

1. 教育の責任

近年、映像は表現においてもアウトプットの場においても幅を広げており、需要が高まっている。また、映像制作においては、企画から完成に至るまでにいくつもの考えるべきこと、乗り越えなくてはいけない壁がある。映像・アニメーション専攻では、そのいくつもある壁（問題）を乗り越えて（解決して）いく気力、体力も含めた術を身につけ、高まる需要に応えられる人間を育成することを目的にしている。

2. 教育の理念

映像をつくるのはとにかくしんどい。圧倒的に時間もかかる。制作過程で楽しいことよりもしんどいことのほうが多い。それでも制作を止めないのは、数や量ではしんどさを下回る楽しさの密度が濃いからで、その愉悦がつくることのモチベーションにつながっている。学生にはしんどい思いをしてまで映像制作をしたいと思わせる、その愉悦を感じてもらいたい。

3. 教育の方法

担当している 200 番の基礎科目は、ドローイングのアニメーションにおいて身につけてほしい技術を数多くの課題をこなすことで自然と身につくようにカリキュラムを組んでいる。また、技術だけでなく、表現力についても意識的になってもらうよう、課題内容に工夫をしている。具体的な課題として、物理法則にしたがった動き、自然現象、歩くなどのヒトの動作、生き物のしぐさ、スポーツの全身運動、感情表現などがある。

例えば「描画アニメーション制作」という授業課題のひとつに「手を振る」動作を描くというものがある。日常で誰もがする仕草であり、経験のある行為だと思うが、それを描くにあたっては注意が必要だ。まず、定速ではないということ。そして手の角度も変わるとのこと。これらをクリアすべく「ツメ」「のこし」というアニメーションの技術を使って自然な手の振りになるよう描いていく必要がある。これが手を振る動作を描くための技術で、学生にはこの技術を身につけて描けるようになってもらうのだが、それに加えて、誰がどういうシチュエーションで振っているかということも重要になってくる。元気な少女と弱弱しいおじいちゃんとはそのフォルムはもちろんのこと、手の振り方や速度も違ってくる。それをどう描き分けられるか、その表現力も必要なのだ。技術と表現、このどちらも蓄積していけるよう、課題内容を考えている。

また、実技授業なので基本的には個別対応となる。学生によって技術力やペースに差があるため、課題を進める速度もずいぶん変わってくるが、それを揃えることに注力し過ぎると学生のモチベーションを削ぐことにつながるため、そのバランスは慎重にとるようにしている。

300 番以降の授業やゼミなどは作品をつくることに重きを置き、そのために必要なスキルや知識、表現力を身につけてもらう内容にしている。これまでの課題と作品制作の違いを意識すること、描くことだけではなく、その前の企画や、描いた後の編集、音つけなどの重要性を理解すること、制作過程全体を見通して、作業を進めていく自己管理能力など、作品制作に欠かせない要素、能力を理解し、身につけてもらう。特にゼミでは個人制作とグループ制作の両方を経験してもらうことで、企画から完成に至るまでの作り方の違いや、利点や難しい点などを身をもって理解させ、翌年の卒業制作に活かす流れとなっている。

4. 教育の成果

100、200、300 と積み上げ式の授業内容となっているため、初めて描画アニメーションを始めた学生も着実に技術や表現力を上げることができている。また、学生の能力やペースにできる限り合わせた対応を心掛けているため、その面での満足度は高いと考えている。

5. 改善への努力と今後の目標

受講人数が多かった場合の対応について、まだ最適解が出ていないように思う。個別指導のため、人数が多いとどうしても待たせる時間が多くなったり、指導が行き届かなくなることがある。機材の充実、人員の確保など理想的な環境になれば解決はするが、現状の環境でどうすればもっとスムーズな対応ができるかが今後も考えていくべき課題である。

ティーチング・ポートフォリオ

大学名：大手前大学 所属：建築&芸術学部 名前：和田 淳 作成日：2023年11月23日

【添付資料】

シラバス（描画アニメーション制作Ⅰ・Ⅱ、アニメーション演習Ⅰ・Ⅱ、ゼミナールⅠ・Ⅱ、卒業制作）