

秋 Akita

田

Univers

公

立

ity of A

美

術

rt

大

学

2024

秋田の四季。そのコントラストはあなたの創造力を育みます。
雪で閉ざされる冬は、静かに思考を巡らせる哲学的な時間。
春から爽やかな夏にかけては思い切り活動範囲を広げてみる。
秋にはその結実を喜び、考察を深め、その経験がまた冬に活かされるのです。





進化する教育システム

秋田公立美術大学がスタートして、早いもので10周年を迎えます。さらに大学院の修士課程と博士課程が設置されて、合わせて9年間の大学機能の完成形が出来上がりました。

私は、2011年に4年制大学設置のための委員として参加して以来、大学とは12年のおつき合いになりますが、最近の例として目立つのは、その成長ぶりです。卒業生や教員のアーティストとしての作品発表を通じて堂々とした活躍が見られることです。「教員が育つ」、「学生も育つ」、そんな大学がどんなところなのか魅力的に見えてきます。秋田公立美術大学の何が機能しているのでしょうか？

秋田公立美術大学の教育システムは、新しい芸術領域を創造するため、「領域横断」を基本とし、絵画科や彫刻科などの単科領域ではなく、さまざまな表現のプロセスを学びます。3年生からは理論も含めた分野の異なる複数名の教員で構成された「特色ある5つの専攻」の一つに所属します。大学院では、さらに「複合芸術研究科」で修士・博士課程と質の高い研究内容に深めていきます。

本学の10年目になる「進化する教育システム」とは、一つには、他にはない地域の懐の深い文化に触れながら教員、学生それぞれの表現者としての芽えた次元に目覚めることへの、早い時期でのきっかけ作りが内包されていると考えます。

大学が「人と芸術」を育むように、「芸術」もまた、「人」を育ててくれます。中には500年先の誰かに影響を与えているかもしれません。

「芸術」に携わる事、教員、学生の隔たりなく私たちの役割は大きいのです。

この唯一無二の美術大学で、新しい創造を共に育みましょう。

2023年5月

北郷 悟

秋田公立美術大学 学長

- 3 学長メッセージ
- 4 基本理念
- 5 秋田公立美術大学の強み
- 6 4年間の学び

- 8 美術教育センター

- 11 取得可能な資格
- 12 5つの専攻紹介
- 14 アーツ & ルーツ専攻
- 18 ビジュアルアーツ専攻
- 22 コミュニケーションデザイン専攻
- 26 景観デザイン専攻
- 30 ものづくりデザイン専攻
- 34 大学院 複合芸術研究科

- 37 客員・特任教授
- 38 国際交流センター
- 39 社会連携について
- 40 キャリアセンター
- 42 学生支援
- 43 入学金・奨学金
- 44 あきびネット
- 45 オープンキャンパス情報
- 46 入試について
- 48 キャンパスマップ



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
- 2 秋田の伝統・文化をいかし発展させる大学
- 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
- 4 まちづくりに貢献し、地域社会とともに歩む大学



秋田公立美術大学の強み

1 文化財がキャンパス

登録有形文化財の工房棟をはじめ、国内最高峰の充実した工房設備で学びを深め、創造力を育みます。

2 地域と育む実践的な学び

地元企業や自治体と連携し、地域の課題解決に関わる実践的なプロジェクトに参加する機会が豊富にあります。

3 雪国の豊かな地域資源をフィールドワークで探究

自然や歴史、民俗芸能など、雪国秋田の豊かな地域資源をフィールドワークを通じて探究。学びや表現を深めます。

4 各方面で活躍する教員陣

国内外で活躍する教員や助手が、専攻や専門を領域横断し、学生の学びや制作をサポートします。

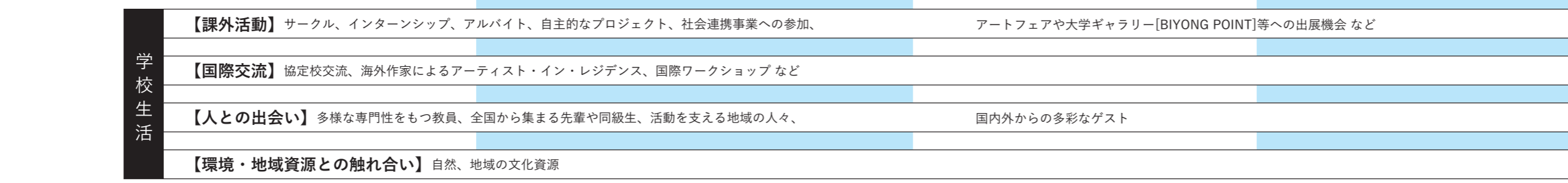
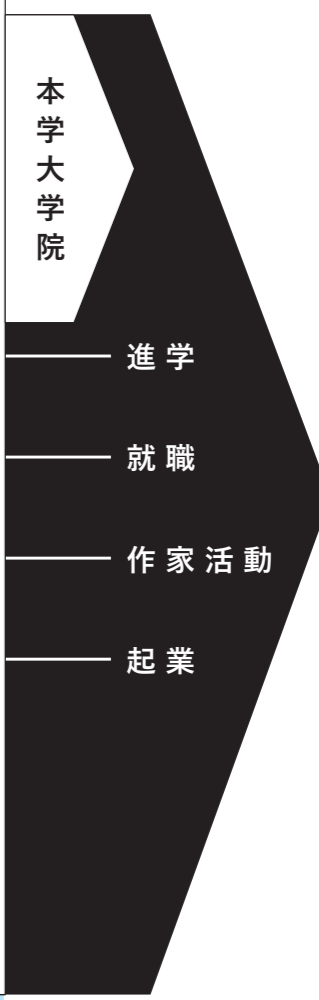
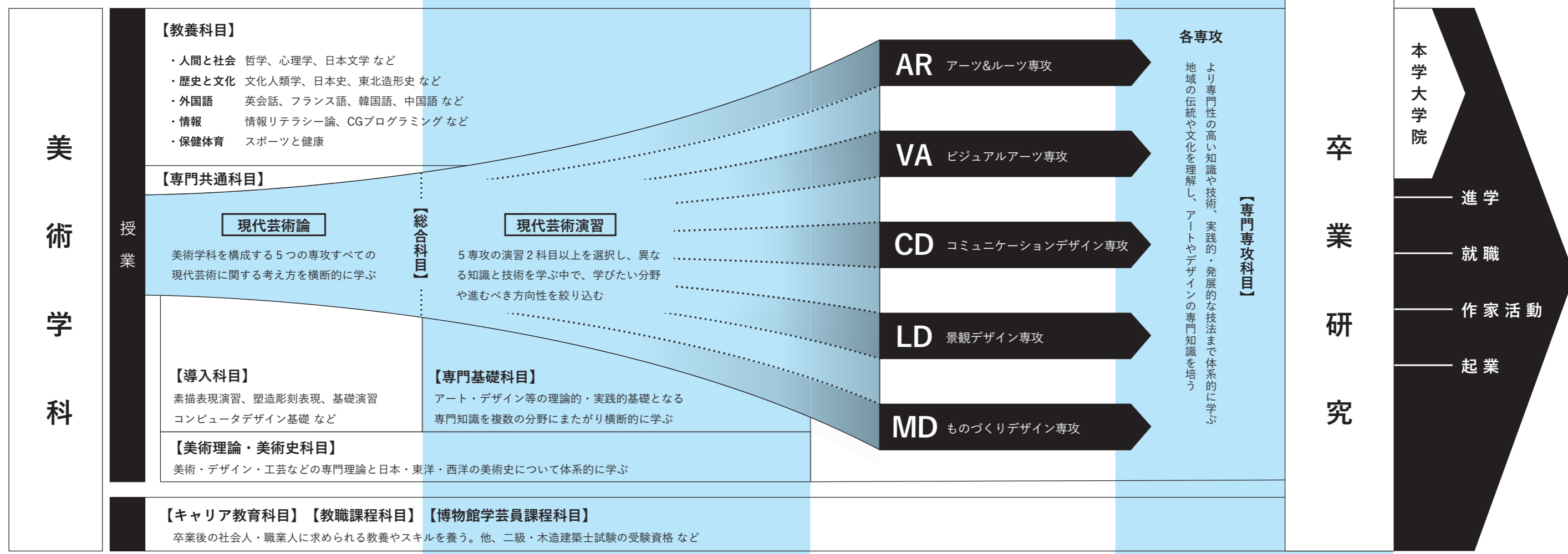
5 コンパクト・ユニバーシティ

小規模な大学だから実現できる、学びと生活の両面における丁寧な支援体制。



視野を広げ視点を高め、新しい

芸術領域の創造に挑戦する



秋田公立美術大学は、社会の変化に合わせて、従来の分野や技法で分けられた枠組みを廃し、5つの専攻を配置しました。学生は、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拓いていくことのできる表現の軸と創造力を獲得します。

1、2年で基礎力を育む

教養科目

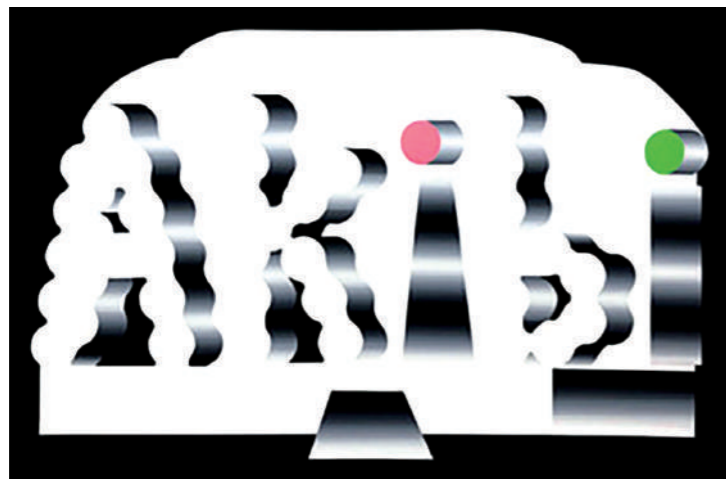
英語総合講座、韓国語、情報リテラシー論、プログラミング、情報数学、アカデミックリテラシー、地域プロジェクト等

美術理論・美術史科目

東洋美術史、デザイン史、シルクロード図像学、日本美術史、西洋美術史、構成論等

タイトル：AKIBI
制作年：2019年
材 料：キャンパス・アクリル絵具
サイズ：キャンパス120号

基本形は円形である。円形を「園」として、影を「地」として考えた。影を明度によるグラデーションで表現することにより、実際には描いていない英文が自然と浮かび影になっている。全体の構成として、秋美で巨木のように成長していくイメージを込めた。



教員より

自己のライフスタイルにあった形や色を選ぶ的確な基準を作り出し、感性豊かな知的生活をエンジョイしましょう。



金 孝卿
美術教育センター
教授
色彩学、構成学

専門は「構成学」です。人から大学で何を教えていますか、専門はなんですか、と良く聞かれます。構成学ですというと、すぐには受け取ってもらえないので、「デザイン」または「色彩」というような言葉を付けたし、説明をします。構成とは、一般的には文章の構成、色彩構成、画面構成、工学的な構造などのイメージでよく使われる言葉ですが、本来の構成教育理念は、「美術・デザインに共通する色や形、材料、材質感などの造形要素を理論および実技を通して掘り下げる」領域として、視覚の原理を追求する学問です。この構成教育理念に基づき、理論として「構成論」「色彩論」、実技として「構成基礎演習」「色彩基礎演習」「色彩計画」を教えています。

美術教育センターの教員の担当科目は、主に3年次の専攻に配属前の土台である、教養科目、キャリア教育科目、専門導入科目として体系化されています。また、社会的要請に応える資格としての教職や博物館学芸員資格や、東・西洋美術、デザインにおける歴史を含め、多角的な視点で物事をとらえるためのスキル教育のシステムが整っています。

美大教育では、常に見る、常に考える、常に行動する、これらの行為の繰り返しにより、モノを見る目、モノをつくる感覚、モノで自分を具現化していくことに導かれます。

マルチメディア時代である現在、精神的に充実した大学や社会生活を送るために、美をつくる原理そのものである生活美学を研究する価値は大いにあります。氾濫する情報メディアから、自己のライフスタイルにあった形や色を選ぶ的確な基準を作り出し、人と違った考え、人の気付かない問題を見つけ出し、感性豊かな知的生活をエンジョイしましょう。

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。授業では、「人間と社会のありかたに結びつ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。各教員の研究に裏付けされた美学、美術史、デザイン史、文学、外国語、情報科学、美術教育などの授業は専門教育を支える強固な基盤となります。

Liberal Arts Core 美術教育センター



上：学校体験実習1 指導される側の学生が初めて指導する側の立場から学校や生徒を見る経験。翌週、「生徒を育てるための指導体制」「生徒の主体性を引き出す指導の工夫」についてグループごとに発表。
下：教職実践演習 「いじめ」がテーマ。解決に向けての手順を、グループで協議。深く難しいテーマであることを認識し、対処するにはどんな力や知識を身に付け経験を得る必要があるか見通しを得る演習。

取得可能な資格

美術教育センターでは、必要な科目を修得することで、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）、博物館学芸員資格を取得することができます。

【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）

〈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・北海道の国公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。

〈主なカリキュラム〉1～4年次

- ・教職入門
- ・学校体験実習1
- ・学校体験実習2
- ・教育実習事前事後指導
- ・教育実習1、2
- ・教職実践演習（中・高）



【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蔵方法、展示方法について学芸員からレクチャーを受けます。

〈カリキュラム〉

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

【景観デザイン専攻で取得可能な資格】

● 二級・木造建築士試験受験資格

景観デザインのプロセスは「調査→計画→設計→施工→維持管理」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、主な目標の一つになります。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 指定科目一覧〉

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

高等学校教諭一種免許状と博物館学芸員資格、両方を取得することができました。



齋藤 寧々

コミュニケーションデザイン専攻
（2023年3月卒業）
山形県出身



卒業制作

おもいでの解凍

写真に映る、記憶には残らない何気ない日常を想起しながら、アニメーション家族アルバムを制作しました。父と母が持っていた写真データを大きく引き伸ばしてプリントアウトし、その上にプロジェクターでデジタルのアニメを投影しました。写真が動き出してまた写真に戻るようなイメージです。制作してみて、主観的な記憶にとらわれず、親はこの時こんなふうになっていたのかな、いい写真だなと思えるようになり、受け入れられなかった記憶も昇華されたような気持ちです。

アニメーション
使用素材／プロジェクター
サイズ／2000×2000（mm）



美術教育センター 教員

大八木 敦彦 教授
（美術教育センター長）
文芸、比較文化、英語

毛内 嘉威 教授（副学長）
道徳教育、教育方法

天貝 義教 教授
デザイン史、美学、芸術学

井上 豪 教授
東洋美術史

尾澤 勇 教授
美術科教育、工芸科教育、
金属工芸（銀金）

金 孝卿 教授
色彩学、構成学

佐治 ゆかり 教授
博物館学、日本美術史、
近世興行史

野々口 浩幸 教授
学校心理学

野村 松信 教授
情報教育、視覚情報処理

菅原 香織 准教授
公共デザイン

福住 廉 准教授
美術批評

大関 智子 助教
日本画

加賀谷 亨 特任教授

齋藤 透 特任教授

嶋崎 公人 特任教授

山脇 聡 特任教授

渡部 克宏 特任教授

卒業生より

アーツ&ルーツ専攻

地域の歴史的な文化資源（ルーツ）の調査・研究を通して、その再評価の中から新たな芸術表現を探求する

「基礎理論」「作品制作」「フィールドワーク」の3つによって、地域の文化と歴史に根ざした主題・技法を学び、調査研究の成果を作品制作にいかします。

ビジュアルアーツ専攻

現代美術の新しい方向性を探り、様々な素材や媒体を通して現代的な表現を展開する

従来の素材や技法、表現形態にとらわれず、様々な媒体を使って現代的な作品を作ります。

コミュニケーションデザイン専攻

多様なメディアを活用したビジュアルコミュニケーションを学び、効果的なデザインやアートディレクションを可能にする

グラフィックデザインによる様々な表現を幅広く習熟して、優れた伝達表現やデザイン全体を構築する総合的なディレクションを可能にします。

景観デザイン専攻

様々な表現領域の制作活動から、社会変革を促す「景観」を創造する

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。

ものづくりデザイン専攻

秋田の文化資源を背景に、人と人との豊かな関係を築くものづくりを提案する

世代を超えて愛されてきたものに備わる、文化的背景や価値観をふまえ、秋田から世界に向かって、新たな視点と価値を持ったものづくりを提案します。

令和5年度開設科目一覧

●1年次

〔総合科目〕

現代芸術論1
現代芸術論2

●2年次

〔総合科目〕

現代芸術演習（アーツ&ルーツ）
現代芸術演習（ビジュアルアーツ）
現代芸術演習（ものづくりデザイン）
現代芸術演習（コミュニケーションデザイン）
現代芸術演習（景観デザイン）

●3年次

〔アーツ&ルーツ専攻科目〕
アーツ&ルーツ導入演習
アーツ&ルーツ基礎演習
アートプロジェクト演習
〔ビジュアルアーツ専攻科目〕
ビジュアルアーツ演習A
ビジュアルアーツ演習B
美術作品研究

〔ものづくりデザイン専攻科目〕
ものづくりデザイン演習1
（彫金、ガラス、陶芸、漆、木工、染、プロダクトデザイン）
ものづくりデザイン演習2
（彫金、ガラス、陶芸、漆、木工、染、プロダクトデザイン）
地域産業研究
プレゼンテーション演習

〔景観デザイン専攻科目〕
景観デザイン演習1（基礎）
都市デザイン論
景観デザイン論
空間設計演習1
空間設計演習2
近代建築史
景観デザイン演習2（応用）

〔4年次〕
〔アーツ&ルーツ専攻科目〕
アーツ&ルーツ応用演習
〔ビジュアルアーツ専攻科目〕
ビジュアルアーツ演習C
〔ものづくりデザイン専攻科目〕
ものづくりデザイン演習3（グループ制作）

〔コミュニケーションデザイン専攻科目〕
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B3
〔景観デザイン専攻科目〕
景観デザイン演習3（実践）

〔卒業研究〕
卒業研究（各専攻毎）

●1～4年次

〔導入科目〕
基礎演習
素描表現演習1
彫刻彫刻表現1
色彩論
図学と製図
素描表現演習2
色彩基礎演習
塑造彫刻表現2
彫刻造形原論
立体造形基礎演習
コンピュータデザイン基礎
建築環境・設備

建築構造
建築生産
建築法規
描画材料演習
構成論
デザイン演習入門
コンピュータデザイン演習
工学演習A（教職課程）
工学演習B（教職課程）
工学演習C（教職課程）
複合芸術基礎演習A
複合芸術基礎演習B
地域プロジェクト演習A
地域プロジェクト演習B
グラフィック・レコーディング演習
構成基礎演習
色彩計画
建築一般構造
建築材料

〔美術理論・美術史料科目〕
美術理論・美術史
東洋美術史
日本美術史
工芸概論
デザイン史
西洋美術史
近代絵画史
デザイン史特講
日本建築史1
日本彫刻史
日本建築史2
近代装飾デザイン史
シルクロード図像学1
近代デザイン史特講
シルクロード図像学2

〔教養科目〕
（人間と社会）
哲学
法学（日本国憲法）
科学と人間
心理学
日本文学
国際関係論
環境と生態

文芸特論
（歴史と文化）
日本史
東北生活文化論
東北造形史
素材と表現・デザイン
文化人類学
文化人類学特論
異文化コミュニケーション論

（外国語）
英語総合講座1
英語総合講座2
英語総合講座3
英会話A
英会話B
韓国語A
韓国語B
中国語A
中国語B
フランス語A
フランス語B

（情報）
情報リテラシー論1
情報リテラシー論2
プログラミング入門
プログラミング演習基礎
CGプログラミング
情報数学入門

（保健体育）
スポーツと健康1
スポーツと健康2

〔キャリア教育科目〕
アカデミック・リテラシー1
アカデミック・リテラシー2
知的財産と運用
インターンシップ
キャリアデザイン1
キャリアデザイン2

●2～4年次

〔専門基礎科目〕
油画演習
ものづくり作図演習
映像デザイン基礎演習
写真技術基礎
写真表現演習
テキスタイル表現演習
イラストレーション演習
フィールド・スタディーズ
空間表現演習1
空間表現演習2
日本建築史演習
彫刻演習
コミュニケーションデザイン・
ディレクション演習
シルクスクリーン版画基礎
ブランディングデザイン演習
プロダクトデザイン演習
2D・3D CAD演習
日本画演習
3D・CG表現演習1
人物画演習（教職課程）
絵画技法演習（教職課程）
錯視表現演習（教職課程）
漫画表現演習A
漫画表現演習B
インスタレーション演習A
インスタレーション演習B
現代絵画演習
メディアアート導入演習
Web Design基礎
グラフィックデザイン基礎演習
空間計画演習
静物素描演習（教職課程）
着色画演習（教職課程）
3D・CG表現演習2
製本とブックデザイン

このほか、教員免許や博物館学芸員資格の取得を希望する学生は、各年次において「教職課程科目」「博物館学芸員課程科目」を履修します。

Arts & Roots



上：アーツ&ルーツ基礎演習 小山田徹氏（アーティスト）、吉川耕太郎氏（考古学者）を招いて行った秋田の縄文文化に関する特別授業。男鹿半島の黒曜石採集フィールドワークより。
下：アーツ&ルーツ導入演習 新屋海浜公園での学生によるパフォーマンス「残り香をとどめずとも」（小野地瞳、後藤那月、高田優一郎）。身体、楽器、流木、火を用いた一度限りの公演。

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なか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。

存在の根っこを探求

教員より

大学の敷地内にて、農園をはじめ3年になります。「農園芸学部」と題して、サークルや部活動でもなく、参加希望者を学内に数枚のポスターのみで募り、それをたまたま見つけた学生が毎年数名メンバーになって一緒に土を耕し野菜類を育てています。「農」は日本の風土と農業を指し、「園」は広場であり環境、園芸の略。「芸」は文化であり芸術、「学」はあそびであり学び育み。「部」は、チームのような活動体です。美術大学の中に仮想の農業と芸術の新たな先進を行く学部のように面白いですよね。

農園では、ゆるやかに、のんびりと焦ることなく農薬や化学肥料など使わず自然にダイレクトに触れて、セラピーや食からの感覚や、感性を高めることが出来ます。育てることは失敗の連続ですが、その失敗はとも創造的であって、失敗を望み学んでいるようにも思います。場を開くと、虫や鳥や菌などが介在し、それがとても楽しく驚きの連続です。そして自然の中で人が住まい生きることがそんな簡単なことではないことも思い知ります。生き物との共存を体感する意味でも、植物の造形や色彩、素材など様々なことを知り得る機会としても、農園での活動はかなり重要で創造的であり豊かです。



アーツ&ルーツ基礎演習
小山田徹氏（アーティスト）、吉川耕太郎氏（考古学者）を招いて行った秋田の縄文文化に関する特別授業。秋田県能代市での縄文遺跡発掘体験より。



アーツ&ルーツ基礎演習
前田耕平氏（アーティスト）による特別授業「わたしの行儀」。秋田大橋（約600m）を学生がそれぞれの方法で何かを「渡す」ことを実践。



アーツ&ルーツ基礎演習
大学キャンパス内での講評授業（卒業研究）。冬季にしばしば烈しい風雪に見舞われる秋田美大では、「北の風土」と対峙するユニークな学生作品が生まれます。

専攻では、表現や活動の根本を各自が課題を自由に作りアプローチして行きます。学外にてフィールドワーク、文献調査、インタビュー、記述、撮影、採集など。そのため、研究や活動、制作など皆ばらばら。それがとても心地よいのです。皆同じ方向で画一的なものではなく、自然で柔軟で多様性に満ちた創造的な活動が大切であり、そこが表現の豊かさになり、素晴らしさだと考えます。ですから、美大を志すだけでなくその先の自身の生き方にも作用していく活動を、美術と言う凝り固まった枠組みから抜け出して見出したい。ただ、大学の時間の中で是非外に出て存分に主体的にあそんでまなんで生き生きとやって欲しいです。



村山 修二郎
アーツ&ルーツ専攻 准教授
絵画
コミュニケーションアート
幼少造形教育

後藤 理菜 Something Gross

大学4年生の制作活動では、幼少期から感じていた「木の不気味さ」や、秋田を原付旅して得たインスピレーション、東洋思想（華厳、アニミズム等）から得たヒントを元にして物語絵画を3作品（300×300の絵画39枚）とB1の山水画2点、F50の絵画作品1点を制作した。

シリーズ、平面
使用素材／アクリル、キャンバス
サイズ／300×300、728×1030、910×1167（mm）



柴田 洸香 あなたへ

ある人物の3つの人格の肖像画。

あなたへ
あなたはそこに在るよ

インスタレーション 使用素材／キャンバスに油彩、アクリルパネル
サイズ／4000×6000×3000（mm）



福士 真穂 2021.09.27-

生活の堆積。
備忘録のようなものとして。

インスタレーション
使用素材／糸、布、木
サイズ／可変



菅原 果歩 Flight Calls / 白い鳥の渡り

鳥類の一生で最大の旅「渡り」について、身近な渡り鳥の「白鳥」に着目した。晩秋、カムチャッカや東部シベリアなどから海を越え、大移動を繰り返す白鳥を見ているうちに、寒冷で命塞がれる「北」から、暖かい空気が来る生命に溢れる「南」へと往き来できる渡り鳥こそが生命の端々を繋ぎ止める存在に思えた。南北を超える飛翔の痕跡は、枝が分かれるように永遠と広がってゆくのだろう。

インスタレーション 使用素材／白鳥の羽根、布、糸、紙、ピグメントプリント
サイズ／可変

アーツ&ルーツ専攻 教員・カリキュラム

教員

皆川 嘉博 教授（専攻長）

彫刻
塑造表現
テラコッタ彫刻

藤 浩志 教授

現代美術
アートプロジェクト
アートマネジメント

石倉 敏明 准教授

芸術人類学
神話学

唐澤 太輔 准教授

哲学
文化人類学

村山 修二郎 准教授

絵画
コミュニケーションアート
幼少造形教育

山川 冬樹 准教授

パフォーマンス
現代美術
映像・音響

[3年]

◎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・里海的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と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。

[4年]

◎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しての調査・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。



「息の緒」には魂や息という意味がある。奥行き26m程の空間を鯨の体内や、夢、胎内など複数のイメージを掛け合わせて造形。身体を介した体験から自身の中の生、そして我々を取り巻く大きな流れとの循環を垣間見ることをのぞむ。



出産をキーワードに「ここではないどこか」を模索。ある土地の民間信仰から着想を得て、独自の祈りの場を提示する。会期中はパフォーマンス「いのる／さばく」を行った。

(上) 個展「息の緒の通い路」2022 インスタレーション パフォーマンス
使用素材／マルチシート、スモーク、粘土、FRP、雄物川の石、新屋浜の砂、心音、鯨の鳴き声
2022年1月14日ー1月30日 新屋NINO 企画：NOWHERE

(下)「ゆりかご、みみもとでゆれて」2023 インスタレーション パフォーマンス
使用素材／布、ビーズ、羊毛、牡蠣殻、米
アーツ&ルーツ専攻展「〇」2023年2月4日ー2月8日 秋田市文化創造館

「アーツ&ルーツ専攻に入ったのは憧れている先輩がたくさんいたからです。」
高校までは運動部で卓球をやっていました。絵を描くのも好きでした。好きなことしかしたくないと思って、秋美に流れるように入ったんです。固定化された美術をやりたいという気持ちもなくて、見たことのないものを生み出したいです。入学してすぐ父が倒れてしまって。命は助かったのですが、脳に障害が残りました。不安定になりました。前見ていた父の像と、今と乖離している、生と死の間とか、言葉にはできないけれど、曖昧な部分をもっと探してみたいと考え、それが「息の緒の通い路」「ゆりかご、みみもとでゆれて」などの作品にも反映されていると思います。
「息の緒の通い路」のときは卒業生の、一つ上の学年の人たちが「NOWHERE」というチームを組み、企画や運営に力を貸してくれました。「ゆりかご、みみもとでゆれて」は、佐渡での牛の出産に触発され、「産まれ直す」というようなことをテーマとしています。
別の土地に足を運んで、その人と話して、それが形になったら幸せです。海外にも行ってみたい。じっとしていられないので、とにかくいろいろなものを自分の目で見たい。旅をするように流動的に生きていきたいです。



在学生より
後藤 那月
アーツ&ルーツ専攻
秋田県出身

Visual Arts



上：卒業研究 秋田市文化創造館で展示されたインスタレーション「アリアマル2」(木村 萌)。
下：現代芸術演習 専門専攻教育の導入として、多様な領域の制作を軸に、それらが持つ考え方や手法を様々な角度から捉え直していく。既存の枠を超えた美術の可能性を探求する。

ビジュアルアーツ専攻では、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、事象と事象を結び、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、本専攻では一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教員陣がサポートします。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生かし、自律して活躍・貢献する「表現者」の育成を目指します。

分野横断を基本とした美術表現へ

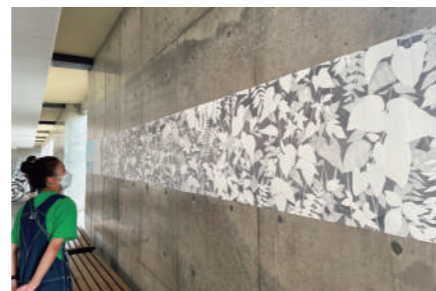
専攻には絵画、インスタレーション、テキスタイル、写真、須田菜々美

教員より

ビジュアルアーツ専攻は、絵画・彫刻・映像・パフォーマンス・インスタレーション・メディアアート等々、さまざまな手段での表現にトライできることが特徴です。でも、それだけではありません。この専攻の学びの本質は、素材や手法、既存の領域にとられない、自分だけの表現領域を見出し、つくりあげていくことにあります。

専攻の3年次の課題では、何をつくるかではなく、課題をどのようにとらえ、自分の視点と考えて表現の根拠をコンセプトを導くか、が問われています。例えば、前期の「ビジュアルアーツ演習A」では空間と時間を扱う幾つもの課題に取り組みます。正解はありませんが、あるとすれば、表現の根拠が見出せているかどうか。その根拠は上手く言葉にできなくても良いのです。得意なことを磨きつつ、新しいやり方を試す、未知の素材に挑む、気になる何かを調べてみる。そうやって視野や知識を広げながら考え、行動し、手を動かしていくうちに、自分の表現の基点がおのずと確かな形になっていくはず。

専攻には絵画、インスタレーション、テキスタイル、



ビジュアルアーツ演習C
授業を通して培った素材や手法を用い、作品のステップアップを目指す4年次の授業。社会的な事象と美術作品が成立する関係性を研究し、調査や議論を元に作品制作を行う。



卒業研究
学びの集大成として、領域横断と複合芸術に準拠した表現形成を目指す。メディアや技法を深化させ、社会に向けて新たな価値観を提案できる芸術表現を到達目標としている。



ビジュアルアーツ演習A
多様な手法・作品事例に触れ、自身の表現を探求していく。リサーチ、プランニング、プレゼンテーション、ディスカッションなどの能力を習得することも目的としている。

映像等、様々な専門分野の教員がいます。私の専門分野はキュレーションといって、制作者の意図を理解し、ときには制作過程に伴走しながら、展示空間やアートプロジェクトをつくりあげることです。3年後期には3つの専攻展が組まれています。専攻展は、作品制作に加えて、運営や広報等を含む展覧会準備のプロセスや、展示・設置方法を習得してもらうことを意図しています。空間のつくり方によって作品の見え方や意味が変化したり、ひとりひとりの作品が空間の中で関連性やストーリーを持ち始めて化学反応を起こしたり、鑑賞者や展覧会外の社会との間に関係性が生まれ、現代美術の展示は自分の作品が直接他者と関わることで生まれるダイナミクスが面白い。展覧会経験を通して、そんな「ならでは」の醍醐味を伝えたいですね。



曾根 博美
ビジュアルアーツ専攻 教授
アートプロジェクト
コミュニティとアート
アートとレジリエンス



山本 慎平／ホシワタリの命

蜘蛛（ズグロオニグモ）をコップに入れて観察したところ、作られた巣が星空のようであり、また同様にオルゴールの楽譜も星空のように見えたため、それらを結びつける表現を模索した。蜘蛛の巣も星の光のようにその生涯の痕跡を見せてくれるものであり、音や星になぞらえることで、新しい価値を吹き込むことを目指した。

インスタレーション 使用素材／インクジェットプリント、オルゴール サイズ／1920×7200 (mm)



(奥) 宮崎 雅／Lost In Chaos 絵画

描いた人物のモデルは私の兄で、「俺、何のために生きてるんだろう」と日々思い悩んでいる様子から連想して表現した。

(前) 小笹 巧夢／融心 木彫

自己の存在、死など、考えてもしようがない事を考えている時の気持ちを、思い返しながら木彫で自分自身を制作した。



白田 佐輔／母川回帰

雄物川は秋田県に流れる一級河川である。大正6年、改修工事が行われ、河口が土崎地区から現在の新屋地区へと移った。

鮭は生まれた川に帰ってくる。このことを「母川回帰」という。いまだにそのメカニズムは解明されていない。かつて、川が流れていた地点に野外投影を行い、鮭を出現させる活動を始めた。

記録映像、プロジェクト 使用素材／鉄、木材、モニター サイズ／3840×2160 (px)

学生作品



堀川 紫帆／Time「陽」

色の層を重ね、彫った軌跡の面白さから彫る絵画を制作してきた。この作品は成長、劣化を表現している。長い時間をかけて作られる対象物は近い距離、短い時間で作られる対象物は遠い距離を画面にフレーミングしている。また筆以外に刷毛やヘラ、ローラーなど扱う道具によって表面のテクスチャの変化を利用し、さらに彫刻刀で表面を彫るプロセスを踏んでいる。

絵画 使用素材／木製パネル、アクリル絵具、ジェルメディウム（マット） サイズ／910×910 (mm)



(奥) 高森 美月／んおね ネオン 使用素材／ネオン、LED

「しりとりに逆襲」という考えから始まり、ネオン制作の集大成として「んおん」という言葉を選んだ。ひらがなにして「んおね」という文字がすぐに読めない仕組みにしている。

(前) 庄司 彩乃／成りたい 絵本 使用素材／アクリル板

派手なことができない真面目な主人公の、不良に対する憧れを絵本にした。

ビジュアルアーツ専攻 教員・カリキュラム

教員

萩原 健一 准教授（専攻長）

映像、メディアアート

長沢 桂一 教授（副学長）

テキスタイル

岩井 成昭 教授

インスタレーション、映像
多文化芸術調査

曾根 博美 教授

アートプロジェクト
コミュニティとアート
アートとレジリエンス

尾花 賢一 助教

絵画、立体表現

[3年]

●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。あっ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

鑑賞批評の方法論を概説したうえで、展覧会を鑑賞する、課題図書を読む、課題映像を視聴する、といった体験を経て、自身の研究対象になる作品を設定し、その作品に対する研究報告を行い、教員と学生が混合でディスカッションを行う。ゲスト講師によるレクチャーが挿入される場合もある。

[4年]

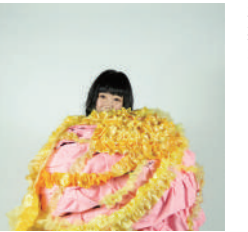
●ビジュアルアーツ演習C
制作を進めさせながら、作品を創造する原動力である自身と社会との関係をもう一度見つめ直す。プライベートに閉ざされているように見える生活が、どのように外部から影響を受けているのか？など、現代社会で起きている出来事と自身との関係を知ること、制作の動機やテーマをより深く、強くしていく。

●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。

「甘い罪悪感」というタイトルで、グラニュー糖を一辺50cmの立方体に固めた作品です。大きな角砂糖の形になったそれから、普通の大きさの角砂糖5個分を抜き出し、抜き出した砂糖をマロンやカヌレの形に成形しました。当時はダイエット中で、ものすごくカロリーを気にしていた時期でした。そこで大きな角砂糖と、抜き出した小さな角砂糖（カロリー）を比べ、日頃の考え方の基準を疑い、発想を転換するための作品でした。卒業制作は「怒られなくなったら終わり。」という作品。ボタンを押すと「いつまでゲームしてるの?」「人の話はちゃんと聞け」などの叱りの言葉がイヤホンから流れます。プログラミングも、樹脂製の装置も、布製のケースも、説明書のデザインも自分で一から制作しました。卒業後は三重に戻り、塗料の会社で働きます。制作は続けて、個展もしたい。今度は素直に家族とコミュニケーションを取りながらできそうです。ここで一人で、きちんと一つの世界を見つけられたので。

笑うとか、触るとか、鑑賞者がアクションを起こす仕掛けを作品に込めたい。



卒業生より

出口 佳弥乃

ビジュアルアーツ専攻
(2023年3月卒業)
三重県出身



甘かった

「キャンディーのパッケージを印刷しました。中にあめは入っていないので、パッケージに「なめた、ことが書いてあります。大学初日に運来。とか「ショートパンツで山登り。とか。60cm×90cmの標本箱に77枚1つ1つ虫ピンで刺しました。岩井成昭先生が笑ってくれて嬉しかったです。」

インスタレーション 使用素材／セロファン



卒業制作

怒られなくなったら終わり。

この作品は「適切、な怒りのショックを与える機械 AEP-Anger into Energy in a positive way- 人の怒りの感情は見たくないし、自分自身も使いたくない。しかし、ハラスメントを意識するあまり怒りにくい状況になっている現代にも危機感を覚える。心肺停止した人に電気を流す事と問題がある人に怒る様子から親和性を感じAEDを模した形にした。

インスタレーション 使用素材／ミクストメディア サイズ／可変





上：コミュニケーションデザイン演習A2 写真集を制作するために写真を選定する様子。
下：(同) 好きなコンテンツを分析し、自分の制作に活かす。

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みする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）を組み合わせることによって、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、ウェブ、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。

「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演習A1
コミュニケーションデザインの習得に最低限必要な各種基礎的事柄を実践的に学ぶ。授業期間は4つに分けられ、それぞれの期間において異なるテーマで実践的な授業を行う。



コミュニケーションデザイン演習A2
本授業は、提示されたプロジェクトから希望するものを選択し、各プロジェクトの目標を理解しつつ演習を進めていく。



シルクスクリーン版画基礎
シルクスクリーンの基礎技術、素材、特に紙の特性や印刷の質感に対する感性を養成する。さらに版画技法を理解し制作に応用・発展する力を身につける。

教員より
人と世の中のさまざまな事物との関係性をより円滑に、快適に、さらには新しい価値をもたらす上で、デザインの影響は大きく、有効な手段であるといえます。
伝えたいことや、言語のみでは伝えきれないことを速い到達度でわかりやすく表して伝えるデザインのあり方と、その具体的な手法について、コミュニケーションデザイン専攻では多角的かつ横断的に学びます。
例えば専攻に所属後の3年次の演習では、企業との連携によるブランディング、そして写真や漫画による表現に取り組みプロジェクトを実施していますが、いずれにおいても個人作業に終始せず、学生同士が協働する要素を折々に取り入れながら、より最適な成果に到達するプロセスを辿っていきます。フィールドワークで得た情報の共有、内在する課題を明らかにするディスカッション、アイデアを出し合い模索するブレインストーミングなど、特に調査および構想段階における協働作業は重要です。
また、具体的な制作や撮影段階では、ある時はチーム的な役割を担い、別の時にはアシスタントとして



坂本 憲信

コミュニケーションデザイン専攻 教授
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

支えるなど必要に応じて立場を替えながら携わり、試作と検証を繰り返して完成に至るまでにさまざまな体験していきます。そしてこのことを通じて、思わぬ発想や手法に気づいたり、独りではなかなか成し得ない規模や精度の成果を実現できるなど高い効果が期待できます。
このような取り組みを経て、学生自らが課題を設定し、構想を巡らして、具体的な造形など表現できる能力を育みながら、研究内容の具現化に向かいます。学生に対しては、自己への執着のみにとられずに周囲からの良い影響を受け、また、逆に良い影響を与えながら、可能性を広げる努力を積み重ねていくことが重要です。



幸田 真奈 ウドラガランドウ

オリジナルの物語を創造し、そのアニメーションMVとイラストを制作。あらすじ——カラクリの身体を持つ少女とその仲間たちが、バケモノを討伐していく物語——。

映像、平面
使用素材／映像：デジタル
平面：デジタル、ハレバナ
サイズ／映像：1920×1080 (px)
平面：841×357.4 (mm)



石垣 優衣 ありがとう

4年間を通して、技術的にも精神的にも刺繍作品と共に成長してきました。

一縫いはとても小さく、ゆっくりと時間をかけて想いも紡がれていくのが私の刺繍です。

「美術を学びたい」という意志を受け止め、背中を押して支え続けてくれた両親に、この作品を贈ります。

刺繍
使用素材／布、木材、刺繍糸、木製パネル
サイズ／750×1060 (mm)



古閑 美雨 とびだす！まんぷ

いつもはコマの中に収まっている漫符が本の中から飛び出してきたら…？

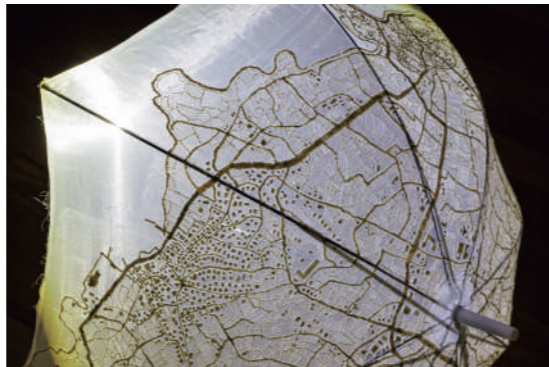
この作品は、しかけ絵本の仕組みを使って、漫符表現（漫画表現特有の表現記号のこと）の意味を深めたり、楽しい表現を見つける試みである。

一冊につき一種類の漫符がギュッと詰め込まれた研究作品。

本 使用素材／紙 サイズ／182×257×30 (mm)



学生作品



足立 愛実 島を縫う

島根県の「大根島」という島の地図を刺繍しました。飛行機の中から外を眺めている時に、空から見える畑や家が小さくなる事でパターングラフィックのように見えるという気づきから制作をしました。空から見ると一つ一つの畑や家は同じに見えるのに繋がり方で人の生活が見えて来るのが面白いと感じながら制作をしました。

インスタレーション
使用素材／刺繍糸、紗、接着芯
サイズ／3000×5000 (mm)

コミュニケーションデザイン専攻 教員・カリキュラム

教員

坂本 憲信 教授 (専攻長)

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

飯倉 宏治 教授

情報学フロンティア
計算基盤・地理学

孔 鎮烈 教授

ブランディングデザイン

裴 鎮爽 教授

コミュニケーションデザイン
情報デザイン、WEBデザイン

石川 昌 准教授

ビジュアルアイデンティティ
サイン計画、デザイン史

水田 圭 准教授

情報編集デザイン

坂本 祥世 講師

漫画、イラスト

草薨 裕 助教

写真

[3年]

★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立っている。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。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超えてあらゆるメディアに活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。ある「作品」およびその「制作報告書」を授業成果とする。

[4年]

★コミュニケーションデザイン演習A3
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。

★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志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。

人の思いを大切に
「デザイン」で基礎力をつけ、
教員を目指します。

コミュニケーションデザイン専攻は、カリキュラムがしっかりしていて、例えば駅前の商業ビル「フォンテ」のクリスマスとお正月の広告デザイン、ウェブやパッケージやグラフィックデザイン、物語論というゲームのシナリオを考える授業もありました。デザインは、人の思いを大切にすることで、そういった視点も自分の作品に取り入れたいと思いました。

秋美にはもともと先生になりたくて入りました。人数の割に採用人数が多かったので、教職課程が充実しているのかなと考え、入学を決めました。卒業後は東京学芸大学の大学院に進学します。実は東京都の教職採用試験にはすでに合格していて、就職に就く前にもう2年間勉強します。秋美の教職課程は手厚く、採用試験では、面接も実技も筆記もありますが、全てにおいて先生がワンツーマンで関わってください。

これからのいるような問題を抱えた子どもたちと関わっていきと思えます。人と同じことができない、例えば片付けができないとか、人間を考えると、卒業制作のテーマにした「ゴミ部屋」は自分が教職に就くことにつながっています。必死です。「先生」と言われる立場になるなら、勉強も制作も人一倍しなければならぬという思いが強かった4年間でした。これから自分の制作も続けますが、ワークショップなど、より開いた活動をして、発展させていきたいです。

卒業生より



澤口 絢音

コミュニケーションデザイン専攻
(2023年3月卒業)
東京都出身



卒業制作

身体と心

本作品においてペットボトルは人の身体と心です。ゴミ部屋を取材することで得た表現や考えを用いて作品を作っており、本作品では生活ゴミのひとつ、ペットボトルを題材にします。『産まれる→使う→捨てる』というサイクルを人間と重ねて描きました。「変形する姿を肯定し、美しく強く生きよう」という願いを込めています。

絵画 使用素材／光沢紙 サイズ／2000×5000 (mm)





上：景観デザイン演習2第1課題「桁橋の構造をデザインする」一定の重さに耐えられる橋の模型を紙で制作し、荷重試験を行う。構造物にかかる力の流れを意識したデザインを直感的に体験して学ぶ。
下：現代芸術演習「MOVING CINEMA」をテーマに、移動式映画館を製作し、一日限りの上映会を開催する。上映会場への移動を含めた、空間・場所の創出に実践的に取り組む。

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の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。

社会変革を促す「景観」の創造



景観デザイン演習1 第1課題「他人と住む家」
新たな家族像を念頭に住宅の設計を行う。フィールドワークを繰り返し行いながら実際の敷地条件を熟考し、自分なりの回答を空間として表現する。



景観デザイン演習1 第2課題「Shadow Makers (影を造るものたち)」
複数のオブジェクトを用いながら、モチーフと同一の影を制作する。オブジェクトの選択と配置はモチーフを制作した人物の作品を参考に、分析を通して行う。



景観デザイン演習3 第1課題「中心市街地で『〇〇』する」
秋田市中心市街地における「行為・活動」の可能性の提案に取り組む。対象敷地を設定し、フィールドワークやリサーチを行いながらテーマを定め、各自の方法で作品化を行う。



井上 宗則

景観デザイン専攻
准教授
都市・建築デザイン

教員より

景観デザイン専攻には、建築デザイン・都市史・まちづくり・映画・パブリックアートなど、様々な専門の先生がいます。そのため、卒業制作でも、建築設計・アートプロジェクト・映像作品等、バラエティーに富んだ作品が生み出されています。僕は、都市・建築デザインを専門にしている、学生には、我々が常に身を置いている「空間」を再考し、実際の生活空間に直接作用するデザインを、感覚的ではなく論理的に学んでほしいと考えています。

専攻の3年次の課題は、建築設計をベースに組み立てています。建築設計では、デザインしたモノが、人どのように働きかけるのか考えることがとても重要です。例えば、芝生広場をフラットにすれば人は思い思いの方向を向いて座りますが、傾斜をつけると多くの人は低いところに向かって座ります。このように、空間デザインは人の活動（アクティビティ）と密接な関係にあります。ただ、学生のうちは、頑張っただけで空間を実現できる機会は減多にありません。これは、決してネガティブなことではなく、実際に体験できないがゆえに、頭の中にあるアイデアを人に伝え

る技術が磨かれます。また、何百億円、あるいは何十年とかかる大きなプロジェクトであっても、作品として提示することができます。建築設計の課題では、こうした大きな構想力を鍛えることもできます。課題以外でも、景観デザイン専攻の先生は具体的な研究フィールドを持っているため、希望すれば1年生であっても実践的なプロジェクトにどんどん参加することができます。実際に進行するプロジェクトの現場を経験すると、あらゆる場所や場面が学びの場であることを実感することができます。だから、旅行をしても、映画を見ても、美味しいものを食べても、自信をもって全てデザインのための勉強といえる。これも景観デザイン専攻の魅力ですね。

学生作品

工藤 佑晟 クソどうでもいい仕事が好き

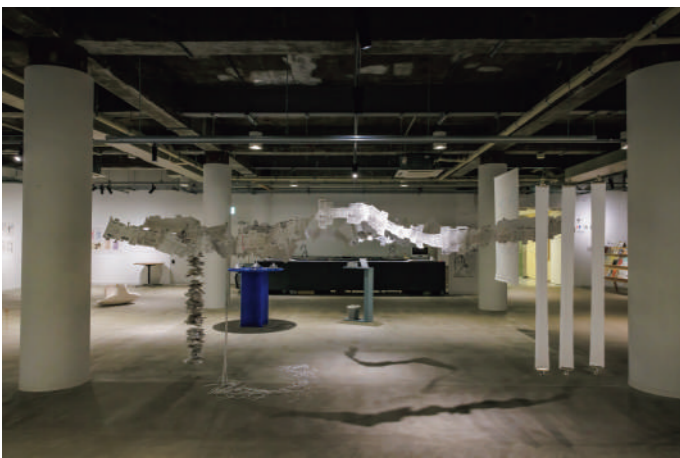
高級ホテルの裏方として、肅々と宴会場の皿を洗っている様子を描いたロトスコープである。特に何が起こるわけでもない日常の風景の意味を、風景を丹念にトレースする制作の過程において見出しながら制作した。

映像、ロトスコープ 使用素材／映像：デジタル
サイズ／映像：1920×1080 (px)

鹿野 真衣 reweave

レシートを拾い上げて、買い物の内容や時間帯、その日の天気から落とし主の人物像を読み解いて、生活を摸倣した。レシートは単に消費行動の記録証明ではなく、人の生活から剥がれ落ちた生きた証である。その証明であるレシートを織りつなげることは、自己が環境や人間関係の中に織り込まれた存在であることを表している。

インスタレーション 使用素材／紙 サイズ／4000×3000×300(mm)



鈴木 晴賀 「遺す」をあらわす

東日本大震災からまもなく12年が経過する中、震災の遺し方が様々な視点から検討されてきた。これらの動きからも疎外された災害「藤沼ダムの決壊」が福島県須賀川市に存在する。被災地域をひとつの「敷地」として定義し、遺されたものと遺されなかったものの顕在化と、災害の複雑さを伝えるフィールドミュージアムを計画する。

設計 使用素材／スチレンボード、スチレンペーパー、カネライトフォーム他
サイズ／3300×2750 (mm)



野添 静 風景のリアリズム

風景は、一人一人の中にあり、都市の像をつなぐ人によって、常に形を変えながら変容していく存在である。風景と人々がもつ異なったイメージが織り交ざって再構成され、積み重なり形成されていく。この作品では、秋田駅とその周辺を題材に地図としての秋田の姿ではなく、記憶の集積による姿を幾何学遠近法の集積を用いて「風景のリアリズム」を表現した。

平面 使用素材／ワトソン紙 サイズ／910×5640 (mm)

景観デザイン専攻 教員・カリキュラム

教員

石山 友美 准教授 (専攻長)

映画製作

小杉 栄次郎 教授 (学部長)

建築・都市設計の理論と実践

岸 健太 教授

アーバンスタディーズ
地域資源マネジメント
東南アジア地域研究

井上 宗則 准教授

都市・建築デザイン

石渡 雄士 助教

都市史・建築史

[3年]

① 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体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。

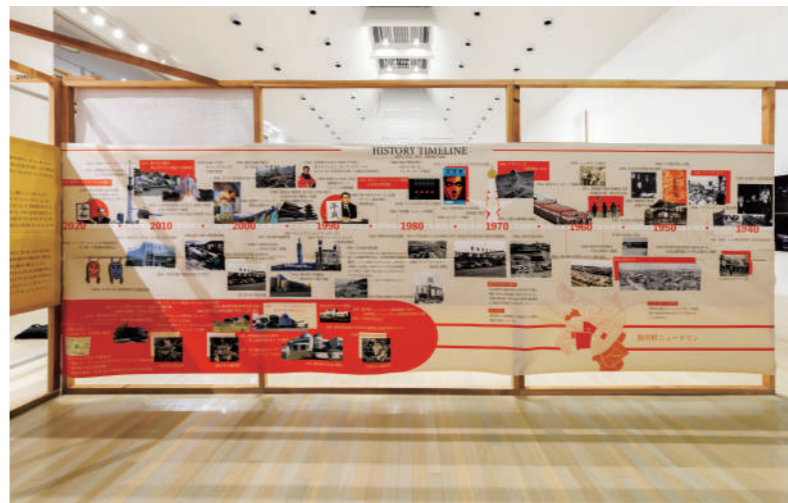
② 景観デザイン演習2 (応用)
フィールドワークとリサーチをベースに多様なプログラムを構築し、対象物やコンテキストについてより深く考察した上で、空間や場所をデザインし提案することを学ぶ。さらに、パブリックアートやドキュメントのプロジェクトやまちづくりの計画立案とそのための公共型ワークショップ等、多様な表現領域のアウトプットも視野に入れた課題にも取り組む。

[4年]

③ 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一つとなる。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決めていき成果物を作品化することを目指す。

④ 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。

※景観デザイン専攻で取得可能な資格に関する詳しい情報は P11 に記載しています。



卒業制作

御所野ニュータウンの住民による 心理的「所有」の契機についての調査と分析

秋田県秋田市御所野ニュータウンの住民が、この場所をわが街と思える「所有」の感覚を聞き取り調査によってリサーチ。御所野と世界、日本のニュータウンの歴史を照らし合わせて分析した作品。

リサーチ 使用素材／紙、木、テーブル サイズ／2400×7000×2700 (mm)

大学院に進学し、「建築」の考え方を軸に「社会学」を学びます。

もともと建築を見ることや、生活の中のデザインが好きでした。高校の先生に美大にも建築科があると教えていただき、秋美に入りました。社会学にも興味があり、美術はもちろん、文化人類学や哲学の先生もいるので、1、2年で様々な見地を学んだ上で、建築の考え方をベースに社会学にもアプローチできるかもしれないと卒業制作で、ニュータウンである御所野に注目したのは、私自身が開拓され都市になった札幌市出身なのもあり、都市計画をもとに基盤の目状に区分けされているような場所で生活をしている人たちは、どういう暮らしをしているのだろうと、お話を聞いてみたいと思いました。どういう条件が揃えば自分が住んでいる地域に「愛着」を持つようになるのか、いったん結論は出しましたが、話を聞き続けたい気持ちがあります。できるだけ地域に根差した仕事をしたいと思っていて、横浜国立大学の大学院に進学し「都市社会学」を勉強しますが、その後は秋田に戻ってくることも視野に入れています。秋田は歴史の厚みがありますね。ようやく気づき始めたのに、移らなくてはならなくて。外から見て秋田はどうだったのか、次、分かれたいと思います。

卒業生より



伊東 陽菜

景観デザイン専攻
(2023年3月卒業)
北海道出身

Creative Manufacturing Design



上：卒業制作 下：ものづくりデザイン演習3
4年次に所属する領域の一つに絞り、より深い表現へと向かう。作ることの手応えとものの存在感を実感し、自分自身の手や身体で世界を捉えるよう素材と対峙していく。

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、探究することが出来ます。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持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。

素材と地域から しなやかに学ぶ人に

教員より



ものづくりデザイン演習3
秋田銘菓「もろこし」をテーマにしたグループ課題。ディスカッションで出した意見を発表する。



地域産業研究
秋田の伝統的産業をはじめ、博物館、工場や工房などを巡る。その土地ならではの素材や技術を学び知見を広める。



ものづくりデザイン演習1
3年次で専攻に入り、本格的に素材に触れ技法や表現を学ぶ。素材の特性を理解し技術と知識を深めていく。

この大学に赴任して4年が経ちました。私と一緒に入学した学生たちが今年卒業したので、ちょうど同じ分のキャンパスライフを過ごした形になります。新入生でまだあどけなさが残っていた学生たちも、いろいろな経験を積み重ね、こんなに伸びるものなのかと感心しています。学生が卒業してしまうと教員としては喪失感に駆られるのですが、大学というのは在籍者だけでなく卒業生によって成長します。私自身、卒業生からいろいろ刺激をもらいながら後輩たちの教育に還元させてもらっています。

私が担当するプロダクトデザイン演習（2年選択科目）では、秋田の自然を生かして「生物の畏」を作り、実験しながら改良していく演習授業を行なっています。また、ものづくりデザイン演習2（3年専攻選択必修科目）では加工する素材を求めて学生自身に企業や工場、街の中を探し回ってもらいます。どれも秋田でないとできない教育です。他所では絶対にできないような授業を作る！そう思いながら日々あれこれアイデアを膨らましています。

我々のものづくりデザイン専攻のユニークなところは、工芸とプロダクトデザインが同じ専攻の中にあることです。日本の他美大には無い構成ではないでしょう

か。そして、カリキュラムの中で2つの領域を経験することにより、異なるものの捉え方や表現へのアプローチの仕方を学んでもらいます。色々なことが矢継ぎ早に起こる世の中ですが、これからさらに未来を生き抜いていく人間にとって、複数の選択肢を持つことはとても重要だと考えるからです。一つのことを極めるためにそれだけをやり続ける方法もありますが、様々な経験に揺さぶられた方がよりしなやかに極められる。そんな気がしてなりません。また、ものごとの表だけを捉えて画一的な表現をするのではなく、表も裏も左右上下からも観察できる力や、一方から見ただけで他面を想像できる力、一方から彫り進めて他面まで突き抜けるような力を養って欲しいと思っています。



柚木 恵介
ものづくりデザイン専攻 准教授
プロトタイピング
Material Lab.
ワークショップ



後藤 夏希
「g.」「t.」「℃」

日々身にまとう重力や熱、時間など、意識しているように無意識な、感じているはずなのに知覚できないことは身の回りに多く存在する。目に見えない現象と私たち人間との関係を考えていきたい。

使用素材／ガラス、鉄、ステンレス
サイズ／800×200×550 (mm)
500×300×350 (mm)
350×100×480 (mm)



結城 亮
還る

人間存在のまたたく間の循環と、樹木の永い循環。それらを漆が艶やかにも緩やかに繋げ、擦り、理を現出させる。

工芸 使用素材／漆・板・板屋楓 サイズ／3000×600×900 (mm)



千葉 理央
dignified

身に着けると勇気づけられ、堂々と自信が持てるようなアクセサリをテーマに制作しました。特別な衣装を身にまとっているような気持ちになる、武装するようなものをコンセプトに、身が引き締まるような威厳と気品を併せ持った作品を目指しました。気高く威厳のある印象を持つツリの花をモチーフとし、糸鋸による透かしとタガネによる彫り・荒らし、チェーンを組み合わせて表現しました。

立体 使用素材／真鍮 サイズ／300×350×210 (mm)

学生作品



河北 真
-3℃ -60℃

本来液体である染料を固体にして、熱で溶かしながら染める研究をこれまで行ってきました。染料+異素材を利用して染色領域での新しい表現へのアプローチを目的としています。

インスタレーション 使用素材／ゼラチン、水飴、酸性染料

ものづくりデザイン専攻 教員・カリキュラム

教員

瀬沼 健太郎 准教授 (専攻長)
ガラス、いけ花

小牟禮 尊人 教授
吹きガラス
キルンワーク

安藤 郁子 教授
陶芸
ソーシャルアート

山岡 惇 教授
指物技法を用いた
クラフト作品制作

安藤 康裕 教授
彫金
ジュエリー

森 香織 准教授
本友禅染

今中 隆介 教授
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

柚木 恵介 准教授
プロトタイプング
Material Lab.
ワークショップ

熊谷 晃 教授
漆工
蒔絵・螺鈿
乾漆造形

[3年]

❖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、合同のガイダンス・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。

❖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。

❖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。

[4年]

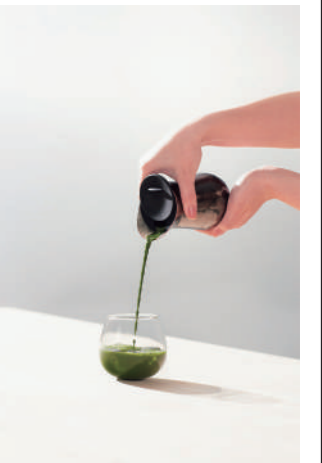
❖ものづくりデザイン演習3
各自が学んできた素材に対する知識と技術・デザイン能力を起点に、地域産業や地域文化の特性をおおらかに再解釈し、人々の日々の営みに関わる作品を制作する。またグループワークを通じ、多様性に対する理解や、コミュニケーション能力・多角的に対象を観察する感覚を磨き、発想や表現の柔軟性を育成する。

❖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。



日常の自然現象を強調し、その鑑賞体験を通して新たな世界の見方を提案するプロダクト作品。人々の情緒に影響を与える「センスウエア」として、自然現象を拡張し鑑賞者の感受性を高めることを目的とした。

身近な人をもてなすための抹茶シェイカー「fucha」。抹茶には古くから楽しまれている茶道や、気軽に楽しめる抹茶飲料など様々な楽しみ方がある。fuchaは伝統と気軽さの中間的な楽しみ方を目指した。鋳起技法を活かし手に馴染むようなゆるやかなフォルムを持ち、使い込むことで銅の深みが増し落ち着いた色合いになる。愛着を持って道具を育てること、より生活に馴染んで行く。



卒業制作
薄氷

日々起きている現象の心地良さ。視界には入っていたけれど、気にしていなかったもの。その中に美しさや慈しみが隠れていると思います。新しい言葉を知ると自然と身体に入ってくるように、日常の新たな見え方を知るだけで、今日は昨日と違って見えるのかも知れない。

立体
使用素材／水、空気、塩化ビニル樹脂、LEDライト
サイズ／φ900×800 (mm)

デザイン性と
実用性の両立、そして
人の心を癒す感覚を求めて。

北海道の網走市出身です。デッサンは網走市立美術館の館長さんに習っていました。勤めていたいただいた冊子で秋美のカリキュラムを見つけ、入学時に1つの専門に絞らず、1、2年次にいろいろなることを試せるならばここで学びたいと思いました。当時、自分には何ができるのかが分からなかったからです。卒業制作では、初めてインスタレーションに挑戦しました。それまでは、椅子や抹茶をたてるシェイカーなど、デザインと実用性の両立を主眼にしたプロダクトを制作してきました。4年次に生活器具メーカーのデザイン部に就職が決まり、卒業制作では抽象的なこと・感覚的なテーマに、思いきり向き合いたいと思ったからです。ろうそくの炎や線香の煙は、じっと見てしまうと魅力を持ち、人を癒します。その感覚を作品を通して提供できないかと試行錯誤しました。作品の制作には、大学の近くにある吉田ビニール株式会社さんにご協力をいただきました。卒業に工場の皆さんがいらしてくださったときには、とても嬉しかったです。自分一人ではなく、外に出る、他の人と話す事で自分の想像を超えられることを実体験をもって学びました。

卒業生より



壹ツ石 涼里
ものづくりデザイン専攻
(2023年3月卒業)
北海道出身

複合と越境の実践を通して、 新しい創造領域を拓く

大学院複合芸術研究科は、社会と文化の関係性の変容とともに領域と役割の拡大が求められている現代の創造系諸分野を「複合芸術 (Transdisciplinary Arts)」の視座と実践を通して研究する美術系大学院です。

修士課程

- [1年] 複合芸術論、複合芸術応用論 (実践、理論)、複合芸術演習、複合芸術実習、制作技術研究演習Ⅰ・Ⅱ、特別研究Ⅰ
- [2年] 制作技術研究演習Ⅲ、特別研究Ⅱ

博士課程

- [1年] 複合芸術研究法、複合芸術表現研究Ⅰ、複合芸術理論研究Ⅰ、複合芸術特別研究Ⅰ
- [2年] 複合芸術表現研究Ⅱ、複合芸術理論研究Ⅱ、複合芸術特別研究Ⅱ
- [3年] 複合芸術特別研究Ⅲ

【複合芸術研究科での学びと実践】

- ・作品制作：技法、領域、メディアを横断する新たな表現手法の開発
- ・芸術理論：美術批評、哲学、人類学、博物館学などの学びを通じた創造領域の拡張
- ・アートマネジメント：企画立案、広報、運営管理などを包括したプロジェクトの実践
- ・アーバンスタディーズ：地域研究とアートプロジェクトを接続する活動の開発と実践
- ・情報科学：情報学、情報工学を背景とした芸術表現技術の研究と開発
- ・映像：映像や映画の制作、アーカイビング、情報発信を通じた映像表現領域の拡張
- ・ソーシャルデザイン：社会課題の解決を目指して多様な領域を横断



複合芸術演習ではさまざまな現場を訪ねます。たとえば秋田県三種町の志戸田園では、じゅんさいの摘み取り体験をしました。



鉱業が盛んだった北秋田市阿仁町のカラミ山を訪れました。鉱石から銅を取り出す際に発生する不純物であるカラミが盛られて山になっています。



秋田県能代市のマルヒコビルヂング。カフェとレンタルオフィス、木工の作業場などをもつ複合施設です。

教員より

大学院複合芸術研究科は全国的に珍しい研究機関です。それぞれ固有の専門性を追究している他の大学院とは対照的に、本研究科は「領域横断」や「越境」を謳っているからです。事実、みなさんを指導するのは現代美術のアーティストはもちろん、哲学、人類学、情報学、アーバンスタディーズなどを専攻する研究者ですが、いずれもデザインや映画製作、アートプロジェクトなど、大学の外でそれぞれ社会実践に取り組んでいます。「象牙の塔」に閉じこもるのではなく、社会の中でさまざまな実践を繰り返すことで研究を深めているのです。

大学院生が取り組むカリキュラムも、中心となるのは社会実践です。さまざまな専門分野の理論を学ぶことで自らの視座を拡張し、新たな技術や身につける一方で、それぞれ大学の外部で活動するパートナーとともに社会実践に挑み、その過程と成果を自分の研究に組み込んでいく。作品の制作であれ論文の執筆であれ、求められているのは孤独な作業ではなく、他者との接触、交流、協働で、そのような複合的なダイナミズムの中から新

しい価値を生み出していく。本研究科の醍醐味はこうした点にあります。

わたしたち教員もまた、つねに複数のチームで指導にあたります。したがって、特定の研究者に薫陶を受けたい人には向いていないかもしれませぬ。けれども、自分の思想を他者との交流の中で磨き、未知なる可能性に向けて自分の身体を投げ出しながら、主体的かつ自発的に研究したい人にとっては絶好の研究機関だと思います。全国を見渡してみても、このような特異な大学院は他に類例を見ないからです。大学院にしては緻密なカリキュラムとていねいな指導体制が整えられていますし、大学院棟には最新の機材が設置され、なおかつ24時間使用できる。首都圏の美大では到底考えられない質的な研究環境で、みなさんの挑戦をお待ちしています。



福住 廉
複合芸術研究科 准教授
美術批評

大学院 複合芸術研究科 修士課程・博士課程

Graduate School of "Transdisciplinary Arts"



上：複合芸術論 学外講師ジュリア・カセム先生によるインクルーシブデザインについてのレクチャー。
下：複合芸術応用論A 曾根博美先生による「プロジェクト企画の実際」と題した、プロジェクト企画立案から実施までの実務面を学ぶ講義。

客員・特任教授

客員・特任教授として、国内外において第一線で活躍する専門家を招いています。

高階 秀爾

客員教授

日本芸術院長
大原美術館館長

安積 伸

客員教授

法政大学デザイン工学部教授

内館 牧子

客員教授

作家
脚本家
作詞家

児島 幹規

客員教授

文化出版局出版事業部長
兼「装苑」編集長

近藤 聡乃

客員教授

イラストレーター
アニメーション作家
漫画家

陣内 秀信

客員教授

法政大学江戸東京
研究センター特任教授

中沢 新一

客員教授

京都市立芸術大学の
未来研究院特任教授

小山田 徹

特任教授

京都市立芸術大学
美術学部教授

入試概要

研究科・専攻: **複合芸術研究科 複合芸術専攻**

募集人員
【修士課程】 10名
(令和5年度入試結果: 志願者49名/合格者14名、入学者13名)
【博士課程】 2名
(令和5年度入試結果: 志願者5名/合格者3名、入学者2名)

出願期間
(予定)
【修士課程】
一般推薦 2023年7月25日 - 8月2日
一般選抜 第1期募集 2023年10月3日 - 10日
第2期募集 2024年2月1日 - 5日

【博士課程】
2023年10月3日 - 10日

選考方法
【修士課程】
書類審査
記述試験 (もしくはグループディスカッション)
面接

【博士課程】
書類審査・面接 (口頭試問含む)

【注意】感染状況等によっては、上記の実施方法とは異なる方法で選抜を行う場合があります。最新の情報は、学生募集要項および大学院ウェブサイトを確認してください。令和6年度の出願受付は、すべてインターネット出願により実施しますので、紙媒体の出願書類等は発行しません。

アドミッションポリシー (入学者受入方針)

- 【修士課程】
- ①新しい芸術を探求する意欲のある人
 - ②グローバルな視野と地域への視点を併せ持つ人
 - ③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】
- ①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芸術の理論化を探求していく人
 - ②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
 - ③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

複合芸術科目担当教員

岸 健太

教授 (研究科長)
アーバンスタディーズ
地域資源マネジメント
東南アジア地域研究

飯倉 宏治

教授
情報学フロンティア
計算基盤・地理学

今中 隆介

教授
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

岩井 成昭

教授
インスタレーション
映像
多文化芸術調査

曾根 博美

教授
アートプロジェクト
コミュニティとアート
アートとレジリデンス

藤 浩志

教授
現代美術
アートプロジェクト
アートマネジメント

石倉 敏明

准教授
芸術人類学
神話学

石山 友美

准教授
映画製作

唐澤 太輔

准教授
哲学
文化人類学

萩原 健一

准教授
映像
メディアアート

福住 廉

准教授
美術批評

山川 冬樹

准教授
パフォーマンス
現代美術
映像・音響

「何をしたいのか」と「誰かと何がしたい」。

私が初めて秋田へ訪れたのは入学式の直前でした。何も知らない土地に少し不安を感じていたのを覚えていません。

ここでの学びは、これまで一人で彫刻作品を作ることしかなかった私には、とても新鮮なものでした。自分とは興味も関心も、作っているものも全く違う学生たちと、何か1つのことをやり遂げるためにはどうしたらいいのか。

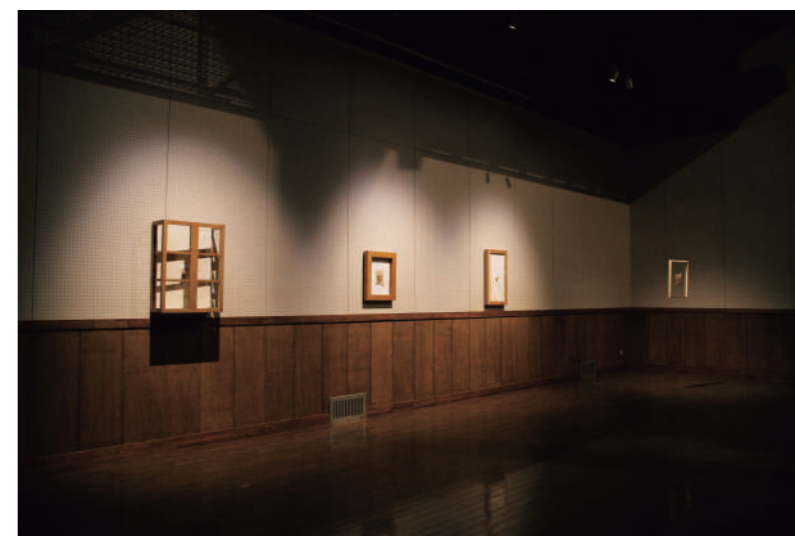
これまで私はジェンダーをテーマに作品を作ってきました。制作は基本的に個人作業でしたが、秋田にきてからは誰かと一緒に展覧会を企画実施したり、ラジオやお話会といった方法で自身の問題意識を共有してきました。秋田で専門の違う人たちと出会うことで、方法論が広がっていきました。

自分に何ができるのか、何をすべきなのか、ということと同じくらい、何をしたいのか、を大切にしながら活動してきました。

秋田では、誰かと何がしたい、と思った時、それができる環境が揃っていると思っています。また、そういった他者との協働は個人的な作品制作にも大きく影響しています。



turn up (「多元化された性のための彫刻——ドリス・サルセドの作品との比較において——」 修了研究展2023より)



SRSシリーズ (同)

自身の研究はトランスジェンダーの現状についての問題提起となるような彫刻作品の制作です。政治的暴力をテーマに作品を作る、現代美術家のドリス・サルセドの作品との比較を行いながら研究を進めました。本作ではトランスジェンダーをめぐる「議論」や当事者が直面する医療の問題などに焦点を当て、自身の身体をモデルに彫刻作品を制作しました。

岩瀬 海

複合芸術研究科
(2023年3月修了)
三重県出身



修了生より

社会連携について

大学の社会連携をサポートする「NPO法人アーツセンターあきた」を通じ、地元企業や行政との産官学連携事業や展覧会、アートスクールなどを企画・運営しています。学生は様々なプロジェクトに参加することで、社会とつながる実践的な学びを得る機会となっています。

＊能代北高跡地利活用の可能性を探る 実証実験プロジェクト

ワークショップと技術的検討によって土地の可能性を探り、持続可能な公共空間を目指すプロジェクト。

2014年3月に秋田県から能代市に譲与された能代北高跡地。周辺の商店街を含めたつながりを考慮した検討が必要とされてきました。2021年度は北高跡地利活用の可能性を検討するためのワークショップを行い、2022年度は実証実験プロジェクトへと移行しました。



実証実験プロジェクトその2「北高跡地で展望してみる」。標高約18mの北高跡地で約15mの高さから能代の街はどのように見えるか、小杉栄次郎教授（景観デザイン専攻）率いるチームは、海岸砂丘だった頃からの地質や歴史的背景、現況調査、整備条件などの基礎調査を踏まえ、市民とのワークショップと技術的検討を進行中。



プロジェクトは今中隆介教授（ものづくりデザイン専攻）が中心となり、設計や制作に、有限会社萩原製作所（秋田市）、株式会社東北パネル（能代市）、藤島木材工業株式会社（北秋田市）、HOLTO（北秋田市）、fuuukei（由利本荘市）等「ORAEアキタファニチャー」メンバーである木工事業者の協力のもと実施。

＊選手村ビレッジプラザ提供木材再加工プロジェクト

東京オリパラ使用材が遊具に。
大館市の子どもの広場は、子どもの遊びの輪が広がるデザイン。

本学が大館市から委託を受け、東京オリンピック・パラリンピック選手村施設で使用した木材で制作した遊具を、ニプロハチ公ドームパークセンター（大館市）の「子どもの遊び場」に設置。段差やスロープで空間全体がつながり、年齢の垣根なく子どもたちの遊びの輪が広がります。



秋田内陸線を運行する秋田内陸縦貫鉄道株式会社と北秋田市内陸線再生支援室の協力のもと、改修デザインは、学部生2年の石戸凛さん、真鍋萌さん、景観デザイン専攻3年の根本夏実さん、赤坂凛さんの4人（当時）。今中隆介教授（ものづくりデザイン専攻）と、井上宗則准教授（景観デザイン専攻）がアドバイザーとして参加。

＊秋田内陸線松葉駅 魅力度アップ事業

観光の要所 魅力度アップへ。秋田内陸線松葉駅をリニューアル！

仙北市からの依頼を受け、秋田内陸線の松葉駅の魅力度アップにつなげようと、本学の学生らが駅舎の改装を手掛けました。内装は木材を用いた温かみのある空間となり、外壁には旧国鉄時代の看板文字を再現。人々に親しまれる駅舎になることを目指しました。



写真は石倉敏明准教授（アーツ&ルーツ専攻）の研究者による石名坂の「アマノハギ」。そのほか、萩原健一准教授（ビジュアルアーツ専攻）による環島海山麓の環境に即した野外アクティビティの創出、井上宗則准教授（景観デザイン専攻）による平沢・金浦地域の「流れ山」の地域資源化に向けた基礎的研究など。

＊ジオカルチャー研究プロジェクト

にかほ市と本学が連携協定を締結。2022年度は3つのプロジェクトが始動。

「ジオ（大地）」「エコ（生態系）」「ひと（人間）」を横断するだけでなく、3つの存在区分を総合する新しい概念として「ジオカルチャー・ツーリズム」という新たなビジョンを掲げ、未来に向けた地域資源の発掘と可能性の発見を目指すことを目的としています。

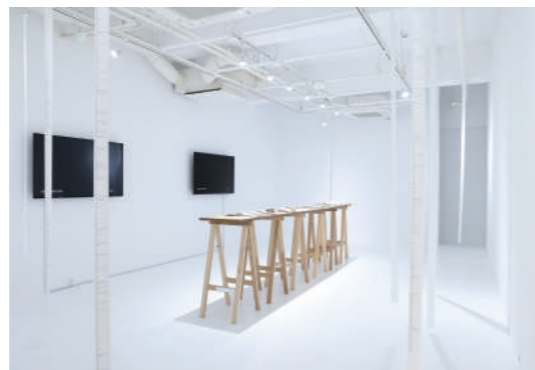
アーツセンターあきた

地域と、本学の教員や学生をつなぎ、アートやデザインを用いてワクワクするようなプロジェクトを。

大学の教授陣が展開するプロジェクトや研究成果といったリソースと、地域を繋げようと、2018年、NPO法人アーツセンターあきたが設立されました。目指しているのは、市民にアートやデザインをより身近に感じてもらうこと。秋田市文化創造館の指定管理者としての活動も3年目に入りました。

【3つの拠点】

アーツセンターあきたの事務所は、キャンパス内にある旧国立農業倉庫棟を改装した「アトリエももさだ」にあります。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、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)、そして秋田市文化創造館を拠点に、美術、教育、広報、そして地域連携事業を進めています。



秋田公立美術大学ギャラリー-BIYONG POINTでアーツ&ルーツ専攻に在籍（当時）する深谷春香の個展「痕跡器官」を開催。

国際交流センター

多様な価値に触れる機会

本学では、海外経験豊かな教員のネットワークを活用し、協定締結校との交流のほか、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および学術研究活動など意欲のある学生の国際交流を支援しています。

2022年度は、3年ぶりに海外との往来が再開され、インドネシアでの国際ワークショップやベルギー在住アーティストによるアートプロジェクトを秋田で開催したほか、台湾のキュレーターによる特別講演などを行いました。また、リンショピン大学の学生とともにワークショップを行ったり、国際教養大学の留学生との交流事業（吹きガラス体験・華道体験）なども実施したりと、学生が多様な価値観や異なる文化に触れる機会を創出しました。

✎国際交流協定締結校

- ・台南應用科技大学（台湾） ・リンショピン大学（スウェーデン）
- ・バンドン工科大学（インドネシア） ・UNTAGスラバヤ（インドネシア）

秋田公立美術大学留学等助成金支給制度

海外の大学および研究機関などへの短期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。

【2022年度の取組事例】

- ・Alter-Shelter6（インドネシア・スラバヤ、国際ワークショップ）
- ・海外インターンシップ（アメリカ・フィラデルフィア）
- ・Norfolk Baskets（フランス・トゥール、技術研修）
- ・展示に関する研究（フランス・パリ）
- ・IEDC2023（タイ・ナレスアン、国際ワークショップ）



インドネシア、スラバヤでのAlter-Shelter6ワークショップの様子。

リンショピン大学の学生とのワークショップを実施

国際交流協定校であるリンショピン大学のマルムステン家具研究所2年の学生8名と教員1名が本学を訪問し、本学学生と秋田名物の「ババハラアイス」を素材にしたワークショップを行いました。チームごとにガラスや漆器、陶器など本学の学生たちが制作した器とスウェーデンのお菓子を使って全く新しいババハラアイスを作り交流を深めながら「クリエーションは言葉の壁を越える」を体現しました。



リンショピン大学の学生と本学のものづくりデザイン専攻の学生と記念撮影。



秋田名物「ババハラアイス」を素材にしたワークショップの様子。

4年間の学びと経験を糧に、多様なキャリアを切り拓く。
キャリアセンターが入学から卒業までの一貫した支援で、
学生の卒業後に向けた活躍をサポート。

入学から卒業までのキャリア支援

	1年	2年	3年	4年
キャリア 主な 教育		後期 キャリア デザイン1	前期 キャリア デザイン2	後期
	インターンシップ（単位認定あり）			
キャリア センター	進路相談、企業検索・履歴書添削・面接練習などの個別指導			
	求人・インターンシップ等の情報提供			
	キャリアガイダンスや学内企業説明会等の開催			

2022年度の実績【美術学部進路決定率】 **95.6%** (2023年3月31日時点)

【過去5年間の主な就職先】

※企業等※

青森放送(株)、秋田県立美術館、(株)秋田魁新報社、NPO法人アーツセンターあきた、アート印刷(株)、(株)アドウェイズ、(株)アーバンリサーチ、(株)アマナフォトグラフィ、(株)アレクト、(株)伊藤染工場、(株)Mテック、(株)奥羽木工所、(有)カイカイキキ、(株)GAKIproAstudio、(株)KANAYA RESORTS、(株)カフェレオホールディングス、(株)カブコン、(株)環境計画研究所、(株)キャン、草津ガラス蔵、(株)黒川建築研究所、(株)ケイ・ウノ、(大)秋田公立美術大学、(株)sizebook、蔵王焼 万風窯、(株)猿江ガラス、(株)サンプロ、(株)ジェイアール東海エージェンシー、(株)See Visions、(有)白石木工、鳥海山木のおもちゃ館、(株)つむら工芸、DCM(株)、(株)デザインココ、(株)電通東日本、(株)東京アドデザイナーズ、(株)東宝映像美術、(株)俳優座劇場、(株)はせがわ、HARIO(株)、(株)バンダイナムコスタジオ、プラチナゲームズ(株)、ブリヂストンサイクル(株)、(株)保志、(株)松橋設計、(株)マルニ木工、NPO法人みやぎ・せんだい子どもの丘、(株)ミュゼプラチナム、(株)メンバーズ、(株)柰目金屋

※公務員・教員※

神栖市役所、北見市役所、東京都特別区、秋田県教育委員会、大分県教育委員会、岡山県教育委員会、北九州市教育委員会、熊本県教育委員会、群馬県教育委員会、仙台市教育委員会、千葉県教育委員会、長野県教育委員会、横浜市教育委員会

※進学※

秋田公立美術大学大学院、金沢美術工芸大学大学院、京都市立芸術大学大学院、上越教育大学大学院、情報科学芸術大学院大学、筑波大学大学院、東京藝術大学大学院、武蔵野美術大学大学院、横浜国立大学大学院

*このほか、作家として活動する卒業生もいます。

🎓 主なキャリア教育科目

①キャリアデザイン1

リフレクションを含め、学生からのその後の進路・社会人生活についてどのような視点からイメージを形作っていけばいいのか、様々な理論や実際の体験談、知見から理解を深めます。

②キャリアデザイン2

自身の行動特性や価値観に基づいた自己理解と職業等の理解を深めて進路決定し、なりたい自分に向けて行動できることを目指します。

③インターンシップ

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、卒業後の進路をより具体的に描けるようになることを目標とします。

🎓 学生相談・個別支援

キャリアセンターのスタッフによる進路・就職に関する相談や、履歴書・エントリーシートの添削、面接練習などの個別支援を受けることができるほか、外部講師によるポートフォリオの作成支援や就活マナー講座等の専門的指導も行っています。

また、学生が自由に使用できるキャリアラウンジでは、卒業生によるポートフォリオや内定報告書、就職・進学対策の資料などを閲覧できる環境を整備するとともに、カバンやネクタイなど就職活動に必要なアイテムの無料貸し出しも行っています。

🎓 キャリアガイダンス

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、専門的な講師を招きそれぞれの学年に合わせた内容のガイダンスを行うとともに、「業界研究セミナー」を開催して、企業関係者から実際の業務内容を学ぶ機会を提供します。また、卒業生や進路が決定した4年生の体験報告会を行い、身近な先輩の体験談から進路決定に向けた具体的な活動についてイメージを固めます。3年生の就活開始時期には、自己分析の仕方や履歴書の書き方、就活マナーやポートフォリオの作成方法など、就活スタートを支援する講座を開催するとともに、スタートが遅れた学生をフォローするガイダンスも随時開催します。

《2022年度ガイダンス実施例》

- ・業界研究セミナー「映像業界ガイダンス（映画監督 成田洋一）」
「アニメ・マンガ業界説明会・ポートフォリオ相談会」（(株)トムス・エンタテインメント）
- ・就活スタートアップガイダンス（業界研究、自己分析、ポートフォリオ等）
- ・ポートフォリオ個別相談会

🎓 学内合同企業説明会

就職活動が開始する時期に合わせて、学生からのニーズ、卒業生の採用実績、業種やエリアなどを考慮の上、秋田県内外の企業関係者を招き、学内において合同企業説明会を開催します。このほか、秋田県と連携した県内企業のみ合同企業説明会や、インターンシップに特化した説明会を開催しています（個別の企業説明会は随時開催）。

🎓 求人・インターンシップ情報提供

キャリア支援システムを導入し、スマートフォンで求人や企業説明会、インターンシップ等の情報が得られるよう、学生の情報収集の利便性を高めています。

《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。
	秋田市民以外の方 423,000 円	入学時	上記以外の方
授業料	535,800 円	5/10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 15,000 円 (入会金及び永年会費として)

《奨学金・奨励金》

※ 日本学生支援機構奨学金

経済的理由により修学が困難な学生のために奨学金を給付・貸与する制度で、日本学生支援機構が採用決定します。貸与型は卒業後に返還します。

第一種奨学金…無利子貸与 第二種奨学金…有利子貸与

※ 秋田公立美術大学奨学金

在学中の修学意欲を高めるために設置した、本学独自の奨学金制度です。2年生から4年生の各学年で前年度の成績上位者(2年生および3年生は3名以内、4年生は6名以内)に対して年間10万円(予定)を支給します。返還不要の給付型奨学金です。

※ 秋田公立美術大学大学院学業奨励金

本学大学院入学者で、入学試験時の成績が優秀で入学後の研究活動の向上が見込まれる学生に対し奨学金を給付します。

※ あきびネットファンド

本学の支援団体「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。展覧会への出品やアートプロジェクト参加など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(上限)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。

秋田公立美術大学では学生の皆さんが、学習や創作活動、日常生活において健全で充実した学生生活を送れるよう、さまざまなサポート体制を整えています。

※ 学習や創作活動を支える経済的サポート

● 奨学金

① 2~4年生を対象とした特待生制度
前年度の成績優秀者(2~4年生)に対して、1人10万円を支給する特待生制度を設けています。

② 自治体や民間の奨学金情報の共有、申請支援
自治体や民間による奨学金情報を周知し、必要に応じて申請手続きのサポートを行っています。

● 助成金

① あきびネットファンド
主に地元企業や団体、個人で構成される本学の支援団体「あきびネット」が、自主的な創作・研究活動に対して奨学金を給付しています。

② 留学等助成金支給制度(国際交流)
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ています。

③ 後援会による学生活動の支援
学生の課外活動や進路・就職活動、資格取得(就職やスキルアップにつながる資格に限る)等について支給します(区分により上限あり)。

④ その他
後援会による大学祭や学生会活動、サークル活動や卒業制作展の作品制作などのための各種助成金制度があります。

● パソコンの貸与

オンライン講義の受講やレポートや課題制作に必要なパソコンを、希望者には無償で貸与しています。

※ 授業料の減免については、文部科学省による「高等教育の修学支援新制度」により実施しています。

※ 心身の健康維持のためのサポート

● 健康管理

保健室には看護師が常駐し、急病やけがの応急措置をおこなっています。

● 学生相談

大学生活では、修学、人間関係、進路など、さまざま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臨床心理士によるカウンセリングを行っています。

※ 視野を広げ、学びを深めるサポート

● 美術館無料観覧

秋田市立千秋美術館と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。

※ 秋田市立千秋美術館は改修工事のため休館中です。

※ キャリア形成に向けたサポート

● キャリアセンター

卒業後の進路やガイダンス、個別面接、模擬面接を行うなどして、学生の進学・就職活動を支援しています。

※ 生活基盤を整えるサポート

● 住宅情報の紹介

在学生の約8割が大学周辺のアパートやシェアハウスで生活しています。

● アルバイト情報の紹介

大学に寄せられる各種アルバイト情報の紹介を行っています。

※ 開学10周年を記念した「フューチャー・アーティスト基金」を設立

2023年の開学10周年を記念し、経済的理由により修学が困難な学生の支援やグローバルに活躍できる学生の育成など、教育研究環境の整備充実を図り、未来を志向し果敢にチャレンジする新世代の育成・支援に取り組むため、「フューチャー・アーティスト(Future Artist)基金」を設置しました。

基金は、「修学支援奨学金」支給事業、「グローバル人材育成支援金」事業のほか、本学の基本理念の実現に向けた新しい芸術領域の創造に挑戦する取組や、社会連携・地域貢献に寄与する人材の育成と支援に活用します。



フューチャー・アーティスト(Future Artist)基金について
<https://www.akibi.ac.jp/news/38270.html>

「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さまざまな面から支え、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たネットワーク団体です。地元の団体・企業・個人が集まり、産学連携の推進や物心両面からの支援をつづけています。

🌟 産学連携の推進

大学の研究・教育成果や人材を活用した共同研究や商品開発、イベントなどを会員が提案し、産学連携を実践するとともに、学生に対しては実社会における実践的な学びの場を提供しています。

🌟 インターンシップの実施

学生のインターンシップ受入れ事業所として協力しています。

🌟 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義を行っています。

🌟 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スペースなどを提供しています。

🌟 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ています。

🌟 学生作品展示事業の実施

例年2月に開催される卒業・修了展への出展作品を、会員企業の社屋内等に展示しています。

🌟 フードバンク事業の実施

会員の家庭やオフィス等で眠っている食品・日用品を、サポートを必要とする学生に提供しています。

🌟 奨学金制度「あきびネットファンド」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ています。

【2022年度採択実績】

●秋田市まちづくり芸術祭の実施/金田麻梨香(大学院2年) ●反射材を活用した服づくりプロジェクト/三浦紗希(大学院2年) ●後藤夏希・河北真二人展/河北真(ものづくりデザイン専攻4年) ●Akita Creators Film Project/中川舞(ものづくりデザイン専攻4年) ●まちなか「遊び」プロジェクト/佐藤茜(景観デザイン専攻4年) ●Aクラス展示有志の会/高崎結子(1年生) *学年は2023年3月31日時点のもの

あきびネット会員一覧

会員数166(法人145、個人21)

(2023年3月31日時点)

<https://www.akibi.ac.jp/about/university-support>



オープンキャンパス2023

今年の開催日程(予定)

第1回
2023年7月29日(土)

第2回 ※大学祭と同時開催
2023年10月7日(土)

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、本学の特色ある5つの専攻を紹介します。大学に関する全体説明や質疑応答のほか、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。美術大学ならではの魅力あるキャンパスをぜひ体験してください。

予約方法や内容詳細については大学Webサイトをご覧ください。



秋田公立美術大学 Webサイト

<https://www.akibi.ac.jp/>



入試情報 (令和6年度入学者選抜実施予定)

※令和6年度入学者選抜の概要は6月頃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 特別推薦 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	
	教科	選抜方式		
一般選抜	前期日程	国語	左の教科から2教科2科目選択。 ただし、1科目は「国語」、「英語」 または「数学」から選択。	実技試験 ・鉛筆デッサン 選択試験※1科目選択 ・着彩表現・色彩表現・立体表現・小論文
		外国語		
数学				
地理歴史				
公民				
中期日程	理科	左の教科から3教科3科目選択。 ただし、2科目は「国語」、「英語」 または「数学」から選択。 *数学は2科目選択とする。	実技試験 ・鉛筆デッサン	
	国語			
	外国語			
	数学			
	地理歴史			
学校推薦型選抜	推薦選抜Ⅰ	免除	実技試験 ・鉛筆デッサン 面接	
	推薦選抜Ⅱ	国語 必須 外国語 必須 数学 地理歴史 公民 理科	小論文 面接	

注：受験科目や配点等については、当該年度の学生募集要項で必ずご確認ください。

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

- 形態や空間などを観察し把握する力や描写力、構成力
- 文章などを読み解く読解力や思考力
- 自身の考えを整理し、的確に伝えることのできる表現力
- 国内外で活躍するために必要な教養や異文化への理解
- 数理学や自然科学に対する基礎知識や論理的思考
- 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

- 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。
- 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。

- 学校推薦型選抜 (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。
- 学校推薦型選抜 (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。
- 社会人特別選抜 / 十分な基礎学力を持ち、社会人としての経験を活かし、物事を捉える視点と表現力、コミュニケーション能力を備えた人を求めます。

インターネット出願について

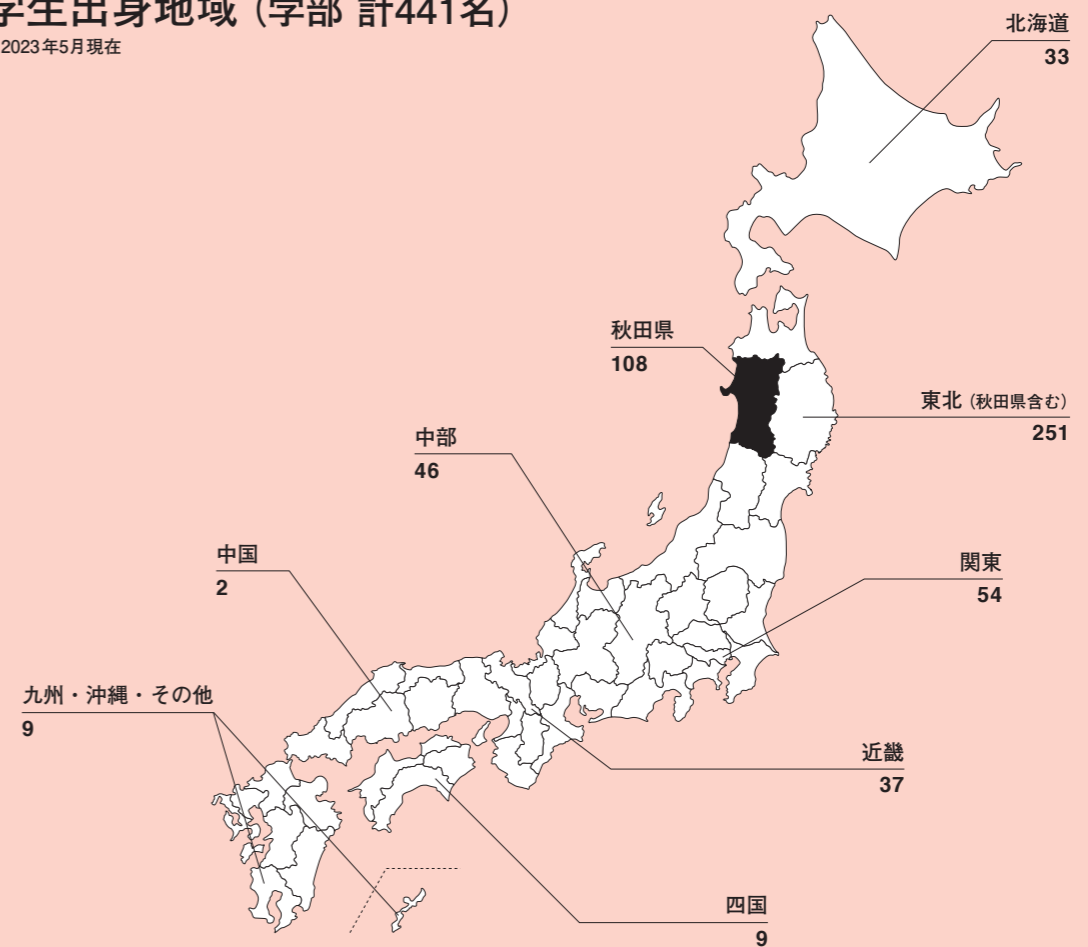
令和6年度入学者選抜試験の出願受付は、すべてインターネット出願により実施します。出願の方法については、入試区分ごとに発行する学生募集要項で確認してください。なお、インターネット出願の実施に伴い、今年度から紙媒体の学生募集要項は発行しません。本学のホームページからダウンロードしてください。

令和5年度秋田公立美術大学入学者選抜試験結果

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	110	2.8	97	2.4	41	40		
		中期日程	30	209	7.0	108	3.6	30	23		
		小計	70	319	4.6	205	2.9	71	63		
	特別選抜	推薦選抜Ⅰ	一般推薦	12	55	4.6	55	4.6	23	23	
			特別推薦	県内枠	5	16	3.2	16	3.2	5	5
				市内枠	5	10	2.0	10	2.0	5	5
				指定校枠	3	3	1.0	3	1.0	3	3
		小計	25	84	3.4	84	3.4	36	36		
	推薦選抜Ⅱ	5	9	1.8	9	1.8	5	5			
	社会人特別選抜	若干名	7	-	7	-	1	1			
合計		100	419	4.2	305	3.1	113	105			

学生出身地域 (学部計441名)

*2023年5月現在



A 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

B 実習棟

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

C アトリエももさだ

[工芸体験棟]
木工工芸実習室
金属工芸実習室
造形実習室
ガラス工芸実習室
プロダクト実習室
[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

D 大学院棟

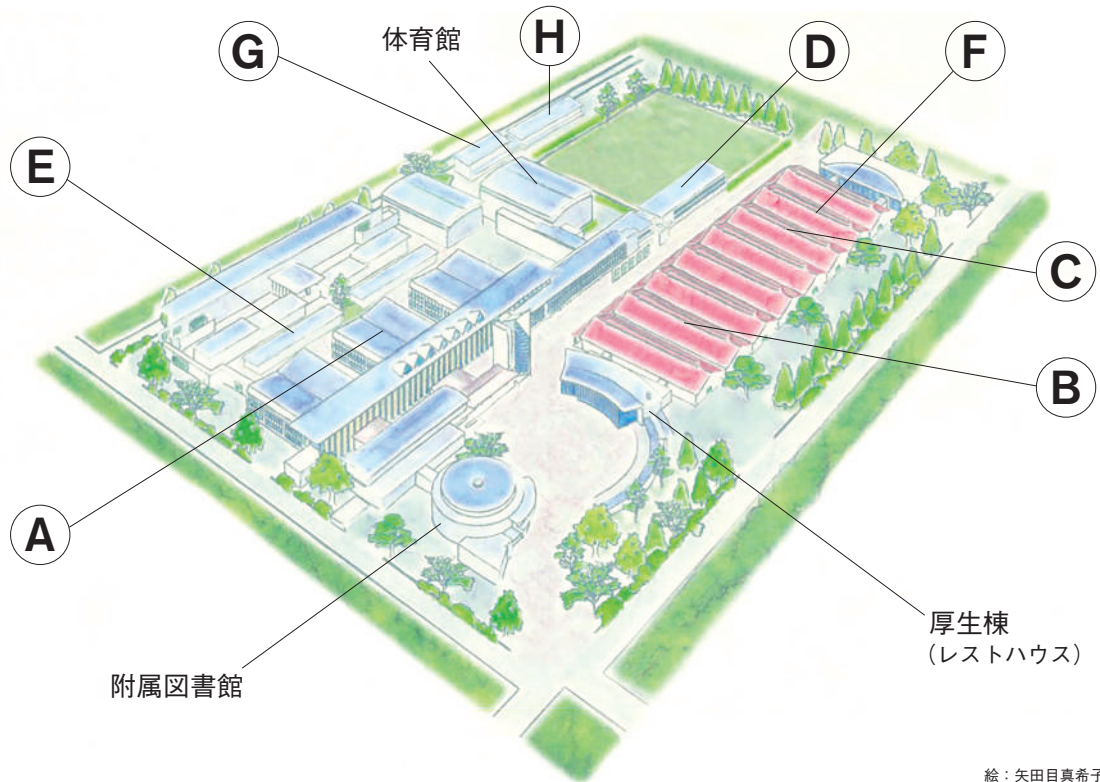
院生室
G1S (多目的ホール)
会議室

E 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

その他

F [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
G [彫刻実習棟]
造形室
木彫室
石彫室
H [サークル棟]
学生共用室



絵：矢田目真希子

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を引くアトリウム棟・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、講義時間以外は学生が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」として学生や教員が行う展示やイベントに活用。学生は地域と関わり、地域に生まれながら日々、制作を続けています。

