に沿って、口頭でも説明しながら板書する。それによって制作の進行、手順を明確に伝えられる。
- ・ 遠近法の基本に沿っていればアイデアは自由度が高くても良いことを伝える。それによって製作中のモチベーションを保てる。入学間もない学生の資質を探れる。
- ・ 制作を始めてしばらく経ってから評価のポイントを説明する。それによって中だるみの防止や各自の目標を立てやすくすることにつながる。
- ・ 課題文に明記しきれなかった部分(目線の高さ設定、対象との距離についての補足)はボール紙で作った立方体の箱を手にとらせて実感させる。それによって見え方の実体験が生まれる。

しっかり手順を踏まえて学習させることにより経験の有無に関係なく概ね誰もが一定水準以上の作品に仕上げることが可能となった。その土台を作らせた上で感覚的な部分をその後の課題により養ってゆくことができる。

■参観者や研修会での意見交換を踏まえ、次年度への改善計画等

○1コマ(7.5日間)だけの授業で描画の基礎の部分が多角的に学ばせようと課題を無理やり詰め込んでしまった感もあり、初回授業では手順のみの説明に終始してしまいがちだがこの課題を通して将来的にどのような分野で役立つのか具体的な事例をもっと提示すべきであった。すべての学生が描くことがうまくなりたいと思っているわけではないので、様々な分野にどのようにつなげて考えて行けるかその気づき、興味をくすぐるような事例を紹介すべきだと感じた。

○昨今様々な事情を抱えた学生が増えてきていることから助手も課題説明、講評時には教室内になるべく常駐してもらっているがある程度動き方を誘導してあげるべきだと感じた。

○当該授業では1点透視図法の説明だけにとどめているが、他の遠近法についても簡単に触れて後期以降の授業においても授業内で説明していくことを予告すべきだと感じた。

以上