





美術学科

## 美術史・美術理論コース

関 隆志

### 文化財修復家・学校の先生や 美術館の学芸員・一般企業へも

最近、大学で教えていて楽しいことは、中高生の皆さんと話し合う機会があることです。社会体験のための「トライアル・ウィーク」で大学に来る中学生の皆さんや、出張講義先で高校生の皆さんと話し合う機会が増えていきます。

ところで、先日、出張講義先で、「芸大で勉強した人の就職先はどんなところですか」と質問されましたので、美術学科の美術史・美術理論コースでは何を学び、卒業後どんな可能性があるかについて説明しましょう。

美術史・美術理論コースは、憧れの名作の表現技法を再現したり、作者について学ぶことができる、日本で一つしかないユニークなコースです。さらに、調査に必要な英語の力や、発表のためのプレゼンテーション・テクニックを身につけることができます。古今東西の名作の模写には、日本画や洋画はもちろん、今話題になっている高松塚の古墳壁画や、レオナルド・ダ・ヴィンチの『最後の晩餐』なども含まれています。もう一つ、美術史・美術理論コースの大切な特徴に、文化財修復技術の修得があります。

### 実務英語やレポートの書き方も 授業で学びます

絵画・彫刻の表現技術を体験し、芸術や美術の歴史について学んだ学生は、「卒業論文」を書き「卒業作品」を仕上げ卒業します。そんな美術史・美術理論コースの学生が目指す卒業後の進路は、次の3コースに分けられます。

第1コースは、修復家への道です。将来、責任ある仕事にたずさわるため、3年になると選別された人に修復現場で学ぶ機会が与えられます。現在、文化財修復企業の正社員として現場で活躍している先輩がいます。

第2コースは、学校の先生や美術館の学芸員など、美術界をリードする立場への道で、教職課程や博物館学を履修して採用試験を目指すこととなります。その際、専門知識と経験をさらにレベルアップさせるために、大学院へ進む先輩もいます。

第3コースは、一般企業への就職です。美術史・美術理論コースでは、美術一般の基礎学力を身につけるばかりでなく、将来、会社に入って役立つ英語や、資料をまとめてレポートを書き、発表する方法を学びます。

美術史・美術理論コースでは、美術作品を【描く】ばかりでなく、レポートを【書く】能力も鍛えられるので、あらゆる職種への就職にとっても有利です。是非一度、本学のオープンキャンパスに参加して、美術史・美術理論コースで学ぶ楽しさを体験してみませんか？

大歓迎します！



西洋美術の基本知識としてギリシア神話を学ぶ、「西洋美術の源流」授業風景



修復作業の授業風景



卒業と同時に修復現場での活躍を期待される学生

美術学科

## 洋画コース

中村 貞夫

### 社会の要請に対応した 多彩なカリキュラム

“初心忘るべからず”とことわざが言っています。美しいものを表現したいと思って、長い道のりを歩み始めた学生達の素直な気持ちを受け止めて、育てていくことが、アートの教育の基本ですが、社会は今日、デジタルの方向に急速に進んでいます。アートが従来の中にも留まらず、世の中がボーダーレスにアートに染まっていく流れの中で、学生達が卒業後、どのような役割を担えるかを指導していくことが、緊急の課題になっています。

洋画コースでは、画壇の動向と社会の要請に対応して、現代美術、油彩、コンピュータ・アート、版画、パフォーマンス企画など、多彩なカリキュラムが組まれています。コンピュータの授業ではデザイン系の就職に必要とされるPhotoShop、Illustratorの習熟に加え、Webデザイン、Flashアニメーション、3DCG、ポートフォリオ制作などを学びます。さらに各自の創作活動に応じて、美術学科専用のコンピュータ室で教員の指導の下にスキルアップを図る事ができます。

### コンピュータ、アニメを学び、 舞台やテレビにも進出

特に、近年、ドローイング、デッサン、素描の授業が各学年に取り入れられています。イラストレーションの要素の強いこれらの科目で、見たものを的確に描写する技術を習います。言葉や文字だけでなく、絵で表せることが社会に出てからの即戦力につながります。

舞台美術制作やテレビ番組制作の現場などで活躍する先輩と、学生達の間のパイプが太くなってきているのを痛感することがあります。同じ会社に就職が決まったり、依頼を受けて、学生が描いた絵がドラマのなかで使われたりしています。

新作展や行動美術展、モダンアート展などの公募展に学生や卒業生が多数入選しているのも、最近の目立った傾向です。積極的なチャレンジが、クラス全体を刺激して、意欲的な作品が次々生まれ、卒業後も続けて学びたいという意欲を抱かせているようです。

アートは、アーティストとして発信したり、センスを生かして社会の現場で活躍したり、歩み出したら、一生継続、マラソンのようなものです。私達はアートを生涯教育として捉えようとしています。現在、本学の大学院（洋画）に学生と社会人の両方から、18名の在籍者があるのは、世の中の大きな流れ、社会的要請の一つと受け止めています。



大阪市立美術館で行われた卒業制作

美術学科

## 日本画コース

曲子 明良

### デジタル全盛だからこそ、手描き手 作りによる高度な技術や感覚を

コンピュータやデジカメあるいはメール通信といった無機質で顔の見えないデジタル文化全盛の今日にあって、これからは手描き手作りによる高度な技術や感覚が求められる時代が必ず来ると思われる。そういった需要に応える人材を育成しなければならぬと考えています。

科学文明は利便性と効率を追求して物質的には豊かな社会を築いてきたが、一方で環境破壊を招き、自然に対する畏敬の念を忘れ、人の心や教育の荒廃が噴出してきた。元来日本人は万物に心が宿ると考え、自然を敬い、物を大切に自然に優しい細やかな手作りの文化を作り上げてきた。この伝統を踏まえ、日本画コースの学生達には新時代を築くクリエイターやアーティストに育ってほしいと願っています。

日本画コースでは、日本画の基礎である写生を重ね、制作をすることにより自然を良く観察して自然の神秘や造形の素晴らしさを身をもって体験し、又、優れた日本の工芸品や日本画作品を鑑賞したり模写をすることにより日本の文化や日本の美の神髄に触れ、和の空間美の感覚を養うように指導する。この感覚を磨くことは将来いかなる分野の仕事に就こうとも必ずや生かされるものと確信します。

### 日展等の公募展にも入選者相次ぐ

これからの時代は益々グローバルな観点に立って生きていかなければなりません。日本が経済にせよ文化にせよ世界を相手にするのであれば、より日本的なものや和風へのこだわりを持つ事が大切であると考えます。

才能と意欲のある学生には日展等の公募展やコンクール展に積極的に出品してもらい、毎年のように入選者を出しています。プロの画家や指導者を育てる事を第一義に考えていますが、取得できる資格として中学校・高等学校教諭一種（美術）、美術館・博物館学芸員、各団体展の会員・準会員、その他各種検定士などがあります。



少人数制のもと、マンツーマンでの教員との会話やアドバイスを受ける日本画創作演習風景



実習風景



美術学科

## 彫刻コース

市川 悦也

### 感性とアートと資格と 加工技術の習熟を！

彫刻コースでは、「よき彫刻家は、よき職工でもある」をモットーに指導しています。

周到に準備された演習課題を誠実に消化する中で、職工としての気質と技術は着実に身に付くようになります。職工としての加工技術の習熟の裏付けとアートとしての彫刻表現は表裏一体です。課題作品を指導されるままに制作することで自然と加工技術に習熟している事に驚くと思えます。

彫刻制作に必要な加工技術は多様ですから、その全てを4年間で習熟するのは不可能です。しかし、無心で楽しく彫刻作品を制作している中で、しかも完成した作品が学外でも正当に評価される事を体験することで、制作意欲と集中力、そして加工技術への創意工夫が生まれます。それこそがベテランの職工の全てが身に付けている感性なのです。

本学彫刻コースに入学する学生のほとんどは、入学するまでは彫刻制作経験がありません。前期彫刻演習から、「ヨーイドン！」ハンディキャップ無しの一斉スタートです。指導教員や先輩のアドバイスを素直に受け入れて、最初の半年間で大きく飛躍します。

### ガス・アーク溶接や移動クレーン、 フォークリフト運転の資格も

在学中にガス・アーク溶接の資格や玉掛け、移動クレーン、フォークリフト運転等の資格が取れるように斡旋しています。先に述べた感性の習得と資格を持つことで、職工として生きることも、造形作家として生きることも、彫刻家として生きることも可能になりますし、それぞれの世界で必要とされる人材として期待されています。

もとより座業や営業マンになりたくて彫刻コースに来る人は居ないのだから、両手に作る肉刺と両目に沁みる汗の中から、制作することの存在することの意味と喜びを探してください。卒業生の多くが各美術団体展の会員・準会員・協友として活躍し始めています。一緒に学びませんか。



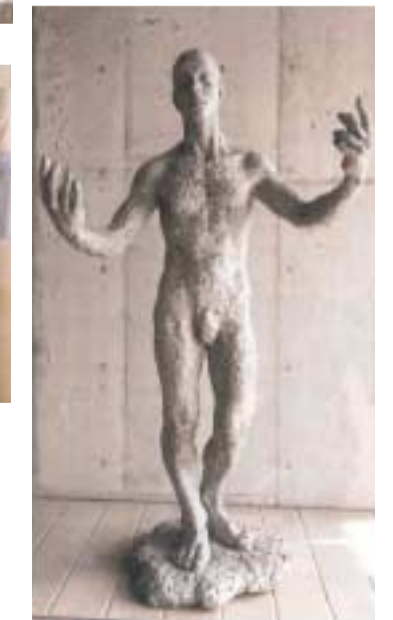
実習風景



一般企業からの依頼で、彫刻作品を制作（生徒作品）



実習風景



生徒作品



映像造形学科

## マンガコース

柳 たかを

### マンガを支える職種、影のスタッフは多様だ

近年、宝塚造形芸術大学をはじめ4年制の芸術系大学に相次いでマンガやアニメーションを学べる環境が生まれています。

これは過去約30年間に日本のマンガとアニメが海外に輸出され世界中に熱心なマンガ・アニメファンを生みだし、このジャンルで莫大な利益を稼ぎ出してきたことと無関係ではありません。

日本の成功を見た韓国や中国が自国にマンガやアニメ製作を行う環境を整備し、日本から学びつつ自国製のコンテンツで日本に追いつけ追い越せと走りだしました。

日本政府は日本のマンガやアニメが日本に学んだ外国のマンガ・アニメ産業に追い越されるかもしれないと危機感をもち、次代を背負う若い人材の育成を大学で行うように指導し始めたのです。

これまで、2年制の専門学校などでプロ経験のある講師のもとで技術主体の指導を受けるというのが主流でした。

ご存知のようにマンガを描く作業には次のような段階があります。  
①ストーリー作り（プロット・あらすじ）②キャラクター設定③ネーム制作（絵コンテ）④墨入れ（ペン入れ）⑤トーンワークなど。

2年あれば、一通りのマンガ制作作業をほぼ過不足なく経験できます。つまり技術を学ばなければなら2年あれば十分なのです。それ以上はひたすら描き、また「何を描くか、どんなストーリーにするのか」というアイデア出し・考える作業になってきます。

### 大事な「企画と編集」… どんなテーマを、どんなアイデアで

宝塚造形芸術大学マンガコースの3年次には「企画と編集」という授業があります。雑誌編集の現場では作ろうとする雑誌のテーマや内容について企画会議を開きます。雑誌の方向性、読者の好みの傾向など出せるかぎりのアイデアやメニューを出し雑誌の目次を決めていきます。

決めた目次に従って取材をし、記事を書き写真やイラスト・カットなどの素材を作り、読者の目線を読みやすさを意識しながらデザイン・レイアウトをしていきます。

友達とチームを組み力をあわせてやりとげます。既存のマンガ雑誌も次の新連載にどんなマンガを載せるのか、誰に描いてもらうかなど「企画と編集」でやる作業を繰り返しているのです。

このように雑誌に掲載されるマンガを陰で支えるスタッフなくしてマンガ業界は立ち行きません。

四年間マンガの勉強をするうちには、マンガを支える職種の多様さに気づくことでしょう。就職活動では四年間の経験に基づいた進路選択を考えることができる人になってもらいたいと思います。



制作風景



ドローイング授業風景



2006年度「ZOOKAマンガ大賞」の選考風景

映像造形学科

## アニメーションコース

柳 たかを

### インターネットへ携帯電話に、 アニメの需要はますます拡大へ

アニメーションは映画です。実写映画とは違い人間の手がフィルムのヒトコマずつをコントロールできるため、実写ではとうてい不可能な動きを作りだせるのがなんといっても魅力でしょう。

アニメーションコースへは、将来劇場用アニメーション制作に参加したいという希望を持つアニメーター志望の学生も多数来ています。

しかし国内のアニメ制作の現場では、人件費がかかるアニメーション制作を人件費の安い海外で行うということが日常化しています。

かつては、韓国や中国で色塗り作業をすませたセルを空輸していましたが、インターネットを利用できる現代では、国内にいながら海外のスタジオとの間でデータをやりとりしています。

そのため人件費の安い海外でできる仕事が国内から海外へ流出してしまいました。原画と原画の間で定められた枚数の動画で埋めていく作業を「中割り」と言い新人アニメーターが技術をおぼえるには欠かせない仕事ですが、これが人件費の安い海外に移ってしまったため国内で新人アニメーターが育たない空洞化現象が起きていると言われていています。

### メディアアートとしての アニメの将来を展望しよう

しかし、たとえばクレイ（粘土）アニメーションのように監督をふくめ数人で制作されるアニメーションもあります。アートアニメーションと呼ばれ、個人レベルの制作ですので作家の個性がしやすいアニメーションといえます。

日本ではコミックスを原作に制作されるセルアニメーションがよく知られていますが、本来のアニメーションはヒトコマごとをコントロールできるため、素材や動かし方を創意工夫することでオリジナリティを活かしやすいメディアアートであると考えられています。

毎年、世界各地のアニメフェスティバルで発表される短編のアートアニメーションのジャンルでは、作家ごと作品ごとに個性あふれるスタイルの作品を見ることが出来ます。

個人的には、一人でも活躍できるマンガ家と同じようにアニメーション作家が単独で仕事をしていける環境が整いつつあると考えています。

集団制作のテレビアニメや劇場用アニメーションの労働環境はたいへんきびしい状況にありますが、インターネット・携帯電話の画面で目にするアニメーションやアニメーション技術に対するトータルな需要は今後ますます発展が見込まれます。

大学でアニメーションを学び研究する私達は、広い視点にたってメディアアートとしてアニメーションを考え、将来どのような動き方があるのか慎重に考えていくことが大切です。



制作風景



生徒作品

映像造形学科

## ゲームコース

川村 順一

### 広くゲーム業界、映像業界が 芸大生を求めています。

ゲーム機の性能が急速に向上し、本物のようなコンピュータグラフィックスでの画像表現が可能となりました。また、1994年にソニーからプレイステーションが発売された頃から、ゲーム業界は、多くの芸術大学の卒業生を採用するようになりました。その後、優れたソフトに巡り合い、コンピュータグラフィックスに興味を持った学生の多くが、就職先にゲームやアニメを含めた映像業界を目指すようになりました。変化が激しいこともあり、この業界は、若い創造力を持った人材をますます必要としています。

### 実際の仕事を取り入れた授業で 業界に通用する技術を学ぶ

美術表現を学んだ学生の創造力や表現力を生かせる産業ですから、若いひとたちには活躍の場を求めて果敢に挑戦して欲しいと思います。本学はそのような学生たちを、様々な工夫と知恵を絞りながら支援していきます。

授業では、将来の就業先がどこであれ必要とされる基礎力やテクニカルスキルはもとより、仕事にふさわしい考え方や姿勢、いわゆるヒューマンスキルも養成できるようにしています。

基礎力については、デッサンや色彩設計などの授業で習得させ、テクニカルスキルについては、通常の授業や実際の仕事を取り入れた授業などを通じて、業界で通用するスキルを獲得する機会を設けています。ヒューマンスキルについては、授業の中で、常に重要性に触れ、実習を通じて養成します。

本学で学んだ学生には、それぞれ魅力的な人生を送って欲しいと思っています。



発想力と企画力を高めるプレゼンテーション授業風景



授業風景

映像造形学科

## 映画コース

社城 毅

### 実践的な映画・映像制作と コンピュータの技法習得も

指導理念

1. 人格の完成を目指す。
2. 社会の形成者として良好な人間関係を保てる人間性を育成する。
3. 幅広い教養に身を付け、専門的能力を培う。
4. 勤労を重んじる態度を養う。

カリキュラム（コース必須授業科目）

- 1年次。撮影や照明などの基礎的技術を学ぶ「制作技術」。現役の映画監督が作品作りを指導する「制作演習Ⅰ」。映画制作に必要なコンピュータの使用法を習得する「コンピュータグラフィックス」
- 2年次。高度な技能教育を行う。「映画技術」や「ノンリニア編集」「シナリオ演習」
- 3年次。産業界とのつながりを深める「映画実習」など。編集のAvid技術を習得すれば、就職に有利。

### 映画・映像産業界と学生を結ぶ 「インターンシップ」

1. 文化庁支援の「映画スタッフ育成事業」に参加。
2. 東映・京都撮影所で現場体験を積む。
3. 電通やイマジカなどの有力企業で業務経験。
4. プロダクションで撮影や編集作業。

就職活動

卒業生はインターンシップを利用して有利な就職活動を行っている。



制作実習風景





### 宝塚歌劇公演にも製作スタッフとして学生が参加。

現在のような情報社会では、とりもなおさず「新鮮な感性と高度な創造力と表現力」を身につけた人材が求められます。なかでも一部の分野の専門力より総合的な実践力を有するものが求められます。ITの進展により、個人で総合的なクリエイティブやプランニングが可能となったからです。

「総合的に“人の心”を表現する」舞台芸術コースでは、まさしく、この時代の中で、文化の担い手としての高い人間性の開発とプロとして通用する個性的な創造力と表現力を備えた人材の育成を指導の基本方針としています。具体的には①劇づくりの制作・演出②舞台美術・照明デザイン・音響デザインなどの空間演出③ムーブとボイスによる演技演出の三つの柱のもとに、劇づくりや空間表現のクリエイターの育成を目指しています。カリキュラム作成においては、舞台芸術に関する概論、歴史、演出論に始まり企画、演出、演技、舞台美術、照明、音響など舞台作品制作に必要なすべての専門分野が習得できるよう考慮しています。

進路指導としては

個人面談を定期的実施し、学生自身が将来何になりたいのか、どのような分野に興味をもっているか、具体的に将来への志望を出してもらいます。常に「一人一人の希望」を把握し、卒業制作担当教員が就職委員、就職課と緊密な連携を取りながら、それぞれ専門の立場から、進路指導を行っています。

### 舞台・テレビ・映画・CM・空間デザイン・企画宣伝など多彩な分野

卒業後の進路としては

さらに高い専門力の習得をめざして大学院へ進学するほか、卒業後は、シナリオ作家、演出家、俳優や、パフォーマーなどの舞台表現関係の分野、そして装置デザインや舞台衣裳などの舞台美術、照明、音響デザイン分野の制作スタッフとしての進出を念頭においています。また、舞台だけでなく、テレビやCM、映画など映像制作分野、さらには様々なイベントのプランナーやアートプロデュースの分野への進出も目指しています。具体的な企業としては

- ①舞台、テレビ、映画、CM、イベントなどの制作会社
- ②ディスプレイ関係、インテリア関係など空間デザイン企業
- ③様々な企業や自治体の商品開発部門、企画宣伝、広報関係
- ④文化会館、博物館、資料館などキュレーター、予備校、専門学校などの育成企業

以上の取り組みにおいては、社会との連携も重視しています。地域の文化振興財団やプロの演劇集団とつながりを持つなど、積極的にイベントや公演に参加するよう指導しています。

近年の例としては

- ・宝塚歌劇公演に製作スタッフ(インターンシップ)として参加。
  - ・財団法人「宝塚市文化振興財団」主催のオペラ公演に美術スタッフとして参加。
  - ・静岡テレビ主催空間デザイン公募コンペ「SING2004」に参加。
- などがあります。



舞台表現演習風景



舞台照明デザイン演習風景

### 授業で学んだことは一般企業の宣伝・広報などに広く生かせる

放送コースは、今年三月、一期生の33名が卒業しました。就職については、一年次から意識を持つように指導してきました。特に強調した点は、

1. 準備は早くから。
2. 人に頼らず、自分で動け。
3. 志望業種以外にも、幅広く多く受けろ。
4. アルバイト、契約社員になるな。正社員になれ。
5. 好きだけで決めるな。将来の生活を考えろ。
6. 受ける会社の内容を、よく調べろ。

以上のような内容です。

放送業界は、ご承知のとおり放送局では殆ど番組制作を行っていません。下請けの制作会社が制作をしています。当然番組を作りたい学生は、制作会社を狙うことになります。しかし大手の制作会社は数が少なく、大多数は規模の小さな会社です。一般企業に比べると条件面でも劣るところが多いのが現状です。

社会人になって自分で生計を立てていかなければならないことをよく考えて、放送、マスコミ関連だけでなく、一般企業も積極的に受けるよう指導しているのです。一般企業に入っても宣伝、広報などの職場で放送コースで学んだことが必ず生かせることが出来ると思います。

### 今春、就職希望者のほぼ全員の就職が決まる

放送コースでは、チームでの制作、学外でのロケ、取材、インタビューなどの授業を多く取り入れています。これはチームワークの大切さ、協調性の大切さを身を持って覚え、学外の社会人と積極的に接触して行動力を磨き、また忍耐力を身につけることを目的としています。まさに企業が望んでいる人材は、行動力、協調性、忍耐力のある学生なのです。放送コース一期生33名のうち、就職希望者25名(家業を継ぐ2名は除く)のうち23名の就職が決まりました。放送、マスコミ関連は10名、一般企業は13名です。

〈放送、マスコミ関連〉

テレビ局 番組制作 CM制作 音響設備 イベント企画 出版 通信 広告代理店

〈その他一般企業〉

飲料 外食産業 食品 アパレル 家電量販店 プライダル 住宅 介護 アミューズメント ビル管理 家電部品販売



授業風景



ラジオドラマ制作の実習風景



アナウンス・ディスクジョッキーの実習風景

### 静止画から動画まで領域を広げ、多彩なイメージを演出

今日のイラストレーションは静止画のみならず、パーソナルな環境での映像制作が身近になりはじめてから動画まで領域を広げています。

表現方法もアナログ(手描き)とデジタルを駆使した様々なイラストレーションが創作されて、描く人のコンセプトや精神、ウィット、ユーモアなどが写し出されている世界です。

本コースでは、絵を描くための基礎から始めて、イメージを形にする様々な表現方法を学び、コミュニケーションデザインの中で、イラストレーションの役割を考えながら、課題の意図を理解し、自由にアイデアを出し合い、独自のイラストレーションを創作します。

将来のイラストレーションの領域を研究しながら、個々の技術を高めて可能性を膨らませて様々な分野で活躍できる人材の育成を目指します。

アナログ(手描き)の授業とデジタルの授業を通して、イラストレーションに必要な基礎技術の習得から応用、展開。発信へとつなげる為に、1年次はデッサン、ベシック、ドローイング、アートI、デジタルIで基礎、2年次はテクニカル、キャラクター、絵本、クリエイティブティ、アートII、デジタルII、で応用を学び、今年からはデザインの中でのイラストレーションを学習する為にコミュニケーションデザインの授業が加わりました。

### 学生の作品は企業にプレゼンテーションし実際の仕事に繋がっていく

3年次ではアートIII、デジタルIII、エディトリアル、イラストレーションディレクション、タイプフェイスデザイン、デスクトップパブリッシング(DTP)などの授業では、イラストを描くだけでなく、イラストを使う立場からの視点でデザインも学び就職の準備に入ります。

グループ展や個展なども3年次からは積極的に開催し、完成度の高い作品は、デザイン会社や代理店にプレゼンテーションを行い、実際の仕事に繋がっていきます。

4年次では就職の為のプレゼンテーションの方法やイラストレーションの売り込み方などビジネスとしてのイラストを研究しながら、個々の考え方を社会に発信していきます。

4年間の講師陣は、アナログ(手描き)の授業では、プロの世界で実践しているイラストレーターが授業を担当し、デジタルの授業では、3Dイラストやフラッシュアニメーションを制作して活躍しているクリエイターや、デジタル環境システムに精通した講師が授業を担当しています。

「就職に関連する領域」

イラストレーター・イラスト制作会社・絵本作家・アーティスト・デザイン会社・デザインプロダクション・広告制作会社・印刷会社・ゲーム制作会社・アニメ制作会社・Web制作会社・イベント企画会社・報道関係・教員(中学校・高等学校)に進むことが出来ます。



オリジナルTシャツ(生徒作品)



画材の研究や表現の基礎を習得する授業風景



カレンダー(生徒作品)



大きな美術館から小さなギャラリーまで、学外授業風景

### 実社会との接点を重視した教員配置

〈目指す職の領域〉

快適で豊かな未来志向の日常生活と、創造性に満ちた秩序のある健全な社会の構築にビジュアルコミュニケーションの領域で、企業を通じて貢献することを目指す。

印刷媒体やデジタル媒体、また街頭や交通に関する媒体を活用して人々との意義あるコミュニケーションを計るクリエイティブディレクター、アートディレクター、デザイナー、プランナーとして創造の領域を担う人材を育成する。

〈基本姿勢〉

広告分野やグラフィックデザイン分野をコアとした、実践に近い形の課題が出せる内容の授業で構成。その上、常に新しいメディアへの対応を年度ごとに検証し導入するというフレキシビリティのある体制を取っている。

また、このデザイン領域ではコンピュータを外しては考えられない世界であり、最低限、表現の基本ソフトであるイラストレーターとフォトショップをマスターするなどリテラシーを重視、さらに表現を豊かにする発想にまで及ぶ応用技能へと極め細かく指導することになっている。また、MACとWINDOWSの双方を対応させるなど、デザインの現場でのスムーズな対応を主眼にしたカリキュラムを組んでいる。

もちろん、デザインでは発想力が何よりも大切なため、ハンドワークを中心に創造力を高めることを基本姿勢の第一に置いている。

### 広告・グラフィックデザインをコアに企業とタイアップ授業など

〈授業&日常態勢〉

3年次では特に実社会で活躍されている教員を重点的に配して、学生が自身の技能の特性が見極められて、それを研げる産業デザイン学科横断型のコース合同授業、実践的な課題の設定、デザイナーに必要なプレゼンテーションの機会も随所に配し、学外で発表する場も設けるなど実社会との接点を意識した授業態勢をとっている。

更に企業とのタイアップによるデザイン開発も授業に取り込み、現場のデザイナーや営業担当の人たちとの意見交換を行うなど生の声を聴くことも、また指導教員のデザイン事務所で実地研修を兼ねて現場の体験を行ったり、プロダクションでアルバイトの形で、コンピュータのオペレーションにみがきを掛けることも、授業に差し支えないレベルで斡旋という形をとっている。更にメーカーでの企業実習の参加も積極的に促している。その他ビジュアル研究所でポートフォリオの作成の指導や、学生個々人の志望に添ったきめ細かな取り組みを就職先との連携のもと行なっている。

不定期ではあるが宝塚市、川西市、大阪市、神戸市など近隣の自治体の行政や商工活動の一貫として行なわれるイベントに関するロゴやシンボルマーク、キャラクターの制作といったデザインに関する協力、あるいはコンペ参加を自治体と連携して積極的に対応する様になっている。



タイポグラフィ(生徒作品)

グラフィッククリエーション(生徒作品)



絵本&CDジャケット(生徒作品)



産業デザイン学科

## ファッションデザインコース

炭釜 啓人

### プロとしての即戦力を養う3つの教育体系

「ファッション デザインコース」では、卒業後すぐにプロフェッショナルとしてファッション業界で活躍できる教育を行っています。教育の目標は学生の感性を引き出し、それをアップすることにあります。そのため、単に専門知識や技術を習得する授業にとどまらず、特色のある実践的なカリキュラムを組んでいます。その教育体系は3つの柱で組み立てられています。

第1は感性分類教育です。ファッションをアートとしてとらえた「ファッションアート アンド デザイン」は、人体の基礎的構造を把握し、アナライジング（からだの分析）によるファッション プロポーシオンの作成から始め、ファッション デザインの表現技術、デザインの発想と知識を習得し、それによって感性アップをねらっています。

この感性アップの成果を発表する場として、本学ファッション研究室主催によるファッション ショーを開催しています。同ショーには1年次より出品し、各自の作品を公に発表するだけでなく、ファッション ショーを開催するためのシステムを実習します。大阪における主要な新聞社やテレビ局といったマスコミの協力により、ファッション ショーがより公的で広範なものとなり、学生のプロ意識と向上心を高め、さらにマスコミや社会的評価の視点を実際に体験することができます。

### 感性分類・コンピュータ支援によるアパレル制作・ビジネススキル

第2はコンピュータ支援によるアパレル制作技術を主体とした科目です。本学は、いち早くコンピュータ支援システムを導入し、1年次よりテキストデザイン、ニットデザイン、コンピュータ グラフィックス、パターンキャドや自動裁断機の技術を習得します。アパレル業界のコンピュータ支援システムを体験し、感性の向上とファッション制作技術を体得します。

第3は「ファッション マーケティング」などの企画、MD（マーチャンダイジング）といったビジネススキルの教育です。ファッション産業についてのマネジメントをはじめ、ビジネスの能力を開発するための授業をファッション アートとアパレル制作技術のカリキュラムと並行して、4年間1貫のカリキュラムを組んでいます。1年次より、ファッション アイテムや雑貨の企画、販売のための理論的な知識や技術を「ファッション マーケティング」の授業で習得します。3年次では、産業デザイン学科のビジュアルデザイン&アドバタイジングコース、建築デザインコース、イラストレーションコース、写真コースの学生とコラボレーションしてプロジェクトに取り組む「ブランドコミュニケーションデザイン」をカリキュラムに取り入れています。この授業では、他のデザイン領域とチームを組み、新規のブランド設立のための企画、デザインを実践的に行います。単なるデザイナーとしてではなく、ブランドのプロデューサーとしてのノウハウを習得することができます。さらに、3年次・4年次では、ファッション産業の企業との協力によりインターンシップを行い、実社会を体験します。



布目や布の流れ、動きを知り、思い通りに表現する力を身につける立体裁断



2007年2月16日、ホテル阪急インターナショナルで開催されたファッション ショー

産業デザイン学科

## インテリアデザインコース

加藤 力

### 就職に有利な資格の数々…

インテリアデザインコースで学び、その技術やセンスを社会で役立てるためには、資格の取得が必要条件となります。このために次のような資格をめざして、コースカリキュラムが組まれています。

1. インテリアコーディネーター：住まいの快適インテリアをプロデュースする専門家。在学中でも受験可能な資格で、就職には断然有利な資格です。  
(講義・実習科目) インテリアコーディネート概論(技術)、インテリアコーディネート概論(販売) / 2年、インテリアコーディネート演習 / 3年
2. インテリアプランナー：ショップインテリアやホテルインテリアのデザインに携わる高度なインテリアのプロ。高い技術力と感性が要求される資格。  
(講義・実習科目) ショップデザイン演習 / 2年 オフィスインテリアデザイン演習 / 2年 ブランドコミュニケーションデザイン / 3年 建築概論 / 2年
3. キッチンスペシャリスト：キッチン空間の総合的な演出と計画を進めるプロフェッショナル。より快適で機能的キッチンのデザイン資格。  
(講義・実習科目) キッチン概論 / 3年 人間工学 / 3年

### 住まい、ショップ、ホテル、キッチン、色彩、住環境福祉コーディネーター

4. インテリア設計士：インテリア空間を計画設計し、つくり出すための基本的資格。在学中の合格をめざして特訓します。  
(講義・実習科目) インテリア設計士概論 / 2年 設計製図1、2 / 1年
5. カラーコーディネーター：インテリアや生活の現場で色彩に関する総合的アドバイスやコンサルティングの資格。在学中の資格取得で就職に役立ちます。  
(講義・実習科目) デザインマーケティング / 1年 色彩学1、2 / 2年  
この他、住環境福祉コーディネーターやマンションリフォームマネージャー等の資格取得をめざして、勉強します。むろん。資格獲得は手段であって、目的ではありません。しかし明確な目標を掲げて、専門教育を修得して、卒業後の活躍と自己実現を図っていただけるよう用意しています。



在学中にインテリアコーディネーター資格の取得を指導する



インテリアを構成する製品全般をデザインする授業風景



分析力、発想力に加えて、提案力を求められるインテリアデザイン



産業デザイン学科

## 建築デザインコース

李 映一

### 企画→デザイン→プレゼンテーションをワンセットにした建築教育

就職は学生の知識やアイデア、技術などのデザイン力が社会に通用するかどうかを試す実践の場であります。このコースでは、「デザイン力」を磨き上げることを基本として就職に役立てる実践的な授業内容を組んでいます。

その主な内容としては企画からデザイン、プレゼンテーションをワンセットにした建築教育です。これはデザイン業界のみならず、現代の社会が求めているデザイナーにもっとも必要な能力でありますが、就職にも欠かせないものです。

たとえば、住み手を無視した建築デザイナーの勝手な住宅ではなく、生活者の多様な生活パターンに対応出来るように生活と空間の関係をうまく企画し、それをデザインした上で分かりやすく伝える（プレゼンテーション）ことが大事なのです。

現在の情報社会において建築デザイナーは、①企画力②想像力③表現力④造形力⑤コミュニケーション能力⑥技術力（エンジニアリング）の6つの能力を総合的に持ち合わせていることが求められています。これらの6つの能力を磨くことで就職に有利になるようにバックアップしています。

### 実践的な課題をこなしながら就職先に関連する業種の資格取得をサポート

今、世界では様々な建築が建てられています。その「デザインには必ず、理由があります」。その理由を社会的・経済的・空間的・造形的・構造的に分析して建築に対する専門的知識を指導します。これは就職や資格試験に直結します。

学生一人一人をプロとして扱い、実践的な課題をこなすことで就職先に関連する業種の資格取得をサポートする。授業以外でも公共的かつ民間のプロジェクトにも参加してキャリアアップに結びつけます。

コンピュータは建築関係の就職には外せない必須の道具である。1年から基礎を学びながら2年には図面や3D（立体）パースを描けるようになり、3年にはプロ的なスキルを身につけます。

建築デザインコース



学生が自由に発想する自発的な学びを重視した授業風景

プロダクトデザインコース



プロダクトコースの授業風景



飛行機や宇宙船のデザインも手がけるプロダクトデザイン

写真コース



写真コースの授業風景

商品撮影の授業風景

スタジオでの授業風景

学生作品

産業デザイン学科

## プロダクトデザインコース

中村 隆一

### 各メーカーからの求人を視野に入れた春の企業実習の案内

本コースでは3年生の終わり、3月中旬に全国的にデザインセッションを持つ、各メーカーが春の企業実習を行います。この実習は就職を視野に入れたもので、本コースにも各企業から（家庭電化機器、自動車、車両メーカー、レジャー産業の各企業）たくさんの案内が来ています。但し申込みさえすればOKというものではなく学生の作品集（ポートフォリオ）で、下選びをされて実習を受けますが一流企業からの求人は盛り沢山です。

### 2年前から実施のインターンシップをさらに充実させたい

又、全学期を通じて織内のメーカーに学生が課題を持ち込んで工場での製作実習をするインターンシップをすでに2年前から実施しており、このかたちを増々成長させて宝塚造形大の「シンパ」の企業群を数多く形成して行く予定であります。

産業デザイン学科

## 写真コース

吉川 直哉

### 対象に向き合ったときの感情や思考を培う〈表現力〉を重視

写真コースのカリキュラムでは、知識と実践の両方から、「技術力」と「表現力」を身につけるように組んでいます。知識は主に講義の授業で学びます。教員が自ら国内各地や世界を巡り、アンテナを張って集めてきた最新情報を、熱いうちに講義に反映させるようにしています。実践は、アナログとデジタルの演習の授業です。写真といえばデジタル写真が当たり前の時代ですが、デジタル写真とアナログ写真（フィルムを使う銀塩写真）の両方を学ぶのには理由があります。特に、1、2年次では、アナログがカリキュラムの半分以上を占めています。それは撮影で対象に向き合うときの感情や思考、そして、手で操作することに、たっぷり時間をかけることが大切だと考えているからです。それが「表現力」です。「表現力」がつかると、後で社会に出てデジタル写真を操る場合にも、柔軟な応用の利く、本当の力が身につくこととなります。

### 広告・芸術・報道の3分野で社会へのパスポートを

各授業には課題があります。課題は、高校までの宿題とは少し違って、それぞれの学生が個性を反映させて、自由に表現する部分が重要視されます。誰でも素晴らしい個性を持っているから、「個性をどれだけうまく目に見える形（作品）にできるか？」が大切になります。写真コースでは、入学してすぐに課題に取り組むことで、個性を自分で発見し、それを目に見える形にすることは「作品にする」を重点にしています。そして、4年間の課題を一本の線をつなげて、その延長線上に、「就職」が直結している一貫した教育姿勢をもっています。1年次の課題「写真集制作」で表現する喜びを味わい、2年次の課題「ポートフォリオ制作」でそのレベルを上げ、3年次で、アドバタイジング（広告）、ファインアート（芸術）、フォトジャーナル（報道）の3分野でさらに専門的に掘り下げ、4年次で「卒業制作」へと導く、一貫した教育姿勢をもっています。また、毎年、春と秋に「造形展」を開きます。「造形展」は毎年の中絶発表の役割を果たします。そして、4年後、世の中に出て恥ずかしくないレベルの「作品」が自動的に手にできるはず。『作品』は、雄弁に素晴らしい個性を語り、社会に出る際のパスポートになります。



## コンピュータメディアアートコース/ウェブ・ホームページデザインコース/ サウンドデザインコース

志水 英二



コンピュータメディアアートコースの生徒たち



コンピュータメディアアートコース授業風景



ウェブコンテンツデザインコース授業風景



ウェブ・ホームページデザイン(生徒作品)



サウンドデザインコース授業風景



サウンドデザインコース授業風景

### 私たち教員も全力で就職支援します たとえば…

ある日の研究室風景です。二人の学生が机を挟んで座っています。「あなたの作品とこの会社の関係を説明してください」「両方ともわたしが気に入ったからです」とたんに、横で座っていた先生から「あのね、面接ですよ、気に入った、とはなんとという表現ですか! もっと、具体的に、丁寧に!」の叱責。「君は造形芸大の学生ですよ。作品の説明が得意なはずですよ。なんですか!」その後、先生から「会社とは何であるか、会社は何を求めているか」現代社会論が始まります。こうして、クリエイターの卵の卵に育った学生が、とりあえず席をおきたい会社について知ることの勉強を始めます。

ある日、一通の封書が高等学校から。芸術情報学科の学生が母校で教育実習の仕上げで教壇に立つので、見学してほしい、とのこと。高校の教室を訪れると、40名ほどの生徒、数人の先生方が見守る中で、授業が始まる。準備したおりの台詞回し、しかも、口ごもりながらの語り、それでも一生懸命な想いが生徒に伝わり、無事、終了。先生方のお世辞のお褒めの言葉をいただいて、ほっとする。大学の私の部屋にやってきた学生が「先生、先生の気持ちがよくわかりました」の一言、いまさら言うな、といいたいところをこらえて、「いい先生になってや」。

ある日の授業の後、熱心な学生から「先生、アルバイトしたい、マクドはいいや。コンピュータ作品が作れるアルバイトをしたい!」電子マニュアル作りの会社をやっている昔の教え子に電話、「センスのいい、熱心な学生がいる。忙しい、言ってきたから、手伝いが要るやろう」。話がまとまり、アルバイトが始まる。先日、社長が「先生とこの学生さんたち、ようがんばる、卒業する学生でまだ就職の決まっていなくていいですか?」

すばらしいセンスを持つクリエイターの卵とはいえ、ほとんどの学生の最初の一步は会社から始まります。最初の席をうまく確保するためには、学生と先生、両方のこんな努力が必要です。学生へのアドバイス:就職について先生はなんらかの支援をすることができます。これが決め手になるかもしれません。一人で挑戦しないで、必ず先生に相談してください。

### 芸術情報学科の得意技は 「プランづくり、企画づくり、それを表現できる技」

芸術情報学科の学生のもうひとつの得意技、これはプランニング、企画作りとそれを豊かに表現できる技です。「プランづくり、企画づくりがうまく、そのプラン、企画を豊かに表現できる才能をもつ学生」すなわち、プランニングスタッフの卵です。造形芸術大学だからこそ育てられる「時代を見通すことができる独自の個性、時代を企画できる独自の個性、時代を改革できる独自の個性、時代への新しさの導入できる独自の個性をもって、ビジネスプランや企画プランをつくることのできるプランナーやプランアシスタントになることができる学生」がもうひとつの姿です。

クリエイターの卵として自分をアピールできる人もよし、プランニングスタッフの卵としてアピールする人もよし。後者の方がとりあえずの席を確保できる機会が多いことから、この道でがんばることを薦めています。

### 3年次から就職活動の具体的な指導を始めます

3年生になると「特別研究」という科目が始まります。この科目の目的はふたつあります。ひとつは、4年次の卒業制作、本学で学んだ4年間を大成する作品づくりの前段階で、作品創作の勉強をすること、もうひとつは、最近の就職活動は3年次から始まりますので、面接の折、自分の作品を提示して、自分の能力を示さなければなりません。そのための作品づくり指導の時間です。この時間を利用して面接の折の心構えまで指導する先生もおられます。したがって、芸術情報学科では3年次から就職活動について具体的な指導を行っています。

先生方の産学協同研究から生まれた企業との友好関係、先生方の友人の企業との接点をフルに活用して学生を企業に紹介しています。また、2年次、3年次の段階からインターンシップという形で企業に派遣し、職場経験に裏付けられ実社会に通用するスキルの修得に力を注いでいます。

### 高校の「情報」教員の道も開けています

卒業生との卒業後の連絡を密にして、卒業生がいる企業情報を得ています。求人情報があれば、すぐにも対応できるようにになっています。

コンピュータに関わる職場について、若い人が必要とされる職場は技術的に最先端の場であることが多いので、講義・演習においては、最先端技術や進歩の状況についてを講義し、演習するように心がけています。

本学科は高等学校の授業「情報」の第1種免許状を付与することを認められている学科ですので、高等学校教員も本学科の卒業生が活躍できる場となっています。したがって、教育関連科目を履修するための配慮をしています。

コンピュータ関連の種々の資格は、学生が自分の実力を企業に示す手段のひとつになりますので、これらの資格を取ることを支援し、指導しています。

## コンテンツ・プロデューサ学科

原 俊二

### 商業簿記の3級検定試験に合格した 本学科Xさんへの手紙

あなたが、商業簿記の3級検定に合格したそうで、私は非常に喜んでます。おそらく、芸術大学で、簿記の検定を受けようとは、入学前、あなた自身も、ご両親も思ってなかったことだと思います。2年前、新しい学科ができー私は、「ベンチャー学科」と呼んでいますー、全く新しい、芸大らしくない教科もあるカリキュラムをスタートさせました。始めたのはいいけれど、「みんなが付いて来れるか…」実は、私は不安で、「会計・簿記・税務」などといった授業を、それとなく、ガラス越しに覗きにいったことがあります。そんな時、あなた方が懇切丁寧に教えておられる先生の話に耳を傾け、何やらコンピュータの画面を一生懸命見ている姿を見て、私はホッとしました。その二年の成果が、検定合格でした。先日、担当の先生が「彼等は、上級を目指してやりたいと云っているので、私も張り合いがです。」と云っておられました。熱心な先生と、頑張っているあなた方に、私は頭が下がる思いです。

### 会計・簿記・税務から映画・放送・ マンガなど総合的複式授業で成果

プロデューサーを目指すには、まず現場を知ること、外から眺めて知るのではなく、クリエイター達と一緒に、「創り出すこと」を体験することだと考え、映画や放送、舞台芸術やゲーム、マンガやアニメーションというコンテンツのコースの授業に、あなた方を放り込み、所謂「複式授業」を行っています。この様な授業形態も亦、全く新しいやり方でした。一学年の人数が少ないことが、幸いしたことあって、この様な授業が可能でした。しかし、これも、ベンチャーとしての、ある危機が伴うことなのです。それは、別のチーム、大人数の中に入っていくことに、あなた方が耐えられるのか、ある時は胡散臭く思われたり、孤立する時があるかも知れない…それに耐える精神力とバイタリティーがあるのか、そういう時にこそ、自己主張をする勇気と協調性を発揮できるか。正にこのやり方の成否は、授業を受けるあなた方に掛かっている点が大いなのです。私は、今、その成果をじっと見守っているというのが、正直なところですが、私は、あなた方が、きっと、素晴らしい成果を、私たちにもたらしてくれるに違いないと、信じています。

ところで、「チューリップ商品」という言葉を、若いあなたなら知っているでしょう。私の様なアナログ人間が、パソコンを新しくするのは大変なことでした。先日、「98年の機器に新しい機能を持たせようとしたら「その商品は、チューリップなので…」と云われてしまいました。科学技術の世界は日進月歩であり、それが人類を進化させ、私たちの生活を豊かにしてきました。その世界は常に「新しく」なければ価値がありません。しかし芸術の世界はそのような世界と全く違った「真贋」の世界なのだ、私は思うのです。

私は、こんな風に思うのです。時代にふさわしい芸術大学は、ものの「真贋」を見極める知識と感性を基礎科目・専門科目・専門選択科目を通して教え、そして、「ほんもの」の作品をクリエイトできる力をつけさせる大学であり、それと同時に、常に新しくなければ価値がない現代の斬新なテクノロジーを使いこなす表現力も身につけさせる大学だと。

当初、予想していた以上に、頑張っているあなたに、私は、進路の指導をしようとは思いません。あなたは、もう二十歳を過ぎた成人です。それを押し、選択し、決めるのは、あなた自身です。あなたが自由に羽ばたくのを楽しみにしています。

※チューリップ商品というのとはもともと「限定商品」の意味だったが、電気用品店などでは「古くなったので生産を中止した、在庫品として限定された商品」というように使われているようです。



プロデューサーとしてファッションの基礎知識を習得する、ファッションコンテンツの授業風景



プロデューサーという立場からテレビ番組を捉えるテレビ番組コンテンツ授業風景



さまざまな分野の作品と関わっていくコンテンツプロデューサーになるための第一歩として複式簿記システムの仕組みを学ぶ、コンテンツ簿記総論授業風景



映画の制作プロセスを学習、映画コンテンツ授業風景



優秀なプロデューサーになるための第一歩として複式簿記システムの仕組みを学ぶ、コンテンツ簿記総論授業風景



中国語会話を学ぶ授業風景

