

秋田公立  
美術大学

AKITA  
UNIVERSITY  
OF  
ART

2022



A close-up photograph of a hand holding a green, unopened flower bud on a vine. The hand is positioned in the lower right, with fingers gently gripping the bud. The bud is surrounded by several green leaves, some of which show signs of being eaten, with small holes visible. The background is a soft-focus garden scene with more green leaves and hints of pink flowers. The lighting is bright and natural, suggesting a sunny day.

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。

# 秋田公立美術大学の、4つの基本理念

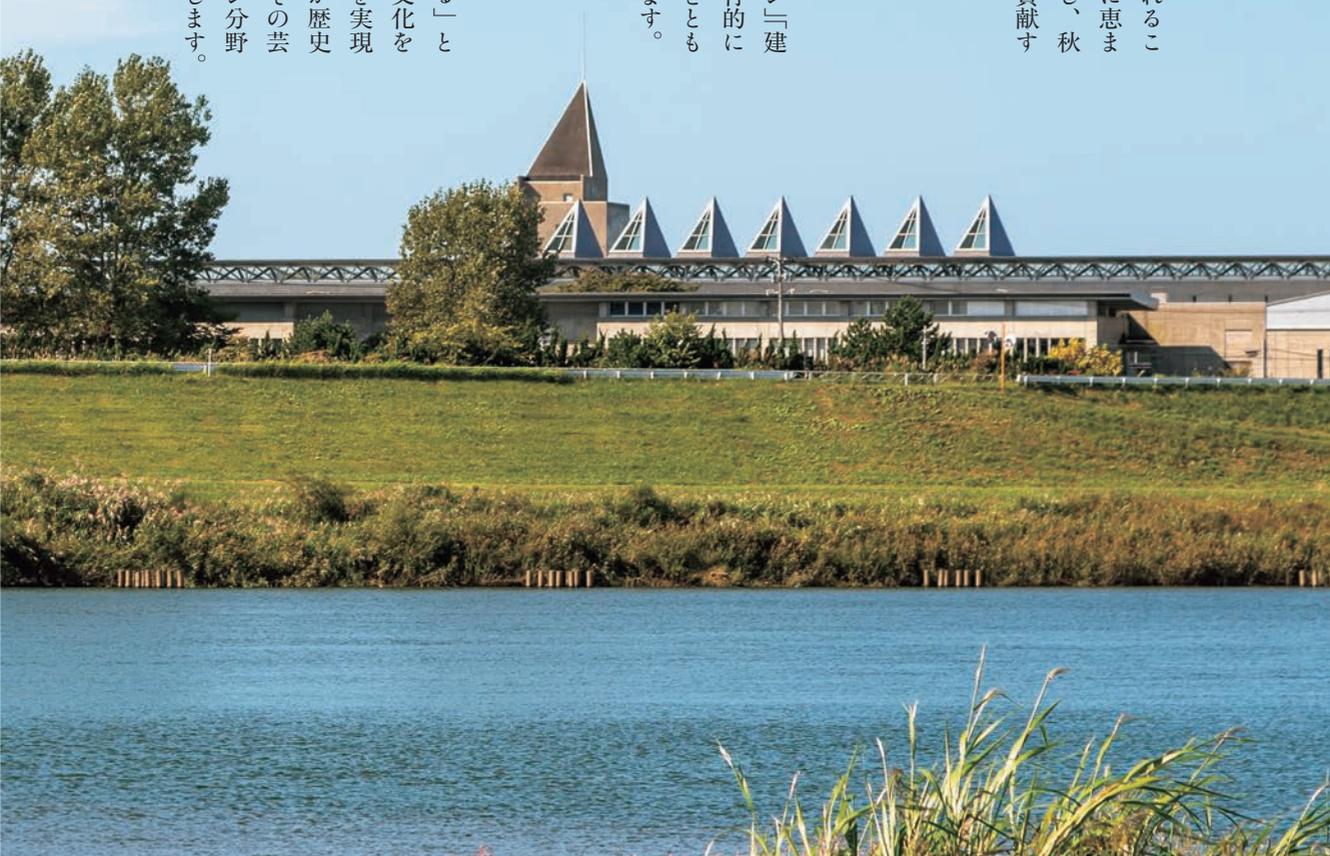
秋田公立美術大学は社会の大きな変動に呼应し、古い概念にとらわれることなく新しい芸術領域の創造に挑戦する大学です。自然と伝統文化に恵まれた秋田の文化的資源を活用し、芸術のもつ可能性、公共性を探求し、秋田から全国、世界へと、自らの芸術的感性と創造性をいかす社会に貢献する人材を送り出します。

## 1 新しい芸術領域を創造し、挑戦する大学

近代日本の芸術教育において、「日本画」「油画」「彫刻」「工芸」「デザイン」「建築」等の区分が固定され、西洋近代的なものと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、多様なルートと出会い、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展場産業の振興、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。

<p>92 大学院 複合芸術研究科</p>	<p>88 美術教育センター</p>	<p>73 景観デザイン専攻</p> <p>59 コミュニケーションデザイン専攻</p> <p>45 ものづくりデザイン専攻</p> <p>31 ビジュアルアート専攻</p> <p>17 アーツ&amp;ルーツ専攻</p>				
---------------------------	------------------------	---	--	--	--	--

134	132	130	128	124	114	113	112	110	102	9	8
入試について	入学金・奨学金	学生支援	学長より	アクセス&マップ	卒業生より	キャリアセンター	国際交流センター	客員教員・特任教員	座談会	本学の特色	本学の強み

表紙 表1  
なぜなら、ここにいるからである  
佐々木大空 (2021年3月卒業)

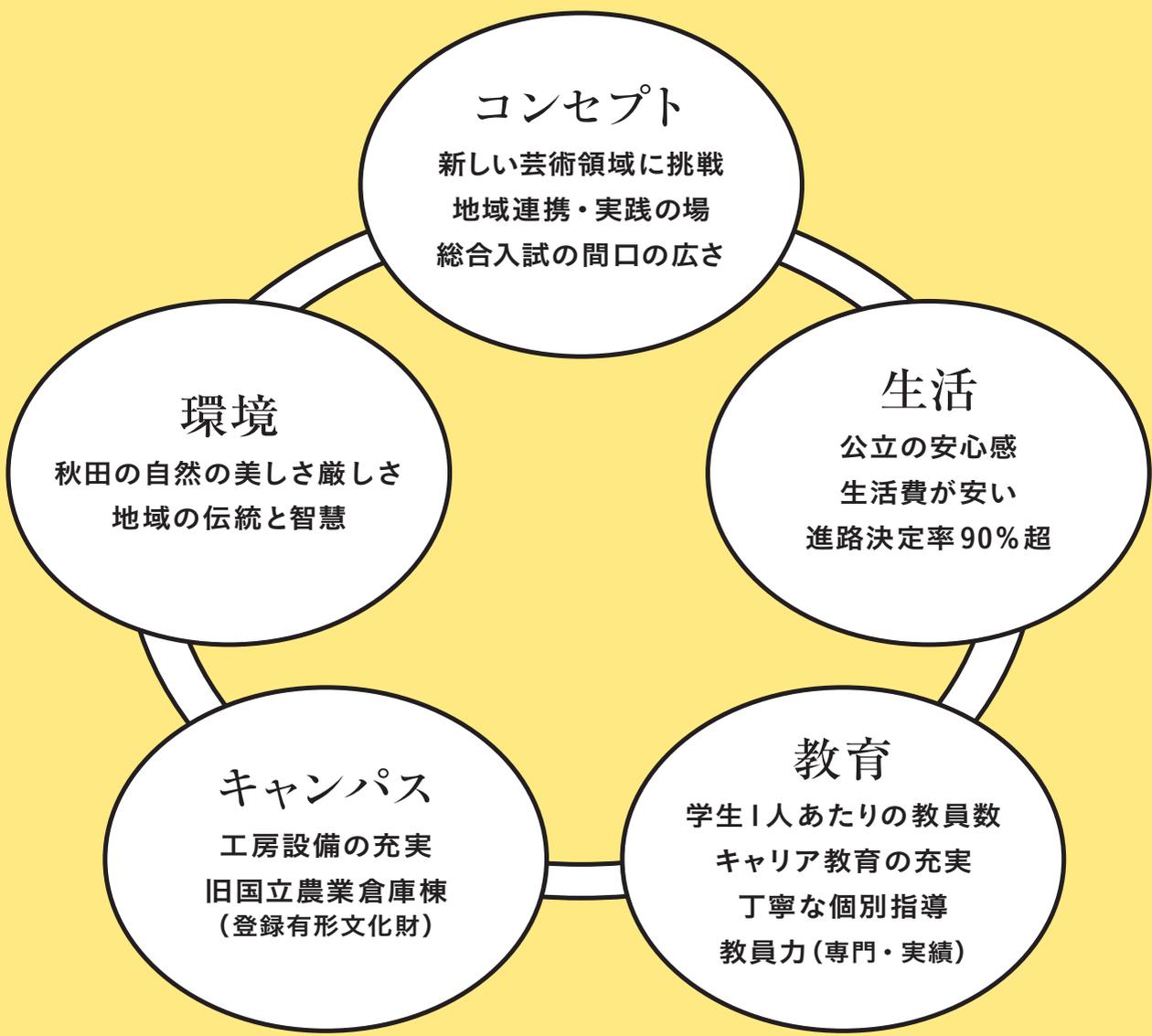
人はその存在を有する際、同じく必然的に質量を有している。人がこの作品の上に乗った時、重さによってワイヤーが張り、そのワイヤーを弾くことで音になる。そして人が移動することによって各ワイヤーの張り具合が変化し、音の高低に影響を与える。この作品は人の存在そのものとその挙動を等しく音に変換し変化させることで、その存在を無条件的に肯定することができる装置である。素材/ステンレスワイヤー、杉、コンパネ、ラワン合板、ホワイトウッド 2021年  
音を出している人/工藤結依 (2021年3月卒業)

表4  
羽化  
三上真穂 (2021年3月卒業)  
素材/油絵具、綿布キャンバス 2020年  
→コンセプトはp35へ

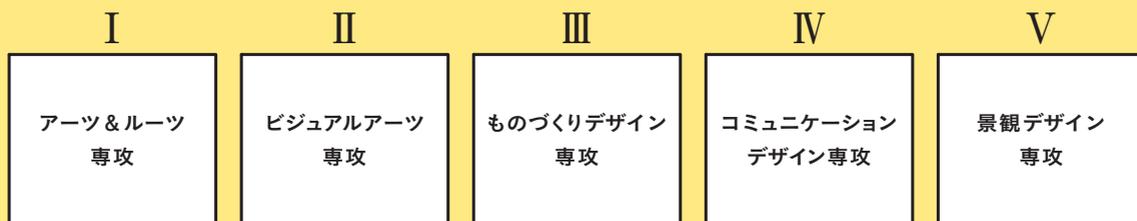








秋田公立美術大学は、社会の変化に合わせ、従来の分野や技法で  
 分けられた枠組みを廃し、5つの専攻を配置しました。  
 学生は、4年間の学びで領域を横断しながら、自分らしく  
 未知の領域を切り開いていくことのできる表現の軸と創造力を獲得します。



## 5つの専攻

1  
年  
2  
年

※ 1・2年 視野を広げ、視  
点を高める

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

5

※ 1年前期 — 2年前期

本学では入学後、はじめから1  
つの専攻に分かれるのではなく、  
美術やデザインに共通する基礎  
を5つのコースで平等に学びま  
す。

3  
年  
4  
年

※ 3・4年 専門を深める

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

1

※ 3年前期 —

こうして丁寧に学んだ過程を経  
た上で、1つの専攻に絞り込み  
ます。自分らしく、未知の領域  
を切り開くべく、たくましい創  
造力の獲得を目指します。

※ 1～4年 社会と繋がり実践的に学ぶ

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

- 美術教育センター
- 国際交流センター
- キャリアセンター

## 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」を制作します。

## 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。

## 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。

## 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。

## 「領域横断」と

## 「複合的視野」で

## 「新しい芸術領域」を作り出そう。

## 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



本学の基本的理念のひとつ「新しい芸術領域を作り出す」は、言うが易し行うが難し、とても難しいミッションです。そのための方法論として私たちが実践しているのは、基礎教育の充実を前提に「領域横断」と「複合的な視野」を持つことです。

これまでの美術大学は「素材」や「手法」で分けられていました。例えば油絵科、日本画科、彫刻科など。それはもう時代にそぐわないと考え生まれたのが本学の5つの専攻です。そしてここ秋田で地域資源や地域課題に向き合っていくこと。様々な社会情勢に対応できるような芸術を育成すべきだと考えています。将来的には、大学院の研究科名でもある

「複合芸術」という概念を深め掲げていくことになるでしょう。

もうひとつの大きな特徴は、総合入試を行っているところ。入学時に専攻が決まっていなくて、アートや表現に興味があるけれど、どの分野が自分にふさわしいのかわからない高校生も目指せる美大です。1年生で座学の「現代芸術論」を履修し、5つの専攻が主張する表現の奥義を垣間見るこ

実させるカリキュラムの導入が計画されています。

あと2年で開学10周年になりますが、私たちは学生と一緒に大学のユニークな基礎を作り出してきた、と思っています。秋田の新しい美術大学の自由を楽しみ、不自由を克服し、果敢に研究してくれた学生たちには本学で学んだ時間を誇りに思っただけでなく、教員一同も彼らに感謝し、誇りに思っています。

とができます。また2年生の前期には「現代芸術演習」を2つ以上を選び、実制作におけるエッセンスを体験します。単に知識が無かったり、食わず嫌いであっても実は適性があるかもしれない分野を発見できる時間が1、2年生です。

自分の興味を拓いていく機会が与えられることは、本学の持つ強みです。また、このように選択肢の幅を広げたり、複合的な視野をいかにするためには、軸足となる基礎教育も欠かせません。近い将来、1

2年  
京都府出身

## 岡本真実

やるしかない。あとがない。  
作品を作っていかなきゃと。  
美大に行くとは  
思ってたから。



上：秋田市大森山動物園と本学が取り組む「大森山アートプロジェクト」2020年度は「あそび×まなびのひろば—森の居場所—」(8/1-9/26)。学生によるインスタレーションや仕掛けが広場の14カ所に。写真は岡本さんの「紡ぐ操る繋ぐ」。秋田と京都の伝統行事「数珠繰り」を参考に子どもたちの健康を祈る作品。／下：本学が主催する小学生を対象としたアートスクール「こどもアートLab」。写真は「NEOびじゅつじゅんびしつ」の「手づくりの仕かけて大物を釣り上げたい」。岡本さんは子どもたちを見守りながら記録撮影担当。



入学して初めての展示「目を合わせる—相互着用実験—」2020年7/14-22本学展示スペース「KATTE」にて。合成のグリーンバックと同じ原理でZoomで自分と鑑賞者をつなぎ相手の顔を自分の顔に写す。目に線は塗れないから目は自分の目。これはZoomで喋っているとき、画面の相手を見ながら喋っても目線は合わないことから考えた実験。

🌸  
コロナ禍が終わったら  
何がしたい？  
葛西臨海水族園（東京）、いおワールドかこしま水族館、兵庫県姫路市立動物園に行きたいです。クロマグロやケサランバサランのリサーチをしたい。

京都文化博物館の「京都府新鋭美術選抜展」で藤浩志先生（アーツ&ルーツ専攻）の作品に出会ったことで、現代美術に特化した専攻のある秋美を選びました。

コロナウイルスの制限で辛いこともありましたが、専攻が決まっていらない試せる一年では、対策を工夫し様々な現場を見学できました。

高1の冬に進路を変更し美術系の大学へ進むことを決めたので、親の理解を得るために、美大に入りたいことを具体的に考えました。1、子どもと一緒に美術IIものを作ることをどのようにやっていくか学ぶ。2、高校の頃から独学で制作をしていた。パフォーマンスを映像で記録し展示していたので、大学でもっとメディアアートの表現方法や見せ方について知りたい。3、屋外で自然のなかに作品を展示してみたい。4、展覧会を作る側IIキュレーション



個展「ある種の抵抗」2021年3/21-3/28 本学大学院の修了生と学生が運営している多目的空間「オルタナス」にて。土壌汚染の原因となる「腐食」の観測や再現を映像、行為に展開する表現を試みた。「汚染させた土を今自分で持っているの、それに対してどう責任をとるか、どう処理をするか。そこは大事なところです。」

やその現場について知りたい。  
 入学後はこの4つができる機会を探し、参加しました。今はたくさん作品を見て、作り続けてみるのが目標です。将来的には子どもが何か作ったり、読んだり、歌ったりするのを見守れる場所も作りたい。子ども向けの美術教室を開くのが近いのかな、と思っていたのですが、村山修二郎先生（アーツ&ルーツ専攻）や萩原健一先生（ビジュアルアーツ専攻）、柚木恵介先生（ものづくりデザイン専攻）のプロジェクトやワークショップに参加し、教室を持たなくても、子どもを支援できる方法があるとなりました。  
 最近、大学の授業に関連してカビ培養装置の制作と、TouchDesignerやProcessingでプログラミングの勉強をしています。温度や湿度の制御に取り入れたいんです。

# 森田明日香

ビジュアルアーツ専攻4年  
大阪府出身

多くの選択肢の中から  
映像の世界を見つけたのは、  
ここが自由のある  
秋美だったから、秋田だったから。



初の個展「壁越しの声」2020年11/19-11/23アトリオン2階美術展示ホールにて。写真は、文字が雲型定規をトレースする「runners」。

🌸 コロナ禍の一年  
どうでしたか？  
心情的にはそれほど変化はなかった  
です。

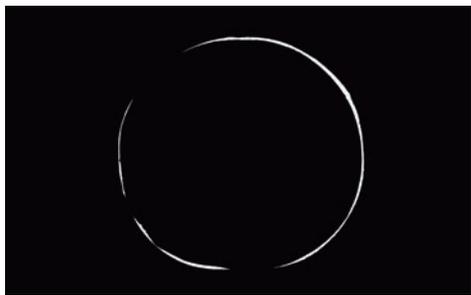
高校が美術系で卒業制作は漆の作品でした。ネチネチした性格なんでしょうか。漆芸の微細な積み重ねで理想の形状に向かうような緻密な作業が好きです。漆を学べる国公立の美大を探していたら担任の先生に秋美を勧められました。入学して最初に、全専攻の先生が毎週順番に話す授業があります。そこで聴講したビジュアルアーツ専攻の講義が面白くて引き込まれました。コンピューターを使った美術作品にそれぞれ触れたことがなかったので、こういう世界があるんだと驚いて、やってみたいと思いました。はじめは文化祭のグループ展参加をきっかけに谷川俊太郎さんの詩「朝のリレー」の朗読に合わせた映像の制作に取り組みました。先生に聞いて必要な手法や使用ソフトを教えてください、プランが固まったら谷川俊太郎さんに詩の使用許可をダメもとでお願いしました。お返事が来



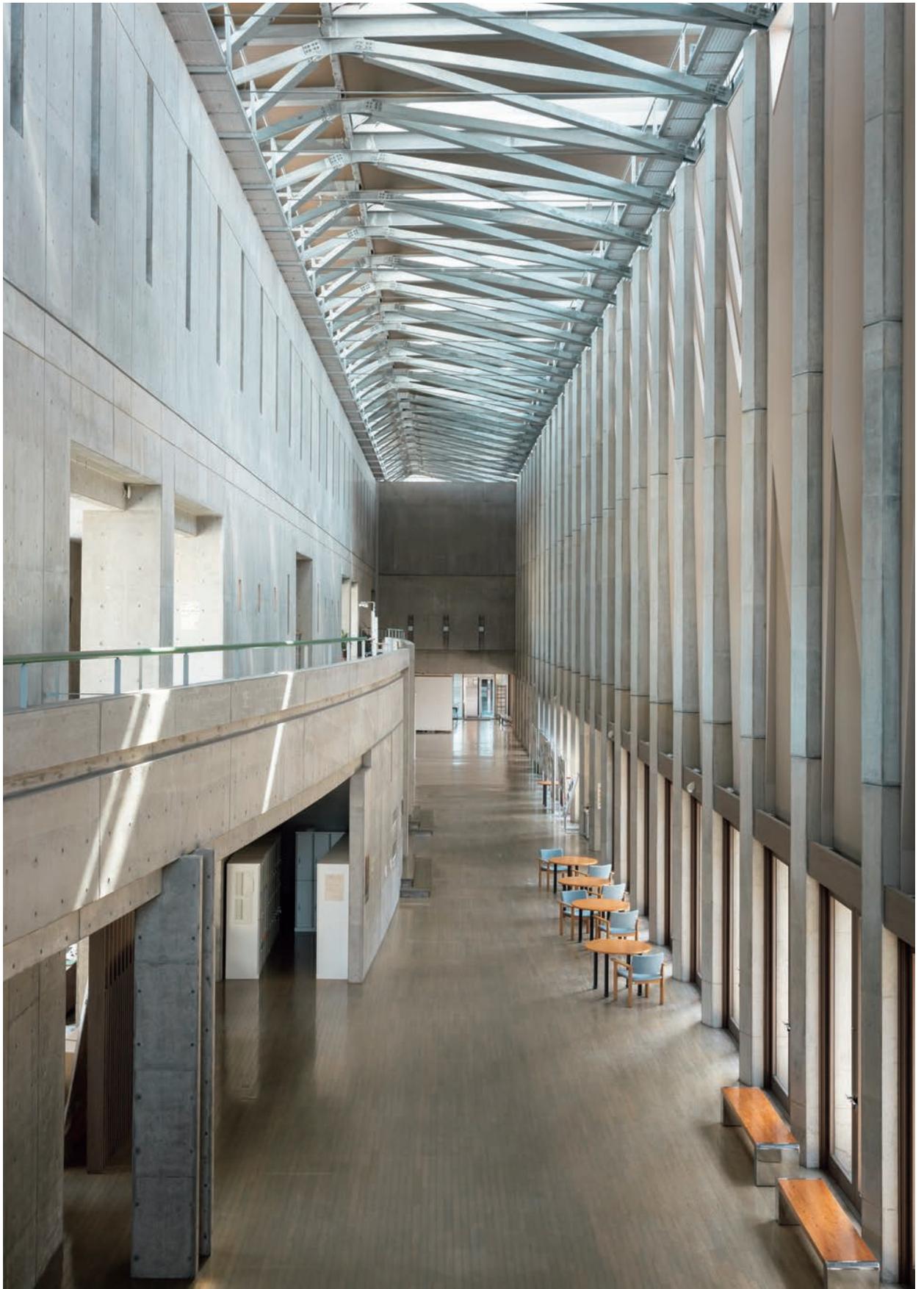
たことがとても嬉しかったです。

そこから先生の映像プロジェクトや、先輩との勉強会に参加し、さまざまな形態の映像作品制作を学びました。「向三軒両隣」のスタッフとしてアートイベントに携わる機会もありました。いろんな作品に触れる中で、自分は漆芸をやっていた時と同じく物の形状に関心を抱いていることが分かりました。

身の周りをよく観察するようになり、均一に成型された加工食品であるプレスハムの丸い輪郭に着目し、毎日スーパーでハムを買ってはスキャナーにかけてから朝ごはんを食べていました。そのような工業製品や、人間同士が形状を共有する道具である定規や文字のフォントのような「規格」で作品シリーズを構想しました。これらの作品プランを秋田県が主催する「アーツアーツあきたサポートプログラム2020」に出展し、個展を開催することができました。



ボンレスハム、ロースハム、ピアソーセージ、サラミなどの均一に成型された加工食品であるプレスハムの断面をスキャンし、数百枚のハムの丸い輪郭を連続で見せた映像インスタレーション作品「gap」。



# I

## アーツ&ルーツ 専攻

### 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。



フィールドワーク/アーツ&ルーツ専攻の授業では、自身の身体に眠っているさまざまな感覚を開き、ある土地に幾重にも重なった時の痕跡を感じるために、積極的にフィールドワークに出かけます。ひとりで、また誰かと、どこに出かけるか。そこで何を感じ、思考するか。学生たちは、それまで知らなかった他者の世界に出会い、自分の常識や予測が覆される体験のなかから、時代を超えて息づく創造性を汲み取り、記録や表現に至る新たな道筋を発見します。(岩手県遠野合宿/2018年12月)

フィールドワークで  
常識や予測を覆す。

アーツ&ルーツ専攻/アーツ&ルーツ導入演習





## 四季を実感しながら グループワークや展示に励む。

### アーツ&ルーツ専攻/アーツ&ルーツ基礎演習

専攻展の展示準備/吹雪の中、荷物を運んでいるのは専攻の3年生です。東北の冬は厳しいですが、それがリアルな自然体験となり、四季織りなす秋田の豊かさを実感できます。アーツ&ルーツ専攻では、グループワークや展示をつくる機会を年間多く設けています。/写真の建物は、大学の「実習棟(ももさだ)」です。旧国立農業倉庫棟だった空間をアトリエとして活用しています。あたたかみある木造の素晴らしい価値ある建造物です。







右上／3年生のグループ展示：3つのグループに分かれて、大学施設のアライチノ、新屋 NINO と秋田市新屋ガラス工房での展示を行いました。写真は、新屋 NINO で洞窟空間をつくり展示したグループの講評。右下／生物部メンバーの3年生が狸から毛皮にした現物。左上／4年生の卒業研究のためのプレゼンの様子。左下／現代芸術演習授業：2年生制作のフィールドノート展示。

# 芸術に縛られない 興味関心を深めて グループでできるような 時間をつくろう

## 藤浩志

教授  
現代美術、アートプロジェクト、地域計画、空間造形



美大は、自分でつくる

ことを学ぶ場所です。身の回りのものを見つめ直し、捨てられている素材を発見するとか、山や川や海に、あるいは街に、素材を探しに出かけるとか、素材から自分で見つけ、自分でつくる技術を手につけてほしいと考えます。ネットで購入したり発注したりしてつくるのが当たり前前の今の時代だからこそ貴重な力です。秋田はそれが可能なところ、素材となる空き家もいっぱいあります。

学生には自由に楽しんでほしいです。存分に遊んでほしい。自分に相応しい技術と出会い、つくる作業に没頭し、グループでできるよ

うな濃厚な時間を過ごしてほしい。そのためにはいっぱい動いて、感じて、試して、失敗しまししょう。周りに迷惑をかけなければ、命を大事にしていれば、何をやっても許されるところが美術大学です。

授業でもフィールドワークは重視しています。彫刻の授業で男鹿の石の採石場や五城目

の森林組合を訪問し自然の中から石や木などの素材を見つけ出すことも行いますし、海岸にゆき、流木やマイクロプラスチックなどの素材を収集することも行います。

学生の興味関心を探り深めるために県内外のさまざまな現場へとフィールドワークに出かけ、さまざまな立場の人に出会い、コミュニケーションを深めることで自分の興味関心を深めていく手法を身につけてもらいます。

これまでの芸術という概念に縛られることなく、大学や美術という枠組みを超えてほしい。地域に豊かに潜在するさまざまな歴史や環境、人材、技術を学び、これからの時代を生き抜くために必要な経験を身につけてほしい。今、ここでしかない大切な活動を試み続けてほしいと考えています。



酒井和泉 (2021年3月卒業)「安全第一平和祝福王国 一廊下」  
政府は2020年4月16日、新型コロナウイルス感染症緊急事態宣言の対象地域を全国に拡大し、「ステイホーム」という単語と共に不要不急とされる行動を自粛するよう求めた。緊急事態宣言下では、デマや恐怖を煽る偏向報道などによって視野が狭められ健全な日常生活を送ることが困難になる。安全のため自宅待機をしているはずが、次第に思考実験を繰り返す人間的生命力が喪失されていく。この作品は実際に緊急事態宣言がなされていた期間にアパートの自室を利用し、コロナ禍での苛烈な変化や、過剰防衛とも言える民間の相互監視を日々ドロイングしたインスタレーション。(ダンボール、水性ペンキ/2020年5月)

宝物はすぐそばに  
眠っている。稚拙である  
ことに恐れず課題を  
自分で見つけよう

## 石倉敏明

准教授  
芸術人類学、神話学



「東北生活文化論」や「文化人類学」を担当しています。東北には深い山や泉など、神話と結びついた聖地が多くあり、人間にとって大切なものが直接的に残っています。授業では東北の祭りや宗教を紹介し、生活の中にある文化を観察する手法を学びます。アーティス

トが何かをつくることと、住んでいる人が暮らしの中で行っていることが深いところにつながっていることを考えてもらいたい。信仰や芸能は、土地の人が自分たちでつくってきた表現だからです。

ARTSの語源はラテン語のARTIS。人間がくり出すものすべてを表します。根っこ

う意味のあるARTSは、土の中に隠れている大切なもの。見るためには目に見えない世界にアクセスしなくてはなりません。ARTS & ルーツ専攻では、学生が自分の課題をつくることを重視し、なぜその表現にたどり着くかを考えます。学生は悩みますが、稚拙であることに恐れなくていい。はじめてやること

を知っています。四季それぞれの生活スタイルを身につけることは、大学で学ぶことと同じくらい重要です。秋田ならではの気候や風土の中で過ごす4年間には、人生を豊かにするヒントが眠っています。山菜のおいしさや雪解け水の清らかさにふれて卒業後の人生に生かしてもらいたいです。

はみんな怖いし、誰でも未熟です。臆せずやってみる勇気をもつ。そこから新しい芸術が生まれます。

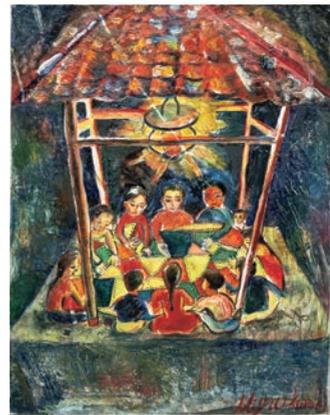
重要無形民俗文化財が一番多い秋田には、明治以前の広い意味でのアートがたくさん潜在しています。学生にはすぐそばに宝物が埋まっていることに気づいてほしい。夏は海にも山にも行ける開かれた環境である一方、冬はものすごく雪が降り、籠るけれども、土地の人は冬という季節とのつき合い方



## 黒木美佑

アーツ&ルーツ専攻4年  
三重県出身

フィールドワークが  
おもしろい。  
粘土をこねるように  
文章をこねています



欧米の風習から着想

コロナ禍で芽生えたひとつのものを一緒につくりたいという思いと、自分のものは自分でつくりたくてはという思いから描いた油絵作品。

三重県の四日市出身です。秋田は寒くて気候は厳しいですが、地域のみなさんが親切で、すごく住みやすいです。食べ物もおいしいので、卒業後も秋田にいたいと思っています。

陶芸を学びたくて秋美に入学し、ものづくりデザインを専攻するつもりでしたが、「現代芸術演習」で学んだフィールドワークがおもしろくてアーツ&ルーツを専攻しました。秋田の隠れキリシタンを調べたことを発端に、寺社仏閣やモスクを調査、いろんなものを信仰する人に出会って、自分の神様ってなんだろうと考えるようになり、「私の神様」をテーマにした油絵を描きました。今は自分の表現方法として言葉がしっくりくるので、秋田と、自分が生まれた四日市という土地、そこに暮らす外国人労働者と食文化を重ねて小説を書いています。粘土をこねるように文章をこねていくので、書くことと陶芸は近いと思います。なりたいたい職業はまだイメージできていませんが、卒業後は秋田で働きながら、つくること、書くことを続けていきたい。いずれはいろんなところに住みたいです。

### 夢は？

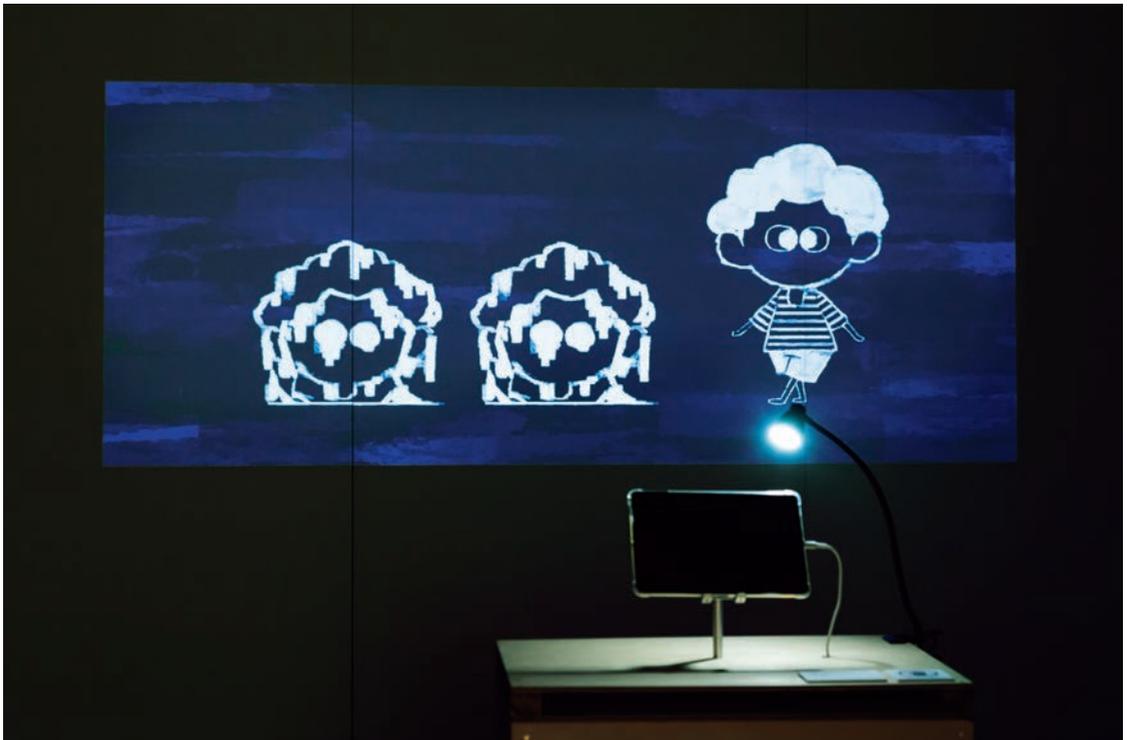
秋田でつくることを続けていきたい。いろんなところにも住んでみたい。



あなたにはいるだろうと思った

後悔を抱きしめる  
岡崎未樹

祖父・黒田ユタカを亡くした幼馴染・山本ヒノキの「後悔」を昇華するため、彼女の家族、祖父の病氣、彼女自身の想いを傾聴し、知ることで、不在の人物・黒田ユタカの意思を探し想像することにした。(映像、小説)



can't dance in the tank  
都竹泰河

少年と2人暮らしの父親は一日中「画面」と顔を合わせ、少年には目もくれない。そんな生活の中で、少年が時折見る幻は何なのだろうか。現代に存在する「当たり前」にアラートを提示するアニメーション。(映像)



**face**  
**三待あかり**

木を彫り生まれた顔たちに眼差しを向け続けるという行為は、有形或いは無形の存在状態の狭間で常に変化を続ける顔たちの世界への在り方を私の目に映す。顔と私たちは場を変容させ、そして場に変容させられている。(木、マット紙)



**ハートフルワールド**  
**heartful / hurtful**  
**酒井和泉**

ゴミ屋敷清掃業者、僧侶、自殺対策センター理事長に「いらないとは何か」をインタビューする。あらゆる立場からの思いや廃品をパッチワークのように繋ぐと、生き残るための生存戦略が見えてくる。(古着、おもちゃ)

教員

**藤浩志** 教授

現代美術、アートプロジェクト、  
地域計画、空間造形

**皆川嘉博** 教授

彫刻・テラコッタ

**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

**服部浩之** 特任准教授

アジア現代美術、  
キュラトリアル・プラクティス

[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個人のもので構わない。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。

# II

## ビジュアルアーツ 専攻

### 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6名の教員がサポートします。授業は、分野横断を基本とした共同指導のもとに行われ、学生それぞれが学んだ美術的な手法や考え方、その発想力を社会の中で生かし、自律して活躍・貢献する「表現者」の育成を目指します。

## 分野を横断し 表現する野心を育てる。

ビジュアルアーツ専攻／ビジュアルアーツ演習 A



授業課題「50×50×50 (cm) の空間を満たす作品制作」  
において制作された。

佐々木大空 (2021年3月卒業) 「おとのかぶりもの」  
「楽器を演奏する時、聴覚や触覚から得られる情報が視覚を上回り、演奏者は音と一体化します。その姿はさながら『音になっている』と言えるのではないのでしょうか。同時に、演奏者の発した音はホースを通り演奏者自身の頭上から発せられ楽器内に反響します。演奏者が最も鮮明にその音を聴くことができる状況を作り出すことで、演奏することとその演奏を聞く人との関係性について考えようとした作品です。」(桐、ホース／2019年)



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。

ビジュアルアーツ専攻/ビジュアルアーツ演習C





三上真穂 (2021年3月卒業)「羽化」  
「コンセプトは、瞑想の役割を持つ絵画です。精神的な苦しさを感じてネガティブな思考のループにはまっている時には、内省して自分の考えや感情と向き合い自覚することで、こんがらがった考えをリセットしたり、自分自身の心を整えて癒すことができます。その状態の精神世界を視覚的に開かれたものにする事で、思考の負のループにはまっているその時に、抜け出し方を思い出させる機能を持つ絵画として制作しました。」(油絵具、綿布キャンバス/2020年)



自分自身で表現手法の展開と実験を繰り返します。興味の対象ごとと少人数での勉強会やワークショップを繰り返し、その成果を専攻展で発表します。多種にわたる美術表現の領域を解体、再構成しながら既存の領域枠を超えた美術の可能性を探求します。

メディア環境が持つ特性を理解し、  
表現の多様性を学ぶ。

ビジュアルアーツ専攻/ビジュアルアーツ演習A1C

# 創造性を自分で区切らない 長い時間の視点に立って 美術表現や ものづくりをしよう

萩原健一

准教授  
映像、メディアアート



映像制作を指導していま  
す。動画配信サービスが主  
流となった近年は、目を引  
く映像表現が身近になり、  
自分でつくることも簡単に  
なりました。その分、流行  
に囚われすぎることが多く、  
独創性をつくるのが難しく  
なっていると感じます。授  
業で目指すのは、目新しさ  
のもうひとつ奥にある基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  
思っています。

秋田では展示を鑑賞する機会が少ないので、

コロナ禍では制限もありますが、県外のギャ  
ラリーや文化財を訪問する機会を自らつくつ  
て、展示空間への意識を高めてほしいです。  
一方で、学生を自分の授業の課題の中だけで  
は評価しないようにしています。展示は下手  
でも野菜を育てるのが上手とか、魚を捌ける  
とか、特技を生かせる学生がいてもいいと思

を区切ってしまうがちです。しかし、表現す  
ることは卒業しても続くものだと思うので、  
常に考え続けてほしいなと思います。すぐに  
結果が出なくても、30歳や60歳になった時に  
つくれるかもしれない。今はその準備期間と  
いう、長い時間の視点に立つことが大事だと  
思っています。

うんです。美術を勉強した結果  
何になりたいか。美大で学んだ  
後に林業や漁師に携わってもお  
もしろいかも。現在の  
クリエイティブ職とよばれる分  
野の外で創造性を発揮できるモ  
デルケースが増えたらいいなと  
思います。

本来、クリエイティブは  
時間で区切られず、流れ続ける  
ものですが、多くの学生は、学  
期や課題のサイクルで制作意識

ビジュアルアート専攻は現代アートの方法を探求する専攻です。ひと、事象、モノを従前の関係性から解き放ち、新たな視点をもって現代社会を捉えかえす営み。アートを実践できる人材の育成を目指しています。

専攻所属後、最初に受講する「ビジュアルアート演習A」では、そうした理念にもとづいた特徴的なカリキュラムが展開されます。例をふたつご紹介しましょう。ひとつめは、「15秒を満たす」映像を制作する課題です。身近な15秒の映像といえ、TVコマercialをあげることもできます。誰にとっても馴染み深く豊富な鑑賞経験を有する形式なだけに、模倣やコンテンツとしての完成度の追求に走りたくありませんが、ここではどのような視点に立つて制作に臨めばアート作品たりえるかを考えなければなりません。ふたつめは、「50×50×

ひらかれた  
豊かな世界を目指して  
アートを実践する道が  
ここから始まる

## 阿部由布子

助教  
現代美術、メディアアート



ません。果たして世界のどこから、何を根拠に50cmを切り出して来ればアート作品になるのか？ こちらも考える力が問われる課題です。

こうした課題に取り組んだ学生たちは、自分たちの生きる社会はどのような尺度をもとに構築されているのか？ 目の前でおこっている現象の裏側にはどのような構造が潜んでいるのか？ という疑問を日常生活の中で抱くようになります。自らの生きる環境に切り込む視点を持つことで、ひとは社会的存在へと成長します。ひらか

50cmを満たす」立体を制作する課題です。50cmというサイズは、生活空間のなかでは目にする機会のない尺度かと思えます。従って既

れた豊かな世界を目指してアートを実践する道が、ここから始まるのです。

成品をそのまま構成に取り入れることはでき

あなたがビジュアルアート専攻の扉をノックする日を、楽しみに待っています。



## 高橋鈴奈

ビジュアルアーツ専攻4年  
秋田県出身

生きやすい未来を  
考えつづけるために  
生活の一部のように  
制作していきたい



ホッキョクグマが50匹の大群を作ってロシアの村を襲ったというニュースをきっかけに制作したアニメーション作品「トレースされるクマ」。一枚一枚手書きで線をたどるのが重要だと考えた。

ビジュアルアーツ専攻は、作品だけでなく展覧会をつくる授業があります。5つの担当、広報、マネジメント、インストール会場構成、照明等を手配する備品そして会計係を、自分たちで決めていきます。うまくいっているグループは、話していると各自の役割が分かってくる。どんどん進める人は皆を引っ張り、口数が少ない人は方向性がズレてきたら待たせたをかける。

これまで私は「動物」との関わりをテーマに制作してきました。環境問題や動物保護を始めたとする問題を批判的に見ていましたが、批判ではなく、何か自分なりの提案をしたいと思ひ、「クマ」で物語をつくりました。

今興味があるのは「土」です。ダナ・ハラウェイの著書「Manifestly Haraway」で紹介されていた「堆肥体」という言葉をヒントに勉強中です。制作は継続的に、生活の一部のようにやっていきたいです。有名になりたいとかでなくても、制作をしているときの思考って、今自分が生きている世界をよりよくしたいと考えていることだと思っから。

### 秋田で好きな場所

新屋浜です。1年の時に先輩がそこを舞台にして映画を撮っていて手伝いをしました。あとはアルバイトしているイタリアンレストラン。78歳の画家のおじいさんの店。

本学のそばにある新屋浜は、学生にとっても教員にとってもインスピレーションの源。思考を整理したり、未来をイメージしたり、作品の素材を拾ったり。





### 生命は揺れる 工藤結依

生きている限り、私たちの体内では細胞が分裂し動き続けている。止めることのできない内側の躍動は生命や人間の魂そのもの。身体から漏れ出た呼吸・筋肉の震え・拍動などの生命活動が糸を通じて伝播する。  
(糸、身体)

### Parallel Planet 金澤衣都

何処かに住んでいる生物。そこにはカラフルで不思議な生物が暮らし、互いに捕食したり、縄張り争いをしたり、くつろいだり。かわいく見えるけど、どこか生々しい世界。  
(貼りパネル、マットコート紙)





## 外側から踏み込む 乙戸将司

空間に置かれた電球は、鑑賞者が近づくと消え、空間を撮影した配信に寄せられたコメントに反応して点灯する。YouTube Liveなど、現代のライブストリーミングにおける人間のやり取りを、物理的・身体的に可視化。(YouTube Live、インスタレーション)



## ウーパー 黒田睦

背中を預けられるほど大きく進化したウーパーは、人間の重みを受け止めてくれる。モデルは17年前に家で一緒に暮らしたウーパーのウーパー。(ラテックス、ウレタンスポンジ)

## 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

**小田英之** 教授

絵画、ビジュアルアート、  
CG アニメーション

**長沢桂一** 教授（学部長）

テキスタイル、現代美術

**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

## [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で、制作の動機やテーマをより深く、強くしていく。

## [卒業研究]

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

# III

## ものづくりデザイン 専攻

### 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。



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。



素材を全身で感じ、  
自分自身の  
変化を楽しむ。

ものづくりデザイン専攻/  
ものづくりデザイン演習 1-3 (ガラス)



全国的に見ても充実した工房設備のなか、  
教員に支えられながら技術と五感を磨く。





秋田の文化・風土・自然を  
再解釈する。

ものづくりデザイン専攻/ものづくりデザイン演習 1-3 (漆芸)



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。

## 素材と地域を どっぶり感じ、 ものと人の幸せな関係を 探ってほしい

専門はガラスといけば  
なです。3年生の1年間  
は、主に吹きガラス・キ  
ルンワーク・コールド  
ワークなど、基礎的な技  
術の習得を目指します。  
また造形技術を学ぶと同  
時に、「作品が存在する  
空間」への意識も高めて  
いきます。「もの」が「場」にどのように作  
用しているのか、自分の感覚を磨いて繊細に  
探っていきます。

ものづくりデザインでは、素材を自分の表  
現のために使うのではなく、素材の魅力を引  
き出せるように自分の体を素材に合わせて調  
律させていくことが重要です。近年は体を使



瀬沼健太郎

准教授  
ガラス、いけ花

わずとも様々なクリエーションができるよう  
になりました。それはとても素晴らしいこと  
なのですが、一方で私たちの肉体や智慧は少  
しずつ退化しているのかもしれない。幸い  
秋田にはこの地球と上手く付き合っていく智  
慧や技術がまだ残っているように感じていま  
す。山菜を採るにしても、身の回りの道具を

んです。ガラスは光によって様々な表情を見  
せる素材ですから、もしかしたらそういう光  
に対する希求心がある秋田ならではのデザイ  
ンが生まれるかもしれません。日々の生活の  
中でガラスがどうあつたらよりいいのか、生  
活の美しさとはなにか、そういったことを学  
生と一緒に研究していけたらいいですね。

つくるにしても、自然の営みや大  
地としっかり接続している。この  
地やここで暮らす人からその智慧  
と能力を学び取って、私達がこの  
地球でいかに幸せに生きていつた  
らいいのか探ってほしいですね。  
また秋田という地はガラスが文  
化になっていく可能性を秘めてい  
ると感じていきます。秋田とガラス  
デザインで有名な北欧には共通点  
があります。それは冬の暗さ。実  
は冬の暗さが光に対する感覚を磨  
かせるのではないかと思っている

染色の指導を行っています。ものづくりではまず技術習得が必要。3年前期の課題1では加賀友禅の模作と型染めでのてぬぐい制作を通して技法習得を行います。課題2では「空間をわける」をテーマに、課題1で習得した技法をふまえ制作します。日傘やのれん、ワンピースなど「空間をわける」をどう解釈するかによってさまざまな作品になります。後期ではテーマを「もてなし」とし、それぞれにとっての「もてなし」とは何なのかを表現した作品制作を目指しています。

秋美の魅力は素材や専攻同士の壁がほとんど無いことだと思います。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・プロダクトからふたつの領域を選択することができるので、複数の素材の要素を取り入れた作品も自然と生まれてきます。

地域産業と学生が強く繋がれるのも魅力で



正解を探すのではなく  
正解をつくる。  
ものづくりを通して  
自分の答えを表現しよう

## 森香織

准教授  
本友禅染

制作のヒントになり卒業研究の作品に繋がった学生もいます。地域産業と学生の新しい視点で制作された足湯桶は、ものづくりデザイン専攻での学びの特徴と言えます。学生には自分でちゃんと考えてものがつくれるようになってほしいです。1年生の「素描表現演習1」では学生自身に好きなモチーフを持って来てもらいます。そのモチーフを画面に配置する際、自分の絵なのに、「これで大丈夫ですか?」「ここがいいですか?」と聞いてくる学生が多いんです。

。「地域産業研究」では秋田県の地域産業を知ることから始めます。そして、どんな課題があるのか、またその解決方法にはどのようなものがあるのかを考えます。この授業が

せつかく美大で学ぶのだから、正解を探すのではなくて自分の正解をつくる、自分で見て判断できる目をもって、自分の答えを表現できるようになってほしいです。

ものづくりデザイン専攻4年  
三重県出身

## 武内紫帆



染色・彫金・日本画・イラスト  
やってみたいことすべてに  
全力で向き合えるのが  
楽しいです

「おもてなし」をテーマに、玄関から部屋へと続く廊下の壁に飾ることをイメージした彫金作品（製作途中）。家に帰る人にほっとできる時間を届けたいと母親を思っけつくりました。



三重県の名張市出身です。高校時代は日本画を専攻していました。次は「手を使って何かをつくりたい」と思い、先生がおすすめてくれたのが秋美です。入学前は漆やガラスに興味がありました。授業を通じて最終的に彫金と染色を専攻しています。

3年生の前期は、「空間を分ける」が作品のテーマでした。光を感じる型染めの透け感を活かしたいと思い、日傘をつくりました。模様は外の空気と水中の境界である水面を細い線と太い線で表現しています。2年生で選択したシルクスクリーンの授業で、線的な描写が好きなんだということに気がついてから自分の表現に取り入れています。

秋美は自分のやってみたいことを学べる場所だと思っています。やりたいと思ったら既存の授業にないことでもサポートしてくれる先生がいるので、自ら進んで新しいことをつくっていくこともできます。素材をひとつに絞らずに、染色、彫金、日本画、イラストと全部全力で向き合うのが今は楽しいです。やってみたいことがたくさんある人にはおすすめの大学だと思います。

### 夢は？

ものはつくり続けたい。  
美術教師やイラストレーターを目指すかも。



充実した工房設備のある実習棟は、旧国立農業倉庫棟（国指定登録有形文化財）。



**meg**  
檜原海都

曲げわっぱの足湯入れ。冬になると雪が多く積もり、厳しい寒さになる秋田には、長い冬を過ごすための独自の文化が根づいている。内側には生漆が施されている。(秋田杉、生漆)



**kan-kon**  
風間千洸

揺らすとカラン、コロんと音が鳴るおもちゃ。木の音は、心地のよい、優しい音色。(栓、ブラックウォルナット、樺、クルミ、ミズキ、マホガニー、合板)



**でんぐるん**  
佐藤碧

でんぐり返ったり返らなかつたりする車型玩具。(樺、朴、ウォールナット、桜)



**MORE**  
**高村百花**

熱く、たおやかに揺れるガラス。冷えて硬くなったあとも、やわらかさの名残が感じられる。(ガラス)



**星霜**  
**鶴飼かおり**

長い時間を経たものの懐の深さ。在ること、そしてこれからも在り続けること。延々と流れていく時間を受け止め、共在していくことをテーマに制作。(赤土、白土、黄土)

## 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

**尾登誠一** 教授

ソーシャルデザイン

**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

**熊谷晃** 准教授

漆工、乾漆造形

**瀬沼健太郎** 准教授

ガラス、いけ花

**森香織** 准教授

本友禪染

**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.たたく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。

# IV

## コミュニケーション デザイン専攻

「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。

「地域ブランディング」をテーマとして、本学のある秋田市新屋の造り酒屋、明治41年創業「秋田酒造株式会社」の酒蔵を見学し日本酒の製造過程を学んだのち、オリジナルパッケージのデザイン制作に取り組みます。グラフィックデザインの技術習得と同時に、情報の流れを構想して設計し、課題を解決する思考能力を養っていきます。

地域の企業の課題を  
リサーチし、  
その情報をデザインする。

コミュニケーションデザイン専攻  
ブランディングデザイン演習









暮らしのつづさな観察が、  
デザインにつながる。

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・ディレクション演習

生活の中にある「紫」「緑」「青」「赤」などの多彩な色を収集観察し、「色相」「明度」「彩度」を再現した正確なカラーチップを作成します。それらを教室に持ち寄り整理することで、色彩への理解を深め日常における感性を高めます。

# 生活を観察し 課題解決を軸に 事業構想までできる デザインを学ぼう

1、2年生には、「観察する」というデザインの基礎を指導しています。教室の中で話したことがない人を見つけて、どういう人かを見た目だけで想像して記録する、次の週には実際に会話をして、答え合わせをしながらポートフォリオをつくり

ます。その人の困っていることや改善できる部分を考えて、デザイン提案につなげるところまでを体験してもらう授業です。実際に商品化できるようなアプリを提案してくれる学生もいて、引っ張り出してあげれば、いろんな可能性が出てくると実感しています。少人数で、専攻外の先生にもアドバイスを

水田 圭  
准教授  
情報編集デザイン



もらえるのは、秋美の良さだと思っています。ポスターひとつとっても、どこにどう掲示するかで、文字の大きさやレイアウトが変わりま

近年は感性よりも課題解決が重要な軸になっています。企業からは目的や製品開発のプロセスをプレゼンできる力が求められる。その力があれば、即戦力でもありながら長期的にキャリアをつくることができます。社会の中で役割をちゃんと確認できることで、アートの価値は高まるはずですよ。

と気がつけないことがたくさんありますよね。都会の人が電車の中でスマホを見ていることや、地方の人がスマホに触れるタイミングを知らない。平面のデザインだけでは学んでいるとデジタルで着地しませんが、空間や工芸の先生とつながっていると、スケールや質感の感覚を身につけることができるので、観察をする際は非常に有効だと思えます。

感性だけではない  
論理の世界を知って  
もらう。それが  
我々の役目です



## 飯倉宏治

教授  
情報学フロンティア、計算基盤・地理学

## 野村松信

美術教育センター教授  
情報教育、視覚情報処理

プログラミングを  
集中的に教えられる  
教員がいることは  
隠れた魅力かもしれない



コミュニケーションデザイン専攻の飯倉教授と、  
美術教育センターの野村教授の専門は近い。  
指導する場所は違うが、ふたりが目指すのは、  
論理的思考の学びだ。

コンピュータの基本的な操作方法や情報  
技術・セキュリティ等を教えています。美  
術と関連したところで指導したいので、  
Processing (プロセッシング) というプロ  
グラミング言語で、アニメーション作品や  
簡単なゲームなどを開発できるよう指導し  
ています。自由に表現できるようにするま  
ですごく時間を要する、ある意味工芸的な  
要素があります。

美大へのプログラミング授業の導入は、  
伝統工芸をやりながらコンピュータで設計  
したものづくりをしたいという意図もあり  
ました。大量生産と一点ものという、相反  
するもの、プロダクトデザインと工芸が一  
緒になっている教育は全国的にも珍しいで  
すし、美術教育の中に我われみたいない理系  
の指導者がいることも珍しいと思います。  
情報分野の人材育成プロジェクトである、  
文科省の enPi にも参加しました。  
STEAM 教育とこっぴ Science (科学)、

Technology (技術)・Engineering (工学)・  
Art (芸術)・Mathematics (数学) の 5 つ  
の領域を対象とした理数系教育に創造性教  
育が加わった横断的な教育です。技術力を  
備えた理工系の学生と創造力のある美術系  
の学生が交流することで、今までにない新  
しいものが生まれる  
成果が見られました。  
プログラミングは  
習得に時間がかかる  
ので、そこに耐えら  
れるかの素養は必要  
ですが、体験してみ  
てさらに深めたいと  
いう学生がいたら指  
導できる教員はいま  
すし、集中的に教え  
ることができるとは  
秋美の隠れた魅力で  
あると思います。

暗闇の中の無数の星は、輝きが一  
つひとつ異なり、時間の経過と共に  
花々へ変化します。—清藤志織  
さん(コミュニケーションデザイン  
専攻4年)の作品—





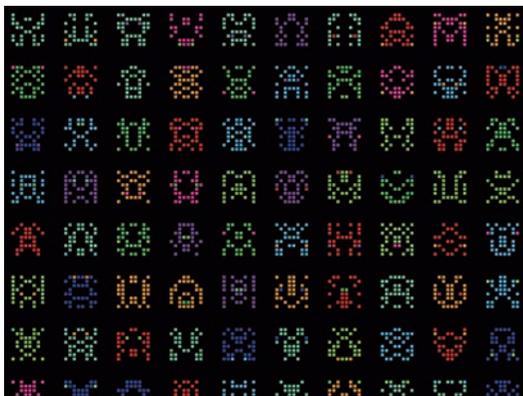
美術作品をつくる時も、  
抽象的・論理的な世界を  
経験していることは  
重要だと思います

アニメやゲームの作品をつくりたい学生や漫画家志望の学生が多いので、「コミュニケーションデザイン演習」の授業では「物語論」の指導をしています。美大には、絵を描くのは好きだけど、物語を組み立てたり、論理的に考えるのは苦手という学生が多くいます。物語をつくるためのシステムティックな方法があるので、大塚英志著『物語の体操』を参考に、そのトレーニングをしています。

プログラミングを学びたい学生がいたらサポートできます。私のように商用のゲームソフトを開発していたり、実際にシステムとして運用されていたりするプログラムを書いた経験をもっていて、実用レベルまで押し上げる苦労を知っている教員がいるというのは珍しいと思います。本当に学びたかったらいい環境です。独り占めできませんよ。

プログラミングの基本は抽象化です。この机の端から何センチのところを点を打つのは具体的な話です。最初に書いた線の終わりのところからまた別のところへ線を引くというのは抽象的です。なぜかという具体的な位置は言っていないから。抽象的に考え、抽象的な枠組みの中に具体的なものを

のを入れていくことを繰り返します。プログラミングで作品をつくれるようになることよりも、経験が重要で、こういう世界もあるよと知ることが大切だと思っています。美術作品をつくる時、何を取り扱っているかを抽象的に理解していないと軸がぶれてしまうと思うんです。タブレットで絵を描く時は少々はみ出しても味になります。プログラミング一文字抜けていただけで動いてくれない。感性だけではない論理という世界もあるよということを見せるのが我われの役目だと思っています。



約1ツイート(297文字)のプログラムで生成したキャラクター。プログラムを実行するまでは作者もどんな形になるかわかりません。

コミュニケーションデザイン専攻4年  
岩手県出身

## 坂井美結



女の人を描くのが好きです。  
秋美のプロジェクトを通じ  
人の役に立つのが嬉しくて  
デザイナーになりたい



着物の形を魚に見立てて組み合わせた作品「生着物 (いきもの)」。阪口正太郎先生の「コミュニケーションデザイン演習BI」の課題「見立て」で制作。最新作は「毛を剃る」女の人のシリーズを描いています。

出身は岩手県二戸市です。高校では美術部で油絵を描いていましたが、それ以外にも自分に合うものがあるかもしれないと思い、1、2年で5専攻学べる知り秋美に入りました。

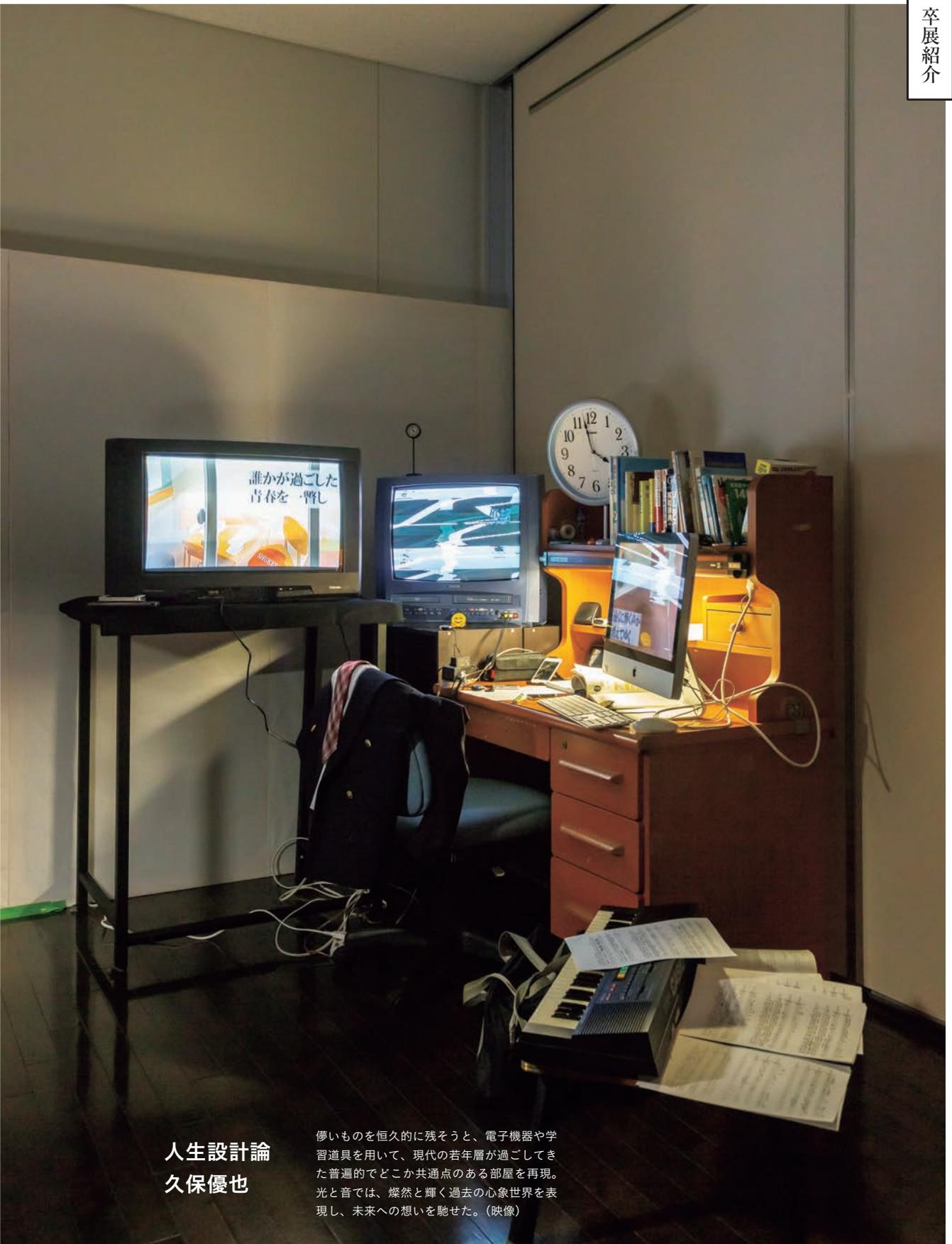
これまで印象に残っているのは、里親制度普及啓発のためのポスターを制作した水田圭先生の授業です。なんで里親が必要なのか、自分なりに考え、自分の表現でどうやったら解決できるか、プロセスをしっかりと踏めたと実感できた授業です。それと秋田の4つのブルワリーと連携した横手産ホップのクラフトビールのラベルをデザインできたのは本当に楽しかった。いろいろな立場の人が関わっていて、それぞれにこうしたいという意見があり、それを全部盛り込むのは難しい。皆さんの希望をうかがいつつ、ひとつのものにしていく作業が大変で、どうやってまとめていくのか先生の動きを見て勉強になりました。秋美ではプロジェクトに参加する機会が多く、人の役に立つのが嬉しくて、デザイナーなど人から頼まれる仕事は自分に合っている、と思うようになりました。

### 🍀 コロナ禍が終わったら何がしたい？

カフェ巡りが趣味なので、東京や仙台にまた行きたいです。ゆったりとコーヒーを飲みたい。



秋には少しずつ色づいていく校内の銀杏並木、その模様を見守るのも楽しみのひとつです。



人生設計論  
久保優也

儂いものを恒久的に残そうと、電子機器や学習道具を用いて、現代の若年層が過ごしてきた普遍的でどこか共通点のある部屋を再現。光と音では、燦然と輝く過去の心象世界を表現し、未来への想いを馳せた。(映像)



**加工日記ちゃん**  
高野美思

スマートフォンの顔面加工が当たり前となった現代で、「生きていく中で一番なりたい顔」をテーマに、1日1枚、自分の顔写真を加工した。どうしても視覚化されてしまう内面を1人の若者の例として表現。(映像)



**Odd(s)**  
佐藤光

ストーリー性のあるイラストを用いて、展示によって読み進めることができる物語。限られた情報から、ゲームのように物語を紐解いていく感覚を与える。(紙、インク他)

教員

**飯倉宏治** 教授

情報学フロンティア、  
計算基盤・地理学

コン ジョル  
**孔鎮烈** 教授

ブランディングデザイン

**阪口正太郎** 教授

アートディレクション、  
広告、写真

**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

**坂本憲信** 准教授

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

ベ ジンソク  
**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

[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 技法よりも受け手とのコミュニケーションを目的としたディレクションを追求する。「技術講習」では個人のキャリア志向の核となる技術となるための課題をおこなう。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。

[4年]

◆ コミュニケーションデザイン演習 A3

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

◆ コミュニケーションデザイン演習 B3

本演習では個人のキャリア指向や適性を尊重し学びを深める。各自がテーマや課題を設定しデザイン表現に臨む。デザイン表現のメディアや手段を問わず「観察力」「思考力」「伝える力」を習得する。また、各自が取材や制作を行な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。

# 景観デザイン 専攻

## 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ものである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。

景観デザイン専攻／景観デザイン演習Ⅰ-3



「建築」は、  
社会的な要請や身体的なスケール、  
文学や映画や美術からのインスパイア、  
日常風景の比喩や暗喩が、  
発想の契機になる。

景観デザイン専攻/景観デザイン演習



右上下/「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。左上/新屋の町に対して「ファサード(建物の外観)」を切り口にして読み解き、その成果を様々な媒体を用いて表現する。左下/かつての酒蔵を学生寮としてリノベーションする課題では、フィールドワークにより現状をつぶさに観察・分析し、設計提案につなげていく。



市民生活の現場を深く掘り下げ、  
建築デザインのプロセスを通じ  
自らの創作へ突き進む。

景観デザイン専攻／景観デザイン演習 1-3





かつて、土産物屋の店頭では「ポストカード」が売られていた。

旅先の私たちは、巡り歩いた土地の景観や風俗をあらわした画像が載る一葉をさまざまな候補の中から選び、旅の私的経験を解説する短文をもう一方の面に添え、家族や親密な知人に宛ててそれを送った。



## 四半世紀経つと

街は変わるし変えられる

粘り強く考え

未来をつくるために学ぼう

## 小杉栄次郎

教授  
建築・都市設計の理論と実践



景観デザイン専攻では、設計者・デザイナーとしてのテクニックを習得するだけではなく、「思考すること」に主眼をおいています。表現するメディアは建築でもアートプロジェクトでも映像でもいい。自分のメディアを探りながら景観について研究します。

建築での学びは、まだはつきりしないけれど何かをつくりたいという人にもおすすめてです。空間を考えることは、ものをつくるときの基本です。立体作品をつくるときは、その作品自体だけではなく、それがどこに置かれ

るか、誰がどう見るかということが重要で、そのためには空間を把握することが大切だからです。また、仮説を立てて研究し、テーマを決めて構想し、自分なりの表現で他者に発表するという流れは、どんな創作にもビジネスにも役立つはず。

体験するのが一番ですし、違う街の姿をみると、自分の街の状態がすべてではないことがわかります。学外で起こっていることに関心を持ち行動してほしい。学内学生との切磋琢磨はもちろん、他者と関わることで自分を客観視しながら成長できると思うのです。

20代の頃は街が変わっていく実感が湧かないので今見ている風景がすべてのように思ってしまうがちですが、街は四半世紀経つと、良くも悪くも変わります。25年後どんな街にしたいのかを本気で考えて勉強して、街づくりに関わりたいならば、本当に変えることができる。未来をつくるために学んでいると思ってもらえたらいいですね。

大学生活では新屋に閉じ籠もらず、いろいろな場所に行つてほしいです。空間や街の匂いは実際に

景観デザイン専攻には、建築・都市設計・映画・パブリックアート・公共デザインと、さまざまな専門の先生がいて、空間を軸にいろいろな表現媒体にチャレンジすることができます。

僕は建築設計を中心に指導をしています。

例えば、3年生前期の課題では、「他人と住む家」をテーマに、他人と暮らすことが日常生活にどのような影響をもたらすのか、それによってどのような空間が必要になるのかを考えます。目指していることは自分で課題を見つけ、自分なりの回答を空間として表現すること。建築設計では、特定の問題に対する「正しい答え」を探すのではなく、いろんな視点から物事を考え、空間を創出しなければなりません。ここで大切なことは、今まで無意識に受け入れてきたものを再考する姿勢です。地に足をつけて今の現場を見れば、見過ごしてきたもの

地  
に  
足  
を  
つ  
け  
て  
  
今  
の  
現  
場  
を  
見  
れ  
ば、  
  
誰  
も  
取  
り  
組  
ん  
で  
い  
な  
い  
  
課  
題  
が  
見  
つ  
か  
る



## 井上宗則

准教授  
都市・建築デザイン

テーマを主体的に見つけてほしいです。

秋田には日本でも先駆的な都市空間が実現されています。千秋公園は日本で最初に城址を公園化した場所ですし、中心市街地の広小路と中央通りが形成する一方通行のループは、渋滞を緩和するアイデア。戦争による大きな被害を受けなかったかつての城下町を、明快な意図を持って計画的に近代的な都市に作り替えた事例は、あまりないと思います。そういった意味で秋田は、日本の都市の近代化を考える上で興味深いまちですね。その場所なりの特性をきっかけに、いかに普遍的な議論につなげていけるか考えることも、大学で空間を学ぶおもしろさのひとつです。

や、デザインの対象と置いていなかったものの中に、まだ新しい、誰も取り組んでいない領域があるはず。学生には、顕在化されていない課題を発見し、自分が取り組むべき



実習棟の一枚分は秋田市立新屋図書館になっています。「倉庫棟＝静かな環境（読書棟）」と「新図書館＝活動域（雑誌閲覧室）」を繋ぐ渡り廊下の陽だまりと、サルスベリ。

## 加藤人識

景观デザイン専攻 4年  
兵庫県出身



秋美に来て  
会うべき人たちに  
遠回りせず  
会うことができた



この模型は男鹿にある「どんぐり農場」に展望台を建てるプロジェクトの計画案。1階を食、2階を団樂、屋上を展望スペースに。少しの吹き抜けを作り南からの光が射すようにして、各階に繋がりが生まれるようにした。

❖ コロナ禍の1年  
どうでしたか？  
本当に会いたい人達と会えた1年で  
した。会うべき人に会うために遠回  
りしなくてよかった。

出身は兵庫県姫路市です。明石工業高等専門学校で5年間建築を勉強し、秋美の3年次に編入してきました。建築で生きていくと決めていましたが、進学を考えた理由は、美術的思考が自分にはなくて、建物の形を決めるのにもなんとなく格好いいからという基準し  
 かなか、自分の思想を入れられていなかった  
 ので、造形に対する感性をもっと磨きた  
 くて。高専4年の夏休みに世界的な建築設  
 計事務所でのインターンを経験しました。事  
 務所の方や、東京の大学の人と話すと、熱  
 量が全然違う。自分はこういうことを建築  
 で表現したいか、考えていることを話して  
 いる。これでは自分ダメだなと思いました。  
 「わけしゅう秋田会議」という5大学の学  
 生が集う団体を紹介してもらい、秋田で夢  
 を叶えるために行動している人達に会うこ  
 とができました。自分の道を切り拓いてい  
 く、秋田はそれがしやすい環境です。コミュ  
 ニティがコンパクトなので、大学の先生含  
 め第一線で活躍している人とも距離が近く  
 話ができます。卒業後は建築事務所での働  
 いて一級建築士の資格取得を目指します。そ  
 の後は今の仲間と秋田で起業したいです。



**Re:Ogata**  
- 大潟村が生成する空間形態 -  
川口朱徳

秋田県の大潟村を舞台に、生活居住区の中心に畑を置き、周辺に娯楽施設や商業施設、宿泊施設などを取り入れた大規模な複合施設を設計。村の特徴でもある迷路性を取り入れたランドスケープをデザイン。(ハレバネ、木材、ケント紙、厚紙)

## 空舞台 松井美帆

監視社会において人間は無意識に「透明な存在」になろうとする。禁止事項を受け入れた害のない人物は、監視対象とならない透明な存在だ。空虚な舞台「空舞台」は、透明な存在になる意思を確認させる。(ポリスチレン)



## 「ミタテル→ツカウ」プロジェクト 眞崎愛望

都市空間を別のものに置き換える(=ミタテル)ことで、普段は見えない、見向きもしない空間の可能性を顕在化させる。秋田駅から卒展会場である秋田県立美術館・にぎわい交流館AUまでをつなぐ仲小路を舞台に、メンバー4人と進めたプロジェクト。

教員

**岸健太** 教授

アーバンスタディーズ

**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

**菅原香織** 准教授

公共デザイン、景観デザイン

[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。

## ◆ 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)

# 美術教育センター

## 地域社会の発展に 貢献する人材を育成する

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

各教員の研究に裏付けされた美学、美術史、建築史・意匠、デザイン史、文学、外国語、情報科学、美術教育等の授業は専門教育を支える強固な基盤となります。また、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。

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】

〈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。**

〈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ため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。



変な人になりましたよ

地球が滅びるとき救いの道を

見つけられる

かもしれないぞ

井上豪

教授  
東洋美術史

専門は中央アジアの石

窟壁画の研究です。「東

洋美術史」「日本彫刻史」

「シルクロード図像学」

「東北造形史」といった

教養科目を教えています。

学生がもっている美術の

イメージは西洋や現代美

術がほとんどなので、東

洋に興味をもつ入口や、

創作の源になればと思っています。

美術教育センターには、共通科目を指導す

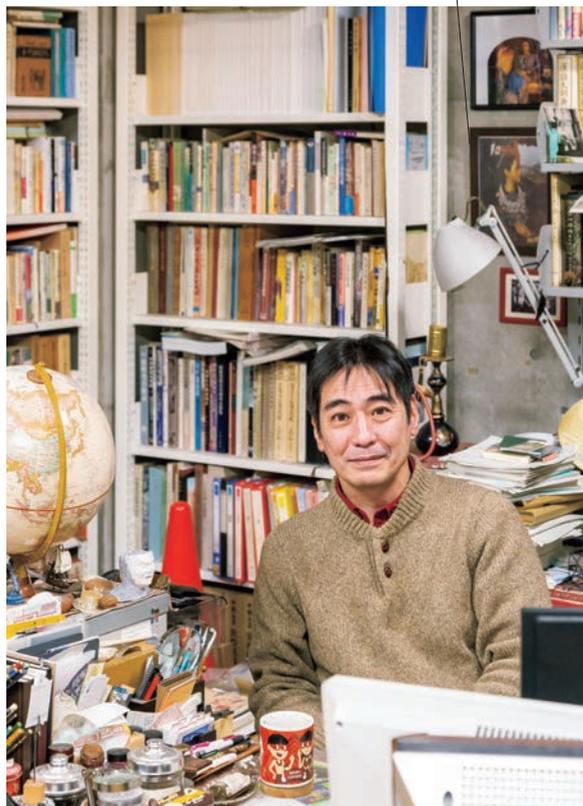
る教員が所属し、教職や博物館学芸員課程の

科目も揃います。専攻の枠を超えて学生が集

まって場を共有できることは魅力ですし、そ

の体験が体にすり込まれていくことは、教室

で授業を行う意義だとも思います。



美大にいると人と違うことが評価されます。

一般的には社会の中でうまく生きて行く方法

を学ぶ志向が強いと思いますが、大震災が起

きたり、感染症が流行して常識が壊れてくる

と、仕組みの中で上手に生きている人たちが

急にどうしていいかわからなくなる。そうい

う時に美大生って強いんですよ。自分の世界

観をつくって自分の作品で表現す

るということをやらずと勉強してい

るので、世の中で一般的とされる

ことをやらなければならぬとい

う考えはほとんどもっていない。

なんのために美大で学ぶのかとい

うと、作品をつくってお金を稼ぐ

ためではなくて、世の中を自分で

見て自分で価値づけしてどう生き

て行くかを臨機応変に考えられる

ような知性を育てるためだと思う

んです。

美大では、変な人というのは褒

め言葉です。普通の人気がつかないところば

かり見ている人のことですから、普通の人に

はわからないものがわかるし、見えないもの

が見えるし、考えられないことが考えられる。

だからどんどん変な人になりましたよ。もし

かしたら地球が滅びるときに救いの道を見つ

けられるかもしれないぞ。

**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  
(鍛金)による作品制作

キム ヒョギョン  
**金孝卿** 教授 色彩学、構成学

**澤田享** 教授 日本古建築の様式的研究、日本古建築の  
修復と復元、日本近代建築の様式的研究

**白杉悦雄** 教授 比較文化学、文化史

**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

**大関智子** 助教 日本画

**齋藤透** 特任教授

**佐々木晃久** 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

#### 【博物館学芸員課程】

〈取得可能な資格〉

● 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うけます。

〈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

# 大学院

## 複合芸術研究科 修士課程・博士課程

### 芸術の複合的な研究を実践する 全国唯一の美術系大学院

秋田公立美術大学は、現代芸術を「複合」の視点から研究する「複合芸術研究科」を設置しました。「複合」とは、単に二つ以上のものが集まって一つになるだけではなく、異なる領域への越境や手法の併用によって価値の相乗効果を生み、それまでに存在しなかった新たな次元を創造することを指します。

現代芸術の研究では、表現者の内と外にある「複合」に着目する必要があります。内にある「複合」とは、個人の中に蓄積される表現技術や知識、視野などを掛け合わせて生み出そうとする過程であり、外にある「複合」とは、対象とするテーマを取り巻く背景や人、制約などの状況を捉えて連携・協働・誘導することによって、多様な気づきや拡がりが生まれる過程です。

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

【5専攻】



【修士課程1年】

<p>★ 複合芸術演習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・複合芸術論 (必修)</li> <li>・複合芸術応用論 A, B, C (選択必修)</li> </ul>	<p>★ 特別研究科目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・特別研究 I (必修)</li> </ul>
<p>★ 複合芸術実践科目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・複合芸術演習 (必修)</li> <li>・複合芸術実習 A, B (選択必修)</li> </ul>	<p>★ 制作技術演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・制作技術研究演習 I, II (選択)</li> </ul>

【修士課程2年】

<p>★ 特別研究科目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・特別研究 II (必修)</li> </ul>	<p>★ 制作技術演習科目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・制作技術研究演習 III (選択)</li> </ul>
---	--

- ★ 内的複合：自身の技術や資質を他の専門領域との交わりを通して拡張させていく
- ★ 外的複合：外部の社会に介入しそこにある諸要素の複合を積極的に推し進めていく

【博士課程】

【複合芸術研究科で学べる新たな領域】

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

複合芸術の表現の  
可能性を輪読や議論を  
通じて学ぶ。

大学院 複合芸術研究科 / 複合芸術応用論C



複合芸術科目は、現代芸術領域における芸術表現活動を現代社会や地域の中で実践していくため、必要となる専門的な知識を学ぶ科目です。今後展開させていく複合芸術の理論構築に向けて、「複合芸術」が機能する多様なステージでの役割や諸条件を学ぶ必修科目として「複合芸術論」を配置しています。また、より応用的な知識を身に付けるために、主にアートマネジメントを学ぶ「複合芸術応用論A」、ソーシャルデザインを学ぶ「複合芸術応用論B」、領域横断的なテキストを中心に複合芸術の表現可能性を探る「複合芸術応用論C」を配置しています。この授業では、伊藤亜紗著『手の倫理』を取り上げ議論しました。



# 言語的・哲学的な 思考力も高め鍛える 粘菌のように 領域を拡張しよう

私の専門である哲学では、世の中で当たり前のようになされている事柄を、言語を用いてもう一度捉え直す、そしてそれを超えていくことを目指します。たとえば「存在」とは何か、「縁」とは何か、その深層構造を考察します。大学院では問題を意識をしっかりともち、何をどう研究するか明確に示すことも必要です。技術の向上だけではなく、言語的・哲学的な思考力高め鍛えることができるのは複合芸術研究科ならではの強みではないでしょうか。

私は「中間領域」を研究しています。生と死、自己と他者などの間や重なる部分に通底



唐澤太輔

准教授  
哲学、文化人類学 \* 学部ではアーツ&ルーツ専攻

するものは何か、そこから何が生まれるかがテーマです。動物と隠花植物の両方の性質を持ち、生きているのか死んでいるのかもわからない「粘菌」について考える「粘菌研究クラブ」の活動もしています。私は哲学者なの

で言語を使って考えますが、学生たちはアーツで表現してくれます。布をかぶって粘菌のようにモゾモゾ動いたり、手袋をして粘菌の動きを表したり……、粘菌を深く理解するためには、実際になってみることも大事なことです。このような身体表現ができたのは美大だからこそで、またここには複合芸術が生まれていると思います。粘菌とアーツの接続は世界でも決して多くないことなので、ここを粘菌アーツの拠点にして、世界へ発信していきたいです。

大学は教育機関でもあり、研究機関でもあります。大学に入るということは勉強することと同時に、研究することでもあります。学部生の時から「研究する」という意識をもち、これまで学んだことをいかに組み合わせさせて発表させていくか。そのことを頭の片隅に置きながら大学院に来ると、きっとおもしろいことができるのではないかと思います。

## 複合的展開を見せる 粘菌研究



謎の多い粘菌を見つめる方法として、身体や音を使ってその動きを「真似る」「表現する」ことを試みる映像を制作。心臓の鼓動のようにうごめくスホコリを模倣する学生たち。



秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科 複合芸術会議 2021vol.2「粘菌の視座」。粘菌研究クラブの活動報告と、粘菌とアートについてのシンポジウムを開催 (YouTube 配信)。



ひとやものが国境などの境界を越えて移動する仕組みに着目した迎英里子 (本学アーツ&ルーツ専攻助手)《アプローチ 6.1》のパフォーマンス。



変容していく「旅のかたち」をペールに包んだインスタレーション岩井成昭《to the point of no return... 帰らざる場所へ》

「風の谷のナウシカ」にも登場する粘菌は、世界で約900種類、日本で約500種類以上が確認されているアムイバ動物の仲間です。植物でも動物でも菌類でもない不思議な存在です。湿気を好み、朽木や落ち葉の表面などに生息しています。唐澤准教授は粘菌を哲学的に思考する「粘菌研究クラブ」を主宰。大学院、学部、教員、助手、職員の枠を超えて、身体表現や映像、シンポジウム、展覧会といったアウトプットを試みるなど、粘菌を起点とした複合的な展開を見せています。



粘菌はジメジメとした湿気をはらんだ朽木などに生息。これは鮮やかな黄蘗(きはだ)色のスホコリ。

## ARTS & ROUTES —あわいをたどる旅—

秋田公立美術大学はフィールドワークやリサーチを軸としたプロジェクト型のアート活動を展開し、新しい芸術領域の創造を探索しています。複合芸術研究科においては、より学術的な領域横断の試みと多様な表現を通じて、新たな次元の創造を模索しています。秋田県立近代美術館で開催した展覧会「ARTS & ROUTES —あわいをたどる旅—」(2020年11/28—2021年3/7)では、江戸時代後期の紀行家・菅江真澄の旅と記録をたどるプロジェクトを起点として、服部浩之特任准教授のキュレーションの下、本学の教員・助手をはじめとしたアーティストの作品に、近世・近代の作品・資料も交えて構成。過去から現在に至る多様な表現の混交によって、展覧会へと描き出しました。

# アートは生きるための技術 何のために発信し

## どういう公共実践なのか 自覚して活動しよう

専門は「アーバンスタ  
ディーズ」です。今の都  
市や社会はどうなってい  
るのか、将来的に私たち  
の居住はどうなっていく  
のかを探る領域横断の活  
動を、おもにインドネシ  
アで行っています。学生  
には、個々の作品や活動  
が、受け手は誰で、何の

ために発信し、社会にどのような影響を与え  
るものなのか強く意識してもらいたいです。

複合芸術研究科の英語名は、Trans-  
disciplinary Arts。Trans-は、枠組みその  
ものを変える、越境してゆくことを表します。  
ATIは美術と一般的な訳語よりもっと開  
かれた「知や文化の技術・技法」という意味

### 岸健太

教授（研究科長）  
アーバンスタディーズ

\*学部では景観デザイン専攻



はない社会に開かれた空間の実  
験場となっていくとおもしろい  
と思います。

多様な分野の人が集まっている  
のは、本学のいいところです。教  
員の答えがばらばらで批評が常に  
起きてくるということは自分の活  
動や作品を丁寧に点検するという  
作業でもあります。

を持ちます。潜在する課題を見えるようにす  
る、聞こえない音を聞く、今まで想像し得な  
かったことへの想像を促すなど、したたかな  
人の生と文化をつくる技術なのです。社会課  
題は単一分野では解決できませんから、領域  
複合を通じて向き合うことが必要です。その  
ために大学も、美術を学ぶ学生のためだけに

を振り返る作業を対象としてでもできるもの  
です。コロナ禍で移動と対面交流が制限され  
ていますが、身体を持ち込むことのできる即  
物的な空間や出来事だけが探究するべき  
フィールドではないことに多くの人が気付き  
実験や実践をはじめているのは、危機が機会  
に転じる大きな兆しのように思えます。



## 林文洲

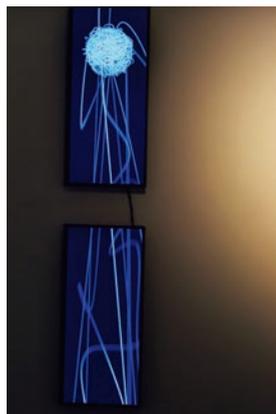
修士課程  
2021年3月修了  
中国福建省出身

理論系と作品系、  
その認識の壁を  
超え、混ぜたい。  
秋美ならできる



修士論文は「人生のプロセスを〈区切る〉画像表現と人生観——「老いの坂」と「人生の階段図」を中心に——。15-19世紀における日本の「老いの坂」とヨーロッパの「人生の階段図」の画像の解析に基づき、関連テキストと社会背景を通じて、人生のプロセスを〈区切る〉思考を探究。写真は2021年2/17-2/21修了展の様子。

一生のプロセスや日々の感情の揺れ動きをプログラミングで描いた映像展「人生の巡礼——生老病死・喜怒哀楽」2020年9/5—9/22秋田公立美術大学サテライトセンターにて。



### 秋田で好きな場所

大曲が好きです。落ち着きます。雪山を見ると人間の弱さを感じる。川が流れていると癒される。怖い神と守る神、両方がいる。

華僑大学で広告学を専攻していました。地元の留学センターで2年間働いた後、日本に留学して、複合芸術研究科では「生と死」を主題とした宗教美術、特に「老いの坂」と「人生の階段図」について、美術史・思想的に研究しています。

私が研究したいのは、東洋文化、西洋文化の中で、人間とは何か、あるいは人間の思考方法です。1—112ではなく、なぜ「1」なぜ「プラス」なぜ「1」なのか、根本的なところです。私は絵を描けない、デザイン系でもない。でも芸術が好きなので、どうやったら美術大学に入れるか。単純に理論的な研究なら入れるかもしれないけれど、理論系と作品系、その間の距離がなくなる環境が欲しいと思いました。複合芸術研究科ならそれができると思いました。今は論文も書きますし、個展もします。ずっと論文を書いていると萎えてしまう。慣れたら、調子に乗って、緊張感がなくなると、もう進めない感じがある。緊張感が必要です。時々自分がいる場所から離れて、戻る。往還して、見る。それが人生にも必要です。

作品を発表してみたいとか、展示をつくってみたいという人が、気軽に挑戦しやすい場所なので、どんどん企画をもちこんでほしいです。



オルタナスは  
表現の実験場！  
美術を続けていく  
原動力になりたい

複合芸術研究科

並川詩織  
谷口茉優  
武田彩莉  
安村卓士

広島県出身

岡山県出身

北海道出身

広島県出身

夢は？  
秋田で美術を続けていこうと思える原動力になりたい。

「表現の実験場」というコンセプトで、「オルタナス」は2020年10月にオープンしました。武田彩莉、谷口茉優、並川詩織、安村卓士の院生4人と、修了生の中須賀愛美で活動しています。藤先生が空き家を紹介してくれて、コロナ禍で積極的な発表が外でできない状況だったので、自分たちのスペースをつくってもいいんじゃないかというところから改装を始めました。実践の場として使いながら、各々の研究を深めていければと考えています。食品添加物とアートを研究する並川が展示をした際も、発表のために無理やり作品を固めるのではなく、実験段階の状態を見せられる柔軟性を感じましたし、美術関係者や食品研究者との出会いの場にもなりました。

卒業して秋田を離れた人たちが気軽に戻って来られる場所であり、美術を続けて行こうと思える原動力になれたらと思います。地元の人たちとももっと密に関われる場所であって、遠方の人からも秋田のオルタナティブスペースといえば「オルタナス」となるくらい広まってくれたらうれしいです。

**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

**小田英之** 教授

絵画、ビジュアルアート、  
CGアニメーション

**尾登誠一** 教授

ソーシャルデザイン

**岸健太** 教授（研究科長）

アーバンスタディーズ

**白杉悦雄** 教授

比較文化学、文化史

**藤浩志** 教授

現代美術、アートプロジェクト、  
地域計画、空間造形

**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

**萩原健一** 准教授

映像、メディアアート

**服部浩之** 特任准教授

アジア現代美術、  
キュラトリアル・プラクティス

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3年度入試結果：志願者46名 | 合格者14名、入学者9名）

【博士課程】2名

## ★ 出願期間

【修士課程】

推薦入試 2021年7月20日—28日

第1期入試 2021年10月6日—13日

第2期入試 2022年2月1日—8日

【博士課程】2021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

（推薦入試ではプレゼンテーション、面接のみ）

【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拡大状況によっては、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ので、最新  
の情報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】

「新しい芸術を探求する意欲のある人」

「グローバルな視野と地域への視点を併せ持つ人」

「他者と協働しながら主体的に制作や研究に取り組める人」

【博士課程】

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究していく人

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

# 地域と 連携して 学ぶ・ 実践する

教員が自らの専門領域を生かしながら、学生とともに、秋田という地域が持つ「知と技」の活性化を目指しています。



**服部浩之**  
大学院複合芸術研究科・  
アーツ&ルーツ専攻  
特任准教授



**今中隆介**  
大学院複合芸術研究科・  
ものづくりデザイン専攻  
教授



**裴鎮奭**  
大学院複合芸術研究科・  
コミュニケーションデザイン専攻  
准教授



**柚木恵介**  
ものづくりデザイン専攻  
准教授

美大が存在する意味を、しっかり社会に伝えたい。  
私はデザインという視点でそこに参加していきます。—— 今中

### 最近のプロジェクトの話から

**柚木** 今それぞれが取り組んでおられる地域連携のお仕事をご紹介しますか。

**今中** 柚木先生と一緒に実践したJR男鹿線「BLOOMING TRAIN OGA」は代表的なプロジェクトのひとつです。他にも水田圭先生と取り組んだ横手産ホップのクラフトビール「よこてホッププロジェクト」のラベルデザインやCNAの外構計画も続けています。カフェの壁など小規模の社会連携も担当するようにしています。

**妻** 僕は秋田市大森山動物園のアートプロジェクトが今年6年目になります。国内ではいろいろな場所で展示しているのですが、一昨年はじめてタイで展覧会ができました。昨年は韓国の大学生にも参加してもらいました。新しいサル舎が完成したので、その屋内の壁面に猿の進化の過程を大学院生が表現しています。それに伴って、園内に設置する椅子を韓国の梨花女子大学大学院生がデザインをして、新屋にある工藤木工所で制作しました。今後もっと国際的な取り組みをPRしていきたいと思っています。その他に、動物園の最寄り駅が新屋駅なので、新屋地域に動物園があることを宣伝するためのモニUMENTを設置するプロジェクトも担当しています。

**柚木** それは秋田公立美術大学附属高等学校の高校生も関わっているのですか？

**妻** はい。附属高等学校の生徒たちの一部は本学に進学してくるので、壁画を描きながらコミュニケーションを取ることによって楽しさを感じてもらい、より大学生活に興味や展望を持ってくれるのではないかと、附属高等学院の先生に声を掛けてスタートしました。進学してきた生徒が再びアートプロジェクトに参加しています。

**服部** 私は2017年に秋田に来ました。よく言われてきたことですが、秋田は

ある程度の規模がある現代的な展覧会の機会があまり多くないですね。例えば隣の

青森県を見ると、いろいろな美術館やアートセンターがあります。教育だけではなく、秋田から何か発信していける現代美術の機会をつくっていくべきではないかという話がある中で、赴任して4年目、やっと秋田県立近代美術館で「ARTS & ROUTES あわいをたどる旅」という展覧会を開催できました。

タイトルの「ROUTES」は、専攻のルート(Roots)とは違って、道のほうのル



専門は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。県内の多様な木材を使った製品の開発に取り組む「ORAE アキタファニチャー」、「よこてホッププロジェクト」「BLOOMING TRAIN OGA」など。

今中隆介

専門はコミュニケーションデザイン、情報デザイン、WEBデザイン。大森山動物園との連携企画「大森山アートプロジェクト」に関わって6年目。園内のみならず大森山公園、新屋地区へと活動範囲が広がっている。

ベ ジンソク  
裴 鎮 爽



ツです。秋美自体が、専攻問わずフィールドワークをはじめとして、いろんな場所に行つて取材して、作品やプロジェクトを実現させる取り組みをずっと推進してきたと思うんですね。アートという絵画、彫刻を想像される方が多いと思いますが、それは別の新しい表現の形を広く紹介する方法を、大学の教育にも紐づけて実践するきっかけが秋田にないかと考えたときに、菅江真澄という紀行家、博物学者の活動が浮かびました。菅江真澄は、江戸時代後期に三河国（現在の愛知県）を出て、東北を

長く歩く中で秋田にいる時間がすごく長かった人で、フィールドワークとリサーチを重ねていた。図絵や地誌を多数残しました。彼の実践は博物学や民俗学の観点からも評価されていて、秋田では重要な存在となつているんです。実は菅江真澄の実践は、現代芸術の表現にも通じるところがある。例えば、彼がいろんな地で滞在しながら見聞して、その土地の人と交流しながら絵や言葉を残したことは現代のアーティスト・イン・レジデンスと重なりますし、記録して残す行為も、今、アートドキュメンター

ションとして注目されていることに近いです。そういう重要な先人の表現活動から学ぶことによって、我々が今やっている芸術や表現の形を紹介する展覧会を、大学の教職員に限らず、このあり方に共鳴する活動する人を招いて実施する計画を2018年から立て始めて、ようやく実現に漕ぎ着きました。

柚木 私は、アーツセンターあきたが毎年開催している「こどもアート[art]」や「高校生クリエイティブアワード」を主にやっています。自分の仕事としては、小学生を相手にしたプロジェクトが多いです。「大学の先生なのになぜ？」と言われます。最近は建築、数学、物理などの分野からもデ



ザインの世界にいく人がとても多いのですが、そのクリエイティブの心がどこから育つていくのか、その源流が気になります。小学生から関わることで、そういう

動物園のアートプロジェクトを、東北に、全国に、世界に広げていきたい。——裴

クリエイティブの心の種みたいなものを一粒一粒すくい上げていけたら、もしかしたら日本は変わっていくのかなという淡い期待を持っているんです。

### プロジェクトで大切にしていること

**柚木** ここから本題に入りますが、皆さんがプロジェクトを担当する上で大切にされていることをお聞きしたいです。

**裏** 大森山のプロジェクトは、動物園に内在する情報を学生が発見し、それを視覚的に伝わる形に落とし込むという内容です。一般の来場者と同程度しか動物に関する知識をもっていない学生が、動物園を散策し、動物の魅力を発見することをデザインワークの出発点としました。そのことによって、来場者の視点に立ってデザインすることができ、より強く来場者に伝わるデザインができるようになったので、私は学生たちが自由



に提案したものを守りたい。アドバイスはもちろんしますが、なるべく学生のデザインや感性を実現したいと思っています。

**今中** 美大が存在する意味を、ちゃんと社会に伝えたい。私はデザイン視点でそこに参加していくのですが、デザインという言葉が秋田ではまだ表層的に捉えられていて、「この壁を何とかしてください」「ここに土地が余っているからモニユメントを置いてください」とか、地方都市では皆さんデザインという言葉を近視的に捉えがちですよ。ね。東京などの人口集中都市ではデザインの意義がある程度認知されていますが、地方ではデザインの役割を、表層ではない背景の部分から全部洗い出して説明し提案していく必要があると思っています。背景こそ重要で、だからこそプロジェクトの最初からしっかり関わっていかないとけないし、最後だけデザインがポンと付くわけ

ではないと理解してもらおう。美術やデザインが社会的にどういう役割を果たすかを、学生も参加しながら実践できますし、少しでも美大がこの地域にある意味を理解してもらいたい。大きなプロジェクトだけでなく、カフェのオーナーさんからの小さな相談などにも真摯に答えていきたいと思っています。例えばカフェの壁画を頼まれるにあたって、壁画は一般の人たちにも見えるもので、個人が所有しているけれど公共性を持つものでもあるから、そこに対して自分たちの思いをどうつないでいくか。そういう視点で考えることが、デザインや美術の役割ですと伝えていきます。

**服部** 私は軸となる態度に二つあると思っています。一つは、私自身はそんなに自己主張していくタイプじゃないんですね。どちらかというと、受身で応答していくタイプだと思っています。「すごくこれをやり



小学生から関わることで、  
クリエイティブの心の種を一粒一粒すくい上げ、日本を変えたい。—— 柚木

たい」というよりは、「こういう条件、こういう状況があるときに、それに対して応答するにはどうしたらいいか」という、あまり無理をしない形を心掛けています。もう一つは、美術大学ってやっぱり、何か新しいものが生まれる場所だと思っんです。まだ確立されていないけれど、未知の可能性を秘めている。今、秋美はすごく若い大学で、ずっと模索しながら進んでいることもあって、そういう状況だからこぞできる、まだ見たことのない形が、少しずつ見えてくるといいなと。その意味では、学生とか教員とか関係なく、フラットに付き合っていけるといいかなと思います。

**柚木** 私の場合は、まず自分が楽しいかどうか結構大事です。学生と一緒にやるプロジェクトで、私が楽しくなさそうにやっている、学生も楽しくないんじゃないかな。もしかしたら私が楽しいと思っても、学生は楽しいと思っていないものもまだあるかもしれないですが……。それが大前提としてあります。あと、デザインって、困っているベースでお願いされることばほとんどですね。例えば、「人をもうちょっと集めたい」とか、「方法が古くなったから新しくしてほしい」とか、そういう希望が多い。お願いをされたときに、依頼の時点で一般の方々なりに「こうしたい」



柚木 恵介

と思っっている希望があっって、それをそのまま叶えると、学生にとっでは楽かもしれないですが、やっぱりそこであんな自分

何も分からないところからのスタートですから。

### これからのプロジェクトの夢

**柚木** 皆さんは今後どんなプロジェクトをやってみたいですか。

大学の社会連携活動がただ一般の会社よりも安くお願いできるものと思われると、本当に価値がなくなっっていく。やっぱりそこは、学生なりに、若い人なりに考える癖をつけたいなと思っっています。学生にとっでも社会連携は、はじめて仕事に参加する機会である場合が多いので、ほとんど

**裏** 大森山のプロジェクトは、もともと動物園をギャラリーに見立て、学生が中心となり「動物園」をテーマにした作品を園内に展示するものですが、園内から大森山公園さらに新屋地域まで広がりました。訪問者からも動物園が賑やかになったという声

専門はプロダクトデザイン、つどいかたデザイン、地域連携プロジェクト。JR 男鹿線のラッピングと車内のアートディレクション「BLOOMING TRAIN OGA」、小学生を対象にしたアートスクール「こどもアート Lab」など。

専門はアジア現代美術、キュラトリアル・プラクティス。展覧会『ARTS&ROUTES—あわいをたどる旅—』2020年11/28-2021年3/7秋田県立近代美術館、『200年をたがやす』『つくる』2021年3/21-6/18「みせる」7/1-9/26の2期を秋田市文化創造館。

## 服部浩之



が聞こえるようになりました。私は動物園のアートプロジェクトを、秋田だけ、秋美の大学生だけではなくて、もっと広げたいと思っています。東北でも、全国でも、海外でも、いろんな人が参加できるようなプロジェクトにしていきたい。制作費用などお金もたくさんかかることなので、簡単にはできるものではないと思いますが、いつかもっと発展させた、動物園のアートプロジェクトをやってみたいです。

**柚木** 私は、秋田の一次産業にどっぷり関わるようなプロジェクトをやりたいなと思っていました。漁業や林業など。特にものづくりデザインがやっていることって、あの意味二次産業的なことが多いと思うので、二次産業同士が連携するよりも、一次産業と二次産業が連携して三次産業をつくれたら、町がもう少し回り出すのではないかとというイメージを持っています。

**今中** その意味では、私は今、県からの助成によって集まった秋田の木工所、事業所を引き継いで、せっかく秋田県の木工事業、お互いライバルでもある人たちが一同に集まったわけですから、このまま分解しないようにまた新たなプロジェクトを構築して、さらに若い手が入り手が参加できるプラットフォームを立ち上げました。これもやはり木工なので、林業ですよ。林業から製造販売やサービスも含めて、一、二、三次産業を前後いっぺんにひと括りで回すから、1×2×3で六次産業と今、いわれています。そういう形で秋田の木工の六次産業化をモデルケースとしてつくっていきたいという願いがあります。木工産業も担い手がいなから、すごく縮小しているんですね。その担い手を育てるために、大人が面白い活動をしていかないと、若い人も「やってみたい」と思わないじゃないですか。

**服部** 私がやりたいと思っているのは、地域の美術史を更新していく作業です。秋田に美大ができてもうすぐ10年です。そろそろこの大学卒の有望な作家が出てくるかもしれない。彼らの活動の場を開き、残していかなければと思っています。例えば、この20年ぐらいを未来に向けて定着させていく作業をできるといいなと思っています。そういうことをちゃんと美術大学がやっていかなければいけないと思いますし、それをきっかけに少しずつでも学生が未来を引き出せるツールにつながっていけばいいなと思います。

この20年を未来に向けて定着させ、秋田の美術史を更新したい。——服部



## 秋田駅西口 芝生広場

景観デザイン専攻の小杉栄次郎教授は、秋田県、秋田市、JR東日本が進めるノーザンステーションゲート秋田など産学官のプロジェクトチームを率い、秋田駅を中心とした新たな景観・公共空間づくりに取り組んでいます。2020年にはJR秋田駅前芝生の広場が誕生。グランドレベルを駐車場から人が憩えるオープンスペースに転換することで、人が主役のまちへと変化を促します。



## こども アートLab

「たくさんの新しい発見と、あふれる発想に出会いたい」という思いから、こどもたちの自由な発想を引き出す創造のプラットフォームとして、小学生を対象にしたアートスクールを開催。教員や卒業生、秋田県内外で面白い活動をしている人をLabリーダーに迎えます。新しい価値観をもつ多方面の実践者との遊びの中で、さまざまな経験と出会い、感性を育む環境を目指します。



## 能代街なか 資源再活用プログラム

秋田県能代市と秋田公立美術大学は、能代市の中心市街地に増える空き店舗・空き家・空きスペースといった地域資源の今後の活用の可能性を探ろうと、景観デザイン専攻の教員・助手や行政、地域の企業が連携して実証実験を始めました。企業から提供を受けた木材を使うなどして、かつて街の人々が集った本屋を地元高校生が自らの手で新しいスペースに生まれ変わらせています。



## 大森山 アートプロジェクト

大森山動物園と秋田公立美術大学は、アートで動物園活性化を目指してさまざまな連携企画に取り組んでいます。プロジェクトは徐々に広がりを見せ、園内だけでなく動物園を取り巻く大森山公園や新屋地区にも活動範囲を広げて展開。これまで、自然の中で新たな遊びをつくる創造的な広場づくりや、彫刻の森の清掃・補修ワークショップ、壁画制作など学生の学びの場ともなっています。



## ORAe アキタファニチャー

秋田県内の作り手が集まり、木に囲まれた豊かな暮らしを彩る木工製品を世界の「おらえ」(我が家)に発信するプロジェクト。豊富な材種の県産材を使い、秋田で培う技と心を生かして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今中隆介教授が主導し2021年にはプロダクトを学ぶ学生5人も製品開発に挑戦。多様な木工製品の開発によって、次世代の指標を目指しています。



© 船橋陽馬

## AKIBI 複合芸術プラクティス 旅する地域考

旅を通したリサーチやワークショップによって地域を問い直す、複合芸術研究科が展開する滞在型ワークショップ・プログラムです。岩井成昭教授をはじめとした教員・県内メンバーからなる運営チームが、国内外より多領域に渡る講師を招いて実施するアートマネジメント人材育成事業。コロナ禍によって形を変えながら、それぞれの経験とアート領域の視点を重ねて考察していきます。



## BLOOMING TRAIN OGA

秋田公立美術大学と JR 東日本秋田支社は、駅を中心としたまちづくりや沿線の活性化など包括連携に関する協定を締結。東北デスティネーションキャンペーン特別企画として運行した JR 男鹿線「BLOOMING TRAIN OGA」では、ものづくりデザイン専攻・柚木恵介准教授のアートディレクションによって男鹿に咲く花々を丸山素直が描き、早春から夏の季節の移ろいを表現しました。



## クラフトビール 横手産ホップ協働企画

日本屈指のホップの栽培地・横手市で、持続可能なホップの産地づくりとホップを通じた地域活性を目指す「よこてホッププロジェクト」(大雄ホップ農業協同組合・YOKOTE HOPPERS・キリングループ・横手市)に協力して秋田公立美術大学の学生がラベルをデザインしました。行政や企業と連携して誕生した横手産ホップ「IBUKI」を使ったクラフトビールとハードサイダーが好評です。

多彩な教授陣からの学びは、学生にとって  
夢に向かうための大きな刺激となっています。

〈客員教員〉

**高階秀爾** 客員教授

日本芸術院長、  
大原美術館館長

**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

**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

**田中直人** 客員教授

放送作家、プロデューサー

**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

**中村政人** 客員教授

東京藝術大学美術学部教授

**鞍田崇** 客員准教授

明治大学理工学部准教授

〈特任教員〉

**服部浩之** 特任准教授

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

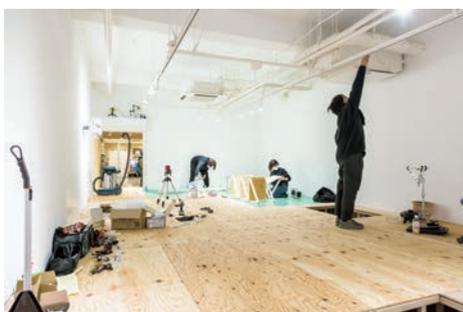
# まちに驚きと発見を生み出す

## 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



事務局長の三富章恵さん。拠点とする「アトリエももさだ」の名称は、キャンパスのある新屋地区の昔の地名「百三段（ももさだ）」が由来。

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、アーツスクールなどを企画・運営しています。2021年からは、秋田市文化創造館の指定管理者としても活動しています。



本学と大学院の学生有志による「展覧会ゼミ」が、美術家・石毛健太を招聘してリサーチや討議を重ねてつくった展覧会「アイオーン」の設営作業。

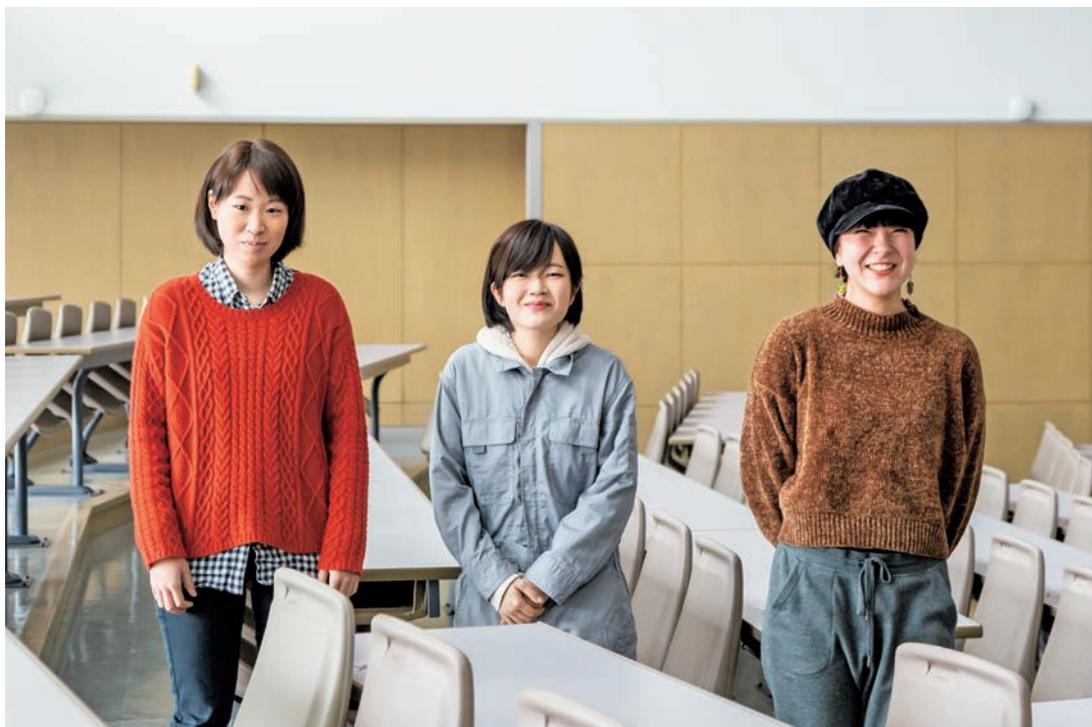
CNA秋田ケーブルテレビと本学が共同で運営する秋田公立美術大学ギャラリー「BYONG POINT」では、教員・助手・学生や招聘作家による展覧会を開催。設営やイベントには学生も参加して、表現活動やキュレーションの学びを深めています。



大学の広報の機能を担う秋田公立美術大学サテライトセンター（フォンテAKITA6階）では、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。

映像デザイン基礎演習の授業成果展「ヨコ（ビクチャー・イン・ビクチャー）」授業課題だけでなく、各学生が自主制作したメディアアート作品も見どころ。

## 国際教養大学と連携し 美術系大学が交流する ワークショップに参加



原万希子氏（インディペンデント・キュレーター）と服部浩之特任准教授による指導のもと「オクトーバー・スクール」に参加したファネス佳乃アシュリーさん（右：2年）、梶夏季さん（中央：アーツ&ルーツ専攻3年）、伊東陽菜さん（左：景観デザイン専攻3年）。

昨年度、世界各国の美術系大学の学生が交流する国際ワークショップ「オクトーバー・スクール（9/28―10/3）」に、国際教養大学（秋田市）の学生とともにオンライン参加しました。

このワークショップは、インドやメキシコ、スイス、南アフリカの美術系大学が一同に介し、日本からは秋田公立美術大学が唯一参加していました。2020年度は、コロナ禍によるオンライン開催となったことから国際教養大学との合同チームとしての参加が実現しました。

### ＊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。

### 〔2020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）
- ・リンシヨビン大学（スウェーデン）
- ・バンドン工科大学（インドネシア）

# 入学から卒業までの きめ細かいキャリア支援で 学生のニーズに応える



## ① キャリア教育

### ★「キャリアデザイン1・2」

「キャリアデザイン1」(2年生対象)では、自らが進路を設計するために、社会が求める人材、業界・職種について理解を深め、キャリアデザインの基礎知識を習得します。また、各専攻のキャリアデザイン事例を聴講し、自身の進路の可能性を広げます。

「キャリアデザイン2」(3年生対象)では、「キャリアデザイン1」で形成された自身の進路選択に対応した実践的な内容で構成し、学生が自ら行動できるための知識とノウハウを習得します。さらに、業界や最新の社会ニーズに精通した外部専門家を招聘し講義をしていただき、卒業後の具体的な人生を俯瞰的に観察し創造していく力を醸成します。

### ★「インターンシップ」

自らの将来のキャリアに関連した企業の就労体験や、希望する業種の実務体験を通して、実社会において社会人として求められる素養を学びます。また、インターンシップ報告会に参加し他の学生の実習先での経験を聞くことで、多様なキャリアを知る機会とします。

## ② 各種ガイダンス

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

## ③ 新規企業開拓

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

## ④ 各種カウンセリング

進路・就職に関する相談を就職支援スタッフが常駐して対応するとともに、外部講師によるポートフォリオ等の専門的指導も行っています。

## ⑤ 学生への情報提供

キャリアセンターの設置とともに、学生が自由に気楽にパソコン検索や求人情報などを収集するための「キャリアラウンジ」を設置しました。また、スマートフォンで求人・説明会情報やインターンシップ情報が得られるシステムを導入して学生への情報収集の利便性を高めています。

## ★ 2020年度の実績

【美術学部進路決定率】92.6%

【主な就職先】企業等▶(株)秋田県農協電算センター、(大)秋田公立美術大学、秋田ダイハツ販売(株)、秋田トヨタ自動車(株)、(株)AQUA、(株)板室観光ホテル大黒屋、(株)エイジェック、(株)Mテック、(株)オフィス21、(株)GakiproAstudio、(株)カブコン、川口印刷工業(株)、(有)カントリーガーデン、(株)キタムラ、きみくら(株)、(株)銀座ユニーク、(株)ケイ・ウノ、(株)広芸インテック、(株)sizebook、(株)サシノバルテ、佐藤茅葺店、(株)猿江ガラス、(株)シーズクラフト、(株)STUDIO ARC、ダイレックス(株)、(株)津南高原開発、(株)坪井花苑、(株)TSC、daily flowers COCORO、(株)デザインココ、(株)トライ、(株)トラストネットワーク、(株)トラバンツ、(株)DREAM ON、(株)新潟材協、西会津町地域おこし協力隊、日本交通(株)、(株)はせがわ、フォーサイトシステム(株)、ブリヂストンサイクル(株)、(株)プレステージ・インターナショナル、(有)松井木工、(株)マルニ木工、(特非)みやぎ・せんだい子どもの丘、(株)メテオライズ、(株)メルデジタル、(株)物語コーポレーション

公務員・教員▶秋田クラーク高等学院、秋田市教育委員会、尾道市教育委員会、神栖市役所、北九州市教育委員会、袖ヶ浦市教育委員会、千葉県教育委員会、徳島県教育委員会  
進学▶秋田公立美術大学大学院、石塚洋裁専門学校、岩手大学大学院、京都市立芸術大学大学院、上越教育大学大学院、東京藝術大学大学院

記事を書くことも表現のひとつと捉えています。いろいろな人に会ってどこを切り取るか、どういう言葉にするか、ということ。



## 在學生へ

私が大きめの企業に就職したきっかけは家族の意向でもありません。ひとつの選択肢として就職してみようと。記者の仕事は、自分の表現にも新たな展開を加える一助になるかもしれないと思っています。情報が紙にのって毎日家に届く新聞というメディアは面白いです。

秋田魁新報社

日比野桃子

大学院複合芸術研究科修士課程  
2021年3月修了

## 〈キウイ大学校〉校長から新聞記者へ。 記事を書くことも表現のひとつ

東京藝術大学音楽環境創造科から秋美の大学院複合芸術研究科に入りました。学部生の頃から人の身体のあり方に興味があり、自分の身体を観察しながら考えたことやその思考の方法を他者と共有するメディアとして修士課程2年で〈キウイ大学校〉を創設しました。生命体がそれぞれの身体に持ち、全ての所作の原初となるものを〈キウイ〉と名付けています。〈キウイ大学校〉はWeb上で受講生を募集し、通信教育のような形で〈キウイ入門〉〈体操基礎演習〉〈昼寝実技演習〉〈散歩実習〉の4つの講義を展開しています。「体操」「昼寝」「散歩」という私が秋田に来てから習慣にした行為を分析し、それを他者がそれぞれの場所で、それぞれの時間に体験できるように考えてつくったテキストや音声ガイド、ガイドマップといった〈教材〉を、受講生に郵送で渡します。

私にとって制作は、生活の中で起こる考え事の延長のようなもの。小学生が放課後に遊ぶくらいの気持ち（それは、大事な時間ですが）で続けたい。新聞記者は勤務時間も不規則ですが、でも今はそれ以外に面白いと思える仕事がいっつかなくて。

出身は兵庫県神戸市です。デザインを学びたいと思いながら、自分の手で作ってみたい気持ちもあり、秋美だとデザインも学べるし、ガラス、木工など素材を選んで両立できる美大だと思

い志望しました。勉強してみたらどちらも楽しく選べなくなってしまうと、就職活動ではデザイン職も製造職も受けました。マルニは海外でも知られている家具メーカーで、大学で学んだ分野を活かしながら経験を積めるのはチャンスだと思い決めました。規模が大きいので視野も広そうですし、今後にもいかせせる職場かなと。

ものづくりデザイン専攻に入り最初の授業でツールをデザインする課題があり、椅子に興味を持ちました。3年の夏にスウェーデンに短期留学するとき、国際交流センターの方にリンシヨビン大学マルムステン家具研究科の見学を勧められ、交渉してくださり、そこで実際に椅子をつくっている人達を見たら自分でも作ってみたくなりました。やりたいことが見つかったかもって。卒業制作の椅子は、展示の頃になると気になるところがたくさん……曲線が多いデザインなので左右対称につくるのが難しく、座り心地も気になっています。

## デザインも木工も 両方学べたのは 本当に良かった と思います

マルニ木工

山田希

ものづくりデザイン専攻  
2021年3月卒業



### 🌸 在学生へ

課題はきちんと出していましたが、陶芸、ガラスなど違う専門を学んでいる友人がすぐ隣の部屋にいて、いろんな話をしました。レンタカーを交代で運転しながら仙台や岩手にも遊びに行きました。気分転換をすることで制作にも打ち込むことができたのだと思います。

秋田は、神戸とは人のスピード感が違う気がします。焦らず、おおらか。作る時もせかせかせず、じっくり考えられる環境です。

図書館が好きな場所でした。あたたかくて落ち着いて。あとは大学の横の雄物川です。季節や時間によって見える景色が変わってきれいでした。



### ❖ 在学生へ

思い通りにいかないことがあっても、やり続けていれば案外うまくいったり、次に繋がるきっかけが生まれたりするので、すぐにダメだと投げ出さずにそこから得られるものを探しながら前に進んでいけばきっと大丈夫だと思います。

グラフィックデザイナー

浅田萌

コミュニケーションデザイン専攻  
2019年3月卒業

## グラフィックデザインの 仕事をしながら 漫画家を 目指しています

大阪の天王寺生まれ、4歳で奈良に引っ越ししました。吹奏楽をやりながら画塾にも通っていたので、君は根性あるから国立を目指せると画塾の先生に秋美を勧められました。専攻はコミュニケーションデザインでした。印象に残っているのは、秋田のお土産のパッケージをデザインしたプロジェクトです。実際に販売もされました。今のデザイン事務所の面接にも持っていきまし。卒業制作は、漫画を描くことが一番好きだったので無声漫画を描きました。はじめは友達ができるか不安でしたが、自分と同じように一人暮らしをしている子ばかりだったので、自然と仲良くなっていきました。あと規模が小さい大学だからこそ教授や学生課とも距離が近く相談しやすいところがよかったです。今デザイン事務所ではキャラクターを使った食品関係、おもちゃのパッケージを担当しています。人に恵まれ会社では気持ちよく仕事ができていたので、両立して今も漫画が描けています。社会人2年目のときに新人賞を受賞して付いてくださった担当編集の方は、いつも親身にアドバイスをくれるので感謝しています。

福島県出身で、仙台の高専に通った後、3年次に秋美の景観デザイン専攻に編入しました。開学したばかりで、新しいことにチャレンジできそうとワクワクしたことを覚えています。卒業

制作では「防災を意識した暮らしのデザイン」をテーマに、新屋のまちづくりを提案しました。3・11以降、巨大な防波堤やソーラーパネルの設置等、災害に備えた整備が行われることで、街の景観がガラリと変化した事例が多くありました。果たしてこれが正解なのか、復興といえるのかと疑問に思うようになり、私自身も東日本大震災で被災した経験があったので、自分なりの「災害」との関わり方をデザインの視点から表現したいと思いを挑戦した企画でした。

秋田市役所に就職したのは、大学で学んだことを地域に返していきたいと思ったからです。現在は中央市民サービスセンターに所属し、協働・分権を担当。まちづくりの担い手育成のための講座運営や、助成金交付などを行っています。仕事を通して秋田を盛り上げていきたいという思いで日々任務にあたっています。

## 卒業生の輪を広げて 仕事を通して 秋田をおもしろく していきたい

秋田市役所

目黒里香

景観デザイン専攻  
2017年3月卒業



### 🌸 在学生へ

少人数で、学生同士や先生との関わりが深いので、個の存在が強調されて、主体的に学べる環境でした。学びの中で、いろんな視点に立って秋田を見つめたことで、現在の仕事につなげることができました。目的をもって学べると充実した時間を過ごせると思います。

秋美のOB、OGが増えてきているので、今後は秋田県内外にかかわらず卒業生の輪を広げて、一緒に秋田をおもしろくしていきたいです。

秋田市出身です。「真坂人形師」と

して活動しています。3年の期末展示ではじめて発表して以来人気になって、今でもつくり続けています。1、

2年次は、絵を描くことや古美術が好

きだったので、当時アーツ&ルーツ専攻の准教授だったニッポン画家の山本太郎先生のところに通っていました。日本画は色材や道具が独特で、もしかかったのですが、自分の表現として展開していくイメージをもてず、3年の夏に秋田の郷土玩具「八橋人形」の工房に見学に行きました。何度か通って手伝わせてもらいうちに、自分の表現もできるかもしれないと思うようになったんです。他の土人形をリサーチしたり、塑造の授業の経験をいかして、自分なりにアレンジしていきました。日本画で使うにかわと顔料で、柔らかな色味に仕上げるのが特徴です。郷土人形や古美術は、駄洒落が盛り込まれていたり、組み合わせがおかしかったり、変なものが多いんです。クスツと笑えるものが好きなので、「なんかちよつと変」と思えるものを目指して制作しています。

深めたいことを  
応援してくれる人がいる  
学生時代の出会いが  
今も力になっています

真坂人形師

真坂歩

アーツ&ルーツ専攻  
2018年3月卒業



#### ✿ 在学生へ

学生時代、ギャラリーに足を運んだり、教員に話を聞きに行ったり、積極的に行動することで出会った人とのご縁は今でも作家活動の助けになっています。表現したい・深めたいと思ったものに挑戦できる大学です。自分でやりたいことを見つけたら楽しいですよ。

SNSを見て海外から問い合わせが入ることもあるので、世界の人に見てもらえるようになることはこれからの目標のひとつです。

今の夢は、企画プロデューサーの立場で、有名なコンテンツやオリジナル作品を任せられるようになりたいです。



## 在學生へ

何が仕事につながるかは働いてみないとわからないから、学生生活は学生生活に集中すべき。制作費も必要なので、自分はアルバイトに明け暮れていましたが、もうすこし学校の活動もすればよかったなど。バランスを見ながら一つのことに没頭できたらいいですね。

KADOKAWA

京極美咲

ビジュアルアーツ専攻  
2018年3月卒業

円盤投げと映像制作。  
自分が好きなことを  
とことん突き詰める  
ことで道が拓けます

ビジュアルアーツ専攻でした。3年のときの課題で、高校時代に陸上部でやっていた円盤投げを活かしたくて、コンクリートの壁と鉄の円盤を自分でつくり、

円盤を投げて壁を破壊するインスタレーションを制作しました。そこから卒業制作まで、円盤投げをモチーフに違う形で表現しました。自信作は、図書館で円盤投げのモーションを360度で撮影した映像作品です。投げたのは本。投げたときにページが散らばる仕掛けにして、その様子をiPhoneで、スローモーションで撮影。iPhoneが30台必要だったので、友達友達にまで頼み込んで調達しました。

就職は映像の制作現場が希望でした。今はアニメや実写作品のイベントをプロデュースしていますが、秋美で学んだことが大きいです。地元のパンドのミュージックビデオを制作したり、期限までにiPhoneを30台集めたりした経験も役立っていると思います。秋美では、自分が好きなこと、興味を持っていることを、とことん突き詰められるので。

前向きな気持ちで何事にも挑めるといいと思います。今これを読んでいるだけでも偉いと思うので、その気持ちを忘れないでほしい。



## 在學生へ

「なんでもやっていいんだ」と思わせてくれる大学です。映像でもイラストでも服飾でも、やってみようと思った表現に挑戦できます。アート系の専攻からデザイナーに転身できたのも、自分で自分の可能性を狭めずに、飛び越える経験をしてきたからだと思います。

むすぶ企画室／  
ぬまくら (CHINOSAI)

## 木村優希

ビジュアルアーツ専攻  
2017年3月卒業

なんでもやっていい  
と思わせてくれた  
可能性を狭めずに  
挑戦できる大学です

鹿角市出身です。2020年から「むすぶ企画室」という屋号でデザインの活動をしながら、湯沢市でアパレルのシルクスクリーン印刷を行う「CHINOSAI」

のデザイナーとしても勤務しています。卒業後は秋田市の広告代理店に入社しましたが、そこでデザインを担当するうちにもっと専念したいと思い、25歳で独立しました。ただ、会社を辞めてすぐ個人事業主になることへの不安もあり、複業できるところを探して出会ったのが「CHINOSAI」でした。技術の高い職人がいて、秋田にしながら全国や海外のクライアントと仕事ができるので、とても刺激的だと思っています。そうした環境のおかげで、自分の創作時間を増やしたいという気持ちが高まり、最近仲間とフリーペーパーを創刊しました。学生時代は大人と会話することが苦手でしたが、社会人になってからは、自分で人間関係を切り開いていかななくてはならないと思い、人が集まる場所にたくさん足を運ぶようになりました。秋田での人のつながりを大切にして、仕事も自分の表現も楽しく取り組んでいきたいです。

高校3年になる直前に、秋田駅前であつて、景観デザイン専攻の授業を受けたことがあります。それまで、自分のやりたいこと、学びたいことも

やもやもやしていたのですが、そこで「デザインという分野の美術があるんだ」と知って方向性が明確になりました。新設されたばかりの大学に1期生として入学して、授業自体、実験的なものが多かったのですが、私は初めてのことにきらめきを見出すタイプなんです。卒業後に入社した総合建設業の和賀組でも、新しく住宅部を始めると聞いて「1年目で立ち上げメンバーになれるのはあまりない経験」と思って希望しました。会社自体は舗装工事や鉄道工事などを手がけていますが、私はP+house 秋田北にて注文住宅の営業販売やチラシ制作、プロモーションなどを担当しています。最近は大学の同じ1期生の活躍を耳にすることが多くて、テンションが上がったり、私も頑張ろうと思ったり。まだ先輩にサポートしてもらっての営業ですが、しっかり独り立ちをしなければと思っています。

## 初めてのことに きらめきを見出して、 チャレンジ しています

和賀組 P+house 秋田北

栗津裕美子

景観デザイン専攻  
2017年3月卒業



### 🌸 在学生へ

入学してからデザインとは何か、美術とは何かを学び、進路とは違いましたが陶芸やガラスを学ぶこともできました。小さな大学だからこそ、先生方からは専攻を超えてマンツーマンに近いかたちでアドバイスがもらえ、濃密な時間を過ごすことができたと思います。

大仙市から片道1時間半かけて電車通学をしていました。新屋駅から大学まで桜並木を歩くのは、とても贅沢な時間だったと思います。

広告販促のアートディレクター、デザイナーとして活動しています。主に大型商業施設やレジャーランドなどのデザインを担当していて、制作物はチラシや動画広告をはじめ、館内装飾や

チケット類など多岐に渡ります。年間プロモーションを提案して、広告制作からイベントの企画・実施まで引き受けることもあります。これまで印象的だったのは、2009年のラグビーワールドカップ、メインスタジアムがある府中市の商業施設に、「トライ」を再現できるトリックアートのようなフォトスポットを提案し、設置したことです。趣向を変えた提案が通って実現できたのは、一番嬉しいことでした。そんな広告業界に進んだのは、大学での授業がきっかけです。入学当初は工芸を考えていたのですが、2年次の広告の講義で突拍子もない角度から視聴者を引き込み、人の心に確かなメッセージを残してしまうデザインの魅力に引き込まれて舵を切ることにしました。自分が本当に達成感を得られるのはこれなんじゃないか？という瞬間に出会えた授業は今も心に残っています。

## 人の心に確かな メッセージを残す デザインの魅力に 引き込まれた

ニシカワ

石橋悟

コミュニケーションデザイン専攻  
2017年3月卒業

### 🌸 在学生へ

1〜2年次で幅広く美術に触れ、自分の適性や新たな視野を見つけられるカリキュラムは、他大学にはない魅力です。それと、もし秋田で高校野球を見るなら、チャンステーマの「タイガース」に注目。ほぼ秋田県内の高校でしか演奏されない名曲なので、そこで秋田を感じてください！



福島県会津若松市出身、コミュニケーションデザイン専攻。教職課程と学芸員課程も履修して視野を広げました。

秋田市の川反に興味があり、繁華街のもつ表情を取り上げて卒業制作しました。川反と、レストハウス2階の椅子がお気に入りです。



## 在學生へ

秋美の魅力は、土地や環境、人柄の良さ。そして、やろうと思えば何でもできちゃうところ。個性的な先生・友達との関わりはとても大切な経験なので楽しんでください！たくさん飲み会をするのも、たくさんアルバイトをするのも、大学生の醍醐味だと思います。

東北新社

## 水原絵理

ビジュアルアーティスト専攻  
2018年3月卒業

## みんなの「好き」を知ることは、 自分の引き出しを増やす一番の方法

岩手県での中学時代、放送部で映像制作をしていたときに「何かを作り出す事がしたい」と考え、美術大学を選びました。私はいろいろなことに興味のある

学生で、アルバイトに明け暮れることもありあまり真面目とは言えませんが、美術の基本や作品作りの方法、作品作りの考え方などはよく学ぶことができたと思います。現在、その学びはテレビCMやウェブ広告といった広告映像における制作進行の仕事にも役立っています。企画・撮影・仕上げ編集といったCM制作の全般に関わる仕事で、スケジュール管理や予算管理、スタッフ連絡など目まぐるしい日々ですが、大学で得たことが土台になっていると感じています。美大はいろいろな「好き」を持った人の集団だと思うのですが、みんなの「好き」を知ることは自分の引き出しを増やす一番の方法です。引き出しの多い人間はとても魅力的で、社会人になっても重宝されます。引き出しを作ることを大切に、みんなに誇れるような大きな仕事を手掛けること、やりたいことはやりつくすことを目標に、仕事をしていきます。

## 秋田駅 & 大学(新屋駅)周辺マップ



秋田公立美術大学は、秋田市西部の新屋地区にキャンパスがあります。江戸時代宿場町として栄えた新屋には町屋や酒蔵など古い建物が点在。近くには雄物川が流れ、山や海へも数分でアクセスができる自然にも恵まれたエリアです。キャンパスのそばのみならず、県内には創作の源となるスポットがたくさんあります。教員に秋田のおすすめのスポットを聞きました。



## 新屋周辺

★新屋海浜公園とその対岸(秋田市新屋)  
日本海の荒波がいろいろなものを運んできてくれています。流木やプラスチックを拾って作品の一部になることも。

(藤/Aーツ&ルーツ)

どこか異世界を感じさせる遠くへと開かれた風景が美しく、動植物や人間のさまざまな活動の交わりがあらわになる場所です。

(服部/Aーツ&ルーツ)

秋田の海は、日中は水平線と海岸線が空に向かって眩くひらかれるのに、夜や冬には荒々しい海の音と風が、人の想像が闇の奥に及ぶのを拒むような暗い印象。海岸にいと、空間的・時間的な広がりに自分の身体が同期してきて、むかし日本海を往來した船たちが幻視できたり、海に流れ込む河川の水の長い旅

路が想像されます。水はあらゆる人の営みに使われ、作物を育て、エネルギーを生み、産業や文化をつくり、海に回収された後にまた土地に戻る旅の物語は、人の生のようなだとも思います。ともあれ、学生には土地の好きな場所を自分で探すことを日常の中で楽しんでほしい。目的地をもたない旅は、自分の制作活動と重なることが多いものだと思うから。

(岸/景観デザイン)

★研究室から見る夕焼け(秋田市新屋)  
哲学者の性なのか、なぜ夕焼けが好きなのだろうと考えると、きつと中間領域だからなんです。昼でもなく夜でもなくその間にあるとき。そこにアーツが生まれ、人間は根源的に心惹かれるのではないかと思います。ビルに遮られず、空が広い、ここから見る夕日は美しいです。

(唐澤/Aーツ&ルーツ)

※ 秋田公立美術大学へのアクセス

★「秋田駅」からJR羽越本線で「新屋駅」まで約8分。「新屋駅」から徒歩約15分

★「秋田駅西口」から秋田中央交通バス新屋線で「美術大学前」まで約18分。「美術大学前」から徒歩約1分

★「秋田駅」から車で約20分





センスの光る一品といえるでしょう。

(阿部/ビジュアルアーツ)

## 秋田市郊外

### ★秋田マリーナ(秋田市飯島)

小高い丘があり、天気がいいと遠くに男鹿半島と整然と並んだ風車群が見えて、日本海も夕焼けも綺麗です。男鹿温泉郷(男鹿市)で観るなまげ和太鼓も迫力があっておすすめです。(野村/美術教育センター)

### ★高清水公園(秋田市寺内)

秋田城跡がある公園です。大学からふらふらと自転車で行ったらカモシカと出会いました!あの辺りに住んでいる人は家を出てカモシカに会うのが普通みたいですよ。(森/ものづくりデザイン)

### ★油谷これくしょん(秋田市金足)

油谷さんが集めた明治や昭和期の生活用品が見られます。その数膨大。少し遠いけどぜひ行ってもらいたい。学生にはローカル線に乗って秋田県内の安い旅をいっぱいしてみたいです。秋田には興味深い資料館や博物館がたくさんあるので。(藤/アーツ&ルーツ)

## 潟上市

### ★小玉醸造ブルーホール(潟上市)

古い蔵を改装したギャラリーで、僕も展示したいと思ったりいすこく良い建物でした。秋田には空き家・学校跡・蔵がいっぱいあります。自分たちの表現の現場としてつき合っていけるところを旅して見つけてほしいですね。(藤/アーツ&ルーツ)

### ★風車が並ぶ風景(潟上市)

秋田市内から海岸沿いを男鹿方面へ進むと、ものすこく風車がいっぱい並んでいるところがあります。あの風景は好きですね。風の谷!って思います。あそこ通るとワクワクします。(森/ものづくりデザイン)

## 能代市

### ★能久金物店(能代市)

古き良き金物店と思いきや、新品の五右衛門風呂や牛の鼻輪まで売っていて商品在庫数が膨大です。店のおじちゃんもとてもいい方です。リサイクル館(秋田市四ツ小屋)ダイリン(秋田市八橋)もよく行きます。(柚木/ものづくりデザイン)

## 北秋田市

### ★伊勢堂岱遺跡(北秋田市)

縄文館に展示されている発掘された土器の様がかっこいいです。いつか染色の柄にすると思います。熊に注意です!(森/ものづくりデザイン)

## 鹿角市

### ★尾去沢鉱山(鹿角市尾去沢)

1300年の歴史がある国内最大級の鉱山です。ちょっと遠いですが、冒険ゲームの世界に入り込んだような感覚になります。おもしろいですよ!(飯倉/コミュニケーションデザイン)

## 田沢湖(北側)

### ★玉川

護岸されていない岸辺が好きで、川や水を見に川めぐりをしています。田沢湖から玉川をさかのぼって八幡平まで抜けていく道から見

える水の風景がとてもきれいですよ。

(瀬沼/ものづくりデザイン)

## にかほ市

### ★上郷温水路群(にかほ市象潟町)

鳥海山の冷たい雪解け水が田んぼに流れてしまわないよう、水温を上げるために考案された幅が広く、水深の浅い階段状の農業用水路です。水が段々と落ちていく様子は、自然環境と人工物が折り合いを付けてながら生まれた形に感じられ、美しいなと思います。国の重要文化財に指定されている藤倉水源池(秋田市山内)もきれいですよ。美しい土木インフラが秋田にはたくさんあるので、ぜひ見てもらいたいなと思います。(井上/景観デザイン)

## 全体

### ★冬の秋田

寒いからこそきれいな雪景色が見られるし、おいしいお米も、おいしいお酒も、おいしい岩牡蠣もあるので、ちょっと寒いのを我慢すると素敵なのがいっぱいあります。やっぱり雪はきれいです。秋田に来てから10年以上経ちますが、雪が降るとまだ気分が上がりません。(森/ものづくりデザイン)

### ★秋田の空

平面ではなく、上を見てほしいです。空は広くて本当にきれいな。芸術的な雲だなどと思います。気候を感じられると、どこでもとっておきの場所になりますよ。おすすめの場所は入学したら教えます。研究室に遊びに来てください。(水田/コミュニケーションデザイン)

### ★他県との県境

青森・岩手・宮城・山形との境界、秋田と秋田じゃない部分の境目ぐらゐの文化のグラデーションがすこく好きです。どの県にとっても端っこで、混じり合っているのがおもしろい。電車では味わいにくいので車や自転車で行ってみてほしいです。(萩原/ビジュアルアーツ)

### ★秋田の食べ物

どの街も景色から地域性は掴みにくくなっていますが、味は土地によって変わらない個性がある気がしています。視覚的な風景だけではなく、味の違いを意識すると秋田は楽しい場所です。秋田のいろんなものを食べましょう。(萩原/ビジュアルアーツ)

### ★秋田の水辺

雄物川や旭川など、秋田は護岸されていない川が多く、土や草の生えている川原で遊ぶのがおすすめです。渡り鳥が飛んできたり、虫がいたり、四季の移ろいが一番よくわかって、水の変化や植物の豊かさに気がつける場所です。

水辺には遺跡もあって、100年200年前の人が川原で何をやってたのだろうと想像することができず、秋田平野をつくっているのは米代川や雄物川なので、その源流を辿ってみるのもおすすめです。川を辿るとルーツが見えて来るので、古いお祭りや伝承を辿っていきたくて思っているのであれば川を辿れと言いますね。歩いたり電車やバスで移動して、川と平野の関係や、山と里の関係を歩いていく。そうすると自分が住んでいる世界がどんな広がりをもっているかに気がつき

(石倉/アーツ&ルーツ)

## つづける

昨年度、本学の教員・助手らが企画監修や出展作家を務めた展覧会「ARTS&ROUTES—あわいをたどる旅—」が秋田県立近代美術館において開催されました。江戸時代に長く秋田に滞在した紀行家・菅江真澄が残した記録に宿る創造性に着目し、移動や旅をすること、地域を観察し、表現や創造することを現代の作家とともに考える展覧会です。

真澄が生きた江戸後期は、移動の自由や交通手段が確立されていなかった時代。奇しくも新型コロナウイルス感染症の世界的な流行により、今日の私たちも移動や旅をすることに大きな制約を受けています。

このような時代にあつて、学生たちの学びや表現活動をつづけるために、本学では、感染症対策を徹底し、オンラインによる遠隔授業や受講者数を減らした対面授業など、工夫を凝らした様々な取組みを実践しています。さらに従前から地域を丁寧<sup>ていねい</sup>に観察し、その中で得た気づ

きや学びを表現に昇華する活動を重ねてきた学生たちは、豊かな自然と文化を育む秋田のさまざまな地域をフィールドに、時に自宅やアパートに籠<sup>こも</sup>って制作に没頭し、新しい表現の形を生み出しはじめています。

さらに、秋田公立美術大学の特徴の一つである、社会とつながる数多くのプロジェクトも継続しています。たとえば地域の企業や生産者との打合せを全てオンラインで実施しデザインを制作した「横手産ホップを使用したクラフトビールのラベルデザイン」。大森山アートプロジェクトでは、参加学生が個別にリサーチした結果を踏まえ、企画アイデアのプレゼンテーションや打合せをオンラインで積み重ねていきました。

コロナ禍においても、秋田公立美術大学では、地域とつながり学ぶこと、表現することを丹念につづける環境を備え、新しい芸術領域の創造に向けた挑戦をつづけています。

2021年5月

霜鳥 秋則

秋田公立美術大学 学長



## あきびネット

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

### ◆ 産学連携の推進

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

### ◆ インターンシップの実施

学生のインターンシップ受け入れ事業所として協力します。

### ◆ 大学への講師派遣

大学が学生に対して行う進路ガイダンスなどで講話などを行います。

### ◆ 大学 PR・作品展示スペースの提供

大学の PR や学生の作品展示用に事業所の空きスペースなどを提供します。

### ◆ 奨学金制度の運営

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

### ◆ 物資・教材の提供

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

### ◆ 進路・就職等に関する情報交換会の開催

年2回程度、学生や大学の教職員との情報交換会を開催します。

## 学生支援

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

### ◆ 授業料の免除など

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

### ◆ 施設・設備の利用

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

### ◆ 美術館無料観覧

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

### ◆ 健康管理

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

### ◆ 学生相談

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

### ◆ 進路・就職支援

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

### ◆ 国際交流助成制度

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

### ◆ 学生生活

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

★あきびネット会員

- (一社) 秋田市医師会
- (株) エフエム秋田
- (株) 秋田ジェーシービーカード
- (有) エル・コミュニケーションズ
- (株) 秋田住宅流通センター
- 奥羽住宅産業(株)
- (有) オージェンエンジニアリング
- (株) オノプロックス
- (株) オノロックス
- カイテン(株)
- (有) 加賀谷新聞店
- (株) 菓子舗榮太楼
- (有) 積水ハウス(株) 秋田営業所
- (株) 全農ビジネスサポート秋田支店
- (株) ソユー
- 損害保険ジャパン日本興亜(株)
- (株) 大栄木工
- 大彦
- (株) ダイヤブラザ
- (株) たいや製パン
- タプロス(株)
- 千代田興業(株)
- (株) 塚田美術印刷
- (株) 辻吟
- 東光鉄工(株)
- 東部瓦斯(株) 秋田支社
- 東北電力(株) 秋田支店
- (株) 東北ビルカンリ・システムズ
- (有) 都市クリエイティブ
- (株) トミタ
- (株) トラパンツ
- (株) 那波伊四郎商店
- (株) 日情秋田システムズ
- (株) 日産サテリオ秋田
- ノリット・ジャボン(株)
- (株) バウハウス
- 長谷部光重税理士事務所
- (株) 花のヤマト
- (株) 林工務店
- (株) パルテゴとう
- (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
- 三井住友海上火災保険(株) 秋田支店
- 三菱マテリアル電子化成(株)
- むつみ造園土木(株)
- 山岡工業(株)
- (株) ヤマダフーズ
- (株) 山二
- 山二建設資材(株)
- (株) 友愛ビルサービス
- (株) ユーランドホテル八橋
- 豊興産(株)
- リコージャパン(株) 秋田支社
- (株) 和賀組
- (株) わらび座
- (一社) 秋田市医師会
- (株) 秋田商会
- (株) 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)
- (株) アキタネット
- 秋田ノーザンハピネッツ(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)
- A D K 富士システム(株)
- (株) 英明工務店
- N E C ソリューションズインノベータ(株)
- (株) 東北支社秋田センター
- N E C 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
- (株) 奥羽住宅産業(株)
- (有) オージェンエンジニアリング
- (株) オノプロックス
- (株) オノロックス
- カイテン(株)
- (有) 加賀谷新聞店
- (株) 菓子舗榮太楼
- (有) 積水ハウス(株) 秋田営業所
- (株) 全農ビジネスサポート秋田支店
- (株) ソユー
- 損害保険ジャパン日本興亜(株)
- (株) 大栄木工
- 大彦
- (株) ダイヤブラザ
- (株) たいや製パン
- タプロス(株)
- 千代田興業(株)
- (株) 塚田美術印刷
- (株) 辻吟
- 東光鉄工(株)
- 東部瓦斯(株) 秋田支社
- 東北電力(株) 秋田支店
- (株) 東北ビルカンリ・システムズ
- (有) 都市クリエイティブ
- (株) トミタ
- (株) トラパンツ
- (株) 那波伊四郎商店
- (株) 日情秋田システムズ
- (株) 日産サテリオ秋田
- ノリット・ジャボン(株)
- (株) バウハウス
- 長谷部光重税理士事務所
- (株) 花のヤマト
- (株) 林工務店
- (株) パルテゴとう
- (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
- 三井住友海上火災保険(株) 秋田支店
- 三菱マテリアル電子化成(株)
- むつみ造園土木(株)
- 山岡工業(株)
- (株) ヤマダフーズ
- (株) 山二
- 山二建設資材(株)
- (株) 友愛ビルサービス
- (株) ユーランドホテル八橋
- 豊興産(株)
- リコージャパン(株) 秋田支社
- (株) 和賀組
- (株) わらび座

会員数163  
(法人141、個人22)

## 《入学時納付金》

内訳	金額	納入時期	備考
入学料	秋田市民 282,000円	入学手続時	本人に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	入学手続時	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

経済的理由により就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(予定)を給付します。プレゼン方式で審査を行い、採用を決定します。

## オープンキャンパス 2021

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ます。キャンパス案内ツアーではスタッフが学内の教室、工房、施設を案内し、教員が各専攻を紹介します。大講義室での説明会や質疑応答のほか、デッサン体験や持ち込みデッサン指導、進学相談ブースなどもあります。美術を超えて、社会に繋がる美術大学をぜひ体験してください。

### 今年の開催

第1回 (Web) : 2021年7月10日(土)

第2回 : 2021年9月18日(土) ※大学祭と同時開催

※新型コロナウイルスの影響により、開催方法等を変更する場合があります。



2020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2020

## 新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) に関する 本学の対応について

本学では感染防止対策を徹底した上で、本学対応指針に基づき、オンラインによる遠隔授業や受講者数を減らした対面授業を実践するなど、授業、試験、展示、イベントなどを進めていきます。



# 令和3年度 秋田公立美術大学 入学者選抜試験結果

## 選抜状況

※倍率は、小数点以下第2位を四捨五入して算出。

学部学科	選抜区分		募集人員	出願者数	出願倍率	受験者数	受験倍率	合格者数	入学者数		
美術学部 美術学科	一般選抜	前期日程	40	105	2.6	96	2.4	41	40		
		中期日程	30	174	5.8	93	3.1	38	27		
		小計	70	279	4.0	189	2.7	79	67		
	特別選抜	推薦選抜Ⅰ	一般推薦	12	35	2.9	35	2.9	15	15	
			特別推薦	県内枠	5	9	1.8	9	1.8	5	5
				市内枠	5	7	1.4	7	1.4	5	5
				指定校枠	3	3	1.0	3	1.0	3	3
			小計	25	54	2.2	54	2.2	28	28	
		推薦選抜Ⅱ	5	11	2.2	11	2.2	6	6		
	社会人特別選抜	若干名	0	-	-	-	-	-			
	合計		100	344	3.4	254	2.5	113	101		

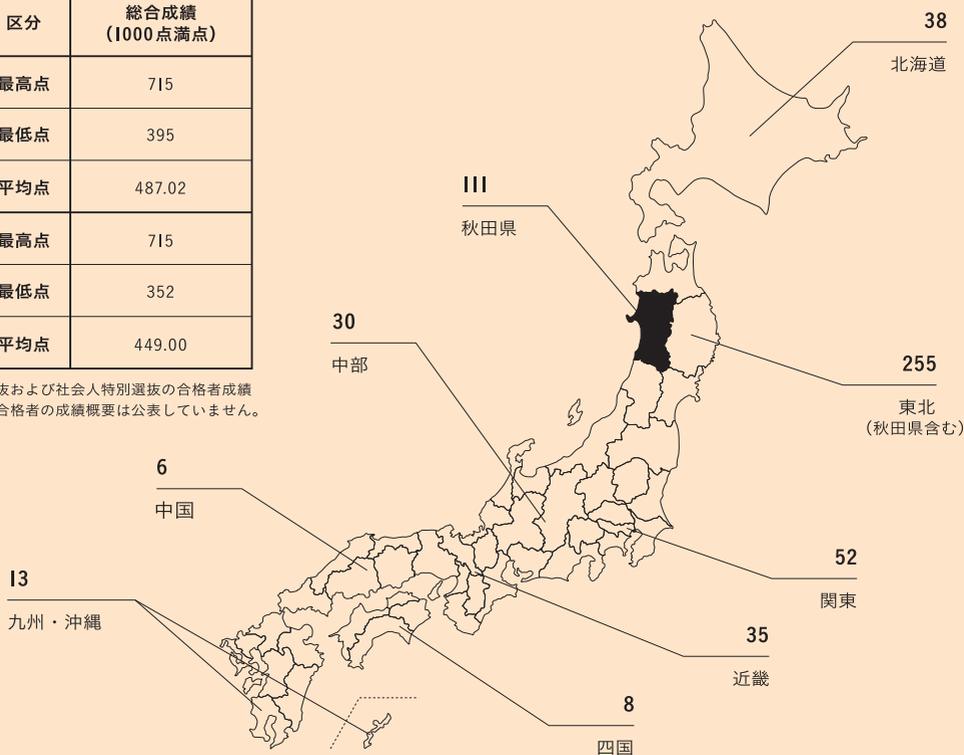
### 合格者成績概要(一般選抜)

選抜区分	区分	総合成績 (1000点満点)
前期日程	最高点	715
	最低点	395
	平均点	487.02
中期日程	最高点	715
	最低点	352
	平均点	449.00

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

### 学生出身地域(学部計437名)

※2021年5月現在



# 入試情報(令和4年度入学者選抜実施予定)

※令和4年度入学者選抜の概要は6月発表予定の入学者選抜要項で必ずご確認ください。

## 1. 入試区分と募集人員

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

## 2. 入学者選抜試験実施科目

入試区分	大学入学共通テスト			個別学力検査等	総合点	
	教科	選抜方式	配点			
一般選抜	前期日程	国語	左の教科から 2教科2科目選択とする。 ただし、1科目は「国語」、「英語」 または「数学」から選択とする。 (各200点)	2教科2科目 (400点)	実技試験(300点) ・鉛筆デッサン 選択試験(200点)※1科目選択 ・着彩表現・色彩表現・立体表現 ・小論文	900点
		外国語				
		数学				
		地理歴史				
		公民				
	中期日程	国語	左の教科から 3教科3科目選択とする。 ただし、2科目は「国語」、「英語」 または「数学」から選択とする。	3教科3科目 (500点) 注1	実技試験(400点) ・鉛筆デッサン	900点
		外国語				
		数学				
		地理歴史				
		公民				
理科						
学校推薦型選抜	推薦選抜Ⅰ	免除		実技試験(700点) ・鉛筆デッサン 面接(200点)	900点	
	推薦選抜Ⅱ	国語	必須(100点)			5教科5科目 (500点)
		外国語	必須(100点)			
		数学	左の教科から 3教科3科目選択とする。 ただし、同一教科から1科目まで 選択とする。(各100点)			
		地理歴史				
		公民				
理科						

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

## アドミッションポリシー(入学者受入方針)

「芸術の未知の領域に強い関心を持つ人」

「自ら問題を発見し、積極的に学ぶ意欲のある人」

「芸術分野で自立する意欲のある人」

「芸術を通して、地域社会の発展に貢献する意欲のある人」

### ※ 入学前に修得しておくことを期待する内容

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

### ※ 多様な選抜で求める人材像

1. 一般選抜(前期日程)／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と与えられたテーマの内容を理解した上で、自ら考え、独創的な発想力を自身の得意とする媒体を通じて表現できる能力を備えた人を求めます。
2. 一般選抜(中期日程)／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と自身の発想力を的確に表現できる能力を備えた人を求めます。

3. 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。

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。

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

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

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

# 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/>

---

## レイアウト

アリアマデザインストア

## 写真

高橋 マナミ

(p12-14、p15下、p18-23、p25、p29上、p42下、p56下2点、p66下、p67下、p76-77、  
p84下2点、p85上下、p89、p97、p99中下、p108-109、p111下2点、p113、p133をのぞく)

草 彌 裕

(p129)

## 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2021年5月現在の情報です。あらかじめご了承ください。



