

ゲームコース

吉田 浩

多彩なエンターテインメントをつなぐ授業

ゲームには色々なエンターテインメント（映画、映像、アニメーション、音楽、舞台など）の要素が必要です。本コースでは4年間のカリキュラムの中でゲームの企画・制作の授業科目以外に、このような分野に繋がる科目が用意されています。例えば映像制作の基本を学ぶ科目、2次元・3次元のアニメーションを学ぶ科目、音楽制作を学ぶ科目、シナリオを学ぶ科目などです。ゲーム制作は多くの場合、多くの人が同時に関わります。それぞれの専門の分野で各自の能力を最大限に活かします。このとき、専門分野以外のことについて理解していることで、よりスムーズな制作を行うことができます。本コースでは今年3月に第一期生の卒業制作展を開催することができました。作品はゲームだけではなく、各学生の得意分野を活かしたオリジナリティーあふれる作品（イラスト、映像、キャラクターセット）もあり、4年間の集大成として見応えのあるものばかりだったと思います。本コースに在籍していてもゲーム感覚・制作では共通のキャラクターをゲーム以外の分野（マンガ、アニメーション、ノベル、キャラクター商品開発など）と共同で企画して行う動きがあります。この場合にもゲーム制作の知識や能力だけではない分野に明るいことがプラスに働きます。

リアルな人間がひろげるバーチャルな世界

一方、キャラクターをベースにしていないゲームの分野において、専用のコントローラーを使ったソフトがこれまでゲームに親しんでいなかった人たちに取り組んで爆発的な広がりをみせています。直感的な操作性が多く的人に受け入れられた結果です。ゲームの仕組みを求める動きも始まっています。そのような新しいゲームの仕組みを考案するときにも色々な分野に興味を持ち、吸収する姿勢が成功をもたらしてくれます。コースの専門科目以外にも興味を持つて学ぶことが大事です。

ゲームはバーチャルな世界（コンピュータ）の中で拡がるコンテンツの一つです。しかしゲームを行うのはリアルな世界（現実の世界）に生きる人間です。専用のめがねで現実の世界と仮想の世界を同時に体験する小学生を描いたアニメーション「電脳コイル」のようなコンテンツ制作には、現実の世界に生きる人間同士のコミュニケーションが最終的な目的である事を忘れないで欲しいのです。本コースではそんな制作者の卵を育てたいと願っています。仮想の世界は現実の制約を軽減することで、人間の可能性を拓げていることにほかなりません。



ゲームコース一期生卒業制作作品 「1986」



ゲームコース一期生卒業制作作品 「SNOW DUST」

舞台芸術コース

宮井 市太郎

劇づくりは人づくり—舞台芸術は総合芸術

舞台芸術は総合芸術だと言われています。戯曲の内容をあらゆるノウハウを使って表現するからです。舞台という空間で、たくさんの異なる分野の人たちが、一つの目的に向かって力を発揮します。

舞台芸術コースでは、劇づくりのいろいろな方法や技術を学んで行くとともに、こういった人間関係やコミュニケーションの大切さについて学びます。劇づくりは、人づくりといえます。

舞台芸術コースの専門必修授業には、三つの特徴があります。

- ①劇づくりに必要な専門分野をすべて体験する。
- ②映像づくりやコンピュータを使った舞台表現を学ぶ。
- ③舞台美術・映像美術といった劇空間デザインを学ぶ。

これから舞台芸術の世界に挑戦していくういう皆さんには、以上の三つが重要なポイントになります。1年次では、物づくりに欠かせない表現の基礎を幅広く学習します。2年次では、舞台づくりの専門分野である、演技、演出、戯曲づくり、空間、装置デザイン、照明デザイン、音響デザインを演習します。3年次では、1~2年次で学んだ成果として課題公演を行います。本学のクリスタルステージを使用し、シェークスピアを取り上げ、研究します。4年次では、卒業制作、卒業公演が中心になります。3年間学んだすべてのノウハウを集結して取り組みます。

学外との交流・就職サポート

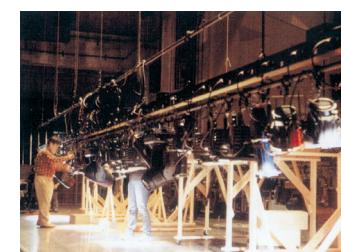
本コースでは、学外との交流にも機会を見つけ積極的に取り組んでいます。これまで自治体や地域の文化振興団体の主催する劇づくりに参加してきました。本年は、地元川西市が主催する「創作ミュージカル」の装置デザインとその製作のスタッフとして参加を予定しています。10月、秋の公演です。交流を通じて劇づくりが社会のなかで実際どのように作られているのか体験します。地域文化の大切さ、地域の人たちとの交流の意味を実感します。今年度の重要なポイントです。

また、本年度は就職する皆さんへのサポートにも力を入れていきたいと考えています。

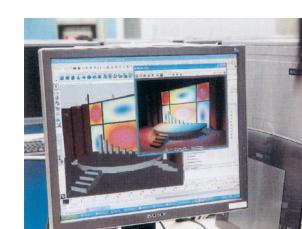
- ①個人面接を実施し、一人一人の希望を把握して、卒業制作担当教員が就職室と連携を取りながら、指導を行う。

- ②舞台関係のほか、テレビやCM、映画など映像制作分野イベント関係、また一般企業も視野にいれサポートしていく。

以上を重要なポイントとして取り組んでいきます。



「舞台照明デザイン」授業



コンピュータを使った舞台表現



卒業制作公演「クラウディア」



「劇空間デザイン」授業

「深い教養と生き方に裏打ちされた感性を磨く」

宝塚・梅田、新宿キャンパスの新入生に学長挨拶

平成21年度の入学式は東京新宿キャンパスが4月3日、宝塚・梅田キャンパスが4月4日、それぞれ催されました。今年度の新入生は3キャンパスの大学院生、学部生あわせて総勢503人。崎田喜美枝学長は「みなさまには感性を磨いていただきたい。感性を磨くには知識も技術も必要だが、それだけでなく、人間としての深い教養と生き方に裏打ちされてはじめて可能になる」と挨拶されました。

入学式の挨拶

崎田喜美枝学長

新入生のみなさま、そしてご家族のみなさま、ご入学おめでとうございます。

宝塚造形芸術大学の新しい仲間としてみなさまをお迎えできることを、心より嬉しく存じます。教職員一同、心より歓迎申し上げます。

宝塚造形芸術大学は、発足して22年のまだ歴史の浅い大学ですが、その最大の特徴は「挑戦する大学」と考えています。本学の理念である「芸術と科学の協調」にしましても、今でこそ、違和感無く受け入れられていますが、理念をつくった当時はあまり理解されませんでした。

私どもは、芸術・デザイン領域からメディア・コンテンツという新しい領域を立ち上げ、キャンパスも大阪・梅田にサテライトを、続いて東京・新宿にもつくり、今はこの3つのキャンパスを通信回線でつなぎ、サイバー授業も行っています。

特に新宿キャンパスは、大学院・メディア・造形研究科・修士課程からはじめました。学部は、本年度が3年目の新しい都市型の大学で、東京メディア・コンテンツ学部は充実した教授陣・カリキュラムで志望者が多く、その中から選ばれた方々が今日の入学式に出席されています。

来年度はさらに、大阪・梅田キャンパスに看護学部の創設を予定しています。芸術から医療分野への進出です。挑戦が続いている。

本学をつくった池田正男理事長は、今から2500年前の昔、ギリシャの哲学者ヘラクレitusの言葉、「川はいつも流れているが、流れている水は同じではない」をとても大事にしています。これは、情報を川にたとえた言葉として理事長はとらえ、時代の変化、流れを見きわめ、この変化に対応できる人材、これからの社会が必要とする人材を育てることが本学の使命であり、そのためには、つなに挑戦をしていかなければならないと考えています。

しかし、このことは大学のことだけでなく、みなさまご自身のことでもあるうかと思います。

さて、これから本学で学んでいくみなさまにお願いしたいことがあります。それは「感性を磨いていただきたい」ということです。私は、長年にわたってファッションデザインの領域で研究を続けてまいりました。日本ではじめて、ファッションを学問として体系化することができました。

感性というと、感覚的とか感情的なものとだけ受けとめられがちですが、私はもう少し幅広くとらえてみたいのです。知性や意志をも包含した人間の根源的な能力として考えてみたいのです。

デザインや芸術の分野だけでなく、政治、経済、科学、医療、ジャーナリズムをはじめ、さまざまな分野で一流とかプロと言われる人たちを見ていると、みなさん、例外なくすぐれた感性の持ち主なのです。

では、どうしたら感性を磨けるか。確かに知識は大切ですが、しかし知識を学ぶだけでもない。技術も必要ですが、技術を高めるだけでもあります。人間としての深い教養と生き方といったものに裏打ちされてはじめて、本当の感性は磨けます。

とりわけ、クリエイティブな世界を目指して本学に入学されたみなさまは、どうか、この4年間にこの感性を磨き、高め、そして、それを社会で表現できる人になっていただきたいのです。そのために本学のあらゆるもの、授業だけでなく、施設、教職員を含めて存分に利用していただきたいのです。

最後になりましたが、せっかくの4年間です。大学は学ぶ場であると同時に、出会いの場にもしていただきたいと思います。良き友、よき仲間、よき先輩、よき理解者を得ることは一生の宝になります。どうか、みなさまがそうした人たちと出会えるように心から願って、私の挨拶とさせていただきます。



授業のポイントはこれだ! 各学科コースの今年度の目標と授業方針

何のために、どのように、何を学ぶか——。

各学科コースの先生方に今年度の目標や授業方針、受講生への要望などをうかがいました。これを参考に、みなさんの日々の授業がより実り多いものになるように願っています。

ファッションデザインコース

炭釜 啓人

「デザイン力」「制作技術力」「企画力」を体系化

ファッションデザインコースのカリキュラムは、デザイン、制作技術、企画の科目で組み立てられています。本コースの学生は、「将来はファッションデザイナー」という夢をもって入学しています。しかし、実社会ではデザイナーとはいって、多岐にわたる知識が必要なことがあります。最近のファッション業界では、「デザイナー」という名称より、「クリエイティブディレクター」「アートディレクター」と呼称されています。ファッション業界ではブランド化が進み、大手企業であっても「企業名」より「ブランド名」が一般的です。「ブランド化」は、ファッションデザイナーが単に服のデザインをするだけにとどまらず、「ブランド」のイメージを作り上げて行かなければなりません。そこで必要となるのが「デザイン力」「制作技術力」「企画力」です。本コースでは、すでにこの三つを体系化したカリキュラムで構成されています。

デザイン力は、「ファッション アート アンド デザイン」でデザインの知識や発想力を養い、さらに「アートサーヴェイ」でトレンド(流行)の分析方法を演習します。技術は、縫製やパターンを基礎から学び、スカートから始まりスーツやコートを制作します。また、年に一度、大学主催のファッションショー「ユニバーサル・ド・宝塚コレクション」において、オリジナルのデザインを発表します。このショーでは、大賞や各メディアの賞が贈られ、学生の意欲を盛り立てています。企画に関しては、1年次の「ファッション マーケティング」で商品企画を行うための消費者の分類や生活感性の分析を学びます。3年次には、産業デザイン学科の他のコースの学生とコラボレーションし、ファッションデザイナーとしてブランドの立ち上げのための企画書とサンプル商品の作製をし、3年間で習得したコンピュータのソフトを活用したプレゼンテーションのデータを作成します。昨年度の卒業生は、2月に「ファッションデザイン学会」で卒業制作 ブランド企画を、大阪在住のデザイナーやアパレル企業のトップが出席される中発表し、意見を交換しました。また、「ユニバーサル・ド・宝塚コレクション」のノミネート作品についての発表も行われました。

本年度からさらに3授業科目を新設

本年度より、さらに企画の中の「クリエイティブ」の分野に力を入れるために、2年次に「ファッション アーカイブ」と「ファッション デザインテクニック」、3年次に「クリエイティブ ディレクション」という授業を新しく設けます。「ファッション アーカイブ」では、服飾やブランドの歴史をとおしてデザインのディテールやシルエットなどを分析し、新しいデザインのためのインスピレーションソースを見つけデザインの鍛錬をします。これに続く授業として「クリエイティブ ディレクション」では、デザインのテーマやストーリー、理念をあらゆるものから探しだし徹底的にリサーチを行い、デザインのアイデアを明確に打ち出すための演習をします。これにより、デザインのプロセスを理論的に解説することができます。



「ファッション デザインテクニック」の授業は、リアリティのあるデザイン表現のテクニックをアナログとデジタルの両面から習得し、クリエーターのプレゼンテーション能力を高めます。プレゼンテーションの中心はファッション商品であり、アピール力の提案が望まれ、ファッション商品をよりリアルに提案できれば説得力がより向上します。この3つの新しい授業により、より一層「クリエイティブ ディレクター」「アート ディレクター」としての能力を身につけ、将来社会や企業で力を発揮できるものと思います。

イラストレーションコース

大河 繁

音と映像の組み合わせにも挑む

広く知識と教養を身につけ、クリエーターとして社会に適応できる技術と精神力を養う。

一人ひとりの潜在能力を引き出して育てるために、講師陣がきめ細やかな指導を行う。

開設4年目、初めての卒業生を送りだして新たに5年目を迎えるイラストレーションコースは、手描きイラストレーションを大切にしつつ、新しいメディアに適応できるようフラッシュを使用したアニメーションやWeb絵本など音と映像にも挑戦しています。

厳しい社会状況の中で、時代の流れに適応できる方向性を見出す。先を見据えて、新しいイラストレーションの可能性を探る。

論理性を養う「イラストレーションプランニング」を新設

自分の制作した作品をいかに活かす事が出来るかをテーマに、客観的に作品を捉え論理的にものごとを組み立てる力を養う。

時代に合った説得力のある企画力を社会に発信していくことを目的とする。また、学外交流にも力を入れており、現在進行中のものや完了したプロジェクトは次のとおりです。

- ・ビジュアル系バンド、キャラクター制作／CDジャケット制作。
- ・毎日新聞「読んであげて」2009年12月 挿し絵決定。
- ・ハンゾウ動物病院壁画依頼。(縦3m×横4m) 4月制作開始。
- ・阪急不動産ジョイタワー イメージイラスト制作中。4月完成。
- ・青森県立保健大学マスコットキャラクター制作。採用決定。
- ・浜学園ハマキッズ教材用イラスト制作500点完成。
- ・自然総研カットイラスト制作。現在継続中。
- ・ビジュアル系バンド、キャラクター制作／CDジャケット制作。
- ・21年度用腎臓バンクポスター用イラスト制作。
- ・春、夏クリスタルメモリーCDジャケット制作。
- ・冬クリスタルメモリーCDジャケット制作。
- ・20年度用腎臓バンクポスター用イラスト制作。



青森県立保健大学のマスコットキャラクター(モリーとリンリン)を作成。

青森県立保健大学は開学10周年を記念してマスコットキャラクターを作成することになり、本学イラストレーションコースに依頼がきました。イラストレーションコースの優秀な学生10人が腕を競った中から4年次生 高岡春菜さんの作品が選ばされました。



卒業生 近松貴大君の卒業制作(カレンダー12枚)5月と10月。
この作品が評価されてTBS番組「ゴッドハンド輝」の番組宣伝用CMの背景の仕事をすることになった。

マンガコース

柳 たかを

マンツーマン添削授業・物語作り・学外交流

「マンガ家になりたい」とスタートを切ってもデビューまでの道のりのなんと険しいことか、デビューを果たせたとしてもそこからの道も、また苦労の多いものです。油断すればすぐ落ち、仕事がなくなる。そんな世界がマンガ家という仕事なのです。

かつて多くのマンガ青年達が手塚治虫という天才を目指にし、その作品からマンガを学んできましたが、近年は専門学校や大学でマンガを学べるところが増え、基礎技術や作品の添削もしてもらえる時代になりました。とはいえ、技術向上のためにはひたすら描くことしか妙薬はありません。マンガを描くのが何よりも好きという気持ちが分かれ目になります。

その上で自分のオリジナリティにくわえ、どこにもない自分だけの個性ある作品にできるかどうかです。

学校で教えてもらうことだけではなく、もがきながら自分で見つけるしかないものがあるということです。

マンガ家の条件として大切なことは締め切りを守ること。どんなに面白い作品を描く人でも締め切りを守れない人には仕事が来なくなります。

本学教授であり、「銀河鉄道999」「キャプテンハーロック」「宇宙戦艦ヤマト」の松本零士先生は、講演で「雑誌に載ってる作品を見てそれがプロの実力だととは思わないでください。ちゃんと時間をもらえたら、雑誌に載ってる50倍は上手に描けます。」とおっしゃっています。

連載を何本もかかえて締め切りがほぼ同時に来る、徹夜しても間に合わない場合には簡単なあたりだけを手がかりにいきなりベンで描き出すというスピードアップの方法で描くこともある、デッサンが少し狂うぐらいはご愛嬌なのです。

「締切り時間」を守ろう!

何故上記の様なことを書いたか、マンガコースでは、課題提出締め切りに間に合わない人が毎回相当数出ます。授業中口すっぽく「決められた日までに課題を出すよう」に言っても守れない人が多い。

そこで平成21年度は、最初のガイダンス時からマンガコースの一番の注意事項として「提出期限を守る」ことを強く言います。

実社会では、約束時間に常に遅刻してくる人は駄目人間と見なされかねません。卒業後を見すえて「時間を作る」人を増やします。

思いや考え方・メッセージを伝えるメディアであるマンガ。絵が上手なことは素晴らしいのです。「絵言葉」が豊かな作品は、説明的な台詞をばくことができ余韻がこる作品になりやすい。絵があまり得意でない人でも作者の狙いとイメージがしっかりしていれば物語にする方法は何かあるはずです。

絵はともかく物語の面白い人は、絵は画家に任せ自分はストーリー作りだけにすることもできます。絵にぐらべオリジナリティのある面白い話を作れる人は少ないのです。出版社やアニメ関連のスタジオはオリジナリティのある面白いお話を作れる人を常にさがしています。



大阪創造取引所の出展風景

物語作りには5W1H(いつ・どこで・だれが・なにを・どのように)や起承転結をふまえ、短いものをいくつも作るのが勉強になります。そして完成させること、完成しなければ面白いのかつまらないのか評価のしようがない反省がないのです。

できるだけ先生と学生が作品をはさんでマンツーマンで添削を受けられる機会をふやしたい。

2008年10月、マンガコースはイラストレーションコースと共同で、大阪中央区本町橋にある「マイドームおおさか」で開催されたコンテンツを作る団体とそれをビジネスに活かした団体同士の出会いの場である「大阪創造取引所」に出展しました。そして現在、そのうちのNECビッグローブ社とのコラボレーションを継続して進めています。今後、このような外部団体との協力関係が増えていくと思います。

アニメーションコース

辻田 幸廣

他のメディアとの相性のよさ・ だれにも親しめる伝達ツール

アニメーションは、「人やモノの動きを表現する芸術」です。こどもにも、高齢者にも、だれにも楽しめ、わかりやすい、しかもとても強力なメディア、伝達ツールです。他のメディアとの相性がよいことも大きな特徴です。アニメーションといえば、すぐにテレビアニメを思い起こす人が多いでしょうが、最近では、番組のオープニングやCMにもさかんに登場するようになりました。今後は一般的なニュース報道の中でも活躍が期待されます。そのわかりやすさが、ニュースの補足説明、状況説明などに大いに役立つと注目されているのです。

映像表現の多様化でアニメーターの活躍分野は広がる

他のメディアとの相性の良さを生かし、他学科・他コースとのコラボレーション授業や、共同制作も計画しています。アニメーションはコンテンツ産業としてまさに前途洋洋といつてよいでしょう。このコースは、コンピュータ技術によって映像表現が多様化するなかで、多彩な分野で活躍できるアニメーターの養成が目的です。

アニメーションコースの4年間は、以下のようないくつかのステップを踏みます。

- 1年次 アニメーションの基礎技術を学びます。
正確な知識と技術から動きを導きだす為の方法を身につけます。
- 2年次 アニメーションの応用技術を学びます。
アニメーションを繋ぎ合わせて一つのシーン(情景)を作り上げる方法を学びます。
- 3年次 アニメーション作品を作り上げます。
1、2年次で習得した知識、技術をもとに、与えられたテーマから、シーンを繋ぎ合わせて、ストーリーを作り上げる表現方法を身につけます。
- 4年次 これまでに学んだアニメーション理論や技法から、4年間の研究成果としてアニメ作品と論文を提出します。



様々な素材を使って、平面とは違った存在感のある表現を試みます。

■ 美術史・美術理論コース

関 隆志

卒業論文を書き、卒業作品を描きあげて

美術史・美術理論コースの特徴

1. 美術史・美術理論コースは、造形芸大の中で唯一の、「描いて・書く」能力を伸ばせるコースです。
2. 美術史・美術理論コースは、学年間に垣根がなく、大学院生も大学1年次生も一緒にのびのびと学び、遊ぶことが出来るコースです。
3. 美術史・美術理論コースは、大学生活をエンジョイし、満足度No.1のコースです。

美術史・美術理論コースの4年間

1年次

○描く：日本画・洋画の基礎技術を学び、名作模写の実習と、名作の石膏モデル作りと、木彫の実習を体験します。

○書く：最も大学らしい授業である講義を受講し、美術史の概説を学びます。

2年次

○描く：日本画・洋画・彫刻の修復技術の実習が始まります。

○書く：日本美術史・東洋美術史・西洋美術史の講義を受講しながら、美術史の実地研修として、特別展の鑑賞とレポートを書き、プレゼンを体験します。

社会へ飛び立つユニークなコースです。

3年次

○描く：より高度な修復技術を学びます。また、自主制作を勧められ、個々人の感性と才能をプラスアップすることに集中します。

○書く：西洋美術史演習など、資料を集めて論文形式の文章を書く演習が中心になり、英語などの原書を読む機会も与えられます。

4年次

○描く：卒業制作展に向けて作品制作に入ります。

○書く：卒業論文を書きはじめ、夏の卒論中間発表の合宿を経て論文を書き上げます。

美術史・美術理論コースの出口

設立7年目の若いコースですが、文化財修復の専門家、高校の先生、アパレル企業のプランナーとして、先輩が活躍しています。また、大学院でより高度な研究をしている卒業生が多いのも、美術史・美術理論コースの特徴です。



卒論を手に、卒業作品の前に誇らしく立つ卒業生（2009年2月大阪市立美術館にて）

■ 洋画コース

中村 貞夫

大阪市立美術館で成果を発表

2009年春に大阪市立美術館で開催された「宝塚造形芸術大学展 美術学科」では近年にない充実した作品の展示が見られた。特に4年次生の卒業制作部門はレベルの高い大作群が観覧者の足を止めた。

マンツーマン授業の成果

学生達は「若い感性」という才能を持っています。日本画コースは少人数

日本画コース

曲子 明良

日展、日春展にも毎年入選

日本画の基礎は写生をする事に始まります。写生をする事によって描写力と觀察力を養います。最初は身の回りにある空き缶や瓶、野菜や果物や花と言った静物から始めます。

慣れるに従い動物や人物、風景を何でも描くようになります。形を正確に写し取る事と質感を表現できる用に勉強します。写生を重ねる事によって対象の命や、温度や湿度、空気や音といった目には見えない物を捉えられるようになります。写生は絵を描く原点です。

写生によって得た感動を絵にします、日本画を描くには画材や技法を使いこなせる技術の修練を必要とします。感動と技術は車の両輪のような物です。どちらが欠けても良い絵は描けません。この事は日本画に限らずあらゆる分野で創作する者にとって永遠のテーマだと思います。

マンツーマン授業の成果

はじめはそれほど強い気持ちでなく入っ

これまでの自由度の高い授業に加えて、今年度からは基礎描写力を高める方針を立て、幅の広い授業内容になっている。入学時にはばらつきのあった油彩画も1年次の終わりには油絵具にじみ、個性的な表現ができるようになって、2年次には、具象、抽象を問わず、若者らしい感性で大作に打ち込んでいる。3年次のアトリエではそれが自分の世界を深めて、実験室のような雰囲気である。4年次生はこれまで学んだ技能と知識を開花させて、大きな飛躍を遂げるものが多い。

また、コンピュータの授業にも力を入れている。特に就職を見据え、Adobe Photoshop/Illustratorを中心とした演習や、3DCGを含む色々なソフトウェアを使ったデジタル化への展開などを試みる。クレイを使ったコマ撮りアニメーションやFlashアニメーションの制作もある。

新制作展、行動展、モダンアート展、一陽会展などに出展

油彩以外にも版画や現代技法（ミクストメディア）の授業を行う。

熱心な学生には新制作展、行動展、モダンアート展、一陽会展などの公募展への出展や、コンクール展への応募、個展、グループ展開催の指導も積極的に行っている。昨年は2年次の学生を含め、9名の学生、院生、卒業生が国立新美術館で開催の新制作展に入選した。

特別授業では先日、美術学科の他のコースと連携して、外国から来日したアーチストの講演会を開いた。アフリカから来た画家は本学の学生たちの素直な感性と熱心な質問に感心していた。



卒業制作奨励賞 4年 食野文子
「荒滝」 2008年度 卒業制作展



卒業制作奨励賞 4年 未田亜由美
「船と二つのタイヤ」 2008年度 卒業制作展

ですがその分マンツーマンで指導できます。ユニークでおもしろい発想の絵を描く学生が多くいますのでその良さを伸ばしてあげるのが私の役目です。画壇も美術業界も職人のよううまいだけの新人ではなく、新しい感覚や感性を秘めた才能の出現を待ち望んでいます。

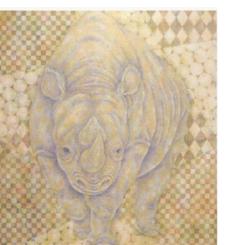
みなさんにはどんどん公募展やコンクール展へ挑戦してもらいます。毎年、本コースから日展や日春展をはじめ、いろいろな展覧会で入賞者や入選者を出しています。

挑戦する学生の数も増えてこの勢いは年々加速します。

日本画制作は技術的に制約の多いところもありますが新しい表現の可能性はいくらでも見つけ出す事が出来ます。新しい日本画をみなさんと共に創り出していくたいと考えています。



修士2年 田中直也 「映」
第40回 日展 (08.11)



4年 阪田智世 「Deux coins」
卒業制作 (09.3)



3年 城戸啓吾 「CARD」
春の造形展 (09.3)



2年 松井優美 「秋桜」
春の造形展 (09.3)



1年 横濱佐央里 「素顔」
春の造形展 (09.3)

■ 彫刻コース

市川 悅也

意志を伝える表現力を強化

心がゆたかな若者の育成のためにも美術教育は今後ますます重視されねばなりません。

本学でもこうした社会的なニーズに応えるべくとりわけ基礎教育の充実に力を入れています。

私は40年間の彫刻美術教育の実績があり本学で教えた卒業生の多くが、彫刻家・造形作家として美術界でその地歩を固めつつあります。

今年は表現したいものを他者に伝達する技術の鍛磨に、特に重点を置いて指導したいと思います。それはデッサン力の強化でもありますし、プレゼンテーション力の強化でもあります。意志を伝える表現力の強化を重点指導する方針をカリキュラムの底流に注ぎ込みます。より一層さめ細かい個人指導の徹底によってそれは実現されるものと確信しています。

数々の実績を見てほしい

在学中に制作された多数の学生作品が公共的空間に設置され、市民に受け入れられていますが、それらの起因となる公募展覧会の実績は枚挙に暇ありません。公募団体展では、国展、新制作展、二科展等に存在感を示していますし、市展、県展等々の受賞者も多数輩出しています。

その他、遠くは鹿児島県霧島高原のアートビレッジに多数の石彫作品が設置されていますし、宝塚の公園を彩ったり、川西市の市街地にも設置されています。

はじめはそれほど強い気持ちでなく入っ



1年 入江慎吾 「つぼみ」
川西市 企業前庭のモニュメント



1年 赤島 宜弘 「エーデルワイス」

てきた学生でも、制作の楽しさに引きずられて作業にのめり込み、公募展で受賞を重ね、一端の青年彫刻家に変貌を遂げるケースも多く見られます。

■ ビジュアルデザイン&アドバタイジングコース

山崎 昌久

時代の新しい現象や感性をキャッチし広告表現に

本コースは時代の最も新しい現象や感性をキャッチして、いかにして人々の心の奥底にある潜在的な要求に共鳴させるかと言ったコミュニケーション表現を課題とします。

情報伝達のメディアがデジタル化されることによって、ビジュアルコミュニケーション分野はますます多様化しています。なかでもコンピュータを活用したネット社会は、広告の世界でこれまでにない広がりと効果をあげています。

これから新しいコミュニケーション分野も含めたビジュアルを中心とした表現は基本的にはデザイン、つまりグラフィックデザインを抜きにしては成り立たないので。グラフィックデザインは伝える情報の「何を」を分かりやすく、興味をもって効率よく理解してもらうか、その上どのように良い印象を心にとどめてもらうか、そして最終的には最も美しい形で全体を構築していくかの術なのです。

コンピュータと感性の融合でめざす時代の心

本コース従来の印刷による2次元のコミュニケーション媒体におけるデザインから、現代から未来に通じる映像による3次元のコミュニケーション媒体におけるデザインの在り方を、グラフィックデザインを核として学ぶ構成になっています。授業の課題はデザインの現場や企業や団体多くのコンベンションの参加できるように配慮しています。学外のタウンウォッチングも広告デザインの中核をなすマーケティングに必要であり、授業の一貫として取り上げます。

ファッションなど他のコースとも合同でブランドデザインの指示をします。マーケティングからコンセプトの階段まで各コースのメンバーが一同に会して関わり、ビジュアルの領域はロゴなどのベーシックエレメントの設定から告知の広告、販促媒体の作成に責任をもって関わります。これは実際のビジネス社会で行われていることです。このような共同作等も授業で学びましょう。



山梨県の観光ポスター



麻薬撲滅のキャンペーンポスター

建築デザインコース・建築&ショップデザインコース 北澤 嘉浩

社会性、物語のある ブランドデザインを

このコースでは、都市・建築・インテリアにおけるデザインを、さまざまな実習を通して学んでゆきます。

社会性のあるデザインという観点を重視しているので、まず最初にはしっかりととしたデザインコンセプトを作ることから始めます。空間の意義や目的について、じっくりと考えるわけです。そういった経験は、都市ブランドや商業ブランドを提案する授業に生かされます。魅力あるブランドとは、見栄えがよいか人々に受け入れられるのではなく、ブランドの持つ物語が人の心をつかむということを学ぶわけです。

デザインをする上で必要な技能の習得もおろそかにはできませんから、そのための実習プログラムも数多くあります。

1年次にはCADソフトを使って図面を描く基礎を学びます。2年次には、3DCGソフトを使いバーチャル空間を創ります。そして3年次には、それまでに習得した技術を組み合わせて、完成度の高い総合的プレゼンテーションの作成を行います。このように、個々人のコンピュータスキルが基礎から段階的に向上できるようになっています。

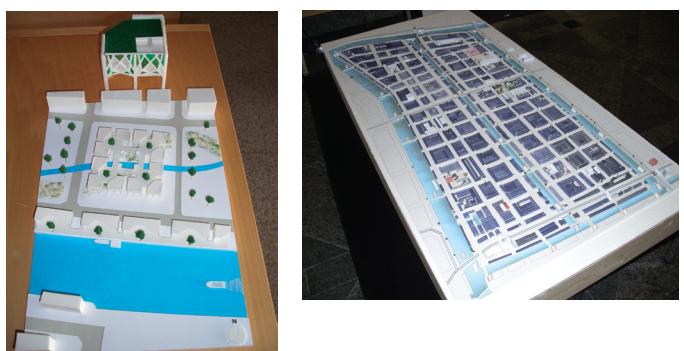
スケッチや模型制作などの手作業も、デザイナーとして自分の考えを伝えるためには必要なことであり、課題作品ひとつひとつを丹念に創ることを通して、「アナログ・デジタル」両方のバランスのとれた技能が習得できます。

建築士の受験資格にも 配慮した授業

今年度から建築士の受験資格が変更されることに伴い、建築の構造・法規・材料といった分野の授業にもさらに力を入れていきます。

良いデザインをするには、すぐれた作品に触れることが一番です。したがって、年に数回の都市・建築見学会を行っています。歴史的な建築物から現代の超高層ビルまで、自分の目で見て歩いて体験したことは、必ず作品制作に生きてきます。

このほか、まちづくりや都市計画の授業では、町並み景観のシミュレーションをしたり、古い時代のジオラマ模型を製作したりして、地元の町の人たちへの提案なども行います。



写真コース

北田 研索

プロの写真家を招いたワーク ショップなど多彩な実習

デジタル写真的登場は、わずか5年で写真界を一変させてしまいました。

けれど、日本写真家協会会員アンケートでは、いまなお6割近くの写真家がアナログカメラを重視して仕事をしている結果が出していました。

プロの世界では、まだデジタルを克服できない問題がいくつも残っているということです。

この様なことから、コースでは1・2年次はアナログを、デジタルは2年次後

半以降に学ぶ体制で授業をすすめています。

また、実践活動を重視し、著名作家の展覧会や写真画廊巡り、新聞社や印刷会社などの社会見学（写真1）活躍中の写真家を招いたワークショップで指導を受けたりしています。昨秋には、CANON 写真新世紀2007準グランプリの黒澤めぐみさんに来校していただき、受賞作の解説や撮影実習を行いました。（写真2）

企業との関わりも緊密で、広告写真専攻の4年次生が毎年夏休みにインターンシップでスタジオ業務の体験をし就職に備えています。昨年度は3年次生2名が3~6ヶ月間スポーツニッポン新聞社で第一線カメラマン達と共にプロ野球や芸能などの取材を行い、厳しいプロの世界を体験しました。（写真3）

デジタルもアナログも強く！

国内外のイベント参加にも積極的で、04年にコース学生会員が出品した日中韓学生写真展「アジア写真新風」（3カ国巡回）を皮切りに、05年名護写真祭に7学生が参加。同年韓国で開催された6カ国150人が参加した国際大学生写真キャンプに2学生が中国・視覚芸術大学写真学科を7学生が訪問し交流写真展に出品。08年2学生が中国・延辺大学写真学科を訪問、交流展と日韓中写真ワークショップに参加。本年2月には、韓国ソウルで開催された日韓卒業制作展に3学生が参加（写真4）と国内は勿論隣諸国写真展に学生たちとほぼ毎年のように交流を図っています。

学生たちは、卒業までに1度は個展をと指導しており、本年度から卒業制作展が大阪駅前ヒルトンプラザウエスト「ニコンサロンbis大阪」の大舞台で出来るようになりました。（写真5）

本学では昨年度から、他のコースの専門必修科目が受講できるようになりました。

アドバタイジング＆グラフィックデザインコース3年白桃里美さんは、制度を利用し年間写真コースでフォトテクニックⅠなどを学び、3月初め地元徳島で、取り壊される築114年の我が家をテーマに写真展「宝箱」を開催、マスコミにも大きく取り上げられ大好評を博しました。（写真6）



コンピュータメディアアートコース

岡本 正昭

「バーチャル絵本」の創作研究を スタート！

オーソドックスなアナログアートに加えてコンピュータ技術を利用して、アナログとデジタルをミックスした自分らしく新鮮で面白い作品づくりに挑戦したいという学生が多いようです。

最近の卒業作品でも、デジタルイラスト、歴史写真集サイト、USBおもちゃ、ビデオカタログ、3DCG映像、カスタムデスクトップ、ネット放送局、携帯デコフォント、上代環境サウンド、キャラクタアニメーション、水のサイエンスアートなど多彩な方向に关心を示しています。

こうした若者の気質、時代の空気の変化を敏感にとらえて、的確に授業や研究指導に反映できるように、学年担任制、3年次生から2年間の充実した研究ゼミ制度、資格受験の推奨など、きめ細かい教学アドバイスを実施してきました。結果、自分の作品制作の方向や方法に自信を持つ学生が増えて、中途退学者が減り、就職率の上昇につながっています。

アナログとデジタルの組合せで 多彩な作品に挑む

平成21年度のカリキュラムでは、基礎的な実技能力を強化するべく『プランニングデッサン』を1年次生に開講します。これは、描画方法の基礎的なテクニックをマスターしてもらうことに加えて、将来デザイナーとして不可欠な企画構想力を併せて身に付けてもらうことを目的としています。

またネット時代を迎え、国際的な視野を広げるために、3年次生の必修に「国際交流情報活用」を組み込みました。併せて『Webコンテンツデザイン』も必修化しました。

さらに、長期的な研究プランとして『バーチャル絵本』の創作研究を始めました。これは絵本の読み聞かせの更に一步先を目指す、バーチャルな体験型絵本です。大きな立体スクリーンに創作絵本を投影して、親子が一緒に絵本の世界に飛び込んで、絵本の中で体験的に子供達に学んでもらう仕組みです。最初に「野菜シリーズ」の絵本作りを研究しています。これから研究を積み重ねて、たくさんの子供達に体験型バーチャル絵本で楽しい夢をいっぱい語り合ってもらい、世の中を明るくしてもらいたいと願っています。



Webモバイルメディアコース

平山 壽邦

Webデザインの新たな分野へ 三つの取り組み

新年度からWebデザインの新たな分野へ向けた取り組みをすすめます。

第一は、Webコンテンツは文字や画像写真などを中心に制作されてきましたが、ブロードバンドの普及に伴って、最近では、インパクトある双方向の動画サウンド映像コンテンツが使用されるようになりました。今までの授業カリキュラムの中においても、Web素材コンテンツ制作として映像制作を行ってきましたが、特にFLASHなどを使用した双方向コンテンツをベースに、実写ビデオ映像、3D映像、アニメーションなどWebに特化した映像を中心としたコンテンツを制作する取り組みをさらにつなげていきます。

第二は、blogやSNSなど、いろいろなジャンルでのネットワークコミュニケーションのサイト制作では、ヒット数が多く、話題性のあるサイトや、特長あるサイトの取り組みが求められます。授業では具体的な事例をもとに、ネットコミュニケーション制作運営編成について学習を深めています。

このネットコミュニケーションの分野は、卒業生の就職先としてこれから有望と思われます。ネットコミュニケーションを取り入れた企業経営の中で、最も重要視されているブランドづくりに役立つとして脚光をあびているからです。

ネットワークを使った 新しい表現メディアを創造しよう

第三は、いろいろなメディアとメディアをつなぐインターネットの役割がますます大切になってきました。

今年の卒業生はこの分野の作品制作に取り組みました。卒業作品は大型テレビ画面に表現した映像作品を、インターネット上に映像コンテンツを観客に選択させ、その様子を、ビデオカメラで撮影し、それをネット上

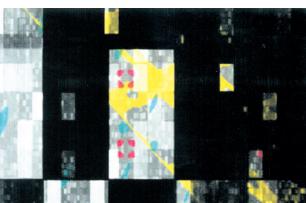


「ハイパーテキスト構成演習」の授業風景

にライブ映像で配信し、グローバルに公開された映像を見ながら、それを見た世界中の人们と、その作品についてチャットで、意見交換するという作品です。この作品は今年の卒業制作展で金賞を受賞しました。



リトルチャレンジャー！ 篠崎杏奈



RAINBOW FLIPPER 寺尾加奈子

ミュージックサウンドデザインコース

尾花 充／中伏木 寛

自分はムリ！ と思っている人はいませんか？

音楽は、爽やかな朝、ゆったりした夜、つらい時、落ち込んだ時などといった生活中で生きる気持ちを支えてくれます。自分が作った音楽で誰かを支える事が出来れば、こんなに大きな喜びはないと思います。そんな素敵な音楽を作るのは難しいと思っていませんか？自分はムリ！と思っている人はいませんか？

辛い時にもコンピュータ技術の発達のおかげで、気軽に自分のオリジナル作品を提供出来る環境が整ってきました。オリジナル作品をどんどん生み出す方法とアイデアを重視して指導しております。もちろん最初の学年では楽譜の読み書きなどの基礎学習は欠かせませんが、出来るだけ早く自分の持つ個性を音楽として表現することを目標にカリキュラムを組んでいます。



楽器を演奏できなくても コンピュータが！

このコースでは単に音楽を作曲・演奏するだけではなく、それをコンテンツとして仕上げ、流通させる各段階を徹底的に学びます。

演奏技術や、レコーディングの方法からコンピュータでの制作、各メディアでの音楽の使い方、そしてマーケティングの方法、コンテンツ・コピーライト（著作権）、最新の配信まですべての音楽コンテンツの制作・流通のノウハウを学びます。



コース内でバンドを編成しライブをします。メンバーとのコミュニケーション、他の人の音を聞きそれに合わせる訓練になります。