

崇城大美術学科を再編

3D、イラストコース新設

来年度

崇城大学は2022年度から芸術学部的美術学科を再編し、3Dアートとイラストレーションを学ぶコースを新設する。美術の基本と合わせ、ゲームやアニメ業界で通用するデジタル技術を学ぶことで、学生の職業選択の幅を広げ、時代の変化に対応できる人材育成を目指す。

芸術学部は前身の熊本工業大から改名した2000年度に創部され、美術とデザインの2学科を開設。美術学科は日本画、洋画、彫刻、芸術文化、視覚芸術の5コースがある。

九州初の芸術学部として誕生したが、近年は国内アート市場の不況や美術教諭採用の減少の影響を受け、美術学科は受験者数が年々減少。定員30人に達しない状況が続く。

懸案だった卒業生の就職先の確保を見据え、彫刻、芸術文化、視覚芸術の3コースを、3Dアート、アート・イラストレーションの2コースに改め、世界的に需要が高まる

ポップカルチャー分野への人材輩出を狙う。「3D」は彫刻の基礎に加え、コンピュータグラフィック(CG)の3D技術を活用し、フィギュアなど多様な素材による立体表現を学ぶ。「アート」は絵画技法とデジタル技術を融合させ、独創性のあるイラストやアニメーション表現を身につける。

芸術学部長の勝野眞言教授は「アートを仕事にできる人材を育てることを目指すが、感性を基に人の手で作品を生み出す力を教える基本方針は変わらない。オンラインで国際的に活躍する作家の授業を展開するなど、中央と地方の教育格差もなくしたい」と話す。

(魚住有佳)