入学試験問題集
2020

武蔵野美術大学

MAU

MUSASHINO ART UNIVERSITY

2020年度入学試験問題・参考作品

造形学部 一般選抜 専門試験

日本画学科 2
油絵学科 油絵専攻 8
油絵学科 版画専攻 16
彫刻学科 20
視覚伝達デザイン学科 26
工芸工業デザイン学科 34
空間演出デザイン学科 42
建築学科 50
基礎デザイン学科 54
芸術文化学科 62
デザイン情報学科 68

造形学部 総合型選抜［前期］ 77
造形学部 総合型選抜［後期］ 85
造形学部 学校推薦型選抜 87
造形学部 外国人留学生・帰国生特別選抜 89
造形学部 編入学選抜 101

造形構想学部 一般選抜 専門試験

映像学科 104

造形構想学部 総合型選抜［前期］［後期］ 111
造形構想学部 学校推薦型選抜 112
造形構想学部 外国人留学生特別選抜 113

大学院 修士課程選抜 116
大学院 博士後期課程選抜 121

2020年度入学試験結果 122

造形学部一般選抜「一般方式」の学科試験問題・解答例、造形構想学部一般選抜「学部統一方式」「一般方式」の学科試験問題・解答例は大学webサイトで公開しています。

＊参考作品は、入学試験合格者の中から選定しました。
＊日本画学科の「鉛筆デッサン」と「着色写生」、油絵学科油絵専攻の「デッサン」と「油絵」の参考作品は、同一受験者のものです。
＊受験生の文章は原則として原文のまま掲載しましたが、誤字脱字は一部訂正しました。
＊2021年度入学試験の詳細は、大学webサイトで必ず確認してください。

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】

机上のモチーフを鉛筆デッサンしなさい。

［条件］
答案用紙は縦横自由。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

壁から木製のモチーフ台にかけて渡る白い断ち切りの木綿布に布団綿を置き、その上に白色系の大中小の石、木綿豆腐と8分目まで水の入ったガラスボウル、そして白い卵が2個。これらが横一文字に並ぶ、異素材でありながら同系色でまとめられ構成されたモチーフである。鉛筆による個々の質感の描き分けや、モチーフとモチーフとが作り出す空間の表現など、それら基礎的な素描力を出題の意図としながらも、その上で充分な観察から得られた柔軟な発想と展開で「絵画」としていかに独自の世界観を構築するのか。そして、デッサンをすることへの熱意や果敢さが、作品から感じられるものとなっているかどうかなども含めて評価のポイントとしている。

着色写生（6時間）

【問題】

男性像を自由に着色写生しなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（A2画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

黒い長袖のカットソーを着てカーキ色の“チノパン”を履いた素足の男性が、パイプ椅子に足を組みながら座り、鉛筆でクロッキー帳に何かを書いている、もしくは描いているというムービングポーズが出題である。人体を描くことのデッサン力と、色彩や筆致などを含む独自の描画法による画面構成。また、男性がとる、書くもしくは描くという行為から、どのようなイメージを「絵画」として展開させるのかなど、その造形性に出題の意図を置きながらも、充分な観察力、柔軟な発想力においての世界観。そして、生気ある男性像が描けているかなどももちろんのこと、描くことの熱意や挑戦することへの果敢な姿勢もまた大切な評価のポイントとしている。

※モデル等の画像は非掲載とします。

教員コメント

着色写生は、色彩表現が見事である。補色同士の色の対比や人体構成を的確な色面配置で立体感を表現し、画面から力強さが溢れている。デッサン力のある作者は、素早く、しかも理知的な筆触で空間にさえ緊張感を与え、ポーズの動勢を入試の習作を超えた絵画表現の域へと引き上げている作である。
鉛筆デッサンも、白色系にまとめられた異素材のモチーフの構成という出題をよく理解した上で、白い岩石と柔らかな綿の質感の違いを、鉛筆のタッチの強弱でよく描き分けている。近景から遠景へと向かう遠近感の調和がよく、空気感が醸し出されている。

鉛筆デッサン

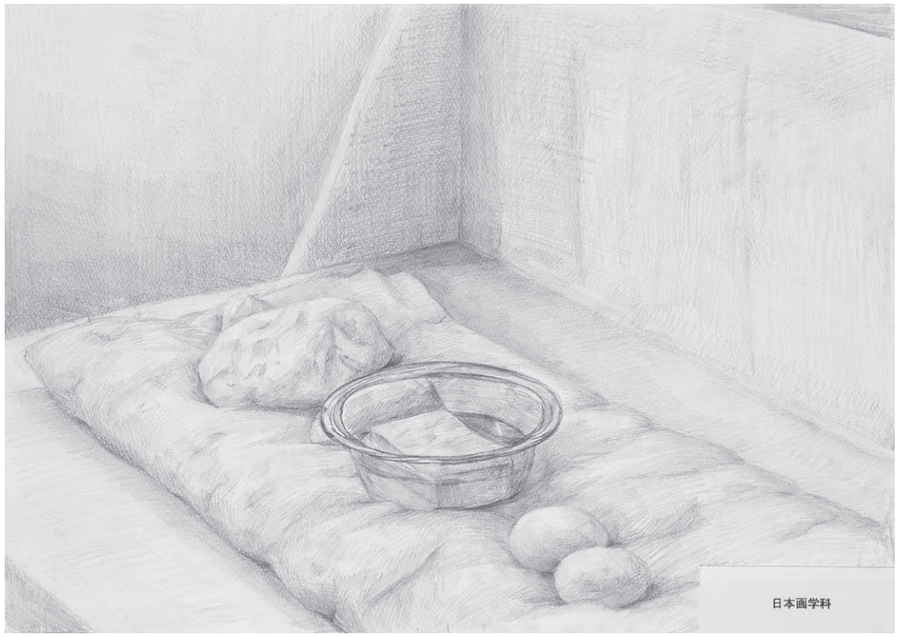
着色写生

教員コメント

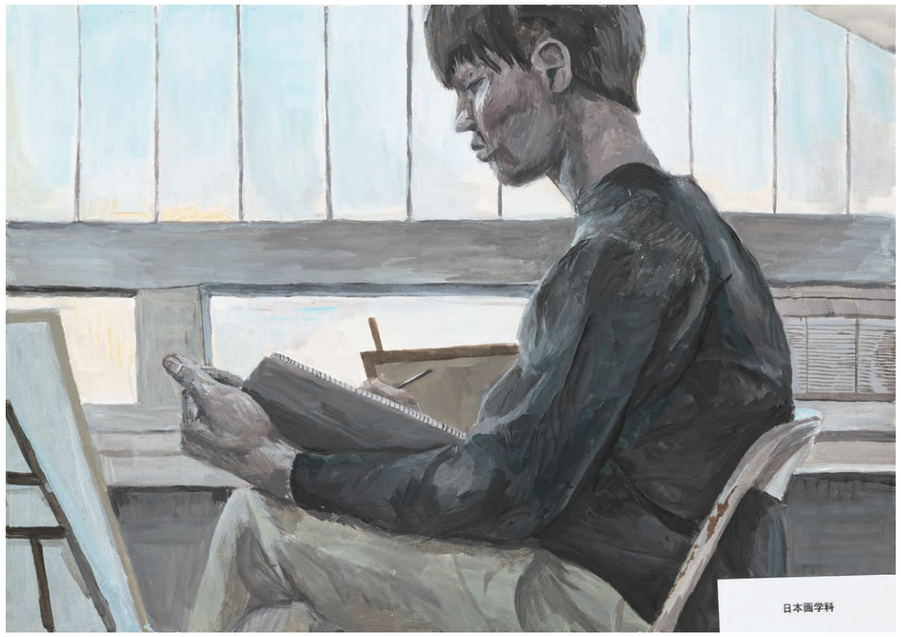
着色写生では、白色系の空間に、男性の前屈み姿勢の上半身に視点を置いた画面構成である。その空間の割合に対してたっぷりと描かれた男性像は、パイプ椅子にクロッキー帳や鉛筆、そして男性のそれぞれの体の部位など、描き込まれたモチーフの分量とその角度も含めて絶妙な安定感を示す構図であり、また丁寧な観察から描き出された男性の顔の表情とそれぞれのモチーフの表現は、奇をてらわぬオーソドックスな描画ながらも、それがかえって自然な好感を呼ぶものである。わずかににじむ背景の桃色を主とした彩には、男性の内面の目には見えぬ表情を感じさせ、すべてにおいて無駄のない表現には、果敢な挑戦と確かな描写力、そして独自の世界観を認める作品である。
鉛筆デッサンにおいては、柔らかな色調による描画で、個々のモチーフの特徴を上手く捉え、質感を充分に描き分けながらも、モチーフのまとう空気を描き切っており、モノトーンではあるが、作品が放つ豊かな彩やそこに流れる時間をも感じさせるデッサンとなっている。

造形学部 一般選抜 専門試験
日本画学科

鉛筆デッサン

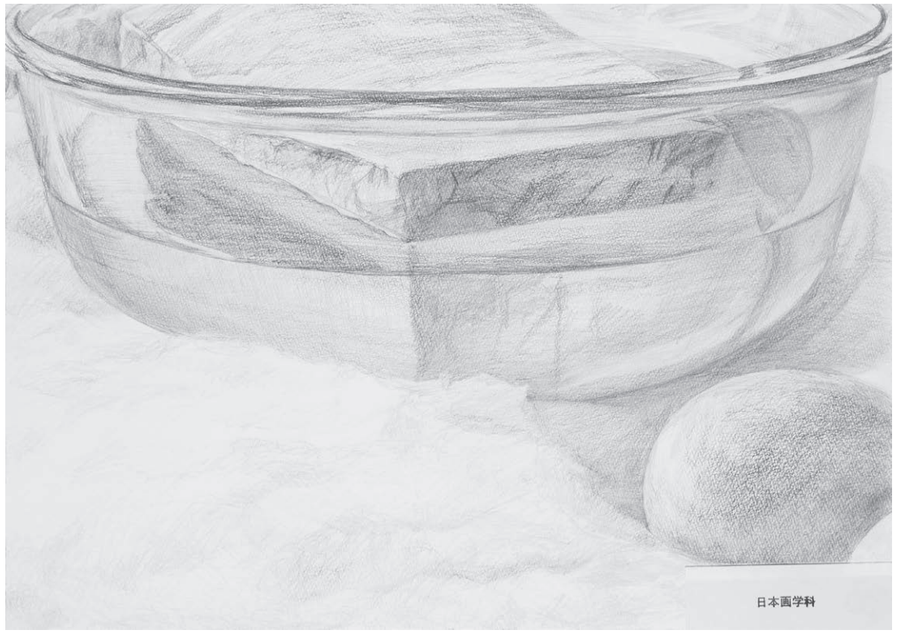


着色写生



教員コメント

着色写生では人物の表現をモノクロームでまとめ、会場の空間を意識させる表現が新鮮である。
鉛筆デッサンでもモチーフ個々の表現もよく捉えているが、とくに構図に個性が現れており、着色写生と同様に感じる空間と構成の意識を評価した。



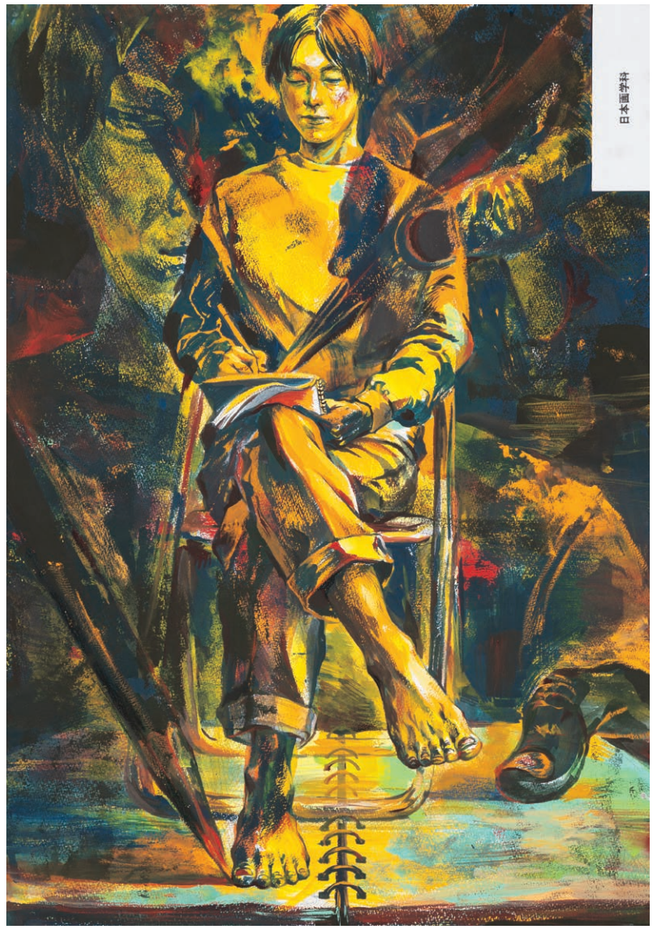
鉛筆デッサン

着色写生

教員コメント

着色写生は大胆な構図による歯切れのよい作品となった。顔、手の肉（肌）の部分は細密で追い集中的に描き込み、衣服と背景は色面とすることで、強い対比を創り上げることに成功している。
鉛筆デッサンも同じく大胆な構図で挑んだものだが、コントラストが弱いため質感表現もにぶく、緊張感に欠けたものとなった。思い切りのある強弱の描写が必要である。

鉛筆デッサン



着色写生

教員コメント

着色写生と鉛筆デッサン、ともにしっかりとした描写力がうかがえるが、着色写生では色を大胆にコントロールして印象的な黄色とさまざまな暗部の色彩を用い、内面性を感じさせる優れた表現となっている。
鉛筆デッサンもモチーフの一部を切り取ることで難しい構図になったが、逆に空間表現の意識や描写力の確かさを示す表現となっており評価した。

デッサン（6時間）

【問題】
モチーフを自由に描きなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（木炭紙または画用紙から選択）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
静物台の中央に鈍く反射する金属の一斗缶が置かれ、その周囲を鮮やかな蛍光オレンジのエアホースが取り巻いている。一斗缶の上とその手前にはエアホースのオレンジ色と対照的な水色のゴム手袋。周囲には透明な水のペットボトルと大振りのブロッコリーが対をなして置かれ、それらはすべて透明なアクリル板の上に置かれている。大きなかたまりを中心とした、静物モチーフとしては極めてオーソドックスな構成である。鮮やかな色彩の対比や質感、形態の違いなどモチーフのバリエーションが豊富で、さまざまなタイプの受験生がさまざまに興味を持てるように配慮した。評価のポイントとしては、まず基本的な形態による空間把握や、それぞれのモチーフの特性をいかに捉えているかを見た。また、このモチーフ全体がバリエーションの多さゆえ、漠然と構図を取ると散漫な印象になりかねないという落とし穴があり、興味を持ったモチーフの魅力がしっかり伝わる構図をいかに取るか、ということも大きなポイントであろう。モチーフに対する執着の強さが見える作品、また、そこから柔軟に表現を楽しんでいる独自性のある作品が高評価を得た。

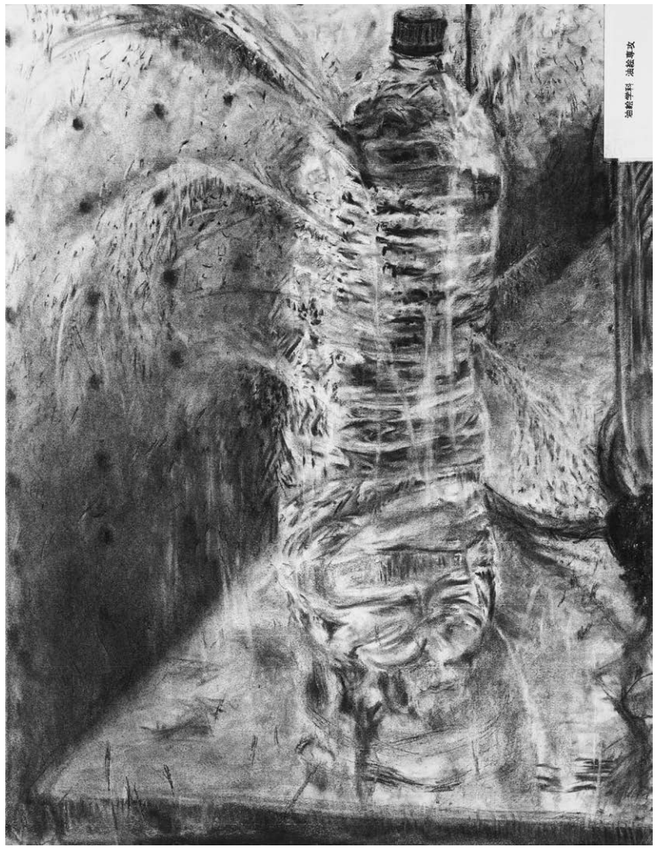
油絵（6時間）

【問題】
モチーフを自由に描きなさい。

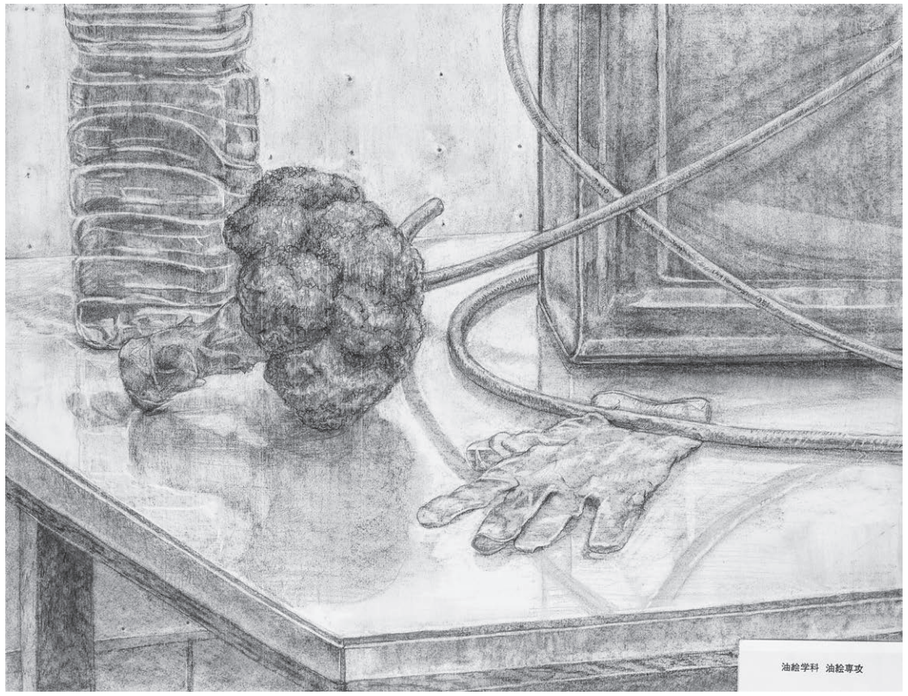
［条件］
1. キャンバスは縦横自由。
2. キャンバスの裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. F15号キャンバス×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
モチーフ台の上に人工物であるガラス製ワイン瓶、丸缶、食器洗い用スポンジ、ポリプロピレン製の広口瓶と手持ちビーカー、鏡、段ボール、そして自然物の鉢植えを、対角線上に敷いた長細い鏡を基準に配置し、どの席に着いても安定した構図を切り取ることが可能であるよう配慮した。垂直な円筒形の工業製品のバリエーションは、それぞれ反射の具合と透明度に段階的な差があるものを選んだ。明暗と色価を把握する能力について、精度をもって審査するためである。また、全体として落ち着いた色調の対象であったとしても、その中に色彩の豊かさを見出し、自由に展開することを期待した。食器洗い用スポンジは、その発想の手がかりとして用意した。評価のポイントは、このようにスタンダードなモチーフに臨んでも、自由な創意をもって画面上に再構成し、新鮮な画面を実現しているかにある。画面から果敢さが感じられることが望ましいが、一方で的確で高度な描写力を示す者も評価する。

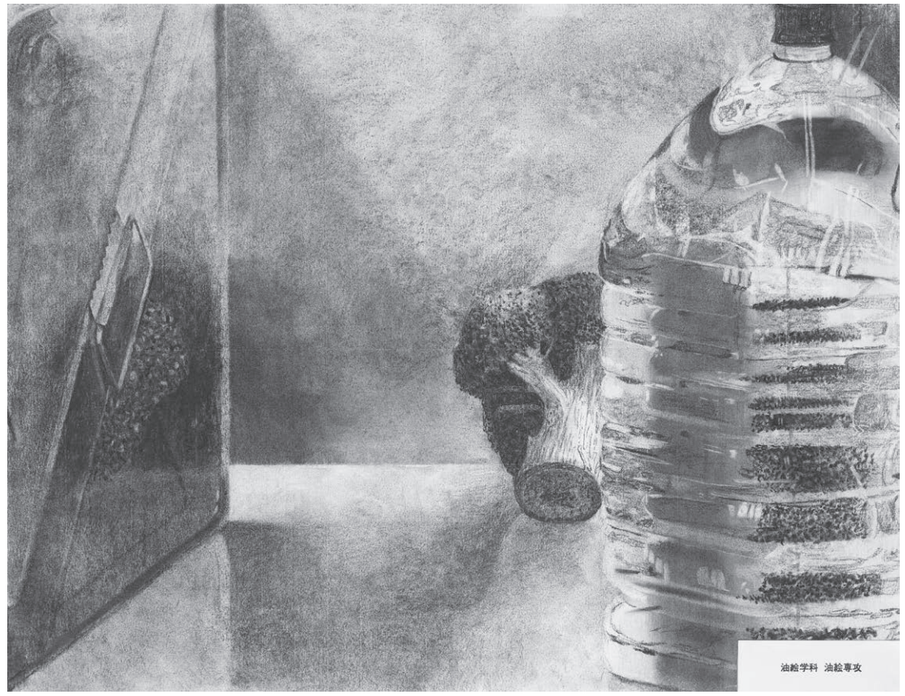


教員コメント
デッサンはペットボトルを中心に描き込み、溢れ出る感情のようなものを表現したのだろうか。噴出する水の表情とペットボトルの質感表現が左からの光線と響きあい、独特の表現となっていて、観ていて楽しい。情緒的になりそうな画面を机と壁との奥行きのある陰影で引き締めている。
油絵は鮮やかな青が美しい明るい画面となっている。補色のスポンジの黄色や散りばめられたさまざまな色のハイトーンのハーモニーが作者の豊かな感性を感じさせる。鏡の側面となる右上から左下にひかれた緑の線が画面に効果的な奥行きと張りを持つように構成されている。デッサンと油絵の両作品に言えることだが、何よりユニークなのはモチーフを見てイメージした生き物のようなリズム感や躍動感を巧みに表現している点である。



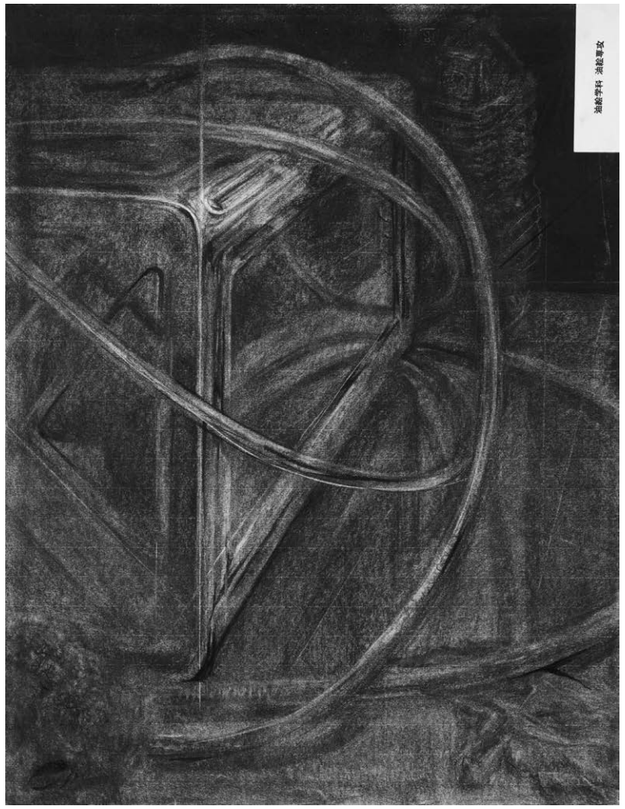
教員コメント

この受験者の答案には、デッサンも油絵のいずれもが、モチーフの形態や奥行きの表現に適度な解釈を加えた印象がある。色彩は彩度を抑制しているにもかかわらず、密度と複雑さを感じさせる。これは映像的な再現の正確さを追求するよりも、現実の改変の力量、つまり絵作りの能力をアピールする方向に振ったものであろう。
観葉植物の輪郭線を利用し、絵画空間にある種の錯視を演出しているように見えるが、目的は判然としない。また、色の諧調の操作も場当たり的で成功しているようには見えない。しかしながらデッサン、油絵ともに通底する絵画的な魅力は、真摯な学習への意欲とアーティストとしての将来性を感じさせ、多くの支持を得た。



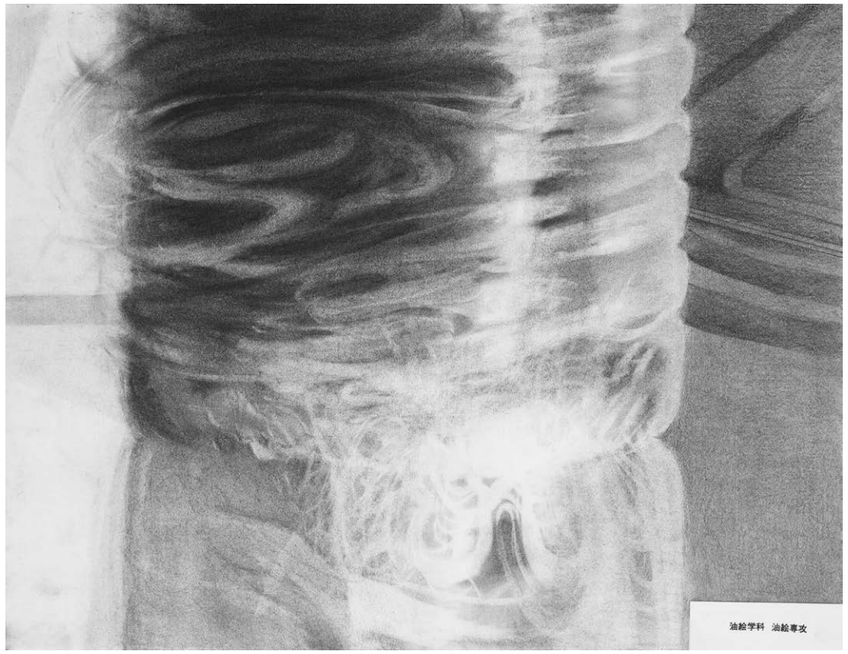
教員コメント

デッサン、油絵ともに独自の視点でモチーフの一部を大きく切り取りクローズアップすることで、画面上に幾何学的構成を作り出している。デッサンにおいては、ペットボトルやブロッコリーの質感を上手く捉え描いていることは元より、画面中央にあえて物を配置せず、壁やテーブルに差し込む陰影を上手く画面に取り込むことによって、作品に静寂な緊張感と広がりを与えている。
また油絵においては、大胆に瓶が画面の縦半分を占め、絵の具が重力によって流れる様をガラスの質感へと翻訳し直している。もう半分の壁や床、スポンジなどに自由な色彩を配することによって、油彩はデッサンとは異なるリズミカルな華やかさを描き出している。



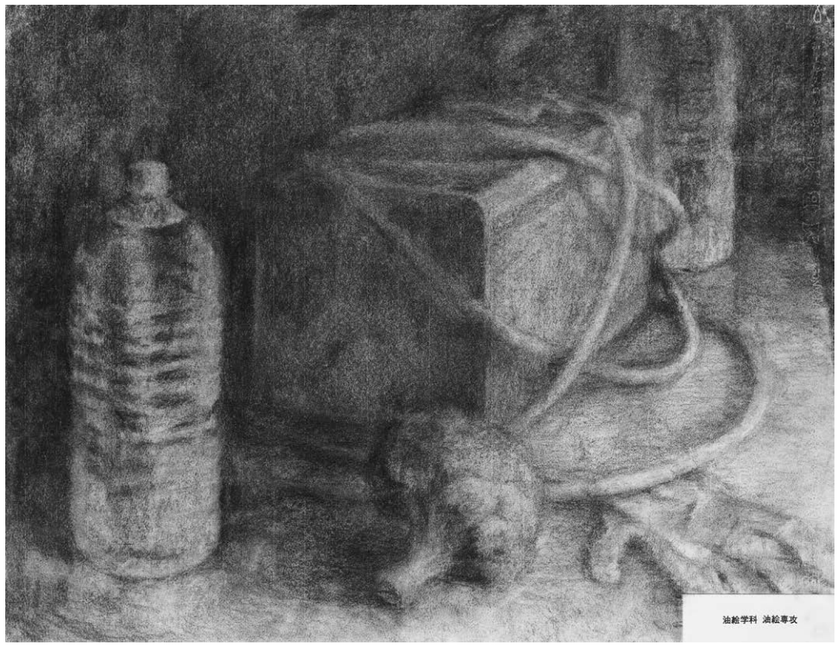
教員コメント

デッサンは、画面の左半分を占める一斗缶の直線的な形と、それを取り巻いて上下左右に伸びるゴムホースの曲線に的を絞って描かれている。鋭く光る金属の冷たさと、それよりは鈍い光で柔軟なゴムの質感が、暗い色調の中で際立っている。油絵は大ぶりな筆致で、実際の色とは関係なくグレーを基調とした色調で描かれている。描かれていないモチーフのピンクや紫などの鮮やかな色のスポンジは、瓶や鏡へ映り込んだ色として描かれ、無彩色の中で効果的に使われている。点在する塗り残しのような黒い形は、うがたれた穴のようにも見えるが、それらの色と呼応して画面を引き締めている。
デッサン、油絵ともに、作者が対象から感じ取ったものが、的確に伝わってくる。



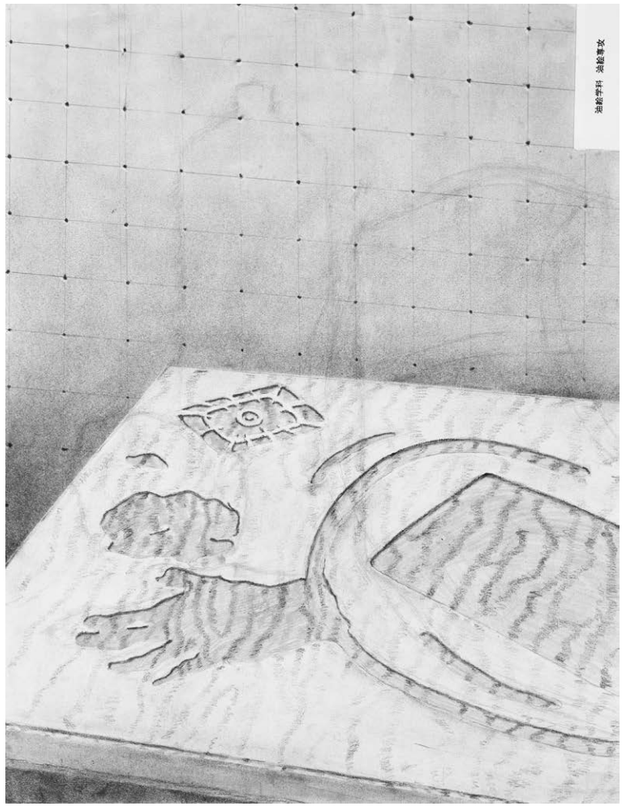
教員コメント

この二つの作品の特徴をひとことで言えば「単純にして複雑」ということに尽きる。油絵に関しては、数あるモチーフの中から取るに足りない瓶の口だけを大胆にクローズアップして描いている。人を食ったようなこの構図を支えているのは、柔らかくて複雑な描写の豊かさだ。背後の赤やシャープな鉢植えの黒も十分に効いている。
デッサンも油絵同様、極端なクローズアップで、透明な水のペットボトルとそれが映り込む台上のアクリル板の反射を伸びやかに描いている。ただしこれらのクローズアップの構図は、失敗することも多く、安易に真似をすべきではない。この作者の場合は、特異なセンスと表現力によって絵としてギリギリ成立させている「きわどさ」が、逆に魅力となって見えてくる。



教員コメント

作者は個々の物の実体よりも空間を支配する光や空気に感応している。対象の形や質の把握はデッサンにおける重要な確認作業だが、それ以上にモチーフ全体を前にして感じた大きな感覚を表現している点が高い評価につながった。油絵はタッチが画面全体にリズムを与え、見る者の視線を動かし、デッサン同様、光に対する感覚が溢れる作品となっている。モチーフが重なり難しい見え方の位置だったが、それを真っ直ぐに受け止め描いている。台の正確なパースの把握に比べ工業製品である瓶は歪んでいる。そこに作者の見方の未熟さが見られるとしても、自身の感覚に素直に従い、どう描くかではなく、どう感じているかに重心をおいた、感覚と感情が柔らかく表出された魅力ある作品となっている。



教員コメント

油絵は、陰影で物を捉え空間を描くのではなく、線描とモノトーンの淡い色調で、クロッキーをするかのような軽やかさによって、痕跡を残しながら形を探っている。表現方法に制限を課すことで、細部の描写が際立ち、筆使いやインクのにじみがとても魅力的であった。
デッサンは油絵と同様に「モチーフの見えている部分を手がかりに、見えていない部分を想像して描く」というコンセプトをわかりやすく実現していて、ユーモアのある画面に仕上がっている。また、よく見ると、卓上にモチーフが配置している様子を確認したのだろうか、一度描いたモチーフを消した跡が残っている。このような作業工程を意図的に残していることは「痕跡」または「不在」について関心があるように見え、効果的な表現であった。

デッサンA（6時間）

【問題】

設置されたモチーフを描きなさい。

［条件］
答案用紙は縦横自由。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（木炭紙または画用紙から選択）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

本学科入学後に求められる、基本的な造形力を問う出題としている。机上に設置されたモチーフを丁寧に観察し、構図に工夫があり、形態や質感などの基礎的な描写力を備えているか。物と物の関係を捉えることができ、存在感や空間を的確に描けているか。そして、表面的な描写のみに偏らずに柔軟で豊かな感性を発揮して表現しようとしているか。例年通り、モチーフにしっかり向き合いながら独自の表現を探ることができる、基礎的な能力を重視した。

デッサンB（6時間）

※2020年度で廃止

【問題】

与えられたモチーフと手を自由に構成し描きなさい。

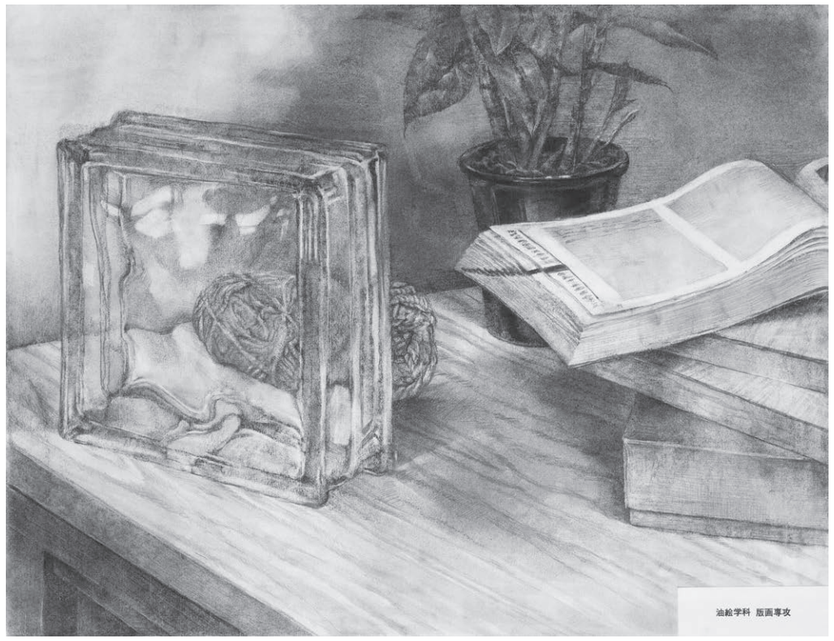
［条件］
1. モチーフと手は必ず描くこと。
2. モチーフは加工しないこと。
3. 答案用紙は縦横自由。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. エアーキャップ×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

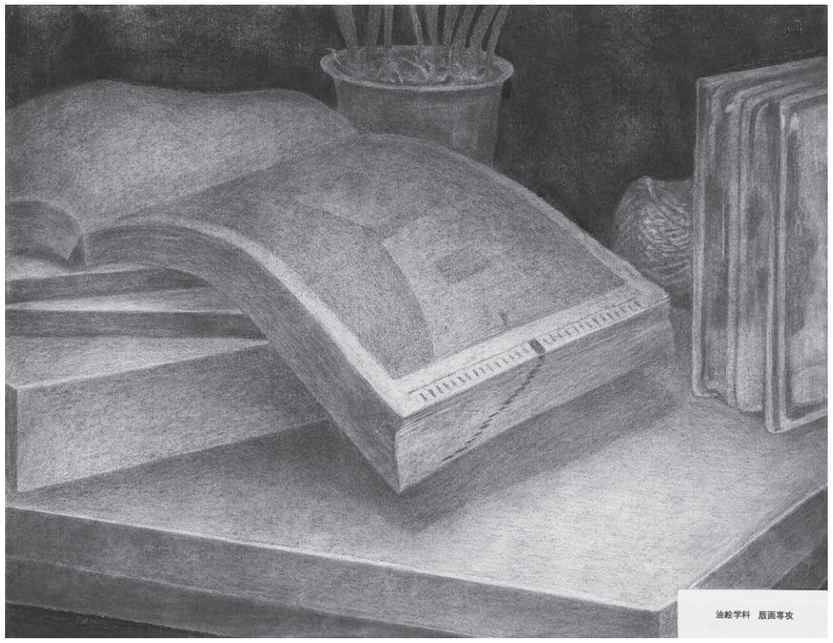
手と配付モチーフによる構成デッサン。基礎的な描写力を問うと同時に、版画専攻のカリキュラムで取り組むデザイン的な領域に柔軟に対応しながら、新たな表現を切り拓くような積極的な人材を選抜することを意図した出題とした。
配付されたエアーキャップ（緩衝材）と、手の表情を組み合わせた上で、どこまで密度を上げながら描き切れたかが評価のポイントとなる。また、触感や質感、とりわけ透明感を手掛かりに柔軟な発想力によって画面構成をしながら、いかに独自の表現へと結び付けていくか。基礎的な描写力を踏まえた上での、斬新で豊かな構成を期待した。

※「デッサンB」の参考作品は該当者なしのため掲載していません。
※ 2021年度入学試験より「デッサンB」を廃止し、「イメージ・ドローイング」を新設します。詳細はこちらをご確認ください。



教員コメント

モチーフ全体を観察し、卓上の空間を豊かに表現できている。画面への入れ方次第では平凡になりがちなモチーフを、正攻法の物の配置と構図によってしっかりと描き切り、充分に魅力的な空間とするだけの地力を感じさせるデッサンである。木炭の調子も美しく、細部の描写も的確であり、たいへん安定感のある表現に仕上がっている。

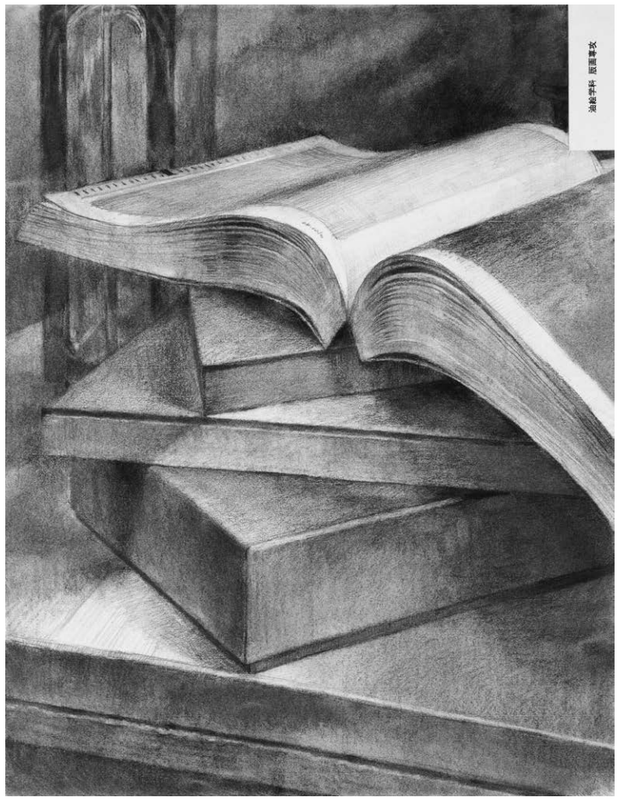


教員コメント

木炭のトーンに個性があり、主張が強いデッサンである。さまざまな色合いを感じさせるようなトーンの美しさではなく、コントラストが強調された単調なトーンにすることで、むしろ独自の表現として提示している。一見すると観念的に見えるのだが、しかしこの表現を支えているのは、物の構造を把握する基本的な観察眼であることが次第に見えてくる。この特徴は、真摯にデッサンに取り組んできた説得力を感じさせる一つの個性として好感が持てる。

造形学部 一般選抜 専門試験
油絵学科 版画専攻

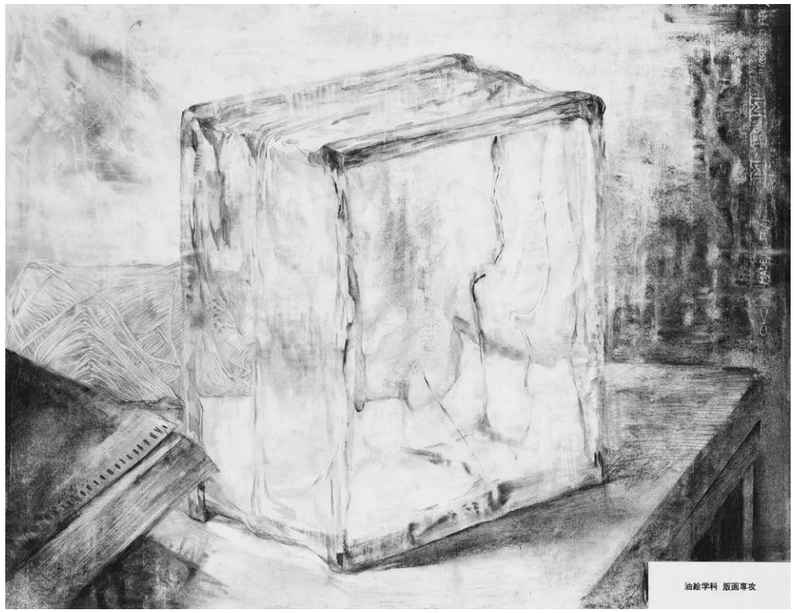
デッサンA



教員コメント

机上に配置された書類箱と2枚のパネルと本に焦点を絞り、ダイナミックに描いている。机上面でのこれらの重なりを、形が狂うことなく描けるかどうかは、出題の意図の一つである。このデッサンは、それが見事に描写されている。そして、それぞれのモチーフの質感、それらを取り巻く空間、画面全体のトーンなど、隅々まで神経の行き届いた完成度の高いデッサンである。

デッサンB



教員コメント

画面中央にガラスブロックと毛糸を繊細で美しいトーンで描き、シンプルな構図でありながら、意図を持って画面を構築していることが明瞭に伝わるデッサンである。あえて描くモチーフを少なくし、描画材の特性を生かした豊かで魅力的な描法でトーンをつくり出し、洗練された表現力を備えている。しっかりとした基礎の上に、独自の感性に基づいた美しい表現を行っている点が高く評価された。

デッサンA（6時間）

【問題】

モチーフをデッサンしなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（木炭紙または画用紙から選択）×１枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×４枚

【出題意図と評価のポイント】

静止ポーズの男性モデルをモチーフとし、人体という複雑な形に対する観察力と描写力を問う。今回はモデル台の上に椅子を置いて、いわゆる「考える人のポーズ」で座る人体である。ただし壁に向かって座るので、受験生はモデルの背中から側面にかけて描写することになる。空間的な位置関係と、右肘を左膝近くに置くことによってできる、背中から側面にかけての動きの表現が今回の評価のポイントである。

※モデル等の画像は非掲載とします。

デッサンB（6時間）

【問題】

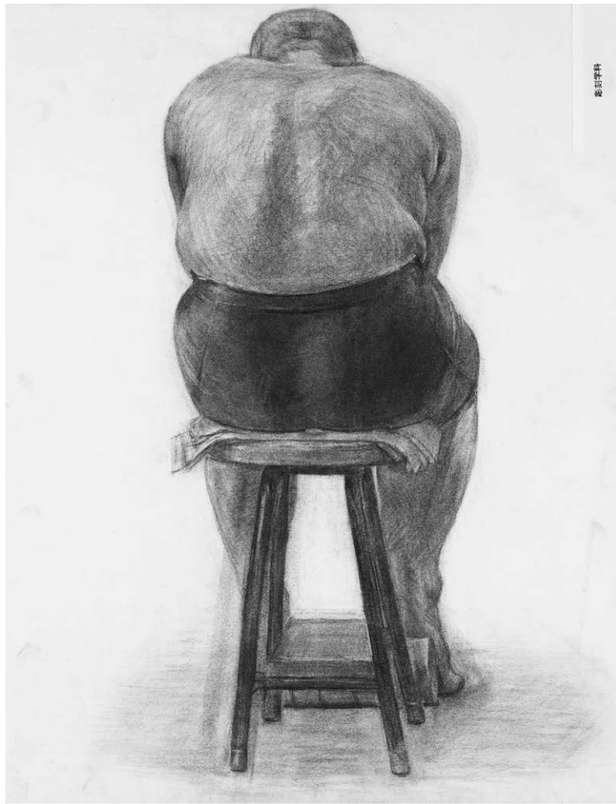
モチーフをデッサンしなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（木炭紙または画用紙から選択）×１枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×４枚

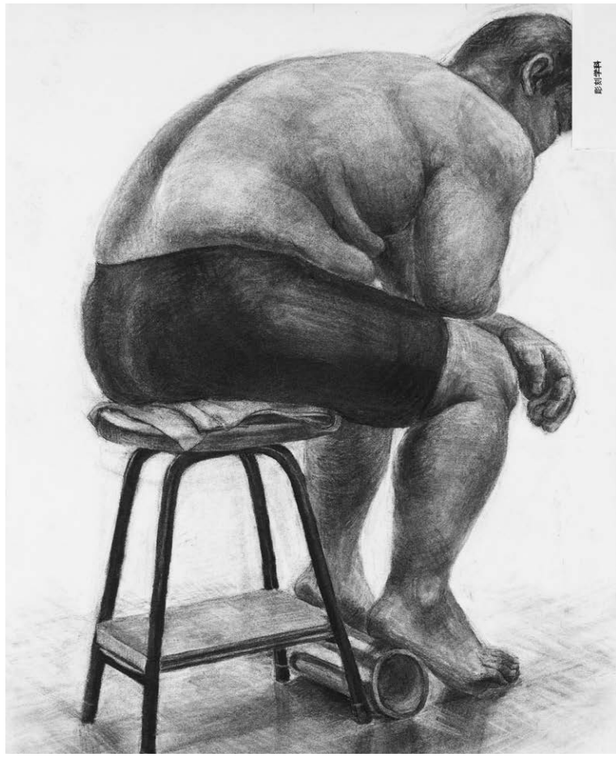
【出題意図と評価のポイント】

石膏像を含む人工物や自然物をモチーフとし、観察に裏付けされた造形的な解釈と描写力を問う。今回は石膏像セレネの馬頭を天地逆に設置し、頭部を下にして立たせ、通常は下になる馬頭の首の部分が上に来るというモチーフである。わずかな立脚点による立体の構成、デリケートな表面に対してコントラストの強い内部の空洞の解釈、空間的な距離感の表現等が今回の評価ポイントである。



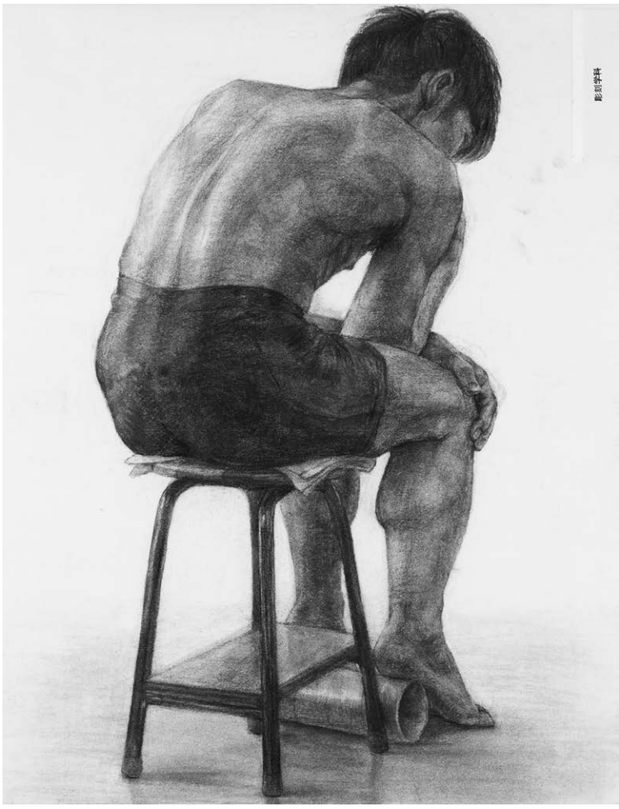
教員コメント

左右の腕の構造的特徴から生じる胴体背面のフォルムの変化を、ふくよかなハリを持つ量の構成として、しっかりと描いている。頭部、そして座椅子から脚部の奥行きの実直な描写には、視線を引き込む空間を感じさせる。



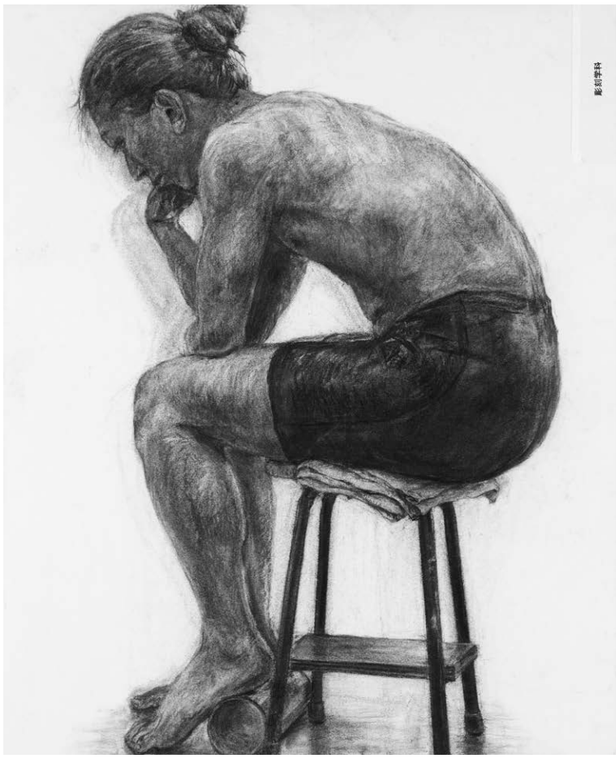
教員コメント

パイプのデッサンなどに難点はあるものの、床の平面性とその周辺の空間がよく観察され描写してある。右肘と右膝の位置関係に気をつけて描写すると、さらに人体のボリュームと動きの表現につながるだろう。



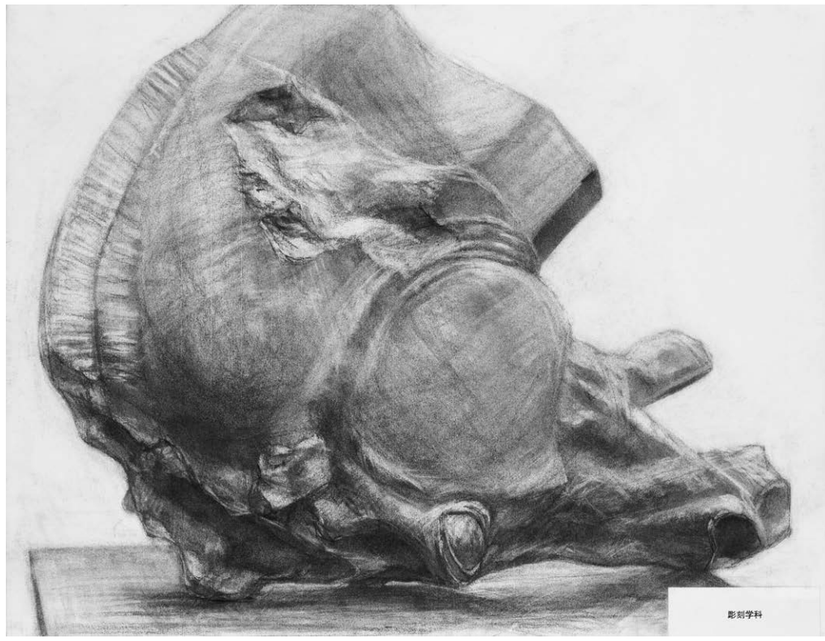
教員コメント

全体的に形の解釈がやや観念的であるが、人体の構造や質量が重厚な描き込みによって力強く表現されている。モデル、椅子、パイプの関係が一つの場の出来事として一体感のある空間性を感じさせている。



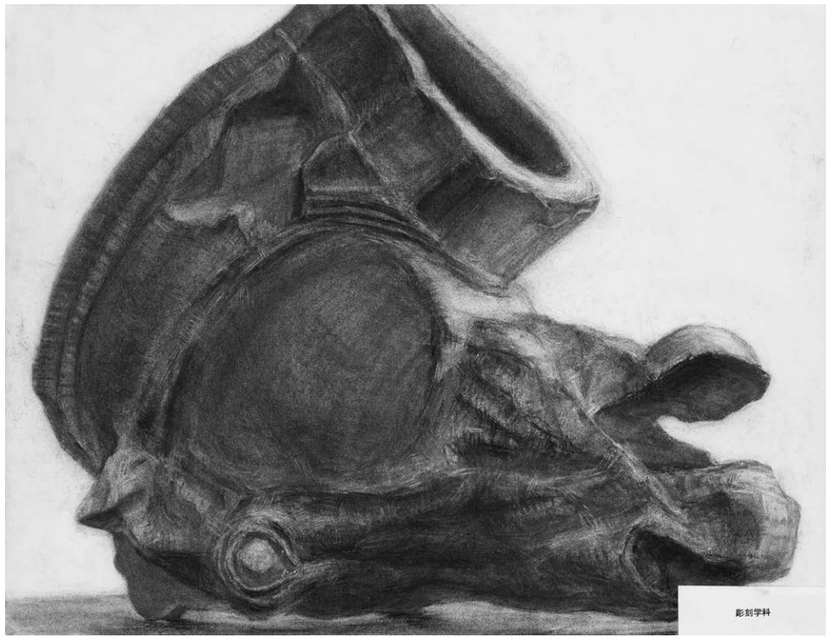
教員コメント

バランスがいい。椅子、パイプ、人体の「形としての質の違い」「関係性」を丁寧に表現している。細部の描写にとらわれることなく、着眼点＝表現に必要な描写を心がけている。腕の空間描写と奥行きのなさが気になるが、背中～腰～脚にかけてのゆったりとした形態把握と動勢の表現は魅力的である。



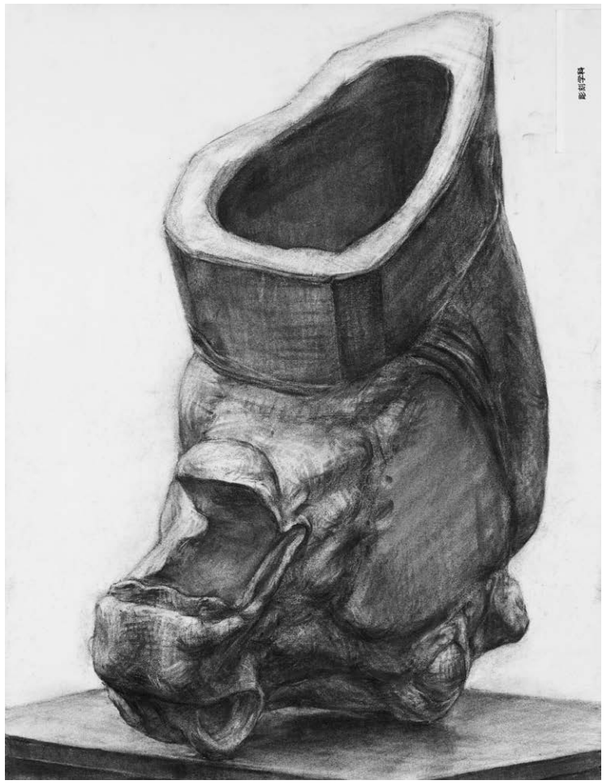
教員コメント

側面やや後ろからの描写で、この位置から感じられる手前にせり出す後頭部の量感と動きが表現されている。石膏像の底面と机の間の空間の観察と丹念な描写が、しっかりした重量感の裏付けにつながっている。



教員コメント

油断すると表面描写が際立ちがちな側面を、逆光を利用しながら抑制的に描いている。後頭部の奥行きと上面の開口部の空間に難はあるが、設置面の空間への配慮に好感が持てる。「逆さになった馬頭」ではなく、「空間を伴った一つの物体」としての全体感を表現できた。



教員コメント

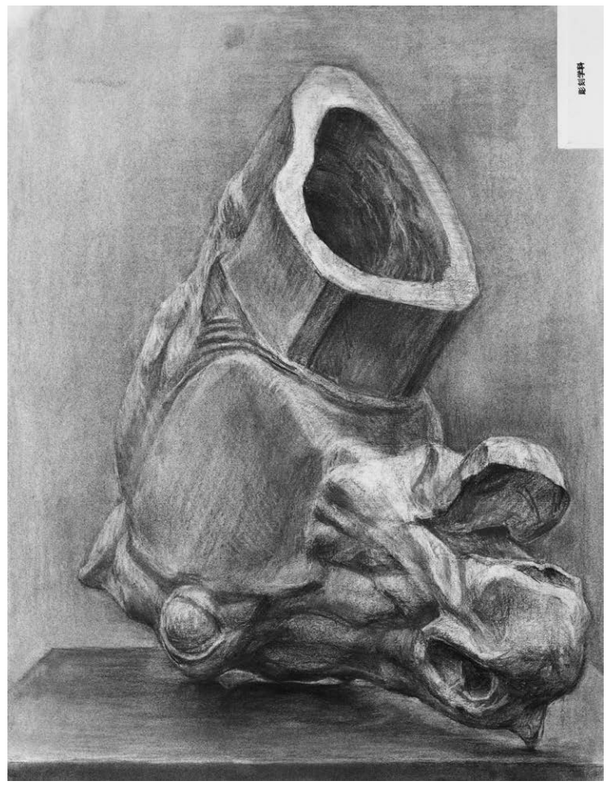
空間への配慮よりも描写に走りがちな印象ではあるが、描写に振り切ったことで勢いのある、好感度の高いデッサンとなっている。側頭部とモチーフ机、上面開口部の空間に対しての気遣いが丁寧だ。結果としてモニュメンタルな、縦構図を生かした力強いデッサンに仕上がっている。

教員コメント

ほぼ前方からの描写で前後の距離感には苦戦しているが、十字に組まれた構造体のある空洞の強さと、石膏像側面の複雑な動きなど、形を見ようとする努力が感じられ観察と描写を丁寧に重ねているのが魅力的だ。

教員コメント

馬頭の持つ一つの特性でもある表面性が、ハーフトーンを用いて丹念に表現されている。上部の穴やテーブル面の奥行きを意識的に描くことにより、ややレリーフ的表現に陥りやすいという問題を回避し、モチーフの持つ立体としての存在感を獲得することができた。



教員コメント

鼻先から後退する部分部分の形の変化をよく観察して描写するだけでなく、石膏内部の空洞を意識させる開口、モチーフが接地する台天板との間隙が丹念に表現され、空間から突き出すL字のフォルムを強く感じさせる。

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】

机上のモチーフをデッサンしなさい。

［条件］

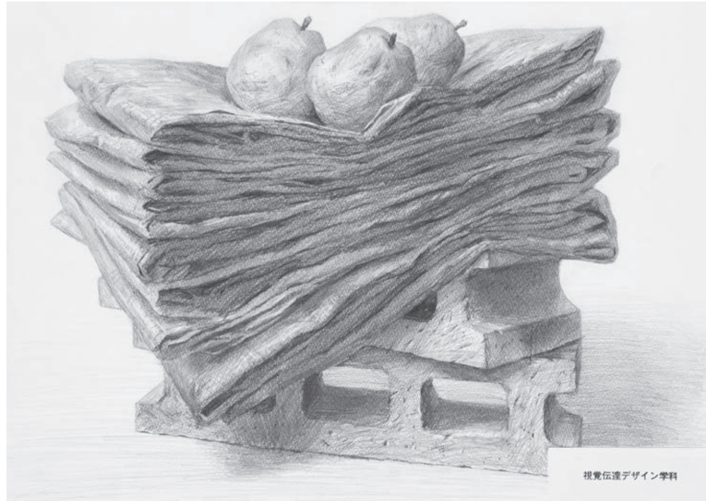
1. 答案用紙は縦横自由。
2. モチーフは必ずしも全体を描かなくて良い。

［配付物］

1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）× 1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）× 2枚

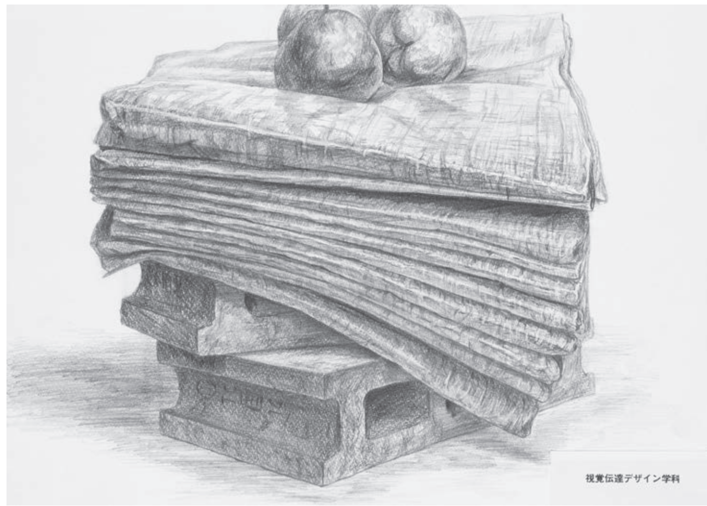
【出題意図と評価のポイント】

幾何形態を基にしたモチーフを、それぞれが持つ特徴や材質感、形態のプロポーションといった基本を、確かな観察とデッサン力で魅力的に描けるか、また、ブルーシートの重なりの描写を、逃げることなく観察し、描こうとする意思の強さが感じられるかどうかを出題意図とした。



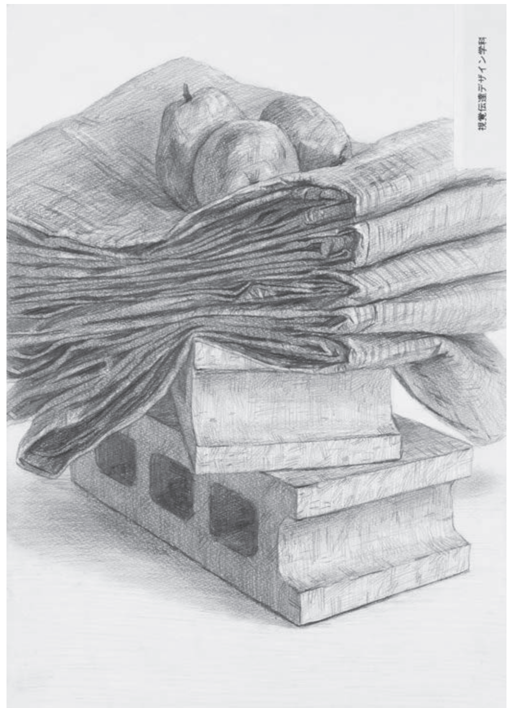
教員コメント

ブロックの質感や形態にやや難があるが、ブルーシートやラ・フランスは的確に描写されている。シートの重なりや質感は、集中して観察し描かなければ、これほどの魅力的な表現にならなかっただろう。画面への収め方も申し分ない秀作である。



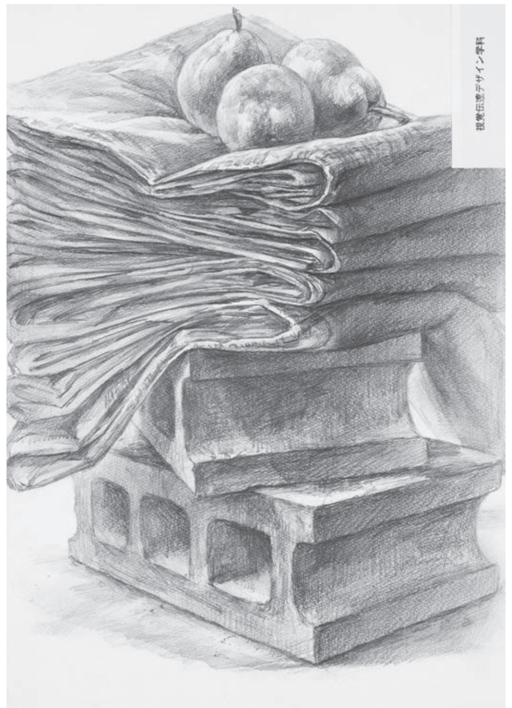
教員コメント

奥行きを表すには難しい場所から、ブロックの硬い質感、ブルーシートのガサガサした質感や折り目に見える繊維状の表情など、描くべきポイントを的確に捉えて描写しているよい作例である。ラ・フランスが画面から切れてしまった点が惜しい。



教員コメント

難しい位置から、大胆にトリミングし縦構図で大きさを感じさせるところがよい。輪郭線がやや強い描写だが、細部にまで神経が行き届いた好感の持てるデッサンである。ブロックの穴の暗部がシルエットになってしまったのが惜しい。



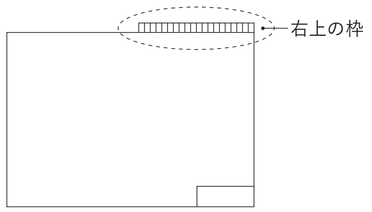
教員コメント

手前の描き込みや、ラ・フランスの立体感を見ると、作者の高い描写力を感じる。ただ、描写力を感じる分、奥がほとんど描かれていない点が勿体ない。

デザイン（3時間）

【問題】

「匂い」という言葉には配付した資料Aにあるとおり、様々な意味が含まれています。
あなたがこれまでに経験したことがある「匂い」のイメージを配付された素材を用いて自由に色彩構成しなさい。
画面右上の与えられた枠内に20字以内で、どのような匂いかを記入しなさい。



資料A

におい【匂】①赤などのあざやかな色が美しく映えること。万一〇「黄葉の―は繁し」②はなやかなこと。つやつやしいこと。万一八「少女らが笑まひの―」③かおり。香気。狭衣三「かうばしき―」。「香水の―」④（「臭」と書く）くさいかおり。臭気。「すえた―」⑤ひかり。威光。源椎本「つかさ位世の中の―も」⑥人柄などの、おもむき。気品。源幻「かどかどしう、らうらうじう、―多かりし心ざま、もてなし、言の葉」⑦（「臭」とも書く）そのものが持つ雰囲気。それらしい感じ。「庶民的な―」「犯罪の―」⑧同色の濃淡によるぼかし。㋐染色法また襲の色目などで、上が濃く、下が薄い配色。上を濃くするのを普通とし、下を濃くするのを裾濃という。㋑匂縅の略。㋒女のかき眉の下の方の薄くぼかしたところ。㋓日本刀の刃の、地肌との境目の部分に霧のようにほんのりと見える文様。最も大切な見所の一つ。⑨芸能や和歌・俳諧などで、そのものに漂う気分・情趣・余情など。花鏡「一声の―より、舞へ移る境にて妙力あるべし」。去来抄「移り、―、響きはつけざまのあんばいなり」→匂付。◇「臭」は、好ましくないものに使うことが多い。

『広辞苑 第六版』岩波書店より掲載

［条件］

1. 配付された正方形（布、紙）の形の変形（折る、切る、破く、歪める、繰り返すなど）は自由。
2. 使用する正方形の数は自由。
3. 使用する色数は自由。
4. 描画画面は与えられた紙面全体とする。ただし紙の余白は白色とみなすので、必要に応じて余白部分があってもかまわない。
5. 答案用紙は横長で使用すること。
6. 右上枠内の文字書き込み部分は塗りつぶさないこと。
7. 梱包材はモチーフではない。

［配付物］

1. 試験問題
2. 別紙（資料A）× 1枚　出典：新村出編 『広辞苑 第六版』岩波書店、2008、2119–2120頁。
3. 答案用紙（B3ケント紙）× 1枚
4. 1辺20cmの正方形・布 × 2枚（綿 × 1枚、サテン × 1枚）
5. 1辺20cmの正方形・紙 × 2枚（上質紙 × 1枚、トレーシングペーパー × 1枚）
6. 下書き用紙（B4上質紙）× 3枚

【出題意図と評価のポイント】

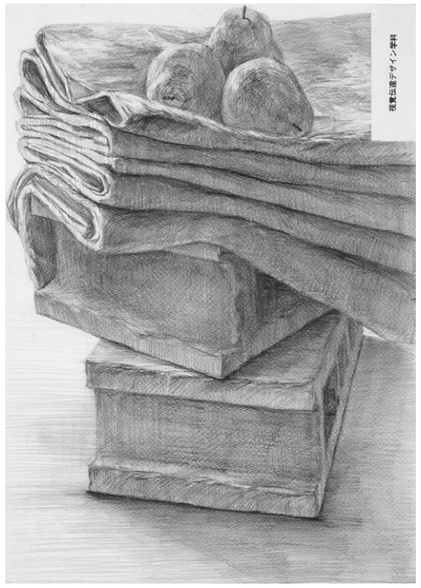
配付された紙2種と布2種を用いて、各自がイメージする「匂い」を色彩構成する問題である。匂いは物理的、具体的な形が存在しないことに加え、言葉に置き換えることも難しい現象である。しかし、匂いの種類や強さによって空間的なイメージを感じることもあれば、過去に感じた匂いの記憶からさまざまな状況が想起されることもあるだろう。また、配付した資料が示す通り、匂いは臭覚に限らず「香」「気配」「情緒」といった多様な意味をはらんだ言葉でもある。この問題では、曖昧で捉えどころがないように思える現象に対して、自身の経験にもとづきながら自由な発想と解釈によって、具体的な色彩、形態、構成へと置き換える力を求めた。また、配付した素材は加工の仕方によってさまざまな表情を見つけることができる。素材の特徴を「匂い」の構成要素へとどのように結びつけていったか、いわば観察から表現へと展開する力も見たいと考えた。採点は、20字以内で記述した「どのような匂いか」を踏まえながら、着眼点や発想力、色彩、形態、構成の適切さ、説得力や共感性などの視点から総合的に評価した。今年度の解答は素材の性質を十分に活用しながら、繊細かつ大胆に表現している作品が多く見受けられた。

教員コメント

形の取り方に若干の不安を感じるが、コンクリートブロックの欠けや、ブルーシートの網目など、一つひとつのモチーフを丁寧に描いている点が評価できる。

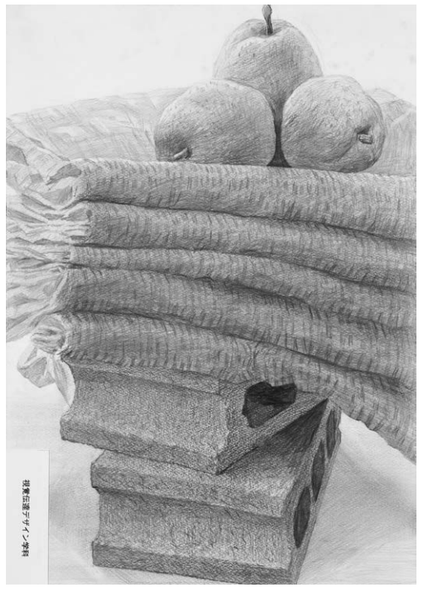
教員コメント

3時間で描き上げようとする強い気持ちが感じられるデッサンである。ブロックやブルーシートの質感に執拗にこだわっている点や、ラ・フランスの特徴的な形態感を出そうと努力している点など、描くポイントを理解した総合的に力のある作例である。



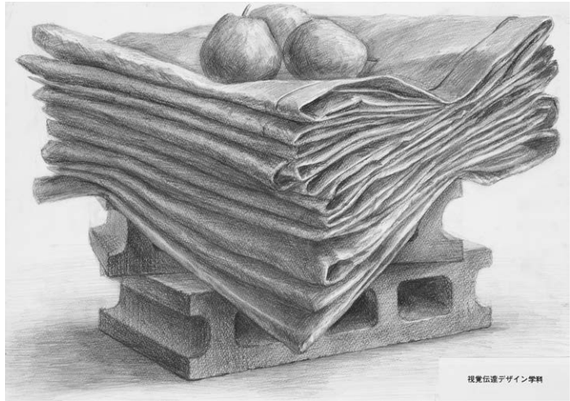
教員コメント

左奥から差し込む光が美しく描かれたデッサンになっている。光の入り方を含めて構図が考えられている点と、光を雰囲気だけで描いていない点に好感が持てる。



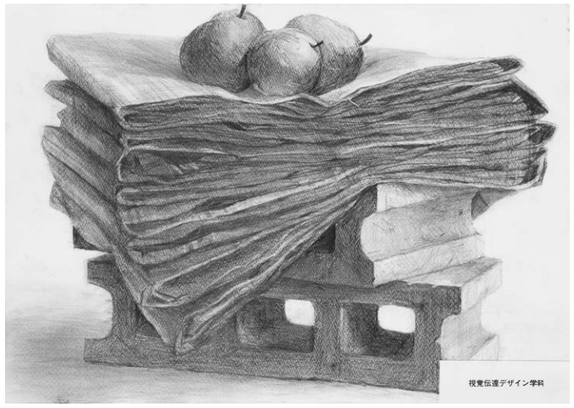
教員コメント

独特のタッチと色合いを持ったデッサンと言える。モチーフそれぞれのテクスチャーを丁寧に描くことで、タッチと色合いに説得力が生まれている。



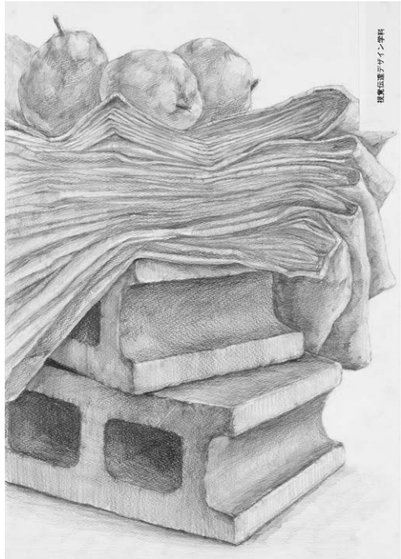
教員コメント

床に落ちるブルーシートの影や、モチーフ全体の陰影を丁寧に追えている。一つひとつの質よりも、モチーフ全体の立体感を大切にしてデッサンをしているように感じる。



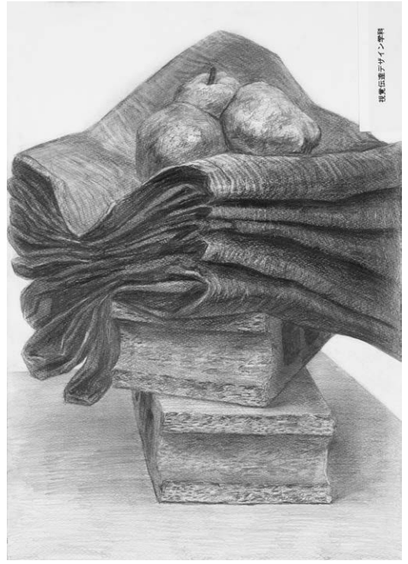
教員コメント

逆光線で白黒のコントラストが効いていて、力強いデッサンとなった。ブルーシートの側面に強弱をつけた描写をすれば、より奥行き感が出ただろう。自然物であるラ・フランスの表情を、生き生きと捉え描くことができれば、さらによくなっただろう。



教員コメント

明るい調子を保ちながらも、ブルーシートの折れ方やコンクリートブロックの特徴を捉え、しっかりと描けている。ブルーシートの形を丁寧に追っている分、その描き込みが弱い点が気になる。



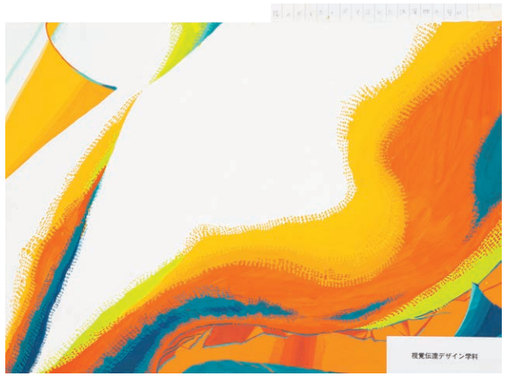
教員コメント

ブルーシートの重なりの暗部の描写や、ブロックの表情に、作者の強い個性を感じる。難しい位置から縦構図で果敢に描いた点は評価できる。ブルーシートの躍動感はとても面白いが、折り目の上部を無理に画面に収めたため、窮屈になり、空間感を損ねている点は改善の余地があっただろう。

花からかおる独特な匂い

教員コメント

背景の色によって、暗闇の中で嗅覚が研ぎ澄まされていくイメージを画面全体に与えている。モチーフの布の糸の動きが静かにそよぐ風を、布の襞とグラデーションの構成が、花が開いて匂いを運んでいく時間をも感じさせる作品だ。



陽の光をたっぷり浴びた洗濯物の匂い

教員コメント

中央に大きく残された白い空間が黄色からオレンジへと変化して、寒さを押しのけて広がる日差しの暖かさを感じさせる。大胆な色面構成とその境目に見られる繊維の細かな描写が、表題と響き合って観る者の共感を呼ぶ。

柔軟剤と少しだけするタバコの臭い

教員コメント

柔軟剤とタバコという相反する二つの匂いを同時に知覚する経験が、独特な暖色と寒色の組み合わせ、ランダムな曲線によって表現されている。不可視的な匂いの表現のアウトラインに紙の形状を用いることで、現実世界と感覚世界の対比も的確に表現できている。

穏やかな海風に運ばれる潮の匂い

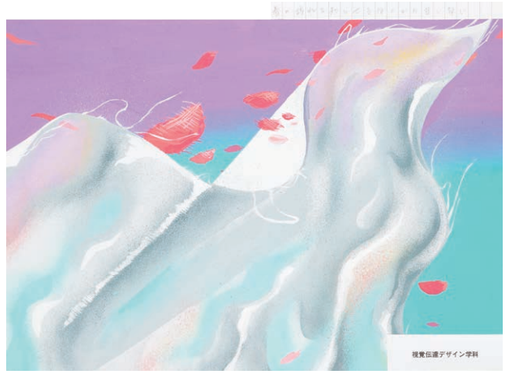
教員コメント

紙という物質が持つ、有機的な形状変化の豊かさから、穏やかな潮の匂いを連想し表現した作品。ゆっくりとうつろいながらも、跳ね上がり、たまに鼻の奥を刺激するような独特の匂いを、的確な色の選択と構成によって、観る者に伝えることができている。

春の訪れを知らせるほのかに甘い匂い

教員コメント

サテン布のなめらかさと光沢を巧みに取り入れた作品だ。柔らかな襞の動きで穏やかな風を表現し、布の光沢にわずかに反射させた花びらのピンク色で桜の香りを想わせる。甘い匂いとともに春霞に包まれるような魅力もある。



気が合う人からは、
自分と同じ匂いがする。

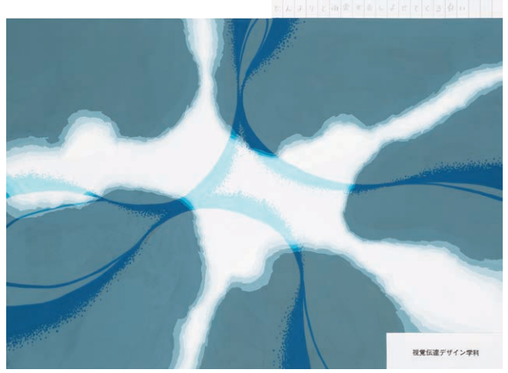
教員コメント

漆黒の空間で、赤い触覚を持った布同士が互いを確かめ合うように触れ合っている。光と闇のコントラスト、背景に漂う布の青や緑のふちどりも効果的で、寓意に満ちたアイデアが、作者の優れた表現力を伴って美しく展開された作品となった。

どんよりと雨雲がおしよせてくる匂い

教員コメント

流麗な円弧と点描による空。そしてそれを覆う不安定な形の雲。それらが層を成して迫り来る。空と雲の「際」の表現は、雨が近いという「時」を表している。シンプルな平面構成だが、真上に向けられた視点が新鮮だ。



オーブンあけたら
こうばしいクッキーの匂い

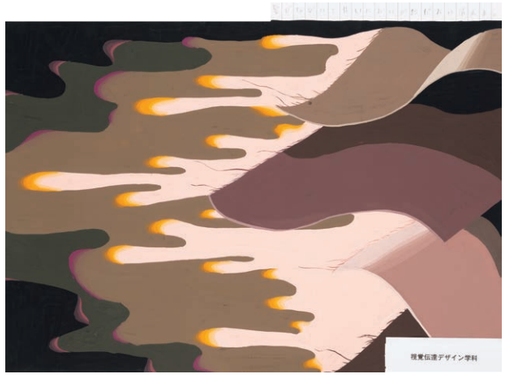
教員コメント

布の「ほつれ」を漂っている状態に見立てて、香ばしい焼き立てのクッキーの「匂い」を上手く表現している。またクッキーそのものを寒色系、漂う匂いを暖色系にすることで問題のテーマである「匂い」が上手く引き立っている。

台所からふわりと香る夕食の匂い

教員コメント

周りを寒色系、真ん中を黄色を基調とした暖色系にすることで、外の暗さや寒さとは関係なく、家の中での夕食を囲む明るく楽しそうな様子が見えて、暖かくておいしそうな匂いを感じる。また、白い湯気のようなものが舞っていることで、こちらにまでその匂いが漂ってくるようである。



髪がなびいて
甘いにおいがただよい消える。

教員コメント

配付された布と紙は、風になびく髪に見立てられ、消えゆく匂いは明彩度の低い色に置換されている。その匂いは「香」のかおりであろうか。夕暮れの街角を着物姿の女性が足早に歩く様を想起させる表現となっている。

炭酸飲料のようなさわやかさ

教員コメント

素材から有機的な形状を発見し形態として用いることでダイナミックな構成を実現している。青を基調とした色彩、拡散していく構成や透明感が「爽やかさ」という感覚を伝えている。とくに形態が空間に溶け出していく点描表現は秀逸。

お弁当袋から漂う
まだ暖かい匂いにそわそわ

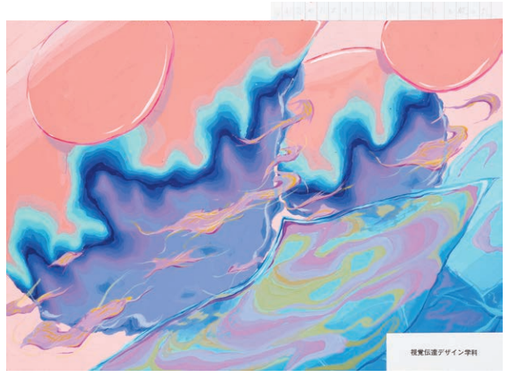
教員コメント

色数を限定し、ネガ表現を用いたことで画面全体から独特の緊張感を感じる。匂いの発信源である結び目は空腹に堪える作者の心理をも表しているのだろうか。染み出し漂うやわらかな形態が、食欲を誘う匂いの特徴を伝えている。

冷し忘れたスイーツは
腐った匂いを放った

教員コメント

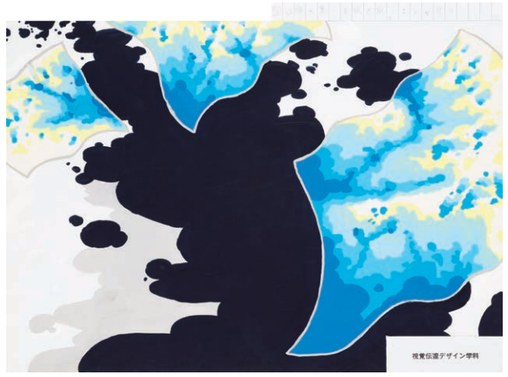
甘く魅了されるスイーツが鼻を刺すような腐敗臭によって侵食されていく。練られた配色と、丹念に塗り重ねられたグラデーションによって徐々に進む腐敗の時間経過、そこに渦巻く臭いが効果的に描かれている。



部活後の臭いを拭き取っていく匂い

教員コメント

部活後の滴る汗をモノクロームで平面的に描き、潔白のシートを爽やかな色で空間を舞うように配置することで、ベッタリとした不快な「臭い」と爽やかな「匂い」の異なるイメージを上手く対比させて構成している。



思わず誘われてしまうような
花の蜜のにおい

教員コメント

手前のピンク系の暖色のグラデーションは蜜の甘い香りを感じさせ、その向こうには花弁のようなものが見えている。構図は動的であり劇的だ。嗅覚的なものと視覚的な見立て表現のバランスが秀逸。

じめじめした不快な
カビのにおいに顔が歪む

教員コメント

カビが直接描かれているわけではないが、袋状に何かを覆っているような青灰色系の歪んだ暗い調子が、その不快さと謎めいた存在を暗示している。大胆な解釈とアプローチが際立った作品。

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
机上のモチーフをデッサンしなさい。

［条件］
答案用紙は縦横自由。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×１枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

【出題意図と評価のポイント】
各々のモチーフは、単純な形態ではあるがさまざまな表情や質感に富むものである。それらが相互に密に置かれた状態をよく観察して描写することが求められる。主に、形態や質感の捉え方、モチーフの空間性、色を感じさせる濃淡の表現など、限られた時間内で描き切る総合的なデッサン力を評価のポイントとした。

デザイン（3時間）

【問題】
「伸縮」をテーマに、指定された枠内に立体的に色彩表現しなさい。

［条件］
1. 答案用紙は横長で使用すること。
2. 絵具は不透明水彩絵具を使用し、白色は絵具の白とし塗り残さないこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×１枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

【出題意図と評価のポイント】
広義に解釈できる「伸縮」という言葉から何を発想し、それをいかにヴィジュアル化できるかを通して、受験生の各自の世界観を表現する力をよく見ることを意図した。任意の素材やモチーフを表現媒体として扱っている作品が大多数を占めたが、中には比喩、ストーリー、メッセージなどを含む個性的な作品も見られた。
評価のポイントは、まず表現力。合わせて描写力、色彩感覚、仕事の丁寧さなども含めての評価となった。器物をただ説明的に描写したものより、選んだ媒体をどのように扱うか、よく工夫し、デザインを発展・展開させ独自の世界観を明確に表現できた作品を高く評価した。

構想力テスト（3時間）

【問題】
「心地よい」をテーマに物（※）をデザインし、提案しなさい。
※「物」とはアプリなどの情報コンテンツは含まないものとする。

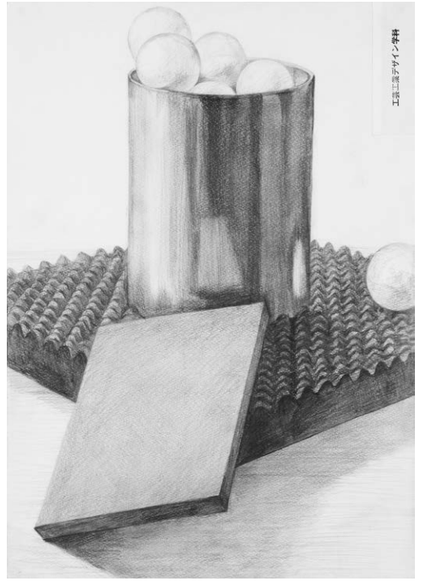
［条件］
1. 指定答案用紙の所定の枠内に、以下の内容を記入すること。
   ①提案内容を簡潔に説明する文章。（30字以内）
   ②何がどのように「心地よい」か、具体的に説明する文章。（100字以内）
2. イラスト、スケッチ、およびそれらをさらに分かりやすく説明するための文字などを、その他の余白部分にまとめて表現すること。
3. 提案するデザインは１つ、または１セットとする。
4. 答案用紙は横長で使用すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3アラベール紙）×１枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

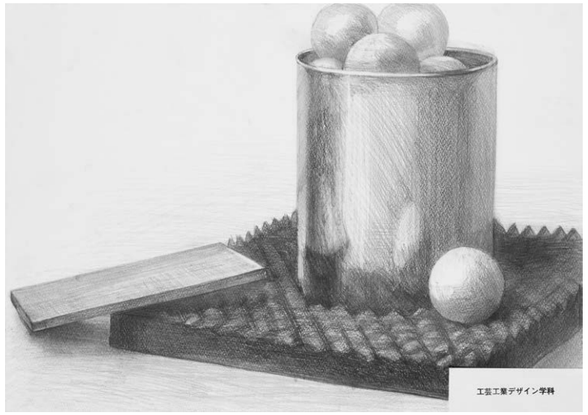
【出題意図と評価のポイント】
日常の中で感じることの多い「心地よい」という感覚をテーマに出題。以下の内容を総合的に評価した。

【考察力】
これまで経験してきたことや、普段過ごしてきた中で感じたことを基に考える課題とした。普段からさまざまな物事に関心を持ち、感性豊かに過ごすことが大切である。
【新規性】
新しい視点や、独自性のある考え方を重視した。
【論理力】
コンセプトが分かりやすく、物のデザインにしっかりと反映されているか、筋道を立てて考える力を評価した。
【デザイン性】
人と物との関わりを考え、魅力的な物としてデザインされているかを評価した。
【表現力】
イラストや文章が、的確で分かりやすくまとまっているかを評価した。

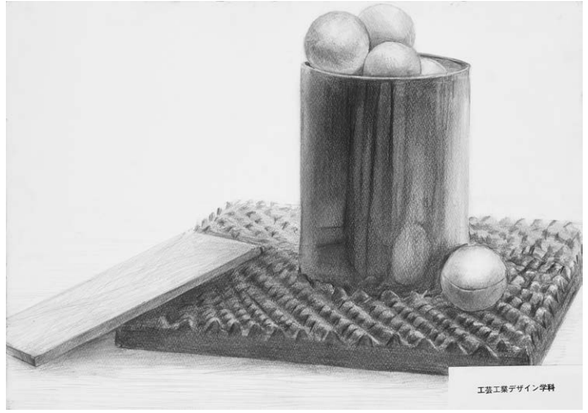
教員コメント
力強く大胆にモチーフが描かれ、画面から意欲が伝わる。それぞれの形も狂いがなく金属の硬さやスポンジの柔らかさ等、材質の描写も的確で総合的な表現力を感じる。



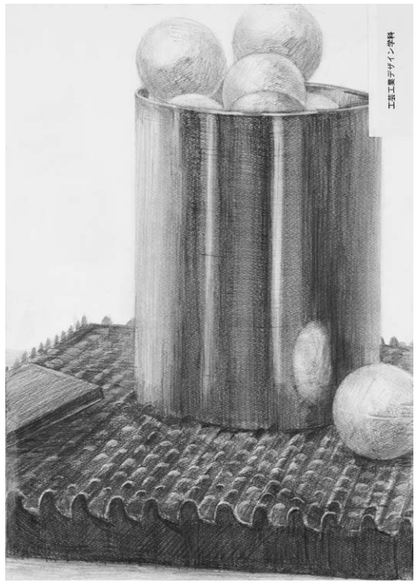
教員コメント
緊張感を感じる構図が魅力的。各モチーフの持つ材質感や色彩までもが感じられる表現に力量を感じる。円筒の金属面に映り込む表情も美しい。球体がやや形式的で惜しい。



教員コメント
構図が上手く取られモチーフ全体の空間性が表現されている。また各モチーフの色彩が感じられるところも優れている。ただし円筒の上下に圧縮された比率が気になった。

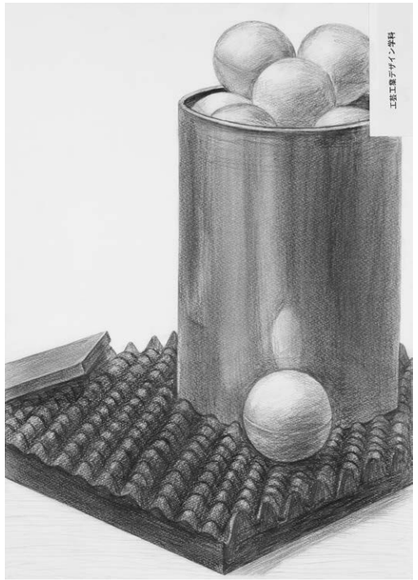


教員コメント
モチーフをよく観察して空間性をしっかり掴み表現に向き合っている点がよい。一方、円筒の映り込みやスポンジの材質感、また球体の表現が粗く、全体に色も黒く惜しい。



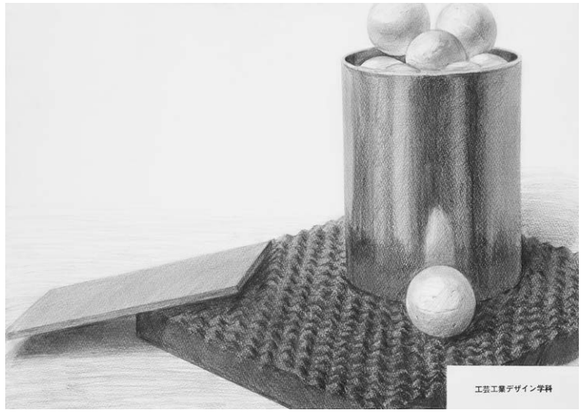
教員コメント

円筒を画面中心に大きく描いた構図に迫力を感じる。軽さが伝わる球体の表現も的確。また複雑なスポンジの凹凸や金属面の映り込みを懸命に表現しようとする姿勢もよい。



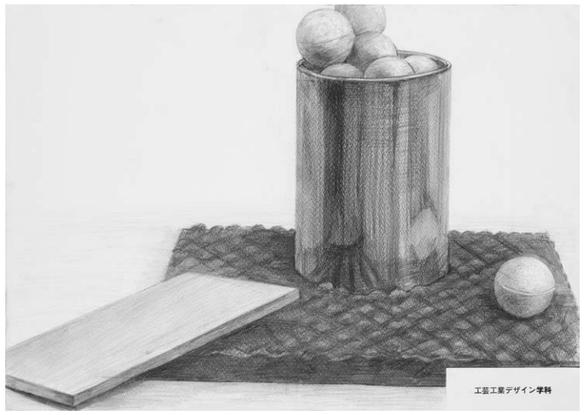
教員コメント

モチーフを大きく取り込んだ構図は力強く各形態のプロポーションも破綻なくよい。とくに金属面への映り込みを捉えたトーンが美しく魅力的。全体に巧みな技量を感じる。



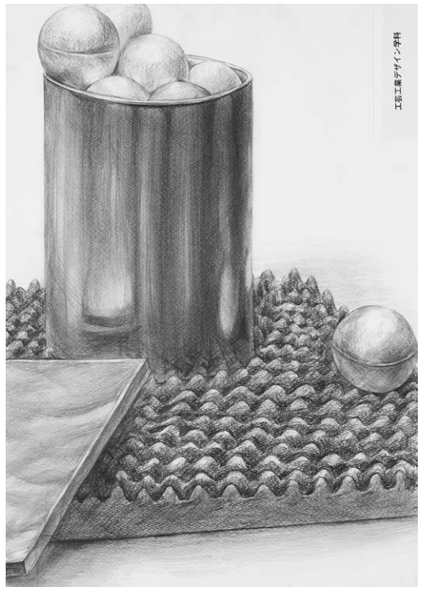
教員コメント

空気感まで伝わってくる表現は美しくよい。とくに赤色のウレタンや円筒の金属感の描写に光を感じる。またスポンジ形状や素材の表現も自然で、丁寧な観察眼を感じる。



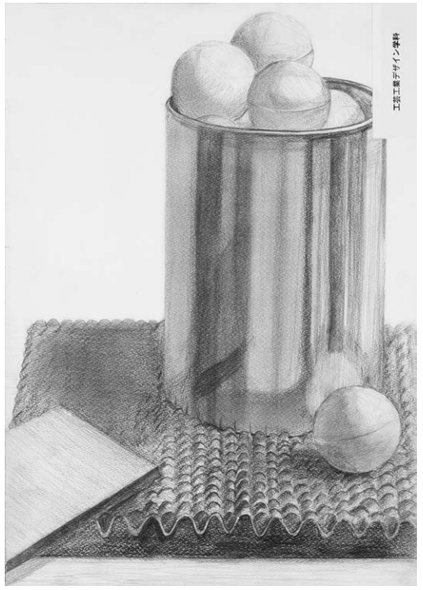
教員コメント

要素の多いモチーフをバランスよく描いている。各々のモチーフも正確であり優れたデッサン力を認めるが、こじんまりした印象も否めず、さらなる迫力を求めたくなる。



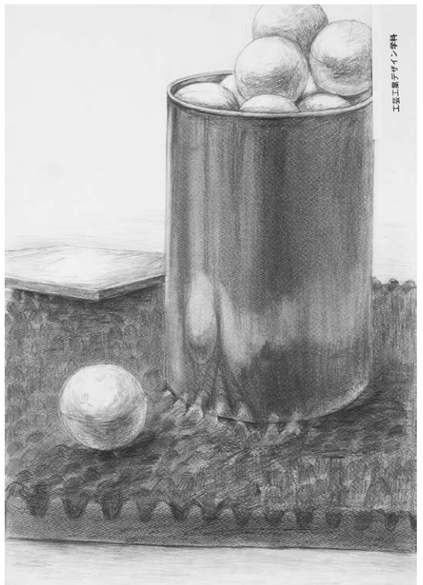
教員コメント

大胆な構図と力強い表現がこの作品の魅力。モチーフをしっかりと描こうとする熱意が伝わる。スポンジの形に狂いが見えるが凹凸を熱心に描いている点に好感を覚える。



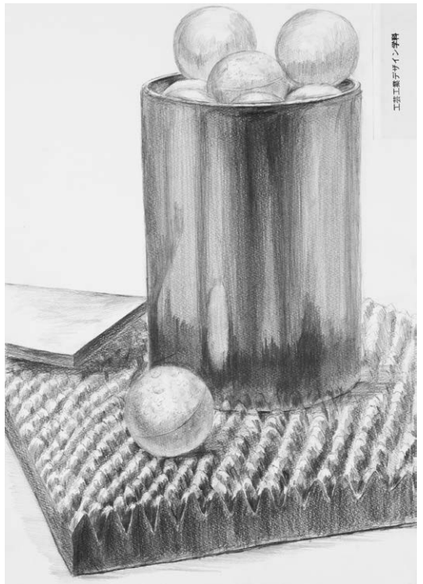
教員コメント

円筒の映り込みの美しさや、軽さを感じる球体の表情が巧みに描かれ魅力的である。スポンジ左奥の省略表現で奥行は伝わるが、手前に向けて唐突に変化する描写が気になる。



教員コメント

円筒のモチーフやその上部に見える球体等は比率も正確で陰影も美しい。一方、スポンジの凹凸が不定形に見え粗く、その上にある球体も描き切れず、時間不足のようで残念である。



教員コメント

円筒とスポンジの質感の対比が面白い。濃淡のタッチに独特な雰囲気があるが、黒色のスポンジとその上の赤い素材との諧調に差があり過ぎるため、美しい円筒の金属感表現が生かされず、その点が惜しい。

教員コメント

モチーフのディテールを大きく描写することで、不要な要素を排除し作者の意図を明確に伝えることに成功している。シンプルな画面の向こうに綴られる物語に強く引き込まれる。独自の世界観を持つ魅力的でレベルの高い作品である。

教員コメント

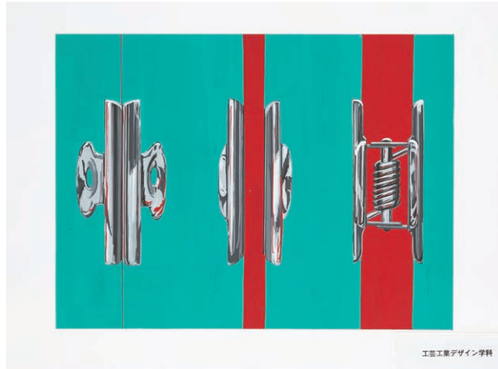
よくまとまっている。モチーフ選び、デザインの発想や展開、描写技術等、あらゆる点で及第点以上であるが、反面すべてが想定の範囲内に収まってしまったような作品。基礎力は確かなだけに、さらなる高みを目指したチャレンジが見たかった。

教員コメント

輪ゴムを片手で広げている瞬間を捉えた作品。3原色のみを用いた大胆なハイライト描写が緊張感やスピード感を高めている。輪ゴムの張りの描写がやや単調になってしまったのが惜しい。もう少し「伸縮」を感じさせる工夫が欲しかった。

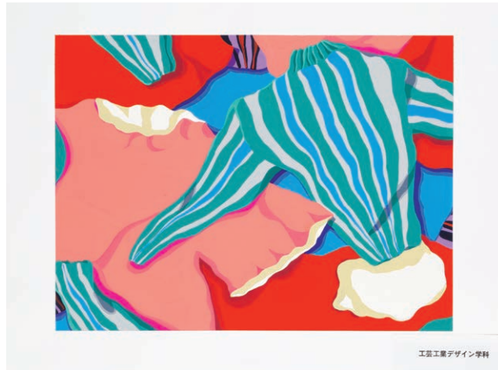
教員コメント

親子によるペアルックのコーディネートであろうか。ほのぼのとした表現の中に、作者のテーマに対する深い思考が見て取れる。見るものにいろいろなことを感じさせる叙情詩的作品であるが、やや情緒描写に偏り過ぎたことが評価を分けた。



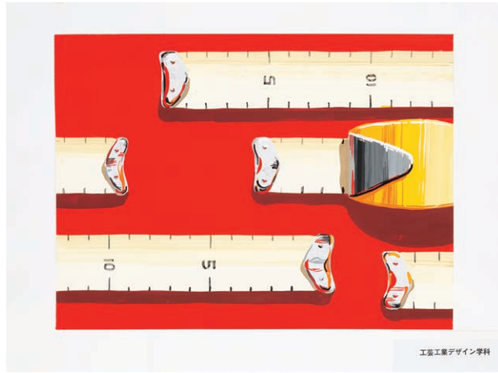
教員コメント

オーソドックスではあるが旋律があるデザインが魅力。発想力、構成力、描写力、配色等すべてにおいてバランスがよく取れた完成度が高い作品。画面左の赤い線の幅をもう少し太くするとなおよかった。



教員コメント

ニットという「伸縮」する素材に着目し、その素材特性が生み出す結果としての柔らかさを主に表現した個性的な作品。配色や描写力の未熟さがあるが、それを感じさせないユニークな世界観が評価された。

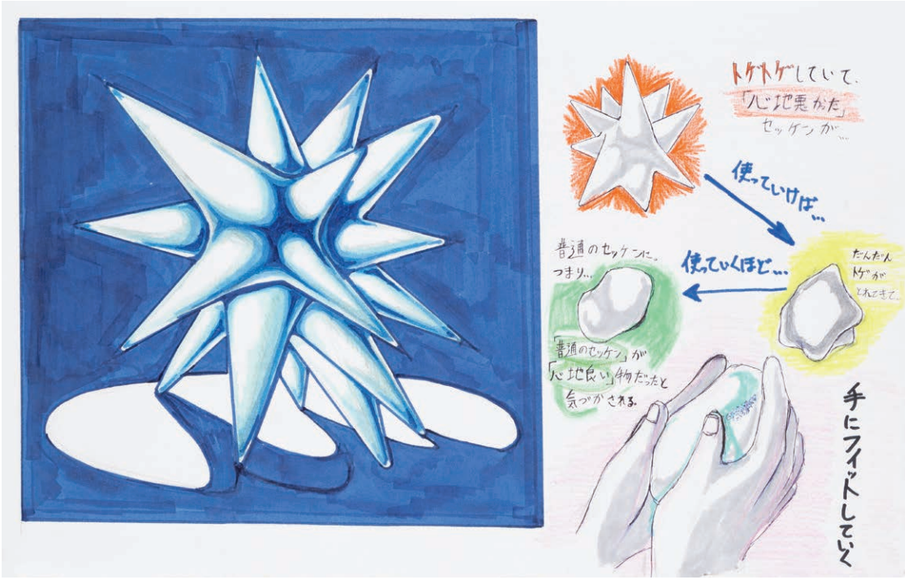


教員コメント

鮮やかな色彩と規則的なリズムで構成されたインパクトある美しい画面。作者のグラフィックセンスのよさがうかがえる。モチーフにしたスケールの特徴である直線的で規則的な「伸縮」の動きは上手く出せているが、そのスピード感も表現して欲しかった。

教員コメント

「伸縮」のテーマにカエルの跳躍を用いたひらめきは見事。数多くの答案の中でひときわ異彩を放つ作品であった。構図や配色等にも作者独自の感性が見て取れる印象に残る作品。

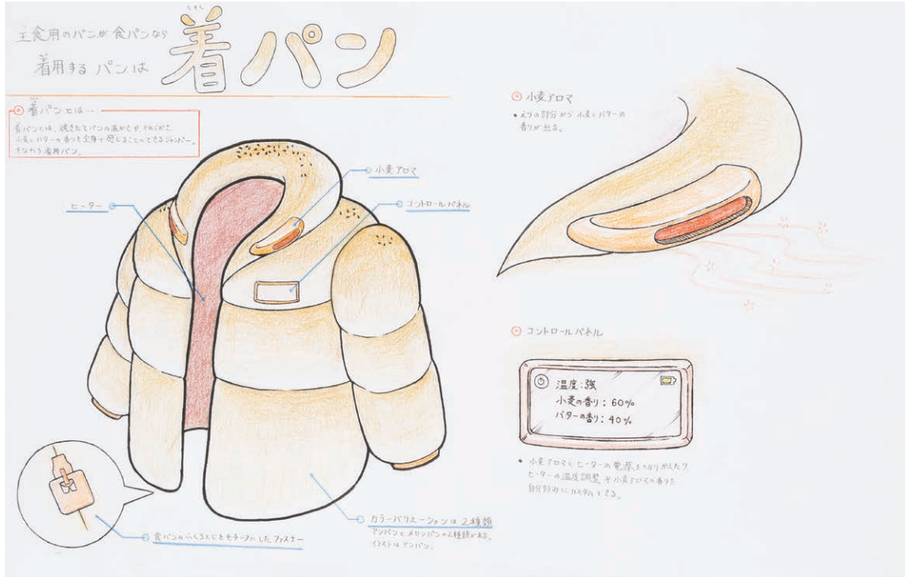


日常の「心地よさ」に気づかせてくれるトゲトゲセッケン

私は人が「心地よい」を感じるためには先ず「心地悪く」なければならないと考えた。このセッケンはトゲがあり使いにくいが、使えば使うほど普通のセッケンの様になり今までが「心地よかった」事に気づかせてくれる。

教員コメント

「心地よい」という感覚を実感させるために、あえて「心地悪い」感触を味わい、使っていくうちに使い心地が変化し、心地よさを実感するという、使う体験を含めデザインしている点が高評価を得た。

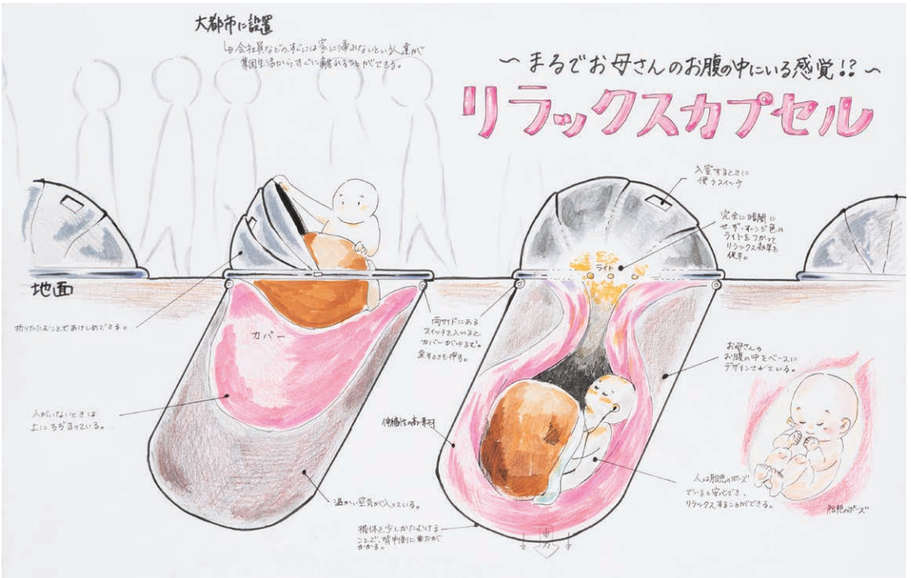


焼きたてパンの気分を味わえるジャンパー「着パン」

私は人を心地よくするものとして焼きたてパンを連想しました。そこで私は焼きたてパンのやわらかさや小麦とバターの香りで人々を包みこみ心地よくあたためてくれるジャンパー「着パン」をデザインしました。

教員コメント

焼きたてのパンの温もりや柔らかさに包まれたいという感覚をストレートに表現した作品。ややストレートすぎるが、ユニークな発想と生き生きとした表現が評価された。

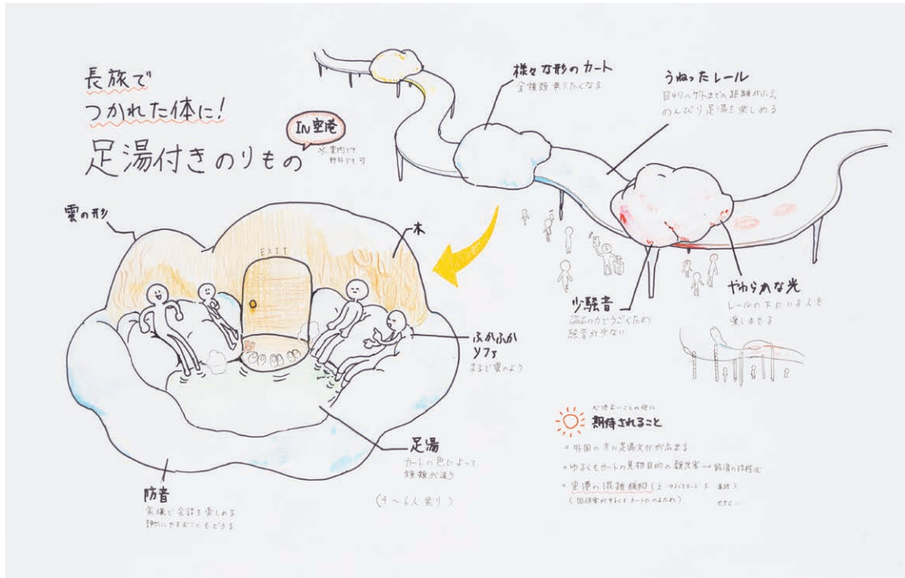


集団生活に疲れている人達に、心地よい睡眠を提供する。

このリラックスカプセルは、お母さんのお腹の中をベースにデザインされた、体をリラックスさせて心地よい睡眠を促す物である。機体は地中にうまっており、いつもと違う空間での心地よいを作り出した。

教員コメント

ストレスが多い都会の生活の中で、自分だけの空間を確保したい、お母さんのお腹の中の安心感を得たいという点が共感できる。カプセル内の空間や細部のデザイン、素材感まで意識した密度のある提案となっていることを評価した。



ゆるくもリラックスレール　～足湯で長旅の疲れを取ろう～

心地よいというテーマから足湯を想像した。そして長時間新幹線や飛行機に乗った後、足に血が回らず疲れていることを思い出した。これらからこの物を考えた。レール下の人々も心地良いように工夫をした。

教員コメント

旅の疲れと足湯を組み合わせた内容だけなら当たり前の提案になるところを、雲の形のカートをデザインし、移動しながらくつろぐことができること、中の空間やくつろいでいる様子までデザインしている点が評価された。

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】

モチーフの「包帯」と「シャーレ」と「ピンセット」を自由に組み合わせ、空間をイメージしてデッサンしなさい。
なお、モチーフはそれぞれ複数個描いてもよい。

［条件］
1. 答案用紙は縦長で使用すること。
2. モチーフ以外は描かないこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 包帯×1個
4. シャーレ×1個
5. ピンセット×1個
6. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】

医療用品である、包帯、シャーレ、ピンセットを、それぞれ「布」「透明ガラス」「金属」の「素材」として捉え、その特色を生かして、質感表現、描写力とともに、空間を感じさせる構成ができるかを期待した。

デザイン（3時間）

【問題】

モチーフの「鉛筆削り」からイメージした空間を自由に平面構成しなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦長使用とし、枠内に構成すること。
2. 色数は自由。
3. 白色は用紙の地色か、絵具の白、どちらでも良い。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 鉛筆削り×1個
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】

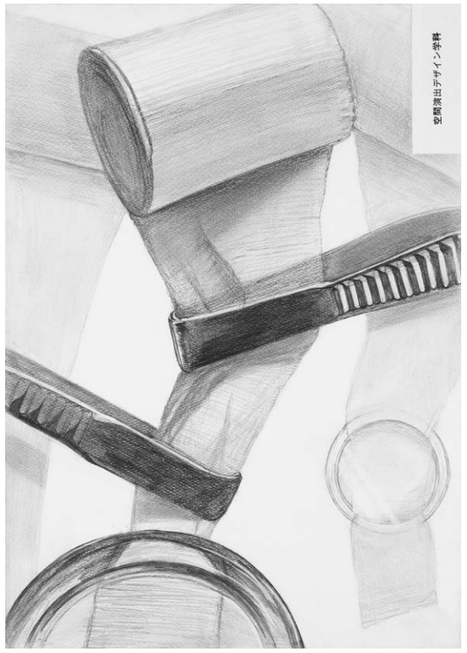
モチーフの「鉛筆削り」を独自の視点から観察し、想像する力、柔軟な発想力を期待した。評価のポイントは、空間構成、色彩構成、表現力などを基準に総合的なものとした。

教員コメント

包帯にピンセットを差し込むことで、布の質感と素材感が表現できている。空間構成は単調なところもあるが、奥行きを意識したことで浮遊感を醸し出し、空間が生き生きとしている。

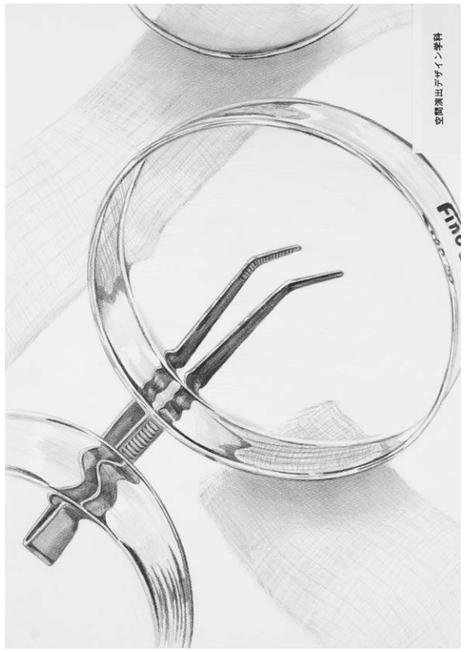
教員コメント

ダイナミックでありバランスのよい構図で、インパクトのある作品に仕上がっている。シャーレにピンセットを透かすことにより、ガラスの質感を的確に表現でき、安定感のある確かな空間を感じる。



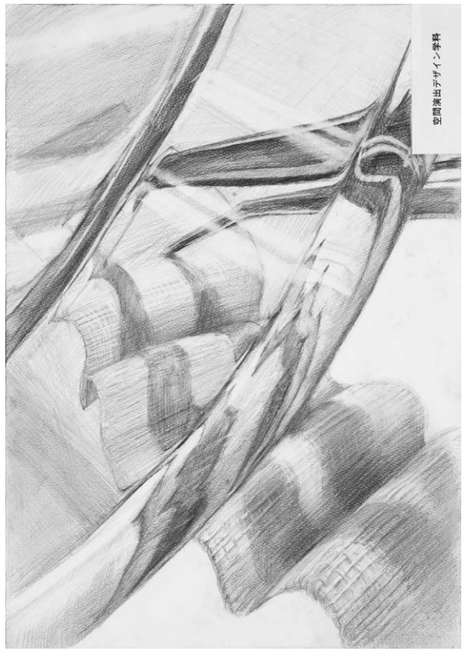
教員コメント

強く表現された2本のピンセットで、包帯を引き合う構成に個性を感じた。形態は的確に描写できてはいるが、質感表現が弱い。また背景のシャーレと包帯の関係が曖昧で、空間を感じ取りにくい。



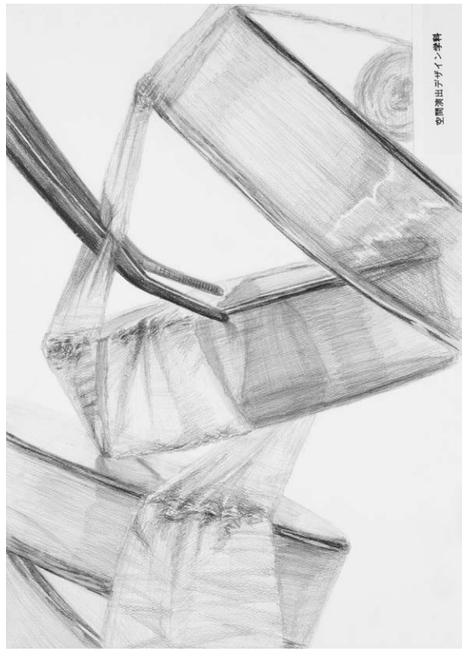
教員コメント

ガラス、布、金属の質感をできるだけ少ない線で表したことで、軽やかで爽やかな空間を表現できている。シャーレに透かしたピンセットと包帯も的確に表現でき、バランスのよい作品になっている。



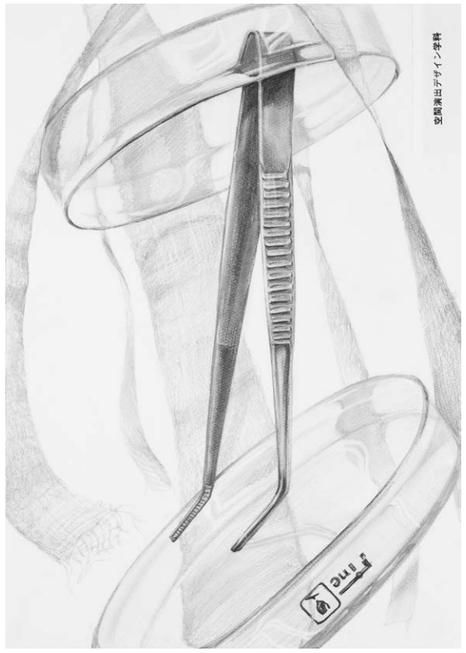
教員コメント

思い切ってクローズアップしたことで、素材の質感を強く感じて迫力のある表現ができている。ただ、包帯のたわむ表現とそこに落ちるピンセットの影が単一的で、布の素材感に違和感を感じる。



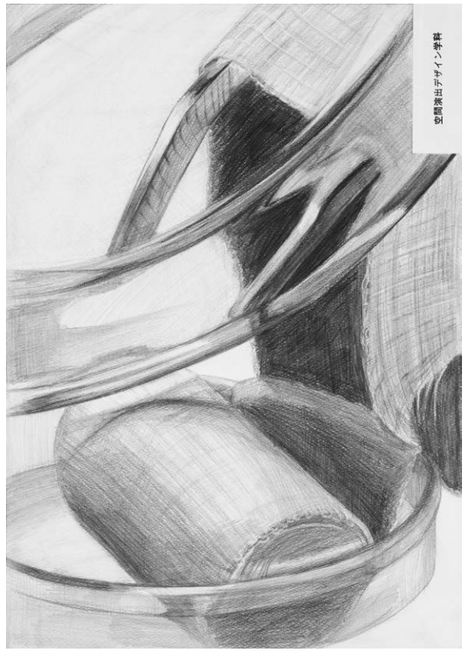
教員コメント

包帯を巻きつけられてぶら下がるシャーレの表現に、重さとバランスを感じる。全体の構図も各モチーフがフレームアウトをしている加減と、ピンセットで包帯を刺すことで、よい緊張感を表している。



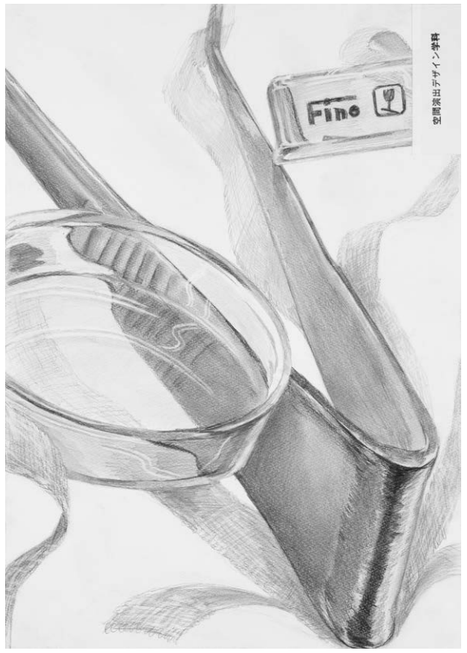
教員コメント

モチーフを浮遊させ、各モチーフを丁寧に表現している。素材感と質感は的確に表現できているが、形態が歪んでいる部分が多く、空間を感じ取りにくい。



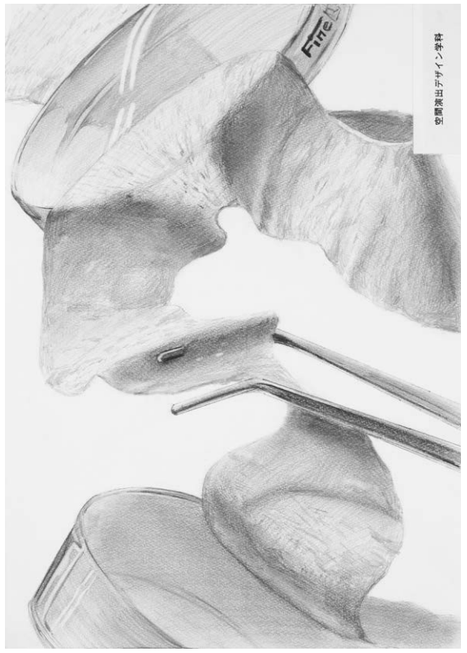
教員コメント

それぞれのモチーフの関係を丁寧に描き、重力とともに空間を感じる。素材感と質感も的確に表現できてはいるが、形態表現が弱く残念である。



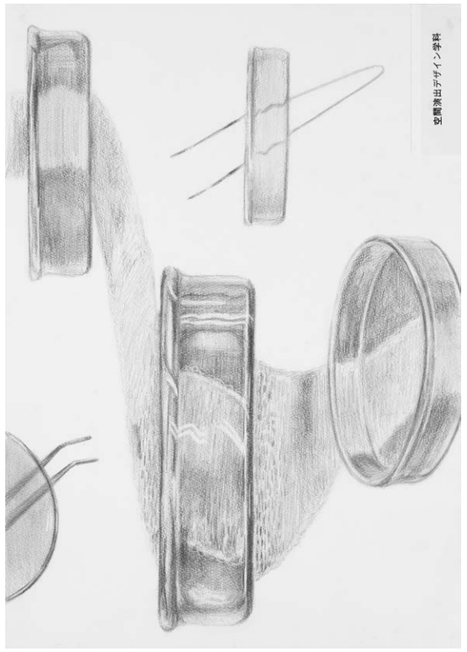
教員コメント

思い切ったパースペクティブな表現で、強い意志と迫力を感じる。ただ、シャーレとピンセットの関係や、シャーレの形態が再現できていないため違和感が強いが、迫力が勝っている。



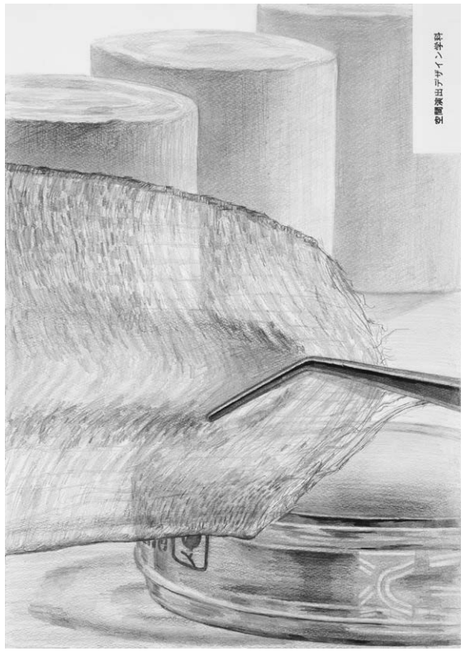
教員コメント

包帯の質感と素材感を丁寧に再現しようとしている。ピンセットが包帯を突き抜け支えている箇所が独特で、布の重さと重力を表現できていてよい。ただ、シャーレの形態表現があまりにも弱い。



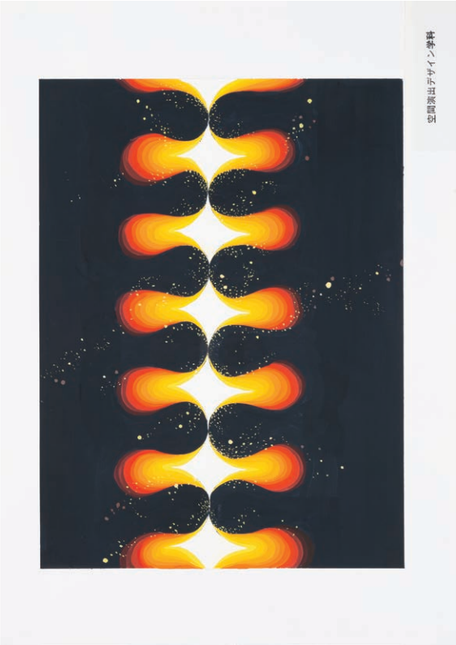
教員コメント

シャーレを垂直に立てた思い切りのよい構成が個性的である。各モチーフの素材感や質感、そして、それぞれの関係には違和感を感じる部分も多いが、思い切った構成にチャレンジしたことがよい。



教員コメント

モチーフの質感や素材感が的確に表現され、ダイナミックな構図で迫力を感じる。包帯をピンセットで引っ張る力を、素材の質感とともに的確に表現できているため、よい緊張感を感じる。



教員コメント

モチーフのエッジの隙間を通過する光の特徴を丁寧に捉えている。繰り返されたグラデーションのリズムが強い印象を与えている。構成が単調なところがやや気になるが、画面の美しさがそれを上回っている。

教員コメント

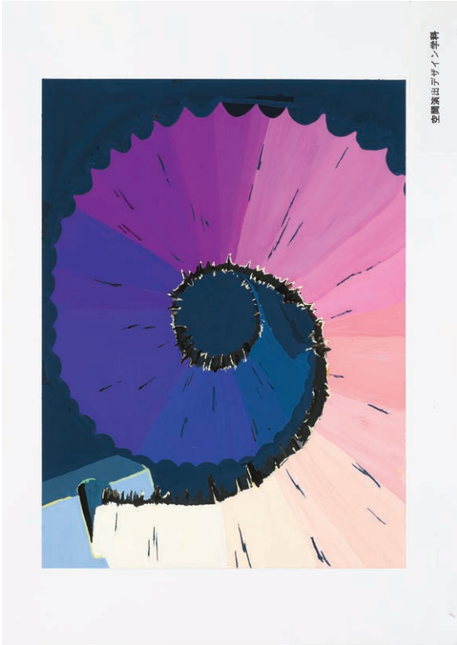
ブロックのように組み合わせ、バランスを絶妙にずらした画面構成が面白い。モチーフの縁に光を意識して描いた白い線や細かな色彩がモノトーンの中に効果を発揮している。

教員コメント

鉛筆の削りかすの表現に描き手の独特の視点を感じて面白い。白を効果的に使い、柔らかい色合いが相まって画面の魅力を増している。

教員コメント

色の塗り方に雑さを感じるが、モチーフの形を生かしたシンプルな組み合わせと中央の飛び出した鉛筆削りが画面に力を与え、空間性を感じる作品になっている。



教員コメント

鉛筆の削りかすが出てくる見慣れた現象を素直に取り入れて描いている。大胆な構図と滑らかに視点をいざなう色彩の構成に心惹かれる。

教員コメント

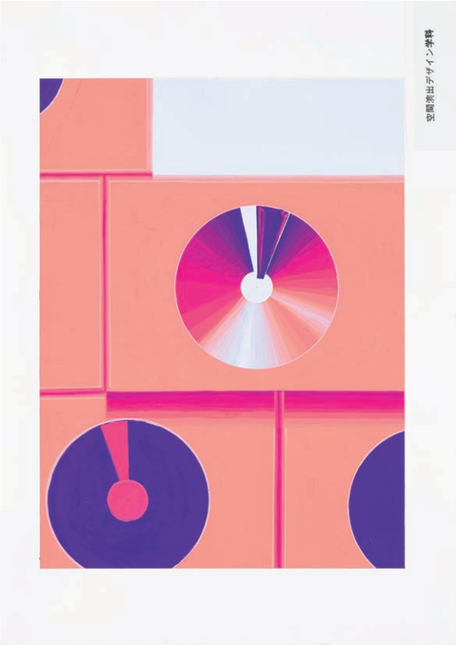
モチーフの特徴を線や面として魅力的に構成している。抽象化の過程が鉛筆削りの見方を変える楽しさを感じさせる。ネジの傾きが画面全体に動きを与えている。

教員コメント

モチーフをよく観察して、独自の視点で意外性のある部分を抜き出していることに作者の美意識を感じる。画面構成も大胆で潔い。

教員コメント

スリットの白い光とモチーフの質感を生かしたストレートな表現が強い印象を与える。汚れや摩耗した時間経過を描いたことで、観る側に想像が生まれる。

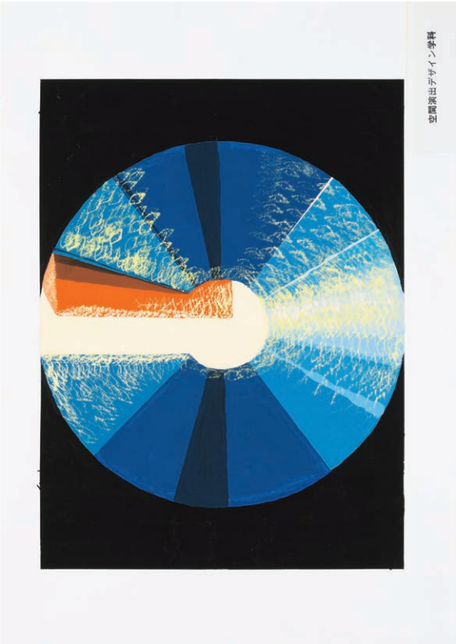


教員コメント

ディテールを抽出したシンプルな画面構成。余白も空間に奥行きを感じさせる。鉛筆削りのエッジや曲面など、色面の細かな配慮に繊細さを感じる。

教員コメント

モチーフの写実的な描写と想像によって描いた噴射のイメージが対照的で際立っている。独特の造形が不思議な想像を誘う。色彩の調整によって効果を上げている。



教員コメント

鉛筆削りの穴の中に隙間から差し込む光の現象をよく観察し、独特のタッチで光を表現している。画面いっぱいに配置したシンプルな構成が生きている。

教員コメント

重心を上部に配置した画面構成が透明感と浮遊感を生み出している。描き込みを最小限に抑えることで観る側の想像を誘う魅力が生まれている。

教員コメント

削りかすの円形を軸に組み立てられたシンプルな構成でありながら、輪郭のグラデーションが広がりを感じさせる。一瞬で目を引く色彩構成に作者独自の感性を感じる。

教員コメント

削りかすの質感や明暗を独特の色彩表現によって描き、よい違和感を生み出している。左端を切ることで迫力を感じさせる画面構成になっている。

教員コメント

一見、ストレートな表現だが、削りかすが次々と湧き出すような恐怖心を演出しているようにも見える。しっとりとした独特の色彩によって艶かしさを感じさせる。

教員コメント

鉛筆削りの刃に着目した潔い画面構成が力強い。輪郭に施した細い色面の配慮など、大胆な構成の中に繊細な視点が感じられる。

鉛筆デッサン（3時間）

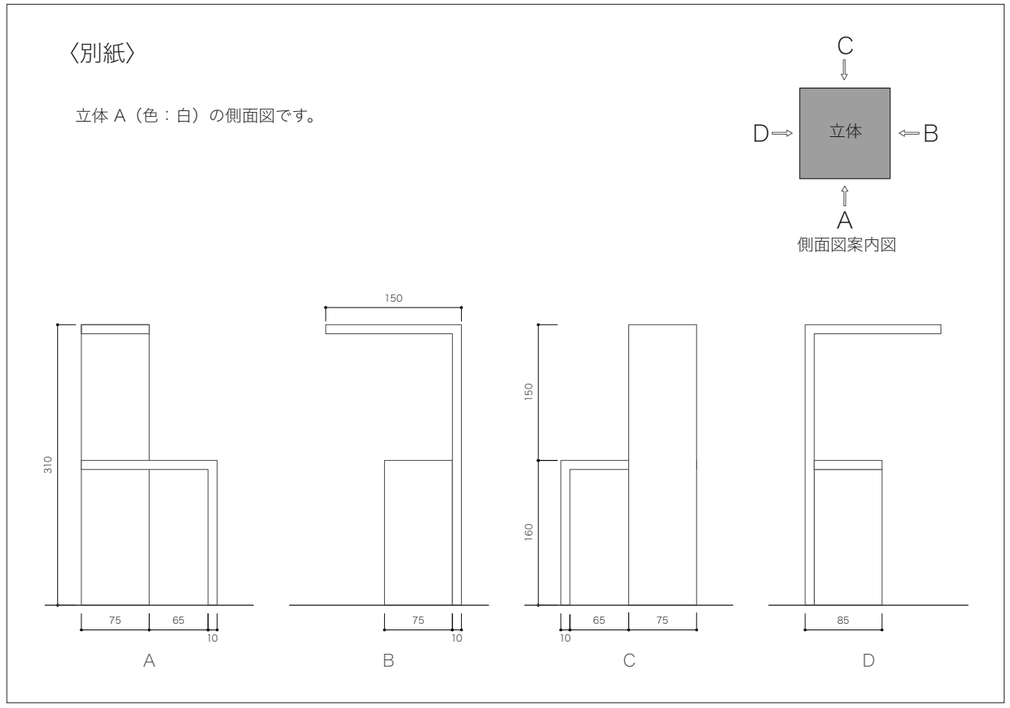
【問題】

別紙に指示された立体Ａに下記のａ、ｂ、ｃ、ｄの部材をそれぞれ１個追加して自由に構成して鉛筆デッサンしなさい。

a. 球（色：黒）
b. 円錐（色：グレー）
c. 立方体（色：グレー）
d. 円柱（色：黒）

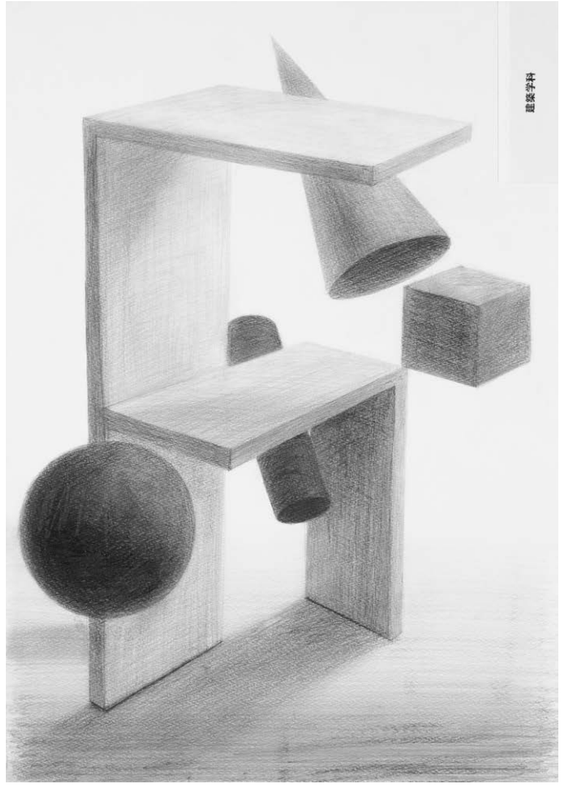
［条件］
1. a、b、c、dの立体を各1個使用すること。
2. a、b、c、dの立体は、指示された色とすること。
3. a、b、c、d の立体のスケールは自由。
4. 答案用紙は縦横自由。
5. 目隠しカードの上に、画面の「上」を示す矢印「↑」を必ず書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 別紙×１枚
3. 答案用紙（B3画用紙）×１枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×３枚



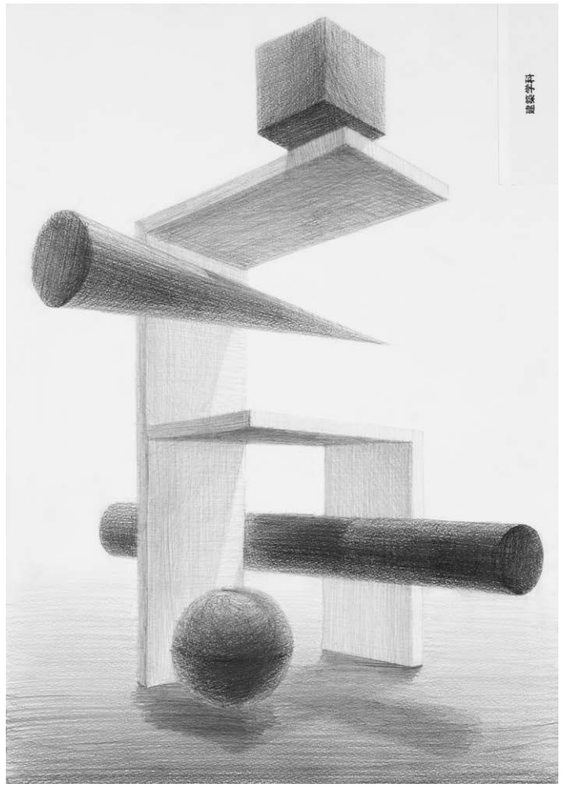
【出題意図と評価のポイント】

問題別紙の側面図から立体Aを理解し、問題文に指定されたa～dから各1個を追加し、空間構成をした上でデッサンをすることで、その感性と表現力を見る。とくに立体相互の関係性を構想する空間構成力を評価した。また、モチーフを見ないで問題文と側面図から指定された立体を正確に描けているかにより、立体把握力と基本的なデッサン力を確認した。



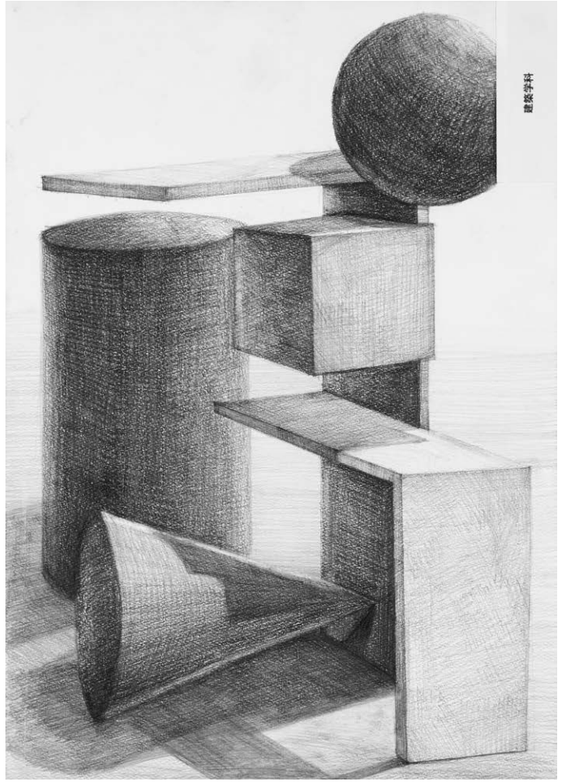
教員コメント

全体に素直な安定した構図で、各立体とその関係性を丁寧に表現したデッサンである。



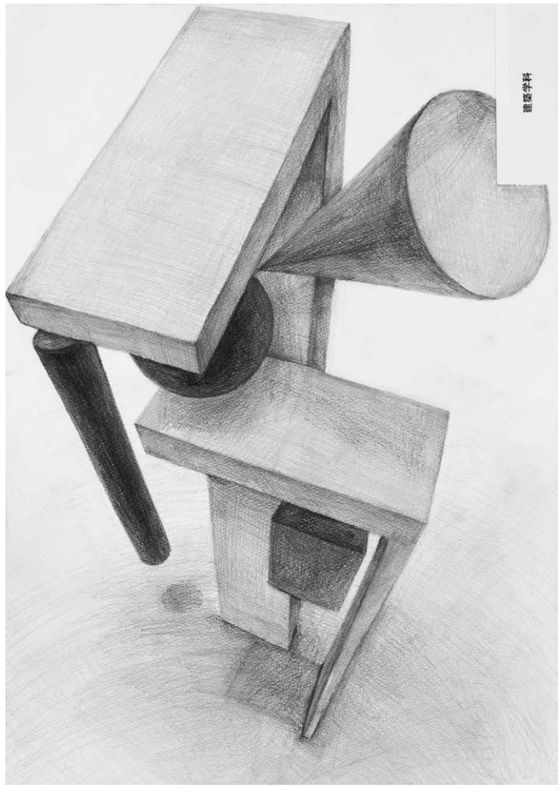
教員コメント

立体Aとa～dの立体を、一定の距離を取りながら直行した配置が形式をつくりだしている。



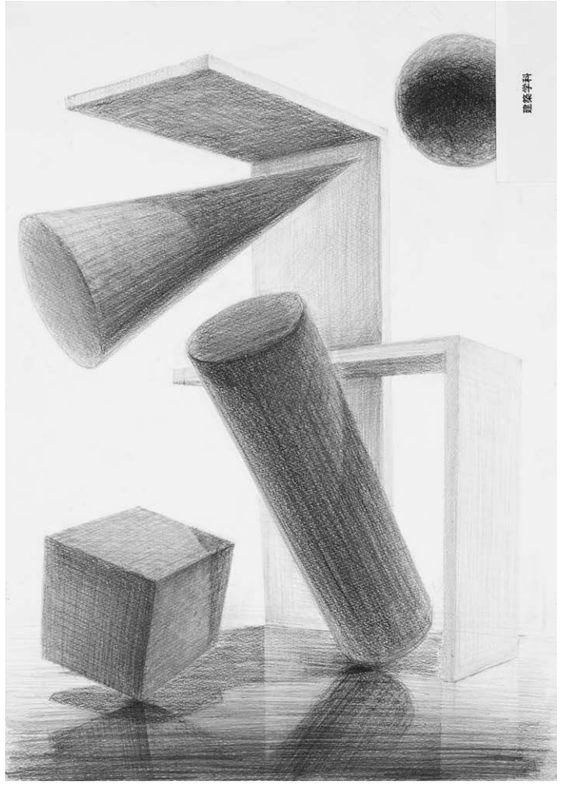
教員コメント

a～dの立体を立体Aよりも大きいスケールで描くことで、迫力のあるデッサンとなっている。



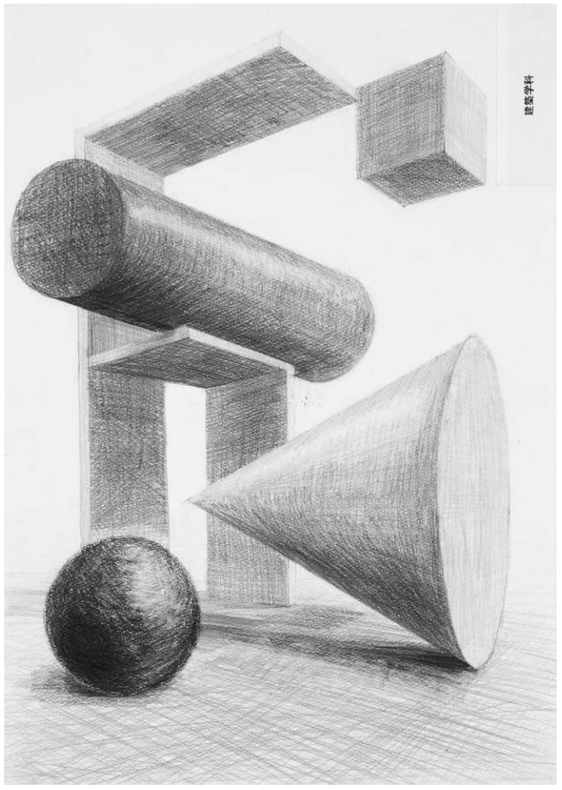
教員コメント

斜め上から俯瞰する構図が特徴的で、a～dの立体をバランスよく配置している。



教員コメント

立体Aに対してa～dの立体をランダムに配置することで、動きのある構図としている。



教員コメント

立体Aを少し奥に配置し、a～dの立体のスケールに変化をつけた遠近感のある構成である。

感覚テスト（3時間）

【問題】
スポーツ競技において、選手は肉体や精神の限界に挑みます。日常生活の動作と違って、野生動物のようにしなやかに、また精密機械のように正確に身体を躍動させるのです。
その〈身体による造形〉について、例を挙げて論述しなさい（400字以内）。論述内容を簡潔にまとめた表題を付けなさい（20字以内）。スポーツ競技の一瞬をとりあげて、スケッチを描きなさい。

［条件］
答案用紙は縦長で使用すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
今回の出題では、スポーツ競技のどういう瞬間に着目し、アスリートの身体の動きをどのように視覚化し論述するのかを問い、「身体による造形」がもたらしてくれる感動の一瞬を描き出す、構想力と表現力を求めた。スケッチにおいては、描写の完成度だけでなく、観る者の心を揺さぶる感性、また論述やその要点をまとめたタイトルでは、その絵を適切に解説し、内容と響き合う論理構成を評価ポイントとした。

基礎造形（3時間）

【問題】
「スポーツ」をモチーフにして、幾何学図形で構成し、描きなさい。

［条件］
1. 答案用紙は横長で使用すること。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

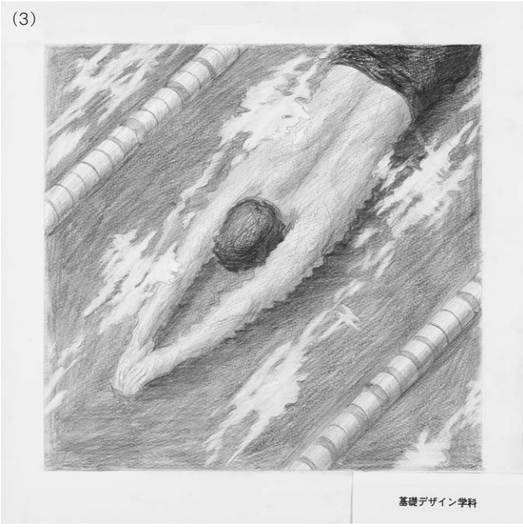
［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
「スポーツ」は好きか嫌いかはさておき、誰もが一度は取り組んだことがあるレクリエーションではないだろうか。競技それぞれに見られる独自の身体の使い方や、道具の構造や色彩、ルールによるシステム、観戦をする際の約束ごとなど、それらがスポーツの体験として記憶に刻まれる。出題に際しては、スポーツから見出した瞬間や特徴を捉え幾何学図形で構成されることを意図した。スポーツの楽しさや躍動感、それを取り巻く情景がしっかりと描けているかを評価のポイントとした。

(1) 陸生生物であることを忘れさせる洗練された造形

(2) 競泳における初めの数秒間ほど美しい動きがあるだろうか。この数秒において選手は、水に飛び込み浮上するまでの動作を行う。それだけの動作のどこに魅力が隠されているのだろうか。私は、この動作が人間の生態から最もかけ離れたものだからだと考える。言わずもがな人間は陸生生物であり、魚のようにエラやヒレを身につけていないため水中生活には適していない。しかし先程述べた時間の間、選手達は息一つせず水中を進む。肺呼吸という哺乳類の特質を捨てたまま体躯をくねらせて進む様は彼らが人間であることを忘れさせ、魚などの他生物の影をそこに見せるのだ。極限まで水の抵抗を減らし、少しでも推進力を高めるため洗練された身体による造形の前には、直立二足歩行は見る影もない。普段とは違う振る舞いを見せられた時の興奮、いわゆる“ギャップ萌え”の原理がそこには働いているように思う。今年の夏もまた、人間離れした数秒に魅せられることだろう。

(3)

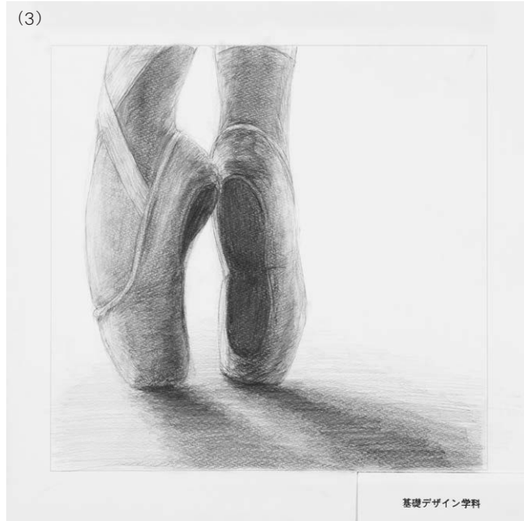


教員コメント
競泳は、陸上では想像できないような人間の身体能力の可能性を教えてくれる。スタートした直後、水中でドルフィンキックでグイグイ泳ぎ進む様子は、これが人間業だろうかとその俊敏さに驚く。着眼点もよいが、テーマを的確に描き、論述でも丁寧に解説している。

(1) 身体一つで美しさを表現するために

(2) 私がスポーツにおける〈身体の造形〉と言われた時、真っ先に思い浮かんだのはバレエだ。ピンと天井に吊られるように伸びた背中や高く上がった脚、強く反った足の甲などどれも身体に負担のかかる姿勢である。人々の想像するきらびやかなイメージとはかけ離れた動作によってバレエの美しさは生まれているのだ。
バレエの演目の中に白鳥の湖という作品がある。演者たちが一斉に背を反ったり、つま先立ちのままで移動することで白鳥の群れの動きを表現する。もしこの動きがつま先立ちでなかったり少しでもずれていたならこの美しい情景を表せないだろう。私が以前バレエを習っていたとき同じように鳥の役を踊ることがあったが初めは上手くいかなかった。しかしつま先立ちの姿勢を上手く保てるようになり鳥らしい優雅な雰囲気を生み出せた。
バレエは対象を身体1つで演じるためにこそ難しい姿勢を用いているのである。

(3)



教員コメント
バレリーナのつま先を描いた作品は、演目である「白鳥の湖」の一場面を想起させつつ、なお身体の優雅な表情を丁寧に描いている。左に寄せた両足から影が右下に落ち、バレリーナの前面に観客席を想起させる。反った甲から演者の身体に漲る力が浮かび上がる。

(1) 球を打つその一瞬、現れるしなやかな美しい曲線

(2) 私がバドミントンに出会ったのはテレビで試合中継をしていたのを偶然目にしたからだった。そこには今までの私のイメージを覆すほど美しい「もの」があった。それは、球を打つその一瞬だけ現れる「曲線」であった。鍛えぬかれた体が球を打つ瞬間、ムチの様にしなるのを見た。どれほどの努力とどれほどの時間を費やしたかはわからない。だが経験のない私にも感じることのできるほどその「曲線」には一寸のズレもない。何百、何千とくり返すごとに「曲線」はその精度を向上させてゆく。そしてその「曲線」によって強く、速く、しなやかな打球が生まれるのだ。
その時から私のバドミントンに対するイメージは静かなゆっくりとしたスポーツではなく、美しく、まばたきすら許されないものになった。
現在の私はあの時の「曲線」を追い求め、日々、練習を続けている。私はあの「曲線」ほど美しいものをいまだ見たことがない。

(3)

教員コメント
バドミントンの選手の顔を隠し、前面にネットが配置されている。競技している選手の視点から描かれている点がよい。ネットを包む白線のシワは細かく描写され、相手の選手がふわっと飛び上がってシャトルを打ち抜く直前の姿と絶妙に対比させている。

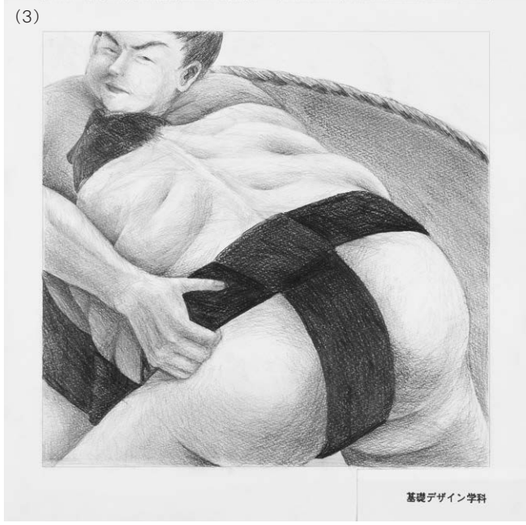
(1) 鍛錬された肉体が激しくぶつかり交わり合う
相撲の美しさ

(2) 先日、ふとつけたテレビで放映されていた相撲中継に私は釘付けになった。計画的に増量された、見るからに重そうな巨体が激しくぶつかり合い、密着し、投げられる。久方振りに目にした国技は、視覚的にとても新鮮な驚きに満ちていた。

中でも特に私が美しいと感じたのは、取り組みの最中、力士たちが互いのまわしや身体を掴み合って、投げ飛ばすよう、また投げ飛ばされぬよう、力比べのように取っ組み合っている瞬間だ。鍛え上げられた筋肉が隆起し小さく震え、互いの肉が隙間なく交わる。相手を見やる眼光は鋭く、野生をも感じさせるのだ。相撲はスピード感のある競技であるため、それはとても瞬間的・刹那的な場面ではあるのだが、私の心に大きな衝撃を与えた。

鍛錬された屈強な人間の身体同士が真剣な戦いの中でぶつかり、交わり合う姿が美しいことを、私はこの偶然視聴した相撲の中継で知ることが出来た。

(3)



教員コメント

なによりも画面いっぱいに描かれた相撲力士の量感がよい。力士がぶつかり合った瞬間のエネルギー、相手の胸元に突き刺さる結髪した頭、しなる肉体のシワ、肉感的な尻と廻しの対比、廻しをがっちりと掴んだ手など、相撲のダイナミズムが伝わってくる秀作である。

(1) サッカーの試合中に造られる
計算しつくされた滑らかで美しい動き

(2) 僕はサッカーをプレーしていた中で一つ一つの動きに美しさを感じます。僕も小学生の時にサッカーをしていました。ボールを遠くに飛ばす練習をするときにプロの試合の動画を何度も見ました。一見簡単そうにやっていますが、蹴りたい方向や距離によって足の角度などが少しずつ違っていてどの動きを見ても無駄がなくなめらかで美しいです。ボールを蹴るだけでなくフェイントでも似たようなことが言えます。足先の動きだけでなく、上半身をどう動かすかなど計算しつくされていて見ている方もだまされるくらいです。トラップもその場で止めるのか、それとも次の動きにつながるように少し前に落とすのかなど、その力強くもボールの動きに合わせる優しさのある動きはとても美しいと思います。これらの動きを無駄なく流れるように行われる様は、一つ一つの動きとは別の美しさがあると思います。これらの理由により僕はサッカーの動きには美しさがあると思います。

(3)

教員コメント

サッカー選手のボールを蹴る姿、フェイントする計算された身体の動きに着眼した論述とスケッチが響き合っている。選手の下半身とボールに視点を集中させた構図、とりわけ選手のソックス越しに見える盛り上がった筋肉がボールを蹴る瞬間のエネルギーを描出している。

(1) 努力の結晶

(2) 私は中学生の頃、強ごう校のハンドボール部にいた。尊敬できる先輩達ばかりだったが、特に部長のシュートフォームは非常に美しかった。ハンドボールはフォームがきれいなほど正確なシュートが打てる。しなやかに、かつ力強く飛ぶ彼女の姿はさながらえものを狩るヒョウの様だった。私は彼女に自分が始めて間もない頃の動画を見せてもらった事がある。そこにはまだつたないフォームでシュートを打つ彼女がいた。それを見て、彼女は今までどれほど血のにじむ様な練習をしてきたのだろう、きっと人より多くの努力をしてきたからこそ今の彼女があるのだと思った。

フォームの美しさは他のスポーツにも共通する所があると思う。美しいフォームで競技をする選手を見る度、この人は誰よりも努力してきたのだろうと考えるようになった。身体による造形とは、その人の努力がかいま見える瞬間だと私は思う。

(3)

教員コメント

スポーツ選手の俊敏な動きは、目で追いきれない。スポーツ写真はその一瞬の美を捉える。本作品も、ハンドボール競技の選手が中空に身体を舞わせ、弓なりになってシュートする瞬間に着目している。やや劇画的だが、「その一瞬」が見事に描き出されている。

(1) 速く泳ぐための形には美が内在している

(2) 水泳という競技では、水中という環境の中を速く前進するために計算し尽くされたフォームが求められる。そして、そういったフォームは最終的には美に帰結するものだと考えた。例えば私の通っていた水泳教室では、平泳ぎやバタフライの際に水をつかんで進むために指をそろえて泳ぐように習った。これは本来水中を速く進むための形ではあるが、同時に見る人が泳ぎから美しさを感じ取る一つの要因になっているのではないだろうか。

またテレビなどで見る水泳大会の様子だが、選手達は飛び込んだ後、しばらくはピンと身体を伸ばし水に身をまかせて進んでゆく。あの瞬間のフォームは水からの抵抗をなるべくおさえてより前に進む目的だろうがここにも同じく美が内在しているように思う。

このように、「速く泳ぐ」ための形だったものが結果として「美しさ」にも繋がっているのは面白いと感じた。他のスポーツでも同じことが言える場面があるかも知れない。

(3)

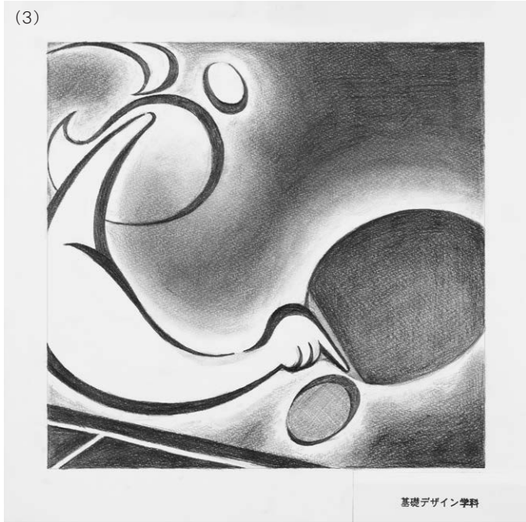
教員コメント

より速く泳ぐ形が結果として美しさを生む、という作者の視点がスケッチに的確に表現されている。画面を一杯に使い、対角線に配置した選手の構図と、ピンと背を伸ばし、肩から指先まで水の抵抗を限りなく少なくする様子が、論旨に説得力をもたせている。

(1) 柳のようにしなる柔軟で流麗な身体の造形

(2) 卓球と言われて最初に思いうかぶシーンはスマッシュである人が大多数だろう。しかし実際に試合で一番盛り上がるのは、そのスマッシュをカット打ちが華麗に打ち返した時だ。ボールの勢いを殺して返すカット打ちは持久戦必至だ。精密で正確でありながらしなやかで軽やかでもある動きは選手の冷静さと粘り強さから発揮される。相手の選手が力一杯放った渾身の一撃を踊るように返す姿は見ていて爽快極まりない。暴れる様に燃える闘志をしずめ軽やかにしなやかに動く様子はこちらに骨の硬さや関節の存在を一瞬忘れさせる。しかしそれは決してやわく弱いのではない。冬に積もった雪の重みにしなりながらも折れずに耐えぬき春をむかえる柳のような静かでしなやかな強さを秘めている。人間の体は丈夫だ。骨があり筋肉があり我々の体を支えている。けれど人は時にその存在を忘れさせる程しなやかで流麗な動作をする。その時の身体の造形は何よりも力強く美しいと言える。

(3)



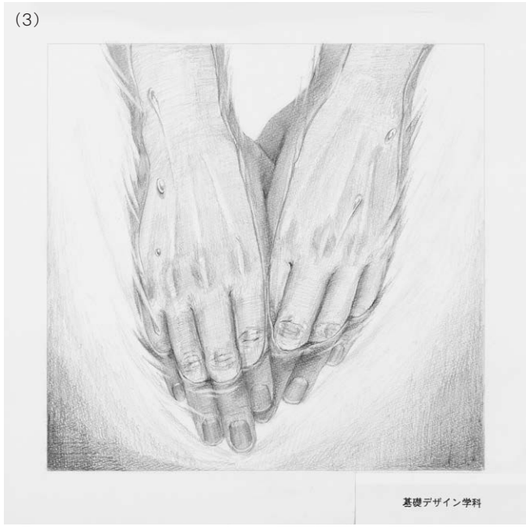
教員コメント

なんと大胆なスケッチだろう。本試験では写実表現を求めているわけではないが、大半の作品はそうである。本作品は、デフォルメしたタッチで卓球競技の一コマを描き出しているが、抑揚のある線画は、写実画を超えて身体の造形のダイナミズムを伝えてくれる。

(1) ささいな点まで気を使って
初めて“泳ぐ”ことができる

(2) 誰もが一度はプールや海で泳いだことがあるのではないか。初めて“泳ぐ”という行為を試みた際、あなたは思い通りに泳ぐことができただろうか。私は6才の頃にスイミングスクールに通い始めたのだが、1年ほど、タイムがのび悩んだ時期があった。私が速く泳ぐことができなかった理由はとても小さなことで、水をかく際、指がひらいてしまっているというただそれだけのことだったのだ。これを改善しただけでみるみるうちにタイムはのび、大会の選手にまで選ばれるようになったのだ。指がひらいている“だけ”と思うかもしれないが、甘く見てはいけない。少し腕が曲がるだけで体は水中へとのまれていくし、ひざがまがると前へ進むことが難しくなる。水泳はただがむしゃらに体を動かすのではなく、自分のフォームを知り、1つ1つ改善し、すべての条件がそろった時にはじめて“泳ぐ”ことのできる繊細なスポーツなのである。

(3)



教員コメント

競泳選手の手に焦点を当てて論述し、その様子をスケッチしている。作者の指摘する「繊細なスポーツ」としての競泳を、同じく繊細な写実表現で描き出した秀作である。水をかき分ける、その手の甲に浮き立った筋、指の細部と水面の描写が見事に響き合っている。

教員コメント

水面から見た構図が大胆であり力強い作品。手前の泳者の手と奥の泳者の遠近感が画面に躍動感を与え、色味も厳選されており独自の世界観を表現できている。幾何学を巧みに使ったフォームの描写に表現力が感じられる。

教員コメント

画面に傾斜を与えているところが手前と奥のパースと同調し見やすく構図をまとめている。水色の使い方が成功していて清々しいスポーツの瞬間を捉えている。

教員コメント

クローズアップしたあるシーンの表現として面白い。試合の最中の重要な局面ではこのように瞬間が止まることがあり、その心理を巧みに伝えている。シンプルな配色も効果的に機能している。

教員コメント

もつれ合うボクシングの腕と腕を勢いのある画面構成で表現している。腕の軌跡やパンチのシブキの表現も細やかでありながら全体の疎密のバランスを取っているところも評価できる。

教員コメント

水のカタチによって飛び込みの瞬間を見せている作品。水中から飛び込み台を見上げるアングルが大胆で巧みである。水の表現に選んだ色も飛び込み台も全体をブルー系でまとめているが、密度が感じられて作品に引き込まれるような印象を持った。

教員コメント

ボーリングのピンが弾けるさまをブレを多用して表現しているところが面白い。重い球の勢いとピンの軽快さのコントラストが画面に躍動感を与えている。白の使い方も巧みで左下からの力の流れを自然に感じることができる。

教員コメント

柔道という人と人が絡み合う複雑なモチーフを幾何学的に表現するという意欲的なアイデアを上手く描けている。青い床（背景）と白い柔道着というミニマムな構成にも関わらず画面は華やかで、動きが強調されており躍動感がある。

教員コメント

水面から飛び出す３人の足。アーティスティックスイミングといえばこのシーンという決定的瞬間である。水しぶきと乱反射する光が上手く表現されている。また肌の色が違う３人の足を背景色をコントロールすることで均一な印象にしているところもよい。

教員コメント

密集する黄色いテニスボール、長く伸びた青い影、オレンジ色に光るテニスコート。時間が経つのを忘れて練習に没頭しているうちに、あたりが夕焼けに包まれている。クラブ活動でみられる日常の1シーンから、充実した時間を感じさせてくれる。

教員コメント

プールに飛び込む爽快な瞬間が描かれているにもかかわらず、その印象は爽快とは異なっている。明るい色で構成された人物とは対照的に水の表現は暗く重々しい。そのためだろうか、観戦者の視点で描かれているにもかかわらず、プレーヤーが孤独に水と格闘しているその内面を感じる。

教員コメント

滑走するスキーによって舞い上がる柔らかな粉雪の様子を幾何学的に上手く表現できている。オレンジ色のスキー板、傾斜した大地などをフラットに描きコントラストをつけているところも効果的である。

教員コメント

ローアングルを生かした大胆な構図と太い線の使い方が印象的である。魚眼レンズで撮影されたように湾曲したスキー板や画面全体を覆う雪や空の表現は抽象的である。しかし、画面中心にストックを描くことでスキーであることを認識できる構造になっている。

小論文（2時間）

【問題】
配付した文章は、楠本智郎（つなぎ美術館学芸員）による小論「過疎地域におけるアートプロジェクトの現場から」の一部抜粋である。
つなぎ美術館は、水俣病からの地域再生を目指して1984年に「緑と彫刻のあるまちづくり」を開始した熊本県津奈木町に、町立美術館として2001年に開館した。
2008年に町民の美術館利用促進のために住民参加型アートプロジェクトを開始、2014年からは地域との関わりを重視した複数のアートプロジェクトを実施した。
この文章を読んで、まず著者の主張を要約してから、社会とアートのつながりに対するあなた自身の考えを、本文と関連付けながら1,000字以内で述べなさい。
なお、タイトル欄に16字以内のタイトルをつけなさい。

過疎地域におけるアートプロジェクトの現場から

「窓」としてのアートプロジェクト

アートプロジェクトと地域活性化について論じるとき、しばしば「コミュニティの結束」といった意味の言葉に出くわす。しかし、つなぎ美術館の活動がコミュニティの結束を強めているという実感はない。住民とともに運営してきた10年間の経験からいえるのは、アートプロジェクトの装置としての機能は、地域の内と外の価値を交換するための「窓」にすぎないということだ。価値を交換する際に生じる限られた時間の共有はあっても、その後は再びそれぞれが個人の生活へと戻っていく。アートとは、そもそも自分の内面から湧き出る私的なモノローグであり、他者との時間や価値の永続的な共有を目指していない点を考えれば当然なのかもしれない。

もっとも、これは住民参画型アートプロジェクトを始める前から、ある程度予想していた。津奈木町のような小さなコミュニティでは、アートプロジェクトの運営に時間をさける住民は限られている。そのため、各自の都合で自由に参加や離脱が可能な緩やかな組織運営を前提とした方がプロジェクト自体の継続性が高まる。このように、必要に応じて人材が集まり、終われば解散する緩やかな協働の繰り返しによる生産活動を「ノットワーキング」と呼ぶと知ったのは、住民参画型アートプロジェクトを始めたあとだった（山住・エンゲストローム 2008）。

当初からアートプロジェクトを続けても津奈木町にアートファンが増えるとは思っていなかったし、増やすつもりもなかった。しかし、少数とはいえふだんの暮らしにアートを取り込んでゆく住民を見ると、ゲオルク・ジンメルが「取っ手」の付いた水差しを道具と芸術作品の両義性を帯びた物と定義し、その様式美に則った「取っ手」が両者を結びつけていると言ったことを思い出す（ジンメル 1999）。アートプロジェクトには「取っ手」と同様に日常とアートを結びつける機能がある。地域に密着した活動によって地域におもねる作品が生まれることを危惧する声もあるが、アートが日常に存在するようになればアートの自律性が再び問われ、強度のある作品を生みだすきっかけになるはずである。日常とアートとの新たな関係性の模索を躊躇する必要はない。

まちの変化

つなぎ美術館は、20008年から2017年まで16名のアーティストやクリエーターを「住民参画型アートプロジェクト」や「アーティスト・イン・レジデンスつなぎ」など、地域との関わりを重視したプロジェクトに招聘してきた。いずれも行政主導の事業として、芸術文化振興、社会教育、観光振興といった機能を有しているが、プロジェクトごとに重点機能を違えることで施策としての差別化を図り、事業の継続性を高めてきた。

このような行政主導のアート活動は、アートがもつ即興性や拡張性を抑制するように思えるかもしれない。しかし、結果はむしろ逆だった。アートが行政に柔軟性をもたらし、ふだんは美術館と関係のない町職員や部署からさまざまなアイデアが出るようになり、さらには作品のクオリティを高めるため、美術館に代わって主導的な立場で事業を牽引する場面も見られるようになった。硬直しがちな組織に新たな発想と緩やかな連携を促すアートの力に、潜在的な可能性を感じた町職員もいたようだ。

アートプロジェクトを企画する際には、あえて綿密な計画を立てないようにしている。余白を大きく残しておいた方が他人も参入しやすいし協力も得やすい。アートプロジェクトという「窓」が、価値の交換につながる偶発的な出来事を定期的に生みだせるような仕掛けを施すことにもっとも注力している。

近年は、アートプロジェクトに関わる住民が自分とは異なる他人の価値観を明確に許容する場面に出合う機会が増えてきた。それは政治的な立場を超えるときもあれば、水俣病がもたらした住民どうしの分断を超えるときもある。保守的とされる熊本の小さな町で、行政主導であるにも関わらず、さまざまな価値が共存する寛容な社会が醸成されようとしている点は注目に値するだろう。

［条件］
解答は、配付された原稿用紙に、指定字数に従って縦書きで記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 別紙×1枚
   出典：楠本智郎「過疎地域におけるアートプロジェクトの現場から」『ソーシャルアートラボ―地域と社会をひらく』 九州大学ソーシャルアートラボ編、水曜社、2018年。
3. 原稿用紙×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
学芸員が率直に述べる、地方都市の小規模公立美術館によるアートプロジェクトの実相を適切に読み取り、展開される場や人によって一様ではないアートの社会的意義を、実感のある体験や知見を踏まえた自分の言葉で記述できるか、社会への広い関心や知識と総合的な文章読解・表現力を判断する問題。次のポイントを総合的に評価した。
・課題文の趣旨を理解し、適切に要約ができているか。
・自分の具体的な経験・知見について客観的視点を持って、課題文の内容と照らし合わせながら論じているか。
・論理的な文章構成、明解で適切な表現・表記、タイトルの付与が行われているか。

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
与えられた3つのモチーフ（立体パズル、綿ロープ、ガラス容器）を机上で自由に組み合わせて描写しなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 3つのモチーフは必ず描くこと。
3. それぞれのモチーフは切ったり、壊したりしてはならない。ただしガラス容器の蓋は開けて描いてもよい。また、立体パズルは変形させて良い。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 立体パズル×1個
4. 綿ロープ1.5m×1本
5. ガラス容器×1個
6. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
基本的な描写力を見る問題である。制限時間内で細かいところまで描き込むことはもちろん重要であるが、観念的な描写ではなく、あくまでも自然な感じに見えるよう、感性を大切にした描写を期待した。基本的な描写力として、右記の要素などを評価のポイントとした。
・各モチーフの質感や表情が描き分けられているか。
・空間や状況が把握されているか。
・形体が正確に描かれているか。
・画面の構図や構成は的確か。
・モチーフの構成力はあるか。

控え目な他者として在るアート

著者は、日常とアートをゆるやかに結びつけるものとしてアートプロジェクトを行う。アートとは私的な表現であり、それ自体が人と人とを固くつなぐものではないが、アートプロジェクトの行なわれた地域の住民たちは活動に参加することで、アートのゆるやかさややわらかさを発見することになったという。著者の美術館の活動によって、津奈木町ではそれぞれの価値観による分断を超え、多様な価値が共存できる社会がつくられようとしているとしている。

わかる、とは何だろうかと、私は考えたことがある。答えは出ずにそのまま問いごと忘れてしまっていたが、今答えてみるとするなら、わかるとは、解釈を決定することだ。ペンをペンだとわかるとは、ペンを、先端を押しあて線を描くものとして解釈すると決定すること、という具合である。

アートだけでなく、解釈の多様性という概念は、文章や表情、歴史など、とてもたくさんの事柄について回る。その中で私たちはどの解釈が正しいかを吟味することに力を費やしながら生きているが、私はアートは、解釈の多様性に対して大分寛容なものだと考える。つまり、アートは、わからないことを許容する。アートがわからない、という世の中の意見と、「これでアートがわかる！」等の台詞が帯に巻かれている本をよく目にするが、私はアートはわかるべきものでもないと思う。

この考えにおいて、私は著者と共鳴する。「アートとは、そもそも自分の内面から～永続的な共有を目指していない」と書かれている。誰かの私的な思いが客観的な世界に現れ出たもの、がアートである。明晰な共通言語で構成された、誰にとってもわかるものとしてつくられたものではない。

そうした本性を持つアートが公共の場に出現することは人々に、「わからなさを知る」という体験をもたらすだろう。このわからなさとは解釈が多様であることであった。ある読みもそれなりに正しい、一方でその読みもそれなりに正しいという状況を知り、認めること。これこそ、津奈木町のアートプロジェクトに携わった住民たちの体験だろう。

わかること、解釈が一つで動かないことを我々は求めてしまうが、生活の中に、よくわからない存在があるということは、我々が他者との、自然で、おそらく正しい関係を築くために有用であると考える。

教員コメント
簡潔に自分の言葉で出題文の要点を押さえている。具体的なアートはわからないという意見を起点に、解釈の多様性、他者との関係性構築という自身の考えるアートの意義が、出題文の多様性や関係性の論点と結びつけて明示されて目を引くタイトルで伝えられ、文章の読解力・構成力の高さがうかがえる。

社会はアートを殺せない

「アートとはそもそも自分の内面から湧き出る私的なモノローグであり、他者との時間や価値の永続的な共有を目指すものではない」と筆者は述べている。そういった意味では、アートプロジェクトとは必ずしも地域の活性化を目指すものではなく、単に地域の内と外、ここではつなぎ美術館を中心とする津奈木町とその他のコミュニティ間での価値を交換するための「窓」にすぎない、と筆者が主張するのも当然だろう。

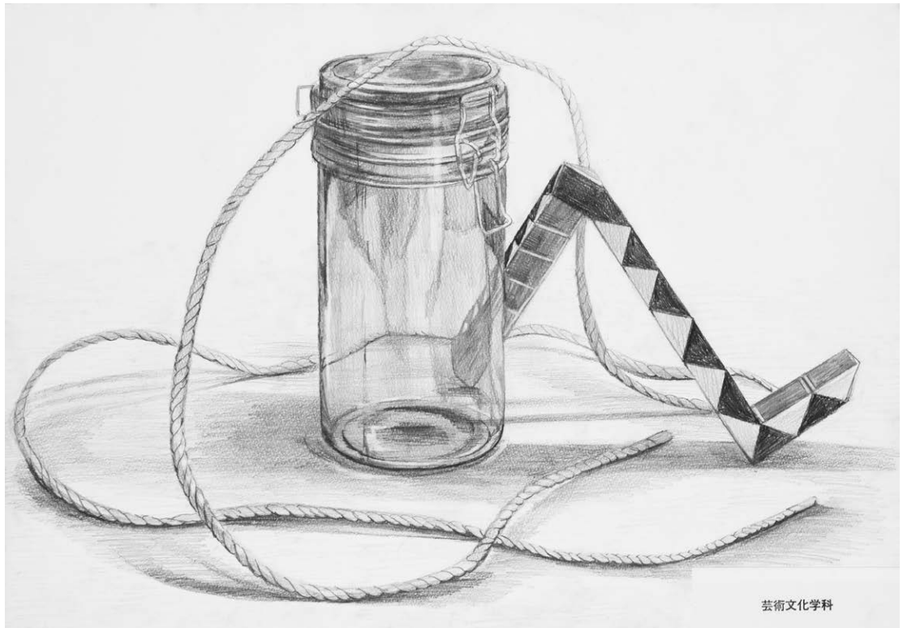
ここで筆者が言う地域の内と外の「価値」とは、文中から引用すると例えば芸術文化振興、社会教育、観光振興などがあげられるが、これらを目的とした地域でのアート活動は、行政の主導によって成り立つ。この場合、アートが行政によって自由性や拡張性を抑制または介入されるようにも思えるのだが、実際には、アートが持つその柔軟性によって硬直しがちな、普段美術館とは無関係な組織に対して、新たな発想や緩やかな連携を促しているという。ある意味で予想を裏切ったこの活動は、アートプロジェクトにおいて行政と地域が互いに共存し、アートを介して良好な関係が築けたと言えるだろう。そしてその結果として、アートプロジェクトという「窓」が地域の活性化につながったと筆者が述べるこの例は、社会とアートのつながりが目指すところの本質的な理念に当てはまるものではないだろうか。

このように、社会とアート、行政と地域の間には、本文でも筆者が述べるように、多様性を持ったさまざまな価値が共存する寛容さが極めて重要になってくると私は思う。

国内外を問わず、例年各地でトリエンナーレや芸術祭が開催されているが、プロジェクトの規模が大きくなればなるほど、社会とアートの間の寛容さや公平性は無視されやすいように思う。「あいちトリエンナーレ」で展示されていた、慰安婦問題を題材にした作品の展示が止められた件は私たちの記憶に新しい。この件に対しての行政側である文化庁に対して、「文化庁はアートを殺すな」という言葉と共に署名活動が行われたりもしたが、その時私は、「アートを殺すな」という言葉にとても怖くなった。多様な価値観を提示し共有する場でもある「アート」を殺してしまうということは、多様性を認めることはおろか、発信することすらも許されなくなるからだ。社会とは決してアートを支配するものではなく、同等に共存するものなのだ。

教員コメント

出題文を要約しながら、そこから「寛容」というキーワードを引き出し、自己の主張に効果的に活用している。自分が同時代的・実感的に体験した、あいちトリエンナーレをめぐる問題を取り上げており、アートをめぐる社会的な事象への関心の高さがうかがえ、それに対する意見も明示されている。



教員コメント

硬質なガラス容器、立体パズルの形状と紐の柔らかな形との対比が構成的に美しい。また的確な質感の描写により、紐がモチーフを横断する重なりのある空間をつくりあげている。

非日常を日常へと変えるアートの力

アートプロジェクトはしばしば「コミュニティの結束」を生む装置と捉えられるが、実際には地域の内と外の価値を交換するための「窓」にすぎない。つまり、何か人々の関係性を強化するのではなく、むしろ緩やかな繋がりを生み、流動性を促すような装置である。又、アートプロジェクトの機能の本質はアートのファンを増やすことではなく、アートと日常を結びつけることにある。プロジェクトを通して行政や地域社会の中には、柔軟性や多様性が見られるようになった。地域活性化の手段として、アートプロジェクトは注目に値するのである。

アートは本来、自己目的化そのものである。確かに、何かの役に立つために生み出されたわけではないという点が、アートの存在意義でもあるが、それ故に頻繁に「地域活性化」とミスマッチを起こすことがある。これは住々にして、アートが外から持ち込まれたものであることに起因する。しかし、岩手県釜石市には「内側から生まれたアート」によって課題を解決した事例がある。

震災後、釜石では多くの人が仮設住宅での生活を余儀なくされていた。長年暮らした家を失い、皆一様に無機質でただの四角い箱のような仮設住宅に住むことは言うまでも無く住民の生活の質を下げていた。そんな中、仮設に住む女子高生の一人が住民を巻き込んでカラフルなマグネットアートの製作を始めた。完成した無数のマグネットは仮設住宅の壁に貼り付けられ、自分たちで作る鮮やかな仮設住宅が生まれた。住民はそれまで嫌悪していた仮設住宅に愛着を持って暮らすことができることになったのである。

着目すべき点は「地域から自発的に生み出されたこと」そして「アートが手段に徹したこと」である。心の傷を負った地域と人々にとって必要なものは自らの感情の表現手段であり、アートはこれにふさわしい。感情を可視化し、共有可能なものとする「メディアとしてのアート」が釜石では人々に心理的課題を乗り越えさせたのだ。自己目的化したアートに再現性は無いが、手段としてのアートは再現性がある。マグネットアートはその後、熊本地震後に建てられた仮設住宅でも行われ、住民の心理的課題の克服に貢献した。

アートは地域社会を襲う脅威による乗り越え難い非日常を、愛すべき日常へと変える強力な手段のひとつにもなり得るのではないだろうか。

教員コメント

出題文の内容にしっかりと自己の解釈を加えて、アートの存在意義を主張、そこから自分が関心を寄せる社会とアートのつながりを示す事例に上手く記述を展開している点が好ましい。出題文の事例と釜石のプロジェクトを比較しながら熊本地震にも言及するなど、知識や視野の広がりが見られる。

新たな視点がもたらすつながり

著者は、アートプロジェクトの機能は、地域の内と外の価値を交換するための「窓」にすぎない、と述べている。「ノットワーキング」と呼ばれる緩やかなアートプロジェクトを続けていくうちに、ふだんの暮らしにアートを取り込む住民が増えた。アートプロジェクトには、日常とアートを結びつけることができるという。また、著者は行政主導のアート活動をすることで、行政に柔軟性をもたらすこととなった。アートプロジェクトという「窓」により異なる立場の人々がめぐり会いさまざまな価値が共存する寛容な社会が築かれようとしていると述べている。

私も著者と同様に、アートは異なる価値観を持つ人、異なる立場の人につながりをもたらすことができると考える。

私はある評論を読んで、深い感銘を受けたことがある。それは、建物の解体工事を終えた工事現場を町のフェスティバルの会場として使用し、工事を終えた工事道具に新たな役割を与え、フェスティバル会場の装飾として使用する、という内容の評論だった。何故私がこの評論に感銘を受けたのかというと、工事に使用されている道具たちを、「工具」としてではなく、「装飾品」として使用するという考え方に驚き、すばらしいアイデアだと感じたからだ。例えば、工事現場でしか使われることはないであろう、巨大なタンカーをフェスティバル会場の入り口に設置し、会場のゲートとして使用したり、工事現場で見かける、巨大なボビンのようなものを、いすとして使用したりしていた。つまり、モノから意味というものを取り除き、そこに新たな意味、役割を与えることで新たなモノに変化したのである。私はそれを一種の創造であり、アートであると考える。これにより工事現場で働く人と町の人々につながりをもたらし、新たな視点から工具を見ることにより、町の人々は工具をより身近なものとしてとらえることができるようになったのだ。

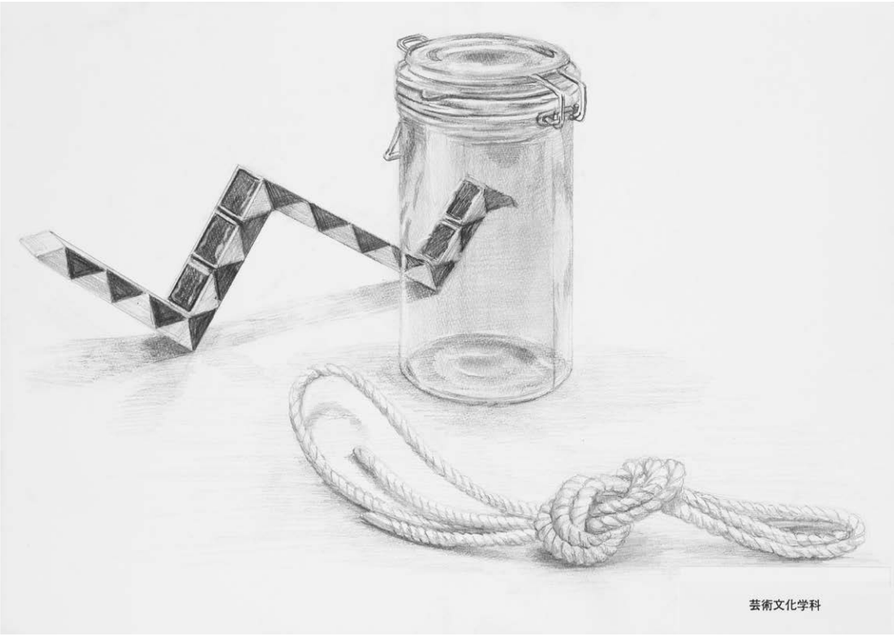
しかし、この工事現場をフェスティバル会場として使用する、というのはただの一例に過ぎない。ジンメルの言葉のように、「取っ手」のついた水差しを道具と芸術作品の両義性を帯びた物として定義するのと同様に、一つのモノに新たな意義を見い出し、両義性を帯びさせることで、新たなつながりをもたらし、違った立場の人々が関わりを持つようになるのではないか。著者が述べるように、アートは異なる人々をつなぐ働きがあるのだ。

教員コメント

出題文の論旨を適切に受けて著者の主張に賛同し、そこから自分が学んだアートプロジェクトの話題につなげ、その事例の客観的な意義を簡潔・明確かつ具体的に記述している。出題文中のジンメルの言葉を援用しながら自己の主張を展開するなど、読み取った情報と記述を有機的に関連させている。

教員コメント

ややまとまり過ぎる感じのある構成にはなっているが、モチーフの配置により、奥行きのあるジグザグの空間を演出している。ガラス容器を寝かせ、蓋を開けることによるパースや描写が難しい設定も、しっかりとした筆力で表現できている。



教員コメント

シンプルな形状のモチーフを単体で接することなく配置している。床面を意識することにより散漫で単調になりがちな構成を明快に描き切っている。ガラス容器の表現がやや弱いのが残念である。

教員コメント

モチーフを紐によって関係付けながら安定した構図を作ることで、空間を上手く表現している。全体的に淡いトーンでまとめていて雰囲気があるが、ガラス容器や立体パズルの硬質感がもう少しあるとよい。

教員コメント

丁寧な紐の描写が観察力と描写力を感じさせる。また、紐の結び目がアクセントとなっており、画面が単調にならない工夫がよい。立体パズルの形状がガラス容器の開いた蓋と関係付けられているのがユニークである。

造形表現テスト（3時間）

【問題】
配付したモチーフ（スマートフォン用VRゴーグル）がもたらす
新たな世界や体験を想像し、自由に描写しなさい。
※VRとはヴァーチャル・リアリティ（仮想現実）の略である。

［条件］
1. 答案用紙の印刷されたマス目にタイトルを書くこと（20字以内）。
2. モチーフは必ず描くこと。ただし、全体を描く必要はないし、複数描いても良い。
3. モチーフは組立て説明書に従って組み立てた状態で描くこと。
4. 実際にスマートフォンをセットして作動させてはいけない。
5. 梱包材と組立て説明書はモチーフではない。
6. 着彩の程度は自由とする。
7. 答案用紙は縦長使用とする。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. スマートフォン用VRゴーグル×1個
4. 組立て説明書×1枚
5. 下書き用紙（B4上質紙）×3枚

【出題意図と評価のポイント】
モチーフを通じて、VR（ヴァーチャル・リアリティ＝仮想現実）がもたらす効果を自由に発想し表現する問題である。VRで得られる体験のみならず、VRが生活や社会に与える影響などさまざまな観点からの解釈を期待し、それらを視覚的に表す能力を問う目的で出題した。評価ポイントとして、説明的にならずに画面全体でアイデアを表現できているかどうかを第一とした。その上で、アイデアとモチーフの組み合わせに必然性のある画面設計がなされていることも重視している。さらに直方体を基調としたモチーフのプロポーションや、特徴的な接眼面の描写、構図や配色などの表現力も評価の対象であるほか、意図を簡潔に言語化する文章力も含め、総合的に評価を行った。

デザイン（3時間）

【問題】
与えられたモチーフ（人物模型）を使って、街の生活をイメージさせる色彩構成をしなさい。

［条件］
1. 答案用紙は横長使用とし、枠内に構成すること。
2. 色数は自由。
3. 白色は用紙の地色か、絵具の白、どちらでも良い。
4. 梱包材はモチーフではない。
5. 梱包材から取り出し、
   人物模型を切り離しても切り離さなくても良い。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 人物模型（8体）×1個
4. 下書き用紙（B4上質紙）×3枚

【出題意図と評価のポイント】
不透明水彩で色彩構成する「デザイン」は、問題を理解し、アイデアスケッチを行い、下絵の描写、さらに塗って仕上げるまでを計画的に進めなければならない。与えられた3時間の中で作品を完成させるためには繰り返しトレーニングをする必要がある。問題は、1/50スケールの人物模型をモチーフとして街の生活をイメージする内容である。街は1日の時間帯（朝、昼、夕、夜）や季節（春、夏、秋、冬）によってさまざまな表情があり、また、街で生活する人々は、友人であったり家族であったり、さまざまな関係性を持っている。出題の意図としては街の生活をイメージして自由に想像し構成しながら、ユニークに表現できているかを問うた。評価のポイントは、①丁寧に仕上げられているか。②問題をよく理解しテーマを設定した上で、構成と配色でわかりやすく表現できているか。③モチーフをよく観察し、表現できているか。以上3項目を総合的に評価した。

小論文（図説を含む）（2時間）

【問題】
童謡詩人として知られる まど・みちお には、
「うたを　うたうとき」という詩があります（右記参照）。
①この詩が表現する世界について、そしてこの詩から連想するあなた自身の体験について、600字以内で書いてください。
②この詩に登場する「うた」「からだ」「こころ」の関係を自由に図化（説明文を含む）してみてください。

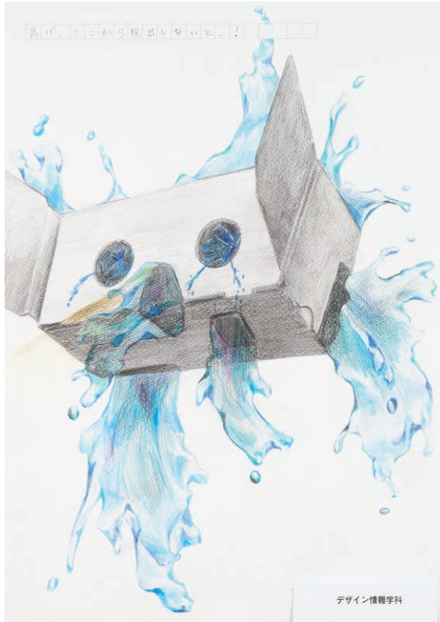
［条件］
答案用紙の①の文章は、指定字数に従って縦書きで記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
   出典：谷川俊太郎編『まど・みちお詩集』岩波書店、2017、299–300頁。
2. 答案用紙×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

うたを　うたうとき
うたを　うたう　とき
わたしは　からだを　ぬぎすてます
からだを　ぬぎすてて
こころ　ひとつに　なります
こころ　ひとつに　なって
かるがる　とんでいくのです
うたが　いきたい　ところへ
うたよりも　はやく
そして
あとから　たどりつく　うたを
やさしく　むかえてあげるのです

【出題意図と評価のポイント】
出題の意図は「うた」を例として、主に芸術作品が生まれる仕組みを考察することにある。そうした詩の世界を自分なりに説明できているかどうか。その詩から連想する自身の体験と詩との関係が読み手に理解できるように文章化できているかどうか。さらに、「うた」「こころ」「からだ」の関係を適切かつ魅力的に図化しているかどうか。これら3つを評価のポイントとした。

急げ。ここから脱出しないと…！

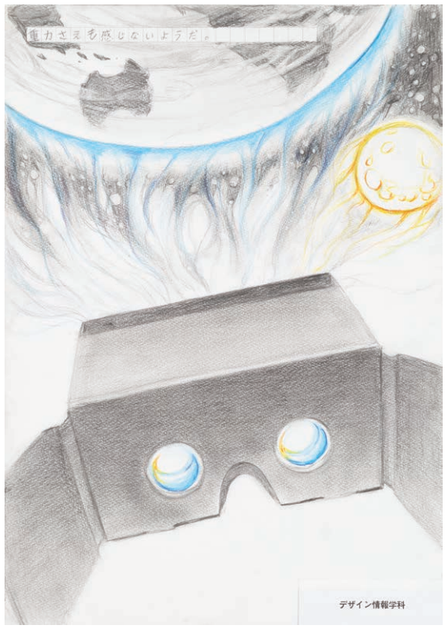


教員コメント
モチーフの接眼面を人間の表情のように見立て、差し迫った緊迫感を的確な描写力で表現できている。さらにモチーフの構造を巧みに用いて表現に役立てようとしている点からも入念な観察力が見て取れるほか、常識にとらわれない発想の柔軟性が感じられる。

上空からの観戦は大迫力

教員コメント
明快な構図によって、スポーツ観戦の迫力がVRによって増幅されることがよく伝わってくる。ボールの透過表現も仮想現実を想起させる巧みな演出を行っている。色使いの狙いは理解できるが、画面全体の配色としての力強さが物足りない点が残念である。

重力さえも感じないようだ。

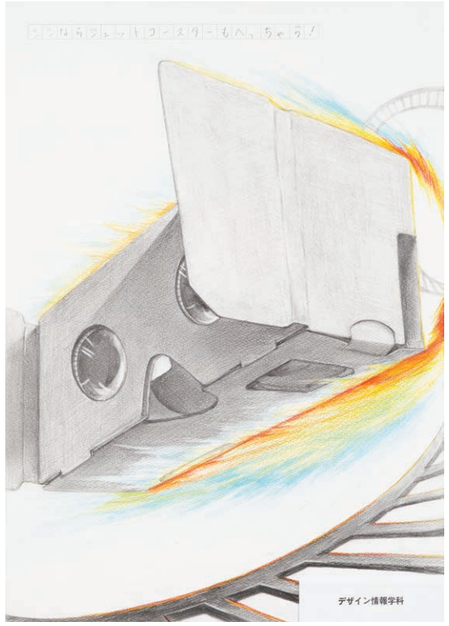


教員コメント
目に見えない現象を描こうとした意欲を評価した。一方でやや説明的な描写でもあるので、構図全体で重力・無重力を感じられる表現であればなおよかった。色の扱いには物足りなさを感じるものの、明暗の配分には一定のセンスを感じる。

昔のような自然豊かな世界へ誘う

教員コメント
モチーフのパースペクティブがやや不自然であるが、仮想世界の広がりとその魅力を伝わりやすく表現できている。一方で自然の描写が中途半端に説明的な印象を受ける。より抽象化・様式化するか、あるいは圧倒的な具象での描写を試みるなど、徹底してほしかった。

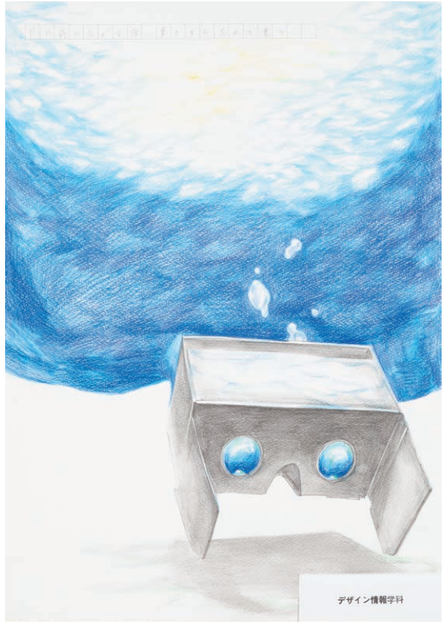
ここならジェットコースターもへっちゃら！



教員コメント

力強い構図と、顔を想起させるモチーフの扱いによって、スピード感や爽快感の体験を画面全体で表現できている。描写もディテールまで捉えて丁寧に描かれており、シンプルな画面に説得力を与えることに成功している。

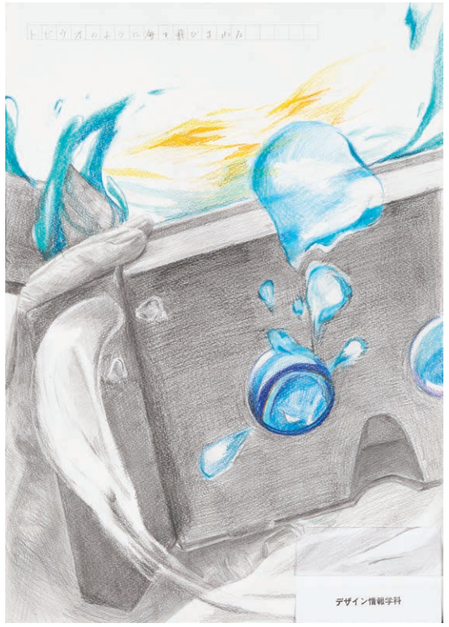
目の前に広がる海に重さすら忘れて漂う



教員コメント

不思議な空間設定と絵づくりが魅力的である。構図として重力からの逃避を上手く想起させることに成功しているほか、コースティクス（集光現象）の描写など技巧も感じる。一方でモチーフの接眼レンズの位置関係に強い違和感があるのが残念である。

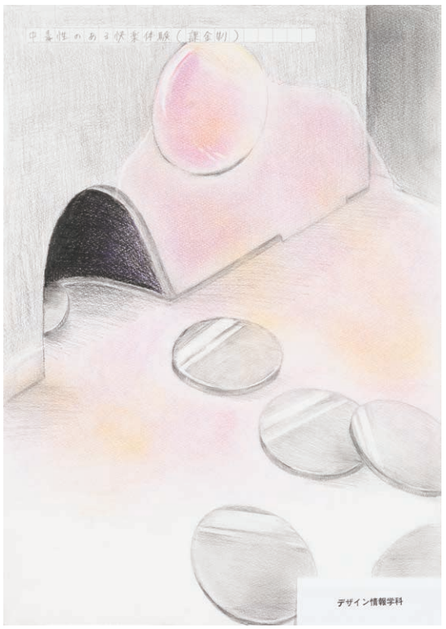
トビウオのように海を飛びまわる



教員コメント

モチーフのプロポーションが不自然であるが、モチーフ全体を大きく扱うことで没入感を想起させることに成功している。現実と非現実が入り混じった複雑な空間を、それぞれの要素に動きを与えることでトータルにコーディネートできている。

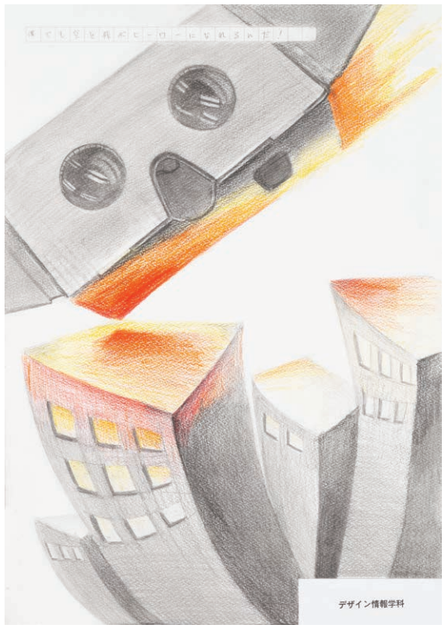
中毒性のある快楽体験（課金制）



教員コメント

VRがもたらす社会的影響について、モチーフの形状を巧みに用いて表現した発想の柔軟性を高く評価した。ストーリー性を感じる絵づくりとして成功しているが、画面全体の明度設計がより明確であると、さらによかったであろう。

僕でも空を飛ぶヒーローになれるんだ！



教員コメント

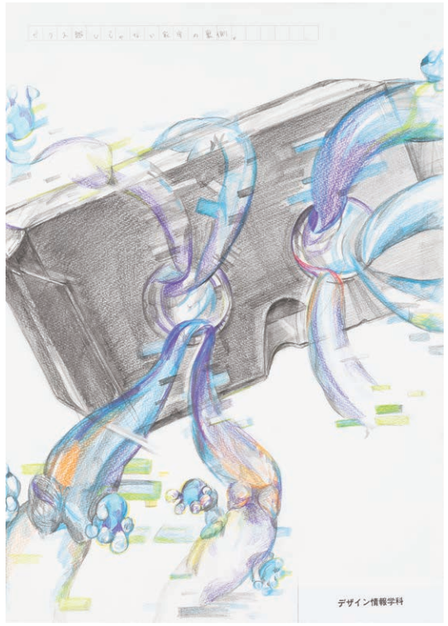
奇をてらわず単純ではあるが、それゆえにアイデアが伝わりやすい画面となっている。デフォルメされたビル群の意図は十分に理解できるが、よりテーマと合致したスピード感や爽快感を感じさせるように変形具合をさらに吟味してほしかった。

空を見上げると大粒の雨が顔に当たってくる

教員コメント

画面全体にやや弱々しさを感じる点は否めないが、雨粒の感触をも想起させるような描写とモチーフとの組み合わせ方は秀逸である。背景の白が空間を表しているのか、あるいは壁面であるのか、もう少し明確化できればよかったであろう。

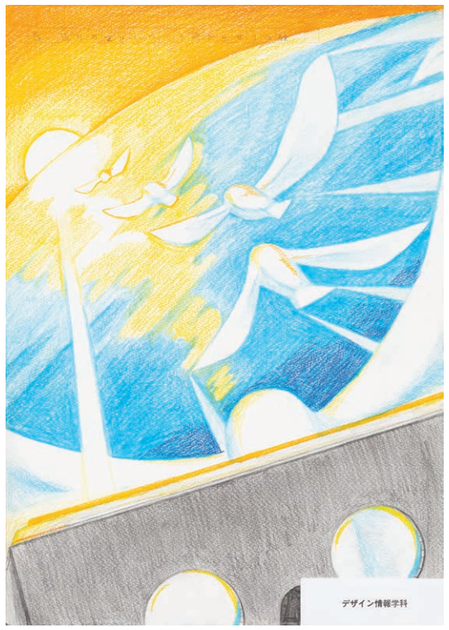
ガラス越しじゃない家守の裏側。



教員コメント

ヤモリの感触までもが迫ってくるような臨場感を表す一方、それがデジタルデータであることも独特な技法で表現しており、情報量を感じる絵づくりとなっている。一方でモチーフのプロポーションや、描写の疎密感にはもう少し注意を払ってほしかった。

思い通りの空にいつでも飛び出せる体験



教員コメント

素朴ではあるが明快でもある点を評価した。とくに大胆な構図に加え、仮想空間と思われる部分全体に配色を施すことで、現実世界との対比を鮮やかさで表現した点が印象的である。体験者の視点と没入感を造形的にわかりやすく表現できている。

教員コメント

人物模型の脚部のみで構成しているが、夕暮れ時に交差点に立ち止まっている（もしくは待ち合わせ場所に立っている）人々の姿を思わせる街の風景が見える。また、多くの人物の中の一人のコントラストを強くし注目させる演出も何らかのストーリーを想像させる秀逸な表現である。

教員コメント

精巧に造形された人物模型をよく観察し表現できている。また、人物と背景の配色がユニークで、やわらかな街のイメージが伝わってきて、どことなく親切な人々の姿に見えてくる。とてもシンプルな構成も心地よい。

教員コメント

モチーフの人物模型に付属しているランナー(枠)も画面を構成する要素として取り入れ、空間的な表現ができている。中心に配置した人物以外は、2体ずつ対になっており、街の孤独感を表現しているようにも思えた。また、画面に明と暗を設定し、一つの画面に時間の流れを感じられる表現になっている。

教員コメント

足跡や影となる部分をあえて白くしているユニークな表現である。人々の動きの軌跡に注目させ、多くの人がその場所にいたかのような表現が、静止した画面に時間と空間を感じさせる秀逸な構成である。

教員コメント

画面の中の空間を配色とコントラストで強調し、視点を誘導させる工夫がなされており、街の中で人が出会い、挨拶する風景をわかりやすく表現している。背景を真っ白にすることは冒険的にも思えるが、日差しの強いさわやかな晴れの日を感じ取ることができた。

教員コメント

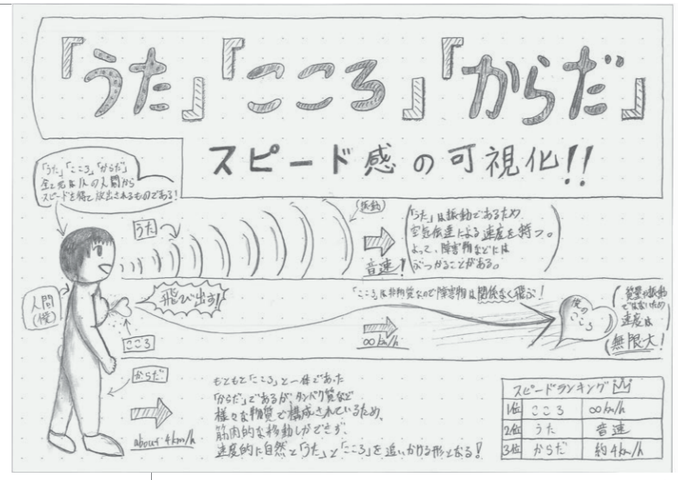
スマートフォンの光の表現が強いコントラストで立体感を強調し、人物模型の色面分割も秀逸で、夜の街の若者の様子をリアルに感じ取ることができる表現になっている。現代の夜の街の様子を一般化してイメージとして表現することができている。

教員コメント

踏切の前で立ち止まりスマートフォンを見ている夜の街の風景をリアルに表現している。スマートフォンの光と電車の光を強いコントラストで表すことによって街の夜を感じさせることができており、何かのドラマの一場面のようにも思える映像的表現に仕上がっている。

教員コメント

明るい黄色（暖色）と暗い青色（寒色）の明るいコントラストで人物模型の脚部のみで構成され、夢の中にいるような静寂の街を思わせる表現になっている。立体感のある色面分割も秀逸である。



②

①この詩は、「うた」「からだ」「こころ」の持つ振動や質量などによって変化するそれぞれのスピード性や自由性を文字によって可視化させた表現の世界を作りだしている。

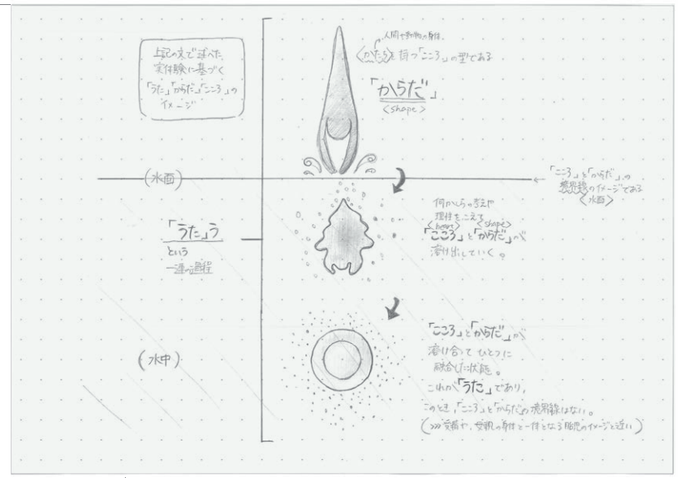
例えば「うた」は、質量は持っていないが振動し拡散するものでそのスピードは「音速」として知られ、質量を持つ「からだ」より速く進むことができる。ただ、この詩において特徴的なのは質量を持たず、振動することのない「こころ」が他と同様に速さを持っていることである。つまり、この詩において「こころ」は概念的な物ではなく他の言葉のようにスピード性や鳥のような自由性を持ち浮かんでいる物質である。また、詩からは、これら三様の物質が元は一人の人間からスピード性を持ち放たれたと考察できる。

この詩のように、非物質的で概念的なものが物質としてスピード性を持つことは、日常生活においても少ないことではない。例えば「人から人へと心を届ける」のような表現を目や耳にすることがあるが、これは実際に人間の心臓を届けるという医療的な意味ではなく、「気持ち」という言葉を「心」というより物質的な言葉へと置き換え、また「届ける」という言葉によってスピード性を持たせたものである。

この様に、私たちの生活の中では、意識して考えることは少ないが、非物質的なものがスピードを持つ物質として日常的に私たちと共存していることを再確認できる。

教員コメント

スピードと自由度を尺度として「うた」「こころ」「からだ」の関係を解明し、図において「スピードランキング」とした点に独自性がある。詩から連想する体験を作品ではなく、日常生活に求めた点が特徴的だ。



②

①自分の中の「こころ」とは一体何で、また「こころ」と「からだ」の境界線はどこからなのだろうと考えるとき、そもそも「うた」うという行為の定義とは何か?という疑問にたどりつく。

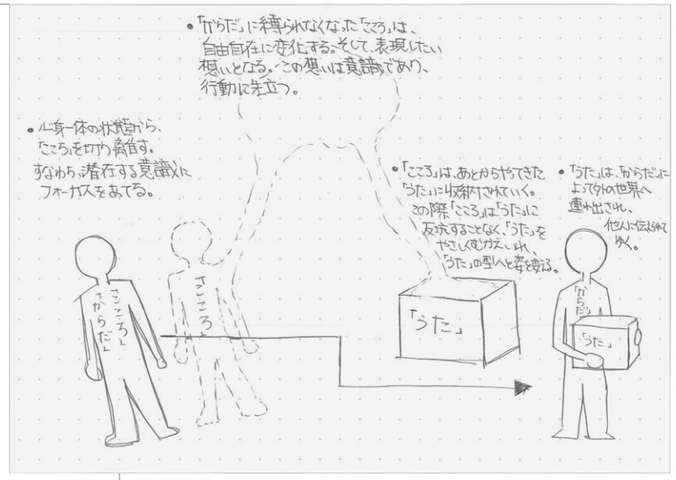
課題文の詩に「からだをぬぎすててこころひとつになります」という一節があるが、ここから連想する自身の体験がある。

オーストラリアに留学していた時に友人に連れて行ってもらった湖でのことだ。火山の噴火によってできた広い湖で、地元の人だけが泳ぐようなどこか神聖で美しい場所だった。水中を覗こうとしても底は全く見えず、かなりの深さがあることは容易に想像出来た。それでも私は「こわい」「どうなるんだろう」と考えるよりも先に湖に飛び込んでいた。次の瞬間、私は光が届かないうす暗い水の中を、ゆっくりと深く深く降りていった。それはまるで宙にぶかぶかと浮くように静かで、自分の身体が水中に溶けて同化しているような感覚だ。「こころ」と「からだ」の境界線が曖昧になり、何だかとても軽くなった気がして、どこまでもいける!と、そう思った。

この水中での体験から、「うた」うこととは自分の意志や感情、「こころ」が感じとったことの全てが表現しうる行為のことのような気がしてならない。何かを考えるよりも先に、「こころ」が「からだ」に反応して、境界線をこえてひとつになる。それが、「うた」うということなのだ。

教員コメント

湖で泳いだ体験から、出題の詩にある「からだをぬぎすて」について、理性を超えて「こころ」と「からだ」が溶け合う状態にフォーカスした点に工夫がある。内容にふさわしい詩的な図化にも好感がもてる。



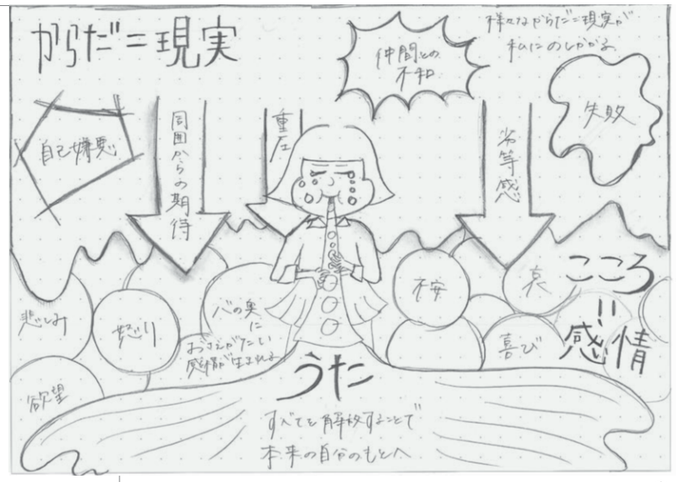
②

①この詩が表現する世界、それは創作活動の起源だ。創作活動とは、意識をカタチにして表現する作業であり、まど・みちおは表現方法を「うた」、意識を「こころ」、カタチにする媒体を「からだ」と表した上で、創作活動における「こころ」、すなわち意識の動きに注目した世界を描く。「うたがいきたいところ」に先立つ意識が「うた」と結びつけられ、「からだ」を通して表現されたとき、それは創作活動となる。人間が創作活動をする際に無意識にたどるプロセスを、彼は「詩」を通して我々に伝えているのだ。

まど・みちおにとっての表現方法が「うた」ならば、私にとってのそれは「踊り」だろう。私は高校三年間、創作ダンス部に所属していた。創作ダンスとは、ジャンルにとらわれず、みる人にメッセージを伝えようとする踊りだ。私が引退する前に創った最後の作品のテーマは「同調圧力」だった。そして、みる人に伝えたいメッセージは、「同調圧力二負ケルナ、自分ラシクアレ」だった。私は小学四年生までアメリカに住んでいた。四年生で日本に帰ってきたときから、学校にはびこる同調圧力に違和感を覚えていたが、その圧力に潰され自分らしくいられなかった。ずっと、「自分らしくいたい」という想いが意識の奥底にあったのだ。高校に入って「踊り」という表現方法を手に入れた私は、最後の作品でこの「意識」を思う存分表現したのだ。「からだ」という媒体を通して。

教員コメント

表現=うた、意識=こころ、媒体=からだと定義して、この詩が表現する創造の仕組みを論として展開し、それをストレートに図化している。「うた」が自身にとっては「踊り」であるとの説明にも説得力がある。



②

①「うたを うたうとき」は、「うた」という手段を介して心の奥の感情を解放することで、日常生活における周囲からの期待や重圧、劣等感といった現実から離脱した世界を表現していると考える。

「からだ」とは、普段は決して「私」という存在から離れることのないある種の物体であり、現実である。しかし人間は、冒頭に記したような日常の重みを感じると、時に自らの感情を言葉以外の何かで解き放ち、現実世界から離れたいと考えるのだ。それは喜びや不安、悲しみや怒りといった言葉では表現できない複雑な「情」であり、又、それらを解放する手段は人それぞれちがっている。

この詩の場合はそれが「うた」であった。

私の人生において、その手段とは「サックス」である。

高校2年生の夏。私は吹奏楽コンクールでソプラノサックスのソロを任されていた。県大会が近付くにつれ、講師や仲間の期待に応えられず伸び悩む自分に嫌悪感が募り、いつしかそれをすべて解き放ちたいと無意識的に感じていた。そして迎えたある日の合奏。自分の心のうちのすべてを音に乗せようと思い、一音一音をちから強く鳴らした。…いつしか涙を流していた。感情と意思が一体化し、音楽が好きだという自分の正直な気持ちに気づいたのである。まさに「サックス」を介して現実をぬぎすて、こころをひとつにして、本来の自分の元へとんでいった体験であった。

教員コメント

「うた」「こころ」「からだ」のうち周囲からの期待や重圧、劣等感といった現実、つまりは「からだ」を中心としてリアリティーのある文章となっている。サックスの体験も生かした図化にもインパクトがある。

2020年度入学試験問題・参考作品

造形学部 総合型選抜［前期］

日本画学科 77
油絵学科 油絵専攻 78
油絵学科 版画専攻 78
彫刻学科 79
工芸工業デザイン学科 79
空間演出デザイン学科 80
建築学科 81
基礎デザイン学科 82
芸術文化学科 83
デザイン情報学科 84

造形学部 総合型選抜［後期］

油絵学科 版画専攻 85
彫刻学科 86

造形学部 学校推薦型選抜

デザイン情報学科 87

造形学部 外国人留学生・帰国生特別選抜

日本画学科 89
油絵学科 油絵専攻 90
油絵学科 版画専攻 91
彫刻学科 92
視覚伝達デザイン学科 92
工芸工業デザイン学科 94
空間演出デザイン学科 95
建築学科 96
基礎デザイン学科 97
芸術文化学科 98
デザイン情報学科 99
全学科共通 100

造形学部 編入学選抜

日本画学科・彫刻学科・視覚伝達デザイン学科・空間演出デザイン学科 101
建築学科・基礎デザイン学科・デザイン情報学科 102

日本画学科　一般方式

①第1次選考

ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書による審査

②第2次選考

実技試験（鉛筆デッサン）、作品審査および面接

●鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
自画像を描きなさい。

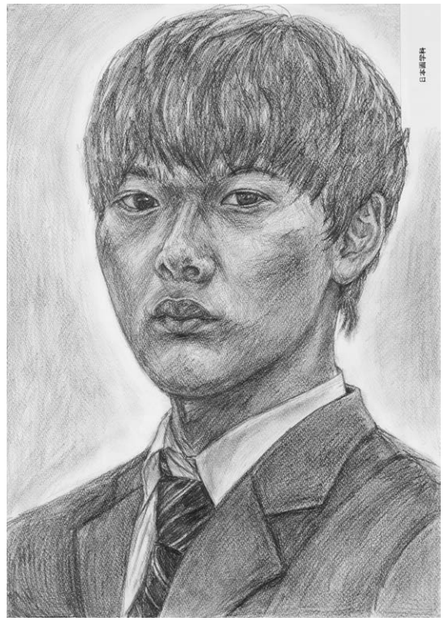
[条件]
答案用紙は縦横自由。

[配付物]
1. 試験問題
2. 答案用紙（A2画用紙）×1枚
3. 鏡×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

教員コメント
構図や空間表現は必ずしも絵画的とは言えないが、顔の表情などの描写力と表現力は際立っており評価した。今後の絵画的な展開が期待できる。

●審査基準・評価ポイント

提出された作品とポートフォリオから、基礎的な造形力、独自の発想などの想像力、制作に対する意欲が感じ取れるかなどをポイントに評価する。実技でも基礎的な描写力とともに構成や表現の独自性があるかを観点として採点する。面接では、本学の日本画学科を選んだ理由や美術に関する知識を探り、大学に入ってからの授業に対応できるか判断し、一般選抜では捉えきれない個性や考え方を持った学生を受け入れたいと考えている。



教員コメント
描写力は、頭部の量感や身体の存在感などをみると物足りなさを感じるが、素直に自己を見つめる表情が印象的である。訓練した描写とは異なった表現力を評価した。

油絵学科油絵専攻 一般方式

①第1次選考

ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書による審査

②第２次選考

作品審査および面接

●審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

一般入試と異なり他人から課題を与えられるものではないので、まず自由な発想で楽しんで制作した結果が重要である。作品の良し悪しはもちろん重要だが、それ以上に、粗削りではあっても将来につながる「種」のようなものの存在に注目したい。それには、訓練によって短所を最小限にすることより、長所を最大限に伸ばすことを心がけてほしい。試行錯誤しながらもそれぞれの表現の探求がはじまっているかどうかを重視する。

●提出作品

1、2年の間に制作した作品を中心に３点以内で提出する。高校、美術予備校などで制作した油絵、水彩、デッサンだけでなく、自らモチーフやテーマなどを設定してじっくり時間をかけて取り組んだ作品にも期待したい。絵画作品を基本とするが、映像、立体、インスタレーション、パフォーマンスなど表現形態は問わない。重要なのは作品サイズや表現形態ではなく、内容の豊かさ、オリジナリティ、表現としての強さ、である。

●ポートフォリオ

提出作品よりも、さらにその人独自の世界観を幅広く表現できるのがポートフォリオである。これまでに制作した作品をA4ファイル1冊にまとめて提出する。1ページ1点を基本とし、制作年、作品のサイズ、素材、タイトルを必ず入れる。必要に応じて制作の意図やこだわった点なども書くとよい。作品点数は多ければいいというわけではないが、あまり厳選し過ぎても全体像がつかみにくいので、ある程度の量がある方が望ましい。例えば自分のメインの作品が油絵だった場合、それに関連するドローイングやイメージスケッチ、写真などを加えるのもよいだろう。「この1冊が自分自身である」と言えるくらいの内容の濃いものを期待したい。

●面接

まず提出作品について説明があり、作品制作や作品鑑賞において、日頃考えていることを知りたい。また本学へ入学してからどのようなことを学びたいのか、将来の展望や興味関心ごとなどを自分の言葉で述べてほしい。面接はスムーズに話すことを求めているわけではないので、予期しない質問にも準備していないからと焦るのではなく、その場で考え、率直に話してくれることが望ましい。

b) 取り組んでおいてほしいこと

●制作

まずは、評価を気にせずに沢山作品を作ってほしい。10作品作って1つでも納得いくものができたら、それだけでも凄いことである。重要なことは、成功することよりも、作る中で自分の関心や興味を確かめながら、世界を広げていくこと。スタイルを作り凝り固まるのではなく、やったことのないことに積極的に挑戦してほしい。

●鑑賞

作品鑑賞や読書をたくさんすること。インターネットや書物から作品を調べることと同時に、可能であれば美術館や博物館、ギャラリーなどに足を運んで、実物の作品に出会ってほしい。その際に、優れた作品とは何だろうか？ 自分にはよくわからないけれど作者はどのような関心によって作品を作っているのだろうか？ と相手の話を聞くように鑑賞することは、表現の学びになる。

油絵学科版画専攻 一般方式

①第1次選考

ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書による審査

②第２次選考

作品審査および面接

●審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

粗削りでも、その人の可能性、“何か光るもの”を見極めたい。試験当日、実技は一切、課さない。現時点での実技能力の到達度を第一に見るのではなく、将来、開花するであろう潜在的な資質を幅広く測りたいと考えている。何かが足りなくても、それを補うような可能性や方向性、やり抜く強い意思などを提出作品やポートフォリオ、面接を通して積極的にアピールしてほしい。

●提出作品

どれだけ時間がかかっても構わないので、自宅や学校などで納得いくまで追求した作品を見せてほしい。一般選抜は、決められた時間内に決められたモチーフを描く形式だが、総合型選抜［前期］の提出作品のテーマはまったく自由である。制作時間にも制限はない。十分に時間をかけて制作したオリジナリティあふれる作品を期待している。油絵、アクリル、水彩、版画、デッサン、その他の技法や素材等も自由。（表現形式は問わないが、入学後に学ぶ版画への適性を判断するため、平面作品、あるいはそれに準じたものが望ましい）

●ポートフォリオ

自分自身が今までやってきたこと、これからやりたいことを積極的にアピールしてほしい。ポートフォリオの中に収められた作品資料から、推し測られる将来の可能性を積極的に評価したい。今まで取り組んできた作品や活動をA4ファイル1冊に収めて、プレゼンテーションしてほしい。すべてが万遍なく満たされた、標準的な造形力だけを問うものではない。偏っていても構わないので、自分の一番自信があるもの、自分の力が一番発揮できた作品群を系統的に見せてほしい。油絵、デッサン、版画、水彩画、写真、イラストレーションなどのほか、ポスターや絵本などでも構わない。ファイン系だけでなく、デザイン領域の作品も積極的に評価する。ジャンルや媒体は問わないので、自分の可能性をどんどんアピールしてほしい。もちろん、受験対策課題として取り組んだ油絵やアクリル、着彩、デッサン、色彩構成などを中心にまとめて、ベーシックな造形力そのものをアピールしてもまったく構わない（実作品はポートフォリオには入れないこと。紙に印刷した作品画像を中心にまとめるのが一般的である。作品データについても過不足のない記載が望まれる）。

●面接

面接を通して自分が将来やりたいことや、進みたい方向性を積極的にアピールしてほしい。なぜ、ムサビの版画専攻で学びたいかも明確に意識しておいた方がよい。滑らかに答える必要はない。つまりながらでも構わないので、しっかりと自分の意見を、自分の言葉で述べてほしい。

b) 取り組んでおいてほしいこと

自分の作品を一生懸命つくるのと同時に、他人の作品をできるだけ多く見てほしい。また、できるだけ美術館や博物館などに足を運んで、本物の作品に出会って自分の眼で感じてほしい。

彫刻学科 一般方式

①第1次選考

ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書による審査

②第２次選考

作品審査および面接

●審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

本学において、制作を続ける根気と好奇心、探究力があることを求める。

●提出作品

1年以内に制作された作品。表現の追求力とオリジナリティを評価する。表現方法は問わないが、自主制作を期待している。作品数は問わない。4m^2（2m×2m）のスペースを最大限に活用して展示してほしい。

●ポートフォリオ

1～２年前から現在までに制作したもの数点。制作年、作品の大きさ、素材、作品タイトルは必ず入れること（大きさはA4～B4）。制作のプロセスを見せる必要はないが、ものの見方の進展を評価のポイントとする。

●面接

知識よりも好奇心を重視。大学に入学するとさまざまな美術作品や作家の考え方に触れることになる。そのため、受験生の許容量―好奇心の柔軟性を見る目的の質問をする場合がある。また、提出作品についての簡単なコメントを求める。

b) 取り組んでおいてほしいこと

「彫刻」はいろいろな「ものの見方」を発見する芸術である。作る前に興味がないことでも、作った後で興味が湧く場合も多くある。そのためにまず「かたち」にすることを勧める。

●作品鑑賞

「好き嫌いに関係なく」感想を話す練習をし、できれば鑑賞ノートをつけて記録する。人にも読んでもらうこと。それが自分自身の個性や感性を知るきっかけになる。

●制作

どんなものでも、現在の身の回りにあるものを使って、自分の好みだけにとらわれず何でもかたちにして、人に意見を聞くこと。それが自分自身のものの見方を知るきっかけになる。

工芸工業デザイン学科 一般方式・英語力重視方式

①第1次選考

ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書による審査

②第２次選考

作品審査および面接（英語力重視方式は面接に英語を含む）

●審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

本試験ではデザイン、発想力、制作力など秀でた能力を持ち、今後本学において更なる探求を深める意思のある受験生を求める。

●提出作品

自主制作の作品、学校での課題作品など、ポートフォリオでは伝えきれない実物の持つ作品力を主に見る。

●ポートフォリオ

自主制作の作品、学校での課題作品などオリジナリティ、デザイン力、制作力を評価する。作品数は不問だが、多ければいいというわけではない。

●面接

人物の個性、長所を評価する。また提出作品に対する説明の伝わりやすさも評価のポイントとなる。英語力重視方式では、英語で自分をアピールできること。英語が堪能なことに加え、自主制作作品、デザイン表現なども含め評価する。

b) 取り組んでおいてほしいこと

作品に関しては、美術系の高校、普通高校などで条件がいろいろ変わるため、それぞれの環境でベストを尽くしてほしい。学力に関しては高校を卒業できる基礎的な力を大事にしてほしい。

空間演出デザイン学科 一般方式

①第1次選考

自己推薦調書審査

②第２次選考

構想力テスト、作品審査、面接

●構想力テスト（1時間）

【問題】

下記の言葉から構想し、自由に描きなさい。
「○○から○○までの地図」

［条件］

1. 問題文中の○○は自由に設定してよい。
2. 画用紙右上隅に、設定した「○○から○○までの地図」を日本語で明記すること。
3. 画用紙は横長で使用すること。

［配付物］

1. 試験問題
2. 答案用紙（B4画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

● 審査基準・評価ポイント

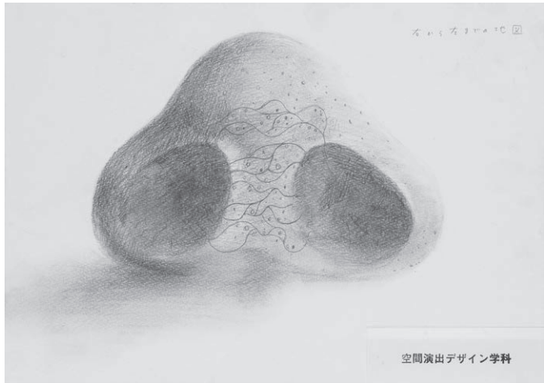
a）受験生に期待すること・採点基準

本学科の総合型選抜の評価基準は、独自性＋表現力＋意欲を総合的に判断している。分かりやすく言うと、個性的な感性を持ち、その個性を表現でき、本学科に入りたいという強い意思を持つ人を希望している。美術大学では、人と同じことよりも、自分らしさが強みになる。過去の図式にとらわれず、自分らしい表現を発揮してほしい。

b）取り組んでおいてほしいこと

まずは、デザインやアートに興味を持って自分の好きな作品にたくさん出会ってほしい。そして本学科に興味を持ってほしい。その次に、本学科に関わる先生に興味を持ってほしい。それぞれに興味を持つことで、本学科で学びたいという強い意思と志が生まれる。この志こそが総合型選抜を受けるための大切な力になる。

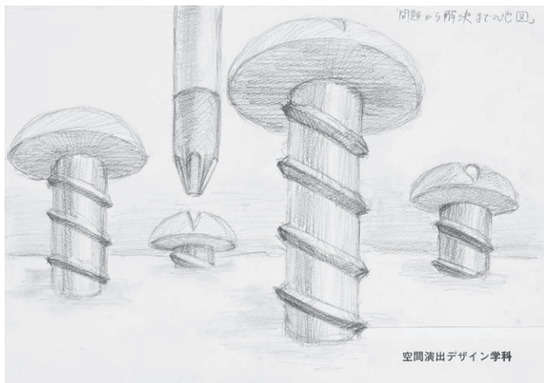
右から左までの地図



教員コメント

鼻孔かはたまた広大な空間にポツリと残る遺跡にも見える大胆な「何か」が、コミカルでかつ象徴的な抽象物として表現されており、タイトルとあわせた物語を想像できる点がよい。

問題から解決までの地図



教員コメント

問題を解決するための思考方法を、「ねじ」という道具と法則に見立て、それら一連の動作を地図であると解釈した発想と、空間と時間と迫力を感じさせる構成がよい。

建築学科 一般方式

①第1次選考

自己推薦調書審査

②第２次選考

表現力テスト、グループ面接

●表現力テスト（2時間）

【問題】

配付した写真（コピー）は、あるひとつの建物の外観を異なるアングルから撮影したものです。

（1）写真をよく観察し、以下について 600 字以内で述べなさい。
このうち③については、自由な想像を加えてよい。
①この建物の立地場所と周辺環境
②建物の特徴、およびその特徴がもたらす建物の長所
③どんな人達がどのようにこの建物に住む、あるいは使うか

（2）想像したこの建物の内観をスケッチ等の図で表現しなさい。
写真からわかる建物の特徴を図に反映すること。
窓や扉ごしに見える要素も描くこと。人物の有無は自由。

［条件］

1. 【問題(1)】の解答は配付された原稿用紙に、指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 【問題(2)】の答案用紙（B4画用紙）は横長で使用すること。

［配付物］

1. 試験問題
2. 写真（コピー）×1枚
   出典：『新建築住宅特集2017/12』、新建築社、16–17頁，26頁。
3. 【問題(1)】用　原稿用紙×1枚
4. 【問題(2)】用　答案用紙（B4画用紙）×1枚
5. 下書き用紙（B4上質紙）×3枚

●審査基準・評価ポイント

a）受験生に期待すること・採点基準

受験生に期待することは、学生募集要項（建築学科「総合型選抜で受験生に期待すること」）の通りである。

表現力テストでは以下の点を評価する。

- 観察力（対象の特徴を精確に捉える。対象の重要な特徴を反映していない解答は、描写力に優れていても厳しい評価になるので注意してほしい）
- 分析力（読み取った状況を総合化する）
- 想像力（観察と分析をもとに優れた形と空間を構想する）
- 描写力（構想したイメージを定着し伝える）
- 時間管理能力（制限時間内で解答をまとめる）

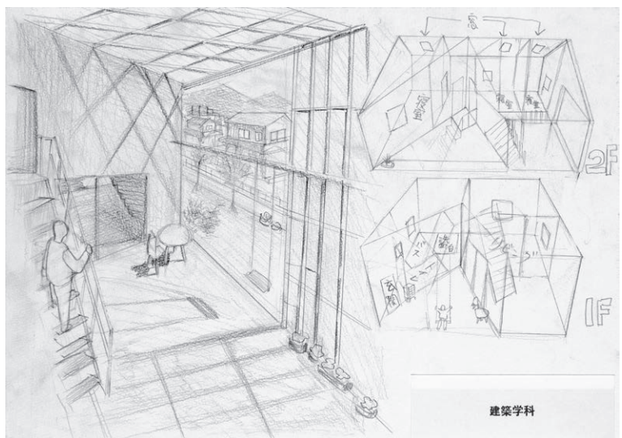
調書と面接では、本学志望理由・学びたいことの明確さに加え、表れる人物像とその個性・オリジナリティを評価する。

b）取り組んでおいてほしいこと

建築は大学で初めて学ぶ人が大多数のため、受験前に専門知識を机上学習する必要はない。生活の背景や経験に基づく自分の考えを述べられるよう、日常の中で以下を意識してほしい。

- ものづくりやイベントなどの企画実践
- 持続すること：長く継続できている何かがあるか
- 面白がる力：迷ったらやってみる・フットワークの軽さ
- グループ活動を通じた自身の長所や役柄の把握

この建物は近くに山のある都会から離れた場所にある。なぜならば、写真から見えるその建物の周辺には住宅らしき物がたくさんあり、もし海の近くにあるのならば風がよく吹くので、風通しが非常に良く、頑丈とははっきり言えなさそうな大きな扉をもつこの建物だと、扉が壊れそうだし、夜は扉を風がたたく音で騒がしいと思ったためだ。また、台風に見舞われた際には、様々な被害が発生しそうであるため、山間部付近に建っていなければならないようになるだろう。建物のある土地には、建物以外に構造物のないまっさらな土と砂利しかなく、これから必要や趣味に応じて、設備や倉庫などが建てられそうな土地もあるので、近くには、そのような資材が売ってある大型の店があるだろう。この建物は非常に開放感がありながら、大扉の大部分には加工が施されており、ほどよい陽の光とプライバシーを得ることができる。また天井にもそれと同じガラスのような加工があり、雨の日でも気兼ねなく吹きぬけとして使え、その吹きぬけには、足踏み場と真っ白な鉄の階段や、ロープのブランコ、そこへ続く隠れていない玄関など、動的にも解放感を得ることを可能にしている。以上を踏まえ私は、この家には、思いっきり心と体を動かしてほしいお年頃の小さな子どもたちと、ＤＩＹなど子どもたちと同じように体を動かして何かをするということが好きなその親たちの家族が住んでいると考えます。



教員コメント

内観イメージに加えて全体の構成図が描かれたスケッチから、分析力と描写力がうかがえる。文章は丁寧な観察と推察を重ねている。

建築学科 一般方式

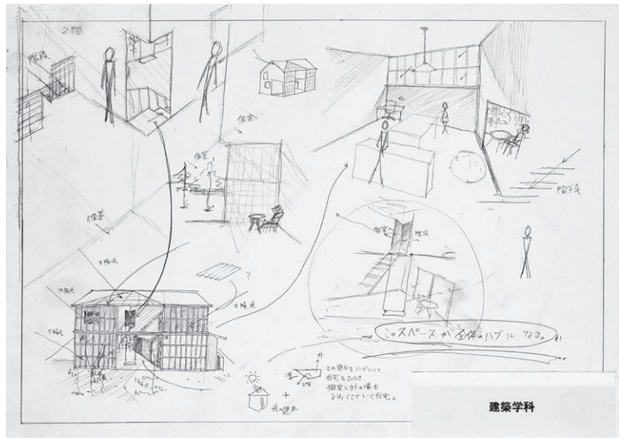
この建物は、大胆なほどに三角に欠き取られているのだが、地域に広がり溶けていくようで、気もちがよい。

周辺環境を見ると、地方の住宅であると見て取れる。地方の住宅地は、それぞれの敷地が広く、それがゆえに、家と庭、というように建物を閉じてしまいがちだ。

この住宅は、その少し閉じているような住宅地に、明るく優しい光を建物を通して落としているように思う。この上から三角に欠き取られたような、庭のようでサンルームでもあるような空間が、最大の特徴だ。この空間は生活していく中で、緑と太陽にふれあう時間を、内部でも外部ともとれる場所で過ごすことでどこか閉じられたような住宅地との境界をどこまで無くし、近隣住民との本当の距離感を見つけることができるかという建築家の課題発見と工夫をうかがうことができる。

この住宅もともとは閉じた住宅の一つであったのだろう、そこから光をたっぷり取り入れるリフォームが始まったように見える。日を取り入れるために三角に欠き取り、正面右側に穴をあけた。そこをガラスではなく安価な素材を使うことで、コストダウンと同時に建物の印象を軽くしている。

この建物には、人柄がよく、近所との距離も近い家族が住むのだろう。建築家と施主のアウトプットに、そう感じる。おおげさかもしれないが、これが、地方の住宅の最新の答えのように、思えてならない。



教員コメント

建築の特徴を的確に捉え、情報量も多いスケッチである。文章も分析力と想像力に優れ、作者の意識の高さを感じられる。

基礎デザイン学科 一般方式

①第1次選考

プレゼンテーション企画書および自己推薦調書による審査

●プレゼンテーション企画書テーマ

「あなたは10年後にどんなデザイナーになっていますか」
ムサビへの入学を志す段階なのに、10年後の自分を想像するのは難しいかもしれませんが、本学科に学び、卒業したと仮定して、どんな分野でデザイン活動をしているでしょうか。10年後の社会がどのように変わり、あなたは何を社会に提案しているのでしょうか。具体的な提案を歓迎します。自分の夢を存分に語ってください。
○ A3サイズ横２枚にまとめること

②第２次選考

プレゼンテーションおよび面接

●審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

一般選抜で基礎的な学力および造形力を評価するのとは異なり、総合型選抜では構想力を持つ受験生を求める。ここでいう構想力とは、社会の現在の課題をデザインの問題として発見し、提起した問題に対するデザインを提案する力である。

●企画書

企画書では、課題に対して、調べ、考え、解決案として将来のデザインを提示することによって、みずみずしい構想力を示すことを期待する。

●面接

企画書の発表と質疑を行う。また、志望動機、将来の抱負、自分自身の特徴や能力をどのように捉えているか、ということについても尋ねる。

b) 取り組んでおいてほしいこと

デザインの構想力を持つ受験生を求めるので、高校等での基礎的な学力を身に付けることが大切だと考えている。その上で、課題に取り組むために、調査能力、問題発見能力、コミュニケーション能力、デザイン能力を発揮してほしい。

芸術文化学科 一般方式

①第1次選考

自己推薦調書審査

②第２次選考

小論文・面接

●小論文（1時間30分）

【問題】

社会で機能する「アートの持つ力」とは何かを、あなたの経験や身近なことと関連づけて、考えや感じたことを述べなさい。(800字以内)

［条件］
1. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

● 審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

●面接

まず、芸術文化学科の目的や授業内容をよく調べてほしい。そして志望するに至った経緯と動機がきちんと話せることと、入学後の勉学や将来への目的意識が明確である点を評価する。また、これまでの経験で得たアートやデザインに対する考えがあれば積極的に話してほしい。高校時代のさまざまな活動と行動力も評価の対象にする。

b) 取り組んでおいてほしいこと

アートは美術だけではない。演劇や映像、音楽、パフォーマンスなども広く意識の対象にしてほしい。そのためには美術館や博物館、劇場などへ、大小問わず積極的に出かけて、表現の多様性や発想力の面白さに積極的に触れてほしい。そこで感じたことをノートに言葉で表現しておくと、自分自身の感性を知ることにもなる。その上で、なぜアートが好きなのかを、自分なりに考えておいてほしい。

社会で機能する「アートの持つ力」とは何だろうか。アートは私達の感性や考えを多様化し、新しい発想を生まれさせる。それだけではない。私は、アートは私達の暮らしを前に進もうとする活力になっていると感じる。そのように感じたある出来事があった。

私は今年の夏休みに山形県を訪れた。そこのある学校で展示されていた「東北画」を見た。話を聞くと、その学校の学生達が自ら、東日本大震災の復興のために「東北画」を制作したという。

「東北画」は、その地域を舟とみたて、彼らの暮らしに必要なもの、例えばその土地の文化や、昔からその地域に根づいているものを舟に乗せ、チェーン店や元々地域になかったものは舟に乗せないという絵だった。学生達は、必要か必要でないか様々な討論を繰り返したのだろう。

その絵に、彼らの地域を思う気持ちや、地域愛、そして少しでも前に進もうとする力を感じた。学生でできることは、金銭的な面や経験値も浅いため、限られている。しかし、彼らは絵によって復興をし、被災された人達を元気づけようとする姿に深く感銘を受けた。

「東北画」から、私達が美術、舞台、音楽など芸術を鑑賞することも、暮らしを豊かにし、活力になっていると考える。

アートや芸術を生で体験することは、本や雑誌で見るのとでは、まったく別ものである。その作品の大きさや臨場感、実際に鑑賞しなければ感じられないことが、沢山存在する。実際に作品を鑑賞し、味わったことが、さらなる生活の向上の活力になるのだ。私自身も、鑑賞によって味わったことが、自分の成長へとつながったことが沢山あり、「東北画」もその1つである。

社会で機能する「アートの持つ力」は様々だと思うが、人々の生活の活力を与え、前に進もうとする力も、その1つであるに違いない。我々も「アートの持つ力」を、最大限に味わっていくべきだと感じる。

教員コメント

アートが人々に活力を与え困難を乗り越える力になっている例を挙げ、それに感銘を受けた理由を具体的に述べている。提示されたテーマを観念的でなく、個人的体験であっても、より具体的に解説する姿勢を評価した。また美術だけに留めるのではなく、芸術全般に対する開かれた意識が基盤にあるのもよい。

アートと聞いてまず思い浮かぶものといえば、様々な手法をとって作られた美術作品の数々である。しかし広義でのアートはそればかりではない。例え作品の形態を取っていないものであっても、「人が生み出してきたもの」全てはアートに括ることが出来ると私は考えている。それは博物学であったり、人類学であったり、とにかく多種多様だ。そして私は、そういったアートには「社会のあらゆる事象に対する問題提起や解決を始めとして、様々な手法で社会に影響を与えていく力」があると考える。

私は現代アートに興味を抱いており、以前その勉強のために読んだ書籍で印象的な文と出会った。アートとは何か、というのはそれと関わっていく立場の人間からすると永遠の命題であるが、「アート」の対義語を「ネイチャー」とすると、その実体が掴みやすい、という論述である。「ネイチャー」には自然という意味の他に「神のつくり出した物」という意味も内包されていると知り、当時自分では気づくことの出来なかった視点に驚いた記憶がある。そして、それを受けて私は前段落で述べた考えに至るようになったのである。

そういった視点で物事を見ていくと、アートは様々な方法で社会に影響を与えている。博物学や人類学は人類が発展していく上で多大な豊かさをもたらしたし、純粋な美術作品のみという意味でのアートだって、現代アーティスト達が自らの作品を通じて社会に対する風刺だったり問題提起だったりを行っている。そういうところで、私は自身の身の回りでいかに社会とアートが関わりを持っているかを実感している。

アートの持つ力とは、様々な手法で社会に働きかけ、且つまた、豊かさをもたらしていくことだ。そして、それらのアートを享受する側の人間も、それを受けとってから自分の中でどう受け止め、考えていくかが大切なのである。

教員コメント

個人的見解としつつアートの定義が極めておうようであり、形の有無にもこだわらず、多様な学問も現代アートも同義的にアートというくくりのなかで、問題提起や風刺などの社会的役割と影響力の強さを説いている。アートの広範な可能性を感じさせ、自身の柔軟な見解を丁寧に述べるスタンスを評価した。

芸術文化学科 英語力重視方式

①第1次選考

自己推薦調書および英語記述による志望動機書による審査

②第２次選考

小論文（日本語記述による）、面接（英語含む）

●小論文（1時間30分）

＊一般方式と共通

デザイン情報学科 表現力重視方式

①第1次選考

ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書による審査

②第２次選考

表現力テスト、作品審査および面接

●表現力テスト（2時間）

【問題】
配付されたモチーフ（ガラスコップ、布）を机上で自由に配置して描写しなさい。

［条件］
画用紙は横長で使用すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（A３画用紙）×1枚
3. ガラスコップ×1個
4. 布×1枚
5. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

●審査基準・評価ポイント

a）受験生に期待すること・採点基準

本試験では、絵画、イラスト、映像、ウェブサイトデザイン、アプリケーションソフトの制作等の創作活動に積極的に取り組んだ経験を持ち、コミュニケーション手段としてさまざまなイメージやアイデアを視覚的に表現できる人を募集する。

●ポートフォリオ

最近の制作物をA4サイズのクリアファイル（20ポケット／40ページ）1 冊にまとめて収録すること。自身で制作したものであれば、内容は自由とする。学校等の課題で制作した作品資料でも、自主制作の作品資料でも構わない。制作活動の積極性と、表現やアイデアの独創性を評価する。

●表現力テスト

配付モチーフの鉛筆デッサンにより、基本的な描写力と構成力を評価する。

●面接

デザイン情報学科に関心を持ち、表現力重視方式を受験した明確な理由と、入学後の学修方針や目指す領域について、はっきりした目標のある人を評価する。また提出された出願書類やポートフォリオに関する質疑応答を通じて、イメージを言葉としても伝えられる能力を評価する。

b）取り組んでおいてほしいこと

自主的な制作活動そのものに没頭するだけでなく、それを広く公開することを通して、多くの人とのコミュニケーションが成立するように心がけてほしい。新規な技術や表現については、日頃から情報収集を行うことはもちろんのこと、自分の関心が狭くならないように、意図して広い視野を確保することが肝要である。少なくとも強く興味のある分野では今、どのようなことが行われているのか、自分がどういうポジションで創作活動に加わりたいか、といったことは常に意識し、ヴィジュアルと言葉の両方で説明できるようになってほしい。

教員コメント

モチーフの材質（ガラスと布生地）の特徴を的確に捉え描写しており、鉛筆デッサンの基本をおさえている。机上デッサンのため、モチーフとの距離が近く、遠近感や奥行きを出すことが難しいが、布生地の配置構成と影の付け方を工夫し、モチーフの位置関係が明確に伝わるデッサンになっている。もう少しガラスコップの反射光を表現できるとよい。

教員コメント

柔らかなコントラストでやや薄く感じるが、陰影を繊細に描いている。ガラスコップのフォルムが正確で、陰影を描くための線に無駄がなく、質感の特徴も描き分けられている。デッサンの作業工程として、構成・構図を考えること、形をとること（測ること）、陰影を捉えながら質感を出していくことなど、与えられた２時間の中で計画的に仕上げていることがわかる。

油絵学科版画専攻 一般方式

●選考方法

デッサン、ポートフォリオ（作品資料ファイル）および面接による審査

●デッサン（3時間）

【問題】
自画像を描きなさい。

［条件］
答案用紙は縦横自由。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（木炭紙または画用紙から選択）×1枚
3. 鏡×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

●審査基準・評価ポイント

a）受験生に期待すること・採点基準

総合型選抜［前期］と同様に粗削りでも、その人の可能性、“何か光るもの”を見極めたい。試験当日、３時間の実技試験を課すが、その取り組み方を含めて、入学後の版画技法習得に必要となる基礎的な造形力を問うものである。その場合も、現時点での実技能力の到達度を第一に見るのではなく、将来、開花するであろう潜在的な資質を幅広く、見極めたいと考えている。何かが足りなくても、それを補うような、可能性や方向性、集中力、やり抜く強い意思などを実技、ポートフォリオ、面接を通して積極的にアピールしてほしい。

●実技

３時間の短い時間の中で、モチーフに真正面から向き合いながら、逃げずにどこまで実直に、根気強く描き切ることができたか。提出された実技作品の一般的な完成度よりもむしろ、画面密度から推し測られる、集中力や洞察力などを積極的に評価する。

●ポートフォリオ

自分自身が今までやってきたこと、これからやりたいことを積極的にアピールしてほしい。一般選抜のように実技能力の到達度を第一に見るのではなく、ポートフォリオの中に収められた作品資料から、推し測られる将来の可能性を積極的に評価したい。今まで取り組んできた作品や活動をA4ファイル1 冊に収めて、プレゼンテーションしてほしい。すべてが万遍なく満たされた、標準的な造形力だけを問うものではない。偏っていても構わないので、自分の一番自信があるもの、自分の力が一番発揮できた作品群を系統的に見せてほしい。油絵、デッサン、版画、水彩画、写真、イラストレーションなどのほか、ポスターや絵本などでも構わない。ファイン系だけでなく、デザイン領域の作品も積極的に評価する。ジャンルや媒体は問わないので、自分の可能性をどんどんアピールしてほしい。もちろん、受験対策課題として取り組んだ油絵やアクリル、着彩、デッサン、色彩構成などを中心にまとめて、ベーシックな造形力そのものをアピールしても全く構わない（実作品はポートフォリオには入れないこと。紙に印刷した作品画像を中心にまとめるのが一般的である。作品データについても過不足のない記載が望まれる。総合型選抜［前期］を受験した受験生は、同一のポートフォリオでも構わない。もちろん、新たにつくっても構わない）。

●面接

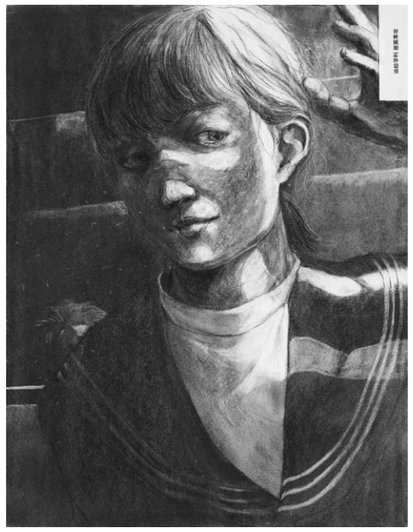
面接を通して自分が将来やりたいことや、進みたい方向性を積極的にアピールしてほしい。なぜ、ムサビの版画専攻で学びたいかも明確に意識しておいた方がよい。滑らかに答える必要はない。つまりながらでも構わないので、しっかりと自分の意見を、自分の言葉で述べてほしい。

b）高校等で取り組んでほしいこと

自分の作品を一生懸命つくるのと同時に、他人の作品をできるだけ多く見てほしい。また、できるだけ美術館や博物館などに足を運んで、本物の作品に出会って自分の眼で感じてほしい。

教員コメント

制作者の息づかいが聞こえてくるような好感の持てるデッサン。木炭の素材を上手く使用しており、黒髪と白シャツのコントラストが画面を引き締め、肌の質感も美しく描けている。自画像はディテールを描こうと頑張る程フォルムが硬くなりがちであるが、硬くなることもなく、人物を取り巻くおおらかな空間が画面に拡がりを持たせている。



教員コメント

３時間という短い時間の中で時間配分を有効に利用した画面作りである。一定の方向から光が差す状況設定で、物語の一場面を想起させるような自由な発想力がうかがえる。登場人物の心情をより克明に映し出すためには手の表情がやや描き足りないが、根気強く画面作りをする姿勢は評価したい。

彫刻学科 一般方式

●選考方法

塑造、ポートフォリオ（作品資料ファイル）および面接による審査

●塑造（3時間）

【問題】
与えられた粘土を全て使って、粘土の塊を掴む手を作りなさい。
手は手首の関節を入れること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 塑造板×1枚
3. 塑造用粘土×5kg
4. 塑造用ヘラ×1本
5. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

●審査基準・評価ポイント

a）受験生に期待すること・採点基準

●ポートフォリオ
1～2年前から現在までに制作した作品を、A4～B4サイズのクリアファイル1冊にまとめて収録すること。制作年、作品の大きさ、素材、作品タイトルは必ず入れること。制作のプロセスを見せる必要はないが、ものの見方の進展を評価のポイントとする。

●面接
知識よりも好奇心を重視。大学に入学するとさまざまな美術作品や作家の考え方に触れることになる。受験生の許容量－好奇心の柔軟性を見るための質問をする場合がある。また、提出作品についての簡単なコメントを求める。

●塑造
立体的な造形力と、課題に対する積極的な理解力を求める。

教員コメント
指をめり込ませて粘土を鷲掴みにする手と、5本指の条痕を印された量塊の構成が、強い表現となっている。手と土の間の僅かな空間のなかで、手のアクションによって生じた土の形が、とても繊細に感じられる。

教員コメント
土くれを包む手と突き上げる腕は、垂直のコンポジションを強調して、一体感のある立体を構築している。中指と人差し指で接地して直立させる意欲的な構想は、粗削りではあるが堅実な造形力と調和し、魅力的な緊張を生み出している。

デザイン情報学科 実績重視方式

※2020年度で廃止。2021年度入学試験より、総合型選抜前期に「実績重視方式」を新設します。

●選考方法

自己推薦調書、活動報告書、小論文、指定課題のプレゼンテーションおよび面接

●指定課題

【課題】
これまであなたが生活した場所の近くで、「再開発」された場所を見つけてください。
その再開発について調べて、目的を把握し、その再開発の前と後で、良くなったことと、悪くなったことを分析して示してください。
最後に、総合的な評価をしてください。

【答案の作成条件】
1）A3サイズの用紙1枚にまとめること。
2）用紙の種類は自由。ただし破損しやすいもの、記載内容が鮮明に見えないものは不可。
3）用紙は横長の位置で使用すること。
4）図、写真、イラストなどと文章のレイアウトは自由。
5）彩色は自由（しなくても可）。
6）作成方法は手書きでも、コンピュータを使用してもよい。
7）氏名を用紙の右下隅に小さく書くこと。

【提出について】
答案用紙は選考日に持参してください。選考では、持参した答案に基づいて志願者が発表を行います。
また、選考時には指定課題のほかに面接の参考資料として、自分自身を紹介するために適した各種大会での入賞の表彰状、各種検定試験の合格証書、自分で制作したものの資料等をまとめ、併せて持参してください（詳細については、学生募集要項を参照）。

●小論文（1時間30分）

【問題】
あなたの高校時代における「非日常的体験」を取り上げ、その状況と概要、それによって得たものと失ったものなどを書いてください。
（800字以内）

［条件］
1. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 原稿用紙の1行目に15字以内のタイトルを記入し、2行目から解答文を記入すること。タイトルは指定字数に含む。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

● 審査基準・評価ポイント

a）受験生に期待すること・採点基準
本試験では、高校までのさまざまな活動を通じて、自らのアイデアや活動において優れた発信力を示した人を募集する。例えば作文などの言語表現、ポスター等のデザイン、ビジネスアイデアや社会提案等の企画、自主的なイベント等の企画と運営、さまざまな研究などを対象とする。入賞や表彰などの成果を得たり、新しい取り組みを成功させたり、ネット上で人気コンテンツと認められたりといった、客観的な実績を評価する。

●活動報告書
中学入学以降、自分が所属していた学校の内外で開催された公募コンペティションやコンクール等への参加実績について、また各種のイベントを企画、開催した場合はその内容と自分の役割などを、A4サイズ5枚以内でまとめること。文字だけでなく写真等を含めて自由にレイアウトして構わない。活動の積極性、アイデアの独創性が、発信力につながっているかを評価する。

●小論文
出題意図と評価のポイントは3つある。自身の「非日常的体験」が読み手に理解できるように描写できているかどうか。そこから「得たもの」と「失ったもの」、あるいはその両方が説得力を持って抽出できているかどうか。さらに適切でインパクトのあるタイトル付けがなされているかどうか。なお「高校時代」とは、学校内における体験に限るものではない。

●指定課題のプレゼンテーションおよび面接
事前に出題される指定課題の意図を理解した上で、自分で情報の収集と分析を行い、そこで気付いた考えや自分のアイデアを加え、説得力のあるヴィジュアルデザインでパネルにまとめてほしい。5分間の口頭プレゼンテーションと、それに続く質疑応答、面接を通して、人間性や基礎的な情報デザイン能力を総合的な観点から評価する。

b）取り組んでおいてほしいこと
自主的な制作活動そのものに没頭するだけでなく、それを広く公開することを通して、多くの人とのコミュニケーションが成立するように心がけてほしい。高校生活等では、生徒会、クラブ活動、学園祭など、共同作業の経験も大切である。発想力を豊かにするためには、美術・デザインに限らない多くの事例を学ぶことと同時に、日頃から多様な価値観を意識すること。また説得力を強化するために、人前で話す機会を多く持ち、プレゼンテーションの具体的な方法についても研究しておいてほしい。

デザイン情報学科 実績重視方式

正解がないものから学んだこと

私の高校時代における非日常体験は、自分が見つけた課題を持つ高校生が集まったイベントでの体験だ。高校生が、自分の課題解決計画を発表し、アドバイスをもらいながら新しい気づきを得るイベントだ。会場にはいくつかのグループがつくられ、誰かが発言をする度に会場のいたる所で拍手が起こった。それまで先生の質問に正しい答えを出し、時々間違った答えを出して叱られる、という経験をしてきた私にとって、会場にいるみんなが正解のないものに頭を悩ませ、自分の全ての発言に拍手をしてもらえた体験は非日常的だった。

それによって得たものは、学校での決まった答えを出すための勉強ばかりが、一人前の大人になる上で大切な学びではない、という気づきだ。私はそれまで、学校での勉強こそが立派な大人になるためには必要なことだと思っていた。しかし、イベントで一緒に頭を悩ませた大人の中には、起業して成功を収めた方がたくさんいたが、その中には学校での試験が苦手だった人もいた。この出会いと体験から正しい答えを出すための勉強以外にも大切な学びがあるという気づきを得た。

一方、与えられた課題は難なくこなせた私は、正解がないものに正解を与えることにとても悩まされ、それまで持っていた「自分は何でもできる」という自信を失った。しかし、そのおかげで自信が傷つくことを恐れずに、自分が考えた課題に積極的に取り込む強い心を鍛えることができた。

私は高校生が自分で見つけた課題を解決するための新しい気づきを得ることが目的のイベントに参加して、正解のないものに頭を悩ませ、自分の全ての発言が肯定されるという非日常体験をした。それによって正しい答えを出すための勉強以外にも大切な学びがあるという気づきを得て、自信が傷つくことを恐れず行動する強い心を鍛えることが非日常体験によってできた。

教員コメント

正解がない課題に直面して失った自信、それによって得ることのできた強い心から、取り上げたイベント体験の非日常性がよく伝わる。自信満々のいつもの自分にやや誇張があったとしても、対比表現として理解できる。

あの感動を、もう一度。

高校2年生の夏。私は非日常に出会った。

夏休みが始まり、友人と4人で海に行こうとなった。海を眺めたり、砂浜を走り回ったりするのは好きだったが、私はどうも泳ぐことは得意ではなく、乗り気ではなかった。「大丈夫。泳がないでいいから。一緒に行こう。お願い。」と言われ、友人に流されるがままに友人3人と私で海へとやってきた。

海へ行くと、友人3人は真っ先に海へ飛び込んだ。泳げない私は、しばらく浮き輪やビート板で遊んでいたが、疲れて浜辺へ上がった。ぼんやり浜辺を眺めていると、キラリと光る何かを見つけた。それは貝だった。よく目をこらすと、そこら中に色とりどりの貝が落ちていた。私は夢中で貝を集め始めた。貝を集めていると、浜辺の中で他の貝よりもより一層美しい貝を見つけた。どうやらそれはサザエ貝のようだった。

通常のサザエ貝はゴツゴツした灰色のまき貝だが、私が見つけたサザエ貝は、薄ピンク色の淡い色合いに、ツルツルとした表面だった。真珠のように美しく輝く貝に、私は一目ぼれした。貝を手にとるため近くにかけ寄ると、波が立っていないのに大きなザザーンという音がした。私はハッとして、貝を手にとり、耳に当てると、オーケストラの演奏のように美しく波の音が奏でられていて、まるで現実ではないかのように感じた。私はこの貝を家に持って帰ることにした。

しかし、家に持って帰ったその貝は、音を奏でることも、光り輝く美しさもなくなってしまった。私は何故貝がらが生気を失ったのか一晩中考えた。そして私は、この貝はあの海でしか輝かない、輝けないのだと感じた。

高2の夏、私は美しく輝く貝との幻想的な思い出を得た。しかし、あの時の鮮明な感動と貝の輝きを失ってしまった。あの感動を味わうため、海に行くが、もう手に入らない。これが私の非日常かつ非現実な体験だ。

教員コメント

海で拾った貝を耳に当てることで起こった幻想的な出来事は、「もう手に入らない」。文末の過去形を最後に現在形に転じる運筆と、願望は願望でしかないことを印象づけるタイトルがすぐれている。

日本画学科

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】

配付されたモチーフと身体の一部を自由に構成し鉛筆デッサンしなさい。
鏡以外のモチーフは自由に扱ってもよい。

［条件］

答案用紙は縦横自由。

［配付物］

1. 試験問題
2. 答案用紙（A2画用紙）×1枚
3. 鏡×1枚
4. 季節の野菜のメンチバーガー×1個
5. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

普段見慣れた「ハンバーガー」と鏡に映る「私」という自らが、どのように日常の「食物」や「食べる」ということを捉えているのか。それを想像作画することにより、作者がどのような独自の世界観を構築させるのか。またハンバーガーや作者自身の姿を描き込むことで、その描写力も評価のポイントとなっている。そして、出題に対しての柔軟な発想と展開ももちろんだが、モチーフの描き込みはできているか。質感の描き分けなどの基礎的な描写力があるか。デッサンすることへ果敢に取り組む姿勢を持っているか、等もまた評価の対象とした。

●面接

日常会話に必要な日本語などのコミュニケーション能力に加え、なぜ本学の本学科への入学を希望したのか。入学後、そして卒業後の将来における展望をどのように考えているか。それに向けての意欲は見られるか。面接では、これらを誠意をもって伝える熱意や姿勢が審査の基準となっている。

教員コメント

ハンバーガーに昆虫のような手足が生え、動き出している。それを驚きの表情だろうか、本人が見つめ対峙をしているという不思議な世界観を構築している。背景の真っ白な余白に対して、黒々とした髪にはっきりと描かれた瞳を持つ山形の頭部の塊。この対比が作品を強く見せているのはもちろんだが、頭部から昆虫のようなハンバーガー、そして右下隅の微かに見受けられる包装紙という一直線の構成がこの作品全体の強度へと繋がっている。課題としては、もう少し台の色や質などの表情の描き込み方を丁寧に捉え描写できていればよかった。

教員コメント

自らの興味ある視点に集約された作品である。一見、制作途中のように見受けられるデッサンだが、余分な情報を廃し、限りなく必要なものの描写のみでの構成となっている。また、筆致においても独自性があり、絵画を創るとは何か、ということがうかがえる作品である。ただ、手前のハンバーガーとそれを持つ手、その後ろに描かれた身体との自然な繋がりがもう少し滑らかに表現されていれば更に好ましい。

油絵学科油絵専攻

デッサン（選択）（6時間）
水彩（選択）（6時間）
油絵（選択）（6時間）

【問題】
机上のモチーフを自由に描きなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙
   ・デッサン：木炭紙または画用紙から選択×1枚
   ・水彩：画用紙×1枚
   ・油絵：F15号キャンバス×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
川砂利の山にガラスが差し込まれたシンプルなモチーフである。全体としてモノトーンな印象はあるが、赤いリボン、青のスプレー、グレープフルーツなどアクセントとして鮮やかな色が配置されている。ここでは、能動的にモチーフを観察することで作者が何に関心を示したのか、そこでの気付きや驚きをどのように平面絵画に変換するのか、そのための工夫や葛藤が画面から見えているか、を評価の基準とした。また基礎的な観察力として、川砂利の山のボリュームと一粒一粒の石の表情など、全体と部分の関係が描けているか、またそれぞれの素材の特性を描き分けているかなどにも着目した。

●面接
まず実技試験の作品について解説を行い、その後の質疑応答の中で、ポートフォリオの内容、あるいは、これまでどのような関心の元に制作をしてきたのか、また制作に対する意欲、日本語でのコミュニケーション能力などについて審査する。
加えて、日本文化やアートに対する関心など、独自の視点で制作や研究に取り組める人物を期待している。

教員コメント
作品の印象はモチーフの固有色とだいぶ異なるが、明るい色調で、リズミカルな画面構成であるためか目に留まった。川砂利の表現は、それぞれの石の色を作者なりに別の色に置き換え、絵画の中における秩序を組み立てようとしている。またガラスに映り込む虚像を他のモチーフと極端に描き分けていることで、絵の表情に幅を持たせることになった。モチーフの形や色をただ模写するのではなく、作者なりの解釈で変換しようと試みたことを高く評価した。

教員コメント
出題者の意図を汲み、ガラスの手前と奥とのモチーフの見え方の違いや、川砂利の山のボリュームを捉えながらも、石一粒一粒の形や表情の多様な状態が描けている。このように丁寧に目の前のモチーフを観察することによって、物の魅力を引き出すことにこの作品は成功している。対象に寄り添い、その場で起きていることに目を向けるという制作の取り組みを高く評価する。

油絵学科版画専攻

デッサン（選択）（6時間）
水彩（選択）（6時間）
油絵（選択）（6時間）

【問題】
机上のモチーフを自由に描きなさい。

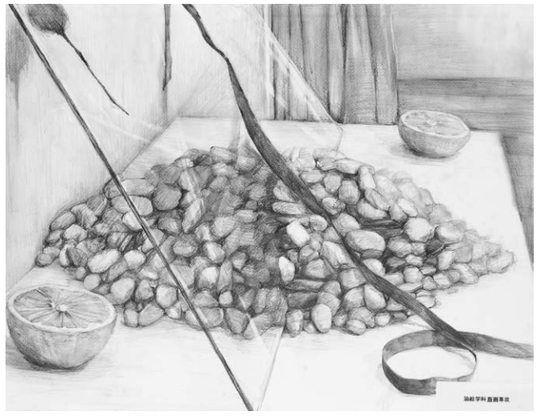
［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙
   ・デッサン：木炭紙または画用紙から選択×1枚
   ・水彩：画用紙×1枚
   ・油絵：F15号キャンバス×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
基礎的な描写力を踏まえた上で、入学後の版画技法習得に必要となる基礎的な造形力を問うものである 。モチーフは川砂利の山をガラスが分け入るように分断している所が特徴であるが、実直に描写することを前提に構図をどう考え、ものの存在感や空間にどう迫るのか。モチーフの質感、それらを取りまく空間を的確に把握しながら、どの程度画面の密度を上げることができるか。例年通り表面的な描写に偏らず、いかに実直にモチーフに向き合い、しっかりと描き切ったかを重視している。

●面接
将来の明確なヴィジョンを持ち、日本文化に対する関心の高さや自分の考えていることを日本語で述べることができる語学能力を重視している。加えて、協調性と前向きに研究に取り組む意欲の高い人物を期待している。

教員コメント
ガラスと川砂利が接するところに作者は注目し、画面の四隅に神経が行き届いた好感の持てるデッサンである。ガラス越しの川砂利の質感がやや淡泊な所が惜しいが、ガラスの反射による映り込み、手前と奥での川砂利の見え方を淡い調子の中で丁寧に描き出している点が評価できる。



教員コメント
横から見た構図でモチーフ全体を無理なく入れている。手前から奥にかけてリボンを丁寧に描くことで奥行きが表現できている。砂利とガラスの接しているところにやや甘さが見られるが、モチーフの量感・質感共にバランスよく描けている点が評価できる。

彫刻学科

鉛筆デッサン（3時間）

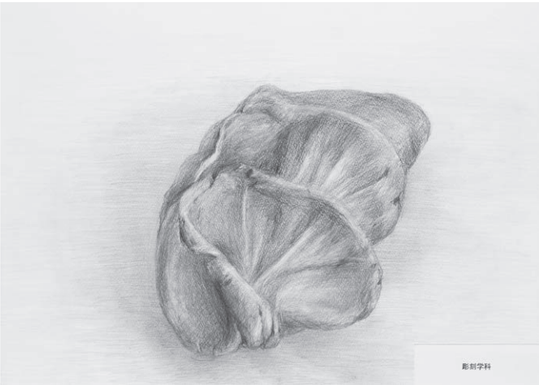
【問題】
机上の粘土を片手で握り、その握られた粘土を描きなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 握られた粘土も机上に置くこと。
3. 粘土以外は描いてはいけない。
4. 包装材はモチーフではない。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 塑造用粘土×50g

【出題意図と評価のポイント】
「鉛筆デッサン」は、設問の内容が正しく理解されているか、モチーフが観察に基づいて描写されているかを評価のポイントとした。

●面接
授業に必要なコミュニケーションを取ることが可能か。自分の作品がこれまでどのようにステップアップしてきたかを重視している。また、制作を続ける根気と好奇心、探究力がある人物を求めている。



教員コメント
モチーフの粘土を握ることによってできたさまざまな痕跡のディテールが描写され、空間の奥行きが巧みに表現されている。

教員コメント
設問を理解して、握られた後の虚空間を描写しているのは評価できる。窪んだ面のディテールの表現がやや概念的で、さらなる観察と描写の必要を感じる。

視覚伝達デザイン学科

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
モチーフをデッサンしなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. モチーフは必ずしも全体を描かなくて良い。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

デザイン（3時間）

【問題】
「伝統」という言葉には、広くて深い意味が含まれています。「伝統」は、民族や社会が歴史的経緯を通じて培い、受け継いできた文化で、習慣やしきたり、様式など、有形無形のさまざまなモノやコトを指しています。そしてその分野は、風習や制度における儀式や行事、さらには、芸能や美術工芸、武道など、多方面の領域に及びます。こうした中から、あなたの思う「日本の伝統」をテーマに、そのイメージをデザインとして表現しなさい。
画面右上の与えられた枠内に、日本の伝統の何をどのように表現しているのかを20字以内で記入しなさい。

［条件］
1. 使用する色数は自由。
2. 描画画面は与えられた紙全体とする。ただし、余白は白地とみなすので、全面を塗りつぶさなくてもよい。
3. 答案用紙は横長で使用すること。
4. 右上枠内の文字書き込み部分は塗りつぶさないこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
「鉛筆デッサン」では、円、円錐、球、といった基礎的な幾何形態を持つさまざまなモチーフを、それぞれが持つ特徴や材質感、形態のプロポーションといった基本を、確かな観察とデッサン力で魅力的に描けるか、また、今回はモチーフを直置きしたので、俯瞰した状態で、奥行きや床面が捉えられ、画面に意識的に描写されるかを出題意図とした。
「デザイン」では、与えられたテーマに対して、単なる平面構成としての造形でなく、何を表現し、何を伝えるのか、という言語伝達を背景にしたボキャブラリー豊かな造形表現が望まれる。テーマに対する想像力と伝達能力、つまり、入学選抜の時点から「デザイン」が始まっていることを意識しているかをポイントとした。

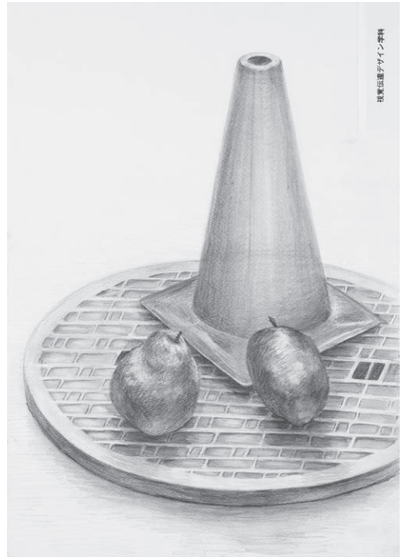
●面接
外国人留学生・帰国生ともに高度な日本語コミュニケーション能力を有していること。また、本学科の教育方針、科目（デザイン領域）、カリキュラム、授業内容についてしっかりと認識・理解していること。その上で、志望動機、目標、目的意識、学習意欲を持ち合わせ、それらを自身の言葉（表現）で伝えられることを期待する。学力、デッサン、デザインの入学選抜における判断基準は、基本的に一般選抜と変わることはない。基礎学力は、言語や情報、感覚や感情に対する理解力および伝達能力のために必要不可欠の条件である。

茶道を通して心を伝える

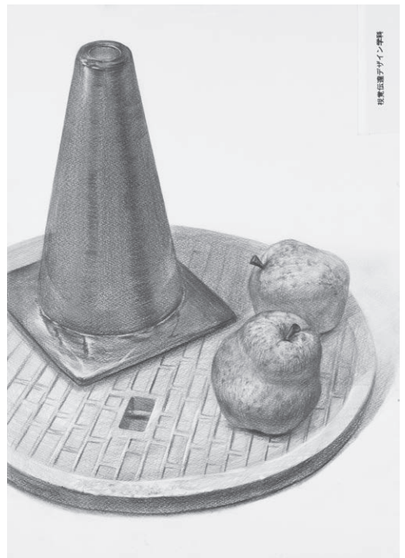
教員コメント
急須の口から注がれる緑茶の波紋が手の形へと変化する意外性で、見る者の注意を引きつける。表題と手の形の関連が少し分かりにくいが、飛び散る液体や茶葉など、細かな所まで神経の行き届いた巧みな表現が完成度を上げている。

圧倒的迫力と美しさに満ちた活気ある芸能

教員コメント
歌舞伎の隈取（くまどり）や風神雷神図、ダルマの置物など、日本人には馴染みの深いイメージが混在した不思議な作品となっている。色使いや見得を切った形など日本独特の要素を取り入れた、ダイナミックな構成が面白い。



教員コメント
マンホールの蓋の楕円がやや狂っているが、滑り止めの格子型模様をしっかり観察して描いているところがよい。カラーコーンの左の余白が空間を意識した広がりや床として意識され、よく表現されていることがこのデッサンの魅力である。ラ・フランスの描写がさらに丁寧であれば申し分ない作品である。



教員コメント
マンホールの格子模様の向きが難しい場所から描いたが、手前と奥の描き分けで意識的に強弱をつけ、奥行きを出そうとした点がこのデッサンのよい点である。カラーコーンの質感や光沢や、ラ・フランスの形の特徴を良く捉えていて魅力的なデッサンである。

工芸工業デザイン学科

鉛筆デッサン（3時間）

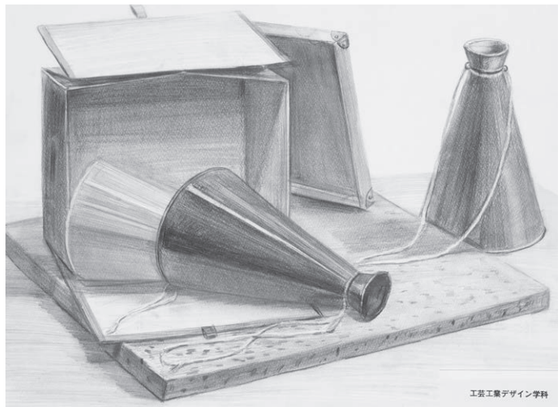
【問題】
机上のモチーフをデッサンしなさい。

［条件］
答案用紙は縦横自由。

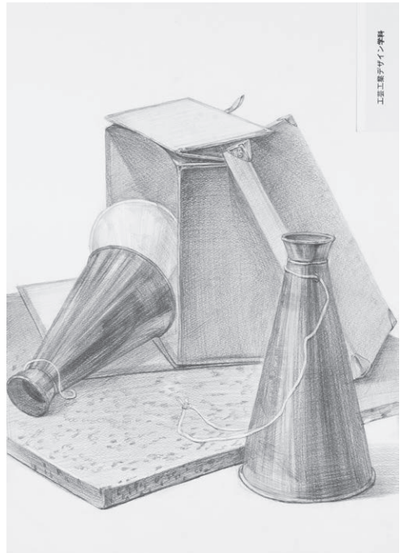
［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
「鉛筆デッサン」は、モチーフの形や質感、それらが置かれている空間をよく観察し、魅力的に描く総合的なデッサン力を評価した。与えられた3時間という短い時間内で、意欲的にしっかりと取り組む姿勢が大切である。

●面接
美術、デザインに対する関心の高さや将来の目標、日本への関心などについて、日本語で自分の考えや意見を述べることができる能力を重視している。加えて、自主性や広い視野で学習や研究に取り組む意欲の高い人物を期待している。



教員コメント
前後左右に広がるモチーフを上手く画面に構成し、奥行きを感じさせる表現が優れている。
それぞれ色の異なるメガホンの表現や、とくに手前にあるメガホンの艶感などが的確に描かれていてよい。複数のモチーフをしっかり意欲的に表現しようとしている取り組みを評価したい。ただ、各メガホンの円錐形態が若干、ばらついている点が惜しい。



教員コメント
それぞれのモチーフは上手く画面に構成され、緊張感ある空間として描かれていてよい。
やや複雑な立方体の箱や円錐状のメガホンのデッサンも的確であり、またそれぞれを丁寧に描いている点などもよい。色が異なる三つのメガホンの艶感や、敷かれたスポンジマットの質感などがさらに表現されるとこの作品の魅力も増したことだろう。

空間演出デザイン学科

デザイン（3時間）

【問題】
「スポンジ」をモチーフとして、自由に平面構成しなさい。

［条件］
1. 縦32cm×横48cmの枠を描き、その枠内に構成すること。
2. 用紙は横長で使用すること。
3. 色数は自由。
4. スポンジは各自でイメージしたもので良い。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
日常的に使うものとして、誰もが見たり使ったことがある「スポンジ」をモチーフとし、自由に平面構成を行う（モチーフは配付されない）。日頃のものの捉え方や観察力について、モチーフの特性や着眼点、発想力など全体の構成と表現力を通し、オリジナリティ、カラーセンス、用具取り扱いスキルがあるかを総合的に評価している。

●面接
好きなことや得意なことがあればあるほどチャンスをつかみ、よい人間関係にもつながることを理解し、デザインやアートだけではなく、ほかにも関心を持ち続ける人物を求めている。同時に描写力や表現力だけではなく想像力も、経験することで養われることを理解する人物を期待する。

教員コメント
スポンジを圧縮した時に見られる弾性の動きと、隙間から漏れる光の強さと美しさを上手く表現できている。明暗のカラーコントラストと光を集約させた構成バランスが評価されている。

教員コメント
誰もがよく目にする掃除に使用されるスポンジとナイロン不織布の黄色と緑色のツートーンカラーのタイプを積み重ね、光の強弱と合わせたグラデーショナルな変化を単調ではあるがバランスよく構成している。しかし、やや物足りない印象が残り、さらに強さを感じる特徴があることが好ましい。

建築学科

鉛筆デッサン（3時間）

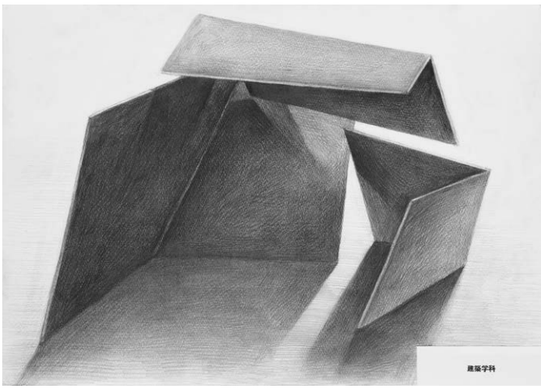
【問題】
配付された3枚の四角形の厚紙には、それぞれ線が刻まれている。この線に沿って厚紙を折り曲げ、3つの立体をつくりなさい。これを以下の条件に従って配置構成しデッサンしなさい。

[条件]
1. 厚紙を折り曲げる角度は任意で良い。
2. 配付された台紙の白い面を上にして、これに3つの立体のうち任意の一つをボンドで接着固定しなさい。ただし立体の2辺を台紙に接着するか、1辺と1頂点を接着するものとする。
3. この台紙は水平面であり、無限に広がっているものとします。
4. 他の2つの立体は台紙より上の空間の任意の位置にあると想定しなさい（他の2つとも台紙に接していても構わないし、2つとも宙に浮いた状態を想定しても構わない）。
5. 各立体は刻んだ線以外の箇所で折らないこと、また曲げて曲面をつくらないこと。
6. 各立体同士は接していないこと。
7. 答案用紙は縦横自由。
8. 目隠しカードの上に、画面の「上」を示す矢印「↑」を必ず書くこと。

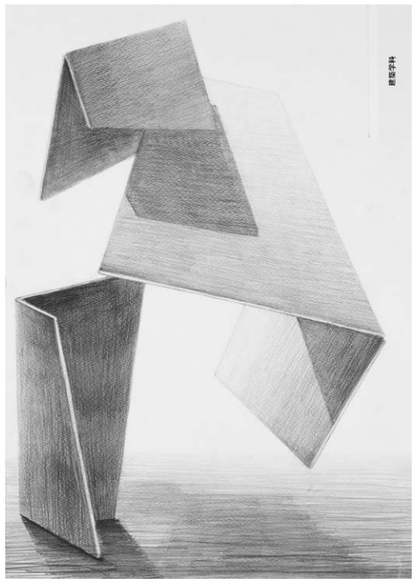
[配付物]
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 四角形の厚紙×3枚（黄ボール紙B4×1枚、B5×2枚）
4. 木工用速乾ボンド（固定用）×1個
5. 台紙（B3白ボール紙四つ切）×1枚
6. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
デッサンとして、対象の素描、空間の表現、画面上の構成を評価のポイントとすると同時に、モチーフ相互の関係から生じる空間や、群としての形に対する想像力、構成力を評価した。

●面接
自身の考えを的確に伝え、教員の質問や説明を理解することができる日本語能力を評価の重要なポイントに置いている。その上で、建築・環境への関心、発見力、想像力、思考力などを評価する。



教員コメント
3枚の厚紙に囲われた空間と個々の厚紙のまわりに生じる空間とを感じさせる構成、厚紙まわりの空間相互の干渉から生まれる動き、この動きを効果的に表現する光の描写が優れている。



教員コメント
隣り合う二つの厚紙がそれぞれ一つのまとまりある空間をなし、かつそれらが重なり、またその外へとつながり、空間をたどる視線の動きや浮遊感をつくり出している。

基礎デザイン学科

基礎造形（3時間）

【問題】
「旅行」のイメージを、幾何学図形で構成し、描きなさい。

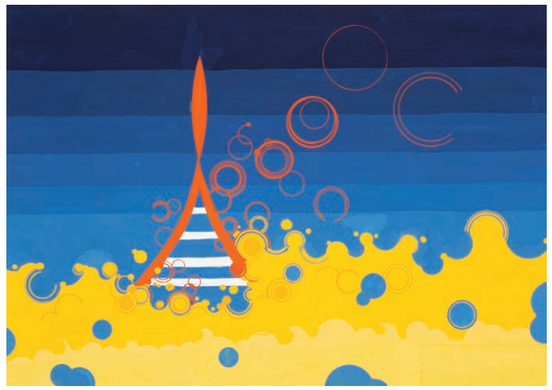
[条件]
1. 答案用紙は横長で使用すること。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

[配付物]
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

【出題意図と評価のポイント】
「旅行」という言葉から何を思い浮かべるだろうか。初めての景色やその土地ならではの体験、外側からしか見えない場の特徴など、日常ではない時間はいつもよりも長く濃密である。あらゆるものが目にも心にも鮮明に刻まれるのも旅行ならではのことだ。出題に際しては、その「旅行」から感じる特徴や印象を捉え、幾何学図形で構成することを意図した。旅行の情景はもちろんその場での心の動きなども含めて、それを取り巻く事柄がしっかりと描けているかを評価のポイントとした。

●面接
デザインやアートに対する興味の対象や自身の目標などについて、日本語で考えを伝える能力と学習や、研究に取り組む視点と意欲を重視している。柔軟であり、他の学生にも豊かな刺激をもたらしてくれる人物を期待している。

教員コメント
真っ白な雪の中に赤い鳥居を見た時の印象的なシーンを表現した作品。きっとその中をくぐって行きたいという衝動を感じたであろうことが、カラフルな曲線によって表現されている。鳥居のトリミングが効果的に作品を大らかに見せている。



教員コメント
見知らぬ街に立つタワーとたくさんの街の明かり、シンプルでありながらオリジナリティーを感じる構成である。まだその街に何があるか知りえないforeignerとしてのアングルを感じることができる。

芸術文化学科

小論文（2時間）

【問題】

別紙の文章を読み、芸術の働きについて、筆者の考えやあなた自身の体験なども踏まえながら、あなたの考えを述べなさい。

[条件]

1. 解答用紙の1行目に、適当なタイトルを記述しなさい。
2. 文字数は、タイトルを含め、800字以内とする。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]

1. 試験問題
2. 別紙×1枚
   出典：藤野一夫「アートマネジメントという仕事は何を目指しているのでしょうか？」『芸術の生まれる場』木下直之編　東信堂、2009年。
3. 原稿用紙×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

出題は、社会が直面した困難のなかで、芸術が人々に対し、どのように働いたのかを論じた文章である。ここで示された「芸術の働き」について、出題文や自分の体験からテーマを設定し、独自の考え方やその根拠などを適切にまとめ、論じられるかを問うた。評価のポイントは以下の通り。

・問題の趣旨を理解し、適切にテーマの設定ができているか。
・自分の具体的な経験についての客観的視点をもっているか。
・自分の具体的な経験と、出題文の内容を照らしながら論じているか。
・適切なタイトルがつけられているか。

などを総合的に評価した。

●面接

まず、本学科の目的や授業内容をよく調べた上で、志望するに至った経緯と動機が的確に話せることと、入学後の勉学や将来への目的意識が明確である点を評価のポイントとする。また、これまでの経験で得たアートやデザインに対する考えや、高校時代のさまざまな活動や日本語で自分の考えや意見を述べることができる能力も重視する。

デザイン情報学科

情報表現テスト（2時間）

【問題】

日本では野生動物のクマと人間が遭遇し、人間が死傷する事故がしばしば発生します。

［別紙］の「クマに会ったらどうするか、姉崎さんのすすめる10カ条」という文章を読んで、以下の問題に答えなさい。

問題1. この10項目がわかりやすく伝わるような図を作成しなさい。
　　説明する文字も入れてよい。

問題2. あなたがこれまで生活した場所で、野生動物と人間の接触があった場合の対処法のうち、あなたが知っている方法はどのようなものですか。その効果の有無を含め、日本語400字以内で述べなさい。

[条件]

問題1については、答案用紙の指定の枠内でわかりやすくレイアウトすること。

[配付物]

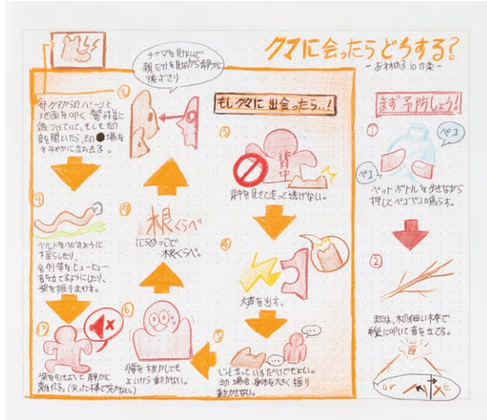
1. 試験問題
2. 別紙×1枚
   出典：姉崎等・片山龍峯「クマにあったらどうするか　アイヌ民族最後の狩人　姉崎等」筑摩書房、2014年
3. 答案用紙×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

「情報表現テスト」の狙いは、情報（数値、関係、プロセス、使用法など）を読み解き、図化する力を審査することにある。今回は野生のクマに遭遇した際の対処法について、アイヌのクマ撃ち名人が語った「10カ条」をわかりやすく伝える図を作成した。あわせて野生動物への対処法について自分の知識を述べることで、日本語記述能力を審査した。体系化されていない言葉を図化するに際し、禁止事項と推奨事項に分類したり、効果的な順番を考えたりするなど、何らかの情報整理を行っているかどうかも重視した。さらに、表現に関しては、イラストレーションだけでなく、ピクトグラム等の使用や、色や太さによる文字の強調で伝達性を高める工夫を評価した。

●面接

本学科に関心を持ち受験した明確な理由と、入学後の学習方針や目指す領域について、事前に提出された志願確認書に基づき、質疑応答を行う。また、これ以外の話題についても、質問を正しく理解し、自分の考えや意見を述べることができる日本語の能力を審査。なお、ポートフォリオや作品の持ち込みは可能だが、限られた時間内では十分に審査することが難しいので、評価の対象とはしていない。



まず、野生動物がよく出現する所の場合、注意案内板が設置されている。これを見られずにその所に入った時には様々な野生動物に会える。特に危険動物にあった時には静かにすることが大事である。これは野生動物に私は刺激を与える考えがないことを表す。じっと立っている場合、かばんとかの物で音がしないように注意する。動物はその音も人も自分の危険対象だと思うが、気にしない場合が多い。少し時間が過ぎて、野生動物がもう人に感心を持てずに他の所へ移動しようとする。その時、一緒に動いてはいけない。動物が離れて、よく見えなくなった時、その所で背中を見せずに後ろに向かって歩く。歩く時にも音がしないように注意する。動物が音を聞いて戻ったことがある。

野生動物が人をもう危険対象だと思って来る時には木の上で体を隠す方法しかない。木の上で待つと、動物は夜の時に他の所へ動く。

教員コメント

予防と遭遇を別空間に配し、禁止表示やアイコン、矢印を使って10カ条を把握しやすくする工夫が見られる。文章は野生動物一般への音の刺激について書かれているが、動物種によって対処法が違う点を考慮したい。

私がこれまで生活した場所で、時々野生動物の接触があった。その場合は、野生動物の危険性や生活習慣によって、対処法が違うと思う。私が知っている方法を以下詳しく述べる。

自分の命が脅かされる野生動物と遭遇した場合は、たとえば、ヘビかいのししの場合、怒られなかったら、大体いきなり攻撃する可能性は低いだろう。その時は声を出さずこっそり離れればいいと思う。ところが、ヘビから離れる場合、必ず真っすぐ走らないように注意しなければなりません。数字の8みたいな形で走るのが正しいものだ。これは効果があると思われる。研究によると、クマにあえば、逃げるより静かに立ったほうがいいと思われる。もし危険性がほとんどない野生動物に会ったら、まず好きなまま勝手に触ることはやめたほうがいいと思う。ただ見たり、写真をとったりする、これは野生動物と人間が仲良く接触することに効果があると思う。

教員コメント

10カ条を順番通りに図化しているだけだが、的確なイラストレーションによってわかりやすい伝達が期待できる。文章はヘビから逃げる方法の知識が記されているが、文の構造や文体の統一にまだ改善の余地がある。

全学科共通（帰国生特別選抜）

小論文（1時間30分）

【問題】
「芸術は政治と関わるべきではない」という意見に対して、あなたは賛成ですか、反対ですか。その理由とともにあなたの考えを述べなさい。なお、解答は700字以上800字以内で書きなさい。また、「です・ます」調ではなく、「である」調で書くこと。

［条件］
1. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】
帰国生入試の小論文問題では、ある意見に対して賛成か反対かの立場を論述する問題を課している。これは、根拠に基づき論理的に自己の主張を記述できるという論理的記述力を測るためである。したがって、論理的な記述がなされているかを第一に評価する。また、文法、文体等の言語的な要素も小論文として適切なものであるかも評価している。

※全学科、作品・ポートフォリオ（両方、またはどちらか）の提出、面接の試験あり。
※油絵学科油絵専攻・版画専攻、工芸工業デザイン学科、芸術文化学科は実技試験なし。

日本画学科

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
配付されたモチーフと身体の一部を自由に構成し鉛筆デッサンしなさい。モチーフは自由に扱ってもよい。

［条件］
答案用紙は縦横自由。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（A2画用紙）×1枚
3. 季節の野菜のメンチバーガー×1個
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

彫刻学科

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
机上の粘土を片手で握り、その握られた粘土を描きなさい。

［条件］
1. 答案用紙は縦横自由
2. 握られた粘土も机上に置くこと。
3. 粘土以外は描いてはいけない。
4. 包装材はモチーフではない。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 塑造用粘土×50g

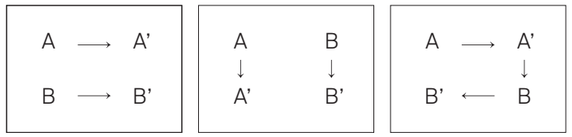
視覚伝達デザイン学科

デザイン（3時間）

【問題】
配付した2つのモチーフは「時間の変化」を知るためのものです。これらに象徴されるように、できごとの変化を観察し記録し考察することで、私たちは、1日、1時間、1分、などの身近な時間を測るしくみや、干支の十二支や季節の慣習など文化的な概念で時間を感じるしくみをつくりだしてきました。
あなたはどのようなものから「時間の変化」を観察することができますか？
自然環境の変化、社会環境の変化、物質の変化などのなかから、あなたが「時間による変化」が魅力的だと思う2つの事例AとBを選び、それぞれの「時間による変化」A→A'、B→B'、をスケッチと文章で記述しなさい。

［条件］
1. 2つの事例、A→A'、B→B'のそれぞれが、どのような「時間による変化」なのかがわかるようにスケッチと文章で答案用紙に描写しなさい。文章の文字数は自由。答案用紙のレイアウトは、例えば下記の図のような方法が考えられますが、これに限定しません。
2. 事例AとBには、それぞれに小タイトルをつけなさい。また、事例AとBを合わせた全体の大タイトルをつけなさい。小タイトル、大タイトルの文字数は各20字以内で、答案用紙に書きなさい。
3. 与えられたモチーフは描いても描かなくてもよい。
4. 答案用紙は横長で使用すること。
5. タイトル、スケッチ、文章は、鉛筆を使用すること。色鉛筆は使用不可。

答案用紙のレイアウト例



［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（A2画用紙）×1枚
3. 置時計×1個
4. 砂時計×1個
5. 下書き用紙（B4上質紙）×3枚

空間演出デザイン学科

デザイン（3時間）

【問題】
下記の言葉を自由に立体化しなさい。

「さかさま」

［条件］
1. 配付された材料は任意に使用すること。（すべて使用しなくてもよい）
2. 配付された用紙を自由に加工して立体作品を作り、台紙（B3スチレンボード5mm厚）上に立体構成すること。
3. 配付された両面テープは接着剤としてのみ使用すること。
4. 台紙は横長で使用すること。
5. 着彩は任意とする。
6. 下書き用紙と包装材は作品に使用しないこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. B3ケント紙×3枚
3. B3ボール紙×3枚
4. B3スチレンボード（5mm厚）（白）（台紙用）×1枚
5. 両面テープ×1個
6. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

建築学科

デザインテスト（3時間）

【問題】

与えられた敷地図（別紙）に、下記の条件で、店舗併用住宅をデザインしなさい。

［条件］

1. 敷地条件
   a. 敷地面積：139㎡
   b. 接道：北10m（歩道付）、西4m、南4m
   c. 用途地域：近接商業地域（建蔽率80％・容積率300％）
   d. 周辺状況：店舗、事務所、マンション、アパート、住宅などが混在している。
2. 設計条件
   a. 延床面積：200～300㎡程度（建蔽率80％・容積率300％）
   b. 計画内容：住宅（100㎡以上）、店舗（100㎡以上）（構造は自由）
   c. 住宅部分：家族（夫婦）
   d. 店舗部分：業種は自由に想定して提案すること。

［提出内容］

1. デザイン意図を説明するために必要と考える図面（スケールは自由）、スケッチ、説明文等を自由に選択し、表現すること。
2. デザインの特徴となる外観または内観のパース1枚以上。
3. デザイン意図を示すタイトル。
4. 計画概要（建築面積、延床面積、構造種別）を答案用紙に記載すること。

［配付物］

1. 試験問題
2. 別紙（敷地図）×1枚
3. 答案用紙（A2ケント紙）×1枚
4. 下書き用紙（A3トレーシングペーパー）×３枚

基礎デザイン学科

小論文（1時間30分）

【問題】

技術、産業、生活が変化する現代社会で、豊かな生活文化を構想し、生活環境を創造するために、
デザインはどのような役割を果たしますか？
上記の問題に対して、近い将来あなたがなりたいデザイナー像を重ねて論述しなさい。

［条件］

1. 解答用紙の1行目に、適当なタイトルを記述しなさい。
2. 文字数は、タイトルを含め、600字以内とする。

［配付物］

1. 試験問題
2. 原稿用紙×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

デザイン情報学科

小論文（1時間30分）

【問題】

レジ袋の有料化の動きはなぜ起きたのか、その原因と考えられることを述べなさい。また、有料化以外に、あるいは有料化とともに行うことで事態を改善できると思える手段について説明しなさい。

［条件］

1. 原稿用紙の1行目に15字以内のタイトルを記入し、２行目から解答文を記入すること。
2. 文字数は、タイトルを含め、800字以内とする。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］

1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

2020年度入学試験問題・参考作品

造形構想学部 一般選抜 専門試験

映像学科　104

感覚テスト（3時間）

【問題】
下記の文章から想起する場所のイメージ、あるいは出来事のイメージを解答欄に絵と文章で表現しなさい。

その先は

［条件］
1. 絵と文章を必ず用いること。ただし絵と文章の配置および割合は任意とする。
2. 解答欄の文字は1マス1字とする。
3. 答案用紙は横長で使用すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】
場所や出来事のイメージを創り出す力と、それを文章と絵で表現する力から、映像的な資質や感性を読み取りたいという出題意図である。評価ポイントとしては、問題の文章を解答のイメージ表現の主たる手がかりとしているか、イメージを絵と文章で表現するにあたって、絵と文章の役割を的確に分担させているか、絵と文章のレイアウトが調和的に構成されているか、等である。

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
配付されたモチーフを観察して自由に描写しなさい。

［条件］
1. モチーフは2個以上描くこと。
2. そのうち1個を克明に描くこと。
3. モチーフは加工しないこと。
4. 梱包材はモチーフではない。
5. モチーフの取り扱いに際しては安全に留意すること。
6. 配置および構成は自由。
7. 答案用紙は縦長で使用すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. モチーフ×1個
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】
描くということは、見ることであり理解することである。配付されたモチーフを、どう観察し、いかに描いたか。素描力を通して、表現のための基本的な資質と意欲を見いだすことが出題意図である。ともすれば「気分」に流されやすいモチーフを、いかに「造形」として平面・空間上に再構築し得たか、そして与えられた3時間における観察と考察への熱意、これらを総合的に判断し評価のポイントとした。

小論文（2時間）

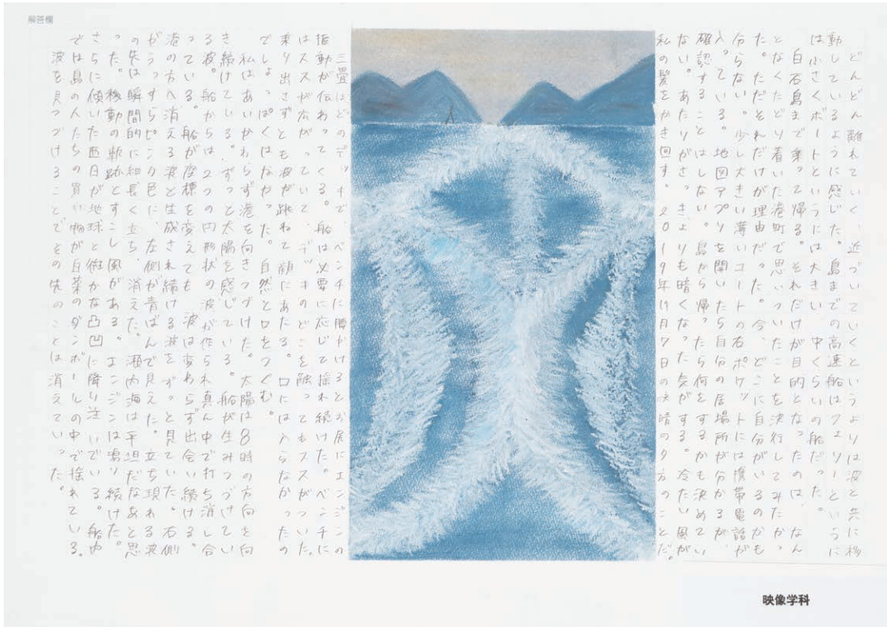
【問題】
配付されたモチーフを観察し、文章によって描写しなさい。
必ずタイトルをつけること。（600字以内）

［条件］
1. 梱包材はモチーフではない。
2. モチーフの取り扱いに際しては安全に留意すること。
3. 原稿用紙は、指定字数に従って縦書きで使用すること。

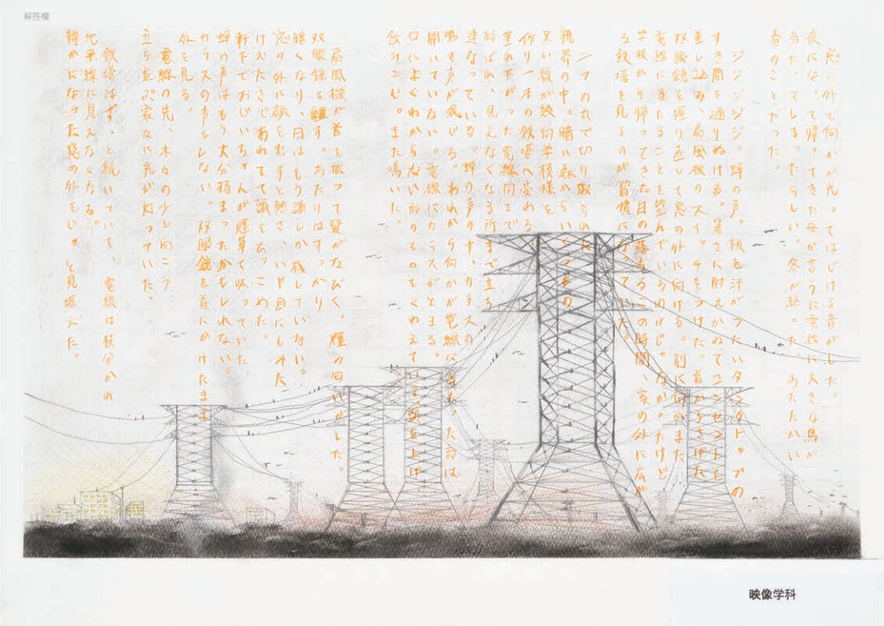
［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1枚
3. モチーフ×1個
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】
配付されたモチーフの観察と考察を通して導き出されたテーマと論述から、ものごとに対するさまざまな意識をはかり、映像表現のための基本的な資質を見いだすことが出題意図である。モチーフに対しての観察力や分析力、独自の視点や気付きの発見、論旨や結論の明確さ、論理的整合性、総合的な文章力、等を評価のポイントとした。

教員コメント
絵が中心に配置され、文章はその右と左に三つずつの小さな塊りに分けられている。全体としては、三つの塊が一つとなって、左右が二分されている。この文章の構成と運びには隙がなく、見事である。分節された各々の塊りを連続させているのは父の足跡であるが、その進行を切断することで文章を終えている。出来事が起こる直前で止めているのだ。



教員コメント
文章の組み立てとしては、状況、思い、日付、ディテール、感覚、場所、現象、等がランダムに配されていて、口述筆記のような魅力があり、リアリティーを獲得している。船から生成しては消えていく波の行方と自身のその先が重なっていく終え方はよい。また、中央よりに配された絵は力強く、説得力がある。

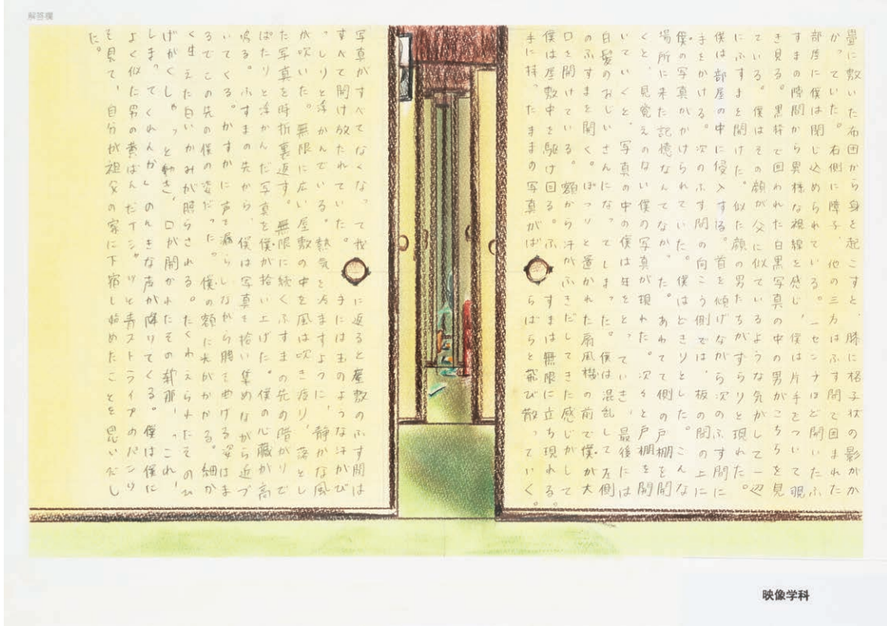


教員コメント

はじまりの4行で、季節が春から夏にジャンプして、一日の陽の変化の中で、双眼鏡を通しての視線の対象が、カラスから電線に移行し、日暮れには、分枝した電線のその先に、家々の明かりを認めている。鮮やかな展開である。横長に配された絵の、高架の骨組と電線の重なり、彼方に点在する家々の奥行きのある表現は、壮大、かつ詩的である。

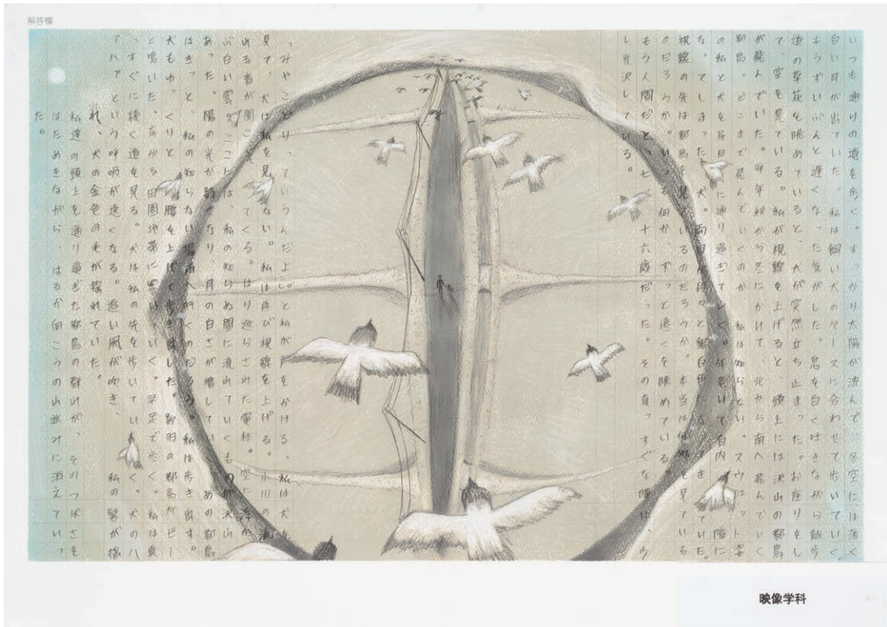
教員コメント

トンネル状の空間のその先は、川端康成の「雪国」のように、進行方向の抜け側にあるのだが、この解答は、進行と直交する列柱側にある。そのことによって生じる、コマ送りやコマ抜けの現象記述は優れている。おわりに、列柱に正対し、それをフレームにして風景を切り取っている。柱の横面に反映している海の光のリフレクションの表現は、その先を充分に暗示している。



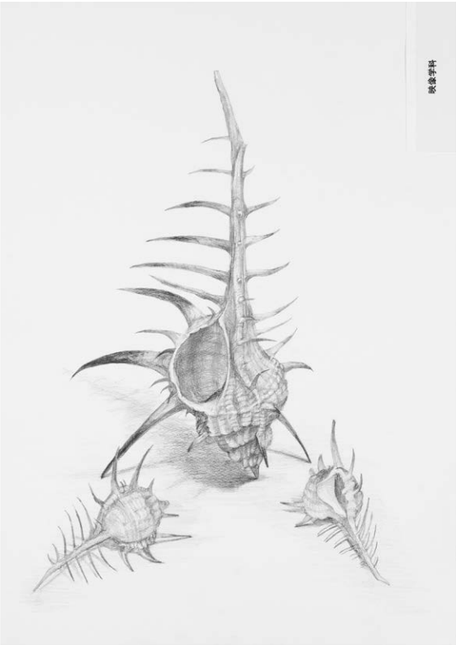
教員コメント

襖は壁のように空間を仕切ると同時に、建具としてスライドされると、次の空間をつなげる。襖を取り払うと、柱だけの無限定な空間が現れる。この空間の仕組みによって文章は構成されている。右に、欄干に掛かっている写真や戸棚の中の写真による時間的な幻想、左に、一陣の風と現実を鮮やかな対照で配している。中央の襖と襖の間のスリットの重なりは、その先の表現として説得力がある。



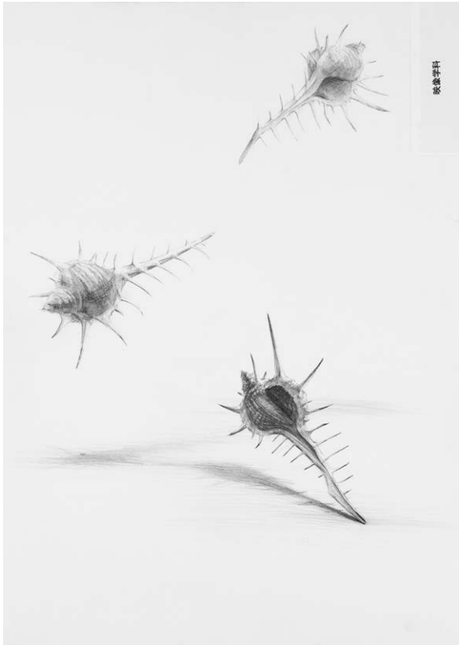
教員コメント

中央の山並みで囲まれた円の中に、一つの世界として、いつも犬と歩いているエリアを描いている。世界が円として閉じているので、ミヤコドリの群れが飛んでいくその先は別の世界である。自身の視線はこの様子を見上げている。この絵の俯瞰的視線は、見えない目を持つ犬のまなざしであろうか。文章と絵の役割分担が見事である。



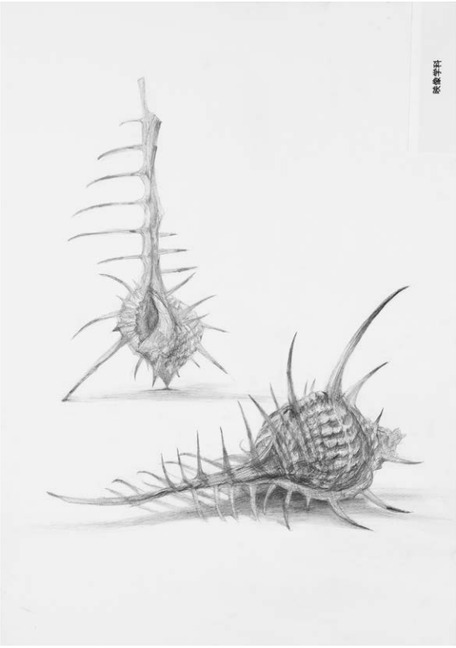
教員コメント

シンメトリーなピラミッド構図が印象的である。中心で熱く語る伝道師と熱心に聞き入る信者たちを思わせる、ある種の擬人化さえも感じられる。よい意味でコミカルな雰囲気が意図されたものとしたら、それは確かな描写力あってこそ達成できた視覚表現であろう。



教員コメント

ダリやマグリット等の古典的シュールレアリスム絵画を想起させる野心的構図を用いている。特筆すべきは支持体となる画用紙が「窓」の役割をしており、この長方形の外側に同種のオブジェが無数に浮遊する状態を想像させることだ。その意味では極めて映像的と言える。



教員コメント

水平と垂直を意識的に対比させた建築的とも思える構図が力強い。同じ被写体が置き方を変えただけで対極のイメージとなるのに驚かされる。勝利を噛みしめ堂々と立ち上がる者、レースに敗れ寂しく去り行く者、二つの人生を対比させた壮烈なドラマにも思えてくる。

教員コメント

作為的なところが少しも見られない極めてオーソドックスな作品である。しかし、個々の被写体への観察眼は鋭く、プロポーションの正確さ、質感や量感の申し分ない表現、底面の存在を微妙な陰影で描写する力量など、デッサンとして模範的な作例と呼べるだろう。

巻貝から見る生物の環境への適応性

二枚の殻を持つ貝ではない。少しの光沢を持つ巻貝である。大きさは約九センチ、全体の体色は白色である。食物を取り込む口と内臓部分を保護する重厚に発達した殻の部分が四センチ程、それを支える運動組織が保持できるように口側に溝のついた細長い部分が五センチほどある。特徴として、大きく発達した棘をもつ。口側を下とした時の両サイド、反対側の部分に位置する背側の三方向に棘を持つ。棘の数は三十五個程で未発達の物を含めると五十個程になる。小さい棘ほど白くつるつるとしていて、大きくなるにつれて、茶色く変色し、一番発達した物は蒸した小豆の様な色へと変色している。また質感としても、発達した棘はゴツゴツとした様子である。爪より硬い殻ではあるが、硬いのみで柔軟性はなく力が掛かると砕けてしまう様子である。

おおまかな外観としては前述であるが、その構造が生存に対してどのように働くかを観察してみる。この貝を置いた時、一番安定した重心をとるのは、口を下にした状態である。口のまわりには未発達の棘が多く、全て人間の肋骨の様に内巻きになっている。外敵からは内部組織が狙われる為、口部分を下にし、棘で守る事は生存に有利である。硬い棘は、魚程度の外敵には抜群の効果を発揮する一方、岩場などの環境では、口側へ内巻いている棘が仇となり口部分が露になり不利である。

このモチーフから、生物の合理性に基づく環境への多様な適応性を観察することが出来る。

教員コメント

序論のモチーフに対する観察力の鋭さと、それを第三者に的確に伝える文章表現力が素晴らしい。本論はその精緻な観察で得られたモチーフの構造から、発展的に思考を巡らせ、結論として生物の合理性へと至る論理的思考力に優れたものがある。

とげの二つの効果

このとげには二つの方法で外敵から身を守る効果がある。一つ目は分かりきっているだろうが、ねらって来た生物をとげで防ぐため、二つ目は魚の死骸に擬態して相手を近付かせないためである。そして、そのために様々な細かい工夫がある。

この貝殻はフィボナッチ数列のような渦を巻いており、渦の初めを上とする下側が細長く伸びている。中は空洞で、内側に指を入れると影が透ける程薄い。内側は少してかっていて、触るとつるつるとしていた。外の表面はでこぼこしていて、固くて小さいためか爪で弾くと高い音がした。そして、渦に対して垂直方向に三列のとげがある。一列に十四、五本程だ。とげは殻自体の大きさに対してかなり大きく、とても鋭利である。恐らくこれで、多くの外敵は中のものを捕らえるのをためらうだろう。単に鋭利なだけでなく、とげは空洞で、一本一本に筋のような細長い亀裂がある。そのため、もし折れた場合も亀裂に沿って割れ、鋭利な状態は維持される。実際、折れたとげを触ると少し痛い。そして、このとげの形状は非常に魚の骨に似ている。白色で、下部の細長い部分は背骨に見えるし、とげの一本一本が微妙に反っているのもまた骨らしい。このモチーフをぱっと見た時、何かの生物の骨だと勘違いして見逃す外敵も少なくないだろう。

以上の様に、一見独特な形に見えるこの貝殻には、形状一つ一つに様々な意味がある。

教員コメント

モチーフの棘の形状に着目し、その構造を独自の分析を加えながら微細に観察し、柔軟な思考力と考察力で説得性のある文章に仕上げている。ややあっさりとした結論で終わった点が惜しまれる。

貝が作る机上の影の正体

配付されたモチーフを机の上に穴がこちら側に向くように配置し、眺める。巻いた構造をしている貝の表面から、天井に向かって大きなつのが二つ、他は不規則な長さのつのが貝のまわりを並ぶようにして生えているように見える。つのは先端に向かって青が混ざった茶色へ、穴付近の黄色がかった白とのグラデーションを作りながら色づいている。机と接した部分を見ると、二本の短いつのと穴から伸びた貝の長細い一部分が直接机に面しており、その三つが接する机の面にはオレンジかかった強い影が、穴を有する部分を本体と呼ぶのなら、その真下に向かって存在していた。貝はあらゆる方向から受ける光をそのまま受け流してあらゆる方向へ影を作るのではなく、その光を統合して影の中央に強い影を作っていることに気付いた。

貝を手に取り、先程見ていた面を見る。そして、ある程度規則を持って並んでいるつのをよく見ると、つのの面に一本の白い線が入っていた。爪をそこに当てると、ほんのわずかに入り込んだ。つのには切れ目があり、他のつのを見ると同様に一つのつのに一本切れ目が入っていることに気付いた。

貝のつのには切れ目が存在していて、そこからわずかに光を発して明るく見える。切れ目から光は入り込み、その光が本体の穴の中を照らす。その切り込みから入った光は、穴の中に集められる。その統合された光が、机上に強い影を作り上げたのだろう。

教員コメント

モチーフの構造が創り出す光と影に着目し、柔軟に思考を重ねながら、外部の光と部位の関係性やそれによって生じる影の存在を、独自の美的な視点で観察し、感覚的で柔らかな文章として仕上げている。結論がやや曖昧になった点が惜しまれる。

2020年度入学試験問題・参考作品

造形構想学部 総合型選抜［前期］［後期］

クリエイティブイノベーション学科　111
映像学科　112

造形構想学部 学校推薦型選抜

映像学科　112

造形構想学部 外国人留学生特別選抜

クリエイティブイノベーション学科　113
映像学科　113

造形構想学部 編入学選抜

映像学科　114

クリエイティブイノベーション学科［前期］構想力重視方式

①第1次選考

学修計画書審査

②第２次選考

構想力テスト、面接

●構想力テスト（２時間）

【問題】
自分が生まれた地域の人々の暮らし方の特徴について説明した上で、その人々が嬉しいと思う、新しい公園のデザインを考えて提案しなさい。

［条件］
1. 解答用紙のタイトル欄に、どのような“新しい公園”を構想したのかタイトル（20文字以内）を書くこと。
2. 解答用紙は縦長使用とし、文章（横書き）だけではなく図等を加えてもよい。
3. 特に字数制限等は設けない。
4. 解答用紙の裏面には記入しないこと。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（A３用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

●審査基準・評価ポイント

●学修計画書
美大における本学科の趣旨・特色やカリキュラム構成等の理解を前提に、自身の将来的な夢や大学で学びたい専門分野や授業科目、目指したい進路等について現時点での明確な方向性や目的意識を持っていることが望ましい。

●構想力テスト
構想力テストでは、与えられた身近な生活環境や社会現象を分析し、受験者自身が生活をしていく上で感じ、考えていることを起点に新しい視点や切り口（テーマ）を発見して、言葉や絵、図解などを用いてそれらの意味性や関係性を明らかにしながら、新しい構想を行うことが求められる。評価ポイントとして、絵や図解の上手さを見るのではなく、与えられた身近な生活環境や社会現象の分析力、構想のベースとなる「課題」からの視点や切り口の独創性、それらを説得的につなげる提案力を重視する。

●面接（構想力テストのプレゼンテーションを含む）
文系・理系という既存の枠組みにとらわれない新しい美大教育に対する意識の高さを確認し、普段から社会等に対する関心や将来の文化・技術の創造発展に寄与するような自らの能力や人間的魅力をアピールするコミュニケーション能力を評価ポイントとした。

クリエイティブイノベーション学科［後期］英語力重視方式

※2020年度で廃止。2021年度入学試験より、前期に「サイエンス思考重視方式」を新設します。

●選考方法

学修計画書、小論文、面接および英語外部検定による審査

●小論文（1時間30分）

【問題】
子供の成長にとって「遊びは極めて大切」と言われていますが、一方で、どんどん「遊び場」が失われています。その状況を、社会的視点から分析し、具体的な提案について述べなさい。（800字以内）

［条件］
1. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

●審査基準・評価ポイント

●英語力
応募条件を上回る英語の公的試験スコア事前申告

●小論文
身近な社会テーマや生活場面における課題設定をもとに、自身のデザイン的視点から周辺領域の問題分析からアプローチ方法について論理展開し、構想に至るまでの理解力や基礎力を評価ポイントとした。

●面接
文系・理系という既存の枠組みにとらわれない新しい美大教育に対する意識の高さを確認し、普段から社会等に対する関心や将来の文化・技術の創造発展に寄与するような自らの能力や人間的魅力をアピールするコミュニケーション能力を評価ポイントとした。

クリエイティブイノベーション学科［後期］数学力重視方式

※2020年度で廃止。2021年度入学試験より、前期に「サイエンス思考重視方式」を新設します。

●選考方法

学修計画書、数学および面接による審査

●数学（３時間）

*映像学科と共通
*問題・解答例は大学webサイトで公開しています。

●審査基準・評価ポイント

●数学力
応募条件をクリアした受験生に対して、総合的な問題が中心のテスト（３時間）を実施。解答は記述式を主体として、じっくり考え、論理的に解答する記述能力を評価した。

●面接
文系・理系という既存の枠組みにとらわれない新しい美大教育に対する意識の高さを確認し、普段から社会等に対する関心や将来の文化・技術の創造発展に寄与するような自らの能力や人間的魅力をアピールするコミュニケーション能力を評価ポイントとして重視した。

映像学科
［前期］クリエイション資質重視方式

①第1次選考

ポートフォリオ（作品資料）および自己推薦調書審査

②第２次選考

ポートフォリオ審査および面接

●審査基準・評価ポイント

●動画作品に関する評価基準

作品に独自性、創造性、新鮮な眼差しが見られるか、技術的に粗削りであっても、独創性や強い表現情動が感じられるか、世界を映像で切り取る視点や技術的要素が卓越しているか、映像の作り手としての将来性・発展性を感じ取れるか、を評価した。

●写真作品に関する評価基準

撮影時におけるシャッター速度や絞りなどの技術的要素が的確であるか、プリント仕上げにおける現像処理、レタッチ等の技術的要素が的確であるか、テーマの設定、被写体の捉え方に独自性、創造性があるか、を評価した。

映像学科
［後期］英語力重視方式

●選考方法

自己推薦調書、英語による発表および面接による審査

●審査基準・評価ポイント

身近な出来事などを、英語で聞いて理解することができ、表現することができるか、語彙、文法、発音が的確か、映像作品を見て、英語で語られ、描かれている内容が理解できているか、映像作品に込められたメッセージや表現技法などを敏感に読み取っているか、映像作品を見て、感じたことを、適切な言葉で表現できるか、言葉を通してコミュニケーションを取ろうとする積極的姿勢が感じられるか、を評価した。

映像学科
［後期］数学力重視方式

●選考方法

自己推薦調書、数学および面接による審査

●数学（３時間）

*クリエイティブイノベーション学科と共通
*問題・解答例は大学webサイトで公開しています。

●審査基準・評価ポイント

高校数学までの基本的な数学概念を十分理解し、基礎的な数学的思考が身に付いているか、公式や解法を表面的に暗記するにとどまらず、数学的な論理、計算に従って自在に考えられる応用力が身に付いているか、粘り強く集中して考え、問題の本質を捉える洞察力があり、解答への道筋を構想する力があるか、考えた結果を必要にして十分なしっかりとした論理展開で答案に記述ができているか、を評価した。

映像学科 学校推薦型選抜
ディレクション資質重視方式

●選考方法

自己推薦調書、構想力テスト、面接

●構想力テスト

【問題】

「美意識」をテーマとする表現を構想し、下記①～③の手順に沿って発表してください。

①構想制作（15分）

配付した白紙（大）に発表のための資料を作成してください。

［条件］

1. 配付したマーカーを使用すること。
2. 文字、文章、記号、図など表現は自由。
3. 白紙（小）は下書き用。

②個別発表（各自５分）

作成した資料をホワイトボードに貼って、その資料に沿って構想を発表してください。

個別発表の際、資料へ書き加えること、および他の人の発表をメモすることは自由とします。

③グループ討議（15分）

自分の構想、他の人の構想について自由に討論してください。

発言順は指示しません。

［配付物］

1. 問題用紙×1枚
2. 大判紙（大）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

●審査基準・評価ポイント

●構想力テストの評価基準

自身の企画について、意図や魅力を明確に表現できるか、多様な価値観に興味や理解を示し、ディスカッションを通して共有発展させる力があるか、テーマと状況を俯瞰し、理解と寛容、機転と配慮を持って議論に貢献できるか、共同制作の場をリードし、建設的創造的なディレクションができる人材となる可能性を期待できるか、共同制作の場をクリエイティブな空間に発展させるような、高次元な創造性、知恵や工夫を発揮する姿勢が感じられるか、を評価した。

クリエイティブイノベーション学科

小論文（1時間30分）

【問題】

食には文化、経済、環境など、さまざまな側面がある。
今から約10年後の2030年に食はどうなっていると考えるか。
自分の展望を述べて論じなさい。(800字以内)
タイトルは「2030年の食」。

［条件］

1. タイトルは書かなくて良い。
2. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］

1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×２枚

【出題意図と評価のポイント】

身近な課題設定のもとに、幅広い社会的視点から俯瞰する基礎的能力と、そこに自分なりのクリティカルな視点を持ち込むことによって得られる独自のテーマ性や、潜在している課題発見力を重視するとともに、設問に応じた日本語能力（読解力や論理展開力等）を評価ポイントとする。

●面接

美大における本学科特有の主旨・特色やカリキュラム構成を正しく理解し、グローバルな視点での未来や社会に対する新たなデザイン課題に対して積極的であり、グループワーク等では協調性を発揮できること。さらに、自身の将来的な夢や本学で学びたい授業分野、目指したい進路等について明確な目的意識や自分なりの考えを提示できることが望ましい。

映像学科

感覚テスト（３時間）

【問題】

下記の文章から想起する場所のイメージ、あるいは出来事のイメージを解答欄に絵と文章で表現しなさい。

失くしたもの

［条件］

1. 絵と文章を必ず用いること。ただし絵と文書の配置および割合は任意とする。
2. 解答欄の文字は1マス1字とする。
3. 答案用紙は横長で使用すること。

［配付物］

1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

【出題意図と評価のポイント】

場所や出来事のイメージを創り出す力と、それを文章と絵で表現する力から、映像的な資質や感性を読み取りたいという出題意図である。評価ポイントとしては、問題で与えられた文章を解答のイメージ表現の主たる手がかりとしているか、イメージを絵と文章で表現するにあたって、絵と文章の役割を的確に分担させているか、絵と文章のレイアウトが調和的に構成されているか、等である。

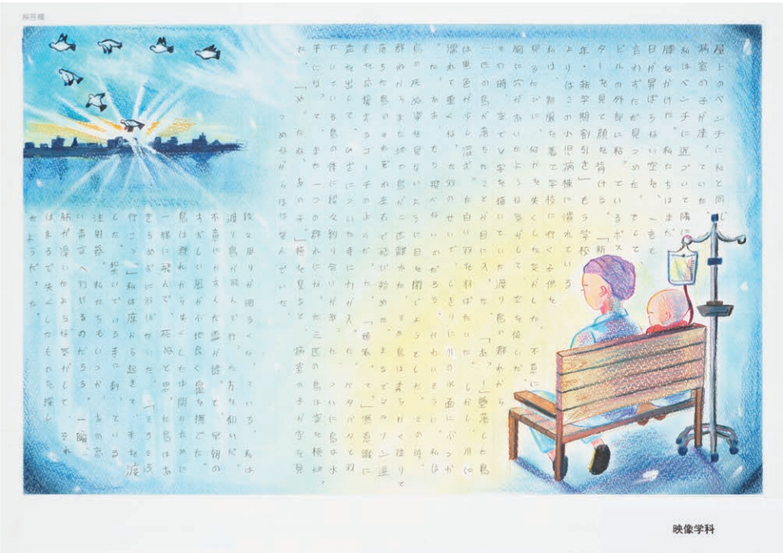
●面接

映像の分野は、文章力やデッサン力、コミュニケーション能力、数学的能力等、さまざまな資質のどこからでもアプローチが可能なことが特徴である。したがって、現在の自分が得意なことを、「感覚テスト」の解答の説明を通して、あるいは本学科で学びたいことや方向性を答える形で、明らかにすることが求められる。当然なこととして、日本語の聞き取りと会話の能力も重視する。

映像学科（外国人留学生特別選抜）

教員コメント

右に、7歳の自分が母の悲しみを受け止められなかったこと、左に、30年後にその母が亡くなった報せを受けた時に、あの時の母の様子のすべてが理解できたこと、が配置されている。この対照は鮮やかである。中央の絵は、ある幸せの形象―7歳の自分が母の悲しみを全身で受け止めている―が描かれている。文章と絵のレイアウトは内容を反映している。



教員コメント

右下に屋上のベンチに座っている二人、左上に渡り鳥の群を配した遠景が対角線構図で強調されている。その間を、事象の推移と気持ちの変化が丁寧に描写されている。また、色使いが内容を反映しているのがよい。とくに、二人の周りに日溜まりがあるような暖かい黄色は、心理的表現として優れている。

映像学科（編入学選抜）

●選考方法

作品の提出（動画作品または写真作品）、面接の試験

2020年度入学試験問題

大学院 修士課程選抜
造形研究科　116
造形構想研究科　120

大学院 博士後期課程選抜
造形研究科　121

美術専攻 美学美術史コース（A日程）

小論文（2時間）

【問題】
人種やジェンダーなどによる多様化が進み、新しいメディアの発達した現代において、近代の西欧において確立された美術・工芸・デザインといった造形概念は有効なのだろうか。自身の研究テーマに即して考えるところを述べなさい。(1,200字以内)

[条件]
1. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット

専門基礎(筆記試験)（1時間）

【問題】
次の事項の中から任意に5つを選び、各事項の説明を解答用紙に簡潔に記述しなさい。
1 ウィーン工房／2 エドヴァルト・ムンク／3 尾形乾山／4 火炎土器／5 クリスチャン・ボルタンスキー／6 ケルン大聖堂／7 顧愷之／8 ゴシック・リヴァイヴァル／9 自動筆記／10 千手千眼観世音菩薩立像(奈良・唐招提寺金堂)／11 天龍山石窟（中国・山西省太原）／12 ハギア・ソフィア大聖堂／13 パリのノートル=ダーム大聖堂／14 伴大納言絵巻／15ポップ・アート／16 マニエリスム／17 モンタージュ／18 ラーオコーン像／19 洛中洛外図屏風／20 ラファエル前派

[配付物]
1. 試験問題
2. 解答用紙×1セット

外国語(英語)（1時間）

【問題】
以下の英文を日本語に訳しなさい。

[配付物]
1. 試験問題
   出典：Antnello Fuga, *Artist's Tecniques and Materials*, Trans. Rosanna M. Giammanco Frongia, LosAngeles, 2006, p.47.
2. 解答用紙×1枚

美術専攻 芸術文化政策コース（A日程）

小論文（2時間）

【問題】
別紙の文章は、岸田劉生のエッセイ「内容と技巧」である。この著者の意見を要約し、その見解に対するあなたの考えを1,200字以内で述べなさい。

[条件]
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]
1. 試験問題
2. 別紙×1枚
   出典：岸田劉生『美の本体』講談社学術文庫、1985年、126頁～129頁。(初出：岸田劉生『劉生画集及芸術観』聚英閣、1920年)。
3. 原稿用紙×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

外国語(英語)（1時間）

【問題】
以下の英文〈下線部を除く〉を日本語に訳しなさい。

[配付物]
1. 試験問題
   出典：Stanley E. Marcus, *DAVID SMITH: The Sculptor and His Work*, New York, 1983.
2. 解答用紙×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

デザイン専攻 視覚伝達デザインコース（A日程）

小論文（2時間）

【問題】
別紙は、20世紀のグラフィックデザインを牽引してきた一人、勝井三雄による連作ポスターである。この作品「視覚の地平 visionary ∞ scape」について、あなたの考えを視覚伝達デザインの観点から、1,200字以内で述べなさい。その際、必ず20字以内のタイトルをつけなさい。

[条件]
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 原稿用紙の1行目にはタイトルを記入し、2行目から解答文を記入すること。
   タイトルは指定字数に含む。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]
1. 試験問題
2. 別紙（「視覚の地平 visionary ∞ scape」の図版）×1枚
   出典：勝井三雄監修『視覚の共振 visionary ∞ resonance』光村図書出版、2019年、40頁。
3. 原稿用紙×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

デザイン専攻 建築コース（A日程）

小論文(英語含む)（2時間）

【問題】
別紙の英文は、現代日本の建築家、隈研吾氏の建築論（一部）である。
これを読んで下記の問いに答えなさい。
①下線部 1), 2)を日本語に訳しなさい。
②あなたが考える現代建築に求められる特徴はどのようなものですか？　隈研吾氏が提案する「小さな建築」に対するあなたの意見を表明したうえで、あなたが考える現代建築を、具体的な特徴をあげて、日本語で述べなさい。(原稿用紙600字以内)

[条件]
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]
1. 試験問題
2. 別紙×2枚（英文1枚、写真1枚）
   出典：二川幸夫 企画・編集『隈研吾作品集 2006-2012』エーディーエー・エディタ・トーキョー、2012年。
3. ①用 解答用紙×1枚
4. ②用 原稿用紙×1枚
5. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

即日設計（3時間）

【問題】
与えられた敷地図（別紙）に、下記の条件で、住宅+カフェを設計しなさい。

[条件]
1. 敷地条件
   a. 敷地面積：110㎡
   b. 接道：北10m（歩道付）、西4m、南4m
   c. 用途地域：近隣商業地域（建蔽率80%・容積率300%）
   d. 周辺状況：店舗、事務所、マンション、アパート、住宅などが混在している。
2. 設計条件
   a. 延床面積：200～300㎡程度（建蔽率80%、容積率300%）
   b. 計画内容：住宅（100㎡以上）、カフェ（100㎡以上）(構造は自由)
   c. 住宅：家族（夫婦）
   d. カフェ：30席以上を計画すること。
3. 設計意図を示すタイトルを付けること。
4. 設計意図を説明するために必要と考える平面図・断面図（縮尺：1/100)、スケッチ、説明文等を自由に選択し、表現すること。
5. 計画概要（建築面積、延床面積、構造種別）を答案用紙に記載すること。
6. 答案用紙は縦横自由。

[配付物]
1. 試験問題
2. 敷地図（別紙）×1枚
3. 答案用紙（A2ケント紙）×1枚
4. 下書き用紙（A3トレーシングペーパー）×3枚

デザイン専攻 デザイン情報学コース（A日程）

外国語(英語)（1時間）

【問題】
以下の英文を日本語に訳しなさい。
＊解答用紙のみ提出しなさい。

[配付物]
1. 試験問題
   出典：Nathan Shedroff & Christopher Noessel, *Make It So: Interaction Design Lessons from Science Fiction*, NewYork, 2012.
2. 解答用紙×1枚

小論文（2時間）

【問題】
近年、人工知能を用いた社会変革の可能性が大きく騒がれるようになった。別紙の文章を読み、文章中で著者が述べる論点を踏まえ、それに基づいて実現される社会システムについて、あなた自身が予測する具体的な事例をひとつ挙げて人工知能が秘める可能性を論じなさい。また、その可能性を表す20字以内のタイトルを必ずつけなさい。(1,200字以内)

[条件]
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。
3. タイトルは原稿用紙の1行目に記入し、2行目から解答文を記入すること。
   タイトルは指定字数に含む。

[配付物]
1. 試験問題
2. 別紙×1枚
   出典：松尾豊『人工知能は人間を超えるか』KADOKAWA、2015年。
3. 原稿用紙×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

美術専攻 日本画コース（B日程）

素描（6時間）

【問題】
シーツが作り出す空間を意識し、「人間」をテーマとする下図を描きなさい。

[条件]
答案用紙は縦横自由。

[配付物]
1. 試験問題
2. 答案用紙（木炭紙または画用紙から選択）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

小論文（2時間）

【問題】
現代美術の表現形式が多様化しているなかで、日本画というジャンルの持つ意味について、自分の考えるところを述べなさい。(1,200字以内)

[条件]
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

美術専攻 油絵コース（B日程）

小論文（2時間）

【問題】
SNSが発達した現代において、美術の制作における社会や生活とのつながりはどうあるべきだろうか。
肯定、否定それぞれの立場にたって、考えるところを述べなさい。(800字以内)

[条件]
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット

美術専攻 版画コース（B日程）

小論文（2時間）

【問題】
さまざまな表現手法の中で、版画はどのような点が優れていると思いますか。
自分自身の制作体験を踏まえて論述しなさい。(1,200字以内)

[条件]
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

[配付物]
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

美術専攻 彫刻コース（B日程）

デッサン（6時間）

【問題】
与えられた用紙の中に、これから展開しようとする自己の作品を実物大で描きなさい。
なお、全体が入りきらない場合は、主要部を描くこと。

［条件］
1. 描画材料は木炭、鉛筆、コンテ（選択自由、併用可）。
2. 答案用紙（画用紙）は縦横自由。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×3枚

小論文（2時間）

【問題】
任意の立体作品をあげて、作品自体と作品が在る空間の関係について、考えるところを述べなさい。（1,200字以内）

［条件］
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

美術専攻 美学美術史コース（B日程）

小論文（2時間）

【問題】
文学作品を題材にした美術作品がこれまで数多く存在し、また同様に、美術作品や芸術家を題材にした文学作品も存在します。美術作品と文学作品との相互的な関係について、具体的な事例とともに論じなさい。（1,200字以内）

［条件］
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット

外国語（英語）（1時間）

【問題】
以下の英文を日本語に訳しなさい。

［配付物］
1. 試験問題
   出典：Josie Bland, “The Academy & the Avant-garde,” in *Investigating Modern Art,* ed. by Liz Dawtrey et al. New Haven and London, 1996.
2. 解答用紙×1枚

専門基礎（筆記試験）（1時間）

【問題】
次の事項の中から任意に5つを選び、各事項の説明を解答用紙に簡潔に記述しなさい。
1 アムステルダム派／2 池大雅／3 ウィリアム・モリス／4 遠近法／5 オーギュスト・ロダン／6 サーンチーの仏塔（インド・マディヤ・プラデーシュ州）／7 サント=ヴィクトワール山／8 シャルトル大聖堂／9 瑞山摩崖如来三尊像（韓国・忠清南道瑞山）／10 西王母／11 ディエーゴ・ベラスケス／12 テンピエット／13 ナショナル・ロマンティシズム／14 ナビ派／15 風神雷神図屏風／16 ペーター・ベーレンス／17 プロト（前駆）ルネサンス／18 馬王堆帛画昇仙図（中国・湖南省博物館）／19 四分三十三秒／20 楽茶碗

［配付物］
1. 試験問題
2. 解答用紙×1セット

美術専攻 芸術文化政策コース（B日程）

小論文（2時間）

【問題】
別紙の文章は、美術家マルセル・デュシャンのエッセイ「創造的な行為」（1957年）である。この著者の意見を要約し、その見解に対するあなたの考えを述べなさい。（1,200字以内）

［条件］
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 別紙×1枚
   出典：瀧口修造『マルセル・デュシャン語録』瀧口修造訳、発行：東京 ローズ・セラヴィ、1968年、82〜87頁、初出は「アート・ニューズ」1957年夏号
3. 原稿用紙×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

外国語（英語）（1時間）

【問題】
以下の英文（下線部を除く）を日本語に訳しなさい。

［配付物］
1. 試験問題
   出典：Marita Sturken and Lisa Cartwright, *Practices of looking an introduction to visual culture*, oxford university press , 2001
2. 解答用紙×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

デザイン専攻 視覚伝達デザインコース（B日程）

小論文（2時間）

【問題】
現在のコンピュータでは、印刷や写真などで培われてきた技術や思考が、アプリケーションという形で再現されている。またコンピュータは、手紙や電話などのコミュニケーションツールとしての機能に加え、テレビや新聞のような情報発信メディアとしての役割も持つに至った。様々な技術やメディアとしての役割が、コンピュータに統合され拡張していく中で、過去の技術やメディアに対して、今後デザインはどのように関わることが出来るのか、あなたの考えを記述しなさい。（1200字以内）

［条件］
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. タイトルは原稿用紙の1行目に記入し、2行目から解答文を記入すること。タイトルは指定字数に含む。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

デザイン専攻 工芸工業デザインコース（B日程）

構想力テスト（3時間）

【問題】
「円」（CIRCLE）をテーマに自由に発想し、デザインしなさい。

［条件］
1. 答案用紙の①タイトル欄に20字以内の題名を記入すること。
2. 答案用紙の②本文欄にコンセプトを記入すること（400字以内）。
3. 答案用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
4. 構想を伝えるスケッチをスケッチ用紙に描くこと。
   その際、スケッチ用紙裏面の氏名欄に氏名等を記入すること。
5. スケッチ用紙に描くスケッチの点数は自由とする。
6. スケッチ用紙は横長で使用すること。
7. スケッチ用の画材は自由とする。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙×1枚
3. スケッチ用紙（B3アラベール紙）×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×4枚

デザイン専攻 空間演出デザインコース（B日程）

立体構成（3時間）

【問題】
与えられたモチーフを自由に解釈し、立体構成しなさい。
また、作品にタイトルを付けなさい。

［条件］
1. モチーフはすべて使用しなくてもよい。
2. 加工、着色可。
3. 作品は作業台の上に収めること。
4. タイトルは、ふせんに記入して作業台に貼りつけること。

［配付物］
1. 試験問題
2. モチーフ（ダンボール箱×3個、両面テープ×1個）
3. ふせん×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

デザイン専攻 建築コース（B日程）

小論文（英語含む）（2時間）

【問題】
別紙の英文は、地理学者のYi-Fu Tuanが著した“Space and Place : The Perspective of Experience”における“Architectural Space and Awareness”という章の一部である。トゥアンはここで、weaverbird（ハタオリドリ）やtermite（シロアリ）などのつくる巣を例に引きながら、人のつくる建築空間と認識について論じています。これを読んで、下記の問いに答えなさい。

（1）下線部を日本語に訳しなさい。
（2）この一文において、著者は建築など人がつくる環境について、人への3つの影響（①〜③の番号で示す）を指摘している。建築、ランドスケープデザイン、環境造形などの分野の、近現代に実現した作品を1例とりあげ、人の認識にどのような影響が生じているかを、少なくとも1つの影響について具体的に論じ、それに対するあなたの考えを述べなさい（原稿用紙600字以内）。

［条件］
原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 別紙×1枚
   出典：Tuan, Yi-Fu(1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press. の第9版(2018)による
3. （1）用　解答用紙×1枚
4. （2）用　原稿用紙×1枚
5. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

即日設計（3時間）

【問題】
与えられた敷地図（別紙）に、下記の条件で、眺望と公園の緑を活かしたギャラリー付き住宅を設計しなさい。

［条件］
1. 敷地条件
   a. 敷地面積：150㎡（15m*10m）。
   b. 接道：北4m、南6m。
   c. 用途地域：第2種中高層住居地域（建蔽率60％・容積率150％）。
   d. 周辺状況：南側に眺望がひらけ、北側に公園の緑地が広がる戸建住宅地。
2. 設計条件
   a. 延床面積：150㎡〜200㎡
   b. 所要室：貸しギャラリー（40㎡以上）、WC、倉庫。住宅（60㎡以上）、夫婦2人が生活する。
   c. 駐車スペース：1台　屋外屋内の設定は自由。延床面積に含まない。
   d. 構造形式：自由に設定のこと。
   e. 階数：自由。ただし建蔽率を遵守のこと。
3. 答案用紙は縦横自由。

［提出内容］
以下を答案用紙におさめること。
1. 設計意図を示すタイトル。
2. 設計主旨100〜150字程度。
3. 設計意図を説明するために必要な平面図・断面図（縮尺：1/100）。1階平面図は配置図を兼ねること。平面図に家具を記入のこと。
4. デザインの特徴をあらわすスケッチ（外観または内観）1枚以上。
5. 計画概要（建築面積、延床面積、構造種別）。

［配付物］
1. 試験問題
2. 敷地図（別紙）×1枚
3. 答案用紙（A2ケント紙）×1枚
4. 下書き用紙（A3トレーシングペーパー）×3枚

デザイン専攻 基礎デザイン学コース（B日程）

外国語（英語）（1時間）

【問題】
以下の英文を日本語に訳しなさい。
*commedia dell’arteは、主に16.-18世紀に行われたイタリアに起源をもつ仮面即興劇。

［配付物］
1. 試験問題
   出典：Thomas Tode, ”The Triadic Ballet−A Grand

デザイン専攻 基礎デザイン学コース（B日程）

Narrative in Refresh Mode", *original bauhaus catalogue*, Editied by Nina Wiedemeyer for the Bauhaus-Archiv / Museum für Gestaltung Berlin
2. 解答用紙×1枚

小論文（２時間）

【問題】
あなたが現在おかれているメディア環境があなたの制作・研究テーマとその制作・研究にどのような影響を与えていますか。自分の制作・研究を交えて論じなさい。
また、論旨に適したタイトルをつけなさい。(600字以内)

［条件］
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. タイトルは原稿用紙の1行目に記入し、2行目から解答文を記入すること。
   タイトルは指定字数に含む。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

造形研究科

造形構想研究科

デザイン専攻 デザイン情報学コース（B日程）

外国語(英語)(1時間)

【問題】
以下の英文を日本語に訳しなさい。
＊解答用紙のみ提出しなさい。

［配付物］
1. 試験問題
   出典：Kenneth Goodman, Peter H. Fries, Steven L. Straus著『Reading- The Grand Illusion: How and Why People Make Sense of Print』Kindle版より抜粋
2. 解答用紙×1枚

小論文（２時間）

【問題】
多くの「情報」がネットワークでやり取りされている現在、書籍をはじめとする出版物の売上が減少している。このことが、それらの「デザイン」に対して与えているプラスの面とマイナスの面の両方を取り上げつつ、書籍の今後に関して論述しなさい。(1,200字以内)

［条件］
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
2. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

造形構想専攻 クリエイティブリーダーシップコース（A日程）

小論文（２時間）

【問題】
配付した資料のどちらかを読んで、その主張や根拠を整理し、批判的に検討した上で、それに基づいて自分なりにデザインに対する考え方を論述しなさい。
(日本語で解答する場合1,200字以内、英語で解答する場合600ワード以内)

［条件］
1. 選択した資料の番号を解答用紙の1行目に記入し、2行目から解答文を記入すること。
2. 日本語または英語のどちらか一方のみで解答すること。
3. 日本語で解答する場合は、指定の原稿用紙に記入すること。
   原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
4. 英語で解答する場合は、指定の英語解答用紙に記入すること。
5. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 別紙×2枚
   出典：
   【資料1】町田由徳「環境の危険を学習するツールのデザインスタディ」『日本デザイン学会第66回春季研究発表大会概要集』2019、38-39頁。
   【資料2】林秀紀・志水瞭斗・櫛勝彦・井上勝雄「子どもの発達を促す木育玩具のデザイン開発」『日本デザイン学会第66回春季研究発表大会概要集』2019、40-41頁。
3. 原稿用紙×1セット
4 英語解答用紙×1枚
5. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

造形構想専攻 映像・写真コース（A日程）

小論文（２時間）

【問題】
下記の文をふまえて、あなたの思うことを論じなさい。
(1,000字以内、20字以内でタイトルをつけること)

「写真と音楽の関係を信じている。それは私のひらめきだ。」
(マン・レイ［1890-1976］：画家、写真家、彫刻家、映像作家)

"I believe in the relation between photography and music. And that's my inspiration."
(Man Ray［1890-1976］: painter, photographer, sculptor, film maker)

［条件］
1. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. 原稿用紙の1行目にはタイトルを記入し、2行目から解答文を記入すること。
   タイトルは指定字数に含む。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

造形構想専攻 クリエイティブリーダーシップコース（B日程）

小論文（２時間）

【問題】
「回転寿司」は日本が生み出した、世界的なイノベーションの1つである。
このイノベーションの要因を複数挙げ、そのうち1つについて、これからの可能性を論じなさい。(1,200字以内)

［条件］
1. 日本語または英語のどちらか一方のみで解答すること。
2. 日本語で解答する場合は、指定の原稿用紙に記入すること。
   原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
3. 英語で解答する場合は、指定の英語解答用紙に記入すること。
4. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 英語解答用紙×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

造形構想専攻 映像・写真コース（B日程）

小論文（２時間）

【問題】
動画と写真における「決定的瞬間」について、あなたの考えを自由に論述しなさい。(800字以内、タイトルを20字以内で記入すること。

［条件］
1. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. タイトルは原稿用紙の1行目に記入し、2行目から解答文を記入すること。
   タイトルは指定字数に含む。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

造形芸術専攻（博士後期課程選抜）

小論文（２時間）

【問題】
以下の設問からいずれか一つを選び1,200字以内で論述しなさい。
なお、選択した設問の番号を原稿用紙の1マス目上部（枠外）に明記すること。

(1)あなたの制作（研究）のルーツ（根・根元・大本）と考えられるものを具体的に述べ、自身の制作（研究）との関連や展開について述べなさい。

(2)AI（人工知能、artificial intelligence）という科学技術は、「考える」という、それまでは人間にしかできないと思われていた行為を機械が行うことを可能にし、その技術が人間生活の様々な場面に導入されてきています。現在は顔認識などの画像処理や医療分野、自動車の自動運転機能のような「利便性」を活性化する場面での活用が目立ちますが、今後はアートやデザインなどのいわゆる「創造（クリエイティブ）力」を必要とする場面にも積極的に導入されることでしょう。
このようなことを踏まえて、アートまたはデザインとAIの関係について、あなたの考えを述べなさい。

［条件：設問（1)(2) 共通］
1. 表題はつけなくてよい。
2. 原稿用紙は指定字数に従って縦書きで使用すること。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

［配付物］
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1セット
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

外国語(英語)(1時間)

【問題】
次の英文を日本語に訳しなさい。
出典：Cynthia Freeland, "cultural crossings", *Art Theory*, Oxford University Press, 2001, p.42.

［条件］
辞書の使用を認める。

［配付物］
1. 試験問題
2. 解答用紙×1枚

造形構想研究科

造形研究科

一般選抜結果【一般方式】

学部	学科・専攻	募集人員	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点（総点）	合格者最低点	合格者平均点	入学者数
造形学部	日本画学科	24	133	131	26	5.0	500	380	414.0	21
	油絵学科油絵専攻	72	387	385	89	4.3	500	365	395.5	56
	油絵学科版画専攻	9	76	76	15	5.1	500	397	411.0	6
	彫刻学科	14	72	70	22	3.2	500	343	369.6	15
	視覚伝達デザイン学科	80	692	686	114	6.0	500	366	387.9	73
	工芸工業デザイン学科	59	247	244	79	3.1	500	331	363.9	47
	空間演出デザイン学科	47	251	249	82	3.0	500	335	368.9	40
	建築学科	35	182	171	46	3.7	400	269	301.2	33
	基礎デザイン学科	35	304	301	71	4.2	400	281	304.0	34
	芸術文化学科	25	157	152	41	3.7	300	218	232.6	21
	デザイン情報学科	40	338	334	87	3.8	400	286	305.6	32
造形構想学部	クリエイティブイノベーション学科	20	118	110	35	3.1	300	210	227.5	18
	映像学科	42	146	138	45	3.1	500	359	384.9	40
合計		502	3,103	3,047	752	4.1				436

志願者数、受験者数、合格者数、合格者最低点、合格者平均点には外国人留学生・帰国生特別選抜の数は含まない。

一般選抜結果【センター２教科＋専門試験方式】

学部	学科・専攻	募集人員	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点（総点）	合格者最低点	合格者平均点	入学者数
造形学部	日本画学科	7	103	103	10	10.3	500	418	438.4	7
	油絵学科油絵専攻	30	329	329	54	6.1	500	396	420.4	33
	油絵学科版画専攻	5	57	57	13	4.4	500	404	424.5	7
	彫刻学科	7	74	74	12	6.2	500	383	406.2	7
	視覚伝達デザイン学科	37	623	622	75	8.3	400	303	320.6	37
	工芸工業デザイン学科	40	228	228	96	2.4	400	265	294.1	40
	空間演出デザイン学科	26	217	217	71	3.1	400	277	300.3	26
	建築学科	15	153	153	40	3.8	400	291	319.7	16
	基礎デザイン学科	22	272	272	70	3.9	500	351	384.9	22
	芸術文化学科	10	123	123	32	3.8	300	228	241.3	13
	デザイン情報学科	18	290	290	65	4.5	400	285	304.9	18
造形構想学部	映像学科	**7	139	139	15	9.3	350	296	307.9	9
合計		224	2,608	2,607	553	4.7				235

*映像学科の「募集人員」はセンター2教科＋専門試験方式・センター3教科方式の合算。

一般選抜結果【センター３教科方式】

学部	学科・専攻	募集人員	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点（総点）	合格者最低点	合格者平均点	入学者数
造形学部	建築学科	12	191	191	45	4.2	300	240	254.6	11
	基礎デザイン学科	8	182	182	32	5.7	300	253	266.6	8
	芸術文化学科	13	187	187	51	3.7	300	240	255.4	12
	デザイン情報学科	8	159	159	32	5.0	300	245	260.4	8
造形構想学部	クリエイティブイノベーション学科	*20	111	111	35	3.2	300	229	247.1	13
	映像学科	**7	140	140	7	20.0	300	265	276.1	2
合計		68	970	970	202	4.8				54

一般選抜結果【センター５教科方式】

学部	学科・専攻	募集人員	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点（総点）	合格者最低点	合格者平均点	入学者数
造形構想学部	クリエイティブイノベーション学科	*20	15	15	4	3.8	500	369	393.0	2
合計		20	15	15	4	3.8				2

*クリエイティブイノベーション学科の「募集人員」はセンター3教科方式・センター5教科方式の合算。
**映像学科の「募集人員」はセンター2教科＋専門試験方式・センター3教科方式の合算。

一般選抜結果【学部統一方式】

学部	学科・専攻	募集人員	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点（総点）	合格者最低点	合格者平均点	入学者数
造形構想学部	クリエイティブイノベーション学科	10	134	125	30	4.2	200	168	175.2	15
	映像学科	6	155	146	10	14.6	200	181	184.3	6
合計		16	289	271	40	6.8				21

一般選抜結果【男女別/卒業年度別】

学部	学科・専攻		一般方式						センター方式/学部統一方式					
			志願者数			合格者数			志願者数			合格者数		
			計	女性	現役	計	女性	現役	計	女性	現役	計	女性	現役
造形学部	日本画学科　一般方式/センター2教科*		133	110	73	26	22	13	103	83	56	10	9	6
	油絵学科油絵専攻　一般方式/センター2教科*		387	283	228	89	60	41	329	247	201	54	38	21
	油絵学科版画専攻　一般方式/センター2教科*		76	60	48	15	14	10	57	46	38	13	11	9
	彫刻学科　一般方式/センター2教科*		72	43	34	22	14	10	74	45	34	12	9	5
	視覚伝達デザイン学科　一般方式/センター2教科*		692	514	447	114	100	68	623	471	412	75	68	46
	工芸工業デザイン学科　一般方式/センター2教科*		247	160	164	79	61	48	228	149	157	96	64	58
	空間演出デザイン学科　一般方式/センター2教科*		251	176	153	82	55	40	217	161	136	71	55	38
	建築学科	一般方式/センター2教科*	182	92	126	46	27	31	153	73	107	40	22	24
		センター3教科方式							191	97	127	45	25	26
	基礎デザイン学科	一般方式/センター2教科*	304	239	199	71	62	47	272	218	185	70	60	49
		センター3教科方式							182	119	125	32	22	25
	芸術文化学科	一般方式/センター2教科*	157	104	103	41	29	27	123	87	85	32	27	21
		センター3教科方式							187	127	118	51	38	31
	デザイン情報学科	一般方式/センター2教科*	338	245	236	87	69	65	290	212	206	65	51	49
		センター3教科方式							159	95	114	32	17	21
造形構想学部	クリエイティブイノベーション学科	学部統一方式							134	73	87	30	18	17
		一般方式	118	62	66	35	20	22						
		センター3教科方式							111	60	72	35	24	21
		センター5教科方式							15	9	10	4	2	2
	映像学科	学部統一方式							155	81	105	10	5	4
		一般方式	146	84	98	45	34	30						
		センター2教科＋専門試験方式							139	73	100	15	9	12
		センター3教科方式							140	75	97	7	6	4
合計			3,103	2,172	1,975	752	567	452	3,882	2,520	2,572	799	580	489

*センター2教科＋専門試験方式の略。

一般選抜結果【都道府県別】

都道府県	一般方式		センター方式/学部統一方式	
	志願者数	合格者数	志願者数	合格者数
北海道	75	14	102	16
青森県	4	0	8	2
岩手県	9	1	13	3
宮城県	27	7	38	5
秋田県	2	0	3	0
山形県	2	1	2	1
福島県	45	7	49	8
茨城県	81	21	108	22
栃木県	39	14	45	9
群馬県	46	12	59	13
埼玉県	263	61	310	70
千葉県	208	48	266	46
東京都	1,138	288	1,417	296
神奈川県	360	113	420	89
新潟県	17	4	29	10
富山県	15	3	32	3
石川県	4	0	4	0

都道府県	一般方式		センター方式/学部統一方式	
	志願者数	合格者数	志願者数	合格者数
福井県	4	0	7	0
山梨県	26	6	27	6
長野県	57	14	84	20
岐阜県	18	4	28	7
静岡県	100	21	117	18
愛知県	56	14	96	25
三重県	15	6	19	6
滋賀県	7	4	10	4
京都県	7	3	13	4
大阪府	40	12	59	12
兵庫県	34	8	39	5
奈良県	8	3	19	9
和歌山県	4	1	9	1
鳥取県	1	1	2	1
島根県	2	0	3	2
岡山県	28	4	33	4
広島県	54	13	67	14

都道府県	一般方式		センター方式/学部統一方式	
	志願者数	合格者数	志願者数	合格者数
山口県	3	0	5	0
徳島県	2	0	3	0
香川県	18	6	23	6
愛媛県	7	2	14	6
高知県	4	0	6	1
福岡県	73	15	90	18
佐賀県	6	1	8	1
長崎県	12	1	13	1
熊本県	23	3	25	5
大分県	11	0	13	1
宮崎県	5	1	11	1
鹿児島県	12	2	12	2
沖縄県	18	3	42	10
高卒認定	49	8	69	15
外国校	62	2	11	1
その他	2	0	0	0
合計	3,103	752	3,882	799

総合型選抜結果

学部	学科・専攻	方式	募集人員	志願者数	一次合格者数	二次合格者数
造形学部	日本画学科	一般方式［前期］	8	21	21	8
	油絵学科油絵専攻	一般方式［前期］	18	74	66	22
	油絵学科版画専攻	一般方式［前期］	3	9	9	6
		一般方式［後期］	3	12	-	4
	彫刻学科	一般方式［前期］	5	6	6	5
		一般方式［後期］	5	5	-	3
	工芸工業デザイン学科	一般方式［前期］	18	34	27	18
		英語力重視方式［前期］	3	5	4	2
	空間演出デザイン学科	一般方式［前期］	35	64	52	35
	建築学科	一般方式［前期］	10	25	25	10
	基礎デザイン学科	一般方式［前期］	8	30	19	8
	芸術文化学科	一般方式［前期］	12	27	25	15
		英語力重視方式［前期］	2	0	0	0
	デザイン情報学科	表現力重視方式［前期］	5	24	16	9
造形構想学部	クリエイティブイノベーショ学科	構想力重視方式［前期］	10	47	47	20
		英語力重視方式［後期］	8	15	-	4
		数学力重視方式［後期］		1	-	1
	映像学科	クリエイション資質重視方式［前期］	8	56	56	8
		英語力重視方式［後期］	5	7	-	4
		数学力重視方式［後期］		2	-	0
合計			166	464	373	182

学校推薦型選抜結果

学部	学科・専攻	方式	募集人員	志願者数	合格者数
造形学部	デザイン情報学科	実績重視方式	5	7	3
造形構想学部	映像学科	ディレクション資質重視方式	8	30	8
合計			13	37	11

外国人留学生特別選抜結果

学部	学科・専攻	募集人員	志願者数	合格者数
造形学部	日本画学科	若干名	30	5
	油絵学科油絵専攻		77	13
	油絵学科版画専攻		30	5
	彫刻学科		14	3
	視覚伝達デザイン学科		72	6
	工芸工業デザイン学科		115	24
	空間演出デザイン学科		50	12
	建築学科		51	6
	基礎デザイン学科		37	4
	芸術文化学科		19	6
	デザイン情報学科		31	9
造形構想学部	クリエイティブイノベーション学科	若干名	14	3
	映像学科		73	4
合計			613	100

帰国生特別選抜結果（造形学部のみ）

学科・専攻	募集人員	志願者数	合格者数
日本画学科	若干名	2	1
油絵学科油絵専攻		1	0
油絵学科版画専攻		0	0
彫刻学科		0	0
視覚伝達デザイン学科		1	1
工芸工業デザイン学科		2	0
空間演出デザイン学科		2	2
建築学科		1	1
基礎デザイン学科		2	1
芸術文化学科		2	2
デザイン情報学科		2	2
合計		15	10

編入学選抜・転科試験結果（造形学部のみ）

学科・専攻	3年次編入学		2年次編入学*		3年次転科		2年次転科*	
	志願者数	合格者数	志願者数	合格者数	志願者数	合格者数	志願者数	合格者数
日本画学科	2	1	1	1	0	0	0	0
油絵学科油絵専攻	13	5	11	1	2	1	1	1
油絵学科版画専攻	3	1	4	0	1	1	1	0
彫刻学科	2	1	1	0	2	2	0	0
視覚伝達デザイン学科	20	2	21	2	2	0	2	0
工芸工業デザイン学科	20	1	20	2	4	3	0	0
空間演出デザイン学科	8	3	-	-	2	1	-	-
建築学科	6	1	7	3	0	0	0	0
基礎デザイン学科	14	5	-	-	4	2	-	-
映像学科	27	5	-	-	3	3	-	-
芸術文化学科	3	2	3	0	0	0	0	0
デザイン情報学科	9	0	4	0	0	0	0	0
合計	127	27	72	9	20	13	4	1

*3年次併願含む。

大学院修士課程選抜結果

研究科・専攻	コース	募集人員	A日程		B日程	
			志願者数	合格者数	志願者数	合格者数
造形研究科美術専攻	日本画コース	50	-	-	17	10
	油絵コース		-	-	57	24
	版画コース		-	-	20	11
	彫刻コース		-	-	21	13
	美学美術史コース		5	2	2	1
	芸術文化政策コース		6	1	6	1
造形研究科デザイン専攻	視覚伝達デザインコース	45	59	4	85	5
	工芸工業デザインコース		-	-	76	11
	空間演出デザインコース		-	-	19	3
	建築コース		*34	*12	22	3
	基礎デザイン学コース		-	-	46	8
	デザイン情報学コース		6	3	6	1
造形構想研究科造形構想専攻	クリエイティブリーダーシップコース	35	53	15	44	13
	映像・写真コース		85	11	21	21
合計		130	248	48	442	125

*建築コースA日程は学内推薦を含む。

大学院博士後期課程選抜結果

研究科・専攻		募集人員	志願者数	合格者数
造形研究科造形芸術専攻	作品制作研究領域	6	7	3
	環境形成研究領域		4	3
	美術理論研究領域		0	0
合計		6	11	6

武蔵野美術大学 入学試験問題集 2020

発行：武蔵野美術大学
〒187-8505 東京都小平市小川町1-736
発行日：2020年6月10日
企画・編集：武蔵野美術大学 入学センター
TEL：042-342-6995

アートディレクション：田部井美奈（田部井美奈デザイン）
グラフィックデザイン：田部井美奈、草桶未来
編集：成田敏史
写真撮影：いしかわみちこ
印刷：株式会社サンエムカラー
本冊子の図版及び文章の無断転載を禁ずる。
Copyright©2020
Musashino Art University All Rights Reserved.

MUSASHINO ART UNIVERSITY