

TAMAGAWA
UNIVERSITY
COLLEGE OF
ARTS
2017

Performing Arts パフォーマンス・アート学科

M

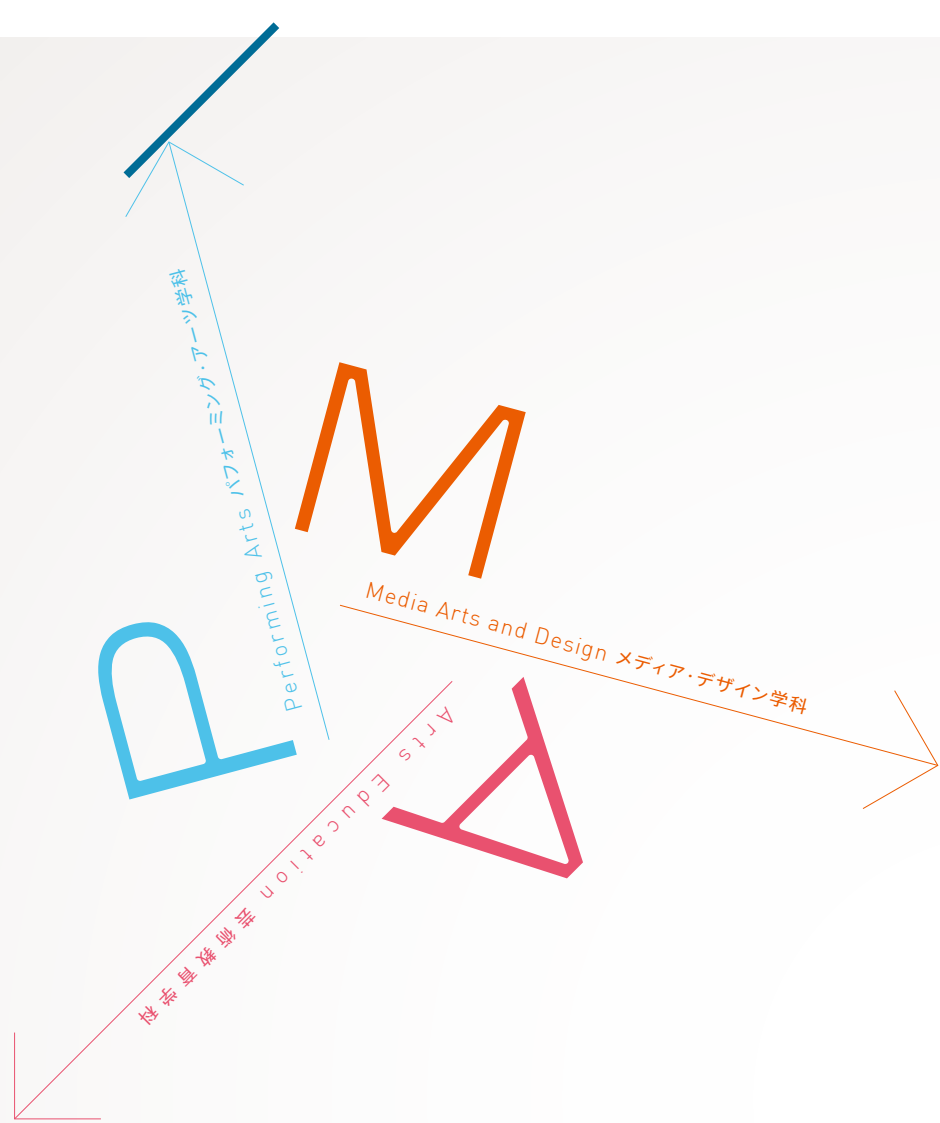
Media Arts and Design メディア・デザイン学科

P

Arts Education 芸術教育学科

A

未来を創る



■ メディア・デザイン学科

■ 芸術教育学科 音楽コース／美術・工芸コース

■ パフォーマンス・アーツ学科

未来の社会を創る芸術力を育成し、

芸術によって社会貢献

できる人材を養成します



これからの社会を動かす力は「クリエイティビティ(意義ある新しい形を作り出すこと)」です。この「クリエイティビティ」によるイノベーションは、現代社会のさまざまな場で求められています。

芸術も従来の癒しや嗜み、街づくり、人間理解に加えて、さまざまな価値観をもった人と人をつなぐことや、優れた技術と産業をつなぐ媒体として活かしていくこと、個人と社会をつなぐこと、産業を創出させること、持続可能社会を構築すること、次世代の社会を支える人を育てる教育、感受性の技法としてなど、多くの役割が芸術に期待されています。同時にさまざまな学部が同一キャンパスに有る総合大学で芸術を学ぶ意味もここにあります。

芸術を学ぶことで、豊かな感性や想像力を育み、創意工夫を繰り返

して夢に向かって努力をする力が育ちます。今こそ社会を地から支える芸術力をもった人が求められている時代なのです。

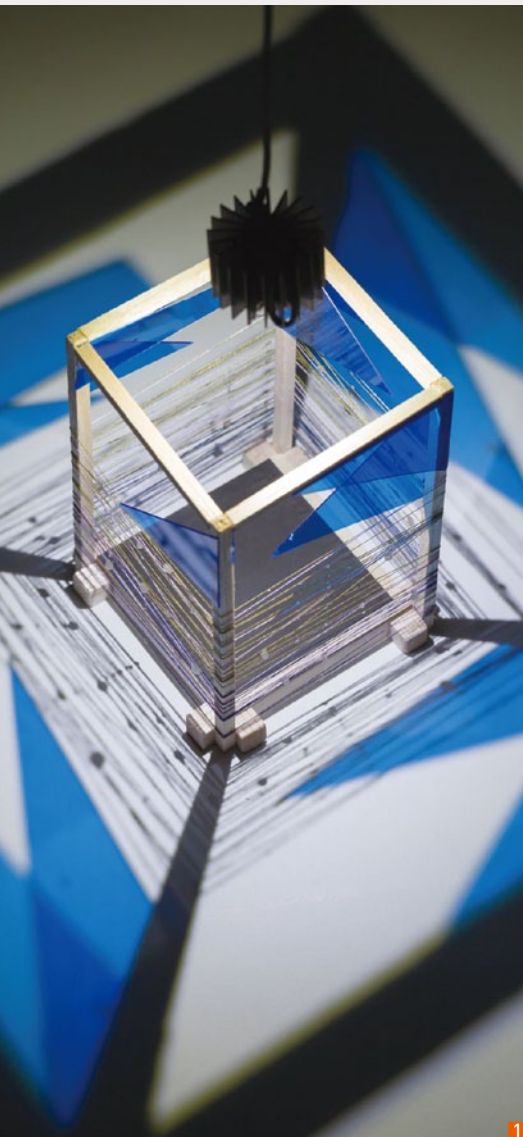
本学部での教育課程は基礎、基本をしっかり身につけることを重視し、得意とする専門分野の表現力はもちろん、協働に必要な言語力や論理的思考力、グローバル社会で必要とされる英語力の獲得に力を入れていきます。

また、本学の約61万m²のキャンパスには豊かな自然環境が保たれ、四季の変化や生命の営みを日々感じさせます。多くの芸術作品が示しているように、自然は感性を刺激して豊かな創造力の源泉となるものです。豊かな自然環境のなかで芸術を学ぶことも、都市化やバーチャル化した現代においては重要です。



メディア・デザイン学科

Department of Media Arts and Design



1 影灯籠 (立体作品、インスタレーション) 2 四季香る風 (平面作品、立体作品) 3 南武線「つなげるつながる」ポスタープロジェクト (平面作品) 4 fragment 色のかけら (平面作品)

デザイン、メディアアート(映像、CG、光・空間演出、総合造形)、コンピュータ音楽・音楽理論、造形理論などを学び、現代のマルチメディア環境に対応した表現とデジタル技術、及びグローバル社会に対応した英語力を身につけ、実践的に社会貢献できる人材を養成します。

メディア・デザイン学科「学びのポイント」

1 教育環境のマルチメディア化

学べる分野は造形系(デザイン、映像表現、CG、光・空間演出など)と、音楽系(コンピュータ音楽、作曲、音響合成、音響処理など)の2系統。自分の興味に合わせて、どちらかに重点を置いて学びます。“造形系”と“音楽系”を同一学科内に置くことで、教育環境をマルチメディア化しました。

2 コンピュータスキルは芸術においても必須事項

メディア・デザイン学科では、音楽理論、造形理論を学ぶ科目とコンピュータスキルを修得する科目が揃い、両者をバランス良く学ぶことができます。そして、それが芸術的感性を育み、芸術を社会に発信する能力を高めていくのです。

3 国際舞台を見据え、英語で音楽、美術を学ぶ

芸術に国境はありません。芸術を世界に発信するには英語力は不可欠の能力。音楽や美術を専門分野とする外国人教師陣が専門科目の授業を英語で行うなど、学生の英語力養成に大きな力を発揮します。在学中にTOEIC®スコア200点アップを目標に、質の高い授業を展開しています。

特色 1

現代のマルチメディア環境に対応し、造形系と音楽系を総合的に学べます

高度な情報通信技術や情報ネットワークは今や生活の一部となり、デザインや映像などとコンピュータ音楽が融合した表現が生活のいたるところに活かされています。このような現代の融合型表現や社会における芸術の活かし方を総合的に学ぶことができます。

特色 3

日本文化のポテンシャル(潜在力)を活かした特色ある表現や、日本文化の素晴らしさを英語で伝える力が学べます

日本文化の「クリエイティビティ」が世界の注目を集めています。日本人の感性、美意識、自然観、日本語、物語性から生み出されるアニメーション、日本の美意識を活かしたデザイン、音楽、キャラクター、映像表現、おもてなしを意識したモノづくり、サービスなど「クールジャパン」の価値を活かした特色ある表現力を身につけ、「Arts in English」などの科目によって英語でコミュニケーションできる力を獲得できます。

特色 2

プロジェクト型授業により企業、公共施設、博物館、官庁と連携して、芸術によって社会貢献するための実践力が学べます

社会の様々な立場で働く人々と協働し、大学で修得した知識や技能を社会で実践することを通して獲得する確かなコミュニケーション能力、すなわち社会で通用する伝える力、相手の意見を受け取る力、改善する力、様々な立場の人々と協働して問題を発見し解決する力、プレゼンテーションする力を身につけ、芸術を活かして社会の発展や改善に主体的に貢献できる力を身につけることができます。

特色 4

総合大学の利点を活かして芸術以外の領域と芸術を融合させた新しい芸術表現に挑戦できます

革新的な技術も優れたデザインによって製品となり、産業化させることが出来ます。独創的なデザインやアイデアも異なった領域をつなげることや、再構築することによって誕生しています。芸術と昆虫学や植物学を融合させた新しいキャラクターの考案や、芸術文化の知見を活かして観光資源を開発するなど、融合は新しい価値を創造します。その環境を備えて、学生の夢を膨らませることが出来るのが総合大学で学ぶ芸術です。

学びを深化させる学修システム

将来の活躍フィールド

4年

3年

2年

1年

8セメスター
7セメスター
6セメスター
5セメスター
4セメスター
3セメスター
2セメスター
1セメスター

英語運用能力の養成
US科目群(言語表現科目群 E L F 1 0 1 ~ 4 0 2)
学科科目(A r t s i n E n g l i s h I V)

- ウェブデザイナー
- グラフィックデザイナー
- 商品企画・企業など

- イベントプロデューサー
- CGクリエイター
- 広告代理店
- テレビ制作会社など

- 作曲家
- 音楽プロデューサー
- プロモーション会社
- 大学院進学など

- 学芸員
- アートマネジメント
- 関係専門職
- 海外芸術系大学留学
- 大学院進学など

デザイン

グラフィック・デザイン、ウェブ・デザインなどの表現技法を学び、応用可能なデザイン理論と実践力を身につける。

メディア・アート

コンピュータグラフィックス、光・空間演出、映像表現写真・総合造形など、メディア・アートの専門的能力を養う。

コンピュータ音楽・音楽理論

コンピュータを駆使した作曲、音楽プログラミング、音響処理の技術を学び、シエンカー理論など、高度な音楽理論と実践力を身につける。

造形理論・芸術史

日本の文化産業を発展させるため、日本独自の文化・美意識について考え、芸術史・造形理論の分野における情報検索・研究能力を養う。

発展科目

- 必修** 文化立国論 / 国際日本学 / 芸術表現学 / 芸術コミュニケーション演習
 - 選択** メディア・デザイン・プロジェクト / 造形理論 / 映像メディア表現 / コンピュータ音楽制作論 / 光・空間演出 など
- 導入科目から更に深化させた発展科目より、自らが進む専攻分野に必要な科目を選択

メディアデザインを学ぶための導入科目

- 必修** メディア・デザイン概論 / メディア・デザイン演習基礎 / メディア・デザイン理論基礎
 - 選択** デザイン理論 / 音楽制作論 / 平面造形基礎 / CG・映像メディア表現基礎 / 光演出基礎 など
- 必修のほか、自分の興味・将来に合わせて各分野の基礎科目を選択

芸術教育学科

音楽コース
美術・工芸コース

Department of Arts Education



1 美術・工芸コース授業「彫刻基礎」 2 「教職継続判定試験」集団討論 3 地域連携ワークショップ「フラッグアート」 4 授業「芸術教育概論」マリンバの音色でコミュニケーションを図る学生たち
5 授業「合唱」発表会 6 授業「美術科工芸科指導法」(鑑賞教育) 7 GINZA Yamaha MUSIC DAY 2015「オーディション」合格学生による演奏会

芸術は教育をととして子どもたちの感性や想像力を育み、夢に向かって努力する力を育てます。
未来を力強く生きる子どもを育てる、芸術による教育の実践者を養成します。

芸術教育学科「学びのポイント」

特色 1

様々な最先端の芸術表現に触れながら
総合的に芸術教育が学べます

芸術学部では年間を通じ、様々な公演、コンサート、展覧会が開催されています。パフォーマンス・アーツ学科による演劇、ミュージカル、舞踊、音楽や、メディア・デザイン学科によるコンピュータグラフィックス、アニメーション、映像、コンピュータ音楽など、最先端の芸術表現に日々接しながら芸術教育を学ぶことができます。

特色 3

中学校・高等学校教諭の1種免許状と
小学校教諭の2種免許状の取得が可能です

取得可能な免許は次の通りです。音楽コースでは「中学校教諭1種免許状(音楽)」、「高等学校教諭1種免許状(音楽)」、美術コースでは「中学校教諭1種免許状(美術)」、「高等学校教諭1種免許状(美術)」、「高等学校教諭1種免許状(工芸)」です。加えて本学は教育学部を設置しているため、音楽、美術の両コースで「小学校教諭2種免許状」が取得可能です(履修条件あり)。さらに学部卒業後に専攻科へ進学すれば、中学校・高等学校の「専修免許状」も取得可能です。

特色 2

幼児、児童、生徒の活動や発達を実感できる
学修環境です

総合学園である本学は、同じキャンパスに幼稚園、小学校、中学校、高等学校を併設しています。日々の登下校時はもとより、併設校で開催される音楽祭、作品展、体育祭、各種の発表などを見聞きすることで、子どもたちの活動や発達を把握し、児童・生徒理解を深めることができます。

特色 4

学校教育の現場と大学での学修をつなぎ、
実感を基にして学べます

1年次より学校教育の現場を参観する機会を設けることで、教育者としての立場を実感し、目標をもちながら日々の学修に取り組めます。また小学校からの英語教育の設置に対応して、「Arts Education」や「Arts Criticism」など、英語で芸術教育を学べる科目を開講しています。

学びを深化させる学修システム



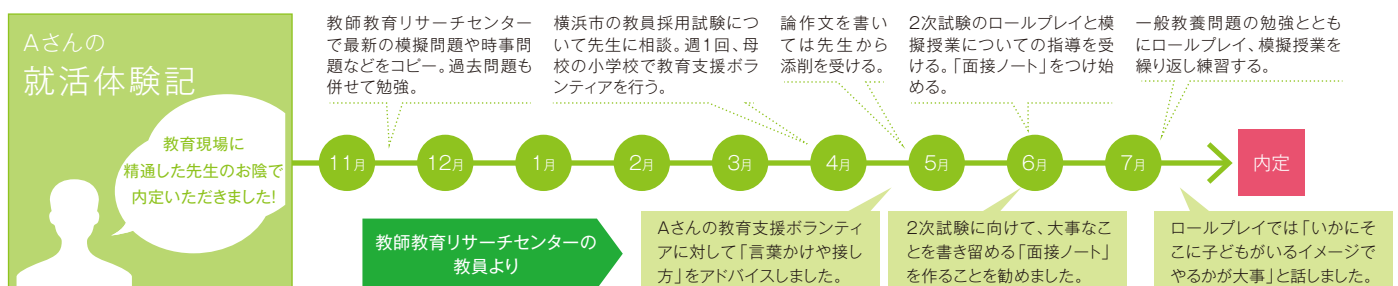
※小学校課程特別履修

充実のサポート体制

現場をよく知る教員からのアドバイスが受けられる

教師教育リサーチセンターのサポート

教職課程をサポートするシステムが整っています。教師教育リサーチセンターにある教職サポートルームの教員は、校長の経験を活かして、教科の学習指導や学級経営などの相談に応じてくれます。教員採用試験を受ける学生は、受験地ごとに違う試験の傾向に合わせ、論作文や面接、模擬授業についての具体的なアドバイスを受けることができます。



パフォーマンス・アーツ学科

Department of Performing Arts



1 アメリカ桜祭り開演 舞踊 TAIKO&DANCE2015 2 沖縄巡回公演 ちゃんぷるーシアター 3 卒業プロジェクト演劇公演 友達 4 卒業プロジェクトコンサート 5 卒業プロジェクト舞踊公演 堀内充振付バレエ「波動」 6 世田谷ハブリックシアター提携公演 シアターオペラ「アルレッキーノ」

演劇、舞踊、音楽などの上演芸術の学びを通して、コミュニケーション手段としての身体表現や非言語表現を様々な角度から読み解く力などを修得し、俳優、舞踊家、演奏家、演出家、劇作家、振付家、各種実演芸術のインストラクターそして公共文化施設の職員など、豊かな表現力を備えたアートと社会を繋ぐコミュニケーションとコーディネートのプロフェッショナルを養成します。

パフォーマンス・アーツ学科「学びのポイント」

1

プロダクションワークで
自分の役割を
体験的に学ぶ

プロダクションワークでは俳優志望の学生も舞台装置や照明など、舞台を創るさまざまな役割を体験的に学び、自分の得意や不得意を知り課題を発見すると共に、人の立場がわかるチームの一員としての自覚と行動力を身につけます。

2

国内外の地域社会と連携し、
社会における
実践力を身につける

公共文化施設との提携公演、地域と連携した公演やコンサート、学校と連携した公演やコンサート、海外大学や祭典における公演、学内ホールや劇場における公演など、多様な公演やコンサートを実施しています。大学の研究成果を社会に還元すると同時に社会人、団体、組織と連携、協働することによって、社会におけるコミュニケーションや調査、分析、企画、計画、安全管理などの実践力を身につけます。

3

パフォーマンス・アーツの
創作・創造における
必要なスキルを学修する

実技と理論の修得のみならず、企画・運営などのアートマネジメントを学ぶことができ、パフォーマンス・アーツの創作・創造に必要なスキルと知識を身につけることができます。そこから将来の活躍フィールドも広がっていきます。

特色 1

さまざまな立場の人々と協働して目標を実現することや、協働して問題を解決するチームの力を修得します

上演芸術は、俳優や演奏家などの出演者ばかりではなく公演を支える多くの人の力によって成立しています。劇作家、演出家、演奏者、舞台監督、舞台装置、照明、音響、衣裳、制作、広報、劇場技術・管理者など総合的チーム力（プロダクションワーク）によるのです。本学科は実習公演を通して実践的チーム力を確実に学ぶことができます。

特色 3

公演などのプロジェクトの実践を通して、その根源となるコンセプト&プランニングを修得します

上演芸術は多様な立場の人々の心をつなぎ、感動を与え、心を豊かにすることが出来ます。このような上演芸術を成功させるためには、高度で緻密な計画性が求められます。リスクマネジメント、コストマネジメント、タイムマネジメント、ヒューマンリソースマネジメント、コンプライアンスなど、感動の背後にある企画力、計画力、判断力を実践的に学ぶことができます。

特色 2

社会のさまざまな分野で活かせる総合的実践コミュニケーションを修得します

演劇、舞踊、音楽は身体と深く関わっている点に特色があります。コミュニケーションの成立主体は言語（バーバル）にあるように思われがちですが、実際は表情やしぐさ、声色そして空間や時間感覚などの非言語（ノンバーバル）要素がコミュニケーションを成立させる約80%を占めています。より豊かな表現力を理論と実技の両面から学ぶことができます。

特色 4

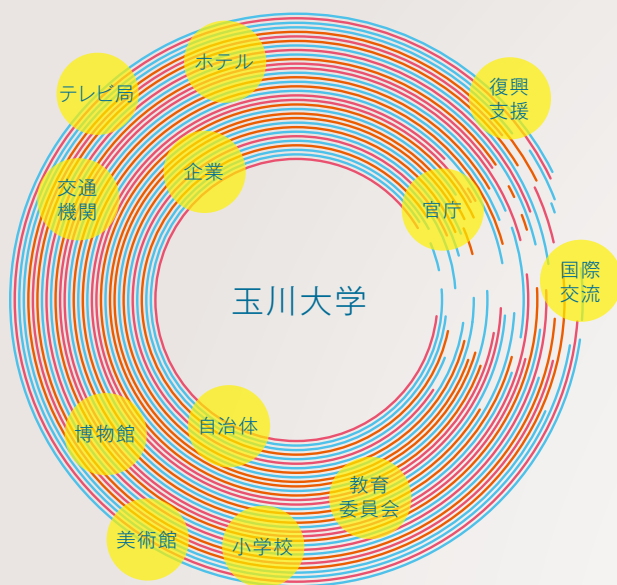
問題を発見して解決する分析・考察力や企画力を高めて、時代のニーズに応えられるプロデュース力を修得します

上演芸術は古典的・伝統的なものから現代的・実験的なものまでさまざまです。数百年も前の演目や楽曲が今でも上演されるのは、時代の価値観が変化しても人間にとって普遍的な価値や興味がそこにあるからです。人間にとって普遍的で大切なものを見失うことなく、現代の問題を分析して社会の発展や改善に貢献できる発信力を実践的に学ぶことができます。

学びを深化させる学修システム



プロジェクト型授業



外部の組織や団体と連携して行う授業

修得した知識や技能を活かして社会で実践することが、芸術による社会貢献の実践力を身につけることに繋がります。プロジェクトは企業、官庁、自治体などの外部の組織や団体と連携をして行う実践型授業です。情報の収集と分析、企画を立てるコンセプトワークやディスカッション、プロモーションやプレスリリース、危機管理、総合的なマネジメントや制作を、プロの社会人と共にプロジェクトチームを編成して遂行します。玉川大学芸術学部プロジェクト型授業は社会のニーズに応じて年ごとに変化しながら、芸術による「社会貢献」を実現しています。



飛ぶ教室 舞台公演とワークショップによるアウトリーチ活動(国内)「ちゃん



ドレクセル大学メディアアーツ&デザイン学部の学生との共同



公立博物館企画展連動プロジェクト
「はじける!みんなで虹色あそび」展

ワークショップ・アートプロジェクト一覧

2015年実績

- ▶ 秦野アカデミーコスモス21保育園公演
- ▶ 「TAIKO&DANCE2015」凱旋公演
- ▶ 「シアタースポーツ」公演
- ▶ 「国性館合戦」公演
- ▶ 「銀座YAMAHAコンサート」演奏会
- ▶ AE/PA合同「チャペル・コンサート」



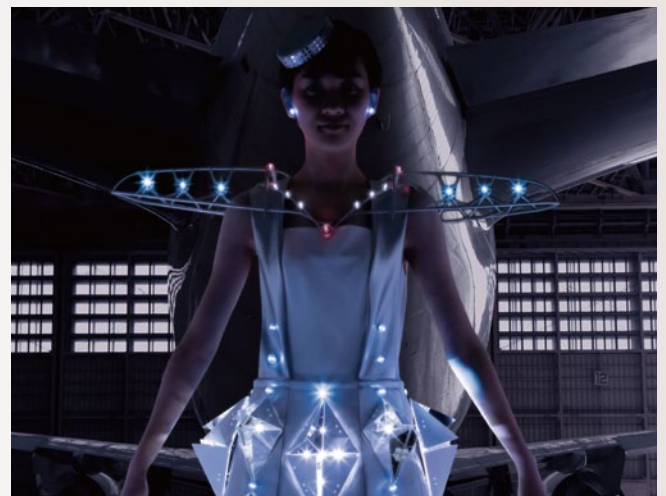
「ぶるーシアター」



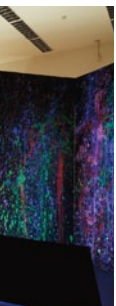
「ELF Study Hall 2015」の空間演出



授業



羽田空港・取材／展示プロジェクト
羽田が光のスタジオになった夜「羽化」展



地元美術館と協働した参加型アートイベント
「☆(スター)んぶどーむ」

- ▶「羽ばたけ!みんなの色とりどり」展
- ▶野外舞踊公演
- ▶パフォーマンスコンサート 作曲・ピアノ・ギター
- ▶パフォーマンスコンサート 吹奏楽・弦楽合奏
- ▶パフォーマンスコンサート オペラ・ミュージカル
- ▶フラッグアート in 玉川大学

- ▶沖縄巡回公演
- ▶「沖縄」本部町立本部ホール公演
- ▶演劇大学連盟「カノン」
- ▶卒業プロジェクト舞踊公演「Performing Body 2015」
- ▶卒業プロジェクト演劇公演「ベリクリーズ」
- ▶卒業プロジェクト演劇公演「栗田平十郎奇譚」

- ▶コスモス祭 演劇作品「ガジュマル」「役者様」
- ▶プロジェクトB(イルミ)
- ▶イルミネーション「やさしさのヒカリ・ハナゾノ」銀座三越
- ▶ライティング・オブジェ展2015出展 プロジェクトB 丸の内・東京ビルTOKIAガレリア
- ▶卒業プロジェクト展「THE MEDIA GARDEN」

学生たちに聞く

玉川大学芸術学部の魅力

3つの学科からなる芸術学部では、学科を越えて教養と専門知識を習得し、技を磨く環境が整っています。個性ある仲間たちと、学科を越えた交流が盛んであるのも魅力のひとつです。そんな芸術学部について、学生たちに語ってもらいました。

なぜ玉川大学芸術学部を選んだのですか？

木嶋 高校時代から舞台活動をしてきて、演技に深みを出すには、演劇の勉強だけでなく一般教養も必要だと感じました。それで、総合大学の玉川大学を選びました。

松岡 私がこの学部を選んだのは、バックステージの学びが充実しているから。小学校の頃から楽器を演奏してきて、音響や製作などのスタッフ系の仕事に興味がわいたんです。

市原 劇伴と呼ばれるドラマのBGMを作りたいという夢があって、メディア・デザイン学科なら、音楽を軸にしながら映像や編集も学べると思ったのが選んだ理由です。

渡辺 つくること、見せることが好きだったので、高校の恩師にこの学部を紹介されました。新設の学科で、どんなことをやるのかなという期待感も大きかったですね。

高見 私も高校の美術の先生が「芸術以外の学部もあっているんなら刺激が受けられるよ」と薦めてくれたのがきっかけです。雰囲気や広いキャンパスも気に入りました。

大森 教師をめざす人のサポートが充実していて、中学・高校の免許に加えて小学校の免許も取得できる点が魅力でした。ここなら将来を見据えた勉強ができると思いました。



メディア・デザイン学科
ものづくり系3年 / 渡辺 航平さん



メディア・デザイン学科
音楽系3年 / 市原 佳奈さん



パフォーマンス・アーツ学科
演劇系3年 / 木嶋 愛理奈さん

実際に入ってみてどんなところが良かったですか？

大森: 1～2年のうちは専攻楽器を決めずに学ぶカリキュラム。おかげで幅広い楽器に触れることができました。玉川大学ならではのメリットだと思います。

渡辺: オープンな先生が多く、基本的に好きにやっていたいよというスタンスなので、自分の中の「好き」を伸ばしていける。技術を磨くための施設が充実しているのもうれしいですね。

木嶋: 演劇系ではみんなで一つの作品をつくるので、学年に関係なく主役もできるし、発言もできる。そういう環境の中で、どれだけやれるかは自分の熱量次第だと実感できました。

松岡: 音楽系も、少人数の良さを感じました。学年の区別なく密な関わりがあって、先輩たちの音を聴く機会が多いので勉強になります。

高見: 1年生のときは、実技以外の授業を音楽コースの人たちと一緒に受けることが多く、楽しかった！クラス制のおかげで団結を感じられるのも良かったですね。

市原: 私も授業やサークルを通じて、ものづくり系の人たちと接点があり、得るものが多かったですね。様々な音楽に精通した先生がいらっしゃるのもこの大学の強みだと感じました。

将来の夢を聞かせてください

木嶋: 演劇はずっと続けていきたい。演劇を軸にしながら、ナレーターやレポーターなど、自分で何かを表現したり、伝えたりする仕事がしたいと思っています。

松岡: 私も音楽からは離れられないと思います。具体的にはまだ決めていませんが、何かしら音楽に携わる仕事がしたい。それが一番自分を表現できることだと思うから。

市原: 映像のBGMを作る仕事に就くのが一番の夢。プログラミングや映像編集などの知識を活かして、コンピュータ関係の仕事に就くのもいいなと思っています。

渡辺: 自分の手でモノをつくる、ということに関連した職業には就きたいと思っています。大学で出会った人や経験が、仕事をするうえで絶対に役立つと確信しています。

大森: 音楽の教師になって、音楽は楽しいとみんなが思える授業をしたい。子どもに尊敬してもらえる教師になるためにも、人間として成長したいと思っています。

高見: 私は教職課程ではなく、学芸員の資格に絞って学ぶつもり。将来は、美術館や博物館で芸術の知識を伝えていく教育学芸員の仕事に就きたいですね。



パフォーマンス・アーツ学科
音楽系3年/松岡 遙子さん

芸術教育学科
美術・工芸コース2年/高見 つづりさん

芸術教育学科
音楽コース2年/大森 康平さん

玉川大学芸術学部で 学べること

社会貢献できる
クリエイターになるための

33種類の学び

芸術学部では、現代社会において直接的、または間接的に求められる様々な力を養うために、多くの領域を扱います。“芸術”という言葉に内包される多岐に渡る学びの領域を用意しています。

メディア・デザイン学科

デザイン

■ グラフィックデザイン

ポスターをはじめ、商品のラベル、本の表紙のデザインやレイアウトなどに代表されます。平面を媒体



にして、目的に応じた情報を美しく明快に視覚情報化して伝えることがグラフィックデザインです。公共の場で人々をガイドするサイン計画や、ピクトグラム（絵文字）なども含まれます。「色彩学」や形の美しさを数理的に探究する「構成学」などの成果も参照し、サーベイからコンセプトワークを経て、視覚的に情報を伝えることを学ぶと共に、印刷メディアの素材やデータ作成の技術も学びます。

■ ウェブデザイン

情報通信のネットワークは世界規模となり、ホームページによる情報の発信や受信は一般化しています。ホームページのデザインをはじめ、グラフィックデザインをベースに動的な要素を複合させるな

ど、映像的表現や通信技術を踏まえて、サイバー空間におけるコミュニケーションの場としてのWebサイトを構築します。情報ネットワークや通信技術の発展に伴って、今後の発展や展開が期待される分野です。

■ 空間演出／空間プロデュース

デザインの領域は常に広がり続けています。人の暮らしや集う場所を目的に沿って美しく意義あるものにすることや、空間にメッセージを託すなどの空間を設計するのもデザインの仕事です。空間全体のコンセプトを決定して、色彩や形態の用い方や配置はもとより、照明やレーザー、あるいは映像



プロジェクションによって演出するなど、近年の映像機器の劇的な進歩が、空間表現の方法を大きく発展させています。結婚式の演出、イベント空間の演出、テーマパークの演出、ショーウィンドーの

ディスプレイから身近な生活空間の演出など、多様なシーンで空間演出は求められています。

メディアアート

■ 映像／写真

わたしたちは有史以来、身の回りにあるものやできごとの不思議に惹かれ、その姿を写し取ろうとしてきました。写真やビデオといった映像テクノロジーはその延長で生まれ、今やスマートフォンに搭載され、ソーシャルネットワークによって、単なる記



録を超えて、わたしたちのコミュニケーションのツールとなっています。映像環境の変化を踏まえた理論や写真、映像、CGの技法を学ぶとともに、CMや放送番組制作、ミュージック・ビデオの制作など、音楽と融合した総合的な映像表現にまでつなげてゆきます。今日、映像表現の需要は産業面でも芸術面でも高まっています。

■ コンテンポラリー・アート／ インターメディア・アート／総合造形

いまからおよそ100年前、身の回りの雑貨を組み合わせることで独自のイメージを生み出す「オブジェ」をはじめ、「手の技術」よりも自由で柔軟な発想や「コンセプト」、すなわち「知の技術」を重視する芸術が始まりました。芸術の理論を学ぶことで発想を柔軟にし、その発想に従って、様々な技法や素材を自在に組み合わせる作品を制作します。さらに単科大学と異なる芸術学部の特性を活かして、映像、ダンス、音楽はもとより異分野とのコラボレーションも積極的にすすめます。

■ コンピュータグラフィックス

映画や放送番組をはじめ、デザイン、各種のシュミレーション、設計など、コンピュータグラフィックスの活用は広範囲に及んでいます。キャラクターデザインも3DCGを活用した3次元デザインが行わ



れ、教育場面でも従来の教材教具から3DCGによるアニメーションが活かされるなど、動画と音楽を組み合わせた視覚と聴覚を融合させた新たな融合表現として発展しています。ソフトウェア(MAYA)の操作を基礎から学び、新たな表現領域の拡張に挑戦します。

コンピュータ音楽・音楽理論

■ 作曲／作品制作

自分のイメージを曲として表現するためのコンピュータ音楽技法、録音技法、作曲理論、オーケストレーション、編曲を学びます。映像やアニメーションなどのビジュアル要素と音楽を組み合わせ、さまざまなジャンルの作品を制作することもできます。総合大学である利点を最大に活かし、音楽以外の芸術領域や技術を取り込んだ作品に発展させることが可能です。

■ 音楽音響プログラミング

インタラクティブ性の高いゲーム音楽やサウンド・インスタレーションなどのような音響作品を作るためのプログラミングの知識を学びます。さらに、センサーを使って体の身振りや動きで音響を制御する方法、アルゴリズムに基づいて自動的に曲を生成する方法など



を学ぶことで作品の幅が広がります。現在の情報社会に対応した芸術表現として重要な要素技術を身につけることができます。

■ 音響合成・音響処理

純音からどうやって複雑な音を作ることができるか、録音を工夫して、どのように音を変化させることができるか、音響ソフトのさまざまなエフェクトの効果を学び、レコーディングとミキシングの実習を行いながら、それらの適切な物理学基礎を学びます。

■ 音楽理論

作曲家はどうやって曲を作ったのだろうか、映画音響やゲーム音楽の特徴は何だろうか。このような疑問の答えを見つけるために、楽譜上の分析方法だけではなく、聴覚的な分析も研究します。和声学などの西洋音楽基礎に加えて、諸音楽の伝統や技法を学びながら歴史上の名曲やその作曲技法を議論します。さらに、グローバル化や電子音響の発展は、現代音楽にどのような影響を与えているのかといった問題も考察します。



造形理論・芸術史

■ 造形理論

デザイン理論や写真史、アニメーション研究、映像文化研究などの授業が用意されており、造形芸術の理論を広く学ぶことができます。3年次、4年次のゼミでは、各自のテーマに基づいた理論的研究を行い、その上で実際に制作することが可能です。コンセプト・テーマについてより深く考えるために、プレゼンテーション・ソフトを使って口頭発表を行い、教員や他の受講者に批評・コメントしてもらう機会が設けられています。卒業研究としては、口頭発表+実作品の形式か、造形理論に関する卒業論文を選択することができます。

■ デザイン史

人類の歴史は様々な目的を達成するためにモノを作ってきた歴史でもあります。それは機能性の追求ばかりではなく、ノスタルジーや希望などの感情を映し出す装置だった場合や国力を高めようとする教育的なアプローチとして求められるなど、デザインの歴史を学ぶことによって、人間と社会の関係や国際関係を知ることが出来ます。過去を知ることは



今を正しく知ることであり、未来を築く知のエネルギーとなるのです。アール・ヌーヴォーや合理主義のデザイン、ポストモダニズムのデザインなどに学びます。

■ 西洋美術史／建築史

古代から近現代に至る西洋美術の歴史を学びます。絵画・彫刻・工芸の主題を読み取り、それぞれの時代、地域における表現形式の違いや時代背景などについて考え、作品研究、作家研究を行います。本学科では建築や庭園も研究対象に加え、建築の象徴的意味を読み取るための「建築図像学」を教えています。例えばゴシックの大聖堂やバロックの宮殿を、建築と絵画、彫刻、工芸が有機的に結びついた「総合芸術」としてとらえ、研究することが可能です。4年次のゼミナールでは、各自が選んだ芸術家、作品について深く探求し、卒業論文としてまとめます。

■ コンピュータ・サイエンス

コンピュータは社会基盤システムから個人の利用まで、私たちの生活を便利に豊かにするために必要不可欠なものとなりました。最近では、パソコンという形態だけでなく、スマートフォンや身近な電気製品にも組み込まれています。アートの世界でも、このような様々なIT技術を活用した表現が広がっています。私たちの生活や社会とコンピュータの関係とともに、アート作品への応用を含めて幅広く学びます。

プロジェクト

■ 企画／経営／応用

修得した知識や技能を活かして社会で実践することが、芸術による社会貢献の実践力を身につけることに繋がります。プロジェクトは企業、官庁、自治体などの外部の組織や団体と連携して行う実践型授業です。問題発見の取り組みから課題を設定して芸術を活かした解決に取り組みます。情報の収集と分析。企画を立てるコンセプトワークやディスカッション、プロモーションやプレスリリース、危機管理、総合的なマネジメントや制作を、プロの社会人と共にプロジェクトチームを編成して遂行します。テーマは現代の課題に対してアートをツールに最適解を導き出すことです。これまで、地域振興テレビ番組の制作、テレビ局のCM制作、東日本震災復興支援、国際展のプロモーション、博物館、小学校、企業をつなぐ環境教育、有名ホテルと連携したイルミネーション制作など、多数のプロジェクトの実績があります。なお、平成24年度は町田市教育委員会より学生プロジェクトチームに対して、学校教育の発展に貢献したことにより感謝状が授与されました。

芸術教育学科

音楽コース

■ 鍵盤楽器

ピアノを中心とした鍵盤楽器の演奏法を楽器の特色と共に学びます。鍵盤楽器を学ぶ上で重要な基礎能力、楽譜を読む力(読譜力)と指使い(運指法)については、特に時間をかけ丁寧な指導が行われます。さらに表現力や技術力を高めるために、様々な練習を重ね、レベル毎に明確に設定された目標に向かって学修を進めます。音楽の授業における鍵盤楽器の役割は重要です。また、教育現場では、鍵盤楽器の演奏できる人材が常に必要とされています。現場のニーズに合った、求められる人材になるためにも、鍵盤楽器演奏の修得は音楽教員を志す者にとって最重要課題と言えるでしょう。ピアノやオルガンなどの鍵盤楽器を楽しんで演奏できる人は、それだけでも音楽教員への適性が高いということになります。音楽の授業はもちろんのこと、さまざまなオケージョンで素敵な演奏を生徒さんに聴かせることが出来る・・・そんな先生になってもらうための授業です。



器と和楽器を、音階や楽器を通して比較検討し、その特徴を学びます。吹奏楽やリコーダー・アンサンブルなど、部活動やサークル活動などの指導も念頭に、なるべく多くの楽器に触れ、さまざまな楽器の特質を知るところを目標にしています。また、それぞれに興味を持った楽器について学びを深めてゆきます(専門的な実技レッスンを受けられる楽器には制限があります)。

■ 合唱

合唱は声を合わせ、心を合わせて演奏します。その時、その場に集まった者だけが体感できる楽器であり、その楽器を形成するのは、一人一人の声であり、表現力です。こんな素敵な楽器はなかなかありません。得手不得手はあったとしても、誰でも集まれば、声を合わせることは出来ます。そんな合唱を楽しむにはどんな知識が必要なのでしょう。また、合唱を指導するにはどんな技能がいるのでしょうか。音楽の授業、部活やサークル活動、クラス合唱や行事など、あなたが教員になったら合唱と付き合い合うことになるのは必至です。授業では日本の民謡や邦人合唱作品、また、ヨーロッパの合唱作品にも触れ、幅広い合唱文化に触れることを目標としています。

す。技法も溶接や接着などの方法もあります。音が出る作品、風で動く作品、あたかも生物のように歩く作品、数学の理論でつくられる作品、まるで建築のような作品、洋服のような作品、大地を造形するダイナミックな作品など、環境を形成してメッセージを伝える立体造形の可能性は多様に広がっています。生活空間が立体によって秩序立てられているように、立体感覚や3次元の自由な表現を学び、表現力を高めると同時に、空間に関する感覚を高めて生活空間からメッセージを読み解くことや日本の美意識に気付くことを学修します。

■ デザイン

私たちの身の回りにデザインと無縁のモノがあるのでしょうか。私たちは携帯電話、家、自動車、食器、食品のパッケージ、文房具、靴、衣服、家具、印刷物など、無数のデザインされたモノに囲まれて生活しています。デザインは造形理論はもとより、心理学、経済学、物理学、医学、農学、工学などのさまざまな学問や伝統文化を総合化して豊かな社会を築



くためのものです。デザインに関する知識を深めて基礎的な技能を身につけることは賢い消費者となることでもあります。また我が国においては産業活性化の観点からも初等、中等教育の段階からデザイン教育を重視していかなければならない状況にあります。そして近年は、メディア・アートとの繋がりが深まり、メッセージの伝達や、個人と社会をつなぐ媒体としてのデザインも重要です。このようにデザインは現代になくてはならないものですから、その基礎からコンピュータを活用した手法まで学びます。

■ 工芸

日本は芸術を生活空間に活かす工芸が盛んな国です。毎日使う食器をはじめ、着物や帯などの染織、扇子、団扇、花瓶、ふすまの引手、筆や硯など、私たちは実に多くの工芸品に囲まれて豊かな生活を実現しています。特に陶芸はすそ野の広い分野です。暖かい土の感触と自由な造形、地域の風土と文化に根差した特徴あるデザインや炎が作り出す偶然性の面白さや不思議さが私たちを魅了します。このような工芸の作品に美しさや良さを感じるのも日本の美意識の一端が表われている証です。陶芸の学修を通して、我が国の文化、地域の魅力を制作に関する知識と技能と共に学修します。



美術・工芸コース

■ 絵画

何かを造ろうとするときやイメージを伝えようとするときに、私たちは絵を描いてイメージを深め、言葉で表すことが難しい情報を伝えようとする必要があります。また、写生やスケッチを行う時には、描こうとする対象を意識してよく視ようとします。つまり描くということは、普段は見過ぎてしまうような事実に気付く、対象の理解を主体的に深める行為でもあるのです。さらに美術教育の指導者は、絵画の指導を通して、子供たちが本来備えている能力や感覚を呼び起こし育て、文化の理解を促すことが求められます。そして現代は、絵画と映像が融合したメディアアートの表現や立体的な絵画作品、絵巻物をルーツとする、物語性を伴った劇画や漫画なども絵画の領域に含まれるため、幅広い学修が必要となります。



■ 彫刻

現代は石、木、粘土などを素材とする彫塑の作品に加えて、プラスチック、ガラス、紙、合金、ゴム、砂、塩などの多様な素材が立体造形に用いられていま

■ 声楽

歌うという事は人間の本质であり、本来話すことと同じくらい自然な行為です。そんなことをどうして大学で学ぶのでしょうか。この授業は、人体における発声器官の仕組みから学びを開始し、楽器としての身体を、皆さん自身のからだを通して体得しようというものです。響きのよい豊かな声を出すことは、それだけで精神を癒す効果があると言われていますが、もちろんそんな素敵な声は、聴いた人にも良い効果を与えるでしょう。人間はなぜ歌うのか。さまざまな声、さまざまな歌を知り、また歌の技能を高めつつ、人の声について、歌うという事について学んで行きます。それらはあなたが教壇に立つとき、最も頼りになる知識のひとつとなるでしょう。

■ 管楽器/打楽器

打楽器は主に和太鼓、金管楽器はトロンボーン、木管楽器はフルートを中心にその仕組みや奏法、扱い方などについて幅広く学ぶものです。また、洋楽



■ 美術史・美術理論

すぐれた芸術作品は、それを生んだ文化の結晶です。その作品が感動を呼ぶのには必ず理由があり、そしてそれは芸術家がなんらかの方法で作品に込めた、感動をもたらす要素がそこにあるからです。本学科の美術史や美術理論では、日本美術、西洋美術、デザイン、そして現代アートの作品の背景にある歴史を掘り下げ、心理学や社会学の理論も応用しながら、こうした「感動の要素」を言語化し、浮き彫りにする方法を学びます。さらにこれらの「要素」を、自身の作品の制作はもちろん、「鑑賞教育」など、美術教育の現場で応用する方法を探ります。

共通

■ ワークショップ・アートプロジェクト

コミュニケーションがなくて大切なものとなっている現代の社会では、芸術の持つ、人の共感をよび、人を勇気づけ、そして人を鋭く刺激する力に注目が集まっています。芸術教育も、教師が生徒に技術や素材の扱いかたを教えるだけではなく、芸術の体験を通じて、人々を相互の共感や、それぞれに



眠っている感覚や可能性の目覚めへ導く役割を担っています。本学科では最新の教育学の成果を踏まえながら、ワークショップやアート・プロジェクトと呼ばれる新しい芸術実践の方法を学ぶことができます。地域の小学校や中学校、美術館との連携も行われます。

パフォーミング・アーツ学科

音楽系

■ 音楽通論

音楽を表現するために必要な基礎的な読譜力を学びます。音符、休符、音程、音階、和音、調性、また基本的な楽語など実際に楽譜を読みながら1つ1つ学んで行きます。人に評価される演奏をするという事は、客席(聴衆)の方々と上手くコミュニケーションを取る事も大切な事です。楽譜をきちんと読む知識は客



席の方々とより深いコミュニケーションを取る大きな力になります。

■ 音楽表現

楽譜を読み、歌い、自ら楽器を演奏する事が出来ればその人の人生は何倍も豊かなものになるでしょう。楽譜を読む基礎を学び、良い声で歌う基礎を学び、楽器に触れて演奏する事を体験する。また実習授業の「パフォーマンス」と併せて学ぶ事で、パフォーマーとしての正しいマナーやルールも同時に学んで行きます。初心者には初心者なりの、また経験者にはその人のレベルに合った「表現」をする事のすばらしさ、また奥深さを学んで行きます。



演劇・舞踊系

■ 劇場空間論

演劇・舞踊などの舞台芸術を上演および鑑賞する場である「劇場」について多角的に探索します。授業の中で、劇場の起源と歴史の変遷から、劇場の社会的機能と役割を考えると共に、さまざまな劇場の形態と種類、劇場の機構と設備、劇場の運営と組織などの諸問題について学びます。

■ 身体表現

より高度な身体表現の技術を修得する授業です。この科目は卒業時まで継続して取得して行くことの出来る「身体表現」の最初に履修する科目です。専門に学ぶ事の出来る実技はリトミック、演技、狂言、



日本舞踊、バレエ、ジャズ、コンテンポラリーダンスがあります。公演を前提とした実習授業「パフォーマンス」と併せて学ぶことで、実技技術の奥深さ、重要性を経験的に学んでいくことができるのはもちろん、効果的な身体表現方法を身につけることで、実践的な自己表現力を養うことができます。

舞台技術・企画構想系

■ 構成演出論

現代におけるパフォーミング・アーツ全域で必要不可欠とされる「構成」や「演出」という職掌の内容と技術に関して学ぶことができます。「パフォーマンス」という科目と有機的な関連を持ちます。具体的には、戯曲選定、戯曲研究、プロダクシ

ョンの組織化、配役、稽古進行などの実際に即した演出プランを立案し、それを実習して問題点を整理していきます。これらの課題追求の前提として、近代演劇以降の演出概念についても学びます。

■ 文化政策概論

あらゆる意味で「成熟」した現代の日本社会では、「ハード」の整備から「ソフト」と「ヒューマン」をつなげる文化政策の価値が非常に高くなっています。そこで、文化政策に関する基礎知識を身につけ、さらに、諸外国の文化政策との比較をおこない、現代日本社会の求める文化政策の方策を、具体的実践例をあげながら探っていきます。また同時に、文化政策にかかわる法律も学ぶことで、企画製作における実践的な力を身につけることができます。

■ 舞台技術／企画構成

より高度な舞台技術・企画構成の技術を修得する授業です。この科目は卒業時まで継続して取得して行くことの出来る「舞台技術」や「企画構成」の最初に履修する科目です。専門に学ぶ事の出来る技術は舞台演出、戯曲、制作、装置、照明、音響、衣裳、メイクアップ、映像製作があります。公演を前提とした実習授業「パフォーマンス」と併せて学ぶことで、舞台技術の奥深さ、重要性を経験的且つ理論的に学んでいくことができます。また、演出や企画構成を行うための理論的背景や、戯曲執筆表現方法、また文化芸術を産業化させる視点を養う制作力を身につけることで、社会で働く際の実践的能力を養うことができます。

共通科目

■ パフォーマンス

「身体表現」、「音楽表現」、「舞台技術・企画構想」の科目で学んだ表現力や知識、技術を実際に舞台を作り上げる事で総合的に学んで行きます。実際に舞台に立つことはもちろんのこと、演目の企画運営、宣伝、集客、舞台技術まで各専門の指導教員のもと基礎から学んで行きます。パフォーミング・アーツ学科のいわばメインの科目で、必修科目とし、その知識、技術、表現力を磨いて行きます。豊かな表現力を備えたアートと社会を繋ぐコミュニケーションとコーディネートのプロフェッショナルを養成する授業です。

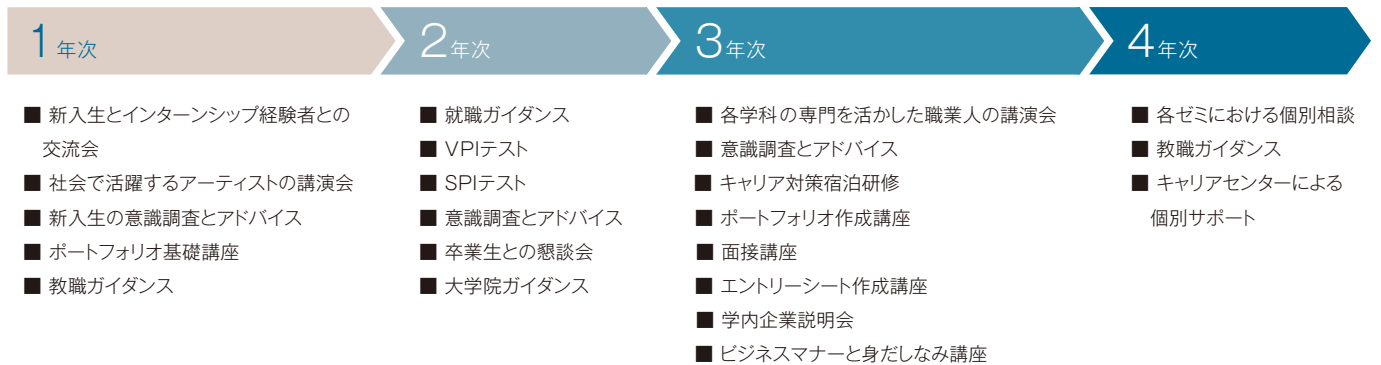


4年間を通したキャリアサポート

芸術を核として社会に貢献できる人づくりを目指す芸術学部。
 その就職先は多岐にわたります。これは芸術学部で身につけた技術はもちろん、
 社会性、協調性など人間教育が評価されているあかしです。

芸術学部のキャリア教育

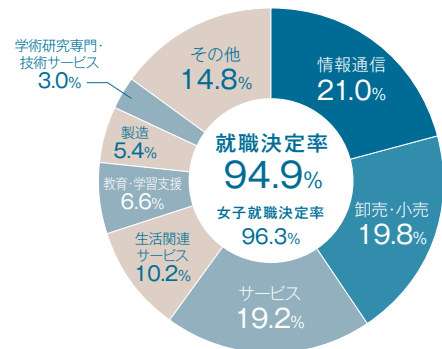
身につけた芸術力を社会で活かすため、様々なキャリア・サポートを行っています。



※キャリア・サポート情報は、本学独自のキャリアデザイン就職支援システム「たまナビ」でも随時提供されており、全学部共通のシステムを活用することで芸術専門分野以外での活躍の場を目指すことも可能になります。

就職先一覧

- ▶ アイ・ケイ・ケイ
- ▶ アッシュ・ペー・フランス
- ▶ アルプス中央信用金庫
- ▶ ADKアーツ
- ▶ オリエンタルランド
- ▶ 河合楽器製作所
- ▶ クレオ
- ▶ 京王電鉄
- ▶ サンリオエンターテインメント
- ▶ ジェイアイエヌ
- ▶ 劇団四季
- ▶ スガツネ工業
- ▶ 全日本空輸
- ▶ 総合舞台
- ▶ TYO drive
- ▶ 東洋レコーディング
- ▶ ファーストリテイリング
- ▶ 星野リゾート・マネジメント
- ▶ みずほビジネスサービス
- ▶ 三井住友銀行
- ▶ 明治座舞台
- ▶ 皇宮警察本部
- ▶ 八王子市役所
- ▶ 世田谷区役所
- ▶ 私立 高等学校 ほか



(2016年3月現在)

NEWS TOPICS -文化庁委託事業-

技術面から内容面まで充実した国内屈指の劇場「世田谷パブリックシアター」での新しい挑戦！

玉川大学芸術学部では昨年まで12年間、舞台芸術の専門人材育成のための連携公演事業「Performing Arts Fair」をこどもの城・青山山形劇場と行ってきました。

この度、同劇場の閉鎖に伴い、世田谷パブリックシアターと新しいパートナーシアター「Theatre Arts Creation in SePT 2016」を創り上げることとなりました。実験的な作品からエンターテインメントな作品まで、様々な作品に挑戦していきます。

大成功を収めたニューヨークのオフ・オフ・ブロードウェイ「ラ・ママ実験劇場」招聘公演

玉川大学・玉川学園講堂にて「ラ・ママ実験劇場」招聘プロジェクト「La MaMa Cantata (ラ・ママ・カンタータ)」を上演しました。この公演は、玉川大学芸術学部が文化庁と共に主催し実施する平成27年度の「次代の文化を創造する新進芸術家育成事業」の一環として、ニューヨークのラ・ママ実験劇場を招聘し行なう日本初の試みでした。



芸術学部の学生が多数受賞しています

芸術系大学で初!「照明家協会賞特別賞」を受賞

パフォーミングアーツ・フェア2014「照明チーム」



玉川大学が「文化大使賞」を受賞

フィラデルフィア日米協会の創立20周年記念式典(アメリカ)



LIGHTING OBJET 2015にてStudent Awardを受賞

「未来の輝き」(第2回)にてGold awardとSilver awardを受賞



ACジャパンCM学生賞 優秀賞ダブル受賞

メディア・アーツ学科 学生作品



「さがまちバンバンAWARD 2015」グランプリ受賞

メディア・デザイン学科 学生作品



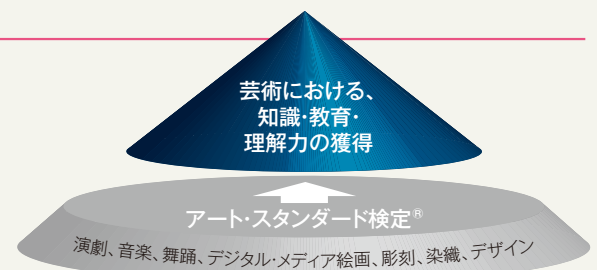
スマートイルミネーション・アワード2015で表彰!

芸術学部が学校部門で入選



アート・スタンダード検定® 試験の特徴

アート・スタンダード検定試験は、玉川大学芸術学部における講義・実技・演習・実習の全学修内容を網羅し、芸術全般にわたる広範な知識の獲得を数値化・客観化することによって、「学士力」の向上を促し、「芸術学部卒業」にふさわしい知識・教養を持った人物の育成を目指すものです。そのため、「芸術」というジャンルに含まれる、パフォーミング・アーツ、メディア・アーツ、ビジュアル・アーツ、さらには、演劇、音楽、舞踊、コンピュータ・アート、デジタル・メディア、絵画(日本画、油絵)、彫刻、金工、染織、デザインなど、それぞれの専門に加えた、各分野で修得した知識を確認していきます。専門分野外の用語も学修し、芸術に関する知識の幅をさらに広げることができるようにしています。



ACCESS

小田急線「玉川学園前」駅までの所要時間は
新宿から30分、横浜からは45分ほど



玉川大学 入試広報部

〒194-8612 東京都町田市玉川学園 6-1-1

〈資料・願書請求〉

大学案内メールセンター ☎ 0120-558509

〈入試に関する問い合わせ〉

入試広報課

☎ 042-739-8155

✉ koho@tamagawa.ac.jp

www.tamagawa.jp/university/



P

M

A

M

P

A

http://www.tamagawa.ac.jp/college_of_arts/

M

A