

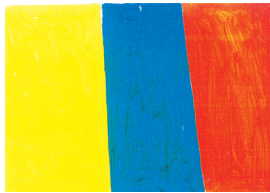


## 洋画コース

### アートに潜むサイエンスを体感する

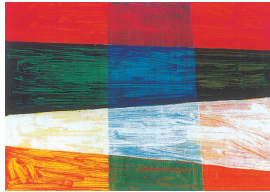
●油絵具の相乗作用についての実習（足し算から掛け算へ）

油絵具は重ね合わせて塗ることで、相乗作用とも呼ばれる大きな効果が生まれる性質を持っています。このことを1年生の出来るだけ早い時期に、単純な作業の中で体感してもらうのが狙いです。



**第1段階**  
(A+B+C)  
白い平面を3分割して好きな色を塗ります。  
この時点では絵具が並列されているだけです。

3分割で3色



**第2段階**  
(A+B+C)×(D+E+F+G)  
乾いた画面を4分割して別の4色を塗り重ねます。  
油絵具の透明、不透明性が自然に見て取れます。  
この段階で絵具の掛け算が行われています。  
1つの色が下の色との関係で異なった色に見えます。

4分割で4色



**第3段階**  
(A,B,C)×(D,E,F,G)×(H,A,J,B,K)  
更に5分割した画面に5色の色を重ねると、色彩に微妙なニュアンスが生れ、空間・奥行きが現れます。  
塗り重ねることで、人それぞれの独特のマチエール(絵肌)になります。

5分割で5色



**第4段階**  
(A,B,C)×(D,E,F,G)×(H,A,J,B,K)×(L,M,N,O,C,D)  
更に分割と塗り重ねを繰り返します。  
形態と色彩によるリズムが生れ、抽象画のような趣き  
が知らず知らず体感されます。

6分割で6色

このような単純作業の繰り返しで、マジカルとも思える高度な効果が表れます。油彩画を始める学生たちがこの実習を経験することで、その後飛躍的な発展を遂げるのを目の当たりにしています。私自身は油彩画の制作の中で、十数回の重ね合わせを行っています。(中村 貞夫)

## 日本画コース

### 第一義は作家を育てること

私の指導方針としては、芸術大学の美術学科を選んできたからには一人でも多くの作家を育てることを第一義と考えております。その為にはどう言ったカリキュラムを組み、どう指導するかというスタンスで考えてきました。著しく上達する可能性を秘めた学生、乾いた砂に水がしみ込むように何でも吸収して急激に上達する学生がいます。画壇も美術業界も職人のような上手いだけの新人を望んではいません。今までにない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。

そういった視点から見ると本学に来る学生は感覚や感性の鋭い学生が多くユニークでおもしろい発想の絵が出てきます。この素晴らしい感覚を如何に育てて世に紹介するか。それが私の役目だと思っております。

### 毎年、日展や日春展に入選

そこで学生達にはどんどん公募展やコンクール展への挑戦をさせています。

結果も徐々に出てきてこの3年は毎年、日展や日春展に入選者が出ています。又その他の色々な展覧会でも受賞や入選を重ねています。挑戦する学生の数も増えて、



合評会の光景

この勢いは年々加速しています。日展等の全国規模の公募展に入選することはそう容易なことではありません。未熟で稚拙な学生の絵が大人の画家を押しつけて入選するという事は、若者らしい力強くて生き生きとした瑞々しい感性が技量だけの目立つ大人の絵を凌駕するのです。若者の感性や感覚というのはそれ自体、大人が失ってしまった才能なのです。

日本画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ことができます。新しい日本画の出現を学生達に期待しています。(曲子 明良)

## 彫刻コース

### 指導方針の特性

近年の彫刻コース学生気質は、少子化の影響による過保護育成の特性が顕著に見受けられ、他者への関心が薄くなっている。言い換えれば極度の自己中心志向が蔓延していると思われ、その割合は年々多数を占める傾向にある。

近年までなら、受講生の一人に指導する事でクラス全員の共有知識となっていたものが、今日ではひとりひとりに顔を突き合わせて噛んで含めなければ意図は正確に伝わらなくなっている。同時に美術学習の何たるか、彫刻美術の学習によって開かれる世界観の拡がりや興行きを知らずにコースを選択しているケースが多々見受けられる。近年までなら素材の制約を掛けて融通性のある課題を出題する事で個々の特性が発揮されていたのであるが、今日では微細に至るまで詳細に課題説明を人数分繰り返して説明する必要が生じている。以上の状況を踏まえ、今年度からは教育の原点に立ち返り、下記の様に指導方針を変革するものである。

### オリジナルな怪獣制作も

①彫刻美術を専攻する事の意義の徹底。

伝統的な彫刻教育に拘泥せず、彼等の嗜好の延長線上に彫刻美術がある事、本質的な彫刻美術を学習・習得する事で単純に嗜好を満たす遊戯から趣味を職業に昇華させる術を得る事実を知らしめる。彼等の嗜好の大部分が、プラモデルによる怪獣フィギュアの制作である現状では、実材によってのオリジナルな怪獣制作を許容する。要は実材の加工技術の習熟にあるから、存分に玩具制作を堪能する事で当初の目的は達成出来る。それはプラモデル・フィギュア原作者としての感性・技術習得の可能性を模索出来る事に繋がる事に気付かせる。

②各課題の目的・意義の平易な説明の徹底。

彫刻コースで設定している課題は、夫々が彫刻美術の造形哲学と技術習得に必須の内容に吟味・厳選されたものであるが、この事実を周知徹底させる一層の努力を平易な言葉で伝える。一例を挙げれば、1回生最初の課題制作である石彫テーマは、石材を作者の意志通りに彫削す事にあるが、この技術習得の向こう側にある意義に触れて作業の意味を意識させる事を図る。

③制作意欲の喚起。

授業時間開始になって初めて道具・材料を準備し、制作イメージにスイッチを入れる学生が増えているが、こうしたパートタイマーの制作者から24時間フルタイムに制作を意識し続ける学生へと進化させる。「明日やろうは、バカやろう」を標語としてフルタイマー学生を輩出する様に指導する。(市川 悦也)

## アートセラピーコース

### 日本芸術療法士の資格を取ろう

現代社会はストレス社会、リスク社会と言われ、ますます競争が激しく、心身ともに健康に生き抜くことが厳しい時代になっています。これが原因で、心の傷(トラウマ)を負う人々が増え、トラウマを癒すための「心の支援」が必要になってきます。

一方、現代精神医学は急速な進歩を遂げ、まったく治療のできなかつた多くの精神神経疾患を手の内に入れていますが、それでもなお、治すことができない疾患が多いのも事実です。

医学を補完し、心の支援、心理療法をするプロフェッショナルを心理カウンセラーと呼んでいます。

芸術の力をもって患者の心を癒すアートセラピストは時代の要請であり、今後ますますその役目が重要なものになると考えられます。

### 心理療法の「理論」と「技法」を

アートセラピーコースは心理療法のカウンセラーになるためのカリキュラムを用意しております。君たちは、心理療法の「理論」と「技法」を身に付けてもらわなければなりません。われわれはそのための指導を行います。しっかりと勉強してください。

しかし、いくら知識があってもそれだけでは十分とは言えません。カウンセラーとして活躍するためにはそれなりの資格を持たなければなりません。わが国には日本芸術療法学会という医学系の学会があります。学会は資格として「芸術療法士」を認定しています。

3年生になったら日本芸術療法学会の学生会員になってもらいます。認定資格を得るためには高いハードルをクリアしなければなりません。



心理アセスメントの授業風景：心理テストは人の心を読み取る手段。投影法、質問紙法、作業法などさまざまな心理テストを学ぶ。

よく考えて、一度、わたしたちのドアを叩いてみてください。(梅本 守)

## ファッションデザインコース

### クリエイティブ ディレクター アートディレクターの育成

最近のファッション業界において、「ファッションデザイナー」という言葉より、「クリエイティブ ディレクター」や「アートディレクター」という言葉を耳にします。これは、デザイナーが単に服のデザインをするだけでなく、ブランドのイメージをショップのデザイン、カタログのデザインなど全ての側面からプロデュースし、ブランドを築き上げ、ブランド力を強いものにしています。

本学のファッションデザインコースでは、ファッション業界でブランド化がより進む中で、「クリエイティブ ディレクター」や「アートディレクター」を育成するためのカリキュラムを4年間で組み立てています。1年次では、クリエイティブな面とファッション マネジメン卒業制作 ファッションプランニング研究 尾崎 さやかトを基礎から習得します。

### トレンドの分析方法も習得

クリエイティブな面からは『ファッション アート アンド デザイン』で、各自の個性を尊重しながら、オリジナリティのあるデザインの発想を訓練します。『アート サーベイ』では、ファッション界の新しい情報やトレンドの動きを知るだけでなく、各自のデザインの発想に反映させるためのトレンドの分析方法を習得します。技術の面では、デザイン画を実際の服にするための縫製やパターンの技術力を養います。特に「立体裁断」は、素材の特性を知り、フレアやドレープを作り出すテクニックを理解することができます。マネジメントの面からは、『ファッション マーケティング』で、ブランドのイメージを具体的に形作るための消費者の分類や生活感性の分析を演習します。3年次では、専門的分野の知識を深め、さらに制作ワークにおけるコンピュータ支援、コンピュータでパターン作成から自動

裁断を体験実習します。また、他分野の産業デザインコースの学生とコラボレートし、ファッションデザイナーとしてブランドの企画に参加し、1つのブランドを作り出す実践的な授業「ブランドコミュニケーション」があります。最終学年の4年次では、卒業制作の一貫で各学生がクリエイティブ ディレクターとして、ファッションブランドを企画立案します。これまでに養われてきたクリエイティブな力と技術力でサンプルを作成し、プレゼンテーションします。

この『ファッション プランニング研究』は、本学で学んできたことの集大成であり、アパレル企業の企画部門への就職はもちろんのこと、デザイナーやバイヤーといった部署においてもこれらの知識をもって、仕事に取り組むことは最強の力となるでしょう。(炭谷 啓人)

## ビジュアルデザイン&アドタイジングコース

### 広範な現場に対応したブランド コミュニケーション デザインの授業

私たちのコースの領域は、グラフィックデザイン、デジタルグラフィック、イラストレーションデザインであり、情報を伝達するのが目的のため、そこには平面デザイン、立体デザインを問わず存在します。これにより情報に関するあらゆる媒体に及び非常に広い分野を担っていることが分かります。一方、実社会の現場では広告業界や印刷・出版、パッケージ業界、ウェブ関連業界、ゲーム業界、教育機関等が対応し、更にメーカーや流通などの一般企業の広告・宣伝の部門や広報部門、あるいは商品の企画部門も含まれてきます。またデザインの制作会社や個人の有名なデザイン事務所が手懸けているデザインワークも該当し現場も広範囲なのです。いずれにしてもその多くの職種は、デザイナーやプランナー、クリエイター、そして先々においてはアートディレクターやクリエイティブディレクターと云うことになり、その活動はチームと云うそれぞれの専門分野のエキスパートで構成された形の中で行われるのが常となります。要は単独では成り立たない職種であることは明白でチームで行なう事が必要とされています。

以上の状況を加味してこの授業は構成されています。そして重要な事柄である方針や役割の明確化、コミュニケーションのとり方と調整方法、事柄に存在する問題の解決、リーダーの能力を見極め、そして最も大切なデザインワークとプレゼンテーション等を模擬体験し、実社会につなげて行くことを目的としています。



ブランドコミュニケーションの授業を通じて完成した作品

### 実社会に連携した課題に取り組む

具体的には、ファッションブランドを立ち上げる課題のもとに、それに必要なロゴデザイン、タイプフェイスデザイン等グラフィックデザインを行うことで、基本のエレメントの持つ意義とその重要性の理解、イメージの一貫性を重視したアプリケーションデザインの方法とそれに連動した広告企画クリエイティブ、パッケージデザインと、より専門的な内容でデザイン工程を詰めていくことの要点の理解や認識がなされる授業です。これを通じて最終的には社会に出るための準備が始まったとの意識が持て、そのための自身のデザイン能力やクリエイティブ力を高める機会になること。デザインの意図や内容を説明するために欠かすことの出来ない大変重要なプレゼンテーションの意味と技法の習得が出来ること。もちろんデザインの現場の模擬体験も云うにおよばず、実社会と連携した具体的な課題に取り組むことで実践感覚によるデザイン能力が養われることが挙げられます。なかでも最も考慮されているのが最新の情報をできるだけ具体的に情報として提供できるような態勢と内容を仕組んでいることです。

学科内のそれぞれのデザイン分野との協調を計る必要性がおのずと生じ、デザインマネジメントの重要性の一端がそこで触れられるのも貴重な体験となるでしょう。(山崎 昌久)

## イラストレーションコース

### 新4年生イラストレーションを 実践するプロへの直前講座 「イラストレーションビジネス」

イラストレーションコースは4月で4年目を迎え1回生から4回生まで全学年が揃います。新4回生にとっては就職活動・卒業制作と、将来に向けてとても大切な1年になります。在学生からも、これからイラストを目指す人達からも注目されていることでしょう。

今年の新しい授業は「イラストプレゼンテーション」「イラストレーションビジネス」「コンピュータワークス」と3科目あり、それぞれの授業が連係しあって将来の目標に繋がる授業になるように考えています。

中でも「イラストレーションビジネス」の授業では、実践的な仕事の場でのイラストレーションの成り立ち方、制作からマネージメントまでイラストレーターとしての仕事を学ぶために、制作・発表・売り込みの順に進めていきます。

## 3科目が誕生

### 1. 制作：ビジネスとして成り立つ作品のレベルアップ

様々な制約の中で、いかに相手の要求に答え自己を表現できるか、ただ好きなイラストを描くのではなくコンセプト重視の授業です。

静止画から動画まで、キャラクターからアートまで、自分にあった表現を追求します。

### 2. 発表：個展やグループ展の開催

自身の考えを作品を通して社会に発信して、様々な意見や感想を受信し自己を啓発する。

7月には2人の個展が決定しています。

9月にはグループ展を行います。

学生の作品を企業に対し企画立案を考えています。

### 3. 売り込み：ポートフォリオの制作・出版社やイラストの代理店、デザイン会社に売り込みを実践します。

すでに、商品イラスト（CDジャケット）や企業の挿し絵などの仕事を実践している学生もいますが、現役のイラストレーター・デザイナーや代理店などとの交流も行い、作品の売り込み方を指導していきます。

現代社会は、ものが溢れ情報が飛び交い、目まぐるしく変化していますので、周りに流され自分を見失いかねません。そのような時代には自分を知ること、客観的に自身を見つめ、将来の目標を見定め、今すべきことを実行することが大切です。いつの時代もイラスト業界でも思考力・判断力・実行力が求められています。

現することが特徴である。

このような授業形式は、実践的な経験と総合的で多様な能力を求める企業が就職活動の中で多くなったために始められたものである。そのような社会的かつ時代的な要求に答えることは、今の大学教育においてとても重要なテーマである。具体的には、建築デザインの方向性においても、現在の成熟した情報社会に見られるブランドの持つ価値を建築の表現として取り入れて行く<sup>①</sup>のが要求されている。

例えば、「ブランドデザイン」の授業では、ある企業を選び、企業理念を建築の表現に反映することで企業ブランドのイメージアップにつながることを試みている。企業選定は、何かの事件で会社のブランド力が低下したとか、うまく行っている会社をさらにアップさせる目的だとか無名の会社を有名にしたいなど。

## 建築を通じて企業のブランド力向上

建築を通して企業のブランド力を向上させるデザイン的手法は、欧米では盛んに行われており、現在日本でも徐々にその動きが見られるが、大学の授業で取り入れているのは宝塚造形芸術大学の建築デザインコースだけである。また、「ブランドコミュニケーションデザイン」は、全く新しいブランドを創り上げる授業である。一からブランドを創り上げることも社会では求められており、それを建築として表現することは、かなり高いレベルのものであるため、「ブランドデザイン」を2回生の後期で練習して後に3回生の前期に当てている。

実際の企業を対象として調べることで実践的な経験を積むことが可能であり、ブランドに関連する様々な分野と共同でデザインを考えることで他分野との境界の領域にも触れることで総合的な視点が得られる。現在の社会や企業が求めている建築デザインは、単なる形態の操作をデザイナーの才能に任せるのではなく、建築が建てられる敷地や求められる機能の内容と配置、人の動きなどの状況をつくることである。すなわち、場所のブランドと関連してここ（敷地）に何をつくれば、いいのかという「建築のプログラム」のこともマネジメントできる人材が求められている。正しくこの点が、これらの「ブランドデザイン」と「ブランドコミュニケーションデザイン」の2科目が学生に与える最大の効果でもある。



（李 一）

## インテリアデザインコース

### インテリアコーディネータ資格試験のための必須講義

インテリアデザインの学生達にとって必要不可欠な資格試験の一つにインテリアコーディネータ資格試験がある。この資格試験は（社）インテリア産業協会が毎年1回、日本各地で実施する資格試験で、すでに四半世紀の歴史を持ち、毎年全国で1万3千人もの人々が受験する。この資格試験は、大学在学中にも受験可能であり、この資格を持つことは、就職においても極めて有利とされる資格である。試験は1次試験の「学科」と2次試験の「プレゼンテーション」の2つの試験で構成されている。また、学科試験は「技術と販売」の2つの分野があり、それぞれ25問、合計50問が出題される。およそ75点程度がとれれば学科は合格し、次いで2次試験に進むことができる。2次試験は「論文と実技」の2つが課せられる。

### インテリアコーディネータ概論（技術）および（販売）

さて、インテリアデザインコースの目玉である「インテリアコーディネ

ータ概論（技術）および（販売）」（前期、後期）の講義は、この資格試験の学科合格をめざして設けられた講義科目である。

むろん、こうした資格試験のための授業は資格取得が目的ではない。資格取得という「目標」をさだめて、その目標に向かって、各人、一生懸命勉強し、プロとして必要な専門知識や基礎技能を身につけることが本当の目的である。

教科書はインテリア産業協会編「インテリアコーディネータ概論技術編」「インテリアコーディネータ概論販売編」の2つ（筆者も執筆者の一人）を用いているものの、教科書の範囲はトータル36章と極めて広い。そこで、ポイントをぐっとしぼって、教科書とは別に独自の項目を設定し、受験に焦点をあてた講義用配布資料を特別作成している。それを毎講義ごとに配布し、内容の重要度を示し、さらにより理解度を深めるように工夫している。

また、この授業の特色は、毎授業後に、15分の小テストを実施し、理解度の徹底をはかり、さらに実践力を身につけるようにしていることである。

学生諸君にとっては、いささかつらく、厳しく、ハードな授業ではあるが、本当のプロへの道はそうそう簡単ではなく、また安易ではない。

（加藤 力）

## プロダクトデザインコース

### フィギアデザインのカリキュラムを強化

プロダクトデザインコースでは2年生の実習からお手本主義の教育ではなく、真に造形大学の学生として創造的な活動を目指してフィギアデザインのカリキュラムを強化してゆきます。自然の動植物の形態や日常使っている製品のディテールを精密描写する事から始め、血涙を流してでも、手仕事でどんどんモノを作るという実習です。

この効果でコンピュータソフトに頼らずに、強靱な造形力を身につける事が出来ます。

（中村 隆一）



「スピード」又は「浮遊」というテーマで制作したフィギュアデザインの作品（発泡ウレタンに色ラッカー塗装仕上げ）

## 写真コース

### 写真コースはプロセスを重視し、合評会の充実

写真コースでは、何事においても、結果と同じほどプロセス（制作過程）に重きを置いています。日々の授業や課題は勿論のこと、毎年春と秋に開催する造形展、さらには卒業制作においても、ある一定レベルの作品を完成することだけを目標としていません。完成に至るまでの、テーマやコンセプトの組み立て、技術力、そして、学生本人の探究心と積極的な制作態度を重視しています。どれほど優秀な作品を提出したとしても、同時に、そのプロセスが見えなければ、高い評価を与えることは出来ません。大学で写真を学ぶ意味のひとつがそこにあると考えています。

そのために、どんな場合でもなるべく多くの本コース教員が参加する最低一回以上の合評会を設け、他学年の学生も見学させるようにしています。これには、大きな器の中で作者と作品を出来るだけ多面的に見たいという意図があります。

## 教員からの一方通行にならないシステム

またそれは、作品作りが教員の指導という一方通行にならないよう最初に作者の課題への取り組みを聞くことから始め、それに対する他学生や教員との対話を通し、本人が新たな視点や反省点を見いだしながら「写真の

楽しさ」、「写真の表現力」を理解し、且つ、自分をいかにプレゼンテーションするかを学ぶ重要な機会となっています。

例えば卒業制作合評会の場合は、ひとり30分以上かける場合もあるほどじっくりと時間をかけ、年3回の合評会への参加と最終審査の両方をパスするのが卒業最低条件となります。

一般に演習授業は「技術習得」を目標にすることが多く、写真の場合も常に技術力の向上が問題になります。ただ、実社会で求められる人材は、技術ばかりに長けるのではなく、四年制大学を修めた者として、本当の意味の「力」を身につける必要があります。特に、現代はデジタル時代と言うことで技術に偏重しがちですが、自分（人）がある事柄を表現して、それを相手（人）に伝えることができるメディアのひとつが写真とすれば、技術以前に技術と平行して学ぶことがたくさんあると考え、本コースでは①**伝える力**—すべての課題は教員が評価するだけではなく合評会を経る。②**発表する力**—入学一ヵ月後、また、夏休みに自分の「写真集」を制作する。また、学外の展覧会、写真公募展への挑戦を一年次から積極的に促す。

③**見る力**—写真展見学を頻繁に義務づけ、レポートで自分の感じたことを文字にすることで写真に対する理解を深め、それに教員がコメントを書いて返却する。

④**礼儀**—将来仕事に就く場合、技術以前に、社会人としての礼儀、常識は不可欠。

⑤**自己発見**—「誰にでも才能はある」、各自の中に眠っている感性や才能を発見し、個性へと伸ばす。の5項目に重きを置いていて授業を進めています。

（北田 研索）



学生の作品をめくって教員も学生も活発に意見をのべあう合評会

## 芸術情報学科

### 芸術情報学科に誕生する「携帯小説作法」

自分の物語を書いてみよう、仲間との共存世界を描いてみようメールに、ビジネス文書に、いよいよ重要さ増す「書く力」うまい文章より、「正確、わかりやすく、スピーディな」文章作成能力

芸術情報学科では新年度の後期から新しい授業「携帯小説作法」がスタートします。

みなさんご存知のように携帯小説はいま、若い人たちを中心にたいへんなブームで。昨年はベストセラーの1位から3位（文芸部門）を独占しました。普通の小説、文芸書はよく売れて1万部程度なのに、携帯小説は軽く数十万部から百万部以上も売れたそうです。今年になっても、その勢いは止まるどころか、ますます大きくなっています。

しかも携帯小説は、読む人も書く人も、中高生や二十代の女性たち、素人、アマチュアが主力だというから驚きですね。そういうこともあって、これまで大人たちはちょっと敬遠さみでした。

でも最近、事情が違ってきました。有名作家が携帯小説の世界に挑んできたのです。たとえば朝日新聞朝刊に連載中の島田雅彦さんの小説「徒然王子」は同時進行で携帯サイトにも配信されています。既成の小説のベテラン作家と新しい携帯小説の若い読者との胸躍るドッキングです。

あらゆる創作は、時代とともにあります。みなさんはいま、江戸時代や明治時代の名作といわれる小説や文章を読んでもピンとこないでしょ。どんな芸術も文化も科学も時代精神を離れては意味を失います。

携帯小説がいまブームになっている理由は何でしょうか。

ふたつだけ、理由をあげましょう。

### 1. 現代にマッチした、早くてわかりやすい短文主義。

携帯小説の一番の特徴はひとつひとつの文章が短いことです。短い文章

は読みやすく、頭に入りやすいのです。司馬遼太郎は「1つの荷車に1つの意味を乗せる」というたとえで文章のワンセンテンスを短く、と指導しました。

短い文章は読みやすく、また書きやすいのです。それがスピーディな現代の流儀にマッチし、若者に愛されているのでしょう。

## 2. 手軽に自分ワールドを発信したい。仲間との共存世界を実現

若者はみんな自分の心の中でドラマを育てています。夢んでいます。おっぴらに見せるのはいやだけど、でも、こっそりだれかに聞いてほしい、読んでほしい、と願っています。そういう要望にぴったりにあてはまるのが携帯小説です。手軽に持ち運びできるツールで、どこでも、ちょっとした時間で発信できて、だれかが読んでくれる。また、読者のコメントに応じて、ストーリーを自由に変えていく、読者との共作もできるのです。同じ時代の見知らぬ仲間たちとつくる共存の世界です。

授業ではあなた自身のドラマを書いてみてください。

## 社会で求められる「正確」「わかりやすく」で、「早く書く」文章能力

最後にとても現実的で、大事なことがあります。みなさんが社会に出て就職したとき、携帯小説作法で学んだことは大きな威力を発揮するでしょう。

どの企業でもいまやインターネット技術を利用した企業内ネットワークを整備していますが、その主役はメールです。また、ペーパーレス化がさかんです。これまでのような紙に印刷された書類は少なくなりましたが、そのかわり、パソコンのなかの文書ファイルは以前より増えています。印刷されなくても、文章を書かねばなりません。

さらに、これまで口頭ですませていた情報をデータとして文章化し、パソコンで保管する企業が多くなっています。みなさんの書く機会がますます増えているのです。これらのビジネス文章はうまくなくていいのです。それより内容が正確に、だれが読んでもわかりやすく、そして一定の締め切り間に間に合うように早く、書く能力が求められます。これはまさしく携帯小説作法に共通する文章の考え方であり、テクニックです。

私的な面では、ホームページやブログ、公的にはパソコンをつかった文書や社内メールなど、みなさんはこれから文章を書く機会がどんどん増えてきます。携帯小説作法は、そういう意味で、これまでの文章表現の授業にも増して、社会に出てから実用的に役立つ「ビジネス文章講義」といえるでしょう。



(橋爪 竹一郎)

携帯小説を読みながらビジネス文章を学ぶ様子

## 映画コース

### 映像・映画産業界に従事するための第一歩から

島村淑教授の担当されている「制作演習1」を紹介する。

【心構え】映画コースの実習教育の入り口である。まず、挨拶の仕方から指導する。元気よく、大きな声で、学生自身が先に挨拶をする。そのときの表情や態度、服装についても厳しく指導を行う。映像・映画産業界に従事するための第一歩である。

次に、機器を取り扱う場合の注意とルールを教える。

【コミュニケーション】映画制作は大勢のスタッフやキャストが参加する。コミュニケーション能力がなくては仕事にならない。スタッフ間のコミュニケーションの取り方について指導する。

【機器の操作】撮影・照明・録音・編集などの機器の取り扱いや操作方法を伝授する。

【脚本】技術や技法、知識を習得するための指定台本にそって実地訓練を繰り返す。

【撮影現場】スタジオ収録とオープン(学内に限定)ロケの方法を指導する。監督・助監督・撮影・照明・録音・制作進行・演技などについて、役割りと仕事の内容を伝授する。

【オールラッシュ】収録したテープをスクリーンに映写して指導する。

【編集】収録した素材テープをもとに、映像編集とMA(効果音・音楽・ナレーション)を行う。

【試写】編集したテープをスクリーンに映写して指導する。

【総括】フリーターキングを行い、1年間の学習成果を総括する。

1年次の「制作演習1」を基礎教育として位置づけている。これをステップとして、2年次には自主的に映画作りを実践する。

(社城 毅)

## マンガコース

### デジタル・アナログ二刀流でいこう！

マンガ雑誌の発行部数は1990年代をピークに現在は部数が半分に減り「マンガがつまらなくなった」という声も聞こえてきます。

お隣の韓国や人口12億超の中国は、日本から学んだ知識と技術をベースに、自国発のマンガ・アニメクリエイター育成に国が後押しをしています。中国は広大な国土なため電波基地を建てることですぐ利用できる携帯電話やインターネットの利用者が急速に増えています。

中国でのマンガの配布は雑誌よりもインターネットなどで観賞する形がのびると予想されます。それはデジタルマンガであり双方向アニメーションのようなマンガコンテンツへと進んでいくのではないのでしょうか。

### 携帯電話でマンガを読む時代へ

そして携帯電話のような手軽な閲覧ツールでマンガを読ませる試みが研究されています。機器の進化と並行してデジタルマンガのスタイルも変化成長していくでしょう。

活字媒体にくらべマンガがなぜ読者の支持を強く得られるのか、その秘密はキャラクターにあると思います。人気マンガのキャラクター達は、フィギアやキャラクターグッズとなり読者を楽しませています。そのため人気マンガの世界をゲームにしたゲームソフトやキャラクター商品が巨大な利益を生み出しています。

宝塚造形芸術大学マンガコースでは、こうした時代背景をにらみながらマンガ制作者として学んでおかねばならない作画技術や発想を重視した授業を展開していきます。

具体的にはアナログ作画とデジタル作画の両方をこなせる人を育成します。デジタルだけでなく筆や絵の具、ペンとインクなどのアナログ画材を使って制作することは重要です。

コンピュータで使う描画用電子ペンは伝統的な筆やペンの描画能力のほんの一部分をシミュレーションしていると考えべきです。デジタル画材



「レイクエム」マンガコース 4年 藪内 佐名絵 線画を取り込み、デジタルで着色した作品

では出せない陰りや深みが表現できるアナログ画材も経験しながらどのように使えばデジタルならではの作品ができるかを研究することが大切でしょう。

そしてマンガは物語の側面もあります。マンガは1コママンガや4コママンガなどいわゆる風刺マンガ・一枚マンガといわれるジャンルとストーリーマンガ(コミックス)がありますが、大切なのはテーマをどのようにマンガ化するかのアイデア作法と短編をきちんとした構成で作れる技術です。

(柳 たかを)

## アニメーションコース

### 音と動きに注目したアニメ制作者の育成

アニメーションは24コマ/1秒の連続画を1コマずつ人間の手でコントロールできる映画です。止まっている絵を動いて見えるように描く工夫は古代の洞窟画の中にも見られるほど「動かしたい」という欲求は私達の中には強いのです。子供は列車の運転席の後ろにへばりついて前方の線路をあきずに見つめています。これも私達の「動き」への強い興味を暗示しているのではないのでしょうか。

アニメーションが今日のスタイルになったのは、なんといってもアメリカのウォルト・ディズニー(1901~1966)が次々生み出した作品群の影響でしょう。多くのスタッフが制作に参加できるように作業を細かく分業化し、作品に登場するマンガキャラクターを本物の映画スターのように人気度によって入れ替えていくキャラクターシステムを取り入れました。

日本のアニメーションはディズニー作品に学んだ先駆者達によって戦後本格的にスタートします。その記念すべき作品が昭和33年に公開された「白蛇伝」(東映動画制作)でした。アニメーションは1コマずつ手作りするため手間と時間がかかります。1本の劇場アニメーションが完成するまで何年も時間と莫大な資金が費やされることもめずらしくありません。しかし近年はアニメーションの制作環境が急速に変化してきています。

### 99%がパソコン上で制作

すでにアナログ画材はアニメ制作の現場からは消え去り、99パーセントがパソコン上で制作されています。データですので制作スタジオを国内に作る必要がないことから人件費の安い外国にスタジオを作り、原作のみ日本発のアニメ作品がたくさん、テレビ放映や劇場公開されています。

マンガはキャラクターとセリフでストーリーを語り、テンポはコマ割りやコントロールします。

アニメーションは「音と動き」が重要な要素でありキャラクターの動きがセリフよりも心に届くことがあります。いつの時代も音楽とダンスが人々に支持されるのは「音と動き」の魅力が偉大なことを物語っています。

アニメーションの近未来は劇場公開やテレビ放映だけでなく、ウェブを介して携帯端末やパソコンでの鑑賞が増え、それにともない個人もしくは数人で作るアニメコンテンツのニーズが増えると考えています。

アニメーションコースでは「音と動き」に注目したアニメ制作者の育成には特に力をいれていきたいと考えています。(柳 たかを)



アニメーションの動画作成風景

## ゲームコース

### 就職へキャリアデザインをサポートする仕組み

ゲーム産業やコンテンツ関連のIT産業では、ビジネス環境のパラダイムが変わろうとしている。そのため、雇用体系や求められる人材要件も大きく変わりつつある。

今や、ゲーム会社などエンターテインメント系企業は殆どが通年採用をおこなっている。また、終身雇用に象徴される日本の雇用習慣も大きく変わってきている。激変する変化に晒される業界において、企業には今まで以上のサバイバル力が求められる。そのサバイバル力を支えるものが、まさに人材である。これから社会に出る学生たちには、「就社」と言われる農耕民的な職業観から、能力に応じて職場をかえる遊牧民的な職業観への切り替えが必要になってきている。そのため、将来のキャリアデザインを意識した就職活動をしなければならない。

一方、大学は、卒業生を「送り出す」だけでなく、卒業後の支援やサー

ビスを行うことが役割として重要になっている。卒業生のキャリアデザインをサポートする仕組みを作る必要があるのである。今年はゲームコースが本学に開設されて4年目となる。いよいよ就職活動中の4回生が誕生する。新年度の4回生の授業は、就職活動に役立つように設計されている。また、さらには総合的な支援体制の構築も行う計画である。

### あらたに「デジタルコンテンツ制作」授業を新設

4回生には、あらたに「デジタルコンテンツ制作」授業が加わるが、ここでの成果物を卒業制作に生かそうと考えている学生も多いと思われる。

新年度からは、いままですら非常勤で講師を務めて下さっていた山口先生が専任として教鞭をとられる。山口先生はゲーム開発ディレクターとしての実務を続けながら学生の指導にあられる。また、新年度を機に、学生が実務を経験する「OJT」の場として、大阪でも「工房」の設置準備も開始する。学生たちが、外部のプロフェッショナルと接することで、実務で求められるスキルやマインドを学ぶ場となるのが工房である。

さらに、工房は学生の作品作りを支援する。「デジタルコンテンツ制作」の授業で成果物を就職活動のポートフォリオとするだけでなく、コンテストへの出品にも挑戦する。更には、製品化も夢でないとする。

新年度は、学生と教員、外部の実務家や企業と連携して、作品や製品を生み出す機能を持つ工房作りを、教職員と学生の協力で行なう考えである。ここで得られる経験や人脈が、学生たちの将来のキャリアデザインに役立つものにしてほしいと考える。(川村 順一)

## 放送コース

### 放送の最前線で体験を！

放送コースでは、放送の制作現場での体験を、積極的に支援しています。勿論、番組制作の基礎は実習授業で学習しますが、それとは別にプロのクリエイターたちが最前線でどのように仕事しているのかを、実際に動きながら体験するのです。

昨年3月の高校野球春の選抜大会で、NHKの依頼を受けた制作会社から現場取材のアシスタントのオファーがありました。仕事の内容は、カメラアシスタントが中心です。甲子園球場のスタンドでの応援風景の取材や、練習場での選手や監督のインタビューなどの取材のアシスタントを務めるのです。朝早くからNHKへ行き機材を点検、カメラマンに怒鳴られながら右往左往。決して楽な仕事ではありません。しかし、開会式前から閉会式まで、女子学生を含む7名の二年生は最後まで頑張ってくれました。彼らは肉体的にはつらかったけれど、とても勉強になったし面白かった、夏の大会もぜひ行きたいと喜んでいました。その夏の大会も制作会社から春の7名でまた頼むという依頼がありました。彼らの働きが評価されたのです。心待ちしていた彼らは大喜びでした。今年も依頼がありました。新二年生が先輩に負けないように頑張ってくれました。夏の大会も、彼らの活躍に期待しています。

このほかに中央競馬の阪神競馬場と京都競馬場で、競馬の実況生中継のカメラアシスタントに3名が行っています。先輩から後輩に引き継いで3年になりますが、なれてくるとカメラを担当させてくれ、自分の写した映像が場内のスクリーンやC Sのグリーンチャンネルに流れるので、大変張り切っています。

肉体的にも精神的にもつらいことが多いと思いますが、プロのクリエイターたちはみんなその過程を乗り越えてきているのです。実際に制作現場に触れて体験することにより、本当のプロの厳しさとそして仕事の楽しさを少しでも分かってくれたと思います。

(注 これらの仕事は、無償ではなくアルバイトです。春休み、夏休みを中心に休日を利用するようにしています。)(望月 正憲)



放送の仕事はまず体力！仕事を終えて、事務所へ帰るアシスタントの学生。