

長野美術専門学校

Bisen Nagano

Issue for 2024

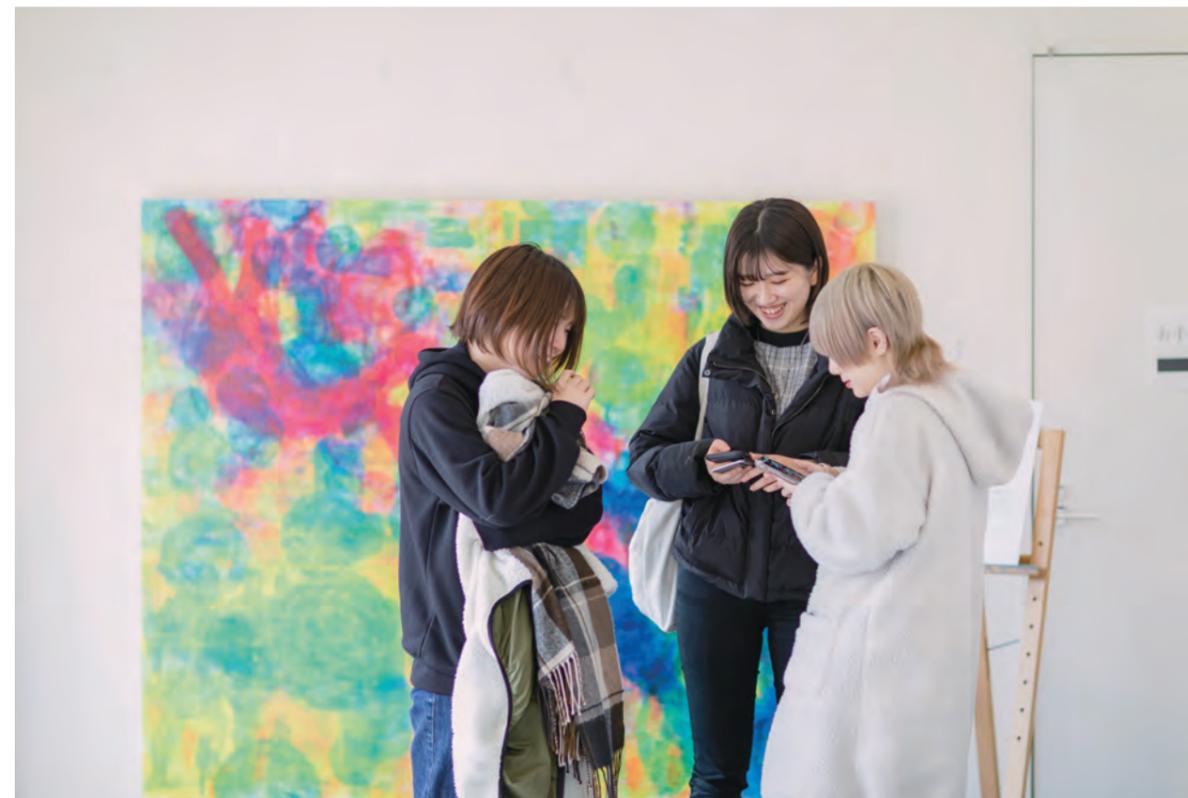
Nagano Art & Design Professional Training College



contents

美専修学ライン	7つのテクニカルライン	
	デザインライン	08
	映像ライン	10
	イラストレーションライン	12
	WEBメディアライン	14
	ファインアートライン	16
	アニメキャラクターライン	18
	マンガライン	20
	5つの学科	
	ビジュアルデザイン科 3年制学科	24
	ビジュアルデザイン科 2年制学科	24
	ビジュアルアート科 3年制学科	26
	ビジュアルアート科 2年制学科	26
	com. デザイン総合学科	28
プロフェッショナルステージ	社会との連携	30
	美専展	34
キャンパスライフ	楽しむ	38
	積む	40
	進む	42
	取り組む	44
BISEN BASE	メッセージ	48
	ポリシー	49
	Creative Vision	50
	History	51
	講師紹介	52
	アクセス	54







主体性を育む教育課程
「美専修学ライン」

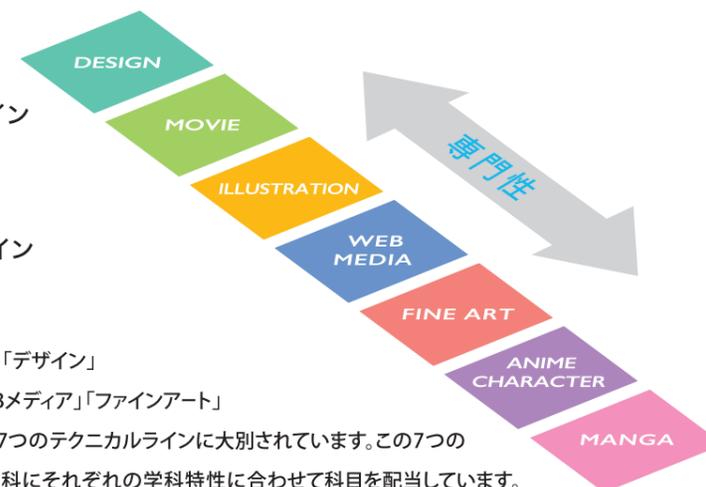


「美専修学ライン」とは美専(長野美術専門学校)独自の修学システムのことです。クリエイティブの「専門性」ごとの科目群は、将来につながるラインを想定して“テクニカルライン”と呼び、7つのラインを設けています。そして、これらのラインから美専の5つの学科へ個々の科目が配されています。各学科の課程ではその「履修性」を、今度はステージに想定して“キャリアステージ”と呼び、ベーシック・パーソナル・プロフェッショナルといったステージを設けています。美専の教育課程は、この「専門性」と「履修性」の2つの軸を持つ修学空間上に、科目を適正に配置しようとするものです。学生はこれにより、自分はどこへ向かって学んでいくのか、今何を学ぶべきなのかといった目的性を正しく自覚し、主体的に修学することができるのです。主体性を育む教育課程の理想形、それが「美専修学ライン」です。



7つの「専門性」テクニカルライン

- 1 デザインライン
- 2 映像ライン
- 3 イラストレーションライン
- 4 WEBメディアライン
- 5 ファインアートライン
- 6 アニメキャラクターライン
- 7 マンガライン

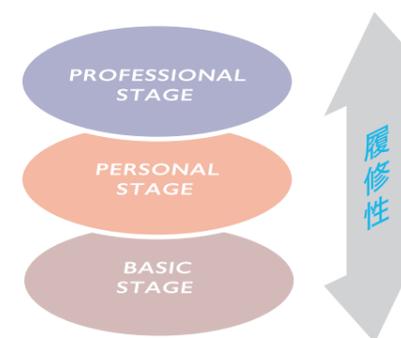


美専の主な科目は専門性ごとに、「デザイン」「映像」「イラストレーション」「WEBメディア」「ファインアート」「アニメキャラクター」「マンガ」の7つのテクニカルラインに大別されています。この7つのテクニカルラインから、5つの学科にそれぞれの学科特性に合わせて科目を配当しています。

5学科での「履修性」キャリアステージ

- 1 ビジュアルデザイン科3年制学科
- 2 ビジュアルデザイン科2年制学科
- 3 ビジュアルアート科3年制学科
- 4 ビジュアルアート科2年制学科
- 5 com.デザイン総合学科

美専ではどの学科も3つの履修性を学修の基礎にしています。それは「習う／ベーシックステージ」「自己を追求する／パーソナルステージ」「実践する／プロフェッショナルステージ」というものですが、単に基礎から積み重ねるという段階的なものではなく、各履修性を行き来しながら学んでいくことで、キャリア学習を確かなものにしていきます。



デザインライン

〈ライン別専門科目の方針〉
 デザインの基礎技術を習い、
 実践的な課題解決に挑み
 健全なデザイン思考を養う

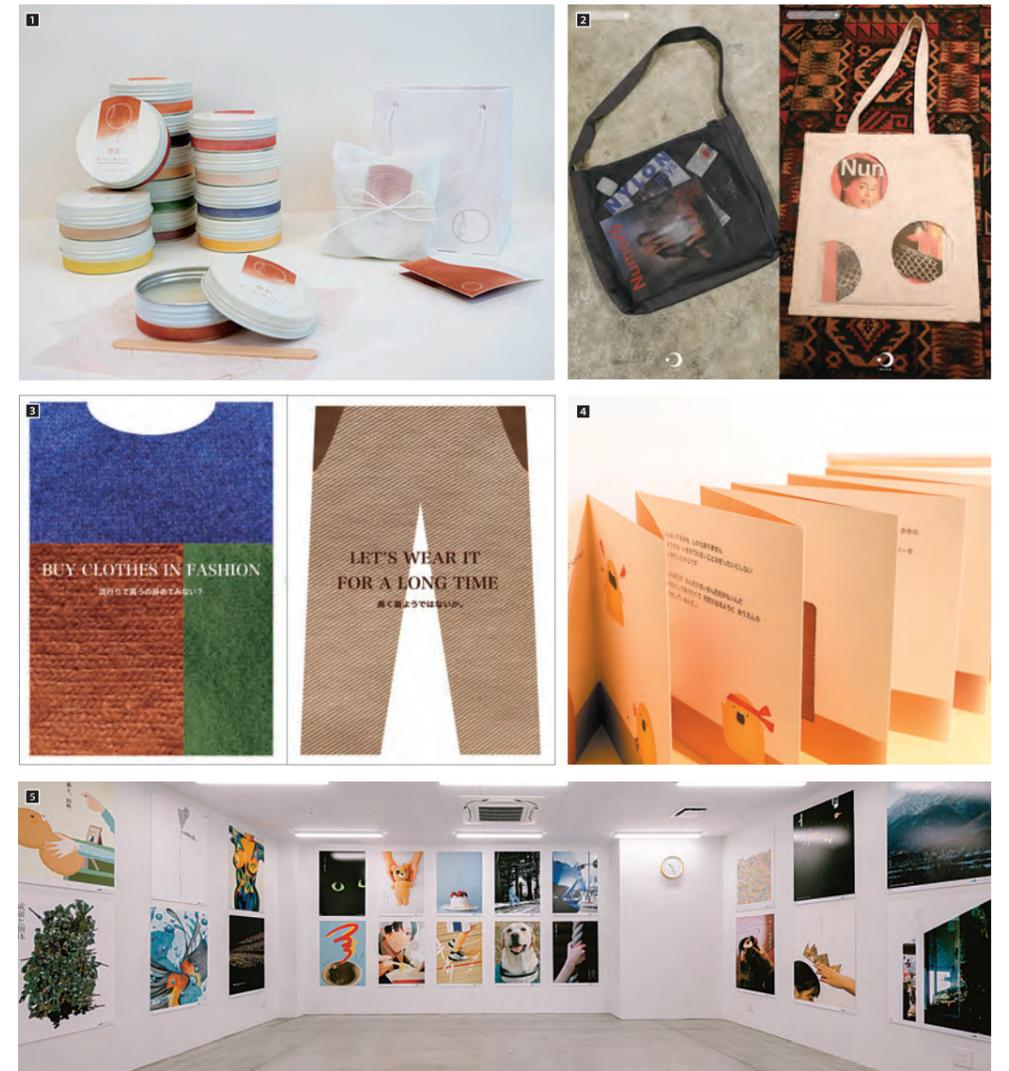
ひとつの基礎が、あらゆる実践に
 ひとつの実践が、あらゆる基礎に



デザインラインの学び

デザインラインの科目にはレタリングがありますが、
 ここにはデザインの基礎の全てがあると言ってもいいほどです。
 ほかにデッサンや色彩など、普遍的な基礎学習を堅持して、アカデミックに学びます。
 並行するように、社会と関わって学ぶ「PBL(プロジェクト・ベースド・ラーニング)」による
 実践学習を行い、基礎と実践を行き来しながら学ぶのが美専流です。

〔学生制作物〕



1 商品開発とプロモーションデザイン「きのこ」/田仲詩月 2 オリジナルバッグブランド「obvious」/大竹葉瑠香 3 衣料品問題をテーマとしたポスター「clothes」/清水まひる 4 シリーズ絵本「やさしいがみ」/古幡歩実 5 美をテーマとしたポスター/ビジュアルデザイン科1年次

映像ライン

〈ライン別専門科目の方針〉
自ら課題を見つけ制作に取り組む
映像クリエイターを目指す

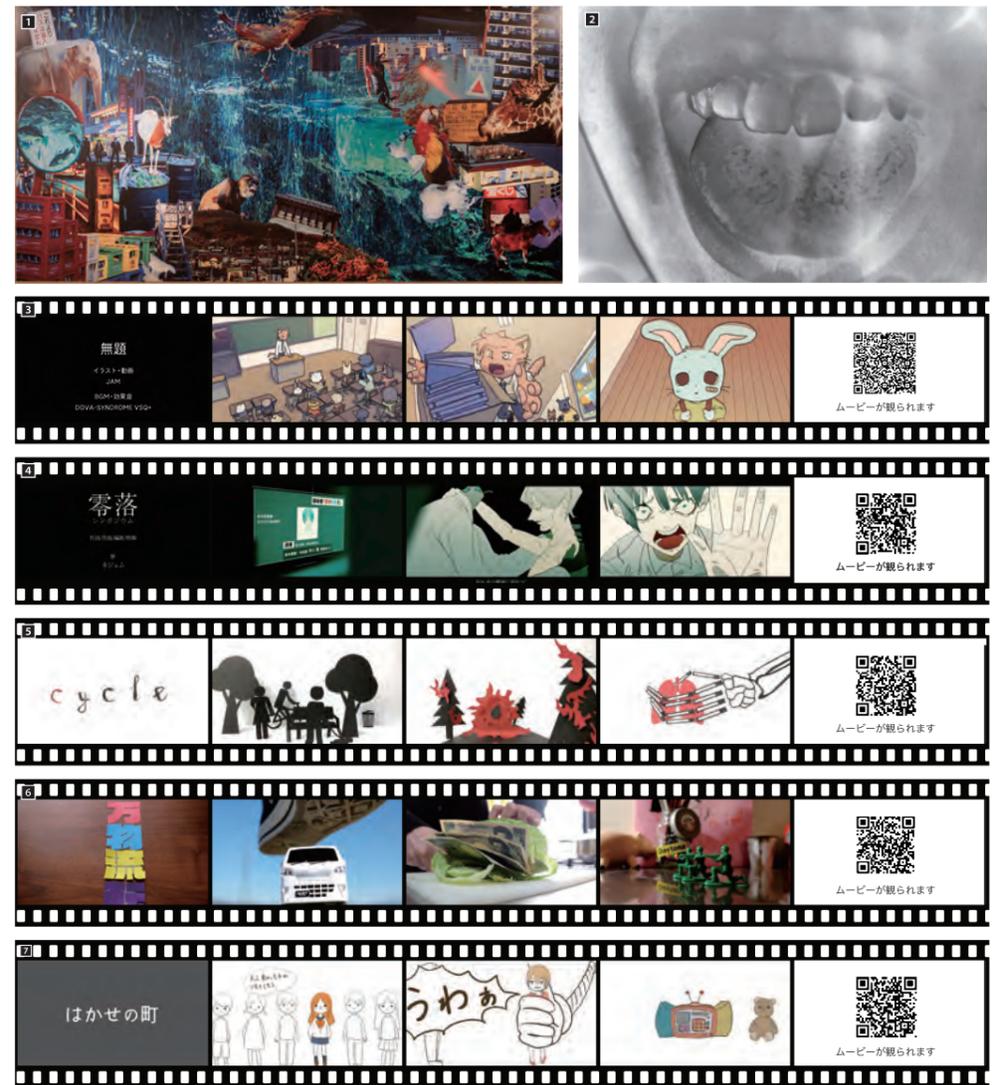
感動と共感を呼びさます
映像表現を探究する



映像ラインの学び

映像ラインでは、スチル写真とムービー制作を学びます。
まず暗室などでの手作業による写真現像や機材の扱いを体験し、
実写やアニメの作品制作へと進みます。
ゼミ期には、コンペなどへの発表を前提とした個人やチームでの制作に取り組み、
それまでの学びを集大成する総合制作に向かっていきます。

〔学生制作物〕



1 モンタージュ「境」／鈴木ゆめの 2 ソラリゼーション「セルフポートレート」／菊地美里 3 B面をテーマとしたアニメーション「猫被り」／加藤 4 安楽死問題に挑んだ短編アニメーションムービー「零落 - シンポジウム -」／荻原陽人 5 タバコの社会問題に焦点をあてたアニメーション「cycle」／山本海飛 6 日々変化していく世の中を表現したコマ撮りムービー「万物流転」／曾田輝佳 7 個性について問うアニメーション「はかせの町」／塚原垂都紗

7つのテクニカルライン

イラストレーションライン

〈ライン別専門科目の方針〉
 ビジュアルコミュニケーションの
 広い用途に用いられる描画や
 彩色画の表現力をつける

自己の表現を追求し
 社会と結びつける

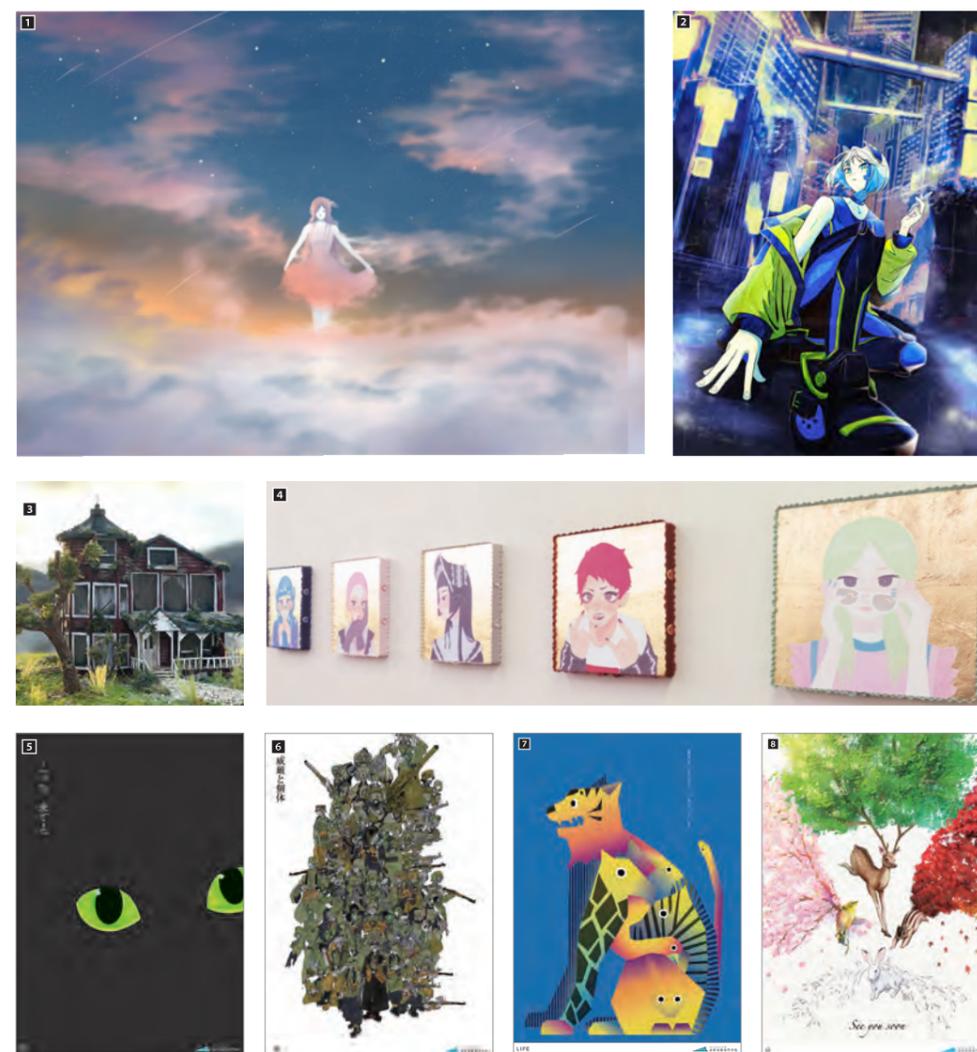


イラストレーションラインの学び

イラストレーションラインでは"絵で何かを表したい"というモチベーションを、
 "絵でいかによく伝えるか"へ伸ばしていきます。

描写の基礎を固めながら、題材を観察して描き方を見つけていくためには相応の時間が必要です。
 絵がよく伝わることでどんな目的が達成できるのか、その手応えを楽しみながら学んでいきます。

〔学生制作物〕



1 イラストレーション「形に残らないもの」／三澤愛里 2 オリジナルゲームのコンセプトアート「TURQUOISE」／柳澤智亮 3 ジオラマ「Serene」／小林ジーン 4 イラストレーション「多彩布教」／西林真衣花 5 美をテーマとしたポスター「睡」／横澤里織 6 美をテーマとしたポスター「帝国」／深山信吾 7 LIFEをテーマとしたポスター「いのち」／松岡綾 8 山をテーマとしたポスター「四季」／駒村亜美

7つのテクニカルライン

WEBメディアライン

〈ライン別専門科目の方針〉
IT技術によるビジュアル言語表現の
操作法を知り、活用力を養う

WEBの視点から
ビジュアルコミュニケーションの
目的を学び取る



WEBメディアラインの学び

WEBメディアラインでは、企画立案・デザイン制作・サイト構築といった
ウェブサイトを作成するために必要な全ての工程をワンストップで学びます。
単なるコーディングやプログラミングにとどまらない、
コンテンツをより魅力的かつ使い易くするための構築方法を学び、
ウェブメディアの新たな可能性を探究していきます。

〔学生制作物〕

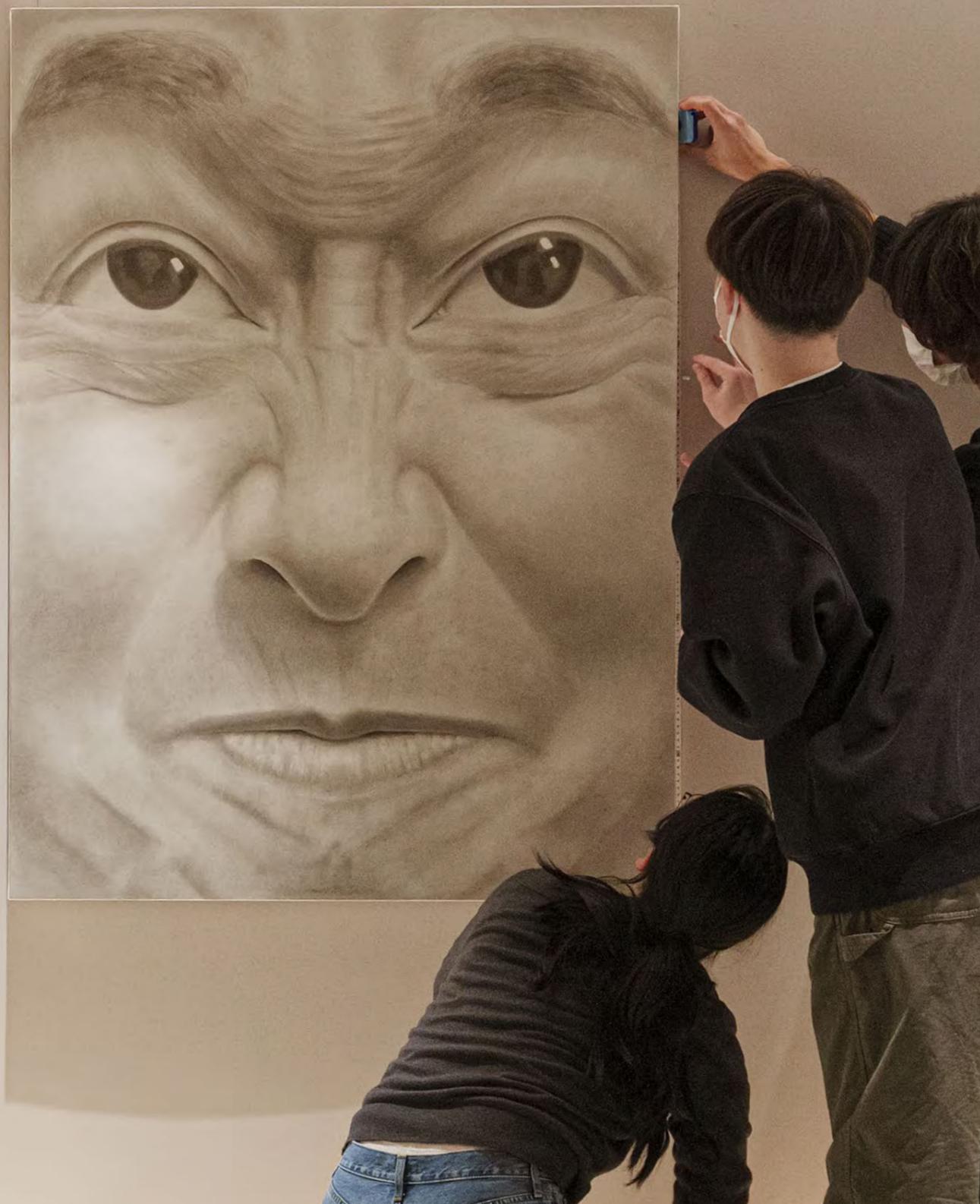


<https://bisen-webmedia.heteml.net/2021vd306/>
※パソコンのブラウザでご覧下さい。

1 認知症をテーマとしたWEBコンテンツ「Sign - Make me think. 「考えられない」を考える」 2 アートWEBコンテンツ「こどもアトリエ」/牧綾葉 3 ECサイト「NANKA」/赤羽晴夏 4 宿のプラン提案サイト「大正ロマンに浸る宿 住吉屋」/丸山玄太 5 オリジナルスマホゲームのランディングページ「Claints」/風間大翔

ファインアートライン

〈ライン別専門科目の方針〉
 自分自身の興味、関心と向き合い、
 そこから生まれたアート表現を
 周囲につなぐ



固定概念を超え
 新たに思考する

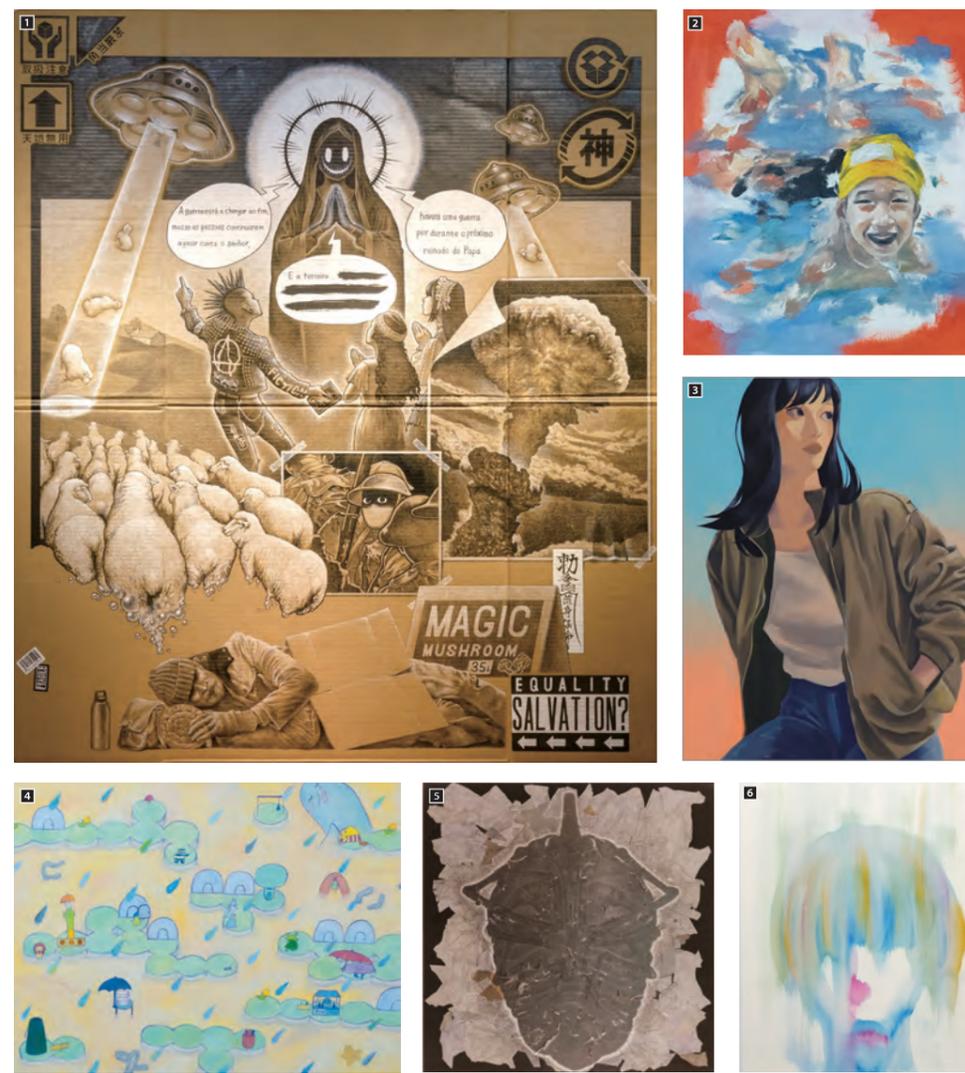
ファインアートラインの学び

ファインアートラインでは描く技術や、表現素材知識などの基礎を学び、
 まだ見ぬ自分の表現を探していくテクニカルライン。

自己や社会と向き合いながら、表現としてアウトプットする取り組みを探索。

周囲の価値であるべき自分の表現を目的とした、「純粋な美術」の成立を図っていきます。

〔学生制作物〕



1 ベン画「FRAGILE」／山崎通 2 油絵「シナプス」／岡崎穂花 3 アクリル画「4 a.m.in the morning」／土屋春香 4 油絵「ナミ・ナミダタウン」／小松日菜多 5 ミクストメディア「Pupa」／中島宗一郎 6 水彩画「人間味」／田中恵梨氣

7つのテクニカルライン

アニメキャラクターライン

〈ライン別専門科目の方針〉
ストーリー性のある背景を持った
登場人物や動物、擬人物、その他の
ユニークな性格の個体の
表現力を養う

思い描き

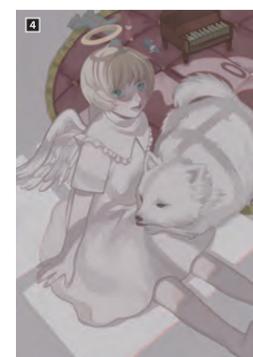
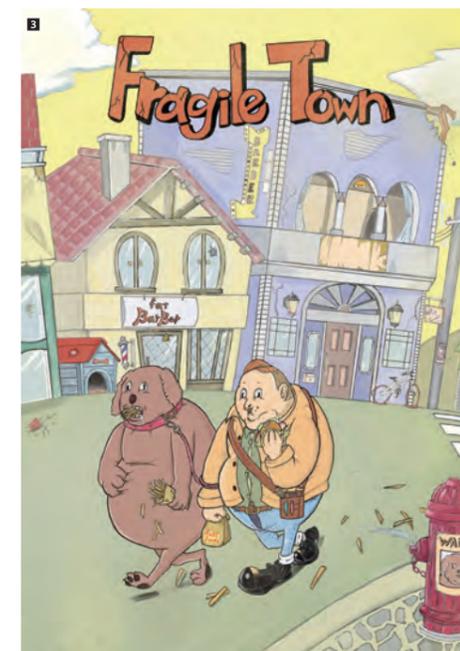
出現させる世界観



アニメキャラクターラインの学び

アニメキャラクターラインではデッサンなどの描写力を基礎に、
自己の興味に問いかけながらキャラクターの世界観を描いていきます。
魅力的なアイデンティティをこの世に出現させるため、試行錯誤しながら
キャラクター構想を養っていきます。

〔学生制作物〕



1 タロットカード「Arcanum」／矢嶋莉音 2 イラスト集「うたかた」／泊柚月 3 イラストレーション「Fragile Town」／原山太陽 4 イラストレーション「Tendre」／三野紗矢香 5 長野市交通安全マスコットキャラクター「カモシレ」／田中菜音

7つのテクニカルライン

マンガライン

〈ライン別専門科目の方針〉

マンガ制作におけるクリエイティ
ビティを養い、その表現価値を
幅広く見捉えながら
オリジナルな創作を学ぶ



物語りを紡ぐ

表現を切り開く

マンガラインの学び

マンガは気軽に手が届くメディアとして、ポップカルチャーの主役の座に存在し続けています。その表現は、テーマ、コマ運び、画力、ストーリーに渡り、多彩を極めるばかりです。このラインでは、マンガの奥深い表現を学び、オリジナルな価値観に基づいた創作を目指します。また近年では、アートとしてマンガを評価することも珍しいことではありません。日本では文化庁メディア芸術祭の部門に登場して久しく、21世紀の文化を標榜しています。こうした新しい取り組みも重要となってきます。

〔学生制作物〕



1 年代別で見るオリジナル少女漫画の装丁「KAWAII COMICS」／伊藤朋華 2 マンガ「あの日あの人」／藤岡美菜 3 マンガ「あの日あの人」／藤岡美菜 4 マンガ「触れない君と」／森山まひる 5 マンガ「避球拳」／降旗潤太

続きを印刷版でご覧下さい。