

入学試験問題集 2024

武蔵野美術大学 **MU**



MUSASHINO ART UNIVERSITY

2024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
- 042 視覚伝達デザイン学科
- 050 工芸工業デザイン学科
- 060 空間演出デザイン学科
- 070 建築学科
- 076 基礎デザイン学科
- 086 芸術文化学科
- 094 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・参考作品

- 104 クリエイティブイノベーション学科
- 106 映像学科

造形学部・造形構想学部

- 114 学力試験について
- 115 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、2024年度のも
です。2025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	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	学部独自の学科試験と、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科目の成績で可否を判定し、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可否を判定します。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可否を判定します。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。	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	○

外国人留学生特別選抜	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
帰国生特別選抜	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—	○
編入学選抜	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

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



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

造形学部 一般選抜
一般方式

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

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

凡例

必修科目
選択科目

造形学部 一般選抜
共通テスト2教科+専門試験方式

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

共通テスト方式科目一覧

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

指定した選択教科・科目数以上を受験した場合は、得点の高い教科・科目を評価。

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

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	
彫刻学科							選択科目 下から1科目選択 デッサンA 300点 デッサンB 300点 鉛筆デッサン 300点	
視覚伝達デザイン学科							鉛筆デッサン 100点 デザイン 100点	
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	
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							選択科目 下から1科目選択 鉛筆デッサン 200点 数学 ^{*5} 200点	
基礎デザイン学科							基礎造形 150点 感覚テスト 150点	
芸術文化学科							選択科目 下から1科目選択 鉛筆デッサン 100点 小論文 100点 数学 100点 地理歴史(世界史または日本史) 100点	
デザイン情報学科							選択科目 下から1科目選択 デザイン 200点 造形表現テスト 200点 小論文(図説を含む) 200点	400点

造形学部 一般選抜
共通テスト3教科方式

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

*1 外国語は得点を100点満点に換算します。「英語」はリーディングのみ。

*2 理科において基礎を付した科目は2科目で1科目分とみなします。

*3 「数学Ⅰ・A」「数学Ⅱ・B」のどちらかを選択。
※選択科目において、2科目以上受験した場合は、もっとも得点の高い1教科1科目を評価します。

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

造形構想学部 一般選抜
学部統一方式・一般方式

造形構想学部の一般選抜は従来の美大受験や、文系・理系にとらわれないさまざまな選抜方式を設けています。

学部統一方式は一度の試験で2学科を併願できるほか、一般方式との併願もできます。一般方式は学科独自の試験で合否を判定します。

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

学部統一方式

学科	配点	合計
クリエイティブイノベーション学科	国語*1 英語 数学*2 各100点	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
		世界史 100点							日本史 100点		
	理系学力重視型	数学*2 100点		選択科目 下から1科目選択							
		物理 100点							化学 100点		
映像学科		選択科目 下から1科目選択							500点		
		国語*1 100点	英語 100点	感覚テスト 150点	数学*2 150点	鉛筆デッサン 150点	小論文 150点	世界史 150点		日本史 150点	物理 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」「地理歴史(世界史または日本史)」「理科(物理または化学)」より1科目を選択します。

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

造形学部・造形構想学部
一般選抜 専門試験・参考作品／総合型選抜 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。

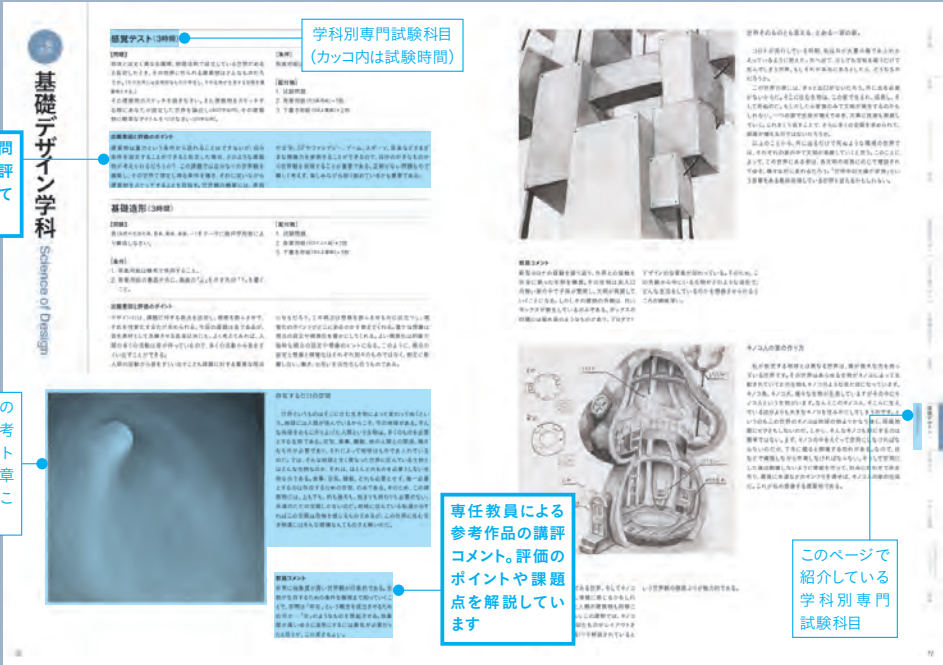
※受験生の文章は原則として原文のまま掲載しましたが、誤字脱字は一部訂正しました。

※学力試験の詳細はp.114の「学力試験について」をご確認ください。

※2025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。

[ページの見方]

一般選抜



総合型選抜



006 一般選抜
012 総合型選抜[前期]

日本画

014 一般選抜
022 総合型選抜[前期]

油絵

024 一般選抜
030 総合型選抜[前期]
031 総合型選抜[後期]

グラフィックアート

032 一般選抜
040 総合型選抜[前期]
041 総合型選抜[後期]

彫刻

042 一般選抜

視覚伝達デザイン

050 一般選抜
058 総合型選抜[前期]

工芸工業デザイン

060 一般選抜
068 総合型選抜[前期]

空間演出デザイン

070 一般選抜
074 総合型選抜[前期]

建築

076 一般選抜
084 総合型選抜[前期]

基礎デザイン

086 一般選抜
092 総合型選抜[前期]

芸術文化

094 一般選抜
102 総合型選抜[前期]

デザイン情報

104 総合型選抜[前期]

クリエイティブ

106 一般選抜
112 総合型選抜[前期]
113 総合型選抜[後期]

映像

鉛筆デッサン(6時間)

【問題】

机上のモチーフを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

モチーフ台の上には丸い座面の木製椅子が置かれ、対角線上にクロスするように、薄手の軽い黒と白のオーガンジの布が重なるように掛けられ、椅子の上下と周辺にリンゴが配置されたモチーフである。基本的な物の見方に則って、位置関係、個々の質感の描き分けから空間表現までを問う出題であり、絵画表現に必要な構成力と発想を生かした描写力が求められている。

着色写生(6時間)

【問題】

女性像を自由に着色写生しなさい。

【条件】

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

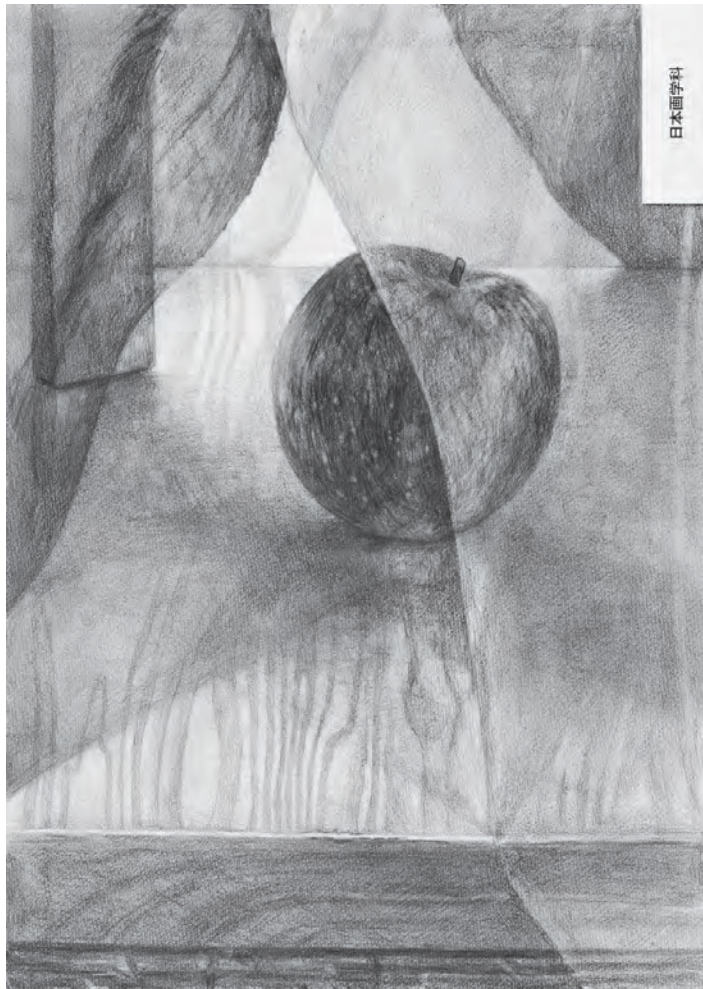
【配付物】

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

※モデル等の画像は非掲載とします。

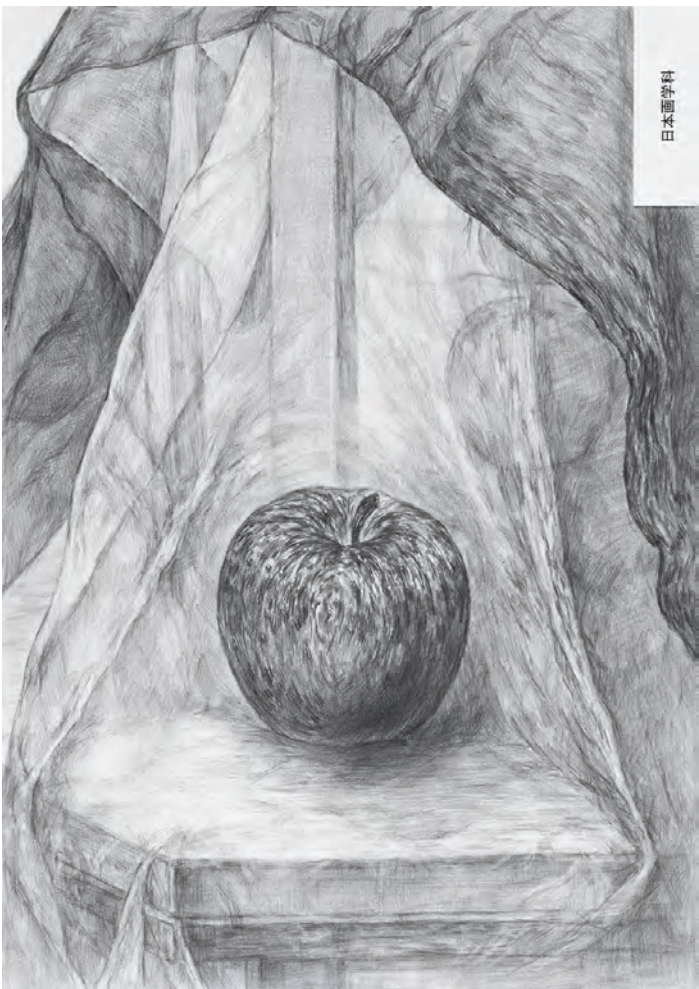
出題意図と評価のポイント

トレーニング用のタンクトップとパンツを身につけた女性モデルが、ゆっくりとストレッチをするようにムービングを行う出題である。寝ているポーズから体を起こして座ったポーズと立ち上がりながらの動きを観察しながら、どのような発想で絵画制作に結び付けるのか。固定ポーズの人物像とは異なる独自の解釈と表現力が求められる。



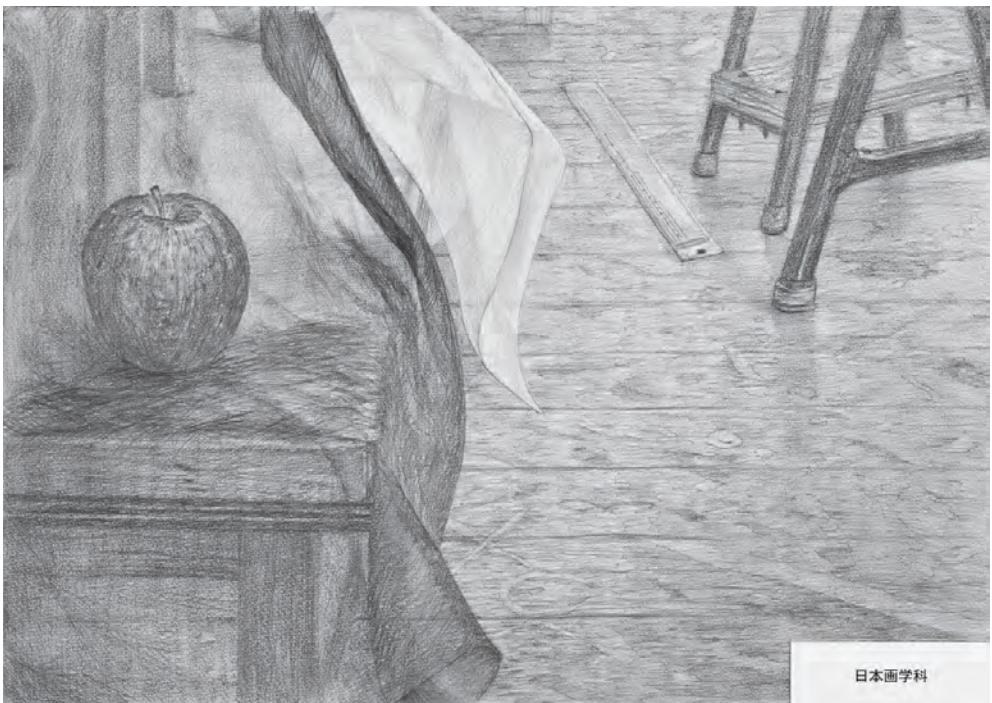
教員コメント

明快な色彩にペンの類で施された線描と点描による絵画性のある着色写生。ムービングの一場面を捉えて装飾を加えつつ描写を試みている。描こうとするモデルの快活さ健やかさなど独自の表現で試みた秀作。一方、鉛筆デッサンでは1つのリンゴに焦点を当てて制作を試みており、構図の工夫が見られる。ただ、リンゴ等のかたちの不確かさが難点であり、モチーフとモチーフの間の空間もまた今ひとつである。平板に作品が見えてしまい立体感に欠けるところが惜しい。



教員コメント

ムービングの一場面を捉えたこの作品は、色鮮やかに演出をしているように見えるが、その観察の視点は、眼前に存在する女性像の内面から湧き上がる肉体を表現しており、人体を執拗に追いかける筆触の動きは、画面上の構成された色彩とのバランスもよく力強い表現となっている。鉛筆デッサンにおいても同様の存在感を感じ取ることができるが、もう少しモチーフ全体の雰囲気を生かした空間表現も必要であろう。

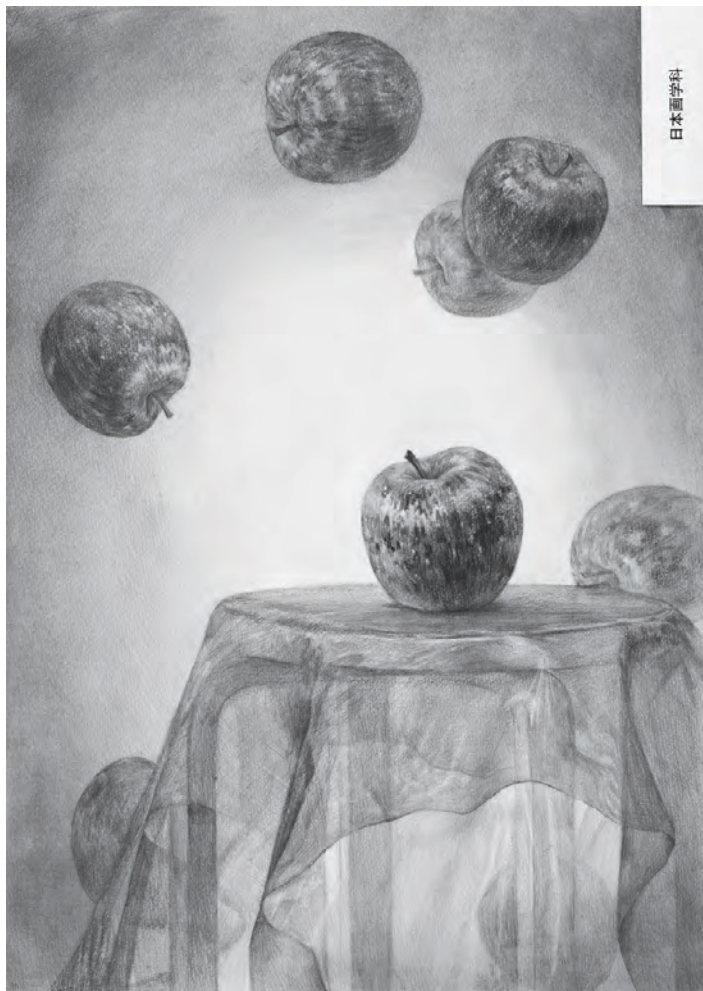


教員コメント

基礎的な描写力、構成力を重視することはもちろんのことではあるが本学の日本画学科では従来から豊かな個性、絵画性を重視してきた。その意味でこの作品は受験の解答としてだけではなく、つくり手の視点や考え方を感じさせるような捉え方をされていて今後の展開が期待できると思った。着色写生と鉛筆デッサン、いずれも日常生活の中で感じるイメージの断片を集積したかのような表現が魅力的である。

教員コメント

全体の色使いにさまざまな色彩を用い抵抗感のある人物画である。背景と人物の明暗の差がまたこの作品を鈍臭くなくスッキリと見せている。至って構図に面白さはないが、オーソドックスでありながらも実体感のある着色写生となっている。また鉛筆デッサンでは、実際には置かれているリンゴが宙を転がるように舞う構図等、絵画的な面白さがある。見えるそのままのモチーフの状況をそのまま描き取ることも大切だが、絵画として考えたとき、目の前のモチーフからどのような世界を感じるか、これを基本的なカタチや質感、空間などの描写を踏まえつつ、独自の絵画性をもって伝えようとする試みもまた大切な要素である。



日本画学科
日本画科



日本画学科
日本画科

教員コメント

出題されたモデルは動いている状態であることを考えると、どうしても普段描き慣れている構成で描くことが多くなると思われるが、この作者は体を屈伸して手を床についたモデル像を画面にはみ出すように描きほかとは異なる視点を示すことに成功している。背景に窓を入れた空間に対する意識についても魅力的であり、描写などには特に個性的な表現方法は見られないが鉛筆デッサンも含めて独自の構成力が感じられ評価した。



日本画学科
日本画科



日本画学科
日本画科

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】

あなたが現在イメージする時代性について、自由に描きなさい。

【条件】

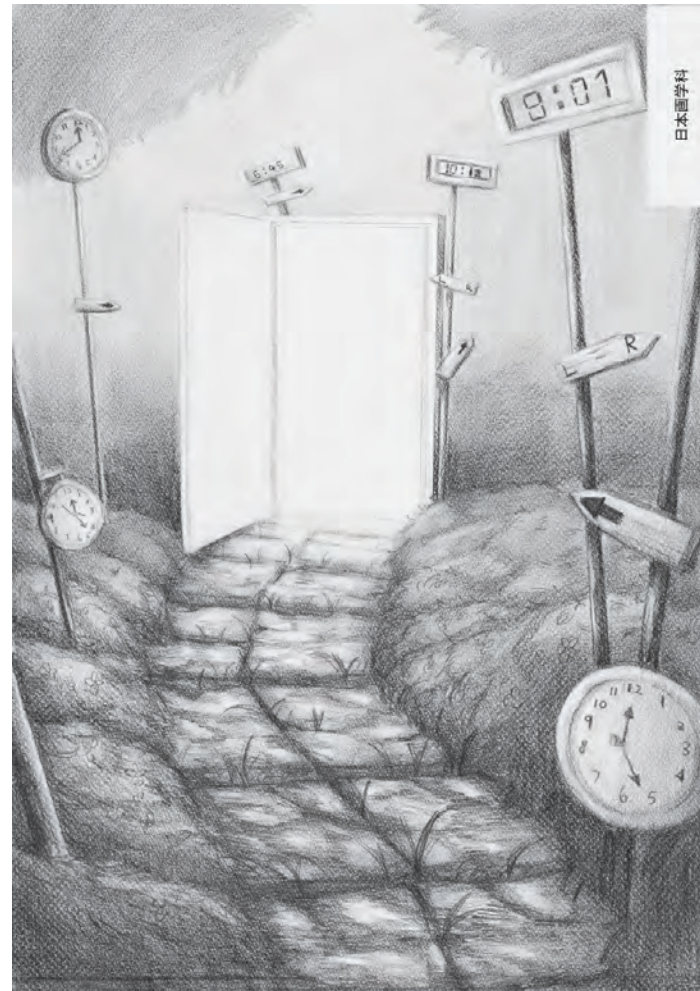
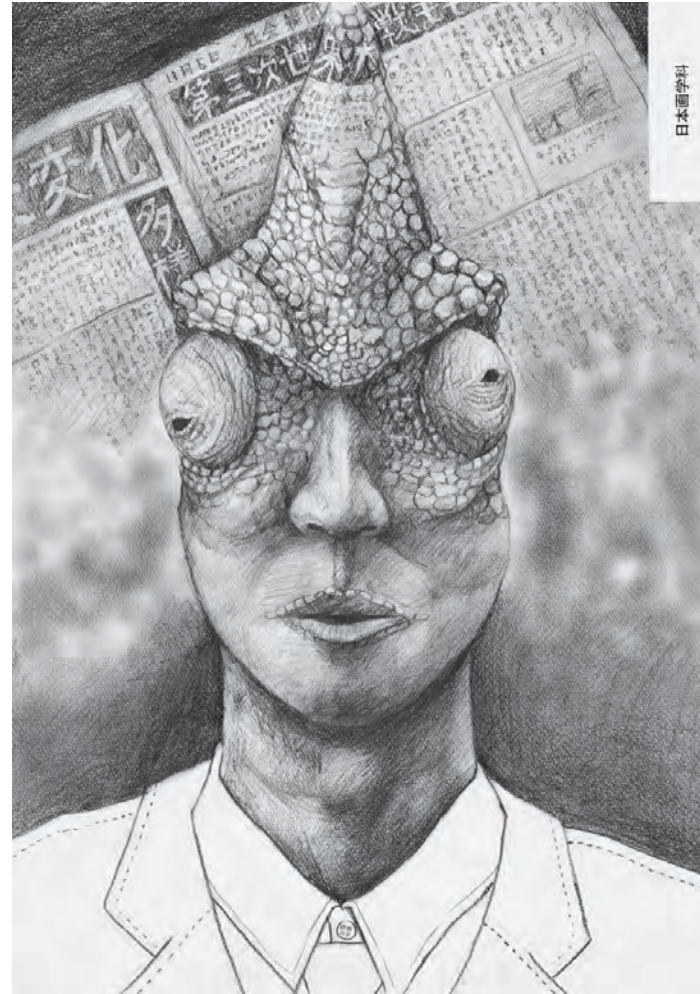
1. 答案用紙は縦横自由。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

【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、一般選抜では捉え切れない個性や考え方を持った学生を受け入れたいと考えている。



教員コメント

不安を抱え込んだその姿は爬虫類のようであり、現代に生きる人間が現在の混沌とした世界情勢に翻弄され、知らぬ間に自身の姿が変形してしまっている。言葉を文字情報としての新聞を引用しながら記し、仮面のように擬人化した姿は見えない心の不安も表しているようである。人物表現に対するこだわりと現在の時代に対するイメージを重ね合わせながら、場面ごとの構成では、細部の表現からぼかし、余白を生かす工夫をすることで、力強い表現となっている。

教員コメント

試験は現代の時代性や状況をどのように自己の表現として描いているかを問うていたが、この作者は現在の自分の置かれている状況から発想して描いている。刻々と変化している時間と将来の選択、自己と向き合う作者の心情が表現として現れている。これも出題に対しての1つの解釈であり、発想の豊かさを感じ評価した。

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

モチーフ台の上に敷かれた鉄板と鏡、その上には炭、リンゴ、レモン、ガラスボトル、薄紙、といった質感も色も異なるさまざまなモチーフを並べ、それらを曲線の流れて結び付けるように白い縄を配置している。モチーフ全体で1つの構図をつくることもできるが、対象をいくつかに絞り込んでもそれなりのドラマがつくれるように設定することで、受験生がそれぞれの興味と視点で自由に画面を構成する力を見られるよう配慮した。モノトーンを基調としながらも、赤、黄色など、彩度の高い色のモチーフも混ぜ込んだことで色彩を明暗トーンの中に正確に落とし込むことができる能力が

求められる。また、白いものと黒いもの、硬いものと柔らかいもの、軽いものと重いもの、虚像と実像というように相反する要素を持つモチーフを対比させるように配置し、それらをどのように観察し、解釈し、画面に表現できるのかを見ようとした。

対象を丁寧に観察し、空間、構図、質感を的確に捉えた作品を高く評価した一方で、単に与えられたモチーフを丁寧に描写するだけではない、独自の視点や表現方法をとったものも多く見られ、それら作品も積極的に評価した。

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

モチーフ台の上に、折りたたみの小型テーブルを設置し、その上に透明バケツとロープで縛った薪の束を載せ、その周りには、観葉植物2鉢、オレンジ6個、グラスに入ったポップコーン2セットを点在させた。モチーフ台を取り囲むようにイーゼルを配置することで、モチーフの背後にも意識が向くようにした。出題意図は、自分の関心に基づいてモチーフを観察することで、新たなモノの捉え方を発見し、油絵の具というメディアの特性を生かして表現できたか

どうかである。6時間という限られた時間で、このような意図に応えることは至難の業であろう。しかし、何か新しいものを見たい、新鮮な経験をしたいという欲望は、美術表現の基本的な動機だと思う。そのようなこともあり、どのようなモチーフが出てきても描き方が決まっているような作品は消極的に見え、一方、まとまらなくても試行錯誤しながら新しいものを見ようと試みているように見えた作品は、評価を集めた。



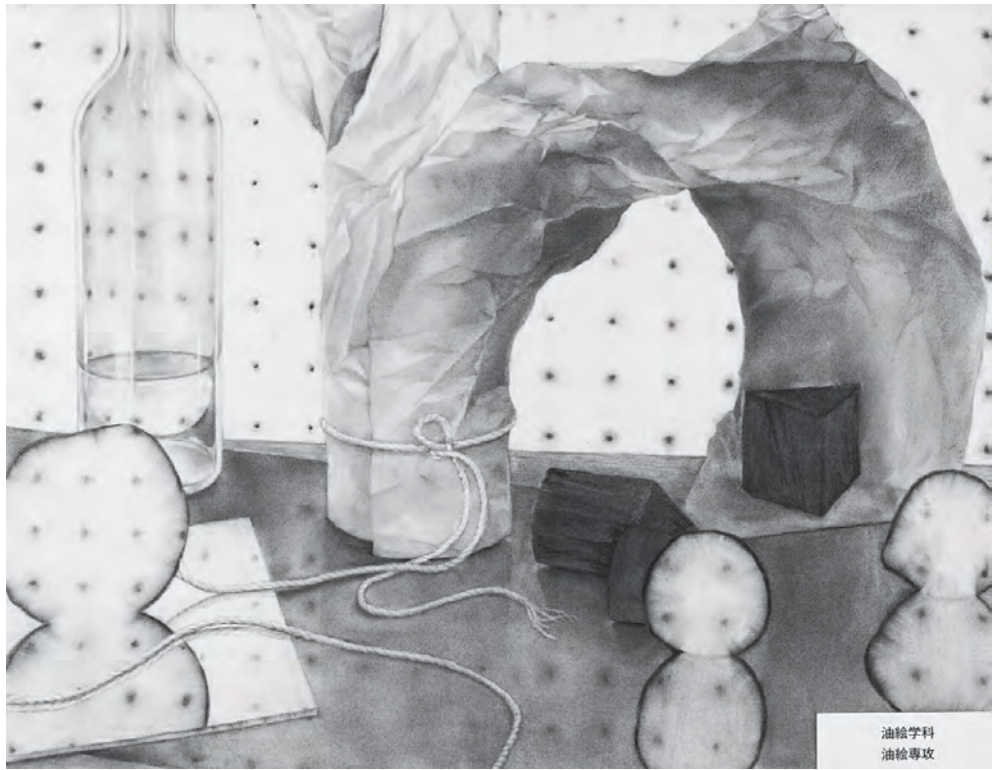
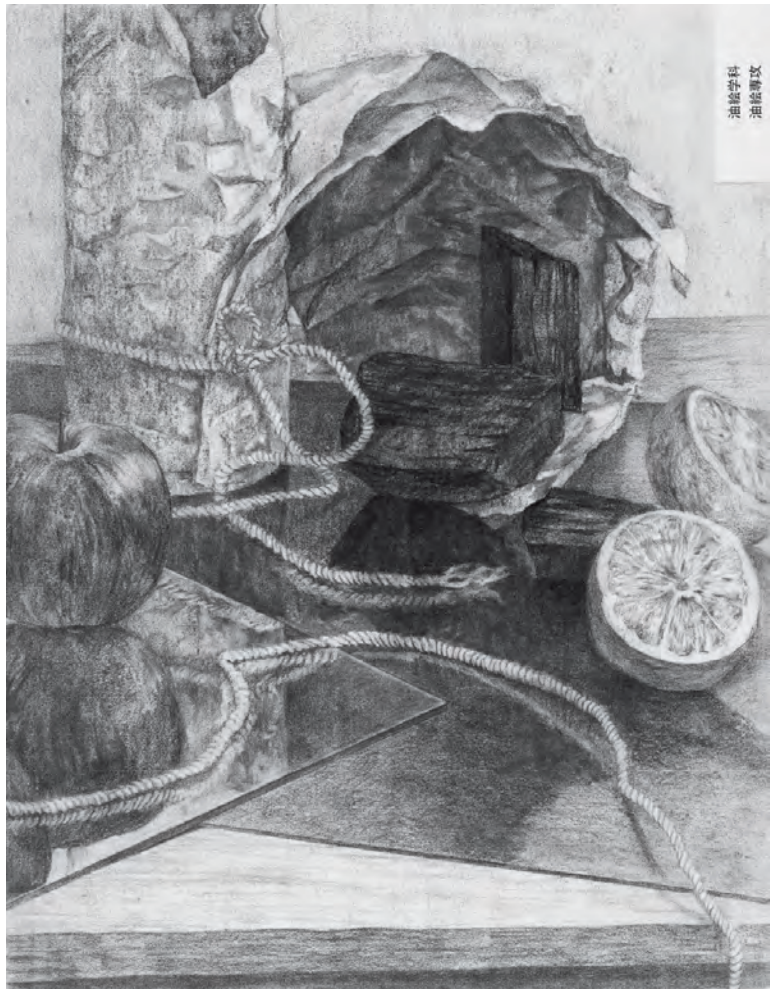
教員コメント

デッサン、油絵、共に一見してかたちがおぼろげに感じられるほどの淡いトーンで描かれているが、微妙なトーンは的確にコントロールされており、柔らかい光の中にも作者がどこに着目しているのが明確に表されている。デッサンでは画面右奥の炭の黒さと手前のレモンの明るさとの対比を強く見せながら、画面左側は一部カラージュ的に実際とは違う要素を取り込む手法を使いながら、実際に見えるよりもトーンの幅をかなり押さえ込むことで見るものの視線を誘導するよう巧みな明暗構成を試みている。油絵でもあえて色彩はモノトーンに近い淡い色使いで描かれているが、絵具そのものの可塑性を生かした重厚な画面に仕上がっており、使われたわずかな色も作品に十分な深みを与えている。どちらも作者自身の明確な視点が感じられる作品として高く評価した。

教員コメント

デッサン、油絵、共にしっかりとした明暗構成を意識した作品である。デッサンは縄紐の微妙な形態と薄紙のかたちを利用して、手前から奥に向かって渦を巻くように焦点となる炭に目を誘っている。秀逸なのは、その他のリンゴやレモン、つまり台の状況をよく観察し、明暗の調子を楽しみながら、それがわざとらしくない自然な在りように見せていることである。

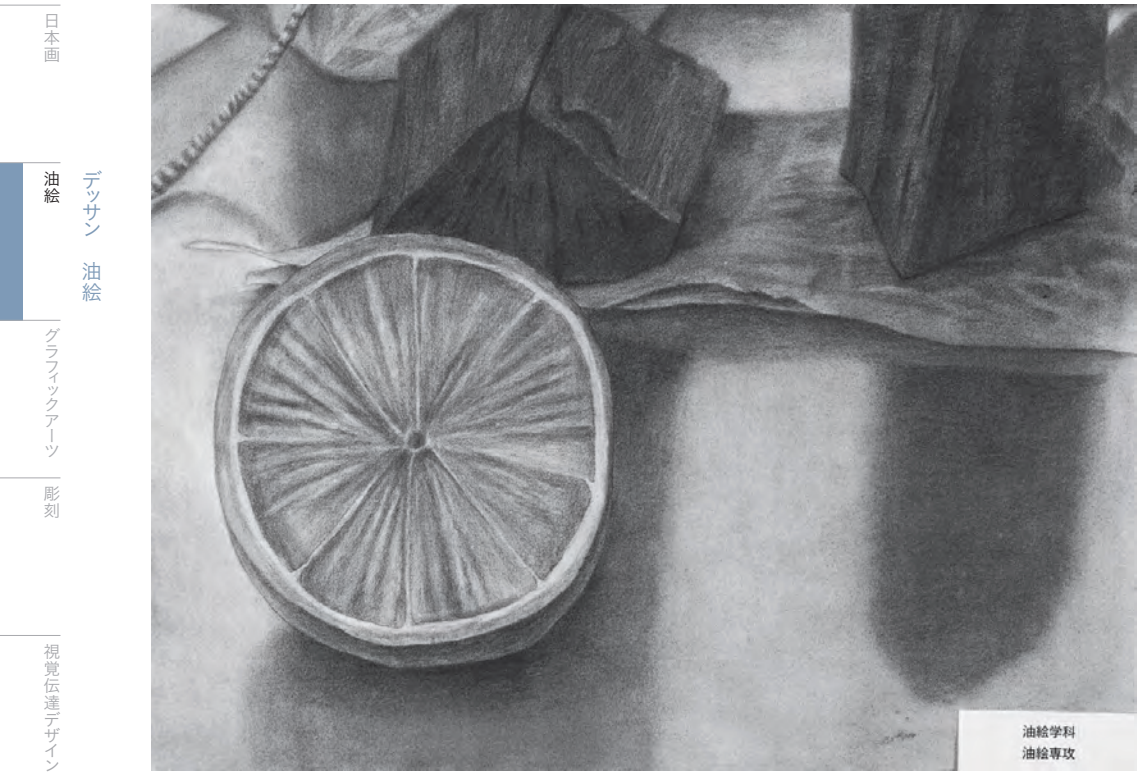
油絵も同様に明暗の構成がよくできているし、色がしっかりかたちについてインパクトのある画面になっている。手前から奥に、暗い→明るい→暗いと植物の色を変えて真ん中のモチーフを挟み込んで奥行きを出していたり、上から下も、暗い→明るい→暗い→明るい→暗いと、調子を的確にもののかたちに与えている。画面全体に張りやリズム感があり、絵の具を自在に使いながら遊んでいるようで、見ている側も楽しくなる。何度も言うようだが、作者はモチーフをよく観察することで、それらを導き出しているからモチーフの在りようが自然なのである。



教員コメント

試験問題に示された「自由に描きなさい」は、どんな解釈も可能であるかのように読め、解答にあたってどこまでの自由度が許されているのか迷うことだろう。この受験者は、デッサンにおいて確かな描写力を発揮しつつ、偶然性を操作した部分と演出的に構成し画面をつくり上げた。そして油絵では、空間を押しつぶすように俯瞰した視点から描くことを選択した。モチーフが置かれて

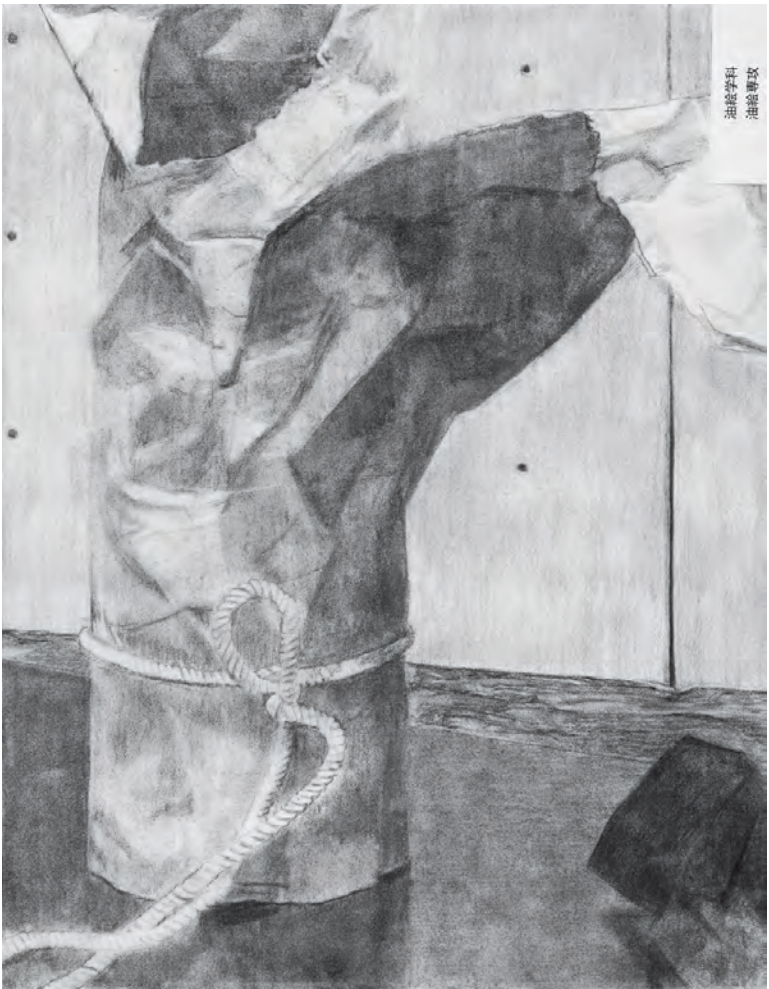
いたと思しき位置にべったりと絵具でマーキングし、使い込まれたモチーフ台に残された複雑な傷や汚れを経年の痕跡として描き込むことで、計画的に構図を決定している。入試という確実に成果をあげることが要求される場で、この受験者は定型的な静物画から敢えて逸脱することを試みたわけだが、その挑戦的な姿勢は高い評価を勝ち取った。



教員コメント

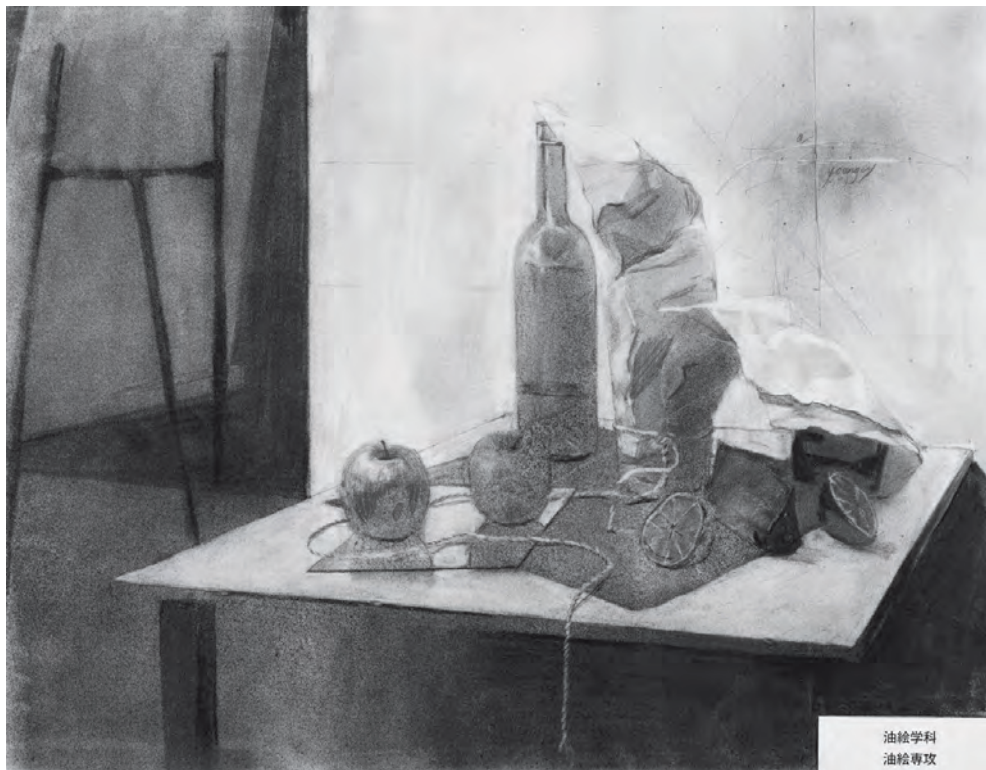
デッサンと油絵、共に描きたいものを絞り込んで、その置かれた状況を丁寧に描き込んでいる。デッサンでは、輪切りのレモンの断面とそのかたちが、美しく捉えられていることは言うまでもないが、対比する炭のつくる影のかたちとその入りが絶妙で、作者は相当な時間を構図のためのエスキースに使ったのではないだろうか。油絵も同様で意外性のある構図が秀逸である。手前は、おそらくガラスコップと思われるが、その

コップの向こうにあるオレンジがつくる微妙な形態の変化に焦点を当て、画面に不穏な雰囲気を与えている。デッサンと油絵、いずれにしてもあれだけのモチーフの状況からこれらの部分を選び取る力は並大抵ではなく、作者の日頃からの観察することへの鍛錬が窺える。モチーフのありようを無視して安易に一点のものを大きく描いた作品とは一線を画する作品であり、作者の観察眼と絵に対する思い入れが感じられる。



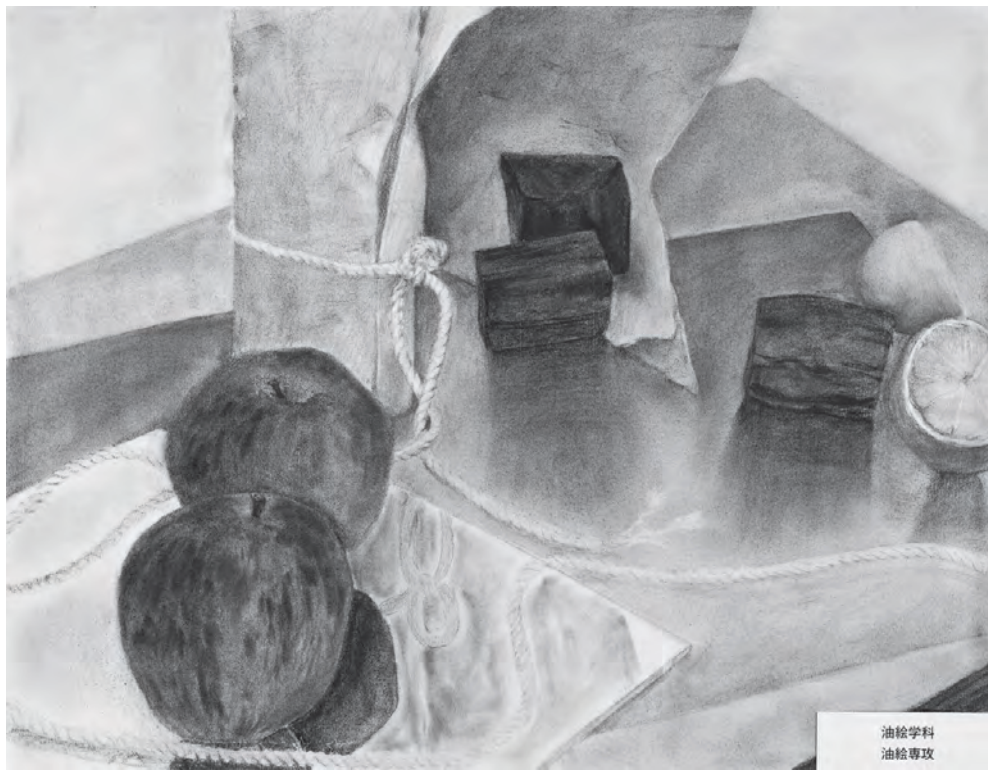
教員コメント

油絵はモチーフの素材感や色、ボリュームをしっかり理解した上で、好みの色調に大胆に置き換えた作品となっている。モチーフを抽象的な要素で再解釈し、絵画として成功している点を評価したい。油絵らしい絵の具の表情は下地の段階で準備され、一見厚塗りに見えるが、実は薄塗りで仕上げられている。このことによってフラットな塗りの退屈さから救われている。またこの下地は点描的な表現ともうまくマッチしており、薪のテクスチャーや果実のボリュームを巧みに引き出している。デッサンを見るとわかるのだが、作者は描写のポイントをよく心得ており、効率的に素描を終えていることも含めて、対象にのめり込むことなく冷静に絵画を仕上げる力量を持っている。

油絵学科
油絵専攻

教員コメント

出題された台上のモチーフだけを描く対象に限定せず、モチーフの在る場、空間全体を対象としている点に作者の視点が感じられ、見えるもの、見えにくいもの、見えないものを選別し、その感覚を絵画に落とし込んでいる点に非凡さが見て取れる。油絵、デッサン共に意志的で強烈なパースペクティブを画面の骨格とし、光への感応によってつくられた繊細な明暗と、構成の大胆さによって、安定した動きをつくり出している。油絵は光の新鮮さと空気の気配が漂い、デッサンは明暗のコントラストの強い、硬質でシャープな作品となっている。見える世界を描くことと、絵をつくることが、程よいバランスで両立し、自分が感じている世界を探ろうとしている点が非常によい。

油絵学科
油絵専攻

教員コメント

油絵は、何とも不思議なバランスで全体が構成されており、目を引いた。画面全体を覆う淡い色調の中で、薪の塊だけが黒い絵の具でクロッキー的にかたちを捉え、側面や断面のそれぞれの質感の違いを表現しようとしているのか、極端に描き分けられている。その下の透明なバケツの中は、コントラストの強い薪の表現に比べ淡い色調で描かれている。目を凝らして見ると、人の手が描かれていることがわかるのだが、薪の描き方との落差により、人の手と認識するまでにタイムラグが生じる。その手の主は、バケツの背後にいるはずなのだが、何故か省略されている。画面を横切るロープは点描で描かれていて、周りの描写に比べ装飾的である。それぞれ異なるリアリティによって描くことにより、画面の一部に焦点を合わせるとその他のモチーフが背景になってしまう。このようにどこを基準にして見るかによって全体のイメージが揺れ動くことが、この絵の魅力であろう。デッサンは油絵ほど表現に幅を持たせることができなかったのか、物足りなさを感じるが、丁寧にものに触れていく描写や画面構成が魅力であり、作者の一貫した関心が窺えた。

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

作品審査および面接

審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

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

●提出作品

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

●ポートフォリオ

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

●面接

まず提出作品について説明をしてもらい、さらに作品制作全般のことや、好きな作家についてなど、日頃考えていることを知りたい。また本学へ入学してからどのようなことを学びたいのか、将来の展望や興味関心事などを自分の言葉で述べてほしい。面接はスムーズに話すことを求めているわけではないので、予想しない質問にも準備していないからと焦るのではなく、その場で考え、率直に話してくれることが望ましい。

b) 取り組んでおいてほしいこと

まずは、評価を気にせずにたくさん作品をつくってほしい。10作品つくって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

グラフィックアーツ専攻は、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。

今回の「デッサン」のモチーフは、形態や質感の違いや構造と空間などの要素を意識して組み立ててある。基礎的な描写力をベースにどのような画面をつくるのか、受験者の絵画的表現に

対する感性も含めた総合的な造形力を見極めることを目的としている。つまり、このデッサン試験では、正確な形態の把握、質感の描き分け、構図や描写の階調による空間表現などの基本的能力に加えて、真摯に対象と向き合うことで自然に表出する、あるいは積み重ねた努力によって獲得した、受験生それぞれの独自性も評価の重要なポイントとして位置付けている。

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ツ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、モチーフは半透明のビニール袋の中にティッシュ5箱を置き、その脇に小瓶2個、リンゴ2個を左右対称に配置した。4時間で描くことを

想定したシンプルなモチーフである。モチーフを丁寧に観察し、質感や空間、形態の把握など、基礎的な描写力を問うという点で、従来通りの「デッサン」と同様の造形能力を測る意図で出題した。

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。

「共鳴(きょうめい)」

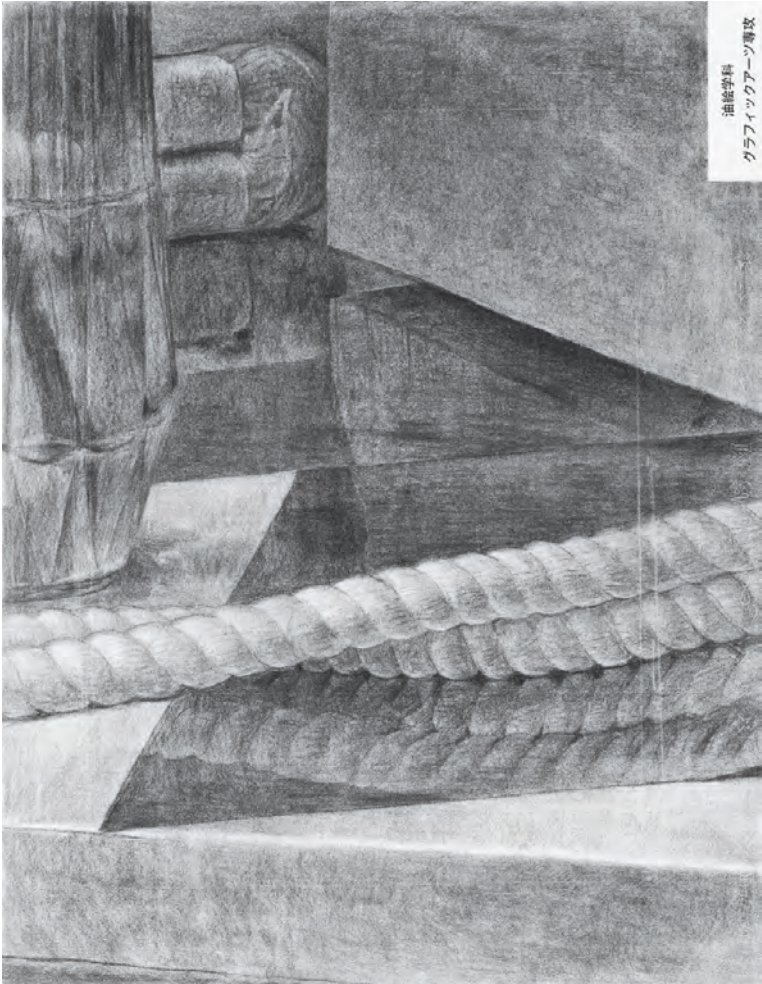
【条件】

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。

出題意図と評価のポイント

グラフィックアーツ専攻における領域横断型の多様なカリキュラムで必要となる、柔軟な思考や造形の資質などを読み取るための設問となっている。従来からの「デッサン」や昨年度から導入された「鉛筆デッサン」がたたや質感、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、表現力などを重視する。今回の出題は「共鳴」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は認められるので、過度に受験を意識せずに、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。

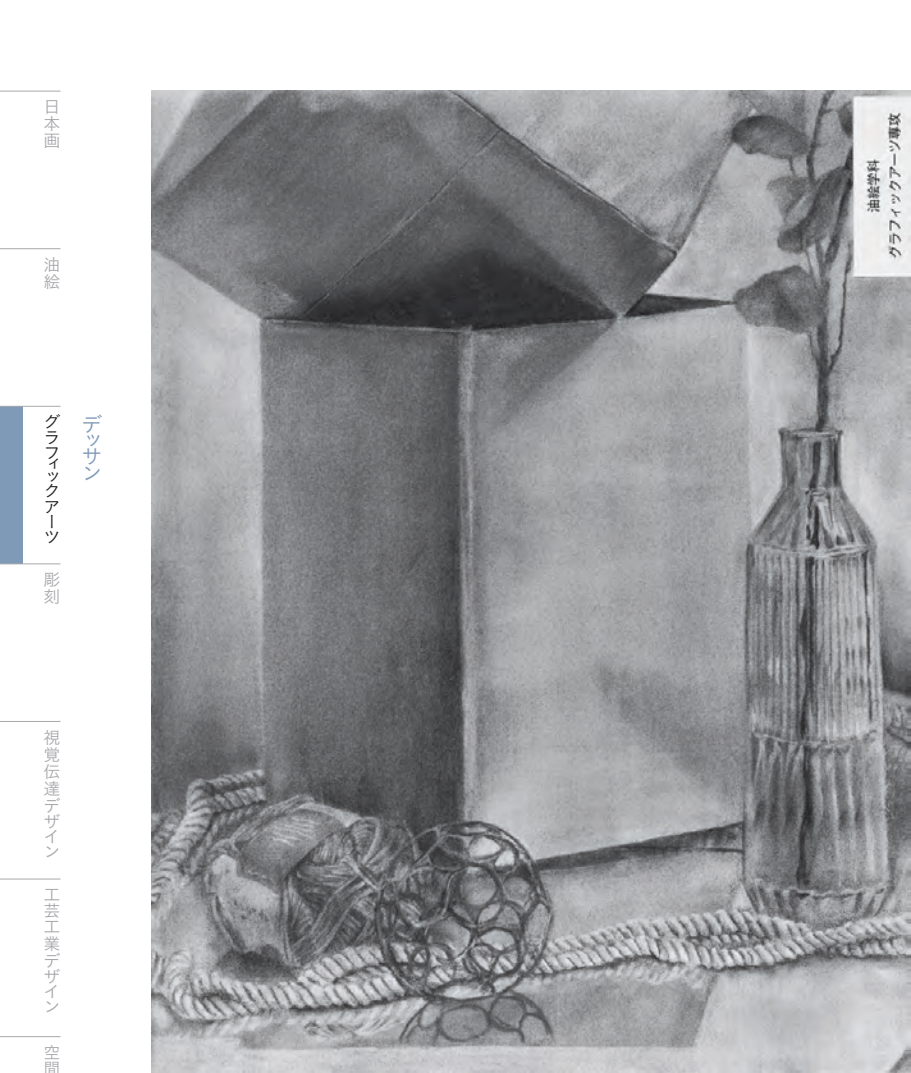


教員コメント

モチーフの一部をクローズアップして描いたデッサンである。このようなアプローチは、成功すると伸びやかな画面によって目を引く表現となるが、それには確かな基礎力に加えて絵画空間を設計できる構想力が欠かせないものとなる。近年増えているクローズアップによる解答の多くは、それが十分とはいえない。その中で、このデッサンは絵画空間をダイナミックに構築しようとする意図が明確に伝わり、加えて形象やトーンの扱いにおいて作者の基礎力を感じさせる説得力を備えている。

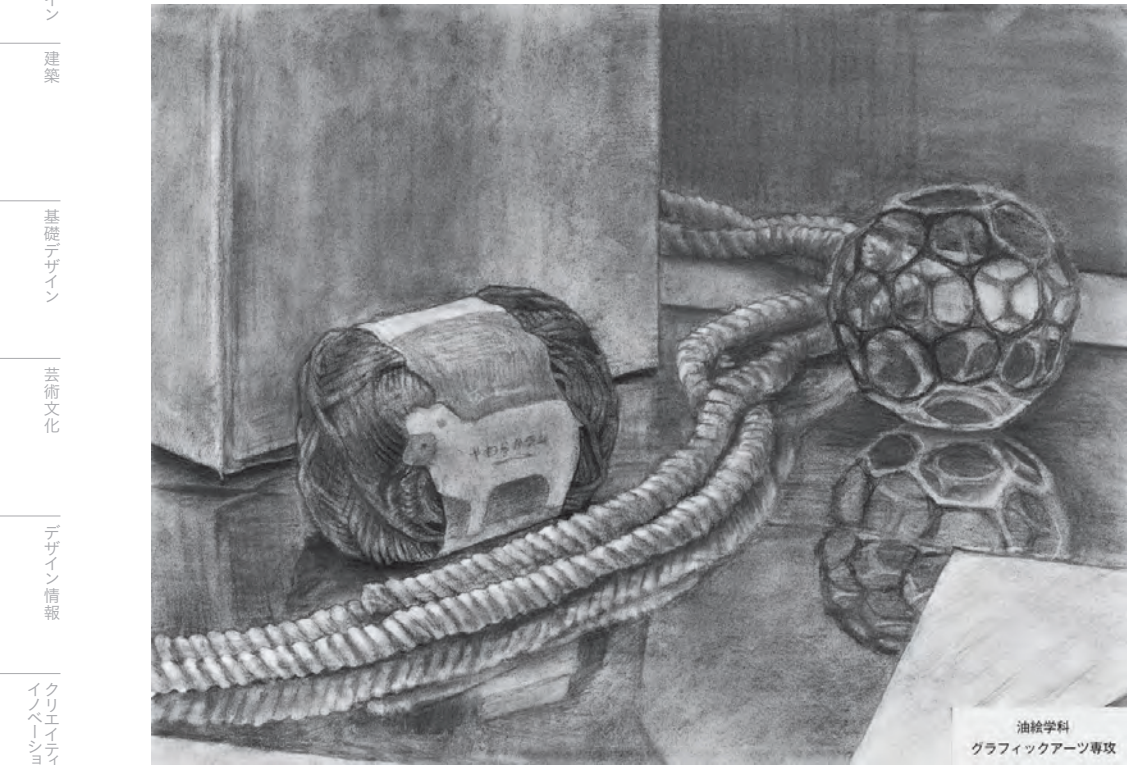
教員コメント

小さな面によってできた木炭の階調が、全体のトーンバランスを崩すことなく、独特な表情の画面をつくり出している。やや均質な描写法が部分的で観念的な捉え方とも取れるが、全体では絵画空間が立ち上がる表現となっていて、新鮮な印象を与える。対象の細部のトーンを丁寧に拾いながら描くことで一種のリズムが生まれ、それがこの画面の全体感に結び付いているのだろう。特殊な描写法ではあるが、この表現の根底を支えるに十分な基礎力があることを感じさせるデッサンである。



教員コメント

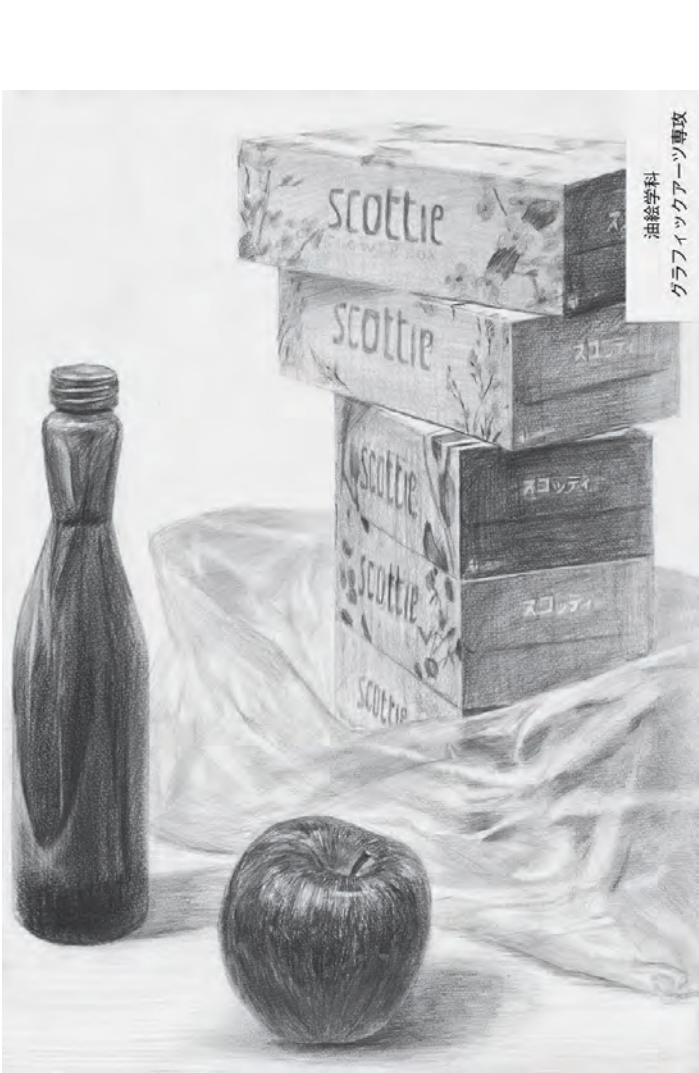
モチーフをどのように画面に配置するかによって作者の造形的な感性を測ることができるが、このデッサンはそれが評価された1つの例である。モチーフ全体の性格を把握して、その必要な要素を安定した構図になるように配置し、実直な描写によってしっかりと描いている。また、一見すると木炭による階調がやや均質な空間となってシャープさに欠ける印象も与えているが、丁寧にみると画面の細かいところに配慮している様子が窺える。そのような点から、作者の地力を感じさせる解答だと判断された。



教員コメント

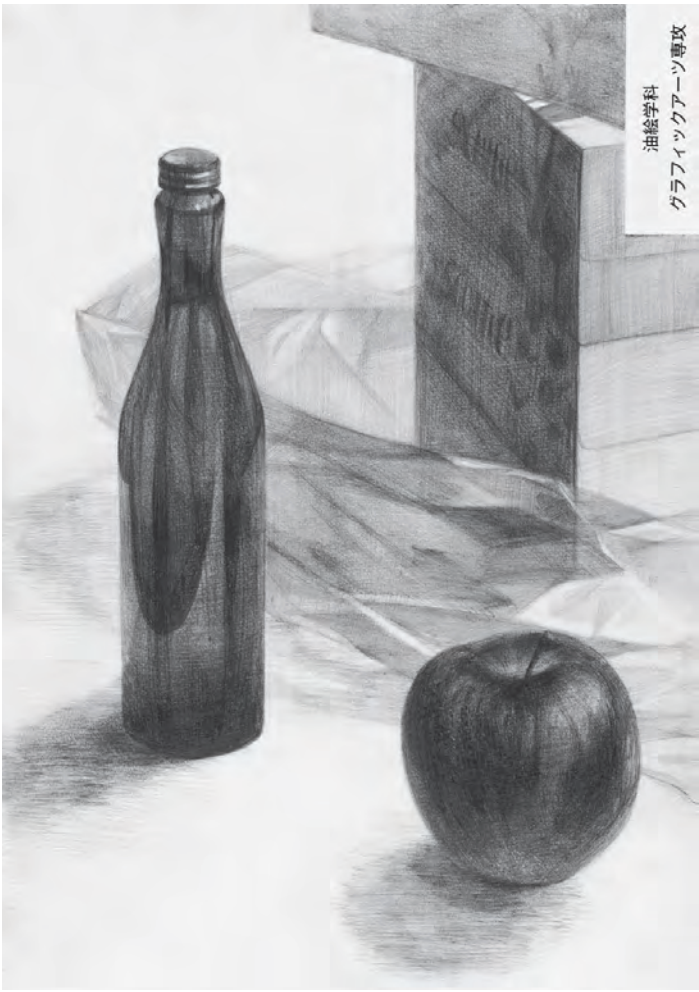
描かれたモチーフそれぞれの形態や質感の描写面ではまだ十分とは言えないが、対象をよく観察している様子が窺える。画面から作者の資質の高さが見て取れ、魅力的であると評価された。例えば、ミラーシートの反射光による複雑なトーン変化を丁寧に捉え、木炭の黒一色の階調であっ

ても色彩を感じさせるような描写をしている点、あるいは、要素が多く難易度の高いモチーフ設定に対しても、トリミングによる構図の工夫や焦点の絞り方によって作者の意図を明瞭に伝えることができている点などである。



教員コメント

画面の中にモチーフを収まりよく配置したバランスの取れたデッサン。柔らかい鉛筆から硬い鉛筆まで効果的に使用しているが、特に半透明のビニール袋の質感がよく表れており、画面に動きを与えている。それぞれのモチーフを取り巻く空間をよく観察している点も高く評価した。



教員コメント

手前のリンゴと小瓶を濃く描くことでモチーフの位置関係を明確にさせている。ティッシュ箱とビニール袋の描き方を簡略化することで、清潔感のある画面に仕上がっている。ただ、全体が観念的に固くなっているので、モノ本来の固有色を生かした画面づくりを心がけてほしい。



教員コメント

人物の顔を複数構成しながら、独創的なイメージが生み出されている。コミカルなタッチによる表情からは、共鳴という言葉の持つ精神性にターゲットを定め、本来姿の見えないものが、人物間で響き合っているというストーリーを感じさせている。ただしもう少し効果的な画面構成であれば、さらに評価が高まっただろう。



教員コメント

共鳴という言葉に意識的に寄せながら、構成し描写を進めていったのだろう。やや説明的過ぎるとい意見も出たがそれ以上に、画面から窺い知れる潜在的な、描写力や構成員を評価する声が多かった。短時間の中でイメージを膨らませ、過不足ない答案を提出した計画性そのものも評価されてよい。



教員コメント

ティッシュ箱の上部が窮屈な構図に難点があるが、4時間という制約の中で全体的によく描いている。直線的な要素が多いモチーフはかたちの狂いがわかりやすく、ラベルの文字も同様に注意を払う必要がある。ティッシュ箱の文字や絵柄を視覚的効果として意図的に利用できたらさらによくなるだろう。



教員コメント

高さのあるモチーフを収まりよく画面に入れた構図である。モチーフ固有の色味と質感を感じることができる優れたデッサンである。特にラベルの文字に強弱を付けることによって画面に動きを出している点や、背景の空間まで意識を巡らせることで緊張感が生まれている点も高く評価した。

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、入学後に学ぶ版画への適性を判断するため、平面作品、あるいはそれに準じたものが望ましい)。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ツ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】

- 試験問題
- 答案用紙(木炭紙または画用紙から選択)×1枚
- 鏡×1枚
- 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ツ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



教員コメント

対象を素直に見つめ、木炭の調子の幅を存分に生かした好感力の持てるデッサン。自画像はディテールを描こうと頑張るほど、フォルムがぎこちなくなったりやすいが、硬くなることなく確かな力量が窺える。身体の構造をよく理解したうえで、作者の内面描写まで踏み込んでいる点を評価した。



教員コメント

物語の一場面を切り取ったかのようなイメージで自由な発想力が窺える。鉛筆を使い、顔の表情や髪に動きを与えることで動的なイメージを強調している。自画像は一般的に「静」のイメージがあるが、そのイメージを軽やかに裏切ってくれた。場面設定をしつつ、3時間という限られた時間の中で説得力を持つまでに描き切っている点を評価した。

デッサンA (6時間)

【問題】

モチーフをデッサンしなさい。

【条件】

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

【配付物】

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

※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

モップを持つモデルをモチーフに、人体の構造、コンストラクション(組み立て)を把握し、対象のフォルムが形成する空間性を捉え、表現力と描写力を問う出題である。立ちポーズのモデルの重心は、少しだけ前足に移動し左手にモップを持つ。腕、胴体、両脚、モップ、そして床の造形的要素か

らなり、人体の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が、同時に人体の生理原理から揺らぎが生じる。人体の組み立てをしっかりと捉えながらも、目の前の生命としての揺らぎをどのように解釈し、その空間性を表現しデッサンし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

背もたれのついたパイプ椅子の座面に、石膏像のバジャントが、天地がまったく逆の状態で乗っているモチーフである。比較的良好に知っているものが見慣れない状態に置かれている。正確にこの状態を捉えていないと、不自然なものに見えてしまうのがこのモチーフの特徴だ。つまりこの課題の意図は「モチーフに対して、いかに正確に見ようとする努



力を惜しまないかを評価する」ということである。評価のポイントは、石膏像とパイプ椅子という異なる性格のモチーフをどれだけ具体的に理解しようとしているか、石膏像の描写にとどまらずそれをパイプ椅子にさせることによって生まれる構築性と空間性について、どれだけ観察して描写されているかを主に着目した。

鉛筆デッサン(4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(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

二色の同じ太さのゴムホースをほぼ同じ直径に丸め、縦にして並べた。ここではいわゆる「技術的に上手なデッサン」よりも、そのひとまとまりの物体から何に着目し、観察し、描写するか、その判断(＝興味を発見する力)と観察／描写のしつこさ(＝その興味を実現するために、モチーフと根気強く向き合う力)を審査した。モチーフにはいくつかの着目点がある。例えば、〈ホース自体の持つ物質感(硬さ、光沢、編み込まれた繊維のディテール)〉〈ホースが丸まったことによ

る描線的な勢い、内側の空間〉〈ホースを縦に置くことで生まれるたわみ(重力との関係、重量感)〉など。この課題では、そのような着目点への取り組みを、「自由な表現」「上手なデッサン」ではなく、【観察と描写＝やりとりの量】から評価したい。



教員コメント

一見、描き込みも弱く、作者の見どころは感じられにくいですが、木炭と木炭紙の色を生かし、全体を俯瞰しながら過不足なく描こうという意識が感じられる。モップの柄を持つ左手の表現に弱さはあるが、左足指先からモップの距離が表されたことが1つのポイントとなった。各部の位置関係や描き込みにやや甘さはあるが、空間の中にモデルの立っている状況のある距離感を持って描かれた好感の持てるデッサンである。

教員コメント

目の前に立つモデルの印象を画面全体に収めようと試みた丁寧なデッサンである。床面／人物／モップの関係性を大切にしながら、丁寧な描写がされている。その反面、描写の方法が均一になり過ぎ、立体感と形態感が弱い。さらなる説得力として、頭部／胸郭／骨盤までの立体的な構造とつながり、それらとモップの関係性と全体感を理解しながら描写することができれば、より完成度の高いデッサンとなっていただろう。

**教員コメント**

頭部／胸郭／骨盤の立体感をしっかりと捉え、丁寧な描写がされている。モデルが長時間立つことで起こる揺らぎを捉えているのか、画面上で無理に立たせようとしていないところに作者のリアリティを感じる。しかし、手と足の構造が捉え切れておらず、そのリアリティが経験の浅さと判断されても仕方がない。手首や足首の構造や形態を理解し、体との関係性を構築し整理することができれば、「モデルがその場に存在する」ことのリアリティに説得力が生まれるだろう。

**教員コメント**

バジャントが逆さまになることで、普段目にする明暗や調子が反転してしまうが、影の中での衣装のドレープの描き込みや頭部の髪をはじめ、全体的にバランスよく表現されている。バジャントは台座を切り、パイプ椅子の座面から少し下も切って、ビニールや金属の質感がしっかりと描かれている。両者の質感の違いや対比までも含めしっかりと表現されている。

**教員コメント**

作者のかたちへの意識と熱量が感じられるデッサンだ。筋肉質なモデルの特徴を生かしつつ、モップを含めた全体の構造を損なわないように部分のかたちを描き込み、全体の中にまとめようとしている。結果、「立っているモノ」としてのゴツゴツとした存在感が強調され、デッサンの主張につながっている。反面、かたちの描き込みへの意識が強いためか、空間的な表現への配慮が薄く、些か平板な印象になっているのが惜しい。頭部と左腕の立体的な把握を進めると(全体のバランスは崩れるが)新たな課題を発見することができるだろう。

**教員コメント**

張りのある量感を持ち、安定したポーズの中にも動きを感じさせる解答だ。特に上半身に人体のボリュームとフォルムの解釈が的確に表現されている。やや前に傾きがちだが、片足重心で立っている構造もよく捉えている。力強い表現になっているが、人体が持つ量感に対して、陰影の描写がそれに追いついていないところも見受けられる。また両足や手など末端部分の描写に不自然さが残り、左右の足とモップの位置関係に不明瞭さが感じられる。この空間的な位置関係の描写が改善されるとこの解答の構築性に説得力が出てくるだろう。

教員コメント

モチーフが置かれた空間や状況がうまく表現されている。パイプ椅子の上に逆さまに置かれた石膏像の特性や質感もそれぞれに適した階調で描かれている。パジャントの台座を切ることで、木炭紙のバランスの中にモチーフのスケール感や見せ所の意識も強く感じられた。

教員コメント

画面の外にあるモチーフの描かれていないところが明確に意識されている好例だ。この解答は石膏像を大きく入れた構図だが、ここに描かれていない椅子が置かれている床の面と石膏像の底面が、椅子の座面と平行であることを理解しているため、石膏像の垂直性がしっかり表現されている。これを可能にしているのが細部の描写とそれらを整理して大きなボリュームとして表現する造形力だ。椅子の前後の足のジョイント部分も注目に値する。このような細部の描写が全体の構築性に説得力を与えている。



彫刻学科



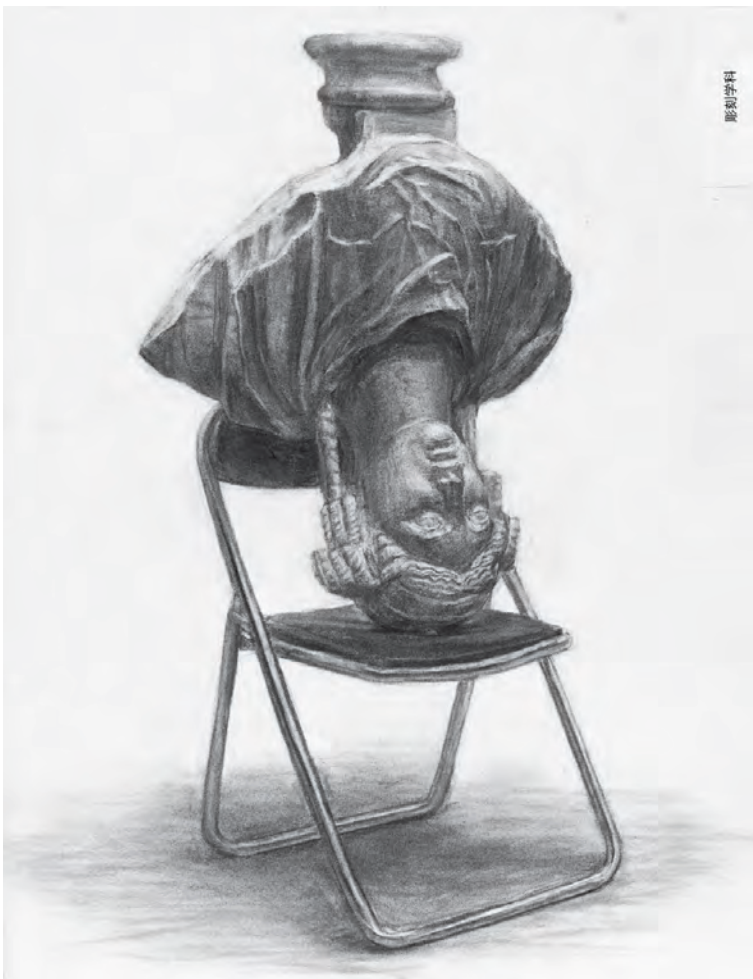
彫刻学科

教員コメント

モチーフとモチーフがつくり出す空間が巧みに表現されている例である。一見小さく収まっているように見えるが、モチーフの周りの空間に広がりを感じられむしろ迫力がある。それを可能にしているのが、石膏像の重量を受け止めそれを背で支えている椅子との関係性の解釈や、空間上の位置関係を的確に理解した描写力だ。すべてを支える床の面から椅子の座面、石膏像の台座底面へとつながる水平面の解釈は秀逸で、この水平面の理解によって石膏像の反転にもかかわらず、このモチーフの持つ垂直性がよく表現されている。

教員コメント

石膏像を中心とした構図であるが、パイプ椅子との関係性と画面外のパイプ椅子の状況を観察していることが窺える。重量のある石膏像がパイプ椅子の座面にしっかりと乗っている状況を捉え描くことで、作者の柔らかなデッサンが成立している。欲を言えば、その柔らかさと合わせて画面全体から強い形態感を感じさせてほしいところだが、観念的に描写をせずに、見えたものを自然に描こうという作者の姿勢は明快で好感が持てる。



彫刻学科

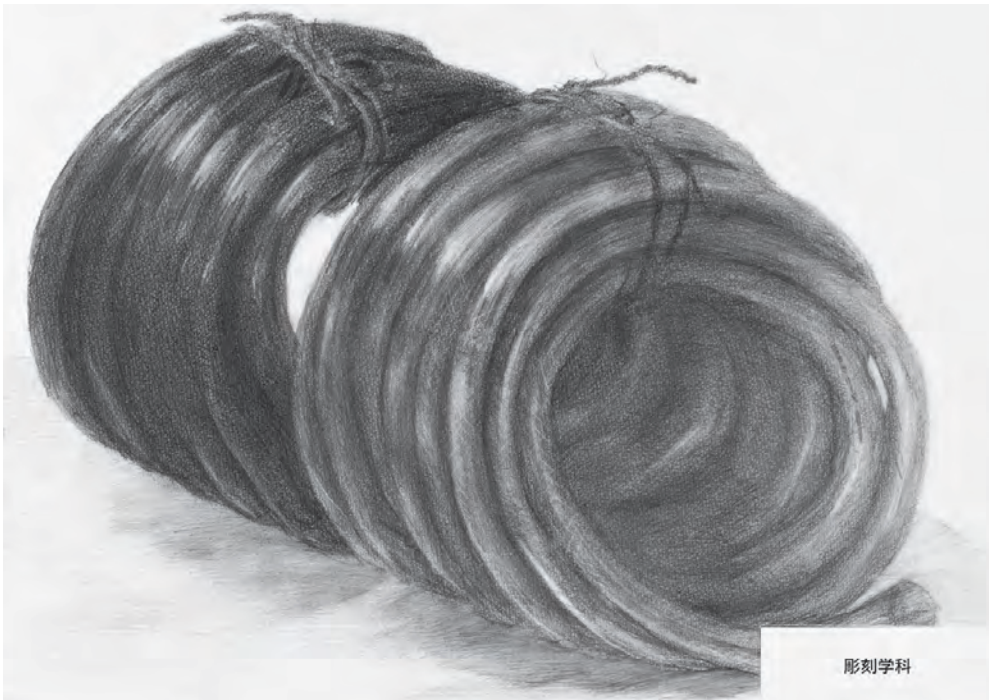


彫刻学科

**教員コメント**

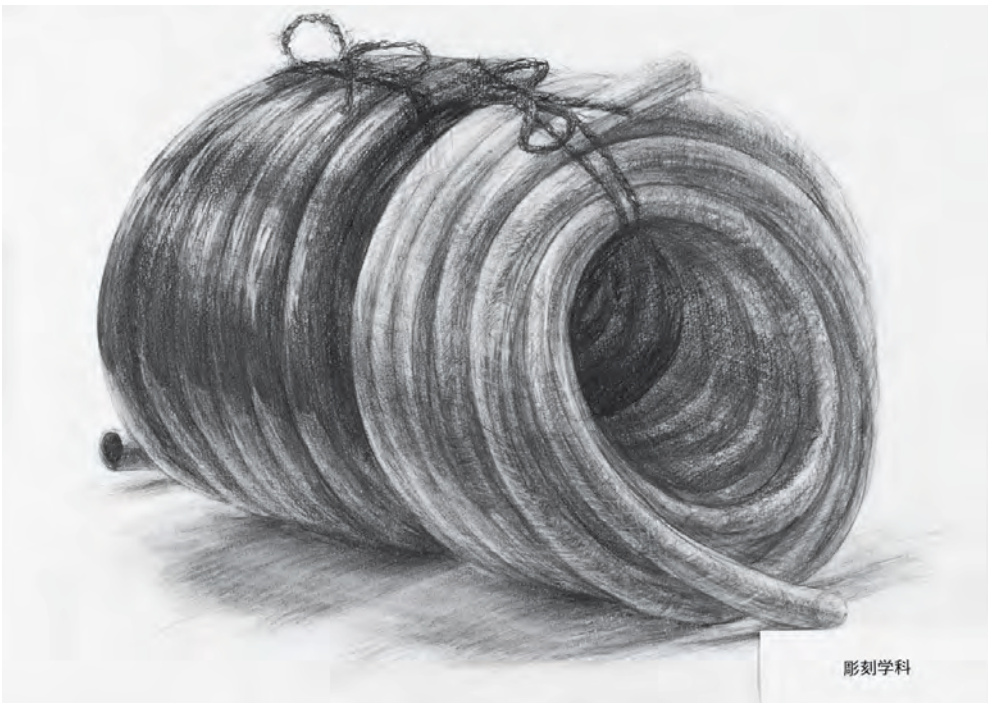
4時間の中で何に着目し、観察と描写を追求するかがこの課題のポイントだが、作者は、モチーフの全体感(密度)とその印象を決定付けるホースの表面性＝張りと光沢にこだわっている。その意味で、向かって左のホース先端の描写とホースを束ねるシュロ縄の描写は作者のこだわり＝

デッサンのリアリティを実現することに成功している。惜しいのは、ホースの表面に編み込まれた繊維の表現である。ホース同士が接している部分(＝ディテールよりかたち)の観察に注力したが、デッサンの魅力をさらに追求できただろう。

**教員コメント**

色の違う2つのホースが同じ方向に回転し、連なっている。モチーフを知らなくても、私たちはこのデッサンから作者のリアリティを共有することができる。課題に対して振り切った判断をしたことがリアリティを獲得した理由だろう。その意味で、好感度の高いデッサンとなっている。モチーフ

から受け取ったスピード感を観察から離れずに描写しようという意志が伝わってくる。惜しいのはデッサンの右上、ホースが反対側に隠れる箇所の描写である。この見えない部分へのまわりこみを丁寧に観察することでホースのリアリティ、スピード感はより現実味を増すだろう。

**教員コメント**

ホースという既製品の説明にとどまらず、モチーフについて想像力を持って観察している一例だ。色の付いた半透明のチューブとして、それはどこからどのようにつながっているのか、またチューブの中はどうなっているのかに着目している。この解答はチューブの両端やシュロ縄との接点な

どに着目しつつディテールを整理して、モチーフの量感を表現することに成功している。しかしかたちがまともになるリスクを負ってでも右端のチューブが重なっているところをさらに描き込むことで、より新たな表現の可能性を提示できるだろう。

**教員コメント**

人体、石膏デッサンに比べ、比較的に短い時間と鉛筆による静物デッサンであるという課題において、ホースの質感やモチーフの置かれた状態を4時間という時間の中で描きどころと時間配分を

見据え、バランスよく表現できている。もう少し調子の階調と濃淡のメリハリが付けられると、より物質の存在感が表せただろう。

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。自由制作(点数は自由)と課題制作(1点)を提出する。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。4㎡(2m×2m)のスペースを最大限に活用して展示してほしい。

●ポートフォリオ

1～2年前から現在までに制作した作品を、A4サイズのクリアファイル1冊にまとめて提出すること。制作年、作品の大きさ、素材、作品タイトルは必ず入れること。ものの見方の進展を評価のポイントとするので、作品は原則として3点以上提出してほしい。

●面接

知識よりも好奇心を重視。大学に入学するとさまざまな美術作品や作家の考え方に触れることになる。そのため、受験生の許容量——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。つくる前に興味がでないことでも、つくった後で興味が湧く場合も多くある。そのためにまず「かたち」にすることを勧める。

●作品鑑賞

「彫刻」は基本的に空間芸術なので、実際に見るとまったく別の顔を見せる。実際に足を運んで実物を味わってほしい。気になる作品がどこに行ったら見られるのか調べることをお勧めする。見られないものはとにかく想像する。まずは好き嫌いを問わず、できるだけたくさん見ることを心がける。特に「よくわからないけれど気になる作品」は、後からさまざまなことを教えてくれる「制作の糧」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。自分のつくり出したものから気になることが(よいことばかりではなく)どれだけのことが発見できるかが重要だ。評価されたものばかりでなく、できるだけ多くの作品をつくって見せてほしい。

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

a) 受験生に期待すること・採点基準

●ポートフォリオ

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



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の毛の表現は、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。

(2023年度入学試験合格参考作品)



●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〉〈課題に対する積極的な理解力〉〈対象への観察力〉を求める。



教員コメント

目鼻口といった部分を積極的につく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。

(2023年度入学試験合格参考作品)

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

机上のモチーフをデッサンしなさい。

【条件】

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

【配付物】

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

出題意図と評価のポイント

今回の出題はトートバッグの布の折り込み、クラフト紙のフチ、水筒の映り込みなどを描くことで比較的簡単に雰囲気を出せるモチーフと言える。出題意図としては、こういった部分的な雰囲気デッサンを終わらせるのではなく、モチーフ全体のボリュームや質感といった見た目には現れにくい要素を対象から読み取り、デッサンに落とし込む力を見たいと考えた。例年に比べモチーフの量が少なくなっているが、シンプルなモチーフであっても積極的に対象と向かい合い、描くべき要素を見つけ、最後まで描き切る力は例年と同様に必要とされている。また、このよう



な能動的に対象を見る姿勢は受験時のデッサンだけではなく、入学後の制作でも必要となる力だと考えている。これらの点に加え、比率やパースといったデッサンの基本的な要素が描けているかを評価のポイントとした。

結果として、モチーフ全体が持つ立体感と空間を捉えながら、個々のモチーフの色、形態、質的な特徴を描写できている作品が上位に位置している。ただし高得点を獲得したデッサンでもモチーフの比率、特に水筒の縦横比に不正確なものが多く見受けられた。

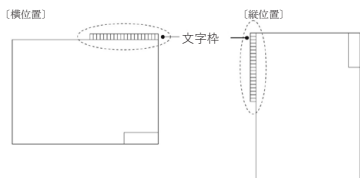
デザイン(3時間)

【問題】

家族、友人、先生、先輩などあなたのまわりにいる人と、あなたとの関係を与えられたモチーフを用いてイメージし、自由に色彩構成しなさい。
与えられた枠に、どのような関係を描いたのかを20字以内で記入しなさい。

【条件】

1. 与えられたモチーフは自由に変形させ成形してかまわない。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。
2. モチーフが入っていたパッケージはモチーフに含まない。
3. 使用する色数は自由。
4. 描画画面は与えられた紙面全体とする。ただし紙の余白は「白色」とみなす。必要に応じ「白色(余白)」を活用して可。
5. 答案用紙の縦横は自由。
6. 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。
7. 枠の文字記述部分は塗りつぶさないこと。



出題意図と評価のポイント

キーワードは「関係性」。家族、親戚、友人、知人、先輩・後輩、先生など受験生自身の周りにいる人々と本人との関係を色彩構成として表現することが問いである。使用するモチーフ(素材)は、白色の紙粘土。紙粘土は自身が自由に成形することができ、色を想像することができる素材だ。したがってすでにかたちあるモチーフでなく、問いに対するイマジネーションを掻き立てその素材と向き合うところからデザインが始まる。そしてそれを色彩構成として表現するという2段階のステップを踏んだデザインが求められるのである。紙粘土を素材としてどのように活用するのか——素材の持つ性質を引き出すのか、さまざまな「状態を」、「形態を」つくり出すのか、紙粘土の扱い方は受験生次第なので

ある。
ここ数年来、試験問題としての色彩構成のあり方は激変した。従来の色とかたちの構成、という試験内容においては、色彩構成が表現方法であることには変わりはなく、技法としての色彩構成はあくまでも基本ではある。だが、我々教員が求めているのは「何を」表現しているのか、どんなメッセージが表現に込められているのか、なのである。さらには「誰に」向けて「どのように」伝えるのかという、デザインの本質が問われているのだ。我々教員は、提示されたデザインとその背景にある表現の意味を読み解くべく作品と対峙する。



教員コメント

個々のモチーフの形態感を正確に捉え、光と影の関係が整理された明快で美しいデッサンである。モチーフごとの距離感が正確なため台上の空間もクリアに見える。鉛筆のタッチによって素材感が均等に見えてしまう点が課題だが、手前と奥、光と影の関係などを客観的に捉える力があることがわかる。



教員コメント

それぞれのモチーフの特徴をしっかりと描き切ろうとする意欲を感じさせるデッサンである。手前に迫り出すフランスパンの描写やトートバッグの歪んだ生地表情、クラフト紙のシワなど、素材の面白さ、美しさを素直に捉えて描いているところに好感が持てる。



教員コメント

トートバッグの側面が見える位置は適切な構図を取るのに若干の難しさがあるのかもしれないが、このデッサンはそれをむしろ空間のダイナミックさうまく活用できている点が優れている。トートバッグの赤と白のコントラストが美しく、モチーフの魅力を捉えようとする意志が窺える。



教員コメント

左右に広がるフランスパンのかたちに応答するように、横構図で描いた迫力が伸び伸びとした印象を与えるデッサンである。モチーフの描き分けも適切で、シンプルな静物だが、描かれたデッサンはさまざまな魅力が凝縮されており、楽しんで描いていることを感じさせる。



教員コメント

画面へのモチーフの入れ方、構図の仕方は、作者の繊細な感性を感じる作品である。またそれぞれのモチーフの質感の差異もよく描き分けられており作者の力量を感じる。特に手前の水筒における現象の捉え方はアクセントになっており、また絵画的であり美しい。



教員コメント

トートバッグの側面の四角いかたちを四角の画面に構図することは、難しかったと思う。画面左上のフランスパンの入れ方がやや窮屈で気になるが、無難に収めている。描写もケレン味がなく、作者の素直な感性と観察が作品の清潔感につながっていると感じる。



教員コメント

やや逆光気味の光に包まれたモチーフを美しいトーンの階調で描き出している秀作である。バッグの持ち手の折れ曲ったフォルムや水筒の中のバッグの湾曲した形象などモチーフに対する作者の観察する眼差しが感じられる作品で好感が持てる。



教員コメント

トートバッグを中心に前後に配置された2つの水筒、台に敷かれたクラフト紙の水平な奥行きなど空間感がよく表現されている作品である。そして空間を生み出す調子の描き分けや粗密の差など描写のメリハリが明快な画面をつくり出していると言える。



教員コメント

細部を含めてモチーフ全体の様子を丁寧に描こうとしている姿勢に好感が持てる。トートバッグ全体の立体感を捉えながら、布の折り込みや持ち手のヨレを丁寧に描くことで、硬質な布の雰囲気がよく表現できている。またモチーフ台を含め、床全体を描くことでこの構図が成立したと言える。



教員コメント

モチーフ全体の微妙な光と色の変化を捉えながら、その関係を崩すことなく細部まで描けている。全体に明るめの色調で描かれているが、クラフト紙のシワ、トートバッグの持ち手の裏側、布の表面に現れる微妙なシワなど、明るい部分の形態もしっかりと描き起こしている。



教員コメント

フランスパンを入れたトートバッグが傾きながらも自立している様子がよく出ている。クラフト紙の左側(トートバッグの影が落ちている部分)と水筒の描き込み不足がやや気になるが、手前から奥への空間、画面右側からの光の様子が巧みに描かれており、作者の高い描写力を感じさせる。



教員コメント

画面へのモチーフの入れ方やクラフト紙のシワの描き方などにやや強引さを感じるが、トートバッグの表面に現れる微妙なシワや縫い糸、フランスパンの生地への切り込み、トートバッグの持ち手のヨレなど、モチーフの形態的な特徴がよく捉えられている。



担任の武勇伝はいつも長く眠気をさそう

教員コメント

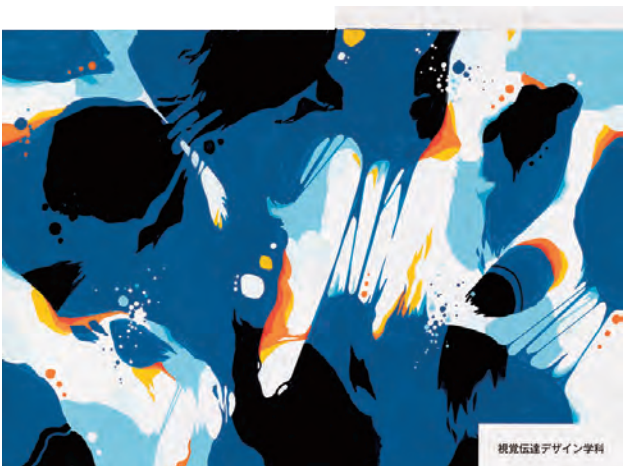
確かにありそうな先生との関係だが、このモチーフから思い付くとは意表を突く着想だ。白い色、弾力のある手触り、そして紙粘土の表面に現れた細かなひび割れなどをよく観察し、背景を暗くして眠気を誘うイメージを構成している。



乾いた心をこじ開けていやしてくれる存在。

教員コメント

乾いた心はひび割れた大地に置き換えられている。そこに侵食する炭酸水。暖色から寒色を内容に応じて使い分ける技量の確かさに作者のヴィジュアルに対する自信のほどが窺える。大地、空気、水、風。スケールの大きなヴィジュアルである。



敵対するライバルとの対決に燃え上がる内面

教員コメント

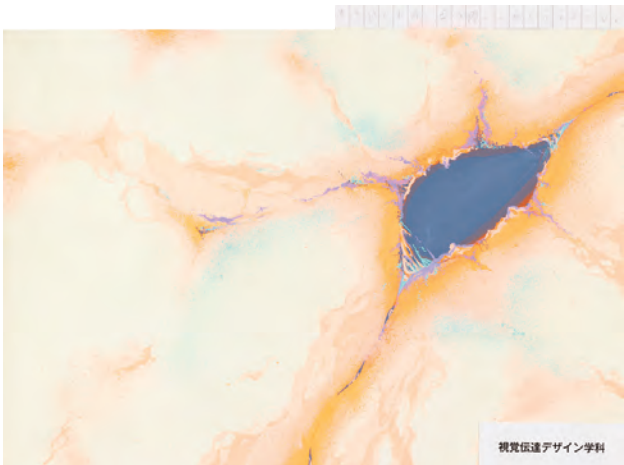
紙粘土の質や特性から抽出した形状を、内面の感情として暗喩的に表現した作品である。モチーフから見事に、力がぶつかり合い、ちぎれ、引っ張られ、分離し、またぶつかり、といったライバルとの対決の様子がイメージされ、色彩と共に適切に表現されている。



起きな! お母さんの大声で心臓が飛びだした

教員コメント

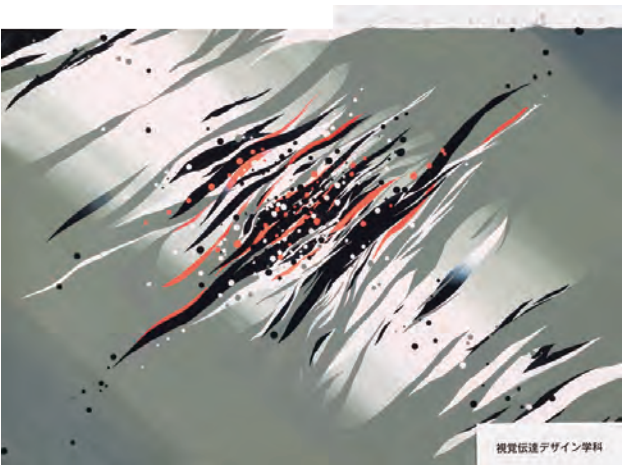
起き抜けの身体を氷山に喩え、母の声によって「飛びだした」心臓を、融解した氷塊として表現している。単純なアイデアではあるが、寒色・暖色を対比的に用いながら躍動感ある表現へと昇華した、若々しい作品である。



落ち込んだ時、母は優しく私をつつみこむ。

教員コメント

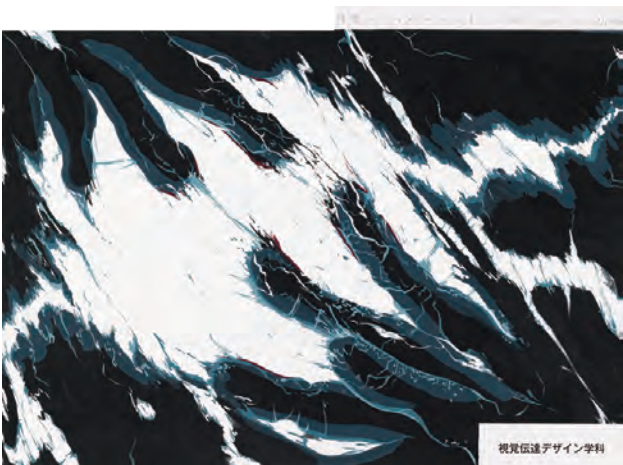
繊細で優しい色彩と強いコントラストで表現されたこの作品は、モチーフをよく観察し抽象表現と具象表現を上手に併用し感情豊かに描かれている。作者の心の動きを画面全体で表現できた作品と言える。



別々の学校へ行っても、私達は繋がっている

教員コメント

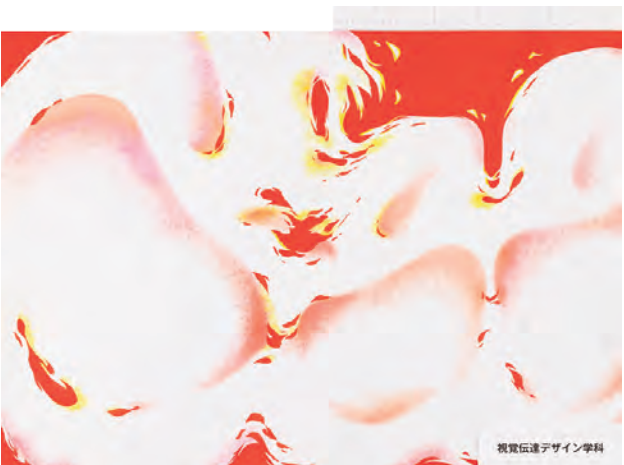
裂けても完全には離れきれない状態の紙粘土の描写や、グレーという殺風景なグラデーションと中央に配置された暖色系のオレンジ色とのコントラストで「別々の学校へ行ってもつながっている」という「儚くとも力強いつながり」を見事に表現している。



修復できず切れてしまった戻らない関係

教員コメント

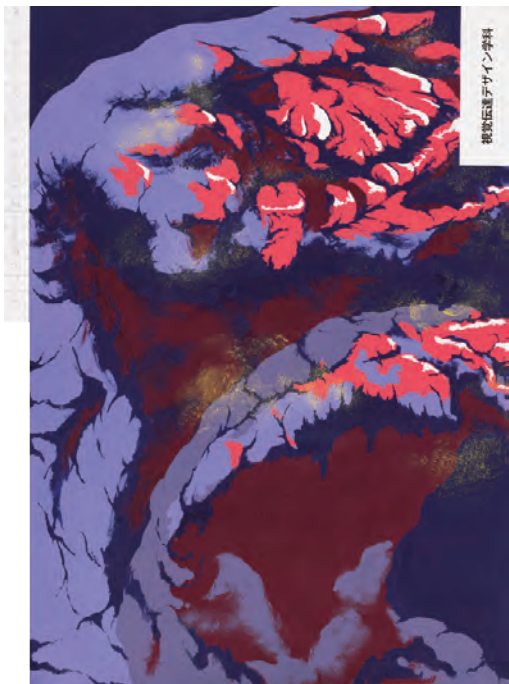
もともとはつながっていたものが、何かの拍子に引き裂かれてしまった状況がよく描けている。手からはその関係を諦めたくなかった気持ちも伝わってくる。配色も練られ、感情がよく表れている作品である。



兄弟が集まると家の中はいつもさわがしい。

教員コメント

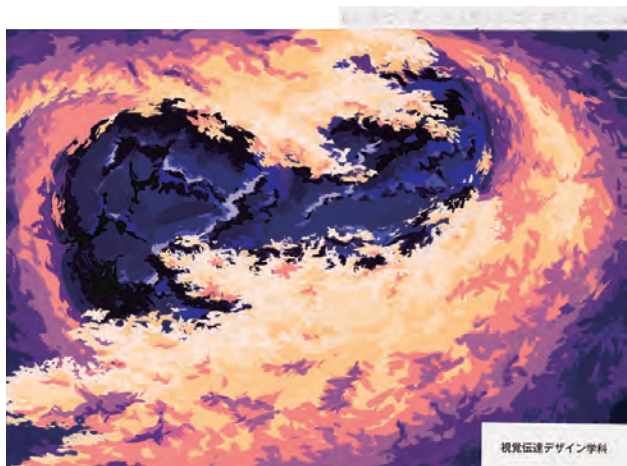
紙粘土を自由に変形させて観察した、ちぎれそうでちぎれない粘りやなめらかな凹みなどがよく再現されている。3つの大きさの異なる形態が寄り添い合って活発に会話している様子を、暖色系の温かくも熱気あふれる色彩で表現した。



辛い状況でも先生が存在が私を勇気づける

教員コメント

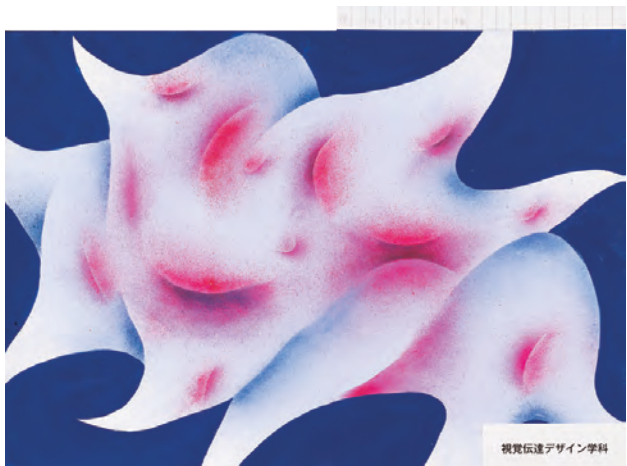
配色によって独特の存在感を持つ「先生」を効果的に表現している。形状もユニークで、岩肌を思わせるような硬さと質感を感じられる。柔らかく包み込むのではなく、その確かな存在感を通じて勇気付けられる心理状態が伝わってくる。



私の傷ついた心を毛布のように抱きしめる母

教員コメント

包み込むという表現は数多くあったが、モチーフのつくり出す独特のささくれ立った表情をよく観察し、それを毛布に見立てながら、色相の対比によって母子の関係をうまく表したという点において、優れた作品といえる。



僕にはツンデレな妹

教員コメント

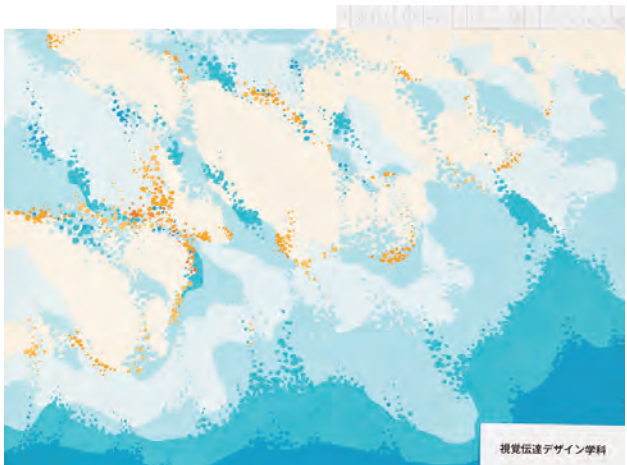
モチーフの特性を理解し、妹の感情を動き出しそうなほど躍動的でダイナミックなかたちで描き、抑制の効いた色彩で大胆かつ簡潔で美しく表現されたこの作品は大変洗練されていて強い印象を残した。



互いに高めあい共に花を咲かせる

教員コメント

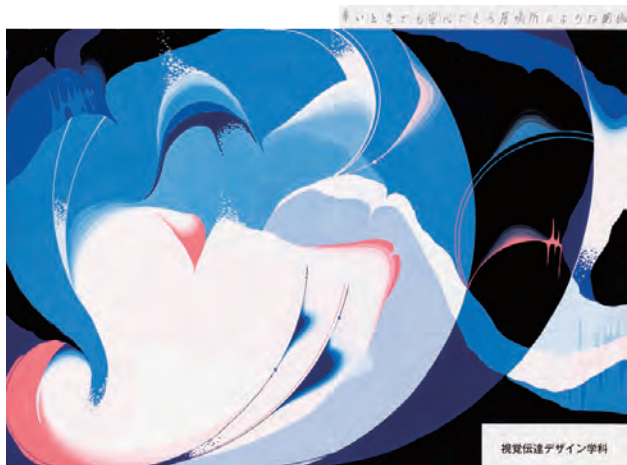
天に向かって伸びゆく二人の意志。その意志は苦難の道乗り越える。求めるものは同じものなのか違うものなのかはわからない。けれども達成した喜びは(涙としているが)1つの花となって天に広がる。希望と喜びが素直に表現されている。



はげまして不安をじわっと消してくれる友達

教員コメント

この作品は、色と形態の柔らかさという表現とは逆に、難解な表現に立ち向かう強固な意志を感じさせてくれる。「じわっと消して」のグラデーション表現は近年流行の粒子表現を使っているが、過度にならずバランスよく活用されている。



辛いときでも安心できる居場所のような関係

教員コメント

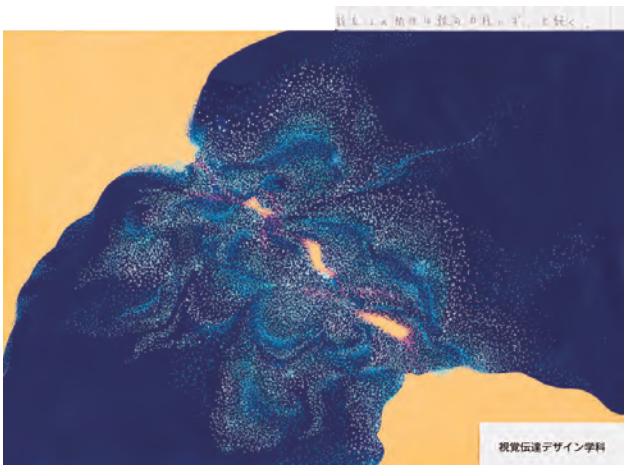
モチーフを丸めたとときの形態とその柔らかな感触をいくつもの曲線で構成し、包み込まれるような感覚を与えている。沈んだ暗い色彩と明るい面の対比、グラデーション、ピンク色の効果的な使い方によって、複雑で秀逸な表現となった。



気ままな彼女は猫のように私をほんろうする

教員コメント

紙粘土から猫のイメージを造形し、相手との関係に見立てた作品である。気ままさに翻弄される様子が、猫のかたちや動き、カメラアングルなどから感じ取れる。具体性と抽象性の中で十分に遊ぶことのできている、ユニークな作品である。



親友との関係は銀河の様にずっと続く。

教員コメント

モチーフの紙粘土を宇宙に見立て、広がっていく濃紺の世界の中で、粘土内の粒子や繊維を無数のうごめくような、また、一定のルールを持った波模様のように見える星群として、そしてところどころにキーとなるピンク色が差されることで、「ずっと続く関係」を見事に表している。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

床置のモチーフをデッサンしなさい。

【条件】

答案用紙は縦長で使用するこゝと。

【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

昔、トタンのタライを使って洗濯をしていた情景をヒントにモチーフを組んだ。金属の冷たさや硬さとコンクリートブロックの武骨な表情に対して、シャツの軽く柔らかい表情と金ダライの水面やレモンの清潔感がうまく調和していることを意識してモ

チーフを設定した。

各素材を注意深く観察し描き分けることや、その間にある距離感、空気感、パースなどを的確に捉えることを評価のポイントとし、モチーフの中の空間表現を期待した。

デザイン(3時間)

【問題】

「重なる」または「重ねる」をテーマとして、指定された枠内に、立体的に色彩表現しなさい。

【条件】

1. 答案用紙は横長で使用するこゝと。
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ゝと。

出題意図と評価のポイント

デザインや工芸において、「重なる」あるいは「重ねる」は、普遍的に使われてきた題材であり、言葉の意味を理解し、柔軟な発想力や多様な表現を期待した。身近にある人工物や自然の様子などを注意深く観察したり、重なることによるかたちの面白さや効果に注目したり、言葉の意味からストーリーを考えて表現することもできるだろう。また、日頃から優れたデザインに触れ、感性を蓄積することも

【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

大切である。

色彩構成では発想力、構成力、色彩感覚などを総合的に評価している。

近年、描写力や色彩感覚に優れた作品は多くなった一方で、酷似する解答も多く見られるようになった。与えられたテーマを自ら思考し、デザインの意味を再考し、その人らしい独自性のある作品を期待したい。

構想力テスト(3時間)

【問題】

任意の2つの異なる要素から「ハイブリッド」をテーマに、物あるいは空間をデザインし、提案しなさい。

【条件】

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

出題意図と評価のポイント

長いコロナ禍は社会に大きな変化をもたらした。その中で多くの新しい価値が生み出され、定着し、さらなる発展・展開が続いている。近年、『ハイブリッド』という言葉はさまざまな領域で使われるようになり、今後のさらなる多様化の時代に向けて主要なテーマの1つになり得る。その社会背景を意識した上での新しい解釈・提案が含まれる魅力的なデザインを求めた。

まずは『ハイブリッド』の意味を正しく理解しているか？そして洗練されたデザインであることはもちろん、発想のオリジナリティ、考察力、将来性、時事問題等への配慮の有無、加えてアイデアを第三者に伝える表現力(イラストのクオリティ、説明の明快さ、全体画面の構成等含むプレゼンテーション)を主な評価のポイントとした。



教員コメント

モチーフを大きく捉えた構図、金ダライの楕円や水面の楕円が正確で丁寧な描写など、評価すべきポイントが多々あるが、金ダライの側面の暗部が潰れてしまった事や、鉛筆のタッチにやや難がある。金ダライのブリキの質感が出ていればさらによかっただろう。



教員コメント

ブロックは難しい位置からしっかりと捉えることができて点が良い。金ダライのかたちで、右と左の楕円がずれてしまい、つながらない歪な形状になってしまったことが残念である。



教員コメント

柔らかな調子で光や明るさが的確に描写されている点や、ハンガーの奥行き感がよく出ていてよい。ブロックの穴の大きさが不揃いな点、シャツの量感や金ダライの金属質がもう少し描写されていればさらによくなっただろう。



教員コメント

ハンガーやブロックなどの質感や形態の捉え方は十分で、力強い描写もよいが、金ダライの形態や、水面の楕円形が歪んで左右でずれてしまい、歪になってしまったことが残念である。



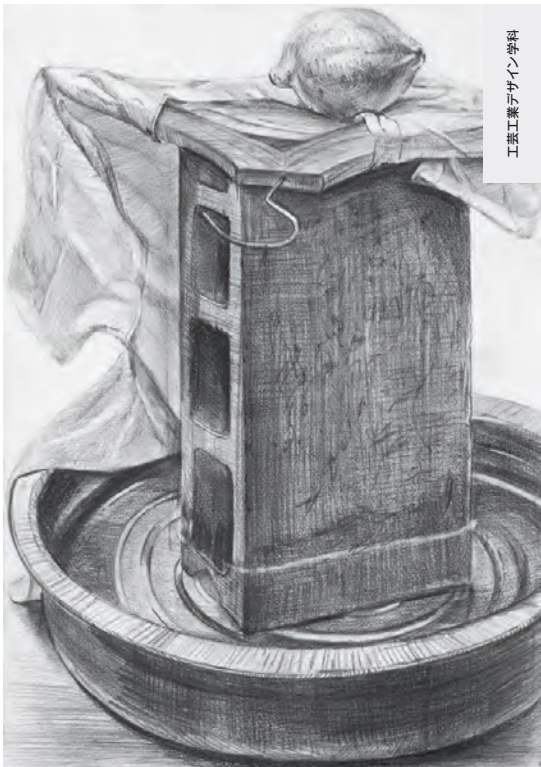
工業工業デザイン専科

教員コメント
ブロック、ハンガー、レモン、Tシャツなど、難しい位置から奥行きや空間感や質感が的確に描写され、Tシャツの裏側の逆光の状態もよく観察して描写しており、好感が持てるデッサンである。金ダライの深さがやや浅くなってしまったのが惜しい。



工業工業デザイン専科

教員コメント
淡い調子で丁寧に描写され、独特の空間が描かれており、好感が持てるデッサンである。画面上部に空間があるが、レモンやハンガーをもう少し上に入れることで、画面下部の窮屈さが解消できたと思う。ブロックや金ダライなどの質感が、もう少し強調されてもよかっただろう。



工業工業デザイン専科

教員コメント
モチーフを画面一杯に捉え、力強い構図となっている。各素材に対する描き分けが意識的に行われ、特にレモンの立体感やシャツの繊細さ、陰影の描き方のバランスが評価された秀作である。



工業工業デザイン専科

教員コメント
モチーフを中心に据え堂々と描かれているところに作者の意欲を感じる。素材を注意深く観察して丁寧に描いていて、特に金ダライの中の金属の質感や水面の反射・透明感に豊かな表現力を感じる。



工業工業デザイン専科

教員コメント
ものの陰影を強く意識した繊細な描写力に作者の豊かな個性を感じる。構図に奥行きはあるが、モチーフを面で捉えようとしているところが目立ち、素材感がやや失われているところが気になる。



工業工業デザイン専科

教員コメント
ブロックと金ダライの内側にできる空間とハンガーとブロックの間にできる空間がよく描かれている。シャツのハイライトやブロック内部の陰影階調が美しく全体的にバランスの取れた秀作である。



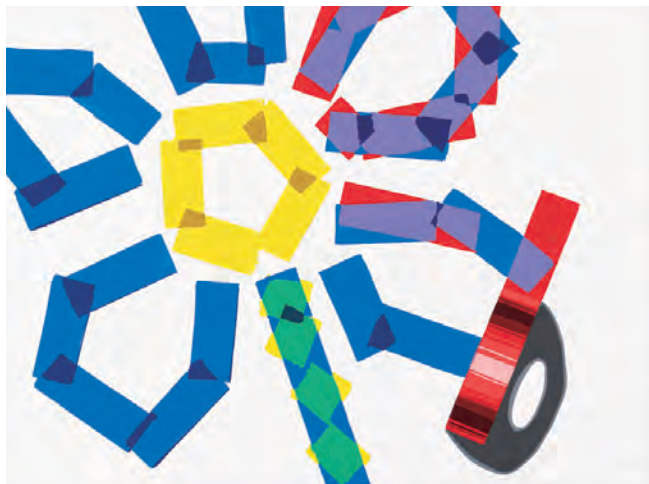
工業工業デザイン専科

教員コメント
金ダライ手前の輪郭の描き方とブロック内部の空間表現が優れているが、全体的にモチーフの素材感が乏しいため、平面的に見えてしまうところが惜しい。



工業工業デザイン専科

教員コメント
金ダライ手前の輪郭の陰影が力強く描かれていてとても美しく、作者のデッサンに対する意欲を感じる。濃淡のタッチにも独特の雰囲気を感じるが、ほかのモチーフの素材感が薄いところが残念である。



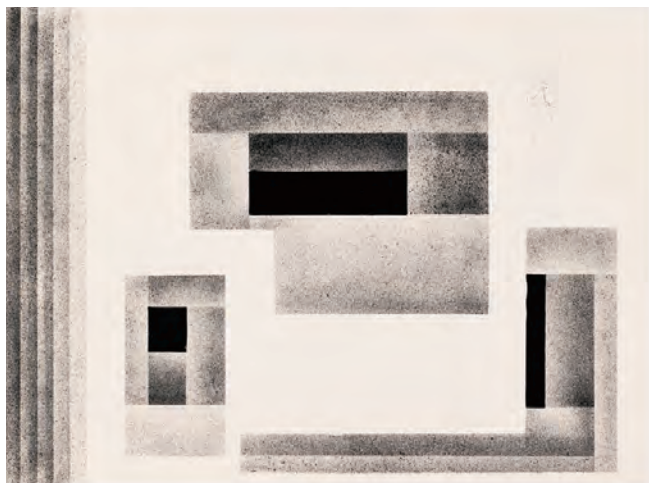
教員コメント

赤、青、黄の三原色の透明なテープを使って作画する様子を表現した作品で、色の重なりによる効果をうまく使って構成している。
テーマを積極的に捉え、明確な意図が感じられる作品である。構成に動きがあり、白いバックも爽やかな表現になっている。



教員コメント

雪の日に外で遊べない子どもが描いたのだろうか？ ガラスに描いた雪だるまの絵と外の風景が「重なる」様子を描いている。水玉の描写がガラスの質感をよく表現しており、少ない要素でありながら抒情的なストーリーを感じる作品である。



教員コメント

一見すると、どうなっているのかわからないが、矩形に切り取られた紙を「重ねる」ことで生まれた効果をうまく表現している。スパッタリングを使ったり、色彩構成であえてモノトーンで表現するなど、作者のセンスや挑戦的な姿勢も感じる個性的な作品である。



教員コメント

手の「重なり」を影絵を使って表現した作品である。光の効果を用いたアイデアは理解できるが、手のかたちや画面の構成が単調であり、手の表現を工夫することで、影絵の魅力がさらに伝わるだろう。



教員コメント

文字を「重ねる」ということを表現したかったのだろうか？ モチーフを細部まで丹念に描写しており、赤色が印象的なインパクトのある作品である。そもそも何故、努力という文字を選択したのだろうか？ ユーモアを大切に、これからも努力を「重ね」てほしい。



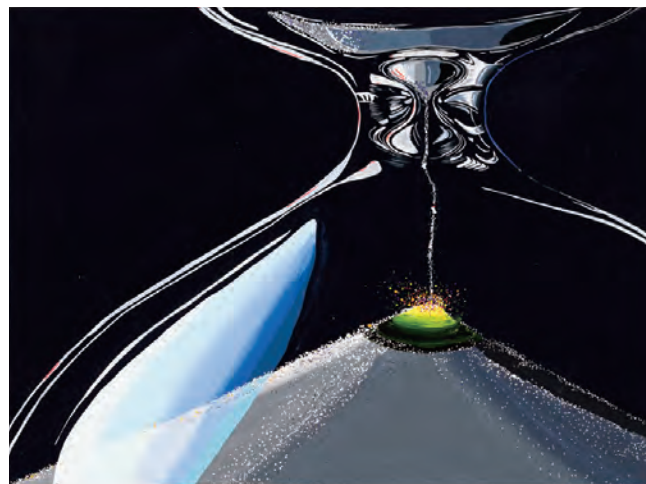
教員コメント

「重なる」効果をうまく使った面白いアイデアである。作者の明確な意図がストレートに伝わり、描写力も感じる。
同系色でまとめられた落ち着いた色調には明快さを感じるが、構成が単調で、画面に動きがあるとうい。



教員コメント

対象を丁寧に描く力があり、大胆な構図が目に残る作品である。作者の力は感じるが、今回、ハンバーガーやパンケーキなど、食べ物をそのまま描いている作品が多数あり、いずれも出題の「重なる、重ねる」というテーマには消極的な印象が拭えなかった。



教員コメント

繊細なガラスの描写が美しく、砂の落ちる瞬間をうまく捉えた、臨場感のある作品である。色をうまく使い、見る側の視点を集中させる構成が成功している。ただこの作品から「重なる」を容易にイメージできないところが残念である。

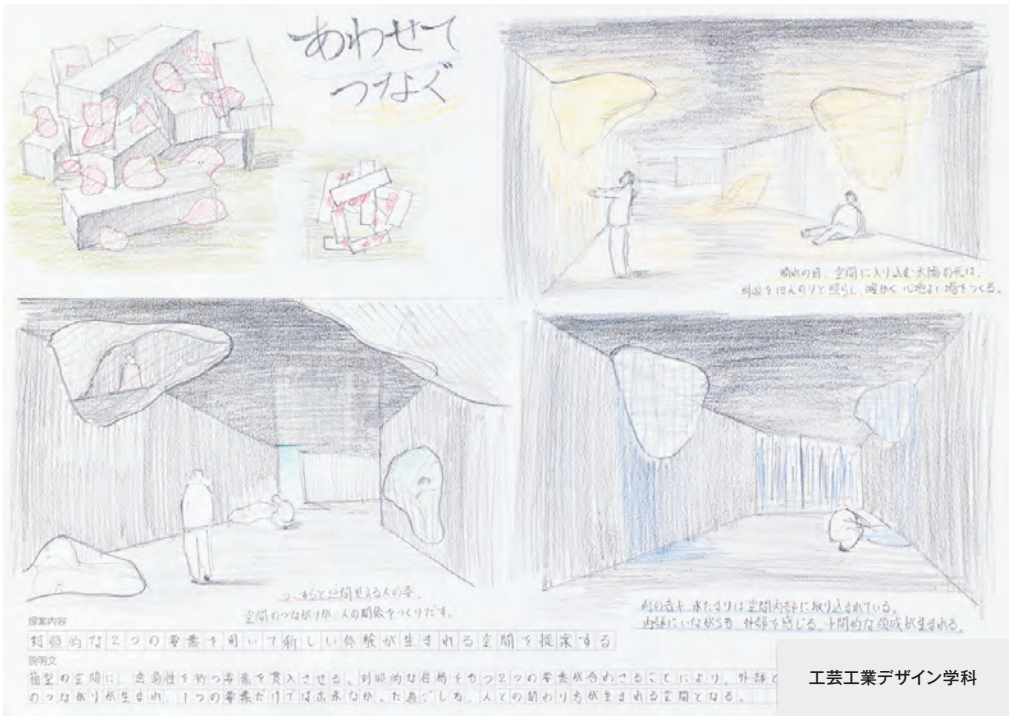


影の中で光を楽しむインストール

このインストールは、スポットライトに当てられた道を透明な傘を持って歩くことで、道に落ちた傘の影の中に上から当てた白い光の模様が貫通して現れる。影なのに光も同時に楽しむことができる川のような道。

教員コメント

“傘を差して道を歩く”というごく日常的な所作をもって不思議な空間を演出する発想は見事。出題に対してはやや曖昧な解答ではあるが、それを上回る魅力がある。雰囲気のある絵を中心に構成し、あまり説明的でないことが、より想像力を掻き立てる。

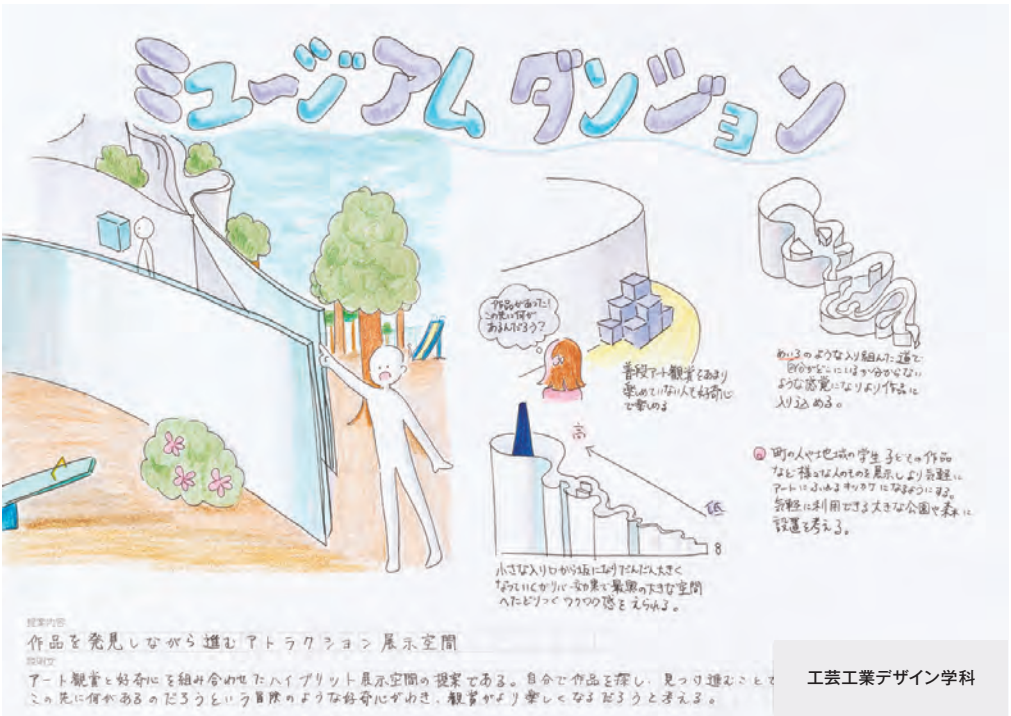


対照的な2つの要素を用いて新しい体験が生まれる空間を提案する

箱型の空間に、透過性を持つ要素を貫入させる。対照的な性格をもつ2つの要素が合わさることにより、外部とのつながりが生まれ、1つの要素だけでは出来なかった過ごし方、人との関わり方が生まれる空間となる。

教員コメント

提案された内と外が非日常的に交錯する空間はとても幻想的で魅力がある。画面を大胆に四分割したことは面白いが、スケッチが単調なのが惜しい。また“あわせてつなぐ”を表現するために、4コマ漫画風にストーリーを持たせるとよりよい作品になったであろう。



作品を発見しながら進むアトラクション展示空間

アート観賞と好奇心を組み合わせたハイブリット展示空間の提案である。自分で作品を探し、見つけ進むことでこの先に何があるのだろうかという冒険のような好奇心がわき、観賞がより楽しくなるだろうと考える。

教員コメント

現代の価値観やニーズをよく反映させたハイブリッド展示施設、すぐにも企画できそうな優れた提案である。画面構成やスケッチもうまく、解説も適切なレベルの高い作品。欲を言えば、オリジナリティを感じさせるパートが欲しかった。

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

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、今後本学においてさら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】

「変身」をテーマに自由に提案してください。

【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. セロハンテープ×1個
5. マスキングテープ×1個
6. ステープラー×1個
7. スティックのり×1個
8. 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の質問を通じて、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、アイデアを練ってほしい。実際の授業のように、アイデアを複数の教員と相談しながら制作を進める。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、デザインの考えや制作物などについて決められた時間内で発表をしてもらう。発表の表現は自由だが、発表に向けて教員と相談して内容を高めていく。

一度、途中経過を試験時間の中間地点で発表し、教員はそれに対しコメントする。それを踏まえ、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することになる。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(紙紐とアルミシート)の特徴を活かして、自由に想像し、構成しデッサンしなさい。

【条件】

1. 答案用紙は縦長で使用する。
2. モチーフはそれぞれ複数個描いてもよく、加工は自由。
3. モチーフ以外は描かないこと。
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画用紙)×1枚
3. 紙紐×1巻
4. アルミシート×3枚
5. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

出題意図と評価のポイント

配付した2つのモチーフ(紙紐・アルミシート)は、どちらも独自な加工をすることができる素材である。見て触れながら、モチーフの特徴を生かした空間的・独創的な構成の想像



をしてほしい。また、モチーフの形状、素材の特徴と質感と表情、光と影、すべての描写技術力を評価の基準とした。

デザイン(3時間)

【問題】

配付されたモチーフをユーモラス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. ハサミ×1丁
4. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

出題意図と評価のポイント

モチーフの特性と用途を理解し、それを生かした独創的なアプローチを期待した。ユーモアを含む創造性を重視し、空間を感じさせる表現力と構成力、色彩表現、独自性を評価のポイントとした。



教員コメント

モチーフを傾け浮遊させたことが、勢いある動的な空間を感じさせる構成として成功している。光の捉え方と影の表現も奥行きを与える効果として有効である。紙紐巻は紐を解かず塊のままであることやアルミシートの形状にやや工夫がほしい。



教員コメント

アルミシートを短冊状にカットし、紙紐とどちらも線形状として連動させた構成は独自性が強く現れている。モチーフサイズを手前と奥とで極端に変化させているところも奥行きをさらに深く感じさせる効果的な表現として伝わってくる。



教員コメント

モチーフを間近で観察した作者の視点が、大胆なインパクトのある構図をつくり上げている。その眼力は描写にも力強い表情として現れ圧倒される。素材に真摯に向き合い、構成のバランス以上に力強さが印象に残る。

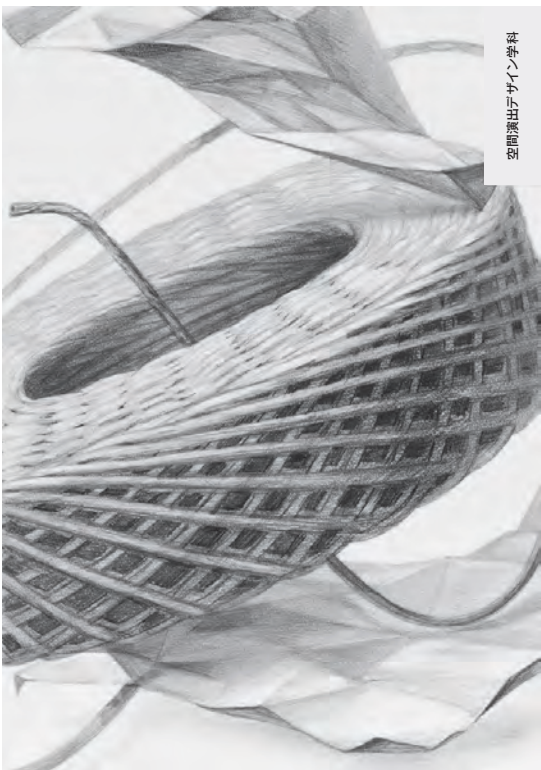


教員コメント

ストンと着地した音が聞こえてきそうな瞬間を捉えた表現豊かな構成である。紙紐巻の質感描写も光の当たり方も含めて丁寧で的確に描かれている。伸びた紙紐がやや細く、また天板に落とされた影が大きくやや不自然さは残るが、優しい情景が現れていて好感が持てる。

日本画
空間演出デザイン専科

教員コメント
モチーフに対する真摯な観察眼が感じられる作品である。特にアルミシートの表情やその現象に作者が興味を持って描いたことがよく伝わってくる。また紙紐の前後感を調子の変化で表し、空間を的確に演出している。

日本画
空間演出デザイン専科

教員コメント
画面の画角を最大限に利用し、大胆に構図されていることがこの作品が成功している要因であろう。そしてその大胆さとは裏腹な繊細な調子も画面の魅力となっている。ただ、アルミシートの質感が紙のように見えて、質感描写が弱いのが残念である。

日本画
空間演出デザイン専科

教員コメント
あえてモチーフの特徴的なダイヤ型形状に焦点を当てた大胆な構成が成功している。奥行き感を表す明暗のコントラストがさらにインパクトを与えているが、アップになった紙紐の形態と質感の描写が弱く、アルミシートの反射と共に、より深い観察と丁寧な描写が期待される。

日本画
空間演出デザイン専科

教員コメント
紙紐巻から銀色の紙飛行機が舞い降りてきた。モチーフを画角サイズに合わせた一コマのような構成である。アルミシートの描写は繊細だが、紙紐の表情がやや画一的であり、奥行きは表現されているが空間的な見え方としてはやや弱いと感じる。

鉛筆
デザイン専科

教員コメント
紙紐のかたちを利用したスパイラルな空間構成が作品の動勢をつくり出し、作品の魅力となっている。また調子の幅も最大限に利用して描画していることが、明快な画面をつくり上げている。アルミシートの配置がバランスを取り過ぎている点は、工夫が必要だろう。

鉛筆
デザイン専科

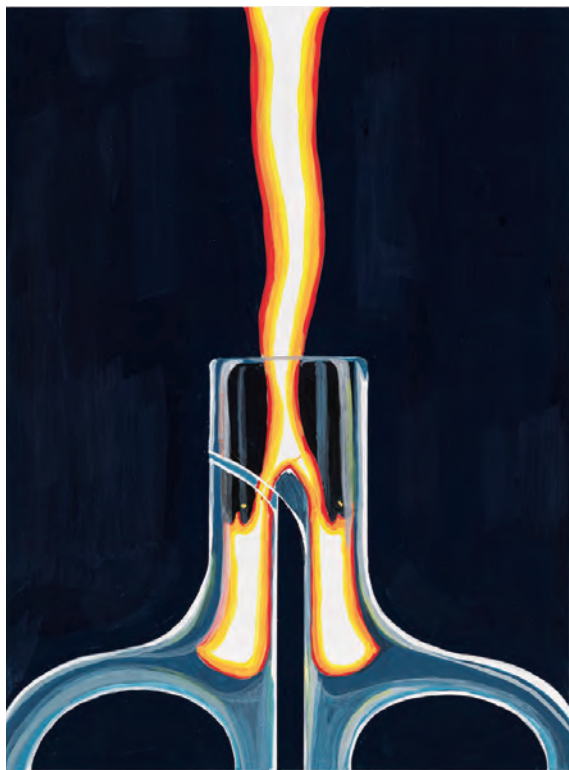
教員コメント
アルミシートを輪にして縦につなげたモチーフの演出的な配置が独自で、この作品を成功に導いている。また空間を表す調子のメリハリの差も目を引く。ただ画面の主役となるアルミシートの質感を生み出す表情のつくり方や描画が足りないのが残念である。

鉛筆
デザイン専科

教員コメント
トンネルのような穴の空いた空間構成はインパクトがあり、目を引く作品となっている。アルミシートの描写は的確でよく描かれているが、紙紐の形態や表情がやや画一的であり、もっと丁寧な観察や描画が必要であろう。

鉛筆
デザイン専科

教員コメント
アルミシートのかたちを平行に配置していることは気になるが、円にまとめられた紙紐のかたちに対し、左下に紐で円をつくることや左上角のモチーフの切れ方など、形態に対する作者の繊細な感覚が感じられる作品である。また丁寧な描写も好感が持てる。



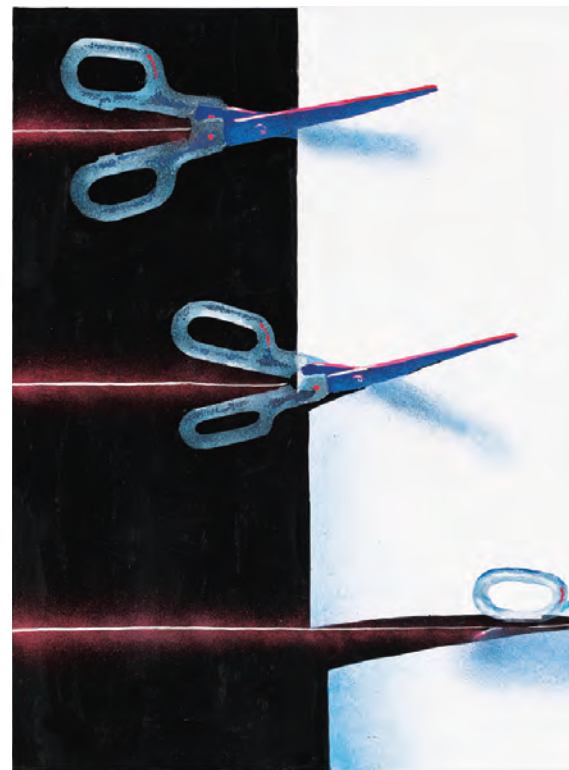
教員コメント

要求を的確に捉え、モチーフの特性を生かしている。特に刃の持つイメージを光の鋭さとして見事に描写している。抽象と具象のバランスがよく、独創性が感じられる。



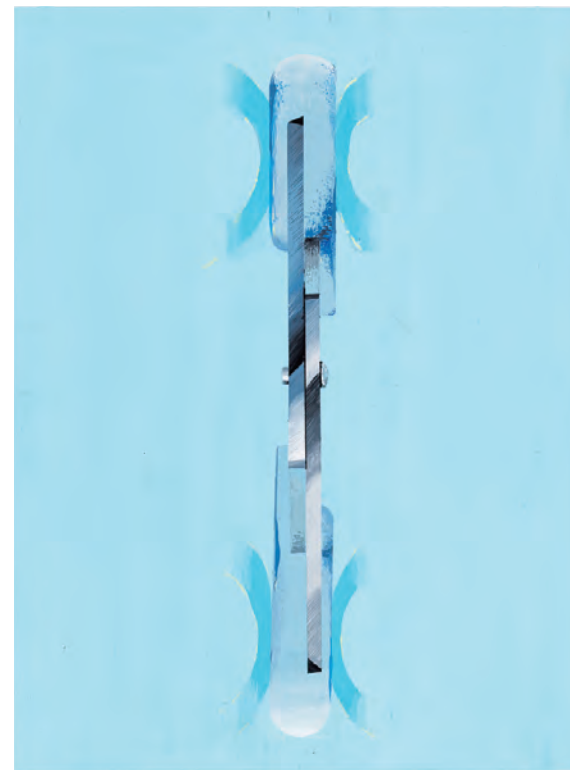
教員コメント

最低限の描写と影の効果、柔らかい色合いの使用が鑑賞者にモチーフの動きを想起させ、色彩と構図のバランスが魅力的である。



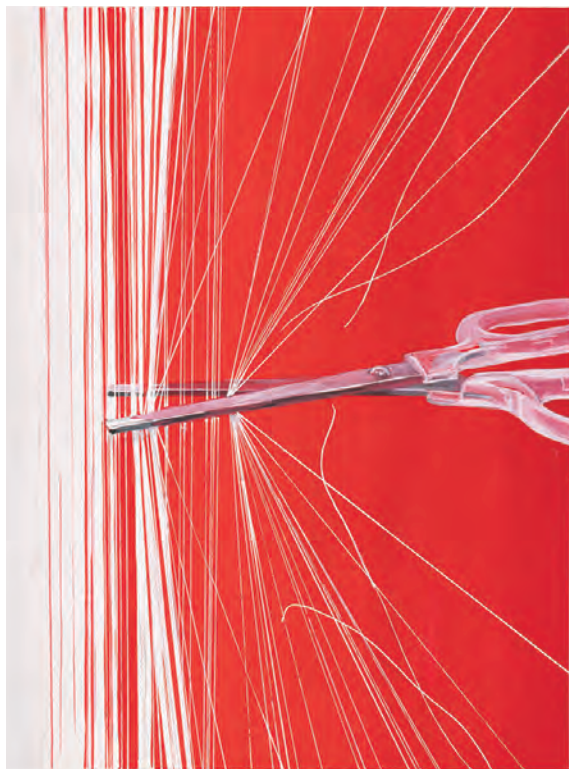
教員コメント

シンプルながらも効果的にモチーフの特性を生かしており、時間の経過や白と黒の対比、モチーフの軌道の変化が面白さを与えている。



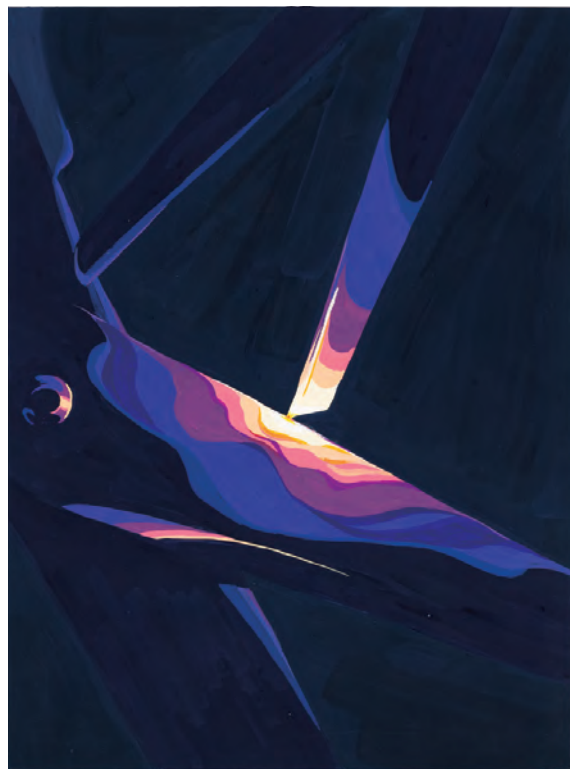
教員コメント

細部への観察力とモチーフのパーツの色彩構成が的確に表現され、ミニマルな美しさを生み出している。持ち手の部分に描かれた曲線の描き込みが、動きや時間の流れを感じさせ、画面全体に深みを与えている。



教員コメント

糸を切る瞬間の緊張感を巧みに表現し、少ない色彩構成が明快で力強い作品である。モチーフの具象性が全体のバランスとしては少し気になる。



教員コメント

モチーフの特定の部分に焦点を当て、光と影の対比的な描写が空間の中に動きを与え、色彩のグラデーションが画面を深めている。



教員コメント

モチーフの色と部位、マテリアルを二段階に対比させた抽象度の高い仕上がりは、伝達というデザインの役割への理解度の高さを感じさせる。



教員コメント

金属の光や樹脂の透明性をドラマティックに表現した具象性は、デザインとしての情報量が多すぎる懸念もあるが絵画としての完成度は高い。



教員コメント

モチーフを自由な想像力で描き、独自の感性を強く表現している。ユーモアもありとてもよい。



教員コメント

モチーフの特性を生かしつつ、リボンの立体感と平面の組み合わせに独自のアイデアを感じる。



教員コメント

具象と抽象を混在させ特定の場面を想起させる解説的なデザインとして成立した作品である。



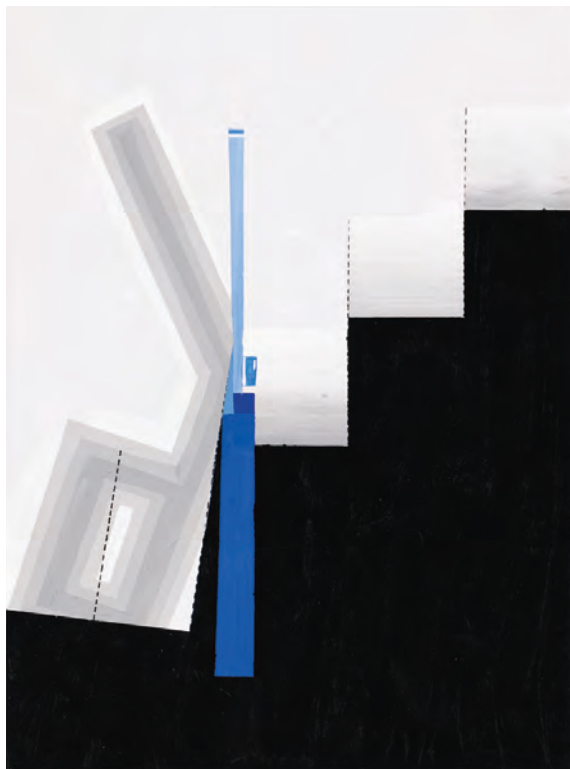
教員コメント

反復される図像から工業製品特有の冷たさは伝わるが、モチーフに対するフォーカスが強く個人的な思惑が優先された表現である。



教員コメント

モチーフの握り手のみを突き合わせ、微妙な色のニュアンスを巧みに使い分けることで、画面に深みを与えるグラフィカルな表現が魅力的である。



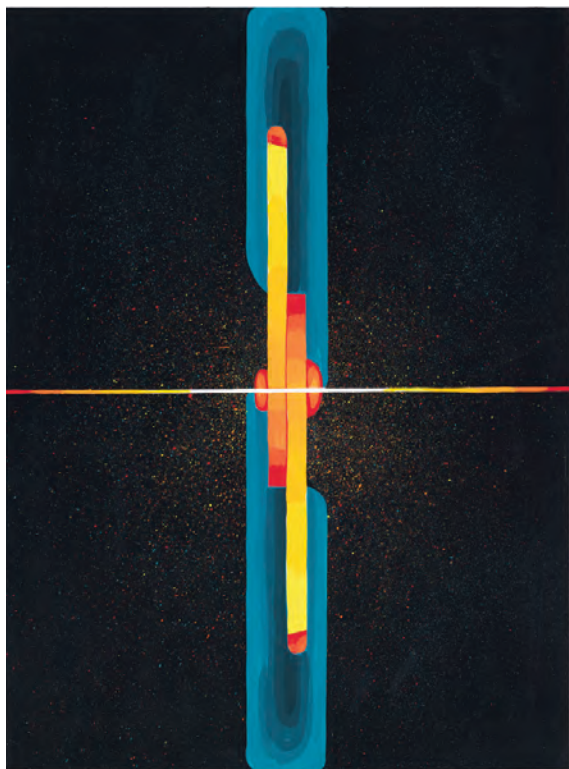
教員コメント

工業製品をよりグラフィカルに表現し、機械的で図形的な特徴を強調することで、作者の個性が際立っている。白と黒のコントラストにブルーが効果的に使用されている。



教員コメント

モチーフの外観のみならず機能から想起する人の行為を的確に表した作品である。



教員コメント

モチーフに対する視点の発見があり、鑑賞者に好奇心を抱かせる要素を最低限まで切り詰めながらエモーションを加えた作品である。

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】

今からあなたは「空想の旅」に出かけます。どこに何をしに行きますか？

その様子をあなたも含め描いてください。

【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

【条件】

1. 表現の抽象／具象は問わない。
2. 答案用紙の右上に「旅のテーマ」を明記しなさい。
3. 答案用紙は横長で使用する。

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、それらを表現でき、本学科に入りたいという明確な意思を持つ人材を希望している。
美術大学では人と同じであることよりも独創的な感性が強みとなる。また、その反面、他の個性を理解する柔軟性も同様だ。

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。

●作品審査

自主制作の作品、学校・予備校での課題作品など。
ポートフォリオ(紙面)では伝達し切れない、作品の「空間に対する試行・思考」を主に評価する。

●ポートフォリオ・作品資料

自主制作の作品、学校・予備校での課題作品など。
制作過程、制作物、資料としての見やすさ・デザイン力を評価する。

●面接

受験生の個性、長所を評価する。また、受験生の柔軟性を判断する目的で抽象的な質問をする場合がある。

自身の作品に関するプレゼンテーションも評価のポイントとなる。

●構想力テスト

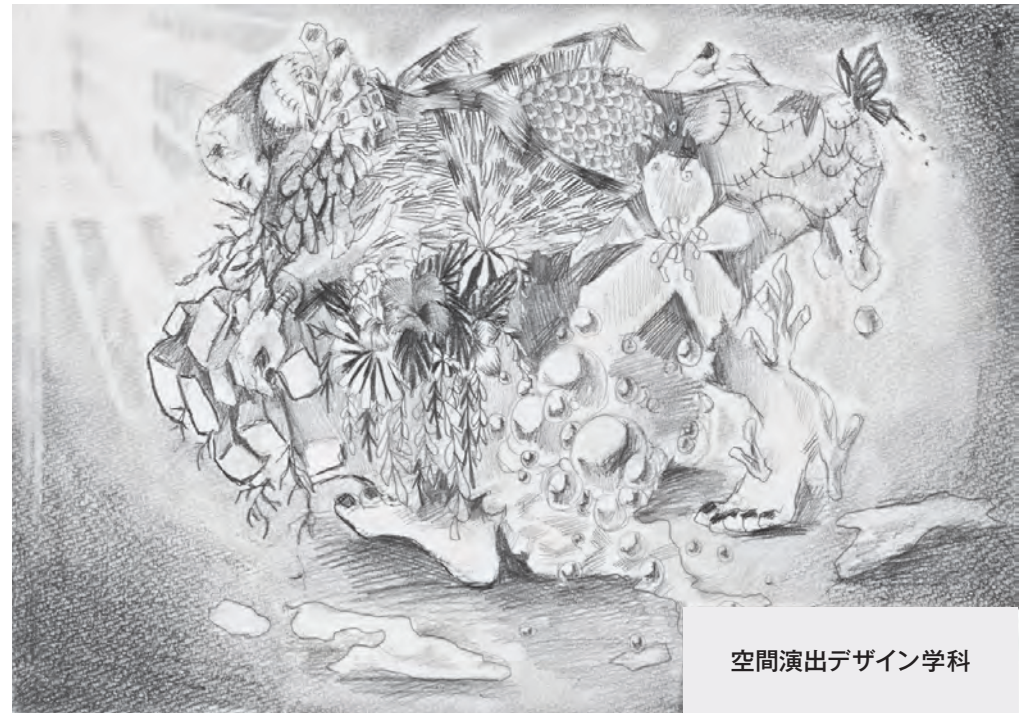
構想力テストでは以下の点を総合的に評価する。

- ・想像力(与えられた課題に対するテーマの独自性)
- ・描写力・表現力(自身の想像したイメージを的確に紙上に表現する)
- ・瞬発力(試験時間内に表現をまとめる)
- ・構成力(紙上の地と図の関係を意識し構成する)

b) 取り組んでおいてほしいこと

まずは、デザインと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。実際の空間でそれらを経験することが望ましいが、難しい場合は書籍やwebでのリサーチでも構わない。それらの作品から、時代性、文化、歴史背景、表現の手法、価値などについて思考してほしい。

本学科に入学後、「新たな空間演出デザイン」を創造することに努めてほしい。

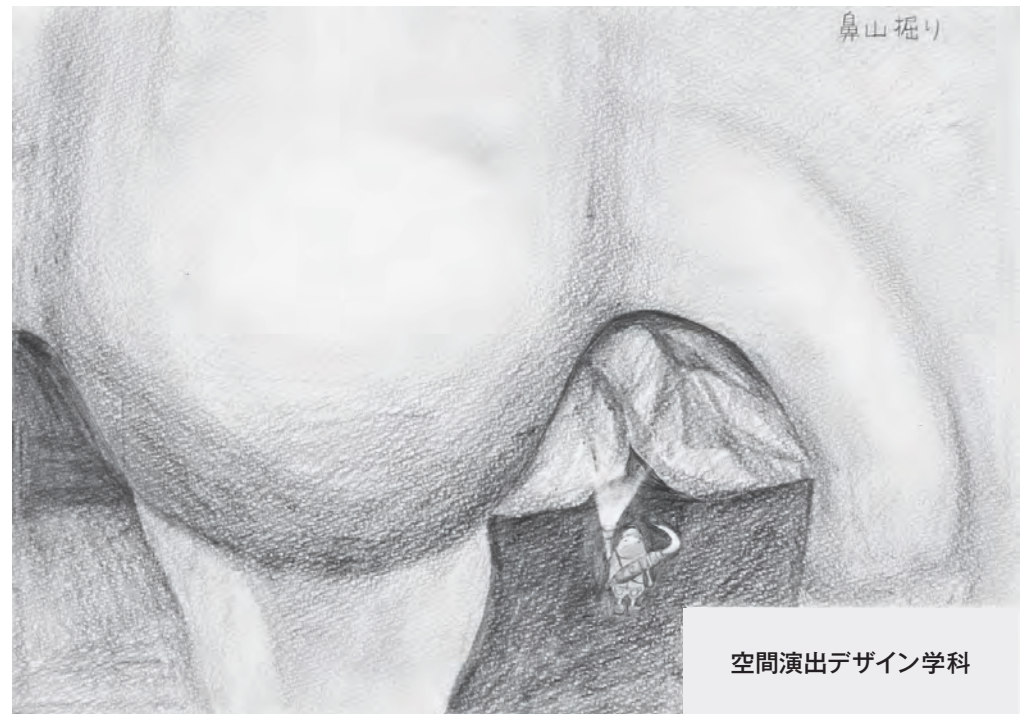


空間演出デザイン学科

教員コメント

旅という漠然とした概念に対し、具象／抽象の定義が混ざり合いながらも豊かな感情表現があふれ出すことで、鑑賞者に何かを訴えかける不思議な力を持つ。
そして読み人知らずの物語が、空間そして時間

も巻き込みながら動き始める。
作家として最も大切であろう作品の持つ「力強い表現力」と「豊かなメッセージ性」を高く評価する。



空間演出デザイン学科

鼻山掘り

教員コメント

身体の中に無限の空間性を見だし表現されている。
ある種のファンタジー的な表現ではあるが、「縮尺」「物語」への意識が高く、宇宙のメタファーとし

て、身体空間の可能性を感じる作品になっている。
「熱を感じる描写力」と「大胆な構成力」を高く評価する。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

立方体(30m×30m×30m)の体積の50%以上を自由に切り抜いた立体を鉛筆デッサンしなさい。

【条件】

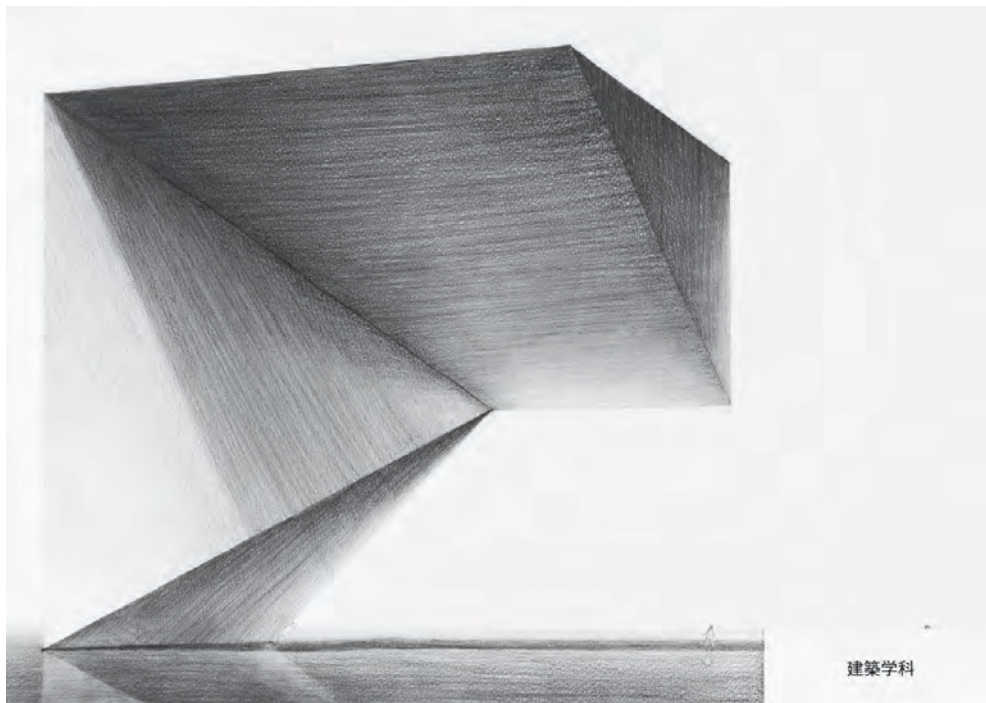
1. 切り抜いた立体の特徴が最も表現される視点からデッサンすること。
2. 立方体の8つの頂点(角)の内、任意な6つの頂点(角)は残すこと。
3. 立方体(30m×30m×30m)の素材は、コンクリートを想定すること。
4. 構想した立体のスケールが分かるように人間(h=1.8m)を一人以上描くこと。
5. 答案用紙は縦横自由。
6. 目隠しカードの上に、画面の「上」を示す矢印「↑」を必ず書くこと。

【配付物】

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

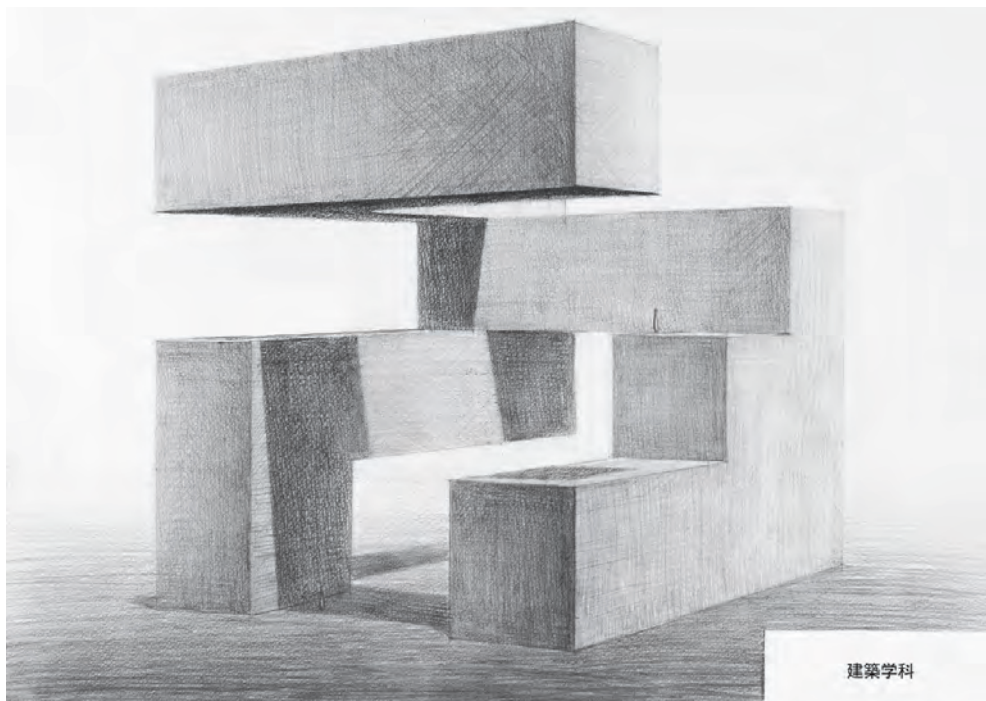
出題意図と評価のポイント

建築的なスケールの立方体(30m×30m×30m)を切り抜いた立体を構想してデッサンすることで、その感性と表現力を見る。特に切り抜いた立体によってできる空間の構成力を評価した。デッサンは、寸法を指定された立体や人間(h=1.8m)のスケールを正確に描けること、光と影の表現力によるデッサン力など基本的な力を確認した。



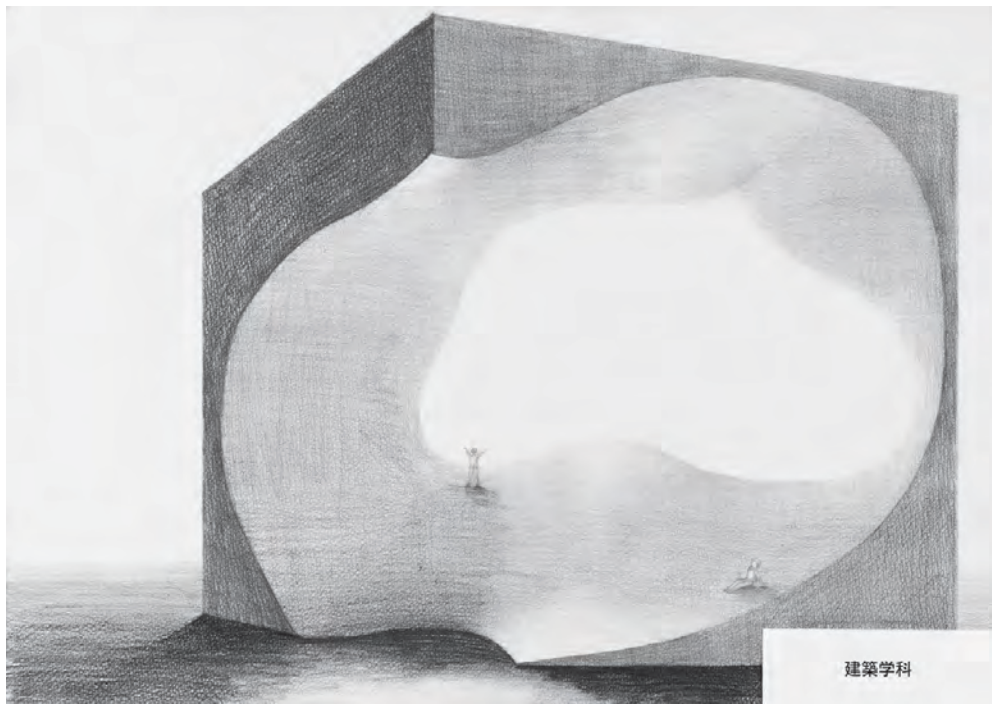
教員コメント

シンプルな立体を大胆に切り抜くことで、エッジの効いたシャープな立体を構想している。

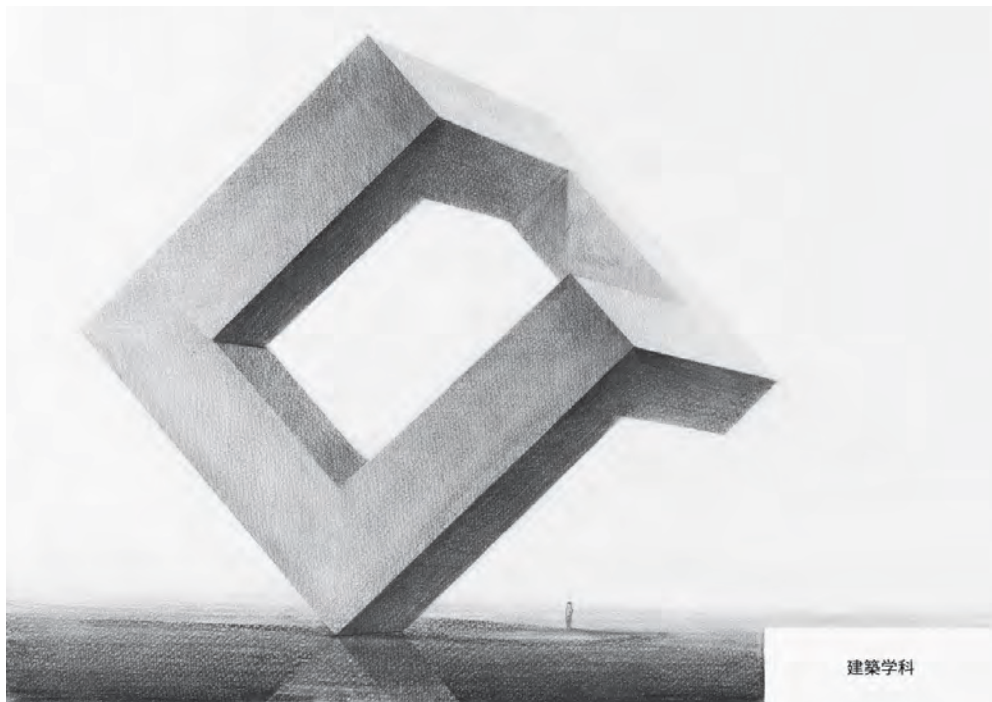


教員コメント

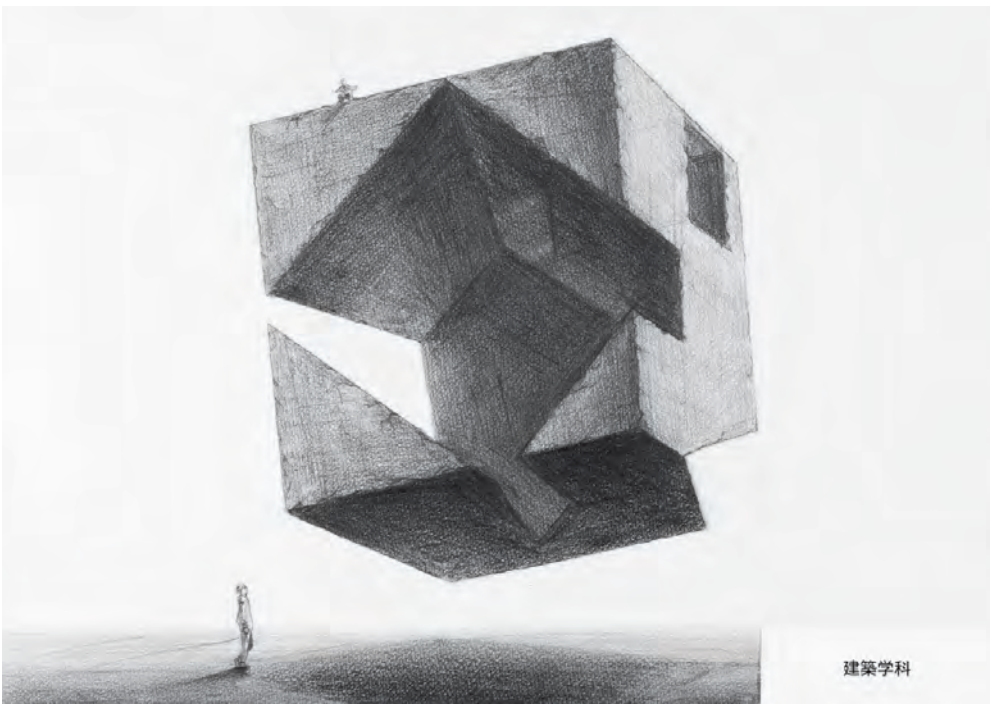
立方体を4等分のモジュールによって構成した立体を効果的な視点によってデッサンしている。

**教員コメント**

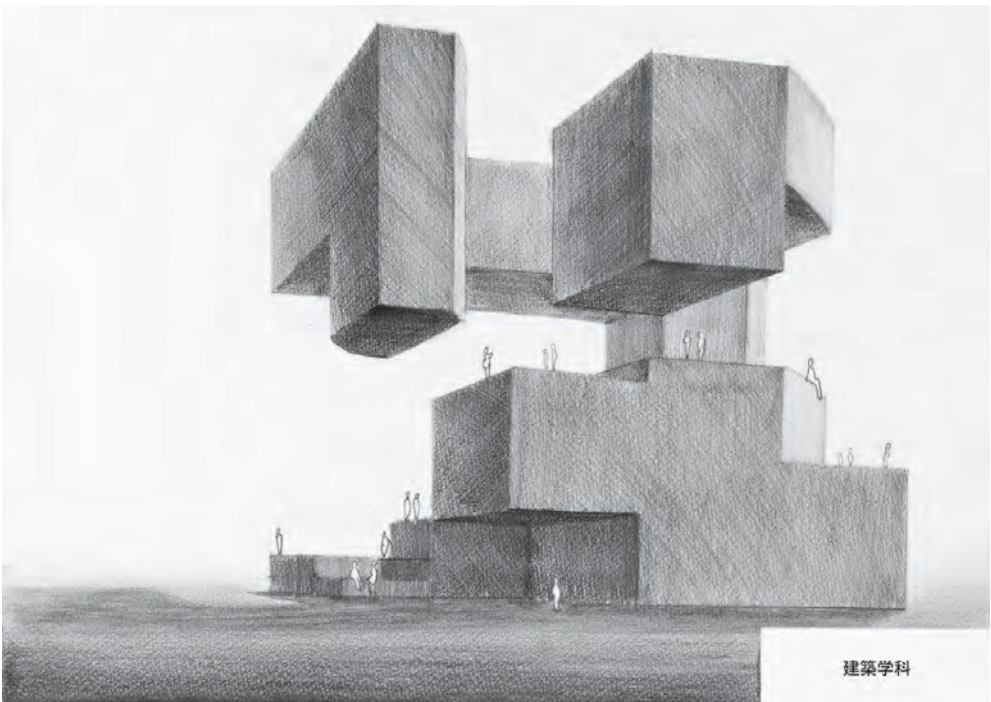
不定形な3次曲面によって切り抜いた立体を光と影によるデッサン力で表現している。

**教員コメント**

シンプルに切り抜いた立体を傾けて配置することでダイナミックな空間をつくり出している。

**教員コメント**

複数の立方体を相貫させて切り抜いた立体を空中に浮かせて見上げた構図としている。

**教員コメント**

30m×30m×30mの立方体のスケールを生かした建築的な空間を構想している。

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、窓や扉ごしに見える要素を図に反映すること。人物の有無は自由。

※写真は非掲載とします。

【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(対象の特徴を精確に捉える。対象の重要な特徴を反映していない解答は、描写力に優れていても厳しい評価になるので注意してほしい)
- 分析力(読み取った状況を総合化する)
- 想像力(観察と分析をもとに優れたかたちと空間を構想する)
- 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。

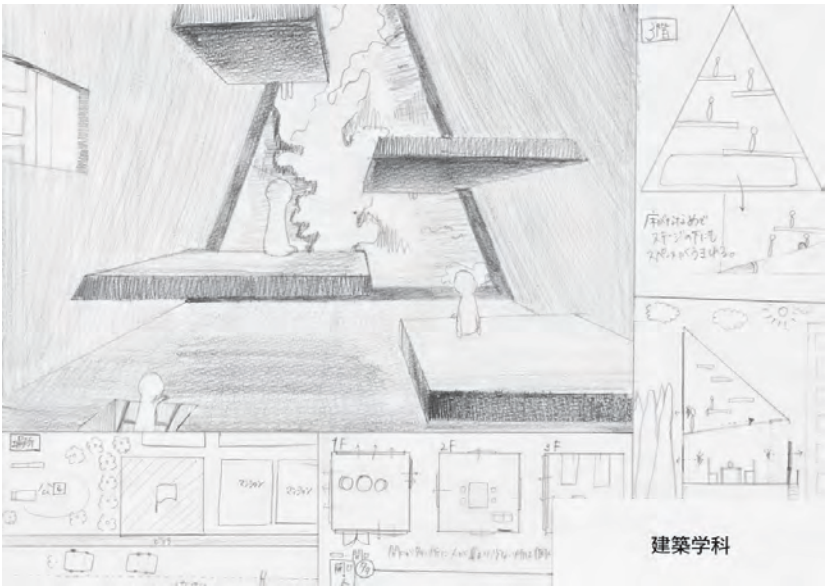
【配付物】

- 1. 試験問題
- 2. 写真(コピー)×1枚
出典:『新建築』2002年9月号、183-184頁(新建築社)
- 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

b) 取り組んでおいてほしいこと

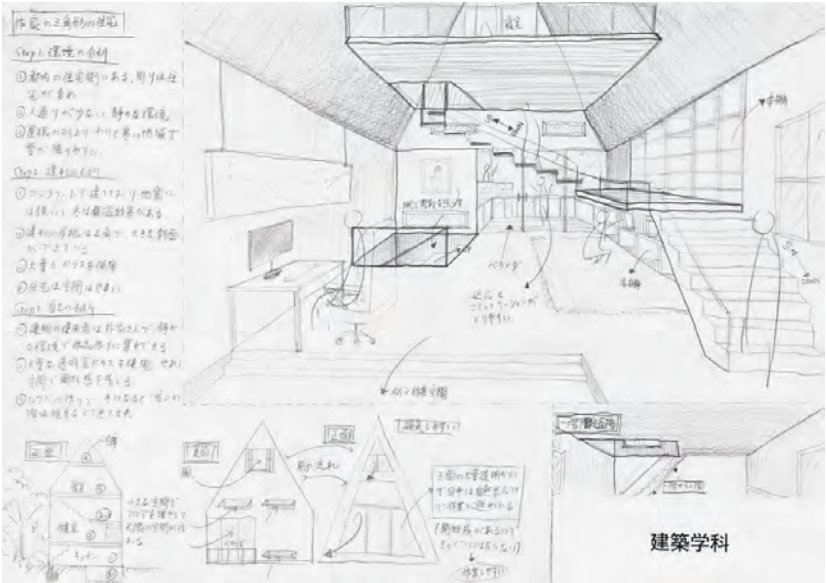
建築は大学で初めて学ぶ人が大多数のため、受験前に専門知識を机上学習する必要はない。生活の背景や経験に基づく自分の考えを述べられるよう、日常の中で以下を意識してほしい。

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



教員コメント

外観の特徴を的確に捉えながら独自の内観を想像して生き生きと描いている。周辺を含む断面・配置図と内観とのバランスもよい。文章においても立地や建物の個性を踏まえながらの使用者像が描かれ、まとまりのよい案である。



教員コメント

若干描き込みすぎの印象もあるがさまざまな視点から多くのスケッチとメモが繰り出され、観察にとどまらずに読み取れない部分を想像した熱量を感じさせる。文字数は少ないが、使用者像を的確に絞り込んで建物各部の用途とうまく結び付けていることを評価する。

この建物の周囲には住宅が立ち並んでいる。それらは昔ながらの瓦屋根の家ではなく、新しい集合住宅である。なのでこの地域には多くの人が住んでいるとわかる。またこの集合住宅の他に、背のある建物はなく、一面に広がる空からの光は地域を満たす。更にこの建物の敷地は通りに面し、隣に大きな建物はあるが、もう片方の隣には建物はないことから、日当たりや風通しは良いと想像できる。他にも、隣のマンションは日光をさえぎりそうではあるが、それに反射したやわらかい光はこの建物を包み込むのだろう。

この建物は、林側に向かって大胆に設けられた大きな窓と空に向かってとがった形状が特徴である。この大きな窓は、通りに向かってではなく、林側に向けることで、プライバシーの確保を図ると共に、壮大な景色を取り込むことで内部の閉塞感を打ち消し、彩りあるものとしている。この特異な形状は、狭めの内部にアクセントを加え、周囲にとっても興味深い建物になる要素である。小柄ながらも存在感あるこの建物は、単調な景色が並ぶこの地域で強い存在の建物であると言える。

この建物は都市の住宅街にある作家の住宅である。周りは住宅が多めで、繁華街から少し離れているので人通りが少ない静かな環境である。屋根は大きな斜面になっていて、冬に雪が積もりやすい寒い地域である。建物の裏にマンションがあり、ベランダで近所とコミュニケーションが取れる。

建物は主にコンクリートで建てており、素材は頑丈なので、地震にも強いし、冬になると保温効果が良い。全体的に大量の窓ガラスを使っている、日中は人工光を付けなくても作業が進められるし、大きな窓ガラスを使うと、視野が広がり、創作意欲も高まる。一人で住む空間なので、全体的に狭いが、フロアを増やすことによって、小さな限られた空間でも十分な空間が作れる。四階は建物の頂上で、ロフトなので、夏は非常に熱いので、四階は倉庫として使い、寝室は三階に設置した。建物の使用者は独身の作家である、だから狭い空間でも充分たえる。作家は静かなところで作業したいので、繁華街から少し離れた場所を選択した。ベランダで近所さんとコミュニケーションが取れるので、自然がわりとゆたかな空間で、生活のすみずみから作品を完成させられると思う。

感覚テスト(3時間)

【問題】

地球とは全く異なる環境、物理法則で成立している世界があると仮定したとき、その世界に作られる建築物はどんなものだろうか。(その世界には生物的なものが存在し、その生物が生息する空間を建築物とする。)

その建築物のスケッチを描きなさい。また建築物をスケッチする際にあなたが設定した世界を論述し(400字以内)、その建築物に簡潔なタイトルをつけなさい(20字以内)。

出題意図と評価のポイント

建築物は重力という条件から逃れることはできないが、自ら条件を設定することができると仮定した場合、どのような建築物が考えられるだろうか？ この課題では自分なりの世界観を構築し、その世界で想定し得る条件を導き、それに従いながら建築物をスケッチすることを目指す。世界観の構築には、美術

基礎造形(3時間)

【問題】

音(自然や生活の音、音楽、歌曲、楽器、…)をテーマに幾何学形態により構成しなさい。

【条件】

1. 答案用紙は横長で使用する。
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

デザインには、課題に対する視点を設定し、想像を膨らませて、それを視覚化する力が求められる。今回の課題は音であるが、音を素材として洗練させる音楽以外にも、よく考えてみれば、人間の多くの活動は音が伴っているので、多くの活動から音をすくい出すことができる。

人間の活動から音をすくい出すことも課題に対する重要な視点

【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

や文学、SFやファンタジー、ゲーム、スポーツ、音楽などさまざまな想像力を参照することができるので、自分の好きなものから世界観を表現することが重要である。正解がない問題なので難しく考えず、楽しみながら取り組めているかも重要である。

【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

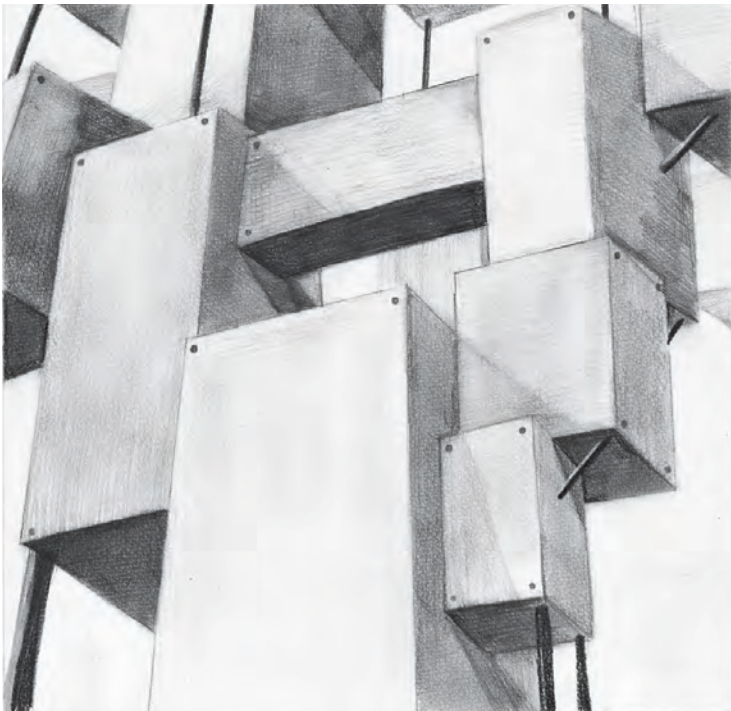
になるだろう。この視点は想像を膨らませるのに役立つし、視覚化のポイントがどこにあるのかを教えてくれる。豊かな想像は視点の設定や視覚化を豊かにしてくれる。よい視覚化は的確で独特な視点の設定や想像のヒントになる。このように、視点の設定と想像と視覚化はそれぞれ別々のものではなく、相互に影響し合い、働き、お互いを活性化し合うものである。

存在するだけの空間

世界というものはそこに住む生き物によって変わってゆくという。地球には人間が住んでいるからこそ、今の地球がある。そんな地球をおもに作り上げた人間という生物は、多くのものを必要とする生物である。空気、食事、睡眠、他の人間との関係、様々なものが必要であり、それによって地球はものであふれているのだ。では、そんな地球と全く異なった世界に住んでいる生物とはどんな生物なのか、それは、ほとんどのものを必要としない生物なのである。食事、空気、睡眠、どれも必要とせず、唯一必要とするのは存在するための空間、のみである。そのため、この建築物には、上も下も、前も後ろも、始まりも終わりも必要のない、永遠のただの空間しかないのだ。地球に住んでいる私達からすればこの空間は恐怖を感じるものであるが、この世界に住む生き物達にはそんな感情なんてものさえないのだ。

教員コメント

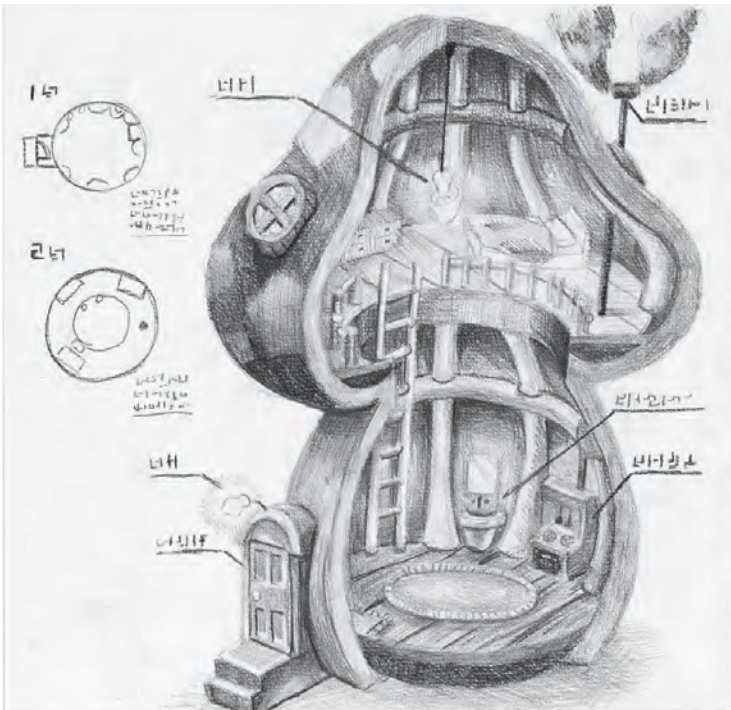
非常に抽象度が高い世界観が印象的である。生物が生存するための条件を極限まで削っていくことで、空間は「存在」という概念を成立させるための何か…「空」のようなものを想起させる。抽象度が高いゆえに造形するには勇気が必要だったと思うが、この潔さもよい。



教員コメント

新型コロナの経験を振り返り、外界との接触を完全に絶った生物を構想。その生物は出入口の無い家の中で子孫が繁栄し、文明が発展していくことになる。しかしその建物の外観は、白いボックスが群生しているのみである。ボックスの四隅には留め具のようなものがあり、プロダクト

デザイン的な要素が加わっている。そのため、この外観から中にいる生物がどのような造形で、どんな生活をしているのかを想像させられるところが興味深い。



教員コメント

あらゆる生物がキノコである世界、そしてキノコ人が建てるキノコの家。滑稽に感じるかもしれないが、宇宙人から見た人類の建築物も同様に奇妙に映るかもしれない。この建物では、キノコ人が使っている家具に似たものがレイアウトされ、その機能がキノコ語(?)で解説されていると

いう世界観の徹底ぶりが魅力的である。

世界そのものとも言える、とある一家の家。

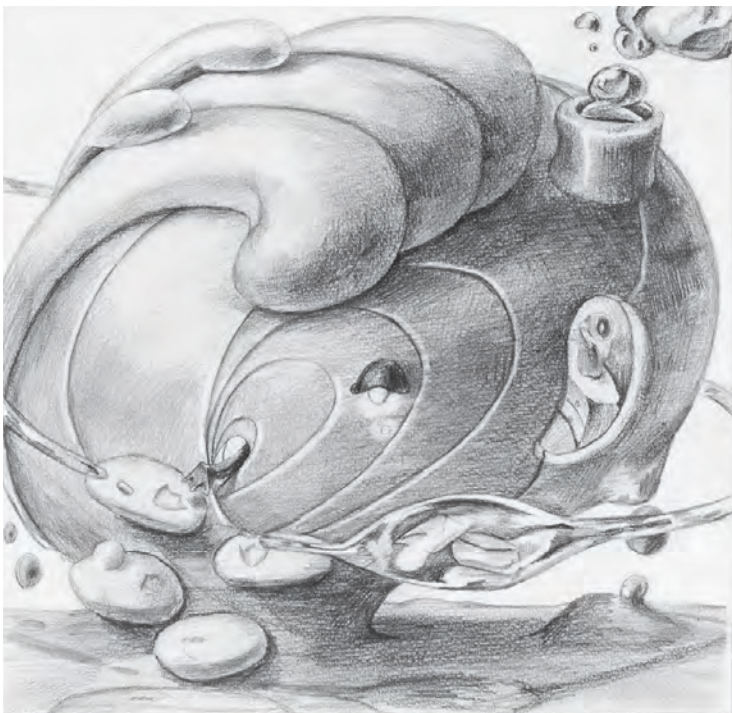
コロナが流行している時期、私は外が大量の毒であふれかえっているように思えた。外へ出て、少しでも空気を吸うだけで死んでしまう世界。もしそれが本当にあるとしたら、どうなるのだろうか。

この世界の家には、きっと出口がないだろう。外に出る必要がないからだ。そこに住む生物は、この家で生まれ、成長し、そして死ぬのだ。もしかしたら家族のみで文明が発生するのかもしれない。一つの家で生命が増えてゆき、次第に技術も発展していく。これをくり返すことで、さらに多くの空間を求められて、部屋が増えるのではないだろうか。

以上のことから、外に出るだけで死ぬような環境の世界では、それぞれの家の中で文明が発展していくと思う。このことによって、この世界にある家は、各文明の成長に応じて増設されてゆき、様々な形に変わるだろう。「世界中の全員が家族」という言葉のある意味体現している世界と言えるかもしれない。

キノコ人の家の作り方

私が仮定する地球とは異なる世界は、菌が強大な力を持っている世界です。その世界はあらゆる生物がキノコによって支配されていてどの生物もキノコのような見た目になっています。キノコ鳥、キノコ犬、様々な生物が生息していますがその中にキノコ人という生物がいます。なんとこのキノコ人、そこらに生えている自分よりも大きなキノコを住みかにしてしまうのです。というのもこの世界のキノコは地球の物よりかなり強く、雨風地震にビクともしないのだ。しかし、そんなキノコも家にするのは簡単ではない。まず、キノコの中をえぐって空洞にしなければならぬのだが、下手に掘ると倒壊する恐れがある。なので、柱などで補強しながら作業しなければならない。そうして空洞にした後は倒壊しないように骨組を作って、好みに合わせて床を作り、最後に水道などのインフラを通せば、キノコ人の家の完成だ。これが私の想像する建築物である。



教員コメント

すべての物質が液体だと仮定したとき、その建築物はどのようなかたちをとるのかという問いは非常に面白い思考実験である。この世界の建築物は、2週間程度かたちを保持したのちに建て替えが行われるという。これは日本の都市計画の特徴であるスクラップ&ビルド的な世界観

を感じさせると同時に、形状や構造は細胞のよ

うなものも想起させ興味深い。



教員コメント

架空の世界の環境、そして、そこに生きる生物の生態の設定が明確である。さらに、テーマである建築物は、もともと存在していたとしながらも、実は生物の「しかばね」である可能性を示唆している。限られた文字数の中で引き込まれる物語をつくり上げた想像力と構成力を高く評価

した。その世界を表現したスケッチも力強く、物語を印象付けている。

変幻自在のプカプカハウス

この世界の物質は全て液体で存在している。あらゆる物が形をとどめず変化していく世界である。ではそんな世界の生き物はどうやって「住」を確保しているのだろうか。実は2週間ほど形を保っていられる物質がある。それを活用して住みかを作っているのだ。たった2週間!?と思うだろう。安心してほしい。そこに住む生物はクリエイティビティにたけており数週間で建てかえが必要なこの建物をひどく気に入っているのだ。建てかえが楽しみで2週間たらずに新築にしてしまう者もいるほどだ。この世界は液体であるので養分の吸収が早く「食」に困ることはない。そして材料の可塑性の高さにより資源の再使用が可能である。つまり建築に重きを置いた生活ができる。彼らはそんな世界を享受している。そして変化してゆく世界を愛している。世界は与え、生物はそれを享受し、愛す。これが本当の意味での「生きる」だと私は思う。私たち人類も世界とそんな生き方をしたい。



教員コメント

すべてが線で構成された世界という発想が秀逸である。「線」を束ねることで「面」になり、そこに空間が立ち上がるということは、まさしく造形の基本原理であり、ここからこの世界が徐々に発展していくことが想像される。スケッチではその原初的な姿が描かれており、奥に見える建築物

のかたちのバリエーションは、今まさしく試行錯誤されている発展途上の様子が窺える。



教員コメント

宇宙からの視点で、その世界の環境を想像している点が興味深い。惑星が1つの建築物として考えられており、言わば巨大な集合住宅と言ってもいいだろう。生物が生きるために必要な最低限の条件を想定した上で、自然に即した形態を想像するプロセスは、あらゆる条件を考慮し

ながら色やかたちが立ち上がるデザインのプロセスと違わない。スケッチでは外観のみがスピード感を持って描かれているが、この中ではどのような生活が行われているのか想像が膨らむ。

束ね式住居

その世界では一切の生物や自然物が線のような形をしている。そこで生まれた知的生命体もまた線の形をしており、ちょうど私達が考える棒人間のような姿をしていた。私達人類と同じように農耕を覚えた彼らには同じ土地にとどまる為の住居が必要だった。しかし線ばかりの世界には雨風を防ぐ壁となるような素材はどこにも無い。その問題を解決する為に、彼らは自然に学んだ。掘った穴を巣とすることが多いこの世界の生物の中には、私達がよく知る鳥の巣のように集めた線をカゴ状に固め巣とするものもいる。そのような生物の巣づくりから着想を得て、知的生命体達は自然界の線を束ねることで面を生み出し、住居を建てる術を身につけた。定住が可能になった知的生命体達が繁栄したことで、その世界には無数の美しい線に形づくられた空間が数え切れない程存在している。

ワームのような生物が住む家

私が考えた世界の建築物は、地球よりずっと小さい星の生物の住む家だ。この星は高速で自転をし、恒星の周りを、地球が太陽の周りを1周するより速く周り、そして地球よりはるかに強力な重力をもつ。そんな世界にある建築物はきっとその重力に、スピードに負けないように抵抗力や摩さつ力を極力少なくするために、角が張り出ない様にフラットなフォルムになる、そして、背の高い建築物にすることができずに、平たく、山なりになり、硬く、重厚な壁をもつ物になるだろう。次に生物が住むために窓を設置した。地球の生物と太陽光が密接な関係にあるのと同じく、きっと重力や周期が違えど生物には恒星からのエネルギーが必要だと考え、さらに周期が早い分、エネルギーをなるべく多く受けとることができるようにするため、この形が適切だろうと考えた結果、オムライスのような空間と、えんつのような入り口の住み家となった。

教員コメント

音の課題では誰もが楽器を想像する。この作品は、楽器、その音、音の空間的な広がりをバランスよく表現するのに成功している。素材としての楽器、音が生まれ出るところと生まれた音が空間に広がるところの対比が暗い色と明るい色の対比、形態の差異、構図においてうまく生かされている。

教員コメント

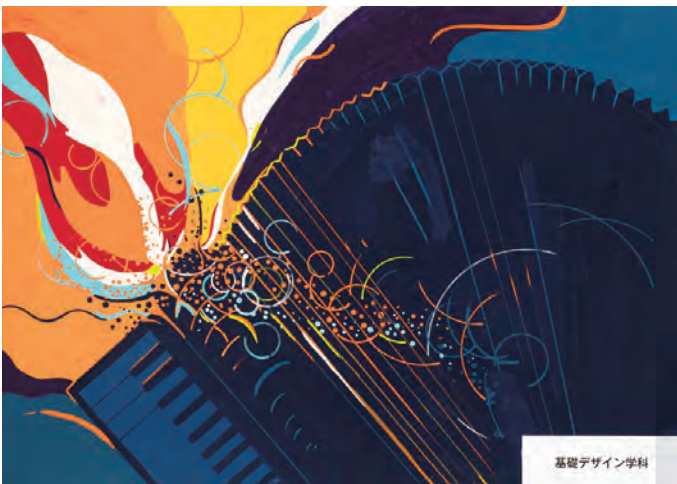
楽器はいろいろな音を奏することができるが、その音はよく考えてみれば、複雑な構造、仕組みを持っている。この作品は、強い色彩で構成された音の核、その周りの白い音の広がり、広がりは単純に拡散するばかりでなく、画面右上のピンクの表現のように空間的な広がりの中で新たに生み出されるものもある。

教員コメント

料理の音の中で、天ぷらを揚げる音は独特だ。この独特な音が大きな面積を使って大胆に描かれている。その一方で、調理をするための箸を描くことにより、箸を使って天ぷらをつかんだり、口に入れてかんだときの音までも想像させる。

教員コメント

音の発生や生成とはなんだろう、と問いかけるようなやや抽象的な表現だ。音は空気の振動によって聞こえるのだが、その振動は物体によって物理的に引き起こされる。この作品は、音の発生や生成についての想像を膨らませてくれる。

**簡単・安心の地下拠点**

重力がとても少ない世界。地球や月より重力の少ない惑星を想像すると、私達人間とは逆の進化を遂げた生物の存在が浮かんでくる。

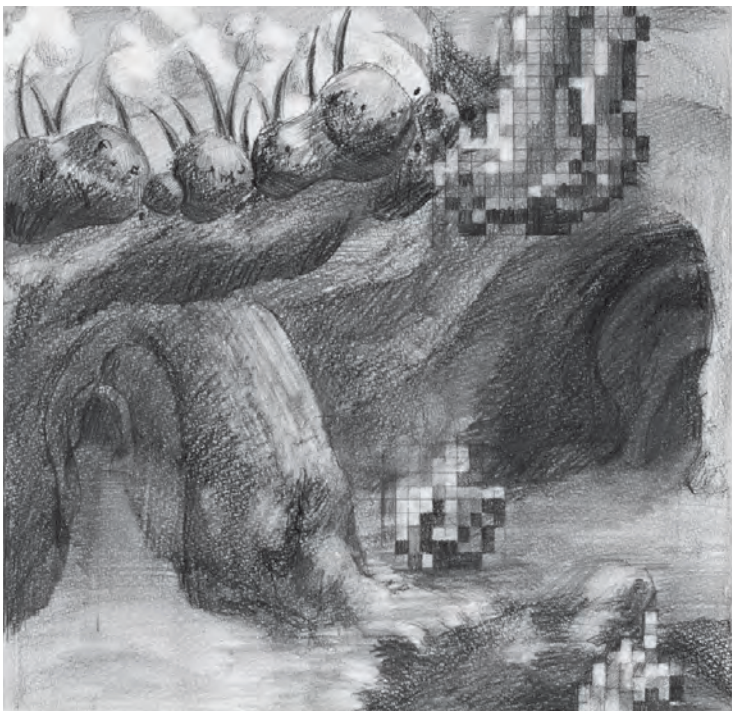
重いものが軽々と持ち上がり高く跳べるこの世界は地下での生息が主である。土や岩などが簡単に移動でき、手軽に地下拠点を確保できる。それだけでなく、壁や屋根に使う材料も不要となるのである。また地下の環境は温度の変動が少なく、天候に左右されることも少ないはずだ。そして地上では身軽に動き回る生物達の姿も見ることができる。走ったり、跳んだり、何かを投げたり重さに縛られることのない自由な活動が繰り広げられている。しかし身体的に不自由のないこの惑星では地球のような高度な科学力は望めない。

重力がありながらも科学力をもって地上に住む地球人と、軽い体と安全な地下生活をもつ惑星生物は真逆の進化を遂げているといえる。この両者が対面した時、どのような影響を与え、受け合うのか、とても興味深い。

高知能スライムの遊び場

地球に暮らす人類と、地球とは全く異なる環境に暮らしていると仮定された生物の共通点は、建築物を作り出すところにある。私は建てる、という行為を知能の高い生物特有のものだと考えた。知能の高い生物は、快楽や刺激を求める。この地球には、人類が生き残るために必要な建物もあれば、ただ刺激的で生存に関わらないものもあるだろう。それと同じように、私が設定した世界にも、高知能な生物が生きることと関係なく、楽しさだけを求めて建てたものがある。

快楽を感じる時は、非日常的な体験をした時だ。遊園地しかり、普段と違う体験ができる施設がつくられるはずである。そこで私は普段は定まった形をもたないスライムが、型にはまることで刺激を得ようとする世界を考えた。様々な形にくり抜かれた穴のある床が生えていて、スライム達がそこにおさまる仕組みだ。合体もせず型にはまった一個体でいられる、刺激的な空間である。

**教員コメント**

重力がとても少ない世界を地球と対比しながら、重力が少ない世界は自由であり安全であるという仮説と、それゆえに科学力が発展しなかったという想像が面白い。スケッチでは、あえてモザイクを用いることで、見えないことによって想像を掻き立てられる。飛び道具的な手法ではあるが、

ほかの作品には見られない発想の作品である。

**教員コメント**

居住空間としての建築物ではなく、あえて娯楽施設に目を向けた視点が面白い。つまり余剰としての空間や営みであり、人間の活動の多くは、ただ生きるためではなく、より豊かに生きるための営みである。かたちの定まらない「スライム」にとって、型にはまることが刺激的であるという発

想も独特で、スケッチでもどことなくスライムが喜んでいるようにも見える。



基礎デザイン学科



基礎デザイン学科



基礎デザイン学科



基礎デザイン学科

教員コメント

風に揺れる風鈴だろうか？ 風鈴の繊細な音と強い風の音、風鈴の揺れとそれと必ずしも同じでない風の動き、そのような対比がダイナミックに表現されている。

教員コメント

笛は人工物の音でもあり、自然の音のようでもある。楽器と音の構成、つまり口からの空気の振動と、それが干渉しあったり増幅されて、出ていく音の構成がダイナミックに表現されている。この楽器の音は恐らくとても強い音なのだろう、と想像することができる。

教員コメント

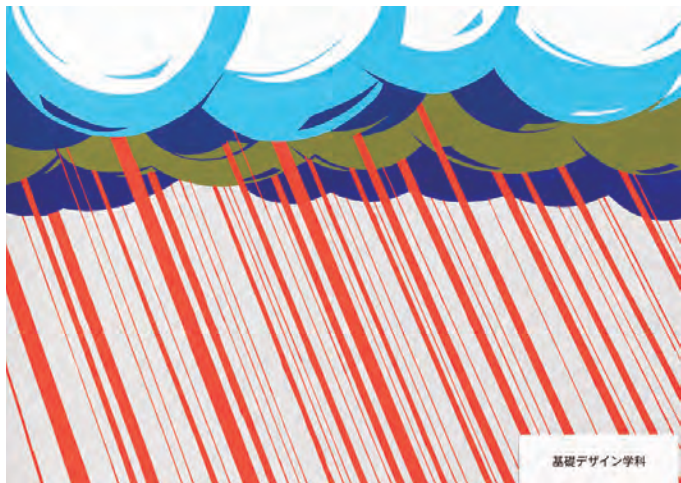
足元にフォーカスした大胆な構図。大地を踏み締める力強い音が聞こえてくる。水色で表現した部分は、足に伝わってくる振動を表現しているようにも見え、雨で濡れた路面の表現のようにも見える。全体的に茶色を基調にした配色の中で水色が映えている。

教員コメント

心臓のドキドキする音。感情という目に見えないものを可視化することは難しいが、そこに果敢に挑戦している。メリハリのある白黒の色面がパステル調の淡い色を引き立てて、心が高鳴る瞬間を一枚の絵の中に凝縮して描くことに成功している。



基礎デザイン学科



基礎デザイン学科



基礎デザイン学科



基礎デザイン学科

教員コメント

曲のクライマックスの場面だろうか。ピアノを忙しなく弾く手と、渦を巻いてまるで生きているかのように描かれた鍵盤。ダイナミックでうねるような構図からは、音の躍動感や速度感、ボリューム感がしっかりと伝わってくる。

教員コメント

連続する雲の曲線と雨の斜線。ただそれだけの簡潔な要素のみで構成された、一際目を引く絵だ。雲の一部は淡い緑色で描かれ、雨はすべて朱色で塗られている。端的な構成と絶妙な配色により、独特の音が聞こえてくる雨天の情景を描き切っている。

教員コメント

青空の下で揺れる風鈴。その音は何とも涼しげである。炭酸飲料の泡が弾けるような瑞々しい表現からは、鈴の音とともに爽やかな水の音が聞こえてくるようだ。風鈴の絵柄の金魚が水中または空中へと泳ぎ出すような表現が風鈴の動きと相まって美しい。

教員コメント

黒い空間に浮かび上がる6色のハンドベル。共鳴し合い鳴り響くハンドベルの音色が今にも聞こえてきそうである。手前から徐々に大きさを小さく描いて奥行きを表現することで、音の広がりや重なりをより一層感じさせる。

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

「自然についての提案」

自然は動物や植物、気象や地形の中で人間が手を加えていない(非人工的な)ものだとする考え方があります。人工的な環境が多くなった日常生活において、あなたの身近な場所、あなたの家、学校、地域の中で、自然を感じる提案など、自然のあり方についての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

一般選抜で学力及び造形力を総合的に評価するのに対して、総合型選抜では構想力に重きを置いて審査する。ここでいう構想力とは、現在の社会における問題をデザインの課題として提起し、提起した課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

企画書ではデザインの課題に対して、調べ、考え、提案するだけでなく、その内容を簡潔に、共感を得られるようにまとめることを期待する。

●面接

面接では、企画書の発表とその質疑を行う。さらに志望動機や将来の抱負をはじめ、自分自身の特徴や能力をどのように捉えているかについても尋ねる。

b) 取り組んでおいてほしいこと

デザインの構想力を持つ受験生を求める試験であり、高等学校等での基礎的な学力の上に、デザインの課題に取り組む調査、問題発見、課題設定、デザインの提案、コミュニケーションなどの能力を発揮してほしい。また基礎デザイン学科についてのweb等の情報をもとに、基礎デザイン学科教育プログラムが受験生個々の個性や能力をどのように伸ばし、将来の活動のために貢献するかを確認してほしい。

共同する人々は、何を想うのか

著者は、アートによって町の寛容性を向上させる事により、自由な町が自律し、その結果「町おこし」と繋がること主張した。私は、この主張に賛同すると共に、アートを活用させる上での「町」や「社会」という単位を捉える前に、それらを構成する「人々」に着目したいと思う。

まず、現代における「アートを使つた町おこし」として、川俣正の作品が挙げられる。彼の作品は、街中にある建物や自然物に木材を組み合わせるといふものであり、日本で初めて「アートプロジェクト」を用いた作家である。アートプロジェクトは制作を行う、プロセスにフォーカスしたものであり、この川俣正の作品はまさに「町」と共に制作を行うものである。しかし私は、彼の著者やインタビューを読み、彼の行う「町おこし」は「結果」に過ぎず、彼はそれを行う「人々」にフォーカスしていると感じた。人々にフォーカスした上で、彼は「アートレス」といった、アートを前提としない姿勢を取り、人々に寄りそう事を可能にした。そして彼は、ここで重要な事は、人々が「自分がつくつた」という実感を持つ事であると言う。これは本文中の「自主自律的に創出できるという特性」と共通するだろう。本文では、アートを「異物」として機能させる可能性を論じているが、一方で、共同する人々に注目すると、川俣正の様な「寄りそう」といったアートの在り方も存在するのではないだろうか。

実際私は、「寄りそう」方を体験した。それは、地元で年に一度、年末に行われる「火まつり」での経験である。私の地元で行われる火まつりは、通常のお祭りとは異なり、出店が出て、というのではなく、ほとんどがボランティアや寄付によって運営される、地域の人々の交流会の様なものだった。私は、そこで配られるおしるこや、メインイベントで

あるとんど焼きを目当てに、小さい頃から毎年参加していた。そして、高校に進学した辺りから、行く側では無く、やる側となった。子供の頃から参加していた人は、いずれ運営を手伝うというなんとなくの伝統があった。なんとなく引き継いだ運営であったが、都心に住む私にとっては、これが唯一の「町」を実感できる体験なのだ。私は、アートとはまた異なる、文化としての在り方を経験した。

芸術文化を社会に活用する時、そこには共同する人々にとって、「創るよろこび」や「町」を認識するという意味が存在すると思う。

教員コメント

課題文を端的に要約できている。その上で独自の観点として、社会以前のものとしての人々に着目し、アーティスト川俣正の考えを引用して課題文を再解釈し、寄りそうアートのあり方を見いだす。さらに、自身の実体験でその意義を強く説得する。芸術文化に関する知見や体験が十分に反映されている点と課題文を活用した巧みな構成を評価した。

過去を伝え未来を創る芸術文化

私は著者が主張する通りアートはルールだけでなく未来をつくっていくものだと考える。著者が町の寛容度を向上させるプロセスとして述べている町にアートが介入することで町の人は新たな発見や意識が得られるというのも、勝敗や盛り上がるべき瞬間が定まっているスポーツなどとは異なる正解の無いアートの力であると強く感じた。

私は芸術文化を社会において活用することは著者の主張である未来の創造の他、過去の文化を守り後世に伝えていく上で非常に意義のあることだと考える。このように考える理由は二つある。

一つは、芸術文化の中心である美術作品には、制作された年代や地域の特徴が大きく反映されているため。日本美術では絵巻物や浮世絵を美術作品として取り上げるだけでなく、当時の生活や文化を知る歴史史料として用いることがある。軍記物を主題とする絵画や化政期の「江戸町百景」は美術の教科書で見るより文化史を重点的に取り扱う歴史の本で見ることの方が多く、文化的な背景の考察が添えられている分美術の本より興味深い場合がある。当時の文化をそのまま画面にした作品をアートとして町おこしに用いることで、過去の時代から新たにつくられる未来まで幅広い時間の中で自身や町を見つめることができるのではないかと考える。

次に二つ目は、アートには過去から変わらず人間が関わっているため機械化が進む現代社会でも人との出会いやつながりを感じられるから。その例として最近では美術品としてアート分野に組み込まれている日本刀を挙げる。日本刀には作刀者や研ぎ師、使い手だけでなく現代の保存者や手入れする者、そして鑑賞者と非常に多くの人間が関わっている。私たちはアートを見る時、作品の単純な美しさや興味の他に制作背景や意図の考察など大変多くの事柄を考

小論文(2時間)	
【問題】	【条件】
配付した文章は、アーツマネジメント研究者である小暮宣雄による小文「なぜアートを使って「町おこし」をするのですか?」(2011年)です。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、芸術文化を社会において活用すること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文字以内のタイトルをつけなさい。	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：中川真・フィルムアート社編集部 『これからのアートマネジメント：“ソーシャル・シェア”への道』、フィルムアート社、2011年、18 -19頁。
	3. 原稿用紙×1枚
	4. 下書き用紙 (B4上質紙) × 2枚

出題意図と評価のポイント
芸術文化学科の中心的な課題である「芸術文化と社会をつなぐ」に関連して、課題文が論じる、芸術文化を社会で活用することの意義についての各自の考え方を幅広く問い、自身の経験や知見に基づいて多様に論じてもらうことで、そこに芸術文化と社会に対する関心の高さや自己の内面の興味や体験についての深い理解が現れることを期待した。その上で、次のポイントを総合的に評価した。
●論理的な文章構成、明解で適切な表現・表記、タイトルの設定が行われているか。
●課題文の趣旨を理解し、重要な論点を適切に抽出できているか。
●設問の趣旨を理解し、適切なテーマを設定し、論じているか。
●自己の具体的な体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。
●誤字脱字がなく、読みやすさへの留意が適切に行われているか。

別紙	なぜアートを使って「町おこし」をするのですか？
	それは、一言で答えるならば、町の「寛容性」向上のためです。
	もちろん、誰が答えるのかによって答えは違ってくるでしょう。政治家は町と自分が有名人になることを狙っているでしょうし、文化行政者は予算獲得のためかも知れません。経済界は地域の産業振興に寄与すべきだと主張するはずで、農林業の方々は若者の定住促進にないばいなど考えるでしょうし、教師は子供たちに夢を与えてほしいと思ひ、福祉施設スタッフは障碍のある人たちへの社会参加に期待するかも知れません。
	そのなかで「町おこし」の基盤は地域の自律から！と説く筆者が、アートによって町に寛容性が付与されると主張するのは、町には、村にはない特性があるからです。村は同種類の人びとがむらがる集落として成り立ってきました。一方、村と村を結ぶ町は、定住者以外の人達が交通し同郷でない人達が住んでいます。つまり違う文化の交差点です。その多文化状態の人たちが共存可能な場所が町なのです。「問」のある「地」という語源説も肯けるところです。
	そもそも、アートを通した町おこしにおいては、アートの制作、展示、公演、情報流通、そして、アーティストやそのスタッフ、アートを愛しむ異郷の人たちとの出会いが生まれます。すなわち、町に異質なものの「異物」が入り込むわけで、そこに生まれる軋轢や違和感、さらにそれを意識化することで、はじめて、町に住んでいる人たちが自身によって、う一度町を見つめなおし、町の隙間（見落とされていた資源）の貴重さ、かけがえのなさを見出すことになるわけです。これがアートを通した町おこしの大きな特性です。その過程を通じて、人は知らず知らずに「他者の他者」になることで、他者を排除する自分たちの意識を見つめなおし、あるいは、排除の前に期間をおくようになる、すなわち、町全体の寛容度を高めるきっかけの一つになるのです。では、町に寛容度が向上するのでしょうか？
	アートによる町おこしは、それがたとえ観光上でも成功したとしても、スポーツイベントを誘致したときの効果に比べて、効果的とはいえないと思われまふ。情報の全国発信という効果を得られることももちろんありますが、人気のあるサッカーなどのスポーツのようにはいきません。スポーツは一定のルールを持ち、個々の勝負は分かちませんが、決まったときにほぼ予想可能な興奮と感動を与えるという特色を持つので、集客や視聴者の注目を集め知名度をアップすることができます。
	他方アートには、その固有のルールを、そのつどアーティストやアート町おこしプロジェクトにおいて、自主自律的に創出できるという特性があります。つまり、社会にはルールがすでに決まっいて、既成ルールによって競争して勝ちと負けが生じるのも仕方がないと思ひがちな私たちに対してこのプロジェクトは、まだ未来は定まっていな、これから一緒にルールをつくっていくと囁くのです。未知なるアートを通して未来をわが町へ。寛容性は自由な町の自律（セルフガバナンス）、希望へと繋がります。

鉛筆デッサン(3時間)	
【問題】	【配付物】
与えられた3つのモチーフ（詰替えボトル、玉子ホルダー、木製M型）を机上で自由に組み合わせて描写しなさい。	1. 試験問題
	2. 答案用紙 (B3画用紙) × 1枚
	3. 詰替えボトル × 1個
	4. 玉子ホルダー × 1個
	5. 木製M型 × 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
基本的な描写力を問う鉛筆デッサン。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

濃淡の強弱を付けながら各モチーフの質感がよく描き分けられている。形体も正確に描けており、空間の把握が自然で的確な秀作。詰替えボトルの向こう側の情景もぼかしながらうまく表現している。接地面も光の方向性を意識してよく描けている。



芸術文化学科

教員コメント

鉛筆の明暗の調子が大変美しく、各モチーフの質感や表情がよく描けている。特に詰替えボトルの質感や反射光が軽やかに描かれている。木製M型で間をつなぐモチーフ全体の配置もリズムカルで、画面のアクセントになっている。

交流と自由、希望をもたらすアート

著者は、アートで町おこしをすることで、町に寛容性が生まれると主張する。これは私の考えたことがなかったものであり、非常に新鮮だった。しかし、文章を読み進めるうち、著者が主張するアートプロジェクトを通して生まれるものに、私の経験と大きく重なるところがあると気づいたのである。

私は小学生の時、ボランティアプロジェクトに参加した。それは、大人のスタッフのサポートを受けつつ、子ども主体で手芸や料理を行い、完成品を販売して、その売り上げを寄付しようという活動だった。参加する子どもは別の学校の子ばかりで、学年もバラバラ、車で何時間かかるようなところから来ている子もいた。先生のような年齢の大人や、いくつも年上の子も交えて、敬語は使わず色々なことを話し合った。店のイメージや、販売するものの種類と数、売り子をする時の衣装のデザイン。意見がまとまらない時もあったが、なんでも自分たちでやれる喜びとワクワクに満ちていた。この時知り合った友達とは今でも連絡を取り合っている。

これは町おこしとは少し異なるものだと思う。焦点が当たっていたのも、町ではなく、子どもの夢と、その過程でボランティアを行うことだった。しかし、自分たちで考えた装飾の店で、自分たちでデザインした衣装を着て、自分たちで作ったものを売るという形態は間違いなくアートだったと思うし、アートを使ったプロジェクトという意味で、著者の言うアートを使った町おこしと通じるところがあると思う。

アートプロジェクトを通して様々な人と交流すること。自由なアートを通して希望が生まれること。これらは著者が言及していることだが、私の参加したプロジェクトでも起こった。遠い地域に住む人や、普段多く話さない年代の人と交流したこと。学校で

は先生に従う子どもという立場の私たちが、主導権を握って自由に制作できるという喜び。そして、これらは、芸術文化を社会で活用することの意味そのものだと思はれる。

学生は学校に行き、会社員は会社で働く。そんな社会の仕組みの中にいると、様々な人と交流することは難しい。日々の勉強や仕事をこなして回す日々には、自由はそう多くない。そんな中で行うアートプロジェクトは、交流の場となり、ゼロから自分でルールを作れる、自由な場となるはずだ。アートが人々の生活を豊かにする。私はそう考える。

芸術文化が社会に対して成す御業

筆者は文中において、アートによる町おこしの本質は町の「寛容性」向上であると主張すると共に、町に寛容度が向上すると、不変だと思われがちな社会のルールに対する偏見を改めることができる所述べている。私はこの考えに深く賛成する。今日でこそ様々な形で触れられているアートだが、このように広く親しまれるようになったのはフランス革命以後であり、歴史的に見ると日が浅い。未だ進化の過程といえる現代社会では、アートは今まで以上に大きな影響を社会に与えうると言える。

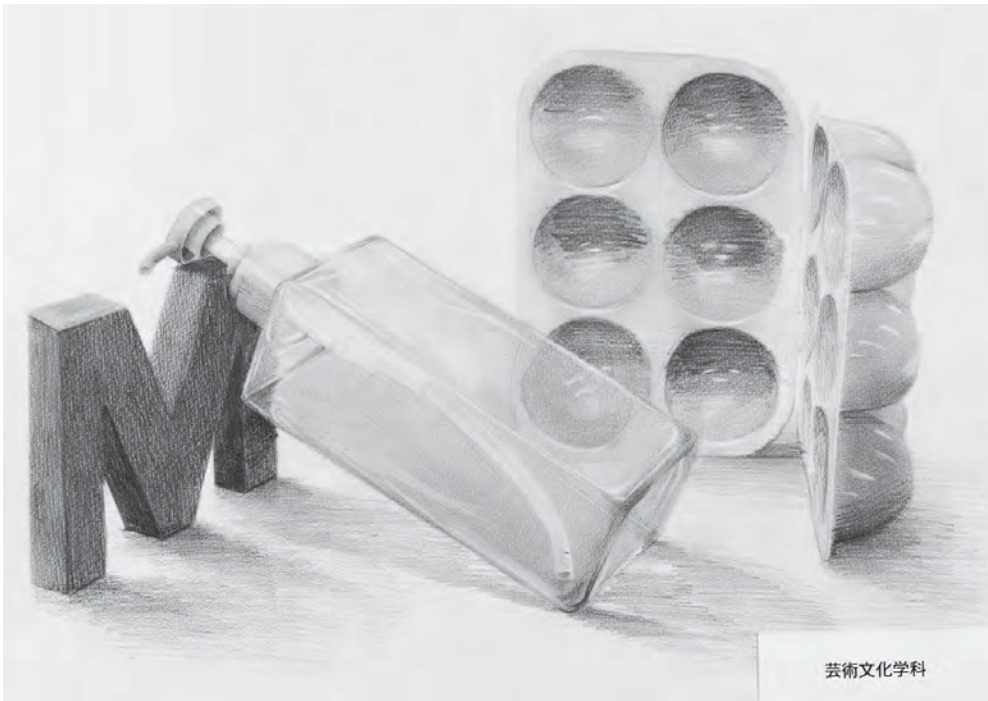
私は芸術文化を社会において活用することの意味について、主張はしたいが大声で言うのははばかられる個々の意見・批判などを代弁する役割を、芸術文化が担っていると考える。つまり「自分の意見は抑えなければならぬ」という見えない社会のルールへの切り札である。そう考える理由に二つの前例がある。

まず挙げられるのが、愛知トリエンナーレにおける展示で起こった騒動である。現代アートの先駆者たちが名を連ねた企画展であったが、内容が刺激的かつ直接的だった為に、展示期間半ばで中止となつてしまった展示である。私はこの一件から、アートが持ちうる可能性と特性を垣間見た。アートは制作者の意図を如実に反映することができる可能性があり、「アートも自由に意見を表現して良い」という固有のルールを創出する特性も併せ持っているということを、私はこの例から感じたのである。

また、もう一つの例に東京都現代美術館で企画された「MO-T-Aニユアル展」が挙げられる。この企画展は人工知能に代替されつつあるアートにおいて、これから人はどう適応していくべきのかを元にした展示であった。実際に足を運んでそこで見たものは、人工知能を追いやるか人的要素を削るかで

教員コメント

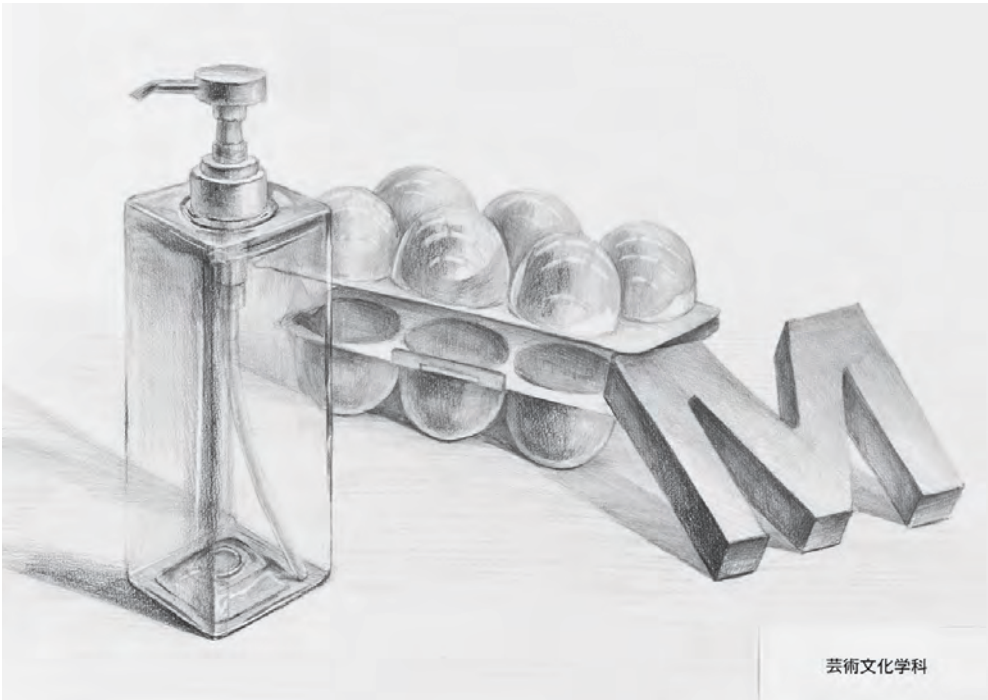
課題文のキーワードを網羅してわかりやすく要約するだけではなく、歴史的な背景を補足して自己の議論へと巧みに接続している。実際のアートと社会の関係性を示す事例を具体的に示せる知識と関心は評価できるものであり、その上で独自の結論である、不可視の社会的ルールに対する切り札であるという芸術文化活用の意味も興味深い。



芸術文化学科

教員コメント

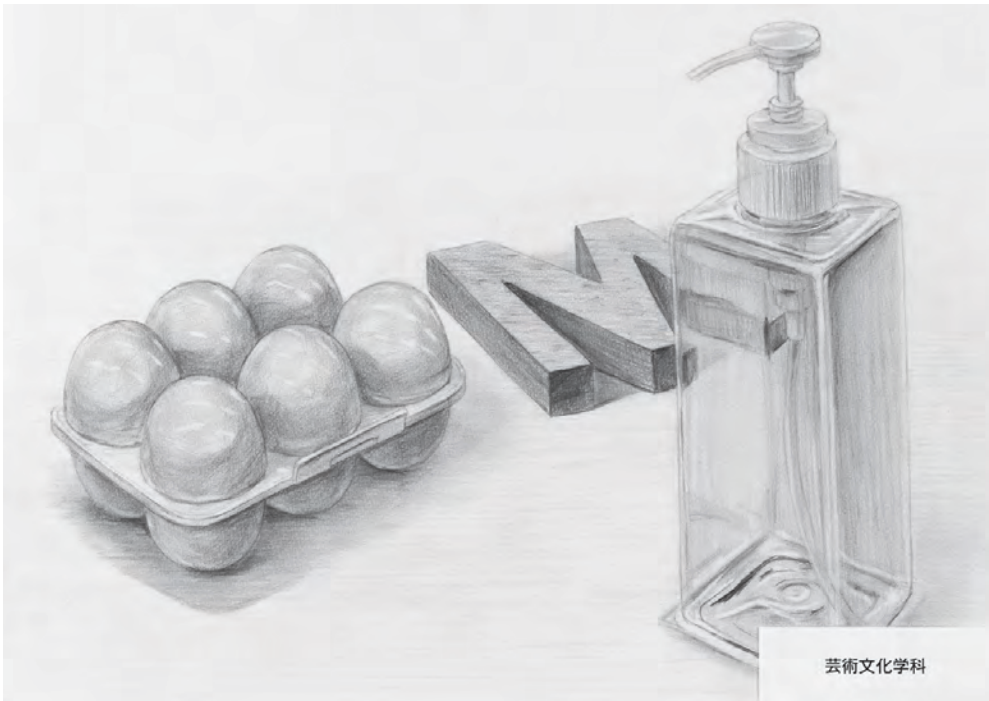
各モチーフの特徴や空間をうまく引き出すモチーフの配置となっている。詰替えボトルにも少し濃淡のメリハリがほしい。全体的に鉛筆のトーンやタッチが少し均一になっているため、もう少しトーンやタッチにバリエーションがあるとよい。



芸術文化学科

教員コメント

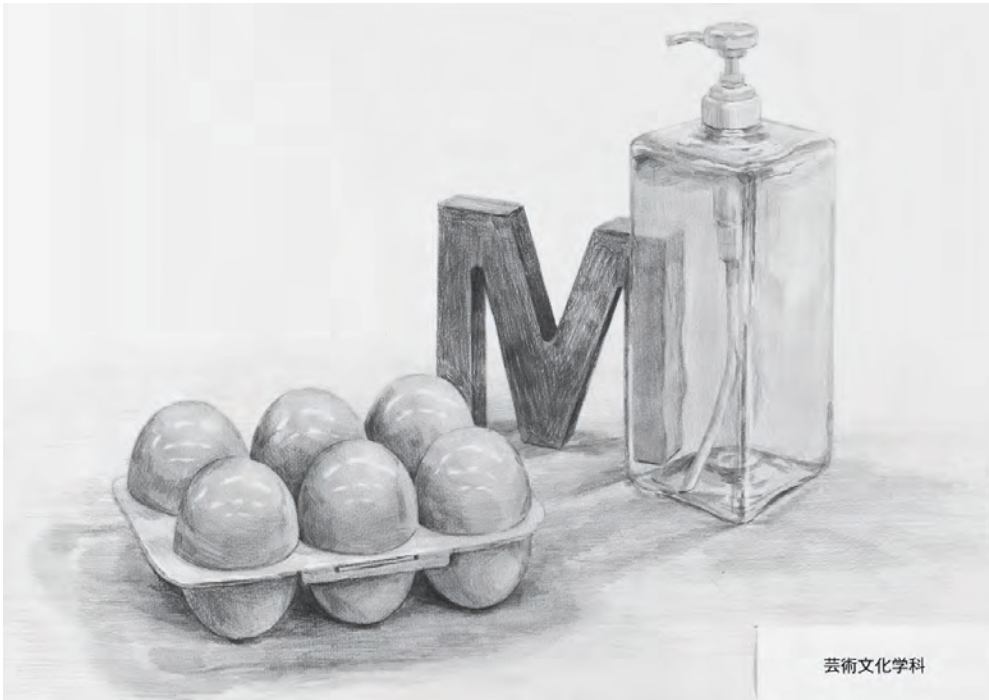
光の方向性をよく意識しながら、メリハリのあるデッサンになっている。詰替えボトルの質感や強弱のある表情がよく描かれている。玉子ホルダーの形体の立体感や前後感が少し曖昧なままになっている。



芸術文化学科

教員コメント

素直な感性で描写して、各モチーフの位置関係や前後関係を自然な感じで捉えている。詰替えボトルの透明な質感や光の屈折もよく描かれている。要所要所の暗部が画面を引き締めており、メリハリのあるデッサンになっている。



芸術文化学科

教員コメント

それぞれのモチーフの静かな動勢を捉えて描写している点がよい。描線のタッチもリズムカルである。それぞれのモチーフの質感や表情もよく描かれている。各モチーフの重さや軽さまで感じさせる秀作である。



※小論文の別紙は
大学webサイトに掲載

造形表現テスト(3時間)

【問題】

以下の6つの中から選んだテーマに沿った状況を想定し、配付したモチーフ(砂時計：1分計)を自由に描きなさい。
「計測」「習慣」「切迫」「残余」「反復」「永遠」

【条件】

1. テーマはひとつ選ぶこと。
2. 砂時計の状態は自由とするが、分解はしないこと。必ずしも全体を描く必要はない。
3. 答案用紙の印刷されたマス目に、選んだテーマと、想定した

状況の説明をあわせて20字以内で書くこと。

4. 着彩の程度は自由とする。
5. 答案用紙は縦長使用とする。
6. 配付時に砂時計が入っていた包装材はモチーフではない。

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(B3画用紙)×1枚
3. 砂時計×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

配付された砂時計の観察を通して時間が意識される場面を想定し、描写する問題である。日常生活で砂時計を使う状況やその際の心理的状態、砂時計を成立させている微細な物理現象から時間一般の大きな概念に至るまで、提示されたテーマに沿いつつも自由な表現の展開を期待した。①ガラスと砂による特徴的なかたちと質感、円筒形の組み合わせによる外枠のつ

くり出す空間について説得力ある描写がされているかどうか。②場面に則した効果的な構図・画面構成がなされているかどうか。③色やグラフィック的付加要素の使い方に妥当性があるかどうか。④20字以内の文章に意図が端的に示されているかどうか。これら4つを評価のポイントとした。

デザイン(3時間)

【問題】

与えられたモチーフ(ウッドブロック)は、筒状の木を撥^{はち}で叩く打楽器である。実際に叩いたときにモチーフが奏でる音の特徴をとらえてイメージし、色彩構成しなさい。

【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. モチーフ(ウッドブロック)は必ず描くこと。
5. 梱包材はモチーフではないので描かないこと。

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(B3セント紙)×1枚
3. ウッドブロック×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試験は、問題を理解し、アイデアスケッチ、下絵の描画、塗って仕上げるまでを計画的に進めなければならない。試験時間3時間の中で完成させるためには繰り返しトレーニングし習得する必要がある。モチーフはウッドブロック(筒状の木製打楽器)である。主題の意図は実際に撥^{はち}で叩いたときに発する音を視覚的に表現する問いである。

ウッドブロックは左右で音の高さが異なり、その違いをかたちや色で差別化し捉えているものは高く評価した。デザインの評価のポイントは、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】

別紙は「民具」の例をいくつか挙げたものである。「民具」とは、生活全般にわたり、人びとが生活の必要から製作・使用してきた伝承的な器具・造形物の総称であり、以下のような分類項目があるとされる※。

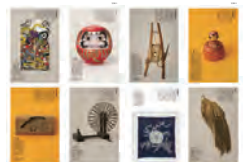
- 1.衣食住に関するもの／2.生業に関するもの／3.通信・運搬に関するもの／4.団体生活に関するもの／5.儀礼に関するもの／6.信仰行事に関するもの／7.娯楽・遊技に関するもの／8.玩具・縁起物

- ①伝統的な「民具」とされるものと、現代の道具との類似点や相違点について、素材、機能、形態、意味などの観点から600字以内で論じなさい。タイトルは1行目に15字以内で付けること。
- ②あなたが使用したことがある道具について、200年以上前に生きた人々に用途や使い方、機能的・造形的な美しさを伝えることを目的として、その道具を使用した際の実際の体験を交え、図解(説明文を含む)しなさい。

※岩井宏実監修、工藤員功編、中林啓治作画『絵引民具の事典：イラストでわかる日本伝統の生活道具 普及版』、河出書房新社、2017年、4頁。

【条件】

答案用紙の①の文章は、指定字数に従って縦書きで記入すること。



【配付物】

1. 試験問題
2. 別紙×2枚
出典：武蔵野美術大学民俗資料室編、加藤幸治監修『民具のデザイン図鑑』、誠文堂新光社、2022年、21/27/79/85/92/97/107/141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、伝統的な「民具」と現代の道具を比較し、デザインの観点から考察することにある。要素を明確にし、自身の分析や考察を明瞭に説明ができているかどうか。背景にある文化

や生活様式、技術の変化についての洞察が見られるか。道具の特徴や美と実用性を伝えるものとして、効果的かつ魅力的に図化できているかどうか。これら3つを評価のポイントとした。



時間がこのまま永遠に止まればいいのに。

教員コメント

直接触れられない砂を指先から出る念力で止める、というような想定である。シンメトリックで力強い画面と勘所を押さえた色使いで、時間を止めたいという一途な思いがうまく表現された。手前側の外枠の形状は積極的に歪ませているようでもなく、あいまいな描写にしか見えないところは気になる。



試験終了まで、あとほんの少し！

教員コメント

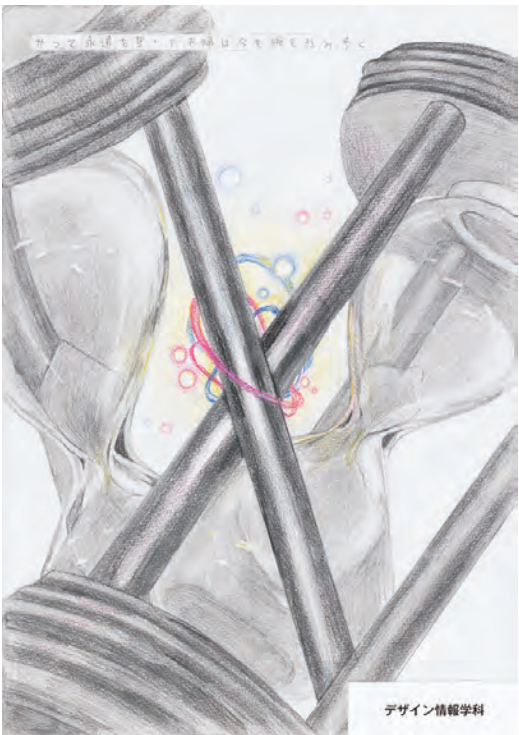
思い切った画面構成が目を引く。砂時計本体の狭窄部分のみをクローズアップで捉え、局所的に現れるガラスの複雑な屈折と反射の描写に徹している。試験終了までの強く集中する感覚が赤で示され、落下する砂の様子にはその後によって来るであろう開放感までがほのめかされているようだ。



卒業まで1ヵ月。もっと思い出増やしたい！

教員コメント

色面構成的な作品で、卒業までのさまざまな出来事が砂時計の狭窄部を通して思い出に転化していく想定。思い出が砂となって降り積もる様子の繊細な表現がよい。外枠の柱の描写だが、中央の柱は奥行き感を出すためもっと弱く、逆に両脇の2本はしっかり描き、額縁効果で画面を引き締めるとよい。



かつて永遠を誓った夫婦は今も腕を組み歩く

教員コメント

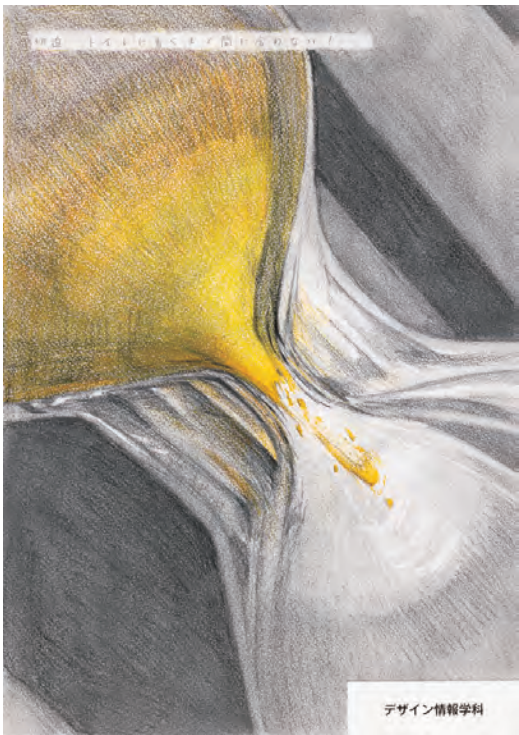
2つの砂時計は夫婦であり、交差させた外枠の柱を腕組みと見立てて永遠の愛のイメージ化を試みている。ただこのアイデアでは柱がメインとなるため、せっかく丁寧に描かれたガラスの本体の方が背景化してしまったのが惜しまれる。色使いと付加イメージにももっと意図があるとよかった。



切迫した試合最後の一瞬まで気は抜かない

教員コメント

思い切ったフレーミングと丹念な描写が緊張感のある画面をつくり出している。実際よりシャープに落下する砂の様子は赤で強調され、うまく視線が誘導されている。また上部にわずかに残る砂の量で、最後の一瞬が見事に視覚化された。一方で蓄積した砂の模様にはあまり意味を感じない。



切迫 トイレに着くまで間に合わない!

教員コメント

直感的な想定と描写であるが、大胆な画面構成によって説得力のある作品となっている。明度差を用いた奥行きづくり込みと大きな傾きにより、一人称視点の映像的な効果が現れた。目的の場所へ一気に駆け込まなければ大変なことになる、文字通り切迫した事態がコミカルに表現されている。



何度でも私に注いでくれる、あなたの優しさ

教員コメント

本体のガラスと外枠の柱で構成される逆光ぎみの内部空間がうまく描写されている。その中に砂が柔らかに落下し、堆積する穏やかな雰囲気。文章からは反復を意図したことがわかるが、優しさを視覚化した円形のグラフィック要素が複数あるだけだと反復のイメージを伝えにくいのではないかと。



刻々と切迫する試験終了時間が私を焦らせる

教員コメント

鉛筆デッサンの技法を手堅く踏まえた上で、そこへジグザグの効果線を持ち込み、砂をキャラクター化して試験中のストレスをわかりやすく記号的に可視化している。効果線に影を付けて物質化して描いているのに、その表現方法が輪郭と単色グラデーションであるところには未解決な違和感が残る。



習慣／起床後1分、優しい朝の空気をまとう

教員コメント

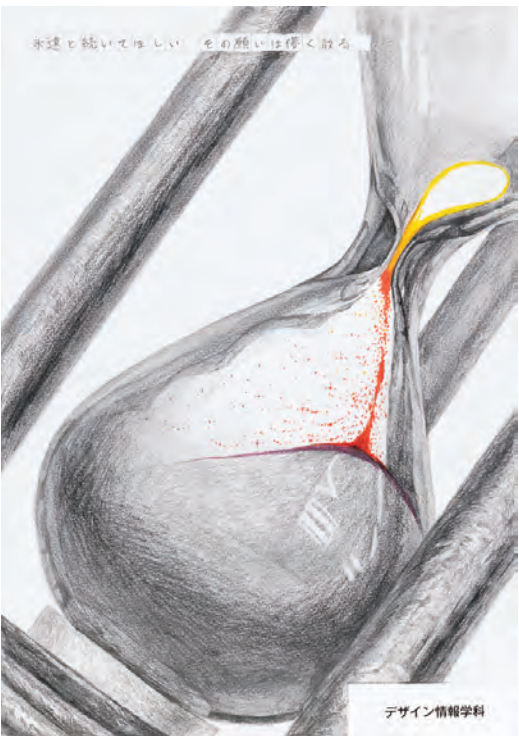
モチーフの正確な描写による説得力を狙わず、色のほぼ全面的な使用により濃密な雰囲気で見せようという意図である。基本は暖色で部分的に青が入った色彩設計は、朝の起床直後の空気を連想させる。カーテンだろうか、逆光のエッジに出る版ズレ的な効果など、細かい見せ場もよい。



永遠 無重力の世界で砂は無意味に居続ける

教員コメント

独特な場面設定である。宇宙空間に浮かぶ砂時計はもはや期待された機能を全うすることなく、砂時計は重力を時間に変換する装置であったことに気付かせてくれる。静謐さを感じさせるテーマであり、外枠の底部や背景など、筆跡が残る過ぎない滑らかな描写であればもっと説得力が増した。



永遠と続いてほしい、その願いは儚く散る

教員コメント

砂時計の観察から、傾けた時に落下する砂粒が乱れる現象に着目している。グラデーションでその様子を強調することで、永遠の不可能性という無常の思いとつながっている点に優れたセンスを感じる。ガラス部の中心線のずれは気になるが、コントラストを効かせた描画と大胆な構図には説得力がある。



切迫 試験直前、不安が自信に変わる1分間

教員コメント

遠近感の強調と魚眼的な歪みにより、モチーフぎりぎりにまで近接したドラマチックな視点が主張されているところが力強い。その一方で背景の処理にはあいまいさが残る。砂時計の上部の砂の不安の表象は読み取れるが、下部の砂が自信であるという想定は文章を読まないといけない。

教員コメント

全体的に柔らかい色調でウッドブロックの音がさわやかに感じられる。コミカルな音楽のリズムを刻んでいるようにも見えた。また、音の抽象的なイメージが曲線と円形で表現されている点やウッドブロックの陰影を明暗だけでなく色相差(明るい部分を暖色、暗い部分を寒色)で描き分けている点は色彩構成として技術的に秀逸である。

教員コメント

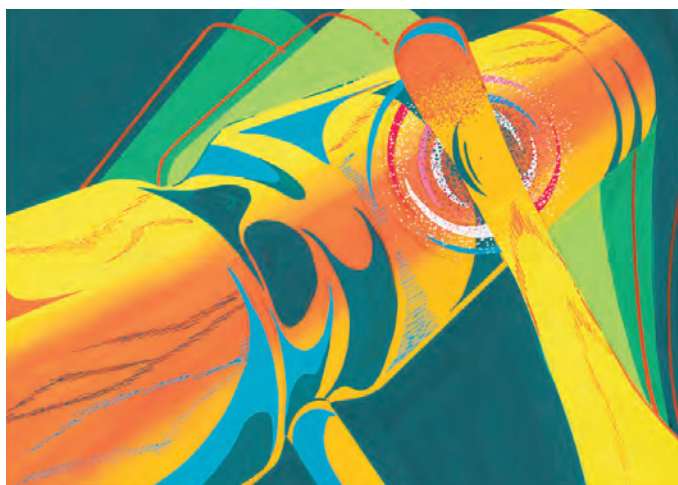
ウッドブロックの音を螺旋を描くような表現で特徴的に捉えている。はじけるような音を点描のように表現している点も面白い。ウッドブロックを黄から緑のグラデーションで光っているように大胆に描きながらも細かい木目の表現も丁寧に仕上げている点を高く評価した。

教員コメント

ウッドブロックを^{ぼち}撥で叩いた瞬間をスローモーションのように表現し、動きのある表現になっている。画面の構成上メインとなるウッドブロックは木目や陰影まで細かく描き分け、そのほかのウッドブロックは線と面でシンプルに描くことで、目線を誘導できておりよいアイデアである。

教員コメント

音とモチーフ(ウッドブロック・撥)をユニークな幾何学図形の組み合わせで表現している。「音とは何か」について本質的な捉え方で構成してみようとしている意欲的な解答だと感じられた。音は空気の波であることを示す曲線部分と甲高い木の音をとがった図形を合わせて独自の表現を展開しており、ほかの解答作品にはない個性を放っていた。



教員コメント

全体的に木の温かみを感じる明るい色調で、モチーフのウッドブロックも立体的に描けている。木目の表現がとても細密に描けていて、よく観察していることがわかる。また、左右の音の高さの違いを暖色と寒色で分けつつ、共通する木の音のイメージも紫で表現できている。

教員コメント

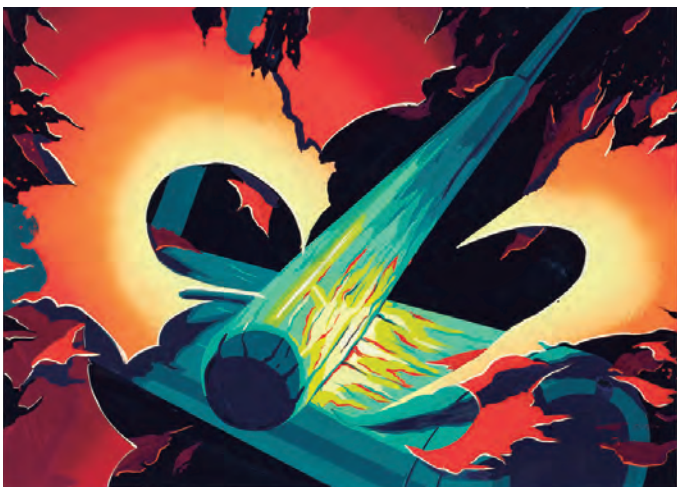
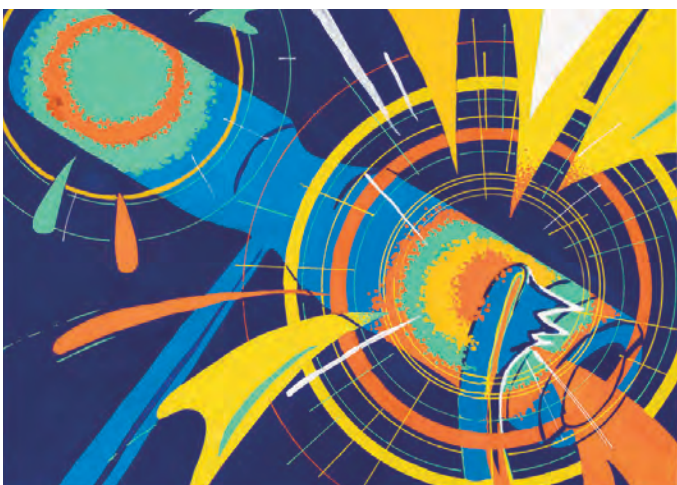
モチーフのウッドブロックを平面的に捉え、左右に分割するような構図になっている点は、もう少し工夫の余地があるが、左右の音の高さの違いを色と図形で差別化し、わかりやすい構成になっている。何を伝えたいのかが明確なシンプルな表現になっている点はよい。

教員コメント

ウッドブロックの甲高い木の音を花火のような捉え方でユニークな表現になっている。音の特徴を個性的に表現しているが視覚的に音だとわかる描き方になっている点は秀逸である。また、左右の音の高さの違いを描き分けることもできており、色やかたちで音が聞こえてきそうな表現になっている。

教員コメント

ウッドブロックの音が大きいと感じたのだろうか…何かが強烈に破裂するような音の表現になっている。背景を暗くすることで、その音の特徴がより強調されている。音が発する部分から光が発しているような表現は面白い。色彩のアイデアがよいので、左右の音の違いをどう表現するか見てみたかった。



使い手の生み出す価値

現代の道具は「便利」である。生活に必要な器具として利便性は重要であるが、現代の道具と比べ利便性に劣る伝統的な「民具」には独自の工夫と美しさが見られると思う。

伝統的な「民具」はその民具が生まれた時代を感じさせる。現代の効率や利便さを追求する道具には使われない様な素材や現代人には薄れた信仰心や儀礼といったものから生まれる独自の造形は伝統的な民具ならではのものである。また、手作業が主流である制作方法によって当時の人の丁寧さや美の観点などを見ることが出来る。これは大量生産された現代の道具ではなかなか見られないものだと思う。

しかし、そんな「民具」と現代の道具にも共通していることがある。それは人々が使うことによって成り立つ「進化」である。現代と違い化学物質や機械等を用いることが困難であった昔は、人々は素材や造形を工夫して民具を作り出し、また使用感に合わせ「進化」させていった。昔より製造方法に自由が生まれた現代でも、道具は使用者の声や作り方によって工夫が重ねられ進化が続いている。

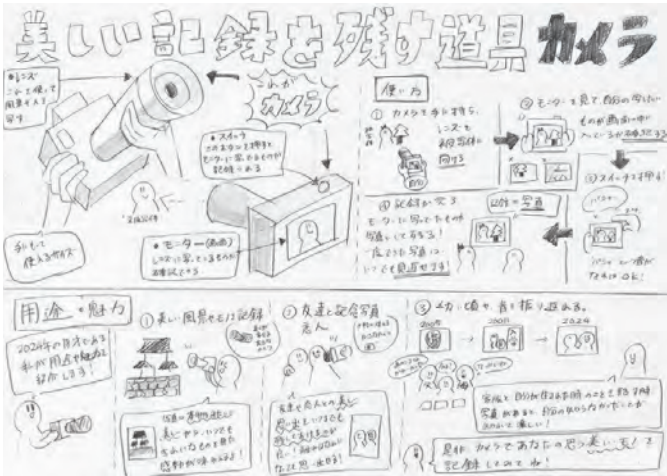
伝統的な「民具」も現代の道具も、それが人々に使用されることでより便利に、より美しく洗練されていくものなのだと思う。

素材の違いは速さの違い

「民具」と現代の道具は、機能的には類似している。例えば、蓑やビニール傘はどちらも雨風を防ぐためのものであり、風呂敷に関しては今も同様に使用されている。しかし、形や素材は大きく異なる。蓑では藁等の素材が使用されていたが、ビニール傘はプラスチックである。私達は道具に求める機能は同じだが、それ以外の何かが変化している。

ではその変化とは、一体何だろう。私は、現代と過去の生活速度の変化が原因だと考える。「民具」の多くは手作りで、製作に時間がかかる。農業が主流の時代であれば、作業が一日中続くことも無く、製作に割く時間もあつただろう。しかし、現代は一日中仕事に追われ、夜も仕事を持ち帰る人が多い。道具を必要とするものの、より速く手に入れることも必要としているのだ。

より速く、というニーズを満たす時、藁を速く集めて速く編む方法を探すより、大量生産向きのプラスチックを使用し、より単純な放射状に对称な形に変えてしまう方が速い。あるいは、このようにより速く道具を作れるようになったことが、私達の生活の変化を可能にしたとも言える。いずれにせよ、素材が変化することで、私達は「民具」と同じ機能をもった道具を、より速く手に入れられるようになった。「民具」と現在の道具における素材の違いは、私達が道具、そして、生活に求める速さの変化を表していると言えるよう。



教員コメント

使用者の観点から道具の在り方を論じる姿勢が文章・図解共に一貫している。機能性の説明のみに終始する解答が多い中で、機能もたらず自身の変化を伝えようとする姿勢もユニークであり、想像力の豊かさを感じる。

包む面白さとしまう利便さ

今も昔も、人は様々なものを持ち運んでいる。仕事道具、お弁当、書類など、必要に応じて何でもどこへでも。しかし、運ぶ手段、道具は大きく様変わりしたと言える。

手荷物を運ぶ民具として長く使用されてきたものとして風呂敷がある。単なる布と侮るなかれ、運ぶものの大きさに合わせてコンパクトに包める上、使わないときはたたんでしまえる。物にもよるが美しい紋様が織られており、工芸品としても楽しめる。実は私はお弁当を運ぶ際、今でも風呂敷を使っている。弁当箱一つ包むにも様々な方法があり、存外面白いのだ。かばんと違い、汁もれなどで汚れてしまっても簡単に洗濯できる所も気に入っている。

一方、現代で主に用いられているのはかばんだ。こちらは収納の簡単さが魅力だろう。風呂敷と違い包む手間がなく、目的の物を手早く出し入れできる。一方で、似ている点もある。どちらも容積の許す限り、運ぶものを選ばない汎用性があるという点だ。起源も時代も違う二つだが、多様なものを手軽に、簡単に持ち運びたいという人の願いは変わらないことだろうか。

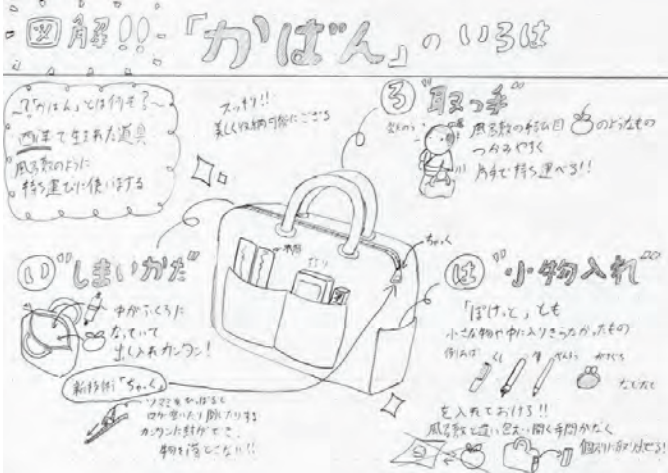
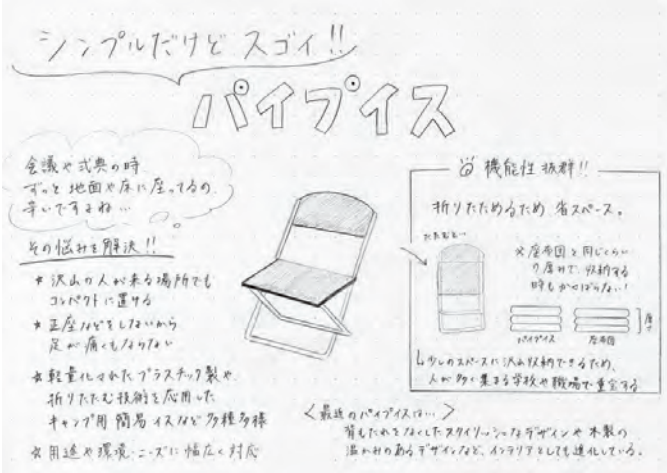
このように、伝統的な民具と現代の道具にはそれぞれの利点、そして共通の目的がある。現代の道具の利便性を享受しつつ、時には民具の面白さに触れてみるのも、また一興ではないだろうか。

美と機能性のブランディング

伝統的な「民具」とされるものは間違いなく現代の道具の機能性の原点となるものであっただろう。そして年月をかけ、民具は今日の道具へと姿かたちを変えながら、より効率と利益を求めたものへと移り変わってきた。

その例としてわかりやすいのが、伝統的な菓子木型だ。かつての木型は生の魚を用意できなかった時代に現物を模した菓子を作る為に多く用いられた。「本物の代わり」という側面が大きかったことで、その繊細な彫刻技術が求められたのだろうが、今日ではその職人技術がアートとして、さらにはビジネスとして注目される。菓子を大量に速くつくる為にいくつも並べたらどうか、耐熱性が必要だから木ではなく金属にしたらどうか、菓子以外にも応用して物が作れないか、といった具合に効率が上がってきた。それは同時に生産力のアップに繋がり、日本の繊細な型の技術は世界に誇れる先端技術としてブランディングされているとも言える。木型を用いた和菓子を口にする習慣は衰えつつあるが、ブランド化された技術というのは世界中に広まり、深く根付いている。

このように、同じ機能を備えていようと、目的や意味は時代と共に変化していく。コストパフォーマンスやタイムパフォーマンス等とよく耳にする現代で、伝統的な意味を私達が忘れずにいるためには、機能性の裏に隠れたそのものの美を見つめ続ける必要がある。



教員コメント

独特の文体とチャーミングな図解で、道具への愛着がよく伝わってくる内容になっている。論理的に伝える能力も当然必要だが、同時にその魅力を愛情たっぷりに伝える表現力も大切である。その点に関する好例と言えるよう。

教員コメント

文章・図説共に速度や過去の思い出といった時間にまつわる要素に着目しており、論点が明快である。また、図説においてはさまざまな側面から道具に迫った説明ができており、全体的に伝えようとする意欲に満ちあふれた解答と言える。

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(ラムネ瓶、マグカップ、紙テープ、タオル)を机上で自由に配置して描写しなさい。

【条件】

- 紙テープは接着を剥がしてテープを伸ばしたりカットしたりしてよいが、芯の部分は描くこと。
- ラムネ瓶は開封しないこと。
- モチーフは一部が画面からはみ出してもよい。
- 答案用紙は横長で使用する。

【配付物】

- 試験問題
- 答案用紙(B3画用紙)×1枚
- ラムネ瓶×1個
- マグカップ×1個
- 紙テープ×1巻
- タオル×1枚
- 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】

屋外でランニングやウォーキングをしているとき、時計(携帯電話やスマートフォンの時計機能も含む)以外で時間の経過を測る方法を考え、その方法をわかりやすく説明しなさい。

【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. 考えた方法を簡潔にタイトルに示しなさい。(20字以内)
- 問題2. 考えた方法のメリットについて文章で説明しなさい。(150字以内)
- 問題3. 考えた方法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、ウェブ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。

・「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がけてほしい。新規の技術や表現については、日頃から情報収集を行うことはもちろんのこと、自分の関心が狭くならないように、意図して広い視野を確保することが肝要である。少なくとも強く興味のある分野では今、どのようなことが行われ、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。



教員コメント

モチーフの描写のみならず、モチーフが置かれた空間全体を描くことを意識できており、清々しい画面づくりに成功している。前後感を意識したモチーフの配置や安定感のある形状把握、色幅のある質感表現などがそれを下支えていると言える。ただ、一定の技術力を感じる一方で全体的に見て工夫が乏しい印象もある。奇をてらう必要はないが、モチーフの魅力を最大限に引き出す探求心や冒険心も感じられるとさらによくなるであろう。



教員コメント

オーソドックスなモチーフの配置で物足りなさも感じるが、紙テープを使った空間性の表現や、タオルをマグカップの取っ手部分にかけることによる軽やかさの演出など細やかな心配りが伝わってくる。構図に関しては全体的に下半分に描写が偏った印象があるが、おそらくラムネ瓶の上部まで無理に画面内に含めようとしたせいであろう。描写は素直で好感が持てるが、質感に応じた鉛筆の使い分けができるとさらに色幅が広がると思われる。



体内時計を一目で見ることができるバッジ!?

事前に登録した身体情報と検知した天気や運動の質(歩数や心拍数、速度など)から感覚的に時間の経過を知らせてくれるバッジ。時計や荷物を持ちながら運動するのが苦手な人、日によってコースや走る時間、速度を変える人にも、邪魔にならず、リラックスした運動が期待できると考える。くつに付けることで忘れる心配もない。

教員コメント

問いの「時計以外で時間の経過を測る方法」として、身体情報をセンサーで読み取り、表示するデバイスを提案している。提案アイデアが分析的に説明できており、科学技術的に実現可能だと思われる記述が秀逸で説得力ある解答になっている。図の表現もわかりやすい。



専用道路で時計がなくても時間経過が分かる

道路の中にウォーキングとランニングの場合の1kmごとの平均時間が示されおよその経過時間が測れる専用道路を提案する。これによってトレーニングの人は平均時間を見て自身のスピードを考えながら走ることが出来、目標も立てやすくなる。また車が走っていない道なので安心して高齢者や子供も散歩することが出来ると考える。

教員コメント

遊歩道にスタート地点からの距離と人のウォーキングとランニングの平均時間を表示することによって、およその時間の目安を伝えるアイデアである。ただ、提案の中でQRコードをスマートフォンで読み取る機能についての記述があり、スマートフォンを使うなら時刻を知ることができてしまうので、もう工夫アイデアを改良して欲しかった。

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】

大量生産大量廃棄や、生産と流通時の二酸化炭素排出、マイクロプラスチックの海洋流出など、ファッションの環境負荷が問題視されている。

これらの問題を解決し、ファッションを持続可能な形にす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、服のあり方を変えたり、人の意識や行動を変えるようなものなど、ファッションの楽しみを残したまま持続可能な形にするものであればどのようなものでも構わない。

アイデアの一つについての詳しい説明では、そのアイデアが、誰に、何を、どのように提供するものかを明確にすること。

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に起こる問題と、その背後にある社会への影響に考えを巡らせた上で、受験者自身が生活の中で感じ、考えていること、これまでの体験などを起点に、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、絵や図解のうまさを見るのではなく、物事を多面的に捉えるための視点と視野、そして構想のベースとなる「課題」からの視点や切り口の独創性、それらが説得性のある提案力につながっているかどうかを重視した。

【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

●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。

探究力重視方式 選考方法

① 第1次選考

学修計画書および活動報告書審査

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。

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うえで、理系科目について学ぶ中で培った思考力をもちいて、現代社会の諸問題に積極的に取り組もうとする志向性を評価ポイントとして重視した。

感覚テスト(3時間)

【問題】

下記の言葉から想起する異なる時間や空間を結ぶイメージを絵と文章で表現しなさい。

「水」

【条件】

- 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。
- 解答欄の文字は1マス1字とする。
- 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、問題で与えられた言葉を解答のイメージ表現の主たる手がかりとしているか、イメージを絵

【配付物】

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

と文章で表現するにあたって、絵と文章の役割を的確に分担させているか、絵と文章のレイアウトが調和的に構成されているか、等である。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

配付されたモチーフを描きなさい。

【条件】

- ラベルもモチーフとすること。
- 毛糸玉は必ずほぐして描くこと。
- 答案用紙は縦長で使用すること。

【配付物】

- 試験問題
- 答案用紙(B3画用紙)×1枚
- 毛糸玉×1個
- 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

小論文(3時間)

【問題】

配付された毛糸玉のラベルを外し、自由に観察しなさい。ほぐしても構わない。
観察からテーマを導き出して、自由に論じなさい。必ずタイトルをつけること。(600字以内)

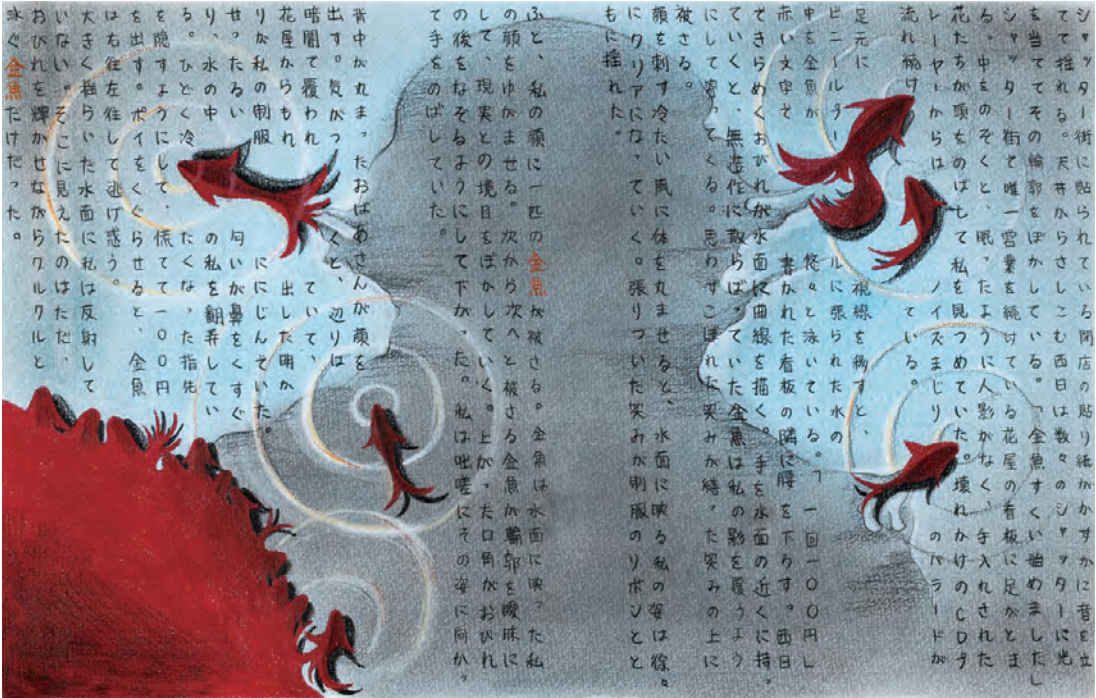
【条件】

- 必ずテーマを設定すること。
- 原稿用紙は、指定字数に従って縦書きで使用すること。

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、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

夕方から日暮れまで、寂れたアーケードの金魚すくいの前で過ごす不器用そうな主人公。光に揺らめく真っ赤な尾びれと波紋に歪む自身の姿を映す水面が、現実と虚像の境を曖昧にする。プレイが始まると自分の姿は乱れに乱れ、原型を留めず視界から消え去る。一瞬たりとも留まる

ことのない映像ショーは魔の刻の幻のような不確かな時間と空間を感じさせる。



教員コメント

キャンプ先の散歩中、川の淵に浸かり遊ぶ女たちを発見した作者の俯瞰イメージ。肉体が「水」紋に反射する光に分散され歪んで見える。別の女が音を立てて飛び込み、新たな波紋の干渉で体が肌色の塊になる。表情を変え続ける水面。川鳴りにかき消される犬の吠え声、自然と一体

になって興じる女たちの光景が、時間の推移と共に生き生きと描写されている。



教員コメント

海中の藻場から天を仰ぐ、調査のためのダイバー視点。靡さうねる何十メートルもの海藻の森で、自在にかたちを変え無い泳ぐ小サバの群れと捕食者クロダイの食物連鎖を目の当たりにし、古代から続く生き物の営みを思う。光も音も空気も制限された体感的特殊環境の中、小魚の残骸と

酸素の泡がかすかな光に向かい浮上する様は、神秘的な悠久の時を感じさせる。



教員コメント

駅ナカの回転の速い立ち食いそば屋は、客席や厨房から間断なく立ち上る溼々とした湯気が充滿している。無個性な客が入れ替わり葬く店内の様子が、人間の食の営みを超えて「水」蒸気主体で活写され、画面上部2/3が白い霧状態という、ウィットとエンタメ精神にあふれた作品。

観察力と表現力に優れ、出汁や醤油の匂い、熱気までもが五感に訴えかけてくる。



教員コメント

髪を巻き上げる凶暴な風、痛みを感じるほどの凍てつく寒さ、日の落ちた暗い怒涛の海へと荒涼とした岩浜を歩く小さな人影。「水」の脅威による忌まわしい過去の残骸に、今再会する孤独と絶望の光景は、時が止まり音すら消えたような錯覚とスケールを感じさせる。海から突き出た

切妻屋根の錆びた鉄骨や車のドアといった人工物が、自然との対比で無惨だ。

教員コメント

母の運転で卒業式へ向かう車の窓にフォーカス。馴染みの風景が、結露で曇るガラス窓越しに色で認識されている。指で押し広げると一気に窓外の色鮮やかな世界が眼前に拡がる。皮膚感覚を伴う身体行為が進行形の現在と過去、あるいは

は未来の時間をつなぎ、ガラスを境に視覚的な別空間を出現させるなど映像的感動がある。

まとまり自体が核となっていく

現実世界を捉えるための影

それぞれが持つ「時間」

このモチーフには「核」がある。それによって毛糸玉というまとまりが形成されているのだと仮定して、モチーフを観察していく。灰茶色をした毛糸玉は触れてみると柔らかく、その内には硬い芯の様な物はなかった。それでいて、大まかに見た全体像は四角く形成されている。そんなまとまりの、ある所に穴が空いた様な部分を見つける。内側には暗い陰色が溜まっていて、その奥を覗こうと穴を指で押し広げてみる。すると、穴が毛糸玉を貫通して空いていた事と、そんな穴の内側面に毛糸がはり巡らされていることに気付いた。ここから、モチーフの「核」とは、毛糸のまとまりそのものなのだと考えた。

ここと言う「核」とは、物のまとまりの中心である。それは、芯の様な硬い一本の中心ではない。ある物のまとまりそれ自体が中心となっており、その周りにまとまりが出来ていくもの、それが核である。また、毛糸玉とは本来、編んで何かを形づくるものである。出来上がる物には確とした芯はなく、完成品そのものとして糸が寄り合い形を保つ。つまり、毛糸という物のまとまり自体が、また新たなまとまりを生み出す中心となりうるのだ。

また一度モチーフを見直してみる。その表面には糸がぐるぐると巻きついている。一本の長い糸がまとめられて出来たモチーフ。その糸が長ければ長い程このモチーフも更に大きな一まとまりとなっていくのだらうと、私は想像した。

私はまず、毛糸玉の表面の、幾何学的な紋様に興味を引かれた。ほどけぬよう、毛糸が規則的に交差し合って巻かれ、紋様が生じたのだ。隣り合う毛糸は繊維の色の細かな差異を除けば、全て同色であるが、私は毛糸を一本ずつ区別して視認ができ、その上下関係も理解できた。ここで私が頼っていたのは、毛糸の境界線ではなく、その凸凹から生じる影であることに気付き、影に関心を持った。そこで次に毛糸の繊維のうち、細く色の薄い一本を抜き、白紙に置いて観察した。すると本体は見にくいのが、影が落ちることで存在を確認できる。つまり、私はモチーフの影を認識して初めて、本体を視認したのである。

このように私はモチーフの観察を行ったが、それは同時に影の観察でもあった。表面の紋様の構成も、細かな繊維すら実体であることも、すべて影なしには発見が不可能だったはずだ。要するに、私たちは影によって無意識のうちにそのものの輪郭、構造を視認し、実在を確認していると言える。

私たちは影を実体に付随するものとして捉えがちだが、むしろ物体を実際にそこに存在していることの証明を、影は果たしている。また、影は光源と凸凹に正しく従う、絶対性をも持っている。現実世界においては当然の事象として注意が向けられにくい影に、このような重要性があることを忘れてはならない。影を意識することは、事実の観察を意味し、世界をより鮮明に捉えるための引き金なのだ。

モチーフの塊からほどけた一本の糸を端から約十五センチでぎりぎり取る。机上約三十センチ上から落とすと、予想通り素直に落ちた。同じ長さになぎり取り、繊維の塊がなくなるまでほどしたモチーフを同じように落とす。先ほどよりもゆっくりりと時間をかけて落ちた。今度は二センチほどでぎりぎり取ってほどしたものを落とす。すると、驚くほどゆっくりな速度で降下し、最後には左にそれ、また元の位置に戻って着地した。モチーフは私達が感じる事の出来ない空調の微細な変化までも敏感に感じ、密度と反比例して時間を取り込んでいる。同じ質量でありながらモチーフの密度と時間の関係は変化しているのだ。

このモチーフは時計では測ることの出来ない「時間」を持っている。測ることが出来ないからこそ私達の体内と強く関係していると言える。例えば、毎日異なる時間に昇り、沈む太陽。毎日違うはずなのに日が昇れば人は一日を始め、日が沈めば子供は家へ帰り、親は夕飯の仕たくをするだろう。人は意外と時計がなくても暮らしているのかもしれない。人や物はそれぞれ自分の時間を持っている。このモチーフは密度によって変幻自在に時間を操ることが出来た。隣の人のモチーフはどんな時間を持っているだろうか。また、私自身の「時間」はどうだろう。今までどんな時間の流れを感じて来たのか、これからどう感じていくのか、私の時間は私だけが感じることできる「時間」である。

教員コメント

毛糸玉の中心について発見し、考えている。観察からテーマを導き出したのちに思考し発展させ、最終的には想像という着地点に至る構成力が素晴らしい。見えない中心に想いを馳せる観察者自身の様子が、冷静で的確な描写を通して見えてくる。一部に口語を使用している点が惜しいが、卓抜な表現力も含め、聡明さと熱意が感じられる解答である。

教員コメント

毛糸玉というかたちが捉えにくいモチーフの観察過程で「影」を発見したという点がユニークである。また文章に一貫性がある。一方後半は毛糸玉への意識が少なくなってしまう点が惜しい。「影」の発見を通して再び毛糸玉へ意識を戻していくことで得られる着地点が見つければ、さらによくなるだろう。

教員コメント

観察を通して時間を密度と空気抵抗との関係で捉えており、着眼点が面白い。そのためタイトルや全体でテーマを「時間」に限定してしまっているところが惜しい。3回目の実験方法では同じ質量にはならないこと、モチーフの持つ時間や人間の生活が時計では測れないとしている点については疑問が残る。



教員コメント

毛糸玉が着地する瞬間を見事に捉えた躍動感あふれる作品である。モチーフと真摯に向き合った描写力が際立つデッサンでありながら、はらりと空中を舞う毛糸の表現は、クロッキー的にも優れている。左端の一箇所だけ画面から外に逃がす俊逸な演出は「フレームの外」を感じさせる映像的效果となっている。



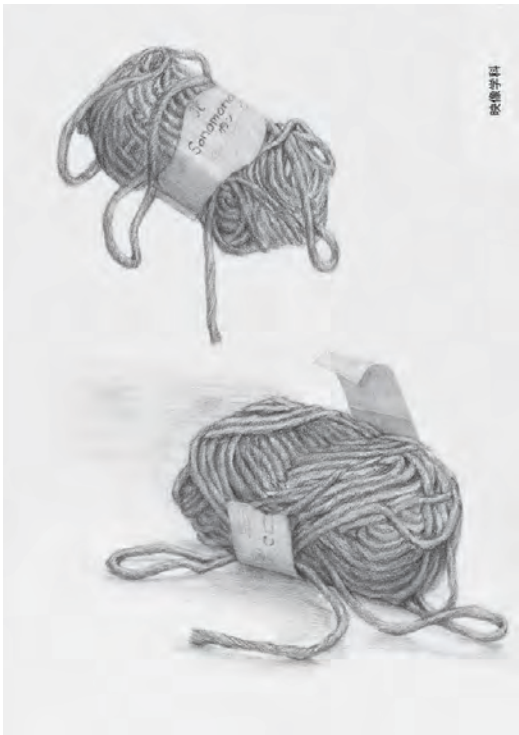
教員コメント

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、個々のプロポーションや材質感的確な掌握、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、毛糸のかたちまで緻密にデザインされているのには脱帽！



教員コメント

正統派のデッサンなのに何やら不穏な緊張感が漂っている。目を細めると膝を抱えてうずくまる人物にも見えてくるダブルイメージ。不自然なまでに広く取られた周囲の余白は巨大な無言の圧力にも思えてくる。「私はここにいる…気付いてください!」声にならない悲痛な叫びに責め苛まれるのは自分だけだろうか？



教員コメント

デッサンの基礎技術を確実に踏まえながらも、ある種の物語性さえ感じさせる非常にユニークな作品である。ラベルに拘束されながら軽やかに飛翔する者、ラベルを破り捨て自由を獲得した筈なのに何故か飛べなくなった者、ここには「生き方」の寓話が読み取れる。どちらが正しいのか…？人生に正解はない！

クリエイション資質重視方式 選考方法

①第1次選考

ポートフォリオ(作品資料ファイル)および自己推薦調書審査

②第2次選考

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、映像のづ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】

既存のテーマパークにとらわれない「テーマパーク」を構想し、①～④の手順に沿って発表してください。テーマパーク来場者は幅広い年齢を対象とする。

①個別構想制作(各自15分)

配付した白紙(大)に発表のためのテーマパークのマップを作成してください。テーマも明記すること。

【条件】

1. 配付したマーカーを使用すること。
2. マップの表現は自由。
3. 白紙(小)は下書き用。

②個別構想発表(各3分)

作成したマップをホワイトボードに貼って、構想を各自発表してください。

グループ内のメンバーへの発表とします。

審査基準・評価ポイント

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共同制作に貢献できるか、について評価し、建設的・創造的なディスカッションができる人材の資質として、さまざまなあり方でリーダー

③共同構想制作(30分)

新たに配付する白紙(大)に各自の構想をもとに、グループ全員で一つのマップにまとめてください。手順は指示しません。

④最終発表(各3分ずつ)

全員で作成したマップをもとに、採点者に向けて構想を各自アピールしてください。順番はグループ内で決めること。

【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

シップを発揮しながら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。

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科目の成績で可否を判定。

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

学科別専門試験(学力試験)科目

学科	科目	時間	解答方式
映像学科	選択 数学(数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ、数学B)	80分	マーク式
	選択 地理歴史(世界史<世界史B>)	60分	マーク式
	選択 地理歴史(日本史<日本史B>)	60分	マーク式
	選択 理科(物理<物理基礎、物理>)	60分	マーク式
	選択 理科(化学<化学基礎、化学>)	60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	147	144	37	3.9	500	348	23
	油絵学科油絵専攻	72	487	468	91	5.1	500	357	69
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	10	133	130	13	10.0	500	388	7
	彫刻学科	14	108	104	24	4.3	500	363	15
	視覚伝達デザイン学科	80	677	662	131	5.1	500	329	79
	工芸工業デザイン学科	60	282	269	99	2.7	500	301	45
	空間演出デザイン学科	47	224	213	82	2.6	500	288	39
	建築学科	35	188	183	51	3.6	400	253	32
	基礎デザイン学科	35	377	362	109	3.3	400	251	48
	芸術文化学科	25	176	172	52	3.3	300	194	25
	デザイン情報学科	40	394	381	93	4.1	400	266	39
	クリエイティブ イノベーション学科	23	100	95	44	2.2	300	165	23
造形構想学部	映像学科	42	142	131	51	2.6	500	330	45
	合計	507	3,435	3,314	877	3.8			489

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	104	103	15	6.9	500	404	6
	油絵学科油絵専攻	30	371	367	58	6.3	500	390	24
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	4	83	81	8	10.1	500	418	4
	彫刻学科	7	75	75	20	3.8	500	394	7
	視覚伝達デザイン学科	37	599	589	88	6.7	400	289	30
	工芸工業デザイン学科	30	231	229	95	2.4	400	254	25
	空間演出デザイン学科	26	173	172	73	2.4	400	251	19
	建築学科	15	161	155	43	3.6	400	298	12
	基礎デザイン学科	22	298	290	105	2.8	500	338	22
	芸術文化学科	10	126	124	35	3.5	300	223	10
	デザイン情報学科	18	291	277	72	3.8	400	274	16
	映像学科	11※	123	117	13	9.0	350	288	9
造形構想学部	合計	217※	2,635	2,579	625	4.1			184

※ 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	158	158	42	3.8	300	232	8
	基礎デザイン学科	8	153	153	45	3.4	300	229	10
	芸術文化学科	13	224	223	78	2.9	300	214	13
	デザイン情報学科	8	145	144	30	4.8	300	239	8
	クリエイティブ イノベーション学科	15※1	161	160	78	2.1	300	197	14
造形構想学部	映像学科	11※2	99	99	12	8.3	300	250	3
	合計	67※1※2	940	937	285	3.3			56

※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	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※	31	27	13	2.1	500	326	0
	合計	15※	31	27	13	2.1			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	128	122	31	3.9	200	146	11
	映像学科	7	129	125	15	8.3	200	161	7
	合計	17	257	247	46	5.4			18

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	29	29	8
	油絵学科油絵専攻	一般方式	18	94	65	20
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	一般方式	3	37	33	9
	彫刻学科	一般方式	5	6	6	6
	工芸工業デザイン学科	一般方式	20	55	41	28
		ワークショップ方式	10	27	20	10
	空間演出デザイン学科	一般方式	35	65	53	38
	建築学科	一般方式	10	37	37	14
	基礎デザイン学科	一般方式	8	27	27	7
	芸術文化学科	一般方式	14	37	37	17
	デザイン情報学科	一般方式	10	46	23	10
	合計		141	460	371	167

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	12	12	7
		探究力重視方式	10	34	24	16
		サイエンス思考重視方式	8	4	4	2
	映像学科	クリエイション資質重視方式	8	52	37	9
	合計		36	102	77	34
総合型選抜〔前期〕合計			177	562	448	201

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	26	5
	彫刻学科	一般方式	5	1	0
	合計		8	27	5

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	映像学科	ディレクション資質重視方式	8	31	30	8
	合計		—	31	—	8
総合型選抜〔後期〕合計			24＋若干名	58	—	13



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 2024

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 | 2024年5月13日
企画・編集 | 武蔵野美術大学広報入学チーム
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 | 成田敏史
写真撮影 | いしかわみちこ
印刷 | 株式会社八紘美術



表紙デザイン
加藤賢策
(LABORATORIES)

本冊子の図版及び文章の無断転載を禁ずる。
Copyright©2024
Musashino Art University All Rights Reserved.

コンセプト | その探究心を携えてあらゆるものを飲み込み、無我夢中に吐き出し続ける姿。美術・デザインを学ぶ人の、謙虚で大胆に世界と向き合おうとする姿勢を応援したいです。

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

Art, Culture and Design Studies

Design Informatics