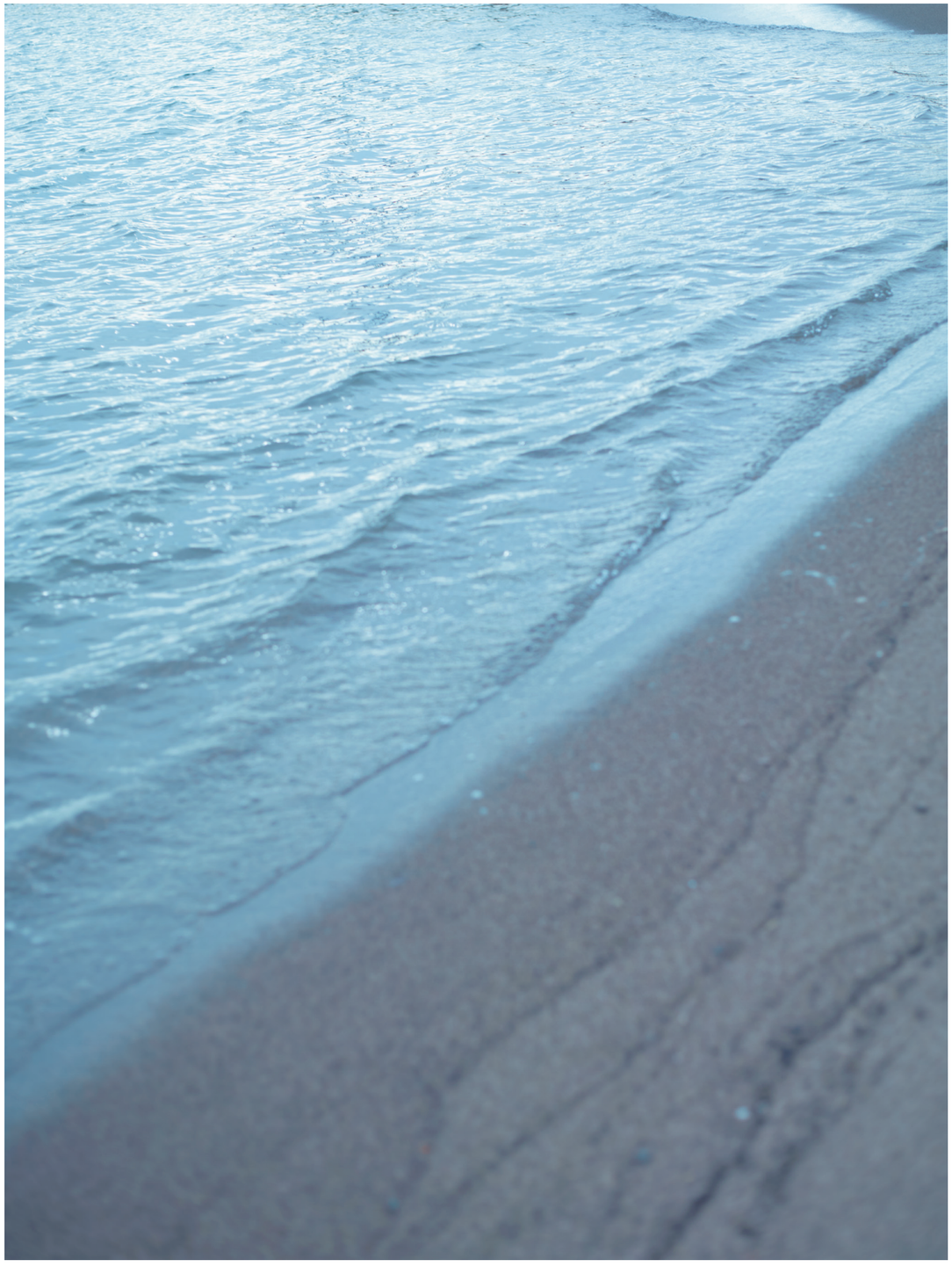
秋田公立美術大学

AKITA UNIVERSITY OF ART

2026

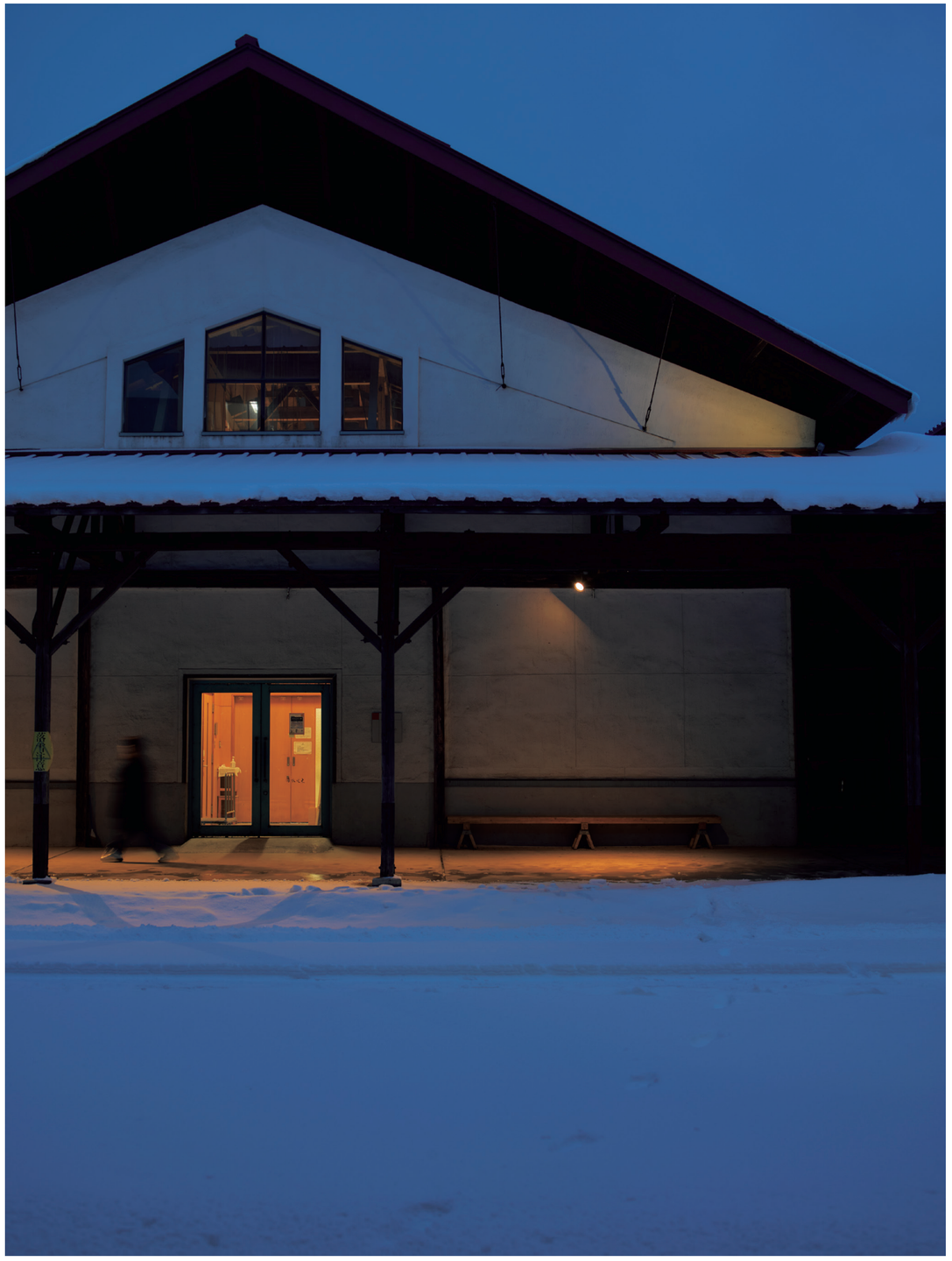
秋田公立
美術大学

秋田の四季。そのコントラストが創造力を育みます。雪に閉ざされる冬は、静かに思考を巡らせる時間。春の芽吹きを歓び、爽やかな夏にかけて、思い切り活動の範囲を広げてみる。秋には考察を深め、その経験がまた冬に活かされる。



消火栓

STIHL



学長メッセージ …… 13
基本理念 …… 14
4 年間の学び …… 20
基礎教育センター …… 23
5 つの専攻 …… 24
令和 7 年度開設科目 …… 25

アーツ＆ルーツ専攻 …… 26
ビジュアルアーツ専攻 …… 32
景観デザイン専攻 …… 38
ものづくりデザイン専攻 …… 44
コミュニケーションデザイン専攻 …… 50
美術教育センター …… 56
取得可能な資格 …… 57
大学院 複合芸術研究科 …… 60
教員一覧 …… 64

地域連携 …… 66
キャリアセンター …… 68
卒業生インタビュー …… 70
国際交流センター …… 73

学生支援 …… 74
あきびネット …… 75
学生アンケート …… 76
入学金・奨学金 …… 77
入試について …… 78
オープンキャンパス …… 80

挑戦

秋田公立美術大学の基本理念の一つに「新しい芸術領域を創造し、挑戦する大学」があります。それぞれの分野の教員、学生が自己の表現をさらに進化させるために、開学から 13 年目の挑戦は続きます。

そんな私たちが今、新しい領域を創造しようとしていることと同じことが、江戸時代の中頃､秋田で生まれた「秋田蘭画」に見られることから焦点を置いてみたいと思います。「秋田蘭画」については、秋田市民の誇りでもありますが、作品数が少なくなかなか見ることができません。秋田市立千秋美術館では、常設として 1 作品ずつ月ごとに入れ替えしながら展示されています。作品は絹をベースに描かれていることから、かなり繊細なものらしく、照明は少し落としているようです。

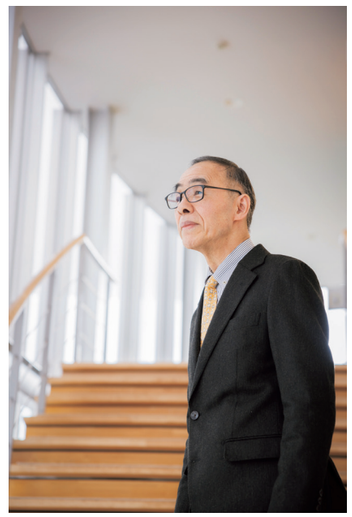
江戸時代は、鎖国の時代でもありました。自由な貿易はなかったものの新しい文化や技術が長崎の「出島」から西洋の文化が入ってきていました。美術の世界でも異国の文化や技術が日本文化と混じり合い、これまでとは異なる新しい表現の絵画が生まれたようです。それが「秋田蘭画」です。江戸文化と西洋文化の一種「和洋折衷」としての表現の独特の面白さがありました。

教科書でも知られる平賀源内（蘭学者・医学者）は、秋田（佐竹）藩の藩主、佐竹曙山からの命によって小田野直武（武士･絵描き）に､西洋画の「遠近法」「陰影や立体感」を教えました。また小田野直武は、平賀源内から依頼を受けて医学書である「解体新書」の挿絵を描いたりしました。そして藩主とともに新しい絵画の世界に没頭します。私が拝見した秋田県立近代美術館所蔵の「鱒図」は、近くで見ると見事な線で鱗が描かれていて驚きます。寸法が足りなければ切り貼りして画面を整えています。また､「絹本著色不忍池図」（重要文化財）では、日本画調の風景を背景に鉢と植物がリアルに描かれている絵画は、今でいう現代絵画の挑戦といった活動のようにも感じます。作風は後の浮世絵や西洋の印象派絵画に影響を与えたようです。

「新しい芸術領域を創造し、挑戦する…」は、ここでも振り返ることができました。
現代に立ち返ってみれば、「挑戦する大学」として自由を謳歌する中、本学にはワクワクする表現様式を自己流であっても創造し、発表する環境があります。

秋田から新しいアートやアーティストなど優れた人材が世界に飛び出していくのか楽しみです。

皆さんの本学での「挑戦」を「応援」します。



2025 年 4 月
秋田公立美術大学
学長
北郷 悟

秋田公立美術大学の、４つの基本理念

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

① 新しい芸術領域を創造し、挑戦する大学

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

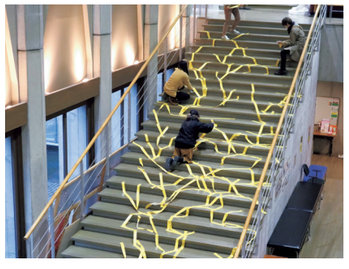
④ まちづくりに貢献し、地域社会とともに歩む大学

新しい芸術領域を創造し、挑戦する大学

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。

①

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。



ex.1　大学キャンバス内の大階段に、
黄色いガムテープをつかって「粘菌」を表現
粘菌研究クラブでの活動の一コマ。複数人で黄色いガムテープを貼り、つなげ、伸ばし、脈状に広がり進む粘菌の様子を表現しました。その他にも黄色い布を被ってゆっくり動いたりして、その様子を映像作品《粘菌研究》（アウラ現代藝術振興財団所蔵）として完成させました。

ex.2　LED の登場で衰退するガラス管ネオンを用いて
アート表現を試みる「ネオンアート」
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）。バーナーであぶったガラス管を曲げ、ガスを注入し放電することで発光します。タイポグリセミア現象を応用し、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）。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「地域プロジェクト演習」で
八郎潟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に八郎潟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。

「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。

②

秋田の伝統・文化をいかし発展させる大学

秋田人形道祖神が見守る、秋田の伝統・文化が日常に息づく本学キャンパス
疫病を防ぐまじないとして村境に設置される藁や木でつくられた人形道祖神。2023 年に角川武蔵野ミュージアムから本学に寄贈され、キャンパス内に展示されています。約 4 メートルの背丈になる末野のショウキサマは、正面玄関に鎮座し、大学の日常を見守っています。

3

秋田から世界へ発信する
グローバル人材を育成する大学

再構成された芸術領域と地域の芸術・文化に対する深い理解や、「世界」に触れる機会・交流をもつことを基盤として、変化しつづける芸術表現の中で、アーティストあるいはデザイナーとしてその潮流をリードするために必要な、多様なルーツと出会い、価値の多様性を認め、共有できる柔軟な思考を持ち、新しい表現を模索しながらグローバルに活躍できる人材を育てます。また、大学自体も、豊かなグローバル文化の形成を目指して、秋田に残る文化・芸術を再評価し、現代に通じるものとして復興しながら、先鋭的な芸術表現により世界に向けて新たな価値観を発信していきます。

**ex.1　リンショピン大学との交流を通じて、
日本とスウェーデンのものづくりを学ぶ**
協定校のリンショピン大学の教員を招き、秋田市内にある秋田県指定有形文化財の住宅を会場に、合同教員展「湧水地点」を開催しました。会期中には出品作家によるギャラリーツアーを行い、日本とスウェーデンのものづくりを比較しながら学ぶ機会となりました。

**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**
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。参加した学生は、UNTAG スラバヤの学生のサポートを受けながら、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手法で成果発表を行いました。

**ex.3　協定校との交流が、
新たな素材や技術に対する学びを深めるきっかけを生む**
リンショピン大学を訪れた本学ものづくりデザイン専攻の学生 3 名が、室内装飾 (Upholstery) を学ぶ学生たちとレザー加工のワークショップに参加し、レザーの型押し作業に取り組みました。秋美ではあまり扱うことのないレザー素材。協定校との交流が、新たな学びを育む機会となりました。

ネイティブスピーカーによる英語講座で英語に親しみグローバルな視野を養う
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、学生のグローバルな視野を育む後押しをしています。

4

まちづくりに貢献し、
地域社会とともに歩む大学

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

明治時代に築造された町家「旧渡邉幸四郎邸」を拠点に、地域を学び、地域と関わる
大学から歩いて 10 分ほどのところにある町家「旧渡邉幸四郎邸」。ワタコウの愛称で地域の方々や学生に親しまれてきました。このワタコウを拠点に、地域の方々から町や建物の歴史を伺うフィールドワークを行ったり、学生の作品を展示したり、さまざまな活動が生まれています。

**ex.1　学生の映像作品を秋田駅ビルに投影し、
中心市街地の夜空を彩る**
秋田市内の冬の恒例行事となった中心市街地をイルミネーションで彩る「あきた光のファンタジー 2024」。イベント期間中、「冬の秋田の観光」をテーマにした、本学学生 4 名による伝統と風景の美しさを織り交ぜた映像作品を、秋田駅ビルにプロジェクションマッピングしました。

**ex.2　アートを用いた新たな価値共創のための
アートプロジェクト「あきた まちのえき」**
秋田駅ビルの地下 1 階を会場にした期間限定のアートプロジェクト「あきた まちのえき」に協力。学生や卒業生、県内のクリエイターが作品展示やワークショップ、トークイベント等を企画し、さまざまな人が往来・滞在・交流し、駅ビル内に新しいまちが醸し出されました。

**ex.3　能代市中心市街地の空き店舗を利活用し、
高校生の居場所をひらく**
空き家や空き店舗を資源と捉え、スペースの利活用を実証実験するプロジェクト「能代街なか資源再活用プログラム開発研究」。能代市の旧本屋を、地元の高校生や地域の方々と一緒にリノベーションし、高校生向けの居場所としてオープンしています。

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

入学 ／ 1 年 ／ 2 年 ／ 3 年 ／ 4 年 ／ 卒業

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

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

【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

【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

【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

- **AR** アーツ＆ルーツ専攻
- **VA** ビジュアルアーツ専攻
- **LD** 景観デザイン専攻
- **CD** コミュニケーションデザイン専攻
- **MD** ものづくりデザイン専攻

各専攻

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

卒業研究

大学院複合芸術研究科
- 進学
- 就職
- 作家活動
- 起業

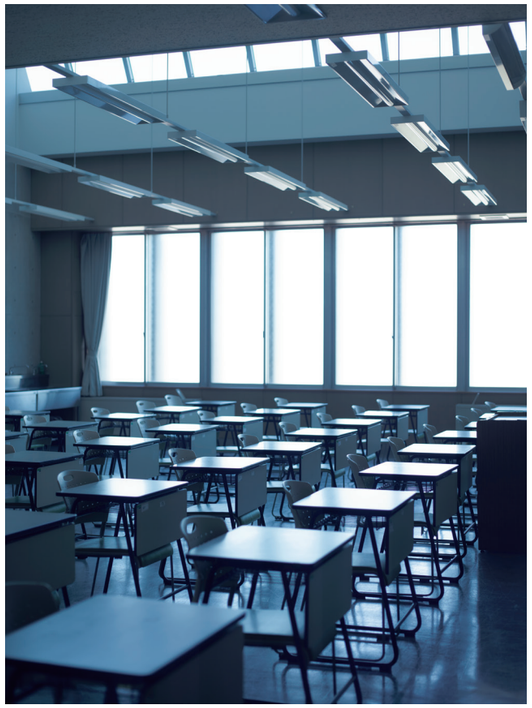
大学生活

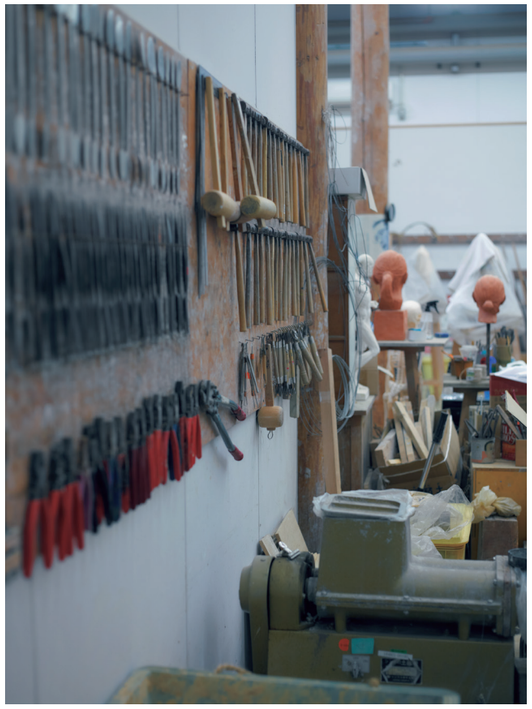
- **【課外活動】** サークル、インターンシップ、アルバイト、自主的なプロジェクト、社会連携事業への参加、　アートフェアや大学ギャラリー[BIYONG POINT]等への出展機会 など
- **【国際交流】** 協定校交流、海外作家によるアーティスト・イン・レジデンス、国際ワークショップなど
- **【人との出会い】** 多様な専門性をもつ教員、全国から集まる先輩や同級生、活動を支える地域の人々、　国内外からの多彩なゲスト
- **【環境・地域資源との触れ合い】** 自然、地域の文化資源

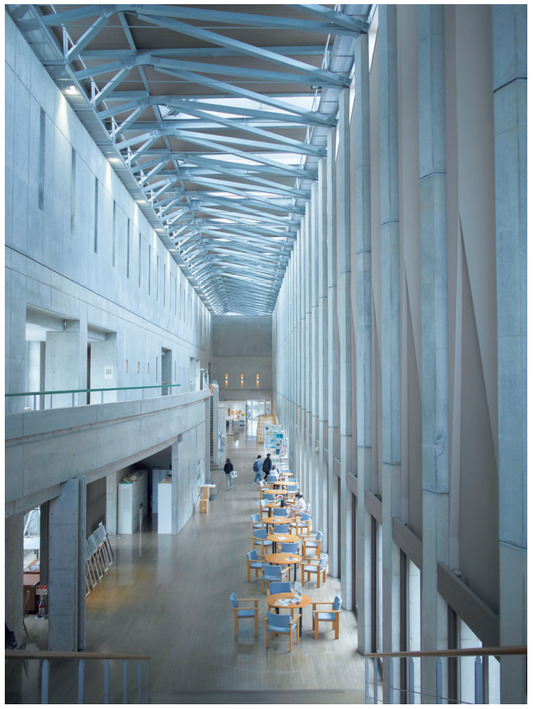
学びを支える環境

- 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

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区分けされた枠組みを廃し、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。







令和6年度には、基礎教育センターを設置。各専攻で培う専門性の土台となる知識、教養、技術といった基礎力を養う新カリキュラムの移行に向けて準備を進めています。

開学 10 年を経て、より深化する美大に
基礎教育センターが令和 7 年度から本格始動

秋田公立美術大学は、令和 5 年に開学から 10 年を迎えました。振り返ってみると「新しい芸術領域の創造」を基本理念に、既存の領域を横断した教育や研究活動の成果が着実に形になってきている手応えを感じています。基礎教育センターの設置は、この基本理念をさらに推し進めるため、基礎教育（1-2 年生）と専攻教育（3-4 年生）の接続をより緊密にすること、そして高校とは異なる、大学における学習、教育環境の変化への適応をサポートする導入科目の充実を通して、基礎教育課程における専門基礎科目を高度化し、学生たちの学びの深化をはかることの 2 つを狙いとしています。

これまでの秋美の基礎教育プログラムは、高校で学んできた絵画や彫刻を中心とする表現領域にとどまらず、幅広い芸術領域を学び、視野を広げることを重視してきました。基礎教育センターの設置により、制作に主体を置いた「基礎演習」と、教養に主体を置く「基礎ゼミナール」という導入科目を新たに開講し、視野を広げることに加え、各専攻で培う専門性の土台となる知識、教養、技術といった基礎力を養います。令和 7 年度を『基礎教育改革元年』として位置付け、令和 8 年度には新カリキュラムに移行する計画です。

秋田公立美術大学には、国内でも有数の充実した工房や設備が整っています。導入科目を通じて、より早い段階から学生が工具類や設備機器の安全で適切な使用方法を学び、制作に取り組める環境を整備します。また、専攻に関わらずすべての教員が導入科目の指導にあたります。1 つの授業であっても、異なる専門性をもった複数の教員による少人数制の指導を徹底することで、領域横断の素地を育みます。

基礎教育センターの設置は、「新しい芸術領域の創造」への挑戦を加速させるための新たな一歩を踏み出すようなもの。これから実績を積み重ねながら、秋美ならではの教育や研究活動の独自性をさらに強化していければと願っています。

基礎教育センター
小杉 栄次郎 教授（基礎教育センター長）
井上 豪 教授
戸澤 里美 助教

5つの専攻紹介

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。

景観デザイン専攻

様々な表現領域の制作活動から、
社会変革を促す「景観」を創造する

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

ものづくりデザイン専攻

秋田の文化資源を背景に、
人と人との豊かな関係を築くものづくりを提案する

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

コミュニケーションデザイン専攻

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

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

令和7年度開設科目

●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
美術作品研究
ビジュアルアーツ演習B

【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】
素描表現演習1
塑造彫刻表現1
基礎演習
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
デザイン概論
西洋美術史
現代アート概論
西洋絵画史
建築史1
日本彫刻史
建築史2
西洋美術史特講
東洋美術史特講
美学
日本美術史特講

【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】
基礎ゼミナール
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

【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

この他、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。

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
村山 修二郎 教授
絵画／コミュニケーションアート／幼少造形教育
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
山川 冬樹 准教授
パフォーマンス／現代美術／映像音響

3
年生

アーツ & ルーツ導入演習
前半は、提出された各々の研究活動計画書をもとに教員と共に再度テーマを精査し、制作に取り組む。後半は、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してのレポート作成やそのプレゼンテーションも実施する。最終的には調査をもとにした作品をグループごとに制作し発表を行う。

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もとに課題を設定する。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し、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。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実際に行われているプロジェクトの多様性も学ぶ。

4
年生

カリキュラム

アーツ & ルーツ応用演習
各自が立ち上げた活動やプロジェクトなどに関する計画書を作成し、そのプレゼンテーションを行う。また、プレゼンテーション時に得られたアドバイスをもと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、それをもとに作品制作を行い、展示発表する。

卒業研究
4 年間の学びを踏まえ、自ら課題を設定し目標を実現するための方法論の獲得を目指す。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。

授業風景

学生作品

廣田瑚斗美
ふれつづけている。
インスタレーション
使用素材：漂着物、古着、羊毛、毛糸、プラスチック片、音
サイズ：可変

私たちの隣人、プラスチック。彼らはありとあらゆる製品となって世界を埋め尽くす。大量生産・大量消費システムの物流の中めまぐるしく動く人工物たちは、一度その流れの外に投げ出されると分解されるまで数百年の時を彷徨うことになる。海洋プラスチックとなって流れ着いた漂着物を拾い、その表面に古着から作った繊維をひたすら刺していく。祈りにも似た行為の先で、私たちが投げ出してしまった彼らの時間を追いかけ続けている。

徐津君
I Am More ―数百年の沈黙を破る
インスタレーション
使用素材：写真、ライトボックス他
サイズ：可変

私の家には、中国の清朝 (1800 年代後半) から続く 24 冊の族譜 (家系図) がある。この家系図を通じて、私たちは自分たちの祖先を知り、ルーツを辿ることができる。しかし、この家系図には女性の名前が記載されておらず、男性、父親、夫の族譜となっている。11 人の女性にインタビューを行い、彼女たちの肖像写真を撮り、女性の家系図として書き直した。

赤石美久
わたしのブリーフコレクション
インスタレーション
使用素材：ブリーフ、アクリル絵具、映像
サイズ：可変

かわいい×狂気。私のもつ二面性を一つの作品で表現するためにふさわしい支持体は、ブリーフだった。可愛らしく淡い色合いだが、どこか不安げなモチーフが描かれた「ブリーフ画」。そのブリーフ画を着用している男性が、繰り返し登場する映像。この 2 つを組み合わせて、私らしい空間をつくりあげたインスタレーション作品である。

滝又悠羽
20 × 20
ドローイング
使用素材：原稿用紙にインク
サイズ：2600 × 14800(mm)

“ 身近な風景 ” を題材に、B4 原稿用紙 400 枚に描いた作品。家々の隙間や街並みに根を張る植物に惹かれ、手に馴染む素材を用いて表現した。何気ない “ 身近な風景 ” は普遍的な共感を生むものであり、同時に誰かの代え難い日常の痕跡である。

ブラネン新那サイデ
我が子
ライフログアート
使用素材：布、砂、糸、愛
サイズ：120cm、25kg

学童でアルバイトをしていた時に、ある小学 2 年生の男の子から「お母さんになって欲しい」と言われた。人生で一度も感じたことのなかった母性が生まれ、真剣にその男の子のお母さんになりたいと思った。そして、小学 2 年生の男の子と同じ身長（120cm）と体重（25kg）の人形を作り、約一ヶ月間「我が子」として一緒に暮らした。

齋藤操
石斧キット
教材
使用素材：ミクストメディア
サイズ：208 × 155 × 60(mm)

たたく、なぐる、たべるなど、人間の根本的「感覚」に着目し、それらを遊びと融合させながら新たな表現を模索している。今回は「石斧キット」（石、木、植物、漫画付き冊子）を作成。石斧に適した石や木などを求めて各地でフィールドワークを実施した。鑑賞者は、実際に「石斧キット」に触れてみることで自身に眠っていた不思議で懐かしい「感覚」が呼び起こされるだろう。

の汰
変
パフォーマンス
使用素材：ミクストメディア
サイズ：可変

私は幼少期から今まで「変身、変わる」ことに強い憧れを抱いている。卒業研究では変身によって憧れを体現したいと考え、作者が日頃応援しているバーチャルユーチューバーのコスプレをして憧れを体現した。パフォーマンスをするスペースは、作者が 4 年次にずっと使用していた作業場所を再現している。素顔の状態からフルメイクを施すまで、メイクを落として素顔の状態になるまでを繰り返し行う。

学生インタビュー

3年次授業成果展には、ドローイングや採集物で構成したインスタレーション作品を出品した。生物部での解体や骨格標本づくりの活動を通じて、生物の骨格や筋肉の構造などに直に触れ、じっくり観察する経験が自らの作品制作にもいかされている。

人と生き物との関わりを探究したい

アーツ＆ルーツ専攻4年
秋田県出身

安藤日菜さん

小さい頃から林や田んぼで生物を探したりして過ごしていました。今でも生物への興味は尽きなくて、秋美に入学してからも、近くの浜で見つけた生物をまとめた図鑑を制作したり、人間が入れるくらいの大きな鳥の巣をつくったりしています。2年生の時に日本画の授業で顔料のつくり方を学んで以来、顔料づくりにもはまっています。海で拾った石や木、生物の欠片を砕いて膠を混ぜた顔料で絵を描いています。

秋美に入学する前から、パンフレットで紹介されていた「生物部」に興味があって、絶対入部したいと思っていました。2年生になって入部して、いきなり部長に任命されました。先輩たちや講師の方に教えてもらいながら、動物の解体や皮なめし、ホルマリン漬けや骨格標本の制作をしています。お正月には猟師さんから鹿2頭をいただき、解体して鹿肉カレーをつくったり、骨格標本をつくったりしました。生物部を創部した先輩たちや顧問の井上先生が地元の水族館や猟師さんとつながりがあって、そこから検体をいただくことが多いです。

アーツ＆ルーツ専攻は、リサーチやフィールドワークに重点を置いているところが良いなと思って、1年生の時から志望していました。生き物をテーマにじっくり調べたり、探したりすることをつづけたいと思っていたので、アーツ＆ルーツ専攻のスタイルは自分に合っていると思います。これからも変わらず、自分と生き物との関わりをテーマに作品制作をつづけたいと思っています。入学してから立体作品の制作など、色々チャレンジしてみたけれど、平面で描く作業の方が好きで、平面を軸に作品を制作していく予定です。

高校生
（2019年4月〜2022年3月）
美術部に所属し、美大への進学を志す。せっかく地元に美術大学があるからと、秋美への進学を決める。

大学1年生
（2022年4月〜2023年3月）
入学時のオリエンテーションで専攻の紹介を聞き、アーツ＆ルーツ専攻に興味を持つ。また、入学前から興味をもっていた生物部を探すも、見つけることができなかった。

大学2年生
（2023年4月〜2024年3月）
念願の生物部に入部し、すぐに部長に。日本画の授業で学んだ顔料づくりにはまり、自らも大学近くで見つけた素材を材料に顔料づくりを行う。

大学3年生
（2024年4月〜2025年3月）
生物部の活動を継続しながら、生き物と自分との関係をテーマにした作品制作を行う。

「ぐるぐる」と、異なるものの混ざり合いを問いつづける

アーツ＆ルーツ専攻4年
香川県出身

佐野美奈未さん

美術系の高校で彫刻を専攻していました。進学を考えたときに、彫刻をつづけるよりも、自由に作品がつくりたいと漠然と思っていました。同じ高校出身の秋美に進学した先輩から、アーツ＆ルーツ専攻のことや、フィールドワークを重視した作品制作の話を聞いて興味を持ちました。高校の頃から、瀬戸内国際芸術祭でこえび隊として芸術祭の運営に携わったりしていたので、地域の人たちと関わりながら作品を制作する状況に馴染んでいたことが影響していたかもしれません。

入学後は、空間や都市のあり方みたいなものにも興味がでてきて、景観デザイン専攻に進もうかと迷いました。ただ、自分がつくりたい作品の形と景観デザインとでは合わないかなと思い、アーツ＆ルーツ専攻に進んで、必要な時に景観デザイン専攻の先生に相談に行こうと決めました。

2年生の時から、渦巻（ぐるぐる）をテーマにした作品をつくっています。自室の空間を渦巻状に切り取った作品を公共空間に設置して、私と公、異なる空間の混ざり合いを問う試みです。渦巻に興味を持ったのは、子どもの頃に親に連れられて鳴門の渦潮を見に行った時の記憶があるからだと思います。その時は、渦巻が異界への入口みたいに見えて怖くて仕方がなかった。渦巻という概念は、物体の動態だけではなく、物事や思考の状態もあらわす日本特有のものだと思っています。今年の夏に大学のスタディツアーで行ったインドネシアで作品の説明をしたら、インドネシアには類似の単語がないということがわかりました。それもあって、異なるものをつなぎながらも両者が等価に成立する渦巻にさらにはまっています。

秋田市文化創造館で開催された授業成果展「ブランコをふむ、地団駄をこぐ」には、「A ぐるぐる B」の方程式の証明を試みる作品を出品。モーターを使って「ぐるぐる」が回転しつづける装置や映像など、異なるメディアを用いた作品を制作した。

高校生
（2019年4月〜2022年3月）
美術系高校で彫刻を専攻。瀬戸内国際芸術祭のこえび隊として活動し、アーティストや地域の人たちと交流する中で、地域と関わって生まれる作品づくりに興味をもつ。

大学1年生
（2022年4月〜2023年3月）
空間や都市の在り方に興味を持つようになり、景観デザイン専攻の岸先生から色々教えてもらうようになる。

大学2年生
（2023年4月〜2024年3月）
1年生の時から制作をはじめた渦巻をテーマにした作品を発展させ、あきびネットの奨学金を得て、まちなかで展示する機会を得る。

大学3年生
（2024年4月〜2025年3月）
アーツ＆ルーツ専攻で学ぶ中で、空間の混ざり合いをテーマにした「渦巻」の解釈が広がり、「ぐるぐる」と称して新たな作品制作をつづけている。

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。

授業や、分野横断を基本とした専攻教員全員による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いかし、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
長沢 桂一 教授（副学長）
テキスタイル
岩井 成昭 教授（研究科長）
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、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。

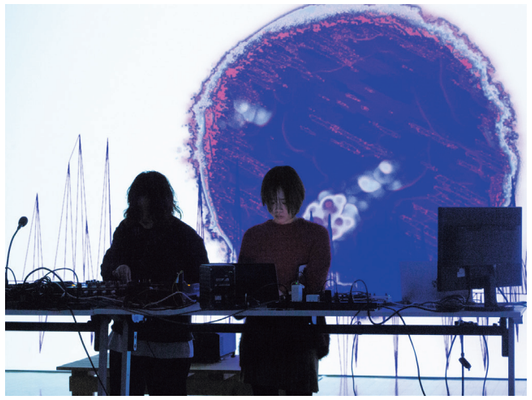
美術作品研究
鑑賞批評の方法論を概説したうえで、展覧会を鑑賞する、課題図書を読む、課題映像を視聴する、といった体験を経て、自身の研究対象になる作品を設定し、その作品に対しての研究報告を行い、教員と学生が混合でディスカッションを行う。ゲスト講師によるレクチャーが挿入される場合もある。

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

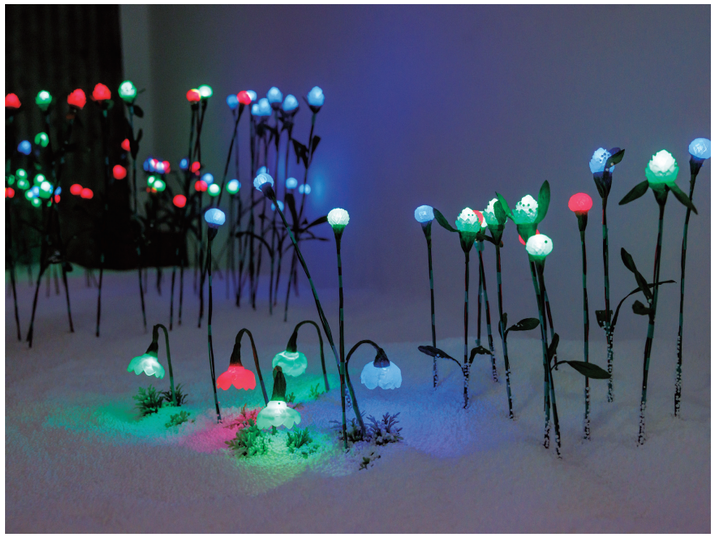
学生作品

岩田沙久良
半魚人と
2 本の長いツノが生えた天使との邂逅
平面作品
使用素材：キャンバス、木枠、油絵具、海浜の砂
サイズ：2273 × 1620(mm)

動物実験や品種改良についてのリサーチから生まれた「半魚人」というキャラクターは、人間が人魚を作るために作り出された生物として生まれ、実験の失敗作として捨てられたという。本作では海岸に打ち上げられた半魚人は海洋ゴミにまみれて描かれている。その他にも破損した漁網や不発弾が入り混じり、どれも人間によって無責任に廃棄され、長い漂流を経て海岸へと辿り着いたものだ。本作品は人間が無自覚に刈り取ってきた生命の表現に挑んでいる。愛嬌のあるキャラクターを介して、私たちに目を逸らしたい現実を突きつける作品として昇華させた。

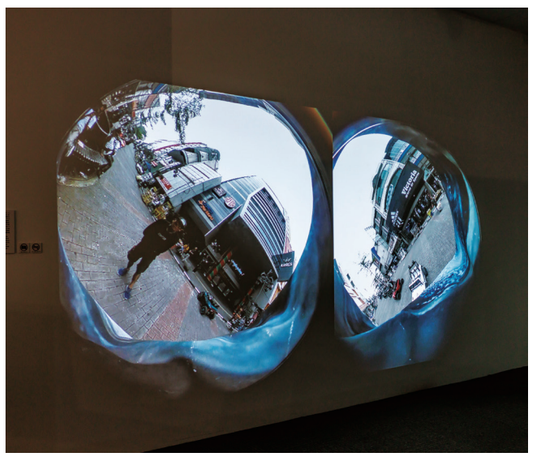
安藤帆乃香
残像に残る桃源郷―人の知覚が捉えられない景色に触れる―
インスタレーション
使用素材：ABS Like Resin/ フルカラー LED/ ショットキーバリアダイオード / 金属皮膜抵抗 /ArduinoUnoLED、レジン、他
サイズ：3000 × 4000 × 3000(mm)

人間が認識できる点滅速度を少し超えた速さで RGB が切り替わる LED の造花を作成。発光する景色（白い花畑）は、鑑賞者の移動や身体動作と合わさることで残像として「色」が発生する。



岡本真実
街を泳ぐ魚― A FISH out of water
映像インスタレーション
使用素材：サウンド、映像 (4 分 13 秒 /3 分 50 秒 ループ再生)、プロジェクター
サイズ：可変

本作は「魚の着ぐるみ」を媒介として、コミュニケーションの本質を探る映像記録である。巨大な魚と遊ぶことを通じた他者への介入は、無意識のうちに形成される社会の境界を攪拌すると共に、驚きや警戒心あるいは、好奇心など人々の微細な感情変化を誘発する装置として機能する。つまりこの着ぐるみは、文化や国境を超えた「異分子への視線」を可視化し、新たな対話の均衡を模索するインタフェースなのだ。



学生インタビュー

絵画表現としての装飾を排除し、身体感覚を忠実に転写する作品「身体転写：身体が絵画を呼び、絵画は身体を呼ぶ。」を制作。絵画が鑑賞者の身体を呼び、鑑賞者の身体が絵画を呼び起こす、その循環がこの作品の核心である。

舞踏が育まれた秋田で、「身体」を掘り下げる

ビジュアルアーツ専攻
2025 年 3 月卒業
神奈川県出身

安藤陽夏里さん

高校の時に地元や各地の美術館に通い、色んな作品をみるなかで、自分も幅広く表現を学んでみたいと思うようになりました。他の美大では入学時に専攻を選ぶことになりますが、秋美は領域横断を基本理念としていて、ここなら自分がやりたいことができると思いました。入学してから、やりたいと思っていたことはある程度できたと思います。

以前から「認知」や「身体」をテーマに作品を制作しています。人が自分の身体や周囲の環境をどのように認識しているかを、哲学、生物学等の切り口から考えています。去年、偶然秋田市内で開催されていた舞踏の公演を観に行く機会があって衝撃を受けました。秀島実や上杉満代、大森政秀といった舞踏界の重鎮が出演していました。それ以来、地元の団体が主催するイベントの運営に関わったり、都内で開催される舞踏家のワークショップに参加したりしています。先日参加した推しの舞踏家のワークショップでは、「これが表現ですよ」と怒鳴られましたが、いつか自分もその領域にいきたい、という気持ちが強くなりました。

卒業制作では舞踏と絵画の 2 つの要素で「身体」を掘り下げていくことをしたいと思っています。舞踏に出会ってからまだ 1 年。迷いはありますが、最近大きなキャンバスを手に入れたので、今からガッツリ描いていきたい。卒業後は秋田に残って研究と制作をつづける予定です。土方や大野、石井漠という身体を育んだ秋田という土地には何があって、何が起こっているのか。自分の身体で確かめたいと思っています。

高校生 →
(2016 年 4 月～ 2019 年 3 月)
熊本市現代美術館や首都圏の美術館でさまざまな作品を鑑賞し、刺激を受ける。

大学 2 年生 →
(2022 年 4 月～ 2023 年 3 月)
機械音痴ながら、プログラミングを学ぶ必要に駆られ、ビジュアルアーツ専攻の助手に教えてもらう。

大学 3 年生 →
(2023 年 4 月～ 2024 年 3 月)
制作でむしゃくしゃしていた時に、たまたまスマホの画面に現れた舞踏公演の広告を見て衝動的にチケットを購入。公演を観に行き、強い衝撃を受ける。

大学 4 年生 →
(2024 年 4 月～ 2025 年 3 月)
NPO 土方巽記念舞踏会のイベントにスタッフとして関わる。また、舞踏家のワークショップに参加し、舞踏研究を継続。

思い込みの「アート」を学び直す

ビジュアルアーツ専攻 4 年
静岡県出身

小出倫太郎さん

バンド活動の経験はなかったが、大学入学とともに軽音サークルに所属して、ギターとボーカルを担当。サークル活動だけではなく、学内外でのプロジェクトにも積極的に参加し、多世代とのコミュニケーションを通して成長することができた。

高校では商業科に在籍し、バカなことばかりやっていました。やりたいこともコロコロと変わって、保育士や社長を目指して勉強していた時期もありました。3 年になって、気づくと周りは就職や進学を早々と決めていて、慌てて絵を描くことが好きだったことを理由に美大への進学を決め、受験準備をはじめました。

入学した頃は、デザインやイラストの技術を磨くことに集中していて、理論系の講義はほとんど聞いていなかったです。そもそもアートは理解できなかったし、理解しようとも思ってなかった。それが 2 年生の後半になって、勉強をしている人がつくる作品の方が深みがあること、理論や歴史を知ることで作品をみたときの気づきが増えていく感覚を持ちました。それから、青森や東京、地元近くの美術館で開催されている現代アートの展覧会を観にいくようになりました。思えば、これまで目にしたアート作品と言えば、本やネット上の写真だけ。実際に作品をみて圧倒されました。最近は、村上先生が主宰する読書会に参加しています。毎週 1 回批評文を読んで、学生や先生が集まって意見交換する会で、とても勉強になっています。

自分の感情と社会の問題とがつながっている作品に興味を惹かれます。今は平和や政治に対する日本の若者の無関心さをテーマに作品をつくっています。ネット上の残忍な映像を面白がっていた高校生ぐらいまでの自分を振り返りながら、もし自分が死と隣り合わせの環境にいたら同じように面白がれたかと思うことが度々あります。秋美に入って、こうやって自分の過去を批評できるようになっていくことに、自身の成長を実感しています。

高校 3 年生 →
(2020 年 4 月～ 2021 年 3 月)
気づくと同級生のほとんどは進路が決まっていた。焦って美大に進路を決め、一般入試の準備に着手する。

大学 1 年生 →
(2022 年 4 月～ 2023 年 3 月)
1 年間の浪人生活を経て、秋美に入学。理論系の講義には興味が持てず、ほとんど聞いていなかった。

大学 2 年生 →
(2023 年 4 月～ 2024 年 3 月)
先輩の薦めで、友人とともに弘前れんが倉庫美術館や都内の美術館に足を運び、現代アートに興味をもつようになる。

大学 3 年生 →
(2024 年 4 月～ 2025 年 3 月)
第 2 志望だったビジュアルアーツ専攻に所属し、平面や立体等さまざまな作品制作に挑戦。キャンパス外の美術館等で授業成果の展示機会を持てることを魅力に感じている。

LANDSCAPE DESIGN

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

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

カリキュラム

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、対象物やコンテク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定めていき成果物を作品化することを目指す。

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

【景観デザイン専攻で取得可能な資格】
●二級・木造建築士試験受験資格

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

〈二級・木造建築士試験受験資格 指定科目一覧〉

1年次
・図学と製図
・建築環境・設備
・建築生産
・建築法規
・建築構造

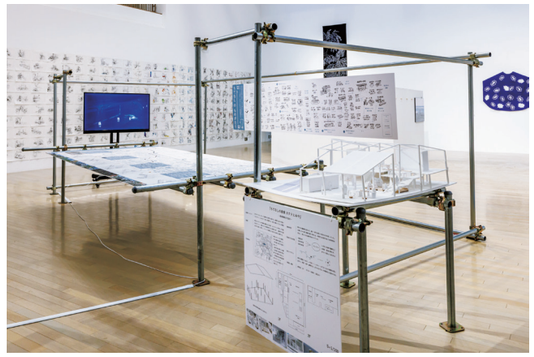
2年次
・現代芸術演習（景観デザイン）
・空間表現演習１
・空間表現演習２
・フィールド・スタディーズ
・空間計画演習
・建築史１
・建築史２

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）

授業風景

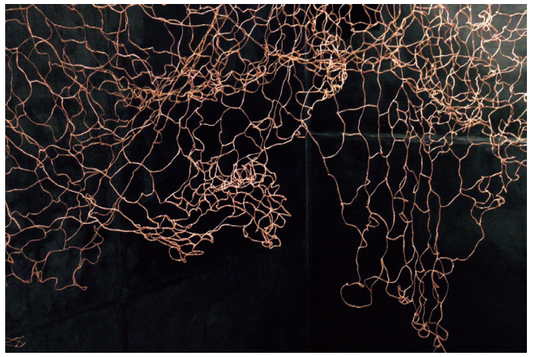
学生作品



長谷川由美
記憶のプラットホーム
「湯沢大堰」もてなしのまち

まちづくり設計提案
使用素材：模型 スチレンボード、アクリル、バルサ板、プラダン、かすみ草、什器 LED ライト、合板、金具
サイズ：2000 × 6000 × 2000(mm)

本研究は、秋田県湯沢市の市街地を流れる水路「湯沢大堰」を軸としたまちづくりの提案である。湯沢大堰は、農業用水、生活排水、除雪溝などとして活用されている 400 年以上の歴史を持つインフラである。この湯沢大堰の近傍に、個々人の活動が直接的に現れる「もてなし」の空間を考案し、自らも実践者となる、「他人事にならないまちづくり」を目指した。



伊奈春希
コーヒー豆と海

インスタレーション
使用素材：銅、モノラル 3ch
サイズ：可変

秋田市山王で 2021 年に閉店した「和蘭豆」という小さな喫茶店に宿る記憶についての作品。「和蘭豆」を起点として見えてくる人々の交流や、コーヒー豆をめぐる資本主義的な流通ネットワークを金属線を編むという行為によって可視化させた。そして、「和蘭豆」でのささやかな出来事を若者に朗読してもらい、コーヒー豆が辿る、時代を超えた一本の線を浮かび上がらせた。

根本夏実
境界がゆらぐ場所

設計
使用素材：木、スチレンボード、塩ビ板、ジェッソ、モデリングペースト、砂
サイズ：2500 × 5300 × 3600(mm)

賃貸に住むとき、数メートル先に住んでいる隣人が誰なのか、年齢層も性別も分からず、知っていたとしても気づいたら変わっていたりする。このような住宅の内外の断絶に疑問を抱き、結婚や異動、転職などで住まいを変えていく人々に焦点を当てたシェア型の社員寮を設計した。仮住まいである彼らが日々の暮らしの中で自然と人とつながり、地域や秋田の風土を感じながら生活できるような提案を行う。

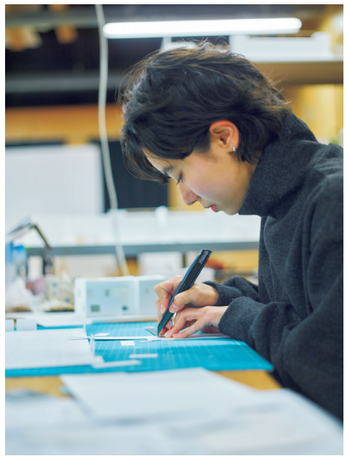
吉田美菜
触れる身体

建築設計
使用素材：スチレンボード、モデリングペースト、セラミックスタッコ、針金、画用紙
サイズ：910 × 1820 × 660(mm)

「建築はもっと人に触れられながら寄り添っていいのではないか」と疑問に思い、その疑問がきっかけで人の「触覚」にフォーカスした建築設計をした。また、伊藤亜紗の身体に障害がある方に関する一連の著作を参考に「人がものに触れる行為が空間を生む」という仮説を導き出し、その“触れる”という行為を建築要素に落とし込んだ。

学生インタビュー

企画を考えたり、フィールドワークの調査結果をまとめたり、模型を制作したりと、多様な思考と作業、アウトプットを繰り返す中で、視野を広げ、学びを深めている。にかほ市と大学が行う街歩きイベントでは、運営スタッフを務めた。



建築から、社会や人の営みを見据える

景観デザイン専攻 4 年
滋賀県出身

ヴライク ジュリア柚巴さん

高校で建築デザインを勉強していたので、大学に進学して建築や幅広くデザインを学びたいと考えていました。秋美のオンライン進学相談会で石山友美先生のお話を聞く機会があり、男社会のイメージが強い建築で女性の先生がいることや、建築を専門にしながら映像制作をしていることに興味を持ち、秋美を志望しました。

振り返ると、高校の時は先生が出すお題にしたがって制作をし、作品の講評では図面が正しく書けているかといったことが評価の基準だったように思います。大学に入るとテーマを自ら設定して深掘りすることや、それをプレゼンテーションする機会が圧倒的に増え、自主性が求められていると感じます。2 年生の時の MOVING CINEMA の授業では、班に分かれて企画を提案し、最終的に投票で決まった一案を全員で協力して実現するということに取り組みました。自分の班の企画は不採用でしたが、採用された班のメンバーと一緒に企画を準備する過程で、リーダーシップやチームでのコミュニケーションについて考え、学ぶ良い機会になったと思っています。

3 年生の前期には、秋田市内の農村でフィールドワークを行いました。私は小平岱という地域に入って、94 歳の住民の方等から地形や水路について聞き取りを行い、調査結果をまとめて発表する機会を得ました。高校の時は建物を中心に考えていましたが、大学での学びを経て、土地や地域、社会や人の営みに視野を広げて建築を考えるようになったのではないかと思います。卒業制作のテーマはまだ思案中ですが、空間が人の気持ちにどのように影響を及ぼすかに関心があり、そういった研究や作品制作を考えています。

高校 3 年生
（2019 年 4 月～ 2022 年 3 月）
美術系の高校で建築デザインを専攻し、建築設計や都市システムに興味をもつ。建築を学んだ方が汎用性があるとの先生の助言もあり、大学でも建築を学ぶことを志す。

大学 1 年生
（2022 年 4 月～ 2023 年 3 月）
塑造や彫刻原論の授業で、小学生ぶりに粘土をつかった造形を体験。建築デザインで用いる直線的な素材や表現と異なる作品づくりの面白さを実感する。

大学 2 年生
（2023 年 4 月～ 2024 年 3 月）
「フィールド・スタディーズ」や「MOVING CINEMA」といった授業を通じ、プレゼンテーション技術やチームワークを学ぶ。

大学 3 年生
（2024 年 4 月～ 2025 年 3 月）
景観デザイン専攻に所属して農村研究や建築設計を専門的に学ぶことで、建築について、社会や地域まで視野を広げて考えるようになる。

さまざまな分野と繋げたアプローチができるのが建築の面白さ

景観デザイン専攻
2025 年 3 月卒業
秋田県出身

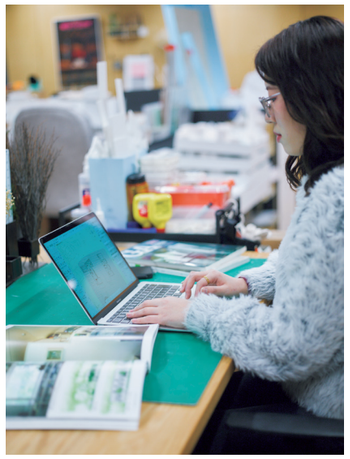
藤原すももさん

高校 2 年の時に、大学のオープンキャンパスを見に行くように言われて、秋田県内や東北の大学のオープンキャンパスに参加しました。当時は歴史を勉強したくて人文系の学部への進学を考えていたのですが、一番最後にいった秋美のオープンキャンパスが印象的で。ちょうど大学祭も一緒に開催されていたので、そこにいた学生の自由な様子とか、キャンパス内の建物の雰囲気に惹かれました。それまでは美術は才能のある人だけがやるものだと思って距離をとっていたけれど、秋美への進学を決めてから、高校の美術部の先生に指導してもらったり、画塾に通って受験対策をしました。

元々祖父が工務店を営んでいて、小さいころから建物をつくる現場に馴染みがありました。その影響もあって、大学案内のパンフレットで、景観デザイン専攻や木造建築を研究している小杉先生がいるということを知って、この専攻で学んでみたいという思いが強くなっていきました。入学前からの景観デザイン専攻に進みたいという思いは一度もブレていません。建築は、歴史やデザインなど、さまざまな分野と繋げて考えやすいところに面白さを感じます。それゆえに、1 つの課題に対していくつものアプローチから考えることができるので、時間がいくらあっても足りませんが。

卒業制作に向けて、秋田県南部の街道を中心とした複数の地域の調査をしています。6 月には 3 日間かけて、60 キロくらいを歩いて調査しました。今は、そこで観察した情報や集めた資料の分析をしています。景観デザイン専攻の人は、対象となる地域を調べるためにめちゃくちゃ歩くんです。意外と体力勝負のところもあります。

旧国立農業倉庫を改修した実習棟は、秋美に興味をもったポイントの一つ。3 年生からは、その一角に制作スペースをもって、課題に取り組んだり、制作をしたりと、学生生活の多くの時間を過ごす空間となった。



高校 2 年生
（2019 年 4 月～ 2020 年 3 月）
もともと人文系の学部を志望していたが、オープンキャンパスで秋美を訪問し、学生の自由な雰囲気と工房棟の木造建築に興味をもつようになる。

高校 3 年生
（2020 年 4 月～ 2021 年 3 月）
大学案内パンフレットで景観デザイン専攻を知り、建築を勉強したいという意欲が強まる。志願書には景観デザイン専攻で勉強したいという熱い思いを綴った。

大学 1 年生
（2021 年 4 月～ 2022 年 3 月）
自宅から毎日片道 1 時間 30 分かけて通学。1 限の授業がある時は、6 時 30 分に家を出る生活がつづく。

大学 4 年生
（2024 年 4 月～ 2025 年 3 月）
卒業制作に向け、3 日間かけて秋田県南部の街道約 60km を歩いて調査。役場や図書館から集めた資料を読み込み、歩いて調べた街道を取り巻く地域について分析した。

CREATIVE MANUFACTURING DESIGN

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

森 香織 准教授（専攻長）
本友禅染
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
瀬沼 健太郎 准教授
ガラス／いけ花
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・染色・陶芸・プロダクトＡの中から１分野、彫金・ガラス・漆工・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. ただずまいなどの情緒性を刺激する造形力
3. 現代社会や歴史・風土の中に埋もれた価値を発掘するための情報収集技術や編集技術など、創作に必要な基礎力を育成する。

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

プレゼンテーション演習
クリエーションに関わる人間として、自身の考えを相手に正しく伝えるテクニックを学ぶ。小グループでのディスカッションから始まり、テーマに沿って個人で調査し発表するパート。チームで活動し、学外のあらゆるリサーチや体験を伝えるパートに分かれる。今日的なプレゼンテーションの手法だけでなく、新しい伝え方を実践しながら生み出していく。

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。

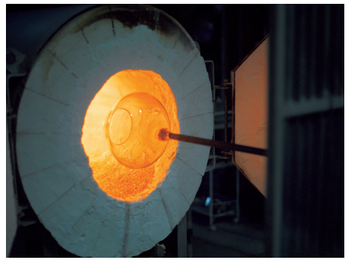
授業風景

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。



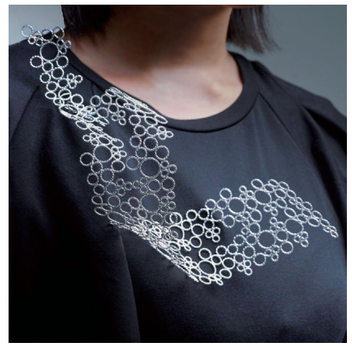
学生作品

織笠由瑚
Fulcrum Chair
家具
使用素材：天然木（イタヤカエデ）、ウレタンフォーム、布地
サイズ：725 × 650 × 350(mm)

水平方向の円運動と垂直方向のモーメントを利用して３次元的な揺れを可能としたロッキングチェア。従来のロッキングチェアは、日本住宅に不相応なサイズの製品が多く購入者が選びづらいという課題がある。そのため、ロッキング機能を見直しコンパクトな日本の空間に適したデザインを考案することで、生活スタイルを制約することなく暮らしの幅を広げられるのではないかと考えデザインした。

山根里々花
彩る
ジュエリー
使用素材：シルバー 925
サイズ：200 × 100 × 100(mm)

私はこのジュエリーで、曖昧な存在の持つ美しさを表現した。グローバルな視点ではネガティブに捉えられがちな曖昧さであるが、日本語や、日本古来の仕切りの文化などからもわかるように、曖昧さには美しさがあると私は感じている。そこで、卒業研究で、ものと空間の両方の側面を持つジュエリーを制作し、「曖昧な存在」の美しさを表現することを試みた。このジュエリーを身に着けることで、常に変化する言葉の意味や自分自身の心と体など、曖昧な存在を肯定し、美しいと思うきっかけにしてほしい。

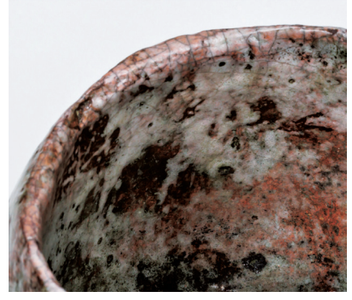


佐々木柚乃葉
related to
立体
使用素材：ガラス
サイズ：200 × 200 × 200(mm)

どれだけ豊かに創造しても実在しなければそれはただの空想に過ぎず、取り止めのない想いがただ空中に浮遊する。すがたかたちを持たないそれらを見ることは叶わない。思い描く世界に焦がれて、虚しさだけが残っている。繊細で曖昧な言葉も持たないものたちを溶けたガラスは呑み込んでいく。繊細な思いを内に溜め、動かなくなったガラスは思い描いた世界の形を映し出す。

小林那月
茶碗
茶碗
使用素材：再生土、釉薬
サイズ：100 × 100 × 100(mm)

茶碗単体に生き物のような深みを感じてから、その深みを追求するために、茶碗を成り立たせる要素と素材が生きる手法の研究をしていた。しかしその研究の中で、茶碗は「表現すること」の前に「茶の湯において機能すること」が目的として存在していることに思い至った。よって、卒業研究では「茶の湯における茶碗」の「表現方法」の研究を進め、深みと存在感のある茶碗を追求した。



学生インタビュー

2年生の時に授業をきっかけに、テキスタイルに興味をもつようになる。卒業研究制作では、自分で染めた糸を用いて蜂巣織に取り組み、2メートルをこえる長さの作品を3点制作した。同作品で「第11回きらり！早瀬眞理子奨励賞」を受賞。

染色とプロダクトデザイン、2つの学びが相互に作用する

ものづくりデザイン専攻
2025年3月卒業
長野県出身

清野こはるさん

絵を描くことよりも、ものをつくることの方が好きでした。中学校の社会の授業で伝統工芸の後継者不足のニュースを見て、それがずっと気になっていて、工芸やものづくりを学べる大学への進学を漠然と考えていました。具体的にこれをやりたいという強い思いがなかったため、入学時に専攻を決めなくても良い秋美を選びました。

入学して最初の1年間は座学が多いことや、自分が普通科の高校出身で美術部でもなく、技術や経験がないことに劣等感と不安感を抱いてモヤモヤしていました。2年生になってから段々と実習が増えて、学校生活が楽しくなりました。特にテキスタイルの授業が印象に残っています。ものづくりデザイン専攻に興味をもっていましたが、取り組みたい素材が明確に決まっていなかったので、ものづくりデザイン専攻にしてしまっていいのだろうかという迷いがありました。今では、一人で黙々と制作するものづくりデザイン専攻の雰囲気が自分にすごく合っていると感じています。

専攻では、3年次にプロダクトデザインと染色を学びました。プロダクトデザインの授業では、家具ブランドに自分の商品企画を提案する機会や秋田の木工事業所と製品開発をする機会があります。制作のプロセスを学べると思って選んだプロダクトデザインのさまざまな学びが、染色の制作にとても役に立っています。プロダクトデザインを学んだことで、試作品をつくる癖が身に付きました。染色はデザインだけでなく、自分で完成させなくてはならないので、どうしたら作りやすいのかも考えながら制作しています。制作工程を覚えたり、うまく作るためのコツを発見したりすることがとても楽しいです。

大学1年生
（2021年4月〜2022年3月）
勢いで4つのサークルに登録。実習よりも座学の授業が多くモヤモヤしていた。

大学2年生
（2022年4月〜2023年3月）
実習が増えて大学生活が楽しくなる。長沢先生のテキスタイルの授業を受けて、興味がわく。

やりたい素材が決まっていないのに、ものづくりデザイン専攻にしてしまって良いのだろうかと迷う。

大学3年生
（2023年4月〜2024年3月）
ものづくりデザイン専攻で染色とプロダクトデザインを中心に学ぶ。

デザインを通じて、自分なりに「障害」に向き合ってみる

ものづくりデザイン専攻
2025年3月卒業
秋田県出身

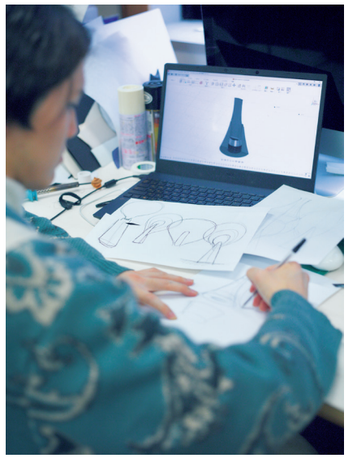
石綿丞さん

高校3年生の春頃に本を読んで、ユニバーサルデザインやインクルーシブデザインについて興味をもつようになりました。兄がダウン症で、ずっと仲が良かったのに、中学生になってから急に周りの目が気になりはじめ、兄と距離をとるようになってしまって。それ以来、兄とのコミュニケーションがぎくしゃくして、母まで悲しませていることを負い目に思っていました。デザインを学ぶことで、もう一度自分なりに「障害」に向き合ってみたいと思ったんです。

入学してすぐに、安藤郁子先生が代表を務める障害のある方の創作活動をサポートするアートリンクうちのあかりのアルバイトに応募しました。実は、うちのあかりを訪問した初日、想像していたのとは全く違うカオスな状況を目の当たりにして、すぐに辞めてしまいました。3年生になって、改めてうちのあかりでアルバイトを始め、今も週2、3回働いています。アルバイトの経験を踏まえ、障害をもつ人と周囲の関係性や、障害があることを特別な状況にしないものづくりやデザインをテーマに制作をしています。

3年生の課題では、握力が弱い人を対象にしたペットボトルや缶のオープナーを、地元の家具工房・杢の協力を得てデザイン、制作しました。類似の道具は世の中にあるけれど、既存のものは握力の弱さという障害を可視化するデザインになっているのではと疑問に思い、持つことに価値があり、暮らしに馴染むデザインを意識しました。都内で試作品を展示する機会も得て、改良を重ね、実際に商品化することもできました。卒業後は希望していた都内の医療・介護機器メーカーのデザイン部門に就職を予定しています。

卒業研究制作では、「翳 -kageri-」と題した照明器具を制作。在宅療養や在宅ワークなど、長時間同じ空間・同じ照明効果の環境のもとで過ごすことによる睡眠への影響に着目し、光のグラデーションを意識し、心地よい光の演出を狙った。



中学生
（2015年4月〜2018年3月）
それまで仲の良かったダウン症の兄に対する周囲の目が気になり、距離をおくようになる。

高校3年生
（2020年4月〜2021年3月）
偶然手にとったデザインの本で、ユニバーサルデザインやインクルーシブデザインについて興味を持つ。大学でデザインを学び、「障害」と向き合うことを決める。

大学1年生
（2021年4月〜2022年3月）
うちのあかりのアルバイトに応募。想像していたのと異なるカオスな世界に戸惑い、すぐに辞める。

大学3年生
（2023年4月〜2024年3月）
うちのあかりのアルバイトを再開。ものづくりデザイン専攻に所属し、障害があることを特別な状況にしないものづくりやデザインをテーマに制作を行うようになる。

COMMUNICATION DESIGN

コミュニケーションデザイン専攻

つくる・伝える・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、漫画、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

裴 鎭奭 教授（専攻長）
コミュニケーションデザイン／
情報デザイン／ WEB 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 鎭烈 教授
ブランディングデザイン

坂本 憲信 教授
グラフィックデザイン

石川 昌 准教授
ビジュアルアイデンティティ／
サイン計画／環境グラフィック

草弭 裕 准教授
写真

坂本 祥世 講師
漫画／イラスト

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「課題の認識」、「課題発見・解決」等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を詳しく学ぶ。

コミュニケーションデザイン論 2
実例を通してデザイナーのあり方や姿勢を考察。コンセプト立案から、どのように人や社会とコミュニケーションするのかという設計まで、デザインというものを大きく捉え、創造して繋がることの楽しさをプロセスから読み解く。

コミュニケーションデザイン演習 1
本授業では、コミュニケーションデザイン演習 1 ならびにコミュニケーションデザイン論 1 と密接に連携し、コミュニケーションデザインの習得に最低限必要な各種基礎的事柄を実践的に学ぶ。授業期間はいくつかに分けられ、それぞれの期間において異なるテーマで実践的な授業を行う。

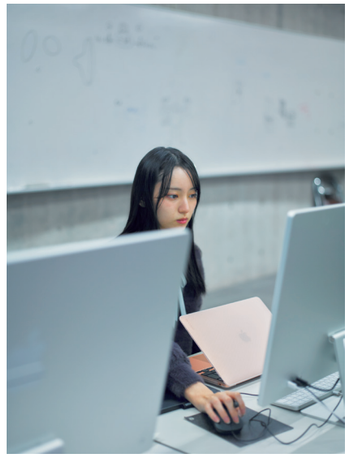
コミュニケーションデザイン演習 2
本授業では、コミュニケーションデザインの習得に必要な各種の基本的事柄を実践的に学ぶ。学生は提示されたプロジェクトから希望するものを選択し、各プロジェクトの目標を理解しつつ演習を進めていく。これまでに行われたプロジェクトには、産学連携、漫画同人誌プロジェクト等がある。

4
年生

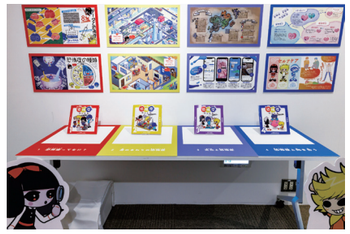
カリキュラム

コミュニケーションデザイン演習 3
本授業では、4 年生後期に実施される卒業研究を鑑み、コミュニケーションデザインに必要な事柄を実践的に学ぶ。授業の開催にあたっては、学生個々人の興味のあることを聴取し、それに基づき学生のグループを構成する（班分けを行う）。それぞれの班において実践的なテーマや課題ならびに助言が提示され、それらを活用しながら授業が進行してゆく。

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



小濱百花
恐怖症つーしん
平面
使用素材：マット紙
サイズ：210 × 210 × 5(mm)

学生作品

この作品は、少しでも「恐怖症」のことを知り、理解のスタートとなれるようなブックレット作品です。
恐怖症は、疾病のひとつですが、近年では嫌悪や忌避の意味として使われることも多く、症例や解釈により単に恐怖症と名のつくものは数多く存在します。この作品を通して様々な恐怖症への知識・理解が深まってもらえれば幸いです。

中田心美
シューティングアクションゲーム「i see」
ゲーム・立体・インスタレーション
使用素材：木材、ダンボールパネル、VGS-Zero、モニター
サイズ：3000 × 3000 × 3000(mm)

この作品は、完全オリジナルゲーム「i see」の開発、制作したゲームを実際にプレイできるゲーム筐体をデザイン・作成した作品である。自分自身の幼少期の思い出や、4 年間を通して作品テーマにしてきた「海」をモチーフにオリジナルの「アクションシューティングゲーム」を制作・開発した。展示空間では、ゲーム筐体ならではの特別なコミュニケーションの空間を形成することを目指した。「ゲームプレイを楽しめるゲーム作品」をコンセプトに、筐体でプレイする時ならではの没入感やボタン・レバーの操作感、ゲームをプレイする行為感の独特のわくわくに注目し、実際にゲームセンターの筐体などで使用されている形状や本物の部品を使用することなどにこだわっている。

吉田留美夏
霧ト
映像
使用素材：和紙 鉛筆
サイズ：1920 × 600(px) もしくは 3000 × 1000(mm)

本作品で和風ホラーをベースに、素材と雰囲気づくりを重視し実験的に制作しました。和紙と鉛筆を使用したアナログ技法で制作することによりデジタルでは表現しにくい質感や雰囲気のある線の演出にこだわり、絵としての美しさと言いようのない不安感が共存する独自の世界観を構築することを目指しました。

学生インタビュー

RPG ゲームを軸にしたインスタレーション作品「HALLOWEEN HURRY HOME!」を制作。時間があれば、ノートにアイデアをメモしたり、イラストを描きこんだりして、作品の構想を練っている。作品は X（旧 Twitter）でも発表。読者からのコメントが、制作の励みになっている。

粘菌、ゲーム、漫画、デザイン、何でもチャレンジできる

コミュニケーションデザイン専攻
2025 年 3 月卒業
北海道出身

木村和歌葉さん

子どもの頃からゲームが好きで、将来はゲーム業界にチャレンジしたい、ゲームを自分でもつくってみたいという思いがありました。高校 3 年生で具体的に進路を決め切れずにいた時、美術にかかわることをつづけたいと思って、高校の先生の薦めもあって秋美への進学を決めました。入学する前から、ゲームにかかわることを学べるコミュニケーションデザイン専攻の選択はイメージしていました。

学生生活は、作品制作やサークルやアルバイトなど、色々とチャレンジすることができて充実しています。夢だった漫画の制作にも取り組み、「夢の跡」という作品を完成させることができました。印刷・製本して、自分の手に取ることができたときはすごく嬉しかったです。これまでに制作した漫画作品は SNS でも公開しています。読者の方から「つづきが読みたい」という感想も届いていて、今後時間がかかっても漫画の制作はつづけていきたいと思っています。

2 年生までは粘菌研究クラブの活動にも参加していました。粘菌については、中学生の頃にテレビで観てから興味をもっていて、秋美に入って唐澤先生の授業で粘菌研究クラブがあることを知り、迷わず参加しました。粘菌の採集や観察をしたり、立体や映像の作品をつくったり、2022 年にははじまりの美術館（福島県）で開催された展覧会「日常をととのえる」に参加させてもらうことができました。臆せずにいろんな活動に参加してきたことで、思い描いていた以上に充実した学生生活を送れています。卒業制作では、RPG ゲームの制作に取り組んでいます。卒業後は、ゲーム業界で働きたいと思っています。

高校生
（2018 年 4 月〜 2021 年 3 月）
美術部に所属してアクリルガッシュや油絵の作品を制作。将来について具体的なイメージをもてずにいたが、美術の制作はつづけたいと考えていた。

大学 1 年生
（2021 年 4 月〜 2022 年 3 月）
粘菌研究クラブに参加し、映像や立体作品の制作に挑戦。居酒屋でアルバイトをはじめ、授業、アルバイト、粘菌研究クラブの活動やアナログゲームのサークル活動に没頭する。

大学 2 年生
（2022 年 4 月〜 2023 年 3 月）
粘菌研究クラブが、はじまりの美術館「日常をととのえる展」に参加。アーツ＆ルーツ専攻と迷うも、ゲームやイラストにかかわるためコミュニケーションデザイン専攻を選択。

大学 3 年生
（2023 年 4 月〜 2024 年 3 月）
夢だった漫画制作に取り組み、作品「夢の跡」を完成させる。SNS でも作品を発表。グラフィックデザインにも取り組み、3 年生の専攻展のロゴデザインを担当。

環境と仲間に制作意欲が触発される

コミュニケーションデザイン専攻
2025 年 3 月卒業
新潟県出身

金子凛子さん

高校生の頃に、タイポグラフィとかグラフィティのような文字のデザインに興味を持つようになりました。デザインのことも勉強できるし、もともと好きだった絵も描けると思って秋美に進学しました。専攻に関わらずに色んなことができたり、色んな作品をつくっている人と話せる環境が魅力的だなと思って。

大学に入って、思う存分に色んなことができているなと思います。友達と話している中で「こんなものつくりたいね」と盛り上がって、それなら「今からレーザーカッターつかってつくっちゃおうよ」と施設を予約しにいったり。それができる環境が整っていて、一緒につくる仲間がいる。コミュニケーションデザイン専攻の教室に行くと、だいたい友達がいて、そこで話しながらアイデアがわいてくる感じです。私自身、何でも手を出すタイプで、写真もイラストも映像も、関係する授業を受けることもあれば、得意な子にコツを聞いたりして独学でやったりもしています。

卒業制作に向けて文字をつかったデザイン作品を制作しています。3 年生の時には、般若心経をモチーフにデザインをしたり、曼荼羅をテーマにした作品をつくりました。高校生の時に倫理の授業が好きで、それをきっかけに宗教や哲学にも関心を持つようになりました。秋美で哲学や東洋美術史の授業を受けて、そこで学んだことが今の作品制作の発想やデザインに活かされているのかなと思っています。また、秋田はたくさんのお祭りがあって歴史的・文化的な資源が身近だと感じます。それを地元の人から教えてもらうことも多くて、すごく刺激を受けています。

授業の合間や放課後のほとんどは、コンピューター室で過ごす。同じ専攻の友達と話し合う中でさまざまなアイデアが浮かび、その場でアイデアを実装するための作戦を練る。思いついたアイデアを実行に移すための設備や仲間、アドバイスをくれる先生がいるのが秋美の強み。

高校生
（2018 年 4 月〜 2021 年 3 月）
普通高校に通いながら県外の美大に進学したいと思い、画塾に通い出す。高校の先生から秋美を紹介され、専攻問わずに色んなことができる秋美に興味を持つようになる。

大学 2 年生
（2022 年 4 月〜 2023 年 3 月）
専攻選択で、ものづくりデザイン専攻と迷うも、どの専攻に所属してもやりたいことはできると思い、がっつりデザインが学べるコミュニケーションデザイン専攻を選択。

大学 3 年生
（2023 年 4 月〜 2024 年 3 月）
教員の紹介で、仙台のスタートアップ支援企業でインターンを始める。社内やクライアントから依頼のあったデザイン作業を担当し、経験を積む。

大学 4 年生
（2024 年 4 月〜 2025 年 3 月）
文字とデザインをテーマに、卒業制作展に向けて作品制作をつづけている。

美術教育センター

基礎力を育み、教職や学芸員としての資格取得を強化

美術教育センターは、教職課程と博物館学芸員課程の学びを中心に、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・美術史科目
東洋美術史、デザイン史、
シルクロード図像学、
日本美術史、西洋美術史、
構成論 等

教員

尾澤 勇 教授
（美術教育センター長）
美術科教育／工芸科教育／
金属工芸（鍛金）

毛内 嘉威 教授（副学長）
道徳教育／教育方法

大八木 敦彦 教授
文芸／比較文化／英語

野々口 浩幸 教授
学校心理学

大関 智子 准教授
日本画

菅原 香織 准教授
公共デザイン

福住 廉 准教授
美術批評

坂本 篤史 助教
西洋美術史

加賀谷 亨 特任教授
齋藤 透 特任教授
佐藤 進 特任教授
嶋崎 公人 特任教授
谷村 格 特任教授

取得可能な資格

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

【教職課程】

●中学校教諭 一種免許状（美術）
●高等学校教諭 一種免許状（美術・工芸）

〈3つの特色〉
1. 美術教育で必要な、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】

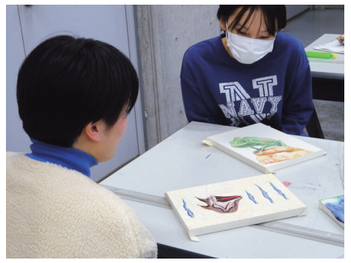
●博物館学芸員資格

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蔵方法、展示方法について学芸員からレクチャーを受けます。

〈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 p40

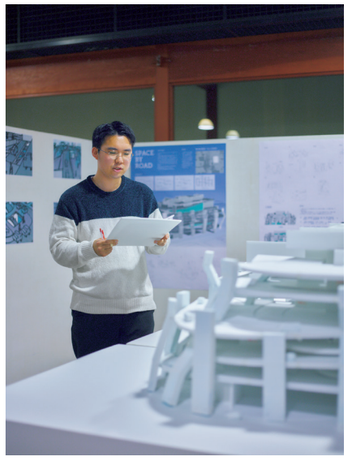


授業風景

教職課程と博物館学芸員課程の学びを中心に、知識や教養を体系的に学び、多領域につながる基礎を育みます。

学生インタビュー

卒業研究作品は、通学中に毎日のように通った秋田駅の新しい在り方の提案。商業的な機能が集約する西口と、情報発信拠点としての東口の機能を入れ替えアクセスや憩いの機能向上を目指した。



生徒に親身に寄り添う教員になりたい

景観デザイン専攻
2025 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）

和田瑞生さん

子どもの頃から図工や美術が好きで、夏休みの自由研究で工作をしたり絵を描いたりしていました。中学校の美術の先生にはとても良くしてもらい、教科の指導だけではなく日常の些細な相談にものってくれて、将来自分もそういう先生になりたいなと思っていました。美術系の高校に進学を決めた時には、大学に進学して美術教員になるという具体的な目標を立てていました。教職課程が充実していることが秋美を志望した理由です。

教職の授業は、1、2 年生の時は座学を中心に学びます。教職について色々と学ぶうちに、大学入学前から教員を志していたはずが、だんだんと自分が教員に向いているのか不安が増していきました。ですが、4 年生の夏に母校の中学校に教育実習に行った経験が、教員になりたいという夢を再燃させてくれたと思います。生徒は明るく、学校の雰囲気がとても良くて、実習にいったからこそ、気持ちを持ち直すことができました。3 年生の後半からは採用試験の準備を進めながら、4 年生に入ると卒業制作に着手し、一応就職活動も並行してやっていたので、めちゃくちゃ忙しかったですね。実習の期間は、それまで頑張った自分へのご褒美の時間のようだったと感じています。

高校ではインテリアコースに所属していたので、その延長で、秋美に入ってからは景観デザイン専攻に所属しています。立体や模型設計が好きなのが影響しているのかもしれません。卒業制作では、秋田駅周辺の土地の利活用について提案をする予定です。通学で毎日目にしてきた駅東側の広大な駐車場を、もっと活かすことができないかと思って。かなり大きな模型を制作することになりそうです。

中学生
（2015 年 4 月～ 2018 年 3 月）
中学校の美術の先生の影響を受けて、将来美術の教員になることを夢みるようになる。

高校生
（2018 年 4 月～ 2021 年 3 月）
美術系高校に進学。美術教員になることを目標に、教職課程の充実する秋美に志望校を絞る。

大学 2 年生
（2022 年 4 月～ 2023 年 3 月）
教職課程を履修するうちに、自分が本当に教員に向いているか不安を覚えるようになる。

大学 4 年生
（2024 年 4 月～ 2025 年 3 月）
母校の中学校で教育実習の経験を糧に、教員になりたい夢が再燃。採用試験に無事合格する。

大学院 複合芸術研究科
修士課程・博士課程

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。

複合芸術科目担当教員

岩井 成昭 教授（研究科長）
インスタレーション／映像／多文化芸術調査

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

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

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

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

カリキュラム

[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した創造領域の拡張
・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、情報発信を通し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

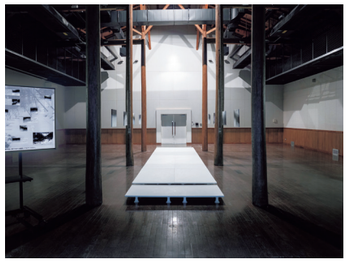
博士課程 2年生
・複合芸術表現研究 II
・複合芸術理論研究 II
・複合芸術特別研究 II

博士課程 3年生
・複合芸術特別研究 III

[研究テーマ例]

【修士課程】
・縄文土器文様における視覚的呪術性に関する研究
　―呪術的視覚表現システムの試作について―
・日本文化と植物学における苔の新しい表象
　―苔の美学に向けて
・《交換日記 ser.》における肖像画制作論
　自他境界によるリアリティの考察

【博士課程】
・音環境と協奏する芸術実践：聴取のための複合芸術研究
・複数化するゾミア：
　メコン川流域と紀伊半島を巡る「統治されないための芸術」



学生作品

教員メッセージ

越境してきた者らが出会う場所

大学院複合芸術科目担当教員
パフォーマンス／現代美術／映像音響

山川冬樹准教授

この冊子を手にとったみなさんのなかには、秋田に美術大学が、しかもそこに修士課程と博士課程まで設置されているということをはじめて知った、という方も多いのではないでしょうか。そう、本学は中心からどこよりも遠く離れた北の端、裏日本のエッジにつくられた全国で最も新しい美術大学です。大学からちょっと行けばそこは烈風吹きすさぶ日本海。冬はとても厳しく、まわりはクマやキツネが出るワイルドライフ。こんなところに美大をつくるなんて狂気の沙汰だ…なんて思われるかも知れません。しかし簡単な指示を与えてやれば、それらしい絵を機械がすぐに描いてくれる時代です。どうやら人間にしか成し得ない、本当に創造的な営みの源は、わたしたちが狂気と呼んできたような既知の領域の外部にあるらしいということを、勘の良い人ならもう気づいているはずです。ならばこの研ぎ澄まされた刃物のエッジのような土地に、わざわざ本研究科がつくられたこと自体が、わたしたちの創造性の源を探る一つの挑戦である、ということも分かっていただけると思います。

アーティスト、美術批評家、デザイナー、建築家、文化人類学者、哲学や情報科学、アーバンスタディーズの研究者…複合芸術研究科で指導する教員たちの専門分野は極めて多岐にわたりますが、どの教員もそれぞれの分野の第一線で活躍しながら、果敢にその外部へと越境してきた者ばかり。本研究科はそうやって方々から越境してきた者らが出会い、交流し、知と技を交換しながら互いに刺激しあうために用意された場所なのです。ここでは学生／教員／助手の間に一切の分け隔てはありません。実践を通じて研究と制作に一意専心し、常にエッジに立って向こう側へ越境せんとする者同士、皆が対等です。片や学生数に対して教員と助手の数はたいへん充実しており、他では考えられないほど丁寧な指導体制とサポート体制が整えられています。さらに 24 時間、大学施設を使用できるという条件も、研究や制作に打ち込む上で大きなアドバンテージとなるでしょう。

少なくとも「世界」と呼ばれるものの半分は、あらかじめ与えられたものではなく、人間と人間の積極的な関わりあいのなかから創造的に形成され、絶えず更新され続けていくものです。研究と制作を通じて「世界」に迫り、来るべき「複合芸術」を創造していく。共にこのエッジに立ってみたいという方、秋田にてお待ちしています。

理系のための複合芸術

大学院複合芸術科目担当教員
情報学フロンティア／計算基盤・地理学

飯倉宏治教授

情報科学を知る者として、原稿の執筆を依頼された。あまり深く考えずに引き受けてしまったが、いざ書いてみるとこれが意外に難しい。とはいえ、せっかくなので情報科学に限定せず理系の視点で複合芸術の状況について記してみたく思う。

本大学院では複合芸術を transdisciplinary arts と英語表記している。この少々難解な英単語 transdisciplinary は超学際的とも訳される。学際的と言われる crossdisciplinary や interdisciplinary と同様、様々な分野や領域を専門とする人々が関わるものである。単に様々な者達が様々な知見を持ち込むだけではなく、それらが溶け合い混ざり合い、新たな枠組みや知見をもたらす創造的な状態を表す。学際的ではなく超学際的な芸術、それが複合芸術である。

本大学院には理系出身者が少ない。だからといって複合芸術に理系が不要という訳でもない。そもそも分野や領域に何ら前提条件は設けていないのだ。であるが故に、理系人材が圧倒的に不足している状況となっている。理系の皆さんには想像できないかもしれないが、理系の知見が全く及んでいない分野や領域がこの世には存在する。いや、流石にこれは言い過ぎか。しかし少なくとも複合芸術はそのような状況、もしくはそれに近い状況にある。

理系の皆さんが持ち込む視点や切り口は、複合芸術の新たな景色を我々に提示する。未来予想は困難であるが、理系出身者が作家として活躍することにより、現在予想すらされてもいない様々な知識や実践が複合芸術にもたらされるのかもしれない。作家云々はさておき、理系の智慧が複合芸術に与える影響は計り知れないほど大きいのである。

我々の研究科は理系大学出身者も必要としている。我こそはと思う者は、是非とも本大学院の門を叩いて欲しい。複合芸術も君達を必要としている。

授業風景

入試概要

研究科・専攻	**複合芸術研究科　複合芸術専攻**
募集人員および入試結果	【修士課程】 10 名 （令和 7 年度入試結果：志願者 92 名／合格者 13 名、入学者 10 名） 【博士課程】 2 名 （令和 7 年度入試結果：志願者 4 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求していく人 ②モノ・コトの成り立ちを解析し、領域を横断する高い観点から、 自らの創造性や思考の転換に基づく成果によって、 芸術領域およ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
問い合わせ先	秋田公立美術大学 大学院 複合芸術研究科 所在地：〒010-1632 秋田県秋田市新屋大川町12-3 TEL：018-888-8105（学生課） E-mail：kyomu@akibi.ac.jp Web：https://www.akibi.ac.jp/daigakuin/

教員一覧

基礎教育センター

小杉 栄次郎 教授
（基礎教育センター、美術学部長）
建築・都市設計の理論と実践
井上 豪 教授
東洋美術史
戸澤 里美 助教
社会教育／多文化共生

アーツ & ルーツ専攻

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
村山 修二郎 教授
絵画／コミュニケーションアート／
幼少造形教育
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
山川 冬樹 准教授
パフォーマンス／現代美術／
映像音響

ビジュアルアーツ専攻

萩原 健一 准教授（専攻長）
映像メディア
長沢 桂一 教授（副学長）
テキスタイル
岩井 成昭 教授（研究科長）
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

景観デザイン専攻

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

ものづくりデザイン専攻

森 香織 准教授（専攻長）
本友禅染
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
瀬沼 健太郎 准教授
ガラス／いけ花
柚木 恵介 准教授
プロトタイピング／ Material Lab. ／
ワークショップ

コミュニケーションデザイン専攻

裴 鎭奭 教授（専攻長）
コミュニケーションデザイン／
情報デザイン／ WEB 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 鎭烈 教授
ブランディングデザイン
坂本 憲信 教授
グラフィックデザイン
石川 昌 准教授
ビジュアルアイデンティティ／
サイン計画／環境グラフィック
草彅 裕 准教授
写真
坂本 祥世 講師
漫画／イラスト

美術教育センター

尾澤 勇 教授
（美術教育センター長）
美術科教育／工芸科教育／
金属工芸（鍛金）
毛内 嘉威 教授（副学長）
道徳教育／教育方法
大八木 敦彦 教授
文芸／比較文化／英語
野々口 浩幸 教授
学校心理学

大関 智子 准教授
日本画
菅原 香織 准教授
公共デザイン
福住 廉 准教授
美術批評
坂本 篤史 助教
西洋美術史
加賀谷 亨 特任教授
齋藤 透 特任教授
佐藤 進 特任教授
嶋崎 公人 特任教授
谷村 格 特任教授

キャリアセンター

起業支援研究員 水田 圭 准教授
コミュニケーションデザイン／
情報編集デザイン／社会実装

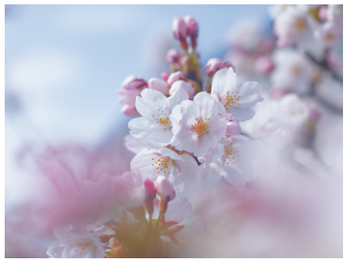
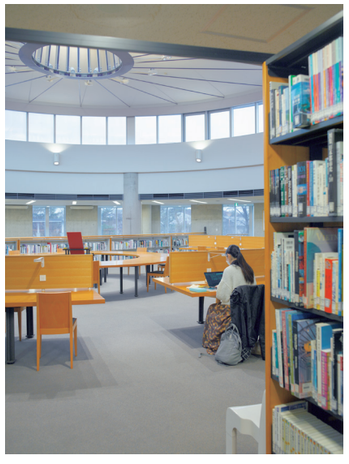
大学院複合芸術研究科

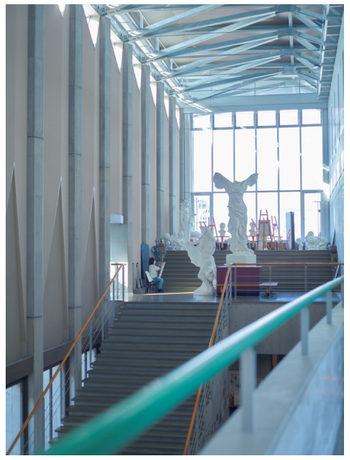
岩井 成昭 教授（研究科長）
インスタレーション／映像／
多文化芸術調査
飯倉 宏治 教授
情報学フロンティア／
計算基盤・地理学
今中 隆介 教授
インテリアデザイン／ファニチャー
デザイン／プロダクトデザイン
岸 健太 教授
アーバンスタディーズ／地域資源
マネジメント／東南アジア地域研究
藤 浩志 教授
現代美術／アートプロジェクト／
アートマネジメント
石倉 敏明 准教授
芸術人類学／神話学
唐澤 太輔 准教授
哲学／文化人類学
萩原 健一 准教授
映像メディア
福住 廉 准教授
美術批評
山川 冬樹 准教授
パフォーマンス／現代美術／
映像音響

客員教授

客員教授として、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。

清水 泰博 客員教授
元東京藝術大学理事／副学長／
環境デザイン教授
高嶺 格 客員教授
多摩美術大学彫刻学科教授
石内 都 客員教授
写真家
原田 祐馬 客員教授
株式会社 UMA/designfarm
代表取締役／アートディレクター／
デザイナー
田中 美帆 客員教授
株式会社 cocoroé 共同代表／
多摩美術大学美術学部グラフィック
デザイン学科非常勤講師
塚本 由晴 客員教授
東京科学大学大学院教授
田中 直人 客員教授
放送作家、プロデューサー
北澤 憲昭 客員教授
女子美術大学名誉教授／
武蔵美術大学客員教授



横断的に分野を学びながら、季節の変化の中で、課外活動や
遊びにもクリエーションを見出していきます。

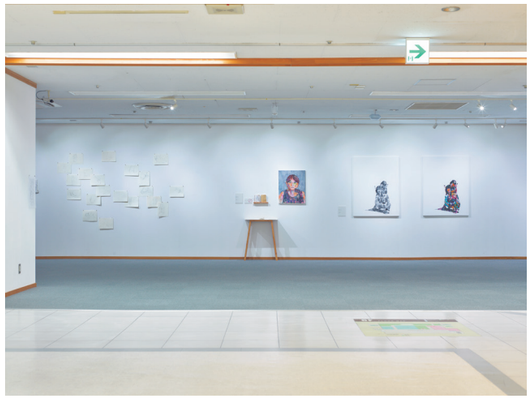
授業・活動風景

地域と大学をつなぎ、
新たな芸術領域の創造に挑戦する

本学の地域連携は、NPO 法人アーツセンターあきたがコーディネーションを担っています。アーツセンターあきたは、本学の多彩な教員が展開するプロジェクトや研究成果等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。地元企業や自治体との連携事業や、展覧会・アートスクール、公開講座等を企画・運営しています。

キャンパス内にある旧国立農業倉庫棟を改修した「アトリエももさだ」、JR 秋田駅西口の商業施設内に位置する「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」、アーツセンターあきたが指定管理を務める「秋田市文化創造館」の 4 つの施設を拠点に展開するさまざまな事業には、学生も参加し、実践的な学びを得ることができます。

4 つの拠点



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。

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、日頃の制作や研究の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。

アトリエももさだ

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 2025 年度現在、ギャラリー棟の一部を事務所としています。

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公立文化施設。2021 年 3 月の開館からアーツセンターあきたが指定管理を務め、本学の教員・学生も展覧会等で定期的に利用しています。

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

新製品開発ワークショップ

町工場でレジデンス

秋田県北部を拠点とする大正 10 年創業の鉄工所に学生が 1 週間滞在し、日常業務を体験したり、社員とともに新製品のアイデアや業務改善を考えるワークショップを行うレジデンス事業。学生からのアイデアや提案に対し、社員から具体的なフィードバックをいただき、図面の改良や試作品の制作を繰り返しながら、商品化に向けた準備を進めています。

ジオカルチャー研究プロジェクト

地域資源の発掘をアートの視点から試みる

鳥海山麓に広がる自然や、代々続く伝統行事など、にかほ市にある多様な地域資源の可能性の発掘を試みる研究プロジェクト。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、鳥海山の山体崩壊でできた「流れ山」の研究を進めています。教員・助手に加え、学生や外部アーティストが参加し、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。

ドンパン娘シンボルキャラクター・ロゴ制作活用事業

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、大仙市中仙地域で夏に開催される祭りでは、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、学生と教員がロゴとキャラクターをデザイン。地域に長く愛されるよう、制作過程では住民に話を聞いてイメージを調査しました。

石川昌准教授（コミュニケーションデザイン専攻）と学生が、ドンパン娘のロゴとキャラクターをデザインしました。

クリエイトブラボー

子どもたちの創造力を解放するアートワークショップ

11 ～ 15 歳を対象に、子どもの挑戦を応援する「NEO びじゅつじゅんびしつ」や、旅を通じてヒマな時間を過ごして感性を育む「ヒマティーン・トリップ」などのワークショップを企画・運営。学生たちは、アシスタントとしてワークショップに参加し、子どもたちの学びや気づきを後押しします。

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。ジャンルは無制限。

「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。ジャンル不問の「何でも、アリ。」で、高校生自身が夢中になっている表現や活動の動画を公募しています。

柚木恵介准教授（ものづくりデザイン専攻）が監修した「NEO びじゅつじゅんびしつ」では、子どもの挑戦を教員・助手や学生、地域の専門家がチームとなって全力で応援しました。

キャリアセンター

4 年間の学びと経験を糧に、多様なキャリアを切り拓く。
学生の入学から卒業まで一環して支援し、
卒業後の活躍に向けてサポートします。

主なキャリア教育科目

①キャリアデザイン 1

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

②キャリアデザイン 2

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

③インターンシップ

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

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っています。また、「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。さらに、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。就職開始時期に合わせて、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しています。

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の企業説明会や、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）。

学生相談・個別支援

キャリアセンターのスタッフによる進路・就職に関する相談や、履歴書・エントリーシートの添削、面接練習などの個別支援を受けることができるほか、外部講師によるポートフォリオの作成支援や就活マナー講座等の専門的指導も行っています。
また、学生が自由に使用できるキャリアラウンジでは、卒業生によるポートフォリオや内定報告書、就職・進学対策の資料などを閲覧できる環境を整備しています。そのほか、キャリアセンターではカバンやネクタイのほか、リクルートスーツ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。

〈これまでのガイダンス実施例〉

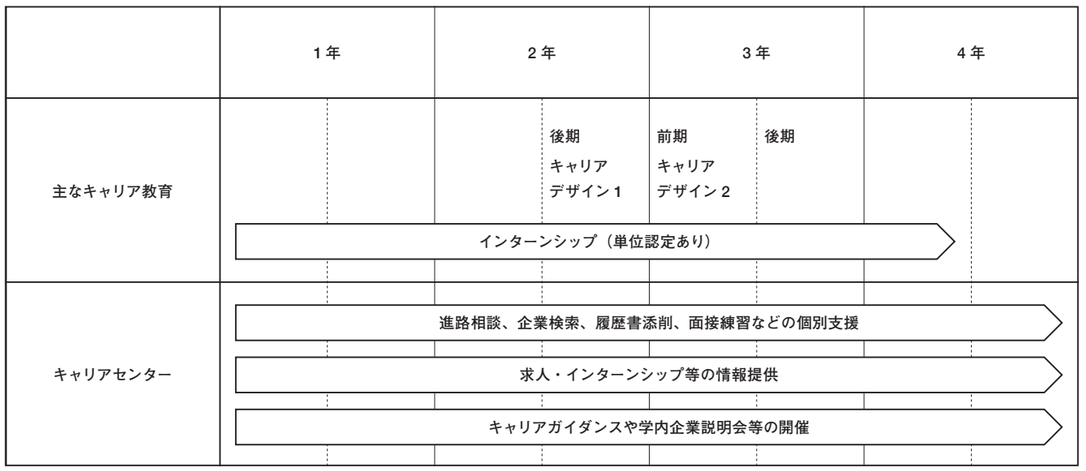
・業界研究セミナー
「映画業界研究ガイダンス（映画監督　成田洋一）」
「アニメ企業による業界研究セミナー（(株)トムス・エンタテインメント）」
「NFT アート勉強会（KDDI(株)Web3 推進部／スタートバーン(株)）」
・就活セミナー（エントリーシート書き方相談会、メイク講座等）
・ポートフォリオ個別相談
・パーソナルカラーセミナー
・内定をもらった先輩と話せるクリスマスパーティ
・留学生向けガイダンス

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。

キャリアセンター

入学から卒業までのキャリア支援



2024 年度の実績【美術学部進路決定率】 93.8%

（2025 年 3 月 31 日時点）

【これまでの主な進路・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)アクアスター、
(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)カプコン、(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ス、(株)東宝映像美術、
(株)ニトリホールディングス、(株)日本一ソフトウェア、日本郵便(株)、(株)俳優座劇場、(株)はせがわ、
パナソニック映像（株)、HARIO(株)、パラマウントベッド(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)メンバーズ、(株)杢目金屋、(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、東京学芸大学大学院、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。

直感が研ぎ澄まされる環境で、制作に集中する

絵画作家
（アーツ＆ルーツ専攻 2017 年卒業）
秋田県出身

永沢碧衣さん

東日本大震災のあった 2011 年、福島県で開催された全国高等学校総合文化祭に参加しました。多くのアーティストが被災地支援に関わる様を目にし、それまで進路として思い描いていた看護職ではなく、絵を描きつづけることでも人に寄り添い社会に貢献できる可能性を感じ、理系から文系に進路変更して秋美への進学を決めました。

地域課題の解決に関心があったので入学直後はデザイン系の専攻を志望していましたが、幅広く 5 つの専攻を学ぶ中で、フィールドワークや文化人類学の面白さを知り、アーツ＆ルーツ専攻を選択しました。秋田を一度出てみたいとは思っていて、卒業後しばらくして都内で食文化を軸にしたコミュニティセンターのような施設で勤務しました。そこで得た多くの人との出会いをきっかけに、食とアートのクリエイティブユニットを立ち上げて全国を旅する計画を立てていた最中、コロナ禍になり、計画を中断して秋田に戻ることに。秋田に戻るなら、秋田でしかできないことをしようと狩猟免許をとり、猟友会の活動に参加しながら、制作活動に取り組んでいます。社会と接点をもつためにアルバイトもしていましたが、VOCA 展 2023 の大賞受賞を契機に大きな仕事をいただく機会が増え、今は制作に集中しています。

20 代はどちらかといえばローカルなことに興味がありました。30 代に入って死生観や自然の流れなどの普遍性のあるテーマに関心が向いています。秋田を拠点にすることになったのは偶然で、これからもとどまり続ける確証はありません。ただ、都会と比較して、秋田にいると直感が研ぎ澄まされる感覚はあります。自分が直観的に関心を向けた対象に、社会の関心が追いついてくるような手応えもある。余白があり、足りないものをクリエイティブの力で埋めていく役割も残されている。自然が溢れる場所に安心感を得られるし、そっちのほうが、自分の心が動かされる気がしています。

2024 年 9 月〜 11 月には、五城目町を会場に個展「彼方の眼に映るもの」を開催。卒業研究制作作品「淵源回帰」は、福禄寿酒造の酒蔵に展示した。

五城目町の 12 箇所の会場で開催された個展。会場内にはノートが設置され、県内外から会場を訪れた方々から、たくさんの温かいコメントが寄せられた。

個展会場の一つとなった高性寺に展示された作品「全てを生み出す穴」。畳に作品を広げて展示し、鑑賞者は上を歩いたり、座ったりしながら鑑賞することができた。

グローバルと、ローカルと。内と外をつなぐ結節点になる。

株式会社 See Visions
（アーツ＆ルーツ専攻 2020 年卒業）
鹿児島県出身

今村安里さん

高校 3 年生の夏に国際協力体験事業で訪れたカンボジアのことが強く印象に残り、「留学ができる美大」で進路を考え、国際交流に力を入れている秋美を選択しました。大学進学後も、秋田市出身のフォトジャーナリストが主催するスタディツアーに参加し、カンボジアを何度か訪れる機会を得ました。そうするうちに、これまで旅行者として見ていたカンボジアを、生活者の視点で捉えてみたくなり、大学 3 年に進級するタイミングで休学して、カンボジアで 6 ヵ月の移住生活を送りました。

その頃から、大学を卒業したらゲストハウスをしたいという夢をもっていました。自分が旅先で経験したように、ガイドブックでは得られないような情報に接したり、地元の人とつながる機会をプロデュースすることができたら面白いだろうと考えていたからです。今の会社では、私の入社当時から宿を手掛ける構想がありましたが、まずは経験を積むために男鹿駅前に開業した広場のイベント企画や運営を担当することからはじめました。昨年から文化財をリノベーションした旅館のオープニングスタッフとしても勤務しています。

学生生活では、サークル「あらやちゃぶちゃぶ大学」や空き家プロジェクトに参加し、地域と関わることの面白さに目覚めていきました。サークル活動では、大学近くに畑を借りて農作業を体験し、収穫した野菜を地域の方と味わうイベントをしたり、空き家プロジェクトでは、「アラヤイチノ」のレジデンス・アーティストだった岩井優さんのプロジェクトに参加し、空き家の可能性と場をひらいていく現場を目の当たりにしました。アラヤイチノに入り浸って、学生も地域の人も、アーティストも混ざり合って過ごしたあの感覚が未だに忘れられません。その時の経験が、駅前広場の担当業務でも、旅館運営に携わる今も、地域の人と外から訪れる人の結節点としての自分の役割を考える際のベースになっています。

高校時代から通算して何度も訪れたカンボジアの首都プノンペン。大学 3 年生で休学して現地に渡り、約 6 ヵ月暮らしたアパートから毎日眺めていたプノンペンの街並み。

大学 4 年生の 5 月〜 6 月には、35 日間かけて、アメリカ横断の旅に参加。日本全国から集まった 20 代から 40 代の総勢 18 人が参加した。

卒業研究制作では、これまで旅をして積み重ねた膨大な旅の時間と移動を、「旅するように生きる　生きるように旅する」と題したミクストメディアによる作品で表現した。

「正解」に導くよりも、生徒とともに考える教師でいたい

秋田公立美術大学附属高等学院
（ものづくりデザイン専攻 2019 年卒業）
秋田県出身

生沼樹実香さん

秋美を卒業して秋田市内の中学校で美術科目の講師として勤務した後、2022 年 4 月から自分の母校である秋田公立美術大学附属高等学院の教師として働いています。現在はビジュアルデザインコースのリーダーを務めていますが、3 年間経験を積んだ中学校とは規模も生徒の実態も異なり、トライ＆エラー＆エラーの日々です。

秋美入学時はブックデザイナーになることを夢みてコミュニケーションデザイン専攻を志望していましたが、1・2 年生の時に 5 つの専攻を横断して学んだ結果、ものづくりデザインを専攻しました。秋美では本当にいろんな表現や技法を学んだので、授業づくりのアイデアの抱負さには自信があります。

もともと教師になろうとは思っていなかったのですが、最終的に教師という進路を選択したのは、高校時代の恩師の影響と教育実習での経験が大きいと思っています。それまで出会った大人の誰よりも楽しそうにしていた恩師からは多くのことを学びました。教育実習は上手くいかないことばかりでしたが、生徒が自分のことを気にかけてくれることが嬉しかった。楽しそうにしている大人がいるところ、誰かを気にかける存在がいるところ、そんな学校という場に魅力を感じたのだと思います。

教師として、一つの「正解」に導くよりも、生徒と一緒に考えることを大切にしています。秋美の中では答えが一つではないことがほとんどで、そこに居心地の良さを感じていました。また、学生生活で没頭していたサークル「つちのあかり」の活動を通じて、一人ひとりがありのままでいることを許容する環境の大切さを学んだことも原体験になっていると思います。生徒たち一人ひとりには考える力が備わっている。それを伸ばすために、問いを投げかけ、考えるきっかけをつくることが、自分が目指す理想の教師像です。

秋田市内の中学校で行った教育実習。上手くいかないことが多かったが、生徒が自分のことを気にかけてくれることが素直に嬉しかった。

学校訪問先の生徒たちに少しでも親しみを持ってもらえればと思って用意したメッセージカードには、手描きの自画像やイラストを添えた。

ものづくりデザイン専攻では、陶芸とプロダクトデザインを専攻。触覚を刺激し、素材や形に対する感覚を喚起する作品を、陶芸の技術を用いて制作していた。

海外でのワークショップや留学など、グローバル人材の育成を支援しています。

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。

2024 年度は、協定校であるバンドン工科大学（インドネシア）やリンショピン大学（スウェーデン）との交流事業を実施したほか、台南應用科技大学（台湾）や新たに協定を締結した東亜大学校（韓国）でワークショップを開催しました。また、ネイティブスピーカーによる英語講座を実施し、学生の英語力向上の支援や学生が多様な価値観や異なる文化に触れる機会を創出しました。

［国際交流協定締結校］

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

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設けています。

［2024 年度の助成事例］

- 第 2 回 Thermopolis・国際アーバンスタディーズワークショップ（インドネシア・スラバヤ、海外ワークショップ）
- IEDC2024（台湾・台中、国際ワークショップ）
- 語学留学（フィリピン・セブ）
- 卒業研究活動（インドネシア・バンドン）

「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

中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。

［2024 年度の助成事例］

- 語学留学・インターンシップ（韓国）
- 語学留学・研究活動（オーストラリア）
- 語学留学・フィールドワーク（イタリア）

「AUA × AIU 縄文からのインスピレーションを刻む」の制作風景。本学学生と国際教養大学の留学生が、日本独自の縄文の造形を学びながら土器やペンダントを制作し、交流を深めました。

協定校のリンショピン大学で開催した合同教員展の会場設営の様子。教職員と共に学生 3 名がスウェーデンを訪問し、展覧会設営の補助や現地学生とともにワークショップに参加しました。

学生支援

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提供・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あきびネット奨学金

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係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修了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。

※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、様々な問題に直面することがあります。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。

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

令和 5 年度の開学 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、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地域に貢献する人材の育成と支援に活用します。

これまでに実施した事業は以下のとおりです。

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

地元の団体・企業・個人が集まり、
産学連携の推進や学生の就職支援など
物心両面からの支援を担っています。

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「あきびネット奨学金」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。

【2024 年度採択実績】

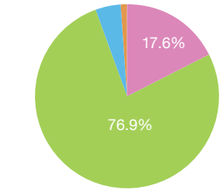
●緑屋ビル終活事業支援
　佐藤ことみ（大学院修士課程 2 年）
●「苔に聞いてみて」苔玉作りワークショップ
　羅雪薇（大学院修士課程 2 年）
●タマゴミュニケーション
　高谷和（学部 3 年）
●秋田県内各地を舞台にしたドラマ・短編映画の撮影
　あさぎスタジオ
　※代表　田村実樹（学部 3 年）
●千本桜は何本だ！
　井上愛萌（学部 1 年）

★学年は 2025 年 3 月 31 日時点のもの

あきびネット会員一覧
会員数 160（法人 135、個人 25）
（2025 年 3 月 31 日時点）
https://www.akibi.ac.jp/about/university-support

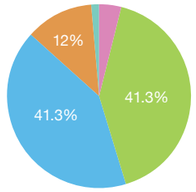
学生アンケート

Q1. 住まいの形態は？



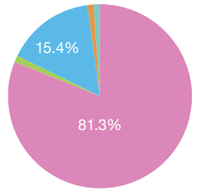
■実家
■賃貸住宅（アパート、マンション）
■シェアハウス　■その他

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）



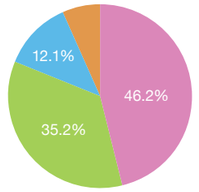
■ 3 万円未満　■ 3 ～ 4 万円未満
■ 4 ～ 5 万円未満　■ 5 ～ 6 万円未満
■ 6 万円以上

Q3. 家から大学までの通学手段は？



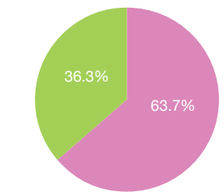
■徒歩・自転車　■バス
■電車　■バスと電車の両方
■その他

Q4. 家から大学までのおおよその通学時間は？



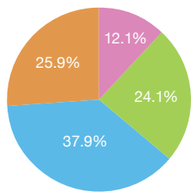
■ 10 分未満　■ 10 ～ 30 分未満
■ 30 分～ 1 時間未満　■ 1 時間以上

Q5. アルバイトはしていますか？



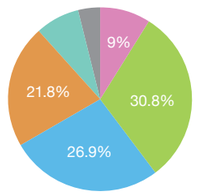
■はい
■いいえ

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）



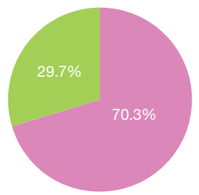
■ 2 万円未満　■ 2 ～ 3 万円未満
■ 3 ～ 5 万円未満　■ 5 万円以上

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）



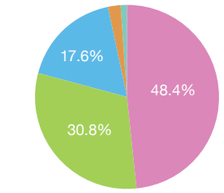
■ 3 万円未満　■ 3 ～ 5 万円未満
■ 5 ～ 7 万円未満　■ 7 ～ 9 万円未満
■ 9 ～ 11 万円未満　■ 11 万円以上

Q8. サークルに入っていますか？



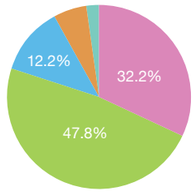
■はい
■いいえ

Q9. 普段の昼食はどうしていますか？



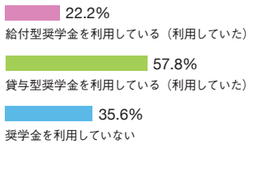
■自炊・お弁当持参　■コンビニ・スーパー
■学食　■学内の売店
■その他

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

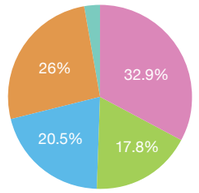


■ 1 万円未満　■ 1 ～ 5 万円未満
■ 5 ～ 10 万円未満　■ 10 ～ 15 万円未満
■ 15 ～ 20 万円未満

Q11. 奨学金を利用していますか？
（複数回答）

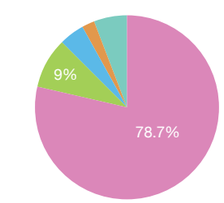


Q12. 仕送りは毎月いくら受けていますか？（一人暮らしの方）



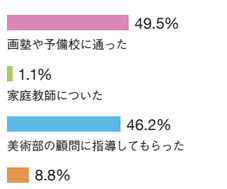
■もらっていない　■ 3 万円未満
■ 3 ～ 5 万円未満　■ 5 ～ 8 万円未満
■ 8 ～ 11 万円未満

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。



■就職　■進学
■起業や個人事業主（アーティスト等）
■留学　■その他

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. 受験を検討している／迷っている方に、秋田公立美術大学のおすすめポイントを教えてください。（自由記述）

◎領域横断に特化しており、1 ～ 2 年次では様々な専攻に触れることができます。3 年次から専攻決定のため、人によってはやりたいことを見つけてからの分野選択ができます。
◎画材による専攻分けではなく、やりたいことの方向性で専攻が分かれているため、素材や指導が幅広いところ。
◎東北内唯一の公立大学なので金銭面的に楽。 自然が豊富なので、自然好きな人なら道を歩くだけで楽しい。 秋田県は人が少ないので思う存分制作活動ができる。
◎自分の興味が変化した時軌道修正しやすい。
◎専攻を超えて、自分の興味のある分野の研究室に質問をすることが気軽にできるので、嬉しいです。大学院の先生も気軽にお話ししてくれます。

入学金・奨学金

《入学時納付金》

内訳	金額	納入時期	備考
入学料	秋田市民 282,000 円	入学手続時	本人または保護者の方が入学の日の 1 年前から秋田市に住所を有する場合に該当します。
	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（年額）	535,800 円	5 ／ 10 月	前・後期に分納（各 267,900 円）

※入学金・授業料等は改定される場合があります。

《その他の経費》

内訳	金額	納入時期	備考
後援会会費（4 年分）	60,000 円	4 月	
学生会会費（4 年分）	13,000 円	4 月	
傷害保険等（4 年分）	4,660 円	4 月	
同窓会費	15,000 円	4 月	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を決定します。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

あきびフューチャー・アーティスト基金奨学金（入試成績優秀者特別奨学金）

本学の開学 10 周年を記念して創設されたフューチャー・アーティスト基金を活用し、入学試験の成績が優秀な新入生 2 名に対して返還不要の奨学金を入学年度に給付します（期間：令和 6 年度から令和 8 年度までの予定）。

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。

あきびネット奨学金

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、50 万円（上限）を給付します。プレゼン方式で審査を行い、採用を決定します。

秋田公立美術大学大学院学業奨励金

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

入試情報（令和８年度入学者選抜実施予定）

※令和８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をご確認ください。

1. 入試区分と募集人員

<table>
<tr><th>学部学科</th><th>入学定員</th><th colspan="6">入試区分と募集人員</th></tr>
<tr><td rowspan="3">美術学部
美術学科</td><td rowspan="3">100 名</td><td colspan="2">一般選抜　64 名</td><td colspan="3">学校推薦型選抜　36 名</td><td rowspan="3">社会人
特別選抜
若干名</td></tr>
<tr><td rowspan="2">前期日程
40 名</td><td rowspan="2">中期日程
24 名</td><td colspan="2">推薦選抜 I　30 名</td><td rowspan="2">推薦選抜 II
6 名</td></tr>
<tr><td>一般推薦
16 名</td><td colspan="2">特別推薦　14 名</td></tr>
<tr><td colspan="5">県内枠 6 名　市内枠 5 名　指定校枠 3 名</td></tr>
</table>

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 教科	大学入学共通テスト 選抜方式	個別学力検査等
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。	実技試験　・鉛筆デッサン
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

※受験科目や配点などについては、学生募集要項を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

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力
6. 他者と積極的に関わることのできるコミュニケーション能力

●多様な選抜で求める人材像

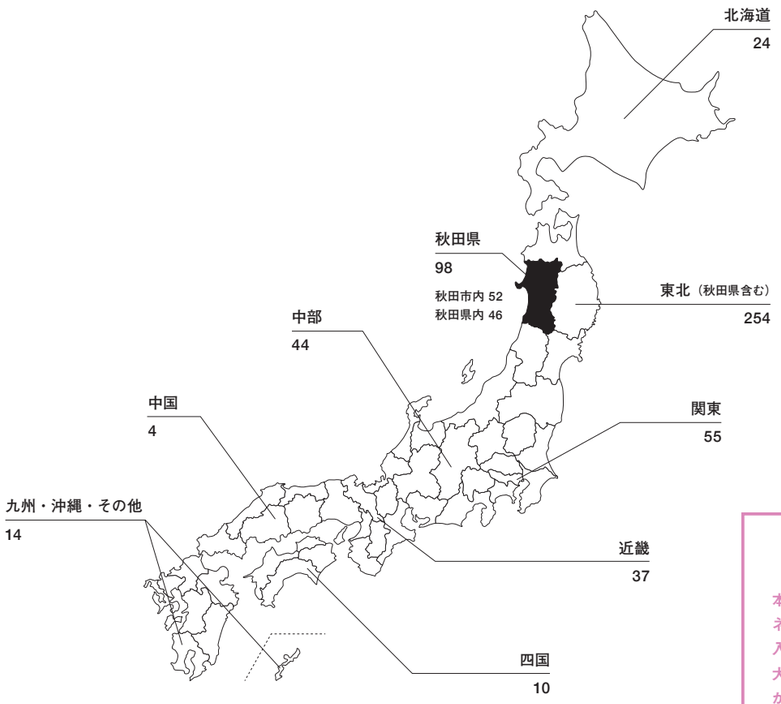
1. 一般選抜（前期日程）／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と与えられたテーマの内容を理解した上で、自ら考え、独創的な発想力を自身の得意とする媒体を通じて表現できる能力を備えた人を求めます。
2. 一般選抜（中期日程）／十分な基礎学力を持ち、物事を観察し捉えた特徴を正確に表現する能力と自身の発想力を的確に表現できる能力を備えた人を求めます。
3. 学校推薦型選抜（推薦選抜 I）／高等学校等において学業・課外活動に優れた成績を修め、コミュニケーション能力と美術分野で優れた能力を有し、未知の芸術領域や新しい表現技法を探求する意欲のある人を求めます。
4. 学校推薦型選抜（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。
5. 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７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	96	2.4	86	2.2	43	41
		中期日程		24	168	7.0	93	3.9	29	21
		小　計		64	264	4.1	179	2.8	72	62
	学校推薦型選抜	推薦選抜 I	一般推薦	16	49	3.1	49	3.1	21	21
			特別推薦 県内枠	6	9	1.5	9	1.5	6	6
			特別推薦 市内枠	5	14	2.8	14	2.8	7	7
			特別推薦 指定校枠	3	3	1.0	3	1.0	3	3
		推薦選抜 II		6	14	2.3	14	2.3	7	7
		小　計		36	89	2.5	89	2.5	44	44
	社会人特別選抜			若干名	0	-	0	-	0	0
	合　計			100	353	3.5	268	2.7	116	106

学生出身地域（学部 計 442 名）

※ 2025 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 2025

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。

大学紹介や入試案内のほか、教員による初級デッサン講習や持ち込みデッサン指導、入試過去問展示などを実施します。また、教員や在学生が中心となって各専攻の紹介コーナーやトークイベント、ワークショップなどを行います。

学内の教室や工房、施設などを巡りながら入学後の大学の雰囲気を感じられるプログラムを準備していますので、ぜひ体験しに来てください。

今年の開催日程（予定）

第1回
2025年7月26日（土）

第2回 ※大学祭と同時開催
2025年10月11日（土）

予約方法や内容詳細については、大学ウェブサイトをご覧ください。

秋田公立美術大学ウェブサイト
https://www.akibi.ac.jp/

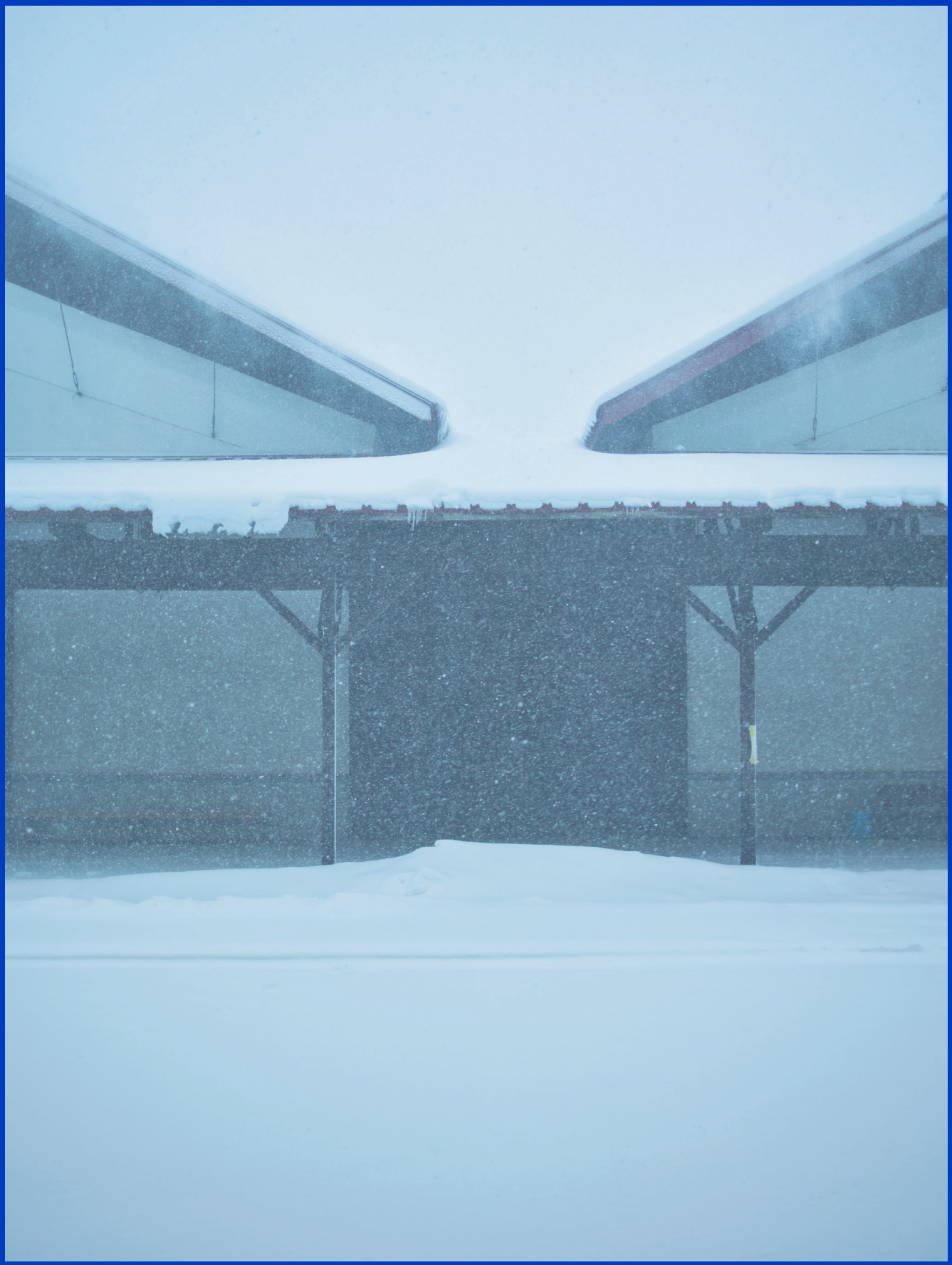
秋田公立美術大学公式 LINE

入試やオープンキャンパスの情報を随時発信していますので、
QR コードから友だち登録をしてください。

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
アクセス：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
　羽後交通バス・急行本荘・秋田線「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：安藤陽夏里（2025 年 3 月卒業）
写真：本多康司、誉田慎一、船橋陽馬、伊藤靖史、草弥裕
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 2025 年 4 月現在の情報です。あらかじめご了承ください。



秋田公立美術大学
AKITA UNIVERSITY OF ART