

MUSASHINO

ART UNIVERSITY

武蔵野美術大学

DEPARTMENT OF

芸術文化学科

武蔵野美術大学
芸術文化学科
学科案内 | 0116

ART, CULTURE

MUSASHINO ART UNIVERSITY
DEPARTMENT OF ART, CULTURE AND DESIGN STUDIES
PROSPECTUS 2026

AND

DESIGN STUDIES

MMU

2026



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

芸術文化化学科のミッション

学科理念・教育目標

二十一世紀以降、大きく変化する社会の現状と、いかに関わるか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。一九九九年の学科設立以来、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〈人ともの〉〈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。

芸術文化を 社会で活かす プロフェッショナルに なるための学び

学生座談会

芸術文化学科(芸文)で学ぶ四年生が、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。

- 中井** わかります。私はもともと教員になりたかったので、制作と座学の片方だけでなく、両方できる学科を探していたんです。芸文はその条件にぴったりでした。
- 武藤** 武藤そらんです。是枝ゼミです。私も芸術系の高校でした。最初は武蔵美に入りたくて、デザイン情報学科を考えていたのですが、進路相談で先生に「君がやりたいことは芸文じゃない?」と言われ、オープンキャンパスで上のフロアの芸文に来てみたんです。とにかく明るくて雰囲気自分の肌に合う感じがして、好感を持ちました。
- 古市** 私はエンタメ系の企画やマネジメントの仕事に興味があったので、武蔵美の芸文だと、学生のうちからアーティストの卵たちと直接触れ合える環境があることに惹かれたんです。
- 古谷** 確かに。アーティストや作家たちと近い環境の中で、作家をサポートするための学びを得られることも芸文の特徴ですよ。



榎山壮一郎 HIYAMA Sojiro
古賀ゼミに所属。ロック研究会やメタル縄跳び部でも活動し、音楽を軸にしたフィジカルな作品制作を探索中。

1 志望理由 芸術文化学科を知ったきっかけと、志望した理由を教えてください。

- 齊藤** 齊藤ゆめです。ゼミは米徳ゼミです。もともと富山大学を受けようと思っていて、芸術文化系の学科があるのは富山と武蔵美の2校だけだと先生に教えてもらったのがきっかけです。
- 榎山** 古賀ゼミの榎山壮一郎です。音楽系の大学を目指して浪人していた頃に、友人が通っていた予備校の先生が進路相談に乗ってくれて、そこで芸文を知りました。広い範囲で創作を学べる環境を、自分の制作にも活かせると思い志望しました。
- 古市** 古市真之介です。ゼミは杉浦ゼミです。自分も浪人していて、1年間別の大学に通っていたんですが、日芸に通う友人から教えてもらいました。
- 中井** 中井梓です。ゼミは春原ゼミです。私は父の仕事の関係で美術系の仕事を手伝う機会があって、そこで関わっていた方々からキュレーションの仕事勧められて調べてみたのがきっかけです。
- 古谷** 古谷実季です。佐々木ゼミです。私は高校の美術科に通っていて、授業の半分が美術という環境で3年間制作漬けでした。大学では作家として制作を続けるより、一步引いた立場で作家と社会をつなぐような学びができればいいなと思ったのと、高校の時に美術の歴史を学ぶのがすごく面白くて、理論と実技の両方ができる芸文を志望しました。

- 榎山** みんなそれぞれに異なる芸術との関わり方を求めているのが、芸文らしいと言えるかもしれません。
- 齊藤** 私は高校時代にアートと関わりがない人生で、美術部にも入ってなかったし、家族も美術とは無縁で、「アート」って横文字を使うと怪しまれるような環境でした(笑)
- 古市** それで入ってみてどうだった?
- 齊藤** 入ってみると、アートの知識がゼロだった私でも全然なじめました。世界にはほんとにいろんな人がいるんだな、何でもできる学科だなんて感じましたね。
- 武藤** 私は高校で芸術系高校に通っていたけれど、入ってみると芸文は全然そういう友達ばかりじゃないことにびっくりしました。それと高校ではずっ

とパソコンに向かっていたんですが、入学してからのチームワークの多さがとにかく驚きで。入る前とのギャップがある学科でした。

古谷 入ってからの印象で言えば、想像していたよりずっといろいろなジャンルの実技ができるのが意外でした。ファインアートも、平面や立体のデザインも経験できています。

中井 同じ学科なのにみんなやりたいことが違うから、すごくいい刺激を受けています。

古市 クリエイティブな能力を持っている人がわんさかいる中で、自身の可能性の幅も広がっている実感があります。



齊藤ゆめ SAITO Yume

米徳ゼミに所属。演劇サークルでの役者・脚本・演出の経験を活かし、絵と文章表現を組み合わせた卒制に取り組む。

2

カリキュラム

芸文のカリキュラムにはどのような特徴がありますか？

檜山 プランニング、マネジメント、ミュージオロジーの三本柱が特徴ですよね。理論と実技が両立しているのはすごく強いと思います。

古市 プランニングは1年の前後期で塚本先生がーから丁寧に教えてくれますし、日頃からも実践的に学べます。やりたいことが出てきたときに、それを実現するための力が自然と身についているなと感じています。

檜山 マネジメントって、どんな作業をするにしても、タイムマネジメントや人との関係の調整まで、マネジメントという言葉で説明が付き、授業の枠を超えて重要だと実感しています。

古市 セルフマネジメントやアングーマネジメントみたいに、最近は横文字が世間でもよく使われますよね。そういったスキルを芸術文化の文脈から学べて日常生活に応用できるのが芸文のいいところだと思います。

中井 三本柱がありつつも、授業は横断的で総合的な学びという印象がとても強いです。芸術って難しい領域でもあるから、それを社会とつなげていける「翻訳」のような役割を芸文は担っているのかなと私は思っています。

古市 翻訳、めちゃくちゃわかります。横断的、総合的に学びを身につけることができるというのが芸文の一番の特徴で、芸術って内省的なものが多いけど、俯瞰して見る視点を得られるのは貴重です。

古谷 それと文章執筆やプレゼンテーションの機会がどの授業にも組み込まれていて、自分たちの考えをいかに人に伝えるかという力が、カリキュラムの中で潜在的に養われるようになっていきます。

齊藤 言葉はたしかに大事ですよね。美術系のイメージとはちょっと違って、芸文が一番キーボードを打つ学科かもしれません(笑)



中井梓 NAKAI Azusa

春原ゼミに所属。将来は教員を志望。制作と理論の両方が学べる芸文を生かして、美術教育を軸に学んでいる。

古谷 入学してすぐのアカデミックライティングの授業には震えましたが(笑) 最初は大変でも、文章の枠組みを知ることが力になったなと今では実感しています。芸文の授業を通じて、資料を作るのが上達したなと思います。プレゼンテーションや企画書を書く機会がどの授業にもあるから、数をこなすうちに手が動くようになってきます。

武藤 専門学校に通っている友人は文章を書くとしてもエッセイ中心だと言っていて、芸文の文章教育の充実さを改めて感じます。

檜山 自分の感情をちゃんと言語化することも、無意識のうちに4年間で鍛えられているんじゃないかな。チームワークの中でも、芸文では自



古市真之介 FURUICHI Shinnosuke

杉浦ゼミに所属。芸祭執行部でも活躍。チームワークがとにかく好きで、社会につながるプロジェクトに関心を持つ。

分の考えを持っている人たちが集まっている中で、言語化してどう伝えるかが問われ続けますよね。

古谷 1年生の最初からチームワークが始まりますよね。社会に出ていくうえで、学生のうちにいろんな背景を持った人たちとチームで何かを動かしていく経験が何度もできるのは本当に貴重です。

武藤 4年経つと、かなりしごかれて、本当に筋肉がついたなと感じています(笑)
檜山 チームワークを通じて、自分のチーム内での得意な立ち回りも発見できましたね。私は積極的に発言するタイプではないので、あえてリーダー役を引き受けて、みんなの意見を聞いて、まとめる役割が向いていると気づきました。

古市 一人じゃ気づかないことも、チームだから気づけることってたくさんあるよね。

3

授業

印象に残っている授業を教えてください。

古市 「デザイン基礎」がすごくおすすめです。教職課程の学生は必須だけど、自分は教職取ってなくても普通に面白そうだと思って履修しました。「遊びをデザインする」という課題で、小学生たちとZoomで対話しながら、彼らのために企画して制作して提供する、という経験が初めてで印象的でした。

古谷 あれが芸文に入ってから初めてのちゃんとしたチームワークでしたよね。
古市 相手がいて、その人たちの目線に立って考えて作るということが、今でも自分の中にちゃんと活着していると思います。クライアントがいるデザイン

の面白さを早い段階で経験できました。

檜山 「芸術文化特論II」でいろんな分野で活躍する芸文の卒業生を呼ぶ授業でもチームで授業を企画します。

中井 あれは進路を考え始める3年次でやることにすごい意味のある授業だになって思う。起業している卒業生の話を聞くと、別に就活だけでなくてもいいんだなと視野が広がりました。

齊藤 大きな流れに沿わなくても生きていけるんだって。それが大変なのは分かったけど(笑) 座学の授業では「芸術文化概説」は好きでした。一つのテーマで複数の視点を掛け合わせて比較するやり方で、座学で一生命頭使うのも意外と面白いなと思っていました。

武藤 「メディアと情報」の授業も、学芸員を目指している人は受講しなきゃいけない科目だけど、必修科目でも意外と面白い授業があるから嬉しかったです。

齊藤 キムタクのドラマのナイフのシーンがかっこよすぎて、全国の青少年に影響を与えたというエピソードからメディアの危うさみたいなものを考えさせられました。



古谷実季 FURUYA Miki

佐々木ゼミに所属。地域でのフィールドワークを通じ、伝統工芸を現代社会に発信することを考えている。

古谷 選択必修の「ウェブデザイン」も印象に残っています。高校ではデジタル制作を全くやっていなかったのが、2年生の「デジタルデザイン基礎II」で初めてコードを書いたら、エラーだらけで作りたい通りに行かない(笑) でも3年次に改めてこの授業を選択して熊谷先生のめっちゃ細かく書かれている資料を見ながら、授業中も先生にいろいろ聞いて進めました。

古市 3年生になったら理解が深まっていたって言ってたよね。

古谷 そうなんです。私はスパイスカレーが好きなので、それをテーマにカレー

のサイトを、レシピやアニメーションも付けながら、自分が学んだことを応用して形になっていったのが楽しかったです。学びがちゃんと積み重なって、仕組みを理解できるようになったことを実感できた授業でした。

武藤

デジタル系を高校でやっていた私からすると、初めての人とそうじゃない人が同じ教室にいて、同じ授業を取るっていうのは、いろんな個性が雑多になった学科だから、芸文の醍醐味だと思う。私は「造形基礎」が、高校でファインアート系のデッサンをやっていなかったからすごくありがたかったです。



武藤そらの MUTO Sorano

是枝ゼミに所属。在学中から漫画制作を続け、学外のこともバランスよく大切にしながら活動中。

中井 評価のつけ方も、初めての人もいることが前提で、上手さだけでなく、頑張りや基礎を掴んでいるかを評価してくれるから、自由に作れる感じがよかったです。上手くなくても魅力的なものがいっぱいあると思えるのが素敵な気づきだったな。

古谷 芸文の授業じゃないんですが、文化総合系の科目も含めて、武蔵美全体の授業を取れます。造形総合Ⅱ類の鈴木先生の「素材概論」も面白かったです。麻、ラタン、竹など様々な素材を実際に触れながら、世界や日本の民藝でどのように使われているかを学ぶ授業で、藍染め

体験や和紙工房への課外授業もありました。

古市

三代先生の「日本事情」という授業もおすすめです。留学生向けなんですけど他の学科の学生も受けられて、チームを組んで自分たちで選んだ人にインタビューしに行って、記事を書くという授業です。

齊藤

私は上野千鶴子さんにインタビューしに行って、良い経験でした。もう歴史上の人物と喋っているみたいで(笑)

古市

好きな人に会いに行けるのが武蔵美の学生の特権だなと、改めて感じました。アポ取りは大変でしたが(笑)

齊藤

そういうリサーチをして記事ができる手順を学ぶことは、卒業研究にもつながっていきますよね。あと、体育もユニークです。白井先生のバドミントンの授業では、最終課題が制作物で、私は音をバシッとかポンとか文字にして書いたカードを作りました。ただ運動するだけじゃなくて、そこから制作まで繋がっていくのが美大っぽいなと思います。

古市

檜山

社会実践型のアーツプロジェクトはとりましたか？
自分は「羽村ゆとろぎアーツプロジェクト」をとりました。土地を自分で歩きながらリサーチして、自分の作品を作りつつ、みんなで一緒に展覧会を作っていくプロセスに興味があったんです。実践の中で学べたことが、その後の学びのきっかけになっています。

武藤

芸文って横のつながりは強いんですが、学年を超えたつながりが生まれる機会はあまり多くないから、アーツプロジェクトで、先輩のリーダーとしての姿を間近で見られたり、学生や先生、助手さんとの縦のつながりがあるのがアーツプロジェクトの強みだなと思います。

檜山

齊藤

作ろうと思えば、そこからつながりは広がっていきます。
確かにそうだね。アーツプロジェクトをやっていないと知らないままの関係があるよね。

檜山

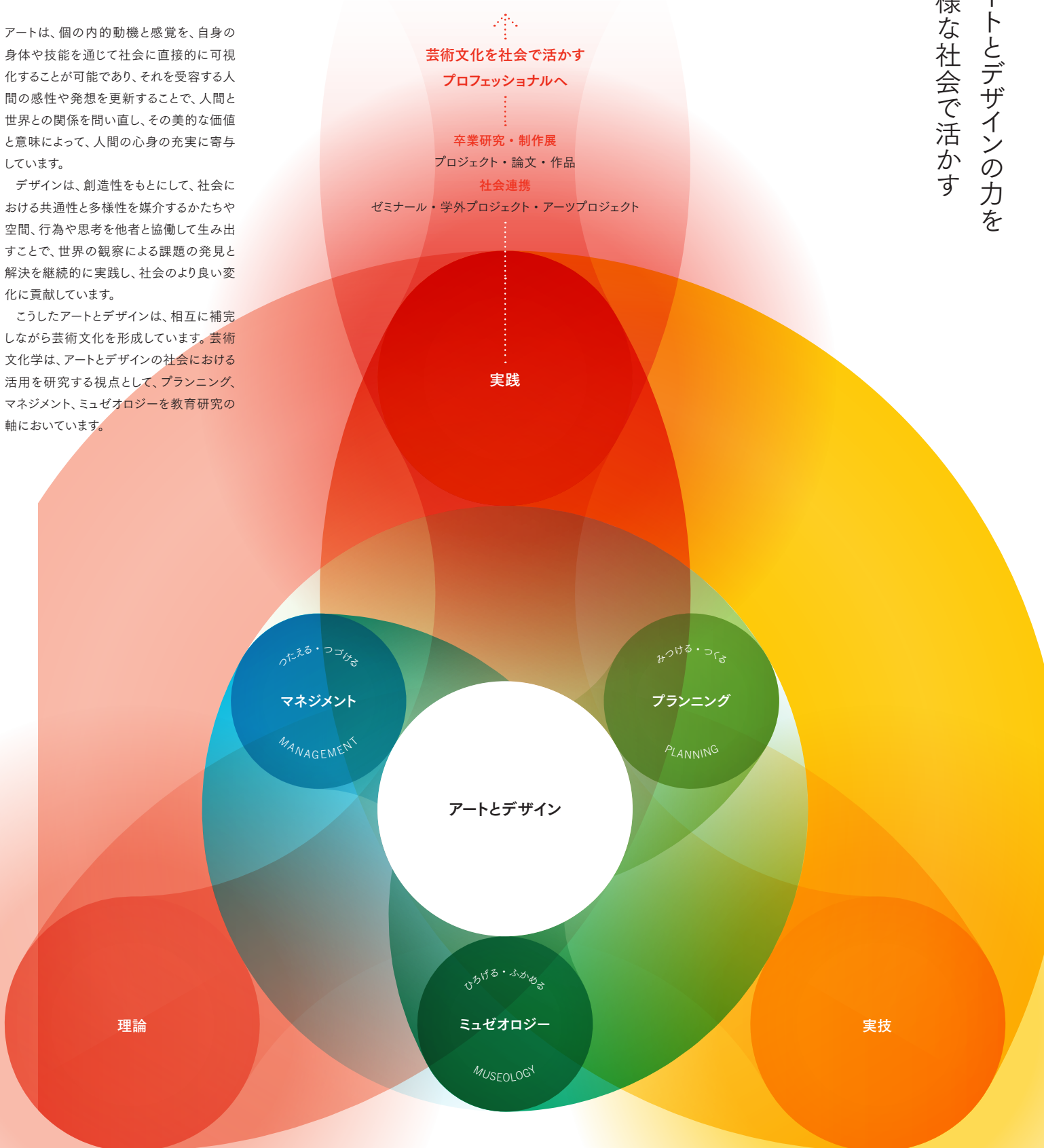
それから授業ではないけれど、去年は芸文主催の課外講座で、ニューヨークから新元良一先生がいらっちゃって一週間の特別ワークショップがありました。読書会も初めてやってみて、参加した人は新しい刺激があったはずですよ。ぜひ色々な授業や講座に参加してみたら面白いと思います。

芸術文化を形成する アートとデザイン

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おいています。



アートとデザインの力を
多様な社会で活かす

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
9W4H

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
- 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
- 美術史・文化史・美術教育研究
- 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史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、ミュゼオロジーという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。

ミュゼオロジー

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、ミュゼオロジー(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
映像デザイン
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
美術館教育
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

ミュゼオロジー入門
ミュゼオロジーと生涯学習
西洋美術史概論

2年次

ミュゼオロジーと保存
ミュゼオロジーと教育
日本美術史概論
芸術文化学概説

3年次

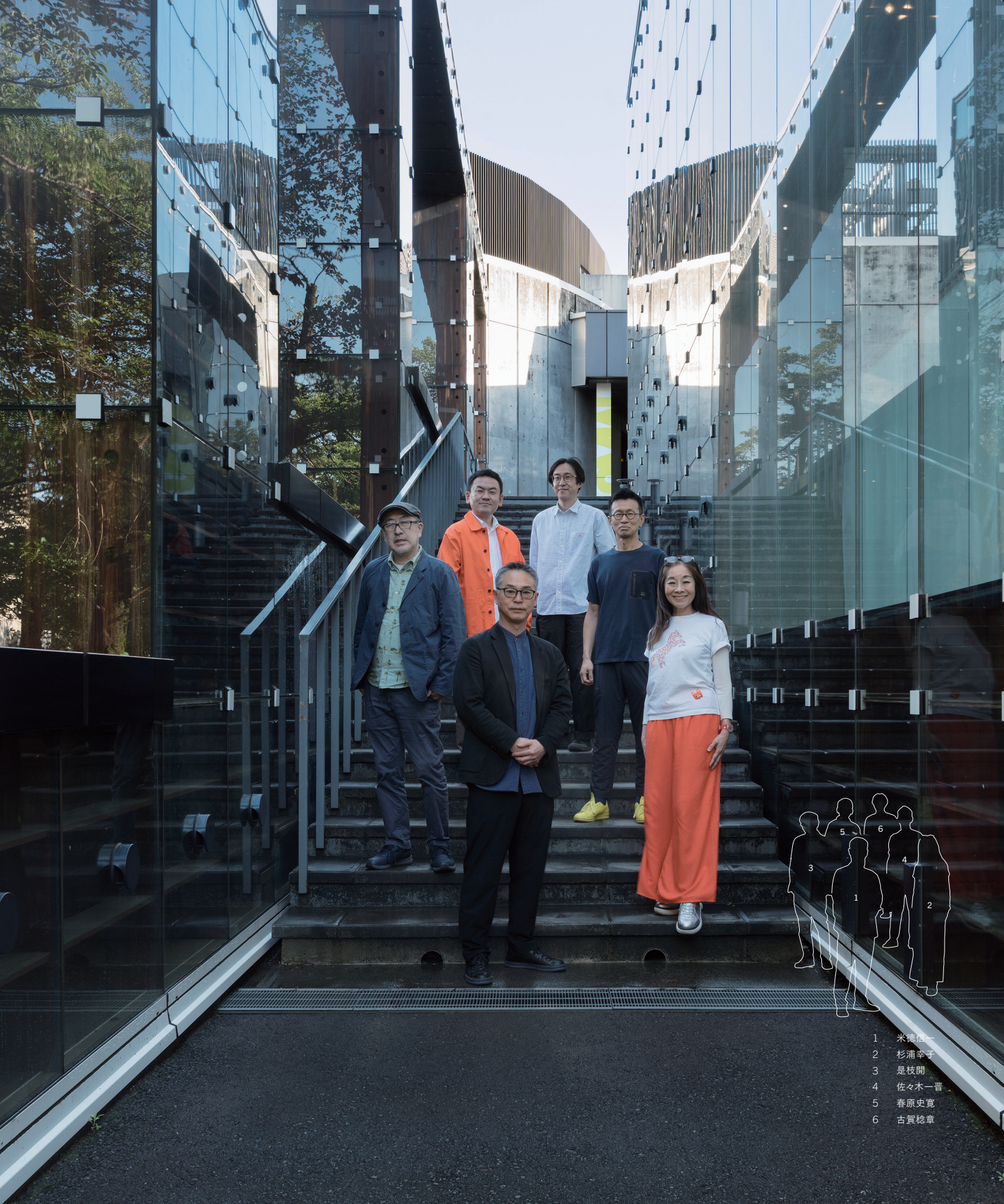
ミュゼオロジーと運営
ミュゼオロジーと資料
ミュゼオロジー実習I

4年次

ミュゼオロジー実習II

● 必修科目

○ 選択科目



1 米德信一
2 杉浦幸子
3 是枝開
4 佐々木一晋
5 春原史寛
6 古賀稔章

芸術文化学科の教員6名が、現代社会における芸術文化の存在意義から、メディアや領域を横断するカリキュラム、チームで育む社会実践型の学び、異文化や他者との共生、未来の芸文のヴィジョンまで、それぞれの多様な視座から語り合いました。

1 「もの」から「こと」へ—— AIを超える学びを紡ぐ

パ
ー
ス

Purpose

- 古賀** 現代の社会情勢や技術の進歩の要請の中で、これからの芸術文化のあり方や役割にも絶えず変化が求められています。
- 米徳** 20世紀がものの時代だとすると、現代社会はデータの時代です。新たな技術を否定することはできませんが、車が発明されたときと同じで、人間は何かを作れば、必ず良いことも悪いことも両面がある。そうした時代に対して、自分の目で確かめることや、一次情報に込められているものに重点を置きたい。
- 杉浦** 確かに、自分の感覚器官から直接一次情報を得ることは大事ですよ。AIは二次情報を集積し、一直線でコスパのいい回答を短時間に出してくる。コスパやタイプは悪くても、現場を歩いて回り、リサーチすることで集まる一次情報から、AIを超える学びが紡がれます。
- 米徳** おそらく今のデジタルデバイスやメディアも生成AIも、いつかは淘汰されていくとすると、最終的には人体にかえていくのではないのでしょうか。芸術文化の根幹には、何か「もの」を作るだけではなく、見たり、学んだり、感じたりする「こと」の重要性があります。
- 是枝** 美術っていうと、とかく「もの」と思われがちです。でも、そこに「こと」という時間軸をどうやって入れていくかはとても大事なことです。静止した美術を動き出させ活性化する。それが今の社会における芸術文化の役割だと思うんです。
- 杉浦** ミュージアムのコレクションの背後にある歴史や時間軸の積み重ねには、人間の考え方や、ものの見方、世界の捉え方が表れますよね。データの世界で生きてきた今の学生たちは、とすれば消えてしまう出来事を記録することや、文化や記憶をつないでいくことに、今また興味関心を持つようになってきたと感じています。
- 春原** ミュージアムのように世界を体系的に見る理知的な目と、一度きりの現場で展開する再現性のない出来事や実践の両方に対して、芸術文化学科が目指している理論と実践、実技の行き来や、「もの」と「こと」の往還を通じて専門性を持てるというですよ。

2 寄り道しながら学ぶ—— メディアや領域を 横断するカリキュラム

ウ
ェ
イ
フ
ェ
ア
リ
ン
グ

Wayfaring

- 米徳** 芸術文化学科のカリキュラムの特徴は、いわゆるメディアやジャンルの枠組みで区切らないことです。「デザインってこうですよ」と決められた技術を教えるのではなく、なぜデザインするのかという問いから、かたちにすることの意義を学生自身に考えてもらう。考えるだけではなく、実際に作ることによって、それがどう伝わるかを自ら体験する。それを僕らは「基礎」と考えています。
- 佐々木** 基礎課程の授業では、2年次の初めに「展示基礎」があります。展示は一人ではできない。チームの中でそれぞれがフォローし合いながら、一人では生まれなかったものが生まれる。アーティストが思いを持って作った作品を、学生が預かって展示し、その鑑賞の仕方や、社会における価値を教育的に伝えていくまでの一連の経験が、芸文らしい豊かな学びになっています。
- 是枝** 同時期に取り組む「造形基礎」は、色彩、明暗、形態、あるいはリズムといった美術の要素を七つの基本的な演習を通して学んでいく授業です。それがアートにもデザインにも、

ひょっとしたら映像にも応用できる。実際に体験することによって、作品を鑑賞する目も養われるような幅広い学びになっています。

佐々木 おっしゃる通りで、こうしたカリキュラムの魅力は、一つの専門領域に限定した学びではない点です。芸術文化はすごく広いので、限られた領域で切り取れるわけがない。教員や学生それぞれが、気づいたら専門領域を超えて横断しながら学び合える伸びしろが深くある。

古賀 こうした領域横断性と関連して、授業で学生に「ウェイフェアリング」という言葉を紹介しています。最短距離で目的地に向かう移動ではなく、徒歩で寄り道や迂回をしながら進んでいくような学び方です。そのプロセスで一直線では学べなかったことが自ずと身についていく。その迂回しながら予期せぬ出会いが生じる学びが大きな魅力だと思います。

3 コ・デザイン チームで互いに補い合う—— アーツプロジェクトが生む 社会実践の学び

杉浦 芸文の初期段階から、カリキュラムの軸として置かれていたのはアーツプロジェクトです。それはまさに「こと」をデザインしていく授業です。

佐々木 アーツプロジェクトでは、複数の教員のチームと外部の連携先を交えながら、社会での実践を通じて、一回きりの現場で「こと」という見えないものの大切さを改めて学びます。自分の内的な好奇心と社会とが連続的に続いていく状況で、学びを外から与えられるのではなく、自分たちで協働でつくり出していく。

春原 「羽村ゆとろぎアーツプロジェクト」は7年目になりますが、展示イベントの休憩時間に毎年恒例で学生と教員みんなでのり弁当を食べるんです。300円台の本当に安いお弁当なんですけど、チームとして協働している中で食べるから、その美味しさが格別です。

米徳 同じ釜の飯を食うってことも大事ですね。プロジェクトでは、どうやって社会化するのか、どんな価値や意義があるのかを考える視点を持ちながら、ドキュメンタリーとして記録することの重要性も伝えています。

是枝 ファインアート系の学科だと、もっと自己表現的な制作を求める場合もありますが、芸文はマネジメントやミュゼオロジーも同時に学ぶ学科です。だからこそ、チームでの学びでは、人のためでもあるような作業を大切にしてほしい。それが回り回って自分のためにもなる。

佐々木 確かに、教員同士がチームで教えることで、専門領域が重なる部分もありながら、ずれていくところを、アーツプロジェクトの中で互いに学ぶ機会があることも芸文らしいですね。

杉浦 近年かなり取り組んでいるチームティーチングでは、領域は違っていてもコアの部分で共有して、お互いに補完し合い、補い合っています。チームでプロジェクトを行うときにも、教員も一人で抱え込まないで、みんなで少しずつフォローし合っていく姿を見せることが学生の学びにもつながる。それは芸文ならではのと思っています。

4 インターセクション 静かに一歩先に行く—— 複数の専門性と接点を持つ教員たち

杉浦 私たち教員も各々に専門領域を持ちながら、それを乗り越えて近接する領域へと果敢にチャレンジしています。

春原 先生方の異なる専門性が組み合わせることで、学生が互いに学びあう空間や時間を総合的に作っています。杉浦先生の物事を総体として軽やかに捉えるプロデュースの専門性のあり方や、米徳先生がドキュメンタリーや記録といった映像を核に、専門から離れたマネジメントやミュゼオロジーにも接点を持つ姿勢は、それを学生に背中で見せている。

CoDesign

Intersection

- 古賀** もう一つの特徴は、芸術の作り手と受け手の両方の循環を学ぶ視点を得られることです。春原先生は岡本太郎研究を通じて、社会の中での芸術家像や芸術の受容のあり方を研究されていますし、杉浦先生は、赤ちゃんから多様な立場の人々も含む芸術の鑑賞教育に関わられています。私たちの学科ではあらゆる人々が芸術文化に関わる人として捉えられている。
- 米徳** 杉浦先生の軸にある鑑賞や教育普及が芸術文化学科のミュージオロジーの根幹を作っています。古賀先生は、リソグラフの印刷機を導入して現代のZINEの文化を紹介しつつ、本を使って教育で何ができるかをすごく考えていて、芸文に新しい風を入れてくれました。
- 是枝** 専門性の広さについて言えば、米徳先生が映像とデザインとを横断した広がりの中で伝えようとしていることは、とても新鮮でした。佐々木先生の建築的な思考、特に構造や地域・空間・環境という視点は、芸文生の学びの支えにも広がりにもなっている。古賀先生の広い意味での編集思考は、本や雑誌やZINEを作ることを軸にしつつも、あらゆることに大事な視点です。
- 杉浦** 佐々木先生は明るくてみんなにオープンなアンバサダー、古賀先生は静であるように見えて実はめっちゃ動ですよ。
- 是枝** 春原先生の学生へのいい意味での愛情と距離感も尊敬しています。学生に言葉や文章を書くことの基本を丁寧に教えられている。学生たちが卒業制作で制作レポートを通じて言語で語る際にも全体の中での論旨の展開や関係は大事なことです。専門の岡本太郎研究でも、歴史や近代を含めて批評的に捉えて分析・研究されています。
- 春原** 表現と客観性、自分の視点から厳密な論文までがスペクトラムの中で関係し合うものだと学生たちに伝えています。是枝先生は学芸員として展覧会を作ることと作品制作の両方に専門性をお持ちですし、佐々木先生は空間や環境の専門性を持ちながらも、フィールドの人だと思っていて、高い解像度で地域の特徴を拾い上げていく様々な方法を持っていらっしゃる。
- 古賀** 全体を観察し、計画し、研究すること、職人的な技芸として実際に手を動かして制作し、実践すること。どちらかだけに専門性を持つのではなく、それぞれのジャンルでその両方を行き来しながら関わってきた教員がいることも特徴ですね。
- 杉浦** 6人それぞれの専門性は分かれてるんですが根幹的なところで共通したコアを持てている。静かに一歩先に行く教員たちがいるなって思います。

5

インクルージョン

それぞれの現場で—— 芸術文化を社会で活かす 学生と卒業生

Inclusion

- 杉浦** 芸文で学ぶ学生たちの魅力は、自分のことだけでなく、どこかで社会のことをいつも考えているところです。芸文生は自分以外の他者、他者が集合した社会、そして今の状況の世界の中でこれから何十年と生きていく中でどうするかを考えている。
- 米徳** チームワークをよくやるわけですから、自分以外の他者と関わる機会が多い学科です。自分の意見を言わなきゃいけないし、それが他者とぶつかることもある。そこで通過儀礼的に「自分と他人は違うんだ」ということを実感する。それをベースにしながら協働していくことを経ているので、芸文生は他者を考えることが、よりリアルにできると思います。
- 春原** そうですね。芸文生の魅力は、自分の関心のないことにも一旦取り組んでみて、自分との違いを埋めていけるところかなと思います。そういった学びにちゃんと取り組んでいく人が多いので、それで自分の広がりが出てきて、他者への関心もそこで作られていく。
- 古賀** 多様でバラバラな関心領域を持った教員や学生に日頃から触れているからこそ、自分とは異なる他者や、異なる世界に目を向ける。芸術文化を社会で活かすうえで前提となる、他者と安心して共にいられる社会を築くことの重要性を自然と理解していきます。
- 是枝** 上の学年になればなるほど、自分がこれをやりたいっていう専門性はだんだんと出てくるんだけど、その専門性に閉じこもることなく、他のジャンルとの比較や、いいところを取り入れたいという柔らかな広い視点を持っている。それが芸文生の強さだと思います。

- 杉浦** そうやって芸文で学んだ卒業生が本当に多様な現場で活躍しているじゃないですか。卒業生がどんなことをしているのか、どんなふうに生きているのかを知ることで、私たちがこれから進む道ももしかしたら見えてくるかもしれない。
- 米徳** 「芸術文化特論II」でゲスト講師を務める卒業生の方の話聞いていてもそう感じます。学びは十年経たないと分からないんです。「ああ、そうだったんだ」みたいな。
- 佐々木** 芸文の卒業生で、卒業後もその時のつながりで社会に出てからお互い関わったり、今学芸員として現場で活躍されていたりする先輩を見ると、個が立っている卒業生が多いという印象があります。
- 古賀** 卒業後に一直線ではない人生を歩んだとしても、芸文で学んだ基本的なリテラシーを、社会の中で生きのびていくためのリテラシーとして、それぞれの現場で活かして活躍してほしい。最終的に豊かな文化を築いていくうえで、読んだり見たり感じたり、それを言葉にしたりといったリテラシーは普遍的です。
- 春原** 芸術文化の活用の素養が社会にもっと一般化していったら、社会の中で誰もが芸術文化を活用することの素養を持ってもらうと、「社会を芸術文化で幸福にしていこう」というミッションに繋がっていくと思っています。

6

ヴィジョン

プロトタイプとしての芸文—— 未来の芸文生へ向けて

- 是枝** 日本全国の美術大学を見渡しても、芸術文化をこれだけ横断的なジャンルで学べる環境はかなり実験的です。そのことが「違いを認め合える社会や人を作る」ことにもなると思うし、今後もそういう学科であってほしい。
- 古賀** 社会の縮図のように多領域性や多様性があふれた環境で芸術と向き合い、実験的かつプロジェクト的に社会に問いを投げかける試みを通じて、これからの世界のあり方のプロトタイプに取り組んでいける。そんな学科だと思っています。
- 是枝** それが芸術文化というものの社会的な役割でもあると思うんですよ。自分とは違う個性を認められるような場を大切にしてほしいです。自分の意見を持ちながら、他者とぶつかって、また協力する。そのプロセスに真剣に向き合える学生を求めています。
- 春原** プロトタイプ、いいですね。これからの社会の新しいモデルを自分で考えていける人を育てる場所、それが芸文のこれからの方向性だと思います。芸文のカリキュラムは「芸術文化の社会活用」という枠内で、興味のないことも否応なく学ぶ構造になっています。そこでちゃんと踏ん張れる人、自分の関心がないことにも飛び込んでいける人と一緒に学びたいですね。
- 佐々木** 僕が芸文生に期待しているのは、できるだけ自分で環境を作っていくことです。手間で面倒で大変で時間かかるかもしれないけれど、文化を担う人材を考えた時に、文化を所与のものとしてではなく、少しでも身の回りから「自分で作れる」と思える人、そういうことに楽しんで取り組んでくれる人と一緒に学んでいければと思います。
- 米徳** 自分の感覚器官を使った一次情報の重要性を、考えて体感することから始められる人と学びたいですね。デジタルなツールに振り回されない指向性を持った人が増えていくといいなと思うし、芸文に来る人たちはその素養を持った人たちであってほしい。
- 古賀** 美術大学はアーティストや作り手だけのための場所ではなく、芸術があらゆる人の生活を豊かにするように、芸術文化は誰のためのものでもある。あらゆる人のために、どう芸術をつないでいくのか、伝えていくのかを学ぶことができる学科です。だからこそ、どんな人でも来てもらいたい。
- 佐々木** 一言では語りえない多様な個性が、さまざまな方向からぎゅっと集まって来る、それが芸文の面白さです。ここに来れば、どんな人でも何か広がるものがあると思います。
- 杉浦** 芸文には、前例踏襲ではなく、常に手探りでデザインしていくマインドを持った人たちが集まっている。「変化し続ける」ことこそが、この学科の本質です。
- 米徳** 常に「次の芸文はどうあるべきか」を考え続けている。教員も学生も、今の世の中で芸術文化のあり方を絶えず問い直している。それがここの面白さでもあり、これからも変わらない姿勢だと思っています。

Vision



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。

<p>専任教員</p> <p>古賀稔章 KOGA Toshiaki</p> <p>任期付准教授</p> <p>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</p> <p>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索しています。</p>	<p>是枝開 KORE-EDA Hiraku</p> <p>教授</p> <p>専門分野 絵画、立体造形、造形演習、近・現代美術</p> <p>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索しています。</p>	<p>佐々木一晋 SASAKI Isshin</p> <p>教授</p> <p>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</p> <p>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、神奈川大学工学部建築学科特別助手、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。</p>
<p>春原史寛 SUNOHARA Fumihiko</p> <p>教授</p> <p>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</p> <p>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索しています。</p>	<p>杉浦幸子 SUGIURA Sachiko</p> <p>教授</p> <p>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</p> <p>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。英国ウェー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」などさまざまなアートプロジェクトを実施。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。</p>	<p>米徳信一 YONETOKU Shinichi</p> <p>教授</p> <p>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</p> <p>1964年愛知県生まれ。1988年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年視覚伝達デザイン学科助手。1995年非常勤講師、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。ヴィジュアルコミュニケーションデザインと、写真や動画などの映像が持つ「視覚言語」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を、バーバル(言語)とノンバーバル(非言語)の視点から読み解き、今後の展開と可能性を研究しています。</p>

教員の詳細はウェブサイトに



<p>客員教授</p> <p>林家たい平 HAYASHIYA Taihei</p> 	<p>長島有里枝 NAGASHIMA Yurie</p> 	<p>非常勤講師</p> <p>足立加男 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 勝俣涼 加藤庸子 河原啓子 木村稔将 草刈大介 熊谷篤史</p>	<p>倉林靖 鎮目良文 申明浩 竹丸草子 田中七星 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</p>	<p>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</p>
---	---	--	---	---

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・美術教育研究
- 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。

THEORY

SKILLS

PRACTICE

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Ⅰ[○]
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
- 新しい展覧会の実践と継続

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[○]

アーツプロジェクト[○]

芸術文化演習Ⅰ(ゼミナール)[●]
ミュゼオロジー実習Ⅰ[○]

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

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)

理論を学ぶ

芸文の学び

1

テーブルコップを制作し、デザインの解釈について話し合う演習

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、結城康太朗)





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)

— チームで選んだ作品を壁面に実際に展示する

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)

— 移動をテーマに空間、こと、映像のデザインを提案



— 「わたしの一品」をテーマにA3のポスターを制作

1年次必修科目(教職課程必修科目)

デジタルデザイン基礎I

グラフィックデザインの基礎を学ぶ

日常に浸透しているデジタル環境の歴史を理解し、これからの表現活動に必要な思考方法と技術を習得します。文字や画像などの視覚言語について、グラフィックソフトを使用した作品制作を行うことで学び、作品の展示まで行います。(担当:長内研二、熊谷篤史、古賀稔章、米徳信一)

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)

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映像作品をチームで制作します。(担当:米徳信一)

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、佐々木一晋)

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:素材加工を重ねながら、光の透過性や反射の変化を探究
 左:つくる行為を介して、異なる食文化を横断するワークショップを実施

国際交流プロジェクト

16th Bamboo and Rattan Design Workshop

Light | Translucent, Reflection

協定校であるバンドン工科大学と本学が共同で実施しているデザインワークショップ。竹やラタンを持続可能な未来志向の素材として捉え、現代の生活様式に適した家具形態の再構築を通して、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創出を探索します。(担当:伊藤真一/工芸工業デザイン学科、佐々木一晋/芸術文化学科、板東孝明/基礎デザイン学科)

アーツプロジェクト

武蔵野線沿線活性化リサーチプロジェクト ムサビノ線

武蔵野線沿線のまちの魅力を
リサーチしてアートで活性化する

アート・デザインを学ぶ学生の視点から、「駅」という日常の資源と周辺エリアをリサーチして、その魅力を伝えるワークショップと展示を駅構内で実施。最終的な活性化プランをオープンキャンパスで提案しました。(担当:杉浦幸子、米徳信一)

協働:一般社団法人こだいら観光まちづくり協会
 特別協力:JR東日本八王子支社武蔵野駅統括センター



オープンキャンパスでプランをプレゼンテーションする学生たち



上:オープンキャンパスで実施した製本ワークショップ
 右:在学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、佐々木一晋)



上:子どもたちを対象とした造形ワークショップを実施
 左:地域をリサーチして制作した作品展覧会を開催

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・文化とつながるための
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)



上:印刷工房のリソグラフを用いた雑誌の手製本による制作プロセス
左:学生主導で制作した雑誌『PAN』の第3号とZINE『Cookie』

Seminars

芸文の学び 3



「ひらめき!!びじゅらぽーつってうごかすパシャッと☆アニメーション」風景



ゼミの活動 | 杉浦ゼミ

芸術文化と人と場をつなぐ

ゼロからの「こと」の デザイン&プロデュース

杉浦ゼミの2025年度のミッションは「アートや美術館の敷居を下げる!」。立川市子ども未来センターを舞台に、美術館やアートの楽しさを遊んで学べる展示、コマどりアニメーションで制作の楽しさを体験するワークショップ、子どもたちがアニメを作ってみたくなる短編アニメーションをプロデュースしました。(担当:杉浦幸子)

ゼミの活動 | 米徳ゼミ

米徳ゼミ展 消し跡のあるスケッチ

展示の実践を通して、 自分の研究を相対化する

米徳ゼミでは、視覚言語を軸とした〈イメージと言葉の関係性〉を研究します。写真・絵本・マンガ・アニメ・ゲームなどの作品表現の調査・分析に加え、実際の作品制作と、その制作プロセスにおける思考の言語化を行います。また成果物を展示することで、卒業研究につながる基盤を形成します。(担当:米徳信一)



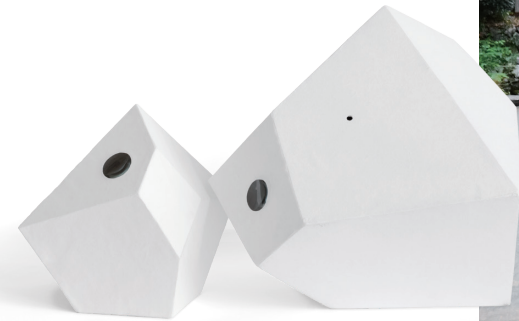
上:展示ポスター
右:展示会場の様子



アートインスタレーション

空間から問い直す、
生活工芸と地域文化のこれから

現地調査から作品制作、展示・ワークショップに至るまでの一連のデザインプロセスを、実地を通して学びます。その土地固有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ながら、空間インスタレーションやワークショップの企画・実施に取り組みました。(担当:佐々木一晋)



上: 福井県若狭地方の伝統的建造物群保存地区を舞台に、地域空間と応答するアートインスタレーションを展開
左: 若狭和紙を活用し、光や触覚など多様な知覚体験を生み出す造形モデルを制作



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
芸術文化の新たな価値の発見

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、同園の彫刻園を活用するための造形ワークショップ、鑑賞プログラム、鑑賞サポート冊子の制作を实践、彫刻表現の多様性を知り、日常のとらえ方が変わることを目指しました。(担当:春原史寛)

左上: 鑑賞ワークショップ「彫刻と出会おう」
右上: イベント「ちようこくのたまご」ポスター

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)



卒業研究・制作

二〇二五年度優秀賞

論文、プロジェクト、作品表現から
二〇二五年度優秀賞を選び、研究・制作を具現化した
展示、成果を共有しました。

三つの表現方法で四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

RISO NOW

—リソグラフィカルチャーを伝えるフリーペーパー—

天野陽日

AMANO Haruka

リソグラフィを取り巻く人々や社会の動向をリサーチし、その周囲に立ち上がりつつあるカルチャーをアーカイブし、発信していくメディアとしてのフリーペーパーを制作した。リアルタイムに育まれているリソグラフィカルチャーを記録していくとともに、リソグラフィに携わる人々の情報収集やコミュニティ形成に寄与する、これまでにないメディアの創出を目的としている。リソグラフィに興味をもつ人々に加え、アート、印刷、出版、アートコミュニティに関心をもつ層もターゲットとした。リソグラフィに関する専門書やカラーチャートは既に存在するものの、本研究のようにリソグラフィを取り巻く文化全体を継続的かつ幅広くアーカイブ・発信するメディアは未だ存在していない。そうした背景から、新たなメディアの必要性を感じ、本制作に至った。リソグラフィカルチャーを多角的に捉えるため、3つのテーマを設定し、それぞれを1号とする全3号のフリーペーパーを制作した。日本国内では東京から富山、国外ではアメリカやイギリスなど、地域や国を越えてリソグラフィスタジオやアーティストへのインタビューを行い、企画・取材・編集・デザイン・印刷・製本までを一貫して手がけた。世界中での流通を視野に入れ、日本語と英語によるバイリンガル表記を採用するとともに、リソグラフィならではの質感や風合いを活かした誌面デザインを意識するなど、フリーペーパーそのもののクオリティにも重点を置いて制作した。

指導教員によるコメント リソグラフィを巡る新たな文化が世界各地で生まれる一方、愛好家を結ぶプラットフォームのない状況に着目した天野さんは、情報収集、アーカイブ、コミュニティ形成に資するフリーペーパー「RISO NOW」を創刊。全3号のパイロット版では、国内外のリソスタジオの現在形を伝えるべく、自ら取材、執筆、デザイン、印刷、製本、頒布、展示までを実践した。個人の確かな批評眼とコミュニティの互助の精神が共鳴し合い、日本発のリソグラフィ文化の深化に寄与している。(古賀稔章)



**ゲーミフィケーションを活用した美術分野における
自発的な「気づき」を誘発するための作品制作**

中嶋汐彩

NAKAJIMA Sea

「謎を解いて、どうするんですか」

私が研究概要を初めて説明した際に同席していた市の職員の方の言葉です。その時は明確な回答ができませんでしたが、研究を経て、この作品が私の答えとなりました。

謎を解くには「気づき」が必要です。そして「気づき」はあなたが今まで学んだことから生まれます。「学び」と聞くと机に向かって知識を暗記する勉強のイメージが強いですが、それだけではなく、あなたが見たもの、聞いたこと、知っていること、選んだこと、体験したこととも学びであり、それこそが「気づき」の種となっています。

本研究では、鑑賞者の「気づき」を自発的に引き出す代替現実ゲーム(ARG)を制作しました。さらにゲームの要素をゲーム以外の分野に活用する「ゲーミフィケーション」を利用し、美術教育と融合することで主体的に美術を学ぶことを目的としています。

美術作品の非言語性は鑑賞者にとって無限の「気づき」を秘めています。形、色、素材、構図などの造形的な要素および音、光、雰囲気などの感覚的な要素を、どのように捉えるかは鑑賞者の自由です。

しかし、デンマークの哲学者キルケゴールは「不安は自由のめまいである」という言葉を残しています。自由すぎるが故にどうしたら良いかわからない。美術が「難しい」とされる所以の一つはここにあると考えます。このイメージをゲーミフィケーションの導入によって乗り越える試みが本作品です。

指導教員によるコメント 現と虚の境に生まれた場所。Liminal Spaceの写真を集めた一冊の本。そこに潜む違和感から、読み手はある一つのアート作品を巡り、リアルとヴァーチャルを行き来する代替現実ゲーム(ARG)に引き込まれていく。

ゲーム要素を取り入れ、新しい体験への心理的ハードルを下げる「ゲーミフィケーション」を活用したこの研究を通して、中嶋は私たちに予測不可能な現実世界を生き抜く武器となる「気づく力」と「想像する力」を授けることを目指した。

彼女の目論見が現実となるかどうかは、あなたの挑戦にかかっている。(杉浦幸子)



さまざまな分野で 活躍する卒業生

クリエイティブディレクター

笠原 碧

KASAHARA Kiyoshi

4期生
株式会社ロボットコミュニケーション・プロデュース部
クリエイティブディレクター



デザイナー・ディレクター

サトウ 藤子

SATO Fujico

9期生
株式会社フジコデザイン
代表取締役社長



ライター・編集者

杉原 環樹

SUGIHARA Tamaki

5期生
フリーランスライター・編集者
『美術手帖』コントリビューティング・エディター



撮影＝栗栖文重 | Joji Kurisu

社会とアートをつなぐための 実技や理論の領域横断的な学び

学生の頃は、グラフィックデザインも、実写映像も、作画アニメも、Webも、あれもこれも全部やってみたくて思いながら、さまざまな表現に手を出していました。現在はROBOTという制作プロダクションに所属し、広告業界で働いています。

デジタル領域を中心に、クリエイティブディレクターとしてWebサイトやSNSキャンペーン、展示イベントでのデジタルコンテンツなどの企画・制作を行うのが主な仕事です。片手で操作するスマホでのインタラクティブコンテンツや、壁面いっぱいに投影される没入感ある巨大な映像など、一つのメディアに縛られず様々な表現を組み合わせたものを作ってきました。

広告が担う役割は、企業が発信したいメッセージを、言葉やビジュアル、映像、体験などに置き換え、受け手が理解しやすく、興味を持ちやすい形に整えることです。つまり、企業と生活者をつなぐコミュニケーションの設計だといえます。そうした広告制作の中で、芸術文化学科での「社会とアートをつなぐための、実技や理論の領域横断的な学び」の経験は大切な土台となっています。

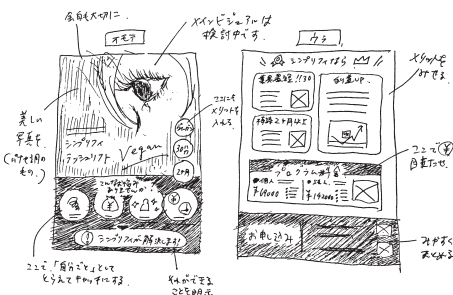
自分の作品や思考を どのように相手に伝えるか

芸文では主に、プランニング概論や美術史、アートマネジメントなどを学んでいました。今思い返すと芸文は「社会を意識したうえで、美術を複合的に深く考え・学べる」学科だと思います。アートを「アートの世界」だけで終わらせて社会に開かれたものにするにはどのようにアプローチすべきか。「社会」と「アート」の二つを同時進行で学ぶことのできる、貴重な学科であると思います。

美大の中でもっとも「文章」を取り扱うことの多い芸文ですが「自分の作品や思考をどのように相手に伝えるか」を学べたことも、社会に出てから大きな武器の一つとなりました。



私は現在、デザイン制作会社を経営しているのですが、大手広告代理店や直取引など、クライアントの規模感や求められるデザイン・媒体も多種多様です。デザインは表層的な部分を美しくするものと捉えられがちですが、私は、デザインを「情報設計屋」だと思っています。「伝わるデザイン」になっているかを重視したうえで、見た目のクオリティを足す。これが出来るのは「物事をひたすら探究すること」「プランニング能力」そしてそれを「文章で伝えられること」、まさに芸文で培った学びが、今の私を支えてくれています。



人の考え方や世界の見方を 深く理解しようとするこ

アートを専門とするフリーランスのライター・編集者として、雑誌やウェブマガジン、展覧会カタログ、書籍など様々な媒体で記事の制作に携わっています。アーティストをはじめとする現場の方々に取材やインタビューを行い、それを読者に伝わりやすい言葉にするのが主な仕事です。

芸文時代には、「人の考え方や世界の見方を深く理解しようとする」として「広く社会との関係のなかでアートを捉えること」という、いまの仕事の基盤となるような姿勢を学びました。こうした学びは必ずしも授業のなかだけではなく、僕の場合、同じ芸文や、他の制作系の学科の友人たちとの昼夜を問わない対話のなかでも育まれたものでした。何かを真剣に作っている人の話は面白い。その面白さを、授業や本で出会った語彙や視点を使いながら、他者に伝わる言葉にしてみる。その積み重ねが、いまにつながっているように思います。

また在学中は、非常勤講師の先生からの誘いや自分で見つけたネットワークを通して、学外の媒体で記事を書いたり、展覧会の手伝いをしたり、イベントに遊びにいったりしていました。ここで得た様々な人とのつながりは、その後、フリーランスとして仕事をするうえでの支えになっています。



上：編集に携わる雑誌『美術手帖』
下：ワタリウム美術館でのトークの様子 撮影＝栗栖文重 | Joji Kurisu



上：ロボットの置物があるROBOTのオフィス
下：ディレクションを担当した自社の採用サイト

左上：その場でラフを描きながらじっくりヒアリング
左下：成果物に至るまでのラフ

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

公立中学校 美術科教員

高田悠希子

TAKADA Yukiko

5期生
埼玉県戸田市
公立中学校 学年主任(兼任)

営業企画職

野澤美希

NOZAWA Miki

18期生
大日本印刷株式会社
営業企画職

学芸員

細川茉莉香

HOSOKAWA Marika

13期生
川崎市岡本太郎美術館
学芸員

**一生をかけて解き明かしたいと思える
大切な問いを見つけられる**

私は実技をさほど経験しないまま芸文に入学しました。1年生の間は映像、絵画、彫塑、工芸と実技の授業を受ける機会が多く、その度に「コレは一体何?」と混乱の日々を過ごしました。しかし一方で、実技の経験はとても新鮮で、今まで自分が鑑賞してきた作品はこの過程を辿ってこの世に生まれてきたのか!という単純な喜びがありました。大学卒業までに、一生をかけて解き明かしたいと思えるような大切な問いを見つけられたこと。それを自分の言葉で語るできるようになったことは、芸文の優れたカリキュラムと先生方のご指導あってのものだったと確信しています。先生方が学生の言葉をまっすぐに受け止め、的確な言葉を返して下さっていたこと。自分が教職に就いて初めて、芸文の環境が実はとても恵まれたものであったことに気がつきました。あの頃芸文で育ててもらった描くこと、作ること、表現することへの興味関心の芽は、今日まで衰えることなく自分の中で育ちつづけています。自分も、表現することに対する子どもたちの興味関心を伸ばせるような教員を目指していきたいと思っています。



上: 中学校での鑑賞の授業の様子
下: 美術部活動中の教室看板

**アートを通して、人と人が繋がれるように
きっかけや気づきをデザインする**

私は現在、印刷をメインとする会社で営業企画職として働いています。

「印刷会社」という紙の印刷だけを取り扱う会社だろうとイメージするかもしれませんが、既存の領域に留まらず、会社の中ではキャンペーンのプロモーションやグッズのデザインなど幅広い仕事をこなしています。

何故私が、「営業」という仕事に就こうと思ったか、そのきっかけは芸術文化学科で2年間参加した「アーツプロジェクト」でした。

入学当初の私は、デザインというと絵を描いたり、物を作ったり何か目に見える物を形作ることがデザインだと思っていました。

しかし、アーツプロジェクトに参加する中で「ことをデザインする」という考え方を学びました。アートを通して、人と人が繋がれるようにそのきっかけや気づきをデザインするという考え方に触れ、同級生や教授陣、そしてプロジェクトに参加してくださる外部の方との交流を通して自分も「人と関わる」ことをメインにする仕事がしたいと思い、企業の営業職を目指しました。

また、学芸員資格と教員免許を無理なく取れるカリキュラム構成も芸術文化学科独自のものです。二つの資格取得のための専門的な講義や、実習を通して自分がやりたいことの方角性を定めることができました。

芸術文化学科での学びは自分の考え方を形作るうえで大きな影響を与えてくれました。

芸術的な感性を磨くだけでなく、人とのコミュニケーションについても学ぶこともでき、自分にとってかけがえのない経験だったと感じています。



上: オフィスでの仕事の様子

右: 川崎市岡本太郎美術館「川崎市市制100周年記念展 生命の交歓 岡本太郎の食」会場風景 2024年

**学びを広げるための入口が
用意されている**

現在、川崎市岡本太郎美術館で学芸員として勤務しています。

芸術文化学科で学ぶ中で、特に印象に残っている言葉は「オールラウンダーになりなさい」です。

学芸員の仕事は、展示、研究、作品保護、教育普及、地域連携など多岐にわたります。実際はそれに加え、制作に関する知識やデザイン技術、映像機材の扱い、企画立案、安全管理、書類作成など、求められるスキルは非常に幅広くあります。

何かを身につけるには「入口」が必要ですが、それを自分で見つけ、切り拓くには時間と労力がかかります。私自身、教員免許と学芸員資格を同時に取得し、学生時代は必死でしたが、振り返ると、これだけの学びを得られる学科は稀有だと感じています。

学芸員に限らず、仕事や人間関係においても想像力が求められます。知識が広がるほど、より確かな想像力が養われます。この学科には、学びを広げるための入口が用意されています。ぜひ、自分の関心に応じた入口を見つけ、可能性を広げてください。



インフォメーション

資格・就職・入試

資格課程

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。

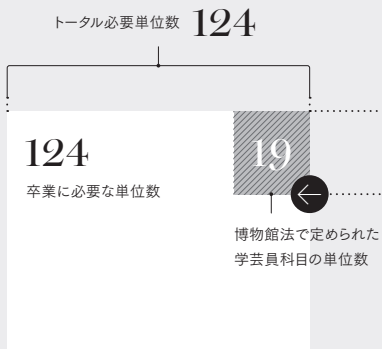
学芸員課程

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。芸文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むため、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

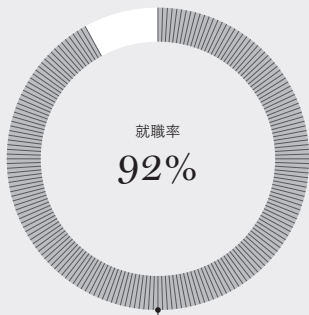
芸文の教職課程必修科目

- 芸文文化学入門
- 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
- 芸文文化学概説
- 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



就職47名 / 就職希望者51名
(卒業生70名)

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 / 佐倉市民音楽ホール / 福岡市民ホー
ルサービス

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 / 一般社団法人公園財団

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 / メディウール /
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 / バンダイナムコ エクスベリエン
ス / J-WAVE / 日本テレサービス

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 / マッキンゼーエリク
ソン / ジェイ・ウォルター・トンプソン・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 / カイカイキキ

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 / プチグラフィッ
シング / 東京美術印刷 / フレーベル館

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 / ボニーキャンオン /
ライデンフィルム / ロボット / アマナ / 株式会社E&W
 / 日経ビデオバンク / ウッドオフィス / アットムービー

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
 / タイト / 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 / t4samurai / 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 / アプリボット
 / NTT データSMS / 日本ソフト技研

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 / コナイテッ
ドアローズ / ユニクロ

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 / すかいらー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 / ゲオホールディングス / 三井不動産ファシ
リティーズ

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 / 武蔵野美
術大学 / 東京外国語大学 / ロンドン芸術大学(英)
 / セントラル・セント・マーチンズ(英) / プラット・イン
スティテュート(米) / メルボルン大学(豪) / パリ第一大
学(仏)

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、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(少人数での教育)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・日本美術史を通して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る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、皆さんの人間の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	入試形式	募集人員	科目	備考
(自己推薦方式)	一般方式	14名	自己推薦調書(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「歴史総合・世界史探究」または「歴史総合・日本史探究」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)
	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)	100	300	共通テストの備考は同上
			② 国語または数学から 高得点の1教科を採用	100		
			③ 7教科から②の教科を除く 高得点の1教科を採用	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	- 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	- ポートフォリオ	
	社会人	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

4

ゼミと卒業制作

ゼミを選んだ理由と卒業制作について聞かせてください。

齊藤 私は米徳ゼミを選びました。3年前期に米徳先生の授業をとって、理論と作品制作のバランスを両立する姿勢や、社会の中での自分の立ち位置を把握したうえで作品を作ることがすごく新しかったです。あと先生のキャラクターが好きで(笑)

古市 卒業研究は何をやるんですか？

齊藤 紙芝居をやってみたいと思っています。文章表現と絵の表現を組み合わせてながら、演じられることできる紙芝居というメディアであれば、演劇サークルでやってきたことも活かせるかなと。フィールドワークとして各地の紙芝居を見に行くことも考えています。

榎山 僕は古賀ゼミです。自分の作品をどう外に出していくかを考えるときに、ゼミでアートブックフェアに参加していることと、ZINEのように特殊なスキルを必要とせずに自分で作れるものを、みんなが世に出せることに興味がありました。制作のハードルも発表のハードルもこれだけ低い状況が広まっている中で、自分でも何かやっていけたらと思って。古賀ゼミはデザインと文筆の両方をやるんですね。卒業制作は？

古市 物事を情熱的な感じで進めるタイプじゃないので、グリッドシステムのように理路整然としたシンプルな感じが向いていると感じています。卒業研究では音楽を軸に、リサーチと制作のプロセスにフィジカルな要素を取り入れた作品制作をやりたいと考えています。これまでパソコンに向かいがちでリアルに外を見られてなかったのと、いま散歩にハマっているの、自分の目で見て、体を使いながら作れたらなと。

古市 自分は杉浦ゼミです。チームワークがとにかく好きで、みんなで頑張るってところに重きを置いて、ゼロから自分たちで企画を立てて実行するプロジェクト型の学びに魅力を感じました。自分の裁量を持って動けることや障壁を乗り越えて学びに繋がられるのが魅力で、社会と繋がるようなことをしたい。あと杉浦先生のパッションにも惹かれましたね(笑)

齊藤 古市さんは、社会の現場に近いよね。卒業研究は？

古市 ゼミの展示で、マグネットで三角・丸・四角を組み立てる企画をしたときに、子どもたちのアイデアって無限だと実感しました。同じ丸でもアイスクリームに見える子もいれば頭に見える子もいる。卒業研究では、そういう見え方の多様さを伝えられるものを作りたいです。「ものを見方を変える」というパーセプションチェンジというマーケティング方法の面白さを伝える鑑賞プログラムのようなものを考えているところ。



古谷 面白いね。私は佐々木ゼミをほぼフィーリングで選びました(笑)3年前期の授業で、当たり前を疑って、自分で問いを立てて制作するというスタイルが今まで経験したことがなくて、すごく新鮮であったと同時に課題が終わった後の達成感がありました。あとは後期には地域でフィールドワークをするのも魅力で、実際に地域の人と密に関わってプロジェクトを進められる機会ってなかなかないと思ったので。

武藤 そのプロジェクトがあるから、みんなで集まっている感じが印象的です。
古谷 プロジェクトでは和紙の職人さんとお話する機会もありました。そこでやっぱり私は紙や手仕事が好きということに気がついた。なので卒業研究では紙や手仕事などをテーマに、芸文で学んだことを生かして何か社会に発信できる形で表現したいと考えています。

齊藤 紙が好きっていうの、授業でも伝わってきます。3年の授業でも冊子を作っていたよね。

中井 私はフィーリングよりも進路や卒業制作のことを考えて春原ゼミを選びました。春原先生は学芸員の実務経験と教員養成の経験が長くて、教育に興味がある自分の方向性と一致していました。文章執筆の指導が充実しているという点も決め手になりました。

古市 卒業研究はどういう形で考えていますか？

中井 美術教育をこの3年間で学んできたから、美術というメディアを通して自分の学んできたことを適切な方法で出せたらと思っています。卒業制作・研究の展示で人前に見せて、外に出していくことの意義もあるから、論文か作品か、いろんな形を試しながら、どの方法が最もテーマに適しているかを見つけていきたいです。

武藤 私は是枝ゼミです。唯一アトリエがあるゼミで、自分の制作に集中しながらみんなでワイワイできる環境が魅力でした。自分で予定を立てたり、学校外のこともバランスよく大切にしながら活動できそうな感触があります。

齊藤
武藤

アトリエはいつも使えるんですか？
そうなんです。芸文の学生なら授業や卒業制作で使えるので、ウェルカムな感じです。集中できる場所があるのはやっぱりいいですね。

古谷
武藤

卒業研究はどんな方向で？
3年生の時に「クロスメディア」の授業で自分のテーマに迫った制作ができた感触があったので、卒業制作では、自分と向き合いながら、写真なのか文章なのかも含めて方法を探っていくつもりです。写真も好きだし、文章も書いてきたので、どういう形でアウトプットするかをゆっくり考えていきたいと思っています。

齊藤

みんな話を聞いていると、いろんな扉が開いてるね。

5

資格

学芸員課程と 教職課程について 聞かせてください。

榎山

学芸員課程は、自分は1年生のときのアーツプロジェクトでの実践の経験を踏まえて、ミュゼオロジーの理論的な授業と実習が、年を追うごとに積み上げていく流れの中で自然に身についた気がします。アーツプロジェクトで展示について経験したことがその後に着実に結びついています。

武藤

私は学芸員を目指しているわけではないのですが、ミュゼオロジーの学びは充実しているので取ってよかったです。文化や美術の見方だったり、倫理観だったり、日常でも大事なことを学ぶ経験が詰めて良かったと思っています。

古谷

私は最初から教職だけを取って決めていたけど、学芸員資格は取得しなくても学芸員課程の「西洋美術史概論」や「ミュゼオロジー入門」とか取りたい授業を取っています。

榎山

芸文の三本柱と直接つながっている学びなので、芸文らしいことが身に付き、武蔵美は美術館が学内に併設されているから、実際の美術館で見られるのも武蔵美の大きな強みですよ。

武藤

作品が隣りにあるのが普通になりすぎていたけれど、本物と触れあう現場が近くにあるなんて素敵だよって、親戚の人からも言われて、その価値に気づきました。

齊藤

確かに、ミュージアムが実際に社会と接続されてるよね。館園実習も芸文の学生は基本的に武蔵野美術大学美術館・図書館で受けられる。他学科で学芸員課程を取っている友人は、外部の実習先を自分で探さなきゃいけないって言っていました。

中井

教員を目指すなら、芸文は本当におすすめです。芸文のカリキュラムにもともと組み込まれている授業を受けることで、教職の必修科目が効率的に取れる仕組みになっているので、他学科に比べて格段に取りやすいです。芸文で学んだ美術史が、教員採用試験の筆記に本当に役に立ちました。

古谷

芸文には、教職仲間がいっぱいいるのも心強い。それに教職の授業自体、すごく面白いんです。「美術教育法」の授業では、小学校教育、中等教育、高校教育それぞれの教育の歴史とか美術教育の成り立ち

みたいところから学べます。

齊藤

美術の授業を受けてきた側として、みんな当事者なんだよね。美術教育を勉強していると「あのときの自分だ」って気づくことが多い。

古谷

そうそう！私は小さい頃から美術が知らぬ間に好きになって育ってきたけど、社会の中での美術のあり方や、義務教育の中に美術という科目がある意味を丁寧に掘り下げて学べたことは、学校現場だけじゃなく、他の所で芸術を活用することについて考えるきっかけにもなりました。

中井

女子美や多摩美の教職の友人と話すとき、武蔵美は教育の考え方や哲学を丁寧に教えてくれるのが特色みたいです。武蔵美は教職のゼミもあって、採用試験の小論文や筆記の指導をしてもらえるので、学校としても本当に力を入れているんだなと感じます。

古谷

教職課程を取るつもりがなくても、教育関連の授業を単科で取れるものもあるので、教員になりたいかどうかに関係なく、興味のある人は覗いてみるといいと思います。教職の実習のグループでは他の学科の人と組むこともあるから、違う学科の人と同じ学びをする中で関わりを持てることも面白い。

齊藤

ただし最初の履修計画がとても大事で、私は一年生のときに履修ミスをしてしまって、4年生になっても必修を取り続けるという状況になっています(笑) それでも教務の方が親身に相談に乗ってくれるので、困ったら抱え込まずに相談してほしいです。計画性がある人は教職と学芸員の両方を取るの大変ですが、取れます！

古谷

(笑) 計画性が大事ってことですね。計画さえしっかり立てれば、全然問題なく取れるということですよ。

齊藤

そうです！授業数は2割増しになりますし、家も遠いけど取れているから、興味が持てるなら絶対やる価値があると思います。



学生生活の過ごし方や 就職・キャリアについての 考えを教えてください。

- 檜山** サークルはロック研究会と、友人が立ち上げた非公認のメタル縄跳び部の副部長もしています(笑) 出会いの場としてサークルはすごく大事だと思っています。自分たちで立ち上げることもできるし、いないと思っていた仲間が見つかったりする。
- 齊藤** 私は演劇サークル「劇団むさび」に関わっていて、その都度メンバーを募って作品を作っています。これまで役者・脚本・演出と3回経験しました。継続メンバーも自然とできていて、春休みには知り合いを集めて外部で公演もやりました。サークルつながりが学外の活動へと広がっていきました。
- 古市** 芸祭執行部の話もしたいんですが、武蔵美って本当に学生主体だから、いい経験になりました。1年生、2年生が中心になって運営していて、3年生や4年生、院生とも関わらなければならない。社会を知るよね。外部の人と連絡を取ったり、大人と学生の板挟みになることもあったし、強くなれますよね(笑)
- 古市** ロジカルにリスクをマネジメントしながら、クリエイティブにも動けるという執行部での活動が、就活でも語れる経験になっています。学科を超えた繋がりもできますし、対人スキルも上がる。
- 古谷** 私も芸祭執行部の広報部において、そこでAdobe Illustratorを使っていた経験や芸文での授業が、デザイン系のアルバイトにも直接生かされていて、大学での学びが仕事に繋がっているのを実感しています。それ以外に全然違う種類のバイトで、飲食店、ものづくり体験施設のスタッフの3種類を掛け持ちしています。
- 武藤** 私は大学2年の春休みから漫画の制作でお金をいただく活動を続けながら、大学3年生の秋からその長期インターンにも行っています。将来はフリーランス的な道も視野に入れながら、ゆっくり考えていきたいと思っています。そろばんを弾くと現実を見たくなくなってしまうけど、ゼミの仲間に制作系の人が多いのが心強いです。古市さんもインターンをやっていたみたいだけど学生生活との両立はどうだった？
- 古市** 週2ぐらいの長期インターンをやっていて、それをベースに時間割り組んで授業を受けてきたのは結構大変だったけど、全力でいろんなことに取り組んできた経験が、自分の言葉で語れる財産になりました。
- 齊藤** やってきたことを言語化して記録しておくことって大事ですよ。作品の写真を残したり、録音を残したり。時間が経つと忘れちゃうから、やってきたことの価値を後々振り返った時に見出せなくなる。
- 古谷** 私は3年生を全力で過ごしていたら気づくと春休みになっていて、年明けから就活を始めました。ゼミでのフィールドワークを通じて、アートや芸術作品だけでなく、街づくりや地域との関わりにも興味が広がっています。
- 中井** 私はもう教員一択です(笑) その教員採用試験の一次試験筆記試験を受けた時に、芸文の美術史の授業のスライドで見た作品やそこの学びが本当に役に立った。



- 齊藤** 就活恐ろしい。出版社を受けているんですが、自分が絵本の出版の仕組みを全然知らないことを実感しました。就職活動は自分が知らなかった世界を知るきっかけにもなりますよね。
- 檜山** 自分も、ついさっき選考に落ちた連絡が来て、考えてみたらやっぱり自分と合わないところだったのかなと。自分の適性をちゃんと考えることで、自分らしい、自分が納得できる道を見つけれられるのかなと今は思っています。

7

入試

最後に入試への対策と 受験生へのメッセージを 聞かせてください。

- 古市** みなさんはどんな入試方式で受験しましたか？ 一般選抜の中でも、実技のありなしや共通テスト利用など選択肢がありますよね。
- 中井** 私は総合型入試で入りました。芸文って本当にいろんな入試方式での入り方がある。美術のプロジェクトに参加した経験がなかったとしても、面接では、やっぱり大学に入ってから何をしたいかを明確に話せることが大事だと思います。



武藤 私は指定校推薦です。私は普通の受験がちょっと苦手で、一発逆転の本番が無理なタイプなので、指定校を取るために高校3年間を頑張りました。小論文は美術予備校の小論文科で対策して、面接は自分の志望理由がはっきりしていれば大丈夫でした。

齊藤 私は一般方式のデッサンと2科目の試験で受験しました。勉強はどうしてもしたくなくて、高校の美術室で卓上の静物デッサンをひたすら練習して、武蔵美の油絵出身だった美術の先生に見てもらいました。共通テストもボロボロだったから。

武藤 高校の先生、家の人、友達でも、相談できる人や頼れる人はどんどん頼るといいよね。

古谷 私も一般方式でデッサンを選択しました。国語の試験は共通テストのような読解問題だけでなく、四字熟語や語句の対義語など、基礎的な文章力や語彙が問われる印象でした、基礎をしっかりと固めておけば対応できるという印象でした。

古市 私は共通テストを利用する方式と一般方式の両方を受けました。確かに武蔵美の国語試験は共通テストのような選択式ではなく、四字熟語やことわざなど語句の基礎が問われる問いが多く、英語試験は文法と長文の両方がありました。基本的に共通テストの勉強をしっかりとしていれば応用はできると思います。

檜山 自分は一般選抜の共通テストと世界史を選択したので、実技なしの入試でした。浪人中でしたが塾に通って、美術系の対策は特にしていなかったんですが、試験問題の終盤に、美術の知識が問われる問題がありました。世界史を学ぶ中で、美術史も少し意識しておくといいかもかもしれません。

古市 最後に、受験生へのメッセージとして言えば、思いついたらすぐ行動してほしいですね。タラレバが残るのが一番よくないので、結果がどうあれ目の前のことをやりきることが根本的に大事だと思います。学生時

代を通じて、全力で取り組んで、本気で創意工夫するからこそ、ちょっとした考えがすごいネタになる。熱く生きよう!

中井 諦めないでチャレンジしてほしいし、入ってからはいろんなことを幅広くやるからこそ、自分が好きなことばかりじゃないことにも興味を持って飛び込んでいってほしいと思います。意外とはまってしまうこともあるので。

齊藤 アートの知識がゼロで入っても大丈夫です。私は本当にまっさらな状態で入ったので、全部が新鮮でした。芸文でいろんなものを与えてもらったし、それが全部自分の中でつながっていく感覚がありました。学費の面で軽率には言えませんが、借金する価値はあります(笑)

檜山 そうだね。芸文っていうのが何をしているかよくわからない、という状態で来てても大丈夫です。いろんな人がいる学科なので、マイナーな分野でも繋がれる人がいます。やってみて後悔したことはなかったので、思いつきでもやってみるといいよ、って思います。

古谷 入ってからの選択肢が本当に広い学科です。教員もそれぞれ全然違う専門分野を持っているから、ミュゼオロジーに興味があって入学しても、最終的なアウトプットは、言葉にしたり、作品表現したり、映像でも本でもたくさんの表現の仕方がある。私も理論や歴史を勉強したいなと思って入ったけど結局制作しているし。自分のやりたいことは入ってから見つけていけます。悩んでいたら、とりあえずキャンパスに来てみてください。

武藤 芸文は芸術以外の経験や知識が全部生きる学科なので、無理に芸文らしさを意識した志望動機にしないで大丈夫です。自分の今までやってきたこと、これからやってみたいことを、素直に伝えられる準備をすると安心だと思います。それから、大学や学科の雰囲気をつかむために、一度キャンパスへ訪れるのもおすすめです。芸文生も、研究室の皆さんも、温かく迎え入れてくれると思います。





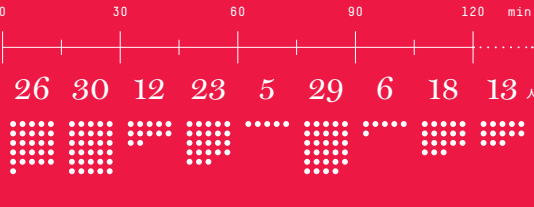
Q15 | 受験対策として
どのようなことをしましたか？

文章の読み書きをたくさんする／芸祭や授業見学などのイベント参加／自分の気持ちを言語化できるように、ノートに面接対策や自己推薦書の文章を書く練習をしました／美術館にたくさん行った／卓上静物デッサン。顧問の先生と面接対策／睡眠を多く取った／適度な遊びによるメンタルケア／塾に毎日最後まで残って勉強／美術予備校に通い、家庭教師を付けて対策／自分が訪問した博物館のリスト作り、博物館・学芸員に関する書籍を読んだ／世界史の教科書・ノートをひたすら読み込む／過去の小論文に出た本を読む／共通テストの過去問をたくさん解いた／一般教養を養える普通の予備校の長期休みの講習をうけた／面接対策は先生に頼んで模擬面接をした。自己分析をとにかくして自分の言葉で答えられるようにした／武蔵野美術大学の過去問をHPから印刷して解く／自分の姿を直視する／とにかく論文やアーティストの書いた文章を読む／作品や作家のストーリーを自分の経験と結びつけて表現できるよう練習した／美術科のある高校で課題に励んだ／社会の中で芸術が果たす役割を考え、芸術に関する記事を読む／自分が今後芸術文化学科で何を学びたいのかを最大限にアピールした／普通の学科に特化した塾に通いました／暇があれば、静物のクロッキーをやる習慣をつけていました／高3の9月頃にデッサンの対策を始めました／勉強していて楽しいと思える段階に来るまで毎日続けていくことが大切／パンフレットを持ち歩き、空いた時間に読んでいた

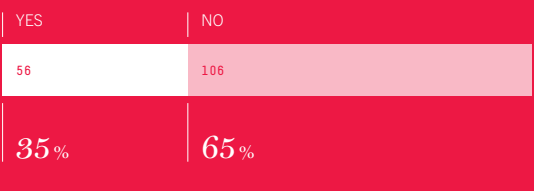
Q16 | 芸術文化学科を志望する受験生に向けた
応援メッセージを自由に書いてください。

なんでもできて楽しいです！希望いっぱい来てください！／意外と実技もできます／自分の世界に閉じ込められないように、もっと広い世界に目を向けましょう／いろんな入試方式があるので、自分にあったものを選んでみてください／芸文に入りたい！という熱意が1番のモチベーション／それぞれ興味のあることが異なるので、良い刺激になると思います／芸術が好きな気持ちを大切に／芸術に関する本をたくさん読みましょう！／たくさん寝て、ゆったり受験勉強することが意外と近道でした／勉強をしっかりすればデッサン経験がなくてもはいれます／自分の「好き」を大切にしながら、多くのことを学べる環境です／焦らず自分のペースで／この学科では凝り固まった思考を柔らかくすることができます／私は実技なしの入試でも、美大に通って楽しいキャンパスライフを送れています！／自分の選択ですべてが変わる学科です／美術の知識や経験がなくても、芸文のカリキュラムに則ることで必ず成長できます／最もアートの本質に近い学科だと思います／私の愛する芸術文化学科目指して頑張れ／自分の好きなデッサンを伸ばして受験し補欠で合格することができました。自分の得意分野は必ず武器になる／辛くなったら、空を見上げてみては／コツコツ勉強するのが大事／やりたいことを捨てきれない欲張りな人にこそおすすめの学科です／すぐ春になるよ／まだ将来何がしたいかわからない状態でも、芸文に入ることの可能性が広がると思います／努力している今の自分自身を認めて、信じてほしい／芸文に入ったら様々な面白い授業や素敵な友達にきっと出会える／日常的に、美術・芸術に関心を持ちながらさらに、批判的に捉えていくことが重要／芸術文化や作品を鑑賞することが好きなひとにはぴったりの環境です／芸術を通して社会をより良くするために、ムサビの芸文と一緒に学んで、実践しましょう！

Q10 | 家から大学までの所要時間は？



Q11 | 奨学金はもらっていますか？



Q12 | 今関心がある／推しているもの・ことは何ですか？

映画／小動物／動画編集／ゲーム／絵画／手工芸／伝統工芸／ミュージアムグッズ／梅津庸一／料理／プロジェクトヘイルメアリー／岩盤浴／カリンバ／進化系統学／仏教美術／版画／文豪作品／ラジオ／パン／古本／漫画／美術館巡り／地球温暖化／大学野球／テクノミュージック／男子バレーボール／西洋哲学／絵本／中国の美術教育／ダンス／ドストエフスキー／タイの音楽／カプセルトイ／ヒップホップ／ぬいぐるみ／VTuber／アニメーション制作／ラテアート／文具集め／演劇／日本刀／編み物／木彫り／MILK／CGリギング／枯山水／茶道／吹奏楽／宗教／ランドスケープ／テニス／ダーツ／お笑い芸人／数学／留学／J-POP／K-POP／カフェめぐり／ゲーム実況者／菱田春草／ストレンジャー・シングス／アートゥーン！／ポッドキャスト／公共アート／イタリア語／クトゥルフ神話TRPG／ミステリ小説／今敏／ひとりごはん／ロシア美術／西洋の音楽理論／超かぐや姫！／岩波写真文庫／宝塚歌劇／でんぱ組.inc／ウォン・カーウアイ作品／波佐見焼／松本竣介／フィリピン料理／人工言語制作／ハリポッター／漆／ヤギ／忍たま

Q13 | 履修をお勧めする授業は何ですか？

芸術文化論Ⅰ／造形民俗学／展示基礎／西洋美術史概論／写真論／編集計画／ウェブデザイン／アーツプロジェクト／芸術文化特論Ⅱ／デザイン基礎／文化社会論Ⅰ／メディアと情報／芸術文化学概説／ミュゼオロジー入門／広報論／ブランディング／ミュゼオロジーと生涯学習／デジタルデザイン基礎Ⅰ・Ⅱ／絵画Ⅱ／空間とメディア／ポップカルチャー研究／イベント計画／マーケティング

Q14 | 好きな／おすすめの場所はどこですか？

図書館／美術館近くの鯉の池／オレンジルーム／イメージライブラリー／絵画組成室／猫のいるところ／エミュー／生田緑地／渋谷松涛美術館／食堂／川奈ホテル／家／秋田市／TOKIO TOKYO／ピケカフェ／東京都美術館／稚内／芝生／アヒル池／NEZUCAFE／世界堂／民俗資料室／コメダ珈琲店／正門から1号館までの大通り／テニスコート／東京国立博物館／上野／代々木／長野県飯田市／東京都現代美術館／鷹の台ホールB棟2階／おにんぎょう村／12号館の食堂／ゼロスぺ／エデの棟のテラス／2号館の裏／鷹の台ホールの食堂／ガレリア

Q6 | 芸文と他学科の違いは
何だと思いますか？

社会と繋がっている／学芸員課程や教員免許が取りやすい／専門分野が限定されない／入試方法が幅広い／いい意味で欲張り／アートもデザインも理解できる／プロジェクトが多く実施される／文章を書く機会が多め／作品を作るのが目的ではない／芸術を論理的に学べる／制作したものと人を繋げる所に位置している／絵を描くことが好きな人も観る方が好きな人もいる／人によって将来の目標が違う／実技も座学もバランスよく学べる／展示に力が入っている／博物館学の学びがあること／専門性にあまり囚われてない／企画する立場を経験できる／趣味が様々！／作品制作が未経験の人もいる／美術がよくわからなくても大丈夫／行動力を伴えばなんでもできる／“こと”のデザインについて重点的に学べる／レポートを書く能力が高くなる／将来の進路に様々な可能性がある／芸術と向き合う姿勢の本質的な部分を追求できる／展示のキャプションパネルがきれい／デッサンをやったことがなくても入れる

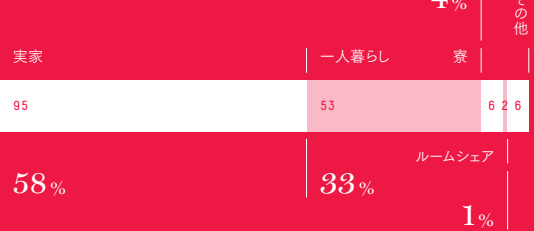
Q7 | 芸文でどんなことを重点的に学んでいますか？
また、学びたいですか？

美術史／展示について／本について／マネジメント／美術教育／文化財／倫理観／絵画技法／生き様／博物館法／プロジェクトの企画運営／展示の仕方やイベントの運営／セルフケア／ミュゼオロジー／キュレーション／Webデザイン／日本の美術と文学／タイポグラフィ／美術館における教育普及活動／西洋美術史／映像／教職課程／古代・中世の文化や美術／美学／作品制作／ブログラミング／グラフィックデザイン／社会と芸術の関わりについて／伝統芸能／色彩／「こと」のデザイン／場／民俗学／繋ぎ手としてのコミュニケーション力／ポップカルチャー／プレゼン力／民俗学／編集／絵本／生涯学習／印刷出版／著作権法／商品パッケージ／オカルト／写真論／作品に向き合う姿勢

Q8 | 卒業後、どんなことをしたいですか？

美術館や美術分野における文化振興／キュレーターや編集者／アートディレクター／アートマネジメント／ものづくり／大学院に進学／美術館の教育普及活動／出版業界／学芸員／アーティスト活動／美術教員／キャラクターデザイン／いずれフリーになりたい／映画配給会社／グラフィックデザイナー／アートプロデューサー／映像制作／地域のアートイベントの企画／店舗デザイン／文化財の調査・研究／接客・販売／エンタメ業界／動物園、水族館での広報・企画運営／飲食系(おいしいものが好きなので)／ギャラリー／漫画／ファッションブランドを立ち上げる／アイドルグループのスタッフ／自然環境の研究／制作プロダクションのPM

Q9 | 住まいについて



Q1 | 学芸員課程を履修していますか？



Q2 | 教職課程を履修していますか？



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？)



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？

ひとつのものを完成させる達成感を味わえる／ゴールに向かって、チームで試行錯誤していく経験／知識だけでなく、実践によって具体的に学習できた／先輩と関わる事ができた／リソグラフで作品を作れたこと／設営のノウハウを経験できた／計画を練ることの大切さを学んだ／何気ない感想でも大きな気づきと成長の材料になった／学校を超えて自分を高められるチャンス／複数人で連携、役割分担し、ワークショップや展示を企画段階から経験できた／先生や他学年、助手の方と繋がりができる／学科での学びが学外の活動につながっていることを実感できた／他者とのコミュニケーション能力を磨くことができる／地域と地域の人々との関わりあい「ガクチカ(学生時代に力を入れたこと)」としても強い武器になります／深みのある成功体験を作ることができました！

Q5 | 芸文に入学して
良かったことは何ですか？

色々な夢を持っている学生と関われる／幅広いアートに触れられる／学芸員課程と教職課程を同時履修できる／美術を好きになれた／芸術を社会的な文脈や論理から俯瞰する力を養えた／気の合う友達ができました！／理論も実践も学べる／応援し合える自由な環境がある／芸術を「つくる」側の視点も「繋げる」側の視点も学べる／文章を読むのが苦ではなくなった／協力して何かを成し遂げる体験ができる／美術以外の学問も学ぶことができる／国籍や世代を問わず交流できる／教授との距離が近い／美術館や博物館を訪れた際の理解が深まった／裏方等の支える側の方が好きだと気づけた／自分のキャリアを模索しやすい／企画書が書けるようになった／広義のデザインについて学びや経験を積める／卒業生などのお話を聞く機会が多い／領域横断的に学ぶことができる

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。

目次

芸術文化学科のミッション		学生座談会	
5	芸術文化を形成するアートとデザイン	1	志望理由
6	芸術文化学科の学びの3つの柱	2	カリキュラム
8	教員座談会	3	授業
9	教員紹介	33	ゼミと卒業制作
		34	資格
		35	学生生活・就職
		35	入試
理論・実技・実践			
14	理論・実技・実践の知を再編成する		
16	芸文の学び 1 理論を学ぶ		
18	芸文の学び 2 実技を学ぶ		
20	芸文の学び 3 実践する		
24	卒業研究・制作		
26	卒業生紹介		
インフォメーション 資格・就職・入試			
29	資格課程		
30	就職情報		
31	Q&A		
32	入試情報		
37	アンケート		

表紙, pp.37-38 : ハイジェントル ハイホワイ
pp.1-4, pp.33-36 : フロントイタフW
pp.5-32 : b7トラネクスト

発行日 : 2026年5月31日

発行所 : 武蔵野美術大学造形学部芸術文化学科研究室 〒187-8505 東京都小平市小川町1-736

監修 : 杉浦幸子 編集 : 古賀稔章 協力 : 對中優 デザイン : 熊谷萬史 印刷 : プリンティングイン株式会社



