

多摩美術大学 版画・プリントメディア専攻

2026

Tama Art University Printmaking & Print Media

Woodcut
Intaglio
Lithography
Screenprinting
Photography
Digital Printing and Digital Fabrication
Photocopy and Collage
Expanded Print Media and Mixed Media
Art Books and Book Arts
Graphic Design and Illustration

木版
銅版
リトグラフ
シルクスクリーン
写真
デジタルプリント／デジタルファブリケーション
コピー／コラージュ
版画の拡張領域／ミクストメディア
アートブック／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



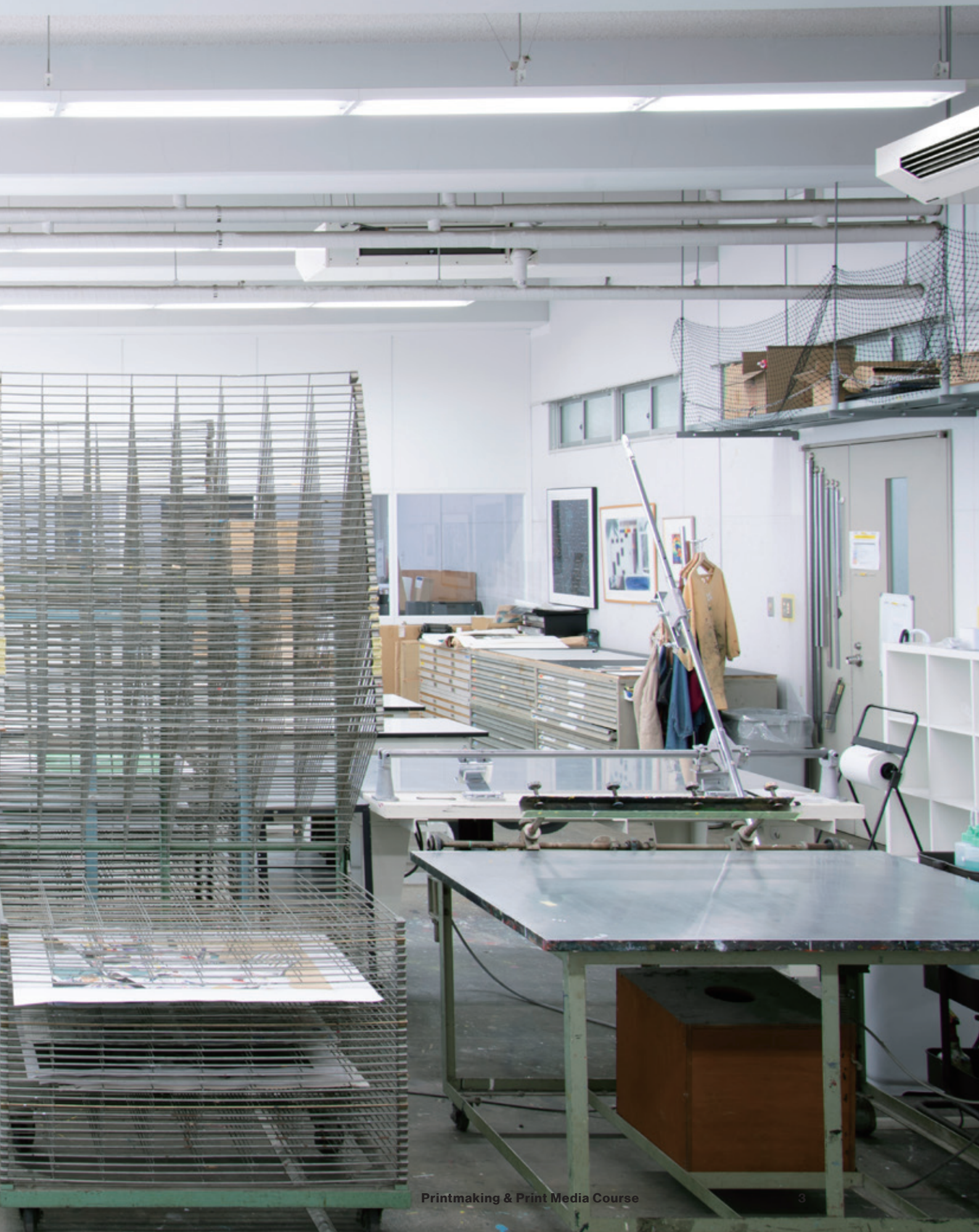
Tama Art University
Printmaking and Print Media Course
Guide Book 2026

-

多摩美術大学
版画・プリントメディア専攻

20
26





2027年4月より版画専攻は、

版画・プリントメディア専攻
Printmaking
and Print Media Course

に改称します。

版画・プリントメディア専攻の 3つの領域 Three Study Areas of Printmaking and Print Media Course

1. 版画領域 | Printmaking Area

木版 | Woodcut
銅版 | Intaglio
リトグラフ | Lithography
シルクスクリーン | Screenprinting

2. プリントメディア領域 | Print Media Area

写真 | Photography
デジタルプリント／ファブリケーション | Digital Printing and Fabrication
コピー／コラージュ | Photocopy and Collage
版画の拡張領域／ミクストメディア | Expanded Print Media and Mixed Media

3. アートブック領域 | Art Book Area

アートブック／ブックアート | Art Books and Book Arts
グラフィックデザイン／イラストレーション | Graphic Design and Illustration



オノデラユキ (客員教授)

《Transvest Adrien》2009年

一見シルエットに見えるが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年

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。

[左] オノデラユキ (客員教授)

《World Is Not Small—1826, no.20》
2012年

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以前に遡ろうと企てる。(1827)





入江明日香 (2004年大学院修了)

《L'Alpha et l'Oméga》2019年／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。





〔上・下〕 大西 伸明 (客員教授)

《Installation view 高松市美術館》2014年
高松市美術館・高松コンテンポラリーアート
アニュアル vol.04「リアルをめぐって」でのイ
ンスタレーション。



大西伸明 (客員教授)

《mini-kupa》2008年

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」》2026年 / 京都 ddd
ギャラリー展示風景 / Phase 1

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、秋山ブックが行った。

撮影=高嶋清俊

会場構成=秋山ブック「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」

[右上] 秋山伸 / edition nord
(客員教授)

《伊丹豪「Don Quixote」》2024年 /
Rondade

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
フィルムなど異なる素材の組み合わせによる
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センブルさ
れる。

撮影=伊丹豪

[右下] 秋山伸 / edition nord
(客員教授)

《vd_17》2022年 / 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

アセンブル: 同学科 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
で内職的にアセンブルされた。





Tama Art University Printmaking and Print Media Course

版画から、 プリントメディアへの拡大

アートとデザイン、
デジタルとアナログを横断する
多種多様なメディア表現

今日の版画芸術（プリントアート）は、
従来の木版画や銅版画といった伝統的な版画にとどまらず、
写真、デジタル、アートブックなど、
プリントメディアとしての領域へと大きく拡大しています。

木版
銅版
リトグラフ
シルクスクリーン
写真
デジタルプリント／デジタルファブリケーション
コピー／コラージュ
版画の拡張領域／ミクストメディア
アートブック／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

Woodcut
Intaglio
Lithography
Screenprinting
Photography
Digital Printing and Digital Fabrication
Photocopy and Collage
Expanded Print Media and Mixed Media
Art Books and Book Arts
Graphic Design and Illustration



版画・プリントメディア専攻の 3つの領域

多摩美の版画・プリントメディア専攻には下の3つの教育研究領域があります。1つ目は長い歴史をもつ「伝統的な版画」の研究、2つ目は現代アートに通じる「多様なプリントメディア表現」の研究、そして3つ目はアートブックやグラフィックを通じた「デザインへの展開」に関する研究です。伝統と先端、アートとデザイン、アナログとデジタルの境界を横断しながら、版画・プリントメディアの今日的な可能性を追求していきます。

多摩美の版画・プリントメディア専攻には下の3つの教育研究領域があります。1つ目は長い歴史をもつ「伝統的な版画」の研究、

1. [版画領域] 専門的な版画表現を学ぶ

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. [プリントメディア領域] 今日の多様なプリントメディア表現を学ぶ

デジタルとアナログを自在に行き来しながら、
次代の絵画・写真表現を探る

写真、デジタル、コラージュなど、デジタルとアナログを自在に行き来しながら、
これまでにない新しい絵画・写真表現を追求します。

3. [アートブック領域] デザインへの展開を学ぶ

アートとデザインを横断しながら、デザインにおける創造性を探る

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。

1.

「版画領域」

専門的な版画表現を学ぶ

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。本専攻では、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 Woodcut

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 Intaglio

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。

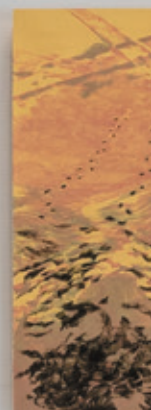
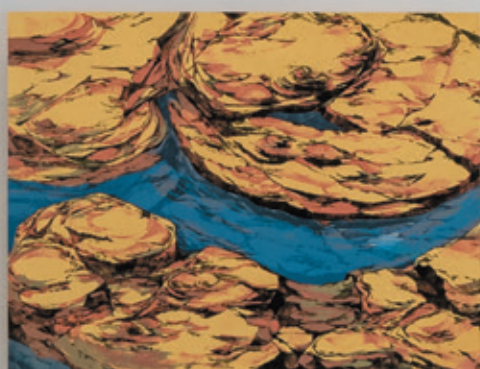
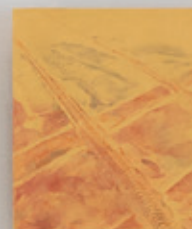
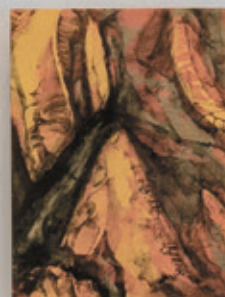
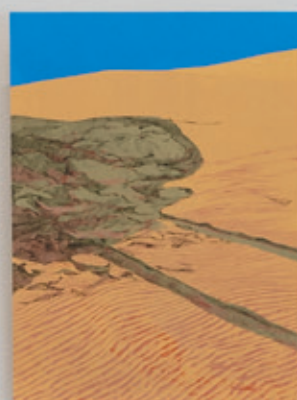
リトグラフ Lithography

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 Screenprinting

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。





正田七恵（2023年大学院修了）

《SCENE》2020年

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。

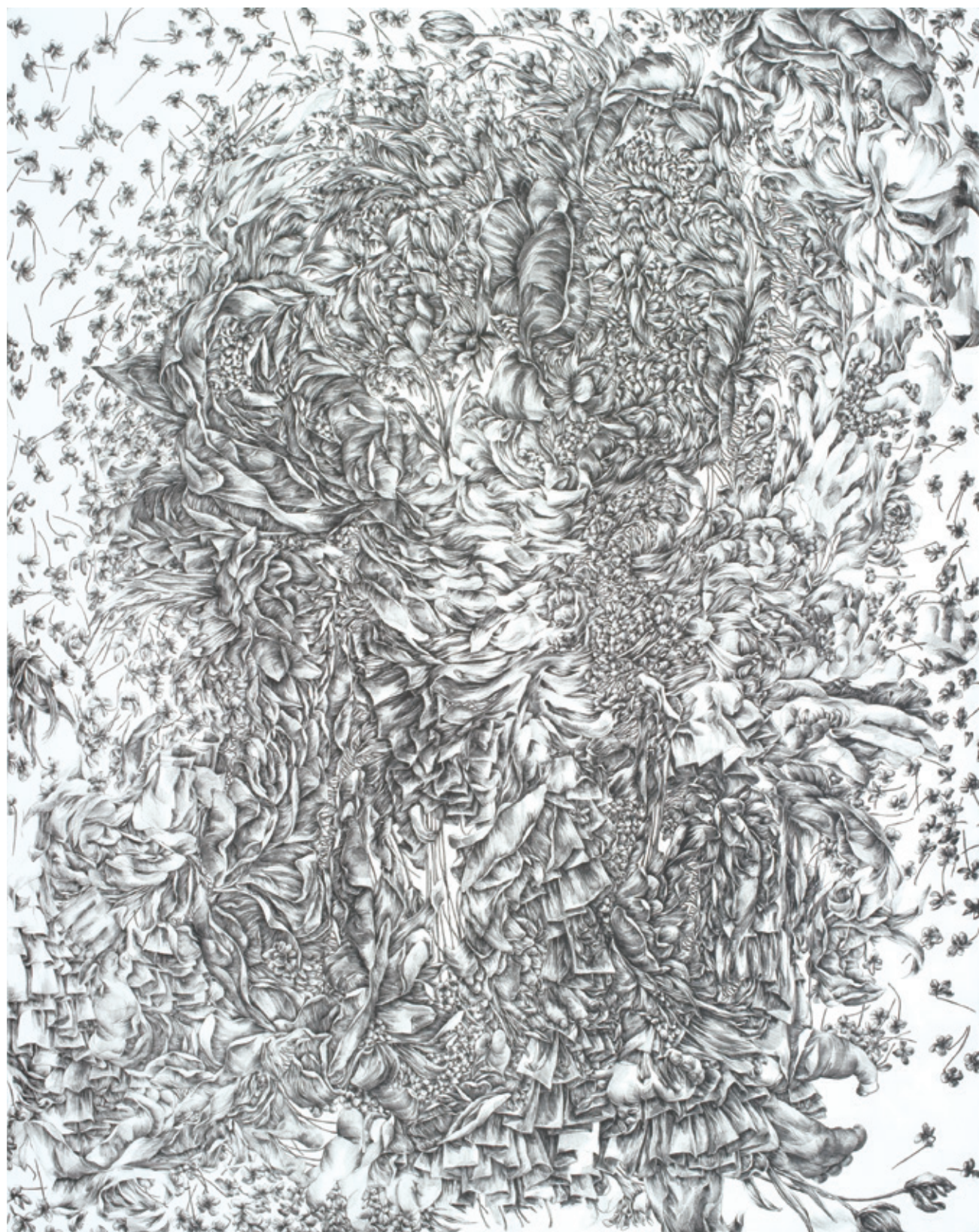


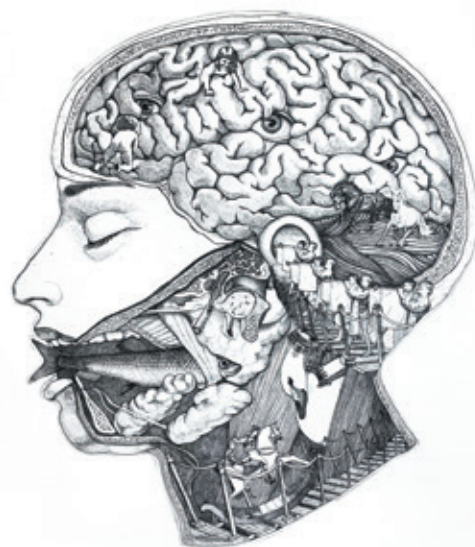


[左] 宮内 柚 (2023年大学院修了)
 《Work 5-4》2021年
 キャンバスにシルクスクリーン印刷とペイン
 ティングによる絵画。

[右] ヨウ・力 (2019年大学院修了)
 《Living Like A Bird》2018年
 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〕 千島摩耶 (2013年学部卒)

《ちぎれませんように》2012年

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。

〔右〕 石川愛巳 (2021年学部卒)

《疑懼の彷徨》2020年

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。



ヒヨウ・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)

《with time》2018年

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] 鈴木遼弥 (2025年大学院修了)

《On the records》2025年

写真撮影によって得られた36枚のイメージ
をもとに、水性木版画として制作した作品。



[左] 藤原聖也 (2026年大学院修了)

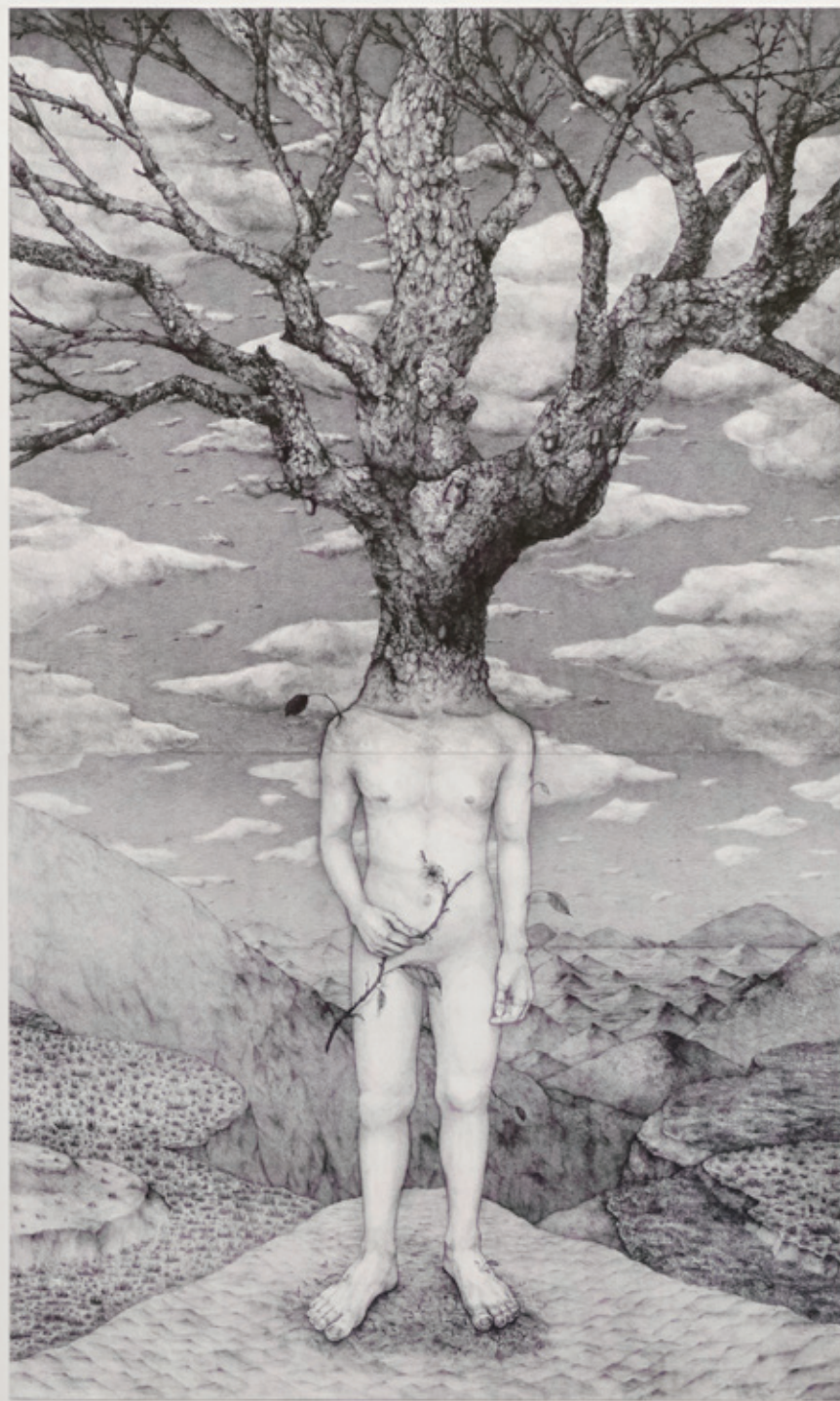
《Life》2024年

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 (2023年大学院修了)

《なおちゃんとねこ》2021年

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。





Interview : Sayaka Kawamura

卒業生インタビュー

川村紗耶佳

2015 年大学院修了
版画家

木版で挑戦したいこと、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。



〔Q1〕 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、そのような場所の一つは持っていて、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ると思っています。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。

〔Q2〕 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、高校生の時に観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。

〔Q3〕 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働いていましたが、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。

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てました。

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持って制作することもおすすめです。

〔Q4〕 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、状況が変化した際に対処できないことが多くなるので、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。

〔Q5〕 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。それがまず最初であって、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したい。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。

〔Q6〕 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で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も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。



《me time IV》2018年／水性油性併用木版画

2.

「プリントメディア領域」

今日の多様な プリントメディア表現を学ぶ

デジタルとアナログを自在に行き来しながら、
次代の絵画・写真表現を探る

デジタル時代における版画・プリントメディアの可能性とは、デジタルで処理された情報を単なる視覚情報にとどめず、物質や身体に関わりながら形にし、空間に配置できることです。本領域では、デジタルとアナログを自在に行き来し、視覚だけでなく触覚や空間感覚を伴う表現へと展開していくとともに、従来の版画の枠組みを超えるジャンル横断的な表現も追求していきます。

写真 Photography

写真はこれまで絵画と深く関わり、写実主義や印象派、シュルレアリスムなど多くの画家に強い影響を与えてきました。さらに1960年代以降のポップアートやコンセプチュアル・アートにおいては、写真そのものが自立した美術表現として展開し、今日に至ります。こうした現代美術における写真表現の拡張には、版画・プリントメディアが重要な役割を担ってきました。本専攻では、この歴史的背景を踏まえ、美術の文脈から写真表現の今日的な可能性を探索します。

デジタルプリント・ デジタルファブリケーション Digital Printing and Digital Fabrication

デジタル技術によって誰もが完成度の高い作品を制作できる現代において、3Dプリンターなどのデジタルファブリケーションもまたプリントメディアの一種です。ここでは技術習得にとどまらず、デジタルのプロセス特有の発想と思考を重視します。デジタルプリントだけでなく、デジタルで版を作りアナログの版画として印刷するなど、幅広いデジタル表現の可能性を追求します。

コピー・コラージュ Photocopy and Collage

20世紀初頭のキュビズムやダダに端を発するコラージュは、既存の印刷物を切り貼りし、新たな意味を生成する画期的な美術表現でした。また、1960年代に普及したコピー機は、誰もが瞬時にイメージを複製・加工できるツールとして多様なアートを生み出しました。本専攻では、既存のイメージの「複製」と「再構成」というプリントメディアの根源的な行為を通じて、情報があふれる現代における編集的な思考と新たな表現の可能性を探索します。

版画の拡張領域・ミクストメディア Expanded Print Media and Mixed Media

従来の版画は紙上の平面表現が主でしたが、現代アートにおけるプリントメディアは、その枠組みを大きく超えて展開しています。本専攻では、「版」を介してイメージを生成・転写するという版画の根源的な概念を拡張し、絵画表現との新たな融合をはじめ、立体や空間全体を用いたインスタレーションへと領域を広げていきます。さらに、多種多様な素材や技法を複合的に掛け合わせるミクストメディアの実践を通して、既存の美術の境界を横断する未知の表現を切り拓きます。



[左] THE COPY TRAVELERS
加納俊輔／迫 鉄平／上田
良 (非常勤講師)

《机上の空間》2018年

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。

Photo by GIM IKHYUN

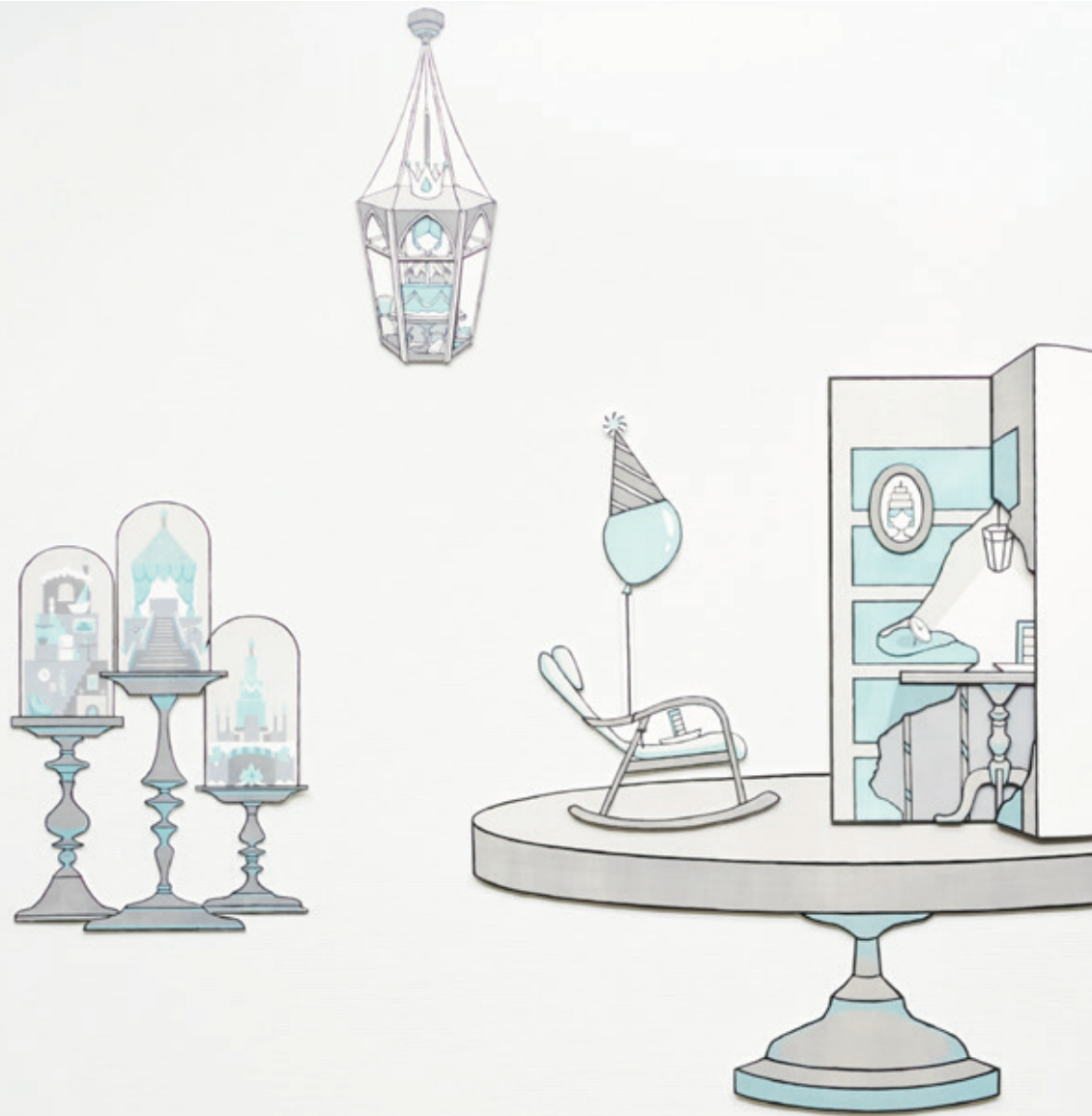
[右] 三田健志 (2004年大学院修了)

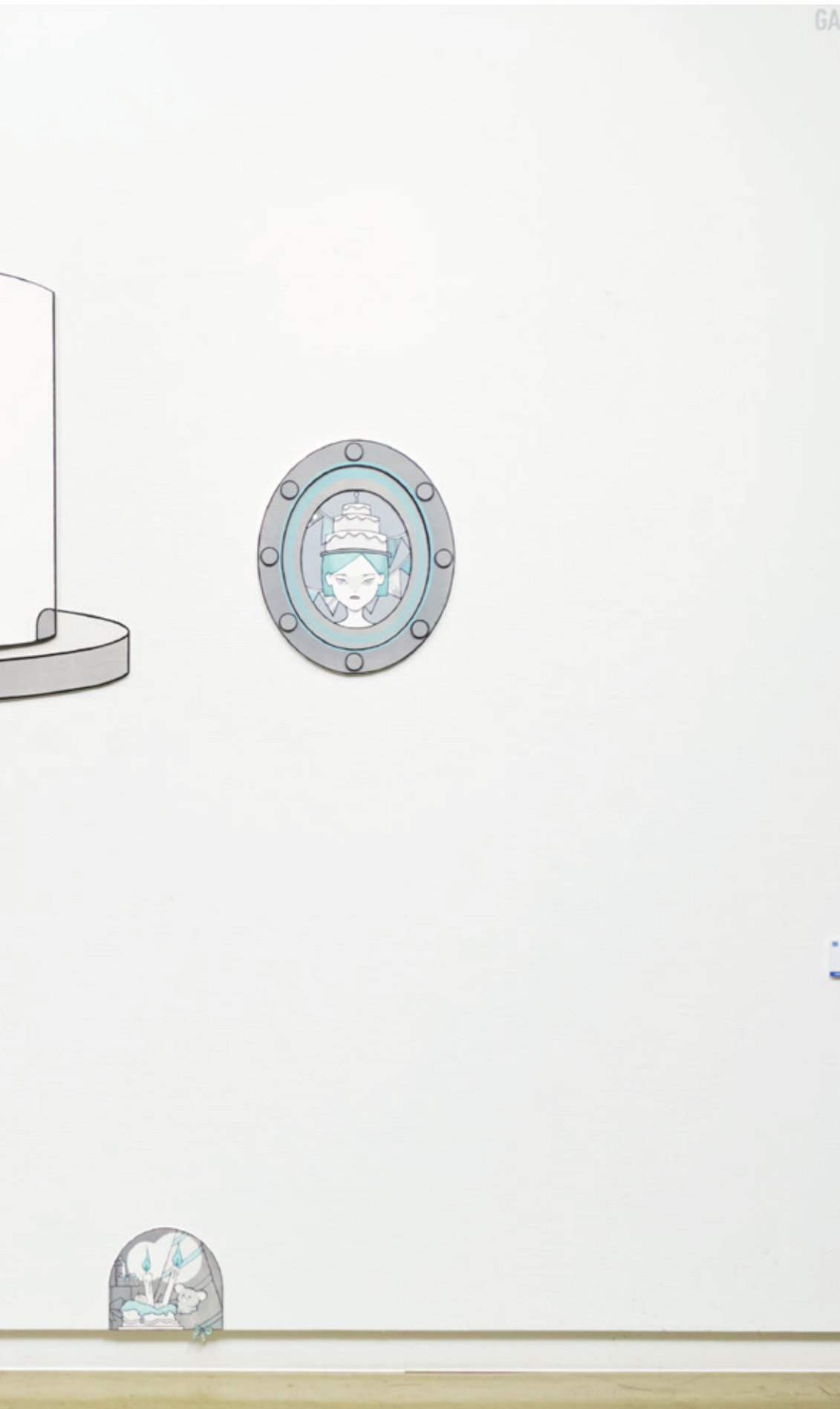
《On the contour line》2017年

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。









オウ・ホウ（2026年大学院修了）

《デザートみたいな人生》2024年

油性木版画で制作した複数のパーツを、ステレンボードを用いてレリーフ状に構成した作品。

[左] 三村萌嘉 (2025年大学院修了)

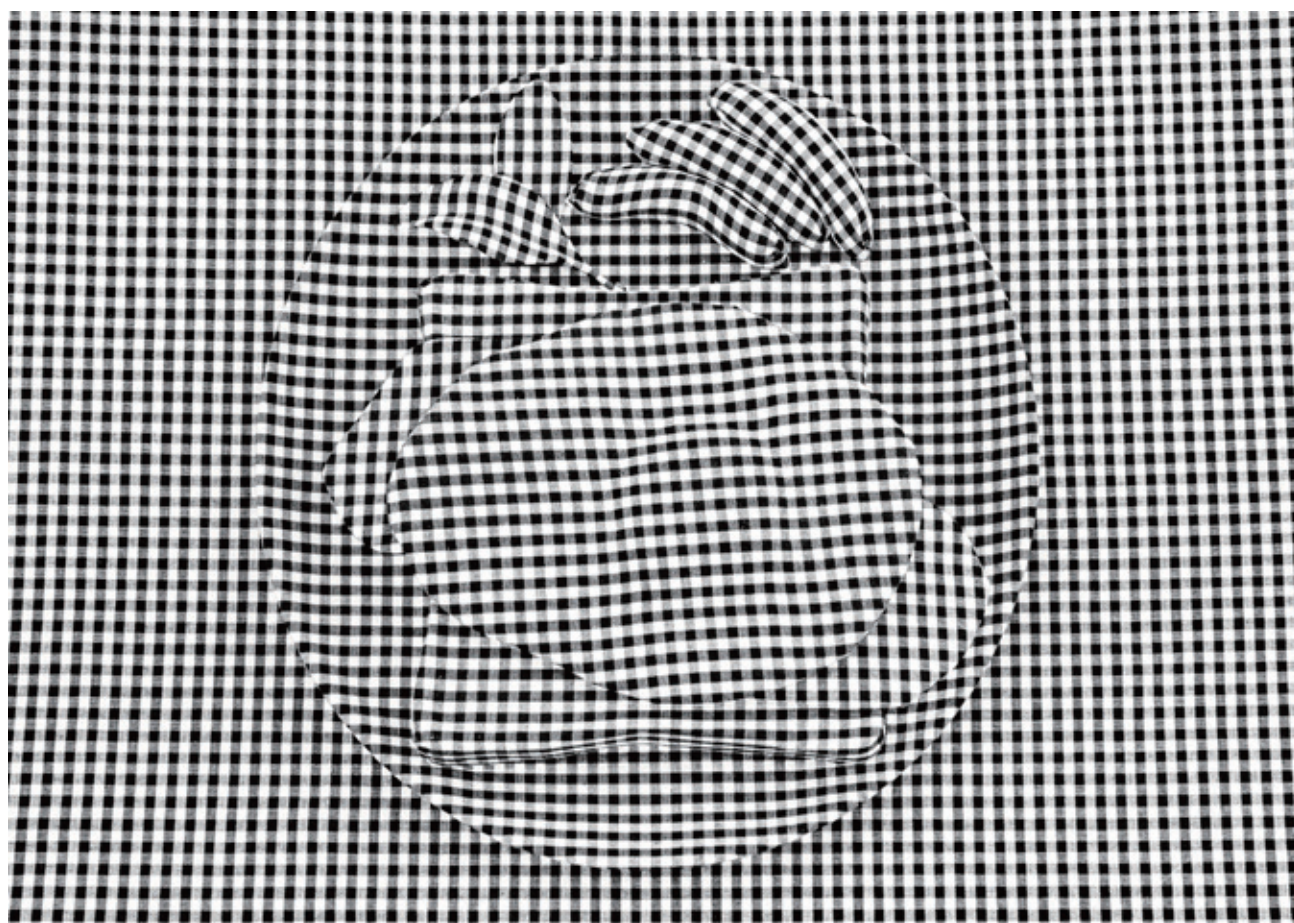
《朝、パンを食べました。》2022年

被写体を作者自ら制作して、それを撮影した写真作品。

[右] 大島成己 (版画専攻教授)

《Tableau / Bibémus : 或る画家の小屋の前》2018年

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。







[左] カク・エンエン (2024年大学院卒)

《落ちる泉》2024年

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。

[右] 河合里音 (2024年学部卒)

《Light proof 1-3》2024年

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。



[左] 杉山双葉 (2023年学部卒)

《真っ白くて美しい》2023年

紙の一枚、一枚が束ねられ、本としての形式にまとめられたオブジェ作品。



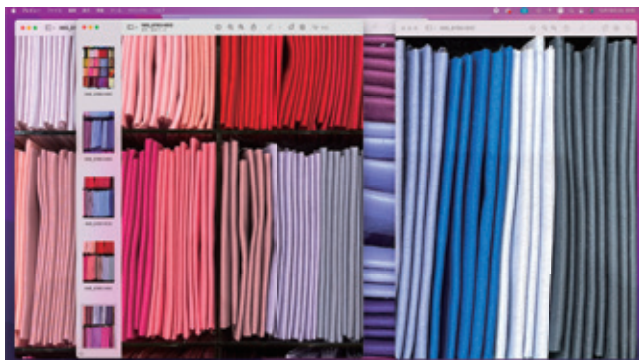
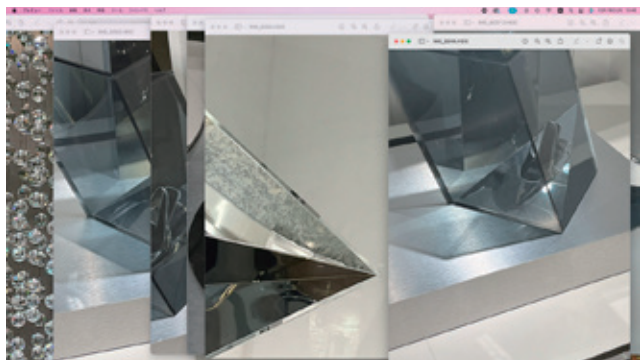
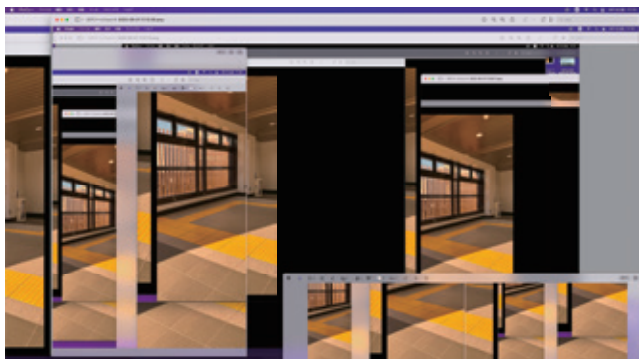
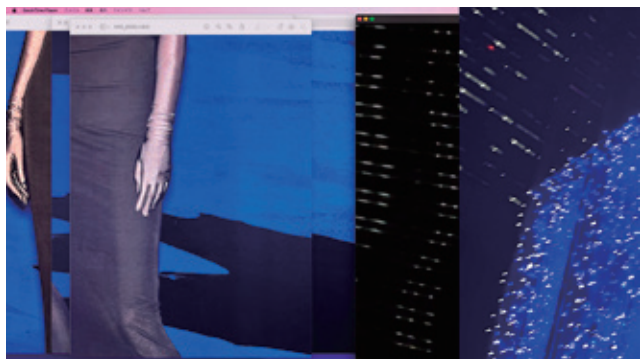
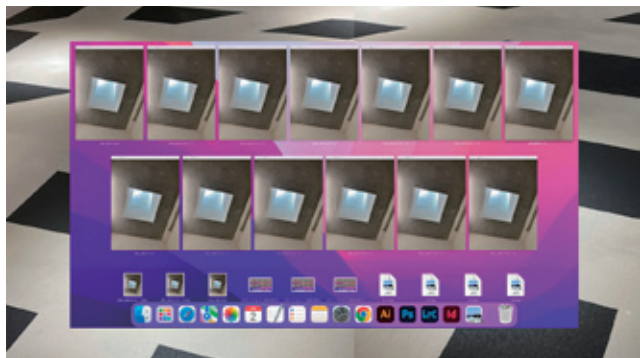
[右] 杉山双葉 (2023年学部卒)

《祝福》2023年

日常で出会う、ささやかな断片を拾い集め、それに最小限の作者の関与とともに並列化されるインスタレーション作品。



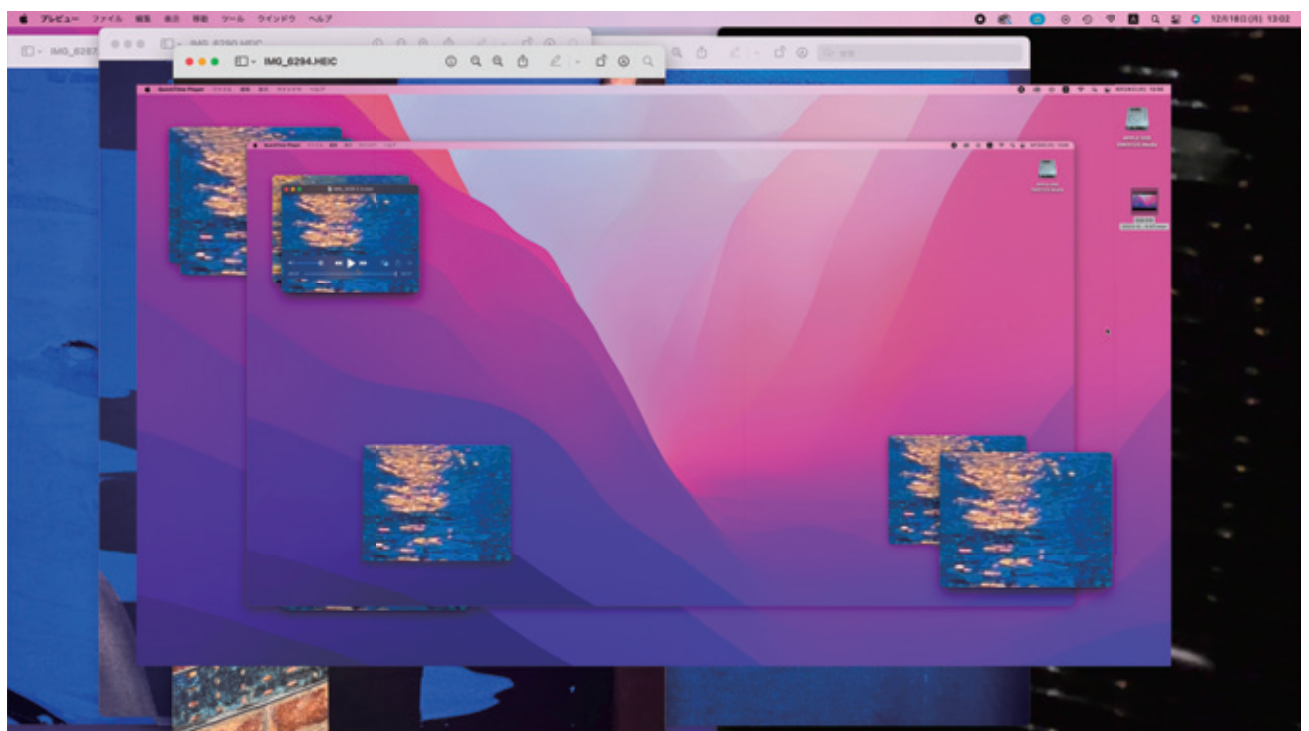
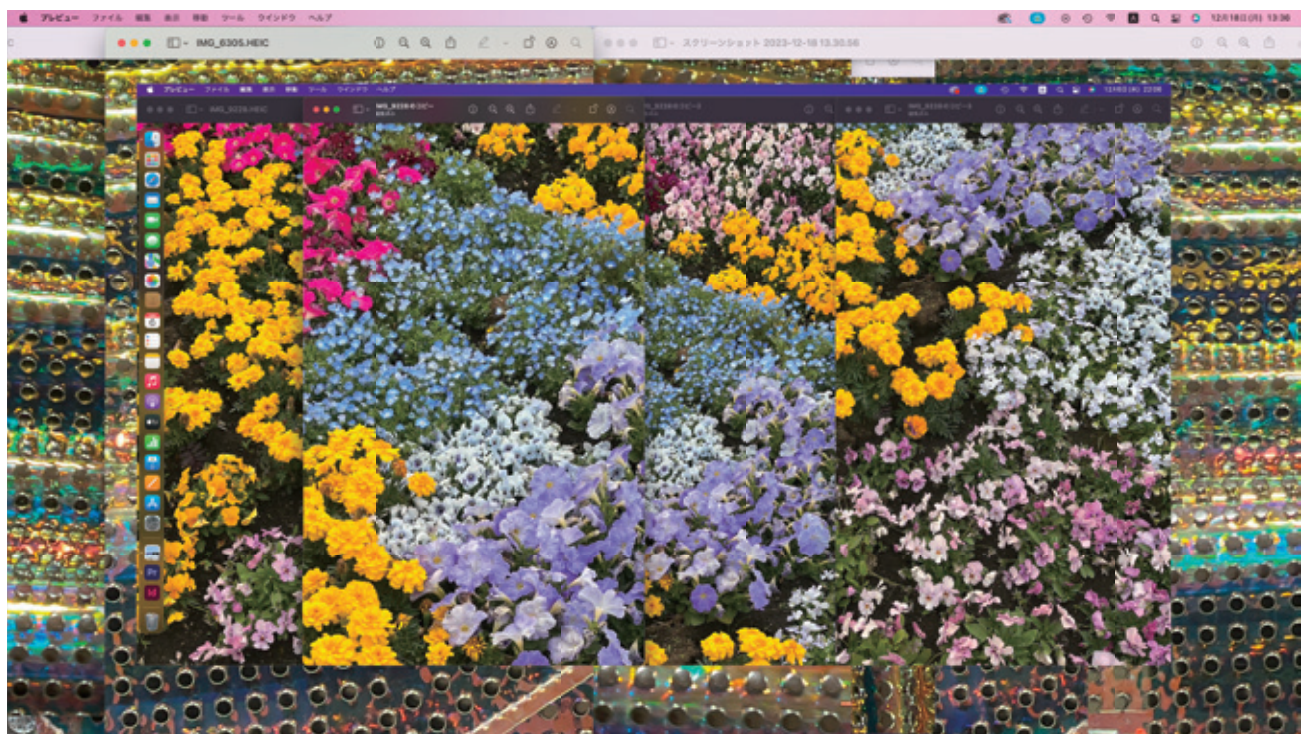




有本理美 (2026年大学院修了)

《窓は互いに重なり合っている》2024年

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。



Interview : Masami Kato

卒業生インタビュー

加藤昌美

2021年学部
東京藝術大学大学院進学



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

〔Q1〕 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広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。

〔Q2〕 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。

〔Q3〕 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きましたね。そのきっかけ、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たため、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。

〔Q4〕 卒業後、東京芸大大学院に進学しましたが、学部のとときと比較して、制作はどのように変化していますか？

学部で、過去と現在の像のあり方の違いを問題にしていたのですが、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。

〔Q5〕 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。



《iruka series》2021年／レーザーカット、アクリル板

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拡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。

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拡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。

〔Q6〕 大学院進学を目指す後輩にアドバイスをお願いします。

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の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。

3.

「アートブック領域」

デザインへの展開を学ぶ

アートとデザインを横断しながら、 デザインにおける創造性を探る

版画は印刷メディアとしての多様な可能性をもつため、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。本専攻では、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な表現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 Art Book

版画は複数の印刷物を生み出す技術として発展し、古くから挿画や装幀など、本の制作と密接に関わってきました。本領域では、製本の基礎を習得した上で、絵本や写真集、アーティストブック、ZINEといった多様な形態を研究します。自身の表現を「本」というメディアへ落とし込み、企画から製本までを一貫して行うことで、複製芸術としての本の新たな可能性を追求します。

ブックアート BookArt

本を単なる情報の器ではなく、一つの自律した「彫刻」や「装置」として捉えるのがブックアートの領域です。ページをめくる行為に伴う時間の経過、紙の重なりが生む手触り、本特有の構造そのものを表現の核とします。本専攻では、既存の「本」の概念を解体し、物質性や物語性を伴う三次元の作品へと昇華させることで、プリントメディアにおける実験的な造形表現を探究します。

グラフィックデザイン Graphic Design

一般的に効率的な情報伝達を重視するグラフィックデザインですが、近年は「個と個」を繋ぐ親密なコミュニケーションとしてのデザインが注目されています。それは単に消費されるのではなく、手に取れる印刷物としての完成度が高く、関係性を取り結ぶ「作品」として機能します。本専攻では、こうした新たなデザインのあり方を、アートとデザインを横断する版画・プリントメディアの表現として捉え、その可能性を学びます。

イラストレーション Illustration

浮世絵やポスター、書籍の挿画に見られるように、イラストレーションは古くから版画技術（プリントメディア）とともに発展してきました。本専攻では、個人の内発的な「アート」としての表現と、他者へ情報を伝える「デザイン」の交差点としてイラストレーションを捉えます。デジタルとアナログの多様な描画・版画技法を横断しながら、紙やインクの物質感、版の重なりといったプリントメディア特有の魅力を活かした、次代のイラストレーションの可能性を探究します。





1

松田洋和 (非常勤講師)

1. 栗木義夫 〈Day by Day〉 2024年
2. 松田洋和 〈アートブックフェアをめぐる旅行1 NY, USA〉 2024年
3. Issey Sto 〈Pareidolia Container〉 2023年
4. 松田洋和 〈人力走馬灯〉 2024年
5. 松田洋和 〈meaningless〉 2024年
6. 松田洋和 〈松田洋和のブックデザイン〉 2024年



2



3



4



5



6

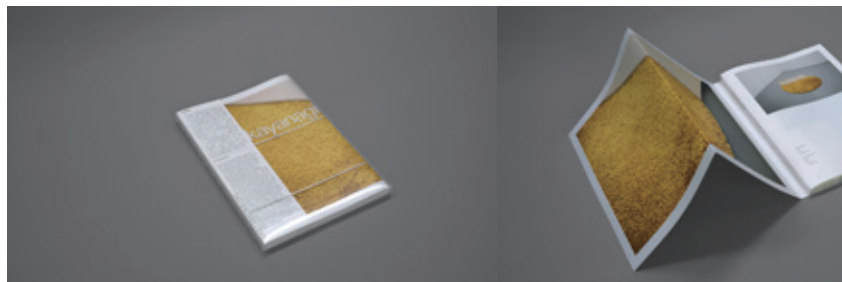
[凡例]

- 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
 - 6 205×363 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
 - 6 210×297 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
 - 6 216×297 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(再開後)
 - 6 210×297 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
 - 6 128×188 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=XXXXXXXXXXXXX》2000年

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。



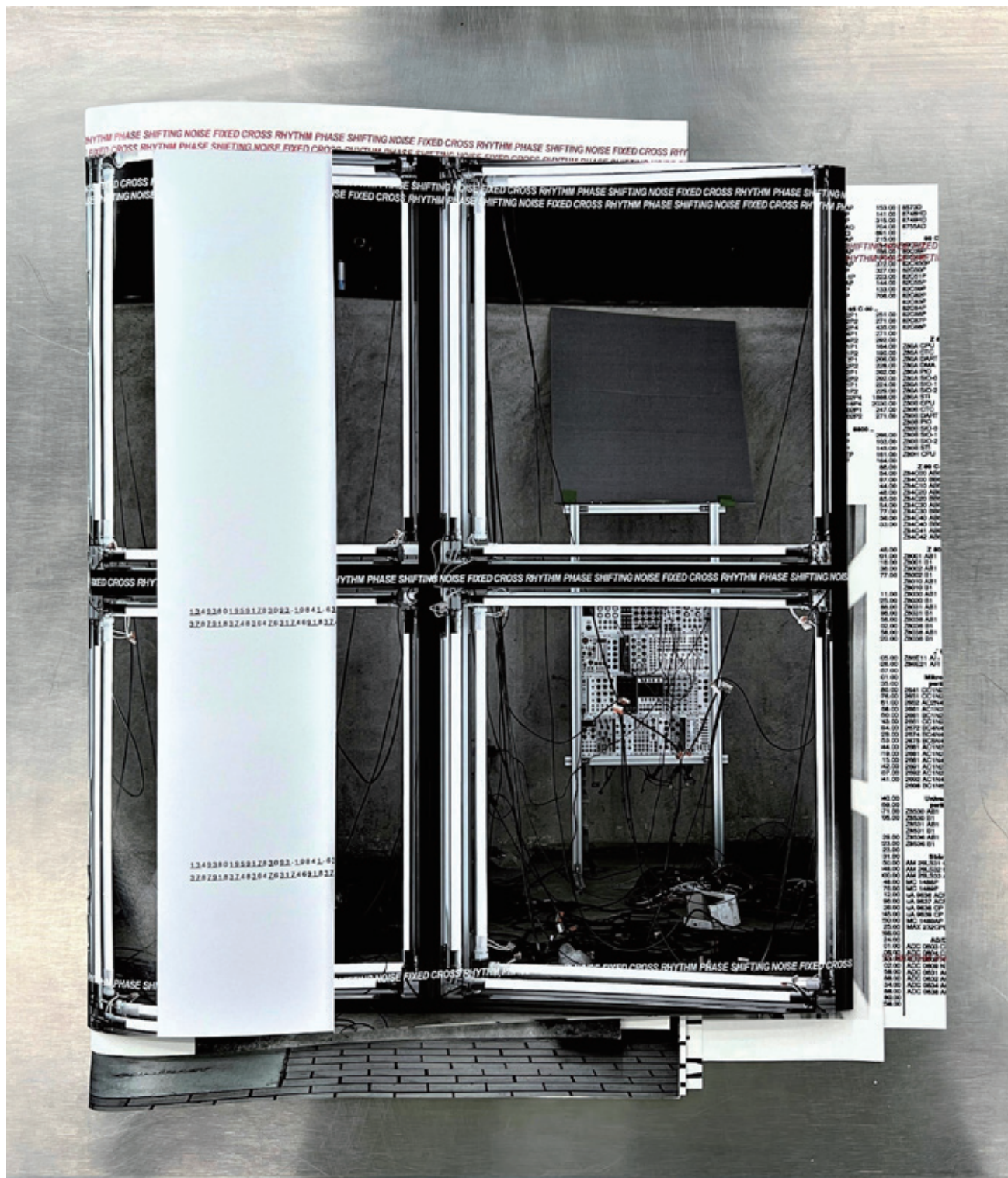


木村稔将（非常勤講師）

ミヤギフトスが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。

撮影＝ Gottingham





佐久間 磨 (非常勤講師)

(work shop | hiroyuki arikawa)

number of pages: 44p

type of printing: off-set+photocopy

size: 297×338mm

Interview : Kana Hashimoto

卒業生インタビュー

橋本佳那

2022年学部卒業
(株)バンダイ就職



《『J』》2021年／シルクスクリーン

〔Q1〕 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……。

〔Q2〕 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。

〔Q3〕 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。

〔Q4〕 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。

〔Q5〕 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！

〔Q6〕 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。

〔Q7〕 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います。

〔Q8〕 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！

就職しようと思ったのは、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。



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。

プリントメディア実技I (2027年度より改称)

多様なメディアの特質を体験的に学びます。試行錯誤を伴う実験的な制作を通じて、それぞれの表現の可能性を探ります。特質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

2 年次

専門的な技術を学びながら、
1 年次で得た問題意識を
実験的に展開し、各自の表現を探る。

プリントメディア実技II

版画4版種や写真の専門技法を本格的に学びます。併せてデジタル技術やデザインの思考の基礎を習得し、個人の問題意識を表現へと展開します。

- 木版画基礎
- 銅版画基礎
- リトグラフ基礎
- シルクスクリーン基礎
- 写真基礎
- デジタルプリンティング基礎 (3Dプリンター／リソグラフ／プロッター)
- グラフィックデザイン基礎
- 製本実習

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、計画量など4年間の学びに必要な基礎的な力を鍛えます。

- ・ 描画表現 (ドローイング／細密描写)
- ・ 立体表現 (オブジェ／ミクストメディア)
- ・ 編集表現 (コラージュ／アッサンブラージュ)
- ・ 身体表現 (パフォーマンス)
- ・ 関係性の構築 (リレーショナルアート)

絵画総合II

「プリントメディア実技II」で修得した技法を活かし、個々の問題意識に基づいた実験的な制作を通して、プリントメディアの新たな可能性を探究します。

- ・ 1つの版種ないしは複数の併用での版画制作
- ・ 版画と絵画、立体などとのミクストメディア制作

● 版画・プリントメディア概説

版画の歴史をたどり、印刷・出版技術として広まった版画が、どのように美術表現として独自の領域を発展させてきたかを考察します。

学生自主プログラム

1・2年次では、絵画や彫刻、現代アートなど多様な芸術表現に触れながら、多様な版画・プリントメディアの技法と思考を学びます。広範な美術の文脈からプリントメディアの可能性を探り、独自の表現の基盤を築く期間です。3年次ではさらに高度な専門技術と知識を修得し、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・展開します。そして4年次には、美術史や社会的・文化的な文脈を見据え、4年間の集大成となる作品を創り上げます。

3 年次

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。

プリントメディア実技Ⅲ

各版種の「専門技法研究領域」と「プリントメディア表現領域」の課題クラスのいずれかを選択して、各自の表現を模索し、展開します。

- 専門技法研究領域

木版画クラス／銅版画クラス／リトグラフクラス／シルクスクリーンクラス

- プリントメディア表現領域

写真クラス／ミクストメディアクラス／Expanded printmaking クラス

● 集中授業

- ・実験ワークショップ（アニメーション／映像／3D プリンター）
- ・紙漉き実習／制作と言葉演習／展覧会企画

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。

プリントメディア実技Ⅳ／卒業制作

教員ゼミの指導のもと、下の6つの工房から自由に工房を選択し、各自の専門的な研究を深めます。

- 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
- 写真工房
- プリントメディア工房

デザイン演習Ⅰ（選択授業）

グラフィックデザインの考え方、基礎を学ぶ。

- イラストレーション研究
- グラフィックデザイン研究Ⅰ

デザイン演習Ⅱ（選択授業）

多様な本による表現研究、ブック企画をする。

- ブックアート研究

● 版画・プリントメディア特論

概説で得た歴史的知見や基礎概念を踏まえ、版画の特性がどのように現代の表現へと拡張されてきたかを学びます。

● 版画メディア論

活躍するアーティストをゲストに招き、彼らの制作現場における版の可能性について学びます。

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。

大学院修士課程 版画・プリントメディア領域

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・プリントメディアの
今日的な可能性を探るための大学院

1. 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指としています。

2. 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。

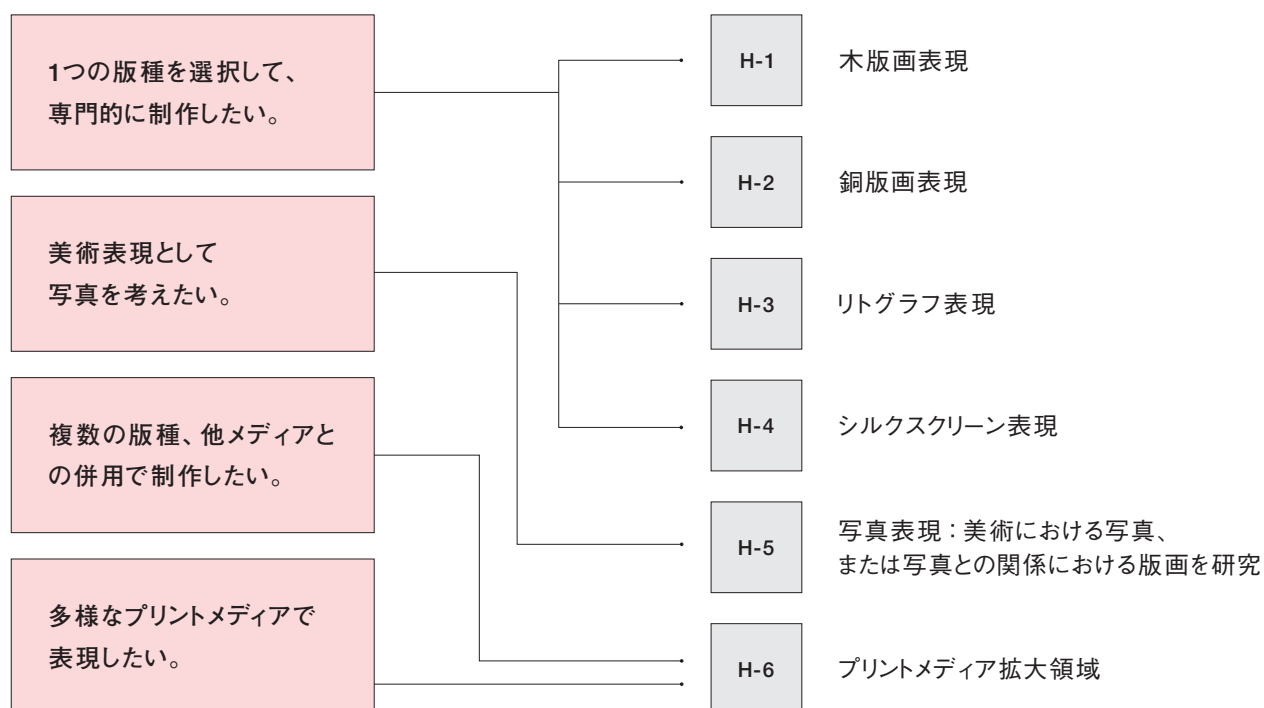
3. 他メディアでの
制作実績があれば、
版画制作が未経験でも可能。

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	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

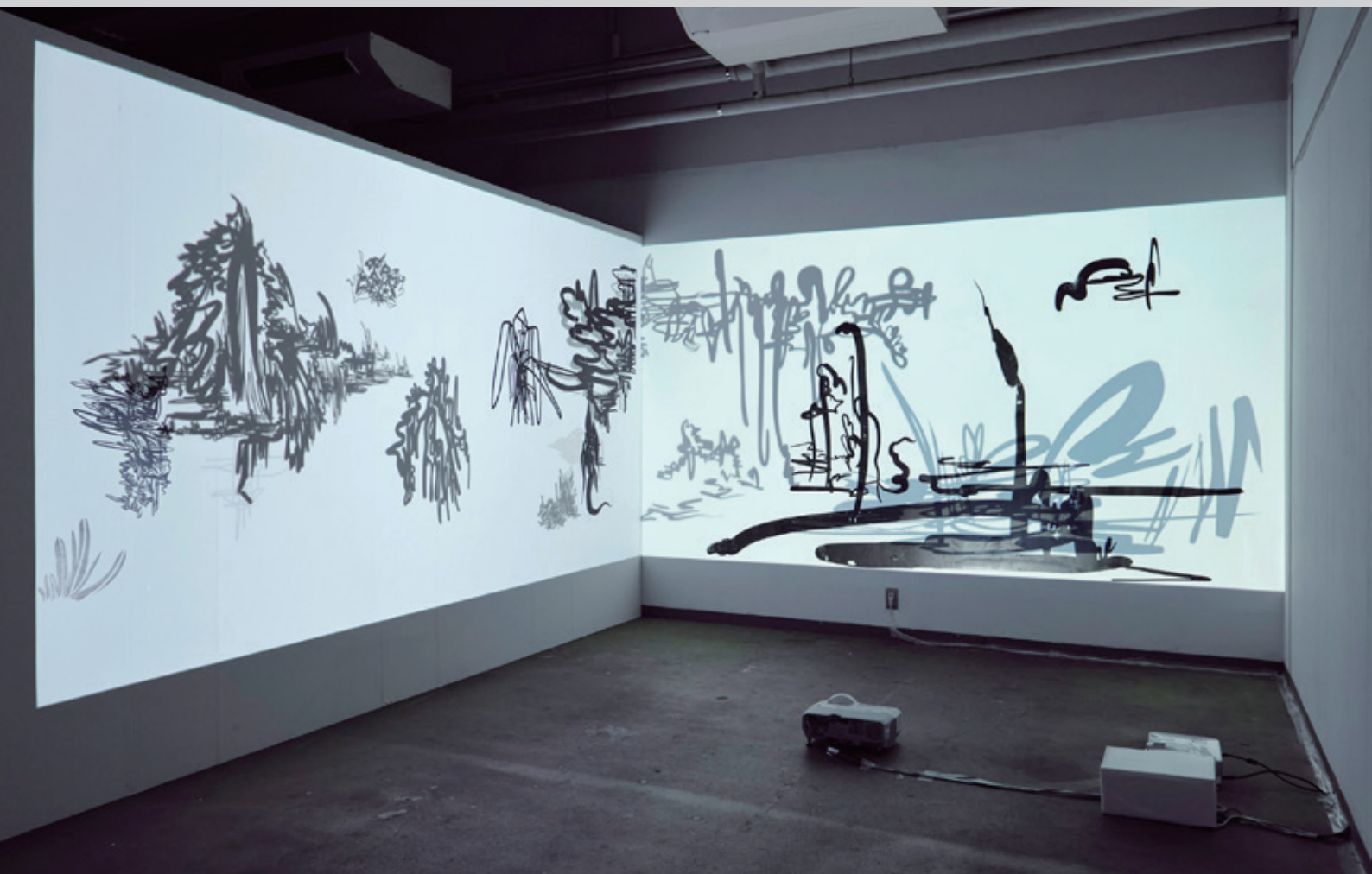


Interview : KIM Dahye

卒業生インタビュー

キム・ダヘ

2025年大学院修了
版画家



《Pxxxx》2022年／シルクスクリーンとアニメーションによるインスタレーション

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。

〔Q1〕 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下さい。

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も、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。

〔Q2〕 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。

〔Q3〕 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下さい。

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が、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。

〔Q4〕 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も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。

〔Q5〕 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ありました。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心しました。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。

〔Q6〕 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。

〔Q8〕 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／バンダイナムコゲー
ムス／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／レベ
ルファイブ／CyDesignation

アニメーション・映像・舞台美術セット

日本テレビ放送網株式会社／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／株式会
社ツインエンジン／株式会社ポリゴン・ピクチュ
アズ

広告

オールスタッフ／スプーン／ディップ／ベンズ
／MAO&Co

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／TOQ コーエー／スプーキー・
グラフィック／アクア／浜工芸／望月製本所
／株式会社ウエマツ／株式会社さんこうどう
／株式会社タウンニュース社

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／ビンゴルフジャパン
／深山／山崎表具店ベック／木下大サーカス

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／神奈川県庁



出版物／企画

版画集エディション出版

学生が制作した限定数（エディション）のある版画作品を集め、一冊にまとめる出版プロジェクトです。テーマの企画立案からレイアウト、デザインまでの全工程を、学生自身が主体となって実践的に作り上げます。



卒業制作カタログ出版

3年次で学んだデザインの基礎を活かして、4年間の集大成となる卒業制作作品のカタログを制作します。企画から、実際の編集、ページ構成、デザインまでを一貫して行う実践的なデザインプロジェクトです。



「グラフィックデザインにおける『版』を考える」授業プロジェクト

第一線のデザイナー（24・25年度は西村祐一氏）を招き、進級制作展DM制作を通じてグラフィックデザインにおける「版」や印刷の可能性を探る実践的な授業です。24年度は、大量生産の印刷物であるDMの表面にカーボン紙を貼るデザインを採用しました。郵送の過程で表面に様々な痕跡が刻まれることで、受け取る時には一枚一枚が異なる「オリジナル」のDMへと変化するユニークな仕組みを実践しています。



工房紹介

木版工房

多摩美で開発された木版プレス機の他、本パレン、ディスクパレン等、摺りに必要な機材を完備しています。また各種道具の他、油性インク、水性絵の具等を常備し、あらゆる技法に対応出来る設備が整っています。



銅版工房

電動、手動の大小プレス機数台が完備されています。有機溶剤の揮発ガスを室内から排除する換気ダクトや、大型の紙湿し槽、自動目立て装置、銅版をカットできるシャーリングなど充実した設備で制作活動が可能です。



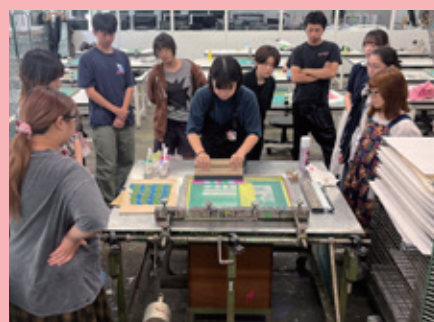
リトグラフ工房

仕切りのない広い空間に描画スペース、印刷スペースが配置されています。リトプレス機4台の他、木版プレス5台、銅版プレス1台を有し、本学版画研究室独自で開発された、様々なリトグラフ技法が学べます。



シルクスクリーン工房

大型感光機と乾燥機を有する暗室と、ワンマンの大型刷り台、バキューム式刷り台、ライトテーブル式刷り台がある印刷コーナーがあります。主な使用インクは水性ですが、油性インク用に換気が完備されている別室もあります。またデジタルからシルクスクリーンを制作するために、PC 機器等が充実したプリントメディア工房が隣接しています。



写真工房

本専攻の写真工房はデジタルを主とし、カラーマネージメントが設定されたモニターと大小のインクジェットプリンター。スキャナーが完備されています。ストロボなどが設置される複写スペースもあります。アナログのフィルム写真のプリント授業は、本学共通のクリエイティブサポートセンター写真スタジオで行います。



プリントメディア工房 (2026年度から新設)

大小のインクジェットプリンター、リソグラフ、レーザーコピー機などのデジタルプリント機器とともに、3D プリンター、プロッター、レーザー加工機などのデジタルファブリケーション機器が充実しています。また、アートブックを制作するための製本機器や活版印刷機も設置されています。



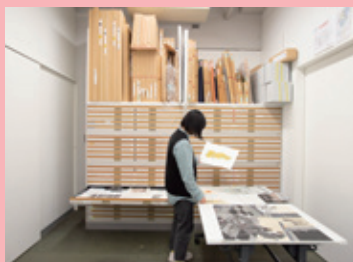
紙漉き工房

日本の伝統的な手仕事である「和紙」の魅力を体験できる紙漉き工房です。原料の処理から漉き、乾燥までの本格的な工程を学ぶことができます。この工房は日本画専攻との共通工房になります。



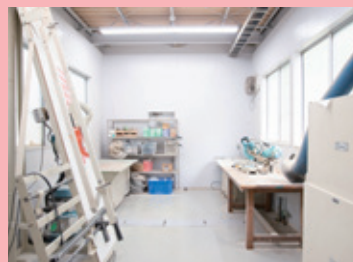
資料室／研究室ライブラリー

本学退職教員、卒業生の版画作品、アートブック作品とともに、池田満寿夫など国内外の重要な版画作品、資料がアーカイブされ、授業用のみで活用されています。また研究室ライブラリーでは、注目されるアートブック作品を始め、絵画、版画、彫刻の画集、そして国内外のアート雑誌を自由に閲覧することができます。

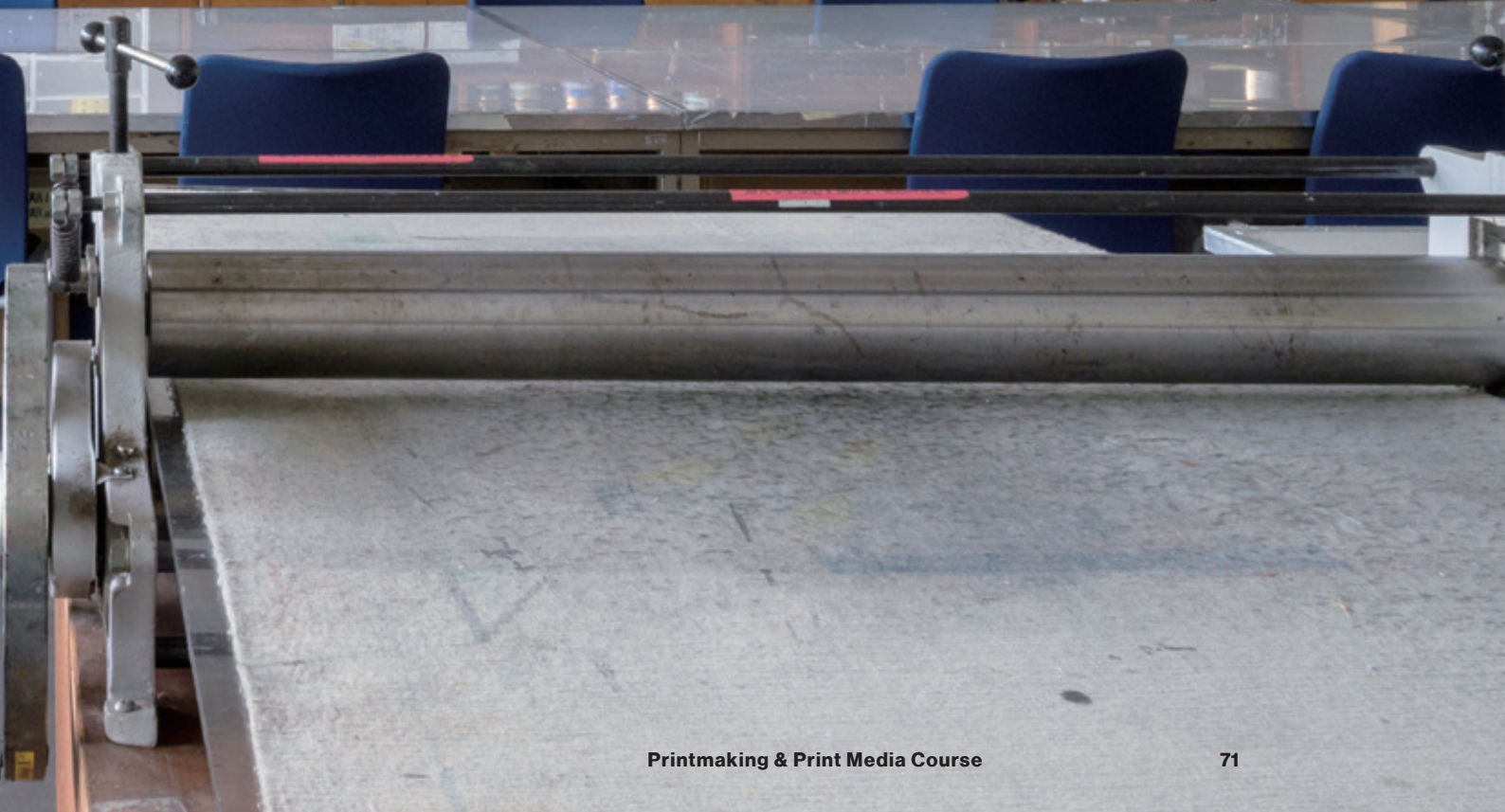


木工室／金工室／腐食室

本専攻のある絵画棟に隣接する別棟では、木版画、銅版画の専門的な制作に求められる諸々の加工の専用室が設置されています。







多摩美術大学

版画・プリントメディア専攻

2026年度パンフレット

発行

多摩美術大学
版画研究室

2026年4月

多摩美術大学絵画学科
版画・プリントメディア専攻
〒192-0394
東京都八王子市鎌水2-1723
tel. 0426-79-5621
fax. 0426-79-5644
hanga@tamabi.ac.jp
<http://www.tamabi.ac.jp/dept/pm/>
<http://www2.tamabi.ac.jp/cgi-bin/hanga/>

専攻 WEB サイト



専攻 SNS アカウント

Instagram / X /
Facebook
-
@tamabihanga

2026 Tama Art University
Department of Painting
Printmaking & Print Media Course

Designed by Koyo Takeuchi
Printed in Japan

教授

大島成己 (美術家)
大矢雅章 (版画家)
佐竹邦子 (版画家)
古谷博子 (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 (美術評論家)
ミハエル・シュナイダー (美術家)

非常勤講師

安藤僚子 (空間デザイナー)
石川真衣 (版画家)
上田 良 (美術家)
梅津 元 (批評家/キュレーター)
大久保あり (美術家)
大塩紗永 (版画家)
萩野僚介 (美術家)
長田奈緒 (美術家)
尾関立子 (版画家)
開発好明 (美術家)
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)
小池アイ子 (グラフィックデザイナー)
小林 暲 (美術家)
斉藤里香 (版画家)
佐久間磨 (グラフィックデザイナー)
迫 鉄平 (美術家)
竹内康陽 (グラフィックデザイナー)
武田史子 (版画家)
中尾拓哉 (美術評論家)
永田康祐 (美術家)
中村花絵 (美術家)
根本篤志 (美術家)
野村重存 (画家)
原 陽子 (版画家)
藤田道子 (美術家)
堀口淳史 (美術家)
松田洋和 (グラフィックデザイナー)
マツモトヨウコ (画家、イラストレーター)
宮崎文子 (版画家)
宮寺雷太 (版画家)
山田志麻子 (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・プリントメディア専攻

〒192-0394

東京都八王子市鎌倉2-1723

tel. 0426-79-5621

fax. 0426-79-5644

hanga@tamabi.ac.jp

<http://www.tamabi.ac.jp/dept/pm/>

<http://www2.tamabi.ac.jp/cgi-bin/hanga/>

専攻WEBサイト

