

秋田公立美術大学

2023



AKITA UNIVERSITY OF ART

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。
秋にはその結実を飲み、考察を深め、その経験がまた冬に活かされるのです。



秋田公立美術大学の、4つの基本理念

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

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

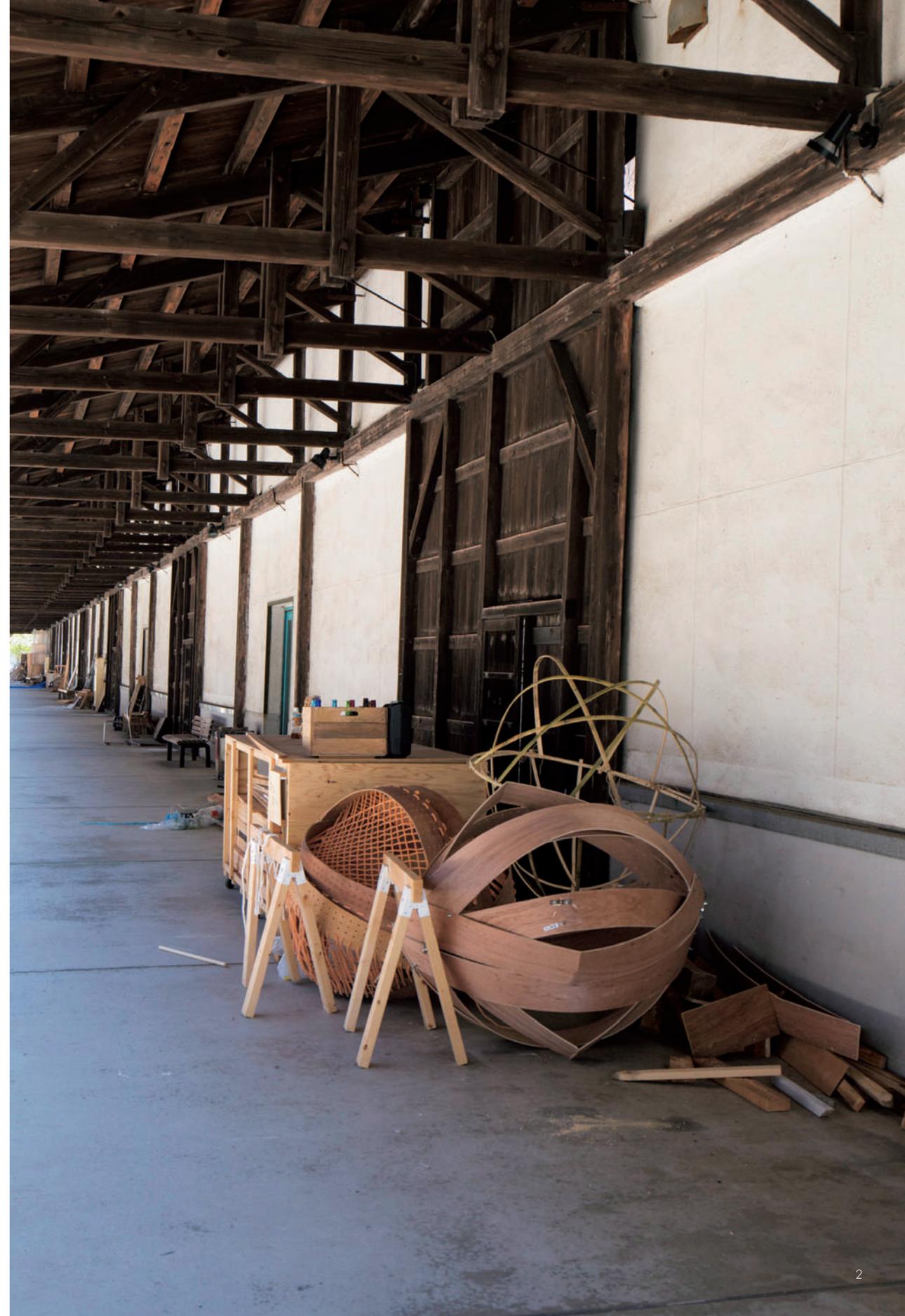
再構成された芸術領域と地域の芸術・文化に対する深い理解や、「世界」に触れる機会・交流をもつことを基盤として、変化しつづける芸術表現の中で、アーティストあるいはデザイナーとしてその潮流をリードするために必要な、多様なルーツと出会い、価値の多様性を認め、共有できる柔軟な思考を持ち、新しい表現を模索しながらグローバルに活躍できる人材を育てます。

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。



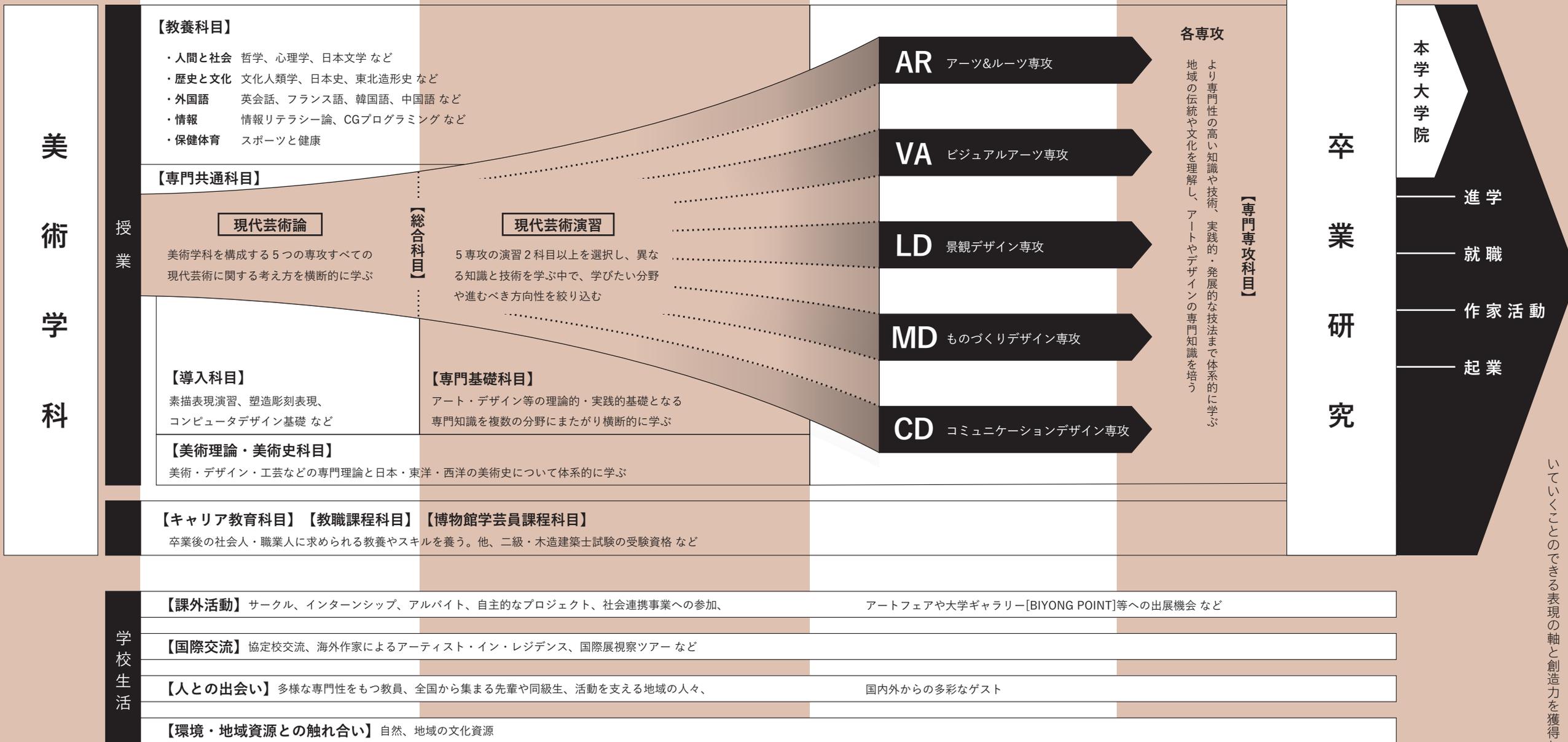


8	本学の強みと特色
10	本学の専攻紹介
14	学長より
25	アーツ&ルーツ専攻
37	ビジュアルアーツ専攻
49	景観デザイン専攻
61	ものづくりデザイン専攻
73	コミュニケーションデザイン専攻
85	美術教育センター
92	大学院 複合芸術研究科
99	客員教員・特任教員
100	教員座談会
106	あきびネット
108	国際交流センター
109	キャンパスマップ
110	NPO法人アーツセンターあきた
112	地域連携について
118	キャリアセンター
120	卒業生より
124	学生座談会
128	生活に関するアンケート
131	学生支援
132	入学金・奨学金
133	オープンキャンパス
134	入試について



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区分けされた枠組みを廃し、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。

アート&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索する

「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。

ビジュアルアート専攻

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。

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。

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。

令和4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（アート&ルーツ）
現代芸術演習（景観デザイン）
現代芸術演習（ものづくりデザイン）
現代芸術演習（ビジュアルアート）
現代芸術演習（コミュニケーションデザイン）

●3年次

【アート&ルーツ専攻科目】

アート&ルーツ導入演習
アート&ルーツ基礎演習
アートプロジェクト演習

【ビジュアルアート専攻科目】
ビジュアルアート演習A
ビジュアルアート演習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

【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論A
コミュニケーションデザイン論B
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演習B1
コミュニケーションデザイン演習A2
コミュニケーションデザイン演習B2

【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

【アート&ルーツ専攻科目】

アート&ルーツ応用演習
【ビジュアルアート専攻科目】
ビジュアルアート演習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（各専攻毎）

●1-4年次

【導入科目】

素描表現演習1
塑造彫刻表現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
彫刻彫刻表現
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】

建築構造
建築生産

【建築法規】

建築法規
描画材料演習

【構成論】

構成論
デザイン演習入門

【コンピュータデザイン演習】

コンピュータデザイン演習A
コンピュータデザイン演習B

【工業演習】

工業演習A（教職課程）
工業演習B（教職課程）
工業演習C（教職課程）

【複合芸術基礎演習】

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】

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】

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】

色彩計画
建築一般構造

【建築材料】

建築材料

【日本文学】

日本文学
国際関係論

【環境と生態】

環境と生態
文芸特論

【歴史と文化】

歴史と文化
英語総合講座1

【英語総合講座】

英語総合講座1
英語総合講座2
英語総合講座3

【英会話】

英会話A
英会話B

【韓国語】

韓国語A
韓国語B

【中国語】

中国語A
中国語B

【フランス語】

フランス語A
フランス語B

【情報】

情報
情報リテラシー論1

【情報リテラシー論】

情報リテラシー論1
情報リテラシー論2
プログラミング演習入門
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

●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
ブランドデザイン演習
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）
着彩画演習（教職課程）
3D・CG表現演習2
製本とブックデザイン

【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

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」を選択します。



新しい自分に出会う

ようこそいらっしゃいました。本学の大学案内をご覧くださいありがとうございます。

さて、みなさんは、なぜ美大を目指すのですか。

絵が好きだからですか。

きれいなものが好きだからですか。

ひとりで集中するのが好きだからですか。

大学に進学するのは何のためでしょう。一度振り返って考えてみてください。そして4年後あるいは大学院を卒業した後のことをぜひ想像してください。それぞれに目標を持ってください。それが勉学を継続、長続きさせる原動力になります。

本学の目指す美術は、学部では領域横断、大学院では複合芸術を標榜しています。つまりこれを通じて従来にない新しい芸術領域を作り出そうというものです。今や、美術は非常に幅広いものになっています。現代における課題や社会問題をどうとらえ、それをどのように解決していくのか模索しつつ、あるときは三次元になり、またあるときは時間を超え可能性を追いかけながら新しい表現方法を追求していています。その意味で自由な発想と想像力が試される世界です。この新しい芸術の創造は、これまでに様々な挑戦を重ねてアウトプットし展開してきました。

もともと美術を含む芸術や文化というものは、人間の生活になくてはならないものです。衣食住は最低限の生活に必要なものですが、芸術や文化は、心の豊かさに通じるものとして重要な役割をもっているものです。そこに美術をはじめ芸術を学ぶ意義があるように思います。

本学は令和5年に、4年制大学開学10周年という節目を迎えようとしています。

ここで学ぶことを通じて新たな価値観に触れ、成長し、そして新しい自分に出会い、みなさんの未来を創造しませんか。

2022年5月

霜鳥 秋則
秋田公立美術大学 学長



美術・文学・人類学を
横断しながら学び、
作品制作できる環境が、
ここ「東北」にありました。



早坂 葉
アーツ&ルーツ専攻4年
山形県出身

山形の酒田市出身です。高校の美術の先生が写真家でした。非常勤で週1回授業をしに来るアーティスト。おっとりした方で。ゆっくり、でも、ずっと喋る。僕もずっと喋るから2人でいると、2、3時間。古典写真技術が専門で、幅広く現代の美術に詳しい方です。

秋美は第1志望でした。「精神の〈北〉へ」という東日本大震災をきっかけに福島の会津で生まれたアートプロジェクトにその先生が参加して、藤浩志先生や石倉敏明先生（共にアーツ&ルーツ専攻）も参加されていました。同じ頃「美術手帖」（2018年6月号）で「アートと人類学」という特集が出たり、ヴェネチア・ビエンナーレに服部浩之先生（大学院複合芸術研究科非常勤講師）と石倉先生が出展されることがニュースになったり。自分の興味とリンクして、しかも近い場所でやっていると。

3年の課題で発表した「環境の連歌」という作品は、五七五で1人、七七で次の1人、次の五七五でまた別の1人というように、自分の言葉と友達にももらった言葉で構成しています。写真も秋田、山形、東京、長野でそれぞれが撮ったものを組み合わせて。制作のきっかけは、円になって即興のラップをする「サイファー」に参加したこと。サイファーと日本の「連歌」には近いものがあるなど。形態も、連歌が生まれた室町時代のマインドも、ヒップホップと通じるところがあると今も思っていますが、違いにも気づきました。やはり五七五の感覚というもの、自然を表現するのに向いていて、ニューヨークのサウス・ブロンクスをルーツとする、自分たちの貧困や劣悪な境遇を伝えるというヒップホップの態度と、相いれない。連歌と向き合ってみると、この土地の海、川、森、土にまつわる鮮やかな自然描写を多く含むものでした。空や海の青の無限のグラデーションを意識するようになるというか。

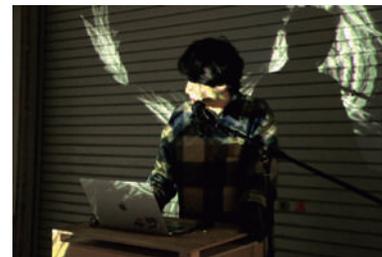
「夜になると鮭は川を出て街にやってくる」という一節から始まる詩が収められた、アメリカの作家レイモンド・カーヴァーの『夜になると鮭は…』という本が高校の時から好きで、アイヌや、山形の鮭川村や、秋田の雄物川にもある伝承と類似性を感じて、「鮭」をモチーフにしたアニメーションを制作しパフォーマンスをしました。鮭が泳いでいる映像が夜の町に投影され、その前で自分が朗読しているのが基本の形態。鮭のアニメーションと自分の姿が物理的に重なっている、それが、別のカメラで撮られていて、一つの映像になっている。自分は新屋の町で読んでいます。



秋田県にかほ市でフィールドレコーディング。雪が残る中、環境音を採集し、それらを編集してパフォーマンスに取り込みました（2022年3月）。

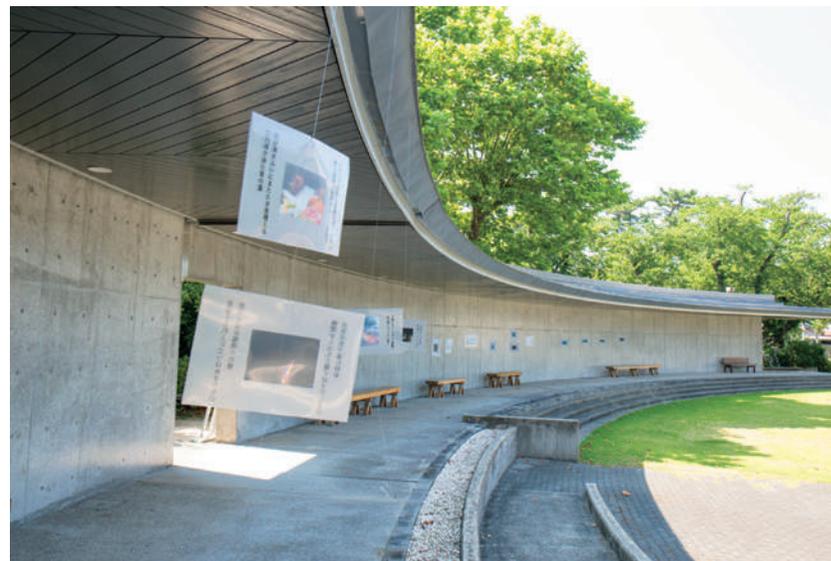


にかほ市の由利海岸波除石垣にて即興のパフォーマンス（2022年3月）。



秋美がある新屋地区周辺で映像と詩が交差する「新屋回遊詩」を行いました（2021年12月）。

以上3点の写真：村田晴加（ビジュアルアーツ専攻4年）



学内で「環境の連歌」を展示する様子。

劣等生の 苦しみもひろう 美術教員になりたい。

平井 楓子

ものづくりデザイン専攻
2022年3月卒業
千葉県出身

仙台市立学校教員採用試験、
千葉県・千葉市公立学校教員採用試験合格



卒業制作《劣等生》。体育座りをしている自分の等身大の人形を針金で作りました。その上に、たくさんのガラスの輪っかを一枚の布状につなげたものを被せています。

使用素材／ガラス、針金 サイズ／2000×1200×700 (mm)

美大ではない、東京の大学で文学部芸術学科の美術史専攻に一度入りました。教員免許を取得しようと思っていたけれど、学芸員資格しかとれない学校で、学費も高かった。デッサンの授業などで手を動かしているのが楽しかったし、本当は美大に入りたい気持ちもあったので、大学を辞めました。高校で留年していたこともあり、美術予備校に通い始めた時点で21歳でした。美大受験も1、2年目は駄目で、秋美には24の歳に入学です。現役で入った友達より5つも上なんですよ。在学中は、軽音サークルや竿燈サークル、イベントの企画・運営などをする学生会執行部で活動しながら、教職と学芸員両方の授業を受けました。

ルールを外れて、先の見えない自分が嫌でした。最初の大学も、予備校も秋美も、学費は自分で賄いました。奨学金がありがたくて。普通の口元に比べればはるかに優しい。教員になろうと決心したのは出願直前で、4年生の5月上旬。1次試験が7月下旬、家において、意識がある限りずっと勉強していました。合格が決まったのは10月です。

美術教育センターの教職課程の先生方が、合格までつきっきりで見てくださいました。佐藤淳先生をはじめ、佐々木晃久先生、佐藤薫先生、山脇聡先生には何度励ましていただいたことか。実技対策は鈴木可先生が丁寧に指導くださり、筆記試験や面接、模擬授業対策は齋藤透先生が親身になってサポートしてくださいました。試験をクリアするまでの各ステージに先生がいて、本当に教職課程に手厚い美大でした。アルバイトが忙しく、朝一の野々口浩幸先生の授業にはよく遅刻したものの、心に残っていて、プリントを全部とってあります。野々口先生が、教職課程は人づくり専攻とおっしゃっています。

私は小・中学校では成績がよかったです。進学校の高校に行って、自分より頭のいい子がこんなにいるとショックを受け、勉強をやめてしまった。勉強ができない子や、落ちこぼれちゃった子の気持ちがかかると思うので、学校の中でうまくいっていない生徒に寄り添える先生になりたいな。卒業制作は「劣等生」というタイトルです。いろんな原因があって、つらい思いをして、今は閉じこもっている人に、そういう経験をしている人は実はたくさんいて、独りぼっちなわけじゃないんだよ、ということを伝えたい作品です。



専攻を選び所属する前に、「現代芸術論」で分野を横断的に学ぶと同時に、「現代芸術演習」で多くの素材や技法を体験します。教養科目や、美術理論・美術史科目では、文化の多様な価値を学びます。

塑造

「塑造彫刻表現2」では、人体裸婦モデル(男性ヌードモデル)を見ながらクロッキー、デッサン、芯棒を作り、塑造をします。塑造作品はテラコッタ技法で焼き、完成させる。皆川嘉博教授の授業です。



まち歩き

本学のある秋田市新屋のまち歩き。1年生を対象にした景観デザイン専攻のワークショップでは、井上宗則准教授が新屋のまちの成り立ちと特色を解説しながらお散歩。



MOVING CINEMA

景観デザイン専攻の「現代芸術演習」では、可動式の映画館をつくります。上映会場の環境を研究し、人のアクティビティを喚起する空間をグループでつくります。



立体迷路

1、2年生の有志がアイデアを出し合い、大森山動物園の飼育員さんが書きためてきた「どうぶつ学ぼーど」を立体迷路やグッズに展開。



だまご鍋

1年生を対象にしたビジュアルアーツ専攻のワークショップでは、だまご餅を手のひらでこねこねし、造形のセンスを養います。美味しいお鍋を焚き火でいただきます。



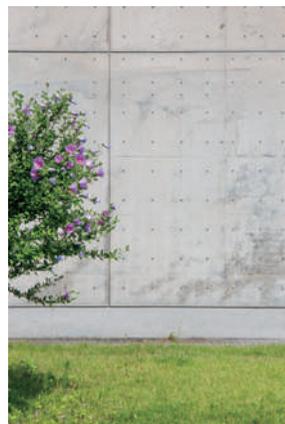
シルクスクリーン

「シルクスクリーン版画基礎」では、紙とインクの特徴を理解し、印刷技術について学びます。シルクスクリーンでTシャツを制作します。



ドッジボール

スポーツにも獨創性を。柚木恵介准教授主催のものづくりデザイン専攻のワークショップ。優勝トロフィーは、藤浩志教授の新作でした。



カードゲーム開発

1年生を対象にしたコミュニケーションデザイン専攻のワークショップ「あそびのデザイン」。オリジナルのカードゲームの開発にチャレンジしました。



藍の生葉染め

村山修二郎准教授が「農園芸学部」として大学内の農園で学生と活動しているなかで育てた藍を使い、1年生対象に「藍の生葉染め体験」を行いました。



石彫

「彫刻演習」では、石材や木材による彫刻の制作をします。素材の特性や加工技術を体験するとともに、道具・工具の使い方を習得します。

土地の歴史や文化、生活に根ざした芸術を体感できる、多彩なワークショップや課外活動が企画されます。秋田の美しい季節の変化を楽しみながら、遊びや運動のなかにもクリエイションを見出していきます。



インスタレーション



映像+音楽

ビジュアルアーツ専攻の「現代芸術演習」では美術における多様な領域（絵画・彫刻・映像・テキスタイル・パフォーマンス・インスタレーション・イラストレーション・メディアアート等）についてオムニバス形式のレクチャー・課題があります。



素描

「素描表現演習1」は、桜や白木蓮や水仙などが同時に咲く季節に始まります。基礎力としてのデッサンの意義や、鉛筆による細密表現を学びます。



ガラス

ものづくりデザイン専攻の「現代芸術演習」では、生活における「使用感の充足」という価値を探るために、造形的感性を養いながら、様々な素材・技法（ガラス・彫金・陶芸・木工・染色・漆工）を用いて制作を行います。

1年生を対象にしたワークショップ「AUA×AIU吹きガラス体験」では、小牟禮尊人教授と瀬沼健太郎准教授に支えられながら、本学学生と国際教養大学の学生が共同でガラス作品を制作しました。



アーツ&ルーツ 専攻

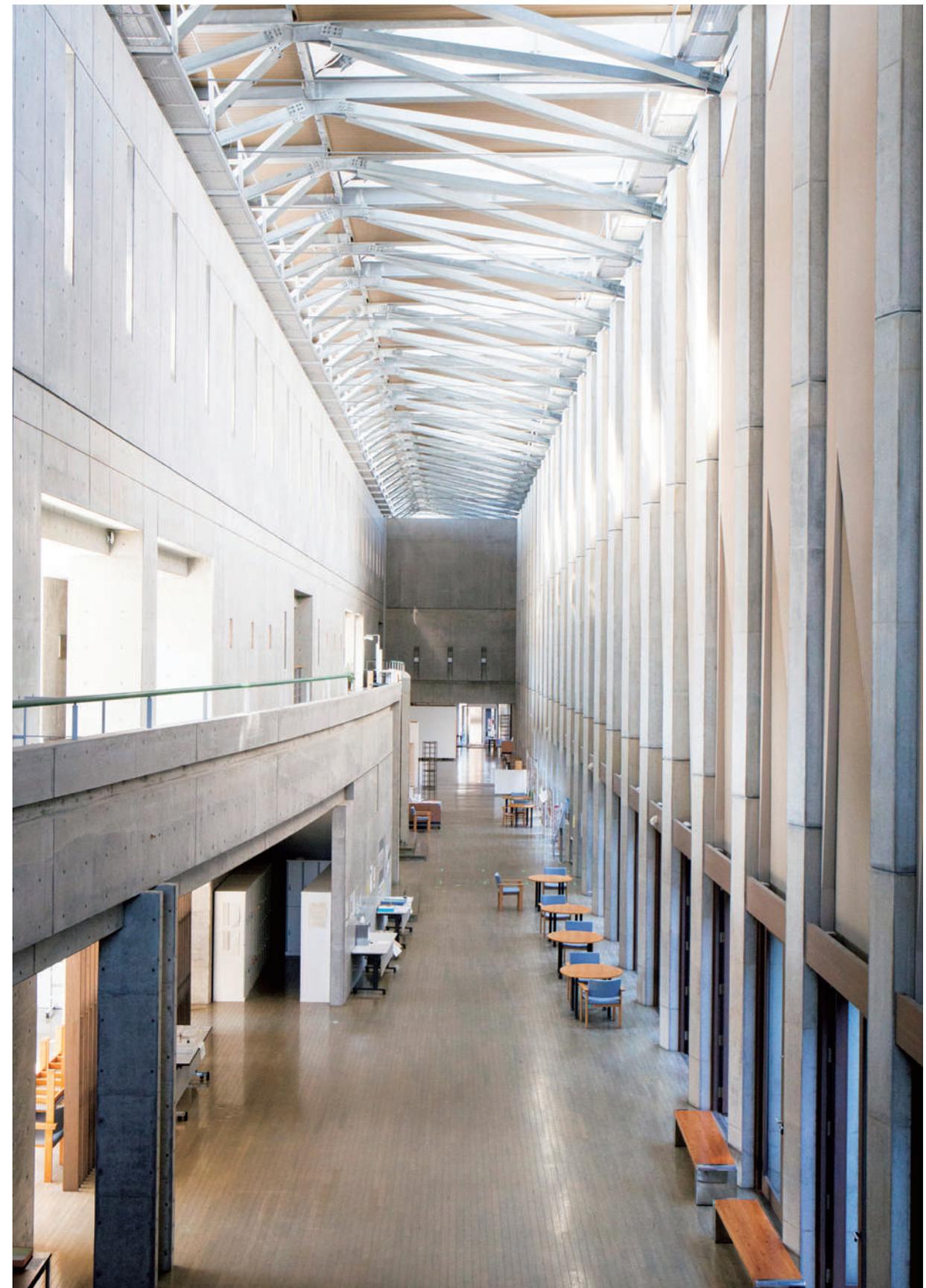
Arts & Roots

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。



中学の頃から鳥が好きです。
 フィールドノートの課題をきっかけに、
 「本」という形式を見つけました。

学生より

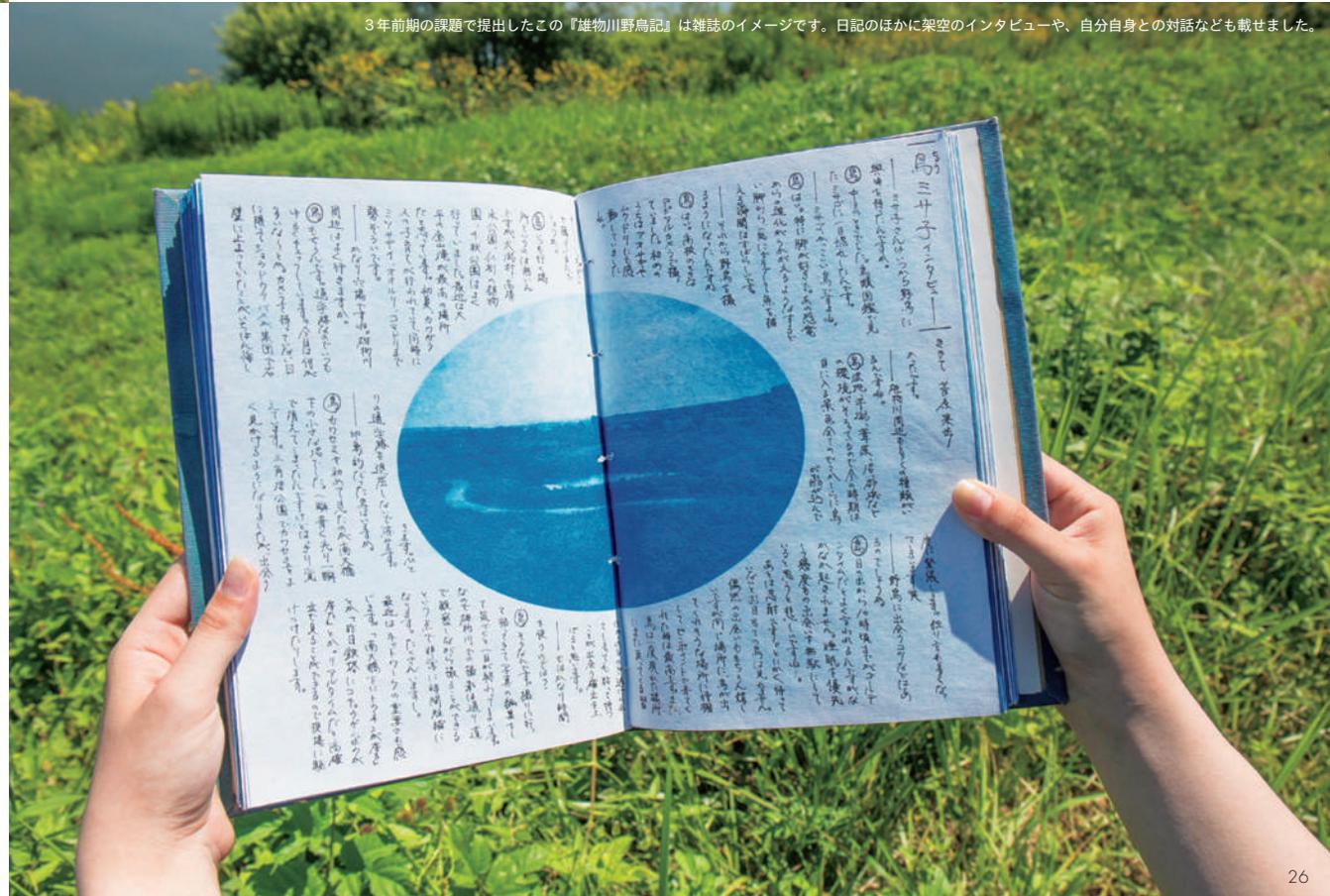


菅原 果歩

アーツ&ルーツ専攻4年
 秋田県出身



3年前期の課題で提出したこの『雄物川野鳥記』は雑誌のイメージです。日記のほかに架空のインタビューや、自分自身との対話なども載せました。



祖父は若い頃から猛禽類が好きで、許可をもらい家でもオオタカやサンバなどを飼育していました。祖父は鷹匠になりました。中学校のときに私もたまたま鳥に興味を持ちました。小説は苦手で、図鑑や雑誌ばかり読んでいました。「アニメ」とか「暮しの手帖」とか「POPPI」等のバックナンバーの古い紙の質感が自分にはしっくりきます。鳥の図鑑を見ていたときにミサゴという鳥がいて、その姿や生態に惹き込まれ、いまだに一番好きです。祖父が鷹を好きだったように。

2年生で2つの基礎演習を遊ぶのですが、そのときにアーツ&ルーツの授業をとり、フィールドノートを制作する課題でカラスについて研究しました。鳥の写真はずっと撮っていましたが、それをどう形にするか迷っていて、その授業をきっかけに「本」という形式を見つけました。

3年生であきびネット(*)の補助金と奨学金で山形の飛鳥に滞在することができました。飛鳥は渡り鳥の中継地として有名な場所で、そこで鳥に対する見方がだいぶ変わりました。珍しい、本土や日本でさえ見られないような鳥も見るのが難しくないので、私も見たことのない鳥を見たい気持ちで行ったのですが、何日かたったら、ハヤブサとか普通に見られるような鳥をじっくり観察できる喜びのほうの方が自分にとっては大事だったと気づいて。そこからカラスにも再び目がいくようになりました。

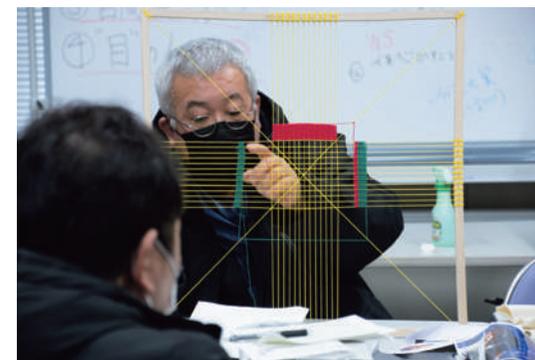
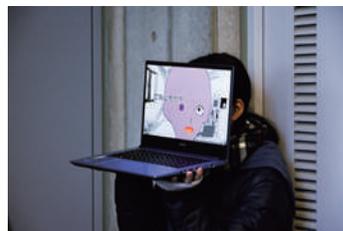


プリントの暗室も展示場所に。



3年後期の課題発表。カラスのシルエットは、様々な鳥のイメージが集結しています。真っ黒なカラスをサイアノタイプで青く変換することで新しい青い鳥が生まれる。

アーツ&ルーツ専攻では、学生個人の持っている関心ごとや私たち全体が直面している社会問題を深く掘り下げ、その源泉にあるダイナミズムを汲み上げ表現します。講評会では、先生と学生との間で密に意見が交わされます。学生たちは毎回、真剣にそしてユーモアを交えながらプレゼンテーションを行います。



ルーツを知ることで、
何が生まれるのか。
美術の概念に縛られることなく、
枠組みを超えていこう。



紙、写真、布、糸、身体……さまざまな媒体を用いて作品を制作。また最も自分の表現が際立つ空間を意識しながら展示を行います。講評会では、教員たちが具体的な表現手法や概念的な部分を丁寧に指導、アドバイスします。

「粘菌」は生命体のルーツ。
いつも不定形で自由な
「粘菌」のように既存の
枠組みを超えてほしい。

唐澤 太輔

アーツ&ルーツ専攻
准教授
哲学、文化人類学



ススホコリの変形体



ウツボホコリの子実体



アミホコリの子実体



アカモジホコリの変形体

大学内で発見した粘菌は10種類以上。顕微鏡で写真や動画を撮影し、その生態・動態を哲学的に考察。



大学院様のガラス窓に粘菌を模した樹脂粘土を貼り付ける実験。「粘菌模触実験べたべた・もによもによ」(2021年9月)。



秋田市大森山公園で粘菌の採集・観察会を実施。ゲストに川上新一氏(和歌山県立自然博物館)をお招きして(2021年8月)。



はじまりの美術館「日常をととのえる」展へ参加。クラブのメンバーと一緒に毛糸で巨大粘菌を制作。「ミヂカホコリをととのえる」(2022年4月)。



2020年5月より学内に
粘菌研究クラブを立ち上げ、
粘菌とアートの接続を
領域横断的に実践中。



ルーツという言葉からも分かる通り、アーツ&ルーツ専攻では「根っこ」を大事にしています。植物が土に根を張って栄養や水分を吸収するように、地域の歴史や民俗を掘り下げて吸収し、咀嚼して表現していくこと。そのために専攻で重視しているのがフィールドワークです。自分で興味のある場所に行って話を聞いたり、肌で感じたことを記録して、それを見直しつつ制作していきます。また、アーツプロジェクト演習では、全国各地で行われているアーツプロジェクトに学生それぞれが参加して、運営体制や目的などを内側から調査します。ここで得られる知見は、今後自分でプロジェクトを立ち上げる時に何が必要かを知る上でもとても重要になってきます。コロナ禍でもZoomを使ったインタビューやリサーチなどが活発に行われています。

アーツ&ルーツ専攻では、自分で課題を探して見つけ、どう解決するかを考え、主体的に取り組みます。まずは課題を見つけたというのが課題ですね。私たち教員は、学生の要望に応じて一対一で話し合う「プレセッション」を実施しています。そして学生と一緒に研究の方向性を模索していきます。とは言え実際には、私たち教員は、やりたいことが溢れ出ている学生をほんの少しサポートするくらい。自分の面白いと思うことをどんどん深掘りしてほしいですね。

今、私は粘菌という生物を哲学的に研究しています。粘菌は、生物の最も初源的な私たちをしていて、私たちの知性や生命のあり方などを考える際に大きな手がかりを与えてくれます。つまり、粘菌は生命体のルーツでもあるわけです。では、そのルーツを知ることの先に、何が生まれるのでしょうか。そして、粘菌をアーツと接続した先に、どのような新しい表現が待っているのでしょうか。

美術という概念に縛られることなく、いつも不定形で自由な粘菌のように既存の枠組みを超えていってほしいと願っています。

田村久留美
油屋 Season2

「油屋？何の油を売っているんですか？」
油を売る。やるべきことの最中に無駄話をして怠けること。
それは本当に怠けていたのでしょうか。
……無駄なことなんでしょうか。
これは、油屋の記録。
晴れた昼間のアゴラ広場には油を売っている人がいるらしい。

使用素材 / みなさまの貴重な油、木材、段ボール
サイズ / 4000×4500×3000(mm)



角田陽菜
Freedom

地球にエネルギーを送り続ける太陽。
地球上の生物にとってはなくてはならない存在。
そんな太陽をモチーフとし、私の過去と現在、未来への感情を織り交ぜた作品を制作をしました。

使用素材 / 布、アクリル絵の具、ペンキ、ラメ
サイズ / 1800×2500×200 (mm)



石田愛莉
握手でばいばいばい

祖母が癌になり手術をした事がきっかけで、いつか大切な人がいなくなってしまう怖さ、忘れてしまい忘れてしまう怖さを以前より強く感じるようになった。
幼い頃、祖母の隣で縫い物や編み物をして遊んでいた。祖母から教わった事が私の制作のベースとなっている。

おばあちゃん大好きだよ。ありがとう。

使用素材 / 家族の衣服、祖母の声、手紙、木材 サイズ / 可変



岩崎有紗
夢の箱庭

夢という無意識が及ぼす影響や、そこから生まれる曖昧さに魅力を感じ、忘れるという事を題材にしたノベルゲームを作りました。
とある路地裏の奥に佇むお店、すいみん屋にて、人間の女の子リコと夢を喰べるバクのムムさんが、夢に悩みを抱える依頼人と、話したり夢を食べたりして悩みを解決する物語です。

使用素材 / PC サイズ / 2000×2000×2000 (mm)



藤原さくら
KEMONOGAWA

けものに触れる。
けものをひらく。

解剖・解体をすることは、けものから油と肉とをわけることだと思います。
油と肉とを布の上で混ぜて作品を作りました。

使用素材 / ミクストメディア
サイズ / 2800×2500×2500 (mm)

齋藤明日香
還軻瞬遇

轉軻不遇 (かんかふぐう) とは、事が上手くいかず行き悩む様を指す言葉で、今を生きる私たちには、切っても切れない言葉である。時には、この世からいなくなりたいと思うこともある。しかしそう思えるのは、生きているからこそ、なのだろう。
命あるものは瞬り、選っていく。
誰だって苦しむこともあるし、そのうち誰だって死んでいく。
そんな普遍性を私は大切にしたい。

使用素材 / シルクオーガンジー
サイズ / 2000×1200×2000 (mm)



ビジュアルアーツ 専攻

Visual Arts

分野横断を基本とした美術表現へ

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。

アーツ&ルーツ専攻 教員・カリキュラム

教員

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

皆川 嘉博 教授

彫刻
塑造表現
テラコッタ彫刻

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

[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によって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年次に行く「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に基づき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。

私が絵を描くことで、私も絵に作られている、一心同体の感覚がありました。完成すると、私と絵は離れてしまったけれど、積み重ねた時間はずっと残っている。



鈴木 悠可

ビジュアルアーツ専攻
(2022年3月卒業)
宮城県出身

これからも大きい絵画は描きたいですが場所がなくて、何か組み立てる絵画とか考えようかな。課題だけですが、個展をするのを目標にこれからも制作を続けていこうと思います。

卒業制作

《描身を現す》

使用素材／油画、キャンバス、釘、ビス
サイズ／6000×700×4000 (mm)

《描身を現す》は、秋田市文化創造館のスタジオA1、かつて秋田県立美術館だった頃に藤田嗣治の《秋田の行事》が掲げられていた壁面に、展示された。

タイトルの《描身を現す》の「描身」は私の造語で、描いている自分を現す、という意味です。時間の積み重ねもテーマの1つとしていたので、「秒針」と掛けています。絵が立体になっているところ6カ所、そこが私が描いている後ろ姿になっています。脚立に乗ったりして描いている時のポーズ。必死に描いていると勝手にこういうポーズになるんです。絵を描くことで自分が作られるというのは、自分の精神的な部分や相手からの認識だけではなく、肉体的にも影響されるのが面白いと感じています。

でも完成すると変な感情が芽生えて、凄く、悲しかった。達成感がなかったわけでも決まっていなくて、嬉しくなかったわけでもないけれど、悲しくて。唯一の自分の理解者が消えてしまったような感じでした。作品として完成したら、私も絵画も、互いにいなくても成り立つ存在になってしまった。制作中は完全に互いを作

りあっていて、それをコンセプトに制作したからこそ、離れた瞬間の衝撃が半端なかった。それで、卒展の最後の日だけ、私抜きで、自立した絵画として展示することを決めました。どうしても、私と絵画のけじめとしてその場を設けた

かった。160枚近くの小さなキャンバスが一枚の絵画として並んだ時、確かに物理的な繋がりなくなってしまうんだけど、積み重ねた時間だけはしっかりと残っていました。それがわかったので、やってよかったなと思っています。





現代美術の文脈に自身を確認しながら 「表現の根拠」を導き出す。

「美術作品研究」の特別授業では、ディスカッションを通じて、情報を整理し、自身の関心を明確にし、自身にふさわしい表現方法を模索します。2021年度は文化芸術のアーカイブセンターである本学の図書館を活用し、インスピレーションのヒントを探究し、一人一人が過去の作品や作家についてプレゼンテーションを行いました。

日常の繰り返しによって、リアルな感覚の先にある現実を超えた感覚にたどり着きたい。



メヒシバやエノコログサなどイネ科の植物が5種類ぐらい。「使用する草のほとんどが、雑草とされているものです」と天明さん。



卒業制作

《風をたどる》

晴れの日も雨の日も足元の草を摘み、室内に運び込んで乾燥させる。集めた草を水に浸し、ただひたすら絡めていく。そこにはやがて何かが宿り、動きはじめる。

使用素材／草

縫うとか、編むとか、そういうやり方が自分にしっくりくるけれど、表現方法に悩んでいました。私は実家が農家なので、稲刈りを手伝うことがあって。泥のぬかるみ、稲の重さ、日光、土と稲わらの匂いのなかで作業を繰り返しているうちに、ふっと日常を外れてしまう感覚がありました。どこか現実ではない場所、時空を超えた場所に触れたような。ぶらぶらと散歩をするのと、自然と関わって暮らすのでは違っていて、そこにあるものに関わった時に感じられるものがあるんだと気づきました。もう作らなくなった田んぼが遠くに見えて、〈ここに暮らす人がいた〉〈誰かがここについて、何かをしていた〉〈私はここにいた〉ということが、凄いなと思って。リアルな感覚が強まった先にある、現実を超えたような、あの感覚をもう一度たどりたいたいと考えながら制作をしています。

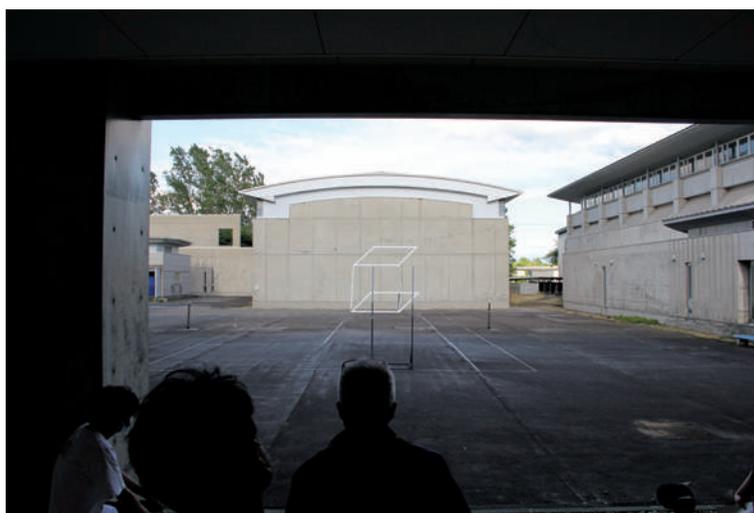
卒業研究では、誰もが見たことのある道端の草を集めて乾燥させ、終着点も見えぬままにひたすら編み続けました。たくさん編んでいくうちに、あの感覚を、うっすらとではありますが感じるようになってきました。



「美術館に行くより山に行くほうが好き。完成された作品よりも、自然物のほうが好き」と語る天明さん。秋田では鳥海山や秋田駒ヶ岳の登山や、海辺まで歩いて石拾いに出かけたのが思い出。

天明 なぎさ

ビジュアルアーツ専攻
(2022年3月卒業)
新潟県出身



絵画・彫刻・映像・テキスタイル・パフォーマンス・インスタレーション・メディアアート…それぞれの領域を持つ特性を理解し、横断する。



萩原 健一
准教授
映像、メディアアート

いろいろな分野を跨いで、
できればいろいろな人とも繋がれる、
豊かな自分だけの表現を
見つけること。

ビジュアルアーツ専攻では、自分自身で表現手法の展開と実験を試みます。さらに、少数での勉強会やワークショップを繰り返して、その成果を専攻展で発表します。多種にわたる表現の領域を解体、再構成しながら、既存の枠を超えた美術の可能性を探していきます。

専攻所属後、最初に受講する「ビジュアルアーツ演習A」は、その理念にもとづく特徴的なカリキュラムです。例えば、ひとつめは「15秒を満たす」映像を制作する課題。1分でも3秒でもない長さ。15秒という特定の尺をあらためて考えるのは簡単なようで難しくもあります。ふたつめは「50×50×50cmを満たす」立体を制作する課題。50cmというサイズに導かれて自分はどこに辿り着くのか。この世界から何を切り出すのかを問われます。課題条件に書かれた「満たす」という言葉は、単に50cmサイズの立体作品を作るという意味では無いところも大事ですね。専攻では、表現の根拠「コンセプトを言語化することを徹底しています。でも、もし言語化が苦手なら、量を作ればいい。手を動かしていると後で気づくこともあるから。連続して開催される専攻展でたくさん失敗して卒業後の活動に備えてもらっています。

私は、映像制作を指導しています。安くて高性能な映像制作環境が世の中に増え、ネット上にはたくさんさんの作例が溢れています。わざわざ美大に入らずとも独学で映像を作ることも容易になりました。そんな時代に私の授業で目指すのは、目新しさの奥にある根本的な映像表現です。現在定番とされる機材やソフトを技術習得するだけではなく、光や音、動画の原理そのものを扱うことで、制作環境に制限されない独自の表現を身につける手がかりになればと思います。新しい映像表現に繋がる取り組みはわかりませんが、学生と一緒に手探りしているような毎日です。

多くの学生は、学期や課題のサイクルで制作意識を区切ってしまいがちです。すぐに結果が出なくても、今はその準備期間という、長い時間の視点に立ち、自由な素材・手法のなから自分に合う手法を見つけ、続けていってほしいと思います。



阿部小雪 三美神

女性の社会参画が当然となりつつある現代においても、女性にはいまだ歴史上の「三美神」のごとく、美しく、若々しく、たおやかで優しい、男性の求める理想の姿が押し付けられている。その現実に息苦しさを感ずることがある。そうした経験を踏まえて、今回の作品制作では女性の立場で社会を生きる私の視点を通して、新しい時代の「三美神」のかたちを提示したいと考えた。

使用素材／発泡ウレタン、ハイヒール、ストッキング、コルセット
サイズ／1500×500×500、500×500×500、600×600×1200 (mm)



渡辺美紀 住めたらいいのに__

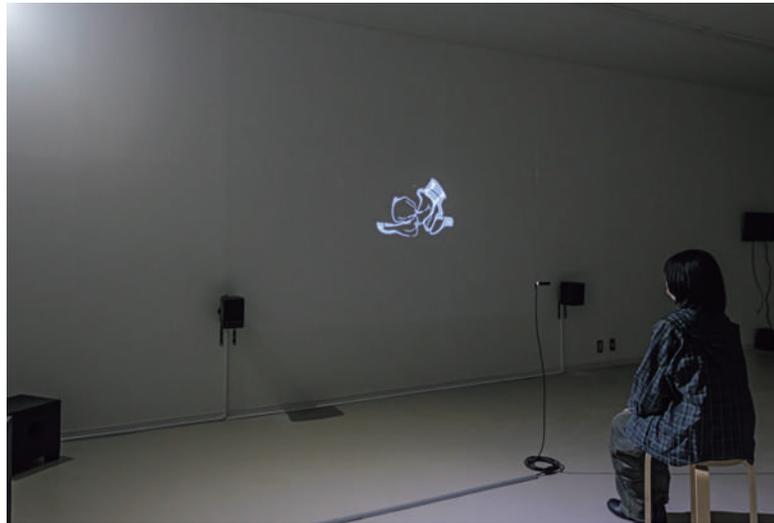
ベニヤ板などを利用して、設計図は作らないまま、その時々想像力に任せて作られた「家」は、私の中の理想像とともに変化しながら、地面から上へ上へと増築されていく。コロナ禍により実家に帰省することができなかったこの一年の間の私自身の「家」に対する葛藤と精神の揺らぎを表現した作品。

使用素材／木材、スタイロフォーム サイズ／1500×1500×3000 (mm)

佐藤若奈 つむりみる (En:Between sight)

“見ること”を見るための空間。本作品は、配置している「オブジェ」としてのカメラを人が見ること、また人に見られることで成立する。何かを「見る」人のまばたきをカメラが見る（検知する）ことにより、その値が映像・音声素材の再生に反映されて出力される。自身の目を見る／見られるの循環が今のインスタレーションの「図」的要素であり、体験する人の存在が、「地」となることで自立する。

使用素材／深度カメラ、シングルチャンネルビデオ、2.1ch サウンド
サイズ／可変



山口美星 The Flesh

発泡スチロールで制作した豚を収縮させました。豚と豚肉の中間点を探った作品です。

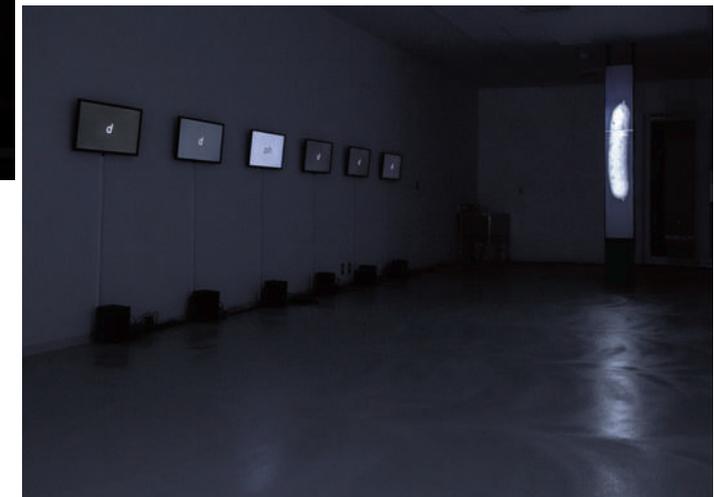
使用素材／発泡スチロール、鉄 サイズ／5500×400×2400 (mm)



森田明日香 Fever Time Lug

均一な加工食品であるウインナーソーセージ数百本の差異を、音と文字で表した視聴覚作品です。同じ条件下で、ウインナー1本1本を電子レンジによってマイクロ波加熱し、皮を破裂させることでウインナーが持つ個体差の抽出を試みました。またその加熱音を録音し、音素解析した結果を同時に再生することで、破裂音のタイムラグを鑑賞するインスタレーション作品となっています。

使用素材／ウインナーソーセージ、モニター
協力／飛谷謙介（長崎県立大学准教授） 空間サイズ／5400×7200×3100 (mm)





景観デザイン 専攻

Landscape Design

社会変革を促す「景観」の創造

本専攻では、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。

ビジュアルアーツ専攻 教員・カリキュラム

教員

岩井 成昭 教授 (副学長)

インスタレーション
映像
多文化芸術調査

長沢 桂一 教授 (学部長)

テキスタイル
現代美術

曽根 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

大谷 有花 准教授

現代絵画 [油画]
現代美術

萩原 健一 准教授

映像
メディアアート

阿部 由布子 助教

現代美術
メディアアート

尾花 賢一 助教

現代美術

[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、その作品に対しての研究報告を行い、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

制作を進行させながら、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、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。



「現代芸術演習」では、「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。



「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、日常風景の比喻や暗喩が、発想の契機になる。





生活空間に
直接作用するデザインを
感覚的ではなく
論理的に学び、
創作に生かします。



井上 宗則

准教授
都市・建築デザイン

教員より



社会の課題と、その土地の歴史や
自然が交差する現場を「景観」と呼ぶ。

対象となる地域・風土・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、自らの創作に突き進む。



授業より 景観デザイン専攻/景観デザイン演習2

景観デザイン専攻には、建築デザイン・建築史・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。住宅・集合住宅・アートのスペースといった設計演習を通して、その土地の特性の読み取り方や、空間を創出するコンセプトの組み立て方を身に付けていきます。100分の1のサイズで模型を作ることだけでも、実物を作ることはできないという特徴があり、そのため、実際に体験できない空間の魅力をいかにして伝えるのか、という検討がとても重要です。つくったモノを見せて、「わかってください」ということができないので、実物をつくれぬことは決してネガティブなことではなく、適切な空間表現のために試行錯誤することで自分自身のデザインに自覚的になれるという利点もあります。また、何百億円、あるいは何十年かかるプロジェクトであっても、学生のうちから作品として提示することが出来ます。建築設計の課題では、こうした大きな構想力が鍛えられます。

その他、ある立体物の影を別の立体物を用いて再現する「Shadow Makers」という課題や、一定の重さに耐えられる橋の模型を紙でつくる課題など、建築設計以外の課題もあり、多角的な視点から空間創造を試みます。

3年生の最後の課題は「秋田のポストカード」。これは単にポストカードをつくる課題ではなく、学生一人一人が「秋田のポストカード」とは何かを考え定義し、創作を行っていきます。どのような表現手法を用いるかは学生に委ねられており、抽象的な思考を具体的な制作につなげていく実践力を養います。

作品をつくるには多くの時間やエネルギーが必要です。だから課題がうまくいかないと感じることもありますが、大切なのは諦めずに続けること。続ける学生はどこかでぐっと成長します。どんな時代でも場所であっても、「やっていける!」と思える志を、大学での創作活動を通してつくってほしいと思います。



卒業制作

《都市の燃り処》

公的空間の私有性を最大にした“燃り処”を設計し、人、建物、都市を結びつけ、また日々多様化する家族それぞれに合う生活の場、新しい暮らし方を提案する。対象地区と同じく水田グリッドにより形成された本提案を長い年月をかけパッチワークのようにつなぎ合わせていくことで、少しずつおらかな都市へと更新していく。

使用素材 / スチレンボード、和紙 サイズ / 模型1200×750 (mm)



卒業研究では「ひとつの家族がひとつの建築という常識にとらわれず、公共空間を扶むことで多様な家族の暮らしに対応できないか」と家族の多様化を別視点で捉えた住空間を提案。

高校ではインテリアデザインを学びました。インテリアや木工など立体的な造形物のことを考えるのが好きで、大学受験では建築か木工かで悩んで。でも秋美であれば、どちらも学びながら考える猶予があったので入学することに決めました。景观デザイン専攻には映像を専門とする学生が多くいて、違う視点に触れられるのもいいところ。通常の建築学科より広い視野で学べるのが、この魅力だと思います。秋美に入って分かったのは、自分が思っていた以上に建築が好きなんだということです。子どもの頃、プライベートがあまりない空間で過ごしていたので住宅に憧れがありました。人がその空間でどう過ごすのか。特に土間や縁側といった中間領域での過ごし方を考えるのが好きです。家族との時間や関わり方をグラデーションの中に置くことで、一人の時間を楽しんだり、ゆるやかに繋がったり。個人が独立していて、繋がりたい時に繋がれるというのが今の家族像なのかなと思います。だから、家の中のコミュニケーションベースを大切に設計したい。そうやって住空間について考えるのが、今、一番楽しいです。

小さくともゆとりのある
住空間があれば、
暮らし方も生き方も
変わるのだと知りました。

津田 有彩

景观デザイン専攻
(2022年3月卒業)
大阪府出身



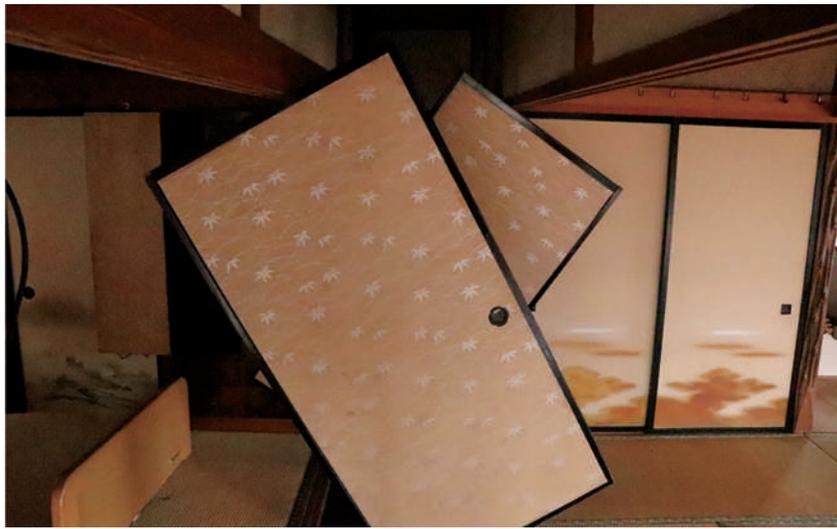
卒業後は自然素材を生かしたデザインが特徴の設計事務所に就職。「小さくともゆとりのある住空間があれば、暮らし方も生き方も変わります。家族の多様性を考えながら、自分の時間と家族との時間、両方を大切にできる住宅をつくりたい」と津田さん。

徳川美穂 ほどける声

この映像は能代市にある祖父母の家を舞台にして、なくなりゆく家との対話をテーマにした作品である。

家自体に手を加えながら撮影することで、家の構造を直接確認し、今まで知らなかった家の姿を見て、作る過程でも家との対話を実感した。この作品を通して、家を家として定義させるのは人の存在であるということを伝えたい。

サイズ／再生時間 5分30秒



岩崎一耕 こっから東京まで どっちに行けばいいですか？

今回、東京まで走ってみて、国道沿いの景色はずっと同じ道を進んでいるようだった。データの位置情報を確認しないとその場所がわからなくなる。しかし、取材した人からは、はっきりとは出来ない、この地域が好きと言える地元の、環境がある事に少し羨ましく思い。国立駅で仕事終わりの兄と合流すると、熊本に住んでいる頃に比べ、満員電車で馴染んだいつもの兄がそこにはいた。

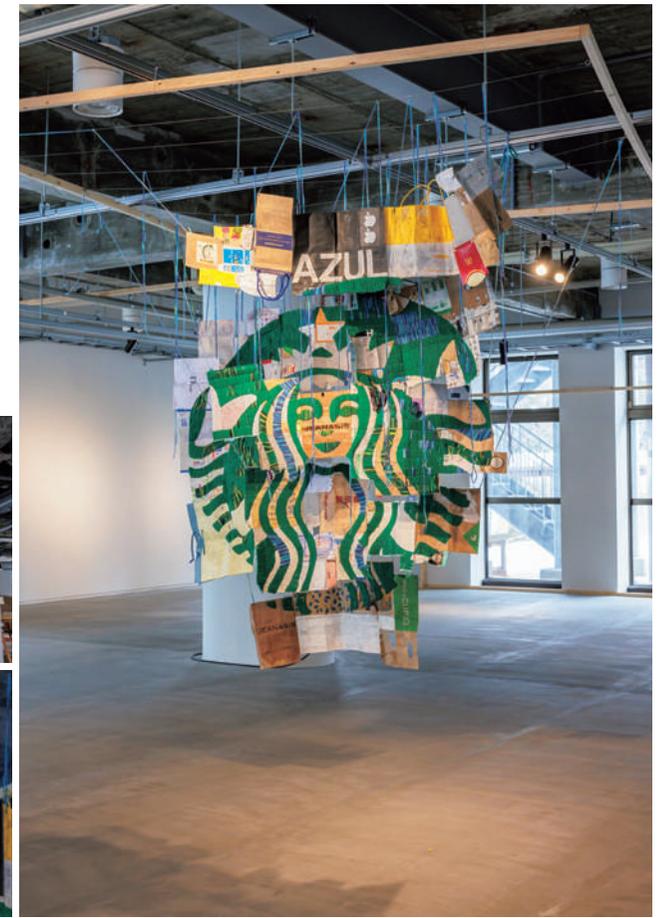
サイズ／再生時間 18分04秒



早川優風 どこにでもあるものが、 どこにもないものになりきれないまま

どこにでもあるものとは、規格品（スターバックスロゴ、紙製品）を指す。規格化された物やサービス、思想で溢れている現代社会を象徴した空間として、スターバックスを活動拠点かつ対象とした作品である。飲食チェーンやファストファッションは、環境負荷問題を背負っている。一方で私たちがそれらから恩恵を受けていることも事実である。この作品は、「ファストビジネス」批判する物ではない。規格と非規格が交錯する世界で存在していく葛藤と、その葛藤を抱えた「まま」でいいと肯定する私の決意表明である。

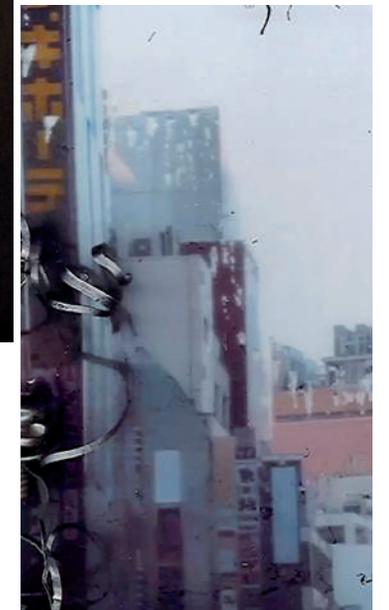
使用素材／紙、糸 サイズ／2800×2800×3000 (mm)



佐々木萌 ある工場での記憶の異物

私の父の仕事場に大都市東京の風景をオーバーラップさせた映像。日常の風景や知らない場所に対して、既視感や未知の不安のような違和感を感じることもある。今見ている風景が何かとすることが徐々に懐疑的に感じられてくる感覚の表現を映像で試みた。私たちは頭でイメージ、または記憶している風景を無意識に別の空間に重ねている。未知の不安や既視感、今見ている現実、過去、未来は相互に行き来して、そうして全ては重なって混じり合っている。

サイズ／再生時間 4分



IV

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、探究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。

景観デザイン専攻 教員・カリキュラム

教員

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

小杉 栄次郎 教授

建築・都市設計の理論と実践

石山 友美 准教授

映画製作

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]

※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。

※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]

※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。

※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。

手を動かして、
変化を確かめながら学ぶことで、
物事の考え方が結構変わったな
と思います。



関口 史紘

ものづくりデザイン専攻
(2022年3月卒業)
北海道出身



身近にある日用品の数々を模刻した12年を記録した個展「紙と十二年」(秋田公立美術大学サテライトセンター)。工作用紙を使い、日用品の形態や構造への純粋な興味から模刻するのは、「身近にあるからこそ、普段はじっくり見ることのない対象だから。ものの形には奥深い世界が広がっています」と関口さん。



卒業制作

《paper sides》

本作品は千切った紙を積層させたオブジェである。紙は繊維の集合体であるが、繊維を意識することは少ない。しかし紙を千切った際、断面に繊維感を感じることがある。

普段はただの平面として捉えられており繊維感を認識することはないが、大量の紙を重ね合わせることで、独特な陰影が生み出され強く繊維感を意識させる。普段意識せずに使っている紙という素材だからこそ、より強く魅力を感じることもできる作品である。

使用素材/紙

サイズ/展示空間1800×2700×500 (mm)



美術大学に入るなんてまるで考えていなかったのですが、専門に限らずいろいろなことができることを魅力と思ったのか、逃げたのか、秋美に入学しました。私はものの形態や構造が好きで、小学生の頃から紙を素材に日用品を模刻することに夢中でした。なぜこういう形なのか、なぜこのように機能するのか。そういった疑問の答えを探したり、自分なりの答えにたどり着いたりする時間を与えてくれるのが模刻でした。大学生活は模刻活動を続ける一方で、モチーフではなく紙自体に着目する視点も生まれ、紙の可能性を探るというテーマで研究を続けました。

こうした変化が生まれたのは、ものづくりデザイン専攻での学びのなかからでした。私が学んだプロダクトデザイン研究室は、日々、一から新たなものを作り出す先生、助手、同級生がすぐそばにいる環境でした。だからこそ自分の創作活動を鑑みることも、新たな一歩を踏み出すことも躊躇いなくできたように思います。4年の1年間はインターシップや個展開催などの経験も得て、学んだことは深く、広すぎて、物事の考え方が結構変わったなと、自分で思うんです。

アイデアの源は素材から。



実習棟には、全国的に見ても充実した工房設備があります。
ガラス工房では1200度の溶けたガラスを扱います。

卒業研究を制作中の大場早也芳さん。P70掲載の、ガラスに海の砂や、塩、粘土が混ざった作品《累積》に結実した。



素材を全身で感じ、
自分自身の
変化を楽しむ。

授業より
ものづくりデザイン専攻



彫金実習室にて。工芸とデザインを組み合わせ、日本の新しいものづくりを模索する。



素材を加工する伝統技術を基礎から学ぶ。

ものづくりデザイン専攻では、木工・漆芸・彫金・陶磁・染色・ガラスそしてプロダクトデザインのなかから2つ以上を選択し、領域を超えた表現方法を探究していく。

授業より



漆実習室にて。

ものづくりデザイン専攻 / ものづくりデザイン演習2

現代のデザインの考え方と、
自分の身体で素材と関わり
素材の声を聞いて
つくることをミックス。



安藤 郁子

准教授
陶芸、ソーシャルアート

教員より



豊かな自然の中で、
仮説・実験・検証・試作を
繰り返す。



自然豊かな環境を生かし、昆虫や小魚、植物などの生物を捕獲するための器具をグループで制作する。対象とする生物を自分たちで決め、生態や論文のリサーチや専門家へのアプローチを行い、仮説、実験、検証のサイクルを重ねながらプロトタイプングを行う。

授業より ものづくりデザイン専攻/プロダクトデザイン演習

ものづくりデザイン専攻は、自分の身体で、手で素材に触れて、経験していく、つくっていく、というのが一番の特徴です。現代のプロダクトデザインの考え方と、自分の身体で素材と関わることをミックスし、これからの暮らしを支えるものを探していきます。

専攻を決める前に、「現代芸術演習」という授業では朝食セットを作ります。ガラスの器と、漆の蒔絵をほどこした茶碗と木工のカトラリー、または染めのランチョンマットと陶芸の器と彫金の箸置き。専攻に入ったら、木工・漆芸・彫金・陶芸・染色・ガラスそしてプロダクトデザインの中から2つを選択し、領域を超えた表現方法に挑戦です。

陶芸では、素材である土との出会いを大切にしたいと、どういふふうに出会ったら、既成概念に縛られず、土と向き合えるかを考えています。例えば土の100のテクスチャーを探す課題では、土を茹でたり、磨いたり、凍らせたり、何かに押し付けたり、ねじったり、たたいたり、切ったり……土が見せてくれる表情を1人で100個探します。ろくろで直径が決まっている茶碗をひく課題もあります。なるべく前期のうちに、幾つかの課題を通じ、基本的な陶芸の全体像をつかめるようにしています。

私自身は、現代陶芸の作家として活動しながら、秋田県内の様々な背景がある方の創作を支援する「アートリンクうちのあかり」を運営し、2015年から「はだしのころ」展を企画してきました。障がいのある人たちのアートと関わるなかで、悩み影響を受けて、今日に至っています。地域に根差した、自分たちの手による工芸・手仕事というのは、本当に大事な営為です。そしてそれを社会につなげられるのはデザインの大きな魅力。学生には幅広いものづくりの世界のどこに軸足を置くか見極めながら、社会全体の中でのものづくりについて、学んでほしいと思っています。

藤原未弥 時雨

時雨とは、秋の終わりから冬の初め頃に、降ったり止んだりする小雨のことです。その情景を思い出しながらお酒を楽しむことのできる酒卓を制作しました。
一枚のクルミの板の表面に、水紋が広がっていく様子を、時間をかけて手作業で彫り進めました。水紋の凹凸に沿って木目が曲がり、水紋の揺らぎの様に仕上げることができました。また、雨粒の落ちる時間の差を考え、時間の奥行きを感じることで構成しました。

使用素材／木（クルミ） サイズ／1500×350×130（mm）



菅原うらら 絶対

3DCGと手作業を組み合わせた作品。
データがあれば無限に複製できるデジタルと、どれだけ精巧に作れど全く同じものはできない実体の相反する要素を意識した。「絶対できる」と「絶対できない」は、互いに衝突する個性だが、そこに優劣は無いはず。浅学だが両方を学ぶ身として、卒業制作にこのテーマを選んだ。

使用素材／漆、紙 サイズ／2000×2110×815（mm）



鈴木満智 Archaeopteryx

恐竜から鳥への進化をみせる始祖鳥。

幼い頃、初めてその存在を知った時から、私の中で進化とロマンの象徴として強烈な印象を抱いている。

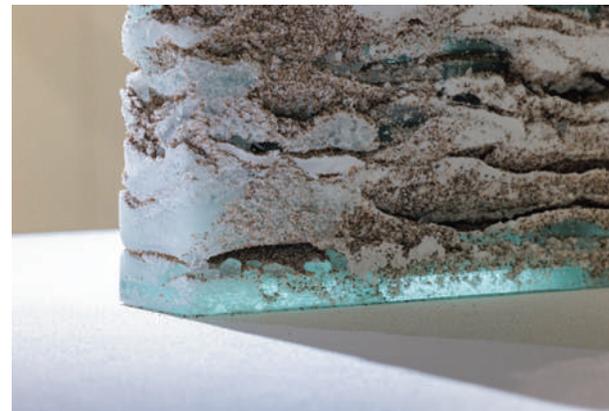
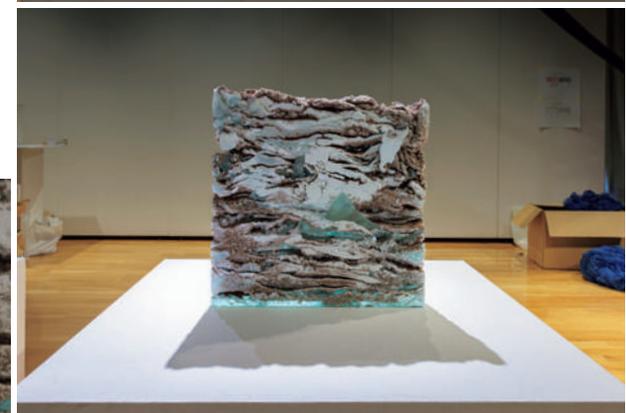
標本から立体に起こし、さらに各関節が動かせる自在置物として原寸大で制作した。

使用素材／真鍮 サイズ／全長約50cm

服部正浩 Markhor

マーコールは「野生のヤギの王様」といわれている。そういういわれがあることを知ったのは実物を見た後であったが、その名に違わない存在感が彼らにはあって、妙に納得した。私が彼らに厳かさを感じた瞬間を記録し、土という素材を介して彼らを肌で感じる、これはそんな作品。

使用素材／テラコッタ、アクリル絵の具 サイズ／300×400×1300（mm）



大場早也芳 累積

この作品は私が作ったものではあるが、そのほとんどを熱と重力が作っている。熱が加わることでガラスが溶け、重力に従い下へ落ちていく。素材の特性と自然界の力が生み出した、「私」という型にはまらない作品。

使用素材／ガラス、海砂、塩、粘土 サイズ／3500×900×1170（mm）

V

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、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。

ものづくりデザイン専攻 教員・カリキュラム

教員

安藤 康裕 教授

彫金
ジュエリー

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

熊谷 晃 教授

漆工
蒔絵・螺鈿
乾漆造形

小牟禮 尊人 教授

吹きガラス
キルンワーク

山岡 惇 教授

指物技法を用いた
クラフト作品制作

安藤 郁子 准教授

陶芸
ソーシャルアート

瀬沼 健太郎 准教授

ガラス
いけ花

森 香織 准教授

本友禅染

柚木 恵介 准教授

つくりかたデザイン
つどいかたデザイン

[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

クリエー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。

多角的な視点によるアプローチで、 伝わる表現の精度を高める。

コミュニケーションデザイン専攻 / コミュニケーションデザイン演習A2



コミュニケーションデザイン専攻では、与えられたテーマのみならず、自ら発見した事象の課題や魅力を、いかに社会的視点を持って届けることが可能か探ります。その過程で議論を交わしながら、コンセプト構築からアウトプットまで、「伝わる」ための最適なアプローチへと導きます。

この年のテーマはタマネギ。毎週様々な視点からじっくり観察し、アイデア発想力を養います。次々とアイデアを抽出し発見するデザインやアートにおいて欠かせない能力を鍛えます。アイデアが天から突然降ってくるイメージを、このメソッドでは明確に否定します。ひとつのテーマや事柄を、多様な切り口で理解し提案する能力は仕事や人生を豊かにします。

アイデアがどんどん湧き出してしまう授業。



授業より コミュニケーションデザイン専攻×コミュニケーションデザインディレクション演習



メディアがデジタル化するなか、紙、インク、印刷の特性や質感への感性を養うことは大切です。版画技法を理解し、自分の制作に応用する力を身につけます。

教員より



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

クライアントから
課題をいただき、
実際に採用される
かもしれないチャンス
を、リアリティーをもつて
体験できる専攻です。

専攻名において、「コミュニケーション」が「デザイン」の前に付いているのが、特徴的だと思います。それは、最終的に伝えるということ、その部分で、ただ伝えるだけではなくて、相手の行動を促すとか、何かが変わるところまでを含めた「デザイン」という意味で、「コミュニケーションデザイン専攻」を掲げています。

相手の気持ちを慮り、出来上がったものが、どのように見えるのかという客観性、そういった、俯瞰したものを習得できる専攻です。なので、ポスター、パッケージ、ウェブデザイン、物語やイラストを含め、作って終わりではなく、それを、どんなコンセプトや、どんな目的をもって、伝え、伝えることによって、どう行動してほしいかというところを学び、社会で役立ててほしいという願いがあります。

まずは基礎造形力を養いながら、基本的なコンピュータソフトのスキルを習得します。専攻に所属して3年生になりますと地域の課題や魅力を発掘し、伝える力を実践的に学んでいきます。例えば、秋田駅前の商業施設「フォロンテ」では、クリスマスやお正月のキャンペーンで、ビルのエントランスに貼るポスターやステッカー、グッズなど、店内でのコミュニケーションに貼るポスターやステッカー、作った意図を論理的に説明する、そのための資料を制作する技術も向上したと思います。普段から、グループでディスカッションをし、自分では思い付かなかったアイデアや見落とししていたポイントも、対話により見いだして、自分のアイデアのヒントにしていきます。クライアントから課題をいただき、実際に採用されるかもしれないチャンスも、リアリティーをもって体験できるのはとても貴重な経験です。デザインの現場と距離が近いのは秋田ならではの、積極的になるほど、チャンスのある美大だと思います。

専攻間の垣根の低い
秋美の環境だからこそ、
とことん
納得のいくところまで
向き合えました。



ブランディングの授業で企画・制作した架空の漢方専門店「いちりん」の商品一覧。ヒノキを用いた据置きタイプの容器、詰め替えパッケージ、ショップカード。



卒業制作

《歌のかたち》

私にとって常に身近な存在だった「歌」をテーマに、歌詞を用いて一曲を視覚的に表現した。
楽曲は、中村佳穂さんの「そのいのち」という曲を題材にさせて頂いている。「歌」には実態がないが、心の中に温度や風景などといった光景を瞬間に広げてくれる。
そういった様々な形の感情を、歌詞の「ことば」に当てはめてドローイングを行った。
「歌」は、その歌声に透明な言葉を纏いながら、いつも私達の中で浮遊している。

使用素材／布（シーチング）、色鉛筆、パステル
サイズ／900×2150 (mm)

秋美に入ったのは、入学時に専攻が分かれていなかったこと、面白そうだったこと、やりたいことが多くてどう生かしていいかわからなかったことが理由です。授業を受けているうちに身の回りのものすべてにデザインがあることに気づいて、しっくりくる場所があつて。思いが込められていて、反応も返ってくるデザインの世界って面白いなと思い、コミュニケーションデザイン専攻に進みました。ブランディングの授業で、架空のブランドを作ったことがありました。授業だけでは納得できなくて、ヒノキ材を使って容器を実際に制作して、とことん納得のいくところまで向き合いました。ものづくりデザイン専攻の助手さんからアドバイスをもらったり工房で制作できたのは、専攻間の垣根の低い秋美の環境だからできたこと。やりたいと強く思えば、やりたいことができ環境です。納得いくまで制作できた経験は、大きな自信になりました。パソコン上での作業が主ではありますが、僕の場合は手で作ったアナログの質感が重要です。人に感動や衝撃を与えるものよりも、空間に置いて素敵なもの、暮らしに寄り添うものを目指しています。



木曾 遼我

コミュニケーションデザイン専攻
(2022年3月卒業)
静岡県出身

「大学へと続く桜並木や、新屋の小さな道を歩いて感じる人の気配や温かさが好き」と木曾さん。

学生より



3年後期の授業課題で制作したオリジナルの写真集「ether (エーテル)」。写真を撮ることが趣味という木曾さんが、地元の静岡と秋田を往来するなかで出会ったさまざまな光景を写真として表現。それらを自らの手で編集し、手製本で仕上げた1冊の本に。





畠山明海 Remember

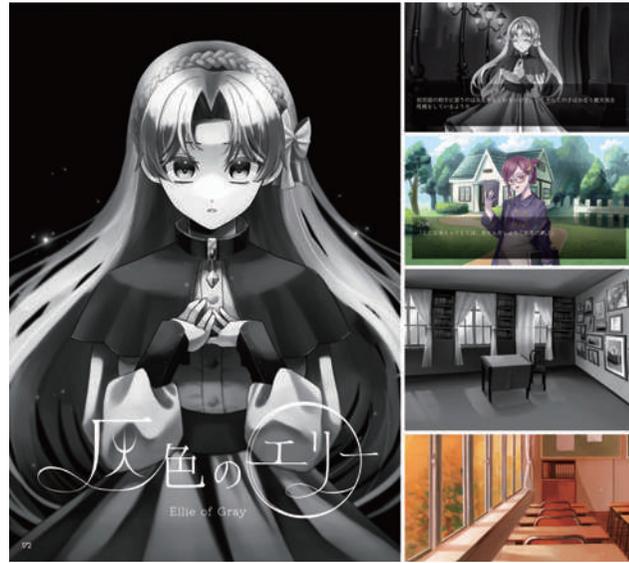
この作品は、とある空間を記録したものです。その空間は『開かれた葬儀の場』であり、鑑賞者は『参列者』として、あなたの思う『死』を慈しみ、自由に弔うことができます。その空間で何を感じ、何を思うかはあなたの自由です。ただ、そう感じた時、そう思った時、その感覚によってあなたの内側に何が想起されたか、それを忘れずに思い出して欲しいのです。

使用素材 / スチレンボード、漆喰、パーライト
サイズ / 2500×3000×2500 (mm)

館澤優依 灰色のエリー

ビジュアルノベルを想定した「灰色のエリー」の物語。
主人公の日常に、非日常が訪れる。うたた寝した夢の世界で灰色の少女・エリーと出会ったことだ。夢の中だけの友達として親交を深めていたはずが、夢から覚めたはずの日常でもエリーの姿を目にするようになる。いったい彼女は何者なのか、疑問が膨らんでいく。

使用素材 / CLIP STUDIO PAINT



中村紗弥香 Meechu♡

身体の肉感や肉々しさの魅力を伝える作品です。細い=美しいという認識があるのに太い=美しいという認識はないのか疑問に思い、肉感や贅肉、脂肪独特の表情を明るいい色合いで表現しました。バッグやTシャツなど身近なアイテムにイラストを落とし込み、普通の生活の中で魅力に気づいて欲しいという願いを込めて制作しました。

使用素材 / ミクストメディア サイズ / 1820×1600×1600 (mm)



坂井美結 めで毛るた 一毛の魅力伝えるかるたー

自分の毛に対して魅力を感じている気持ちから、「毛が愛しくて楽しいもの」を伝えるかるたを制作しました。このかるたで遊ぶ中で、いつの間にかあたりまえになってしまった「毛=むだ」という価値観から少し目をズラして、改めて自分の毛と向き合ったいと思います。それは、もしかしたらあなたにとって「むだ毛」ではなく「めで毛」かもしれません。

使用素材 / 紙
サイズ / 35×190×120 (mm)



川森公恵 ニーニョ展 ー世界を旅するたこ焼き生命体ー

たこ焼きのお皿で海に出たらどうなるかな…。そんなくだらない妄想から、世界を旅するたこ焼き生命体（通称：ニーニョ）の残した痕跡や、ニーニョを追い求めた人々の資料を集めた架空の企画展を開催することにしました。
普段は馬鹿にされたり揶揄われたりする「くだらない物事」を、いかにおしゃれなものや洗練されたものにならなくらい優れたものにするか挑戦した作品です。くだらないことに全力で取り組むことで生まれる面白さと、アイデアを形にする楽しさを伝えたいと思い制作しました。
ようこそ、こんがり焼けた妖精の世界へ。

使用素材 / ミクストメディア
サイズ / 7500×2500×1500 (mm)



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、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、さまざま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。

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

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

坂本 憲信 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

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

裴 鎮奭 准教授

コミュニケーションデザイン
情報デザイン
WEB デザイン

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注目されている。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。



教育実習の様子



本学の教職課程では、学生一人一人に担当教員がつき、個人面談があり、実習中もアドバイスが受けられます。教員が、自身の教員経験を踏まえて、思いを伝えていきます。

これからどう生きていくのか。
学校教育について考えながら、
人間の成長についても学びます。

11. 認知行動療法
12. カウンセリング（傾聴から解決構築へ）
13. アンガー・マネジメント
14. 子どもの幸福と子育て
15. ポジティブ心理学と幸福論

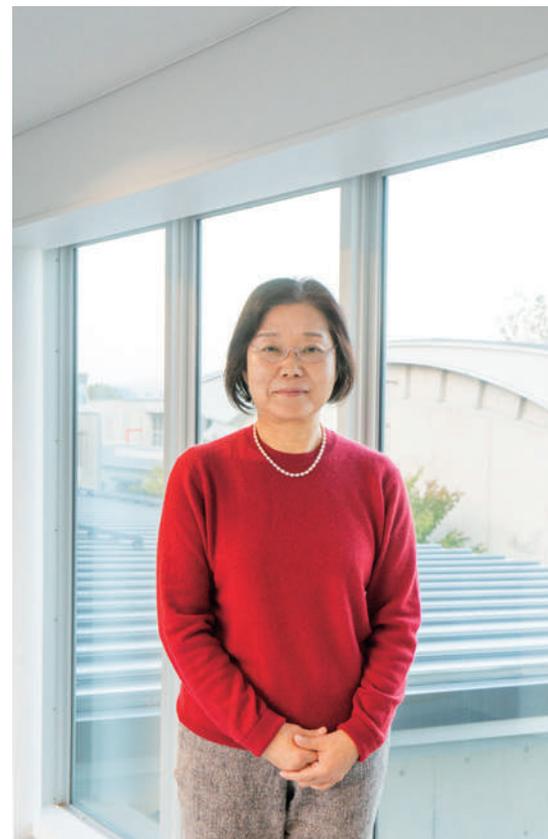
レジリエンス
産障害・

このようなテーマ
で講義をしていき
ます。

1

授業より 美術教育センター 教職課程 / 心理学

実感を持った思考と、
考察を深みに導く
豊かな言葉。



佐治 ゆかり

美術教育センター
教授
博物館学、日本美術史、近世興行史

この社会において、博物館・美術館という施設はどれだけ実感のある、必然性のある施設として存在しているでしょうか。時代の動向を柔軟に受け入れながら、変様し続けてきた博物館ですが、情報社会の急激で大きな変化のなかでどのような方向への展開がありうるのかを、考えています。博物館は、何らかの文化的価値をまとう「もの」を資料として収集します。そして、収集した資料やその集積（コレクション）は、博物館の機能によって新たな情報を生み出します。博物館は、こうした「もの」「情報」、そしてそれを受け止める人との相互作用によって、さらに複雑で多様な情報、豊かさを生み出します。これからは、複合的情報メディア機関という発想で「博物館」を捉えていくことが必要だろうと考えています。

私自身は日本美術史が専門だと思っています。これまで美術館の学芸員として、染織という領域の研究や布と人との関係についての考察を、展覧会の企画や図録制作、論文執筆という方法で表現してきました。工芸分野は学術的知識だけでは理解が難しく、自分の理解を確認する必要性から、基本的な染織技法や素材についての研究と実技習得に努めてきました。特に植物染色・天然染料については、歴史の変遷の考察や、文献や絵画表現に見る色彩の再現などを、展示と並行して実践してきました。そうした知見を、美術館の現場での経験や学術的な考察と統合することで、作品の背景や制作の実態、作者の心理への認識を深めることができ、ようやく作品の意味に辿り着くことができたと思えたことはしばしばです。この過程を繰り返すことが、迂遠であっても私の研究方法であるように思います。実感を持った思考と、考察を深みに導く豊かな言葉、洞察力。研究者はもちろんですが、何かを作る人にとっても、こうした要素は大切なことだと思います。

博物館学は、「もの」「情報」を手がかりとして、自分が世界をどう見ることが常に問われる学問ではないでしょうか。ただ「もの」を見るだけではなく、「もの」に触れ、それが人と（自分と）どう関わり、社会に在るのか、その意味を考えることは重要です。このことを私自身も見失うことなく、皆さんと一緒に学んでいきたいと思っています。

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

【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）

教職課程に関する詳しい情報はP90に記載しています。

美術教育センター教員

毛内 嘉威

教授（副学長）

道德教育
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

大八木 敦彦

教授

文芸
比較文化
英語

尾澤 勇

教授

美術科教育
工芸科教育
金属工芸（鍍金）

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

鈴木 司

教授

絵画材料学
絵画表現技法

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

齋藤 透

特任教授

佐藤 淳

特任教授

佐藤 薫

特任教授

山脇 聡

特任教授

渡部 克宏

特任教授

※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）

〈取得可能な資格〉

※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

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ることで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、新学習指導要領の狙い等を取り入れた指導案作成、授業展開の仕方、生徒への個別指導など美術科授業のあり方を学び、中学校・高等学校での体験実習を実践することで教育実習へ繋げる。

※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他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。

※教職実践演習（中・高）

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をし、教員免許取得手続きに係るガイダンスを行う。

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）、博物館学芸員資格を取得することができます。

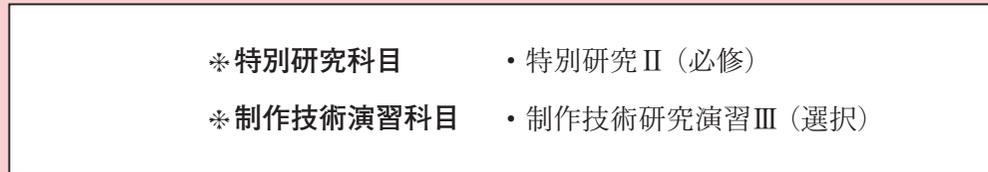
【美術学部の5専攻】



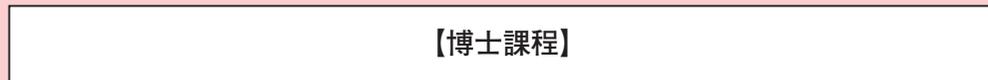
【修士課程1年】



【修士課程2年】



- ※ 内的複合：他の創造領域との交わりを通して、自身の視座、技術、思想を拡張させる
- ※ 外的複合：学外での社会実践を通して、そこに既にある諸要素の複合を検証・再編成する



【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・複合するデザイン実践

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。

本研究科の考える「複合芸術」とは、単に複数の異なる表現技法や素材の合体の成果を意味するものではありません。自らの専門の外部に越境して異なる領域の実践の方法や思想を学ぶこと、そこで得られた知識と経験を自らの活動に組み込むこと、そして既存の事物や現象の構成要素の関係性を点検してそれを未来へ向けて再配置することの全体を、本研究科では表現領域と社会の新たな可能性を拓く「複合芸術」の活動であると考えます。

修士・博士過程ともに、カリキュラムにおいては領域の異なる複数の教員と学生が積極的に交流して学生一人一人の研究の形を育むチームティーチングの指導形態（本研究科ではこれを「セッション」と呼びます）を採用しています。学生は「セッション」による複合芸術の学びをとおして、個人研究を自らの内と外に広く深く展開・実現させていきます。



複合芸術科目および複合芸術実践科目は、新しい創造領域を開拓するための表現研究の手法と知識を学ぶ、講義、演習、実習、研究で構成される授業群です。

修士1年次の前期には、複合芸術への理解を様々な既存分野の視座から深めることを目的とした「複合芸術論」、そして学生一人一人の異なる研究テーマを交差させつつ他学生と協働してプロジェクトの立案と実践に取り組み「複合芸術演習」を配置しています。後期には、創造領域の先端的な取り組みを参照しつつテキストを中心に複合芸術の可能性を探る「複合芸術応用論」、および行政や企業などの学外組織をカウンターパートとして協働プロジェクトを企画実践する「複合芸術実習」を配置しています。なお、これらの科目は、学生個人が取り組む修士研究と深く連動・連携するものとしてプログラムされています。



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

旅人とは、自分の旅を創る人。
ツーリスト（お客さん）に
ならないことが、
研究でも人生でも重要です。

旅にとり目的地はそれほど重要なものではないことを、私たちは経験的によく知っています。計画通りに事態が運ばれることの退屈さに背を向け、未知・未経験の事態が予期せず生じることによる意識を開き、身体と心の移動のなかに自身の変容を期待する、そのような優れた旅人とともに研究や教育、そして調査や制作の活動に取り組みむことは、私にとって最大の楽しみです。

一つの場所に留まり続けることは、優れた旅人にとり耐え難い苦役です。幼いときに「ここではない何処か」の夢想を始め、やがて故郷をそとと抜け出し遠くの異境へと向かい、立ち止まって観察し、寄り道をし、人と交わり、新しい環境に暮らし、家族や同志をつくり、そして静かな夜がくるとさらにその先の「ここではない何処か」の想像をはじめめる旅人を、大学院で研究活動をおこなう適性を持つ人のモデルだと私は考えます。知識の多寡や技術の優劣に先行して、しなやかで自由な心と知性の運動がその人の中にいつもあることが、最も重要なことだと思っております。

ところが、この「しなやかで自由な心と知性の運動」の持続は、簡単なものではありません。未知で不確実な環境を好んで歩く旅人は、失敗や挫折を多く経験するはずで、失敗に直面して旅人が採るべき態度は、原因を環境に押しつけ悲嘆にくれるのではなく、旅路を冷静に振り返り検証し、環境と自分とのあるべき関係の創り方を構想・提案し直すことにほかなりません。ほんものの旅人とは、他者が準備した旅程にただ従い環境を消費するツーリスト（お客さん）ではなく、環境を自分で読解し、それを積極的な創造の活動を通して理解・更新しようとする自立した生産者であるはずだからです。

複合芸術研究科のドアは、このような旅人たちの来訪と参加にいつでも開かれています。

ピン！ときて入った
大学院で、
思いもよらない方向へ。
出会ったのは、
生きる術としてのアート。

縁もゆかりもない秋田の大学院に進学したのは、広島での学生時代に秋美の藤浩志教授の講義を受けたことがあったからです。作品を作るだけでなく、プロジェクトをつくること。企画すること、地域の人と関わっていくこと。話を聞くなかでピン！とくるものがある。大学院に入ってから、様々な人と関わっていくことで思いもよらない方向に転がり続けました。まさか自分たちで空き家をリノベーションして、ギャラリーを企画・運営することになるなんて。まさか町歩きをして取材して、ゲームブックを作ることになるなんて……。他のメンバーの影響を受けながら、予想外だった経験が続きました。このような経験ができたのは、よく言えばコロナ禍だったからこそかもしれません。

そんな2年を秋美で過ごして教わったのは、生きる術としてのアート。そのなかでもユーモアの大切さです。苦しいなかでもふとした瞬間に別のフェーズへとすり抜けていけるような、肩の力を抜くことでみえてくる新しい視点とか。そういう視点は、アートの力を借りることで開拓しやすくなるものだなと。美術においてだけでなく、これから生きていく上で大事なコツのようなものを秋美で学んだ気がします。



修了生より

並川 詩織

複合芸術研究科
(2022年3月修了)
広島県出身



複合芸術研究科の4人で「MAP」を結成。秋田市中心市街地にある「通町」を舞台に、屋台を引いて集めた数々のエピソードからゲームブック「トオリマチ奇譚」を制作。



自身の研究は、「薬」にも「毒」にもなる両義性を持つ「ファルマコン」について。修了展では食品添加剂をテーマに制作。「普段は目に見えないものにかたちを与えてみたい」と思い、食品添加剂をテーマにしています。私にとって食品添加剂は、食卓の友であり、制作の素材であり、理論のキーアイテムでもあります。これからも考えていきたいテーマです」

客員教員・特任教員

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。

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

京都大学特任教授
千葉工業大学日本文化再生研究センター所長

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4年度入試結果:志願者50名/合格者14名、入学者13名)

【博士課程】2名

(令和4年度入試結果:志願者5名/合格者2名、入学者1名)

出願期間

【修士課程】

推薦入試 2022年7月25日－8月2日

第1期入試 2022年10月6日－13日

第2期入試 2023年2月1日－6日

【博士課程】 2022年10月6日－13日

選考方法

【修士課程】

書類審査・グループディスカッション (もしくは記述試験)・
プレゼンテーション・面接

(令和4年度推薦入試はプレゼンテーション、面接でした)

【博士課程】

書類審査・面接

【注意】

新型コロナウイルス感染症の感染状況によっては、上記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または大学院ウェブサイトをご確認ください。

アドミッションポリシー (入学者受入方針)

【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

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

飯倉 宏治

教授

情報学フロンティア
計算基盤・地理学

唐澤 太輔

准教授

哲学
文化人類学

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

萩原 健一

准教授

映像
メディアアート

岩井 成昭

教授

インスタレーション
映像
多文化芸術調査

福住 廉

准教授

美術批評

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

服部 浩之

非常勤講師

東京藝術大学大学院
映像研究科メディア
映像専攻准教授

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

いままでの10年、 これからの10年。

秋田公立美術大学は
2023年に開学10周年を迎えます。
秋美は何を目指しているのか、
今後どう変化していくのか。
教員5人のクロストークです。

右から

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

瀬沼 健太郎 准教授
ガラス、いけ花

石山 友美 准教授
映画製作

岩井 成昭 教授(副学長)
インスタレーション、映像
多文化芸術調査

毛内 嘉威 教授(副学長)
道徳教育、教育方法



美術にはとてつもない力がある

瀬沼：創立からこの10年、秋美は何を目指してきたのか、これからの10年はどうしていくのか。存在意義についてうかがえればと思います。

毛内：美術とは縁のない人間でしたが、「美術、芸術は、とてつもなく大きな力を持っている」と思っています。私は9年前、「地方の復活には、芸術・文化を中心として地域を活性化시킬しかない。そのためには美大が必要である」と言われ、また「秋田公立美術大学（秋美）には、秋田大学・県立大学・国際教養大学や他の教育機関を有機的につないだり、地域資源を活用した芸術表現や地域と創る学びを構成したりして、さまざまな化学反応を起こして地域社会を活性化させられる力がある」と聞いて、秋田に赴任しました。現状を見ると、それはまんざら嘘でもないなと。実際に秋美ができてから、秋田は大きく変わったと思います。ゼロから始まったけれど、夢のある大学ができているなと思うし、それをつくっているのはここにいる教員（芸術家）の皆さんだと思います。ある意味、ばらばらさ（違い）が必要というか、いろいろな価値観と多様性のなかからじゃないと創造性って生まれないものだと感じます。

岩井：僕は9年前、新大学の立ち上げに関わることに夢を抱いて秋田に着任しました。その理念の最初に掲げられている通り、日本画、油画、彫刻、のよ

美術には、
とてつもなく大きな力がある。
地域において化学反応を起こして、
活性化させられるのが
美大なのだ。



毛内嘉威

副学長、教授（美術教育センター）。文部科学省「道徳教育の改善等に係る調査研究協力者会議」委員、『小学校学習指導要領解説 特別の教科 道徳編』作成者、「道徳教育に係る教師用指導資料（中学校編）等作成委員会」委員等。

うな旧来のカテゴリーではなく、社会の変化に柔軟に対応していく専攻のかたちが刺激的でした。その方法論として「領域横断」という運動があり、それを学問的に捉えると「複合芸術」という概念が出てきて。その実践の中では常に好奇心と寛容性を問われながら、いつの間にかそれが秋美の学風というか、思想の裏付けになっている。だから、これだけ多様でおかしな人たち（笑）が集まって、何となく同じ方向を向いて進んでいけるのではないのでしょうか。**藤**：僕は秋美に来る前に青森の美術館にいたことがあって、その前は地域のなかでプロジェクトをつくるという仕組みづくりをしていました。美術館に勤めて思ったのは、美術館はアーティストが商品なんだということ。いいアーティストがいないと美術館は面白くならない。それと全く同じことが地域にも

言えて、地域が面白くなるには面白いことをつくる人がいないといけない。だから、つくることに興味のある人が集まる状況をどうつくるか。それには、圧倒的な力を持って超えていく人を育てなきゃいけない。だから、新しい人材が入ってきて、常に新しいことをつくれる環境が更新されていく仕組みとしての美術大学は面白いなと思いました。そもそも美術大学って、美術を教える場所ではない。新しい価値をつくる人たちが育てる場所です。次の時代の価値をどうつくっていくかということ。秋美が目指したのは、新しい活動をつくっていくこと、新しい人材を集めようとしてきたことだと思うし、確かに新しい動き、新しい活動をつくってきたと思います。**毛内**：教育実習校に行くと「秋美の学生の授業は既存の大学と大きく異なり、これまでにない芸術の可

能性を伝えてくれる」と言われます。学生たちは、新しい芸術の創造という秋美の理念を教育現場で体現している。例えば「何でもない紙コップを価値あるものに変えるのが芸術であり、秋美の魅力だ」と高校生に伝えている姿から、改めて本学の可能性と、本学教員のもっている凄さを実感できます。

石山・秋美の場合、地域とつながっているというのがすごく強いことだと思います。物静かな、わりと内省的な学生たちも、地域だ社会だと、嫌な言い方をすれば4年間を通して刷り込まれて、だんだんと身に付いていくものがあった。3年生や4年生になって授業成果展などで、普段はみんなの前でうまく話せない学生が、地域の人たちに朗々と説明しているのを見て「どこで身に付けた？」と思ったり(笑)。

地域とつながること、オープンであることを考えることが、大学の新しい在り方を考える上で必要なことだと思います。



石山友美

准教授(景観デザイン専攻、大学院)。映画監督。監督作に『少女と夏の終わり』(2012)、『だれも知らない建築のはなし』(2015)。デビュー作『少女と夏の終わり』は第25回東京国際映画祭「日本映画・ある視点」部門公式出品。

えています。それは、美術のエリートだけを育てる場所ではないはずで。地域とつながること、オープンであることを考えることが、大学の新しい在り方を考える上で必要なことなのかなと思います。

岩井・秋美ができた当初は、不遜にも大学が地域に入ってアートシーンの種を蒔いていくようなイメージを持っていました。しかし実際に地域をリサーチしてみると、既に土地に根付いた豊かな文化活動が展開されていて、大学こそが学ばなくてはいけないと反省しました。必然をもってその土地に展開されている文化活動を読み換えることで、等身大のアートシーンが立ち上がるわけですね。それからは、地域の活動に学びながら、その意義と魅力を複数の視点で味わい、解釈を広げていくように軌道修正しました。

瀬沼・1学年約1000人。その1000人全員の個性を見つけ出すことがこの大学ではできるようになります。その個性が発揮できれば自然と地域の地力も上がっていくのではないのでしょうか。

石山・学生と教員と一緒に、対等にプロジェクトを進めていくことができる環境づくりを意識しています。その上で、学生にはこれまで高校で学んだ美術とは方向性や視野が違うんだと伝えたいですね。もっと自由だし、もっと複雑だし、そもそも答えなんかはないのが美術なんだと。2年生ぐらいまではどうしても答えを見つけたい学生が多いですね。それが専攻に所属してようやく、答えなどないのではないか、という気持ちにつながっていく。そういった意識改革を早めに行けるといいなと思います。

アートには、誤解や勘違いを許せるような幅広さがある。それは大きな魅力です。だから、アートはいろいろなものにつながれるんじゃないかな。



岩井成昭

副学長、教授(ビジュアルアーツ専攻、大学院)。美術家。多文化環境をテーマに複合的なメディアによる視覚表現を国際展やAIRで展開。「イミグレーション・ミュージアム・東京」「AKIBI複合芸術Picnic」主宰。

生きるための術として

瀬沼・地域とのこれからの関わりとして、秋美はどういう存在になって、どういう役割を果たしたらいいのでしょうか。

藤・プロジェクトベースって、すごく重要だと思うんです。現場で学ぶのが一番重要で、企業に行くとか、いろいろなプロジェクトの現場に行くのがいいんじゃないかと思えます。そういう意味では別に地域ということでもなくて、もしかしたら「領域」のほうがいいのか。いろいろな領域に対するプロジェクトをつくっていったら、そこに学生が関わって学んでいく。そういうことがいっばいできるということが重要な気がしますね。生きるために乗り越えていく技術とか、手法とか、生き様みたいなところを知っていかなければいけない。そのためにいろいろなプロジェクトを起こして、実践していく。そうするといろんな地域を超えてつながっていく。そのときの状況がアートシーンにつながっていくというか、その場がシーンなんですよ。

石山・今後、社会的に美術の役割が大きくなるだろうということは、明らかだと思うんです。秋美は小さな大学だからこそ、新しいことに挑戦するために柔軟に変えていけることがありますよね。少人数だからこそ、教員も学生もお互いを知った上で話ができるのは、いいところです。

秋美は変わり続ける

石山・私がやっている8ミリフィルムプロジェクトは、この大学だからできたことでした。景観デザイン専攻の教員の共同研究で、旧黄金井酒造を研究していたなかで8ミリフィルムが出てきて。すごく面白かったので他の場所からも収集してみよう、というところで始まったプロジェクトです。フィルム収集のために、いろんなお宅に学生と一緒に伺うのですが、そこで収集してきたのはフィルムだけではなく、それぞれの記憶や過去の大切な思い出です。それを今後、どういうふうオープンにできるかなと考えています。私のものではないし、大学のものでもないはずで。もともと個人のものだったけれど、今となってはパブリックな、みんなのものなんじゃないかと考えているんです。それは大学の教育にも共通するのかもしれない。大学は誰のものか、という問いかけです。学生のものであり、教員のものでもあり、地域の人のものでもあるという。

毛内・教育は今、劇的に変わりましたよね。このコロナ禍で、これまでのシステムだけでは対応できないことを実感させられました。システムは経年劣化するため、常にアップデートしていくことが大事です。新しい芸術を創り出すことを目指している本学は、ますます時代に必要とされていくはずですよ。

藤・秋美はこれからも変わり続けていく。それはす

秋美では、既存のカテゴリーに押し込められない生き方や、境界線に何があるかを見つめることができる。変化し続ける世の中を生き抜く、しなやかな強さを身に付けることができるのではないか。



瀬沼健太郎

准教授（ものづくりデザイン専攻）。硝子工芸家。専門はガラスといけ花。ガラス作家ユニット「Glass Around 70's」参加。ガラスといけ花の展覧会やデモンストレーション等を展開。

ごく重要なんじゃないかと思えますね。言葉のなかにも、数字的なものなかにも、理科や社会的なものなかにも、歴史のなかにも、新しい価値を生み出す美術的な要素はあります。新しい価値を生み出す思考とか、考える力、生み出す力は必要です。岩井…美術が他の分野とコネクトしやすい理由のひとつは、誤解とか、勘違いとかを許せるということか、そういう懐の深さ、幅広さがあるからです。他分野からの勝手な解釈をありがたくいただいちゃうところ。僕はそこがすごく好きなんです。だから、アートのいろいろなものつながれるんじゃないかな。藤…面白いね。許すってことだね。そういう意味では過去の常識や価値を疑うことであるとか、固定観念とか、既成概念を疑い、越えていく。違和感を抱くことが認められ、許されているということなのかもしれないですね。毛内…アミーバみたいじゃないですか。どこでも、どの分野にでも入っていき、つないでしまう。本学が目指す「領域横断」「複合芸術」はとてつもない力を持っています。藤…美しさのラインは、人それぞれ持っていていい

美術大学は、美術を教える場所ではない。新しい価値をつくる人たちを育てる場所です。次の時代の価値をどうつくっていくかということ。



藤浩志

教授（アーツ&ルーツ専攻、大学院）。美術家。秋田市文化創造館館長、NPO法人アーツセンターあきた理事長。捨てられるおもちゃの交換システム「かえっこ」プロジェクトをはじめ、おもしろい活動や「部室をつくる」活動などジャンルにこだわらないプロジェクトを実践。

と思います。それは人それぞれの価値観だから。僕なりに美の概念として持っているのは、「圧倒的に超える」ということ。圧倒的な変化だったり、超えていくというところに僕の美の価値観はある。美術大学というところは今までの価値観を超えて、ある種の熱い、圧倒的な何かの価値観を提示できるかどうかということなのかなという気がします。そういう術を持ち得るかどうかが、重要になってくると思います。岩井…僕は、ちょっと優等生的に答えると、ある事象から今までなかった別の可能性を引き出すことが美じゃないかと思えます。別の見方をしたら既存の価値がひっくり返るとか。あるいは、気配でしかなかったものに名付けることで、その存在を多くの人々

に知らしめるような。そういう、新たな可能性を生み出せることが存在意義だと思います。もうひとつは、情熱。これがなければ何も伝わらないと思うから。毛内…美大に道徳を専門とする教員がいること自体が特異だし、秋美でないと受け入れてくれなかったと思う。通常では考えられない。ただ、自分とすれば、美というものと道徳は根底が同じであると思っ

ています。美の捉え方も人それぞれであり、いろいろな美がある。それを一人一人が追求していくことが芸術と思うが、道徳も同じじゃないかと思えます。藤…美とか美術と言うことややこしい話になってしま

「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。

※奨学金制度「あきびネットファンド」の運営

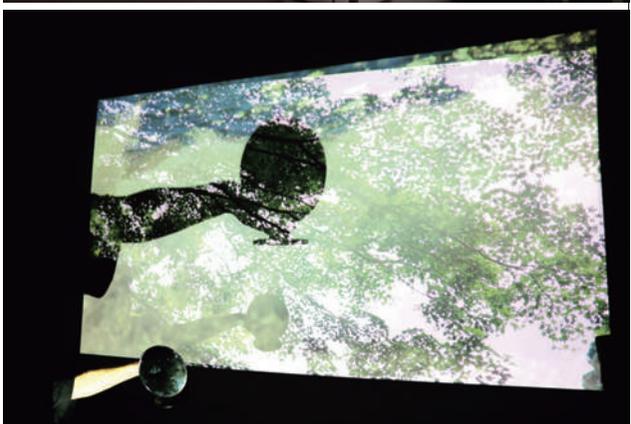
課外における自主的な創作・研究活動に対し、奨学金制度「あきびネットファンド」により奨学金を給付しています。

※物資・教材の提供

大学祭などで物資を供給したり、サークル活動や授業に必要な教材を提供するなどして協力しています。

※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ています。



採択された、白田佐輔、村田晴加による「映像による移動型展覧会の可能性」。メディアアートを志す二人が、現場移動式のプロジェクターを制作し、屋内外での投影を試みた。冊子も発刊予定。

【あきびネットファンド 2021年度採択実績】

- 映像展示の可能性を模索する活動／白田佐輔(ビジュアルアート専攻3年)
 - ピョンセクションおよび秋田市内各所での展示活動／早坂葉(アーツ&ルーツ専攻3年)
 - 孔雀石微塵塗(秋田拵技法)の復元研究／結城亮(ものづくりデザイン専攻3年)
 - 個展とそれに向けての自主制作／菅原果歩(アーツ&ルーツ専攻3年)
 - 鉱石ラジオと発声発語障害に関する研究・制作／岡本真実(2年)
 - 堀近ビルリノーション／高田優一郎(2年)
- *学年は2022年3月31日時点のもの

あきびネット会員一覧

会員数160(法人139、個人21)(2022年3月31日時点)

- (株)アートシステム
- (株)アイネットス
- (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)
- 協同組合秋田御センター
- 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)秋田魁新報社
- (株)アキタサトー商会
- 秋田市新屋振興会
- (一社)秋田市医師会
- (株)秋田ジェーシーカード
- (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)
- 秋田ノーザンハビネッツ(株)
- (株)秋田放送
- 秋田ホテル(株)
- 秋田まちづくり(株)
- (株)アクサ生命保険(株)秋田支社
- (株)あくら
- アサヒビル(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
- 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)菓子舗榮太楼
- 河辺雄和商工会
- (株)寒風
- 北日本コンピュータサービス(株)
- (株)草階建築創作所
- (株)くまがい印刷

- (株)greenpiece
- (株)小島商事
- (有)サウンドファクトリー・ピーオン
- (株)境田商事
- (株)サキガケ・アド・ブレイン
- (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
- 猿田興業(株)
- (株)三栄機械
- (株)CSE
- (株)C・K・アーテック
- (株)SeeVisions
- (株)ジェイ・エス・ビー・ネットワーク
- 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
- 大彦
- (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)辻崎
- 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)トラバンツ
- (株)那波伊四郎商店
- (株)日産サテリオ秋田
- ノリット・ジャボン(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)バルテごとう
- (株)フィデア情報総研
- (株)ブラウブリッツ秋田
- (株)プレスステージ・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)松美造園建設工業
- 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)ヤマダフーズ
- 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)リバーロード
- (株)和賀組
- (一社)わらび座

多様な価値観に触れる機会

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を支援しています。

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、経費の一部を助成する制度を設け、意欲のある学生の国際交流を支援しています。

コロナ禍の中、多様な価値観や異なる文化に触れる機会を創出するため、2021年度は、国際教養大学と学内のガラス工房での吹きガラス体験イベント、パブリックアートをテーマとする共同ワークショップ、「ジエンダー」をテーマとしたトークイベントのオンライン開催など、大学間の垣根を越えた国際交流事業を展開しています。

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。

〔2021年度の取組事例〕

海外への渡航が困難な状況を踏まえ、オンラインによる本学独自の語学研修プログラムを実施し、受講者に対して参加費の一部を助成。

国際交流協定締結校

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

キャンパスマップ

○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

- [サークル棟]
学生共用室

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、効率的に語学学習ができるCALL室、講義時間以外に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。

○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
繊維工芸実習室
- [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

○プレハブ棟

- [北棟]
授業スペース1・2
器具・倉庫1

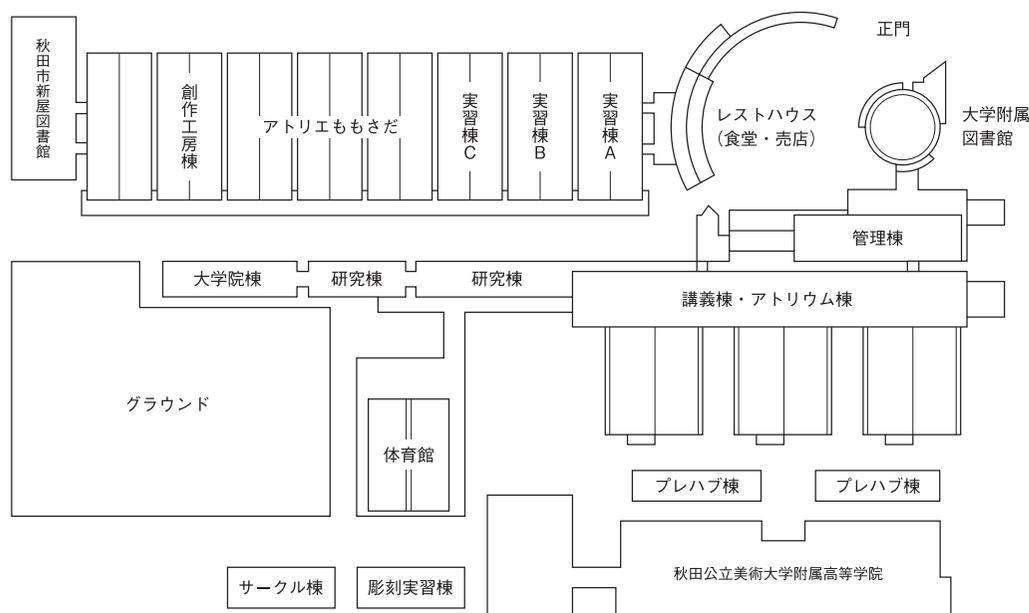
- [南棟]
学生制作スペース
器具・倉庫2
作品倉庫

○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

○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



「AUA×AIU吹きガラス体験」の参加学生とものづくりデザイン専攻の小牟禮専人教授（右端上）、瀬沼健太郎准教授（左端上）、大木春菜助手（右端下）。本学学生と国際教養大学の学生が共同でガラス作品を制作し、交流を深めました。

arts center akita

まちに驚きと発見を生み出す

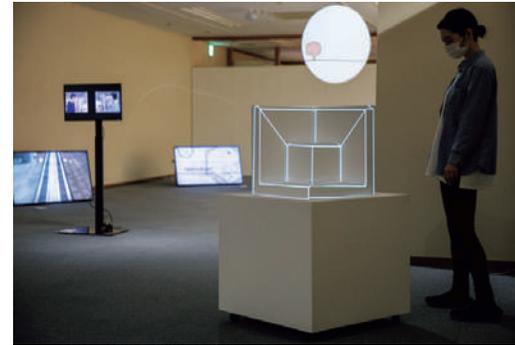


● 秋田公立美術大学サテライトセンター

授業成果や卒業生の活動などを展覧会形式で発表。
 中高生のデッサンスクール、小学生対象の「こどもアートLab」なども開催しています。



萩原健一准教授による
 フレットアニメーションワークショップ
 2021年11月13日(土)、21日(日)



映像デザイン基礎演習成果展2021
 「PinP | ピクチャー イン ピクチャー」
 2021年4月10日(土) - 20日(火)

● 秋田公立美術大学ギャラリー BIYONG POINT

教員・助手・学生や招聘作家による展覧会を開催。
 設営やイベントには学生も参加して、表現活動やキュレーションの学びを深めています。



本学の研究生、春山あかりさんの作品展「繭の外、泡の中」
 2021年9月24日(金) - 10月31日(日)



本学の研究生、工藤結依さんの作品展「余熱(ほとぼり)」
 2021年11月26日(金) - 2022年1月10日(月・祝)

● 秋田市文化創造館

自ら創作活動を行う方、新たな活動を始めたい方を応援する秋田市文化創造館の指定管理者もつとめています。



4年目となる「こどもアートLab」の一環である袖木恵介准教授による「NEOびじゅつじゅんぴしつ」作戦会議の日 2021年7月31日(土)



実験的な展覧会やプロジェクトを展開して秋美を地域にひらく

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。企業や行政との産学官連携事業や展覧会、アートスクールなどを企画・運営しています。学生に積極的に参加してもらおうことで学びの一助になっています。秋田市文化創造館の指定管理者としての活動も2年目に入りました。

3つの拠点

アーツセンターあきた事務所は、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」にあります。JR秋田駅西口の商業施設フォンテAKITA6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。

事務局長の三富章恵さん。「秋美の教員や学生と地域をつなぎ、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生み出していきます。」

OR Ae アキタファニチャー

学生のデザインが、地元の木工事業者の技術とコラボレーション



親子で設計して組み立てられる子ども用キット家具Squares。パーツをつなげることで、親子で机や椅子などを自由に設計できます。
製作：北日本ボード工業株式会社
デザイン：佐々木陸（ものづくりデザイン専攻）



デスクシェルフ「Groove」は、大きさが3種類あるシェルフを天板に刻まれた溝に合わせて多彩に組み合わせることができます。
製作：fuuukei デザイン：千石里歩（ものづくりデザイン専攻）



収納スペースの間口・高さが自由に変えられ、収納箱の種類も自由に組み合わせることが可能なReGadar（多目的収納ウォール）
製作：有限会社松井木工
デザイン：鈴木翔子（ものづくりデザイン専攻）

秋田の木工製品のプロジェクト「OR Ae」（オラエ）とは、秋田の方言で「我が家」の意味。作り手の顔が見え、高品質で温かな質感を持つ木工製品で日々の暮らしを彩り、世界の我が家に発信するプロジェクトです。主導するのは、ものづくりデザイン専攻の今中隆介教授。秋田県内の木工事業者を繋ぎ、事業者と地域を繋いで、豊富な材種の県産材と培われた技術と心で商品開発に取り組んでいます。ものづくりデザイン専攻の演習において、プロダクトデザインを学ぶ学生も製品開発に挑戦。キッズファニチャーやシェルフなどをデザインして、地元事業者とのコラボレーションが実現しました。「OR Ae」では秋田県産材を軸とした多様な木材を使って展開することで、次世代の指標となる商品開発を目指しています。

大森山アートプロジェクト

大森山動物園×秋田公立美術大学 アートプロジェクトを展開中



遊びのなかで学び、学びから新たな遊びをつくる創造的な広場「あそび×まなびのひろば」の一環。森を走り回る子どもたちは、巣箱を見つけては扉を開けてのぞいています。



森で感じた時間と存在、動物と人間の関係性、意識の隙間にあるものたち…。扉を開けるたびに、それぞれの小さな世界に引き込まれます。



秋田市大森山動物園と秋田公立美術大学が連携して取り組む「大森山アートプロジェクト」。2019年度から始まった「あそび×まなびのひろば」では、2021年度は学生・卒業生たちが大森山公園のグリーン広場から彫刻の森にかけて「鳥の巣画廊」を展開しました。コロナ禍によって、人と接触することや移動することがはばかれる日常においても、鳥は国や地域を自由に移動し、居場所を探して巣を作って生きています。アーツ&ルーツ専攻の村山修二郎准教授企画・監修のもと、地域プロジェクト演習を履修する学生を中心とした14人が壮大な世界で生きる鳥にならって自然素材で自由に巣箱を作り、巣箱を画廊にして個展形式で作品を展示しました。それぞれが巣箱に込めた思いが、森のさらに奥へと誘います。

AKIBI複合芸術Picnic

秋美の「複合芸術」を体現するアートマネジメント人材育成事業



【冬編】では、オンラインで【夏編】に参加した受講生が秋田に集合。夏編で学んだレクチャーシリーズやディスカッションを経て着想したアイデアをもとに、各自が企画提案するピクニックをガイドブックとして編集しました。



オンラインで食、映像、自然環境、アート、交易、社会問題など様々なテーマを散りばめたレクチャーやディスカッション、ワークショップを展開した【夏編】。沖縄と秋田という地域の関係性を探りながら、それぞれの共通点と相違点、関係性を紐解いていきます。

写真：船橋陽馬

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。2018～2020年度まで「旅」という機能を最大限に活用することで「地域」を問い直す「旅する地域考」を実施し、2021年度は、受講生それぞれがさらに自由に「地域」を解釈するために「ピクニック」というカジュアルなフレームを設定し、そのなかで受講生によって育まれるユニークな着想、企画の構想と実践を岩井成昭教授をはじめとする運営チームがサポート。1,900km離れた沖縄と秋田という2つの地域について、実験的な方法で考察しました。

【夏編】では2地域が持つ生活や文化、社会問題等を扱い、【冬編】では夏編で獲得した知識とアイデアをもとに自身の専門性や興味から調査を進め、独自の「ピクニック」を実践するためのガイドブックを編集。コロナ禍によって形を変えながらも、バーチャルではない方法で生活に深く入り込んでいきました。

湯沢七夕バーチャル絵どうろうまつり

伝統文化の魅力を動画と写真で10万人と共有するため会場構成や総合演出を提案



ロゴデザイン：高橋空乃（コミュニケーションデザイン専攻3年）



右から、石川昌准教授（コミュニケーションデザイン専攻）、伊多波七穂さん、伊東陽菜さん（ともに景観デザイン専攻4年）、長谷川由美さん（美術学科2年）、田村剛さん（NPO法人アーツセンターあきた）。8月上旬の真夏日、地元の方々と汗だくになって共同作業後、記念写真。

秋田藩佐竹南家七代目義安（よしやす）公に、京都の公卿鷹司（たかつかさ）家から「おこし入れ」された奥様が、京都への郷愁を五色の短冊に託し、青竹に飾り付けたのが始まりと言われています。一緒に設営をさせていただいた地元の方々に、レイアウトの意図を丁寧に説明しながらの作業でした。



祭りの日の雨上がりの道路のように、体育館の床に映り込んだ幻想的な絵灯ろう。絵灯ろうの隙間から、別の絵灯ろうがのそくよう、レイヤーの美しさを意識した構成です。

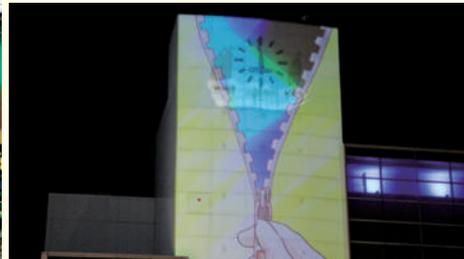
徳川の時代から約300年の歴史を持つ「七夕絵どうろうまつり」。2年連続で開催が中止となり、伝統文化を新たな形で楽しんでもらおうと、2021年8月5日～7日、湯沢市総合体育館を会場に「七夕絵どうろうまつり」を空間構成し、報道機関やユーザーなどに向け、撮影会「湯沢七夕バーチャル絵どうろうまつり」が開催されました。体育館の広い空間を活かした2階から見た全体像のインパクトと、街をそぞろ歩きするような動線を目指した配置、通例では味わえない絵灯ろうに囲まれるスペクタクルな空間、絵灯ろうの高さの変化など起伏に富んだ体験や映像になるよう試行錯誤。ロゴのデザインや、絵灯ろうの製作工程を描いたミニ灯ろう展示のアイデアも学生たちによるものでした。

あきた光のファンタジー

秋田駅ビル「トピコ」の壁面にプロジェクションマッピング



ロータリーを行き交う通行人に見立てたデジタル影絵を投影。様々な形に変化していく、デジタルとアナログが融合した映像作品「かげ絵」。



雪が舞い降りる11月から2月の夜、秋田市の中心市街地ではイルミネーションでライトアップする「あきた光のファンタジー」が行われています。JR東日本秋田支社と連携した2021年度は、ビジュアルアーツ専攻の萩原健一准教授指導のもと、秋田駅ビル「トピコ」の壁面に学部生と大学院生、助手の11人がプロジェクションマッピングを行いました。テンポの良さや変化の面白さ、ダイナミックな動きなどにこだわり、縦長の壁面を巨大なスクリーンとして投影した映像は話題となりました。ファスナーの開閉に合わせて動き出すのは、竿燈まつり（秋田市）や天空の不夜城（能代市）といったグラフィック。ビルを巨大な水槽に見立てたり、通行人に見立てたデジタル影絵を投影したりと、学生の映像作品が次々と駅前で展開しました。

ファスナーの開閉に合わせて秋田の祭りから発想したグラフィックが動き出す「ファスナー」。ビルを巨大な水槽容器に見立てた「水槽」では、液体が注がれたり洗われたりすることで映像が変化。PCを使わず現物を用いて撮影することで特殊効果を生み出しました。

能代北高跡地利活用可能性検討業務

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を進行中



壹ツ石涼里さん（ものづくりデザイン専攻）は大学の授業でグラフィックレコーディングに出会い、能代のワークショップに初めてファシリテーターとして参加。幅広い職種と年齢層の参加者の意見を整理し、議論を広げていきました。「より身近だからこそ、未来をリアルに、切実に想像していくワークショップなのだ実感しています」と語ります。



「既成概念にとらわれず、将来に続く持続可能なプロジェクトを継続していくこと、思考し続けていくことが大切」と語る小杉教授。今後はワークショップで提案されたアイデアに技術的な検討を加えた複数の実証実験プロジェクトを実施予定。この場所の可能性を探りつつ、市民と未来の街の姿を描きます。



調査報告をまとめた能代北高跡地利活用スタートブック「これから、ここから。」をもとにワークショップを実施。



能代のまちの小高い丘に、ぽっかり空いたように広がる更地。18,000㎡以上もの広さを誇る北高跡地は、能代北高等学校が閉校して解体され、2014年に秋田県から能代市に譲与された土地です。更地となって8年、能代市の中心市街地活性化の核として注目される北高跡地は、現在、秋田公立美術大学が中心となって活用方法を検討しています。景観デザイン専攻の小杉栄次郎教授率いるプロジェクトチームは、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です。この土地にはどのような可能性があるのか、これからどのような存在となっていくのか。その答えは、能代の子どもたちにどのようなまちを残していくかにつながります。

主要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の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が、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しています。

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。

2021年度ガイダンス実施例

- ・業界研究セミナー
「IT業界におけるデザイナーの仕事とは（株式会社ミクシイ）」
- ・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。

その他

首都圏で開催されるクリエイティブ系の就職イベントに参加するためのパスツアーを開催しています。

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。

2021年度の実績【美術学部進路決定率】 95.2%

(2022年4月25日時点)

【過去5年間の主な就職先】	
企業等	(株)KADOKAWA、(株)カプコン、(株)ジェイアール東海エージェンシー、(株)東北新社、NPO法人アーツセンターあきた、アート印刷(株)、(株)アーバンリサーチ、(株)秋田魁新報社、秋田市新屋ガラス工房、(株)アドウェイズ、(株)アドブレン、(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)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)See Visions、(有)白石木工、鳥海山木のおもちゃ美術館、(株)つむら工芸、DCM(株)、(株)ディーゼルジャパン、(株)デザインココ、(株)テレビ岩手、(株)東京アドデザイナーズ、(株)はせがわ、(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)ミュゼブラチナム、(株)メンバーズ、(株)杵目金屋
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
進学	秋田公立美術大学大学院、沖縄県立芸術大学大学院、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、東京藝術大学大学院、武蔵野美術大学大学院

*このほか、作家として活動する卒業生もいます。

	1年	2年	3年	4年
キャリア教育		後期 キャリアデザイン1	前期 キャリアデザイン2	
	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			
			*	

入学から卒業までのキャリア支援

*首都圏で開催されるクリエイティブ系の就職イベントに参加するためのパスツアー

大学の授業課題で初めてデザインしたパズルが商品化。常識にとらわれない新たな仕掛けに、世界が注目！

パズル作家
浅香 遊
ビジュアルアーツ専攻
2019年3月卒業
群馬県出身



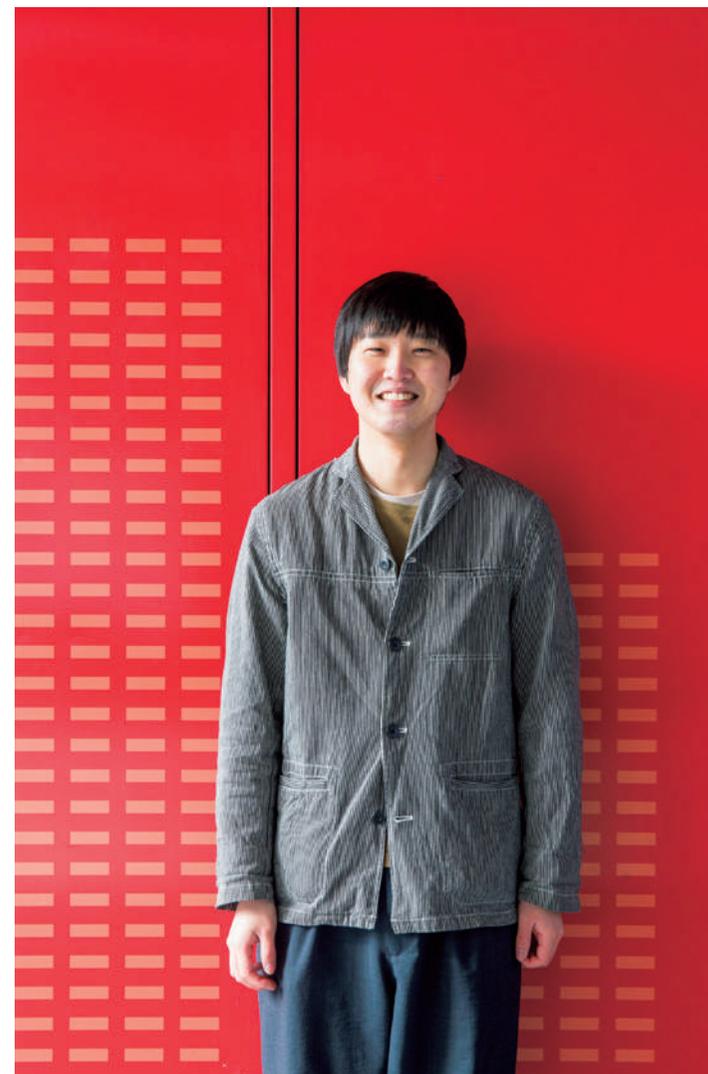
「世界パズルデザインコンペティション」(2018年)で入賞し、カナダの人気YouTuberが解く過程を公開して世界的にバズった《JIGSAW29》。2021年にはハナヤマから「沼パズル」として商品化されました。「逆転の発想からつくり出していくのが自分の方法」と浅香さん。



ジャズの名曲「OLEO」を聴いて描いたスケッチがもともとなった《OLEO10》



敷き詰めパズルのなかでは珍しく、ピース同士が接しないようデザインした《BIRD11》。道路に落ちていた鳥のフンからイメージを展開。(大型パズル製作：折出裕也)



玩具メーカーのハナヤマから2021年に商品化されたのは、大学の授業課題で初めてデザインしたジグソーパズルです。通常のパズルに新しい仕組みを取り入れることを目的としたもので、もともとのアイデアは高校生の頃に何気なく描いたスケッチにありました。凹みと凹みを組み合わせたり、辺に置くはずのピースを真ん中に、角に置くはずのピースを他の場所にしたりと、人間が無意識のうちに決め込んでいる暗黙の了解やルールをトリックとして取り入れ、アクリルで制作しました。《JIGSAW29》と《JIGSAW19》は、ジグソーパズルには基本的には存在しない素数のピース数でできていることも特徴です。面白かったのは、世界中の人が共通した驚き方をしてくれたこと。「新しいパズルだ」と思ってもらえたのは、嬉しいことでした。

大学3年以降、敷き詰めパズルや立体パズルなど様々なパズルをデザインしましたが、それ以外の作品制作も続けていきました。作品の形態にこだわらず、驚きや意外性のあるものを作っていたらと思います。最近では、仕掛け絵本で面白いものがないかと模索しているところです。



月の半分はアウトドアショップに勤め、もう半分は内蔵を改装した浅舞スタジオで描いています。どちらでもない日は、溪流釣りや狩猟をして、山に入っていることが多いです。大学3年の時に知ったのは、作ることが目的ではダメだということ。自然と湧き上がるものとは何なのか、何を伝えたいのか。それは力強い作品であればあるほど明確なのだと思いました。アーツ&ルーツ専攻では、迫ったり引いたりして物事を探求しながら、自分の中身は何であるかの答えを問われ続けました。私は好奇心の先でもやもやして、思考の整理が追いつかないところがあった。でもそれを絵にすることで、次に行ける。描くことで、こういうことなんだなと思うんです。好奇心を足掛かりとして、それをどう色濃くして暮らしていきけるかを大切にしています。それは、キャリアをその年々で変えていく私のスタイルの要因になっているかもしれません。

浅舞スタジオは、生業の要素あり遊びの要素ありの、ひらけた拠点です。レジデンスのようだったり、お店を出す人がいたり。ここをこれからどう動かしていくか、楽しみです。



雪深い横手市山内で生まれ育ち、子どもの頃から父と一緒によく溪流釣りに出かけたという永沢さんは、卒業後に狩猟免許も取得。山に入り、川を遡り、「今を生きる声を聞き、過去を含めた全ての根底を見つめ直すことで、自分が本当に残したい「何か」の姿を描きたい」と語ります。



「フィールドワークは、自由をもらった気がして楽しくて仕方なくて」と永沢さん。2年次に学んだ景观デザイン専攻では、地域に入っていく引き出しをつくってもらったといいます。



絵画作家
永沢 碧衣
アーツ&ルーツ専攻
2017年3月卒業
秋田県出身

今を生きる声を聞いて、自分が本当に残したい何かの姿を描く。

必要なのは、デザイン力
だけではなく構築する力。
秋美で身に付けた力が、
デザインのベースに
なっています。

最初の1年は営業部、2年目にクリエイティブチームにデザイナーとして配属されました。子どもの頃、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があって、それをきっかけに広告のデザイナーを目指して、ちょっとずつですがやれてきているように思います。

初めてコンペに参加して獲得した「はたちの献血」キャンペーンは、1年目の手堅いデザインから、2年目は遊び心のあるデザインに切り替えて明るく楽しい献血を目指しました。メインビジュアルやウェブサイトのデザイン、キャスティングに撮影にと自分ひとりのデザイン力ではできなくて、会社を超えた構築力が必要とされました。マーケティングからニーズを汲み取ってアプローチしたり、いろいろな調整をしたりとなんとかやれているのは、秋美で身に付けた力のおかげかなと。それに先輩たちには、「秋田の大学を出てよかったね!」と言われる。「素直だし、鼻に付いたこと言わないし、カッコつけたりしないし」と。楽しみつくしたあの4年間で肯定してもらえて、すごく嬉しいですね。

株式会社ジェイアール東海
エージェンシー
石元 隆文
コミュニケーションデザイン専攻
2019年3月卒業
鹿児島県出身



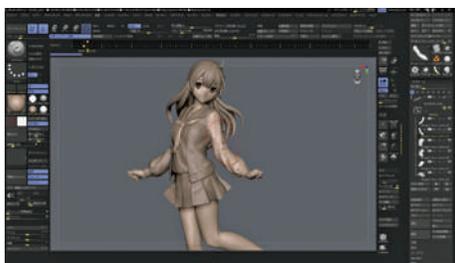
在学中は教職課程、学芸員資格、大学祭実行委員長、卒業ポスター制作と濃厚な時間を過ごした石元さん。「意味のない時間なんてなかった。とにかく大学に来て、仲間たちと楽しめました」という4年間で広告デザインの仕事に影響を与えています。



株式会社デザインココ
菊地 百恵
ものづくりデザイン専攻
2018年3月卒業
福島県出身



作る感覚は
CGでも粘土でも、
変わらない。
フィギュアに漆を塗った
卒業制作が
自分の原点です。



服装やポーズ、表情などのディレクションをいただいて、絵の印象を立体で実現できるよう制作しています。今はCGモデリングという限定的な能力しかありませんが、3Dプリンターでの出力後の原型仕上げ、彩色工程など、フィギュアに関わるあらゆる能力を養っていきたいなと思っています。写真はPC上のモデリング作業の画面。



地元は福島県会津若松市です。漆が有名で、卒業制作はフィギュアに漆を塗った作品でした。粘土で作ったあとに原型を象り、レジンキャスト(樹脂)に置き換えたものを3体。20センチくらいのサイズで、美少女寄りでワンピース。黒い漆に螺鈿、ベージュに朱、時絵の銀に緑。4年生の夏に、フィギュア系の仕事に進みたいと思っていたとき、熊谷晃先生が見つつけてくださったのが今の会社です。

5年目になります。私の仕事はコンピュータ・グラフィックスでのフィギュアのモデリングです。このキャラクターで、こういう服装、ポーズ、表情というのがイラストと文章で指示され、そのとおりにCGで立体化しています。絵の印象を損なわず、立体にするのが難しく、一番重要なポイントです。

秋美では、実際のモデルの人を見ながら作る皆川嘉博先生の塑造の授業がありました。今思うとかなり勉強になったと思います。フォトショップやイラストレーターなどの基本的なソフトにも、授業で触れる機会がありました。それと、構造上立体化が難しく、実現可能な形を提案するときなど、相手に伝わるように言葉とビジュアルで資料にまとめるのは、講評会で鍛えられた作業なのでとても役に立っています。

それぞれの哲学、 それぞれの記録、 それぞれの日常のなかに、 自分の殻を破る きっかけが転がっている。

専攻も学年も出身もばらばらで、個性豊かな5人。
日常生活のこと、制作のこと、アルバイトのこと、
秋美のことなどを聞きました。

右から

岡本 真実 さん
ビジュアルアート専攻3年

中川 舞 さん
ものづくりデザイン専攻4年

田村 久留美 さん
アート&ルーツ専攻
2022年3月卒業

渡邊 泰地 さん
景観デザイン専攻4年

竹本 法人 さん
2年



絵：堀江 侑加（ビジュアルアート専攻4年）

シェアハウスは楽しい？

田村…アーツ&ルーツ専攻の田村です。今回、専攻がばらばらで、でもお互いをなんとなく知っていて、個性の強い友人に集まってもらいました。日常生活のこと、制作のこと、秋美のことなど聞ければなと思ってます。私自身は秋美を卒業後は京都にある美大の大学院に行くので、この大学案内が発行される頃には京都にいます。では、舞ちゃんから聞きたいな。シェアハウスに住んでるんだよね？

中川…はい、新屋にあるシェアハウスで暮らしています。入学した頃は、みんななどところに住んでいるのかまるで知らなくて、いろいろ聞いてうちにシェアハウスのことを知って。先輩3人が卒業したタイミングで私たち3人が暮らし始めました。3人は専攻が違って、やっっていることも、好みもまるで違います。制作したり、アルバイトをしたり、畑仕事をしたりと生活スタイルがそれぞれだから、あまり会うことがないぐらい。家賃は3人で割って25000円、水道・ガス・ゴミなども3人で割って払っています。

田村…一緒に住んでいても、会うこと少ないの？

中川…部屋も違うし、数日ぶりに会って「久しぶり！」なんて。たまたま一緒に暮らし始めたんですけど、本当に最高のメンバーです。ルールもないし、料理や掃除はしたい時にそれぞれがするし、自分のことは自分でするからストレスフリー！雪の多い冬だと光熱費がちよっと高くなっちゃうけれど、家賃が25000円ってとても恵まれていると思います。家賃と学費、生活費は奨学金と仕送りで、制作費はアルバイトでやりくりしています。実験をする時などに素材や工具にお金がかかるので。それに、道具はやっぱり自分のものを持っていくたくて。

渡邊…素材と道具には、自分もお金かけてますね。

おいしいご飯を作って食べるのが大事

中川…私は興味のあることにいろいろ手を出してしまうので、結局自分のポート

フォリオに行き詰まってしまうことがあって。私はものづくりデザイン専攻で生活に関わるものを作っていて、それは日常生活の上に成り立っています。だから技術を習得することだけじゃなく、食べることもかかるとか、生活なくしては何事もダメなんだと最近つくづく思います。学生生活って食生活が乱れちゃうことあるかもしれないけれど、おいしいご飯を作って食べることで大事なんだなって。

田村…泰地くんはどんな生活してますか？

渡邊…新屋の日吉神社近くのアパートに住んでいます。大学まで歩いて20分ぐらい。家賃は37000円です。素材や工具をよく購入しますが、なるべく使い回したり廃材を使ったりしています。展示には数万〜6万円ぐらいかけることもあるので、奨学金とアルバイト代でなんとかやっています。展覧会のインストールに関わる人が多いのは、2年の秋に大学主催のインストールワークショップに参加したのがきっかけです。それ以来、展覧会設置の手伝いをしたり、学内でインストール研究会を立ち上げたり。メンバーは今、11人ぐらいいます。家には寝るぐらいで、制作と景観デザインの課題に向き合う日々です。

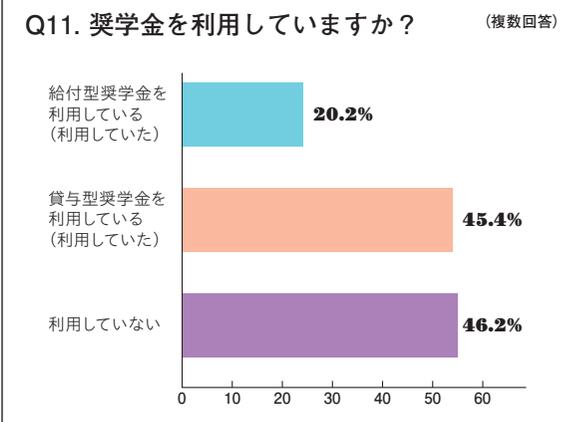
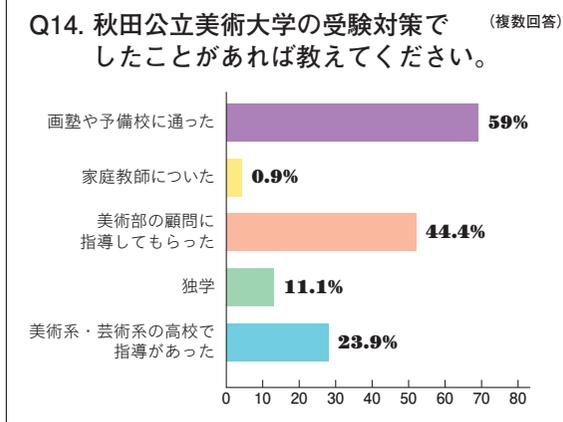
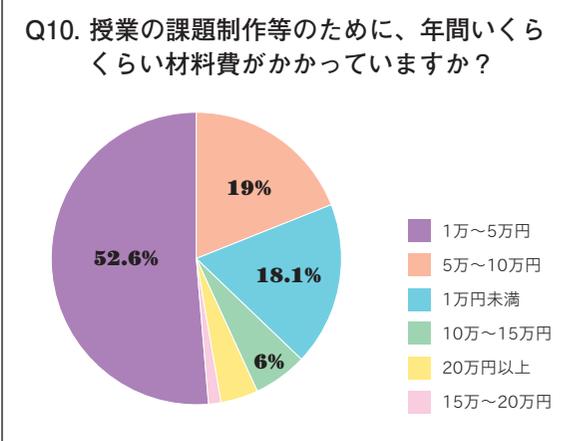
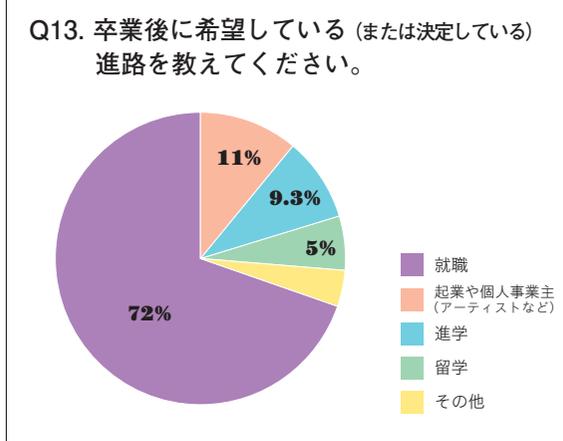
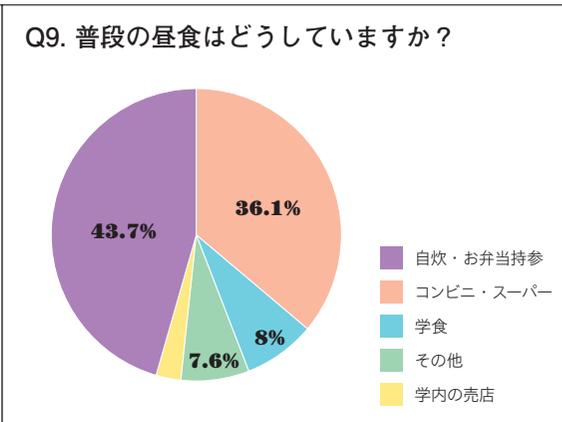
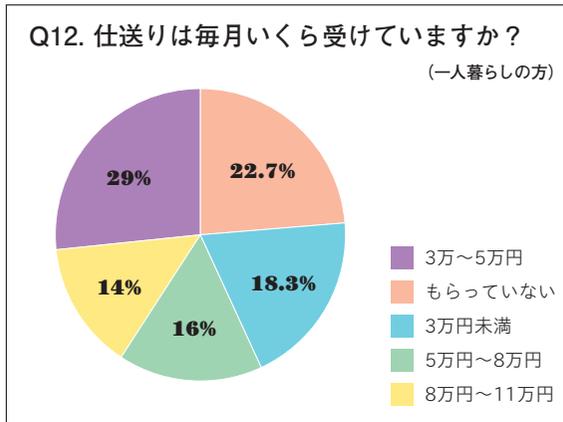
シェアハウスに住んで2年。 たまたま集まったメンバーが 最高だった！



中川 舞

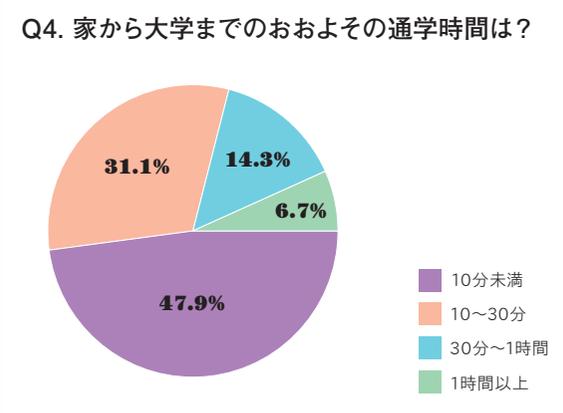
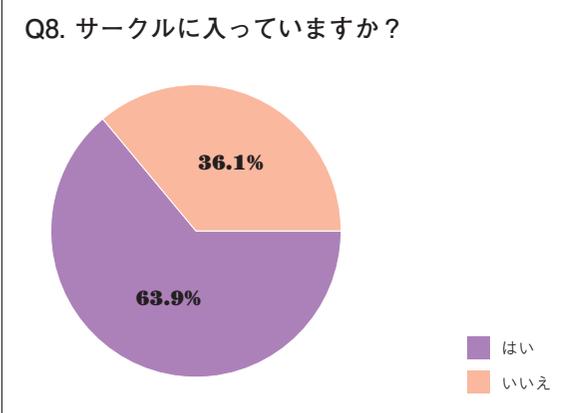
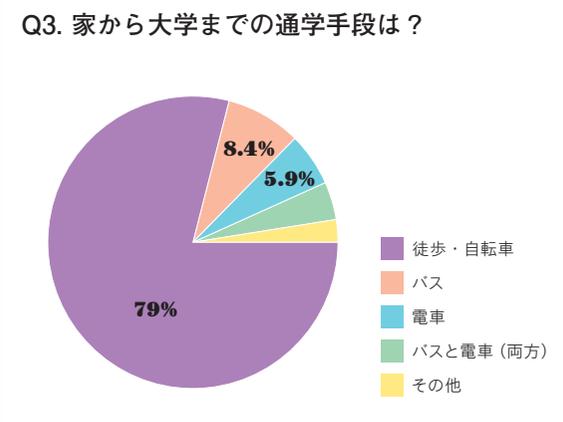
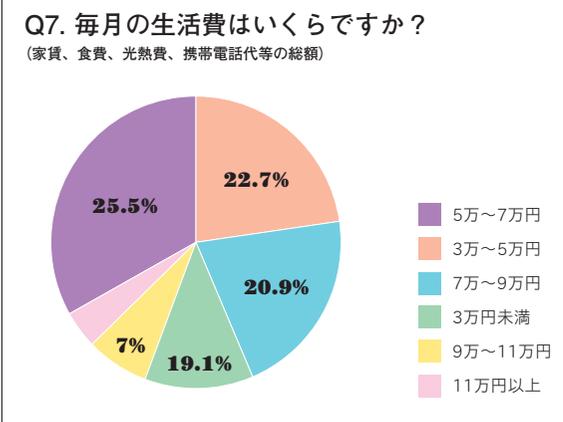
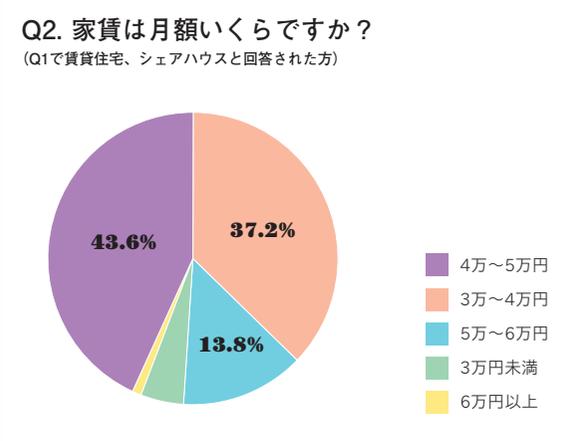
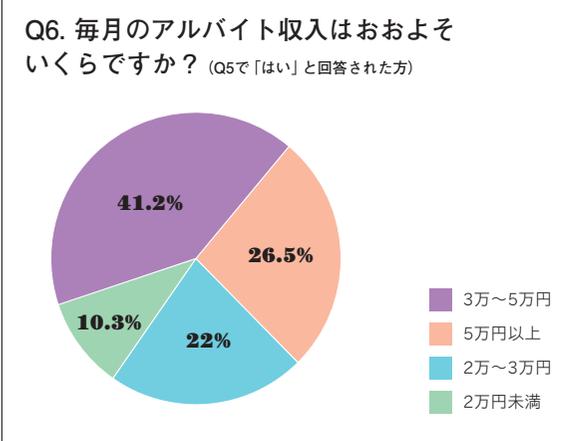
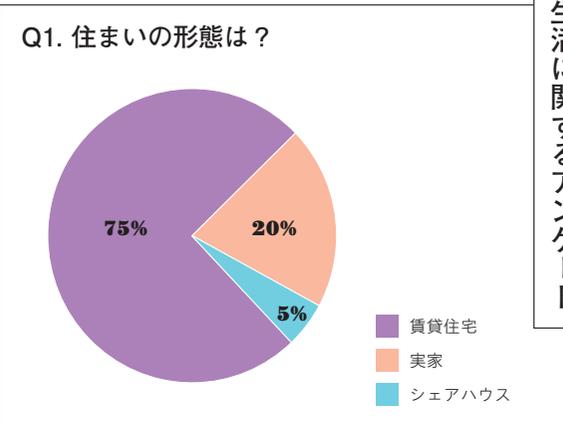
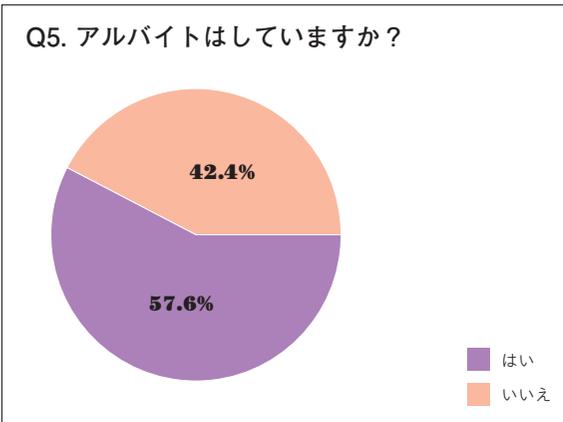
ものづくりデザイン専攻4年。いろいろな人、いろいろなものに興味津々。「声や動きから人柄が読み出てるような映像を撮りたい」と、アーティストを撮影することに夢中。

A1、北海道/A2、専攻の違う3人でシェアハウスで生活中/A3、家賃は25,000円。家賃と学費は奨学金で、光熱費と生活費は仕送りで、制作費はバイト代でやりくり/A4、居酒屋は4年目。秋田公立美術大学サテライトセンター、ボランティアで学童保育など/A5、ココラボラトリー（秋田市のギャラリー）でいろいろな作家さんとお話するのが楽しい/A6、ココラボラトリー、and toiro、ミンカ。それぞれのオーナーが好き！



Q15. 秋田公立美術大学の受験対策で、
これはしておいてよかった、これはしておけばよかった、ことがあれば教えてください。

- 真冬に試験会場に行く知識と覚悟。特に西日本出身者。3月でも雪降るし、道滑る。天気によっては新幹線が止まり、飛行機も着陸しないかもしれない。
- 画塾に通ったことと、センター試験前は絵は描かずに学科の勉強をちゃんとしたことは良かったことだと思います。
- 実技は他の何より圧倒的に、自信や安心につながると思います。それと当たり前ですが面接は苦手な人ほど素直に練習したほうがいいです。受かったのが結果的には良かったのですが、私は変なことを口走ったせいで当日絶望して帰りました。当日のアドリブとかやめた方がいいです本当、精神的に良くない、前日はちゃんと睡眠をとりましょう。
- 早めに受験日当日と同じ流れでデッサン練習をすること (時間配分など)。
- デッサンでは画力だけでなく、構成力も鍛えることを意識できると良いかと思っています。自分の得意/苦手分野を分析して、それらを利用して生かす練習などはして良かったと思っています。



*5%未満は数字を表記していません

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

①2～4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。

③フューチャー・アーティスト基金による修学支援奨学金

●助成金

①あきびネットファンド
主に地元企業や団体、個人で構成される大学の支援団体「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国際交流助成制度
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。

●新型コロナウイルス感染症対策

学内には検温器や消毒液を設置し、安全な学習環境の整備に努めています。また、教室によって受講定員を減らしたり、オンラインにより授業を行っている科目もあります。

●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。

* 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（2024年度支給開始）

2023年の開学10周年を控え、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。

●「修学支援奨学金」支給事業

経済的理由により修学の継続が困難な学生への給付型奨学金の支給を行っています。

●「グローバル人材育成支援金」

国際ワークショップや海外インターンシップ、国際ボランティアの参加など、グローバルに活躍可能なアクションプランを持つ学生への支援金支給などを行っています。



新屋竿燈会の方と練習を重ねる秋美竿燈サークル

オープンキャンパス2022

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。

オープンキャンパスについて

今年の開催日

第1回：2022年7月23日(土)

第2回：2022年9月17日(土) ※大学祭と同時開催

※新型コロナウイルス感染症の影響により、開催方法等を変更する場合があります。



2021年度のオンラインオープンキャンパスはこちらからご覧いただけます。

WEBで体験しよう！ 秋田公立美術大学オープンキャンパス2021



《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。

入試情報（令和5年度入学者選抜実施予定）

※令和5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	
				特別推薦 13名				
		一般推薦 12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 外国語 数学 地理歴史 公民 理科	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
		中期日程	国語 外国語 数学 地理歴史 公民 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。
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 外国語 数学 地理歴史 公民 理科	必須 必須 左の教科から3教科3科目選択。 ただし、同一教科から1科目まで選択。	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。

3. 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究する意欲のある人を求めます。

4. 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。

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。

- 「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。
- 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）に切手を添付の上「学生募集要項請求」と朱書きした大学宛の封筒に入れ、本学宛に送付してください。

※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。

令和4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	97	2.4	85	2.1	41	38	
		中期日程	30	184	6.1	97	3.2	42	35	
		小計	70	281	4.0	182	2.6	83	73	
	特別選抜	推薦選抜Ⅰ	一般推薦	12	34	2.8	34	2.8	14	14
			県内枠	5	18	3.6	18	3.6	8	8
			市内枠	5	8	1.6	8	1.6	6	6
			指定校枠	3	3	1.0	3	1.0	3	3
		小計	25	63	2.5	63	2.5	31	31	
	推薦選抜Ⅱ	5	12	2.4	11	2.2	6	6		
	社会人特別選抜	若干名	2	-	2	-	0	0		
合計		100	358	3.6	258	2.6	120	110		

学生出身地域（学部計455名）

*2022年5月現在





秋田公立美術大学

所在地

〒010-1632 秋田県秋田市新屋大川町12-3

JR「秋田駅」から羽越本線「新屋駅」下車 徒歩15分

JR「秋田駅」から秋田中央交通バス・新屋線「美術大学前」下車 徒歩1分

TEL 018-888-8100 (代表) / 018-888-8105 (学生募集・入試)

FAX 018-888-8101

E-mail soumu@akibi.ac.jp (大学) / kyomu@akibi.ac.jp (学生募集・入試)

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

デザイン

佐藤豊

写真

大森克己、誉田慎一、高橋希、草昃裕

印刷・製本

株式会社シナノパブリッシングプレス

制作

NPO法人アーツセンターあきた

※乱丁・落丁誌はお取替えいたします。

※本誌内容の無断転記、転載、複写はご遠慮ください。

※本誌データは2022年4月現在の情報です。あらかじめご了承ください。

