

武蔵野美術大学 造形学部

芸術文化学科

学科案内

2023



Established in 1999



Department of Arts Policy and Management

「芸術文化学」を学び

現代社会をアートとデザインの見点から

広く見詰め直し

人がより豊かに生きるための

新たなビジョンを提案できる

プロフェッショナルを育てます

—— 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・身体的活動を通して確立し、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、領域横断的かつ実践的に研究する学問領域。

芸術文化と社会をつなぐ

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。

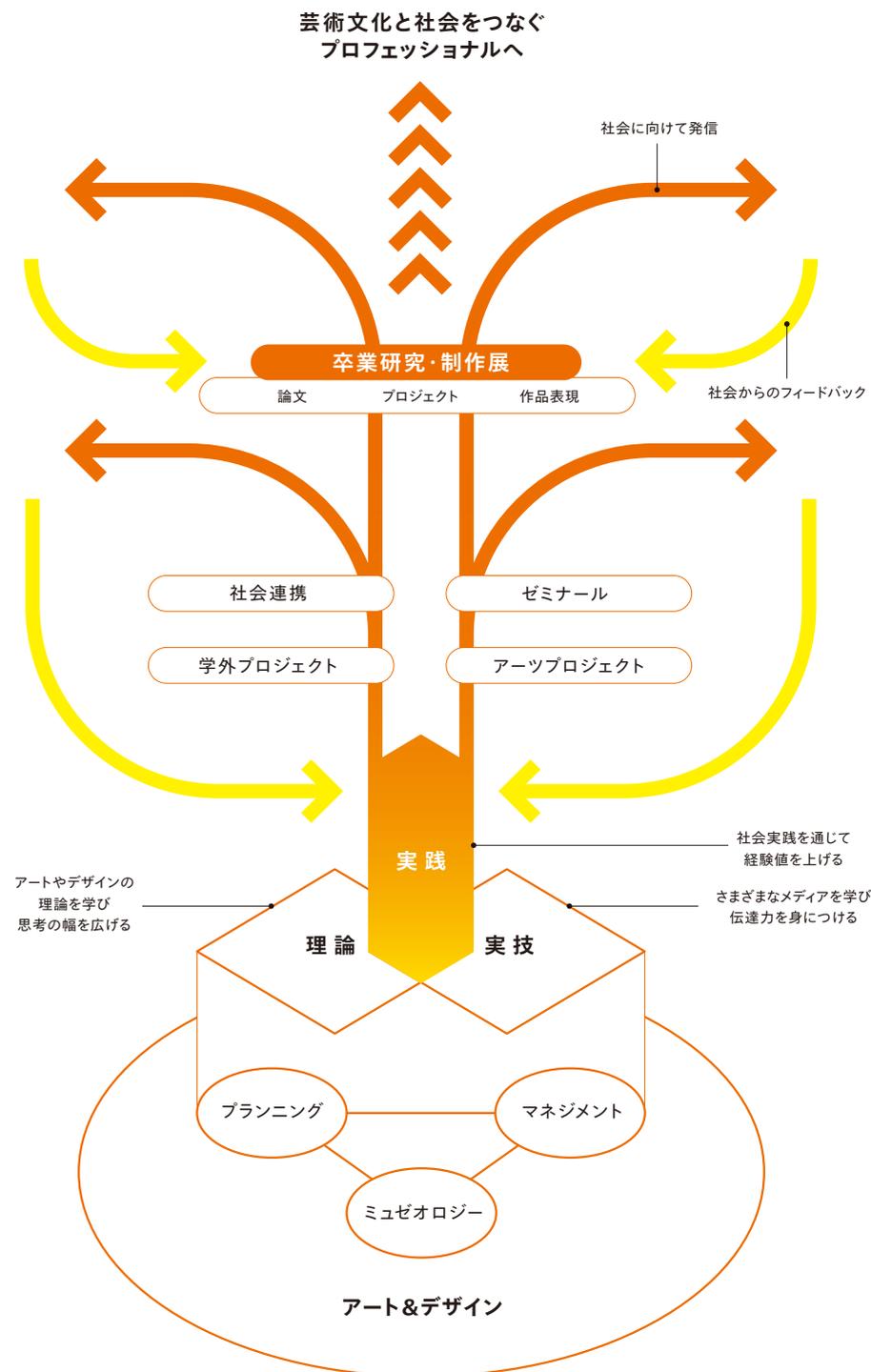
芸術文化学科(芸文)は、芸術と文化の社会における役割について、領域横断的かつ実践的に探究する場として、あるいは、芸術と文化創造のための環境や組織そのものを社会の中に設計し、それらを独創的にマネジメントできる専門家を養成する場としてプログラムされています。具体的には、デザイナーやアーティストなど多様なジャンルのクリエイターはもちろんのこと、美術館、企業の文化政策室や企画室、出版社などで活躍する学芸員やプロデューサー、ディレクターや編集者など、アートやデザインを総合的に把握し、目的に応じて有効に関係づけ、価値づけていくことができる多様な人材を輩出しています。

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。

1 創造のはじまりを知り、実践的に学ぶ3つの柱

2 アートとデザインの力で多様な社会をつなぐ

4年間を通じて、プランニング、マネジメント、ミュージオロジーという3つの柱を基盤とした、多様な理論と、アート・デザイン表現が学べるカリキュラムを設計しています。「見る」「聞く」「話す」「書く」「つくる」という創造行為の基本的な要素や表現スキルを学ぶことで、芸術文化を読み解き、社会に表現・活用する能力(リテラシー)を育みます。また、必要な科目を履修することで、学芸員資格と教員免許を取得することが可能です。

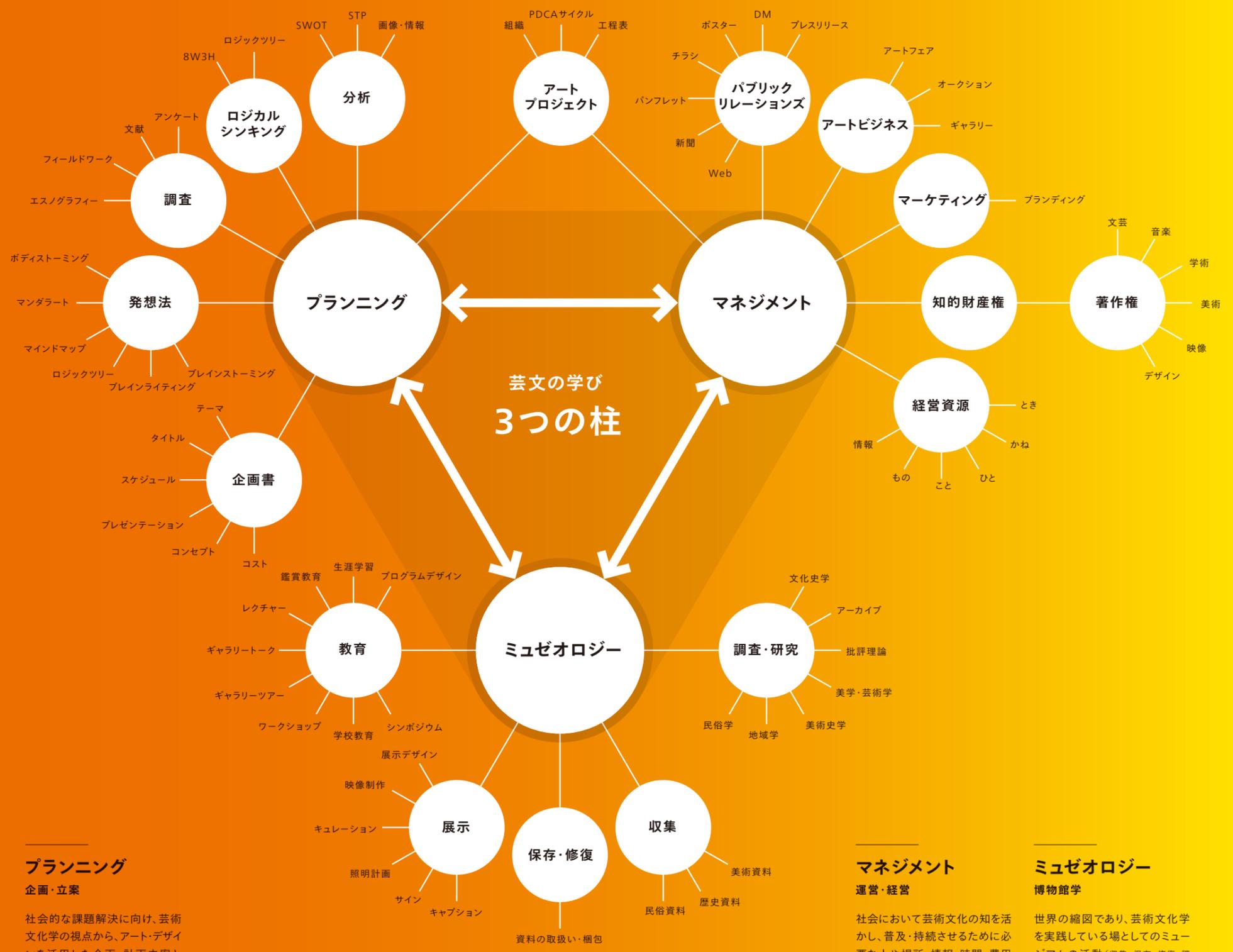


世界は現在、気候変動や地震などによる自然災害、あるいはコロナ禍や紛争などで、かつてないほど不確かで不安定なものになっています。そして社会と経済の国際的な構造も急速に変化し、従来の価値概念や認識の機能も新たなものに大きく変わりつつあります。アートやデザインの分野でも、技術や様式といった内在的な領域を超えて、今日の社会状況や歴史的背景といかに関わるか、社会的な環境や変化の流れにどう対峙していくかが重要な課題になっています。

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。

1 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
企画・立案

社会的な課題解決に向け、芸術文化学の視点から、アート・デザインを活用した企画・計画立案と、実施方法を学ぶ

マネジメント
運営・経営

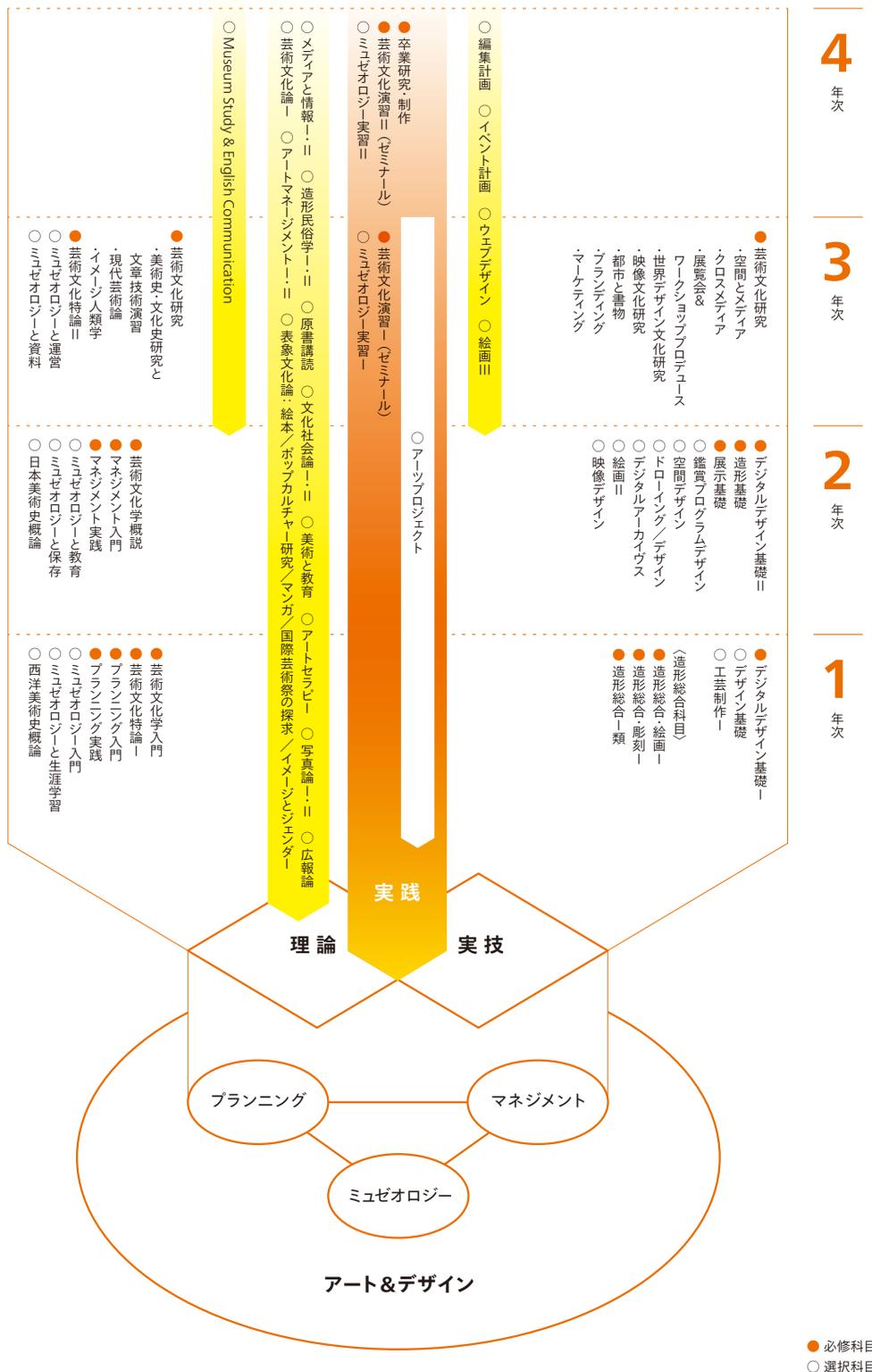
社会において芸術文化の知を活かし、普及・持続させるために必要な人や場所、情報、時間、費用などを管理し評価する方法を学ぶ

ミュゼオロジー
博物館学

世界の縮図であり、芸術文化学を實踐している場としてのミュージアムの活動(収集、保存・修復、調査・研究、教育、展示)を学ぶ

3 理論・実技・実践の知を再編成する

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年次は、芸術文化に関する理論と造形表現の基礎を育み、2年次は、専門性の獲得に向けた具体的研究と実践のためのマネジメントを学びます。3年次からは自分自身の学びをデザインし、芸術文化領域における専門性を追求します。4年次では、集大成となる卒業研究・制作を通じて、専門的な研究・実践を社会に発信します。



教員紹介

多様な専門領域の現場で活躍する教員たち



春原史寛
SUNOHARA Fumihiro

- 〈専門分野〉
- 近代日本美術史
 - 博物館学
 - 美術教育
 - ポップカルチャー研究

古賀稔章
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

米徳信一
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
 - 映像技法研究

佐々木一晋
SASAKI Isshin

- 〈専門分野〉
- 空間デザイン
 - 空間芸術研究
 - 地域文化研究
 - デザイン方法論

是枝 開
KORE-EDA Hiraku

- 〈専門分野〉
- 絵画
 - 立体造形
 - 造形演習
 - 近・現代美術

杉浦幸子
SUGIURA Sachiko

- 〈専門分野〉
- 美術館教育
 - 鑑賞教育
 - ミューゼオロジー
 - アートプロジェクトデザイン&マネジメント

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。

客員教授	非常勤講師
林家たい平 村井良子	安齋聡子 磯達雄 伊藤 剛 江口みなみ 岡しげみ 小川 希
	長内研二 垣内恵美子 加島 卓 嘉藤笑子 加藤庸子 河原啓子
	熊谷篤史 熊谷 薫 倉林 靖 申 明浩 杉山享司 鈴木紀慶
	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 堀越洋一郎 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

教員の詳細は Webへ



理論を学ぶ

1 芸文の学び

ムサビ美術館の展覧会を活用した鑑賞の授業

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

芸文のWebサイトをグループワークで分析

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)

Theory

「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



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)

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

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



「マネジメント入門」の課題では文化施設と企業の現状分析をした上で成長や改善などの戦略を策定



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:杉浦幸子、村井良子)

「マネジメント実践」の課題では立ち上げから終結完了まで遂行できるプロジェクト・マネジメントの計画書を策定

実技を学ぶ

芸術の学び 2

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)

色彩の仕組み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

Practice

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)



写真スタジオで「わたしの一品」を撮影します



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



現代美術家の吉雄介氏の作品を試行錯誤しながら展示

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)



テーマに基づいてWebと冊子、異なるメディアで表現

国際野外アート展 ～トロールの森2022

地域に潜む価値や魅力を
掘り起こし、社会とともに
創り進める

現地調査から作品制作、設置場所の選定、屋外展示と検証まで、一連のデザインプロセスを実地で学び、地域文化とアート・デザインの新たな関わり方を探求しています。地域固有の場や人々との出会いをもとに、西荻窪のさまざまな空間にインスタレーション作品を設置しました。(担当:佐々木晋)

実践する

芸文の学び 3

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



作品をきっかけに、
地域の人々が集い、
新たなコミュニケーションを誘発

来訪者のさまざまな行為を誘発する
空間づくりのため、
作品を輸送するために制作した
クレート(木枠梱包)を活用

9号館1階ゼロスペースに
「ときめき」の写真を200枚以上展示



Exercise

ゼミの活動(杉浦ゼミ)

ムサビフォトプロジェクト TOKIMEKI

「ときめき」の写真を通して
人と人をつなぐ

ムサビで過ごす人が何にときめいているのか知りたい! 伝えたい! という思いから、「ときめき」をテーマにムサビで撮影した写真を1人1枚募集。集まった写真全てをムサビのスペースで展示・共有し、「ときめき」の写真を通して人と人をつなぎました。(担当:杉浦幸子)



↑公式Instagram

ゼミの活動(米徳ゼミ)

私たちの世界を知っている? アートで出会う多文化共生

自ら取材した1次情報を
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。「アートと多文化共生」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)を制作し社会発信しました。(担当:米徳信一)



↑プロジェクトの詳細はこちらから

地域に取材して制作した作品を伝える
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)

アーツプロジェクト

卒展裏方プロジェクト

卒展をサポートし
芸文の魅力を伝える

卒業研究・制作展をサポートし、芸文の魅力を学内外の人々に伝えるために、広報(DM制作やSNSでの情報発信)、制作(ポスターやリーフレットの制作)、教育(卒展ツアーの企画運営)、記録(PR動画などの制作)に分かれ実践的に活動します。(担当:古賀穂章、米徳信一)



より理解を深めるため、
4年生の制作・研究の現場を取材

アーツプロジェクト

過去のアーツプロジェクトはこちら



3つの表現方法で 4年間の集大成を発表

内藤礼の生へのまなざし
豊島美術館《母型》を中心に

論文 春原ゼミ/菅野悠 KANNO Houka



本研究では、内藤礼の代表作のひとつ豊島美術館《母型》における筆者の鑑賞体験を執筆動機とし、同作を中心に文献・作品資料調査、インタビュー調査から作家の思想や表現の必然性を見出す一考察を行った。その結果、活動初期から一貫して内藤の創造の起点には自身の生の肯定への欲求があるが、作為に対する慎重さから生じる作品は密やかであることが明らかになった。一方で創造を通じて他者の存在を感知していくにつれ、《母型》で明確になった生の内外の存在を広く内包する受容性が作品にも内藤自身にも徐々に備わってきたことも明らかとなった。

【指導教員より】本研究は、本学を卒業後、緻密な作品群を生み出し続ける現代美術家・内藤礼を対象として、緻密な作品分析により、活動の初期から近年に至るまでの内藤の言説や、内藤に影響を及ぼした思想や言説を丹念に調査、考察した。また、作家本人や展覧会を手掛けた学芸員へのインタビュー調査を実施して、他では得がたい示唆を研究に反映した。内藤が重要なテーマとする「生」について代表作の一つ《母型》に至るまでの変遷に、新たな一解釈を提示した点を評価した。(春原史寛)

はじめに

第1章 豊島美術館《母型》
第1節 作品の概要と著者の鑑賞体験
第2節 サイトスペシフィックアートとしての特性
第3節 豊島美術館《母型》をめぐる言説

第2章 内藤礼の創造
第1節 大学入学以前
第2節 1980-1990年代
第3節 2000年代
第4節 フェリックス・ゴンザレス=トレスとの比較

第3章 創造における思考と感覚
第1節 言葉からみる内藤礼の思想(1)
1項 創造の前提となる言語化
2項 作為への抵抗
3項 無意識への探求
第2節 言葉からみる内藤礼の思想(2)
1項 生の外
2項 生の受容性
第3節 シモーヌ・ヴェイユとの部分的な共鳴

第4章 日本固有の要素とのつながり
第1節 神道との関連
第2節 吉本隆明とのつながり
1項 吉本隆明との出会い
2項 宮沢賢治の特異性と共鳴
3項 宮沢賢治とシモーヌ・ヴェイユの共通点
第3節 受容体としての豊島美術館《母型》

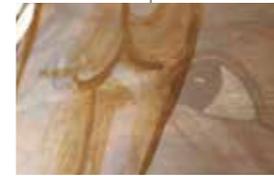
おわりに

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。

論文、プロジェクト、作品表現から1つを選び、研究・制作を具現化し展示、成果を共有します。

積層する連想
絵画が重なる

作品表現 是枝ゼミ/塚本萌生 TSUKAMOTO MOMO



走馬灯のように連想されていくそれぞれのシーンが、あるひとつのイメージをつくりあげる様子を絵画で表現しようと試みた。セル画の重なりから着想を得た絵画の層を、連想されたイメージの積層と結びつけている。すべての作品



がアクリル絵具と水のみで描かれており、水で薄めることのできる限界や定着度、発色を研究することで、上から絵具を塗り重ねても透明性を維持している。「連想」のイメージと「積層」の技法を研究した。

【指導教員より】作者はあるひとつの物や現象を見たときに、一瞬にして頭の中で連想され、呼び起こされる記憶の波を、絵画の層の連鎖として視覚的に表現し捉えたいと考えた。あるモチーフや出来事を見たときに、そこから連想される記憶の連鎖は各個人に特有の物語であり、人生である。人々の生き様は人の数だけあるが、作者が連想する人生の記憶の断片が、鑑賞者の記憶の断片と重なり、人生の記憶の断片を共有することを可能とした優れた絵画である。(是枝 開)

ベバン連立

—ベバンからみる共同社会—



LEE Eunseo

作品表現 米徳ゼミ/イウンソ

私の地元であるベバン(韓国)でおばあちゃんたちが営む共同社会をテーマとし、彼女たちの日常に密着したドキュメンタリー映像を制作しました。

作品の中に、おばあちゃんたちが集まって食べ物を作るシーンや分けて食べるシーンがよく出てきます。ベバンの共同社会の中で「食」は単に栄養をとる行為を超え、おばあちゃんたちが長い間作ってきた文化であり、夫が先に亡くなって一人になってしまったおばあちゃん



んたちの暗黙的な支え合いでもあります。おばあちゃんたちは撮られる際にカメラを意識せず、カメラの外側の私にいつものように声をかけるときも多かったんです。そのためこのドキュメンタリーの中では孫である私の主観的な視線が入っています。

【指導教員より】このドキュメンタリーに説明らしいものはない。しかしそれはさほど問題ではない。ベバン連立(共同住宅)のおばあちゃんたちの生活は、「人が生きる」という原初的な感覚を思い起こさせてくれる。隣人と共に作物を植え、収穫し、食べ、語り、歩き、笑う姿に、観るものは次第に引き込まれ、いつしかそこに自分を投影する。事実を理解ではなく、自由に感じ取ることができる時間がここにはある。作者の対象へのまなざしと、その伝達方法が高く評価された。(米徳信一)



山田正亮《Work.C》シリーズの研究

—ストライプ絵画の表現と受容の観点から—



SANO Yuto

論文 春原ゼミ/佐野悠斗

本論文は、抽象画家の山田正亮の作品群《Work.C》シリーズにおけるストライプ絵画について表現及び社会的受容の観点から分析を行い、美術史上の位置付けと社会的意義を考察したものである。また、教育題材としての当作品群の活用について、教育実習での鑑賞ワークの実践を元に考察を行なった。結果、当作品群は画家の制作体系の軸であり、モダニズム的芸術性を持っていたが、社会的には未だ知名度の低い段階にあったこと、また教育的観点から、当作品群の多様な色彩や抽象表現が子どもの感性を大いに広げたことが分かった。

【指導教員より】本研究は、戦後に抽象画家として活動し、国内外での評価を得た山田正亮について、山田が独自の絵画観を展開した《Work.C》シリーズに焦点をあて、鋭く絞り込み、作品・文献調査を中心に表現の特質を考察し、反復のプロセスを見出すことに成功した。さらに、本作の社会的受容の側面にも視野を広げ、美術関係者の評価の特性を踏まえ、学校教育における鑑賞の展開の可能性を提示したことは、美術史研究に留まらない作品の社会との接続の意識であり、高く評価した。(春原史寛)

序章

第1節 研究概要
第2節 研究意義
第3節 先行研究の検討
第4節 研究方法
第5節 章構成

第1章 山田正亮の人物像
第1節 山田正亮の生涯
第2節 山田正亮の作品
第3節 山田正亮の周辺

第2章 山田正亮の表現
第1節 《Still life》
第2節 《Work》
第3節 《Color》
第4節 その他の作品表現

第3章 《Work.C》シリーズの表現の分析
第1節 位置付け
第2節 制作技法
第3節 画面構成

第4章 《Work.C》シリーズの社会的受容の分析
第1節 展覧会における受容
第2節 美術館教育における受容
第3節 学校教育における受容
第4節 教育実習での調査及び分析

終章
第1節 各論のまとめと結論
第2節 今後の研究課題

註
参考文献リスト
図版リスト
資料1 山田正亮年表・展覧会歴
資料2 《Work.C.O》鑑賞コメント一覧

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」「調査・研究」「教育・展示」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。

- 芸文の学芸員課程科目
- ・ミュージオロジー入門
 - ・ミュージオロジーと生涯学習
 - ・ミュージオロジーと教育
 - ・ミュージオロジーと保存
 - ・ミュージオロジーと運営
 - ・ミュージオロジーと資料
 - ・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
 - ・ミュージオロジー実習Ⅰ・Ⅱ



学芸員資格取得における芸文のアドバンテージ

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。



芸術文化学科の場合

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

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。

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

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／鎌倉市鶴岡清方記念美術館／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／やなぎ町立斎藤清美術館

ギャラリー

Maki Fine Arts／渋谷公園通りギャラリー／タカ・インギャラリー／東京画廊+BTAP／ShugoArts／アクシスギャラリー／BankART1929／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

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／三芳町役所／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

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／テア・オーダブリュ／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／メディウエル／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／マツキャンエリクソン／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／東京アドデザインース

展示／設計

丹青社／乃村工芸社／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／アートフリーク／ムラヤマ／KAZAANA 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／プチグラフィック／東京美術印刷

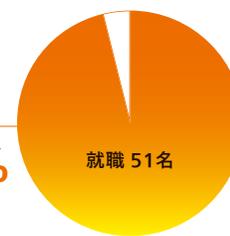
映像／アニメーション／写真

スタジオジブリ／角川映画／STUDIO 4℃／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

2022年度卒業生の就職状況

就職希望者53名(卒業生65名)

就職率 **96.2%**



※就職率は就職希望者数から導き出した割合です。

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／コーエーテクモゲームス／月島ファクトリー／グラスホッパーマニアックチュア／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／マッキンゼー／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／バルコ／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

大学院／海外留学

東京大学院／東京芸術大学院／東京学芸大学院／一橋大学院／北海道大学院／筑波大学院／横浜国立大学院／大阪大学院／慶應義塾大学院／早稲田大学院／京都大学院／千葉大学院／セントラル・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)

さまざまな分野で活躍する卒業生

映像ディレクター



ABE Kengo

2002年度芸術文化学科卒業/
合同会社JIGOWATT 代表

阿部賢吾



新たなジャンルに接することで、自分の引き出しの数を増やすことができました。

卒業後はTBSの子会社に入社し、現在は独立してテレビ番組や企業のサービス紹介映像の制作をしています。テレビではバラエティからニュース番組の特集まで、番組ごとに求められる内容やテイストは異なるため臨機応変に頭を切り替えながら番組づくりをし、企業のサービス紹介動画の制作では、企業が社会に届けたいサービスをわかりやすく届けることが求められます。

プランニングの講義では考えたアイデアを見た人に伝わるようにビジュアル化・言語化することの有用性を学ぶことができました。そのことはいま番組の企画書作りはもちろん、番組の構成を考えるところから編集作業を経て完成するまで生かされていると思います。また芸文では実技と理論の両方の側面からアートとデザインを学べたのが大きかったです。実技の授業を通じて実際に手を動かし悩みながらもものを創ることを経験したことで、産みの苦しさとかたちになったときの喜びを体感できました。社会に出た際に制作作業が続く毎日であってもその喜びを知ったので制作の現場に身を投じられてこれたと思っています。自分が興味のある分野はもちろん、新たなジャンルにも講義で接することができたのも、自分の引き出しの数を増やせることにつながりました。

写真上:株式会社ハセッパー技研 カンファスイ イベント用ムービー
写真下:株式会社山下PMC 企業紹介ムービー

空間デザイナー/
企業家



EGAMI Kiyokazu

「この作品の本質は何か?」という言葉が、現在の仕事のベースとなっています。

空間デザイナーと企業家をしています。空間デザイナーとしては、インテリア領域を軸にデザイン、ブランディングの仕事、企業家としては、今までの経験を生かし、空間領域に付随する会社の経営をしています。

今の仕事に就ききっかけとなったのが、1年次に受講した「展示計画」の授業でした。当時、将来やりたいことがはっきりと定まっていなかった私は、漠然とアートが好き、なんとなくデザインに興味がある、程度の学生でした。その授業で、ディスプレイの手法だけでなく、主役である作品に対する観る人の印象が劇的に変わる面白さ、展示の重要性に感動し、空間や展示デザインの分野に興味を抱きました。「この作品の本質は何か?」この言葉は、その授業で、今も公私ともに師と仰ぐ、榎先生(武蔵野美術大学名誉教授/2020年度退任)がよくおっしゃっていた言葉であり、今も仕事をしていて助けてくれる言葉です。芸術文化学科で学んだ4年間でこうした考え方が身につく、現在の仕事のベースとなっています。形を追求するだけのデザイナーでなく、本質を見極め、クライアントに寄り添い、事業計画、経営、デザイン、クリエイションと社会をつなぐ芸文のクリエイターとして日々精進しています。

写真上: 笹吹川温泉 坐忘/温泉旅館のエントランスや客室等の改修デザイン設計。アートや家具のコーディネート業務
写真下: 雨の木なコーヒー/既存のコーヒーショップを買収し、リブランド、店舗をリノベーション

グラフィック
デザイナー



SATO Fujico

2009年度芸術文化学科卒業/
株式会社フジコデザイン 代表取締役

サトウ藤子



主体的に物事を考え、チームで解決に導いていく経験は、大変貴重なものでした。

学生時代は主に、プランニング、ミュージオロジー、現代アート、コミュニケーションデザインを中心に学んでいました。今は、デザイン会社を経営しています。

芸文で学んで特に良かったと思うのは、学生時代から「プランニングとは何か」、「社会の中でアート・デザインがどう生きていくのか」について、じっくり考えられたことです。他にも、社会について考える機会も多く、ディスカッションやグループワークを通じて主体的に物事を考え、チームで解決に導いていく。積極的に「私たちに何ができるのか」を深く考える時間を過ごせたことは、大変貴重な経験でした。

卒業した時は正直、「美術のことを、何も咀嚼でせずに卒業してしまった!」と焦ったものですが、美術のことだけを純粋に考え、愛し、それを友人と共有し、様々な考えや表現に触れられたことは、今の私の仕事の大きな支柱となってくれています。

美術を学んだ私たちだからこそ、社会に対して出来ることは沢山あります。芸文で培ったエッセンスを胸に、これからも学び続け、芸術を愛し、少しでも社会に貢献できる活動ができたら、と思っています。

写真上: 案件ごとに細かく資料を集めプレスト
写真下: 武蔵野法人会の役員として地域活動もしています

2006年度芸術文化学科卒業/
アストロジカ合同会社 代表取締役

江上聖和



プランナー



ICHIGI Mayu

2020年度芸術文化学科卒業/
大日本印刷株式会社
情報イノベーション事業部 DXセンター
ハイブリッドマーケティング本部

一木麻由



ものづくりの先に他者を意識するという姿勢に、芸文での学びが活かされていると感じます。

学生時代の私の専門は絵を描くことでした。芸文では、「社会とアートをつなぐ」という学科理念のもと、自分の作品を発信するところまで考えて学びました。作品を自分の中だけで完結させずに、他者や社会に対してどのような働きかけができるかを常に考えていた気がします。制作のためにフィールドワークをしたこと、人に取材をしたこと、多くの人たちと作品について語り合ったことなど、絵を描き人となつながら世界が広がっていく感覚が、芸文での学びの中にはありました。

そんな学生時代を過ごした私ですが、現在はコーエーテックモゲームズというゲーム会社で働いています。CG部に所属し、初参加の『Wo Long: Fallen Dynasty』というアクションゲーム作品では3Dのアニメーションを担当しました。

ゲーム制作には多くの人に関わり、作ったゲームがプレイヤーの手に届きます。仕事をする中でも、自分の作るアニメーションがプレイヤーにどのような印象を与えるのかを考えて作るようにしています。このように、ものづくりの先に他者を意識するという姿勢に、芸文での学びが活かされていると感じます。

写真上: 会社の作業機と制作の様子
写真下: 3Dアニメーションで参加した『Wo Long: Fallen Dynasty』のキービジュアル

CGデザイナー



SUGAWARA Akihito

地域おこし協力隊



TANAKA Uzuki

2021年度芸術文化学科卒業/
やないづ町立斎藤清美術館
地域おこし協力隊

田中卯月



学芸員という専門職に欠かせない、様々な知識と経験を身につけることができました。

私は、学生時代から学芸員を志しており、大学を卒業してすぐに美術館という環境に身を置きたいと考えました。今は、地域おこし協力隊として、やないづ町立斎藤清美術館に勤務しています。

芸術文化学科では、学生が主体となり展覧会やワークショップを企画する「アーツプロジェクト」があります。私は、JRA競馬博物館内にムサビの修士課程で学ぶ学生や、卒業生のアート作品を展示する「UMARTsプロジェクト」の企画・運営を行いました。競馬を目的として来場している人にかかにアートを楽しんでもらうか。そして、若者男女全ての人に展示やワークショップに参加してもらうためにどんな工夫をすれば良いのか。このプロジェクトを通して、社会人としての物事の伝え方から観る人の目線に立った展示の工夫まで、美術と人をつなぐフィールドに欠かせない、様々な知識と経験を身につけることができました。

現職では、1年目から展覧会やワークショップなど、幅広い事業を企画させていただいています。芸文で学んだ知識は勿論のこと、広い視野を持って頭と手を動かした経験は、全ての方に新たな気づきや喜びを創造していただく上で、大いに役立っていると感じます。

写真上: 「一家に一枚プロジェクト アートとコトバ」展示風景
写真下: ワークショップ「淡墨に挑戦!」で講師を務めている様子

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。

アートやデザインを社会とつなぐための学びは、今の仕事である「企画」の基礎となったと感じます。

現在、大日本印刷株式会社(DNP)という会社で主に流通業界のお客さま向けに販促資材やパッケージ、キャンペーンの企画提案を行っています。

パッケージの企画では一つの新作が出るまでに、商品のよさが伝わりやすいデザインの考案や、発売時の売り場環境を考慮した販促のための資材の追加提案などを行っています。お客さまに楽しんでいただける企画を盛り込み、多くの方と協力しながら作り上げていく工程のすべてに、芸文で学んだ幅広い分野の経験を生かすことができます。

「プランニング」「マネジメント」「ミュージオロジー」の三つの柱を芸文で学んだことで、企画という仕事の基礎が身につく、社会に出てから実際の現場にすぐ対応できると実感しました。

また、学生時代に会ったモノづくりを学ぶ武蔵美の友人たちが、今はデザインの制作依頼や、コンペに向けた企画提案をお願いするなど、仕事で協力する仲間となっています。そのような出会いを築けたことに感謝しています。

写真上: 武蔵野美術大学×DNP×(株)良品計画 産学共同プロジェクトの展示で作品を制作しました
写真下: 子どものころから大好きなからあげのパッケージの企画担当をしています

2021年度芸術文化学科卒業/
株式会社コーエーテックモゲームズ
エンタテインメント制作本部 CG部

菅原聡浩



Q & A

受験生からよくある質問をまとめました

Q.1 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科目を選んでください。その1科目と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。

Q.4 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て構図を考え、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。

Q.7 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。

Q.10 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。

Q.13 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。

Q.2 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、数学I・A、数学II・Bの3教科から高得点の1教科③6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6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。

Q.5 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、将来何を目標と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。

Q.8 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。

Q.11 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」は芸文の柱の一つであり、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。

Q.14 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。

Q.3 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。

Q.6 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。

Q.9 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。

Q.12 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、卒業時に二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。

Q.15 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(6月/オンライン、7月/対面、8月/オンライン)や、教員によるオンライン個別進路相談(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下さい。

GEIBUN Website

各種SNSでムサビ、芸文について情報を更新中!

Twitter

Instagram

YouTube

Facebook

芸文生から受験生にエール!

- 受験は、大変かもしれませんが、その先には良い体験が待っています
- 信念があればなんでもできる! ヤー!
- とっても楽しいです! 頑張ってください

● 芸文で待っています!

- たくさんの人と関わって意見を交わせる学科だと思います! 待っています!
- 自分に何ができるのかわからないけれど美大に行きたい。

芸文は、そんな思いを抱える方でもあたたかく迎えてくれ、挑戦する機会を与えてくれる場所だと思います。

武蔵美でどんなことが待っているのか、ワクワクする感情を忘れずに頑張ってください

- 受験乗り越えたらたくさん遊んでください
- 留学生も怖がらずに、思い切って来てください!
- 時間はみな平等に消費しています。それをうまく使える人が受験に勝つと思います

● 迷ったらやれ

- デッサンやったことがなくても大丈夫!
- 芸文は、芸術に対する多様な視点を与えてくれます
- 勉強で受ける人は基礎をしっかりやっていたら大丈夫
- 芸文で芸術を楽しみましょう
- 国語も英語も早めに多くの単語を覚えたほうがいい。頑張れ
- これまで勉強や制作をしてきて、どれもしっくりこないのなら芸文に答えがあるかもしれません。そのくらい、何でも挑戦できる学科だと思います。自分を追い込みすぎず、頑張ってください
- 絵は得意ではないけど美術史は好きな方、絵は得意だけど画塾に通う勇気がない方、色々なものに興味がある方、芸文に来て後悔することはないです!
- 楽しいのでぜひ来てください

● ベストを尽くしてください

- 意外となんとかなりますので気負いすぎずに受験に挑んでください
- 芸文で自分らしい学びを深めていきましょう。応援しています!
- 目指したらやるしかない
- 受験はとても辛いけど、必ず人生のプラスになるから最後まで諦めずトライしてほしい
- アートに興味があれば後悔しません
- 努力の積み重ねがいつか必ず実を結びます。頑張ってください
- 君はたくさんの人に支えられてる! この冊子は数多の人の手で支えられているから!
- なるようになるぞ～

Sending Cheers to Prospective Students

● 実技をやったことがなくても、美大を諦めなくて大丈夫

- なにをやるかよく分からなかったら、美術の本を読もう!
- 楽しむこと、そして素直に自分の考えていることを伝えること。それに限ると思う
- 私は流されるままに人生を歩んでいる自覚があるので、自分で決めた目標に向けて妥協せず努力を重ねる姿は本当にかっこいいなと思っていますぜひ志望校を勝ち取って、楽しいキャンパスライフを送ってください!
- 後悔がないようにしっかり調べましょう
- たくさん「なぜ」を繰り返して下さい! 入りたい理由が明確な人、よくわからない人…それぞれ考えがあると思います。でもその気持ちにはきっと何か理由があるはずですよ
- 一生の仲間に出会えます
- 普段から芸術家の名前や作品に関心を持っていると安心できます
- 自分の好奇心に真っ直ぐ向き合って、楽しんでください

● 受験勉強辛いと思うけど頑張れ!!

- 一緒にイベントやりたいです! がんばれ!
- たとえ絵を描いたことがなくても、美術を学びたいという気持ちを諦めないで!
- 1人で抱え込まずに周りを頼りながら頑張ってください!
- 芸文は、今までにしてきたことが全部つながる学科で、どんな考えの人も歓迎してくれます!
- 親の目を気にして美大を受けられなかった美術が好きな人、とりあえず共通テスト利用を出しておくのがオススメです!
- 自分と向き合うことから逃げなければ、きっと素直な選択ができると思います

● 楽しくて、自由で、真面目で、面白い大学生活が待っています!

- 直前は焦る気持ちもありますが、深呼吸して落ち着いて頑張ってください!
- 受験でChatGPTは使えませんが、未熟な自分で良かったと思える良問が揃っていると思います
- 息抜きにぜひオープンキャンパスや芸祭等に遊びにきてください
- 学びは発見だと思います。勉強やデッサンを通して自分が新しい発見をしていると考えれば、少し気が楽になり楽しくなってくると思います。頑張ってください!
- 今を走り抜けた先に、まだ知らない面白い世界が待っています。応援しています
- 気楽に受験してください。きっと大丈夫です
- 解いた問題一間分だけ、覚えた単語一個分だけ、確実に、志望校に近づいてる
- 自分のやりたいことをしましょう!
- 明るい未来が待っている

わたしの「受験対策」

- 芸術文化と社会を繋ぐってどういうことだろうって考えた 総合型選抜(一般型)
- とにかく共通テスト対策。学科は現役生にとって美大受験最大のアドバンテージ 共通テスト3教科方式
- アートイベントや展覧会に行って、小論文に書けそうなネタと経験を増やす! 一般方式(小論文)
- 小論文に比重をおいて添削などをしてもらって定期的に書いた 一般方式(小論文)
- 面接で聞かれそうなことを何パターンも考え、小論文に向けて美術に関する本を読み込み、時間があれば美術館、博物館を訪れた 総合型選抜(一般型)
- 武蔵美に通っている先輩たちのSNSをフォローしてモチベを上げていた 総合型選抜(一般型)
- とにかく過去問を解きまくる! 出題者がどのような意図で問題を出しているのか理解することで、的を射た回答ができるようになっていきます 一般方式(小論文)
- 高校時代は独学、浪人時代は予備校にて、芸文だけではなく、多摩美芸学、造形など、とにかく美大入試の様々な小論文を書きました。 一般方式(小論文)

● 小論文の過去問を解いて学校の先生に添削してもらう

- 毎日予備校で鉛筆デッサンをした 一般方式(鉛筆デッサン)
- 国語は語句問題が多いため、その対策を行い、数学はとにかく問題を解く。英語は共テ対策で長文をやっていれば大丈夫。文法問題も出るのでしっかりやっておく 一般方式(数学)
- とにかく現時点での興味や関心のある分野の情報を取り込む。小論文は全体の構成を意識して普段から練習していると、思考段階からロジカルに考えるクセをつけられます 総合型選抜(一般型)
- 生徒会長になっておく 指定校推薦
- 小論文の練習 外国人留学生・帰国生特別入試
- わからない国語の語彙はその都度調べ、参考書でも対策をしていました 一般方式(小論文)

- 芸文の授業内容や取り組みについて詳しく調べ、自分自身のやりたいことと照らし合わせ、芸文に行きたい理由を明確にすること 指定校推薦
- とにかく美術館にたくさん行く 一般方式(小論文)
- 英語の長文読解を一日に3~4つやり、苦手科目は目標を超えるまで同じ問題集を周回する 共通テスト3教科方式
- 過去問の小論文を解き、小論文に使われた書籍を読み、面接の練習を何度もした 総合型選抜(一般型)

● 休日はひたすら美術館をハシゴ

- 志望動機書を書くために、小論文に特化した通信講座を受講したり、自分の芸文観をノートに言葉でまとめることをおすすめします 指定校推薦
- 志望理由書の作成や面接の練習 総合型選抜(一般型)
- 芸術についてたくさんの情報をインプットした 総合型選抜(一般型)
- 小論文の構成の型を作り、内容を考えて、あとは当てはめるだけで書けるようにした 総合型選抜(一般型)

● 武蔵美の世界史では美術史も出るので、美術史を叩き込みました

- 国語の先生や美術予備校の芸術学コースの夏期講習などで日々小論文の対策をし、(夏期講習では毎日2000字を武蔵美、藝大の芸術学の過去問を中心に)どんなお題でも太刀打ちできるようになるまで書き続けました。ここで叩き上げた文章スキルは芸文合格後もレポート試験やその他文章を書く機会に活かされています 総合型選抜(一般型)
- 美大以外も込みで小論文入試の過去問をとにかく書き、美術の知識と入試で書けそうな過去の体験や好きなものを照らし合わせる 一般方式(小論文)
- 美術史について話し合う 共通テスト3教科方式
- 共通テスト対策は早くからやらないで12月くらいから一気にやった 共通テスト3教科方式

● 美術雑誌を読んで掲載してあるトピックごとに小論文を書いた

- 毎日、英語、社会、古典の単語帳を読み、書いて覚えた 総合型選抜(一般型)
- 2、3周目でも分からなかった単語や用語はノートに書き出して何回も見返した 総合型選抜(一般型)
- 美術に関心があることの証明ができるように、美術の検定を取り、他大学と芸文の違いなど、他にも芸術系分野の学べる環境があるなかで、なぜ芸文がいいのかをとことん調べて比較し、説明できるようにした 総合型選抜(一般型)
- 国語は語彙が多く出るので、漢字帳で四字熟語の漢字を覚えました 指定校推薦
- 自分が満足するまで勉強、デッサンする 一般方式(鉛筆デッサン)
- 小論文の過去問をひたすら書き、芸術に関する新書を読む 総合型選抜(一般型)
- 自分が何が好きで、何をしたいのか自己分析をめっちゃちゃやりました! 総合型選抜(一般型)
- デッサンは共通テスト以降は毎日描く。筆記試験の勉強をしっかりする 一般方式(鉛筆デッサン)
- GMARCH以上の大学の問題で対策した 一般方式(数学)

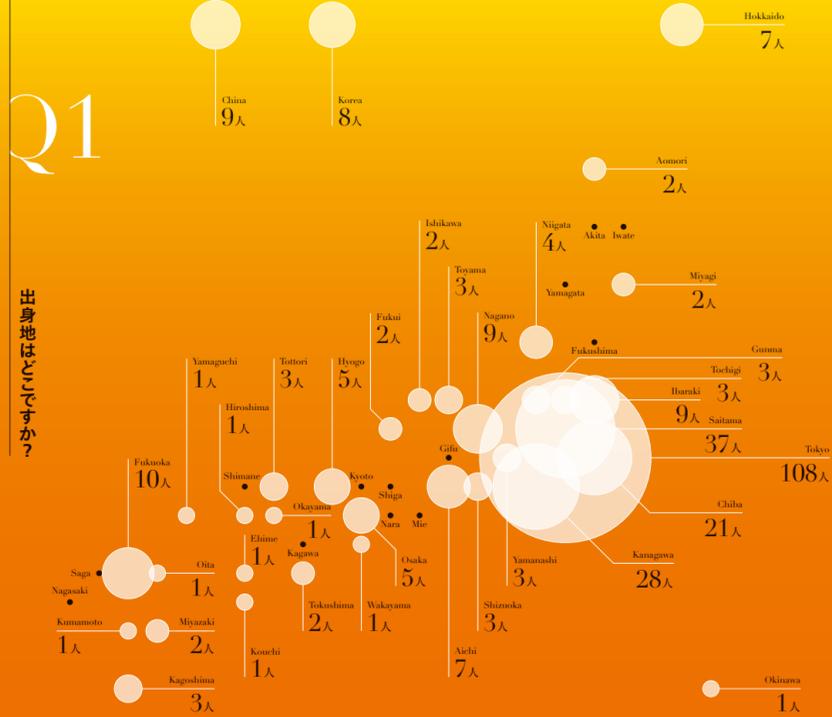
● 数学は他大と傾向が異なると思うので、過去問をしっかりと見た

- たくさん言葉を知る! 総合型選抜(一般型)
- 合格作品をたくさん見て、傾向を分析した 一般方式(鉛筆デッサン)
- 学校でデッサン、中学英語固め 一般方式(鉛筆デッサン)
- 高階秀爾の『名画を見る眼』を読む 一般方式(小論文)
- 結局最後は湯島天神 共通テスト3教科方式
- モチベとメンタルを保つために、高級チョコやマカロンを食べたり、好きな音楽を聞いたりしていました。英単語は移動中に音声で聞いて暗記するのが一番楽。他の科目もそうだけど、テスト範囲の写真を単語帳代わりにして、勉強してませんよ! 感を出し、受験生のピリピリ感をなくしました 一般方式(数学)



芸文生308人に聞きました!

出身地はどこですか?



回答数
1年生…87人
2年生…80人
3年生…72人
4年生…69人

Q2 芸文を志望した(受験した)理由は何ですか?

● 理論から実技、様々な分野の美術を自由に学べる	● 教職と学芸員の資格取得ができる
● デッサンなどの実技がなくても入れる	● 「芸術文化と社会をつなぐ」というコンセプトに「これだ!」と思った
● 学芸員になりたい	● 美術を理論的に学ぶ機会が欲しかった
● 美術作品や文化の発展に、作家とは異なる立場から関わりたい	● 西洋絵画史に興味があった
● 実技と理論の両方を学べる	● 絵が描けなくても美術を学びたかった
● 幅広く美術に触れ、自分が追い求めていく先を探せる	● 作品を展示するときの方法や美術館のしくみにも興味があった
● 芸術と社会をつなぐという理論を学べる	● カリキュラムや就職、進学先に魅力を感じた
● 様々な視点から芸術文化に関わることができる学科だと思った	● 理論や実技など広く、領域を横断して学べる
● 創作活動をする人々をサポートする役回りになったりした	● 他の専門学科より、学ぶ領域の幅の広さを感じた
● 実技もでき、美術について学べる機会も多くなる	● 芸術と文化が好き
● 学芸員資格に向けた授業が充実している	● 制作者と鑑賞者の間に立って学べる
● 一つの分野だけでなく、色々な技法や分野の知識をつけることができる	● 普通科高校出身の自分でも入学できそうだった
● どんな人間でもアートに興味があったら受け入れてもらえると思った	● とにかく授業が楽しそうだった
● 多角的な学びを得られる	● 社会に一番近い美術が学べる
● 幅広い授業があるところに魅力を感じた	● 芸術について包括的に学びたかった
● 心の豊かさを支える文化の、社会への役割や意義について関心があった	● アートと社会を繋ぐという理念に触発された

Q3 入学前にデッサンをしていましたか?



Q4 学芸員課程を履修していますか?



Q5 教職課程を履修していますか?



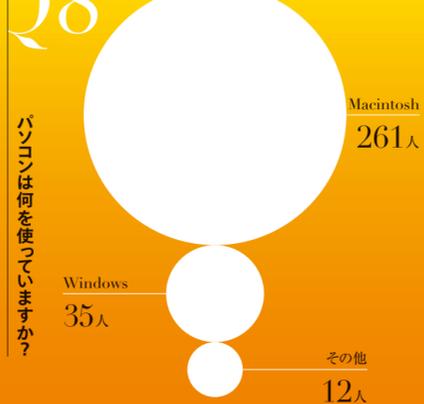
Q6 奨学金をもらっていますか?



Q7 サークル活動をしていますか?



Q8 パソコンは何を使っていますか?



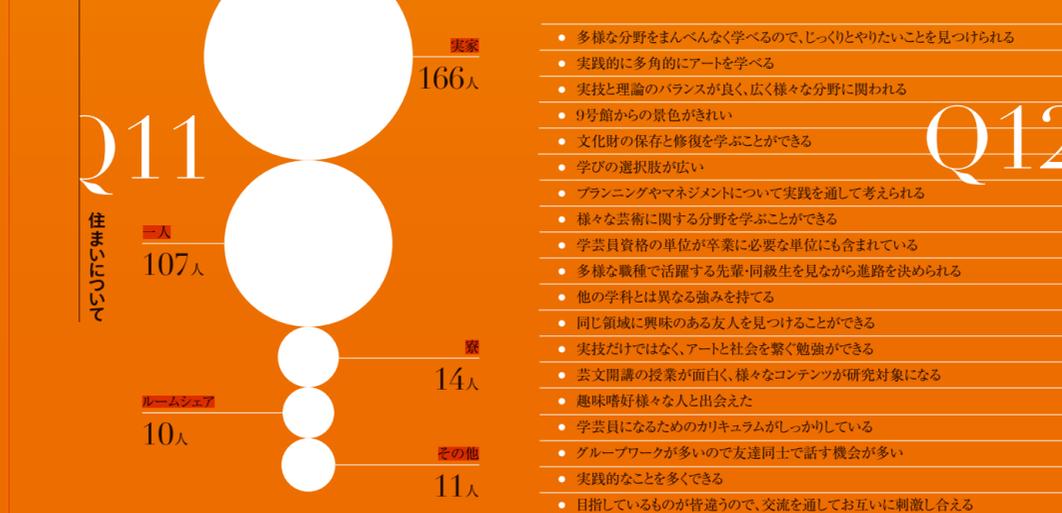
Q9 芸文でどんなことを重点的に学んでいますか? また、学びたいですか?

- グラフィックなどのデザイン
- ミュゼオロジーなどの学芸員課程の学習
- マネジメントやプランニング
- ミュゼオロジー、美術史、アートプロジェクト運営
- 企画の立て方や進め方、プレゼンテーションの効果的なやり方
- ミュゼオロジー、美術作品や作家・文化の保全に繋がること
- 実際に運用できる技術
- 芸術文化をより身近なものにするにはどうすればいいか
- 教育とミュゼオロジー、モノづくりの精神
- 展示設計・企画、プランニング、マネジメント
- 芸術と社会との関係性や影響力について
- ミュージアムの歴史、展示方法や企画力を身につける方法
- 作品の背景や歴史
- 絵を描くこと
- 美術史や博物館・美術館について
- 西洋美術史と文化論、民俗学
- アートの価値やそのマネジメントの方法、効果
- 空間デザイン
- 企画立案、実践的なプロジェクト
- 芸術文化が社会にどのように役立つのか
- ミュゼオロジー全般と芸文専門科目
- 学芸員になるための知識、美術史
- 芸術と社会を繋げるための実践的知識
- 多角的な視点と歴史的な造形、意味
- 教職課程と学芸員課程に関わる授業
- 芸術の考え方、歴史、展望
- 博物館と社会、また作品と社会の関わりについて
- イベントの企画、運営方法
- 芸術と人との繋がり
- 日本の美術史とポップカルチャー
- 芸術に関することを中心とした幅広い分野
- アートマネジメント

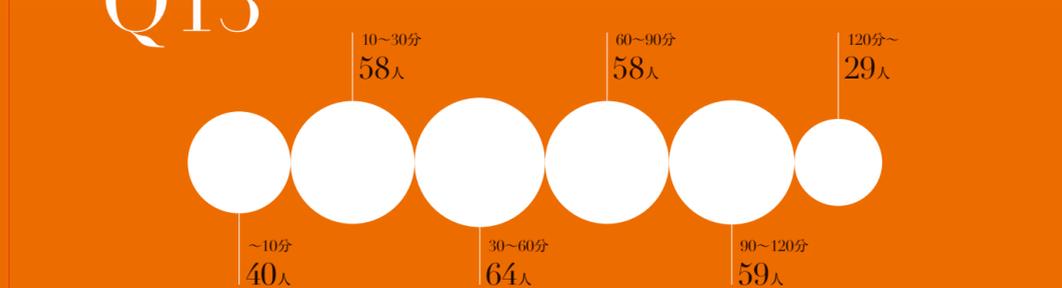
Q10 芸文と他学科の違いは何だと思いますか?

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● 一つの分野だけでなく、興味のある美術を幅広く、自由に学べる ● 色々なことを学びながら知見を深く広めることができる ● 理論と実技の両方から美術を考えられる ● グループワークの多さ、教員の分野の多様さ ● 繋ぎ手という立場 ● 学芸員を目指す人に向けた授業や実技がある ● 理論と実技を両方学べる ● 周りの友人の興味が多種多様 ● 幅広いことを考えて味わえる ● 作品制作だけでなくそれを展示する方法について学べる ● 絵を描いたことがない人がいる ● 学芸員資格の取りやすさ ● 理論的な座学が多い ● 外に広がらうとする領域の広さ ● 自分が望めば何でもできる ● 教授の専門がバラバラ | <ul style="list-style-type: none"> ● 幅広い分野の思考が身につく ● 実技は他学科より少ないが、美的価値観は他学科より鋭い ● 企画運営の方法を学べる ● 実技だけではなく、アートを使ったプランニングや展示が学べる ● 学ぶ範囲が芸術だけに留まらず広い ● 一人ひとりの強みを活かして制作やプロジェクトに携わることができる ● 芸術、といより芸術文化、を学べる ● 様々な領域を幅広く学ぶことができる ● 共通テスト三教科で入学できるムサビの学科で唯一、教員免許を取ることが可能 ● 学芸員以外にも企画やデザイン、絵画といった、総合的に学べる ● 作品を人と結び付けていく学びができる ● 芸術全般についてまっべんなく学べる ● アーティスト、鑑賞者、繋ぐ人、いろいろな立場からアートを支えることができる ● 制作するだけでなく、それが社会に出るとどうなるかまで考えることができる ● 論理的に思考力を身につける ● 学生全員のやりたいことが違う |
|--|---|

Q11 住みこぼし



Q13 家から大学までの所要時間は?



Q14 予備校に通っていましたか?



ズバリ! 芸文を一言で表現してください!

● 社会と芸術をつなぐ	● 無限大	● 個性豊か	● 理論と実践
● おもしろい学科	● 多様性	● なんでもできる	● 芸術美術と社会の架け橋
● グループワーク	● 広く学ぶ場所	● 自由と多様性	● 美術オタクの集まり
● 制限なく多角的に発展する	● 美術好きが集まる場所	● 初心者大歓迎	● 十人十色!
● やりたいことをやれる場所	● アート人のサラダボウル	● 翻訳者の集い	● ワンチーム
● 美術と世界の仲介者	● オールラウンダー	● 実践的な探求活動	● 多彩
● 共存	● バラバラな面白さ	● バラエティー!	● 明るいところ
● 繋がら	● 切磋琢磨	● 個性のこった煮	● 文化芸術を次世代へ繋ぐ
● 真剣に自分の夢を追える場所	● 両立	● 火事場の馬鹿力	● 多方面から見る芸術

卒業後、どんなことをしたいですか?

● 好きなことと美術を繋げたい	● ゲームを作りたい
● 文化施設の運営	● 教員になって、子どもたちに学んだことを伝える
● 作家を支える仕事	● 美術館や作家に関わり、アートを広める仕事
● 美術館やギャラリーで働きたい、あるいは国際的な芸術教育に従事	● イベントの企画、運営に携わる仕事
● イラストレーター	● 広告系の会社で働く
● ディスプレイや空間デザインの施工管理	● Webライター
● 芸術に関わることをしたい	● 印刷関係の仕事
● 美術館や博物館の学芸員になり、後世に残していくべき美術品を守りたい	● 芸術祭のようなアートプロジェクトを立ち上げたい
● ヨーロッパの大学院へ進学	● 様々な分野の企画展ができ、人々が集う、アートセンターをつくりたい
● 一研究者として、また現場で働く人としてアートをより多くの人に届ける	● アニメーション制作に関わる
● グラフィックデザイナー	● 美術科の教員
● プロダクトデザイナー	● 大学院に進学して、医療と技術を繋げる専門職の資格取得
● 藝大か武蔵美の大学院で美術史について研究	● おもちゃや雑貨メーカーの企画
● インテリアとか住宅のデザイン。世界旅行にも行きたいし、宇宙にも行きたい	● 映像関係

休みの日(授業がない日)は何をしていますか?

- 授業の予習をかるーくしています
- 自主制作(絵を描くなど)
- デート
- 一日中アルバイト
- 映画を見る、読書、ショッピング
- 美術館に行く、ドキュメンタリーを見る
- 散歩やストレッチ
- 就活、もしくは作品鑑賞、制作
- ゲームをしたり絵を描いたり
- 料理、勉強、読書、美術館巡り、オタ活
- アートイベント、シンポジウムへの参加
- 美術館巡り
- 家事、舞台観劇、美術鑑賞
- 寝る、バイト、課題、友達と遊ぶ
- 課題を終わらせたり、設計図を書いたり
- 本を読む、勉強
- 寝る。動画やドラマ、映画を見る
- バイト、遊び、寝る
- 買い物に行ったり、外出することが多い。あとは釣り
- 漫画制作
- 掃除、洗濯などの家事や趣味など

Q15

Q16

Q17



絵を描かない 入学試験がある

詳細は
大学入試情報
をご覧ください



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。

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	近代以降の文章のみ(古文・漢文をのぞく)
		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		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		地理歴史は「世界史B」 または「日本史B」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6教科28科目より 2教科2科目を選択	200	300	国語は近代以降の文章のみ、 外国語は英語、ドイツ語、フランス語の いずれかを選択
		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		地理歴史は「世界史B」 または「日本史B」のいずれかを選択
共通テスト 3教科方式	13名	① 外国語の3教科から1つを選択 (英語、ドイツ語、フランス語)	100	300	国語は近代以降の文章のみ
		② 国語、数学I・A、数学II・Bの 3教科から高得点の1教科	100		
		③ 6教科から②の教科を除く 高得点の1教科	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	・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	募集人員	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
社会人	2年次 若干名	・面接 ・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

武蔵野美術大学 造形学部 芸術文化学科
学科案内2023

発行日/2023年5月16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)
デザイン・編集/松本聖典 (www.kiyonorimatsumoto.com) 造本設計/古賀稔章
印刷・製本/株式会社サン・ブレーン