

建学の精神

「女子美」の名で知られる本学園は、女性に対して高等教育機関における美術教育への門戸が開かれていなかった明治33（1900）年に、「**芸術による女性の自立**」、「**女性の社会的地位の向上**」、「**専門の技術家・美術教師の養成**」を目指して、美術教育をおこなう学校として創立しました。

以後、今日までの120年余にわたる長い歴史の間に、画壇・デザイン界をはじめ、教育界などあらゆる分野に優れた人材を輩出するとともに、社会で自立できる女性たちを送り出してきました。

現代においても、知性と感性と技能を併せもち、美術の専門を活かして社会的、経済的に自立できる人材の育成を、下記の教育理念のもとにおこなっています。

教育理念

高い教育力を通して、学生一人一人に、社会・世界について広く深い見識（教養・理論）と、精神的・経済的に自立できる能力（技術・芸術的創造力）を修得させることにより、女性をはじめ多様な人々が活躍する世界の実現に向けた担い手を育成する。

大学院美術研究科博士後期課程の教育目標

専攻分野について、研究者として自立して研究活動を行うに必要な高度の研究能力及びその基礎となる豊かな学識を養うことを教育目標とする。

このことにより、グローバル化の進む社会において直ちに指導的役割を果たし得る、高度な方法論をもつ造形理論研究者、作品制作と理論との融合による新たな視点を持つ表現者、教育者及び極めて高度な専門家として社会に貢献できる人材を養成する。

大学院美術研究科博士前期課程の教育目標

広い視野に立って精深な学識と技術を修得し、専攻分野における研究能力又は高度の専門性を要する職業等に必要な卓越した能力を養うことを教育目標とする。

このことにより、芸術の新しい動向に対応し、芸術研究の新分野の開拓や新しい視点からの創作研究をなし得る、確かな技術と理論を体得した制作者、研究者、教育者及び高度な専門家として社会に貢献できる人材を養成する。

美術専攻

芸術における高度な専門的知識・技術・表現力を理解・修得し、さらに多様化するメディアやテーマも視野に入れ、現代の美術において独自の創作と研究の方法論を確立します。新しい表現力で社会活動・創作活動を主体的かつ論理的に行うことのできる人材の育成を目標とします。

デザイン専攻

多岐にわたるデザイン分野において、各研究領域とも、デザイン本来の意味を充分理解し、自己能力・意識の向上を努めると共に、広い視野でデザインを捉えられるように、自ら、研究・探求・創造をおこない、感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力の向上、時代の変化に柔軟に対応できる深い知識やコミュニケーション能力を兼ね備え国際社会においても活躍出来る人材の育成を目標とします。

芸術文化専攻

美術における高度で広範囲の専門知識・技術を身に付け、社会の各領域において広く活躍出来る専門的技能・知識を修得した専門家を育成します。

博士前期課程

大学院美術研究科博士前期課程の趣旨と特色

趣 旨

a. 芸術の新しい動向に対応し得る、確かな原理を体得した専門家・作家・研究者の養成

技術革新、社会の国際化、情報化、人々の欲求や価値観の多様化などの社会的動向を反映して、美術・工芸・デザインの諸領域は拡大し多様化するとともに、伝統的なジャンルの境界が消滅しつつあり、したがって、美術に関する知識・技術そして体験には、高度な水準とともに幅の広さも求められるようになりました。美術における研鑽は伝統的に個人の制作体験、時として職人的な作業の繰り返しが中心となってきました。これに対して本研究科は、体系的なカリキュラムを編成して、理論的・技術的な基礎と、幅広い知識、普遍的な認識をもった高度な専門家の養成を主眼とするとともに作家、研究者としての基礎を与えることを目標としています。

b. 芸術研究の新分野の開拓

本研究科は、芸術研究領域の拡大と論理研究の向上に資するとともに、社会的要請に応えるためにいくつかの新しい分野に開設しました。

c. 新しい視点からの創作研究

実技制作は、作家個人の創作活動の積み重ねを主な研究手段としてきました。しかし、創作活動のうちある種の部分、たとえば造形素材とその加工技術、各種用具・機材の利用、表現技法等には、実験的・論理的考察から一般原理の成立が見込まれます。本研究科は、これらの部分についての理解を深めるカリキュラムを編成しました。従来、個人的研鑽と模索に委ねられていた創作研究を、一貫した教育システムにのせて継承発展させてることにより、美術の多様化・領域の拡大に対応して芸術的発想と表現とに広がりや厚みが増えると考えてのことです。

教育研究上の特色

構成の特色

美術研究科を美術専攻・デザイン専攻・芸術文化専攻に分け、それぞれに理論研究の科目を配し、合わせて16研究領域から構成しました。

① 美術専攻

美術専攻は、伝統的な分野を含むファインアート系として実技制作を中心とした「洋画」「日本画」「版画」「工芸」「立体芸術」の5つの領域があります。美術における研鑽は、伝統的に個人の主体性に基づいて創作するものですが、時として職人的な制作活動の繰り返しにより、表現者としての自己確立を目指すものでもあります。

この領域では美術の新しい動向に対応するとともに、境界を越えた表現領域の拡大、多様化に応えられるような効率的かつ整合性のあるカリキュラム編成をしています。芸術学部から一貫した専門性の追求ができると同時に、多角的なアプローチからなるジャンルを越えた視点を通じた実践によって本来の専門へと集約します。

個人の手による表現に客観的評価を加味する素材や手法の演習を通じて実証的、分析的、系統的に研究する独自のシステムによって次のような成果が期待できます。

1. 発想の幅を広げ、ジャンルの境界を越えた創作研究が進められる。
2. 新たな表現の可能性を容易にする。
3. 作品制作における十分な論理的補強を行う機会を得て、論理的思考を養成できる。

② デザイン専攻

21世紀のデザインの包括する領域はますます拡大かつ多様化しつつあります。デザイン界の様々な社会的ニーズと学生の将来的発展の可能性を求め、デザイン専攻は、相模原校地と杉並校地において7つのデザイン領域を設置しています。

相模原校地では、「ヴィジュアルデザイン」、「プロダクトデザイン」、「環境デザイン」の3領域が、それぞれ研究を進めています。

また、杉並校地では、「メディア」、「ヒーリング」、「ファッションテキスタイル」、「アートプロデュース」の4領域が、理論と創作表現の研究を進めています。

以上、多岐にわたるデザイン分野において、各研究領域とも、デザイン本来の意味を充分理解し、自己能力・意識の向上を努めると共に、広い視野でデザインを捉えられるように、自ら、研究・探求・創造をおこない、感性とクリエイティブな発想、独創的な表現力の向上、時代の変化に柔軟に対応できる深い知識やコミュニケーション能力を兼ね備え国際社会においても活躍出来る人材の育成をおこないます。

③ 芸術文化専攻

過去から現在、そして未来へと創造を続ける美術は、人間の永遠の表象行為として多義性に満ちています。多様な表現世界が展開する今日、社会的な美術の構造分析に対する求めに応じ、芸術文化専攻は「色彩学」「美術史」「芸術表象」「美術教育」の4研究領域により美術の色・歴史・表現・教育に関する高度で多面的な美術理論研究の構築を目指します。

「色彩学」は、色彩の心理学的側面と光学的側面の2つの立場から色彩の実相に迫ります。「美術史」は西洋美術史、日本・東洋美術史の分野において、作品や作家、制作状況等に関する歴史的解析を行います。また「芸術表象」では、現代アートの表現や活動を中心に、映像や文学、パフォーマンスなども視野に入れつつ、背景となる社会動向や思想哲学を深める研究に取り組みます。さらに「美術教育」では、美術の教育的意義や効果的な美術教育の方法論について研究します。

いずれの研究領域とも、制作と鑑賞の双方に立脚した美術大学にふさわしいカリキュラムを編成し、将来の研究・教育・言論等の各ジャンルで活躍が期待される人材の育成を図ります。

研究領域の特色

美術専攻

【洋画】

今日ほど、真に芸術が求められている時代はありません。諸科学の進歩は人間の生活に飛躍的な便宜性をもたらしてくれましたが、その反面、紛争や環境破壊といった負の文明も引き受けてしまいました。各個人に広がる、「心の闇」の不安にも計り知れないものがあります。洋画研究領域では、このような現代社会の中であって、絵を描く喜び、物を創る楽しさを実感することで社会に「希望」のメッセージを発信したいと考えています。絵画は精神の設計図でもありプログラムでもあります。今日を生きる精神の在り方、態度といった芸術の本質的問題を多くのメディアの総合として提示できるのが絵画です。研究領域では国際的視野に立って、現代アートの表現はどうあるべきか、学部で身につけた技術や知識の上に、さらに多様な手法を追求し、各自のテーマを深めます。自然、文化、物質、その他関心の深いテーマを視座に置き、柔軟な発想で展開していくには材料や技法についても固定的な考えに縛られずにより創意ある表現に向けて大胆な実験を繰り返すことが不可欠です。そのような高度な訓練によって大学で体験した表現の質とスケールをさらに魅力あるものに高めていきます。本領域では、自由闊達なゼミと創作研究に没頭できる制作現場、研究環境を整え、世界に通用する個性とオリジナリティーのある新しい表現力を持った美術作家のみならず、研究者、教育者の育成をも目指します。

【日本画】

日本画の歴史と伝統を踏まえた、真の個性を磨くことで、創造の本質を蔵した日本画を創出できる作家及び、研究者の育成を目指します。「日本画表現技法演習」では、古典作品の模写研究を通じて古来より受け継がれる専門技法や知識を習得し、過去作品の鑑賞眼と洞察力を養い、日本絵画の歴史に通底する絵画表現における普遍性を学びます。「日本画材料・技法演習」及び「絵画材料・技法演習」では、日々変化する日本画材料や日本画技法に迅速に対応すべく、電子顕微鏡や粉体工学技術を応用した機器の利用と、現代日本画家の技法実演を通じて、科学的、多角的に日本画を捉えられる視点を身につけ、多様化する絵画表現分野における立脚地を各自が見出すことを促します。

【版 画】

版画創作研究は、研究の基幹として入学時に専攻の版種を決めます。研究科においては基本的に学部における4版種の研究に立脚し、銅版画とリトグラフを軸としてシルクスクリーン・木版画さらに版表現に類する表現も含め各自の主体性に基づき継続的に専門性を追求します。

版画は印刷媒体として派生し、その時代の社会に敏感に反応し表現や技術を発展させました。今日では絵画の一領域として、現代の多様化するメディアも視野にいれ版表現としての造形思考を模索する事が重要となっています。そのために、時代の要求として生まれた表現がいかに普遍的表現に変わったか、史学的、科学的な要素も含めた検証を試みながら変遷をたどるとともに、具体的検証法として、特定の作家を題材にイメージの解明、創作コンセプト、素材と技術との相互の影響を分析研究し、今日のメディアを考慮しながら現代の美術において独自の創作の方法論を確立します。

版画表現における技術偏重が批判され、個人の創造性が期待されて久しいものの、一方、見方を変えるとその技術、素材などの研究、教育も不十分であり個人的研鑽と模索に委ねられていることも事実です。版画表現技術も創作研究の新たな視点として一貫した教育システムのうちに継承発展させる必要があります。実際の技法と材料の研究を目的として、既存の材料、技法のみにこだわらず必要となる材料を各自で考案・開発する基礎力をつける事を目指します。

【工 芸】

工芸研究領域では、日本のものづくりの伝統に根ざしたこれからの工芸の可能性を見出し、独自の表現を発見し、新しい創作研究を目指します。

大学院では多角的な視点を持ち、多様化する現代に対応した造形表現を追究し、自らの独創性を深める創作につなげることが出来る作家を育成していきます。

創作テーマを確立し、その実現のために学部で学んだ技術を基に更なる技術の習得と素材の探求を行い、染、織、刺繍、陶、ガラスの5領域の専門性を高めます。

創作研究を追究していくことは現代社会の様々な問題と向き合うことにも繋がります。今後は持続可能な素材や技術の研究も必要な課題となるでしょう。時代の変化を捉えながら、社会との関わりの中でオリジナリティある作品を創作し、発信できる人材を育てます。

【立体芸術】

表現手段が多様化した現代において、当研究領域では時代の流行に左右されることなく、本質的な表現を求め、しなやかに自由に創作活動を探求していくことを中心に置いています。人間の根底にある美的感性に響く表現を求め研究し、専門性をより深め、時代に翻ろうされない自己の表現性を確立していく事を目指します。

世界に無数にある物や事を素材とし、頭の中のイメージに質量を与えて具現化していく立体芸術表現は、世界と自己との対話を形にしたものとも言えます。従来彫刻の枠を超え、多種多様な素材を自由に応用し、自己の感性を信じ、自分の世界を展開していきます。

立体芸術の専門的な経験や知識だけでなく、歴史や多様な知識も学び、時代感覚を身につける事や、様々な文化や表現に触れる事、作品を通じて自己と他者との接点や、制作の必要性、社会との関わり等を考える事で、世界の認識の解像度を上げ、より説得力のある立体芸術表現へと昇華させます。

デザイン専攻

【メディア】

メディア研究領域では、情報とコミュニケーションをキーワードに、アート・デザインなど造形表現とメディア研究の立場から情報先端技術を取扱い、クリエイティブで人間性豊かな技術活用や表現を追求します。技術と芸術を高度なレベルで融合させ、表現者・研究者として社会に様々な提案を行なうことを目標とします。

具体的な研究領域として

- ・映像 (映像、アニメーション、3DCG、デジタルフォト)
- ・インタラクティブ (ゲーム、インタラクティブアート、ロボット)
- ・仮想現実 (Virtual Reality)、拡張現実 (Augmented Reality)

・コミュニケーションデザイン（ポスター、Webデザイン、イラストレーション、スマホアプリ開発）などを含みます。

この領域では、平面的な視覚表現だけでなく、時間的・空間的要素を加え融合させ、人と人のコミュニケーションをテーマとした総合的な表現と研究を行ないます。さらに実社会との連携を重視し、企業や研究機関とも協同しながら、次世代のコミュニケーションや技術活用について制作研究を行ないます。

【ヒーリング】

われわれが日常生活において、心地よい空間、潤いのある空間で生活を営むことは、精神衛生上不可欠な問題である。精神の安静とストレスの溜まりにくい、リラックスした環境作りについて考えると、そこにはデザインやアートが存在が重要な役割を果たす要素として関わっている。

現代社会におけるヒーリング（癒し）について、アートとデザインの領域から個々のテーマを設定し、研究していくことで、社会との関わりや必要性を探る。ヒーリング表現を、創作と理論を通して考えて行くことにより、自己の可能性を広げるとともに社会性のある新たな発見を目指す。また、社会の様々な現場で活用されているワークショップ型体験学習によって、個人や集団のコミュニケーションを高め、社会に横たわる様々な問題の改善方法を探ることも視野に入れていく。加えて、医療空間や福祉施設、様々な公共空間、日常生活空間に至るまで、人の暮らしとヒーリングの関係を考察し、ヒーリングを目的とした表現、手段、媒体について、視覚伝達デザイン、住環境デザイン、映像表現、絵画表現、などの作品制作や理論研究によって探求していく。

さらに、身体と向き合うボディーワークを通してアートや環境から得られた「気づき」を、各人の創作や研究に結びつけていく。同時に研究テーマに対して、医学的な調査と検証、色彩心理の調査と検証に基づくデータ分析などから理論的な研究を推し進めていく。これらにより各自の研究を社会にどのように還元し、活用させていくのかといった方法についても探っていく。

【ファッションテキスタイル】

人は何のために衣服を身につけてきたのか？

そして、衣服は何のためにあるのか？

衣服は、身体保護、装飾性、身分の証、そして自己のアイデンティティを示すなど、様々な役割を果たしています。このことを踏まえながら、日常における自然な行為を再認識し、身体や社会が提起する問いに対する答えとしての衣服や、その多様性、さらには身体や衣服に対する概念について、多様な視点から考察を深め、研究し、社会への還元を目を向ける必要があります。

本領域では、自己の存在と向き合いながら、人と空間、人と環境について考察し、衣服と身体の関係が、社会の中でいかにあるべきかを思索し、作品制作と論理的な研究へと繋がります。具体的な活動として、日本の伝統繊維の地域プロジェクトは、日本の風土や文化の調査研究を基に、ワークショップや新しい発想から作品制作、発表へとつなげます。美術やデザインの他領域・分野の人や物との交流を積極的にいながら衣服造形（コンセプチュアルクローズ）の表現者、また、衣服デザイン（リアルクローズ）の表現者、企画者の育成を目指します。

【アートプロデュース】

「アートプロデュース研究領域」はキュレーター（学芸員）、アートプロデューサー、ファシリテーター養成の形式的な教育だけでなく、アーティストックな感性や視点を大切に、いかにしてより良い社会を創出することができるか、その社会のアート化、デザイン化に関する研究と実践を展開する「感性の研究室」です。

私たちが創り出すべき作品や研究は、人間の喜怒哀楽を受止める、人間中心の「社会」そのものであるという視点に立ち、視覚芸術、音楽、演劇といった芸術世界のみならず、広く政治、経済、教育、福祉、医療などを射程に入れ、人間性を肯定する社会創造のためのアドボカシーを、それぞれの作品や研究を通して発信、プロデュースしていきます。

【ヴィジュアルデザイン】

人類の発生と同時に人間はコミュニケーションを通じて様々な文化の発展と継承を行ってきました。人

間社会の中でテクノロジーの発展に伴い情報は多様化し、コミュニケーションの媒体は、複雑化しています。情報発信は、膨大な情報の渦から選択され、迅速に、正確に必要な情報を伝えなければなりません。時には双方向で伝えあうことが必要とされるようになりました。高度情報化社会の中で、視覚デザインの持つ意義はますます大きくなり、加えてグローバルデザイン、ユニバーサルデザインの視点も求められています。

ヴィジュアルデザインでは、主観的に捉えるイメージネーションを、言語でいうならば標準語としての造形言語を基礎にし、自己の独創性がさまざまな視覚伝達機能と共存させられるかを、ひとつの問題提起として実験研究するものです。

制作研究のテーマについては、各自が設定したテーマによって、視覚造形として多角的に研究していきますが、グラフィック表現をはじめ、出版、タイポグラフィ、イラストレーション、ブランディング、アドバタイジング、写真、映像、それらのアートディレクション、そして視覚造形表現の可能性を追求する純粋なビジュアルアート研究までを含め制作研究の領域とします。

【プロダクトデザイン】

プロダクトデザイン領域は、モノと人の関係性、それを取り巻く環境、社会が抱える課題解決のデザインを研究する場です。モノと人の普遍的な価値、時代により変化する価値を見極め、デザインが果たす役割を見出すことが研究の本質であると考えます。社会に貢献するデザインの役割を問い、次時代に適合する視点で解決する創造・研究を指導します。

【環境デザイン】

環境デザイン領域は、人と空間・環境の相互関係をデザインし、21世紀の新しい生活環境を研究する場です。

20世紀の近代デザインは、人々が共に健康で豊かな生活ができる社会の実現を目指しましたが、科学技術や社会構造の急激な変化が引き起こした資源浪費や環境破壊などのマイナス面に十分な対応ができませんでした。その解決と新たな価値観の創造が求められているのが現代であると言えます。

本専攻では、インテリアデザインと建築・都市デザインを通して、人にやさしい生活空間と自然と共生し持続可能な都市環境への提案を行います。そのために手と目から思考する自由で高度な研究・創造活動を支援します。

芸術文化専攻

【美術史】

本研究領域には、西洋美術史、日本・東洋美術史の研究分野があります。美術史研究は、美術作品が制作された当時の歴史的文脈を明らかにするとともに、人間の営みとしての美術の役割、その今日的な意義を検証するものです。

長年にわたって構築されてきた人文科学・社会科学の方法論を踏まえることはもとより、近年の隣接領域のさまざまな研究方法や成果を柔軟に採り入れながら、美術史を構成する基本的な問題としての時代様式や作品の分析、作家論、受容史などにアプローチします。

本研究領域の研究指導科目である「美術史研究」や「美術文化特殊研究」、共通理論科目の中の美術史系科目のほか、共通実技科目である「芸術創作応用」を選択することにより、素材の研究や表現技法の研究など美術大学ならではの科目を履修することができ、それによって芸術家のより具体的な創造の源に近づき、多角的な美術史研究が可能になるでしょう。

また、様々な素材からなる美術品や文化財に対する光学等の先端技術を取り入れた自然科学的分析研究や、とくに油彩画ならびに彫刻文化財に関する保存修復の諸問題を扱う科目なども用意し、美術史をいわば理論と応用の双方から学ぶことができます。

【美術教育】

美術教育研究領域では、実技制作と理論研究の両面から、美術の教育的意義や美的な人間形成、あるいはさまざまな美術教育の方法論について研究します。そのためのカリキュラムは、美術教育に関する科目を始めとして、実技制作に関する科目、美術理論に関する科目から構成されます。

まず実技制作は、共通実技科目である「芸術創作応用」を選択することにより、学部の段階で自分が専攻した分野以外のさまざまな分野の実技制作を行います。たとえば、学部で絵画を専攻したとしたら、大学院では絵画以外の彫刻、デザイン、工芸など、専門的な技術を幅広く習得し、それによって広い視野で美術を見つめる能力、表現する能力を身につけます。また美術理論では、共通理論科目からさまざまな美術史、美術理論・造形理論を学習する機会が準備されています。

そして、美術教育研究領域の中核である美術教育に関する科目では、学校教育における美術教育のみならず社会教育・生涯学習における美術教育まで含めて、表現することの根源にある思想や人間形成における美術の本質的意義、美術教育の方法論などについて学習します。すなわち、学校教育場面で必要な絵画・彫刻・デザイン・工芸などの指導法の研究はもとより、教育活動やワークショップを実践研究し、さらに美術教育で養う「情操」や「感性」など人間形成への関与について、人文科学的なアプローチから研究します。「美術の力」を学問的に探求していくことで、理論的基礎と実践的指導力を併せもつ美術教育者の育成を目指します。

博士前期課程 カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

大学院 美術研究科 博士前期課程（共通）

大学院美術研究科博士前期課程（共通）は芸術の新しい動向に対応し得る、確かな原理を体得した作家・研究者・教育者・高度な専門家を養成することを目的にカリキュラムを編成します。

- ・専攻・研究領域の枠を超えて、各研究領域の基本となる技法と分析方法、美術・デザインに関する理論に取り組むことで、学生各々の研究テーマに自由な発想と分野横断的かつ複合的視野を養う。
- ・研究課題に応じて他研究領域の実技に取り組み、新しい芸術感性と発想力、幅広い視野を培う。

美術専攻

美術の新しい動向に対応するとともに、個々の表現を追求しながら、客観的評価を加味する素材や手法の演習を通じて、実証的、分析的、系統的に創作研究するカリキュラムを編成します。

- ・発想の幅を広げ、伝統的に固定されてきたジャンルの境界を越えた表現の創作研究を可能とする。
- ・作品制作における十分な理論的補強を行う機会を設け、論理的思考を養成する。

デザイン専攻

拡大かつ多様化し続けるデザインに対して、個々の研究テーマを定め、研究テーマの裏付けとなる調査やデータ分析などの論理的な分析を行いながら、表現・手法の専門的技術の追求と作品制作に取り組み、独自の視点の創作表現を探究するカリキュラムを構築します。

- ・豊かな発想と表現力を育む制作環境と指導体制を整え、作品制作と論理的な研究の両面から、学生の将来的発展の可能性を追求する。

芸術文化専攻

美術における伝統と創造の価値を統合する理論的な枠組みを構築し、多様な今日的視点から美術についての理論的な分析による高度で多面的な研究を行うためのカリキュラムを編成します。

- ・色彩研究領域では、色彩学における理論と方法論を会得し、自らのテーマに沿った研究を構築することが出来るよう指導する。
- ・美術史研究領域では、隣接領域の研究手法や成果をも柔軟に採り入れながら、美術史における理論と方法論を会得し、自らのテーマに沿った研究を構築することが出来るよう指導する。
- ・芸術表象研究領域では、理論と実践をふまえて、芸術表象における理論と方法論を会得し、自らのテーマに沿った研究を構築することが出来るよう指導する。
- ・美術教育研究領域では、隣接諸科学の方法論や研究成果を取り入れながら、美術教育における理論と方法を会得し、自らのテーマに沿った研究を構築することが出来るように指導する。

博士前期課程 教育課程の構成

博士前期課程は、次の4つの科目区分によってカリキュラムを構成している。

(1) 研究指導科目

各学生の研究制作、研究テーマに基づいて、指導教員による研究指導を受け、修士作品または修士論文を作成していく科目。

(2) 共通実技科目

研究課題に応じて他の研究領域について実技を通して研究し、新しい芸術感性と幅広い視野でアプローチできる作家・研究者を養成することを目的にした実技科目。

(3) 研究関連科目

各研究領域の基本となる知識、技法、分析方法等に関する授業科目を開設し、多様なアプローチを習得し、専門領域に関する知識を深め、各自の研究テーマへと関連づけていく科目。

(4) 共通理論科目

全専攻にわたって美術・デザインに関する理論的基礎を習得させるとともに、各研究領域を越えて自由な発想と分野横断的かつ複合的視野の養成を図ることを目的とした科目。

博士前期課程 ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

以下を身に付けたものに対して、学位を授与します。

大学院 美術研究科 博士前期課程（共通）

- ・芸術に関する深く幅広い学識と技術を有しているか。
- ・幅広い視野と芸術的発想力を持ち、問題意識を持って課題に対して柔軟・積極的に取り組めるか。
- ・豊かな表現力を持つとともに知識への深い探究心を備えているか。
- ・作家、研究者、教育者、企業人等高度な専門家として社会に貢献できるか。

美術専攻

- ・創作研究のテーマが確立しているか。
- ・創作研究においてテーマに即した構成力、技術・素材の使用方法、表現方法を習得したか。
- ・段階的思考がテーマに対して積み重ねられ、その思考法を習得したか。
- ・学内・学外への作品発表に意欲的に取り組んだか。

デザイン専攻

- ・デザイン研究のテーマが確立されているか。
- ・研究テーマに論理的な分析が行われ、デザイン理論の構築、実技の専門性を深めているか。
- ・デザインの目的や対象が多様化する現代社会において、独自の視点からデザインを創作しているか。

芸術文化専攻

- ・美術における伝統と創造の価値を統合する理論的な枠組みを構築することができたか。
- ・多様な今日的視点から美術についての理論的な分析を行うことができたか。
- ・色彩・美術史・芸術表象・美術教育に関する高度で多面的な研究を行うことができたか。

博士前期課程 学位論文・作品審査基準

博士前期課程における学位論文・作品の審査は、ディプロマ・ポリシーに基づき、以下の基準により評価を行う。

論文審査

- ①研究テーマ設定の適切性
- ②先行研究の明示と研究テーマとの関連性
- ③研究方法・プロセスの具体性（分析の枠組）
- ④情報の処理・分析・解釈の十分さ
- ⑤結論に至るまでの論理性
- ⑥社会貢献可能性
- ⑦研究に関する倫理性

作品審査

- ①制作テーマ設定の適切性
- ②制作テーマに即した構成、表現方法
- ③段階的な思考
- ④独自の視点・世界観
- ⑤学外に通用する水準の完成度
- ⑥社会貢献可能性

博士後期課程

大学院美術研究科博士後期課程の特色および教育課程

現代社会は、技術革新、情報化、国際化、そしてそれに伴う社会意識の多様化など変容を続けています。美術の世界もまた、情報技術の高度化と普及とに象徴される科学技術の進歩を背景として、伝統的なジャンルの境界は希薄になり、「美術」と称される領域は拡大し続けています。このような社会構造の変化と美術自体の内包の変化とが相俟って、社会における美術への期待は今後ますます高まっていくものと思われれます。

こうした動向に対応して、美術大学はいかなる研究・教育を展開すべきかを考え、以下に掲げる人材養成の目標をもって、博士後期課程美術専攻内に「美術研究領域(洋画・日本画・版画・工芸・立体芸術)」「デザイン研究領域(ヒーリング造形・視覚造形・環境造形)」「芸術文化研究領域(色彩学・美術史・芸術表象・美術教育)」の3研究領域を設置しています。

■作品制作と理論との融合による新たな制作者・教育者の養成

従来、実技と理論研究は相容れないものとして対置されてきたきらいがあります。たしかに創造の成果を、前者は実体的なかたちを通して、後者は文章や数式など主に抽象的な記号を通して、それぞれ表現します。しかし表現の方法は異なっても、両者の間には創造の原理やメカニズムに関して強い共通性が認められます。したがって、制作体験を積んだうえでの理論研究という視点は十分成立しうると考えられ、そこには互いに補い合う価値の創造とともに、新しい理論構築の可能性すら予見されます。

制作の過程はとかく個人的な体験の範囲内に据え置かれる感がありますが、上述の考えにしたがえば、制作の実践を客観化し一般化することによって、社会的に共有し継承していくことが可能になるのです。またこうした研究を通じて、制作者は理論的・体系的哲学を有する制作者となるにとどまらず、制作者と享受者とを結ぶ媒介者となることも期待されます。

作品を見る深く確かな目を持ち、かつ美術の教育普及活動に情熱を持つ人材の養成をも目指したいと考えます。

■社会において直ちに指導的役割を果たし得る高度な専門知識・技術をもつ人材の養成

今日の学問領域は、現代社会の動向とも密接に関係しており、従来のアカデミズムの枠組みにとどまることなく、社会情勢から現出する問題意識に、即座に立ち向かう柔軟性と積極性を有する人材も必要とされています。そして、このような要請にこたえることのできる能力は、さまざまな社会活動への参画と実践を通して、研究と制作を行っていくことから育成されます。

企業や公共機関などにおいて、さまざまな変化に柔軟に対応できる専門職、民間の小組織やNPOなどにおいて、新たな価値観を創出できる専門家や起業家、あるいは高等教育機関の教員として活躍する人材を輩出することを目指して、企画立案力や他分野の専門家との協働能力をもあわせもつ、高度な専門知識・技術を有する人材の育成を行いたいと考えます。

■幅広くかつ堅実な方法論をもつ造形理論研究者の養成

社会、芸術、そして学問の世界に大きな変革がもたらされている時代にあって、とりわけ冷静で幅広い視野からの理論研究、理論構築、法則性の追求などが必要となります。造形理論研究のいずれの分野においても、近年、研究の対象は変容しつつ拡大しており、研究方法もますます学際的・超域的になっています。

これからの理論研究者には、堅実な方法論を土台にした沈着冷静さとともに、従来の学問領域にとらわれることなく、人文科学・社会科学・自然科学のそれぞれの成果を採り入れることのできる柔軟さと大胆さが求められます。人文科学に軸足を置くにせよ自然科学に軸足を置くにせよ、基本的な思考法を異にした専門家が協働して研究と指導を展開することにより、さらには美術大学の利点と特性を最大限に生かすことにより、広範な方法論と思想、そして実践を導入した造形理論の研究が可能になると思われます。異質の分野で醸成される多様なものの共存から、技術革新、社会変化、表現の拡大に十分対応しうる新たな理論研究者を養成したいと考えます。

美術研究領域（洋画・日本画・版画・工芸・立体芸術）

これまで美術教育においては、実技と学科の区分けがなされ、二極的な構造で進められてきました。しかし、「新たな価値の創造」が求められている今日、創造の原理に両者の違いはなく、相互に補いながらその刺激を共有することこそが必要だと考えられます。そこで、制作体験を積んだ上での理論研究が重要になってきます。また、美術における伝統的なジャンルの境界がなくなりつつある状況のもとでは、理論的・体系的な「哲学」をもつ制作が期待されます。こうした背景のもとに、美術研究領域では新たな造形表現のあり方を追求し、理論と制作の双方から実践的作家の養成を目標にした指導を行います。洋画では、芸術の本質的問題としての描く喜び、創る楽しさを根源的精神行為と捉えて、現代世界に向き合おうとしています。日本画では、伝統を含蓄した新しい日本画を目指すなかで、真の個性を磨き、創造の本質に迫ります。版画では、版表現とそれにかかわる技術を軸として研究し、各自の主体性に基づき現代の版画独自の専門性を追求します。工芸では、創作研究をさらに明確化し、我々を取り囲む工芸の多様性と可能性について比較検証し工芸造形の本質を見極めるための制作活動を確立します。立体芸術では、自らが自己の表現の為に選択した素材に対する研究を深め、新しい表現への果敢な挑戦を試み、立体芸術の可能性を探ります。美術研究領域の5分野のいずれにおいても、博士前期課程での結実を基にしてこの博士後期課程でさらなる深化を計り、美術界に新しい価値の発信ができる作家を育成指導するという視点は同一です。

デザイン研究領域（ヒーリング造形・視覚造形・環境造形）

デザインは古今東西のあらゆる時代、社会との関わりの中で形成されています。それゆえ現代社会のニーズに対応した創造的作品制作と理論研究との融合による高度な論理的背景を持ったデザイナー、クリエイター、研究者、教育者などの指導的な立場となる人材育成を目指します。デザイン領域は、インターフェイスの視覚造形、インタラクティブ、インタリレイションの環境造形、インターマインドのヒーリング造形の3領域に分かれています。それぞれの領域において実践的デザイン、創作活動を通じて最先端の分野から基礎的分野にいたる様々な分野における新しい理論と方法論の構築を試みさせ、論文作成に結びつけます。

プロセスとしては以下の項目を最短3年の課程で計画し、指導を行います。

1. 研究テーマ設定
2. 既往研究（既存の関連するデザイン作品、研究論文など）
3. 仮説構築
4. 作品創作
5. 理論、方法論の検証（データ収集）
6. 新理論、方法論の構築と実証
7. 論文作成（査読付学会発表）
8. 論文審査
9. 論文公表

研究方法は、専門領域の複数の教員が、各学生の特性に対応し、密度の高いコミュニケーションを取りつつ適切に指導します。

芸術文化研究領域（色彩学・美術史・芸術表象・美術教育）

芸術文化研究領域には、色彩学、美術史、芸術表象、美術教育の研究分野があります。いずれも超域的研究を志向しており、堅実な方法論を基礎としながら、様々な領域とのコラボレーションが可能となるような柔軟な思考力を備えた研究者の養成を目指します。

色彩学は造形研究の主要な一部門ですが、物理学・化学・生理学・心理学・美学等からアプローチすることができる研究分野であると同時に、色彩研究の成果は製品の開発や環境の設計などにも不可欠な技術として発達してきました。したがって、幅広い視野と基礎的な知識を前提にして、高度に専門的な研究が行われます。指導内容としては、表色・測色など物理的立場からの研究、色彩感情・色知覚・色カテゴリーなど心理的立場からの研究、色彩概念・色彩発達史など文化論的立場からの研究、色彩計画などデザイン理論的立場からの研究があります。

美術史では、東西にわたる美術史学の長年の研究成果を継承するとともに、近年進展しつつある新たな研究の視点・方法を取り入れた指導を行います。したがって、一方では記録・文献類の正確な読解・批判、作品の実証的な考察によって厳密な研究姿勢を養います。また他方では、社会史・思想史・文芸批評等隣接領域の方法論や成果を積極的に取り上げ、幅広い視野と認識から美術史に対する研究の多様な可能性を探っていきます。さらに、自然科学的調査の結果を有効に活用できる人材の養成をも目指します。芸術表象では、同時代の先端的な表現を基軸にしながら、それを支える社会思想、哲学、分析理論について研究を行います。カルチュラル・スタディーズ、ポスト・コロニアル思想、フェミニズム・ジェンダー・ゲイ研究、コミュニケーション理論、地域・コミュニティ学、利他行動など、現代の重要な思想的切り

口を学び深めるだけでなく、その積極的な活用を試みます。また、必要に応じて種々の実践にも取り組み、机上の構想・分析だけでなく、実践への応用に柔軟に対応できる理論家の養成を目指します。美術教育では、美術の教育的意義や美術教育の方法論について研究します。これまで美術教育は「実践」であり体系的な「学問」とはいいがたい面がありました。また、美術教育に関する理論的研究も、どちらかというとな哲学的な考察が中心で、データに基づく実証的・客観的な研究手法はとられていませんでしたが、本研究分野ではこれまでの人間学的・教育学的研究に加えて認知心理学的なアプローチも加味し、美術のもつ「力」を実証的に研究します。

大学院 美術研究科 博士後期課程 美術専攻

博士後期課程は「作品制作と理論との融合による新たな制作者・教育者」「社会において直ちに指導的役割を果たし得る高度な専門知識・技術を持つ人材」「幅広くかつ堅実な造形理論研究者」を養成することを目的としてカリキュラムを編成します。

- ・円滑な研究活動を行うため、「造形研究計画演習」において、学生の研究計画の立案に取組み、主任指導教員と理論系教員が関わり指導を行う。「造形理論特別研究」にて、理論研究の方法論を会得するとともに、「特殊研究」により深く体系的な研究に取り組む。
- ・研究の集大成として、博士論文と修了制作（実技系分野のみ）に取り組む。研究を通して、自立して研究活動を継続展開できる能力を身につける。

「美術研究領域」

- ・専門的な作品制作と理論を統合した研究を行う。それに伴い、指導的役割を果たし得る情熱を持った制作者・教育者の養成のために洋画・日本画・版画・工芸・立体芸術の研究分野での研究指導を行う。

「デザイン研究領域」

- ・デザインに対する幅広い視点とより高い専門性を探求しそれらを養う為に、学位を保持する複数分野の教員による指導を行う。
- ・学生が既存のデザインの研究を踏まえ新しい知見の発見や理論構築を積極的に取り組む指導を行う。
- ・「人と人のコミュニケーション」「人とモノのインタラクティブ」「人と空間のインタリレーション」などのデザイン分野の専門性と相関性を考慮し、系統だった研究指導を行う。

「芸術文化研究領域」

- ・従来の堅実な研究方法論を基礎としながら、様々な周辺領域の研究とのコラボレーションが可能な柔軟な思考力を備えた研究者の養成を目指す。
- ・基礎から応用まで幅広い視点を持ち、高度に専門的な研究の行える人材の育成を目指す。
- ・長年の研究を継承するとともに新たな研究の視点・方法を採用入れ、厳密な研究姿勢とともに新しい研究の多様性にも対応する指導を行う。

博士後期課程 教育課程の構成

博士後期課程は、次の4つのカテゴリーによってカリキュラムを構成している。

(1) 造形研究計画演習

学生が、自らの研究計画の基本的枠組みを立案することを目的とする科目である。主任指導教員を中心として複数教員が担当し、個々の学生のそれまでの研究成果に応じて計画の立案を指導する。主任指導教員以外の構成については、それまで実技を中心として習得してきた学生については、理論系教員が加わり、理論的研究の進め方について指導するよう配慮する。また、理論研究を中心として行ってきた学生については、必要に応じて実技系教員が加わり、制作者の発想方法・制作過程・芸術界の最新動向などについて深い理解がもてるように配慮する。

(2) 造形理論特別研究

理論研究の方法論を会得することを目的とした科目群である。国内外の文献研究や実証研究の方法論について、美術・デザイン・芸術文化の3分野において基本となる内容を研究する。分野や方法論ごとの複数科目群で構成し、研究における新たな発想や課題を得るために、複数科目を履修することを求める。

(3) 特殊研究

特定分野について、より深く体系的に研究することを目的とする科目である。主任指導教員の研究に参画することによって、その分野における最先端の事例や動向について理解する。研究分野によって、美術特殊研究、デザイン特殊研究、芸術文化特殊研究の3科目から選択する。

(4) 研究指導

各学生の研究テーマに応じて博士論文作成と修了制作（実技系分野のみ）を行う科目である。自立した創造性豊かな研究者・制作者・指導的専門家として研究活動を継続展開させていく能力を身につけることを目的とする。研究分野によって、美術研究指導、デザイン研究指導、芸術文化研究指導の3科目から選択する。

博士後期課程 ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)

以下を身に付けた者に対して、学位を授与します。

大学院 美術研究科 博士後期課程 美術専攻

- ・研究テーマと内容に独創性と社会的意義があり、新たな理論・表現を構築したか。
- ・研究成果を国内外のコンクールや個展、学会等を通して社会に還元し、高い評価を得たか。
- ・国際的な視点に立ち、芸術に関する学識や技術を自立して探求し続けられるか。
- ・作家、研究者、教育者、企業人等極めて高度な専門家として社会に貢献できるか。

博士後期課程 学位論文・作品審査基準

博士後期課程における学位論文・作品の審査は、ディプロマ・ポリシーに基づき、以下の基準により評価を行う。

論文審査

- ①研究テーマ設定の適切性
- ②先行研究の明示と研究テーマとの関連性
- ③研究方法・プロセスの具体性(分析の枠組)
- ④情報の処理・分析・解釈の十分さ
- ⑤結論に至るまでの論理性
- ⑥社会貢献可能性
- ⑦研究に関する倫理性
- ⑧新規性、独創性、応用可能性など、当該分野の研究を発展させるに足る知見・学術的価値
- ⑨国際通用性
- ⑩自立した研究者としての能力・学識

作品審査

- ①制作テーマ設定の適切性
- ②制作テーマに即した構成、表現方法
- ③段階的な思考
- ④独自の視点・世界観
- ⑤学外に通用する水準の完成度
- ⑥社会貢献可能性
- ⑦新規性、独創性、応用可能性など、当該分野の研究を発展させるに足る知見・芸術的価値
- ⑧国際通用性
- ⑨自立した制作者としての能力・学識