

彫刻学科

学科理念・教育目標

彫刻学科は、「もの」をつくることから自己実現を追求する人々のための環境です。

sculpture（彫刻）は、人類がその手で産み出した遺産の中でもく道具にならない「もの」>の世界であり、その概念に対する問いかけの歴史です。この特殊な「もの」を産み出し、「もの」を他者と共有するプロセスは、人と社会、さらには未知の世界とを繋げる、芸術の最も根幹となる技術の一つと言えるでしょう。本校における彫刻学科の誕生は、武蔵美がリベラルな理念のもと、美術家の育成を目指して学校を創立した2年後の1931年に遡ります。現在、私たちはこの概念に対して出来る限り自由なアプローチを試みるために様々なカリキュラムを組み、学生それぞれの視点で新たなリアリティを見つける、言わば身体的な思考法を身につけることを基礎としています。

私たちが「彫刻学科」を名乗るのは、制作や研究に携わる各々が自由な表現を完成させることで、sculpture(彫刻)に対して同時代の血肉を与えること。言わば「問いかけ」となることを目的としているからです。それは、必ずしも社会の中で美術家として活動することに限りません。つくることを通して到達した様々な職業や生活においてもそれぞれの方法で、社会や芸術に対する視座を獲得し、その概念を動かしてゆくことでもあります。そのために「つくることとは何か」を「つくること」を通して考える。これが私たちの学科の理念です。

造形学部ディプロマ・ポリシー(学位授与の方針)

DP1	専門的な知識を理解し深めることができる。
DP2	専門分野の基盤となる文化や諸科学について総合的に理解している。
DP3	制作・研究を深め広げる技能を身につけている。
DP4	他者に伝える表現能力および他者とともに考える対話能力を身につけている。
DP5	批判的思考を働かせ、課題や主題を自主的に設定することができる。
DP6	論理的思考・創造的思考を働かせ、独創的な課題解決の判断や構想ができる。
DP7	制作・研究に幅広い関心と高い意欲を持ち、社会のなかで主体的に取り組むことができる。

科目区分		1年次	2年次	3年次	4年次	
造形総合 科目	I 類必修	造形総合・絵画Ⅰ 造形総合・デザインⅠ				
	I 類選択必修	造形総合・絵画Ⅱ 造形総合・彫刻Ⅱ 造形総合・デザインⅡ 造形総合・工芸Ⅱ 造形総合・メディア表現Ⅱ				
学科別科目	I 類必修	基礎造形 彫刻A 彫刻B	彫刻E 彫刻F 彫刻G	彫刻H 彫刻I 彫刻J 彫刻K 彫刻L	彫刻M 彫刻N	
	I 類選択必修	造形基礎・選択 日本画 造形基礎・選択 油絵 造形基礎・選択 版画 造形基礎・選択 彫刻 デザイン基礎(映像メディア表現を含む)	彫刻C 彫刻D 工芸制作Ⅰ デザインⅡ			
	II 類選択	Art&CommunicationⅠ Art&CommunicationⅡ			表現演習Ⅰ 表現演習Ⅱ	
			THE VIRTUAL FORMⅠ THE VIRTUAL FORMⅡ	Art&CommunicationⅢ－1 Art&CommunicationⅢ－2		
卒業制作					卒業制作	