

B U A

Design field
Photography & Moving image field
Craft field

Design

Manga
Manga field
Illust field

Zoukei

Japanese painting field
Occidental painting field
Sculpture field
Art History, Regional Culture Creation field



UNIVERSITY
ACCREDITED
2025.4~2032.3

文星芸術大学は公益財團法人大学
学基準協会による大学機関別認
証評価を受け、「適合している」
と認定されました。



bunseidaigaku



@bunseidaigaku



文星芸術大学公式チャンネル



文星芸術大学





Bunsei University of Art
大学案内2026

CONTENTS

2	地域連携事業
14	文星芸術大学で学ぶ
16	本学の構成
17	本学の教育プログラム
21	1年次授業
27	デザイン専攻
39	マンガ専攻
49	総合造形専攻
62	大学院
64	入学試験
68	キャリア・学生支援センター
71	活躍する卒業生
74	学生生活 年間行事
76	大学へのアクセス



University Community Collaboration

文星芸術大学は栃木県の大学として、
県内の市町村や地域企業と
多くのプロジェクトを行っています。

世界遺産日光をはじめ、伝統文化・芸術に恵まれた栃木県において、本学では 1. 教育研究の充実、2. 地域貢献、3. 人間性豊かな人材育成を目指しています。「芸術文化地域連携センター」を窓口として、学生・教員と公的機関や地域・企業の連携事業として、これまで 700 件あまりの貢献活動を行ってきました。



日光二荒山神社中宮祠神楽殿天井画完成

日光二荒山神社は世界遺産日光の二社一寺の一つです。中禅寺湖の辺りに中宮祠神楽殿があります。2022 年、奥の間に「星宿と瑞獸」28 面を奉納し、2012 年から始まった、前の間「日光の動植物」、中の間「牡丹八雲図」を含めて、全ての天井画が 10 年の時をかけて完成しました。



北岳南湖閣障壁再生プロジェクト

明治・大正天皇の御休憩所であった北岳南湖閣。その障壁の再生プロジェクト「藍引きものがたり～それはタネから始まり和紙と出逢う物語」。彩色の藍の顔料は、タデアイの種をまき、その葉から色素を取り出して絵の具を作ります。



モンベルクリアボトル日光

日光市が環境保全活動啓発を目的に制作したオリジナルクリアボトル。デザイン専攻の学生がボトルデザインを手掛けました。日光を彷彿とさせる男体山や中禅寺湖、八丁出島などがあしらわれています。



歴史的文化財を修復～泉福寺「椿椿山貼り交ぜ屏風」～

日光市の泉福寺に伝わる貴重な文化財「椿椿山貼り交ぜ屏風」の修理を、授業の一環として実施しています。本屏風は、江戸時代の文人画家・椿椿山（つばきんざん）による作品を含む、貴重な貼り交ぜ技法の屏風です。専門の指導のもと、伝統的な修復技術を学びながら慎重に作業を進めています。この取り組みによって学生は単なる技術習得にとどまらず、日本の伝統美術や歴史への理解を深め、文化財修復の意義を実感する機会を得られます。



THE ART OF DAMS AROUND KURIYAMA

日光
日光市栗山エリア周辺にあるダムを題材に学生と教員がイラストを描き一冊の本にまとめました。

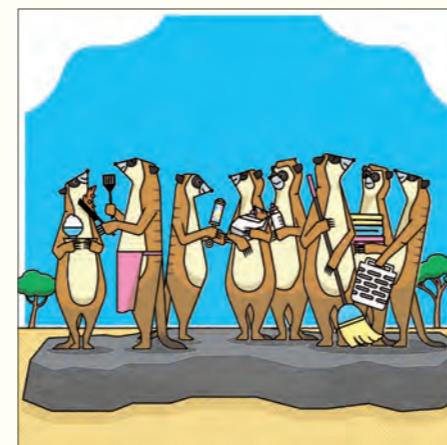


日光市行政MaaSマルチタスク車両デザイン

日光
日光市が持続可能で安定した行政サービスを推進するため導入した MaaS マルチタスク車両のデザインをしました。自然の豊かさをイメージしたデザインとなりました。



日光
バームクーヘン工房はちや 期間限定パッケージ
日光市が認定する「日光ブランド」の魅力アップを目指し、誕生したパッケージになります。



日光
chart project 参考作品
男女共同参画や女性活躍に対する理解を深めるため、男女共同参画・女性活躍に関連したグラフを使用したアート作品の制作をしました。



日光
日光明峰高校ポスター
日光明峰高校の生徒と本学の学生で生徒募集のポスターを作成しました。

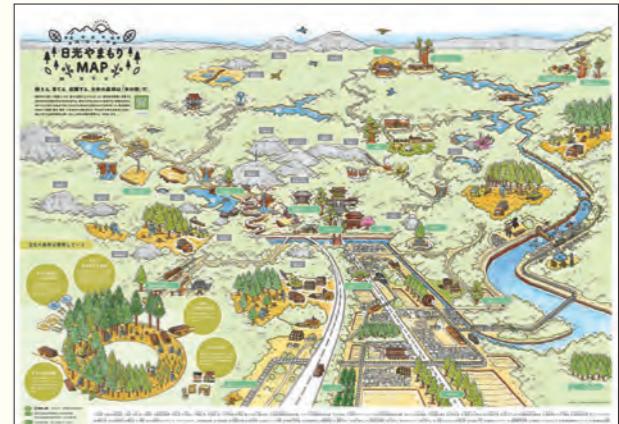


日光
上澤梅太郎商店ヒストリーパネル
日光市今市のお舗演物店「日光みそのたまり漬 上澤梅太郎商店」創業 400 年の歴史や商品を伝えるヒストリーパネルを制作しました。



輪王寺宮の扁額修理

日光
ユネスコの世界文化遺産である輪王寺に伝わる輪王寺宮の扁額の修理を行いました。幕末から新しい明治という時代に生きた輪王寺宮。書に込められた想いを馳せると、歴史とつながる瞬間が訪れます。



日光
日光の木 日光やまもりMAP
日光の木材ブランドである「日光の木」の普及と促進を目的に日光市の森林マップを制作しました。



輪王寺華蔵院「葛川護法童子像」修理

日光
2024 年度より輪王寺の所蔵の掛け軸を修理しています。輪王寺は、日光東照宮・二荒山神社とともに「日光の社寺」として世界遺産に登録されています。日光をはじめとして栃木にはさまざまな文化財が残っています。掛け軸の修理を通じて文化を見直し学べます。



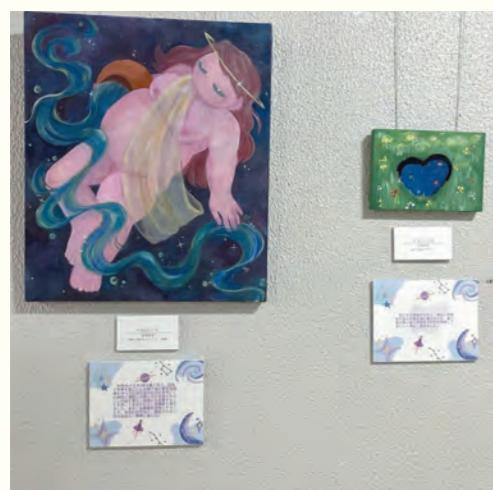
日光
G7 NIKKO モニュメント
2023 年 6 月に G7 サミット男女共同参画・女性活躍担当大臣会合が日光市で開かれ、中禅寺湖の湖畔園地に設置された記念モニュメントのデザインをしました。



宇都宮

宇都宮市SDGs人づくりプラットフォーム ロゴ

宇都宮市 SDGs 人づくりプラットフォームのロゴマークを制作しました。360 度すべての方向に向け、誰一人取り残すことなく情報発信を行ふことをイメージし、宇都宮市の木であるイチョウの葉を円形に配置して制作しました。またこちらのロゴはスーパースマートシティうつのみやのロゴとしても使用されています。



宇都宮

栃木医療センターでホスピタルアートを実施～「宇宙」をテーマに希望を届ける～

総合造形専攻の学生が、2024 年 10 月から 2025 年 3 月まで実施しました。今回の作品展示のテーマは「宇宙」。病と向き合う患者さんやそのご家族、医療従事者の方々に、少しでも明るく前向きな気持ちになってもらえるよう、各自がテーマを基に自由な発想で作品を制作しました。



宇都宮

宇都宮市成人式プログラム

宇都宮市で開催される「成人式」「成人のつどい」のパンフレットのデザインをしました。宇都宮らしさを表すモチーフを散りばめて成人の祝いに花を添えています。



宇都宮

宇都宮市議会広報紙

「あなたと市議会199号」表紙イラスト
2024 年 5 月 宇都宮市から宇都宮市議会広報紙「あなたと市議会 199 号」の表紙イラストの制作を依頼され、制作しました。2025 年 1 月下旬に発行され、新聞折込、市議会ホームページや地域特化型電子書籍ポータルサイト「栃木イーブックス」「マチイロ」に掲載されました。



宇都宮

いちご一会とちぎ国体・ いちご一会とちぎ大会 のぼり旗イラスト

栃木県で行われる国体ののぼり旗をデザイン専攻とマンガ専攻で 47 都道府県分制作しました。



宇都宮

東邦銀行・第一生命共同ビル 仮囲いアートデザイン

建設工事期間中の仮囲いアートのデザインをしました。森を育む人・木造オフィスをつくる人・使い続ける人一本計画を関わるモノ・ヒトの物語を街にみせるという SDGs のコンセプトで制作し、工事期間中宇都宮市中心部の大通り沿いに設置されました。



宇都宮

ゆいの杜小学校校章

宇都宮市テクノポリスセンター地区ゆいの杜に新設された「ゆいの杜小学校」の校章を制作いたしました。



宇都宮

NHK 宇都宮放送局キャラクター らいちやまデザイン

NHK 宇都宮放送局キャラクターの「らいちやま」を制作しました。雷が多い栃木から着想してデザインしました。



左「漆和紙木家」
下二枚「和紙でくるむ家」



足利 古建築アートプロジェクト「漆和紙木家」「和紙でくるむ家」

空き家問題や地域の過疎化問題をアートで解決することを目的として、地域の方々や自治体などと協力しながら空き家になった古建築のリノベーションを2017年よりおこなっています。建物を「うるわしき家」と称して「漆」「和紙」「木」を主な素材として自然素材にこだわっています。2025年に実施した冬の合宿では、宇都宮市にある町田建塗工業様のご協力のもと左官職人さんからの指導を受け壁の漆喰塗り作業をおこないました。

足利 修復した葉鹿仲町屋台の襖絵が 栃木県立博物館にて公開

2019年より葉鹿仲町の屋台に使用されていた襖絵の修理を進めてきました。2024年に修理が完成し、貴重な作品が栃木県立博物館の第138回企画展「メジャーもマイナーも大公開！とちぎ江戸絵画アートの底力～珠玉の上野記念館コレクション～」に出品され、2万人を超える多くの来館者が訪れました。会期中には学生による作品を解説もあり、今回の展示を通じて、学生たちは文化財修復の意義を改めて実感し、地域に残る貴重な美術遺産を未来へとつなぐ役割を担うことの大切さを学びました。



足利 足利学校「学校」「大成殿」扁額修復

日本最古の学校足利学校の扁額を修復。文字の白色は日本の伝統色である貝殻の粉「胡粉」で塗られてうつくしい姿に生まれ変わりました。



足利 灯り物語 切り絵アニメーション

足利に伝わる伝説を映像化。歴史をほりおこし、あらたな芸術作品を創造、未来へつなげるプロジェクト。足利義兼の物語「うずらの鳴かぬ里」は史実と伝説をおりませて制作し、アメリカの国際的な映画祭 Indie FEST Film Awards で受賞。多くのメディアに取り上げられました。

さくら
氏家駅 東西線外壁デザイン

氏家駅の東西線外壁のデザインをしました。ベースの色は、市景観計画に基づき、周囲に配慮したダークブラウンで、市民の意見を取り入れたさくらのデザインになっています。

さくら
嶋子とさくらの姫プロジェクト

さくら市に縁のある三姫のキャラクターが、スマートフォンを使ってのARシステムによって観光案内、スタンブラーができるデジタル観光システム。マンガ専攻の卒業生がキャラクター、背景など作画担当しています。

さくら
AIデマンド交通車両デザイン

さくら市が2025年2月から、AIを活用した新しいシステムのデマンド交通を運行するにあたり、車両のデザインを制作しました。

さくら
さくら市 YEAR BOOK

さくら市の一年間を写真にまとめたビジュアルブック「さくら市イヤーブック」を2016年から2019年まで制作しました。

芳賀
道の駅はがオリジナルワインパッケージ

芳賀町の名産品である、苺、梨、ブルーベリーの果汁が入ったワインのパッケージをデザインしました。

那須
烏山
ユネスコ世界無形文化遺産
小屋台はりか飾り修復

江戸時代、烏山では紙の文化が栄え「はりか彫刻」(木材ではない和紙による張り子の構造)が発達。ボロボロになってしまった「はりか彫刻」を専門家の指導の元、学生たちと共に、見違えるような形によみがえらせました。

芳賀
マンガふるさとの偉人 唐桶のため 岡田宗山物語

2024年 郷土の偉人、岡田宗山を中心とした生徒に知ってもらうために制作しました。(冊子100ページ動画10分21秒)冊子とともに、学校教育におけるデジタル教科書導入のコンテンツとして研究、制作しました。

那須
烏山
那須烏山昔話アニメ

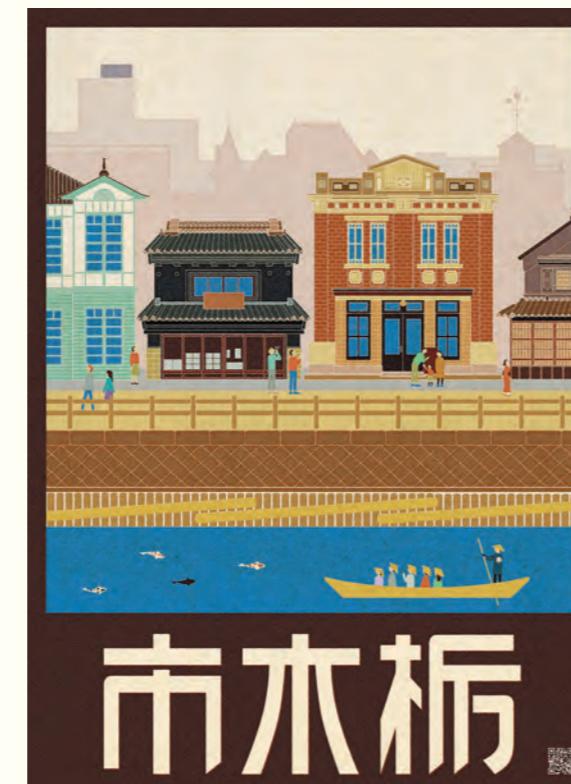
観光誘致や教育に活用するため、那須烏山市に伝わる民話の動画アニメーションを制作しました。



壬生
学生企画の絵画教室がフレイル予防に貢献
2024年度、学生が主体となって企画した絵画教室が、フレイル予防の専門家である西山緑医師が運営する「グリーンプランチ健康教室」の一環として開催。本活動は、高齢者の健康維持と創造力の向上を目的に、夏と冬の2回季節を感じながら絵ハガキを作成し交流しました。



下野
灯りのオブジェ
下野市「天平の丘公園」のイベント「しもつけ燈桜会（とうとうえ）」のための竹灯りモニュメントをマンガ専攻と総合造形専攻で共同製作しました。



栃木
栃木市アフターDCポスター
蔵と大正の建造物が残る栃木市の街並みをモチーフに版画のような表現でデザインしました。コピーの栃木市も右読みにしてレトロな雰囲気を表しました。



大田原
大田原マラソン ロゴマーク
大田原マラソンのロゴマークをデザイン専攻の学生が制作しました。「大」の字をモチーフに疾走感をあらわすデザインにしました。



大田原
大田原ブランド
OHTAWARA BRAND

大田原
大田原ブランド ロゴマーク
大田原ブランド認定ロゴマークの制作をしました。アルファベットの「O」をモチーフに高級感を演出する宝石をイメージして作りました。



鹿沼

「広報かぬま」表紙イラスト
鹿沼市の広報誌「広報かぬま」2015年から2017年にかけて、表紙のイラストをマンガ専攻の学生5名が手掛けました。鹿沼市の景色や特産品であるイチゴなど、様々なモチーフで冊子を彩っています。



栃木県

NHK「とちスペ」トライ～難病ALSと向き合って～
難病ALS（筋萎縮性側索硬化症）への理解を深めるため、ラジオドラマの脚本をアニメーションとして再構成した作品です。マンガ専攻の学生が作画を担当し、NHK「とちスペ」にて栃木全域で放送されました。



栃木県

UHA味覚糖
いちご王国とちあいかグミ

2018年から販売されていた「三ツ星いちごスカイベリーグミ」が、「いちご王国とちあいかグミ」としてリニューアルされました。今回のリニューアルに伴い、継続して本学がデザインを担当し、スカイベリーグミのデザインを継承しつつ、新たに仕上げました。



University Community Collaboration

文星芸大で学ぶ。 栃木県で学ぶ。



北関東で唯一の 芸術大学です。

茨城、群馬、栃木の北関東圏で芸術系の大学は文星芸術大学のみです。東京都と東北地方を結ぶ陸路の要所である宇都宮は交通の便が非常に優れています。東京都内へのアクセスも1時間半程度なので日帰りもできます。



栃木県の県庁所在地
宇都宮市にあります。

栃木県の県庁所在地 宇都宮市の日光
街道沿に位置しています。宇都宮の
中心部からは車で25分程度です。

ようこそ文星芸術大学へ。1学年約100名余りの少数精鋭制で、ひとりひとりに寄りそい細やかな指導体制を特徴としています。宇都宮の郊外、江戸時代の聖地「世界遺産」日光へとつなぐ街道沿いに位置し、西に足をのばせば「日本遺産」大谷の奇岩群の壮大な光景が広がり、その採石場はさながら地下迷宮、MVや特撮などの聖地としてもぎわいをみせます。(また、ホワイトタイガーの赤ちゃんで話題になった宇都宮動物園は、本学の授業でも活用されています)こうした歴史と今が交錯する土地で、本学では「地域」の特性を活かしにぎわいを創出する「産学官連携事業」を数多くおこなっています。さまざまなプロジェクトへの参加で実践力を鍛えられることも本学の特徴のひとつです。歴史文化と自然ゆたかな文星芸術大学で、自己と向き合い、未来を創る「まなざし」をはぐくんで欲しい。私たちはそう願っています。

Faculty of Art Department of Art
美術学部・美術学科

Design Course

デザイン専攻

デザイン分野	Design field
写真・映像分野	Photography & Moving image field
工芸分野	Craft field

Manga Course

マンガ専攻

マンガ分野	Manga field
イラスト分野	Illustration field

Zoukei Course

総合造形専攻

日本画分野	Japanese painting field
洋画分野	Occidental painting field
立体分野	Sculpture field
地域文化創生分野	Art History, Regional Culture Creation field

本学の教育プログラム

Educational Programs of Bunsei University of ART

共通基礎科目

専門教育への基礎固め(主として1年次)

本学では、入学当初から《共通基礎》の講義と実技により、美術の基礎的な技能・知識を体系的に身につけていきます。《講義》では、美術、デザイン、マンガなどの概説的な科目を、自分の興味・関心に応じて受講することができます。アート分野を深く理解し、芸術を愛する教養人となってもらいたいと考えています。《実技》では、専門教育に進んだ際に必要となる各専攻の基礎的なスキルを、多様な課題を通じて学び、確実なものにしていきます。また、本学の特徴的なカリキュラムとして、専攻の枠を越えてさまざまな造形表現を体験できる選択科目も多数用意されています。他分野の経験は、創作表現の幅を広げ、他専攻の学生とも刺激し合える機会となるでしょう。

専門教育科目

専門性の獲得と個性の追求(2年次以降)

2年次以降は、各専攻ごとに設定された《専門教育》を主に履修していきます。それぞれの専門性を深く探し、表現者としてのアイデンティティーを確実に手に入れるカリキュラムです。学年が進むに従い、本学の少人数教育の利点を生かし、学生一人一人の指向に応じて、担当教員によるマンツーマンに近い形での指導を受けながら、制作や研究を行っていきます。

教養科目

大学生として、社会人として必要な素養(主として1年次)

《教養》は、広い視野から物事の本質をとらえ、主体的に判断する力を身につけるための大切な科目です。美術活動が社会と調和して発展するためにも、幅広い知識や深い思考力が必要だからです。教養科目は基礎教育(人文・社会・自然系の科目)、キャリア形成(情報リテラシー、コミュニケーション能力など、社会人に必須の実践的スキルの習得に重点をおいた科目)、外国語系、保健体育系の4つに別れています。

資格取得科目

美術の専門性を仕事に活かせる資格

【学芸員】

《博物館法》が定めている学芸員資格を取得するための科目です。《学芸員》とは、博物館(美術館、歴史民俗資料館、自然科学館など博物館法が定めているもの)において、歴史、芸術、民俗、自然科学などにわたる博物館の資料収集・保管、企画展示、および調査・研究などを行い、これに関する事業についての専門的事項を行う職員のことです。本学において必要な単位を修得することにより、「学芸員資格」を取得できます。

【教育職員免許状】

高等学校教諭一種免許状(美術)

【その他】

日本語検定、色彩検定、日本語ワードプロセッサ検定、情報処理技能検定、CGクリエーター検定、美術検定など、就職・美術関係の検定に対応した科目が設けられています。

本学のプログラム 4年間の流れ 4 Year Course of Study		1年 共通基礎科目 実技			2年 専門科目			3年 専門科目			4年 専門科目				
実技科目	講義科目	共通授業	専攻授業		選択授業		分野選択	専門科目		分野選択	専門科目		分野選択		
		共通基礎演習 I 共通基礎演習 III	美術基礎演習 I 美術基礎演習 III 美術基礎演習 II 美術基礎演習 IV		造形演習 I	造形演習 II		美術表現演習 I 美術表現演習 III	美術表現演習 II 美術表現演習 IV		美術創作演習 I 美術創作演習 III	美術創作演習 II 美術創作演習 IV			
		デザイン 専攻		メディアリテラシー 写真 ドローイング・DTP 工芸		We b 織 陶芸 キャラクター マンガ 日本画 自然素材	水彩 染色 アニメ マンガ 彫刻 和紙 漆	デザイン分野 写真・映像分野 工芸分野			マンガ分野 イラスト分野				
		マンガ 専攻		デッサン（絵画） 塑像（彫刻） 色彩構成（デザイン） 素材探求（工芸）		短編マンガ／人体描写 CLIP STUDIO基礎 Webtoon つけペン技法／印刷知識 サイレント・ディティール取材		専攻授業			日本画分野 洋画分野 立体分野 地域文化創生分野				
		総合造形 専攻		野外スケッチ／デッサン プレゼンテーションスキル 自画像／油彩／日本画 石膏レリーフ／ドローイング 美術館・寺社見学											
		地域文化創生分野													
		共通基礎科目 講義		日本美術史 I 西洋美術史 I アニマルアート I 美術解剖学 I 工芸論 色彩論 I 美術理論		美学 I 美学 II		デザイン概論 美学 II		デザイン史 文化財学概論		地域創生演習基礎 I 地域文化基礎 地域調査論基礎			
		専門教育科目 講義		日本美術史 II 西洋美術史 II アニマルアート II 美術解剖学 II 色彩論 II								地域創生演習基礎 II			
		教養科目 講義／実習		基礎教育 文学 文化人類学 心理学 現代社会論 日本国憲法 教育学 マスコミ論		日本美術史 III／西洋美術史 III／東洋美術史／美術鑑賞／総合デザイン論／廣告論／アートハンティング／古美術研修／美術研修 I／美術研修 II／社会心理学／地域活性化論／アート・コミュニケーション／シティプロモーション／地域創生演習 I／地域創生演習 II／地域創生演習 III／地域創生演習 IV／地域調査論 I／地域調査論 II／地域調査論 III／地域調査論 IV／アートスタディ方法論 I／アートスタディ方法論 II／地域文化研究 I／地域文化研究 II／デジタルマンガ制作演習／デジタルコンテンツ／キャラクターライスト／日光の歴史と文化／人間関係論		美学 III 美学 IV		地域創生演習基礎 I 地域文化基礎 地域調査論基礎		地域文化創生 ゼミナール I／ゼミナール II／卒業論文 I／卒業論文 II			
		資格 科目 講義 実習		外国語 英語 I 英語 II フランス語 イタリア語 日本語		保健体育概論 体育実技 I 体育実技 II		地域社会研究 知的財産権		日本語リテラシー I 日本語リテラシー II		IT基礎 I IT基礎 II		インターナショナル ホスピタリティ	
生涯学習概論 博物館概論 博物館教育論		教育制度論 特別支援教育概論 特別活動及び総合的な学習の時間の指導法		博物館情報・メディア論／博物館資料論／博物館展示論 教育課程論 ICT活用の理論と方法 教育方法論 ボランティア実習 I		博物館経営論 教育相談 ボランティア実習 II		博物館資料保存論 ボランティア実習 I		博物館実習 教育実習 教職実践実習（高）					
教育原理 教職概論 教育心理学		教育課程論 ボランティア実習 I		生徒・進路指導 教育相談 ボランティア実習 II		美術科指導法 I ボランティア実習 I		美術科指導法 II ボランティア実習 II		教育実習事前事後指導 教育実習 教職実践実習（高）					
自由科目 講義／実習		単位互換科目（大学コンソーシアムとちぎ連携講座）													

※2025年度入学生を対象としたカリキュラムです。

資格取得について

高等学校教諭（美術）と学芸員の資格を取得することができます。

教職課程（高等学校教諭一種免許状・美術）

教育職員免許取得科目

本学において必要な単位を修得することにより、高等学校教諭一種免許状を取得することができます。

教職概論／教育原理／教育心理学／教育制度論／教育課程論／特別活動及び総合的な学習の時間の指導法／特別支援教育概論／教育方法論／ICT活用の理論と方法／美術科指導法Ⅰ／生徒・進路指導／美術科指導法Ⅱ／教育相談／教育実習事前事後指導／教育実習／教職実践演習

学芸員課程

学芸員資格取得科目

本学において必要な単位を修得することにより、学芸員資格を取得することができます。

生涯学習概論／博物館概論／博物館教育論／博物館情報・メディア論／博物館資料論／博物館展示論／博物館経営論／博物館資料保存論／博物館実習

教員として働く卒業生



栃木県立今市高等学校 常勤講師
佐々木 梨帆

卒業専攻／アート専攻（現 総合造形専攻）
出身高校／茨城県立取手松陽高等学校美術学科



私は高校時代の恩師の影響で、教職を目指すようになりました。卒業単位と別に単位数が増える為、1年の頃から効率よく単位取得が出来るよう計画を立てました。学ぶ事が多い毎日でしたが、同じ教職課程を履修した仲間と切磋琢磨していました。
また、文星芸大は教授と学生の距離が近い為、履修科目ごとに個別で指導してくれます。4年の教育実習に向け、教員としての成長を手助けしてくれます。
是非、4年制大学で教育職員免許状を取得してみてはいかがでしょうか？



1年次

全専攻1年次の授業は以下の3つを行います。

※総合造形専攻地域文化創生分野の調査・研究分野への志望者用には、1年次より実技を必修としないカリキュラムがあります。その場合1年次より、さまざまな課題を通して研究の方法論を身につけていきます。

3専攻共通でおこなう **共通授業** P22 →

各専攻でおこなう **専攻授業** P24 →

好きな専攻の課題を選べる **選択授業** P25 →



デッサン（絵画）

デッサンの基礎を学びます。遠近法を理解して空間表現を扱えるようになります。明暗法を理解して光の現象、そしてそこから派生する影や反射を扱えるようになります。立体図法を理解し、客観的に形態を視覚的に伝える力を身につけます。人体解剖を理解し、生態を自在に表現できるようになります。

色彩構成（デザイン）



デザインやものづくりを理解する上で必要な色彩の知識と技術を学びます。「色彩」について学び、色のことを理解して身につけることで、作品を生み出す際に魅力的な色の組み合わせを実現できるようになり、また様々な表現につながるようになります。



塑像（立体）

水粘土を使用して、「自分の手」を制作します。クロッキー、デッサン、塑像を通じて、人体が持つ機能性や動き、仕草の表現につながるポーズを考え、奥行きによる造形感覚を身につけます。また、人物表現における「手」の役割を考え、どのようなものがあるかを作品から抜き出して整理します。

日常生活で身の回りにある様々なモノを素材や材料、道具として再認識し、制作工程からモノの成り立ちを理解することの重要性を学びます。実際の素材が持つ広い可能性を知り、オリジナルのデザインを展開する力を養います。また、発想を豊かにし、想像力を使って造形する力を身につけます。

素材探究（工芸）



1年次・前期

共通授業

1年次より《共通基礎》の《講義》と《実技》を履修し、一般教養科目も含め、芸術の基礎的な知識と技術を体系的に学びます。《講義》では、芸術学、デザイン、マンガなどの概論を興味・関心に応じて選択して履修します。教養と芸術全般についてひろく学び、基礎知識を身につけます。《実技》では各専攻でのさまざまな課題を通して、専門的なスキルを身につけます。一方、本学のカリキュラムの特徴として、専攻の枠を超えて、他専攻の実技科目を選択し履修する「選択授業」も用意されています。自身の所属する専攻以外の芸術表現を学ぶことは、自己の創作表現の幅をひろげる貴重な機会となるでしょう。

	1年次前期（前半）	1年次前期（後半）	1年次後期（前半）	1年次後期（後半）
月	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
火	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
水	専攻授業	専攻授業	専攻授業	専攻授業
木	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
金	共通授業	共通授業	専攻授業	専攻授業

1年次・通年

専攻授業

1年次の水曜日通年と後期の後半は専攻別で授業を行います。各専攻分野の課題を通して基礎となるスキルを身に付け、2年次以降のより専門的な課題へと進みます。

デザイン専攻

メディアリテラシー／写真／ドローイング・DTP／工芸



マンガ専攻

短編マンガ／CLIP STUDIO基礎／Webtoon／人体描写／つけペン技法／印刷知識／サイレント・ディティール取材



総合造形専攻

野外スケッチ／デッサン／自画像／プレゼンテーションスキル／油彩／日本画
石膏レリーフ／ドローイング／美術館・寺社見学



1年次・後期

選択授業

1年次後期の前半は選択授業となります。所属外の専攻課題を履修することができ、自身の創作の適性を知ることができます。複数の授業があり、そのうち2つを選択することができます。



Web (html/css)



染色 型染め



織



陶芸



水彩



アニメ



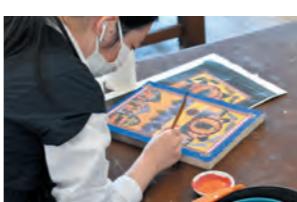
キャラクター



マンガ



マンガ



日本画



彫刻



自然素材



漆



和紙

	1年次前期（前半）	1年次前期（後半）	1年次後期（前半）	1年次後期（後半）
月	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
火	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
水	専攻授業	専攻授業	専攻授業	専攻授業
木	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
金	共通授業	共通授業	専攻授業	専攻授業

	1年次前期（前半）	1年次前期（後半）	1年次後期（前半）	1年次後期（後半）
月	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
火	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
水	専攻授業	専攻授業	専攻授業	専攻授業
木	共通授業	共通授業	選択授業	専攻授業
金	共通授業	共通授業	専攻授業	専攻授業

Design Course

デザイン専攻

デザイン分野

Design field

写真・映像分野

Photography & Moving image field

工芸分野

Craft field

Page 27

Manga Course

マンガ専攻

マンガ分野

Manga field

イラスト分野

Illustration field

Page 39

Zoukei Course

総合造形専攻

日本画分野

Japanese painting field

洋画分野

Occidental painting field

立体分野

Sculpture field

地域文化創生分野

Art History, Regional Culture Creation field

Page 49



デザイン専攻



答えが見出しづらい時代で、
ぶれない考え方を学ぶ。

まずやってみる、そして
やり切ること

アマチュアは完成品をつくりたがりますが、プロのデザイナーは数多くのアイデア出しと試作を繰り返しながら、より良い唯一を目指します。授業で出される課題も同じです。アドバイスを受けながら最善のものを生み出していく過程と経験は次の作品に繋がっていきます。

様々な視点から物事を見
ること

わたしたちは眼に見えるものの背後にある現実をあらわにし、それによって眼に見える世界は森羅万象のうちのほんのわずかな例外に過ぎず、その他にも表面に出ない数多くの現実が存在するのだという信念を表現するのである。(パウル・クレー「造形思考」より) 見ようとしないと何も見えないのです。

論理と感性を融合させること

作品に明確な意志や思想が論理的に含まれていることも重要です。そして言語化できること。それらが無ければ単なる表層だけの形骸にしかなりません。それらを実現するには何が必要でしょうか。それは幅広く深い「教養」です。デザイン以外の多くの芸術、文学、哲学、科学、歴史etc.に日々触れることが大切です。

Curriculum カリキュラム

1年次

専攻授業

メディアリテラシー／写真／ドローイング・DTP／工芸

専攻別授業では、PCの基礎スキルやAdobeソフトの使い方などを学ぶ「メディアリテラシー」、写真スタジオを使っての「写真」、石膏型を使ってランプシェードを制作する「工芸」やデザイン思考を学ぶ「プランディング」などを行います。



分野選択

2年次

インフォグラフィックス／イラストレーション／プランディング／ポスター／タイポグラフィ／製本／シルクスクリーン／木版画／

幅広いデザインの知識と技術を修得する期間です。課題を通してデザイン作業の手順や流れを学び、現場の制作方法などを覚えていきます。その過程で自分に合った方向性を模索していきます。



3年次

イラストレーション／装画／素材研究／プランディング・展示／CIデザイン／広告ポスター／自己分析／ポートフォリオ

自分の進路、やりたいことに合った研究室を選択し、研究室毎の課題を制作し、自分の方向性、世界観を模索する期間です。また、地域連携課題を通じ実際のデザインの仕事を体験する期間でもあります。



4年次

卒業制作

前期は卒業制作のプラン計画とプレ制作をしていきます。そこから半年間4年間の集大成として自身の世界観を構築していきます。繰り返し行われるチェックでのプレゼンテーションも大切な体験です。





見てないものは
伝わらないんじゃない?

作り手が見ていないものは鑑賞者には伝わりにくいものです。『像』は提示できたとしても、その背後になにか違うものを見せられるかどうか。単なる図解ではないものを描ける人は、まず最初によく見てなきゃいけない。この『見る能力』を身につけるのは簡単ではありませんが、一生使える力です。

テクノロジーっていったい?

好きならばどこまでも

様々な機材とアプリケーションが作られたたくさんの成果物が生まれました。誰でも物作りに挑戦できるいい時代になったように見えますが、実際どうでしょう? 単なる生産ではない創造的な仕事をするために、技術の本質に気づき、応用していくセンスが重要だと考えます。

ある現代美術家が受賞のスピーチで「今までずっと遊んで好きなことをやってきました」とおっしゃっていたそうです。デザインで社会の役に立ちたいという気持ちも立派ですが『好き』というのが一番大切。本当に好きなら自分でどこまでも追求できる。それがいつしか社会の役に立つのではないでしょうか。

Curriculum カリキュラム

1年次

専攻授業

メディアリテラシー／写真／ドローイング・DTP／工芸

専攻別授業では、PCの基礎スキルやAdobeソフトの使い方などを学ぶ「メディアリテラシー」、写真スタジオを使っての「写真」、石膏型を使ってランプシェードを制作する「工芸」やデザイン思考を学ぶ「プランディング」などを行います。



分野選択

2年次

アニメ作画／立体アニメ／スタジオ写真／写真の古典技法／シナリオ・絵コンテ演習／3DCG／映像編集／WEB

写真・映像分野で必要な発想方法、技法体験、作業工程と道具の使い方を様々な実習を通して学びます。プレゼンスキル、コミュニケーションスキルも学びます。



3年次

デジタル作画／写真／3DCG／ソフトウェア操作／DTP／JavaScript

各自の表現の世界観を広げていく期間です。テーマや素材を研究し、表現の可能性を具現化していく授業をおこないます。また、地域連携授業を通して現場の空気につれます。



4年次

卒業制作

それぞれの技術力と世界観の上に、将来の創作活動の第一歩となる卒業制作に取り組みます。発想から完成までの問題点を見つけ、分析しながら解決できる力を身に付けます。





素材の可能性は無限大!

地球科学を造形に表現する。

やきものの歴史は人類の歴史と同じだけの長さがあり、太古から現代の証人として役目を果たしてきました。そして民族ごとの生活や芸術性が加わり移り変わってきます。やきものは地球科学を造形・芸術として表現し、多くの歴史財産を残しています。

ひとつひとつの積み重ねと試み

制作において、素材に対する柔軟な感性と知識は重要不可欠になり、その基礎の上に創造・デザイン、オリジナルの可能性があります。陶芸分野では柔軟な発想力とより高い芸術性の表現につなげる教育を目指します。

伝統と確かな技術を学んで

伝統的な技法と現代の創作を融合し、道具の扱いや設備機器の管理を正しく理解することができ、素材のもつ面白さや特質を見つける喜びや機能性とデザインに着目し、これからの時代の工芸の担い手、アーティストを育てていきます。

Curriculum カリキュラム

1年次

専攻授業

メディアリテラシー／写真／ドローイング・DTP／工芸

専攻別授業では、PCの基礎スキルやAdobeソフトの使い方などを学ぶ「メディアリテラシー」、写真スタジオを使っての「写真」、石膏型を使ってランプシェードを制作する「工芸」やデザイン思考を学ぶ「プランディング」などを行います。



2年次

ロクロ基礎／釉薬基礎／素材研究／成形技法

工芸分野で必要な発想方法、技法体験、作業工程と道具の使い方を様々な実習を通して学びます。工芸分野で必要なプレゼンススキル、コミュニケーションスキルも学びます。



3年次

テーブルウェアの制作／オブジェ制作／造形機能美の追求／大皿・大壺・大鉢の制作

各自の表現の世界観を広げていく期間です。工芸分野でテーマや素材を研究し、表現の可能性を具現化していく授業をおこないます。また企画展等に出展し展示までを視野に入れた制作を行うことを学びます。



4年次

卒業制作

社会への実践的な提案を行うための必要な知識と能力を鍛え、体験指導の経験や企画・制作展示、公募展への出品を目指すなど、卒業制作や進路に繋がる活動を行います。





1年次 専攻課題／メディアリテラシー



1年次 専攻課題／ドローイング+DTP



1年次 専攻課題／写真（野外撮影、スタジオ撮影、ビンホール、DTP）



デザイン分野／ポスター

楽譜フォント	ジャッキー・ブクニー・トーランツ ヨアン・バティアン・アカ・マニフィコト ケルンゴンダ・アマダクス・モーシャル ルートヴィヒ・ツタン・バート・ツェン・ツナ フレデリック・ショパン・ノフーン・ザクヨウ
アントニオ・カルロ・シスチ モーリシエ・ニ・アヒフ・ヘアミ モアヨラ・ル・トレモン・ガヤ ゴジ・ヅ・テ・バビ・バ・ビ・バ アイ・ク・オ・ファ・ヨ・イ・ 合奏・抑奏・伴奏・譜・音	フレミニ・ソント フォレッジ・音符 神奈公・ニ・シモ シャープ・キュ・フル オープ・ストラ・ピ・ア 合奏・フル・ト・音

デザイン分野／タイポグラフィ



デザイン分野／手仕事（シルクスクリーン、木版画、木版画）



デザイン分野／インフォグラフィックス



デザイン分野／広告ポスター



デザイン分野／パッケージ



デザイン分野／イラストレーション

デザイン専攻 課題作品

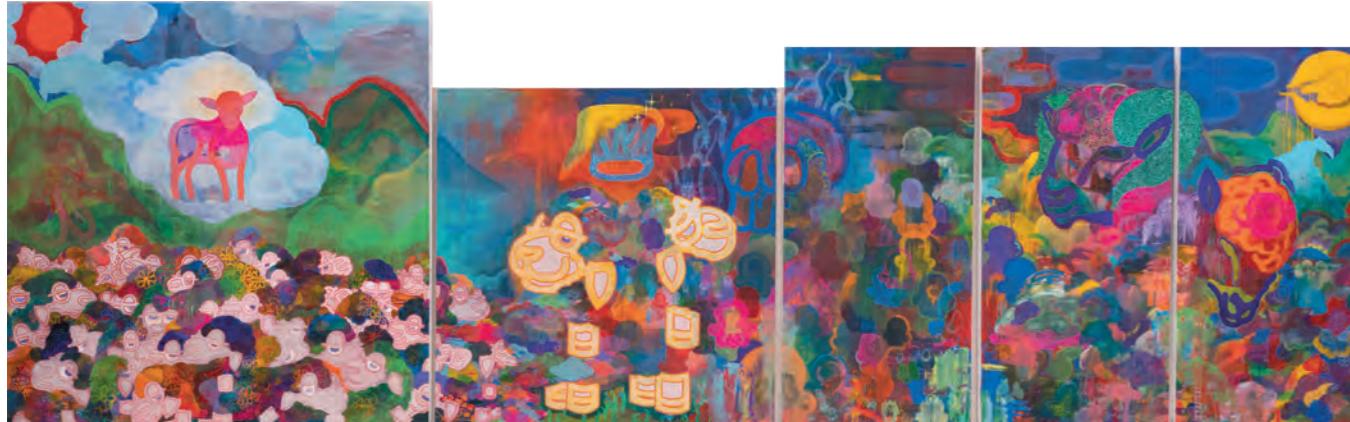
Students Works of Design



デザイン分野／イラストレーション



デザイン分野／イラストレーション



デザイン分野／卒業制作



デザイン分野／卒業制作



デザイン分野／卒業制作



写真・映像分野／写真



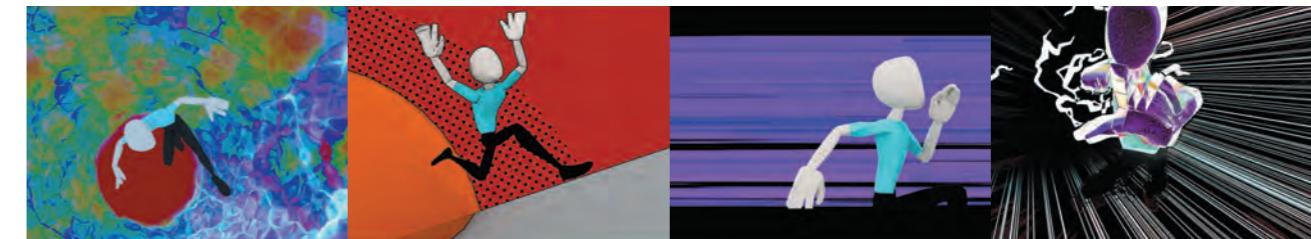
写真・映像分野／3DCG



写真・映像分野／3DCG



写真・映像分野／卒業制作



写真・映像分野／卒業制作





最先端の機材とソフトで、「今」の技術を身に着ける

PC実習室には、グラフィックボードを備えたハイスペックPCを完備。クリエイターの必需品であるAdobe CCのアカウントを全学生に配布し自宅でも利用できる他、イラストやアニメーションまで幅広く制作できる制作ソフト「CLIPSTUDIO EX」と3Dモデリングソフト「Blender」を連携して作画する授業など、「今」世界で必要とされている技術を学ぶことができます。

一人ひとりの個性を伸ばす個別指導

少人数の利点を生かし指導は個別に行います。制作中はもちろん、完成後も個別指導を徹底。教員による講評で学びの内容と到達度を確認するのと同時に、学生同士の相互講評で同年代の視点からの感想を得ることもできます。「描いた作品を必ず他の人に見てもらえる」という環境が整っています。

アトリエに「自分の机」がある安心感

マンガ専攻実習室では、各自に机を割り当て、キャビネットを一台ずつ貸与しています。机はパーテーションで仕切られ、集中して作業しやすい環境になっています。机上は自由に使うことができ、自分の好きなコミックスや、キャラグッズなどでデコる人も。

Curriculum カリキュラム

1年次 専攻授業

短編マンガ／CLIP STUDIO基礎／Webtoon／人体描写／つけペン技法／印刷知識／サイレント・ディティール取材

専攻別授業では、マンガ原稿用紙やCLIPSTUDIOなどの基本的な使い方から学び、短編マンガの制作を行います。つけペンを使ったアナログでのマンガ技法や、人体デッサンの基礎的な練習方法を始め、既存の作品を元にストーリーの構成を学ぶグループワークなど、マンガ制作の基礎を学びます。また、充分な資料を集め絵だけで勝負する「サイレント作品」の制作を通じて、「ストーリーを絵で表現すること」に挑戦していきます。

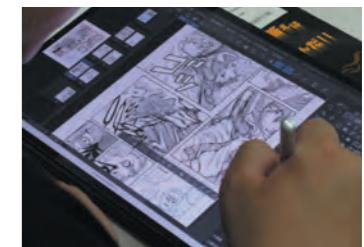


分野選択

2年次

読み切りマンガ／キャラクター表現／投稿作品／テーマ交換／映画鑑賞／Blender基礎／CLIP STUDIO基礎

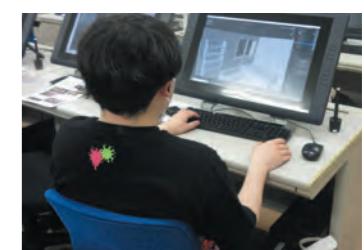
2年次から分野別の課題が始まりますが、教員や実習室等が分かれることはなく、同じ部屋でそれぞれの分野の課題を制作します。課題ごとに分野を選び直すことも可能です。



3年次

読み切りマンガ／投稿作品／冊子制作／AfterEffects／Blender応用／映像鑑賞／学外実習

ここからは分野で課題を分けるのではなく、ゼミに分かれて各自で「マンガ」「イラスト」「動画」「3D」などを選択しながら制作を行います。



4年次

投稿作品／卒業制作

社会への実践的な提案を行うための必要な知識と能力を鍛え、体験指導の経験や企画・制作展示、公募展への出品を目指すなど、卒業制作や進路に繋がる活動を行います。これまで培ってきた自分の世界を、外部に向けて発信する時です。作品の制作と同時進行で、企画作りや展示の準備を行います。外部の人との打ち合わせや宣伝など、「自己プロデュース」の力を磨きます。



イラスト分野



最先端の機材とソフトで、
「今」の技術を身に着ける

PC実習室には、グラフィックボードを備えたハイスペックPCを完備。全学生に配布されるAdobe CCのアカウントを利用して、基本の「Photoshop」「Illustrator」、さらに動きを追加する「After Effects」など、イラスト表現の可能性を広げることができます。「CLIPSTUDIO EX」でも同様にイラスト制作ができ、3Dモデリングソフト「Blender」を使った新しいリアルな表現も学べます。

画力をイチから育てるカリキュラム

イラストは絵一枚で勝負する世界。1年次の共通基礎科目は基本のデッサン授業もあり、観察力や描写力を身につけることができます。さらに専攻内ではよりイラストに近い形で学ぶカリキュラムも。個性とは、絵の基本をしっかりと身につけてなお滲み出るものです。確かなデッサン力を身につければあらゆる場所で活躍できる、ワンランク上のイラストレーターを目指せます。

マンガ分野と一緒に学ぶ

2年次から「マンガ分野」と「イラスト分野」に分かれるとはいえ、実習室も講評も同じ場所で「マンガ」か「イラスト」の課題を選ぶという違いしかありません。さらに授業ごとにどちらの課題にするかを選べます。魅力的なイラストにはストーリーや演出などマンガ的要素が込められています。マンガ分野と同じ場所で学ぶことでそれらの要素を手に入れられるのです。

Curriculum カリキュラム

1年次 専攻授業

短編マンガ／CLIP STUDIO基礎／Webtoon／人体描写／つけペン技法／印刷知識／サイレント・ディティール取材

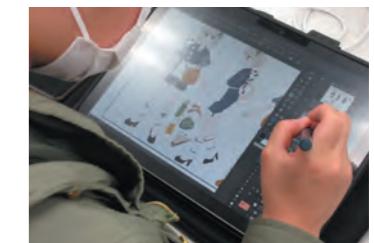
専攻別授業では、マンガ原稿用紙やCLIPSTUDIOなどの基本的な使い方から学び、短編マンガの制作を行います。つけペンを使ったアナログでのマンガ技法や、人体デッサンの基礎的な練習方法を始め、既存の作品を元にストーリーの構成を学ぶグループワークなど、マンガ制作の基礎を学びます。また、充分な資料を集め絵だけで勝負する「サイレント作品」の制作を通じて、「ストーリーを絵で表現すること」に挑戦していきます。



分野選択

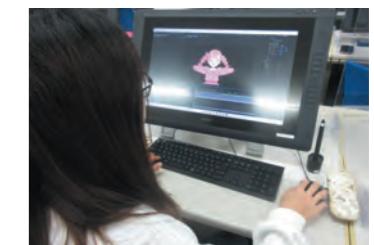
2年次

読み切りマンガ／キャラクター表現／投稿作品／テーマ交換／映画鑑賞／Blender基礎／CLIP STUDIO基礎



3年次

イラスト制作／依頼作品／動画／アバター制作／ポートフォリオ／AfterEffects／Blender応用／映像鑑賞／学外実習



4年次

投稿作品／卒業制作

これまで培ってきた自分の世界を、外部に向けて発信する時です。作品の制作と同時進行で、企画作りや展示の準備を行います。外部の人との打ち合わせや宣伝など、「自己プロデュース」の力を磨きます。

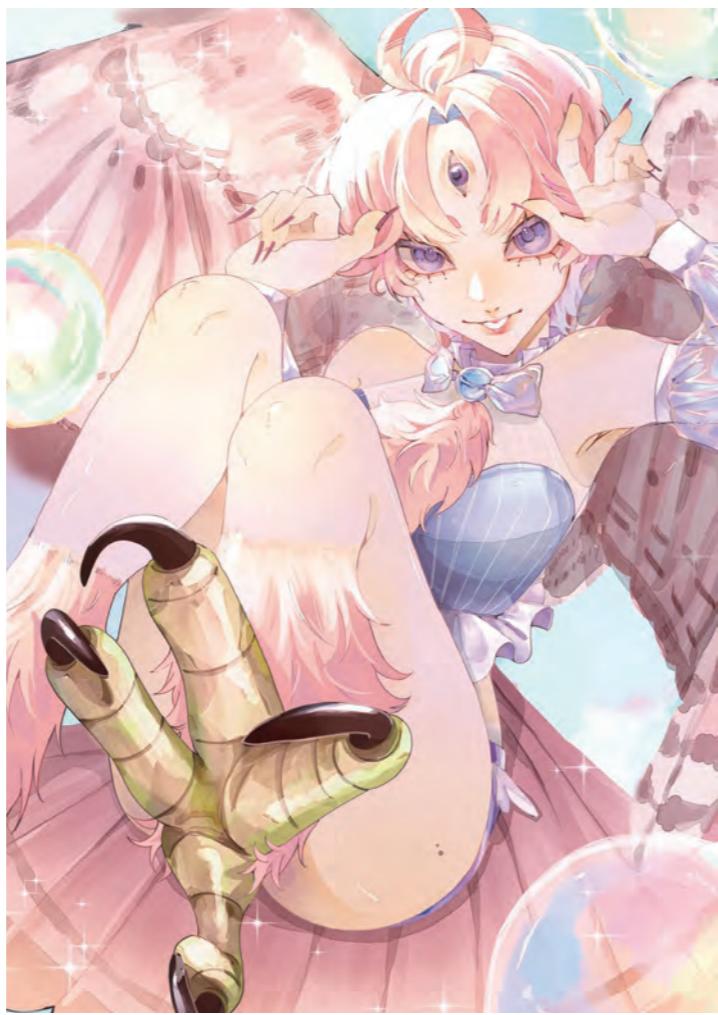




魔王城でおやすみ 熊之股鍵次 小学館／転生した聖女は、聖女であることをひた隠す A Tale of The Great Saint 青辺マヒト(原作：十夜、chibi) アース・スターエンターテイメント／素直なひねくれ花 青辺マヒト リイド社／死神のラメント 青辺マヒト SQUARE ENIX／悪舌のモルフォ 青辺マヒト 講談社／藤原伯爵の受難 青辺マヒト 講談社／そして悪魔は正義を騙る 青辺マヒト SQUARE ENIX／エイタバ・ニーチ協奏曲 あべまりな KADOKAWA／不思議な箱庭 あべまりな KADOKAWA／ルエンツ幻獣調整師 あべまりな KADOKAWA／さよならの生涯 内田実 マッグガーデン／花は口ほどにモノを言う 追本 講談社／クラグの骨は青 追本 講談社／クミカのミカク 小野中彰 大徳間書店／魔帝教師と従属少女の背徳契約 蟻屋蒼(原作：虹元喜多郎、キャラクター原案：ヨシモト) 集英社／ないしょの京子姉さん 葛西尚 小学館／22/7+a 葛西尚(ストーリー原案：宮島礼吏、企画協力：秋元康) 小学館／一条さんは顔に出やすい 葛西尚 Flex Comix／神様仮様(きつね様) 亀田和康(原案：浅草アリス) 講談社／俺たちビジネス番やってます！ 木上マリカ 秋田書店／Sporting Salt 久保田ゆうと 集英社／ぬいぐるみクラッシュ 熊之股鍵次 小学館／椿様は咲き誇れない いしづゅまる KADOKAWA／素足のメテオライト 小西幹久 マッグガーデン／木陰くんは魔女。 小森羊仔 集英社／魔法少女にあこがれて 小野中彰 大竹書房／青い鱗と砂の街 小森羊仔 集英社／シリウスと繭 小森羊仔 集英社／アントナン・カレーム 十常アキ ボブル社



イラスト分野／キャラクター立ち絵



1年冊子制作／印刷知識



イラスト分野／大枝ゼミイラスト



マンガ分野／堀江ゼミマンガ



マンガ分野／テーマ交換



1年マンガ／サイレントマンガ



マンガ分野／テーマ交換



日本画分野

総合造形専攻



自然素材研究。古き良き日本の伝統を現代に活かす。

日本画を描くために必要な和紙・膠（接着剤）・岩絵具。その本質を探ります。和紙の原料は植物です。植物を育て和紙になるまでの過程を学びます。鉱物からつくる岩絵具を定着させるための膠は牛や鹿の皮から出来ています。牛皮の鞣し体験やその皮を煮詰めて膠を作ります。素材の素を知ることを大切にし、日本の風土が作り上げてきた多彩な文化を学びます。

100年先を見つめる。
天井画・障壁プロジェクト。

2009年から日光・宇都宮の社寺建築の天井を彩ってきた天井画プロジェクト。天然岩絵具・金箔で彩色し、100年後に残る絵画を目指します。和紙による障壁プロジェクトは、藍の染料による着目し、藍のタネを蒔き、育てて藍色の顔料を作るところから始まります。藍に染められた和紙を使って建物の壁を彩ります。どちらも地域に根ざす絵画のあり方を探る授業です。

フィールドに出る。
体感する。実感する。

スケッチ旅行・動物園に出かけます。フィールドに出て肌で感じた感覚を作品にすることが大切です。新潟県の小さな山村に滞在し、野外スケッチをしながら大自然を満喫します。また、大学の近くにある動物園でのスケッチ会も楽しいひとときです。自然は、われわれの五感を刺激してくれます。アーティストにとって一番大切なことです。

Curriculum カリキュラム

1年次 専攻授業

野外スケッチ／デッサン／自画像／プレゼンテーションスキル／油彩／日本画／石膏レリーフ／ドローイング／美術館・寺社見学

実技系は日本画・洋画・立体分野を横断するカリキュラムをステップアップさせながら進んでゆきます。基礎を固める事が到達目標になります。地域文化創生分野は、理論の基礎と地域に根差した美術との関りの中で社会とアートの関わりを体験として持つことが到達目標となります。



2年次 専攻授業

コラージュ／点描／細密画／銅版画／絵本制作／日本画／パネル制作／風景画／彫塑／動物スケッチ／モデルデッサン／紙漉き

1年次に引き続き各分野を行き来し幅広い意味での造形力を身に付けて行きます。物と空間の持つ意味、捉え方、表現の違いを見つけられるようになり各分野の材料(あるいは素材)と技法をそれぞれの芸術観と照らし合わせながら造形そのものに迫り、芸術の意味を掘り下げてゆきます。



分野選択

3年次

日本画制作／スケッチ旅行／動物スケッチ／襖・障壁修理／彫工講義／膠作り／漆実習

天井画・障壁プロジェクトなど、地域に根ざした授業を行います。屏風や掛軸など日本古来の道具を使って作ります。日本画の教室には尺定規しかありません。古い道具、古い言葉が飛び交います。



4年次

スケッチ旅行／卒業制作

4年間の集大成である卒業制作に取り組みます。大型の屏風や掛軸に挑戦する学生もいます。地域の文化財修理に携わる授業もあります。





Bunsei University of Art Zoukei course Occidental Painting field

洋画分野 総合造形専攻

素材と出会う。技法と出会う。自分と向き合う。

西洋画の起源フレスコ。石灰と砂で下地を作り泥などの絵具の原料であそんでみよう。ラスコー壁画のような先史時代の記憶がよみがえるかも…。

板絵ってなんだ。イコンって何だ。キャンバスじゃないのか!?

壁画と同時に宗教芸術として発展した祭壇画。つるつるの下地に黄金を貼り込む。板じゃなければ、この世界は創れない…。かつての世界を今、MDFで再現しよう。

色で遊ぶ。心を解き放つ。日常を見つめなおす。私の居るべき処(ところ)…。

西洋画の絵具は自由だ。気のむくまま混ぜ放題。自分の心に浮ぶ色を創って、想いにまかせてキャンバスに向かう。ささやかな日常にあふれんばかりの光を求めて。ここち良い処(ところ)を求めて…現在(いま)を見つめる…。

Curriculum カリキュラム

1年次 専攻授業

野外スケッチ／デッサン／自画像／プレゼンテーションスキル／油彩／日本画／石膏レリーフ／ドローイング／美術館・寺社見学

実技系は日本画・洋画・立体分野を横断するカリキュラムをステップアップさせながら進んでゆきます。基礎を固める事が到達目標になります。地域文化創生分野は、理論の基礎と地域に根差した美術との関りの中で社会とアートの関わりを体験として持つことが到達目標となります。



2年次 専攻授業

コラージュ／点描／細密画／銅版画／絵本制作／日本画／パネル制作／風景画／彫塑／動物スケッチ／モデルデッサン／紙漉き

1年次に引き続き各分野を行き来し幅広い意味での造形力を身に付けて行きます。物と空間の持つ意味、捉え方、表現の違いを見つけられるようになり各分野の材料(あるいは素材)と技法をそれぞれの芸術観と照らし合わせながら造形そのものに迫り、芸術の意味を掘り下げてゆきます。



分野選択

3年次

油彩画／フレスコ／古典研究／銅版画／野外スケッチ／美術館見学

自己発見と自己表現、それに適合した技法、形式、素材選びができるようになる事が目標です。レクチャー、批評会を通じて一人の作家として生きられるよう育成してゆくカリキュラムを展開します。



4年次

自主研究／卒業制作

卒業制作に向けて制作者の態度と方法を学びます。エスキースと制作の計画をしてもらい、ディスカッションを行います。後期は卒業研究として、大作あるいは同等の密度のある制作に取り組みます。



立体分野



様々な素材体験

塑像実習をとおして、石膏、繊維強化プラスチック（FRP）、テラコッタ等の素材への型取り方法や、カービング加工による木彫の作品制作をおこないます。更に複合素材実習など様々な素材体験をすることにより、素材への理解を深め、作品作りの可能性を広げていきます。

造形的表現の追求

動物園実習やモデル実習など具象的表现を学ぶことにより、見る力、バランス感覚、再現力、表現力などを学び、造形感覚の基礎力を身に付けていきます。また、抽象表現による作品制作では、人工的なものを断片的に再構築して作品制作に繋げる課題や、先人の作り上げた作品の成り立ちや背景を考えることで自由な作品作りに繋げていきます。

創造性の探求

異素材による素材の組み合わせや、現代における様々な素材表現方法を体验し、個性に合わせた作品制作を目指して一人一人の視野を広めていく作品作りを進めていきます。また、社会生活の中で、造形スキルをどのように生かし、役立てていくのかを考え、研究テーマやスケジュールを組み立てて、より実践的なカリキュラムに基づいて制作を進めます。

Curriculum カリキュラム

1年次 専攻授業

野外スケッチ／デッサン／自画像／プレゼンテーションスキル／油彩／日本画／石膏レリーフ／ドローイング／美術館・寺社見学

実技系は日本画・洋画・立体分野を横断するカリキュラムをステップアップさせながら進んでゆきます。基礎を固める事が到達目標になります。地域文化創生分野は、理論の基礎と地域に根差した美術との関りの中で社会とアートの関わりを体验として持つことが到達目標となります。



2年次 専攻授業

コラージュ／点描／細密画／銅版画／絵本制作／日本画／パネル制作／風景画／彫塑／動物スケッチ／モデルデッサン／紙漉き

1年次に引き続き各分野を行き来し幅広い意味での造形力を身に付けて行きます。物と空間の持つ意味、捉え方、表現の違いを見つけられるようになり各分野の材料(あるいは素材)と技法をそれぞれの芸術観と照らし合わせながら造形そのものに迫り、芸術の意味を掘り下げてゆきます。



分野選択

3年次

石膏／テラコッタ／木彫／段ボール／複合素材／美術館見学

立体物を作るという行為には様々な要素が付随します、素材による加工方法や手順、道具、コミュニケーション能力や実行力等の上に作品作りが成り立っており、人間の総合力が試される場もあります。



4年次

選択素材／卒業制作

4年次にはアクティブラーニングを取り入れ、社会的な立場の中で立体的な感性をどのように生かしていくかの方法を探っていきます。卒業制作を通して卒業後の制作活動の礎を築く大作に取り組んでいきます。





古今東西の歴史的・文化的風土に触れ、芸術作品と出会う

京都・奈良で日本美術の源流に触れる古美術研修と、四国に赴き西洋美術や国際的芸術祭を通してアートによる地域活性化を学ぶ美術研修を隔年で開講しています。また、栃木県立博物館・美術館、宇都宮美術館をはじめ県内の博物館施設で学芸員の仕事の実際を知り、地域における博物館・美術館の役割を学びます。調査・研究のために重要な伝統的建造物群や史跡でフィールドワークをおこない、歴史と風土、文化に触れることで豊かな知見を養います。

調査・研究をして、資料をつくる、発表し、伝える

自分が選んだ作品、あるいは課題について、資料を集め、史・資料を読み込んでいきます。どんな点が解明されていないか、どうしたら解決できるか一緒に考えていきましょう。調べたことを資料にし、パワーポイントで発表するプレゼンテーションスキルも養います。その他、栃木県立博物館などと連携して、文化財修理を通してなど、美術品調査の機会も数多くあり、学芸員を目指す上で基礎能力を身につけます。公務員など社会と関わる仕事に求められる力を養成します。

伝統の技で、文化財をまもり、歴史を未来へつなぐ

絵画や古文書などは、歴史を語るかけがえのない歴史遺産、文化財です。栃木県の社寺や史跡にのこされた絵画、古文書などを中心に、修理を通じ、日本美術の伝統的な技や知識を習得し、未来につなぐ「文化財のお医者さん」を養成します。展覧会で見る貴重な作品を、目近で見て、触れて、構造技法などを調査研究できる、貴重な学びで、修理技師を目指せます。学芸員の資格も取得できます。

Curriculum カリキュラム

1年次 専攻授業

野外スケッチ／デッサン／自画像／プレゼンテーションスキル／油彩／日本画／石膏レリーフ／ドローイング／美術館・寺社見学／学芸員資格科目／「地域」関連授業／講義系科目等

実技系は日本画・洋画・立体分野を横断するカリキュラムをステップアップさせながら進んでゆきます。基礎を固める事が到達目標になります。地域文化創生分野は1年次から分野選択もできますが、他分野と同じく3年次からの選択も可能です。美術作品を見る・知る・調べること、アートと社会をつなぐ学芸員の仕事や文化財の修復を学ぶことができます。研究の基礎力や社会性を身につけることが目標です。



2年次

コラージュ／点描／細密画／銅版画／絵本制作／日本画／パネル制作／風景画／彫塑／動物スケッチ／モデルデッサン／紙漉き／学芸員資格科目／「地域」関連授業／アートスタディ方法論／講義系科目等

1年次から当該分野に進む場合は、いくつかの興味のある作品、テーマを設定し、美術史や地域学の方法論を学びます。研究資料の集め方、調査方法、取材方法、発表等のスキルと基礎知識を身につけます。



3年次

研究テーマの探索／フィールドワーク／文献史料などの検索や収集／レジュメ・プレゼンテーションスキルアップ／文化財修理／文化財公開事業やアートプロジェクトなどのボランティア活動／古民家再生プロジェクト／博物館や他大学との共同調査／研究／美術史学／地域学

アートや地域に関する活動や学問の中から積極的に課題をみつけ、関連資料を集め調査・研究方法を身につけます。同時に、フィールドワークや取材、調査を通して、社会的なマナー等を身につけることができます。



4年次

美術研究／地域研究／フィールドワーク／卒業研究・卒業論文作成／文化財公開事業やアートプロジェクトなどのボランティア活動／博物館や他大学との共同調査／学芸員資格取得／研究課題の設定とまとめ／研究倫理の取得

4年間の集大成として卒業論文を作成します。研究テーマを決定、フィールドワークや調査、文献検索と読解、データの解析法、口頭発表を経て、研究成果をまとめます。

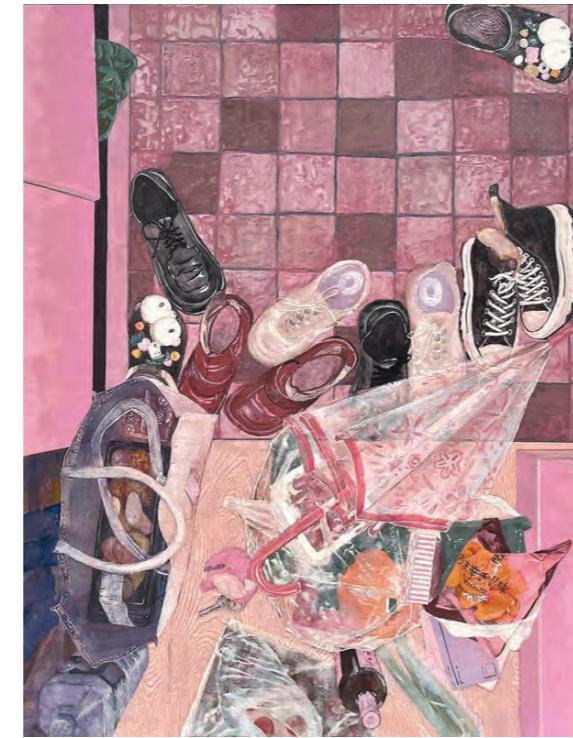




日本画分野／卒業制作



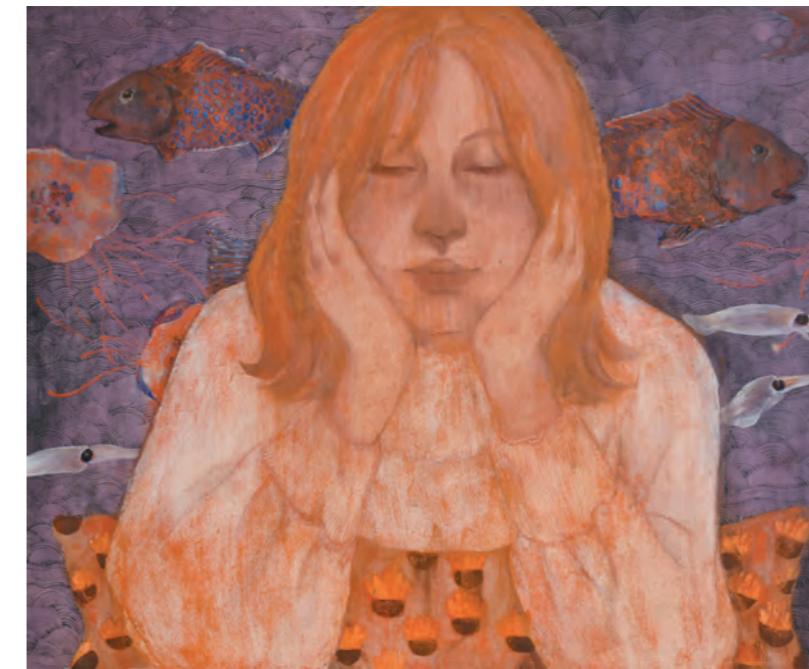
日本画分野／屏風 自由制作



日本画分野／石本正出展作品



洋画分野／卒業制作



1年次課題／自画像



洋画分野／フレスコ

総合造形専攻 課題作品

Students Works of Zoukei



立体分野／テラコッタ



1年次 夏課題



2年次課題／絵本



造形演習／彫刻【レリーフ】



立体分野／自由制作



立体分野／木彫



2年次課題／版画



2年次夏課題

博士前期課程

博士前期課程は、自分の創作研究の足場を見極め、探求する方向性をしっかりと定めて制作・研究していく2年間です。院生は、各自の各研究分野を軸に所定の単位を修得します。院生自らの設定した研究テーマに沿って、必要な研究指導を受けながら自主的に制作研究を進めます。また、自分の研究を社会に発信する能力を養います。

より高度な専門知識と
優れた美意識を身につけ、
社会と文化の担い手に。

博士後期課程

博士後期課程は、美術の世界におけるリーダーを育てる3年間のカリキュラムです。学部と博士前期課程で積み上げてきた知識や技術を軸に、さらに広く深い事象に見識を広げ、技を磨き、卓越した発想力と創造力を身につけていきます。また、各々のテーマにおける国際的な基準をも見据えながら、確かな理論に裏打ちされた優れた作品や研究論文を積極的に発表し、美術界を牽引していく人材を養成することを目指します。

入試日程

博士前期課程1期	2025年 12月2日(火)
博士前期課程2期	2026年 3月4日(水)
博士後期課程	2026年 3月4日(水)

入試詳細

入試の詳細（研究科・専攻および募集人員、入学試験種別）などは本学HPの以下のページでご確認ください。
<https://geidai.bunsei.ac.jp/gschool/gs-quota-schedule/>



学費

	1年次（入学金諸経費込み）	2年次	3年次
博士前期課程	1,249,430 円	920,000 円	
博士後期課程	1,263,620 円	920,000 円	920,000 円



博士前期課程修了制作



博士前期課程修了制作



博士前期課程修了制作



博士前期課程 1年次作品

入学試験

美術学部 美術学科
デザイン専攻／マンガ専攻／総合造形専攻

掲載されていない入試や試験内容の
詳細はこちらをご覧ください
<https://geidai.bunsei.ac.jp/nav-exam/>



総合型選抜

学ぶ姿勢や意欲、可能性を総合的に評価します。

【探求活動型】 専願 B特待 ステラ特待

試験日
1期 2025年9月27日(土)
2期 2025年11月19日(水)

試験内容



【体験授業型】 併願 A特待 B特待

試験日
1期 2025年10月4日(土)
2期 2025年12月6日(土)

試験内容



【オンライン型】 専願 A特待 B特待

試験日
2025年10月18日(土)

試験内容



学校推薦型選抜

専願 B特待 ステラ特待

在籍高等学校長の推薦に基づき、持参作品及び面接（口頭試問を含む）そして書類審査を含めて、
学びに対する姿勢やその適性を総合的に評価します。

試験日
2025年11月1日(土)

試験内容



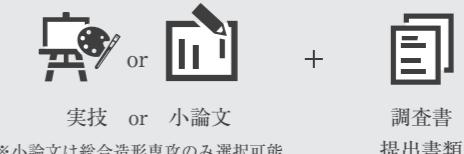
一般選抜

併願 A特待 B特待 ステラ特待

※1期のみ特待生制度を設けています。

試験日
1期 2026年1月31日(土)
2期 2026年3月5日(木)

試験内容



※小論文は総合造形専攻のみ選択可能

大学入学共通テスト利用

併願

大学入学共通テスト（国語（近代以降の文章）、英語（リーディング）の2教科2科目）結果と
本学が求める基礎学力や表現力を総合的に評価します。

出願締切
前期 2026年1月30日(金)
後期 2026年2月20日(金)

試験内容



大学入学共通テスト
[国語・英語]

外国人留学生・帰国生

専願 1期 併願 2期、3期

専攻別試験と面接を通して、学ぶ姿勢や意欲、可能性を総合的に評価します。

試験日
1期 2025年11月19日(水)
2期 2026年2月5日(木)
3期 2026年3月5日(木)

試験内容



※小論文は総合造形専攻のみ選択可能

学費 美術学部 美術学科

特待生制度

入学試験において成績優秀者を対象に学費の免除を行います。特待の有無は入試によって異なります。また免除学の異なる A 特待、B 特待があります。

A 特待	84 万円 免除	授業料 [1年次] 免除 (前期 420,000 円 + 後期 420,000 円)
対象となる入試：総合型選抜〔体験授業型〕(1期、2期)／総合型選抜〔オンライン型〕／一般選抜(1期)		
B 特待	42 万円 免除	授業料 [1年次] 免除 (前期 420,000 円)
対象となる入試：総合型選抜〔探究活動型〕(1期、2期)／総合型選抜〔体験授業型〕(1期、2期) 総合型選抜〔オンライン型〕／一般選抜(1期)／学校推薦型選抜〔指定校〕		
ステラ特待	30 万円 免除	入学金免除 (300,000 円)
対象となる入試：総合型選抜〔探究活動型〕(1期、2期)／一般選抜(1期)／学校推薦型選抜〔指定校〕		

特待生選抜者数

※特待生の定員ではなく、選抜となった人数です。

	2020年度入試	2021年度入試	2022年度入試	2023年度入試	2024年度入試
総合型選抜 (専願型)	2名	4名	2名	3名	6名
一般選抜 [1期]	7名	2名	3名	4名	3名
学校推薦型選抜 指定校	1名	2名	3名	6名	6名

(4年間合計) **5,737,660 円** 1,717,660 円 (初年度) + 1,340,000 円 × 3 (2,3,4年次)

※総合造形専攻 地域文化創生分野3年次より学費30万円免除 (4年間合計 5,137,660 円)

1 年次

	前期(入学手続時)	後期(9月)
入学金	300,000 円	
授業料	420,000 円	420,000 円
施設整備費	125,000 円	125,000 円
教育充実費	75,000 円	75,000 円
実験実習費	50,000 円	50,000 円
合計	970,000 円	670,000 円
諸経費※	77,660 円	
1 年次 合計		1,717,660 円

2 年次以降

	前期	後期
授業料	420,000 円	420,000 円
施設整備費	125,000 円	125,000 円
教育充実費	75,000 円	75,000 円
実験実習費	50,000 円	50,000 円
合計	670,000 円	670,000 円
各年合計		1,340,000 円

※3年次以降、地域文化創生分野は授業料が年間54万円になります。

※諸経費77,660円の内訳

学生教育研究災害傷害保険料(学研付帯賠償責任保険を含む)4,660円
学生証発行料1,000円／初年次教育20,000円／学友会会費12,000円
父母の会会費40,000円

修学支援、奨学金

文星芸術大学修学支援制度

本学に在籍する学生で、勉学意欲、人物ともに優良でありながら、経済的理由により修学が困難になった学生を対象とした本学独自の修学支援制度です。

日本学生支援機構奨学金

経済的理由により、修学が困難な学生を対象とした国が実施する奨学金（貸与型）です。詳細は、日本学生支援機構ホームページをご覧ください。

<https://www.jasso.go.jp/>



日本政策金融公庫「国の教育ローン」

学びたい方を幅広く支援し、日本学生支援機構の奨学金と併用も可能。受験前でもお申し込み可能です。

<https://www.jfc.go.jp/n/finance/search/ippan.html>



オリコ学費サポートプラン

本学の学費納付については、オリコ（株式会社オリエントコーポレーション）が提供する提携教育ローン「学費サポートプラン」をご利用いただけます。

本学用ページ→ <https://orico-web.jp/gakuhi/index.html?clientid=12158697>



Career & Student Support

キャリア・学生支援センター

キャリア・学生支援センターでは、入学してから卒業するまでを一貫してトータル的にサポートしています。低学年次では、積極的に課外活動やボランティア活動等への参加を促すことにより、人間力・社会人基礎力を養い、自己の経験値アップのためのサポートをしていきます。就活時には、これらの経験を基にした、学生一人ひとりの特性にあった支援方法で、主体的に進路選択できるようサポートをしていきます。

主な就職支援内容

インターンシップ

大学を通してインターンシップに参加ができます。

個別相談

1年生から4年生まで個別面談をし、次年度より学内キャリコンが学生一人ひとりの特性に合ったキャリア形成のサポートを行います。

キャリアガイダンス

2年次より年間を通してガイダンスを開催しています。

年間スケジュール

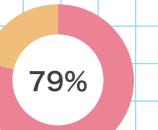
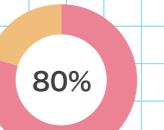
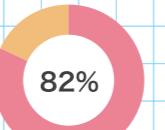
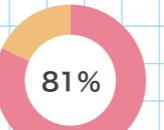
月	2年次	3年次
4	キャリアガイダンス キャリア発見ラボ	初めての就活プランニング & 登録フェア インターンデビュー準備会
5		インターンデビュー準備会
6		芸大での学びと職業世界のリアルな関係
7		芸大での学びと職業世界のリアルな関係
8		
9	キャリアスタートセッション	芸大での学びと職業世界のリアルな関係
10	芸大での学びと職業世界のリアルな関係	就活準備キックオフセミナー
11	ポジティブシフトセッション	自分を魅せるアウトプット術セミナー
12	ガクチカ × 美術的思考 ブラッシュアップセミナー	面接力とビジネスマナー実践セミナー
1	未来準備セミナー	面接力とビジネスマナー実践セミナー 就職活動直前ガイド
2		就職活動直前ガイド

就職内定率

(内定者数／就職希望者数)

過去5年間の平均
2020年度卒～2024年度卒

83.4%



近年の主な就職先

ユーフォーテーブル(有)／(株)Cygames／(中国)巨人网络(GIANT NETWORK)／HUMAN MADE(株)／晃南印刷(株)／(有)クリエイティブハウスポケット／(株)リ・ポジション郡山／カナル株式会社／(株)たき工房／(株)アニマ／(株)デジタル・フロンティア／(株)モンテール／(株)アトム／(株)ル・プロジェ／(株)しばた工芸／(有)プラネット・リンク／日本美術工芸(株)／益子焼 わかさま陶芸／関口七宝(株)／(株)WDI JAPAN／トチギマーケット(株)／コモ(有)(きらこども総合造形教室)／宇都宮文化センター(株)／(一社)栃木県造園建設業協同組合／(株)タクト／殖産住宅(株)／ベストリハ(株)／(株)町田建塗工業／(株)泰清紙器製作所／五十嵐漆器(株)／(株)墨仁堂／(株)コンセプトラボ／(宗)輪王寺／HEAVEN'S ROCK Utsunomiya／(株)チュチュアンナ／アイコミュニケーション(株)／(株)メガネット／(有)ミツボシ／(株)カスミ／(株)ベルク／(株)アイアール／ヤマト運輸(株)／(株)SUBARU U航空宇宙カンパニー／(株)マーキュリー／(株)ぎゃろっぷ／(株)ヨドバシカメラ／(株)ヨークベニマル／オンテックス(株)／(株)エコミック／ビューティアトリエグループ／(株)総美／(株)庫や／(株)モルティー／三和富士交通(株)／(株)ホンダテクノフォート／北関東綜合警備保障(株)／(株)山新／日本赤十字社(栃木県支部)／(株)ツルヤ／(株)埼玉金周／(株)トスネット首都圏／(株)SMSデータテック／富士食品工業(株)／(株)たいらや／(株)アイデアリンクジャパン／川崎三興化成(株)／(株)coly／(株)トクシン電気／五月女総合プロダクト(株)／福島県農業共済組合／グリーングラス(有)／G H S 箱根(株)／(株)なかがわ水遊園／那須興業(株)／(株)湖LAKE VIEW／テクノ情報システム(株)／(株)総合キャリアオプション／(株)平山／(株)エイジェック／(株)アウトソーシング／ハッピーライフケア(株)／(株)TOMOS company／(福)尚恵学園／(特非)工房あかね／(学)宇都宮学園 文星芸術大学／(学)緑丘学園 EIKO デジタルクリエイティブ高等学校／(学)晃揚学園 晃揚学園高等学校



ガイダンス、講演会

Graduates 卒業生の活躍

2024年度内定者 紹介



株式会社しばた工芸

デザイン専攻
橋本 涼那さん
栃木県立宇都宮清陵高等学校 出身

私のポートフォリオは陶芸の物が中心だったので、面接の際にも作品や焼き物について相手方から色々質問を頂く事が多く、話題が膨らみ面接がしやすかったと感じました。陶芸では根気強さや集中力が凄く鍛えられ、長所としてアピールする事も出来ました。内定先には、大学で学んだ作品を丁寧に仕上げる器用さや装飾の色彩や細かな作業、造形力をなどを評価して頂きました。



HUMAN MADE株式会社

デザイン専攻
カ ジエニーさん
台湾台北市立南湖高级中学 出身

デザインを学んだことで、視覚伝達やレイアウトの基本を理解し、ストリートブランドの販売に活かせます。店舗ディスプレイを工夫し、商品を目立たせるだけでなく、ブランドイメージの伝達や流行を捉えた提案もできるようになりました。お客様とのコミュニケーションを深め、創造的な販促活動につなげていきたいです。



株式会社ベルク
マンガ専攻
杉森 夏樹さん
埼玉県立杉戸高等学校 出身

私が内定をいただいた株式会社ベルクは、個人の尊重を大切にする会社と感じています。面接では、大学で学んだ漫画の魅力を熱意を持って伝えました。好きな創作活動を続け、それを相手にしっかり伝えられたことが内定につながったと思います。これから就活をする方も、好きなことに取り組みながら就活を頑張ってください！



ufotable
作画職
マンガ専攻
スター・マインさん
群馬県立桐生高等学校通信制 出身

大学では、学芸員の講義で学んだ対話型美術鑑賞が自身の画力の向上に繋がると考え、模写をした資料にメモを残したり、ゼミの意見交換で積極的に発言をすることを意識していました。課題に対する姿勢は、就職活動で見られる部分ですので、就職を考えている方は目標達成への道のりを計画しながら作品制作と向き合うことをおすすめします。



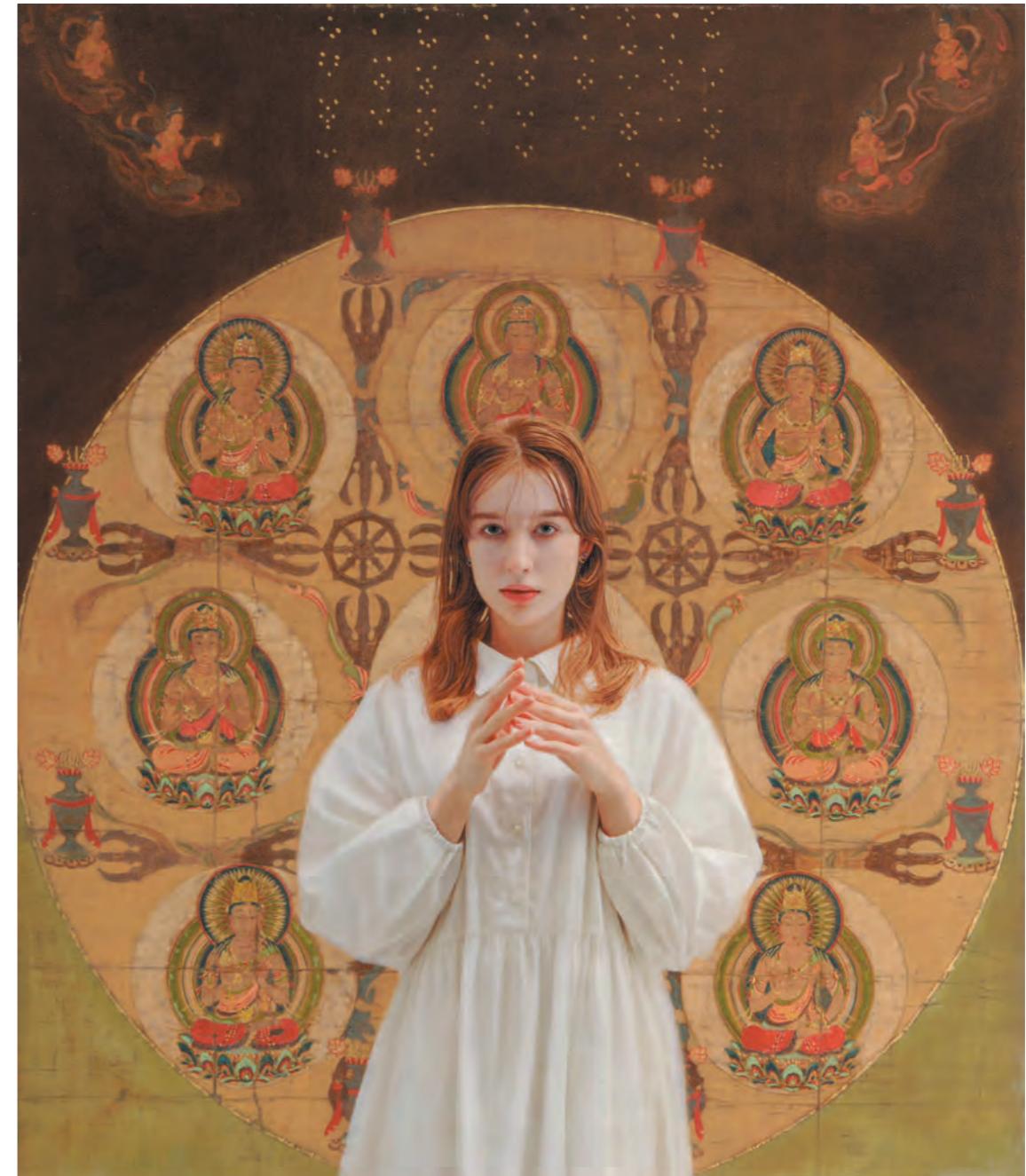
町田建塗工業
総合造形専攻
寺牛 爽さん
宇都宮文星女子高等学校 出身

私が就活で活かせた大学での学びは、やりきる事です。実技や座学の課題や、作品展や外部からの依頼の品の制作で、難しく心が折れそうになることもあります。ですが、これらの経験は自身の力に繋がるのでめげずに取り組み、完成、達成することが出来ました。やりきった経験が積み重なり、就職活動でも活かすことができたと思います。



日光山 輪王寺
総合造形専攻
寺内 彩乃さん
栃木県立今市高等学校 出身

学部3年次より仏像彫刻の研究を志し、さらに自身の研究を突き詰めたいという思いから大学院へ進学しました。先生方から親身なご指導を賜り、より専門性を高めた研究に尽力できたとともに、調査など学外での活動の機会を得ることができました。就職活動では大学で学んだ文化財の知識や継承への思いをアピールすることができました。



作品名「specialize」 53 × 45 cm | 20 3/4 × 17 1/2 インチ

潮田和也氏は写実絵画作家として世界的な賞を受賞し、近年もっとも注目される画家のひとりです。2023年にスペイン MEAM（ヨーロッパ近代美術館）で開催の世界的絵画コンクール「Figurativas 2023」でアジア人初の大賞受賞という快挙を成し遂げ、2024年にはスペイン「MODportrait2023」で大賞受賞、そして平和の祈りを込めた「Specialize」が、2025年アメリカ「17th ARC International Competition」にてAwards Honorable Mention受賞、「27th annual International Portrait Competition」(Portrait Society of America)にてCertificate of Excellence Awardを獲得するなど、目覚ましい活躍をとげています。「Specialize」は奈良国立博物館の協力のもと同館所蔵の「尊勝曼茶羅図」（鎌倉時代）を背景に、祈りの心を全世界に発信、まさに言葉を超えた力に満ちあふれる作品です。



博士後期課程 2015年修了
博士（芸術）取得

潮田和也さん
栃木県立益子高等学校（現 益子芳星）出身

Graduates

卒業生の活躍

文星で学び経験したことを活かして、卒業生たちはデザイナーとして、マンガ家として、指導者として、多様な分野で活躍しています。

1 Manga Course



フリーランス ネーム作家

マンガ専攻 2022年度 卒業

椎名 愛梨 さん

栃木県立大田原女子高等学校 出身

大学で学んだこと

マンガ専攻を卒業したので、マンガの作り方の基本をしっかり学ぶことができました。そして色々な分野に触れることができたのもいい経験だったと思います。例えば映画やアニメなどの映像作品を勉強として見る授業があったのですが、今でも仕事のヒントとして映像作品を見て勉強しています。また授業で一度だけ触れたwebtoonも今では立派な仕事の主軸となりました。当時は何気なく受けていた授業でも、作品制作のヒントになったり仕事に繋がったりなど確実に糧になっていることを実感しています。

現在のお仕事の内容

webtoonのネームを担当しています。webtoonの制作は基本分業制で、主に原作・ネーム・人物線画・背景・着彩・仕上げで分かれています。私の担当するネームのポジションは、原作の方から原稿を預かり、コマ割りやセリフを配置してネームに起こす作業をします。あとは担当編集を通して人物線画や着彩の方にお任せします。一見目立たないポジションではありますが、やりがいはあり楽しくお仕事をさせていただいています。

3 Design Course



株式会社TaTap (タタップ)
デザイナー

デザイン専攻 2021年度 卒業

井上 千菜 さん

水城高等学校 出身

大学で学んだこと

課題制作においても自主制作においても、「プラスアルファの意識」をいかに大にして制作に取り組めるかということを学びました。完成した作品をどれだけ応用できるか、違ったかたちでアプローチできるか、現状より良くなれるかを考えながら制作に臨んだことを今でも良く覚えています。また、現在の仕事につながるような基礎的なデザインの仕組みや表現方法も学びました。今はそれらを生かして、消費者へ魅力的な商品やサービスをお届けするきっかけになる仕事をしています。

現在のお仕事の内容

課題制作においても自主制作においても、「プラスアルファの意識」をいかに大にして制作に取り組めるかということを学びました。完成した作品をどれだけ応用できるか、違ったかたちでアプローチできるか、現状より良くなれるかを考えながら制作に臨んだことを今でも良く覚えています。また、現在の仕事につながるような基礎的なデザインの仕組みや表現方法も学びました。今はそれらを生かして、消費者へ魅力的な商品やサービスをお届けするきっかけになる仕事をしています。

2 Design Course



株式会社モンテール 企画開発部

デザイン専攻 2023年度 卒業

石崎 陽貴 さん

栃木県立小山西高等学校 出身

大学で学んだこと

デザイン専攻を選択していました。1、2年次ではデザインだけでなく漫画、陶芸、日本画など様々な分野を学び2、3年次ではアプリケーションを中心に扱うデザインに絞りました。そこでは単にグラフィックに起こせばよいだけではなく、課題に対して深く理解することの大切さを学びました。課題をこなすうえで辛い場面が多々ありましたが、同時に楽しむことの重要さを知ることができる貴重な瞬間でもありました。

現在のお仕事の内容

スイーツメーカーのデザイン担当をしています。主にデザインディレクターのような立ち位置のため、デザインをする際はデザイン会社と連携しながらパッケージを制作しています。業務としてはパッケージデザインを中心に資材管理や入稿管理まで幅広く担当しており、商品特徴やイメージを適切に伝えたり、発売日までに資材を用意するなど、「デザインの知識」と同じく、社内外で使う「コミュニケーション」と「スケジュール管理」が大切です。現在も様々な面で学びが多い仕事だと感じています。

Manga Course



4

フリーランス
イラストレーター
マンガ専攻 2018年度 卒業
川島徹也 さん
茨城県立結城第二高等学校 出身

大学で学んだこと

マンガ専攻では実践的な課題を行いつつ自主制作も積極的に行っていました。その過程で漫画家として漫画を描くのが自分にとっての最終目標ではなく、あくまでも漫画というものは自分の世界観を表現するための一つの手段ということに気づきました。ゼミでの課題では自主制作の漫画制作の延長として3Dソフトに触れたり、他大学や地域と連携して作品を制作したりと、より専門的かつ自由に活動を行いました。そのきっかけを作ったり、相談に答えてくれたりといったサポート力が本学にあったと感じています。

現在のお仕事の内容

創作活動としてイラストを描く他に、商業ではアニメーションの美術設定を中心で携わっています。アニメの背景の土台となる空間をデザインしたり、原作やコンテのレイアウトを参考に作品の舞台そのものを3Dで組み立てるのが主な作業となります。3Dの作業では主にBlenderというソフトを扱っていますが、このソフトの扱い方を学生に向けてレクチャーする非常勤講師としての活動も行っています。3Dモデルを漫画やアニメーションなど総合的に活用する方法を主なテーマとして活動しています。

6 Zoukei Course



五十嵐漆器株式会社 彫師
総合造形専攻 2023年度 卒業

山本 真奈香 さん

宇都宮文星女子高等学校 出身

大学で学んだこと



5 Zoukei Course

栃木県立足利工業高等学校 常勤講師
総合造形専攻 2021年度 卒業

大塚 明維 さん

栃木県立足利工業高等学校 出身

大学で学んだこと

私は高校生の時に「先生になりたい」と考えていました。県内で美術の専門知識や技術、教員免許取得に向けた学習ができる大学を調べていたときに文星芸術大学の存在を知り、進学をしました。在学時は総合造形専攻の洋画分野で恩師である多田夏雄先生のもと、油彩やフレスコ画等、幅広い技法や知識を学び、作品の表現を追求していました。大学生活で特に印象に残っていることは「地域創生演習」の授業の中で参加した「和紙でくるむ家ー古建築アートプロジェクト」です。地元である足利市をアートの力で恩返しをしたいと思い、活動に参加していました。活動の中で、日本の伝統的な絵画や建築の技術を学ぶとともに、足利市企画政策課の方や市民団体の方々と協力しながら、地域活性化を図ることができました。

現在のお仕事の内容

母校の栃木県立足利工業高等学校産業デザイン科で常勤講師として働いています。産業デザイン科ではビジュアルデザイン、プロダクト(製品)デザイン等、幅広いデザイン分野の基礎・基本を学習しています。担当教科は産業デザイン製図で、製図の読み方や描き方を教えています。実習ではデッサン、写真基礎、テキスタイルデザイン等を担当しています。産業デザイン科で学ぶ生徒たちに、将来活躍するための知識や技術を指導していく中で「楽しい」「もっと追求したい」という表情が見えると「先生になれて良かった」と実感します。また、大学で学んできた「アート」と現在教えている「デザイン」では領域が異なります。しかし、教えていく中で共通点もあり、大学で学んできたことが強みになる場面やもっと学びたいと思う場面がたくさんあります。毎日が新鮮でとても楽しいです。

現在のお仕事の内容

主に日光彫体験の指導や商品の制作を行っている。日光彫体験では、観光客や修学旅行生を対象に「ひっかき刀」という日光彫独特の道具を用いて、教材にそれぞれ描いた絵を彫ってもらう。そこで日光彫の技法や歴史を学んでもらい関心を持ってもらうことを目的としている。商品の制作では、三猿や眠り猫など日光東照宮に関連するものや植物をモチーフに、タンスや手鏡、お盆など実用的な家具や道具に日光彫を施していく。また、塗りなど仕上げの工程も行っている。一つ一つ手彫っていくためすべて同じ彫りではなく、それぞれ個性が出てくる。彫師の技法と感性で味わい深い魅力ある商品を作り出せるかが重要なことです。

学生生活 年間行事



学生食堂



平日の11:30～14:30の時間帯で営業しております。価格帯は500円前後とリーズナブルです。ティクアウトのお弁当もあります。また食事だけでなく、アイスやお菓子などの軽食も販売しています。

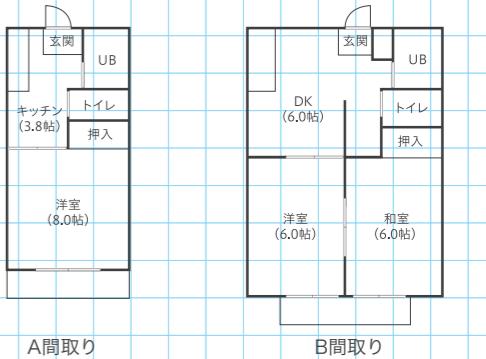
無料送迎バス

本学の最寄り駅はJR宇都宮駅・東武宇都宮駅です。各駅から大学行きの無料送迎バスを運行しております。タイムスケジュールは授業時間に合わせて平日で9便ご用意しています。



近隣アパート

大学近隣にはアパートがたくさんあります。相場は安いところだと2万円台からあり、制作環境を考慮して2部屋以上を考える場合でも3万円台半ばからあります。



学生支援

オフィスアワー

オフィスアワーとは、学生と教員のコミュニケーションを充実させるために設けられた時間帯のことです。この時間帯には、学生からの授業内容等に関する質問や勉強の方法、さらには就職・進学など将来の進路について個人的な相談を受けるために、教員が研究室で待機しています。

カウンセリング室

本学では、学生の皆さんのがよりよい学生生活を送れるように、心理カウンセラーによるカウンセリング(予約制)を行っています。みなさんが困ったり悩んだりしたときに、心の専門家がいっしょに一人一人の悩みや問題をともに考え、みなさんが自ら問題を解決できるようお手伝いをしています。

大学へのアクセス

無料送迎バス(所要時間25分程度)

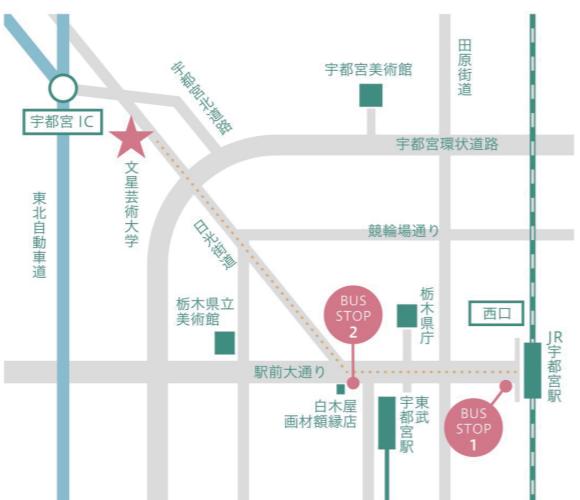
JR 宇都宮駅、東武宇都宮駅、近辺に本学無料送迎バスの停留所を設けています。本学へお越しの際はご利用ください。

BUS STOP 1 JR 宇都宮駅 西口 徒歩 1 分
宇都宮餃子会館前りば

BUS STOP 2 東武宇都宮駅 徒歩 5 分
白木屋画材額縁店 前



時刻表や停留所の詳細はこちらをご覧ください。
<https://geidai.bunsei.ac.jp/about/access/>



BUNSEI EVENT

文星の受験を考えているみなさまへ、一度大学に遊びにきてみませんか？

以下の大学イベントでは進学に関するお話をする機会を設けています。

ぜひ一度本校にお越しいただき、実際の大学を見学いただければと思います。



6/8(日)・7/27(日)・8/24(日)

入試相談から施設見学や体験授業まで、文星芸術大学について知りたいことがあればオープンキャンパスで全て知ることができます。大学教員ともコミュニケーションを取れる機会ですので、是非色々お話ををして、リアルな文星を知ってみてください。

<https://bunsei.art/oc/>



宇都宮駅から大学

路線バス

JR 宇都宮駅西口 8 番乗り場から乗車「文星大学前」下車

関東バス

52 系統 「山王団地」「石那田」「篠井ニュータウン」

56 系統 「今市車庫」「JR 日光駅」「日光東照宮」

58 系統 「船生」

近県から宇都宮まで

鉄道

JR 線

所要時間

東京一宇都宮 50 分 (新幹線利用)

大宮一宇都宮 30 分 (新幹線利用)

上野一宇都宮 90 分 (在来線利用)

新宿一宇都宮 95 分 (在来線利用)

郡山一宇都宮 30 分 (新幹線利用)

仙台一宇都宮 80 分 (新幹線利用)

水戸一宇都宮 120 分 (在来線利用)

高崎一宇都宮 60 分 (新幹線利用)

乗り換えの時間を含まないで計算してあります。

自動車

高速道路

所要時間

浦和 IC 一宇都宮 IC 70 分 (距離およそ 100km)

水戸 IC 一宇都宮 IC 70 分 (距離およそ 100km)

郡山 IC 一宇都宮 75 分 (距離およそ 115km)

仙台宮城 IC 一宇都宮 IC 240 分 (距離およそ 230km)

藤岡 JCT 一宇都宮 IC 95 分 (距離およそ 115km)

宇都宮 IC から文星芸大まで 10 分



6/21(土)・9/6(土)・10/25(土)・12/20(土)・2026年 2/7(土)
(北斗祭同時開催)

本学のデッサン室を使ってデッサンの講習を受けられます。すでに入試対策でデッサンを勉強している方でも、全くの初心者でも学べます。持参作品の個別相談も受け付けます。無料で参加できます。

<https://bunsei.art/dessin-seminar/>



7/20 (日)

美術大学受験を目指す高校生が本学で一堂に会し、芸術の基礎となるデッサン力を養うことを目的に、今年もトチギ・デッサングランプリを開催いたします。参加は無料。優秀作品の方には表彰と賞品があります！

<https://bunsei.art/tdg/>



7/7 (月) 締め切り

高校生対象芸術公募展は、高校生の皆さんの自由な創作活動の応援、そして、新しい才能の発見を目的とした文星芸術大学主催のコンクールです。あなた自身の表現で自由にチャレンジしてください！！

<https://bunsei.art/aahs/>



10/25(土)・10/26(日)

本学の学園祭期間中に進学相談ブースを設けています。学園祭で実際の学生の作品や活動を見て、大学の雰囲気を楽しみながら進学についてのご説明、ご相談をお受けいたします。

<https://bunsei.art/hokuto-fes/>

