

油絵学科

学科理念・教育目標

今の時代ほど芸術が必要とされている時代は、かつてなかったと言ってもよいでしょう。たしかに現代はいろいろな面で豊かになり、便利になっています。情報やものが溢れ、その欲望はとどまるどころを知りません。その一方で、不安はふくらみ、社会の矛盾と混乱は今まで以上に増大しています。このようななかであって、芸術はどのような役割をもつのでしょうか？

芸術はそうした問題の直接的な解決手段になるわけではありません。芸術は、むしろそれらの問題 からもっと根源的なところまでさかのぼり、もうひとつの違ったやり方、もうひとつの違ったリアルさをさし示すのではないのでしょうか。

絵もそのひとつです。それは、虚構で、夢や空想に近いものかも知れませんが、現代という時代を反映しています。「欲望」や「不安」や「希望」を反映しています。それらに共感することで私たちは今“ここに生きている”ことを実感するのです。その意味で、絵は、私たちのありのままのすがたを映し出す「鏡」にほかなりません。いつの時代にも、かたちを変えながら存在し続け、問題が山積する現代でこそ、その意味を発揮するのだと思います。

絵を描くことは、単に造形の領域にとどまるものでもありません。絵を描くことで、そのなかにもうひとつの世界を見つけることが可能です。そのようにして私たちは想像の世界と現実の世界を行き来し、この世界にいる自分を発見するのです。油絵学科に入って絵を描くことには、そのような意味が含まれます。

では油絵学科は具体的にどんな学科なのでしょう。私たちの科は、絵画を中心とし、そこから派生するさまざまな分野にも、表現の可能性として目を向けていく科です。ですから、絵を描く人はもちろんのこと、インスタレーション、パフォーマンス、映像などさまざまな制作をする人が集まっています。

その特徴は、一言でいえば、「多様性」です。美術の価値判断はけっしてひとつではありません。さまざまな考えをもった学生がいて、それぞれが自分の方向性を見つけようとしています。私たちはそのことを最も大切にしていきたいと考えています。

普段の対話や講評会を通じてちがった考えを知り、自分の位置や方向を見いだすことが重要です。作品を通してのそうした話し合いこそが、美術を狭い枠に閉じ込めないで、社会との「共生」や「つながり」をつくる第一歩になるのではないのでしょうか。それは同時に、美術が本来もっている豊かさや、人と世界をつなぐ力を認識する第一歩にもなります。

まず絵を描く。そこから画家になる、美術家になる、版画家になる、美術教師になる、映像やアニメをやる、音楽をやる、農業をやる、料理家になる、ふつうの人になる、その他数えきれないほどの「社会とのつながり」が生まれてくるでしょう。そこに出ていくための、最も基本的(根源的)なもの、そのひとつが絵を描くことにほかならないのです。

このように、絵画を重層的にとらえ、あらゆる可能性を追求していこうというのが油絵学科の今の姿です。創作活動をつうじてそれぞれの学生が社会性を獲得し、広い意味での「表現者」となることを望んでいます。

油絵専攻

カリキュラム
構成

全体

油絵学科油絵専攻では以下のような方針に基づいてカリキュラム（教育課程）を編成しています。

- 油絵学科油絵専攻は美術家をはじめとする広い意味での表現者の育成を目的としているため、基礎課程においても専門課程においても、まず学生自らが主体的に授業に参加できるようにカリキュラムが編成されている。
- 1年次基礎課程においては画一的な基礎を学ぶのではなく、個々の表現に必要な基礎を主体的に学ぶことができるように、選択課題を中心に編成する。カリキュラム全体の流れのなかで設定された授業概要をもとに、美術作家でもある担当教員がそれぞれの特性を反映させた選択課題を設定し、それを学生自らが選び取るところから授業をスタートさせる。
2年次の早い時期から、「自らの制作の始まり」として自由制作課題選択の機会を設け、アーティストにふさわしい自律的な制作思考を身につける始まりとしたい。
- 3年次からはAコース／Bコースの2コースに別れ、専門的な表現活動の準備段階に向かい自由制作課題と並行して、それぞれが選んだコースの領域の中で、より専門性の高い内容の選択課題が展開される。4年次専門課程では学生の主体的な興味から発想を拡張できる、自由な環境の中で制作者としての自覚を養う。
- 本専攻の大きな特徴でもある絵画組成の授業では、基礎課程・専門課程を通じて絵画を物質的にとらえた技法材料を学び、さらに西洋の古典技法などの絵画技法史を学ぶことで、学生それぞれの表現の充実をはかる。
- 通常授業と平行して、フレスコ、テンペラ、モザイク、水彩、立体、映像などの特別授業を「複合表現演習」として設け、多角的な分野で、それぞれに特化された技術的側面を深く学ぶ。
- 基礎課程における造形総合科目は、専門分野以外の科目を幅広く学び、柔軟に基礎を学ぶ機会を設ける。

1年次

「みること、描くこと、それらの問い直し」

1年次のカリキュラムでは、ものをみること、あるいは何かを描くことの問い直しとしての基礎に重点をおいた授業がおこなわれます。一口に基礎といっても学生それぞれで捉え方に大きな違いがあります。例えば静物や人体をじっくり観察し、それらを描くことからさまざまな絵画の基礎を学ぶというのは重要なことですが、浮かんでくるイメージをドローイングしてみることや、あるいは自分自身と自分の絵について、自分のことばでじっくり考えてみることも同様に重要な基礎のひとつです。いずれにしてもそこには「描くことって何だろう？」といった問い直しがあるはずで、画一的な基礎造形観のみでは不十分であることに気づくでしょう。

2年次

「自らの制作の始まり（自主的に問題を起こせるか）」

2年次ではより視野を広げ、客観的に自分の作品や「絵画／美術」をとらえ直すことが求められます。選択課題に加え、自由制作課題も設定し、自らの関心領域への目覚めを促します。主観的な視点が最も重要であることはいうまでもありません。しかしこの時期にあえて客観的な視点を意識することは、単に視野を広げるだけでなく、「自分らしさ」というものについて改めて考えるきっかけにもなるでしょう。

3年次	<p>「専門性を高める」</p> <p>3年次からは、Aコース、Bコースの2コースに別れ、専門的な表現活動の準備段階に向かい、それぞれが選んだコースの領域の中で、より専門性の高い内容の選択課題が展開されます。また、引き続き自由制作課題を選ぶこともできます。学生の自発的な制作からすべてがスタートし、個々の作品は同じ教室の学生や教員の批評にもまれながら独自のものとなっていきます。</p> <p>[Aコース]</p> <p>絵を描くことはものの見方を再考することを意味し、自分自身を見つめるということでもあります。素朴なアイデアから発想されたイメージの変容、あるいは社会問題や歴史への目配り、他領域からのインスピレーション、絵画構造の再検討など、未踏の絵画は広範な問題を内包しているはずです。</p> <p>[Bコース]</p> <p>絵画とは何だろう？その根本的な意味を考え、絵画・立体・インスタレーション・映像などさまざまなジャンルを柔軟にとらえ、美術に対する考えを深めていきます。また、講評会という討議の場において、異なる価値観や考えに触れながら、自身の表現方法を確かなものにしていきます。</p>
4年次	<p>4年次は後半の卒業制作にすべてが集約されています。それは4年間の集大成といった意味だけでなく、学生から自立した美術作家／表現者としての重要な第一歩であるからにほかなりません。これまで養ってきた表現力を結実させて作品を制作・展示し、社会に対して開かれた状況のなか、ひとりの制作者としての自覚と責任が問われます。</p>

グラフィックアーツ専攻 / 版画専攻

カリキュラム構成	<p>全体</p> <p>版をつくったり、紙に刷ったりする版画の制作過程での様々な体験を出発点に、絵本やイラストレーション、ブックアート、デジタル表現などのグラフィックアーツ領域の新たな可能性を体感しながら、学生一人一人の個性を再発見することを目指す。1・2年次での基礎的な版画技法、あるいは選択制による様々なグラフィックアーツ実習を経て、3年次から専門性を深化させたそれぞれの学びを進めていく。</p>
1年次	<p>銅版画、リトグラフ、木版画、シルクスクリーンなどの基礎的な版画技法を習得しながら、グラフィックアーツとして様々なプリント表現の可能性を経験する。</p>
2年次	<p>版画の基礎的な技法演習を継続しつつ、油絵学科としての多様な選択制のカリキュラムを受講することで、幅広い視野の表現者としての素養を習得する。また、選択制で絵本やイラストレーション、ブックアート、デジタル表現などのグラフィックアーツ領域のカリキュラムを受講することも可能となる。</p>
3年次	<p>前期に銅版画、リトグラフ、木版画、シルクスクリーンそれぞれの集中講義を受講したのち、主専攻となる版種を選択し後期以降、各工房において専門的な実習をスタートさせる。また、絵本やイラストレーション、ブックアート、デジタル表現などのグラフィックアーツ領域の制作をグラフィックアーツ(GA)工房で進めることも可能となる。</p>
4年次	<p>3年次までの経験を通して体得した表現者としての柔軟で幅広い造形力をもとに、学生各自が真摯に卒業制作に取り組むことによって、グラフィックアーツとしての新しい平面視覚表現の地平を切り拓くような意欲溢れた作品制作を実践する。</p>

油絵専攻とグラフィックアーツ専攻 / 版画専攻

本学油絵学科は油絵専攻とグラフィックアーツ専攻 / 版画専攻の二つの専攻によって成り立っています。

両専攻の関わりはまず、1、2年次に共通課題として専攻の枠を越えて同じ授業を受ける機会があります。また、2年次最後の授業の進級制作と3年次夏休み明けのコンクールは、両専攻合同で展示、講評まで行います。

さらに2年次終了時に希望者は専攻を変更することができます。本学には「転科」という試験を経て科を変更する制度がありますが、油絵学科内の「専攻変更」は所定の単位を取得していれば面接審査を経て専攻を変更することが可能です。

油絵専攻

油絵専攻では絵画の制作を中心に授業がおこなわれます。また、立体、インスタレーション、映像、パフォーマンスなどさまざまな表現方法の中で、私たちにとって「絵画とは何か」を探っていきます。広く絵画の歴史的な背景を見据えながら、日々の制作の中で現代に生きる私たちの「絵画／美術」を、自分自身の問題としてとらえていきます。

グラフィックアーツ専攻 / 版画専攻

グラフィックアーツ専攻 / 版画専攻では、まず広い視野に立って絵画表現の基礎力を習得するとともに、銅版画、リトグラフ、シルクスクリーン、木版画の各版種の基礎的技法を身につけ、学生個々の志向を見極めながらイラストレーションや絵本、ブックアート、デジタル媒体などの多様なグラフィックアーツ表現へと学びの領域を広げていきます。

カリキュラムの流れ〈油絵専攻〉

1年次 「みること、描くこと、それらの問い直し」

学生はいくつかの選択課題のなかから今の自分に必要と思われるものを選択します。これまでのカリキュラムを例にとれば、「絵画基礎Ⅲ—色彩について」の中には、無彩色に近い花器やピン等を机の上に配し、特に色の出し方を自分なりに工夫、考察、実験し、その試行錯誤をとおして作品を作る「モランディの静物から」、絵具という物質が既成品であることから色彩について考える「レディメイドとしての色彩」などの課題があります。また「絵画基礎Ⅳ—空間について」では、デッサンなどで用いてきた遠近法的空間を脱構築し、複数の視点でモノを捉え、新たな空間表現というものを模索する「空間を創造する」、キャンバスの表面に描かれた空間だけではなく、そこに描かれてはいない外側の空間について考え制作する「描かれていない空間について」などの課題があります。これらはほんの一部ですが、こうした実験を通して学生は描くことやものをつくることの難しさと楽しさを発見していくのです。

2年次 「自らの制作の始まり（自主的に問題を起こせるか）」

1年次で「みること」「描くこと」を問い直したのは、いかにすれば改めて自分自身の制作について考えてみる、ということです。それに対して2年次ではより視野を広げ、客観的に「絵画／美術」としてとらえ直すことが求められます。

具体的な授業形態としては、各教員が提示するいくつかの課題の中から自由に選択していくスタイルは変わりませんが、そのいずれの課題にも様々なかたちで客観的な視点関わってきます。例えば絵画基礎Ⅴの「絵画を再考する」などはそのわかりやすい例でしょう。続く平面色彩構成はアニメーションや版画をはじめとする複製芸術などの絵画以外の表現メディアへ、積極的に触れる機会でもあります。あえて広い視野に立って考えることで、内面性と表現とを結びつけてほしいと思います。

また、選択課題に加え、自由制作課題も設定し、自らの関心領域への目覚めを促し、2年次の仕上げには進級制作展が開催され、各人の学びの到達点を展示形式で確かめることとなります。

3年次 「専門性を高める」

3年次からは、Aコース、Bコースの2コースに別れ、専門的な表現活動の準備段階に向かいます。

[Aコース]

現代における絵画表現の可能性を追求していくコースです。絵を描くことはものの見方を再考することを意味し、自分自身を見つめることでもあります。担当教員全員が、Aコースを選択した学生をまんべんなく指導し、絵画を発想の起点とした多様な制作を支えています。

[Bコース]

絵画とは何だろう？その根本的な意味を考え、絵画・立体・インスタレーション・映像などさまざまなジャンルを柔軟にとらえ、美術に対する考えを深めていきます。3年次は各教室をローテーションで4人の教員が担当し、4年次からは4つの個人クラスにわかれ制作を行います。

それぞれが選んだコースの専門領域に関係する、より高度な内容の選択課題が展開され、引き続き自由制作課題を選ぶこともできます。学生の自発的な発想からすべてがスタートしますが、同じ教室の学生や教員の批評にもまれながら、他者の視点や言説にも耐える強度をもった制作が求められます。その実証の場として夏季休業明けには作品発表の実践の場として、油絵学科の3年生全員がコンクール展が開催されます。優秀作品にはコース賞が与えられ、個人賞については非常勤講師も含めた全教員が選考に参加し受賞者を決定します。

4年次

4年次は後半の卒業制作に学部生時代のすべてが集約される、といっても過言ではありません。それは集大成という意味だけではなく、学生から独立した表現者へ、つまり作家としての重要な第一歩であるからにほかなりません。またこの時期、卒業制作を通して教員と学生、また教室の学生どうしの深いコミュニケーションが生まれます。それは、学生相互の切磋琢磨する雰囲気とも重なり、制作内容の飛躍的な向上につながります。

絵画組成室について

絵画組成室では絵画を物質的に成立させている材料の研究をするとともに、それらがどのような考え方に基づいて発想され、技法という形に結実していったかを学んでいきます。ひとつの手管として、15世紀から17世紀にかけての古典絵画技法を学びます。

北方ルネサンス、イタリア盛期ルネサンスを経てバロック絵画に至る技法の流れを見ると、当時の画家たちが自らの表現の求めに従って材料を選び、一方で選んだ材料が新たな表現を導き出すという相互作用の存在に気づきます。そこにあるのは表現を巡っての画家と物質との緊密な対話能力であり、その延長上に現在の我々の表現活動があることは言うまでもありません。

絵画組成室は、古典技法を現在へと繋げる大事な基礎学習の実践と、技術的な側面におけるアドバイスとサポートの場です。

カリキュラムの流れ〈グラフィックアーツ専攻 / 版画専攻〉

1年次

浮世絵や数々の歴史的出版物に代表されるように、版画は美術作品の領域を超え、“社会とつながるメディア”として人々の生活に関わってきました。絵本やイラストレーション、写真、映像、立体など、アナログやデジタルを問わず、あらゆる複製メディア表現にその規範を広げる中、グラフィックアーツ専攻 / 版画専攻では積み重ねられた版画の「伝統」に向き合うとともに、版画を起点としたグラフィックアーツ表現への展開を図ります。まず、銅版画、リトグラフ、シルクスクリーン、木版画といった基本的な4版種の技法習得を身につけながら、平面視覚表現における絵画性と複製性についての考察をスタートさせていきます。

2年次

抽象的な言い方になりますが「しなやかな基礎力を身につける」ことを2年次の目標とします。そのために、版画の基礎技法を学びながら、美術やデザインにまたがった領域を広い視野で総合的に考察するカリキュラム編成が組まれています。版画の基礎的な演習を継続しつつ、イラストレーションや絵本、ブックアート、デジタル媒体などの多様なグラフィックアーツ表現についても選択制での演習が開始されます。なお、3年次へ進級時に油絵専攻への専攻変更が可能となります。

3年次

主専攻となる版種を選択し、工房ごとの制作が開始される時期です。グラフィックアーツ（GA）工房も新たに開設され、それぞれの方向性に合わせて幅広く自身の制作を集中的に進めていくことが可能となりました。学生個々の志向を見極めながら、平面視覚表現の可能性について広く学びを進めていきます。より多くの実験的アプローチを実践しながら制作研究に邁進してください。

4年次

4年生前期のハイライトは学生と教員、スタッフが全員参加で版画集を制作することです。本学油絵学科に版画を専門的に学べるコースが四十数年前に設立されて以来、絶えることなく継続している恒例のカリキュラムといえます。後期に入ると卒業制作を通して版画、グラフィックアーツ表現を基盤とした独創性に富んだ自身の表現を追求していきます。各工房では毎日、学部や大学院の学生たちが切磋琢磨しながら、お互いの表現から刺激を受け、熱のこもった制作研究が繰り広げられます。担当教員とコミュニケーションを密にとりながら、4年間の総括としての充実した卒業制作を実現してください。

教育課程

油絵学科の教育課程は、各学科共通の文化総合科目と、造形総合科目、油絵学科の学科別科目から成り立っています。

卒業に必要な単位は、この授業科目区分ごとに定められています。自分の入学年度（学年）の単位構成をよく確認して、履修計画を立ててください。

なお、教職に関する科目を履修する場合と博物館に関する科目を履修する場合には、卒業に必要な単位との関係に十分注意しなくてはなりません。詳しくは、この『履修・学修ガイドブック』の「教職に関する科目」「博物館に関する科目」の項と、別に用意されている『教職課程ガイドブック』および『学芸員課程の履修について』をよく読んで履修計画を立ててください。

履修上の注意事項

- ①各授業科目区分の卒業所要最低単位を修得した上に、「自由選択枠」として、文化総合科目、造形総合科目Ⅱ類、他大学単位互換科目の中から選択して22単位を修得しなければなりません。また教職に関する科目および博物館に関する科目からも、あわせて12単位まではここに算入することができます。
- ②文化総合科目・造形文化に関する科目群に開設されている「日本美術各論Ⅰ－Ⅰ～Ⅲ－Ⅱ」「日本美術史概説Ⅰ－Ⅰ～Ⅳ－Ⅱ」「西洋美術各論Ⅰ～Ⅷ」「西洋美術史概論Ⅰ－Ⅰ～Ⅴ－Ⅱ」「東洋美術各論Ⅰ－Ⅰ～Ⅱ」「東洋美術史概論Ⅰ－Ⅰ～Ⅳ」の中から8単位以上を履修することが望ましい。

2024年度入学生～2021年度入学生（1・2・3・4年生）
油絵学科 [油絵専攻] / 単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位
進級単位		14		12		12		6		
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	
文化総合 科目	I類	履修学年指定なし								24
	II類	履修学年指定なし								16
	I類またはII類	履修学年指定なし								10
造形総合科目	I類 必修	造形総合・デザイン I	2	造形総合・彫刻 I	2					4
	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	2 2 2 2 2							2
II類	選択 必修	履修学年指定なし								2
造形専門科目	I類 必修	絵画基礎 I 絵画基礎 II 絵画基礎 III 絵画基礎 IV	2 2 2 2	絵画基礎 V 絵画基礎 VII 平面色彩構成 工芸制作 II	2 2 2 2	絵画実習 I 絵画実習 II 絵画実習 III 絵画実習 IV 絵画実習 V 絵画実習 VI	2 2 2 2 2	絵画実習 VII 絵画実習 VIII	2 4	34
		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	2 2 2 2	絵画基礎 VI 工芸制作 I ※	2 2				4
		〔デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)〕※	2							
	II類 選択				工芸制作 III ※	2	工芸制作 IV ※	2		0
卒業制作							卒業制作	6	6	
自由選択枠	各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目 II類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて 12 単位まで含めることができる）。								22	
合 計										124

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザイン I」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザイン I」を修得したとみなす。
- ・「工芸制作 I」の開講期間は教育課程表を確認すること。
- ・「工芸制作 III」「工芸制作 IV」は、教職課程履修者のうち、Bコース（工芸免許取得希望）に登録している学生のみ履修可能。

2024 年度入学生～ 2023 年度入学生（1・2 年生）
油絵学科 [グラフィックアーツ専攻] / 単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位	
進級単位		14		12		12		6			
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位		
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし								24	
	II 類	履修学年指定なし								16	
	I 類または II 類	履修学年指定なし								10	
造形総合科目	I 類	必修	造形総合・デザイン I	2	造形総合・彫刻 I	2				4	
		選択 必修	造形総合・絵画 II	2							6
			造形総合・彫刻 II	2							
			造形総合・デザイン II	2							
			造形総合・工芸 II	2							
	造形総合・メディア表現 II		2								
	II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2
	造形専門科目	I 類	必修	絵画基礎 I	2	絵画基礎 V	2	版画実習 I	2	版画実習 VII	2
				絵画基礎 II	2	絵画基礎 VII	2	版画実習 II	2	版画実習 VIII	4
				絵画基礎 III	2	平面色彩構成	2	版画実習 III	2		
絵画基礎 IV		2	工芸制作 II	2	版画実習 IV	2					
版画実習 V		2	版画実習 VI	2							
II 類	選択	工芸制作 III ※				2	工芸制作 IV ※		2		
		Art & Communication I				2					
		Art & Communication II				2					
Art & Communication III - 1				1							
Art & Communication III - 2				2							
卒業制作								卒業制作	6	6	
自由選択枠		各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目 II 類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて 12 単位まで含めることができる）。								22	
合 計										124	

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザイン I」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザイン I」を修得したとみなす。
- ・「工芸制作 I」の開講期間は教育課程表を確認すること。
- ・「工芸制作 III」「工芸制作 IV」は、教職課程履修者のうち、B コース（工芸免許取得希望）に登録している学生のみ履修可能。

2022 年度入学生～2021 年度入学生（3・4 年生）
油絵学科 [版画専攻] / 単位表

学 年		1		2		3		4		卒業所要 最低単位
進級単位		14		12		12		6		
科目区分		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	
文化総合 科目	I 類	履修学年指定なし								24
	II 類	履修学年指定なし								16
	I 類または II 類	履修学年指定なし								10
造形総合科目	I 類 必修	造形総合・デザイン I	2	造形総合・彫刻 I	2					4
	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	2 2 2 2 2							2
II 類	選択 必修	履修学年指定なし								2
造形専門科目	I 類 必修	絵画基礎 I 絵画基礎 II 絵画基礎 III 絵画基礎 IV	2 2 2 2	絵画基礎 V 絵画基礎 VII 平面色彩構成 工芸制作 II	2 2 2 2	版画実習 I 版画実習 II 版画実習 III 版画実習 IV 版画実習 V 版画実習 VI	2 2 2 2 2 2	版画実習 VII 版画実習 VIII	2 4	34
		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	2 2 2 2	絵画基礎 VI 工芸制作 I	2 2				4
		〔デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)〕※	2							
	II 類 選択			工芸制作 III (※)	2	工芸制作 IV (※)	2			0
卒業制作							卒業制作	6	6	
自由選択枠	各区分の最低所要単位を満たした上で、文化総合科目、造形総合科目 II 類、他大学単位互換科目の中から選択履修（教職に関する科目、博物館に関する科目からあわせて 12 単位まで含めることができる）。								22	
合 計										124

※教職履修生について

- ・「造形総合・デザイン I」の代わりに、学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を履修する。
- ・学科別科目「デザイン基礎（映像メディア表現を含む）」を修得することで、「造形総合・デザイン I」を修得したとみなす。
- ・「工芸制作 III」「工芸制作 IV」は、教職課程履修者のうち、B コース（工芸免許取得希望）に登録している学生のみ履修可能。

<p>1 学年（必修）</p>	<p>●講義と実習による授業</p> <p>《材料・技法についての講義》</p> <p>A. 油彩画の構造——材料、技法についての講義</p> <ul style="list-style-type: none">●支持体●各種地塗り●描画法●画用液について●油絵具の組成と特性 <p>B. 水性絵具について</p> <ul style="list-style-type: none">●テンペラ絵具の組成と特性●描画法●アクリル絵具の組成とその他の描画材●水彩画、フレスコ画法概説 <p>C. 技法史</p> <ul style="list-style-type: none">●テンペラ技法●イタリアルネッサンス絵画技法●北方ルネッサンス絵画技法●17 世紀以降の諸絵画技法 <p>D. 絵画材料の有害性と法規制について</p>
<p>油絵学科以外の 1 学年 (選択必修)</p>	<p>造形総合科目 I 類</p> <p>古典技法と表現 5 期</p> <p>絵筆を執る者にとって、絵画とは物質との対話でもあります。物質の違いが技法の差異となり、それが表現と空間構造のなりたちに表裏一体のごとく関連しています。このような視点から古典絵画技法のなかから自らの制作につながる絵画技法を選び制作します。併せて物質的側面からみた技法と表現のながれを眼と手により関連づけてみる講座です。</p>

<p>2 学年（必修）</p>	<p>●実習、制作を主とした授業</p> <p>A. 絵画諸材料に関する講義と油絵具製作実習 B. 水性地と半油性地の製作実習 C. ルネッサンスの混合技法 水性地にテンペラにより形象を浮きださせ、油彩を重層的に描く技法、またそこから派生した技法を学習する。</p>
<p>3 学年（選択）</p>	<p>●各クラス毎の技法研究集中ゼミ</p> <p><技法研究Ⅰ></p> <p>A. 古典技法の研究 （テンペラ技法、 イタリアルネッサンス絵画技法 北方ルネッサンス絵画技法 フランドル派技法、 ヴェネツィア派技法）</p> <p>B. 近代、現代作家技法の研究 （下地の研究、下層描、彩色法、 絵具材料、新素材の研究、 描画用液の研究、表現の研究）</p> <p><技法研究Ⅱ></p> <p>「技法研究Ⅰ」で学習した内容をベースに、モデルを用いてオリジナル作品を制作する。</p>

教員からのメッセージ

〈油絵研究室〉

赤塚祐二

世界は表現されたものにあふれています。そして私達はそれらを体験したり便利に使っていてもいる。絵画を描くということもこれらと切り離せません。もちろん絵画の世界独特の技術や考えかた、物の見かたがあり、社会のなかで他にはない役割を果たしているのですが、懸命にやっていると、芸術活動をあまりに特別なものとして考えがちです。しかし他のジャンルや何げないことのなかにもたくさんのヒントがあります。リアルな現実に向かって何を打ち立てようとしているのか、目前の問題に困窮した時には静かにあたりを見回してみるのもよいかもしれません。

小尾修

フレスコに始まりテンペラを経て油彩に至るヨーロッパ絵画の変遷を見るとき、そこには当時の画家達の表現への欲求が次の画材を生み、一旦獲得した素材の特性が画家達の表現そのものを新たに導いていくという相互関係を見て取ることができます。

これから作家としての学びを始める上で、ヨーロッパ絵画の流れを美術史と技法史、両方の側面から見てみることは油彩画を深く理解する上で重要なことです。そしてその先には西洋で生まれた油絵を現代の東洋人が描くということの意味に対するそれぞれの問いと、答えが待っているはずです。

インターネットを介して国境や文化の違いをやすやすと超えていけるかのように感じられる現代にあって、それでもそれぞれの風土によってはぐくまれる感性は存在します。どのような素材を使おうと、最終的に表現というものはそんな自身の根っこに根ざしたものにこそ宿るのだと思います。

樺山祐和

なぜ私達人間は描き作るのか。絵とは何なのか。現在、それを言い表す事は困難に思われる反面、アルタミラやラスコーの壁画、あるいは縄文式土器などを見れば、その意味は自明でとても簡単なように思えます。絵画の意味は繰り返し問い直され様々な考え方があるとしても、私たちの抱える漠然とした喪失感や不安感を打ち払い、活力をもたらしてくれるものが描き作る行為に他なりません。美術の力とは世界と自身の関係を明らかにし、そのつながりを太く丈夫なものにする事なのだとは私は考えています。それは全身全霊で世界、絵画、自身と向き合うことによって可能になる事ではないでしょうか。向き合うという行為を獲得する事。体ごとの行為の繰り返しによって自身の眼を獲得すること。絵画は世界（外界）への眼差しと自身（内界）への眼差しとが出会い融合する場なのだと思います。

小林耕平

わたしが美術や芸術が面白いと思うのは、10人のアーティストがいたら10人まったく異なることを探求しているからです。自分が思いも付かなかったことや、理解の及ばないことを平然とやってのけられると自分が知らず知らずに思い込んでいた観念が破壊されます。また、作品の現れ方も様々で、すぐに理解できるものから数年後によりよくなることに気づくこともあります。それは自分が作った作品でも同じようなことが言えます。10年前に作った作品が未だに飽きないことなどがあると、自分で作ったのにも関わらず作者自身の理解を超えたものであることに気づきます。今後みなさんは数多く作品を作っていくと思いますが、急いで答えを見つけるのではなく、その魅力を解き明かそうとしてもそう簡単には明かされないような問いまたは対象に出会ってください。

小林孝巨

「三年先の稽古」という相撲の世界の言葉は、明日の一番に勝つためではなく、三年後に花が咲くための稽古をするという意味だそう。関取よりもはるかに現役生活が長い芸術の世界では、単に技術の向上を目指すだけでなく、根気よく自身と向き合いながら、自分がやりたいこと、すべきことを見つけることが大切だと思います。自分とは異なった環境や考えを持った人々と出会う中で、様々な刺激を受けて切磋琢磨しながら、その年齢でしかできないことをやってほしいと思います。その積み重ねが、自分にとっての三年先の稽古として、長い目で自分自身を培っていくことになるのではないのでしょうか？大学という場を共有しながら、少しでもその手助けができればと思います。

諏訪敦

みなさんは世の中にまだ求められていない構想を内に秘め、誰かに指図されるわけでもなく一枚の絵を、ひとり描き始めた人たちだと思いますが、その行為の中には一定の切実さが含まれていたはずですよ。

油絵専攻の空間がそれぞれの自由さを担保し、創意が十分に発揮される場であり続けられるよう、私は例えるなら庭師が多彩な植物が繁茂する庭園を眺める距離感で見守り、適切な時期に手入れするようなサポートが出来たらと思います。

袴田京太郎

難関の入試をパスして今ここにいる君たちは、とりあえずの目的を達成した。じゃあ次は？これから何を目的にやっていく？まあ普通に考えたら「いい作品」をつくるってことなんだろうけど、じゃあ「いい作品」って何だ？誰がどうやって決める？

そう、実はそれはそう簡単には決められない。教わる君たちと教える僕らとで「いい作品」が違うことだってあるかもしれないし、それはちょっと面倒な状況でもある。でも僕はそこにこそ美術の可能性があると思うんだよね。そういう不安定な価値観について、例えば若い女の子とおじさん、例えば中国人と韓国人と日本人が一緒になって、本気で考えたり議論したり実践したりする。そういうことがすごく大切なんだと思う。

町田久美

あなたのその意志をもって世界と繋がることも自身と向き合い沈潜することも、数多の表現形態で満ち満ちている今日、自由です。どうぞ様々な経験をなさってください。

丸山直文

一般に美術と言うと、少し敷居の高いものに感じられますが、美術作品を作るということはけっして特別な行為ではありません。それは私達の社会を個人個人がどう見つめ、考えるかということをも美術というフィールドで発言するものです。学生のみなさんには、美術というものを既成の概念で捉えるのではなく、日常の中での自由な発言の場として考えてもらえれば良いと思っています。

水上泰財

現実には常に私たちの前にあります。それは洋々と若々しく、平穏なときばかりではなく、暗く、窮屈で恐ろしい場合もあるはずですよ。それでも絵画はいつの時代も現実に対し真摯に向き合ってきました。そして個人の力でそれを克服、もしくは共存してきました。

私はそれら現実と強く向き合った作品と出会った時、信じられない驚きや人間の可能性を感じます。そしてそれらの多くが小さな積み重ねの上にできあがった個人の想いや技の結晶であることを考えた時、私たちのささやかな日常の営みや孤独がとても大切に思えるのです。

ゆっくりとじっくりとはじめてみませんか。

吉川民仁

短い学生生活の中では時に何をしたら良いかを迷ったり、自分の選んだことさえもこれで良かったのかと疑いたくなる時もあるでしょう。そんな時は人からの課題だけに答えを出すのでは無く、本気で自身の求めることを探してみると良いと思います。またこのような試みは決して楽なことではありませんが、きっとその後には何かが残ってくるでしょう。その中に絵が残るとすれば絵を描けば良いと思うのです。そして自身の心の中に、自分の描こうとした絵の背景の中に、何かを感じられるものとして、各々の探し物が登場してくるのだと思います。

青木野枝

何かをつくっていて感激するのは、全然想像していないものが出てきたときですよ。

うわー、ヘンなものつくっちゃったなあ、と思いながらとても嬉しい。

それは絵でも彫刻でもみんな同じだと思います。

今までこの世界の、この地上に無かったものが、あなたがつくったことで、ここに出現する。

それってすごく新鮮な生きてる実感だと思います。

金田実生

「やりたいこと」を持っている人は、それだけでとても幸福なのです。作品を作りたい。何かをあらわしたい。何をどう作ろうか、作品制作に対して期待を持って没頭できるならば更なる幸せでしょう。何を試しても上手くいかず気持ちが消費されるだけの日々もあるかもしれませんが、しかし、マイナスの状態はやりたいことがあるからこそ反面生まれるもの。そんな時にも何かが生成されているように思えます。制作も暮らしも、作る喜びともどかしさの両面を感じながら、美術の分野にとどまらず、あらゆることに関心を寄せていきたいものです。

津上みゆき

なんだかなと思いつつ、とりあえず。なんだろうと思いつつ、まず。日々のノートに綴る私のスケッチは、常に変化していきます。見て描くこと、ただそれだけがノートの約束事。どのように見てどのように描くかは未定。描き始めて、今しがた見たことが軌跡となり、重なり連なり、その道連れのように、見て知って解した物事が、追いかけるように平面に降り注いで。その山積の厚みそのものを時間と名付けることが許されるなら、此処に可視化されていくのは人世界が生み出す時間、なのでしょうか。新しく出会う人との会話もそのように手探りで自由に行き当たりばったりで、無駄な浪費も感動も等しく同じ時となり、過去という現象に深く沈静し、それぞれの想いの中に染み込んでいくと、それが唯一無二の風景となり、絵画の奥行に通じると信じて、二度はない時間を共に歩めたらと嬉しい、思います。

土方明司

学生時代という社会への執行猶予の期間は、自分の感性をみがき、制作に集中できる、人生で最も恵まれた季節です。限られた時間を無駄にしないよう、貪欲に自分の興味を広げて、可能性を試してください。芸術は常に本質的なものに近づく営為です。ものごとの表面的な装いに紛らわされず、絶えず本質を見抜く訓練をしてください。常識にとらわれず、先入観を封じて周囲の世界を把握すること。同時に、そこで得た独自の見方＝世界観を多くの人たちと共有できるよう、優れた表現力を身に着けることが大切です。皆さんの目と手を鍛えるお手伝いが少しでもできたら、と考えています。この世界の、この地上に無かったものが、あなたがつくったことで、ここに出現する。

大谷たらふ

2020年、日常は大きく変わり、先の見えないモニター越しでの生活は息苦しいものでした。テクノロジーの上でやりくりする社会は同じ方向を向くバイアスが強くなり、若者にとって窮屈なものに違いなく、「損している」「失っている」という落胆や不安が少なからずあると思います。

だけど、こんな問題の山積した時代だからこそ、競争でも評価でもなく、自分だけの一点として取巻いている異物と響き合いながら、壊すこと創ることに前向きであってほしいです。アニメーションの語源は魂や生命を意味するアニメです。たとえば空気のような自然現象を描くには、質量も何もない点とそこにかかる力を考察します。無音や真っ暗な画面が心を打つこともあります。無に思えるただの一点から、キャラクターや背景へと波のように全てが繋がって魂の宿る空間ができていきます。身動きがとれずゼロ以下に感じる一日も、その汚点のような一点こそが創作のための大切な重力場になりうるはずです。一人の異物として影響を与え合えれば幸いです。

加藤公太

美術解剖学は視覚芸術のための解剖学教育のことです。解剖学の知識は人体や生物の体を描く際に役立ちますが、作品に取り組む姿勢にも役立ちます。人体の構造を知ることでも自分の体にも興味が向いていくからです。頭の中で考え事をしていくと、精神性にばかり目が向きますが、制作を支えているのは体です。例えば心臓や肺がなければ意識を作る脳は働きを維持できません。体を作るのは適度な運動、栄養バランスの取れた食事、十分な睡眠時間です。これらのいずれかが欠けると、体が不調をきたして精神も歪んでいきます。そういった体調では巨匠たちの名作も、自分の制作も楽しめなくなるでしょう。これからの長い作家人生を歩む上で、自分の体にも注目してみてください。

神村恵

自分の身体は、もっとも身近な他者です。自分の身体と出会い直すこと、またその身体を通して他者を知るさまざまな試みを、皆さんと一緒にやってみたいと思います。

衣川明子

これから色々な価値観に触れることがあると思いますが、どんどん吸収すると同時に、誰かが言っていたから正しいとかではなく、それに触れて自分はどう感じたんだろう、本当に自分にとってそれは正しいのかな？と、自分がどうしたいか見るために使ってください。勘でいいので必要そうなこと・やってみたいことは、とりあえずやってみたらいいですね。試しにやって失敗したもの、壊れちゃったものが後から繋がったり、記憶に残ったりすることはよくあると思います。

坂口竜太

美大に居るのであれば徹底的に美術に向き合ってみてはどうでしょうか。アトリエには素晴らしい環境があります。そして自分とは全く違う人間が集まって制作をする事も貴重な体験なのではないかと思います。自分の制作を曝け出したり、講習会で萎えるような批評を受ける事も表現者として社会に関わっていくものとしては大切なことです。何が面白くて何が面白くないのか、強い表現とはどの様なものか、ひとりでは難しいこと、様々のものをみて経験する事が制作の糧になると思います。

坂本龍幸

ここには「つくる事」を大切にしている人が集っています。もしかしたら「つくる事」を最後の砦のように過ごしてきた人もいるでしょう。

どこかしら、その大切な「つくる事」を差し出して学びが始まります。大切な毛布を奪われるようで心細くなるでしょう。ですがそこは焦らずに、じっくりと自然に「つくる事」を皆さん自身の手に取り戻すのです。虎の子にせず、差し出して取り戻す。この過程がその後の勇気を与えてくれるのだと思います。

大学生活は何かと事の多い環境ですが、それを物に落とし込み表現する選択肢を我々は持っています。事の相談に関しては僭越ですが、物に関して何か相談があれば利用してください。もちろんart(人工)についてですから物が事柄に遠因する場合もあるでしょう。それぞれの人間的自由へ共に歩み始めましょう。

高石晃

美術においては、どんな作品でも、値段が高くても有名でも、「下らない」と言われてしまう可能性があるし、また誰にだってそう言う権利があります。

大学というある種の権威もそれを止めることはできません。だから学校の先生から教わるのが正しいという保証はありません。(技術的なことは学ぶことができ、それはそれで頼りになるものだけど、その技術体系が有用であるという保証はない。)

なにをやってもいい代わりに、誰も「正解！」と言ってくれない、かなりしんどい世界です。

もちろんそこに面白さもある。

そういう世界のこれからについて、皆さんと一緒に考えていきたいです。

高橋大輔

ダメな絵に一筆加えて、とてもよい絵になることがあります。芸術というのは、底抜けです。作ることをわかった気になっていると、裏切られますから、思い切り悩むこともあります。だけれど、もうダメだ！と思った時にこそ、すごい作品ができていたりもします。

そのために、知識や見聞を広めること。経験と技術を磨くこと。粘って描く(つくる)こと。何より元気であること。疲れたらちゃんと休むこと。

何かあったら声をかけてくださいね

竹内奏絵

私は大学の頃に、絵に対して心が反応する感覚を見つけてから本当に絵を好きになりました。そのような領域を発見できたら、表現はそれをきっかけに根をのばして自然に育っていくものだと思います。学生の頃の時間は独特の密度でそんなきっかけに溢れていて、どんな些細なことでも気づきになり広がっていく可能性を持っています。だから日々の中で起こる様々なことに意識を向けて、心の側からでてくる反応をよく観察してみてください。そんな特別な時間をひとつひとつ味わって大切に過ごせたらいいですね。

竹内一

絵画は人の心を動かす事が出来ます。人の心に作用する力を持っています。即ち鑑賞者を感動させる力を持っているのです。そして絵画は色々な状況や方法で人の心に響きます。ある時は作家の意思を持った絵画自身の表現力で。また、絵画から訴えるコンセプトで。そして、ある時にはその作品が在る事でその空間を司り、空気を変えて観る人の心に浸透して行く。それらを自覚して描く、意識して削り続ける事はとても大切なことです。

ものを削り始め表現を探り出した学生時代に、意識してもらいたいのはその点です。色々なものを吸収して育む。表現を見付け、充実させる事はとても大切な時間と空間です。まずはたくさん描く、たくさん観る、たくさん感動する。そして自分自身の表現を見付け、必要な技術力を身に付け磨く。その表現者としての基礎を造る過程において、どんな人々に、どんな空間で、どのような内容を伝えるのかという意識を加えて下さい。観る人に伝えるものを研ぎすますことも、この時期に意識する大切な事なのです。

玉山拓郎

あなたや僕が生み出す「何か」について、大抵の場合、その内容を問われ説明を求められます。全てを理解すること、完全に説明できことを「何か」に向けた一つの愛情のように思える時もあるれば、そこにあったかもしれない新しさや可能性を潰すような行為に思える時があります。言語に代替できない「何か」の中に存在するわからなさや曖昧な部分。そんな余白を僕は愛します。それを忌避せず、あなたがそこにある可能性を見つめられるようになれば、僕もそうであれたなら、新しい「何か」と出会えるかもしれません。

對木裕里

大学院生の時、ある先生が「迷ったらややこしい方を選ぶ」という話をしてくれました。この言葉は大きな決断をするときにいつも思い出します。

好きなこととしていいよ、やりたいことやっつけていいよ、自由にしているよ、と言われても自分が何をしたいのかわからないときはありますよね。わたしは学生時代にそういった事が、よくありました、なんでしたら今もあります。

そんなとき、ややこしいことを選んでみてはどうでしょう。完成しなくても、失敗しても、破綻していても、矛盾していても、なににもならなくてもいいと思います。そのザラザラとした感触は、必ず自分に残ります。

制作をしていると自分でもよくわからない作品を作ってしまう。でも、随分後になって、意味が分かったり、誰かが褒めてくれたりします。時間はかかりますが大丈夫です、ずっと前から今もその時に向かって歩いています。どうか安心してややこしい表現をしましょう、私もそうします。

徳永陶子

私たちは、長い美術の歴史の中の現代にいて、様々な疑問を持ちながら制作しています。そして、絵画とはどういうものなのか問い続けています。

絵を描くことは人が他者と繋がるために原初から用いた伝達手段です。制作で悩んだり行き詰まったりした時に、私は多くの伝達手段を持たない原始時代に生きる自分に身を置いて、一番伝えたいことは何かを自問します。とはいえ多種多様な伝達手段がある現代では一つに絞ることは容易な作業ではありません。だからこそ自分の手を動かし、自分の視点と構想を定めることが大切になってきます。

悩み、模索し、発見し、それらを繰り返した痕跡は必ず形になって現れてくると思います。作品を作る喜びを知るとは人生を豊かにし、それはどのような仕事にも役立つものだと思います。大学生活が実り多いことを願っています。

長島有里枝

学生の皆さんには、表現手段がなんであれ、思う存分やりたいことを追求してほしい気持ちでいっぱいです。でも、美術制作を続けていくうえでは社会的な、さまざまな困難があることも事実です。個々の作家が自分らしいペースや方法で表現を追求することと同じぐらい、そうできる時間や費用、周囲の理解を得ることも重要です。作家になるため、作家であり続けるために必要な環境を、自分たちの手でどのように整備していくことが可能なのかという点についても、一緒に考えていきたいです。なにかをつくり続けることの楽しさ、素晴らしさを手放さずに生きることは喜びです。

入学前とやりたいことが変わってしまった、なんてこともあるかもしれません。かつて、わたしもそんな学生の一人でした。専門は絵画ではありませんが、写真、インスタレーション、文筆活動、ジェンダー研究、ダンスなどの経験を活かして、皆さんの学生生活をサポートできたらと思います！

渡辺えつこ

白い画面と腕ひとつのシンプルなツールを持って、皆さんはこの大学への道を開きました。これからの学生生活で会う人々や巡り会う機会によって、みなさんの意識はさらに広がってゆくでしょう。自分の向かう方向へハッキリとした志のある人もいるかもしれませんが、大概は何がなんだか分からないまま嗅覚に従って進んでゆくものもあります。まっすぐ行くつもりが、振り回されたり、いろいろなことにぶつかって進まなくなったりすることも起きます。そんな中でも例え陳腐であろうとも、何故か惹かれるものや、分からぬままに試してみることに創造へとつながるキッカケが隠れていたりします。試しながら、驚きながら、学生である時間に自分の引き出しを増やしていきましょう。作品を作ることは終点の無いプロセス、それが始まりました。

〈絵画組成室〉

中尾直貴

技法というものがあります。これは体系的な技術と異なり、作る個人が表現の意図によって素材をどう組み立てていくかという独自の回路のようなものです。その確かさによって作品のクオリティとオリジナリティが支えられます。もちろん容易ではありません。制作の中で様々な素材を試すことや、過去の作品の調査や模倣など、経験を重ねながら少しずつ自分だけに見える表現への道筋、つまり技法を確立していったほしいと思います。

野間祥子

みなさんにとって素材（画材）とはどんな存在でしょうか。

素材の触感、重さ、匂い、色形。そこから触発される感覚には、どのようなものがありますか。

さまざまな素材に触れ試すなかで、自身の心は一体何に高揚するのか、はたまた消沈するのか。

素材を通して自分自身のことがみえてきたり、素材の特性を知ることであまれる切り口があります。

人生も大学生活も有限ですので、とりあえずやってみる。位で難しく身構え過ぎず

思いつくまま挑めると良いなと思います。その支えとなる環境が大学にはありますので。

みなさんにとっての素材の在り方、教えていただける日をとても楽しみにしております。

〈グラフィックアーツ／版画研究室〉

遠藤竜太（版画）

版画の真の面白さは、版を介在して制作することで自分でも気がつかなかった面が表出しやすくなることです。版の振る舞いに感性を働かせておくとかかしら新しい発見があります。また、版画で制作していくうえで技術の習得はとても重要なことですが、一方それに腐心しすぎることで表現を狭いものにしてしまう危険も孕んでいます。そのことを意識しながら、一つ一つの科目の中で、表現する行為について総合的に考察することを望んでいます。版画という概念を大きく捉えて取り組めば、版のもつ特性や制約が独自の表現につながると信じています。

高浜利也（版画、絵画）

絵を描く力というのは作品をつくるだけでなく、自分自身が描きつづけられる状況、環境に身を置く術（すべ）も含めてという気がします。すべてが満たされ、整うことはほぼありえません。制作の動機はもちろん、お金のことや、家庭のこと、精神的なこと、それに時間…。いつも何かしら欠けてしまうのが現実です。特に、卒業後、社会に出たあと、生きるための糧を得ながら制作を全うするのは、物心両面で至難の業であり、時にはいろんな意味で一定の枠からはみ出る覚悟、決断を迫られることさえあります。

どこまで現実を受け入れ、腹を括ることができるのか。

そのところを自分である程度、見極めるのも、学生のうちにすべき大切なことのひとつだと私は強く思います。

元田久治（版画、絵画）

皆さんには大学という環境を有効に活用してほしいと思います。

そして自分の強みとなるものを見つけ、自信につなげていって下さい。

「自分の強み」とは「自分の持ち味」とも言えますが、その持ち味を引き出す上でグラフィックアーツ専攻での学びは非常に有効な手段になります。

版を介した表現は、直接描く事とは違ったニュアンスが出る所に私は魅力を感じます。表現したい事と技法が融合する事でその作品の魅力を最大限に引き出す事が出来るからです。大学で培った表現は、大学を卒業した時に強みとなるので工房を有効に活用し、皆と切磋琢磨し、様々な可能性を開拓していって下さい。そして社会に出る前の基礎体力を身に付けて下さい。

いとう瞳（イラストレーション、ブックアート）

ムサビには貴重書があります。

その中には見る人へ物事の情報を伝えるのと同時に、感情を動かす力のあるビジュアルがあります。言い換えると、伝達力と表現力。

「伝達力」には相手の立場になって考える事が必要であり、「表現力」ではまず自分自身の追求が不可欠です。

一見、相反するような2つの力が合わさった”表裏一体”の強さを、印刷という特性も持つ版画を通して学んでいくのがグラフィックアーツの一つでもあります。

ではなぜ印刷をするのか。

その役目は多くの人のもとへ広め、社会の中に浸透させていく事です。また、それを束ねた究極の形が本という存在です。そのために製本も学びます。

常に動いている社会の中ではあらゆる条件や時代により、その伝達の方向性や浸透方法も変化するため、頭だけで考えるのではなく、感覚としてその変化を察知していく事も重要です。

大学で過ごす限られた貴重な時間の中、自分自身を柔軟にし吸収していって下さい。

天田泉（絵本）

グラフィックアーツ専攻で、絵本づくりに興味がある人が増えていると聞き、うれしい気持ちになりました。絵本は森羅万象を表現できるメディアです。そして、今、絵本の可能性はさらに広がりを見せています。

ことばと絵による、みなさんそれぞれの絵本表現を一緒に見つけていけたらと思っています。

板津悟（リトグラフ）

私が版画に関わり始めて四十年近くになります。正直言ってこんな長い付き合いになるとは夢にも思いませんでした。

そのきっかけは大学の工房でした。劇的な出来事があったということではなく、すごく夢中になれたわけでもなくただ時間を過ごしました。

しかし今振り返ると、その大学の工房にいた時間に自分の中でゆっくりとなにかが芽を出し育っていたような気がします。

大学では最新の技術から古典的な技法までを体験することができ、また様々な表現をしている人たちが集まっているところです。そんな創造の元となるものがごろごろしています。

色々試し、自分にあった表現を見つけてはどうでしょうか。人生を通して付き合える何かを探しましょう。

大坂秩加（リトグラフ）

版画にはまだまだ多くの表現の可能性があると感じています。

描くことや技術を習得することは、版画のスタートにおいて大切なことです。ですが、みなさんにはこの大学生活の中で、技術習得からさらに先にある版画の面白さを知っていただきたいと思っています。版画には、技法や限られた制限があるからこそ、捉え方を柔軟にし自由にものをつくることのできるという面白さがあります。版画というメディアをきっかけにして、自分の表現を探してみてください。その試行錯誤は、卒業後きっとみなさんの軸や自信になると思います。

斉藤思帆（シルクスクリーン）

私が初めてシルクスクリーンで作品制作した時、それまで絵画を主に制作していた自分にはとても新鮮に感じたことがあります。

それは、版画制作においては実際の作業を始める前に完璧なイメージが出来ていないと制作に取りかかれない、ということです。勿論、制作の工程は人によって様々ですし、やりながら決めるというアーティストもいると思います。ですが、あるイメージを完成とした時に、そこから逆算してレイヤーを決めることが一つの方法としてあり、その事が私にとって作品制作をする上で現在にも繋がる大きな影響になりました。

どうすれば最短距離で完成形に辿り着けるか。或いは、そうしない場合どういった可能性があるのか。

版画を通して、大きな意味で作るということに対しての振り幅のある基準点を（あくまで個人的な、ですが）見つけられた気がします。それに版画は楽しいです。

迫鉄平（シルクスクリーン）

現代において、「版画」というメディアの持つ「間接性」や「複数性」というエッセンスは、様々な領域（「版」という境界線！）を飛び越えて多くのメディアや技術に広がっています。

例えば、レーザープリントやインクジェットプリントのような、構造的に「版」を必要としない印刷技術であっても、その特性の根源には、「間接性」や「複数性」といった版画のエッセンスが根を張っています。

皆さんには、自分のやりたいことにどんどん挑戦していく中で、様々な領域に眠る版画のエッセンスをディグリ当て、作品を作ることで芽吹かせて欲しいと思います。

鈴木吐志哉（木版画）

みなさんへ

私は版画で作品を造っていますが、「なぜ版画をやっているの？」と尋ねられることが少なくありません。恐らく直に筆やら鉛筆で描けば早いだろうに、と思われるのでしょう。

しかし、直接描く事との大きな違いに“版”の存在があります。私の場合は木を彫って制作しますが、今でも彫った版木に裏切られる事があります。そんな時、チラチラと最初の問いかけが頭を回ります。それでも私が版画を制作するのはそれが版画でしか出来ないことだからです。

版画という未知の世界の入口で、みなさん不安と希望に溢れている事でしょう。どちらかという不安の方が優っているかも知れません。しかし、不安は何か新しいものが生まれる予兆なのだと思います。

グラフィックアーツでの制作は発見の連続で刺激的です。おそらく今までの美術の概念が変わる事

でしょう。不安を恐れず、むしろ味わいながら制作に取り組んでください。

先に版に裏切られると書きましたが、実際は助けられながら共に伴走してくれる頼もしい仲間でもあります。みなさんも自分の版と大いに対話し、独自の表現を探してください。応援します！

田沼利規（銅版画、絵画）

版画。このメディアと関わるようになって、身近なもの見え方がずいぶんと変わったことを実感します。壁の凹凸や染み、ツルツルやザラザラといった質感、デジタル画像にプログラミングのコード、生活に溢れかえるプロダクト製品。そして、ありとあらゆる印刷物。私たちの暮らしの気にも留めなような部分は、その殆どが「版」や「型」によってかたちづくられています。

文化とは、誰かが伝え残そうとしなければ簡単に消えて途絶えてしまうものです。500年以上も前に西洋で誕生した銅版画ですが、現代の日本でも真剣な面持ちでプレス機を回している作家は少なくありません。それだけ、この技法に人を魅了し続けて止まない理由があるのでしょうか。では、その魅力とは？1枚の銅板を磨くところから、工房で皆さんと一緒に発見できればと考えています。

美術大学。こんなにも多くのつくり手に溢れた場所は他にありません。自身の専攻にとらわれず、自分の想像を超えるものとの出会いを大切に、たくさんの経験を積み、卒業後に舟を漕ぎ出す力としてください。

村上早（銅版画）

私たちは運良く、頭の中のドロドロを形にする能力を持って生まれました。

「ものを作る」という力は救いです。呪いでもありますが。

私たち人間は日々、苦しみ、悲しみ、憎しみ、妬ましさ、不安、大嫌い、などの行き場のない黒い感情を体の内に溜め込み、爆発させる時に自分と周りの人を巻き込んで傷つけてしまいます。

私たちはその爆発を防ぐため、あるいは、最小限に抑えるために「表現」をしているのだと、私は思っています。

版画という技法は、間接的であるがゆえ不自由な表現方法ですが、それは、毒を“濾す”フィルターのような役割があります。

まず感情を頭の中で濾して、次に版の中で濾して、最後に搾り取れたものを紙に落とす。

その工程を経て「ただの毒」は違うものへ昇華し「絵」となってゆきます。

「手に握るのは人を傷つけるための刃物ではなく、筆や彫刻刀であること。刺して引っ掻く対象は人の皮膚ではなく、紙や版であること。」

それをする苦勞を誰にもわかってもらえなくとも、ものを作る自分を誇りに思うこと。

私は大学でそれを学びました。

社会に出てその先を歩いていくために、寄り添ってくれる大事なものが皆さんの中にできますように。

山田ひかる（木版画）

版画は作者のコントロール外のことが画面上に現れることで想像以上のイメージを作れるところに面白さを見出させる技法だと常々感じています。様々な作業工程を必要とする版画の制作では予想外のトラブルに見舞われることもあるでしょう。しかし、それらは失敗ではなく新たな表現方法への発見に繋がるチャンスです。

学生生活や制作活動でも思わぬ問題にぶつかることもあると思いますが、それも今後自分を成長させる要素になり得るかもしれません。焦らず、長い目で見てものづくりを楽しんでください。

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月				2025年1月~3月								
2 ~ 7	9 ~ 14	16 ~ 21	23 ~ 28	30 ~ 5	7 ~ 12	14 ~ 19	21 ~ 26	28 ~ 2	4 ~ 9	11 ~ 16	18 ~ 23	25 ~ 30	2 ~ 7	9 ~ 14	16 ~ 21	23 ~ 28	30 ~ 4	6 ~ 11	13 ~ 18	20 ~ 25	1/27 ~ 3/31		
4期				5期			6期				7期												
17	18	19	20	21	22	23			24	25	26	27	28	29	30			31	32	33			
後期授業開始 9/2							芸術祭活動 10/21~11/2								後期授業終了(文化総合科目) 12/14				後期補講・後期定期試験週間 12/16~21				
															冬季休業 12/23~1/4								
															卒業・修了制作展 1/16~1/19 (鷹の台キャンパス)								
															卒業式 3/14 卒業・修了制作展 1/31~2/2 (市ヶ谷キャンパス)								
造形基礎・選択 素材と表現				造形総合I類 選択必修			絵画基礎 III 色とかたち				絵画基礎 IV 空間と構造												
							選択版画 シルクスクリーン				選択版画 木版												
木曜3・4限				Art & Communication II																			

科目	単位
〈造形総合科目〉	
I類必修	
造形総合・デザイン I	2
I類選択必修	2
〈学科別科目〉	
I類必修	
絵画基礎 I (絵画組成を含む)	2
絵画基礎 II	2
絵画基礎 III	2
絵画基礎 IV	2
I類選択必修	
造形基礎・選択 日本画	(2)
造形基礎・選択 油絵	(2)
造形基礎・選択 版画	(2)
造形基礎・選択 彫刻	(2)
計	14
※デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)	(2)
※工芸制作 I は、1年次の夏季休業中に実施しますが、履修登録と成績入点は2年次に行います。	
II類 選択	
Art & Communication I	(2)
Art & Communication II	(2)

● 祭典 10/25~10/27

● 卒制展 1/16~1/19 (鷹の台キャンパス)
● 卒制展 1/31~2/2 (市ヶ谷キャンパス)

造形専門科目教育課程表

(2年) 油絵専攻

月	2024年4月				5月				6月				7月			8月			
日	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	7/29 8/31	
期	1期				2期				3期										
授業週	入学式 4/2	オリエンテーション週間 4/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
学事予定	オリエンテーション週間 4/2		前期授業開始 4/8						教育実習				前期補講 前期定期試験週間 7/15~20			オープンキャンパス 7/13(予定) 前期授業終了(文化総合科目) 7/13		鷹の台 7/22~8/31	
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2023年度 入学生	造形総合 彫刻Ⅰ				絵画基礎Ⅴ 絵画を再考する				平面色彩構成 メディアと色彩										
													選択版画 木版シルクスクリーン						
												工芸制作Ⅱ (火曜日もしくは土曜日のみ)							

●オリエンテーション週間 4/1~4/6

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月				2025年1月～3月																			
2 7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	28 2	4 9	11 16	18 23	25 30	2 7	9 14	16 21	23 28	30 4	6 11	13 18	20 25	1/27 3/31													
4期				5期			6期				7期																							
17	18	19	20	21	22	23			24	25	26	27	28	29	30		31	32	33															
後期授業開始 9/2							芸術祭活動 10/21～11/2								後期授業終了(文化総合科目) 12/14				後期補講・後期定期試験週間 12/16～21				冬季休業 12/23～1/4				卒業・修了制作展 1/16～1/19 (鷹の台キャンパス)				卒業・修了制作展 1/31～2/2 (市ヶ谷キャンパス)			

<p style="text-align: center;">絵画基礎 VI</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">主題について</p>	<p style="text-align: center;">工芸制作 II</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">技法の広がり</p> <p style="text-align: center; font-size: x-small; border: 1px solid black; padding: 2px;">選択モザイク</p>	<p style="text-align: center;">絵画基礎 VII</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">進級制作</p>	
<p style="text-align: center; font-size: small;">選択版画</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">銅版画</p>	<p style="text-align: center; font-size: small;">版画</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">複合版表現</p>		
<p style="text-align: center; font-size: small;">工芸制作 I (教職履修者のみ)</p>			

科目	単位
<p>〈造形総合科目〉</p> <p>I類必修</p> <p>造形総合・彫刻 I</p>	2
<p>〈学科別科目〉</p> <p>I類必修</p> <p>絵画基礎 V</p> <p>絵画基礎 VII</p> <p>平面色彩構成</p> <p>※工芸制作 II</p>	2 2 2 2
<p>I類選択必修</p> <p>〔絵画基礎 VI</p> <p>※工芸制作 I</p>	(2) (2)
計	12

● 祭典 10/25～10/27

● 卒制展 1/16～1/19 (鷹の台キャンパス)
● 卒制展 1/31～2/2 (市ヶ谷キャンパス)

造形専門科目教育課程表

(3年) 油絵専攻

(4年) 油絵専攻

月	2024年4月					5月					6月					7月			8月
日	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	7/29 8/31	
期	1期					2期					3期								
授業週	オリエンテーション週間 入学式 4/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
学事予定		前期授業開始 4/8								教育実習					前期補講 前期定期試験週間 7/15~20 オンラインバス7/13 14(予定) 前期授業終了(文化総合科目) 7/13		鷹の台 7/22~8/31 市ヶ谷 7/29~8/31 夏季休業		
3年 (I限・II限) 2022年度 入学生	絵画実習 I A コース [榊山 祐和] [小林 孝亘] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] B コース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [小尾 修]					絵画実習 II 技法研究担当: 小尾 修 複合表現 I (アニメーション演習) 技法研究 I					絵画実習 III 複合表現担当: 非常勤講師、特別講師 複合表現 II (立体演習)								工芸制作 III ※
	※各講座に共通の複合的美術表現又は、技法研究についての指導があります。																		
4年 (III限・IV限) 2021年度 入学生	絵画実習 VII					絵画実習 VIII A コース [榊山 祐和] [小林 孝亘] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] B コース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [小尾 修]					複合表現 III (現代美術演習)					教育実習			工芸制作 IV ※

●オリエンテーション週間 4/1~4/6

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月				2025年1月~3月								
2 7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	28 2	4 9	11 16	18 23	25 30	2 7	9 14	16 21	23 28	30 4	6 11	13 18	20 25	1/27 3/31		
4期				5期			6期				7期												
17	18	19	20	21	22	23			24	25	26	27	28	29	30			31	32	33			
後期授業開始 9/2							芸術祭活動 10/21~11/2								後期授業終了(文化総合科目) 12/14				後期補講 後期定期試験週間 12/16~21				
															冬季休業 12/23~1/4								
															卒業・修了制作展 1/16~1/19 (鷹の台キャンパス)								
															卒業・修了制作展 1/31~2/2 (市ヶ谷キャンパス)								

科目	単位
科目	単位
<学科別科目> I類必修 絵画実習 I 2 絵画実習 II 2 絵画実習 III 2 絵画実習 IV 2 絵画実習 V 2 絵画実習 VI 2 計 12 II類選択 Art & Communication I (2) Art & Communication II (2) Art & Communication III-1 (2) Art & Communication III-2 (2) ※工芸制作Ⅲ (2) 教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可	
<学科別科目> I類必修 絵画実習 VII 2 絵画実習 VIII 4 卒業制作 6 II類選択 Art & Communication III-1 (1) Art & Communication III-2 (2) ※工芸制作Ⅳ (2) 教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可 計 12	

絵画実習Ⅳ (コンクール) Aコース [樺山 祐和] [小林 孝巨] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] Bコース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [小尾 修]	絵画実習Ⅴ	絵画実習Ⅵ	技法研究Ⅱ
--	--------------	--------------	-------

卒業制作 Aコース [樺山 祐和] [小林 孝巨] [水上 泰財] [諏訪 敦] [吉川 民仁] Bコース [赤塚 祐二] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] [小林 耕平] 絵画組成 [小尾 修]	卒業制作
---	-------------

● 祭典 10/25~10/27

● 卒制展 1/16~1/19 (鷹の台キャンパス)
 ● 卒制展 1/31~2/2 (市ヶ谷キャンパス)

造形専門科目教育課程表

(2年) グラフィックアート専攻

月	2024年4月				5月				6月				7月			8月		
日	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	7/29 8/31
期	1期				2期				3期									
授業週	入学式 4/2	オリエンテーション週間 4/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
学事予定			前期授業開始 4/8						教育実習				前期補講 前期定期試験週間 7/15~20 オンラインパス7/13 14(予定) 前期授業終了(文化総合科目) 7/13			夏季休業 市ヶ谷 7/29~8/31 鷹の台 7/22~8/31		
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限) 2023年度 入学生	造形総合 彫刻Ⅰ				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 絵画基礎 V </div> 複合版表現(デジタル表現演習・ブックアート演習Ⅰ)				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> 平面色彩構成 </div> 版種選択授業Ⅰ(木版・シルクスクリーン)／イラストレーション・絵本演習									
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 工芸制作Ⅱ (土曜日のみ) <small>※絵画組成受講者のみ</small> </div>																	

●オリエンテーション週間 4/1~4/6

- 専門科目 必修
- 専門科目 選択必修/選択
- 造形総合科目

9月				10月			11月				12月				2025年1月~3月																			
2 ~ 7	9 ~ 14	16 ~ 21	23 ~ 28	30 ~ 5	7 ~ 12	14 ~ 19	21 ~ 26	28 ~ 2	4 ~ 9	11 ~ 16	18 ~ 23	25 ~ 30	2 ~ 7	9 ~ 14	16 ~ 21	23 ~ 28	30 ~ 4	6 ~ 11	13 ~ 18	20 ~ 25	1/27 ~ 3/31													
4期				5期			6期				7期																							
17	18	19	20	21	22	23			24	25	26	27	28	29	30			31	32	33														
後期授業開始 9/2							芸術祭活動 10/21~11/2								後期授業終了(文化総合科目) 12/14				後期補講・後期定期試験週間 12/16~21				冬季休業 12/23~1/4				卒業・修了制作展 1/16~1/19 (鷹の台キャンパス)				卒業・修了制作展 1/31~2/2 (市ヶ谷キャンパス)			

<p style="text-align: center;">絵画基礎 VI</p> <p style="text-align: center;">主題について(銅版画)</p>	<p style="text-align: center;">工芸制作 II</p> <p style="text-align: center;">版種選択授業II(銅版・リトグラフ)／ブックアート演習II</p>	<p style="text-align: center;">絵画基礎 VII</p> <p style="text-align: center;">進級制作</p>	
<p style="text-align: center;">造形総合II類</p> <p style="text-align: center;">銅版リトグラフ</p>			
<p style="text-align: center;">工芸制作 II</p> <p style="text-align: center;">絵画組成</p>			

科目	単位
〈造形総合科目〉 I類必修 造形総合・彫刻 I	2
〈学科別科目〉 I類必修 絵画基礎 V 絵画基礎 VII 平面色彩構成 工芸制作 II	2 2 2 2
I類選択必修 〔絵画実習 VI ※工芸制作 I	(2) (2)
計	12

● 祭典 10/25~10/27

● 卒制展 1/16~1/19 (鷹の台キャンパス)
● 卒制展 1/31~2/2 (市ヶ谷キャンパス)

造形専門科目教育課程表

(3年) 版画専攻

(4年) 版画専攻

月	2024年4月				5月				6月				7月			8月		
日	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	3 8	10 15	17 22	24 29	1 6	8 13	15 20	22 27	7/29 8/31
期	1期				2期				3期									
授業週	入学式 4/2	オリエンテーション週間 4/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
学事予定			前期授業開始 4/8						教育実習				前期補講 前期定期試験週間 7/15~20 オープンキャンパス 7/13, 14(予定) 前期授業終了(文化総合科目) 7/13			鷹の台 7/22~8/31 夏季休業 市ヶ谷 7/29~8/31		
3年 (I限・II限) 2022年度 入学生	版画実習 I 基礎版画実習 第1クール ・シルクスクリーン・リトグラフ 集中講義				版画実習 I 基礎版画実習 第2クール ・シルクスクリーン・リトグラフ 集中講義				版画実習 I 基礎版画実習 第3クール ・銅版・木版 集中講義				版画実習 III 自主制作 (版種別専攻) アーティスト ブック実習			工芸制作 III ※		
4年 (III限・IV限) 2021年度 入学生	版画実習 VII 展示研究 卒業制作に向けた 展示プランニング				版画実習 VIII 版画集制作 ・編集 ・インデックス刷り ・奥付 ・表紙 ・作品集デザイン ・作品エディション刷り				自主制作 (卒業制作に向けた作品制作)							工芸制作 IV ※		

●オリエンテーション週間 4/1~4/6

9月				10月			11月				12月				2025年1月～3月								
2 7	9 14	16 21	23 28	30 5	7 12	14 19	21 26	28 2	4 9	11 16	18 23	25 30	2 7	9 14	16 21	23 28	30 4	6 11	13 18	20 25	1/27 3/31		
4期				5期			6期				7期												
17	18	19	20	21	22	23			24	25	26	27	28	29	30		31	32	33				
後期授業開始 9/2							芸術祭活動 10/21～11/2								後期授業終了(文化総合科目) 12/14				後期補講・後期定期試験週間 12/16～21				
															冬季休業 12/23～1/4				卒業・修了制作展 1/16～1/19 (鷹の台キャンパス)				
																			卒業・修了制作展 1/31～2/2 (市ヶ谷キャンパス)				
版画実習Ⅳ コンクール 自主制作 (版種別専攻)				版画実習Ⅴ 自主制作 (版種別専攻)							版画実習Ⅵ 自主制作 (版種別専攻)												
科目																						単位	
<学科別科目> I類必修 版画実習Ⅰ 2 版画実習Ⅱ 2 版画実習Ⅲ 2 版画実習Ⅳ 2 版画実習Ⅴ 2 版画実習Ⅵ 2 計 12 II類選択 Art & CommunicationⅠ (2) Art & CommunicationⅡ (2) Art & CommunicationⅢ-1 (2) Art & CommunicationⅢ-2 (2) ※工芸制作Ⅲ 教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可 (2)																						計 12	
卒業制作 (版種別専攻) ・銅版(エッチング・アクアチント) ・フォトエッチング ・リトグラフ(石版石・アルミ板) ・感光製版法(オフセット用 PS 板) ・板目木版画 ・木口木版画 ・コラグラフ ・シルクスクリーン ・デジタルプリント 等、版を用いた表現による							卒業制作 (版種別専攻) ・大学版画展 ・学内卒業制作展 ・東京五美術大学連合 卒業制作展への参加																
<学科別科目> I類必修 版画実習Ⅶ 2 版画実習Ⅷ 4 卒業制作 6 ※工芸制作Ⅳ 教職課程履修者のうち、Bコースに登録の学生のみ履修可																						計 12	

● 祭典 10/25～10/27

● 卒制展 1/16～1/19 (鷹の台キャンパス)
● 卒制展 1/31～2/2 (市ヶ谷キャンパス)