

Go Forward
One step

美術・デザイン科

美術領域 / デザイン領域

東北生活文化大学高等学校

〒981-8585 宮城県仙台市泉区虹の丘1丁目18番地
TEL:022-272-7511(代表) / 022-272-7522(入試広報室直通)
FAX:022-272-7523(代表) / 022-272-7563(入試広報室直通)
E-mail:info@seibun.ed.jp

www.seibun.ed.jp

A&D

**SEIBUN
MISSION**

生文高の美術・デザイン科

TOHOKU SEIKATSU
BUNKA UNIVERSITY
HIGH SCHOOL

美術とデザインは わたしたちの生活に欠かせない 文化を生み出す領域です。

美術やデザインを学ぶことは、
社会や文化をつくる術を学ぶということ。
世の中にあるものごとの仕組みにおいて、
美術とデザインは密接に関わっている大切な領域です。
様々な社会問題を感性で解決する力が
いま必要とされています。

Art & Design



卒業生は様々な分野における
美術・デザイン領域で活躍しています。



美術・デザイン領域の基礎を生文高で楽しく学び、
大学や専門学校の進学などでさらに深めながら
社会に役立つ人材を目指そう!!

社会で活躍する卒業生

- ・中学校教諭
- ・高等学校教諭
- ・保育士
- ・看護師
- ・美容師
- ・大学職員
- ・専門学校職員
- ・アイリスオーヤマ株式会社
- ・株式会社アイ・プラウド
- ・泉中央市民センター
- ・株式会社ウェブ
- ・有限会社ウニコ
- ・株式会社LIG
- ・有限会社オレンジデザインラボス
- ・オーエンス泉岳自然ふれあい館
- ・有限会社神風動画
- ・株式会社キントロップ
- ・株式会社キャトルコール
- ・株式会社京都アニメーション
- ・株式会社Kスカイ
- ・株式会社GEMBA
- ・株式会社晃和
- ・株式会社コスメル
- ・有限会社櫻本塗装店
- ・株式会社ジェイテンネット
- ・株式会社スタジオ雲雀
- ・有限会社菁映社
- ・株式会社ダイナ楽器
- ・東京エレクトロン宮城
- ・トーテック株式会社
- ・株式会社トムクワイト
- ・株式会社東日本放送
- ・フウシオスタジオ株式会社
- ・株式会社フューチャースコープ
- ・株式会社中川政七商店
- ・日本映像クリエイティブ株式会社
- ・株式会社ネクスト
- ・合同会社NEFTFILM
- ・株式会社ノビーカンパニー
- ・株式会社バイタリフィ
- ・株式会社バンダイナムコビジネスサービス
- ・株式会社ブレインズ・ネットワーク
- ・株式会社プロダクション人力舎
- ・有限会社マイティ千葉重
- ・株式会社メンバーズ
- ・株式会社ラークイラム
- ・株式会社レインズインターナショナル

※企業名は450音順

先生に質問したい あんなこと、こんなこと。

Q&A

絵を描くのが
苦手ですが、
大丈夫ですか？

A. 絵が上手い、下手は関係ありません。

絵をあまり描いたことがない、または絵を描くのが苦手という生徒もたくさんいます。素描の授業などで基礎的なところから練習をすることで徐々に上達していきますので安心してください。

友達ができるか
不安です。

A. 趣味や話題が合えば友達を作りやすい！

美術やデザインに興味があるという生徒ばかりなので話がし易いです。それ以外にもイラストや漫画、スポーツ、料理、ファッションなど様々なことに興味を持っている生徒がいます。共通する趣味や話題があり、意気投合する生徒も多いです。

美術やデザイン
以外のことも
やってみたい。

A. 部活動やイベントが盛りだくさん！

美術・デザイン科には運動部に所属し、インターハイに出場した生徒やダンス部、少林寺拳法部で全国大会に出場した生徒もいます。兼部をしても構わないので、やる気があれば大丈夫です。それ以外にもボランティア活動やワークショップなどたくさんのイベントがあるので積極的に参加してみてください。

美術・デザイン科で
学んだことは社会に
役立つのでしょうか？

A. 未来をつくる人材として幅広い分野で活躍しています。

美術・デザイン科の卒業生には、教員や作家、デザイナーなどの美術・デザイン系の仕事に就いている人が多くいます。それ以外にも観察力・発想力・プレゼンテーション力などの美術・デザイン科で身につけることができる能力は社会で生きて行く上でも必要とされる力と考えられます。

美術・デザイン系の
入試について
教えてください！

A. 推薦入試は作品持ち込み。一般入試は実技試験です。

美術・デザイン科の推薦入試は、作品を1点持参して作品審査+面接(10分程度)で行われます。テーマ技法は自由なので、各自得意な作品でアピールして下さい。ただし、デジタルデータでの持ち込みは不可です。また一般入試はA・B日程デッサンの実技試験です。ここ数年、「○○を持った手をデッサンしなさい。」という問題を出题しています。実技時間は2時間です。※詳しくは募集要項をご覧ください。

美術領域

豊かな創造性を 身につけよう!!



ひとつの事を
表現するのに
いろんな技法が
あって面白い!!

創造性や自己表現力を成長させ、 感性を磨くカリキュラムが整っています。

イラストレーター、美術教員、画家、写真家、アニメーター、美容師、etc. 油画、日本画、彫刻、水彩、デッサン、工芸分野など幅広い美術領域を学ぶ事で繋がるクリエイティブな仕事はたくさんあります。「デッサン力や創造力」を養うことで美的センスを磨き、やりたいことをとことん追求できるモチベーションを活かして、夢を現実になります。

夢見る職業ランキング

〔美術領域専攻の生徒にアンケート〕

- 1 イラストレーター
- 2 美術教員
- 3 アニメーター
- 4 CGクリエイター
- 5 画家
- 6 美容師・理容師

デザインの基本を習得せよ!!

デザイン領域



快挙!!

プロの監督と共に制作した映画が
韓国の国際映画祭にノミネート!!
世界レベルの快挙です。
レッドカーペットを歩きました!!



デザインの本質を
高校からきっちりと
学べるのは
生文高の強み!!



視覚でモノゴトを伝える、
デザイン力を身につけよう!!

ポスター、広告、クルマ、パッケージ、etc…。周りを見渡すと、世の中には「デザイン」が溢れています。ただカッコイイ、キレイなモノを作るのがデザインではありません。見やすさや使いやすさを考え、伝えたいコトをしっかりと伝える、それがデザインの醍醐味です。デザイン領域では、IllustratorやPhotoshopといったプロが使うツールの習得はもちろん、伝えたいコトをビジュアルで伝える、「デザイン力」の基礎をしっかり学ぶことができます。

夢見る職業ランキング

[デザイン領域専攻の生徒にアンケート]

- 1 グラフィックデザイナー
- 2 イラストレーター
- 3 映像クリエイター
- 4 CGクリエイター
- 5 Webクリエイター
- 6 漫画家

特別講義&ワークショップ

様々な体験から、自分の未来を探せ!!

才能を開花させるための様々なことに
チャレンジする3年間!!

各業界のスペシャリストの多彩なワークショップ&特別講義、
実技講習会、東京研修、地域連携など、積極的に取り組み、
型にはまらない自由な雰囲気のもとで学んでいくことが美術・デザ
イン科の伝統になっています。

主な内容

特別講演会 / IT・CGコンテンツ講習会 / 湘南美術学院特別講習会 / ファッション甲子園 / 映画制作ワークショップ / 黒板アート / ビューティーデザイン講座 など



ボクは生文高で
映画に出会い
監督を目指して
います!!



MISSION

卒業生 インタビュー①

美術領域



栗野 晴香さん(2009年卒)

石巻中学校出身。東北芸術工科大学芸術学部美術科総合美術コース卒業。現在は同大学の副手という立場で地域おこし、ワークショップ、デザインなどを幅広く手がけるチームを作り、メンバーの1人として活躍。

無駄に思えた事こそ、私の原点。
いつもそばで面倒をみてくれた先生たちが
いまの私の目標であり、憧れです。

Q 美術・デザイン科に入ったきっかけは？

私は絵が特別上手だったわけではないのですが、美術系の高校に入りたくて調べていると、仙台市内に2校あることがわかりました。私服で自主性を尊重する学校と、制服があって規則が厳しそうな生文高を比較した結果、生文高に入学を決めました。実家が石巻ですが、仙台市内の高校に電車を通うのが憧れでしたので片道1時間かけて学校まで通うのも苦ではありませんでした。毎日の長い移動時間は気分転換にもなり、私にとってはとても良い時間だったように思います。

Q 学校での一番の思い出は何ですか？

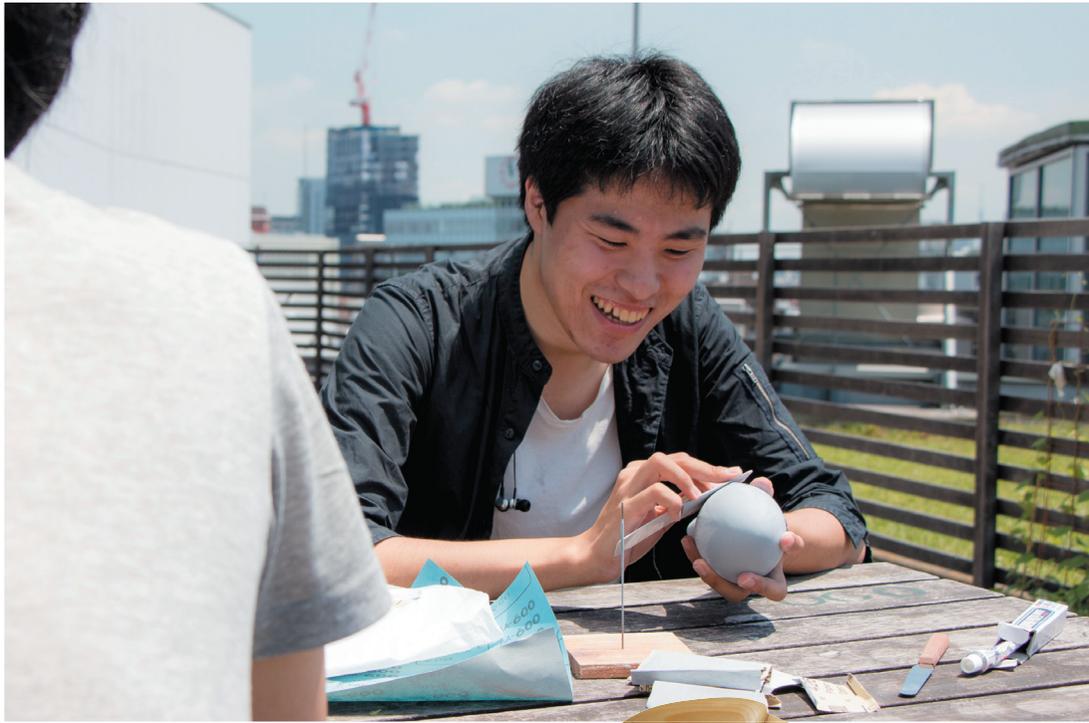
3年生の時、なんとなくアトリエのすぐ脇にある場所にひまわりを植えてみようかと思った時の事です。当時の私は植えればすぐ咲くよね程度に思っていました。…そう簡単にはいきませんでした(笑)。その時、少しずつ周りの友達が集まってきて、みんな手伝いはじめたんです。目標に向かってみんなが一つになる素晴らしさを知った瞬間でした。先生を無理矢理誘ってホームセンターまで買い出しに連れていってもらったり多大な迷惑をかけましたが、付き合ってくれた事には本当に感謝しています(笑)

Q 高校生活での失敗談はありますか？

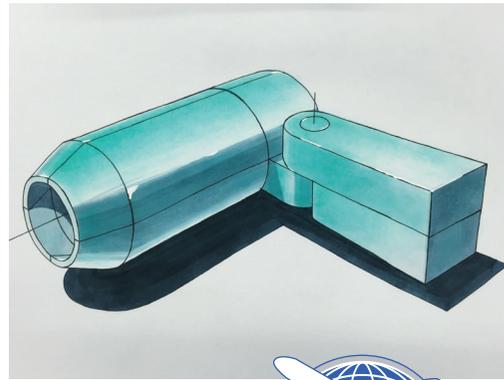
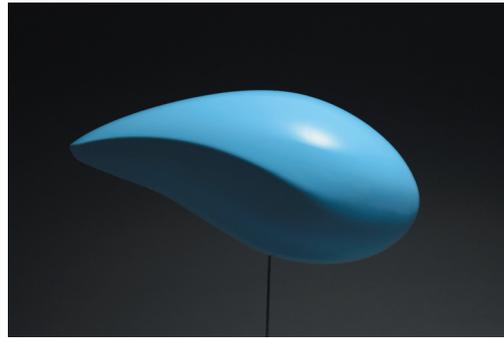
当時は気にしていた失敗も、いま振り返ってみれば大きな失敗ではなかった気がします。ですからもっとたくさん失敗しておけばよかったなと思います(笑)。ただひとつだけ失敗を挙げるとすれば、他の学科の子たちともしっかり積極的に交流をしておけば良かったということです。美術やデザイン領域はけっこう生活に密着していて日常に大きなヒントが隠れていたりします。もっとたくさんの人の感性に触れる努力をしていれば、いまよりもっと表現力や感性が磨けたのかも知れないなと思います。

Q 入学を考えている中学生にひとこと。

美術・デザイン科は点数で将来を決めるのではなく、やりたいことを見つけた自分を信じて、ひたすら磨く場所だと思います。そしてそれをバックアップしてくれる先生たちがいます。しぶとく見捨てることもなく、きちんと面倒を見てくれます。必ず自分のいい所を気づかせてくれるはず。なにより私の探究心にきちんと応えてくれる先生の姿があったからこそ私は教職の道を進んだのですから。もし生文高に入った時は、先生の面倒見の良さにとことん甘えることをお勧めします!!



中学生の段階では何でもいいので、「自分が好きなことは何か」を考え、できる学校を選ぶことが大事。



ハントスカルプチャー
楡の塊を削り、手に馴染む形を削り出すという課題で作ったものです。

▲高校生時代のロゴデザイン

MISSION 卒業生 インタビュー② デザイン領域



小野 亮輔さん(2014年卒)

田子中学校出身。専門学校桑沢デザイン研究所総合デザイン科プロダクト専攻在籍。高校時代から、企業のロゴや名刺デザイン等を頼まれて制作してきたことが現在の進路に繋がる。現在はプロダクトデザイナーを目指して日々課題と向き合った生活をしている。

Q 美術・デザイン科に入ったきっかけは？

小さい頃から絵を描くのが好きで、中学生の時に美術系の高校に進みたいと思ったのがきっかけです。最初は別の高校に行きたかったのですが事情により生文高へ行くことになりました。実際に学校へ行くと僕らの気持ちや立場を考え親身に相談に乗ってくれる先生たちに出会いました。卒業してもこうやって繋がってくれていたり、今では生文高に入れて良かったと思えるくらい、とっても充実した学校生活を送ることが出来たように思います。

Q 学校での一番の思い出は何ですか？

言いたい事は星の数ほどたくさんありますが、一番思い出に残っていることは、放課後夜遅くまで学校に残って作業していた事ですね。デッサンの練習や課題をしたり、先生から実際にデザインの仕事を任せてもらったり、本当に色々な事を経験させてもらいました。デザインが実際にどのように必要とされるかを、そこで感じ取ることができたと思っています。そして、帰りに友達や後輩とご飯食べに行ったことも欠かせない大切な思い出のひとつですね。今では、課題やバイトでそんな時間はないですから(苦笑)。

Q 高校生活での失敗談はありますか？

高校生活の最後に、自分ともう一人で担任の先生へのサプライズ卒業ムービーを制作しようという話になったのですが、これがやらかしてしまいました。みんなでムービーを撮影し、編集したのまでは良いのですが、CDに焼くのが間に合わず卒業式を迎えてしまいました。それだけならまだマシだったものの、編集の段階で内緒にして驚かせるつもりだった担任の先生にまで手伝ってもらおうというんでもない大失敗をしました(笑)。ちなみにCDはまだみんなに渡せてません。

Q 入学を考えている中学生にひとこと。

僕が生文高に入って思った事は、どこの学校へ行っても自分のやる気次第で何とでもなるという事です。ですので、学校選びも大事ですが、最終的には自分のやる気次第です。自分のやる気さえあればどの学校に入っても学びたい事を勉強出来ます。どこで経験しようとしてそこで経験した事は無駄になりません!これは僕の周りの友達もみんな同じことを言っています。最初から夢がなくてもいいと思います、自分が本当に好きなことをやる学校、行きたいと思う学校に進んでください!