ゼロ

からはじめて

プロ

になる

2018 ZEROBOOK 1

OCHABI

学校法人 服部学園
御茶の水美術専門学校
〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-3

OCHABI INSTITUTE
2-3 Kandasurugadai Chiyoda-ku Tokyo 101-0062 JAPAN
0120-084-612 Tel 03-3291-7400

http://ochabi.ac.jp/senmon/

御茶の水美術専門学校

OCHABI

デザイン・アート科　　3年制（100名）

厚みのある経験を可能にする3年間です。卒業時に「専門士」の称号が授与されます。4年制の高度デザイン・アート科に編入学が可能です。

高度デザイン・アート科　4年制（15名）

中核的人財の育成のための少人数の科です。卒業時に「高度専門士」の称号が授与されます。この称号は、大学同等とみなされ、大学院への進学が可能です。

編入学　　2年（若干名）

取得単位の認定を行うことで、高度デザイン・アート科の3年次に編入学できます。1〜4年の科目を2年間で横断的に体験し、初歩からの学習が可能です。

http://ochabi.ac.jp/senmon/

ゼロからはじめて プロになる

「ゼロからはじめて」には2つの意味が込められています。

1つは、ゼロからはじめられる。御茶の水美術専門学校（OCHABI）での学びは、経験を問いません。描くことの初心者から経験者まで、どのような状況であっても、「自分を活かす」ことができる授業があります。

もう1つは、「ゼロ」から自分をスタートさせる。前提を疑って、ありのままで物をよく観る。そうすることは、新たな視点や観点を違った立場で発見する機会です。この経験の積み重ねは、柔軟な発想の原点となり、将来の大きな武器となります。

「プロになる」は、OCHABIで学んだ人たちのゴールです。すべてはプロになるためにあります。ゼロから考えることは、自分に見合う働き方、それぞれが違ったゴールを見出す機会です。これは、卒業生の多様な働き方が示しています。将来の職種を限定しない、ひとりひとりの可能性を広げることがOCHABIでの学びです。

御茶の水美術専門　学校の特長

御茶の水美術専門学校（OCHABI）は、「世界に文化で貢献する」という
理念のもと、昭和30年の学園創立当初から、先進的なカリキュラムで、
多くのプロを輩出してきました。その大きな特長3つを説明します。

1 3年制、4年制の専門学校

→P.06

なぜ3年間の学習が必要なのか、4年制との違い、
編入学などを紹介します。

2 目標とする人財像が明快

→P.08

OCHABIでの学びは、
将来の職種を限定しません。
あらゆる職業ジャンルに適合可能な
ビジュアル・コミュニケーション能力を
育成します。

3 学習内容が明快

→P.10

制作のプロセス（過程）を大切にしていて、
常に制作のどのプロセスを学んでいるかが明らかです。
どの部分でつまずいたか、どこで成功したかを、
結果からフィードバックすることで、
常に次に繋がる効果的な学習ができます。

OCHABIで学べる内容

デザイン・アートの
発想から発表までの
全プロセス

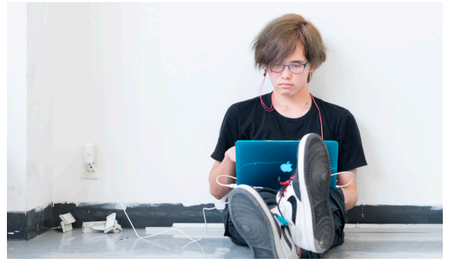
- アイディアを練る →P.12
- アイディアを説明・共有する →P.14
- アイディアを素早く形にする →P.16
- 学べる各技術分野 →P.18
- PCのオペレーティングとWeb →P.20

伝えるための「絵」

- デッサン →P.22

社会に出て働くこと

- キャリアデザイン →P.24



御茶の水美術専門学校の特長

① 3年制、4年制の専門学校

OCHABIでの学びは、自分自身で考える、そして創る、そのために必要な内容でまとめられています。技術の詰め込みや、表面的な成果だけを求めることはありません。最初は、上手くできなかったとしても、自らが動き、自らが発見する、そういったアクティブな気づきを大切にしています。これは、経験を積み重ねることで、段々と動き方、やり方を覚えていくことができます。だからこそ3年間、4年間という時間を必要としているのです。

デザイン・アート科　3年制

定員100名のOCHABI中心の科です。しっかりと自分の力で活躍できるようになるための3年間です。社会で活躍するための基礎を徹底的に高めることを重視しています。それは、1年次からはじまる個々の特性を活かしたチームでの制作やプレゼンテーションの経験です。2年次からは、自らの将来設計を学ぶ「キャリアデザイン」授業で、インターンシップや、就職活動への多面的なアドバイスが受けられます。また興味に応じた選択授業が選べるようになります。そして、3年次の終わりには、集大成となる卒業制作とその展示を行います。

高度デザイン・アート科　4年制

定員15名と、人数を絞り、より個々の学習内容に目を向けた科です。最初の基礎学習の部分が3年制と共通していて、同じカリキュラムで行います。3年制との違いは、クライアントワーク（実企業から出される課題）の経験が、3年制より豊富に積め、多くの選択科目を履修することが可能です。4年次は、いっそう個性に焦点を当てた指導体制となります。そして卒業時には高度専門士の称号が得られます。これによって大学院への入学資格を得られるので、さらに専門性を高めたい場合に幅広い選択肢を持つことができます。

編入学　2年

他大学や専門学校で取得した2年分の単位認定を行うことで、高度デザイン・アート科の3年次に編入学することができます。この編入学の特長は、3年の授業からスタートするのではなく、1〜4年の各学年の授業を効率的に学習する、ステップアップが実感できるカリキュラムとなっているので、デザイン・アートの経験が無くても初歩から学べます。卒業時には高度専門士の称号が得られ、大学院への進学も可能となるので、就職を含め将来の選択肢は広がります。

② 目標とする人財像が明快

目標とする人財像

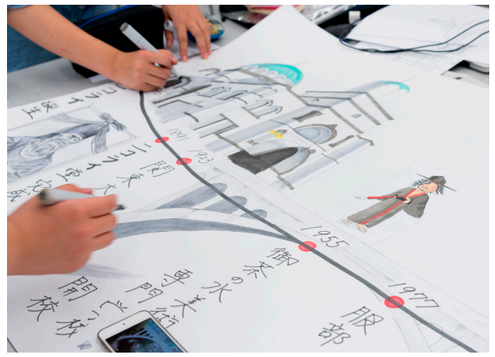
**色々なもの、ことを「絵」にして、
人々の理解や共感を
深めることができる人財**

今、この目標を理解できなかったり、遠くに感じたとしても、それは、当たり前のことです。これは、OCHABIに入学して少しずつ近づいていく目標であり、OCHABIで学んだ学生そのものを指します。

OCHABIでは、この人財がもつ能力を「ビジュアル・コミュニケーション能力」と呼んでいます。

ビジュアル・コミュニケーション

今まで無かった物を形にする。問題点を分かる形で表し、共有する。複雑な状況を簡素な図で表す。物語の一場面を「絵」で表す。これらすべてがビジュアル・コミュニケーションの1つです。デザイナー、イラストレーター、ディレクター、プランナーなど、デザイン・アートのみならず、あらゆる社会で活躍するために必須の能力であり、これからの社会では、この力が発揮される機会が増え、ますますビジュアル・コミュニケーションが必要になります。



ビジュアル・コミュニケーションの魅力

自分が「好きだ」と感じるイラストや映画、ゲームや広告は、なぜ魅力的なのでしょうか？

それはその作品、商品の意味やメッセージを深く理解し、それを表すビジュアルを適切に構築しているからです。たくさんの言葉で説明するよりも、優れたビジュアルは多くを語ります。

また日常生活においても、言葉だけでは伝えきれないことも、ビジュアルの力を適切に使えば、すんなり伝わるものです。ハートマーク、人型のピクトグラム、矢印など簡便に描かれた物も優れたビジュアルです。今求められるのは、コミュニケーションツールとして、正しくビジュアルを扱える人財です。ただ絵が上手ければ良いというものではなく、伝えることがとても大切です。

アクティブラーニングで学ぶ

ビジュアル・コミュニケーション能力を磨くには、チームでの実践が一番です。自分の表した「絵」が、相手に伝わっているのか伝わっていないのか、お互いにやり取りをすればすぐにわかります。描いて表し、言葉や表情で見て判断する、そのリアルタイムのコミュニケーションがアクティブラーニングそのものです。

情報の共有、共感を導き出すプレゼンテーション、魅力を適確に伝えるためのデザインなどの学習は、誰かから与えられるものではなく、コミュニケーションによって得られる反応から自らやり方や、見せ方の工夫をして、実感を得て学んでいくものです。これこそがOCHABIのアクティブラーニングです。

※「人財」の表記は、「人は社会の大切な財産」ということから、材料の材ではなく、財産の財を使っています。

③ 学習内容が明快

デザイン・アートの発想から発表までの全プロセス、伝えるための「絵」、社会に出て働くこと。大きく分けて3つがOCHABIでの学習内容です。これは、どれも欠くことができない重要な学びであり、この後の頁で一つ一つ説明します。

▶ 全プロセスをアクティブに学ぶ

課題や授業、イベントが連携していて、デザイン・アートの発想から発表までの全プロセスの始めから終わりまでを通して学習できます。授業が曜日の細切れでなく、協働していて、「ストーリーのある授業」として組み立てられています。

単調な繰り返しがないので、学習効果が高く、とても効率的です。

「全プロセスをアクティブに学ぶ」ことは、この学校の大きな特長です。

OCHABIで学べる内容

デザイン・アートの発想から発表までの全プロセス

→ デザイン・アートの発想と発表

制作のプロセス（過程）を学ぶことはとても重要です。制作技術やPCスキルだけを習得しても、「表現するものがない」、「思いつかない」など、制作・創作の基の部分が存在しなければ、覚えたスキルを使う機会は全くありません。そのような状況は、OCHABIにはありません。発想の原点から取り組み、終わりまでをしっかり見通すプロセスの学習は、技術を学ぶ上でも必要であり、3年制、4年制の学校だからこそできるカリキュラムです。

- **アイディアを練る** — デザイン・アート思考

- **アイディアを説明・共有する** — プレゼンテーション

→ デザイン・アートの制作技術

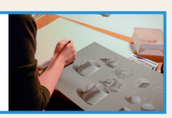
- **アイディアを素早く形にする** — ブリコラージュ

- **学べる各技術分野** — 学生の興味に応じた、豊富で実践的な技術指導

- **PCのオペレーティングとWeb** — PCの基本操作から、デザインアプリケーションの習得、Webリテラシーまで

伝えるための「絵」

- **デッサン** — ゼロから学べる「絵」



社会に出て働くこと

- **キャリアデザイン** — 自分の将来をゼロから、自分で考える

デザイン・アートの発想から発表までの全プロセス

デザイン・アートの発想と発表

アイディアを練る

デザイン・アート思考

デザインやアートのインプット（調べる・考える）からアウトプット（試作・制作・プレゼンテーション）の経過をしっかりと学べます。発想を「才能」や「感覚」といった言葉で片付けてしまうような曖昧な学習でなく、発想の方法を論理的に学べるのが最大の特長です。課題の表面的なニーズに応えるのではなく、より深い欲求まで掘り下げて、本質的な問題解決を図ることを目的としています。

この思考法は、OCHABI独自の「デザイン・アート思考」として誰しもが学べる内容として、しっかりと体系立てられているので、「アイディアを練る」力を初歩から養っていくことができます。グループワークを中心としたアクティブラーニングで実施しています。

「絵」でアイディアを練る

従来から色々な学校や企業で行われているグループワークでアイディアを練るには、付箋などに文字を書いて、検討材料としています。OCHABIでは、文字だけではなく、そこに「絵」を加えたことで瞬時に、多くの情報共有を可能にし、より活発な議論が授業内で行われています。

これは、「デザイン・アート思考」の中心となる「絵」を発想や議論の道具として使う「ビジュアル・コミュニケーション能力」の1つであり、この能力の学習機会としても役立てられています。

デザイン・アート思考により学生が生み出してきた数々の斬新なアイディアは、実際の商品などに採用され、実を結んでいます。

➡採用実績（アディダスジャパン(株)、(株)近江兄弟社、千代田区役所など）の詳細は本校WEBサイトよりご覧ください。

デザイン・アートの発想から発表までの全プロセス

デザイン・アートの発想と発表

アイディアを説明・共有する

プレゼンテーション

プレゼンテーションは、ただ単に相手に説明をする場ではありません。受け手の反応を読み解き、共感・共有を導き出す「場」を、そこに出現させることが最も大切だと考えています。

OCHABIのプレゼンテーションは学内の枠組みだけに収めず、広く社会に開かれています。現在、実際の企業・団体を招いてのプレゼンテーションを、年4回行っています。

プレゼンテーションの重要性

自分の意見を他の人と共有する、作品から共感を得るというのは、相手があってこそ可能であり、そういった経験は、社会に出てからとても役立つ、本当に必要とされているコミュニケーション能力の学習です。恥ずかしいから、説明が下手だからと気後れしてしまうことは当然有るはずです。最初から明瞭に話せる必要はなく、学内でのプレゼンテーションから少しずつ経験を積み上げていきます。

そして自分の上手・下手に関わらず、相手から得られる反応は、自分の想像の範囲を超え、自分自身に新たな視点が与えられる大きなチャンスであり、それを感じ取ることができれば、プレゼンテーションの重要性を実感できます。

➡実際のプレゼンテーションの模様は本校WEBサイトよりご覧ください。

▶授業でのプレゼンテーション

▶企業を招いてのプレゼンテーション

▶シアター形式のプレゼンテーション

デザイン・
アートの
制作技術

アイディアを
素早く形にする

ブリコラージュ

「ブリコラージュ」とは、頭の中にあるアイディアを、出来栄えを考慮せず、ありあわせの材料で素早く形にして検証し、アイディアを磨いていくことを指します。形にして検証することが短時間であれば、その繰り返しが容易になり、見た目を上げるために費やす時間や自分の持っている技術や技巧の範囲で制作してしまうような足かせがないので、アイディアを煮詰めていく作業に集中することができます。「作りながら考える」手法がブリコラージュの特長です

ブリコラージュの利点

「作り込んだ物」は、見映えの良さや説得力がある反面、完成に時間がかかり、アイディアを検討しないまま作業を進めてしまうと、途中変更に対応しずらいことが起きます。それは、それまでの作業時間が「もったいない」という心理が、手を動かして見えてきた新たなアイディアを、採用しないまま強引に完成させてしまったり、つじつま合わせをして、意味がわからなくなってしまうような、「作り込み」になってしまうからです。ブリコラージュ制作は、短時間かつありあわせの制作物なので、アイディアの変更が起きた時に「捨てる」という大胆な選択肢も躊躇せず可能なので、アイディアを練るための柔軟性を失いません。これはブリコラージュ制作の大きな利点です。

デザイン・アートの発想から発表までの全プロセス

デザイン・アートの制作技術

学べる各技術分野

学生の興味に応じた、豊富で実践的な技術指導

授業名 **クリエィティブディレクション**

デザイナーだけではなく、マーケッターやプランナーなども含めた総合的視点を持ったクリエィティブ・チームを組織し、これをディレクションする技術を学びます。

授業名 **グラフィックデザイン**

グラフィックを使用する目的に合わせてメディア（媒体）を選び、様々なビジュアル（イラストレーション、写真、文字等）を組み合わせてメッセージを伝える技術を学びます。

授業名 **プロダクトデザイン**

プロダクト（商品）の持つ機能、その使い勝手、見た目の美しさ、そしてそれらはどのような素材でどういう方法で創り上げるのか、カタチをデザインする技術を学びます。

授業名 **WEBデザイン**

ITの知識を学び、身近なWEBサービスの設計や構造を分析した上で、実際にWEBサービスやプロモーションを考え、自らWEBサービスを企画・設計できる技術を学びます。

授業名 **イラストレーション**

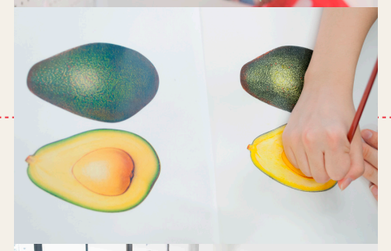
イラストレーションを使った仕事の探し方、受け方、クライアントとの交渉の仕方、仕上げ方、納品の仕方、その後、考えられるプロモーションやその技術を総合的に学びます。

授業名 **イメージ（映像）**

プリプロダクション（シナリオ・絵コンテ）、プロダクション（撮影・作画）、ポストプロダクション（映像編集・音楽編集）等、映像制作の過程で必要となる技術を学びます。

授業名 **アート**

世界のマーケット（市場）の中で自分をどう位置付け、どう活躍したいのかを考え、個人、またはチームによる作品制作を通じて、新しいクリエイティブ（創造）の技術を学びます。



授業名 **ストーリーメイキング**

カスタマー・ジャーニー等の商品企画の背景にある物語を洞察して設定したり、マンガやアニメーション等に使用するオリジナルの物語を創作する技術を学びます。

授業名 **アドバタイジング**

ターゲット（消費者等）を振り向かせるために、企業にはどのようなアドバタイジング（広告）が必要で、どのようなコミュニケーションをするべきか、その考え方と技術を学びます。

授業名 **エディトリアルデザイン**

書籍や雑誌をデザインするための基礎知識を獲得した上で、リーフレットなどの実制作を通じて、その目的に適った情報の編集方法を模索し、表現する技術を学びます。

授業名 **ステーショナリーデザイン**

ステーショナリー（文具）の中でも特に「コミュニケーション・ツール」にあたる商品（手紙、封筒、グリーティングカード等）にスポットを当て、これを制作する技術を学びます。

授業名 **アニメーション**

アニメーションの手法を用いた表現が、どのようにして仕事に繋がっていくのか、MV（ミュージックビデオ）の製作工程を例に、スケジュール管理の技術も含めて学びます。

授業名 **コマーシャルフォト**

広告写真（コマーシャルフォト）に関するライティング等の撮影技術や知識を学ぶことで、その仕組や理屈を理解し、応用として他のデザイン技術へ役立てる技術も学びます。

授業名 **立体造形**

木工技術の演習を通じて、立体を成立させる上で基本となる図面の理解や模型の試作、製作工程の計画と管理する技術を学び、外注から制作までをシミュレーションしていきます。

授業名 **DTP**

DTP（Desktop Publishing、卓上出版）の基礎を学び、実際に印刷業者に「データ入稿」するための技術を学びます。

授業名 **CAD**

Adobeアプリケーションや「Rhinoceros®」等を使用して、CAD（Computer-Aided Design、コンピューターを利用した作図）の基礎を学び、3Dモデルを作成する技術を学びます。

授業名 **After Effects**

実写映画やアニメーションにて制作で活用される「Adobe After Effects®」を使用して、タイトルデザインや特殊効果（ビジュアルエフェクト）等の映像編集の技術を学びます。

➡掲載されているのは全授業の一部です。個別の授業の詳細は本校WEBサイトよりご覧ください。

デザイン・アートの発想から発表までの全プロセス

デザイン・アートの制作技術

PCのオペレーティングとWeb

変化し続ける制作環境に対応する学び

PC環境やWebサービス、制作用のアプリケーションの進歩はめざましく、どんどん新しいツールが誕生してきています。そんな中にあって、操作方法の習得だけを学習の中心にしてしまうと、変化の波の中で、ある時覚えた技術そのものが突然必要なくなるということが起こりえます。今までがそうであったように、「手間がかからない」ようになる技術的進化は、社会に受け入れられると急激に広まります。

オペレーティング（操作）を覚えることは重要ですが、それはいずれ次々新しい物と入れ替わり「古い方法」となります。OCHABIでは、「操作方法」は必要な技術として学びますが、常に「どう考えるか」「どう作るか」という制作プロセスを重視していて、そういった学びは、これからも進化し続けるツールを柔軟に活用できるようになることを目的としています。

➡SNSなどのコミュニケーションツールについては「ソーシャル・メディアリテラシー」としてしっかりとした学習機会を設けています。詳しくは本校WEBサイトよりご覧ください。

OCHABIの授業で使用するもの

入学後、授業開始までに必須教材として本校指定の下記のものをご用意頂きます。本校入学予定の方は、特別価格で購入できます。

学生たちが、一人一台パソコンを所有する時代となり、スムーズにより良い授業を行っていくために、購入のタイミングを揃えさせて頂いています。

MacBook®

一人一台のマイMacBook。自分仕様にカスタマイズできる一方で、ほかの学生とのデータ共有もスムーズ。持ち運べるので、自宅でも学校でも同じ環境で制作ができます。

Adobe Creative Cloud®

グラフィックデザイン、画像編集、イラスト制作、映像編集など、幅広い制作ニーズに応えるアドビシステムズのアプリケーション。さまざまなソフトウェア間を行き来して、アイディアを形にするのが制作現場においては一般的なので、OCHABIではアドビシステムズのソフトウェアもほぼ全てが使用できるものをインストールします。

※その他、3DCAD、3DCGソフトなどを授業選択により使用します。

伝えるための「絵」

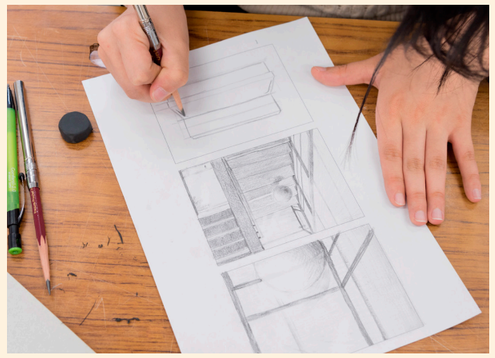
デッサン

「絵」は、人と人をつなぐ情報伝達のためのコミュニケーションツールです。イラストは場面やキャラクターを表したり、漫画は文字と合わせて物語を駆動させます。「絵」があることで、伝わることがたくさんあります。ちょっとしたラクガキ程度の物でも、感動を呼び起こすほどの物になり得るのが「絵」の面白さでもあり、大きな可能性です。
「上手い」ことだけに執着すると、「伝える」ためのツールとしての便利な役割を忘れてしまいがちです。上手くなるためにひたすらデッサンをする授業はありません。自分の考えや思い、アイディアを人に伝えるために必要となるデッサン力を学びます。

ゼロから学べる「絵」

デッサンは、上手くなるための訓練で、がむしゃらに、大量に、そして長い時間描くしかないと思っていませんか。そうであれば、「絵」は、そのがむしゃらについていける人だけが学べる特殊な技能になってしまいます。OCHABIは長年のデッサン教育のノウハウから、誰もが絵の描き方を段階的に理解しながら学べる、独自のメソッドがあります。対象を描き写すだけ、解説は曖昧で感覚的な物言い、という理解が進みにくい旧来のやり方は全くありません。毎週1回のデッサンの授業は、「描き方」「観方」に丁寧な解説があり、納得や理解を深めながら学んでいくことができます。

➡ゼロから学べる「絵」の授業内容の一部は文部科学省委託事業として広く公開されています。
詳しくは本校WEBサイトよりご覧ください。



社会に出て働くこと

キャリアデザイン

デザイン・アートの世界が、自身の感覚や感性を深る個人的内容に終始していて、働くことを考えていない、というのはとても大きな誤解です。

今、デザイン・アートを学んだ人々の能力が社会から注目されています。例えば、「解答のない問題に対して真摯に取り組む」ことや「状況を整理して、ビジュアルで見せる」「アイディアを具体的な絵や形として示し、共有する」など、こういったことを備えた人が活躍する機会が広がっているからです。OCHABIでの学びは、これらを総合的に学ぶ場としてあり、単なるスキルの詰め込みで社会に出すような乱暴なことはありません。

「キャリアデザイン」を学ぼう

「自分の将来をゼロから、自分で考える」ことが「キャリアデザイン」です。そこには、自分がどういった性格なのかとか、どいった習慣や価値観を持っているのかなど、将来を考えるために「自分を知る」ことが前提としてあり、その上で働くことを見つめていきます。授業は一年生の最初から始まり内容は多岐にわたります。

- クリエイティブ系の進路で、スタンダードとされるデザイン用のアプリケーション習得
- ポートフォリオ（作品集）やプレゼンツールの制作指導
- 履歴書やエントリーシートの作成指導
- 模擬面接やディスカッション対策
- 「働くこと」や「権利」、「アイディアの活用・保護」の基礎～専門知識
- 各学年、週一回の授業と、必要に応じて授業時間外でも個別面談

OCHABIでの学びは、将来の選択肢の幅を広げます。多くの選択肢の中で、自分の未来を自分で設計していく「キャリアデザイン」はとても重要です。

OCHABIでは、幅広い職業選択が実績としてあり、常に就職やフリーランス、起業など、様々な未来の可能性をサポートしています。

過去の進路実績

（有）アーテン
（株）RNA
（株）アイ・エム・ジェイ
ICON creative
（株）アイデアスケッチ
（株）アドグローブ
（株）アドプレーン
（株）イーター
（株）イトーキ
AKQA
（株）エイコー
（株）エスケイジャパン
NHN PlayArt（株）
（株）オイコーポレーション
（株）近江兄弟社
（株）ALL RIGHT
（株）岡村製作所
尾道帆布（株）
（有）カイカイキキ
聞き鞄
（株）キデイランド
ギャラリーチフリグリ
（株）求人ジャーナル
共立印刷（株）
（株）暮しの手帖社
KLab（株）
グリー（株）
（株）グリーティングライフ
慶昌堂印刷（株）
（株）Cygames
（株）サン・スタジオ
（株）サンリオ
GMOメディア（株）
ジーク（株）
6waves（株）
（株）Silbird
（株）翠光舎
SPOLOGUM
（株）セガ・インタラクティブ
（株）タイトー
（株）タカラトミーアーツ
チームラボセールス（株）
（株）TYOテクニカルランチ
（株）ディー・エル・イー
（株）デジタルガレージ
東京藝術大学大学院（進学）
東京リスマチック（株）
（株）ドリコム
（株）ナルミヤ・インターナショナル
（株）ネイキッド
（株）博報堂
（有）バナナグロープスタジオ
（株）バンダイ
BEAVER
Fashionsnap.com
（株）ファミリーマート
（株）フィアロコーポレーション
（有）フィッシュグローヴ
（株）フォトワークス
（株）フロム・ソフトウェア
（株）文藝春秋
（株）ベイブリッジ・スタジオ
（株）ベネッセコーポレーション
（株）ホビージャパン
（株）本田技術研究所
（株）マウスコンピューター
（株）マッシュルームデザイン
（株）丸井グループ
マルマン（株）
（株）METROCITY JAPAN
（株）moooks
（株）モスダイニング
（株）monopo
（株）モンタージュ
ヤフー（株）
（株）ユーアール代官山スタジオ
（株）ヨウジヤマモト
（株）ラッシュジャパン
（株）良品計画
レッドルースター　他

卒業後の進路（2017年3月卒業生）

長坂 優

◉職業：マーケティング

OCHABIでは「何を」つくるのか、「何を」描くのかというアイディアを「考える」ところから学びます。

この経験は、商品・サービスの中心部分に深く係わる、企画・マーケティング職等に活かすことができます。

卒業制作「PACKS product CAREN」

染谷 智恵子

◉職業：デザイナー

グラフィック・雑貨デザイン、イラスト、コミュニケーションが得意なデザイナー。

自分の能力を最大限活かして働くことにジャンルの垣根は必要ありません。自分をおもいきり伸ばしてください。

卒業制作「なるほどにっぽん」

濱野 侑奈

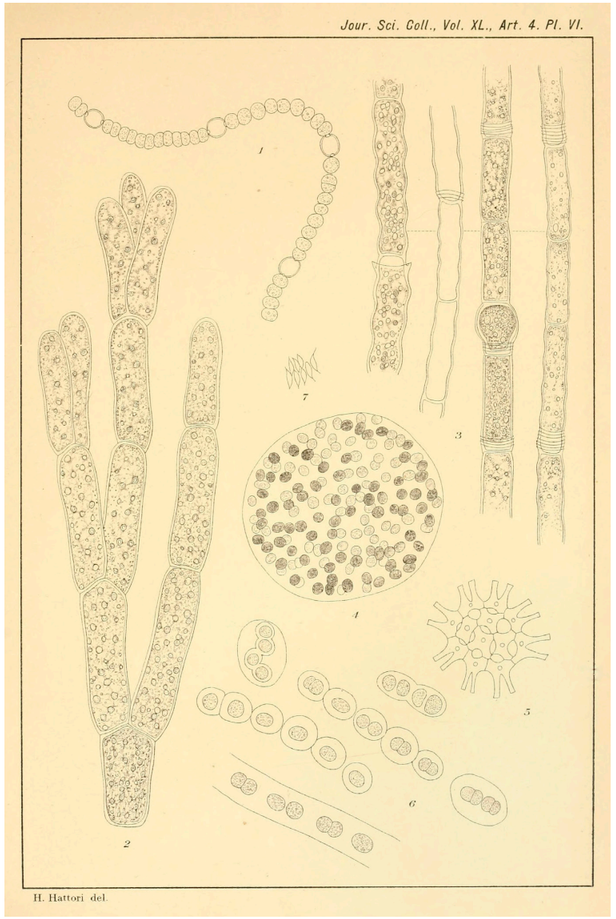
◉職業：進行管理（ディレクター）

「考える力」「描く力」「コミュニケーションする力」。この「ビジュアル・コミュニケーション能力」は、美術・デザイン業界だけでなく、あらゆる企業、業界に活躍の場が広がっています。

卒業制作「にゃんこのおうち」

➡卒業生のインタビューや紹介を本校WEBサイトに多数掲載しています。多方面で活躍する姿をご覧ください。

生物学者がはじめた美術学校



1917年（大正6）廣太郎の水道生物に関する論文に掲載された図版

OCHABIが創立された頃の日本は、戦争の混乱から復興へと転換し、モノの豊かさを学ぶことに夢中でした。

その流れの中で創立者である服部廣太郎は「文化」の大切さを思っていました。

永きに亘り科学研究に従事した廣太郎が、復興に「科学で貢献する」ことは十分に可能であったのですが、そうではなく「文化で貢献」することの重要性を提起したのです。

廣太郎は、「観察」が「科学」とともに「芸術」をも生みだし、分け隔てることができないことを、自身の体験で知っていました。だからこそ、これからの日本には、科学が重要であることは当然として、「科学と芸術」が互いに発展していく「文化」の構築が最も重要であるとの思いがあったのです。

そして「文化」には、科学だけではなく芸術の発展が必要である、これは生物学者ならではの答えでした。

「文化で貢献する」美術学校、この答えは、ただひとりの思いに留まりませんでした。科学者、芸術家、文化人、財界人など多くの賛同者が集まったのです。

廣太郎は、私邸を提供し、理念への共感が広がり、学校の創立につながったのです。共感がなければ美術学校をゼロから始めることは不可能でした。

そして廣太郎の提起は、社会の要請とも合致し、永きに亘ってOCHABIに多くの人を集めることとなったのです。

「世界に文化で貢献する」を建学の精神として1955年にOCHABIが誕生しました。

創立者　服部廣太郎博士の言葉

「事実に即して」

（科学朝日　1948年（昭和23）生物学御研究室の天皇）

私は初めからこう信じていた。自然科学というものの道筋は、事実に即してそれから理論に入るのが本道である。そのためにはどうしても現物に接触しなくてはならん。現物に接触するには、われわれのほうの部門でいえば動植物を採取しなければならん。そして自分で観察しなければならん。

帝国大学理学大学植物学科に入学した当初から小笠原などでの植物採取を経験した廣太郎は、「事実の観察」、実際に目の前のものを「よく観る」ことを重要視していました。

1908年（明治41）に発表した論文より廣太郎が撮った100年以上前の小笠原

「造化の妙機」

（家庭必読通俗科学 婦人叢書；第1編 1908年（明41.6）P.88）

多数の人が常に無心に見て、何の興味をも感じない一片の木の葉、其木の葉の一生は如何なるものかを研究すれば、ここにも造化の妙機が窺はれるのである。

廣太郎は、何気ないようなものであっても、じっくりと観察をしてみれば、世界そのものの成り立ちに触れ、驚くことがあると、科学的な視点の重要性を説いています。

那須産変形菌類図説より（画　佐藤醇吉）。昭和天皇の研究をまとめ、廣太郎が自費出版したもの

「無限の意味」

（家庭必読通俗科学 婦人叢書；第1編 1908年（明41）P.96）

“吹く風の色のちぐさにみえつるは　秋の木の葉の散ればなりけり”（古今集）凡ての葉の一生は斯くの如きもので、委細に玩味すれば、一片の木の葉にも、無限の意味があるやうに思はれる。

これは、廣太郎が一般向けの科学雑誌で「秋の木の葉」と題し、植物学を分かりやすく解いた文の末尾を抜き出したもので、「委細に玩味」とは、細やかに観察して成り立ちを深く味わうという意味です。「ちぐさ」＝千の色の引句と「無限の意味」を合わせて読めば、OCHABI のロゴコンセプト、十人十色に繋がる観点があります。

➡創立者 服部廣太郎博士については本校WEBサイトよりご覧ください。

OCHABI

2018 ZEROBOOK 1

発　行　学校法人服部学園
　　御茶の水美術専門学校
発行者　服部浩美
編　集　服部 元　小野朋彦
　　中野めぐみ　天満屋瞳
　　空地敏晴　有馬 渚
2017年4月　発行
無断転載・コピーを禁止します。