

美術科に関する質問 1



Q1. 卒業後の進路は？

- A) 卒業生のほとんどが美術・デザイン・工芸の分野への進学を希望し実現しています。美術科での3年間は、入学前には知らなかった美術との出会いがあります。それは多様で奥深く、新しい時代での広がりを持つものと気付くことができるでしょう。そして多くの生徒が、卒業後もその先を探求する専門家としての見識を深めることを目標とするように成長しています。美術科での専攻を続けるもの、他の領域へと広げていくひと、新しいメディアを選ぶひと様々ですが、進学後も熱心に学んでいる様子を聞くことができます。

Q2. 大学への推薦はあるのですか？また推薦される人は具体的にどういった生徒ですか？

- A) 国公立の美術・芸術大学の美術系学科ではあまり行われていません。私学では幅広く行われています。美術・芸術大学が望むのは、デッサン等の実技能力を養っておくことに加え、高等学校までの各教科・科目をできる限りしっかりと習得しておくことです。これにはあたるのは本校の場合では、専門の教科と共通教科の成績ということになります。これらを踏まえて、進学に向けよりそれらの知識・技量を繰り返し磨いておくことが望まれています。広い視野と基礎的な学力があってはじめて、自らの問題意識を掘り下げて、より高度な制作・研究に進むことが可能になります。よって、推薦入試の際の校内での選考の基準においても進学後にしっかりと学業に取り組むため、学業成績とそれに望む出席状況が判断の基準となります。

Q3. 大学進学と就職の比率はどれくらいでしょうか？

- A) ほとんどが進学をしています。将来、美術や造形で学んだことを生かして働きたいという希望は皆が持っていますが、高校卒業時の就職希望のひとは少なく、もっと勉強したいという希望を持つひとが大半です。日本画や彫刻など初めて取り組む表現とも出会い、もっと深めていきたいと思うきっかけと続けていく気持ちを美術科の三年間が育てているからだといえます。そんな美術科ですが、入学当初から美大進学という希望が明確なひとは実は意外に少なく、まだわからないができれば続けたいという答えの方が多いです。進学先の詳細につきましては、学校ホームページの学科紹介にある美術科進学状況をご覧ください。詳しくは [こちら](#)。

Q4. 色々な学科がある中で美術を学ぶメリットとは。

- A) 本校の6つの科は、互いの制作や作品をさまざまな場面で共有する機会があります。美術を学ぶ上でこのような機会は、美術というものを色々な角度から眺めるきっかけとなり、新たに気づくことも多いでしょう。美術は歴史的にもデザインや建築と深い関わりがあるため、それを学ぶ他科の生徒から刺激を受けることは自身の作品の成長にもつながります。



OPEN CAMPUS

美術科に関する質問 2



Q5. デジタルコンテンツを活用した授業は行われるのでしょうか。(Photoshop、pixiv など)

A) 授業では行っていません。美術科の三年間の目標は深く伝統の理を探究し、その知識と技術を継承することです。それが、今につながる領域を広げることや将来の創造的かつ先端的な文化を担うための出発点だと考えています。アドミッションポリシーにも記載していますが、美術科専門実習では古典を深く学び、自然から発見することに重きを置いています。これらは短期間で習得できるものではなく、繰り返し磨き上げていくものですし、このことだけでもまだ見ぬ出会いの宝庫です。美術科は手の技と伝統の画材での制作をする学科です。デジタルコンテンツでの作品制作、作画は行っておりません。ただし、制作した作品の二次的な展開や今日的な見せ方の方法として使用しています。ポートフォリオ制作等の機会に Adobellustrator、Photoshop などは集中的に指導し、3年生は特に問題なく使用しています。また、長期休業中などにワークショップを開くことで1、2年生にも体験する機会を設けています。

Q6. 課題は、どのくらい出るのでしょうか？(例えば1週間に1枚絵を提出とか…授業毎の課題がどれくらい出るのか知りたい)

A) 1年生のうち、基礎的な道具の習熟や技法の理解のための短期間課題に取り組みます。量は一定時間で仕上げられるものが大半で、提出時期が重ならないようにしていますが、ためると忙しいといえるかもしれません。また、これは美術科の特徴といえますが、制作にあたってわれわれが思う以上の創意工夫を見せてくれることも、しばしばです。結果として忙しく、充実した毎日を送ってくれているのではないのでしょうか。その中で、2、3年生になったときの手間暇のかかる作品や大作に取り組む経験や体力を身に付けています。

Q7. 大学進学と就職の比率はどれくらいでしょうか？

A) 美術科の卒業生が活躍している美術やデザインの分野は、その後の進学先ともかかわっていますが、各種デザイナー、造形関係、映像関係、繊維関係、印刷関係、アニメーション関係や中学・高校の教員などがいます。例年、卒業生に進路講話に来てもらうのですが、大学では立体を専攻していてファッション誌のヘアメイクアップの分野で活躍するひとや、「モノ(製品)」を生産する企業でCOLOR(色)のデザイナーとして活躍するひとなど、その多様さには我々も驚かされます。また、大阪市立デザイン教育研究所を経て自動車メーカーで各種デザイナーなどとして働いているひとたちも多く、美術科で磨いたスケッチ力や立体造形力によるデザインでの提案力や色彩、素材の感覚、仕上げといったフォルム(形状)とサーフェイス(表面)の専門家として活躍しています。そして、自分の制作や作家の道を最終的なゴールとして目指し、創作活動や作品の発表を続けていく人もいます。



OPEN CAMPUS