

大阪成蹊アート&デザインコンペティション

出品を考える皆様へ

●作品の発想について

作品を作るにあたって、イメージはどのようなところから発想するのか、アイデアはどうやって生まれてくるのでしょうか。実は、皆さんの周りにヒントになるものはいっぱい隠れています。どんな物事でも作品制作のヒント、アイデアになります。読んだ本から想像する世界、身の回りの風景、聞いた音楽から想像するイメージ、日常生活の会話から言葉が作品のイメージに繋がる場合もあります。もちろん、今まで見た美術作品に影響を受けることもあると思います。重要なのは、自分自身の視点でそれら興味の対象をよく観察し、調べることです。

興味の対象の背景にはどんなことがあるのだろうか？関連する物事はないか？そして資料をたくさん集めて、徐々にビジュアル化していくステップを踏んでみましょう。それらを自分自身の視点で色彩を選び、描く対象などを少しずつ具体化していきます。

自分の視点に自信を持って制作に取り組んでいただければ、「ワタシノセカイ」を表現できる作品に繋がります。

●作品の画材や制作方法について

使用する画材は、どんなものでも構いません。各ジャンルのイメージにしばられる必要はありません。普段使用している慣れた画材を用いてください。

デッサンのように上手く描写することも重要です。しかし、「ワタシノセカイ」を表現するには、それ以外の方法もたくさんあるはずです。

例えば、絵の具をチューブから直接用紙に出し、新たな紙を重ねてプレスし不思議な模様を作る方法もあります。

描くことが苦手ならば、紙を切り貼りするコラージュ技法もあります。普段使用している鉛筆や、ボールペンでも描くことは十分可能です。

画材や技法にとらわれることなく、制作にチャレンジしてください。



出品にあたっての注意

第三者の有する著作権・肖像権・商標権・意匠権などの権利を侵害するおそれのある作品は出品できません。



- ・他者の作品を模写することは禁止します。
- ・既存のキャラクターを使用することは禁止とします。
- ・二次創作・ファンアート等、既存の作品の設定やキャラクターデザインを流用したものは出品できません。

(映像)

<1> 撮影を行う場合、人物（偶然映り込んだ人を含む）への誹謗中傷など、不快感を与える内容を含まないこと。

<2> 自ら作詞・作曲・編曲・録音等を行った楽曲を使用する場合、曲毎に以下の①②③を備考欄に明記すること。

- ①動画における楽曲の使用箇所（分・秒）
- ②曲のタイトル
- ③権利者名（=自分の氏名）

<3> 著作権フリーの楽曲・効果音等を使用する場合、曲毎に以下の①②③④を備考欄に明記すること。

- ①動画における楽曲の使用箇所（分・秒）
- ②曲のタイトル
- ③権利者名
- ④権利が放棄されている旨を確認できるURL（CDの場合は、ジャケットなど印刷物のコピーを同封）

<4><3>以外で、他者が作詞・作曲・編曲を行った楽曲をBGMとして使用する場合あらかじめ権利者に問い合わせ、使用許諾を得るとともに、曲毎に以下の①②③④を備考欄に明記すること。

- ①動画における楽曲の使用箇所（分・秒）
- ②曲のタイトル
- ③権利者名
- ④権利者の連絡先（電話番号またはメールアドレス）

<5> 動画の中で音楽が流れる箇所が複数になる場合、すべての箇所に対して<2>~<4>を明記すること。

