

武蔵野美術大学 芸術文化学科

武蔵野美術大学
造形学部
芸術文化学科
入学募集2025

MUSASHINO ART UNIVERSITY
DEPARTMENT OF
ART, CULTURE AND DESIGN STUDIES
PROSPECTUS 2025

musashino art university department of art, culture and design studies

MVU

芸術文化を社会で活かす
プロフェッショナルになるための学び

芸術文化を 社会で活かす

芸術文化学科(芸文)で学ぶ4年生が、学科の特色、授業内容、ゼミでの卒業制作から就職まで、これまでの学生生活を通じて、芸文はどういった学科なのかを学生目線で語り合いました。まず最初に「芸文を漢字一文字で表すとしたら?」という問いを投げかけました。

1 芸文を漢字一文字で表すとしたら?

橙

温かい関係性がある

チームワークがある芸文だからこそみんな仲良しです。ランタンの「橙」色のような温かい関係性があるなと思います。

春原ゼミに所属。美術教育に興味があります。中学校で中学生と展覧会を行う「ムサビる!」プロジェクトにも参加してきました。

金岡 かりん
KANAKOKA Karin



柔

柔軟性 やっていることの

私は柔らかさ、柔軟の「柔」。芸文は空気が柔らかいし、活動の柔軟性も特徴かなって思います。

杉浦ゼミに所属。一人で制作しているよりもチームで仕事していた方が楽しそうだと友だちから言われます。現代短歌が好きです。

杉浦 璃々子
SUGIURA Ririko



星島遼太郎
HOSHIJIMA Ryotaro

米徳ゼミに所属。
3年ゼミでドキュメンタリーに関わるプロジェクトに参加し、
個人研究でもドキュメンタリーの制作をしています。

人が中心で回っている

芸文にはいろんな人がいるし、アートも人が中心で回っている。
「人」がとても大事にされている学科です。

プロフェッショナルになるための学び

思

受け手を思いつくる

ものをつくるときには受け手を思いつくるし、
芸文は思いに耽る場でもあるから、「思」いです。

大石直徹
OISHI Naoto

古賀ゼミに所属。高校をやめて上京し、
ジャズを中心に音楽をやってきました。
本にも興味があるので、文筆業に携わりたいです。

全部がつながっている

糸や網のように、全部がつながっているなど
いつも感じます。だから芸文を表すとしたら「糸」ですね。

糸

佐々木ゼミに所属。ゼミや学外活動を通じて、
さまざまな地域でフィールドワークをして、
制作・展示を行いました。

立山華乃

TATEYAMA Kano



変

それぞれが
変化している

太刀川早映
TACHIKAWA Sae

芸文ってそれぞれが「変」だなんて思うし、いつも
変化している。そのことを受け入れてくれる場所です。

是枝ゼミに所属。理論が学
びたいと芸文に入ったけれ
ど、制作が好きだと気づき
ました。芸術祭執行部では
展示部をやりました。



musashino university department of art, culture and design studies



目次

芸術文化学科のミッション	学生座談会
5 ごあいさつ／学科理念・教育目標	1 芸術文化を社会で活かす
7 芸術文化を形成するアートとデザイン	プロフェッショナルになるための学び
8 芸術文化学科の学びの3つの柱	4 志望理由・カリキュラム
10 教員紹介	12 授業
	14 アーツプロジェクト
理論・実技・実践	23 ゼミ・卒業研究
12 理論・実技・実践の知を再編成する	24 資格
16 芸文の学び 1 理論を学ぶ	33 就職
18 芸文の学び 2 実技を学ぶ	34 入試
20 芸文の学び 3 実践する	38 学生生活
26 卒業研究・制作	
28 卒業生紹介	
インフォメーション 資格・就職・入試	
31 資格課程	
32 就職情報	
35 Q&A	
36 入試情報	

芸術文化学科を 知ったきっかけは？

- 星島** もともと一般大学の経営学部を志望していて、美大という選択肢は考えていませんでしたが、浪人生活のなかで美術に興味を持ち始めました。芸文の受験方式だと自分も受けることができたため、一般大学との併願で受験しました。
- 立山** 私も同じで一般大学と併願して受験しました。最初は武蔵美がいいなって思い、武蔵美で自分が行きたいと思える学科があるかを探していくなかで、芸文のカリキュラムに魅力を感じたことがきっかけです。
- 大石** 僕の場合は高校をやめていて、入学までブランクもあったので、動機も特殊かもしれませんが、芸文の理念にある「アートと社会をつなぐ」というテーマを面白いなと思ったんです。今の日本でアートにどのように社会性を持たせるのかはとても難しいテーマですが、それを考えることに興味を持って芸文を選びました。
- 杉浦** 私は都立工芸高校でデザインを学んでいました。周りも基本的に美大を選択肢にしていたので、一般入試の勉強はしてこなかったんです。でも高校で制作には一区切りついた気持ちになっていたときに芸文を見つけて、ここだったら私も楽しくやれそうだなと思って受験しました。
- 太刀川** 私は高校の美術部の先生が勧めてくれました。美術からは離れたくないけど、制作メインでやるよりも、美術史や理論に興味があると相談したんです。制作をやめるのはもったいないから両方できるところを探してみるといいと言われ、芸文のパンフレットを渡されました。面白そうな学科だなと興味を持ったのがきっかけです。
- 金岡** 私は美術教員になりたいくて、高校生のときに美大のオープンキャンパスを回っていました。武蔵美のオープンキャンパスで訪れた芸文の説明会では、学生と教員がペアになって相談会を開いていたんです。その相談会に参加して、芸文のカリキュラムの内容が、美術教育にも通じているのを知って、そのときから芸文を目指してきました。
- 星島** 芸文のカリキュラムの特徴は、何でもできることだと思っています。大学に入ってすぐにやりたいことが明確に決まっている人も少ないだろうし、もし決まっても興味別のものに動くこともある。その点で、芸文では最初に何でも一回やってみる機会が用意されている。僕はもともと映像に興味があったけど、芸文で建築にも関心を持ち始めました。一つのメディアだけじゃなく、他のことを学べることで広い視野を持てるのが、芸文の強みだと思いますね。
- 大石** 逆に言えば、学生自身が自主的にやらないといけない。自分が何を好きで、何をやりたいかを明確にしないと、気づいたら4年間が終わっちゃうこともある。他の学科だったら彫刻なら彫刻をやるわけだけど、芸文では明確に決められていないぶん、自分で考えて選択していくことが学生に求められます。
- 杉浦** 今もそれぞれの学生で、やっていることが全然違う。同じ学科内に全く違うことをやっている人がいるっていうのは珍しいよね。ただ、1年、2年のときは、広く浅くいろいろな分野を学ぶことへの不安もありました。
- 太刀川** 1年次に広い分野を学んだうえで、2年、3年になると選択科目でもっと深く学ぶことができるしね。そうやって進路を絞っていくカリキュラムがすごくいいなと思っています。



芸術文化学科のミッション

21世紀以降、大きく変化する社会の現状といかに関わることという姿勢があらゆる分野において求められているなかで、「芸術文化」は社会を豊かにする基盤としてその重要性をさらに増しています。そのため、社会に生きる多様な人々が、これまで以上に芸術文化の価値を認識し、実感できるよう、伝え、活かすことが重要です。芸術文化学科のミッション(使命)は、さまざまな領域を横断・包括する視野と、そこから生まれた発想をもとに、芸術文化を社会で活かす実践的なデザインができる人材の育成にあります。1999年の学科創立以来、芸術文化学科はこのミッションに向き合い、「芸術文化学」を教育の根幹に据え、芸術文化を構成する〈人とも〉〈人と場〉〈人と人〉との関係を研究し、創造的な提案や計画を立案・実践することで、一人一人の人間と社会全体の活性化を目指します。

芸術文化学とは

人々が作品の創造や鑑賞などの行為によって心身の充実を追求する「芸術」と、精神的・身体的活動を通じて確立し、継承、変化させ続けてきた「文化」、その「芸術」と「文化」の社会における活用について、領域横断的かつ実証的・実践的に研究する学問領域です。

世界は現在、気候変動や地震などによる自然災害、あるいは感染症の大流行や紛争などで、かつてないほど不確かで不安定なものになっています。そして社会と経済の国際的な構造も急速に変化し、従来の価値概念や認識

主任教授 是枝 開

の機能も新たなものに大きく変わりつつあります。アートやデザインの分野でも、技術や様式といった内在的な領域を超えて、今日の社会状況や歴史的背景といかに関わるか、社会的な環境や変化の流れにどう対峙していくかが重要な課題になっています。

芸術文化学科(芸文)は、芸術と文化の社会における役割について、領域横断的かつ実践的に探究する場として、あるいは、芸術と文化創造のための環境や組織そのものを社会の中に設計し、それらを独創的にマネジメントできる専門家を養成する場としてプログラムされています。具体的には、デザイナーやアーティストなど多様なジャンルのクリエイターはもちろんのこと、美術館、企業の文化政策室や企画室、出版社などで活躍する学芸員やプロデューサー、ディレクターや編集者など、アートやデザインを総合的に把握し、目的に応じて有効に関係づけ、価値づけていくことができる多様な人材を輩出しています。

既存の芸術と文化の在り方、社会的役割も今後大きく意味を変えていくことでしょう。芸文では時代の変化を見据え、より有効な芸術活動、デザイン活動、文化活動、環境について考察していく視点を大切にしたいと考えています。理論的な学びと同時に、絵画、デザイン、映像などの実践的な実技・演習科目も充実させ、作り手と受け手の両方の視点から芸術文化全般をとらえていきます。そして総合的・複眼的視野を身につけた幅広い知識と確かな判断力を兼ね備えたプロフェッショナルを育成します。また旧来の専門・縦割り型の大学教育から脱皮した、これまでの学問の枠をこえた横断的な知識の再編成をめざします。そのために、芸文には多様な芸術文化学分野の教員やスタッフがひかえ、幅広い視野から総合的に思考するための基礎力と応用力を育成していきます。

芸術文化学科は1999年に設立され、昨年、創設25周年を迎えました。より充実した学内外に向けた活動のために、多様なアート・デザインの諸領域を横断的につなぎ、表現にかかわる実技の観点と、芸術文化にかかわる歴史・教育・博物館学などの理論的な枠組みを設定した上で、さらなる芸術文化の実践的な社会活用をめざし、2024年度から芸術文化学科の英語名称を「Art, Culture and Design Studies」に変更しました。芸術文化学科の教育理念をより広範で多様な概念として提示した新たな名称で、今後もその方針をより明確に具体化していきたいと思ひます。



アートとデザインの力を 多様な社会で活かす

アートは、個の内的動機と感覚を、自身の身体や技能を通じて社会に直接的に可視化することが可能であり、それを受容する人間の感性や発想を更新することで、人間と世界との関係を問い直し、その美的な価値と意味によって、人間の心身の充実に寄与しています。

デザインは、創造性をもとにして、社会における共通性と多様性を媒介するかたちや空間、行為や思考を他者と協働して生み出すことで、世界の観察による課題の発見と解決を継続的に実践し、社会のより良い変化に貢献しています。

こうしたアートとデザインは、相互に補完しながら芸術文化を形成しています。芸術文化学は、アートとデザインの社会における活用を研究する視点として、プランニング、マネジメント、ミュゼオロジーを教育研究の軸にしています。

芸術文化を社会で活かす
プロフェSSIONALへ

卒業研究・制作展

プロジェクト・論文・作品表現

社会連携

ゼミナール・学外プロジェクト・アーツプロジェクト

実践

つたえる・つづける

マネジメント

MANAGEMENT

みつめる・つくる

プランニング

PLANNING

アートとデザイン

ひらける・ふかめる

ミュゼオロジー

MUSEOLOGY

理論

実技

創造のはじまりを知り、 実践的に学ぶ3つの柱

プランニング

PLANNING

みつける・つくる

今日、社会のあらゆる場面で企画力と企画の推進力が重要となっています。芸術文化が持つ創造性と革新性は明確に言語化されていないため、社会の活性化に活用できるように具体化しなければなりません。そのためには、発想、調査分析、マーケティング、情報デザインの知識とスキル、さらにロジカルシンキング（論理的思考）や、芸術文化のあり方に対する幅広い理論的な知見が必要です。また、イメージを形にして伝える、アートやデザインの幅広い表現活動を実践的に経験することや、実現を導くための企画書作成とプレゼンテーションを行うためのコミュニケーション能力の向上が求められます。企画を構想し、実現につながるようなかたちをつくり、その価値の付与と向上を行うのが、芸術文化学のプランニングです。

分析

画像・情報
STP
SWOT
MR-PDCA

ロジカルシンキング

ロジックツリー
8W3H

調査

アンケート
文献
フィールドワーク
エスノグラフィー

発想法

ボディストーミング
マンドラート
マインドマップ
ブレインライティング
ブレインストーミング

企画書

テーマ
タイトル
スケジュール
プレゼンテーション
コンセプト
コスト

PLANNING

1年次

プランニング入門[●] プランニング実践[●]
デジタルデザイン基礎Ⅰ[●] デザイン基礎[○]

2年次

デジタルデザイン基礎Ⅱ[●]
展示基礎[●] 造形基礎[●]

3年次

芸術文化研究[●]
-空間とメディア
-クロスメディア
-ART4LIFEプロジェクト
-世界デザイン文化研究
-美術史・文化史研究と文章技術演習
-映像文化研究
-都市と書物
-現代芸術論
-イメージ人類学
-マーケティング
-ブランディング

芸術文化演習Ⅰ(ゼミナール)[●]
芸術文化特論Ⅱ[●]

4年次

芸術文化演習Ⅱ(ゼミナール)[●]
卒業研究・制作[●]

マネジメント

MANAGEMENT

つたえる・つづける

社会の活性化を実現するには、プランニングをもとに、芸術文化の社会における活用を、運営・経営の観点で推進・継続し、実現するマネジメント能力が求められます。芸術文化学科では、芸術文化のマネジメントと文化政策、芸術文化と人間の関係系などの知見を根底におき、組織論や職能論、芸術文化経済論を基礎に置き、マーケティング、ファンドレイジングなどの知識から、独自のマネジメント思考を導き出すことを目指します。さらに、プロジェクト・マネジメントを主軸にして、ひと・もの・こと・時間・資金・場・情報の調整や、領域横断性を重視する実践的デザインの方法論とスキルを積み上げます。創造を追求する芸術と、継承され変化を続ける文化の現場に対応できる、普遍性と応用力を獲得します。

パブリックリレーションズ

プレスリリース
DM
ポスター
チラシ
パンフレット
新聞
Web

アートビジネス

アートフェア
オークション
ギャラリー

マーケティング

ブランディング

知的財産権・著作権

文芸
音楽
学術
美術
映像
デザイン

経営資源

ひと
もの
こと
時間
資金
場
情報

本学科では、相互に補完し合うプランニング、マネジメント、ミュージオロジーという3つの柱を基軸に、それぞれの領域の多様な理論と、アート・デザイン表現を学べるカリキュラムを設計しています。さらに、学内外のさまざまな機関やアーティストと協働するプロジェクト型授業な

どで、講義や演習を通して得られた理論や表現を実践につなげ、他者からのフィードバックを受けながら芸術文化を社会に発信・活用する能力(リテラシー)を高めていきます。

ミュージオロジー

MUSEOLOGY

ひろげる・ふかめる

ミュージアム(博物館・美術館)は、芸術文化を含む、自然や人間が長い時間をかけて生み出してきた「もの」と、それにまつわる「こと」を体系的に集め続けてきた世界の縮図です。ミュージアムにおける、収集・保存・修復・調査・研究、教育・展示は、広大な世界を人間が把握できるかたちで伝える役割と機能に基づく活動であり、ミュージオロジー(博物館学)は、その活動を総合的に学ぶ、プランニングとマネジメントの実践的事例と言えます。芸術文化学では、ミュージアムを支える学芸員(キュレーター)の思考やビジョンを構成する、美術史、文化史、民俗学などの歴史学や、美学、芸術学、鑑賞学、批評、展示、アーカイブなどを学ぶことで、世界への幅広い視野と深い理解を獲得し、その知見を社会で活用します。

調査・研究

文化史学
アーカイブ
批評理論
美学・芸術学
美術史学
地域学
民俗学

展示

展示デザイン
映像制作
キュレーション
照明計画
サイン
キャプション
プログラムデザイン

収集

美術資料
歴史資料
民俗資料

保存・修復

資料の取扱い・梱包

教育

生涯学習
鑑賞教育
レクチャー
ギャラリートーク
ギャラリーツアー
ワークショップ
学校教育
シンポジウム

MUSEOLOGY

1年次
芸術文化学入門
芸術文化特論I

2年次
マネジメント入門
マネジメント実践

MANAGEMENT

1年次

ミュージオロジー入門
ミュージオロジーと生涯学習
西洋美術史概論

2年次

ミュージオロジーと保存
ミュージオロジーと教育
日本美術史概論
芸術文化学概説

3年次

ミュージオロジーと運営
ミュージオロジーと資料
ミュージオロジー実習I

4年次

ミュージオロジー実習II

● 必修科目
○ 選択科目



古賀稔章
KOGA Toshiaki

杉浦幸子
SUGIURA Sachiko

佐々木一晋
SASAKI Isshin

是枝 開
KORE-EDA Hiraku

米徳信一
YONETOKU Shinichi

春原史寛
SUNOHARA Fumihiro

多様な専門領域の現場で 活躍する教員たち

第一線で活躍するクリエイターが、
自身の経験を交えながら実践的な学びを提供します。



教員の詳細はウェブサイトへ

古賀稔章 任期付准教授
KOGA Toshiaki

専門分野
タイポグラフィ、デザイン論、メディアの批評的実践、視覚文化研究

1980年福岡県生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒業。2004–09年、デザイン誌『アイデア』の編集者を務めた後、東京大学大学院総合文化研究科博士課程単位取得満期退学。2011–22年、経済産業省特許庁にてデザイン行政に携わり、多摩美術大学非常勤講師を経て、2022年より現職。デザインとタイポグラフィに関する執筆・翻訳・研究活動を行うとともに、アーティストやデザイナーとの協働による印刷物の編集・出版や批評的実践に関与し、文化の長期的な持続可能性と新たな物質循環の構築を探求しています。

是枝 開 教授
KORE-EDA Hiraku

専門分野
絵画、立体造形、造形演習、近・現代美術

1960年鹿児島県生まれ。1987年、フィラデルフィア芸術大学美術学部卒業。1989年、コロンビア大学大学院芸術学部美術学科絵画・彫刻専攻修士課程修了。1991–99年、セゾン美術館学芸員。1999–03年、セゾン現代美術館学芸員。2003–14年、神奈川県立近代美術館主任学芸員。2014年より現職。美術家(絵画)・美術研究者。近年は植物をモチーフとした絵画を制作・発表。モチーフの周りで起きている現象、光の変化や色彩の移ろいといった物理的にはとらえがたい現象に着目し、知覚に基づく絵画作品を探求しています。

佐々木一晋 任期付准教授
SASAKI Isshin

専門分野
空間設計、空間芸術、デザイン方法論、地域文化研究

1977年埼玉県生まれ。東京大学大学院工学系研究科建築学専攻博士前期課程修了、同研究科建築学専攻博士後期課程単位取得満期退学、ヘルシンキ工科大学(現・アールト大学)建築学部ウッドプログラム修了。慶應義塾大学環境情報学部非常勤講師、神奈川県立近代美術館学芸員特別助手、公立大学法人首都大学東京産業技術大学院大学創造技術専攻助教を経て、2021年より現職。空間とアート・デザインの交わる研究領域を軸に、理論と実践の往還・融合を通して、生活文化と芸術を架橋するための方法について研究を進めています。

春原史寛 教授
SUNOHARA Fumihiko

専門分野
近現代日本美術史、ミュージオロジー、美術教育、ポップカルチャー研究

1978年長野県生まれ。筑波大学芸術専門学群卒業。筑波大学大学院博士後期課程人間総合科学研究科芸術専攻修了、博士(芸術学)。2001–05年、大川美術館学芸員。2009–11年、山梨県立美術館学芸員。2012年、山梨県立博物館学芸員。2013–18年、群馬大学教育学部美術教育講座准教授。2018年9月に本学科着任。芸術文化を人々がどのように受け取ってきたかという受容の観点から、歴史や教育、ミュージアム、多様な現代文化の研究・実践を通じて、芸術文化と社会の接点を探求しています。

杉浦幸子 教授
SUGIURA Sachiko

専門分野
美術館教育学、鑑賞教育学、アート・プロデュース、アート・プロジェクトデザイン

1966年東京都生まれ。お茶の水女子大学文教育学部哲学科美学美術史専攻卒業。英国ウェルズ大学院教育学修了。日本中央競馬会勤務後、「横浜トリエンナーレ2001」教育プログラム担当、森美術館パブリックプログラムキュレーターとして美術館教育デザインと実践に携わった後、京都造形芸術大学で「ASK世界アーティストサミット」などアートプロジェクトを担当。2012年に本学科着任。アートと美術館の消滅を食い止めるため、乳幼児と連携したプロジェクト型研究に注力しています。

米徳信一 教授
YONETOKU Shinichi

専門分野
映像デザイン、映像文化研究、ヴィジュアルコミュニケーションデザイン

1964年愛知県生まれ。武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒業。1988年映像制作会社勤務。1990年武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科助手。1995年同大学非常勤講師及び、フリーランスのマルチメディアディレクター。1999年武蔵野美術大学芸術文化学科助教授。2009年同学科教授。視覚言語を用いるヴィジュアルコミュニケーションデザイン全般と、なかでも映像メディア(媒体)が歴史的に人の営みの中でどのような役割を果たしてきたのか、また今後どのような展開と可能性があるのかを、「映像デザイン」という視点から探求しています。

客員教授

林家たい平
HAYASHIYA Taihei



長島有里枝
NAGASHIMA Yurie



非常勤講師

足立加勇
安斎聡子
磯 達雄
大川美香
岡塚章子
小川 希
長内研二
加島 卓
勝保 涼
嘉藤笑子
加藤庸子
河原啓子
木村稔将
熊谷篤史

倉林 靖
鎮目良文
申 明浩
竹丸草子
田中七星
千葉 慶
塚本文雄
鶴岡明美
戸田昌子
中島 智
林 容子
樋口光仁
檜原由比子
姫井理子

本間桃世
前沢明枝
松浦 昇
真野智子
宮崎 匠
村田良二
森 啓輔
山川志典
結城康太郎

芸術文化に関する理論と実技を 実践的にバランスよく学ぶことができます

1

芸術文化を社会で活かす 基礎を育む

プランニング、マネジメント、ミュージオロジーという3つの柱を軸に、本学科で学ぶための基礎力を理論と表現の両面から身につけます。「見る」「聞く」「読む」「話す」「書く」「つくる」という創造行為の基本的な力や、グループ制作などを通して、コミュニケーション能力も育みます。

芸術文化学入門●
芸術文化特論Ⅰ●
プランニング入門●
プランニング実践●
ミュージオロジー入門○
ミュージオロジーと生涯学習○
西洋美術史概論○

2

専門性の獲得に向けた 研究と実践を行う

芸術文化学の基礎的知識を得るとともに、最新の知見を反映したマネジメントとミュージオロジーの理論を研究し、具体的な方法論を実践的に学びます。また、実技系科目を選択的に履修することで、デザインや造形表現の理論的、実践的理解を深めます。

芸術文化学概説●
マネジメント入門●
マネジメント実践●
ミュージオロジーと教育○
ミュージオロジーと保存○
日本美術史概論○

3

自らの学びを選択し、 専門性を追求する

1・2年次の学びをベースに、学生が主体的に自身の学びをデザインしながら、芸術文化領域の専門性を追求します。3年次後期から始まるゼミでは各自がテーマを設定して研究を深化させ、4年次の卒業研究・制作につなげていきます。

芸術文化研究●
- 美術史・文化史研究と文章技術演習
- 現代芸術論
- イメージ人類学
芸術文化特論Ⅱ●
ミュージオロジーと運営○
ミュージオロジーと資料○

4

自分の研究を深め、 社会に発信する

4年間の学びの集大成となる卒業研究・制作では、論文、プロジェクト、作品表現からひとつの形式を選択し、社会への発信を行います。「ミュージオロジー実習Ⅱ」(館園実習)で、ミュージオロジーの理論を実体化し、芸術文化を社会で活かす役割を担う学芸員資格を取得します。

芸文の授業にはどのような特徴がありますか？

- 立山** 全体的にチームワークが多いから、みんなとコミュニケーションを取りやすくなりました。私は人見知りするので、授業のチームワークで喋る機会を通じて関係を深めていたのが良かったです。
- 大石** これまでも共同でものを作る経験はありましたが、それは何かしらの共通点があるなかで始まるものでした。でも授業という与えられた枠組のなかで一緒に作るときは、それぞれの背景が違うし、個々のペースもあるし、ときには衝突も起こる。でもそういう経験を積めたのは、社会に出てから役に立つなって捉えています。
- 太刀川** 芸文って社会を意識するよね。私は1年次のプランニングの授業が印象に残ってるな。自分で企画を練って、ターゲットを意識して、プレゼンをする。私としてはこれまであまりやってこなかったことが学べました。
- 大石** プランニングの授業は、相手ありきなのでデザイン系の授業だよな。アートは内なるものの表象で相手を見ずに作れるものだから、個人的には、それがデザインとアートの違いなのかなと思いました。ただ、最近では、アートとデザインの境界が混じり合ってきているとも思います。
- 杉浦** アートに関する座学の授業で言えば、私は1年次の「西洋美術史概論」や、2年次の「日本美術史概論」で、一通り美術史の文脈が知ることができたのは大きいなって思う。
- 星島** 2年後期の「映像デザイン」の授業で、4人グループで、自分たちでシナリオを書いて、撮影して、短編映像を作る課題があったんです。シナリオを書くことも初めてだったし、映画というと遠くにあるもののような気がしていたけど、実際にやってみると職業体験みたいで面白かったのが記憶に残っています。
- 杉浦** 2年の後期は、教職課程を履修している学生は「工芸制作I」を受講する時期だよな。
- 立山** 私は2年後期の選択授業では、「ドローイング／デザイン」を選びました。3年次に入りたいゼミが決まっている人は、あえて全く違う分野の授業を選択して受ける人もいます。
- 大石** 3年前期の「芸術文化研究」は、各専任教員が担当するプレゼミ的な位置づけだけど、2年次、3年次の授業を含めて選択肢が一つじゃないからね。だから入りたいゼミを確認するために履修してももちろんいいけど、入らないかもしれないゼミでも興味があれば異なる分野を学んでみてもいい。
- 太刀川** 私は3年後期の芸術文化研究で選択した「イメージ人類学」が面白かったです。アートとデザインの関わりについて、今まで自分が芸文でやってきたことを改めて考える機会になりました。
- 星島** 確かに。それに加えて武蔵美全学で開講されている理論系の授業もあります。社会学や民俗学も面白かったな。
- 金岡** 私は「哲学概論」の授業で先生の思想をひたすら聞いて、哲学っていいなと思えました。それと数学が好きだから「基礎解析」も取りました。高校で習うような数学とは違って、芸術に通じるようになっていて、図形を紐解いていくことで計算や公式について学べました。美大だから個性あふれる先生がいて、座って聴いているだけでも楽しい。
- 立山** 数学の授業では、図形の成り立ちからフィボナッチ数列や自然界の中にある形の原理のように美術的要素に触れられるから、制作にもつながるよね。
- 杉浦** 武蔵美は体育も面白いよね。私は体育が嫌いだったけど教職で必要だったから、「からだアートパフォーマンス」や「ボディワーク」、「フラメンコ」を履修しました。そんな経験なかなかできないよね。
- 大石** 人類学や社会学、哲学の話でも、先生たちが武蔵美生向けにチューニングした講義をしてくれるから余計に役立つよね。総じて言えることは、社会とアートをつなぐことが芸文のテーマなので、アートと関係がなさそうな講義をたくさん取ると結構役に立ってことだね。

4

アーツプロジェクト

アーツプロジェクトの 授業について 聞かせてください。

- 星島** アーツプロジェクトは受講した？ 芸文の中には履修していない人もいるみたいだけど。
- 太刀川** 芸文ってアーツプロジェクトが特徴だから、やれるならやった方がいいよね。履修した友だちから聞いて、本当にいろんなことをやっているなって思う。
- 金岡** 私は1年生のときに「1992板金考—板金工2022」プロジェクトに参加しました。彫刻家の吉雄介さんの30周年記念で、オープンキャンパスと芸祭で吉さんの個展とワークショップを開催する通年のプロジェクトでした。アーツプロジェクトはやりた人しかいないから、チームワークも苦にならなかったです。
- 杉浦** 私は3年次に「芸文ZINEプロジェクト」をとりました。芸文の魅力を伝えるZINEやワークショップを当事者視点でデザインするプロジェクトです。アーツプロジェクトは3年生まで受講可能なのですが、私は1、2年では受講してなくて、芸文に入ったのにアーツプロジェクトをやっていなかった焦りもあり、履修しました。
- 星島** 僕は「羽村ゆとろぎアーツプロジェクト」をとりました。芸文生が羽村市の魅力を調査して制作した作品を、羽村市生涯学習センターゆとろぎで展示するプロジェクトです。1年生のころに履修していたので、その時点での自分たちの力不足で、もっとやれたことがあったなと今では思います。アーツプロジェクトと共通彫塑の授業が重なったこともあり、楽しかったけれど大変でした。
- 杉浦** 「芸文ZINEプロジェクト」は、前期に始まって7月のオープンキャンパスに配布するためのZINEをつくって、会場でワークショップをやることも決まっていたから、一気にやる感じでした。芸文では先輩と後輩で交わる授業はあまり多くないから、アーツプロジェクトは、横のつながりだけじゃなくて、学年をこえた縦のつながりができるのも強みだよな。
- 立山** 私は「卒展裏方プロジェクト」を1年生のときに履修しました。卒展に合わせて、11月くらいからバタバタし始めて、主に後期の後半に活動が集約していました。学生もほとんどが1年生で、2年生と3年生も1人ずつ。私は記録班として、優秀賞受賞者のインタビューを担当しましたが、結構大変でした。
- 大石** そうすると、卒展の運営について、あらかじめ知っておくための機会にもなったのかな。
- 立山** 4年生は卒展全体を運営する役割を担い、裏方プロジェクトでは、広報、記録、制作など、その一部を担当していたんです。例えば、メインビジュアルは4年生がつくり、リーフレットやステッカーの制作を、下の代の学生が担当していました。4年生との直接的なやり取りはそれほど多くはなかったけれど、お互いに意思疎通しなきゃいけない。私は記録班だったから、随時、4年生の卒展の運営連絡会やプレゼンテーションで写真を撮ったり、結構ずっとはりついて記録していたので、卒展をチームで運営していくなかでのコミュニケーションの難しさも感じました。
- 大石** 先日、卒展のオリエンテーションがありました。4年間の集大成としての展示をするために、これほどしっかりした運営をしているんだなって改めて思いました。
- 立山** 私もこれまで卒展では、毎年、芸文の展示しか回りがれていません。
- 星島** それこそ1日で見終われないくらいの規模ですよ。卒展って、国内でもあの数の作品数が集まる機会はなかなかない。卒業制作という観点だけではなく、純粋に鑑賞する体験として、受験生にとっても卒展は貴重な機会になると思います。

- メディアと情報Ⅰ・Ⅱ[○]
- 造形民俗学Ⅰ・Ⅱ[○]
- 原書講読[○]
- 文化社会論Ⅰ・Ⅱ[○]
- アートセラピー[○]
- 写真論Ⅰ・Ⅱ[○]
- 広報論[○]
- 芸術文化論[○]
- アートマネジメントⅠ・Ⅱ[○]
- 表象文化論[○]
- 絵本
- ポップカルチャー研究
- マンガ
- 国際芸術祭の探求
- イメージとジェンダー

デジタルデザイン基礎Ⅰ[●]
デザイン基礎[○]

〈造形総合科目〉

- 造形総合・絵画Ⅰ[●]
- 造形総合・彫刻Ⅰ[●]
- 造形総合Ⅰ類[●]

デジタルデザイン基礎Ⅱ[●]

- 造形基礎[●]
- 展示基礎[●]
- 鑑賞プログラムデザイン[○]
- 空間デザイン[○]
- 絵画Ⅱ[○]
- 映像デザイン[○]
- ドローイング/デザイン[○]
- 文章表現デザイン[○]
- 工芸制作Ⅰ[○]

芸術文化研究[●]

- 空間とメディア
- クロスメディア
- 展覧会&ワークショッププロデュース
- 世界デザイン文化研究
- 映像文化研究
- 都市と書物
- ブランディング
- マーケティング

- 編集計画[○]
- イベント計画[○]
- ウェブデザイン[○]
- 絵画Ⅲ[○]

芸術文化演習Ⅰ(ゼミナール)[●]
ミュゼオロジー実習Ⅰ[○]

アーツプロジェクト[○]

芸術文化演習Ⅱ(ゼミナール)[●]
卒業研究・制作[●]
ミュゼオロジー実習Ⅱ[○]



ミュゼオロジー(博物館学)や美術史、
プランニング(企画・立案)、マネジメント(運営・経営)の
理論を学び、思考の幅を広げます

2年次必修科目(教職課程必修科目)

マネジメント入門・実践

マネジメントの基礎知識と
方法論を修得

芸術文化と社会を創造的につなげるために必要なマネジメントの基礎知識と方法論を通年で学修します。前期は入門編としてマネジメント全般について学び、後期は実践編として、マネジメントを構成する各要素の実際の活用について様々な分野の専門家から学びます。(担当:専任教員全員、オムニバス)

芸文の学び

1

理論を学ぶ

1年次選択科目(学芸員課程必修科目)

ミュージオロジー入門

ミュージアムの定義や歴史、 目的と機能・役割を学ぶ

博物館についての学問であるミュージオロジー(博物館学)の基礎知識と、ミュージアムの定義や歴史、目的と機能・役割、現状を学びます。「モノ」から学ぶ学問としてのミュージオロジーを通し、芸術文化をミュージアムという枠のなかで、どう問い直していくかを考えます。(担当:春原史寛)

西洋・日本のミュージアムについて多様な観点から学ぶ



1年次必修科目(教職課程必修科目)

芸術文化学入門

芸文の学びの 基盤を作る

4年間の学びの核となる「芸術文化学」について、専任教員それぞれの専門分野を知ることで、芸術文化と社会をつなげる視点と考え方について学びます。また、文章表現力を高めるための基礎知識も身につけます。(担当:専任教員全員、三代純平)

古川学生が模写したドローイングを講評
左側図書館に所蔵される視覚芸術の展示

1年次選択科目(学芸員課程必修科目・教職課程必修科目)

西洋美術史概論

創造の歴史と多様な 表現の意義を理解する

ヨーロッパの美術の歴史に焦点を当て、古代・中世そしてルネサンス以降の近世、新古典主義から現代までの潮流を学びます。作品が誕生した社会的・文化的背景の分析を通して、人間の創造の歴史とその意味、多様な表現の意義を理解することを目指します。(担当:宮崎匠)

1年次必修科目

プランニング入門・実践

論理的思考を 展開する能力を養う

企画力、企画推進力の重要性が増し、これらの能力をもった人材が社会で求められています。企画力に必要なマーケティング、発想法、コンセプトメイキング、PR等の基礎知識を獲得し、演習を通して企画書づくりの基礎を学びます。(担当:塚本文雄)



「プランニング入門」では、2泊3日の旅行をテーマに、家族、友人に向けた企画書を作成



「プランニング実践」では、地域に必要とされる商業施設、文化施設をテーマに企画書を作成

2年次選択科目(学芸員課程必修科目)

日本美術史概論

大きな分脈のなかで 日本美術を捉える

先史から近代に至る日本美術の流れについて、各時代の特色を示す作品の紹介を通じて学びます。個々の作品の技法や様式の解説を踏まえ、制作された時代の特色や、他の文化領域の状況にも考察を広げ、より大きな文脈のなかで日本美術を捉えます。(担当:鶴岡明美)

2年次必修科目(教職課程必修科目)

芸術文化学概説(アート&デザイン史概論)

芸術文化学をアートと デザインの視点から読み解く

歴史の転機となる各時代にアーティスト、キュレーター、デザイナー自身が記した評論、歴史認識、方法論などの文献を領域横断的に読解します。歴史をミクロな視点と全体的な視点から行き来しつつ、現代の芸術文化の担い手のあり方を探求します。(担当:古賀稔章)

1年次必修科目

芸術文化特論I

コミュニケーション力と 思考力を高める

インタビューや取材をして文章を作成。伝えたい情報的確な表現法や聴き取り方法について学びます。さらに、プレゼンテーション法、写真などのヴィジュアル・コミュニケーション、アイデア出しに有効な思考術、専門的な学術論文の執筆方法も学習し、実践力を養います。(担当:河原啓子)

実技を学ぶ

アートとデザインのさまざまな表現メディアの実技を学び、
伝達のためのリテラシーを身につけます

2年次必修科目(教職課程必修科目)

造形基礎

多様な表現につながる
エッセンスを学ぶ

絵画、彫刻にとどまらず、幅広くさまざまな表現へとつながる原初的な造形のエッセンスを、演習を通して体験します。色彩演習、模写演習、立体演習、リズムや調子の演習などの実技とともに、造形の分析方法の基本的な考え方を学びます。(担当:是枝開、春原史寛、結城康太郎)



2年次選択必修科目

空間デザイン

空間を観察し、デザインする

「空間」という抽象的な概念に対して、自らが空間を形作り、観察し、造形と技法の関係性を探求していきます。空間を単なる造形の対象と捉えるだけでなく、造形物(空間)と身体との相互作用、造形とその意味、造形表現の意図についても実際の演習を通じて理解を深めていきます。(担当:佐々木一晋)



1年次選択科目(教職課程必修科目)

デザイン基礎

デザインの思考法と技術を学び、社会実践する

この授業では、デザインにおける思考方法と、表現伝達の種類・技術を学びます。3名の専任教員の専門分野(空間・こと・映像)の視点から、社会におけるデザインの意義や役割についての理解を深め、演習ではデザインを実際に企画・実行し、プレゼンテーションにより他者に伝えます。(担当:佐々木一晋、杉浦幸子、米徳信一)



遊びをテーマに空間、こと、映像のデザインを提案

2年次必修科目(学芸員課程必修科目・教職課程必修科目)

展示基礎

作品と場と人をつなぐメディアとしての展示

展示の歴史や種類、図面の読み方、描き方を学んだ後に、グループに分かれ作品を選び、展示し、プレゼンテーションを行います。学芸員資格取得に必要な博物館における展示の基礎を、理論的、実践的に学ぶことができます。(担当:佐々木一晋、杉浦幸子)

現代美術家の吉雄介氏の作品を巡回展示しながら展示

2年次必修科目(教職課程必修科目)

デジタルデザイン基礎II

2つのメディア表現で編集を学ぶ

テーマに基づいたWebページと小冊子を制作します。Web制作においては、文章や写真などの素材をHTMLによって構成し、Webの表現特性を考えた情報の編集を行います。また小冊子制作では、DTPによる紙媒体の編集概念とスキルを学びます。(担当:長内研二、熊谷篤史、古賀稔章、米徳信一)



左:「私的動物図鑑」をテーマにWebページを制作
右:「私的植物図鑑」をテーマにリーフレットをデザイン

2年次選択必修科目

鑑賞プログラムデザイン

「鑑賞」という「こと」をデザインする

鑑賞の定義と歴史、また対話や会話を通したさまざまな鑑賞方法について、理論と実践から学び、人や社会とアートをつなぐ基本的な鑑賞プログラムをデザインし、実施します。(担当:杉浦幸子)

2年次選択必修科目

絵画II

平面空間と立体空間の差異と共通項を体感する

平面作品から立体作品へと変換する演習、さらにまた、その立体作品をドローイングや平面作品へと転換させていく往還運動の演習を通して、造形空間のエッセンスを学んでいきます。(担当:是枝間)

2年次選択必修科目

映像デザイン

言葉と映像の往還を体験する

視覚言語として映像の「カット」に含まれる要素と、それを構成する元となるシナリオとの関係を探求します。プロからシナリオライティングのレクチャーを受け、シナリオ執筆に取り組み、そのシナリオを元に小作品をチームで制作します。(担当:米徳信一)

国際交流プロジェクト

15th Bamboo and Rattan Design Workshop

Traveling Bamboo and Rattan

協定校のバンドン工科大学(インドネシア)と本学で実施しているデザインワークショップ。竹とラタンを持続可能な未来志向の素材と捉え、現代の生活様式に適した家具形態の再構築を通じて、伝統工芸の保存にとどまらない、新たなプロダクトデザインの価値の創出を探求します。(担当:伊藤真一/工芸工業デザイン学科、板東孝明/基礎デザイン学科、佐々木一晋/芸術文化学科)

芸文の学び

3

実践する

リアルな社会を舞台に
プロジェクトの企画・運営を通して、
芸術文化の活用を実践的に学びます。





上:青木村郷土美術館で展覧会を実践
左:青木村でのフィールドワーク

アーツプロジェクト

青木村アーツプロジェクト

農山村をフィールドに アートを展開する

長野県東信・上田地方にある青木村の教育委員会と連携し、その自然・社会・文化を実感的にリサーチした成果として作品などを制作、青木村郷土美術館を会場に、美術館コレクションを活用しながら展覧会やワークショップを企画・運営します。(担当:春原史寛、佐々木晋)

アーツプロジェクト

AOYAGI 限界芸術プロジェクト

「生活の中から生まれた芸術」を展示する

国立市青柳にお住まいの方々の、普段の生活から生み出された作品を学生がムサビで展示するプロジェクトです。作者の作品への思いを学生が丁寧に聞き取りながら、その作品に合った展示の方法を考え、ポスターや展示用什器、フロアプランなどを総合的にデザインし実践しました。(担当:佐々木晋、米徳信一)



右:ワークショップで制作した文庫本カバー
上:在校生の声を伝える小冊子「芸文ZINE」

アーツプロジェクト

芸文ZINEプロジェクト

当事者視点から メディアをデザインする

芸術文化学科の魅力や実像を伝える小冊子(ZINE)やワークショップといった「こと」と「もの」のメディアを、芸文で学ぶ当事者視点からデザインします。印刷機リソグラフの特性を活かした「芸文ZINE」の編集・制作とワークショップの企画・実施を通して実践的に学びます。(担当:古賀稔章、杉浦幸子)



上:地域をリサーチして制作した作品展覧会を開催
中:地域の音に注目した「シヤカシャカボックス」を作るワークショップ
右:子どもたちを対象とした造形ワークショップの作品



上:青柳の暮らしと学生の対話
下:オープンキャンパスで開催された展覧会



アーツプロジェクト

羽村ゆとろぎアーツプロジェクト

地域社会・文化と繋がるための 調査・実技・実践を学ぶ

東京都・羽村市教育委員会と連携し、学生たちは羽村の自然・社会・文化の魅力から着想した作品を制作、それを伝える展覧会を生涯学習センターで開催します。地域の調査研究と作品表現、展示マネジメントを多面的に学ぶプロジェクトです。(担当:是枝開、春原史寛)



ゼミの活動 | 古賀ゼミ

出版レーベル Brook Pressから
雑誌『PAN』を刊行

芸術文化の諸領域や社会的課題に
デザインを通じて問いかける

古賀ゼミでは、印刷工房に導入されたリソグラフ印刷機を活用し、実験的出版活動を行う Brook Press を始動。雑誌『PAN』の執筆・編集・デザイン・印刷・製本を学生自らが担い、新しい印刷物のあり方や批評的な情報伝達のサイクルの提案を射程に、社会に問いを投げかけます。(担当:古賀稔章)

印刷工房のリソグラフを用いた『PAN』の制作プロセスと
学生主導で制作した雑誌『PAN』の第2号



ゼミの活動 | 春原ゼミ

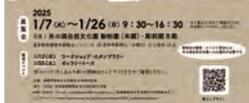
ムサビ芸文 in 井の頭自然文化園 彫刻園を楽しもう!

動物園の彫刻展示施設を活用して
アートによる生活の新たな価値の発見を目指す

井の頭自然文化園の協力によるコラボレーション企画として、同園の彫刻園を中心とした展覧会「生活のなかのかたち」と関連イベントを開催しました。くらしのなかに美術作品にも結びつくさまざまな「表現」があることを見なおして、彫刻の世界を捉え直すことを目指しました。(担当:春原史寛)



左上:学生による彫刻の概念を問い直す立体作品の展示
左下:イベントのフライヤー
右:生活のなかの木の素材とした造形ワークショップの作品



ゼミの活動 | 是枝ゼミ

学内ギャラリーでゼミ展を開催

実技と理論の相関的な探求、
そして自律性と協働性の獲得

是枝ゼミでは、学科の教育理念を踏まえたところでの知識の裏付けを、絵画表現や立体表現、あるいは様々なメディアを通して実践的に体験し、実技と理論の相関的な研究を進めています。4年ゼミでは、皆で協働して毎年6月末頃に学内のギャラリースペースでゼミ展を開催しています。(担当:是枝開)



ゼミの活動 | 杉浦ゼミ

芸術文化と人と場をつなぐ

2つのソーシャルプロジェクト ゼロからの「こと」のデザイン&プロデュース

芸術文化を活用した「こと=プロジェクト」をゼロから生み出す杉浦ゼミ。2024年度は、国分寺市いずみホルのピアノラッピングプロジェクトと、武蔵野プレイスを舞台に「絵本」をテーマに展示とワークショップをプロデュースし、子どもから大人まで世界と自分に向き合う機会を提供しました。(担当:杉浦幸子)



左:国分寺市いずみホルのピアノラッピングプロジェクト
右:ゼミプロジェクト「わたしと絵本—はじまり、はじまり。」展示風景

芸文の学び 3

Seminars



ゼミの活動 | 佐々木ゼミ

アートインスタレーション

地域文化に潜在する価値を探り、 地域に根ざした空間をデザインする

現地調査から作品制作、展示・検証に至るまでの一連のデザインプロセスを実地で学びます。その土地ならではの場や人々との出会いを起点に、アートワークの意義を問い直し、空間インスタレーションやワークショップを企画・実施に取り組みました。実践成果は、国際野外アート展トロールの森や福井県立美術館で展示発表しました。(担当:佐々木一晋)

ゼミの活動 | 米徳ゼミ

にっぽん多文化共生発信プロジェクト

自ら取材した一次情報を イベントとメディアで社会発信する

米徳ゼミでは、2017年からスタートした企業との連携によるプロジェクトに毎年参加しています。最終年となる2024年は「共生」をテーマにしたイベントの企画と運営をしました。他学科の学生とチームを組んで、パネリストへの取材を行い、その成果をイベントで発表しました。また、ドキュメンタリー冊子を制作して社会に発信しました。(担当:米徳信一)



左:イベントのチラシ
右:イベントでのディスカッション



右:福井県をフィールドとした地域文化の現地リサーチ
上:リサーチリポートを基に企画・インスタレーションを実施

卒業研究・制作

二〇二四年度優秀賞

論文、プロジェクト、作品表現から
二〇二四年度優秀賞を選び、研究・制作を具現化し
展示、成果を共有しました。

3つの表現方法で4年間の集大成を発表
芸文での学びを統合して、
社会と芸術文化をつなぐテーマを設定します

作品表現 | 古賀ゼミ

アルビノについての雑誌

—オーラルヒストリーを通じたアルビノの理解促進—

肥田野琴香

HIDANO Kotoka

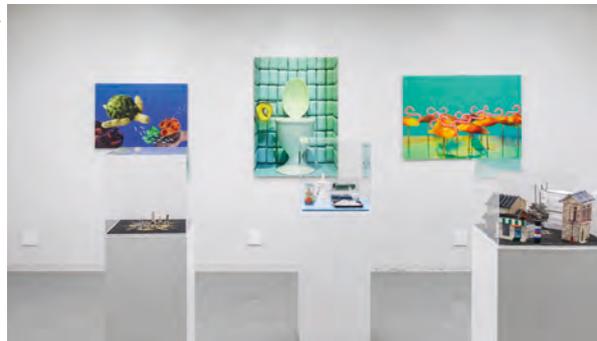
アルビノという症状への理解を深めるだけでなく当事者のオーラルヒストリーとしてのインタビューやコラムを通じて、障害を超えて個人を尊重した関わり方を提案する雑誌『KNOT』を制作しました。

制作の動機には、アルビノの当事者である家族の存在があります。彼をきっかけに様々な人と出会い、社会における配慮の在り方に疑問を抱いた経験から、それぞれの「普通」を理解し合う重要性を考えるようになりました。そうした経験を踏まえて個人を尊重した障害理解の形を提案するため、本雑誌を制作しました。

雑誌という媒体を選んだ理由は、雑多な事柄を扱うというメディアの特性が多様な内容を含んだ本研究のアウトプットに適していると感じたからです。企画内容は大きく4つに分かれています。1つ目はアルビノについての正しい知識、2つ目は当事者のキャリアをテーマにしたインタビュー、3つ目は趣味に関する自由なコラム、4つ目はアルビノではない親がアルビノの子どもを育てる過程を描く育児ドキュメンタリーです。これらを通じて、症状への理解を深めるだけでなく、関わり方を提示することができる構成を目指しました。

本研究は7名と2社の協力を得て形になりました。多くの方々の協力と支えがなければ実現できなかった研究です。この経験を糧に今後も模索を続けていきたいです。

指導教員によるコメント インクルーシブ社会の構築に向け、障害者への社会的なバイアスやバリアを取り除き、彼らの症状や困難への理解を促進することは喫緊の課題と言えます。肥田野さんはアルビノ当事者家族としての経験に根ざし、当事者のオーラルヒストリーを採録した雑誌を提案しています。制作プロセスでは、個人の言葉と真摯に対峙し、協力者への研究倫理の説明やUD書体の使用等にも配慮し、多様な個人の声の結び目として『KNOT』という雑誌へと見事に結実させています。(古賀稔章)



作品表現 | 是枝ゼミ

視覚的類似性による「見立て」の美術表現

狩俣こみち

KARIMATA Komichi

本作は「視覚的類似性による「見立て」の美術表現」をテーマとしています。「見立て」はあるものを別のものに準える行為を指しますが、中でも視覚的類似性を媒介にした「見立て」に焦点を当て、研究と制作を行いました。

作品はすべて、身近にある既製品などのものを組み合わせて、別のものに見立てています。例えば、『フラミンゴ』という作品の場合、茗荷の形態と色味から胴体を連想し、首をS字フック、脚をネジで表現するなど、モチーフの部分的な要素を抽出し、類似性をもつ別の物に置き換え組み合わせて「見立て」を行いました。

「見立て」の表現は他の表現方法と異なり、既にあるものを別のものに転換させることによって、新たな視点と偶発的な表現が生まれることが特徴だと考えています。

偶発的な表現には例えば、類似性を媒介にした素材とモチーフの出会い、異素材同士の出会いによる異化効果がありますが、それだけでなく、素材と鑑賞者の関係性が予想外な展開を生み出すのではないかと意識して作品を制作しました。

実際に鑑賞者の反応を見ると、「かわいい」「面白い」というコメントを多くいただく中で、「怖い」「気持ち悪い」というコメントも聞くことができました。また、鑑賞者とコミュニケーションをとる中で、自身の予想外の多様な作品解釈を聞くことができ、学びになりました。

指導教員によるコメント 視覚的類似性による「見立て」の美術表現の研究です。「見立て」という概念は特定の対象や状況を別の視点から捉え直す行為を指します。アルチンボルドや歌川国芳のみならず「見立て」は現実の延長線上にありながら異化を試みた表現であり、根底ではシュルレアリスムやファウンド・オブジェなどとも通底しています。作品制作と研究レポートにより解釈の多様性はいかにして生成することができるのかを問い、自分の無意識の存在に気づき探究した秀作です。(是枝開)

4年次では集大成として
卒業制作に取り組みます。杉浦
星島

芸文では、論文、プロジェクト、作品表現の三つのカテゴリーから選べるんだよね。卒業研究では何をやるか、みんなは決まってる？ 僕が米徳ゼミを選んだ理由は、映像を撮りたいと決めていたからです。今は興味がある題材のドキュメンタリーを撮りに行きたいと考えています。映像を作るから、作品表現になると思うけど、プロジェクトとしてもできるかもしれません。みんなはどうして今のゼミを選んだのかな？

立山

佐々木ゼミでは地域でフィールドワークをして、制作と展示を行っています。私は杉浦ゼミに仲のいい友だちが多かったし、杉浦先生から教わるのも楽しそうだなと悩んでいました。けれど佐々木先生が関心を持っている本の種類が自分の興味に近かったり、個人的にも地域に興味があったので佐々木ゼミを選びました。ゼミ生との波長も合いそうになって。

大石

古賀ゼミではデザインと文筆の両方をやっています。ゼミを選んだ理由は、個人的に文筆業に携わりたいからです。本に興味がありますが、もの自体にも関心があります。ゼミで作る雑誌『PAN』にも文章を書いたけど、音楽もデジタルで買う時代に、ものにどうやって価値を見出すかが難しい。本が高価で貴族や王族のコレクションの対象だった時代もありましたが、いまやデジタルが主流のなかで、卒業研究ではいかに素材で魅力を伝えるかに焦点を当てて、作品制作をしてレポートを書くか、論文にするか、どちらにしようかと考えています。

杉浦

杉浦ゼミはことのデザインとして、主にプロジェクトの企画運営をしています。何をデザインするか話し合っ、その手段として展覧会やワークショップをつくってきた感じですね。3年前期に杉浦先生の「3Mプロジェクト」を受講したのをきっかけに、チームで仕事をする楽しさを実感し、友達からの助言も手伝って杉浦ゼミを選びました。卒業研究では、現代短歌が好きなので短歌に関連したことを考えています。短歌の歴史や文脈を知らないから、何をどうやるかはもっと勉強してから考えていこうという段階です。

太刀川

是枝ゼミは制作がメインです。ゼミではグループで動くよりも、個人で制作をしています。自由と言えば自由だけど、みんな個性が強くて楽しいですね。ゼミを選んだ理由は、制作がやっぱり好きだから。芸文に入るまでは理論をやりたかったけど、グループでプロジェクトをやるよりも、作品を作っていた方が自分に合っているなと一周して気づきました。これも芸文のいいところで、理論も制作もどっちもできるから、制作をしたい人にも芸文をお勧めします。卒業研究は、私は流動体が好きなので、動く液体を大きな作品にできたらなと思っています。

金岡

春原ゼミでは、私たちの学年は井の頭自然文化園と協力して、彫刻園での展示やワークショップを一から考えるプロジェクトをやりました。春原先生は生活のなかでどうアートが生きているのかに焦点を当てているのかなと感じています。私も生活のなかにアートがあるから豊かに過ごしていけるし、それがアートの強みだと思います。卒業研究では美術教育系の研究をやりたいです。アートの学びには人との関わりや実際に手を動かすことが欠かせないなかで、学校に行けない子どもたちに、どうやってアートを届けていくのかを研究してみたいと思っています。

杉浦

芸文は卒業研究になると、ゼミでの学びを踏まえて、個人個人で研究に取り組みます。だからどのゼミを選んだとしても、制作系であれ論文であれ、プロジェクトであれ、卒業制作では好きなことができるんです。

金岡

それからゼミ以外の先生たちに相談ができることも、芸文の領域横断的な学びの特徴です。

6 資格 学芸員課程と教職課程について聞かせてください。

- 金網 学芸員課程を取っている人はどのくらいいるのかな？
- 杉浦 6分の5くらいの学生が、学芸員になるならならいにかかわらず、学芸員課程を取っているような印象です。
- 金網 学芸員課程を取ったら絶対に履修するのが「ミゼオロジー実習Ⅰ・Ⅱ」です。3年生の段階では、大学での実務実習に加えて、美術館での見学実習に参加しました。実際に美術館で働いている方の話を聞いたうえで、館内を自分たちで回って、その館の良さを見つけるのがすごく楽しかったし、学びになりました。
- 杉浦 学芸員資格を取得するためには、4年次に実際の博物館の現場で館園実習をしなければならないんだよね。芸文生は、基本的にその実習を武蔵野美術大学美術館・図書館で行うことができます。武蔵美の他学科で学芸員課程を取っている友だちに聞くと、実習のために外部の実習先を探して、応募しないといけないみたい。だけど、学外の実習先が見つけられる確証がないし、館とのやり取りが大変だって言っていました。
- 立山 私も学外の実習で実習にチャレンジするか考えたけれど、実習先が見つからないリスクもあるので、武蔵美内で館園実習を受けさせてもらえるのはありがたいです。
- 金網 それから学芸員課程を履修していなくても、学芸員課程の関連授業を取ることはできるよね。
- 星島 僕は最初から学芸員課程を取っていないから、実習には参加していないけど、実習以外の授業科目のうち、座学の授業は取っておいて損はないと思います。「西洋美術史概論」の授業は、必須ではないけれど履修しました。これからやりたい仕事と関わりがないように思っていたんだけど、今振り返ると、知識や教養として受けておいて良かったです。
- 大石 僕は教職は取ってないけど、教職の選択科目の「編集計画」は履修してすごく良かったなと思います。だから、学芸員や教職といった資格取得に関係なく、取るという授業がたくさんある。資格の取りやすさはどうなの？
- 太刀川 希望者はちょっと頑張れば学芸員資格が取得できる。
- 杉浦 それに比べて教職の方は大変ですね。教職はこのメンバーのうち3人が取ってるんですけど、芸文生の半分も取っていないかな。途中できつくて辞めちゃう人もいたから、最後は学年で10人くらいになりました。私は3年生の後期が終わった時点で156単位取ってるんです。何が言いたいかって言うと、1、2、3年生のあいだ、1日全休の日は一切なしで、平日週5日、確実に大学に来ていました。
- 太刀川 大変なので覚悟がいきます。私は1年生のときに61単位取りました。3年生のときは全休の日がありましたよ。
- 金網 私は週6で大学に来てました。1年生でフル単でいけば、3年生で余裕が出てくるね。
- 杉浦 ちなみにフル単っていうのは、基本的に1年間に履修登録できる単位数の上限が49単位なんですけど、教職課程を取る学生は何単位取ってもよくなるので、結果的に上限のリミッターが外れることを言います。1年生のときに授業をたくさん入れたくない人は、私のように、3年間で50単位、54単位、52単位と分けて取ることもできる。
- 金網 しかも、教職課程に必要な美術史系の授業が、芸文の学芸員課程の必修科目を履修することでまかなえるから、余分に授業を取らなくてもいい。
- 杉浦 まだ教員採用選考試験を受けたわけではないけれど、教員免許を取得できれば、就職の選択肢のひとつに入れられるよね。
- 太刀川 芸文だと教職免許と学芸員資格を同時に取得できるので、両方の資格を取りたい人には、芸文をお勧めします。





南條円花

NANJO Madoka

インドと福岡の現地調査を行い、見やすく立ち寄りやすい屋台を制作し、公共空間に屋台を置くことで人へどのような空間作用が生まれるのか実践を通して探りました。

きっかけは、国分寺に住むインド人の友人から「地域で友人ができなくて孤独だ」と悩みを聞き、思えば自身も隣人と挨拶すらしたことがないと気づいたことです。友人曰く、インドでは道端で偶然集まった人や友人があらゆるトピックについて会話する「アッダ」という文化があり、その話しやすい空間を構成する要素が「屋台」なのではないかと着目しました。

調査を経て制作したのが、「ファルヒファル」という屋台です。しかし、屋台を置くために、公園や駅前などに許可取りを行うことに苦戦し、屋台文化が普及している場所とそうでない場所の賑やかさの差として、「公共制度」の整備度合いが関係しているのではないかと考えるようになりました。国分寺市の職員の方々に協力してもらい、最終的に国分寺駅前イベントスペースで許可をとることができました。イベントでは、35名と話し、15名にアンケートを取ることができました。国分寺に住む地域の未就学児や小中学生、高校生、大学生、社会人、インド人と会話できました。結果から、公共空間は屋台によってより豊かになる可能性を秘め、個人で公共の場を活用することはスタートアップの段階にあります。今後も屋台による人への空間作用の面白さを広めていくことが目標です。

指導教員によるコメント オンラインで世界中と繋がれるようになった一方、生きた人間を肌で感じる事が難しく感じた南條さんは、旅したインドで出会った屋台に人と人をつなぐ可能性を感じ、自ら屋台を作り始めました。そして、そこにさまざまな人を招き入れ、意見を聞き、ブラッシュアップを重ね、煩雑な手続きを踏んで屋台を公共空間に持ち出し、そこで見知らぬ人同士が交流協定を締結するまでに至りました。小さなPDCAを回し続けた手探りの研究は、屋台が人と人をつなぐ文化装置であることを伝えます。(杉浦幸子)

日本の美術館における展覧会担当学芸員と来館者の交流

井澤奏音

IZAWA Kanade

来館者の美術館体験をより豊かにすることを目的に、「日本の美術館における展覧会担当学芸員と来館者の交流」というテーマで、論文を執筆しました。その背景には、執筆者が経験した美術館での教育普及活動において、美術館で展示の企画・運営を担う学芸員(展覧会担当学芸員)の認知度の低さと、彼らと来館者の接点の希薄さを実感したことがありました。また、『美術手帖』に掲載された記事は、この感覚に裏付けを与えるようなものでした。

そこで、文献調査と意識調査を用いて、両者の交流の実態と、メリットを明らかにすることを試みました。調査の結果、展覧会担当学芸員と来館者の交流の機会は、想像以上に実施されていることが確認されました。そして、両者ともに9割以上が交流にメリットを感じていることも確認されました。

しかしながら、学芸員意識調査では、交流を実施する際に生じるリスクや鑑賞方法の多様化などの観点から、必ずしもメリットがあるとは言えない現状についても明らかになりました。

また、来館者意識調査では、「交流の機会を認知していなかったために、交流をしたことがない」という回答が散見されます。そこで、学芸員の仕事や専門分野、人柄や趣味、鑑賞方法を知ることができる交流の機会を設けることで、両者の接点を広げることができると仮説を立て、「学芸員個人に焦点を当てた交流」を提案しました。

指導教員によるコメント 日本の美術館では誰が展覧会を企画したか明記されないことが多いという『美術手帖』の記事をきっかけに、井澤さんは、全国の美術館学芸員と、美術館を訪れる可能性がある人たちの生の声を丁寧に集め、分析し、両者に稔りをもたらす提案を行いました。激変する21世紀において、アートこそがその変化を乗り越える力を人々に与える、と考えた時、アートと人をつなぐ美術館を支える学芸員一人ひとりを伝えることこそが重要だということを、この論文は改めて気づかせてくれます。(杉浦幸子)

Contents

序章

- 1 研究内容
- 2 研究動機
- 3 研究目的
- 4 研究方法・構成……研究方法／構成
- 5 用語の定義

第1章 現状分析

- 1 美術館とは……成り立ちと定義／展示と教育普及活動
- 2 日本の美術館……博物館登録制度／近況／学芸員／国の取り組み

第2章 学芸員意識調査

- 1 実施詳細……研究方法の選定／調査対象の選定手順／質問の設定／調査の依頼方法
- 2 結果……基本情報／来館者との交流
- 3 考察……総評／人的資源の逼迫／資金調達の難航
- 4 教育普及担当学芸員の視点……総評／交流に対する教育普及担当学芸員の意識

第3章 来館者意識調査

- 1 実施詳細……研究方法の選定／調査対象の選定と依頼方法／質問の設定
- 2 結果……回答者の属性／美術館訪問／学芸員との交流
- 3 考察……総評／情報伝達の難しさ／根深い固定観念

終章

- 1 結論……総評／学芸員個人に焦点を当てた交流の提案／問いに対する考察
- 2 今後の展望……来館者意識調査の継続的な実施／研究成果の共有／海外の美術館の事例調査／作家を対象にした意識調査
- 3 終わりに



国分寺駅前イベントスペースでの調査(左)と制作した屋台(右)

さまざまな分野で 活躍する卒業生

PRプランナー

黒崎淳夫

KUROSAKI Atsutomo

4期生

公益社団法人日本パブリックリレーションズ協会認定

PRプランナー／教育委員



コミュニケーションプランナー／編集者

中田一会

NAKATA Kazue

5期生 株式会社きん企画室 代表取締役

株式会社マガジンハウス(ここ) 編集長

千葉国際芸術祭2025 広報コミュニケーションディレクター



学芸員

藤原みなみ

FUJIHARA Minami

7期生

公益財団法人 角川文化振興財団 角川武蔵野ミュージアム

展示グループ 学芸員



AIには担うことができない
コミュニケーション能力

私はPR業界で働いて10年になります。耳慣れない方もいらっしゃるかもしれませんが「PR」とは「Public Relations」の略で、まだよく知られていない企業や団体の魅力を、莫大な広告費をかけずに社会に知ってもらう活動のこと。私のようなフリーランスのPRパーソンやPR会社が企業などからの相談を受け、プレスリリースを書いたり、記者発表を仕掛けたりと、社会との接点づくりを行います。

このPRの仕事に、本学科での学びが活かされています。学生時代、ドキュメンタリー映像や、自治体などと一緒に子ども向けアートワークショップを作ったことで、「様々な立場や文化、年齢の人たちとアートを通じて共生していくための振る舞い」を学びました。これが、消費者、メディア、従業員、インフルエンサーなど様々な関係者とコミュニケーションをはかるPRパーソンの必須能力の基礎となりました。SNSで誰もが表現行為をできる現代、相手の立場や違いを尊重しながら平穏に対話していくコミュニケーション能力は、AIには担うことができない重要な能力だと考えていて、これを学べる場のひとつが芸術文化学科です。



上：記者発表を実施して世の中で話題化を狙う
下：広報PRの専門家としてセミナー登壇

「自分には何ができる？」を
考え続け「伝える」を仕事に

私は現在、企画事務所を経営しつつ、ウェブマガジンの編集統括や、芸術祭の広報ディレクションなど、文化・地域・福祉の「伝える」に特化したフリーのプランナーとして働いています。



編集を担当した本 [CL: アーツカウンシル東京]

10代の頃の自分はおとなしいタイプ。学芸員になりたい芸術文化学科に入学しました。芸文では授業でも課外でも現場に出ていく機会が豊富。展覧会を企画運営したり、広報物を制作したり。学生というより、ほとんど社会人みたいな日々でした。活動的な同級生、優秀な先輩、実績豊富な先生たちのセンス・知識・行動力に圧倒されては、「私にはむりだ」と落ち込むことも。しかしだからこそ「自分には何ができる？」を具体的に考えられました。

教科書的に「教わった」ことは案外残らず、多くの機会のおかげで自ら行動して「学んだ」ことが今の自分をつくっています。私の場合は、人と人の中で企画・調整するために「その人と話すための言語」をインプットする作法を身につけました。そして気づけば社交的な性格に。40歳を超えた今も人と一緒に「つくる」ことが大好きで毎日楽しいです。



ジャンルにとらわれず
幅広い分野に関心を持つ姿勢

現在、角川武蔵野ミュージアムの学芸員として、収蔵品の管理・研究・展示・教育に携わるほか、「図書・博物・美術の三館融合」というミュージアムの特色を活かし、美術にとられない多様なジャンルの展覧会企画を担当しています。

大学卒業後は、地元・高松市美術館で学芸員補助や教育普及業務に従事。その後、東京都の小学校で図工専科教員として6年間勤務しました。教育の現場で美術を伝えるやりがいを感じながらも、「やはり学芸員として働きたい」という思いを再認識し、現在の職に就くこととなりました。

教員時代に培った教育の視点から美術を捉える経験は、今の学芸業務にも通じる大きな財産となっています。ジャンルにとらわれず、アートの視点から幅広い分野に関心を持ち、その魅力を発信していく姿勢は、芸術文化学科での学びで育んだ包括的な視点が土台となっています。



上：「コレクション展 vol.04 絵からはじまる本とつながる」展示風景
下：「コレクション展 vol.01 高山辰雄」展示解説の様子
©角川武蔵野ミュージアム

左：編集長を務める(ここ)の1周年イベント

芸文卒業後の進路は驚くほど多岐にわたります。 芸文で学んだことは、生活の中で様々な形で実践されています

市役所職員(公務員)

山路隼人

YAMAJI Hayato

18期生
立川市教育委員会 教育部
生涯学習推進センター 文化財係(歴史民俗資料組) 主事

グラフィックデザイナー

山根佐保

YAMANE Sao

1期生
ream代表

美大職員

横澤秀俊

YOKOSAWA Hidetoshi

1期生
多摩美術大学 教務部教務課 主任
芸術文化学科同窓会「芸文会」会長

実践的に4年間学べたことが
現在の仕事に直接いきています

大学卒業後、東京都の立川市役所に入庁しました。入庁後、立川市教育委員会の生涯学習推進センターに配属され、3年間は生涯学習係で社会教育関係団体の支援や地域と学校を繋ぐコーディネーターの育成等に携わりました。現在は文化財係へ異動し、立川市歴史民俗資料館に勤務しています。仕事は、立川市の文化財の保護、体験学習や企画展などのプランニングやマネジメントを行い、郷土の歴史や文化を市民の皆さんに身近に感じていただけるように資料の収集・調査、整理・保存、利用・公開を行っています。

私は芸文で学芸員の資格を取得し、立川市に一般職員として採用され、資格を取得していたことで歴史民俗資料館へ配属となりました。芸文で学芸員の資格を取得した際は、簡単になれる職業ではないと諦めていましたが、資料館で働くことができています。

芸文で展示やワークショップの企画立案から運営を通し、プランニング・マネジメント・ミュゼオロジーを実践的に4年間学べたことが、現在の仕事に直接生きています。芸文の先生方や友人と出会えたことで、いまやりたい仕事ができるので、大きな財産となりました。



小学校での昔の道具の授業風景

学生の頃の情熱が
今でも役立っています

「目次にノンブルが入っている本を見つけたら教えてください」芸文の「編集計画」という授業で酒井道夫先生の一言から、本の世界にどんどのめり込んでいきました。

装幀家という職業があることもその授業で知りましたが、書店で気になった本を片端から開いては誰が装幀をしたか、どんな紙を使っているか、どんな印刷が施されているかを確認していくという日々を送っていました。

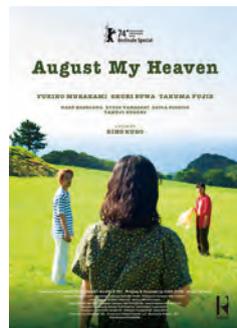


詩集・句集の装幀 出版社:ふらんす堂

たくさん本を見れば見るほど、紙や印刷方法、文字の組み方によって本の印象が全く違うので、書籍を通じて紙と印刷とタイポグラフィにも興味が湧きました。その頃は自分でもいろいろと試したくなり、たくさん本を作っては友人に配っていました。

装幀をはじめグラフィックデザインの仕事に就きましたが、学生の頃の情熱や好奇心によって得た知識や経験が今でも役立っていますし、その時にやってみたかったことを今時々実践しています。

芸文に入られたら、教授の何気ない一言を聞き逃さないでください。きっと、世界が無限に広がっていきます。



左:映画のポスターデザイン

右:芸文会ウェブサイト「Blender」

芸術文化全体を見渡す
プロデューサー的視点

美術大学の職員として、学芸員資格や教員免許など資格課程の運営を担当しています。カリキュラム編成、各省庁や美術館・学校との折衝、履修指導からキャリア相談まで、資格課程の学びを全体的に構築してサポートする仕事です。芸文の卒業生は学芸員になる方も多く、仕事相手が同級生や後輩になることもしばしばあります。

学生時代に熱中したのは、学科の特色でもある「アーツプロジェクト」です。様々な立場の方と協働しながら、頭と手をフル稼働させて企画を進める体験はたいへん刺激的でした。

プロジェクトを形にするだけでなく、それらをどう社会に伝え、活かし、残していくのか。芸術文化全体を見渡して考えるプロデューサー的視点を学生時代から学べたことは今の仕事を選ぶきっかけにもなっています。



芸文25周年パーティでの集合写真

また、芸文には公式同窓会「芸文会」があります。トークイベントや懇親会の開催、卒業生の情報発信などを行っており、世代を超えた交流も盛んです。卒業後も協力して仕事をしたり、情報交換し合えたりする関係を長く持てるのは、芸文の大きな強みでもあると思います。



インフォメーション

資格・就職・入試



学芸員資格と教員免許を同時に取得できる

芸文の専門性の高い「ミュージオロジー」は卒業に必要な単位に含まれており、学芸員資格を取得すると同時に、教職課程を受講して教員免許も取得できます。

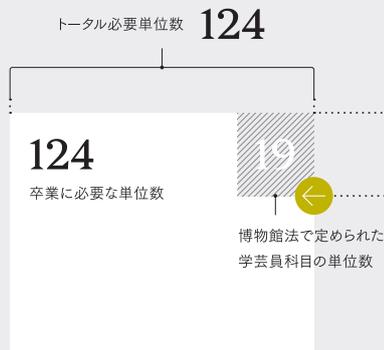
学芸員課程

芸文の学芸員課程は、学科独自のカリキュラムをデザインし、ミュージアム(博物館・美術館)の主要な機能・役割である「収集」「保存・修復」「調査・研究」「展示・教育」を、学芸員経験のある複数の教員のもとで理論・実践の両面から総合的に学びます。1年次でミュージアムの概要や生涯教育の機能を知り、2年次以降は博物館の専門性である教育、展示、保存、運営、資料論、情報論を段階的に学びます。3・4年次の「ミュージオロジー実習Ⅰ・Ⅱ」では各論を統合する総仕上げの実習を行います。芸術文化学科の学生は館園実習を武蔵野美術大学美術館で行うことができます。

学芸員資格取得における芸文のアドバンテージ

芸文では博物館法で定められた学芸員課程科目19単位すべてを、卒業に必要な単位として履修できます。

本学の他学科や他大学と比べ、学芸員資格が取得しやすい環境です



芸文の学芸員課程科目

- ミュゼオロジー入門
- ミュゼオロジーと生涯学習
- ミュゼオロジーと教育
- ミュゼオロジーと保存
- ミュゼオロジーと運営
- ミュゼオロジーと資料
- 展示基礎
- 西洋美術史概論
- 日本美術史概論
- 造形民俗学Ⅰ・Ⅱ
- メディアと情報Ⅰ・Ⅱ
- ミュゼオロジー実習Ⅰ・Ⅱ

一般的な学芸員課程履修の場合

本学の芸文以外の学科の場合、博物館法で定められた学芸員課程科目19単位を卒業に必要な単位に加えて履修しないとけないため、トータルで143単位が必要になります。



教職課程

芸文では学芸員課程科目を卒業に必要な単位に組み込めるため、教職課程と学芸員課程を同時に受講し、卒業時に2つの資格を取得することが可能です。

芸文で取得可能な教員免許

- 中学校教諭一種(美術)教員免許
- 高等学校教諭一種(美術・工芸)教員免許

芸文の教職課程必修科目

- 芸術文化学入門
- デジタルデザイン基礎Ⅰ
- デザイン基礎(映像メディア表現を含む)
- 西洋美術史概論
- 芸術文化学概説
- マネジメント入門
- デジタルデザイン基礎Ⅱ
- 造形基礎
- 展示基礎
- 工芸制作Ⅰ
- 絵画Ⅲ(映像メディア表現を含む)
- 編集計画
- ウェブデザイン
- イベント計画

社会で求められる 芸文生たち

社会環境の変化に対応する
柔軟な能力が問われる今、
芸文の学生は広く社会に求められ、
様々な可能性が広がっています。

主な就職・進学先一覧



美術館・博物館

熱海山口美術館 / 飯田市美術博物館 / 市川市芳澤
ガーデンギャラリー / 大分県立美術館 / 角川武蔵野
ミュージアム / 何必館 / 京都現代美術館 / 鎌倉市鎌
木清方記念美術館 / 菊池寛実記念智美術館 / 京都
国際マンガミュージアム / 京都市京セラ美術館 / 佐
倉市立美術館 / 佐野美術館 / SKIP シティ彩の国ビ
ジュアルプラザ / 世田谷美術館 / 千葉市美術館 / 東
御市梅野記念絵画館 / 東京国立近代美術館フィルム
センター / 東京国立博物館 / 東京都写真美術館 /
十和田市現代美術館 / 日本民藝館 / パナソニック汐
留美術館 / 広島平和記念資料館 / 福島県立美術館
/ 森美術館 / やないづ町立斎藤清美術館

ギャラリー

Maki Fine Arts / 渋谷公園通りギャラリー / タカ・イン
イギャラリー / 東京画廊 + BTAP / ShugoArts / アク
シスギャラリー / BankART 1929 / Tokyo Arts and
Space / ワコールアートセンター / 横川創苑

劇場

世田谷パブリックシアター / 歌舞伎座 / 劇団四季 /
俳優座劇場 / 佐倉市音楽ホール

省庁・自治体

経済産業省 / 富山県庁 / 徳島県庁 / 豊島区役所 /
立川市役所 / 東村山市役所 / 三芳町役場 / 浦安市
役所 / 常総市役所 / 松本市役所 / 湯沢市役所 / 静
岡県教育委員会

公共団体

アーツカウンシル東京 / アーツカウンシルさいたま / 江
東区文化センター / せたがや文化財団 / としま未来
文化財団 / 練馬区文化振興協会 / 調布市文化コミュ
ニティ振興財団 / 市川市文化振興財団 / アーツセン
ター秋田 / 越後妻有里山協働機構 / 福武財団 / 三
宅一生活デザイン文化財団

教育

東京都教員 / 埼玉県教員 / 神奈川県教員 / 長野県
教員 / 日本外国語専門学校 / 阿佐ヶ谷美術専門学
校 / バンコク日本人学校 / ねむの木学園 / 日本公文
教育研究会

企画 / プロデュース

ソニー / 大日本印刷 / 凸版印刷 / NHKプロモ
ーション / CEKAI / テー・オー・ダブリュー / インプレス
ホールディングス / ジャパンライフデザインシステムズ
/ YRK and / リブゲート / 第一紙行 / メディウイ /
D2C / zenplus / DNP コミュニケーションデザイン /
吉本興業ホールディングス / ソニー・ミュージックエン
タテインメント

広告 / マーケティング

電通 / 電通テック / 博報堂 / 博報堂プロダクツ /
ADKホールディングス / 東北新社 / マックンエリクソ
ン / ジェイ・ウォルター・トンソン・ジャパン / オグル
ヴィ・ジャパン / ルームズ / 進研アド / リクルートコミュ
ニケーションズ / キヤノンマーケティングジャパン /
C.D.UNITED / アクアスター

デザインプロダクション

ソニー・クリエイティブプロダクツ / 日本デザインセンター
/ スキーマ / マッチ&カンパニー / ザ・デザイン・アソ
シエイツ / コンセント / マッシュデザインラボ / トライ
ゴン・グラフィックス・サービス / 東京アドデザイナーズ

展示 / 設計

丹青社 / 乃村工藝社 / 東京スタジオ / 七彩 / 三越
伊勢丹プロパティ・デザイン / ノムラデュオ / エイムクリ
エイツ / RX Japan / 未来図コーポレーション / アー
トフリーグ / ムラヤマ / KAZA ANA inc. / アミカル /
リベリス / ディメンジョンズ

出版 / 編集 / 印刷

美術出版社 / 講談社 / 紀伊國屋書店 / スターツ出
版 / VOGUE CHINA / 宣伝会議 / 白水社 / 東京書
籍 / 開隆堂出版 / 淡交社 / 思文閣 / プチグラパブリッ
シング / 東京美術印刷

映像 / アニメーション / 写真

スタジオジブリ / 角川映画 / STUDIO 4°C / びえろ
/ マッドハウス / GONZO / プロダクション・アイジー
/ 博報堂DYミュージック&ピクチャーズ / AOI Pro. /
アニメイト / 京都アニメーション / ポニーキャニオン /
ライデンフィルム / ロボット / アマノ / 株式会社E&W
/ 日経ビデオバンク / ウッドオフィス

ゲーム

バンダイ / セガ / コナミデジタルエンタテインメント
/ タイター / ソニー・インタラクティブ・エンタテインメン
ト / コーエーテクモゲームス / 月島ファクトリー / グラ
スホッパー マニファクチュア / f4samurai / モンスター
ズエッグ

情報 / Web

日本IBM / 日本電気 / 日立製作所 / DeNA / Yahoo
/ 楽天 / 東京海上日動システムズ / マッキーソフト /
JDN / オウケイウェイブ / エムティーアイ / ジョルダン
/ ワークスアプリケーションズ / GMOペパボ / ソーバ
ル / C.D.UNITED / DYM / PIVOT / 総合情報開発
/ 日本電算企画 / テクノ情報システム / アプリポット

ファッション

イッセイミヤケ / ヨウジヤマモト / ヨーガンレール / メン
ズ・ピギ / アーバンリサーチ / トゥモローランド / ユナイテ
ッドアローズ / ユニコロ

ヘルスケア / 飲食

ファンケル / コーセー / マリークワント / エフ・アンド・
エフ / ベネッセスタイルケア / ハーバー研究所 / チロ
ルチョコ / アンデルセン / サクマ製菓 / タカラトミー /
日本マクドナルド / すかいらくホールディングス

製造 / 小売 / サービス

横河電機 / パナソニック / ダイキン工業 / 高島屋 / そ
ごう・西武 / 大丸松坂屋百貨店 / 三越伊勢丹 / パル
コ / 丸井 / ルミネ / ロフト / ヴィレッジ・ヴァンガード /
東急ハンズ / ACTUS / 近畿日本ツーリスト / オリエン
タルランド / 帝国ホテル / 日比谷花壇 / 竹尾 / 寺田
倉庫

大学院 / 海外留学

東京大学大学院 / 東京芸術大学大学院 / 東京学芸
大学大学院 / 一橋大学大学院 / 北海道大学大学院
/ 筑波大学大学院 / 横浜国立大学大学院 / 大阪大
学大学院 / 慶應義塾大学大学院 / 早稲田大学大
学院 / 京都大学大学院 / 千葉大学大学院 / セントラ
ル・セント・マーチンズ(英) / プラット・インスティチュ
ート(米) / メルボルン大学(豪) / バリ第一大学(仏)

7 就職 卒業後のキャリアについてはどのように考えていますか？

- 杉浦** みんなは就職をするかどうか迷ってる？卒業後のキャリアを考えたときに、就職という形だけなのかな、みたいに思うこともあります。武蔵美生は、大学を出たら就職しなきゃいけないという固定観念にいい意味でとらわれていない。選択肢は結構いっぱいある気がします。
- 大石** 僕は普段もスーツを着るけど、いわゆるリクルートスーツを着て就職活動するかというと、リクルートスーツは一着も持ってないんです。今年卒業した友人には、フリーターでまだ近くに住んでいる人もいます。就職をするにしても、フリーターをするにしても、僕は役場のような社会のいろいろな人が来る職場に興味がありますね。
- 金岡** 家族から大学を出たら働けって言われてる人は多いかもしれないけど、全体的に見たら、一旦フリーターをやって考えてみようって人もいますよね。
- 星島** 武蔵美だと就職活動をしない人も多いよね。僕は映像系を志望していて、春休みに入って就職活動を始めたんです。始めた時期は遅い方かな。でも、どうにかなるとは思っています。
- 杉浦** そういう空気があるから、就職活動をする人は、逆に自分でしっかりやらないと、周りの空気に流されてうちにいつの間にか4年間が終わってしまいます。杉浦ゼミの学生は就職活動をしている人ばかりだから、その勢いを眺めていて、私も1月から総合職志望で就職活動を始めました。意外とどうにかなると思ってます。
- 太刀川** 私は就職活動と並行して、教員採用選考試験の対策もやっています。
- 立山** 芸文は、学生の進みたい方向が、バラバラだからね。社会に出てやってみないとわからないなっていうのは感じています。
- 星島** 実際に社会のさまざまな分野で活躍している卒業生がいるよね。卒業生が講師を務める3年次の「芸術文化特論Ⅱ」では、チームに分かれて各講師を担当したけど、みんなはどんな卒業生を担当した？
- 太刀川** 私が特論Ⅱで担当した卒業生は、私と同じは枝ゼミ出身の方でした。額縁を作るお仕事をされている方だったんだけど、学生時代にどんな制作をしていたのかも聞けて面白かったです。
- 金岡** 私の担当した卒業生は、小学校の先生をしている方でした。子どもに教えたときに、初めて色を混ぜて感動する姿を見るのがすごく楽しいと話していました。その授業で、子どもたちとアートの楽しさを共有する時間に魅力を感じて、改めて教員になりたいなって思いました。
- 杉浦** 自分の進みたい分野と担当した卒業生の方の活動が重なっていると参考になるよね。私が担当した卒業生は女性で、結婚して子どもを生み、育てているなかで働いている方でした。仕事の内容よりも、就職するとしたらこういうところが難しいよ、といった、仕事と人生の両立についても聞かせてもらいました。たまたまチームメンバーが女子だけだったので、女子会みたいな感じでこの先の人生の作り方について話ができたのが良かったです。
- 星島** 僕が担当した卒業生は、広告代理店の方でした。自分の興味がある仕事の分野とは重なっていなかったけれど、その授業を通じて、今ここで学んでることの地続きに社会がある、と感じられて、それが今学んでいることにまた返ってくるものがあったんです。授業に来てくださった卒業生からさまざまなキャリアのお話を伺うなかで、芸文で学んでいることが社会とつながってるんだと思えました。

最後に入試対策について
教えてください。

- 星島 みんなは美大だから特別にした対策はあった？
- 杉浦 私は2年生の冬ぐらいからずっと美大予備校に通って、芸文の入試でも選べる卓上デッサンの練習をしていましたが、進路を考え始めたのが高校3年の5月、6月くらいでした。芸文がいいなと思って調べていたら、高校がデザイン系だったので指定校枠があったんです。指定校入試には面接があったので、面接対策もしました。ドキドキしながら面接会場に入ったら教員6人が並んでいて、高校で何を学んできたのか聞かれたのを覚えています。それで早い段階で夏には結果が決まりました。芸文にはいろんな入試方式があるよね。
- 星島 僕は共通テストを利用しました。もともと国公立大学を目指していたから、一般の塾でセンター試験対策をしていて、小論文を選択して受験しました。小論文の過去問を見ると美術系の課題文が出題されていたので、美術にまつわる話で自分が何を書けるかを書き出すといった準備をしました。だから美大向けの受験対策はやってなくて、もちろんデッサンではできません。
- 太刀川 私は入試ではデッサンをやっていません。共通テスト2科目と日本史で受験しました。今は是枝ゼミに所属して作品制作をしていますが、最初は理論に興味があったから、美大受験対策を全くしていなかったんです。詳しく調べずに、美大だから絶対に入試にデッサン力が必要と思ひ込み、美大受験を諦めていました。一般大学で美術理論が学べることを志望して受験勉強をしてきたので、共通テストをがんばりました。共通テストを利用する受験は遅めの時期で、学科専門試験の日本史は、一般大学と同じような試験問題の内容でした。私はデッサンをやっていなかったので助かりました。
- 立山 私も同じ受験方式です。私は併願していた一般大学の芸術系の受験のためにデッサンをやっていました。芸文の入試ではデッサンを用いて受験していませんが、受験のためにデッサンを学んでいた経験は、結果的には、今に生きていると思っています。
- 杉浦 私も夏に合格が決まったあとも、予備校には冬まで通い続けて、デッサンや平面構成を学び続けたのが今に生きています。だから、芸文には美術系予備校に通わなくても合格できるけれど、美術予備校に通っても無駄にならないと思います。教員採用選考試験にも役に立つしね。
- 金岡 私は総合型入試で入学しました。小論文を受験したあとに面接がありました。芸文では、鉛筆デッサンで受験をしなくても、入学後の共通絵画の授業で、デッサンを学ぶことができます。これから受験先を選ぶときに、芸術に興味はあるけど、芸術に自信を持ってないという人でも、自分の好きな芸術に出会うために芸文に来てみるといいと思います。ぜひ受験先の候補として受けてみることをお勧めします。
- 立山 芸文は入ってから自分が進みたい方向性を見つけやすいよね。
- 杉浦 入学してから自分の学びを柔軟に考えていける学科です。なんだか、最初の話に戻ってきたね。最後に受験生へのメッセージはある？
- 星島 芸文は自分が興味を持って面白いと思うことを探求する人にはトライできることが多い。何より芸文での学生生活は、きっと楽しいと思うよ。

受験生からよくある 質問をまとめました

Q1 受験のための絵を描いたことがないのですが、受験はできますか？

できます。芸文の専門試験には、鉛筆デッサンの他に、小論文、数学I・A、地理歴史があります。この4科目から自分の得意な1科目を選び、ムサビが作成する国語と英語の2科目、計3科目で受験する「一般方式」や、共通テストと専門試験を組み合わせる方式、共通テストのみでの受験もできます。

Q2 共通テストで受験はできますか？

できます。「共通テスト3教科方式」では、①外国語(英語、ドイツ語、フランス語) ②国語または数学から高得点の1教科 ③7教科から②の教科を除く高得点の1教科の3教科のみで評価します。「共通テスト2教科+専門試験方式」では、共通テストの7教科から高得点の2教科と、学科の専門試験を合わせて評価します。

Q3 小論文にはどのような対策をすると良いですか？

小論文では、問題の主旨を理解しているか、設問に対する自分の考えが明快に書かれているか、文字数の過不足や誤字脱字がないか、などを重視します。芸術文化に関する書籍やニュースを読む、展覧会などに足を運ぶ、などを通して、社会の中での芸術文化の役割について考え、1,000文字程度の文章を書き、他者に読んでもらうことを勧めます。

Q4 鉛筆デッサンにはどのような対策をすると良いですか？

質感や形、色の異なる物を複数用意して、それらを組み合わせで構図を考え、物をよく観察して、硬い鉛筆から柔らかい鉛筆までを使い分けて描く練習を勧めます。本学Webサイトで公開している過去の合格作品と教員コメントも参考にしてください。学校や予備校の先生、オープンキャンパスや個別相談会でアドバイスをもらうことも勧めます。

Q5 面接にはどのような対策をすると良いですか？

なぜ「ムサビの芸文」で学びたいのか、4年間を通して何を学び、将来何を目標しているのかが重要です。自分自身を客観的にふりかえると共に、これまでの自分自身と芸術文化との関わり・体験などを思い返し、身近な人に実際にプレゼンテーション(説明)をし、意見をもらうことを勧めます。相手に自分を伝える方法を見出してください。

Q6 芸文は理論を学ぶ学科というイメージがありますが、アートなどの実技はできますか？

できます。「理論と実技」が芸文の学びの両輪です。1・2年次に初めて体験する人も無理なく学べるよう、絵画や立体などについて学ぶ実技授業があり、基礎から学ぶことができます。3・4年次の専門課程では、授業やゼミ(少数での教育)で、実技と理論を合わせて深く学ぶこともできます。

Q7 芸文で学ぶ美術史と、他大学の美術史学科との違いは何ですか？

他大学の美術史学科では作品・作者を中心とした美術の歴史を深く学びますが、芸文では、西洋・日本美術史を通史でしっかり学んだ上で、作品の鑑賞者も含めた社会・文化状況も幅広く学び、芸術文化と社会をつなぐ実践へ総合的につなげられるのが特徴です。またムサビ全体の授業でさらに専門的に美術史を学ぶこともできます。

Q8 デザインの実技や理論について専門的に学ぶことができますか？

できます。1・2年次に、グラフィック、映像、空間、プロジェクト、ワークショップといった多様なデザインの基本的な理論とともに、デザインに必要なソフトウェアや機材の使い方も含めた表現の技術を学びます。3・4年次では、授業やゼミで自分の研究テーマをより専門的に学び、社会で求められるデザイン力とリテラシーを高めます。

Q9 プランニングやマネジメントの学びにはどのようなメリットがありますか？

プランニング(企画・立案)を学ぶことで、芸術文化と社会をつなぐための発想や分析の方法を学び、人に伝える効果的なプレゼンテーションの能力を高めることができます。また、マネジメント(運営・経営)を学ぶことで、合理的で創造的な実践と評価の能力が身につきます。それらの力は就職活動や社会に出た時に大きなアドバンテージとなります。

Q10 芸文のアーツプロジェクトに関心があります。どんな活動ができますか？

アートを活用して、学内外の様々な機関や人々とリアルにやり取りし、社会経験を先取りして学ぶことができるのが、芸文のアーツプロジェクトの特徴です。経験を積んだ教員とともに、日常的に学んでいる理論と実技を社会で生かした実感が、皆さんの人間的成長につながります。この経験を生かし、自主的にプロジェクトを立ち上げる学生もいます。

Q11 芸文の学生は、学芸員資格を取得しなければなりませんか？

基本的に学芸員資格の取得は任意です。ですが、資格取得に関わる「ミュージオロジー」は芸文の柱の1つであり、複雑化する社会を理解する方法なので、資格を取得しなくてもぜひ履修してほしいと考えています。芸文で学び、全国各地の美術館・博物館で実際に学芸員として活躍している卒業生は高い評価を受けています。

Q12 学芸員と教員免許の両方を取得することはできますか？

できます。芸文では博物館法で定められた学芸員課程科目19単位すべてを、卒業に必要な学科専門科目として履修できるため、教職課程を同時に受講し、卒業時に2つの資格を取得することが可能です。ただし、4年間で必要単位を全て取得する必要があるため、希望する人はきちんと計画を立て、履修を進めてください。

Q13 卒業後の就職が心配です。卒業生の進路や就職活動状況を教えてください。

就職を希望する学生の8割以上が、学芸員や編集者、企画、広報、デザイナー、教員、アートコーディネーターなどとして、多様なジャンルの企業や機関に就職しています。また、新たな分野で起業したり、アーティスト、マンガ家、批評家、詩人などセルフプロデュース力を持つクリエイターとして活躍しています。教員に随時相談することもできます。

Q14 デザインやアートのみを専門とする他学科と、芸文の進路・就職の違いは何ですか？

博物館学や美術史、プランニング、マネジメントといった理論と、アート、デザインの実技を学んだ芸文の卒業生は、今の社会が求める「アート・デザイン思考を身につけた総合的な企画力、運営力」を身に付けています。また3年次前期に、社会の各所で活躍する卒業生と一緒に授業をデザインし、実施する機会があるので、進路を考える上で参考にできます。

Q15 芸術文化学科について、さらに詳しく知りたい場合はどうすれば良いですか？

まず芸文のWebサイトやパンフレットをしっかりと読み込んでください。SNSでも日常的な情報を発信しています。そこで感じた疑問や意見を、オープンキャンパス(7月)や、教員によるオンライン個別進学相談(スケジュールはWebサイトでお知らせします)で伝え、より深く芸文を知ってください。

絵を描かない 入学試験もある

芸文は芸術文化との多様なつながりを持つ学生を求めていることから、様々な入試形式を用意しています。それぞれの入試で重視する資質や能力が異なるので、皆さんの関心や強みに合う形式を選んでください。

詳細は大学入試情報をご覧ください



総合型選抜 (自己推薦方式)	入試形式	募集人員	科目	備考		
	一般方式	14名	調書(一次選考)	学内・学外で、これまでに取り組んできた活動を評価します		
			小論文(二次選考)	論理的思考、コミュニケーション力を評価します		
			面接(二次選考)			
一般選抜	入試形式	募集人員	科目	配点	合計	備考
	一般方式	25名	本学独自の出題による国語	100	300	現代の国語、言語文化(近代以降の文章のみ)
			本学独自の出題による英語 (または共通テストフランス語)	100		英語コミュニケーションI・II、論理・表現I フランス語を選択する場合は、共通テストを受験すること
			学科専門試験4つから1つを選択 (小論文、数学I・A、鉛筆デッサン、地理歴史)	100		数学I、数学A(図形の性質、場合の数と確率)○地理歴史は「世界史」または「日本史」のいずれかを選択
	共通テスト 2教科＋ 専門試験 方式	10名	共通テストの7教科より高得点の2教科を採用 (国語、地理歴史、公民、数学、理科、外国語、情報)	200	300	「国語」は近代以降の文章のみを評価(100点満点に換算)○外国語は「英語」、「ドイツ語」、「フランス語」のいずれかを選択(100点満点に換算)○「英語」はリーディングの成績のみ利用する○「地理総合／歴史総合／公共」は2出題範囲を選択解答○「数学II、数学B、数学C」のうち数学B、数学Cについては、各2項目出題のうち3項目を選択解答○「物理基礎／化学基礎／生物基礎／地学基礎」は2出題範囲を選択解答
	学科専門試験4つから1つを選択 (小論文、数学I・A、鉛筆デッサン、地理歴史)	100	数学I、数学A(図形の性質、場合の数と確率)○地理歴史は「世界史」または「日本史」のいずれかを選択			
		共通テスト 3教科方式	13名	① 外国語(3科目から1科目を選択) ② 国語または数学から 高得点の1教科を採用 ③ 7教科から②の教科を除く 高得点の1教科を採用		100 100 100
外国人留学生特別選抜 帰国生特別選抜	募集人員	科目	備考			
	若干名	- 小論文 - 面接 - 文章表現(帰国生のみ)	外国人留学生は、日本留学試験の「日本語(読解および聴解・聴読解)」で200点以上得点を得ている、または、日本語能力試験でN2レベル以上に合格していることが出願条件です			
編入学選抜	入試形式	募集人数	科目	備考		
(2年次編入・3年次編入)	一般	3年次: 3名	- 小論文 - 面接	ポートフォリオは過去2年間の学習および研究成果を ファイル形式にまとめたもの		
		2年次: 社会人	- ポートフォリオ 若干名	ポートフォリオはこれまでの研究および業績を ファイル形式にまとめたもの		



芸文の学生に聞きました

Q1 学芸員課程を履修していますか？	
YES	NO
108	15
87.8%	12.2%

Q2 教職課程を履修していますか？	
YES	NO
31	92
25.2%	74.8%

Q3 アーツプロジェクトを履修していますか？(履修しましたか？)	
YES	NO
40	83
32.5%	67.5%

Q4 アーツプロジェクトを履修してよかったことは何ですか？	
「ほうれんそうかく」の重要性を実感した／芸文で必要とされるスキルを理解できた／作品を作って、多くの人に講評してもらう機会を得られた／総合的な力がつく！プロジェクトの流れに慣れた！／綿密にディスカッションを取る機会ができた／プロジェクトで結果を出す難しさを知ることができた／芸文で目指しているものを肌で体感できる／バカデカ経験値が獲得可能！／社会の中で自分がどういう仕事をしていきたいのかというイメージを作る助けになった／企画立案や企画書の書き方など、マネジメントにおいて重要なことが実践的に学べた／展示方法への解像度が上がった／先生との距離感が近く、より密接な関係を築けた／進捗状況を確認しつつ取捨選択することを学べた／自分のデザインが外部に向けての広報に使われた／組織で動く時に何が大事かを体感できる	

Q5 芸文に入学してよかったことは何ですか？	
自分が何をしたいか、何が得意なのかを理解できる／チームワークの楽しさが分かるようになった／座学と実践形式の両方で学ぶことができる／美術についての知識を横断的に学べる／アートと文化の関わりについて学べる／マネジメントに対する意識が向上した／言語化がうまくなった／リソグラフが使える／博物館に行くのが楽しくなる／美術を伝えるための学びが楽しい！／ミュージオロジーの授業が面白い／頑張れば学芸員と教職(美術、工芸)が取得できる／自由度が高くて楽しい／社会性が身に付いてきた／みんながとても親切で、雰囲気素晴らしいです！／自分の興味の幅が広がりました／自分の興味関心にまっすぐな人たちに出会えた／自分とは異なる考え方の友達ができた／十人十色な環境にいられること／様々な考えや知識を持つ人と出会える	

Q6 芸文と他学科の違いは何だと思いますか？	
アーツプロジェクトで1年生から実践的な学びができること／外部と連携して活動することができる／学芸員資格を取りやすい／チームで協力して課題解決をする経験が他学科よりも多い／得意分野がバラバラだから、チームを組むと強い！／技術の習得にとどまらずそれを社会でどう活かしていくのかまで学べる／美術史・博物館についての授業がある／制作のみならず、社会に出た時に活きるマネジメントなどを学べる／最初から専門的に分野分けされていない／実技のみではなく理論的な内容を学べる／芸術そのものを俯瞰できる位置にいる／自分の作品を、言葉で伝える力が養える／座学を経ての実践／人と物、人と人の関係性を重要視している／アートを使った社会的な取り組みなどを学ぶ／やりたいことを見つけてから徐々に極めていくところ／視覚言語だけではなく文字を使った言語も学ぶこと／アカデミックな側面と実技的な側面それぞれから芸術を学べる／自分の思考を伝える手段が多い	

Q7 芸文でどんなことを重点的に学んでいますか？また、学びたいですか？	
マネジメント能力／近現代美術／日本の漫画やアニメ文化／デザインのこと／子どもとアートの関係について／美術作品の取り扱い方／西洋と日本の美術史／人に伝わるデザインや文章／アートやデザインがどのような役割を果たしているか／美術・芸術分野に留まらない多様な文化を伝えていくためのスキル／学芸員に必要な知識／基礎的な絵画や彫刻／油絵の技法／映像やウェブデザインなどを重点的に学びたい／アートを活用した社会教育／ワークショップやイベント／体験のデザイン／人、もの、このデザイン／普通に生活する人々にとってのアートやデザインの役割／グラフィックデザイン／芸術と社会の関わり／アートとは何か／チームワークと行動／コンヴァージェンス・カルチャー	

Q8 卒業後、どんなことをしたいですか？	
学芸員としてミュージアムで働く／企画や開発に携わりたい／子どもとアートに関わる仕事／日本の文化を世界に発信／出版・編集・印刷関連の仕事／絵本作家／地域を発展させる観光プロジェクト／多様な文化を守り伝えていく活動／デザイナー／プロジェクトの企画立案／メディア、マスコミ関係／アート教育事業／地方で就職／大学院に進学／美術に関する職／アニメーションやゲームの映像関係／写真家／小説家／ブックデザイン／教員や市役所などの職員／アートプロデュース／漫画編集者／工房を持って制作／美術に通じるスーパーウーマン／ミュージシャン／アートイベントなどの企画・運営／演出助手／コンサル関係の仕事／作家活動	

Q9 住まいについて		
実家	一人暮らし	その他
75	33	5 4 6
61%	26.8%	3.2%



Q11 奨学金はもらっていますか？	
YES	NO
33	90
26.8%	73.2%

Q12 今関心がある／推しているもの・ことは何ですか？	
マンガ／ミュージックビデオ／3DCG／韓国アイドルのアートワーク／ミステリーホラーBLゲーム／演劇／タイ語／アール・ヌーヴォー／ソーシャルエンゲイジドアート／筋トレ／ゲーム／児童文学・童話／マンガ／音楽／現代美術の展覧会に行くこと／漫画を読むこと／ファッションスタディ／エッセイ／短歌／無印良品のデザイン／日本映画／舞台／編み物／ドラマ／ラジオ／コメダ珈琲／音楽／読者／展示巡り／民藝品／ルネ・ラリック／紙／民謡／映画鑑賞／作品考察／古代西洋史と地政学／バイク／株／オペラ／劇／バレエ／錬金術／能・狂言／ファッション／世界史／ボカロ／芸術祭／タイポグラフィ／K-POP／哲学／特殊生地／細野晴臣・坂本龍一／Figma／HIPHOP／飼い猫／日本の伝統芸術／シーラカンス／推し／アイドル／Vtuber／音楽／編み物／小説／映画／印刷物／陶器／花／カメラ・写真／猫／自分自身／語学／世界の料理／中世ヨーロッパ・中世日本／地理・地形／地名の由来／格闘ゲーム／手描きアニメ／美術教育／ゆる哲学ラジオ／マンガ／リソグラフ／鉄道沿線文化	

Q13 履修をお勧めする授業は何ですか？	
表象文化論／デザイン基礎／西洋美術史概論／芸術文化論1／アーツプロジェクト／メディアと情報／ミュージオロジー系／造形民俗学／広報論／プランニング実践／写真論／アートセラピー／展示基礎／マネジメント実践／日本美術史概論／文化社会論／世界デザイン文化研究／芸術文化学入門／鑑賞プログラミング／芸文特論／原書講読／ドローイング	

Q14 好きな／おすすめの場合はどこですか？	
図書館／イスギャラリー／美術館前の芝生／図書館前の桜／ゼロスペース／中央広場の芝生／オレンジルーム／イメージライブラリー／エミュウ／2号館／武蔵美の食堂／地下通路／生きているミュージアム ニフレル／放課後の学校／伊豆諸島と隠岐諸島／東京都現代美術館／川越のまち／小平図書館小川分室／鷹の台駅前の喫茶店／新宿御苑／地中美術館／武蔵野プレイス／静嘉堂文庫美術館／ラボA／ゴミスト／池／課外センター第五会議室／鎌倉／高円寺／池袋／二子玉川	

学生座談会	番外編
学生生活	武蔵美ではどのような学生生活を過ごしていますか？

立山	私は「造形教育研究会アトリエちびくろ」という小平在住の小学生と月1回ものづくりのワークショップをしたり一緒に遊んだりするサークルに入っていました。子どもが好きだし、学生同士も仲がいいから楽しかったです。50年続いているサークルで、OGOBとの縦のつながりもあるし、子どものころに参加していた人に出会うこともあります。サークル以外にも、武蔵美にはいろいろなコミュニティがありますよね。
金岡	私は1年生のときから「ムサビる!」に参加しています。夏休みに中学校を美術館にするプロジェクトです。また武蔵美生から出展者を募り、各教室に学生の作品を展示しています。中学生や保護者まで、本当に誰でも楽しんでもらえます。私は中学校の先生になりたいくて、教職課程も履修しているから、実際の中学生とお話する機会があったのも良かったです。こうした課外活動が充実している点も武蔵美の魅力で、やりたいことがいっぱいできるなって思います。

杉浦	ライセンスを取れば共用工作センターのレーザーカッターが使えるし、陶芸をやりようと思えばサークルで陶土を触って焼くこともできる。自分がやってみなければ、それができる充実した設備が学内にあります。芸術の理論を学ぶ学科は他大にもいろいろあるけど、武蔵美の施設や設備が使えるところも芸文のいいところだよ。
太刀川	武蔵美ならではの、たとえば、私は1年生のときに芸術祭執行部で展示部をやりました。芸術執行部は企画部、デザイン部、展示部と分かれていて、学生主導でお金の管理や施工も大学側から運営を任されています。展示部の仕事内容は、安全確認をしたり、展示部屋の割り振りをしたり、本当にコソコソ系の地道な裏方です。芸文に入って展示に興味が湧いたからやってみたけど、学科外の人も出会えたし良かったと思っています。展示部での経験を活かし、2年、3年生のときは私も芸祭で展示をしました。

杉浦	学外での活動といえば、アルバイトはしてる？そもそも実家から通っている人と一人暮らしの人がいるよね。
星島	僕は大学の近くで一人暮らしをしていて、飲食系のアルバイトをしています。実家からだとな、武蔵美は国分寺からも時間がかかる。今は通学時間が一気に短くなったから、バイトもしやすくなりました。
大石	確かに、それがバイトをしてない理由の一つです。以前は音楽の編曲の仕事を単発でやっていたこともありましたが、仕事を探すにしても、新宿ぐらいまで出ればいくらでもあるんだろうけど、この近辺だと難しくて。

金岡	私は家が遠いから、家から徒歩1分の飲食店でバイトをしていました。春休みに3ヶ月間の休みがあるのは貴重です。3年生が終わってからは、大学から遠いところでバイトをする時間的な余裕も出てきました。
立山	私は1年単位でアルバイトを変えていて、飲食のキッチンやテストの採点、今は自然のなかで働きたいと思い、キャンプ場でアルバイトをしています。バイト先が武蔵美の近隣だと美大生の課題の忙しさにも理解がある感じがします。

太刀川	教職と学芸員、両方取っているんで、1年生のときは余裕がありませんでしたが、2年生後期ぐらいからは、ケーキ屋さんからアルバイトをしています。バイトできるぐらいの時間は意外とあるんです。
杉浦	私は大学1年から土日フルタイムでアルバイトを続けています。私は実家が近いから、大学の授業が終わり、家に帰ってから課題をすることもできました。4年生になると必修の授業がゼミだけになったので、就職活動をしています。

金岡	サークルとか芸祭とか課外活動に参加すれば、他学科とのつながりもできるし、先輩後輩の関係もできます。大学にこもらずに社会に出て、コミュニティを広げるのも大事だと思います。
----	--



Q15 | 受験対策として
どのようなことをしましたか？

共通テストの対策／面接で自分を出せるように落ち着こうと頑張った／色んな展示を観に行く、ワークショップに参加する／とにかくできるだけ美術館に行きました／どんなことでもポジティブに言い換えて話す／小論文の基本と芸術分野に触れている本を読む／小論文の過去問を遡れるだけ遡って解く／デッサンを入試ギリギリまで描き続けました／自身の関心領域に興味を持ち続け、リサーチを重ねること／芸術文化に関する雑誌や本を読む／過去問を解いて添削をしてもらうというプロセスを繰り返した／武蔵野美術大学の赤本を何周も解くこと／予備校に通いました／自分が考えることを言語化／得意な3教科に絞って、基礎に重きを置いて勉強していた／美術に限らず自分の考えを文章にできるように毎週長文を書く／共通テスト対策として国英日本史の問題を解く／全部ノートに書き留める／自己分析をたくさんする／小論文のテーマになりそうな事例はすべて覚えるようにした／芸文のパンフレットをしっかりと読む／小論文対策として様々な展示会に行き、作品や作家を知ること／自分のポートフォリオを工夫した／小論文では、短時間で物事の把握と自分の意見を主張する練習をした／何が好きでどう生きてきたのかをおさらいして、自分の歴史を復習して／美術手帖を読む／字をキレイに書くように心がけていた／勉強画塾ひたすら解くひたすら描く／予備校の先生と面接の練習をたくさんした／誰かの言葉や歴史ではなく自分の体験と言葉で書けるようにした

Q16 | 芸術文化学科を志望する受験生に向けた
応援メッセージを自由に書いてください。

大学に入って何をしたいのかを明確化させておくとう学後に充実した生活が送れると思います！／がんばれ！芸文楽しいよ／将来やりたいこと・分野をある程度明確にしよう！／幅広いジャンルの授業を受けて自分の可能性を見つけられる学科だと思います。応援しています／芸文色々できて楽しいのでおすすめです／自由度が高く頑張れば何でもできる気がします！／美大生としての楽しい日々が待っている／健康管理をしっかり／絵が得意じゃなくても大丈夫な学科なので、安心して受験頑張ってください！／入試方法もたくさんあるので、自分に合った方法を探して試験に挑んでほしい／どんなに苦しくても、涙が溢れてきても、「自分なら絶対に大丈夫だ!!!!」と自分の人生を強く信じて、歩みを止めないでください／第一志望ではない、かつ補欠で入りましたし、絵も描けない・彫刻もできない、いわゆる「美大っぽいこと」は何もできませんが、入学してみたら思ったより楽しいです！／自分の得意なことや、表現しやすい方法をしっかりと見極めて、自分らしいアプローチを選ぶことが何より大切です！／芸文は入試方法も様々で、多様なバックグラウンドを持った人たちがいて面白いです。受験勉強頑張ってください！／芸文生活を通して自分が得意なこと、好きなこと、したいことを見つけよう／芸文楽しいですよ！ぜひ来てください！／アートやデザイン、創作といったものが好きならおすすめです！／他の学科とは違った視点でアートが学べる学科だと思います。是非芸術文化学科にいらしてください！／美術全般、そしてミュージアムについて学ぶこと、絵を書くこと、鑑賞する事に興味がある人はぜひ来て欲しいです。応援してます！／なるようになりますので、強気で!!!!／実技も理論も学べるのでやりたいことがきっと見つかると思います／芸文を見つけるのが遅れてしまった人でも大丈夫です。芸文で学びたい気持ちを大切にしてください！／間口はたくさんあります／芸文は面白い人ばかりです！／さまざまな経験をできる環境が揃っています／マジでなんでもできるから超楽しいですよ！おいで～！

発行日 二〇二五年五月三十一日発行

発行所 武蔵野美術大学造形学部芸術文化科学研究室 〒187-8505 東京都小平市小川町一七三六

監修 米徳信 / 編集 古賀絵章 / デザイン 熊谷萬史

印刷 プリンティンクイン株式会社

※この冊子に記載されている情報は二〇二五年五月現在のものです。

授業内容、教員、講師等変更なる可能性があります。



Musashino
Art
University
1929-2029
100th
美はつづく。