MAU

MUSASHINO ART UNIVERSITY 入学試験問題集 2022 武蔵野美術大学

2022年度入学試験問題・参考作品

002　入学試験一覧
003　一般選抜 科目・配点

造形学部
一般選抜 専門試験・参考作品
総合型選抜 選考課題・参考作品

006　日本画学科
014　油絵学科油絵専攻
024　油絵学科版画専攻
030　彫刻学科
038　視覚伝達デザイン学科
046　工芸工業デザイン学科
056　空間演出デザイン学科
066　建築学科
072　基礎デザイン学科
082　芸術文化学科
090　デザイン情報学科

造形構想学部
一般選抜 専門試験・参考作品
総合型選抜・学校推薦型選抜 選考課題・参考作品

100　クリエイティブイノベーション学科
102　映像学科

造形学部・造形構想学部

110　学力試験について

2022年度入学試験一覧

学部・大学院 入学試験一覧

この冊子に掲載している入学試験情報は、2022年度のものです。2023年度入学試験情報につきましては、必ず大学webサイトの募集要項等で最新の情報をご確認ください。

選抜方式		造形学部											造形構想学部	
		日本画学科	油絵学科油絵専攻	油絵学科版画専攻	彫刻学科	視覚伝達デザイン学科	工芸工業デザイン学科	空間演出デザイン学科	建築学科	基礎デザイン学科	芸術文化学科	デザイン情報学科	クリエイティブイノベーション学科	映像学科
一般選抜	**一般方式** 本学独自の学科試験と、学科別専門試験(実技試験等)による選抜方式です。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	学部統一方式 国語・英語・数学から2科目の成績で合否を判定し、一度の試験で2学科を併願できます。	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○
	共通テスト2教科+専門試験方式 大学入学共通テストの成績と、学科別専門試験(実技試験等)による選抜方式です。専門試験は一般方式とほぼ共通です。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	○
	共通テスト3教科方式 大学入学共通テストの成績のみで合否を判定します。実技試験等本学独自の試験はありません。	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	○	○	○
	共通テスト5教科方式 大学入学共通テストの成績のみで合否を判定します。実技試験等本学独自の試験はありません。	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—
総合型選抜	**総合型選抜[前期]** 作品審査や面接などを中心とした本学を専願とする試験です。	○	○	○	○	—	○	○	○	○	○	○	○	○
	総合型選抜[後期] 作品審査や面接などを中心とした本学を専願とする試験です。	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	○
学校推薦型選抜	**ディレクション資質重視方式** ディレクターのような専門分野へ進みたい受験生が、出身学校長の推薦を得て本学を専願とする試験です。	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
	指定校方式 学科が指定する、特色ある学びの高校の出身者を対象とした選抜方式です。	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—
外国人留学生特別選抜		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
帰国生特別選抜		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	—
編入学選抜		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

選抜方式	大学院造形研究科	大学院造形構想研究科
修士課程選抜	○	○
博士後期課程選抜	○	○

外国人留学生・帰国生特別、編入学、大学院修士課程・博士後期課程の各選抜の入学試験問題等については、大学webサイトで公開しています。

造形学部 一般選抜

一般方式

すべての試験を本学(鷹の台キャンパス)で受験します。
本学独自の出題による国語・外国語試験と、それぞれの学科の特色に応じた専門試験を組み合わせて受験します。

*1 国語・外国語試験は造形学部全学科・専攻共通の試験です。国語は古文・漢文を除く。
*2 リスニングテストは実施しません。
*3 フランス語を選択する場合は、「大学入学共通テスト」で当該科目の受験が必要です。大学入学共通テストの外国語「フランス語」得点(配点200点)を【一般方式】の「外国語」得点(配点100点)に換算して評価します。
*4 各学科・専攻の専門試験科目は一般方式および共通テスト2教科+専門試験方式共通の試験として、同一内容、同一日時で実施します。同一学科・専攻を一般方式・共通テスト2教科+専門試験方式・共通テスト3教科方式で併願可能です。ただし基礎デザイン学科において、一般方式で専門科目「数学」を選択した場合、共通テスト2教科+専門試験方式との併願はできません。
*5「数学Ⅰ」「数学A」「数学Ⅱ」より出題します。
*6「数学Ⅰ」「数学A」より出題します。

凡例

必修科目

選択科目

学科・専攻	学力試験配点		学科別専門試験配点*4	合計
日本画学科	国語*1 100点	外国語*1*2(英語 フランス語*3) 100点 いずれかを選択	鉛筆デッサン+着色写生 300点	500点
油絵学科油絵専攻			デッサン+油絵 300点	
油絵学科版画専攻			選択科目 下から1科目選択 デッサン 300点 / イメージ・ドローイング 300点	
彫刻学科			選択科目 下から1科目選択 デッサンA 300点 / デッサンB 300点	
視覚伝達デザイン学科			鉛筆デッサン 150点 / デザイン 150点	
工芸工業デザイン学科			鉛筆デッサン 150点 / 選択科目 下から1科目選択(デザイン 150点 / 構想力テスト 150点)	
空間演出デザイン学科			鉛筆デッサン 150点 / デザイン 150点	
建築学科			選択科目 下から1科目選択 鉛筆デッサン 200点 / 数学*5 200点	400点
基礎デザイン学科			感覚テスト 100点 / 選択科目 下から1科目選択(基礎造形 100点 / 数学*6 100点)	
芸術文化学科			選択科目 下から1科目選択 鉛筆デッサン 100点 / 小論文 100点 / 数学*6 100点 / 地理歴史(世界史または日本史) 100点	300点
デザイン情報学科			選択科目 下から1科目選択 デザイン 200点 / 造形表現テスト 200点 / 小論文(図説を含む) 200点	400点

造形学部 一般選抜

共通テスト2教科+専門試験方式

大学入学共通テストと、本学での専門試験を組み合わせた選抜方式です。
ほとんどの学科で科目を幅広く選択でき、得意科目を生かせます。
専門試験は一般方式とほぼ共通なので、併願しやすくなっています。

共通テスト方式科目一覧

外国語	国語
「英語」 「フランス語」 「ドイツ語」 ・「英語」はリーディングのみ。 ・「ドイツ語」「フランス語」は、200点満点を100点満点に換算。	「国語」 ・近代以降の文章のみ。
数学	**地理歴史**
「数学Ⅰ」 「数学Ⅰ・数学A」 「数学Ⅱ」 「数学Ⅱ・数学B」 「簿記・会計」 「情報関係基礎」	「世界史A」 「世界史B」 「日本史A」 「日本史B」 「地理A」 「地理B」
公民	**理科**
「現代社会」 「倫理」 「政治・経済」 「倫理、政治・経済」	「物理」「物理基礎」 「化学」「化学基礎」 「生物」「生物基礎」 「地学」「地学基礎」 ※基礎を付した科目は2科目で1科目分。

指定した選択教科・科目数以上を受験した場合は、得点の高い教科・科目を評価。

学科・専攻	共通テスト2教科配点(外国語 / 国語 / 数学 / 地理歴史 / 公民 / 理科)	学科別専門試験配点*4	合計
日本画学科	200点(100点+100点) 2教科2科目を選択	鉛筆デッサン+着色写生 300点	500点
油絵学科油絵専攻		デッサン+油絵 300点	
油絵学科版画専攻		選択科目 下から1科目選択 デッサン 300点 / イメージ・ドローイング 300点	
彫刻学科		選択科目 下から1科目選択 デッサンA 300点 / デッサンB 300点	
視覚伝達デザイン学科		鉛筆デッサン 100点 / デザイン 100点	400点
工芸工業デザイン学科		鉛筆デッサン 100点 / 選択科目 下から1科目選択(デザイン 100点 / 構想力テスト 100点)	
空間演出デザイン学科		鉛筆デッサン 100点 / デザイン 100点	
建築学科	①100点「国語」「数学」「外国語」より1教科1科目を選択 / ②100点 ①で選択した教科を除く6教科より選択	選択科目 下から1科目選択 鉛筆デッサン 200点 / 数学*5 200点	
基礎デザイン学科	200点(100点+100点) 2教科2科目を選択	基礎造形 150点 / 感覚テスト 150点	500点
芸術文化学科		選択科目 下から1科目選択 鉛筆デッサン 100点 / 小論文 100点 / 数学 100点 / 地理歴史(世界史または日本史) 100点	300点
デザイン情報学科	100点 100点	選択科目 下から1科目選択 デザイン 200点 / 造形表現テスト 200点 / 小論文(図説を含む) 200点	400点

造形学部 一般選抜

共通テスト3教科方式

大学入学共通テストの指定科目のみで受験できる選抜方式です。4つの学科で実施しています。(科目は3ページ左下の一覧を参照してください)

*1 外国語は得点を100点満点に換算します。「英語」はリーディングのみ。
*2 理科において基礎を付した科目は2科目で1科目分とみなします。
*3 「数学Ⅰ・A」「数学Ⅱ・B」のどちらかを選択。
※選択科目において、2科目以上受験した場合は、もっとも得点の高い1教科1科目を評価します。

学科	評価型	共通テスト3教科配点						合計
		外国語*1	国語	数学	地理歴史	公民	理科*2	
建築学科		100点	①100点 「国語」「数学」*3より 1教科1科目を選択		②100点 ①で選択した教科を除く 5教科より選択			300点
基礎デザイン学科								
芸術文化学科								
デザイン情報学科	共通配点型	100点	100点	100点 4教科より選択				
	数学重点型	①100点 「国語」「外国語」より 1教科1科目を選択		100点 「数学Ⅰ・数学A」	②100点 ①で選択した教科を除く 6教科より選択			

造形構想学部 一般選抜

学部統一方式・一般方式

造形構想学部の一般選抜は従来の美大受験や、文系・理系にとらわれないさまざまな選抜方式を設けています。
学部統一方式は一度の試験で2学科を併願できるほか、一般方式との併願もできます。
一般方式は学科独自の試験で合否を判定します。

*1 近代以降の文章のみ。
*2 「数学Ⅰ」「数学A」「数学Ⅱ」「数学B」より出題します。
*3 近代以降の文章、古文。

学部統一方式

学科	配点	合計
クリエイティブイノベーション学科	国語*1 英語 数学*2 各100点 2教科2科目を選択 (3科目受験した場合は高得点の2科目の成績で合否を判定)	200点
映像学科		

一般方式

学科	評価型	配点					合計
クリエイティブイノベーション学科	文系学力重視型	国語*3 100点	英語 100点		選択科目 下から1科目選択 世界史 100点 / 日本史 100点		300点
	理系学力重視型	数学*2 100点			選択科目 下から1科目選択 物理 100点 / 化学 100点		
映像学科		国語*1 100点	英語 100点	感覚テスト 150点	選択科目 下から1科目選択 数学*2 150点	鉛筆デッサン 150点 / 小論文 150点	500点

造形構想学部 一般選抜

共通テスト2教科+専門試験方式
共通テスト3・5教科方式

大学入学共通テストの成績や本学独自の試験などで合否を判定する選抜方式です。(科目は3ページ左下の一覧を参照してください)

*1 外国語は得点を100点満点に換算します。「英語」はリーディングのみ。
*2 理科において基礎を付した科目は2科目で1科目分とみなします。
*3 クリエイティブイノベーション学科の「国語」は、近代以降の文章、古文を対象とし、得点を100点満点に換算します。
*4 クリエイティブイノベーション学科の「数学」は、「数学Ⅰ・数学A」「数学Ⅱ・数学B」の2科目で1科目分とみなし、得点を100点満点に換算します。
*5 映像学科の専門試験は、学科独自の試験「数学」「感覚テスト」「鉛筆デッサン」「小論文」より1科目を選択します。

学科	方式	共通テスト配点						専門試験配点	合計
		外国語*1	国語	数学	地理歴史	公民	理科*2		
クリエイティブイノベーション学科	共通テスト3教科方式	英語 100点	①100点 「国語」*3「数学」*4より 1教科1科目を選択		②100点 ①で選択した教科を除く 5教科より選択				300点
	共通テスト5教科方式	英語 100点	100点*3	100点*4	100点 2教科より選択		100点 1教科8科目より選択		500点
映像学科	共通テスト2教科+専門試験方式	200点(100点+100点) 6教科より2教科を選択						150点*5	350点
	共通テスト3教科方式	100点 1教科3科目より選択	①100点 「国語」「数学Ⅰ・数学A」 「数学Ⅱ・数学B」より 1科目選択		②100点 ①で選択した教科を除く 5教科より選択				300点

造形学部・造形構想学部
一般選抜 専門試験・参考作品
総合型選抜・学校推薦型選抜 選考課題・参考作品

※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。
※学力試験の詳細はp.110の「学力試験について」をご確認ください。
※2023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。

006 一般選抜 日本画
012 総合型選抜[前期]

014 一般選抜 油絵
022 総合型選抜[前期]

024 一般選抜 版画
028 総合型選抜[前期]
029 総合型選抜[後期]

030 一般選抜 彫刻
036 総合型選抜[前期]
037 総合型選抜[後期]

038 一般選抜 視覚伝達デザイン

046 一般選抜 工芸工業デザイン
054 総合型選抜[前期]

056 一般選抜 空間演出デザイン
064 総合型選抜[前期]

066 一般選抜 建築
070 総合型選抜[前期]

072 一般選抜 基礎デザイン
080 総合型選抜[前期]

082 一般選抜 芸術文化
088 総合型選抜[前期]

090 一般選抜 デザイン情報
098 総合型選抜[前期]

100 総合型選抜[前期] クリエイティブイノベーション

102 一般選抜 映像
108 総合型選抜[前期]
総合型選抜[後期]
109 学校推薦型選抜

鉛筆デッサン（3時間）

※2023年度入学試験より6時間、答案用紙サイズをA2に変更

【問題】

あたえられたモチーフを自由に鉛筆デッサンしなさい。

［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（B3画用紙）×1枚
3. タンブラー×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

一人一人に配付されたモチーフは、無色透明の薄いガラスのタンブラーが一つである。これを自由に鉛筆デッサンするのだが、モチーフの形状描写や質感描写また空間描写という基礎的なデッサン力はもちろんのこと、さらにシンプルなモチーフながら、受験生それぞれが独自の視点で観察をし、いかに豊かな表現力を用いて描き上げるかが評価のポイントである。これは各々の絵画性を示すための出題である。

着色写生（6時間）

【問題】

女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

※モデル等の画像は非掲載とします。

出題意図と評価のポイント

薄手のコスチュームを身に着けた女性が、膝を曲げて座ったままの状態で、ゆっくりと自然なムービングを繰り返すモチーフである。座った状態で上半身を動かす女性像を自由に着彩する際には、観察を通しての高度なデッサン力が要求される。眼の前の女性像の実在感とともに、自由な発想で表現できるかがポイントとなってくる。

教員コメント

鉛筆デッサンは、与えられたモチーフをシンプルかつ大胆に構成し、大きさの異なる組み合わせを克明に描写することで、独特の緊張感を生み出すことに成功している。

着色写生は、ムービングの女性像に惑わされることなく、作者が定めた視点から人体の構造を把握しながら、女性像を自然にとらえている。画面全体に表れる装飾的な手法は、女性の体から台座、背景に至るまで、伸び伸びと描かれた画面構成となり、全体的な調和と透明感のある表現となっている。

教員コメント

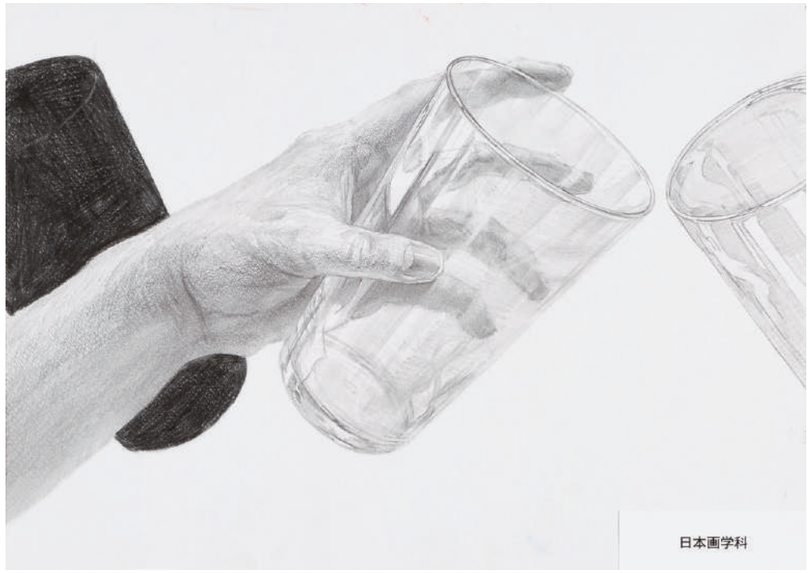
着色写生においては、実に女性像に重量があり存在感の強い解答である。構図はオーソドックスではあるものの安定感があり無駄がない。さまざまな色彩を取り入れつつも不自然に浮くことはなく、背景との連動性も意識されている。その背景においては顔の表情を明確にするためか、イエローに施された配色のバランスが実に絶妙であった。この解答の魅力を一言で述べると、何といっても的確な描写力に加え画面全体にわたって絵具の物量も含めてふんだんに扱えていることであろう。

鉛筆デッサンでもそれは同様である。鉛筆の塗り込め方の執拗さが、他の解答と比べて重量ある存在感へとつながっている。床に置かれたグラスの表情とそこから広がる空間の描写に、この受験者の貪欲な観察眼を感じる解答であった。

教員コメント

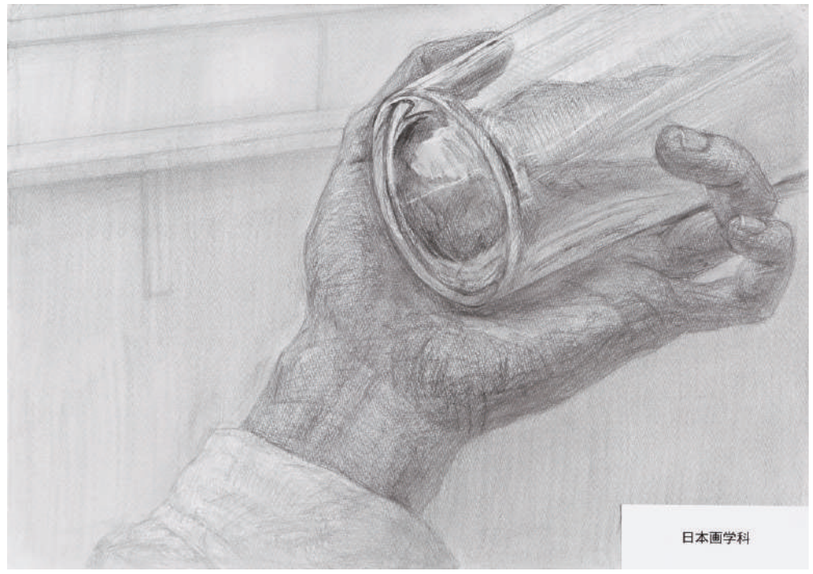
鉛筆デッサンは問題を自由に解釈して、社会で起こっている痛々しいイメージの身体性を個性的に描いている。

着色写生は人物を微細なモノクロームの点描の濃淡で個性的に表現しており、空間には雲型のような形体を配置してタッピング技法で多彩色を混色し、全体を動きのある構成にしている。



教員コメント

着色写生では、女性モデルを見た実感を的確に描写していて優れた表現である。
特に人体の描写は構造を理解して描かねば難しいが、この作品では丁寧に表現されていて普段から意識して対象を観ていることがうかがえる。
また、白バックの作品は以前であれば絵画性に乏しいことが感じられ合格圏内に入ってこなかったが、白の空間が人体の色彩を豊かに見せており絵画的に感じられる。
鉛筆デッサンでも優れた観察力と構成力が感じられ、また鉛筆の一番黒い調子まで使い構成的に強い印象をつくることに成功しており評価した。



教員コメント

鉛筆デッサンはグラスを持つ手の量感が的確に描かれ、周囲の空気感もよく表現されている。着色写生では、少しムービングするモデルの上半身の揺れ動く残像を、背景空間にダブルイメージ的にドローイングで重ね合わせて描き、着彩課題でありながら顔と足の膝あたりの部分着彩のみにとどめ、一見すると制作途中に見えがちだが、動くモデルの時間経過の情景を表現するには、この段階の描画で意を得たりと作者は納得したのであろう。

総合型選抜［前期］

日本画学科 Japanese Painting

一般方式 選考方法

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
鉛筆デッサン、作品審査および面接

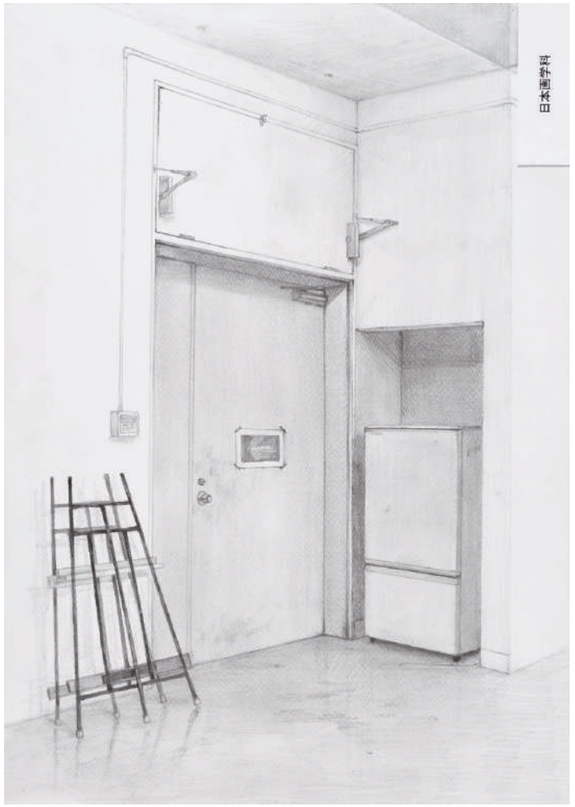
鉛筆デッサン（3時間）

【問題】
あなたが大学へ入学してから制作したい作品を想定した
イメージデッサンをしなさい。

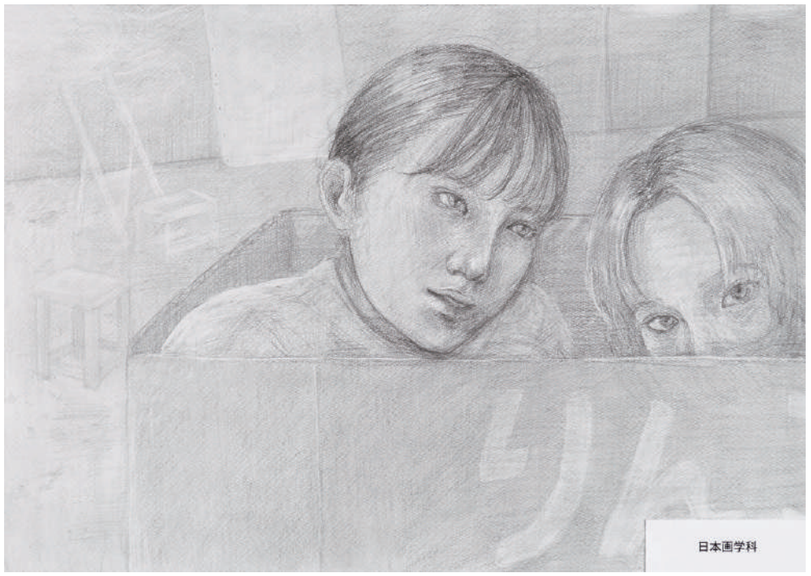
［条件］
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」
　を書くこと。

［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

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、一般選抜ではとら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
今年度の出題は大学に入ってから描きたいイメージを描くという想定問題とした。全体的には従来の出題としていた自画像を描いているものが多い中、試験場となった学校のアトリエを描いたこの作品が新鮮に感じられ高く評価をした。創造的なイメージを期待した出題ではあったが気転をきかせて見えるものを描くという発想が成功している。



教員コメント
近年の解答傾向か自画像がいささか多く見受けられた。顔の表情が多少違うものの、真正面、やや下から、斜め45度、画面全体に胸より上の一人物をとらえて描く自画像が数多く、その様な中で、この作品は多少ではあるが他とは違う様相を示していた。りんご箱の中で何やら不穏に潜む人物が二人。自画像を含め人物を描くと確かに解答としては強く見えるが、その画面へのとらえ方に、他者とは違う独自性がより込められているとその解答はやはり際立ってくるものである。

一般選抜

油絵学科油絵専攻

Painting / Painting Course

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
植物を入れたアンティーク調のブリキのバケツを中心に、ブロックや紙風船を配し、有刺鉄線で動きを与えたオーソドックスな静物のモチーフである。個々のモチーフには重さの違いや質感の違いがあるが、それらをどう描き分け、モチーフの存在感を表現しているか。また、ブロックの立方体や紙風船の球体など幾何的な要素と植物や有刺鉄線の有機的な表情をどう構成し、絵画空間を構築しているかなどが評価の基準である。出題の意図としては、何より受験生にはデッサンをする楽しさが感じられるよう、とらえどころが多く、描きやすいモチーフであると感じられるような、そのような意図を持って出題した。
デッサンの解答には、全体的に生き生きとモチーフに向き合って描いているものが多くあり、それぞれの受験生は、観察することによって培われる描写力や構成力といった基本的な力を存分に発揮できたのではないかと思われる。

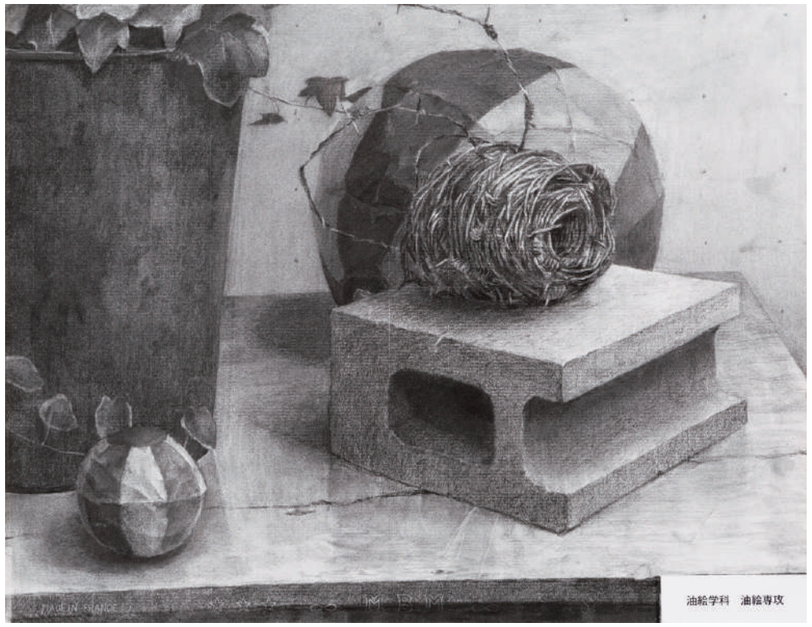
油絵（6時間）

【問題】
机上のモチーフを自由に描きなさい。

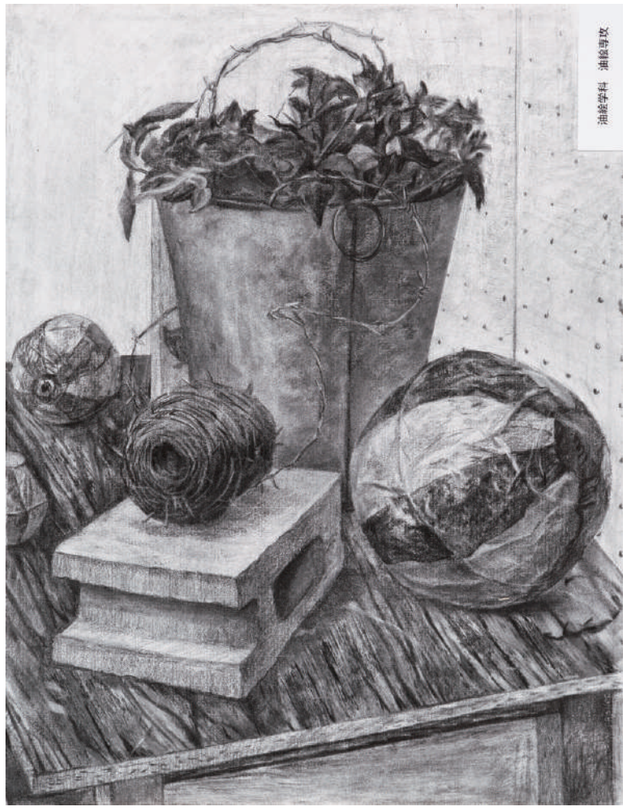
［条件］
1. キャンバスは縦横自由。
2. キャンバスの裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［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
モチーフ台に金属製のパイプ、素焼きの鉢、金属製L字型の仕切り板、四角い折りたたみ式手鏡、タオル、樹脂製配線保護パイプ、DIYなどで使用する屋根材を配置し、組み立てた。どのモチーフもそれぞれ独自の色や形状をしており、独特の質感がある。一つの視点では具体的な物質であるが、別の視点では抽象性を帯びやすい素材を選んである。赤茶色の屋根材に対して全体的にグレートーンの色彩を対比させ、円形や矩形の重層によって一つのムーブマンを感じるように組んでみた。基本的な観察力や表現力に加え、受験生がこれらの傾向や方向性をどのように受け止め、自己の感覚を土台にしてどのように表現を組み立てようとしたかという点が、もっとも重要な課題となる。モチーフにはハガキ大の手鏡を組み込み、組まれたモチーフとは異なる離れた場所の映像が映り込むようにセットした。モチーフの中に意外性のある映像的な要素を加えることで、絵画作品としてどのように生かし対応するか、受験生の力量を問うこととした。解答には、描写の視点の新しい提案も多々あり、抽象性を多く引き出している作品や、モチーフの構造的な組み方に積極的に挑戦してユニークな画面をつくり上げた作品など、多様で意欲的な取り組みが数多く見られた。

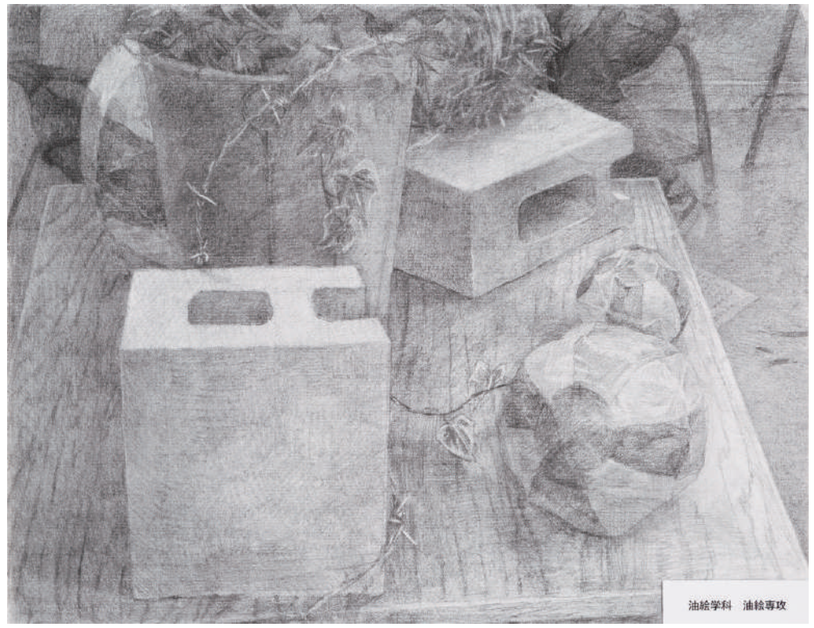


教員コメント
デッサン、油絵ともに明暗の構成を強く意識して静物をとらえており、画面が見やすく、力強い。作者の緻密な構成力と観察による確かな描写力を感じる両作品である。デッサンでは、白黒のぶつかりが激しい金属質の有刺鉄線を中心に置き、それを取り巻く紙風船やブロックの明の部分、暗の部分を微妙に描き分け、静物画としての自然な空間に仕上げることに成功しており、6時間のデッサンとは思えないほどの完成度である。
油絵においても同様で、台と壁のL字の空間を強く意識しながら明暗構成をし、白と黒のそれぞれの領域の中で、我慢強く観察し、暖色や寒色を利用しながらモチーフの表情を引き出そうとしている。秀逸なのは、油絵具の流動性、可塑性、透明性など画材の魅力を十分に引き出していることであり、その勢いのある筆触が画面に生き生きとした生命感を与えていることだろう。



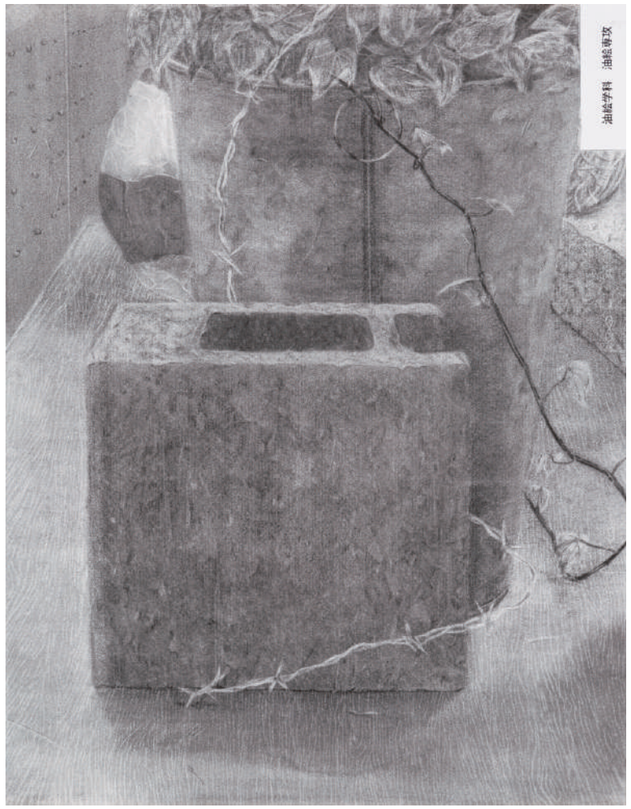
教員コメント

油絵は、大胆に筆跡を残すことで絵具の物質感を引き立たせ、色鮮やかで軽快な印象が目を引いた。モチーフの固有色を画面の中で置き換えることは、作品のリアリティを損なう場合もある。この油絵では、絵の具をのせる順番を計画し筆跡を与えることで、モチーフのリアリティを損なうことなく表現している。デッサンは、パースの狂いなど基礎的な技術力において未熟な面も目立つが、作者の意図せず描いたそれぞれのモチーフの質感が、一見バラバラに存在しているようで絶妙な均衡の上で調和を保っているようにも見える。むしろその画面のまとまりの危うさが、この作品の魅力になっている。油絵とデッサンのいずれも、画材の扱い方や対象を見る順番を工夫することで、ものの見方やとらえ方に変更を加えようという積極性を高く評価した。



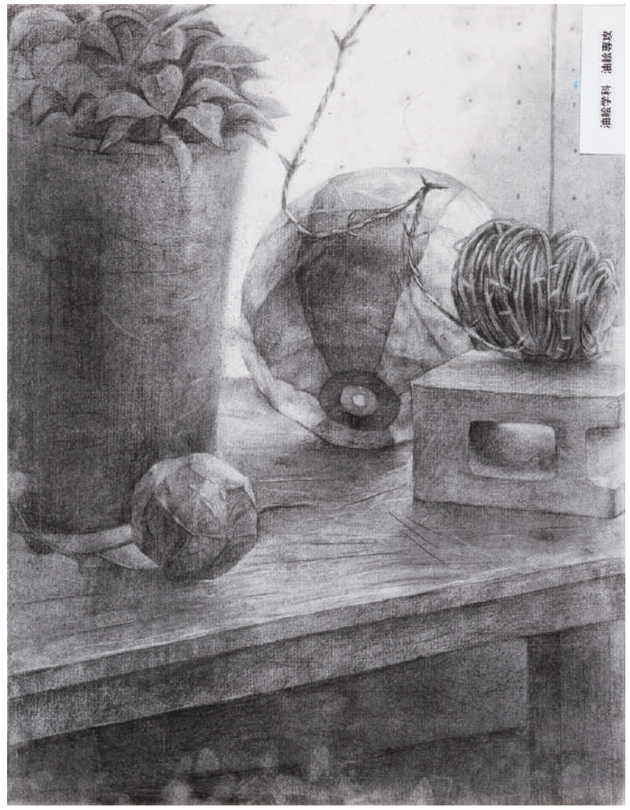
教員コメント

油絵は一見地味な印象ながら、色調の微妙さが豊かな色味を感じさせ、落ち着いた中に軽やかさが感じられる心地よい画面である。下地の筆の勢いが仕上げの表情として生かされていたり、最後に手を入れた箇所が質感に迫る調子になっていたりと、形を的確に決めていく技量の高さが随所にうかがえる。デッサンは淡い諧調で描かれていて、透明感のある柔らかな印象の画面である。そっと触れるように丁寧に重ねられた木炭の表情は、心地よいリズムとなって画面に漂い、作者の息遣いとして感じられる。デッサン、油絵ともに、生き生きとして大きさを感じさせる画面が魅力的である。



教員コメント

油絵は、モチーフの中に置かれた鏡に映るわずかに開いた窓からの明るい光と、室内に置かれた同じモチーフの数々の少し沈んだ光の調子を対比させた。試験会場に入った時に台の上に置かれたモチーフを見て最初に感じた印象を大切に仕上げている。描いていくうちには予定通りに進まないことも発生する。最初の意図と、描くにつれ変化し続ける画面の上の様子、これらを冷静によく見渡し調整しながら、試験の作業時間の中で一つの作品にまとめていく総合力が必要になってくる。この作品は最初に抱いた印象を大切にし、それを強い意志で保ち続けることで特徴のある画面を手に入れた。鏡に映る映像以外の部分の、淡く仕上げられたテクスチュアが魅力的で素晴らしい。デッサンは、着席した場所から見えるモチーフの佇まいを丁寧に描き切った作品である。油絵の瞬間的な把握とは対照的に、覗き込むような奥行きの中で形や調子を描き分け、抑えた穏やかな調子の変化の中にリアリティある表現を見つけ、どんな画面になるか自身が楽しみを持って仕上げているように見える。



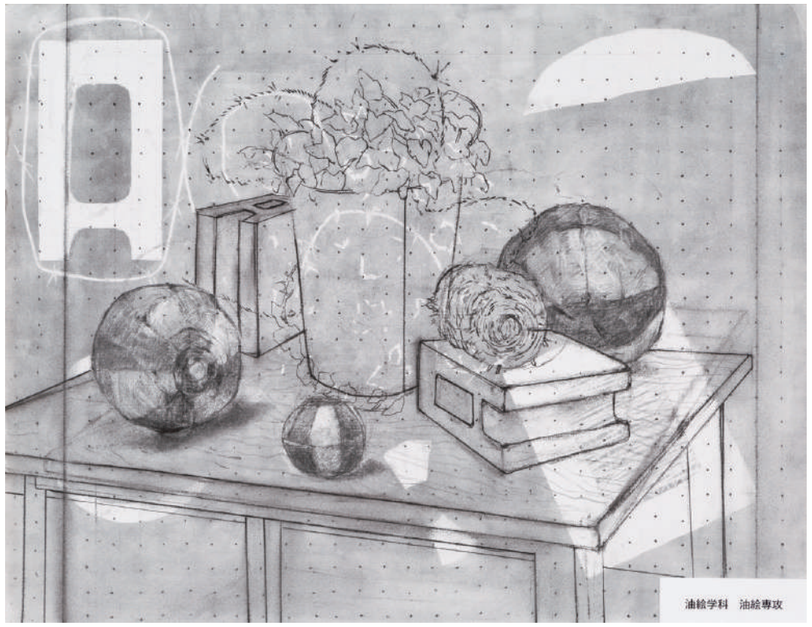
教員コメント

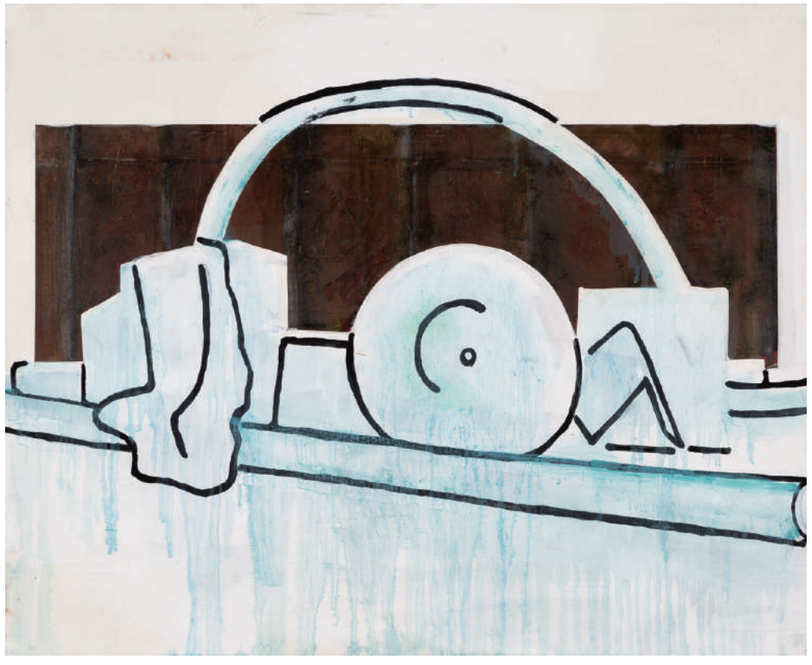
受験のためのさまざまなテクニックや「飛び道具」が、有効な手段としてまことしやかに流布され、急造された個性が繚乱する中にあっても、堅実な描写力を発揮した本作は存在感を放っていた。油絵、デッサンともに基本に忠実で、「見たままに描く」ことに徹している。そんな制作姿勢は無防備に過ぎるように思えるかもしれないが、実はなかなか難易度の高い行為だ。答案がそのまま、受験者がモチーフをどこまで認識し得ていたのかを、明瞭に示してしまうからだ。

とりわけ油絵の左側に描き込まれている、隣の受験生が置いたイーゼルの描き入れ方には、大胆さがうかがえる。そしてモチーフ台にあるものと近接する物体との見え方の差をいかに表現するかについて、いわゆる絵づくりで処理するのではなく、制限時間が迫る緊張の中にあっても手探りで取り組んだ痕跡が見られ、高い評価を集めた。その実直さと観察力の高さは、これから待ち受ける研鑽の日々への十分な適性をうかがわせるものだ。

教員コメント

油絵、デッサンともに、まるでモチーフを触りながら描いているような触覚的な作品である。特にハーフトーンでまとめられたデッサンにおいては、柔らかく繊細なタッチでモチーフをとらえ、画面から生き生きとした存在感を出すことに成功している。油絵はモチーフのある現実の奥行きと画面としての自律性を両立させるために、どのように色彩を扱うべきか苦労をしている様子がうかがえる。陰影を色彩に置き換えて描き出そうという意欲は感じるものの、モチーフの固有色と陰影を表現しようとして用いられた、色彩の使い方に迷いが見られ、若干画面にバタつきが感じられる。とはいえ、無理やり個性を押し付けるのではなく、モチーフを正確にとらえながら、絵画としての造形性を引き出そうとする姿勢が見受けられ、油絵、デッサンともに高く評価した。





教員コメント

油絵：何という大胆で際どい作品だろう。にもかかわらず、奇をてらって変なことをしてやろう、というような力んだところはまったくない。とても自然で知的なユーモアさえ漂う不思議な作品だ。やりっ放しのようにも見える流れ落ちる水色の絵具と、落書きのような黒い輪郭線が目を引くが、それらは背後の茶色のスレート板のどっしりとした安定感によってギリギリ支えられている。それにしてもこの危うさ、この軽さを、一発勝負の試験でやってのける大胆不敵な作者にぜひ会ってみたいと思った。

デッサン：対してデッサンでは、油絵における平面的なレイヤーの表現に、常識的な描写を巧みに重ね合わせ「こちらは少しわかりやすくしておきました」とでもいうようにさらりとまとめている。悔しいがこのデッサンを見て、油絵の際どさを安心して評価できたことを告白しよう。賛否両論を呼んだ作者の想像を超えた制作が今から楽しみだ。

総合型
選抜
[前期]

油絵学科油絵専攻

Painting / Painting Course

一般方式　選考方法

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始まっているかどうかを重視する。

●提出作品

1、2年以内に制作した作品を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の写真などを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をしてもらい、さらに作品制作全般のことや、好きな作家についてなど、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事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

まずは、評価を気にせずにたくさん作品をつくってほしい。10作品つくって一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、つく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。スタイルをつく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つく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。

一般選抜

油絵学科版画専攻

Painting / Printmaking Course

※2023年度より油絵学科グラフィックアーツ専攻へ変更

デッサン（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
油絵学科の中の版画専攻として、絵画のコアな部分を追求するために必要となる描写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。物と物の関係をとらえることができ、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されているかなど、例年に準じ、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。

イメージ・ドローイング（5時間）

※2023年度入学試験より4時間に変更

【問題】
次の言葉から想起されるイメージを自由に描きなさい。

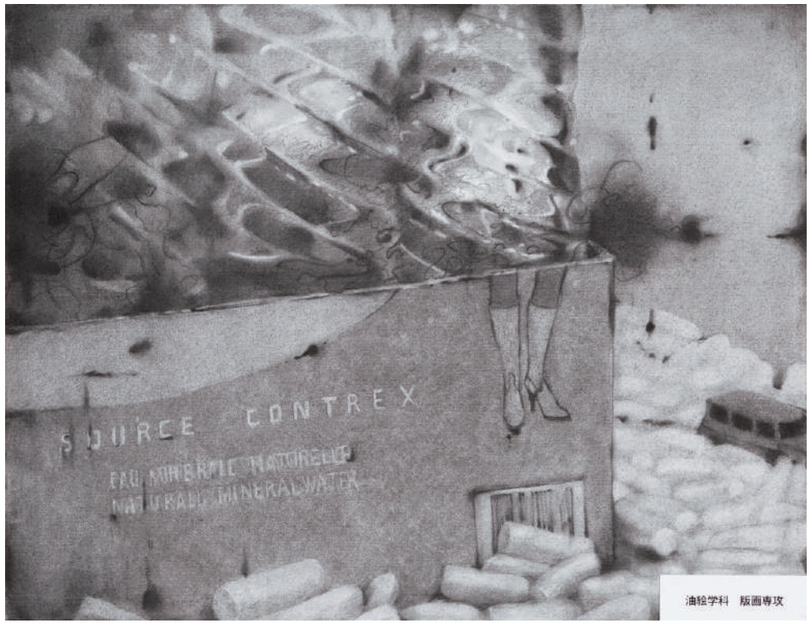
「ここではないどこか」

［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。

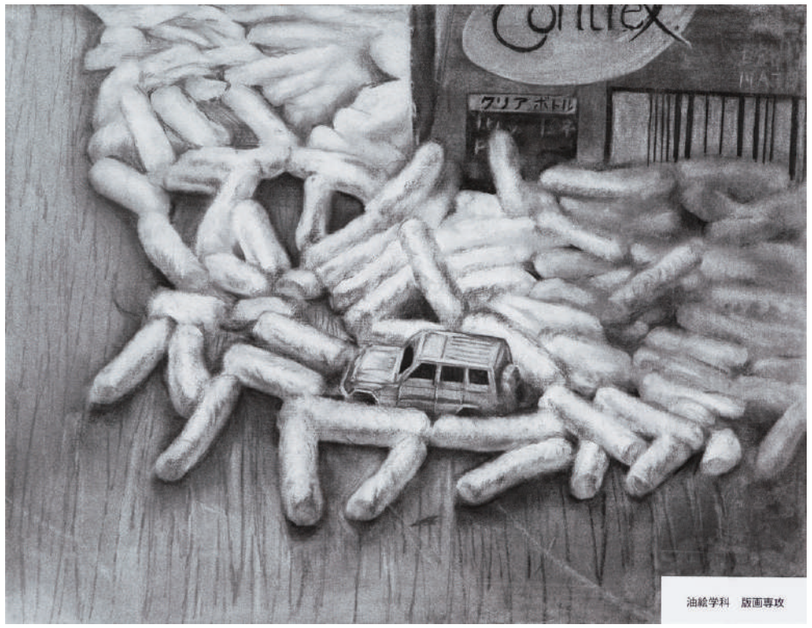
［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙またはB3ケント紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

出題意図と評価のポイント
版画専攻で必要となる、ファインアート、デザイン両方の領域にまたがる資質を見るための設問となる。従来の「デッサン」が形や質感、空間、構図などについての基礎的な描写力を問うのに対し、「イメージ・ドローング」では瞬発力を伴った発想力、構想力を重視する。つまり、版画専攻のカリキュラムで学ぶ絵本やイラストレーション、ブックアート、デジタルペインティングなどの総合的なグラフィックアート表現の領域で必要となる資質を問う出題となっている。今回の出題で言えば、与えられた「ここではないどこか」という言葉を出発点に、自由にイメージを膨らませたうえで画面に構成し、描画するものである。具象、抽象は問わず、モノクロームを含めて色彩も自由。アカデミックな描写の巧拙を測るのではなく、独創的なイメージや大胆な発想力も大きく評価される。画材の自由度も高く、ほとんどの描画材料の使用は認められるので、受験を意識し過ぎず、普段から使い慣れた得意な表現で挑戦してほしい。ただし、コラージュなど素材を貼り付けることは不可。

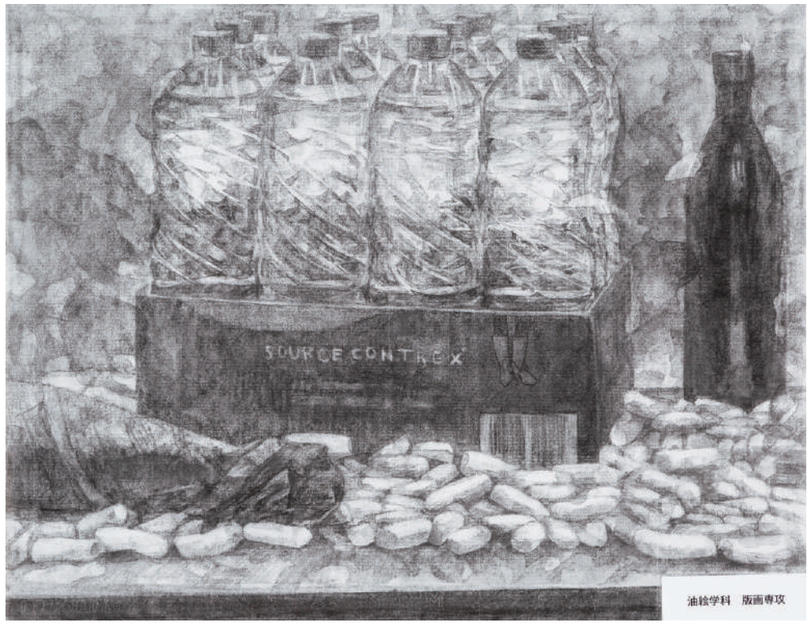
2023年度入学試験より新たに専門試験科目として「鉛筆デッサン」（4時間）を設けます。
詳しくは募集要項をご確認ください。



教員コメント
画面を分断するようにモチーフを切り取り構成されている。流動的に描かれたペットボトルと、平面的に処理した段ボールの対比が美しい。線と面による視覚的な効果をバランスよく絵づくりに生かしている。一見すると単調になりがちな構図を、さまざまな質感の描き分けで見応えのある絵にしているところを評価した。

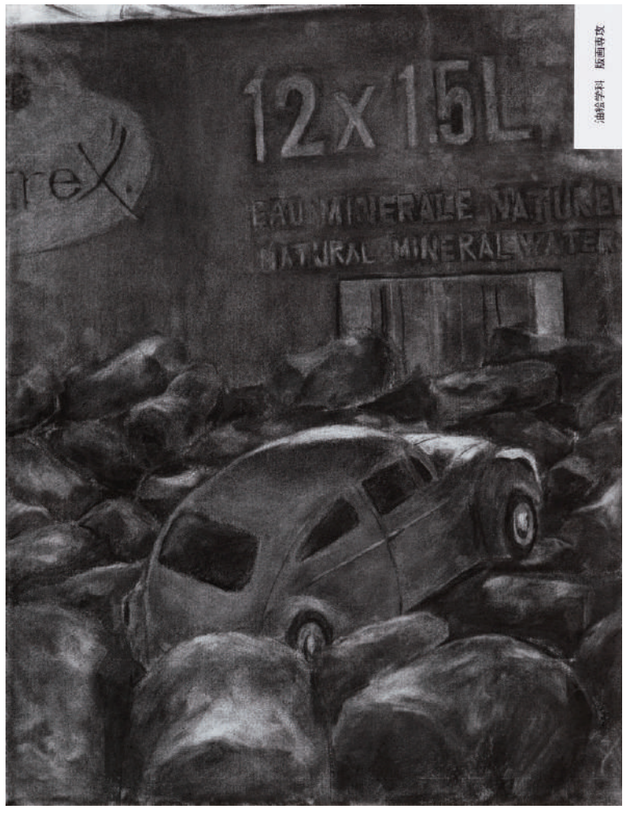


教員コメント
主役をミニカーにしている。画面の中央に主役を配する構図は安定感が得られる反面、単調になる危険も孕んでいるが、机上に敷き詰められた緩衝材が画面に動きを与えている。画面の大半を占めている机の木目や緩衝材を丹念に描くことで、手前と奥の関係もしっかり表現されている。



教員コメント

モチーフ全体を収まりよく画面上に配し、木炭画特有の調子の階調を駆使してモノの質感や固有色を的確に描き分けている。また、背景に人影のような陰影をつけ、その場の雰囲気を積極的に取り込むなど、隅々まで配慮することで画面に緊張感を与えている。作者にとって、ペットボトルに映り込む光の反射が印象的だったことが感じ取れる優れたデッサンである。



教員コメント

モチーフから作者の世界観を想定した独自性のあるデッサン。
ミニカーを実際の車のように見立て、たっぷりと画面いっぱいに木炭をのせて夜のようなイメージをみずみずしく表現している。このようなデッサンは、基礎的な描写力と作者の明確な意図がないと表現が弱いものになってしまうが、こちらは説得力のあるものになっている。

教員コメント

明るい色調と軽快なタッチが目を引く。与えられたテーマに対して瞬発力で反応し、ストレートに表現した印象を受ける。“ここではないどこか”という言葉との関連性はそれほど強く感じられないものの、普段から手を動かし、自分の世界観を表現する、ということの経験値の高さが読み取れる。単なる受験対策という視点だけではなく、普段から使い慣れた描画材や描画方法による気負わない表現効果から、作者の潜在的な造形能力の高さが読み取れる点が評価された。

教員コメント

胎児を想起させる生命体のような形を画面の中心に据え、これから始まるであろう生の物語の予感を、バランスの取れた構図で紡ぎ出した力作。マーカーを主な描画材として、のびのびと描き上げられた画面が爽快感を醸し出し、作者の潜在的な造形力の高さや豊かな感性を感じさせる。文字のようにも見える形の断片が複雑に絡み合いながら、画面に躍動感を与え、明るい色調とともに軽快なるリズムを生み出している。絵画、デザインといった領域を自由に往還できる柔軟な資質が読み取れる点が高く評価された。

教員コメント

自分が今いる場所と、向こう側。二つの世界を隔てる「壁」、そして「窓」。グネグネと不気味に増殖する線描のストロークが、見る者の不安感を増幅させながら画面から迫ってくるようだ。シンプルな要素で、緊張感あふれる画面づくりに成功している。白黒に限定したことで、作者の伝えたい内省的な心情のようなものがストレートに響いてくる。画面を縦構図にして、窓の描写を一部分にとどめたことが、逆説的に物語の拡がりを強く感じさせる。粗削りながら、力強さと繊細さが混在する表現を魅力的だと評価する声が多かった。

教員コメント

キノコやお遍路さん、傘のような装置。そして空間を構成する壁と床。“ここではないどこか”というテーマを与えられた作者の脳裏に浮かんだ風景なのだろう。複数のモチーフ、要素を配置し、イメージを膨らませながらしっかりと描写して空間をつくり込んでいくイメージ・ドローイングの一つの方向性を端的に示した表現となっている。鉛筆で描かれた画面はシンプルで、最小限の描き込みに抑えられているものの、この先の饒舌な物語の展開を予感させる技量を感じる。ファインアートとデザインが重なり合う、グラフィックアーツの領域への適応能力の高さがうかがえる。

総合型選抜［前期］

油絵学科版画専攻

Painting / Printmaking Course

※2023年度より油絵学科グラフィックアーツ専攻へ変更

一般方式 選考方法

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

ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書、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、本学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。

総合型選抜［後期］

油絵学科版画専攻

Painting / Printmaking Course

※2023年度より油絵学科グラフィックアーツ専攻へ変更

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。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、本学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。

教員コメント

作者の対象のとらえ方が見て取れるデッサン。ハーフトーンを利用した大気を包み込むような大らかなイメージで細部を描くところとそうでないところを意識的に描き分けている。作者の息遣いが伝わってくるよいデッサンだが、手の部分の処理がやや中途半端であるところが残念である。

教員コメント

対象を真正面からとらえ、見えるものはすべてを描き切るという気迫が伝わってくるデッサン。
試験の時間内にいかに完成度を上げられるか、非常にシビアな状況下で作者の持っている実力を発揮することは簡単ではない。日頃のデッサンの積み重ねが実力を発揮する近道であるということを作品が物語っている。

一般選抜

彫刻学科 Sculpture

デッサンA（6時間）

※2023年度入学試験より「男性セミヌード静止ポーズ」を「人物静止ポーズ」に変更

【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

※モデル等の画像は非掲載とします。

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に、人体という複雑な形に対する観察力、モデルを含めた状況に対する造形的な解釈、この2点を表現する描写力を問う出題とした。片膝を急角度に曲げた座りポーズ、その下に白布を被せた箱椅子を配置した。台座と片膝に手と肘を乗せることで生まれた人体の構造と空間、台座の水平面とボリュームの絡んだ空間的な構成と位置関係の表現描写が評価のポイントである。

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］

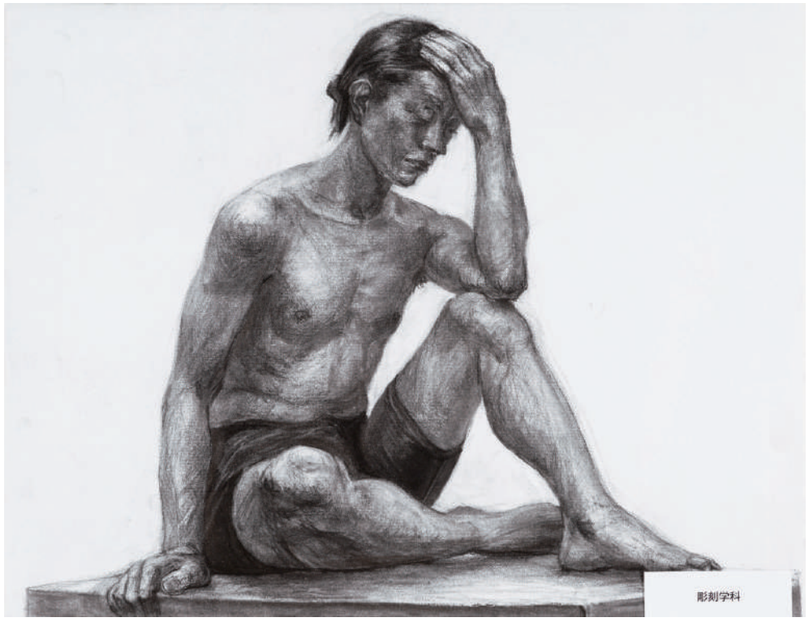
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

［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

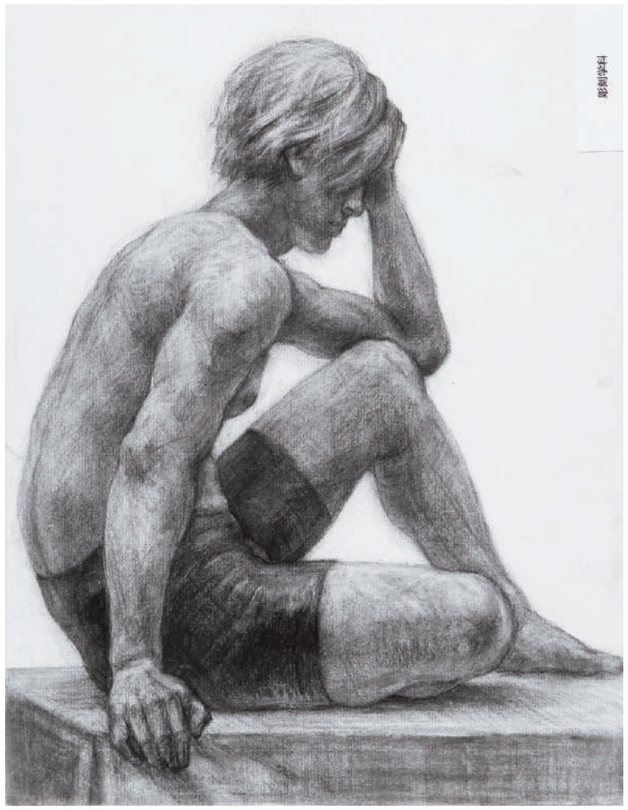
出題意図と評価のポイント

2種類の石膏像による構成をモチーフとし、物、形、空間として改めてモチーフを観察し、造形的に解釈する力とその描写力を問う出題とした。逆さにした馬頭に、横に倒したパジャントを組み合わせた構成。横たわっているパジャントの軸線の意識、馬頭とパジャントと床面の接点により生まれた空間、二つの石膏像が一つの構造体と化した全体的な構成と空間的な位置関係の表現描写が評価のポイントである。



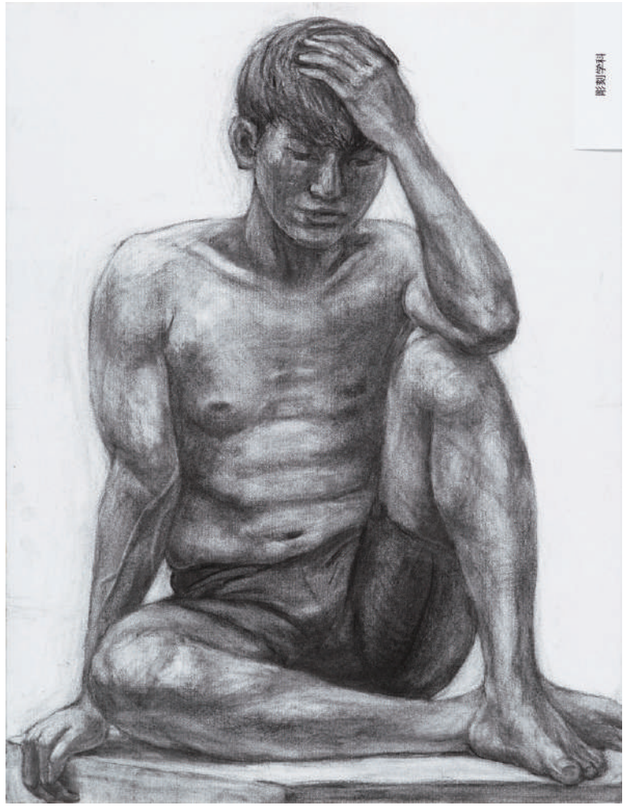
教員コメント

油断すると空間が平板になる位置に対し、人体の構造と各部位の観察描写に徹することで、ポーズが持っている空間を表現している。特に膝と台座に乗った肘と手の接点の観察に注力した描き込みには、台座を含めた構成の把握という点で説得力がある。手と頭の接点、正面に向かって突き出た膝の空間に難はあるが、造形的な解釈と描写をバランスよくまとめ上げた。



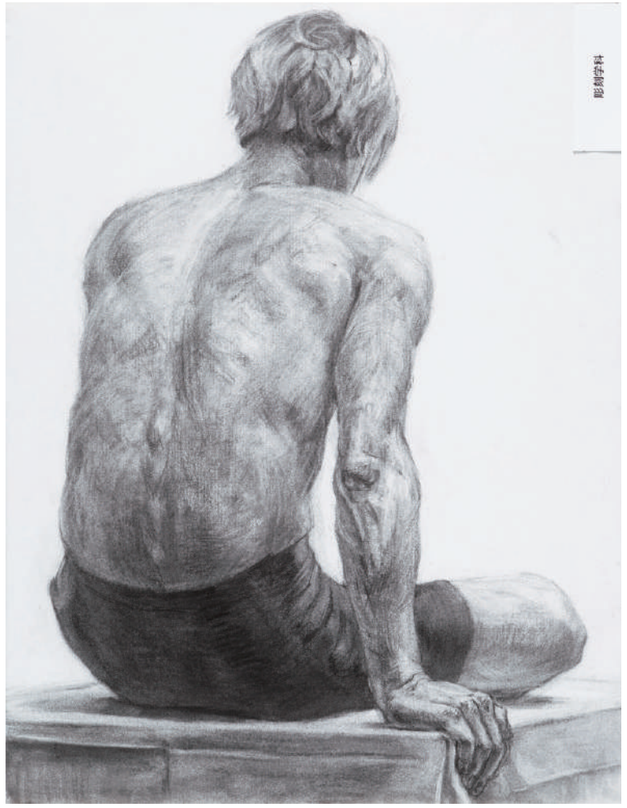
教員コメント

モデルを真横から見ることで生じる、遠い側の腕と脚のつけ根の所在が不明瞭な点も上手く表現できている。場と空間性に強い意識を感じさせる。形も木炭の階調を生かしながら積極的に構築され、ダイナミックなインパクトを感じさせるデッサンとなっている。



教員コメント

左右の脚部が持つ直角的フォルムをしっかりと意識して頭部と胴体を組み立て、両腕、両手の動きを描いている。頭に手をのせて前方に突き出す左の肘、膝の上での腕は、空間と量の奥行きが表現されるとなおよい。

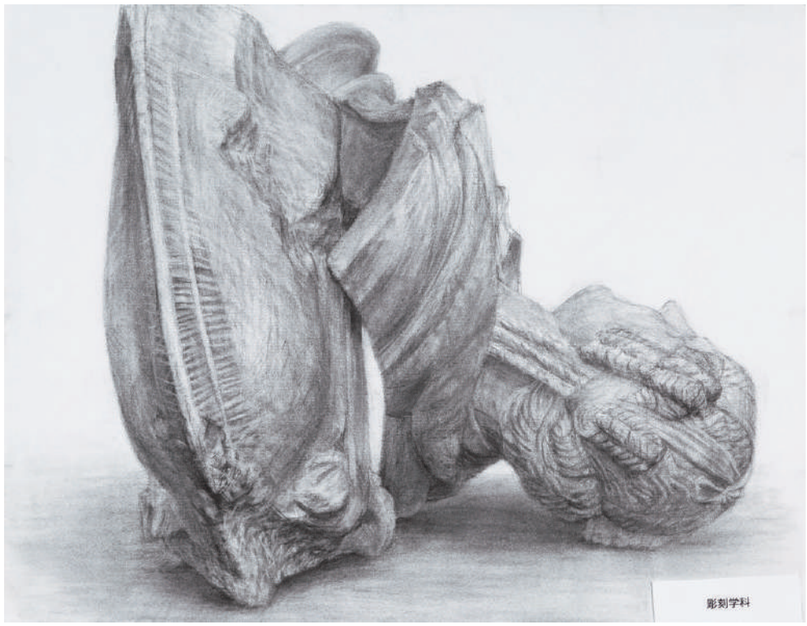


教員コメント

「見えない事実」を、観察によっていかに描写するかがポイントだろう。この場合は隠れている左足に左肘を置いて頭を支えているところだろう。左手を前に出すことによって生まれる背中の動きあるボリュームと、それを支える右手の的確な描写が見えない部分を感じさせている。

教員コメント

台に置かれた二つの石膏をしっかり観察して描いている。パジャントの頭部、胸部、台座の組み立てを的確につかみ、下側の空間を意識して画面を構成している。背後にある馬頭が、右に突き出した鼻先と量塊の一体性を感じさせるとなおよい。



教員コメント

馬頭の奥行きとパジャントの首と肩が交差する十字の構造、それが支え合っている構成。モチーフの持っている構造を的確にとらえていることが、このデッサンの空間表現につながっている。またボリュームの構成も意識されており重量感が表現されている。

教員コメント

二つの塊としての石膏像を質感や細部にわたり積極的に表現されている。さらにモチーフ台の天板面をしっかりと描き込むことによって、点で支えられ設置されている空間の抜け通った感覚を上手く表現できている。

教員コメント

手前の石膏像の形を積極的に表現し、描き込む密度の差異により遠い側の石膏像との遠近感を獲得している。台と石膏像の設置面も意識的に表すことで、物体としての重量と支える側と支えられる側の関係性も上手く表現されている。

教員コメント

描写にはいささか淡白な印象もあるが、バジャントと馬頭を一つの形として把握しようとする意思が大胆な構図から感じられる。床面と像の接面、位置関係への丁寧な観察により、この構図の見せ場となる空間が表現できた。二つの石膏像の関係描写が曖昧な点に課題は残るが、構図に代表される大胆な解釈と、その解釈を優先させた積極性には好感が持てる。

教員コメント

異なる特質を持つ二つの石膏が素直に描かれている。バジャントの頭部・胸部・台座の構成、馬頭の単一な量塊を意識して、モチーフ台の上に繰り広げられた空間を冷静に組み立てようとする意欲が感じられる。馬頭の頭部は、バジャントとの距離感が表現されるとなおよい。

総合型選抜［前期］

彫刻学科 Sculpture

一般方式 選考方法

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
ポートフォリオ（作品資料ファイル）および自己推薦調書、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
本学の環境において制作を続ける根気と好奇心、探求力があることを求める。独創的な感性も大切だが、異質なものを受け入れる許容量が今後の課題となることを心に留めてほしい。

●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。4㎡（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作品を、A4サイズのクリアファイル1冊にまとめて提出すること。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。ものの見方の進展を評価のポイントとするので、作品は原則として3点以上提出してほしい。

●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、受験生の許容量ー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。つくる前に興味がないことでも、つく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
「彫刻」は基本的に空間芸術なので、実際に見るとまったく別の顔を見せる。実際に足を運んで実物を味わってほしい。気になる作品がどこに行ったら見られるのか調べることをお勧めする。見られないものはとにかく想像する。まずは好き嫌いを問わず、できるだけたくさん見ることを心がける。特に「よくわからないけれど気になる作品」は、後からさまざまなことを教えてくれるので作家としての糧になるため、普段から調べる習慣をつけておくとよい。

●制作
どんなものでも、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に何でも形にしてほしい。つくっていくプロセスの中で、自分の興味を発見して世界を広げれば制作が次へつながっていく。自分のつくり出したものから気になることが（よいことばかりではなく）どれだけのことが発見できるかが重要だ。評価されたものばかりでなく、できるだけ多くの作品をつくって見せてほしい。

総合型選抜［後期］

彫刻学科 Sculpture

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

塑像（3時間）

【問題】
与えられた粘土を使って、自刻像を作りなさい。

［条件］
粘土はすべてを使わなくてもよい。

［配付物］
1. 試験問題
2. 塑造板（首像用心棒セット済み）×1枚
3. 塑造用粘土×20kg
4. 塑造用ヘラ×1本
5. 鏡×1枚
6. 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
首像は右上方に視線を向けて頭部をわずかに傾けている。頸部から胴体へのつながりをよく観察して、顔面の目鼻口、耳や髪など、頭部の各要素を的確にモデリングし、シンプルな動きを意欲的に組み立てている。

教員コメント
軽みをもって変化する頭髪、大きな量の中に顕れる顔の各要素、最小限に縮められた頸。これらの構成は、首像全体をまとまりのある塊として意識させる。閉じられた両眼と唇は、顔面のおおらかな起伏の中で響き合っている。

一般選抜

視覚伝達デザイン学科

Visual Communication Design

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も良い。

［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

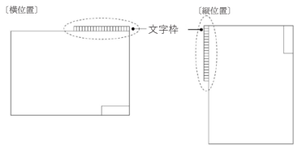
出題意図と評価のポイント

今回の出題では、モチーフの基本的な要素を読み取り的確に表現する力に加え、対象を描くことに対する集中力も見たいと考えた。このモチーフの基本的な要素として、薪やロープのように部分が集まり大きな形態をつくり出す関係や、布のストライプによる基本的なパース、それぞれのモチーフが持つ色と質の描き分け、床とモチーフの関係などが挙げられる。これらの要素を技術的に表現する力に加えて、自然物のように一つ一つ異なる対象を粘り強く観察し、その違いを描き出そうとする姿勢や、ストライプのような手間のかかる要素を丁寧に分析して描く力も見たいと考えた。これらのことを念頭に置きながら総合的に作品を評価した。
技術的に何が描けて、何が描けないかが比較的分かりやすく絵に表れる結果となったが、描き慣れていない要素があっても、空気遠近法などが理解され最後まで対象を追い切れた作品は高い評価を得ている。

デザイン（3時間）

【問題】
あなたの記憶の中でもっとも印象深いと思う音（音楽も含む）の体験をイメージし、それを聞いたときに沸き起こる感情や感覚、あるいは情景を、与えられたモチーフ「SOUND」を自由に用いて色彩構成しなさい。
与えられた文字枠に20字以内で、どのような音で、どのような感情・感覚・情景を表現したのかを記入しなさい。

［条件］
1. 配付された切文字「SOUND」の全て、あるいは1部の文字を用いること。また、繰り返しの使用も可。引っ張る、曲げる、圧縮する、などの変形と、配置方法や角度など向きや扱い方は自由。（切文字を触る手は入れても入れなくてもよい）。ただし、切る、割る、ちぎるなど破損行為は不可。
2. 使用する色数は自由。
3. 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。必要に応じ「白色（余白）」を活用して可。
4. 答案用紙の縦横は自由。
   ※答案用紙の裏側中央に天地を示す矢印「↑」をわかりやすく記すこと。
5. 文字枠は塗りつぶさないこと。
6. 「SOUND」の入った梱包材はモチーフではない。

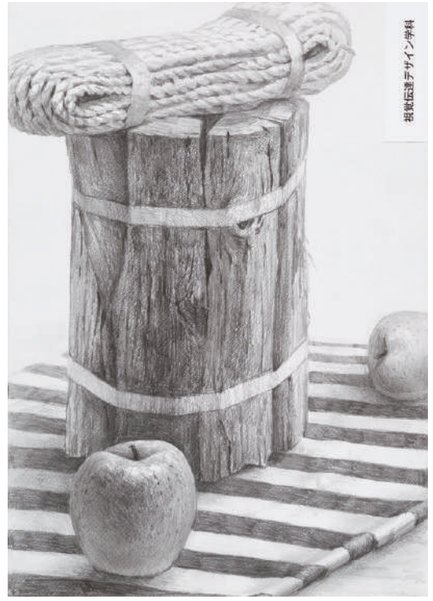


［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 「S」・「O」・「U」・「N」・「D」5文字の切文字×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×3枚

出題意図と評価のポイント

テーマは「sound（音）」。五つある感覚のうちの一つ、「聴覚」を、いかに（言語化し）視覚化することができるのかを問う出題である。問いは、『あなたの記憶の中で印象深いと思う音（音楽も含む）の体験をイメージし、それを聞いたときに沸き起こる感情や感覚、あるいは情景を、与えられたモチーフ「SOUND」を自由に用いて色彩構成しなさい』だが、そのうちの何を表現するのか、そして、モチーフである文字形態「SOUND」をどのように用い構成するのかがポイントである。今年度は「音」という言葉としてのモチーフ、そして立体の文字という素材としてのモチーフも多様な表現が可能だ。が、ゆえにそれらに絡め取られ過ぎず、委ね過ぎず、いかに自分のイマジネーション（感覚、感性、感情、情景）を発露し、それをどのように「自分として」表現することができ、なおかつ伝えられるのかが焦点となるわけだ。
今年度の表現は、予想以上にバリエーションが見られた。これまでの色彩構成（デザイン）の、ある種様式ともいえる色彩構成の作法が、もはや過去のものであることがうかがえる作品が上位を占める結果となった。我々教員は、時代が次なるフェーズに移っていることをこれらの作品群によって痛感させられた。

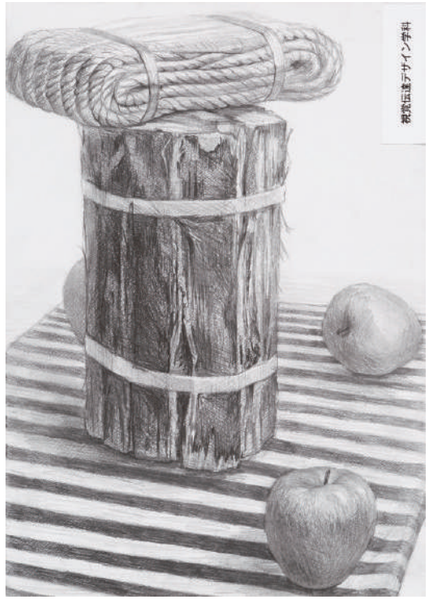
教員コメント
画面いっぱいにモチーフを大きく描き、束ねた薪を中心として迫力がある画面となった点がよい。薪の描き込みに対してロープやりんごの描き込みがやや弱いと感じる点、床のストライプのパースがやや狂っているが、3時間でよくまとめ上げた力作である。



教員コメント
モチーフそれぞれの固有色を生かしながらも質感の描き分けがなされている点が評価できる。モチーフの距離感を正確に表現しながらも、奥のモチーフにも十分な描き込みがされている。特にロープの固有色、質感、ディテールの表現が魅力的である。

教員コメント
数少ない横構図の中でも、全体の描き込みへの配慮がなされていることからひときわ目を引いた作品である。りんごとロープの描き込みがやや不足しているが、空間の秩序が正確であり、すべてをバランスよく描き込むことによって整理されている。

教員コメント
それぞれのモチーフに対して、手を抜くことなくすべてを描写し切ろうとする意欲がうかがえる。薪やロープの複雑な表情を追うだけでなく、ストライプの布やりんごに対しても同様の描き込みを施しながら全体をまとめている。やや薪の立体感が欠けた印象もあるが、質感の豊かさがそれをカバーしている。

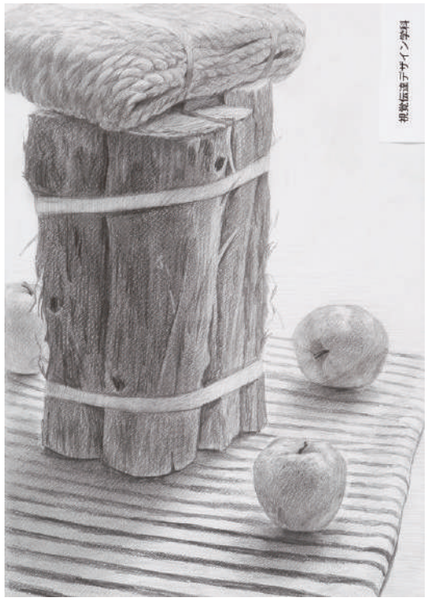


教員コメント

全体によく観察されていて、手際よく描写されているが、床面のストライプのパースの向きがやや狂っていて、床全体が傾斜して見える点が残念である。薪の束の左奥にあるりんごは省略してもよかったと思う。

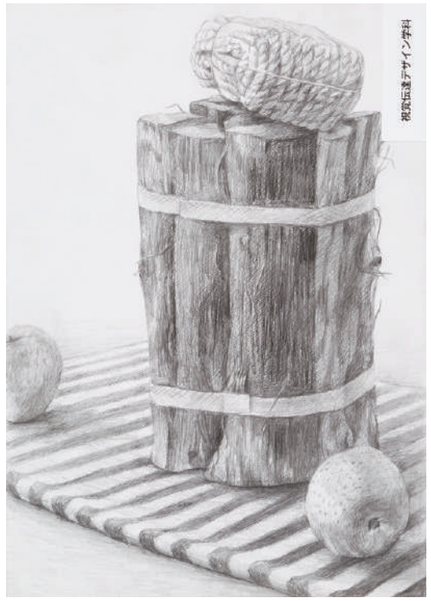
教員コメント

ストライプの布をどのようにとらえられるかという点が出題の狙いであった。このデッサンでは、ストライプが水平で、遠近感や奥行きを出すことが難しいにもかかわらず、空気遠近法をよく理解して描いていて、出題の意図がよく理解されている秀作であると思う。



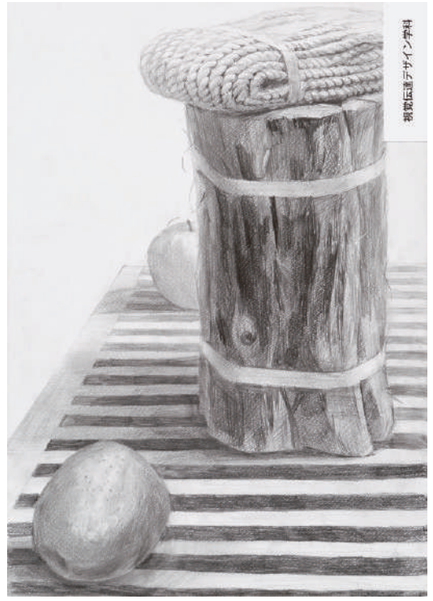
教員コメント

質感の描き分けやストライプの布が細過ぎるなど、モチーフの正確さには欠けているものの、画面全体を覆う美しい光の表現が大変魅力的である。逆光の構図はともすれば平面的になりがちだが立体感も上手く表現できている。観察を通して得た作者の感動が素直に伝わる作品である。



教員コメント

手前と奥で強弱をつけて描き分けている点が、このデッサンのよいところである。薪の束や、りんごの表情に、もう少し食らいついてそれぞれのモチーフの個性を出せば、さらに魅力あるデッサンとなっただろう。

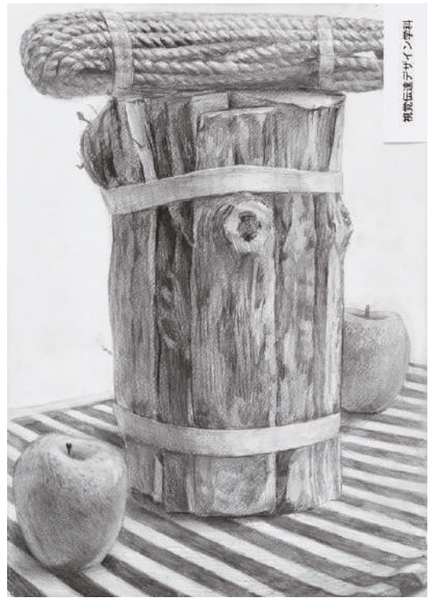


教員コメント

ロープの束は、難しい位置にもかかわらず、しっかりととらえようとしている点がよい。このデッサンも、薪を中心として画面を引き締め、ストライプを空気遠近法によって描写し、背後の空間や奥行きがしっかり意識されて描写されている点が高評価となった。

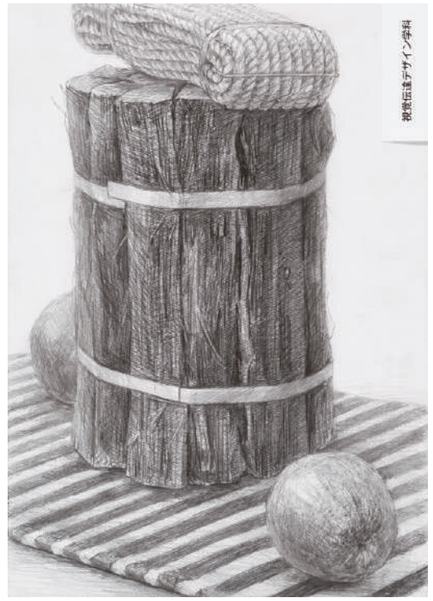
教員コメント

全体を隈なく描き切っているので、充実した力強いデッサンである。ただ、全体を描き過ぎることで、奥行きや空間の意識が弱い。ストライプの表現や、りんごの表現で、手前と奥で強弱をつける空気遠近法による描き分けがあればさらによくなっただろう。



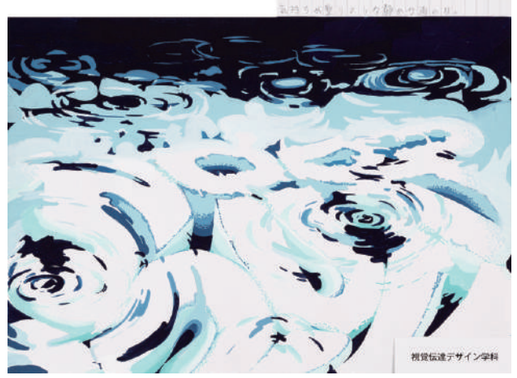
教員コメント

モチーフの形態感や質感、空間の秩序や光の整理など、すべての点において高いレベルにある大変優れた作品である。水平に見えるロープが画面を引き締め、正面を向いた薪の節が象徴的に見せている。描き込みのバランスのよさもさることながら、構図にも意識が行き届いている点も魅力的である。



教員コメント

すべてのモチーフに対して描き切る意識が伝わる作品である。それぞれのモチーフを細かく観察し、その表情を探りながら描いていることが伝わる。鉛筆のタッチに整理が必要な観もあるが、むしろそれがこの作品を魅力的にしており、作者の表現に対する熱意を感じさせる。



気持ちが整うような静かな雨の日。

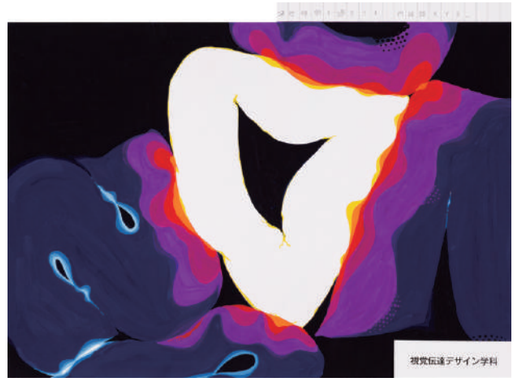
教員コメント

静かに水面に落ちる雨。その波紋に円形の文字が重ねられる。文字の白は氷のようであり、身も心も凍てつくような冷たささえ感じさせるが、それが身を引き締め気持ちを落ち着かせんとする作者の心情として映し取られている。

オーケストラの迫力に圧倒される感覚。

教員コメント

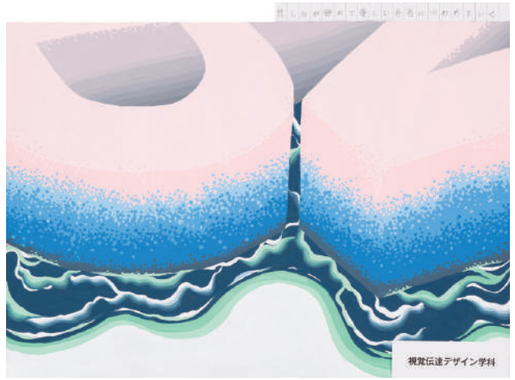
ホールの最前列に座り、目の前のオーケストラから放たれた圧倒的な音の圧力を浴びているかのような表現。空間に放たれた文字、その奥行き感と素材のディテール、舞台の光。それらはどれもが大胆で精緻、そして効果的。



消灯時間を過ぎても、内緒話をする。

教員コメント

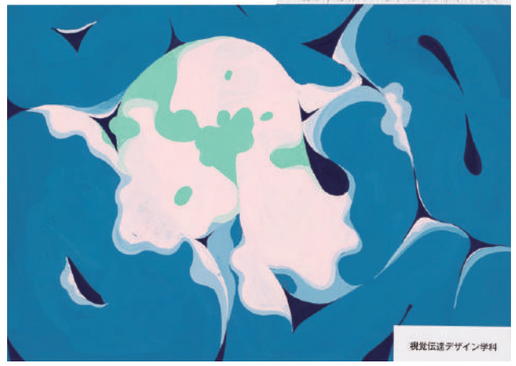
修学旅行の思い出か部活の合宿か。いずれにせよ、布団にくるまり、スマホの灯りをたよりに語り合う楽しさが伝わる。押し潰された文字は布団であり、自分たち。言葉への比重が高く、モチーフは極度に擬態化されている。



悲しみが静かで優しい音色に吸われていく

教員コメント

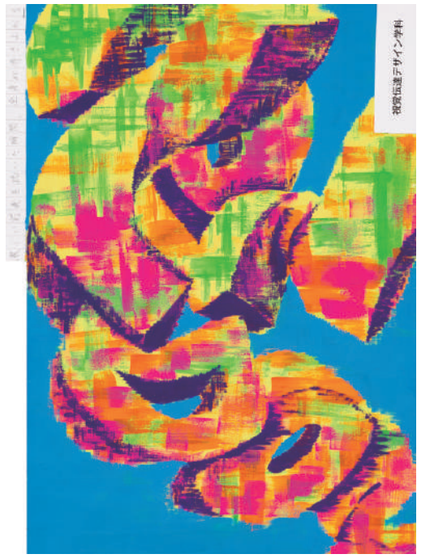
配付された文字のスポンジ素材から、吸い込まれていく様子が連想されたのだろうか。暖かい暖色系の文字と吸い込まれた水色が優しいコントラストを成して、波のように描かれた悲しみとともに、作者の意図が伝わってくる。



春の鳥の声ははりつめた心をとかしていく

教員コメント

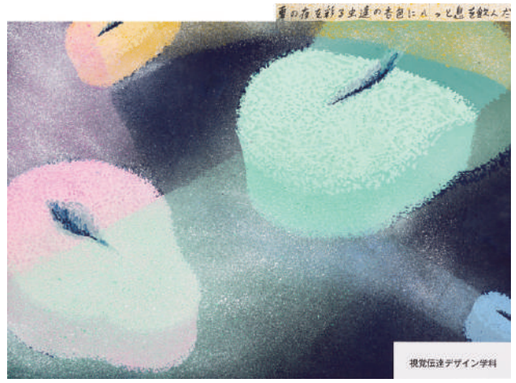
文字が詰め込まれた、夜のような暗く冷たい空間で、「S」の文字が溶け出して周囲に広がっていく様子が描かれている。「S」の中心のパステルカラーの緑色がやさしい春を感じさせて、表題と呼応している。



激しい前奏を聴いた瞬間、全身が沸き上がる

教員コメント

文字が複雑に絡み合ったうねるような形態と、黄色の上に描かれた赤と黄緑色の対比が、力強さを表している。ベタ塗りの青い静かな背景も、独特なタッチの賑やかな面を際立たせ、工夫のある興味深い作品となった。



夏の夜を彩る虫達の音色にハっと息を飲んだ

教員コメント

夏の夜の蛍の光が思い浮かぶ。描きたい世界観を色彩のコントロールと独特な手法で的確に表現しコメントの中で音色としたことに注目する。作者が自信を持って取り組んできたこれまでの学びと、やりたいことが「言葉」と融合している。

鍋を叩く嫌な音で起こされる朝

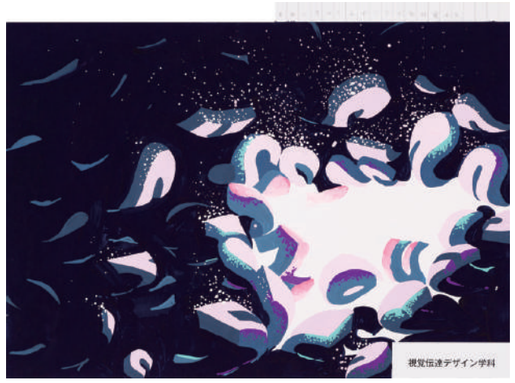
教員コメント

ポップアートのようなこの作品のヴィジュアルインパクトは秀逸である。擬態されたDとNのぶつかりで鍋を叩く音、朝の寝床でまどろむ本人の対比。作者がスポンジのモチーフを並べながらさまざまなイメージを探したプロセスが伝わってくる。

母の子守り唄が心地よく溶けていく

教員コメント

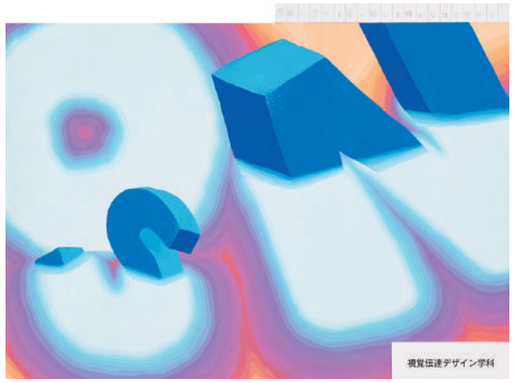
母親の子守り唄を聞いた記憶がおだやかな感情とともに心温まる情景で見事に描かれている。スポンジのツブツブの質感と形態の変化。母の聲の動きのようなグラデーション表現。作者のモノの観察力と色彩による再現力を高く評価する。



早朝に鳥のさえずる声で目が覚める

教員コメント

朝の光がすき間から差し込み広がっていく視覚的な表現と、鳥たちのさえずりが遠くから聞こえて少しずつ賑やかになってくる聴覚的な表現が融合している。光を微かに透過するモチーフの柔らかな特徴を生かした作品だ。



湯船に浸かる音を聞くと体から力が抜ける

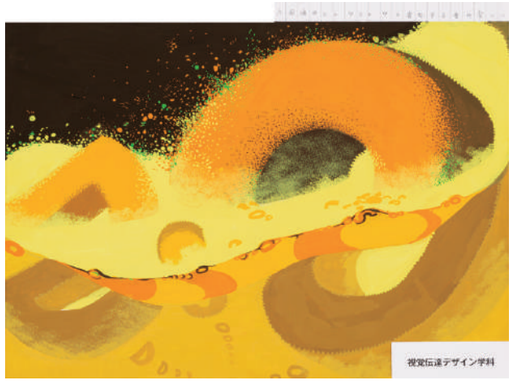
教員コメント

冷たい体に熱が伝わっていく様子を丁寧なグラデーションで描いた。そのことで湯船に浸かっている時間と湯浴みの音の両方が感じられる。湯船に入っている人の姿を連想させるモチーフのアルファベットの構成もよい。

母の子守歌でゆるやかに眠りに落ちていく

教員コメント

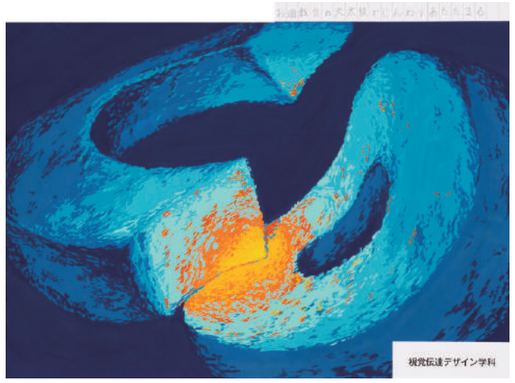
モチーフを変形させながら画面の上から下へゆったりとした動きをつくり、さらに下から上を見上げる視点で全体を構成することで、眠りに落ちる時間と音の体験をとらえた。子守歌はそうした心地よさの象徴の言葉となっている。



入浴剤のシュワシュワと変化する音が楽しい

教員コメント

お湯の中に入浴剤が、勢いよくも溶けてなくなっていくという「はかなさ」と「躍動感」の対比が、ほとばしる粒やオレンジ、緑、黄色という配色、また与えられたモチーフの質感を使って見事に表現されている。



お遊戯会の大太鼓でじんわりあたたまる

教員コメント

寒色と暖色や明度の対比表現、スポット的な暖色の活用、またモチーフの質感の効果的な使い方で「じんわりとあたたまる」ことや「お遊戯の大太鼓」というなつかしい状況が想像でき、見ている者をほっこりとさせる。

はじける泡の炭酸ジュースでさわやかな夏を

教員コメント

誰もが聴いたことのある、夏の暑い日に冷えた炭酸ジュースをコップに注ぐ魅惑的な音を呼び起こしてくれる作品である。モチーフを複雑な形状でつなげて連続的な音を表現しつつ、その周りに賑やかで立体感のある弾ける泡の数々を色で表現、配置し、動きと奥行きのある爽快な音を想起させる。

私が一番好きな洋楽をきいて心が躍る！

教員コメント

モチーフのスポンジの弾力や変形、色がさまざまな方向に弾けるイメージを用いて、好きな音楽を聴いて心が弾み、思わず踊りたくなる様子を伝えることができている。さわやかさと明るさ、楽しさを色で表現し、音楽がもたらす、人々をポジティブにするエネルギーを追体験することができる作品である。

一般選抜

工芸工業デザイン学科

Industrial, Interior and Craft Design

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

今回は、ブリキのバケツ、デッキブラシ、ゴム手袋、数枚重ねたタオルを素材に選び、モチーフとしてシンプルな構成になるようにレイアウトした。日頃からいろんな形態と質感を丁寧に観察して描き、さらに豊かな表現力に期待した出題である。ブリキのバケツの映り込んだ背景をどのように描くか、ある程度高さのあるモチーフをどのような構図で描くか、また各モチーフの重なりに対してどのような空間性を感じるか、総合的なデッサン力が評価のポイントとなった。

デザイン（3時間）

【問題】
「光と影」をテーマに、指定された枠内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

光と影は当たり前のように存在しているが、そのものを見ることはできず、物質を通してのみそれを認識することができる。さまざまな解釈が可能となる光・物・影の関係性を問うことで、各受験生の独自性がありながら客観的な発想力を見ることが出題の意図である。物体の丁寧な描写で陰影の美しさを描き出す作品から幾何学的に光と影の関係性を構築する作品まで幅広い傾向の作品が提出された。描かれた物そのものではなく光と影が伝わってくるかどうかを評価の基盤とし、事物・事象の観察力、色彩感覚、構成力、仕事の丁寧さを含めた総合力で評価した。

構想力テスト（3時間）

【問題】
「伝える」をテーマに物あるいは空間をデザインし、提案しなさい。

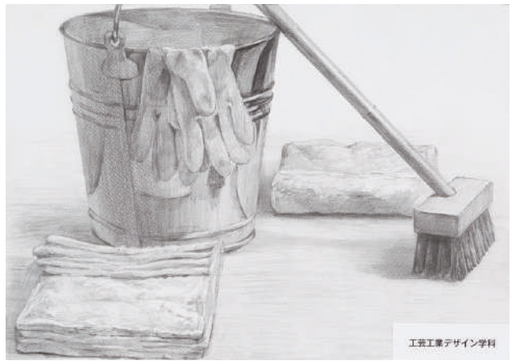
［条件］
1. 答案用紙の所定の枠内に、以下の内容を記入すること。
   ①提案内容を簡潔に説明する文章。（30字以内）
   ②提案内容を具体的に説明する文章。（100字以内）
2. イラスト、スケッチ、およびそれらをさらに分かりやすく説明するための文字などを、その他の余白部分にまとめて表現すること。
3. 提案するデザインは1つ、または1セットとする。
4. 答案用紙は横長で使用すること。

［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

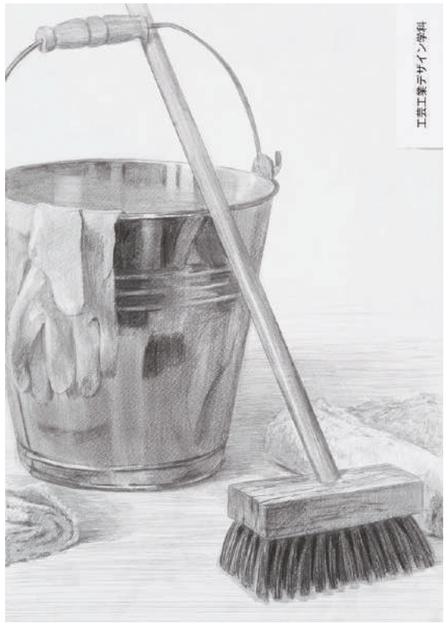
出題意図と評価のポイント

「伝える」という当たり前の言葉であるが、一般的な日常行為にとらわれず、ありきたりなコミュニケーションの範疇に収まらない幅広い提案を期待した。
自由な観点で考えを掘り下げ、独自性を高め、スケッチやイラスト、説明文などを駆使した魅力的なデザイン提案になっているか、考察力・新規性・論理性・デザイン性・表現力を評価のポイントとした。
すべての面で独自性に富んだ提案が望ましいが、優れた部分が見られればそれも積極的に評価した。

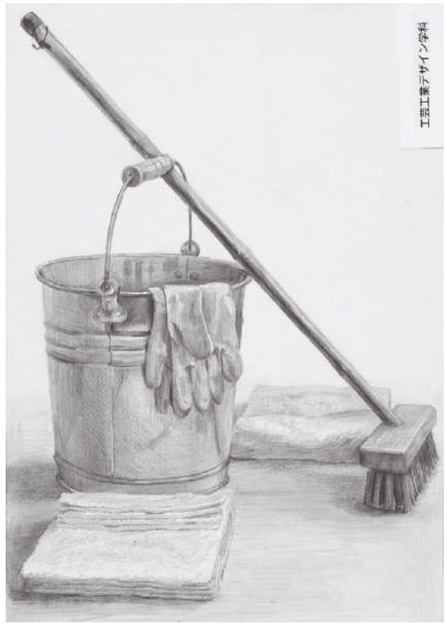
教員コメント
カタチが正確にとらえられていてよい。特にブリキのバケツの質感が上手く表現できている。



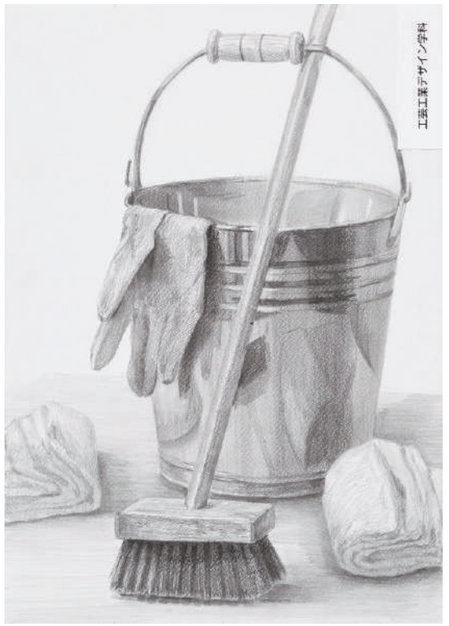
教員コメント
構成が明快で、モチーフを大きくとらえた点が評価された。右のタオルの距離感がもう少し描けているとよかった。



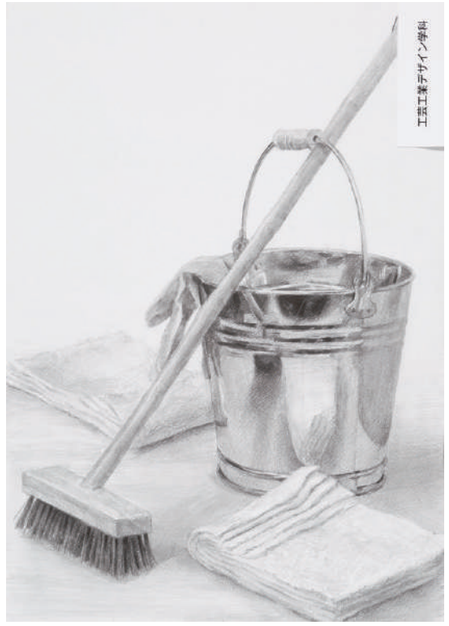
教員コメント
ブリキのバケツが受ける光を繊細に感じながら描いている。縦の構図で大きく描き切る気持ちよいデッサンだ。



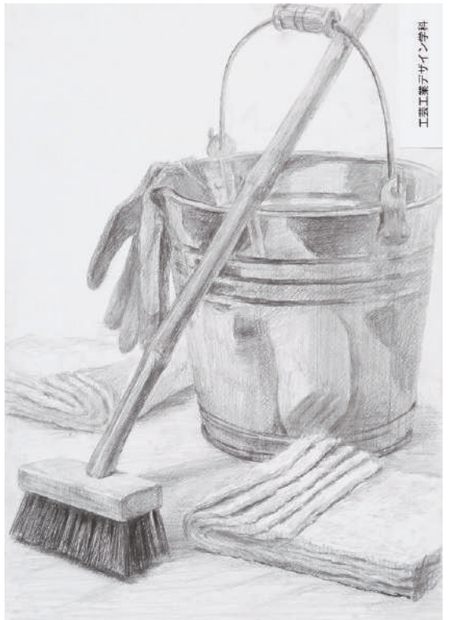
教員コメント
難しい構図だが、すべてのモチーフを取り込み描いた力作だ。全体的なデッサンのトーンもよい。



教員コメント
ブリキのバケツの映り込みを丁寧にとらえている。バケツの内側の空間も意識して描いている。もう少し描き込みが欲しいところ。



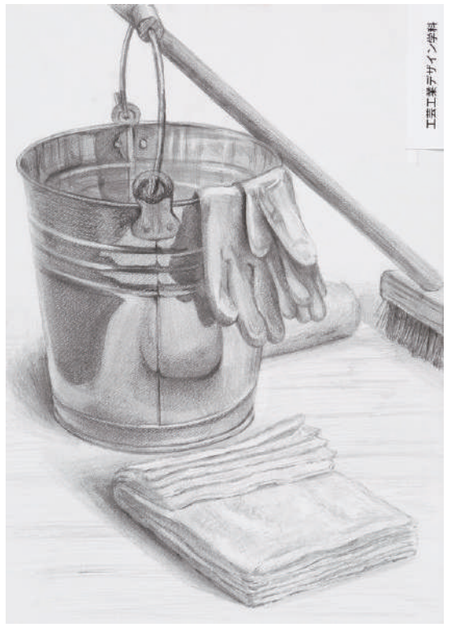
教員コメント
絵画のような魅力的で個性を感じるデッサンだ。構図も美しくモチーフ全体を取り入れて描いている。



教員コメント
モチーフを大きくとらえ、迫力を感じるデッサンだ。デッキブラシの柄は、丁寧に観察して細かく描いている。もう少し描き込みが欲しい。

教員コメント
バケツのプロポーションに少し歪みを感じるが、ブリキやその他素材の質感がよく描けている。

教員コメント
難しい構図であるが、画面の中でモチーフをバランスよく配置して描いている。各モチーフの距離感がもう少し表現されているとよかった。



教員コメント
難しい構図であるが、モチーフをよく観察しながら、一つひとつ丁寧に描いているデッサンだ。ゴム手袋の質感がよく伝わる。

教員コメント
難しい構図であるが、縦画面の中に上手くモチーフをレイアウトしている。布の質感を丁寧にとらえて描いている。

教員コメント
正面の構図で描くのがかなり難しいが、遠近感を出す工夫が感じられる。カタチを正確にとらえて大きく見えるデッサンだ。

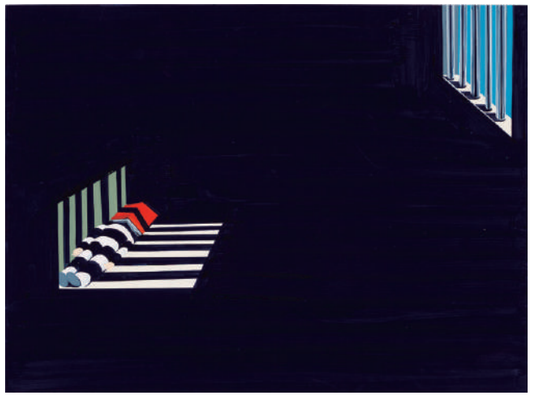
教員コメント
逆光の美しさを日常的に見慣れた鉛筆のすき間から差し込む光として表現している。影というより陰であるが、その光の温度感をも伝える繊細な色彩表現と明快な構図が秀逸である。

教員コメント
花をモチーフとした作品が多く見られた中で「描かれた花」を用いた意外性が目を引くものとなった。そして光と影、生と死、虚構と現実の三つの対比関係を一つの画面で表現した高い発想力を評価した。

教員コメント
扉の向こう側の光が、いつもは真っ暗な収納の奥に置かれた昔のおもちゃを照らす。子供の頃の忘れた記憶を呼び出すようなストーリー性が、高い描写力によって表現されている。

教員コメント
四色のみを用いて記憶にある鉛筆デッサン試験のモチーフを描くことで非常に明快な光と影の表現となった。細部の質感表現の描き込みが、単純な色彩で強く構成された画面を引き締めるものとなっている。

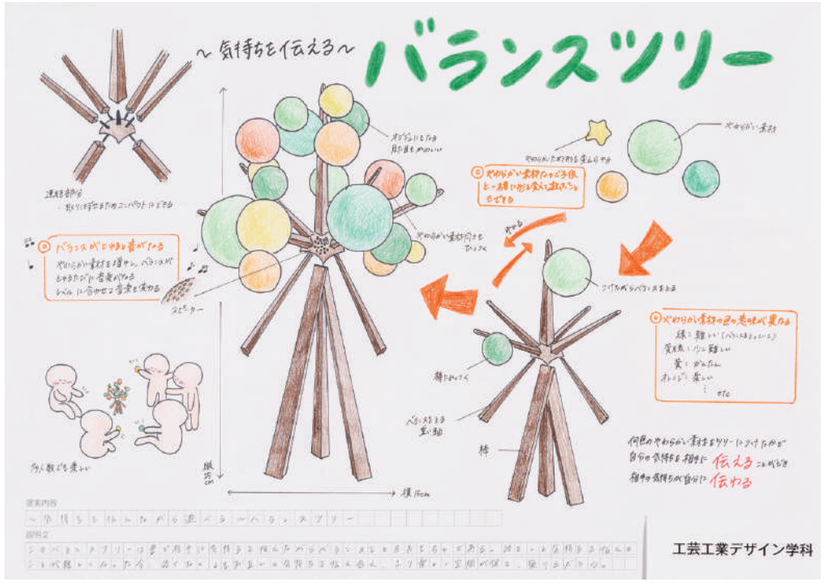
教員コメント
夕刻の光の色の変化を、窓際のブラインドの青い影、風鈴の透明感を媒体に表現した。高い描写力と補色対比を巧みに用いた色彩計画を評価した。



教員コメント
光と影、塀の内と外、社会の裏と表といった意味を読み取ることができる作品である。重く湿った画面になりがちなテーマを、きわめて明快な幾何学構成と大胆な色彩計画でシャープにつくり上げた表現力を高く評価した。

教員コメント
具象的なモチーフを媒体に用いた作品が多くを占めた中で、抽象的な幾何学形態のみで構成された点が目を引いた。光が飛び散っていくような動きを感じさせる独自性の高い画面構成を高く評価した。

教員コメント
影絵は多くの人が思いつくモチーフであるが、実体として描く部分を椅子の脚だけに絞った点に絶妙なバランス感覚を見て取ることができる。そして影の細部の描き込みが見えない実像を想起させるものとなっている。

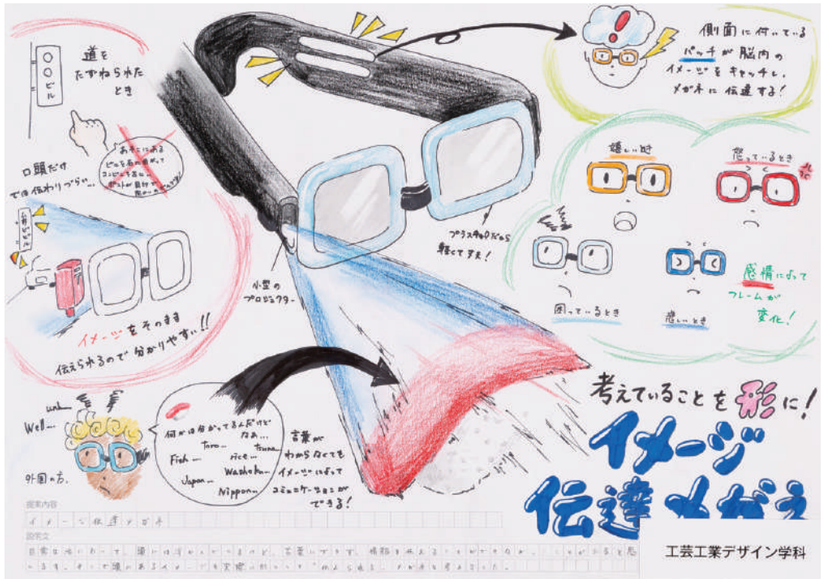


～気持ちを伝えながら遊べる～バランスツリー

このバランスツリーは色で相手に気持ちを伝えながらバランスをとるおもちゃである。話をして気持ちを伝えることが難しくなった今、話さなくてもお互いの気持ちを伝え合え、より楽しい空間が保て、築けるだろう。

教員コメント

物体の形状や色、それらが織りなすバランスや音を使って気持ちを伝えるデザインは、遊び感覚もあり具体的でよい。スケッチも巧みで、ディテールにも工夫が見える。紙面全体が上手く構成され、内容も的確に伝わり優れている。

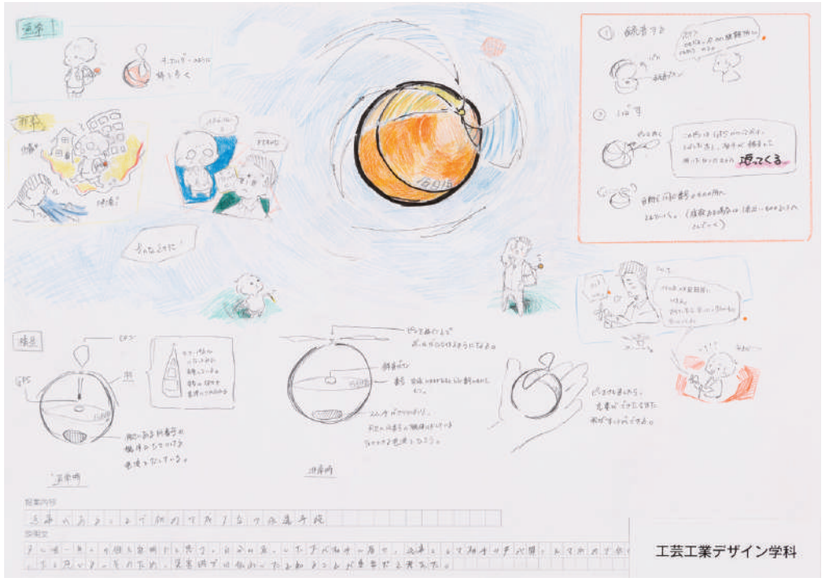


イメージ伝達メガネ

日常生活において、頭には浮かんでいるけど、言葉にできず、情報を伝えることができなかったことがあると思います。そこで頭にあるイメージを実際に形として“伝えられる”メガネを考えました。

教員コメント

伝えたいけど言葉が出ない、誰しも体験するその瞬間に焦点を当てた着想が面白い。それを可能にする技術はともかく、モノとしての機能に共感する。コンセプトを示す説明図や中央のスケッチなども巧みで、意欲も伝わり印象的でよい。

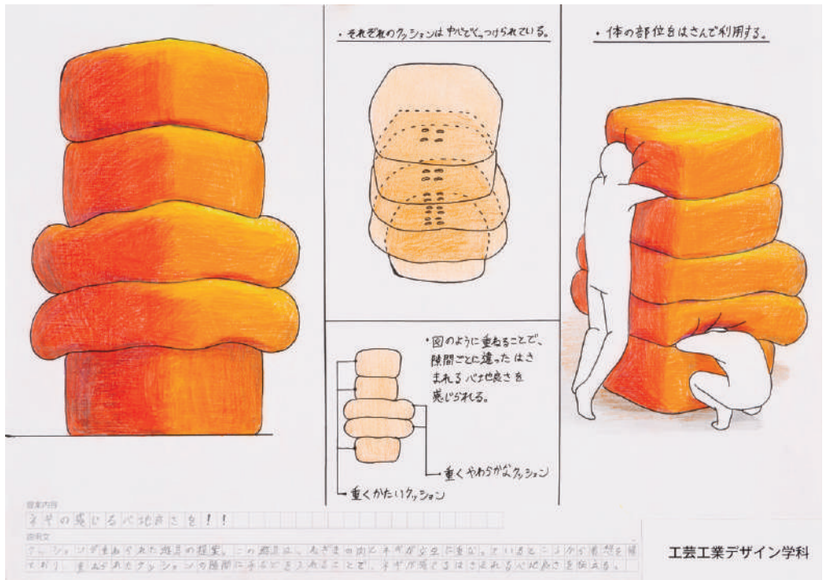


返事があることで初めて成り立つ伝達手段

声は唯一無二の個人証明だと思う。自分の発した声が相手に届き、返事として相手の声が聞こえて初めて伝わったと感じる。そのため、災害時では伝わったと知ることが重要だと考えた。

教員コメント

飛翔できる物体に声を録音して飛ばし、遠方の相手と状況を伝え合う、特に災害時を想定した提案は高く評価できる。ただ、球状の形は映画シーンを想起させ、スケッチ表現や説明図の構成も控えめであり、それらの点が惜しい。



ネギの感じる心地良さを!!

クッションが重ねられた遊具の提案。この遊具は、ねぎまの肉とネギが交互に重なっているところから着想を得ており、重ねられたクッションのすき間に手などを入れることで、ネギが感じるはさまれる心地よさを伝える。

教員コメント

なぜネギマなのかと思うが、柔らかいクッションに挟まれる心地よさは分かる。「挟まる」という身体性を主題としているので、「伝える」との関連性は薄く感じるが、面白い作風のスケッチは目を引きユーモラスな提案になっている。

総合型
選抜
[前期]

工芸工業デザイン学科

Industrial, Interior and Craft Design

一般方式・英語力重視方式 選考方法

※2023年度入学試験より「英語力重視方式」を廃止

①第1次選考

一般方式は、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
英語力重視方式は、作品資料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・作品資料
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。一般方式のポートフォリオの作品数は不問だが、多ければいいというわけではない（英語力重視方式の作品資料は5点）。

●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。

2023年度入学試験より新たに「ワークショップ方式」を設けます。
詳しくは募集要項をご確認ください。

一般選抜

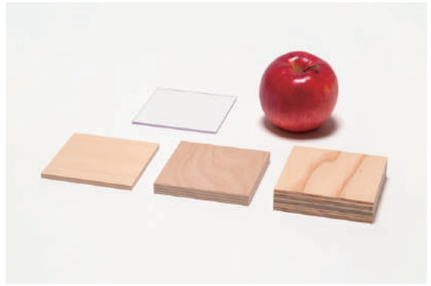
空間演出デザイン学科

Scenography, Display and Fashion Design

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】

モチーフの特徴を活かして、自由に構成し想像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。
3. 梱包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. りんご×1個
4. ベニヤ板3種×各1枚（計3枚）
5. ペット板×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

配付したモチーフには、有機的なものと無機的なもの、丸と角、表層の質感と厚みにそれぞれ差異や対比が含まれている。それらの特徴を理解して生かした独創性や空間性を感じる、構図の構成力と的確な形状質感の描写力を総合的に評価している。

デザイン（3時間）

【問題】

モチーフの特徴をいかして、自由に想像して構成しなさい。モチーフは複数描いてもよい。

［条件］

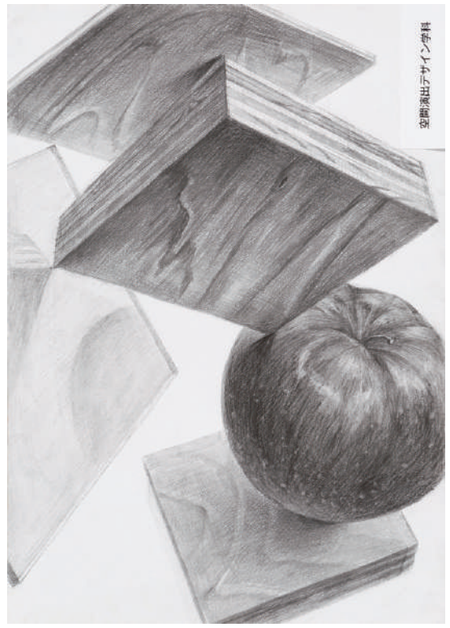
1. 答案用紙は縦長使用とし、枠内に構成すること。
2. 色数は自由。
3. 白色は用紙の地色か、絵具の白、どちらでもよい。

［配付物］

1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. 拡大鏡×1個
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

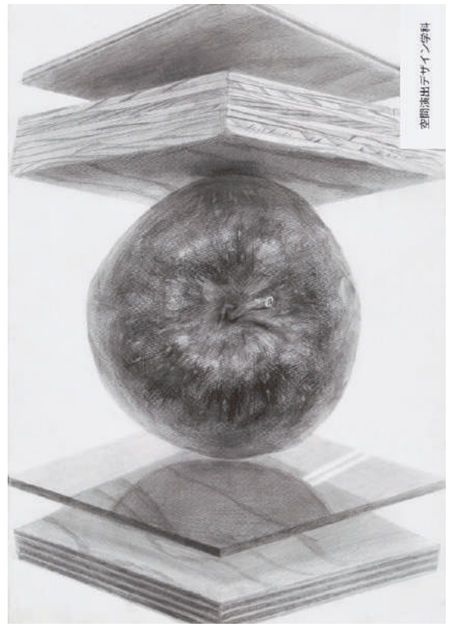
出題意図と評価のポイント

モチーフの拡大鏡は、レンズの特性を学ぶ教材や対象物を観察する道具として使われるものである。あらかじめ決められた道具の用途や機能にとらわれず、実物をつぶさに観察した上で、その形態や質感など、物がもつさまざまな性質や意味を再構成する視点や思考、抽象化や見立てによる自由な発想の転換を期待した。空間構成、色彩表現、独自性を評価のポイントとした。



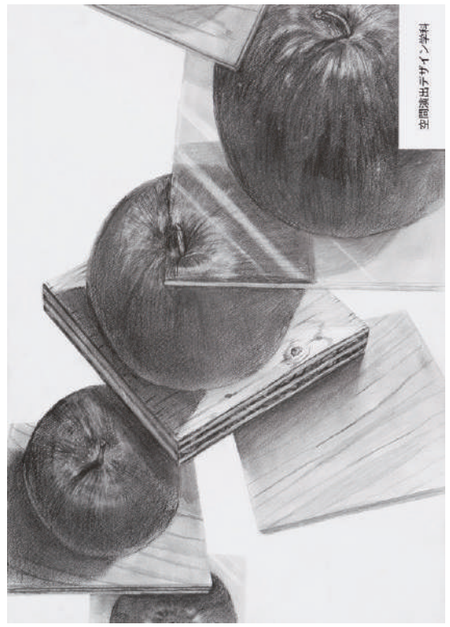
教員コメント

大胆な構図で、上下方向にダイナミックな動きや空間を感じさせ、画面を飛び出すほどの迫力あるデッサンである。モチーフの大きさが揃ってしまい、多少大小の描き分けがあれば、さらに遠近感が出せただろう。



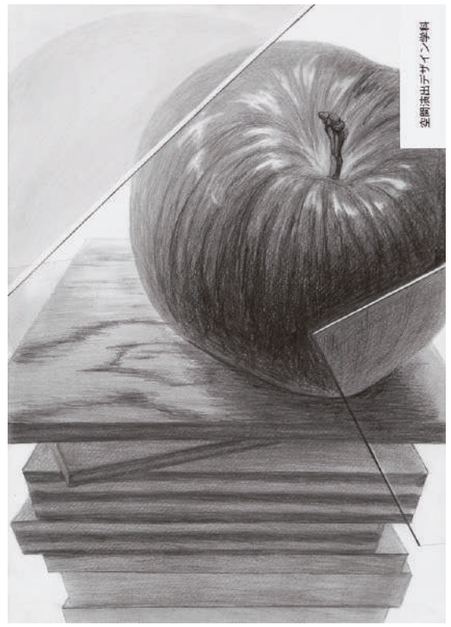
教員コメント

りんごをあえてヘタの部分から真正面に描いたことや、ベニヤ板やペット板の見え方をシンメトリーにし、りんごをサンドイッチのように挟み込む構図など、作者の個性的な表現力を感じるデッサンである。



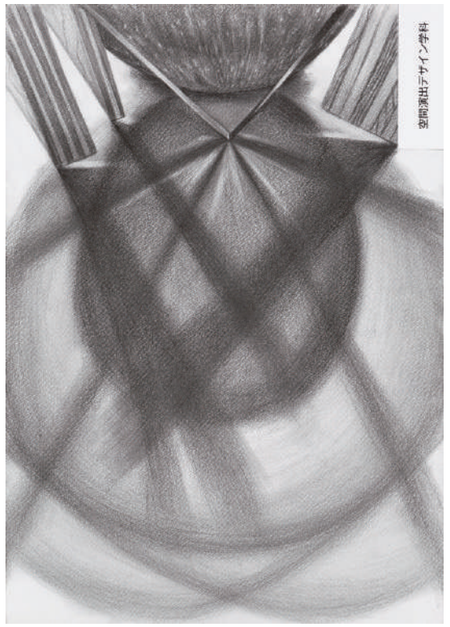
教員コメント

丸と角のモチーフの連なりは奥行きとともに高さを意識させる構図となっている。りんごを真上から覗く視点はモーショングラフィックを連想させる表現としてユニークである。ベニヤ板は木目と積層の差異や特徴を、ペット板の透明感と反射の特徴を的確に描写している。



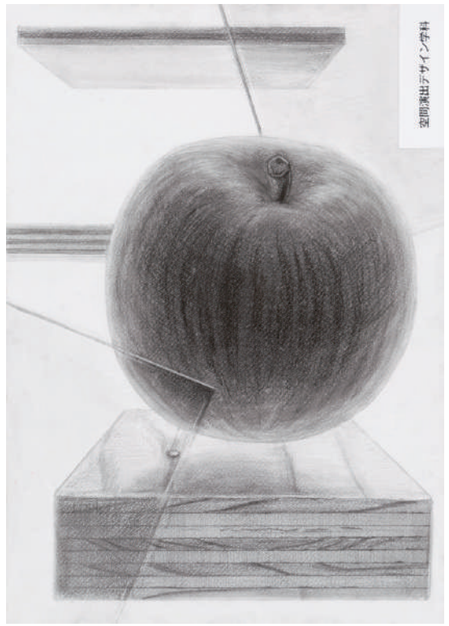
教員コメント

積み重ねたベニヤ板の上にりんごをのせるという単調な構成ではあるが、モチーフを画面いっぱいまで拡張しインパクトを増強させている。りんごはヘタの窪みと艶感までよく観察し描写できているが、ペット板の透明感と下方ベニヤ板の積層面は表現ができていない。



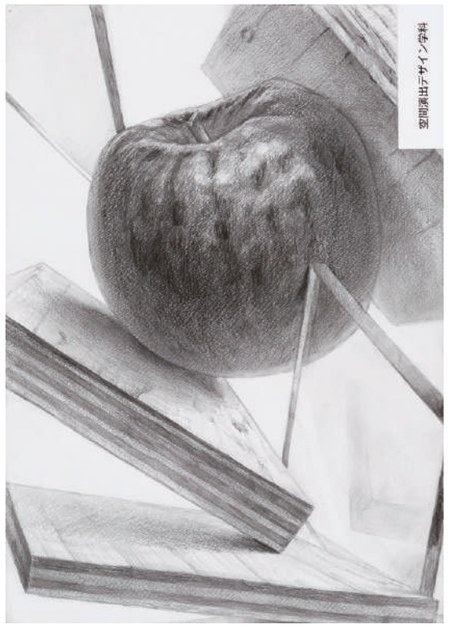
教員コメント

与えられたモチーフをあえて全体を描かず、これらによってできる影を描くことで面白い表現になった。評価は賛否あったが、発想の面白さを評価し、高得点とした。



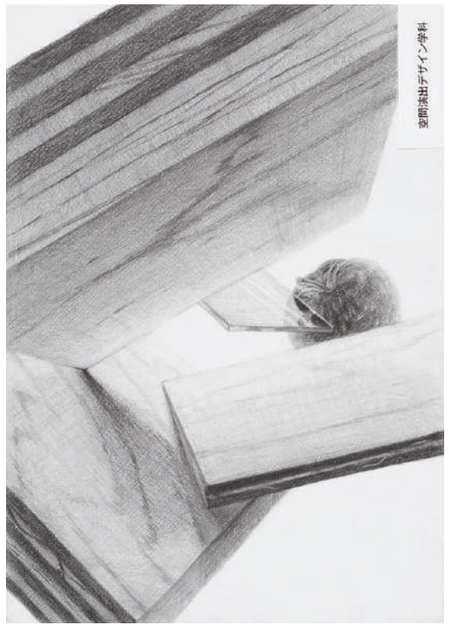
教員コメント

りんごの背面から光を当て、輪郭をぼかすという繊細な表現を行っている。その効果からりんごが浮遊しているかのように見え不思議な印象が突出している。しかし、ベニヤ板のプロポーションがアンバランスで積層面も雑になり残念である。ペット板の表現も透明度の不足を感じる。



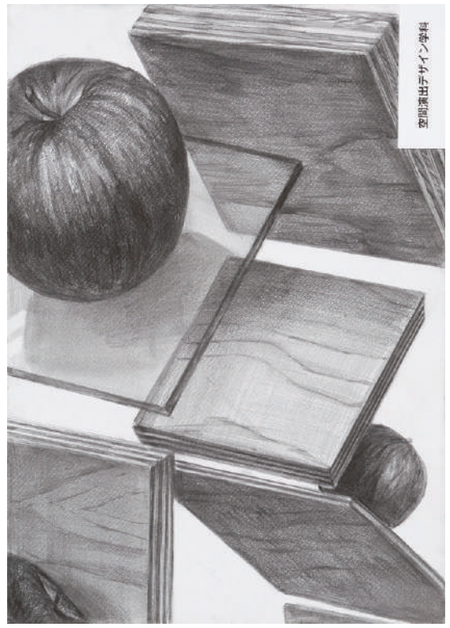
教員コメント

インパクトある動きを抑止するという独創的な構図は成功している。ベニヤ板は奥行きを強調させ、木板の有機的な描写は表現できているが、無機質なペット板の質感表現とりんごの形状の不自然さが気になり、やや残念である。



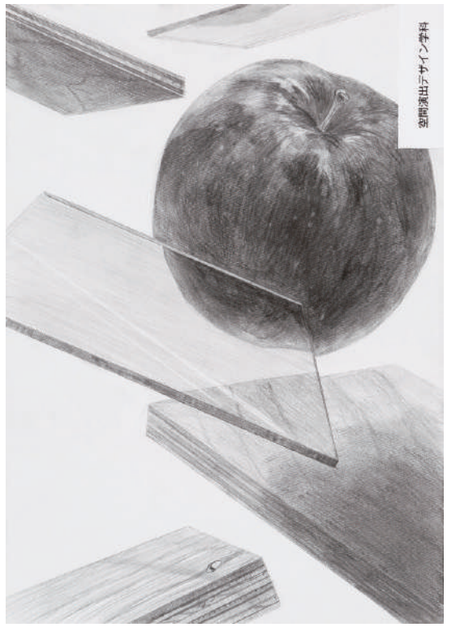
教員コメント

誇張した遠近感に多少不自然さを感じるが、空間の表現力や、モチーフ個々の描写力は高く評価したい。右下のベニヤ板はペット板に交換し、りんごと重ね、透過して見えるりんごを描けばよかったと思う。



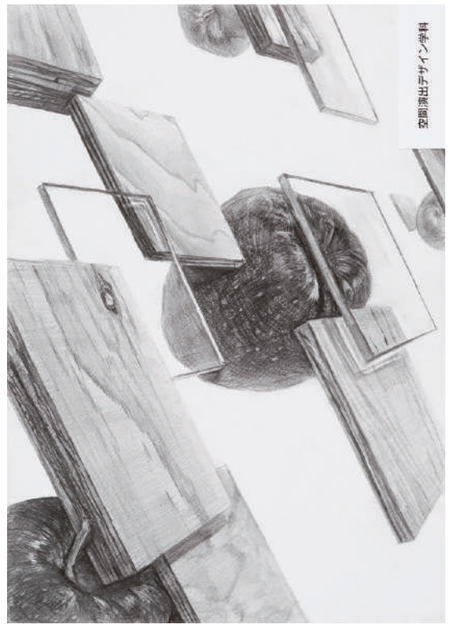
教員コメント

ガラガラと音とともに落ちてゆく様を想像させる思い切った構図は印象的である。モチーフの有機的無機的特徴をともに力強く描写できているが、より微細な配置角度調整で劇的にグレードアップする。



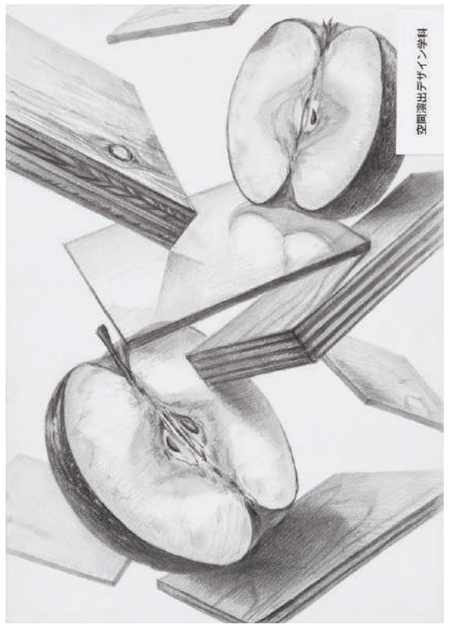
教員コメント

落ち行くさまの中にも静けさが漂う独創的な表現を感じる。光と影を細かく観察し、素材の描写力と適度な光のコントラストが秀逸である。ややソフトなタッチだが総合的なバランス感覚が優れていることを感じさせる。



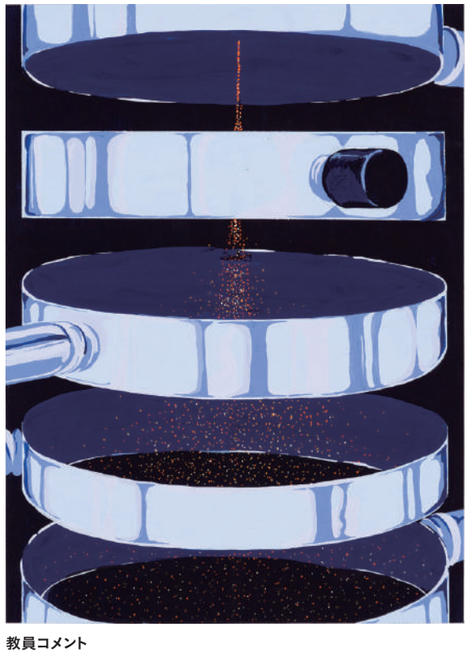
教員コメント

モチーフが規則正しく浮遊しているような構図は、飛行機が編隊飛行しているようなイメージを感じる。モチーフそれぞれの質感もよく描かれているが、全体のパースがやや狂っている点が惜しい。



教員コメント

出題者はりんごを加工(切ったり、皮を剥いたり)することは考慮せず出題したが、りんごを加工した作品が数例あった。これはこの中でもよくまとまったデッサンである。



教員コメント

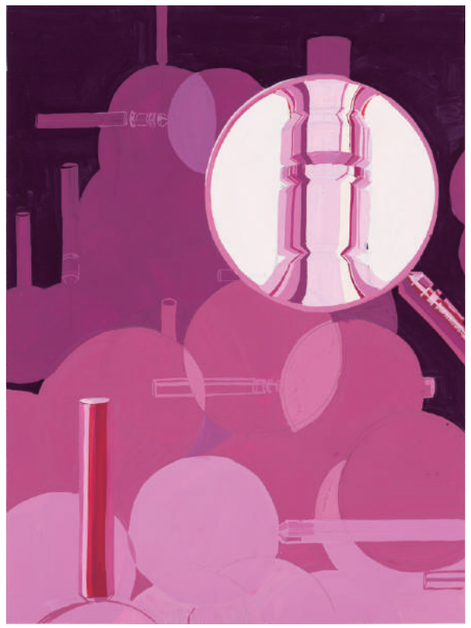
モチーフを繰り返し描くことで画面に印象を与えている。ルーペ側面の反射効果で画面に変化を出し、光の砂がレンズを通して広がる様子など大胆さと繊細さを兼ね備えた作品である。

教員コメント

大胆な色彩が目を引く。レンズを通して映し出される光のゆがみとルーペを描く対比が上手く、見る側の想像力を喚起する作品である。

教員コメント

忠実にモチーフと指を描いているがネガポジ反転のような色構成によって画面全体の面白さが出ている。

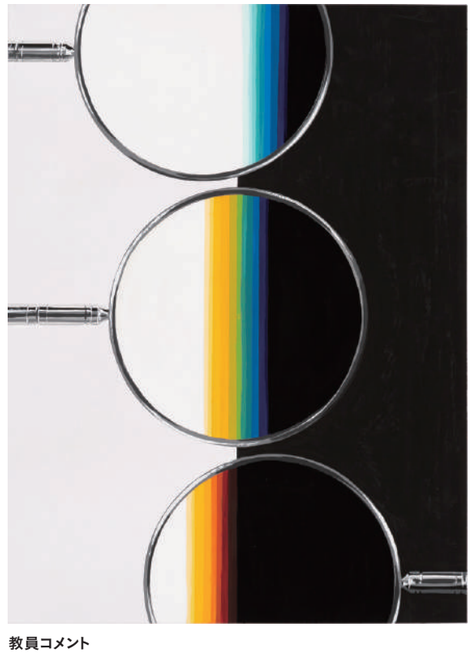


教員コメント

モチーフから抽出した円と線を組み合わせ、覗いているレンズに焦点を描くことで、シンプルで意図が伝わりやすい。一色に絞り、奥行きに階層をもたせることで魅力を増している。

教員コメント

丁寧に観察されたモチーフ。斜めに描かれたレンズから映し出される光のゆらめきが画面に動きを与え、抽象画のような魅力のある作品である。



教員コメント

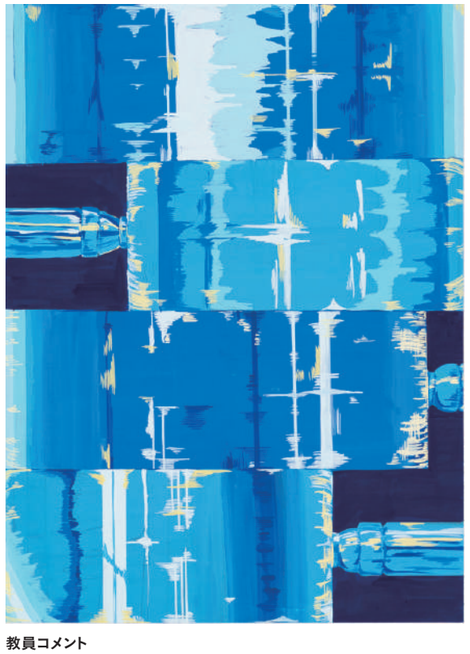
シンプルで大胆な構成が目を引く。中央を貫く境界線がレンズ効果によって分光した表現に作者の独自性を強く感じる。描写も丁寧である。

教員コメント

抽象的な着彩と鮮やかな色味に爽やかさを感じる。丁寧に描かれたモチーフとレンズの効果が作品の魅力を増している。

教員コメント

部分的に描かれたモチーフで少し単調さも感じるが、光と影の反射と、陰影の濃淡の流れを滑らかに構成することで画面全体の構成が生き生きと感じられる。

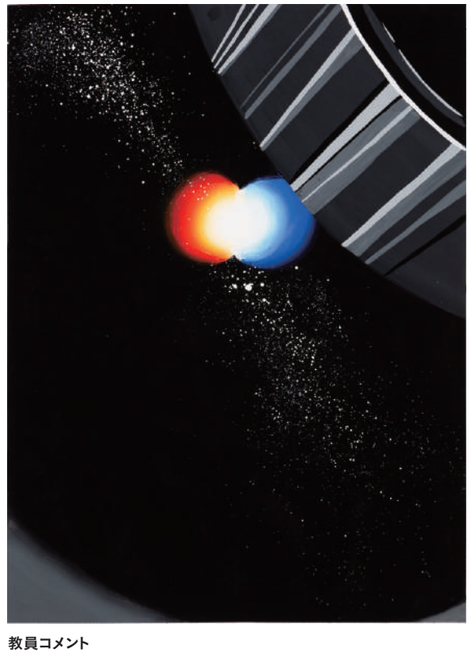


教員コメント
拡大鏡の金属部分に映り込む光のパターンに着目し、それらの反復によって画面をリズミカルに構成している。曲面と平面、色面と奥行きとの関係を整理するとさらに意図が明確になる。

教員コメント
背景を塗り分けることで軽やかさが生まれ、散りばめられた粒子の空間性が引き立っている。光を受け止める手のひらのように、拡大鏡の見方が変わるようなやわらかな印象を受けた。

教員コメント
レンズの集光を表現しているが、上下逆転の構図に新鮮さを感じる。光の焦点を画面の中心からずらすことで、単調さを避けている。暗闇から光が差し込むスポットライトのようにも見えてくる。

教員コメント
金属やプラスチックなど、モチーフの要素をコントロールすることで、レンズの透明感をいっそう引き出し、明るく爽やかな印象を引き立てている。



教員コメント
集光した光の交点に画面全体のポイントを置きながら、背景色の黒に広がりを感じさせる。左下に配された拡大鏡の縁が、画面の外へも広がる空間を感じさせる。

教員コメント
鮮やかな色が目に飛び込んでくる大胆な構図。レンズを通過した「赤」が画面からあふれんばかりに拡大するように感じられ、色を感受する体験が表現されている。

教員コメント
文字の輪郭に現れた光の揺らぎに着目したシンプルな構成。拡大鏡の円形のリングと呼応するように文末の「。」の存在が鮮やかに目に映る。

教員コメント
モチーフのデフォルメと色彩のバランスによって、独特の画面構成になっている。拡大部分の表現の意図がやや不明瞭だが、青色の鮮やかさがとても印象に残る作品である。

総合型選抜［前期］

空間演出デザイン学科

Scenography, Display and Fashion Design

一般方式 選考方法

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）

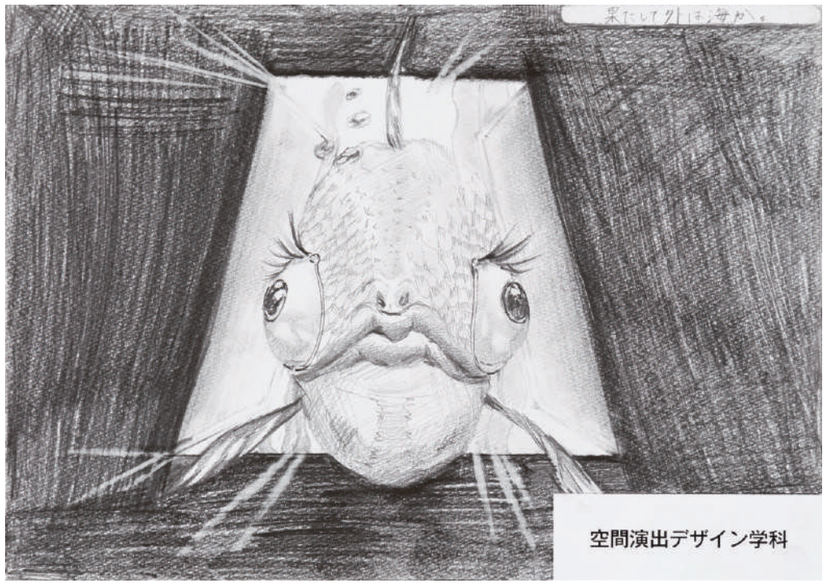
【問題】
窓の外には、あなたにしか見えない新しい風景が広がっています。窓も含めて、自由に描きなさい。

［条件］
1. 答案用紙の右上にタイトルを明記しなさい。
2. 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（B4画用紙）×1枚
3. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

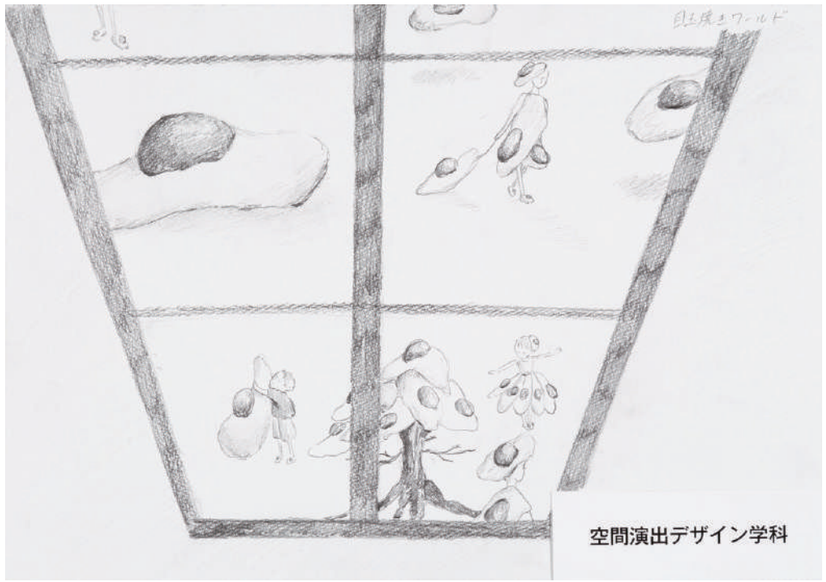
審査基準・評価ポイント
a）受験生に期待すること・採点基準
本学科では、独自性＋表現力＋意欲を総合的に判断する。すなわち、個性的な感性を持ち、その個性を表現でき、本学科に入りたいという強い意思を持つ人を希望している。美術大学では、人と同じことよりも、自分らしさが強みになる。過去の図式にとらわれず、自分らしい表現を発揮してほしい。

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。



果たして外は海か。

教員コメント
タイトルから連想される物語と描かれた世界観により独特な広がりをみせる。具象化された魚のような生き物の表情と、ミニマルに抽象化された空間／窓の対比が構図に緊張感を与えている。



目玉焼きワールド

教員コメント
「果たしてこれは?」と見る者を違う世界に連れ出す不思議な空気感。作者のパーソナリティを反映したさまざまな表情の“タマゴ”は窓の外を飛び回り、作品にユーモアと自由を与えている。

鉛筆デッサン（3時間）

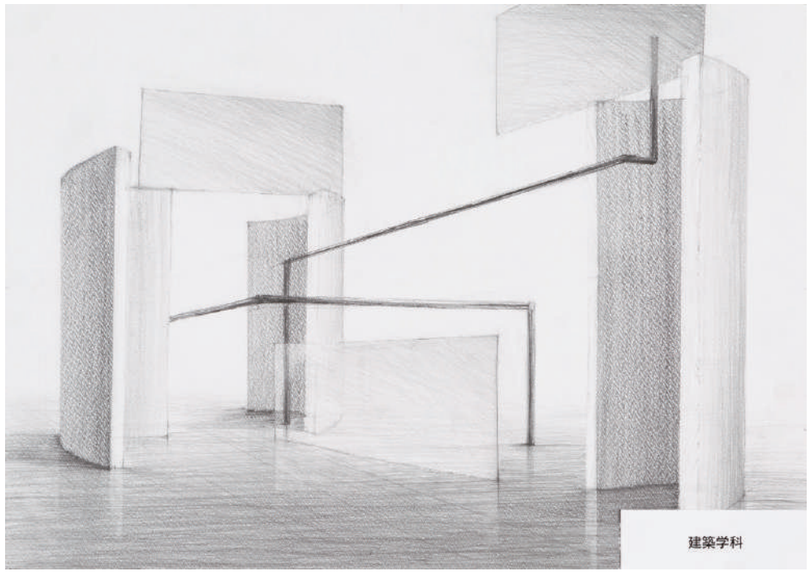
【問題】
下記の部材（A）～（C）の条件に従って、空間を構成して鉛筆デッサンしなさい。（各部材の相関は可とする。）

［条件］
部材（A）
a. 大きさ：5000mm×5000mm×200mm
b. 数量：3枚以上使用すること。
c. 加工：曲げる、折る（分割してはならない）
d. 材質：石膏（白）
部材（B）
a. 大きさ：2000mm×5000mm×10mm
b. 数量：3枚以上使用すること
c. 加工：不可
d. 材質：透明ガラス
部材（C）
a. 大きさ：直径100mmの丸棒
b. 数量：制限なし
c. 加工：曲げる、折る、分割
d. 材質：金属（半光沢）

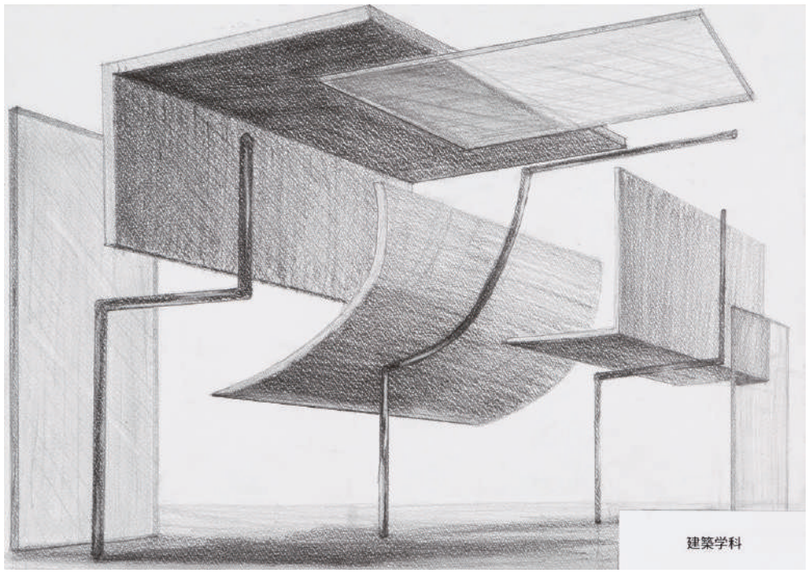
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 目隠しカードの上に、画面の「上」を示す矢印「↑」を必ず書くこと。

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

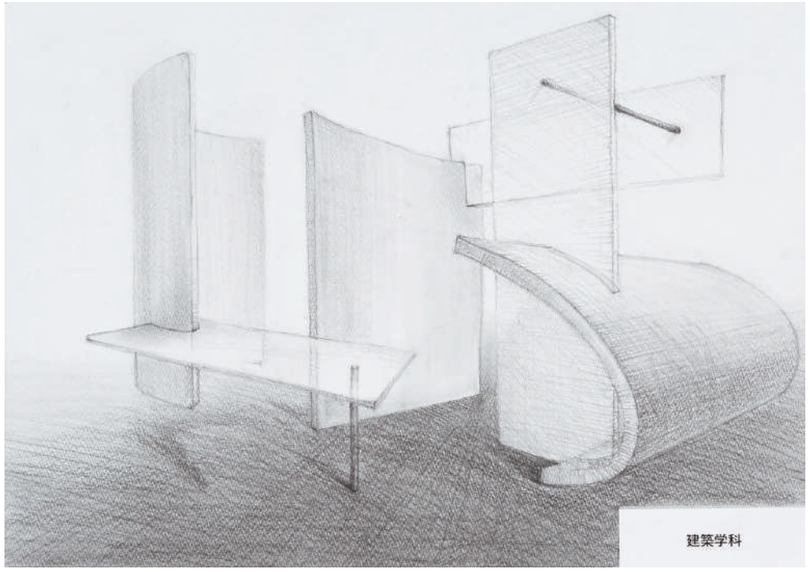
出題意図と評価のポイント
問題文の部材A～Cの大きさ、数量、加工、材質の条件に従って空間を構成してデッサンすることで、その感性と表現力を見る。特に各部材の特徴（不透明な面材、透明な面材、線材）を生かして空間化する構成力を評価した。デッサン力は、条件を指定された部材を見ないで正確に描けることなど基本的な力を確認した。



教員コメント
各部材の条件を素直に生かしながら線材によって全体を統合する構成となっている。

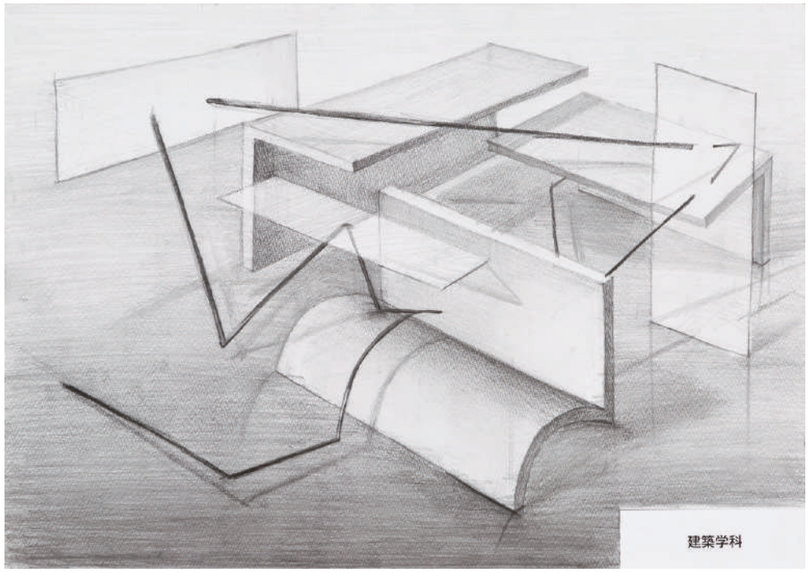


教員コメント
直交と曲面を一方向にずらしながら展開することで部材がリズミカルに並ぶ構図である。



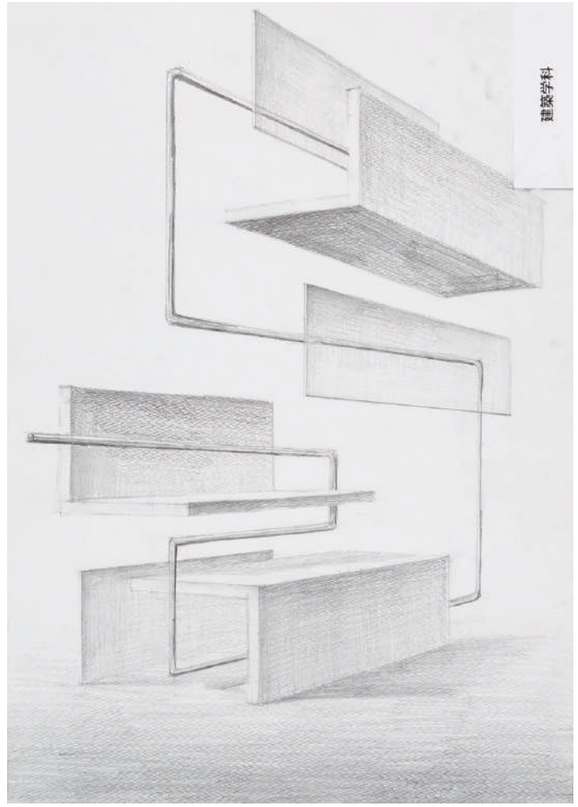
教員コメント

隣接する部材が相関しながら連鎖して空間を構成した動きのある構図である。



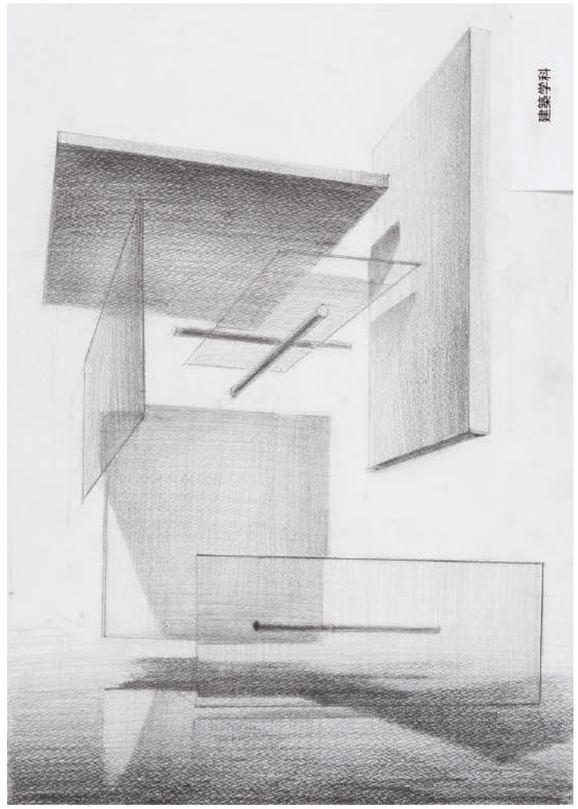
教員コメント

部材を水平に配置しながらランダムな線材によって変化のある空間をつくり出している。



教員コメント

すべての部材を垂直方向にパラレルな配置をし、それを線材がつないだ動きのある構成である。



教員コメント

部材同士を独立して配置することでダイナミックな空間をつくり出している。

総合型選抜［前期］

建築学科 Architecture

一般方式 選考方法

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を使うか

(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2015/07』、新建築社、178, 181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

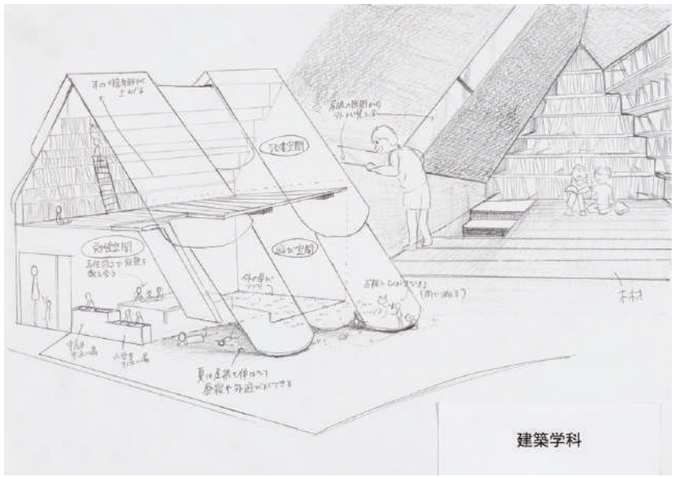
審査基準・評価ポイント

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とらえる。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）

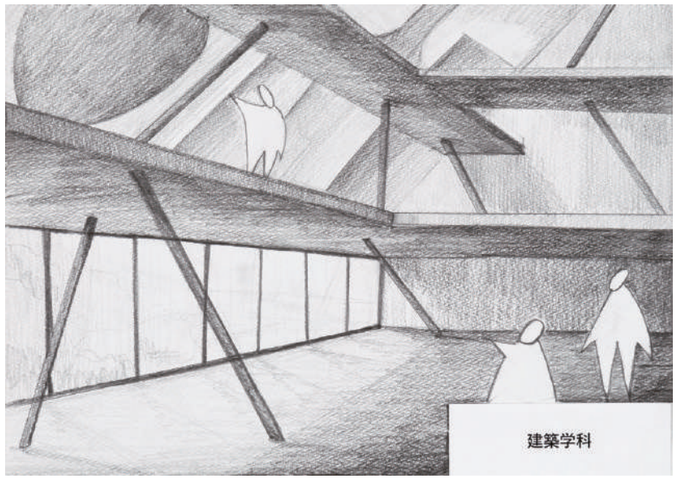
自己推薦調書と面接では、本学志望理由・学びたいことの明確さに加え、表れる人物像とその個性・オリジナリティを評価する。

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



私は、大きな屋根と木材が包む、子供達のにぎやかな場所を考えた。
この建物は緑にあふれた郊外の住宅街にある。高い建物はなく戸建住宅の多い住宅街である。奥には山が見え、町のいたる所に草木が茂っている。建物の前には橋があり、今は流れていない川の通り道がある。都市の住宅街よりも道路幅は広く、山方向へ緩勾配に続いている。
木材と屋根のデザインにより、とてもやわらかい雰囲気をもつ建物である。草とブロックの庭をもち、庭に向かって大きく開口している。妻側は全面に木材を使い、木の質感が現れている。屋根は角が丸い庇が伸びて、平側の窓から入る夏の強い日射しを遮ってくれる。二層の白い屋根は周辺の白い住宅にもよくなじんでいる。
放課後の子供達は、この建物に集まることがあたり前となっている。私はこの建物が児童館であると想像した。しかし普通の児童館ではなく、小学生から高校生を対象とした本がずらりと並ぶ図書館のような場所である。大人の目が届かない場所で遊ばせることに抵抗のある家庭や、親の帰りが遅い家庭の親も安心して育児と仕事ができるため、この施設を目的にして学校や住まいを選ぶ人も多い。
小学生から中高生、大人までもが集うこの場所はこの地域を明るくにぎやかにしてくれるだろう。

教員コメント
内観イメージに加えて全体構成のスケッチが描かれ、俯瞰と実体験の双方がわかりやすく伝わる。図式や解説にとどまらないイメージは文章とのバランスがよい。想像した建物の用途やユーザーに独自の視点が見られることも評価された。



この建物は、住宅街の中に位置している。目の前には川が流れ、建物の後ろには森があるといった自然に恵まれた土地である。また、隣の建物と離れていることや目の前に川と道路があることから日当たりの良い土地とも言える。
木のような造形を持つこの建物の大きな特徴は、斜めの屋根である。この屋根は、複数の枝が重なり合って構成されている。これらの重なり合う板の隙間から、建物に当たる日が反射して、居住空間に入っていく。特に、一日を通して日は当たるこの土地においては、この屋根が居住空間を人工照明がいらないくらいに明るくしている。具体的には、この屋根が東と西に設けられているため、朝や夕方といった時間帯に居住空間は明るくなる。
この建物には、自然に触れながら生活したいと考えている家族が住んでいる。父と母は共働きで、小学生の子どもが一人といった家族構成である。母の趣味はガーデニングであり、家族の中で最も自然に対して意識が強い。故に、この建物は、「木の中の暮らし」という母の要望を基に建てられた。外観のみならず、枝を想起させるような段々になった居住空間がある。この段々になった居住空間では、リビングにいる子どもが、上のフロアにいる父を呼ぶといった家族のコミュニケーションが交わされている。木の中の一つの空間を想起させるこの建物は、在宅時間が短いこの家族にとって癒しの場として重宝されている。

教員コメント
建物の特徴的造形の観察から「木の中の暮らし」というキーワードを導きだし、それに沿った構成を想像しながら確かな画力で内観イメージを描いた。観察と想像がバランスよく統合されている。

感覚テスト（3 時間）

【問題】
今、あなたがもっとも熱中しているものは何でしょうか。その魅力を人に伝えるとしたら、どういうポイントが挙げられるか、人にどういう影響を与えられるかを考え、論述しなさい（400字以内）。
また、その論述に表題（20字以内）をつけ、その内容に沿ったスケッチをしなさい。

［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

何かに熱中することには、意識するしないを問わず、必ずきっかけや理由があるだろう。熱中するということは、個的なことであり閉じた経験であるが、その魅力を改めて見つめ直し、自らの体験を他者に伝え共有することでさらなる喜びが得られるだろう。それはコミュニケーションの醍醐味に他ならず、デザインにとって大切な造形の原動力になる。今年の感覚テストでは、自分の熱中しているものを具体的に挙げ、限られた文字数で共感できる内容に論述し、主旨を的確に要約することが出題の狙いであった。さらにその考察を、より伝わるようにヴィジュアライズできているかどうか、独自性が発揮されているかどうかを評価ポイントとした。

基礎造形（3時間）

【問題】
森を自由に想像し、幾何学図形で構成しなさい。
木以外の生命体を加えてもよい。

［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

デザインには、課題へのアプローチである視点を設定しながら想像し、それをヴィジュアライズする構想力が求められる。森とはなんだろうか、森の魅力、森の不思議さ、人間にとって森、ある動物や植物にとっての森とはどのようなものだろうか。現実の森を想像することもできるし、虚構の森を想像することもできる、過去や未来の森を想像することもできるだろう。また想像した森をヴィジュアライズするために、視点を設定して、日常的な森を、あるいは劇的な森を描くこともできる。形づくりの技術や言語、例えば同心円やグラデーションなどにこだわらず、色の調和や形の構成といった基本的で素直な想像力とそれをヴィジュアライズする力を発揮することを期待した。またそれらを評価のポイントとした。

私の表現の幅を広げてくれる見るという行為

私が今、もっとも熱中しているものは、見るという行為である。見ることは、私に刺激を与えてくれるのだ。

以前男子高校生が、歩道に落ちているゴミを拾う姿を見た。私はバスから見ていたのだが、たしかにそのゴミは彼のものではない。しかし彼はそれを拾い、自分のリュックに入れ、また何事もなかったかのように歩き出したのだ。私は彼の行動力に感動した。もし彼がそのゴミを拾わなければ、次に歩いてくる人がつまずいて転んでしまうかもしれない。私は考えをすぐ行動に移すことのできる彼のような人間を見習いたいと思った。

見るという行為は、けっして良いことばかりではない。つらく悲しい思いをしたり、怒りを覚える時もある。しかし、見ることで得た刺激や感情は、見た人の考えを豊かにし、表現の幅を広げてくれる。だからこそ見るという行為は、こんなにも私を、熱中させてしまうのだ。

教員コメント
デッサン的な部分のその上にグラフィック要素やイラストレーション要素がバランスよく配置されている。構成や編集というものがヴィジュアルを形づくる時に重要であることを理解しているが故の作品である。

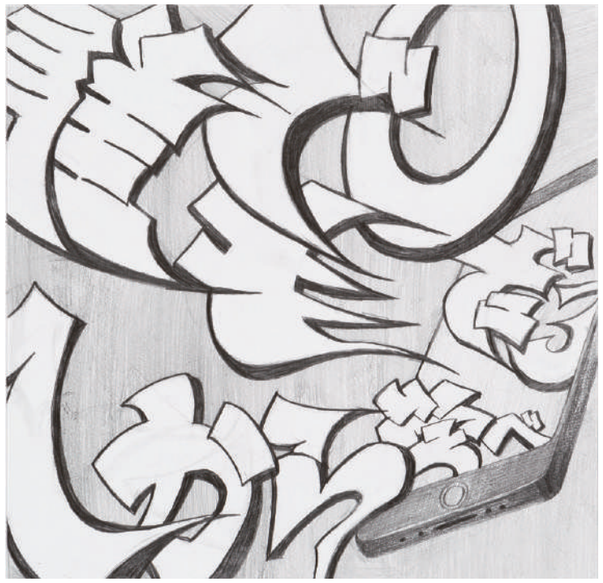
本の魅力を伝えるショートムービーを図書館の本につける。

私は読書に熱中している。なぜなら、想像の世界で色々な立場に入り込むのが面白いからである。本を読めば、面白い考えを知ることができたり、人の気持ちを考える習慣が身につく。だから私は、これらの魅力を伝え、本を読むことが好きな人を増やしたい。

そこで、図書館の本にショートムービーのQRコードをつけることを提案する。利用客が気になる本のQRコードにスマホをかざし、その本の名場面を一部ショートムービーとして見られる仕組みだ。本を読まない人は、文字をたくさん読む気がしなかったり、序盤で読むのをやめてしまうことがある。気になる本があっても面白いシーンにたどりつけないのかもしれないと考えた。面白い場面を一部最初に知ることができれば、そのシーンのために本を読もうとする人も増えるだろう。

この映像化の方法で、本の魅力に気付く人が増えれば、今より興味深い考え、素敵な言葉をもつ人が増えると私は考える。

教員コメント
平面的になりがちな内容を発想豊かに膨らませ立体的に描写をしている。物語をヴィジュアルに表現する際に大切な想像力というものを素直に発揮することが、見る側への興味喚起につながるということを実践している。

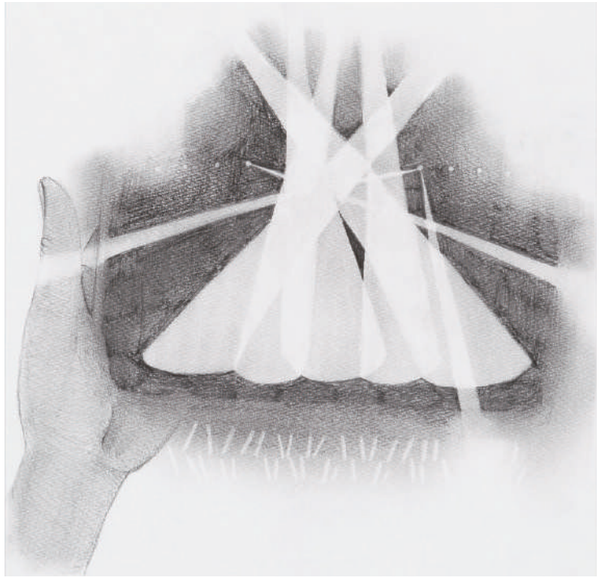


人の心を支え、突き動かす音楽、HIP-HOP

HIP-HOPはいつだって僕の心の支えになってくれる。逃げ出したい時も、心が辛い時も、いかなる時もHIP-HOPはいつも側で進むべき道を示してくれる。そんなHIP-HOPという音楽に僕は熱中している。

HIP-HOPにはパンチラインという言葉がある。歌詞の中でも特にインパクトの強いラインのことだ。僕は幾度となくこのパンチラインに救われてきた。それ程、ラッパーが吐く言葉には人を救う、変える、強くする力がある。絵がまだ初心者で一番下の評価だった時スマホから流れてきた、FORKというラッパーの「誰でも0だろ1から学べドン底にいるなら位置は下がらねえ」という歌詞があったから僕はがんばれた。やる気が上がらない時、輪入道というラッパーの「俺は別に勝ちたい訳じゃないんだよ。ただ負けたくないだけなんだよ」という歌詞が僕を奮い立たせた。HIP-HOPとは心を支え、突き動かす力をもった音楽なのである。

教員コメント
グラフィティ表現とデザイン表現を組み合わせた新鮮な描写である。感覚的に図面の中に配置をしながら基礎的な構成メソッドを踏襲しているのが評価を高くしている。単にアイデアを押し込んだものではなくディテールもしっかりと描画している。

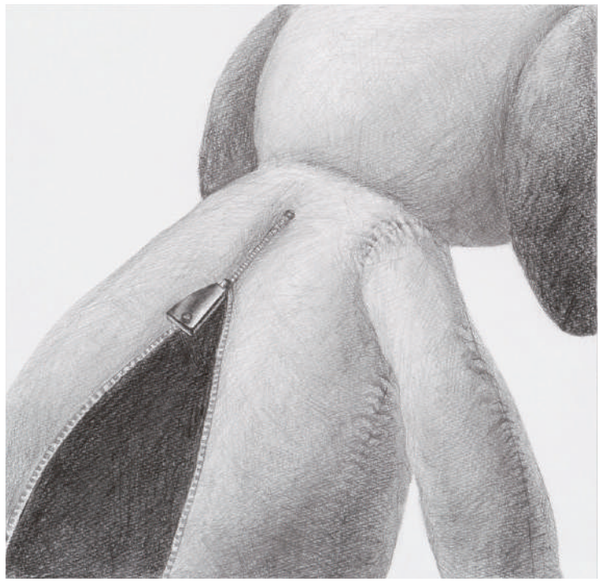


スマホひとつ、手軽な特別

私は配信によるコンサートに熱中している。
コンサートの魅力は、作り込まれた世界観だ。ステージが照らされた瞬間、その色や光、そして音によって一気に特別な世界に変わるような、引き込まれる感覚になる。そして今、家の中でも端末ひとつで楽しめる配信ライブが盛んである。華やかな演出は今までのように、そして配信だからこその映像演出を強みに配信でも変わらず魅力的である。ゲームや動画など様々なコンテンツが手軽に楽しめる現代だが、同じスマホひとつでもここまで日常からグッと引き離され夢中になれるコンテンツは貴重だと感じる。私はコンサートから、演出や美術、そして大勢の人をワクワクさせる仕事に興味を持った。このように、人を引き込むコンサートは夢や興味など、人の心を強く動かすと思う。配信ライブのように今後もコンサートはどんどん受け取りやすくなるかもしれないが、その内容は常に人を感動させる壮大なものであって欲しい。

教員コメント

主に鉛筆を使用したデッサンであるにもかかわらずまるで水彩画のごとく繊細な描写が全体の世界観を覆っている。グラデーションを巧みに使い、自身が感じた記憶の中にあるものをその技巧によって優しく描いていることで豊かな表現へと昇華している。



もう一匹の自分になって人々と会話すること。

私が今もっとも熱中していることは、きぐるみを着て、人々と話すことだ。きぐるみは着ることで、全身を隠すことになるため、人間の個性である容姿を認識させないようにできる。そのため、人々とコミュニケーションをとるにあたって、差別や偏見を取り除くことが可能だ。また、かっこよくなったり、可愛いくなったり等、なりたいものに自分がなれるところも魅力の一部だ。

私は制作したきぐるみを着て街によくでかける。すると、人々が「写真を一緒にとってもいいですか。」と声をかけてくれる。そして写真をとった後は、最近起きたできごとだったり、あるいは私についてのことだったりと会話が弾んでいく。最終的には笑顔で「楽しかった。」と喜んでくれる。

このようにきぐるみは他人と話す機会を与えてくれるうえに、相手を笑顔にする。なので私は、きぐるみを着て、人々とコミュニケーションをとるのだ。

教員コメント

きぐるみを着るというユニークな体験を、人形の正面からでなくあえてジッパーのある後ろ側から描いていて、一瞬何だろうと興味をもたせてくれる。きぐるみにしては大きめのジッパーが気になるが、縫い目が丁寧に描かれ、張りのある人形にリアリティを与えている。「他人と話す機会を与えてくれるうえに、相手を笑顔にする」という文章がよい。

楽しかった思い出が私をより熱中させる。

私の日常に音楽は欠かせない。朝眠い目をこすりながらアップテンポの曲を流せば気持ち良く一日を始めることができる。不安な気持ちの時はそっと勇気をくれる。どんな時も私にエネルギーを分けてくれる特別な存在だ。

そして、音楽に熱中するきっかけになった一つにコンサートでの思い出がある。音楽プレイヤーなどの機械を通さず初めて聞く音に感動し、何万人といる観客の声はさらに会場を盛り上げるのだ。たとえ隣が知らない人だったとしても、一緒に汗を流し、音楽を楽しんでいる間は感動をわかち合うことができる。

私にとってコミュニケーションの輪を広げることは簡単ではないが音楽を通してなら、挑戦したいと思うことができた。今は感染症の流行などによりコンサートやイベントを行うことが出来ずにいる。そのような今の状況が楽しかった思い出をより魅力的にし、私をより一層音楽へ熱中させる。

教員コメント

音楽に熱中するきっかけとなったコンサートでの体験を描いた秀作。ペンライトを握りしめ、楽曲に合わせて振り、他の観客とともに音楽に身を委ねているさまがよく伝わってくる。手のデッサンだけでなく、ほとばしる汗、背景のペンライト群がコンサート会場の熱気を上手く表現している。その体験が叶わない今日のコロナ禍に言及している点も共感できる。

読書が与える人間の成長

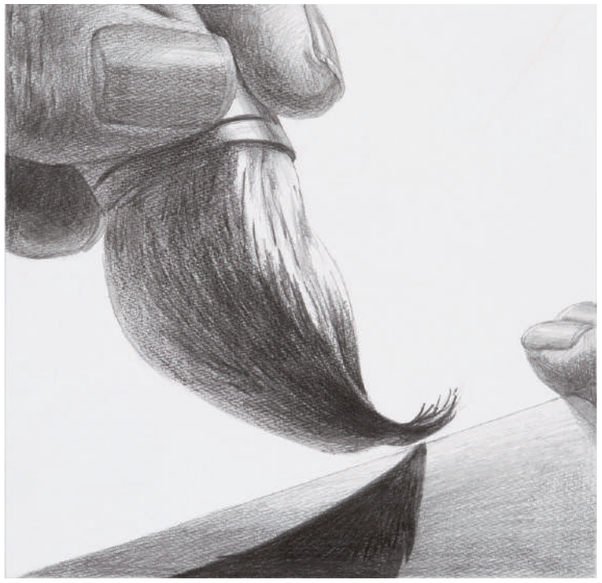
私が熱中しているものは、読書だ。

本はどんな時も私の知らない世界を見せてくれる。退屈でただ浪費されていくだけの時間を有意義なものに変えてくれるのだ。それがいつでも、どのような場所でも。

本は決して退屈をしのぐだけの手段ではない。本は私達に様々な事を教えてくれる。それは知識であったり教訓であったりアイデアであったりと様々であるが。どれも我々の人生を豊かにしてくれる物ばかりだ。そして書物で得た知識や経験を通して私達の思考や感覚はより深く広がっていく。
人は読書を通じて考えることで人としてより魅力的に成長していくことができるのだ。つまり読書とは人の精神という芽を大きく美しい花へと成長させるための養分であると言えるだろう。

教員コメント

読書体験を想像力豊かにヴィジュアライズした秀作。大地から突き出るほどのエネルギーをもつ木の根が、大地として見立てた本の紙面を貫き、また小口からはみ出し、他の本をつないでいくものとして暗喩されている。デッサンは、「読書を通じて考えることで人としてより魅力的に成長していく」という論述とも重なり、説得力のある表現となった。



文字を書く行為だけで成り立つ面白さ。

私が今、もっとも熱中しているもの。それは「習字」だ。子供の頃に触れた人も多いだろうが、私の熱中ぐあいについて説明する。

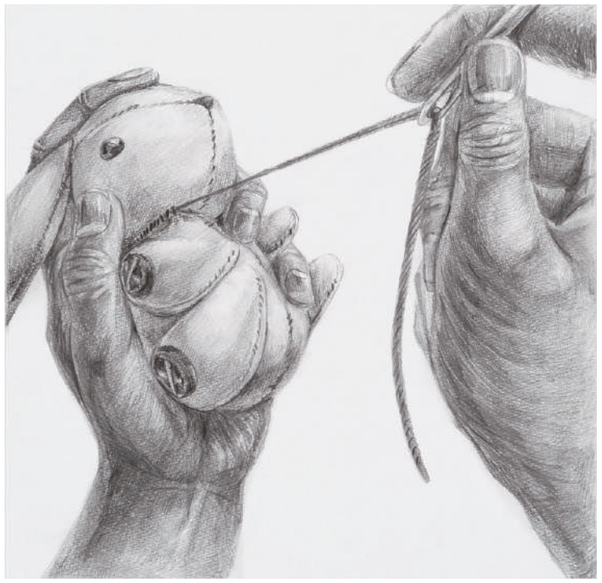
まず第一に魅力について。習字は墨のついた筆で紙に文字を書く。当然ながら、文字は二度書きなんて通じないし、又、同じ人間が書いたとしても同じ作品は作れない。そのため、仮に良いものを書こうとするなら極限の集中力が必要だ。集中している時の、息を止める程の緊張感で筆の先までコントロールをし、そして上手くいった時の達成感。この緊張と達成感のバランスが何とも心地良い。

更に面白いのが、こうして文字を書いていくと他者へとその人本人の内面がどうであろうと、勝手に誠実だ、真面目だとイメージを「字が上手だから」というだけで与えてしまうことが多いのだ。

このことを踏まえて、私は自身の熱中ぶりとともに、とうの昔に止めてしまった人へもう一度触れる機会を得てほしいと思う。

教員コメント

習字の文字を書き始める刹那の、墨をたっぷり含んだ筆と反り、紙面に落ちたその影、筆をしっかりともつ指と爪、紙を押さえる指が大胆な構図で描かれている。このデッサンを見るだけで作者が習字に熱中していることがよく分かる。「上手く行った時の達成感、この緊張と達成感のバランスが何とも心地よい」という論述にも深く共感できる。



命を吹きこむように創作する

幼少の頃、私は慣れない針を使いうさぎの人形を作りあげたことがある。お世辞にも上手とはいえず、綿はボコボコで、縫い目もほつれていたが、私はその人形を他のキレイな人形より大切にしていた。初めて自分で作った人形はまるで妹のようで、特別で、他に代わりのきかない唯一の存在に思え、私はこの時“命を作った”のだと確信した。当然人形に命はない、だが当時の記憶を思い返せば、私はうさぎと話をし、動いて一緒に遊んだようなそんな思い出が心の中に確かにあるのだ。現在の私はまた人形作りに熱中している。型紙を作り、布を選び、作り方は前より丁寧になった。人形を作りながらその子がどんな風に動くのか想像するのはとても楽しい。けれど大人の私の前で完成した人形は動いてはくれない。話もしないし、私と遊んではくれない。それでも私はその人形はいつかまた動き出してくれる日を、心のどこかで待ち望んでいるのだ。

教員コメント

完成されたぬいぐるみでなく、今まさに作りかけのうさぎとそれをしっかり掴む左手、針をもつ右手の構図がよい。人形のディテール、縫い目、それぞれの指のしわなども実に丁寧に描かれている。論述においても、幼い頃の作者と「他に代わりのきかない唯一の存在」としてのオブジェとの対話のありさまが伝わってくるものがあった。

教員コメント

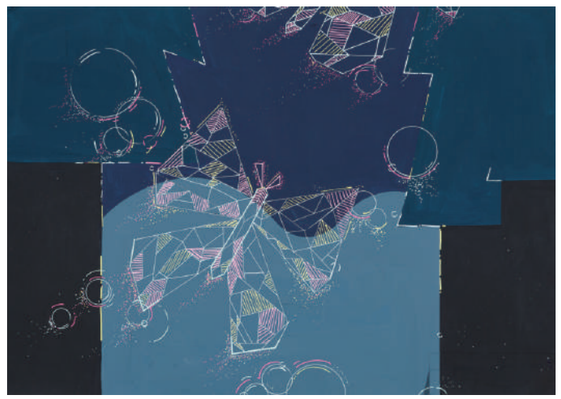
樹木を幾何学的に整理した表現に、造形力を感じた。オレンジを中心とした暖色系の色彩のまとめ方も秀逸である。輪郭の揺らぎや丸い同心円の線描によって、樹々が生きて呼吸をしているように感じさせる点も優れている。

教員コメント

木の根の間を流れる水の躍動を感じさせる表現がよい。奥を明るく手前を濃くすることで、水流の奥行きや勢いを生み出している。大地を噛む樹木の根の表現も面白く、土の黒が水の明るい青と、良好な対比効果を生み出している。アクセントの点も効いている。

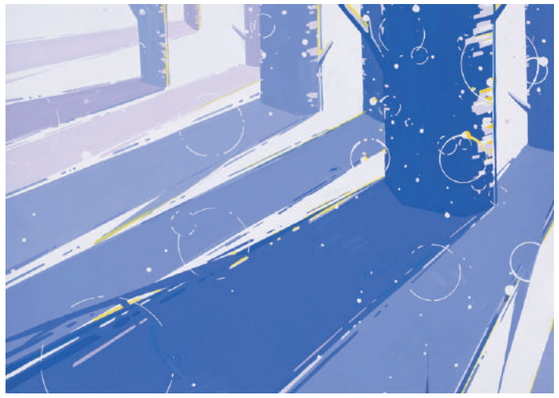
教員コメント

シンプルで大胆な構図と、補色を効果的に用いた色彩構成が秀逸である。森の樹木が互いにせめぎあい干渉しつつ生きている感じが、抽象化された造形の中にもしっかりと表現されている。円弧状のリズムに表現を絞っている点にも造形力を感じた。



教員コメント

森の魅力を、闇の中を飛翔する蝶の線画的な表現に集約している点に独創性を感じた。暗い背景の中から浮かびあがる薄黄色とピンクの線によって、繊細な蝶の存在感や生命感がいきいきと表現されている。細やかな点描も、光の運動を感じさせて効果的である。



教員コメント
樹々の間を漏れてくる光に焦点を当てているが、逆光の強い光を巧みに表現している点に独創性を感じた。決して濃い色を使ってはいないが、眩い光のコントラストが見事に描き出されている。明るい色彩を奥に用いた遠近感も効果を生んでいる。

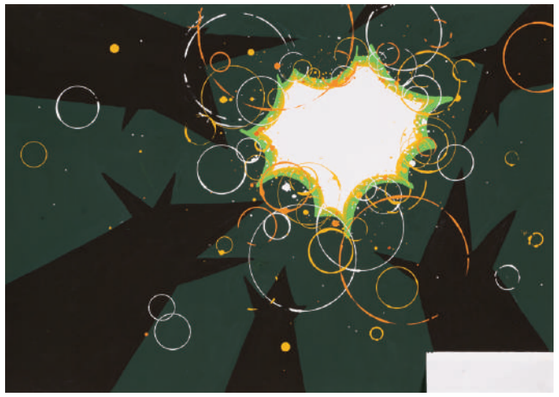
教員コメント
白いものは、森の木々の根本を吹き抜ける風か、あるいは水流か。落ち葉を舞い上げて躍動する白いフォルムの表現によって、精気に満ちた森の生命力が力強く描き出されている。白い形の端に描かれた点描やアクセントの青もよい効果を生み出している。

教員コメント
森の植物が静的なのと対照的に動物は動的だ。動物の動きをとらえる視点から森を想像して構想する点は秀逸だ。また、そのような視点から森を見ると、植物もライフサイクルにおいて成長する春や実をつけて落葉する秋は動的だ。色数を抑制しているが色彩は調整されており、十分に効果的だ。

教員コメント
花、葉、木、きのこ、風、水…この作品は、森にあるものをたくさん想像させることで森の豊かさや多様さを表現している。森のたくさんの構成要素は、形が巧みに調整されているので統一感があるし、たくさんの色数からなる色彩も調和しながら、しかし個々の色は効果的に目立っている。

教員コメント
たくさんの視点からの森が上手く統合された作品だ。遠くから見た森、近くからの森、外からの森、中から見た森、森の時間の流れ、昼と夜、いろいろな視点、対立する視点から森を想像し、それらを組み合わせているので、この作品を見ると想像は限りなく広がる。色や形が抑制的なのも効果的である。

教員コメント
明るく、すがすがしい森だ。木と木のつくる空間やその大きさも気持ちがいい。光の届き方は表示されているが、声や音の響き、風の抜け方まで想起させる空間が表現されている。光などの構成は木々の遠近法と巧みに合わされている。



教員コメント
森の中は木々が光を遮り、暗いのだが、枝葉のすき間からは光が漏れる。光がある森の外の世界はどんな世界なのだろうか。境界は二つの世界を区切ることもあれば、つなげることもある。森の中と外の世界の境界では、想像を超えるようなことが起こりそうだ、ということを想像させてくれる作品だ。

教員コメント
森は人間の生活圏の外にあり、人間の想像や力が及ばないことを含む世界だが、夜もまた人間の想像や力が及ばない世界だ。夜の森の中の赤い玉は、虫のようにも見えるし、植物の実のようにも見える。細い曲線の形は植物のツルのようにも見えるし、動物から伸びた体の一部のようにも見える。わからない、不思議を想像させる作品だ。

総合型選抜［前期］

基礎デザイン学科 Science of Design

一般方式 選考方法

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
「コロナ禍の下で現れた新しい生活の可能性あるいは楽しみ」
新型コロナウィルスはかつてない災害であり、長期にわたり生活に困難をもたらしています。その中で、私たちは忍耐と工夫を重ねながら日常生活を行っています。この工夫の中には、例えば、遠隔コミュニケーションのように、コロナ以降も継続され、生活スタイルの一部になりうることもあります。コロナ禍の下で現れた新しい生活の可能性あるいは楽しみの例をあげ、それが将来の生活に果たす役割を提案してください。
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、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。

●プレゼンテーション企画書
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とらえているか、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つ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 Arts Policy and Management

小論文（2時間）

【問題】

配付した文章は、美術批評家である土屋誠一による小文「社会をアートの世界にとりこむ」（『キュレーションの現在：アートが「世界」を問い直す』フィルムアート社、2015年、収載）である。

この文章を読んで、まず著者の主張に対するあなたの意見を述べた後に、アートと社会の関係についてのあなた自身の考えを、具体的な事例や自身の体験を交えながら、本文と関連付けて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。

【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：土屋誠一「社会をアートの世界にとりこむ」（フィルムアート社編『キュレーションの現在：アートが「世界」を問い直す』、フィルムアート社、2015年、142-147頁）。
3. 原稿用紙×1枚
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

出題意図と評価のポイント

芸術文化学科の中心的な課題である「芸術文化と社会をつなぐ」に関連して、課題文が論じるアートと社会の関係についての各自の考え方を幅広く問い、自身の経験や知識に基づいて自由に論じてもらうことで、そこに社会に対する関心の高さや自己の内面の興味についての深い理解が現れることを期待した。その上で、次のポイントを総合的に評価した。

- 論理的な文章構成、明解で適切な表現・表記、タイトルの設定が行われているか。
- 課題文の趣旨を理解し、重要な論点を適切に抽出できているか。
- 自分の具体的な経験や知見に基づいて、客観的に自己の主張を展開できているか。

社会をアートの世界にとりこむ

アートから社会へのメッセージを伝えるために

「社会におけるアートの必要性」。こんな言葉が、しばしば議論の俎上に上がるようになって久しいように感じます。これは私見ですが、社会におけるアートの必要性を議論すること自体、非常に貧しいことのように思います。アート、あるいは哲学なんていうものもそうですが、世界の真理を探求したり、表現することの欲求を実現化したりすることは、身も蓋もない言い方をするならば、功利主義的には全く有用性がないからです。勘違いしてほしくないのは、有用性がないからといって、即座に意味のないものだと切り捨てるべきということではないという点です。

私たち人間は、まず最低限の生存確保をするために、空気を吸ったり、水を飲んだり、食事をしたりする必要があります。しかし人間は、生存確保のためだけに生きているわけではなく、さらなる豊かな生活を目指すための欲望を抱えてしまっています。私たち人間の多くは、いわゆる資本主義の経済システムのなかに生きています。そこでは、客観的なデータとして見えるような、計量可能なものが、多くのものの価値を決定することになります。例えば、売れ筋の商品は、社会的に需要がある、といったような。しかし、計量可能なものだけで人々が価値観を判断するような社会は、非常に息苦しい社会です。人間は、その生存において、一見すると多くの無駄なことをします。そのような「無駄」なことは、計量不可能ないわば「遊び」として、社会を豊かにします。このような一見無駄なことを許容するのが、人間の高度な「文化」なのであり、そのような寛容さの熟成が、いわゆる「成熟社会」への道だと思います。

考えてみれば、われわれ人類は、古代、さらには先史時代から、今日では「アート」としか呼びようのない行為をしてきました。先史時代の洞窟壁画などはその典型例でしょう。だから、一見無駄に見えるかもしれないアートだって、直接的な有用性には結びつかないかもしれないけれども、私たちが「人間」として生きていくためには、必要不可欠なものであることは明らかです。だからアートは、計量可能なもの、例えば作品が売れるとか、展覧会の入場者数がどうとか、そんなことは重要なこととして考える必要がないと原則的には言えると思います。

けれども、アートに携わっているからといって、社会のことは一切気にせず、高邁な精神に基づいて生きていくのだ！などと思いこむのは、現実の社会とは残念ながらそぐわないと同時に、アートだって社会のなかに包摂されているわけですから、そんな精神は単なる傲慢であると見なされても仕方ないでしょう。つまり、こういうことです。第一に、理念的にはアートは有用性のことなど考える必要のない、けれども人間が生きていくために不可欠な「余剰」である。しかし第二に、アートもまた社会の一部なのだから、有用性を重視する社会と遊離しては、単なる自己満足としか見られない。この二つの矛盾を抱えているのが、アートの現状なのだと思います。

社会に対する「アートの力」のこれからの姿

私の立場を述べれば、アートは基本的には社会的な有用性のことなど考えず、アートの歴史やその歴史のなかで積み重ねられてきた理屈に従って、自律的な領域を確保したほうがいいという立場です。アートが社会的な有用性を気にし過ぎると、何かの「ためになる」のが政治的に公正（これを political correctness、略してPCと呼びます）であるという単一の価値基準になってしまい、アートが本来的に発揮すべき表現への根本的な欲望が制限され、自ら首を絞めることになってしまうと思います。ただし、繰り返しになりますが、アートもまた社会のなかのひとつの構成物であって、社会と無縁であるわけではないのは自明です。では、どうすべきなのか。

私は二〇一四年九月に、「反戦　来るべき戦争に抗うために」というアンデパンダン形式の展覧会を組織しました。これは、日本の国政の再軍事化の動きに対して、アートの領域にいる私もまた、なんらかのアクションを起こすべきだと考えたからです。なぜそう考えたかといえば、日本という国家に生きるアートに関わる人間として、中長期的に見て、万一軍事化の動きが強化されるならば、わたしたちのアートにかかわる自律的な領域が確保できなくなる可能性がある、危機的な状況だと考えたからです。このことは、太平洋戦争下の日本の美術の状況を踏まえれば、明らかなことです。また、アートに関わっているから、社会の危機的な状況をスルーしていいのかと言えば、それもまた違うだろう、アートに関わる人間として、どう社会と切り結ぶことができるのかを考えなければならない。そのように考えたわけです。アートの領域において作品を展示するという形式は、展覧会場を展覧会期中、一時的にではあれ占拠することを意味します。これは、アナキズムの思想家であるハキム・ベイが唱えた「一時的自律ゾーン（略称：TAZ）」という概念と、ほぼ一致します。わたしたちは、展覧会場を一時的に占拠することで、公権力の弾圧などに屈することのない、一時的にではあれ自律した空間を創り出したわけです。

アートは、原則的には社会における有用性を考える必要はないと思います。しかし、わたしたち人間が豊かな社会を生きるために必要なアートは、時には理不尽な社会の動きに対して、自らのアートを力として、ゲリラ的な闘いを行なう必要もある。このようなアートと社会のつばぜり合いが、今日のアートに求められているのではないでしょうか。

鉛筆デッサン（3時間）

【問題】

与えられた3つのモチーフ（スパークリングワイングラス、木製皿立て、梱包用不織布袋）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。

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. スパークリングワイングラス×1個
4. 木製皿立て×1個
5. 梱包用不織布袋×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

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目指してほしい。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。

矛盾によって成り立つアート

筆者はアートを、有用性を考える必要がなく人間にとって必要不可欠なものであるとしながら、一方で、有用性が重視される社会的なものでもあるとし、この二つによって矛盾を抱えていると表現している。基本的には自律的な領域を確保するべきだとしながらも、アートには社会と闘う力があり、我々がそれを行使することも時には必要であるという。私はアートが二面性を持つものだという筆者の意見に賛同する。

そもそもアートが指し示すものは絵などの物体ではないと私は考える。音楽学者のクリストファー・スモール氏は、以前音楽について「音楽は行為である」と主張している。これは単純に演奏行為だけでなく、聴衆、作曲家、チケット係、会場スタッフ等、そのパフォーマンスに関わる全ての人が音楽を行為しているという考え方だ。氏は音楽を動詞化し、この行為をミュージッキングと表現する。この考え方はアートにも用いることが可能ではないだろうか。

アートを行為としたとき、アートは作者だけのものでなくなり、広くとらえることができる。文中の展覧会であれば、パフォーマンスに関わった全ての人は「アートをした」と表現でき、その会場にある作品だけでなくそのパフォーマンス自体がアートであると考えられる。人と人が作りあげるこの行いをアートとするならば、それ自体が社会的であることは疑いようがないだろう。

しかし一方でアートは私的かつ内面的なものであり、本質的には他者と共存し得ないというのも事実だ。人と人とが本質的には分かりあえないように、人の内面を表すアートもまた本質的には孤立した存在なのである。

このようにアートには、行為としての社会性と、本質的な部分である内面性の二つの側面があり、これを矛盾した存在と表現できるだろう。しかし私は、この矛盾こそがアートをアートたらしめていると考える。社会性によってしまったアートは芸術ではなく単なる行為であり、内面性により過ぎたアートは人間の手を離れてしまう。内面的であるアートが人と人を結び社会を作る、また社会的であるアートによって人の内面を表現するパフォーマンスが行える。このように、アートの内に存在する二つの側面は相互的に働いており、どちらもアートを成り立たせる大切な要素なのである。そしてこの働きが社会とアートを結びづけているのではないだろうか。

教員コメント

音楽学者の音楽に関する議論を自分の既存の知識・理解として提示し、それを効果的に援用しながらアートを論じている。課題文の適切な読み解きの上で、アートは行為であるという明確な観点を設定し、矛盾こそがアートの本質であるという、説得力のある結論を自らの独自の言葉で導き出している。その論述の構成力・論理性の高さを評価した。

アートは不要不急か？

著者は文中で、アートとは本来無駄なものであり、その有用性を考える必要はないが、同時に社会の一部でもあるため完全に切り離すことはできない矛盾を抱えていると述べている。私はこの著者の主張に同意すると同時に、アートとは相反する二つの価値観をつなぐことのできるものだと考える。

文中にもある通り、アートを目に見える数字ではかることはナンセンスであり、社会における存在価値を証明することは殆ど不可能であるように思える。しかしアートは、利益や生き物としての生存以前に、私たち人間が人間として生きていくためになくてはならない要素である。データとして表れるモノの価値がすべてである資本主義社会において、明確な位置付けのないアートという分野は軽んじられがちだが、アートは「見てもらう」ことで相手に直接的にその真価を伝えることができる。利潤を追い求めるあまり、人間に必要なものまで価値のモノサシで切り落とされてしまうことの多い現代社会で、アートこそが物質的な豊かさと人間としての精神的な豊かさとをつなぐ役割を果たすことができる。

また、アートと社会の関係について、私はアートとは「問題提起」という形で社会に対しアクションを起こす力をもつと考える。

コロナが流行して緊急事態宣言が出始めた頃、SNSで「アートは不要不急じゃない」というハッシュタグを見かけたことがある。居酒屋や店が軒並み休業し、社会全体が生きるうえで不要なものを排除する風潮に染まりつつあった当時の状況を危惧し、イラストレーターやクリエイターが自身の作品とともに発信していた文言だった。タグに添付された作品が見る人の目を惹いて、「アートは本当に不要不急で、私たちに必要のないものなのか？」という問いを一人ひとりに投げかけるという構図を見て、私は社会に対する問題提起、主張の手段としてのアートの力を感じた。

コロナ禍に限らず、社会が何か理不尽な動きをとったり間違った方向に進もうとするとき、アートはそれに声をあげ、よりよい社会へと是正していくための方法のひとつになり得るだろう。アートは作品そのものの美しさや価値だけでなく、社会と密接に関係してあらゆる影響を与える力をもつ。モノとしての価値や有用性では測ることのできない、でも生きるうえで必要なアートは、社会をよりよくし、それを保っていくためにも不要不急なものではないと私は考える。

教員コメント

資本主義社会における物心両面の充実を接続するアートの、不要不急ではない重要な役割を明確に主張している。社会におけるコロナ禍でのクリエイターの活動や、SNSにおける「ハッシュタグ」という身近な現象に対しての強い関心について客観性を持って提示することで、実感のある議論として主張を展開できている点を評価した。

美術館が社会とアートを繋ぐ

筆者は、アートは功利主義的には全く有用性がなく、生存における「余剰」や「遊び」にすぎないと述べる。しかし、この「余剰」や「遊び」であるアートが私たちの豊かな社会を創る上で、必要であると考えている。そのために、時に理不尽な社会の動きに対してアート自らを力として、闘いを行う必要があると筆者は考える。

私も筆者の考えに賛同する。なぜなら、アートが社会と繋がることが私たちの社会に豊かさをもたらしていると考えているからだ。私はこのような考えから、アートと社会を繋げる役割を持つ展示会や美術館の重要性を重く考えている。私が展示会や美術館に対し、こう考えるキッカケは、小学生の頃の体験にある。

それは、「画家たちの二十歳の原点」という企画展を見たことである。私は幼い頃から美術館が好きで、近くの市立美術館によく通っていた。その中で、この企画展に出会った。この企画展は、二十歳頃に描かれた作品を集めたものだった。そこには、黒田清輝や岸田劉生、青木繁、草間彌生などそうそうたる画家たちの作品が並び、私は子どもながらに、その作品に勢いや力強さに圧倒されたことを覚えている。また、その作品一つひとつに二十歳という年齢による苦悩などがあるように感じた。しかし、私はこれらの作品が普通に飾られていたら違った印象を受けたかもしれない。二十歳という多感な年を軸として作品を展示したからこそ、普段であれば感じにくかったであろう様々なことを感じられたのである。私はこの企画展を通じて、美術館や展示会は展示する手段や並び方によって、その作品の様々な面を見せることを学んだ。しかし、裏をかえせば、展示する手段や並びによっては、アートが社会に対して発信している情報を伝わりづらくしてしまうことを知った。

私はこの体験を通じ、アートと社会を繋げる役割をする美術館や展示会の重要性を感じた。また、私たちの社会をより豊かにするためには、アートのさらなる発展に加え、美術館や展示会にも展示方法の工夫などによって存在意義の拡充が求められていると感じた。私は、コロナや格差の拡大など様々な問題を孕む現代社会において、豊かさをもたしてくれるアートやそれを繋げる美術館などの場の存在は、これからの世の中にとって、よりかけがえのないものになると確信している。

教員コメント

課題文からアートと社会の接続が、社会にとって重要であるという論点を読み取り、それに関連付けて美術館という具体的な事例を取り上げつつ、その中でも自分が実際に体験した展覧会について、印象を左右したテーマ設定や展示構成に詳細かつ論理的に言及することで、自分のみが書くことのできる納得させられる論述となっている。

アートの存在意義

アートと社会の関係を考えた時、筆者は原則的に社会における有用性をアートに求める必要はないが、時にはアートの力でもって社会と闘い、関わり合うべきだと主張する。

私は筆者の意見におおむね賛成するが、より社会とアートを密接に関連づけるべきだと考える。私は以前、村上隆の作品の展覧会に行ったことがある。衝撃であったのは彼の作品に対しおしなべて「美しい」という類の感情が湧かなかったという点である。感じるのは「気持ち悪い」や「かわいい」や「怖い」などで、今までのアートに対するイメージとかけ離れたものであった。アートは美しく、すばらしいものの筈が、そこにあったのは異様で醜いものだった。そして同時に、人々は村上隆の作品の何を評価しているのだろうかという疑問が湧いた。

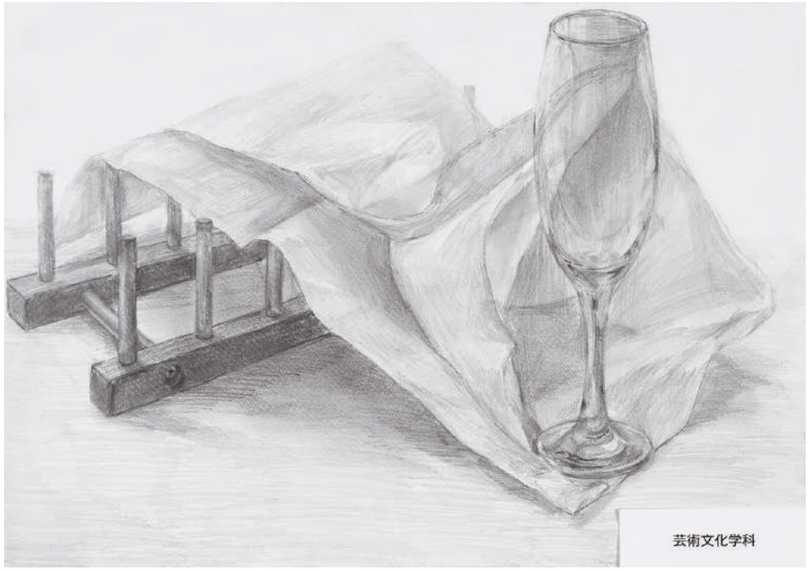
私はあの衝撃を受けた日以降、村上隆という作家を出発点としてアートというものを考え始めた。アートは悠久の歴史を持つ。そしてこの歴史を二つに分けるとするなら境界線はカメラの登場になるだろう。前者のアートは美という圧倒的な魅力と神話画や宗教画、真理や表現の探究という高尚な立場に置かれたことで、貴族のような理由の伴わない高貴さを兼ねそなえていた。しかし、カメラや印刷技術の発展はアートから美を奪い去った。美は量産され生活に刷り込まれ、通有のものと化した。美はアートの特権ではなくなったのだ。だからこそ、印象主義やキュビズム、現代アートが生まれた。美という大き過ぎる価値を失ったアートはそこに様々な価値をあてはめようとしている。それが村上隆の場合日本のアニメ、マンガ文化や平面的な技法であったのだろう。

アートに残ったのは高貴さだけである。アートという枠を作れば説明不要の価値が生まれる。例えそれが便器にサインしただけのものであっても。アートの持つこの高貴さは虚しく独善に至る可能性がある。だから、私はここでアートの高貴さは社会を抑制し正す為に使うべきであり、義務だと考える。アートという肩書きは強力すぎるが、それ故に権力に屈することがない。社会を正すことは同時に、アート自身も独善でない方向に導いてくれるだろう。

美を失い、貴族的な特徴が強調され投機対象に成り果てたアートがその歪さを解消するには、大衆が成り立たせるという意味での社会との連帯が必要不可欠である。

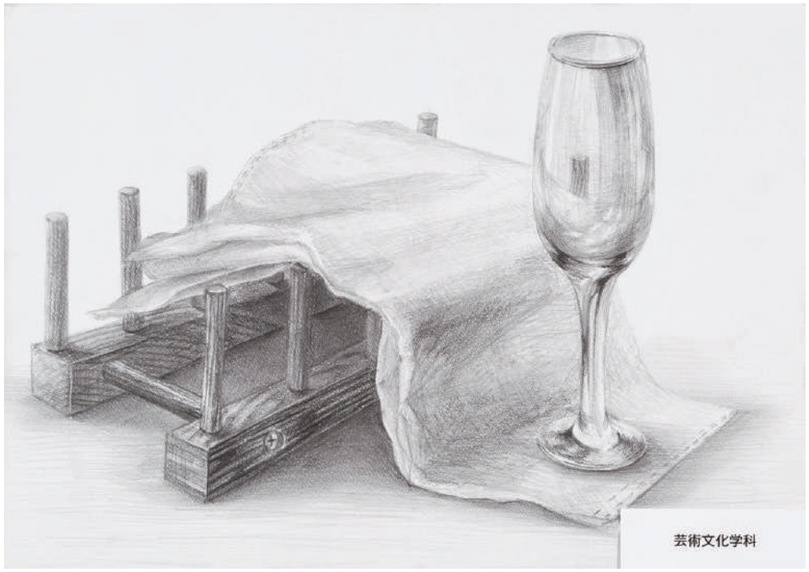
教員コメント

村上隆の展覧会での自分の受けた感銘を挙げて、そこにつながる美術史の展開を着実な知識と把握に基づいて詳細に記述し、アートの価値の歴史的変遷をしっかりと論じることで独自の文章の流れをつくり出した。その主張を元に、課題文の議論をさらに発展させることを試みており、その新たな論述に挑戦しようとする姿勢を評価した。



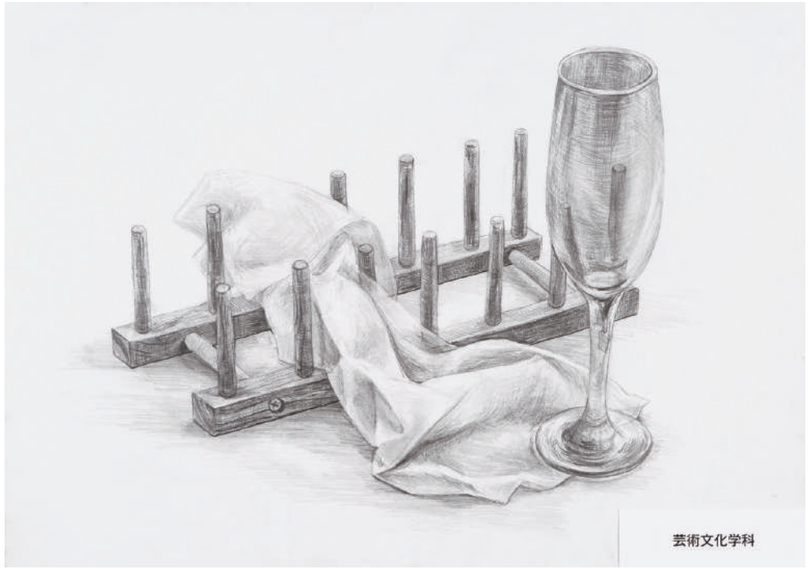
教員コメント

各モチーフの質感や表情が上手く描き分けられている。特に寒冷紗独特の布の質感や表情がよく描けている。ワイングラスの周りの布とグラスの内部に見える布の微妙な表情の違いもよく表現されている。全体的に柔らかくたおやかな空間感のあるデッサンになっている。



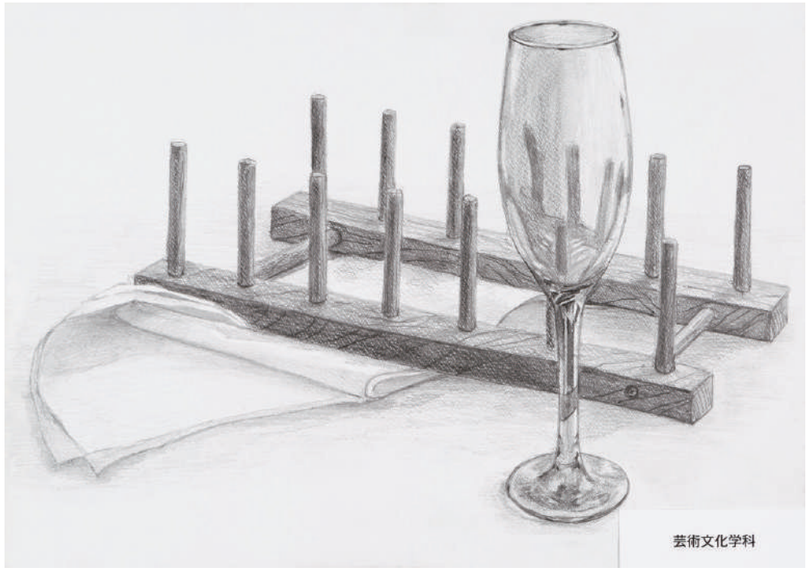
教員コメント

布の下の皿立ての木の質感や床面の暗部が微妙なトーンでよく描き込まれている。その暗部のトーンと布の上の明るい空間との対比が美しい。ワイングラスも抑揚のある強弱をつけてガラスの冷たく硬い質感がよく表現されている。



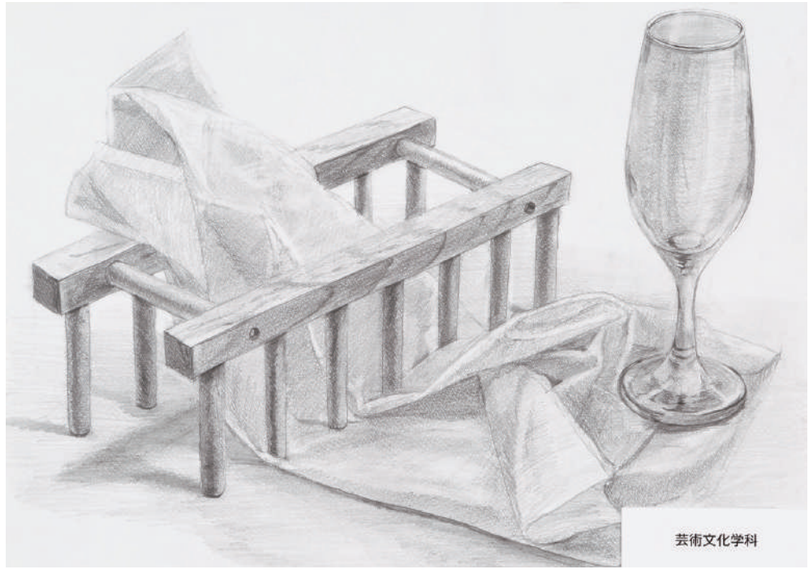
教員コメント

各モチーフの質感や表情を生かしながら細部までよく描き込まれている。特に木製の皿立ては木目や一本一本の垂直の棒が丁寧に描かれておりリズミカルで微妙な前後の空間感がある。ワイングラスの中の歪んだ空間も丁寧に追求している。



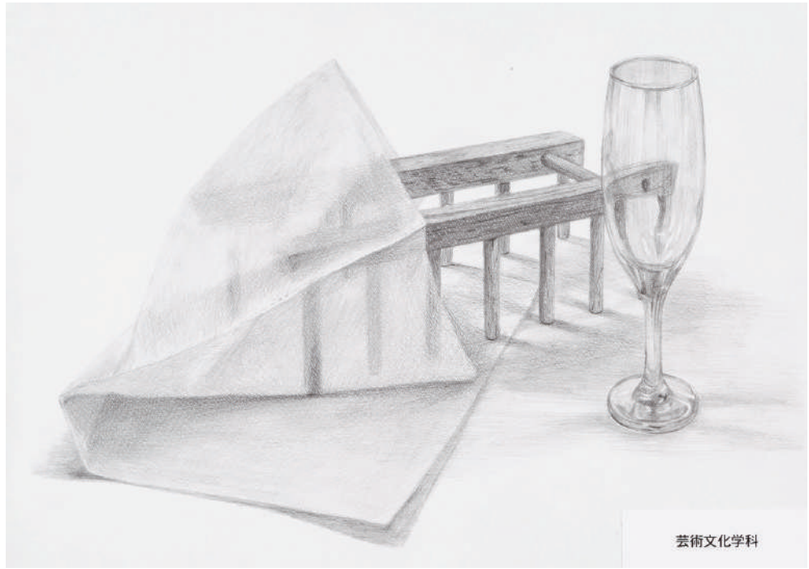
教員コメント

グラスの内部に映る向こう側の歪んだ空間と、グラスの周りに実在する空間との描き分けが細部までよく表現されている。木製の皿立ても微妙な強弱をつけながら遠近感がよく出ている。布を平らに置き繊細な輪郭線で表現して端正な構成の一部として成立させている。



教員コメント

全体的に柔らかなトーンの空間でありながら、各モチーフが強弱のあるトーンで描かれており、動きや抑揚のあるデッサンになっている。木製の垂直の棒も強弱のあるトーンをつけて丸みを上手く表現している。布の皺の表情も丁寧に追求して全体に動きを与えている。



教員コメント

シンプルに折りたたんだ薄く透き通る寒冷紗の布の質感や表情が微細なトーンで上手く表現されている。床面の微妙な影も丁寧に描かれており、前後感のある柔らかな自然な空間が生まれている。シンプルな構造でありながら繊細さが強度につながっているデッサンである。

芸術文化学科
Arts Policy and Management

一般方式・英語力重視方式 選考方法
※2023年度入学試験より「英語力重視方式」を廃止

①第1次選考

自己推薦調書審査

（英語力重視方式は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、面接

（英語力重視方式は小論文〈日本語記述による〉、面接〈英語含む〉）

小論文（1時間30分）

【問題】

配付した文章を読み、批評についてのあなたの考えを、本文と関連付けて述べなさい。（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. 別紙×1枚
   出典：佐久間保明『文学の教室』ゆまに書房、2002年、148頁〜150頁。
3. 原稿用紙×1セット
4. 下書き用紙（B4上質紙）×1枚

批評の機能

批評の機能を語るためには、人はなぜ批評とりわけ文学批評を読むのかといったことに触れておくのが順序のようです。一般的に文学が好きだから読むという人は、詩や小説もしくは戯曲という作品を読むのが普通です。批評や評論はそれらの作品を対象にした二次的な行為になるものです。それゆえ批評や評論に対して、その対象である詩や小説や戯曲を創作と呼んで区別する場合もあります。そのような創作を人はまず好んで選び、そういう創作を読む楽しみについて文学を読む喜びと称したりしますが、では批評や評論を読む意義や喜びとは何でしょうか。

この「何故評論などを読むのか」という点について、『現代イギリスの文学思想』の著者は次のように述べています。「文学の主体にはならない、読んで面白くもない、そんなのを誰が好んで読もうとするか」「だが、考え直してみよう。並ならぬ感動を以て一つの小説を読み終わった場合、ああ面白かったというだけですますことができるだろうか。よほど素朴単純な読者でない限り、そのままではすませないだろう。どこがよいか、なぜ面白かったか、他の小説にくらべてどの位よいのか、――文学に親しんだ人ならば、こんなことを考えるだろう。そういう批評的意識は知的な人々に当然起ってくることである。もし文学の研究に携わる人ならば、人物の性格、シチュエーション、作品としての構成、その特長、文学的価値などを考えてみようとするかも知れない。そうなると、もはやその作品にとどまらず、それに関連した作品やそれについて書かれた批評、研究に及ぶであろう」という具合です。

ここで、「批評的意識は知的な人々に当然起ってくること」とあるように、ただ盲目的にもしくは何かを消費するように作品を読み捨てるのでないかぎり、批評意識は文学の読書にともなっておのずから派生するものです。それゆえにまた、「批評とは文学の自覚といえるのである」と同書にあることも納得されるのではないでしょうか。大事なことは文学作品に自覚的に接することであり、自身の読書行為やその結果について知的にとらえようとする姿勢が求められます。

そういう際の批評の具体的な作用とは、分類・比較・認識・評価という一連の知的操作ということになります。それはまず、当面する作品がいったい何に分類されるのか、という位置づけの作業に始まります。分類は詩なら詩、小説なら小説においてさらにそれがどのような詩もしくは小説であるのか、内容的にも外面的にも検討してどこかに位置づけることが求められます。それが一応済むと次は比較です。大体同じような仲間のなかに位置づけられた作品を共通するところのある同類と比較対照するという作業です。それができると認識という段階に行きます。つまり他のいくつかの作品と比較対照することによって、おのずから当面する作品が相対化され、その作品の特質や独自性が認識すべきものとして浮上してくるということになります。その結果として最終的には、評価すなわち芸術的な価値判断が生じるということになります。

このように見てくるとわかるように、批評の唯一にして最大の機能は評価であり、それは言い換えると価値の判断です。つまり作品を読もうとする人にとっては、自分の読もうと思う作品が果たして読むに値する本なのか否か、という端的な問題意識があります。誰しも貴重な時間を割いて読書するわけですから、批評とはある対象作品がそういう時間や行為に見合った読書になるのかどうかということを一般読者に対して示す案内や指針と言ってもよいでしょう。

文学批評の作品は批評家によってそのような知的操作のなされた結果ですが、読者からは上述の分類・比較・認識・評価という一連の作業が見えにくいかもしれません。それは批評作品の目的がそのような一連の操作を見せることではなく、結果としての評価や判断を示しさえすればよいからです。また先の四種の操作は常に同じ比重であるのではなく、それぞれの当該作品によって様々な条件があり決して一律には考えられないからです。それはともかく、文学批評の中核に必要なのは作品の価値判断です。つまり読者の視点としては、作品の価値について批評家がどのような言い方で結論をくだしているのかを見極めることです。結局いいのか悪いのか、どういう傾向の読者に向いているのか、それはどの程度か、といったことがらを読みとることが批評を読む場合の勘どころと言えます。

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。

「批評とは文学の自覚」という説明には大変共感した。文学に限らず、何か作品を鑑賞し感動したとしても、その感動を言葉で表すことができないと意味が無いと常々思う。感動というのはその時一瞬の感情であり、時間と共に薄れゆくものであると言える。感動した価値を明確に理解しておくことで、反すうすることも人に伝えることも可能となるのだ。

ここで私が重要だと考えるのは、その価値判断を自らの考えで主体的に行うことである。批評家による批評は、専門家による価値判断であり、社会一般において普遍的なものになる様に感じる。個人の価値観は人それぞれであり、その一人一人異なる価値判断こそが、作品と向き合う醍醐味であると考えるのだ。

国語の授業で比較文学を学んだことがあるが、そこでの比較は一つの文学作品について作り手が異なる小説と映画という表現で行なわれた。二つの作品を比較し相違点をまとめると、新たな登場人物や場面の状況設定の変化を確認することができた。それを読み解いていくと、それぞれの作品に作り手が込めた考えや想いが伝わってきた。そしてグループワークで一人一人の感じたことや考えを共有していく内に、作品についての理解がより一層深まるのを感じた。文学批評を読んだ訳ではなくとも、人それぞれの価値観に触れることで自分なりに作品の価値判断ができたこの経験はとても有意義なものであった。

文学批評は、作品を読み解き理解するための重要な指針であるが、人それぞれの価値観で読み解くことこそが、その作品を真に理解していると言えるのではないだろうか。

理想としては、文学批評すらも比較し批評することで、作品に対する自分なりの考えを持ち、深く作品の価値を理解することである。そのためにも、作品を鑑賞する際は自分自身の価値観と向き合い、また他の価値観とも積極的に交流することが、作品の価値判断において重要な役割を果たすこととなるのだ。

教員コメント

作品を鑑賞し、感動を言葉化することの意義について、その中心には自己の主体的な価値判断が必要であると述べ、自身の国語の授業から得た学びの事例紹介により、具体的な考察がなされている。また批評を批評するという提案につなげ、言語化による自覚の重要性を指摘している点を評価した。

批評とは、対象作品が貴重な時間を割いて読書するに値するのかどうかということを、一般読者に対して示す案内や指針とも言えると、筆者は述べている。私はこの考えに共感する。世界には膨大な量の書籍があり、読むときだけでなく、本を選ぶときにも時間がかかる。となればなおさら、その時間を無駄にしないために、他人による評価を知っておきたくなるのは妥当である。しかし、批評は作品を読み終わってからも、作品の面白さを更に知りたい読者にとって、大きな役割を果たすものだと私は考える。

私は、日頃本を読み終えると、他人の批評を読みにいくことが多い。もちろん、どこが、なぜ、面白かったか分析したいという意識もある。だがそれ以上に、他人の批評を読むことで、自分の取りこぼした作品の良さを知りたいという理由がある。

作品の鑑賞という行為は、自己と作品とのやり取りであると、先日読んだ現代アートについての本に述べてあった。作品を味わうのに自己は必要不可欠であり、自己を成り立たせる主観的な感情や経験を鑑賞の道具としている。それらを使い作品を読み解くのであるから、自分ひとりでは拾えない要素が存在するのは当然のことだ。

批評もまた、筆者の主観の入った鑑賞ののち、分類や比較などをして評価を導き出すものだ。つまり、筆者が同じ人間でない限り、全く同じ見解というものはないだろう。様々ある評価を、その結論に至った背景と共に読み解くことが、自分にはなかった視点を得ることに繋がっていく。

批評は、作品を読む前には読むか否かの判断材料として、作品を読んだ後には更に深く読み解くための異なる視点をくれるものとして、機能している。我々読者も、機能を理解し深い読みとりを意識することが求められているだろう。

教員コメント

課題文で著者が主張している部分を的確に抜き出し、批評の機能を自分の言葉でとらえ直すことに加え、自らの読書体験から批評の機能についての持説につなげている。作品鑑賞において、他者の意見を積極的に取り込み、自己を相対化してとらえる姿勢が形成されていることがうかがえる点を評価した。

一般選抜

デザイン情報学科

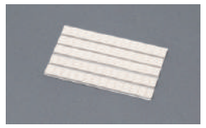
Design Informatics

造形表現テスト（3時間）

【問題】
配付したモチーフ（製品名：ひっつき虫）の質感や触覚の特徴を捉えながら、自由に構成し描写しなさい。

［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。
3. 梱包材（紙・ビニール）はモチーフではない。
4. 着彩の程度は自由とする。
5. 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. ひっつき虫 ×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

壁にチラシやポスターを掲示するときや置き物の滑り止めとして固定したいときに便利な製品「ひっつき虫」をモチーフとした。「ひっつき虫」はデッサンで消し具として使用する練りゴムとよく似た質感で大きさや形状を自由に変えることができる。問いに対する評価ポイントは、質感や触覚の特徴をとらえ、他者に伝わるように表現できているかにある。「ひっつき虫」は伸縮性のある素材で、吸着力や弾力性のある表面、また、パッケージから取り出したときの四角形が連なる形状から使用する際に切り離すときの触感が特徴的である。採点では、描写力だけでなく、各自が定めたタイトルに合わせた構成・構図になっているかを確認した。

デザイン（3時間）

【問題】
与えられたモチーフ（ベビーオイル）を実際に使用してみたときの知覚的な印象をイメージし、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. 色数は自由とする。
3. 白色は用紙の地色か、絵具の白、どちらでもよい。
4. ボトル容器は必ず描くこと。ただし、ボトル容器のラベルに印字されている商品名や記載情報は描かなくてもよいこととする。
5. 開封前についている、ポンプ部分のビニール包装およびストッパーを取り除きモチーフとする。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（B3ケント紙）×1枚
3. ベビーオイル ×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科目は、問題を理解し、アイデアスケッチ、下絵の描画、塗って仕上げるまでを計画的に進めなければならない。試験時間3時間の中で完成させるためには繰り返しトレーニングし習得する必要がある。モチーフはジョンソンのベビーオイルである。オイルはさらさらとした触感で、肌によくなじませると少し温かみも感じることができる。液体ではあるが水とは異なるオイルの質感は触感としてわかりやすいが、無色透明なため視覚表現することがやや難解である。また、ボトルの形状やポンプの構造はシンプルではあるが、的確にとらえないと製品の特徴が出ない。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】
下の表は過去10年間のメディア別市場規模の推移を調査したものです。

メディア別市場規模の推移＜データ＞　（単位：億円）

区分	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
パッケージ	51,103	50,108	47,826	45,625	43,429	41,826	39,593	37,379	35,587	32,869
ネットワーク	15,293	16,388	19,079	23,098	24,724	28,479	32,458	36,086	39,291	43,620
劇場・専用スペース	10,319	15,552	14,883	15,224	16,108	16,423	16,506	17,377	18,415	8,536
放送	36,660	36,288	36,533	36,052	36,268	36,385	36,449	36,305	35,622	31,950
総合計	117,375	117,936	118,321	119,999	120,630	123,113	125,011	127,227	128,915	116,975
前年比伸び率（単位：%）	▲1.3%	0.5%	0.3%	1.4%	0.5%	2.1%	1.5%	1.8%	1.3%	▼9.3%

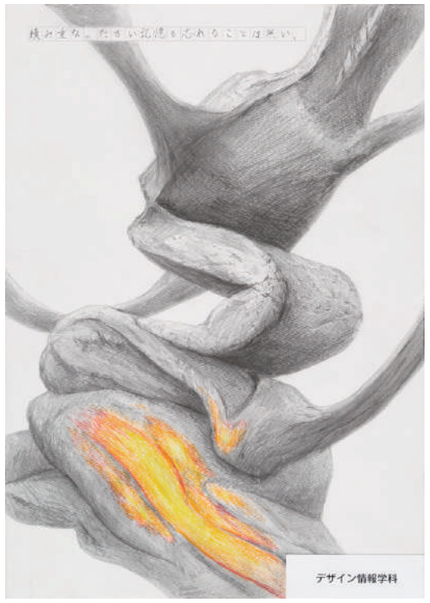
ここで、メディアとは「情報を、送り手から受け手に提供するための媒体」を意味することとし、さらにメディア上で流通される情報の中身のことをコンテンツといいます。具体的に「映画・アニメーション・音楽・ゲーム・書籍など」がコンテンツにあたり、それらの「パッケージ販売やネットワーク配信、映画館やコンサートホールのような劇場、テレビ・ラジオ放送など」がメディアに該当するものとします。
①このことを踏まえ、表から読み取れる過去10年間におけるメディアごとの量的な変化を分析し、あなた自身の実体験を交えてコンテンツの質の向上に関する提案について文章（600字以内、タイトルは1行目に15字以内で付ける）で述べなさい。
②また、表から読み取った変化と、各メディアのあり方についてあなた自身の将来の予測を理由とともに図解（説明文を含む）しなさい。

［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：経済産業省商務情報政策局監修、一般財団法人デジタルコンテンツ協会編『デジタルコンテンツ白書 2021』、2021、39頁。
2. 答案用紙 ×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

出題の意図は、数値情報から変化を読み取り、その変化が日常生活に与える影響を考察することにある。数値の変化と生活様式の変遷の結びつきを自身の実体験において発見し、それを具体的な事例で説明できているかどうか。さらに将来の予測として自身の考えを明確化できているかどうか。そしてその予測を生活イメージ等のビジョンとして提示し、豊かな発想で図化できているかどうか。これら3つを評価のポイントとした。



積み重なった古い記憶も忘れることは無い。

教員コメント
「ひっつき虫」を折り重ねて、下に行くにつれて徐々に四角い形状が失われつつも複雑に変形している形状に着目し、丁寧に質感をとらえ描写している。また、縦長の構図を上手く使って動きのある構成になっている点も高く評価できる。タイトルに「積み重なった古い記憶…」とあり、脳の神経細胞のように見える形状もユニークである。

不安を感じてしまうほどの楽しさ

教員コメント
「ひっつき虫」をパッケージから取り出し、四角く区切られた形状を切り離すときに現れる特徴をダイナミックに表現している。一度、「ひっつき虫」を使ったことがあれば、誰でも体験することを素直に、かつ丁寧に描写している点を高く評価した。また、寒色から暖色に変化するグラデーションは、切り離される力の入り加減を色で表現できており、物質の分析的な解釈を見事に視覚化できている。

悲しい思い出をうめてくれる暖かな優しさ

教員コメント
四角く区切られた形状から、練ったり、伸ばしたりして、まずはその物質の特徴を素直に観察してみようとしていることがよく分かる。「ひっつき虫」の使用用途に合わせて変形させた結果よりも、その途中にある形状変化にこそ物質の特徴が現れ、試行錯誤している様子そのものを描写しようとした点を高く評価した。

優しいいじられキャラが流石にキレる1秒前

教員コメント
「ひっつき虫」を伸ばす動作を力強く表現するために、やや誇張した表現になっているものの、引きちぎれそうな部分の描写はとても丁寧で、総合的に優れた表現になっている。構図も迫ってくるような空間構成で勢いがあり、動き、力強さが伝わってくる。

別れは名残惜しいが必ずまた会えると信じる

教員コメント

四角く区切られた形状を切り離すときに現れる特徴に着目し、拡大して描写している点を高く評価した。実際に引きちぎるときの形状とはやや異なり、誇張している部分も見られるが、タイトルの「別れの名残惜しさ」が伝わってくる表現になっていると判断した。

爆発寸前の怒りに耐えられない…!

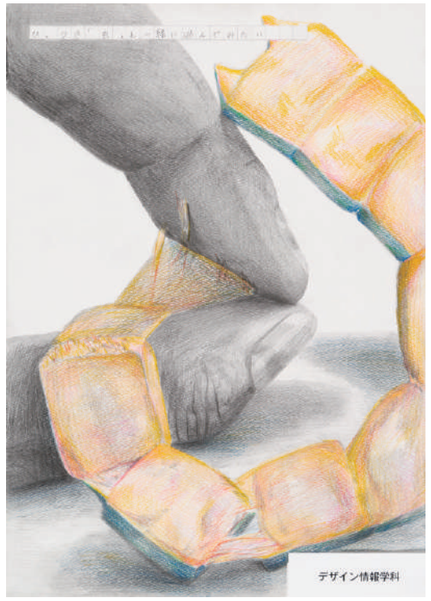
教員コメント

「ひっつき虫」を伸ばしながら切り離そうとしている部分を光ったように表現した点が個性的で、切り離されている部分は、よく見ると丁寧に描写できていることが分かる。また、手の表情も力の入れ加減がよく表現できており、伸縮度合いや弾力性が伝わってくる。

まだ布団から出たくない

教員コメント

「ひっつき虫」の自由な形状変化や伸縮性を効果的に見せる空間的な構成を考えながら、描写している。抽象的な塑像表現のようにも見え面白い。タイトルが「まだ布団から出たくない」とあり、なかなか起き上がれない状況を「ひっつき虫」の質感的特徴と上手くマッチさせて表現している。



ひっつき「虫」と一緒に遊んでみたい

教員コメント

ムカデのような虫に想定した構成もユニークで製品の特徴をよく表しており、「ひっつき虫」の吸着力が伝わる表現になっている。できれば指の間で伸びる部分を拡大して見えるような構図にすると、より特徴が出たかもしれないが、全体としてよくまとまっている。

獲物を狙うヘビのようにあやしくうねる

教員コメント

タイトルにあるとおり、ヘビの動きに似せた表現が「ひっつき虫」のしなやかさをよく表現している。また、ダイナミックな空間を感じる構図になっており、逆光的な陰影のつけ方も迫力のある表現に一役買っている。ヘビの先の部分の少しずつ形状が崩れていく表現は「ひっつき虫」の特徴的な質感がよく出ており、怪しげな雰囲気もタイトルによくマッチしている。

問題にひっつき、良いアイデアをしぼり出す

教員コメント

ひねった形状描写が「ひっつき虫」の独特な質感と伸縮性のある素材の特徴を効果的に表現できており、迫力のある構図も力強さを感じる。ただ、赤く発光する円の表現は必要なかったかもしれない。おそらくタイトルにある「アイデア」を形にしたものだと思われるが、なくても充分に意図は伝わってくる。

名残りおしい今生の別れ

教員コメント

「ひっつき虫」が引きちぎれる瞬間をよく観察し丁寧に描写できている点を高く評価した。また、「ひっつき虫」の表面の質感は非常によく表現できており、描写力の高さを感じ取ることができた。ただし、背景の青色と赤色に何らかの意図があるようにも見えたが、効果的だったとは思えない。

もう一度くっつけ。あなたの所へ。

教員コメント

独特な形状とダイナミックな空間構成が印象的だった。「ひっつき虫」を放り投げるような状況は他にはなく、個性的である。ただ、背景の黄色の部分は、迫力を弱めているようにも思える。タイトルで示す「もう一度くっつけ」という状況にもっとマッチした表現にしてもよかったかもしれない。

教員コメント
肌に近い色調でまとめられ、手で包み込むような構成になっており、肌によくなじむようなイメージが上手く表現できている。ポンプ部分の構造や特徴的なフォルムがよく観察できていて、色面として的確にとらえることができている。また、丁寧な作業の積み重ねによって完成度を高めている点も高く評価した。

教員コメント
さわやかな水色を基調としつつも、やさしいパステル調のピンクをアクセントカラーとしてベビーオイルの特徴を上手く表現できている。ポンプ部分をほぼ正面からとらえつつも色彩の濃淡で丸みあるフォルムを立体的に表現し、配色のコントラストの調整によってプラスチックの質感も出ており、表現力がとても豊かである。

教員コメント
個性的な配色と下から見上げるような構図が印象的で、背景の色から一見やや暗い雰囲気にも見えるが、ボトルの中のオイルを感じさせる色面分割と光沢感を出すためのコントラストのある色の組み合わせが秀逸で、引き込まれるような魅力がある。

教員コメント
はじけるような液体のとらえ方は、ボトルを振ったときに現れるオイルの表情をよく表している。また、構図もよく考えられており、ボトルと背景のバランスが絶妙である。ボトルの特徴的なフォルムをもう少し正確にとらえることができていると、より完成度が上がったかもしれない。

教員コメント
塗りムラが少し目立つ部分があり、水彩画のような表現も見られるが、ボトルやラベルの形状を丁寧にとらえ表現できている。夕暮れ時の海岸を思わせる配色で大人っぽい雰囲気があり、ベビーオイルは乳幼児だけでなく大人にもやさしい製品であることを表現したかのように思え新鮮だった。

教員コメント
オイルを通してボトルを見るかのような表現が独創的で印象に残った。ボトルがオイルの中に溶け込んで行くかのようにも見える。アクセントカラーの青色を効果的に配置し、全体の構成がシュールレアリスム的なものも感じさせ、よく見ると実は技巧的に非常に優れた表現になっていることに気付き驚かされた。

教員コメント
パステルピンクが基調の素直に乳幼児を感じさせる配色で、分かりやすくまとまっている。色ムラがほとんどなく筆運びもとても丁寧で完成度が高い。また、色調だけでなく、ボトルとベビーオイルの配置もよく考えられており、ふわっとやさしい印象でまとめている。

教員コメント
オイルを手に出し、そのオイルがなじんでいく様子が素直に表現できていて、わかりやすくまとまっているが、やや説明的である。しかし、色ムラがほとんどなく、ボトルの質感やオイルの透明感は、とても丁寧な作業の積み重ねによって仕上がっており、説得力の高いグラフィック表現になっている。

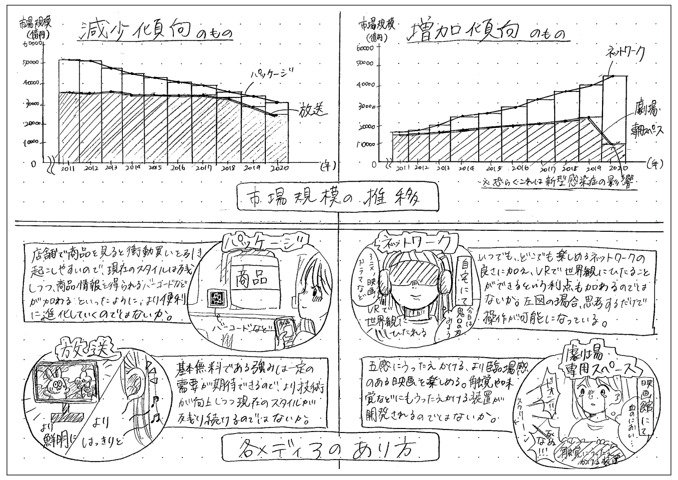
メディアとコンテンツ

過去十年間のメディア別市場規模の推移から、パッケージ区分や放送区分では減少傾向に、ネットワーク区分や劇場・専用スペース区分では二〇二〇年の劇場・専用スペース区分を除き増加傾向にあることが分かる。

パッケージ区分や放送区分において、減少傾向の原因としてネットワーク区分の増加傾向が考えられる。同じコンテンツであれば、パッケージ区分のように店舗に足を運んだり、放送区分のように放送時刻を気にしたりする必要のないネットワーク区分の人気が高まるのは自明であろう。劇場・専用スペース区分は、コンテンツは他の媒体で視聴出来るが現場の臨場感は他では味わえない。実際、普段テレビで映画のコンテンツのみ視聴していた私は、以前映画館で観た映画の迫力に驚いた。大きなスクリーンと迫力満点の音声は、映画館ならではのものである。

これらをふまえ、コンテンツの質の向上には、科学技術の向上によるコンテンツ自体の向上と、メディアの進化によりコンテンツの質を上げるという二点が挙げられる。前者はより滑らかなアニメーションの動きやゲームにおいての更なるアクションの充実等、後者は五感で映画を楽しめる劇場やテレビの映像と音声の明瞭化等を実現してくれる。

コンテンツの質の向上は、我々の暮らしをより豊かにしてくれると言えよう。



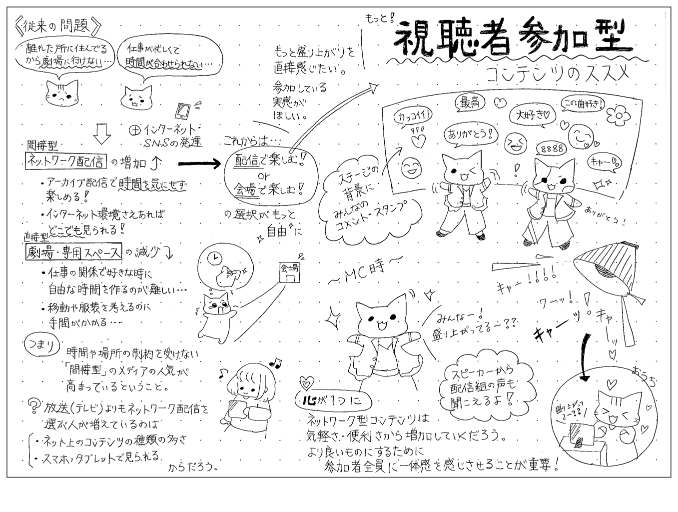
教員コメント

図はオーソドックスなグラフ形式ではあるが対比構造が特徴的である。また、減少傾向にあるものを単なる淘汰で済まさず、時代に応じて進化するという解釈を行った点がユニークであり、文章中で論じた内容と対応した一貫性がある。

離れていても心が一つに

近年のIT化の著しい進行は、日常生活の中で誰もが実感していることであろう。この表からもメディアにおける「ネットワーク」の占める割合が激増していることがよく分かる。一方で「パッケージ」や「劇場・専用スペース」などの、自らが手に取ったり足を運んだりしてコンテンツを取得する人は減少している。

私自身もこのコロナ禍でネットワーク配信を利用することが増えた。地方に住んでいるため、東京などの都市部で開催される演劇やコンサートに参加することが難しくなってしまったからである。配信は時間や場所を気にせず同じコンテンツを共有することができる。その点から普及が進んだのであろう。しかしネットワーク配信にはデメリットもある。それはファン同士や出演者側との交流が減ってしまうということだ。歓声や会話で会場を盛り上げることはネット上では不可能である。送り手側の一方的なコンテンツの提供のみで、私たちはそれを受け取るだけになってしまった。そこで私はコンテンツの質を上げるためには、受け手側に離れていてもその場にいるような感覚を味わってもらうことが重要だと考える。コメントや感情を表すスタンプをステージの背景に表示したり、MC時には配信を見ている人の声も聞こえるようにするべきだ。そうすればより多くの人が心の交流も含むコンテンツを楽しめるようになるだろう。



教員コメント

配信型コンテンツに欠ける臨場感や一体感の問題解決を論じつつ、それについて具体的に図示して将来予測を行っている。イラストからは視聴者参加型の魅力がよく伝わるが、解説部分にもう少し図的な工夫があればなおよかった。

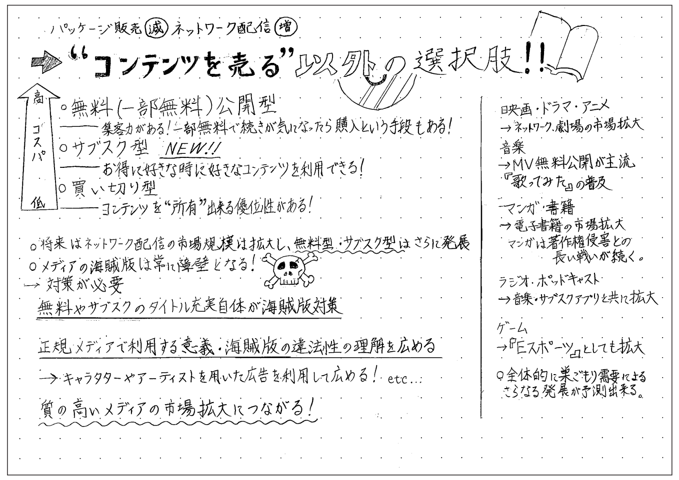
サブスクと無料配信の今後

表からは過去10年間で、パッケージ販売の市場規模が縮小し、ネットワーク配信の市場規模が倍以上拡大していることが読み取れる。劇場・専用スペースは2020年の新型コロナの影響を除いてゆるやかに拡大し放送の市場規模はほぼ横ばいの状態だと言える。

このような推移となった背景の一つに、メディアのサブスクの普及があると考える。映画やアニメ、音楽、ポッドキャスト、書籍等メディアの多くの分野でサブスクで提供できるコンテンツが増えたことが、パッケージとネットワークの市場規模に強く影響したのだ。

私自身、日常的にスマートフォン一つでメディアコンテンツを楽しんでいるが、それらの体験で気づいたことがある。無料配信のコンテンツには多くの広告がついており、サブスクのコンテンツにはそれが無いのだ。つまり、コンテンツの販売自体でマネタイズしていないのである。コンテンツの質の向上には予算が密接に関わっていることから、今後はサブスクの拡大と無料配信のプラットフォームと広告収益の増加、そして両者の配信コンテンツの充実等が質の向上の鍵を握るだろう。

制作者側はどのメディアで公開するかの選択がより重要になる。利用者側は過去に問題視された、海賊版の利用をせず、正規のメディアでコンテンツを体験することが当然必要となる。多くの人へ正しく利用することの意義が広がるような案を取ることを提案する。



教員コメント

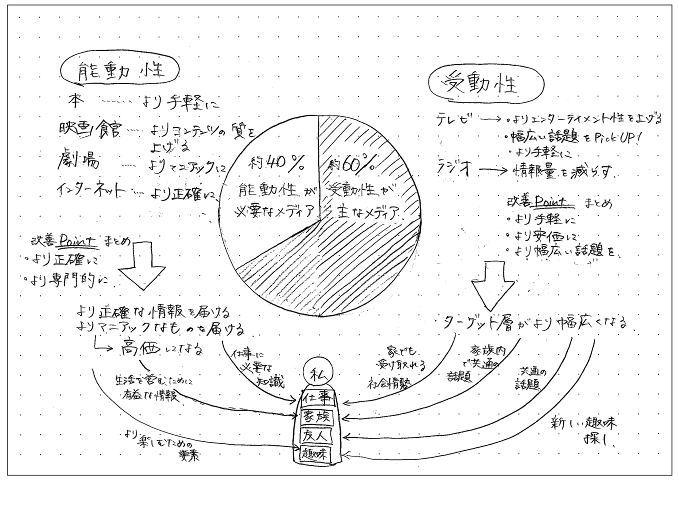
文章・作図ともに一貫して無料配信をはじめとしたコンテンツの収益性という観点から論じている。やや図的な工夫に乏しい感は否めないが、コンテンツの制作者と利用者の両面に立って幅広く考えている視点には好感が持てる。

メディアとコンテンツのギャップ

近年、メディアの種類は増えている。中でも、ネットワーク配信などは利便性や安価であることから、その市場規模は年々拡大している。これとは対照的に、パッケージ販売は年々減少しており、劇場なども、増加傾向であったものの二〇二〇年のコロナウイルスの流行により、市場規模が劇的に縮小した。この傾向により、各メディアでのコンテンツの質が本来の質より低下するという問題が発生した。

コンテンツは、その質に適したメディアで発信されることにより、最高の質で受け手側に届けることができる。つまり、コンテンツの質を上げるには、そもそもコンテンツに合ったメディアで発信する必要があるのだ。私は連絡先を認知し合っている友人から、メールに書くような内容が書かれた手紙を受け取ったことがあった。私は手紙にしては薄い内容すぎると思ってしまったが、その内容をメールで受け取っていれば、その内容はメールにふさわしい内容だと感じ、内容の質を下げずに済んだはずだ。

このように、コンテンツに即さないメディアでは、コンテンツの質を落とす危険がある。コンテンツに即したメディアを選ぶなら、おのずと各メディアの市場規模は安定したものとなり、変動は少なくなるだろう。つまり、このメディア市場の割合が安定した時、コンテンツの質は向上していることになる。



教員コメント

コンテンツ内容に応じた適切なメディア選択の重要性を論じつつ、実生活における各メディアが果たす役割を能動性・受動性に分けて図化している。具体的になりがちな題材を程よく抽象化して説明できている点も特徴的である。

総合型選抜［前期］

デザイン情報学科

Design Informatics

実績重視方式 選考方法 ※2023年度入学試験より廃止

①第1次選考
自己推薦調書および活動報告書による審査

②第2次選考
小論文、指定課題のプレゼンテーションおよび面接

小論文（1時間30分）

【問題】
あなたにとって大切な木を取り上げ、その情景と大切な理由について述べ、木・林・森へと広がる世界の今後の展望、そしてその世界に対してあなたができることを述べてください。（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

指定課題

【課題】
近年、駅ナンバリングが導入されています。例えば首都圏では、JRや私鉄において路線を表すアルファベットと駅を表す数字を組み合わせた表示が使われていて、JR中央線国分寺駅は「JC18」、西武国分寺線鷹の台駅は「SK03」などのようになっています。
あなたの生活している場所で、ナンバリングを使って改善できることが期待できる事例を見つけ、ナンバリングを使用することの利点、その改善のアイデアを具体的に図示しながら説明してください。

【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。

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期待する。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などの企画、イベントなどの企画と運営、さまざまな研究などを対象とする。特に、自主的な活動を評価する。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、インター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
出題に沿って適切に解答していることが評価としては一番重要である。すなわち、「正解のない問いを考える」という事態について、（1）体験を取り上げること、（2）姿勢、思考、行動、表現などを述べること、（3）振り返っての評価をすること、がすべて論じられていることである。その上で、読み手が理解できる表現で、説得力のある文章かどうかが評価のポイントとなる。また、タイトルの適切性も評価する。

●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。

2023年度入学試験より新たに「一般方式」を設けます。
詳しくは募集要項をご確認ください。

表現力重視方式 選考方法 ※2023年度入学試験より廃止

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

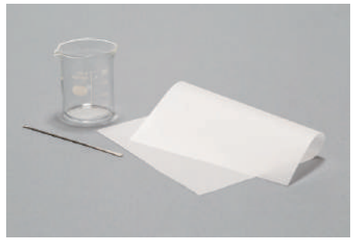
②第2次選考
表現力テスト、作品審査および面接

表現力テスト（2時間）

【問題】
配付されたモチーフ（ビーカー、薬さじ、トレーシングペーパー）を机上で自由に配置して描写しなさい。

［条件］
1. 画用紙は横長で使用すること。
2. トレーシングペーパーは自由に折ったり、くしゃくしゃにしてもよい。

［配付物］
1. 試験問題
2. 答案用紙（A3画用紙）×1枚
3. ビーカー×1個
4. 薬さじ×1本
5. トレーシングペーパー×1枚
6. 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。

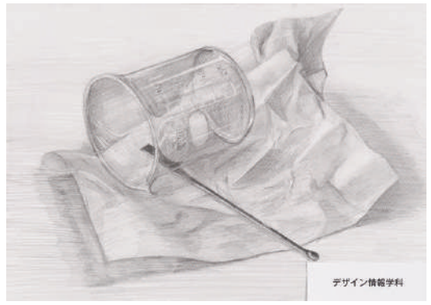
●ポートフォリオ
最近の制作物をA4サイズのクリアファイル（20ポケット/40ページ）1冊にまとめて収録すること。自身で制作したものであれば、内容は自由とする。学校等の課題で制作した作品資料でも、自主制作の作品資料でも構わない。制作活動の積極性と、表現やアイデアの独創性を評価する。

●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
本学科に関心を持ち、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。新規の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
複数のモチーフ（ビーカー、薬さじ、トレーシングペーパー）のそれぞれの材質、フォルム、サイズ感をよく観察していて、それぞれの特徴を生かしながら構成していることがわかる。ビーカーのガラスの透明感や光の屈折、薬さじの金属感、トレーシングペーパーを一部、折ったり、くしゃくしゃにしたりすることによって強調される紙の素材感など、物質感が見事に伝わるデッサンになっている。トレーシングペーパーの光の透過性を生かした配置の工夫があればもっとよかったかもしれない。



教員コメント
ビーカーを横に倒すことによってフォルムをとらえることが難しくなったかもしれないが、非常によく描けている。また、トレーシングペーパーを全体的にくしゃくしゃにした上にビーカーと薬さじを置くとやや不安定で、接地面積が少なく描写の難易度も上がるが、繊細な陰影の表現によって自然に見える点は秀逸である。ビーカーのガラスと薬さじの金属の材質の特徴を出すためにもう少しコントラストを上げるとより完成度が向上するだろう。

総合型選抜［前期］

クリエイティブイノベーション学科

Creative Innovation

構想力重視方式 選考方法

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】
日本における一人あたりのコメ（米）の消費量は減少する一方である。人々がより多くのコメを食べるようになるためのアイデアをいろいろな角度からできるだけ多く考え、アイデアの一つについて、文章と図を使って詳しく説明しなさい。
アイデアは、家庭や飲食店におけるコメの新しい食べ方、コメを使った新しい商品、コメの新しい販売方法やサービスなど、人の食用に関わるものであればどのようなものでもよい。
アイデアの一つについての詳しい説明では、そのアイデアが、誰に、何を、どのように提供するかを明確にすること。

アイデアの例
● ご飯を板状にしたサンドイッチをコンビニで売る

［条件］
1. 解答用紙は縦長使用とし、文章（横書き）だけではなく絵や図等を加えてもよい。
2. 特に字数制限等は設けない。
3. 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. 解答用紙（A3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
本学科の趣旨・特色やカリキュラム構成等の理解ができているか、自身の将来的な目標やチャレンジしたい課題などが具体的に述べられているか、なにをどのように学びたいか、といった内容が自身の言葉で表現できているかを評価ポイントとして重視した。

● 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、それらが説得性のある提案力につながっているかどうかを重視した。

● 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、新しい教育に対する理解を確認し、社会に対しての関心や、自身の能力・魅力をアピールできるような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。

2023年度入学試験より新たに「探究力重視方式」を設けます。
詳しくは募集要項をご確認ください。

サイエンス思考重視方式 選考方法

※2023年度入学試験より総合型選抜（後期）での実施に変更

① 第1次選考
学修計画書審査

② 第2次選考
面接

審査基準・評価ポイント
文系・理系という既存の枠組みにとらわれない、新しい教育に対する理解を確認したうえで、理系科目について学ぶ中で培った思考力をもちいて、現代社会の諸問題に積極的に取り組もうとする志向性を評価ポイントとして重視した。

一般選抜

映像学科

Imaging Arts and Sciences

感覚テスト（3時間）

【問題】
下記の言葉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。

そこからあそこまで

［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描きなさい。

［条件］
1. 構成と本数は自由。ただし、1本は詳細に描くこと。
2. 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. 薔薇 ×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出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）

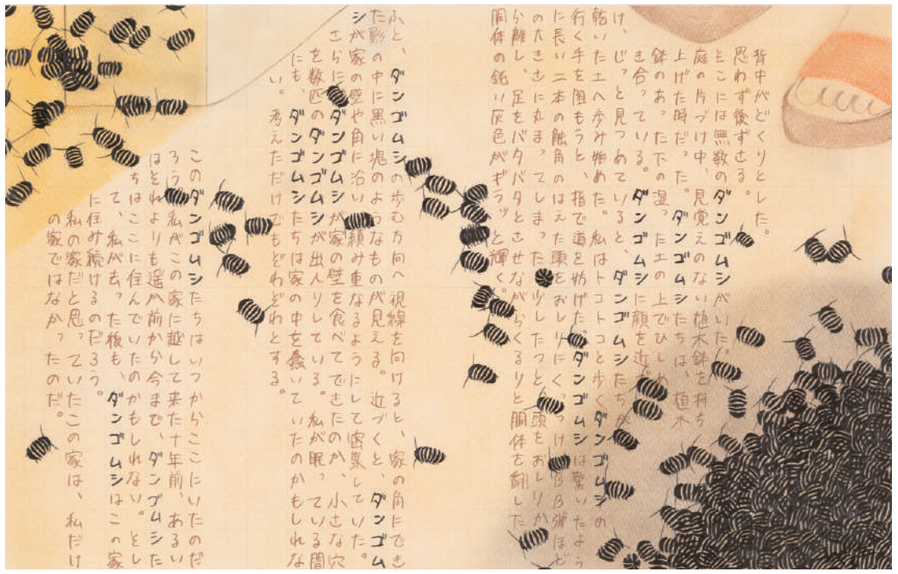
【問題】
配付された薔薇を観察して、600字以内の文章で描写しなさい。

［条件］
1. 文中に「薔薇」と「花」の単語は使用しないこと。
2. 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. 薔薇 × 1本
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測り、映像表現のための基本的な資質を見出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、などを評価のポイントとした。

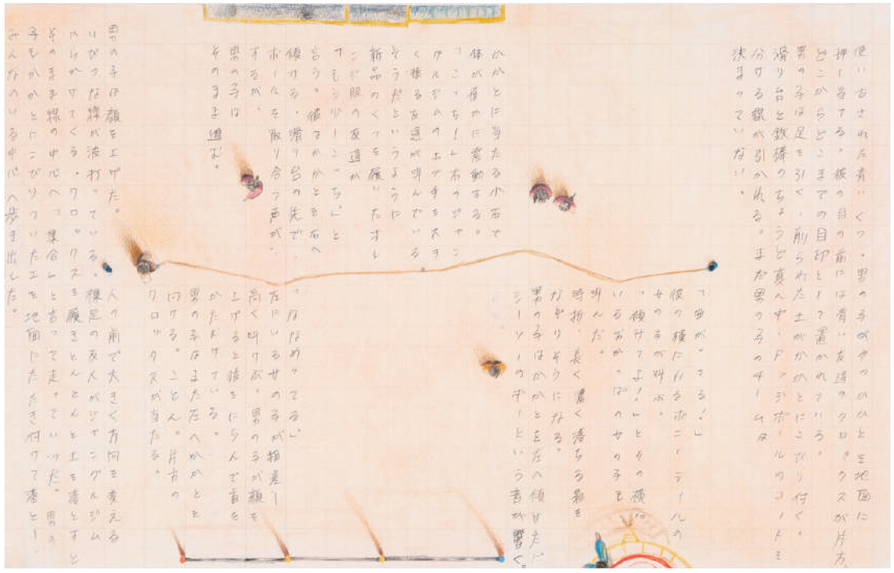


教員コメント

植木鉢を避けた跡の陰り湿った地面に出現したダンゴムシの密集地から、対角線上に描かれた家の外壁の穴へ、向かい集るダンゴムシの群れ。家の住人と密かに同居し続けてきた小さな生き物たちのドラマが突如露見展開する。特性をとらえた外見やその習性、動きは不気味かつコミカルで、文章のすき間にも入り込んで存在を主張する。センス抜群の解答だ。

教員コメント

ミレーの「落ち穂拾い」の模写をしていた作者が、農婦の姿に母の面影を重ねるうち、いつしか絵の中の世界に入り込んでしまうが、そこは母のいる故郷であった…。筆を持ったまま現実から虚構の次元に入り込み、自身がつくる影を意識するという、ウィットに富んだ美しい解答で、自らの画力や資質を生かしたユニークな発想が評価された。



教員コメント

公園でドッジボールを始めようとする子供たちの様子が真俯瞰の視点で描かれている。
遊具間のスペースをキャンバスに、「そこ」と「あそこ」に置かれたサンダルを結ぶ線が、高低さまざま四方に散在する子供たちの飛び交う声に影響されながら、男の子の靴で引かれていく。人物や遊具も影を伴う点や線であり、興味深い時間と空間が創出されている。

教員コメント

夜、ベッドを抜け出し、冷たい廊下を歩き、父の書斎のドアを開け…。秘密の扉を次々に開くように徐々に期待感を高め、「そこ」に収蔵される、古いアルバムへ辿り着く。世界の断片だという生前の祖父が記録した写真を入口に、主人公は広大な未知の世界に誘われることだろう。アルバムの向こうに配した美しい海辺の風景がこちらに語りかけてくるようだ。

教員コメント

一瞬のように過ぎ去った高校生活を、校舎の階段の吹き抜けに落下するペンに喩えた。階上から見下ろす主体の視点で切り取られた、幾何学的な空間の奥行きを時間の奥行きに見立て、放課後の無人の空洞に響き渡る落下音が鮮烈な印象を残す。構造的なヴィジュアル表現と写実描写を組み合わせたモノクロのグラデーションや、構図の取り方も巧みだ。

教員コメント

怒られないかとヒヤヒヤしながら壊した模型を抱え、木工職人らしき父親の作業場に向かう主人公。俯瞰気味の魚眼レンズの様な構図、長い歪曲した廊下は心理的な距離を強調する。冷や汗や足の裏に感じる木肩の触感、曇り硝子越しの父のシルエットが徐々に色濃くなり、さまざまな作業音がクリアに聞こえてくる。緊張の高まる時間を映像的に掬い上げた。

教員コメント

奇をてらったところが微塵も見られない、まさに直球勝負とも呼ぶべき極めて堅実な作風である。実に安定した着実な構図、全体のプロポーションや材質感の的確な掌握、そして床との接触面を示す影の表現に到るまで寸分の隙もない心憎いばかりの周到な素描力と作画力を示している。

教員コメント

力強く咲き誇る華麗な意匠が瞬時に見る者の目を奪う。オーソドックスな描写を基本としつつ、躍動感あふれる緻密な構成力から紡ぎ出される花と茎と葉の絶妙なバランスが、音楽的とも例えられるハーモニーを醸し出している。空気の層を感じさせる透明感ある鉛筆さばきは特筆に値する。

教員コメント

一見すると2本の花を描いたようで、実は1本の花が床に倒れる瞬間をあたかも未来派絵画のごとく同一空間上に描き出したのではないかとさえ思わせるほどだ。4作品中もっとも大胆な攻め方で、ともすれば安直さに陥る危うさを皮一枚で新鮮なデッサン表現に転化させているのは鋭敏な映像感覚に他ならない。

教員コメント

絶望した挫折者に対し大いなる慈悲の力が救済の手を差し伸べているようにも見えるし、その真逆で非情な暴力が弱者をさらなる奈落へ突き落さんと嘲笑う図にも読み取れる物語性の強い表現である。個々の描写がデッサンとして申し分ない力量であるが故に成立するイリュージョンである。

限定は美しさを生む

若々しい緑色をした細長い茎を持つ。幾つかの葉と小さな棘を生やした先に、深い紅色が目に入った。棘のように伸びるがくの中で扇を思わせる形をした一枚一枚が何かを包み込むような、しなやかなそりを見せていた。茎を机に垂直に持った状態では、扇形のそれらがいかなる織り重なりをしているのかが分からない。そこで、顔の方に向けた。見えるのは扇形の一枚一枚が渦を巻くようにして互い違いに付いている様子である。外側から内側にいくにつれて、間隔はより狭くなっていく。その形態によって生まれるのは光の届かない部分であった。深紅の光に吸い込まれそうな暗闇を見る時、謎めいた印象と共に美しさを感じた。

これは、限定の上に生まれる美しさではないかと思われる。長い茎や扇形の包むようなそりの為に、扇形の各々の重なり合いなどが把握しにくい。顔に向けられてこそ、見ることが可能となるのだ。それは、ある意味で見える方向の限定であった。そうして、扇形の一枚一枚の重なりを見、その間に生まれる暗闇を見つける。この暗闇は、扇形の一枚がどのような色合いや模様や形を見せていくのかという全容を把握することを拒むのである。見れる範囲が限定される為に、見えない部分に対する想像の余地は残され、闇の中に各々のその先を描ける美しさがあるのだ。

限定の生む、分かりすぎない状態にこそ謎めいたひとつの美しさを見ることができた。

教員コメント

観察を通して得た気付きと考察が平易な文章でまとめられている。視点の制約と対象の印象が結びついているという観点は映像的でありながら、独自の視点も感じられる。モチーフを表面的に描写するのではなく、それ自体が持つ美しさが何に起因するのかを、視覚的に読み取る観察力・洞察力、それらを内部で感じ考えたことに接合していく構成力を評価した。

生と死をはらむもの

そこにあるのは、沈黙する甘美な死体であった。彼女の黄緑色の細い身体は、不つり合いな赤い頭をどうしてか支えようとしている。人間の様な、いや更に頼りない身体設計である。彼女はいたって平然として、不気味な美しさを保っている。身体についた中小の葉にはりめぐらされた葉脈には、透かすと赤い血が流れていて、かつての生命を物語る。しかし、葉や花弁をよく見ると、外側から黒い変色が始まっていることに気付く。そして当然のことに、彼女がすでに死んでいるという事実を理解するのであった。

幾重にも重ねられた花弁は、彼女の不気味な美しさを演出している。想像以上の密度で重ねられた花弁の先には、うす桃色の、緩やかにU字型にカーブした種子が大量に隠されていた。指先でそれらの表面をなぞると簡単に取れてしまう。強気な雰囲気を持つ花弁とは対称的な、かわいらしさを感じさせる。そしてそれらは新しい生命として未来に芽吹く可能性を秘めている。すでに死んでしまったものとして捉えていた彼女が、実は大量の生命をはらんでいた事に驚く。

以上の観察より、彼女の中には生と死が同時に存在している事が分かる。それ故の不気味さ、あるいは美しさに我々は魅了されるのではないだろうか。そうして例えばロマンチックなプロポーズに彼女の死体は利用される。

教員コメント

生と死、美しさと不気味さといった、相反する概念や感覚をモチーフの中に見出し、観察を通じ考察した美しさの正体について、一貫して女性に見立てて論じている。死の中に生を見出す構成力、文章としての描写力、論旨の一貫性を評価した。出題意図として「花」を直接的に表現することは禁止されていたにもかかわらず、字義的にとらえ、「花弁」という単語を使用したことは惜しまれる。

限りある命の形

ひじから指の先までの大きさの物体。初めに、細長い茎のツルツルした表面に付着する無数の水滴に目がいった。小さな水の粒が天井の光源に反射してキラキラと輝いている。しかしそれも長くは続かず、クーラーによって一つまた一つと消えていってしまった。そこから少し上にいくと、血の様に赤い皮が束になっている。玉ねぎの様なそれのかくされた中心部を見ようと外側から分離させる。皮はやわらかい表面に細い線が何本も伸び手のしわの様である。プチッという音と共に離していくと、中央にエリンギを縮小した様な形のおしべとめしべの集合が現れた。赤い皮がなくなったそれをじっと見ていると、周りを包み込む形状の葉が相まってオリンピックの聖火台にも見える。様々に物体を触っていると指先が最下部のフサッとした物に触れた。そこには、細長い茎がななめに切断され水分を失った綿の集合体が顔をのぞかせていた。中は黄緑色の糸がぎっしりと詰まっている。ここから、茎に細長い脈が幾つも伸びているが、切断面付近は老人の口元の様に、しわくちゃだった。

私は、この物体を様々に分解していく内に一人の人間と対峙している様な気持ちになっていった。クーラーによって消える水滴やしわの様な線、切断された面の糸の集合など、分解をすることでそこにある命に気付いていった。私は、もう元に戻せない赤い皮を見つめながら、終わりゆく命を考え続けていた。

教員コメント

モチーフの状態を時間経過とともにとらえているところが映像的である。見たままをなぞるのではなく、エリンギや聖火台といった例えに逐一変換しているところに、的確とは言い難いがユニークな感性が見受けられる。独特な視点を持つ一方、構成を破綻させることなく書き切っており、全体をまとめあげる力も感じられる。

総合型選抜[前期・後期]

映像学科

Imaging Arts and Sciences

総合型選抜[前期]
クリエイション資質重視方式 選考方法

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、について評価し、映像のつくり手および映像の理解者として将来性・発展性を期待できるかを判断した。

●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、レタッチ等の技術的要素が的確であるか、テーマの設定や被写体のとらえ方に独自性・創造性があるか、について評価し、写真の表現者および理解者として将来性・発展性が期待できるかを判断した。

総合型選抜[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

※数学の問題・解答は大学webサイトに掲載

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ついているか、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ついているか、粘り強く集中して考え、問題の本質をとらえる洞察力があり、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。

学校推薦型選抜

映像学科

Imaging Arts and Sciences

学校推薦型選抜
ディレクション資質重視方式 選考方法

※2023年度入学試験より総合型選抜(後期)に変更

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】

「多様性」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主張できるか、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、について評価し、建設的・創造的なディレクションができる人材の資質として、リーダーシップと共同制作の場をクリエイティブに発展させる創造性および知恵やエ夫を発揮する姿勢を学び得ると期待し判断した。

一般選抜

学力試験について

造形学部・造形構想学部の一般選抜で実施する学力試験の科目、
試験時間、解答方式の一覧です。
各試験科目の問題と解答例は大学webサイトに掲載しています。
右記QRコードからアクセスしてください。

造形学部 一般選抜

一般方式 全学科共通 学力試験科目

学科・専攻	科目	時間	解答方式
造形学部 全学科・専攻	必須 国語（国語総合のうち、近代以降の文章のみ）	60分	記述式+マーク式
	必須 英語（コミュニケーション英語Ⅰ、コミュニケーション英語Ⅱ、英語表現Ⅰ）	60分	マーク式

学科別専門試験（学力試験）科目

学科	科目	時間	解答方式
建築学科	選択 数学（数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ）	90分	記述式
基礎デザイン学科	選択 数学（数学Ⅰ、数学A）	90分	記述式
芸術文化学科	選択 数学（数学Ⅰ、数学A）	90分	記述式
	選択 地理歴史（世界史〈世界史B〉、日本史〈日本史B〉より1科目選択）	60分	マーク式

造形構想学部 一般選抜

学部統一方式 全学科共通 学力試験科目

学科	科目	時間	解答方式
造形構想学部 全学科	選択 国語（国語総合のうち、近代以降の文章のみ）	60分	マーク式
	選択 英語（コミュニケーション英語Ⅰ、コミュニケーション英語Ⅱ、英語表現Ⅰ）	60分	マーク式
	選択 数学（数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ、数学B）	60分	マーク式

※2教科2科目を選択。3教科受験した場合は高得点の2科目の成績で合否を判定。

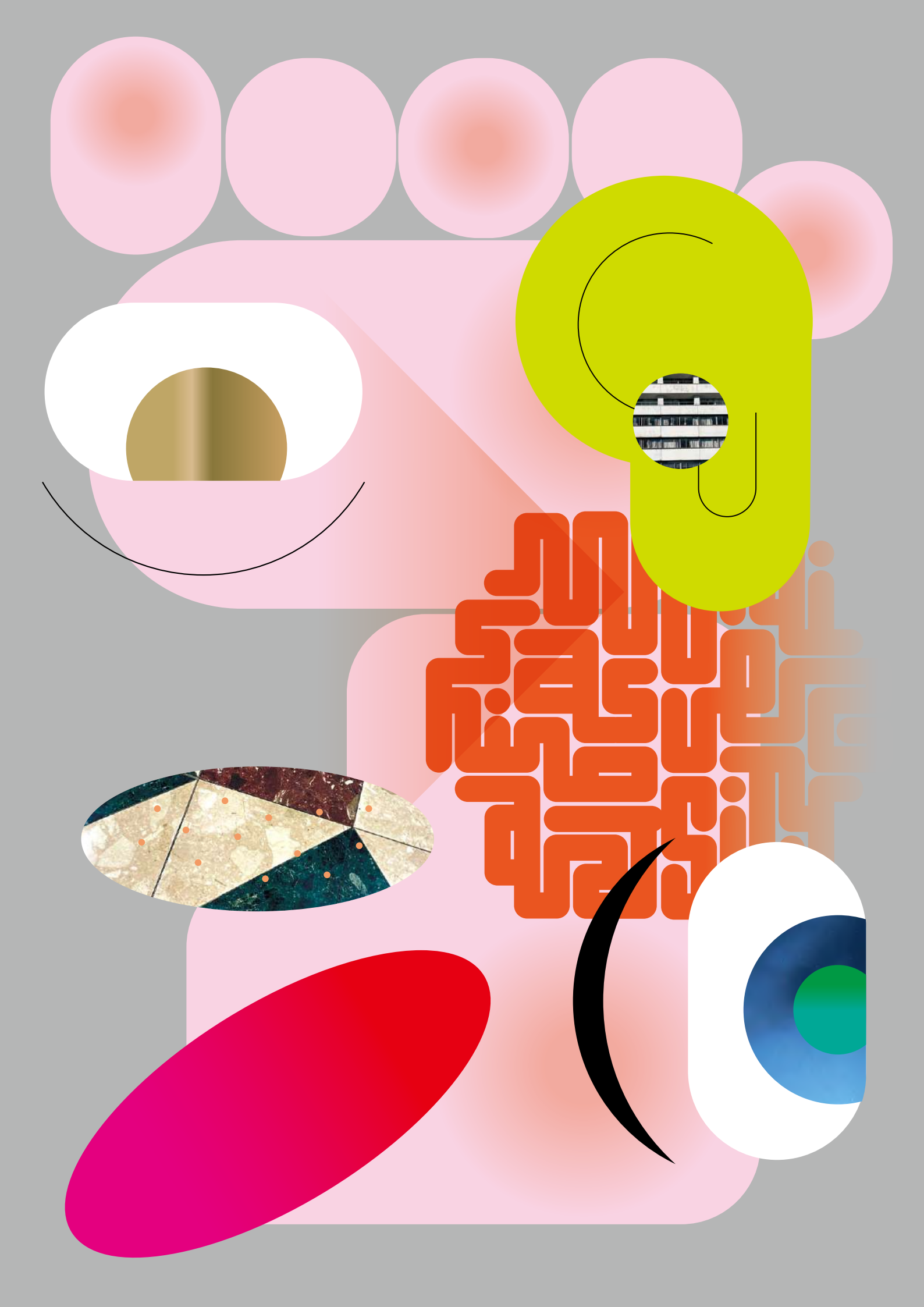
一般方式 学力試験科目

学科	科目	時間	解答方式
クリエイティブ イノベーション学科 文系学力重視型	必須 国語（国語総合のうち、近代以降の文章、古文）	80分	マーク式
	必須 英語（コミュニケーション英語Ⅰ、コミュニケーション英語Ⅱ、コミュニケーション英語Ⅲ、英語表現Ⅰ、英語表現Ⅱ）	80分	マーク式
	選択 地理歴史（世界史〈世界史B〉、日本史〈日本史B〉より1科目選択）	60分	マーク式
クリエイティブ イノベーション学科 理系学力重視型	必須 英語（コミュニケーション英語Ⅰ、コミュニケーション英語Ⅱ、コミュニケーション英語Ⅲ、英語表現Ⅰ、英語表現Ⅱ）	80分	マーク式
	必須 数学（数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ、数学B）	80分	マーク式
	選択 理科（物理〈物理基礎、物理〉、化学〈化学基礎、化学〉より1科目選択）	60分	マーク式
映像学科	必須 国語（国語総合のうち、近代以降の文章のみ）	80分	マーク式
	必須 英語（コミュニケーション英語Ⅰ、コミュニケーション英語Ⅱ、英語表現Ⅰ）	80分	マーク式
	選択 数学（数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ、数学B）	80分	マーク式

武蔵野美術大学 入学試験問題集 2022

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｜2022年6月1日
企画・編集｜武蔵野美術大学 入学センター
TEL：042-342-6038

アートディレクション｜LABORATORIES
デザイン｜柳川智之、鍋田瑞歩
編集｜成田敏史
写真撮影｜いしかわみちこ
印刷｜株式会社八紘美術

本冊子の図版及び文章の無断転載を禁ずる。
Copyright©2022
Musashino Art University All Rights Reserved.