

A k i t a
U n i v e r s i t y
o f
A r t

Arts & Roots

Multidisciplinary Arts

Creative Manufacturing Design

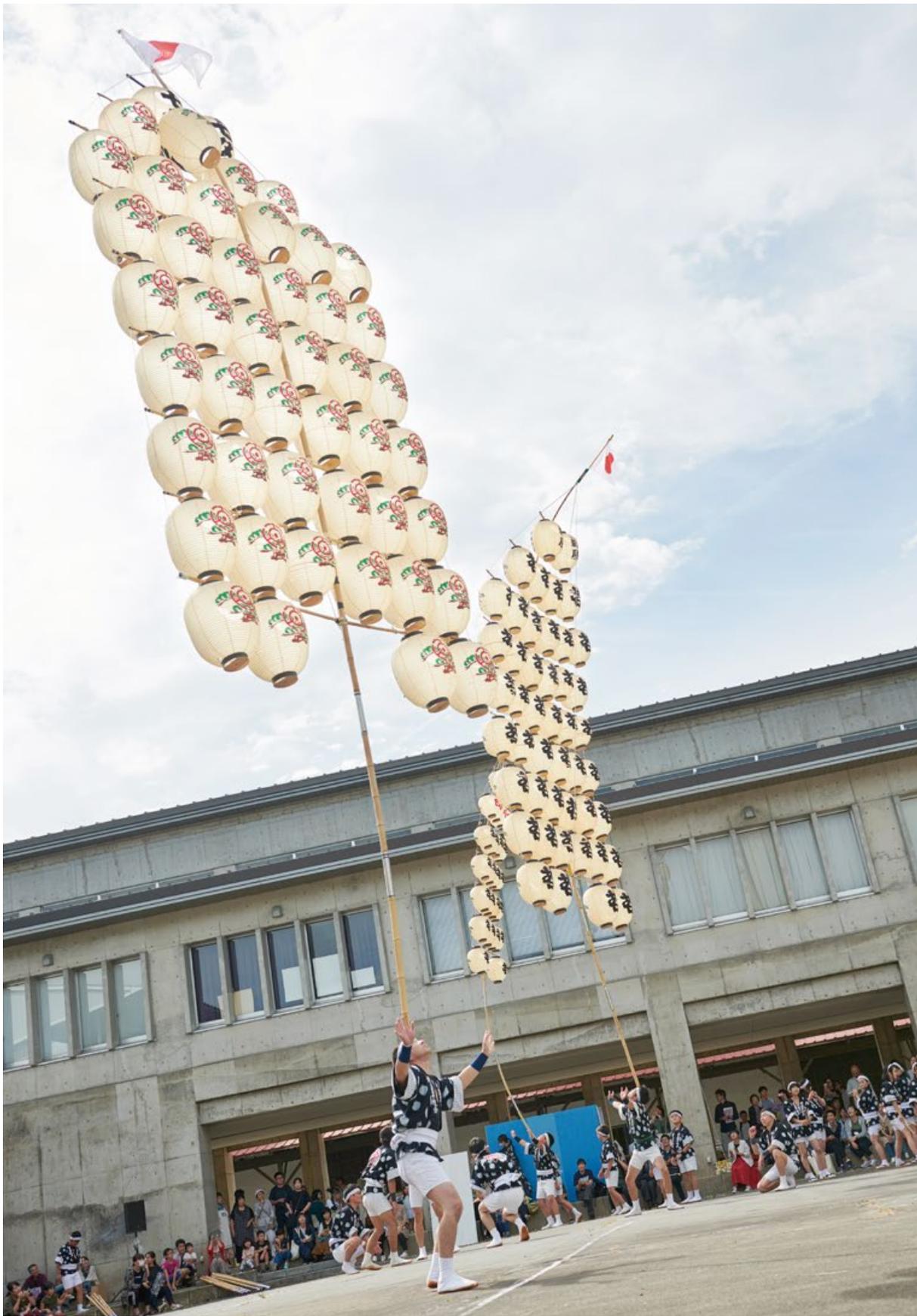
Communication Design

Landscape Design

Graduate School of Transdisciplinary Arts

2021





基本理念

Philosophy

秋田公立美術大学は社会の大きな変動に呼应し、古い概念にとらわれることなく新しい芸術領域の創造に挑戦する大学です。自然と伝統文化に恵まれた秋田の文化的資源を活用し、芸術のもつ可能性、公共性を探求し、秋田から全国、世界へと、自らの芸術的感性と創造性をいかす社会に貢献する人材を送り出します。

1. 新しい芸術領域を創造し、挑戦する大学

近代日本の芸術教育において、「日本画」「油画」「彫刻」「工芸」「デザイン」「建築」等の区分が固定され、西洋近代的なものと同様に日本古来のものが並行的に同居している状態を見直し、現代日本に合った価値観に再構成するとともに、新しい芸術的価値を生み出し、発信することに積極的に挑戦します。

2. 秋田の伝統・文化をいかし発展させる大学

「地方都市のアイデンティティを再発見し、新たな価値観を創出する」というビジョンと、「地域の多元化そして深化こそ豊かなグローバル文化を形成する」という理念に基づき、秋田における芸術創造と人材養成を実現することを通して、芸術の「地方分権」を先駆けします。また、秋田が歴史的に培ってきた伝統的な文化、生活様式、技術などを掘り起こし、その芸術的価値を再評価し、現代の秋田にいかすとともに、芸術・デザイン分野における新たな展開をもたらす、いわば地域のルネッサンスを目指します。

3. 秋田から世界へ発信するグローバル人材を育成する大学

再構成された芸術領域と地域の芸術・文化に対する深い理解や、「世界」に触れる機会・交流をもつことを基盤として、変化しつづける芸術表現の中で、アーティストあるいはデザイナーとしてその潮流をリードするために必要な、多様なルーツと出会い、価値の多様性を認め、共有できる柔軟な思考を持ち、新しい表現を模索しながらグローバルに活躍できる人材を育てます。

また、大学自体も、豊かなグローバル文化の形成を目指して、秋田に残る文化・芸術を再評価し、現代に通じるものとして復興しながら、先鋭的な芸術表現により世界に向けて新たな価値観を発信していきます。

4. まちづくりに貢献し、地域社会とともに歩む大学

公立大学の責務として、教員全員が自らの専門領域に由来する社会貢献事業を進めるとともに、県内外の大学、民間企業、小・中・高の各学校、美術館等の社会教育機関との連携を積極的に図りながら、地域ブランドの開発や地場産業の振興、芸術活動の展開などに力を発揮し、地域の活性化に貢献できる人材を育てます。



Contents

007	目次
008	秋田公立美術大学で学ぶ
010	学長メッセージ
014	アート&ルーツ専攻
022	ビジュアルアート専攻
030	ものづくりデザイン専攻
038	コミュニケーションデザイン専攻
046	景観デザイン専攻
054	美術教育センター
060	取得可能な資格
062	客員教員・特任教員
066	キャンパスマップ
068	国際交流センター
072	キャリアセンター
074	アートセンターあきた
079	社会連携
091	大学院複合芸術研究科
100	学生支援
104	入試・選抜・納付金
106	オープンキャンパス 2020
113	学生インタビュー
128	秋美カレンダー
130	秋美周辺マップ
132	卒業生インタビュー



秋田公立美術大学で学ぶ

秋田公立美術大学は、社会の変化に合わせ、従来の分野や技法で分けられた枠組みとは異なる5つの専攻を配置。

4年間の学びで領域を横断しながら、自分らしく未知の領域を切り開いていくことのできる表現の軸と創造力を獲得します。

I. アーツ&ルーツ専攻

Arts & Roots

II. ビジュアルアーツ専攻

Multidisciplinary Arts

III. ものづくりデザイン専攻

Creative Manufacturing Design

IV. コミュニケーションデザイン専攻

Communication Design

V. 景観デザイン専攻

Landscape Design

1年次

2年次

3年次

4年次

● 視野を広げ、視点を高める

1・2年次では全ての専攻を横断的に学ぶことで視野を広げるとともに、基盤となる知識と技術を総合的に学ぶ中で、自分自身の可能性を模索し、学びたい分野や進むべき方向性を見出していきます。

● 専門を深める

3・4年次では、1つの専攻に所属し、より高度な知識や技術の研鑽に努めます。1・2年次に獲得した広い視野を活かしながら、素材や技法に依らない、自分らしく未知の領域を切り開いていくことのできる表現の軸と創造力を探求します。

美術教育センター / 国際交流センター / キャリアセンター / NPO 法人アーツセンターあきた*

● 教養を深め、社会と繋がり実践的に学ぶ

各センターが、多様な講座やプロジェクトを通じて、教養を深め、卒業後の多彩なキャリア形成を支援する実践的な学びを提供します。

*本学の社会連携事業をNPO 法人アーツセンターあきたに委託しています。

大学院

地域から世界を見据える

日本海と雄物川の流れに臨む秋田市新屋に位置する本学。四季折々の変化に富む、この地特有の豊かな環境の中で学ぶ意義は大いにあると思います。「ひらく」ことと「こもる」こと。社会との関わりのベクトルを、時には自然の力によって、または自らの意思で制御しながら、学問を深め制作に没頭する環境が秋田公立美術大学には整っています。

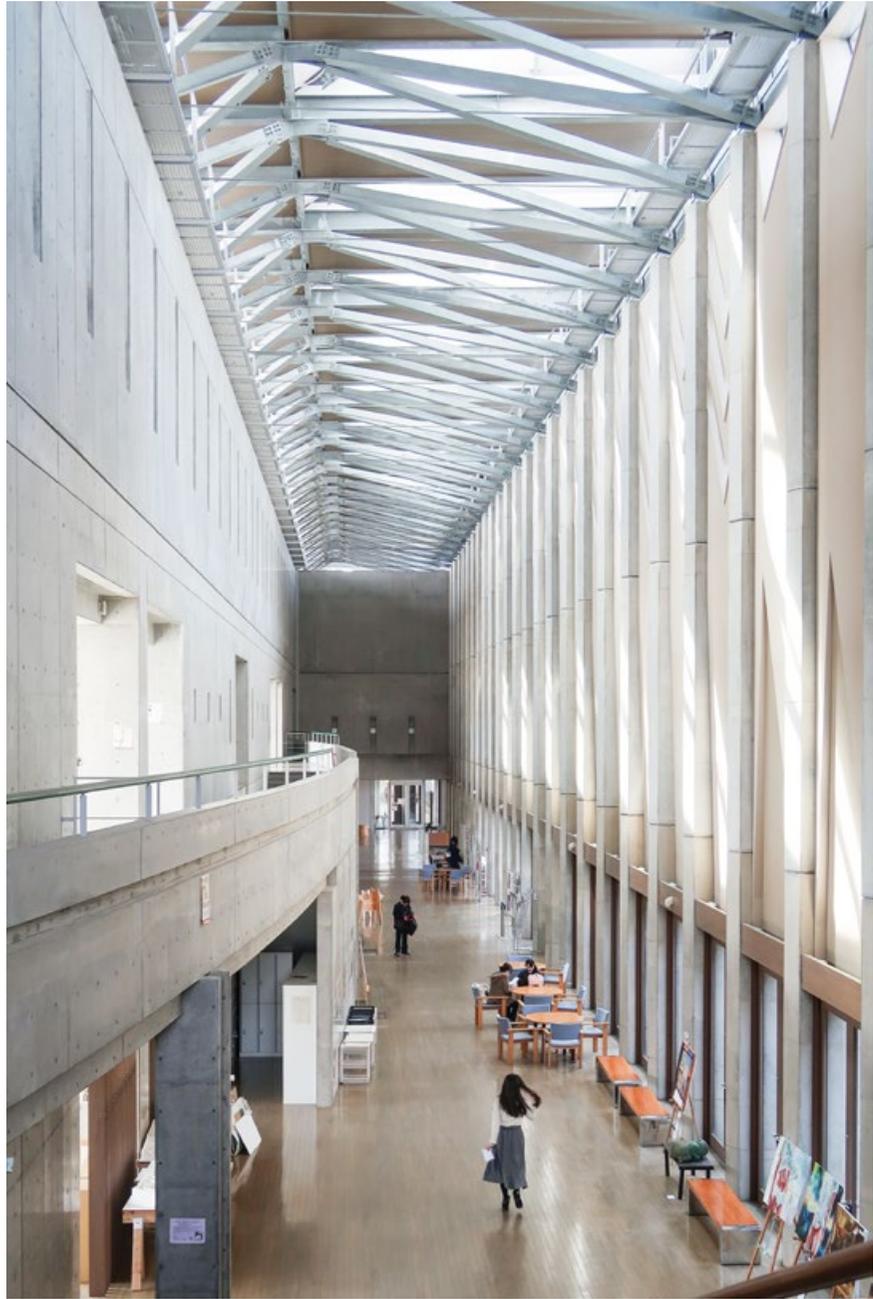
教員や学生による国際的な活動も顕著です。第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展・日本館キュレーターを服部准教授が務め、そのプロジェクトに石倉准教授が参加しました。またインドやメキシコ、スイス、南アフリカ等、世界各国の美術系大学の学生たちが会する実践型ワークショップ「October School」に、日本からは唯一本学の教員と学生が参加しています。年間を通じて国内外から多彩なゲストが講義やリサーチ等で本学を訪れ、新しい気づきや学びをもたらしてくれています。

一方で、地域のまつりに学生が参加したり、地域住民との交流会が催されたりと、学生と地域との距離の近さも本学の特徴です。地域の空き家を学生の手でギャラリーに改修したり、レジデンス施設として活用するといった試みも。授業や日常生活を通じて、土地に根付く固有の文化や歴史に学び、それが新たな表現となって社会へ還元されることを探求し続けています。

秋田公立美術大学は「社会の大きな変動に呼応し、古い概念にとらわれることなく新しい芸術領域の創造に挑戦する大学」として、地域から世界を見据え、開学8年目を迎える今年も挑戦を続けます。

霜鳥 秋則
秋田公立美術大学 学長





Chapter 1

—

Arts & Roots

Multidisciplinary Arts

Creative Manufacturing Design

Communication Design

Landscape Design

Liberal Arts Core

I. アーツ&ルーツ専攻

Arts & Roots

存在の根っこを探求

アーツ&ルーツ専攻では、様々な素材と技法（表現媒体）を使って、「歴史」や「地域」を芸術表現の源泉とした作品づくりを行います。まず、歴史や地域社会の文化的古層に残存する、異文化の伝承・地名・祭事・造形物といった文化資源を、文化人類学などの方法論によって発掘します。次に、それらが元々の文化の中で担っていた意味や価値を、見慣れた現代社会の造形物の形の中に組み込んでみます。すると美意識や常識が混乱して、摩擦や違和感が生じるでしょう。そうした摩擦や違和感をきっかけにして、現代文化を律している、つまり日常には気づかれていない意味や価値（文脈や構造）を見つけ出し、平面・立体・映像・音響・写真・インスタレーション・影絵・言語芸術・パフォーマンス・アニメーションといった、多種多様な媒体と技法によって表現します。学生たちは自身の関心に応じてフィールドワークを行い、日常の中に埋もれている地域の記憶、暮らしの中にある造形や祭り、里山・里海の動物や植物などを「存在の根っこ（＝ルーツ）」として発見し、これまでにない斬新な表現を生み出しています。

[専攻教員]

藤 浩志 教授 Fuji Hiroshi
アートプロジェクト／地域計画／空間造形

石倉 敏明 准教授 Ishikura Toshiaki
芸術人類学／神話学

唐澤 太輔 准教授 Karasawa Taisuke
哲学／文化人類学

服部 浩之 准教授 Hattori Hiroyuki
アジア現代美術／キュラトリアル・プラクティス

皆川 嘉博 准教授 Minagawa Yoshihiro
彫刻／彫塑表現／テラコッタ彫刻

村山 修二郎 准教授 Murayama Shujiro
絵画／コミュニケーションアート／幼少造形教育



中村邦生《風狂ハウス》廃材、モニター



アーツ&ルーツ専攻／カリキュラム

Arts & Roots / Curriculum

●アーツ&ルーツ導入演習

学生を数人のグループに分け授業を進める。グループによるフィールドワークや文献調査などを行い、得られた新たな知見を元に課題を設定しグループによる制作を行う。フィールドワークなどの調査で得られた成果に対してレポート作成やそのプレゼンテーションも行ってもらう。最終的には調査を元にした作品をグループごとに制作し発表を行う。本授業は、「アーツ&ルーツ基礎演習」、「アートプロジェクト演習」、「アーツ&ルーツ応用演習」へと段階的に進んでいく。

●アーツ&ルーツ基礎演習

各自、フィールドワークや文献調査などで得られた知見や自身の興味を元に課題を設定する。その課題に対してプロジェクトを立ち上げる。そのプロジェクトの一環として調査・研究と作品の制作と発表を行う。調査するテーマは「ルーツ」に関するものを主とする。ルーツとは地域のものでも個人のものでも構わない。例えば、縄文時代の遺跡、民話や説話、来訪神儀礼や修験芸能、里山・里海の生活文化から現代の社会課題などまで幅広く対象とする。

●アートプロジェクト演習

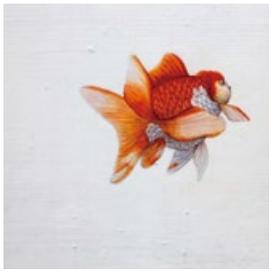
全国各地で行われている様々なアートプロジェクトに参加してその実情を学ぶ。参加方法については積極的に関われる形であれば特に形式は問わない。アーティストとしての参加、運営としての参加、ボランティアとしての参加など様々な形が考えられる。プロジェクトに参加することでアートやアーティストが社会で如何なる役割を持っているかを考察する。参加したプロジェクトについて運営主体、事業規模、開催日数、告知や来場者の対象者、集客人数などの具体的な数字を含むレポートを作成しプレゼンテーションを行ってもらう。他の学生が参加したプロジェクトの実情を知ることで実際に行われているプロジェクトの多様性も学ぶ。本演習で、アートの現場を経験し、動向を把握した上で、4年次に行う「アーツ&ルーツ応用演習」に向かう。

●アーツ&ルーツ応用演習

各自が立ち上げるプロジェクトの計画書を作成し、そのプレゼンテーション時に得られたアドバイスを基に計画書を修正しプロジェクトを展開していく。プロジェクトとして自身の興味関心のある分野に対する調査・研究を行い、それを元に作品制作を行う。最終的には作品の完成の後に展示発表までを行う。

●卒業研究

自ら課題を設定し、目標を実現するための方法論を獲得するため、4年間の学びを踏まえた総合的なガイダンスを実施する。卒業研究の期間に中間講評と卒業研究審査講評を行う。全期間を通じて、専攻所属の教員全員で指導にあたる。作品メディアはそれぞれの学生の制作テーマに適した多様なメディアを使用する。



小澤聖奈《夏ノ子》鳥の子紙、胡粉、水干絵具、岩絵具

谷口結紀《憧れのスナック》映像



宮本しおり《包》写真パネル



今村安里《旅するように生きる 生きるように旅をする》ミクストメディア



佐藤美菜《少女式》PET紙

01

教員メッセージ
Message

トランス・ローカル 「超・地域」の想像力

アーツ&ルーツ専攻の柱の一つでもある芸術人類学は、芸術という営みを通じて「人とは何か」を考える学問です。また、神話学は宗教や科学以前のメディアであり、「人類最初の哲学」とも呼ばれている神話に光を当てる学問。私は、その両方を研究することで、複合的な文化のルーツを知り、「地域」に新しい光を当てようとしています。

2019年には、本学の服部浩之准教授がキュレーターを務めた第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展の日本館展示「Cosmo-Eggs | 宇宙の卵」に参加し、秋には、フィンランドのロヴァニエミ美術館で、東北の祭や聖地を撮影した映像作品《接触から共振へ》を

発表しました。また、群馬県のアーツ前橋での「表現の生態系」展では、アーツ&ルーツ専攻の尾花賢一助手とのコラボレーション作品《赤城山リミナリティ》を発表しました。どのプロジェクトも、アーツ&ルーツ専攻の方法論と深く関係しています。

アーツ&ルーツ専攻では、地域をひとつの閉じた空間領域として研究するだけではなく、他の地域や問題系と関係するダイナミックなフィールドとして捉え返し、自由な発想で「世界化」していく方法を探求しています。秋田から他の地域へ、さらには世界へと広がる「超・地域」の想像力を、強力にバックアップしていきます。



石倉 敏明 Ishikura Toshiaki

アーツ&ルーツ専攻 准教授/ダージリン、シッキム、カトマンドゥ、日本各地で聖者や女神信仰、「山の神」神話を調査し、環太平洋圏の比較神話学に基づき論考や書籍を発表する。近年は秋田を拠点に、北東北の文化的ルーツに根ざした芸術表現の可能性を研究。



象潟の盆小屋行事。石倉敏明《接触から共振へ》(2019)より

02

教員メッセージ
Message

美術未満、表現未満の「なんじゃこりゃ〜！」

絵画を描いたり塊から彫り出すように、様々な素材と格闘しながらイメージを形にしてきました。しかしその素材は画材屋で売っている白いキャンバスでも自然が作り出した天然素材でもありません。僕が興味を持ってしまった素材は日常生活に転がっているやばい問題だったり、妙な仕組みだったり、捨てられた素材だったり、複雑だけれども可能性に満ちた状態のものだったのです。特に廃棄される運命の商品や使われなくなった建造物がこの上なく無視できなくて、放っておけなくて、つつい触れ、集め、暮らしのなかで寄り添い手を入れつつ人生の大半を過ごしてきました。僕が生まれ育ってきた時代を象徴する貨幣経済大量消費社会への些細な抵抗なのかもしれません。

美術と呼ばれているものや作品っぽいものをつくることに興味はありません。むしろ美術未満、表現未満の有象無象の「なんじゃこりゃあ〜！」が発生する瞬間に興味があり、「何かになるかもしれない」という期待の時間にいることにこの上ない喜びを感じています。

大島紬、日本画、仏像、庭、染織、演劇、パプアニューギニア、建築企画、地域計画、都市開発を経由し、デモンストレーションという表現手法を開発し、全国各地のプロジェクトの現場で「なにかをつくらうとする時間」を過ごすなかで、秋田という土地に出会い、アーツ&ルーツ、複合芸術という言葉に出会い、若いエネルギーに出会い、これまで見たことのない地平を切り開きたいと思って今ここにいます。



藤 浩志 Fuji Hiroshi

アーツ&ルーツ専攻 教授/京都市立芸術大学在学中、演劇に没頭した後、地域をフィールドとした表現を模索し、パプアニューギニアにて原初的表現と文化人類学に出会う。「地域資源・適性技術・協力関係」を活用した美術表現を志向し、全国各地でプロジェクトを試みる。



《トイ・ザウルス》

Ⅱ. ビジュアルアート専攻

Multidisciplinary Arts

分野横断を基本とした美術表現へ

ビジュアルアート専攻では、社会の中に新しい視点を持ち込むための美術表現の確立を目指します。「新しい」とは見た目の新奇さではなく、物と物、人と人、事象と事象を結ぶ、関係の捉え方を指しています。美術には「彫刻」や「油画」「映像」「パフォーマンス」「インスタレーション」など、素材や技法、または表現形態によって分けられたカテゴリーがありますが、本専攻ではひとつのカテゴリーにとらわれず、他のカテゴリーや要素との融合を重ね、作品制作の方法を捉え直します。そして、それら新しい表現を模索する学生の野心を、異なる専門から成る7名の教員がサポートします。授業は、分野横断を基本とした共同指導のもとに行われ、学生それぞれが学んだ美術的な手法や考え方、その発想力を社会の中で活かし、自律して活躍・貢献する「表現者」の育成を目指します。

[専攻教員]

岩井 成昭 教授 Iwai Shigeaki
インスタレーション／映像／多文化芸術調査

小田 英之 教授 Oda Hideyuki
絵画／イラストレーション／CGアニメーション

島屋 純晴 教授 Shimaya Yoshiharu
現代美術／彫刻 [石・ステンレス・鋳造・ガラス]

長沢 桂一 教授 Nagasawa Keiichi
テキスタイル／現代美術

大谷 有花 准教授 Otani Yuka
現代絵画 [油画]／現代美術

萩原 健一 准教授 Hagihara Kenichi
映像／メディアアート

阿部 由布子 助教 Abe Yuko
現代美術／メディアアート



茂木美野子《こうしてわたしはつくられた》蛍光塗料、ブラックライト、Unity



ビジュアルアーツ専攻／カリキュラム

Multidisciplinary Arts / Curriculum

●ビジュアルアーツ演習A

芸術表現の基本要素となる「時間」と「空間」という考え方を深める。あつという間に過ぎ去る10秒も、皆さんがこれまで生きてきた10数年間も同じタイムライン上の時間である。同様に、巨大な建築空間も手のひらサイズの空間の集積だといえる。この演習は「長さ」や「大きさ」という尺度について考えるためのトレーニングでもある。自身の「気づき」を様々な素材や技法を通して表現にまとめ、自身の制作スタイルを形成していく。

●ビジュアルアーツ演習B

美術を構成する幾つかの要素を取り出して考える演習。例えば「オリジナル」と「リメイク」という関係性を考えると、現在世界中で生み出される作品は、ほとんどが、先行する既存の作品に影響されているといえる。しかしその中には「盗作」といった非生産的な行為も紛れている。ここでは、先行する作品に学びながら創造的なオリジナルを制作する。本演習では、その他にもグループワークとして展覧会の企画・構成を考えながら制作し、最終的に展覧会全体を作り上げる演習などがある。

●美術作品研究

東京、日光などを実際に訪れて、現代美術、デザインについてその歴史的背景、現代における役割等について教授する。学生が実際に作品制作を行うとき、取り組みや制作姿勢につながる要素や可能性についても論じる。また、日本美術、東洋美術の歴史的な意味、歴史上果たしてきた役割、現代における研究成果と今後の問題について学ぶ。

●ビジュアルアーツ演習C

制作を進めさせながら、作品を創造する原動力である自身と社会との関係をもう一度見つめ直す。プライベートに閉ざされているように見える生活が、どのように外部から影響を受けているのか？など、現代社会で起きている出来事と自身との関係を知ることで、制作の動機やテーマをより深く、強くしていく。

●卒業研究

これまでの演習で学んだ内容を踏まえて、学生が自由に設定したテーマと相応しい手法によって、卒業制作としてまとめ上げる。それぞれの学生が、構想、調査、素材調達、制作、展示まで一連のプロセスを主体的に経験することで、卒業後の活動に活かせるようにする。



谷口菜優《中立のない場所で》ミクストメディア



渋谷奈津樹《アンミンアンサンプル》映像インスタレーション



西澤佳蓮《Gameart Simulator》Adobe Photoshop/Blender/Unity



前川原綾香《TARZAN BOMB》油画、小麦粘土、ガラス、ビニールハウス



越田悠生佳《日常》ロール紙、ミリペン、水彩絵具



田村萌絵
《人間関係の取り扱い上の注意タグが表からみえるように取り付けられた服》
トルソー、サテン、布



大越円香《もちゆくもの》キャンバスにインクジェットプリント、漂白剤

03

教員メッセージ
Message

まだ見ぬものに名を与えるように

ビジュアルアーツの中心的なテーマは、現代および未来を読み解くことです。身近なものだけでも人口減少やエネルギー問題、教育やダイバーシティなど現代社会において私たちが対峙すべき数々の問題がテーマとなり得ます。素材や手法も大切ですが、まず自身の関心を明確にすることから作品のテーマを膨らませ、次に最もふさわしい表現媒体は何なのか？を考えるのがこの専攻の特徴です。まずはテーマがあり、それをどう表現するかによって素材や手法を探っていく。このようなプロセスは工芸や写真などの技術と同じように、アートをつくるための重要な技術（テクニック）だと思います。

ただし、作り手と鑑賞者、それらを繋ぐ人たちが共有する現代をリアルタイムで表現するのは、作り手にとってはスリリングですが、鑑賞者にとっては情報の整理が必要なため、分かりづらいことでもあります。しかし、それは詩人たちがこれまでにない感情や感覚に「名を与えること」で人々の心に存在させていくように、アートによって現代を捉えることは、まだ誰も気づかぬ「こと」や「もの」を人々の認識の中に呼び覚ますことだからです。ぜひ、ビジュアルアーツ専攻で現代の表現を共に学びましょう。



岩井 成昭 Iwai Shigeaki

ビジュアルアーツ専攻 教授／国内外の特定地域における環境やコミュニティの調査をもとに多様なメディアで作品を制作。「イミグレーション・ミュージアム・東京」主宰。秋田では「辺境芸術」を標榜するなど、さまざまな活動を並行して進めている。



「Journey to be continued - 続きゆく旅-」2017年 ドキュメンタリー映像作品スタイル

04

教員メッセージ
Message

異なる分野を気軽につまみ食いできる面白さ

大学では映像制作の授業などを担当しています。社会の仕組みと共に映像を受容する環境が激変しているので、決まった制作手順を一時的に説くよりも、その度ごとに今の自分にしかできない映像表現を学生と一緒に探っていく内容にしています。秋美には、多様な素材や考え方に触れながら、異なる分野を気軽につまみ食いできる恵まれた環境があります。その中で、映像表現にまつわる煩雑さや、技術習得までの敷居の高さをできるだけ無くしたいと思っています。とはいえ、最近ではスマートフォンをはじめとしたメディア機器に慣れ親しんだ学生が多く、知識の吸収も速いの

で、新しい取り組みや手法を取り入れやすくなっていますね。その点はとても期待しています。

大学のすぐ近くの雄物川河口は有名なシーバスの聖地で、全国から数多くのアングラーが集まってきました。現場で県内外の釣り師と話をする、漁場や釣法について想像を超えたローカルな知識の情報網に触れることが多々あります。私は秋田に来てから、インターネット上には表れてこない文化の奥深さに驚かされてばかりです。関連して、地元漁師に受け継がれてきた漁具や猟具に対する興味とテクノロジーとを合わせて、何ができるか模索しています。



萩原 健一 Hagihara Kenichi

ビジュアルアーツ専攻 准教授／写真表現を基本にスチル、ムービー問わず多様な映像メディアを用いて作品制作を行っている。その他、アーティスト支援を目的とした映像ソフトウェアのディレクションや教育現場での実践、プログラマーやエンジニアと協働したメディア教育教材の開発を研究の軸としている。近年では県内企業とコラボしながらデジタル漁具の開発に取り組み、秋田の自然とクリエイターの新しい繋がりを模索している。



撮影：今井 正由己

Ⅲ. ものづくりデザイン専攻

Creative Manufacturing Design

素材と地域からしなやかに学ぶ人に

古来、日本において工芸とデザインはひとつでした。近代化の波に揉まれ、分離された両者を、今「心と身体」と「暮らし」を依り処に再統合しようと設立されたのがものづくりデザイン専攻です。

国内随一の規模と設備を持つ工芸スタジオ群を利用し、木工・漆芸・彫金・陶磁・染色・ガラスなどの素材の技法と知識を学び、探求することができます。また自らの身体感覚が素材に合わせて変化していく過程から、思考力と五感を鋭く磨き上げることを目指します。さらに思考の整理、社会への伝え方、地域の文化の調査を通して得られる行動力と共感力、課題発見力など、これからの社会に繋がるために必要な力をデザインの視点から学びます。これらを複合的に織り上げ、現実空間に展開する実感を伴った豊かさの価値を提示する学びと研究の場です。

豊かさを実感できるこれからのものづくりを、未来に向けて一緒に考えましょう。

[専攻教員]

尾登 誠一 教授 (副学長) Onobori Seiichi
ソーシャルデザイン

安藤 康裕 教授 Ando Yasuhiro
彫金/ジュエリー

今中 隆介 教授 Imanaka Ryusuke
インテリアデザイン/ファニチャーデザイン/プロダクトデザイン

小牟禮 尊人 教授 Komure Takahito
吹きガラス/キルンワーク

山岡 惇 教授 Yamaoka Atsushi
指物技法を用いたクラフト作品制作

安藤 郁子 准教授 Ando Ikuko
陶芸/ソーシャルアート

熊谷 晃 准教授 Kumagai Koh
蒔絵・螺鈿・変塗り等の加飾技法の研究/
乾漆造形による飾箱の制作/漆精製

瀬沼 健太郎 准教授 Senuma Kentaro
ガラス/いけ花

森 香織 准教授 Mori Kaori
本友禅染

柚木 恵介 准教授 Yunoki Keisuke
つくりかたデザイン/つどいかたデザイン



加藤正樹《Pendulum》磁器土



ものづくりデザイン専攻／カリキュラム

Creative Manufacturing Design / Curriculum

●ものづくりデザイン演習1

学生は各自、木工・染・陶芸・プロダクトAの中から1分野、彫金・ガラス・漆・プロダクトBから1分野、合わせて2分野を選択する。分野ごとに与えられた課題を通して、

- 1.ものづくりデザイン専攻の特徴である実材制作に必要な素材に対する基礎的な知識や加工技術
- 2.たたずまいなどの情緒性を刺激する造形力
- 3.現代社会や歴史・風土の中に埋もれた価値を発掘するための情報収集技術や編集技術など、創作に必要な基礎力を育成する。

●ものづくりデザイン演習2

共通の課題とキーワードを演習1の学びを通して解釈し作品制作を行う。各自が演習1で選択した2分野での学びを応用し深めながら、共同のガイダンス・プラン発表・最終発表に取り組む。それぞれの分野に特有の価値観や制作展開、加工技術の違いを共有することにより、現代社会に必要とされる価値の提案に向けた各自の目的意識を磨き、素材や技法のみに、またコンセプトや文脈のみに囚われない多様な創造力の育成を行う。

●ものづくりデザイン演習3

各自が学んできた素材に対する知識と技術・デザイン能力を起点に、地域産業や地域文化の特性をおおらかに再解釈し、人々の日々の営みに関わる作品を制作する。またグループワークを通じ、多様性に対する理解や、コミュニケーション能力・多角的に対象を観察する感覚を磨き、発想や表現の柔軟性を育成する。

●プロダクトデザイン演習

プロダクトデザインの制作過程にあるスケッチやレンダリングの手法を学び、絵でコミュニケーションをとるスキルを習得する前半と、提案する形を実際に制作し、自身の構想と立体物との差を理解する後半の取り組みで構成される。提案を可視化する能力と、ものづくりにおける計画性を養う。

●プレゼンテーション演習

クリエイションに関わる人間として、相手に正しく伝わるテクニックを演習として学ぶ授業。自身をテーマに据え、自分なりのプレゼンテーション方法を作り上げる前半と、後半では映像プレゼンテーションや、具体的なポートフォリオ制作を行い、社会との接続を意識した構成となる。

●2D・3D CAD演習

2Dと3D間でシームレスに操作する技術の修得を目指し、提案段階においてバーチャル空間での確認修正を可能とするとともに、2D図面と3Dプレゼンテーションによる的確な伝達能力を身につける。

●地域産業研究

秋田県内各地域の産業を、直接現地に赴き自らの身体と感覚で調査し、研究結果を共有する。県内産業に対する理解を深めるとともに提案力を磨く。

●卒業研究

3年半の学びを通して得られた知識と技術を基に作品を制作する。学生は主体的に自由に研究テーマを設定し、期間を通じ自らの感性と技術を磨いていく。専攻所属の全教員で指導にあたり、学生個々の多様なテーマに基づいた表現を目指す。



鈴木結愛《Pits》木材（桜、朴、クリ）



田口咲月《Quiet Rebuttal》杉材、MDF、鉄棒、ビス、ペン



竹島美雪《無垢》ガラス

小野晴香《こもっこ》イタヤカエデ、ヤマザクラ、他



安田緑《My Stool》木材（ナラ、タモ）



Akita University of Art 2021



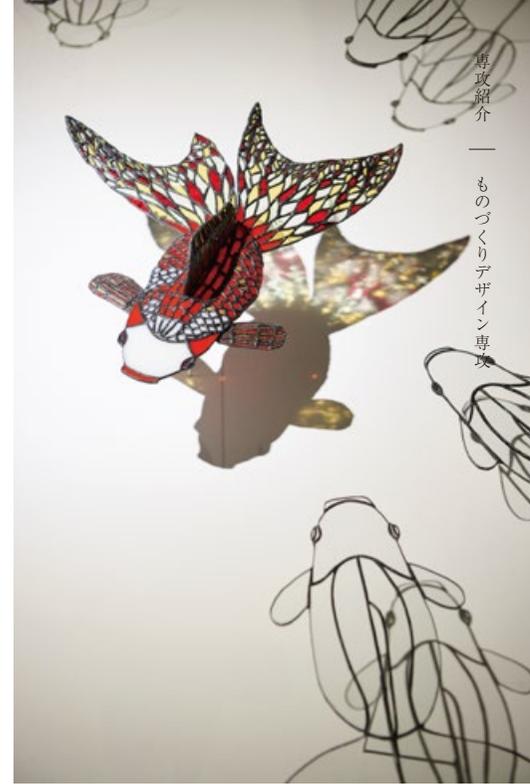
井原ひかる《碧い空の波の音》布（天竺）、シリアス染料、顔料



松下直史《Bread dishes》陶土、真鍮



山北杏奈《徐-酔》サクラ、クス、ヒノキ、ケヤキ



森秀樹《GOLDFISH》ガラス

富井弥樹《うつりかわる》ガラス、磁器土



Creative Manufacturing Design | 035

渡壁樺子《不動産》クレーンゲーム、刺繍、有孔ボード壁、トートバッグ



05

教員メッセージ
Message

これからの「ものづくり」

私自身、学生時代から、工芸に近いハンドメイドのデザインに注目し、制作に取り組んできました。振り返ると、当時のプロダクトデザイン教育の環境の中では異端な存在だったと思います。現在は、生活環境や空間を専門としたデザイナーとして、依頼者からの仕事（Work）と、自らの表現を研究するための実験的な作品制作（Lab）の2つの軸で活動を展開しています。絶えず「素材」と対峙しながら新たな表現を模索する中で、工芸とデザインが分離した時代に違和感を持ち続けてきました。その経験から、人の本能である「ものづくり」という根源的視点をもって、改めて工芸とデザインを結び付ける呼び水のような役割に繋がっているのだと感じています。

これからの時代の「ものづくり」を目指す学生は、工芸とデザインという二極的な思考から脱却し、人本来が豊かに暮らすための本当の「ものづくり」とは何か？という根源的問いに挑んでほしい。人と自然の距離感に恵まれた秋田のフィールドや、そこで新しい教育のチャレンジを続ける秋美に身を置き、今ある価値をよく観察し、素材との格闘から得た実感をしっかりと捉えていく。そうして培った新たな「ものづくり」の視点によって、モノやコトの提案だけでなく、少しでも世の中を前進させる力を身に付けてもらえたらと思います。



今中 隆介 Imanaka Ryusuke

ものづくりデザイン専攻 教授 / 日本の伝統文化と現代社会の適合性、構造とフォルムの統一性をテーマに空間プロデュース、インテリアデザイン、ファニチャーデザイン、プロダクトデザインを手掛ける。社会が目指すべき価値を探り、生活環境の進化に貢献できるものづくりを目指す。



《stone ~ 石ころ》

06

教員メッセージ
Message

自己表現だけではない、クールな視点を学ぶ

工芸の分野は通常、ひとつの素材にとことん向き合います。秋美の「ものづくりデザイン専攻」では、学生は2つの素材を選択して、それぞれに与えられた課題を通して基礎力を身に付けていきます。全く違う2つの素材と向き合うのは大変なことですが、とても恵まれていることでもあります。木工・染・陶芸・彫金・ガラス・漆だけでなくプロダクトデザインをも学ぶ中で、自己表現だけではない、クールな視点を向けることもできるようになります。素材ごとに違う特性を学び、工夫して、どうするかを自分から見つけ出そうと動ける能力は、社会に出てからも役立つものだと思います。

私自身は本友禅染を専門としていますが、型染や絞り染の技法でも作品づくりをしています。私にとって染色は、恋人ではなくビジネスパートナーでしょうか。「好きなこと」と「向いていること」は違って、だからこそ、染色を自由に捉えることができるのかもしれない。最近、他の工芸作家とのコラボレーションやワークショップ、「かみこあにプロジェクト」をはじめとした現代アートプロジェクトに参加するなどジャンルを超えた表現活動を楽しんでいます。何事にも、こだわらないこと。強いて言えば、こだわらないのがこだわりです。何事にも臨機応変に対応できるようなテクニックが必要とされていると感じます。



森 香織 Mori Kaori

ものづくりデザイン専攻 准教授 / 専門分野である本友禅染を中心に型染・絞り染での作品制作を行う。アパレルブランドや他工芸作家とのコラボレーション、インスタレーション、ワークショップ等、ジャンルを超えて幅広い表現活動を行なっている。



《Over the rainbow》2013~2015, 2018年

IV. コミュニケーションデザイン専攻

Communication Design

「つくる・伝える」すべてとつながる

コミュニケーションデザイン専攻では、コミュニケーションに内在する今日的な課題に取り組むための思考と表現について、ビジュアルデザインの立場から研究します。課題の発見から、企画、調査、計画、提案、制作、フィードバックまでの一連のプロセスを踏まえながら、幅広い観点から現代社会のあるべき姿を探求します。また、個人から発信される様々な情報のパラダイム（支配的な捉え方）を組み替えることによって、現代社会における新しい「個人」像の形成に寄与します。タイポグラフィ、パッケージ、ポスター、エディトリアル、Web、イラストレーション、3DCG、広告、映像等、それぞれの表現媒体に応じた具体的な課題制作を通じてデザインを学び、同時にこれらを横断して、情報の流れを構想し設計する広報や企画といった高度な作業へ展開する思考能力も身に付けていきます。社会を大きく捉え、変革するデザイナーやアートディレクター、クリエイティブディレクターの育成を目指します。

[専攻教員]

飯倉 宏治 教授 Iigura Koji
情報科学

阪口 正太郎 教授 Sakaguchi Shotaro
アートディレクション/広告/写真

孔 鎮烈 准教授 Kong Jinyell
折りによるパッケージデザインの造形表現・立体構成

坂本 憲信 准教授 Sakamoto Norinobu
ビジュアルコミュニケーションデザイン/グラフィックポスター

裴 鎮奭 准教授 Bae Jinseok
コミュニケーションデザイン/情報デザイン/WEBデザイン

水田 圭 准教授 Mizuta Kei
情報編集デザイン



帆苺萌《2月29日（祝）東縛する日》布、発泡スチロール、綿



コミュニケーションデザイン専攻／カリキュラム

Communication Design / Curriculum

●コミュニケーションデザイン論A

地域の優れた資源と文化を売り出すためのコミュニケーションデザインの役割を理解する。その上で、「地域社会の現状」と「課題の認識」、「課題発見・解決」に至るまでの事例を挙げながら探っていく。また、現役のアートディレクターを招き地域社会とコミュニケーションデザインの関係性についても詳しく学ぶ。

●コミュニケーションデザイン論B

近年の事例では、先端技術の発展よりもコミュニケーションデザイン開発の重要性が目ざされている。古今東西様々な事例に触れることで、コミュニケーションデザインの考え方を解説する。そのことでデザインに関する視野と思考法を獲得する。一方で各自がその志向と適性を見極め、確固たる得意分野の構築に向けた考察の場とする。

●コミュニケーションデザイン演習A1

「ブランディング」をテーマとして、デザインコンセプトの設定から具体的なデザイン提案に至る一連のデザインプロセスに基づき課題研究を進める。グラフィックデザイン、ウェブデザイン、パッケージデザイン、映像デザイン等の各専門分野における個々の表現方法の習熟を深めながら、これらを横断的に連携し、多様かつ複合的な表現展開による効果的なデザイン成果の具現化について探求する。デザイン案の具現化である「作品」およびその「制作報告書」を授業成果とする。

●コミュニケーションデザイン演習B1

人工知能（AI）の役割が人間の職域に拡大する中、侵されない領域はクリエイティビティであると捉える。IT技術によって地方から世界に発信することが可能である。一方日本では産業や人口の構造変化が起こり、都市や街、人の生活のあり方が問われている。このような現代の社会状況に対応するため、単なる技法の習得を越えてあらゆるメディアに応用可能な情報理解と表現技術を学ぶ。さらに個人が設定するキャリア志向の核となる技術の訓練と表現、最適な展示方法を学ぶ。

●コミュニケーションデザイン演習A2

テーマの設定からデザイン成果の具現化に至る一連の制作プロセスに受講者が個別に取り組む。地域・社会の現状からデザイン対象としての課題を見出し、利便性や快適性、認知性、効率性、安全性、または操作性を具体的なデザイン解決案として表すことについて課題制作を通じて学ぶ。デザイン案の具現化である「作品」およびその「制作報告書」を授業成果とする。

●コミュニケーションデザイン演習B2

「CM制作」では、あらゆるメディア表現が可能な動画作成技術を学ぶ。「WEBポートフォリオ制作」では、IT技法よりも受け手とのコミュニケーションを目的としたディレクションを追求する。「技術講習」では個人のキャリア志向の核となる技術となるための課題を行う。最後の課題ではそれまでの学びを集大成する制作と展示を求める。

●コミュニケーションデザイン演習A3

「コミュニケーションデザイン演習A2」と同様のプロセスに基づき進める。受講生が地域・社会の現状把握から課題を認識し、デザインによる最適な課題解決について探求する。研究テーマに基づくデザイン解決案の「試作」および「中間報告書」を授業成果とする。

●コミュニケーションデザイン演習B3

本演習では個人のキャリア指向や適性を尊重し学びを深める。各自がテーマや課題を設定しデザイン表現に臨む。デザイン表現のメディアや手段を問わず「観察力」「思考力」「伝える力」を習得する。また、各自が取材や制作を行う過程を共有することで、相乗効果の高い表現力の習得を目指す。

●卒業研究

コミュニケーションデザイン演習1、2、3で体得した能力をベースに研究活動を展開する。また、コンセプト設定からデザイン提案までの全てのプロセスを自主的に展開するとともに、プレゼンテーション能力と感性を高めることを目的に研究活動を行う。



門脇裕奈《COLORS -わたしたちのいろ-》
Illustrator、Indesign、テロントロピカル（旗の生地）、コート紙（本）、マットコート紙



柴田綾音《無形》和紙にインクジェットプリント

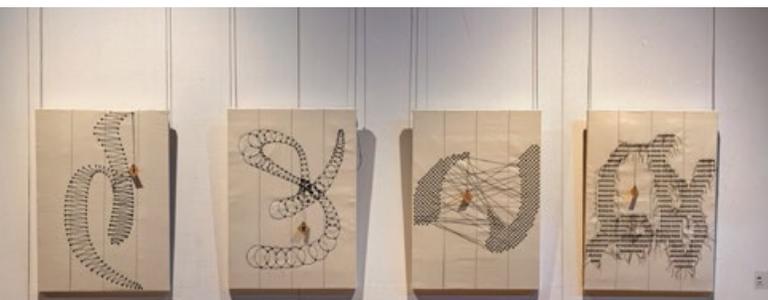


松本香音《間の空気を包む》
トレーシングペーパー（印刷）、ライトボックス



足立遥香《ritornello》

澤田匠《縫取》刺繍、コットンツイル生地



鹿内喬子《記憶》アクリルガッシュ

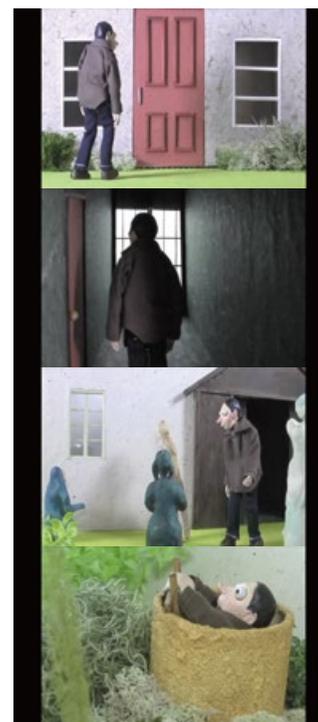


工藤夏鈴《空想生物のリアリティについて》インクジェットプリント



齋藤飛鳥
《地域ブランド活性化のためのデザイン提案
「北見ハッカ通商 商品ブランディング」
用紙、フィルム

小山広和《Life Hacker》
コマ振りアニメーション



阿部晶絵《模様をもつ人たち》ミクストメディア



07

教員メッセージ
Message

「地域との関係性」が築かれているのがいい

アートディレクター、クリエイティブディレクターとして、企業で長らく広告コミュニケーションを中心とした制作に携わってきました。デザイン、CM制作、イラストレーション、CIロゴの制作や広告キャンペーン、ブランディング構築などが主だった活動です。大学ではその経験をもとに多岐にわたるコミュニケーションデザイン分野の教育を行っています。自分の個人的な表現ではグラフィックや写真を媒体とした作品を通してヴィジュアルコミュニケーションの可能性を探っています。

秋美は、地域との関係性が築かれているのがいいですね。地域に向けての大学発のデザインングもあるし、地域から大学や学生が注目される関係性がある。温かく見守ってくれる人がいるのは学生たちには心強いことです。秋田という環境、色濃い風土と文化自然に囲まれて制作に没頭する。この北の土地のなかで思考と作品が暖まっていく感があります。そのなかから生まれる創造には一本の芯が見て取れます。それはここ秋田という地の美大の個性と力のひとつかもしれません。



阪口 正太郎 Sakaguchi Shotaro

コミュニケーションデザイン専攻 教授/慶應義塾大学工学部、東京藝術大学デザイン科卒業後、(株)電通に勤務。東京ADC賞、NYADC賞金賞、世界ポスタートリエンナーレヤマ金賞、カンヌ国際広告賞銅賞、クリオ賞銀賞、One Show、ロンドン国際広告賞、朝日広告賞等受賞。アートディレクター、クリエイティブディレクターとして活動する傍ら、写真・グラフィックを中心とした作品発表。2017年から現職。



《untitled》

08

教員メッセージ
Message

「複合」していくことの面白さ

近年、プログラミング教育の重要性が喧伝されていますが、私は小学生の頃から独学でプログラミングを修得するような子どもでした。現在はForthという70年代に登場したプログラミング言語をベースに、新しい言語の開発を行っています。主流ではなく、少し離れたところから研究開発を行っていくスタイルです。

秋美には、何かが始まりそうな雰囲気があります。面白いことをしたいと思っている教員と学生が集まっており、複合の可能性を強く感じています。複合には、背後に潜む構造を見抜く力が必要です。私自身はプログラミングを独学で学んだ、いわば天然モノであり、教材を与えられるだけの養殖的な教育より、実践

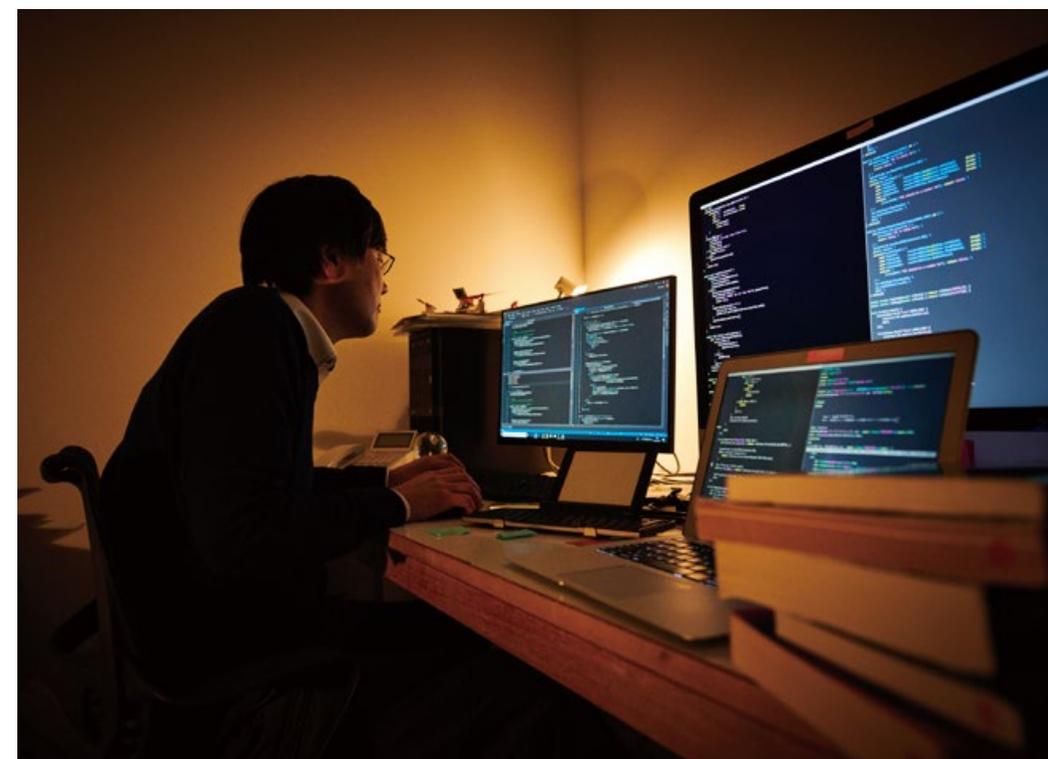
を通じた論理的な思考を学ぶことこそが重要だと思っています。

もちろん、論理思考ばかりではなく感性も重要です。秋田の景色で驚いたのは、星空の美しさでした。天体観測が趣味なので、廃校になった小学校の屋上に望遠鏡を置き、観測できれば面白そうです。目まぐるしく変化する情報社会においても、この美しい星空のように、変化しない普遍的な智慧を探り、少しでも次の世代へと伝えていければ、と思っています。などと言っているうちに、オリオン座のベテルギウスが超新星爆発を起こし、冬の星座も変わってしまうのかもしれませんが。



飯倉 宏治 Iigura Koji

コミュニケーションデザイン専攻 教授/コンピュータグラフィックスの研究と関連するソフトウェアの開発に従事。マイクロソフト等に勤務し2011年より大学教員。2017年4月より現職。博士(情報学)。ソニーミュージックエンタテインメント主催 Digital Entertainment Program' 96 や、日本リモートセンシング学会学会賞(論文賞)など受賞。



V. 景観デザイン専攻

Landscape Design

社会変革を促す「景観」の創造

景観デザイン専攻では、私たちが生きる社会の可能性と課題がその土地の歴史や自然環境とともに様々な次元で交差する現場を「景観（ランドスケープ）」として定義し、学生一人一人により異なる多様な表現領域の制作活動に取り組みます。授業では、ランドスケープや建築のデザイン、社会批評を担うパブリックアートやドキュメントのプロジェクト、まちづくりの計画立案とそための公共型ワークショップなど、実践的な学習を通して実社会の文化芸術領域で高いリーダーシップを発揮できる人物を育成します。

このように幅広い表現により「景観」を制作・提案する本専攻では、そのための基礎作業として「フィールドワーク」を重視しています。自らの身体を「景観」の現場に置き、感覚・知識・経験を総動員してその場所の本質を見抜く作業に取り組みながら、社会の変革を促しうるアートとデザインの手法を学んでいきます。

[専攻教員]

岸 健太 教授 Kishi Kenta
アーバンスタディーズ

小杉 栄次郎 教授 Kosugi Eijiro
建築・都市設計の理論と実践

石山 友美 准教授 Ishiyama Tomomi
映像制作

菅原 香織 准教授 Sugawara Kaori
公共デザイン／景観デザイン

井上 宗則 助教 Inoue Munenori
都市・建築デザイン



加藤業摘《畑でひろがるくらし〜街につながる集合住宅〜》



景観デザイン専攻／カリキュラム

Landscape Design / Curriculum

●景観デザイン演習1（基礎）

景観デザインの基礎について演習を通して学び、習得する。フィールドワークの実践や、その成果物の言語化や抽象化、提案コンセプトを形や空間へと転化するプロセスを習得し、造形と計画を行き来しながら提案をブラッシュアップし作品化する。

●景観デザイン演習2（応用）

フィールドワークとリサーチをベースに多様なプログラムを構築し、対象物やコンテキストについてより深く考察した上で、空間や場所をデザインし提案することを学ぶ。さらに、パブリックアートやドキュメントプロジェクトやまちづくりの計画立案とそのための公共型ワークショップなど、多様な表現領域のアウトプットも視野に入れた課題にも取り組む。

●景観デザイン演習3（実践）

学生一人一人がそれぞれの表現領域により実践的に取り組む。卒業研究に向けた表現メディアの研究も本授業の重要なテーマのひとつとなる。課題で与えられた対象エリアやキーワードに対して、学生自ら作品のテーマを見つけ出し、各自が使用したい素材や表現形式を個別の担当教員と共に定めていき成果物を作品化することを目指す。

●卒業研究

景観デザイン専攻での学びの集大成として、ランドスケープや建築のデザイン、社会批評を担うパブリックアートやドキュメントのプロジェクト、まちづくりの計画立案とそのための公共型ワークショップなど、学生一人一人が異なる多様な表現領域の制作活動に取り組み、作品化する。その際、「フィールドワーク」を重ね、自らの身体を「景観」の現場に置き、感覚・知識・経験を総動員してその場所の本質を見抜き、社会の変革を促しうる作品を目指すことを共通のテーマとする。



吉田彩花《Frame of Living》



三上理沙《たたずみの街》



田口葵《町ト神社-境界 鳥居録》

小池湧太《人が「集う」集合住宅》



川田萌《オイテケボリ》



佐藤歩《ダイアログ-マチと対話するまちづくりプラン提唱-》



金田麻梨香《二重露光：不在の「有楽町」》



齋藤大一《川反の訪人》映像

加藤菜摘《畑でひろがるくらし-街につながる集合住宅-》



09

教員メッセージ
Message

建築の学びは全てを受け入れ、 全てにつながり、都市空間の景観となる

高校生の時は大学で何を学びたいのか、将来何になりたいのか全然わからず、いつもモヤモヤとしていました。たまたま見ていたテレビ番組で、建築は工学でも美術でもなくそれらが融合したものだと思って、懐の深そうな分野で進路を絞れない自分でも受け入れてもらえるような気がしたので、建築を志しました。

建築を学んでみるとまさにその通りでした。様々な方向から、つまり工学や美術だけでなく、自然科学や歴史、文学はもちろん、文化人類学、社会学、経済学などあらゆる分野領域からのアプローチが可能で、それら全てを可能な限り網羅すべき領域でもあります。建築は社会的な要請や、身体的なスケール、文学や映画や美術からのインスパイア、日常風景の比喩や暗喩が発想の契機になります。つまり人間の生活全てに関

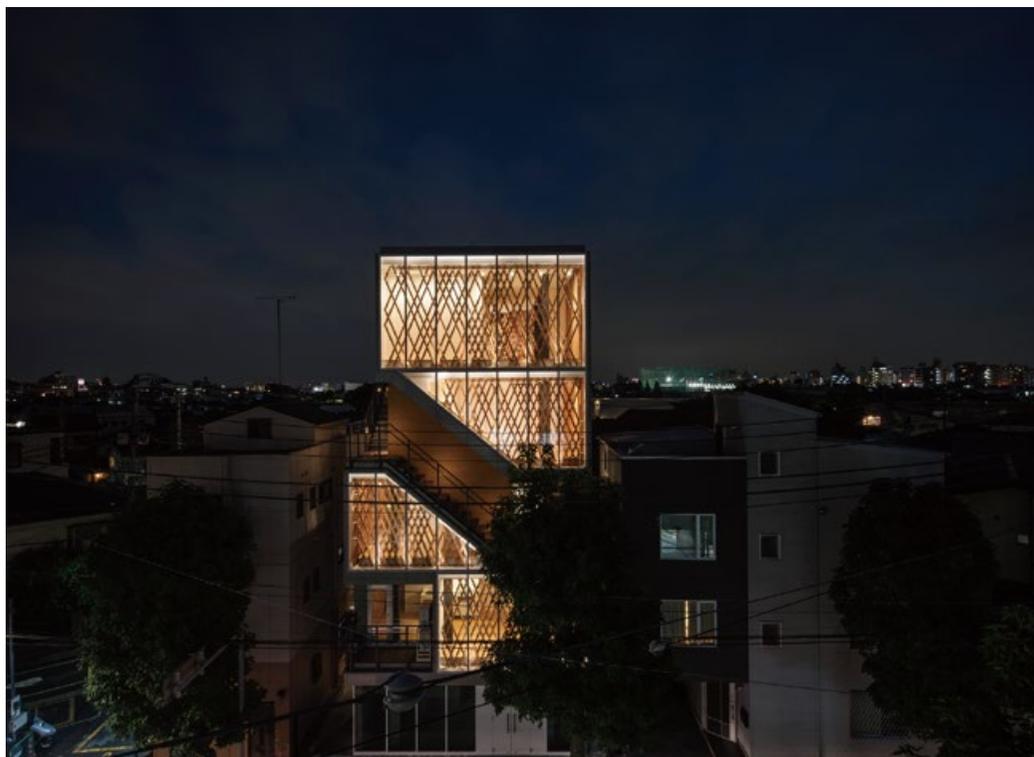
連しているのです。全ての興味を受け入れ、そこで学んだ事柄は全ての仕事や生活に繋がっているとも言えます。そうして生み出された建築の総体が「都市の景観」として立ち現れるのです。

景観デザイン専攻の演習課題では、建築空間を設計することを最初の目標としますが、道をそれだけに限定しません。卒業研究では学生自身の表現（メディア）を探求し、社会や都市や生活といった空間や場所をさまざまな形でデザインして欲しい。対象の地域風土や歴史を調べ、現在を考察し、未来の構想を練り上げて提案する建築デザインのプロセスを通じて、学生自らの創作へ突き進んでもらいたい。それが、未来の景観をデザインすることだからです。



小杉 栄次郎 Kosugi Eijiro

景観デザイン専攻 教授／個人住宅から商業建築、大規模建築物まで、「社会・経済・文化」を横断し、建築・都市デザインの理論構築と実践に取り組んでいる。現在はNPO法人 Team Timberize を運営し、新たな木質建築の可能性を追求している。



下馬の集合住宅（木造5階建て集合住宅）

10

教員メッセージ
Message

建築と映画のはざままで

もともと建築が専門でしたが、自分の興味が、建築から都市、やがてそこに住まう人間そのものへと変わっていき、前から好きだった映画を自分で作ってみたいと思うようになりました。周りからは今まで建築をやってきたのにもったいない、と言われてきましたが、現在も建築を学んできたことが役立っています。物事の構築の仕方、社会への眼差し、協働して何かを作ることなど、建築教育を通して学んだことが私の映画制作の根底にあります。

秋美では、2019年から秋田県内から8ミリフィルムを集めるプロジェクトを始めました。学生たちと一緒に8ミリ映写機を片手に県内の様々なご家庭に向い

て、昔の映像を見せて貰いながら、当時の様子を聞きとりしています。映像を収集するプロジェクトですが、歴史や景観など様々な要素があります。だからか、関わっている学生のなかには、景観や映像に強い興味を持っている学生もいれば、まだいろいろなに興味があつてひとつに絞れないという学生もいます。私自身、映画を作りながら、元々の専門であった建築に今でも深く関わっており、領域横断的な活動をしたいと考えているので、学生には、バラバラな興味をひとつに絞るのではなく、バラバラなまま、しかし少し整理して全体を俯瞰して見ることも大事だと伝えています。大学時代は自由にいろいろなものを見聞きして、たくさんの本を読み、多くの人と出会い、豊かな時間を過ごしてほしいと思っています。



石山 友美 Ishiyama Tomomi

景観デザイン専攻 准教授／カリフォルニア大学バークレイ校大学院、ニューヨーク市立大学大学院で建築、芸術論、社会理論を学び、在米中に映画制作に興味を持つようになる。監督作に『少女と夏の終わり』（2012年製作・第25回東京国際映画祭「日本映画・ある視点」部門公式出品）、『だれも知らない建築のはなし』（2015年製作・第14回ヴェネチアビエンナーレ国際建築展正式出品）





美術教育センター

Liberal Arts Core

地域社会の発展に 貢献する人材を育成する

美術教育センターは、各専攻で培う専門性の土台となる知識や教養といった基礎力を養います。本センターの授業は、「人間と社会のありかたに結び付いた美術の意義を洞察し把握する力」と「創造的思考を明確に表現し伝達する力」を養成します。

各教員の研究に裏付けされた美学、美術史、建築史・意匠、デザイン史、文学、外国語、情報科学、美術教育等の授業は専門教育を支える強固な基盤となります。また、様々な指導方法に基づいた講義・演習・実習や教養を深める学びを通して、学生一人一人の人間性を高め、地域社会の発展に寄与できる人材を育成します。



[必要科目を修得後、取得できる教員免許状]

中学校教諭一種免許状（美術） 高等学校教諭一種免許状（美術、工芸） 博物館学芸員資格

[センター教員]

毛内 嘉威 教授（副学長） Monai Yoshitake
道徳教育／教育方法

金 孝卿 教授 Kim Hyogyung
色彩学／構成学

野々口 浩幸 教授 Nonoguchi Hiroyuki
学校心理学

天貝 義教 教授 Amagai Yoshinori
デザイン史／美学／芸術学

澤田 享 教授 Sawada Susumu
日本古建築の様式的研究／日本古建築の修復と復元／日本近代建築の様式的研究

野村 松信 教授 Nomura Matsunobu
情報教育／プログラミング教育／視覚情報処理

井上 豪 教授 Inoue Masaru
東洋美術史

志那 匠子 教授 Shimura Shoko
日本近代美術史／日米美術交流史

大関 智子 助教 Ozeki Tomoko
日本画

大八木 敦彦 教授 Oyagi Atsuhiko
英文学／比較文学／現代詩／文芸

白杉 悦雄 教授 Shirasugi Etsuo
比較文化学／文化史

[特任教授]

鎌田 勝
石橋 英一
佐々木 晃久
佐藤 淳
佐藤 薫

尾澤 勇 教授 Ozawa Isamu
美術科教育／工芸科教育／
金属工芸（鍛金）による作品制作

鈴木 司 教授 Suzuki Tsukasa
絵画材料学／絵画表現技法



次世代の美術、工芸教育の担い手を育成する秋美の教職課程

3つの特色

- 1 美術教育に必要な、美大ならではの高い専門的能力を身に付けることができます。
- 2 経験豊かな教職経験者チームが免許取得まで学生を手厚くサポートします。
- 3 東北・北海道の国立大学の中で中学校・高校の免許取得に重点を置く数少ない大学です。

教職課程／カリキュラム（1～4年次）

●教職入門

授業の内容は、事前指導、観察実習、事後指導から構成されている。事前指導では附属高等学院等の教員の講話を通して、教職の意義、守秘義務・人権配慮、授業観察の視点や方法、マナー等について学ぶ。観察実習では、同学院等へ赴き授業観察を行う。授業観察後には教員の講話や協議会を通して、教職の役割について理解を深める。さらに、グループディスカッションを行い、知識や経験の共有化を図り、レポートにまとめる。

●学校体験実習1

秋田市内の中学校での参観実習（登校時の生徒の受け入れ、朝の会や帰りの会の運営、休み時間の教師の対応、授業の展開と生徒への関わり方などの観察把握）を中核に据えながら、校長講話と事前事後指導を組み合わせて教員の仕事内容と組織的対応の実情を学ぶ。

●学校体験実習2

美術科担当教師の講話と事前事後指導を組み合わせ、新学習指導要領のねらい等を取り入れた指導案作成、授業展開の仕方、生徒への個別指導等美術科授業のあり方を学ぶ。

●教育実習1、2

1. 指導教員をはじめとする実習校教員および他の実習生の授業を参観する。
2. 学級運営、学校行事、課外活動等に参加する。
3. 授業実習および研究授業を行う。

●教育実習事前事後指導

1. 教育実習に必要な知識等と心構え（教育者および社会人としての礼儀、常識等）を学習し、学生の調査指導、ディスカッション等により詳細に準備する。
2. 具体的な指導内容（表現と鑑賞の領域および学習指導要領の理念・内容）の理解を深めるためにロールプレイング、模擬授業等を行う。
3. 学級経営における集団指導と個別指導について学習する。
4. 実習後の報告会の発表の仕方とそのための準備を理解して教育実習を行う。
5. 実習体験の反省・問題点・成果等について考察し、実習経験の共有化を行う。

●教職実践演習

1. これまでの学修を振り返り、課題を設定する。
2. 事例研究とグループディスカッションによる表現力、授業力、生徒指導対応力の向上を目指す。
3. 現地調査とグループディスカッションによる教員の職務の理解と役割モデルの構築を目指す。
4. ロールプレイングやディスカッション等による社会性とコミュニケーション能力の向上を目指す。
5. 履修カルテの総まとめ、教員免許取得手続きに係るガイダンスを行う。

合宿研修

Training camp



Liberal Arts Core / Curriculum

●合宿研修

美術教育センターの教職課程において特徴的なのが、学校体験実習を終えた1年生全員が1泊2日で行う合宿です。講義やワークショップ、レクリエーションなどを通して学生たちが教職に必要な資質を育み、自己研鑽の意識高揚を図っていくこと。そして、合宿での集団生活を通じた「絆づくり」「仲間づくり」によって学生相互の親睦や結束、教員との交流を深めることをねらいとしています。

[2019年度 合宿の様子]

- 1 1日目、演習Ⅰ「教師の資質を考える」では、より良い人間関係づくりのスキル習得のためブラインド・ワーク、木とリス、勇気づけの花束などを体験。相手の気持ちを考えた言動が自らの品格となることを実感。
- 2 昼は秋田の郷土料理「きりたんぼ」づくり。味噌たんぼにしたり鍋にしたりとみんなでお腹を満たしました。
- 3～4 午後の演習Ⅱは、中学校での美術科指導を想定した教材づくりのワークショップ「大切な人へ贈る○○」。
- 5 出来上がったお互いの作品を鑑賞し合い、コメント。夕食後にはレクリエーションを楽しみました。
- 6～9 2日目、朝のラジオ体操と朝食の後は、演習Ⅲ「教職への道」で教員採用試験を想定した集団討議と個人面談に取り組みました。演習Ⅳ「教職の魅力」では車座になって、教職を目指したきっかけや教員の現役時代の経験などについて教員と学生が語られました。

ヘンなあなたのフツーじゃない才能を生かせ！

美術大学はヘンな人が多い、と世間ではよく言われます。本当にそうだと思います。

「ヘンな人」とは「フツーじゃない人」ということです。普通の人気が付かないようなことに目ざとく気付き、普通の人には考えられないようなことをいつも考え続け、普通の人には絶対できないようなことをやって世間をあっと言わせる。それが「ヘンな人」の「フツーじゃない」才能です。昔から、新しい時代を作った天才たちはみんな「ヘンな人」でした。

世間のフツーは決して不変ではなく、必ず変わっていくものです。社会が軌道に乗るとやがて必ず行き詰まり、新しい変革、いわゆるイノベーションが求められる。ところが社会に適応しすぎたフツーの人にはそれを変える発想ができません。いつの時代も、それをやるのはフツーじゃない「ヘンな人」たちなのです。考古学者がいうんだから間違いありません。10年後の社会を作り、支えているのは、他ならぬ皆さんです。

知識から知恵を引き出す知性を身に付けてください。それを教養といいます。それは「ヘンな人」が存分に才能を発揮するためのアイテムのようなもの。どんな社会でも通用する万能のスキル。興味の対象は何だって好いのです。誰も思い及ばないヘンなところから、フツーじゃない知恵をいつでも引き出せ、伝えることができる。それが美大の教養です。我々一同、全力でサポートします。

美大では今日も、フツーじゃない学生と先生が、ヘンな話をしながら、フツーじゃない作品作りに取り組んでいます。そして、ヘンなアナタのフツーじゃない才能を待っています。ただしキャンパスの外は一般社会だから、そこだけは気をつけて。

井上 豪 Inoue Masaru

美術教育センター教授／早稲田大学大学院文学研究科博士課程（美術史専攻）修了。専門は東洋美術史。北京大学考古系留学、早稲田大学會津八一記念博物館助手を経て2004年に本学へ赴任。主な研究テーマはシルクロードの仏教美術。



中国山西省・天龍山石窟にて

「どう生きていくか」を学ぶ機会に

教職課程では、学校教育について考えながら人間の成長について学びます。ただ何気なく生きていくよりも、ここで学ぶ知識や体験は必ずこれからの生き方にプラスとなります。本学の教職課程だからこそ、学べることがあります。専門的に美術について学んで知識やスキルを身につけるとともに、教職課程で人としてのあり方や生き方を学んで欲しいのです。過去の環境や体験、そして人との出会いが今のあなたをつくっています。しかし、これからどう生きていくのか。決めるのはあなた自身です。過去に縛られることなく、これからの生き方について考えてみる機会にしてみませんか。ただ、幸せな生き方に欠かせないのは人間関係です。その関係性を理解するには、自己理解と自己受容が必要です。完璧な人間などあり得ないし、相手に求めることもしない。大きな心の器（寛容力）と心の

品性（倫理観）が良質な人間関係を築きます。そのようなことを教職課程で学びながら4年間を有意義に過ごして欲しい。そのような思いを教職課程の教員は持っています。

美術大学の教職課程で、これだけの人材を持っている大学は他にはないでしょう。学生一人一人に担当教員がいて、個人面談があり、実習先に向向いてアドバイスすることもできます。学生への細やかな対応はもちろん、教員それぞれが自分の教員経験を踏まえて思いを伝えていくことを大切にしたいと思います。

野々口 浩幸 Nonoguchi Hiroyuki

美術教育センター教授／兵庫教育大学大学院学校教育専攻生徒指導コース修了。青森県の高校の日本史教員として授業や部活動（陸上競技部・硬式テニス部）、生徒指導、教育相談に情熱を持って当たり、生徒には“熱血”と言われた。体験を通して生徒を育てたいという思いで学年主任の時に「ハワイへの修学旅行」「50キロウォーク」等の行事を企画・敢行した。2018年から現職。



秋美近くを流れる雄物川の土手にて

取得可能な資格 教職課程	中学校教諭一種免許状（美術） 高等学校教諭一種免許状（美術、工芸）												
<p>●資格取得までの流れ</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="width: 25%;">1 年次</th> <th style="width: 25%;">2 年次</th> <th style="width: 25%;">3 年次</th> <th style="width: 25%;">4 年次</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">「教師」という 職業を知る</td> <td style="text-align: center;">美術を教える ということ学ぶ</td> <td style="text-align: center;">いよいよ 教育実習へ</td> <td style="text-align: center;">教職課程の 集大成</td> </tr> <tr> <td> <p>秋田公立美術大学附属高等学院や近隣の中学校での授業観察実習を通して、「教師」とはどのような職業かを学びます。また、宿泊研修では同じ教員免許取得を目指す仲間たちと活動し、絆を深めます。</p> </td> <td> <p>実際に中学校・高校の教育現場で教師の立場に立って美術の授業を行うことで、指導展開を工夫しながら生徒と関わるという本物の授業を実体験します。介護等体験実習では、社会福祉施設と特別支援学校において、高齢者や障害のある方との関わりを通して、個人の尊厳と社会連帯の理念についての認識を深めます。</p> </td> <td> <p>これまでの学校体験実習等を踏まえて臨む「事前指導」では、教育実習に向けた実践的な準備を行います。指導案作成や模擬授業など、実習直前まで教員がサポートし、準備が整ったら実習校の協力を得て、教育実習に全力を尽くします。</p> </td> <td> <p>教育実習で発見した自分の課題を広い視野から見直し、解決していくことで、4月から教職生活を円滑にスタートできることを目指します。そのために、学校現場で実際に生起する問題の事例研究や、問題解決のディスカッションを通してこれまでの学びを深め、社会性とコミュニケーション能力を高めます。</p> </td> </tr> </table>		1 年次	2 年次	3 年次	4 年次	「教師」という 職業を知る	美術を教える ということ学ぶ	いよいよ 教育実習へ	教職課程の 集大成	<p>秋田公立美術大学附属高等学院や近隣の中学校での授業観察実習を通して、「教師」とはどのような職業かを学びます。また、宿泊研修では同じ教員免許取得を目指す仲間たちと活動し、絆を深めます。</p>	<p>実際に中学校・高校の教育現場で教師の立場に立って美術の授業を行うことで、指導展開を工夫しながら生徒と関わるという本物の授業を実体験します。介護等体験実習では、社会福祉施設と特別支援学校において、高齢者や障害のある方との関わりを通して、個人の尊厳と社会連帯の理念についての認識を深めます。</p>	<p>これまでの学校体験実習等を踏まえて臨む「事前指導」では、教育実習に向けた実践的な準備を行います。指導案作成や模擬授業など、実習直前まで教員がサポートし、準備が整ったら実習校の協力を得て、教育実習に全力を尽くします。</p>	<p>教育実習で発見した自分の課題を広い視野から見直し、解決していくことで、4月から教職生活を円滑にスタートできることを目指します。そのために、学校現場で実際に生起する問題の事例研究や、問題解決のディスカッションを通してこれまでの学びを深め、社会性とコミュニケーション能力を高めます。</p>
1 年次	2 年次	3 年次	4 年次										
「教師」という 職業を知る	美術を教える ということ学ぶ	いよいよ 教育実習へ	教職課程の 集大成										
<p>秋田公立美術大学附属高等学院や近隣の中学校での授業観察実習を通して、「教師」とはどのような職業かを学びます。また、宿泊研修では同じ教員免許取得を目指す仲間たちと活動し、絆を深めます。</p>	<p>実際に中学校・高校の教育現場で教師の立場に立って美術の授業を行うことで、指導展開を工夫しながら生徒と関わるという本物の授業を実体験します。介護等体験実習では、社会福祉施設と特別支援学校において、高齢者や障害のある方との関わりを通して、個人の尊厳と社会連帯の理念についての認識を深めます。</p>	<p>これまでの学校体験実習等を踏まえて臨む「事前指導」では、教育実習に向けた実践的な準備を行います。指導案作成や模擬授業など、実習直前まで教員がサポートし、準備が整ったら実習校の協力を得て、教育実習に全力を尽くします。</p>	<p>教育実習で発見した自分の課題を広い視野から見直し、解決していくことで、4月から教職生活を円滑にスタートできることを目指します。そのために、学校現場で実際に生起する問題の事例研究や、問題解決のディスカッションを通してこれまでの学びを深め、社会性とコミュニケーション能力を高めます。</p>										

取得可能な資格 博物館学芸員課程	博物館学芸員資格
---------------------	-----------------

博物館実習の実務実習では基本的な資料の扱い方、展示、記録としての撮影の技術、梱包の基礎などを実物や複製を用いて学びます。

グループワークでは仮想の展覧会を企画し、チラシや冊子を作成。見学実習では博物館・美術館を見学し、コレクションの方針や収集方法、展示等について学芸員からレクチャーを受けます。



- 生涯学習概論
- 博物館教育論
- 博物館資料保存論
- 博物館経営論
- 博物館実習
- 博物館概論
- 博物館資料論
- 博物館情報・メディア論
- 博物館展示論

取得可能な資格 景観デザイン専攻	二級・木造建築士試験受験資格
---------------------	-----------------------

景観デザイン専攻では2018年4月に入学した学生から、建築士試験受験資格を取得することが可能になりました。景観デザインのプロセスは「調査→計画→設計→施工→維持管理」という段階に分けて考えることができます。対象をつぶさに観察、調査することでテーマを発見し、企画や構想を練って計画します。そして、その計画が実際に建ち現れた姿を思い描きながら、設計図を作成し

て人に伝えることが、主な目標のひとつになります。そこで、設計図の作成方法を取得するための一助として、建築士試験受験資格を取得することが可能なカリキュラムを編成しました。指定科目を修了した学生には、卒業後、実務経験を経ることなく二級・木造建築士試験の受験資格が与えられます。

※建築士の資格を得るためには、本学卒業後、建築士試験を受験し、合格しなければなりません。



[二級・木造建築士試験受験資格 指定科目系統図]

	1 年次	2 年次	3 年次	4 年次
図学と製図		現代芸術演習（景観デザイン）	景観デザイン演習 1（基礎）	景観デザイン演習 3（実践）
建築環境・設備 ※		空間表現演習 1	景観デザイン演習 2（応用）	
建築生産 ※		空間表現演習 2	景観デザイン論	
建築法規 ※		フィールド・スタディーズ （旧 デザインサーベイ（景観））	都市デザイン論	
建築構造 ※		空間計画演習	空間設計演習 1	
		日本建築史 1	空間設計演習 2	
		日本建築史 2	近代建築史	
			建築材料	
			建築一般構造	

※印は1～4年の間に取得する科目で、専攻に所属が決まってから建築士を目指すことも可能な仕組みです。



世界・全国で活躍する 著名人に学ぶ

客員教員・特任教員

Visiting Lecturers

秋田公立美術大学では、国内外を舞台に様々な領域を超えて活躍するアーティストやデザイナー、プロデューサー、キュレーターらを客員教員、特任教員、学外講師として迎え、各専攻における講義や講評、ワークショップ、一般参加も可能な講演会などを行っています。多彩な教授陣からの学びは、学生にとって夢に向かうための大きな刺激となっています。

上：舞踏家・池宮中夫氏によるアーツ&ルーツ専攻のワークショップ。学生は2日間に渡り、言葉や思考を超えた身体
の存在や感覚と向き合いました。

下：自分の身体と向き合った表現を続ける片山真理氏によるアーツ&ルーツ専攻講評会。

- 客員教員
- [客員教授]
- 陣内 秀信 法政大学江戸東京研究センター特任教授
- 芦沢 高志 P3 art and environment 統括ディレクター
- 高階 秀爾 大原美術館館長
- 田中 直人 放送作家、プロデューサー
- 中村 政人 東京藝術大学美術学部教授
- [客員准教授]
- 鞍田 崇 明治大学理工学部准教授
- 特任教員
- [特任教授]
- 官能 右泰 秋田公立美術大学特任教授
- 高嶺 格 多摩美術大学教授
- [特任准教授]
- 岩瀬 浩介 株式会社ブラウブリッツ秋田代表取締役社長





1年を通してキャンパスに多彩なゲストを迎える



秋田公立美術大学卒業・修了展2020では各専攻が各界からゲストを迎え、イベントを開催。卒業制作の講評の他、芸術について、デザイン・広告についてなどトークやディスカッションを繰り返し行いました。



【豊嶋 秀樹】

2019年度のアート&ルーツ専攻では、半年間、特任教員・豊嶋秀樹氏と共に活動。石巻で行った合宿では、豊嶋氏がキュレーターを務める「Reborn-Art Festival 2019」のプロジェクトに参加。学生たちは地域でプロジェクトが進んでいく様子や、その準備や仕掛けといった裏側を体験。



【片山 真理】

自身の身体と向き合い、写真や手芸、インスタレーションなどさまざまな表現を展開するアーティスト・片山真理氏。



【袁廣鳴 (ユエン・グワンミン)】

台湾を代表するアーティストでドローンを使用した映像インスタレーション作品が世界的に知られる袁廣鳴 (ユエン・グワンミン) 氏。自身の創作活動や台湾アートの状況などを話した特別講義のほか、ビジュアルアート専攻では台湾の美術大学の学生作品との比較や講評などが学生たちを刺激しました。



【長谷川 新】

キュレーター・長谷川新氏によるアート&ルーツ専攻4年前期の最終講評。



【是恒 さくら】

アラスカで先住民芸術を学び各地の捕鯨、漁労文化についてフィールドワークを行い、刺繍やリトルプレスなどさまざまな表現方法で作品を発表する是恒さくら氏を迎えて。



【津田 大介/相馬 千秋】

あいちトリエンナーレ2019で芸術監督を務めたジャーナリスト・津田大介氏、アートプロデューサー・相馬千秋氏をゲストに迎えたビジュアルアート専攻・大学院共同主催イベント「芸術は今後、いかに観客を信頼できるのか」。芸術作品を発表する上で作家・運営はどのようなアプローチが可能か、刺激的な内容となりました。



【芹沢 高志】

景観デザイン専攻・大学院共同イベントでは、数々のアートプロジェクトに関わる芹沢高志氏との公開座談会を開催。芹沢氏による総評、学生とのディスカッションなどを展開。



【鞍田 崇】

ものづくりデザイン専攻のゲストは、哲学者・鞍田崇氏。「これからのものづくりはどこに向かうのか?」「良いものって何?」など学生が日々制作しながら悩んでいることについて相談に乗ってもらう充実した時間となりました。



【村松 秀俊】

コミュニケーションデザイン専攻では電通のアートディレクター・村松秀俊氏を迎え、「デザイン・広告業界で生き延びるには?」を開催。



ビジュアルアート専攻の卒業制作では袁廣鳴氏と津田大介氏が講評。

キャンパスマップ

Campus Map

秋田公立美術大学のキャンパスは日本海と雄物川、大森山の自然に恵まれた豊かな環境に立地します。この新屋地区に昭和初期に建設された8棟の旧国立農業倉庫棟（国登録有形文化財）のうち7棟が、現在、キャンパス内に「アトリエももさだ」として活用されています。金属、木、漆、陶、染、ガラスなど多岐に渡る分野の工房のほか、ギャラリーや多目的ホールなどを配置しています。シンボリックなタワーが目立つアトリウム棟・講義棟では、マルチメディアを活用した講義や講演会に使用する大講義室をはじめ、効率的に語学学習ができるCALL室、講義時間以外は自由に作品制作ができるコンピュータ室などが充実しています。学外では、「空き家レジデンスプロジェクト」の一環として、地域の方々から借用した空き家を「アラヤイチノ」「新屋NINO」「あらやさん」として学生や教員が行うイベントに活用。学生は地域と関わり、地域に育まれながら日々、制作を続けています。



アラヤイチノ

新屋NINO



◎講義棟・アトリウム棟

- 講義室
- 大講義室
- コンピュータ室
- CALL室
- スタジオ
- ウェブデザイン室
- イラストレーション室
- パッケージデザイン室
- グラフィックデザイン室
- 絵画実習室
- 塗装実習室
- 漆風呂室
- 漆実習室
- 織実習室
- 染色実習室
- 糸染め室
- キャリアラウンジ
- 保健室
- 美術教育センター

◎実習棟

- [実習棟A]
 - 塗装室
 - 素描室
 - 景観デザイン演習室
 - 彫塑実習室
 - 景観デザイン実習室
 - 彫塑準備室
 - モデル制作室
- [実習棟B]
 - 彫金実習室
 - 木工塗装室
 - 金工機械室
 - 鋳金実習室
 - 金工仕上げ室
 - ガラス実習室
 - 金工着色塗装室
 - ガラス準備室
 - 金工準備室
 - 石膏造形室
 - 鋳物場
- [実習棟C]
 - 木工機械室
 - 陶芸実習室
 - 木工実習室
 - ガラス加工室
 - 木工準備室
 - ガラス成形・窯室

◎アトリエももさだ

- [工芸体験棟]
 - 木工芸実習室
 - 金属芸実習室
 - 造形実習室
 - ガラス芸実習室
 - 繊維芸実習室
- [ギャラリー棟]
 - 会議室
 - 収蔵室
 - 作品展示室
 - 市民ギャラリー
- [地域交流棟]
 - 多目的ホール
 - レストコーナー・蔵詩・厨房

◎大学院棟

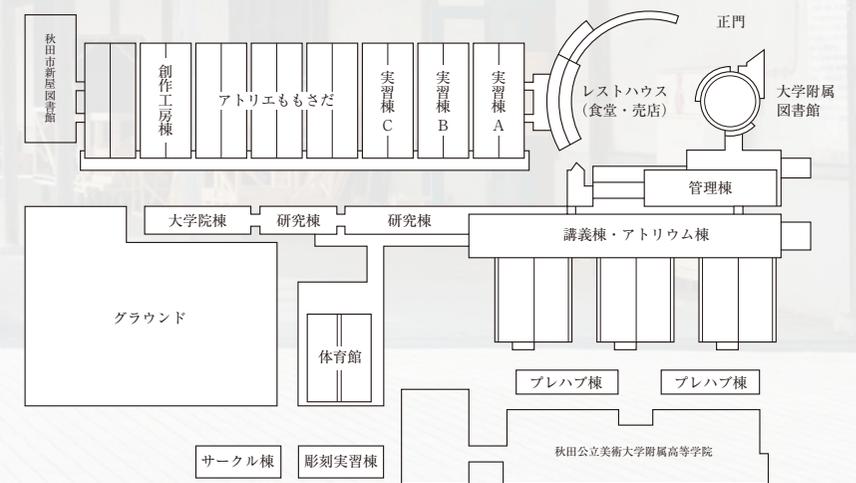
- 院生室
- 作業室
- 会議室

◎その他

- [創作工房棟]
 - ビジュアルアーツ構想室
 - ビジュアルアーツ準備室
 - 立体・インスタレーション室
 - ミーティングルーム
 - 制作室1・制作室2
 - 助手控室
- [彫刻実習棟]
 - 造形室
 - 木彫室
 - 彫刻準備室
 - 石彫室
- [サークル棟]
 - 学生共用室

◎プレハブ棟

- [北棟]
 - 授業スペース1・2
 - 器具・倉庫1
- [南棟]
 - 学生制作スペース
 - 器具・倉庫2
 - 作品倉庫





秋田と世界をつなぐ

国際交流センター

International Exchange Center

本学では4つの基本理念のひとつに「秋田から世界へ発信するグローバル人材を育成する大学」を掲げ、開学以来、海外の大学との交流協定を締結するため教員を中心に現地調査を行っています。学内の国際交流事業をより充実した体制で支援するため、2017年に国際交流センターを設置し、専任スタッフを配置するなど国際交流を支える体制を強化しながら、交流協定の締結と留学プログラムの整備を進めています。

そのほかにも、海外の大学とのプロジェクトを通じた学生交流や、海外での作品発表や学術研究活動の支援、実践的な英語力を身に付けるための英会話サロンなどを開設。

また、学生が、海外の大学や研究機関が開催するプロジェクトなどに参加する場合は、経費の一部を補助する助成制度を設け、意欲のある学生の国際交流を支援しています。

上：芸術人類学者アントニー・シュルトン氏とのフィールドワークでは、鳥海山や男鹿半島、県立博物館などで土地に息づく民俗や歴史を巡りました。(2018年度)

下：アントニー・シュルトン氏による講演会

秋田公立美術大学留学等助成金

海外の大学および研究機関等で行う留学やアートプロジェクト、ワークショップ、ボランティア等への参加にかかる経費の一部を補助します。

〔2019年度の助成事例〕

- Pilchuck Glass School (アメリカ・シアトル)
- Alter-Shelter5 (インドネシア・スラバヤ)
- 「Tri-U-2019」(中国)
- ヴェネチア・ビエンナーレスタディーツアー (イタリア・ヴェネチア)

国際交流協定締結校

- 台南應用科技大学 (台湾)
- リンショビン大学 (スウェーデン)
- バンドン工科大学 (インドネシア)

2019年度国際交流事業

- 林成發先生(台南應用科技大学)講演
- シャルミラ・サマント先生(シヴ・ナダール大学)講演
- アントニー・シュルトン先生(ブリティッシュコロンビア大学人類学博物館館長)講演
- リンショビン大学教員による講演・ワークショップ
- リンショビン大学学生2週間短期プログラムの開催
- ボズナン経営大学研究生による本学訪問
- 国際ワークショップ(October School)に参加
- English Salon(集中講座)、English Hour(英会話活動)
- 2019年度短期留学助成金制度利用者による報告会





English Hour

専任スタッフによる実践的な英語活動

国際交流センターでは、スタッフがランチタイムを利用して開く「English Hour」や、英語による発表・ディスカッションなど実践的な表現を練習する「ぺちゃくちゃ Night」などを開催。気軽に言葉を交わしながら、英語でのコミュニケーションを学びます。



オクトーバー・スクールに参加した学生と教員による報告会。

国際ワークショップ 「オクトーバー・スクール」に 日本から唯一参加

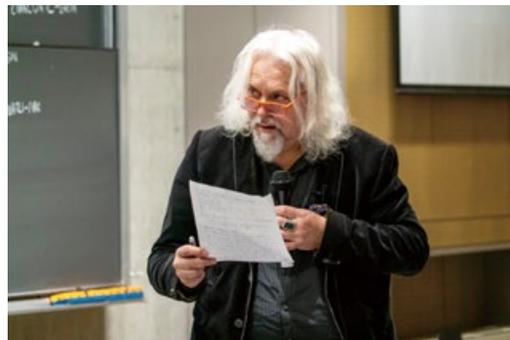
「パブリックアート」を巡る美術教育の実験場として、インドやメキシコ、スイス、南アフリカ等、世界各国の美術系大学の学生が一堂に会する国際ワークショップ「オクトーバー・スクール」(October School)に、2019年度は日本からは唯一、秋美の教員と学生が参加しました。社会实践に関わる様々なレクチャーや専門家による市内ツアー、フィールドワークによって人種や文化が違う学生たちが世界情勢に沿った作品(プロジェクト)プランを発表し合いました。

秋美では、「オクトーバー・スクール」創業者の一人である芸術家・キュレーターのシャルミラ・サマント氏(シヴ・ナダール大学美術・舞台芸術学部准教授)を迎えて「オクトーバー・スクール報告会」を開催。サマント氏の芸術活動の紹介や、参加教員と学生のディスカッションなどを行いました。



芸術人類学者アントニー・シェルトン氏 特別講義「アステカの芸術と哲学」

ブリティッシュ・コロンビア大学附属人類学博物館館長であり芸術人類学者のアントニー・シェルトン教授を2018年度に続き2019年度も迎え、講演会を開催。"Aztec Art and Philosophy" (アステカの芸術と哲学)と題して、16世紀の宗教思想と1980年代に調査を実施したウイチョル族の人々の思想を比較することによって、時代に流れる芸術思想を語りました。

「アステカの芸術と哲学」について講演する
アントニー・シェルトン氏

国際交流協定校からの留学生が ガラスと漆を体験

国際交流協定校であるリンショピン大学(スウェーデン)のマルムステン家具研究所2年の学生が訪れ、約2週間、ものづくりデザイン専攻にてガラスと漆のワークショップを体験しました。漆では「八つ橋」の図を蒔絵と螺鈿で表現。センの木を使って拭き漆のサンプル制作も行いました。リンショピン大学は公立の総合大学で、北欧家具デザインで有名なカール・マルムステンの名を冠したマルムステン家具研究科は木工、家具製作、デザイン分野を専門とした専門性の高い教育機関です。

リンショピン大学(スウェーデン)からの留学生が
ガラスと漆を体験。



アートプロジェクト、スタディツアー、 ボランティアなどの短期留学を支援

秋田公立美術大学では、長期休暇などを利用した留学や海外でのアートプロジェクト、ワークショップ、ボランティア等に参加する学生に対して、渡航費等の一部を助成する助成金支給制度を実施しています。2019年度はヴェネチア・ビエンナーレ スタディツアー、インドネシア・スラバヤでの国際ワークショップ、アメリカ・シアトルのガラス工房など世界各国に短期留学。その模様を学生それぞれが報告会にて紹介しました。

上：服部浩之准教授と石倉敏明准教授が参加する第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展の日本館展示の見学をメインに各国の展覧会を巡ったスタディツアー。

下：インドネシア・スラバヤでの国際ワークショップに参加。「Migrant Matter (越境するものたち)」をテーマに、ワークショップでは現地の庶民が暮らす都市集落でのフィールドワークやレクチャー、視察、ディスカッション、プレゼンテーションを通して都市とアートの可能性を探りました。



キャリアセンター

Career Center

学生の将来の進路（キャリア）への意識を早期から醸成し、多様なキャリア形成のために適切な支援を行います。

学生のキャリア教育をより充実した体制で支援するため、2017年4月にキャリアセンターを設立しました。企業、教員・公務員、作家・起業、進学・留学など学生の多岐にわたるキャリア選択に対し、1年次からキャリアセンターを中心に教職員が連携して、学生個々の志望に応えられるよう相談に応じながらキャリア形成のプランニングを支援しています。

キャリア教育科目を配当し、現場で活躍している外部講師による講話や、エントリーシート、面接、企業研究等の指導を行うほか、インターンシップ先の開拓や教育実習・試験対策などのサポートを

行います。加えて、学生個々のキャリア活動に関する状況を把握し、活動の方向性や段階に応じたアドバイスを提供。また、キャリアに係るカウンセリングなどを受けられるラウンジをオープンし、企業からの求人票をはじめ、業界・企業を理解するためのガイドブックや就職対策に関する資料が閲覧できる場を設けています。

進路の適性診断プログラムを導入し、診断結果をキャリア形成に役立てることができます。

入学から卒業までのきめ細かい キャリア支援で学生のニーズに応える

[1. キャリア教育]

「キャリアデザイン1」（2年生対象）では、自らの進路を設計するために、社会が求める人材や、業界・職種について理解を深めながら、キャリアデザインの基礎知識を習得します。また、各専攻のキャリアデザイン事例を聴講し、自身の進路の可能性を広げます。「キャリアデザイン2」（3年生対象）では、「キャリアデザイン1」で形成された自身の進路選択に対応する実践的な内容を学び、個々人で行動できるための知識とノウハウを習得します。さらに、国内外で活躍中の各分野のエキスパートによる講義を受講して、卒業後の人生を具体的に、俯瞰的に観察し創造していく力を醸成します。「インターンシップ」では、自らの将来のキャリアに関連した企業の就労体験や希望する業種の実務体験を通して、実社会において社会人として求められる素養を学びます。インターンシップ報告会に参加し、他の学生の実習先での経験を聞くことで、多様なキャリアを知る機会も得られます。

[4. 各種カウンセリング]

就職支援スタッフが常駐して進路・就職に関する相談に対応するとともに、外部講師によるカウンセリングやポートフォリオの個別指導を行っています。



[5. 学生への情報提供]

キャリアラウンジでは、学生が自由に気楽にパソコン検索や求人情報などを収集することができます。また、スマートフォンで求人・説明会情報やインターンシップ情報が得られるシステムを導入して学生への情報収集の利便性を高めています。



2019年度の実績

美術学部進路決定率 89.4%

[主な進路先]

◎企業等／(株)アートシステム、(株)アウトソーシングテクノロジー、秋田印刷製本(株)、あきたプリン亭、(株)アドウェイズ、(株)アマナフォトグラフィ、(株)アレクト、(株)伊藤染工場、いわて生活協同組合、(株)石見銀山生活文化研究所、絵所茂木、(株)エル、(株)オフィス21、(株)オルト、(有)カイカイキキ、(株)鹿児島建設新聞、(株)叶匠壽庵、(株)カフェレオホールディングス、(有)カントリーガーデン、(株)クリエイティブスタッフ、(株)ゲオホールディングス、元氣(株)、公立大学法人秋田公立美術大学、(株)Kotori works、里山のカフェにぎ、(株)サンワ、(株)See Visions、(有)白石木工、(株)ジーンズ、総合システム開発(株)、DCM ホームマック(株)、(株)手紙社、(株)トラストネットワーク、トランスコスモス(株)、(株)ドリームリンク、(株)NIXE、(有)萩原製作所、ハコレコドットコム(株)、(株)弘前公益社、プラチナゲームズ(株)、(株)北海道畜産公社、(株)松橋設計、mimiGraph 企業組合、むつみ造園土木(株)、六三ビジネスフォーム(株)、(株)メルデジタル、Y.A.P(有)石垣プロダクション、ライム、(株)わらび座、(株)ワンスター

◎公務員・教員／秋田県立大曲支援学校せんぼく校、群馬県教育委員会、航空自衛隊

◎進学／愛知県立瀬戸商業高等学校専攻科、秋田公立美術大学大学院、上越教育大学大学院、情報科学芸術大学院大学、多治見市陶磁器意匠研究所、東京藝術大学大学院、武蔵野美術大学大学院

[2. 各種ガイダンス]

就職に関する基礎的な理解を深め、より実践的な知識を得るため、様々な分野の講師を招いてガイダンスを行うとともに、「業界研究セミナー」や「学内企業説明会」を開催して企業担当者を招き、実際の活動・業務内容の説明を行います。

[3. 新規企業開拓]

美術・デザインに関連する企業を訪問するとともに、各地域で開かれる合同説明会や見本市等に参加し、企業担当者と面接して新たな求人の開拓を行っています。

arts center akita

まちに驚きと
発見を生み出す

NPO法人 アートセンターあきた

Arts Center Akita

秋田公立美術大学が2018年に設立したNPO法人アートセンターあきたは、秋美の多彩な教授陣が展開している数々のプロジェクトや研究成果といったリソースと地域をつなげようと、アートとデザインを用いた新たなプロジェクトに取り組んでいます。目指しているのは、市民にアートとデザインをより身近に感じてもらう、「まちに驚きと発見を生み出す」こと。大学に集積された「知」を活かして、企業や行政との産学官連携事業をはじめ、展覧会や公開講座、アートスクールといった教育事業を行っています。なかでもインストール・ワークショップ、展覧会ゼミ、ワークショップなどは、学生に積極的に参加してもらうことで学びの一助となっています。

●秋田市内3つの拠点

アートセンターあきたが拠点としているのは、キャンパス内にある旧国立農業倉庫棟を改築した「アトリエももさだ」、CNA秋田ケーブルテレビ社屋内の秋田公立美術大学ギャラリー BIYONG POINT（ビヨンポイント）、JR秋田駅西口の商業施設フォンテAKITA 6階に位置する秋田公立美術大学サテライトセンターです。この3カ所を拠点として、教育、広報、そして地域連携事業を進めています。



[アトリエももさだ]

アートセンターあきたの拠点。秋田公立美術大学の教員や学生が日々の制作・研究に活用し、新たな活動やプロジェクトを生み出すラボ的な役割を担います。1997年に建設された旧国立農業倉庫棟の8棟は国の登録有形文化財。



デッサンスクールやアートスクール、
卒業生シリーズで
秋美を地域にひらく

秋田公立美術大学 サテライトセンター

Akita University of Art Satellite Center

秋美の教員や助手、学生の研究・制作の成果発表の場として、また、大学のサテライトとして広報の機能を担うのが秋田公立美術大学サテライトセンターです。ギャラリーでは美術やデザイン、ものづくり、建築、映像、プロジェクトなど様々な分野の取り組みや卒業生の活動を展覧会形式で発表。AKIBI ARTs MARKETでは学生作品の展示販売会をするなど大学をより身近に感じてもらう取り組みをしています。

デッサンルームは、学生や卒業生の共同アトリエでもあります。ここではデッサン初心者から経験者まで中高生が自習スタイルで利用できる素描Lab、中高生の基礎力を高めるデッサンスクール、小学生と一緒に“つくること”を楽しむワークショップなども開催。地域にひらきながら、学びの場、感性を育む場として機能しています。

卒業生シリーズ 永沢碧衣展「回遊の記憶 migration」/こどもアートLab



AKIBI ARTs MARKET



教員や助手、卒業生をLabリーダーに迎えて開催するアート・ワークショップ「こどもアートLab」は、毎回、さまざまな“つくること”を楽しむ場です。



実験的な展覧会やプロジェクトを展開

「民藝」の周縁をめぐる「アウト・オブ・民藝 | 秋田雪機編 タウトと勝平」
撮影：草薙 裕

BIYONG POINT

Akita University of Art
Gallery

秋田公立美術大学ギャラリー「BIYONG POINT (ビヨンポイント)」は、CNA秋田ケーブルテレビと秋田公立美術大学が共同で運営するホワイトキューブギャラリーです。大学の研究・教育成果を県内外に発信する拠点として教員・助手や招聘作家による展覧会を開催してきました。アーツセンターあきたが運営を担い、実験的な展覧会やプロジェクトを企画するとともに、より芸術に親しむ機会としてエデュケーション・プログラムを実践しています。これらBIYONG POINTにおける展覧会の企画や設営・撤収作業、トークイベントの運営には、秋美の学生も参加。実際にアーティストと関わりながら、学生それぞれの表現活動やキュレーション、マネジメントについて、実践を通じて学びを深めています。



佐藤朋子「MINE EXPOSURES/鉱山の露光」



2つの土地を“うた”でつないだ磯崎未菜「singing forever 高砂」



高校生のやってみたい!を
応援「超おもしろい合宿」
<http://u18cc.jp>

高校生 クリエイティブキャンプ

U18 Creative Camp

秋田公立美術大学は、高校生が考える「超おもしろい合宿」の公募事業を開催しています。全国の高校生からこんなことしてみたい!という合宿のプランを募集し、書類審査を通過したチームには合宿補助費30万円を支給。各界で活躍する審査員からのアドバイスや、アーツセンターあきたのサポートを得て、秋田をフィールドに各々の「超おもしろい合宿」に挑戦します。

「高校生クリエイティブキャンプ2019」では、長野、鹿児島、兵庫、秋田の4団体がそれぞれのプランを秋田県内で実践。審査の結果、グランプリは秋田の夜の長さに着目した合宿を企画した夜光星（エクセラン高等学校/長野県）が受賞しました。各団体には、秋田公立美術大学の学生がサポーターとして同行し、企画の進行やSNSを通じた活動内容の発信を支援。また、教員の指導を得て、活動の様子を写真や動画におさめ、ウェブで公開。高校生が秋田を楽しむ様子を同時進行で伝えました。



2019年は秋田が日本一長いことに着目して活動した「夜光星」がグランプリを受賞。



フィールドワークをベースに複合的な表現を炸裂させた「七福神遣いNEO」。



Chapter 2

—

Community Outreach

Report:01

ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展で、
服部准教授キュレーションの展覧会

『Cosmo-Eggs | 宇宙の卵』

イタリアの島都市ヴェネチアで120年の歴史を刻む芸術の祭典「ヴェネチア・ビエンナーレ」。2019年5月から11月にかけて開催された第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展では、秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科およびアーツ&ルーツ専攻・服部浩之准教授のキュレーションのもと、日本館展覧会として『Cosmo-Eggs | 宇宙の卵』が開かれました。同研究科・同専攻の石倉敏明准教授も作家の一人として参加しています。

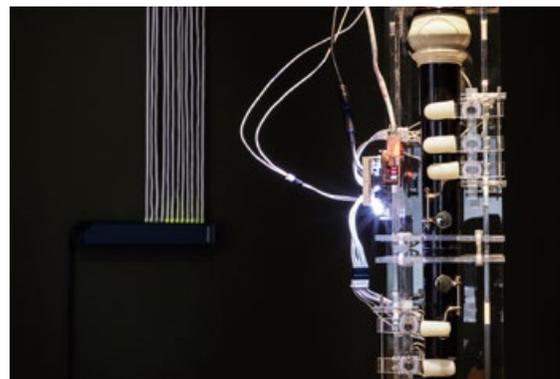
『Cosmo-Eggs | 宇宙の卵』では、各地に伝わる卵から世界が生まれたという「宇宙卵 (Cosmic egg)」の創世神話などに触発され、人間／非人間の共生や、複数の神話／歴史の共存という主題を描き出しました。本展は「協働」も重要な要素であり、美術家、作曲家、人類学者、建築家という異なる専門分野で活躍する4人のアーティストが集団 (コレクティブ) で取り組むことで、複数の思考や共生の在り方などを探究。また制作過程を通じた作家同士の触発による新たな創造もテーマのひとつとなりました。

日本館の展示会場にはアーティスト・下道基行氏による映像《Tsunami Boulder》が映し出され

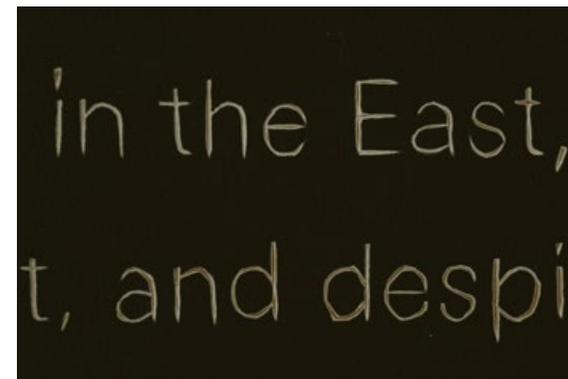
ました。音楽家・安野太郎氏によるオレンジ色のバルーンからリコーダーへと空気が送り出され、リコーダーは空間に音を響かせます。「私たちはどのような場所で、どのように生きることが可能か」という問題意識を背景として、下道氏が調査と研究を続けている津波石の映像が展覧会の起点となりました。大津波によって海底から陸上に運ばれた巨石は世界各地に散在し、人は名付け、時に信仰の対象とし、渡り鳥のコロニーや虫の棲み家となり、災害の記憶を留めながらも自然と文化が混ざり合った景観を形成してきました。隕石にも、巨大な卵のように見えるこの津波石の映像を軸とし、そこに音楽やことばが建築空間で重なりあうことで、人を含めた多様な生物／無生物が共存する生態系 (エコロジー) を模索します。人はいかに動植物や土地と関わり、生きていくのか。地球という生態系における人間存在そのものに迫り、人間と非人間の共存や新しい暮らしの在り方などを問う試みとなりました。



展示風景：下道基行による映像《Tsunami Boulder》と、安野太郎によるバルーンとリコーダーの様子 撮影：ArchiBIMing (写真提供：国際交流基金)



安野太郎《COMPOSITION FOR COSMO-EGGS "Singing Bird Generator"》(部分) 撮影：ArchiBIMing (写真提供：国際交流基金)



石倉敏明による神話物語が刻み込まれた壁 (部分) 撮影：ArchiBIMing (写真提供：国際交流基金)

Report:02

いらなくなったおもちゃが形を変えて...

JURASSIC PLASTIC

ジュラシック・プラスチック

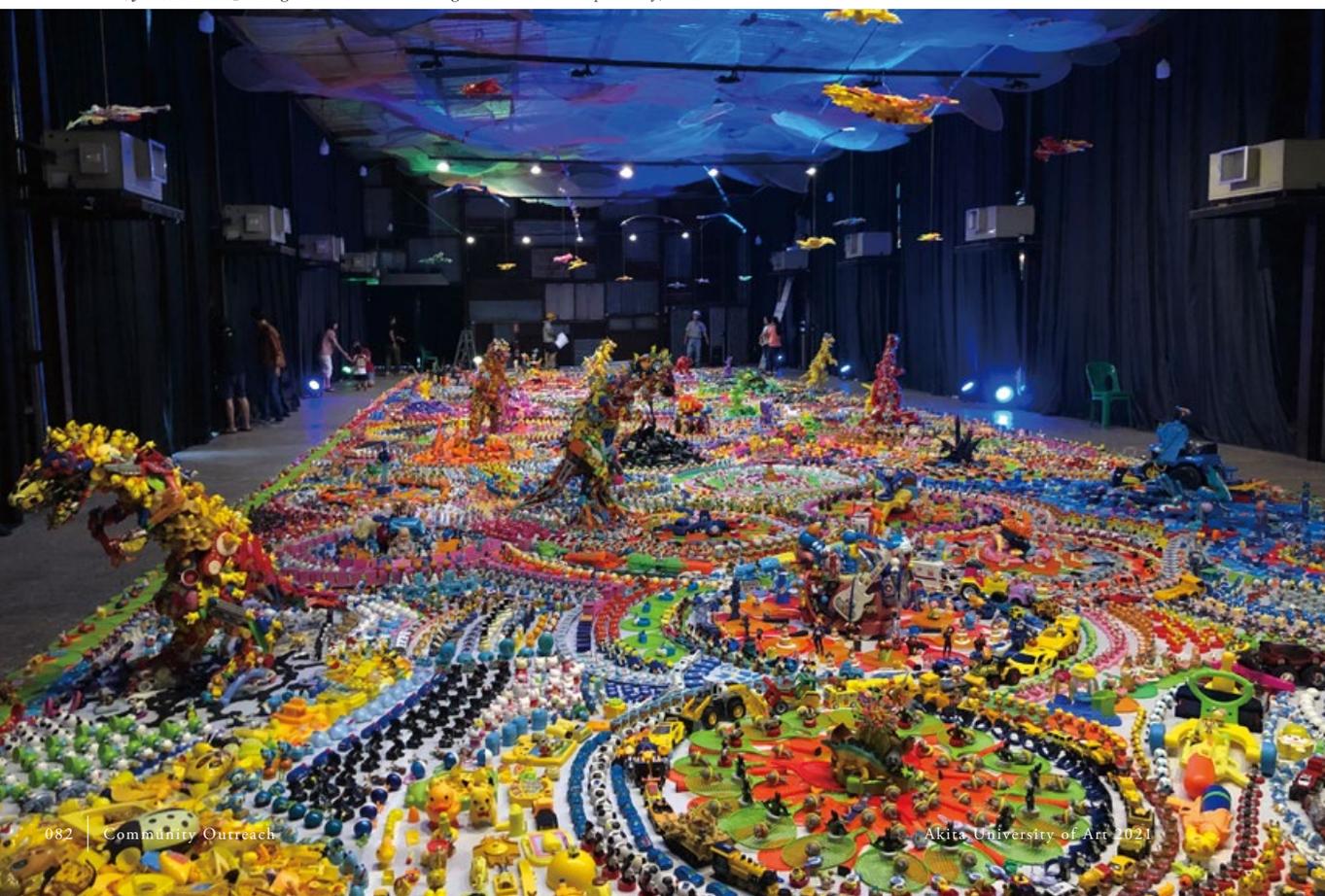
捨てられるおもちゃの交換システム「かえっこ」をはじめとしたプロジェクトや、面白い部活や「部室をつくる」などのちょっと変わったデモンストレーションを全国各地で試みているのが、アーツ&ルーツ専攻の藤浩志教授。2018年にはシドニー・フェスティバル、2019年にはタイのチャンチュイ・クリエイティブパークにて、捨てられたおもちゃを使った「ジュラシック・プラスチック」を展開しました。

会場となったチャンチュイ・クリエイティブパークは、タイのデザイナーであるソムチャイ・ソントナー氏が「役に立たないものはない」というコンセプトのもと、廃材が使われなくなった物を使うことで生まれ変わったユニークな場所。一方、家庭で排出されるビニールやプラス

チック素材に違和感を抱いていた藤は1997年から、使われなくなったプラスチック製品やおもちゃを集め始めました。いらなくなったおもちゃを子どもたちが持ち寄り、物々交換をする「かえっこ」は現在、環境、防災、教育など様々なアプリケーションを生み出す仕組みにもなっています。

大量消費され、大量に捨てられ、深刻な環境問題を引き起こしているプラスチックのおもちゃを使った「ジュラシック・プラスチック」では、交換されずに残り続けたおもちゃから制作された恐竜などのオブジェや、プラスチックの小さな破片を色分けした集合体などのインスタレーションが多くの人を惹き付けました。

「Jurassic Plastic」Chang Chui Creative Park Bangkok Thailand 2019 photo:Fuji,Hiroshi



Report:03

旅する地域考

辺境を掘る夏、
辺境を酌む冬



後生掛自然研究路 撮影：船橋陽馬



「旅」を通したりサーチやワークショップで「地域」を問い直すAKIBI複合芸術プラクティス「旅する地域考」は、秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科が展開する滞在型ワークショップ・プログラムです。秋美に所属する教員をはじめ、国内外からユニークな講師を招いて実施するアートマネジメント人材育成事業であり、秋田を巡り歩く参加者の経験とアート領域の視点を重ねて考察し、それぞれの「次なる旅」を企画・提案します。

プロジェクトは岩井成昭教授が統括。年間2回にわたり、多様な受講者の「旅」という行為を通してリサーチとワークショップを実施しました。2019年度の夏編のテーマは「辺境を掘る」。北東北の内陸部に位置する鹿角市、小坂町周辺を旅してその地勢や天然資源、それらと深く結び付いた文化や生活に触れながら参加者は自身の「旅」を思考していきました。「旅」とは、実際に身体を移動させる「旅」であると同時に、参加者自身が今後計画し、実践する表現活動や社会への提案でもあります。夏編では「表現者の視点を共有する」として企画者の育成を、鳥海山の麓に位置するにかほ市・由利本荘市を巡った冬編「辺境を酌む」では「地域に還元する」として、創造的な視点を活かした運営者、実践者を育成することを目的に進行しました。身体を移動させながら思考することで、参加者それぞれの可能性は広がっていきます。

能代街なか 資源再活用プログラム

かつて街の人々が集った本屋が、
高校生の居場所になる



教授、井上宗則助教、船山哲郎助手らが、新しい物事が生まれる場をつくる“要素”に焦点を当てて高校生にレクチャー。その後、秋美の学生が制作した旧鴻文堂の模型を見ながら、「どのような利用が可能か」「どのような運営が可能か」についてアイデアを出し合いました。それぞれのテーブルには進行をサポートするために、秋美の学生がファシリテーター役として参加しました。これらの意見をもとに、旧鴻文堂を新しいスペースに生まれ変わらせるためのDIYワークショップを開催。秋田プライウッド株式会社から提供を受けた木材などを使い、床張りやテーブル制作などの作業によって高校生の手による自分たちの新しいスペースが作られていきました。行政と地域の企業、高校生が連携しながら進めたプログラムによって、かつての本屋が高校生など若者の居場所に生まれ変わる実証実験がスタートしています。

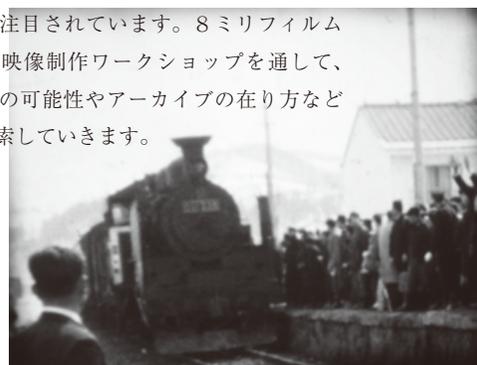
秋田県能代市と秋田公立美術大学は、能代市の中心市街地に増える空き店舗・空き家・空きスペースといった地域資源の今後の活用の可能性を探ろうと、行政や地域の企業が連携した実証実験を始めました。

プログラムの舞台は、「木都」と称されるほど木材産業で栄えた能代市。中心市街地に増える空き家等のスペースについて、景観デザイン専攻の教員・助手らで構成されるチームと能代市で木工家具・雑貨を製作する湊哲一氏(KUMIKI PROJECT)、能代市役所の担当者らが協議を重ね、「スペースづくり」ではなく「スペースづくりのためのプログラム」に関する実証研究として進めることになりました。今後も増え続けるであろう空き家が地域でどのように活用できるかを探る研究です。

実証研究第1弾は、かつて本屋だった旧鴻文堂が舞台。ここを、高校生を中心とした若い人々が使う場にしていこうとスタート。小杉栄次郎



クトです。きっかけは、代表を務める景観デザイン専攻・石山友美准教授が新屋地区にある旧黄金井酒造の記録映像撮影をした際、明治期に建造された内蔵で70年近い時を経た8ミリフィルムが発見されたことでした。今、若い世代でも、InstagramやフェイスブックなどのSNSとはまた違う発信メディアとして、フィルムの質感が注目されています。8ミリフィルムの上映会や映像制作ワークショップを通して、様々な展開の可能性やアーカイブの在り方などを今後、模索していきます。



Report:04

秋田に眠っていた8mmフィルムを収集、活用

秋田8ミリフィルム・アンソロジー

過去の出来事や土地の風土を現在に伝える歴史資料の中でも、映像は説得力を持つ、貴重な資料です。特に昭和30年代に家庭用に普及した8ミリフィルムは、昭和50年代頃まで多くの人々の暮らしの営みやまちの風景を記録してきました。しかし現在、映像技術のデジタル化に伴い、フィルムの存在は忘れ去られていこうとしています。

秋田公立美術大学、新屋参画屋、フォニーピクチャーズ、秋田市の4者で構成される「秋田8ミリフィルム・アンソロジー」は、この散逸、消失の危機にある8ミリフィルムを改めて見つめ直し、秋田県内から集まった8ミリフィルムをまちの共有財産として保存、活用するプロジェ





絶滅危惧種・ユキヒョウのリヒトを彫刻に



あそび×まなびのひろば-杉迷路-



秋田公立美術大学と附属高等学校による壁画制作

Report:06

大森山動物園と秋美の連携事業で、
公園一帯がギャラリーに

大森山アートプロジェクト

大森山動物園と秋田公立美術大学は、アートでの動物園活性化を目指して様々な連携企画に取り組んでいます。連携の始まりは、コミュニケーションデザイン専攻・ベ・ジンソク准教授を中心とした2012年の「Arts Street プロジェクト」(動物園アクセス道路へのイラストボード設置)や2013年のイメージキャラクター「オモリン」のデザイン制作などでした。2015~2017年には動物園内でアート作品の展示やイベントを行う連携事業「大森山Arts&Zoo」へと発展。2018年からは大森山公園や新屋地区にも活動範囲を広げた「大森山アートプロジェクト」がスタートしました。

2019年度は、学生によるワークショップ「Zoo de 工作」や壁画制作、杉迷路、「彫刻の森」の清掃やガイドツアーなどを実施しました。野外に彫刻作品を設置して40年余り経つ「彫刻の森」では、風化が進む彫刻作品の数々を再生しようとアーツ&ルーツ専攻・皆川嘉博准教授監修の

もと、清掃・補修ワークショップを開催。作家と学生らの手によって作品が鮮やかに生まれ変わりました。

この「彫刻の森」の杉木立の一角には、期間限定で「あそび×まなびのひろば-杉迷路-」が誕生しました。杉迷路は遊びのなかで学び、学びのなかから新たな遊びを作る創造的な広場を作ろうとアーツ&ルーツ専攻・村山修二郎准教授が企画。地域プロジェクト演習を履修している学生が「彫刻の森」にある杉林の地形をもとに、景色を生かした「杉迷路」をデザイン・構成しました。杉迷路の材料は、麻布や麻縄、麻紐のほか、杉木立の杉の枝や葉など現地調達した自然素材です。枝葉を重ねて麻布で覆ったクッションや、杉の木と木の間にはハンモック、麻布を带状にめぐらせた迷路など自然に還る素材を使ってさまざまな仕掛けを制作。大森山の空気、木漏れ日、鳥の鳴き声、木や土の香りが感じられる広場となりました。

Report:07

凛としたモーグル選手のイラストが美しい

FIS フリースタイルスキー ワールドカップ 秋田たざわ湖大会

国際スキー連盟 (FIS) 主催のFISフリースタイルスキーワールドカップ秋田たざわ湖大会では、学生のイラスト・デザインによるポスターやパンフレットがゲレンデを彩りました。浅田萌さん (コミュニケーションデザイン専攻卒業) のイラストと加藤いずみさん (コミュニケーションデザイン専攻卒業) のロゴを昨年に引き続き採用。昨年のストーリーの続きとして、モーグル選手である美しいヒロインの躍動感あふれるイラストが目を引きました。





Report:08

独自の研究で
「一子相伝」を再現

江戸時代後期の紀行家・菅江真澄は、能代春慶塗の魅力「…その色調もほのかで、山吹の花が露にぬれているように黄金色に光っている。(雪の道奥雪の出羽路)」と、趣のある言葉で表現しています。この能代春慶塗はヒバ材に着色して透明度の高い漆を塗り、木目を透かしてみせる技法。「一子相伝」のため技法書というものではなく、ものづくりデザイン専攻・熊谷晃准教授が伝世品をよく観察し、再現を試みました。熊谷准教授が制作した弁当箱や重箱、干菓子盆には、蒔絵と螺鈿で秋田の山野草や高山植物を表現。試行錯誤しながらも、秋田の豊かで厳しい自然や風土をかたちづくりました。

能代春慶塗



Report:09

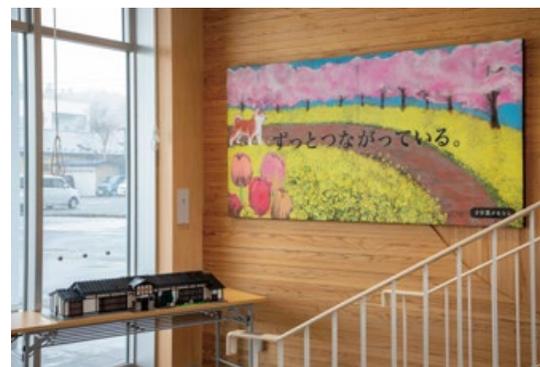
JR 観光プロモーションで
学生が“石炭”の記念グッズ制作

人気のSL運行の記念グッズとして、まるで“石炭”のような酒器が生まれました。JR秋田支社と秋田公立美術大学の連携企画。JR「秋の さく、さく、あきた」観光プロモーションの一環として運行した「SLおが」「DLおが」の乗客に配布する記念グッズです。記念グッズは、ものづくりデザイン専攻・今中隆介教授指導のもと、同専攻4年の学生3人が

打ち合わせから企画の提案、制作まで担当。酒器は石炭をモチーフに多面取りし、石炭でお酒を飲んでいるかのようなデザインに仕上げました。出来上がった酒器に本物の石炭のかけらとメッセージカードを添えてオリジナルデザインのパッケージで包み込み、SLが運行していた時代に想いを馳せて200セットを制作しました。



Akita University of Art 2021



Report:10

君の想いをのせて、
「卒業メモリアルトレイン」を運行

2020年2月、全国から集まったたくさんの「感謝の気持ち」や「新しい門出に向けたエール」をのせて、秋田公立美術大学の教員や助手、学生が協力した特別列車「卒業メモリアルトレイン」の運行を行いました。駅を中心としたまちづくりや沿線の活性化など、包括連携に関する協定を締結しているJR秋田支社と秋田公立美術大学。その一環として、ものづくりデザイン専攻の今中隆介教授、柚木恵介准教授らを中心に車両のラッピングデザインや駅の装飾に取り組みました。テーマは「卒業」。男鹿線走る交流蓄電池電車「ACCUM」には、2両編成の車両の外側と内側に桜を散りばめた「卒業メモリアルトレイン」をデザイン。外装は助手で写真家の草薙裕の写真作品を用い、「ACCUM」のイメージカラーの赤と青に、桜の花々が青空にむかって咲き誇る様子をイメージしました。一歩車内に足を踏み入ると、桜の空間が広が

ります。学生たちが手描きした桜の花びらが床面を埋め尽くし、まるで満開の桜の下に降り立った気分。見上げると目に留まるメッセージは、全国から「卒業という人生の節目」を迎える大切な人に宛てた「卒業メッセージ」の数々です。両親への感謝の言葉や、後輩から先輩へのはなむけの言葉などメッセージを手書きで書き起こし、車内のポスターにレイアウトしています。なかには秋田出身のシンガーソングライター高橋優さんによる手書きメッセージも。また、卒業メモリアルトレインが運行された男鹿線を結ぶ秋田駅と男鹿駅には、卒業をテーマにした黒板アートを設置。制作は秋田公立美術大学の学生に加え、秋田公立美術大学附属高等学院の生徒16人が参加して丹念に仕上げました。様々な色のチョークを用いて桜と菜の花、チューリップが咲き誇る風景を描き上げ秋田駅と男鹿駅をつなぐ「遠く離れても」、「ずっとつながっている。」のメッセージとともに、旅立つ学生や社会人にエールを送りました。



Community Outreach | 089



Chapter 3

—
Graduate School of Transdisciplinary Arts



Graduate School of Transdisciplinary Arts

芸術の複合的な研究を実践する
全国唯一の美術系大学院

大学院

複合芸術研究科（修士課程・博士課程）

Graduate School of Transdisciplinary Arts

秋田公立美術大学は、現代芸術を「複合」の視点から研究する「複合芸術研究科」を設置しています。「複合」とは、単に二つ以上のものが集まって一つになるだけではなく、異なる領域への越境や手法の併用によって価値の相乗効果を生み、それまでに存在しなかった新たな次元を創造することを指します。現代芸術の研究では、表現者の内と外にある「複合」に着目する必要があります。内にある「複合」とは、個人の中に蓄積される表現技術や知識、視野などを掛け合わせて生み出そうとする過程であり、外にある「複合」とは、対象とするテーマを取り巻く背景や人、制約などの状況を捉えて連携・協働・誘導することによって、多様な気づきや拡がりが生まれる過程です。

この二つの「複合」からなる現代芸術について、その領域を拡張していくため、事象の複合性に着目した芸術理論の学び、領域を横断した表現拡張の研鑽、社会に即応し具体的な提案から実践を行う実習などを通じて、自らのテーマに基づいた研究を行います。そして、学際的な領域横断の試みと多様な表現を通じて、個人と社会、地域と世界をつなぐ、各領域に新たな価値を創出できる人物を育成していきます。

大学院 複合芸術研究科（修士課程・博士課程）

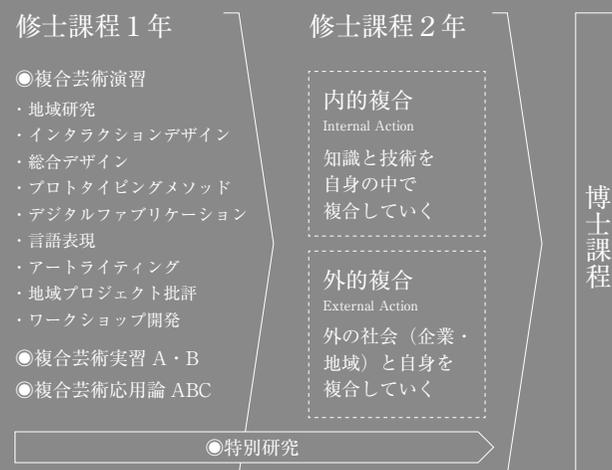
Graduate School of Transdisciplinary Arts

▶複合芸術とは？

複合芸術は、自身の技術や資質を他の専門領域との交わりを通して拡張させる「内的運動」と、外部の社会に介入しそこにある諸要素の複合を積極的に推し進める「外的運動」の並走によって実現します。前者では、素材・技術・手法の尽きることのない複合の試みを通して新たな表現者の力が提案され、後者からは、潜在的な社会的課題が発見されながら新しい役割と社会のかたち提示されます。専門分化した芸術各領域の「型（かた）」を認めつつ、それを積極的にはぐらかし解体する自由で柔軟な想像力と、新たな表現領域や社会的価値の創造の上に、複合芸術は成立するのです。

▶大学院修士課程の流れ

本研究科は、現代芸術の「複合」性を理解し、深く考察する講義と、集中的に様々な技法や手法を経験する演習、さらには、これらの学びを踏まえた実社会での実習を行いながら、自らの研究テーマを掘り下げていくカリキュラムとしています。作品を創り出すだけでなく、社会とのつながりや社会への発信を意識したカリキュラムとしています。



▶複合芸術研究科で学べる新たな領域

芸術活動	技法・領域・媒体を横断する新たな表現方法の開拓と実践
芸術理論	美術史・芸術学・人類学・博物学などを包含する拡張された創造性の探求
アートマネジメント	企画・広報・運営管理などを含むプロジェクトのマネジメント手法と実践
ソーシャルデザイン	プロダクト・グラフィック・情報など多様なデザイン手法の実践と研究
情報	情報学、工学を背景とした芸術実践表現技術の研究と開発
映像	映像制作・アーカイブ・発信による表現手法の開発と研究
アーバン・スタディーズ	都市生成メカニズムをもとにしたコミュニティ指向型プロジェクト

※上記以外にもアート・デザイン・クラフト等の各先端領域を横断的に研究可能な体制を整えています。

▶入試情報

[研究科・専攻] 複合芸術研究科 複合芸術専攻		
	募集人員	専攻方法
修士課程	10名	書類審査・記述試験・プレゼンテーション・面接 ※推薦入試ではプレゼンテーション、面接のみ
博士課程	2名	書類審査・論述試験・面接

アドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

【修士課程】

- 「新しい芸術を探求する意欲のある人」
- 「グローバルな視野と地域への視点をも併せ持つ人」
- 「他者と協働しながら主体的に制作や研究に取り組める人」

【博士課程】

- 「複合の視点から自立した研究に取り組み、表現手法の拡張や現代社会の理論化を追求する人」
- 「モノ・コトの成り立ちを解析し、領域を横断する高い観点から、自らの創造性や思考の転換に基づく成果によって、芸術領域及び社会に新たな価値を提示する人」
- 「現代芸術の研究を通じて、複合の視点からの理論化に取り組み、「複合芸術」の体系化を担っていく意欲のある人」



▶研究指導教員

複合芸術論および
複合芸術演習担当

尾登 誠一 Onobori Seichi
ソーシャルデザイン

小田 英之 Oda Hideyuki
研究科長・ビジュアルアート

藤 浩志 Fuji Hiroshi
アートプロジェクト

岩井 成昭 Iwai Shigeaki
プロジェクト型アート

今中 隆介 Imanaka Ryusuke
プロダクトデザイン

志邨 匠子 Shimura Shoko
美術史

岸 健太 Kishi Kenta
アーバン・スタディーズ

飯倉 宏治 Iigura Koji
情報科学

萩原 健一 Hagihara Kenichi
映像メディア

服部 浩之 Hattori Hiroyuki
アジア現代美術/キュラトリアル・プラクティス

石倉 敏明 Ishikura Toshiaki
芸術人類学

白杉 悦雄 Shirasugi Etsuo
比較文化学・文化史

唐澤 太輔 Karasawa Taisuke
哲学・文化人類学

より幅広い研究領域をサポートできるように本学全教員が特別研究Ⅰ・Ⅱを担当します。担当教員については学部各専攻・美術教育センターのページを参照してください。

アーバン・スタディーズ： 「巻き込み巻き込まれ」の社会実践

インドネシアのスラバヤ市を拠点として、現地庶民の都市居住に内在する「人と場の不断の応答関係」を探る作業を、アートをはじめとする様々な社会実践に活用を試みる活動に取り組んでいます。私が現地の仲間たちと運営する活動組織が考えるアーバン・スタディーズは、都市デザインへの貢献を目的とする従来の都市研究とは異なるものです。私たちは、現地の集落コミュニティ、活動家や研究者、大学や研究機関、企業、行政、そしてアーティストや他のコレクティブなどの多様なプレイヤーと協働して、ワークショップ、シンポジウム、展覧会、リサーチ、出版、市民運動のサポートなどのプロジェクトに取り組んでいます。そこで期待するのは、協働の「巻き込み巻き込まれ」

のプロセスのなかで異なるプレイヤーの間にあたらしい共感の間柄と相互関与の基盤が醸成されること、そしてそれを契機として、現代の都市居住に潜在する課題とその枠組みが発見されることです。

私の活動は、本学大学院と同じく「Trans-disciplinary（領域複合）」を基礎としています。個別の領域の枠組みを保持したまま実践されるInter-disciplinary（領域連携・学際）に対して、Trans-disciplinaryは個々の領域の越境と相互介入、そしてその結果としての領域自身の変容や新しい領域の創出を期待するものです。本学大学院でも、自らの内外にある未知のものとして「巻き込み巻き込まれ」の関係をつくり活動する野心家の教員・院生たちと、刺激的な協働を楽しんでいます。

*OHS (Operations for Habitat Studies) [<http://habitatstudies.org>]



岸 健太 Kishi Kenta

秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科 教授／ポスト20世紀の人間居住 (Human Habitat) の可能性と課題を探ることを目的として、東南アジア都市および国内地方都市の居住文化の構造とその変容を探る社会実践型の研究・表現活動に取り組む。



OHS国際ワークショップ「Alter-Shelter 5: Migrant Matter」(2019)より

〈中間〉領域の視座

南方熊楠 (1867~1941) という人物をご存知ですか？ 民俗学、文化人類学、深層心理学など、あらゆる学問分野を縦横無尽に駆け巡り、それらの通奏低音を探求した知の巨人です。彼こそまさに領域横断的で複合的な人物と言えると思います。また彼は、粘菌 (変形菌) と呼ばれる隠花植物と動物との〈中間〉領域の生物を研究したことで知られています。私は、熊楠が構想した独特な思想とそれに至る思考のプロセスを研究しています。そして、それらとアートの思考の比較考察を行っています。

熊楠が住んでいた和歌山県田辺市は「口熊野」と呼ばれ、熊野という「異界」への入り口とされた場所でした。一方、秋田もかつては大和政権の力の及ぶ最北端の地であり、それ以北は、当時の人々にとって「異

界」でした。田辺と秋田は、実は「異界」への入り口という点で共通する部分があります。言い換えるならば、両方とも「現実世界」と「異界」が交わり合う〈中間〉領域なのです。もちろん、外的な場所にだけ〈中間〉領域があるわけではありません。自身の心の内にも存在します。例えば夢。熊楠は、夢をこの世 (現実世界) とあの世 (根源的な世界) との〈中間〉領域と考えていました。外的・内的な〈中間〉領域から、私たちはある種容易に両極へ越境できます。そして越境し再び戻ってきたときに何が生まれるのか——。考えるだけでもワクワクしませんか？

秋田は夕日がとても綺麗ですね。昼と夜の〈中間〉の夕暮れ時に、研究室から夕日を見ながら、色々と哲学的な思索を巡らせています。



唐澤 太輔 Karasawa Taisuke

秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科 准教授／日本学術振興会特別研究員、早稲田大学社会科学総合学術院・助教等を経て現職。専門は、哲学、文化人類学、南方熊楠研究。



「南方熊楠の見た夢—バサージュに立つ者—」(勉誠出版 2014年、第13回湯浅泰雄著作賞受賞) 他



Chapter 4

—
Student Support

Admission

Open Campus 2020

学生支援

Student Support

秋田公立美術大学では入学した学生の皆さんがより有意義な学生生活を送れるように様々な支援体制を整えています。

【授業料の免除など】

経済的な理由などで授業料の納付が困難な学生を対象に、授業料を減免したり、納付を猶予したりする制度があります。

【施設・設備の利用】

本学の施設・設備を、創作活動、課題制作、サークル活動などで利用することができます。
※利用できる時間は施設により異なります。

【美術館無料観覧】

学生は、秋田市立千秋美術館および秋田県立美術館の常設展、企画展、特別展などを学生証提示により無料で観覧することができます。

【健康管理】

保健室では、急病やけがの応急処置を行うほか、年1回定期健康診断を行っています。また、キャンパス内にAED（自動体外式除細動器）を設置しています。

【学生相談】

大学生活では、修学、人間関係、進路など、様々な問題に直面することもあります。いつでも相談できるよう、キャンパスソーシャルワーカーや専門家（臨床心理士）によるカウンセリングを行っています。

【進路・就職支援】

卒業後の進路は、企業などへの就職、進学、作家活動など様々です。本学では、キャリアセンターを配置し、進路ガイダンス、個別面談、模擬面接を行うなどして、学生の進学・就職活動を支援します。

【国際交流助成制度】

学生が海外の大学や研究機関が開催するプロジェクトなどに参加する場合、経費の一部を補助する助成制度を設けています。

【学生生活】

学生の4分の3以上が秋田県外出身者ということもあり、約8割の学生が大学周辺のアパートや下宿で生活しています。大学周辺の家賃の相場は、最も多いワンルーム（6～8畳間にキッチン、バス、トイレ付き）のアパートで月額4万円程度です。また、大学前にバス停があるほか、近くにJR新屋駅もあり、バスや電車を利用して通学することができます。さらに、アルバイト情報の紹介も行っています。

【奨学金・奨励金】

日本学生支援機構奨学金

経済的理由により就学が困難な学生のために奨学金を貸与または給付する制度で、日本学生支援機構が採用決定します。貸与型奨学金は卒業後に返還します。なお、貸与型奨学金の種類については、次のとおりです。
第一種奨学金…無利子貸与
第二種奨学金…有利子貸与

あきびネットファンド

支援団体「あきびネット」が学生の創作意欲やチャレンジ精神の向上を目的に創設した制度です。展示会への出品やアートプロジェクト参加等の課外活動における自主的な創作・研究活動に対し、20万円以内（予定）を給付します。プレゼン方式で審査を行い、採用を決定します。

秋田公立美術大学奨学金 大学院学業奨励金

在学中の就学意欲を高めるために設置した本学独自の給付型奨学金制度。2年生から4年生の各学年の前年度成績上位者に対して年10万円を支給。大学院入学者には、入学試験時の成績優秀者に対し奨励金20万円を給付します。

あきびネット

「あきびネット」は東北唯一の公立美術大学として誕生した秋田公立美術大学を様々な面から支え、大学と交流・連携することで共に進む応援団として設立されました。地元の団体・企業、個人が集まり、産学連携の推進および物心両面からの支援を続けています。

◎産学連携の推進

大学が持つノウハウ、専門知識、人材を活用して行う共同研究や商品開発、イベントなどを会員が提案し、質の高い産学連携を実現します。

◎インターンシップの実施

学生のインターンシップ受け入れ事業所として協力します。

◎大学への講師派遣

大学が学生に対して行う進路ガイダンスなどで講話などを行います。

◎大学PR・作品展示スペースの提供

大学のPRや学生の作品展示用に事業所の空きスペースなどを提供します。

◎奨学金制度の運営

課外における自主的な創作・研究活動に対し、奨学金制度「あきびネットファンド」により奨学金を給付します。

◎物資・教材の提供

大学祭などで物資を援助したり、サークル活動や授業に必要な教材などを提供するなどして協力します。

◎進路・就職等に関する情報交換会の開催

年2回程度、学生や大学の教職員との情報交換会を開催します。



展示スペースに学生の作品を貸し出す学生作品展示事業。



秋田公立美術大学を支援する「あきびネット」では、あきびネット会員と教職員、学生の交流を図る情報交換会を開催。

あきびネット会員一覧（法人会員のみ掲載）

(株)アートシステム/(株)アイネックス/(株)相場商店/秋印(株)/秋田朝日放送(株)/秋田いすゞ自動車(株)/秋田印刷製本(株)/協同組合秋田卸センター/秋田海陸運送(株)/秋田活版印刷(株)/(株)秋田キャッスルホテル/秋田協同印刷(株)/秋田共立(株)/(株)秋田銀行/秋田空港ターミナルビル(株)/(株)秋田ブランドリース/(一社)秋田経済同友会/(株)秋田ケーブルテレビ/(一社)秋田県観光連盟/(一社)秋田県経営者協会/秋田県自動車販売店協会/秋田県社会福祉協議会/秋田県商工会連合会/秋田県信用組合/秋田県中小企業団体中央会/秋田県農業協同組合中央会/(株)秋田国際カード/(株)秋田新聞社/(株)アキタソー商会/秋田市新聞振興会/(一社)秋田市医師会/(株)秋田ジェシーピーカード/(株)秋田住宅流通センター/秋田商工会議所/秋田信用金庫/(株)秋田スズキ/秋田ステーションビル(株)/秋田ダイハツ販売(株)/秋田中央交通(株)/(株)秋田中央ビルディング/秋田テレビ(株)/秋田東北商事(株)/(株)アキタネット/秋田ノーザンハピネット(株)/(株)秋田放送/秋田まちづくり(株)/アクサ生命保険(株)秋田支社/(株)あくら/アサヒビール(株)秋田支社/(株)アド東北/(有)新屋不動産/(株)安藤醸造/伊藤工業(株)/(株)イヤタカ/彌高神社/羽後設備(株)/ADK 富士システム(株)/(株)英明工務店/(株)エスツー/NECソリューションイノベータ(株)東北支社秋田センター/NEC ネットエスアイ(株)秋田営業所/(株)エフエム秋田/(有)エル・コミュニケーションズ/奥羽住宅産業(株)/(有)オーセンエンジニアリング/(株)オノプロックス/カイトン(株)/(有)加賀谷新聞店/(株)菓子舗栄太楼/河辺雄和商会/(株)寒風/北日本コンピュータサービス(株)/(株)くまがい印刷/(株)greenpiece/ココハウス/(株)小島商事/(有)サウインドファクトリー・ピーオン/(株)境田商事/(株)サキガケ・アド・ブレン/(株)サキガケアドバ/(株)さきがけプラスA/(株)佐藤商事/(株)サノ・ホールディングス/須田興業(株)/(株)三栄機械/(株)CSE/(株)C・K・アーテック/(株)See Visions/(株)ジェイ・エス・ビー・ネットワーク/(有)信友/スズキテント/(有)/(株)スペースプロジェクト/(株)住建トレーディング/積水ハウス(株)秋田営業所/全国農業協同組合連合会秋田県本部/(株)全農ビジネスサポート秋田支店/(株)ソニー/損害保険ジャパン日本興亜(株)/(株)大栄木工/(株)ダイヤプラザ/(株)たけや製パン/タプロス(株)/千代田興業(株)/(株)塚田美術印刷/(株)辻吟/東光鉄工(株)/東部瓦斯(株)秋田支社/東北電力(株)秋田支店/(株)東北ビルカンリ・システムズ/(有)都市クリエイティブ/(株)トミタ/(株)トラパント/(株)那波伊四郎商店/(株)日情秋田システムズ/(株)日産サティオ秋田/日本電気(株)秋田支店/日本ビューホテル(株)秋田ビューホテル/ノリット・ジャポン(株)/(株)パウハウス/長谷部光重税理士事務所/(株)花のヤマト/(株)林工務店/(株)バルテごとう/(株)フィデア情報総研/(株)ブラウブリック秋田/(株)プレステージ・インターナショナル/(株)プロデュース・プロ/(株)ヘリテージホーム/(株)北都銀行/(株)ホテル大和/(株)マスターピース/マゼンタ(株)/(株)松美造園建設工業/三井住友海上火災保険(株)秋田支店/三菱マテリアル電子化成(株)/むつみ造園土木(株)/山岡工業(株)/(株)ヤマダファーズ/(株)山二/山二建設資材(株)/(株)友愛ビルサービス/(株)ユーランドホテル八橋/豊興産(株)/リコージャパン(株)秋田支社/(株)料亭演乃家/(株)和賀組/(株)わらび屋

会員数 169（法人147 / 個人22） 2020年3月現在

「あきびネットファンド」を通じて学生の自主的な創作、研究活動を支援

「あきびネット」では、学生の課外における自主的な創作活動や研究活動を支援するため、奨学金制度「あきびネットファンド」を運営しています。展覧会への出展やアートプロジェクトへの参加、調査・研究等の費用を奨学金として給付。学生の能力を社会に発表する機会を増やすことで学生の探究心や総合的な資質向上を図っています。

2019年度採用実績

学生の自主的な創作や研究活動を支援する「あきびネットファンド」では、あきびネット奨学金審査会を開催。2019年度は9組のプレゼンテーションが行われ、4組を採用しました。



2. 「足し算」

岩崎 一耕 (景観デザイン専攻)
伊藤 達也 (ビジュアルアーツ専攻)

映像好きな伊藤、体力自慢の岩崎でユニット「足し算」を結成。アンケート調査や展覧会、ワークショップ、秋田県立栗田支援学校での授業をはじめとした活動や映像制作を進めました。

1. 「ロマンツ！～ロマンチストのあつまり～」

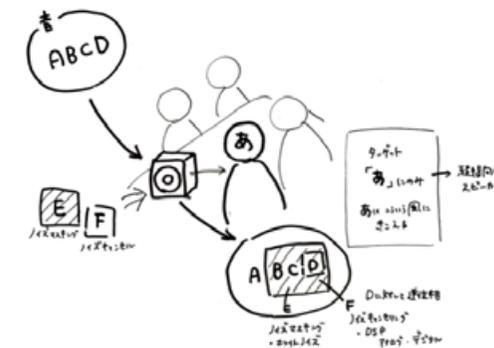
谷口 結紀 (アーツ&ルーツ専攻)
足立 遥香 (コミュニケーションデザイン専攻)

妄想することにロマンを感じる「ロマンツ！」による展覧会を大仙市の日用雑貨・家具「ミンカ」で開催。谷口の妄想似顔絵や足立の妄想コピーなど「妄想」をテーマに展示やイベントを展開。

3. 「ミソフォニアのための音響機器制作」

細矢 瑠羽 (ものづくりデザイン専攻)

咀嚼音が苦手なミソフォニア（聴覚過敏症）の人のために、他者と楽しく食事ができるように咀嚼音を小さくする音響機器を制作。聴覚障害の方々に体験していただき、障害を患う方々を勇気づけることを目指します。



4. 「アート留学と考現学的調査+成果展」

後藤 理菜 (2年)

ニューヨークに短期留学。ニューヨークでの考現学的調査で現代の都市の在り方を探ると共に、国際感覚を身に付けながらアートを学び、美術的な創造の場面で活かすことを目標とします。帰国後、これらの成果展を開催することで学生に考現学的調査や海外留学への興味関心を喚起します。



入試情報（2021年度入学者選抜実施予定）

※2021年度入学者選抜の概要は6月発表予定の入学者選抜要項で必ずご確認ください。

[1. 入試区分と募集人員]

学部学科	入学定員	入試区分と募集人員						
美術学部 美術学科	100名	一般選抜 70名		学校推薦型選抜 30名				社会人 特別選抜 若干名
		前期日程 40名	中期日程 30名	推薦選抜Ⅰ 25名			推薦選抜Ⅱ 5名	
				一般推薦 12名	特別推薦 13名			
				県内枠 5名	市内枠 5名	指定校枠 3名		

[2. 入学者選抜試験実施科目]

入試区分		大学入学共通テスト			個別学力検査等	総合点
		教科	選抜方式	配点		
一般選抜	前期日程	国語	左の教科から2教科2科目 選択とする。 ただし、1教科は「国語」、「英語」 または「数学」から選択とする。 (各200点)	2教科2科目 (400点)	実技試験(300点) ・鉛筆デッサン 選択試験(200点)※1科目選択 ・着彩表現・色彩表現・立体表現 ・小論文 調査書等(50点)	950点
		外国語				
		数学				
		地理歴史				
		公民				
	理科					
中期日程	国語	左の教科から3教科3科目 選択とする。 ただし、2科目は「国語」、「英語」 または「数学」から選択とする。 注1	3教科3科目 (500点)	実技試験(400点) ・鉛筆デッサン 調査書等(50点)	950点	
	外国語					
	数学					
	地理歴史					
	公民					
理科						
学校推薦型選抜	推薦選抜Ⅰ	免除		実技試験(700点) ・鉛筆デッサン 面接(200点) 調査書等(100点)	1000点	
	推薦選抜Ⅱ	国語	必須(100点)			5教科5科目 (500点)
		外国語	必須(100点)			
		数学	左の教科から3教科3科目 選択とする。 ただし、同一教科から1科目 まで選択とする。(各100点)			
		地理歴史				
		公民				
理科						

注1：中期日程の大学入学共通テストの配点は「国語」「英語」「数学」を各200点とし、それ以外の科目を100点とします。
選択される科目が「国語」「英語」「数学」となった場合は、高得点となる選択方式に従い1科目を100点として扱います。

[アドミッションポリシー（入学者受入方針）]

「芸術の未知の領域に強い関心を持つ人」

「自ら問題を発見し、積極的に学ぶ意欲のある人」

「芸術分野で自立する意欲のある人」

「芸術を通して、地域社会の発展に貢献する意欲のある人」

○入学前に修得しておくことを期待する内容

1. 形態や空間などを観察し把握する力や描写力、構成力
2. 文章などを読み解く読解力や思考力
3. 自身の考えを整理し、的確に伝えることのできる表現力
4. 国内外で活躍するために必要な教養や異文化への理解
5. 数理科や自然科学に対する基礎知識や論理的思考力
6. 他者と積極的に関わることのできるコミュニケーション能力

○多様な選抜で求める人材像

1. 一般選抜（前期日程）／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と与えられたテーマの内容を理解した上で、自ら考え、独創的な発想力を自身の得意とする媒体を通じて表現できる能力を備えた人を求めます。
2. 一般選抜（中期日程）／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と自身の発想力を的確に表現できる能力を備えた人を求めます。
3. 推薦選抜Ⅰ／高等学校等において学業・課外活動に優れた成績を修め、コミュニケーション能力と美術分野で優れた能力を有し、未知の芸術領域や新しい表現技法を探索する意欲のある人を求めます。
4. 推薦選抜Ⅱ／十分な基礎学力を持ち、高等学校等において学業・課外活動に優れた成績を修め、論理的思考力やコミュニケーション能力を有し、芸術分野に興味・関心があり芸術を用いた活動を通して地域や社会に貢献する意欲のある人を求めます。

[学生募集要項の請求方法]

学生募集要項は、学校推薦型選抜を8月、一般選抜を10月に発表する予定です。

①「テレメール」または「モバっちょ」を利用して資料請求ができます。「モバっちょ」、または本学ホームページの「資料請求」をご覧ください。

② 本学に直接請求する場合は、受取人の郵便番号、住所、氏名を明記した返信用封筒（角形2号）に切手（210円分）を添付の上「学生募集要項」と朱書きした大学宛の封筒に入れ、下記の請求先へ送付してください。

※郵送料、社会人特別選抜および編入学試験の学生募集要項の請求方法は、ホームページで確認してください。

▶資料請求先

秋田公立美術大学 事務局学生課
〒010-1632 秋田県秋田市新屋大川町12-3
TEL：018-888-8105 FAX：018-888-8101
E-mail：kyomu@akibi.ac.jp
Web：https://www.akibi.ac.jp/

2020年度 秋田公立美術大学 入学者選抜試験結果

[選抜状況]

※倍率は、小数点以下第2位を四捨五入して算出。

学部学科	選抜区分		募集人員	出願者数	出願倍率	受験者数	受験倍率	合格者数	入学者数		
美術学部 美術学科	一般選抜	前期日程	40	97	2.4	88	2.2	44	42		
		中期日程	30	199	6.6	93	3.1	37	30		
		小計	70	296	4.2	181	2.6	81	72		
	特別選抜	推薦選抜Ⅰ	一般推薦	12	33	2.8	33	2.8	15	15	
			特別推薦	県内枠	5	12	2.4	12	2.4	5	5
				市内枠	5	7	1.4	7	1.4	5	5
				指定校枠	3	3	1.0	3	1.0	3	3
			小計	25	55	2.2	55	2.2	28	28	
		推薦選抜Ⅱ	5	6	1.2	6	1.2	5	5		
	社会人特別選抜		若干名	1	-	1	-	0	0		
	合計		100	358	3.6	243	2.4	114	105		
	美術学部 美術学科	編入学		10	9	0.9	9	0.9	7	7	

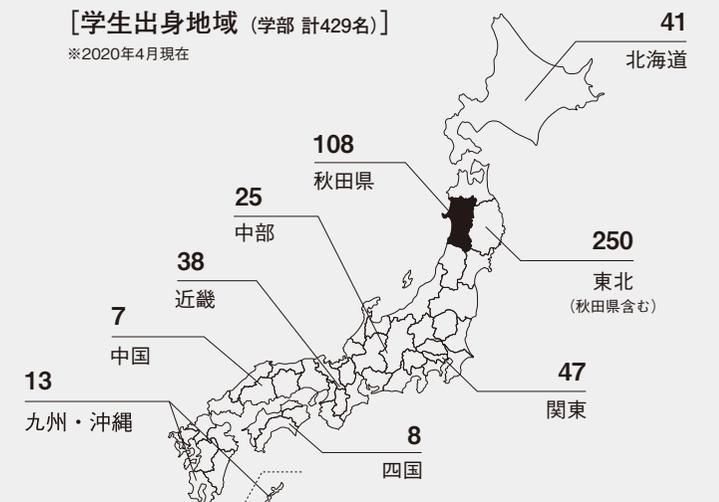
[合格者成績概要（一般選抜）]

選抜区分	区分	総合成績 (1000点満点)
前期日程	最高点	718
	最低点	401
	平均点	515.98
中期日程	最高点	686
	最低点	412
	平均点	492.16

※推薦選抜および社会人特別選抜の合格者成績概要ならびに不合格者の成績概要は公表していません。

[学生出身地域（学部計429名）]

※2020年4月現在



[入学時納付金]

内 訳	金 額	納入時期	備 考
入学料	秋田市民 282,000円	入学手続時	本人または保護者の方が入学の日の1年前から秋田市に住所を有する場合に該当になります。
	秋田市民以外の者 423,000円	入学手続時	
授業料	535,800円	5月／10月	前・後期に分納(各267,900円)
その他の経費	92,660円	4月	後援会会費(4年分)60,000円／学生会会費(4年分)13,000円 傷害保険等(4年分)4,660円／同窓会費(入学金及び永年会費として)15,000円

※所要見込額は上記のとおりですが、入学金・授業料等は改定される場合があります。 ※その他、教科書・用具・材料費等の学修経費が別途必要です。



Open Campus 2020

オープンキャンパス 2020

秋田公立美術大学では年2回、オープンキャンパスを開催しています。
 キャンパス案内ツアーではスタッフが学内の教室、工房、施設を案内し、教員が各専攻を紹介します。
 大講義室での説明会や質疑応答のほか、デッサン体験や持ち込みデッサン指導、
 進学相談ブースなどもあります。
 秋のオープンキャンパスは、大学祭も同時開催。美術を超えて、
 社会に繋がる美術大学をぜひ体験しに来てください。

※新型コロナウイルス感染拡大の影響により、日程や内容を変更する場合があります。

今年の開催日！
7.11 SAT.
10.10 SAT.
 Open Campus 2020









Chapter 5

—

[Campus Life](#)

[School Calendar](#)

[Area Map](#)

[Voices from Alumni](#)

ある日の行動履歴

7:00	起床
8:50	授業
12:00	昼食
13:00	足し算の活動
14:30	授業
17:00	軽食
19:00	地元チームのバレーに参加
21:30	帰宅
22:00	晩ご飯
24:00	就寝

岩崎一耕さん / 熊本県出身
景観デザイン専攻

岩崎さんってどんな人？

極度の自転車バカ。口を開けば自転車。時間があれば、悩みごとができれば、気分が落ち込んでいたら自転車。好きなことにはまり込んだら誰にも止められない彼は活動の相方として頼もしい存在です。私生活では部屋がきれいで料理ができて、朝が強く運動マンでやることをすぐにできる優秀な彼。向上心高めで「現状に満足するな」とスマホのホーム画面に書いていました。(伊藤談)

ある日の行動履歴

9:00	起床
10:30	授業
12:30	昼食
13:00	パソコン室で動画制作
16:10	授業
17:40	授業終了
18:00	パソコン室で動画制作
20:00	帰宅
23:00	就寝

伊藤達也さん / 大阪府出身
ビジュアルアーツ専攻

伊藤さんってどんな人？

目の前に1から10の選択肢を渡されたら11を選ぶ奇才。才能とセンスを持ち合わせた人見知りマン。たまにぶちまける親父ギャグは熊本の夏が恋しくなるレベル。身近にライバルを見つけたりすると、ひたすら努力を続ける負けず嫌いでもあります。(岩崎談)



リサイクルアート展で審査員特別賞を受賞した《主張》の素材は自転車のチューブやタイヤ。リサイクルされることなく廃棄される運命にあるタイヤやチューブに可能性を見出し、大きく羽ばたく翼に。



秋田公立美術大学サテライトセンターで開いた初めての展覧会「犬猫展」。犬と猫に関するアンケートやワークショップを重ねて立体と映像のインスタレーションに。



足し算

「いつには負けられない」と
思える相手と結成した
ユニットで活動を展開中。

大阪出身、ビジュアルアーツ専攻の伊藤達也と、熊本出身、景観デザイン専攻の岩崎一耕が1年時にスキー場で突如結成したユニット「足し算」。お互いを映像バカ、自転車バカと評するふたりはアンケートやワークショップをしてそれをもとに展覧会を作ったり、私生活では「〇〇ができなかったら1日金髪」「1年間10円玉の使用禁止(10円玉貯金)」など他愛もない罰ゲームをしたり。初めて「足し算」として出品したりサイクルアート展では特別賞を受賞。ふたりの活動も、それぞれの活動も活発に展開中です。



伊藤 高校はプロダクト科に所属していたんですが、「自分は本当にプロダクトなのか？」と。視野を広げなければと思って5専攻を横断的に学べる秋美を志望しました。今はまっているのは映像制作です。

岩崎 両親が教師ということもあって子どもの頃からずっと教師になるのが夢。秋美ではもちろん教職課程を履修しています。景観デザイン専攻の授業に教職、アルバイト、自転車、それに地元のパレーチームのキャプテンをしています。秋田での活動は、自分たちにとって0からのスタートだったのが良かったのではと思います。何をやっても楽しくて。自分は工業高校で運動して汗と男にまみれていたから、そのイメージとはまるで違いますね。とは言っても僕は運動しないと生きられないのですが。

伊藤 1年の後期に、スキー場でリフトに乗っている時にふたりで組んでみたいと思いました。活動していて思うのは、もっと人と繋がりたいなということ。ひとつ何かをする度に自分たちでは考えてもいなかった人と繋がって次の展開が見えてくる。とにかく何かをしてみることが大切なのだと思います。

岩崎 伊藤はセンスがあって、「足し算」ではアイデアと映像担当。自分は考えるのは苦手だけれど行動に移すのが好き。タイプは違うけれど、こいつには負けられないと思える相手ってそういうないと思うんです。これからお互いの進む道は邪魔せずに、「足し算」の活動は仲良くやっていけたらと思います。

都竹泰河さん / 埼玉県出身
アーツ&ルーツ専攻

ダンスという行為に 内在する微弱な感覚を アニメーションで表現

大学を休学して、カナダのトロントで暮らしながら語学学校に通っています。留学した理由のひとつは、考える時間が欲しかったこと。敷かれたレールから少し外れて、さまざまな物事をひとつずつ丁寧に考えていく時間が欲しかったというのがあります。

僕はいま、ダンスについて学んでいません。ダンスには様々な要素が含まれていて、コレオグラフィとインプロヴィゼーション、エンターテインメントと表現、ストリートと舞台など世界中の様々な場所です。全く違った文脈で捉えられています。僕の場合、大学でストリートダンスのサークルに入ったことをきっかけに、ダンスに熱中しました。そして、ストリートダンスのルーツや時代背景、構成する要素、さらにはダンスという行為に内在する微弱な感覚について考えるようになりました。それを、アニメーションの手法を用いて表現していくのが僕のスタイル。現在、卒業制作展をひとつの目標としてリサーチを進めているところです。

小さなきっかけ、 小さな気づきから始まる リサーチと講評が 秋美のアドバンテージ。



予想できない知識や 思考にたどり着く

秋美はとても若い大学なので、現在進行形で変化している最中にあり、これからもどんどん変わっていくのだろうと思います。大学内外を巻き込んだ多様なプロジェクトが進められていて、学生数が少ないからこそ、それらが学生一人一人にいい影響を与えるのではないかなと思います。なので、秋美での学びはただ座って授業を聴いたり出された課題をこなすというのではなく、様々なワークショップやプロジェクトに参加して、経験の中から学びを得ていくという、とて

も能動的なプロセスです。講義や演習、学外の活動を経て、全く予想のできない知識や思考法にたどり着くことができます。

アーツ&ルーツ専攻では、基本的に課題というものが出されません。その代わりに個々がそれぞれの課題を自身で設定する必要がありませう。ある地域特有の文化や問題などから、自己の尺度や感覚を通して表現をする人、ひとつの媒体にこだわり、ずっと同じ行為を続けていく中で新しい表現を見つめる人。また、パフォーマンスとして時には何かに扮しながら空間を作り出す人。一言では定義できないほど様々な表現があるのだと、日々、気付かされます。それらは全てそれぞれのリサーチによって成り立っています。このリサーチという工程は、何か表現をする上で必要不可欠な行為です。小さなきっかけや気づきから多岐に渡るアプローチによって、たくさん気づきと学びがもたらされます。専攻内での講評では、教授陣は作品自体の良し悪しだけではなく、何を、どのようにリサーチするのかを指導してくれます。僕はこの部分を学べるのが、一番のアドバンテージだと考えています。



ゲームには、
自分で見つけて
冒険できる
楽しさがあります。

工藤夏鈴さん／山形県出身
コミュニケーションデザイン専攻（2020年3月卒業）
4月からプラチナゲームズ株式会社に入社

すらりとしたスタイルと涼やかな目元が印象的なコミュニケーションデザイン専攻の工藤夏鈴さん。高校時代にアルバイトと予備校と制作に翻弄された経験から「大学では制作に没頭したい!」と決意。アルバイトなしでわずかな仕送りと奨学金、そして賞金を稼ぐことで4年間を過ごしました。春からゲーム開発会社に入社する工藤さんにゲームの魅力やテーマでもある生物への思いを聞きました。

— 学生生活の4年間、工藤さんはどんな活動や制作をしていたのでしょうか。

子どもの頃は獣医さんになりたかったんです。動物の構造や生態、生息する環境などクリチャーのストーリーを描いて圧倒的な瞬間を切り取りたいという思いがありました。動物を描くには筋肉や骨を含めた全てを確かめる行為をするべきという信念があったので、秋美では先輩たちと秋美生物部の活動をしました。美術解剖学の研究のために岩手県の猟友会から二ホンジカを提供していただいて解剖したり、北海道大学の獣医学部の先生を招いて狩猟学や解剖学を講義していただいたりしました。私のようにクリチャーデザインをする学生や漫画やイラストを描く学生、骨のスケッチをしてみたい学生、そして獣医さんになった人にも来てもらいたい講義でした。

— 工藤さんはこれまで、数々の助成金を獲得していますね。

デジタルアーティスト、イラストレーター、漫画家などを目指す全国のクリエイター志望の若者を支援する一般財団法人上月財団「クリエイター育成事業」の選考会に合格。年額60万円の助成金をもらいました。その他にもコンペでロゴマークを作成するなど、制作のためにはできるだけ制作で稼ぐようにしていました。

— ゲームの開発会社を志望したのはどうしてですか？

まずは私は絵を描くのが好きであること、面白いことが好きなこと、いつか自分でゲーム会社を立ち上げたいと思っていること、ソーシャルゲームよりもしっかり作り込めるコンシューマーで働きたいことなどからゲームの開発会社12社を受けました。5社ほど内定をいただきましたが、最終面接の時に「あなたにしか描けない絵を描いてほしい」「あなたの成長が見てみたい」と言ってもらえた会社に就職することを決めました。私にしか描けない絵を描いて、私を採用したことは間違っていないかと証明することが目標です。

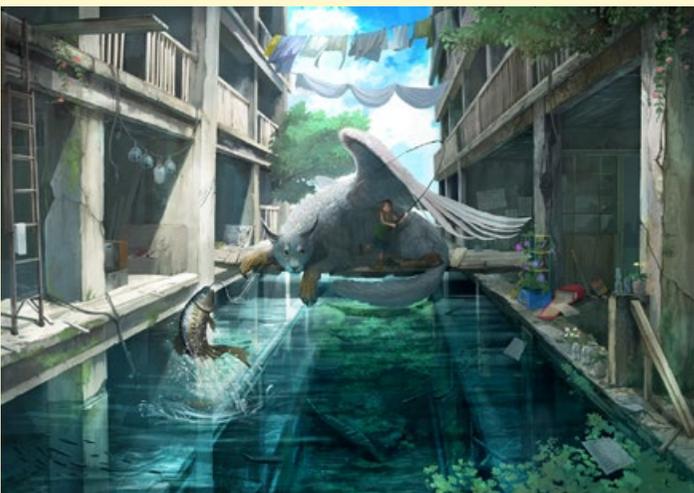
— ゲームの魅力はどこなところにあるのでしょうか。

アニメや映画には起承転結があって、鑑賞者は完成されたものを見ることになります。でもゲームには自分で動かして自分で見つけて冒険できる楽しさがあります。ストーリーがどのタイミングで進んでいくのか、隠し要素もあるのでもそれを見つけてどう展開していくかを自分のタイミングで進められます。

私は唯一無二のものが好き。どこかで見たなと思えるものよりも、こんなものがあつたんだと思えるもの。このゲームにしかない世界、このゲームでしか体験できないものを作りたいと思います。



生物の形態、構造、生態などを学ぶだけでなく骨格標本の作成、水族館との連携、狩猟免許取得から作品制作まで広がりを見せた秋美生物部の活動報告展「いきものっておもしろい。」(2018年)



妄想と内面に迫った

「雪ですか？砂ですか？」

ふたりの関係と、これから。

足立遥香さん / 鳥取県出身
コミュニケーションデザイン専攻(2020年3月卒業)



谷口結紀さん / 秋田県出身
アーツ&ルーツ専攻(2020年3月卒業)

ふたりが「妄想」をテーマに開催した「妄想感染保護キャンペーン 雪ですか？砂ですか？」。谷口さんは家族や店主など約80人の似顔絵と架空の人物説明など。足立さんは内面から沸き出た言葉を会場となった店舗の床に貼り付けるなどして構成。ふたりのインスタレーションが話題を呼びました。



——「雪ですか、砂ですか」のポスターやチラシの写真がとても印象的で、どんなふたりなのか気になっていました。

足立 写真家・植田正治さんの鳥取砂丘を舞台にした写真のオマージュとして、夏の帰省の時に撮影しました。写真を撮影したのは父です。この時はうちの実家にふたりで泊まったんです。そう聞くととても仲がいいように聞こえるかもしれませんが、本当はそれほどでもありませんでした。アーツ&ルーツ専攻は外に出てリサーチをしたり、学外での活動も多くて、結紀は中でも目立っていた人でした。どういう人なのか、興味があったんです。

谷口 初めて話をしたのは2年の学祭で同じ係りになった時、それをきっかけに交流が始まりました。

足立 雲囲気が似ていると思う時もあった



て、本を貸したりもして。仲が良すぎるわけでもなく、その頃はちょうどいい距離感があったと思います。美郷町の澁谷デザイン事務所に一緒に行っていたからは、大人の第三者が入ることによってふたりの関係が変わりました。徐々に自分たちの言葉で言い合うようになって。私は生活に視点を置いていたことが多いいんです。なんとなくふたりは似ているかとも思った部分にもズレが出てきました。ふたりで話をしていると、私は形に収めるクセが付いていたのだと気付きました。

谷口 アーツ&ルーツ専攻の授業ではフィールドワークをして、調べることによって固めていく作業をします。納得がいけないと、先に進めないんです。

——そんな中で、大仙市の日用雑貨「ミンカ」でふたりで展覧会を開くことになりました。それぞれうまく「妄想」を表現できましたか？



谷口 ふたりの意見をぶつけることで、いろいろなものが見えてきて心の葛藤もありました。自分のことを素直に吐露することもあって。展覧会が終わって、今はちょっと休憩。制作を続けながら、次の目標を探したいと思っています。

足立 展覧会では1日ずつ短い映像を作ったんですが、展覧会の場所というより地元のコミュニティスペースのようになって、自分たちが作った空間に来てくれた人がこんなに自分のことを話していつてくれるんだなとびっくりすることはありました。結紀は感覚を大事にしている人で、言葉にするよりは行動して作品に落とし込むタイプ。私は的確に言葉にしたいタイプで、いろいろなものを見て情報を集めていくのが好き。アイデアを広げていって、お互いがデコボコな部分を埋め合っていくことで「雪ですか？砂ですか？」が出来上がっていききました。



金田麻梨香さん / 秋田県出身
 景觀デザイン専攻（2020年3月卒業）
 秋田公立美術大学大学院に進学

実は大学は全然面白くなくて、つまらないーと思っていた。だから大学の中ではなく外に出て活動することが多かったんです。男鹿ナマハゲロックフェスティバルの実行委員会に所属してピクトグラムやグッズなどのデザインをした。友人と立ち上げたファッションブランド「[ELIOT PSYCHO]」のグラフィックデザイナーとして活動したり。学生ではあるけれど社会の中でたくさんの人と出会えて、第一線で活躍するアーティストを間近で見ることができました。

景觀デザイン専攻に入ってから考え方が変わりました。建築・設計だけじゃなく空間のこと、都市のことや社会の仕組みが分かってくるのが面白くて。サウンドスケープや光、人と人の関係だって空間なんです。それが面白くて、もし景觀デザイン専攻に入っていなかったら大学は辞めていたかもしれません。私を構ってくれる先生方がいて、新しいことにチャレンジできる場があること、視野を広げてくれたことにとても感謝しています。



空間のこと、 都市のこと、 社会のこと。

現代アートと鑑賞者の間の ポジションに惹かれて。

高校では美術コースを専攻して油絵を描いていたので、何も疑うことなく美術大学を受験。ところが秋美に入学してからは、高校時代以来上がってしまった美術の思考から抜け出せなくて悩みました。ビジュアルアーツ専攻では敬遠していた現代アートと向き合っ、美術が作られていく過程や仕組みを学びました。学芸員資格取得のための授業が楽しかったこと、秋美の教員や国内外のユニークな講師陣による「旅する地域考」というアートマネジメント人材育成事業に参加したことなどは、自分を見つめるいい機会になりました。いろいろな経験を重ねていくことで、少しずつステップアップすることができたように思います。

キュレーションやマネジメントに惹かれたのは、若手アーティスト育成支援事業にアシスタントキュレーターとして関わったことや直島家プロジェクトでのアルバイト、十和田市現代美術館でナデガタインスタントパーティーさんの展示のお手伝いをさせていただいた

たことがきっかけです。現代アートと鑑賞者の間のポジションに身を置いて、その関係を繋ぎ直す役割に惹かれました。秋田というゆとりのある場所にいることで、アートを俯瞰して見る事ができているように思っています。

谷口茉優さん / 岡山県出身
 ビジュアルアーツ専攻（2020年3月卒業）
 秋田公立美術大学大学院に進学



土の持つ原始的な 力強さに魅せられて。

加藤正樹さん / 兵庫県出身
 ものづくりデザイン専攻（2020年3月卒業）



兵庫県出身で、高校では漆を用いて制作していました。吹きガラスに憧れて小牟禮尊人先生の門を叩こうと秋美に入学したのですが、高校卒業の頃に陶芸に出会ってしまい、土の持つ原始的な力強さ、時には積み上げてきた営みを一瞬にして消し去るほど爆発するエネルギーに魅せられて、そんな強さを感じ取れるようなものづくりがしたいと思うようになりました。

秋美では様々な素材に最初はゆるく触れられたのが良かったと思います。工芸だけでなく、デザインの思考を学べたのも力になりました。1、2年のうちは専攻の垣根を越えて広く学ぶことができそうですが、やりたいことが決まっていれば、早くから先生のところに入り込んで4年間とことん学ぶこともできる。僕の場合、学生生活は陶芸以外ほとんどなくて、土日、年末年始関係なく陶芸室にいましたね（笑）

卒業後は多治見市陶磁器意匠研究所で研修を受けながら、制作を続けます。釉薬の安全性、化学反応などを研究したいと思っています。

卒展でその大胆な制作方法と繊細さで注目を集めたのが加藤の《Pendulum》シリーズ。振り子に合わせて白い磁器土が上から下へと滴り落ち、かたかが出来上がります。人の意図を超えた美しさで魅了した器は学長賞を受賞。



意味はなく、
ストーリー性もないけれど
ずっと見ていられるもの。

森田明日香さん / 大阪府出身
ビジュアルアーツ専攻



高校では漆や染織を学んでいたので映像に関しては何の知識もなかったのですが、秋美に入学してすぐの頃、現代芸術論で受けた萩原健一先生の映像の授業が楽しくて。それがきっかけで、先生の課外授業で先輩に混じって映像表現を学んだり、課題に取り組んだりするようになりました。秋美は先生や助手さんと学生の距離が近く、授業内外でみんなに関わり合っているのが素敵だなと思います。撮影や編集の技術も先生に教えていただいたり先輩からアドバイスをもらったりして、それを作品制作に活かすことができていると思います。

映像作品として初めて作ったのは、谷川俊太郎の詩「朝のりレー」を題材にしたCGアニメーションでした。秋田駅の改札口に設置したデジタルサイネージでは、「m」「n」「i」の形の面白さに惹かれて、文字が持つ意味ではなくアルファベットの形の面白さを表現しようと思いました。「m」「n」「i」をストップモーションで連続表示すると面白い動きになるんです。

この制作以降、意味を持たない言葉や文字に興味を持つようになりました。「ISCA」に

出品した「the cooing」では英語の発音の特徴を可視化することにチャレンジしました。

クーイング (cooing) とは赤ちゃんが話す「アー」「ウー」「クー」といった意味を持たない声のことです。母音と子音の音の印象を図形化したモーショングラフィックスを作り、プログラミングによってランダム再生した映像インスタレーションです。発声音が無作為にモニターに流れて、スピーカーから「言葉のような音」が連呼されると同時に図形と光が空間を満たすようにプロジェクターで投影しました。アパートの壁越しに隣人の声が聞こえて、何を言っているのか分からないのに雰囲気は伝わってくるなと思った経験があった。そんな音のあり方を「the cooing」で目指しました。

これらの制作を通じて、最近、テーマを持たない作品に興味があるな気が付いてきました。意味はなく、ストーリー性もなければ面白くないと思いません。私の場合、いろいろな要素を加えるのではなく、削いでいった方が作りやすく、楽しくなっていくと感じています。



原語の発音ごとに作成したモーショングラフィックスを混ぜ合わせ、偶然性を取り入れながら意味をなさない言葉の生成を試みた映像作品「the cooing」。国内外の大学や大学院の学生を対象とした芸術・情報メディア系の国際コンペ「ISCA (International Students Creative Award) 2019」デジタルコンテンツ部門で最優秀賞を受賞。

秋美カレンダー

School Calendar / AKITA UNIVERSITY OF ART

4月

- 入学式
- 前期ガイダンス
- 履修登録

いよいよ1年の始まり。秋美の近くの桜並木は4月下旬が見頃です。



9月

- 集中講義
- 後期ガイダンス
- 後期履修登録

10月

- オープンキャンパス
- 秋美祭

秋美祭

学内展示や模擬店、ファッションショー、ダンスや軽音サークルによるステージイベントなど盛りだくさん！オープンキャンパスも同時開催。



illustration : 柳谷真央 (コミュニケーションデザイン専攻)

日吉神社山王祭

日吉神社は秋美が位置する新屋地区の鎮守の社。御神輿が町内を巡る伝統行事「山王祭」が由緒正しく執り行われます。

日吉神社 鹿嶋祭

豊作を祈る鹿嶋信仰由来の伝統行事。子どもの無病息災を託した鹿嶋人形を乗せた鹿嶋船が笛や太鼓のお囃子と共に子どもたちの手で曳かれていきます。



5月

6月



- 試験
- オープンキャンパス

キャンパス案内ツアーやデッサン体験、進学相談会など高校生にキャンパスを楽しんでもらいます。

7月

- 高校生クリエイティブキャンプ

秋美では高校生が考える「超おもしろい合宿」を募集。高校生たちが全国から秋田に来てそれぞれのプランを実践！



8月

- 夏季休業
- 集中講義

雄物川 花火大会

秋美のすぐ近くを流れる雄物川の河川敷で開催される打ち上げ花火。

竿燈まつり

真夏の病魔や邪気を払う「ねぶり流し」として始まった伝統行事。五穀豊穡を願って長い竹竿にたくさんの提灯を吊り下げた竿燈を持ち上げ、様々な技を競います。国重要無形民俗文化財。



inspiration

12月

初雪の頃。日本海から吹く風が秋美に冬を運んできます。

1月

- 卒業・修了展
- AKIBI ARTs MARKET
- 卒業制作、修了制作提出

2月

3年次授業成果展
各専攻の3年生は専攻展で大きく成長。

3月

□ 卒業式・修了式

秋美周辺マップ

- Area Map -

日本海

秋田公立美術大学は、秋田市内にありながら海や川などの自然にも囲まれた好立地の周辺には歴史のある家屋も並んでおり美術を学ぶにはもってこいの環境です。春夏秋冬様々な表情を見せる秋田で学生生活を思う存分楽しませよう!

新屋のものづくりと地域交流の拠点! 吹きガラス体験もできます(予約制)
○体験日時(金・土・日)
※第3日曜を除く
午前 9:30~12:00
午後 13:30~16:00
○体験料 3,300円

新屋ガラス工房

Cafe Tasha

新屋うどん! machiya cafe WAWAWA

高長寿司

秋美の専攻でお招きしたアーティストさんのAIR滞在などに適した施設です。

あらやさん

専攻や学生グループの展示などに活用。地域交流の場にもなっています。

アラヤイチ!

Family Mart

ドジャース

品物の密着が売りのスーパー!
○営業時間
9:00~21:00(月~土)
9:00~20:30(日)

新屋NINO

専攻や学生グループの展示制作スペースに活用!

秋美~新屋駅間は徒歩15分です。

JR新屋駅

種類が豊富なケーキ屋さん!

セレストテラ

大森山動物園

動物のスケッチに最適。秋美とのコラボで「大森山アートプロジェクト」が毎年開催されます! 冬の期間も「雪の動物園」が開催され、普段は見ることのできない雪と戯れる動物たちの姿を見ることができます。

日吉神社

新生活の手続きはココで!

西部市民サービスセンター

ナイス

日用品がほぼ手に入るスーパー。
○営業時間 9:30~21:00
(冬季は9:30~20:30)

cafe conoha

パイとキッシュが美味しいよ!

新屋駅前郵便局

ももさだカエルが待っている!

ももさだ海岸

古屋屋さん

寝金

シュークリームが美味しい!

わたゆう

石挽きの手打ちそば!

新屋郵便局

家庭的な味の居酒屋さん!

栄月

とりのこ

焼き鳥メインの居酒屋さん!

秋田西中学校

新屋温泉

絶対温泉は出ない!と言われていたのを先代が信念で掘り当てた奇跡の温泉。美肌効果抜群!
○入浴料500円 定休日 月曜日

駅と美大をつなぐ遊歩道は桜並木がとてもきれい! 写真を撮ったり、お花見をしたり楽しめます。

秋田駅方面→

秋田駅まで2駅で簡単にいけます! 画材店や雑貨店などの買い物スポットだけではなく、ギャラリーや美術館も。
○新屋駅~秋田駅 片道190円

秋田県庁市役所方面→

24時間営業のスーパーやホームセンターなどの生活に役立つお店が豊富!

雄物川

雄物川花火大会

毎年夏に花火大会が開催されます! 約7,000発の花火が打ち上げられ、ナイアガラの仕掛け花火や花火と音楽をコラボレーションさせた倉作花火、地元の中学生によるサザン花火などオリジナルテイに富んだ内容です。

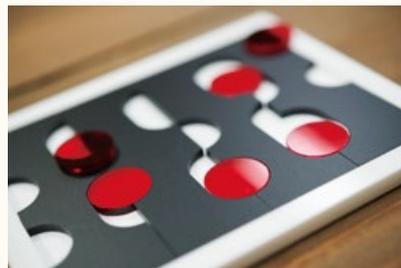
Asaka Yuu

浅香遊 / 群馬県出身。在学中よりパズル作品の企画・開発に取り組み、「Jigsaw Puzzle 29」が「Nob Yoshigahara Puzzle Design Competition 2018」で Jury Honorable Mention (佳作) を受賞。秋田公立美術大学卒業。修了研究作品展2019「カモステイク」に出品したパズルのシリーズ作品「PLAY TIME」で学長賞を受賞。

パズル作家 | 浅香遊さん ビジュアルアーツ専攻 (2019年3月卒業)

海外YouTuberも注目！ 美しくも難解なパズルを続々と制作中。

卒業間近だった2019年3月、マジックやパズルに関する動画を投稿するカナダの著名なユーチューバーが浅香さん考案のパズル「Jigsaw Puzzle 29」に挑戦する動画を公開。「This is definitely not a traditional puzzle (一般的なパズルと全然違う)」「Super creative puzzle (とてもクリエイティブなパズルだ)」と評し、1時間49分かけてパズルを解決。2020年3月時点で再生回数は900万回を超え、世界から多くのコメントが寄せられています。浅香さんはその後、パズル作家として活動。続々と生み出す難解なパズルが注目を集めています。



水色のアクリルが美しい「Jigsaw 29」。このパズルを手始めに卒業まで5種類のパズルを制作。

無意識の固定観念に挑む 仕掛けが面白いメカニカルパズル

— 浅香さんのパズルは、海外でも驚きと意外性をもって受け止められました。制作において、テーマとしているのはどんなことでしょうか。

自分のものづくりの傾向としては、モチーフをパロディ化するのが好きです。ひとつのモチーフに対して、大喜利のように自分でいろいろなアイデアを出していくことを続けています。大学3年後期の授業課題で初めてジグソーパズルを制作しました。それからは誰もが無意識のうちに決め込んでしまった固定観念に挑むメカニカルパズルを作っています。人の無意識には形に対して暗黙の了解やルールがあって、それを仕掛けとして取り入れることで驚きや意外性のあるパズルにすることをテーマにしています。面白いのは、パズルに対して世界中の人が共通した驚き方をしてくれること。日本でも海外でも、多くの人が「新しいパズルだ」と思ってくれたのはうれしいことでした。

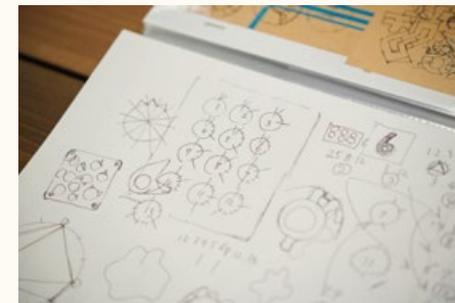
— 浅香さんは、どんな方法でパズルを作っていますか？

僕はただ単純に「きれいなもの」を作ろうとすると、物足りなさを感じてしまう性格です。アイデアが出てきたら、それに合わせて作品形態を選んでいく。もともとある設定に対しては設定自体を変えていく。そんな逆転の発想から作り出していくのが自分の方法なのだと思います。でも作業としては、スケッチをずっとやっていれば、そのうち何かが出てくるものだと思います。

学生時代、制作は大学の先生には極力アドバイスをもらわず、自分自身の指針に従って作業を続けました。放っておいてもらったビジュアルアーツ専攻の環境が自分に合っていたのかもしれない。

— パズルは海外のサイトなどでも購入できますが、今後はどう展開するのでしょうか。

パズルを作り始めてから大学卒業まで5種類のパズルを制作して、現在も新しいパズル制作に取り組んでいます。たくさんの方に遊んでもらえるように商品化に向けて検討中です。



とにかくスケッチを繰り返すことで思いもよらないパズルが生まれる。



オレンジ色の波型パズル「Wave 7」は、形に対する解のギャップが大きくなるように意図。



白い9個のピースからなるパズル「Ice 9」は、「Jigsaw 29」が比較的簡単に解かれてしまった悔しさから制作。



在学時の制作風景

株式会社KADOKAWA | 京極美咲さん ビジュアルアーツ専攻 (2018年3月卒業)

自由な学び、自由な発想ができる環境が今の自分を作ってくれた。

美術部だったわけでも絵を描いていたわけでもありませんでしたが、地元で開学した美術大学に惹かれて入学しました。横断的に学んでから専門を決めることのできるカリキュラムであることも魅力でした。印象に残っているのは軽音サークルでの活動や制作活動、学祭などです。チームで制作したり、学外の人と関わることでコミュニケーション能力や計画的に制作する力が養われていたのかなと思います。今思えば、とても自由で有意義な時間でした。自由な学びから自由な発想ができる環境だったことが今の自分を作ってくれているのだと感じています。

現在はアニメを中心に、声優さんが登壇するイベントやライブイベント、コラボカフェ事業、謎解き事業、展覧会事業、その他にも舞台制作や朗読劇、上映イベントなど様々な分野のイベントを企画・運営しています。イベント施設の拡大に合わせたイベントの展開やインバウンド向けイベントの充実など「コト事業」が注目されていると感じます。その中で、誰もが知るクリエイター、声優、俳優、アイドルなど各業界で実力ある方々とお仕事をさせていただけることは大変緊張しますし、責任重大です。それには学生時代に限らずもっといろいろな活動をしたり人と関わったり、とにかくたくさんの経験と知識を得るべきだったと思いました。普段から多く

の人と接していれば、たくさんの方がいる現場でも緊張せずにコミュニケーションをとることができると思います。

今後の目標は、まずは基本的な業務をできるようになり上司や取引先の方々から仕事をしっかり任せられることです。そして、大学で自分の作品を作って伝えたいことを表現していた時のように、お客様に伝えたいことを企画を通して表現し、伝えられるようになりたい。これができるようになるまでは辛いことももちろんあると思いますが、挫けずに頑張ろうと思います。

情報科学芸術大学院大学 IAMAS
産業文化研究センター [RCIC] 研究員

野呂祐人さん アーツ&ルーツ専攻 (2017年3月卒業)

活動のテーマは、共同制作におけるコミュニケーションと創造性。

情報科学芸術大学院大学の産業文化研究センター [RCIC] で研究員として働いています。RCICは、IAMASの研究や技術を産業界と連携することによって深化させたり、地域貢献促進を実現したりする大学の附置機関です。主に文化活動を担当していて、IAMASの展覧会やイベントの企画運営のほか、IAMASが出版する広報媒体、印刷物の編集などもしています。研究員としての仕事と並行して続けているのが、アートワークショップを中心としたユニット「コココ」の活動です。僕にとって、「共同制作におけるコミュニケーションと創造性」が作家活動および研究活動のテーマです。

秋美には「新しい美術の大学、しかも不思議な専攻ばかり！」ということに魅力を感じて受験しました。開学したということもあってクリエイティブパワーが学内に渦巻いていました。パワーあふれる先生や学生たちでとにかく何かを

やりたくて、展示やイベント、卒展の運営など多くの場に関わりました。アーツ&ルーツ専攻では芸術作品を作るだけでなく芸術以外の領域に広げ、地域とどう接続するかという活動をしました。全てうまくいったわけではありませんでしたが、学内・学外のたくさんの人との関わりが僕にとっての一番の財産です。他者と芸術を通して繋がる面白さを知った秋美での体験をもとに、作品制作と研究を続けています。



研究員の活動と並行してユニット「コココ」でアートワークショップを中心とした作家活動を続けています。参加者同士が言葉を使わずに共同制作をする「モントーク」や、姿の见えない状態で紙の裏表から絵を描き合いインターネットの匿名性を考える「とくめいおえかき」などのプログラムを開発し、展開中。



Noro Yuto



秋田市新屋ガラス工房 | 田中里姫さん ものづくりデザイン専攻 (2018年3月卒業)

キャンパスには、たくさんの可能性が落ちている。

例えば夕暮れ時や、朝焼けの空。ドラマチックな情景を見て優しい気持ちになる、その感情をガラスに入れ込みたい。丸みを帯びたかたちが好きなのですが、でも自分で思うようにはいかないのがガラスの魅力なんだろうと思います。

2019年度の国際ガラス展で入選した《たわむ》シリーズは、学生の頃からずっとテーマにして悩みながら実験を続けてきたかたちです。ガラスの中にガラスを入れ子にして、窯の中に入れて冷ます時、自然の重力でたわんでくるのを待つんです。意図してできたものではない、自然の動き、自然の現象に着目して今も制作しています。見る人によって感じ方は



様々だと思いますが、作品を鑑賞してくれた方に「見ていて優しい気持ちになるかたちね」と言われることがあって、それがとても嬉しいです。

ガラスに出会ったのは、ものづくりデザイン専攻に進んでから。最初の講評会の時に全くうまくいかなくて、先生たちに注意をされて。だから「次は絶対にやってやるぞ」と思って本気でガラスと向き合うようになりました。ニューヨークのアーバングラスのサマースクールに参加してからは、ガラスで作品を作ることに夢中になっていきました。卒業制作では妥協せずに集中して制作して、その時にやっと作品を作るとはということなのかを感じ取ることができたかなと思います。

秋美のキャンパスには、そこかしこにたくさんの可能性が落ちています。それを自分で掴み取れるかどうかはさておき、やろうと思えば何でもやれる可能性がいっぱい。先生たちがとても意欲的で、縛られない、堅苦しくないのも魅力です。私にとって学生の頃の研究と挑戦が現在の制作を支えてくれているのだと思います。



鍛えられた プレゼンカが仕事のベース。 地域に出て、より市民の近くで。

秋田市役所 中央市民サービスセンター
目黒里香さん 景観デザイン専攻 (2017年3月卒業)

福島県出身で、仙台の高専に通った後、3年次に秋美に編入しました。秋美は少人数制で地域密着型の大学というのが魅力です。先生や学生との関わりだけでなく地域との距離も近いので、個の存在が強調されて、主体的に学べる環境だったと思います。私にとっては、正解も不正解もないデザインという曖昧なものと向き合うこと自体が挑戦でした。相手に伝える難しさを感じて演習で発表するのが苦手だったのですが、「いいアイデアだね」「発表うまくなったね」と少しずつ言ってもらえるようになったことが自信に繋がっていったと思います。

大学で学んだことを地域に返したくて、秋田市役所に就職。現在は中央市民サービスセンターで協働・分権を担当しています。これまで、まちづくりの担い手を育成するための講座やイベント、活動団体への助成金交付などの仕事をしてきました。秋美で調査・分析した秋田の魅力や課題は、事業を企画する上でとても役立っていて、鍛えてもらったプレゼン力も事業説明の時のベースになっています。「秋美の同級生と仕事がしたい!」という思いも、企業に就職した同級生に講師を依頼して実現しました。若い大学なので卒業生はまだ少ないのですが、今後は秋田県内外に関わらず卒業生の輪を広げて、仕事を通して盛り上げられたらいいなと妄想中です(笑)

ひとことで言うと、 人をどう楽しませるか を考える仕事です。

株式会社バンダイナムコスタジオ
小川みのりさん コミュニケーションデザイン専攻 (2019年3月卒業)

バンダイナムコスタジオに就職して、ゲームの制作に携わっています。ゲームと言っても遊びだけでなく教育やスポーツに関わったり病院で使われることもあったりと幅広く、いろいろな場面で応用されています。現在の仕事は、ひとことで言うと「人をどう楽しませるか」を考える仕事。入社してまだ1年であまり余裕はありませんが、とてもやりがいのある仕事です。

私はいろいろなことがしくて、それをいろいろな人に伝えたい性格です。もともとは水彩画を描いていたのですがみんなで描いてそれをたくさんの人に見ていただきたくて、学生の時はライブペイントサークルに入っていました。大森山動物園では動物の壁画をライブペイントでみんなに見てもらえたのが嬉しかった。私は人に伝えたい思いが強いんです。自分の気持ちを伝えたい、人の気持ちを動かしたい。現在の仕事であるゲームは自己投影しやすく、心に残りやすいもの。多くの人と繋がりたい、そのためにゲームを作りたいというのが私のだろうと思います。

秋美では学びの中で地域の人とたくさん接する機会がありました。学生を受け入れて協力してもらえたのが嬉しくて、地域の人が好きでした。秋美の先生も大好き!先生にどうやったら褒めてもらえるかと考えながら大学に通っていたほどです。



株式会社 ジェイアール東海エージェンシー | 石元隆文さん コミュニケーションデザイン専攻 (2019年3月卒業)

秋美で身に付いた適応力が、変化を楽しむ姿勢を作ってくれた。

広告会社にデザイナー採用として入社しました。入社後3週間、東京本社にて研修を受けました。配属通知の日、「これから制作部に頑張るぞー」と発表を待っていると、「1週間後から、大阪で営業に配属ね。」まさに、青天の霹靂でした。

1週間後、本当に大阪で営業部員としての業務がスタートしました。先輩の営業用資料を作成、ウェブ広告の配信結果を集計し表にまとめる。売り上げの状況を経理に報告するための会計処理……。秋美で学んだことなんて、これっぽっちも活かない業務でした。未体験が繰り返される日々は、想像していた社会人1年目の自分とは大きく違っていました。ですが、その予想外はとても刺激的でした。秋田の厳しい自然や、秋美で様々な人と関わったことで、環境の変化に対して柔軟になっていました。秋美で身に付いた適応力が、変化を楽しむ姿勢を作ってくれました。

大阪での営業生活も約1年、ようやく慣れてきた3月中旬のある日、「4月から、東京でデザイナーに配属ね。」また、青天の霹靂でした。

いよいよスタートです。同級生のみならず、遠回りしてしまったような気がします。でも、面白い助走ができた気がします。山手線に、自分がディレクションした広告が掲出されることが目の前の目標です。秋美で培った適応力で東京で

の生活、デザイナーとしての日々を楽しみたいと思います。

ひとつ、注意があります。秋田の涼しい夏に慣れると、卒業してからの夏が大変です。僕は、昨年の夏に2回も熱中症になりました。暑さへの適応力は、ずいぶん無くなるみたいです。



青春18切符のポスターに祖父の家の近くに広がる菜の花畑の風景写真が使われたことをきっかけに、旅の情景を伝えたいとデザイナーを目指した石元さん。大学時代は教職課程の履修、学芸員資格の取得、大学祭の実行委員長、アルバイトと濃厚な時間を過ごしました。

Ishimoto
TakafumiHosoya
Tsuyako

複合施設「ヤマキウ南倉庫」

株式会社 SeeVisions | 細矢艶子さん ものづくりデザイン専攻 (2018年3月卒業)

作品を作る目的やコンセプトを常に深く、問いかけること。

大学時代はものづくりデザイン専攻で染色を専門とし、卒業制作では型染めで《トリドリ》という作品を制作しました。日常に溢れている音言葉を言葉に変換して、「ぼきぼき」「ぶかぶか」などの音を柄に染めて展開した作品は秋田空港の到着ロビーにも展示されて、それを偶然、秋田を訪れた落語家さんが見てくださっていて、「三遊亭ぼん太」なので「ボンボン弾むイメージ」との依頼を受け、二つ目に昇進する時の名刺がわりとなる手拭いを作らせていただきました。弾むボールをデザインして、表情豊かに



に嗺をなさる落語家さんをイメージしてところどころに顔を配置しました。このお話をいただいた時は震えるほど嬉しかったですね。

卒業後は秋田市内のデザイン会社に就職してグラフィックデザインの仕事をしています。1年目は仕事の全体像をなんとなく見ていたように思いますが、今は細かいところにも目がいくようになったような気がします。特に住宅情報誌は先輩に「デザインの基本が学べるよ」と言われた仕事でとても勉強になっています。

2019年には、秋田市南通亀の町に倉庫をリノベーションした複合施設「ヤマキウ南倉庫」が誕生しました。私はこの建物のサイン全般に関わらせていただきました。建物のコンセプトに合わせて、公共性を意識する大切さを学びながらサインを考えていきました。どんな人にも分かりやすいもの、この建物に合っているデザインなど、いろいろなことを考えた仕事で私にとっていい経験になりました。秋美ではものを作るだけでなく、作品を作る目的やコンセプトを常に深く問いかけてもらえたことが今の仕事にとっても役立っているのではないかと感じています。





Oyama Mami

ちょっと違う、新しいデザインの日本文化を。

SOU・SOU

小山真実さん コミュニケーションデザイン専攻 (2017年3月卒業)

京都のブランド「SOU・SOU」に入社して丸3年になります。よく「3年は続けたほうがいい」と聞きますが、私の場合はむしろ3年経ってから、いろいろな仕事を任せられるようになりました。ようやく全体像が掴めてきて、ここから新たなスタートのように感じています。

私の場合は就職先を職種・業種ではなく会社で選びました。初めの頃は配送業務や接客をやらせてもらい、今は生産アシスタントとして商品の発注や管理を担当しています。たまに店舗に立ち寄った際にお客様が喜んでいる姿を見ると、かつて自分もファンだった時の気持ちを思い出して、楽しんでもらえるように、がっかりさせないように頑張ろうと思えます。人に喜んでもらうことがやりがいや達成感につながっているので、やりたいことをやるのも素晴らしいのですが、求められていることをやるのはもっと楽しいと感じています。

大学時代、専攻の垣根を越えていろいろな先生の研究室を訪ね、たくさんのアドバイスをいただいたのは秋美だからこそだったと思います。そして今の自分があるのは、大学の図書館でSOU・SOUの社長が書いた本を読んだのがきっかけでした。ですから、「やりたいことがない！」という人は、まず大学の図書館へ行くことをオススメします(笑)何か、見つかるかもしれませんよ。

デザインの意図を伝えること、伝えたい情報を明確にすること。

株式会社 宗本晋作建築設計事務所

吉田一也さん 景観デザイン専攻 (2017年3月卒業)

淡路島出身の僕は、入学して初めて秋田の竿燈まつりを知って好きになり、練習に明け暮れました。夏は今も京都から秋田に移動して竿燈まつりに参加するぐらい、秋田は自分にとって大事な土地となりました。

秋美には、何事にも多様な視点で捉えられるようになっていたと思って入学しました。1、2年次にいろいろな芸術分野を横断的に学べるのも魅力でした。枠が無く、自由だったこと。少人数だから先生と過ごす時間が長かったことも他大学には無い良さだったと思います。

仕事では、こども園に付随する学童施設の設計を担当しました。クライアントの要望を達成できる案を模型やCG等を使って探し出し、さらに設計にて具体的な形にいきます。初めての担当案件で不安やプレッシャーもありましたが、上司や現場の方に助けをもらいながら完成させることができました。工事が進むにつれて、自分が描いた図面が形になっていくのはかなりの達成感がありました。デザインの意図を相手に伝えること、伝えたい情報と伝え方を明確にして作業を進めることなど、景観デザイン専攻で学んだことが活かされていると感じます。



Yoshida Kazuya



Koriyama Tomoya

堺市立南八下中学校 教諭 | 郡山知也さん 景観デザイン専攻 (2017年3月卒業)

教員になった年に入学した子どもたちが、卒業の日を迎えて。

秋美に入るより前から、学校の先生になることが夢でした。そう志望して学生生活を送っていたはずなのに、実際に教員になってみると、学生のうちにもっと勉強しておけばよかったと思うことばかりです。今になって秋美の先生方の言葉の意味やその深さを痛感しています。

秋美での最初の2年間は、全ての専攻を横断的に学びます。それは今思えば、あらゆる分野を教える必要のある美術の教員という職業に合ったカリキュラムでした。全ての専攻を経験できたことで、特定分野だけでなく、たくさんの引き出しをつくることができました。他にも、資格取得のための授業は、今の仕事に直結するものばかりでした。教職課程では、様々な実習を通して教員としての資質や能力の基礎を身に付けることができました。僕は学芸員資格も取得していて、その課程での学びは鑑賞の授業をする際にとても役立っています。学生生活を振り返ってみると、秋美の4年間の中でやってきたあらゆることを活かして、今、仕事をしているのだと思います。

僕たち1期生は、とにかく「何かやってやろう」という気持ちの強い学生が多かったように思います。僕は学生会役員として活動したり、学生たちで集まって展示会の企画をした

りと、様々なことに挑戦することのできた充実した学生生活でした。それは、新しい大学だったからこそ、できたことなのかもしれません。

先日、勤務している中学校の卒業式がありました。今回卒業したのは、僕が着任した時に入学してきた子どもたちです。とても感慨深いものがありました。教員という仕事をする中で、上手くいかないことはたくさんあります。授業が思うようにできなかったり、クラスがまとまらなかったり。仕事が終わって家に帰っても、子どもたちのことで悩み続ける毎日でした。ですが卒業の日、「ありがとう」「先生が担任で良かった」と、そんな子どもたちの一言一言が、これまでの教員生活を肯定してくれた気がしました。この仕事をやって良かったと、心の底から思いました。

秋田公立美術大学は名前の通り教育大学ではありません。ですが、教員になりたい人にとっても価値のある大学だと思います。教員を志望する学生は正直、多くはいませんでしたが、だからこそ一人一人、手厚い指導を受けることができます。秋美の先生方には、感謝の気持ちでいっぱいです。秋美という場所から、今後たくさんの素敵な先生が生まれることを願っています。



Nishinaga Reona

《わたしの家族のはなし》

アーティスト | 西永怜央菜さん アーツ&ルーツ専攻 (2018年3月卒業)

手足を動かして、この社会の中で、「マブイ」を失わずに生きていくこと。

秋美は現代アートを学ぶことのできる設立したばかりの大学であったこと、3.11後の東北を知りたかったこと、地元沖縄を離れたところから眺めてみたいという思いから入学を決めました。特に記憶に刻まれているのはアーツ&ルーツ専攻に入ってから2年間のことです。

私は戦後直後に沖縄に移住した鹿児島県出身の父方の祖父の苗字を引き継いで沖縄で生まれ育ちました。日本本土と沖縄に重たく横たわり続けている米軍基地問題は、その両方のルーツを持つ私にとって常に重いテーマでした。大学3年時にはあきびネットから支援していただいて青森県三沢市に滞在。現地の人々と米軍基地の関係性、街の空気、基地の歴史などをリサーチし、基地を介した沖縄との関係性を見つけてことができました。卒業制作では沖縄でのフィールドワークで発見した家系図をきっかけに祖父母をはじめ沖縄の先祖たちの生前の姿やエピソードを影絵作品《わたしの家族のはなし》で表現しました。秋田と沖縄という2つの拠点を得たことで、琉球諸島、朝鮮半島、台湾、北アメリカで生きた先祖をもとに沖縄の近代史に強い関心と繋がりを感じました。

大学生活を経て改めて沖縄で暮らしたいと思い、沖縄県立芸術大学大学院に進学。普天間基地の辺野古への移設を問う県民投票や沖縄県知事選挙などがあり、ボランティアスタッフとして行動しました。現場に積極的に向かっていくスタイ

ルは秋美時代に得ることができたものだと思います。その後、悲しみとストレスが限界に達し、一時期非常にナイーブになってしまった時期も経験しました。気持ちがボロボロな中で米軍基地での民間交流イベント・ハロウィーンを主題にした「ハロウィーンの子供たち」というプロジェクトを始めました。子どもの頃に体験した記憶と、米軍と沖縄の人々個人の関係性について言語化していく取り組みは今も続いています。

手足を動かして、この社会の中で「マブイ」*を失わずに生きていく方法を模索しています。卒業後は公文書館で仕事をしながら作家活動を続けていくことになりました。改めてスタートラインに立った気持ちです。

*マブイは沖縄の言葉で「魂」。暖かさや熱い気持ちを表す意味も。



真坂人形師 | 真坂歩さん アーツ&ルーツ専攻 (2018年3月卒業)

アーツ&ルーツの先生や助手さんたちがとても楽しそうで、面白くて。

高校の頃から現代アートの展覧会やトークによく行っていました。秋美に入ってから日本画を描くようになって、山本太郎先生(現在、京都芸術大学准教授)の研究室に出入りして描いた日本画を見てもらったり。アーツ&ルーツ専攻の先生や助手さんたちはそれぞれがとても楽しそうで、面白くて。特に助手の尾花さんの立体制作を見ていたことは、現在の僕の制作スタイルの刺激になったのかなと思います。卒業してからも学生時代にお世話になった方々との関係が変わらずに続いていることはとてもありがたいことだと思います。

アーツ&ルーツ専攻では生まれ育った秋田市八橋地区に古くから伝わる土人形をリサーチしました。それをきっかけとして日本画から土人形へ、平面から立体へと表現方法が変わりました。手びねりと型抜き技法を使い、伝統的な彩色で作った「真坂人形」はあくまでも伝統技法を主体としていて、クスッと笑える言葉遊びやゆるめの表情が持ち味です。作ることはもちろん好きなのですが、何よりお客さんにウケた時が嬉しいですね。作って笑って、見せて笑われて。こんなに嬉しいことはないです。学生の頃から僕の制作を知ってくれている人がたくさんいて、各地での販売会をのぞいてくれて。学生の頃に出会った大人の人たちとの関係性とても感謝しています。



学生時代から3年の間に制作した200種類の真坂人形を集めた展覧会「真坂人形展」では、その展開と歩みをたどりました。



Masaka Ayumu

