

2024

武蔵野美術大学
油絵学科 グラフィックアート専攻

Print



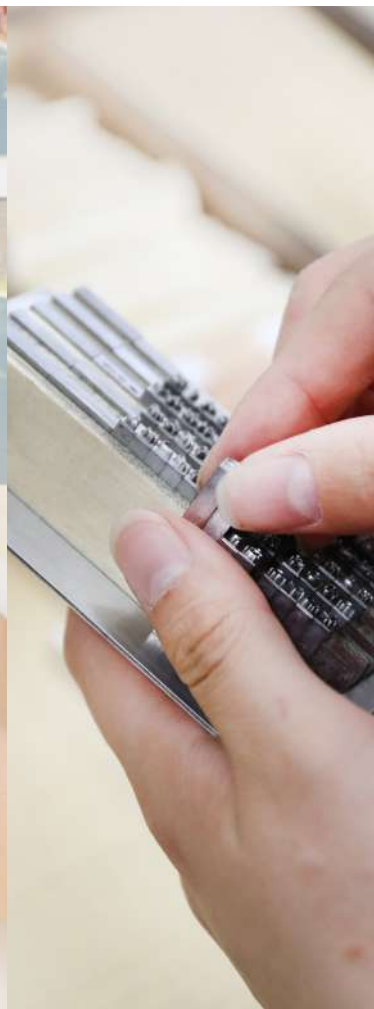
Illustration



Picture book



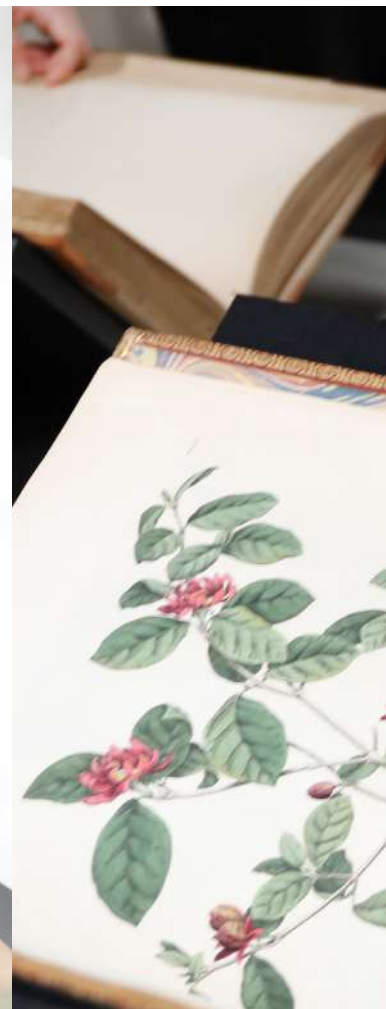
Book Art



Digital



Rare book



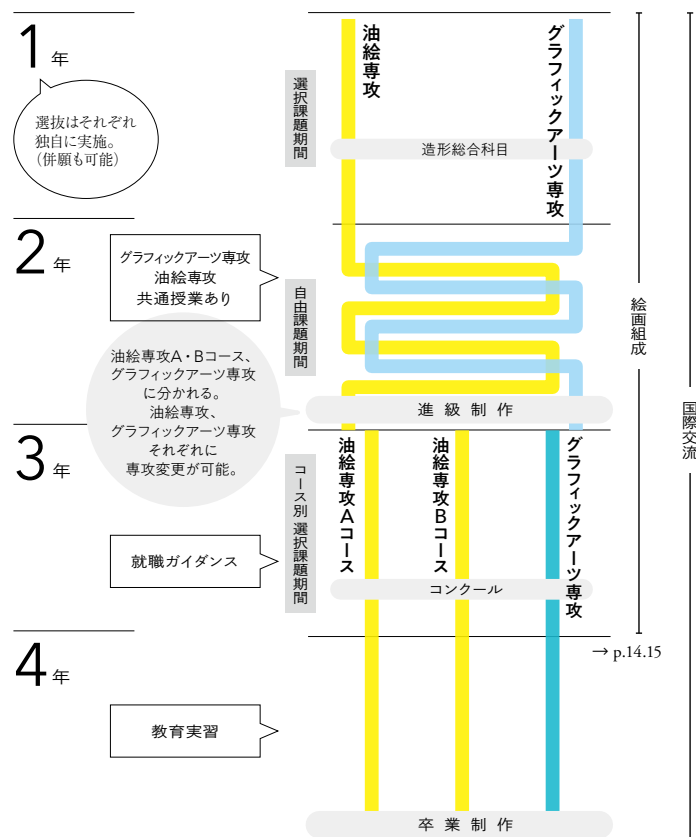
Musashino Art University

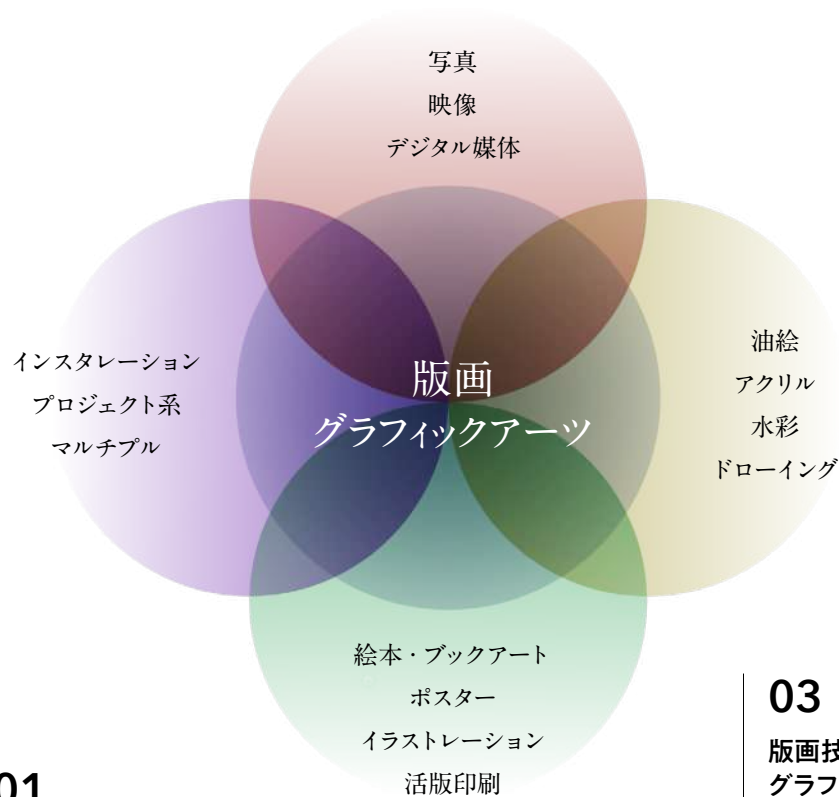
学びの概要

版画からグラフィックアーツへ

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、時代の求めによって、あらゆる複製メディア表現にその規範は拡がりつつあります。油絵学科グラフィックアーツ専攻では積み重ねられてき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としての展開を図りながら、ファインアートとデザインが多層的に重なり合う新しい学びのかたちを実現していきます。

グラフィックアーツとは、一般的には複製性を持つ平面視覚表現全般を指す言葉とされています。例えば印刷を介した版画、イラストレーション、ブックアート、ポスターなど
多様なプリント表現がその中心となるものです。





『グラフィックアーツ』としての学びの総体

01

ファインアートと デザインの 両方の領域を学ぶ

従来はデザイン領域の学びとして扱われてき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カリキュラムを、ファインアート領域に位置する油絵学科の中のグラフィックアーツ専攻で学ぶことができます。入学後、1・2年次は油絵専攻とグラフィックアーツ専攻それぞれの選択授業を組み合わせることで履修することができるため、美大を志望し始めた時点で、ファインアートかデザインか、進路の方向性を絞り切れていない受験生の選択肢が広がります。

02

イラストレーターや絵本作家、 ゲームクリエイターなどを 志望する学生の選択肢となる

このような志向の学生の場合、油絵学科には従来、それに応える具体的なカリキュラムはありませんでしたが、グラフィックアーツ専攻では正式な授業として開講されており、第一線で活躍しているイラストレーターや絵本作家、コンセプトアーティストなどが実践的な指導にあたります。

03

版画技法と グラフィックアーツ表現の 両輪を重視したカリキュラム

例えば、日本が誇る伝統木版である浮世絵や新版画は、現代の漫画やアニメーションなどのビジュアル表現の源流として大きな影響を与えたと言っても過言ではありません。また、版画の画面のレイヤー構造に起因する平面視覚効果の原理は、最先端のデジタル表現と多くの共通点を有しています。このような点も、私たちがベーシックな版画技法の習得を、すべてのグラフィックアーツ専攻の学びの出発点に位置づける理由のひとつとなっており、作品制作においてアナログとデジタル、伝統と先端をバランスよく運動させながら、新しい表現の地平を切り拓いていくことを目指します。

04

油絵学科油絵専攻の 授業受講、 および専攻変更が可能

1・2年次にはいくつかの授業が油絵専攻とグラフィックアーツ専攻の共同で開講されており、相互に選択受講が可能となっています。また、3年次進級時にグラフィックアーツ専攻⇄油絵専攻といった専攻変更が可能です。

05

グローバル化する 教育環境にも 対応

グラフィックアーツ専攻では国際交流プロジェクトや訪問教授、協定留学生の派遣・受け入れなど、数多くの海外教育機関との国際交流の実施実績によって、英語対応の版画技法テキスト作成などが実現されています。

ファインアートとデザイン、伝統と先端を横断する多層的な学び

01 版画の基礎を学ぶ

グラフィックアーツの基礎となる版画の基本的な技法を習得、表現の幅を広げます。

- 同時に1・2年次では油絵学科油絵専攻との共通授業を選択することで、絵画を中心としたファインアート領域について幅広く学ぶことができます。
- 3年次への進学時にグラフィックアーツ専攻⇄油絵専攻への専攻変更が可能です。

02 グラフィックアーツへの展開

絵本・イラストレーション・ブックアート・デジタル表現・写真・映像など、ファインアートとデザイン領域が重なり合う、多様なグラフィックアーツへの展開と可能性について幅広く学びます。

1、2の学びを通して、それぞれの学生が得た力を総合的に展開し、幅広い表現手法を用いながら卒業制作に取り組み、自身の方向性を見定めます。

グラフィックアーツで 版画 を学ぶ

版画技法（銅版画、リトグラフ、シルクスクリーン、木版画）の習得をグラフィックアーツの学びの出発点と位置づけることによって、浮世絵をはじめとする日本が誇る版画の伝統をしっかりと受け継ぎ、先端的な表現との融合を図りながら同時代のグラフィックアーツ表現を切り拓いていきます。

銅版画

技法解説動画 ▶



学生作品 銅版画によるインсталレーション 2024年



銅版画の描画の工程

リトグラフ

技法解説動画 ▶



3年版画実習I 集中講義風景



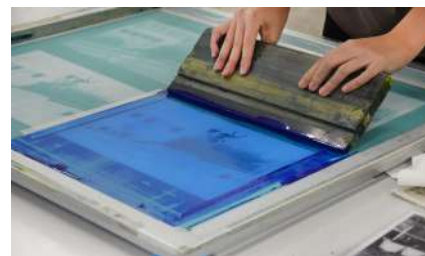
リトグラフの刷りの工程

シルクスクリーン

技法解説動画 ▶



学生作品 シルクスクリーン（卒業制作）2023年



シルクスクリーンの刷りの工程

木版画

技法解説動画 ▶



学生作品 木版画（修了制作）2024年



木版画の彫りの工程

グラフィックアーツで イラストレーションを学ぶ

印刷文化の発展と共に変容し、図解や装飾、宣伝を担ってきたイラストレーションを、油絵学科の中で絵画表現の豊かな拡がりを実感しながら、アカデミックに学んでいきます。



1. 学生作品 1年 グラフィックアーツⅡ ドローイング基礎 2. 学生作品 1年 グラフィックアーツⅠ モノタイプ 3. 学生作品 2年 イラストレーション 演習 4. いとう瞳教授 商業施設キャンペーンビジュアル 5. 学生作品 (梅酒ラベルデザイン)

グラフィックアーツで 絵本を学ぶ

絵を描き、物語を紡ぐこと。デザインすること。編集、印刷、そして本をつくること。絵本をつくるための基礎的な力をしっかりと養います。



1. 学生作品 3年 コンクール (絵本) 2. 亀山達矢客員教授 (tupera tupera) によるグラフィックアーツⅡ絵本概論 3. 亀山達矢客員教授 (tupera tupera) 絵本作品 4. 学生作品 2年 絵本実習 5. 学生作品 2年 絵本実習 講評風景

グラフィックアーツで ブックアート を学ぶ

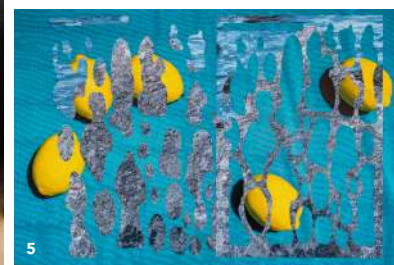
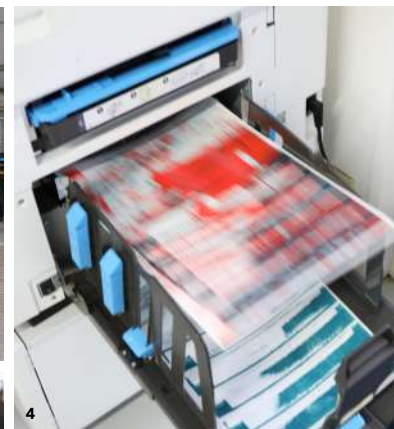
活版印刷や製本、装幀、挿画、ブックデザインなどの本づくりの全般を学びます。
絵本やアーティストブック、ZINE、版画集などへの展開を通して、
出版にまつわる実践的なスキルの習得を目指します。



1. 製本ゼミ 活版校正機による印刷演習 2. GA
工房での活版印刷ゼミ実習風景 3. クリストフ・
ルックヘバーレ訪問教授によるアートブック実習
(リソグラフ) 4. 学生作品 2年 ブックアート演
習 5. デザイン基礎 (InDesign実習) 授業風景

グラフィックアーツで デジタル表現 を学ぶ

デジタルペインティングやデジタルプリント、リソグラフなどのデジタル演習のプロセスで生まれてくる
発想、思考、ひらめきを重視しながら、多様なデジタル表現技術を習得します。



1. 学生作品 デジタル映
像を使ったインスタレ
ーション(卒業制作) 2023
年 2. 2年デジタル表現
演習 デジタルペイン
ティング実習 3. 緒賀岳志客
員教授『鬼ノ哭ク邦』コ
ンセプトアート 4. リソ
グラフによる印刷 5. 迫
鉄平非常勤講師『LCD
Zombies #9』インクジェ
ットプリント ステッカー
2022年

グラフィックアーツで 貴重書 から学ぶ

実技演習と並行して、版画や印刷、書籍、出版といったキーワードを起点に、アフォーダンス的な視座からグラフィックアーツにアプローチする授業も開講されています。そのひとつ、「貴重書閲覧」は、学内共同研究「絵画とアートブック ―その成り立ちと展開の検証、および教育現場における授業実践―」での成果をもとにスタートしました。武蔵野美術大学 美術館・図書館が長年にわたり収集してきた解剖図譜や植物図譜をはじめとする膨大な数の貴重書を、教育資源として最大限授業活用するものです。通常、触れることができないような文献を毎回、テーマ別に専門知識を持つ貴重書担当職員が収蔵庫から選り出し解説したのち、学生自ら手に取ってページをめくり、"五感で本を体感する"他に類を見ないようなグラフィックアーツ専攻独自の授業が、全学年対象で定期的 to 実施されています。



江戸時代の木版印刷による和装本と立版古

工房・設備

銅版工房 (6号館 107)

世界最大級の大型銅版画プレス機やアクアチントボックス、大型ウォーマー、縦型腐食槽など、本学がオリジナル設計した大型銅版画制作に対応した設備の充実が特徴です。躯体まで抜けた高い天井と、ホワイトキューブを意識した広い壁面が整備されており、作品発表を控えた学生たちが展示シミュレーションに利用しています。



ムサビの銅版工房を象徴する
世界最大級の大型銅版画プレス機

リトグラフ工房 (6号館 102)

従来型のリトグラフプレス機 3 台に加え、本学がオリジナル設計した LXC 型プレス機 (新日本造形) 5 台を備えた充実した設備です。また、石版石を使う授業を行うために保有している石 (ドイツ・ゾルンホーフ産) は質・量ともに国内随一を誇ります。



アルミ板のほか、国内随一の豊富なストックの石版石を使ったリトグラフ制作に取り組む学生も多い

シルクスクリーン工房 (第2校舎 101)

ワンマンスキージ 2 台 (1650×1000mm、1300×1000mm)、大型感光機 1 台、乾燥機 1 台を備えた暗室を完備しています。また大型のアルミ枠にテトロンを貼る為の紗張り器を設置し、大型化するシルクスクリーン制作への対応も可能となりました。インクは水性・油性、両方に対応可能。紙だけでなく、アクリルや布など多様な素材の支持体への印刷を希望する学生のニーズにも柔軟に対応しています。



ワンマンスキージの導入により、大型化するシルクスクリーン制作にも柔軟に対応可能となった

木版工房 (6号館 105)

多様な木版画制作に対応可能なユーティリティな工房です。水性木版画だけでなく、大型木版画プレス機を使った油性木版画制作も可能になっており、展示シミュレーションのための、ホワイトキューブを意識した広い壁面も整備されています。最近、リノカット版画の研究もスタートし、そのための活版校正機を導入しました。



水性木版画だけでなく、
大型油性木版画プレス機での制作も可能

GA (グラフィックアーツ) 工房 (第2校舎 102)

イラストレーションや絵本実習などが行われるほか、活版印刷機や平圧プレス機、活版校正機、インクジェットプリンター、各種製本機などブックアート関連機材が設置されています。



活版印刷機や製本機、校正機などの設備を活用してブックアート実習が行われる



リソグラフ・ラボ (4号館 206)

3 年前に、導入が実現したリソグラフをさらに使いやすくするため、新たに作業台や乾燥用ラック、インクドラム収納棚などを増設してオープンしたスペースです。印刷、編集、製本までのアートブック・ZINE 制作がリソグラフ・ラボの整備によってワンストップで可能になりました。リソグラフ演習を受講した学生は、このラボを使って自由に制作ができます。



3 年次でのリソグラフ演習を選択受講した学生は、リソグラフ・ラボの機材を使用して自由に ZINE などの制作が可能となる



実習工房（6号館 106）

1・2年次でのグラフィックアーツ専攻 版画実習や油絵専攻、造形総合科目での他学科学生受け入れの版画演習のほか、各種ワークショップなども実施されます。銅版画を中心に4版種の版画制作が対応可能な多目的工房です。



銅版画だけでなく、モノタイプなど多目的な版画制作が可能

製版室（6号館 103）

暗室作業のためのスペースです。シルクスクリーンやPS版のための感光機や、オフセット校正機、乾燥機などが設置されています。



リトグラフPS版、銅版画の写真製版などの感光作業を行う場所。かつてここに版画研究室があった、いわばグラフィックアーツ専攻スタートの地でもある

各学年（1年～4年） 描画室（5C号館 101・102・103・104）

1年生から4年生までの各学年専用アトリエです。通常、版画やグラフィックアーツの実技授業では、それぞれ版種ごとの専門工房を使用しますが、製版や印刷以外の描画作業などをこの場所で行うことが、描画室という名前の由来となっています。課題以外にも、例えば油絵を描いたり、額装したり、PC作業を行うなど自由制作のスペースとして多目的に使用可能です。



1～4年の各学年に割り当てられ、版画実習以外の自由制作もここで行うことができる

大学院スタジオ（2号館 510・511）

修士課程では学生一人ずつ、作業机とマップケースが1台与えられ、それぞれが独立したブースで研究・制作に集中できる環境が整えられています。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4版種を中心に、高度な専門性を持つ充実した設備によって、デジタル媒体も含む版表現を中心とした、質の高い多様な研究を進めることが可能となっています。



大学院修士課程専用の制作工房として、学生は一人1ブースを占有して使用できる

【全学共用施設】

共用コンピューター室（13号館 310・311）

レーザープリンター（モノクロ、カラー）2台、PC（Mac、Windows）複数完備。ソフトウェアはMicrosoft Office、Adobe Creative Cloud、Vectorworks、Drop & Type などを使用しています。



全学共有の施設として専任スタッフが常駐し、操作指導や機器トラブル対応などにあっている

共用工作センター（8号館 114・122・107～109）

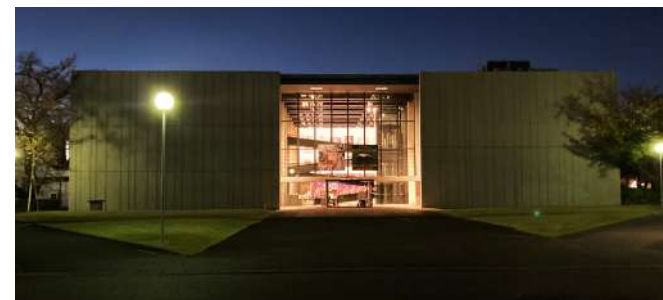
学生は事前に安全講習と各種機材講習を受講し、ライセンスを取得すれば、各種工作機械（木材加工、金属加工）や、デジタルファブリケーション機材として、レーザー加工機や3Dプリンターを自由に使用する事ができます。グラフィックアーツ専攻学生は授業使用以外にも、個人でのパネル・額・什器制作のほか、木版画の版木をレーザー加工するなど、多目的に活用しています。



全学共有施設として専任スタッフが常駐し、自由に制作できる快適な作業空間。使用は機材ごとのライセンス制となっており、事故防止のための安全教育にも力を入れている

美術館・図書館

武蔵野美術大学 美術館・図書館は、一つの組織のなかに美術館・博物館・図書館の機能を併せ持つ複合施設です。グラフィックアーツ専攻では収蔵品の積極的な授業活用を進めており、版画や絵本、ブックアートなどの授業と連動させながら、貴重書閲覧などのユニークな視点による実験的な授業を通年で実施しています。一方で教育・研究機関として美術館・図書館と協働しながら、版画・グラフィックアーツを切り口とした独自の展覧会を監修、実現してきました。



2021年に開催された「ART-BOOK：絵画性と複製性 MAU M&L 貴重書コレクション×Lubokの試み」展開催時の武蔵野美術大学 美術館の夜景

在学生の声



1年生

田中 颯馬 さん
Tanaka Soma

表現の拡がりを求めて、油絵からグラフィックアーツへ

私は高校の時から油絵を主軸にして作品制作を続け、大学受験もそのまま、油絵専攻への進学のための対策を進めていました。しかし油絵をずっと描いていく中で、少しずつ表現に限界を感じ始め、新しい他の方法での制作を模索し始めていました。そんな時、通っていた予備校の先生がムサビのグラフィックアーツ専攻を紹介してくれたのです。デザインやファインアートといった、ジャンルや領域の壁を超えた多様な授業が、グラフィックアーツ専攻で行われていることに、正直驚きました。そこで学びによって、私が主なモチーフとしている人間表現というテーマに対して何か拡がりを与えてくれるのではないかという可能性を感じ、受験を決めました。入試は総合型選抜（前期）を選択しました。実際に受験してみると、作品で表現したい私なりのこだわりを、面接時に自分自身の言葉で伝えられるという点が、私にはとても合っていると感じました。入学して3週間程経ちますが、少しずつ学校生活の流れや雰囲気が見えてきて、ムサビ生だという実感が湧いてきています。現在、授業では銅版画制作に取り組んでいます。銅板を腐食させて見える版の変化から刷った後を想像することを新鮮に感じ、楽しみながら制作しています。また、来週から学年を越えて自由に参加できるゼミ形式のデジタルペインティングのワークショップが始まります。以前からデジタル表現には関心はあったのですが、学ぶ機会がありませんでした。初めての体験なので、自分の作品にデジタルでの表現がどのように作用するのかとても気になっています。このように自分自身の好きなこと、やりたい事の可能性を深く掘り下げながら、広げられるような授業を、これからたくさん受けられることにとても期待しています。グラフィックアーツ専攻での4年間の学びによって、私自身と作品の変化を楽しみながら、自分を創造していきたいと思っています。



1年生最初の授業
「絵画基礎Ⅰ」での
銅版画制作風景



3年生

黒金 万紘 さん
Kurogane Mahiro

造形の基礎体力をつけてイラストレーターを目指す

私は一般大学を卒業後、2年次編入でムサビの版画（現グラフィックアーツ）専攻に入学しました。それまでは選手として16年間、競泳に取り組んでいたのですが、将来を具体的に考え直した時、もともと好きだった絵を描く仕事がしたいと思い始め、イラストレーターを目指すようになりました。就職すべきか、本当に美大に入り直す必要があるのか、大きな方向転換に何度も悩みましたが、独学や専門学校ではなく、ムサビを目指したのは、造形の基礎体力をつけた上で将来、じっくり腰を据えて寿命の長い制作活動ができるようになるためです。版画を中心にイラストレーションやZINEなど、日常に身近なアートとして社会と繋がる表現に挑戦できる学びは、私の目指す制作に最適でした。授業で版画を学ぶうちに、版表現の風合いや制作方法に魅了され、今では版画制作に夢中で取り組んでいます。絵を分解して考える版分け作業で自分の絵を客観視したり、時にイメージしていたものとは乖離した作品に仕上がることなど、私は飽きる暇もなく、表現と技法の掛け合わせを何度も試したくなります。アカデミックな美術教育を受けてこなかった私ですが、第一線で活躍する作家やイラストレーターの先生方が身近で、すぐにフィードバックをもらえる環境や、私の個性を伸ばしてくれる指導方法が肌に合っています。先生方や同級生、先輩との関わりが刺激になり、日々新しい発見や気づきを与えてくれることも、ひとりで制作しているだけでは得られない貴重な体験です。卒業後はイラストレーションと版画制作との双方で幅広い活動をしていきたいです。時間はかかると思いますが独自の表現を磨き続け、創ることを楽しみ、生活や人生に身近な媒体に作品を展開させていきたいと思っています。



進級制作展での展示風景
《ひそむ》
銅版画・リトグラフ 2023年



3年生

宮崎 明日香 さん
Miyazaki Asuka

デザイン、ファインアートの領域を越えて絵本へ向かう関心

高校ではデザイン科に在籍し、2年生までは美大のデザイン系学科の受験を考えていました。しかし3年生になると、次第に油絵などファインアート系の学科にも興味を持つようになり、油絵・油画系の学科を受験しようと考え始めていました。ちょうどその頃、高校でムサビの大学説明会が開催され、会場で版画専攻（現グラフィックアーツ専攻）を知りました。油絵学科でありながらデザインとファインアートの両方の領域が学べるカリキュラムにとっても興味を抱き、一挙に気持ち傾いて受験を決意しました。もともと、本の装丁や挿絵、絵本などに興味があったため、カリキュラムの中でブックアート全般が学べるというのも版画専攻（現グラフィックアーツ専攻）を選んだ理由の一つです。入試は前期の総合型選抜で受験しましたが、油絵やデッサンだけでなく、普段描いていたイラストやデザインの作品もポートフォリオに入れて提出できたのがよかったと思います。入学してしばらくは油絵も描いていましたが、版画を専門的に学ぶうちに、版画への興味がより一層強くなりました。2年生の選択科目で開設されているブックアートの授業を受講して、初めて絵本を作り、印刷した作品を綴じて本にすることへの魅力を感じたため、現在は、絵本を中心に制作しています。ブックアートの授業だけでなく、絵本やイラストに関する特別講義も多く開講され、外部からのゲスト講師の授業などを受けたことで、技術面以外の学びも多く得ることができました。今後も絵本に関する講義を受ける機会が増えていくと思うので、積極的に学び、自身の制作に役立てていきたいと思っています。将来についてはまだ明確には決めていませんが、出来る限り制作活動は続けていきたいと考えています。



上:
「絵画基礎Ⅴ・ブックアート演習Ⅰ」
の課題作品 絵本 2023年
下:
「いつもなんどでもあいにく」
絵本・木版 2023年

2024年4月より 緒賀岳志氏が油絵学科 グラフィックアート専攻 客員教授に就任。

イラストレーター
コンセプトアーティスト

緒賀岳志氏から
グラフィックアートを目指す
みなさんへのメッセージ

ムサビ在学時の方向性

私はムサビに在籍当時2年生まで油絵科で油絵を描いていましたが、大学での課題とは別に自宅では水彩絵の具でイラスト寄りの絵を描いていました。まわりの同級生がそろそろ100号キャンパスにチャレンジしようという頃、私はそのムードにあまりなじめず、机の上で紙に細かく描いていくような作業が好きでした。そんな流れの中3年生進級時に版画クラスに入って水性木版画を学びはじめることになりました。水性木版では今の作風と違い抽象的な作品を制作していました。具象的にリアルに描いてみたくなったのは卒業後のことで、そのためにデザインの基礎をあらためて勉強直すことになります。

版画とエンターテインメント

卒業後しばらくの間木版画家として活動していたのですが、その頃に映画のコンセプトアートの世界を知り見様見真似でデジタル機材を揃えて描きはじめました。それは高校、大学と学んだ大人の美術の世界から絵を好きになったきっかけとなる子供の頃のマンガやゲームの世界に還っていくような経験でした。北斎の浮世絵やアルフォンス・ミュシャのポスター、ギュスターブ・ドレの木口木版画。かつての版画＝印刷は大眾のための最先端メディアでした。ならばそれは現代における映画やゲーム、アニメなどのエンターテインメントのルーツであるといえるのではないのでしょうか。そこに共通して流れているのは、複製によってイメージを広く伝えたいという精神です。伝統的な版画からデジタルペインティングまでをも含む、このグラフィックアート専攻ってなんだろう、などということを考えているうち、そのような答えに思いつきました。

デジタル・エンターテインメントアートゼミについて

2024年4月より月2回ペースでデジタルペインティングでエンターテインメント業界をめざす学生のためのゼミを開講します。学年を問わずグラフィックアート専攻の学生ならだれでも参加でき、講義、個別発表、進路相談、卒業制作指導などの内容を予定しています。またペインティングにとどまらずデジタルアート全般のさまざまな新しい技術に対してもオープンな場になります。グラフィックアート専攻はファインアートに属しますが、このゼミに関してはかなりデザイン寄りであるともいえます。私自身はファインアートのものの見方も大事にしていますし、この境界的な状況がよい方向にはたらくと期待しています。単なる職業訓練の場にとどまらず、同時にユニークなアーティストが育っていく場になればと考えています。

緒賀岳志 客員教授
Oga Takeshi



Lost 水性木版画 2002年



『GRAVITY DAZE シリーズアートブック』カバーイラスト 2017年



『零號琴』カバーイラスト 2021年



『蒼海館の殺人』
カバーイラスト 2021年

略歴…1973年 高知県生まれ。1997年 武蔵野美術大学造形学部油絵学科版画クラス卒業。1999年 筑波大学大学院修士課程芸術研究科修了。2002年まで木版画家として活動する。2003年よりゲーム制作会社（ソニー・コンピュータエンタテインメント JAPAN スタジオ、スクウェア・エニックス）勤務。2013年イラストレーター、コンセプトアーティストとして独立、主にゲームや映画のコンセプトアート、書籍のカバーイラストを手掛けている。www.takeshioga.com

入学試験について

グラフィックアーツ専攻では、従来の「デッサン」、「イメージ・ドローイング」に加え、一昨年より「鉛筆デッサン」を導入しました。多角的な視点による3つの専門試験（実技）科目を出題することで、ファインアート、デザインの両方の領域に広がる受験生の多様な資質を丁寧に引き出したいと考えています。

● 一般選抜

専門試験科目 「デッサン」、「イメージ・ドローイング」、「鉛筆デッサン」から1科目選択

「デッサン」（木炭、または鉛筆）

試験時間：6時間 300点

【問題】

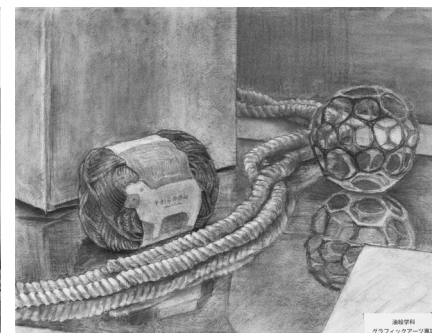
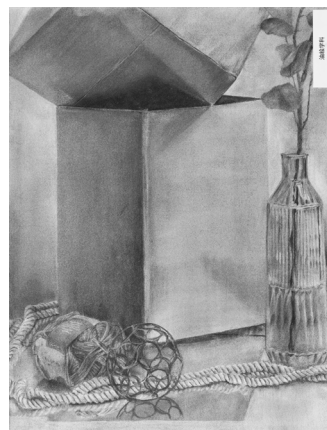
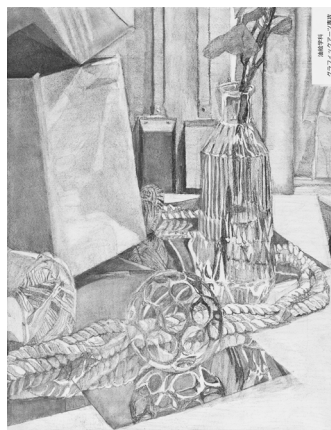
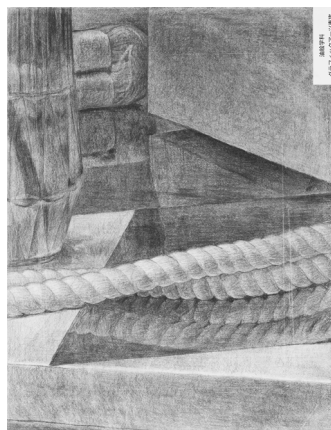
設置されたモチーフを描きなさい。

【条件】

1. 答案用紙は縦横自由

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙
(木炭紙または画用紙から選択) × 1枚
3. 下書き用紙 (B4上質紙) × 1枚



「イメージ・ドローイング」

試験時間：4時間 配点 300点

【問題】

次の言葉から想起されるイメージを自由に描きなさい。
「共鳴（きょうめい）」

【条件】

1. 答案用紙は縦横自由
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す
「↑」を書くこと

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙
(B3画用紙またはB3ケント紙から選択) × 1枚
3. 下書き用紙 (B4上質紙) × 1枚



「鉛筆デッサン」

試験時間：4時間 配点 300点

【問題】

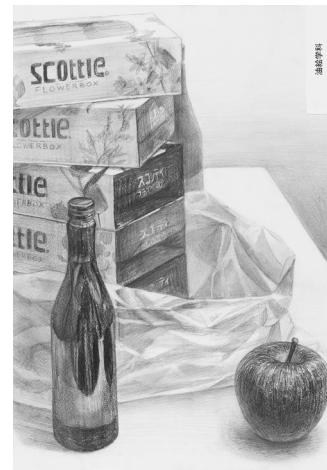
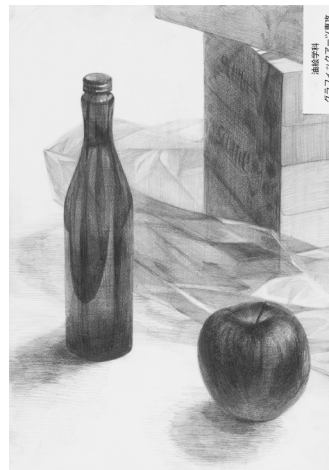
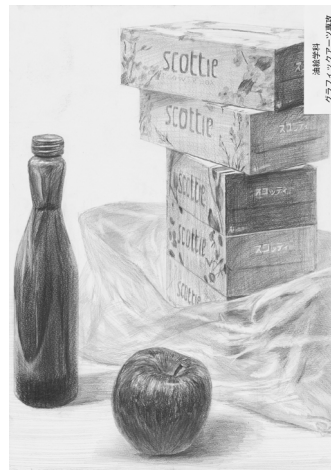
机上のモチーフをデッサンしなさい。

【条件】

1. 答案用紙は縦横自由

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙
(B3 画用紙)×1枚
3. 下書き用紙 (B4上質紙)×1枚



◎ 総合型選抜【前期】 *前期は当日、実技試験を課しません。持参作品を審査します。

① 第一次選考

ポートフォリオ+書類審査

② 第二次選考

持参作品+ポートフォリオ+面接

◎ 総合型選抜【後期】 *後期は当日、実技試験を課します。持参作品の提出はありません。

実技(デッサン3時間)+ポートフォリオ+面接(選考は1日で行います)

「デッサン」(木炭、または鉛筆)

試験時間：3時間

【問題】

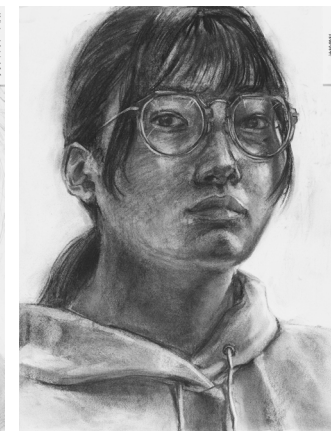
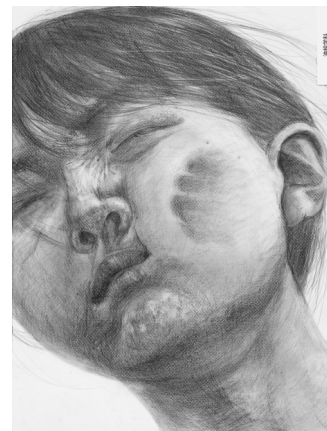
自画像を描きなさい。

【条件】

1. 答案用紙は縦横自由

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙
(木炭紙または画用紙から選択)×1枚
3. 鏡×1枚
4. 下書き用紙 (B4上質紙)×1枚



● 入学試験情報の詳細については必ず、本学ウェブサイト(入試情報)や入学試験問題集 2024をご確認ください。

Q&A

Q. グラフィックアートとは
どういう意味ですか？

A. 一般的には複製性を持つ平面視覚表現全般を指す言葉とされています。例えば、印刷を介した版画、イラストレーション、絵本、写真、デジタル表現、ブックアート、ポスターなどの多様なプリント表現がその中心となるものです。

Q. グラフィックアート専攻でも、
版画を学ぶことはできますか？

A. はい。版画の歴史から技法、表現までをしっかりと学ぶことができます。グラフィックアート専攻では、版画を多様なグラフィックアート表現の出発点と位置づけています。基礎課程段階において、まず、版画の基礎をしっかりと習得したうえで、絵本・イラストレーション・ブックアート・デジタル表現・写真・映像などの表現について発展的に学ぶことが可能となります。

Q. グラフィックアート専攻でも
油絵を描くことはできますか？

A. はい。本学油絵学科は油絵専攻とグラフィックアート専攻の2つの専攻で成り立っており、1・2年次では両専攻の選択制の共通授業が開講されています。例えば油絵専攻の油絵制作を主眼とする授業を選択し、表現の幅を広げることも可能です。

Q. 美大受験を考えていますが、ファインアートかデザインかで迷っています。
グラフィックアート専攻ではどのような学びが可能ですか？

A. 油絵学科グラフィックアート専攻では、1・2年次での選択授業で幅広く油絵学科としてのファインアート領域の学びが実現できます。また、版画をはじめ、絵本、イラストレーション、ブックアート、デジタル表現、造本・装幀などデザイン領域にまたがる学びも可能となります。将来、アーティストや作家を目指す方はもちろん、イラストレーションや絵本、ブックアートなどに興味がある方も、グラフィックアート専攻のカリキュラムを活かすことができます。

Q. 将来の進路としてイラストレーターや絵本作家を考えていますが、
グラフィックアート専攻ではそのようなカリキュラムがありますか？

A. はい、あります。ここ数年、イラストレーターや絵本作家を目指す学生が増えてきました。油絵学科としてまず、しっかりとした造形力、描写力を身に着けることから始めます。そのうえで版画を出発点としたグラフィックアートの学びを展開していきます。2023年4月よりイラストレーターのいとう瞳氏がグラフィックアート専攻教授に就任、指導を開始しました。また、tupera tuperaの亀山達矢客員教授や、コンセプトアーティストの緒賀岳志客員教授など、第一線で活躍するプロフェッショナルが担当する実践的な授業が開講されており、それぞれの学生の将来像に合わせた、きめ細かい指導を実現しています。

Q. グラフィックアート専攻から油絵専攻への
専攻変更は可能ですか？

A. はい、可能です。所定の条件を満たせば、担当教員と相談の上、同じ油絵学科内の専攻として3年次進級時にグラフィックアート専攻⇄油絵専攻への専攻変更が可能です。



教員・スタッフ

教授	遠藤竜太（リトグラフ・デジタル表現）
	高浜利也（銅版画・インスタレーション・複合表現・アートブック研究）
	元田久治（リトグラフ・絵画・ブックアート）
	いとう瞳（イラストレーション・ブックアート・木版画）
客員教授	亀山達矢／tupera tupera（絵本・イラストレーション・造形）
	緒賀岳志（デジタル表現・コンセプトアート・イラストレーション）
非常勤講師	大坂秩加（リトグラフ・絵画・インスタレーション）
	村上早（銅版画）
	迫鉄平（シルクスクリーン・写真・映像・デジタル表現）
	鈴木吐志哉（木版画・ドローイング）
	齊藤思帆（シルクスクリーン・立体作品・インスタレーション・アートブック）
	板津悟（リトグラフ）
	田沼利規（銅版画・絵画）
	山田ひかる（木版画・絵画）
	天田泉（絵本編集）
特別講師	西尾彩（製本・造本、装幀デザイン）
	白石学（デザイン基礎）
	星野耕史（デジタル画像処理・デザインリテラシー）
	本郷かおる（デザイン基礎）
	重野克明（銅版画・ドローイング）
	上田良（アートブック・ZINE）
	大石薫（活版印刷）
	相島大地（グラフィックデザイン）
	高野美緒子（グラフィックデザイン）
	黒木晃（アートブック・ZINE 研究）
	中村真理（リトグラフ）
助教	宮寺彩美（リトグラフ・アートブック）
	加藤万結（シルクスクリーン・インスタレーション・アートブック）
教務補助	松尾華子（リトグラフ）
	須貝芽生（銅版画）



卒業後の進路

卒業後も制作を続けていくことを考えるアーティスト志向の学生のほか、就職希望者も多くいます。
特にグラフィックアーツ専攻では印刷や出版に関連する知識や技術を学ぶことができるため、その技能を活かした職種に就職するケースが目立ちます。
また、教員免許を取得し、中学校・高等学校の教員へと進む卒業生も少なくありません。 さらに近年は美術・デザイン以外の一般企業への就職も急増しています。
一方で、大学院進学のほか、コロナ禍以前は海外の大学院への留学希望者も増加傾向にありました。

主な就職先

印刷

アクセア
アダチ伝統木版画技術保存財団
アベイズム
佐川印刷
十一房印刷工業
大王パッケージ
東京リスマチック
アート印刷
水上印刷
株式会社エス・ワイ・エス
小倉美術印刷株式会社

広告・デザイン

インターナショナル
クリエイティブ
サン・アド
DNP 住空間マテリアル
ジェネレーション・エックス
りたりこ
ファースト
レイアップ
包む
大網
ガンマー
昭栄美術
chicabi
A-cloud
株式会社ビジブル

映像・アニメ・CG・ゲーム・キャラクター

アカツキ
イニス
コーエーテックモホールディングス
ティービーカンパニー
プシロード
プレミアムエージェンシー
マーベラス

マッドボックス
ムーンビームスシネアーツアンドサイエンス
レベルファイブ
Cygames
インスパイアード
バンク・オブ・イノベーション
ウィットスタジオ
アクアスター
カプコン
Hypergryph
フレイメン
IMAGICA GEEQ

教育（教員・職員）

東京都
さいたま市
市原市
神奈川県
海老名市
高座郡寒川町
日本芸術学園
キングモンクット工科大学ラカバン校（タイ）
創形美術学校
武蔵野美術大学
寧波大学技術院（中国）
和光学園
女子美術大学
開成中学・高等学校
学究社
東北芸術工科大学
桐生大学短期大学部

サービス・小売 ほか

アルコブレーン
エスタディオ
エムアンドエスコミュニケーションパートナーズ
世界堂アール
創基コーポレーション

トラヤチェーン
中川政七商店
俄
花小金井デンタルクリニック
プライド・トゥー・ビー
ミニストップ
ミカフェート
アンフィニ村上動物病院
武蔵野会
ウニコ
シンクスバンク
アウトソーシングテクノロジー
ゼネラルリンクグループ
ホワイトプラス
北一硝子
ケアサービス
ザ・ヘッド
システムデザイン
東宝舞台
ジアス
ディーフレックス
ゲオネットワークス
ケイ・ウノ
エス・デー
良品計画
エンケイ
タイヘイ
ホテルニューオータニ
スタッフサービス
ユーネット
そごう・西武
応用計測サービス
イマジカデジタルスケープ
DYM キャリア
ベネッセスタイルケア
ハーバー研究所
Mテック
四季株式会社

主な進学先・留学先

国内

武蔵野美術大学大学院造形研究科修士課程美術専攻版画コース
武蔵野美術大学大学院造形構想研究科修士課程造形構想専攻映像・写真コース
武蔵野美術大学大学院造形研究科博士後期課程作品制作研究領域
東京藝術大学大学院美術研究科絵画専攻版画
東京藝術大学大学院美術研究科絵画専攻油画
東京藝術大学大学院美術研究科絵画専攻壁画
愛知県立芸術大学大学院美術研究科版画領域
筑波大学大学院修士課程教育研究科
筑波大学大学院修士課程版画領域

海外

アルバータ大学（カナダ）
アントワープ王立芸術アカデミー（ベルギー）
国立カールスルーエ造形大学（ドイツ）
ロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ（イギリス）
ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズ（イギリス）
ピリニユス美術大学（リトアニア）
ベルリン芸術大学（ドイツ）

発行：

武蔵野美術大学 油絵学科 グラフィックアーツ研究室
〒187-8505 東京都小平市小川町1-736 武蔵野美術大学4号館206
URL: <https://ga.musabi.ac.jp/>

