

表現学部 表現文化学科

新たなコース設定案

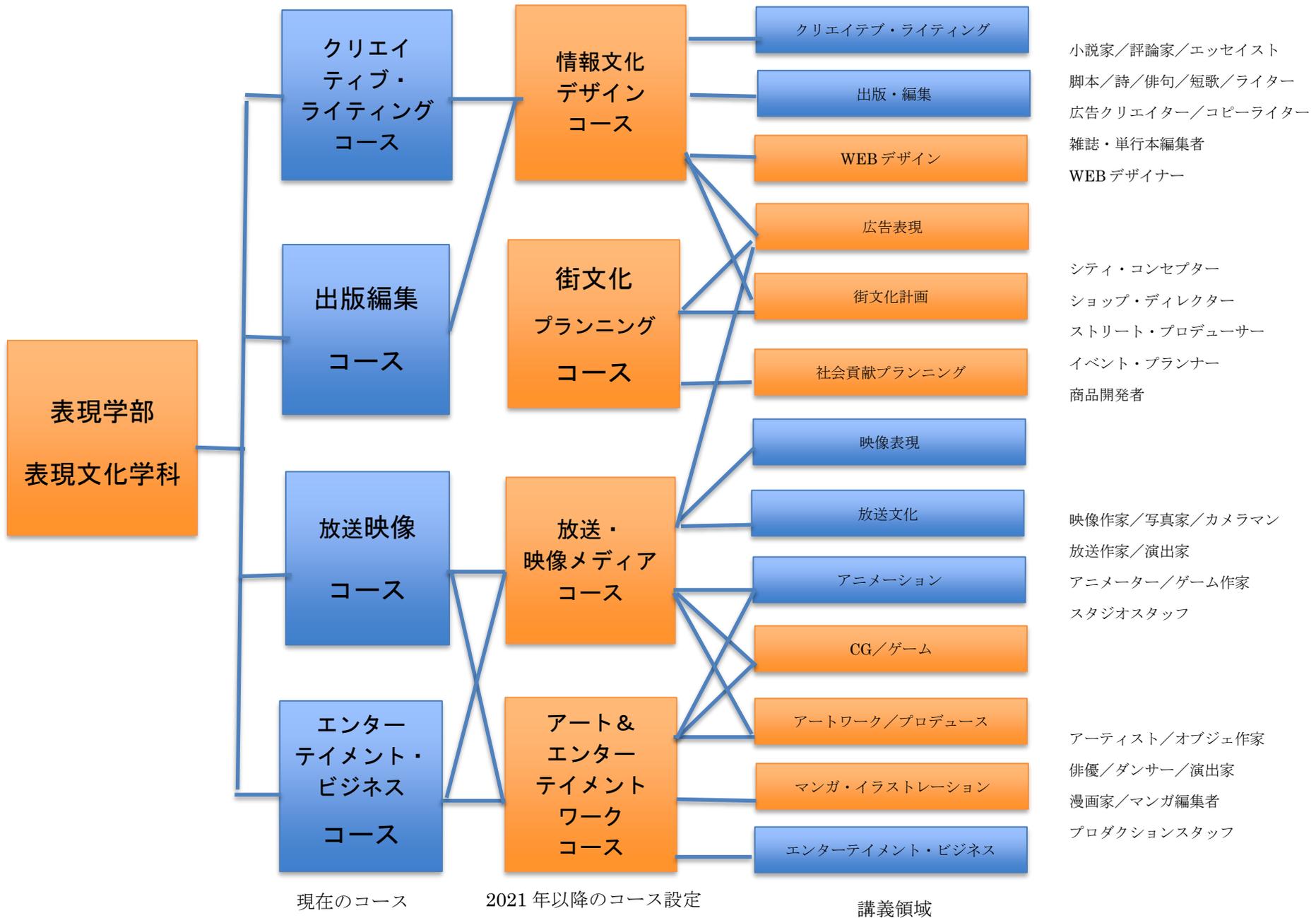
1 学年 ◆表現基礎コース（スペシャリスト／ジェネラリスト養成プログラム）

◆ 情報文化デザインコース （クリエイティブライティングコース＋出版編集コース／広告表現）

◆ 街文化プランニングコース （街文化計画／社会貢献プランニング）

◆放送・映像メディアコース （放送映像コース＋アニメーション／コンピュータゲーム）

◆アート&エンターテインメントワークコース （エンターテインメントビジネスコース＋アートワーク／マンガ）



情報文化デザインコース（クリエイティブライティングコース+出版編集コース+広告表現／WEBデザイン）

情報化社会と言われて久しくなりますが、ここでは、現代社会に生きるために必要ような、日常的な情報を扱う機構（mechanism）や機能（function）、組織（system）を研修し、そしてそれにつながる、クリエイティブを学習していきます。

宇宙の創始や、地球の歴史を紐解く情報ではなく、日々生活して行く上で必要不可欠な、衣食住のほかに、職業、芸術、娯楽、消費、生産、地域、交通、流通、等々、生活情報をいかにデザインし、社会に送り出していくか、そのオペレーションと、システム開発に携わるスキルを蓄積します。

新聞、雑誌、週刊誌、ポスター等の紙メディアから、ラジオ、テレビの放送メディア、空間的な情報を創作するスペースデザイナー、そしてパソコン、ケータイの新しいネットワーク・メディアによる、情報をクリエイトしていく人材を育てます。

履修内容

- ◇ 小説、詩、俳句、短歌、脚本、評論、レポート製作実践
- ◇ web 情報の作成とデザイン

◇ 広告企画と表現プラン、コピーライティング演習

◇ 新聞、情報誌の編集とデザイン実習

◇ 取材・インタビューの実践

◇ イベント企画の演習

◇ グラフィック・デザイン、イラストレーションの基礎演習

◇ パソコンによるデザイン演習

◇ 空間演出とショーウィンドー・ディスプレイ・デザイン

◇ ケータイによる情報発信の実践

◇ 写真・動画を使ったヴァジュアル・メッセージの基礎

◇ 情報の読み方の演習

◇ 気になる情報とは何か？

◇ 想定される職業＝情報ディレクター／広告プランナー／広報デザイナー／スペースデザイナー／イベント制作スタッフ／

web デザイナー

街文化プランニングコース

美術、音楽、文学様々な表現文化がある中で、いまだに体系化されず、学問領域としては、建築、経済、商業、交通、公共施設、オフィス、ショップ、飲食といったカテゴリーに細分化され、統括的にこのことを考える学術としては、地域開発や、都市計画といった、ハードウェアを先行する考え方に賄われています。しかし、街文化は決してハードウェアで構築されているものではありません。そこにはたくさんのクリエーションと、デザインされた、空間、時間、物質、欲望、快楽、共感、といった幾種類ものファクターによって、都市文化、街文化は形成されています。それを統合した街は、「コンテンプラリー・ミュージアム」と言えるでしょう。

21 世紀は地球上の人類の 80 パーセントが、都市に生活する時代と予測されています。地球環境を大きく捉えた上で、街文化のこれからのイメージを組み立て、人間が快適に、しかも好奇心を持って生活する空間、時間をどのようにデザインしていくか、新しい学問体系への挑戦でもあります。

また地域の衰退を防ぐプログラムなどを積極的に提案していく。(地域創生学部との連携)

履修内容

- ◇ 街の成り立ちの考察（都市論） 日本編（京都／難波／江戸）／外国編（パリ／ロンドン／ニューヨーク）
- ◇ 人気の街の秘密を解く 新宿／原宿／渋谷／池袋 徹底調査（フィールドワーク）
- ◇ 成熟エリアと先端エリア比較 丸の内／シーフロント（フィールドワーク）
- ◇ ショップ実践考察（マーケティング・リサーチ）
- ◇ 巣鴨リニューアル・プロジェクト（ワークショップ）
- ◇ 日本／外国の都市探報／東京の未来を提案する
- ◇ 商品開発 新たなグッズの提案
- ◇ 観光資源、街の魅力を作るためのプロジェクト
- ◇ シャッター街再生プロジェクト
- ◇ 街に新しい祭りを作る
- ◇ 21世紀の都市間競争

◇ 想定される職業＝シティ・コンセプター／ショップ・ディレクター／ストリート・プロデューサー／商品開発

放送・映像メディアコース （放送映像コース＋アニメーション／コンピュータゲーム）

放送映像コースを基盤に、さらに、アニメーション、コンピュータグラフィックス、コンピュータゲーム等の領域まで拡張していく。

履修内容

◇ アニメーションの実習

◇ コンピュータグラフィックスの実習

◇ コンピュータゲームの実習

◇ 放送文化の研究

◇ 映像メディアの研究と実習

◇ 想定される職業＝映像作家／写真家／カメラマン／アニメーター／ゲーム作家／スタジオスタッフ

アート&エンターテイメントワークコース （エンターテイメントビジネスコース+アートワーク／マンガ）

現在、アートとエンターテイメントの世界は接近し、領域が不分明になり出しているという状況にあります。クリエイティブにおける、純粋芸術（ファインアート）と、大衆芸術（ポピュラーアート）というボーダーにあまり意味がなくなり、芸能と芸術の境界も、劇場や、美術館、映画館、テレビや、ラジオなどのメディアも、今や内容を厳しく峻別することがありません。こうした時代の潮流の中で、アート、エンターテイメントと分けられている表現領域をあえて統合化し、総合的な表現領域の体系化を測ろうとするものです。

ここでは、美術や、演劇、映画、ダンス、マンガ、アニメーション等、様々な表現そのものの習得（ワーク）を通して、また表現世界のビジネスシステムのスキルを持つことで、アーティスト、エンターティナー、クリエイターという表現者と、プロデューサー、マネジメントスタッフなど、それを支える人材を育てていくコースです。

エンターテイメントビジネスコースを基盤として、アートワークと、マネジメントの、以上のような方向性で構成されます。

履修内容

- ◇ 絵画、オブジェ、イラストレーション、写真、映像等、ビジュアルアートの実技演習と講義
- ◇ ダンス、演劇等のパフォーマンスアートの実技演習と講義
- ◇ 「クール・ジャパン」、マンガ、イラストレーションの国際的資源
- ◇ マンガ、アニメーションの実技演習と講義
- ◇ コンピュータ・グラフィックスの演習と講義
- ◇ エンターテインメントビジネスの講義
- ◇ 美術館、ギャラリー、劇場等の関係講義

主な職業＝アーティスト／アクター／ダンサー／漫画家／アニメーター／脚本家／演出家／マンガ評論家／映画制作スタッフ
フ／劇場制作スタッフ／美術館・ギャラリー制作スタッフ／プロダクション・スタッフ