

版画2.0

版画

写真

デジタルプリント

アートブック、絵本

グラフィックデザイン、イラストレーション

ミクストメディア

Printmaking

Photography

Digital printing

Art Book

Graphic Design, Illustration

Mixed media with Printmaking, Photography





左：オノデラユキ（客員教授）

《Transvest Adrien》2009

一見シルエットに見えるが多種多様な
イメージの断片の集合体

実在の人物ではなく雑誌などに掲載された人間
ライティングを駆使して撮影され、
作家の手で等身大サイズに銀塩プリントされる

上：オノデラユキ（客員教授）

《Portrait of Second hand Clothes no.4》1994

身体なきポートレート。モンマルトルのアパートの窓から
撮影された古着はボルタンスキーがインスタレーションとして
使用した大量の古着。ここでは空を背景に個々の存在として再生される

下：オノデラユキ（客員教授）

《World Is Not Small—1826, no.20》2012

世界各地の地名を集めて自作した標識看板の劇場
風景ではなく文字の力で遠い地へと旅する
世界最古のニエプスの写真（1827）以前に遡ろうと企てる



入江明日香（2002年学部卒、2004年大学院修了）

《L'Alpha et l'Oméga》2019、左隻

銅版画を媒体として、日本の手漉き和紙に刷った版画をコラージュし、
水彩や墨、箔、胡粉などを使用し、独自の技法で制作した作品



大西伸明（客員教授）
 《mini-kupa》2008
 大量生産される車が事故車として唯一のものになる
 それを型取りし2つ複製することで答えを保留し、
 オリジナルとコピーの関係が入れ子になる作品



左：秋山 伸／edition nord（客員教授）
エディション・ノルト「ファクトリー dddd：被包摂、絡合、派生物」2023
京都 ddd ギャラリー
展示風景／Phase1
撮影：高嶋清俊
会場構成 | 秋山ブク「シチュエーションズ7 番：京都 ddd ギャラリーの備品による」
秋山伸の主宰する「エディション・ノルト」の〈つくること〉に関する展示
アート・ブックの手作りの過程が提示されるだけでなく、会場でも実制作が行われた
会期中何度も変化する空間構成は、秋山ブクが行った

右上：秋山 伸／edition nord（客員教授）
伊丹豪『Don Quixote』2024、Rondade
撮影：伊丹豪
A3変形／アルミ板、紙、透明フィルム、皮革
UVプリント、レーザープリント
レーザー・プリンタによる内製、アルミや皮やフィルムなど
異素材の異組み合わせによる蔵本が特徴の大判写真集
神戸市のY3で、学生や社会人の有志によってアSEMBLされる
4月刊行予定



右下：秋山 伸／edition nord（客員教授）
『vd_17』2022
神戸芸術工科大学ビジュアルデザイン学科
デザイン・ディレクション：秋山伸
デザイン：同学科 学生有志
アSEMBL：同学科学科 教員・学生有志
サイズ：A4変形
部数：約5000部
神戸芸術工科大学ビジュアルデザイン学科の広報誌
『vd』の17号は、各ページを学生がデザインした
様々な印刷技法によりバラバラに作られた紙葉は、
教員と学生の有志で内職的にアSEMBLされた

版画

写真

デジタルプリント

アートブック、絵本

グラフィックデザイン、イラストレーション

ミクストメディア

Printmaking

Photography

Digital printing

Art Book

Graphic Design, Illustration

Mixed media with Printmaking, Photography



Printmaking から Graphic Arts へ：アートとデザインを横断する多種多様なメディア表現

従来の木版画、銅版画などの

オーソドックスな版画表現(Printmaking)を

「版画1.0」とするなら、今日の版画表現は、

写真、デジタルプリント、アートブックなど多種多様な

プリント表現(Graphic Arts)へと拡がり、

「版画2.0」へとアップデートされています。

多摩美の版画：3つの学び

多摩美の版画における教育研究には3つの学びの方向性があります。1つ目は木版画や銅版画など東西で長い歴史をもつ伝統的な版画技法の研究、2つ目は写真、CGなどデジタルを中心とする版画や、版から展開される多様な表現（ミクストメディア、インスタレーション表現）などの先端的な表現の研究、そして3つ目は絵本、写真集などの本による表現や、創造性の高いグラフィックデザイン、イラストレーションなどを対象にしたデザイン表現の研究です。伝統と先端、アートとデザインの幅広い領域において版画の今日的可能性を追求していきます。

1 専門的な版画表現／技法を学ぶ

長い歴史をもつ版画表現／技法とその展開を高度な専門性で学ぶ。

木版、銅版、リトグラフ、シルクスクリーンの4版種の多種多様な表現／技法、及びその展開を学びます。

2 先端的な版画表現／考え方を学ぶ

デジタル時代におけるプリントメディアの多様な可能性を学ぶ。

写真、デジタル、ミクストメディア、インスタレーションなど今日のプリントメディアの技法とその展開を学びます。

3 デザインへの展開を学ぶ

デザインの創造性を学び、アートとデザインを横断的に研究する。

絵本、ブックアート、グラフィックデザイン、イラストレーションなどアートとデザインを横断的に学びます。

版画専攻英語表記「Graphic Arts」への改称について／2021年度より、版画専攻の英語表記を「Printmaking course」から「Graphic Arts course」へ改称しました。尚、日本語表記に関しては、「Graphic Arts」のような版画の多様さを示す適切な言葉が無いため、これまでの「版画専攻」を維持します。これは、浮世絵から続く日本の文化遺産としての「版画」を後世に繋げながらも、因襲化した枠組にこだわらず、新しい「版画」の意味を創造していきたいという私たちの決意です。

1 専門的な版画表現／技法を学ぶ

長い歴史をもつ版画表現／技法とその展開を高度な専門性で学ぶ。

西洋の印刷術から始まる銅版画やリトグラフ、浮世絵で知られる木版画など、版画は東西に長い歴史を持ち、芸術表現メディアとして展開してきました。多摩美の版画では、長い歴史の中で培われた伝統的な技法を学び、その版画の特質を理解しながら、今日的な技法の展開を図っていきます。そうした技法研究を通じて現代の表現の可能性を探っていきます。

木版画

日本の多色刷り木版である「浮世絵」は、ドガ・マネ・ゴッホらの印象派の画家に衝撃を与えたことは広く知られています。木版画は、版木に凹凸を作り、絵の具を乗せて摺る技法で、色を何度も重ねることにより柔らかく豊かな色彩表現ができます。また、油性インクやマチエールを施すことで厚く重厚な画面作りもでき、幅広い表現が可能です。

銅版画

銅という金属は私たちの生活の中で大量に使用されています。それは銅が加工しやすい金属だからです。普段使用している紙幣は銅に直接刻む技法「エングレーヴィング技法」が使われています。表現の世界ではデューラーやレンブラントなどの作品が代表的です。色々な技法を使って銅版に凹みを作り、そこにインクを詰め強い圧力をかけて紙に刷り取ります。銅版画は精緻で豊かな深い階層を得ることができる技法です。

リトグラフ

18世紀後半に技術が発明され、油性のクレヨンなどで描画した絵が印刷できることからロートレックやミュシャ、ピカソ、シャガールなど多くの画家たちがリトグラフを制作しました。石を版として使用するため「石版画」とも言われます。アラビアゴムなどの化学反応による水と油の反発作用を利用し印刷されるリトグラフは、描くだけでなく、転写や写真製版のように様々なテクスチャーが自由に使えることが特徴です。現在はアルミ版が主流となりました。

シルクスクリーン

シルクスクリーンは、かつては工業生産技術でしかありませんでしたが、アンディー・ウォーホールなど60年代のポップアーティストたちに使用されて以降、美術表現メディアとして位置づけられるようになりました。描画だけでなく写真も簡単に製版できる上に、紙、板、布地など平坦なものであれば素材を選ばず印刷できるのが特長です。今日の版表現の可能性を拡げてくれるメディアとして期待されています。



Interview

2015年大学院修了、版画家

川村紗耶佳

Kawamura Sayaka

——ご自身の作品について紹介してください。数ある版表現の中で木版画を選んでいる理由はなんですか？

記憶・故郷をテーマにし、水性木版画技法で制作しています。人は皆、そのような場所を一つは持っていてその場所があれば、どこへ行っても自分は自分であると思っていて、そこから色々な世界は広がっていると思います。ですから、どのようなポジションに居ても自分の場所を持っていれば自己完結できるかなと思いながら制作しています。

木版画には人の手では表現できない、板木の木目が与える自然の力や、安心感（安らぎ、居心地の良さ）、そして、流れ続ける時間の繋がりを感じることも魅力です。また、水性木版画は他の版画技法より設備や道具の面でも整えやすいことも木版画を選んだ理由です。

——いつぐらいから作家を志しましたか？

版画との出会いになりますが、高校生の時に親た版画展だったと思います。当時、大学版画展*の選抜作品が全国の美術館を巡回しており、私は地元の札幌芸術の森美術館で

初めて現代版画を観ました。

大学生、大学院生という当時の自分とそう変わらない歳の人が、高度な技術を習得していることや、版の世界に没頭している熱意が作品から伝わってきて、とても版画の世界に憧れたことをよく覚えています。

この体験や、高校の選択美術授業で木版画に挑戦したことが、美術大学で版画を学び、作家になりたい思いを強くしました。

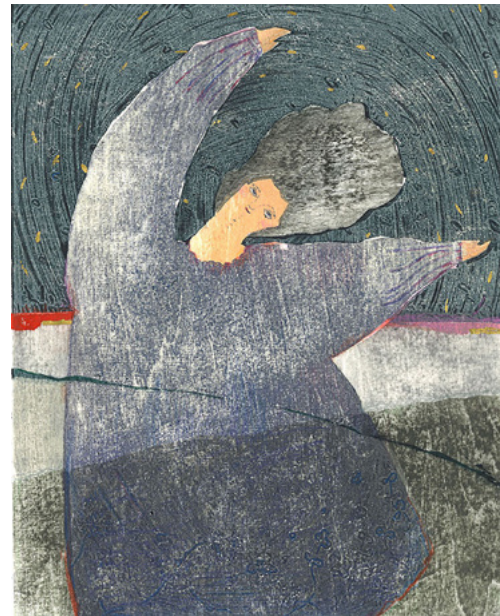
*版画を学ぶことのできる全国の美術大学、教育系大学、短期大学、専門学校から代表の学生作品が一同に会する展覧会。

——大学院修了後、大学研究室や企業で働きながら、制作活動をされていますが、どのようにバランスをとっていますか？

働きながら制作をするのは本当に難しいです。私は企業での仕事は生活基盤のためと少し割り切っていました。広報デザイン室という部署に所属し主にカタログ制作やHP更新などがメインの仕事でしたので、作家活動に生かせることも多かったように思います。



木版画で挑戦したいこと、表現したいことがあり、納得いく作品をもっともっと作りたい、それが全てのモチベーションの根源になっている。



《me time IV》2018、水性油性併用木版画

変化した際に対処できないことが多くなりますし、丁寧な仕事は出来ません。

日本では大学卒業後に版画を制作できる場所が多くないですが、誰でも利用できる版画工房などを活用することも考えるといいと思います。

また、私は毎日簡単なドローイング（線一本だけ）でもいので制作に繋がる作業を欠かさずに行い、机に向かうことを習慣づけています。完璧主義にならないことも心がけながら、制作に向けてモチベーションをキープし続けることも大切だと思います。

——作家としてのこれからの目標はありますか？

今の私が作家として目指していることは、作品の技術と質の向上です。

木版画技法で挑戦したいことがある、表現したいことがある、制作を続けて納得いく作品をもっともっと作りたい。それがまず最初の部分にあって、全てのモチベーションの根源になっていると思います。

作品に対して自分が貫いている信念があって、それを今は木版画で表現できるようになりたい、もっといい作品が作れるようになりたい。ということが一番の目標です。

また、版画表現の技術や歴史だけでなく、版画がアートの表現メディアであることを発信することも大きな目標です。

——版画家を目指す学生にアドバイスはありますか？

何かを描いたり、作ったり、文章を書いたりして誰かに見せることから始めてみてください。

また、作家としてやっていくには自分の考えや個性を作品の中に表現する力が必要なので、常に学びを意識して欲しいです。

街中や自然のなかにちょっと意識するだけでアーティストとして重要な学びがあります。

私が意識的に実践しているのが、自然の色彩観察や広告観察です。例えば、公園や川辺などの木々の緑、鳥や昆虫などの絶妙な配色を観察しています。また、街中に溢れる広告には美しいレイアウトや人の目を引きつける工夫、多くの情報の整理方法を学べます。こんなふうに、街や自然のなかのものを意識して見つめる→考えることで、心地よい形の感覚や色彩感覚、発想力が知らず知らずのうちに養われ、ふとしたときに新しいアイデアが生まれることもあります。

これなら通学中でもいつでも気軽にできますし、高校生、大学生のときから続けていれば、将来的にもきっと役に立つはずです。

日中はフルタイム（朝9時～夕方5時）で働き、帰宅後と休日に制作をするようにしていました。私の場合は、通勤の電車の中で仕事と制作の頭のスイッチが自然と切り替えられました。

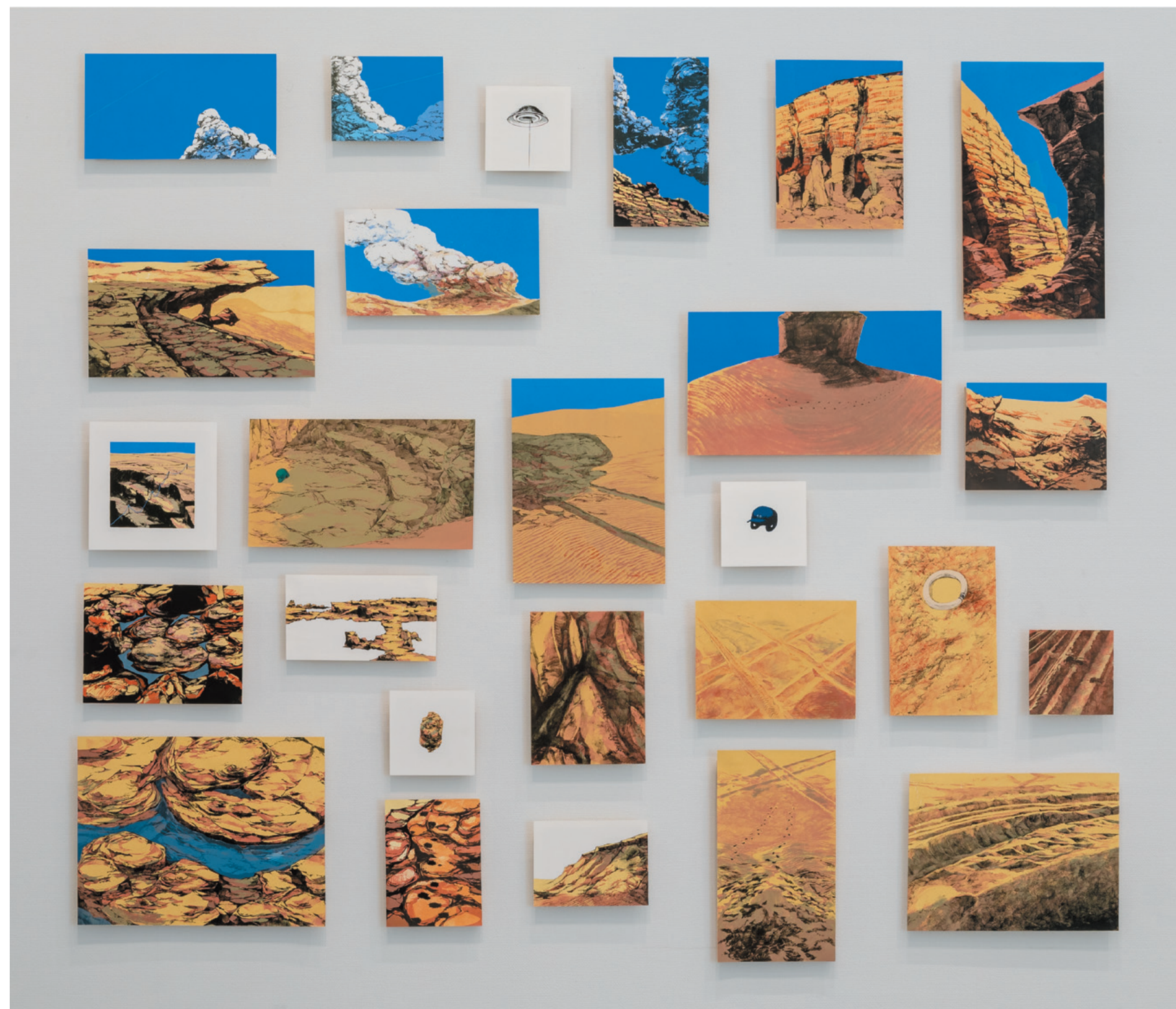
そして、版画制作は元々分業制ですので、今日は彫りの作業、週末は摺り作業というように作業内容を分けて進められるので企業に勤めながらでも制作を続けやすかったです。

週に5日働いて空いている時間や休みの日に制作する、これは作家の活動だけで収入を得て生活している作家より制作時間が圧倒的に少ないのです。そのことを自覚して自分ルールを作ることや、締め切りや展示の目標を常にとって制作することもおすすめです。

——制作し続けるために大切だと思うことはなんですか？

創作を継続できる環境を整えること、そして材料の安定した調達が一番大切です。

絵画、版画、彫刻、デザインとそれぞれ必要な設備や道具は異なりますが、環境がしっかり整っていないと、状況が



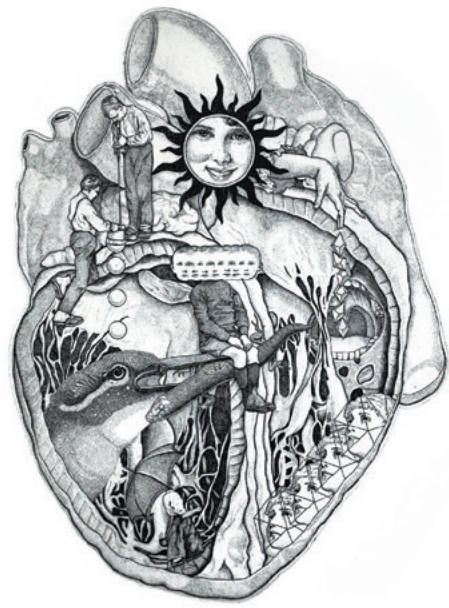
正田七恵（2021年学部卒、2023年大学院修了）
 《SCENE》2020
 繊細な手書きのフィルム原稿を
 幾重にも擦り重ねたシルクスクリーン作品



左：宮内 柚（2021年学部卒、2023年大学院修了）
 《Work 5-4》2022
 キャンバスにシルクスクリーン印刷とペインティングによる絵画



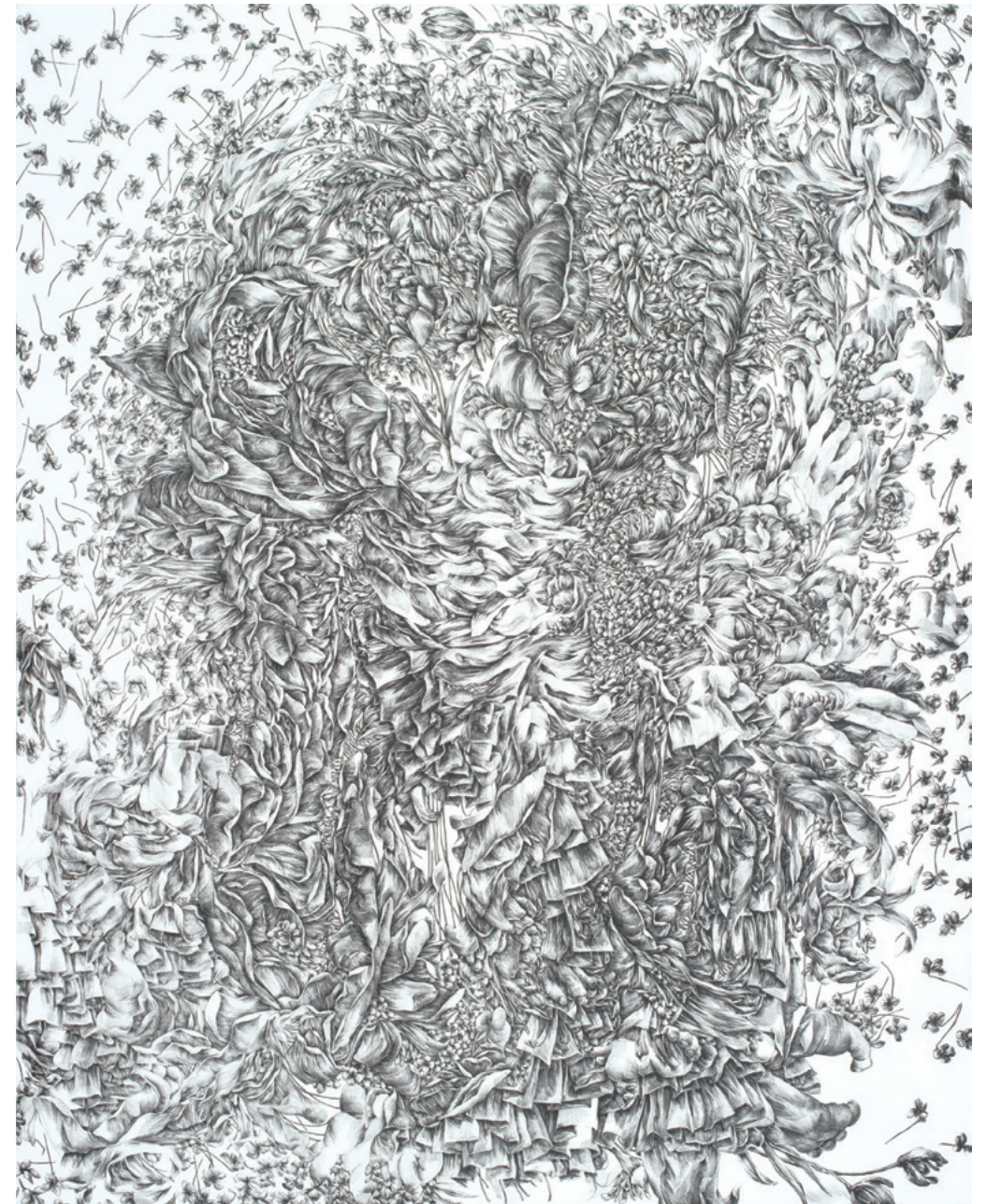
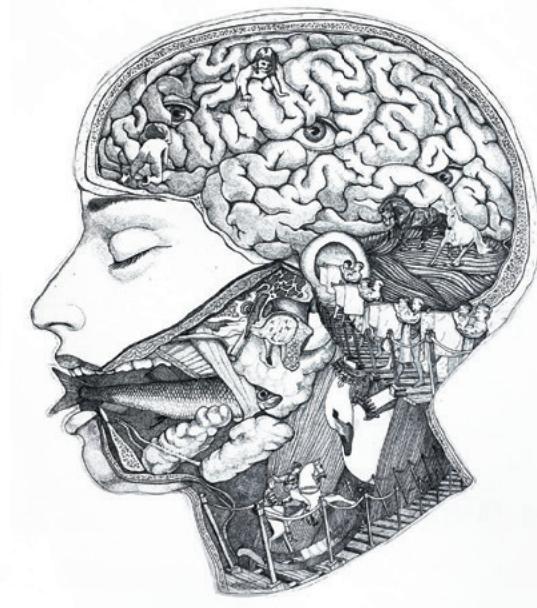
右：ヨウ カ（2017年学部卒、2019年大学院修了）
 《Living Like A Bird》2018
 古典的な銅版画の技法エングレーヴィングを用いた作品



左：石川愛巳（2021年学部卒）
《疑懼の彷徨》2020
酸による腐食により版を制作する
エッチング技法を用いた銅版画の細密作品



右：千島摩耶（2013年学部卒）
《ちぎれませんように》2012
主にダーマトグラフを用いて
緻密に描画されたリトグラフ作品



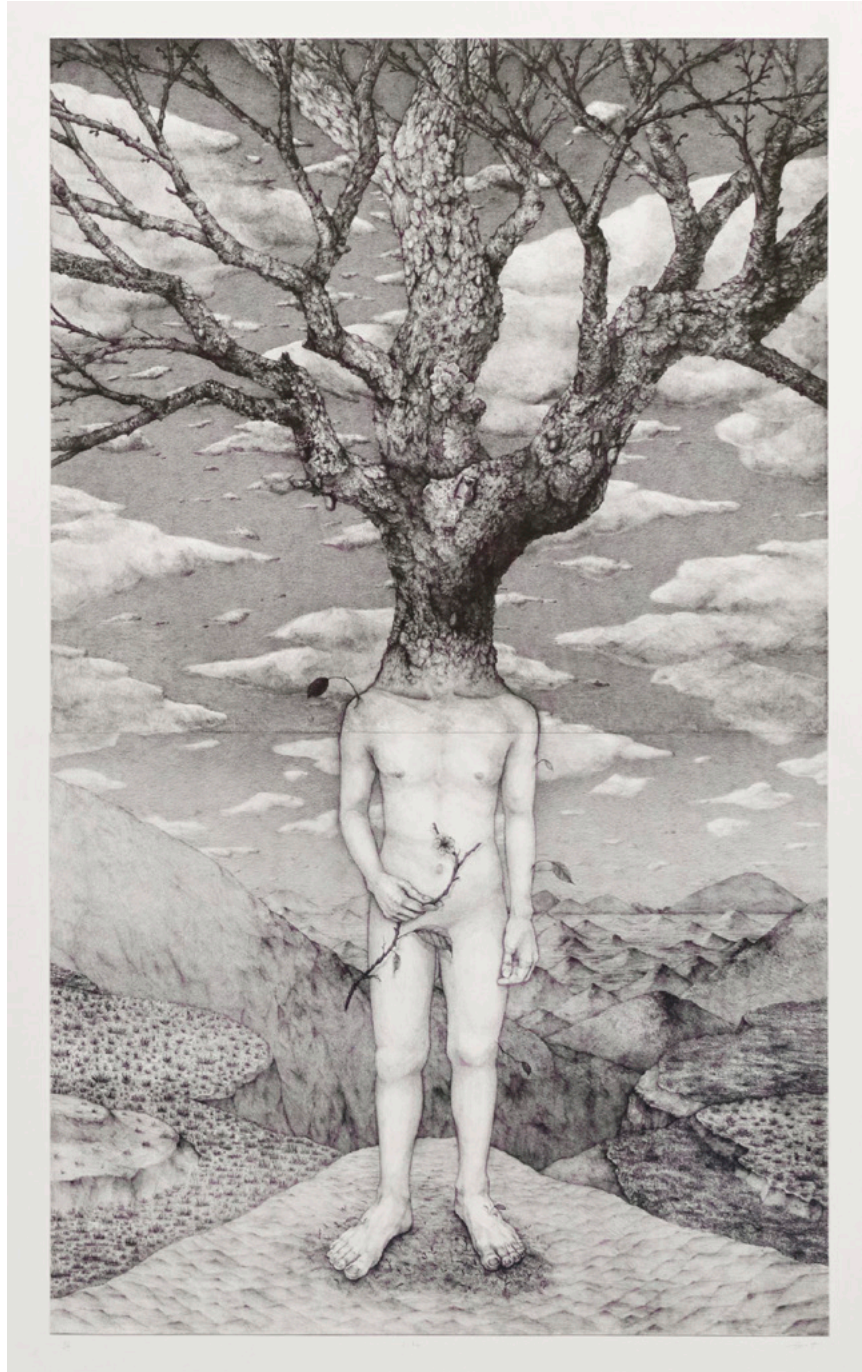


FENG Yi [ヒョウイ] (2024年大学院修了)
 《I remember, yet I forget》2024年
 多色多版のカラーリトグラフ



左：川村紗耶佳（2015年大学院修了、版画専攻専任助手）
 《with time》2018
 浮世絵に代表される、水性絵の具とパレンや
 木版プレス機を使い制作された水性多色摺りの木版画作品

右：XU Yiyang [ジョギエイ]（2023年大学院修了）
 《The Fall》2022
 多色多版のカラーリトグラフ



左：藤原聖也（2024年学部卒）

《Life》2024

アルミ版特有の砂目の調子を生かし、
ダーマトグラフを用いて描画したリトグラフ作品

右：三宅葵（2021年学部卒、2023年大学院修了）

《なおちゃんとねこ》2021

日常の光景を独特の色彩感覚で
色面化されたシルクスクリーン作品



2

先端的な版画表現／ 考え方を学ぶ

写真、デジタル、ミクストメディア、
インスタレーションなど今日の多様な展開を学ぶ。

今日では、コンピューターは身近となり、携帯電話で撮影した写真をネットで簡単に共有できるなど、まさにデジタルの時代となりました。一方でジャンル横断的な表現が顕著となり、これまでの版画の枠組みに収めることができなくなりました。こうした時代の大きな変化は版画の概念を自ずと変えていきます。多摩美の版画では伝統的な版画だけでなく、写真、CGなどのデジタル表現も学びながら、こうした高度情報化社会における表現の可能性を探っていきます。

写真表現

写真は、18世紀後半に発明されて以降、絵画と密接に関係し、写実主義、印象主義、シュルリアリズムなどの多くの画家たちに強い影響を与えてきました。一方で60年代以降の現代美術においては写真は絵画から離れて1つの表現ジャンルとして確立され、今日に至っています。こうした美術における写真表現の流れにおいて、デジタルを中心にした写真技術を習得しながら、写真の今日的な可能性について学びます。

デジタル版画表現

今日、デジタル技術によって完成度の高い作品を誰でも簡単に制作できるようになりましたが、ここではデジタル技術の習得を目標としていません。デジタルのプロセスで生まれる発想、思考を重視し、それらをデジタル上での展開はもちろんのこと、アナログの版画に展開することも検討していきます。つまり技術技法に依存しない、幅広い展開を見据えたデジタルの可能性を追求していきます。

今日の多様な版表現

現代の美術において絵画、彫刻、版画と言った1つのジャンルに留まらず、ジャンルを横断するような表現が増えてきました。さらに作品を制作するのではなく、人と人、人と場の関係を作ること、編集することを作品とするのも今日の美術のあり方です。ここでは従来の版画の枠にこだわらず、そうした新しい美術表現の可能性を学びながら、制作において見出された版画の特質を様々な方向に展開することを模索していきます。

ゲストアーティスト、 美術批評家による授業

最前線で活躍する美術家、版画家を招いて、彼らの学生時代から今日に至るまでの制作の経緯、考え方、問題意識などに関する講義やワークショップを通じて今日の表現のあり方について学びます。また美術批評家やキュレーターによる授業では、版画史、美術史における新しい視点や今日の美術動向などを学び、自身の表現をそれらの文脈で客観視しながら、その可能性を考えていきます。



Interview

——版画専攻を受験した理由を聞かせてください。あるいは受験時に版画のイメージや興味関心はどのようなものでしたか？

もともと油画志望だった私は多摩美のオープンキャンパスに行った際、油画専攻と同じ校舎内にある版画専攻を知りました。当時の版画の印象は、小学生の図工で習った木版画と絵画の複製画しかありませんでしたが、逆に「ここでどのような勉強ができるのだろうか?」と関心を持ちました。それ以降、私は図書館やインターネットで積極的に版画について調べて、美術からデザインまで様々なメディアを横断して拡がる版画をもっと知りたいと思うようになり、版画専攻の入試に挑戦しました。

——入学後、その版画のイメージ、興味関心は変化しましたか?学生時代はどのような作品を作っていましたか？

4版種の実習はもちろん、写真や映像を学ぶ基礎授業や、DTP（デジタルによる出版物制作）によるアートブック制作、そして活躍するアーティストやデザイナーの講義などを通じて、アナログ、デジタルを問わず絵画、イラスト、写真、映像、CG、そして立体へと、様々な複製技術による芸術表現の広がりを学びました。こういったことを学ぶごとに当時曖昧だった版画に対する疑問がひとつひとつと紐解かれクリアになっていく感覚がありました。

大学2年生の時にはリトグラフ工房（木版画、銅版画に並ぶ版画の一種）に所属し、ドローイングや本、雑誌の切り抜きをコラージュし、それらを版画にしていました。3年生後期にリトグラフからシルクスクリーン・写真工房に移り、日常的な風景で生じる残像などをモチーフに制作し、この頃からシルクスクリーン制作とは別に石膏や木材などの素材実験も行ったりもしました。

——加藤さんは、卒業制作の際、版画から離れてアクリル板を加工したレリーフ作品に移っていきましたね。そのきっかけ、

デジタルの授業で新しい技術、ソフトを学ぶことは思考の幅を広げていくことを悟りました。
今後積極的に新しいことを取り込んでいきたい。

2021年学部卒業、東京藝術大学大学院進学

加藤 昌美

Kato Masami

理由は何ですか？

人が対象世界を視て、それを像として記憶する時、それは一体どの瞬間を捉えているのか?、そして、記憶される像（過去）と思い起こされる像（現在）との間に違いはあるのだろうか?という問題意識が常にありました。4年生の卒業制作では、瞬間の儚く、刹那的なイメージを捉えることをテーマにしながらも、より具体的な像のあり方も同時に求めているため、普通に紙に印刷するのではなく、より存在感のある表現方法がないだろうかと考えていました。

そこで辿り着いたのが、デジタルの描写イメージをアクリル板にレーザーカッターで切り出す方法でした。デジタルプロセスを通じてレーザーカッターで手で描いた線が機械的に切りとられる様子は、シルクスクリーン版画のそのプロセスと近いのではと考えていたので、違和感なく制作に取り組みました。

——卒業後、東京芸大大学院に進学しましたが、学部のとくらと比較して、制作はどのように変化していますか？



《iruka series》2021、レーザーカット、アクリル板



《StreetPassCommunication》2021、UVインク、レーザーカット、アクリル板

学部で、過去と現在の像のあり方の違いを問題にしていますが、それらに未来の軸も加えています。つまり過去と現在からその先の未来の像を予測しながら描いていて、過去、現在、未来という3つの時間軸を統合しながら制作しています。黒色の線描によるアクリル板にUVプリンター（紫外線でインクを硬化させる特殊なインクジェットプリンター）で色面印刷を加えることで、時間軸の位相を複雑に構成しようとしています。

——多摩美で学んだことを今の制作に活かしていますか？

多摩美で培ってきたことは現在、私の制作の基盤になっています。版画専攻の豊富なカリキュラムで色々なことを学べたことはもちろんですが、他学年と交流できる制作工房や学生にとって身近な研究室などの環境面での影響がとても大きいです。たとえば、学年ではなく、制作する版種で工房は分かれているので、同じ版種を選択する上下級生との交流が日常的にあります。また研究室では、多くのアートブックや美術雑誌などを閲覧できるので学生は入室しやすく、気軽に研究室の教授や助手さんたちに相談ができます。こうしたカリキュラムと教育環境面があってこそ、興味関心のあるものへの探究心やコミュニケーション能力を養うことができたのだと思っています。その他、技術的なことで言えば、デジタルの

授業も有益で、新しい技術、ソフトを学ぶことは思考の幅を広げていくことを悟りました。今後も積極的に新しいことを取り込んでいきたいです。

私の場合、大学院から新天地で1からのスタートとなった訳ですが、多摩美でのこうした経験があったからこそ、ポジティブに前進することができていると思います。

——大学院進学を目指す後輩にアドバイスををお願いします。

学部4年生の春、大学院に進学したい気持ちは漠然とありつつも、修了後に大きな目標や計画がある訳でもなかったもので、半ば諦めて就職活動を始めていました。しかし卒業制作を進めていく中、もっと制作をしたいという気持ちが強く募ってきて、諦めかけていた進学を改めて決意するようになっていました。不安や焦りもありましたが、身近な教授や助手さんたち、親しい友人たちと何度も相談をしていくうちに決心できるようになっていました。もし当時、誰にも話さず、1人で思い詰めていたら進学を決意はできなかったと思います。

作りたい気持ちが少しでもあり、周りの応援があるならば、積極的に制作し、自信を持って大学院受験に挑戦してください。やりたいことは恐れることなく、どんどん挑戦していくべきだと私は思います。



左：三田健志（2002年学部卒、2004年大学院修了）

《On the contour line》2017

パブリックドメインやクリエイティブコモンズの画像を印刷し、
それらをカメラで撮影することで制作された写真作品

右：THE COPY TRAVELERS [加納俊輔、迫鉄平、上田良]（非常勤講師）

《机上の空間》2018、Photo by GIM IKHYUN

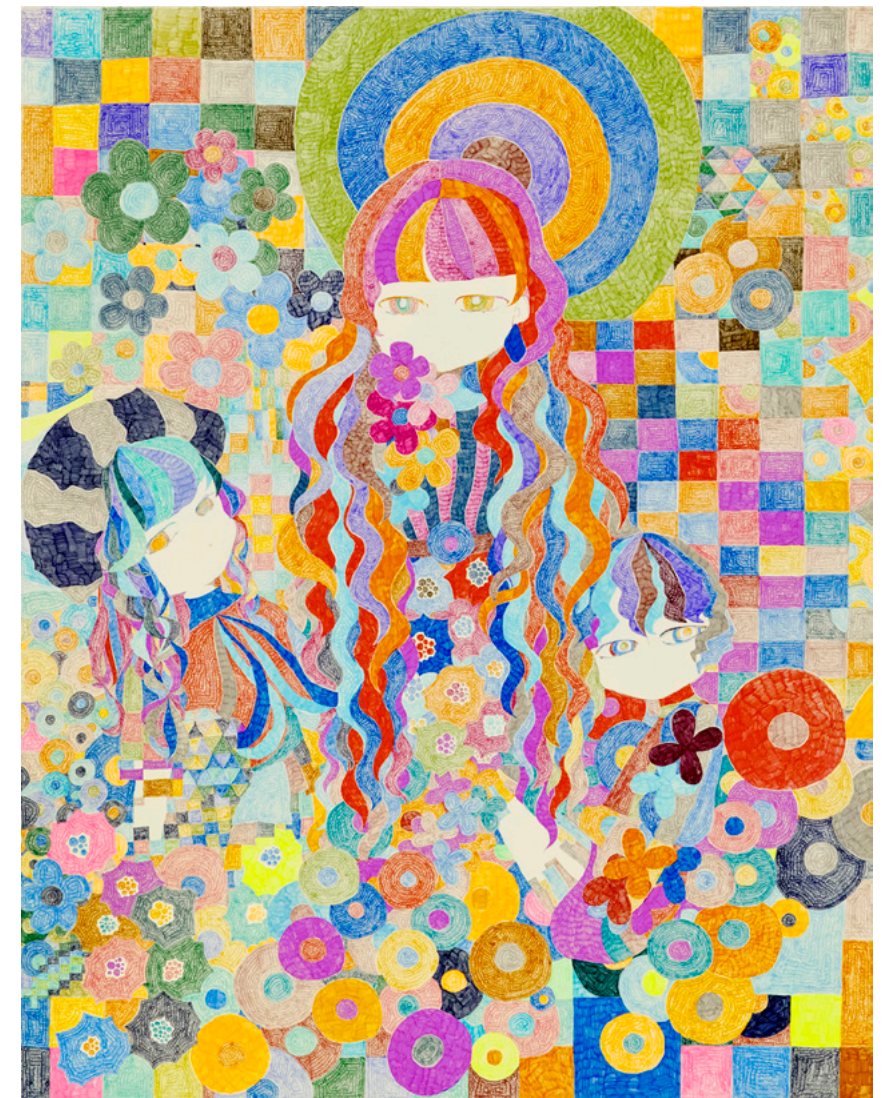
コピー機やカメラ、スキャナーなどの複製機器を
用いてコラージュ作品を制作する3人組ユニット
コピー機で印刷されたコラージュ作品を敷き詰めたテーブルと
球体アクリルのオブジェとを組み合わせたインスタレーション





左：三宅 信太郎（1996年学部卒）

《Sitting on a Chair, Eating Bread》東京、2013
個展「Sitting on a Chair, Eating Bread」の会期中に行われた、作家本人によるライブドローイングのパフォーマンス風景



右：山本幸奈（2023年学部卒）

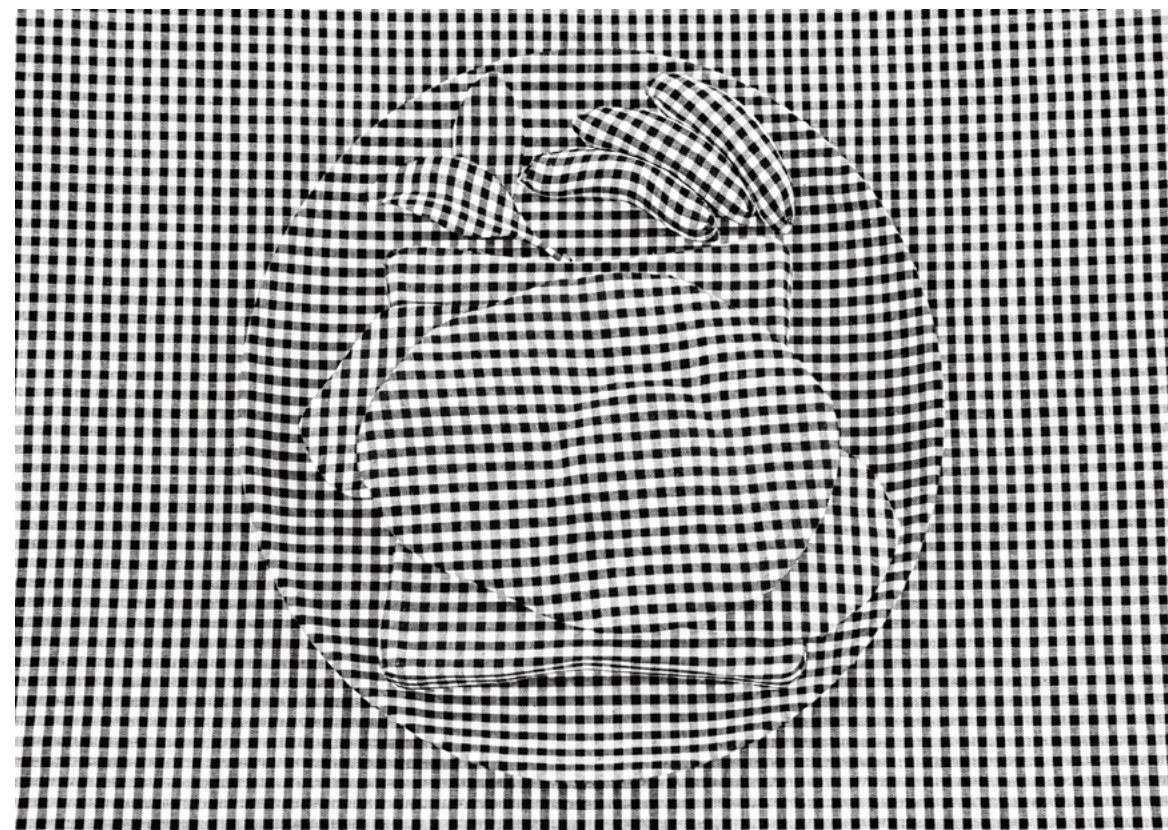
《Roaroad》2022
水彩紙に鮮やかなボールペンを用いて描かれたドローイング作品



大島成己（版画専攻教授）

《Tableau／Bibémus：或る画家の小屋の前》2018

セザンヌのサント・ヴィクトワール山をモチーフに、
風景のクローズアップ写真を数百枚撮影し、それらを合成したデジタル写真作品



三村萌嘉（2023年学部卒）

《朝、パンを食べました。》2022

被写体を作者自ら制作して、それを撮影した写真作品



左：河合里音（2024年学部卒）
 《Light proof 1-3》2024
 写真から抽出した光のシルエットが
 印刷されたフィルムをアクリル板に張り合わせた作品



右：GUO Yuanyuan [カク エンエン]（2024年大学院卒）
 《落ちる泉》2024
 噴水の写真イメージを透明フィルムにプリントし、
 それを立体にした作品



左：播磨みどり（非常勤講師）

《Democracy Demonstrates》

（2022年 藤沢市アールスペース“裏側からの越境”展より）

367枚のアーカイバルピグメントプリント、木材

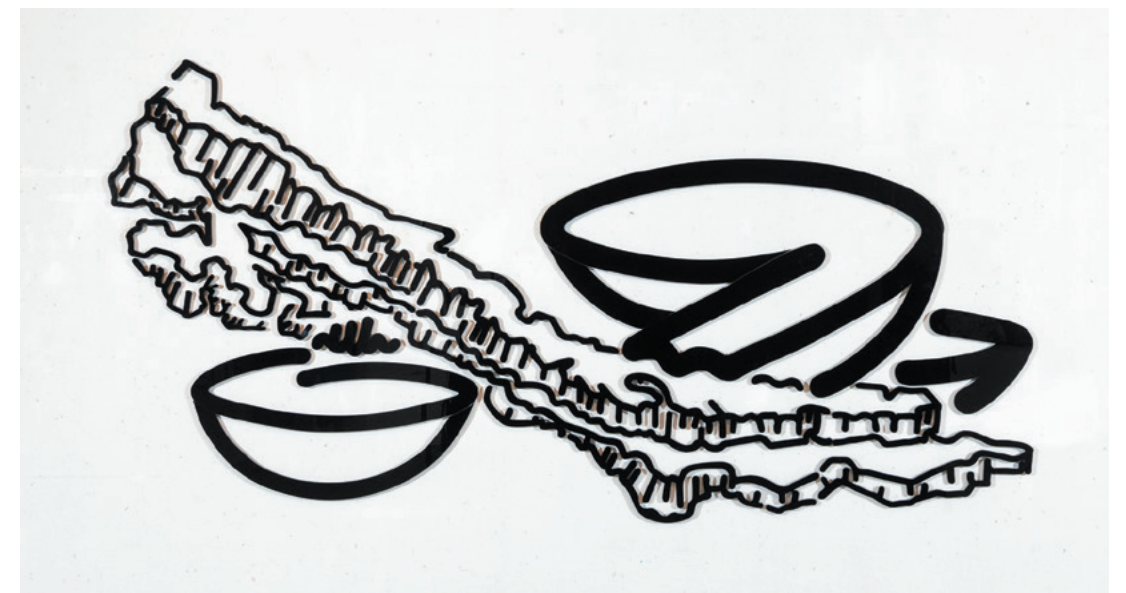
プリントサイズ各13.6 x 10.5 cm、インスタレーションサイズ可変

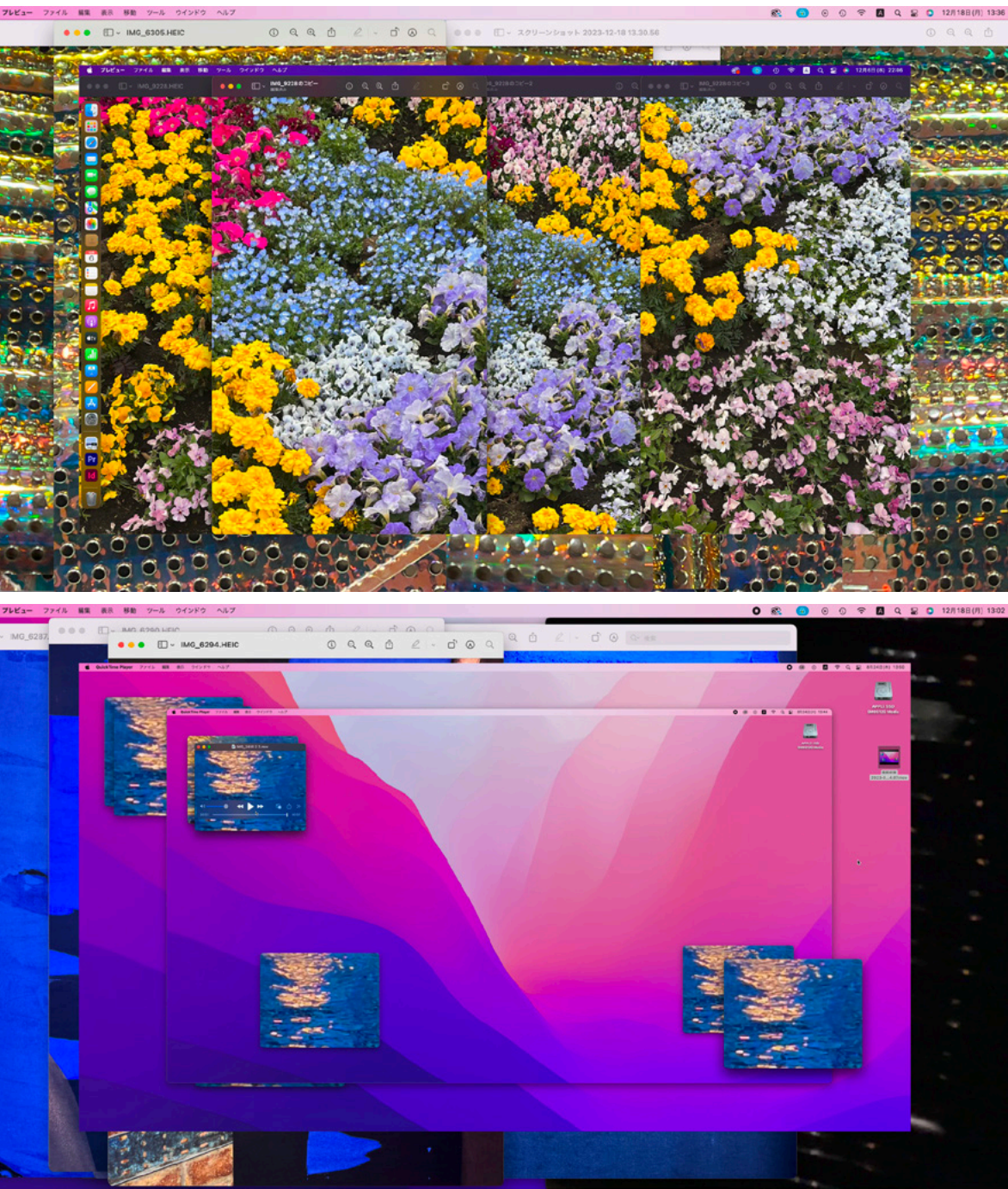
撮影：熊野淳司

右：加藤昌美（2021年学部卒）

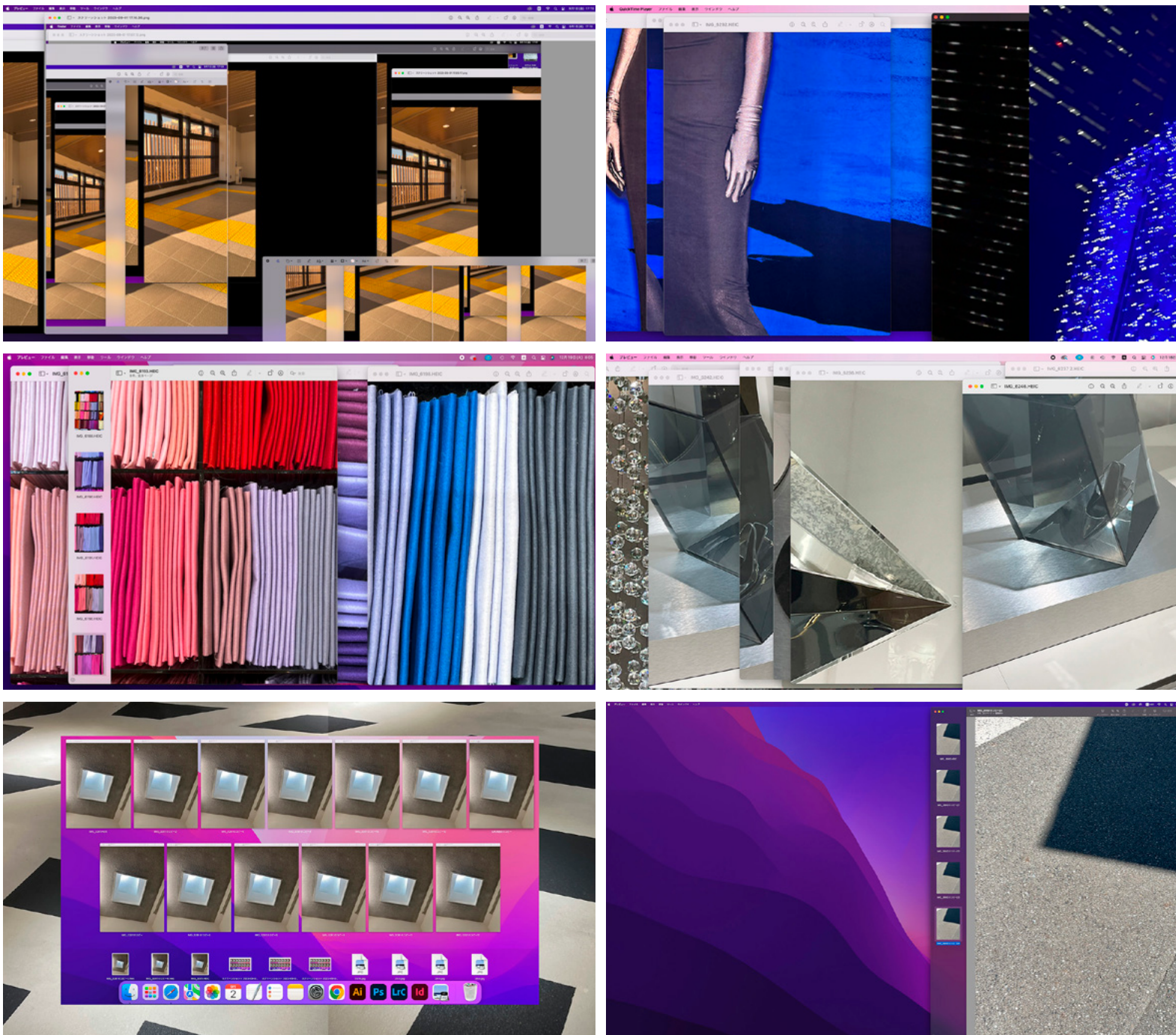
《Town》2020

コンピューター上で、新聞記事の写真を元にアウトラインをなぞるように
ドローイングしたものを、黒いアクリル板からレーザーカッターによって
切り出した、デジタルデータを版とした立体的な版画作品





有本理美（2024年学部卒）
《窓は互いに重なり合っている》2024
画面上で重なり合うデジタルイメージを
コピー・ペーストやスクリーンショットを用いて展開した映像作品



3

デザインへの展開を学ぶ

デザインの創造性を学び、
アートとデザインを横断的に研究する。

版画は印刷メディアとしての多様な可能性をもつため、挿画、イラストレーション、アーティストブックなど、アートとデザインの相互的な展開が歴史的に見られてきました。多摩美の版画では、印刷を主体としたグラフィックデザイン、イラストレーション研究や、絵本、ブックアートなどの本による表現の研究を授業に導入することにより、アートとデザインの横断的研究の可能性を探ると共に、学生各自の卒業後の進路を模索する機会にしています。

アートブック研究

版画は複数の印刷物を製作する技術として発展してきましたが、浮世絵のような印刷物だけに限らず、挿画、装幀などの本の製作にも使用されてきました。多摩美の版画では、製本の基礎を習得しながら、絵本、写真集、版画集、アーティストブック、ZINEなど今日の様々な本による表現の可能性を学ぶと共に、各自の普段の表現から展開された本を企画製作し、自分だけの本を作ります。

イラストレーション研究

15世紀に印刷術が発明されて以降、数多くの挿画が制作され、今日においても印刷の特性をよく理解する版画家たちがイラストレーションの仕事に関わるのは一般的です。このように版画におけるイラストレーションの歴史は古く、その可能性は美術だけでなく、デザインの世界にも広がっています。授業では古今東西の流れや、ゲストを招いての実際の制作現場を学び、イラストレーションへの展開を考えます。

印刷・グラフィックデザイン研究

グラフィックデザインは一般的には情報を〈効率的〉に広範囲に伝達することを優先しますが、近年、小さなコミュニティにおける個と個の関係性を繋ぐデザインができてきました。そこでのデザインは、単に消費されるのではなく、人に実際に関わる印刷物としての完成度が高く、様々な関係を構築する作品として評価することができます。こうしたデザインをアートとデザインの横断的な版画表現として捉えて学んでいきます。

ゲストデザイナー、
イラストレーターによる授業

最前線で活躍するデザイナー、イラストレーターを招いて、仕事内容、技法、プロセスなどの実際の制作現場を伺いながら、デザイン表現の創造性や、個と個、個と場などの関係を取り結ぶデザインの可能性について学びます。それと同時に卒業後の学生各自がどのように物作りに関わっていくのかを具体的に模索していきます。



Interview

2022年学部卒業、(株)バンダイ就職

橋本佳那

Hashimoto Kana



《『J』》2021、シルクスクリーン、昆虫標本

——版画専攻を受験した理由を聞かせてください。あるいは受験時に版画のイメージや興味関心はどのようなものでしたか？

受験しようと思ったきっかけはデッサン試験で木炭が使えたからです。(笑) もともと油画専攻志望だったのですが、版画の入試は木炭デッサンも選べたので受けてみようと思いました。

当時の版画のイメージは木版画が強かったです。それしか経験したことがなかったので…

——入学後、その版画のイメージ、興味関心は変化しましたか？学生時代はどのような作品を作っていましたか？

版画のイメージは非常に変わりました。技法によって画の見え方や自身の作風もかなり変わるので、一気にその魅力に惹き込まれ、奥深さを感じました。

学生時代は自分で撮影した写真をiPad上でイラスト化し、

それをデジタルプロセスを通じて、シルクスクリーンに製版し、印刷していました。撮影する写真は、身の回りの情景や物、あるいは自宅でトカゲを飼っていたので、爬虫類などの生き物をモチーフとしていました。それらがイラスト化することで写真の生々しさが削がれ、かわいいイメージに変化させることを狙っていました。

——橋本さんは大学院進学ではなく、企業に就職する道を選んだのは何故ですか？そしてそれはいつ頃ですか？

現実的なことを言うと、学費の都合で院には通えないと分かっていたので、入学する前から卒業後の進路は就職と決めていました。また自分の興味を、社会に出てどのような仕事に繋げることができるかにも早い時期から関心がありました。

——大学時代は制作ばかりしていたわけですが、就職活動のとき、どのように自己アピールしていききましたか？

自己アピールのときは、制作する上でのコンセプトを中心

に話しました。ただ、企業の方には大学で制作した版画作品は見せず、版画作品の下絵にもなったデジタルイラストを作品として見せていました。就職を決めた会社はキャラクターを扱うところなので、美術作品よりデジタルイラストの方が採用判断に有利に働くと思ったからです。あとは映画館のアルバイトでの接客経験もとても役立ちました。当時、映画館に来るお客様から投票制で評価され、「スマイルアワード」という賞を頂いたことがあり、そこで笑顔で人に接することの大切さを知ることになりました。それを面接時のアピール材料にもしました。

——希望の企業に入社できて、現在はどのようなお仕事に携わっていますか？

入社したばかりなので、現在はまだ研修中です。具体的な業務はこれからになりますが、世界中の子どもたちやキャラクターファンの方々に大きな夢と笑顔を届けることが出来る素敵な仕事なので、とても意欲に湧いています！

——学生時代に学んだどのようなことが現在の仕事に活かされそうですか？

版画制作で培った色彩感覚や、デジタルツールを駆使するスキルはこれからずっと役に立つと思っています。

——これから会社でやっていきたいこと、挑戦したいことはありますか？

沢山あります！ アニメや漫画が大好きなのですが、同じファンの方々には「これを待ってた!」と言って貰えるような

商品を作って行きたいです。また、あまりアニメなどに触れる機会のないお客様には興味をもっていただくきっかけになればと思っています。キャラクターだけでなく、爬虫類や昆虫も大好きなので新しい形で商品化できたら良いなと思ってます。

——就職を目指している後輩にアドバイスをお願いします。

就職活動は決して簡単ではありません。しかし「自分には無理だ」なんて思わず、本当にやりたいことを探してみてください。やりたいことを探すことが一番難しいと思いますが、飽きるほど自己分析を繰り返したことで私は今があると思っています。困った時は自己分析、エントリーシートは自己完結するのではなく、友人や先輩などに必ず見てもらいましょう。面接はとにかく笑顔で!どんな業界でも、笑顔で話せる方は素敵に見えます!頑張ってください!



《『J』》2021、シルクスクリーン

就職しようと決めたのは、

自分の興味を

どのような仕事に

繋げることができるか

早い時期から

関心があったから。

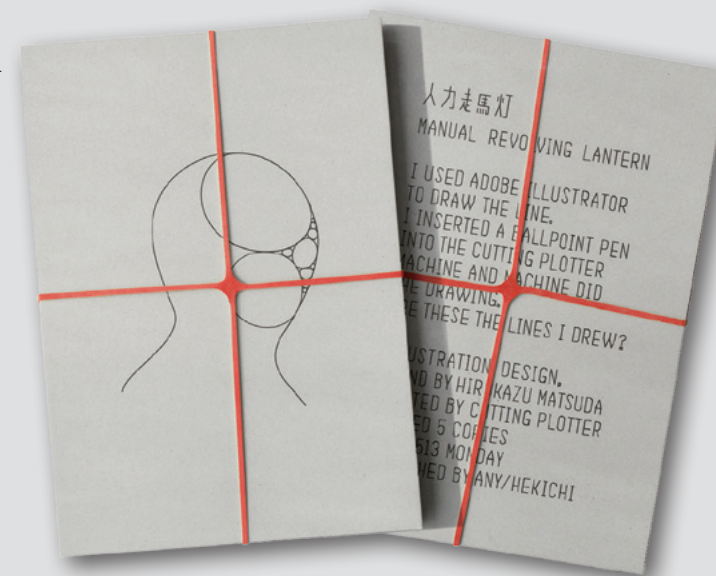
松田洋和（非常勤講師）

1. 栗木義夫 Day by Day、2024
2. Issey Sto "Pareidolia Container"、2023
3. 東京都現代美術館年間カレンダー 2023-2024、2023
4. 松田洋和 "人力走馬灯"、2024
5. アートブックフェアをめぐる旅行1 NY, USA、
World Journey Around The Art Book Fair 1 NY, USA、2024
6. 松田洋和 "meaningless"、2024
7. 松田洋和のブックデザイン、2024



1

4

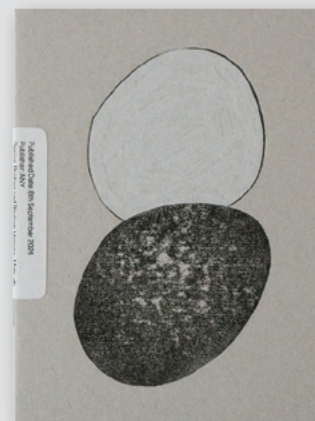


5



2

6



3



7





左：マツモトヨーコ（非常勤講師）

装画《個人的ななし》2002

単行本《コーヒーが冷めないうちに》サンマーク出版、2015
小説単行本の装画としてデザインに使用されたドローイング作品

右：マツモトヨーコ（非常勤講師）

《今日の色彩》2016

水彩紙にアクリル絵の具、部分的に不透明なアクリルガッシュを使用するなど、平面的な構成のなかにマチエールの魅力を見ることができるドローイング作品

[凡例]

- 1 書籍名／展覧会名
- 2 著者／出展者
- 3 論題
- 4 形態
- 5 構造的に分割されたもの
- 6 寸法（ミリメートル／幅×高さ）
- 7 総頁
- 8 色
- 9 出版
- 10 印刷
- 11 完成

- 1 akira wakita
- 2 脇田玲
- 3 美術／テクノロジー
- 4 書籍
- 5 自然言語 | 機械言語 | 画像
- 6 205x363 mm
- 7 36+36 pp
- 8 4+1c
- 9 hiromiyoshii
- 10 ライブアートボックス
- 11 2019.9



- 1 Eri Takayanagi
- 2 高柳恵里
- 3 美術／鑑賞
- 4 書籍
- 5 言葉 | 作品
- 6 210x297 mm
- 7 134 pp
- 8 4c
- 9 TALION\GALLERY
- 10 サンエムカラー+高速印刷
- 11 2017.3



- 1 ニューホライズン
- 2 二艘木洋行+平山昌尚
- 3 美術／絵画
- 4 書籍 | 展覧会
- 5 二人
- 6 216x297 mm
- 7 28+28 pp
- 8 4c
- 9 TALION\GALLERY
- 10 高速印刷+グラフィック
- 11 2018.10



- 1 ビーター・ドイグ展の記録
- 2 東京国立近代美術館
- 3 美術／記録
- 4 冊子
- 5 写真(休館中) | タイムライン+展覧会評+写真(再)
- 6 210x297 mm
- 7 100 pp
- 8 4c+1c
- 9 東京国立近代美術館
- 10 日本国内に約2万件あるコンビニエンスストアのネットプリント+個人製本
- 11 2020.9



- 1 ちのかたち——建築的思考のプロトタイプとその応用
- 2 藤村龍至
- 3 建築／群れ
- 4 書籍
- 5 振り返り | 過程 | 建築作品
- 6 128x188 mm
- 7 458 pp
- 8 4c
- 9 TOTO 出版
- 10 図書印刷
- 11 2018.8

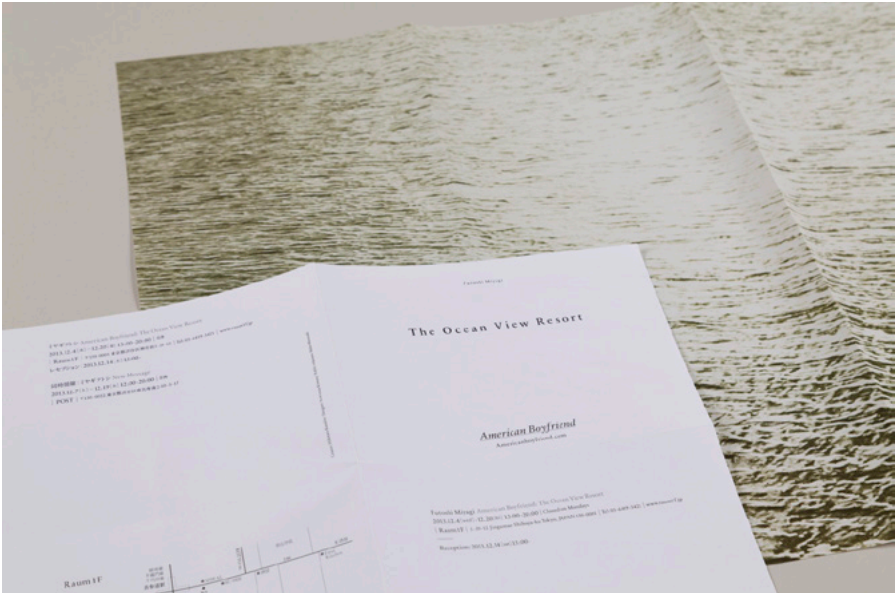


刈谷悠三（非常勤講師）

1 = Xxxxxxxxxxxxxx, 2000
内容を分解して、それぞれを異なる場所・形式に定着することで
さまざまなことが並走していく書籍群



木村稔将（非常勤講師）
ミヤギフトシが2012年より継続的に取り組んでいるプロジェクト
「American Boyfriend」に関連する印刷物
photo: Gottingham





左：佐久間磨（非常勤講師）

Kow-How

number of pages : 46p+11p

type of printing : off-set

size : 310mm × 252mm +137mm × 193mm

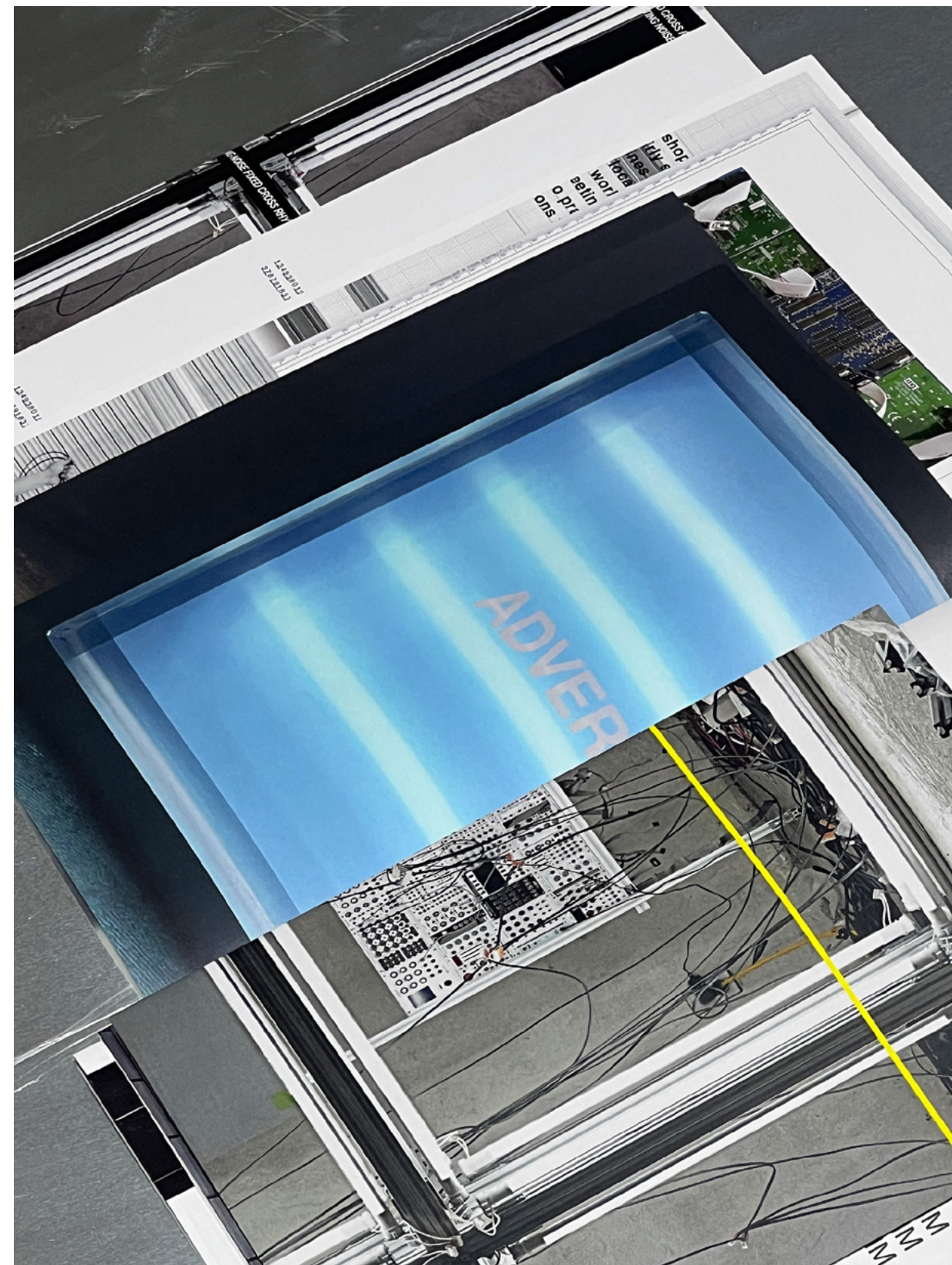
右：佐久間磨（非常勤講師）

work shop | hiroyuki arikawa

number of pages : 44p

type of printing : off-set + photocopy

size : 297x338mm



4 年間の学び

1 年次

近現代の美術表現の多様なアプローチを
学びながら、プリントメディアの特質を理解する。

版画の特質を体験的に理解する一方、技法技術に縛られない幅
広い造形表現を学び、広い視野と4年間の学びに必要な基礎力
を身につけます。そしてそれまで気がつかなかった自分の潜在
的な可能性に出会いながら、独自の表現を模索していきます。

グラフィックアーツ I

専門的な技術を学ぶ前にプリントメディア表現の総体を体験的に学びます。

- 版画（凸版、凹版、平版、孔版）
- 写真
- 映像
- デジタル
- アートブック

絵画総合 I

近現代の美術が何を問題にしてきたかを制作を通じて理解しながら、自分の
潜在的な可能性を探り、造形表現力、発想力、計画力など4年間の学びに
必要な基礎的な力を鍛えます。

- 描画表現によるアプローチ
（ドローイング、間接的な絵画表現、細密描写）
- 立体表現によるアプローチ（オブジェ、ミクストメディア）
- 編集表現によるアプローチ（コラージュ／アッサンブラージュ）
- 身体表現によるアプローチ（パフォーマンス）
- 関係性の構築によるアプローチ（リレーショナルアート）

学生自主企画プログラム

※詳しくはP65に記載

4 年次

4年間の集大成を作り上げる。
自分の位置を知り、社会に発信する。

技術的な完成度を高めながら、3年次で見出したテーマをさら
に深め、4年間の集大成としての卒業制作に取り組みます。さ
らにアートとデザインの横断的な学びをさらに発展させる選択
授業を通じて、卒業後の各自の進路に備えていきます。

グラフィックアーツ IV、卒業制作

5つの工房から1つを選択し各自の研究計画に従いながら専門的な研究を
深めます。各自の問題意識によっては複数の工房を履修し横断的な研究
を行うことも可能です。（4年次に版画集を企画制作）

- 版画集企画／制作
- 木版画工房
- 銅版画工房
- シルクスクリーン工房
- 写真デジタルプリンティング工房

デザイン演習Ⅲ（選択授業）

3年次で学んだグラフィックデザインやアートブックの研究をさらに深め、
最終的に卒業制作カタログの企画から編集を行う実践的なデザインプロジ
ェクトを動かします。

- 版画集エディション出版
各自のエディション作品をひとつにまとめた出版物を企画します。

の可能性を考えながら、独自の表現を模索していきます。3
年次ではさらなる専門的な技術、知識を修得しながら、ア
ートとデザインの垣根を越えて各自の表現テーマを発見し、

3 年次

アートとデザインを横断的に学び、
プリントメディア表現の今日的な可能性を
探りながら、自身の表現を展開する。

各版種の専門技術を習得しながら今日的な版画の多様性を学び
ます。そこで各自の表現テーマを発見し、それを深めていきま
す。また、ブックアートやグラフィックデザインを学ぶことで、
各自の表現をどのように社会に展開させるか実験的に探ってい
きます。

グラフィックアーツ III

工房を選択し、各自の研究計画に従いながら専門的な研究を深めます。
基本的には1つの工房での制作が主となりますが、各自の問題意識に依っ
ては複数の工房を履修し、横断な研究を行うことも可能です。

- 木版画工房
- 銅版画工房
- リトグラフ工房
- シルクスクリーン工房
- 写真デジタルプリンティング工房
- 紙漉き実習（集中授業）
- 実験ワークショップ

デザイン演習Ⅰ（選択授業）

- イラストレーション研究
- グラフィックデザイン研究Ⅰ
グラフィックデザインの考え方、基礎を学ぶ。

デザイン演習Ⅱ（選択授業）

- ブックアート研究
多様な本による表現研究、ブック企画をする。

版画メディア論

ゲスト（アーティスト、評論家、学芸員など）による講義・ワークショ
ップを通じて、版画の歴史およびその特質と可能性について学びます。

特別授業 美術学生のためのキャリアプランニング

美術業界、産業界の現場で活躍する美術系学科出身者を中心にゲスト講
師に招き、彼らの学生時代から今日に至る経緯や、実際の仕事の現場を
紹介します。

1年生から大学院生まで、学生が主体的に展覧会を企画運営するプログラムを行っています。
専門的なスキル、知識がまだ不十分であっても、学内外の様々な人と関わりながら、自身の考え、表現を模索し、
発表することの意義は非常に大きく、授業以外の多くのことを学生たちは学んでいます。

大学院での学び | 多様な志望動機に沿った研究コース（テーマ）

版画の技術的な習熟ではなく、版画の今日的な可能性を探るための大学院

版画、写真を専門的、横断的に研究し、
プリントメディアの今日的な可能性を研究

大学院絵画専攻・版画領域では、複製技術時代における芸術表現の多様性とその可能性を踏まえながら、版画の高度な専門的研究とともに、絵画、写真、アートブック、グラフィックデザインなどの他領域との横断的な研究を発展させることを通じて、新しい版画表現を確立することを目標としています。

多様なバックグラウンドに対応した研究コース

版画領域で学ぶ大学院生たちは、学部での専門が多様で、問題意識が異なるため、受験時に6つの研究テーマを設定しています。各自の様々な問題意識に応じて研究テーマを選択してください。

他メディアでの制作実績があれば、版画制作が未経験でも可能。

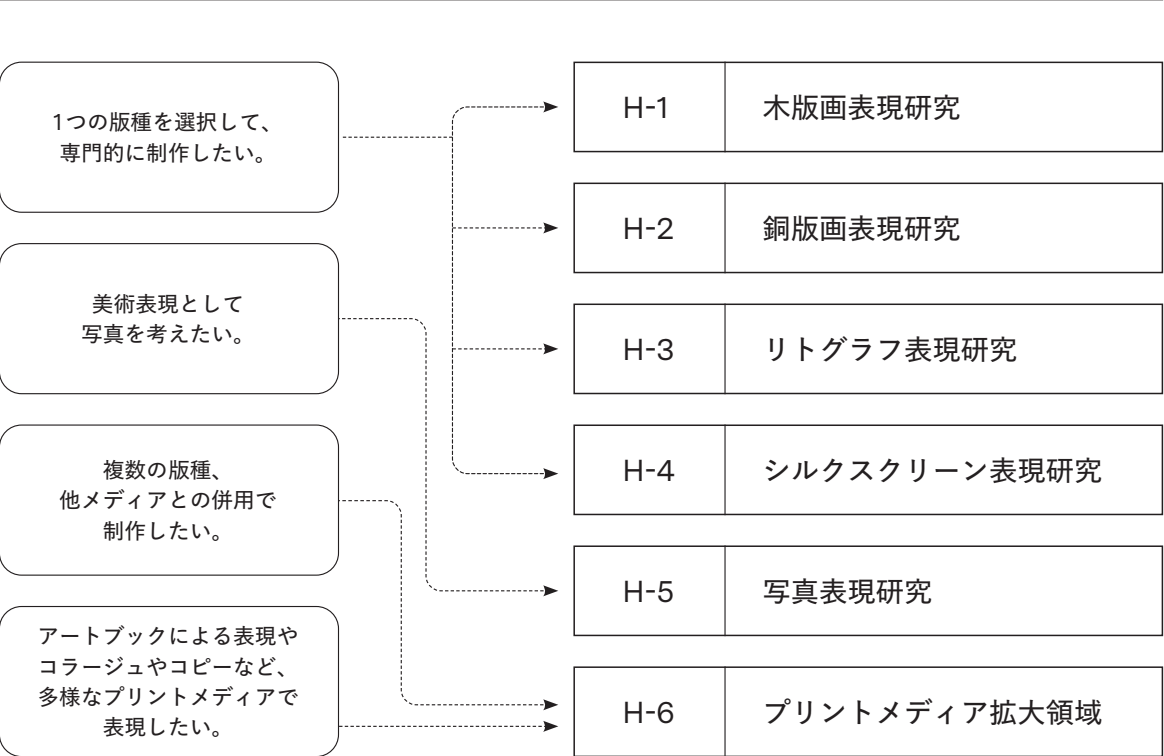
版画が未経験であっても、入学時前の絵画、立体、映像など他メディアでの制作実績を版画に展開することも可能です。大学院進学後に学部で開講している版画基礎授業を受講することができます。（ただし開講曜日が他授業と重複する場合は受講を約束することはできません。）大学院の受験時では、版画以外の制作物を前に、版画、写真にどのような可能性があるのかをプレゼンテーションしてください。



研究コース（テーマ）

研究領域	コード	研究テーマ	担当
工房別 専門領域	H-1	木版画表現研究	※各工房メディアを主とした制作（平面に限らず、立体表現、アートブックも含む） ※複数版種の併用の場合は主とする版種を研究テーマとする。 ・大島 ・大矢 ・佐竹 ・古谷
	H-2	銅版画表現	
	H-3	リトグラフ表現	
	H-4	シルクスクリーン表現	
	H-5	写真表現：美術における写真、または写真との関係における版画を研究	
プリント メディア 拡大領域	H-6	版的アプローチによる絵画表現、立体表現、映像表現	
		デジタルによる版表現（デジタルプリント、プロッター、3Dプリンターなど）	
		印刷コピーによる表現（コラージュ、リソグラフ、コピーなど）	
		アートブック、ブックアート表現 ※特定の版種にこだわらない	
		広義のプリント表現、または横断的な表現	

志望動機別・研究コース（テーマ）の選択



Interview

2024年大学院修了

キム・ダヘ

KIM Dahye



版画芸術の長い歴史を持ち、最も先鋭的な国である日本で版画を学びたいと思いました。入学後、版画だけでなく、それ以外の多様な美術のアプローチを知ることができて、とても視野が広がりました。

——韓国にも美大は多くあると思いますが、なぜ日本に留学を決めましたか？そして多摩美術大学版画専攻を選んだ理由も教えてください。

韓国のアートフェアに行ったときに、版画に興味を持ちました。当時の私には、版画は単に印刷されただけのフラットなイメージしかありませんでしたが、描いたような色の深さや表現の密度が感じられたり、表面には立体的な表情があることも知りました。フェアで気になった作品は日本人の作家であることが多かったので、それ以来、日本の美術と美術大学を調べるようになりました。その際、版画に関しては、日本が長い歴史を持った、最も先鋭的な国だと知り、版画を学ぶために日本に留学することを決めました。

——入学を志望してからどのように受験準備を進めましたか？

韓国と日本の美術大学の入試内容が異なると感じたので、韓国で日本留学を専門とする予備校に通いました。高校生の時は、モチーフや人物を写実的に描くデッサンを中心に行っていましたが、留学を決めてからは今まで積んできたその基礎力を活かしてさらに多様な表現に挑戦しながら自分にしか描けない絵を描こうと努力しました。また、日本語を勉強するために日本語の塾にも通いました。

——版画専攻に入学して良かったところはどのような点ですか？また、入学前とのギャップがあれば教えてください。

版画専攻に入学して良かったことは、版画だけでなく写真やアートブックなど様々な授業を同時に学ぶことができた点です。入学前は伝統的な技法を中心にした版画を学びたいという気持ちが大きかったので入学後、版画以外の色々な授業が多くて戸惑うこともありました。しかし、そうした多様な美術のアプローチを知る機会があったからこそ絵を描く視野が広がり、そこで学んだことを組み合わせて応用できる力をつけることができたと感じます。

——授業や学生生活での印象的な出来事がありますか？

卒業制作展に向けての制作では、壁にイメージをシルクスクリーンで印刷して、そこにプロジェクターで映像を投影する作業をしました。その時、同級生、後輩、助手さん、そして先生たちが 遅い時間まで一緒に残って手伝ってもらったことがとても嬉しく、印象的でした。皆、自分の仕事のようにたくさん手伝ってくれたので、この経験は、私にとってこれからずっと忘れることはできない思い出になることでしょう。

——キムさんは多摩美術大学版画専攻の大学院に進学しますね。進学を決めた理由を教えてください。

版画専攻で学生生活をスタートしたものの、新型コロナウイルス感染症による登校制限などから、学ぶ時間が足りなかったと感じて、もう少し学びたいという思いが強くなりました。自分の研究したいことがようやく見えてきた頃にすでに卒業が近づいていたので、大学院に進むことを決めました。学生として学んでいく上で、先生たちとの円滑なコミュニケーションだけでなく工房などの施設が充実していることも重要なので、母校の大学院に進学を決めました。

——修了後、どのような進路を考えていますか？日本と韓国、どちらの国で活動しますか？

修了後も引き続き制作活動を続けていくつもりですが、それが日本と韓国のどちらの国になるかはまだわかりません。他の国に行く可能性も考えています。

——多摩美術大学版画専攻に入学希望の留学生へアドバイスをお願いします！

他人に左右されることなく自分のしたいことを表現することが大事だと思います。また、私は最初、日本語が上手く話せず苦労したので、入学後に先生と円滑なコミュニケーションを取るためにも、一生懸命日本語の勉強するようにしましょう。

卒業後の進路

作家、デザイナーだけでない多様な卒業後の進路

版画は歴史的に美術、デザインを横断するような表現ジャンルであるため、その学びは他のジャンルと比べて非常に多岐に亘っていきます。学部では多種多様なアプローチで自分の表現を考え、それをどのように社会に発信していくかを学んでいくため、卒業生は作家、デザイナーだけでなく、実に様々な職業に就いています。

- 玩具・ゲーム・インターネットコンテンツ
コナミデジタルエンタテインメント、サイバーステップ、
SEGA、テクモ、バンダイ、マトリックス、ユークス、任天堂、
サンエックス、あとらす二十一、Aiming、カヤック、
サイバード、Shed、トライエース、三洋堂、レベルファイブ
- アニメーション・映像・舞台美術セット
日本テレビ放送網、アド・コマーシャル、シティビジョン、
WAVE、日本ステージ、インクルーズ、
ブレインズカンパニー、SCE、シネアート、キャブラ、
タノシナル、スタジオリセス、studio maf
- 出版
集英社
- 広告
オールスタッフ、スプーン、ディップ、ベンズ
- 繊維・アパレル・ジュエリー
ティファニー、ミキモト装身具、アズノウアズ、
ノーリッジインターナショナル、ブーフーウー、
フランドル、ジービー、アイデム、サロンジェ、サンゲツ、
ドリームフィールズ、和心、鎌倉彫金工房
- その他製造業
帝国インキ、TOO、コーエー、
スプーキー・グラフィック、アクア

- その他サービス
イケテイ、キンコーズ・ジャパン、SABON Japan、
ジェネレーション・エックス、シミズオクト、
寿々家コーポレーション、世界堂、総合舞台、ソフトバンク、
鶴屋吉信、日新宣伝用品社、東日本旅客鉄道、
ピンゴルフジャパン、深山、山崎表具店ベック、リスコンス、
高島屋、クラーチ、N E N G O、木下大サーカス、
MAYA STAFFING、ソーシャルデータバンク、
あとらす二十一
- 教員
東京都高等学校教員、神奈川県中学校教員、
埼玉県中学校教員、神奈川県小学校教員、
東京デザイナー学院、代々木アニメーション学院
- 公務員・財団など
アダチ伝統木版画技術保存財団、海外青年協力隊

- 進学
多摩美術大学大学院(博士前期課程)、
東京藝術大学大学院(修士課程)



学生自主企画プログラム

「版画の今日的な可能性」をテーマにしながら、学生が自主的に研究会、展覧会イベントなどを学内外で企画しています。対象学年は学部1年生から大学院生までで、場合によっては学年、学校の枠を超えて共同で企画することも可能としています。まだ専門的なスキル、知識に満たない段階であろうと、学内外の様々な人と関わりながら、自身の考え、表現を模索し、発表することの意義は非常に大きく、学生たちのモチベーション向上を促しています。

2024年度実施 展覧会企画

- 『銀幕』展
会期：2024年12月24日～29日
会場：合同会社新月芸術（Moon Gallery&Studio）
出品者：大角佳音、大久保文乃(3年)、黒羽舞、リンジェナ
- 『銀幕』展
会期：2025年1月8日～12日
会場：liamgallery
出品者：長瀬樂、見島弥生、星野りな
- 『脈絡』展
会期：2025年1月27日～2月1日
会場：ギャルリー東京ユマニテ bis
出品者：マルメヒビキ、菊地希望、鈴木壮、金子寿珠
- 『GREEN』展
会期：2025年1月22日～26日
会場：KOGANEI ART SPOT シャトー 2F
出品者：ジョウムダク、オンボキン、超験的夢、1133966
- 『可愛いだけじゃない』展
会期：2025年1月31日～2月2日
会場：Gallery Photo-yell ギャラリーフォト・エール
出品者：チョウ カエイ、谷井楓
- 『方寸の間』展
会期：2025年2月2日～2月10日
会場：一兎庵
出品者：カ シュウギ、コウ フェイ、シュ テイギョク、
ヒョウ イ、ユ ショウショウ、渡辺 春太郎
- 『シルエットとOO』展
会期：2025年2月12日～16日
会場：gallery33 NorthA
出品者：カク イェリン、シュウ イセイ、
オウ ホウ、シュ テイギョク
- 『Link』展
会期：2025年3月3月5日～3月9日
会場：gallery33 NorthA
出品者：イ ジュニ、倉繁歩加、宮本愛菜
- 『Link』展
会期：2025年3月3月5日～3月9日
会場：Mugs
出品者：中野英磨、中野希波







教授

大島成己(美術家)
佐竹邦子(版画家)
古谷博子(版画家)

准教授

大矢雅章(版画家)

客員教授

秋山伸(グラフィックデザイナー)
大西伸明(美術家)
オノデラユキ(写真家)
清水穰(美術批評家)

非常勤講師

荻野僚介(美術家)
大塩紗永(版画家)
大久保あり(美術家)
尾関立子(版画家)
越智也実(版画家)
開発好明(美術家)
加納大輔(グラフィックデザイナー)
刈谷悠三(グラフィックデザイナー)
川本直人(映画監督)
木村稔将(グラフィックデザイナー)
小林棕(美術家)
武田史子(版画家)
斎藤里香(版画家)
迫鉄平(美術家)
佐久間磨(グラフィックデザイナー)
永田康祐(美術家)
中村花絵(美術家)
野村重存(画家)
根本篤志(美術家)
原陽子(版画家)
播磨みどり(美術家)
マツモトヨーコ(画家、イラストレーター)
松田洋和(グラフィックデザイナー)
宮寺雷太(版画家)
森田浩彰(美術家)
宮崎文子(版画家)
山田志麻子(学芸員)
やまだみのり(イラストレーター)
吉田志穂(写真家)
楊いくみ(パフォーマー)

多摩美術大学絵画学科

版画専攻

2025年度パンフレット

発行

多摩美術大学 絵画学科 版画研究室
2025年4月

多摩美術大学 絵画学科 版画研究室

〒192-0394

東京都八王子市鍵水2-1723

tel. 0426-79-5621

fax. 0426-79-5644

hanga@tamabi.ac.jp

専攻WEBサイト



入学試験内容については本学Webサイト及び
2025年度募集要項をご確認ください。

専攻SNSアカウント

Instagram / Facebook / X

@tamabihanga

©2025 Tama Art University,

Department of Painting, Graphic Arts Course.

Designed by Daisuke Kano

Printed in Japan



Tama Art University

