

開始	課題	提出	印	講義	受講	印
1 期目 7ヶ月間 修了	再現課題 クロッキー人物	1-		美術史 原始古代	2	
	再現課題 クロッキー室内	1-				
	再現課題 クロッキー屋外	1-		美術史 中世	2	
	再現課題 植物鉢と玉葱	2				
	再現課題 手と布	2		美術史 近世	2	
	再現課題 室内と自画像	2				
	再現課題 静物鉛筆	2				

開始	課題	提出	印	講義	受講	印
2 期目 12ヶ月間 修了	再現課題 クロッキー人物	2-		美術史 近代	4	
	再現課題 クロッキー室内	1-				
	再現課題 クロッキー屋外	1-				
	再現課題 素描 10質感	2				
	表現課題 色彩	2		美術史 現代	5	
	表現課題 技法方法論	2				
	表現課題 室内と静物油彩	2				
	支持体実習 キャンバスパネル	2				
	表現課題 屋外と自画像	2				
	再現課題 静物木炭	2		物質 制作理論	2	
	再現課題 フォト	2				

開始	課題	提出	印	講義	受講	印
3 期目 3ヶ月間 修了	表現課題 想像	2		物質 メディア論	2	
	表現課題 ドローイングA	20				
	表現課題 自主制作絵画	2				

開始	課題	提出	印	講義	受講	印
4 期目 14ヶ月間 修了	表現課題 立体	2		物質 メディウム 論	4	
	表現課題 写真	20				
	表現課題 映像	2		非物質 美学	4	
	表現課題 インスタレーション	2				
	表現課題 パフォーマンス	2		非物質 社会 思想論	4	
	表現課題 S.E.A	2				
	表現概論 ドローイングB	20		表現概論 デザインA	4	
	表現概論 多領域	2				
	表現概論 自主制作	1				

課題	提出	印
批評 美術館	15	現
		現
		現
		現
		現
現代美術 ×8	15	現
近代美術 ×5		近
中世近世 ×2		近
批評 現代美術 ギャラリー	27	近
		近
		中
		中
		中
批評 現代美術 ギャラリー *3ヶ所で 1提出1印	27	
批評 国際展	3	
批評 オルタナ ティブ スペース	4	
評論 写真	2	
評論 映像	2	
研究 インスタレ ーション	2	

無断転載・転用・共有は禁じられています



教材表

実習課題	教材		
	画材ごと	各実習	共通
再現課題 クロッキー (人物・屋内・屋外)	素描共通 ▼ 鉛筆6B,2B,3H,ガーゼ,芯研器, カッター,トレー,練りゴム,プラ消し, やすり#180,目玉クリップ大2, 木炭紙大カルトン,クロッキー帳 (サイズ自由,エスキース用), カルトンバックNo.2 全判用	マルマンクロッキー帳L,木炭,チャコール,黒ペン, タイマー	・メモ帳 ・素描道具 (クロッキー帳・鉛筆セット) ・教科書 (西洋美術史・二〇世紀の美術) ・ニッポン美術出版社 ・飲み物 (夏季) ・マサイズブルーブリーフ
再現課題 静物木炭		MBM木炭紙,太軸木炭,芯ぬぎ,チャコール2-6B, フィキサチフ300ml,木炭紙大エスキース帳	
再現課題 静物鉛筆		B3画用紙	
再現課題 素描・質感		教材配布▶描画シート (画用紙) ×A4	
表現課題 ドローイングA	(↑上記+) パステル・チャコール・木炭・クレヨン・アクリル絵具・水彩絵具・インク (ペン)・任意のコラージュ素材・筆, 刷毛セット等	各自▶クリアファイル 配布支持体▶①B4画用紙 ②B4水彩紙 ③ケント紙 ④クラフトペーパー ⑤コピー用紙	
表現課題 ドローイングB		支持体自由	
再現課題 自画像・フォトリアリズム・想像	油彩共通 ▼ 油絵セット, レジャーシート2枚,雑巾2枚以上, 紙パレット,ビニール袋小, 作業着	15号キャンバス,自身撮影のプリント写真	
再現課題 植物・玉葱 手と布		ミニ植物鉢, 玉葱, 無地綿布, 3号キャンバスボード	
表現課題 色彩		3号キャンバスボード	
表現課題 色彩・復習		10号キャンバス	
表現課題 絵画技法方法論		コラージュ使用物(他貸出)	
表現課題 絵画技法方法論(復習)		コラージュ使用物, 講座使用画材・用具類一式, 10号キャンバス	
表現課題 静物		15号キャンバス	
表現課題 想像		15号キャンバス	
表現課題 自主制作絵画		15号キャンバスorパネル	
支持体実習 キャンバス		木枠用木材, ビス(工具貸出)	20号画布,タッカー,張器,カッター,金槌,ペンチ
支持体実習 パネル		3mmベニヤ板,釘,ボンド,モデベ, 刷毛(大), スプレーボトル, 紙やすり#180,400	

メディウム

立体・写真・映像・パフォーマンス・S.E.Aは、同一の材料(*1)を扱う絵画とは異なり、非同一性のメディウム(*2)を前提とすることから、各自が任意のメディウムを取り扱うこととする。

*1 絵画は矩形・円形・シェイプトキャンバス・壁面などの平面上に描画材を用いることが前提の定義である。描画材へのアンチテーゼとしてのレディメイドを絵画にアッサンブラージュする想定実践は《絵画技法方法論》にて実習する。

*2 現代では立体は多様なメディウムを扱い、写真・映像は日々科学技術により更新する機器やソフトウェアに依存し、パフォーマンス・S.E.Aは場所性に依存することから、これらは絵画とは異なりメディウムそのものの同一性はない。