

MUSASHINO ART UNIVERSITY

UNIVERSITY



2023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 油絵学科グラフィックアーツ専攻
- 032 彫刻学科
- 040 視覚伝達デザイン学科
- 048 工芸工業デザイン学科
- 058 空間演出デザイン学科
- 068 建築学科
- 074 基礎デザイン学科
- 084 芸術文化学科
- 092 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 選考課題

- 102 クリエイティブイノベーション学科
- 104 映像学科

造形学部・造形構想学部

- 112 学力試験について
- 113 入学試験結果

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、2023年度のもので、2024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	油絵学科グラフィックアーツ専攻	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	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	○	○	○※	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	※編入学選抜は版画専攻												
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

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受検します。

- *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

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、得意科目を生かれます。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	数学	地理歴史	公民	理科
「英語」 「フランス語」 「ドイツ語」	「国語」 ・近代以降の文章のみ。	「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」	「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	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	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 グラフィックアーツ専攻		選択科目 下から1科目選択		デッサン 300点	鉛筆デッサン 300点	イメージ・ドローイング 300点
		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	
彫刻学科		鉛筆デッサン 150点		デザイン 150点	500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	500点	
工芸工業デザイン学科		鉛筆デッサン 150点		デザイン 150点	構想力テスト 150点	
		鉛筆デッサン 150点		デザイン 150点	500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	400点	
建築学科		鉛筆デッサン 200点		数学 ^{*5} 200点	400点	
	感覚テスト 100点	基礎造形 100点	数学 ^{*6} 100点			
基礎デザイン学科	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		
	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		
芸術文化学科	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		
デザイン情報学科	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		
	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		

学科・専攻	共通テスト2教科配点						学科別専門試験配点 ^{*4}	合計			
	外国語	国語	数学	地理歴史	公民	理科					
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 グラフィックアーツ専攻							選択科目 下から1科目選択		デッサン 300点	鉛筆デッサン 300点	イメージ・ドローイング 300点
							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	
彫刻学科							鉛筆デッサン 100点		デザイン 100点	500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	500点	
工芸工業デザイン学科							鉛筆デッサン 100点		デザイン 100点	構想力テスト 100点	
							鉛筆デッサン 100点		デザイン 100点	500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	400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	鉛筆デッサン 200点	数学 ^{*5} 200点
	基礎造形 150点	感覚テスト 150点	500点								
基礎デザイン学科	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							
	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							
芸術文化学科	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							
デザイン情報学科	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							
	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	100点	100点	100点	100点	100点	300点		
基礎デザイン学科									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
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	200点
映像学科	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)	

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			300点
	理系学力重視型	数学*2 100点			世界史 100点	日本史 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			500点
					数学*2 150点	鉛筆デッサン 150点	小論文 150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3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 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.112の「学力試験について」をご確認ください。
※2024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	グラフィックアート
030	総合型選抜[前期]	
031	総合型選抜[後期]	
032	一般選抜	彫刻
038	総合型選抜[前期]	
039	総合型選抜[後期]	
040	一般選抜	視覚伝達デザイン
048	一般選抜	
056	総合型選抜[前期]	工芸工業デザイン
058	一般選抜	
066	総合型選抜[前期]	空間演出デザイン
068	一般選抜	
072	総合型選抜[前期]	建築
074	一般選抜	
082	総合型選抜[前期]	基礎デザイン
084	一般選抜	
090	総合型選抜[前期]	芸術文化
092	一般選抜	
100	総合型選抜[前期]	デザイン情報
102	総合型選抜[前期]	
103	総合型選抜[後期]	
104	一般選抜	映像
110	総合型選抜[前期]	
111	総合型選抜[後期]	

鉛筆デッサン(6時間)

【問題】

机上の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(A2画用紙)×1枚
3. 下書き用紙(B4上質紙)×1枚



出題意図と評価のポイント

壁からモチーフ台にかけて掛かる白い裁ち切りの布に黒い布を敷き、その上の透明なビニール袋に包まれたバナナの鉢植えを中心として、向かって左後ろに白いマーガレットの鉢植え、左手前にパンジーの鉢植え、右手前に円錐形の透明な霧吹という構成の組みモチーフに対する描写が出題である。

植物をメインとしつつ布やビニール、プラスチックなどの異

質材で構成されており、この有機無機個々のモチーフが持つ質感の特徴をどのように描き分けるのか、この基礎的な描写力がまず評価のポイントなる。その上でモチーフ同士が織りなす余白の考察など、柔軟な発想をもっていかに独特の世界観を展開していくのか。絵画を創り出そうと実験する熱意や果敢さもまた最も重要な評価の対象となっている。

着色写生(6時間)

【問題】

今、目の前で起きている状況を着色写生しなさい。

【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

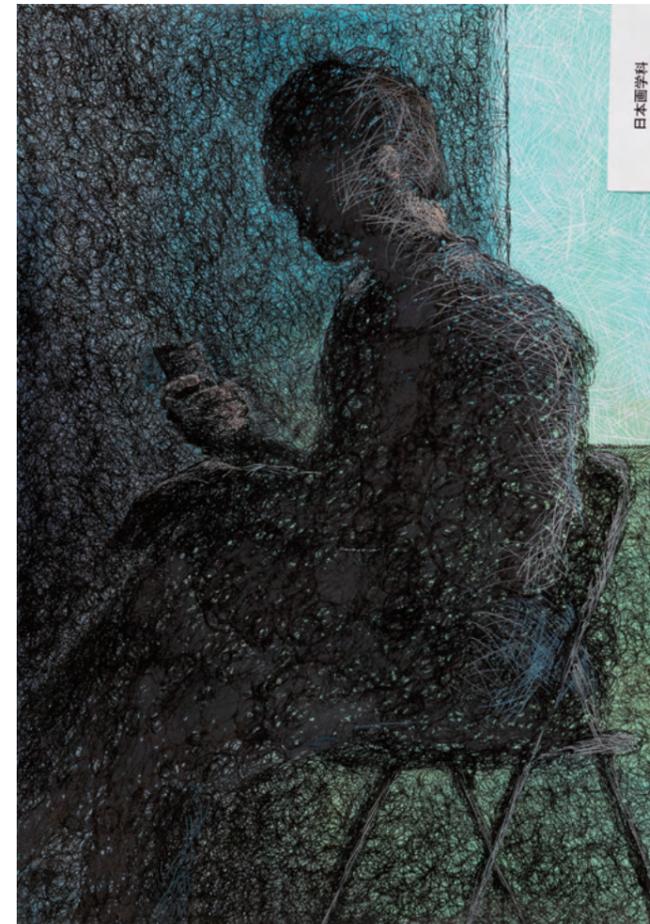
ストライプのシャツにジーンズを身につけたモデルが椅子に座りスマートフォンを操作している状況を題材とした。

普段の見慣れた状況であり、日常的に自身も行っている行為をどのようにとらえ表現するのか、どのような想像力を持って取り組むのかを期待して出題した。

動いている人物はその構造を理解して描写しなければならないので基本的な描写力を見ることができ、構成力などを含めて総合的に判断している。



日本画学科
鉛筆デッサン



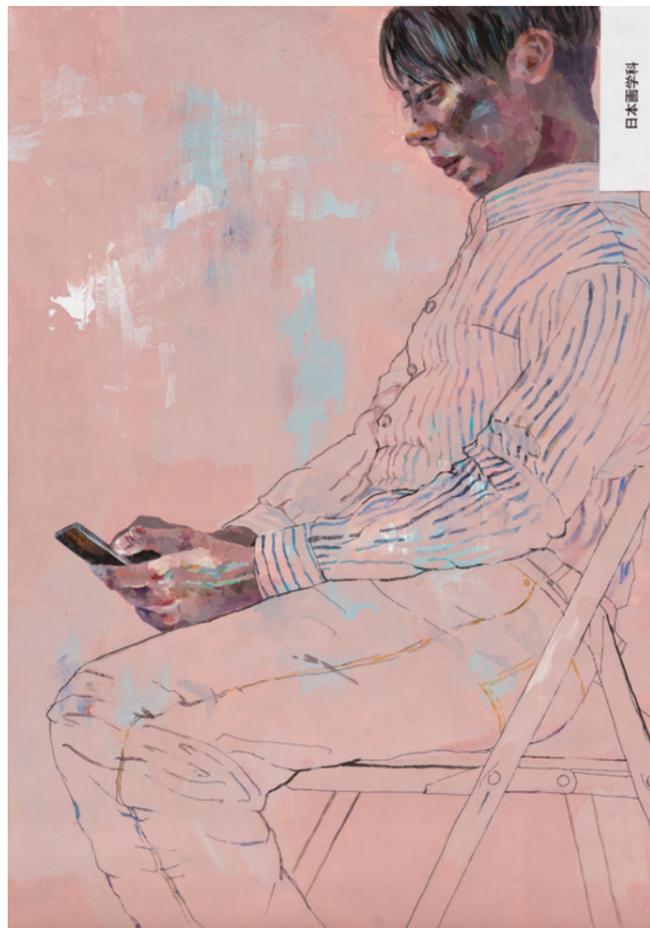
日本画学科
着色写生

教員コメント

彩色された空間に円を描くような線描を繰り返してモデルの存在を表現しており印象的である。描写ではなく絵画性があり、その独自性が魅力的である。毎年、参考作品を模倣したかのように思われる作品が散見されるが、この作品はそれらとは異なり古典や自分の興味のある作品を参考にして表現を模索しているように感じる。鉛筆デッサンは着色写生ほど魅力的ではなく高い描写力も感じられないが構成や空間性は同じように意識されていて総合的に評価した。



日本画学科



日本画学科

教員コメント

着色写生においては、衣服などの表現を素材に合わせた軽妙な線描でまとめ、衣服より先の顔や手、手に持つスマホなどの表情を面による表現で描き分けている。全体色である温かみのあるピンクがこの描き分けに一体感を持たせ、計算された一枚の絵画となっていることが評価のポイントである。

鉛筆デッサンでは、モチーフ全体を描くのではなく、部分的にクローズアップして描いており、この構図においてモチーフの配置に伴う質と色の分量が過不足なく実に絶妙に考えられている解答である。

教員コメント

スマートフォンを見ているモデルから発想したのであろうかSNSのやりとりを背景に構成した表現が成功している。またモデルも線描を基調に表現しており絵画表現の狙いが明確である。鉛筆デッサンは着色写生と異なり鉛筆を寝かせた調子で空間をよく表現している。どちらの表現も全体感を意識に置いて完成度を高めているように感じられる。



日本画学科



日本画学科



日本画学科

教員コメント

着色写生では、目の前でゆっくりと動いている人物モデルの印象からインスピレーションを得ながら、画面全体の基本の設定を動きのある構成としている。また、人物の描写では顔から手や足の描写を意識しながらも人物自体の描写に固執し過ぎることなく、装飾性と存在感を融合させた躍動感のある力強い表現となっている。

鉛筆デッサンでは、花に焦点を合わせながら印象的に描くことで、全体が説明的にならないように、画面上の空気感を大切にしながら雰囲気をもとめている。

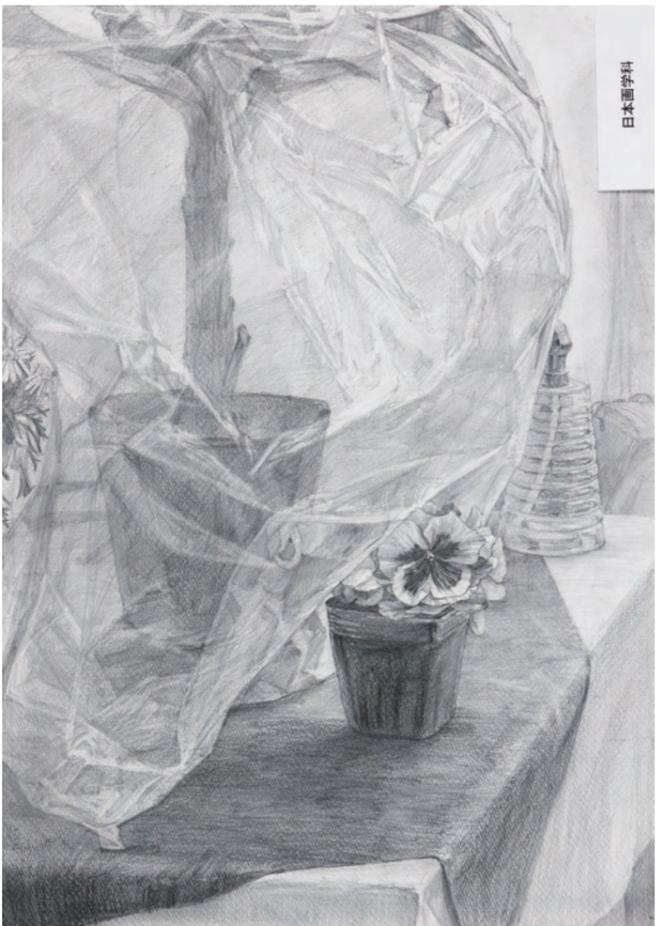


日本画学科

教員コメント

着色写生においては、問題を確認するまでもなく、今まさに目の前で起こっている状況を素直にとらえようとする作者の視線が作品に反映されている。ゆっくりと動くモデルを、止めることなく動きの軌跡を追いかけてながらの丁寧な描写は、強弱のリズムを兼ね備えたしなやかな表現となっている。

鉛筆デッサンでは、質感の異なるモチーフの組み合わせに感わされることもなく、全体の雰囲気緻密に描写することで、光と広がりのある空間を表現することに成功している。



日本画学科



日本画学科

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】

あなたが今イメージする風景を自由に描きなさい。

【条件】

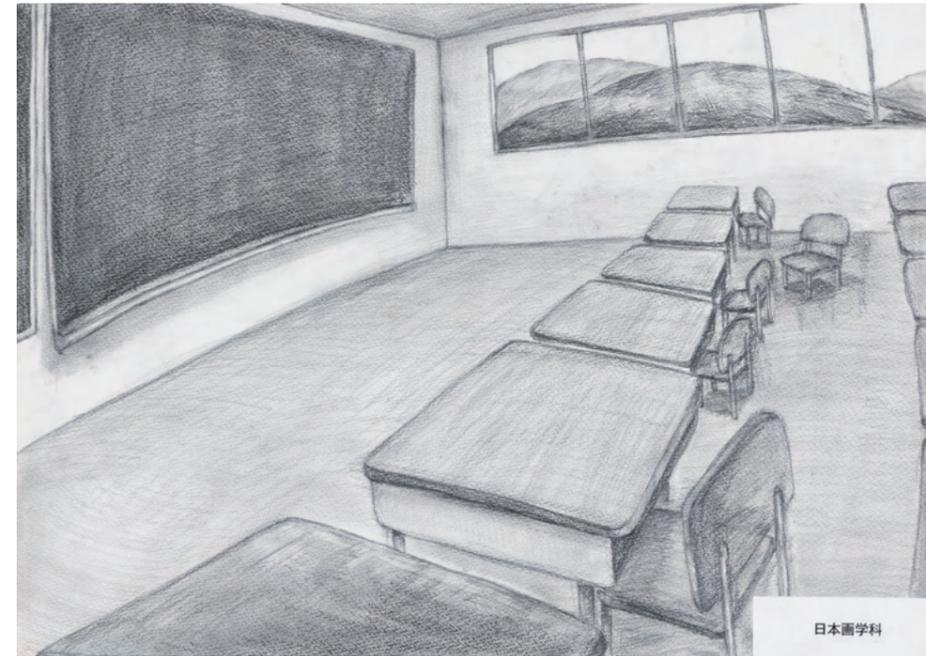
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(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共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を持った学生を受け入れたいと考えている。

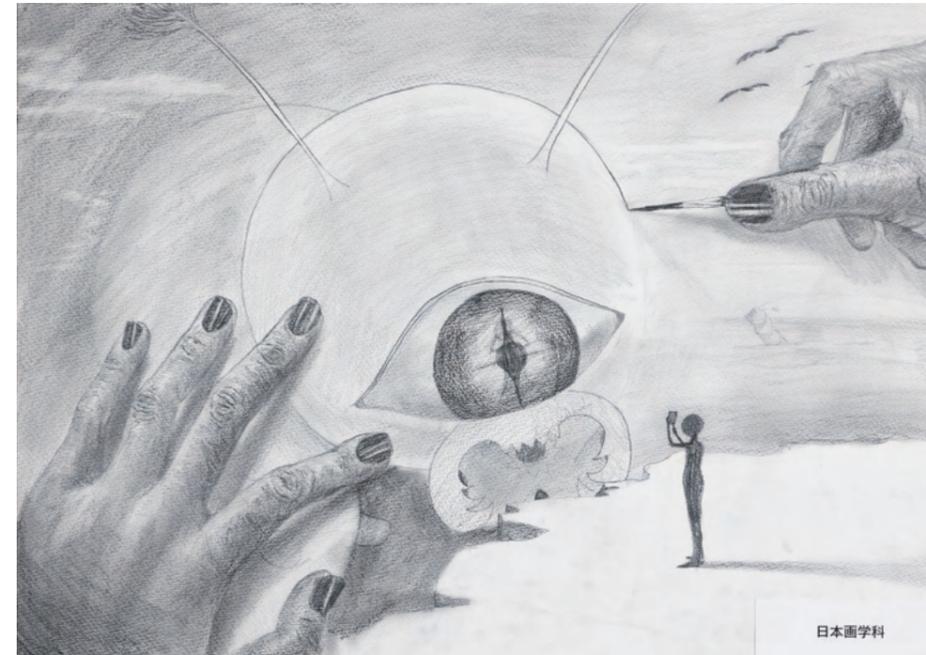


日本画学科

教員コメント

今年度の出題は、あなたが今イメージする風景を自由に描くという想定問題とした。具体的な手掛かりとして試験会場のアトリエの風景を描く傾向が予想されたが、この作者は通っていた学校の教室を見慣れた場所から描いたので

ろうか。慣れ親しんだ教室の一場面の記憶をたどり、既に生徒達が帰ってしまった後の雑然と椅子が置かれた様子を細部まで描くことで、不在の場所の雰囲気を表わすことに成功している。



日本画学科

教員コメント

出題の今イメージする風景から、その場に置かれた心境を自分の手元からイメージを膨らませながら描いており、自らの手を描きながら目玉と向き合っている人物は、もう一人の自分であろうか。自由な発想を大切にしながら、構成と描写のバラ

ンスを生かした画面となっており、光と影のとらえ方にも神経が行き届いている。想定問題の意図を理解した上で発想と技術がかみ合った魅力的な画面づくりは今後が楽しみである。

デッサン(6時間)

【問題】

机上のモチーフを自由に描きなさい。

【条件】

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

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(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

モノトーンあるいは透明なモチーフのみを選択し、明暗と位置関係を判断しやすいように構成しており、受験生がこれまで積み上げてきた画力を精度をもって読み取れる課題設定を意識した。

モチーフは、生卵1ダース、紙製ケーキボックス2箱、新聞紙に包まれた皿3枚、ペットボトル4本、ステンレス製ケーキ型1個、食塩1キロを、やや散散的に配置した。以上の厨房でよく見られるモチーフが、置かれた状況全体をそのまま構図にしようとする、相対的に小さくモチーフを描くことになり、魅力的な画面にはなりにくい。しかしどの位置の座席に

ついても平等に構図を切り取れるように、比較的数の多いモチーフから関係性を生み出せるように配置した。形態把握の正確さ、あるいはそれぞれ違いが明らかな質感の描き分けの能力を、合否判定の手掛かりにすることは言うまでもないが、いわゆるアカデミックな意味での技術力という評価軸以外に、一見モチーフを無視したような描写があっても、油絵作品との関連に必然性が認められた答案や、空間設定や描き方に独創的な側面を見せた答案は、積極的に評価した。

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

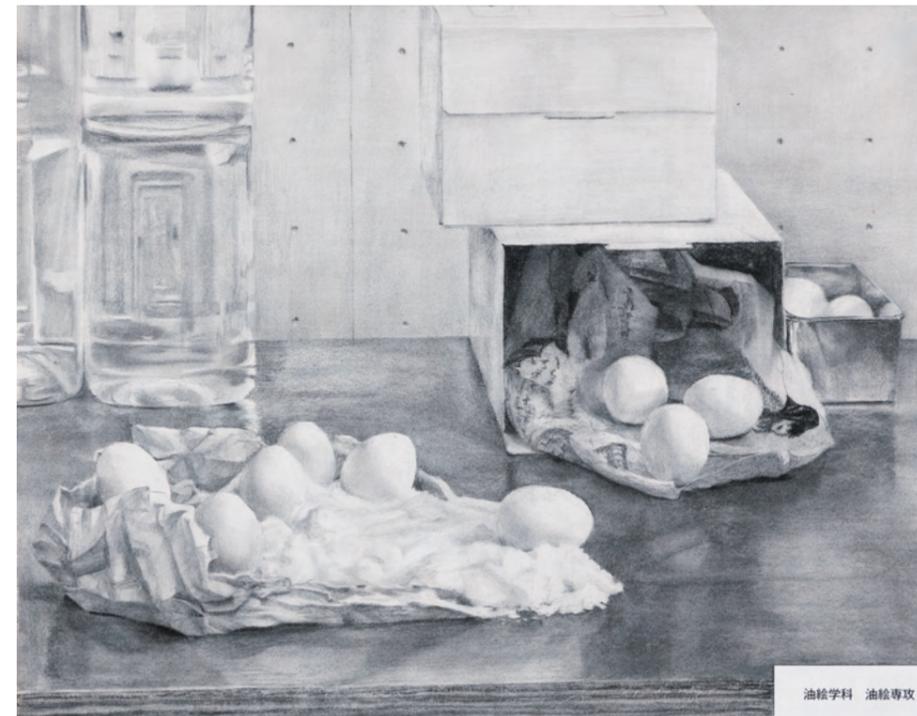


出題意図と評価のポイント

組み立て式マガジンファイル4つ、幼児用スープボウル12個、幼児用コップ18個、木製数字パズル、子供用木製バット1本、そしてリング3つで構成した。

モチーフ台にさまざまな素材や色、形態でできたモチーフをランダムに点在させることによって、受験生が主体的にモチーフを構成し、どこにポイントを置き描くのか、応用力と構成力を重点的に見ようとした。また、モチーフのマガジンファイルには組み立てていない平面状のものも含まれており、それをどのように他のマガジンファイルと組み合わせ描き

分けることができるかも注視した。モチーフ全体をとらえて描こうとすると、時間的に難しい出題である。しかし多くの受験生は能動的にモチーフの描きたい部分を選び出し描いていた。基礎的なデッサン力に裏付けられた作品、リズムカルにフォルムをデフォルメした作品など、モチーフに対して多様な解釈が試みられ意欲的な作品が多かった。特にマチエールや筆跡に特徴のある作品に評価が集まった。



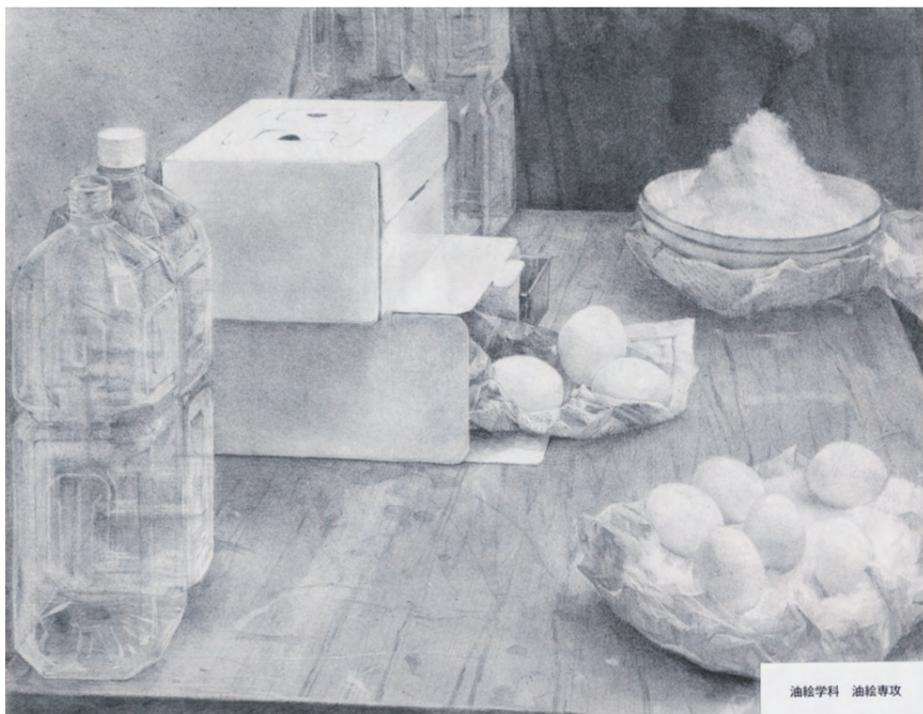
油絵学科 油絵専攻



教員コメント

油絵、デッサン共に、一見モチーフが均等にちりばめられたような中心の取りにくい構図を選んでいるが、デッサンにおいては全体を淡いトーンで緻密に描き込みながら、画面奥にある箱の内部の暗さをあえて強く描くことにより卵の白とのコントラストを強烈に見せることで、観る者の視線を手前から奥へ向かわせることに成功している。油絵ではさらに明暗表現や、具体的描写まで放棄しているようにさえ見えるが、それは単に投げやりな放棄ではなく、作者が絵具の表情に変化を与えつつ、一つ一つ確かめるような筆致

を用いて丁寧に描き進めているのがわかる。重ねられたファイルボックスの内側の影とリングの表現は本来まったく性質の異なるものでありながら、ここではまったく同じように扱われているが、それらが淡い色調で構成されたこの作品全体を引き締める役割を果たしている。色面と絵具の物質性を前面に押し出すことで、絵画が物質としての表面を持つ平面であることを、奇をてらうことなく堂々と表現し切っているところにこの作者の力量を感じる。



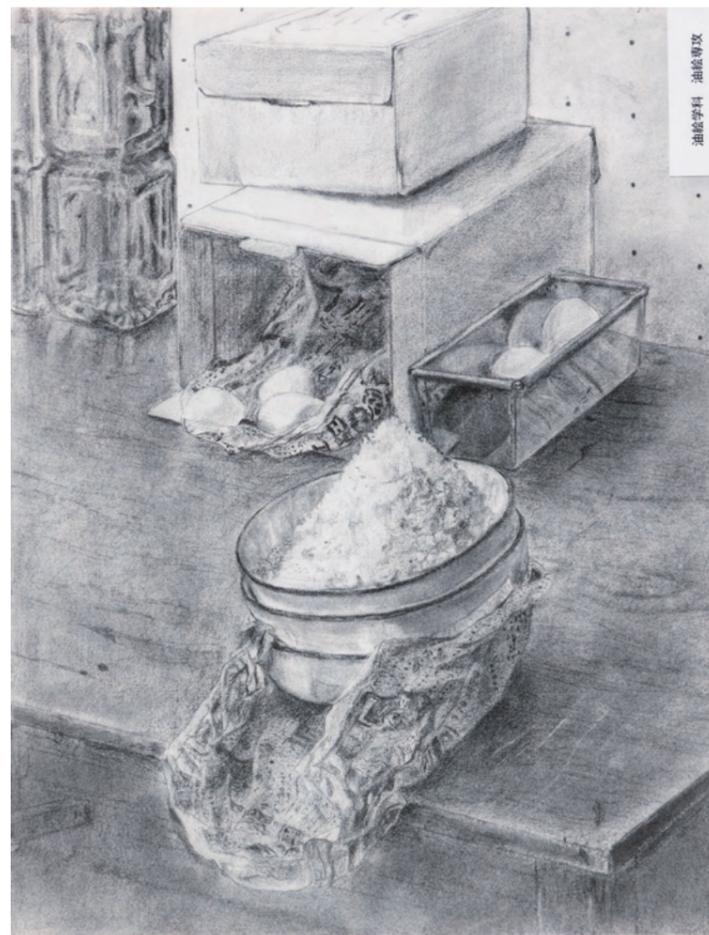
油絵学科 油絵専攻



教員コメント

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、デッサン共に比較的視野を大きく取ることで、モチーフは結果的に小さくなり、それぞれの属性を描き分けるには高い技能と忍耐力を要求されるが、作者は最後まで集中力を維持し、高いレベルの技能を余すところなく伝えている。特に油絵の答案は抑制の効いた色調で、高い再現力を持ち合わせていながらも、部分に拘泥することなく画面全体で判断するようなバランス感覚を見せている。

近年、油絵学科では個性的な創意を示す作品を積極的に評価する傾向があり、受験生は年々、限られた入試準備期間中に何を基準に受験勉強をしているのか、迷いは尽きないことだろう。しかし、本作のように誠実な写実力をきちんと備えている学生についても、油絵学科はより高い評価を与え続けている。それは入学後に待ち受ける研鑽の日々への適性を高い確度で期待できるからだ。

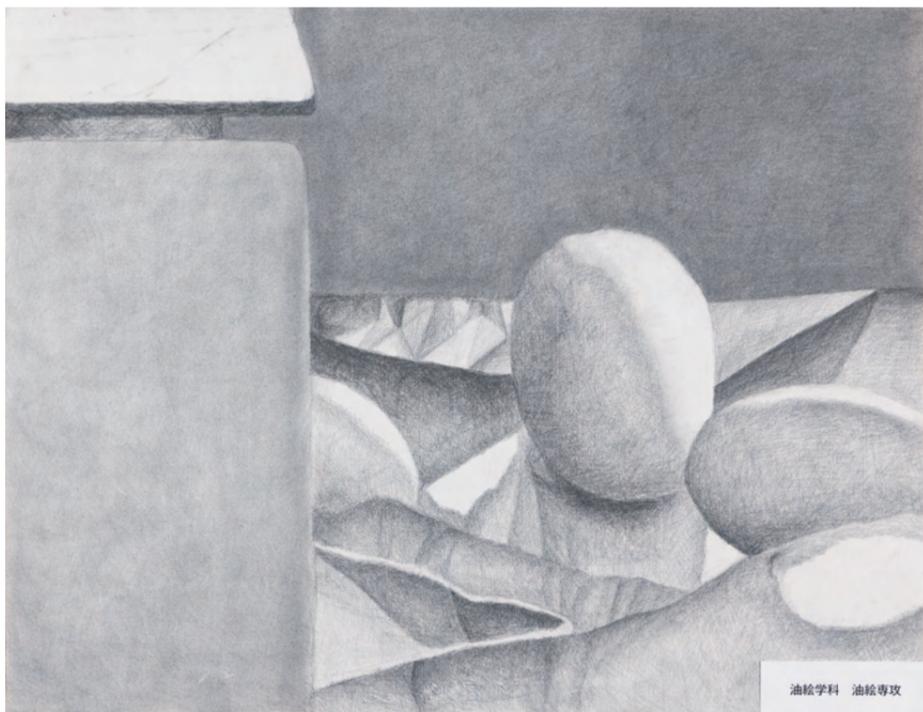


油絵学科 油絵専攻

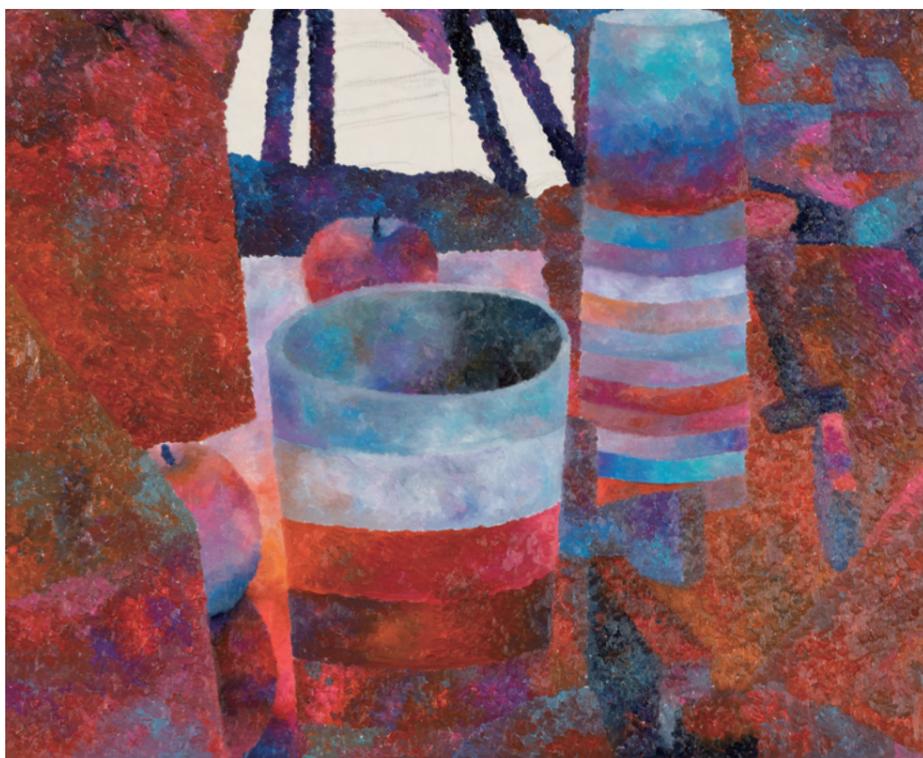
教員コメント

独特な油絵である。固有色を一度塗ってから黒っぽい色でグレーズし、ナイフで引っ掻きながら描き進めていくのだろうか。モチーフの全体をハッチングして描き起こしていくような印象が効果的で整然とした静物画となっている。何より感心するのは、作者の細部まで観察し、それを表現しようとする能力である。このユニークな描き方は、その観察する力を最大に発揮するために、作者が試行錯誤の末にたどり着いた結果なのかもしれない。一方で油絵に比べればデッサンは、やや物足りない印象を受ける。構図の切り取り方や絵画空間全体は油絵同様にまとまって感じられるが、パンチが足りない。色の幅なのか質感表現なのか、はたまたこれも描き方なのではない総合的なデッサン力が入学後の課題と言えるだろう。





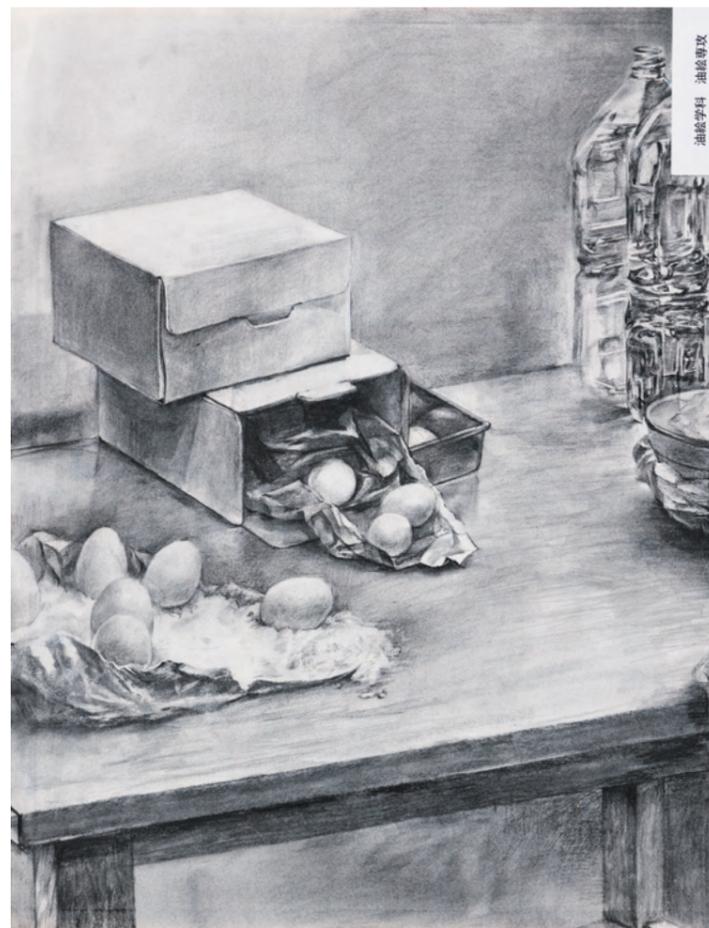
油絵学科 油絵専攻



教員コメント

油絵は、背景のキャンバス地がそのまま残されていることがフックになり、目を引いた。鑑賞者はイメージの中へ引き込まれると、この絵の中のルールが複雑に構成されていることに気付く。限られた色調の中で絵具を乗せる筆致には、作者のこだわりが見え、描きたい絵のイメージがはっきりあることがうかがえる。モチーフの三次元的な空間を極度に圧縮し、平面性を持たせることで、手前に見えたかたちがテーブルであったり、積み上がったコップの下半分が背景の色と同化する

など、図と地がいたるところで反転して観る者を飽きさせない。デッサンでは、画面の半分を隠すかのように段ボール箱を大きく入れ、卵や新聞紙など丁寧に陰影を描写するが、そのことがモチーフの個性性をとらえるというよりも画面全体の抽象性を高めており油絵と同様の絵づくりへの関心が読み取れる。作者の視点やルールによって、豊かな画面をつくることに成功しており、高い評価を集めた。

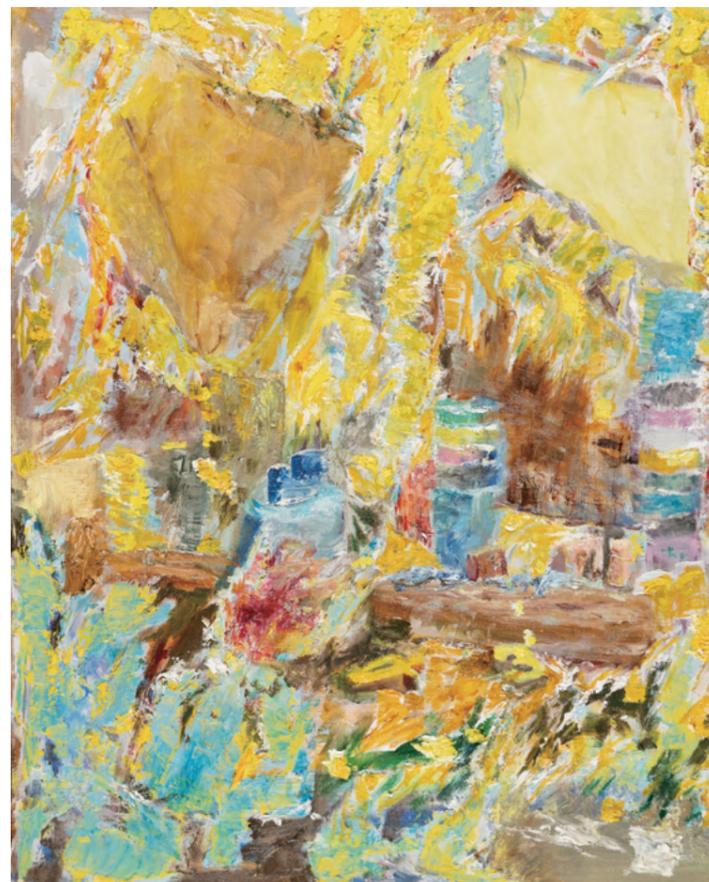


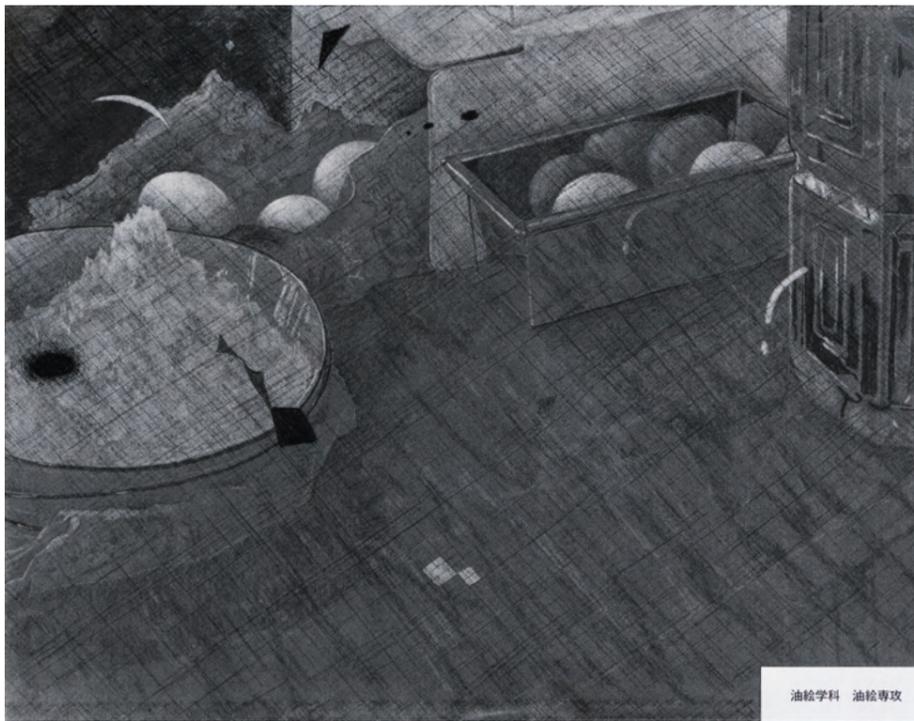
油絵学科 油絵専攻

教員コメント

一見、デッサンと油絵を見比べると同じ人物が描いたように見えない作品である。作者は意図的にデッサンと油絵を異なる描き方で描いたに違いない。

デッサンは若干の粗さはあるものの、確かな観察眼でペットボトルの光の屈折を描き込み、モチーフのかたちや質感を細部まで描き切っている。一方、油絵においてはモチーフのかたちはある程度わかるものの、それよりは背後の空間に強い関心を示し、勢いのある筆使いでデモンストラティブなマチエールをつくり出している。そこでは直接目に見えるものと、内的なイメージとの融合によって絵画特有の豊かさが表現されていた。作者はデッサン、油絵と異なる描き方を試みることで、自身の可能性の幅をアピールしたのだろう。





油絵学科 油絵専攻

教員コメント

デッサン、油絵共に独特の空気感を纏った、非常に魅力的な作品であり、選考時に多くの注目を集めていたことを記憶している。

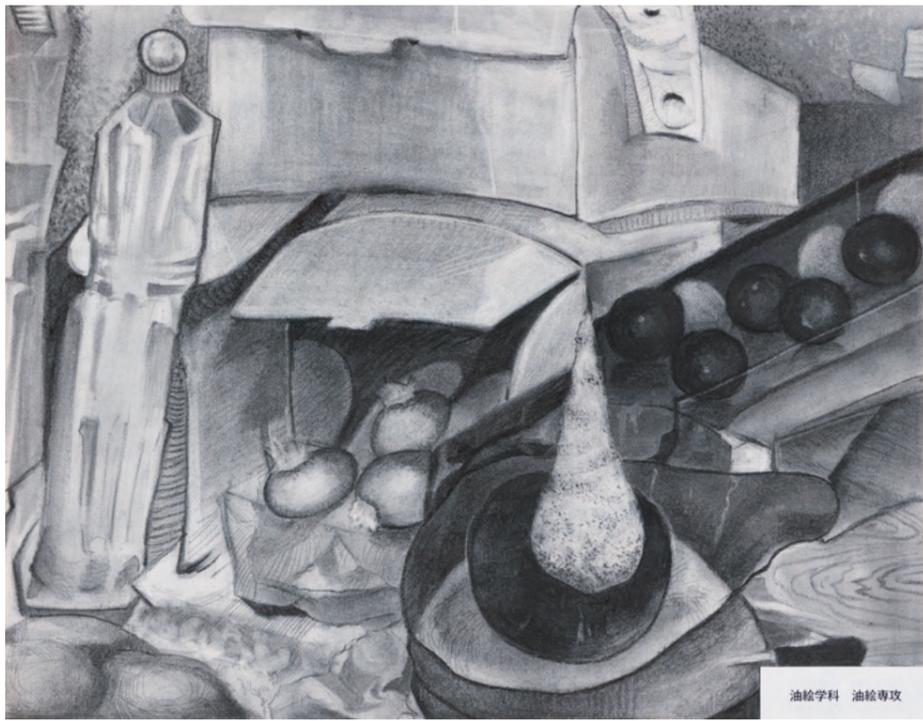
その完成度の高さは、一見して同一作者だとわかる両作品に通ずる特徴ある技巧に依るものが大きい。しかしその技巧に頼り切るだけではない、絵画としての魅力や挑戦が感じられる点が高く評価された。

油絵作品は多層的色彩を駆使しながら、さまざまな技巧をユニークに使いこなしている作者の絵画センスも頼もしく、デッサン作品では大胆な構図と相反するような、精緻な質感描写が作者の確かな技量をしっかりと伝えてくれた。どちらも限られた制作時間を感じさせない佳作である。



教員コメント

油絵もデッサンも、ある意味同じような態度でモチーフに向かっているところに作者の主張の強さを感じる。油絵は、デフォルメされた形態が四角いキャンバスにほどよく収まっており、作者の秀でたバランス感覚を感じさせる。淡白な油絵の塗りにはちょっと気だるい空気感があり、モチーフの表情を観察し、構成要素として余裕を持って解釈を加えている点は力量を感じさせる。デッサンは、画面から放射状に広がる構図を採用し、モチーフを観察しながら内容を深めていった。デッサンの課題を1つの絵画世界として完成させている点が素晴らしい。受験という状況の中、モチーフに触発されながらも自らのスタンスを保ち、絵画世界に没入していることに驚きを感じる作品である。



油絵学科 油絵専攻



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掛けてほしい。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、評価を気にせずたくさん作品をつくってほしい。10作品つくって1つでも納得いくものができたら、それだけでも凄いことである。重要なことは、成功することよりも、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。

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

グラフィックアート専攻は、美術系・デザイン系にかかわらず、造形の資質に優れた意欲的な受験生を求めている。そのために3種類の試験より各自が選択できるようにしている。

「デッサン」の試験は、油絵学科の中のグラフィックアート専攻として、主に絵画的表現を追求するために必要となる基本的な描写力を問う出題である。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。

鉛筆デッサン(4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)×1枚



出題意図と評価のポイント

「鉛筆デッサン」はグラフィックアート専攻で学ぶことになる、どちらかといえばデザイン領域に属するカリキュラムで必要となる資質を問う問題となっている。出題は机上の静物で、モチーフは白布の上にブリキのバケツに入った観葉植物と、その周りにゴム製のサッカーボール、リンゴという、4時間で描くことで

きるシンプルなモチーフにした。モチーフを丁寧に観察し、質感や空間、形態の把握、構図など、基礎的な描写力を問うという点においては従来通りの科目「デッサン」と同様で、造形能力を測るという意図で出題した。

イメージ・ドローイング(4時間)

【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。

「穴(あな)」

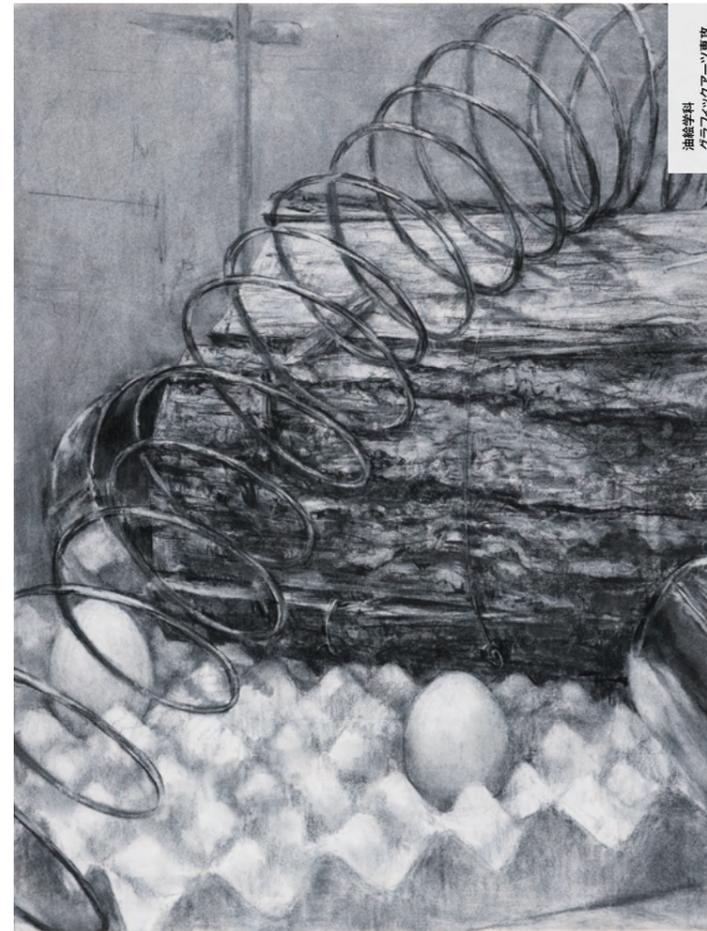
【条件】

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。

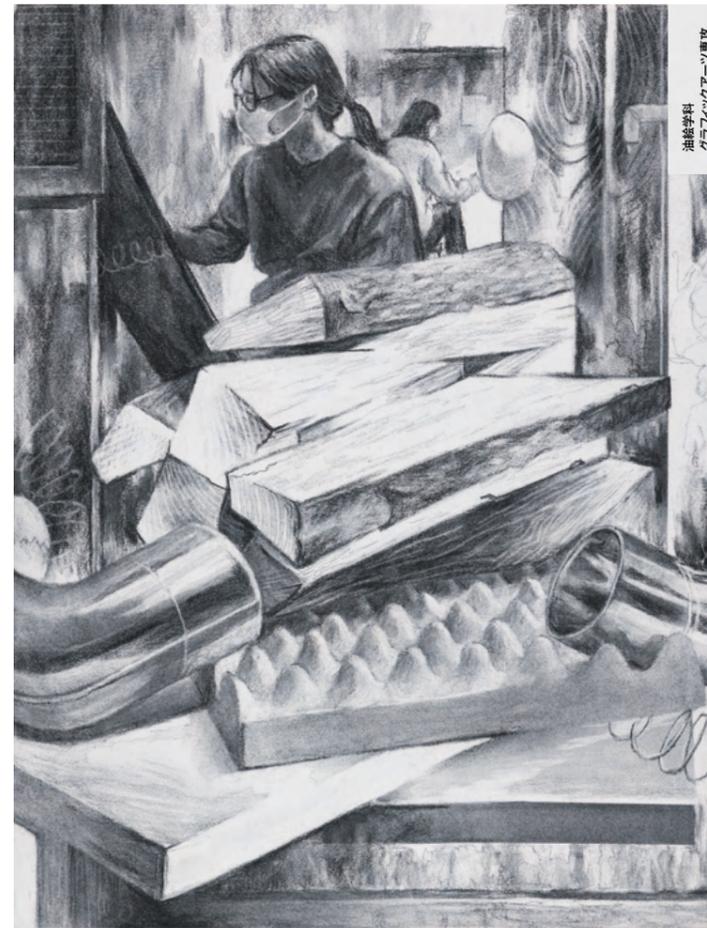
出題意図と評価のポイント

グラフィックアート専攻における領域横断型の多様なカリキュラムが必要となる、柔軟な思考や造形の資質を測るための設問となっている。従来からの「デッサン」や、新設された「鉛筆デッサン」ががちや質感、空間、構図など基礎的な描写力を問うのに対し、「イメージ・ドローイング」では瞬発的な発想力や構想力、表現力などを重視する。今回の出題は、「穴(あな)」という言葉を出発点に、自由にイメージを展開しながら画面に構成して描写するもので

ある。具象、抽象は問わず、モノクロームも含めて色彩も自由。アカデミックな描写の巧拙を問うのではなく、独創的なイメージや大胆な発想力なども積極的に評価される。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に、普段から使い慣れた得意な画材や表現で試験に臨んでほしい。ただし、素材を貼り付けるようなコラージュは認められない。



油絵学科
グラフィックアート専攻



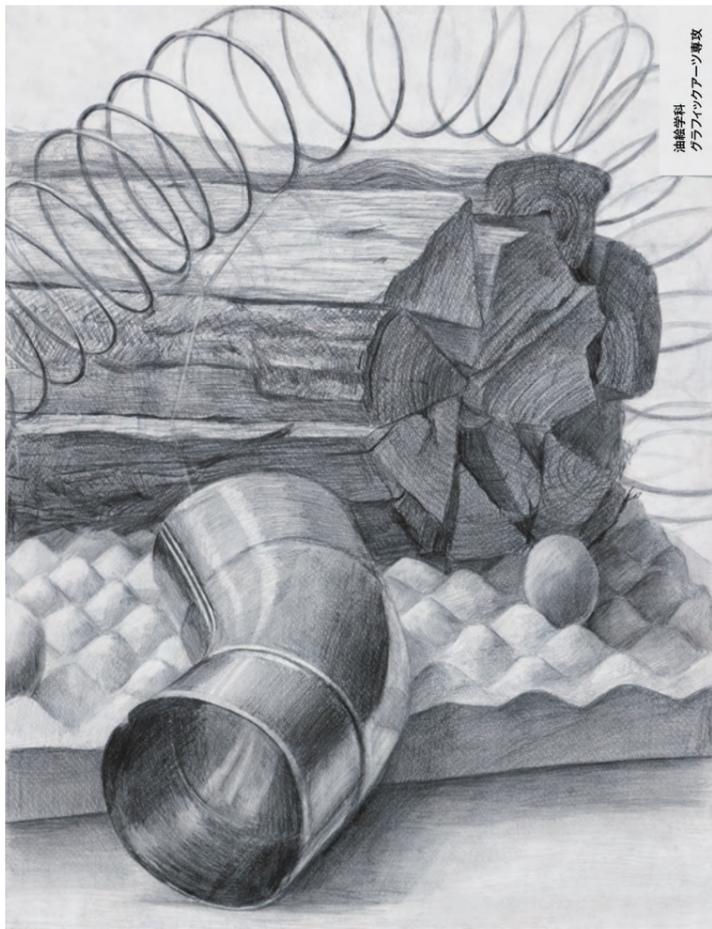
油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

安定感のある構図、木炭の階調の美しさ、モチーフの形態や質感の的確な描写などにおいて特に優れている。細部まで丁寧に描写しつつも、画面全体が堅くなることなくダイナミックにコントロールされ、作者の造形に対する感性の鋭さがよく伝わってくる。対象を正確に把握する観察力と、画面上に的確に描き上げる表現力が、高次元で身につけているのだろう。基礎的な研鑽に励んできた様子がうかがえるばかりでなく、常に新鮮な眼差しでまっすぐに対象に向かう姿勢が滲み出た、質の高いデッサンとして評価を得た。

教員コメント

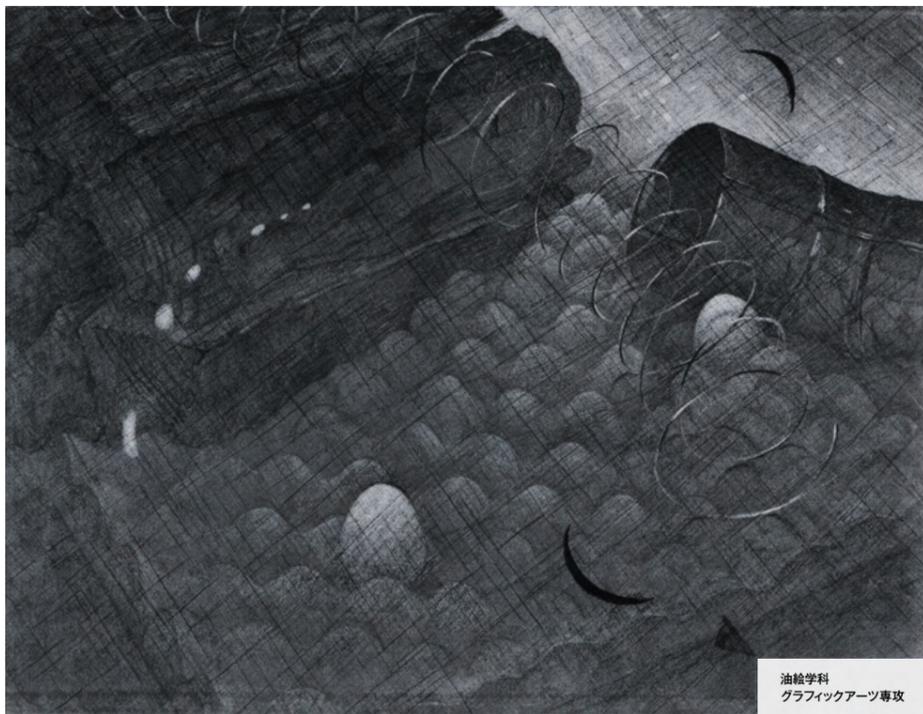
モチーフをそのまま描くのではなく画面の構成要素として使い、空想的な絵画空間を構築したデッサン。手前の積み重なった物から奥の2人の人物へと視線が誘導されながら、絵の内部に誘い込まれるような構成である。そして浮遊した卵やバネ状の針金のイメージが、何か物語がありそうな印象を与えている。空想的な要素を含むデッサンは、往々にして観念的に偏ってしまうものだが、このデッサンは、要所所でモチーフをしっかりと観察して描写することにより、それを回避している。基礎的な造形力に支えられた独創的な表現として評価された。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

おおらかに伸び伸びと描写された鉛筆によるデッサン。ダイナミックな構図と鉛筆による実直な描写がつくる空間は、トーンが豊かな木炭デッサンが多い答案の中にあっても、弱く映ることなくしっかりと光彩を放っていた。この作品の魅力は、シンプルに描写に専念することで紡ぎ出されていく、クリアな表現だと言えるだろう。奇をてらうことなく、素直にモチーフを観察し、地道に描いていくことによって生まれる訴求力が、高く評価された1つの例である。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

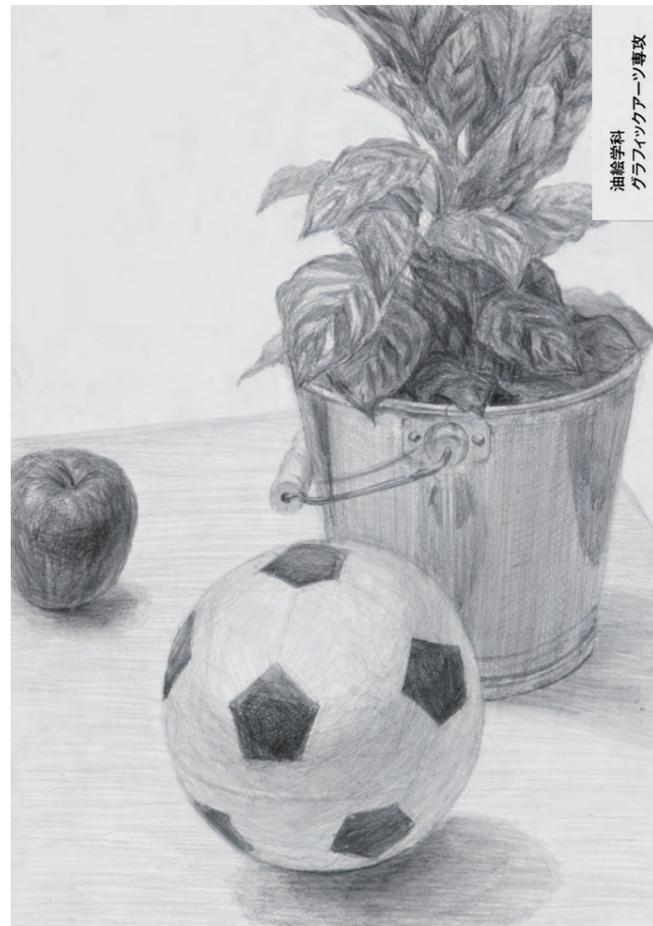
俯瞰した視点を設定し、モチーフの形態や性質を利用しながら、独自の様式で画面を構成することに重点が置かれている。そして全体を覆うノイズのような格子状の線や、明暗の繊細な階調や、光のような白点などが、この絵の不思議なイメージを膨らませて、観る者を引き付ける。こうした個人的な表現も、その根底において確かな構成力と描写力が備わっていなければ、十分な説得力を持たないであろう。その意味において、強い個性が表現されたこのデッサンは、確固たる基礎力を反映しているからこそ高い評価を得ていると言えるのである。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

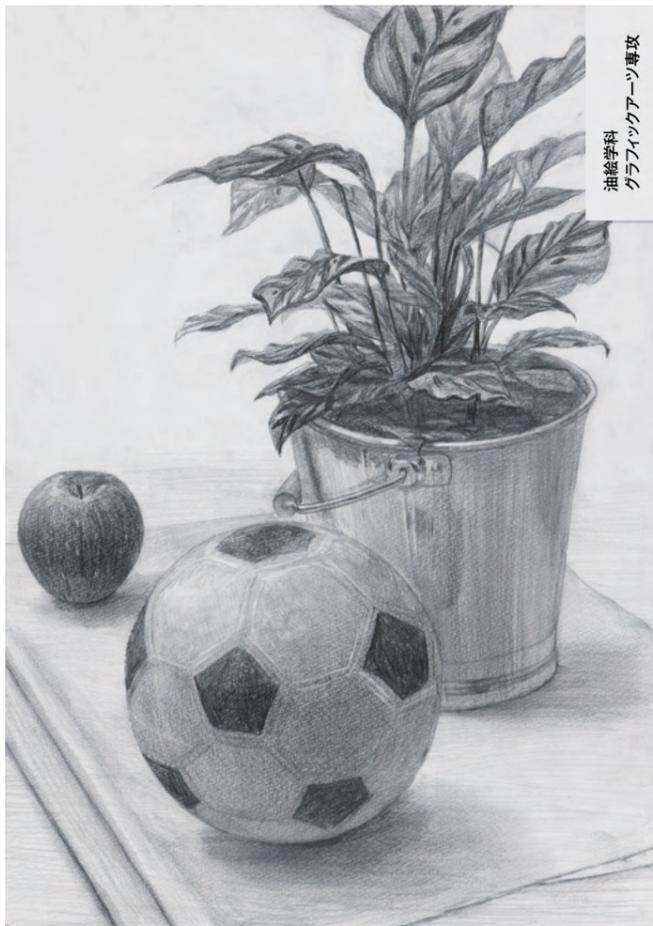
全体的にバランスよく描かれた優れたデッサン。無機的なモノと有機的なモノが的確に描き分けられ、高さのある植物の構図のとらえ方も申し分ない。バケツの映り込みを効果的に描いているところや、葉の描写もメリハリが効いていて気持ちがいい。総合的な能力が高く評価された。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

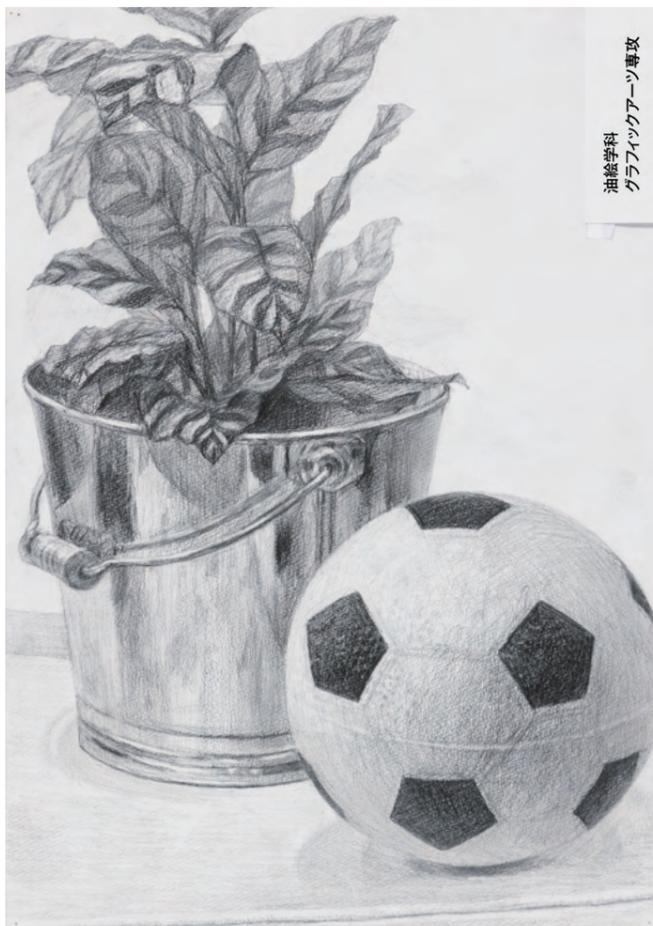
やや上から見た構図はモノ同士の位置感を把握しやすい。全体的にバランスよく描き進めており、安定した実力があるところが評価された。描き込みにやや物足りなさを感じてしまうので時間の許す限り密度を高めてほしい。構図の取り方でリングの位置や、バケツの映り込みを工夫すると画面に広がりが出てくるので意識するとよい。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント

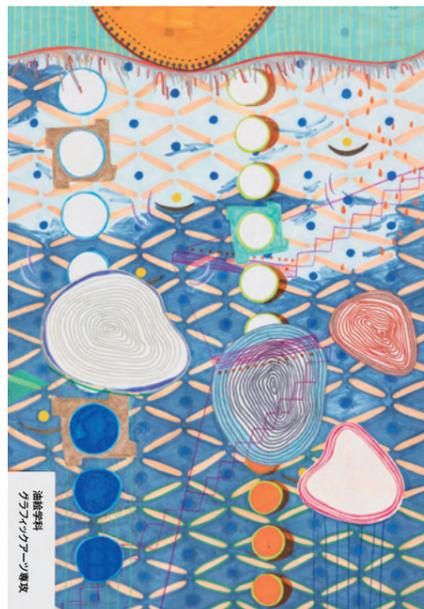
逆光の場所で描くのは立体感・空間感を表現するのが難しく平面的になりがちだが、かたちを丁寧に追うことによって存在感のあるデッサンに仕上がっている。ただ、注意しないと画面の中での位置関係が弱く感じられてしまうので、定期的に遠くから眺めて画面全体を把握するようにしてほしい。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント

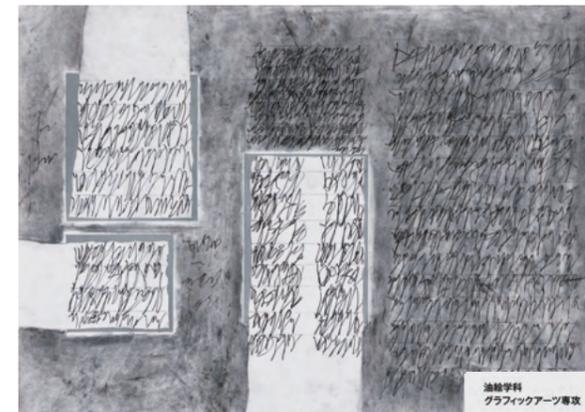
画面内にモチーフを大きく配し、モチーフにしっかり向き合いながら描写しているところが評価された。ただ、机とモチーフが接するところの描写が弱く感じられ、互いの位置関係が曖昧である。葉の描き方と同様に空気遠近法で手前と奥の関係をしっかり描き分けるとよい。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント

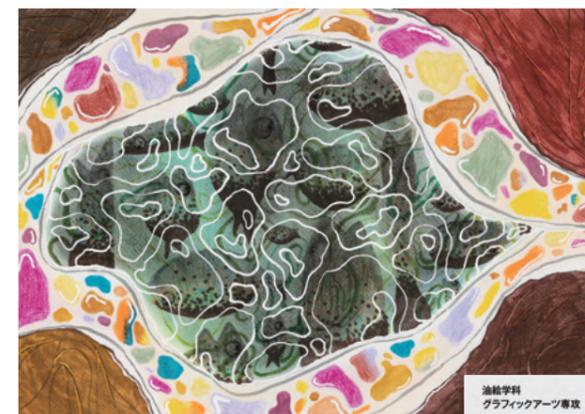
生物の細胞断面の拡大図や、編み物の一部のようにも見えるが、本当のところは描いた本人しかわからない。観る人ごとに多様なとらえ方ができるイメージ、そして決定的に何かが描かれていない、という仕上がりの中でこの完成度を導き出すこと自体に、作者の優れた造形感覚がうかがい知れるという声が多かった。とりわけ画面を構成する繊細なバランス感覚は群を抜いている。メリハリの少ない要素やかたち、脈絡のないイメージを複雑に絡めながら最終的に画面を組み上げる力が、グラフィックアーツ専攻での学びの中で特定の技法とつながったときの爆発力に期待したい。1つ言えることは、普段からこの答案で使用した画材を使いこなして描き慣れているという点である。以上のように多くの優れた資質を読み取ることができた反面、「穴」という出発点となる言葉のイメージの弱さを指摘する意見もあったことを記しておく。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント

抑制の効いたモノクロの画面から、作者の心情が静かに伝わってくるような繊細なドローイングである。カリグラフィーを想起させるストロークの反復によって強調された作者の行為の痕跡を、どうすれば自律的な造形表現として成立させることができるのかを実践したことがこの答案の最大の見せ場となっている。堅穴や洞窟の断面を連想させるような白い部分と、グレーの背景のコントラストが、崩し文字のような線の集積と共鳴しながら絶妙のバランスを保っているように見える。匙加減1つで崩れる儂い均衡を、戦略的に生かした力量を高く評価する声が多かった。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント

パートごとにコントラストを付けた画面に目を奪われる。「穴」を思わせる裂け目の中に目をやると、白い線描による有機的で不定形なかたちが絡み合いながら増殖している。一方で、その手前の入り口の縁取り部分にも、やはり同じようなかたちの増殖が見られるものの、カラッとした明るい色使いによる楽観的で愉快的なイメージが(裂け目の奥に感じる不安を凌駕して)画面全体に広がっていくようである。すべてにおいて、単調にならずにニュアンスを感じることができるのがこの絵の魅力である。伸びやかに、おおらかに、そして何より楽しそうに絵を描いている。絵画やイラストレーション、ファインアートやデザインといったジャンルを隔てる垣根を越えながら、グラフィックアーツに取り組んでいくための潜在的な資質がうかがえた。

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与えられた課題を制作する形式だが、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、デジタル表現、その他の技法や素材等も自由(表現形式は問わないが、グラフィックアート専攻のカリキュラム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)。ファインアート、デザイン等の領域は問わない。

●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、デジタル表現などのほか、ポスターや絵本などでも構わない。ファインアート、デザイン等の領域は問わない。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や構成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、本学のグラフィックアート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。

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、入学後のグラフィックアート領域のカリキュラムで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、

標準的な造形力や構成力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。ファインアート、デザイン等の領域は問わない。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、本学のグラフィックアート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。



教員コメント

正面の構図は一般的に単調になりやすいが、光の方向や衣服の明暗のコントラストを有効に扱い、単調さを感じさせないデッサンに仕上がっている。3時間という限られた時間の中で画面の四隅まで気を配り、バランスよく描いているところを評価した。顔の明るいところの描写をもう少し描き込むことでさらに密度のあるデッサンになったのではないだろうか。



教員コメント

たっぷりの木炭を使い、画面いっぱいに顔を入れた意欲的なデッサン。やや逆光気味の暗い色調の中で全体の印象を大らかにつかみながら密度を上げているところを評価した。自画像は自分自身と対峙し、同時に対象としての自身を冷静に観察する能力が必要であるが、メガネのレンズ越しの視線から作者の強い意志がうかがえる。

デッサンA(6時間)

【問題】

モチーフをデッサンしなさい。

【条件】

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

【配付物】

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

※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

静止ポーズのモデルをモチーフに、人体のコンストラクション(組み立て)の把握と対象のフォルムが形成する空間の解釈、この2点を表現した描写力を問う出題である。実習椅子に背筋を伸ばして腰かけ、右脚の上に乗る左脚を両腕で押さえたポーズは、腕、胴体、両脚、椅子、そして床の造形的要素からなり、各要素の関係の中でシンプルな空間

が生み出されている。人体の組み立てをしっかりとらえてデッサンされているか、そこに空間が表現されているか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

床に直接置かれた塑像台の支柱に、石膏像(セレネの馬)が宙吊りに掛けられており、見下ろすようなところにこのモチーフはある。石膏像を浮かせることによって、その重量感や支えている支柱と板との関係やこの関係によって生まれる空間などの見どころが出てくる。またモチーフの大きさを出すのにモチーフを画面からはみ出すような描写になるのか、あるいはすべて画面に入れてもこの大きさを表

現できるのか。ここではいわゆる上手な絵のような「石膏デッサン」よりも、「そこに何かがあるのか」が説得力を持って描かれているかがポイントだ。デッサンBは、基本的に「すべてのもの」を対象として、自分の視点から何が見えて、何を感じたのかという表現描写力を問う。これから独自の表現を目指していくために、自らの表現を客観的に見つめることのできる基礎的な能力を重視して出題している。



教員コメント

重厚な密度のあるデッサンで、人体の構造やモデルのいる場の空間が意識され確かな描写力を感じさせる。画面の中での濃淡のバランスもよく、頭部と首、その下の腰までの関係性や構造を立体としてとらえている。細部を描写しながらも全体の大きな面や形態を見ており、空間の広がりにつながっている。腹部から脚にかけての奥行きは描きづらい部分ではあるが、椅子を描写することで、手前の人体との距離を描き分けようと試みている。モチーフを観察しながらも、かたちを理解し整理しており、説得力のあるデッサンへとつながっている。

教員コメント

人体のプロポーションはやや誇張されているが、構造とフォルムをよく観察し、理解して描写されている。この観察と理解に基づいた描写によって、このモデルが椅子から立ち上がったときの状態をも想像できるような解答となっている。つまり立体をイメージできるデッサンの基礎ができていると言えるだろう。



彫刻学科

教員コメント

胴体と椅子に対して左右の脚部が持つ直角のフォルムを意識的に描き、画面を構成している。右脚の太股に乗せられた左脚、これを引きつけている両腕の関係、左右の手の変化を的確にとらえ、人体を組み立てている。



彫刻学科

教員コメント

全体の印象がよい。これは作者の物事への見方でもあるのだろう。対象を立体＝大きな面の組み合わせとしてとらえようとする意志の強さがデッサンに現れ、魅力につながっている。人体から椅子、床、壁に続く関係を意識した(壁を描かないことで、壁と人体の関係をデッサンしている)ことで、デッサンの方向性が明快になっている。難点は、人体の各形態の描写がやや強引なことで側面から見た人体の空間性——奥行きがとらえられていることだ。両足および首と側頭部のかたちを追求するとよいだろう。



彫刻学科

教員コメント

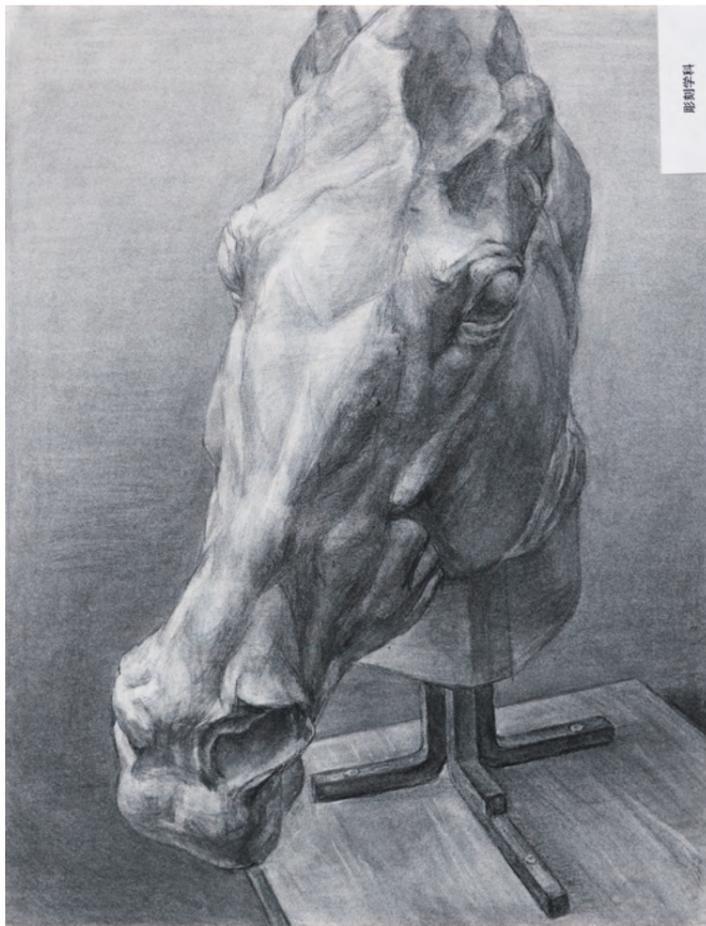
頭部と脚を入れない大胆な構図で、人体の持つスケール感を出し、作者独自の視点を感じるデッサンである。繊細な濃淡の描写が、モデルの持つ人体の柔らかさや衣服の薄さなどの触覚的な表現につながっており、モチーフごとの質感が意識して描き分けられている。正面からの安定した四角いフォルムでポーズの構造をとらえており、上半身の軽やかさに対し、組んでいる脚や下半身の重みも感じさせるが、一番手前の膝部分から顎までの奥行きや空間全体が意識されるとなおよい。



彫刻学科

教員コメント

柔らかい木炭の調子が印象的なデッサンだ。板、アングルと石膏像の関係がつかみにくい構図に対して、丁寧な観察に基づいた描写とよい意味で絵画的な諧調で応答した判断は好印象である。石膏像の細やかな起伏とディテールを、全体感を損なわずに柔らかく描き切っている。その反面、立体としての主張が弱くなったことで、アングルと石膏像の首元の接点、板と石膏像の間の空間を出せなかったことが惜しい。床の水平面と奥行きを正確に描写することで、空間と対象の関係は強化されるだろう。



彫刻学科

教員コメント

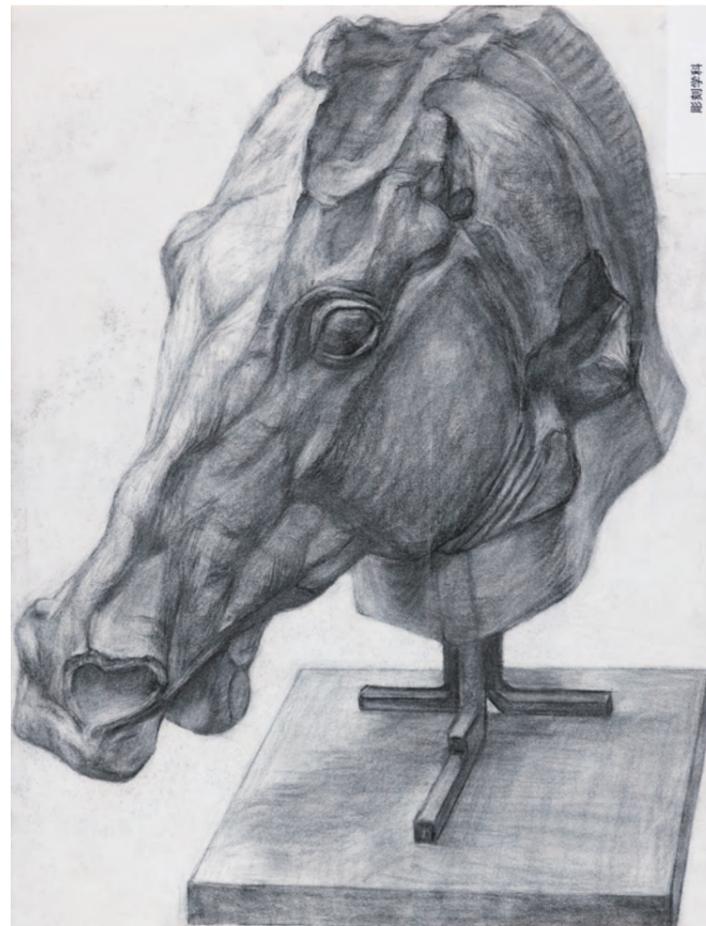
モチーフを上から見下げた構図で、状況設定がうまく描写され、静かな中にも馬頭の頭頂部や耳を切るなどスケール感のある面白い画面になっている。一番手前の鼻先を積極的に描き込むことで、首とアングルまでの奥行きを表現しようと試みているが、背景を描くことでグレートーンの幅の広さが空間をより意識させ、また画面のまとまりにもなっている。石膏の白さの中の濃淡が繊細に表現され、塊としての物量も保ちながら、作者が手で触って感じたような、かたちの微細な強弱を感じさせる。石膏の硬質さ、鉄のアングル、そして木の台との空間や重さ、質の関係性がうまく表現されている。



彫刻学科

教員コメント

塑造板、鉄の支持材、その上に乗る石膏の馬頭、それぞれの組み立てを的確に観察して描いている。各モチーフの関係が意識されており、画面に奥行きを感じさせる。馬の鼻先が手前に突き出す空間の表現が追求されるとなよい。



彫刻学科

教員コメント

かたちをつくることへの意志を感じさせるデッサンだ。石膏像/アングル/板、それぞれの形態を立体としてとらえ切ろうとする観察と描写はデッサンに強い印象を与え、見ていて気持ちがよい。あえて床を描かずモチーフだけを描いた判断も、このデッサンの場合は整合性がある。惜しかったのは、各要素の形態観察に集中した結果、そのつながりへの意識が弱くなっていることだ。アングルに接している石膏像の首元の厚さ、板の側面のパースの狂いなど、かたちの関係し合う箇所への観察を意識するとなおよい。



彫刻学科

教員コメント

小さいが迫力があり、モチーフの空間性を感じさせる解答である。石膏像の持つ大きさよりも、支持体との関係やモチーフの生み出す空間性を大切に描写する意志が伝わる。石膏像の緊張と弛緩も過不足なく描写されている表現の裏付けがあり、柔らかい調子で描写されているが、ボリュームを感じさせる。

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点以上掲載してほしい。

●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—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くても、つくった後で興味が湧く場合も多々ある。そのためまず「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掛ける。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＝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かたちにしてほしい。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。自分の作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)どれだけ発見できるかが重要だ。周囲から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。

一般方式 選考方法

塑造、ポートフォリオ(作品資料ファイル)および面接による審査

塑造(3時間)

【問題】

与えられた粘土を使って、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

●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

右に視線を向けて振られた頭部に至る胸、肩、首の動きが意欲的に構成されている。像全体のフォルムを意識してモデリングされた髪表現は、堅実な写生による顔面部に対して魅力的な緊張感を生み出している。



教員コメント

目鼻口といった部分を積極的に作り込みながら独自の視線や表情を表すことができた。頭髪を薄く動きを加えながら耳の位置を確認することや首から胸部へのつながりを感じさせる切り取り方により、動きと安定感という両者を獲得している。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

机上のモチーフをデッサンしなさい。

【条件】

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

【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

鉛筆デッサンでは対象を描く力に加え、対象がどのようにできているかを観察、探求する力を養ってほしいと考えている。このことを前提にしながら、色、かたち、質、パース、立体感、空間といったデッサンの基本要素が描けているか、これら基本要素をおさえつつ、モチーフの特徴や各自の着眼点にどれだけ迫れているかを評価のポイントとした。

具体的には、円や直方体といった基本形態とその比率、布やガラスといった素材の描き分け、モチーフを重ねて置くことで現れる全体の立体感など、デッサン全般に必要な要素に加え、

白菜の葉が積層する様子や、水とガラスの透明感の違い、素材によって変化する光の表情など、モチーフの特徴や各自の観察ポイントをどれだけかたちにできているかを見ていった。モチーフの量は、3時間のデッサンとしては多めと言えるが、最後までモチーフに向き合う集中力も評価したいと考えた。結果として、モチーフ全体の関係をとらえながら個々のモチーフまで描けている作品が高い評価を得ることになったが、不得意な要素があっても、最後まで描き切れた作品も一定以上の評価を得ている。

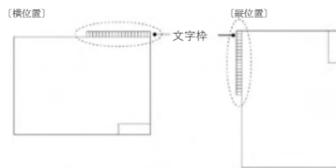
デザイン(3時間)

【問題】

「水」は、人類だけでなく生物にとって必要不可欠な物質である。そこでまず、あなたの体験や経験、記憶の中にある「水」を思い浮かべてみなさい。そして、そこに生まれたあなたの感情や感覚、あるいは記憶・情景やイメージを、与えられたモチーフ「water」を自由に用いて色彩構成しなさい。
与えられた枠に20字以内で、水の何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「water」の全て、あるいは1部の文字を用いること。
繰り返し使用も可。曲げたり、ねじったり、重ねたりすることも可。また、配置方法や角度など向きや組み合わせ方、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。
5. 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。
6. 枠の文字記述部分は塗りつぶさないこと。
7. 「water」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. 「w」・「a」・「t」・「e」・「r」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

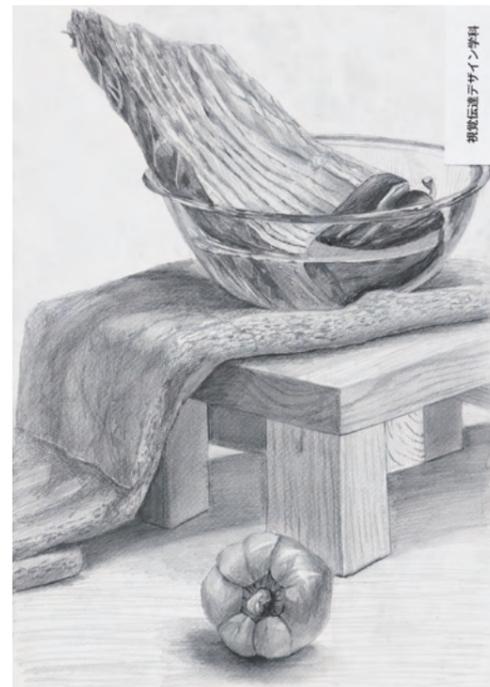
キーワードは「water(水)」。——「水」は人類だけでなく生物にとって必要不可欠な物質である。そこでまず、あなたの体験や経験、記憶の中にある「水」を思い浮かべてみなさい。そして、そこに生まれたあなたの感情や感覚、あるいは記憶・情景やイメージを与えられたモチーフ「water」を自由に用いて色彩構成しなさい。——が問である。モチーフは、2ミリ厚の塩化ビニールに型抜きされた天地50ミリほどの「water」の文字。この素材は無色透明で、ねじ曲げることができる。つまり受験生にとっては、いかようにも創意工夫することができるため、色彩と構成を自由な発想で展開することが可能なわけだ。意味内容を文字というカ

タチを用いて豊かな表現として創造することができるか。さらにそれを、第三者に伝えることができるか。そう、ここからすでにデザインは始まっている。色彩構成の作法は昨年度大きな転換点を迎えた。従って今年度はその傾向と対策が丹念に練られ、踏襲する作品を散見することができた。そのこと自体を否定するわけではないし、むしろ受験に対する真摯な態度として好感する所持。しかし、我々教員がそれ以上に求めているものは、問題の根幹を見据え、従来技法にとらわれずその壁を乗り越えようとする意欲が表現できているかどうかなのだ。



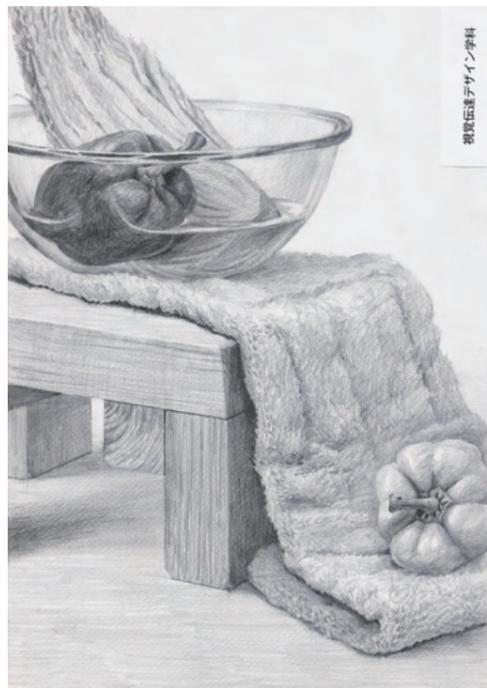
教員コメント

ガラスボウルと水による湾曲やタオルの質感、白菜の繊細な描き込みなど、個々のモチーフの特徴を丁寧に観察した描写が際立っているが、全体にわたって鉛筆のタッチは見事に統一されていて美しい。質感、固有色、形態感、空間、光といったデッサンに必要な要素すべてを満たした大変優れたデッサンである。



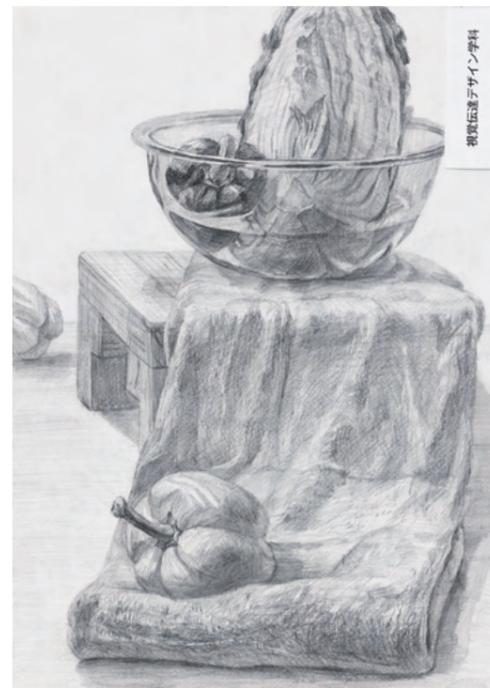
教員コメント

木製の台の歪みが気になるが、個々のモチーフに対する丁寧な観察と描画が高く評価できる。白菜の細かな表情やガラスボウルの縁の厚み、水によるかたちの歪みなど、限られた時間の中では避けて通りたくなる部分に対しても積極的に取り組み、その特徴が描き出せている。



教員コメント

画面いっぱいに構図を取り、モチーフの表情や質感を描き切ろうとする作者の強い意志が感じられる明快な作品となっている。特にタオルの柔らかな質感やガラスと水の屈折によるパブリカの歪みなど、作者の優れた観察力と描写力が高く評価された。

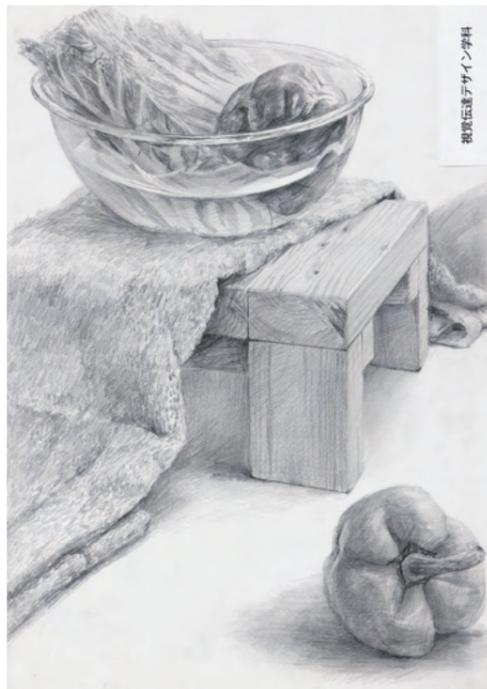


教員コメント

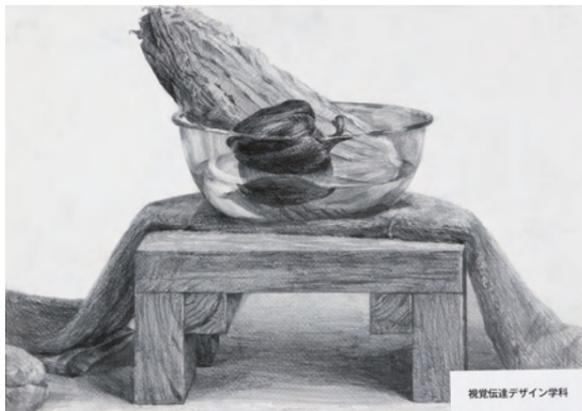
手前から奥への光のつながりとモチーフ全体の立体感が丁寧に表現されている。奥のパブリカを入れることで、空間的な見え方を引き立たせるなど、画面全体をつくろうとする意識と力を感じ取れる。タオルと白菜を正面にした構図を巧みに利用した作品と言える。



教員コメント
 空気遠近法を用い、モチーフによってつくられる空間を柔らかな調子で表現できている。木製の台、白菜の描写などもしっかりと観察がされており評価できるが、ガラスボウルの楕円の正確性や硬質感がやや弱いところが気になる。



教員コメント
 かたちや空間を正確にとらえることで、縦位置による構図がダイナミックさを生んだデッサンである。奥のタオルの描き込みが曖昧なのが残念ではあるが、タオルの起毛や木目の丁寧な描き込みから作者の意欲を感じられる点も評価できる。



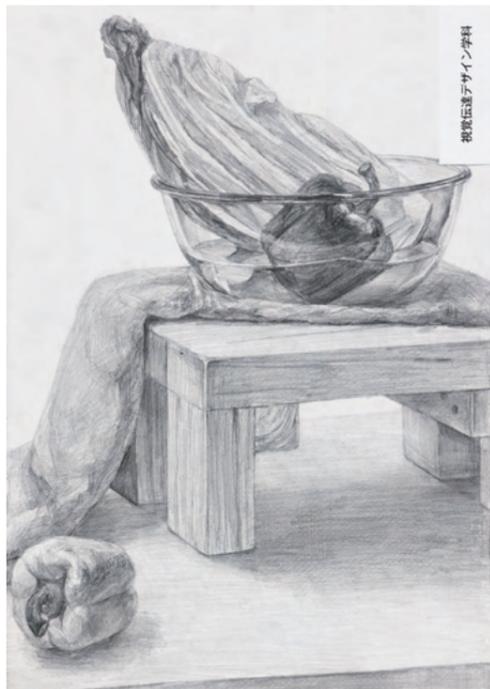
教員コメント
 作品の第一印象は、調子の幅、特に明るめのハーフトーンの欠如が難点ではあるが、モチーフの表情や質感などは作者のごまかしのない素直なモチーフとのやり取りにより、しっかりとした表現として結実しており好感が持てる。



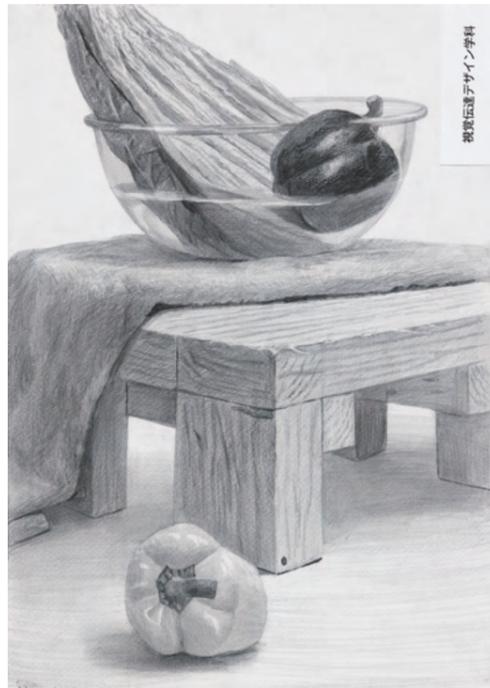
教員コメント
 床に落ちる影の処理が作品のよさを見えにくくしているが、テクスチャーの描き分けが、このデッサンの魅力になっている。木製の台の木目と角の丸み、タオルの起毛、白菜の葉のヨレ、ガラスの反射、パプリカの光沢などが、全体の関係性の中でしっかりと描けている。



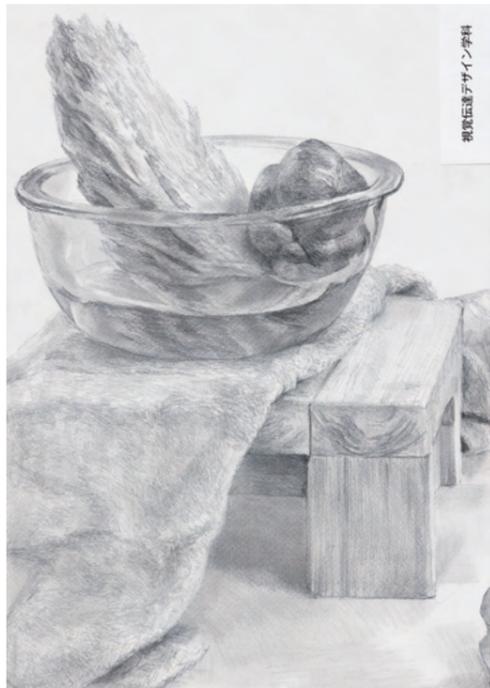
教員コメント
 全体に明るめの色調を保ちながら、モチーフの色、質、表情をしっかり描き分け、その特徴が表現できている。中でも水とパプリカとガラスボウルに現れる映り込み、屈折によるかたちの歪み、光の反射といった要素を丁寧に描くことで現れた質感は、この作品をより魅力的なものにしている。



教員コメント
 モチーフの右側を大胆に切り、白菜とパプリカをギリギリまで入れることで緊張感のある構図となっている。描き込みが一様のため質感の差が足りない点も見受けられるが、モチーフすべてを描き切ろうとする意欲が感じられ、好感が持てるデッサンである。



教員コメント
 モチーフの固有色の豊かさが魅力的なデッサンである。加えて木製の台のパスをうまく利用し、空間の抜けのよさが画面全体に柔らかい印象を与えている点も評価できる。質感の差に乏しい印象はあるが、木目やタオルの丁寧な描き込みがそれをカバーしている。



教員コメント
 作品右下角にパプリカをわざかに入れる構図や、柔らかな光を感じられる美しい表現からは、作者の繊細で優れた感性を読み取ることができる。ガラスボウルのパスにやや難点はあるが、細部にこだわり過ぎないたっぷりとした描写は、作品に豊かさを与えている。



毎朝花に水をやる、その習慣が心地良い

教員コメント

布を絞るようにモチーフをひねり、含んだ水分が今にもこぼれ落ちそうな一瞬をとらえている。全体の形が少しわかりづらいが、透明で柔軟性のあるモチーフを素直に観察し、水との類似性を表現しようとした姿勢を評価したい。



輪かくすらかき消す、ゲリラ豪雨の大爆笑

教員コメント

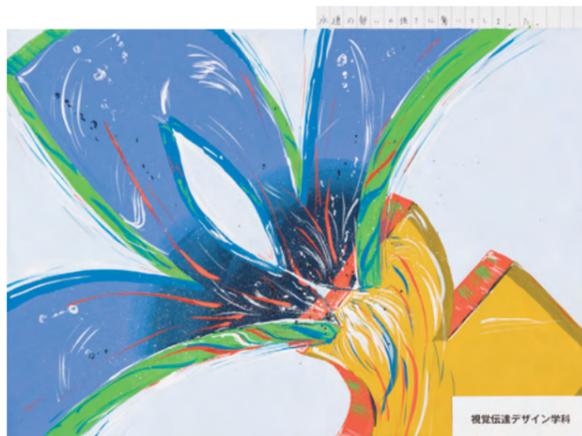
文字の前から後ろへ、鳴り響くような音が聞こえてくる。豪雨のような笑い声が響き渡る様子が、線の描き方を丁寧に調整したことで効果的に現れている。画面全体からも躍動感を感じられる作品である。



夜の学校で、プールの水が反射しゆらく。

教員コメント

モチーフ側面の反射の表現や、グラデーション、スパッタリング等を駆使して状況設定を見事に描き切っている。水面に浮かび上がる文字のかたちに若干難があるが、仕事のきれいさも際立っており、実力を十二分に感じさせる。



水道の勢いの強さに驚いてしまった。

教員コメント

配色を工夫しながら、蛇口から水が勢よく飛び出す姿が描かれている。目に見えない力の強弱や流れの可視化に作者の工夫を感じる。もっと水の飛び出す激しさを工夫して描ければ、よりよい作品になっただろう。



どんなに汚くても明日へつなぐ命綱

教員コメント

汚れた水に着目したところが興味深い。圧縮された汚れの中から垂れる希望の一滴が周りを温かく照らしており、そこから生命感を感じる。構成はストレートだが、作者の意図が伝わってくる作品である。



夕暮れ時、だんだんと押し寄せる波

教員コメント

作者は海の近くに住んだ経験があるのだろうか。夕暮れの家路への帰り道に、徐々に増す波しぶきの音、それと共に心に広がってゆく焦燥感や、望郷の念を掻き立てるような、想像力を刺激する作品である。



お風呂に入ると疲れがほぐれていく

教員コメント

疲れた身体に温かい湯がしみわたり、じんわりと身体が解かれていく経験が、モチーフのかたちや水の紋様やしぶき、色を適切に使用して、よく描けている。音まで聞こえてきそうな力作である。



キンキンに冷えた炭酸水が喉を伝い気分爽快

教員コメント

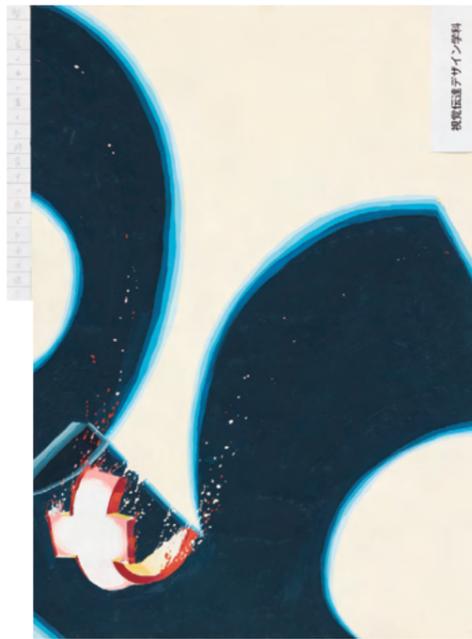
可塑性のあるモチーフをよく観察し、そのかたちのユニークさを使って、熱い喉に冷えた炭酸水が通るときの爽快感、という誰もが共通して持つ水の記憶を、適切に表現できた作品と言える。



植物がたくわえた一滴。

教員コメント

植物の状態を表しているのだがあえて緑色を使っていない。しかしあふれ出んばかりの文字通りのみずみずしい水や、そこから滴り落ちる水滴が、モチーフの色と質感だけで見事に表現され、そこにまさに植物がたくわえる水とその一滴を感じる。



勢い良く水に落ちた時背中に感じた水の硬さ

教員コメント

寒色系と暖色系の使い分けで、図らずとも水に落ちてしまったという「失敗」の感覚や印象がよく伝わってくる。またそのときに作者に見えた空虚感もしくは解き放たれた感覚が曲線や白色部分、左下への配置の構図などで見事に表現されている。



しとんと夜、ふとんに響く雨

教員コメント

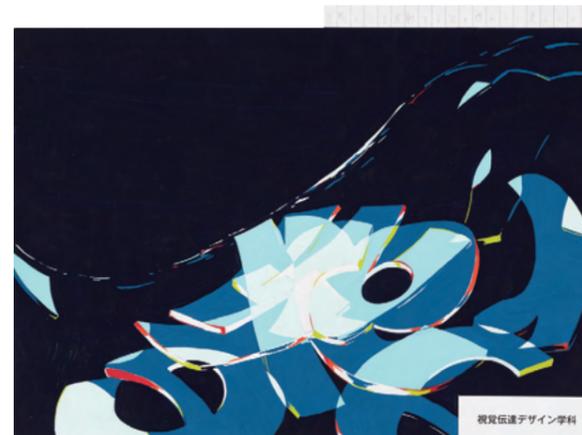
作者はこの状況を不安な気持ちで過ごしているのだろうか？雨水の波紋のようにも、しとしとした寂しい音のようにも見られる深い黒みのうごめきが暗闇の夜に、本来安寧の場である布団に忍び寄る状況が見事に描かれている。



ゆれる水面に光が模様をつくる

教員コメント

おそらくプールであろう透明度の高い水面に、透明の文字が、まるで氷のようにキラキラと浮かび上がっている。光と水の繊りなす模様的美しさを思い浮かべたときの作者の感情が素直に描写されている。紙面を横切る濃紺の帯によるコントラストも効果的。



月明かりを反射する湖の煌めきに見とれる

教員コメント

幾重にも重なる透明の文字が、月明かりを吸収し、それぞれに透過し反射し合うことでそのフォルムを際立たせている。普段は穏やかな湖面が今宵は緩やかに波打ち、その夜空とのわずかな境界線が効果的な奥行き感を保っている。



無害な鍋の水がとたんに危険なものになる

教員コメント

鍋を火にかける。やがてぐつぐつと煮え立ち、出汁の香りが部屋いっぱいに広がる。文字のフォルムは肉や野菜といった具材に置換され、醤油の色は味覚を伴って徐々に具材を染めていく。若干コミック調だが、鍋の中の物語が大胆に描かれている。



初めて飲んだ炭酸水は舌の上で甘くはじけた

教員コメント

色・構図・色彩計画・技法研究を繰り返し練習した成果のたまもの。これまでの入試参考作品を幾度も見直し、よりよい作品を目指してコツコツやり切った。好感が持てる。



私の感情をゆっくりと溶かしてゆく。

教員コメント

画面の上部にモチーフのwaterを位置付け、文字から流れや滲みなど水の現象を巧みに構成した。大地に染み込み根を張る植物のようにも見える。すべてがゆっくりと溶けていく。

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

ホームセンターを彷彿とさせるモチーフを使い、素材から始まるクリエイションというコンセプトでレイアウトした。さまざまな素材を扱う学科として、布、樹脂、木材、金属など密度が違う素材と対峙したときに、どこまで集中力を持って細部まで観察し、描写できるか。集積体と個体の距離感、テンションと緩和、自

然素材と人工素材の描写、濃淡による色彩表現、素材の硬度などが紙上で表現できているか。構図や奥行きをどのように計画し、まとめることができているのか。最終的にそこにさらに個性を感じることができている作品には高い評価が集まった。

デザイン(3時間)

【問題】

「循環」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

近年は、小中学校においてもSDGsなど、社会問題に意識を向ける機会が増えていることから、時代性を感じる「循環」をテーマとした。多様な解釈および表現が可能であることから、入試の色彩構成によく見られるハイコントラストやグラデーションの多用ではない、知識や興味の方角性が明確に現れた、独自性のある表現を期待した。啓発ポスターのように説明

的な解答も多い中で、ストーリー性を感じる独創性の高い表現も散見され、バリエーション豊かな解答が並んだ。仕事の丁寧さは当然のことながら、思考の深さ、意図が明確に伝わる表現力、事象に対する観察力など、多方向から総合的に評価した。

構想力テスト(3時間)

【問題】

「つながる」をテーマに、モノあるいは、空間をデザインして提案しなさい。

【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】

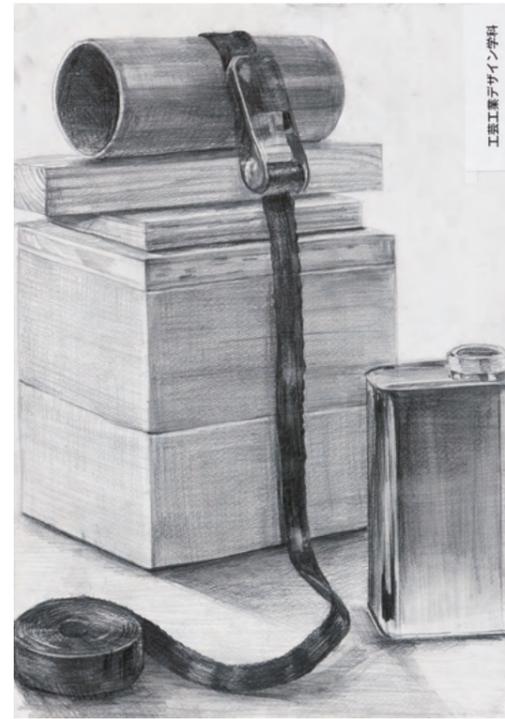
1. 試験問題
2. 答案用紙(B3アラベール紙)×1枚
3. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

出題意図と評価のポイント

社会や生活のかたち・スタイルの変化に伴い、これからさまざまな交流が加速する。その中で、人とモノと空間がどのように「つながる」だろうか。その発想力と第三者に伝える表現・訴求力に期待した。

自由な観点で思考の独自性を高め、スケッチやイラスト、説明文

を交えた図説が魅力的なデザイン表現になっているか。合わせて考察力・新規性・論理性を評価のポイントとした。また、すべての面で独自性に富んだ提案が望ましいが、優れた部分が見受けられればそれも積極的に評価した。



工業工業デザイン学科

教員コメント

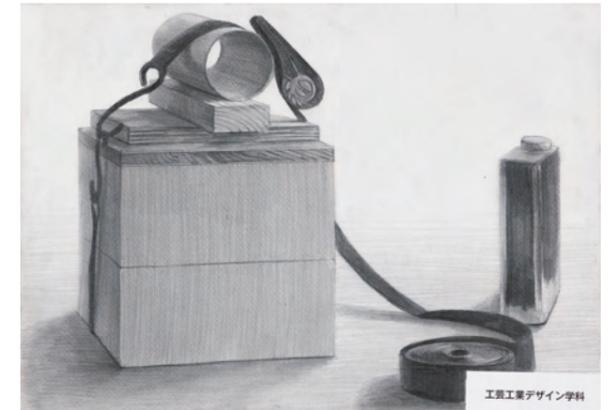
大胆な構図の中で、輪郭線の陰影や距離感がしっかりと取れている。素材感の描写力も描けている方ではあったが、ラチェットベルトの結束感に欠けているところがあり、集積という存在感が出せるとよりよい点数につながった。



工業工業デザイン学科

教員コメント

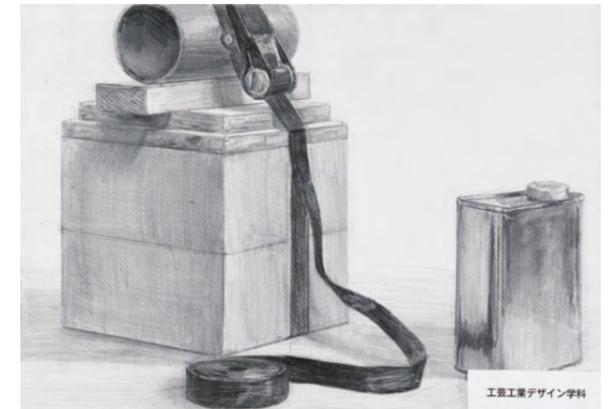
ラチェットベルトの細部まで描き込みがあることで、テンションを感じるデッサンに仕上がっている。全体的にはあまり陰影の強弱がなかったためか、フラットな印象なので、構図にもうひとつ工夫があると評価が上がったデッサンになっただろう。



工業工業デザイン学科

教員コメント

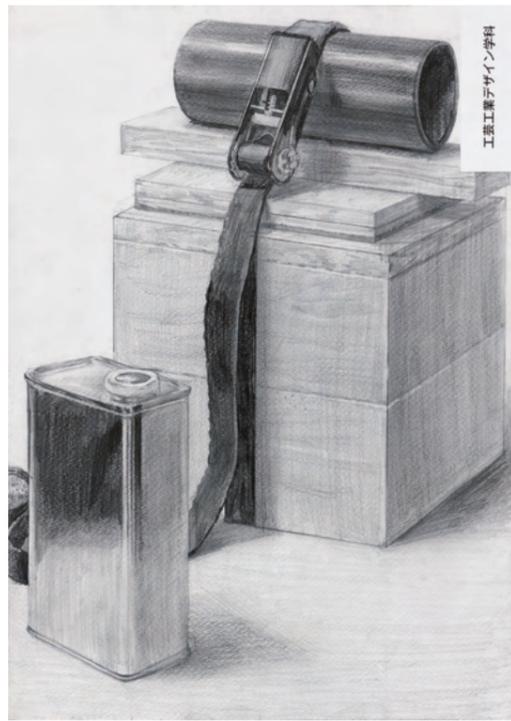
濃いトーンを使って、雰囲気のあるデッサンに仕上がっている。集積体と個体、緊張と緩みなどの表現、素材感や幾何学形態を正確にとらえている裏付けがあることが評価のポイントとなった。



工業工業デザイン学科

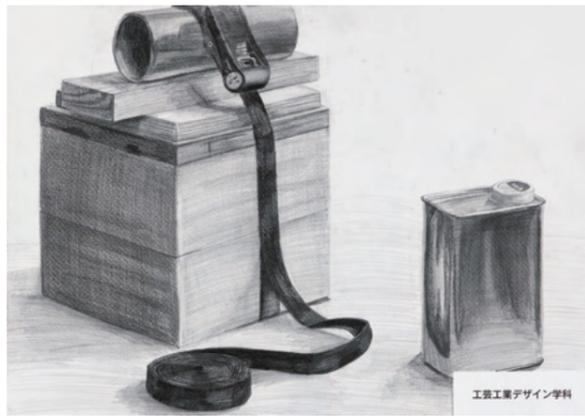
教員コメント

ブリキ缶の距離感と右側の余白をうまく取ったことで、大胆な構図で奥行きを感じるデッサンになっている。細部の描き込みはできているものの、素材感の表現力が弱いところが減点材料となった。



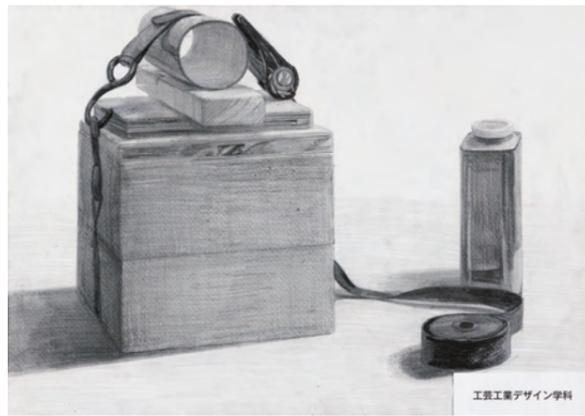
工業工業デザイン学科

教員コメント
 難しい角度ではあるが、ブリキ缶と集積体の距離感が正確で、その間の空気感がよく伝わってくる。またブリキ感の手前側に映る空間を描き込んだことで、陰影のバランスがよく、奥行きのあるデッサンに仕上がっている。



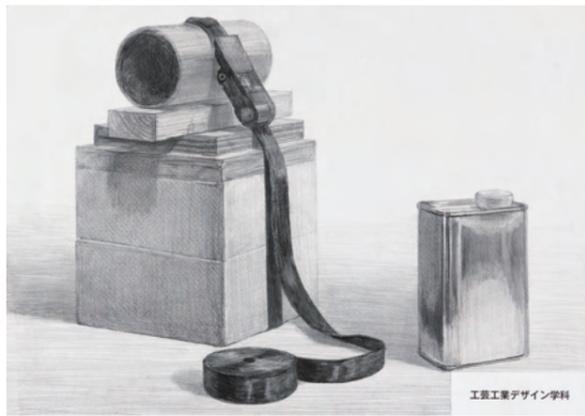
工業工業デザイン学科

教員コメント
 モチーフのサイズや幾何学形態をとらえ切れていない部分はあるが、陰影のバランスがよく、集積体と個体という点はうまく構図を使って表現されているところが評価された。



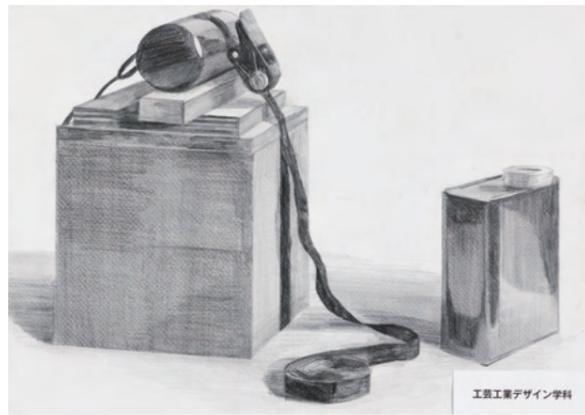
工業工業デザイン学科

教員コメント
 ブリキ缶の向きなど難しい角度ではあるものの、パースも正確に描かれており、一つ一つのモチーフが丁寧に描かれていることが評価された。全体的には濃いトーンでまとめているが、それが奥側の空間を逆に広げており、構図の力強さを引き立てている。



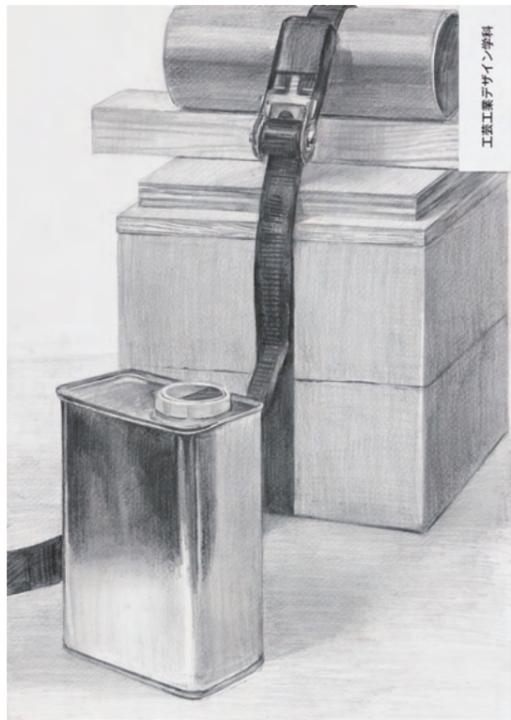
工業工業デザイン学科

教員コメント
 ラチェットベルトで集積されたテンションが緩めに感じられるが、全体的に満遍なく描き込みがあり、両サイドに空間があることで、絵画的な魅力のある作品となっている。合板や無垢材の素材感なども丁寧に描かれていることが評価された。



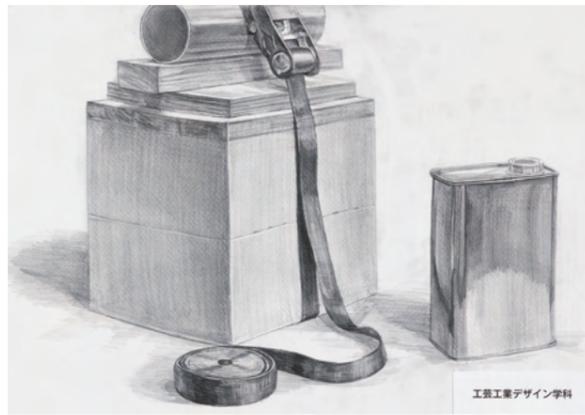
工業工業デザイン学科

教員コメント
 ラチェットベルトの緊張と緩和がうまく描写されている。また塩ビパイプの抜けがあり、奥側の空間を感じる構図が評価された。金属、塩ビ、木材などの素材感が全体としては、希薄なところがあり、その描き込みがあればさらにより作品になっただろう。



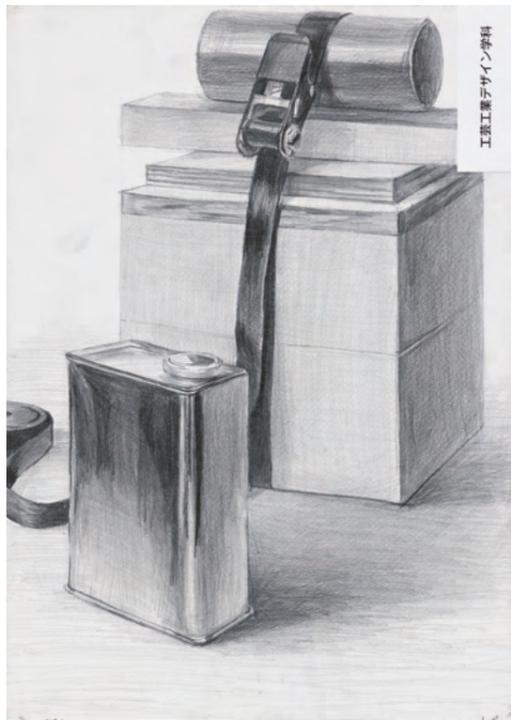
工業工業デザイン学科

教員コメント
 手前のブリキ缶の描き込みがぐっと引き付ける作品。難しい構図で、右側の余白の幅が緊張感をもたらしているが、細部の描き込みが丁寧なことや、水平垂直がきちんと取れていることで、完成度の高い作品になっている。



工業工業デザイン学科

教員コメント
 集積体とブリキ缶の間の空間に描かれているベルトの緩みなど、緩和の部分がうまく表現されているデッサン。全体的にも質感が感じられ、よく描き込んであるが、構図と輪郭表現が弱いところが惜しい。



工業工業デザイン学科

教員コメント
 ダイナミックな構図で、手前のブリキ缶が質感も含めてよく描き込んであるため、集積体との比較で奥行きを感じるデッサンとして評価された。手前の空間と画面上部の空間のバランスが整理されて配置されていればよりよい評価につながった。



教員コメント

本学科の受験生らしい素材への興味を感じると同時に、ものをつくり出す者にとって避けては通れない、サステナビリティについても考えさせられる作品である。極端な明暗の対比と丁寧なグラデーションにより、溶融した金属の熱さをしっかりと描写し、強い印象を残した。



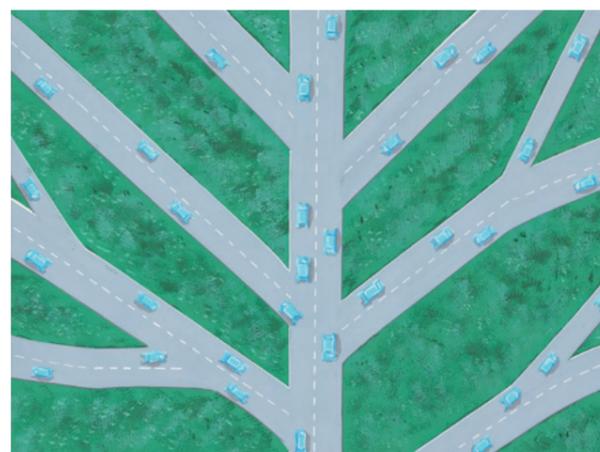
教員コメント

ビー玉の立体感を丁寧に描き、木部を平面的に仕上げたことによるコントラストが、画面に強さを生み出している。大胆な構図により、どこまでもビー玉が転がっていくような広がりを感じさせている。シンプルな表現の中にも見て取れる、観察力、描写力を評価した。



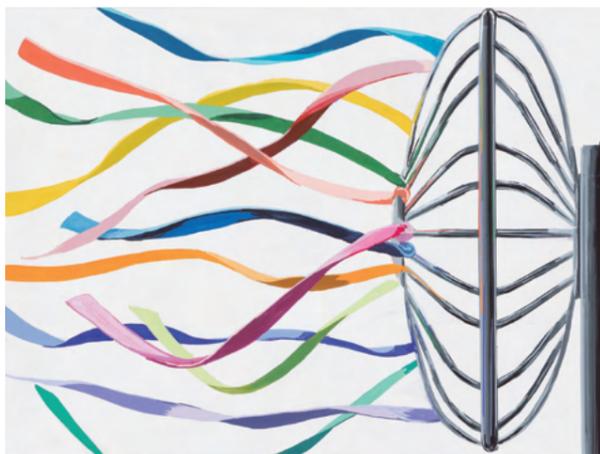
教員コメント

近年、ペンやクレヨン、鉛筆などの筆記具により、テーマに沿った内容を描くという解答が見られるようになったが、その中でも、シャープで美しい仕上がりの本解答が高く評価された。ノートのリングの質感や、ペンのインクの濃淡なども丁寧に描かれている。配色のバランスや表現力にセンスを感じる作品である。



教員コメント

どこまでも続く都会の交通網が、木々の枝や葉の葉脈のように表現されている。水色の自動車は循環する水であろうか。深い構図と共に、自然界に見られる水の循環のメタファーとして交通網を描いている、柔軟な発想力が高く評価された。



教員コメント

明快な構図と白場のバランスが目をついた。空気の循環を描いた解答の中でも、シンプルながら、最も動きを感じさせるものであった。目に見えないものを可視化する表現力と、美しい仕上がりを高く評価した。



教員コメント

電車の玩具がモチーフである。ともすれば幼い表現になりがちであるが、深い構図により要素を絞り込み、高い描写力によりシャープな作品に仕上がっている。色彩や配色バランス、影の強さなどにより、幼い頃の記憶を呼び起こすようなストーリー性を感じる解答である。



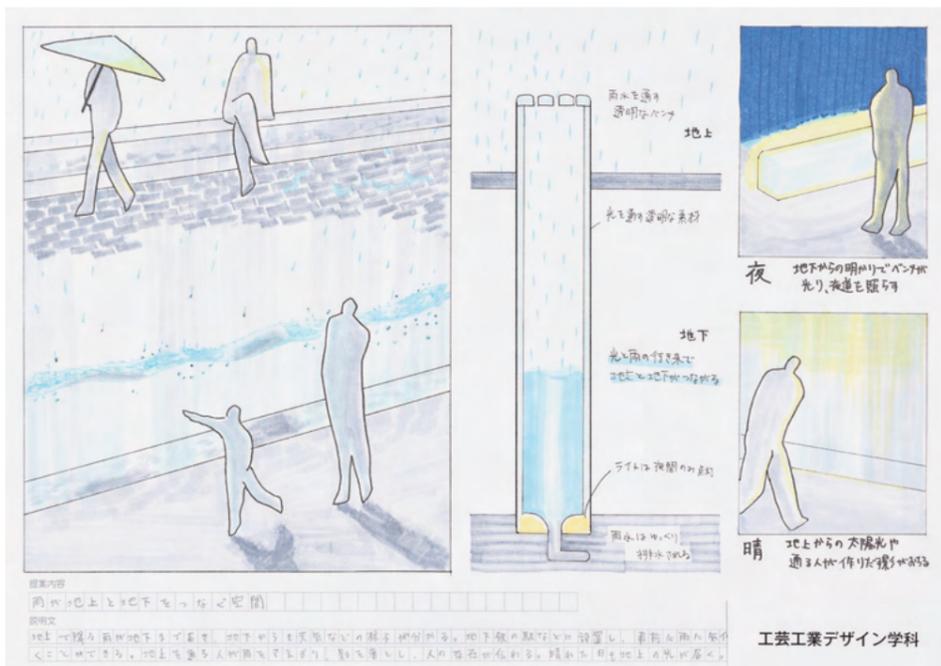
教員コメント

伝えることに重点を置いた明快な画面構成に、作者の意図を感じた。説明的になりがちな内容を、絵画的な描写により見応えのある作品に仕上げている。横段で区切られた画面は静的であるが、フルーツのみずみずしさや皮の表現が、動きのある表情を生み出している。



教員コメント

白と赤という明快な色彩計画と、必要以上に描かないという潔さに、静かでありながら強い意図を感じる作品である。何もない白い皿をメインに構成したことにより、観る側の想像力を喚起し、強い印象を生んでいる。



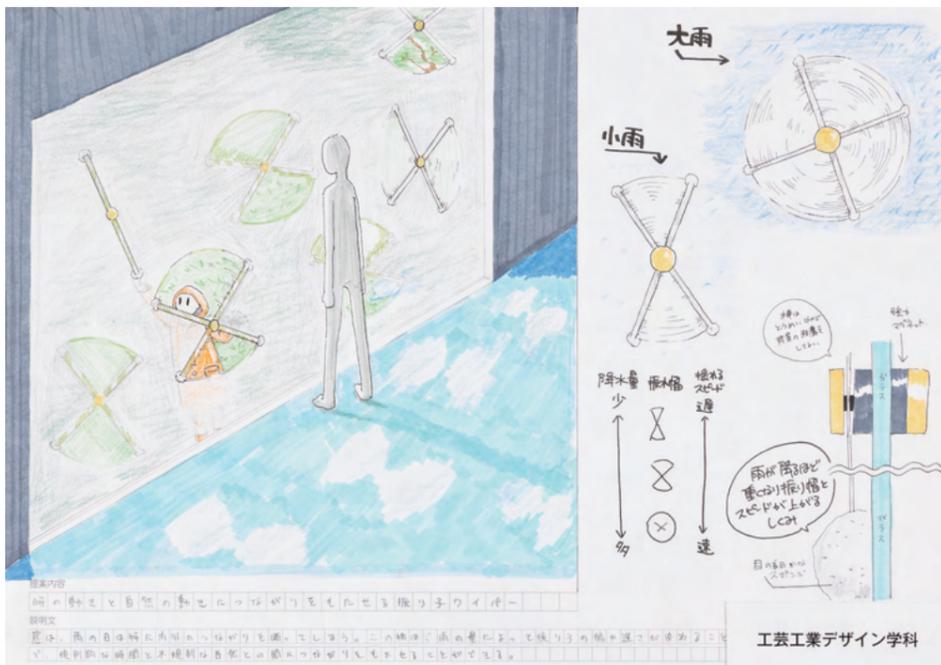
雨が地上と地下をつなぐ空間

地上で降る雨が地下まで届き、地下からも天気などの様子が分かる。地下鉄の駅などに設置し、事前に雨に気付くことができる。地上を通る人が雨をさえぎり、影を落とし、人の存在が伝わる。晴れた日も地上の光が届く。

教員コメント

地上に降った雨が地面に染み込み、その断面の様子を魅力的に見せるユニークな提案である。水槽に溜まる水の様子や光効果を利用して、地下空間を演出しようとしている。その仕組みを説明した仕様説明や構造図の表現はとてもわかりやすい。

工芸工業デザイン学科



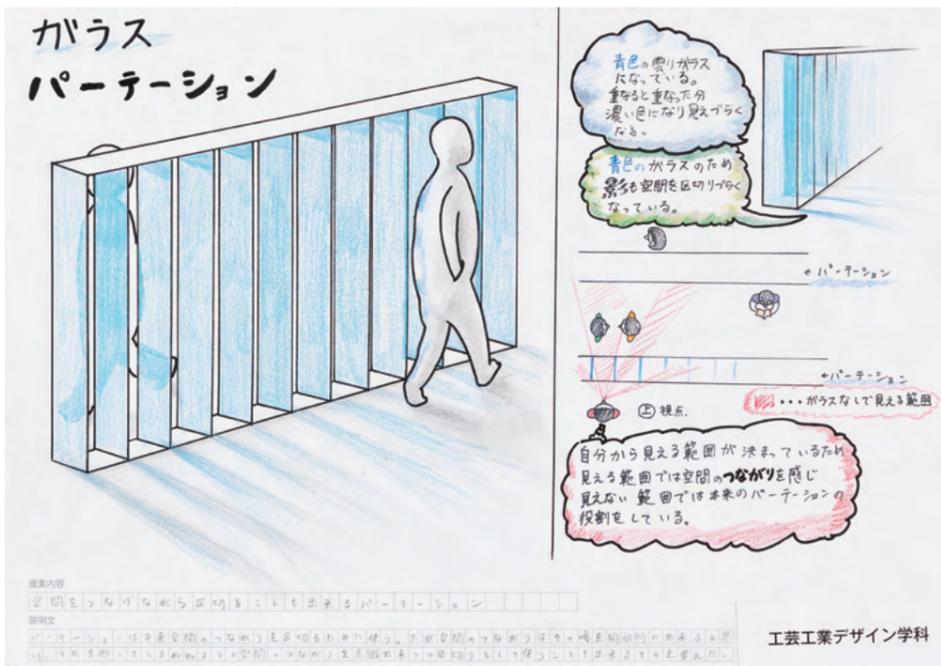
時の動きと自然の動きをつなげる振り子ワイパー

窓は、雨の日は特に内外のつながりを断ってしまう。この物は、雨の量によって振り子の幅や速さが変わること、規則的な時間と不規則な自然との間につながりをもたせることができる。

教員コメント

窓ガラスを境界に、雨の日の外と内をつなぐコンセプトが明快であった。それを実現しようとするワイパーのアイデアは、大変興味を引くものであったが、もう少し動力などの機構説明があると、さらに説得力のある提案になった。

工芸工業デザイン学科



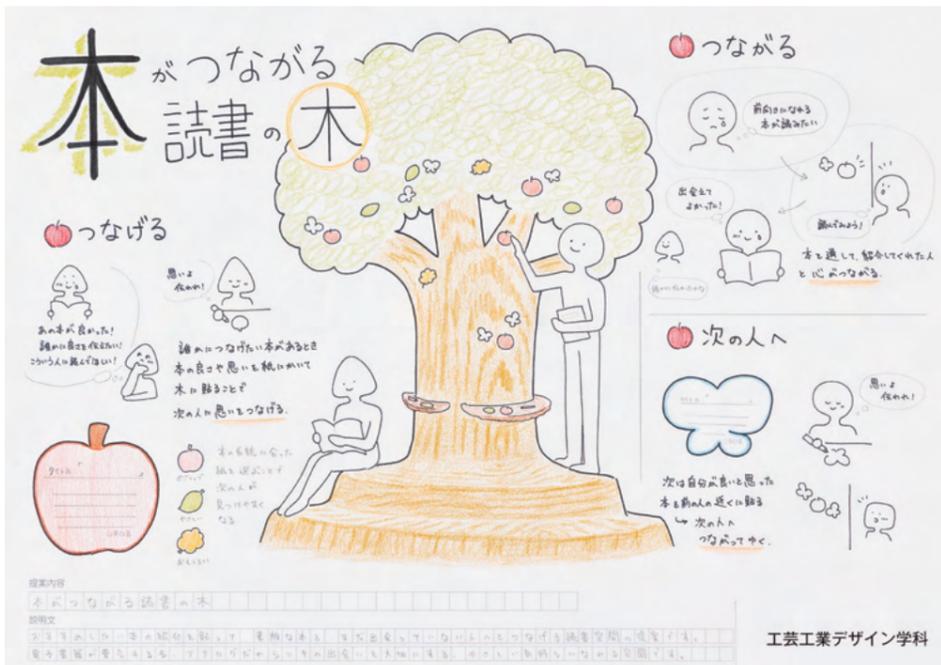
空間をつなげながら区切ることも出来るパーティション

パーティションは本来空間のつながりを区切るために使う。だが空間のつながりはその場を開放的に出来ると思い、それを断ってしまわぬように空間のつながりを意識できつつ区切りとして使うことも出来るもの考えた。

教員コメント

パーティカル(縦型)ブラインドからヒントを得たのだろうか、パーティションにガラス素材を利用して、曇りガラスの効果を最大限に引き出したアイデアは素晴らしい。また、答案用紙もプレゼンツールとして完成度が高い。

工芸工業デザイン学科



本が つながる 読書の木

おすすめしたい本の紹介を貼って、素敵な本を、まだ出会っていない人へつなげる読書空間の提案です。電子書籍が普及する今、アナログだからその出会いを大切に、やさしい気持ちになれる空間です。

教員コメント

読書を通して人をつなげるヒューマンリーな提案である。樹木に集う人々を想定した環境づくりの構想も素晴らしい。昨今のwebの評価・レビューは大変便利だが、手書きでカードに書き込み伝える方法は、利便性を越えた価値を感じる。

工芸工業デザイン学科

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

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。

●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。

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。

ワークショップ方式 選考方法

①第1次選考

オンライン面接による審査

②第2次選考

思考プロセステスト

思考プロセステスト

【問題】

「食」をテーマに自由に提案して下さい。

【条件】

ケント紙の使い方は、縦横自由。

【配付物】

1. 試験問題
2. はさみ×1個
3. 30cm定規×1個
4. セロテープ×1個
5. ステープラー×1個
6. スティックのり×1個
7. 下書き用紙(B4上質紙)×10枚

審査基準・評価ポイント

●オンライン面接

興味を持つ事柄などを質問する中で、本学科で学べる内容・方向性との統合性などを勘案し、総合的に判断する。

●思考プロセステスト

ワークショップでは与えられたテーマに沿って自由に発想を展開して、アイデアを練ってほしい。実際の授業のように、そのアイデアを複数の教員と相談しながらの制作を体験する。その過程の中で発想力、独創性、熱意、集中力、コミュニケーション能力などを評価する。また制作経験のない受験生にはワークショップ内で相談に乗る。

プレゼンテーションでは決められた時間内で制作物等を説明しながら発表してもらう。発表の形式は自由だが、発表前に教員と相談して決定する。途中経過を一度試験時間の中間地点で発表し、総合的なアドバイスを受ける。それを踏まえてさらに提案内容を深めて最終プレゼンテーションを行ってほしい。最終的な制作物が評価の対象ではないので、プレゼンテーション終了後に制作物は処分してもらう。

総合型選抜一般方式が制作物を中心に評価するのに対し、ワークショップ方式では思考・制作のプロセスを評価の対象とする。



鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

モチーフの2色の洗濯ピンチを自由に想像し、構成してデッサンしなさい。
モチーフは2色で構成されていれば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。
4. 答案用紙の裏側中央に画面の「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. 洗濯ピンチ×2個(濃淡グレー各1個ずつ)
4. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

出題意図と評価のポイント

モチーフの洗濯ピンチは2種類の異なる素材で構成されている。また色もグレー濃淡2色ある。モチーフの形態、素材の質感、色調をきちんととらえているか、またその特



徴を把握し、空間構成、想像力、独創性を表現できているかを期待した問題である。

デザイン(3時間)

【問題】

配付された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。
4. 梱包材はモチーフではない。
5. 答案用紙の裏側中央に画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

【配付物】

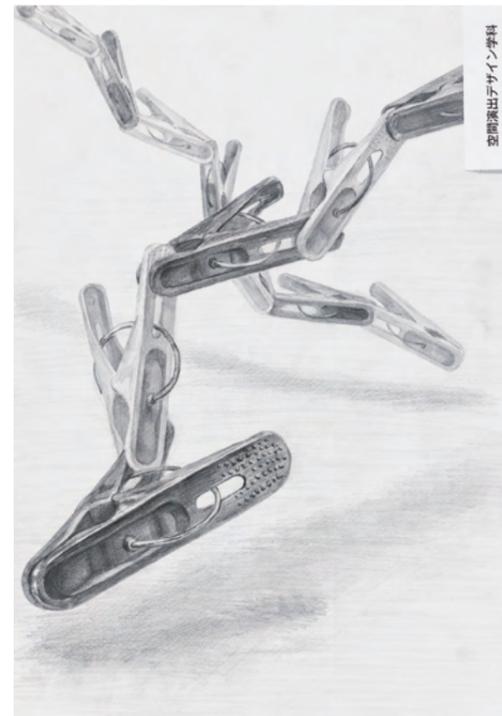
1. 試験問題
2. 答案用紙(B3ケント紙)×1枚
3. 鉄くさり30cm×1本
4. 鉄球34.92mmφ×1個
5. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

出題意図と評価のポイント

モチーフの鏡面仕上げの球体と鉄の鎖は、質感、映り込み、質量、音、用途…など、数多くのイメージを内包し発信しているモノである。それらをよく観察し、またその物体が持つ数々のイメージ(言葉・風景・物語…)を解釈し、具象化・



抽象化し、取捨選択し、統合・融合した上で自分ならではの作品をいかにつくり出すか、という姿勢を期待した。空間を感じさせる表現力と構成力、色彩表現力、独自性を評価のポイントとした。



教員コメント

独創性にやや物足りなさはあるが、全体的にバランスよく空間構成されている。また、洗濯ピンチの形態、質感、色調が正確にとらえられていて好感が持てる。



教員コメント

大胆で独創的な作品である。モチーフの形態をよく観察し、その特徴を生かして奥に向かってモチーフを直角に構成したところが面白い。この大胆な発想力、力強さは今後の創作に期待が持てる。



教員コメント

彷徨い浮遊するモチーフが軽やかに宇宙空間を漂っているようで面白い。ただ、全体的に丁寧に描かれてはいるが、モチーフの形態、質感のとらえ方にやや物足りなさがある。



教員コメント

あえてモチーフの全体を描かず、何か得体の知れない物体に変容させたところが面白い。画力もあって形態、質感は正確に描かれているが、色調(グレーの濃淡)がややぼやけているのが残念。



空間演出デザイン学科

教員コメント

鉛筆がよく動いていて力強く、作者の確かな画力が垣間見れる。ただ、空間構成にもう少し奥行きや動きなどの要素が加味されるとよりよい作品になったと思う。



空間演出デザイン学科

教員コメント

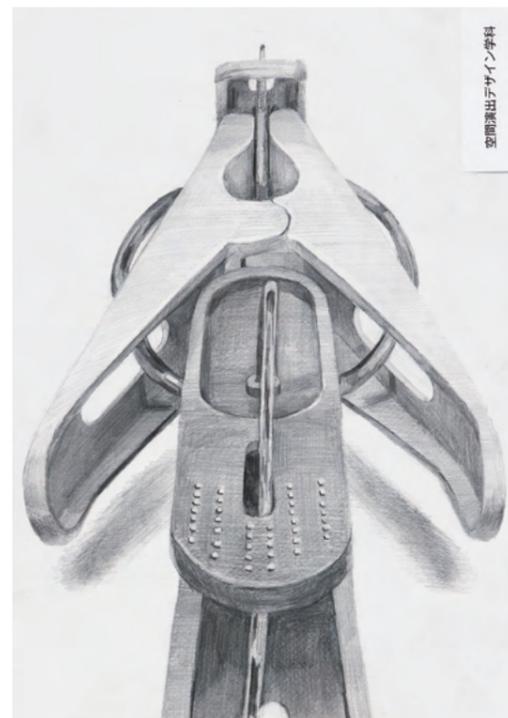
素直で真摯なとらえ方に好感は持てるが、独自性、空間構成に物足りなさを感じる。本学科では技術力に加え独創的な想像力も大切な要素である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

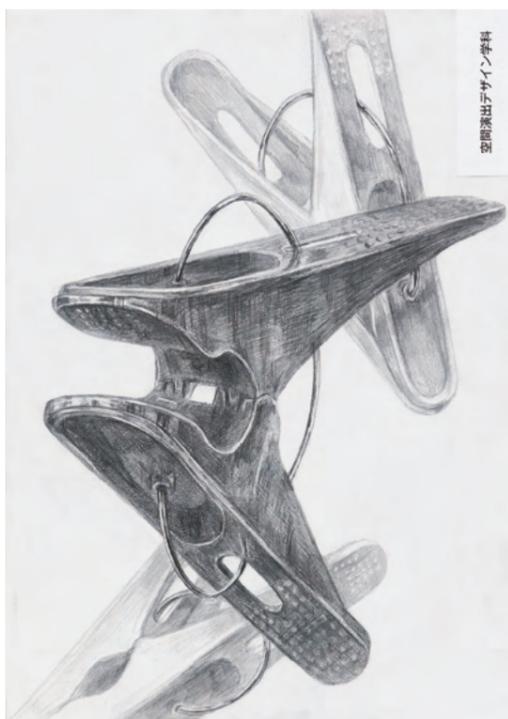
モチーフをクローズアップしたミニマルな思い切りのよい表現は、目に留まる。金属製リングの優れた質感描写とそのフォルムが画面の強さにつながっている。ただ、他の部分であるプラスチックの質感描写や空間表現などに物足りなさも感じられる。



空間演出デザイン学科

教員コメント

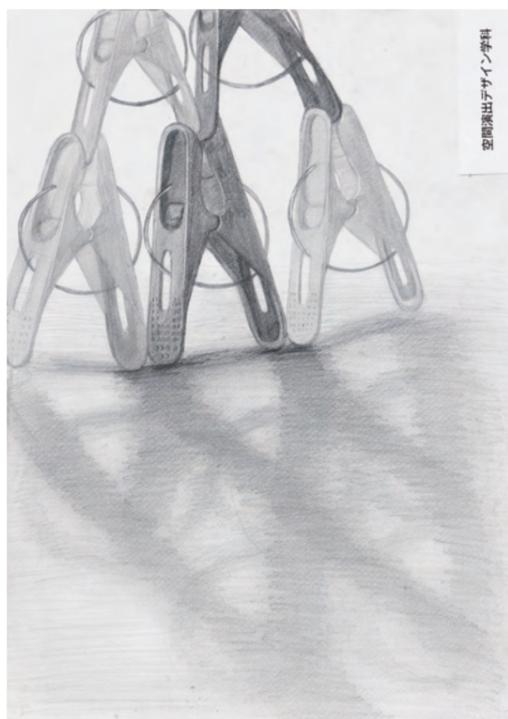
一点透視図法を用い、空間における調子の把握も確に表現できている。また金属のリングが中央から微妙にずれるなどモチーフへの作者の眼差し、観察力がとても優れているところも評価に値するポイントである。



空間演出デザイン学科

教員コメント

まるで宇宙船がこちらに迫ってくるような大胆な構図が評価された。またモチーフの色彩、その違いを明暗対比としても利用し、空間感を演出している。ただ手前のモチーフのねじれなど、遠近法に難点があることが気になる。



空間演出デザイン学科

教員コメント

モチーフの機能的な特性を理解し、組み体操のようなユニークな形態をイメージした発想力、さらにその影を演出するため、構図をぐっと上げた構成力は見事である。モチーフと床との関係、落ちる影の描写が不足しているところがやや残念である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

モチーフが上方から落ちてくるような、一見よくありがちな表現であるが、モチーフ同士の接し方やそのかたち、そして空間的な配置、加えて紙の白地も空間として感じられる美しいハーフトーンの描画など、作者の繊細な感性が感じられる優れた作品である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

伸び伸びとした構成とコントラストの強い描画は、単なるデッサンというよりは絵画的な魅力があり、評価できる。一方、観察力や描写力の観点からは、モチーフのかたちや質感、陰影の表現など、やや客観性に欠けている側面も感じられる。



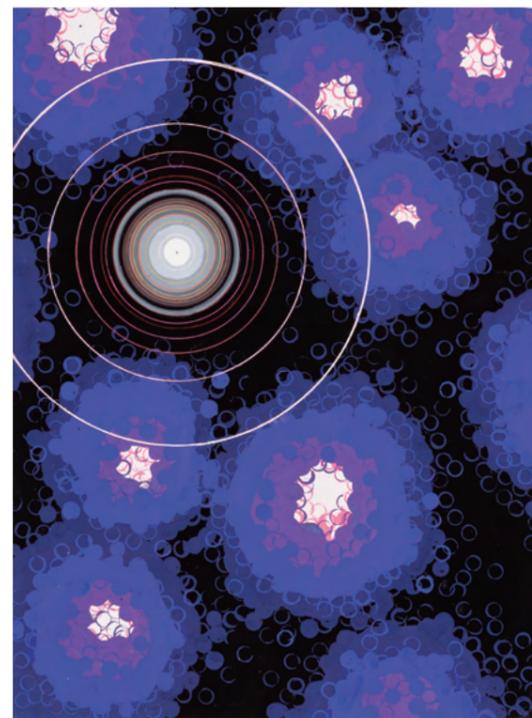
教員コメント

感じ得た印象を表現する数々の手法をギリギリまで絞り切り、俳句のような研ぎ澄まされた表現を求める姿勢を評価した。



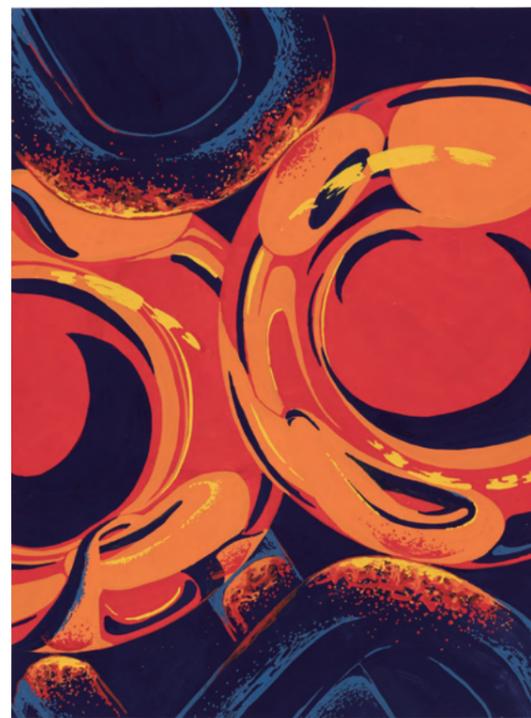
教員コメント

窓のような映り込みと複数色の赤と無彩色による描画によって、モノから新たなイメージを想起させられる表現力を評価した。



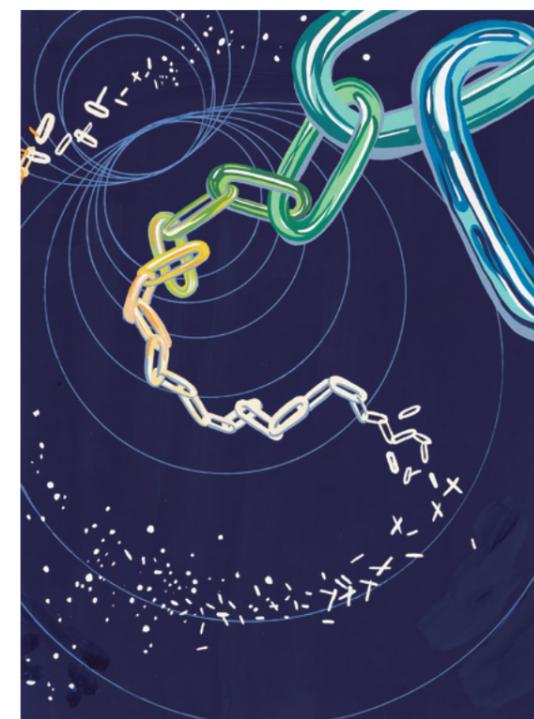
教員コメント

モチーフ自体を描くことなく、反射に注目し現実とは違う次元を表現している。2つのモチーフを両方とも感じられる作品ではなかったが、画面上の構成力と色彩が優れていたのが評価された。



教員コメント

モチーフの特徴をよく観察して抽象的表現に構成、配色によって空間を感じさせられる表現力を評価した。



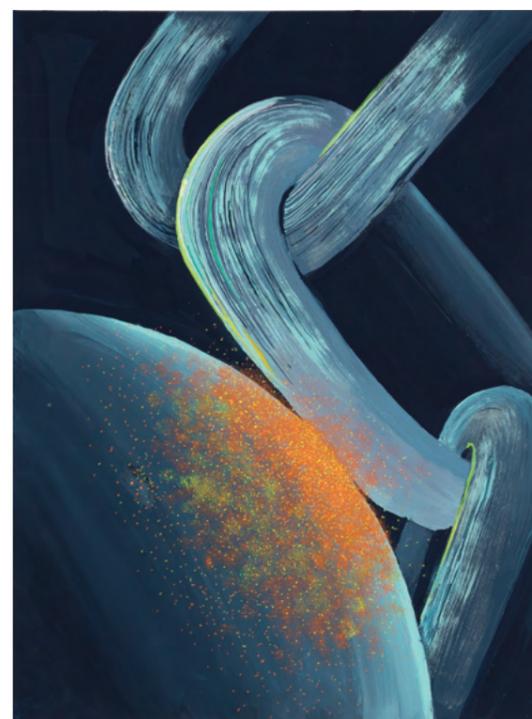
教員コメント

モチーフの動きを感情的な色彩で感じさせることができている。画面の広がりや立体感もデザイン的に描けている。



教員コメント

手前から奥へのサイズ感と色を変化させる構成により、モチーフの存在する空間を創作しようとした構成のアイデアと表現力を評価した。



教員コメント

モチーフにクローズアップしたことで逆にマクロに惑星や宇宙を感じさせることに成功している。接触したモチーフ同士の衝撃を表現でき、現象を象徴的に表現できていることを評価した。



教員コメント

モチーフを抽象的に表現し、あえて平面上で表現することで立体を想像させた点、限られた色使いでのデザインの表現を評価した。



教員コメント
モチーフの特徴を観察し、質感表現や映り込みのリアルな表現力と、宇宙空間のごとく感じる物語の構成力と配色表現力を評価した。



教員コメント
独自のこだわりでモノクロームの世界と色彩の世界の相反の関係性が描かれている。



教員コメント
「モチーフから受けたイメージを構成して何を表現したいか」の発信力が弱い理由は、具象と抽象のバランスが明確でない点が考えられるが、斜線を意識した画面構成のアイデア力を評価した。



教員コメント
テキスタイルデザイン的な表現は、ミッドセンチュリーを感じさせ、デザイン的に成功している。



教員コメント
動きのない単純な構成から、モチーフから新たなイメージを発見している作品とは言い難いが、映り込みの風景を色彩で抽象化した画面構成力を評価した。



教員コメント
画面構成の単調さが、球体を光源に見立て光を主題にした劇的なイメージを弱くしている理由の1つであるが、アイデア力を評価した。



教員コメント
モチーフの特徴をよくとらえているが、本人の映り込みの描き方がデザイン的であったかは評価が分かれた点であった。



教員コメント
ポップに大胆に表現できている。単純化しながら影を構成に用いたことがよかった。

一般方式 選考方法

①第1次選考

自己推薦調書審査

(1) 作品

“あなたが投影された空間”を自由に作品として表現しなさい。(抽象/具象は問いません)

B4サイズ1枚に作成すること。

(2) 論文

あなたの作品について解説しなさい。(200字以上400字以内)

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]

あなたしか知らない“秘密”を、この作品を通し自由な表現として、“告白”してください。

[条件]

1. 具象/抽象は問わない。
2. 答案用紙の右上にタイトルを明記しなさい。
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(B4画用紙)×1枚
3. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

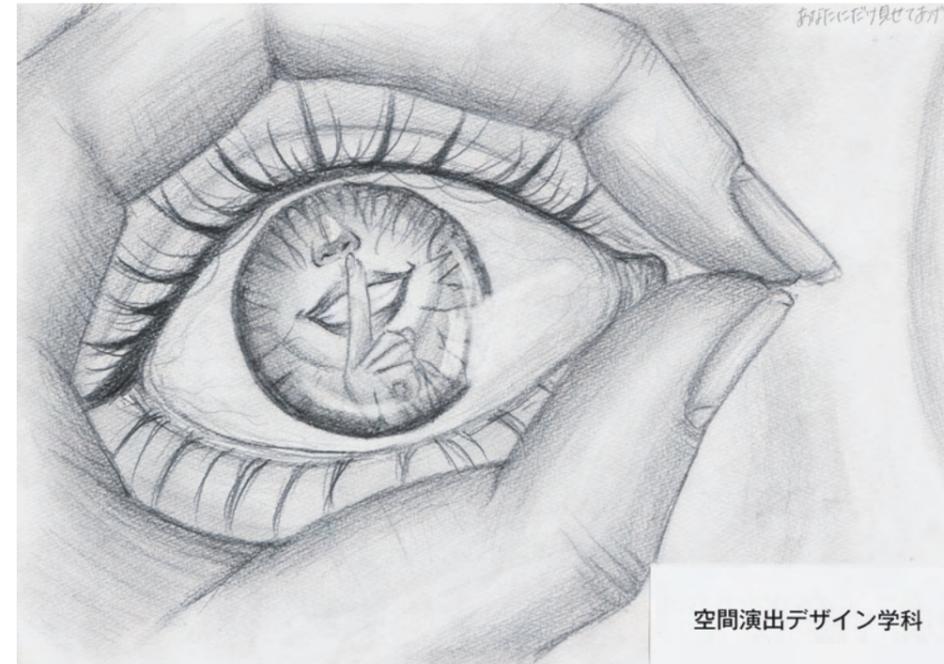
審査基準・評価ポイント

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。



空間演出デザイン学科

あなたにだけ見せてあげる

教員コメント

設問に対して言語表現とは異なる身体的言語の豊かさを示唆する解答と言える。シンプルでありながら、さりげない構図の傾きによって画面全体がインパクトの強い構成となっている。



空間演出デザイン学科

ぬるぬると溶けて倒れそうな私(鉛筆)。それでも明日は…。

教員コメント

現実には見たことのない特異な形態が目を引き。タイトルから、「鉛筆」をモチーフに描かれた主観的な表現であることがわかる。「私」という閉じられた小宇宙を独自の視点から描写している。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

下記の[条件]に従って、[部材]による空間を構想して鉛筆デッサンしなさい。

【条件】

1. [部材] (A)～(D)の全ての立体を使用すること。
2. 全ての部材は、相貫するか、接していること。
3. 構想した空間のスケールが分かるように人間(h=1.8m)を一人以上描くこと。
4. 答案用紙は縦横自由。
5. 目隠しカードの上に、画面の「上」を示す矢印「↑」を必ず書くこと。

【部材】

部材(A)

- a. 大きさ:10m×10m×0.3m
- 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:コンクリート

部材(B)

- a. 大きさ:10m×3m×0.01m
- b. 数量:2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5mの球
- b. 数量:指定なし
- c. 加工:不可
- d. 材質:スチール

部材(D)

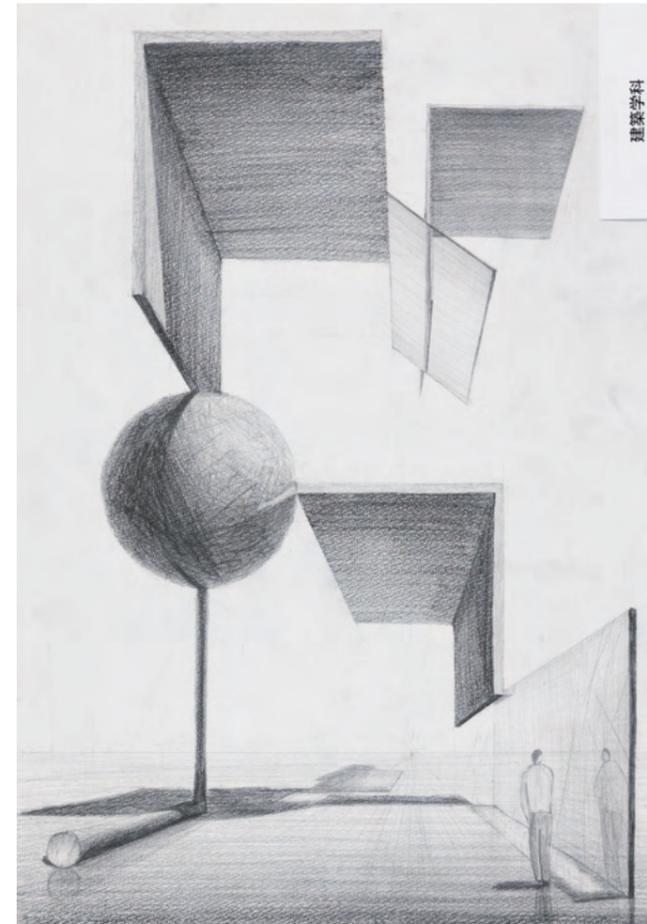
- a. 大きさ:直径0.3mの円柱(長さ自由)
- b. 数量:指定なし
- c. 加工:曲げる、折る、分割
- d. 材質:スチール

【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

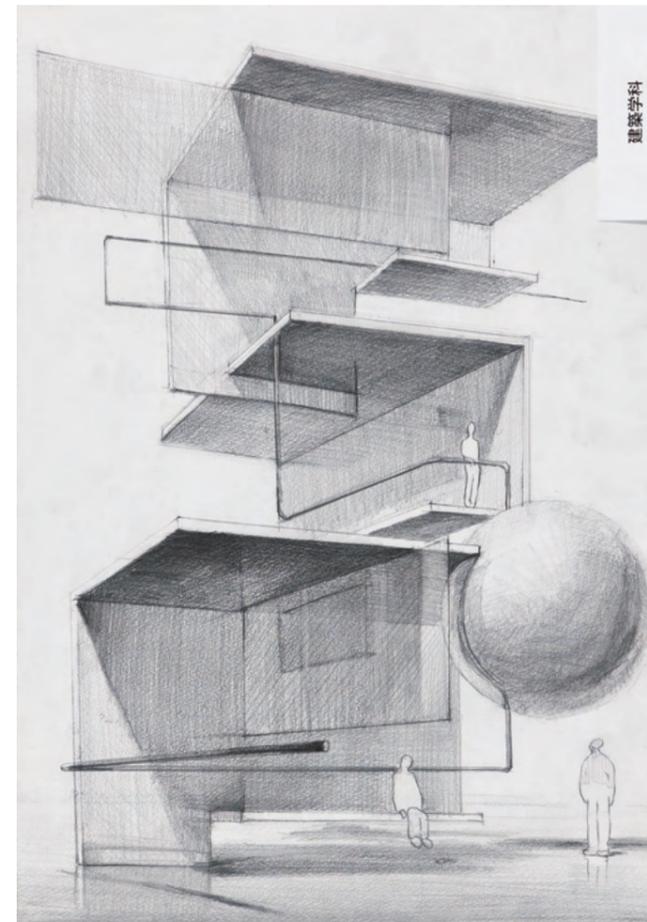
出題意図と評価のポイント

問題文の部材A～D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、球体、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なスケールで描けることなど基本的な力を確認した。



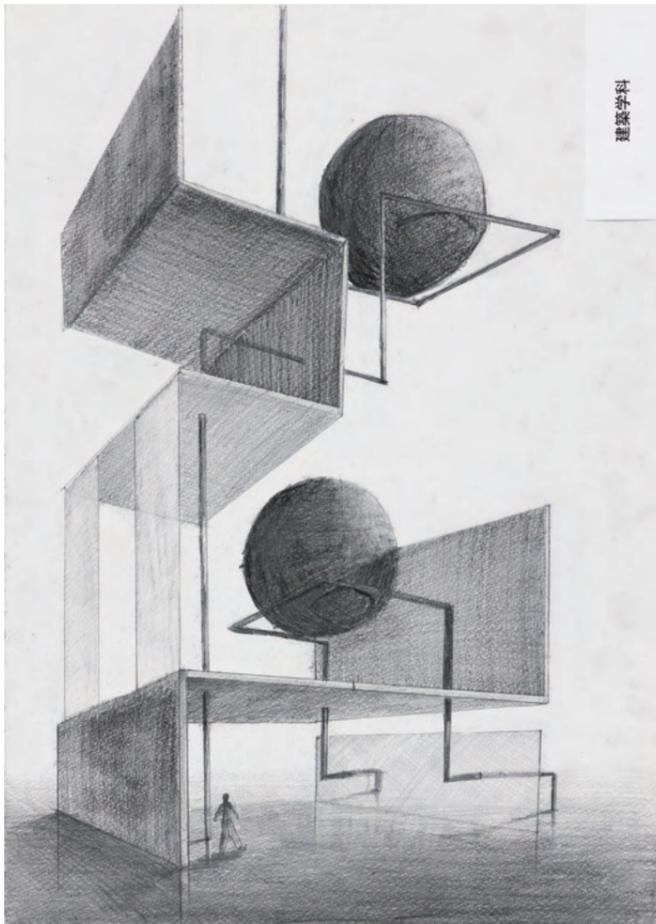
教員コメント

各部材の条件を生かしながら縦方向に空間を展開した素直な構成である。

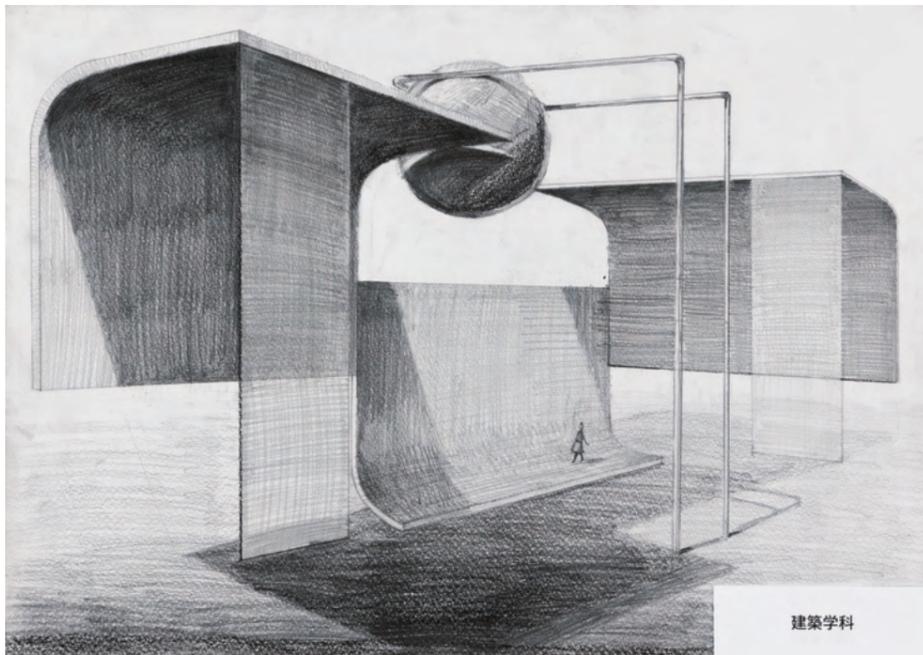


教員コメント

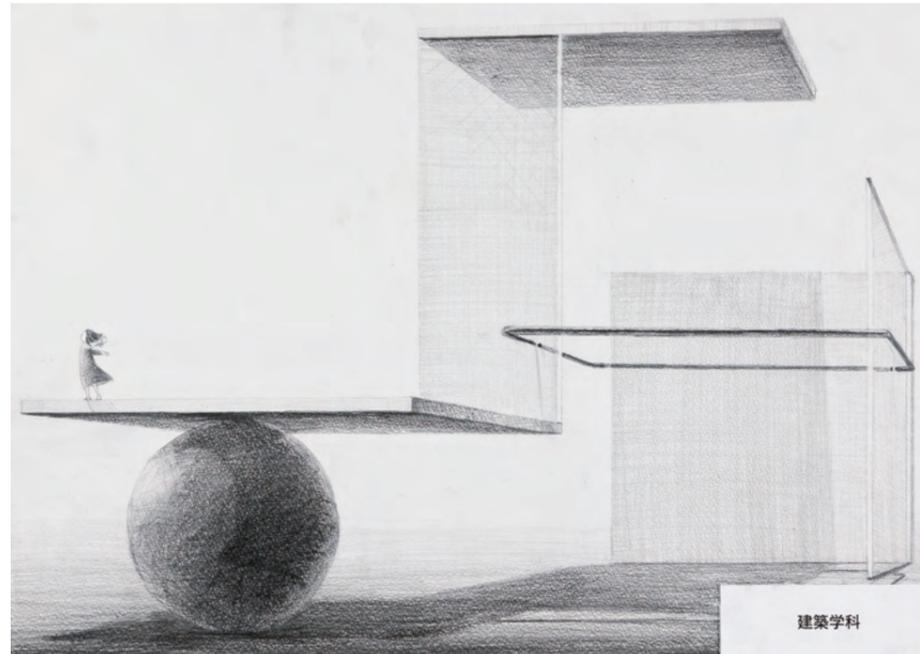
コの字に加工した面材の向きを変えて構成した変化のある空間をつくり出している。



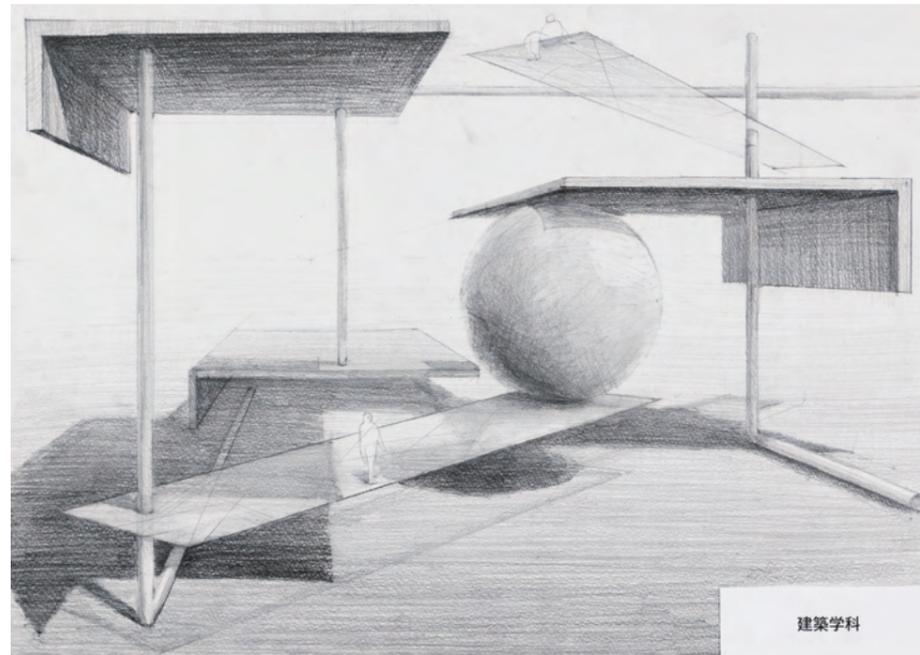
教員コメント
各部材を統合するように線材を効果的に使った
バランスのよい構成である。



教員コメント
緩く曲げた面材によって空間を構成することで
柔らかな空間をつくり出している。



教員コメント
最小限の構成によって各部材の特徴をうまく表
現したシンプルな空間である。



教員コメント
斜めに配置した部材が効果的に空間に動きを与
えている構成である。

この建物は、地方を流れる河川の河川敷に建っている。敷地は川より少し高さを上げた堤防上に位置している。その北側にはさらに高い堤防が建っており、住宅地が広がっている。建物自体は傾きの異なる2つの切妻屋根が重ねて被せられていて、2つの屋根に挟まれた部分には大きなガラスがはめこまれ、ハイサイドライトとして屋内に光を取り込むことができる。下側の切妻屋根は短手側に庇を伸ばし、東側の玄関部分を雨から守ってくれる。外装は柱や梁と揃えて赤味の強い木材が使われており、建物自体に統一感を与えるとともに、温かみのあるフアードをつくり出している。川に面する南側では縁側をつくり、住人だけでなく、散歩や釣りに来た人々も快適に過ごすことができる、開かれた場とした。縁側からは

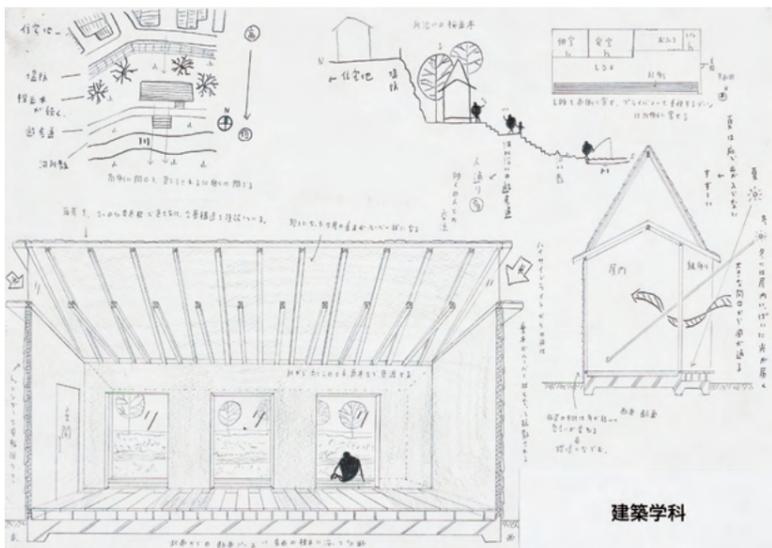
幅の広い階段で川とゆるやかにつながり、敷地の境界はあいまいなものとなっている。建物の内部にセットバックさせるように内側に造られた縁側は、南面全面の開口部から屋内に入る光を季節によって調節する役割も兼ねる。建主は以前、都内の会社に勤め密集地のマンションに住んでいたが、テレワークの推進を機に興味の釣りに楽しめる川に近いこの土地に移り住むことにした。休日になれば釣り仲間たちが集まり、縁側で休んだり、一緒に昼食を食べたりしながら一日中釣りを楽しむことができる。住まいを外に開くことは地域との接点をつくり、住まい自体の価値を高めることにもつながるだろう。

この建物の主な特徴は、周辺の自然とマッチした木造の目立つシンプルな形状にある。川や緑が多く存在する場所に立地し、横に長く伸びた平屋の様なウォール・トゥームを持つ。二枚の屋根が重なった様な独特なルーフィングも特徴的であり、その間に作られた開口に木々の存在が映し出され、より暖かみのあるナチュラルなフアードが現れる。

ここは観光客向けの宿泊施設であると考え。平屋に見えて一階と二階がふきぬけである構造を持ち、至る所に存在する開口から植栽の影が室内にゆらゆらと落ちること、くつろぐことに適した空間が作られている。外と内をゆるやかにつなぐ開口が多く、室内からは自然の景色をパノラマ状に眺めることができ、半屋外スペース

では内の人々とコミュニケーションを取ることも可能だ。また、それぞれの部屋が独立しながら横一列につながったワンルームとなっており、木造の屋内を立体的に移動することによって、室内でも自然の中を歩くようなシークエンスを味わうことができ、どこに居ても簡単にそれが会話を楽しむこともできる。

自然の多く存在する斜面を生かした美しい景色を味わうことのできる建物として、観光客や近隣の住民からとても親しまれた宿泊施設となっている。また、初めて訪れる人々は、外観からは想像できない室内の広がりによって驚くのである。



建築学科

教員コメント

内観イメージに加え、断面や、環境性能を含む立地特性を簡潔に表したスケッチが描かれ、高い観察力と描写力を見て取れる。文章においても、建物の特徴と立地場所に合った使用者像が生き生きと記述されている。



建築学科

教員コメント

大画面の内観イメージと、全体の造りを示す図式・断面のバランスがよく、描写力も高い。文章は、まず建物の特徴を簡潔に述べたうえで、その特徴を生かす流れで想像をふくらませており、自然な展開となっている。

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。

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(対象の特徴を正確にとらえる。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。

【配付物】

1. 試験問題
2. 写真(コピー)×1枚
出典:『新建築2017/05』、新建築社、112,115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



撮影:新建築社写真部

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割の把握

感覚テスト(3時間)

【問題】

日常生活には「はっとする瞬間」があります。例えば、驚いた瞬間をはじめとして、何かについて、気がついた瞬間、わかった瞬間、納得した瞬間、実感した瞬間、・・・です。あなた自身の経験の「はっとする瞬間」について、一つ例をあげ、その瞬間について考えてください。その例について、論述し(400字以内)、論述にタイトルをつけ(20字以内)、論述を説明するスケッチをしなさい。スケッチは、具象的に描く必要はありません。論述を説明する、あるいは論述内容を端的に表してください。

【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

「はっとすること」は、そのときに強く自覚することもあれば、後になって記憶が呼び出され意識することもある。感覚テストでは、はっとする・はっとした体験について論述し、的確な表題を付け、共感できる視覚化を求めている。課題に応えるためには、「はっとする瞬間」について文章とス

ケッチで概要を報告するだけでなく、振り返り、その体験について自ら意味付けて論述することを求めている。そうすることで、その体験の概要を報告するだけでなく、その体験を端的に示す表題が浮かびやすくなり、またスケッチを描く視点も明確になる。

基礎造形(3時間)

【問題】

「祭り」を幾何学図形で描きなさい。

【条件】

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

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(B3ケント紙)×1枚
3. 下書き用紙(B4上質紙)×1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て想像し、それをヴィジュアル化する構想力が求められる。「祭り」と聞いて、どんなシーンが浮かぶだろうか。四季折々の祭事は、種類も規模も実に多彩だ。日本の伝統的な祭典もあれば、世界各地のフェスティバルもある。民族の伝統的な祭りもある。それら

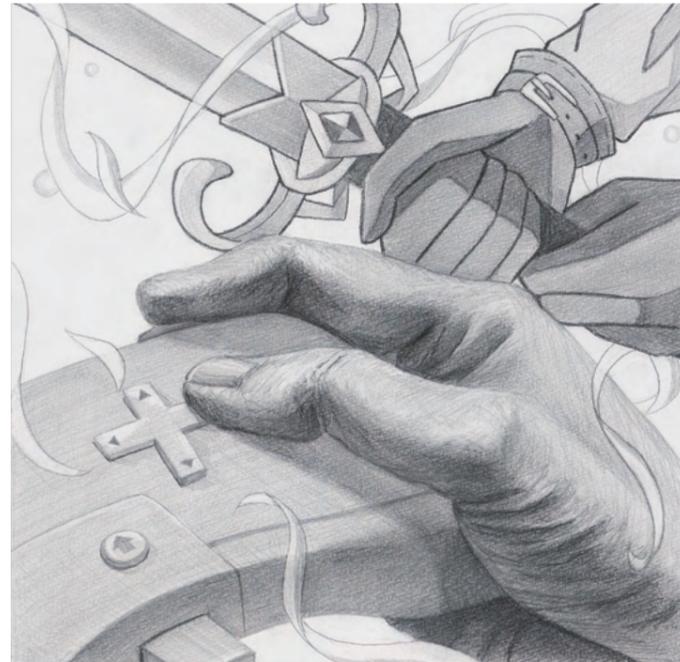
はすべて、非日常的なハレの体験と言える。目に飛び込んでくる祭りならではの彩色や装飾、祭事の時にしか聴くことのない独特の音やリズム。視覚的な情報だけに留まらず、五感を張り巡らせて、柔らかな発想力のもと、色の調和や確かな造形力で応えてくれることを期待した。またそれらを評価のポイントとした。

騒がしい街の中で突然聞こえて来る赤ん坊の泣き声にはっとする。

人間の赤ん坊が発する泣き声ほど心に直接訴えかけてくるものはない。どんなに眠たくて意識がもうろうとしていても、赤ん坊の泣き声がすれば即座に目が覚め、緊急事態のように気持ちが張りつめる。知り合いの子供であろうと、街ですれ違う初対面の赤ん坊であろうと、その泣き声を持つ力は変わらない。なぜ人の赤ん坊は泣くのだろうか。産まれた時に発する産声を始めとして、赤ん坊の泣き声は感情が芽生え、言葉で気持ちを伝えられるようになるまで続く。それまでは不快、空腹、驚き、不安、眠気など日常で感じる様々な感覚が泣くという行動に変換されるのだ。泣いている理由はささいな事でも、その感情の主張を通して赤ん坊は母親に自分はここに居ると全力でアピールする。小さな体で持ちうる全ての力を持って出す泣き声だからこそ、私たちの耳に真つづく届くのだと思う。街で赤ん坊の泣き声にはっとする度に、なんて生きることにひたむきなのだと感心する。

教員コメント

はっとする瞬間の1つに、赤ん坊の泣き声を挙げたことはいい着想だ。多くの人の共感を得るだろう。考えてみれば、赤ん坊の泣き声は人間ばかりでなく、多くの哺乳類に共通する信号的な意味と機能を持っている。その信号は、親だけでなく、周囲の者にも強く訴えかける。泣き声をスケッチで再現することは難しいが、このスケッチからはその状況や泣き声を容易に想像することができる優れた作品だ。



教員コメント

ゲームにおける体験の一体感や没入感は、今日、デザインの重要な問題の1つだ。操作する私の問題だけではなく、またつくられたゲームの問題だけでもない。まさに、私とゲームとの相互作用とし

て生じる感覚の中に「はっとする瞬間」を見いだした論述は見事であり、その点がスケッチでもうまく表現されている。



教員コメント

書を例に、その腕前は徐々に連続的に上達するのではなく、あるとき、何かをきっかけとして大きく上達するものだというを体験的に論じている。スケッチは、中間の灰色を最小限にし、白と黒のコントラストのある力強い表現になっている。

私が主人公になった瞬間

私がはっとする瞬間は、休日に家で大好きなRPGゲームをしていた時にあった。広大な世界を旅し、魔物を倒し、とらわれの姫の救出を目指すゲームだ。私は主人公を操作するが、もちろん私自身はテレビの前に座ってコントローラーを持っているだけで本当に剣を振っているわけではない。けれど、ゲーム中で最後の戦いが始まった時、私に緊張が走った。コントローラーを持つ手に汗がにじみ、1つ1つの操作に重みを感じた。姫と再会した時には涙が流れた。そこではっと気がついた。私は今この主人公と一体となっているのだと。長い時間をかけたからこそ強い共感を感じたのだ。これは字や絵といった自然と自分の中に入ってくるものとは違い、自分の手で動かすからこそ得られる感動だと思った。自分ではない誰かになれる楽しさは、視覚、聴覚、そして感触を通したから気づくことができたのだ。

美しい文字とはなにか

私は小さい頃から、お手本にそっくりの字を書くことが得意だった。だから美しい字というのは教材の見本の字にそっくりのものだと思っていた。

しかし中学生になってお手本通りの字が書けることが当たり前になった頃、明確なお手本が存在しない書道をするようになった。初めは目安として先生が書いた作品をそのまま書けばいいだろうと、見ながら慎重に筆を運んでみたが、どうやっても不格好な書になってしまった。お手本を見ることと書くことを同時に行っているのは墨の入り方にもじみ方も単調で面白みのない画面になってしまうのだ。

ある時、間違えて最初の文字を大きく書いてしまったときに、他の文字を小さくして全体のバランスを考えて書いてみた。すると先生のお手本とはまったく違うが、私だけの「作品」と呼べるものが書けた気がした。

その時私は初めて美しい字とは決められたお手本をなぞるものではないと気付かされた。



教員コメント

手遊びは、目と手の両方の異なる別々の機構で認知し、操作しながら覚える遊びだ。デザイン系学科の受験生にとって、手のスケッチは定番であるが、この解答は定番からは一歩進んでいる。

スケッチからは手と指の外形の表現には終始せず、指と指が接触する感覚、指が折れ曲がったり、伸びたりする感覚が伝わってくるようだ。

手遊びガエルに教えられた身近な気づきや発見の大切さ

私が最近はっとした瞬間は、友達がなつかしい遊びと言って手遊びを見せてくれたときだ。私には最初それが何なのかわからずにいた。聞くとカエルの顔だという。その瞬間ははっとした。こんなにも身近に面白いものがあったのかと驚いた。影絵とはまた違う、人間の手そのものから他の生き物の顔が生み出されるということがとても不思議で面白と感じた。新しい発見ができたことと興奮もした。

しかし、周りの人に聞くとほとんどの人が知っていたのだった。自分だけが知らなかったことよりも、毎日自分のはもちろん他人のもたくさん見ている手。受験期であればなおさら見てきたものについて、気づけなかったことが悲しかった。

現代ではインターネットに驚きや喜びを求めがちだが、身近な生活の中での発見や気づきをもっと大切にしなければならぬと私は考える。現代の人は実際の経験でしか得られないものがあることをもっと知るべきだ。



教員コメント

心に余裕がないときの、普段気にも留めない日常の中に豊かさや美しさを見いだすという経験は言葉にするとよくある話の1つである。しかし、そういう感動を経験した人が実感に基づいて描くものはさまざま面白い。

季節の移ろいが私に気づかせてくれたこと。

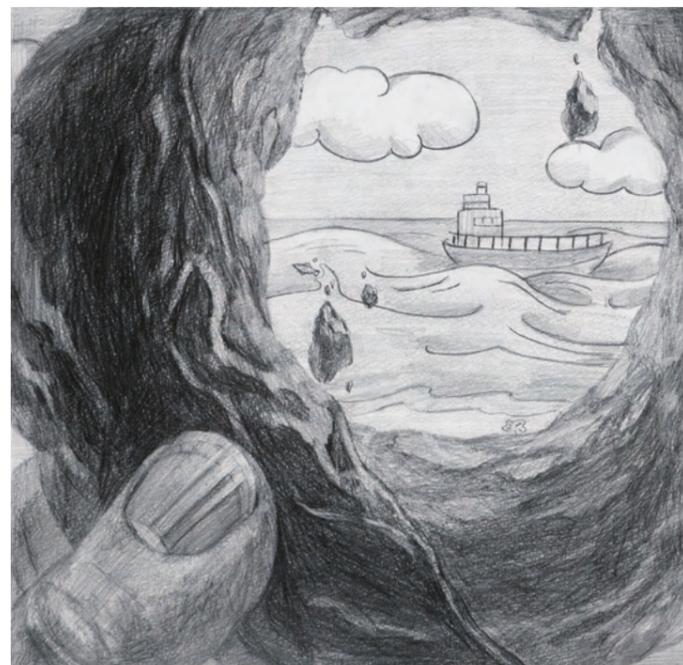
私が通う高校への通学路は川沿いに道が続き、自然がとても美しい。高校3年生の秋、私は受験への不安と焦りの中でその通学路を歩いていた日、何となく空を見上げると色鮮やかなもみじの葉が広がっていた。朝日を浴びて生き生きと葉を広げる姿はとても美しく感動を覚えたのと同時に、自分が今まで地面ばかり見ていたという事実にはっと気付かされたのである。時の流れという逆らえない事実の中でもみじはまっすぐに空へと向かって成長している。私はそんなもみじの姿に尊敬さえした。自分自身が今やるべきこと、目標は何なのか、まさか通学路で、しかも植物に気づかされるとは思ってもみなかった。

あの秋の日に季節の移ろいを通してもみじが私に教えてくれた日々の時間の大切さ、そして今ある目標に向かってまっすぐに生きることの尊さを私は忘れないだろう。



教員コメント

うたた寝から目覚め体がビクッとしたときに経験する、重力方向を見失い、妙に動悸が激しくなっている、あの瞬間をうまく表現している。自分の手を画面の中に入れることで一人称視点を強く意識させているところもよい。



教員コメント

ドーナツの穴を通して風景を見たとき、その印象に引っ張られ、目の前の風景が異質に見えた(気がした)という繊細で空想的な経験を写実とイラストレーションを混在させることでうまく表現している。

授業中の居眠りから覚めるとき、恥ずかしさと共にはっとする

私の日常生活で印象的なはっとする瞬間は「授業中に居眠りから覚める瞬間」である。

この瞬間が印象的であるのは、はっとすると同時に恥ずかしい思いをするからだ。一番恥ずかしい点は居眠りしている点だが、目が覚める瞬間のビクッという動作をクラスメイトに見られている点も恥ずかしい。また、私は顔を前に向けたまま眠ってしまうため、目を閉じて眠っている顔を先生に見られていた、と感じる点も恥ずかしい。さらに、これは自意識が過剰だと私も思うが、ミミズのような線でノートにとられた板書を近くの席の人に見られていたらどうしよう、と気になってしまう。

これらの恥ずかしいという気持ちが、単に眠りから覚めてはっとする以上に、「はっとする」気持ちを強めている気がする。一度眠り、恥ずかしい思いをしながら目覚めることで眠気は一瞬で消えるが、様々なはっとする瞬間の中でも嫌な方ははっとする瞬間だ。

ドーナツで切り取る世界

私は、ドーナツの穴はなぜあいているのか、ずっと疑問に思っていた。実際にはドーナツを作る時に機能的に作られた穴なのだが、まだそれを知らなかった時、私はドーナツの穴を目に近づけ、外の世界を見てみた事がある。

すると今まで見ていた世界とは違う、お菓子で囲まれた奇妙な世界が見えた。私はその瞬間にはっとした。もちろん、ドーナツの穴に何かフィルターがかかっている訳でもなく、実際に見ている風景は肉眼で見た時と全く同じだ。なのにそれをドーナツで囲むだけで、その風景はドーナツに飲みこまれてしまいそうにも見えた。やがてその風景にはドーナツにかかっているチョコが溶け出し、くずれた破片で埋めつくされる。そんな想像をしてしまうようなはかない世界が、そこに広がっていたのである。ドーナツの少しいびつな丸い穴が、さらにその世界の不安定さを作り出し、私に非現実的な空間を見せる。その瞬間は、今までで一番奇妙さと驚きに満ちていた。



教員コメント

物事の背景を知ることで、印象が180度変わってしまうことがある。心惹かれたもの(作品)が、誰かの犠牲によって生まれたものだと知る。しかし心惹かれたという事実やその感性を大切にしてほしいと思う。



教員コメント

誰もが経験する嗅いだ瞬間に懐かしさを誘うような香り。その例えようなない香りを視覚的に表現しようという作品。思い出されるイメージと曖昧さが混在する様がうまく表現されている。

同じ色なのに、ちがう色に見えた瞬間

私は絵画を見るのが好きだ。キャンパスの世界に閉じこもり、自己と対話するような感覚が楽しいからだ。中でも、巨匠アンリ・マティスの作品群が発する赤は、異国へ誘うような不思議な魅力があり、大好きだ。マティスについてもっと知りたくなった私は、文献をあたり、彼について調べた。文献によれば、彼は生涯をかけて、キャンパスに“楽園”を閉じ込めたかったそうだ。彼のことがもっと気になり、当時の芸術界の背景を調べていると、ある記事が私の目を留めた。当時、赤の絵の具には“辰砂”という水銀を含む毒が使われており、その採掘現場は多くの死者が出たという。私ははっとした。彼の描いた“楽園”は、骸の山の上に築かれていた。

私たち人には、知らない内に犯している、いわば“原罪”とも呼べる罪があると、私は気付いた。私は今までどれだけの罪を犯してきたのだろう。私には、彼の発する赤が以前のような楽観的で明るい赤に、もう見えない。

はっとさせられる、懐かしいにおい

私にとってのはっとする瞬間は、日常の中で不意に懐かしいにおいを感じた時である。

例えば私が以前予備校からの帰り道で住宅街を歩いていた時のことであった。私はある家の前を通りかかった時、せっけんのような和食の香りのような言葉でははっきりと言い表せない魅力的なおいを感じたのである。

私はその瞬間はっとした。このおいは私がまだ子供の頃母親に抱かれて嗅いだにおいと同じだったのだ。私は懐かしさが胸いっぱいになり込ませた。私はこのにおいをいつまでも大切に保存しておきたくなった。写真は視覚的な情報を保存するものであるように、においも保存することができればいいのではないだろうか。例えば、気に入ったにおいがあれば、その成分を分析して情報を保存し、いつでもそのにおいをつくれるようになる装置があればいいのではないか。私ははっとさせられるような懐かしいにおいは、たくさんの人々の心を動かすことができると考える。



教員コメント

金魚は美しくユニークな形状に改良されてきた鑑賞魚の代表だ。この作品では、金魚が水中で優雅に泳ぐ動態ばかりでなく、金魚をすくおうとする人間がつくる水の動きや人間の手から逃れようとする金魚のダイナミックな動きが簡潔に、また美しく構成されている。色彩が限定的に選択された構成も秀逸である。

教員コメント

水風船(ヨーヨー)は子どもにとっても人気のある祭りのアイテムだ。これは水風船の中に夜の祭りの宇宙、風景画が映し出されているように構成されているとても楽しい作品である。水風船の模様は有機的なのだが、構成においてその線の形状を単純化することで構成を今一步洗練させることができる。

教員コメント

獅子舞の獅子はそれ自身が単純化された造形である。この作品は、おそらく子どもの目から見た獅子の動き、それが自分に迫ってくる迫力のある大きな動きとして再現されている。黒い背景と赤のコントラストのある色彩の使い方は、この構成を強調する効果をもたらしている。

教員コメント

大胆で明快な構図で描かれたお祭りに登場する龍。他の視覚的情報を省いた平面構成は明快で潔さがあり、描きたい対象を真正面から堂々とらえている。繊細な青色の鱗が力強い暖色の色面と対照的で、質感の効果が画面の中でよく映えている。



教員コメント

金魚の尾ひれのひらひらと妖艶な動き。淡いグラデーション表現で、その特徴をよくつかんで描いている。活気ある金魚すくいのシーンとはまた一味違い、水の中に金魚が泳ぐ静かな情景。黒く引き締めた背景色がその世界感を見事につくり出している。



教員コメント

美しくエレガンスな一匹の金魚。大小さまざまな大きさのストライプ柄やドット柄を構成要素の中心に置いて描き切った表現は秀逸である。金魚に見えるのはもちろんのこと、浴衣や祭事の装飾品にも見えてくる。祭りの持つ煌びやかさが集約されている。柄が立体的に重なる表現は巧みで、高度な力量を感じる。



教員コメント

あえて龍の頭部や下で支えている人物を描かずに、龍の胴体だけに焦点を当てて描き込むにとどめることで、観る側の想像を掻き立てる構図を実現している。シンプルだが大胆な構図で、活気あふれる祭りの様子をとりえている力作。



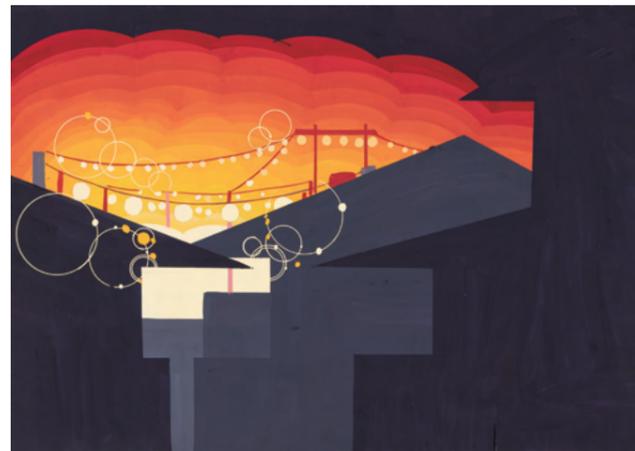
教員コメント

金魚すくいのポイに穴を開けて金魚が逃げ去る一瞬の出来事を、躍動的に生き生きと表現している。背景のブルーが金魚の赤色を際立たせており、波紋やゆらめきなど水の表情の違いも丁寧に表現し、細部まで描き切ろうとする姿勢が伝わってくる。



教員コメント

人が持っているのか、風で揺れているのか。闇夜に提灯がまるで楽しく踊っているかのように画面に配置されている動的な構図。色の強弱を巧みに使い分けてメリハリのある構成を実現しており、空間に奥行きを感じさせる。



教員コメント

日が暮れて静まり返った家々の屋根の向こうには、賑わっている祭りの様子が見える。祭りというイメージから直接的に連想する対象物を中央に描くのではなく、少し離れた場所からの視点で描いている発想が面白い。動と静の対比が見事で、その場の物語を想像させる見応えのある作品である。



教員コメント

阿波踊りを踊る人物を力強く躍動感たっぷりにとらえている。画面中央に大胆にレイアウトされた笠のインパクト、音が聞こえてくるかのような色のリズムカルな配置。色数を抑えたことで、簡潔かつ明快な構成づくりに成功している。



教員コメント

大人気で太鼓を叩いたときの音の重なりや波動を大胆な構図で直感的に伝えるヴィジュアル。抑揚のある黒色の力強い線からは、響き合うダイナミズムや勢いのあるスピードを感じ取ることができる。色数は4色に絞ったことで深さが強調され、唯一無二のユニークな表現を生んでいる。

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

「交通に対する提案」

電車やバスでの通勤・通学、旅行など長距離の移動、病院への通院など、私たちの生活に交通は不可欠です。特別な誰かのため、あるいはみんなのために、移動を便利にしたり、心地よいものにする提案をしてください。

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は異なり、総合型選抜では構想力を持つ受験生を求め。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、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。

精神的自由

人間は本来、自由である。しかしいつの間にかその自由が奪われ、自由という名のハコが小さくなっていくことがある。しかしアートはそれを取り戻すことができる。作品により一つの既成概念を打ち破り、自由として社会に定着するからだ。そのため筆者は、アートとは新たな自由獲得の手段であり、自由のハコを拡張し人間が自由であることを証明することができるものであると主張する。私はこの意見に一部賛成だ。たしかに、芸術文化は自由を獲得できる。課題文中にもその前例があるように、アーティストが私たちに新しい自由を示してきた。

しかし私たちが社会として生活していくためには、やはりどこかにイリーガルと自由の境界線を引かなければならない。個人の自由の定義は主観的であり、ときに個人の自由同士が対立することもあるからだ。だから芸術文化の自由の獲得には限界があり、またアーティストが獲得した自由も社会に定着するとは限らない。自由とはイリーガルの内側にあり、ハコは変形したとしても壊れないのだ。

では、そのハコの中の自由における芸術文化はどんな役割を果たすだろうか。

私は高校入学時、部活をきっかけに写真を始めた。中学まで忙しい吹奏楽部で部長を務めていたが、写真を撮ることでその息詰まった心から少しばかり解放されたように思えた。写真を撮る間だけは自由なのだと思った。私は法律的な自由を手に入れた訳ではない。写真によって精神的な自由を獲得した。

私たちが普段自由を実感するのは、芸術文化に触れているときなのではないだろうか。学校などの規範の中にいたとしても、好きな何か、例えば音楽や本を選ぶことで、自分には自由があることを、無意識ながらに自覚しているのだと私は思う。そしてそれらが心に安らぎを与えたり、ときに救ってくれることこそ

が、人間として生きていくために、必要不可欠なものではないだろうか。

自由と平和は必ずしもイコールではないとよく聞かれる。私たちが社会という共同体をつくって平和を求めるとき、どこかでイリーガルとの境界線は引かれてしまうことだろう。だから芸術文化のもつ「自由」で必ずしも法的境界線を変形、拡張させていく必要はないと私は考える。しかし芸術文化で精神的な自由を獲得することができる。芸術文化における自由とは、規範に苦しめられずに生きる、精神的自由を得る手段なのだ。

が、人間として生きていくために、必要不可欠なものではないだろうか。

自由と平和は必ずしもイコールではないとよく聞かれる。私たちが社会という共同体をつくって平和を求めるとき、どこかでイリーガルとの境界線は引かれてしまうことだろう。だから芸術文化のもつ「自由」で必ずしも法的境界線を変形、拡張させていく必要はないと私は考える。しかし芸術文化で精神的な自由を獲得することができる。芸術文化における自由とは、規範に苦しめられずに生きる、精神的自由を得る手段なのだ。

教員コメント

課題文の主張を適切に切り分け自分が重要と考える部分を明確にし、課題文にはない社会における自由の限界と定着の困難について確認し、精神的自由の効用の意義を実体験に基づいて効果的に主張している。課題文を踏まえてその内容を活用し、体験の説明から結論に明解かつ論理的につなげた論点設定の力と構成力の高さを評価した。

登場人物の善悪を問いつながら民衆による革命を描いた小説『レ・ミゼラブル』では、求められる自由は異なったが似た構成がみられる。革命の先頭に立った人の多くは政治に詳しい学生だったが、他にも性別や年齢を問わない大勢が自由を求め、彼らに協力する姿が描写された。多くの犠牲の後に、後世には彼らの望んだ自由や政治が成立したことを歴史が証明している。

アートにおいても同じことが言える。新しい表現を求め制作し、やがて同じ志を持つ者が集まり主義を主張した。そして鑑賞者が制作物を「主義を表

教員コメント

課題文を適切に読み取り端的に要約できている。まず自分の考える「自由」やそこに関わる「制限」を定義してから論述しているので論点が明快である。文学作品の内容や芸術の歴史に触れながら、作者だけではないあらゆる立場の人々が芸術の自由に関わることができると結論付けており、説得力につながる幅広い視点を評価した。

小論文(2時間)

【問題】

配付した文章は、日本のアーティスト・グループであるChim↑Pomによる小文「アーティストは「新しい自由」の発明者」(『芸術実行犯』、朝日出版社、2012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、芸術文化における自由の意味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。

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自由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多様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。

【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：Chim↑Pom『芸術実行犯』、朝日出版社、2012年、165-169頁。

3. 原稿用紙×1枚
4. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

- 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。

別紙

アーティストは「新しい自由」の発明者

何度も繰り返すように、アートは自由なものだと思います。しかしこれは別にアートが特権的に自由だということではありません。そもそも人間が自由なのです。アートはそれを体現しているに過ぎません。

人間の自由の表明は、アートだけでなく文化全般が担っている重要な仕事です。たとえば新しい服、新しい音楽といった新しい価値観——それらは「表現の自由」を体現しながら社会のキヤンパインを少しずつ広げてきました。そこには大なり小なり古い価値観との闘いがありました。日本のマンガは、差別や数々の規制を乗り越えながら世界の文化へと成長しました。2010年、東京都によって改正された「青少年健全育成に関する条例」で争点になったのも「表現の自由」でした。

「表現の自由」と言うとは何やら自由を与えられているような響きですが、それは違います。そもそも自由は与えられるものではありません。あらゆる表現行為が世界に新しい何かを提案し、既成概念に挑戦し、世の中に定着することで獲得してきたものです。ロックやパンクなどが良い例ですが、それらは「やっつていいよ」と自由を評されて始まったのではなく、「許されざる」として勝手に始まり自由を獲得したのです。

日本において、表現の自由は戦前・戦中の反省から戦後憲法に明記されました。しかし戦前の軍国主義社会も戦後の民主主義社会も、「許可/不許可」を気にしてアーティストたちが新しい表現を自覚しているうちは、構図としては変わらない、同じように変動的な社会です。肝心なのは自分たちが積極的に新しい自由をつくらうとしているか、その内実にあるのです。

言論の自由に対する権利が盛り込まれ、近代市民社会の原点になったと言われる「フランス人権宣言」(正式名称は「人間と市民の権利の宣言」、1789年)、フランス革命を導き市民によって勝ち取られたものです。興味深いのは「フランス人権宣言」の第11条に「ただし「すべて市民は法律に規定された場合におけるこの自由は」

雇用(らんよう)については、責任を負わなければならない(『人権宣言集』岩波文庫、1957年)という記述があること。ざっくり言えば、「表現活動は自由だけれど、それがイリーガルなところまでいったら個人で責任をとりなさい」ということでしょう。見方をえれば、「自由」と「イリーガル」の境界線はガチガチに固定された絶対的なものではなく、かたちを変えられる柔らかいものである、ということ。そもそも法そのものもだって変えられるわけでは、人間は与えられた自由を受取るだけではありませんでした。箱の中を遊ぶだけではなく、箱自体のかたちも変えていたのです。

アートは古い自由を守りよりも、新しい自由をつくるものです。コンセプトは国や島から概念を導き出して、ランドアートは国会や島を舞台にし、ストリートアートは街をキヤンパインに変えました。その実験の数々は、その都度「こまごまやるんだ」「理解不能」と、見る人々を悩ませてきましたが、一方で「やっつてよかつたんだ」という驚きや、「世界は自分たちのものだったんだ」というハッとする気づきも作り出し、社会の常識に依存してきた個人の目を覚ましてきました。それは人間がもともと自由だということの証明であるとともに、いつの間にか誰かに自由を奪われ、コントロールされてきた事実を示しているとも言えるのです。

「作品を発表する」という最初の一步は、新しい自由をめぐる勝負の出だしです。新たな自由を社会に定着させるには、人生を賭してその自由を謳歌することです。影響を与えていくしかありません。だから作家には、継続することや覚悟、そして戦略が必要なのです。

Chim↑Pomは今年2012年で結成7年目です。結成当初は、「いつ解散するの?」「とか」と1年半ぐらいで解散するんじゃない? などと言われていました。いろいろと具体的な数字がエントラリーしていましたが、とりえずそうした設定は全部外れました。もしもChim↑Pomの活動が「スーパーギョウテツ」展1回きりまで終わってたら……などと想定していた「新しい自由」が、僕らの自由と日本の文化をいくらかでも更新していることは間違いないと思うのです。

受け継がれる革命精神

アートをはじめとした文化全般は、人間が持つ自由を体現する役割を担っている。それを踏まえ筆者は、作品を発表し常識を打ち破ることで新しい自由を獲得するための力が作家に必要とされることを主張した。

今の社会で自由に対して設けられた制限は、共同体の維持やまとまりのためだと私は解釈する。そのため、創造力や独自の着眼点を持つ者が表現の制限に対し欲求不満になるのは自然な流れだ。私は、自由とはありのままの自分を表現し、その営みが社会的にも精神的にも阻害されない状態を指すと考える。常識や一般論から外れた姿は孤独で異質だ。しかし、それ故に自由を求める先導者に成ることが可能だ。そして、自由を求める姿勢をつらぬく限り、作家は決して孤独ではない。なぜなら、芸術文化を構成するのは作家だけではないからだ。鑑賞者や美術館といった組織など、アートに関わることで自由やありのままの表現に興味を持つ人で溢れている。逆に言えば、物事を生み出す力を持たなくとも、アートに関わるという行動で自由を求め、同時に自由への欲求を体現することができるのだ。芸術文化において自由とは常に求められるものであり、その姿勢こそが文化を形成している。

現した作品」と認め、保護されてきたことにより二〇世紀のアート界は多様な表現を生んだ。それらは今日のアートの系譜であり、更なる表現を求め更新され続けた証明なのだ。

芸術とは個人を制限するものに抗う姿勢の一つであり、同時に未だない自由の予感を持つ希望だ。自由に正解はなく、常にその可能性は探られている。芸術文化における自由を語ることは、芸術に関わる様々な立場の人々が脈々と受け継いだ自由を求める革命の歴史を語ることなのだ。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

与えられた3つのモチーフ(スプレーボトル、布、試験管スタンド)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分解したり、切ったりしてはならない。

【配付物】

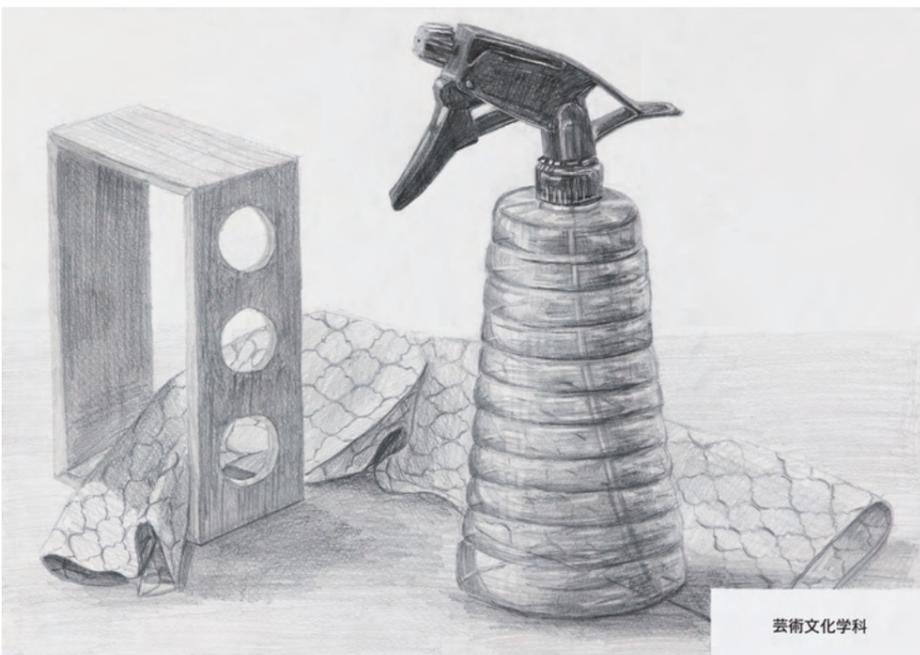
1. 試験問題
2. 答案用紙(B3画用紙)×1枚
3. スプレーボトル×1個
4. 布×1枚
5. 試験管スタンド×1個
6. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

出題意図と評価のポイント

基本的な描写力を見る問題である。制限時間内で細かいところまで描き込むことはもちろん重要であるが、観念的な描写ではなく、あくまでも自然な感じに見えるよう、感性を大切に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。





芸術文化学科

教員コメント

各モチーフの質感や表情がうまく描き分けられている。特にスプレーボトルのプラスチックの質感や表情が明暗の強弱をつけてよく描かれている。左側からの光によってできる床面の影も丁寧に描かれており、床面の平面性がよく出ている。全体的にトーンの強弱の幅のある力強いデッサンである。



芸術文化学科

教員コメント

全体的に柔らかなトーンで描かれており、たおやかな空間性のあるデッサンになっている。スプレーボトルのプラスチックの硬さや布の柔らかさといった質感の違いもよく描き分けられている。遠近や空間の奥行きが、繊細で微妙なトーンの変化によって描かれた秀作である。

アートの自由が意味を持つために

文章では、アーティスト・グループのチンポムが、自由の発明者としてのアートの役割について論じている。筆者は、自由は与えられるものではなく人間が元々持っているもので、新しいものを生み出し既存概念に挑戦することで、つまり与えられた箱自体の形を変えることによって獲得されてきたものだと説明する。その上で、アートの役割とは、新しいものを提示することで、人間は元々自由なのだということを実を証明することだと言う。

自由についての解釈は私も同じである。新しい自由や表現が守られることの意味は、それらが文化や人々の価値観を変えることができるからである。そして、この文章は約十年前のものだが、過去十年に日本の美術に起こった検閲や規制に関する事件についても考えさせてくれる。例えば東京都現代美術館で数年前に開催された「セイノセイキ」展で、それ自体が検閲や規制を扱うものだったにもかかわらず、ある作家が都所蔵の戦争関係資料を参照・使用しようとして拒否されたという事件があった。この展示プランは事実上凍結となった都の戦争博物館とその資料をテーマとしたもので、歴史認識や博物館の意義など様々な点で我々に新しいものを示してくれる展示になるはずだった。この展示プランは数年後に丸木美術館で実現の機会を得たが、元々の案には制限がかかってしまった。

表現の自由が制限されてしまったこの事例から、その自由を守る意義を考えることができる。一つは、鑑賞者などが新しい価値観を知り更新できるようにすること、もう一つは作り手が不利を被らないようにすることである。事例では機会が制限された場合により精神的、肉体的、経済的な圧力を作家が受けてしまうこともある。表現の自由が保障される場を作り出すことは、受け手と作り手どちらに

とっても有益である。

芸術文化が生み出す自由の意味について説明してきたが、前提として、芸術文化が多くの人に開かれていなければその自由に意味はない。経済的な差、障害、言語、生活形態など様々な要因を考慮し芸術文化へのアクセスを改善することが重要である。例えば、手話導入を含む多言語化、プログラムが多様化、入場料などの減額や無料化が方法として考えられる。今まで述べたように、アートの自由は、それを表現する場や環境があって、受け手のアクセスが確保された上で、人々に対して新しい価値を提示できると私は考える。

「表現の自由」という余白

筆者は文中において、人間はもとも自由であり、アートはそれを体現しているのだと述べている。アートとは古い自由を守るよりも、新しい自由をつくるものである。あらゆる表現行為が世界に新しい何かを提案し、古い価値観に挑戦することで少しずつ社会のキャパシティを拡大してきた。それが世の中に定着することで新たな自由を獲得するのだ。だからこそ作家は、新たな自由を定着させるために継続することや覚悟・戦略をもって人生を賭けてその自由を謳歌することが必要なのである。私は上記の筆者の主張に深く賛同すると共に、芸術文化における自由の意味とは文化の発展のための余白であると考える。

かつて人々は写真の技術の発展と共に、記録・伝達するための絵画から、自身の内面を表現するための手段としての絵画に移行した。それは印象派に代表されるモネや、ルノワールなども例に当てはまる。彼らは、単なる風景画だけではなく、自身の内面性を含んだ心象風景としての絵画を描いた。その結果あの幻想的で色彩豊かな画風が誕生したのである。今でこそ一定の地位を築いている印象派だが、当時の人々からは評判が悪かった。ルノワールの人物像に対して「死体の肌の色ようだ」と評していたという話もあるくらいだ。しかしそんな彼らも後々になつて高い評価を受けるようになり、後に印象派という新たなカテゴリーを生み出した。この事例はまさに筆者が主張する古い価値観に挑戦し、継続してきたことで獲得した新しい自由と言えるだろう。

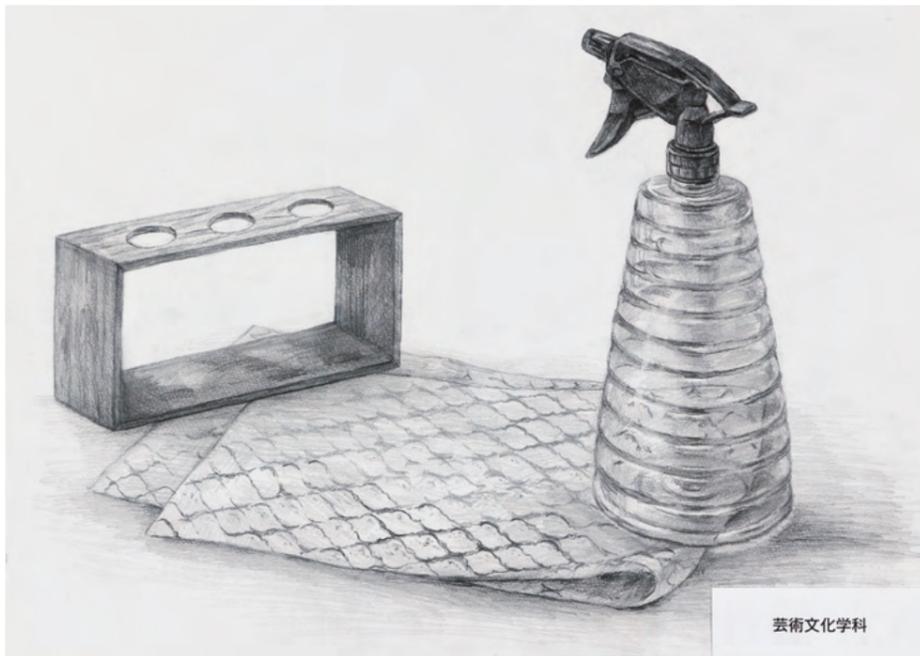
もし「表現の自由」という余白がなければこのような新たなカテゴリーは生まれなかっただろう。文中で示されている便器から始まるコンセプトチュアルアートや、ランドアートやストリートアートも同じである。かつての人々がこのように新しい自由を求

教員コメント

なぜアートの自由が守られるべきなのか、今回の議論の根本を支えるその理由を明解に述べている。また課題文の内容のみならず、内容を規定する要素である執筆時期にも注意を払い、そこから現在までの表現規制に関する出来事や展示会の具体的な知見を持っている。自己の知識と歴史的意識を十分に活用して論じる力を評価した。

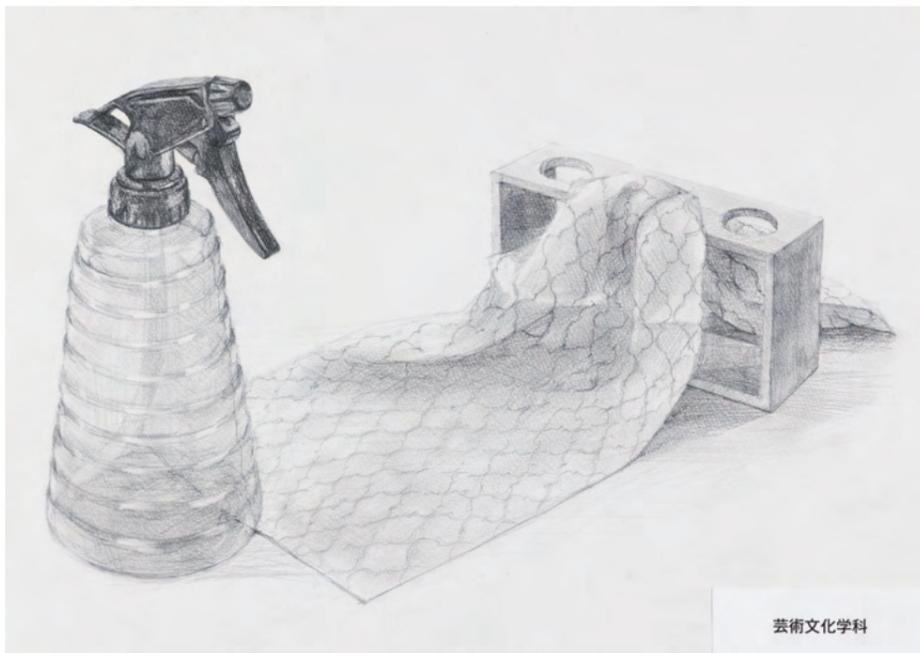
教員コメント

自由の意味を「文化の発展のための余白」と納得感を伴う文章に落とし込む表現力の高さがうかがえる。印象派前後から現代アートまでの美術の歴史によって自己の主張を裏付け、また芸術文化が社会にいかにか寄与してきたか、今後し得るかという結論につなげた。主張を複数の根拠から論じて結論に収束させる構成力と多様な知識を評価した。



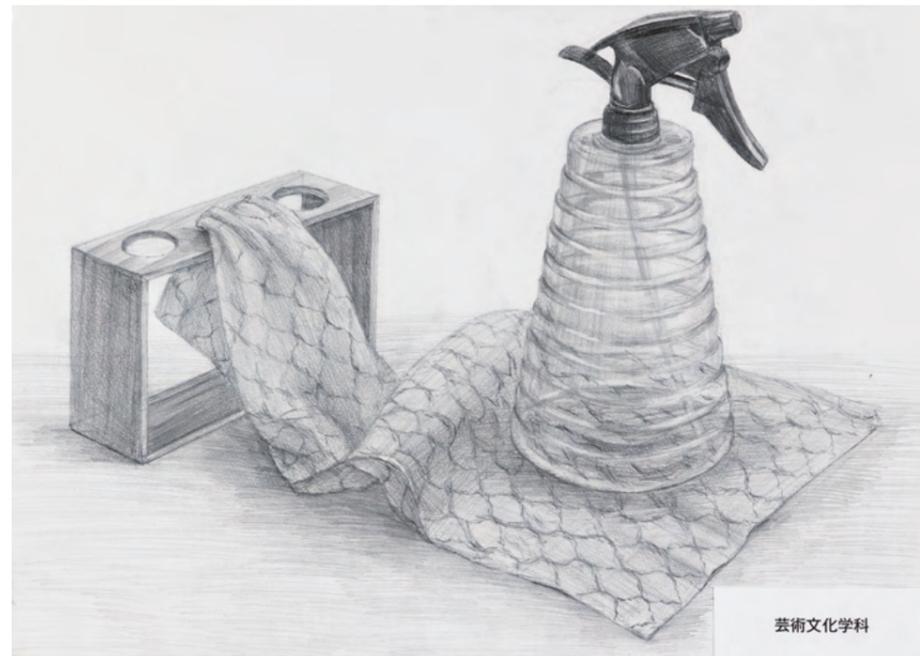
教員コメント

各モチーフが強弱のあるトーンで描かれており、全体的に抑揚のあるデッサンになっている。各モチーフを説明的に均一に描き込むのではなく、柔らかな空間性を保ちながら、描き込むところと淡く弱く抜くところのバランスが美しい。



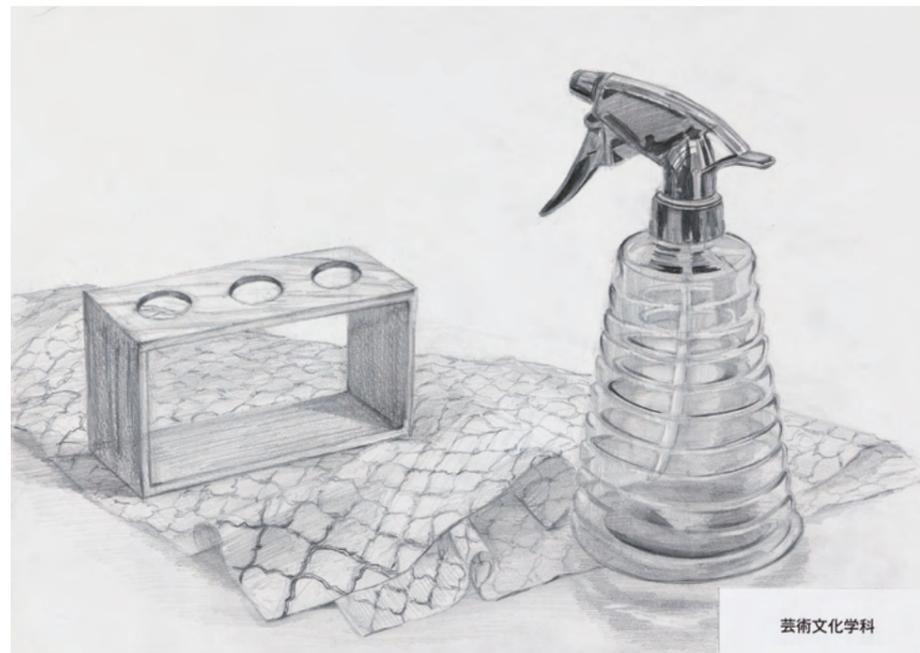
教員コメント

各モチーフの特徴や表情の違いをうまく引き出せるようなモチーフの配置構成になっている。画面左側に配置されたスプレーボトルの右側近くの平らな布を、白く明るいトーンで描くことにより、奥行きのある広がり、全体的に抑揚のある空間がうまく表現されている。



教員コメント

波打つ布のしわのあるところと平らなところの、緩急の動きのある表情がよく描き分けられており、それが各モチーフの位置関係や状況をうまく表現するのにも寄与している。透明なスプレーボトルの内部やそこから透けて見える布もよく観察して丁寧に追求している。



教員コメント

スプレーボトルが抑揚のある表情でリズムカルによく描かれている。左奥に小さくなっていく布によって奥行きのある空間が表現されている。布の模様も均一に説明的に描くのではなく、柔らかな抑揚をつけて描くことにより、たおやかな空間と布の質感が表情豊かに描かれている。

造形表現テスト(3時間)

【問題】

配付したモチーフ(ハンディファン)を使って、風を感じる場面を想像し、自由に描写しなさい。

【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。ただし、全体を描く必要はないし、複数描いても良い。

3. 着彩の程度は自由とする。
4. 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. ハンディファン×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

配付したハンディファンは、スイッチを押すと実際に風が発生する状態であり、風から得られる感覚情報を手掛かりに、「風を感じる場面」を自身の過去の経験や自由な発想を基に描く問題である。風は物理的には空気の流れであるが、表現においては場の状況や雰囲気、心情を伝えるものとして機能する。直接的には目に見えない現象を、具体的な場面を設定し、その中

でどのように描くのが問いの焦点である。また、ハンディファンの形状、構造をよく観察し描写できているか、構図や色彩をテーマに沿って効果的に用いることができているか、タイトルとして限られた文字数で内容を適切に言語化できているかといった観点から総合的に評価した。

デザイン(3時間)

【問題】

与えられたモチーフ(南京錠と鍵)を使って、ミステリーをイメージさせる色彩構成をしなさい。

【条件】

1. 答案用紙は横長使用とし、枠内に構成すること。
2. 色数は自由とする。
3. 白色は用紙の地色か、絵具の白、どちらでもよい。
4. 鍵は2本とも描く必要はない。また鍵のリングは描いても描かなくてもよい。
5. 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. 南京錠(鍵2本付き)×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

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。本年度の問題は南京錠と鍵のセットをモチーフとし、そこから「ミステリー」をイメージして描く内容である。ミステリーという推理小説などを思い浮かべがちであるが、本来は神秘や不思議といった意

味を持つことから多様な解釈ができる。その自分なりの解釈とモチーフの特徴をいかに組み合わせるかで色彩表現できるかを問うことを意図した。評価のポイントは、①丁寧に仕上げられているか。②問題をよく理解しテーマを設定した上で、構成と配色でわかりやすく表現できているか。③モチーフをよく観察し、表現できているか。以上3項目を総合的に評価した。

小論文(図説を含む)(2時間)

【問題】

本というメディアには、紙を綴ることによって左ページと右ページというふたつの空間が生まれます。別紙図の絵本『ひだりみぎ』は、この見開きの構造を利用し、幼児が遊びながら左右の概念を身に付けることを狙って作られたものです。

- ①幼い頃に左右を覚える一般的な方法や、あなた自身が幼い頃に左右を覚えた方法や経緯について、600字以内で書きなさい。また、タイトルを1行目に15字以内で付けること。
- ②対象を6歳前後の幼児と想定して、あなた独自のアイデアによって続きのページを描きなさい。この絵本で提示された例と、あなたが描いた続きのページのそれぞれ見開きごとに説明文を書きなさい。

【条件】

1. 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。
2. 答案用紙の②に描かれるページの数に自由。

【配付物】

1. 試験問題
2. 別紙×1枚
出典：新井洋行 作・絵『ひだりみぎ』、KADOKAWA、2017年、表紙1/2-3/6-7/8-9頁。
3. 答案用紙×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

出題の意図は、本というメディアの空間の特性を利用して、幼児が左右の概念を獲得する方法について考察することにある。左右識別に関する幼少時の経験や、広く行われている方法について適切に説明できているかどうか。例示した絵本の方法を分析

し、それに続く独自の展開を企画し図化できているかどうか。幼児向けの絵本という目的に適応した工夫があるかどうか。これら3つを評価のポイントとした。



脳裏に風が吹いた時、妙案が思いつく。

教員コメント

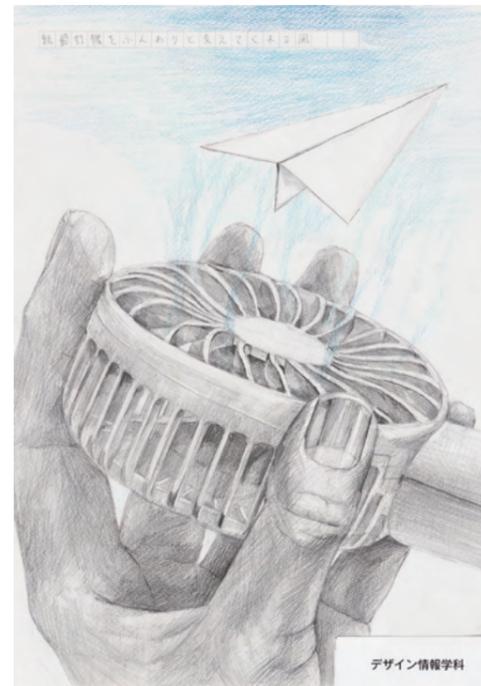
創作に関わる人であれば誰もが待ち望む瞬間、この脳の中で起こる現象をハンディファンを用いて比喩的に見事に表現している。印象的な柔らかいタッチと色彩は繊細で美しく、思考が加速し視界が開け明るくなる描写は説明的過ぎず、作者の聡明さがうかがえる。



飛行機が雲をまきこみながら空を飛ぶ

教員コメント

ハンディファンを飛行機のジェットエンジンと翼に見立てるというアイデアはインパクトがあり奇抜で面白い。水色のグラデーションは空気の厚みをうまく表現しており、雲を切って飛行する様子と、画面全体を過ぎてゆく風の流れを感じ取ることができる。



紙飛行機をふんわりと支えてくれる風

教員コメント

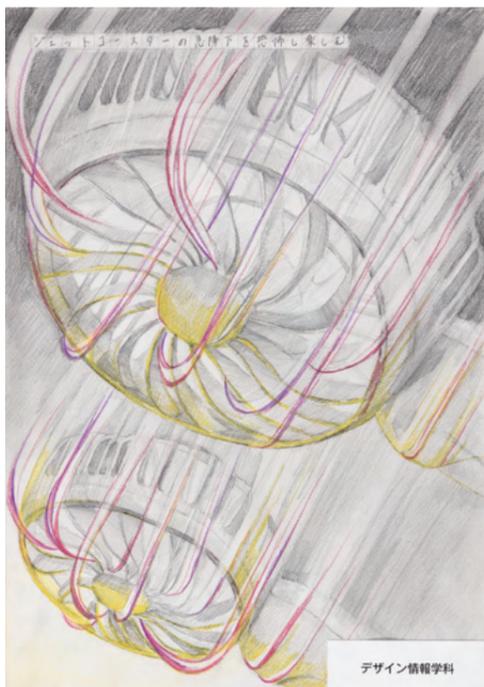
アイデアについては素直過ぎるところがあるものの、ふわりと宙に浮く紙飛行機と共に、柔らかな風の運動と動きのある画面が表現されている。ファンのカバーはねじれを伴った曲線形状をしており描写が難しいのだが、構造をよくとらえ描き込まれている。



風はその日の海を思い出させる。

教員コメント

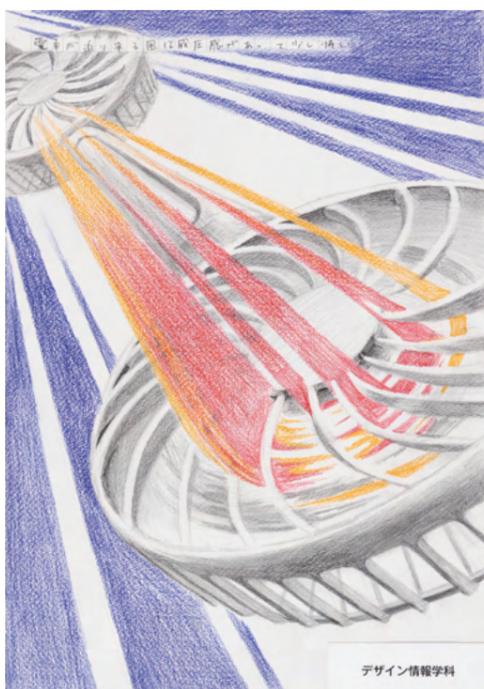
ファンからは風だけでなく海水までもがふれ出し、机の上にミニチュアのビーチが出現する様子が描かれている。ハンディファンの描写は簡略化し過ぎているところはあるが、絵全体に軽やかさと透明感があり、心地よい潮風が吹いていることを想像させる。



ジェットコースターの急降下を恐怖し楽しむ

教員コメント

ジェットコースターのスピード感が大胆な構図で描かれており、ハンディファンからは、恐怖と爽快感が入り混じった絶叫が聞こえてきそうである。モチーフのかたちの狂いは気になるものの、恐怖によるものととらえることもでき、動的で迫力のある画面は魅力的である。



電車が迫り来る風は威圧感があって少し怖い

教員コメント

ハンディファンを高速移動をする電車の車輪に見立てて描いており、場面としては意表を突くものであった。モチーフ自体の描き込みは弱いが、極端なパースで構成しており、巨大な鉄の塊が至近距離を通過する際の迫力と身体全体で感じる風圧を見事に表現している。



森の中、心地よい風が体をぬけていく

教員コメント

手の描写に頼ってしまっているように見受けられるが、確かな素描力が証明されている。タイトルにもあるように森の中の風が身体をすり抜けていく様子が特有のタッチと透明感でうまく描かれており、木漏れ日や木の香りさえ感じられるものとなっている。



前を通った人の風に乗った香水の匂いが好き

教員コメント

風の流れには、香水に含まれる香りの印象、香調が描き分けられており、どのような香りがするのか想像を掻き立てられる。個々の要素をしっかり描こうという意識が感じられるが、その分全体の調子が整っていないところが惜しい。多少クセのある香りのようなのだ。



冬の朝に窓を開け、いてつく風を感じる

教員コメント

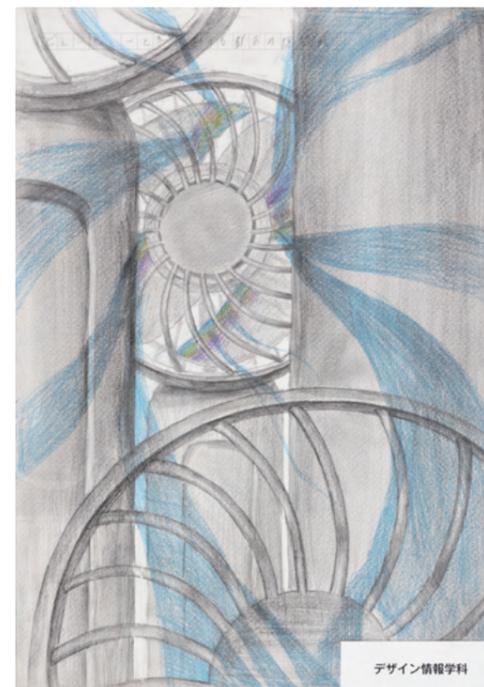
冬の朝の冷たい空気が、窓から入り込んでくるときの最初の冷たい刺激、そして室内の空気と馴染んでいく様子がうまく描かれている。寒色系でまとめたつつも、朝日を思わせるような色彩も交えており、画面全体の濃淡のバランス、色使いは巧みである。



だんだん暖かい風がふき始め春の予感がする

教員コメント

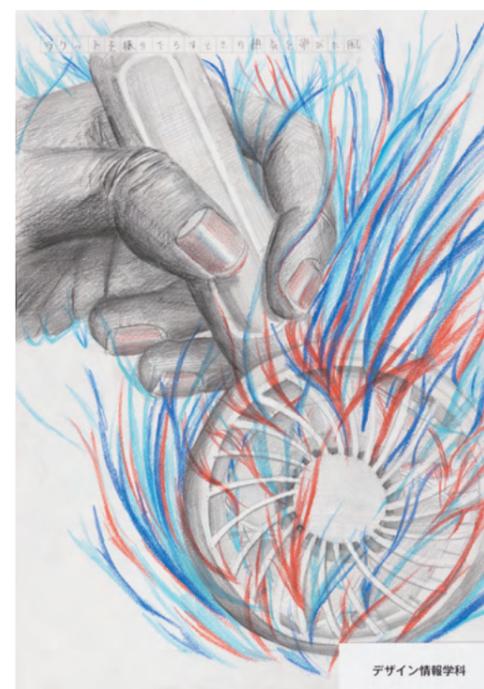
画面を大きく使い、空気が暖かく変化していく様子と、空気の厚みが巧みに描写されている。春にしては少し暑そうであるが、土の中の植物が芽吹き、冬籠りの虫が這い出る季節の生命力が表現されているような印象を受けた。



ビュービューと冬を告げる都会の隙間風

教員コメント

ハンディファンをいくつも立ち並ぶ高層ビル群のように配置しており目を引くものがある。モチーフの描写や風の表現については稚拙さがあり、単調で簡略化され過ぎているところがあるが、発想や構成の点では面白く、高低差や遠近感、スケールの違いを感じる。



ラケットを振り下ろすときの熱気を帯びた風

教員コメント

作者はおそらく卓球のペンホルダーラケットの使い手である。描写に全体としてぎこちなさはあるが、勢いと力強さを感じる作品である。熱い闘志とクールな判断が求められる卓球(とは書かれていないが)というスポーツの運動の特徴がうまく表現されている。

教員コメント

光沢のある金属の表面に付着する指紋を応用し、ミステリーを解く手掛かりが見えてきたかのような表現を試みた点が独創的である。一方でやや説明的でもあることも否めず、構図やモチーフ形状のとらえ方に違和感があるのが惜しい。このアイデアを引き立てる画面全体の絵づくりができればより魅力的になる。

教員コメント

モチーフ自体のシルエットをうまく扱っており、正確なプロポーションと明確な明度設計が相まって説得力のある画面になっている。しかしほぼ単色の明度変化だけで描いているためやや退屈にも感じられる。もう少し色相の変化を取り入れるか、差し色のアクセントを付加するなど工夫があればなおよかった。

教員コメント

やや淡泊で雑な印象はあるが狙いは明確に伝わってくる。奥行き感と光を感じる構成に加え、力強いタッチと補色に近い色相対比でインパクトを与えることに成功している。もう一段階、暖色・寒色の間をつなぐ役割の色彩を増やせば各要素がお互いに響き合うエレガントな画面になったであろう。

教員コメント

固有色にとらわれず、自由な色彩でミステリアスを醸し出している。意図は十分に伝わってくるが各要素の描き分けがもう少し欲しい。さらに背景と描写部分の2つが分離してしまっている点も気になる。個々の表現に差を付けつつ、それらが背景も含め同一空間に存在しているように描ければさらによかった。



教員コメント

モチーフである南京錠の底部にある鍵穴の形状を画面のフレームとして扱ったものであろう。その鍵穴から覗き見た世界を想像させる実にミステリアスな画面となっている。まるで秘密の世界を垣間見たかのような驚きのある瞬間を、テクニカルな配色で表現できている。

教員コメント

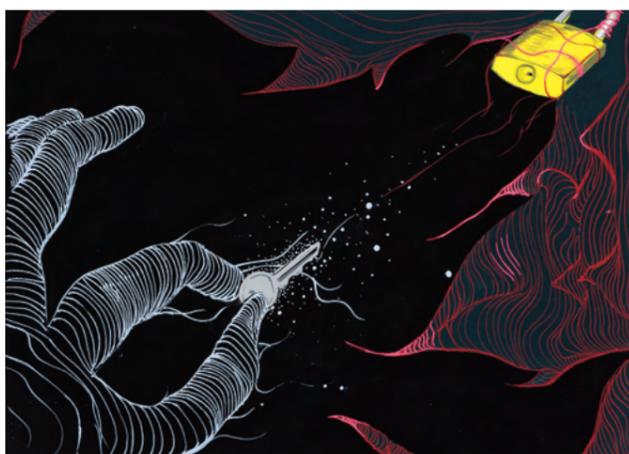
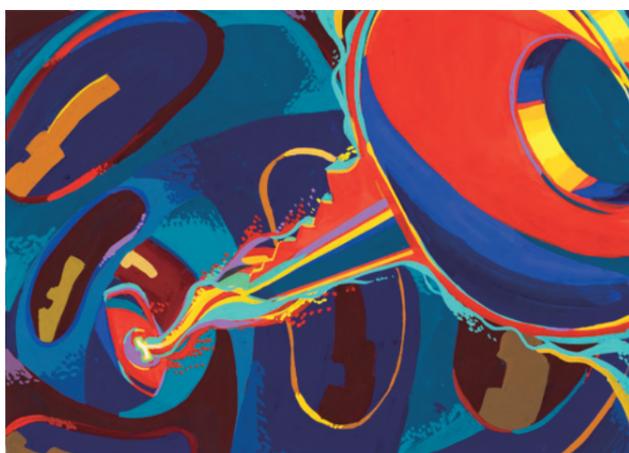
大胆なクローズアップと明快な色相の対比でモチーフを表現し、ミステリーの真相に迫っていく際の緊張感を感じる画面になっている。鍵穴の位置が中心から若干ずれているのが気になるが、奇をてらわず色面の構成によって意図を伝えようとする素直な姿勢や、力強い絵づくりがきている点には好感が持てる。

教員コメント

謎解きのワクワク・ドキドキ感を思わせるような絵づくりで、飽きのこない独特な色彩感覚と、モチーフ形状の大胆なデフォルメが魅力的である。具体的な場面を描くのではなく、ミステリーという言葉の印象を色彩表現に昇華できている点にも表現力を感じる。

教員コメント

あえて黒い背景を用い、そこに截金(きりがね)細工のような繊細な線描で神秘的に表現した点が異色である。確かにミステリアスではあるが、それ故に本来主役として扱うべきモチーフの表現の物足りなさが目立つ。周囲の線描と呼応し合うような必然性のある描写ができていればなおよかったであろう。



右主体国家日本

幼い頃左右を意識させられるのは、横断歩道を渡るときだ。右を見て左を見て右を見るという動作をしたのちに歩き始める親子や子どもたちをよく見る。この左右はそれぞれに特徴はないが、食事の時はどうだろうか。ごはんは左、おみそしるは右に置くんだと習う。ここで左右の区別を覚えていく。これらの日常生活における基本的な左右から、幼い頃に覚える左右の感覚ができていく。

私が左右に与えられた印象はネガティブなものだった。私は左利きで生まれたが、書道の師範だった祖母がそれを知るとすぐ「右利き化計画」が始まった。字も箸も右利きに直す練習をさせられた。しかし元が左手が使いやすいという特徴を持って生まれてきているので苦でしかなかった。しかし、日本で売られているハサミやノットなどの生活用品は右手で使われることを前提として作られていたため、仕方なく右利きになれるよう努めた。

このような経緯があり、私の左右の覚え方は、左は私の使いやすい方、右はみんなが使いやすい方ということになってしまった。ある時友人から、左利きって天才が多いらしいよと言われたことがあるが、天才より生きやすさが欲しいと心から思った。

オリジナル旗揚げ

私が幼い頃に左右を覚えるためにやっていたことは、「旗上げ」である。一般的な旗上げは遊ぶ者が両手に異なる色の旗を持ち、お題を読む者が「青上げて」など指示を出して旗を持った者が指示通りに動くが、私がやったものは両手に同じ色の旗を持って行うものだった。そこでは上げる旗の色で判断することができなくなるため、指示内容が、「左上げて」や「右下げて」となる。こうして回数をこなすうちに自分自身の手の左右の区別がつくようになった。しかし、普段の生活で重要なのは、自らの視点から自身の左右を区別することだけではない。向かい合った相手の左右を区別することもできなければならぬのだ。これは子どもが将来社会で様々な人と共生し、相手を理解するための第一歩である。しかし向かい合った相手の左右を判断するのに小さい子どもにとって厄介なのが、向かい合った相手の左右は、自分の感じる左右と逆になることだ。せっかく自分自身の左右を覚えたのに、ややこしくしてしまうのではない。そこで私は「旗上げ」において、私自身の正面にもう一人の参加者を配置し同じようにお題に沿って動いてもらっていた。最初の何回かはつられて違う手を挙げてしまったがやはり回数をこなすと慣れていき、正しい方の手を挙げられるようになった。このように私はオリジナルの旗上げによって、自分と相手の左右の判断がどちらも出来るようになった。



教員コメント

左利きの矯正に見られるような「右」偏重社会に対する、抑制の効いた糾弾に説得力がある。自分と相手の左右が逆に見えるという現象を、幼児が主観と客観を意識するきっかけととらえたところも特徴的だ。

教員コメント

自分の左右だけでなく向かい合った相手の左右もわかるようになる、より高度な左右識別が社会性につながる意義を論じている。絵本ではそれを応用レベルの練習として展開したところが積極性が見られる。

左右のチュートリアル提供

左右という概念は大変、抽象的であり、成熟した人であってもそれを言語化することは困難である。辞書に右について左の逆と記されている程だ。この概念を幼児に言語を通じて伝える事が難解である事がわかる。

一般的な方法として、利き手が右、ほくらがある方が左など、抽象的な概念に対して、なんらかの具体例を提示して確認、認識させる方法がある。この具体例の際に重要になるのが、幼児が理解できる程、単純であり、いかなる状況下においても確認可能という点だ。先述にある「利き手が右」であれば、スプーンを持つ手など、幼児が理解可能なレベルで単純であり、自分の体の一部であるため常時確認可能である。

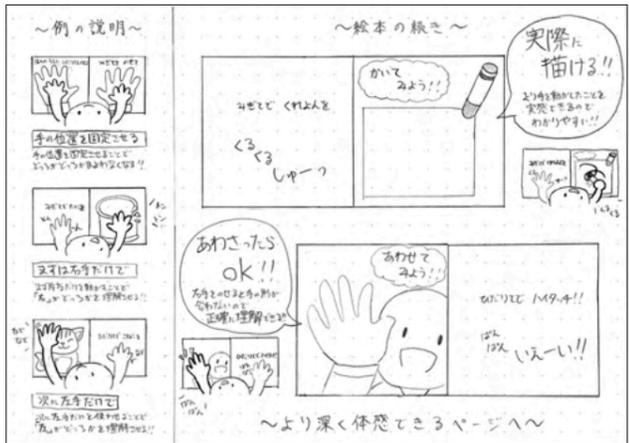
私の家庭も例にもれることなく、このような方法を用いて左右を認識した。私は手相がまずかけ線であつたため、母親から平仮名の「て」がある方が右だと伝えられた。以降、私はその概念を完全に理解するまで、自らの手の平を見て確認していた。

幼児はその具体例を機に多くの左右に関する具体例を経験し、分節化を経て左右を抽象化、概念化する。つまり、左右に対する教育において、最初の具体例とは、この先必要となる左右の分別に関する、チュートリアルだ。そのため教育する際は、それをいかに単純で容易にするかに尽力するべきだろう。

より楽しく、より正確に

幼児に左右の概念を身につけさせる方法はこの世にたくさん存在していると思われるが、よくある方法として手を使う方法があげられ、その代表として「お箸を持つ方の手が右。お茶わんを持つ方の手が左。」という教え方が一般的に使われていると思われる。しかし、私は「どっちに箸を持つか。」を想像させて覚えさせるよりも、日常生活の中で実際に体験して身につける方法の方が良いと思っている。

何故か。それは私が左右を覚えた経緯に関係している。私は幼い頃、左手のみで茶わんを持つことととても大変に感じていた。幼児の私にとってご飯が入った茶わんは重く、熱く、つかみづらくと、持ちづらいことこの上なかつたため机に置いたまま食べることが多かった。また、私の兄は左ききで箸を持つ手を右手に矯正することから苦労したため、左右を覚えるのに人一倍苦労したという。これらのことから私の両親は箸と茶わんで私に覚えさせることはしなかつた。その代わりに出かけた先で私の右手に父が、左手に母が手をつなぐようになり、「ぱぱとつないでいる方の手はどっちでしょうか!」と問題を出すことで私に左右の概念を教えてくれた。時には立ち位置を替えることで「父が右」という固定観念ではなく、位置で正しく覚えることができ、正解したら持ち上げてもらった。こうして私は実際に体験することで箸よりもはるかに楽しく自然に身につけることができた。



教員コメント

まず具体例を通して左右を覚えることが、その後の抽象化、概念化につながっていくという論を展開。絵本の工夫の要素とその機能を的確に分析した上で、それらを効果的に反復するアイデアが明快である。

教員コメント

一般的な「箸と茶碗」による左右識別の問題点と、各自に最適化された丁寧な方法の重要性を論じている。絵本の例の分析と、体感を利用した続きページのアイデアが、わかりやすくレイアウトされている。

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

表現力テスト、面接

表現力テスト【描写力をみる問題】(3時間)

【問題】

配付されたモチーフ(瓶、取手付きボウル、小麦、麻袋)を机上で自由に配置して描写しなさい。

【条件】

1. 小麦の茎の部分は任意の長さにカットして良い。
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(B3画用紙)×1枚
3. 瓶×1個
4. 取手付きボウル×1個
5. 小麦×2本
6. 麻袋×1個
7. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

表現力テスト【提案力をみる問題】(3時間)

【問題】

中学校や高校での初対面のクラスメートと早く打ち解け合うために何らかのツール(道具)を考え、そのツールを使う状況を具体的な例として挙げ、使い方も踏まえ提案しなさい。

【条件】

指定答案用紙の所定の枠内に以下の内容を記入すること。

- 問題1. 提案内容を簡潔に説明する文章。(20字以内)
- 問題2. どのような状況で使用するものか具体的に説明する文章。(150字以内)
- 問題3. 提案内容をわかりやすく図やイラストで説明しなさい。図中は文字で補足説明をしてもよいこととする。

審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・審査基準

デザイン情報学科は、2023年度の総合型選抜から、情報発信力を期待する実績重視方式と情報表現能力を期待する表現力重視方式を一般方式に一本化した。一般方式では、絵画、立体造形、イラスト、映像、webサイト等の創作活動に取り組み、その成果を積極的に発表してきた人を期待している。特に、入賞や表彰経験があったり、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、客観的な実績を高く評価している。

●ポートフォリオ

ポートフォリオでは、自分が制作した学校等の課題作品や、自主制作の作品を見て、表現やアイデアの独創性や社会への発信力などについて審査している。特に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は高く評価している。

●表現力テスト

テスト実施の当日に出題する「描写力をみる問題」と「提案力をみる問題」のいずれかを選択し解答する方式で、それぞれに審査基準を設け評価している。

・「描写力をみる問題」は、配付モチーフを鉛筆デッサンする問題で、形状や質感の描写力や画面の構成力等を評価している。

【配付物】

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

・「提案力をみる問題」は、問題文から課題を設定し、その解決策を図解と文章で解答する問題で、発想力と説明能力を評価している。

●面接

デザイン情報学科に関心を持ち受験したいと考えた理由と、入学後の学修方針や目指す領域について、明確に表明できる人を評価している。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、コミュニケーション能力を評価している。

b) 取り組んでおいてほしいこと

自主的な制作活動に没頭するだけでなく、その成果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掛けてほしい。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、自分がどのようなポジションで創作活動に加わりたいかについて、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。



デザイン情報学科

教員コメント

複数のモチーフ(瓶、取手付きボウル、小麦、麻袋)それぞれの材質、フォルム、サイズ感をよく観察しており、特徴をとらえてデッサンしていることがわかる。瓶のふたと取手付きボウルはどちらも金属だが、質感の微妙な違いが描き分けられている。小麦の穂先の繊細な形状の描写もよい。工夫のある配置ですべてのモチーフが画面にきれいに収まっているが、麻袋の折り方をずらしたり、しわの表情をつけるなど、構図に動きを出すよりよくなったと考えられる。



デザイン情報学科

教員コメント

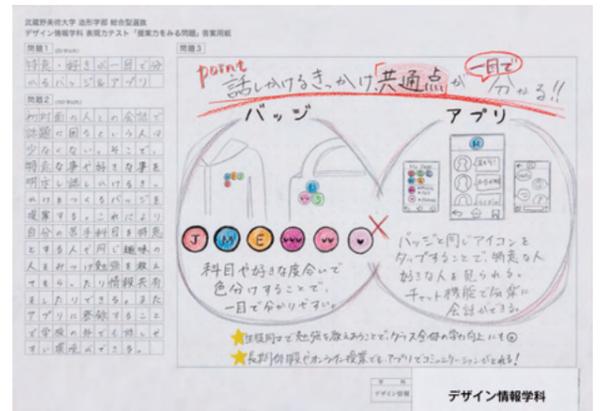
モチーフをしっかりと観察し、特にガラスや金属の光沢感や映り込みなど、精細かつ丁寧な描写で質感が出せている。口が前面に来るように置かれた麻袋では、少しずらして折ることにより、形状の特徴を示そうとする意図が伝わってくる。ただ全体的に見ると、各モチーフの配置がおとなしい。モチーフを自由に構成できる試験であれば、モチーフ相互の関係を積極的につくることで変化に富んだ空間を演出し、配置の必然性や意図が伝わるような構図になるとよい。



デザイン情報学科

教員コメント

QRコードを利用して、自己紹介用のアプリにつながるシステムを提案している。問題1の簡潔な説明文、問題2の活用するシチュエーションを説明する文、問題3の図やイラストを中心に図解することのすべてにおいて、アイデアがわかりやすく伝わるよう表現されており、そつなく解答できている。問題3の解答の中で要点を3つに絞り、提案するアプリのアピールポイントや機能の紹介がまとめられている点は高く評価できる。アプリの情報表示の内容について、もう少し詳しく見たくなった。



デザイン情報学科

教員コメント

アプリと連動したアイコンのバッジを衣服やバッジに取り付け、話のきっかけを促す提案である。趣味や得意な科目を共有し、情報を交換することや勉強を教え合うことに役立つことが明記されており、アイデアの発想から利用する目的まで具体的に想定できている点が良い。「一目でわかる」アイデアとしてアイコンを提示している点から、一貫したコンセプトを立てて提案内容をまとめている点は高く評価できる。ただ、例に挙げた複数のアイコンバッジが何を示しているのか具体的に説明してほしかった。

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】

文化庁の調査によると「1ヶ月に本を1冊も読まない人」が47%、「読書量が以前に比べて減っている人」が67%と、日本における読書離れが進んでいる。

人々が読書をするようになるためのアイデアをいろいろな角度からたくさん考え、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、本の販売を増やす方法や、人々がより書店に足を運ぶ方法など、人々の読書離れを解消することであればどのようなものでも構わない。ただし、電子書籍は対象外とする。

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ものかを明確にすること。

【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、何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、それらが説得力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。

総合型選抜[前期] 探究力重視方式 選考方法

① 第1次選考

学修計画書審査

② 第2次選考

面接

審査基準・評価ポイント

受験者自身で行った探究活動に関して、取り組みの独自性と受験者自身の関わり方を評価ポイントとして重視した。また、探究活動を通じて得たことが、本学科における学びとどのように接続するかについても評価ポイントとして重視した。

総合型選抜[後期] サイエンス思考重視方式 選考方法

① 第1次選考

学修計画書審査

② 第2次選考

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上で、理系科目について学ぶ中で培った思考力もちいて、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。

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。

くぐり抜ける

【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。

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

【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

の主たる手掛かりとしているか、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自由に配置して描きなさい。

【条件】

1. モチーフは全て描くこと。
2. ピーマンは必ず1個以上をペットボトルの背後に置くこと。
3. ペットボトルの蓋は絶対に開けたり緩めたりしないこと。
4. 答案用紙は縦長で使用すること。
5. 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. ピーマン×3個
4. 水の入ったペットボトル×1本
5. 下書き用紙(B4上質紙)×1枚

出題意図と評価のポイント

描くということを見ることであり理解することである。配付されたモチーフを、どう観察し、いかに描いたか。素描力を通して、表現のための基本的な資質と意欲を見いだすことが出題意図である。ともすれば「気分」に流されやすいモチーフを、いかに「造

形」として平面空間上に再構築し得たか、そして与えられた3時間における観察と考察への熱意、これらを総合的に判断し評価のポイントとした。

小論文(2時間)

【問題】

水の入ったペットボトルの観察からテーマを導き出して、自由に論じなさい。
必ずタイトルを付けること。(600字以内)

【条件】

1. ペットボトルの蓋は開けたり緩めたりしないこと。
2. 必ずテーマを設定すること。
3. 原稿用紙は、指定字数に従って縦書きで使用すること。

【配付物】

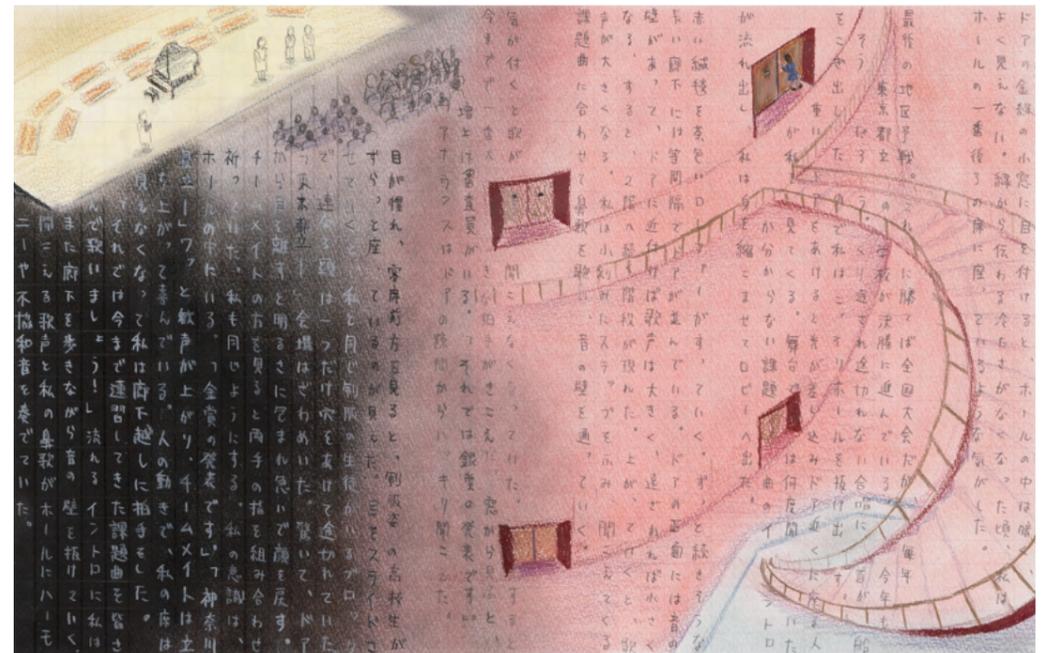
1. 試験問題
2. 原稿用紙×1枚
3. 水の入ったペットボトル×1本
4. 下書き用紙(B4上質紙)×1枚



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いだすことが出題意図である。モ

チーフに対しての観察力や分析力、独自の視点や気付きの発見、論旨や結論の明確さ、論理的整合性、総合的な文章力、などを評価のポイントとした。



教員コメント

合唱コンクール地区予選の会場。紙面左3割がホールの照明舞台と暗い客席、右7割が主人公のいる赤い絨毯と曲線基調の1階ロビー～螺旋階段～2階長廊下という構成。ホールを出て外周に並ぶドアを巡る。扉をくぐり抜ける音を聴き、小窓から中の様子をうかがう。中外2つの

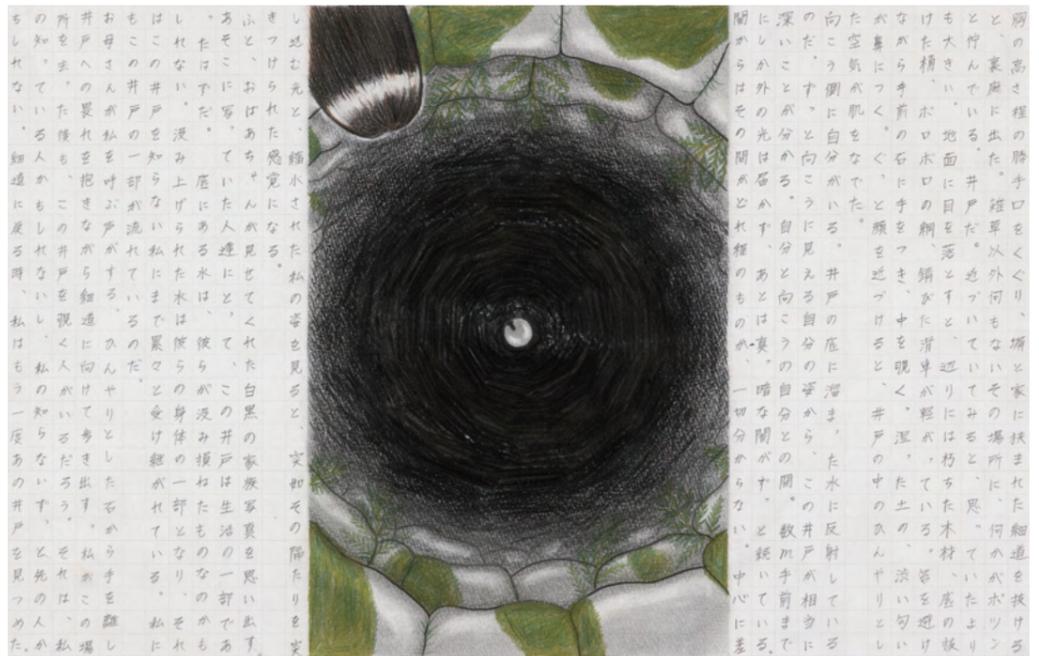
時空が並走し、合唱と鼻歌、対比と調和の音楽的センスあふれる作品。



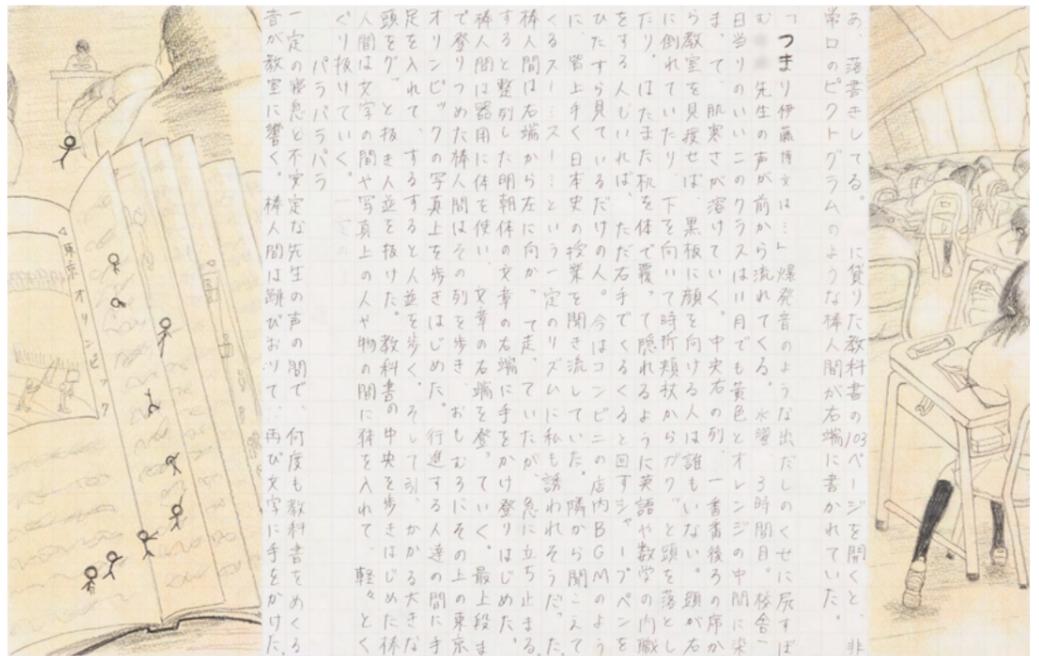
教員コメント

視界一面に広がる稲穂の海原が風にそよぎ、太陽の光を反射しながら、止まることなくうねっている。田端に佇む「私」の影が、うごめく巨大なスクリーンに映し出される光の波をくぐり抜け、ダイナミックな自然ショーの一部になる。日常の中にあつて、五感に訴える幻のような儂い光景の

微細な変容を描写しており、作者の繊細な詩情と観察力がうかがえる作品。



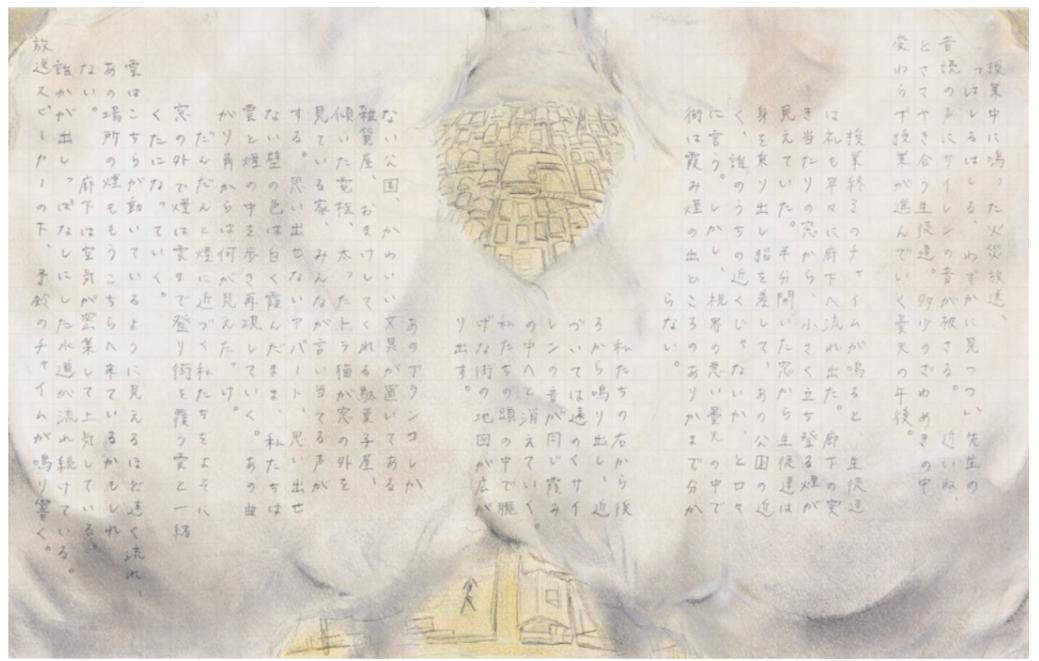
教員コメント
親の実家らしき古い家屋の勝手口から犬走りをくぐり抜け、庭で苔むし朽ちた井戸を発見。奥底の水面に映る自身と冷気の向こうに、時代を超え先祖の営みを透かし見る。身体に通じ生命を象徴する水をフィルターに、子孫の代まで思いを馳せる。優れた観察力・洞察力で、自身の立ち位置から体感的に過去と未来を見通し、時空の奥行きを凝縮した表現に落とし込んだ。



教員コメント
日本史の講義をBGMに教室の生徒たちがユーモラスに描写される中、教科書の上でパラパラ漫画の棒人間が縦横無尽に活動する。睡魔による妄想も混じり、棒人間は紙面にとどまらず茶目ついたっぷりに超現実な振る舞いをしてみせる。2Dの活字や写真と3Dの実空間、史実と現実、夢とリアルをシームレスにくぐり抜ける棒人間の時間が紙一枚に構成されている。



教員コメント
雨宿りに駆け込んだ高架下で、さまざまなものにぶつかる雨音が、その素材や存在を浮かび上がらせる。雨で視界が限定される中、音の方向や距離、移動、振動と光…体感と聴覚に立体的に訴求し、ステレオやサラウンドを空間的時間的な情景として浮かび上がらせる演出、緻密な構成に感心した。濡れるコンクリートの濃灰色、水溜まりに青空、と色彩のシフトも心憎い。



教員コメント
火災警報をきっかけに、国語の授業終盤から休み時間の興奮状態の生徒たちを活写した。教室を駆け出しひしめく廊下の窓から見下ろす街は、曇天と火災の煙幕に霞み、よく見えないまま遠近に出没する音が、記憶と想像の断片的描写と共に日常風景を再現していく。変容する煙の隙間、時の推移を彩るさまざまな音をくぐり抜けるイメージと文章の協和する演出が秀逸。

二つ目の重要な要因

ペットボトルがその容量の半分程の水を蓄えている。モチーフは人工物に特有な正確な円と直線の印象と共に、美しいという感情を私に抱かせた。この美しさの正体は何なのか。

モチーフを直上から覗き込む。すると、ボトルの一番太い部分は円形である。更にその円の内には小さい円が見え、キャップも円形である。これは底面も同じであった。モチーフは円の集合で構成されているという規則性を持つのだ。この人工物としての規則性が美しさを感じさせたのか。

しかしここでボトル上半分の内側に水滴を幾つも発見する。そしてその位置はボトルを振る度に変わった。不規則性である。加えて、ボトルを振る度に中の水はその形状を自在に変えた。この事から、中の水は流動性を持つ点で川の水と共通すると言える。併せて、不規則に水を散らし周りに水滴の模様を作る点も通ずる。モチーフは自然の摂理も内包する。

以上から、人工的な秩序と自然的な無秩序の介在がモチーフに美しさを生んだと考える。規則的であっても工業製品としてのボトルのみでは、私は美しいと感じなかっただろう。また中の水が目一杯でも、そこに流動性は生まれず、不規則に水滴も付かない。現に、私が飲料水として持参した目一杯の水が入ったペットボトルから美しさは感じられない。規則性を持つペットボトルという秩序に、半分のみを水で満たす行為でモチーフに宿された無秩序が加わる事で美しさは生まれたのだ。

先入観からの脱却

透明なペットボトルの中に、水が閉じ込められている。机上には、ペットボトルと水がフィルターとなることで現れた、光の筋が広がっていた。視線を少し上げると、ペットボトルの奥にある消しゴムが、横に引き伸ばされた姿が見える。更に視線を上げると、水面は、私が文字を書く振動によって、円形が重なった波紋を描いていた。

揺れ動く波紋を観察していると、不意に机上が気になった。視線を下げると、そこには水面の動きと連動して揺れ動く、光があった。私は光が動く現象に驚き、思わず文字を書く手を止める。すると、光の動きは緩やかになっていく。だが、床から伝わる微小な振動を拾うため、完全に静止することは無い。光が動く現象を発見する前は、この微細な動きを認識していなかった。つまり、光の「動き」を「静止」として捉えていたのである。

この認識と現象の齟齬は、「先入観」によるものだろう。私は、ペットボトルと水が引き起こす現象に対し、光は動かない、という先入観を持って接していた。そのため、動きを認識していなかった。「先入観」は視覚情報の認識に、影響を及ぼすのだ。

「先入観」に縛られると、現実を正確に認識できなくなる。つまり、「先入観」からの脱却が必要なのだ。そのため、自分の認識を疑い、自分が持たない思考に触れる。これらが、「先入観」から脱却し、現実を正確に認識することに繋がると私は考える。

境界による静

ペットボトルの半分程までに入っている水は静かに静止している。ペットボトルを持ち、横に軽く揺らす。すると、中の水はペットボトルを沿うようにして上下に揺れ動いた。今度はペットボトルを逆さにして持つ。水はペットボトルを沿うようにすると、フタの方に移動し、静止する。元の状態とは逆になり、逆さのペットボトルの中に、フタに溜まる水、底に集まる空気がある状態になった。今度は激しくペットボトルを振る。水は音をたて、大きく波打つ。それと同時に空気も水の変形に合わせて変形する。両方ともペットボトルの壁を沿うようにして動き、手を止めると静止した。

私はこのモチーフが静かな物体であると感じ、固体に見えた。これは、どんなに動いたとしても、また元の位置に静止するからだ。そして、私はこのモチーフは絶対的な境界を維持していると考えた。このモチーフには境界が三つある。水、空気、ペットボトルだ。ペットボトルは水と空気の境界を包む境界である。そして二つの境界は大きな境界を破ることなく維持し、水と空気は液体と気体という性質のため境界の輪郭が歪みやすくはあるが、どんなに動かしても交わることなく境界を維持し、静止するのだ。

ペットボトルという境界がなければ、水も空気も境界を失い広がり続ける。このモチーフは三つの境界を維持し続けるため一瞬の変形の後にもそれを感じさせない静が訪れる。

教員コメント

観察からモチーフが人工物と自然物で構成されていることに気づき、その組み合わせによって獲得される美について述べている。自己の美しさを基点とした論旨は主観的でやや説得力に欠け、後半の展開もあまり発展性は感じられない。文章配分も再考の余地がある。しかし、モチーフの特徴と関係性を的確にとらえてテーマを設定できている点、明快な結論と文章が持つ一貫性は高く評価できる。

教員コメント

繊細で粘り強い観察を行っている点が高く評価できる。現象の観察と分析から発見した、自己の先入観というテーマには、独自の視点を感じられる。惜しむらくは、モチーフの個性にはあまり触れられておらず、それにまで言及できればもっと説得力のある文章になっただろう。また「先入観」を見いだす対象が「光」であることが適切かは疑問が残る。

教員コメント

ペットボトルと水の関係の観察から、境界という確かなテーマを発見したことが素晴らしい。モチーフに含まれる、空気という不可視な存在の発見も、観察とテーマによって得られた気づきである。ただし、結論は少々説得力に欠け、その点だけが惜しい。確かな観察力と論述への発展力を高く評価した。



映像資料

教員コメント

思い切ったシンメトリックな構図は大胆さばかりでなく、ある種のアイコンをも想起させる神々しさを醸し出している。光源を背後に置くことにより、見た目や肩書で評価が歪められる「光背効果」を暗喩しているのだとしたら、作者は自身を苦しめる社会のバイアスに描画行為で警鐘を鳴らしたのかもしれない。



映像資料

教員コメント

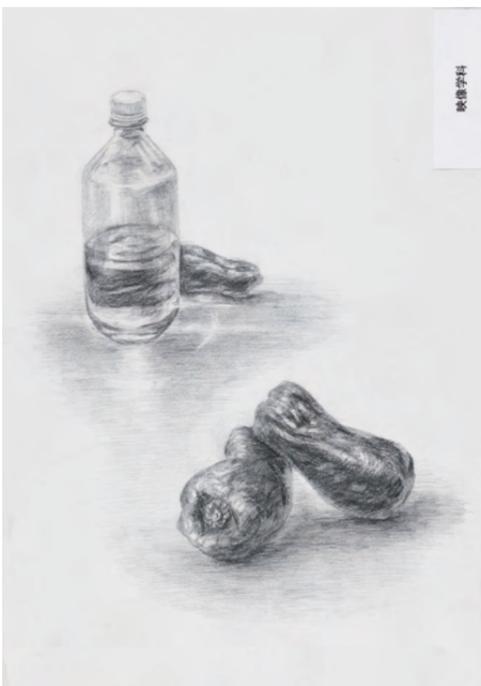
個々の描写力は小気味よいほどの巧みさだが、それにも増して本作の最大の魅力は何と言っても研ぎ澄まされた平面構成力だろう。作者はモチーフの即物的な再現描写に飽き足らず、白い余白を如何に空間として生かすか熟考している。俊逸なデザイン感覚は、多様な商業メディアへの展開も期待できそうである。



映像資料

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的確かな掌握、床との接触面を示す影の表現に至るまで寸分の隙もない心憎いばかりの周到な描写力、そしてある種のユーモアさえ感じさせる豊かな感性！



映像資料

教員コメント

いわゆる「予備校デッサン」のセオリーで描かれておらず、どちらかといえば絵の得意な子どもが自己流で上達したかに見える異色作だが、それは決してマイナスとはならないだろう。丁寧な観察と愛でるような描写からは作者の描くことへのカタルシスがあふれており、自立した鉛筆画として詩情豊かな造形となっている。

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)データ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。

ディレクション資質重視方式 選考方法

①第1次選考

自己推薦調書による審査

②第2次選考

構想力テスト、面接

構想力テスト

【問題】

「シチズンサイエンス」から着想される表現を構想し、下記①～③の手順に沿って発表してください。

注：シチズンcitizen=市民、サイエンスscience=科学。「シチズンサイエンス」には、これまで専門家(科学者)に独占されてきた領域で、市民が参加することにより、新たな可能性が生じるとする意見がある。

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工夫を発揮する姿勢を学び得ると期待し判断した。

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ないか、を評価した。

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	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
全学科・専攻	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

入学試験結果

一般選抜結果【一般方式】

学部	学科・専攻	募集人数	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点(総点)	合格者最低点	入学者数
造形学部	日本画学科	24	155	153	30	5.1	500	366	23
	油絵学科油絵専攻	72	437	427	90	4.7	500	361	62
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	10	118	118	14	8.4	500	403	8
	彫刻学科	14	50	49	26	1.9	500	294	16
	視覚伝達デザイン学科	80	661	640	132	4.8	500	333	78
	工芸工業デザイン学科	60	205	196	102	1.9	500	304	48
	空間演出デザイン学科	47	165	152	82	1.9	500	303	43
	建築学科	35	185	183	46	4.0	400	263	31
	基礎デザイン学科	35	388	375	104	3.6	400	256	35
	芸術文化学科	25	162	158	66	2.4	300	182	32
造形構想学部	デザイン情報学科	40	351	343	85	4.0	400	271	39
	クリエイティブ イノベーション学科	23	116	105	51	2.1	300	177	28
	映像学科	42	167	156	41	3.8	500	354	36
	合計	507	3,160	3,055	869	3.5			479

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

一般選抜結果【共通テスト2教科+専門試験方式】

学部	学科・専攻	募集人数	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点(総点)	合格者最低点	入学者数
造形学部	日本画学科	7	96	96	18	5.3	500	401	6
	油絵学科油絵専攻	30	365	358	59	6.1	500	394	30
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	4	83	83	8	10.4	500	425	3
	彫刻学科	7	48	47	17	2.8	500	373	7
	視覚伝達デザイン学科	37	612	598	88	6.8	400	290	31
	工芸工業デザイン学科	30	188	186	87	2.1	400	257	21
	空間演出デザイン学科	26	141	133	71	1.9	400	260	20
	建築学科	15	181	174	45	3.9	400	293	13
	基礎デザイン学科	22	331	326	92	3.5	500	344	21
	芸術文化学科	10	118	116	33	3.5	300	219	6
造形構想学部	デザイン情報学科	18	287	282	60	4.7	400	284	16
	映像学科	11※	137	130	14	9.3	350	288	8
	合計	217※	2,587	2,529	592	4.3			182

※ 映像学科の「募集人員」は共通テスト2教科+専門試験方式・共通テスト3教科方式の合算。

一般選抜結果【共通テスト3教科方式】

学部	学科・専攻	募集人数	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点(総点)	合格者最低点	入学者数
造形学部	建築学科	12	160	158	41	3.9	300	232	8
	基礎デザイン学科	8	180	180	30	6.0	300	246	6
	芸術文化学科	13	162	162	86	1.9	300	204	16
	デザイン情報学科	8	171	170	18	9.4	300	251	6
造形構想学部	クリエイティブ イノベーション学科	15※1	160	159	69	2.3	300	202	15
	映像学科	11※2	124	124	12	10.3	300	257	4
合計	67※1※2	957	953	256	3.7			55	

※1 クリエイティブイノベーション学科の「募集人員」は共通テスト3教科方式・共通テスト5教科方式の合算。

※2 映像学科の「募集人員」は共通テスト2教科+専門試験方式・共通テスト3教科方式の合算。

一般選抜結果【共通テスト5教科方式】

学部	学科・専攻	募集人数	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点(総点)	合格者最低点	入学者数
造形構想学部	クリエイティブ イノベーション学科	15※	33	32	7	4.6	500	375	0
合計		15※	33	32	7	4.6			0

※ クリエイティブイノベーション学科の「募集人員」は共通テスト3教科方式・共通テスト5教科方式の合算。

一般選抜結果【学部統一方式】

学部	学科	募集人数	志願者数	受験者数	合格者数	受験倍率	満点(総点)	合格者最低点	入学者数
造形構想学部	クリエイティブ イノベーション学科	10	96	93	28	3.3	200	131	10
	映像学科	7	150	146	15	9.7	200	154	7
合計		17	246	239	43	5.6			17

総合型選抜[前期] 結果

学部	学科・専攻	方式	募集人数	志願者数	1次選考合格者数	2次選考合格者数
造形学部	日本画学科	一般方式	8	28	28	8
	油絵学科油絵専攻	一般方式	18	84	64	20
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	一般方式	3	27	27	9
	彫刻学科	一般方式	5	10	10	3
	工芸工業デザイン学科	一般方式	20	49	44	24
		ワークショップ方式	10	20	16	10
	空間演出デザイン学科	一般方式	35	61	53	35
	建築学科	一般方式	10	34	34	14
	基礎デザイン学科	一般方式	8	43	26	9
	芸術文化学科	一般方式	14	23	23	16
デザイン情報学科	一般方式	10	29	20	13	
合計		141	408	345	161	

学部	学科	方式	募集人数	志願者数	1次選考合格者数	2次選考合格者数
造形構想学部	クリエイティブ イノベーション学科	構想力重視方式	10	21	21	13
		探究力重視方式	10	7	7	6
	映像学科	クリエイション資質重視方式	8	64	64	9
合計		28	92	92	28	
総合型選抜[前期]合計			169	500	437	189

総合型選抜[後期] 結果

学部	学科・専攻	方式	募集人数	志願者数	合格者数
造形学部	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	一般方式	3	24	5
		彫刻学科	5	6	4
	合計	8	30	9	

学部	学科	方式	募集人数	志願者数	1次選考合格者数	2次選考合格者数
造形構想学部	クリエイティブ イノベーション学科	サイエンス思考重視方式	8	6	6	4
		ディレクション資質重視方式	8	35	35	10
	映像学科	数学力重視方式	若干名	1	—	1
合計		—	42	—	15	
総合型選抜[後期]合計			24+若干名	72	—	24



外国人留学生・帰国生特別選抜、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結果は、大学webサイトで公開しています。

武蔵野美術大学 入学試験問題集 2023

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 | 2023年5月15日
企画・編集 | 武蔵野美術大学 入学センター
TEL: 042-342-6038

表紙・アートディレクション | LABORATORIES
デザイン | 柳川智之、小野晴世
編集 | 成田敬史
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 © 2023
Musashino Art University All Rights Reserved.

College of Art and Design

College of Creative Thinking for Social Innovation

Japanese Painting

Creative Innovation

Painting / Painting Course

Imaging Arts and Sciences

Painting / Graphic Arts Course

Sculpture

Visual Communication Design

Industrial, Interior and Craft Design

Scenography, Display and Fashion Design

Architecture

Science of Design

Arts Policy and Management

Design Informatics