



秋田公立
美術大学

AKITA UNIVERSITY OF ART

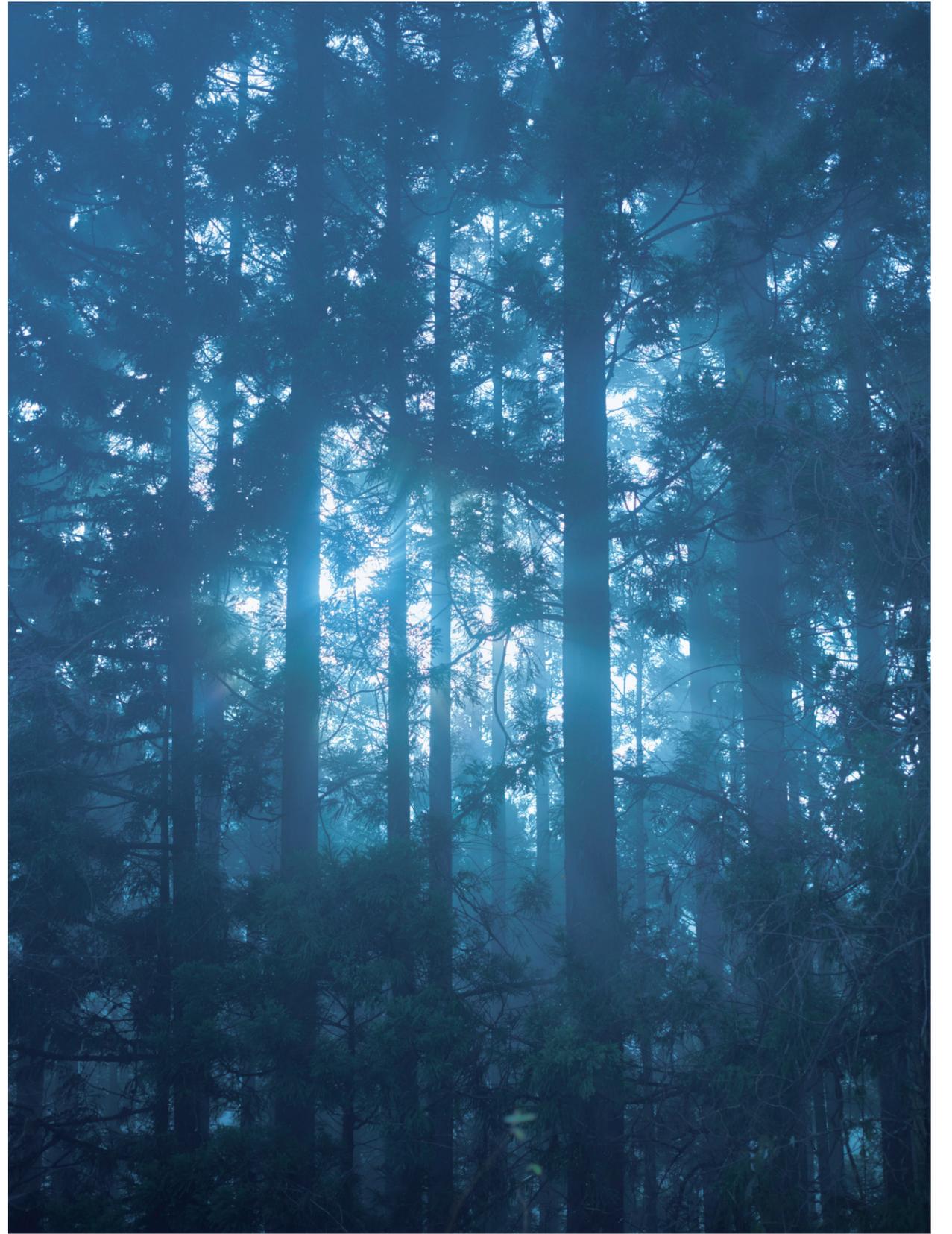
2025

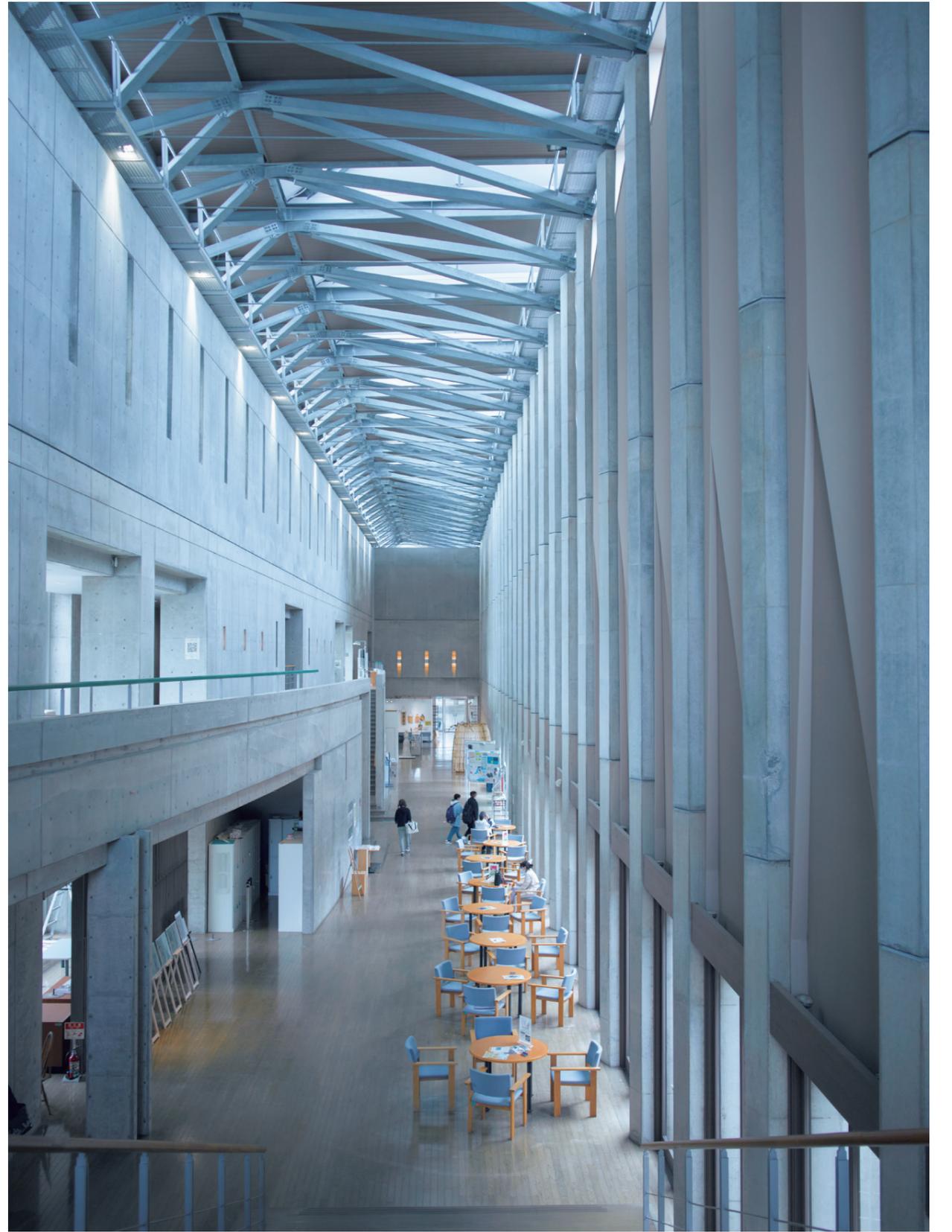
秋田公立
美術大学

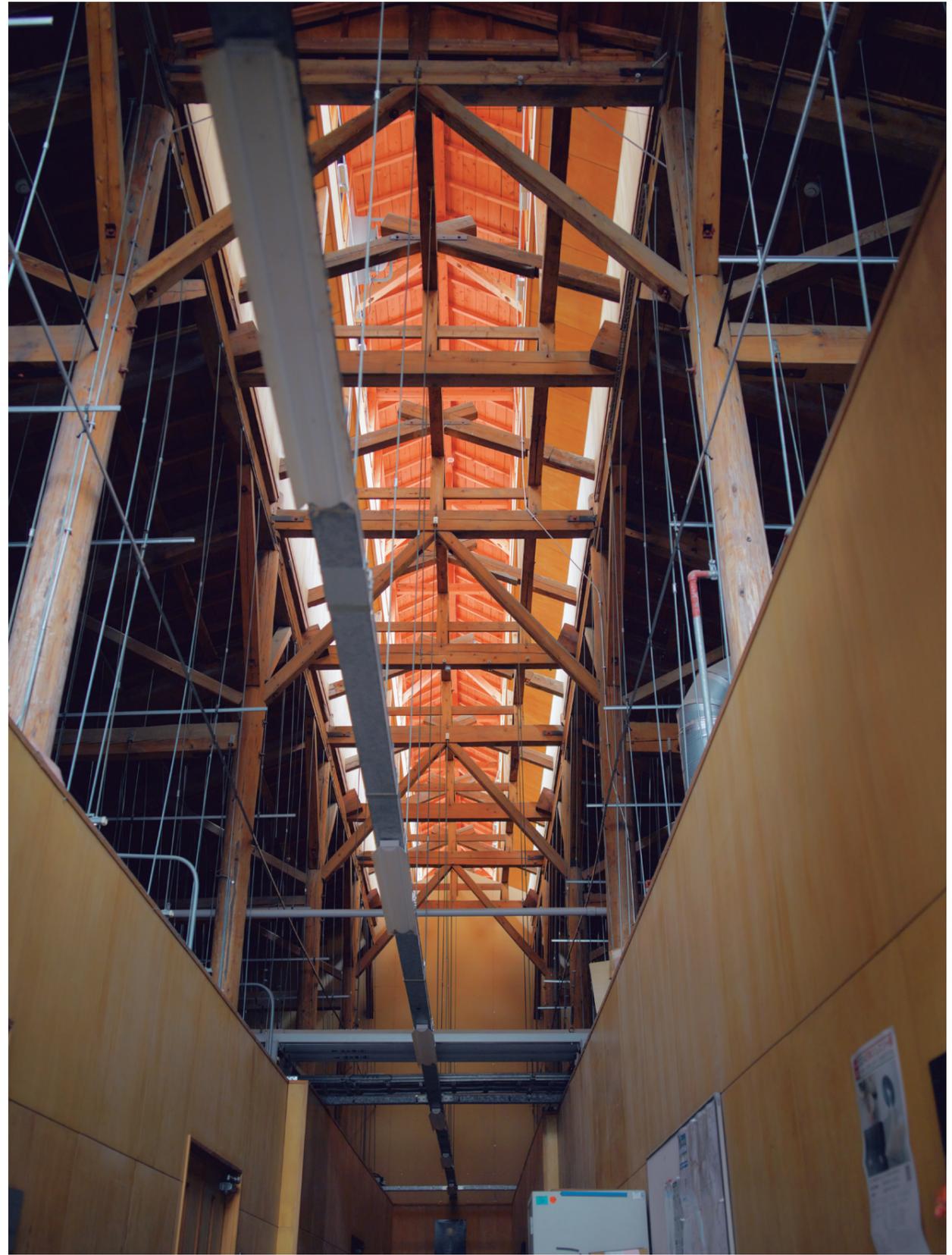


秋田の四季。そのコントラストはあなたの創造力を育みます。
雪で閉ざされる冬は、静かに思考を巡らせる哲学的な時間。
春から爽やかな夏にかけては思い切り活動範囲を広げてみる。
秋にはその結実を喜び、考察を深め、その経験がまた冬に活
かされるのです。













学長メッセージ	13	NPO 法人アーツセンターあきた	58
基本理念	14	地域連携について	59
4年間の学び	24	キャリアセンター	60
美術教育センター	26	卒業生インタビュー	62
取得可能な資格	27	国際交流センター	65
5つの専攻紹介	30	学生支援	66
令和6年度開設科目	31	あきびネット	67
アーツ & ルーツ専攻	32	学生アンケート	68
ビジュアルアーツ専攻	36	入学金・奨学金	69
コミュニケーションデザイン専攻	40	入試について	70
景観デザイン専攻	44	オープンキャンパス	72
ものづくりデザイン専攻	48		
大学院 複合芸術研究科	52		
教員一覧	56		

これからの10年 ～芸術が人と街を育てる～

私たちは、今いる時代が、いつの間にか世界的に多くの課題に直面していることに気づかれます。少子高齢化、感染症の変異、これまで経験をしたことのない大きな水害、世界を巻き込む戦争など地球規模で個々に降り掛かってきています。私たちの未来を守るためにも、広い視野とビジョンを持つこと、そして本質を伝える表現力が必要です。

本学は、昨年度、開学10周年記念展「美大10年」^{あきび じゅうねん}を開催し、その背景に見える未来に向けた「これからの10年」についても個々に新たなビジョンを持ち、共有することを体感しました。

どのような社会や領域においても、個性を発揮できる自由な展開と可能性を感じ取ることができる本学の教育に期待がかかります。秋田公立美術大学が「人と芸術」を育むように、「芸術」もまた、「人と街」を育ててくれています。

秋田には、大湯環状列石や伊勢堂岱遺跡（世界遺産）など約4000年前の素晴らしい遺跡がいくつか見つかっており、イギリスのストーンヘンジとよく似たサークル状に石を立てた列石がそのまま残っています。出土品の中には、漆で赤く塗られた土器類や翡翠の装身具などがあり、当時の人々の日常における美意識が感じ取られ、秋田の今に脈々と伝わってきている事を思うと新たな感動に包まれます。私達は、縄文時代から続く秋田の歴史的な積層上で生活し、文化を育て「芸術」を研究しているのです。

本学は、これまでの10年や秋田の歴史を礎に、「これからの10年」に向けて新たなスタートを切りました。

開学10周年記念のテーマ「つくるをともに創る」にもあるとおり、地域と連携して、この唯一無二の美術大学で、新しい創造を共に育みましょう。

2024年4月
秋田公立美術大学
学長

北郷 悟





14

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。



15

- ① 新しい芸術領域を創造し、挑戦する大学
- ② 秋田の伝統・文化をいかし発展させる大学
- ③ 秋田から世界へ発信するグローバル人材を育成する大学
- ④ まちづくりに貢献し、地域社会とともに歩む大学



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。



ex.1 動物でも植物でもない「粘菌」を主題に、採集観察会から美術展参加まで多彩な活動をするクラブ
粘菌は動物でも植物でも菌類でもない不思議な生物です。アメーバのように広がったりキノコのような形になったりします。本学の粘菌研究クラブでは、教員と学生が一緒になってこの生物の形や動きを顕微鏡でよく観察し、さまざまな媒体を用いて表現することに挑戦しています。



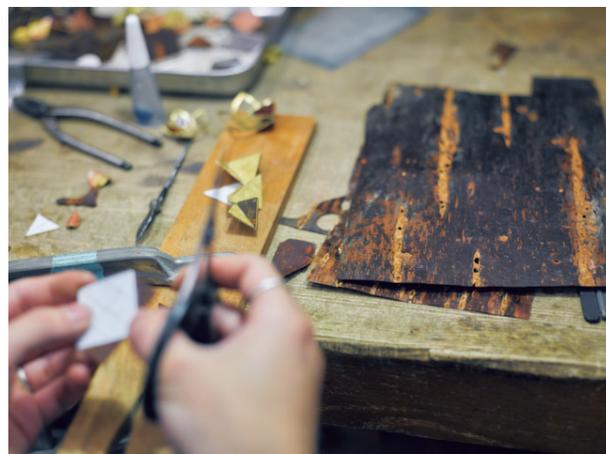
ex.2 ガラス管のネオン看板を用いたアート「ネオンアート」
LED ネオンの登場により衰退するガラス管ネオンによるアート表現を試みた作品「Faces」(作・高森美月/ビジュアルアーツ専攻/2024年3月卒業)。ガラス管をバーナーであぶり、ゴムホースで息を吹き込み曲げ、そのガラス管にガスを注入し放電することで発光します。タイポグラフィ現象を応用し、本作では顔文字を崩し、見る人に再構築を委ねます。



ex.3 100kgのテラコッタ粘土をいかに面白く運ぶか、チームでアイデアを練り、実行する特別授業
「アーツ&ルーツ導入演習」での1コマ。アーティストの前田耕平氏をゲストに迎え、10人1グループで100kgのテラコッタ粘土を講義室から大ホールへ運びました。方法、道具、目的、形状は自由。無限の選択肢の中から意見を集約し工夫しながら、いかに面白く運ぶかにチャレンジしました。



ex.1 花びらのアクセサリーの作り方を、秋田銀線細工の職人に学ぶ
糸のように細くやわらかな銀線をより合わせ、プレスして巻き念入りに形づくっていく、秋田県指定伝統的工芸品である「秋田銀線細工」を、銀線細工職人であり「現代の名工」進藤春雄氏に教わる、彫金実習室で行われた、ものづくりデザイン専攻の特別授業です。0.3mmと0.8mmの純銀線、バナーやピンセット、指先を用い、花びらの形に仕上げていきます。



ex.2 伝統的工芸品である樺細工とシルバー、意外な素材を組み合わせモダンなジュエリーを制作
山桜類の樹皮を加工し作られる国指定伝統的工芸品「樺細工（かばざいく）」の歴史的背景や価値を理解し、ジュエリーに置き換え、身に纏（まと）うことを試行錯誤した「纏」（作・川西海斗／ものづくりデザイン専攻／2024年3月卒業／p51へ）。法政大学の学生と共同制作を行い、秋田県仙北市の製造元に各人がプレゼンし、商品化を目指しました。



ex.3 充実した工房設備で、素材を加工する伝統技術を基礎から学び、探究する
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。教員に支えられながら、技術と五感を磨き、素材を全身で感じ、自分自身の変化をも楽しみます。工芸とデザインを組み合わせ、秋田の文化・風土・自然を再解釈し、日本の新しいものづくりを模索します。



秋田の伝統・文化をいかし 発展させる大学

2

「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

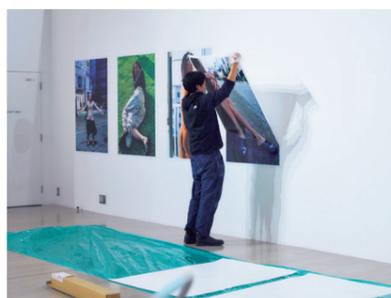


ex.1 ネイティブスピーカーによる英語講座で
英語に親しみ海外留学を目指す

ネイティブスピーカーの講師を囲んで気軽に英会話を楽しむ講座「English hour」(全10回)や、英語の基礎能力「読む・書く・話す・聴く」を伸ばす実践講座「英語サロン」(全10回)を開催し、海外留学や海外での活動を目指す学生を支援しています。写真は、特別編で、クリスマスカードを作成した際のものです。



ex.2 協定校の UNTAG スラバヤ (インドネシア) での国際ワークショップ
2023年8月にインドネシア、スラバヤ市の都市村落で行った国際アーバンスタディーズ・ワークショップ。9名の学生が参加し、UNTAG スラバヤの学生のサポートを受けながら「Entangled Distance(錯綜する距離)」をテーマに、現地集落でフィールドワークとディスカッションを行い、パフォーマンスやインスタレーションなど様々な表現手法で成果発表を行いました。



ex.3 「ジェンダーと私たち」をテーマに国内外のアーティストと
本学の学生・卒業生が展覧会を開催

国内外で活動する7人と1組の美術作家に加えて、本学の学生と卒業生計15人が映像や彫刻、ライブパフォーマンス等の作品を出品し、展覧会「HERE COMES EVERYBODY!」(2023年11月22日～12月2日)を秋田市文化創造館で開催しました。作品の発表だけでなく、企画・宣伝・設営・記録も本学の教員、学生、助手との共同で行いました。

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。

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



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。

4

まちづくりに貢献し、 地域社会とともに歩む大学

22



ex.1 「地域プロジェクト演習」で八郎湯漁撈用具収蔵庫をフィールドワーク
地域の史跡や文化を研究している天野荘平氏をガイド役に八郎湯漁撈用具収蔵庫をフィールドワークしました。干拓事業前の八郎湖は独特かつ多彩な漁法による漁業が行われていました。当時の漁業の様子を伝える漁撈用具が収蔵されています。78点、1隻の資料が国の重要有形民俗文化財に指定されています。



ex.2 にかほ市の地域資源「流れ山」の研究成果を地域に伝える
にかほ市と本学の協働プロジェクト「ジオカルチャー研究プロジェクト」の一環で、鳥海山の山体崩壊から形成されたユニークなランドスケープである「流れ山」の研究を実施しています。流れ山を巡るまちあるきイベントも開催し、日常風景に溶け込んだ重層的な歴史を有する流れ山の魅力を、地域住民らと楽しみました。



ex.3 能代市中心市街地にある空き店舗を新たに活用し、
高校生の居場所スペースをオープン

本学が中心となって取り組む「能代街なか資源再活用プログラム開発研究」は、中心市街地の空き家や空き店舗を「街なか資源」と捉え、新たなスペース活用を実証的に研究するプロジェクトです。2022年には旧本屋の「旧鴻文堂」を活用して高校生のためのフリースペースをオープン。本学の教員による中高生向けの講座やワークショップも開催しています。

23

適性を知り、視野を広げ、新しい

芸術領域の創造に挑戦する



美術学科
総合入試

授業

【教養科目】・人間と社会 哲学、心理学、日本文学 など
 ・歴史と文化 文化人類学、日本史、東北造形史 など
 ・外国語 英会話、フランス語、韓国語、中国語 など
 ・情報 情報リテラシー論、CGプログラミング など
 ・保健体育 スポーツと健康

【専門共通科目】

現代芸術論
 美術学科を構成する5つの専攻すべての現代芸術に関する考え方を横断的に学ぶ

【導入科目】

基礎演習
 基礎科目、色彩計画、コンピュータデザイン基礎 など

【美術理論・美術史科目】

美術・デザイン・工芸などの専門理論と日本・東洋・西洋の美術史について体系的に学ぶ

現代芸術演習

5専攻の演習2科目以上を選択し、異なる知識と技術を学ぶ中で、学びたい分野や進むべき方向性を絞り込む

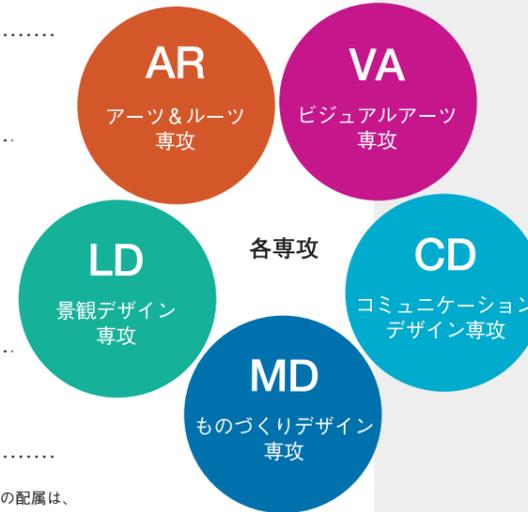
【専門基礎科目】

アート・デザイン等の理論的・実践的基礎となる専門知識を複数の分野にまたがり横断的に学ぶ

【専門専攻科目】

より専門性の高い知識や技術、実践的・発展的な技法まで体系的に学ぶ地域の伝統や文化を理解し、アートやデザインの専門知識を培う

専攻選択



※専攻への配属は、第一希望～第五希望の中から成績順で決定します

基礎教育

観察力と創造力を鍛え、多領域に繋がる基礎を学ぶ

専攻教育

各専門専攻に進んでからも、横断的な学びを実践

【キャリア教育科目】 【教職課程科目】 【博物館学芸員課程科目】

卒業後の社会人・職業人に求められる教養やスキルを養う。他、二級・木造建築士試験の受験資格 など

【課外活動】 サークル、インターンシップ、アルバイト、自主的なプロジェクト、社会連携事業への参加、

アートフェアや大学ギャラリー[BIYONG POINT]等への出展機会 など

【国際交流】 協定校交流、海外作家によるアーティスト・イン・レジデンス、国際ワークショップなど

【人との出会い】 多様な専門性をもつ教員、全国から集まる先輩や同級生、活動を支える地域の人々、

国内外からの多彩なゲスト

【環境・地域資源との触れ合い】 自然、地域の文化資源

大学院複合
芸術研究科

卒業研究

進学
就職
作家活動
起業

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。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。

学びを支える環境

充実した工房設備

空き家等を活用した
多様な展示施設

少人数制教育

地元企業・個人の応援団
あきびネット

学生を見守り支える
地域の人々

社会と繋がるプロジェクトをつくる
アーツセンターあきた

美術教育センター

取得可能な資格

1、2年で基礎力を育む

美術教育センターは、各専攻で培う専門性の土台となる知識や教養といった基礎力を養います。

授業では、「人間と社会のありかたに結びついた美術の意義を洞察し把握する力」と「創造的思考を明確に表現し伝達する力」を養成。各教員の研究に裏付けされた美学、美術史、デザイン史、文学、外国語、情報科学、美術教育などの授業は専門教育を支える強固な基盤となります。

教養科目

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

美術理論・美術史料目

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

※令和7年度からは「基礎教育センター」を立ち上げ、基礎教育をさらに充実させます。

教員

大八木 敦彦 教授
(美術教育センター長)
文芸／比較文化／英語
毛内 嘉威 教授 (副学長)
道徳教育／教育方法
井上 豪 教授
東洋美術史
尾澤 勇 教授
美術科教育／工芸科教育／
金属工芸 (鍛金)
金 孝卿 教授
色彩学／構成学
佐治 ゆかり 教授
博物館学／日本美術史／
近世興行史

野々口 浩幸 教授
学校心理学
野村 松信 教授
情報教育／視覚情報処理
菅原 香織 准教授
公共デザイン
福住 廉 准教授
美術批評
大関 智子 助教
日本画
加賀谷 亨 特任教授
齋藤 透 特任教授
嶋崎 公人 特任教授
谷村 格 特任教授
渡部 克宏 特任教授

美術教育センターでは、必要な科目を修得することで、中学校教諭一種免許状(美術)、高等学校教諭一種免許状(美術・工芸)、博物館学芸員資格を取得することができます。

【教職課程】

- 中学校教諭 一種免許状 (美術)
- 高等学校教諭 一種免許状 (美術・工芸)

〈3つの特色〉

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

〈主なカリキュラム〉1～4年次

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

※本学は上越教育大学と共同で小学校教諭免許状に必要な科目をオンラインで履修することを可能とした修学プログラムを展開しています。学生は提携する上越教育大学大学院に一次試験免除で進学が可能となり、小学校教諭一種免許状・専修免許状を取得することができます。

【博物館学芸員課程】

- 博物館学芸員資格

博物館実習の実務実習では基本的な資料の扱い方、展示、記録としての撮影の技術、梱包の基礎などを実物や複製を用いて学びます。グループワークでは仮想の展覧会を企画し、チラシや冊子を作成。見学実習では博物館・美術館を見学し、コレクションの方針や収集方法、展示方法について学芸員からレクチャーを受けます。

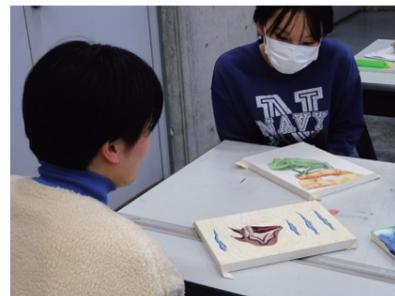
〈主なカリキュラム〉1～4年次

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



※景観デザイン専攻で取得可能な「二級・木造建築士試験受験資格」の詳細は p45。

LIBERAL ARTS CORE



授業風景

専攻を選び所属する前に、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。

学生インタビュー



卒業研究作品のコンセプトは没入感のある絵画。彩りを重ねる絵画のプロセスを表現した。へこんだ表面の絵画の中央には穴が開いており、鑑賞者は華やかに描かれた表面の絵とは裏腹に、キャンパスの名残のような白い世界を覗き込むことができる。



自分が経験したように、子どもたちに美術の楽しさを伝えたい。

ビジュアルアーツ専攻 2024年3月卒業
秋田県出身

秋田県公立学校教諭等採用候補者選考試験合格
(中学校教諭)

横山昂矢さん

美術に本格的に興味を持ったのは高校の時です。入学後なぜか美術部の先生に何度も入部しないかと誘いを受け、半年ぐらいで僕が折れて体験入部したんです。その時にやったのが油彩画で、とても楽しくて。言葉で具現化できないことでも絵ならなんとなく落とし込めるんだと、絵を描くこと、美術のことが面白くなりました。

小学生の頃から先生という、専門を突き詰めて生徒に教える姿に憧れていました。なので、大学もまず教員免許が取れるところを探しました。最後まで悩んだのは、どの教科にするかです。面白さに気づいた美術か、もともと好きだった理系の教員になるか。選んだのは地元の秋美でした。自分が本当に楽しくできそうなのはこっちだな。

教職の授業は1年生の時からあり、制作と授業との両立は大変でした。3年生の頃は夜11時まで

制作して、帰宅して食べて寝て、朝早くに大学に来て制作して、1日授業を受けて、また夜遅くまで制作という日々もありました。今となれば思い出深いですね。

4年生になってからは週1回、教員採用試験対策セミナーに通い、面接や筆記試験対策をしました。通うたびに自分の課題を見つけ、繰り返しご指導いただき、教職課程の先生方には本当に世話になりました。

卒業後は秋田県内で中学校教員になります。「子どもたちが主体的な学びができる授業づくりをしなさい」。教職の授業で先生方が何度もおっしゃっていました。生徒たちには、とにかくいろいろな体験させたい。僕が高校の時に美術の面白さに気づいたように、生徒たちが美術の授業を通してより楽しく豊かに過ごせる。そんな先生になるのが目標です。

大学1年生 (2020年4月～2021年3月)
美術の教員になろうと入学。教職の授業が始まる。

大学2年生 (2021年4月～2022年3月)
デザインなども学ぶ中で、自分には絵画が向いていると実感。

大学3年生 (2022年4月～2023年3月)
ビジュアルアーツ専攻に所属。専攻展が3回あり、教職と制作の両立が一番忙しい時期だった。鑑賞者に絵画を面白く見せるかをテーマに制作するようになる。

大学4年生 (2023年4月～2024年3月)
教員採用試験に向け、週に1度は教員採用試験対策セミナーに通う。7月に一次試験(筆記)、9月に二次試験(面接・実技)を経て内定を得る。卒業後は秋田県内の中学校教諭になる。

アーツ & ルーツ専攻

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

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

ビジュアルアーツ専攻

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

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

コミュニケーションデザイン専攻

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

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

景観デザイン専攻

様々な表現領域の制作活動から、
社会変革を促す「景観」を創造する

自らの身体を「景観」の現場に置き、感覚・知識・経験を総動員してその場所の本質を見抜く作業に取り組みながら、
社会の変革を促しうるアートとデザインの手法を学んでいきます。

ものづくりデザイン専攻

秋田の文化資源を背景に、
人と人との豊かな関係を築くものづくりを提案する

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

●1年次

【総合科目】
現代芸術論 1
現代芸術論 2

●2年次

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

●3年次

【アーツ & ルーツ専攻科目】
アーツ & ルーツ導入演習
アーツ & ルーツ基礎演習
アートプロジェクト演習

【ビジュアルアーツ専攻科目】

ビジュアルアーツ演習 A
ビジュアルアーツ演習 B
美術作品研究

【ものづくりデザイン専攻科目】

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

【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 1
コミュニケーションデザイン論 2
コミュニケーションデザイン演習 1
コミュニケーションデザイン演習 2

【景観デザイン専攻科目】

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

●4年次

【アーツ & ルーツ専攻科目】
アーツ & ルーツ応用演習

【ビジュアルアーツ専攻科目】
ビジュアルアーツ演習 C

【ものづくりデザイン専攻科目】
ものづくりデザイン演習 3（グルー
プ制作）

【コミュニケーションデザイン専攻
科目】

コミュニケーションデザイン演習 3

【景観デザイン専攻科目】

景観デザイン演習 3（実践）

【卒業研究】
卒業研究（各専攻毎）

●1～4年次

【導入科目】
基礎演習
素描表現演習 1
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
彫刻造形原論
立体造形基礎演習
コンピュータデザイン基礎
建築環境・設備
建築構造
建築生産
建築法規
描画材料演習
構成論
デザイン演習入門
コンピュータデザイン演習
工芸演習 A（教職課程）
工芸演習 B（教職課程）
工芸演習 C（教職課程）
複合芸術基礎演習 A
複合芸術基礎演習 B
地域プロジェクト演習 A
地域プロジェクト演習 B
グラフィック・レコーディング演習
構成基礎演習
色彩計画
建築一般構造
建築材料

【美術理論・美術史科目】
美術理論・美術史
東洋美術史
日本美術史
工芸概論
デザイン史
西洋美術史
現代アート概論
デザイン史特講
建築史 1
日本彫刻史
建築史 2
近代装飾デザイン史
シルクロード図像学 1
近代デザイン史特講
シルクロード図像学 2

【教養科目】
（人間と社会）
哲学
法学（日本国憲法）
科学と人間
心理学
日本文学
国際関係論
環境と生態
文芸特論
（歴史と文化）
日本史
東北生活文化論
東北造形史
素材と表現・デザイン
文化人類学
文化人類学特論
異文化コミュニケーション論
（外国語）
英語総合講座 1
英語総合講座 2
英語総合講座 3
英会話 A
英会話 B
韓国語 A
韓国語 B
中国語 A
中国語 B
フランス語 A
フランス語 B
（情報）
情報リテラシー論 1
情報リテラシー論 2
プログラミング入門
プログラミング演習基礎
CG プログラミング
情報数学入門
（保健体育）
スポーツと健康 1
スポーツと健康 2

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

●1～4年次

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

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。

3

年生

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作品制作を行う。フィールドワークなどの調査で得られた成果に対する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。本授業を経た上で、「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。その課題に対して制作やプロジェクトを実施する。各自で積極的に調査研究を行い発表する。調査するテーマは「(文化的・歴史的) 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・政治的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をしてその実情を学ぶ。参加方法については積極的に関わら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。実際に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う。また、他の学生が参加したプロジェクトの実情を知ることで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

年生

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および研究の計画書を作成し、そのプレゼンテーションを行う。プレゼンテーション時に得られたアドバイスを元に計画書を修正しプロジェクトなどを展開していく。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会と卒業研究審査講評会を行う。全期間を通じて、専攻所属の教員全員で指導にあたるが、学生は、必要に応じて担当教員と面談形式で相談あるいは意見交換を行う。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。

ARTS & ROOTS

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。

教員

皆川 嘉博 教授(専攻長)
彫刻/塑造表現/テラコッタ彫刻
藤 浩志 教授
現代美術/アートプロジェクト/
アートマネジメント
石倉 敏明 准教授
芸術人類学/神話学
唐澤 太輔 准教授
哲学/文化人類学
村山 修二郎 准教授
絵画/コミュニケーションアート/
幼少造形教育
山川 冬樹 准教授
パフォーマンス/現代美術/
映像音響



授業風景

学生インタビュー

現在は針やフェルトなどを使用して制作する。大学近くの新屋地域や雄物川、新屋浜などを巡って拾った流木や人工物を作品にいかしている。



小さくて 繊細なものを大切に、 人工物との 関係に向き合う。

アーツ&ルーツ専攻 4年
滋賀県出身

廣田瑚斗美さん

高校生 (2017年4月～2020年3月)

美大予備校に入って美大への進学を目指す。予備校で開かれた秋美の特別講習で秋美を知り、フィールドワークやアーツ&ルーツ専攻に興味を持つ。

浪人生 (2020年4月～2021年3月)

浪人生として東京で1年過ごす。

大学1年生 (2021年4月～2022年3月)

入学。各専攻の授業を受けたり、専攻展などの展示を見たりして、アーツ&ルーツ専攻に進むことを決める。

大学3年生 (2023年4月～2024年3月)

新屋地域周辺のフィールドワークを重ねながら、「人工物への思い」と「触覚」をテーマに制作を続ける。

入学前からアーツ&ルーツ専攻に興味がありました。フィールドワークに興味があったのもありますが、アーツ&ルーツ専攻の卒業展や専攻展を見た時に、この専攻は小さくて繊細なものを大切にしている人が多い。自分も大事にしてみたいかなと感じました。

自分の制作で大切にしているテーマは2つ。「人工物への思い」と「触覚」です。昔から、何か加工された人工物に触れると、その感情や思いを感じるという強迫観念がありました。床や壁なども触れていると常にそのイメージが流れてきて、心が休まらなかった。制作では、その怖さを乗り越えて、どういうふう人工物と関係を作っていけるかということが軸になっています。

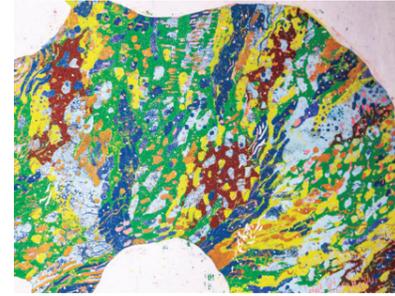
今は針を使って制作することが多いです。人工物

に対して人格を感じるので、自分の都合で勝手に彼らの形を変えるのはすごい暴力的だなと思います。以前は制作に戸惑いがありました。針を刺すということは補強や補修する力もあり、針が通らなくてこちらがぐっと力をいれたら抵抗されて押し返されたりもする。自分と人工物の向き合い方に寄り添ってくれる手段が針だと思い、使っています。

制作では、川や海で拾ってきたものを羊毛フェルトで補修するというをずっと続けています。夏前には、新屋浜から拾ってきた流木の割れ目に羊毛フェルトを差し込んで補修しました。割れ目を埋めるということもありますし、人工物が流木と一緒に苔むしていくイメージもあって。その流木を大学の敷地内にひっそりと置いています。卒業後も置いておきたい。あれなんだろう、とみんなが思うぐらいまでずっと置いてほしいですね。

加藤凜花 かえるために

立体、平面
使用素材：コットン、油性絵の具、澱粉糊
サイズ：1300×4400(mm) / 270×500(mm)



卒業研究

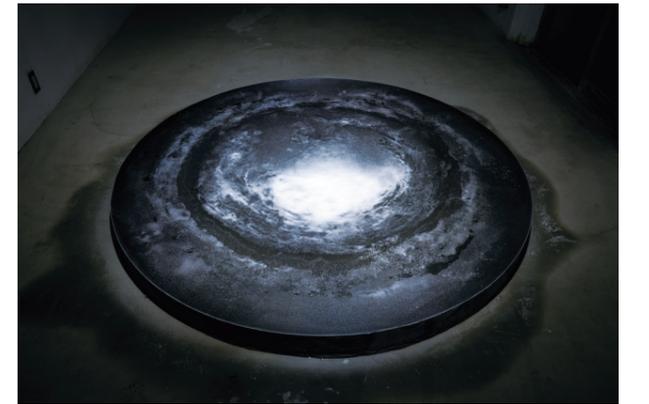
いただく、つくる、そして還す。循環のなか、自らの手で生み出した「もの」の行く末を、ゆっくり、じっくり見つめていたい。かれらが、ながーく、ほそーく呼吸を続ける「もの」であるために。生まれて、ひとつのいのちとしてかえるために。日々、手を動かし続けました。

齋藤涼花 果樹みた日より

インスタレーション
使用素材：リンゴの樹（2023年3月に切り取られた部分）
サイズ：2000×200(mm)



どこをみても真っ白い世界から銀のスコップで桃の木の枝を掘り出しました。繊細で樹皮を少し傷つけただけでも木が弱って、枯れてしまうこともあるようです。その日から三年が経ち、わたしは未だ果樹園に通い続けています。大雪のあの日に、樹皮を何箇所か傷つけてしまったのです。本当に枯れてしまうのだろうか。はじめは、確かめたい気持ちで足繁くそこに行き続けていたように思います。春の匂いがして、草花が芽吹く前にわたしは初めて樹を切りました。切り、もちあげ、土に落ちた枝を拾っての繰り返し。樹皮に刃を当てたときに言われた言葉は今でも覚えている。「自分たちよりも何十年も長生きしているものに刃を入れるということなんだよね」。私が傷つけた樹の皮はこの三年で癒し強く上を向いています。



後藤那月 胎虚、或いは安息の地で 2023年度学長賞受賞作品

インスタレーション
使用素材：時間、塩、水、土、水性樹脂
サイズ：可変

2023年秋、北アルプス標高2600m付近に位置する溶岩大地、雲ノ平へと足を運んだ。朝4時、小屋を出てまだ真っ暗な闇の中をヘッドライト一つで照らして歩く。ハイマツや岩には霜がおり、固く付着している。昨夜の大雨は丘の窪地に溜まり、それがピンとした水鏡となっていた。樹皮の片側にのみついた氷が夜にふく息吹の強さを想起させる。山の影から日が登り、段々と熱を帯びる身体。手指を押し付けると木先から一夜分の時間が溶け出していく。音もないこの場所で、世界の動きだす気配を予感する。旅先での体験から、自身の記憶の中だけにある風景を空間に描き出すことを試みる。その不在の風景を「安息の地」と称し、まだみぬその姿を追い求めている。

MULTIDISCIPLINARY ARTS



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。

教員

萩原 健一 准教授 (専攻長)

映像／メディアアート

長沢 桂一 教授 (副学長)

テキスタイル

岩井 成昭 教授

インスタレーション／映像／多文化芸術調査

尾花 賢一 准教授

絵画／立体表現

櫻井 隆平 助教

彫刻／立体造形

高橋 卓久真 助教

メディア表現／デジタルファブリケーション

村上 由鶴 助教

写真／現代美術／ジェンダー・フェミニズム

3

年生

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、他にもグループワークとして展覧会の企画・構成を考えながら制作し、最終的に展覧会全体を作り上げる演習などがある。



美術作品研究

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

4

年生

カリキュラム

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。



授業風景

学生インタビュー

どこか懐かしさを感じる3DCGアニメーションを制作。大人になるにつれ消えていくイマジナリーフレンドなどが登場し、誰でもすっと入り込むような映像を目指している。



コンプレックスから
始めた3DCGが、
いまの自信に
つながっている。

ビジュアルアーツ専攻4年
秋田県出身

和田夏光さん

どこか懐かしさを感じる映像を作っています。大人が子ども返りしちゃうような。正直なところ、自分の小さな頃の記憶があまりなくて。過去の自分を見つけない、そんな思いから懐かしいものにひかれていくかもしれません。自分の生まれる前の時代にも興味があり、制作の表現方法にブラウン管テレビや昔のヘッドホンを使用したことがあります。CMや広告を見るのも好き。誰でもすっと入り込んでいくような、「脳死」で見られる映像を作りたい。実は私、作品を通して特に訴えたいことはなくて。ただそのとき自分の作りたいものを作っています。

使っているのはBlenderという3DCG・アニメーション制作のソフトです。高校までは美術部で絵を描いていました。秋美に入学してから、周りの子たちは予備校に通って、

技術を磨いてきている。そこにコンプレックスがありました。絵だけじゃない、何か自分の力になる技術をつけたかった。そこで、周りの子があまりやってなかった3DCGをやってみようと思いました。やってみたらしっくりきて。2年生の時に応募した銭湯の広告映像で賞をいただいたことが自信につながりました。

秋美は本当になんでも受け入れてくれると感じます。いい意味で「放し飼い」。やりたいことをやらせてもらえる大学だと感じています。ビジュアルアーツ専攻は、少人数の授業で先生方との距離も近く、制作作業に向き合えるのが良いところ。グループワークが多いのも私に合っています。卒業後は秋田を出てみたい。3DCGは続けていきたいので、その技術を活かせるような広告会社などを目指しています。

高校3年生 (2020年4月～2021年3月)
美術部に所属。秋美の学祭(秋美祭)に訪れたことをきっかけに、進学を目指す。

大学1年生 (2021年4月～2022年3月)
入学。3DCGに興味を持ち、制作を始める。

大学2年生 (2022年4月～2023年3月)
3DCGアニメーション作品「いきたい理由」が、第11回OAC学生広告クリエイティブアワード全国浴場組合アワード映像部門グランプリを受賞。

大学3年生 (2023年4月～2024年3月)
ビジュアルアーツ専攻に所属。懐かしさをテーマに作品制作を続けている。

卒業研究



近藤未夕
ほとぼりを冷ます

平面作品
使用素材：アイロンビーズ、塩化ビニル板
サイズ：各640×435(mm)

ほとぼり(熱り)には「冷め切らずに残っている熱」や「余熱」という意味があります。アイロンビーズの「一定の規格を持つ、不便な素材」という要素の他に、「熱が加えられた時に形を変え、熱を冷ました時に新しい形に定着する」という性質を利用し、一時はブームを巻き起こした年賀状が、その不便さから時代とともに遠ざけられ、形を変えて現代に受け継がれているということを表現しました。

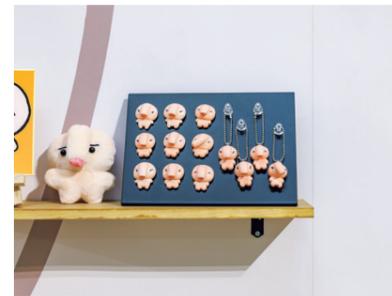


岡崎あかね
むにっ

平面作品
使用素材：キャンパス(アクリル)、タフティング
サイズ：2000×6000×400(mm)



これまでの制作ではネガティブな感情をコンセプトに行い、ぬいぐるみによって解消することが多かった。私とネガティブな感情の間に常にいるぬいぐるみからの視点を知りたい、描きたい。いつも私を助けてくれるぬいぐるみについて考える時間を作るために制作を始めた。



おちんぼくんスタッフ
おちんぼくん

使用素材：ミクストメディア
サイズ：4000×2500(mm)



なぜ多くの人が、この作品のタイトルを公で口にすることを躊躇するのでしょうか。この疑問に対して「おちんぼくん」は、その存在自体で社会の潜在的規範に挑戦します。この可愛くも挑発的なキャラクターを通じて、展示や販売、SNS上で一連の試みを実施し、性的表現のタブー、下ネタの文化、自己検閲に対する問いを提起します。

COMMUNICATION DESIGN



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。

教員

- 坂本 憲信 教授（専攻長）
グラフィックデザイン
- 飯倉 宏治 教授
情報学フロンティア/
計算基盤・地理学
- 孔 鎮烈 教授
ブランディングデザイン
- 裴 鎮爽 教授
コミュニケーションデザイン/
情報デザイン / WEB デザイン
- 石川 昌 准教授
ビジュアルアイデンティティ/
サイン計画 / デザイン史
- 水田 圭 准教授
情報編集デザイン
- 坂本 祥世 講師
漫画 / イラスト
- 草薙 裕 助教
写真

3

年生

コミュニケーションデザイン論 1

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 2

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 1

サイン計画、デザイン史「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 2

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。

4

年生

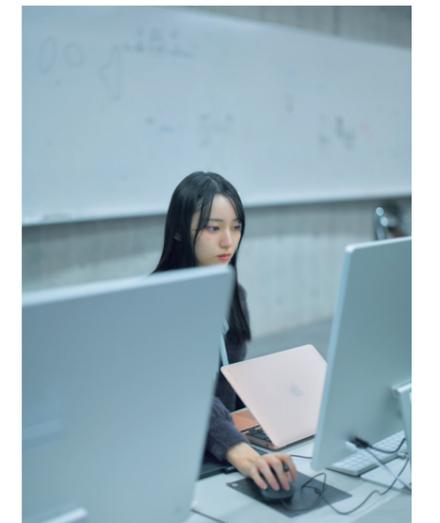
カリキュラム

コミュニケーションデザイン演習 3

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。



授業風景

学生インタビュー

アメリカ滞在時に撮り始めた風景写真。好きだと感じる場所、自分の心が動かされる場所を写している。



写真、
イラストレーション、
デザイン。
やりたいことは
たくさんある。

コミュニケーションデザイン専攻4年
神奈川県出身

春田健登さん

2018年9月～2019年7月
(高校1年生～高校2年生)

勉強だけでなく、視野を広げたいとイタリアへ留学。ローマのホストファミリーのもとに滞在した。

2019年秋～2021年4月

イタリアから帰国後数ヶ月で高校を中退し、高卒認定を取得。海外を目指したいと、アメリカの短大で必要な知識を学ぶためにインターナショナルスクールに通う。

2021年9月～2023年3月

アメリカ・オレゴン州の短大で、パイロットトレーニングなどのプログラムを学ぶ。この短大でグラフィックデザインの授業を受け、デザインに興味を持つ。

2023年4月～2024年3月
(大学3年生)

秋美のコミュニケーションデザイン専攻に3年次編入学。写真やイラストレーション作品制作に取り組む。

亡くなったおじいちゃんが大仙市大曲出身で、来たことはなかったけれども秋田という土地には興味がありました。寒いけれど人は温かい。古き良き田舎だと思います。

高校生の時は美術の授業に苦手意識を持っていました。評価を気にしてしまっ。進路的にも美術は絶対ないと思っていました。高校1年生の時に視野を広げたく、イタリアに留学しました。帰国後もやりたいことがたくさんあって、高校を中退、高卒認定を取り、インターナショナルスクールに通ってから、アメリカでパイロットトレーニングができる短大に通いました。そこで出会ったのがグラフィックデザインを学ぶ授業。美術は絵だけではないのだと、デザインに興味を持ったきっかけです。短大卒業後の進路に悩んだ時に、デザインを突き詰めてみようかと決め、興味があった秋田にある秋美への編入学を決意しました。

秋美の魅力は専攻をまたいで学べる領域横断だと思います。最初の興味がグラフィックデザインだったので、コミュニケーションデザイン専攻を選びましたが、入ってみたら写真や映像にも興味が広がりました。自由だからこそ、何をやれという指定があるわけでもない。新しい大学だなと思います。

写真を始めた時はコロナ禍で、家にいるのも退屈で、夜に歩いて好きな場所を撮っていました。最初は風景でしたが、今は旅先でも自分の心が動かされる瞬間を撮っています。写真に限らず、これからやりたいことはたくさんあります。インスタレーションに取り組みたい、デザインもやりたい、もう一度海外にも行きたいし、パイロットにもなりたい。いろいろと考え中です。

卒業研究



すずはな
三毛猫絵巻

イラストレーション
使用素材：透明水彩、アクリル、ガッシュ、水彩紙、マット紙等
サイズ：約3000×4000(mm)



私の制作の原動力となったのがこの一次創作「三毛猫絵巻」です。現在彼らは私の中でオリジナルキャラクターの域を越え、私の知らないところで生きている。そんな感覚に襲われています。私から離れ、歩き出してしまった彼らに会いたく探し回った記録を、「絵」という形で描き残しています。



川口智深
HANABANASHI

絵本、パッケージ
使用素材：マーメイド紙、厚紙、造花
サイズ：各150×150(mm) (絵本) / 各200×80×300(mm) (パッケージ)

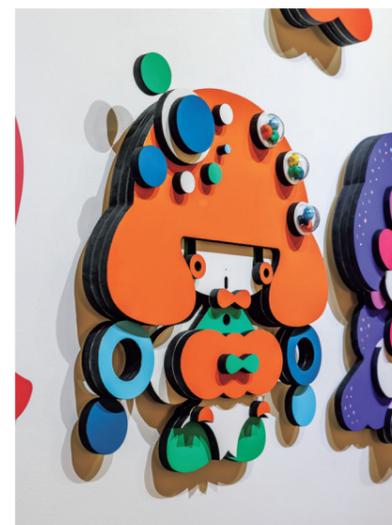
「花×絵本(花との特別な体験をデザインする)」。花の需要が減少傾向にあること、そもそも日本人に花を買う習慣がありません。私の大好きな花の魅力をもっと知ってもらえるような作品を作りたいと思いました。花はいつか必ず枯れてしまうけれど、共に過ごした記憶として絵本が手元に残れば、その花にもっと愛着が湧き、また花を飾りたいと思ってもらえるのではないかと考えます。



増田美優
MAKE ME MASS

半立体
使用素材：MDF、アクリル
絵の具等
サイズ：約600×450(mm)

「自分を自分と定義するもの」とは何でしょうか？私は、自分が日々大切にしている物事や事柄、またその考え方だと思います。この作品は、私にとって大切な9つの考え方をモチーフに作品制作を行いました。考え方を大切にすることは、自分自身を大切にすることです。これからは、自分自身を大切にすることを無下せず、大切にしていきたい作品です。



LANDSCAPE DESIGN



3

年生

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

年生

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。

【景観デザイン専攻で取得可能な資格】

●二級・木造建築士試験受験資格

景観デザインのプロセスは「調査→計画→設計→施工→維持管理」に分けて考えることができます。対象をつぶさに観察、調査することでテーマを発見し、企画や構想を練って計画します。そして、その計画が実際に建ち現れた姿を思い描きながら、設計図を作成して人に伝えることが、主な目標の一つになります。そこで、設計図の作成方法を取得するための一助として、建築士試験受験資格を取得することが可能なカリキュラムを編成しました。指定科目を修了した学生には、卒業後、実務経験を経ることなく二級・木造建築士試験の受験資格が与えられます。
※建築士の資格を得るためには、本学卒業後、建築士試験を受験し、合格しなければなりません。

〈二級・木造建築士試験受験資格 指定科目一覧〉

- | | |
|--|---|
| <p>1 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> ・図学と製図 ・建築環境・設備 ・建築生産 ・建築法規 ・建築構造 <p>2 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 ・建築史 1 ・建築史 2 | <p>3 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>4 年次</p> <ul style="list-style-type: none"> ・景観デザイン演習 3 (実践) |
|--|---|

景観デザイン専攻

社会変革を促す「景観」の創造

景観デザイン専攻では、私たちが生きる社会の可能性と課題がその土地の歴史や自然環境とともに様々な次元で交差する現場を「景観(ランドスケープ)」として定義し、学生一人一人により異なる多様な表現領域の制作活動に取り組みます。

授業では、ランドスケープや建築のデザイン、社会批評を担うパブリックアートやドキュメントのプロジェクト、まちづくりの計画立案とそ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。

教員

- 石山 友美 准教授 (専攻長)
映画製作
- 小杉 栄次郎 教授 (美術学部長)
建築・都市設計の理論と実践
- 岸 健太 教授
アーバンスタディーズ/地域資源マネジメント/東南アジア地域研究
- 石渡 雄士 准教授
都市史/建築史
- 井上 宗則 准教授
都市・建築デザイン



授業風景

学生インタビュー

2年生で「現代芸術演習」の授業は2専攻を選択できるので、景観デザイン専攻とコミュニケーションデザイン専攻をとりました。コミュニケーションデザイン専攻の授業では、「新屋大川町」「新屋島木町」など美大のある新屋の町の形のクッキーを制作しました。アルミ板でクッキーの型抜きを作り、クッキーを焼き、町の由来や海抜などの地理的な情報を記したパンフレットと一緒に、箱に詰めました。包装紙やロゴデザインも手掛けました。新屋が初めて住んだ海や川に近い町で、デザインは波打ち際やさざ波をイメージしたやわらかい表現を目指しました。



機能的けど
ロマンティックなものを
空間デザインで
表現したい。

景観デザイン専攻 4年
宮城県出身

友杉悠葉さん

高校まで油絵という平面で完結していたので、立体だとか、自分が中に存在できる空間について考えることが楽しく、充実感があって、景観デザイン専攻を希望しました。就職のことも考えました。作家志望ではないので、具体的に何を学んだらいいのだろう、デザインかなと考えたときに、平面のグラフィックデザインよりは空間が面白いと。エクステリアに興味があり、インテリアコーディネーターや室内デザインの仕事に就けたらいいなと思っています。

今授業でやっている美術館の設計は、インテリアデザイナーの倉俣史朗の考え方を建築に応用しようと試行錯誤しています。倉俣史朗はガラスやアクリルや建材用のアルミを使い、重量がありそうなのに浮遊感もあるという素材のこだわりはもち

ろんですが、プロダクトデザインをする上で、思い出、匂いや音、目には見えないものを形にしようとしているのだと知りました。それは油画でやる印象があったのですが、家具というのが珍しいなと思います。ロマンティックで、詩的で、機能だけではないところは貴重です。建築は、機能を一番に求められがちなので、難しいところです。

景観デザイン専攻は、立体物の影を別の立体物を用いて再現する「Shadow Makers」や「秋田のポストカード」などユニークな課題が多く、こんなことするのって、目を見開きます。先生たちは皆、専門性の高い面倒見のいい先生たちなのでありがたく、卒業制作に向けて、自分らしい作品をマイペースで探っていけそうです。

高校3年生 (2020年4月～2021年3月)

美術科に1年から3年まで通う。油絵が好きだった。秋美のオープンキャンパスで、専攻が決まるまで2年猶予があることや、専攻同士の交流があることを知り秋美を志望する。

大学1年生 (2021年4月～2022年3月)

もともと歴史に興味があり、フィールドワークを自分の創作につなげるアーツ&ルーツ専攻がいいなと思ったが、何の技術が自分の就職に役立つか考えるようになる。

大学2年生 (2022年4月～2023年3月)

「現代芸術演習」で景観デザイン専攻とコミュニケーションデザイン専攻を選択。景観デザイン専攻の「ムービングシネマ」で達成感。空間を作る楽しさに心惹かれる。

大学3年生 (2023年4月～2024年3月)

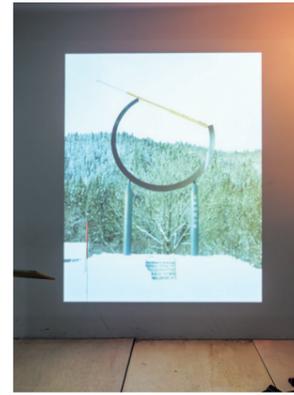
景観デザイン専攻に所属。公共空間を設計する授業では倉俣史朗をヒントに美術館をデザイン。エクステリアやプロダクトデザインに興味を持つ。

卒業研究

赤坂凜
M 0.40

映像、インスタレーション
使用素材:木材、紙(再生紙)、ロール紙、パソコン、プロジェクター
サイズ:約 8000×6500(mm)

「あってもなくても良いもの」を探して制作に臨んでいた際、「北緯40度線」に目を向けました。それは、故郷である北秋田市阿仁合町にある、北緯40度線モニュメントの存在です。数十年の中で、なぜ突然価値を与えられ、今まで荒れた状態で残っていたのか。3ヶ月間を渡って、モニュメントに向き合い、一日に起こる微細だが揺れ動く日常について記録をしていきました。



伊多波七維
おおだて屋台プロジェクト

ソーシャルデザインプロジェクト、立体
使用素材:アルミパイプ、ガルバリウム波板、ポリカーボネート、木材、紙、写真
サイズ:480×1420×2140(mm)(屋台本体)

移動可能な屋台をひいて歩き出会った人と決まっていなくてもかを交換することを通して、潜在している人々のまちへの想いや記憶を引き出して培養し、共有していく新しいソーシャルデザインの実践プロジェクトです。この交換活動は人々がまちを理解する新しい形のメディアであり、縮小していく消滅可能性都市がもう一度影らみなおすための個人レベルの都市デザインでもあります。屋台が去った後も日常の中で人を介して培養されていくことで個人レベルの都市デザインは描きなおされ続け、まちが影らむための力となることを期待します。



松根愛美
端境がゆるぐ街

平面、立体
使用素材:スチレンボード、紙、木
サイズ:1300×900(mm)、600×600(mm)(パネル)
1370×700(mm)(模型)

毎年8月12日のお盆前、馬口町で行われる草市ではファサードという建築の断片が概念化され、内外を隔てる境界がゆるぐ。端境がゆるぐとき、まちではコミュニケーションが生まれる。ゆるやかな境界が街と人、人と人の関係をゆるやかにつなぐ。本計画は秋田市旭南の馬口町に位置する築120年の町家建築の改修を行いました。





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。

教員

瀬沼 健太郎 准教授 (専攻長)

ガラス/いけ花

安藤 郁子 教授

陶芸/ソーシャルアート

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

森 香織 准教授

本友禅染

柚木 恵介 准教授

プロトタイピング/ Material Lab. /

ワークショップ

3

年生

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・最終発表に取り組み。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。

4

年生

カリキュラム

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

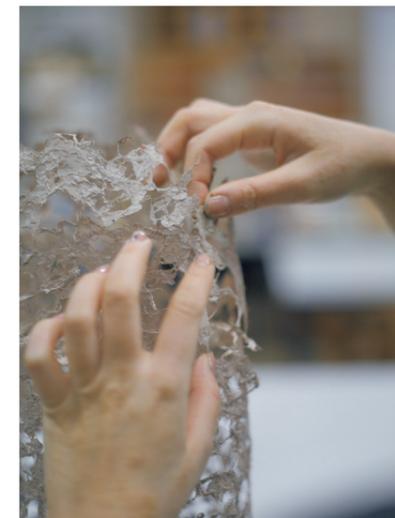
3 年半の学びを通して得られた知識と技術を基に作品を制作する。学生は主体的に自由に研究テーマを設定し、期間を通じ自らの感性と技術を磨いていく。専攻所属の全教員で指導にあたり、学生個々の多様なテーマに基づいた表現を目指す。

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。



授業風景

学生インタビュー

卒業研究制作は、和紙の原料となる植物、楮（こうぞ）を薄く引き伸ばして原型にまともせ、白と黒の漆を塗って形作った。漆を塗った後は、漆を固めるために温度と湿度を保てる空間「漆室」に入れて乾かす。



漆に多様な素材を
組み合わせ、
その魅力を
最大限に引き出す。

ものづくりデザイン専攻 2024年3月卒業
岩手県出身

荒野栞奈さん

大学1年生 (2020年4月～2021年3月)
入学。専攻にこだわらず教職やデザイン、日本画など様々な授業を受けた。

大学2年生 (2021年4月～2022年3月)
教職課程の授業で地元岩手の工芸を調べたことから漆に興味がわく。現代芸術演習の授業で、漆の塗り初めて体験した。

大学3年生 (2022年4月～2023年3月)
ものづくりデザイン専攻に所属。分野は漆とプロダクトデザイン。プロダクトデザインの授業で、素材の魅力を引き出すことの面白さに気づく。

大学4年生 (2023年4月～2024年3月)
10月より卒業制作開始。漆と楮の魅力を引き出すと試行錯誤の末、12月に制作の方法を確立して作品を作り上げた。卒業後は秋美の研究生になる。



ものづくりデザイン専攻で漆とプロダクトデザインを中心に学びました。漆はさまざまな技法や表現があり、実は形も自由に作れます。そこが楽しく、面白いです。生きている樹液なので、湿度や温度を管理していても、自分が思っていたより早く固まったり、逆に固まらなかったり。融通が利かないところも好きです。

卒業制作では、紙に漆を塗って成形する「紙胎」(したい)という技法を使いました。和紙の原料となる植物、楮(こうぞ)を薄く引き伸ばして塩ビパイプの原型にまともせ、白と黒の漆を塗って形を固めています。楮を使ってみたいのは、プロダクトデザインの授業で原料から考えることを学んだからです。素材の新たな魅力を、色々実験して引き出してみよう。

最初はただ楮をまともせて漆を塗ったのですが、

楮が漆を吸い、固まらなかった。試行錯誤して、紙の補強に使う柿渋を塗ってから漆を塗るようにしたところ、強度が出てうまくいきました。楮の密度が高いとしっかりと、密度が低いと柔らかい印象になります。苦労したおかげで、出来栄には満足しています。

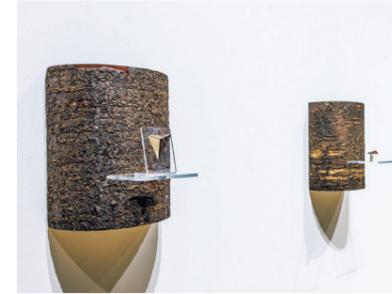
秋美の良いところは、専攻内はもちろん他専攻とも距離が近いことだと思います。私が漆の作品にプロダクトデザインの考えを取り入れたように、やりたいと思ったら複数の素材や考え方を組み合わせるようなことも相談できます。1、2年生の時も教職やデザイン、日本画など、さまざまな授業を受けました。最初から芸一筋の人に比べてスタートは遅くなり、技術はもっと磨かなければと思いますが、いろいろ経験したからこそ、今の自分の表現に繋がっているのだと悔いはありません。

卒業研究

川西海斗

纏

立体
使用素材：シルバー 925、シルバー 950、山桜の樹皮
サイズ：36 × 36 × 30 (mm) / 65 × 25 × 60 (mm) / 可変



秋田の各地に出向き、その土地の食材でチャーハンを作り、食べることを振る舞うことを続けてきました。私のチャーハンは、秋田で作る食べ物を伝えるためのプロダクトデザインです。秋田に暮らし、秋田のものを食べることでこの土地を知っていくことは、変わる季節を認識しながら生きることであり、そこに暮らす人々とつながる行為でもあると考えました。



新沢彩乃
チャーハン・フロム・アキタ

立体、映像
使用素材：食品、食器、紙
サイズ：600 × 1800 × 1360 (mm)

古くから自然と共生してきたものづくり。そこから生まれた伝統工芸や産業。それらの背景や価値観を汲み取り、ジュエリーに置き換え、身に纏うことを試みました。秋田県仙北市の伝統工芸「櫛細工」。櫛が内包する生命の力強さや自然の美しさを纏い、自然がそばにある安らぎを感じていただければ幸いです。



山田汐音
nicocco-bocchi

平面
使用素材：綿、ウール
サイズ：1700 × 600 × 5 (mm)



お守りのように絵を身につけたいという思いから「飾っても、身につけても絵になる」をテーマにした生き物の形のファブリックを展開してきました。今回は昔の雪国で使用されていた防寒具の形を元に、きびしい冬の生活に寄り添ってくれるような生き物を作りました。自然のけわしさと美しさが残るこの土地で生きてきた人、生き物たちに感謝と敬意を込めています。

矢崎舞子キアラ
土楽器

立体、演奏
使用素材：赤土
サイズ：7900 × 4600 × 1200 (mm)



土でできた楽器の小ささに気づき生まれた土楽器。さまざまな楽器の演奏経験を活かし、多種多様な奏法を土でも作ることができるのかを研究しました。それを基に音に深みを出したり、音域を増やしたり、一つの楽器から複数の音が出る楽器を作ったりと、閃いた楽器をそのまま形にし、バリエーションを増やしました。従来の楽器とは異なる造形により、見る人の興味を惹き音の想像してもらいます。

大学院 複合芸術研究科 修士課程・博士課程

カリキュラム

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。

担当教員

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

飯倉 宏治 教授
情報学フロンティア / 計算基盤・地理学

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

岩井 成昭 教授
インスタレーション / 映像 / 多文化芸術調査

藤 浩志 教授
現代美術 / アートプロジェクト / アートマネジメント

石倉 敏明 准教授
芸術人類学 / 神話学

唐澤 太輔 准教授
哲学 / 文化人類学

萩原 健一 准教授
映像 / メディアアート

福住 廉 准教授
美術批評

山川 冬樹 准教授
パフォーマンス / 現代美術 / 映像音響

[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

修士課程
1
年生

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

修士課程
2
年生

- ・ 制作技術研究演習 III
- ・ 特別研究 II

博士課程
1
年生

- ・ 複合芸術研究法
- ・ 複合芸術表現研究 I
- ・ 複合芸術理論研究 I
- ・ 複合芸術特別研究 I

博士課程
2
年生

- ・ 複合芸術表現研究 II
- ・ 複合芸術理論研究 II
- ・ 複合芸術特別研究 II

博士課程
3
年生

- ・ 複合芸術特別研究 III



授業風景

GRADUATE SCHOOL OF TRANSDISCIPLINARY ARTS

教員メッセージ

入試概要

日常の先にある

知性へ

——コンコン！
「はい、どうぞー」。

研究室の扉をノックして学生が入ってくると、研究計画書をもとにした相談のはじまりです。論証の手続きは妥当か？ 適切な参考文献は？ スケジュールはどう組む？ 相談は時として深夜に及ぶことも少なくありません。けれども、これこそ大学院複合芸術研究科の日常なのです。

本研究科の特徴は、おもに2点あります。

ひとつは、学生と教員の距離の近さ。たとえば大都市の大学院の場合、教員にアポを取るだけで一苦労、面会時間も限られていることが多い。しかし少人数制の本研究科では、教員をつかまえることが容易です。院生室と教員の研究室が同じ大学院棟にあるので、物理的に距離が近いだけではありません。縦割りの研究室制を採用していないため、自分の担当ではない教員の研究室にも自由に相談しに行くことができるのです。院生室でともに鍋を囲み、UNOで盛り上がることもあるほどです。

もうひとつの特徴は、その大学院棟に24時間出入りできること。本を読んだり論文を執筆したりする院生室も、作品を制作するためのG1Sというスペースも、基本的にいつでも使用することができます。深夜になると追い出される大都市の大学院と比べると、夢のような研究環境です。研究室での相談にしても、延長することもしばしば。時間にとらわれることなく研究の速度と密度を高めることができるのは、大都市の大学院には望めない本研究科ならではのメリットといえるでしょう。

だからといってハードルが低いわけではありません。複合芸術がAとBとのあいだの「越境」や「複合」を意味している以上、学生は双方を学ぶ必要があります。すなわち、作品の制作だけでなく論文の執筆を、理論だけでなく実践を、感性だけでなく理性をといったように、一般的な学生より2倍努力することが求められているのです。けれども、その先にはまことに豊かな知性があるにちがいありません。

大学院複合芸術科目担当教員
美術批評

福住 廉 准教授

惑星規模の

創造性を学ぶ

今から30万年ほど昔、アフリカ大陸に生まれたホモ・サピエンスの創造性は、その後アフリカから地球上の各地に移住したさまざまな集団によって拡張され、発展を遂げてきました。アフリカやアメリカ大陸・北極圏などに暮らす狩猟採集民の儀礼と踊り、東南アジア・オーストラリア・南アフリカなどに残された岩絵や洞窟壁画、南アジアや東アジア・北米先住民の芸能や仮面儀礼、地中海や北アフリカ・インドの彫像や建築など、その成果は膨大な遺産として継承されています。ホモ・サピエンスの最大の特徴は、こうした創造性を世界中で発揮してきたことにあります。

「モダン・アート＝近代美術」は、こうした伝統のうちの一つであるヨーロッパの歴史を揺籃として、ギリシア・ローマ神話に基づく多神教とヘブライズムの一神教という二つの源流を基盤にしながら、宗教や神話を乗り越える科学時代の新しい創造性を開花させてきました。ポスト・ルネサンス期のヨーロッパとアメリカでは、そうした創造性の系譜を「美術 ART」として制度化し、絵画・彫刻・デザイン・工芸・音楽・建築などの諸分野に専門化していきました。古き良き時代の美術大学は、こうした西洋の知的流儀に則って、教育を行ってきたのです。

大学院複合芸術科目担当教員
芸術人類学／神話学

石倉敏明 准教授

しかし、百花繚乱の「美術」が生まれた背景には、ヨーロッパ以外の地域からの素材の収奪・植民地化・戦争・人種差別など数々の悲惨な傷跡が残されてきました。また、日本国内の事情を見ても、諸芸術は必ずしも人類の夢と希望のために役立つだけでなく、富の独占と政治的な抑圧、他者からの経済的な収奪のためにも役立てられてきたことを、決して忘れてはならないでしょう。

華やかな美の歴史を一枚剥いてみると、そこには混沌とした現実や暴力が蠢いています。そこには創造的であるのと同じくらい愚かで暴力的な人間の姿が見えてきます。芸術は近代化の長い歴史を超えて、いま自らの足元に広がる殺伐とした現実を克服するための新たな道を歩みはじめています。

21世紀に創設された日本でもっとも新しい美術大学として、秋田公立美大はこうした歴史から目を背けず、これまでにない複合的な視点で「惑星規模の創造性」を探究しています。私たちが目指すのは、近代化が生み出した「美しさ」の基準を乗り越え、新たな創造性の方法を確立すること。つまり大都市圏の消費者に向けた「美しいものを作り、鑑賞する技術」としての美術を超えた、より根源的な創造性の回路を創造することです。皆さんもぜひ、この挑戦に参加してみてください。

研究科・専攻

複合芸術研究科 複合芸術専攻

募集人員および入試結果

【修士課程】 10名

(令和6年度入試結果：志願者128名／合格者13名、入学者10名)

【博士課程】 2名

(令和6年度入試結果：志願者7名／合格者2名、入学者2名)

選考方法

【修士課程】

書類審査・グループディスカッション・面接

【博士課程】

書類審査・面接（口頭試問含む）

※大学院入試の概要は、学生募集要項および大学院ウェブサイトを確認してください。

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

教員一覧

美術教育センター

大八木 敦彦 教授
(美術教育センター長)
文芸／比較文化／英語
毛内 嘉威 教授 (副学長)
道徳教育／教育方法
井上 豪 教授
東洋美術史
尾澤 勇 教授
美術科教育／工芸科教育／
金属工芸 (鍛金)
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

アーツ & ルーツ

皆川 嘉博 教授 (専攻長)
彫刻／塑造表現／テラコッタ彫刻
藤 浩志 教授
現代美術／アートプロジェクト／
アートマネジメント
石倉 敏明 准教授
芸術人類学／神話学
唐澤 太輔 准教授
哲学／文化人類学
村山 修二郎 准教授
絵画／コミュニケーションアート／
幼少造形教育
山川 冬樹 准教授
パフォーマンス／現代美術／
映像音響

景観デザイン

石山 友美 准教授 (専攻長)
映画製作
小杉 栄次郎 教授 (美術学部長)
建築・都市設計の理論と実践
岸 健太 教授
アーバンスタディーズ／地域資源
マネジメント／東南アジア地域研究
石渡 雄士 准教授
都市史／建築史
井上 宗則 准教授
都市・建築デザイン

野々口 浩幸 教授
学校心理学
野村 松信 教授
情報教育／視覚情報処理
菅原 香織 准教授
公共デザイン
福住 廉 准教授
美術批評
大関 智子 助教
日本画
加賀谷 亨 特任教授
齋藤 透 特任教授
嶋崎 公人 特任教授
谷村 格 特任教授
渡部 克宏 特任教授

ビジュアルアーツ

萩原 健一 准教授 (専攻長)
映像／メディアアート
長沢 桂一 教授 (副学長)
テキスタイル
岩井 成昭 教授
インスタレーション／映像／
多文化芸術調査
尾花 賢一 准教授
絵画／立体表現
櫻井 隆平 助教
彫刻／立体造形
高橋 卓久真 助教
メディア表現／
デジタルファブリケーション
村上 由鶴 助教
写真／現代美術／
ジェンダー・フェミニズム

ものづくりデザイン

瀬沼 健太郎 准教授 (専攻長)
ガラス／いけ花
安藤 郁子 教授
陶芸／ソーシャルアート
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
森 香織 准教授
本友禪染
柚木 恵介 准教授
プロトタイピング／Material Lab.／
ワークショップ

大学院複合芸術研究科

岸 健太 教授 (研究科長)
アーバンスタディーズ／地域資源マ
ネジメント／東南アジア地域研究
飯倉 宏治 教授
情報学フロンティア／計算基盤・地
理学
今中 隆介 教授
インテリアデザイン／ファニチャー
デザイン／プロダクトデザイン
岩井 成昭 教授
インスタレーション／映像／多文化
芸術調査
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

コミュニケーションデザイン

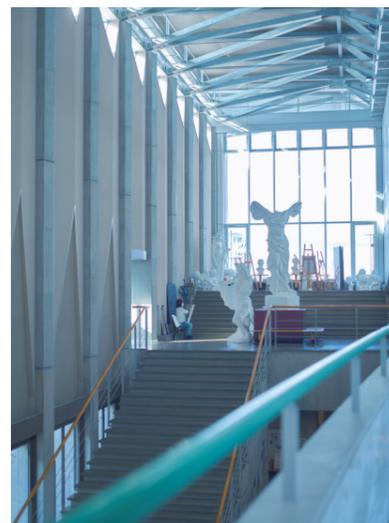
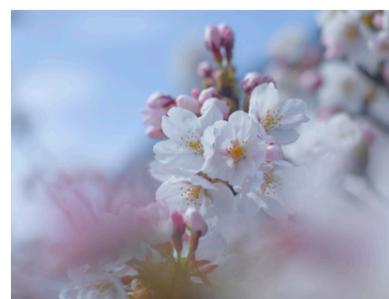
坂本 憲信 教授 (専攻長)
グラフィックデザイン
飯倉 宏治 教授
情報学フロンティア／
計算基盤・地理学
孔 鎮烈 教授
ブランディングデザイン
裴 鎮奭 教授
コミュニケーションデザイン／
情報デザイン／WEB デザイン
石川 昌 准教授
ビジュアルアイデンティティ／
サイン計画／デザイン史

客員・特任教授

客員・特任教授として、国内外において第一線で活躍する専門家を招いてい
ます。

高階 秀爾 客員教授
日本藝術院顧問
高嶺 格 客員教授
美術家／多摩美術大学教授
安積 伸 客員教授
法政大学デザイン工学部教授
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

塚本 由晴 客員教授
東京工業大学大学院教授
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
人類学者／思想家
服部 浩之 特任准教授
東京藝術大学大学院准教授／
青森公立国際芸術センター青森
館長



地域と大学をつなぐ
まちに驚きと発見を生み出す

NPO 法人アーツセンターあきたは、秋田公立美術大学の多彩な教授陣が展開するプロジェクトや研究成果などのリソースと地域をつなげようと、2018年に設立されました。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。地元企業や行政との社会連携事業や、展覧会・アートスクールなどを企画・運営しています。事業には学生も参加し、社会とつながる実践的な学びを得ることができます。

【4つの拠点】

アーツセンターあきたの事務所は、キャンパス内にある旧国立農業倉庫棟を改装した「アトリエもさだ」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)」、秋田市文化創造館の4カ所を拠点に、美術、教育、広報、そして地域連携事業を進めています。



秋田公立美術大学
サテライトセンター

大学の研究・制作の成果発表や卒業生の活動などを紹介する展覧会を開催しています。中高生向けのデッサンスクールや学生作品を展示販売するAKIBI ARTs MARKETなども企画・運営し、秋田駅近くにある大学のサテライトとして大学をより身近に感じてもらう取り組みを続けています。



アトリエもさだ

旧国立農業倉庫だった建物をリノベーションしたアトリエもさだ(国登録有形文化財)。大学キャンパスの構内にあり、主に学生の制作や発表の場として活用されています。アーツセンターあきたは2023年度現在、ギャラリー棟の一部を本社としています。

秋田公立美術大学ギャラリー
BIYONG POINT (ビヨンポイント)

CNA 秋田ケーブルテレビと秋田公立美術大学の連携協定により設立された、白い直方体のギャラリーです。意欲的な学生による、日頃の制作や研究成果の展覧会などを開催。道具や作品の搬入出、展示設計や設営など展示に向けた作業は学生が中心となり、実践を通して経験を積むことができます。



秋田市文化創造館

秋田に暮らし、自分らしい表現を探す人、新しいことを始めたい人などを応援するための文化施設です。多様な文化活動との出会いの場を提供し、新たな活動を生みだします。アーツセンターあきたは、2021年3月から指定管理者として、施設の管理やイベント・展示の企画運営を担っています。

実験的な研究やプロジェクトを展開
学生の実践的な学びにつなげる



石川昌准教授(コミュニケーションデザイン専攻)が担当教員となり、同専攻3年(制作時)の学生がデザインしました。

ドンパン娘キャラクター・
ロゴ制作活用事業

祭りの踊り子を題材に制作
地域に長く愛されるデザインを目指して

民謡ドンパン節の発祥の地、大仙市中仙地域では毎年夏に祭りが開かれ、踊り子のドンパン娘を中心に踊りの輪が広がります。このドンパン娘を題材に、秋田公立美術大学の学生と教員がロゴとキャラクター「桜田まどか」を制作し、2023年の祭りでお披露目されました。

地域に長く愛されるよう制作では住民に話を聞いて、イメージを調査。市民アンケートを実施し、意見を取り入れました。完成したデザインは踊りの輪などから連想した「円」をモチーフとし、中仙地域の自然・文化・伝統の要素が散りばめられています。

2023年度はパネル、グッズの制作にも取り組みました。今後も大仙市と連携し、キャラクター・ロゴの活用について探っていきます。

ジオカルチャー研究プロジェクト

にかほ市の地域資源発掘を試みる
教員の研究に学生・アーティストが参加

島海山麓に広がる自然や、代々続く伝統行事など、にかほ市にある地域資源の可能性の発掘を試みる「ジオカルチャー研究プロジェクト」。新しい野外アクティビティの探求や、歴史・民俗の観察・考察、島海山の山体崩壊でできた「流れ山」の研究を進めています。学生や外部アーティストも参加し、学生自身の研究・制作に発展するなど、プロジェクトにとどまらない広がりを見せています。

クリエイティブラボ

子どものやりたいことに教員・学生が寄り添う
11～15歳を対象としたワークショップ

11～15歳ごろを対象に、子どもの挑戦を真剣に応援する「NEOびじゅつじゅんびしつ」や、旅をして「ヒマ(間)」な時間を過ごし感性を育む「ヒマティーン・トリップ」などのワークショップを実施しています。「ヒマティーン・トリップ」では、子どもたちが初めて会うメンバーと秋田県内を旅します。学生は安全を見守る少し年上のメンバーとして参加し、地域の人と交流するなど、いつもと違う一日を過ごします。

全国高校生 何でも、アリ。Creative Award

高校生が没頭する表現・活動のコンペティション/ジャンル無制限!

「全国高校生 何でも、アリ。Creative Award」は、やらずにはいられない衝動から生み出された表現・活動に本気で取り組む高校生を応援するコンペティションです。ジャンルやカテゴリを取り払い「何でも、アリ。」と題して、高校生自身が没頭して夢中になっている表現や活動を例年8～10月に動画(3分以内)で公募しています。



井上宗則准教授(景観デザイン専攻)の流れ山の研究には学生も参加し、流れ山を巡るまち歩きイベントを実施しました。



子どもたちが自分の感覚を探り、考え、伝えあい、秋田県内の各地を自由に旅する「ヒマティーン・トリップ」。

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。

主なキャリア教育科目

①キャリアデザイン1

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

②キャリアデザイン2

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

③インターンシップ

自らの将来のキャリアに関連した企業の就労体験や、希望する業種の実務体験を通して、卒業後の進路をより具体的に描けるようになることを目標とします。

〈これまでのガイダンス実施例〉

- ・業界研究セミナー
「映画業界研究ガイダンス（映画監督 成田洋一）」
「アニメ企業による業界研究セミナー（(株)トムス・エンタテインメント）」
「NFTアート勉強会（KDDI(株)Web3推進部/スタートバーン(株)）」
- ・就活セミナー（エントリーシート書き方相談会、メイク講座等）
- ・ポートフォリオ個別相談
- ・パーソナルカラー・外見力アップセミナー
- ・好印象メイク講座
- ・スーツ着こなしセミナー

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対面、Web、メタバース等で招き、合同企業説明会を開催しています。このほか、秋田県と連携した県内企業のみ企業説明会や、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。

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、学生が自由に利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。そのほか、キャリアセンターではカバンやネクタイなど就職活動に必要なアイテムの無料貸し出しも行っています。

キャリアガイダンス

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

入学から卒業までのキャリア支援

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

2023年度の実績【美術学部進路決定率】

95.6%

（2024年3月31日時点）

【これまでの主な就職先】

企業等

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

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、宮城県教育委員会、千葉県教育委員会、長野県教育委員会、横浜市教育委員会、山形県教育委員会、秋田公立美術大学附属高等学院

進学

秋田公立美術大学大学院、金沢美術工芸大学大学院、京都市立芸術大学大学院、上越教育大学大学院、情報科学芸術大学院大学、筑波大学大学院、東京藝術大学大学院、武蔵野美術大学大学院、横浜国立大学大学院、北陸先端科学技術大学院大学、九谷焼技術研究所、富山ガラス造形研究所

★このほか、作家として活動する卒業生もいます。

鳥の撮影に集中している時は「毛糸人形」は作らないです。二人の作家がいるイメージ。時間が足りないですね。



修士課程1年では座学とレポートが中心でした。私の研究の根幹にある「鳥類」のフィールドノートをもっと増やしたいと思っています。夏休みは、道東ヘリサーチと撮影に行き、滞在をノートに記録していました。アーツ&ルーツ専攻で同期だった友人と3週間レンタカーで車中泊をしながら北海道の旅を続けました。今年は尾瀬の山小屋で働きながら、高原の鳥とその環境に着目した撮影を行う予定です。私が滞在する地点は標高1500メートルくらい。

秋美は設備的にとても制作しやすく、夜11時まで集中できる環境がありました。大学院に入りチャレンジを始めたのはフィルムカメラの8×10(エイトバイテン)です。大判カメラは引き伸ばしても引き伸ばしても、透明感がデジタルとは違います。35ミリフィルムでも撮りますが、撮ってすぐに見られないので、偶然、撮っていたという喜びと、それとプリント一枚一枚に向き合う時間が

格段に長くなり、写真の在り方について考える時間も増えました。

手芸はもともと好きでした。祖母も好きなので受け継いでいて、自分で作った「毛糸人形」を販売するようになったきっかけは、好きな作家の方のイラストを毛糸のぼんぼんで再現し、それをインスタグラムのメッセージに直接送ったのが最初です。ちょうど個展をやられていて、これ販売してみない?と仰ってください、それ以来展示やポップアップイベントを繰り返しています。「毛糸人形」はウェブショップでは販売せず、直接見て購入して頂いています。これまで450体くらい作りました。

鳥のことに集中しているときは「毛糸人形」は作らないです。二人の作家がいるイメージで活動しています。時間が足りないですね。

東京藝術大学大学院
(アーツ&ルーツ専攻 2023年卒業)
秋田県出身

菅原果歩さん



2020年コロナウイルスによりリモート授業ばかりを受けていたときに毛糸のぼんぼんをつなぎ合わせて作り始めた「毛糸人形」も制作を続け今年で5年目。雑誌「SPUR」「GINZA」などで紹介され、東京吉祥寺の「にじ画廊」などでの展示販売ではすぐに完売するほど人気を博しています。instagram@kudamonogaaruku



中学の頃図鑑で「ミサゴ」を見つけて以来、鳥への興味が続いています。「記録すること」の重要性は、鳥類の探求と毛糸人形制作の両方の活動に共通して感じています。そう考えるようになったのは、アーツ&ルーツ専攻でのフィールドノートを提出する課題がきっかけでした。instagram@kahon_335



秋美開学10周年記念展「美大10年」では、フィールドワークをベースにした作品を紹介する「歩く・聴く・探す」という章に参加しました。山形の離島「飛鳥」でのリサーチの記録冊子、収集している羽根や本などを配置した研究机と共に、和紙のプリント作品で展示構成をしました。

旅をすること、新しい出会い、遠くに地元がある人の思い。そういう大きなテーマを込めた新幹線の広告を作りたい。



入社して5年が経ちました。仕事は、プレゼンの取材・資料作りがほとんどです。常に頭で考えていることが実は多くて、実るのは5本に1本。少しでも多く外部の方と仕事をできるように意識しています。入った頃は、最初から最後まで自分の手で作りたかった。でも、自分のデスクでできる範囲は限られていると思うようになりました。パソコンでデザインをする脳みそと、仕事がスムーズに運ぶよう段取りを考える脳みそは別で、毎回、反省点もあります。みなが納得できるものを探すのは意外と難しく、自分らしさをようやく出せるようになるまで10年かかるかも知れません。

故郷の鹿児島から秋田の大学に行ったので、鹿児島も秋田も好きで、そういう思いを広告に乗せられたらすてきだなと。ここに行ったら面白いよ、

観光の名所だよ、ということだけではなく、旅をすること、新しい出会い、生きること、そういう大きなテーマを込めた新幹線のCMをいつか手掛けてみたい。陸続きなのがいいですね。

働いていると東京の有名大学出身の人がほとんどです。会話していて気づいたのが、自分がどういいう人間なのか、自分がやりたいことを絞り込めたのは秋田にいたからこそだと。コミュニケーションデザイン専攻の水田圭先生の授業では、デザインの技術というより、考え方を教わったと思っています。今も、どこで写真を撮るか、誰を撮るかを決めなくては行けない。それって考え方だから。イラストレーターとか、フォトショップの使い方を学ばず4年間じゃなくてよかったなと思っています。

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

石元隆文さん



JR東海「いざいざ奈良 春日大社編」では、どのようにお寺やお店、旅館を取り上げるかなど、事前に先輩と現地に足を運び取材をしました。ここに俳優の鈴木亮平さんが立ってくれたら、奈良に行きたいと思ってもらえそうだなという場所を、人と探すのは楽しいです。



岐阜県の山県(やまがた)市を広告する「おしえて!ハタチ市長」は、若手のメンバー中心でコンペを取った案件でした。駅や街頭用のポスター、ドラマ仕立てのウェブムービー、インスタグラム投稿用のビジュアルを、山之内すずさんをキャストイングリ制作しました。

撮影で現場に赴き、
芸術実践が行われている場所で
僕自身が学び体験することが
重要だと思っています。



大学院を出た頃、「あいちトリエンナーレ」の映像制作で今の会社の代表（美術作家・映像作家の山城大督さん）を手伝ったのが入社きっかけです。Twelve inc. に入る前はアーツセンターあきたに所属し、サテライトセンターと秋田市文化創造館で働いていました。

Twelve inc. はアートプロジェクトや展覧会の企画制作と、文化芸術分野の映像制作という2つの軸でやっています。Twelve inc. は創造力や新しい価値を社会に広げていくことをポリシーとしていますが、それは秋田にいた時の学びにも繋がっていると考えています。

修了作品は、いま振り返ると「自分が正しいと思っていることの不確定さ」を扱いたかったのだと思います。映像では前後のシーンの繋がりを編集することで意味が大きく変わってしまいます。同様に人によって正しさが異なるのは、各人の価値観

の編集によるものだと考えています。また公共施設で働いていたことで、公共空間の中にある多様な価値観について考えるようになりました。公共の場所ではあらゆる人が行き交いますが、みんな別々の価値観を持っていて、時には一緒に空間にいて居心地が悪いと感じる人と出会うこともあります。排除して解決することは簡単ですが、それはつまらない。居心地が悪いものを許容していくことが、豊かさを作っていくと感じていました。そういった経験を経て自分や既存の社会とは異なる価値観を常に更新し続けられるようになったと思っています。

ビジュアルアーツ専攻の萩原健一先生と一緒にクマの肉を食べたことがあって。クマが食べた木の実でしょうか、スパイスのような、ハーブのような、何とも言えないいい香りが忘れられなくて。味覚だけではなく、秋田は自分の感覚が開いていく土地だと感じています。



修了研究作品として新屋浜で撮影した「嵐の国」（監督：須賀亮平／映像／2019年／46分52秒／出演：高橋鈴奈／協力：西永怜央菜）。美大で思い立ったら自転車ですぐ海に行けるような環境があったからこそ、いろいろな想像力を膨らませることができたと思います。



Twelve inc. で企画・制作をした「アートサイト名古屋城2023 想像の復元」（期間：2023年11月29日（水）-2023年12月10日（日）／会場：名古屋城内の各所／アーティスト：玉山拓郎 + GROUP、寺内曜子、丸山のどか、山城大督）戦災で焼失した名古屋城の復元作業を担った人々の想像力に着想を得た展覧会です。

Twelve inc.
(ビジュアルアーツ専攻 2017年卒業
大学院複合芸術研究科修士課程 2019年修了)
北海道出身

須賀亮平さん

協定締結校との交流、海外でのワークショップなど、
意欲のある学生の国際交流を支援しています

多様な価値に触れる機会

本学では、海外経験豊かな教員のネットワークを活用し、協定締結校との交流のほか、海外の大学とのプロジェクトを通じた学生交流や海外での作品発表および学術研究活動など意欲のある学生の国際交流を支援しています。

2023年度は、協定校の教員・学生ともに海外ワークショップ（インドネシア・UNTAG スラバヤ）や海外フィールドワーク（インドネシア・バンドン工科大学）を実施したほか、海外大学が主催する展覧会への作品出展を行いました。また、国際教養大学の留学生との交流事業（漆器の蒔絵体験・華道体験）のほか、ネイティブスピーカー講師による英語講座を実施し、学生が多様な価値観や異なる文化に触れる機会を創出しました。

[国際交流協定締結校]

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

秋田公立美術大学留学等助成金支給制度

海外の大学および研究機関などへの短期留学やアートプロジェクト、ワークショップ、ボランティア等に参加する学生に対して、渡航費等の一部を助成する助成金支給制度を実施しています。

[2023年度の助成事例]

- ・Alter-Shelter7（インドネシア・スラバヤ、海外ワークショップ）
- ・海外フィールドワーク（インドネシア・バンドン、海外フィールドワーク）

「フューチャー・アーティスト基金」による海外留学等助成事業

長期の海外留学や国際ワークショップ、アートプロジェクトへの参加など、グローバルに活躍する具体的なアクションプランを持つ学生に対し、留学等に係る経費を助成する事業を実施しています。



[AJA × AIU 漆器の蒔絵体験] の参加学生と、ものづくりデザイン専攻の熊谷晃教授。本学学生と国際教養大学の留学生が蒔絵技法を学びながら箸と酒器を制作し、交流を深めました。



協定校のUNTAG スラバヤでのAlter-Shelter7ワークショップの様子。スラバヤの都市村落を現場としたフィールドワークに取り組み、レクチャーやディスカッション、成果発表をしました。

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

学習や創作活動を支える経済的サポート

●奨学金

① 2～4年生を対象とした特待生制度

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

②自治体や民間の奨学金情報の共有、申請支援

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

●助成金

①あきびネットファンド

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

②留学等助成金支給制度（国際交流）

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

③後援会による学生活動の支援

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

④その他

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

●パソコンの貸与

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

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

心身の健康維持のためのサポート

●健康管理

保健室には看護師が常駐し、急病やけがの応急措置をおこなっています。

●学生相談

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

視野を広げ、学びを深めるサポート

●美術館等無料観覧

秋田市立千秋美術館と秋田県立美術館の常設展、企画展、特別展や、大森山動物園などを学生証提示により無料で観覧することができます。

※秋田市立千秋美術館は改修工事のため休館中です。

キャリア形成に向けたサポート

●キャリアセンター

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

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。

フューチャー・アーティスト基金によるサポート

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

基金は、次のとおり、本学の基本理念の実現に向けた新しい芸術領域の創造に挑戦する取組や、社会連携・地域貢献に寄与する人材の育成と支援に活用します。

- ①グローバル人材育成のための留学費等助成
- ②あきびフューチャーアーティスト基金奨学金
- ③創作・課外活動等奨励金給付制度
- ④国内芸術祭研修・体験助成
 - 1) 芸術祭参加・体験助成
 - 2) 瀬戸内美術研修・体験ツアー
- ⑤生活支援金貸付
- ⑥学生活動支援など

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



「あきびネット」は東北唯一の公立美術大学として誕生した秋田公立美術大学をさまざまな面から支え、大学と交流・連携することで共に進む応援団として設立されたネットワーク団体です。地元の団体・企業・個人が集まり、産学連携の推進や物心両面からの支援をつづけています。

産学連携の推進

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

インターンシップの実施

学生のインターンシップ受入れ事業所として協力しています。

大学への講師派遣

大学が学生に対して行う進路ガイダンスなどで講義を行っています。

大学PR・作品展示スペースの提供

大学のPRや学生の作品展示用に事業所のスペースなどを提供しています。

情報交換会の開催

年2回程度、学生や大学の教職員との情報交換会を開催しています。

学生作品展示事業の実施

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

フードバンク事業の実施

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

奨学金制度「あきびネットファンド」の運営

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

【2023年度採択実績】

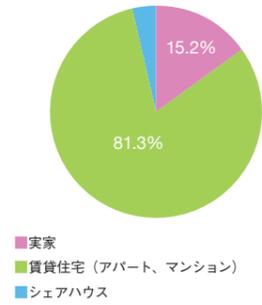
- 気掛かりから描く肖像画制作
飯島小雪（大学院修士課程1年）
 - 「Mix Point」公共空間にまつわるプロジェクト
佐野美奈未（学部2年）
 - 「I am More」中国の家系図に載っていない女性取材ドキュメンタリー作品を作成
徐津君（アーツ＆ルーツ専攻3年）
 - 雲の平アーティスト・イン・レジデンス及び成果展への参加
後藤那月（アーツ＆ルーツ専攻4年）
 - 東北地方を中心とした身体性についての調査
大村香琳（大学院修士課程1年）
- *学年は2024年3月31日時点のもの

あきびネット会員一覧
 会員数168（法人144、個人24）
 （2024年3月31日時点）
<https://www.akibi.ac.jp/about/university-support>



学生アンケート

Q1. 住まいの形態は？



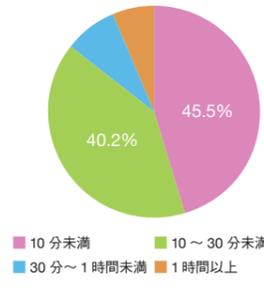
Q2. 家賃は月額いくらですか？
(Q1で賃貸住宅、シェアハウスと回答された方)



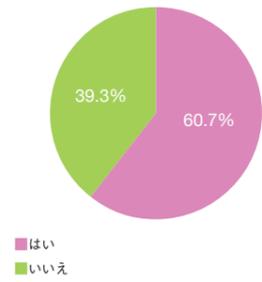
Q3. 家から大学までの通学手段は？



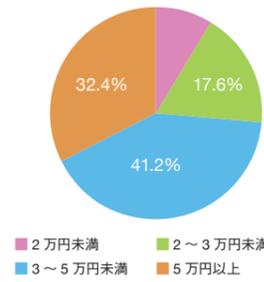
Q4. 家から大学までのおおよその通学時間は？



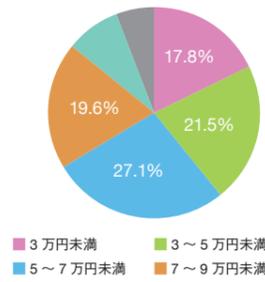
Q5. アルバイトはしていますか？



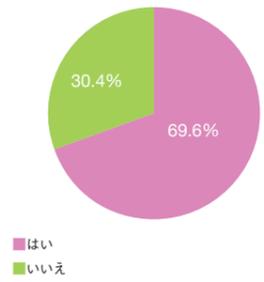
Q6. 毎月のアルバイト収入はおおよそいくらですか？
(Q5で「はい」と回答された方)



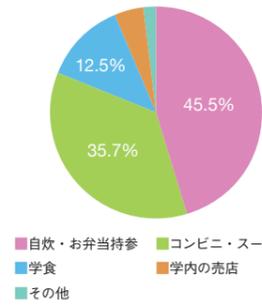
Q7. 毎月の生活費はいくらですか？
(家賃、食費、光熱費、携帯電話代等の総額)



Q8. サークルに入っていますか？



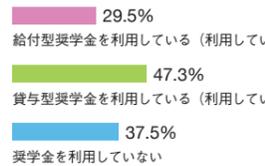
Q9. 普段の昼食はどうしていますか？



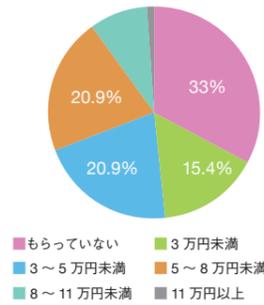
Q10. 授業の課題制作等のために、年間いくらか材料費がかかっていますか？



Q11. 奨学金を利用していますか？
(複数回答)



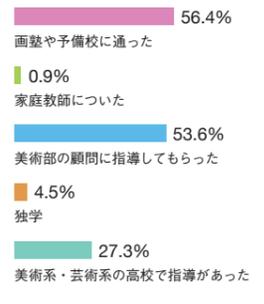
Q12. 仕送りは毎月いくら受けていますか？ (一人暮らしの方)



Q13. 卒業後に希望している (または決定している) 進路を教えてください。



Q14. 秋田公立美術大学の受験対策でしたことがあれば教えてください。
(複数回答)



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。(自由記述)

- ◎何でも描けるようにいろんなものを描くこと。
- ◎秋田公立美術大学が主催するデッサンスクールに参加すること。
- ◎デッサンについて、美術系他大学と比べてかなり発想力を試すような出題形式です。描写ができない時間、モチーフとしての紙や針金を平面に描く上でどう活かせるか、また、描きやすいかを思考する訓練をしていました。
- ◎勉強とデッサンどっちもちゃんとやる。
- ◎面接対策でニュースを見ること。
- ◎遠方から受験に来た私は秋田の寒さの感覚が分からず、試験日当日、外と室内の気温差が激しく気分が悪くなったり、手がかじかんでデッサンを描けるまで時間がかかったりとハプニングがあったので、寒さ対策や薬の用意などは必要。

入学金・奨学金

《入学時納付金》

内訳	金額	納入時期	備考
入学科	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	
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。

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。

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。展示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7年度入学者選抜実施予定）

※令和7年度入学者選抜の概要は6月頃発表予定の入学者選抜要項で必ずご確認ください。

1. 入試区分と募集人員

学部学科	入学定員	入試区分と募集人員						
美術学部 美術学科	100名	一般選抜 64名		学校推薦型選抜 36名				社会人 特別推薦 若干名
		前期日程 40名	中期日程 24名	推薦選抜Ⅰ 30名			推薦選抜Ⅱ 6名	
				一般推薦 16名	特別推薦 14名			
				県内枠 6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 情報	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 情報	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。
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 情報	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力
- 他者と積極的に関わることのできるコミュニケーション能力

●多様な選抜で求める人材像

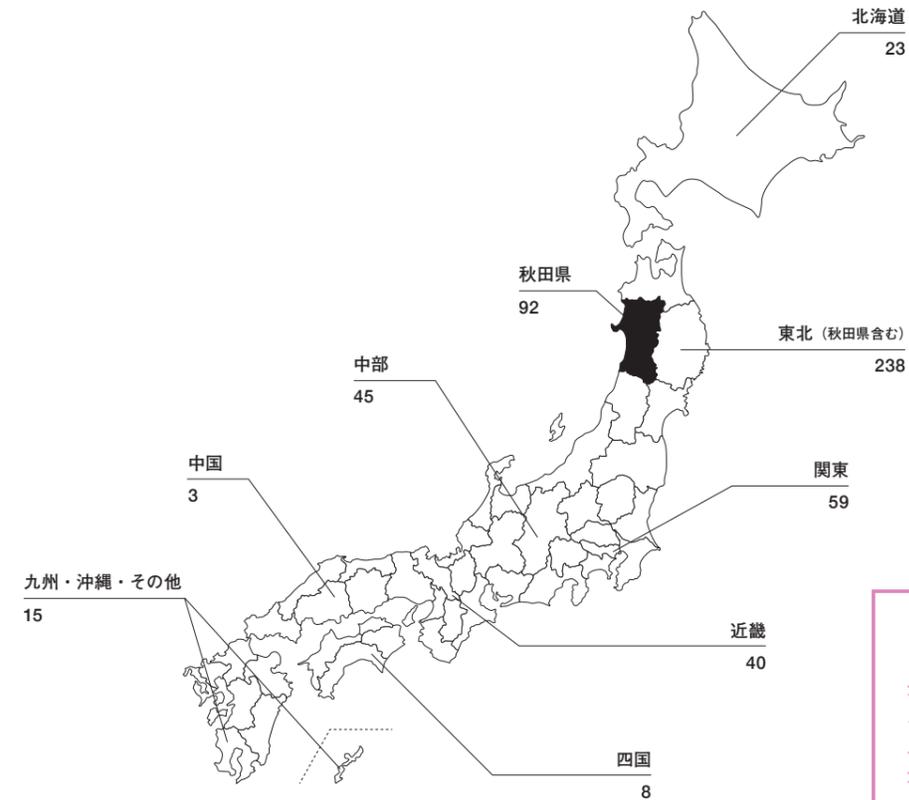
- 一般選抜（前期日程）／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と与えられたテーマの内容を理解した上で、自ら考え、独創的な発想力を自身の得意とする媒体を通じて表現できる能力を備えた人を求めます。
- 一般選抜（中期日程）／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と自身の発想力を的確に表現できる能力を備えた人を求めます。
- 学校推薦型選抜（推薦選抜Ⅰ）／高等学校等において学業・課外活動に優れた成績を修め、コミュニケーション能力と美術分野で優れた能力を有し、未知の芸術領域や新しい表現技法を探索する意欲のある人を求めます。
- 学校推薦型選抜（推薦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

令和6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	100	2.5	84	2.1	40	37		
		中期日程	30	167	5.6	84	2.8	33	22		
		小計	70	267	3.8	168	2.4	73	59		
	特別選抜	推薦選抜Ⅰ	一般推薦	12	46	3.8	46	3.8	24	24	
			特別推薦	県内枠	5	7	1.4	7	1.4	5	5
				市内枠	5	6	1.2	6	1.2	5	5
				指定校枠	3	3	1.0	3	1.0	3	3
		小計	25	62	2.5	62	2.5	37	37		
	推薦選抜Ⅱ	5	12	2.4	12	2.4	5	5			
	社会人特別選抜	若干名	2	-	2	-	0	0			
	合計		100	343	3.4	244	2.4	115	101		

学生出身地域（学部計431名）

※2024年4月現在



インターネット出願について

本学の入学者選抜試験は全てインターネット出願により実施します。
入試区分ごとの学生募集要項は、適宜、大学ウェブサイト「入試要項」のページからダウンロードしてください。



OPEN CAMPUS オープンキャンパス 2024

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。

今年の開催日程（予定）

第1回

2024年7月27日（土）

第2回 ※大学祭と同時開催

2024年10月12日（土）

予約方法や内容詳細については大学 Web サイトをご覧ください。

秋田公立美術大学 Web サイト
<https://www.akibi.ac.jp/>



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
秋田駅西口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/

表紙写真：本多康司
表紙作品：廣田瑚斗美（アーツ&ルーツ専攻4年）
写真：本多康司、菅田慎一、船橋陽馬、伊藤靖史、鄭伽耶、高橋鈴奈、草薙裕
アートディレクション・デザイン：谷戸正樹（MYDO LLC）
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2024年4月現在の情報です。あらかじめご了承ください。

