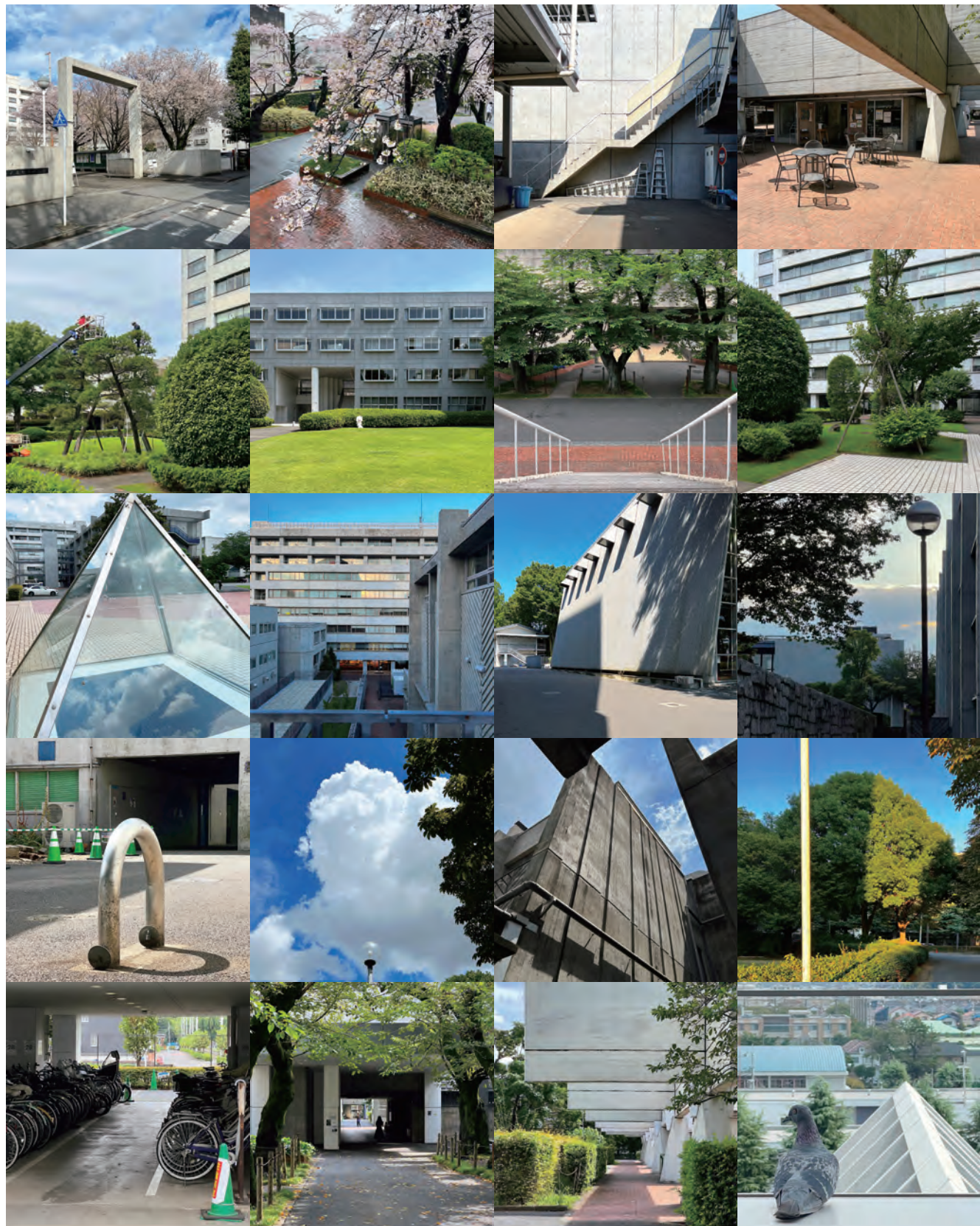


芸術文化学科

武蔵野美術大学
造形学部
芸術文化学科
学科案内2024

MUSASHINO ART UNIVERSITY
DEPARTMENT OF
ART, CULTURE AND DESIGN STUDIES
PROSPECTUS 2024

MUSASHINO
ART UNIVERSITY
DEPARTMENT OF
ART, CULTURE &
DESIGN STUDIES
MUSASHINO
ART UNIVERSITY
DEPARTMENT OF
ART, CULTURE &



MUSASHINO ART,
ART UNIVERSITY CULTURE
DEPARTMENT OF AND DESIGN
芸術文化学科 STUDIES
PROSPECTUS 学科案内
2024



アーツプロジェクト：羽村めとろぎアーツプロジェクトの会場風景 | → p. 21



ゼミの活動：佐々木ゼミ。特別講師による講義を屋外空間で開催 | → p. 23

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

目次

芸術文化学科のミッション

ごあいさつ／学科理念・教育目標 … 6
 芸術文化を形成するアートとデザイン … 7
 芸術文化学科の学びの3つの柱 … 8
 教員紹介 … 10

理論・実技・実践

理論・実技・実践の知を再編成する … 14
 芸文の学び1 理論を学ぶ … 16
 芸文の学び2 実技を学ぶ … 18
 芸文の学び3 実践する … 20
 卒業研究・制作 … 24
 卒業生紹介 … 26

インフォメーション 資格・就職・入試

資格課程 … 29
 就職情報 … 30
 Q&A … 31
 入試情報 … 32



ゼミの活動：古賀ゼミ TOKYO ART BOOK FAIR 2023への出展で社会に発信 | → p. 22



卒業研究・制作：卒展の鑑賞プログラムで作品をプレゼンテーション | → p. 24

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、あるいはコロナ禍や紛争などで、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、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・デザインの実技的な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」に変更します。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、新たな名称で、その方針をより明確に具体化したいと思います。

主任教授
是枝 開

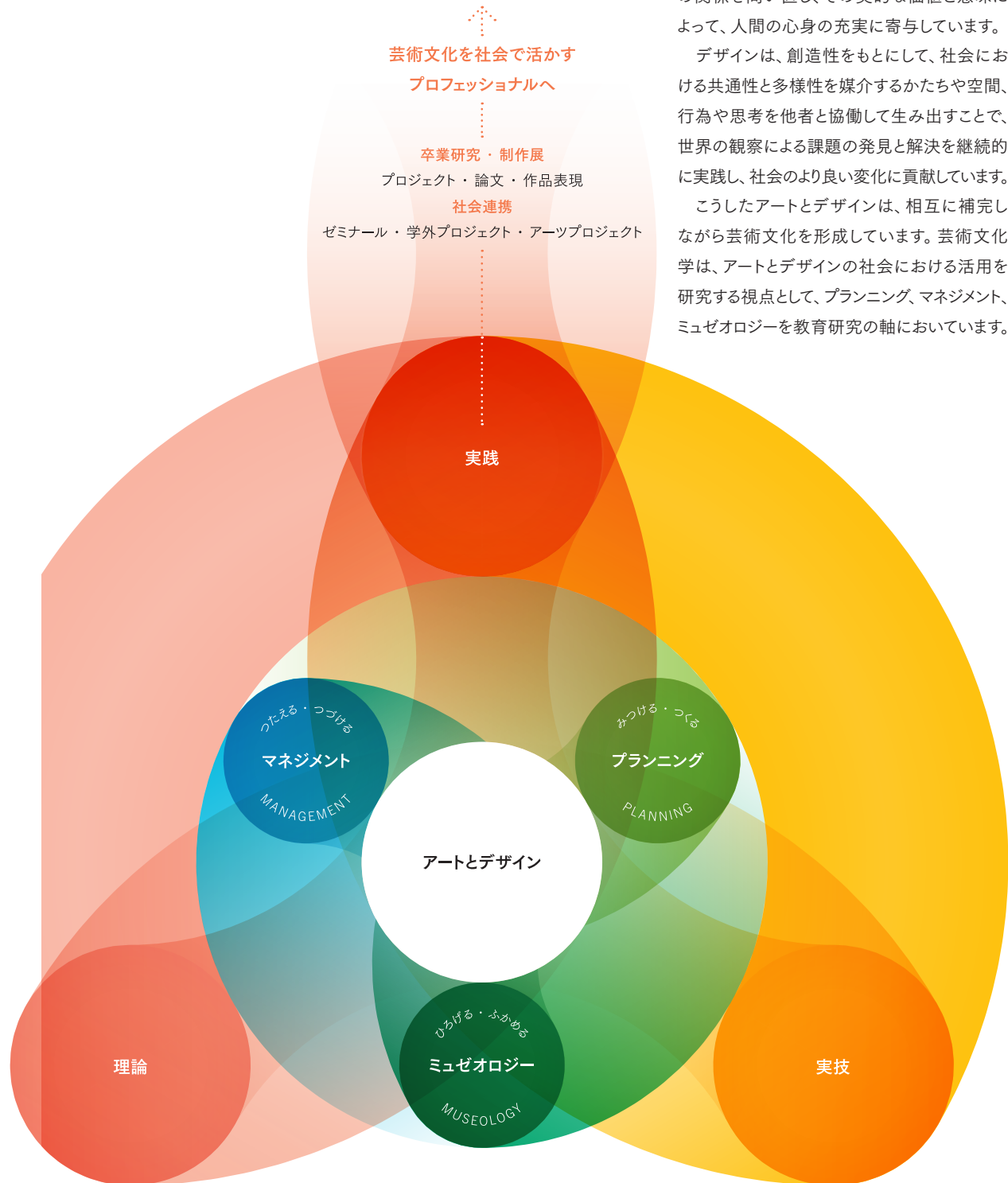
い
ろ
は
な
り

21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。また、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。

学
科
理
念
・
教
育
目
標

芸術文化を形成する
アートとデザイン

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

● 必修科目
○ 選択科目

本学科では、プランニング、マネジメント、ミューゼオロジーという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。また、この3つの柱は相互に補完し合うものです。

プランニング		PLANNING	マネジメント		MANAGEMENT	ミューゼオロジー		MUSEOLOGY
みつける・つくる			つたえる・つづける			ひろげる・ふかめる		
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。		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○	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、実現するプロデュースの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、芸術文化経済論の理論の基礎をはじめ、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の思考を導き出すことを目指します。さらに、多様なマネジメントにつながるプロジェクト・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な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。		1年次 芸術文化学入門● 芸術文化特論I●	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としての場です。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。		1年次 ミューゼオロジー入門○ ミューゼオロジーと生涯学習○ 西洋美術史概論○
PLANNNING		2年次 デジタルデザイン基礎II● 展示基礎● 造形基礎●	MANAGEMENT		2年次 マネジメント入門● マネジメント実践●	MUSEOLOGY		2年次 ミューゼオロジーと保存○ ミューゼオロジーと教育○ 日本美術史概論○ 芸術文化学概説●
分析 画像・情報 STP SWOT PDCA		3年次 芸術文化研究● -空間とメディア -クロスメディア -Micro Museum Market プロジェクト2024 -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 -ブランディング -マーケティング -イメージ人類学 芸術文化演習I(ゼミナール)● 芸術文化特論II●	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		3年次 知的財産権・著作権 文芸 音楽 学術 美術 映像 デザイン	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		3年次 ミューゼオロジーと運営○ ミューゼオロジーと資料○ ミューゼオロジー実習I○
ロジカルシンキング ロジックツリー 8W3H		4年次 芸術文化演習II(ゼミナール)● 卒業研究・制作●	アートビジネス アートフェア オークション ギャラリー		4年次 経営資源 ひと もの こと 時間 資金 場 情報	収集 美術資料 歴史資料 民俗資料		4年次 ミューゼオロジー実習II○
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			マーケティング ブランディング			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		
						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		



佐々木一晋
SASAKI Isshin

春原史寛
SUNOHARA Fumihiko

米徳信一
YONETOKU Shinichi

杉浦幸子
SUGIURA Sachiko

古賀稔章
KOGA Toshiaki

是枝 開
KORE-EDA Hiraku

教員紹介

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Web 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

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

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

1980年北九州市生まれ。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。

1960年鹿児島市生まれ。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。

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機軸に、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、ミゼオロジー、美術教育、ポップカルチャー研究

杉浦幸子

教授

SUGIURA Sachiko

専門分野

美術館教育学、鑑賞教育学、キュレーション、AXデザイン、アートプロデュース

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

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。

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」などアートプロジェクトを担当。2012年武蔵野美術大学芸術文化学科に着任、アートの消滅を食い止めるため、乳幼児と連携した「あかちゃんと美術館」「保育園美術館」などプロジェクト型研究に注力しています。

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



非常勤講師

嘉藤笑子

加藤庸子

足立加勇

安斎聡子

磯 達雄

江口みなみ

大川美香

小川 希

長内研二

加島 卓

千葉 慶

塚本文雄

鶴岡明美

戸田昌子

中島 智

林 容子

原 千夏

樋口光仁

檜原由比子

姫井理子

堀越洋一郎

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

結城康太郎



造形基礎:色彩の仕組みを演習を通して学ぶ | → p. 19



ゼミの活動:杉浦ゼミ 三鷹天命反転住宅にて学外実習 | → p. 22
© 2005 Reversible Destiny Foundation. Reproduced with permission of the Reversible Destiny Foundation.

理論 実技 実践

Theory,
Skill &
Practice

3つの柱を軸に理論と実技を実践的にバランスよく学び、
芸術文化を読み解き、社会に活用するリテラシーを育みます

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

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。

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ゼ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。

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。

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。「ミュゼオロジー実習Ⅲ」(館園実習)で、ミュゼ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。

年次

理論

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○

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

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●
ミュゼオロジーと運営○
ミュゼオロジーと資料○

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○
美術と教育○
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
- 国際芸術祭の探求
- イメージとジェンダー

Museum Study &
English Communication○

実技

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○
デジタルアーカイヴス○
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

実践

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○

理論を学ぶ

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、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）

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 年次選択科目（学芸員課程必修科目）

ミュゼオロジー入門

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ゼオロジー（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ゼオロジーを通し、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

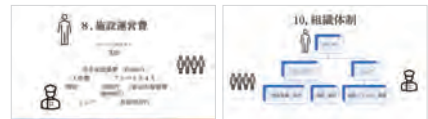
プランニング入門・実践

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芸術文化の施設や事業等の有効なマネジメントの基礎を、後期は実践編としてプロジェクト・マネジメントに関する具体的なノウハウを学びます。（担当：専任教員全員）



上：多摩六都科学館の戦略提案を行った実践編の企画書

下：受験生のニーズに応えるワークショップを企画した入門編の企画書

グループワークを通じて芸文の学びの特徴を分析





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)

芸文の学び

実技を学ぶ

2

遊びをテーマに空間、こと、映像のデザインを提案

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

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年次必修科目(教職課程必修科目)

デジタルデザイン基礎

グラフィックデザインの
基礎を学ぶ



立体の造形を演習を通して学ぶ



「わたしの一品」をテーマにA3のポスターを制作

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)



作り上げた展示をグループごとにプレゼンし、講評を受ける

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)



「わたしの一品」をテーマにA3のポスターを制作

実践する

アートプロジェクト
cocobunji フォトプロジェクト展
—こくぶんじの光彩をひろう—

カフェで国分寺の
魅力を伝える写真展

写真表現を通じて、芸文生が発見した国分寺の魅力を地域に発信する写真展示です。駅ビル内のカフェ店内を展示会場として、写真家・全盲の美術鑑賞者の白鳥建二さんと共に、作品展示とギャレージョンを行い、展示と連動した写真のコラージュワークショップも企画・実施しました。(担当:佐々木一晋、杉浦幸子)

芸文生が撮影した写真を活用したコラージュワークショップを実施

芸術文化のプロジェクトで社会とつながる 実践的でリアルな学びを通じて、社会経験を先取りできます



アートプロジェクト
羽村ゆとろぎアートプロジェクト

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)



上・下左:地域に取材して制作した作品を伝える展覧会を開催
下右:クリスマスオーナメントを作るワークショップを実施

国際交流プロジェクト
14th Bamboo and
Rattan Design Workshop

竹およびラタンのある
未来の暮らしをデザインする

協定校プロジェクトとして開催しているデザインワークショップ。バンドン工科大学(インドネシア)と本学の学生でチームを組み、竹およびラタンを素材とした非木材植物素材の特性を活かしたデザインについて、1週間通して研究、制作、その成果を展示する。(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)



上左:デザインチームで試作を重ねながらアイデアを実装していく
上/右右:展示設置を通して作品表現の方法を知る
上/右右:制作した作品はギャラリーで公開展示、最終プレゼンテーションを通じてデザインの可能性を探る



ゼミの活動：古賀ゼミ

出版レーベル Brook Press を始動

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』の創刊や TOKYO ART BOOK FAIR 2023 への出展を通じ、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)



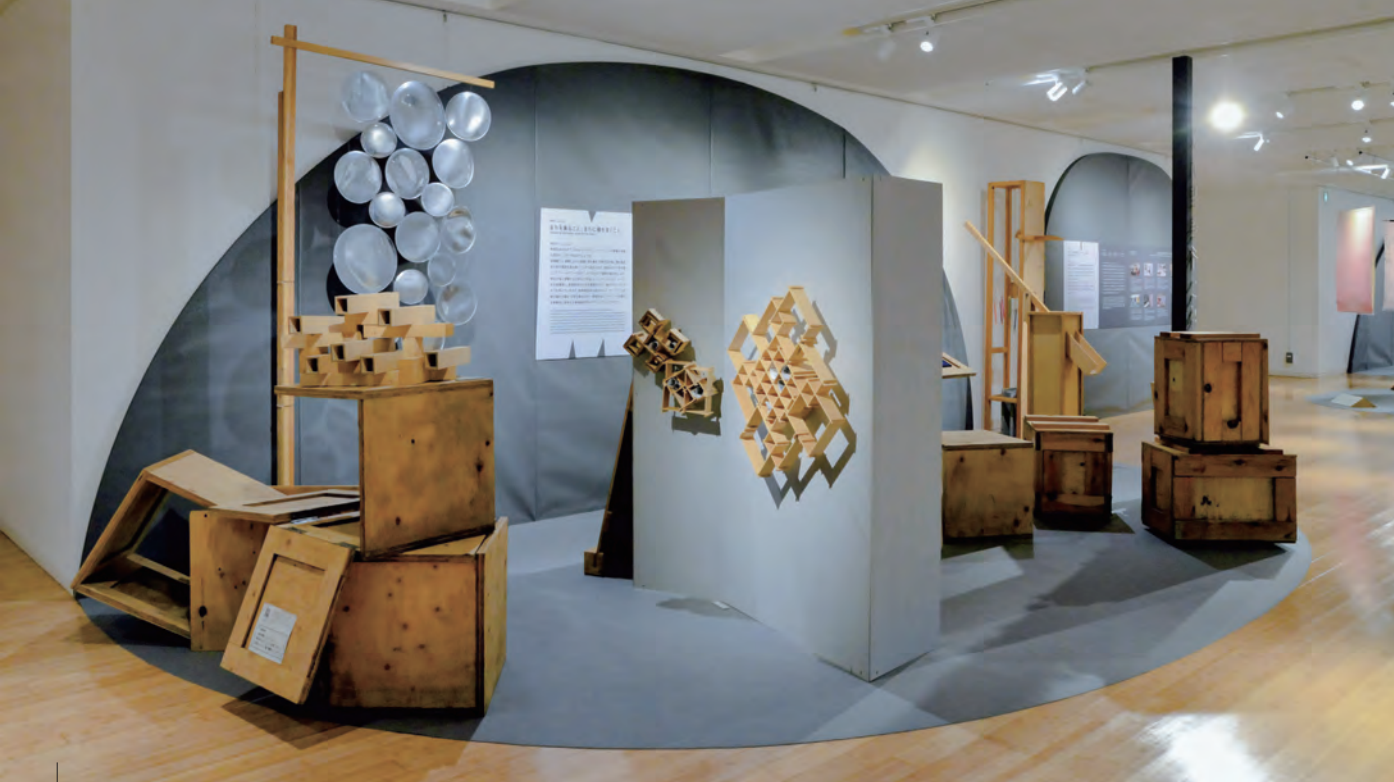
ゼミの活動：是枝ゼミ

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)

左:学生主導で制作した雑誌『PAN』を創刊
右:ゼミ展での公開講評会



上:録音室で収録を行う「びまる」メンバー
下:ムサビの学生作家の活動取材する「ねぎぶ」メンバー

右:インクルージョンをテーマに哲学対話を実施

ゼミの活動：杉浦ゼミ

デジタルとアナログの 「あわい」をつなぐプロジェクト

ゼロからの 「こと」のデザイン&プロデュース

「こと」の1つである「プロジェクト」をゼロから生み出す杉浦ゼミ。2023年度は、アートの敷居を下げるトークを送るポッドキャスト「美大生×〇〇 びまるっ!」と、ムサビで学ぶアーティストの魅力を紹介するYouTubeショート動画「ねぎぶ」という2つのプロジェクトを社会にリリースしました。(担当:杉浦幸子)



ゼミの活動：米徳ゼミ

みつめ. つながる。 アートとインクルージョンが作る豊かな社会へ

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

企業との連携によるプロジェクトに参画。「アートとインクルージョン」をテーマにしたシンポジウムの企画・運営をしました。また、パネリストの取材やシンポジウムのドキュメンタリー(映像と冊子)を制作し、企業の公式ウェブサイトを通じて社会発信しました。(担当:米徳信一)

ゼミの活動：佐々木ゼミ

地域志向型アート・デザインプロジェクト

地域に潜む価値や魅力を掘り起こし、 空間を形づくる

現地調査から作品制作、展示・検証まで、一連のデザインプロセスを実地で学びます。その土地固有の場や人々との出会いをもとにアートワークの意義を問い、サイトスペシフィックな場を構想・提案しました。実践成果は、国際野外アート展トロールの森、デザインハブ・ゼミ展で発表しました。(担当:佐々木一晋)

ゼミの活動：春原ゼミ

あさごはんぶろじゅくと

日常の文化の文脈を調査・考察して 捉え直し現代社会で活用する

ゼミ内で完結した「あさごはんぶろじゅくと」では、身近で改めて意識されることのない朝食の文化的な意味を歴史や表現から捉え直し、ワークショップを実践しました。身の回りのあたりまえのことや、まずはやってみたことを、ふりかえることで、そこに新たな価値を見出しました。(担当:春原史寛)

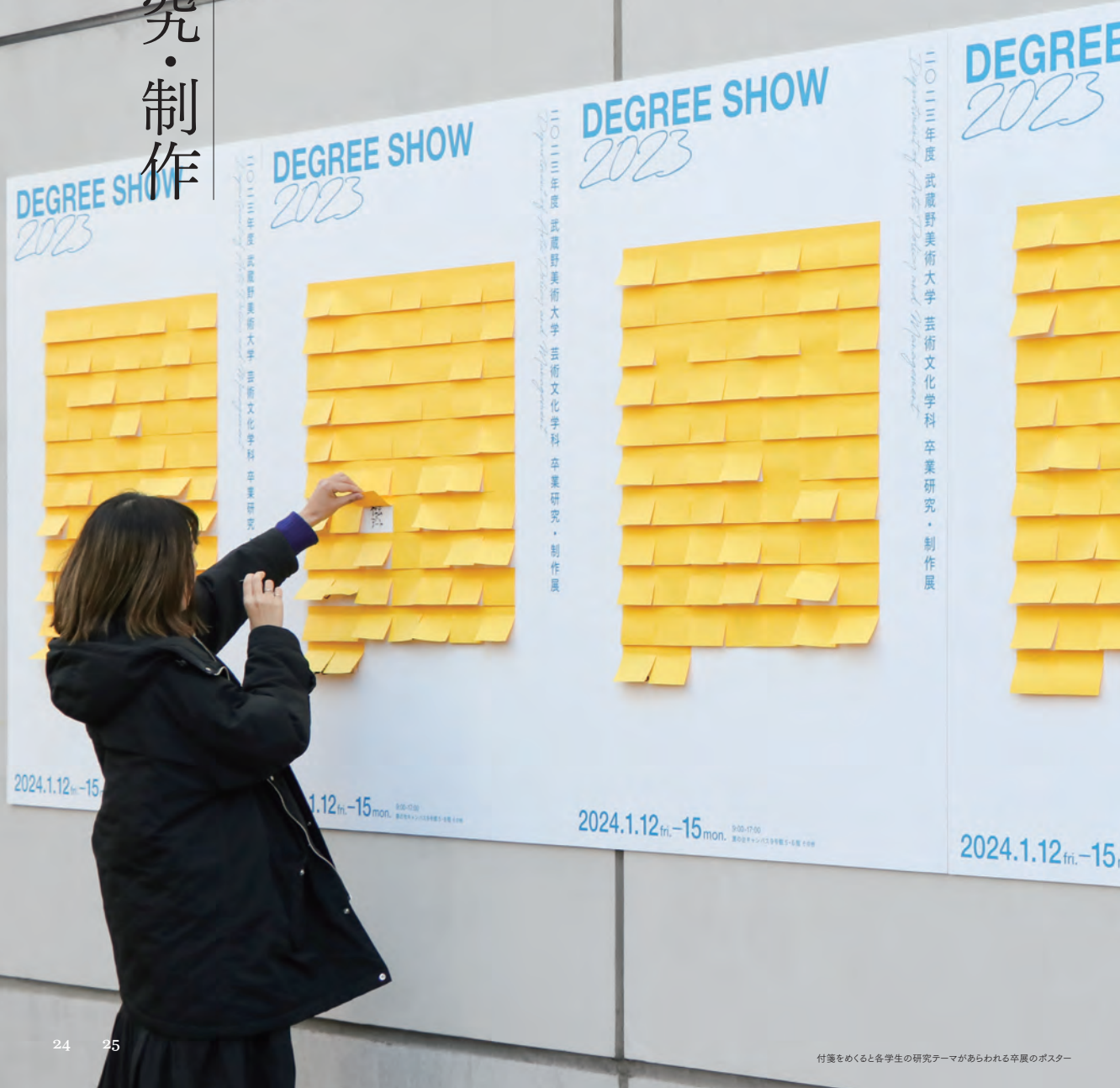


上:東京ミッドタウン・デザインハブ「ゼミ展 2024」で成果を発表
下:朝食の文化的意義を捉え直す実践

卒業研究・制作

二〇二三年
度優秀賞

論文、プロジェクト、作品表現から
2023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。



付箋をめくと各学生の研究テーマがあらわれる卒業のポスター

3つの表現方法で4年間の集大成を発表

4年間の学びを統合して、社会と芸術文化をつなぐテーマを設定します

作品表現

食口

イユビン

LEE YUBIN

杉浦ゼミ

食口という韓国の言葉をテーマに写真集を制作しました。食口は、家族または、同じ屋根の下で過ごし、食事を共にする間柄を意味します。韓国で食口は、食事を共にすることで、家族ではない存在でも、血縁関係のように近い関係になることができることを隠喩する言葉です。食口というテーマは、6月、8月、10月から11月の韓国での撮影を経て、絞られたテーマです。日本に留学し、自炊を始めてから気がついたことは、毎日食べる食事を作ることは思ったより難しいということです。そして、自分のために食事を作ってくれた人や、自分と食事をした存在に気がつきました。彼らが作り出した無数の食事が自分を育ててくれたと思い、自分の家族、祖母、母、叔母3人と、小さい頃からよく通っていた地元ソウルのトポッキ屋さん、おかず屋さん、パン屋さんの方々を撮影しました。そして、現場からお互いを食口と呼ぶ人たちを発見しました。そして、私と彼らの関係を食口と呼ぶことができることが分かりました。

おばさんが食口たちの食事を作ることが母親として負担だったと言ったり、お客さんが食口だから値段を引き上げられなかったり、さまざまな食口の様子を観察しました。自分に食事を作ってくれた人たちと私は血縁、地縁で絡み合っている食口です。

指導教員によるコメント

韓国では、家族など親しく食事を共にする人を「食口」と呼びます。イさんは日本に留学し、食を通して自分を育ててくれた「食口」たちの存在に気づき、写真と文章を通して彼らと自分自身に丹念に向き合い、ドキュメントブックをデザインしました。パーチャルに飲み込まれがちな現代に、血の通ったリアルな世界に力強く引き戻してくれる赤い本。そこに流れる大地に根を張るようなエネルギーを高く評価しました。(杉浦幸子)

論文

土田麦僊の女性へのまなざし—《平牀》を中心に—

ファン ジス

HWANG JISOO

春原ゼミ

土田麦僊は、明治から昭和の時代を生きた日本画家です。彼は日本画と洋画の統合を目指し、その作品たちは、多くの革新に満ちたものでした。本研究では、そんな麦僊の描いた女性像に注目しました。そしてその中でも、韓国の女性を描いた《平牀》を中心に据え、彼の画業を再評価することが目的となっています。

まず、麦僊の生涯や画業を全般的に振り返ったうえで、特に麦僊に影響を与えた文物、そして彼が描いた女性像の変遷に注目しました。次に《平牀》をめぐる言説や、その造形的特徴について、詳細に分析をしました。これらを踏まえたうえで最後に、麦僊の画業における《平牀》の位置付けを行い、本作品が、形式的・画題的にどのような特徴を持ち、分類されるのかについて、考察をしました。

その結果、《平牀》は造形的特徴・画題共に、麦僊の制作の文脈を十分に汲んだものであることが分かりました。中国の院体画との造形的な類似、モデルの人間性の描写よりも衣服の表現に注目する姿勢、そして地方の働く女性を多く描いたことに、その根拠が示されています。

また、オリエンタリズムやジェンダー論の観点から語られることが多く、そんな状況を批判的に見る意見もあった《平牀》ですが、それらの観点はこの作品を分析するうえで、欠かせないということを再確認しました。

指導教員によるコメント

日本画の革新を目指し、京都で活躍した近代の日本画家・土田麦僊の、これまでは主にオリエンタリズム(異国趣味)やジェンダー論の文脈で捉えられてきた、朝鮮半島の女性像をテーマにした作品《平牀》を、造形(かたち)的な特質から検討し直した意欲的な研究です。表現スタイルの確立過程を押さえた上で緻密な造形の分析と言葉や社会背景の検討を行い、新たな作家・作品の解釈によって、作品を美術の歴史上に位置付け直しました。(春原史寛)

写真集

H240×W210mm



序章

第1章 土田麦僊の制作活動

1-1 土田麦僊の生涯

1-1-1 幼少期～少年期

1-1-2 青年期

1-1-3 壮年期

1-1-4 晩年期

1-2 土田麦僊に影響を与えたものたち

1-2-1 西洋の美術

1-2-2 東洋の古美術

1-2-3 ヨーロッパ遊学

1-2-4 院体画への関心

1-3 土田麦僊の女性像

第2章 《平牀》についての分析

2-1 《平牀》の概要

2-2 《平牀》をめぐる言説

2-2-1 《平牀》に関する先行研究

2-2-2 《平牀》発表当時の評価

2-3 《平牀》の造形的特徴

第3章 《平牀》の再評価

3-1 《平牀》の造形的文脈

3-2 舞妓図との関連

3-3 妓生という画題

3-3-1 働く女性

3-3-2 地方の女性

3-3-3 伝統的衣装に身を包んだ女性

終章





インフォメーション

資格・就職・入試

資格課程

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「ミゼオロジー実習Ⅰ・Ⅱ」では各論を統合する総仕上げの実習を行います。

教職課程

大学が開講する教職課程を受講することで、中学校・高等学校美術科及び高等学校工芸科の教員免許（一種免許状）を取得できます。芸文では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。

学芸員資格と教員免許を同時に取得できる

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、卒業に必要な学科専門科目として履修できます。

本学の他学科と比べ、
学芸員資格が取得しやすい環境です

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単位を加えると卒業必要単位は143単位になります。

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

芸文の専門性の高い「ミゼオロジー」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。

芸文の学芸員課程科目

- ミゼオロジー入門
- ミゼオロジーと生涯学習
- ミゼオロジーと教育
- ミゼオロジーと保存
- ミゼオロジーと運営
- ミゼオロジーと資料
- 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
- ミゼオロジー実習Ⅰ・Ⅱ

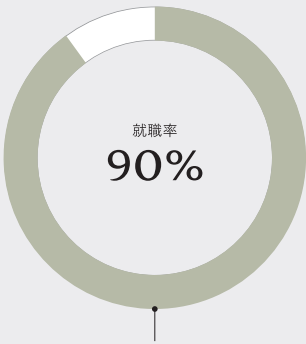


芸文の教職課程必修科目

- 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

主な就職・進学先一覧



就職35名／就職希望者39名
(卒業生68名)

美術館・博物館

東京国立博物館／東京国立近代美術館フィルムセンター／世田谷美術館／東京都写真美術館／鎌倉市鶴木清方記念美術館／佐倉市立美術館／千葉市美術館／飯田市美術博物館／大分県立美術館／菊池寛実記念智美術館／パナソニック汐留美術館／森美術館／京都国際マンガミュージアム／佐野美術館／熱海山口美術館／広島平和記念資料館／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・イシイギャラリー／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

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／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

社会環境の変化に対応する
柔軟能力が問われる今、
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。

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／メディウィル／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

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／マッキンゼイクソン／ジェイ・ウォルター・トンブソン・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／キャンマークeting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／アートフリース／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／プチグラブプリッシング／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／アマナ／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／タイトー／ソニー・インタラクティブ・エンタテインメント／コーエーテックモゲームス／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／アプリボット

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・ビギ／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

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・インスティテュート(米)／メルボルン大学(豪)／パリ第一大学(仏)

Q&A

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、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れば良いですか？

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れば良いですか？

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れば良いですか？

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、将来何を目指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が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ることができますか？

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

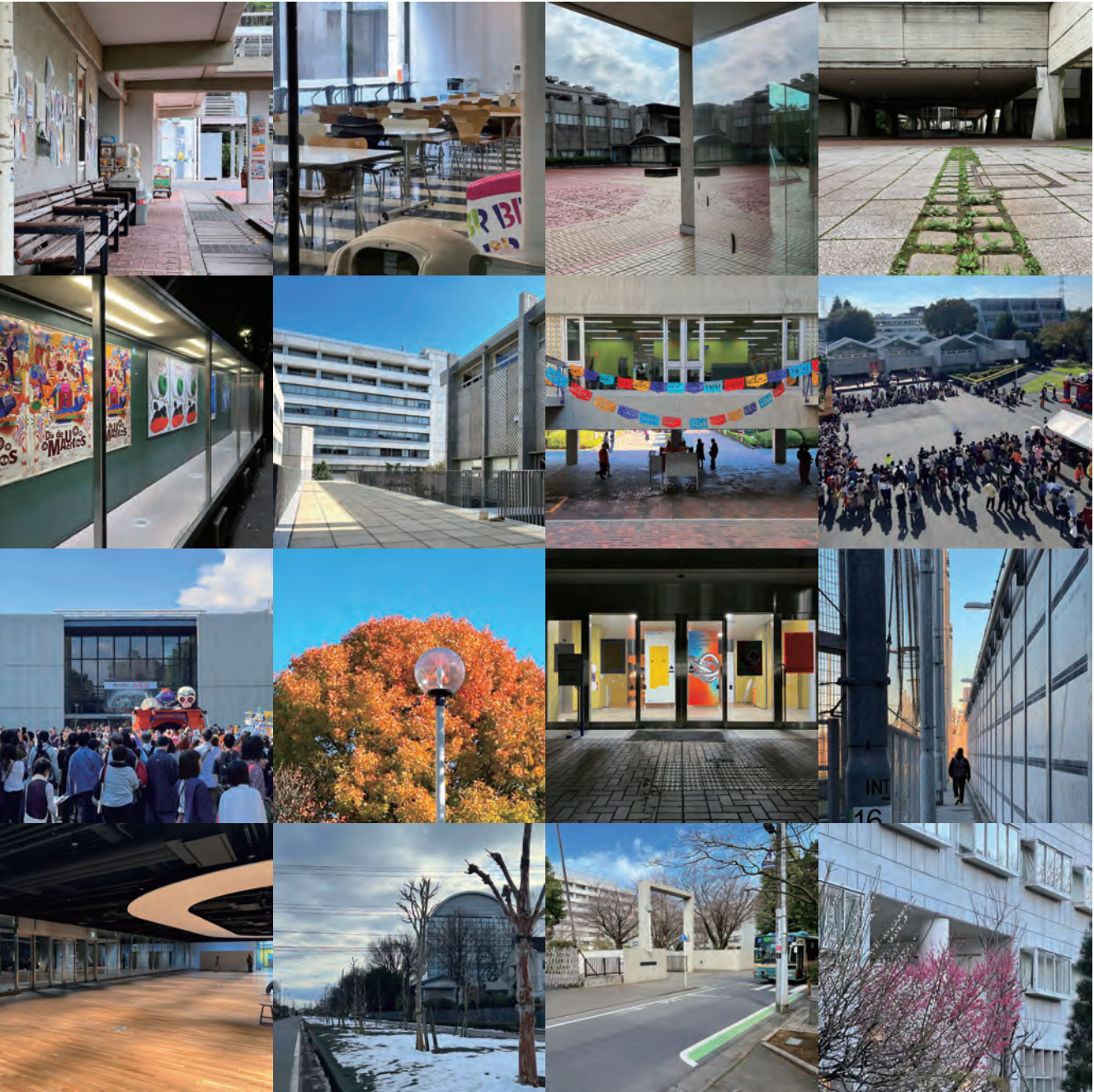
入学試験がある

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 * ¹	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 * ¹ （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 * ² 、鉛筆デッサン、地理歴史 * ¹ 〉	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 * ² 、鉛筆デッサン、地理歴史 * ¹ 〉	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）	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			
	* ¹ 旧課程履修者に不利にならないよう配慮して出題します。 * ² 新旧課程の共通の範囲から出題します。						
	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		- 書類審査 - 小論文 - 面接	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 (2年次編入・3年次編入)	入試形式	募集人数	科目	備考			
	一般	3年次： 3名	- 書類審査 - 小論文	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： 2名	- 面接				
		社会人	若干名	- ポートフォリオ	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		



X、Instagramで毎日更新中！

#今日のムサビ



各種 SNS でムサビ、
芸文について情報を更新中！

武蔵野美術大学 造形学部
芸術文化学科 学科案内 2024
MUSASHINO ART UNIVERSITY DEPARTMENT OF
ART, CULTURE AND DESIGN STUDIES PROSPECTUS 2024

発行日／2024 年 5 月 14 日発行
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／米徳信一 編集／古賀稔章 デザイン／熊谷篤史
印刷／プリンティングイン株式会社
※ この冊子に記載されている情報は2024年5月現在のものです。授業内容、教員、講師等変更になる可能性があります。

MUSASHINO
ART UNIVERSITY
DEPARTMENT OF
ART, CULTURE &
DESIGN STUDIES

MUSASHINO



芸術文化学科 Webサイト

ART UNIVERSITY
DEPARTMENT OF
ART, CULTURE &
DESIGN STUDIES