

# 芸術学科

## POINT 1



### 3つの系から自由に組み合わせ

アート、デザイン、プランニングの3つの系があり、そのあいだの行き来は自由。ゼミナールも2・3年次は複数選択でき、多くの分野の異なる考え方や手法を知り、視野を広げることができます。

## POINT 2



### 基礎力養成も重視

さまざまな形態の入試で入ってくる新入生のために、1年次で取る科目にデッサンや色彩研究演習、デジタルデザインの基礎などの基礎科目も充実させています。

## POINT 3



### フィールドワーク

入学直後に大学近郊でのフィールドワーク(原則全員参加)があり、ここで気の合う仲間を見つけることができます。また、希望者は長期休暇を活かして国内外のフィールドワークにも参加可能(経費別途)。ここで貴重な体験を積むことができます。

## POINT 4



### 豊富な学内外展覧会

ホワイトギャラリー、パレストラ体育館への大きな通路=ホワイエ(左図)、図書・情報館脇の梅根記念室など多くの展示空間を学内に常備し、ゼミ展などに活用しています。また学外での展覧会も多く開かれています。

## 履修スケジュール

(1年次前期の場合)

	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1			中世 古典技法		地域 デザイン A	
2	英 語	イラスト レーション 研究		英 語	プロゼミ	
3	絵画表現			デッサン	女性学	
4			音と楽器の ミンソク学	アジアとは なにか		
5						

■ 専門科目 ■ 共通教養科目 ■ 外国語科目 ■ 自由履修科目(講義バイキング)

## 卒業に必要な単位

(合計124単位以上)

		小計	合計
共通教養科目		20単位	124単位
外国語科目		4単位	
専門科目	芸術学科専門科目 プロゼミ	4単位	
	学科基礎科目	8単位	
	ゼミナール	4単位	
	卒業論文・卒業制作	10単位	
自由履修科目(講義バイキング)		74単位	

## PICK UP



「文字とレイアウトの基礎」授業風景



学生主催のデザイン展の様子

# 芸術学科

## 1年次

### 芸術への理解を深める

「作品鑑賞」「レポートの書き方」「プレゼンテーション」「PCリテラシー」「レイアウトデザイン」などを広く学びます。各系統の教員が専門分野を紹介し、実技や講義を通じて「アート、デザインとは何か」を考えます。さらに静物・人物などのデッサンを通じ、将来の表現や分析に必要な観察力・描写力を培います。

## 2年次

### 専門性を高める

3つの系から専門性を追究。アート系では絵画、版画、立体造形、写真などの実技、デザイン系ではPCスキルを習得、プランニング系では講義やワークショップを通じてさまざまな作品への鑑識眼を養成。専門分野を横断的に学び、その成果は表現活動の軌跡として2年次からポートフォリオにまとめます。

## 3年次

### ゼミナールでの学びを強化

専門性を高める2年次からの学びを継続しつつ、ゼミナールでの学びを強化。ゼミナールは2年次より3つの系から選択可能。実技系のゼミナールは、学内の展示室や学外で積極的に作品を発表。プランニング系のゼミナールは、雑誌の編集や展示の企画、作品鑑賞・批評を重ねます。

## 4年次

### 4年間の集大成へ

卒業制作は、ゼミナール指導教員のもと、自分の表現や考え方をまとめていきます。ジャンルを問わず、「自分にしかできない」卒業制作や卒業論文を制作・執筆。2月頃にギャラリーや美術館で発表します。展示会場計画、企画、広報、カタログ制作まで学生が行い、鑑賞者の視点を考えた展示や運営も経験します。

学科専門科目		1年次	2年次	3年次	4年次	
科必修	プロゼミ	●前期・後期ともに5クラス開講 読み・書き・発表・PCリテラシーの力を養います				
	選択必修科目	フィールドワーク	●新入生フィールドワーク ●フィールドワークの実践(海外、国内)			
		理論系科目	●芸術の基礎理論 ●現代絵画論基礎 ●近代デザイン史基礎 ●現代デザインの基礎 ●ムネモシュネー:記憶の女神の館 ●日本/世界写真史			●現代美術史基礎 ●クリエイティブ特別講義
		実技・実践的科目	●デッサン ●デジタルデザインの基礎 ●視覚芸術表現の基礎 ●タイポグラフィ基礎	●プロダクトデザインの基礎 ●彫刻表現の基礎	●ヴィジュアルコミュニケーションデザイン基礎 ●平面表現演習 ●文字とレイアウトの基礎 ●デザイン基礎実習 ●情報表現の基礎 ●写真表現基礎	
キャリア系科目		●プレゼンテーション技法 ●クリエイティブ・キャリア研究	●キャリアデザイン研究			
選択専門科目	アート系	●絵画表現 ●日本古典技法(墨で描く) ●美術の思考(周辺について) ●映像表現の基礎	●版画技法(銅版・木版) ●日本古典技法(にかわで描く) ●芸術の実践 ●映像表現研究	●版画技法(シルクスクリーン) ●トライアル・ワーキング ●美術の輪郭	●版画技法(リトグラフ) ●絵画材料の研究 ●大学版画展の実践 ●現代美術の立体表現研究 ●現代美術の造形技法研究 ●中世古典技法	
	デザイン系	●アニメーション表現論 ●色彩学	●イラストレーション研究 ●色彩研究演習	●デザイン造形研究 ●デジタルクラフト ●デジタル表現技法 ●タイポグラフィ研究	●CG表現技法 ●デザイン描画法 ●アートアニメーション制作 ●広告表現研究 ●WEBデザイン研究 ●グラフィックデザイン研究 ●マンガ表現技法 ●ヴィジュアルコミュニケーション研究 ●CGアニメーション研究	
	プランニング系	●メディアと表現の歴史 ●日本美術史(近代) ●アートキュメンテーション	●日本マンガ史 ●アートカタログ編集術 ●編集という仕事	●視覚とことば ●文化財と保存科学 ●製本ワークショップ	●想像力の歴史 ●映像の文法 ●見えるものの歴史:視覚と造形 ●空間をつくる ●日本美術史(上代・近世) ●アートブック研究	
卒業論文・卒業制作	ゼミナール	●黒うさぎ雑貨ブランド「Molly」のブランディング ●見て触って癒されるパッケージデザイン ●なんかちがう動物図鑑(イラストレーション/本) ●性的嫌悪と「女」というプレッシャー(水彩画) ●浸透(油彩画) ●星と灰(写真) ●Trash box(日本画) ●2084(映像) ●正義のパン屋・大人の玉入れ(インスタレーション)		[アート系:ゼミテーマ] ●現代絵画・絵画工房 ●コンテンポラリーアート・絵画表現工房 [デザイン系:ゼミテーマ] ●プロダクト・デザイン ●ヴィジュアル・アート ●イメージを読む [プランニング系:ゼミテーマ] ●現代の造形表現・立体工房 ●現代写真・映像工房 ●ヴィジュアル・デザイン ●情報メディア・デザイン ●ヴィジュアルコミュニケーション・デザイン ●メディアと編集 ●映像メディア工房	●卒業論文・卒業制作	
共通教養科目						
外国語科目						

#### Pick Up授業

#### フィールドワークの実践



大学の近くの川崎市麻生区岡上地区の里山とアートをかけはしとして結びつけた、「サトヤマアートサンボ」というイベントを開催しています。左の写真は大学の体育館の入り口通路を使った学生作品の展示風景です。

#### Pick Up授業

#### 現代の造形表現・立体工房

立体表現のゼミの講評風景です。現代の表現は多様で、使う素材も常識にとらわれていません。例えば、写真の素材は柔らかい、軽い素材の塩化ビニール。立体に限らず、すべてのゼミで、現代的な表現やデザインの可能性を追いかけています。

