令和5年度入試 東京藝術大学美術学部

デザイン科

入試説明会のしおり

Tokyo University of the Arts Factuly of Fine Arts / Department of Design



東京藝術大学 デザイン科の教育理念

Educational Philosophy

世界は激しく変わりつづけています。 いまデザインには 様々な力が必要とされています。

未来の変化を先取りして 人の暮らしに革新をもたらし 新しい時代を切り拓く力。 守るべき価値を見定めて 伝統を次の世代へ継承する力。 人を思いやり、声なき声に耳を傾ける力。 人間や自然の営みをつぶさに観察し 複雑な事象を整理することで 変化のなかに潜む見えざる文脈を抽出し 本質を読みとる力。 そして、その洞察をかたちにする造形力。

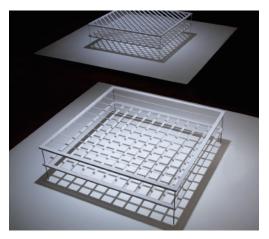
本学デザイン科は、こうした力を 様々な専門領域をもつ10の研究室が 基盤となった教育・研究体制で育みます。 しなやかな感性、論理的思考 多視点の発想、幅広い教養によって 時代の変化に立ち向かう人材を育成します。

研究室•指導教員

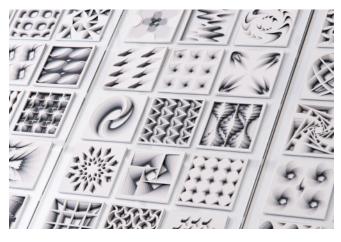
第1研究室	Design Civics	Sputniko! 准教授
第2研究室	Design Alternative	箭内道彦 教授
第3研究室	Time & Space	鈴木太朗 准教授
第4研究室	Visual Communication	松下計 教授
第 5 研究室	Design Place	清水泰博 教授
第6研究室	Design Prototyping	長濱雅彦 教授
第7研究室	Design Experience	山﨑宣由 准教授
第8研究室	Draw	押元一敏 准教授
第 9 研究室	Design Embody	橋本和幸 教授
第10研究室	Design Critical	藤崎圭一郎 教授









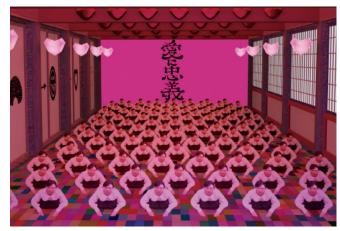
















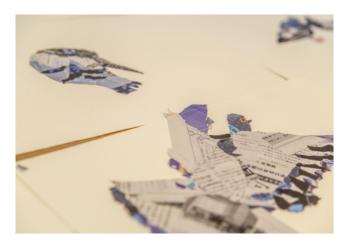
4年生卒業制作作品 (令和3年度)より

デザイン科が求める学生像

Admission Policy

つくる力を求めます。私たちの考えるつくる力とは、観察する力・ 考える力・伝える力を含みます。それは、物事を観察し、全体を俯瞰 し、構造を読み取る力。課題を自らの手で見つけ出し、しなやかな感 性と自由な発想で自分の答えを見つける力。そして細部にこだわり、 美的なかたちにまとめあげ、社会に展開できる力です。

デザイン科・専攻は、つくる力を磨く努力をいとわず、つくる力で世界 を揺り動かそうとする強い意志をもつ学生の入学を期待しています。







1年生実技課題提出作品 (令和3年度)より

東京藝術大学デザイン科の特徴

Features

東京藝術大学の前身である東京美術学校は、1887 (明治 20)年に創立しました。本学におけるデザイン教育は、1896 (明治 29)年図案科の開設までさかのぼり、デザインが産業工芸や商業美術などといわれた戦前から、多様なデザイン領域が確立する戦後から現在まで、デザインの歴史を第一線で築いた優れた人材を多く輩出してきました。

本学デザイン科は、グラフィックデザイン、プロダクト

デザイン、空間デザイン、環境デザイン、映像、描画、などの様々な専門領域のもつ教員が指導する10の研究室を基盤に構成されています。1学年45名程度で、対話を重視したきめの細かい少人数教育を行っています。学生は、学年進行にしたがって、ゆるやかなかたちで自分の適性を見定め、じっくりと「やりたいこと」を探し出せる、他には類を見ないカリキュラムのもとで学ぶことができます。

Year 1

デザインの基礎力を養います。デジタル基礎と塑像の基礎実技に始まり、「調べること」「機能性を考えること」「観察すること」「素材の可能性を追求すること」への視野を広げる実技課題をこなすことで、創造活動の「足腰」を鍛えあげます。

Year 2

発想力と表現力を問う「生活」に根ざした5つの実技課題が課せられます。併せて選択制の技法演習やデザインの意味を考える講義を通して、学生は自分の適性と「やりたいこと」を徐々に見つけだすことのできるカリキュラムとなっています。

Year 3

現代の社会問題や未来の生活提案力を問う実技課題で、構想力・問題提起力・問題解決力・伝達力を養います。進路を 具体的に絞りこんでいけるように、専門性の高い選択授業も用 意されています。必修の「古美術研究旅行」では、京都と奈良を2 週間訪れます。

Year 4

自分でテーマを決めて1年間かけて卒業制作に取り組みます。 指導は10研究室の教員全員であたります。学生4、5人を1人の 教員が担当しますが、必要に応じて学生がどの研究室を訪ねて もよい、風通しのよい仕組みとなっています。









デザイン科の入試について

Entrance Examinations

東京藝術大学美術学部デザイン科の入試選抜は、大学入試共通テスト、本学が実施する実技 検査、出身学校長から提出された調査書の各資料を総合して判定します。

実技検査は一次選抜として「鉛筆写生(石膏像デッサンまたは構成デッサンのどちらかを選択)」を行い、一次選抜合格者のみが、二次選抜「デザインI(色彩)」、「デザインII(形体)」を 受験し、合格者を決定します。

詳細については『2023年度入学者選抜要項』をお読みください。

一次試験 鉛筆写生(石膏像デッサン) 令和4年度

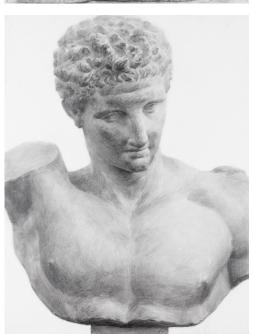
【問題】

台上に置かれた石膏像 (ジョルジョ、ブルータス 又はヘルメス) を与えられた画用ボード に鉛筆デッサンしなさい。

【条件】

・画用ボードは縦位置 とする









一次試験 鉛筆写生(構成デッサン)

令和 4 年度

【問題】

自分の手と与えられたモチーフ3種(フードパック、バドミントンのシャトル、経木)を自由に構成して、与えられた画用ボードに鉛筆デッサンしなさい。

【条件】

- ・ 画用ボードは縦位置とする
- ・自分の手とモチーフ3種は画面内に各1点以上描写すること
- ・ 経木は加工してもよい。シャトルとフードパックは加工しないこと
- ・モチーフを入れた紙袋はモチーフではない。紙袋は描かないこと



二次試験 デザイン I(色彩)

令和 4 年度

【問題】

次の詩からはじまる「街」という本を制作します。この本の表紙に使用するビジュアル(色彩構成)をあなたなりにイメージし、自由に表現しなさい。

あの日の影踏みいまもう一春の光をつまさきに	ありふれふれた小さな痛みむかし暮らした街を歩けば	窓からピアノは聞こえずにむかし暮らした街を歩けば	空っぽの犬小屋が小さく吠むかし暮らした街を歩けば	お母さんになったね あのむかし暮らした街を歩けば	砂糖菓子になった公園むかし暮らした街を歩けば	街 (作 菅原敏)
	みば	にば	吠 ば え	の ば こ	ば	敏)

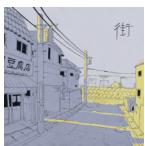
【条件】

- ・ 構成要素の一つに漢字の「街」を入れること
- ・ ビジュアルは正方形(イラストボード全面)とする
- ・アイデアスケッチは配布された草案用紙(B4 サイズ)を使用すること
- ・ 試験終了後に天地シールを貼る作業をおこなう。受験番号シールの 上下と天地シールの上下が、必ずしも一致していなくてもよい













令和3年度

【問題】

与えられたモチーフ(小松菜・おこし金・菜箸)と水の表情 (任意)を組み合わせて、B3画面に色彩構成をしなさい。

【条件】

- ・ 与えられたモチーフ3種は画面内に各1点以上配置す ること
- ・ おこし金に映り込んだものを描いてもよい 但し、自身の顔は描かないこと
- ・おこし金に映り込んだ世界は想像でも構わない
- ・ 小松菜は袋を外して使用。袋はモチーフではない
- ・ アイデアスケッチは配布された草案用紙(B4サイズ) を使用すること
- ・ イラストボード(B3サイズ)は横位置とする









二次試験 デザイン II (形体)

令和 4 年度

【問題】

蓮根をつくりなさい。

【条件】

- ・ 立体は与えられた粘土のみを使用すること
- ・ 高さは30cm以内とし、粘土板からはみ出ないこと
- 自立すること
- ・ 蓮根の扱いは自由
- ・ 粘土べらは加工しないこと
- ・ 作品の中に芯は入れないこと



令和3年度

【問題】

「感情の手」を作品の大テーマに、下記に示した《人間の感情》の中から一つ選び、美しく立体構成しなさい。 《人間の感情》

喜び / 怒り / 慈しみ / 驚き / 悔しさまた、完成した作品の物語やイメージを配布された用紙に『詩』の形式で表現しなさい。

【条件】

- ・ 表現する手は両手、片手、手の数など自由。またその 他の要素などを加えてもかまわない
- ・ 立体は与えられた粘土のみを使用し、容量内で制作 すること
- ・ 高さは30cm以内とし、粘土板からはみ出ないこと
- ・自立すること
- ・ 粘土べらは加工しないこと
- ・ 作品の中に芯は入れないこと
- ・「詩の記入用紙」には《受験番号》と《人間の感情》を必ず明記すること。(例) 怒り
- ・ 試験終了後に「テーマ表記シール」に《人間の感情》を 記入して粘土板に貼る作業があるので指示に従うこと









Q&A

1. 学部入試について

- Q 「石膏像デッサン」と「構成デッサン」のどちらを選択すれば良いのですか?
- A どちらが良いということはありません。また評価においても公平性を保ち、優劣の差はありません。基礎描写力を前提としながらもそれぞれの観点が異なります。自分の得意とする方を選んでください。
- デザイン科の試験にデッサンを課するのは何故ですか?
- A デッサン(dessin)が語源的にデザインに近いといわれていることでも分かるように、3次元モチーフを2次元の1枚の画面に収めていくデッサンの技量は、マクロの視点から全体のコンポジションを考える洞察力と構成力、事物を客観的に見る観察力、細部にこだわる表現力、現場で起こる様々な制約を積極的に受け入る適応力、完成までの計画性とそのプロセスなど、デザインの要に大きく繋がるためです。
- Q 違反道具を使っている場合、どう対処されるのですか?
- A 監督者からの警告を受け、その後も無視して使い続けた場合、 退場となります。その他の違反行為についても試験開始前に 監督からの注意事項がありますので必ずよく聞いて従ってく ださい。
- Q 試験室ごとに石膏像の汚れが違うことについてどう考えている のでしょうか?
- A 石膏像に限らずモチーフの状態については、監督者が全試験室 を見回って公平に実施できるよう確認しています。公平性を損な うと考えられるモチーフは交換を行い対処しております。

- 実技の使用道具の基準があいまいだと思うのですが?
- A 平成25年度入試より、一次の鉛筆写生の使用道具を、「鉛筆写生 に必要な用具一式」とし使用道具の基準を広げることで、使用を 注意される基準が試験室・監督者によって違うといった懸念に対 処し、より公平・公正な試験を実現できるように配慮しました。 今後も基準の徹底を図っていきます。
- 障害のある入学志願者に対して特別措置はありますか?
- A 事前相談の制度があります。詳細は『入学者選抜要項』を参照してください。事前相談は、直前では対応できないことがありますので、日数の余裕をもってご相談ください。
- Q 大学入試共通テストの結果はどのくらい比重がありますか?
- A 採点に関することは一切公表できません。
- 採点方法は?
- A 採点に関することは一切公表できません。
- Q 入試の情報開示としてABC評価が公表されるが、実際の点数でいうと何点区切りですか?
- A 採点に関することは一切公表できません。
- Q 課題違反はどの程度点数に影響するのでしょうか?
- A 採点に関することは一切公表できません。

|2. 大学生活について

大学生活は課題制作や実習、講義などによって構成されています。カリキュラム外にも藝祭、部活動、産学官連携事業、国際 交流プロジェクトなど多彩です。これらの企画は学生各々の選択によって自由に参加できます。大学や科はそれらの活動 を支援する仕組みや制度を設けています。

- Q 専攻(グラフィックデザインやプロダクトデザインなど)に分かれますか?
- A 分かれません。ただし学年が進むにつれ、緩やかに専門性を追求できるカリキュラムとなっています。総合的な視野をもったクリエーターを育成するために、最初から既存のデザイン領域に学生を縛らず、自分の力で適性を見つける指導を行っています。大学院では、学生は専門領域が違う10の研究室に属し、それぞれの独自の研究・創作活動を行います。
- Q 他大学にはない藝大デザイン科の特長は?
- A 1学年45人の少人数教育。教員と学生との距離の近さ。プロダクトデザイン、空間デザイン、環境デザイン、グラフィックデザイン、描画、映像など、さまざまな表現領域を学びながら進路が決められるカリキュラムの幅の広さを持っています。音楽学部や、他の美術領域の学科のそれぞれ才能あふれた学生との横の繋がりが生む創作環境も特徴です。1887年(明治20年)東京美術学校開校から130年を超える伝統があります。

- Q 授業料免除・入学料免除の制度があると聞きましたが、どのよう なものですか?
- A 本学には、経済的な理由、または学資負担者が1年前に死亡・被災したことにより、授業料の納付が著しく困難であると認められる者に対し、選考のうえ、授業料の全額または半額を免除する制度があります。入学料に関しても同様に、全額または半額を免除する制度があります。逼迫した経済状態の者に対して選考のうえ、入学料や授業料の徴収を猶予する制度もあります。また、奨学金も各種あります。詳しくは東京藝術大学ウェブサイト(www.geidai.ac.jp)内の「学生生活」の欄をご覧ください。

● 学生の声

私の家は母子家庭です。現在アルバイトをしていますが、授業料 免除を受けることにより、学業を第一に考えられる環境にいます。

- 学生寮はありますか?
- A はい。平成26年足立区東和に新しい寮「藝心寮」ができました。家 賃Aタイプ:45,900円、Bタイプ:84,200円で使用できます。大学 まで電車で約20分です。

● 学生の声

個々人の部屋は完全に分かれているため、単独での制作にも没頭でき、共有スペースでは他科の人とも仲良くなれる良い環境です。

- Q どんな工房が使えますか?
- A デザイン科には、各学年の学生が課題などの制作を行うためのアトリエがあります。その他に立体工房、平面映像工房があり、それぞれの工房に専門の講師が常駐し、機材の使い方や制作のアドバイスを行います。立体工房にはレーザーカッターや3Dプリンター、平面映像工房には大判プリンターや撮影スタジオが備わっています。また、取手校地にも広いアトリエがあるため、より大きな作品を制作することができます。本学全学生が利用できる芸術情報センター(AMC)もあります。(amc.geidai.ac.jp)

● 学生の声

銀鳥産業

立体工房と平面映像工房の二つの工房があります。どちらも講師が常駐しているので、機材の使い方から作品の相談まで気軽にできます。

竹中工務店

- Q 入学後に留学を考えていますが、可能ですか。
- A 可能です。現在の留学制度の詳細は東京藝術大学ウェブサイト (www.geidai.ac.jp)内の「学生生活」→「国際交流・留学」→「藝大か らの留学」の欄をご覧ください。

● 学生の声

藝大は幅広い分野に触れられる自由な場所です。自分にとっての デザインと向き合う時間を沢山持てたことがデンマークの Design School Koldingへの留学へと繋がりました。

卒業後について

デザイン科卒業生の進路は、大学院への進学・就職・フリーランス活動など様々です。就職においては、多くの魅力ある企業からの採用があり、大手企業に就職する人もいます。また、教員や研究者になる人もいます。フリーランス活動としては、デザイナーのみならずアーティストやクリエイターとして独立するなど、多様な進路があります。

●主な就職企業リスト2017年~(大学院も含む)

クリエイティブノルム 丹青社 バンダイナムコスタジオ IMI 隈研吾建築都市設計事務所 TANGE FILMS ぴえろ AOI Pro アクア ケンズ DeNA 富士フイルム アッシュコンセプト 講談社 DNP生活空間 プロダクション I.G 国立印刷局 アプシィ TBSテレビ ヘルメス ポーラ アプル総合計画事務所 コクヨ **TSDO** いすゞ自動車 コズフィッシュ テレビ朝日 本田技術研究所 一九堂印刷所 ゴッドキッズ 雷通 ミキハウス コロプラ イリア 東京藝術大学 三菱重工業 上田女子短期大学 東北新社 三菱電機 Cygames サイバーエージェント 東洋製罐 MORIE エイトブランディングデザイン サンゲツ ヤフー 凸版印刷 NHK GKグラフィックス 日本アニメーション NHKアート 日本IBM ユー・アイズ・デザイン スクウェア・エニックス NECソリューションイノベータ 日本たばこ産業 吉徳 エポック社 スローガン 日本デザインセンター ライティングプランナーアソシエーツ OAR DESIGN セガ 任天堂 陸上自衛隊 オカムラ 乃村工藝社 LIXII. 岡安泉照明設計事務所 ソニーインタラクティブエンタテインメント ノムラデュオ リクルート オリエンタルランド ソニーエンターテインメント 博報堂 ロボット カプコン BuzzFeed Japan Yom 河淳 大日本印刷 パナソニック 環境デザイン研究所 ハル研究所 たき工房

バンダイ

I. 藝大デザイン科に入って良かったこと II. 受験生へのアドバイス

● 井添智子 1年生

I. それぞれの感性・興味・経験値が違って互いに刺激しあえるところ。他の人の作品からその人の良いところ、考え方に触れることで今後の自分の制作につながると思います。

II. 自分を貫くことも大事だし、さまざまな思考・価値観に触れ自分の中の領域を広げていくといいと思います。そのためにも出かけたり、いろんなものを見るなどしてインプットしていくといいです。

● 白川桃太郎 1年生

I. 色んな考え方、価値観が身近にある環境である事です。本を一冊作ったとしても扱う題材、素材、見せ方が違って、自分には無い視点ばかりで刺激になります。そして、そういった異なる特色のあるクラスメイトが各々自立しつつ調和がとれているところが良いところだと思います。

II. 与えられた課題やモチーフに対して自分はどう答えるのかを明確にする事が大切だと思います。その為にも日頃から自分が美しいと感じるもの、好きだと思えるものをいっぱい吸収、探究していく事が大事です。そうしたらいつの間にか自分なりの答えが出せるようになっていくと思います。

● 堀内寛 1年生

I. 様々な年齢、経歴、目的、価値観を持った人がいる所です。 その中に身を置くことで、自分がどんな人間でどんな事をして いきたいのかを改めて考える事ができます。

II. 1年間を振り返った時に「きっちりやって来たな」と思えるようにする事が、シンプルですが難しくて大切な事だと思います。

● 山根千花 1年生

I. 藝大では一筋縄ではいかない難しい課題が出るので、日頃から物事について考えることが増えたり、視野が広がったりして、毎日が充実します。新しくできる先輩や仲間もみんなレベルが高いのでとてもよい刺激になります。

II. 面白い人がたくさんいて、とても魅力的な大学です。今の自分のできることを信じて頑張ってください。

● 中西瑠奈 2年生

I. 様々な角度から課題が与えられるので、デザインという言葉に対してかなり視野が広がったと思う。やりたいことに本気で挑める環境が良い。

II. 予備校に通うだけでなく、ギャラリーや美術館の展示に積極的に足を運んだり、自主制作をしたり、自分が何に興味があり、どんな作品を作りたいのか。入学前からも自身について理解を深めておくことが大事だと思う。

● 野地飛鳥 2年生

I. 出身地や年代など違った多様な人々が一つの学年に集まり、価値観や意見などを交換しながらも刺激をもって制作していける事にとても藝大ならではの良さを感じています。

II. 自分が何気なく好きと思うものに、なぜ魅力を感じるのかと研究し実践していくうちに、自分の武器となるものを見つけていけるといいと思います。

● 延命奈優 3年生

I. 自由に制作できることが良かったです。自分でスケジュール管理したり行動したりしなければならない大変さはありますが、じっくり考えながら自分のリズムで制作することできます。また、人によってアプローチの仕方が様々なこともとても勉強になります。

II. 評価を他人に委ねすぎずに、自分で自分自身をよく分析し理解して、考えたり反省したりすることが大切なのではないかと思います。一年間で自分の好きなことやできることについてよく探求して、あとはその自分を信頼して頑張ってください!

● 中川智貴 3年生

I. ジャンル問わず様々なものに興味を持てるようになった事です。 周りにいる人たちがそれぞれ違うジャンルに興味を持っていたり、 課題も作品形式に縛りのないものが多かったりするので、発見が多 くて楽しいです。好きなものに対して皆貪欲なので切磋琢磨できる 環境です。

II. 平面、立体などジャンルに囚われず色んなものに興味を持つことが大事だと思います。受験課題を制作するときも、色んな表現や答え方に挑戦する癖をつけておくといいと思います。技術力は限界を決めずに上げ続けておくと大学に入ってからも大きな武器になるので頑張ってください。

● 笠原ねね 4年生

I. それぞれ異なる分野に興味がある人たちと同じ課題に取り組むことになるので、毎課題で様々な考え方や答え方に出会うことができます。様々な刺激を受けながらも自分のやりたいことをやり通せるのは藝大ならではの良い環境だと思っています。

II. 自分が興味をひかれるものや好きなことを見つめなおして、「つくること」を楽しんでください!

● 政井歌 4年生

I. 平面から空間、立体までの様々な分野を課題の都度自分のやりたい時に挑戦できます。また、クラスメイトはユーモアのある人ばかりで楽しいです。クラスのアトリエに生ハムの原木を買う人がいたりなど、刺激的です。

II. 尻もちついた時の手のひらのアスファルトの感触とか久しぶりに書いた「&」の上下の丸みのバランスが上手くかけた時の感覚とか、全く関係ないことが繋がってきたりすると思うので、自分の感覚を信じてみることも良いかなと思います。