



# 2017年度 「専門試験」参考作品

## 〈美術学部〉

### 一般入学試験

本書に掲載した作品は、  
入学試験時に制作された作品の中から、  
選定したものです。

掲載作品は、  
その一部を参考例として選んだものであり、  
これらの造形処理等を受験生に薦めるものではありませんので、  
十分注意してください。

より自由で、  
個人としての意思を持った新鮮な作品を期待しています。

# 美術学部 絵画学科 日本画専攻

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

35名（一般方式25名／センターI方式10名）

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン+水彩「人物」=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センターI方式

専門試験 鉛筆デッサン+水彩「人物」=300点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

## ●専門試験

### 鉛筆デッサン（6時間）

与えられたモチーフを構成し、自由に描きなさい。



#### 【条件】

1. 電球は割らないこと。
2. 用紙の縦、横は自由とする。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：画用紙（TMKポスター／A2）

### 水彩「人物」（6時間）

与えられたモデルを描きなさい。

#### 【条件】

用紙の縦、横は自由とする。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：ワーグマン中目／728mm×530mm

## ●採点基準

### 鉛筆デッサン

#### 水彩「人物」

- ・発想 = 独自の創造性があるか
- ・描写力 = 対象物に対して形、質、量感があるか
- ・色彩感覚 = 独自の色彩の感覚があるか
- ・理解力 = 出題を理解することにより、どう表現しうるか
- ・表現力 = 自由な発想をいかに描写によって伝えられるか

## ●出題のねらい・採点ポイント

鉛筆デッサン・水彩の両作品を総合的に判断。

### 鉛筆デッサン

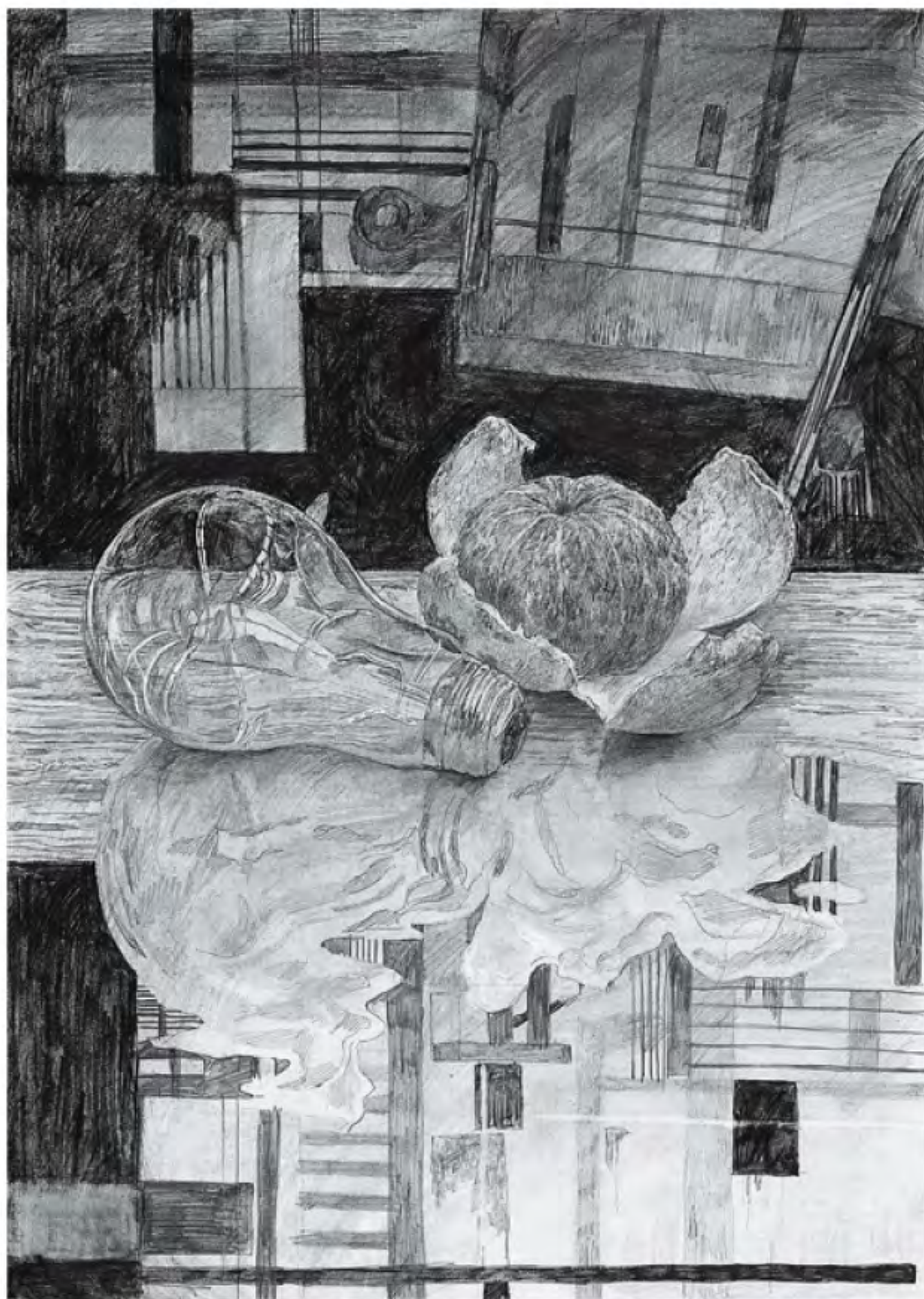
1. 観察力
2. 発想力
3. 構成力
4. 形体
5. 質感
6. 独創性

### 水彩「人物」

1. 観察力
2. 発想力
3. 構成力
4. 形体
5. 質感
6. 色彩
7. 内面性
8. 独創性

それぞれ上記の要件を主に評価しました。

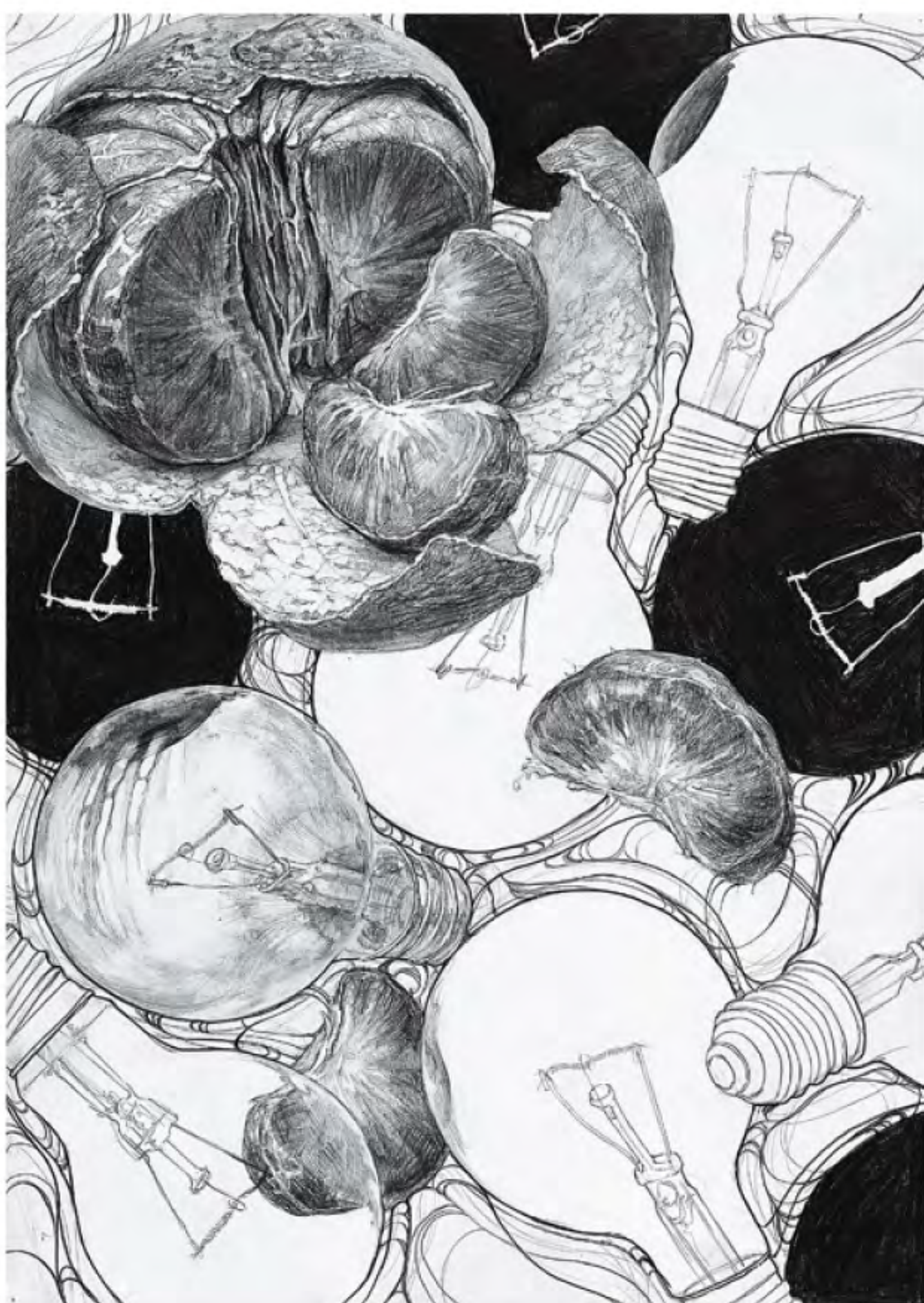
※鉛筆デッサン、水彩「人物」は同一作者の作品を掲載しています。



鉛筆デッサン



水彩「人物」



鉛筆デッサン



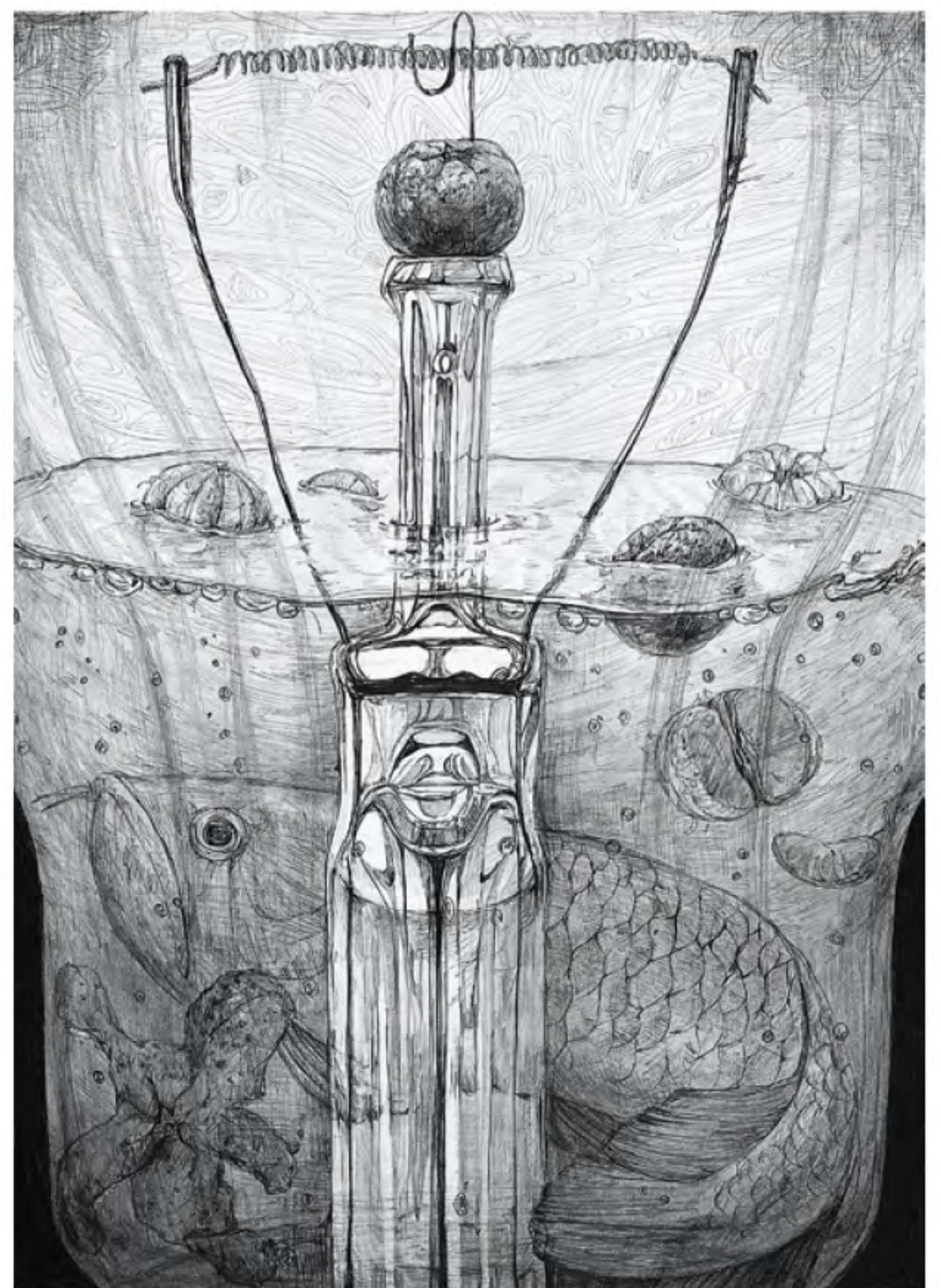
水彩「人物」



鉛筆デッサン



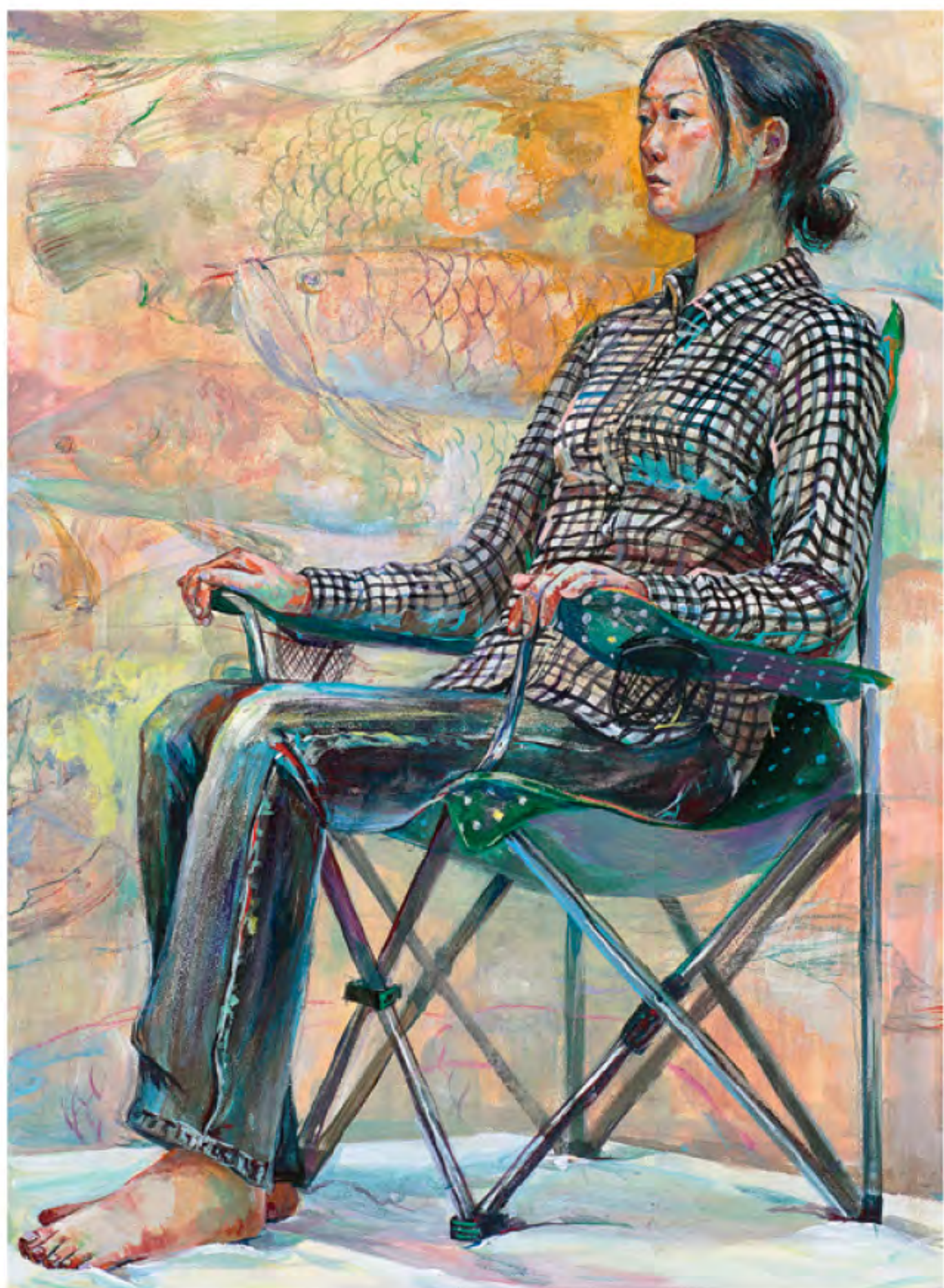
水彩「人物」



鉛筆デッサン



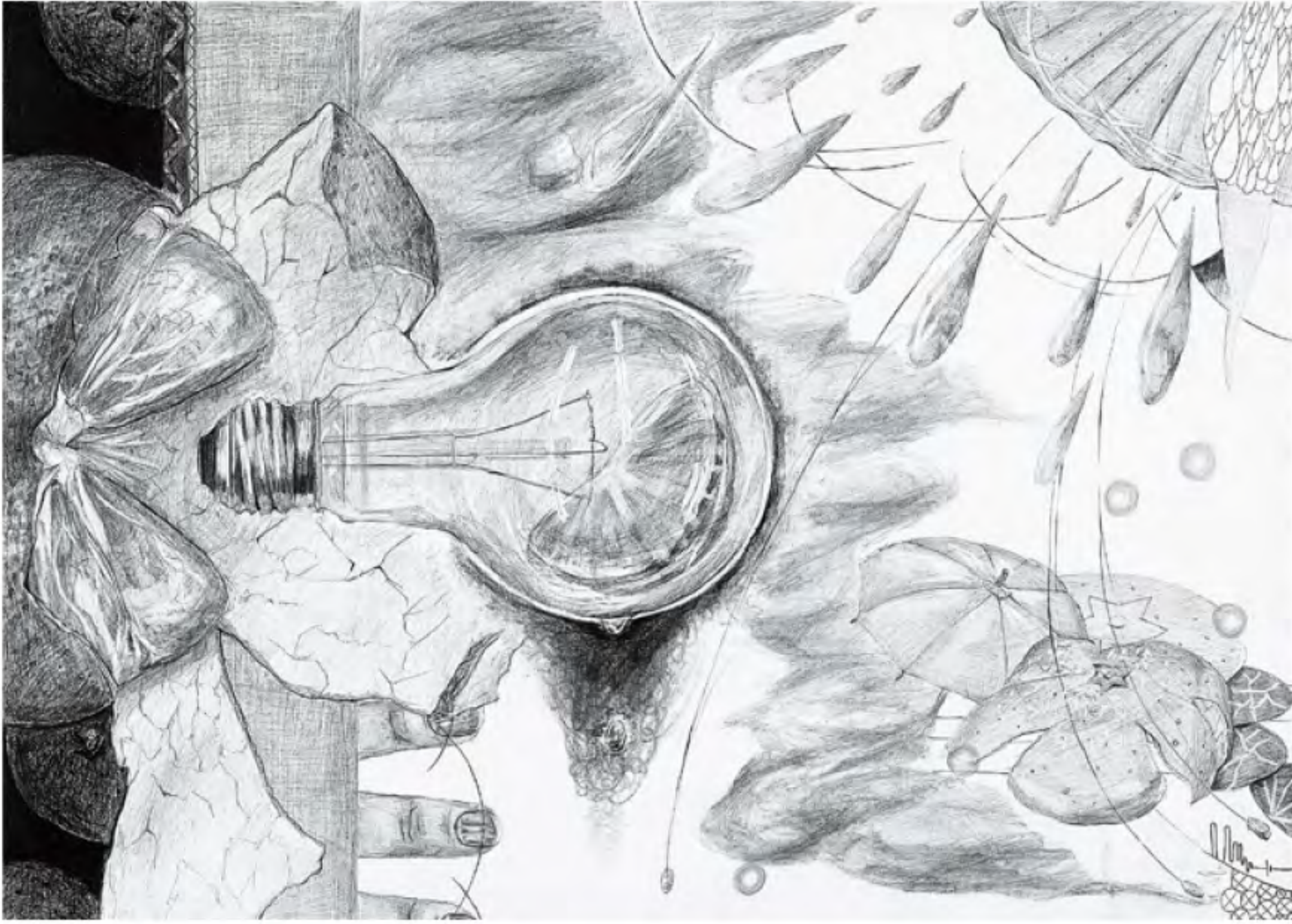
鉛筆デッサン



水彩「人物」



水彩「人物」



鉛筆デッサン

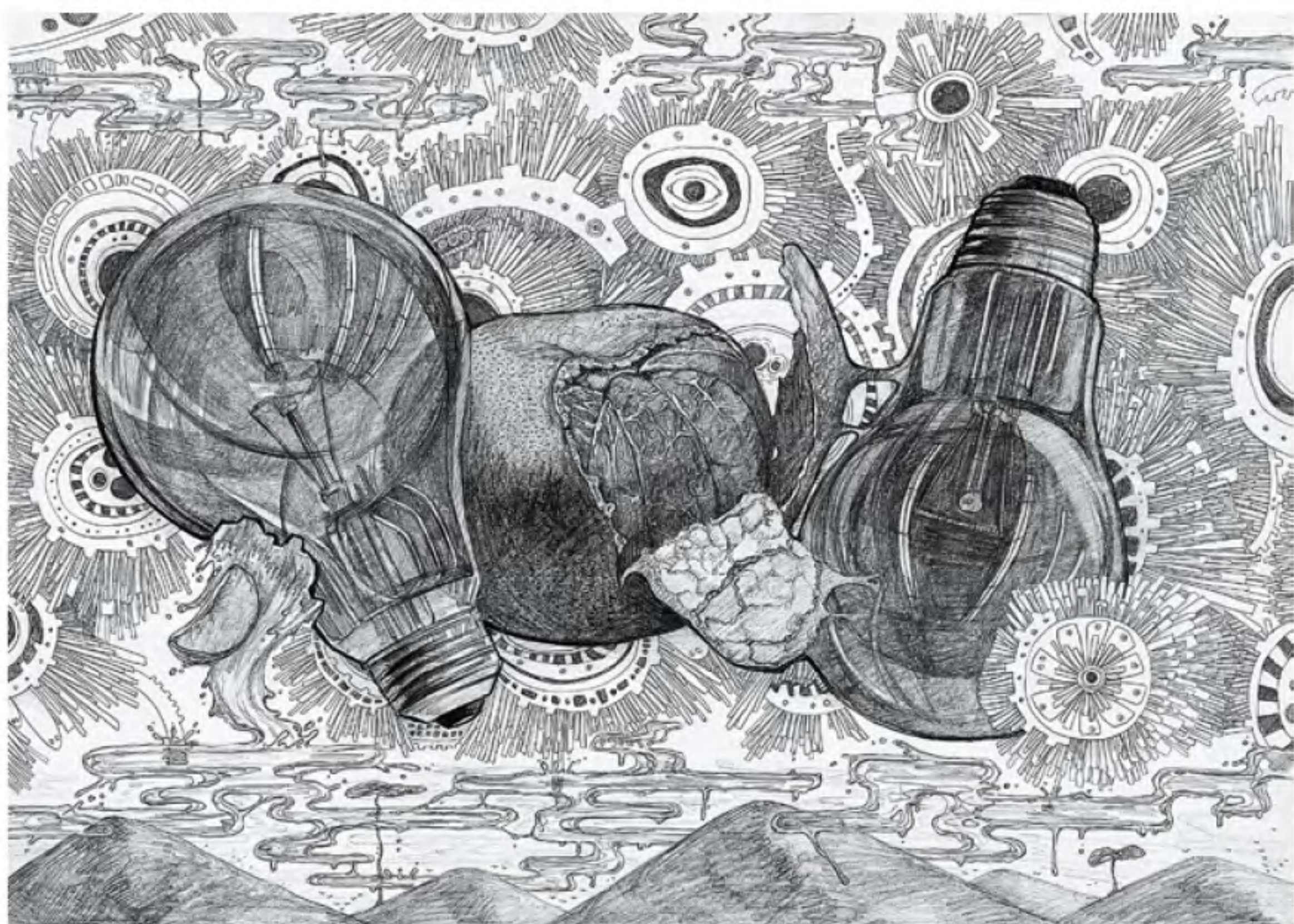


水彩「人物」

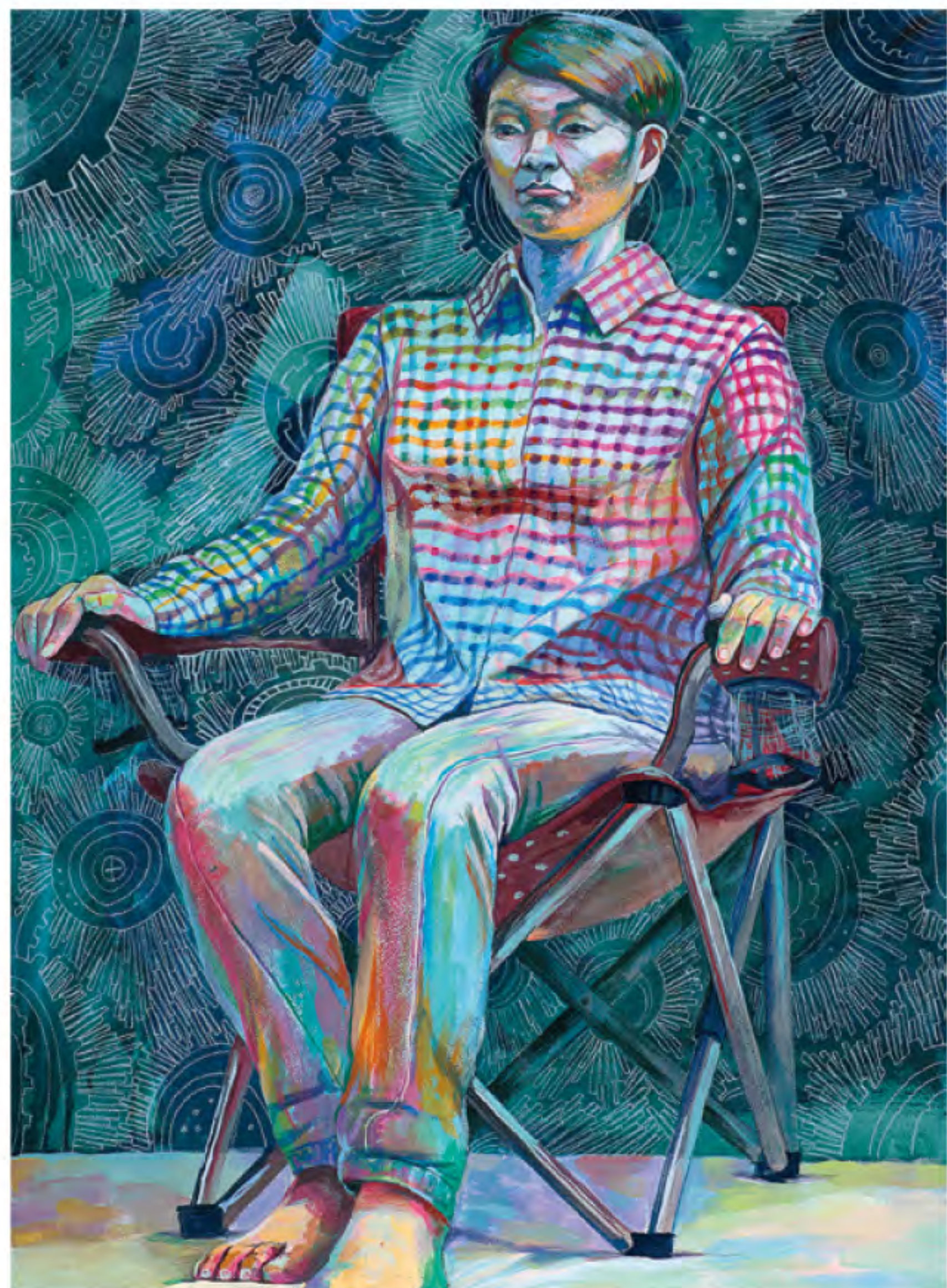


鉛筆デッサン





鉛筆デッサン



水彩「人物」



水彩「人物」

# 美術学部 絵画学科 油画専攻

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

120名（一般方式70名／センターI方式50名）

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 デッサン+油彩=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センターI方式

専門試験 デッサン+油彩=400点

学科試験 「国語」=100点

※詳細はp136を参照

## ●専門試験

### デッサン（6時間）

対象を描きなさい。



#### 【条件】

画用紙または木炭紙は、大学で用意したものを使用すること。

#### 【注意】

1. 火気、水、溶剤の使用は認めません。
2. 参考資料にあたる用具類やスケッチブック等の使用は認めません。
3. 上記に反した場合、失格になることがあります。
4. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※モチーフ：人物

※使用紙：サンフラワーペーパー（M画／650×500mm）

またはMBM木炭紙（650×500mm）

### 油彩（6時間）

設置されたモチーフを「見えるもの、見えないもの」という言葉を手がかりに描きなさい。



#### 【条件】

キャンバスは大学で用意したものを使用すること。

#### 【注意】

1. 火気の使用は認めません。
2. 参考資料にあたる用具類やスケッチブック等の使用は認めません。
3. 上記に反した場合、失格になることがあります。
4. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用キャンバス：F15号

## ●採点基準

### デッサン

#### 油彩

- ・ 出題内容の把握・理解
- ・ 基礎的な表現力・描写力
- ・ 独創性（オリジナリティ）
- ・ 作品への意欲的取り組み
- ・ 魅力ある感性

## ●出題のねらい・採点ポイント

### デッサン

デッサン試験では基本的な描写力と表現力を総合的に見ます。複雑な構造をしっかりと描くことができるかを見極めるために人物のデッサンを出題しました。対象をよく観察して描こうとする姿勢と力量を見ることを目的としていますので、奇をてらわずに対象に肉薄しようとしているかが採点のポイントです。受験生が新鮮な気持ちで対象と向き合い、真摯に探りだそうとした様子が伝わってくるデッサンを高く評価しました。

### 油彩

油彩試験では出題の意図を把握して、それが絵画としてどのように表現されているかを見ることが出題のねらいです。今回の試験では「見えるもの、見えないもの」という手がかりの言葉をふまえながら、配置されたモチーフを描くことを求めました。手がかりの言葉とモチーフとの関係から描くテーマを考察したあとが見てとれるかが採点のポイントです。私たち教員は受験生の作品を見て、描かれているものの意味や発想の動機をいろいろ想像します。置かれたモチーフと手がかりの言葉から、独自の興味や着眼点で考えをめぐらせた結果として、絵画としての魅力が豊かに表れている作品を評価しました。

※デッサン、油彩は同一作者の作品を掲載しています。

### ●教員コメントについて

実技試験の採点は、油画専攻専任教員が全員で行いました。したがって、判定結果は全員の総意によるものですが、個々の作品についての評価は、当然のことながら全員が同じというわけではありません。教員それぞれが、出題の意図を検討し、解釈しながら、各自の芸術観に基づいて評価しました。教員が、どんな作品をどのように評価していくのか。その実例として、合格者（入学者）の中から13名の作品を選んで、教員のコメントを附しました。なお、ここに選んだ作品は、必ずしも高得点作品というわけではなく、多彩な表現の例として選んでいます。



油彩

### 《教員コメント》

このデッサンが発する圧倒的な存在感、対象に迫る作者の眼差しに何より惹かれた。背もたれに添えている右手と右腕の関係など、一層深く探ってほしかったが、それらを越えた「見ること」への強い意志が画面に充満していた。油彩作品では、モチーフである鏡に映り込んだ部屋の空間、モチーフの布、そして入試作品を描くキャンバス、これらの配置そのものが絵画空間の面白さとなり、さらに鏡の間の鮮やかな色彩、キャンバスから浮遊するタッチなどが画面により重層的な動きを生み、魅力的な絵画作品となっていた。（文責＝日高理恵子教授）



デッサン



デッサン



油彩

《教員コメント》

油彩＝鏡に映る世界の裏側で、身を潜めている人物はいったい何を見ているのだろうか。それは現実世界ではなく、実際には見ることができない異世界なのか、胎児が夢見る世界なのか、想像力をかき立て見る者を引きつける作品である。

デッサン＝椅子の背もたれに置かれた手のサイズが若干大きい気もするが、それが画面を力強く見せる効果となっている。また、画面の隅々まで気を配った描写がモデルの存在感を際立たせており、見る者を飽きさせない空間を獲得している。  
(文責＝栗原一成准教授)

《教員コメント》

モチーフ台の下、そのまた下の床の下。この人のイメージは、まさしく根を張るようにぐんぐん伸びて行ったのであろう。出題側の企みからは、遙か先？の世界を懸命な絵の具の乗りでもって描かれており、その決断力といい、作者の人柄が透けて見えるような点で良い絵です。デッサンも同じく実直。目の下の黒ずみ、前髪の毛束の流れ方、Tシャツの皺、背筋を伸ばして座るモデルの佇まいなどが真っすぐに響いてくる。子供のような手首さえも、この「人物画」においては好ましく見える。

(文責＝村瀬恭子教授)



油彩

《教員コメント》

油彩、デッサンともにやや硬いが、調子をつけたり形をぼやかしたりといった、曖昧で雰囲氣的な表現に頼ることはいっさいなく、まっすぐに作品と取り組んでいて気持ちいい。油彩では、見えるもの—壁に掛かった布—を確かな表現力で丁寧に描いており、見えないもの—鏡に映った青空—との対比が明快である。デッサンにおいても、要となる下半身部分をはじめ、パイプ椅子の細部まで手を抜くことなく描こうという真摯な態度が感じられ、それがそのままモデルの意志の強そうな顔となって表れたようである。 (文責=吉澤美香教授)



油彩



デッサン



デッサン



デッサン

《教員コメント》

油彩から見ていくと作者はモチーフを右隅に寄せて、何もない壁（空間）を主役に選んだ。絵の具を流して描かれた壁は、組まれたモチーフと好対照を見せ爽やかな空間を作り出している。鏡の奥から覗くあやしい文様も効いている。一方デッサンは手前にほかの受験生とカルトンを入れて、油彩と同じように余白を多く取っているが、物足りない。ねらった構図ではあるがコントラストが不足している。たとえば明暗、手前と奥、描くと描かないなどの対比を活用すれば、もっと緊張感のある画面になっただろう。

（文責＝菊地武彦教授）

《教員コメント》

この人は、見えるモノから見えないモノを描こうとしたのであろう、その意図がとても明快で目を惹いた。作者と対象物との距離がキャンパス上で極めて主観的に配置され、そんな大胆さを持ちながらも意識は隅々まで均等に注がれている。どこを切り取っても言い表しようの無い色彩が魅力ではあるが、鮮度を失う一歩手前？という様なくすみ気にならなくも無い。同じように木炭デッサンにおいても木炭が汚れと見えるが、にも関わらず「こんな人知ってる。」と思わせる風情が存在感を与えた。

（文責＝村瀬恭子教授）



油彩



油彩



デッサン



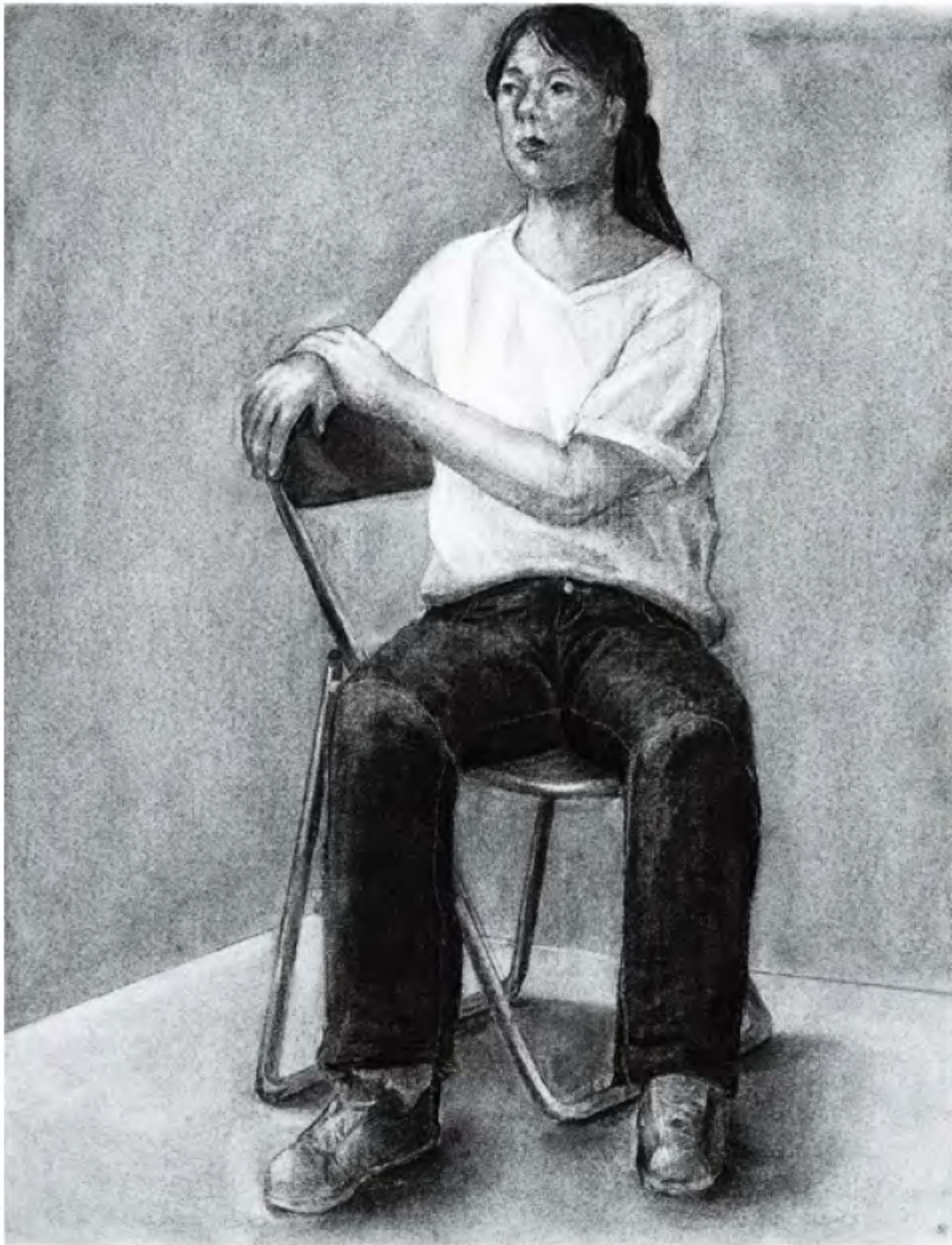
油彩

《教員コメント》

ジーンズを見ただけで、この人のデッサンの力量が伝わってくる。木炭の微妙な調子の変化でジーンズの質感と身体のパリュームを見事に表現している。いまさら構図だとか空間だとかに触れる必要はない。油彩の方は、主に縦横の強い直線によるシンプルな構成で、そこに布の有機的な紋様と色彩で画面に変化をつけ、さらに未完成を思わせる部分を計算して配するなど、この人の構想力が遺憾なく発揮されている。このかなり抽象化された作品を見たとき、マティスの『コリウールのフランス窓』が頭をよぎった。 (文責=野田裕示教授)



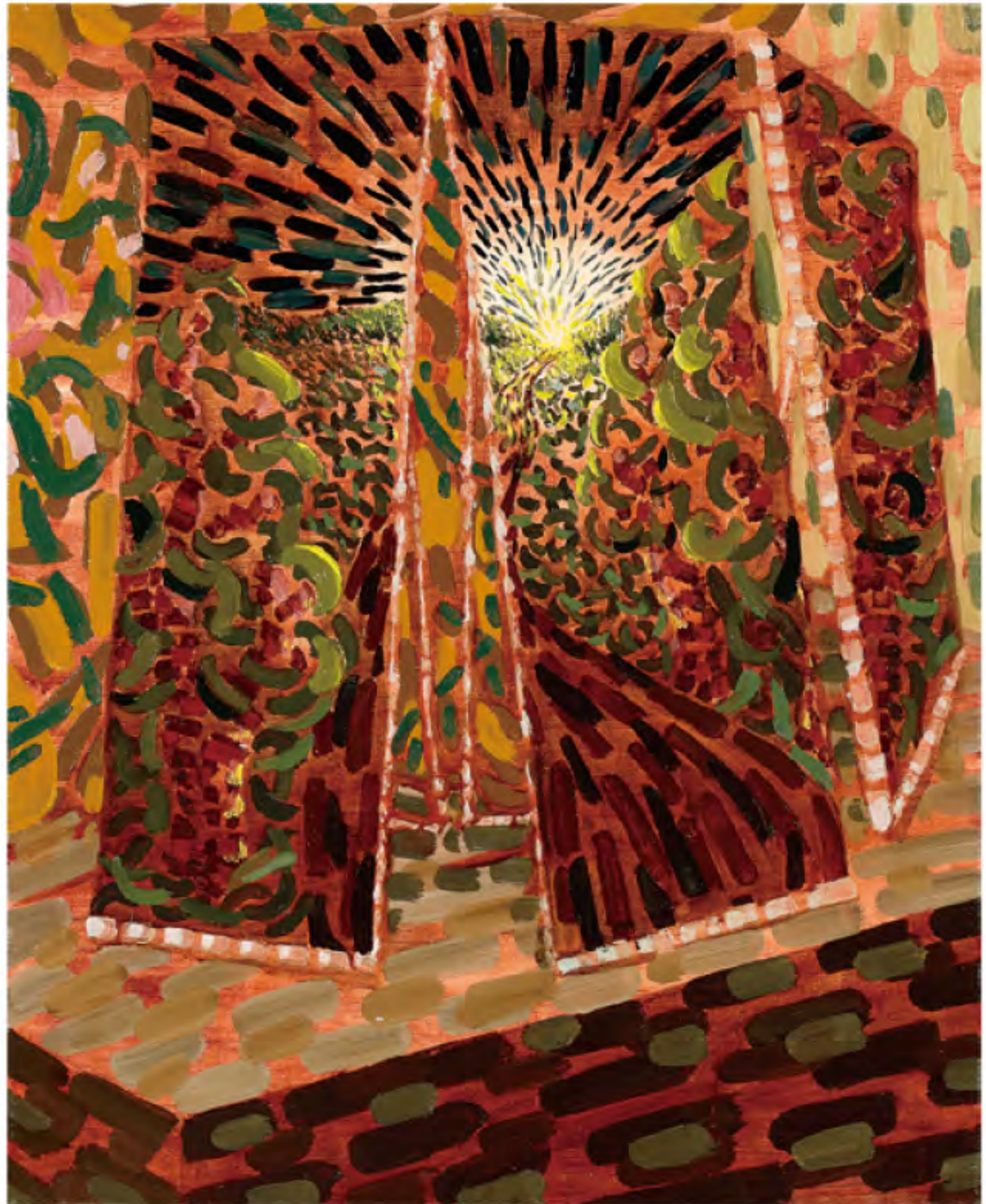
デッサン



デッサン

《教員コメント》

姿見の鏡面上に表現された、光を放つような花園に見える遠近法的風景は、もちろん実際には写ってはいない。問題設定における「見えないもの」を可視化させたユニークな表現となっている。画面全体は、点描派的なものを基調とするが、タッチの大小がリズムを生んでいる。一方、人物デッサンは、全体的に四肢のバランス等がぎこちないものがあり、今後は、より身体としての自然さに留意して描いて欲しい。  
(文責=中村一美教授)



油彩

《教員コメント》

落ち着いた色調で、一見人目を引く絵ではない。しかし見れば見るほど絵の中に引き込まれる魅力を持っている。この人は多浪だろうか？ただ状況を写すだけには留まっていない。モノクロベースの画面に、部分的に物質性を強く感じる絵の具の塊が見える。それは色彩を補っている役目だけではなく、紛れもなく絵画なのだという強いメッセージでもあるように感じる。デッサンも良くできてはいるが不満もある。キーポイントである手の甲と指の骨格や靴の接地面は減点対象である。6時間でそこまで求めるかと言われそうだが。  
(文責=室越健美教授)



油彩



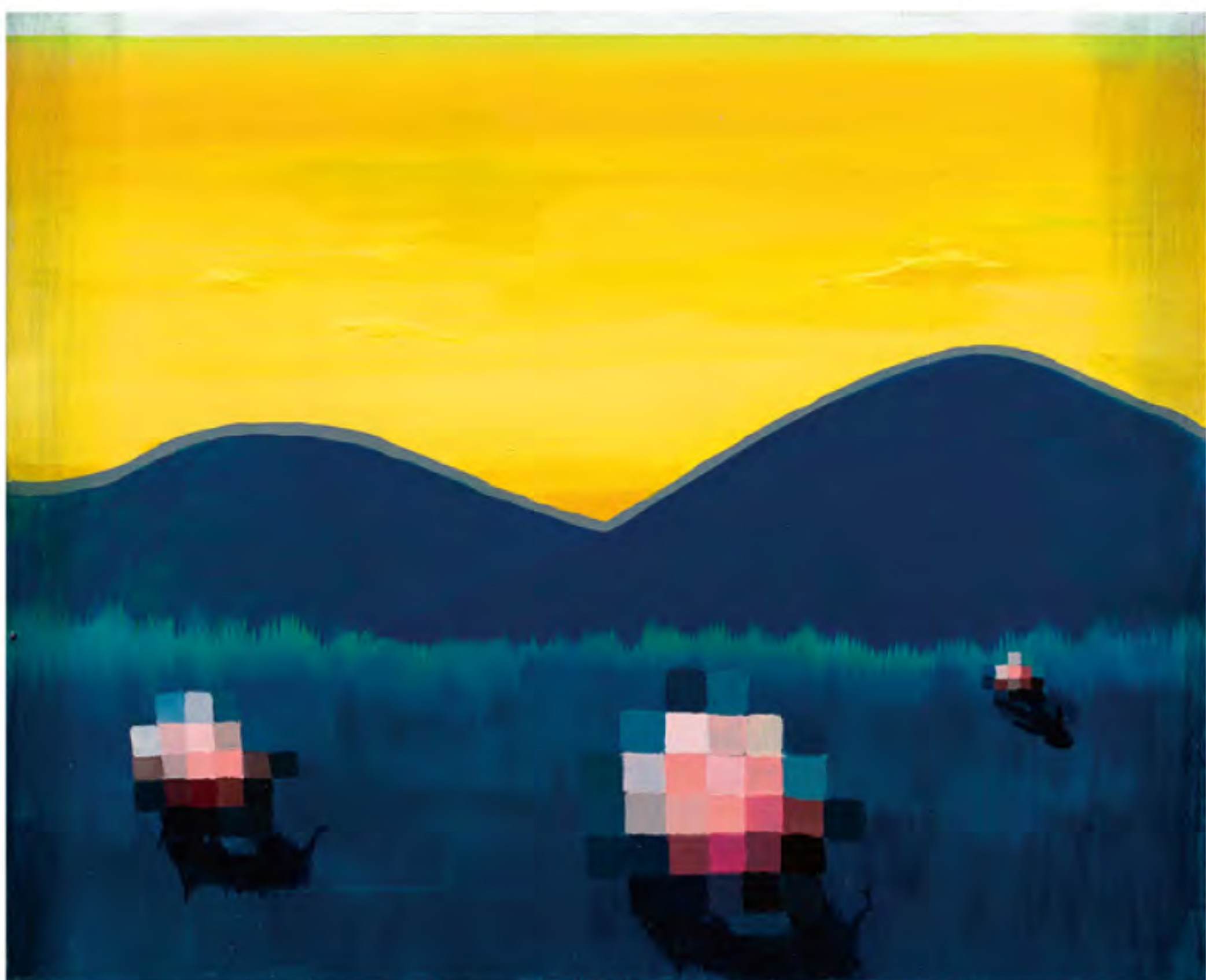
《教員コメント》

モチーフの布の柄を遠景に見立て、同じく3つの鏡とそこに映る実景を（モザイク）で表現した構成力が光る。もちろんこの（モザイク）は、以前より作者がひとつの持ち駒として準備していたものだろう。しかしその持ち駒を無理矢理あてはめるのではなく、出題の「見えるもの、見えなもの」に対する独自の回答になっていることを評価した。一方デッサンは自分に都合のいい部分のみを取り出しているように見え、かえって消極的に感じられた。本当の物語は、対象に真摯に向き合う姿勢からはじまると思う。

（文責＝小泉俊己教授）



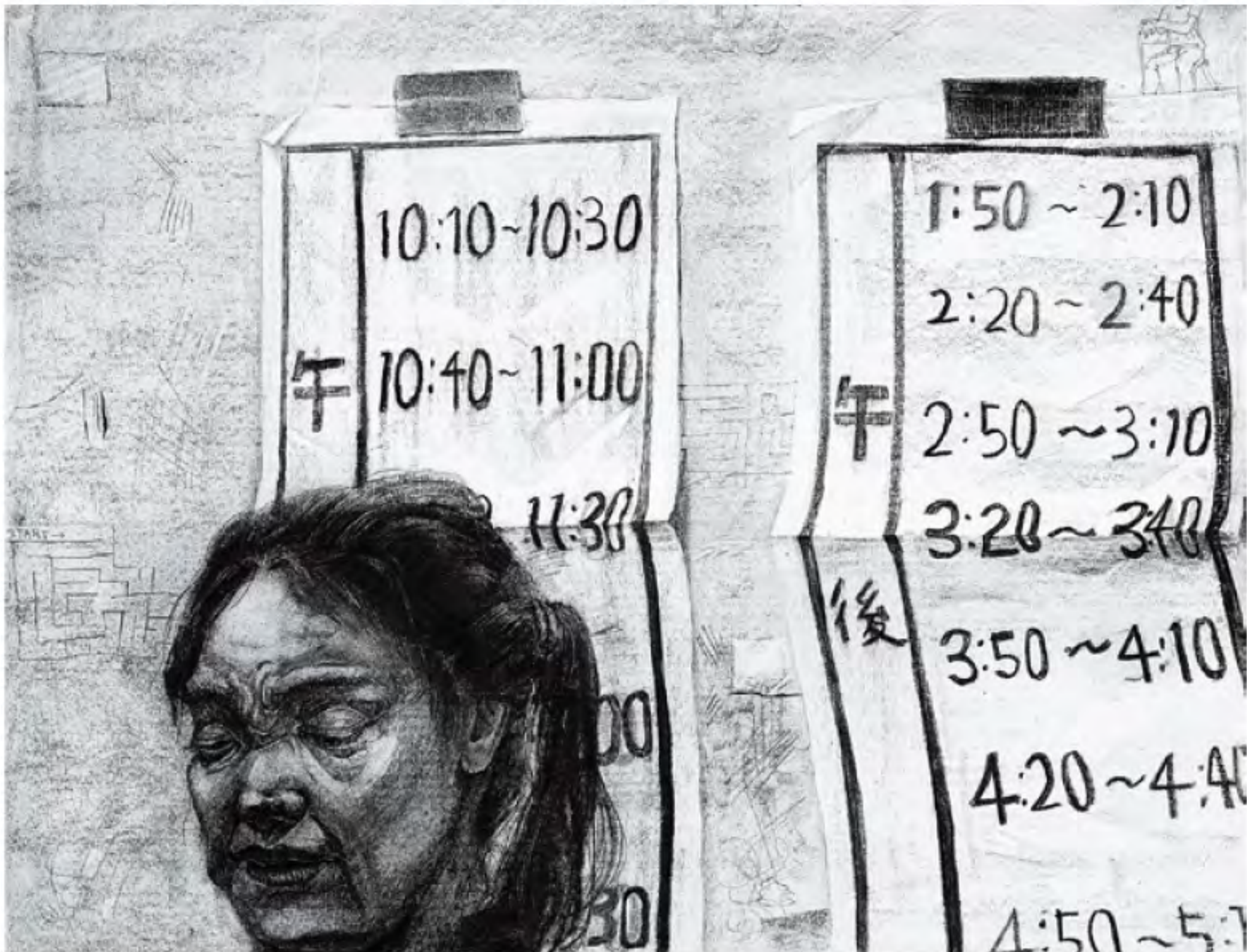
デッサン



油彩



デッサン



デッサン



油彩

《教員コメント》

油彩は、色面の対比と視点がおもしろい。まるで劇場の舞台装置を見ているようだ。問題文の「見えるもの、見えないもの」を手がかりに、視点を変え仮想の空間を作り上げている。俯瞰して見る構図により、モチーフと人物を小さく描き、入試という大きな出来事を人生の一齣として遠観視しているようだ。デッサンは、壁に貼り付けられたポーズ表と顔の取り合わせに驚かされ、顔の描写の力強さと迫力に圧倒される。発想力と独創性があり、今後どんな制作をするのか楽しみだ。

(文責 = 木嶋正吾教授)

《教員コメント》

デッサン、油彩共に、描写の丁寧さを評価した。落ち着いた筆致ですみずみまで描写していて、対象をじっくり観察した様子が見てとれる。デッサンは無駄のない手数で、全体を均等な密度で描き、整然とした画面をつくりあげている。油彩作品は鏡の映り込みをばかして表現し、部屋に充満する空気を感じさせるところまで描ききっている。鏡に特有の反射光を色の響き合いで表すことに成功していて、なおかつそれを自然に感じさせる点に、作者の力量が垣間見える。(文責 = 日野之彦講師)



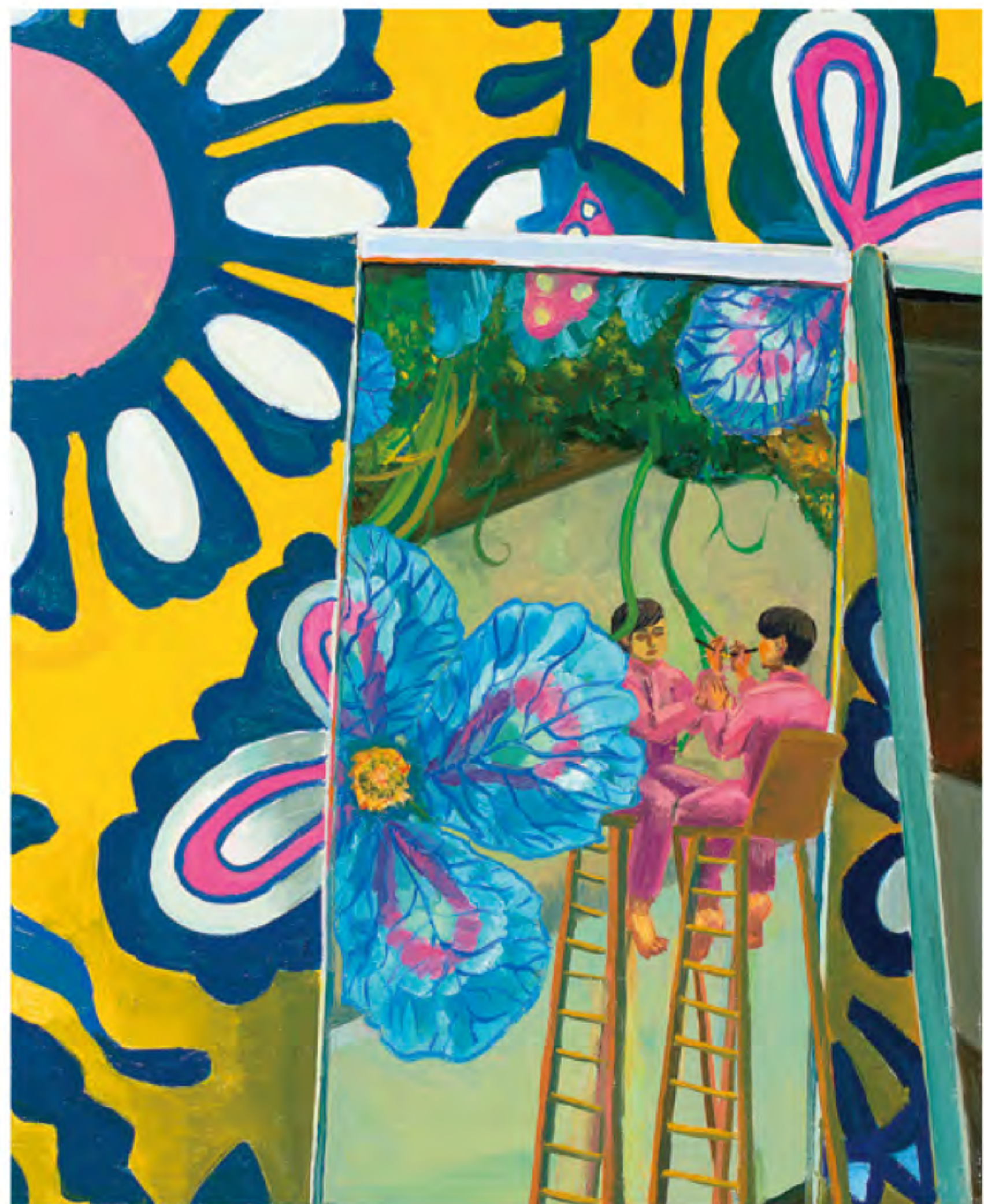
油彩

《教員コメント》

油彩＝この絵を見た時に、まず布の花柄と鏡の中の世界が繋がっている事に気付く。そして鏡に向かって絵を描いている人物側の世界が現実なのか、それとも鏡の中の人物がいる世界の方が現実なのか、見る者が不可思議な世界へと迷い込んでしまうほど、複雑な構造を内包した作品である。

デッサン＝このデッサンを見ていると何故か描かれた女性の目の奥へと吸い込まれ、そこに無限の世界を感じることが出来た。単なる人物デッサンを超えた、絵画性を持った表現力の高いデッサンだと言える。

(文責＝栗原一成准教授)



油彩



デッサン



デッサン

## 美術学部

# 絵画学科 版画専攻

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

### 募集人員

23名（一般方式17名／センターI方式6名）

### 入学試験科目・配点

#### ●一般方式

専門試験 デッサン=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

#### ●センターI方式

専門試験 デッサン=300点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

#### ●専門試験

##### デッサン（5時間）

「さわる手」

イメージの中に自分の手を入れて表現しなさい。

##### 【条件】

1. 用紙の縦、横は自由とする。
2. 画用紙か木炭紙のどちらかを選択すること。

##### 【注意】

1. 火気の使用はできません。
2. 画面に受験番号、氏名等を書くと失格となります。
3. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：いずみ（B3）

MBM木炭紙（B3）

#### ●採点基準

##### デッサン

- ・創造力
- ・表現力＝描写する力
- ・オリジナリティ＝自分自身の視点の存在
- ・発想力＝ことばをイメージに転換する力
- ・制作に対する意欲

#### ●出題のねらい・採点ポイント

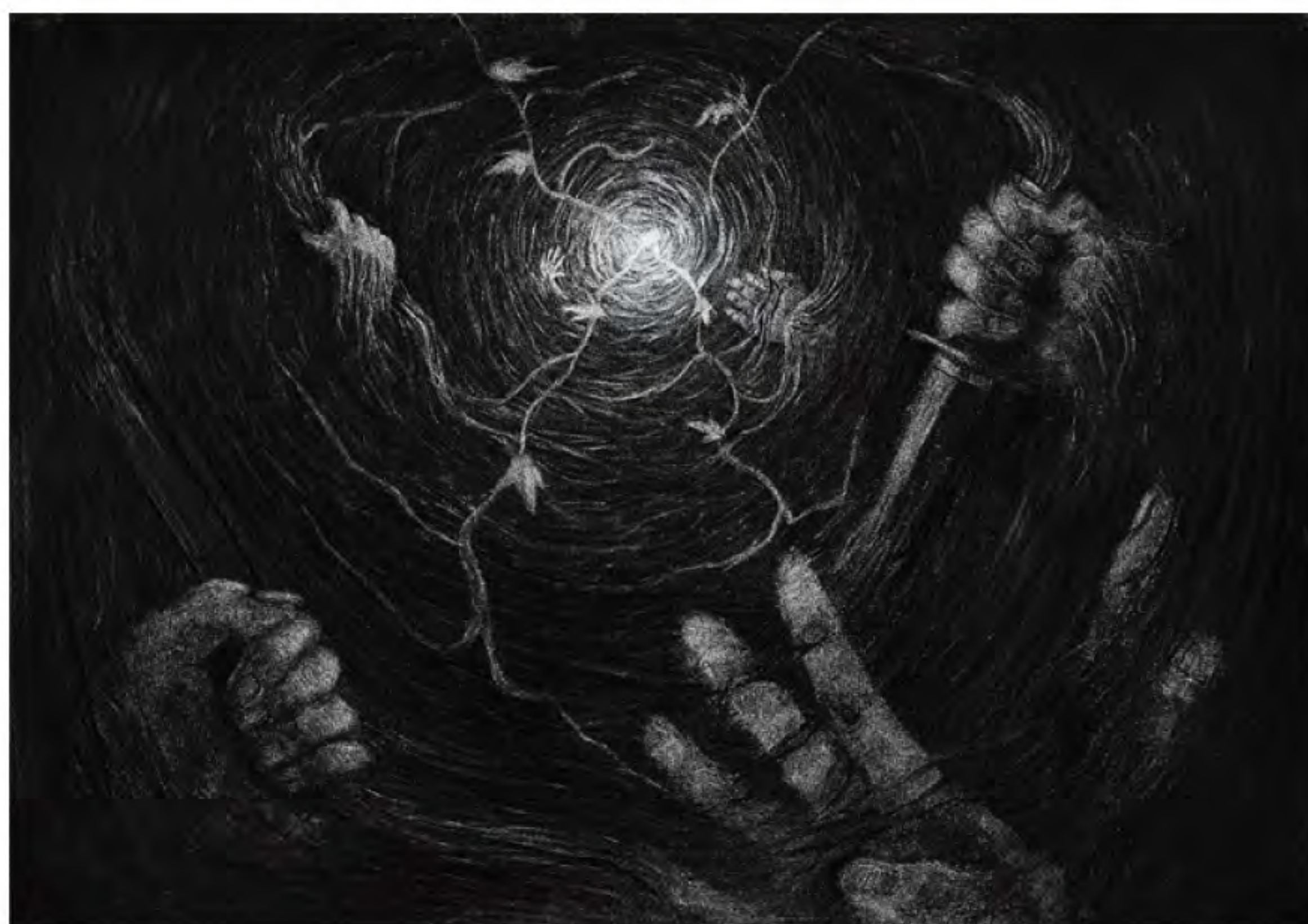
##### デッサン

版画専攻の実技試験では、一貫して文字によるテーマを与えて、「自由に表現する」ことを続けてきましたが、今年度は、観察する力や描写する力をより明確に判断するために、出題「触れる手」において、「イメージの中に自分の手を入れて表現しなさい」と手を描くことを求め、イメージの独自性ととも、基礎的な造形力を問う出題としました。評価のポイントとしては、「触れる手」という言葉から、構想を巡らせる柔軟で豊かな発想力、そして、それを具現化する基礎的な描写力や造形力を備えていることを重視しました。次に、たとえ限られた時間であっても、作品を一定の完成度を持って作り上げる能力を求めました。また、物を作ろうとする姿勢、迫力、想像力が大事だという観点から、どこか未熟な作品でも、伸びる可能性が感じられると判断した作品は高く評価しました。



《評価ポイント》

画面には無数の手形がある。中央には手がデッサンされている。手の形が少し不安定な気がする。



《評価ポイント》

闇の渦の中に引き込まれていくのでしょうか？必死に植物の根に縫ろうとしている手が印象的な作品です。奥行きのある画面が、深い闇を効果的に描いておりますが、出題である「触れる手」というよりは、「つかむ」という手の動きを描いているように感じています。そして、もっと丁寧に手の形や動きを観察し、「描写力」を高めて欲しいと思います。



《評価ポイント》

流れるような美しい線、指紋の様な渦、少し描画された指と影。エッチングを感じさせる画面である。



《評価ポイント》

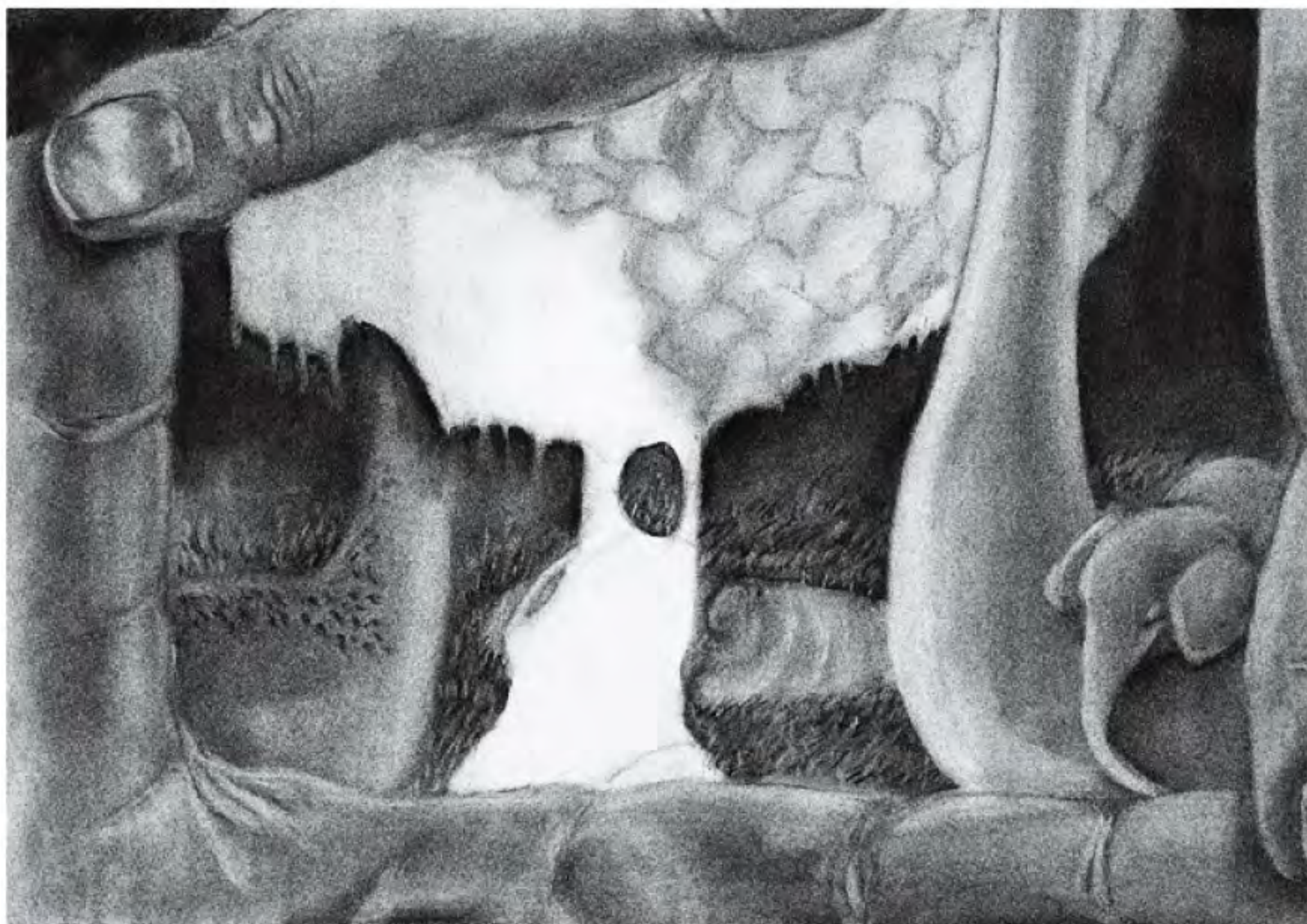
手と触れられたモノとの関係性を素直に捉えられている作品だと思います。

人形に当てがわれた手に、人の手の重みも感じられます。5時間という短い時間にも関わらず、状況やその場の空気も翌表現されており、鉛筆のトーンの幅広さやテクニックも駆使され描かれています。



《評価ポイント》

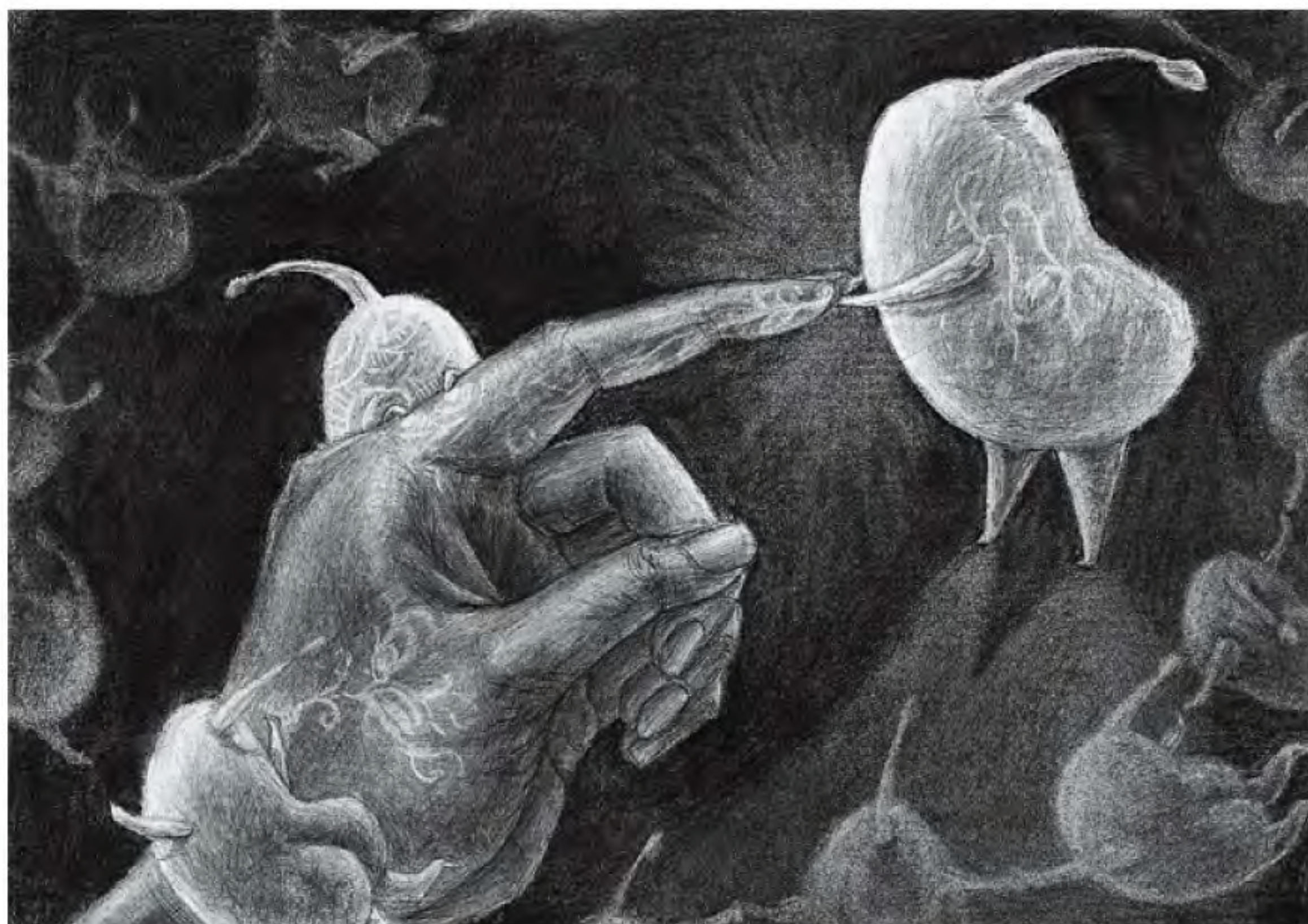
一瞬、抽象絵画のように見えほど大胆な構図で、こちらに迫るように「触れる手」を描いています。皺の線を白くすることで、モノクロの調子の中に動きがみられ、画面としてとても面白い表現となっておりますが、木炭の調子の幅がやや単調なため、硬い印象になっています。もっとデリケートに形を追うことで、手の存在感が生まれたことでしょう。



《評価ポイント》

実際の手でスケールを作り、そこを覗いているような大胆な構図で表現しています。実際の手を見ながら描いている点はとても良いと思います。

全体的に鉛筆の発色はぼやけた印象になっていますので、手前の手と、そこから見える世界との奥行きがもう少し表現できると良いでしょう。



《評価ポイント》

小さな生きものとのセッションが優しさを感じる作品です。

周りを暗く描き込むことで、生きものや手を白く浮き上がらせ立体的に表現する描き方をされていますが、ハイトーンの効果にもう少しメリハリがあると、画面全体が引き締まり、印象的な作品になるかと思います。



《評価ポイント》

指の表情が固い手ですね。画面への入れ方は良いでしょう。手の構造を理解するまで描写の為の訓練をする必要があります。

# 美術学部 彫刻学科

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

26名（一般方式13名／センター I 方式13名）

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 デッサン150点+立体造形150点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センター I 方式

専門試験 デッサン150点+立体造形150点=300点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

## ●専門試験

### デッサン（5時間）

「もう一人の自分」をテーマに自由に構成し、自画像を描きなさい。

#### 【条件】

1. 用紙は縦位置で使用する。
2. 鉛筆デッサンか木炭デッサンのどちらかを選択すること。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※補助用具として鏡を支給

※使用紙：サンフラワーペーパー（M画／木炭紙大）、またはMBM木炭紙

### 立体造形（5時間）

「時間」をテーマに自由に造形しなさい。

#### 【条件】

与えられた材料は全てを使用しなくてもよい。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。



※使用素材：粘土（水粘土／10kg）

※配布用具：ウェス2枚／ビニール袋1枚／制作板1枚／カッターナイフ1本／つげべら1本／かきべら1本／プラドライバー1本／麻ひも（20m）1巻／角棒（30cm）2本／角棒（15cm）2本／タル木（30cm）1本／木ネジ18個／L字型金具（小）2本／L字型金具（大）2本／なましばんせん（50cm）5本／下書き用紙1枚

## ●採点基準

### デッサン

- ・出題に対する積極性
- ・豊かな空間表現
- ・個性的な表現感覚
- ・描写力
- ・新鮮な感性

### 立体造形

- ・出題に対する積極性
- ・豊かな空間表現
- ・立体的な構築感覚
- ・造形力（柔軟な発想）
- ・新鮮な感性

## ●出題のねらい・採点ポイント

### デッサン

私たちは常に自己との葛藤の中で生きています。異なる心模様は時に醜く、時に繊細で儂くも美しく写ります。自己を見つめるとは、様々に虚ろいゆく心の中から、本来の自分を見出そうとする思念でしょう。ポール・ゴーギャンの「我々はどこからきたのか 我々は何者か 我々はどこへ行くのか」という作品にあるように、本来の自分を見出すことの困難さと絶望が、芸術という正解のない表現となって見事に現れています。同じく、ここでは正解などありません。唯一あるとすれば、それは描き終えた後に、あなたが内なる衝動に対していかに正直に、そして言葉に出来ない何かを描けたかということでしょう。デッサンという訓練を重ねることで初めて表現できるもの、感じられるものを期待します。

### 立体造形

「時間」という概念は、地球上の一生命体として天体の運行とともに、私たちに体内リズムとして自然と刻まれた感覚かもしれません。一般的には過去から現在、そして未来へと永遠に流れゆくものとして認識されていますが、古来、人類は様々な形で時間を視覚化し文明を築いてきました。今日ではデジタル技術の発達により合理的で均質なグローバル社会を生み出すに至りました。しかし、ここでは人々の共通認識としての時間表現を求めるものではありません。一人の人間として個別的でも身体感覚に深く根ざした、より相対的で自由な発想を期待します。彫刻という、移ろいゆく時間感覚とは逆行するかのような造形行為ですが、限られた材料をいかに駆使して抽象的な概念をかたちにするのか。難易度の高い問題ですが、3次元に展開する空間芸術としての「彫刻」にとって、時間とは極めて重要なテーマでもあるのです。何故ならば彫刻の「彫」は空間概念を、そして「刻」はまさに時間概念を表しているからです。

※デッサン、立体造形は同一作者の作品を掲載しています。





デッサン



立体造形



デッサン



立体造形



デッサン



立体造形



デッサン



デッサン



立体造形



立体造形



デッサン



立体造形



デッサン



デッサン



立体造形



立体造形

# 美術学部 工芸学科

2017年度入学試験 掲載作品は合格者より選定

## 募集人員

40名（一般方式20名／センターI方式20名）

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センターI方式

専門試験 鉛筆デッサン=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

## ●専門試験

### 鉛筆デッサン（5時間）

モチーフすべてが台の上に置かれた状態を想定して、鉛筆で描写しなさい。



#### 【条件】

用紙の縦、横は自由とする。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：BBケントイラストレーションボード（荒目／B3）

## ●採点基準

### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題内容の理解が正しいか
- ・描写力 = 構図、立体認識が出来ているか
- ・観察力 = 物質感を的確にとらえているか
- ・空間把握 = 物と物の関係を的確にとらえているか
- ・個性 = 独自の表現があるか

## ●出題のねらい・採点ポイント

### 鉛筆デッサン

鉛筆デッサンでは、対象を観察しそれを画面で表現する基本的な描写力を問います。基本的な描写力とは、まず、対象の形態を正確に把握し、さらに見る人に伝えることです。観察するとはモチーフの輪郭や見えている表面をなぞることだけではありません。前後左右の位置関係や空間の描写と画面の構成、さらに画面全体の空間の奥行き雰囲気やモチーフがどんなふうに行っているのかその成り立ちや構造を読み取ることも含まれます。そして見えている部分と見えていない部分との関係を理解することです。作り手にはそんな「ものを分析して見る視線と意識」が求められます。次に、モチーフの材質感の表現です。デッサンを見る者にモチーフの手触りの記憶を豊かに呼び起こしたいものです。また、質感の違いを描き分けることで、モチーフの存在感が際立ちます。ありふれたものの材質感も感受性を働かせて受け止めることで、瑞々しく見えてきます。また、モチーフが何でできているかという材質は、形態の成り立ちにも影響を与えていることも見えてきます。集中して見る訓練は、デッサンだけでなく、手を動かしてものを作ることに現れます。鉛筆デッサンはモノトーン表現ではありますが、鉛筆の濃度の選択やその使い方、手の動かし方を効果的に用いることで、モチーフの材質感のみならず、モチーフのもつ色やモチーフ同士の色彩の関係をも表現できます。手と鉛筆と紙。その使い方を工夫することで鉛筆だけでも様々な効果を出せるものですし、そういうデッサンは見ている飽きません。限られた材料であっても、作り手が手をかけ工夫することで魅力のあるものができあがるのは、工芸の世界の面白みに通じます。また、モチーフの位置関係を想定し、画面を構成するには、描き手の自由な解釈力や発想力、そしてバランス感覚が求められます。同じモチーフでも描き手が違えば、違った雰囲気をもつ画面になるのは当然です。デッサンといえども一点の作品であり、そこには作り手がモチーフから受け止めた印象や感動が画面全体から見えてきます。基本的な描写力を問いますが、型通りであることにしばられず、のびのびと自分らしく描くことを期待します。既にそれが「ものを作る」姿勢であり多摩美の工芸学科はそんな自由な力を大切にします。









# 美術学部 グラフィックデザイン学科

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

166名（一般方式98名／センターI方式68名）

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン150点+色彩構成150点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センターI方式

専門試験 鉛筆デッサン100点+色彩構成100点=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

## ●専門試験

### 鉛筆デッサン（5時間）

「ローソクに手をかざす両手」を想定してデッサンをしなさい。

#### 【条件】

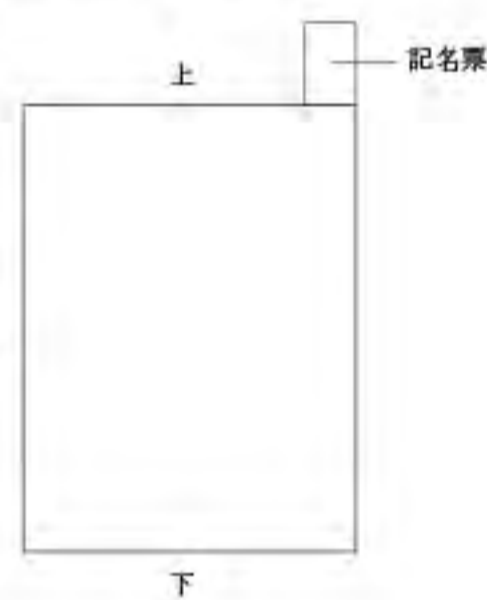
1. 設定は自由とする。
2. B3ボード全面を画面とし、縦位置で使用する。
3. 右の図のように記名票が右上になるようにする。

※補助用具として鏡を支給

#### 【注意】

1. 支給した鏡は補助用具です。
2. B4の紙2枚は下書き用紙です。
3. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：クレセントボード310（B3）



### 色彩構成（5時間）

ゴミをモチーフとし、「clean」の文字を配して「きれい」を色彩構成で表現しなさい。

# clean

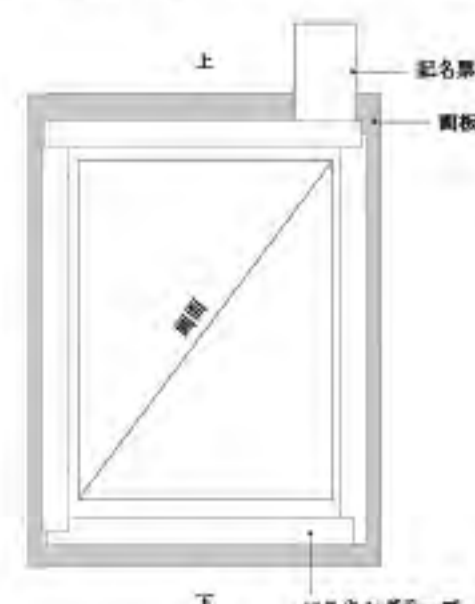
#### 【条件】

1. ゴミの表現方法は自由。
2. 「clean」の5文字は切り離さず、与えられた書体見本を忠実に拡大して1回だけ使用する。等倍は不可とする。また、文字の表現方法は平塗りとする。
3. 白く見せたい部分は白で塗り、未完成ではないことを示す。
4. 用紙の中央、縦450×横350（mm）を画面とし、記名票が右上になるように縦位置で使用する。

#### 【注意】

1. 作品が波打たないように、右の図のとおりマスキングテープで用紙の4辺を画板に貼って制作してください（テープは試験場内にも用意してあります）。

制作終了後はテープをはがしてください。



2. B4の紙2枚は下書き用紙です。

3. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：BBケント（荒目／B3）

## ●採点基準

### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・伝達力 = 問題の目的や状況を正確に表現しているか
- ・発想力 = 課題を造形化するアイデアが優れているか
- ・描写力 = 構図、形、動き、光、量感などを描写することに必要な技術が優れているか
- ・個性 = デッサンからうかがえる品格、感性に優れているか

### 色彩構成

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・発想力 = 課題を造形化するアイデアが優れているか
- ・造形力 = アイデアを明快でムダのない色彩と構成によって、美しく整理できているか
- ・完成度 = 手仕事としての仕上げが優れているか
- ・個性 = 品格・感性に優れているか

## ●出題のねらい・採点ポイント

### 鉛筆デッサン

出題のねらいは、デザイナーとしてヴィジュアルコミュニケーションするのに必要なデッサン力を求めています。それには、創作の原点ともなる日常の観察、そこから生まれる発見、考え、ひらめきなどが引き出せるよう想定デッサン問題にしています。過去に出題された1「あやとりをする手」2「ピンポン玉を2個持つ自画像」3「美しいポーズの両手」4「人体」5「両手で鳥を持っているポーズ」6「両手と白い一枚の紙との美しい関係」7「二人の両手」8「手と植物」9「両手と一冊の本で読書を表現」10「鏡の立方体を両手で持つ状態」11「両手と3個の石とでできる美しい状態」12「両手で水の入っているコップを持つ状態」13「指で『ん』という文字をなぞる手と、もう一方の手を想定」14「両手と野菜を想定」15「積木を積む両手」16「ロープを結ぶ両手」17「魚をつかんでいる両手」18「ふるしきで、ものを包む両手」19「紙を折る両手」20「紙（白）の建造物模型を持つ両手」21「写真を持つ両手」22「手をにぎる両手」23「料理をする両手」24「ローソクに手をかざす両手」とわかるように、特別なものではなく日常の生活の観察からうかがえる想定デッサンとして意図しています。

### 色彩構成

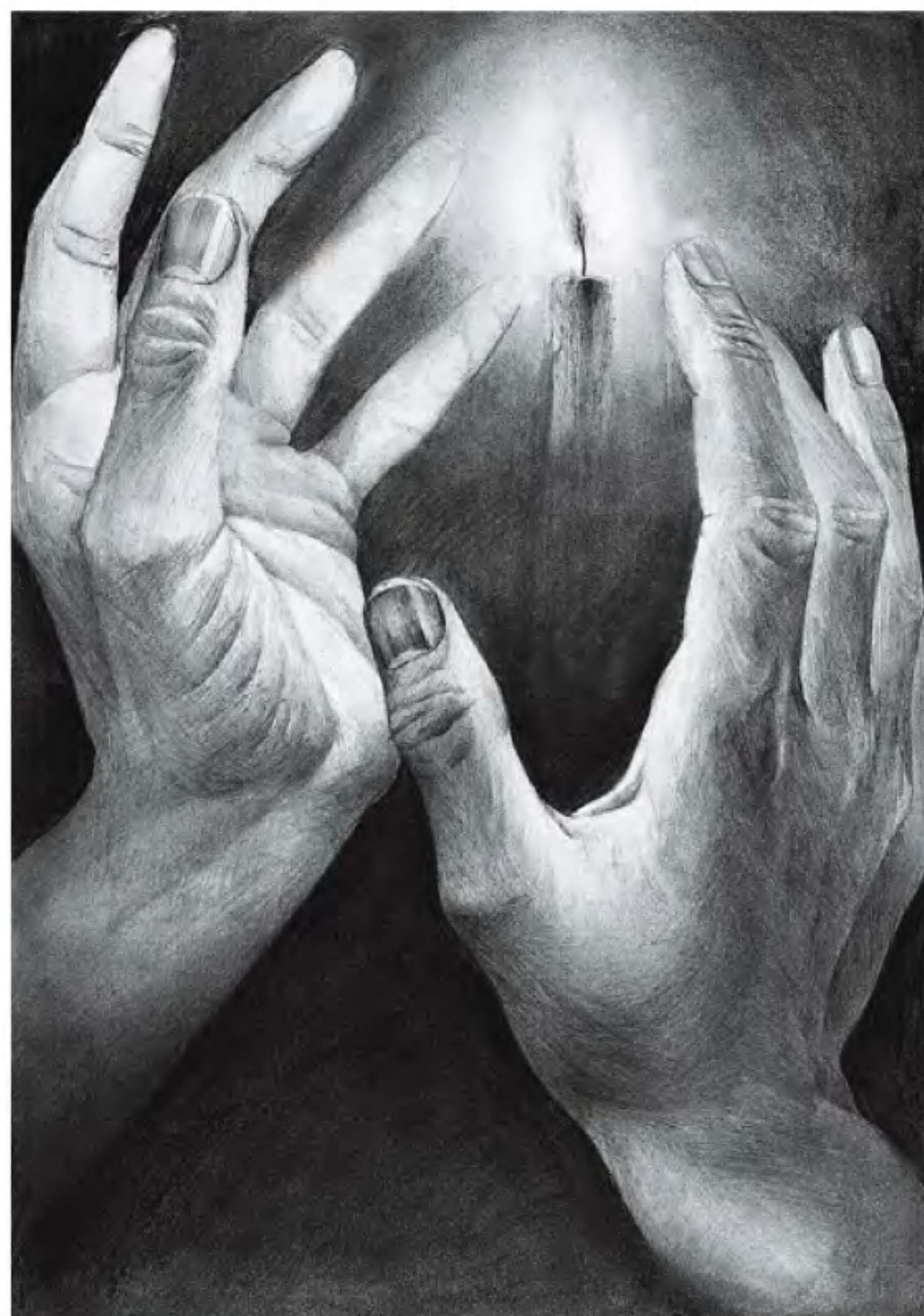
色彩構成ではテーマの本質をどこまでの確に定着出来たかを見ます。それに答えるには、問題文を客観的に理解する常識と、造形を大胆に切り詰める勇気が必要となります。造形を切り詰めると、イメージの強度が増し、見る人の心に明快に伝わります。そして、自分の考えもはっきりと自覚出来るのです。また、レタリングを課しているのにも理由があります。人や社会に何かを伝えるグラフィックデザインという行為には、言葉を意味あるカタチに置き換えた文字はとても重要な存在です。しかも文字の美しさは文化のバロメーターであり、先人達からの大切なバトンでもあるのです。出来るだけ丁寧に書くことを心がけてください。

今回の主題テーマは「ゴミ」です。幅広い解釈が可能なモチーフです。だからこそ常識を手玉に取った魅力的なアプローチや定着方法に、のびのびとした独自性を期待しました。さらに問題文には「きれい」というワードを使っています。意味の視覚化にも積極的に挑戦してほしいという願いが意図されています。

ものごとの本質を見極め、それを個性ある表現に置き換えられる力は、

美術大学でデザインを学ぶ人にとって凄く重要な能力なのです。

※色彩構成は、縦450×横350 (mm) の画面を掲載しています。



《評価ポイント》

発想=手をかざす両手の全体像が、ろうそくの炎によって現れ出てくるように考えた。

描写=正面の光の輝きと、後方から反射する光を巧みに描いた。背景の黒さも微妙な調子をつけている。



《評価ポイント》

発想=中心にあるろうそくの光の輝きが、円形に見えるよう描いてある。それは神秘的なものに見える。

描写=中心にあるろうそくの光が発する強弱を考えながら描いている。



《評価ポイント》

発想=ろうそくの光と、ろうそくの断面に反射する光の輝きが真っ白く描かれている。それが作者の主張だ。  
描写=現実には存在しないような状態を描いているが、それがかえって魅力になっている点が良い。



《評価ポイント》

発想=ろうそくを描いていないが、確かにろうそくはある。そのメタファーがうまい。  
描写=全体に荒いタッチで描かれているが、雑ではない。



《評価ポイント》

発想=覆う右手が影になり、対比的に左の手が浮かび上がるように描かれている。  
描写=右手の包み込むような手はかなりデフォルメされているが、魅力となっている。その変形は描写の醍醐味だ。



《評価ポイント》

発想=ろうそくをつかんでいる手と、かざしている手の関係はよく出来ている。  
描写=繊細な光の輝きと、大胆な暗闇の差がこの絵の特徴となっている。



《評価ポイント》

発想＝一方のろうそくの炎を、もう一方のろうそくに点火する状態を表現している。

描写＝全体的に左から出ている手の角度に対して、下方から上にのぼるろうそくの角度が上手く描かれている。



《評価ポイント》

発想＝テーブルに映る影の大胆さと、緻密な描写の対比を描こうとしている。

描写＝画面上部のろうそくを持つ手を丁寧に描き、画面下部の影の変化をヌルッとした調子で描いている。



《評価ポイント》

発想＝光の扱いによって、不思議な影ができるところを描こうとしている。

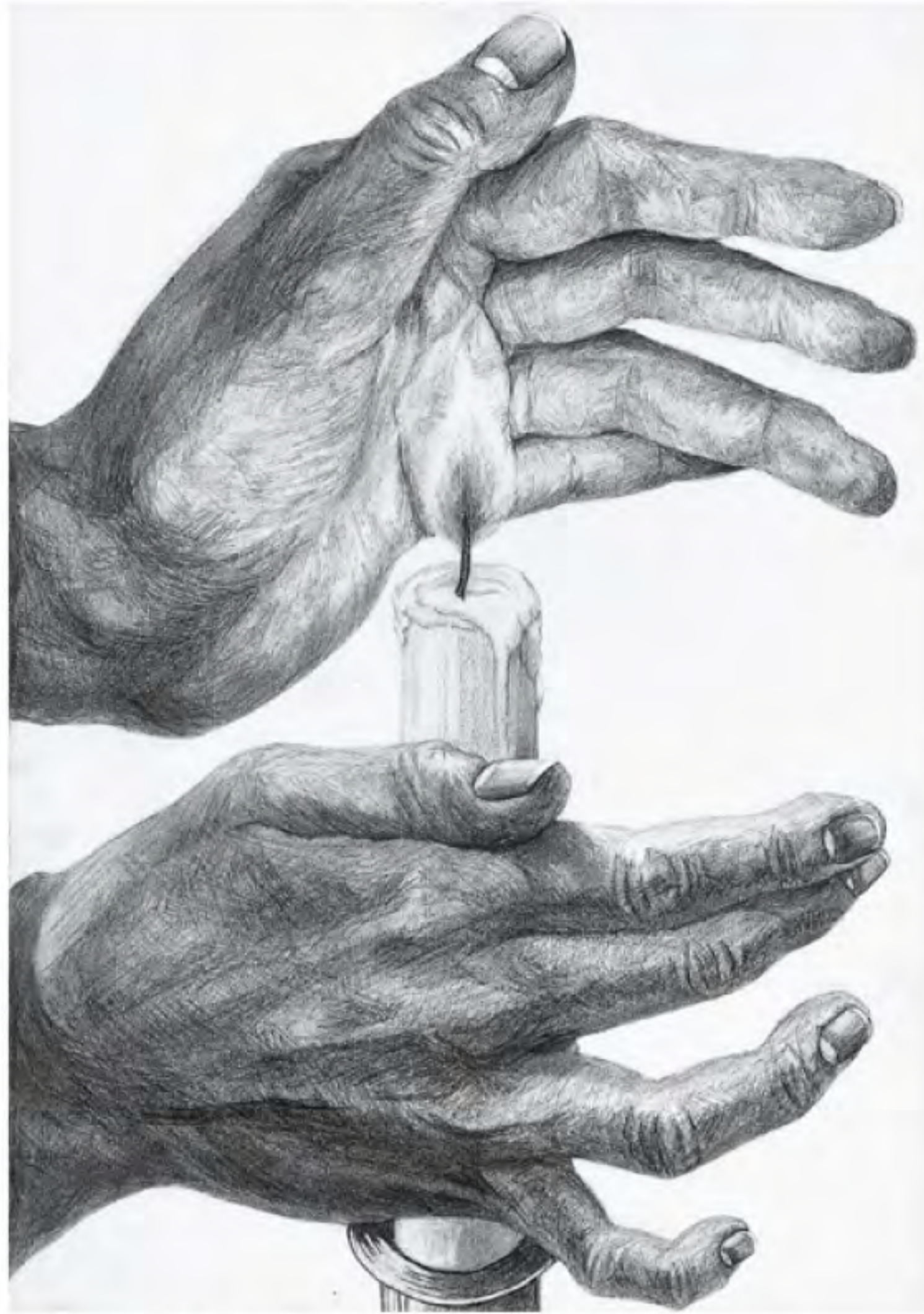
描写＝下方からの光の不思議さを選んだ描写となっている。



《評価ポイント》

発想＝大胆に5本のろうそくを立て、そこに手を這わせている。

描写＝全体的に緻密で丁寧な描写だ。しかし大胆な構図が魅力となっている。



《評価ポイント》

発想=手の平と手の甲を対比的に見せ、その中心にろうそくを入れ狭い空間を描いている。  
描写=不思議な手の動きをしているが、その難しさを諦めずに描いている。



《評価ポイント》

発想=執拗に手の描写をしているところに不思議さが出ている。  
描写=鉛筆で描いた後、練りゴムや消しゴムで光を描いている点が上手くいっている。



《評価ポイント》

発想=淡い調子で全体を描き、優しい雰囲気を出している。  
描写=丁寧に描くという姿勢に徹している点が良い。



《評価ポイント》

発想=コントラストの強いデッサンだ。  
描写=指先の微妙な動きを空間的に描いている。



《評価ポイント》

発想=女性的な手の動きにもかかわらず、炎の傾きが大胆である。

描写=皮膚の質感を描こうとしている点がうかがわれる。



《評価ポイント》

発想=子供のおもちゃのようなろうそくを抱えている場面を表している。

描写=大げさな手の形をしているが、愛情を感じる。



《評価ポイント》

発想=教会のステンドグラスのようにろうそくを描いている発想である。

描写=ステンドグラスと手の質感の違いが対比されている。



《評価ポイント》

発想=18歳の誕生日にろうそくをつけているアイデアだ。

描写=誕生日の楽しさを描こうと気負っている。そこが良い。



《評価ポイント》

鮮やかな色面と細い線のずれを活かした缶と瓶が、軽やかで清々しい画面となった。ゴミばさみで持つ缶の色彩と背景色のコントラストがメッセージを伝える主役となっている。



《評価ポイント》

ミニマムな要素での画面の構成が巧みである。白く浮かび上がる文字の軌跡は、拭き掃除をした後のようだ。地の濃紺との明暗対比、境目の異なる色の重なりが清潔感を際立たせている。



《評価ポイント》

clean のタイトル通り簡潔で爽やかな作品。文字とほうき、埃の線の太さをまず統一し、色彩は赤、白、青とその透過色に厳選した。それら各要素を司る的確な構成が見事である。



《評価ポイント》

スクリーンを拭き取って、黄色地に並ぶ青い点をずらすアイデアが新鮮で秀逸である。コミュニケーションを図るポスターとしてのアイデアと表現になっている。





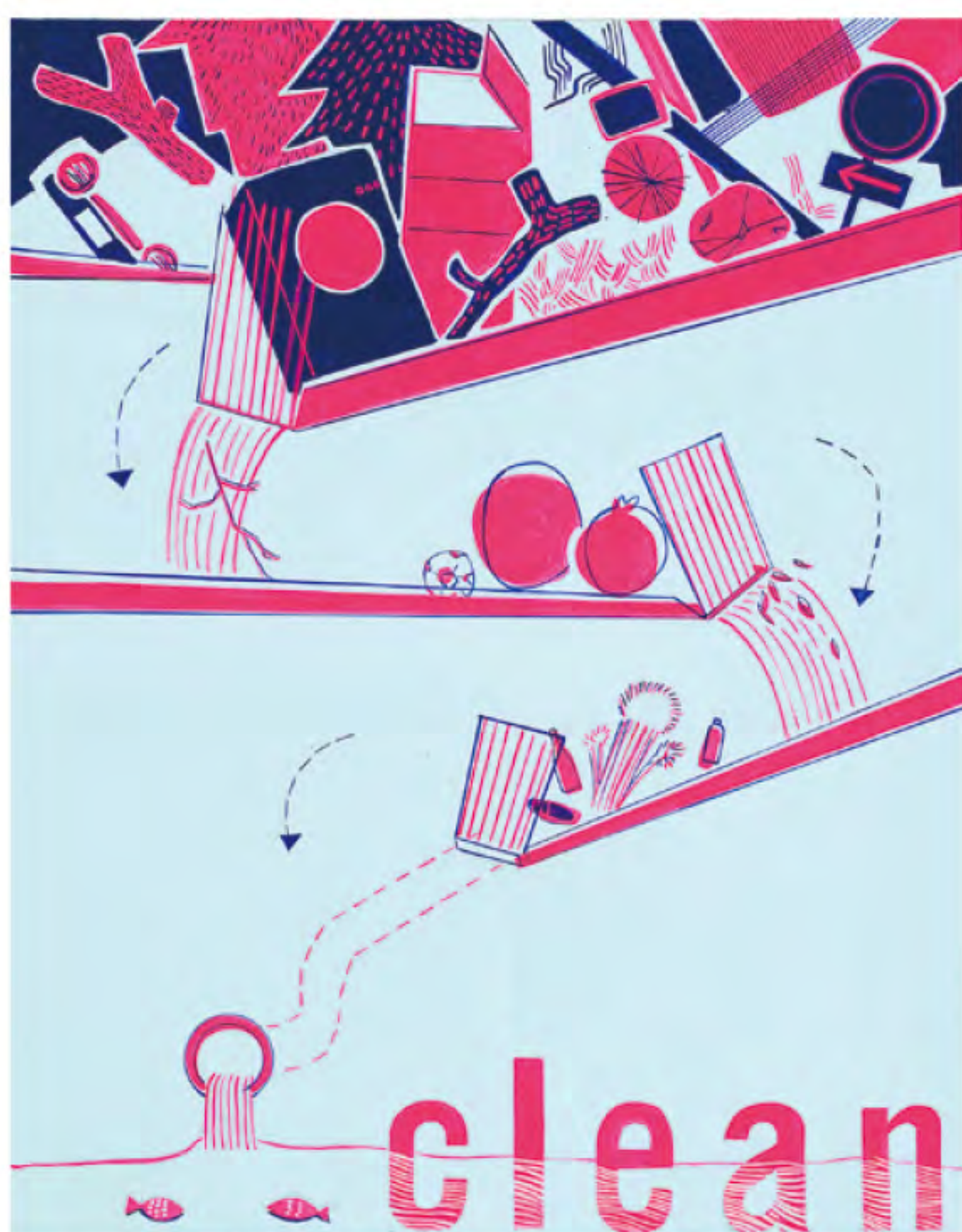
《評価ポイント》

ゴミも clean も楽しくポップに表現した作品。このテーマで普通は使わない鮮やかなピンクとブルーの思い切りの良い組み合わせがユニーク。手作業が丁寧で網点と線も巧みである。



《評価ポイント》

一見、ゴミには見えない画面を埋めるオレンジの色面はみかんの皮。日常から気づいたモチーフのアイデアが優れた作品である。皮を剥いた白い縁のラインが質感を感じさせる。



《評価ポイント》

ストーリー性を持たせた秀作。画面上部に対比の強い2色相を使って描いたゴミがブロックされながら、水は高明度色の川に向かう。色彩計画と地と図の面積対比、構成が効果的である。



《評価ポイント》

課題に実直に応えたオーソドックスなアプローチの構成だが、画面分割と面積比、色彩の計画がしっかりとされている。缶の動感、基礎的な構成力があればこそものだろう。



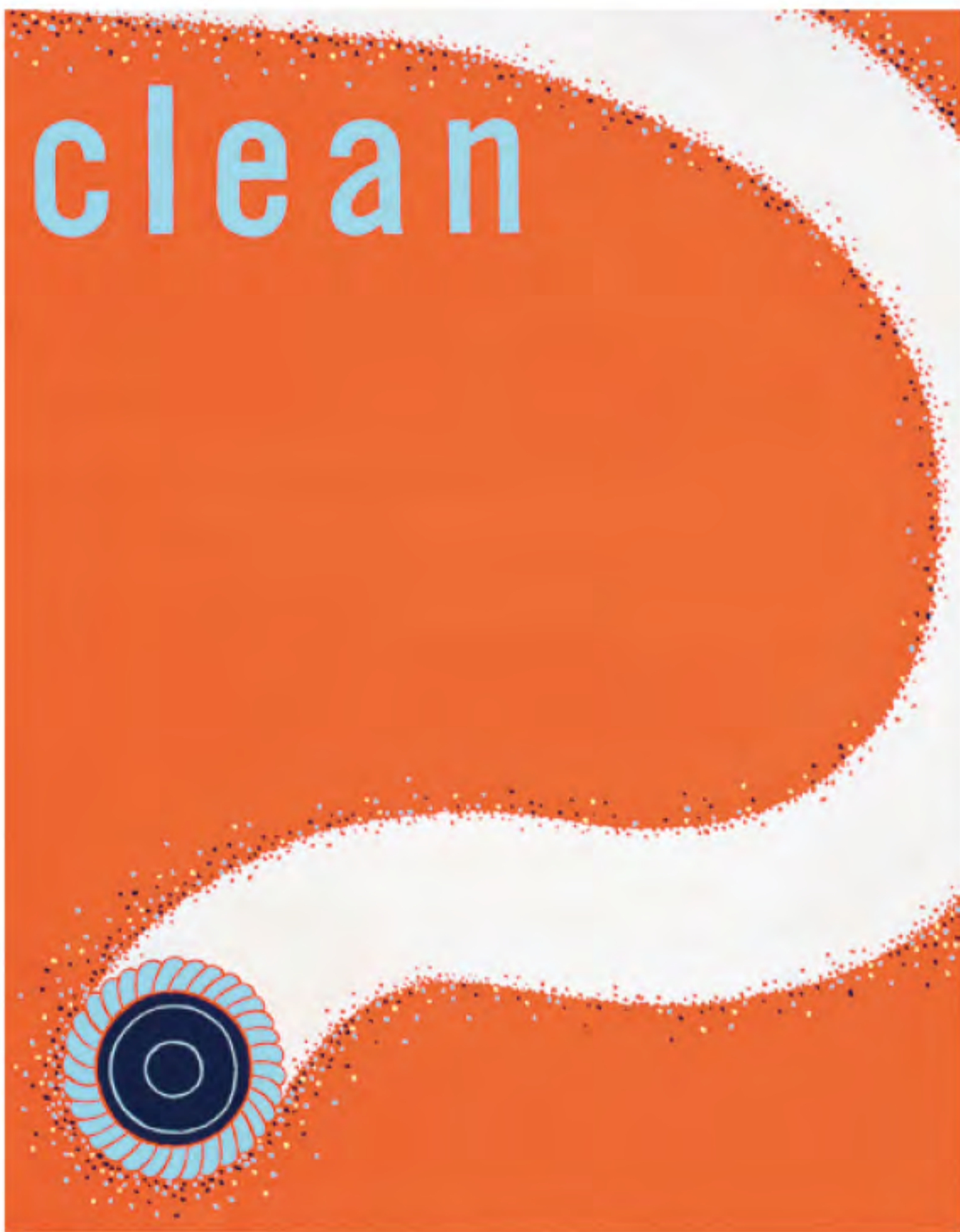
《評価ポイント》

ゴミ箱に投げ込まれる clean の文字。ゴミ箱の中には文字の形のゴミが積もっている。色彩構成というよりも、課題を自分の解釈で消化したポスターを彷彿とする画面となっている。



《評価ポイント》

ゴミも掃除用具も直線で描いて要素を統一し、版ズレのような表現により画面に重層感が生まれている。地である赤の面積が美しい画面の要となっている。



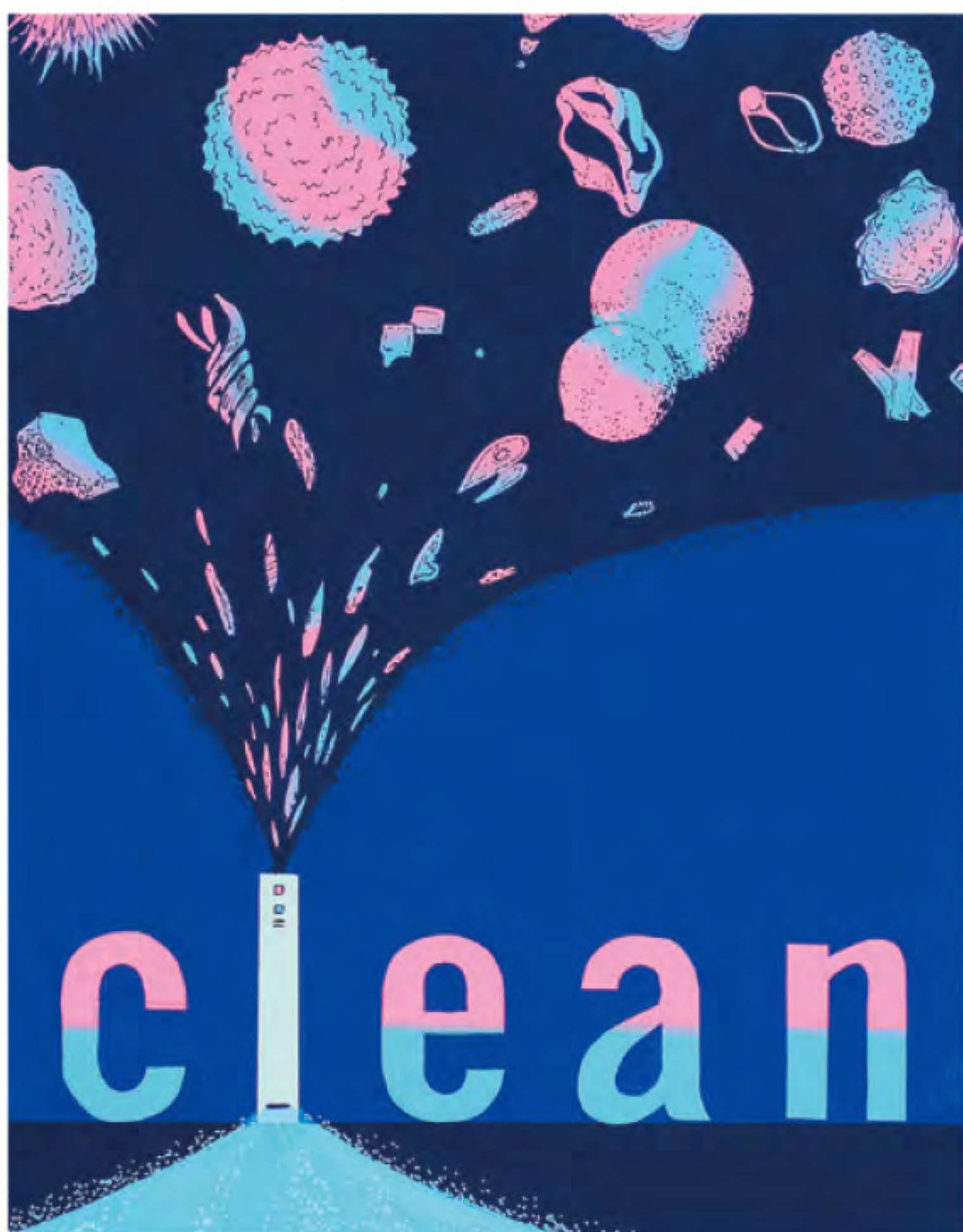
《評価ポイント》

ロボット掃除機が画面の中を掃除している。圧倒的な赤い色面に白い軌跡。明快だが単調になりそうな画面に細かな点描を加え、動感と素材感を持ち込んだ作品となった。



《評価ポイント》

カラスは黄色いゴミ袋の中味が見えにくいという。ストレートなゴミ袋の表現が大胆な色彩構成になった。黄色い袋の左右のズレと文字の位置、傾きが画面に動感を生んでいる。



《評価ポイント》

空気中のハウスダストや花粉を顕微鏡で見たように拡大した表現。空気清浄機のアイデアがユニークである。青とピンクの2色相の組み立てが生き生きとした画面となっている。



《評価ポイント》

絞り込んだ要素とトリミングによる構成の妙がある作品。全体を支配するオレンジ色の画面に空気の動きを感じる大胆な軌跡と緑のグラデーション、細かな無数の線が特徴的である。



《評価ポイント》

カーペットクリーナーでゴミを巻き取る前と後に着目したユニークな作品。構成要素を描く太く堂々とした線は、画面を明瞭に構築し、セパレートされた各色相を美しく見せている。



《評価ポイント》

水平線で分割された画面の図と地の色が反転し、見る側にストーリーを想像させる。広々したホワイトスペースに明度の高いブルー、赤を重ねた組み合わせの感覚が清々しい。

## 美術学部

# 生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

### 募集人員

60名（一般方式30名／センターI方式20名）

### 入学試験科目・配点

#### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン150点+色彩構成150点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

#### ●センターI方式

専門試験 鉛筆デッサン100点+色彩構成100点=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

#### ●専門試験

##### 鉛筆デッサン（5時間）

手と「箱」を想定してデッサンしなさい。

##### 【条件】

1. 用紙の位置は縦横自由とする。
2. 「箱」の大きさ、素材、仕様、全て自由とする。

##### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※補助用具として鏡を支給

※使用紙：クレセントボード310（B3）

##### 色彩構成（5時間）

「季節」を主たるイメージモチーフとして、美しい色彩構成をしなさい。

##### 【条件】

用紙の位置は縦横自由とする。

##### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：KMKケント（両面）ミュージイラストレーションボードSS（B3）

#### ●採点基準

##### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題の把握・理解が適切か
- ・関係性 = ものと手との自然な関係が表現できているか
- ・想像力 = 手以外のモチーフを見ずに描けるか
- ・表現力 = ものや手の形や大きさ、色や質感が表現されているか
- ・構成力 = 課題の内容を適確に表現できる構成がなされているか

##### 色彩構成

- ・理解力 = 問題の把握・理解が適切か
- ・発想力 = 問題から豊かなイメージを引き出せるか
- ・表現力 = 発想を伝える形や素材表現ができているか
- ・構成力 = 色と形の美しい構成ができているか
- ・独創性 = 独自のイメージや感性の良さがあるか

#### ●出題のねらい・採点ポイント

##### 鉛筆デッサン

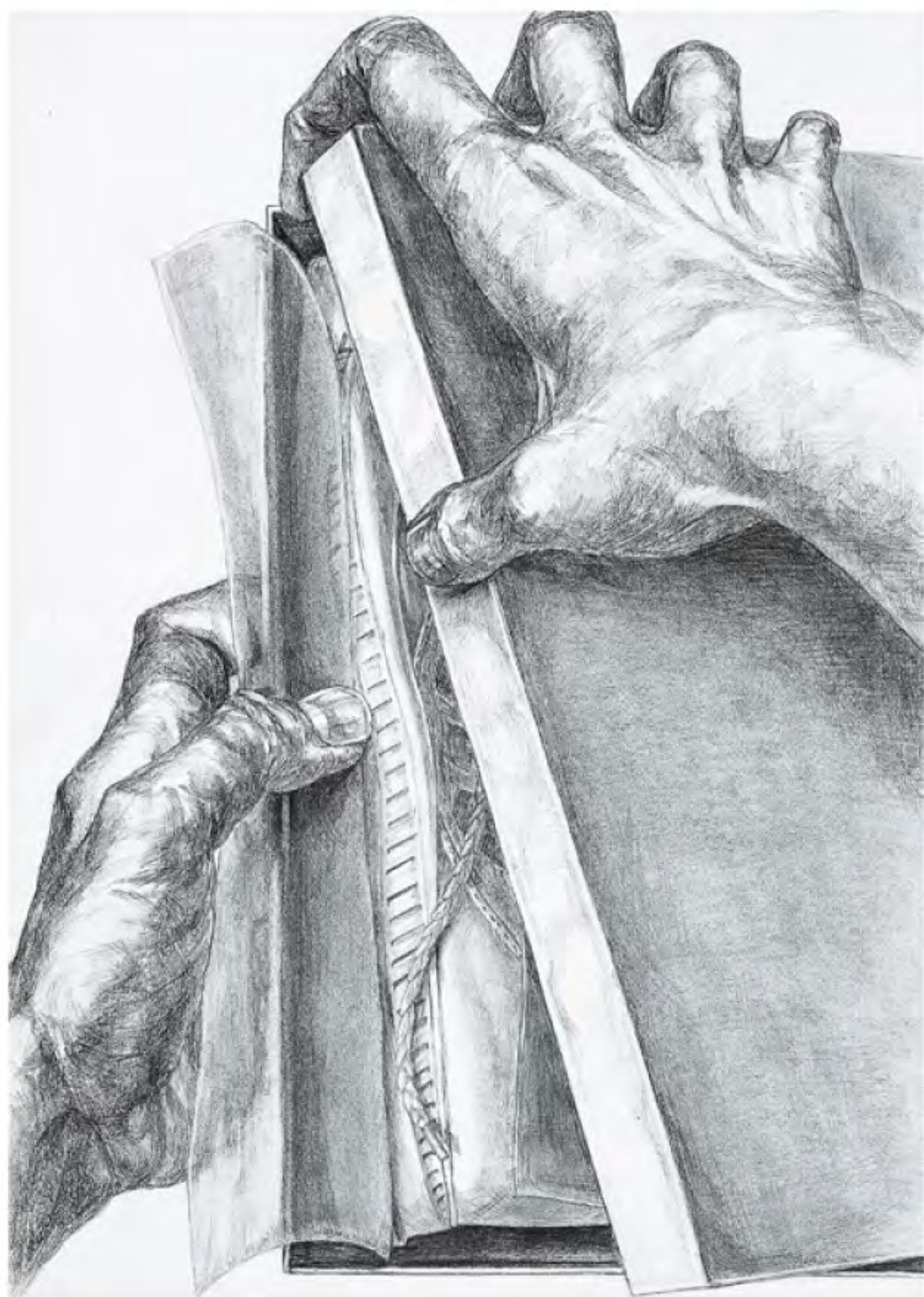
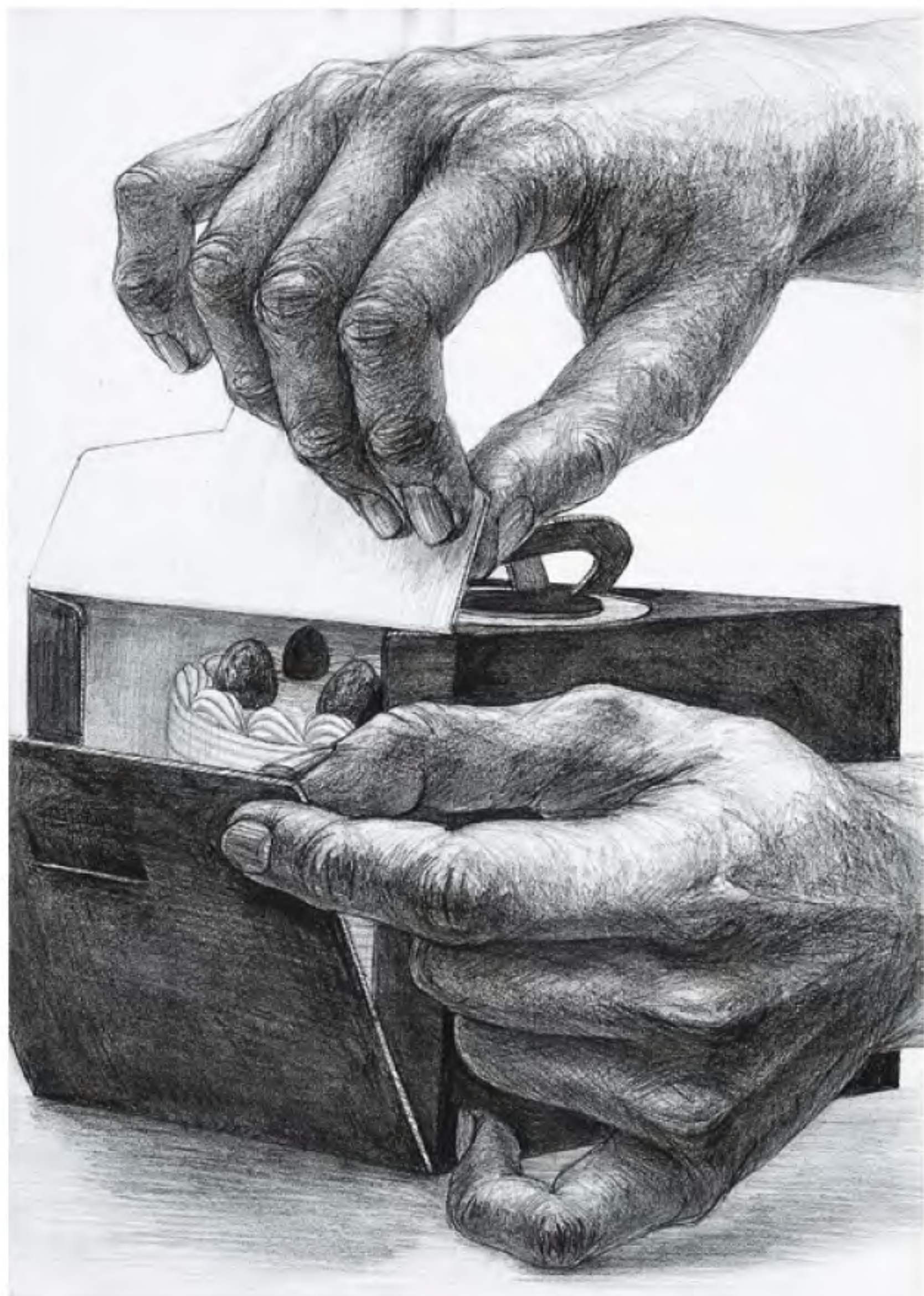
鉛筆デッサンでは、デザインを学ぶ上で必要な観察力と描写力を見るのがねらいです。日常から身の回りにあるプロダクトをよく観察しているかを確かめるため、モチーフは配布しません。プロダクトデザインでは、モノと人の関係を考えデザインすることが大切なため、手とモチーフの関係を描く課題となっています。モチーフのデザインに際立った独創性は必要としませんが、手とモチーフの形が正確に描けるだけでなく、手とモチーフのサイズバランスや、皮膚の柔らかさとモチーフの素材の違いを描写できることが重要です。

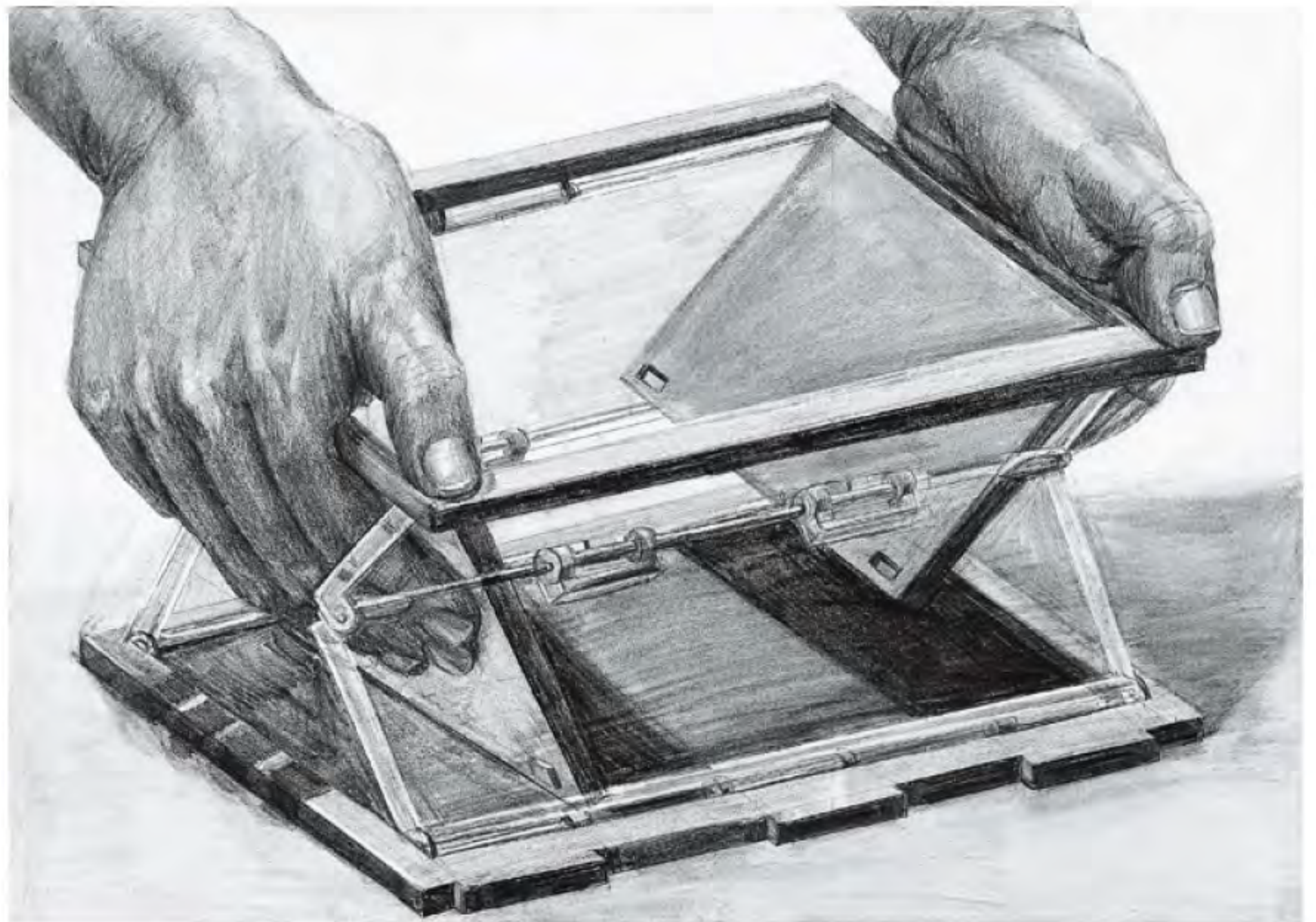
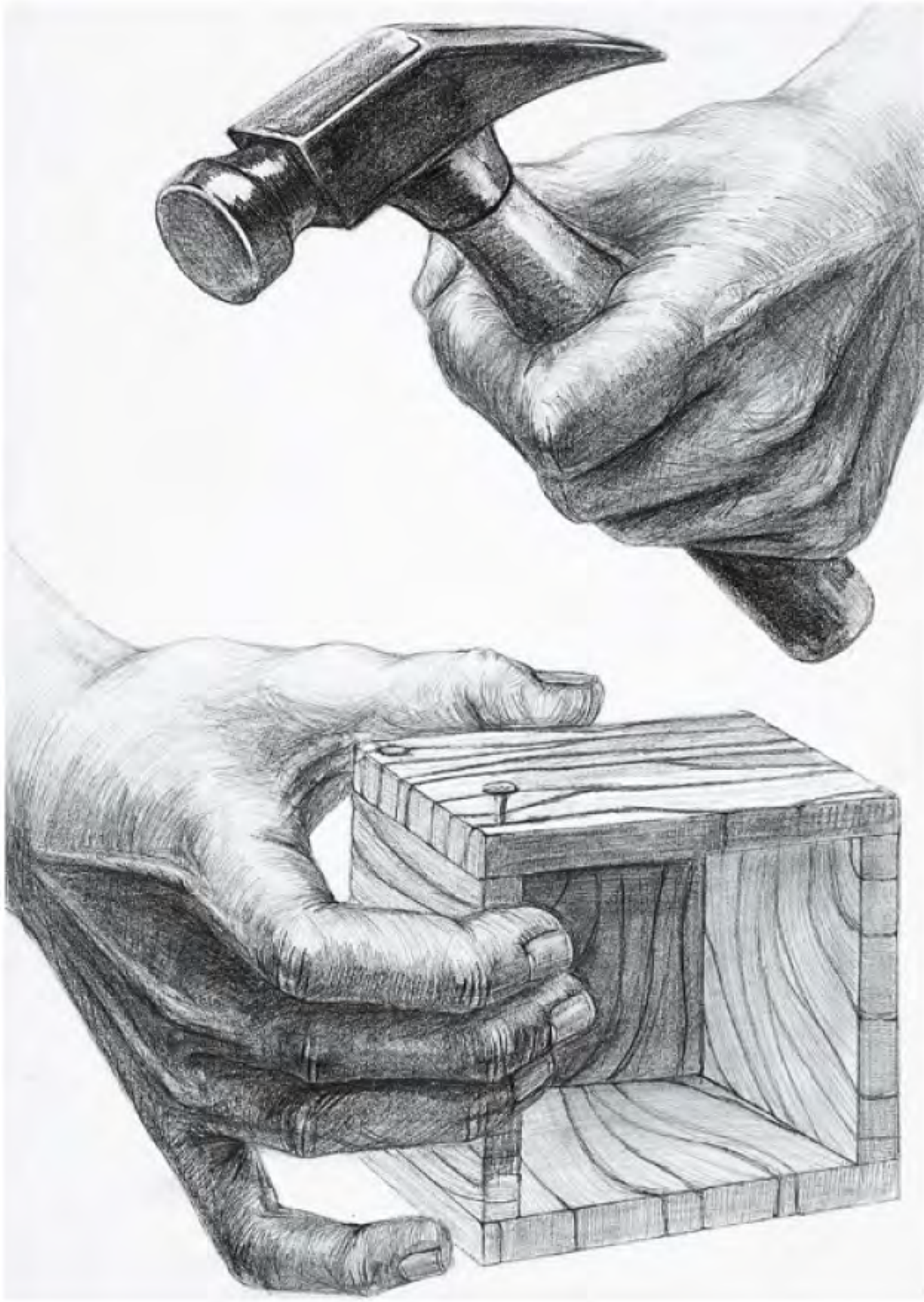
採点に重要なポイントは5つです。1. 手とモチーフの関係に常識的な矛盾のない描写ができているか。〈状態、状況、骨格等〉。2. 皮膚の質感と想定したモチーフの素材感表現の巧みさ。3. 想定したモチーフの形状が正確に捉えられているか〈形状把握〉。4. 画面構図として伝達意図を踏まえているか。5. 繊細かつ力強い視点があるか。

##### 色彩構成

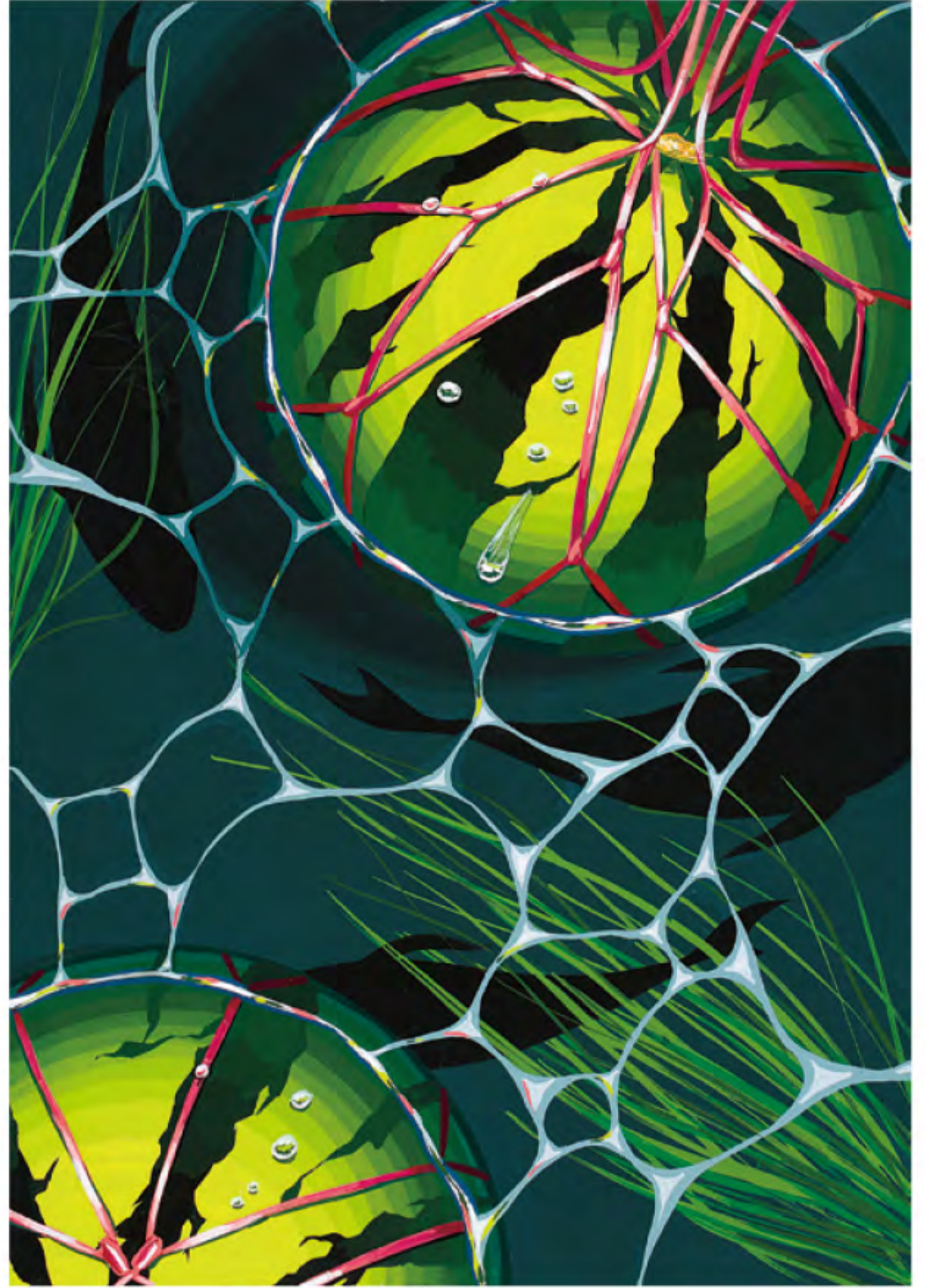
色彩構成では、発想力とそれを人に伝えられる表現力を見るのがねらいです。従来のプロダクトに加え、食品から動植物まで人工的に生産されるようになり、プロダクトデザインの領域は日々拡大し続けています。出題テーマを自由に大らかに捉え、独創的で豊かなイメージを引き出してくれることに期待しています。自らのイメージを伝えるためには色や形を美しく構成する能力と画面から発するメッセージ力が不可欠です。その為の効果的な表現を考察し計画することが重要です。加えて、丁寧で美しい作業にも留意して下さい。

採点に重要なポイントは5つです。1. テーマからいかに独創的で豊かな発想イメージをふくらませているか。2. イメージを的確に伝えるために、効果的な色や形を美しく構成できているか。3. 色彩感覚として表現力に幅があり、魅力ある色使いができているか。4. 画面構図として伝達意図を踏まえているか。5. 繊細かつ力強い視点があるか。

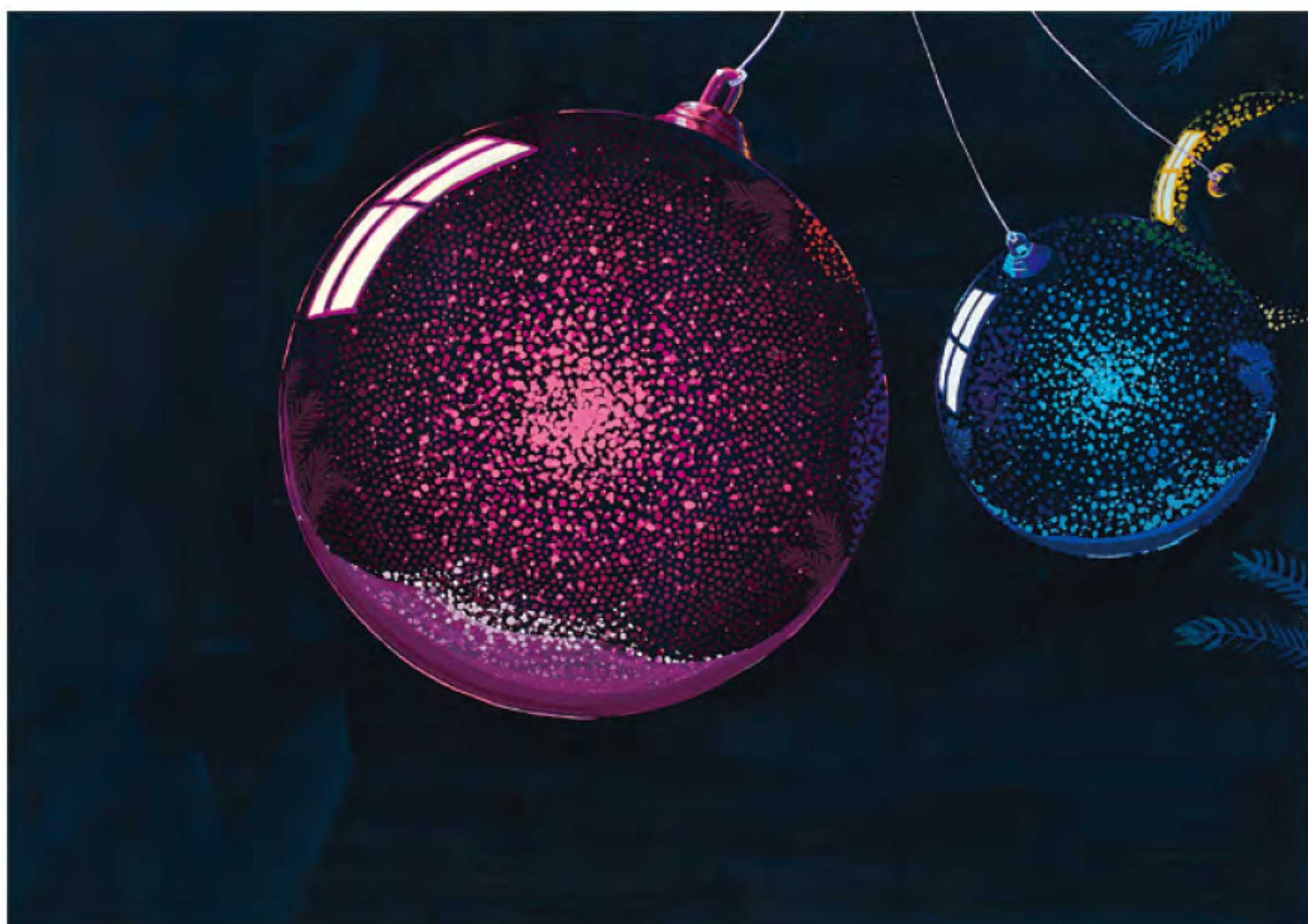












# 美術学部

## 生産デザイン学科

### テキスタイルデザイン専攻

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

#### 募集人員

34名（一般方式22名／センターI方式12名）

#### 入学試験科目・配点

##### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン150点+色彩構成150点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

##### ●センターI方式

専門試験 鉛筆デッサン100点+色彩構成100点=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

#### ●専門試験

##### 鉛筆デッサン（5時間）

与えられたモチーフ（プラスチック容器に植えられたユリオプスデージー）に片手を添え、その状態を鉛筆デッサンしなさい。



##### 【条件】

用紙は縦位置とし、記名票は右上とする。

##### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：サンフラワーペーパー（M画）MMボード（B3）

##### 色彩構成（5時間）

与えられたモチーフ（木独楽＝キゴマ）をいろいろな角度から観察しなさい。

そこで発見したかたちを2つ以上用いて自由に色彩構成しなさい。

画面はタテ30cm、ヨコ40cmの長方形とする。



##### 【条件】

1. 用紙は横位置とし、記名票は右上とする。
2. 色数は5色以上とし、白と黒は使用しない（ただし、他の色との混色に使うことはできる）。
3. 画面の内側は全て塗ること。

##### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：KMKケント（両面）ミューズイラストレーションボードSS（B3）

#### ●採点基準

##### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 出題の意図を把握し理解しているか
- ・独創性 = 独自の創造性を感じられるか
- ・観察力 = 先入観にとらわれず素直に観察しているか
- ・描写力 = 見たものを的確・丁寧に描写する技術が備わっているか
- ・構成力 = 課題の内容を的確に表現できる構成がなされているか

##### 色彩構成

- ・理解力 = 出題の意図を把握し理解しているか
- ・発想力 = 独自の発想で解答を導き出しているか
- ・伝達力 = 制作のテーマが見るものに伝わるように表現されているか
- ・表現力 = 独自の色彩世界が形態構成と調和的に表現されているか
- ・完成度 = 表現材料の扱いが丁寧で、仕上がりが優れているか

#### ●出題のねらい・採点ポイント

##### 鉛筆デッサン

テキスタイルデザインを学ぶのに必要な基礎能力としての観察力、描写力が備わっているかを見るために、白い画面と鉛筆を用い限られた条件の中でデッサンの試験をおこないました。受験生にはモチーフの美しさを引出す感性と的確な思考力と表現力、そしてバランスがとれた画面構成力が求められます。

今回は、デッサンのモチーフとしてプラスチック容器に植えられたユリオプスデージーに片手を添えた状態を描くという問題を課しました。構図を考えて対象とそれらを取り巻く空間をよく観察し、小さな違いを丁寧に捉えて描かれていることと、受験生独自の表現力が顕われていることを採点のポイントとしました。モチーフがすべて描かれていない、出題条件が理解されていない、明らかに未完成な場合などは減点の対象としました。

##### 色彩構成

テキスタイルデザインにおいて色彩は大変重要な要素です。受験生が独創的で優れた色彩感覚を備えているかを判断するために不透明水彩絵具を用いた色彩構成を試験科目としています。受験生には問題をよく理解した上で発想を広げ、モチーフの色彩だけでなくフォルムや細部までよく観察し、独自の色彩構成を実現させることが求められます。今回は、木独楽（キゴマ）をモチーフとしました。それをいろいろな角度から観察し発見したかたちを2つ以上用いて自由に色彩構成するという問題を課しました。モチーフのもつ特徴をよく観察し発見したかたちが画面に活かされているか、独創的で美しい色彩構成になっているか、などを採点のポイントとしました。また、実際に手に取ったモチーフから触発され構想しているかを評価の要点としています。画面に著しい塗りムラや汚れがある場合、塗り残しなど明らかに未完成な場合などは減点の対象としました。











# 美術学部 環境デザイン学科

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

65名（一般方式30名／センターⅠ方式20名／センターⅡ方式15名）

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センターⅠ方式

専門試験 鉛筆デッサン=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp118を参照

### ●センターⅡ方式

専門試験 試験を課さない

学科試験 「数学I・数学A」=200点

2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

## ●専門試験

### 鉛筆デッサン（5時間）

床に木製の箱（およその外形寸法：幅60cm奥行き30cm高さ30cm）が3個置かれている。この箱6個以上を使って、立体構成した状態を想定し、鉛筆デッサンしなさい。



### 【条件】

1. 背景（教室内観）、人物、イーゼルは描かないこと。
2. 置かれている箱の向きと位置は、変えても積み重ねても良い。
3. 立体構成は、床に置かれた状態で描くこと。
4. 箱は、切ったり加工したりしないこと。
5. 記名票は縦位置の場合は右上、横位置の場合は右下にして置くこと。

### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：BBケントイラストレーションボード（荒目/B3）

## ●採点基準

### 鉛筆デッサン

- ・出題の意図 = 出題の意図を理解しているか
- ・問題の理解 = 問題の与条件を理解しているか
- ・空間の構成 = 構図の意図が明確かどうか
- ・描写力 = かたち、光、空間、素材感が正確に描写できているか
- ・構成力 = 空間の中での立体的な構成が考えられているか

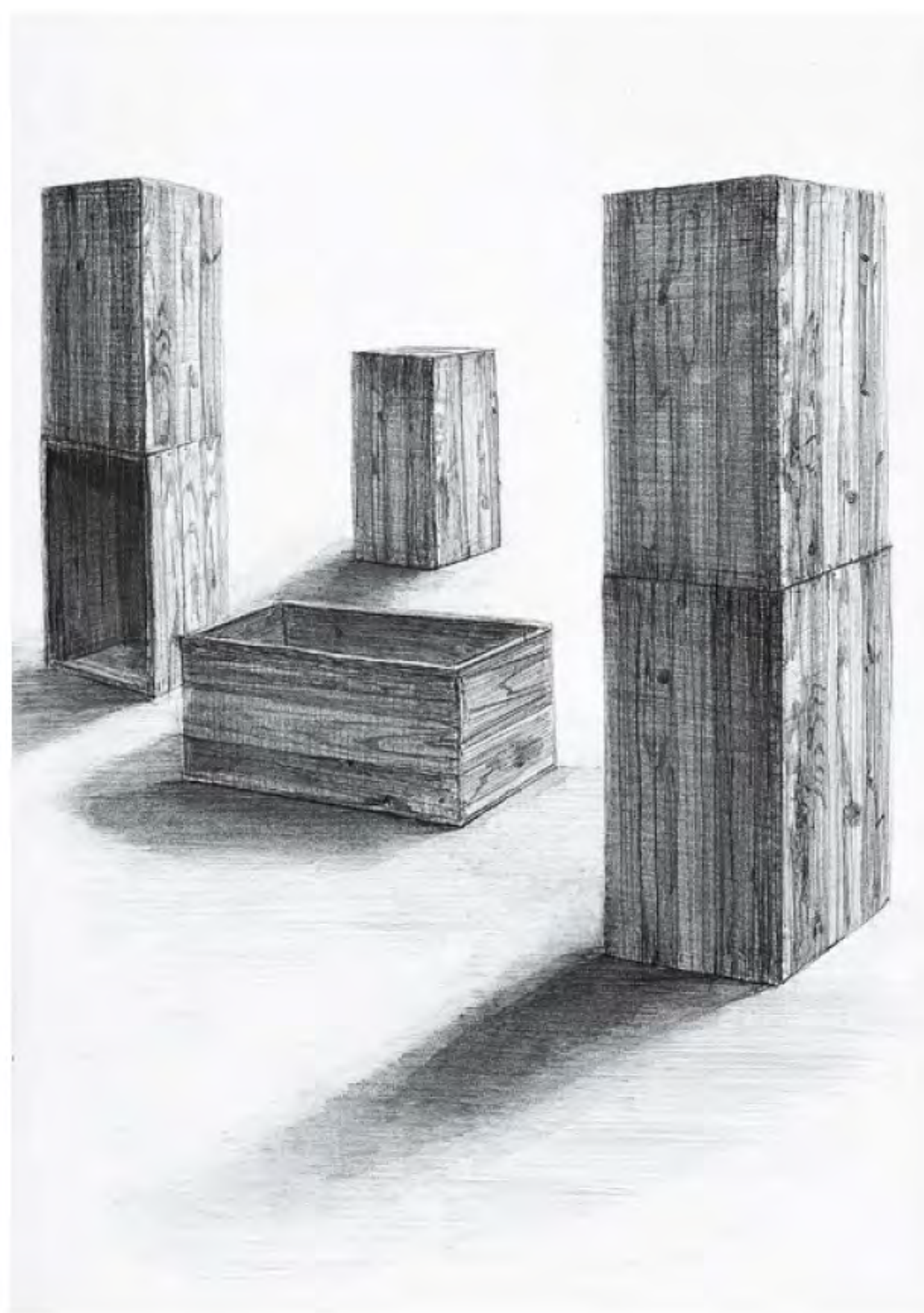
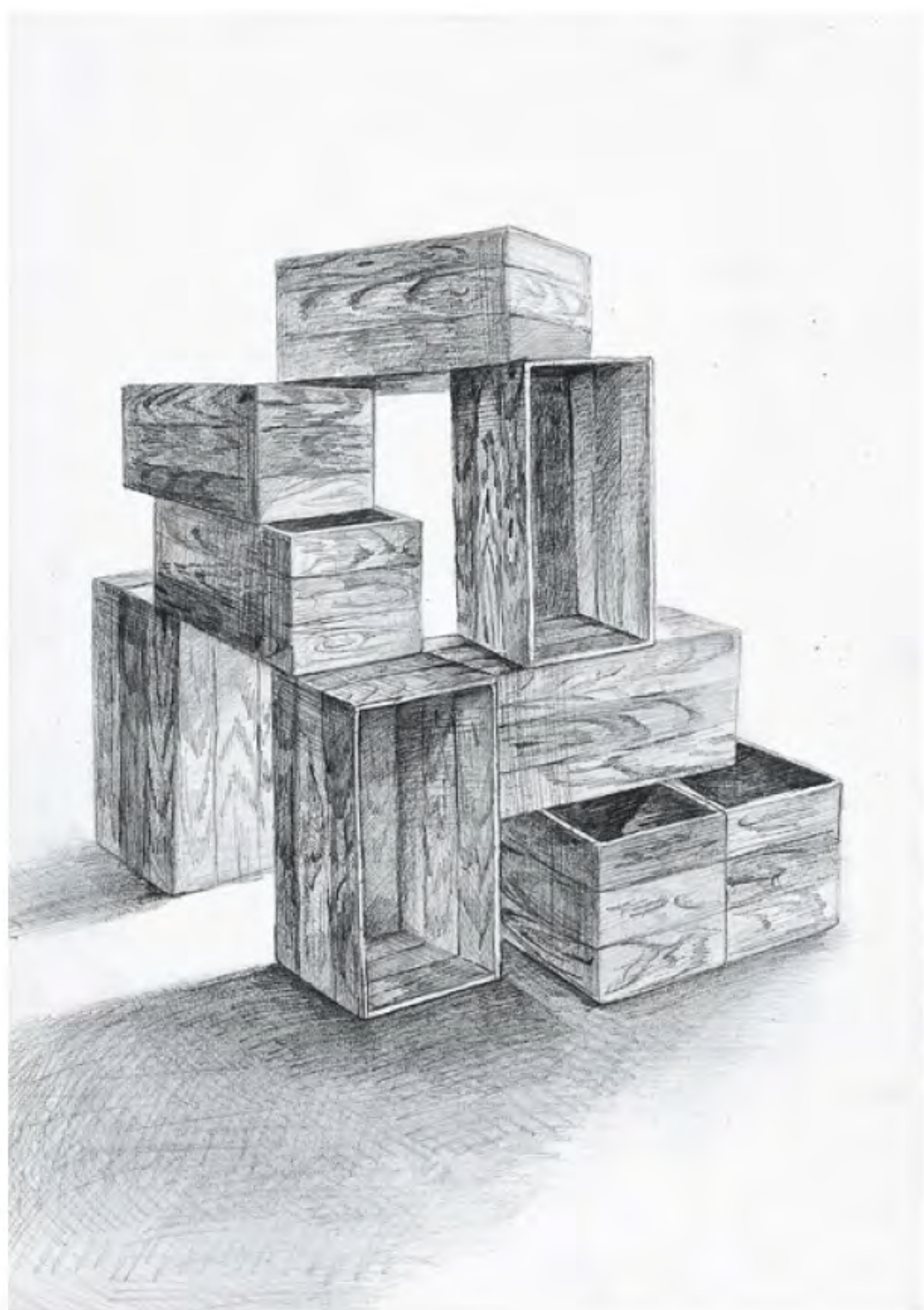
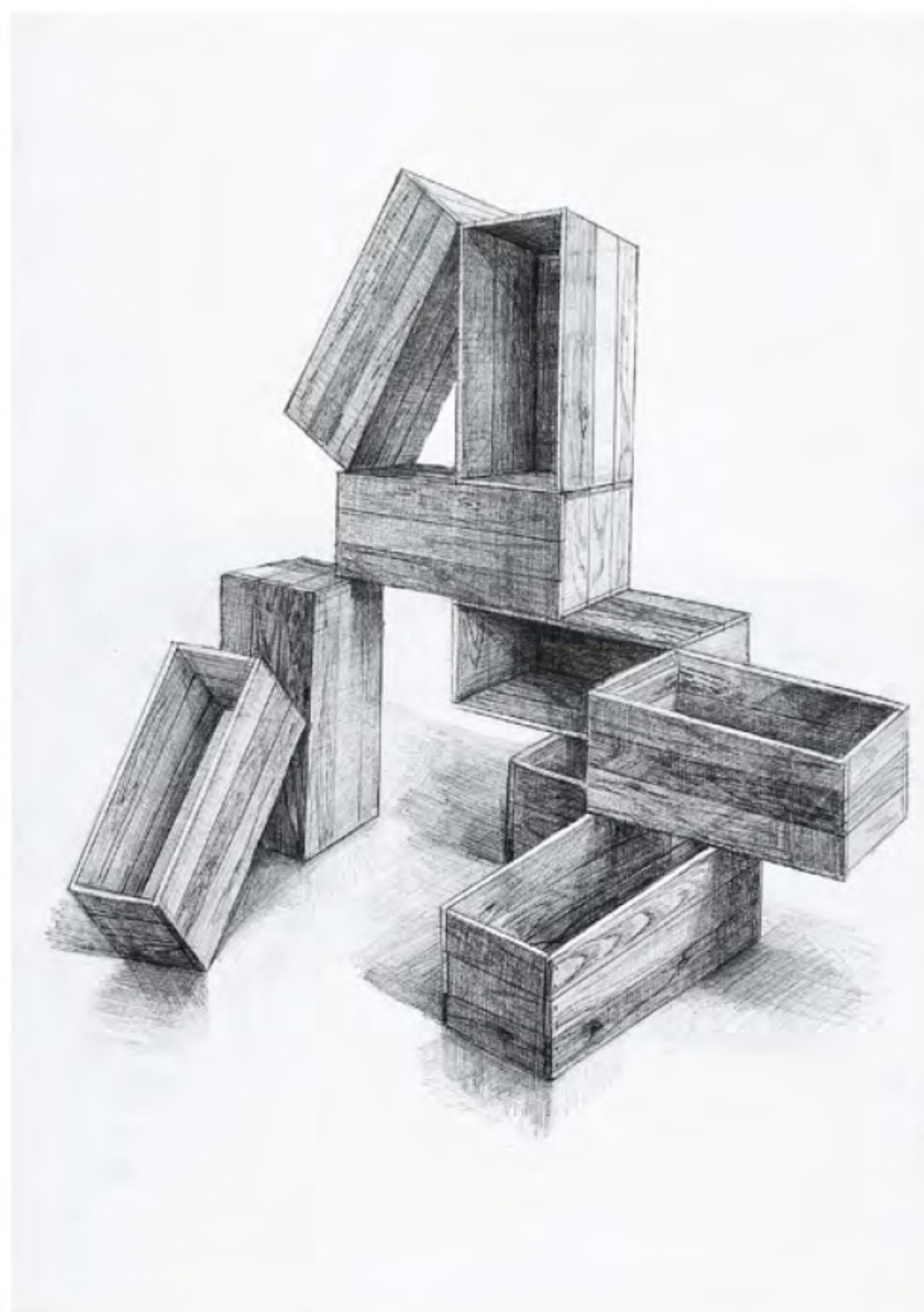
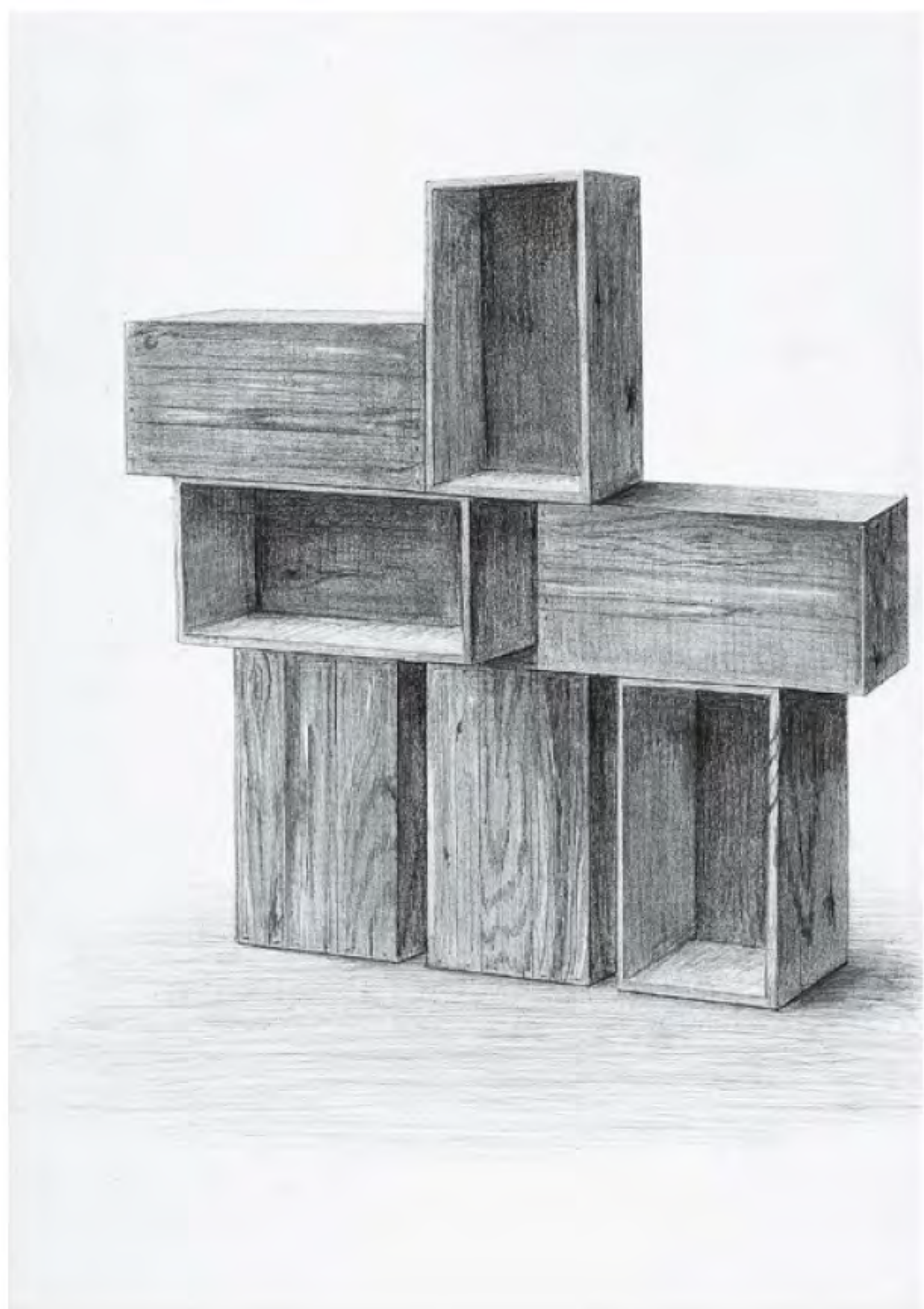
## ●出題のねらい・採点ポイント

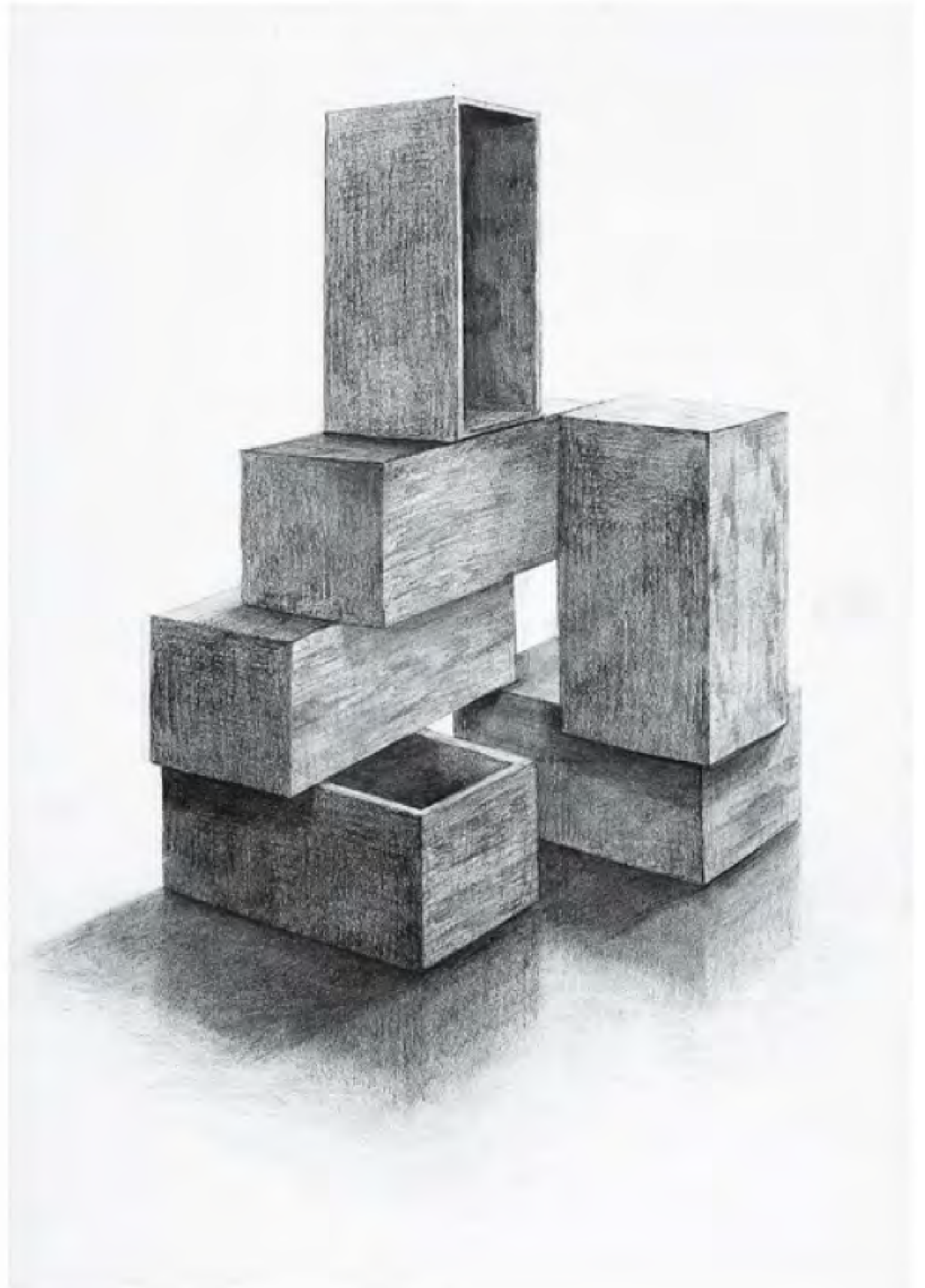
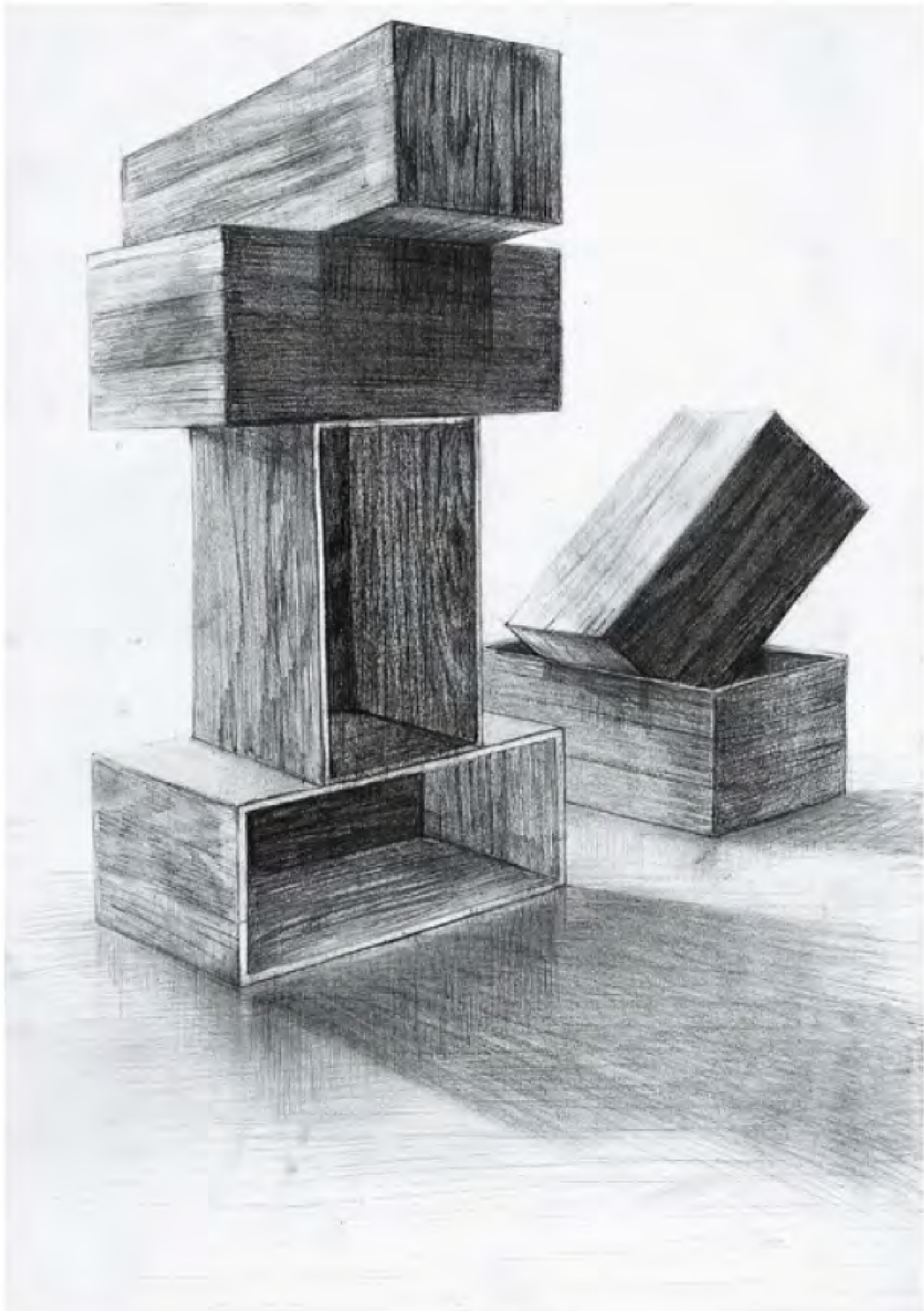
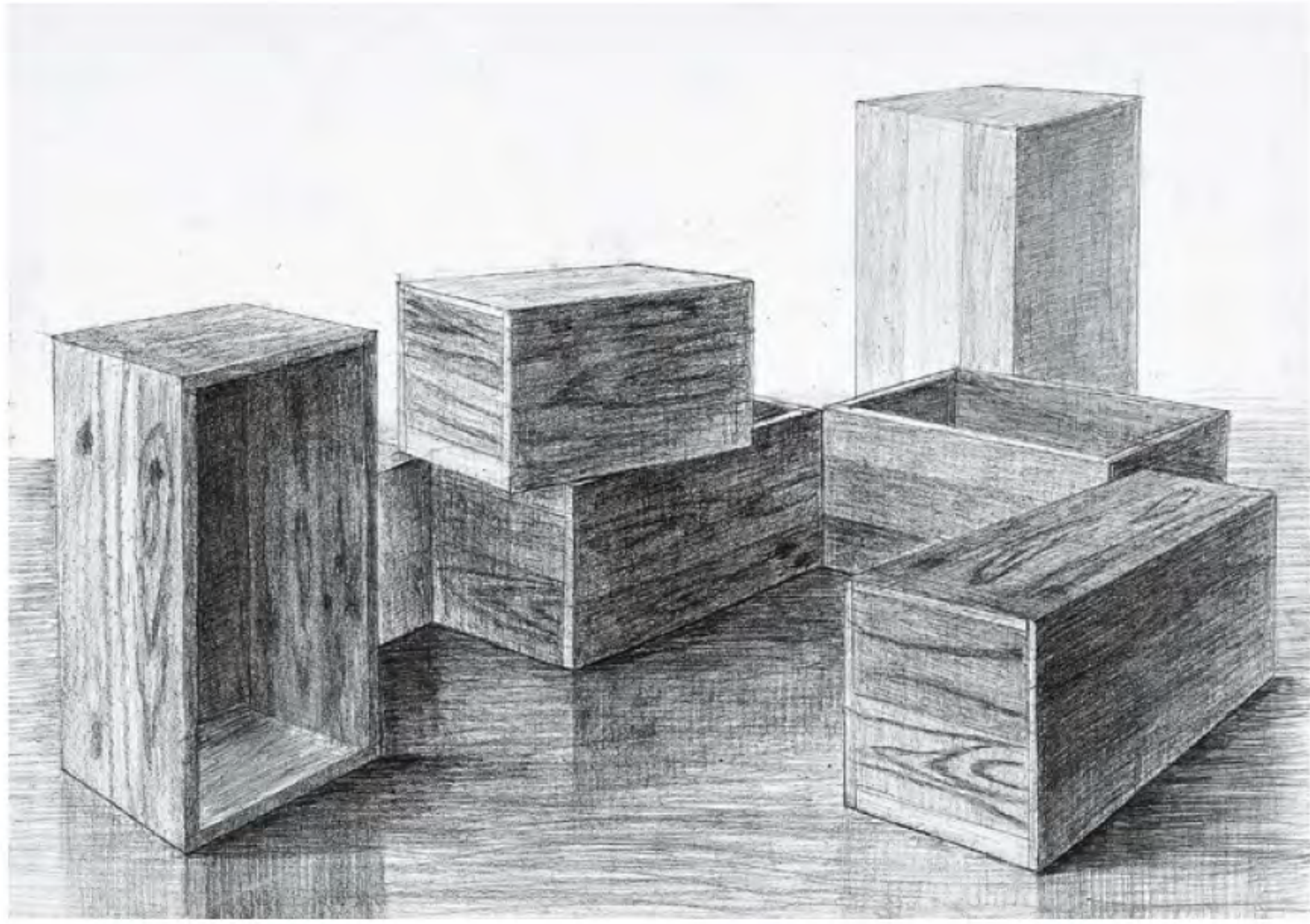
### 鉛筆デッサン

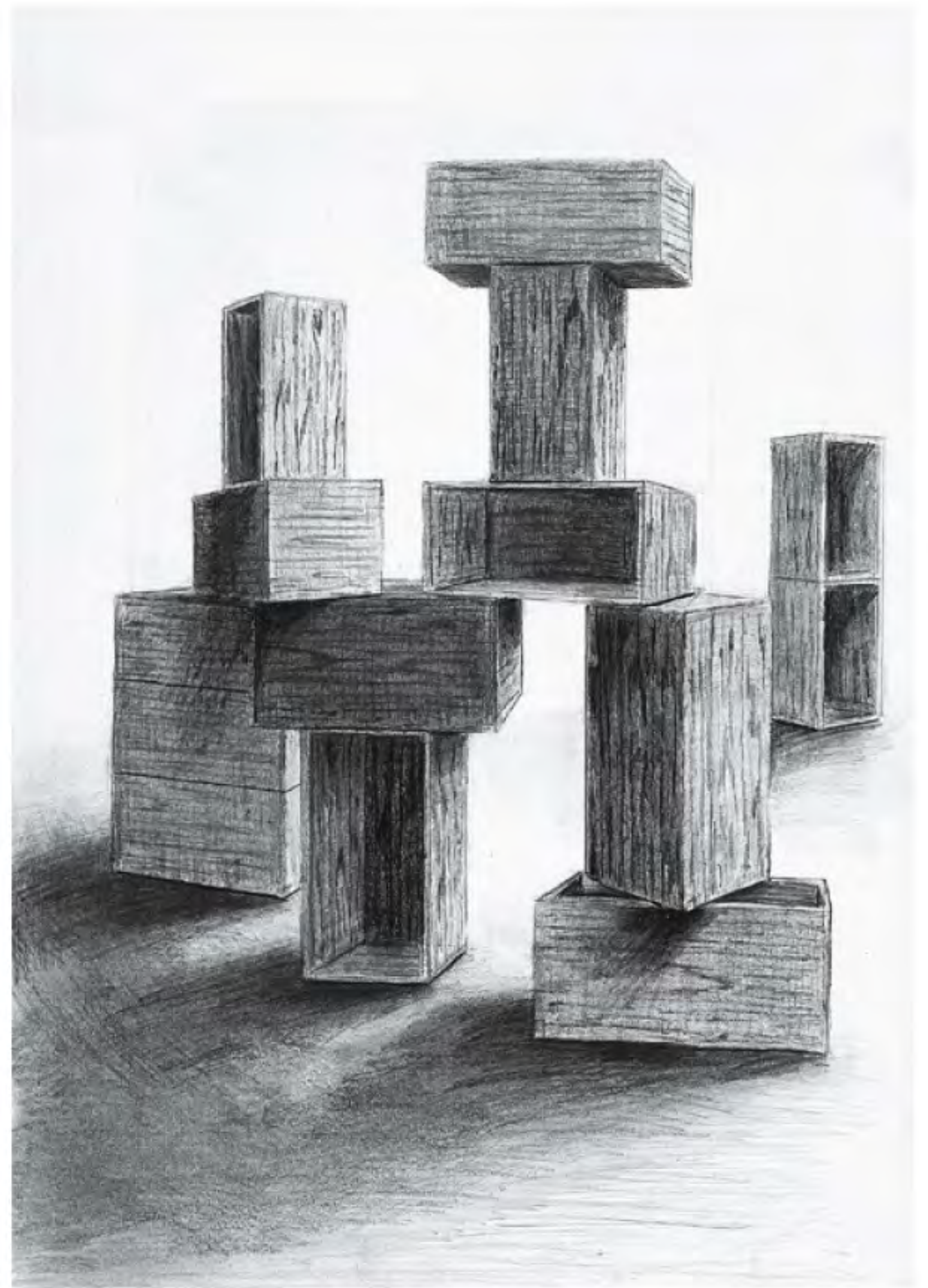
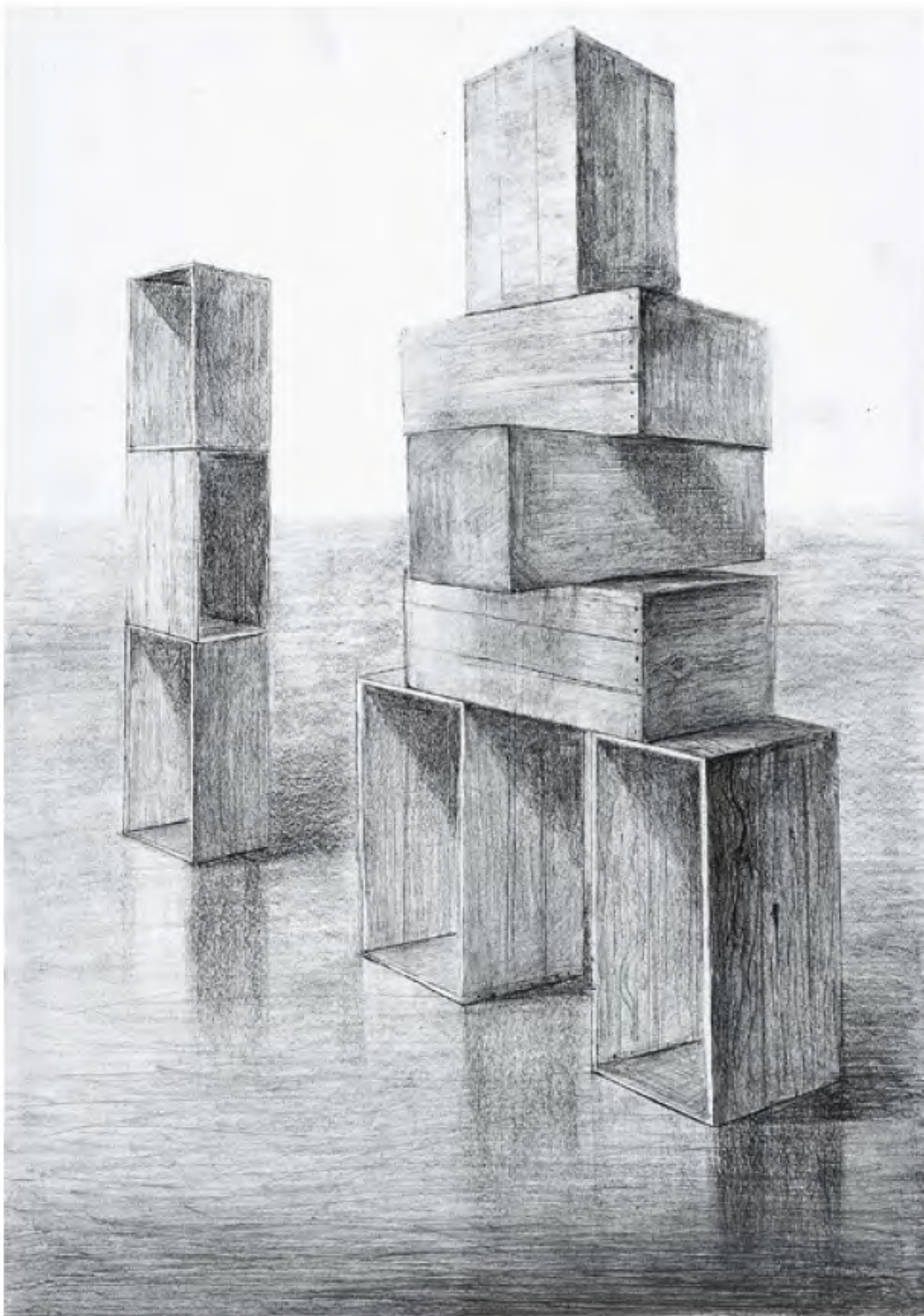
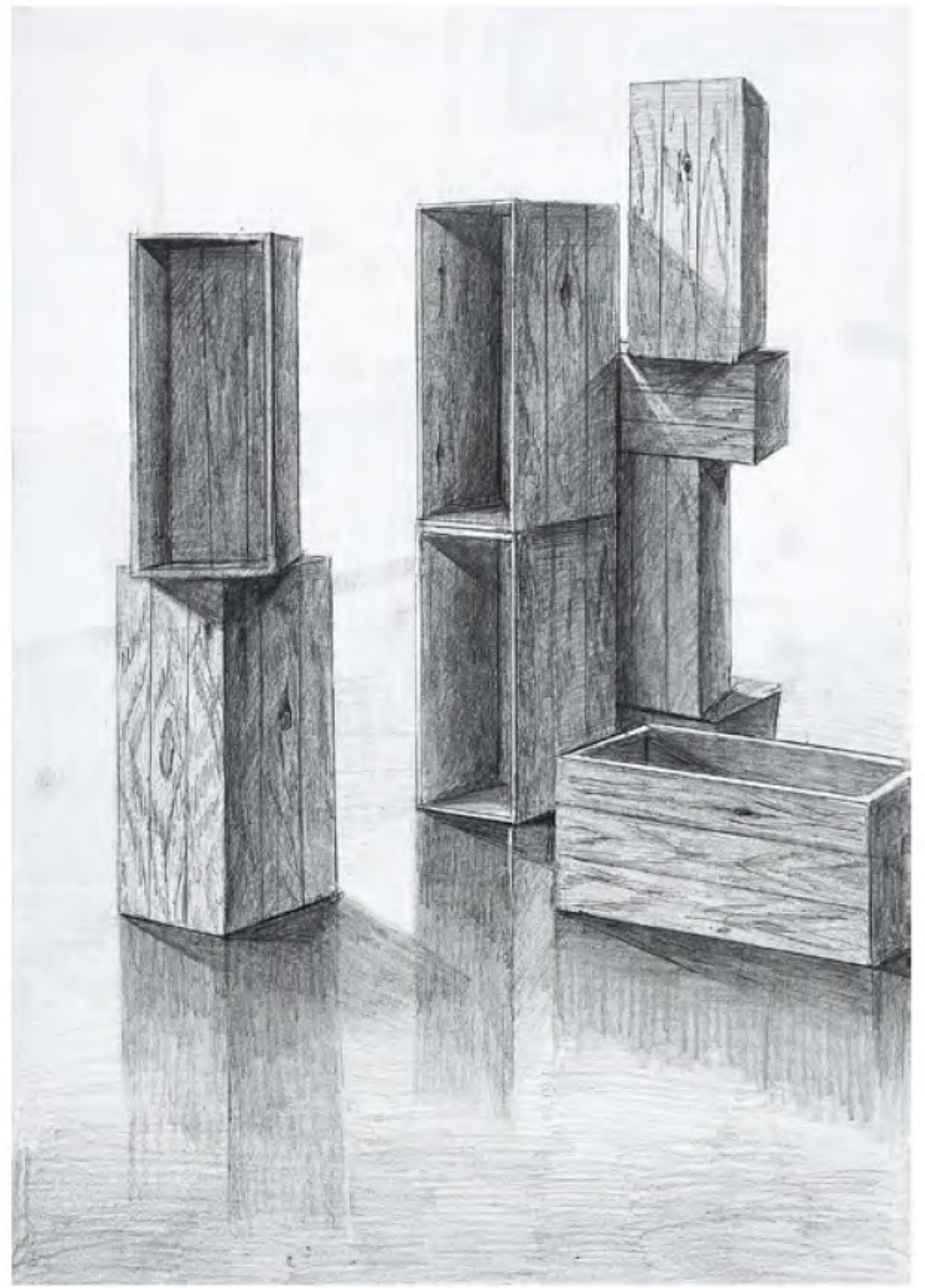
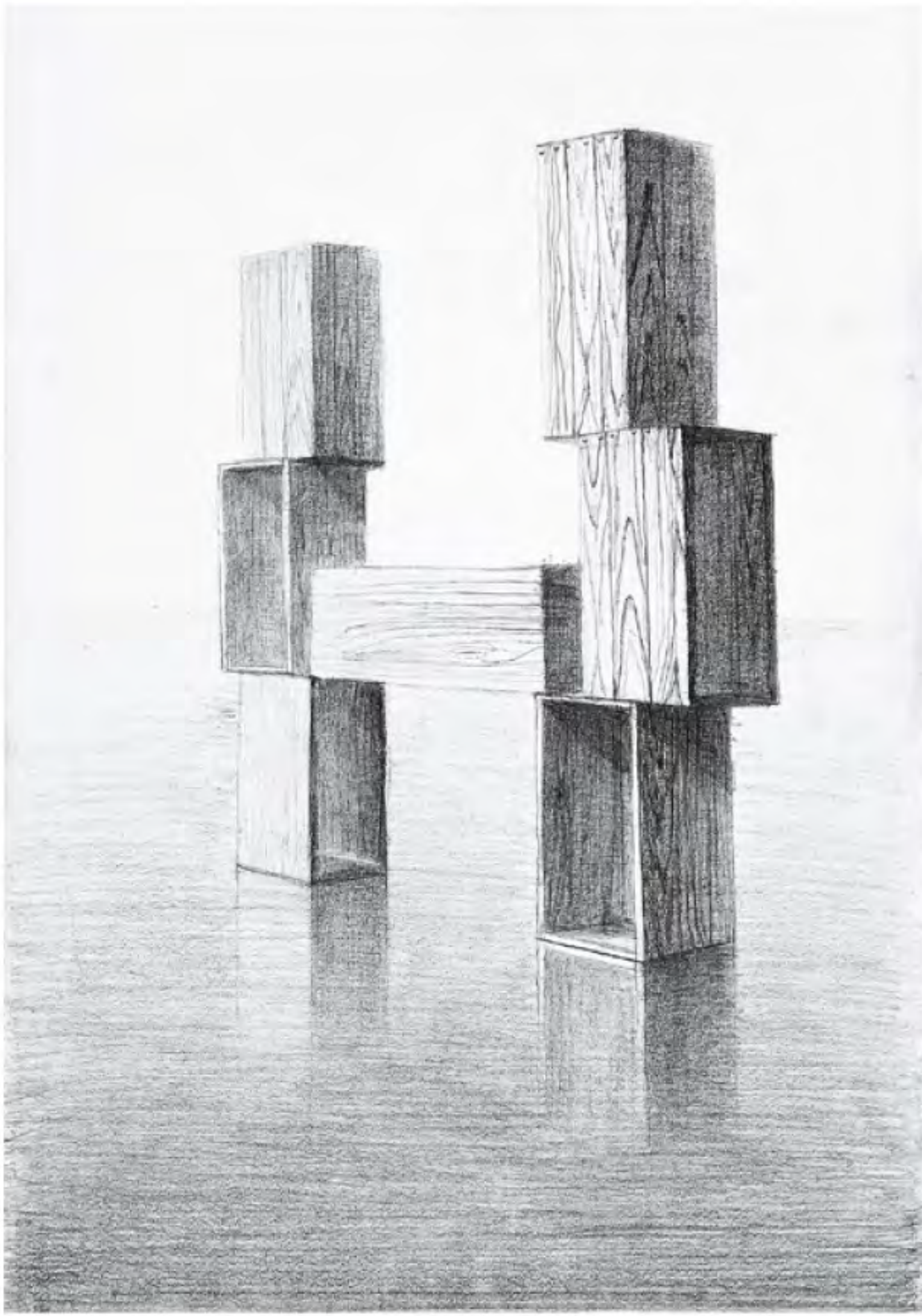
環境デザインの対象となるのは、身の周りの小さなスケールから、都市的な大きなスケールまでさまざまです。単体の「もの」だけでなく、もの同士や、ものと場所との関係で「空間」を造ることが環境デザインです。「空間」を意識した造形表現が必要となるため、空間的な表現能力をみる出題となっています。環境デザインの領域では、スケッチや図面といった「想定表現」が重要になってきますので、その基本的な表現力を見るため、実物のモチーフを目の前にした「立体構成の想定デッサン」としています。昨年まで空間の背景として、教室内観を描くことにしていましたが、今年は「教室内観は描かない」として、より作者の立体構成力を評価する出題としています。また採点のポイントとしては問題文に「床に木製の箱（およその外形寸法：幅60cm奥行き30cm高さ30cm）が3個置かれている」とモチーフの大きさが示されており、この箱を6個以上使った想定デッサンですが、ここに示されている寸法の縦横の関係を考え、立体構成の基準として把握しているかを最初に評価します。

次に、箱自体にも内側と外側という空間がありますが、それらを複数使った箱同士の関係＝「空間」が意図されているポイントとなります。構図や目線の高さによって、空間的な高さ、奥行表現がされていることが重要です。そして立体構成が置かれている「床の存在」と「光と影の表現」そこから見えてくる木箱の「素材感」が最終的な評価ポイントになっています。









# 美術学部

## 情報デザイン学科

### メディア芸術コース

2017年度入学試験 掲載作品は入学者より選定

#### 募集人員

53名（一般方式32名／センターI方式21名）

#### 入学試験科目・配点

##### ●一般方式

専門試験 視覚表現200点+鉛筆デッサン100点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

##### ●センターI方式

専門試験 視覚表現100点+鉛筆デッサン100点=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

#### ●専門試験

##### 視覚表現（5時間）

任意の出来事を設定し、タイトル票に記入して、その出来事の「痕跡」を視覚的に表現しなさい。

「痕跡」は、ある場所に残された物や状況から、かつてそこで起きた出来事を示すものとする。

- 【条件】
1. 出来事は自由に設定してよいが、その出来事の痕跡だけを表現すること。
  2. 画面内に文字や数字、記号を使用してはならない。
  3. タイトル票には、設定した出来事のみを簡潔に記述すること。
  4. タイトル票は左上、記名票は右上になるように使用すること。

- 【注意】
1. A3の紙2枚は下書き用紙です。
  2. イラストボードの切れ端は試し塗り用紙となります。
  3. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：TMKケントポスターボード（両面張り540mm×540mm）

##### 鉛筆デッサン（3時間）

粘土が任意の物体に衝突し、変形した状態を描きなさい。

- 【条件】
1. 配布された粘土を自由に變形し、モチーフとして使用すること。
  2. 衝突する任意の物体は、自由に設定してよい。
  3. 粘土以外のものを描いてはならない。
  4. 用紙は横位置とし、記名票が右上になるように使用すること。

- 【注意】
1. A4の紙2枚は下書き用紙です。
  2. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。



※使用紙：BBケントボード特注（荒目/B3）

#### ●採点基準

##### 視覚表現

- ・理解力 = 出題内容を正確に読み取れるか
- ・発想力 = 自分自身のテーマを展開できるか
- ・構想力 = 構想を具体的に組み立てられるか
- ・表現力 = 表現したいことを形にできるか
- ・完成度 = 表現が作品として完成しているか

##### 鉛筆デッサン

- ・見る力 = 対象の形を正確に捉え認識できるか
- ・技術力 = 基本的な表現技術があるか
- ・構成力 = 表現内容を組み立て配置ができるか
- ・表現力 = 表現したい心があり、形にできるか
- ・完成度 = 課題が作品として完成しているか

#### ●出題のねらい・採点ポイント

##### 視覚表現

今年度の視覚表現のテーマは「痕跡」でした。「痕跡」とは、ある場所に残された物や状況から、かつてそこで起きた出来事を想像できるもののことです。例えば、日常の生活の中において、足跡の凹みや、ケチャップをこぼしたシミ、食べカスが落ちている様子などを「痕跡」として認めることができます。これらの例からも分かるように、変形や変色など、何かが元の状態から変化した様子を「痕跡」と認識することができます。同時にそれは、変化することによって、過去に起きた出来事の一部を記録しているわけですから、つまり「痕跡」とは原初的な「記録メディア」のことでもあります。こうしたテーマから、どのような出来事を設定し、それをどのような痕跡として表現したのかという発想力と想像力の意外性が、評価するポイントとなっています。また、「痕跡」であるということは、そこで起きた出来事の不在を示すものでもあります。本来であれば主題となるはずの「出来事」が過ぎ去ってしまい、そこに残されたものを描くということは「図」と「地」が反転した状況でもあり、ある種の空虚さを描くということでもあります。原初的な「記録メディア」という点を踏まえれば、洞窟壁画に見られる「ネガティブハンド」の「図」と「地」の反転が示唆するものも大きいでしょう。視覚的に表現するにはやや難しいテーマではありますが、これに対して果敢に挑戦し、大胆な構図や色彩設計によって、きちんと不在や空虚といった状態に向き合い、表現できているかという点も重要な評価ポイントです。

##### 鉛筆デッサン

今年度の鉛筆デッサンは「粘土が任意の物体に衝突し、変形した状態を描きなさい。」という問題でした。モチーフとして配布された粘土を用いて、任意の物体に衝突した様子を造形し、それを描くというものです。基本的には、視覚表現とも呼応したテーマになっていて、主題となるべき対象を直接描かず、その外側の痕跡の部分のみを描くという構造になっています。ただし、実際にモチーフとして粘土が配布されているので、デッサンとしてきちんと粘土が粘土らしく描かれているかという、基本的な観察力と描写力がベーシックな評価ポイントとなります。その上で、衝突する対象に何を選んだかという発想力、また、それを適切に伝えるための画面の構成力などが評価されます。また、今回の課題で重要なポイントは、粘土が衝突する際の「速度」の問題があります。ゆっくりと対象に衝突した場合、粘土は対象の形に応じて変形するだけですが、高速で衝突した場合、水あめのように伸びたり、液体のように飛び散ったりするでしょう。こうした速度の違いによる質感の変化は、エドワード・マイブリッジの連続写真に代表される、メディアテクノロジーと私達の知覚の拡張と変化の問題でもあります。そうした質感の変化を伴う「速度」の問題に対して、何らかの表現上の工夫があるなど、意識が向いているかという点も重要な評価ポイントとなります。



あれ、ここに置いてたまんじゅう知らない？

《評価コメント》

ふてぶてしくも、どこか憎めない表情。とぼけた様子を見せるその顔面は、緻密に塗り分けられているがゆえに過剰で、幼い女の子の可愛らしさよりも、中年男性の貫禄を感じさせる。全体が赤を基調とした強い色調で揃えられているが、テーマ設定や構図の大胆さとうまく響いている。



ドーナツを勝手に食べた

《評価コメント》

口のまわりの食べ残し、という直球のモチーフではあるが、大胆なトリミングと繊細な色表現で印象的な作品になっている。口元のニュアンスから勝手に食べたことに対する微妙な心情が感じられるところが良い。



誕生

《評価コメント》

割れた卵から始まる流線的なフォルムが、風にたなびく花のようだ。神秘的な青から鮮やかな生命の赤に向けて、螺旋状に拡がるその構成とフォルムが鮮やかでありながら軽やかだ。卵が割れて、生命が解き放たれ飛び立つという生命の痕跡と同時に、生き物の誕生や成長、そして旅立ちを想像させる。



小さい頃、どろを手や足につけて壁に手や足の形を作って遊んだ。

《評価コメント》

誰にもある泥んこ遊びの記憶。単純なように見えるが、壁の木目や板の質感が実にリアルで、あえて色数を抑えたうえでの表現力に驚かされる。手の跡と足の跡をあえて重ねるあたりに、子どものもつびのびとした自由さと創造性の原点を感じさせて好感が持てる。



二名様退店

《評価コメント》

ラーメン屋の店主からすればスープを飲み干して帰って欲しかったところ。テーブル上が雑然として、気持ちも慌ただしく出て行った空気が残っている。庶民的なありふれた日常生活のなかでは、取り立ててテーマを主張するのはかえって不自然だ。気取らない雰囲気を生かしながら課題テーマをさりげなく見せている。



「今日もごちそうさまでした」そう言って家族が帰ってきた。

《評価コメント》

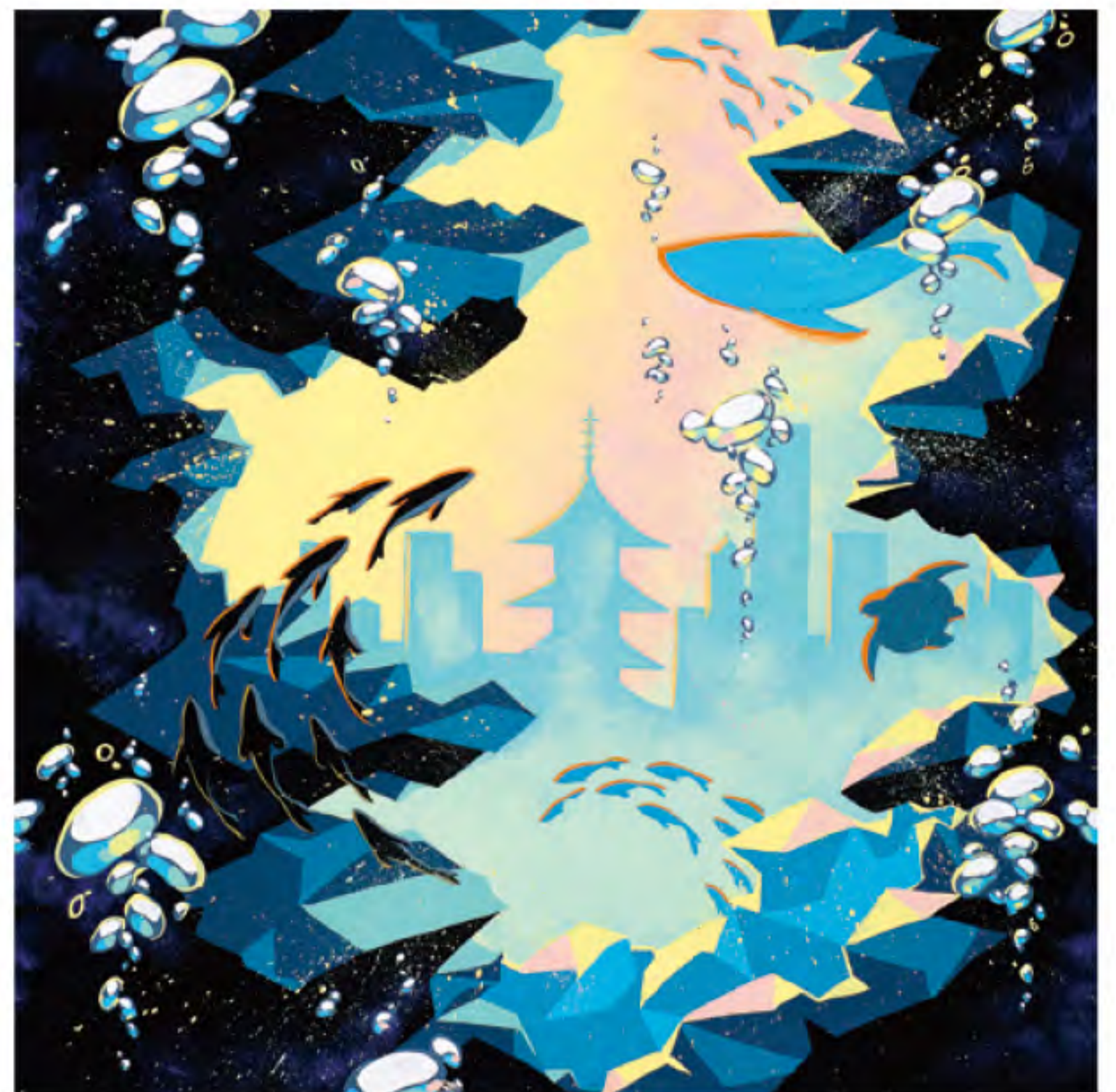
「今日も」「家族が」という文言が、その背後にある複雑な関係を想起させる。実際、キリコを思わせるコントラストの強い陰影、人工的な色彩と構図など、叙情的なディストピアともいうべき、まさに相反する要素が混在した日常のシュールリアリズムだ。



初めて1人で料理を作ってみた。

《評価コメント》

食事の後に台所の流しの中で山積みになった食器達、という見慣れた風景を大胆でスタイリッシュな構図と色彩で表現された秀作。



海底で眠る街

《評価コメント》

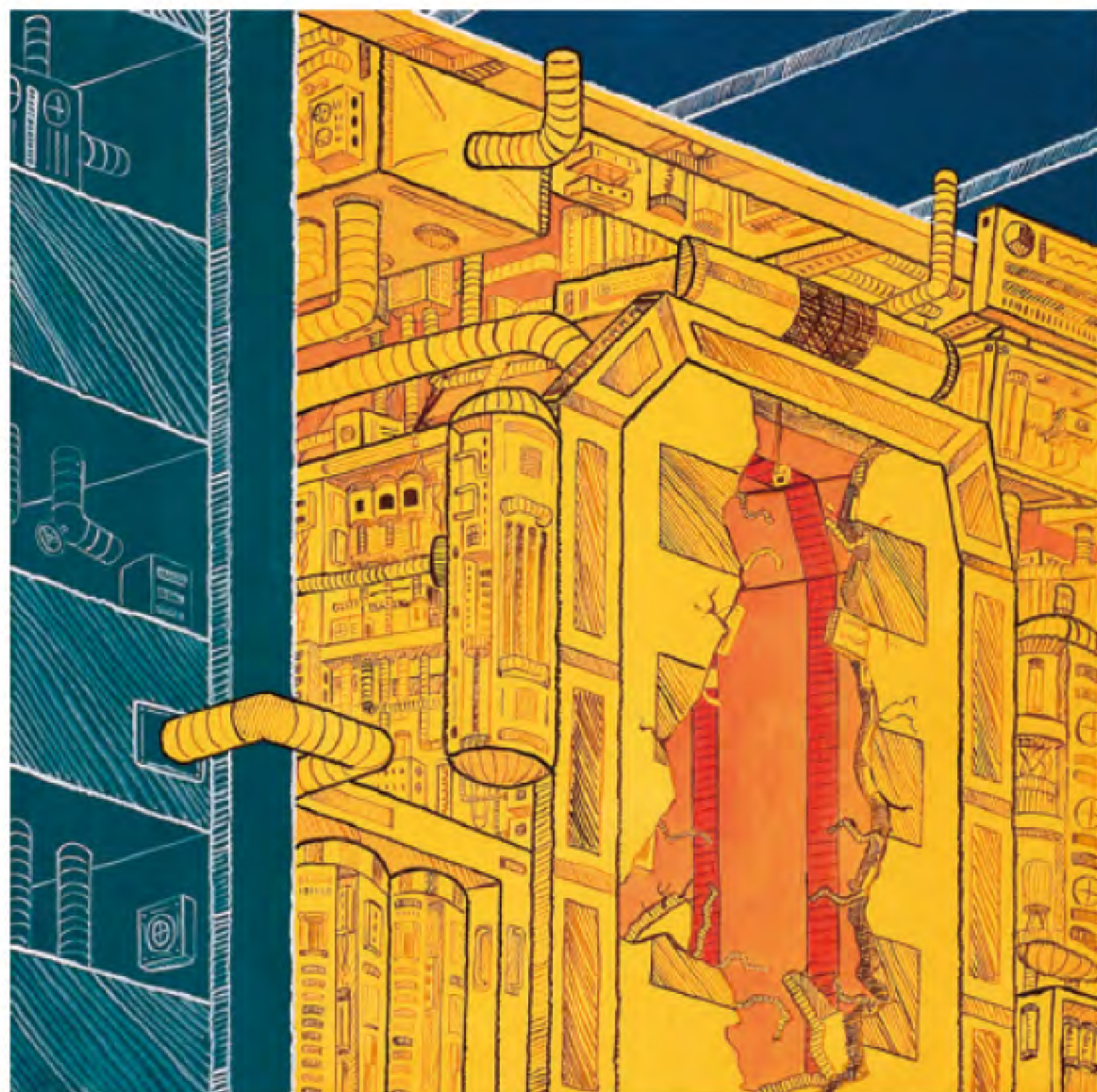
海没した文明の痕跡を示唆している。ところが、岩間の陰からのぞく街並みは死滅した雰囲気がなく、竜宮城のように海底で今もなお栄えているという設定なのだろうか。物事が終わった後の痕跡が示されるのではなく、海底のどこかにある桃源郷にたどり着いて、これから物語が始まるような気分の作品になっている。



アリを捕食する

《評価コメント》

木の穴という「痕跡」から光が伸び、その光芒の中にチンパンジーのアリ釣り行動を見るという発想を評価する。道具を使う猿は人類進化の謎を解くテーマらしい。紺、緑、黄土色の抑えられた色の中で、見るものを射るような目の力が印象深く、一瞬にして何百万年前の遠い人類の起源に思いを馳せることができた。



敵の勢力に要塞のゲートを破壊されてしまった。

《評価コメント》

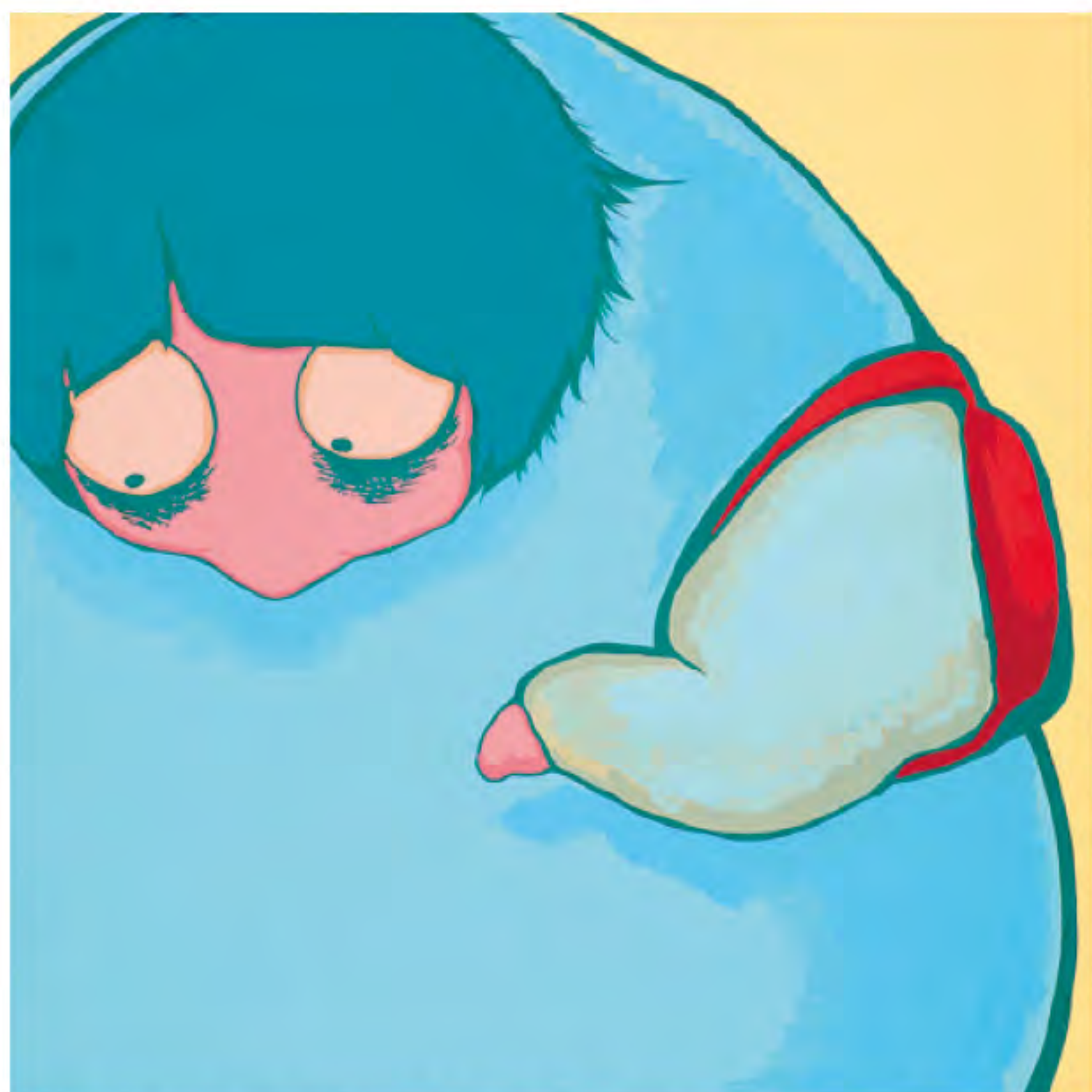
SF 的都市空間だろうか？ 時間内で細かく描き込まれた細部の表現に好感が持てる。



長旅

《評価コメント》

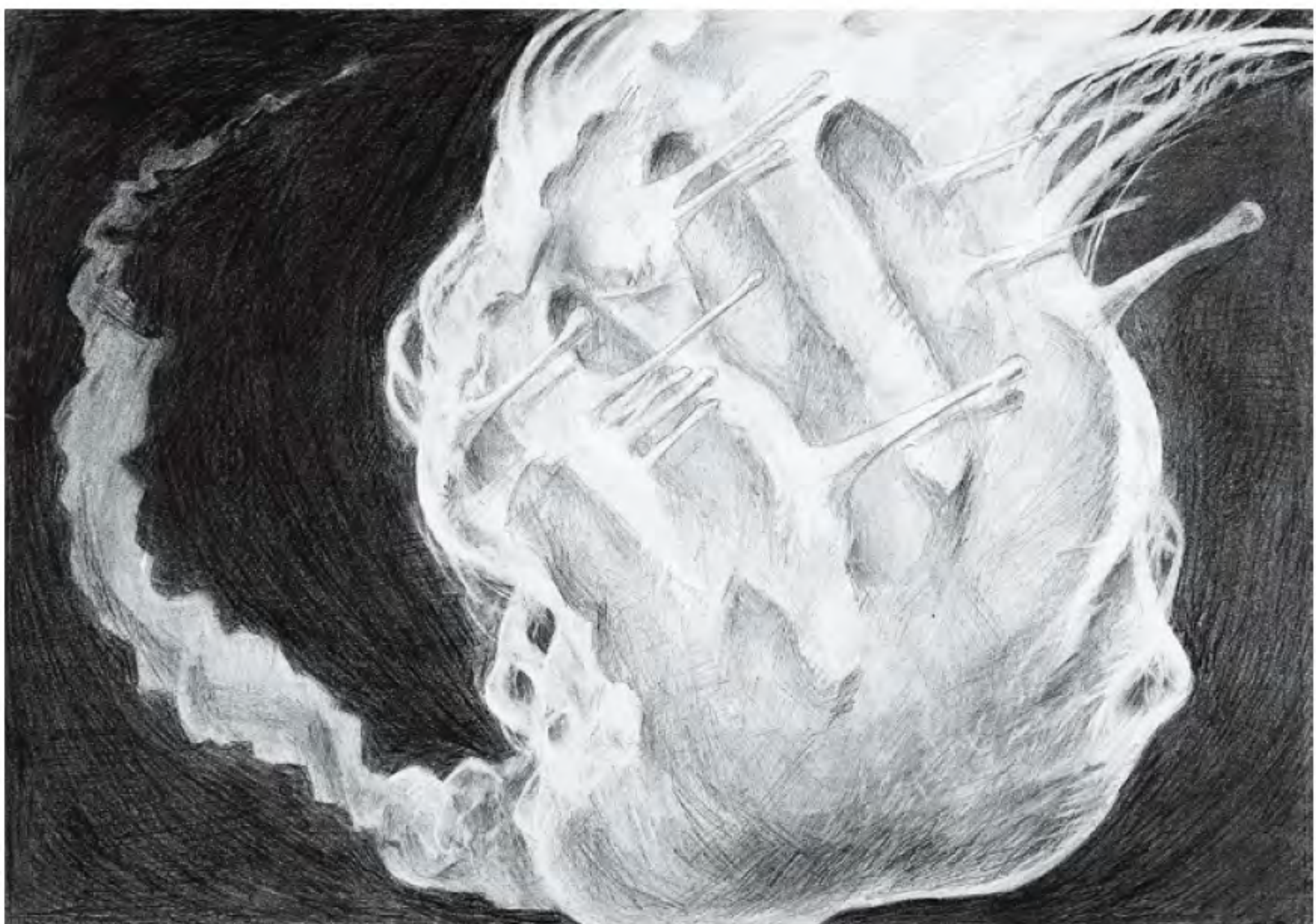
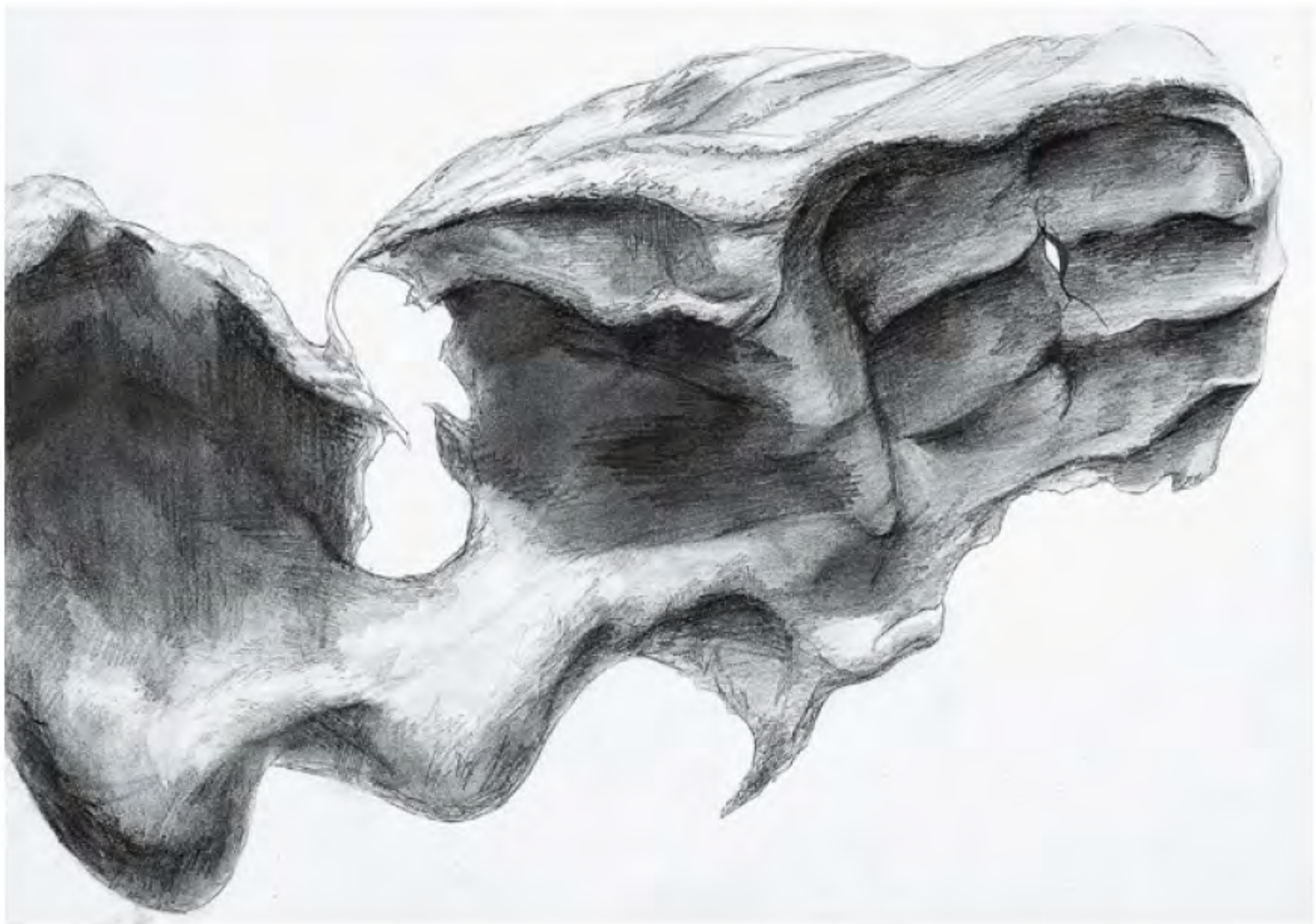
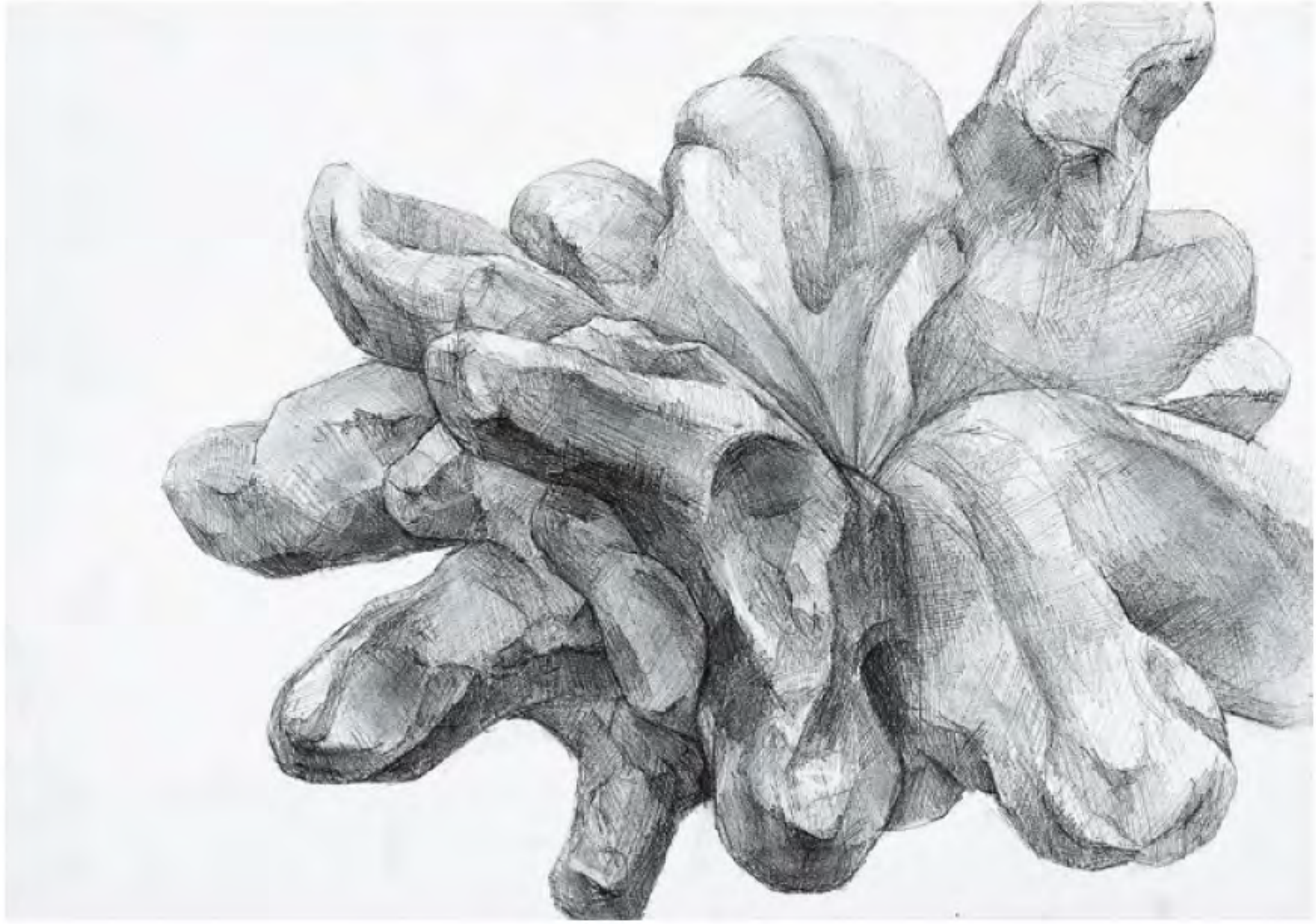
世界地図の上に押された虫ピン。旅のあいだに持ち歩いた様子が、折り目のついた紙の質感から伝わってくる。光と影の描写、色彩、構図とも見事にバランスが取れて、人の気配すら感じさせる。鉛筆で描かれた線が、次の旅先を暗示するようで心憎い。



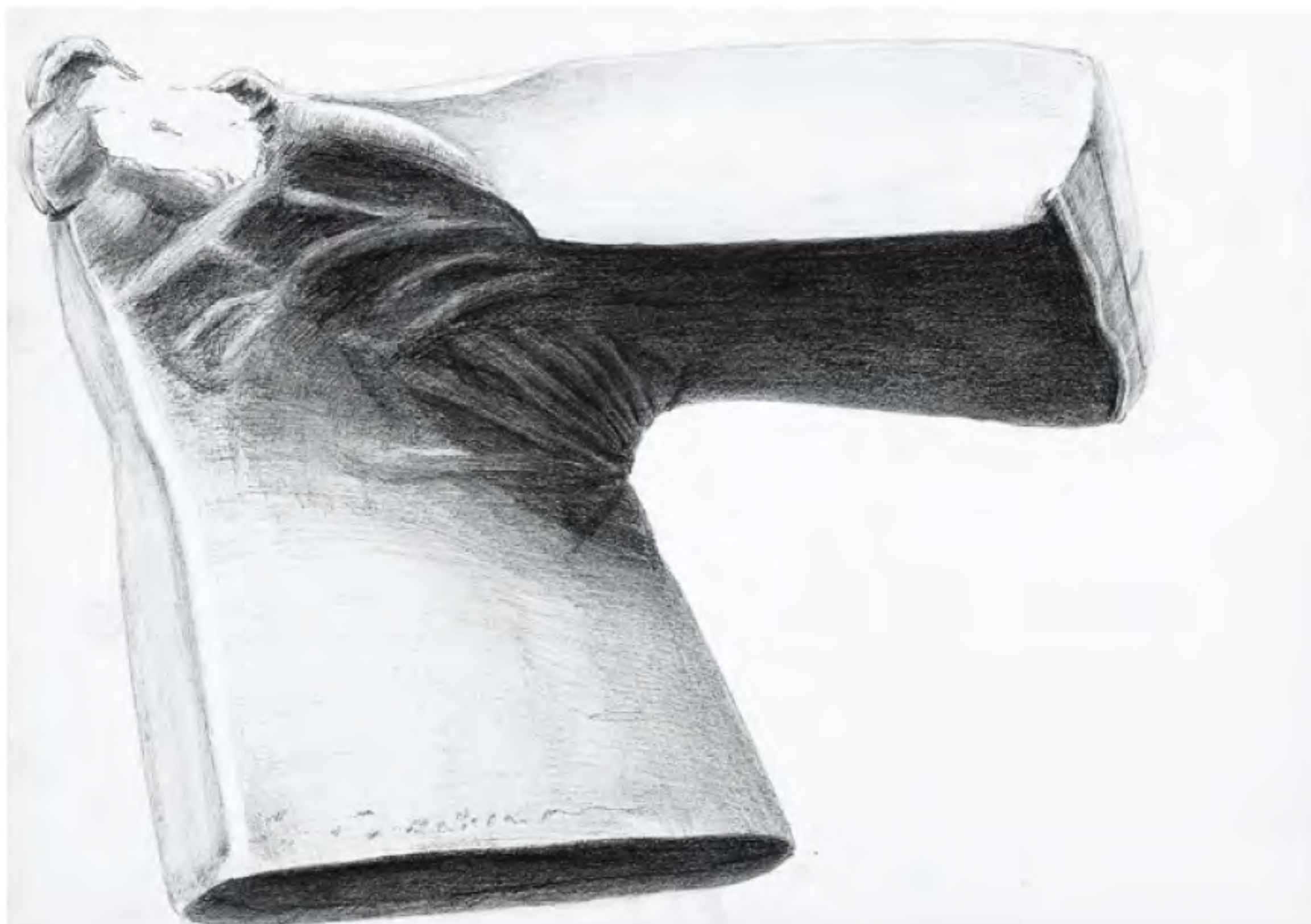
夏休みの宿題を、登校日の前日からやり始めたが、結局終わらず、寝不足で登校する小学生

《評価コメント》

深く刻み込まれた目の下のクマは、昭和のホラー漫画を思い起こさせる、印象的な痕跡の表現だ。画面の構成は、描かれた人物の性格を現しつつ、宿題が終わらなかったことの疲労と不安感も表している。キャラクターと表現の両面において設計の巧みさが光る。







## 美術学部

# 情報デザイン学科 情報デザインコース

2017年度入学試験 掲載作品は合格者より選定

### 募集人員

53名（一般方式32名／センターI方式21名）

### 入学試験科目・配点

#### ●一般方式

専門試験 視覚表現200点+鉛筆デッサン100点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

#### ●センターI方式

専門試験 視覚表現100点+鉛筆デッサン100点=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

#### ●専門試験

##### 視覚表現（5時間）

夏休みについて思い出してください。

「夏休み」をあらわすもののシルエットと幾何形態を用いて、あなたの「夏休み」を視覚表現しなさい。

##### 【条件】

1. 用紙は縦位置とし、記名票は右上とすること。
2. 塗り方は自由。白く見せたい部分や余白をあらわす場合は白を塗ること。
3. 言葉に頼らず、視覚的に表現すること。

##### 【注意】

1. A3の紙1枚は下書き用紙です。
2. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：特注イラストボード（B3）

##### 鉛筆デッサン（3時間）

球と自分の手を観察して描きなさい。



##### 【条件】

1. 用紙は縦位置とし、記名票は右上とすること。
2. 配布した球をモチーフとして使用すること。
3. 球を変形させてはいけません。

##### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：サンフラワーペーパー（M画）MMボード（B3）

#### ●採点基準

##### 視覚表現

- ・理解力 = 出題内容を正確に読み取れるか
- ・発想力 = 自分自身のテーマを展開できるか
- ・構想力 = 構想を具体的に組み立てられるか
- ・表現力 = 表現したいことを形にできるか
- ・完成度 = 表現が作品として完成しているか

##### 鉛筆デッサン

- ・見る力 = 対象の形を正確に捉え認識できるか
- ・技術力 = 基本的な表現技術があるか
- ・構成力 = 表現内容を組み立て配置ができるか
- ・表現力 = 表現したい心があり、形にできるか
- ・完成度 = 課題が作品として完成しているか

#### ●出題のねらい・採点ポイント

##### 視覚表現

本コースの視覚表現は、「夏休み」を思い浮かべてそれをモチーフにして、平面構成を完成するという設問です。モチーフを「発見」する力、思いを「表現」する力、そしてそれらを「構成」する力、この3つが、採点のポイントです。夏休みには、今までの自分を振り返り、思い出することができる出来事がたくさんあります。出題の意図は、夏休みの出来事に、自分の「思い」を描いてもらうことにありました。描く側は、まずモチーフとなる「夏休み」の出来事から「夏休みで印象深かったこと」を見つけ出さなければなりません。作品の中でモチーフとして多かったのは花火、お祭りの風景、次に虫取りや朝顔等の季節特有の出来事です。夏休みの情景を直接イメージできるものの方がわかりやすいことは確かですが、夏休みの思い出の表現をそのまま描かないようにすることが肝心です。夏休みの出来事の中に、自分の気持ちをどう表現するかが、今回のモチーフ選びのポイントだったように思います。毎年のことですが、テクスチャーをうまく使うこと、「塗る」だけではなく「描く」こと、シルエットとテクスチャーの組み合わせがうまくいっているものは、高評価を得ていたように思います。「気持ち」や「思い」といった感情は、抽象的でありながら具体性を持って描けるものであり、私たちが共感できる作品もたくさんありました。反面、モチーフの表現が凡庸になりがちな作品もありました。モチーフを「発見」し、思いを「表現」することでやめずに、それらを客観的に「構成」するところまで力を注ぐことが大切です。

##### 鉛筆デッサン

本コースの鉛筆デッサンは観察して描くデッサンです。例年と閉じように「描画力」と「観察力」がポイントです。

今年度のモチーフは、球と手です。球は、指を表現し握るというシンプルな構図が考えられます。自分が一番表現しやすい方法を見つけ、球を握る手を観察する構図を考えることが大切です。球を握る手をよく観察して表現することがポイントになると考えて出題しました。全体として、手自体はよく描けているデッサンが多かったです。しかし、バランスよく球と握る手を描けている人は少なかったように思います。観察しやすい素直な構図が描写を助けることはどんなモチーフにも言えることですが、今回のようなシンプルな素材でも構図を決めてしっかり観察して描画することが大切です。



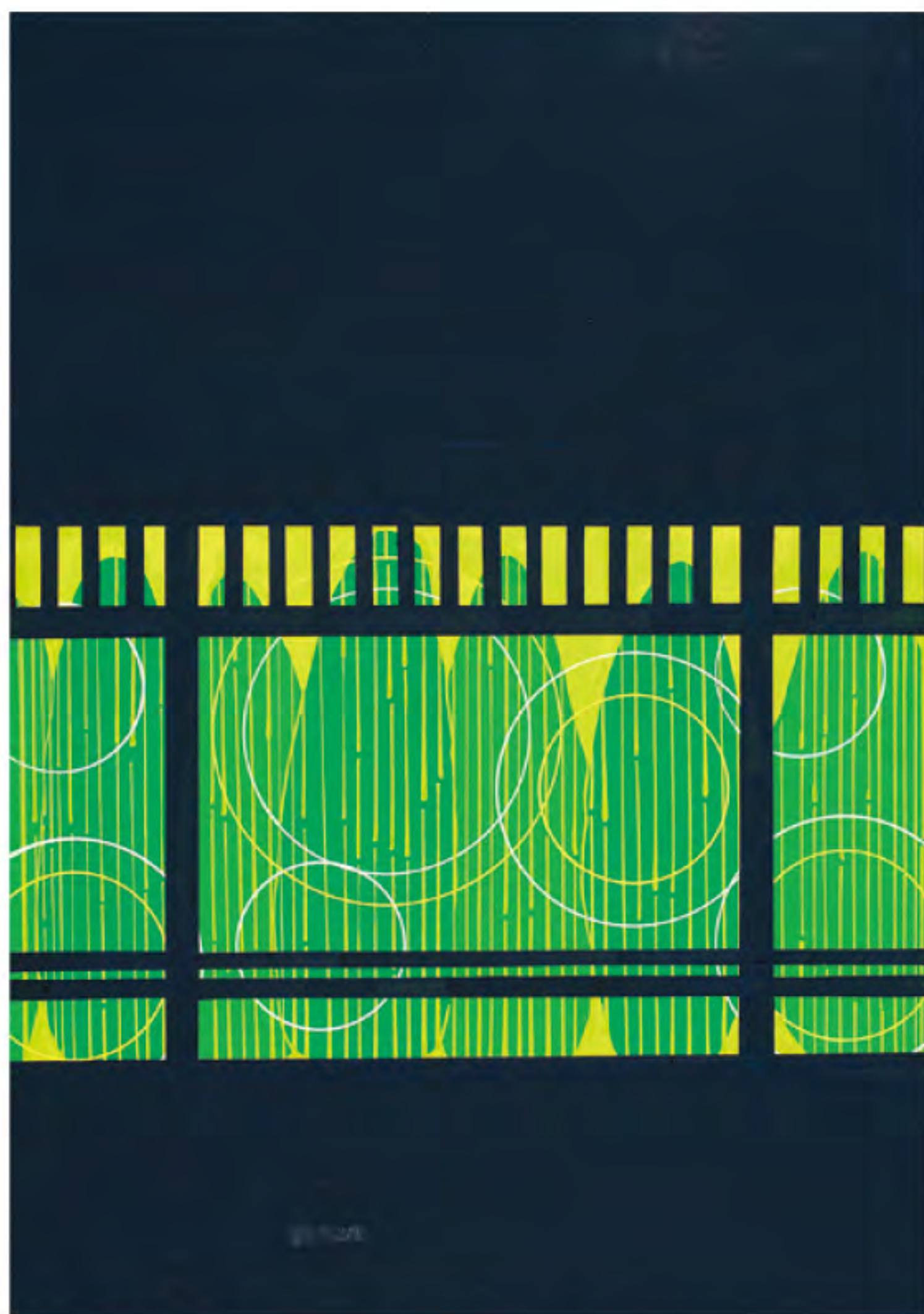
《評価コメント》

夏の風物詩のかき氷をモチーフとして寒色系でかろやかに表現した作品です。かき氷の今にもとけそうなところを上手く切り取っているのと食べるスプーンの構成が見事であると評価しました。



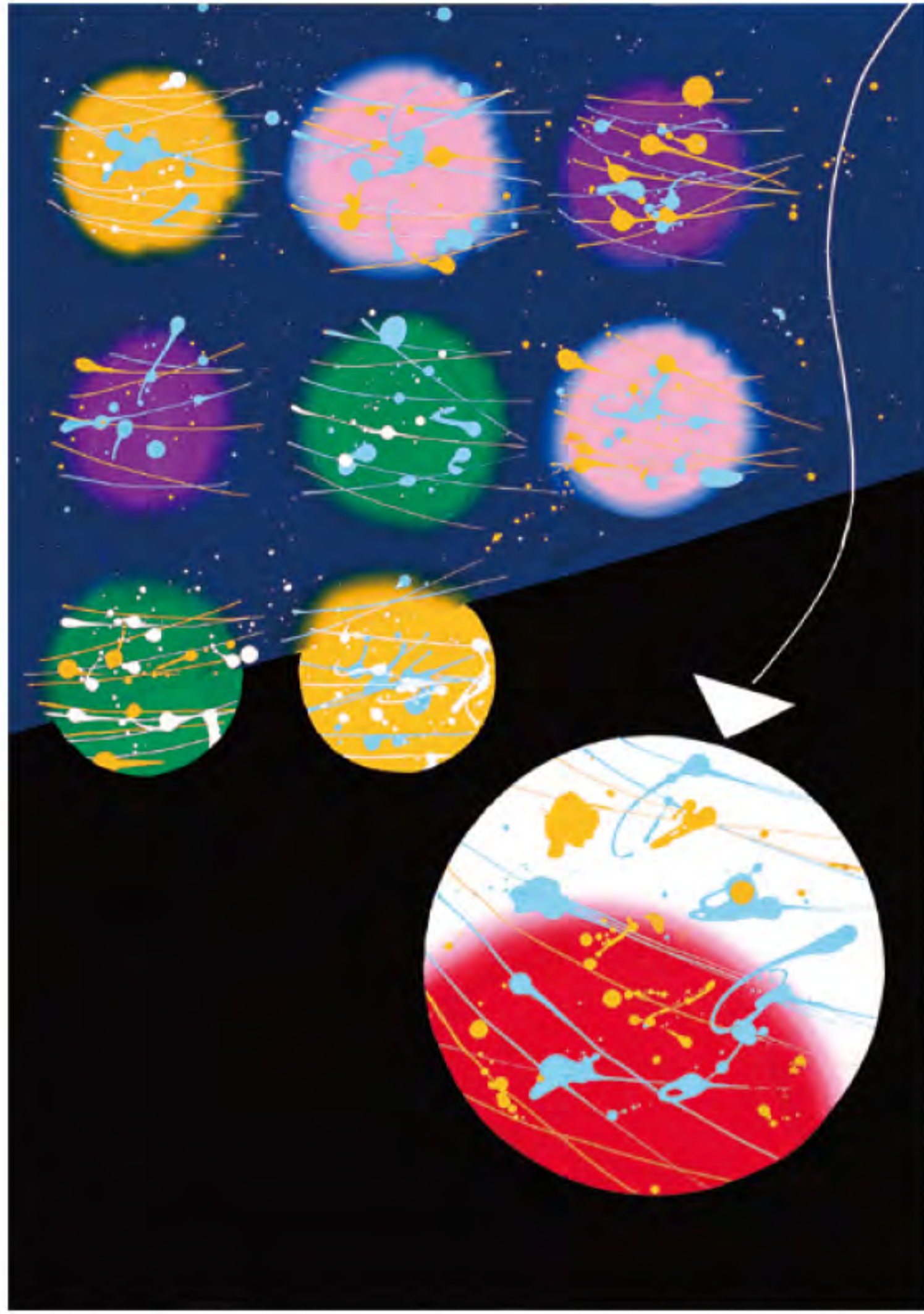
《評価コメント》

夏のじりじりする日射しを直接表現するのではなく砂に埋まった人のモチーフで表現している実にユニークな作品です。砂と日射しの構成が大胆で、海での楽しい思いが伝わってくるようです。



《評価コメント》

ひんやりとした室内から外を覗くと鮮やかな緑と夏の空気が伝わってきます。覗いている窓枠の切り口が大胆であり、外の明るさとの対比で、外の緑が、より鮮やかに表現されています。



《評価コメント》

お祭りで売っているヨーヨーをモチーフにしている作品ですが、並んでいるヨーヨーが、夜市の明かりに照らされて輝いている様子が見事に表現されています。選ばれた大きいヨーヨーがひととき印象に残る色彩の構成となっており、幻想的な雰囲気をもっている作品です。



《評価コメント》

屋台の金魚をモチーフにしている作品です。非常に抽象的であるのに、大変目になじむ作品です。赤と黒と白の大胆な平面構成でありながら、金魚すくいの金魚が発見できます。この平面構成の中に謎解きの楽しいヒントが隠されているような気持ちになります。



《評価コメント》

この作品は時系列に夏の思い出を構成しています。中央に配置した時計の回りに朝から晩までの楽しい盛りだくさんの夏休みの思い出が、見事に表現されています。1つ1つの、アイコンの表現が小さい空間に配置されていて覗き込みたくなるような気持ちになる作品です。



《評価コメント》

この作品は夏休みの情報のデザインです。夏の思い出の代名詞の朝顔ですが、この作品は見事に左上と右下で朝顔のモチーフを分けています。またストライプの細かい線が霧雨のような雰囲気を表しています。シンプルな構成ですが、朝の露にぬれたような朝顔が見事に表現されています。



《評価コメント》

花火が遠くに見える表現と上の和装の女性の微笑みの対比が独特な雰囲気になっています。花火の思い出と和装の人の印象を1つの構成にした点が、独自性につながっている作品です。



《評価コメント》

スイカをモチーフにした平面構成ですが、1つ1つのスイカのバランスがとても良く、食べかけたスイカとこれから食べるスイカの絶妙な配置が素晴らしいです。配色もモチーフもシンプルなのですが、全体の構成がよくできているので、一度見ると忘れられない楽しい表現となっています。





# 美術学部 芸術学科

2017年度入学試験 掲載作品は合格者より選定

## 募集人員

35名（一般方式15名／センターⅠ方式10名／センターⅡ方式10名）

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 小論文または鉛筆デッサン[言葉によるデッサンを含む]のいずれかを選択=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センターⅠ方式

専門試験 小論文または鉛筆デッサン[言葉によるデッサンを含む]のいずれかを選択=300点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点 ※詳細はp136を参照

### ●センターⅡ方式

専門試験 試験を課さない

学科試験 「国語」200点+「英語」200点=400点

1教科1科目選択=100点 ※詳細はp136を参照

## ●専門試験

### 小論文 (90分)

[問題1] 「私」について、350字程度で自由に文章を書きなさい。

[問題2] 配布されたものを見て、800字程度で自由に文章を書きなさい。

※水の入ったペットボトルを配付

### 鉛筆デッサン [言葉によるデッサンを含む] (3時間)

与えられたモチーフを自由に組み合わせて、鉛筆でデッサンしなさい。

また、イラストボード裏面の記述答案用紙には、配布され構成したものを見て、600字以内で自由に文章を書きなさい。



※上記画像のうち、小論文はペットボトルのみ配付

### 【条件】

1. 形成のしかたは自由。
2. モチーフのほか、なにも付加してはいけない。
3. イラストボードは縦位置でも横位置でも使用可とする。
4. イラストボードは用紙全体を画面とする。
5. 指示があってから、記名票上のどちらかの矢印を○で囲み、天地を示すこと。
6. 記述答案用紙は、縦書きでも横書きでもよい。

## 【注意】

1. 描き終えたイラストボードと記述用紙は切り離さないでください。

2. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：サンフラワーペーパー（M画）MMボード（A3）

## ●採点基準

実技試験は、小論文と鉛筆デッサンの選択制（出願時に選択）です。

### 小論文

- ・思考力 = 問題をどれだけ深く考察できているか
- ・独創性 = 独自の発想や感性にすぐれているか
- ・読解力 = 課題を正確に読み取れているか
- ・理解力 = 確実な事実認識ができているか
- ・表現力 = 文章にまとめる能力がすぐれているか

### 鉛筆デッサン [言葉によるデッサン含む]

- ・対象を正確に捉え、デッサンと言葉により総合的に認識し、自分自身の視点で表現できているか

## ●出題のねらい・採点ポイント

※実技試験は小論文と鉛筆デッサンの選択制（出願時に選択）です。

アートプロデューサー、学芸員、研究者など「美術・芸術を世界に発信する人材」を育成する芸術学科では、芸術を楽しみ「感じ取る力」、そして歴史・理論・現場での実践を「総合していく力」を潜在的に持つ人を発見するため、多様な入学試験を用意しています。

多摩美の学科試験（国語・英語）に加え実技試験（小論文または鉛筆デッサンを出願時に選択）を行なう「一般方式」、大学入試センター試験2科目に加え一般方式と同じ実技試験を行なう「センターⅠ方式」。そして、大学入試センター試験のみ（国語・英語とそれ以外の1科目）で受験できる「センターⅡ方式」では、バランスのとれた総合的な学力をみます。

### 小論文

小論文は、将来、芸術学科で卒業論文を書き、美術・芸術を世界に発信する人材として社会で活躍していく上で欠かすことのできない「文章力」「表現力」、さらに「論旨の明確さ」をみるものです。

問題1では、設問について、自分の考えを簡潔に記述できるかという、基本的な要約力と文章力がポイントとなります。

問題2では、思いついたことをどのように整理して文章にしていくかという、構成力や表現力と同時に、思考力や観察力、想像力や発想力、そして論旨の明確さがポイントとなります。

いずれについても、うわべだけの知識や無関係な感想、まちがった漢字や言葉遣いは評価されません。自分の眼で見、自分の心で感じ、自分の頭で考え、自分なりの文章を書く。それが肝心です。

### 鉛筆デッサン

芸術学科では、美術の教員や教育者、学芸員や編集者を育成するために、美術やデザインの実技を学ぶことが必要と考え、各種の実技科目を設けています。このカリキュラムに対応して、入試でも選択制で鉛筆デッサン（試験時間3時間）を設けています。

鉛筆デッサンでは、自分の目で観察したものを描く基本的な力、モチーフを造形する力、そして芸術学科独自の要素として、デッサンしたもののについて「文章で記述する」という要素を加えて総合的に評価します。単にデッサンの技術のみをみるだけでなく、眼で観察したものを言葉で記述することも求めるのは、それが美術等の作品を研究したり批評するさいの基本的な作業になるからです。出題意図からはずれた恣意的エッセイや「記述」をしていない文章は評価されません。



## 小論文「問題1」

「私」とは、人生の中で最も遠い存在の一つだと私は思う。自分の事は自分が一番よく分かっているとよく言うが、自分の事で分かることは一部分だけで全てを知ることとはどうやっても不可能である。

例えば、ガラスや写真に写った自分を見ることはできるが、それは直接肉眼で見た人間とは違う、写っただけの板や紙なのだ。ほかにも、自分の本当の声を聞くこともできない。自分が発した声を録音して聞いてみると分かるが、自分の普段聞いている声は他人の耳に届いているものと違う。また、その録音も結局機械が再現した限りなく自分の声に近い音波なので、本物ではない。このように一番近いように感じる「私」のことも実際には知らない事がある。そして、「私」はおそらく科学技術がどれだけ進歩しても全て知ることができないのではないかと私は考える。

私とは、自分自身を示す一人称を表す言葉である。しかし、私という言葉は二人称である他人が存在する世界でないとその言葉自体の存在が危ういのである。なぜなら、自分自身を示すため、他人が必要だからである。

まず、人と会話をする時、自分のことは私など一人称で聞き手に示す。たしかに、自己紹介をする時は自分のことを私という必要はないかもしれない。私という主語がない場合も聞き手は理解することが可能だからだ。しかし、日常会話で多くの場合は一人称を必要とする。

たとえば、私が親に今日一日の出来事について私という言葉を使用せずに会話する。すると、聞き手である親は話の主人公を見失い混乱するだろう。このように、私という言葉は他人がいて初めて成り立つのである。

一生において本当の「私」で生きられる時間はどのくらいあるのだろうか。この答えは人それぞれであるが、かなり少ないことは確かである。なぜなら学校で生きる「私」と家で生きる「私」は、まるで別人であるかのように異なっているからである。学校では常に明るく周りの人の目を気にしながら過ごしている。それに対し、家では周りの目を気にせず自由気ままに生きていく。多くの人は家で生きる「私」が本当の「私」だと答えるだろう。

しかし私は違うと思う。結局本当の「私」など見つけれない。この世に生まれ、名前がつけられ、短い人生を機械的な人間の営みの中で過ごしていく。なぜ生まれ、死んでいくのかなんて、いくら解こうとしても出来るはずがない。だけど、ただ一つ分かることと言えば、それは全力で生き、死んだ人へのみ告げられるということだ。

私が「私」を感じる時は、バンドのライブでドラムを叩いている時である。ライブが始まり、私たちの演奏が始まると、観客の皆は大声を出して飛び跳ねる。その時の皆はもう自分のすべての喜びを発しているようだった。その姿を見ているだけで私はものすごく幸せを感じた。私達の楽器でつくりだしている音で、今大勢の人たちに幸せ、喜びを与えられているのだ。しかもドラムは、ステージの中央でメンバーの楽しそうな姿も、すべて見る事ができる。

ライブでドラムを叩く時、私は叩いて楽しいと思うよりも、他の皆が楽しんでいることがとても嬉しい。そしてこう感じるのには、私が今ここでドラムを叩いてきた音楽があるからだ。私がいないと存在しないのだ。そして私はこの瞬間、「私」を強く感じる事ができる。

私は、ペットボトルの水を買ったとき、必ずラベルをはがす。ジュースやお茶のペットボトルを買ったときはしない。水のペットボトルを買ったときだけだ。そしてラベルをはがした水のペットボトルを手でにぎる。するとそこには肥大した自分の手があらわれる。まるで十八歳の少女とは思えない、大男のような手をながめて、「私の手はこんなにしわくちゃなのか」という風に観察する。私にとって水の入ったペットボトルはちよつと変わった虫めがねなのだ。

なぜ「ちよつと変わった」虫めがねなのか。その理由は正しく均等に大きく見えないからだ。普通の虫めがねなら物体を大きく見せるだけ、しかし、水のペットボトルはまるい筒型だからか、物体をちくはぐに大きく見せる。

例えば水の入ったペットボトルを通して自分の指を見てみる。そして指を上下左右に動かしてみる。すると、第二関節が異様に長くなったり、隣り合う指の腹の大きさに異様な差が出たりする。

これが「ちよつと変わった」虫めがねだと述べた理由だ。そして私は小さい頃よくこのちよつと変わった虫めがねをつかって人の顔や体を見ていた。そうすると顔がへんてこにゆがんだり、胴が異様に長くなったりして、ちよつとしたおもちやになつたのだ。

このようにありふれた日常の中にある身近なものが、少し見方を変えると面白いおもちやになり得ることがある。水に入ったペットボトルではないが、私たちの心にも、ちよつと変わった虫めがねを持って、日常生活にありふれた身近なものを、ちくはぐに変化させて見てみると、思いもよらないところに、思いもよらない面白いおもちやが見つかるかもしれない。

机に置かれたペットボトルを見て、私は「またか」と思った。幾度となく私の前に置かれ、私を苦しめてきた透明な天敵。もう何度描いたか忘れてしまう程、何度も出されたデッサンのモチーフである。

私が美術予備校に通い始めたのは高校二年生の夏。美術とは全く縁のない人生だったのだが、気がつくとも無料体験コースに応募して両親を説得していた。衝動のようなものだったのかもしれない。それからしばらくして、私は卓上デッサンなる新たな課題と向き合い、それまで楽しくやっていたデッサンを根本から崩されたのだ。

「今日とはかく、描き込んでみよう」と言われ、手渡された半分くらいまで水の入ったペットボトル。私はこの時、ペットボトル、いや「透明」というものを甘く見ていたのだ。

「透明」というのは、文字通り透けて見える。向こう側の景色が、多少いびつに写っている。そのもの自体に色はないが、置かれた環境が反映されて私達の目に複雑に飛び込んでくる。しかし、その「透明」はしっかりとそこに存在しているものだ。机の上に落ちる影が証明してくれる。手に持てば、円柱状の形が、水が入っているという重量感がある。そんな「透明」を私は上手く表現することが出来なかった。私の画用紙の中のペットボトルは、ステッカーが貼られていたような、まるで存在感のないものになっていた。

それからというもの、何度も「透明」という難問に挑み、私の描くペットボトルは何かその場に存在するようになった。今でも天敵には変わりないが、ペットボトルというモチーフは、私にデッサンとの向き合い方を教えてくれた。デッサンは受験に向けた訓練のようでもあるが、対象に興味を持って見つめるといふ、将来自分や他人の作品、芸術と向き合う時にきつと役に立つ勉強でもあるのだと思う。

水は偉大で、そして不思議なものだ。H二つ、O一つ、目には見えない小さな小さな原子が三つ結合し、それらが集合することでこの地球に水を、生命をももたらしてしまつたのである。

そして地球上の全ての生命体の身体にもこの原子三つからなる物質がとめどなく流れている。我々人間の身体も八〇パーセントから六〇パーセントがこの分子、エイチツーオーでできている。小さな小さな小さな粒が、色や形を変えて我々の身体の中をぐるぐると今も廻っているのだ。もし三つの原子が出会っていないければ、私達はいないだろうし、もしくは想像もつかない奇妙な生命体として生きていたかもしれない。こればかりは、地球に感謝するばかりである。

もちろん、生命を「生み出す」だけの水ではない。時として水は生命を「淘汰する」ものになってしまふ。水より生まれ、身体の半分以上が水で出来ているにもかかわらず、水により生命を落としてしまふのは恐ろしく、悲しいことだ。

科学技術が発展した現在、水はH二つ、O一つが結び付いたものであることは解明されているし、津波や洪水などの水が起す恐ろしい災害の原因も解明されている。科学で何もかもが証明されてしまうこの時代。だが、古来の人々のような、水を神様のように扱う非科学的、宗教的側面をもつ考え方も悪くないように思えてこないだろうか。

地球に生命誕生をもたらした水。我々の身体の一部となり、恵みをもたらしてくる水。時に荒々しい姿で牙をむき、自らがつくり上げた生命を奪う水。まるで感情をもち、生きていくかのように見えてはこないだろうか。

「水」は「水」であることに変わりはないし、ただの水を思つて接するものもよいだろう。だが、水も感情を持ち生きているものと考えられるものなかな風情がある。

このモチーフの構図は、一本のボトルと、そのまわりを大きく囲うように、長方形に破いた厚紙がゆるやかなカーブを描きながら設置されている。特にコントラストが強く表されている部分は、画面右のいびつな形をした厚紙だが、下の方はモチーフ全体の中で最も暗く、最もボトルの陰の影響を受けていると思える。

また、この中で印象的なのが、ボトルと厚紙を一つのかたまりとしてとらえたときに大きな花のように見えるところである。ボトルのまわりを囲う厚紙は花びらのようにも見え、たいへん可愛らしい様子をしている。またそこに、厚紙をゆるく丸みを帯びさせた効果も伝わり、モチーフ全体にあたたかさが加えられている。

奥の側に設置されている厚紙たちはボトルよりもさらに奥にあるということが分かる。厚紙には、ボトルを支えるほどの安定感はあるが、手前側などの湾曲部分にはほとんど床への影は出しておらず、かなりの範囲が宙に浮いたような状態となっていることが分かる。そして、ボトルが厚紙を囲ってできた空間には、ほどよい光が差し込んでいる。



机の上に厚紙とペットボトルが構成されて置かれている。三つの折り目で曲げられた灰色の厚紙の上にペットボトルが立てられている。厚紙の左端がペットボトルの飲み口下にある縁に引っかかっており、厚紙が曲がったままの状態に保たれている。また厚紙の右側の部分はしっかりと折り目をつけられたためか、折れたままの状態をкаろうじて保っている。

ペットボトルの材質は透明なプラスチックで、真上から差し込んでいる光がペットボトルの容器の中に入っている光を通過して厚紙の上に光を落としている。ペットボトルの中には光が屈折して出来た大きく曲線を描く厚紙が映し出されており、厚紙全体のフォルムを見てみるとその部分が大きくへこんで見える。

厚紙は適度な硬さを持つため、折り目近くにシワが出来ている。また、その硬さのために折り目は上手く折れておらず、やや歪に見える。厚紙の中央の折り目から左側の部分は、端がペットボトルの縁に引っかかっているため、やや浮いているのが確認できる。

全体的なフォルムは、まるで厚紙という口がペットボトルをその大きな口で食べようとしているかのように見える。また、ペットボトルの縁に引っかかっている左部分が、厚紙の元に戻ろうとする力で引っ張り、反発しているように見える。そのためペットボトルと厚紙が今にも動き出しそうに見える。

# 美術学部 統合デザイン学科

2017年度入学試験 掲載作品は合格者より選定

## 募集人員

120名(一般方式 65名/センター I 方式 43名)

## 入学試験科目・配点

### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン150点+構成表現150点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

### ●センター I 方式

専門試験 鉛筆デッサン100点+構成表現100点=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

### ●専門試験

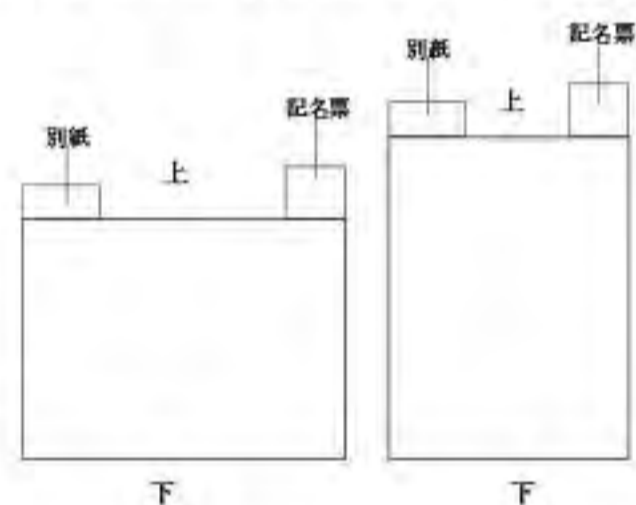
#### 鉛筆デッサン (5時間)

「コミュニケーションする手」を描きなさい。

コミュニケーションしている内容について言葉で別紙にあらわしなさい (10字以内)。

#### 【条件】

1. 手以外のものが必要な場合はそれを描いてもよい。
2. B3ボード全面を画面とし、向きは縦横自由とする。
3. 手の大きさや描かれる位置はどこであってもよい。
4. 右図のように、記名票は自身で設定した向きの右上になるように貼り、言葉を書いた別紙は左上になるように貼ること。



#### 【注意】

1. 支給した鏡は補助用具です。
2. B4の紙は下書き用紙です。
3. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※補助用具として鏡を支給

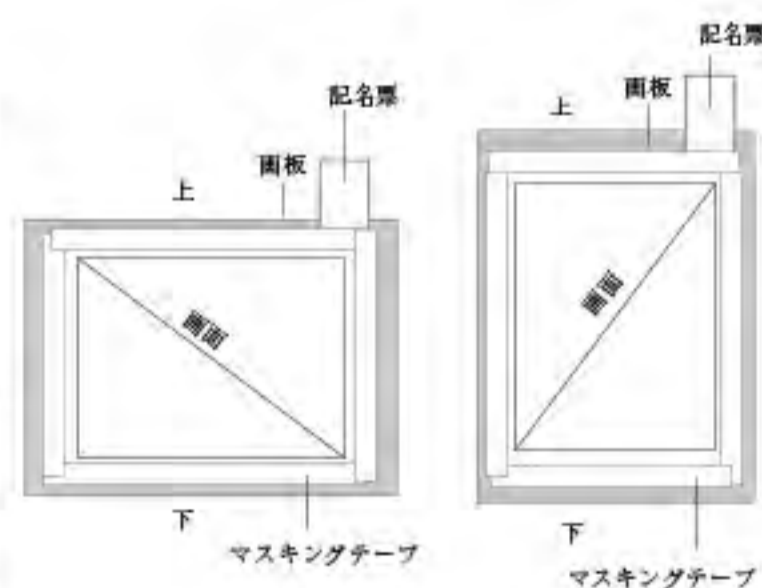
※使用紙：クレセントボード310 (B3)

#### 構成表現 (5時間)

立方体と任意の物体を組み合わせて「透過」をテーマに構成表現しなさい。

#### 【条件】

1. 立方体および任意の物体には、素材の特性に応じた変化を加えてもよい。
2. 立方体および任意の物体の個数は自由。
3. 白く見せたい部分も白で塗り、未完成でないことを示すこと。
4. 用紙の中央、450mm×350mmを画面とし、用紙の方向は自由とする。
5. 記名票は右図のように自身で設定した用紙の向きの右上になるように貼ること。



#### 【注意】

1. 作品が波打たないように、右の図のとおりマスキングテープで用紙の4辺を画板に貼って制作してください (テープは試験場内にも用意してあります)。また、制作終了後はテープをはがしてください。

2. B4の紙は下書き用紙です。

3. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：BBケント (荒目/B3)

### ●採点基準

#### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・観察力 = 日常の気付きからアイデアを導き出しているか
- ・発想力 = イメージを具体化するアイデアが優れているか
- ・描写力 = 構図、形、光、量感などを描写することに必要な技術が優れているか
- ・視点 = 事象を捉える感覚とその表現が適正で感性に優れているか

#### 構成表現

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・発想力 = 課題を具体化するアイデアが優れているか
- ・表現力 = アイデアを明確で適正な構成により美しく、かつ破綻なく整理しているか
- ・分析力 = 様々な素材に対して形状や質感などの特性を理解しているか
- ・統合力 = 与えられた課題に対し、発想、分析、表現が効果的に絡み合って作品の質を高めているか

### ●出題のねらい・採点ポイント

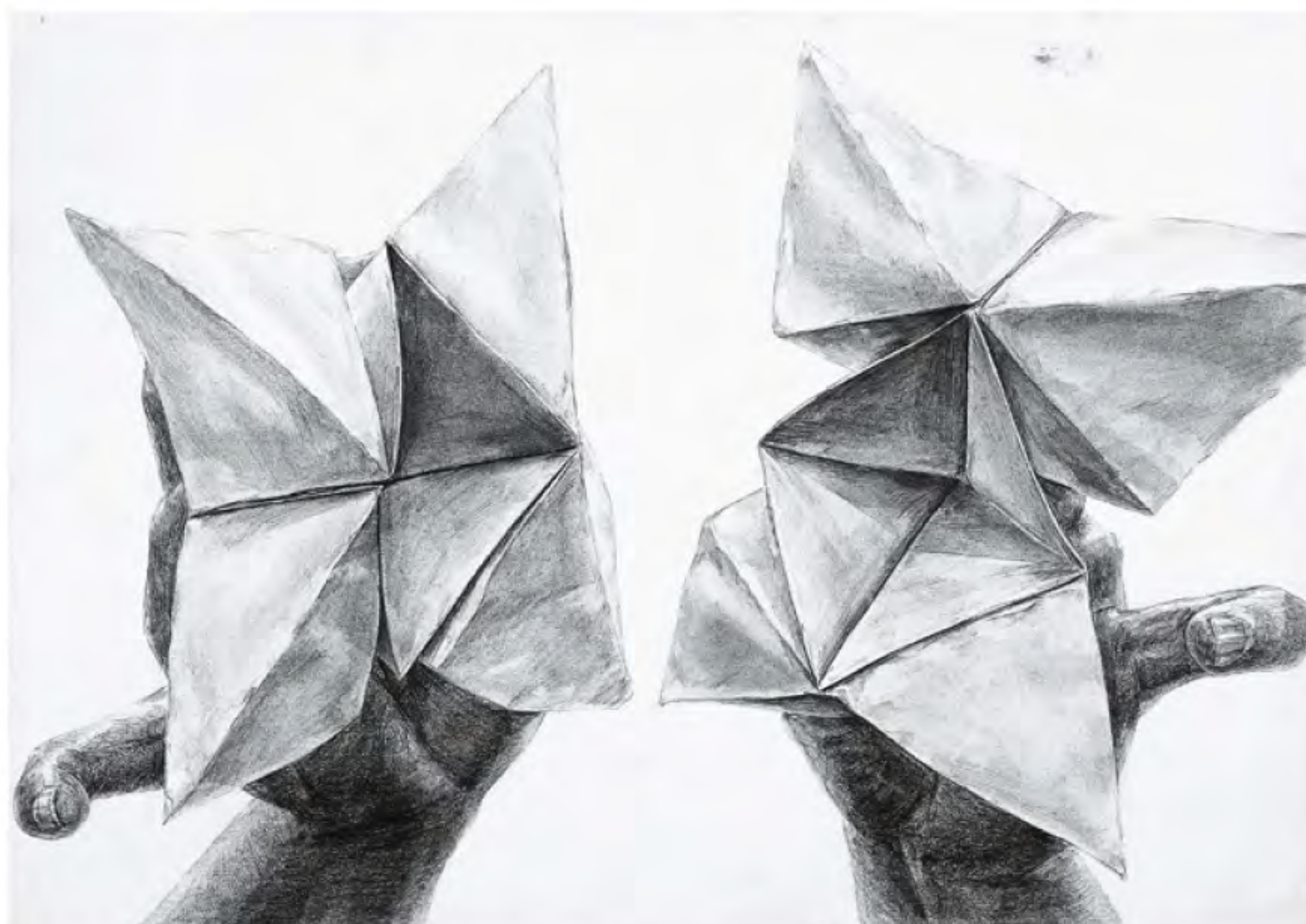
#### 鉛筆デッサン

「コミュニケーションする手」を描くには、主に二つのアプローチがあります。一つは、コミュニケーションしている実際の手の仕草を描くという方法で、もうひとつは、手をコミュニケーションしている人間に見立てる方法です。

このどちらのアプローチを採用するにしても、もっとも重要なことは、まずどんなシーンや行為を「コミュニケーション」と捉え選び出すのかという点です。挨拶や会話といった直接的なことはもちろん、私たちが普段行っている営みの大部分は「コミュニケーション」と捉えることができます。このような無数にあるコミュニケーションの中から、どういったシーンや行為をテーマとして選び出しているかを見ることで、普段から生活の中でどういう部分に価値を置いているのかを読み取ることができますし、そこに個性というものが立ち現れてきます。デザインの大きな役割の一つは、こうした広い意味でのコミュニケーションを支援することです。したがって、デザイナーにとっては、普段から人間の何気ない行為を観察して得られた気づきを蓄積し、必要な時に引き出せることが、デッサン力と同等以上に重要です。

#### 構成表現

私たちの身の回りには「透過」しているものがたくさんあります。ある物体が透けて見える場合には、一定の法則を持ってかたちが歪んだり、色彩の明度や彩度が変化したり、輪郭がぼやけたりします。私たちは、このような視覚的变化によって「透過」という現象を知覚することができます。したがって今回の課題の必要なポイントは、ある物体が透過していることを確実に伝達するために、「任意の物体」を効果的に利用して「透過している部分」と「透過していない部分」を画面の中につくり出すことによって視覚的变化を示すことです。透過性のある物体を直接描こうとするのではなく、「透過」という現象と物体同士の関係性を描くのです。また「透過している部分」と「透過していない部分」の視覚的差異の対比(コントラスト)と、それを生み出すアイデアの独自性によって、魅力的な画面を組み立てられているかが評価のポイントとなります。今回の「透過」のように日常的に見られる現象は、つい当然のこととして流してしまいがちです。しかし、ひとつひとつを自分の目で観察して、私たちが実際には何を見て透過していると判断しているのかを分析・把握していくことが重要であり、このような姿勢と習慣こそがデザイナーやクリエイターになるうえで必要な資質であると考えています。



ペラペラ、パクパク。



せいがい



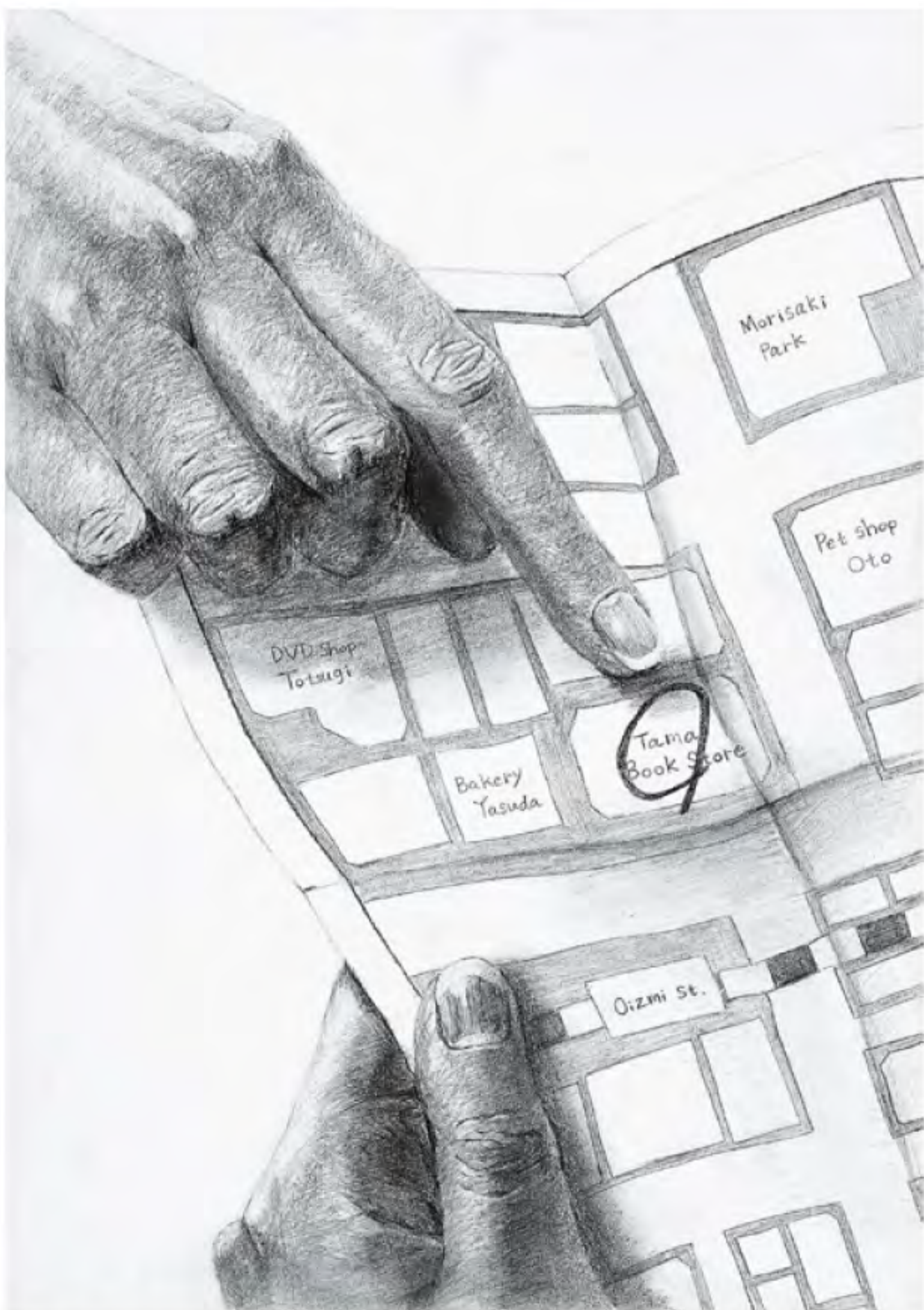
遠くまで呼びかける



文字を通して会話する



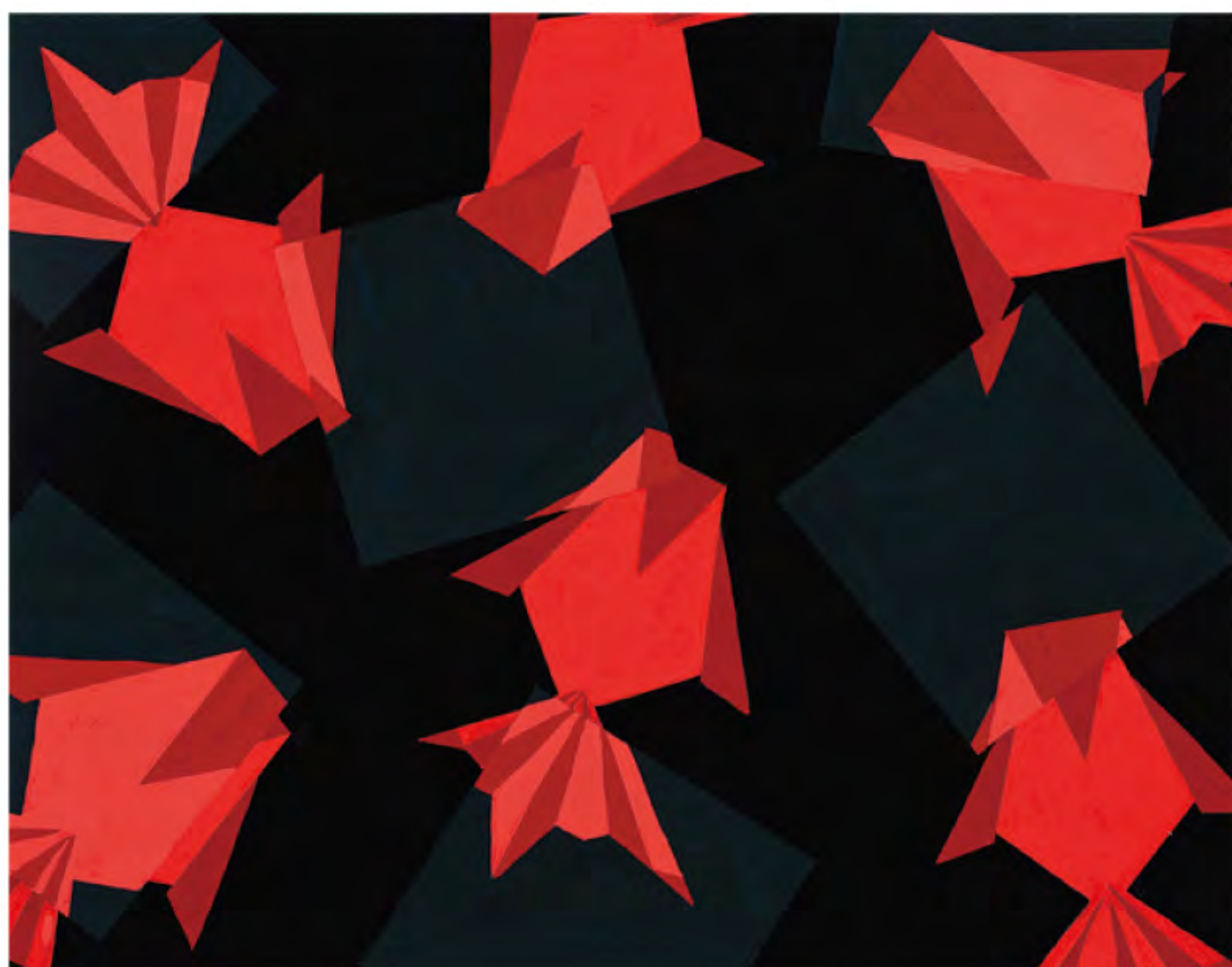
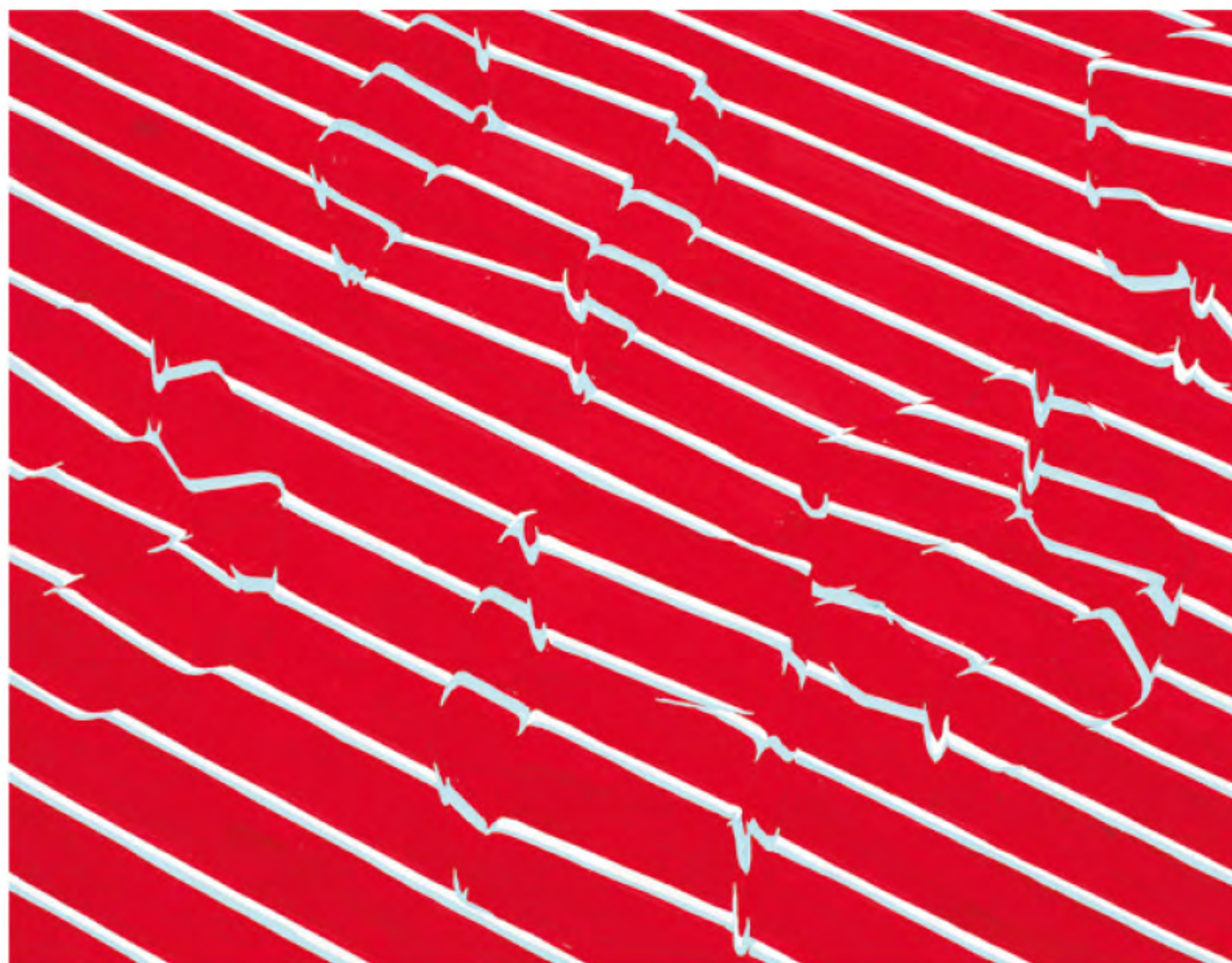
窓の外へのメッセージ



道を教える

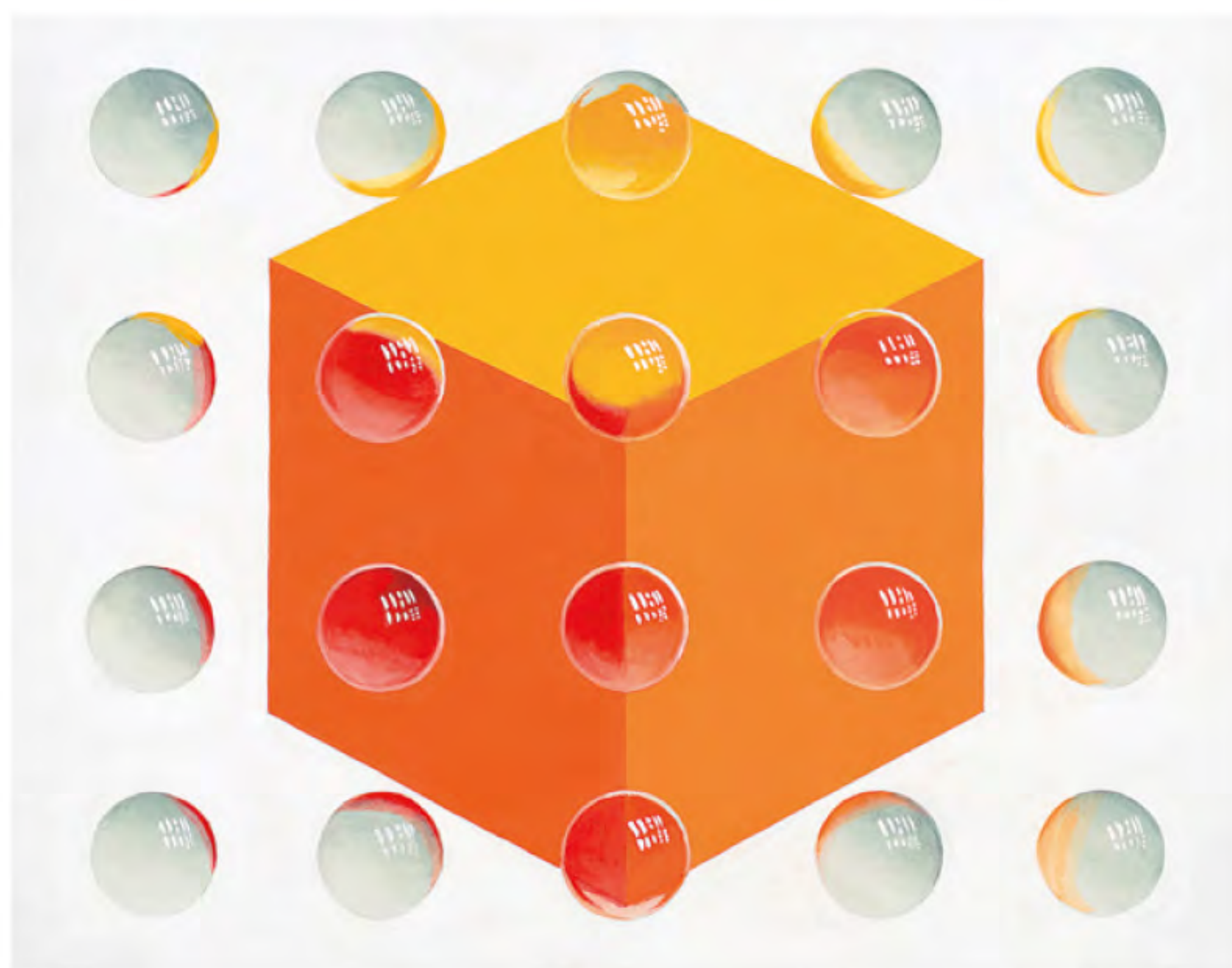


絶対内緒だよ









## 美術学部

# 演劇舞踊デザイン学科 演劇舞踊コース

2017年度入学試験

### 募集人員

30名(一般方式 18名/センター I 方式 12名)

### 入学試験科目・配点

#### ●一般方式

専門試験 身体表現=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

#### ●センター I 方式

専門試験 身体表現=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

#### ●専門試験

##### 身体表現 (2時間30分)

与えられた課題について、身体で表現しなさい。

##### 【条件】

課題は試験場において、試験官が口頭で指示するものとする。

##### 【注意】

課題についての事前質問にはお答えできません。

##### 【課題】

「走れメルス」作 野田秀樹より抜粋

「農業少女」作 野田秀樹より抜粋

#### ●採点基準

##### 身体表現

- ・理解力 = 身体に対する要求に対して実感をともなって理解できるか
- ・意欲性 = 身体に対する要求に積極的に取り組んでいけるか
- ・独創性 = 身体を使っていかに意識的かつ独自の表現ができるか

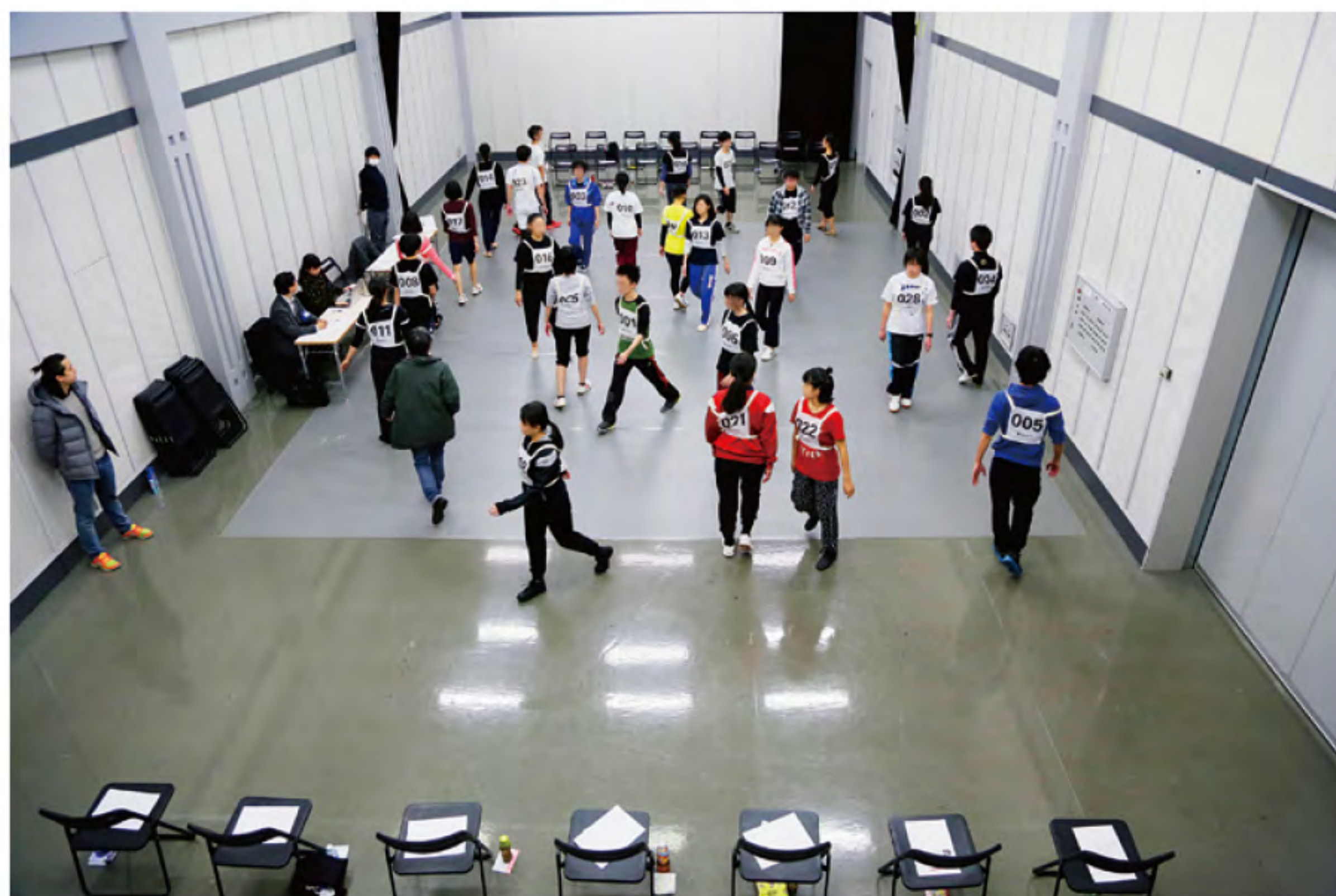
#### ●出題のねらい・採点ポイント

##### 身体表現

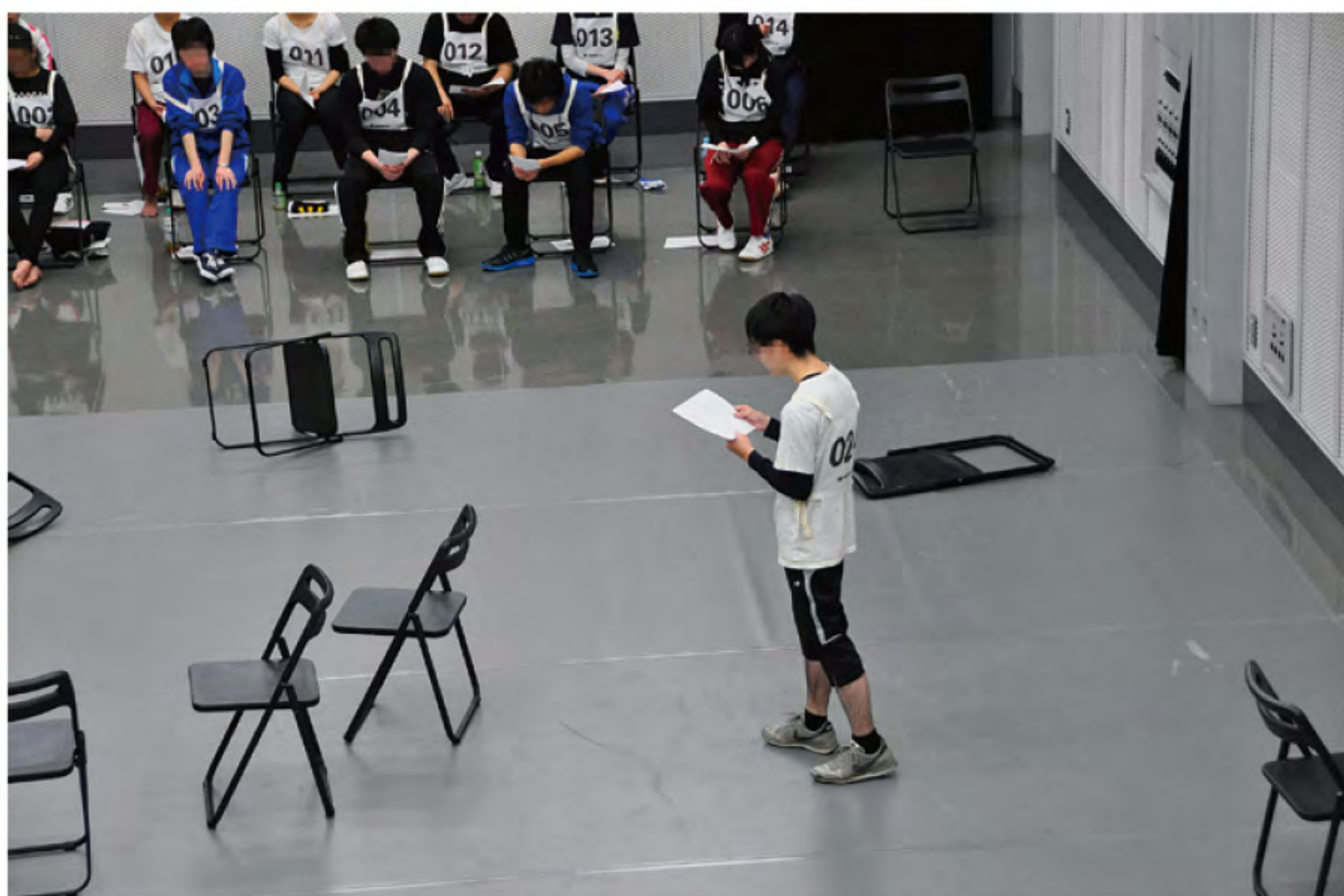
「身体表現」の試験では受験生が将来、自らの身体を自由に使いこなして独自の世界観を表現できるプロフェッショナルな俳優、演出家、劇作家、舞踊家、コレオグラファーとして活動していけるかどうかの資質を見極める。

具体的には最初に「歩く、走る、速度を様々に変える、座る、立つ、方向を転換する」といった身体動作を行ってもらい、基礎的な運動能力、身体の柔軟性、瞬発力、バランス感覚、身体をコントロールする能力があるかどうかを確かめる。次に一斉に動いたりグループで動いたりしながら即興表現を行ってもらい、空間把握能力、コミュニケーション能力、発想力の高さを見る。

最後に戯曲作品の台詞を表現してもらうことによって発声安定しているか、空間を意識して声もしっかり出ているかを確認する。同時に台詞へのアプローチの独創性、表現の豊かさを見る。その際に受験生一人一人に応じて設定を変えて表現してもらうので表現の幅が求められる。







## 美術学部

# 演劇舞踊デザイン学科 劇場美術デザインコース

2017年度入学試験 掲載作品は合格者より選定

### 募集人員

24名(一般方式 14名/センター I 方式 10名)

### 入学試験科目・配点

#### ●一般方式

専門試験 鉛筆デッサン150点+デザイン150点=300点

学科試験 国語100点+英語100点=200点

#### ●センター I 方式

専門試験 鉛筆デッサン100点+デザイン100点=200点

学科試験 2教科2科目選択 各100点=200点

※詳細はp136を参照

#### ●専門試験

##### 鉛筆デッサン (3時間)

与えられたモチーフが、空間構成された情景を想定して、鉛筆デッサンしなさい。



#### 【条件】

1. B3ボード全面を画面とし、横位置で使用する。
2. モチーフは、光と空間を意識した構成とする。
3. モチーフの数を増やすことができる。
4. 背景は描かなくてもよい。

#### 【注意】

1. B4の紙は下書き用紙です。
2. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：クレセントボード310 (B3)

##### デザイン (3時間)

著作権保護の都合により掲載を控えています

「桜の園」チェーホフ (神西 清訳) からこの文章からイメージした情景を、美しい色彩構成で表現しなさい。

#### 【条件】

1. B3ボードは横位置で使用する。
2. ボードの中央に、縦300mm×横400mmの長方形を描き、その中に色彩構成しなさい。
3. 光を感じる色彩構成とする。

#### 【注意】

1. B4の紙は下書き用紙です。
2. 出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：KMKケント (両面) ミューズイラストレーションボードSS (B3)

#### ●採点基準

##### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題の把握・理解が適切か
- ・表現力 = 光の意識、素材の表現、空間把握ができているか
- ・描写力 = 基本的な表現技術と丁寧な描写力があるか
- ・独創性 = 独自の創造性が感じられるか
- ・感性 = 魅力ある表現ができているか

##### デザイン

- ・理解力 = 問題の把握・理解が適切か
- ・構成力 = 色・かたち・光の表現が調和しているか
- ・伝達力 = 自分のテーマが伝えられているか
- ・感性 = 言葉をイメージに展開する力があるか
- ・個性 = 柔軟な発想や個性が感じられるか

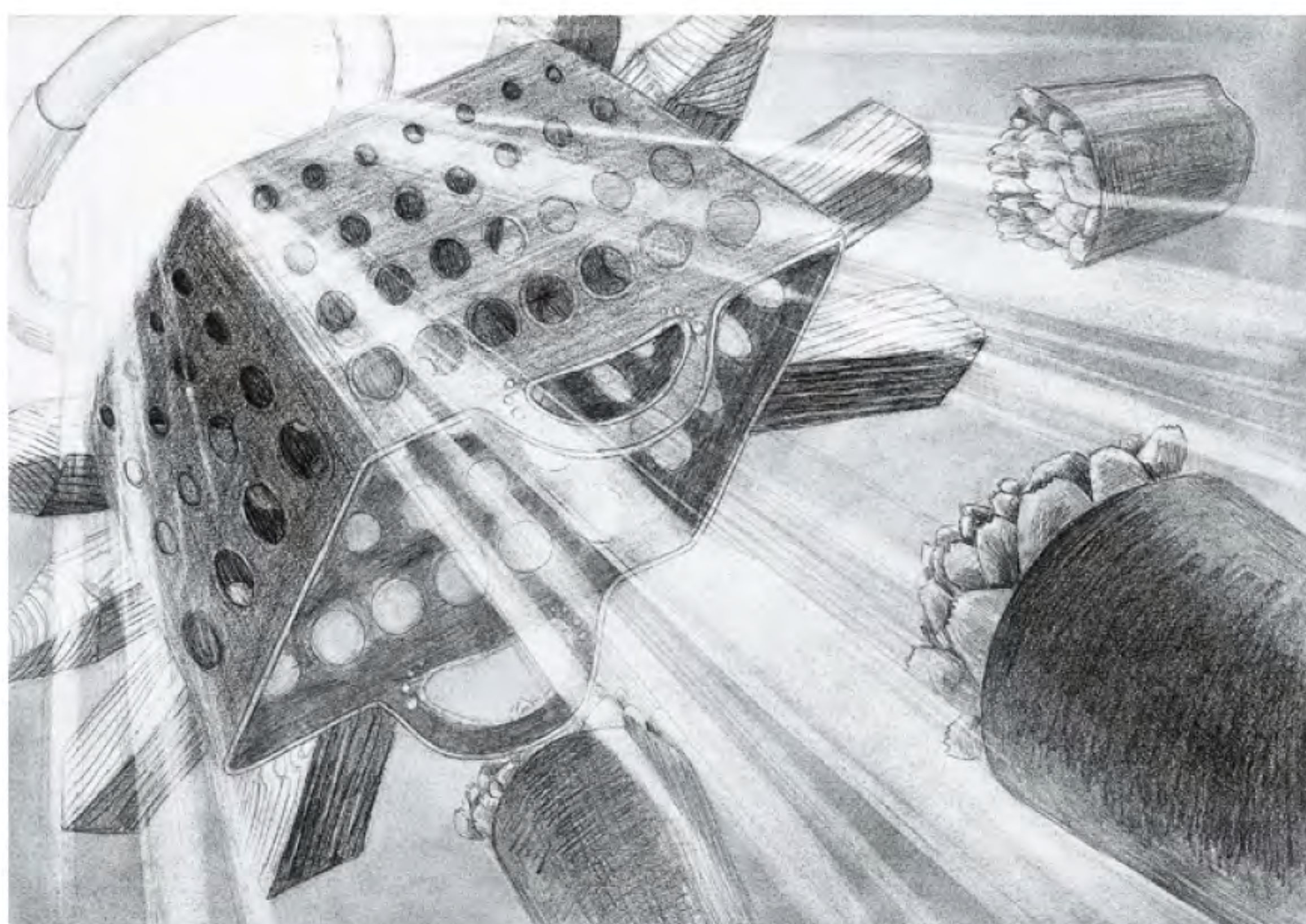
#### ●出題のねらい・採点ポイント

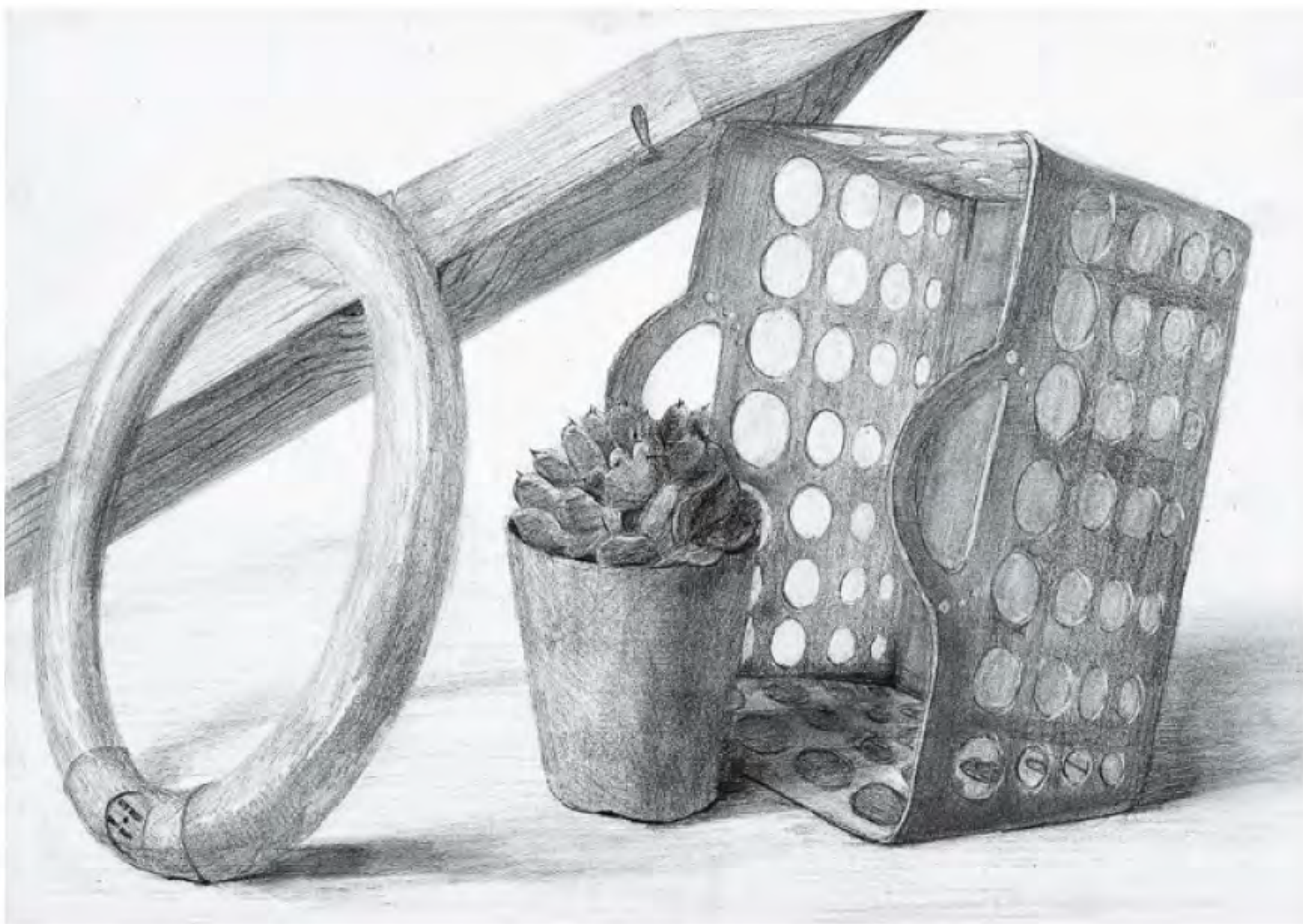
##### 鉛筆デッサン

4つの質感の異なるモチーフを、空間構成を行い、情景を想定してデッサンする。この問題は、単に置かれたモチーフを観察し、正確にデッサンするものではありません。自由な構成や構図で独創性と構成力を見ることがねらいです。情景を想定するという事は、実空間の形を捉えるだけでなく、ドラマチックな設定を思い浮かべ、心の中の情景を描くことも可能です。ビニール籠・サークル蛍光灯・多肉植物・木製杭をモチーフとして出題しました。その素材が、描き分けられるか、正確に形がとれているか、魅力ある個性的な創造力と正確な描写力のバランスとれているかが重要です。当学科の出題傾向を参考作品から研究し、大胆な構成を描く創造的なデッサンが増えてきました。しかし今年度はモチーフとして初めて植物を出題しましたが、植物を構成に活かす回答がなかったのは残念でした。出題者の意図を読みとり、創造力で挑戦してくる回答を期待します。

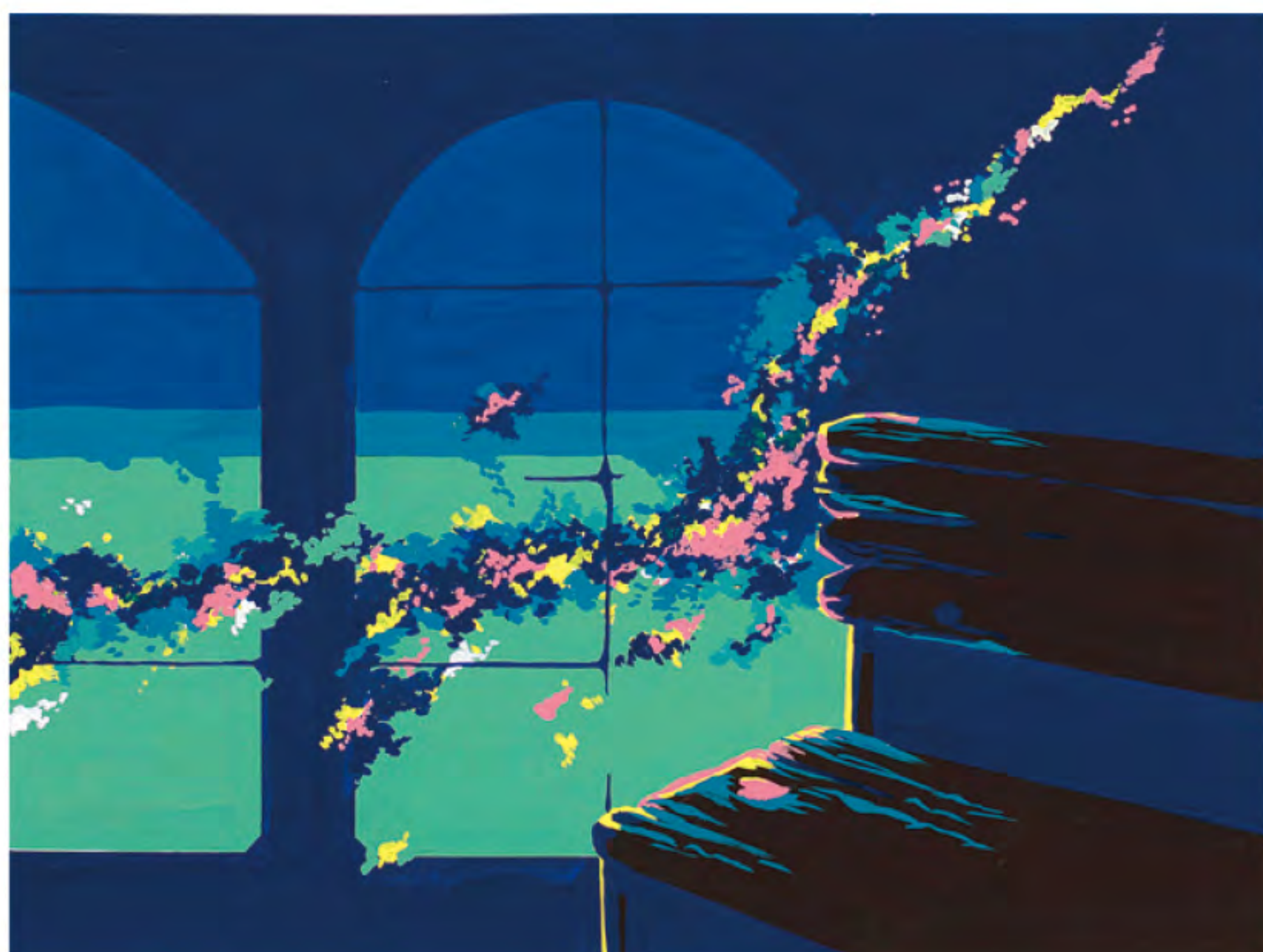
##### デザイン

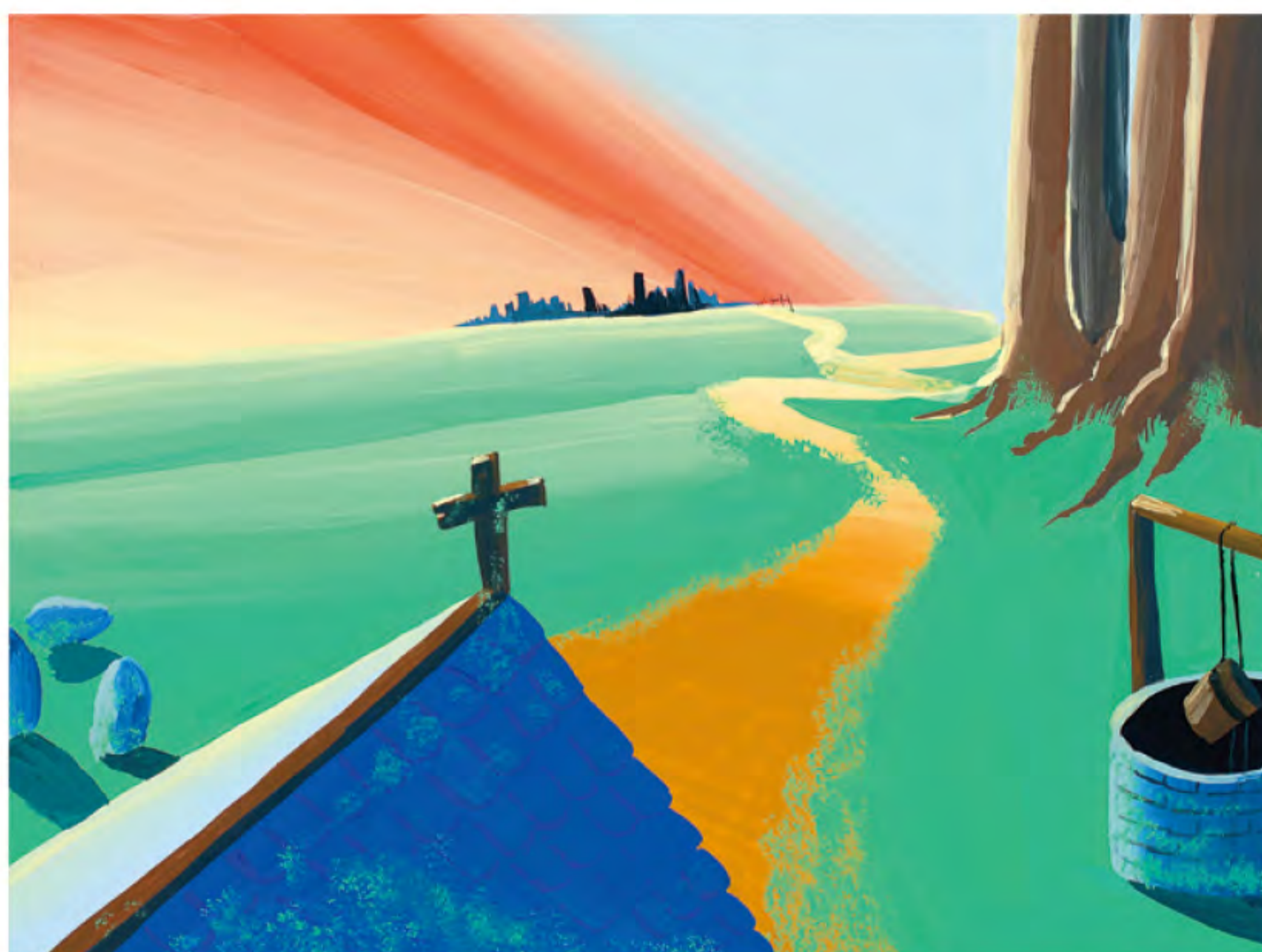
チェーホフの戯曲「桜の園」(神西清訳)からの出題です。この戯曲の一節を読んで、情景を創造し美しく光を感じる色彩構成をデザインする問題です。劇場美術デザインは、「文字」や「ことば」から情景を紡ぎ出していくことです。今年度は、初めてチェーホフの戯曲からの出題でした。今までの問題よりもオーセンティックで、具体的情景をイメージする文章でした。そのために、似た構図や情景表現の回答も多かったです。その場合の採点の差は、個性的な表現の豊かさ、光と影が美しく調和している作品であるか、そして人を感動させられるかがポイントです。「発想力」も重要ですが、仕上げの丁寧さ、色彩のバランスも重要な採点ポイントです。今年度も今までに掲載された参考作品と似たデザイン、そして明らかに問題内容からの解答ではない事前に準備してきたような解答もありました。そのような回答は低い採点となりました。オリジナリティを求めます。















# 2017年度 「専門試験」参考作品

## 〈美術学部〉

### 推薦入学試験

本書に掲載した作品は、  
入学試験時に制作された作品の中から、  
選定したものです。

掲載作品は、  
その一部を参考例として選んだものであり、  
これらの造形処理等を受験生に薦めるものではありませんので、  
十分注意してください。

より自由で、  
個人としての意思を持った新鮮な作品を期待しています。

# 美術学部 絵画学科 日本画専攻 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

若干名（推薦Ⅰ方式）

## 選考方法

ポートフォリオ・作品、水彩「人物」、面接

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

## ●専門試験

水彩「人物」（6時間）

与えられたモデルを描きなさい。

### 【注意】

質問には一切お答えできません。

※使用紙：水彩ボード（ワーグマン中目／728×530mm）

## ●推薦入学試験選抜方針

今までの入学制度では選抜できなかった、自由と意力に満ち創造力豊かな人材を発掘するため、新たに自己推薦による入学試験を設けます。多様な個性、豊かな感性を求めます。絵画と本気で向き合う人を望んでいます。推薦入学試験では、実技試験「水彩「人物」「面接」と提出の「作品」「ポートフォリオ」によって総合的に審査します。とくに提出してもらう「作品」では、技術力のみならず、自らの個性が息づいているような絵画作品を求めます。「ポートフォリオ」では、普段の創作活動がわかるように作品の写真または現物、画歴等をファイルしてください。

## ●採点基準

### ポートフォリオ・作品

- ・ 普段の活動歴
- ・ 柔軟な発想力・表現力

### 水彩「人物」

- ・ 観察力・描写力・色彩感覚・構図力

### 面接

- ・ 人間性

作品



水彩「人物」



作品



水彩「人物」



作品



水彩「人物」



## 美術学部

# 絵画学科 油画専攻

## 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

### 募集人員

10名（推薦Ⅱ方式）

### 選考方法

面接・作品・ポートフォリオ・書類

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

### ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、真摯な姿勢で美術と向き合い、豊かな感性と知性をもった個性あふれる人材の発掘をめざします。高等学校等の在籍中より積極的に絵画・美術作品制作に取り組み、現代の芸術表現をリードしていこうとする意欲をもち、また制作技能に秀でた人を求めます。その期間における展覧会などの発表歴や、美術コンクールなどにおける受賞歴も評価します。造形的基礎訓練を積み重ね、持続性をもって作品制作に取り組む態度は、未来をひらく自由でいきいきした創造を生み出すための基盤になります。これら資質や能力を「面接」と提出してもらう「作品」「ポートフォリオ」「書類」で、総合的に判断し選抜します。

### ●採点基準

面接・作品・ポートフォリオ・書類

- ・提出作品に対する総合的評価
- ・制作に対する意欲
- ・コミュニケーション能力
- ・展覧会発表歴あるいは受賞歴



# 美術学部

## 絵画学科 版画専攻

### 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

#### 募集人員

7名(推薦Ⅰ方式)

#### 選考方法

小論文、デッサン「静物」、面接

上記科目に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

#### ●専門試験

##### 小論文(90分)

「虚と実」という題で、800字程度の文章を書きなさい。

##### デッサン「静物」(4時間)

与えられたモチーフを自由に表現しなさい。

#### 【注意】

1. 火気使用禁止。
2. 質問には一切お答えしません。
3. 画面に受験番号・名前等を書くと失格になります。

※使用紙：いずみ (B3)



#### ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、一般入学試験で評価しきれない「能動性」「広い視野と個性」をもった意欲的な人を求めます。新しい表現と出会いたいと思うこと、自分から動こうとする力が自立した表現者としての道筋になると考えています。そして作品と向き合っていくなかで培われていく思考力や持続力が自らの社会性を養うこととなります。さらに、高等学校等とも教育的な連携を進めながら、真摯な姿勢で制作と向き合う個性豊かな人材の発掘をめざしています。実技試験「デッサン」は、一般入学試験では、開設以来、一貫して言葉によるテーマを提示し“自由に表現”してもらおうことを続けていますが、推薦入学試験では、対象を見つめる力をより重視し“静物”を出題します。基礎的な描写力や造形力を備えているか、制作に対する集中力と持久力があるかを判断します。また提出してもらった「作品」は、これまでに描いた鉛筆または木炭によるデッサンとし、どのような制作をしてきたかを見ながら「面接」を行います。「小論文」では、大学における教養教育を習得するうえで必要な基礎的な能力を幅広く有しているか、持論を有しながら文の構成や考えが的確にまとめられ小論文の体裁として整っているか、版画に対する興味・関心の高さがテーマ設定や文脈から読み取れるかを判断します。以上のことを総合的に評価し選抜します。

#### ●採点基準

##### 小論文

- ・ 文の構成が整っており、考えを的確にまとめ、小論文の体裁が整っているか
- ・ 版画に対する興味・関心の高さをテーマ設定、文脈から読み取ることができるか
- ・ 大学における教養教育を修得するうえで基礎的な能力を幅広く有しているか
- ・ 持論を有しているか
- ・ 出題に対して真摯に向き合っているか

##### デッサン「静物」

- ・ 描写力 構図、立体認識、物質感
- ・ 観察力 空間把握、物と物との関係を的確にとらえているか
- ・ 創造性への可能性が感じられるか
- ・ 新鮮な感覚、感性を持っているか

##### 面接

- ・ 志望動機が明確であるか
- ・ 持参した作品を基に、自分の意思を明確に述べられるか
- ・ 学業や制作に意欲があるか
- ・ 質問についての理解と返答の正確さ

# 美術学部

## 彫刻学科

### 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

#### 募集人員

4名(推薦I方式)

#### 選考方法

小論文、立体造形・デッサン、面接  
上記科目に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

#### ●専門試験

##### 小論文(90分)

「かたちの意味」という題で、あなたの専攻領域をふまえて800字程度の文章を書きなさい。

##### 立体造形・デッサン(4時間30分)

「変化」をテーマに自由に立体造形しなさい。

また、同じテーマでデッサンしなさい。

◎立体造形とデッサンの制作内容は、関連付けなくてもよい。



#### 【注意】

1. 試験時間内で立体造形とデッサンをおこなうこと。
2. 用紙の縦、横位置は自由とする。
3. 与えられた用具、材料はすべて使用しなくてもよい。
4. 質問には一切お答えしません。

※補助用具として鏡を支給

※使用紙：サンフラワーペーパー(M画/A3)

※配布材料：粘土(水粘土/5kg)

※配布用具：制作板1枚/つげべら1本/かきべら1本/ウエス2枚  
/霧吹き1個/カルトン1枚/目玉クリップ2個

#### ●推薦入学試験選抜方針

彫刻概念が拡張を続ける現代において、大学入試も変えるべきものと、変えてはならないものがあると考えます。変えるべきものとは、相対的で多様な個性を画一的な基準ではかること。そして、変えてはならないものとは、創造する強い意欲と真摯な眼差しを汲み取る目です。よって実技試験「立体造形・デッサン」では、多様な解釈と自由な表現が可能な課題を課します。さらにこれまでの学びや制作活動が反映された「作品資料」と「小論文」「面接」によって受験生個々のもつ可能性と意欲を多角的に評価し選抜します。

#### ●採点基準

##### 小論文

- ・文の構成が整っており、考えを的確にまとめ、小論文の体裁が整っているか
- ・彫刻に対する興味・関心の高さをテーマ設定、文脈から読み取ることができるか
- ・大学における教養教育を修得するうえで基礎的な能力を幅広く有しているか
- ・持論を有しているか
- ・出題に対して真摯に向き合っているか
- ・独創的で創造性にあふれているか

##### 立体造形・デッサン

- ・柔軟な発想ができているか
- ・創造性にあふれ、可能性が感じられるか
- ・常識にこだわらない自由さがあるか
- ・新鮮な感覚・感性を持っているか
- ・個性的な洞察力を持っているか
- ・好奇心と探究心に満ちているか

##### 面接

- ・本学への進学目的が明確か
- ・独自の研究テーマを持っているか
- ・具体的な志望研究領域があるか
- ・将来、作家になる意欲を強く持っているか
- ・自分の意思を明瞭に述べられるか

# 美術学部 工芸学科 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

20名(推薦 I 方式) ※陶・ガラス・金属、各6~7名

## 選考方法

資料、小論文、鉛筆デッサン、面接

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

## ●専門試験

### 小論文 (90分)

「水を汲むかたち」という題で、あなたの専攻領域をふまえて800字程度の文章を書きなさい。

### 鉛筆デッサン (4時間)

すべてのモチーフをテーブル上で構成し、描写しなさい。

#### 【条件】

用紙の縦、横は自由とします。

#### 【注意】

問題の内容に関する質問には一切お答えできません。

※使用紙：BB ケントイラストレーションボード (荒目 / B3)



## ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、モノを作る意志の強い人、各プログラムへの志望の動機が明瞭な人物を求めます。まず出願時に提出してもらう形式自由な「資料」は、作品のファイルに限らず興味の対象、校内外、造形以外の活動紹介など自身の資質を表すものであってほしいと考えています。次に実技試験「鉛筆デッサン」では基礎的な造形力を見ます。さらに、モノを作るうえで重要な思考力を見るために「小論文」を課します。最後に本人の意志の力を確認する「面接」を行います。これらの「資料」「鉛筆デッサン」「小論文」「面接」により総合的に判断し選抜します。

## ●採点基準

### 資料

- ・志望動機 = いかに関心があるか
- ・独自性 = 豊かな感性があるか
- ・造形力 = 基礎的な造形力があるか
- ・構成力 = プレゼンテーションの組み立てが優れているか

### 小論文

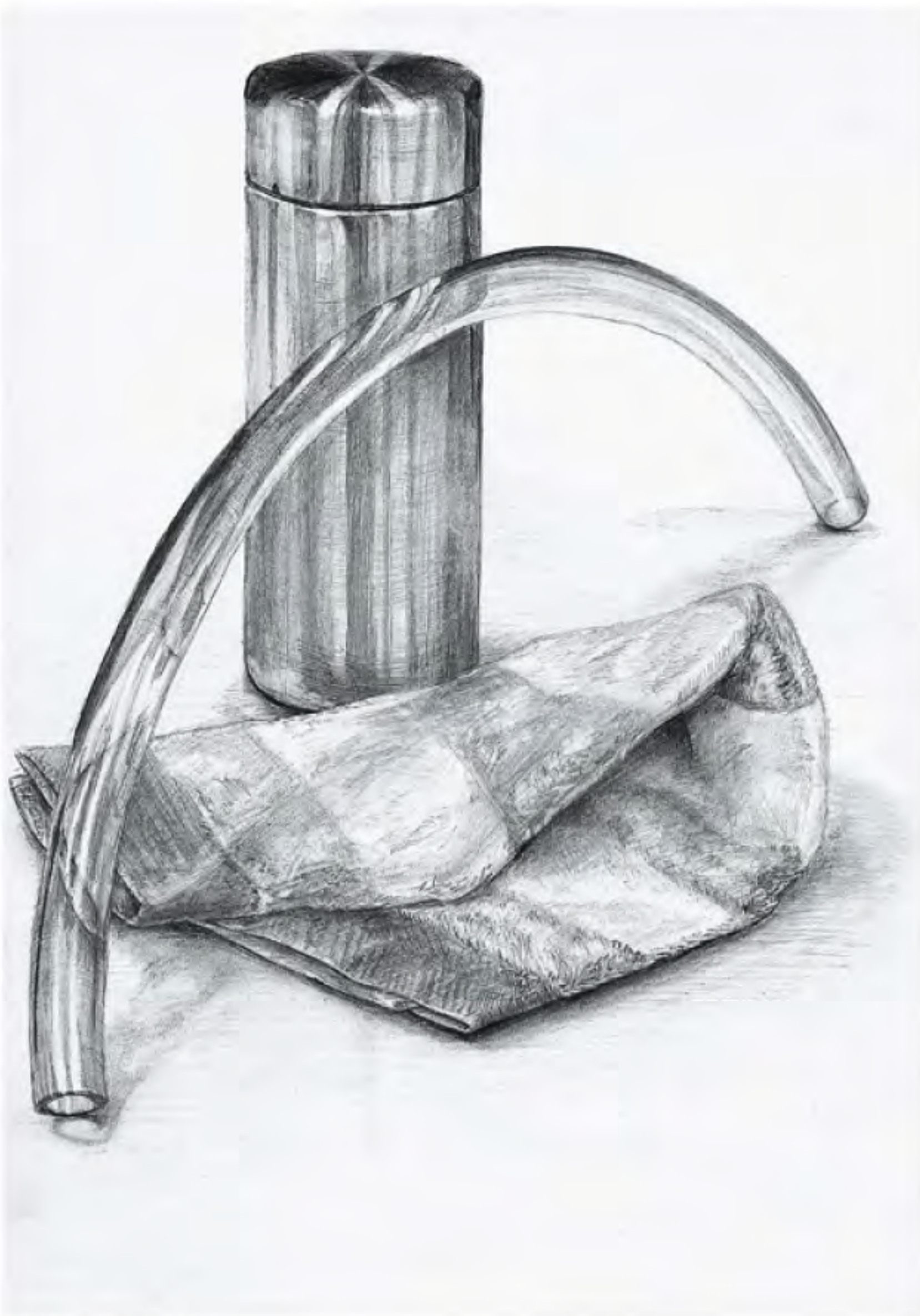
- ・文の構成が整っており、考えを的確にまとめ、小論文の体裁が整っているか
- ・工芸に対する興味・関心の高さをテーマ設定、文脈から読み取ることができるか
- ・大学における教養教育を修得するうえで基礎的な能力を幅広く有しているか
- ・持論を有しているか

### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題内容の理解が正しいか
- ・描写力 = 構図、立体認識ができているか
- ・観察力 = 物質感を的確にとらえているか
- ・空間把握 = 物と物の関係を的確にとらえているか
- ・個性 = 独自の表現があるか

### 面接

- ・学科、志望プログラムの特色への理解
- ・志望動機が明確であるか
- ・自分の考えで語れるか
- ・学業への熱意
- ・質問についての理解と、返答の的確さ



《評価ポイント》

それぞれのモチーフの形態と質感が注意深く描きこまれています。



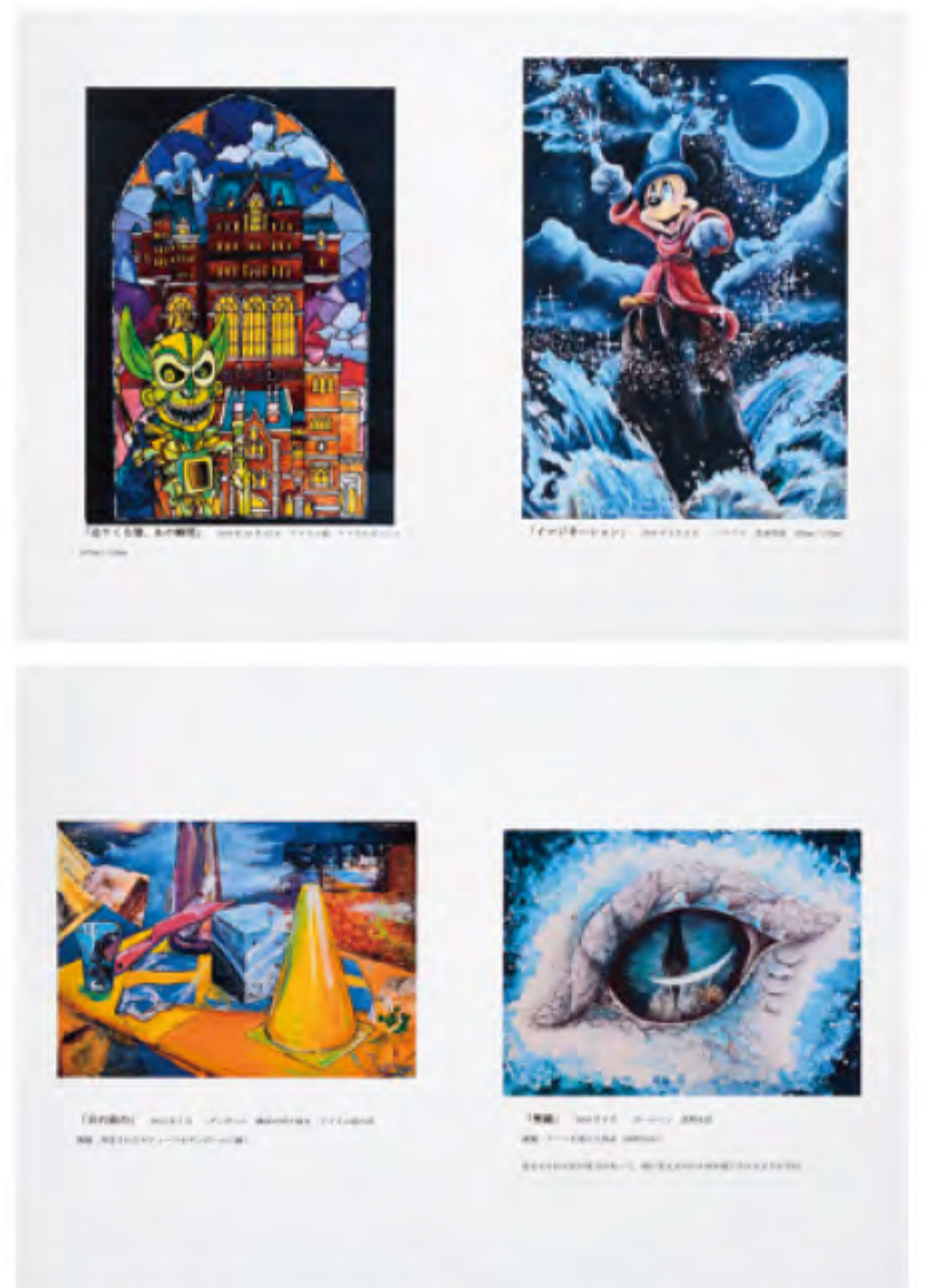
《教員による資料紹介》

取り組んで来た事がたくさん盛り込まれ、それぞれの内容を具体的に説明しています。熱意が伝わり、共感を持てます。



《評価ポイント》

自分なりのモチーフ構成がされていて、それぞれを注意深く表現しようとしている。



《教員による資料紹介》

自分の興味がある事物を見やすい構成でまとめています。受験生の感性や資質が素直に伝わって来ます。

# 美術学部 グラフィックデザイン学科 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

## 募集人員

18名(推薦Ⅱ方式)

## 選考方法

クリエイティビティテスト(スケッチ+テキスト)、鉛筆デッサン、色彩構成  
上記科目に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

### ●専門試験

#### クリエイティビティテスト(スケッチ+テキスト)(2時間)

①あなたのビジュアル表現の才能とセンスを自由に見せてください。

②卒業後、あなたはどんなデザイナーになりたいですか?

100文字以上のテキストで表現しなさい。

①・②両方共、1枚のB3ボード全面の中に構成しなさい。

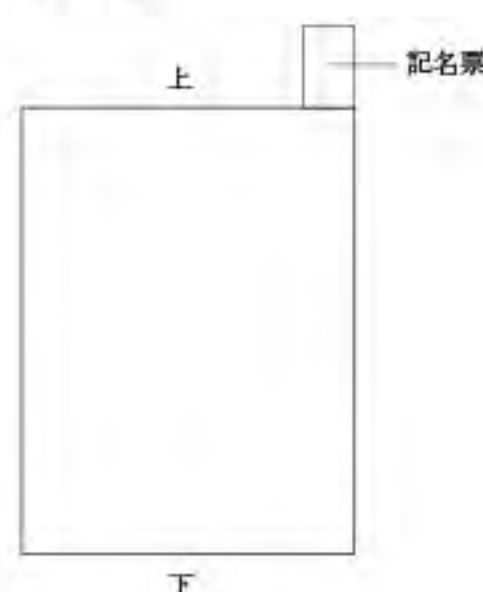
#### 【条件】

1. B3ボード全面を画面とし、縦位置で使用する。
2. 右の図のように記名票が右上になるようにする。

#### 【注意】

1. A3の紙は下書き用紙です。
2. 質問には一切お答えしません。

※使用紙：クレセントボード310 (B3)



#### 鉛筆デッサン(5時間)

「鏡できている球体を持つ両手」を想定して鉛筆デッサンをしなさい。

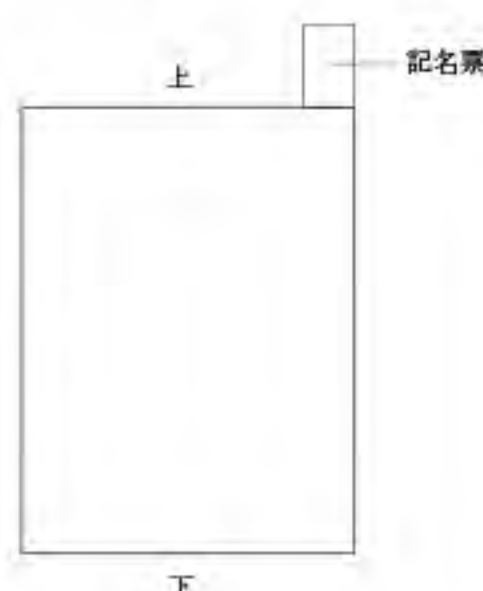
#### 【条件】

1. 設定は自由とする。
2. B3ボード全面を画面とし、縦位置で使用する。
3. 右の図のように記名票が右上になるようにする。

#### 【注意】

1. 支給した鏡は補助用具です。
2. B4の紙は下書き用紙です。
3. 質問には一切お答えしません。

※使用紙：クレセントボード310 (B3)



#### 色彩構成(5時間)

りんごをモチーフとし、「g」の文字を配して重力を色彩構成で表現しなさい。

g

#### 【条件】

1. りんごの数と表現方法は自由。
2. 「g」の文字は、与えられた書体見本を忠実に拡大して1回だけ使用する。

る。等倍は不可とする。また、文字の表現方法は平塗りとする。

3. 白く見せたい部分は白で塗り、未完成ではないことを示す。
4. 用紙の中央、縦450×横350 (mm) を画面とし、記名票が右上になるように縦位置で使用する。

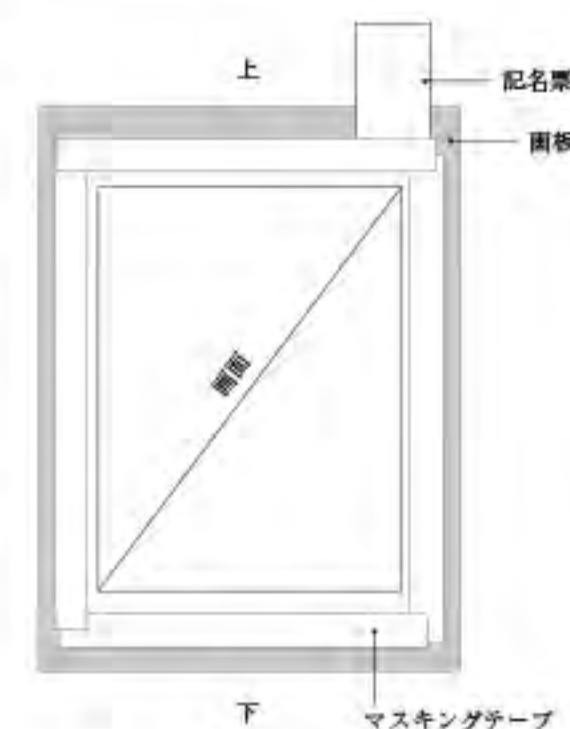
#### 【注意】

1. 作品が波打ないように、右の図のとおりマスキングテープで用紙の4辺を画板に貼って制作してください。(テープは試験場内にも用意してあります) 制作終了後はテープをはがしてください。

2. B4の紙は下書き用紙です。

3. 質問には一切お答えしません。

※使用紙：BBケント (荒目/B3)



### ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、デザインに対して強い意欲を有し、創造性において真に秀でた能力と個性的な資質を有する人材を求めます。これまでの学科試験と実技試験のバランスが求められた一般入学試験に対し、実技試験に特化した新しい判断基準を設けます。推薦入学試験は、実技試験「鉛筆デッサン」「色彩構成」(各5時間)、「クリエイティビティテスト(スケッチ+テキスト)」(2時間)を行い、高い造形力、豊かな感性、柔軟な発想力、そしてデザインを学ぶ意欲といった、自己表現における総合力を判断し選抜します。

試験では、課題を造形化する発想力、「鉛筆デッサン」における描写力、「色彩構成」における色彩、形態、構成の造形力など、優れた資質と表現力を有しているかを評価します。「クリエイティビティテスト(スケッチ+テキスト)」は、与えられたテーマを通して、スケッチとテキストを用いて自己表現するものです。描く・書くことでテーマに応えることを通じて、各自がもつデザインに対する意欲と知識、そして感覚と個性のアピールを評価します。

### ●採点基準

#### クリエイティビティテスト(スケッチ+テキスト)

- ・デザインへの強い興味と学ぶことへの意欲を有するか

#### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・伝達力 = 問題の目的や状況を正確に表現しているか
- ・発想力 = 課題を造形化するアイデアに優れているか
- ・描写力 = 構図、形、動き、光、量感などを描写することに必要な技術が優れているか
- ・個性 = デッサンからうかがえる品格、感性に優れているか
- ・表現力 = より高い表現力を有しているか

#### 色彩構成

- ・理解力 = 問題の把握・理解が正しいか
- ・発想力 = 課題を造形化するアイデアに優れているか
- ・造形力 = アイデアを明快でムダのない色彩と構成によって、美しく整理できているか
- ・完成度 = 手仕事としての仕上げが優れているか
- ・個性 = 品格、感性に優れているか
- ・表現力 = より高い表現力を有しているか

## 美術学部

# 生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験 掲載作品は入学者より選定

### 募集人員

12名(推薦Ⅱ方式)

### 選考方法

#### 選択科目A

書類、アイデア／プロセス、プレゼンテーション面接

#### 選択科目B

書類、スケッチ／デッサン、プレゼンテーション面接

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

### ●専門試験

#### 選択科目A

##### アイデア／プロセス (3時間)

今の時代、使う人、使う場所、使う時間や状況によって様々な文具や画材が多く商品として存在しています。さまざまな場面のコミュニケーションを想定し“文具・画材”のアイデアを考えなさい。

#### 【条件】

1. 指定のA3用紙一枚(左上枠内：タイトル、左中段枠内：文字によるアイデア説明／左下から右半分：図式、チャート、イラスト、漫画〈コマ漫画〉等自由に記述)に考えをまとめる。
2. 提出するA3用紙一枚にて、アイデアの展開について明日プレゼンテーションを行う。
3. アイデアメモ用紙(A4-3枚)も提出しなさい。
4. 記述の筆記具、画材は鉛筆(シャープペンシル含)、色鉛筆、サインペン、カラーマーカーとし、水を使用する画材は不可とする。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

#### 選択科目B

##### スケッチ／デッサン (3時間)

与えられたモチーフを自由に構成し、スケッチまたはデッサンしなさい。  
配布モチーフ：筆洗バケツ1個・ハケ1本

#### 【条件】

1. 指定用紙は縦横自由とする。
2. 提出の指定用紙一枚にて、描写内容について明日プレゼンテーションを行う。
3. 描写の画材は鉛筆(シャープペンシル含)、色鉛筆、サインペン、カラーマーカーとし、水を使用する画材は不可とする。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。



### ●推薦入学試験選抜方針

プロダクトデザイン専攻は、推薦入学試験をプレゼンテーション入学試験と位置づけ、受験生自らの創造を発表する場としています。選択科目A：「アイデア／プロセス」は、文章でのアイデア説明に加えて、イラストや図式、漫画などを用いての紙面表現です。問題文を理解したうえでアイデア発想力を採点基準とします。選択科目B：「スケッチ／デッサン」は、デザインスケッチや鉛筆デッサン、カラー描写などによる紙面表現です。問題文に応じた描写内容と表現力を採点基準とします。ともに初日に実技を行い、2日目にはそれら作品のプレゼンテーションを行います。なお、合否判定に用いるのは、選択科目A、Bともに入学願書に記入の「自己アピール文」「実技試験」「プレゼンテーション面接」です。受験生の自由かつオリジナリティあふれる発想力や表現力に期待する新しい入学試験方法です。

### ●採点基準

#### 選択科目A

##### 書類

- ・総合学力 = 次世代クリエイターとして必要な素質があるか
- ・アピール力 = 自分の考えを持っているか／何かに秀でた能力があるか

##### アイデア／プロセス

- ・思考力 = 現在や未来に適した発展的思考ができているか
- ・論理性 = 思考プロセスが的確に説明できているか
- ・発想力 = 発想に独自性や新規性があるか

##### プレゼンテーション面接

- ・発表力 = 自らの作品意図を適切に伝えられるか
- ・人間力 = 次世代クリエイターとしての素質があるか

#### 選択科目B

##### 書類

- ・アピール力 = 自分の考えを持っているか／何かに秀でた能力があるか

##### スケッチ／デッサン

- ・表現力 = 描写内容に即した表現ができているか
- ・理解力 = 問題の把握・理解が適切にできているか
- ・構成力 = 画面内に伝えるべき内容が構成されているか

##### プレゼンテーション面接

- ・発表力 = 自らの作品意図を適切に伝えられるか
- ・人間力 = 次世代クリエイターとしての素質があるか

アイデア/プロセス

### アイデア/プロセス

# フラワーボード

— 家族の交流の場をつくる文具 —

**使用例**

5人家族

4人家族

**特徴**

- 花の形になっており、花びらの数を調節できる。(ネジタイプ)
- 壁にかけるタイプ
- 文字はボタンを動かすだけで消えるのでゴミもない。
- 家族ごとの定位置を決めて、1人1人が用事を書くことができる。

**使用例**

リビングルーム (5人家族)

トイレ (4人家族)

リボングルーはリビングルームでもトイレでも使える!!

### アイデア/プロセス

# スコーワ

おしゃべり遊べる文具

**使用例**

1. 文字
2. 消す
3. 遊ぶ

**特徴**

- 最近では友達といる時でも SNS を確認したり、ゲームをしたりしている学生も多く見られる。SNS の返信やメール、連絡のコミュニケーションが楽しくなっている。
- そこで今回おしゃべりする「スコーワ」は、お題に出た手文字を止めた人が描き、それを周りの人が当てはめて遊ぶ。
- おしゃべりスコーワゲームである。これが大人数でワイワイ遊べる。

**使用例**

1. 文字: 中に何かかき込める。

2. 消す: 色鉛筆で消す。

3. 遊ぶ: 誰が何と書くか。

**特徴**

- おしゃべりスコーワゲームである。これが大人数でワイワイ遊べる。
- おしゃべりスコーワゲームである。これが大人数でワイワイ遊べる。

### アイデア/プロセス

# ジョイントルーラー

友人と協力して使える新しい定規の提案

**現在の定規**

- 5cm から 60cm のものが多い種類がある。線を引いたり、線を切る時に使う。

**問題点**

- 定規の長さを変えることができない。60cm 定規なのに長い定規は短く入りきらないことがある。

**提案**

- つなげる新しい定規。

**定規の問題点**

- 定規の長さを変えることができない。
- 60cm 定規は長すぎて入れきることができない。
- 布物などに線を引く時に、線がよれてしまう。

**解決策**

- 定規をジョイントすることで長くできる。
- 1本 10cm の長さ。
- 3種類のパーツ。
  - ①の理由: 持ち運びが楽。
  - ②の理由: 計算しやすい。
  - ③の理由: 線を引く時に線がよれない。

**ジョイントルーラー**

- ジョイントルーラーの表面には半円のジョイント部分があり、つなげることができる。
- 10cm の長さ: 筆箱に 10cm の長さのものが入り、定規をつなぐことで、より計算しやすい 10cm の設定。
- 友人とのコミュニケーション: ジョイントルーラーは、友達と協力して使える。友人や仲間と協力して使うことで、楽しく協力して作業を進めていくことができる。

スケッチ/デッサン





# 美術学部 生産デザイン学科 テキスタイルデザイン専攻 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

## 募集人員

8名(推薦Ⅱ方式)

## 選考方法

### 選択科目A

小論文、鉛筆デッサン、面接

### 選択科目B

小論文、色彩構成、面接

上記科目に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

## ●専門試験

### 選択科目A 選択科目B

#### 小論文 (90分)

今までにもっとも深く感銘を受け、心を強く動かされた出来事について述べなさい。また、自分がその出来事に感銘を受けた理由も述べなさい。800字以上、1200字以内

### 選択科目A

#### 鉛筆デッサン (3時間)

用意されたモチーフ(さかき)と共に花びんを想定して自由に鉛筆デッサンしなさい。



#### 【想定モチーフ】

花びん

#### 【条件】

用紙はタテ位置とし記名票は右上とする。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙：サンフラワーペーパー (M画) MMボード (B3)

### 選択科目B

#### 色彩構成 (3時間)

用意された音楽の特徴をつかみ、与えられたモチーフ(色紙)を自由に用いてあなたが考えたイメージを画面の中に絵具で色彩構成しなさい。



#### 【条件】

1. 用紙はヨコ位置とし記名票は右上とする。
2. 色数は5色以上とし、白と黒は使用しない(但し、他の色出しの混色に使用することはできる)。

3. タテ27.7cm、ヨコ40cmの画面とする。

4. 画面の内側は全て塗ること。

#### 【注意】

出題の内容に関する質問にはお答えできません。

※使用紙:KMKケント(両面)ミュージックイラストレーションボードSS(B3)

## ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、テキスタイルの力で未来を創造したいという強い意欲をもつ、より個性的な人を求めます。また地球の自然環境と向き合い、さまざまな文化に興味をもつ若い世代の探究心に期待するとともに、高等学校等までの経験をつないで能動的に学ぶ意欲をもち物事に挑戦できる人を求めます。専門技術は大学入学後に学ぶという前提で、基礎造形力と思考力および成長できる活力があるかどうかという潜在能力をはかります。そのため推薦入学試験は「実技試験」「小論文」「面接」と提出の「作品」から総合的に判断し選抜します。実技試験は「鉛筆デッサン」「色彩構成」のどちらか1つを選択し、「色彩構成」では色彩の美しさと配色が秀でているか、「鉛筆デッサン」ではものを観察する力と基本的な描写力を見ます。「小論文」では、思考力とそれを表現する力を見ます。文章力が優れているかではなく、問いに対してこれまでの経験に基づく自分の考えを述べることができるかを見ます。「面接」では、積極的に自分自身をアピールしてもらい、自然に親しみ伸びやかで活力のある人、継続力があり真摯に物事に取り組み努力できる人、国際的な活動へ意欲がある人など、それぞれの人物の個性と長所を重視します。高等学校等の在籍中からさまざまな表現活動に積極的であること、発表歴をはじめ課外の自主的な活動から見える行動力も評価します。また本専攻の特色から、繊維産地出身の人、産地や工場に関係する人など、日本の地域繊維産業に貢献する意欲があり、また染織文化を継承していくことに関心のある人も望みます。

## ●採点基準

### 小論文

- ・ 文の構成が整っており、考えを的確にまとめられているか
- ・ テキスタイルに関する興味・関心の高さを文脈から読み取ることができるか
- ・ 大学における教養教育を修得する上で基礎的な能力を幅広く有しているか
- ・ 持論を有しているか
- ・ 出題に対して真摯に向き合っているか
- ・ 独創的で創造性にあふれているか

### 鉛筆デッサン

- ・ 理解力 = 出題の意図を把握し理解しているか
- ・ 独創性 = 独自の創造性を感じられるか
- ・ 観察力 = 先入観にとらわれず素直に観察しているか
- ・ 描写力 = 見たものを的確・丁寧に描写する技術が備わっているか
- ・ 構成力 = 課題の内容を美しく表す構成ができているか

### 色彩構成

- ・ 理解力 = 出題の意図を把握し理解しているか
- ・ 独創性 = 独自の創造性を感じられるか
- ・ 伝達力 = 制作のテーマが見るものに伝わるように表現されているか
- ・ 表現力 = 独自の色彩世界が形態構成と調和的に表現されているか
- ・ 完成度 = 表現材料の扱いが丁寧で、仕上がりが優れているか

### 面接

- ・ 本専攻での修学の意志を述べるができるか
- ・ 志望動機がはっきりしているか
- ・ 入学後の順応性をそなえているか
- ・ 持参した作品に関する説明を的確におこなえるか

## 美術学部

# 環境デザイン学科

## 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験 掲載作品は入学者より選定

### 募集人員

15名(推薦Ⅱ方式)

### 選考方法

小論文、空間デザイン、プレゼンテーション面接

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

### ●専門試験

#### 小論文(90分)

あなたが「環境デザイン」を学びたい理由を述べなさい。

(400字以上～800字以内)

#### 空間デザイン(5時間)

1. 立体構成：与えられたモチーフ(立方体)を台紙(B3ボード)に自由に構成しなさい。
2. 作品説明：用紙(A3ボード)に、自由に立体構成作品についての説明をしなさい。



#### 【条件】

1. 立体構成の台紙(B3ボード)は横位置とする。
2. 立体構成のモチーフ(立方体)を切ったり、ちぎったり、加工しないで、全て使うこと。
3. 立体構成のモチーフ(立方体)どうしを全て接着し、台紙にも接着剤で固定すること。
4. 作品説明は鉛筆(黒)を使用すること。
5. 作品説明に使う文字や記号、イラストなど表現方法は自由。
6. 記名票は右下におくこと。

#### 【注意】

1. 出題の内容に関する質問には一切お答えできません。
2. A4の紙は草案用紙です。

※使用紙：BBケントイラストレーションボード(荒目/B3)

### ●推薦入学試験選抜方針

環境デザインでは、空間を把握し創造できる力が求められますが、一方で多様な視点が必要であり、美術系に限らずさまざまな分野のなかに、その適性をもっている人がいると考えています。実技試験の「空間デザイン」は、表現テクニックだけを評価するものではありません。与えられた条件を理解したうえで、空間として構成し、造形する力を総合的に評価します。さらに「プレゼンテーション面接」では、実技試験で制作した作品について、その答えを出した主旨をわかりやすく説明する能力を見ます。「小論文」は、与えられたテーマに対して自分の考えをもつことと、それを簡潔に表現する力を見ます。

### ●採点基準

#### 小論文

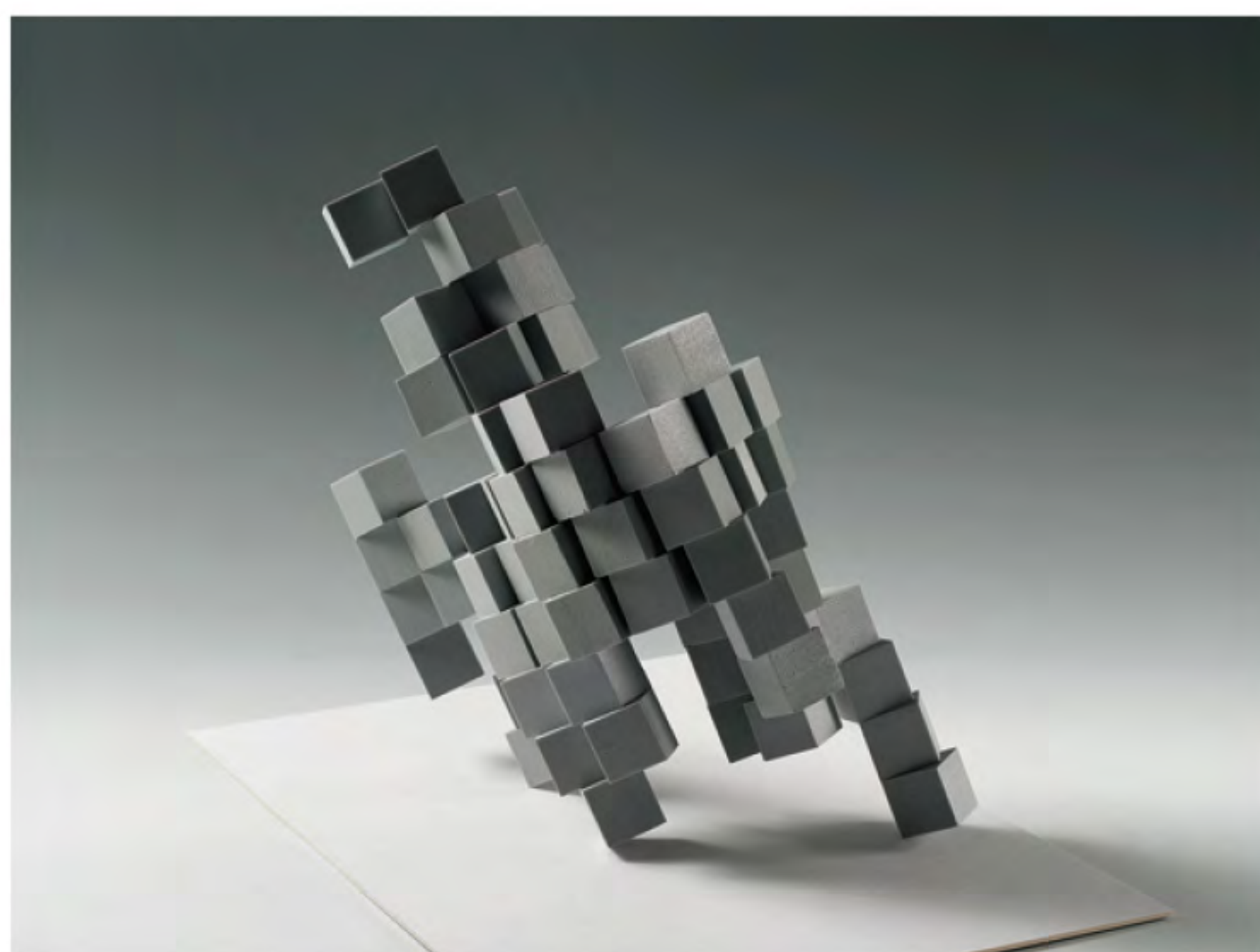
- ・環境デザイン(インテリア、建築、ランドスケープ)に関する興味・関心の高さを文脈から読み取ることができるか
- ・文の構成が整っており、考えを的確にまとめられるか
- ・大学における教養教育を修得するうえで基礎的な能力を幅広く有しているか
- ・独創的・創造性にあふれ、持論を有しているか

#### 空間デザイン

- ・理解力 — 出題意図を把握し理解しているか
- ・独創性 — 独自の創造性を感じられるか
- ・客観性 — 客観的に観察できているか
- ・構成力 — 空間的把握ができているか

#### プレゼンテーション面接

- ・発表力 — 自らの作品について意図を伝えられるか
- ・人間力 — 自らの考えを的確に伝え、理解してもらえるか
- ・志望動機が明確で、創作意欲と熱意があるか
- ・クリエイターとしてのコミュニケーション能力の素質を感じられるか





# 美術学部 情報デザイン学科 メディア芸術コース 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

## 募集人員

8名(推薦 I 方式)

## 選考方法

デジタルメディア作品あるいはデジタルポートフォリオ、面接

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

## ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、情報デザイン学科のビジョンや理念を共有し、かつ常日頃からデジタルメディアに接し、ネットワークやプログラミングを通じて、さまざまなメディアを縦横無尽に使いこなしていく、新たなスキルと表現する意欲をもった人を求めます。「メディア芸術コース」「情報デザインコース」とも、一般入学試験の一般方式の実技試験では造形力や構成力、発想力に重点をおいて判定し、センター I 方式ではそれに加えて、一般的な学力も大切な判定材料としてきました。今回の推薦入学試験は、その一般入学試験の両方式では判定しきれなかった、本学科の主な領域のひとつである「デジタル技術を用いたアートやデザイン」に、関心や実績のある人材の発掘を目的としています。デジタルメディア文化の成熟とともに、新しく誕生した美術の領域をさらに開拓していく才能の発見に重点をおいて、「デジタルメディア作品あるいはデジタルポートフォリオ」で制作力や編集力を評価し、「面接」において自らの考えを述べる力=プレゼンテーション能力をはかり、それらを総合的に判断することで選抜します。

## ●採点基準

### デジタルメディア作品あるいはデジタルポートフォリオ

- ・リサーチ = 制作に関する調査研究
- ・コンセプト = 制作に関する思考力
- ・テクノロジー = 制作の道具と方法
- ・エステティック = 制作物の美しさや表現力
- ・ソーシャル = 制作物の発信と共有

### 面接

- ・志望理由と入学後のプラン
- ・学科、コースに関する理解
- ・制作に対する考え方
- ・制作のための技術
- ・人や社会に関するビジョン

## 美術学部

# 情報デザイン学科 情報デザインコース 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

### 募集人員

8名(推薦 I 方式)

### 選考方法

デジタルメディア作品あるいはデジタルポートフォリオ、面接

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

### ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、情報デザイン学科のビジョンや理念を共有し、かつ常日頃からデジタルメディアに接し、ネットワークやプログラミングを通じて、さまざまなメディアを縦横無尽に使いこなしていく、新たなスキルと表現する意欲をもった人を求めます。「メディア芸術コース」「情報デザインコース」とも、一般入学試験の一般方式の実技試験では造形力や構成力、発想力に重点をおいて判定し、センター I 方式ではそれに加えて、一般的な学力も大切な判定材料としてきました。今回の推薦入学試験は、その一般入学試験の両方式では判定しきれなかった、本学科の主な領域のひとつである「デジタル技術を用いたアートやデザイン」に、関心や実績のある人材の発掘を目的としています。デジタルメディア文化の成熟とともに、新しく誕生した美術の領域をさらに開拓していく才能の発見に重点をおいて、「デジタルメディア作品あるいはデジタルポートフォリオ」で制作力や編集力を評価し、「面接」において自らの考えを述べる力=プレゼンテーション能力をはかり、それらを総合的に判断することで選抜します。

### ●採点基準

#### デジタルメディア作品あるいはデジタルポートフォリオ

- ・リサーチ = 制作に関する調査研究
- ・コンセプト = 制作に関する思考力
- ・テクノロジー = 制作の道具と方法
- ・エステティック = 制作物の美しさや表現力
- ・ソーシャル = 制作物の発信と共有

#### 面接

- ・志望理由と入学後のプラン
- ・学科、コースに関する理解
- ・制作に対する考え方
- ・制作のための技術
- ・人や社会に関するビジョン

# 美術学部 芸術学科 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験 掲載作品は入学者より選定

## 募集人員

5名(推薦Ⅱ方式)

## 選考方法

課題、小論文、面接

上記科目等に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

## ●専門試験

### 小論文(90分)

配布されたものを見て、1200字以内で自由に文章を書きなさい。



## ●推薦入試選抜方針

推薦入学試験では、現代の芸術・文化をプロモート(企画・制作)しようとする熱意と使命感をもった人を求め、学力中心の一般入学試験では評価しきれない「芸術・文化」と「プロデュース」に関わる人に必要な資質と能力を見ます。出願時に提出してもらう「課題」では、ある分野のプロデューサーとなって企画を立て、その意図や内容を具体的に文章や図面、そして写真などで表現することを求めます。この課題により「アート・プロデュース」に必要な企画力や発想力を評価します。また「小論文」では文章表現力や思考力を、「面接」では芸術に対する考え方や将来の目的意識などを評価します。

## ●採点基準

### 課題

- ・柔軟で自由な発想力
- ・企画を構想しプロデュースする力
- ・企画を文章として人に伝える表現力

### 小論文

- ・言語運用力 = 日本語の理解、表現力が十分か
- ・読解力 = 課題を正確に読み取れているか
- ・思考力 = 問題をどれだけ深く考察できているか
- ・独創性 = 独自の発想や感性にすぐれているか
- ・理解力 = 確実な事実認識ができているか

### 面接

- ・志望理由
- ・芸術に対する考え方
- ・芸術学科の特色を理解しているか
- ・学業への熱意
- ・課題に関する質疑応答

提出課題タイトル

- ・歌いだすモナリザ!?展
  - ・美しい夜更かし展
- 以上2点(順不同)

提出された課題を芸術学科ホームページで公開しています。

[芸術学科ホームページ] <http://www2.tamabi.ac.jp/geigaku/admission/koubo/>

推薦入学試験

裸のペットボトルに、のりのようなものが付いていた。恐らく、ラベルをはがした跡だろう。手に取ると、今度は体温で白くくもり、指で持った跡が付いた。「跡」とは私たちにとってどのような存在なのだろうか。

「跡」と聞いて、まず私が思い浮かべるのは生活感だ。跡を残すという行為は意識的なものだが、日常生活の中で私たちは無意識に跡を残している。例えば同じ場所に重い家具を長期間置いておくと、カーペットに跡が付く。これは、跡を付けようという意図的に家具を置いたのではなく、生活の中で自然と生じた結果だろう。この「跡」は、そこに重い家具、例えばたんすが置かれていたこと、さらにたんすに入った衣服を着る人がいることをも示す跡である。他にも私たちの周りには、様々な無意識の跡が見られる。靴のかかどがすり減ったり、携帯電話の画面に指紋が付いたり、かじったとうもろこしに歯形ができるのも「跡」の一種である。そしてその背景には、靴をはいてどこかへ行く人、携帯電話を操作する人、とうもろこしをかじる人、といった人間とその生活の存在が強く感じられるのだ。「跡」は人々の日常の営みの象徴と言えよう。

しかし、人為的でない「跡」もある。私は中学一年生の時、移動教室の学習で風穴に入ったことがある。そこでは雨が長い時間をかけて地下に染みこみ、岩石をとかした光景が見られた。幻想的で美しい光景だったことを今でもよく覚えている。これも「跡」の一つだと言えるだろう。移動教室では他にも、風が木々をなぎ倒した様子や動物が地を歩いた足跡が見られた。つまり自然が作り出した「跡」である。そこに、人々はかつて私が感じたような美しさや壮大さ、時に残酷さを見出す。「跡」は決して生活感という狭い範囲のものだけではなく、自然という大きな力を私たちに示してくれるのだ。

人間の生活と自然の力、この二つの要素を内包できるものは「跡」のほかの一つしかない。それは地球だ。私たちは自然と共生し自然を利用し、時に天災に見舞われながらそれぞれの生活を営んでいる。「跡」は地球上に人間と植物、動物、ありとあらゆる物質が存在することを教えてくれる。それは存在するだけでなく、人間ならば食事をしたり人と会ったりしていること、植物ならば光合成をして成長していることといった様々な活動を含む。地球上で行われるすべての活動は、「跡」という形で表出するのである。

「跡」は地球の営みの証だ。生命の歴史が続く限り、これからも私たちの周りに残されていく。

目の前にあるこの物体は一体何であろうか。手に取ってみると、ペットボトルということだけははっきりわかる。では、中身は、この透明な液体は何だ。塩水だろうか、甘い液体だろうか。はたまた水道水であろうか、川の水であろうか。私が今見ているこの物体はひどく曖昧である。

ところが、さかさまにしてみたり、じっと見つめていたりすると、とろけるような、さらさらしているような、そんな液体が入っているように見える。私が普段から触れている液体である水ということが予想できる。したがって私はこの液体は、水であると仮定する。

なぜ水は透明で目には見えない液体であるのに、私たちは水と理解することができるのだろうか。飲むことができるからであろうか。しかし、私は今この水を飲んでいない。飲むからではないのである。それなら、水は周りを映し出すからだろうか。今、目の前には水は、テーブルのペーじュ色を映し、身にまといている。

海でも同じことが言える。なぜ海は青いのか。その答えは水が空を映し出しているから、ということである。砂の上にたゆたう綺麗な青。私はそれを永遠に眺めていられると思う。

あの綺麗で美しい水、海の水があればほどこまで美しいのには理由がある。水は雨となり、川や海になり、蒸発し、また雨になる。何年も何年も、ゆっくりと時間をかけここに存在している。私たちの何十倍も何万倍も多くの物を見ている。それゆえ、水が映し出すものは恐ろしく美しいのだ。思わずこちらが時を忘れてしまうほどに。

新約聖書には、イエスが水をぶどう酒に変えたという言い伝えが書かれている。イエスがぶどう酒を自分の血潮に見たてて、自分を忘れないように弟子に飲ませるといふ美しい場面である。私がこの目の前の水をぶどう酒に変えることはできない。しかし、この水はそんなぶどう酒に変わった水の一部かもしれないのだ。弟子たちが飲んで、それが外に出て、川に流れ蒸発し、雨となる。それを永遠と繰り返した水がここに存在している可能性がある。この水はぶどう酒に変わるといふ体験をしたのだ。私は水として生まれたかったとさえ思う。

目の前にあるこの水は清らかで美しいものであるのだ。今私が聞いた、水同士がぶつかるポトンという音ですら、ひどく愛しく感じられる。このペットボトルのキャップを開ければ触れられるものであるのに、手をのばしても決して届かない存在であるかのように遠く尊いようにも感じられる。水は無限の可能性を秘めている。

後世までこの水が残るのだとしたら、私はこの水に思いを馳せたい。どうかこの水の一部を見た人が豊かに生きられますように。そんな願いを私はこの水に込める。たくさん期待を添えて。



# 美術学部 統合デザイン学科 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

## 募集人員

12名(推薦Ⅱ方式)

## 選考方法

小論文(問題解決型)、英語、面接

上記科目に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

## ●専門試験

英語(60分)

以下の3つの文章は、『ジャパン・タイムズ』に掲載された、プロダクトデザイナーのジャスパー・モリソン氏による連載記事である。各文章では、日本の日常生活で用いる道具や製品が取りあげられ紹介されている。各文章を読み、設問にすべて答えなさい。

### 【文章1】

出典：A cast-iron teapot in Tokyo's kitchenware district by Jasper Morrison, The Japan Times, Jan 8, 2016

著作権保護の都合により掲載を控えています

### 【文章2】

出典：The in and outs of a woven table by Jasper Morrison, The Japan Times, May 6, 2016

著作権保護の都合により掲載を控えています

### 【文章3】

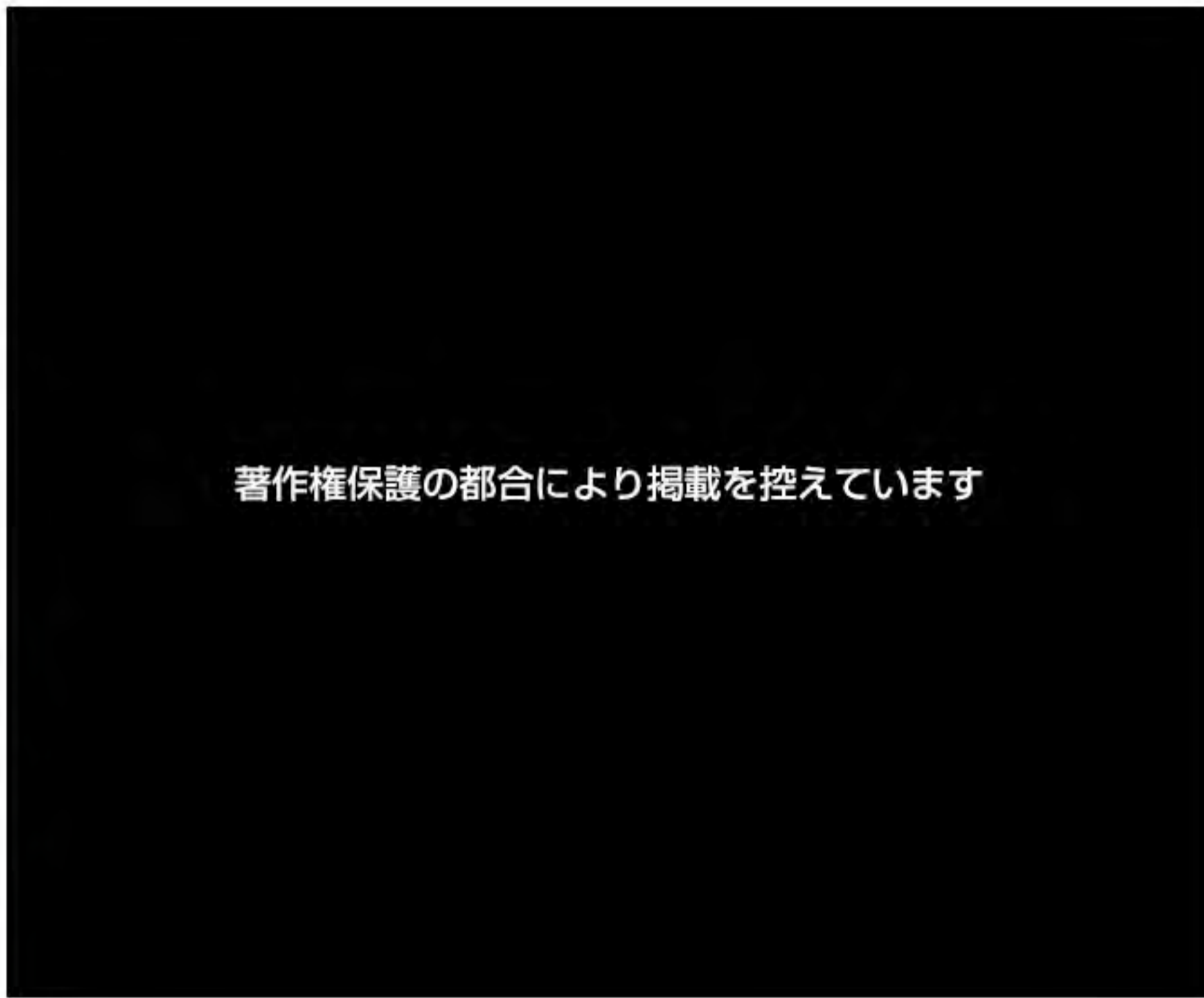
出典：The soy sauce dispenser loved by art museums by Jasper Morrison, The Japan Times, Feb 5, 2016

著作権保護の都合により掲載を控えています

### 【設問】

- 問1 各文章がそれぞれの道具や製品について書かれたものか、図1～8からひとつ選び番号で答えなさい。
- 問2 文章1の下線部(A)を和訳しなさい。
- 問3 文章2の下線部(B)を和訳しなさい。
- 問4 日常で使う道具や製品のデザインをする上で、文章3の下線部(C)に書かれている内容以外で重要だと思うことを、100文字以上200文字以内の日本語と、その内容と同じ趣旨になる英語で述べなさい。

問5 図9は日本の日常生活の中で利用されている道具のひとつです。この道具を知らない人にその機能や役割について、100文字以上200文字以内の日本語と、その内容と同じ趣旨になる英語で説明しなさい。



著作権保護の都合により掲載を控えています

【出典】

- ・ Jasper Morrison, "OBJECT-ORIENTED", *The Japan Times*, 2016. <http://www.japantimes.co.jp/life/column/object-oriented>
- ・ 日本インダストリアルデザイナー協会：『ニッポン・プロダクトデザイナーの証言。30年』 美術出版社、2006。
- ・ 『500プロダクトデザイン傑作集』 ファイブ、2013。

小論文（問題解決型）（120分）

【問題】

以下の文章を読み問いに答えなさい。

ある条件が成立している間だけ文字を表示する設定ができる、透明なシート状のディスプレイがあったとする(図1)。このような新しい技術によって生活をより良くする様々な方法を考えることができる。



図1 透明なシート状のディスプレイのイメージ

例えば、観光地として有名な景色の綺麗な滝を想定してみる。ここでは、滝を見ようと近づくと滑落の可能性があるため、現在は「近づくな！危険」「落下注意」などの看板がフェンスに多く張り出されている。しかし、危険を伝えるためのこのような看板は、景色を楽しみたい多くの人にとっては邪魔になってしまうものでもある。このような、「危険性は伝えたいが景観を損ねてしまう」といった矛盾を解消するために、このディスプレイの活用を考えてみる。

このディスプレイの条件設定を「人がディスプレイに1mの距離まで近づいたときにメッセージを表示する」とすると、普段はなにも表示されていないが、誰かが一定の距離まで近づいた時だけ、「それ以上近づくと危険です」という警告を表示する看板をつくることができる。これにより、普段は unnecessary な注意書きによって景観を乱すことなく、必要な時に必要な相手にのみメッセージを届けることができる(図2)。

上記の例のように、この新しい技術によって作られたディスプレイを用いて、生活をより良くするアイデアを考え提案しなさい。なお、重さや電線の供給については考えなくても良いものとする。

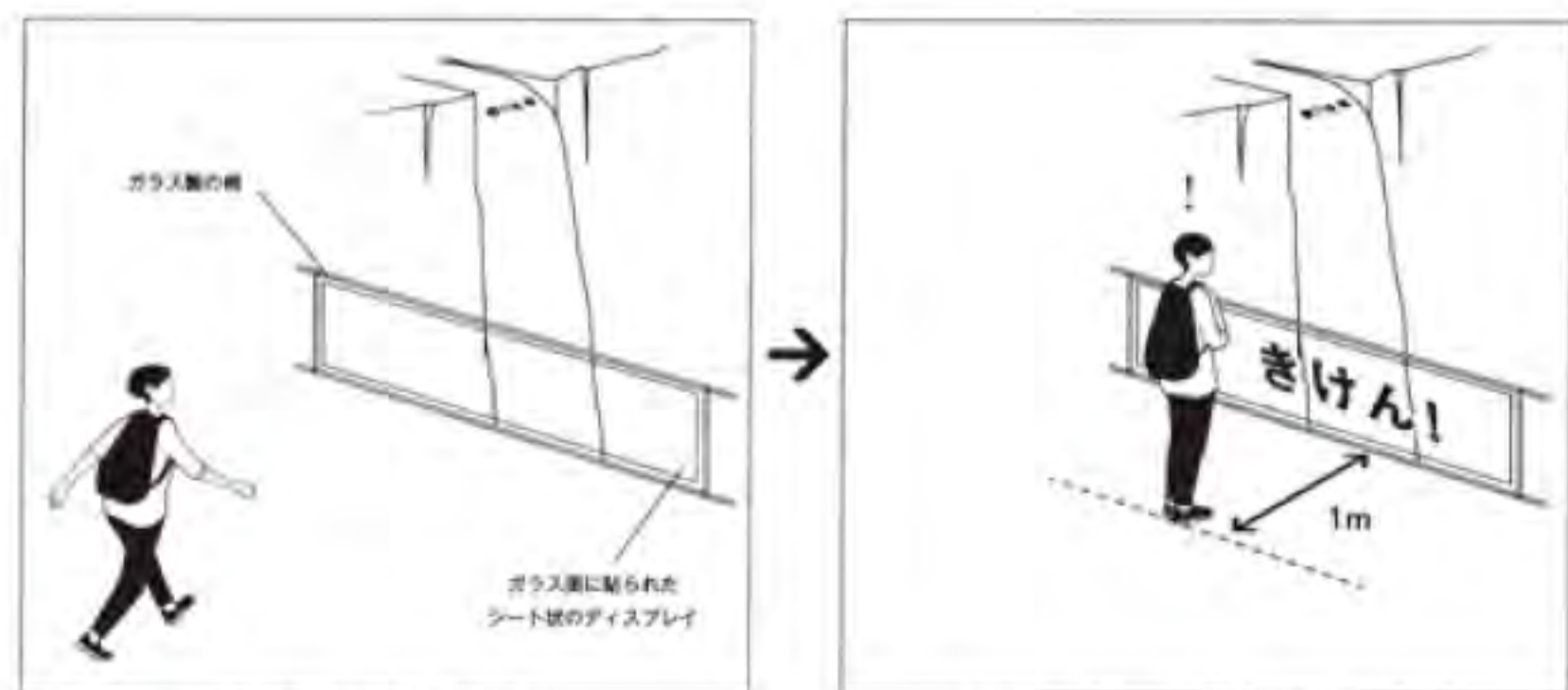


図2 滝の場所における危険を伝えるための看板としての例

【設問】

- 問1 提案するアイデアについて400字以内で、具体的に説明してください。その際に、以下の4つの項目が伝わるように書くこと。
- ・ 対象とする利用者像
  - ・ ディスプレイを取り付ける場所
  - ・ 文字情報が表示される条件
  - ・ 表示される文字情報
- 問2 提案するアイデアが初めて見た人に伝わるように、実際に使われている様子がイメージできる絵で説明しなさい。
- 問3 あなたの提案するアイデアが実現すると、だれの生活がどのようにより良くなるのか800字以内で説明しなさい。

●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、一般入学試験と異なる視点から入学者選抜を行います。問題を発見し解決する能力と実現するための意欲と行動力、さらに国際的視野をもち広く世界で活躍する人材を育成するため、国際的なコミュニケーション能力を求めます。これら資質・能力を「小論文」「英語」「面接」「自己アピール書類」から総合的に判断し選抜します。「小論文」は、あるひとつのテーマについて論述するテーマ型の小論文ではなく、問題解決型の出題とします。与えられたテーマに基づき、問題を発見・定義し、必要な情報を整理し分析したのち、問題解決するための合理的な手立てを論理的な思考により、具体的に提案する能力をはかります。「英語」は、現在の国を越えたコミュニケーションの多くが、インターネット上で英語を介して行われている背景を重視し、英文の大意をつかみ自分の考えを英語で表現する能力(読む力、書く力)をはかります。「面接」と事前に提出してもらう「自己アピール書類」では、高等学校等の校内外の活動歴や各種受賞歴などを含め、主体性や行動力の有無を確認します。

●採点基準

英語

- ・ 英語で書かれた文章を把握するための基礎的な語学力があるか
- ・ 著者の主張を正しく把握する読解力、理解力があるか
- ・ 読んだ内容に対して自分なりの論理的な考えをもち、それを英文で表現する能力があるか

小論文（問題解決型）

- ・ 出題された内容を、正確に読み解く読解力と理解力を有しているか
- ・ 問題解決型の問いに対して、時間内に問題をまとめ、自分なりの解答を導き出せるか
- ・ 論理的な思考力を有しているか
- ・ 論理的で明確な文章で、自らの考えを記述することができるか
- ・ 解答における提案内容や取り組む視点に、独自性があるか

面接

- ・ 本学科の内容・特色を理解し、入学志望理由が明確であるか
- ・ デザインに対する考え方
- ・ 観察力、思考力、発想力、言語化能力
- ・ 授業への取り組みの意欲があるか
- ・ 質問の意図に対する理解力と返答の的確さ

# 美術学部

## 演劇舞踊デザイン学科

### 演劇舞踊コース

#### 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験

#### 募集人員

20名(推薦Ⅱ方式)

#### 選考方法

小論文、身体表現、面接

上記科目に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

#### ●専門試験

##### 小論文(90分)

「演劇舞踊と音楽」という題で、あなたの専攻領域をふまえて800字程度の文章を書きなさい。

##### 身体表現(4時間)

与えられた課題について、身体で表現しなさい。

##### 【条件】

課題は、入試会場に於いて、試験官が、口頭で指示するものとする。

##### 【注意】

課題についての、事前の質問には一切お答えできません。

##### 【課題】

「売り言葉」作 野田秀樹より抜粋

「宇宙蒸発」作 野田秀樹より抜粋

#### ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、プロフェッショナルな演劇人、ダンサーを育成するという演劇舞踊デザイン学科の教育方針に賛同し、新しい舞台芸術を創造する意欲と個性にあふれた人を求めます。「演劇舞踊コース」では、将来、プロとして自立できる身体表現能力の素地があるかどうかを重視します。実技試験「身体表現」で、身体を意識して動かしているか、音楽やリズムを体で感じて踊れるか、即興的な表現力があるか、共演者との関係性を柔軟に作れるか、舞台を動き回っても声量が保てるかを見ます。また「小論文」「面接」で、演劇舞踊に対する興味と関心、舞台芸術への理解や熱意などを見ます。

#### ●採点基準

##### 小論文

- ・文の構成が整っており、考えを的確にまとめ、小論文の体裁が整っているか
- ・演劇・舞踊に対する興味・関心の高さがテーマ設定、文脈から読み取ることができるか
- ・大学における教養教育を修得する上で基礎的な能力を幅広く有しているか
- ・持論を有しているか
- ・出題に対して真摯に向き合っているか
- ・独創的で創造性にあふれているか

##### 身体表現

- ・理解力 = 身体に対する要求を実感をともなって理解できるか
- ・意欲性 = 身体に対する要求に積極的に取り組んでいけるか
- ・独創性 = 身体を使っていかに意識的かつ独自の表現ができるか

##### 面接

- ・自分の語彙を持っているか
- ・舞台芸術への理解と情熱
- ・過去の表現活動歴

## 美術学部

# 演劇舞踊デザイン学科

## 劇場美術デザインコース

### 〈推薦入学試験〉

2017年度推薦入学試験 掲載作品は合格者より選定

#### 募集人員

6名(推薦 I 方式)

#### 選考方法

ポートフォリオ・書類、鉛筆デッサン、面接

上記科目に出身高等学校の調査書等を勘案し、総合的に選考します。

#### ●専門試験

##### 鉛筆デッサン (3時間)

デッサン台に置かれたモチーフが、空間構成された情景を想定して、鉛筆デッサンしなさい。



#### 【条件】

1. B3ボード全面を画面とし、横位置で使用する。
2. モチーフは、光と空間を意識した構成とする。
3. モチーフの数を増やすことは可能。
4. 背景は描かなくても良い。

#### 【注意】

1. B4の紙は下書き用紙です。
2. 出題の内容に関する質問には一切お答えできません。

※使用紙：クレセントボード310 (B3)

#### ●推薦入学試験選抜方針

推薦入学試験では、プロフェッショナルな演劇人、ダンサーを育成するという演劇舞踊デザイン学科の教育方針に賛同し、新しい舞台芸術を創造する意欲と個性にあふれた人を求めます。「劇場美術デザインコース」では、コミュニケーション能力に優れたリーダーシップを発揮できる人を求めます。独自の美術表現や活動によって生み出された作品の提示とともに、自分の言葉でデザインコンセプトを伝えられるかが重要です。事前に提出してもらう「ポートフォリオ」「書類」の内容は、時間をかけて審査します。「面接」では、提出「作品」のデザインコンセプトの説明もしてもらいます。また実技試験「鉛筆デッサン」では、デッサン力に秀でた人を評価します。ユニークな発想や表現力をもっている人のチャレンジを望みます。

#### ●採点基準

##### ポートフォリオ・書類

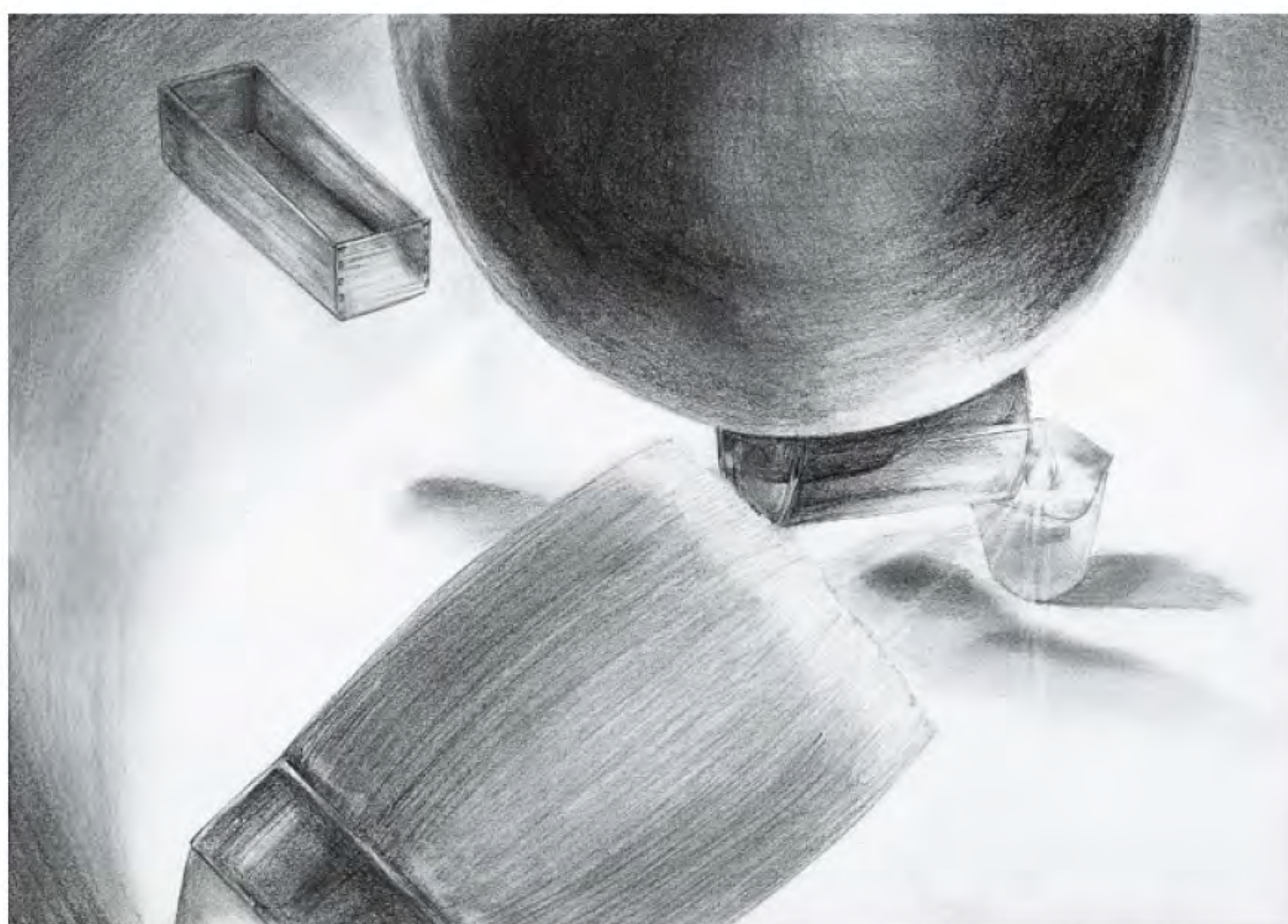
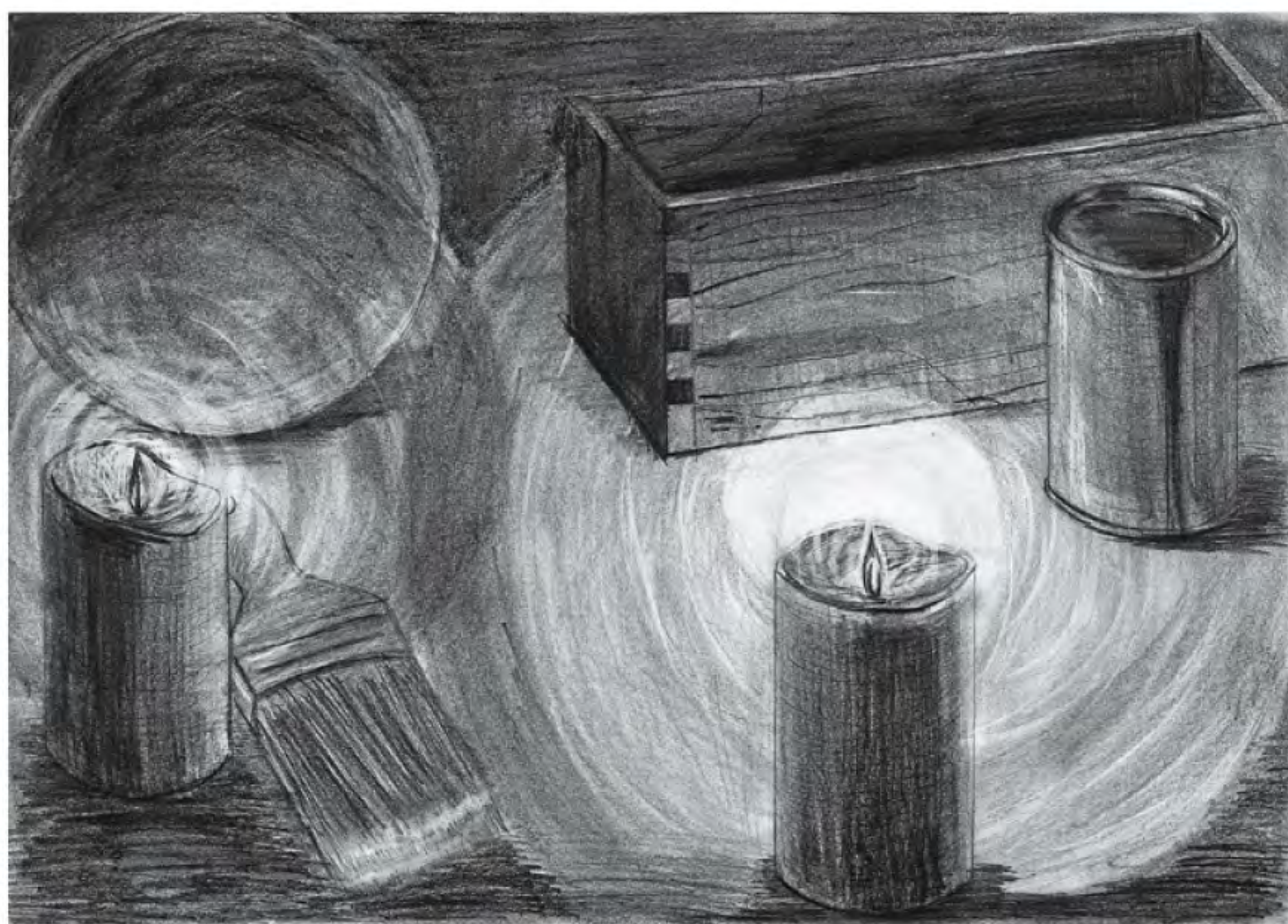
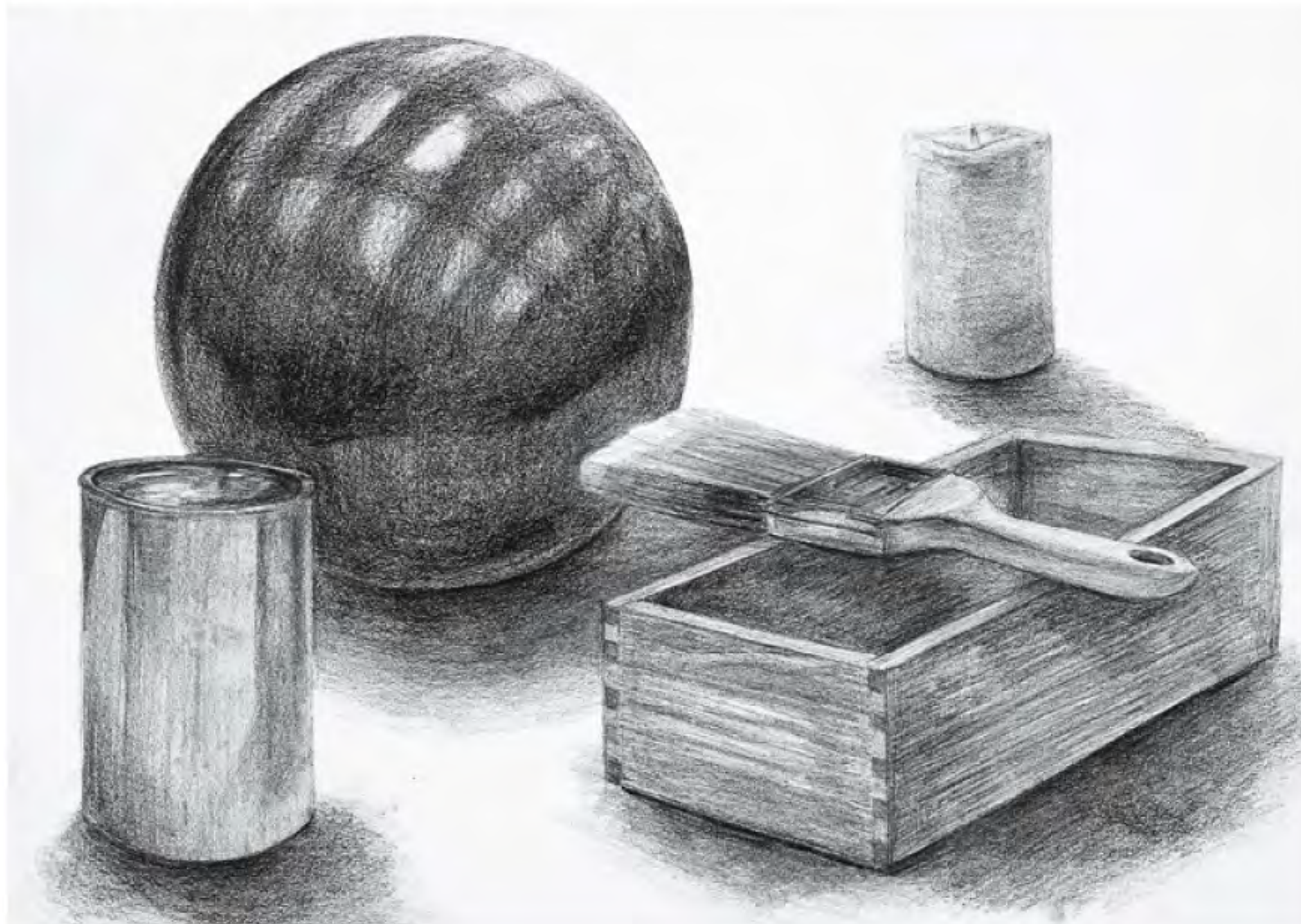
- ・基礎技能を有するか
- ・自己アピールできる魅力ある内容であるか
- ・真面目に作品に取り組んでいるか

##### 鉛筆デッサン

- ・理解力 = 問題の把握・理解が適切か
- ・表現力 = 光の意識、素材の表現、空間把握ができているか
- ・描写力 = 基本的な表現技術と丁寧な描写力があるか
- ・創造性 = 独自の創造性が感じられるか
- ・感性 = 魅力ある表現ができているか

##### 面接

- ・基本的な表現力が身についているか
- ・学科の特色を理解しているか
- ・協調性があるか
- ・授業への熱意と適応力があるか





**2017年度  
入学試験問題**

**〈美術学部〉**

**外国人留学生入学試験**

**帰国生入学試験**

**3年次編入学試験**

**〈大学院美術研究科〉**

**博士前期課程(修士課程)入学試験**

**博士後期課程入学試験**

# 美術学部

## 外国人留学生入学試験

2017年度入学試験

### 入学試験科目・配点・日程

- 小論文(90分) ※全学科共通
- 専門試験(下記参照)
- 面接
- 提出作品等

#### ●小論文(90分)

全学科共通

「わが祖国」という題で、800字程度の文章を書きなさい。

#### ●専門試験

絵画学科 日本画専攻

水彩(5時間)

与えられたモデルを描きなさい。

※モチーフ：人物(ボーダーの長袖Tシャツ、ジーンズ)

※使用紙：水彩ボード(ワグマン厚口 細目 P20号サイズ)

絵画学科 油画専攻

油彩(5時間)

モデルを描きなさい。

※モチーフ：人物

※使用紙：F15号キャンバス

絵画学科 版画専攻

鉛筆デッサン(3時間)

与えられたモチーフを自由に表現しなさい。

※モチーフ：ティッシュペーパー・赤いリボン

※使用紙：いずみ(B3)

彫刻学科

デッサン(4時間30分)

自分の「夢」をテーマに自由に構成し自画像を描きなさい。

※鉛筆デッサンか木炭デッサンのどちらかを選択。

※用紙の縦、横位置は自由とする。

※使用紙：サンフラワーペーパー(M画) 木炭紙大  
木炭紙MBM

工芸学科

鉛筆デッサン(4時間)

すべてのモチーフをテーブル上で構成し、描写しなさい。

【条件】

用紙の縦、横は自由とします。

※モチーフ：保冷ポット・紙箱・透明ホース

※使用紙：BBケント荒目(B3)

グラフィックデザイン学科

鉛筆デッサン(3時間)

「ダイコンを持つ左手」を想定してデッサンしなさい。

【条件】

・設定は自由とする。

・B3ボード全面を画面とし、縦位置で使用する。

※補助用具として鏡を支給

※使用紙：クレセントボード310(B3)

生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻

デザイン(3時間)

与えられたモチーフの取手を自由にデザインし、鉛筆デッサンしなさい。

※モチーフ：ハンディブラシ

※使用紙：MMボード(A3)

生産デザイン学科 テキスタイルデザイン専攻

鉛筆デッサン・色彩構成(5時間)

解答用紙の左半分には与えられたモチーフをよく観察し鉛筆デッサンしなさい。解答用紙の右半分には鉛筆デッサンで描いたモチーフを用いて色彩構成しなさい。

【条件】

用紙は横位置とし、左右を垂直に二等分すること。

色彩構成の色数は4色以上とする。

色彩構成はベタ塗りとする。

点描表現やぼかし塗りの作品は審査の対象外とする。

※モチーフ：キャンディー

※使用紙：ホワイトワトソン紙中目イラストレーションボード(A3)

環境デザイン学科

鉛筆デッサン(3時間)

与えられたハガキ大のケント紙(2枚)と片面ダンボール(1枚)を用いて自由に立体構成し、台紙(A4ボード)の上に置いた状態を、鉛筆デッサンしなさい。

【条件】

・ケント紙と片面段ボールの加工は、折る、曲げる、丸めるだけとする。切ったり、ちぎったり、貼り付けたりできない。

・与えられたケント紙3枚のうち1枚と、片面ダンボール2枚のうち1枚は試作用。

・台紙(A4ボード)を加工することはできない。

・机や背景は描かないこと。

※配布物：ハガキ大ケント紙2枚、片面ダンボール1枚、台紙(グレーのボール紙)1枚

※使用紙：KMKケントイラストレーションボード(B3)

情報デザイン学科 メディア芸術コース

鉛筆デッサン(3時間)

指で3を数える様子を想定して、鉛筆デッサンしなさい。

【条件】

・手以外のものは描いてはならない。

・文字や文章で説明してはならない。

・用紙は縦位置とし、記名票が右上になるように使用すること。

※使用紙：BBケントボード(B3)



## 情報デザイン学科 情報デザインコース

### 鉛筆デッサン (3時間)

配布されたクリップと自分の手を観察して描きなさい。

#### 【条件】

- ・用紙は縦位置で使用して、記名票は右上とする。
- ・配布したクリップをモチーフとして使用すること。
- ※モチーフ：クリップ（目玉クリップ51mm幅）1個
- ※使用紙：サンフラワーペーパー（M画）MMボード（B3）

## 芸術学科

### 小論文 (90分)

「本」について、1,200字以内で自由に文章を書きなさい。

## 統合デザイン学科

### 鉛筆デッサン (3時間)

手をデッサンしなさい。描かれた手から浮かび上がる言葉を10字以内で別紙にあらわしなさい。あるいは、手から浮かび上がる言葉に導かれた手をデッサンしてもよい。

#### 【条件】

- ・手以外のものが必要な場合はそれを描いても良い。
  - ・B3ボード全面を画面とし、ボードの向きは縦横自由とする。
  - ・手の大きさや描かれる位置はどこであっても良い。
- ※補助用具として鏡を支給  
※使用紙：クレセントボード310（B3）

## 演劇舞踊デザイン学科 演劇舞踊コース

### 身体表現 (2時間)

与えられた課題について、身体で表現しなさい。

#### 【課題】

『ローリング・ストーン』作 野田秀樹 より抜粋

#### 【条件】

課題は、入試会場に於いて、試験官が、口頭で指示するものとする。

## 演劇舞踊デザイン学科 劇場美術デザインコース

### 鉛筆デッサン (3時間)

デッサン台に置かれたモチーフが、空間構成された情景を想定して、鉛筆デッサンしなさい。

#### 【条件】

- ・B3ボード全面を画面とし、横位置で使用する。
  - ・モチーフは、光と空間を意識した構成とする。
  - ・モチーフの数を増やすことは可能。
  - ・背景は描かなくても良い。
- ※使用紙：クレセントボード310（B3）

## ●面接

### 全学科

各学科・専攻・コースごとに実施。

## 美術学部

# 帰国生入学試験

2017年度入学試験

## 入学試験科目・配点・日程

- 小論文(90分) ※全学科共通
- 専門試験(下記参照)
- 面接
- 提出作品等

## ●小論文 (90分)

### 全学科共通

「ふるさとの原風景」という題で、あなたの体験をふまえて800字程度の文章を書きなさい。

## ●専門試験

### 絵画学科 油画専攻

#### 油彩 (5時間)

モデルを描きなさい。

※モチーフ：人物

※使用紙：F15号キャンバス

## グラフィックデザイン学科

### 鉛筆デッサン (3時間)

「ダイコンを持つ左手」を想定してデッサンしなさい。

#### 【条件】

- ・設定は自由とする。
  - ・B3ボード全面を画面とし、縦位置で使用する。
- ※補助用具として鏡を支給  
※使用紙：クレセントボード310（B3）

## 生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻

### デザイン (3時間)

与えられたモチーフの取手を自由にデザインし、鉛筆デッサンしなさい。

※モチーフ：ハンディブラシ

※使用紙：MMボード（A3）

## 環境デザイン学科

### 鉛筆デッサン (3時間)

与えられたハガキ大のケント紙（2枚）と片面ダンボール（1枚）を用いて自由に立体構成し、台紙（A4ボード）の上に置いた状態を、鉛筆デッサンしなさい。

#### 【条件】

- ・ケント紙と片面ダンボールの加工は、折る、曲げる、丸めるだけとする。切ったり、ちぎったり、貼り付けたりできない。
- ・与えられたケント紙3枚のうち1枚と、片面ダンボール2枚のうち1枚は試作用。
- ・台紙（A4ボード）を加工することはできない。
- ・机や背景は描かないこと。

※配布物：ハガキ大ケント紙2枚、片面ダンボール1枚、台紙（グレーのボール紙）1枚

※使用紙：KMKケントイラストレーションボード（B3）

## 芸術学科

### 小論文 (90分)

「本」について、1,200字以内で自由に文章を書きなさい。

## 統合デザイン学科

### 鉛筆デッサン (3時間)

手をデッサンしなさい。描かれた手から浮かび上がる言葉を10字以内で別紙にあらわしなさい。あるいは、手から浮かび上がる言葉に導かれた手をデッサンしてもよい。

#### 【条件】

- ・手以外のものが必要な場合はそれを描いても良い。
- ・B3ボード全面を画面とし、ボードの向きは縦横自由とする。
- ・手の大きさや描かれる位置はどこであっても良い。

※補助用具として鏡を支給

※使用紙：クレセントボード310 (B3)

## 演劇舞踊デザイン学科 劇場美術デザインコース

### 鉛筆デッサン (3時間)

デッサン台に置かれたモチーフが、空間構成された情景を想定して、鉛筆デッサンしなさい。

#### 【条件】

- ・B3ボード全面を画面とし、横位置で使用する。
- ・モチーフは、光と空間を意識した構成とする。
- ・モチーフの数を増やすことは可能。
- ・背景は描かなくても良い。

※使用紙：クレセントボード310 (B3)

## ●面接

### 全学科

各学科・専攻・コースごとに実施。

※絵画学科日本画専攻、絵画学科版画専攻、彫刻学科、工芸学科、生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻、情報デザイン学科メディア芸術コース、情報デザイン学科情報デザインコース、演劇舞踊デザイン学科演劇舞踊コースは志願者がいなかったため専門試験は公表しません。

## 美術学部

# 3年次編入学試験

2017年度入学試験

## 入学試験科目・配点・日程

- 小論文(90分) ※全学科共通
- 専門試験(下記参照)
- 面接
- 提出作品等

## ●小論文 (90分)

### 全学科共通

「夢見る自由」という題で、あなたの専攻領域をふまえて800字程度の文章を書きなさい。

## ●専門試験

※絵画学科日本画専攻、絵画学科油画専攻、絵画学科版画専攻、彫刻学科、工芸学科、情報デザイン学科は専門試験を課しません。

## グラフィックデザイン学科

### 鉛筆デッサン (3時間)

「ダイコンを持つ左手」を想定してデッサンしなさい。

#### 【条件】

- ・設定は自由とする。
- ・B3ボード全面を画面とし、縦位置で使用する。

※補助用具として鏡を支給。

※使用紙：クレセントボード310 (B3)

## 生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻

### デザイン (3時間)

与えられた材料を応用して、新しい道具を4種類創造し、スケッチで表現しなさい。

スケッチ用紙を四分割し、それぞれに1種類ずつ描く事。

※支給材料：スキージー

※使用紙：MMボード (A3)

## 環境デザイン学科

### 鉛筆デッサン (3時間)

与えられたハガキ大のケント紙 (2枚) と片面ダンボール (1枚) を用いて自由に立体構成し、台紙 (A4ボード) の上に置いた状態を、鉛筆デッサンしなさい。

#### 【条件】

- ・ケント紙と片面段ボールの加工は、折る、曲げる、丸めるだけとする。切ったり、ちぎったり、貼り付けたりできない。
- ・与えられたケント紙3枚のうち1枚と、片面ダンボール2枚のうち1枚は試作用。
- ・台紙 (A4ボード) を加工することはできない。
- ・机や背景は描かないこと。

※配布物：ハガキ大ケント紙2枚、片面ダンボール1枚、台紙 (グレーのボール紙) 1枚

※使用紙：KMKケントイラストレーションボード (B3)

## 芸術学科

### 小論文 (90分)

「本」について、1,200字以内で自由に文章を書きなさい。

## 統合デザイン学科

### 鉛筆デッサン (3時間)

手をデッサンしなさい。描かれた手から浮かび上がる言葉を10字以内で別紙にあらわしなさい。あるいは、手から浮かび上がる言葉に導かれた手をデッサンしてもよい。

#### 【条件】

- ・手以外のものが必要な場合はそれを描いても良い。
- ・B3ボード全面を画面とし、ボードの向きは縦横自由とする。
- ・手の大きさや描かれる位置はどこであっても良い。

※補助用具として鏡を支給

※使用紙：クレセントボード310 (B3)

## 演劇舞踊デザイン学科 演劇舞踊コース

### 身体表現 (2時間)

与えられた課題について、身体で表現しなさい。

#### 【課題】

『ローリング・ストーン』作 野田秀樹 より抜粋

#### 【条件】

課題は、入試会場に於いて、試験官が、口頭で指示するものとする。

## 演劇舞踊デザイン学科 劇場美術デザインコース

### 鉛筆デッサン (3時間)

デッサン台に置かれたモチーフが、空間構成された情景を想定して、鉛筆デッサンしなさい。

#### 【条件】

- ・B3ボード全面を画面とし、横位置で使用する。
- ・モチーフは、光と空間を意識した構成とする。
- ・モチーフの数を増やすことは可能。
- ・背景は描かなくても良い。

※使用紙：クレセントボード310 (B3)

## ● 面接

### 全学科

各学科・専攻ごとに実施。

※生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻は志願者がいなかったため専門試験は公表しません。

## 大学院美術研究科

# 博士前期課程 (修士課程) 入学試験

2017年度入学試験

## 入学試験科目・時間 (絵画・彫刻・工芸・デザイン専攻)

●小論文(120分) ※下記参照

●面接

●提出作品

## 入学試験科目・時間 (芸術学専攻)

●提出論文(芸術学研究領域)

●英語(90分)

●小論文(90分) ※下記参照

●面接

## ●小論文

※彫刻、工芸、デザイン専攻の志願者については、日本語・英語より選択可能。

## A日程

### デザイン専攻

#### 日本語

デザイナーにとって最も大切なことは何でしょうか。自分の研究テーマと関連させながら、1600字以上、2000字以内で述べなさい。(縦書きとする)

#### 英語

What is the most important thing you need to be a good designer?  
Write an essay related to your research on this topic. (Three to four pages on the answer sheets provided)

## 芸術学専攻 (芸術学研究領域)

「美術」について思うことを、1200字以内で自由に述べなさい。

## ●英語

次の英文を読んで、設問に日本語で答えなさい。

出典：Art Theory : A Very Short Introduction by Cynthia Freeland (2003) (c) Cynthia Freeland 2001. By permission of Oxford University Press.

(1) 下線部 [1] を和訳しなさい。

(2) 下線部 [2] を和訳しなさい。

(3) 上記の英文は全体としてどんなことを述べようとしているのか、簡単に日本語でまとめなさい (150~200字程度)。

## B日程

### 絵画・彫刻・工芸専攻

#### 日本語

現代社会における芸術の意味と役割は何でしょうか。1600字以上、2000字以内で述べなさい。(縦書きとする)

デザイン専攻（グラフィックデザイン研究領域・テキスタイルデザイン研究領域）

日本語

自分が素晴らしいと思うデザインや作品について、その内容と理由を示し、自分の研究テーマと関連させて論述してください。

（縦書きで1600字以上、2000字以内とする。）

英語

Explain about the design or art work which you think wonderful.

Describe itself and the reason related to your own study.

(Three to four pages on the answer sheets provided)

芸術学専攻（芸術学研究領域）

「声」について、1200字以内で自由に論じなさい。

●英語

次の英文を読んで、下線部を日本語に訳しなさい。ただし、“art”は「芸術」と訳すこと。

出典：Phoenix : A Selection by D. H. Lawrence (Author), Anthony A.H. Inglis

## 大学院美術研究科 博士後期課程入学試験

2017年度入学試験

入学試験科目・配点・日程

- 語学(90分) ※日本人は英語、外国人留学生は日本語・英語より選択
- 小論文(120分) ※日本語・英語より選択 下記参照
- 口頭試問
- 提出作品・論文

●語学

公表しません。

●小論文

日本語

制作を行う上で、あなたが影響を受けている人物や物事について、できるだけ具体的に述べなさい。(1600字以上2000字以内)

英語

Write about people or things that have been influencing you as you create or produce something? Try to be as specific as possible. (Use two to four answer sheets that are provided)

## 入試ガイド2018

発行：  
多摩美術大学

発行日：  
平成29年6月30日

編集：  
多摩美術大学入学センター

AD：  
古結信良

デザイン：  
黒子英明

写真：  
長谷川弘二

印刷：  
光村印刷株式会社

お問い合わせ・資料請求先：  
多摩美術大学入学センター  
TEL：042-679-5601  
<http://www.tamabi.ac.jp>

本書の図版および文章の無断転載、コピーを禁じます。

© Tama Art University. 2017

多摩美術大学 入試ガイド  
2018

Tama Art University 2018  
Entrance Examination Guidebook

japanese painting  
oil painting  
printmaking  
sculpture  
ceramic, glass, and metal works  
graphic design  
product design  
textile design  
environmental design  
information design  
art science  
integrated design  
scenography design, drama,  
and dance

