

『造形基礎演習』について / オリエンテーション

- この科目は、メディア分野領域での専門性を培う為の教養として、クリエイティブの幅広い形態を学ぶ、アナログメインの作品制作を題材に設定した授業です。
- 前期は「いろ・かたち・構造」を実感し考察する各種の課題となります。
様々なものとの関わり実践から、自分の思考・創作のオリジナリティを探してみてください。

~~~~~  
クラスに分かれてローテーションを組み、  
3つの題材で課題制作を行います。  
(↑「フレッシュセミナーI」と同じクラスです)  
~~~~~

◆前期：3つの課題タームと担当教員◆

- ① 「色と質感：画材による色の振る舞い」 / 担当：加瀬 倫有（教室：503 講義室）
…色とは光源の光を、物が反射した光の周波数の分布率・反射率のことである。ということは物そのものの特性を反映しているということだ。伝統的な表色系を踏まえた上で物と一体となった色はどういった意味を持つかを、カラーインクやアクリル絵の具を使い体験していく。色の本質を考察し、その運用方法を学んでいく。
- ② 「立体造形：木のカービングオブジェ」 / 担当：新井田 宇謙（教室：504 工房）
…木を刃物で削る、ものをつくり出す基礎的な手仕事を改めて体験し、オブジェ/用途のない純粋な「よいかたち」を造形する。「よいかたち」とは視覚以外にも触覚など幅広い身体感覚と、素材との関わりから、自分の個性の実感と判断で発見していくものである。
- ③ 「構造の考察：ペーパーエンジニアリング」 / 担当：小林 統（教室：207 講義室）
…紙を加工して作品やデザインを作る技術や手法であるペーパーエンジニアリング。平面である紙を立体の世界へ展開する経験を通して、材質・構造などについて学ぶ。デジタル表現においても、アナログ表現での手作業や素材の扱いを理解していることで、より創造的な作業が可能となる。

◆授業日程・諸注意◆

4月11日(金)1限 から クラス各教室で、各タームの課題を開始します。

(詳細は「授業日程・課題ローテーション表」を参照下さい)

!! 自分のクラス・教室がわからなくなったら、とりあえず 504 へ !!

★ 服装注意! × 動きづらい ×, 手もと見にくい ×, 汚したくない × ★

★ 髪長い方! 束ねられるよう ヘアゴム等 用意のこと! ★