

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ひとつの目的としているため、基礎課程においても学生が主体的に学べるよう、カリキュラムの検討と更新が続けられています。
- 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、個々の表現基礎として必要な要素を再確認できるように、選択課題を中心に編成しています。カリキュラム全体の流れの中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たちが、それぞれの特性を反映させた選択課題を設定し、学生自身が複数の選択肢から課題を選べる体制を整え、多様性に富んだ学びの場を提供しています。
2年次は、「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、表現者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ます。
- 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各々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年次の専門課程では学生の自律性を尊重し、自由な環境の中で制作者としての自覚を養います。
- 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の物質的側面を解析し構造への理解を促すために、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、表現の充実をはかります。
- 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びます。
- 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、柔軟に基礎を学ぶことができます。

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再確認すること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、認識について自分で編み出した言葉を手立てに、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年次からは表現活動の準備段階として、Aコース／Bコースの2コースに別れ、各領域においてはより専門性の高い内容の選択課題が自由制作課題と並行し展開されます。そして4年次の専門課程では学生の自律性を尊重することを前提とし、充実した環境の中で制作者としての自覚と実践力を養います。</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

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> <p>1年次</p> <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> <p>2年次</p> <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> <p>3年次</p> <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> <p>4年次</p> <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ト専攻

本学油絵学科は油絵専攻とグラフィックアート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。

グラフィックアート専攻

グラフィックアート専攻では、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ト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ビ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、いいかえ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ついて発想され、技法という形に結実していったかを学んでいきます。授業では、その一つの方法として、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〉

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。

2026 年度入学生～2023 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 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。

2026 年度入学生～ 2023 年度入学生 (1・2・3・4 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	Art & Communication I				2	Art & Communication II				2
		Art & Communication III - 1				1	Art & Communication III - 2				2
		Art & Communication III - 2				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。

油絵学科（油絵専攻）

絵画組成授業内容

<p>1 学年（必修）</p>	<p>●講義と実習による授業</p> <p>A. 技法史</p> <ul style="list-style-type: none">●フレスコ技法●テンペラ技法●イタリアルネッサンス技法●北方ルネッサンス技法●17世紀油彩技法（バロック絵画技法） <p>B. 油彩画の構造と各種材料について</p> <ul style="list-style-type: none">●支持体●地塗り●画用液●各種描画材の組成と特性●絵画材料の有害性について
<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. 油絵具練り実習 B. 水性地と半油性地の下地実習 C. 17 世紀油彩技法、テンペラ油彩による混合技法、水彩画技法から選択による制作実習</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> 模写による古典絵画技法の研究 （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、ヴェネツィア派技法）</p> <p><技法研究Ⅱ> 模写による古典絵画技法の研究 （17 世紀バロック絵画技法）</p>

教員からのメッセージ

〈油絵研究室〉

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絵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。

榎山祐和

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

わたしが中学生の頃、近所の公園で、20人ぐらい集まってサッカーの試合をしてました。試合と言っても部活動のような本格的なものではなく、その場にいた人たちが集まって遊んでいたようなものです。そのとき、雲行きが怪しくなり雪が降ってきました。それにも関わらず、みなプレーをしていたら、雪がグラウンド一面を覆いつくすほどになり、ボールにも雪がまとわりつき雪ダルマのようになります。試合は中断することもなく、雪が降ったことの喜びの方が勝り、雪で足を滑らせながら、無理やりゲームを続行していました。そのようになると、通常のサッカーのルールは破綻し、それまで有利に働いていた身体能力や技術力などは通用しなくなります。新たなルールが即興で作られることによって、その場は一見カオスのようになるのですが、むしろ未知な状況ゆえに、優劣が無くなりフェアな状況が生まれていました。このような状況は、美術や芸術にも当て嵌まると思っています。面白いことを考え、実践できる状況こそ美術・芸術の場だと思います。

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です。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はなく、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。

関根直子

大学で過ごす4年間という時間のドライバーは学生である皆さん自身です。私自身のことを振り返ると、その頃に持った問いや感情はその後の土台となって私の一部になっていると感じています。私がそうであったように、たぶん皆さんも“わからない”という状態に苦戦するのだと思いますが、そこで起こる感情の変化は人にとって何らかの方向性を決めて行くことと関係し、その為に必要なのだと思っています。仮に謎について無頓着な人がいたとしたら、どうなるか想像してみてください。そしてたぶん地に足をつけたありのままの自分の感覚こそが最初の問いの種のようなものとして、観ること、知ることを助けてくれるのだと思います。

諏訪敦

クリエイターは専門領域の枠組みを乗り越えていこうとするものですが、アートの概念が拡張し続けるのは自明で、定義付けさえも退けているかのようです。その動向の全てを一人の指導者がカバーするのは不可能でしょう。油絵専攻が多くの教員たちが在籍し入れ替わる、動体にみえるのはそのためでもあります。また、有効なメソッドも大切ですが、より重要なことは大学それ自体が各々の創意を存分に発揮できるような「場」であり続けることのように思います。私はその維持に少しでも貢献できたらと思うのです。

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と一緒にあって、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。

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け、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が、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なく、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。

町田久美

美大は（かなり）自由な制作の場です。

どうぞ様々な経験をされてください。

いつか貴方を支える学生時代となりますように。

小林正人

未だ描いてない自分の画を夢見ることかなあ ...

まだこの世界にはない .. でも在ったら素晴らしい！てか自分で見たい！それをイメージするっていうかさ。

何かを望む、君がある意志を持たない限りそれがいい画かダメかなんて何も始まらないんだよ。

正解というものが無い事をやってんだからさ。。誰に何を言われようと問いも答えも自分で出すしかないっしょ？

それを外に向けて問うんだから。「これが私の画だ！」そう言える根拠など始めはドコにも無かった答えをいつか正解にしていく強さを作るために失敗を続ける 4 年間でいいと思う。

長島有里枝

なにかを作る／表現する楽しさを手放さずに生きることは喜びですが、自分の意思や能力とは関係なく、作家として生きるには困難も伴います。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、周囲の理解などを獲得することは大切です。作る人であり続けるために必要な環境を自分たちの手で整備していく方法などについても、一緒に話したり、考えたりしていけたら嬉しいです。

入学前とやりたいことが変わってしまったり、何がしたいかよくわからなくなってしまうこともあるかもしれません。わたしは昔、そんな武蔵美生でした。専門は絵画ではないのですが、写真、インスタレーション、執筆、ジェンダー/フェミニズム研究、バレエなどをやっています。いつでも気軽に声をかけてください。みなさんとお会いする日を楽しみにしています。

津上みゆき

なんだかなと思いつつ、とりあえず。なんだろうなと思いつつ、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。新しく出会う人との会話もそのように手探りで自由で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。

上田暁子

在学中に自分の中の柱になるような決まり事や確固とした型、核となりうる間いを見つけることも大切な発見ではありそうですが、自身の学生時代を振り返るとそれ以前の手探り、もがきの状態のまま卒業したなと思います。その右往左往する経験こそが贅沢であったし今の制作においても度々起こる危機を救ってくれているように思います。また、留学に興味のある方には欧州での自分の経験をもとに提供できるアドバイスや情報があるかもしれません。気軽に質問してみてください。

榎倉冴香

自分らしくないかもしれないこと、よく分からないけれど興味があることは、ぜひ思い切って挑戦してみてください。

身近な仲間や先生と、作品のことでなくてもそれ以外のことで、たくさん話してください。気になる展覧会にも足を運び、美術によって心が動く経験をできるだけ多く積んでほしいと思います。

たくさん迷って、失敗して、ときどきすごく良いものが作れたりする。そんな時間が、作家としてだけでなく、これからのあなたの大きな糧になるはずです。

大川心平

これまで出会った作品で影響を受けたり、気になり続けている作品はあるでしょうか。私にはたくさんあります。カンディンスキー「コンポジション VII」の大画面が持つ身体的な空間性。アルトドルファーの描写密度の凄み。パウロ・ウッチェロの遠近法への執着とそれが生み出す歪みの魅力。そういったものと出会うと本当に嬉しくなってしまうのです。過去の美術作品は日常に数多の視点を用意してくれました。校庭に指で描いた渦巻を小さなアースワークとして思い起こし、改装を繰り返した祖父の家にトマソンを探しに行きます。その力は私たちの知見を広げたり、自ら創り出すことに向かわせるのです。皆さんがどのような視点を持って制作と向き合っているのか話を聞かせてください。

大谷たらふ

技術の進歩で簡単に色々な事を知ることができる世界になりましたが、
どうやって生きることに喜びを感じるか、何を苦痛に感じるかは自分にしか決められないものです。

ごく個人的な些細な幸福や苦難が形になって、時代や国を越えて他の誰かと繋がって自分の座標が見えてくる。

物を作る事でその人が出会うべき物事や他者に会い世界が広がっていくのはとてもワクワクする事だと思います。

なかなか前に進めない時期も人それぞれに訪れると思うのですが

時間の滞り込みで作品ですし、焦らずにその時間の海岸線に流れてくる断片を待ってみてほしいです。

大学は一人であるよりずっとバグが起こりやすい環境です。

その時間その空間でしか起こらない反応を大切に、自分の予想を越えた4年間を過ごせますように。少しでも力になれる事があれば幸いです。

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。

高石晃

絵を描いたり、作品を作ることは本質的に正解がなく、誰も「合格！」とってくれないある意味とても厳しい世界です。そのため制作を続けていくためにはその拠り所となる技術や価値基準を自分の中に作り出していく必要があります。それは苦しくも楽しい過程となるでしょうが、周りにいる同級生たちはもちろん、この欄を書いている先生方もまた、同じくその渦中にいる、と考えてみてください。リングへようこそ。

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、意識して創り続ける事はとても大切なことです。

ものを創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着け磨く。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。

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こ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。

松井えり菜

思い返してみると怖いもの知らずに行動をしたり、制作にのめり込めるのは大学生の時だったなあと思います。人生の中で4年間という時間は短く感じるかもしれませんが1週間のうち7日間は自分のための時間であるのは今しかないかもしれません。精一杯がむしゃらにちょっとやり過ぎたかな・・・?と思うくらい制作しましょう。確固とした自分の制作のスタイルと自信を持ち合わせておくことが卒業後も作品を制作し続ける原動力となるのです。皆さんの大学生活が充実したものになりますように！

松尾勘太

大学生だったころの私は、自分が特別にできる何かを探し、自分が不得意なところはできるだけ隠し、何ができて何ができないのか「何がしたいのか」すらもよく分からず、それでも、自分にとって何か大事なものをつくってみたいと思いながら、絵を描いていたように思います。

大学での時間は「自分というよくわからない生き物」について理解を深めていくための出会いや気付きを得られる特別な季節のひとつです。それは、うまくいくこと・いかないことをあれこれ経験しながら、次第に自分の性質や求めるものを知っていくプロセスなのだと思います。とくにがんばらずともつつい夢中でやってしまえるものや、日々の生活・経験と結びついた物事の中に、別に立派でなくてもいい「自分にとっての普通の特別」は見つかっていくのではないのでしょうか。

皆さんが数多くの体験をしていくこの現場で、そこからつくりだされていくものを見たり話をしたりするのを楽しみにしています。

槇原泰介

新しいかどうかは分からないけど、心を動かされるものはすでに身近にたくさんあるはず。散歩を通して、本を通して、映画を通して、見る解像度を変えてみて下さい。上げるだけでなく、ぼんやり見る方が良いこともあるし、いろんな姿勢でやってみる。そして、これからつくるものの大きな意味より、「これをやってみる。」の計画と実行を大事に。繰り返し私（あなた）に仕事を与え続け下さい。

森千裕

大学は、間違えても失敗しても良いので、それぞれがなるべくたくさん考え、研究・制作し、怖がらずに試せる貴重な場です。そしてそれを元にまた考えるところだと思います。どうぞよろしくお願ひします。

山田優アントニ

私は子供の頃から絵を描くことが好きでした。その気持ちは今でも大きな原動力の一つです。でも制作を続けていると、「好き」だけでは越えられない壁にぶつかることがあります。そんな時、大学時代のことを思い出します。学部の4年間は「なぜ絵を描くのか」「何を描きたいのか」をひたすら探り続ける日々でしたが、その過程で得た知識や技術、人々との出会いは、今の私を支える確かな土台となっています。

皆さんにも、大学生活の中で可能な限り多くの経験をしてほしいです。悩んだり失敗することもあると思います。ですが、そのすべての経験はきっと未来のあなたを支える「お守り」になるはずです。

〈絵画組成室〉

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。

さまざまな素材にふれ試すなかで、じぶんはいったい何に高揚するのか、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。くらいで難く身がまえ過ぎず思いつくままに挑んでほしいなと思います。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。

町田結香

気の利いたことは言えないので、私のモットーをひとつ共有します。

—最後は必ず自分で決める。—

勢いに頼っても慎重に構えても、後悔は完全には避けられません。ならばいっそ、さまざまな意見に触れ、時には振り回されるくらいの方が制作の糧になるように感じています。ただ、最後の決断だけは自分で行うこと。そうすれば、着地点がどんなものであっても、その結果を静かに受け止められるはずです。停滞や遠回りを嫌わず、存分に悩みながら自分なりの答えを探してみてください。行きつく先に「自分らしさ」があるのかもしれない。

〈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何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。

そこる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。

芦川瑞季（リトグラフ）

奥深い版画の世界へようこそ。私たちが日頃、当たり前のように行っている「複製する」という行為。コピー&ペーストで一瞬にしてイメージを増やせる現代において、版画はその原理に立ち返り、身体と物質を介して表現します。

一見、間接的で遠回りな方法に見えるかもしれませんが、しかし、いちからイメージを考え、版を作り、刷る過程には、インクの質感や版と紙の間に生まれる違和感、思い通りに複製できないもどかしさ、そこにしか現れない景色など、思いがけない気づきが潜んでいます。私自身も、未だに改めて発見さ

せられることがあります。

この時代に「版を介して複製する」とは何を意味するのか。そんな問いを頭の片隅に置きつつ、大学の充実した設備を活かして、ぜひ試行錯誤してみてください。

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。

長田奈緒（シルクスクリーン）

美術を学べば学ぶほど、その広大さに圧倒され自分の非力さを思い知らされます。「美術」や「アート」を前にして途方に暮れそうなとき、「版画」という少し具体的で小さな入り口から入ってみると、理解できることが増えたり、やってみようと思えることが見つかったりします。少しずつ道を進んでいると、次の入り口や力を貸してくれる人に出会うこともあります。

同じ入り口から歩み始めても、それぞれの道があります。私もまだまだ道半ばですが、みなさんにとって興味の尽きない道が見つかることを願っています。

川村紗耶佳（木版画）

版画の概念がますます急速に変化していく現在、そのメディアの可能性はどこに向かっていくのでしょうか。

版は単に「間接性」や「複数性」のために使うのではなく、版を使うことによって生まれる表現メディアの1つです。多様な表現方法と出会える環境は、発想力を伸ばし、自分だけの表現メディアを見つける事ができるはずです。

作ることの始まりは、普段当たり前だと思っている物事に、ある種の新鮮な違和感を感じることで動き出します。一緒に目を凝らし、考え、ともに創りましょう！

チョンダウン（銅版画、絵画）

今は、ボタンを押すだけでイメージが生成され、その射程は自分自身の範囲を超えて広がっていきます。

そのような状況の中で、グラフィックアーツと版画を交差させて学び、印刷・版画作品を制作することは、ボタンを押すという一瞬の行為の背後に蓄積された世界へ、より深く入り込むための手がかりになるかもしれません。

その過程で、私たちは自然と視覚イメージの歴史に触れ、実践としての制作を通じて、イメージの力をどのように用いるのかを考えていくことになります。

また、発見したイメージの力を健やかに使いこなすためには、自分自身の感覚や傾向を知ることも重要です。

プレイリストを作るように、各自が関心を寄せてきたものを版へと移し替え、刷るという工程を通して、視覚イメージが持つ潜在性と向き合いながら、そこから立ち上がってくる各自の視点や感覚を深めていきましょう。

中村真理（リトグラフ）

版画には筆や鉛筆で描くより不自由で面倒なイメージがあるかもしれません。

確かに直接紙やキャンバスに描くことより下準備や道具が必要になります。しかし、版画の技法を使うことで表現の可能性が広がります。技法による制限の不自由さや直接画面に描いたりすることができない間接的な表現の中から、今まで知らなかった新しい自分の表現方法に出会うことができます。最初からうまくはいかないかもしれません。それは初めて学ぶ技法なので当たり前で、絵も最初は下手だったのと同じ事です。沢山試行錯誤していいんです、そのための大学生活です。その経験が卒業後の自分を支えてくれます。

空谷圭章（銅版画）

版画は版でしか表現できない現象が魅力的だと思っています。版表現を通して専門知識や技術を探求することを楽しんでください。また、同じ分野に興味を持っている仲間とともに大学生生活を通して人間的な成長のために日々過ごしてほしいと思います。

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。

吉永晴彦（シルクスクリーン）

ご入学おめでとうございます。

版画から得られるものは単純に版画作品の持つ画面の肌合いだけではなく、絵画構造に対する深い造詣であったり、制作工程で得られる哲学であったり、物理的制約からもたらされるマネジメント力であったり、さまざまなプラスアルファが期待できます。

大学での生活、何かを追究するというのは楽しいのですが、一方で、時によく分からなくなる、迷うことが多々あるかと思います。その様な時には、みなさんが元々持って入学して来た、絵を描くこと、ものをつくるのが好きだといういちばんベースになる気持ちを改めて意識してください。きっと支えてくれると思います。

造形専門科目教育課程表

(1年) 油絵専攻

月	2026年4月				5月				6月				7月			8月						
日	1 4	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1				
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 4/2~8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
学事予定	前期授業開始 4/9 科目履修登録 4/2~16										教育実習				オンラインパス6/20 21市ヶ谷		オンラインパス7/11 12鷹の台		前期補講・試験週間 7/16~22 前期授業終了 7/15		後期修正履修登録 8/27~28 夏季休業 7/23~8/29	
1年 (I限・II限)	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p style="text-align: center;">絵画基礎 I</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">人間を描く〈デッサン〉</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">絵画組成</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">人間を描く〈油彩〉</p> </div> </div> <div style="width: 45%;"> <p style="text-align: center;">絵画基礎 II</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">描くことのはじまり〈みるゝふれる〉</p> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">描くことのはじまり〈みるゝふれる〉</p> </div> </div> </div>																					
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 5px;">造形総合 デザイン I</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 5px;">造形総合 デザイン I</div> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 60%;"> <p style="text-align: center;">デザイン基礎 (映像メディア表現を含む)</p> <p style="text-align: center;">※教職履修者必修</p> </div> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 60%;"> <p style="text-align: center;">木曜 3・4限</p> <p style="text-align: center;">Art & Communication I</p> </div>																					
2026年度 入学生	工芸制作 I ※																					

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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				2027年1月				2月~3月															
31 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	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	2/1 3/31													
4期				5期				6期				7期																							
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35														
後期授業開始 8/31								芸術祭活動 10/19~31				後期授業終了 12/12				後期補講・試験週間 12/14~19				冬季休業 12/21~1/5				卒業制作・修了制作展 1/14~17 (鷹の台キャンパス)				卒業制作・修了制作展 1/29~31 (市ヶ谷キャンパス)				卒業式 3/19			

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 10/23~10/25

- 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				2027年1月					2月~3月			
31 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	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	2/1 3/31		
4期				5期				6期				7期												
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35			
後期授業開始 8/31								芸術祭活動 10/19~31				後期授業終了 12/12				後期補講・試験週間 12/14~19				冬季休業 12/21~1/5				
																卒業制作・修了制作展 1/29~31 (市ヶ谷キャンパス)				卒業制作 3/19				

<p style="text-align: center;">絵画基礎 VI</p> <p style="text-align: center;">主題について</p>	<p style="text-align: center;">工芸制作 II</p> <p style="text-align: center;">技法の広がり</p> <p style="text-align: center;">選択モザイク</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;">選択版画</p> <p style="text-align: center;">銅版画</p>	<p style="text-align: center;">版画</p> <p style="text-align: center;">複合版表現</p>		
<p style="text-align: center;">工芸制作 I</p> <p>※教職履修者必修</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 10/23~10/25

造形専門科目教育課程表

(3年) 油絵専攻

(4年) 油絵専攻

月	2026年4月					5月					6月				7月			8月	
日	1 4	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	
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 4/2~8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	オリエンテーション週間 4/2~8		前期授業開始 4/9 科目履修登録 4/2~16						教育実習				オンラインキャンパス 6/20~21市ヶ谷	オンラインキャンパス 7/11~12鷹の台	前期補講・試験週間 7/16~22 前期授業終了 7/15			後期修正履修登録 8/27~28 夏季休業 7/23~8/29	
3年 (I限・II限) 2024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 [小林 耕平] [関根 直子] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] 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) 2023年度 入学生	絵画実習 VII 絵画組成 [小尾 修]					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 [小林 耕平] [関根 直子] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] 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 4/2~4/8

9月				10月				11月				12月				2027年1月					2月~3月	
31 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	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	2/1 3/31
4期				5期				6期				7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8/31								芸術祭活動 10/19~31				後期授業終了 12/12				後期補講・試験週間 12/14~19						
												冬季休業 12/21~1/5				卒業制作・修了制作展 1/14~17(鷹の台キャンパス)						
																卒業制作・修了制作展 1/29~31(市ヶ谷キャンパス)						
																卒業式 3/19						

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 [小林 耕平] [関根 直子] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] 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 [小林 耕平] [関根 直子] [袴田 京太郎] [町田 久美] [丸山 直文] 絵画組成 [小尾 修]	卒業制作
---	-------------

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 & CommunicationⅠ	(2)
Art & CommunicationⅡ	(2)
Art & CommunicationⅢ-1	(2)
Art & CommunicationⅢ-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 & CommunicationⅢ-1	(1)
Art & CommunicationⅢ-2	(2)
※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 10/23~10/25

造形専門科目教育課程表

(1年) グラフィックアート専攻

月	2026年4月				5月				6月				7月			8月				
日	1 4	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1		
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 4/2~8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
学事予定	前期授業開始 4/4~9 科目履修登録 4/2~16										教育実習				オンキャンパス 6/20~21市ヶ谷		オンキャンパス 7/11~12鷹の台		前期補講・試験週間 7/16~22 前期授業終了 7/15	後期修正履修登録 8/27~28 夏季休業 7/23~8/29
1年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2026年度 入学生	1年 1学期 授業科目表																			
	1 1限 Ⅰ限 銅版				1 1限 Ⅱ限 グラフィックアート				1 1限 Ⅲ限 リトグラフ				1 1限 Ⅳ限 造形総合 デザインⅠ				1 1限 Ⅴ限 デザイン基礎 (映像メディア表現を含む) ※教職履修者必修			
1 2限 Ⅰ限 木曜3・4限 Art & Communication I																				

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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	2026年4月				5月				6月				7月			8月			
日	1 4	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	
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 4/2~8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定		前期授業開始 4/9 科目履修登録 4/2~16										教育実習	オンラインキャンパス 6/20 21市ヶ谷			オンラインキャンパス 7/11 12鷹の台	前期補講・試験週間 7/16~22 前期授業終了 7/15		後期修正履修登録 8/27~28 夏季休業 7/23~8/29
2年 (Ⅲ限・Ⅳ限)	造形総合 彫刻Ⅰ				<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;"> 複合版表現(デジタル表現演習・ブックアート演習Ⅰ) </div>				<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;"> 版画選択授業Ⅰ(木版・シルクスクリーン) </div>			<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;"> 工芸制作Ⅱ (土曜日のみ) ※絵画組成受講者のみ </div>							
															<div style="background-color: black; color: white; padding: 5px;"> 平面色彩構成 </div>				

●オリエンテーション週間 4/2~4/8

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				2027年1月					2月~3月	
31 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	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	2/1 3/31
4期				5期				6期				7期										
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35	
後期授業開始 8/31							芸術祭活動 10/19~31						後期授業終了 12/12		後期補講・試験週間 12/14~19		冬季休業 12/21~1/5		卒業制作・修了制作展 1/14~17(鷹の台キャンパス)		卒業制作・修了制作展 1/29~31(市ヶ谷キャンパス)	卒業式 3/19

<p>絵画基礎 VI</p> <p>主題について(銅版画) / ブックアート演習II</p>	<p>工芸制作 II</p> <p>版画選択授業II(銅版・リトグラフ) / イラストレーション・絵本演習</p>	<p>絵画基礎 VII</p> <p>進級制作</p>	<p>造形総合II類</p> <p>銅版リトグラフ</p>	<p>工芸制作 I</p> <p>※教職履修者必修</p>	<p>工芸制作 II</p> <p>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 10/23~10/25

造形専門科目教育課程表

(3年) グラフィックアート専攻

(4年) グラフィックアート専攻

月	2026年4月				5月				6月				7月			8月			
日	1 4	6 11	13 18	20 25	27 2	4 9	11 16	18 23	25 30	1 6	8 13	15 20	22 27	29 4	6 11	13 18	20 25	27 1	
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 (4/2~8)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
学事予定	前期授業開始 4/9 科目履修登録 4/2~16										オンラインキャンパス6/20 21市ヶ谷 教育実習				オンラインキャンパス7/11 12鷹の台 前期補講・試験週間 7/16~22 前期授業終了 7/15			後期修正履修登録 8/27~28 夏季休業 7/23~8/29	
3年 (Ⅰ限・Ⅱ限) 2024年度 入学生	版画実習Ⅰ 基礎版画実習 第1クール ・木版・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 ・木版・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・シルクスクリーン 集中講義				版画実習Ⅲ 第4クール ・銅版・シルクスクリーン 集中講義 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※		
	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 ・表紙 ・奥付 ・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 4/2~4/8

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				2027年1月					2月~3月																							
31 5	7 12	14 19	21 26	28 3	5 10	12 17	19 24	26 31	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	2/1 3/31																						
4期				5期				6期				7期																																
18	19	20	21	22	23	24			25	26	27	28	29	30	31			32	33	34	35																							
後期授業開始 8/31								芸術祭活動 10/19~31								後期授業終了 12/12				後期補講・試験週間 12/14~19					冬季休業 12/21~1/5					卒業制作・修了制作展 1/14~17(鷹の台キャンパス)					卒業制作・修了制作展 1/29~31(市ヶ谷キャンパス)					卒業式 3/19				
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 & Communication I (2) Art & Communication II (2) Art & Communication III-1 (2) Art & Communication III-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)																																												
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 10/23~10/25