

ティーチングポートフォリオ

美術学部 美術表現学科

講師 伊勢 周平

1. 教育の責任

美術学部美術表現学科において、絵画の基礎科目、絵画および映像（3DCG など）の実技科目、実技科目を発展的に考察・実践する上で必要な理論科目および応用科目を担当している。また、サークル活動の顧問として、学生がお互いの制作態度の向上を目的としたディスカッションや展覧会企画を活動の中心とする『ID 研究会』を担当している。

美術表現学科専攻科目のうち担当科目を以下の表に示す。

領域	科目名	形態	学科・専攻	配当学年・時期	単位数	卒業必修	教職課程必修
基礎科目	絵画基礎Ⅰ (映像メディアを含む)	実技	美術表現学科	1 年前期	2	○	中・高一種 (美術)
	絵画基礎Ⅱ	実技	美術表現学科	1 年後期	2		中・高一種 (美術)
美術	洋画Ⅰ	実技	美術表現学科	2 年前期	2		
	洋画Ⅱ	実技	美術表現学科	2 年後期	2		
	洋画Ⅲ	実技	美術表現学科	3 年前期	2		
	洋画Ⅳ	実技	美術表現学科	3 年後期	2		
メディア芸術	アニメ・ゲームⅠ	実技	美術表現学科	2 年前期	2		
	アニメ・ゲームⅡ	実技	美術表現学科	2 年後期	2		
	アニメ・ゲームⅢ	実技	美術表現学科	3 年前期	2		
	アニメ・ゲームⅣ	実技	美術表現学科	3 年後期	2		
美術理論	メディア芸術論	講義	美術表現学科	3 年前期	2	○	
応用科目	地域創生演習Ⅰ	演習	美術表現学科	1 年前期	1	○	
	卒業研究Ⅰ	演習	美術表現学科	4 年前期	6	○	
	卒業研究Ⅱ	演習	美術表現学科	4 年後期	6	○	

2. 教育の理念

実技科目では、物質的なアプローチを伴う表現手段とマルチメディアに特化した表現手段のいずれにおいても、基礎となる道具・素材や各種デバイス・ソフトウェアの技術的な指導や、学生自身の制作に適う実践的な指導を行なっている。応用科目と理論科目では、学生が個々の制作において自覚的に作品や活動を展開するために必要な知識や考え方を習得できる

ように指導している。

3. 教育の方法

学生自身の諸感覚を通したイメージを制作行為に転化することを目的とする。そのために指導が画一的、一方的にならないよう、毎回の授業内で積極的に学生の当座の課題や達成目標を確認し、それぞれに合った手段で制作活動が円滑になるようにアドバイスを心がけている。また課題制作された作品の講評についても目的を意識し、次回以降の制作に活かせるように多様なものの見方や考え方を提供できるようアドバイスを心がけている。制作に関わる技術的な観点のみならず、コンセプトの面でも多様な視覚芸術、文化活動の事例を応用的に捉え、わけても自身の問題提起に結びつけるよう指導する。作品資料、美学・美術論の資料時代背景を象徴する資料を活用し、時代の中で学生自身の問題を多面的に捉えるように指導する。

4. 教育の成果

(1) 授業評価

学内で実施している学生からの授業評価アンケートにおいて令和5年前期分を以下の表に示す。履修者数と回答者数にばらつきはあるものの、おおむね高い評価であるといえる。

担当科目	開講時期	履修者数	回答数	総合評価
絵画基礎Ⅰ	1年前期	50	42	4.67
洋画Ⅰ	2年前期	—	—	—
洋画Ⅲ	3年前期	30	28	4.44
アニメ・ゲームⅠ	2年前期	46	32	4.57
アニメ・ゲームⅢ	3年前期	—	—	—
メディア芸術論	3年前期	57	14	4.71
地域創生演習Ⅰ	1年前期	51	45	4.24

学生からのアンケートや折々耳にする授業内容の感想についてそれぞれ記す。

実技科目については、課題数の設定や学生個人で異なる習熟度のバランスに配慮がある点などが評価されて、「教育方法」における成果がみられる。

『メディア芸術論』については、学生の実践的な制作にアクセスできる毎回の紹介資料や毎回配布される紙媒体の資料が評価されている。紹介資料については、東北エリアにおいて美術館への頻繁なアクセスと作品との接触に限られる学生を考慮し、映像や音響を使った作品は極力全編が把握できるように心がけている。紙媒体の資料は時代背景と美術史的な扱いやキーワードが総覧できるように心がけて作成している。反面、制作活動のフィードバックの機会として授業を捉えづらいと考える学生からは、「毎回何をやっているのかわからない」と一蹴される場合がある。『地域創生演習Ⅰ』についても、『メディア芸術論』と同じように

毎回の資料紹介が欠かせないが、授業のテーマ設定が学生の中で漠然としたままの状態では、資料のどの点に着目すべきか迷うという意見があった。

(2) 学生の活躍と成果

実技科目において、学生自身が成果発表の機会として組織する個展やグループ展が学内外で催されている。また全国・県内外の作品コンペティションでの受賞を果たす学生も多い。近年では学生個人の SNS を利用した発表の機会も多く、その中で商業利用を目的とした民間企業とコラボレーションの機会を得る学生もいる。

5. 教育の改善

例年同じ方法を採用しているにもかかわらず、学生によって就学意欲につながらない点について考察したい。とくに担当する講義『メディア芸術論』や演習『地域創生演習』においては、芸術表現の多様性を作家自身の思考背景や時代背景と関連させた情報として取り扱うため、学生にとって実感の伴わない一方的な情報として認識される可能性がある。また、学生個人の達成目標の有無や、授業のテーマ設定の難解さも大きく左右される傾向にある。

これを改善するためには学生の主体的な参加が求められ、授業形態にかかわらずアクティブ・ラーニングの導入が適当だと考えられるが、ここに具体的な方針を示したい。

近年の社会状況や美術的動向においては、「個人の生」と「他者との相互理解」、そして作品との関係性が以前にも増して重要な論題となっている。こと美術においてはモダンからポストモダンにかけて継続して実践されてきたテーマでもあり、「個人の生」は人間の尊厳から内省的な趣向にまで、また「相互理解」においては人格そのものから人格を形成してきたバックグラウンドにおよび、時代とともに拡張してきた。このような前提を共有し、美術を応用的にとらえる、言い換えれば個人の趣向や問題提起は全て美術に接続できることを強調し、教員も学生同士も個人の問題として美術を考えた場合の作品展開についてディスカッションできればと考える。