

入学試験問題集

2025

MUSASHINO ART UNIVERSITY

武蔵野美術大学



2025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、2025年度のもので、2026年度入学試験情報につきましては、必ず大学Webサイトの募集要項等で最新の情報をご確認ください。

選抜方式	造形学部											造形構想学部			
	日本画学科	油絵学科油絵専攻	油絵学科グラフィックアーツ専攻	彫刻学科	視覚伝達デザイン学科	工芸工業デザイン学科	空間演出デザイン学科	建築学科	基礎デザイン学科	芸術文化学科	デザイン情報学科	クリエイティブイノベーション学科	映像学科		
一般選抜	一般方式 本学独自の学科試験と、学科別専門試験(実技試験等)による選抜方式です。													○	○
	学部統一方式 英語と、国語もしくは数学から2科目の成績で合否を判定し、一度の試験で2学科を併願できます。													—	—
	共通テスト2教科+専門試験方式 大学入学共通テストの成績と、学科別専門試験(実技試験等)による選抜方式です。専門試験は一般方式とほぼ共通です。													○	○
	共通テスト3教科方式 大学入学共通テストの成績のみで合否を判定します。実技試験等本学独自の試験はありません。													—	—
	共通テスト5教科方式 大学入学共通テストの成績のみで合否を判定します。実技試験等本学独自の試験はありません。													—	—
総合型選抜	総合型選抜[前期] 作品審査や面接などを中心とした本学を専願とする試験です。													○	○
	総合型選抜[後期] 作品審査や面接などを中心とした本学を専願とする試験です。													—	○
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(図形の性質、場合の数と確率)、数学II」より出題します。
- *6 「数学I、数学A(図形の性質、場合の数と確率)」より出題します。

凡例

必須科目
選択科目

造形学部 一般選抜 共通テスト2教科+専門試験方式

大学入学共通テストと、本学での専門試験を組み合わせた選抜方式です。
ほとんどの学科で科目を幅広く選択でき、得意科目を生かれます。
専門試験は一般方式とほぼ共通なので、併願しやすくなっています。
※共通テストの試験科目の詳細は募集要項でご確認ください。

学科・専攻	学力試験配点	学科別専門試験配点 ^{*4}	合計
日本画学科	国語 ^{*1} 100点	鉛筆デッサン+着色写生 300点	500点
油絵学科油絵専攻		デッサン+油絵 300点	
油絵学科 グラフィックアーツ専攻		選択科目 下から1科目選択 デッサン 300点 鉛筆デッサン 300点 イメージ・ドローイング 300点	
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 選択科目 下から1科目選択 デザイン 150点 構想力テスト 150点	
空間演出デザイン学科		鉛筆デッサン 150点 デザイン 150点	
建築学科		鉛筆デッサン 200点 選択科目 下から1科目選択 数学 ^{*5} 200点	
基礎デザイン学科		感覚テスト 100点 選択科目 下から1科目選択 基礎造形 100点 数学 ^{*6} 100点	
芸術文化学科		鉛筆デッサン 100点 小論文 100点 数学 ^{*6} 100点 地理歴史(世界史または日本史) 100点	
デザイン情報学科		デザイン 200点 選択科目 下から1科目選択 造形表現テスト 200点 小論文(図説を含む) 200点	

学科・専攻	共通テスト2教科配点							学科別専門試験配点	合計	
	外国語	国語	数学	地理歴史	公民	理科	情報			
日本画学科	200点(100点+100点) 2教科を選択							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 選択科目 下から1科目選択 デザイン 100点 構想力テスト 100点		
空間演出デザイン学科								鉛筆デッサン 100点 デザイン 100点		
建築学科								①100点「外国語」「国語」「数学」より1教科を選択 ②100点「①で選択した教科を除く6教科より選択		選択科目 下から1科目選択 鉛筆デッサン 200点 数学 200点
基礎デザイン学科								感覚テスト 150点 基礎造形 150点		
芸術文化学科								鉛筆デッサン 100点 小論文 100点 数学 100点 地理歴史(世界史または日本史) 100点		
デザイン情報学科								100点 100点		選択科目 下から1科目選択 デザイン 200点 造形表現テスト 200点 小論文(図説を含む) 200点

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。
※共通テストの試験科目の詳細は募集要項でご確認ください。

学科	評価型	共通テスト3教科配点							合計
		外国語	国語	数学	地理歴史	公民	理科	情報	
建築学科	100点	①100点 「国語」「数学①」 「数学②」より 1教科を選択		②100点 ①で選択した教科を除く 6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 5教科より選択					300点
	数学重点型	①100点 「外国語」「国語」より 1教科を選択		100点 「数学①」	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 「現代の国語、言語文化(近代以降の文章)」より出題します。
- *2 「数学Ⅰ、数学A(図形の性質、場合の数と確率)、数学Ⅱ、数学B(数列)」より出題します。
- *3 「現代の国語、言語文化(近代以降の文章、古文)」より出題します。

学科	配点	選択科目 下から1科目選択							合計			
クリエイティブイノベーション学科	英語 100点	国語*1 100点		数学*2 100点					200点			
映像学科												
学科	評価型	配点	選択科目 下から1科目選択							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		世界史 100点		日本史 100点				300点	
	理系学力重視型	数学*2 100点			物理 100点		化学 100点					
映像学科		国語*1 100点	英語 100点	感覚テスト 150点	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	化学 150点	500点

造形構想学部 一般選抜
共通テスト2教科+専門試験方式
共通テスト3・5教科方式

大学入学共通テストの成績や本学独自の試験などで合否を判定する選抜方式です。
※共通テストの試験科目の詳細は募集要項でご確認ください。

学科	方式	共通テスト配点							専門試験配点	合計
		外国語	国語	数学	地理歴史	公民	理科	情報		
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」「数学①②」 より1教科を選択		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	「数学①②」 100点	「地歴公民」「理科」「情報」 各100点 3教科より2教科を選択					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) 7教科より2教科を選択							150点	350点
	共通テスト3教科方式	100点	①100点 「国語」「数学①」 「数学②」より 1教科を選択		②100点 ①で選択した教科を除く 6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。
※2026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]

014 一般選抜
022 総合型選抜[前期]

024 一般選抜
030 総合型選抜[前期]
031 総合型選抜[後期]

032 一般選抜
040 総合型選抜[前期]
041 総合型選抜[後期]

042 一般選抜

050 一般選抜
058 総合型選抜[前期]

060 一般選抜
068 総合型選抜[前期]

070 一般選抜
074 総合型選抜[前期]

076 一般選抜
084 総合型選抜[前期]

086 一般選抜
092 総合型選抜[前期]

094 一般選抜
102 総合型選抜[前期]

104 総合型選抜[前期]

106 一般選抜
112 総合型選抜[前期]
113 総合型選抜[後期]

日本画

油絵

グラフィックアート

彫刻

視覚伝達デザイン

工芸工業デザイン

空間演出デザイン

建築

基礎デザイン

芸術文化

デザイン情報

クリエイティブ

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

月桂樹の鉢植えを和紙で囲い、スチールたわしや和紙がラベルのないペットボトルの水を通して湾曲して映るように配置した。

根気よく描写しないとかたちを成さないもの、そのものであると判別し難くなるものをモチーフとすることで、描き手のものを描写する根気、さらに湾曲した水を通して歪む世界や、和紙の向こうから透ける光など、小さい現象をとらえて興味の持てる要素を発見し、独自の視点で描写できるかがポイントである。

また入学後には日本画において必ず向き合うことになる和紙の素材に対して、各自がどのように興味を持って描写するのを見たかった。

着色写生(6時間)

【問題】

女性像を元に自分の理想の世界観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

藍色の花柄の浴衣を着用した女性が椅子に肘をのせ、赤富士のうちわを手に持ち、足を横にこずして座るモチーフである。

日常から離れつつある和装の女性を、見慣れない生地動きや起伏、浴衣の柄に惑わされずに、各自が丁寧に観察し描写できるかがポイントである。

理想の世界観と表記したのは、大学入学後に各自の制作の方向性を感じられる作品を選びたいと考えたものである。

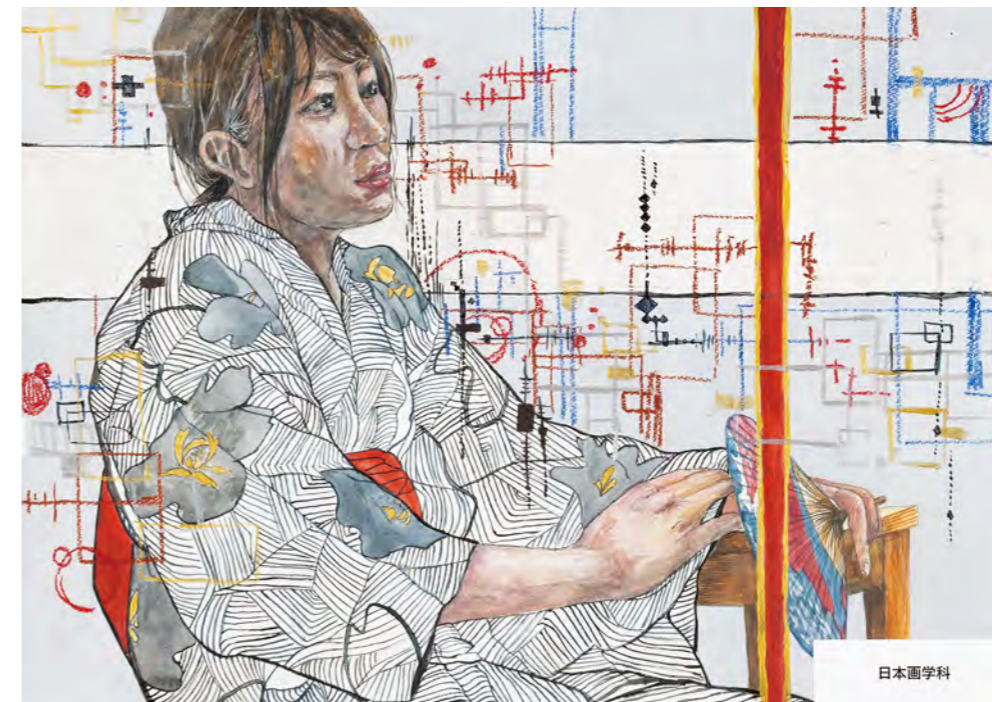


日本画学科
鉛筆デッサン

教員コメント

鉛筆デッサンでは、空間を生かした構図となっており、左上より右や中央にかけてモチーフをL字に捉えたデッサンとなっている。いささかモチーフの丹念な描き込みや空間表現における鉛筆のストロークが粗いことは欠点であるが、目の前に置かれているモチーフから即座に自らの“絵”を描くという作者の創造性の高いことがわかるデッサンである。

着色写生においても鉛筆デッサンと同じL字の構図である。水彩、クレパスなどの描画素材、面と線の描写方法。これらを使い分けることで、人物と背景に絶妙なコンビネーションが試みられており、作者独自の絵画性が見られる。強いて言えば、顔などの表情や質感に比べ、手の表現に追求の甘さが見られることが残念である。作品の目の引く部分の描写はもちろんのことではあるが、末端の表現に神経の行き届いた丹念さが見られるとなおよかったように思う。



日本画学科

教員コメント

着色写生は日本画というよりも印象派以降の油絵を意識したかのような大掴みな筆触で色彩豊かな空間表現が魅力的である。鉛筆デッサンは構図やモチーフの質感の違いなど描き込みには課題が残るが、着色写生同様に空間性を重視したデッサンであり、モノクロームでありながら鉛筆の調子の幅が感じられ評価した。



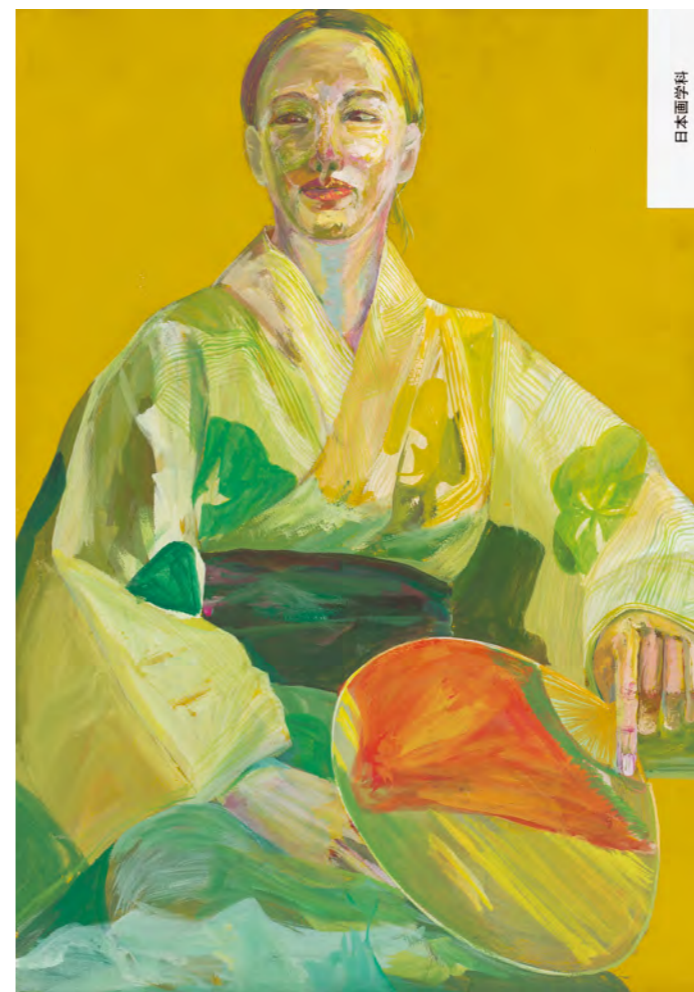
笠井 樹 日

教員コメント

着色写生は、正確な描写力を持っている解答が少ない中で、しっかりと空間を把握し人体を狂いなく描写できている。細部を見ても、やや情報量が多いモチーフに対し、混乱せずに顔や手・足などの要所を押さえて時間内に完成度を持って仕上げられている。人物の背景には迷いが見られるが、鉛筆デッサンの方では背景を丁寧に追い、空気感を出そうとする意識が見られ、日本画の制作においてもしっかりと自身の絵を模索しながら構築することが期待できた。



笠井 樹 日



笠井 樹 日



日本画学科



教員コメント

着色写生では、目の前のモデルをどの様に描くべきかを、出題意図を理解しながら描こうとしている姿勢が伝わってくる作品である。人物表現はやや硬い印象であるが、浴衣の文様や団扇の富士山を再構成しながら、鮮やかな色彩と装飾性を生かすことで構成された作品は評価できる。一方鉛筆デッサンにおいては、植物と無機的なものの組み合わせを自由に描くというよりも、見えている印象を忠実に描いてほしいのだが、全体的に雰囲気までまとめている感じが弱い印象になっているのが惜まれる。

教員コメント

着色写生・鉛筆デッサン共に全体を捉えて正確に描写する力は弱い、偏った捉え方をし、こだわりを強く持つ表現に面白さを感じた。この世界はどんな言葉で語られるのか、遠くの群像はどんな価値観をもってそこに座っているのか、赤いドアの外の世界はどうなっているのか…見ている人間にいろいろな想像をさせてくれた魅力的な解答である。また受験という緊張感のある場でも自分らしさを発揮し、紙の上に独特の世界を表したメンタルの強さに期待している。



一般方式 選考方法

①第1次選考

ポートフォリオ(作品資料ファイル)および自己推薦調書による審査

②第2次選考

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】

現在の世界情勢を思い浮かべたときに、印象的な出来事を自由に描きなさい。

また、その内容を20字以内にまとめて解答用紙表面の自由な場所に文章で表現しなさい。

【条件】

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

【配付物】

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

審査基準・評価ポイント

提出された作品とポートフォリオから、基礎的な造形力、独自の発想などの想像力、制作に対する意欲が感じ取れるかなどをポイントに評価する。実技でも基礎的な描写力と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を持った学生を受け入れたいと考えている。



文化をすてるな



ガサ侵入・ロシア・ウクライナ間の戦争

教員コメント

受験生全体に現在の世界情勢で意識することは戦争をイメージするものが多くあった。この作者もガサ侵攻、ロシア・ウクライナの戦争から表現している。残骸を踏みつける足は人間

の残酷さを示しているのだろうか? 同時に裸足の生々しさには「生」を表現しているようで、見る者に多様なイメージを与える表現となっている。

教員コメント

世界情勢を思い浮かべたときにという問いに対して、戦争や災害を連想させるイメージが多く見られることを予想していたが、この作者は目を閉じた女性が柔らかい布に包まれながら眠る様に存在している姿を描いている。構成された文様をよく見るとアメリカと日本の国旗の様に見える、国家に翻弄されることなく1人の女性の人権を認めるべきであるというフェミニズム的な視点を書かれた文章からも読み取ることができる。

デッサン(6時間)

【問題】

机上のモチーフを自由に描きなさい。

【条件】

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

【配付物】

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



出題意図と評価のポイント

デッサンは、壁付きの机に配されたモチーフである。壁からは鳥よけの網が一点で固定されて、三角形のかたちをつくりながら、それが机の上にかかっている。机上には荒縄の束と数個のパプリカ、黒のポットに入った植物が置かれている。全体に渋めの色調にパプリカがアクセントになるように配し、どの部分を切り取っても描写力が必要なモチーフである。壁と机のL字の空間を意識して描けているか。絵画空間として自然に明暗が構成され、それが美しく調和しているか。描写の基本とも言える観察力、モチーフのそ

れぞれの特徴や形態を把握し、それが表現されているか。それらがモチーフを目の前にしてデッサンをするからには重要な要素となり、評価のポイントであるとは言ってもないことである。受験生は、それぞれの場所から、最適な構図を選び、自分の目の前にある興味を何とか引き出そうと頭を使い、手を動かして、自分のできる精一杯の表現を追求しているように見受けられた。何より描き込むことの面白さやそこから感じられる絵を描く熱意のようなものが、高く評価されたように感じられた採点であった。

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】

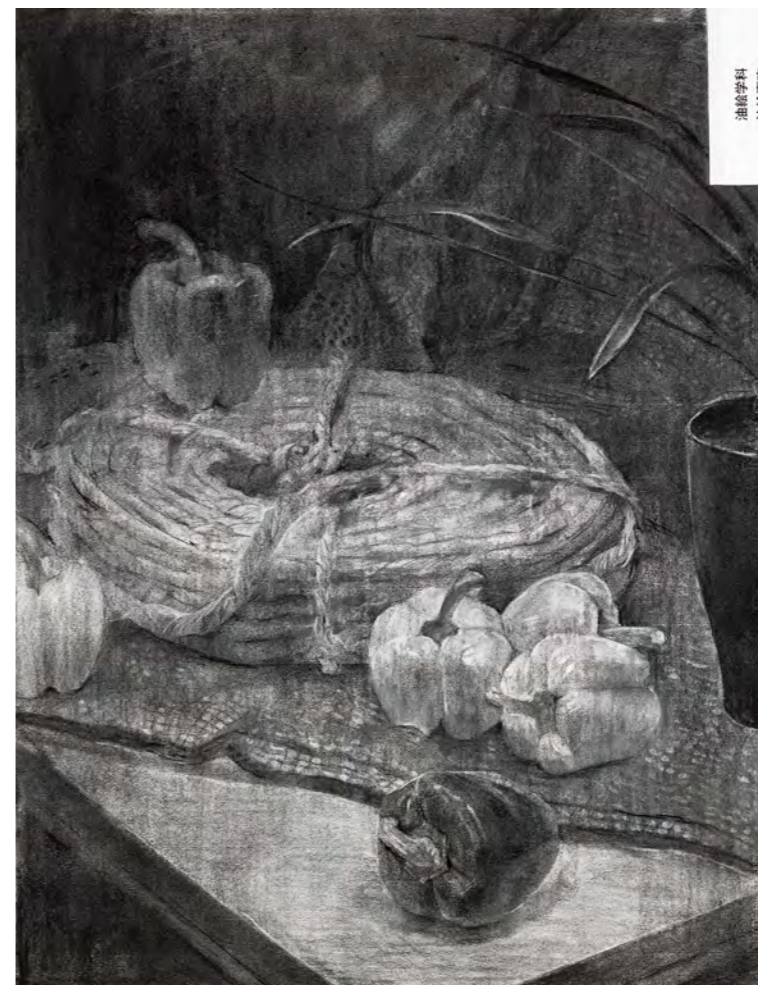
1. 試験問題
2. F15号キャンバス×1枚
3. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚



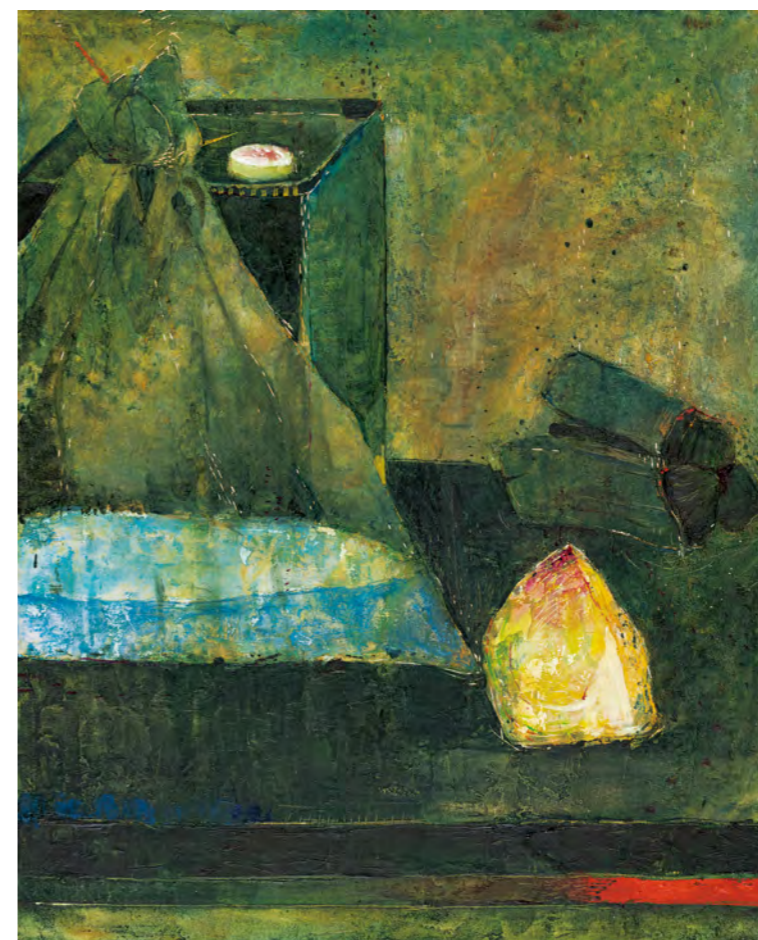
出題意図と評価のポイント

青い水の入った大きめのビニール袋を金属の一斗缶と結び付けたものが中心である。周辺には小さめの観葉植物と炭をひと山、4分の1のキャベツを2つ配した。比較的シンプルな静物モチーフである。「自由に描きなさい」という出題をより積極的に捉えてもらうために、あえてモチーフ自体に「余白」を残した。出題意図としては、まず受験生が「描いてみたい」と思えるような新鮮な美しさを重視した。その上でどの位置からも絵の「主役」が見つけれられる描きやすさにも配慮した。つまり緊張した受験会場ですべての「自己ベスト」を出し

やすいモチーフを組んだつもりである。各モチーフの描写や、全体の空間感など基本的な造形性も重要だが、やはり油絵は「絵としてどのくらい魅力があるか」ということが最大のポイントであろう。それにはまず作者の狙いが明快に見え、作者自身も気持ちよく制作に没入できる「良い構図」を取ることが大切である。ただし極端なクローズアップは絵を単純化させることがあるので注意が必要だ。モチーフから自分の興味を引き出して、楽しみながら描いている作品により評価が集まった。



油絵学科
油絵専攻



教員コメント

デッサンは、全体として暗い色調の中に、机上の荒縄の束や、パプリカに微妙な光が当たり、それらの存在が浮かび上がって見えるように構成されている。手前の赤いパプリカから逆三角形に植物の部分や奥の赤いパプリカを利用し、その中にある明るい調子となる黄色のパプリカや荒縄の存在感を際立たせている。観察力や描写力も、パプリカや荒縄の形態を設定した調子の中でよく捉え、秀逸である。

油絵は、渋めの色調の中に一斗缶の蓋の白やビニール袋に入った水の青、キャベツの黄色や机の側面にある赤の原色をポイント的に配している。全体に筆のタッチが特徴的でリズムカルなせいもあり、それら各々のポイントとなった色が会話をするような楽しさが感じられる。デッサン、油絵共に、作品は相当な明暗の調子の幅を有しており、それをつくる観察眼の確かさ、それを自由に使いこなせる実力を感じさせた。

油絵学科
油絵専攻

教員コメント

油絵の第一印象は、ケミカルな色彩で絵の具を盛り上げ、即興で描いたと思われるキャベツの何とも形容し難いインパクトである。それだけなら単に奇をてらうものに過ぎず見続けることはできないが、その背後にある一斗缶に映り込んだキャベツが妙にリアルに感じた。一斗缶は鏡ほどクリアに反射しないため擦れた感じの筆使い、または布で拭き取った感じの粗い描写が、一斗缶の質感を同時に表現していて、手前のケミカルなキャベツとのコントラストにより存在感を際立たせている。そしてもう1つの構成要素である極端に図案化された青い水の入ったビニール袋とそれを通過した光が床を照らし出している関係も、鑑賞者のリアリティの規準を揺さぶる。

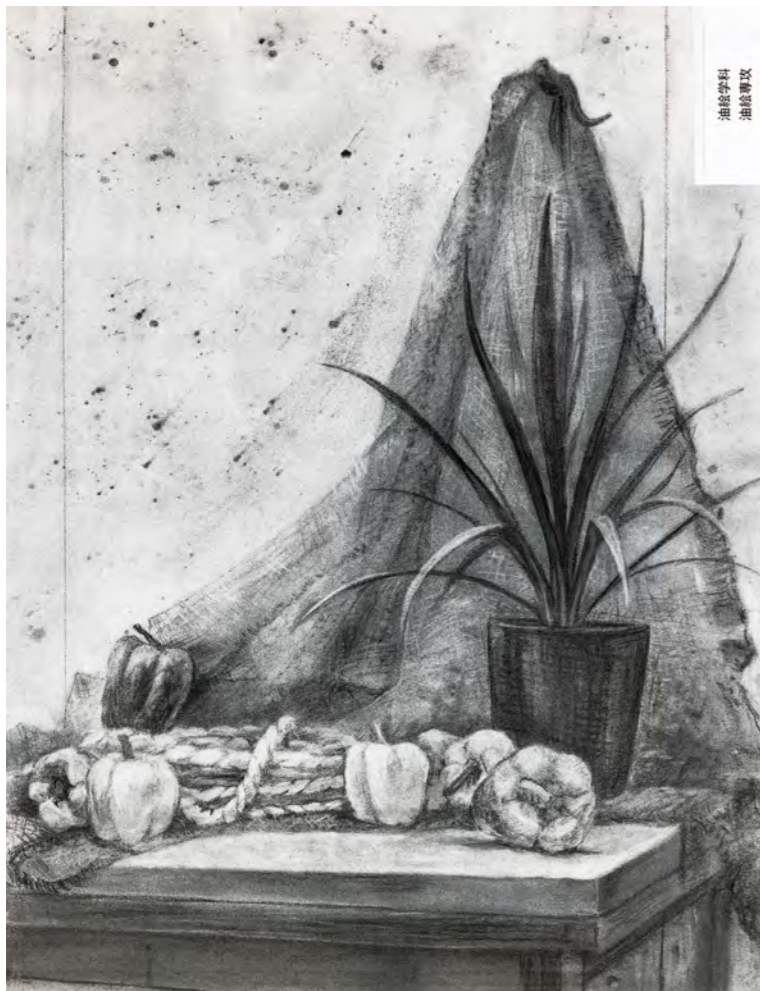
デッサンに関しては、油絵ほどのインパクトには欠けるが、画面上のモチーフの配置にこだわっていることがうかがえ、また描写においては、木炭紙に木炭を擦り込む執着のある描き方によって、静かな印象を与える。油絵とデッサン共に、コンセプトを具現化できる表現力を評価した。



教員コメント

入試の作品に見えない。空間の表現に独自の解釈があり、油絵でもデッサンにおいても入試の枠組みを超えて堂々と自己のスタイルを主張している。柔らかくぼかした背景に必要なものとして選ばれたラインが美しい。デッサンはぼかしたり焦点を合わせたりして描写が曖昧なのだが、その不確定な要素と白くクッキリと描いた線が互いに補完し、絶妙に1つの絵画として支え合っている。油絵も同じづくりだが、その組み合わせはもっとギリギリでその緊張感が魅力となっている。入試作品でここに至ることのできた作者の表現力を賞賛したい。

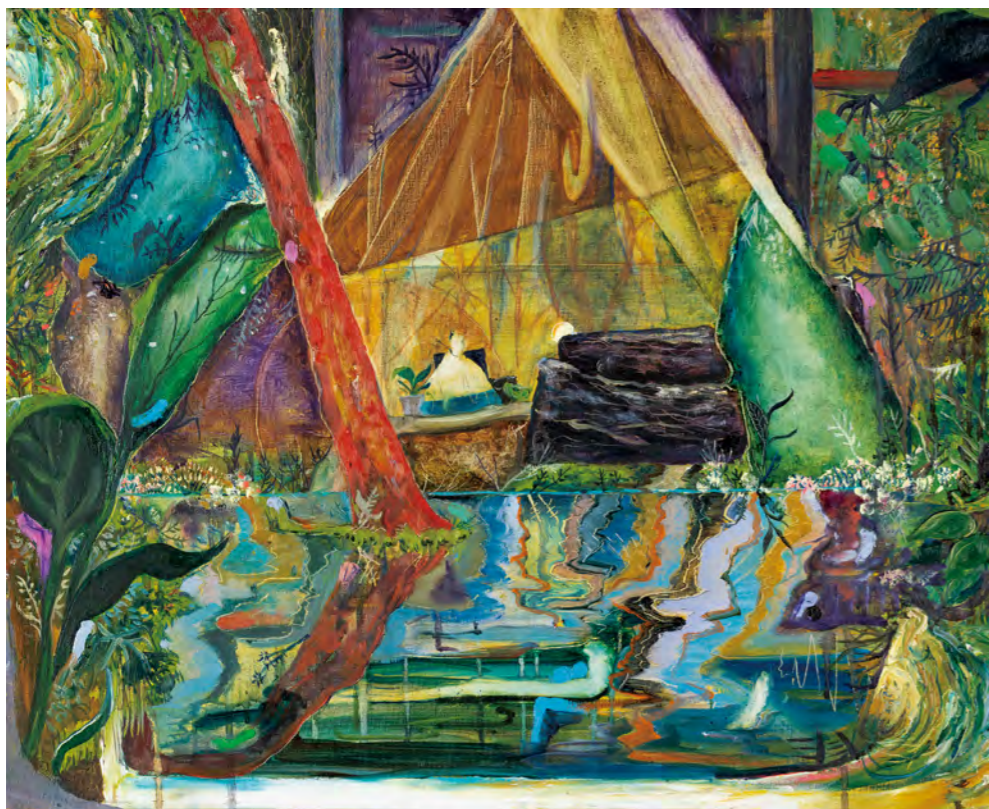
油絵学科
油絵専攻



教員コメント

非常に複雑な密度を持った作品(油絵)である。個々のモチーフから引き出されたイメージが小さな暴走を繰り返し、それらがさらに共鳴し合う中に「遊び」や「驚き」をいくらかでも見つけることができる。その結果として現れた濃密な「ジャングル」は、絵を描く喜びを抑え切れないかのような前向きなエネルギーに満ちている。こんなに楽しそうに絵を描く人にぜひ会ってみたいと思った。

一方でデッサンは拍子抜けするほどあっさりしている。机の上に置かれたもののすっきりとした安定感を見ると、やるべきことを冷静にやった結果、ということなのだろう。ノリノリの油絵と淡々としたデッサン、ということでもいいのかもしれないが、デッサンにもまた別の魅力を求めているのは要求が過ぎるだろうか。



教員コメント

この受験者は、デッサンにおいて確かな描写力を発揮した。やや緻密さには欠けるが、量感をしっかりと把握している様子は、縄束のざっくりとした描写の小気味のよさから存分にうかがえた。また空間の奥行きについて、パブリカの位置関係から演出するなど持ち前の構成力を見せている。油絵においては、注視点のビニール袋と液体だけは寒色でまとめ、周囲の無彩色に近い暖色と

の対比をつくり、さらにわずかに彩度を上げるなど計画的。やや抑えた淡い色調であるが豊かで、むしろ色彩感覚の優秀さを感じさせる。また、油絵具特有の可塑性も理解できている。受験絵画にありがちな、密度を最低限の時間で上げるためのテクニックや、工作的な演出などを排し、素朴に自らの筆力をもって堅実に描き切ったことが高く評価された。

教員コメント

デッサン、油絵共に、形態・空間・質感を的確に捉えた完成度の高い作品である。

デッサンでは、正面を向いた赤と黄色のパブリカの対比を中心に構図が組み立てられ、描き込みの強弱によって視線が自然に手前から奥、そしてさらに左奥へと誘導される。対比を際立たせつつも画面に動きを生み、単なる機械的な描写にとどまらない工夫がなされている。

油絵では、モチーフの持つ軽やかな色彩を表現するため、必要以上の厚塗りを避け、キャンバス地の明るさを巧みに利用している。モチーフそれぞれの質感を丁寧に追っているが、特に青い水の入ったビニール袋の描写が秀逸で、気泡や水底の歪みまで細やかに表現する一方、ビニール袋の表面に映る光の反射は一筆書きのように伸びやかに描かれ、筆さばきの巧みさも感じさせている。

主題を中央に据え、奇をてらわず丹念に描くオーソドックスな手法は、一見地味に思える。しかし、対象をまっすぐに見つめ、そこからの発見を丹念に画面に記すような姿勢からは、描くことへの純粋な喜びが伝わるようであり、それ自体がこの作品の個性につながっている。

油絵専攻
油絵学科油絵学科
油絵専攻

教員コメント

デッサンは観葉植物を軸にして有孔ボードとそこに吊るされた網をうまく構成し、全体の構図が吟味されている。奥行きを出すことが難しい構図だが、放射状の特徴的な葉の形体がよく捉えられており、壁に映る影や壁自体も的確に描くことで手前から壁面までの空間が感じられる。全体的にももの抵抗感や存在感がよく描かれている。調子においては有孔ボードの明るさと葉の黒さが対比されコントラストを生み、階調にも幅のある気持ちのよいデッサンになっている。油絵は構図に工夫が見られる。右上がりの斜めの動きが並行するように連続しており、モチーフの間に見られる繰り返しかたちや地と図のあり方などを効果的に利用して幾何学的で複雑な構成を試みている。その上で色彩の響き合いが意識されており、絵具の付きもしっかりとしている。単なる表面描写に陥らず、平面としての画面の強さを感じられる。モチーフから得られる固有色を基調としながら色面の微妙な変化が美しく、画面全体に緊張感もあり空間の捉え方も巧みである。

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

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、予期しない質問にも準備していないからと焦るのではなく、その場で考え、率直に話してくれることが望ましい。

b) 取り組んでおいてほしいこと

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

●鑑賞

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

デッサン(6時間)

【問題】

設置されたモチーフを描きなさい。

【条件】

答案用紙は縦横自由。

【配付物】

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



出題意図と評価のポイント

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

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】

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(B3画用紙)×1枚
3. 下書き用紙(B4上質紙)×1枚



出題意図と評価のポイント

「鉛筆デッサン」はグラフィックアート専攻で学ぶことになる、どちらかといえばデザイン領域に属するカリキュラムで必要となる資質を問う問題となっている。出題は机上の静物で、モチーフはアルミ板を敷いた上にクラフト紙の紙袋を置き、その周りにレモンとアボカド、水の入ったペットボトル2本を配置した。

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。

「浮遊する世界」

【条件】

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

出題意図と評価のポイント

グラフィックアート専攻における領域横断型の多様なカリキュラムで必要となる、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。

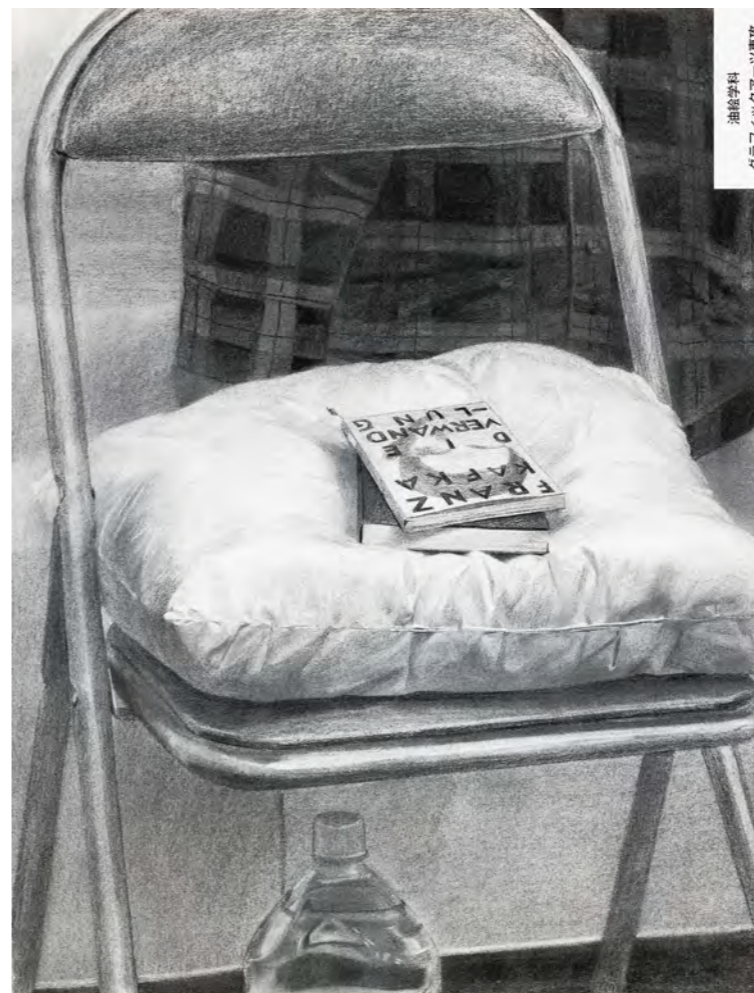
従来からの「デッサン」や23年度から導入された「鉛筆デッサン」がたかたかや質感、空間、構図など基礎的な描写力を問うのに対し、「イメージ・ドローイング」では瞬発的な発想力、表現力などを重視する。今回の出題は「浮遊する世界」という言葉を出発点に、自由にイメージを展開しながら画面に構成して描写

【配付物】

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

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、出題テーマに則した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。

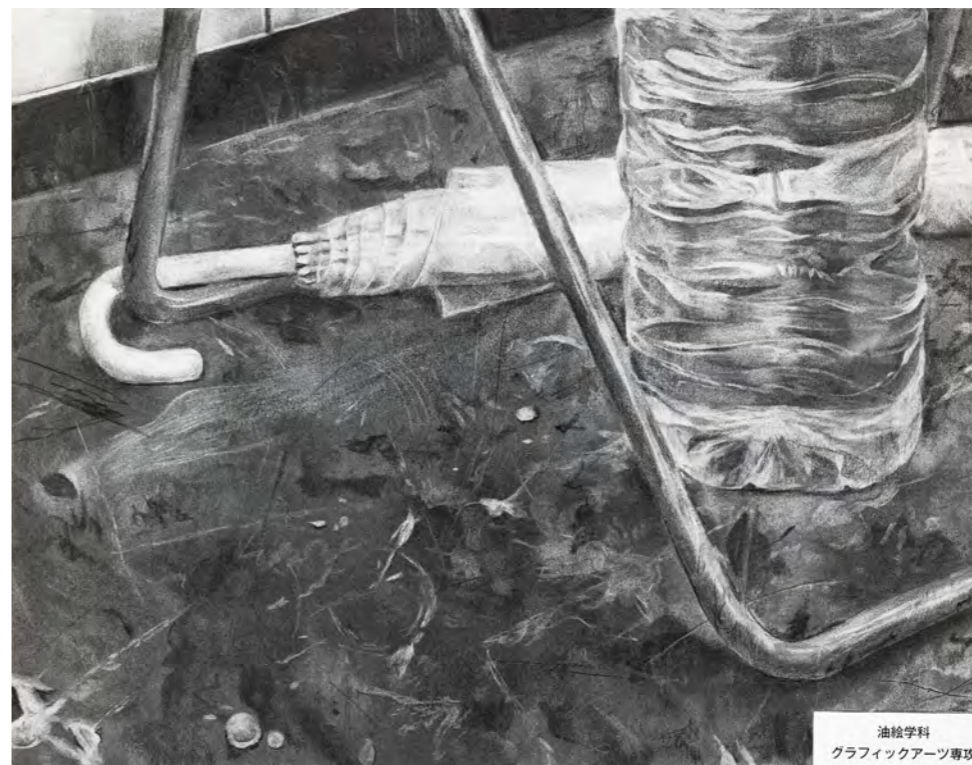
画材の自由度も高く、ほとんどの描画画材は認められるので、過度に受験を意識せずに、普段から使い慣れた得意な画材や表現で試験に臨んでほしい。ただし、素材を貼り付けるようなコラージュは認められない。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

この構図は白いクッションと文庫本が主役であるが、壁に掛けられた暗めの色調のシャツがクッションの白さを引き立たせ、文庫本は座面の手前から奥にかけての奥行きを表現する手助けとして効果的に描かれている。どこを描くのか、よく練られた解答として高く評価した。柔らかい調子の中でパイプ椅子の金属的な質感をもっと描き分けられたらさらによくなったであろう。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

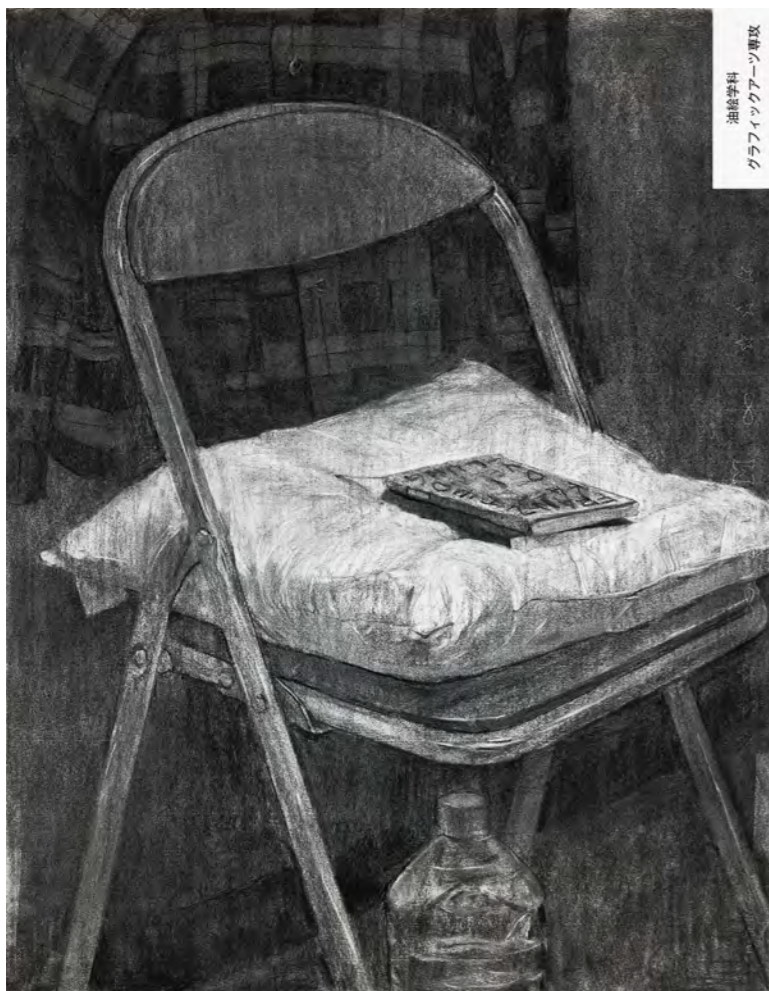
構図を大胆にトリミングすることで見せたい箇所を明確に提示している。すべてのモチーフは画面から部分的に切られているが、床とモチーフとの設置面をしっかりと描くことで静物画として安定感のある構図に仕上がった。ビニール傘が水の入ったペット

ボトルで屈折して見えているところ、床のシミやキズなどの痕跡を丁寧に描いているところが画面にリズム感を与え、造形的な面白さを感じている。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント
 柔らかめのクッションに2冊の文庫本が重さで沈んでいるシンプルな構図であるが、モチーフを見たときに受けた印象をそのままストレートに表現しているような清々しさが感じられる。一見、構図が単調に感じられるが、淡い色調で丁寧に物の形態を追うことで独特の美しい色味を感じさせ、画面の密度の高いデッサンであると評価した。



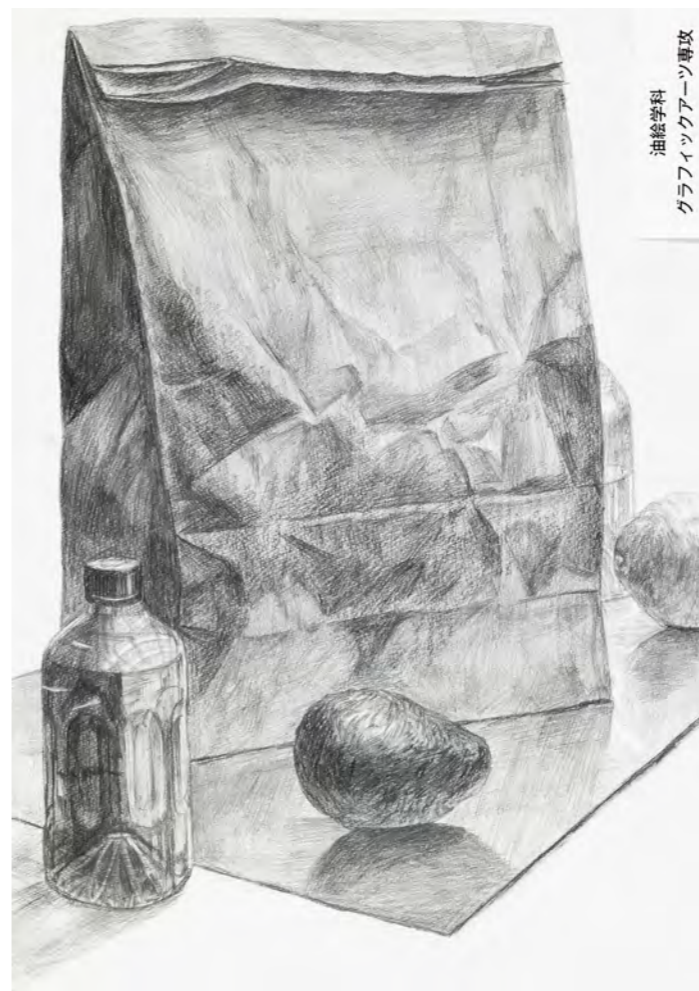
油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント
 暗めの空間の中で、スポットライトを当てたかのようなドラマチックな場面設定で描いており、白いクッションを印象的に見せることに成功している。また、暗い中にもシャツの表情を描き分けることで奥行きを感じさせるところも高く評価した。パイプ椅子の下の壁と床との関係をもっと描き分けていたら、よりすっきりとした画面になっていただろう。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント
 静物の存在を感じさせ、固有色をしっかり捉えようと丁寧に描写している。ただ、鉛筆の使い方が単調なので、全体に堅さが出て質感が均一になっているのが惜しい。鉛筆の柔らかさを表現するために軸を寝かせて描いたり、それとは逆に立てて使用したりと工夫するとさらによくなるだろう。とはいえ物の奥行きなどが実直に描かれており、空間が大きく感じられるよいデッサンである。



油絵学科
グラフィックアーツ専攻

教員コメント
 静物の固有の質感が丁寧に追われている見応えのあるデッサンである。光が当たっている部分は十分な描き込みがされているが、それに比べて影の部分の調子が甘く感じられる。黒く塗り潰すのではなく、明暗以外の固有色、物と物との位置関係も意識するとより広がりのあるデッサンになるだろう。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

レモンの影、ペットボトルの映り込み、紙袋のシワがそれぞれ丁寧に描写されており、静物としての美しさを感じられる。座席によってはモチーフ全体を入れると画面のバランスが窮屈になることもあるかもしれない。そのようなときは中心になるものを選んでトリミングする方法も考えられる。このデッサンは画面に対して紙袋の位置に少し窮屈さを感じるが、紙袋のシワに変化を与え、その他の静物をしっかり描くことでまとまりのある画面になっている。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

画面中央に浮かぶ島が、太陽と月の存在によりつくられた不思議な世界に取り囲まれている。放たれる光と水面からの蒸気が合わさり空間に漂うことで“浮遊する世界”が完成し、出題テーマへとつながっていることは大変評価できる。さらに空間全体の広がりや伝わる画面構成であれば、その意図も伝わりやすかったであろう。



油絵学科
グラフィックアート専攻

教員コメント

生命を主題にしたような、やや抽象的で神秘的な瞬間が伝わってくる。闇の中で生き物が分裂していく様子だと見受けられるが、テーマである“浮遊する世界”との関係性がやや薄く感じられてしまう。その点以外は、大胆な筆致と色彩のまとまりを持ち、制限時間内における作品の完成度の高さは評価できる。

一般方式 選考方法

①第1次選考

ポートフォリオ(作品資料ファイル)および自己推薦調書による審査

②第2次選考

ポートフォリオ(作品資料ファイル)および自己推薦調書、作品審査および面接

審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

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ト専攻で学びたいかも明確に意識しておいた方がよい。滑らかに答える必要はない。つまりながらも構わないので、しっかりと自分の意見を、自分の言葉で述べてほしい。

b) 取り組んでおいてほしいこと

自分の作品を一生懸命つくるのと同時に、他人の作品をできるだけ多く見てほしい。

一般方式 選考方法

デッサン、ポートフォリオ(作品資料ファイル)および面接による審査

デッサン(3時間)

【問題】

自画像を描きなさい。

【条件】

答案用紙は縦横自由。

【配付物】

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

審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

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

●実技

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

●ポートフォリオ

自分自身が今までやってきたこと、これからやりたいことを積極的にアピールしてほしい。一般選抜のように実技能力の到達度を第一に見るのではなく、ポートフォリオの中に収められた作品資料から、推し測られる将来の可能性を積極的に評価したい。今まで取り組んできた作品や活動をA4ファイル1冊に収めて、プレゼンテーションしてほしい。すべてが万遍なく満たされた、標

準的な造形力や構成力を問うものではない。偏っていても構わないので、自分の一番自信があるもの、自分の力が一番発揮できた作品群を系統的に見せてほしい。油絵、デッサン、版画、水彩画、写真、イラストレーションなどのほか、ポスターや絵本などでも構わない。ファインアート、デザイン等の領域は問わない。ジャンルや媒体は問わないので、自分の可能性をどんどんアピールしてほしい。もちろん、受験対策課題として取り組んだ油絵やアクリル、着彩、デッサン、色彩構成などを中心にまとめて、ベーシックな造形力そのものをアピールしてもまったく構わない(実作品はポートフォリオには入れないこと。紙に印刷した作品画像を中心にまとめるのが一般的である。作品データについても過不足のない記載が望まれる。総合型選抜[前期]を受験した受験生は、同一のポートフォリオでも構わない。もちろん、新たにつくっても構わない)。

●面接

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

b) 取り組んでおいてほしいこと

自分の作品を一生懸命つくるのと同時に、他人の作品をできるだけ多く見てほしい。



教員コメント

自画像は自分を客観的に捉えると同時に自己を見つめることでもあるが、鉛筆を木炭のように柔らかく扱い、顔の表情まで丁寧に描くことで内面描写まで踏み込んでいる点が高く評価された。ただ、顔と首のつながりと骨格の捉え方が表面的に感じられるので、自分を取り巻く空間まで意識できるとさらによりデッサンになるだろう。



教員コメント

対象を冷静に観察しており、鋭い洞察力がうかがえる優れたデッサン。3時間とは思わせない密度で仕上げられているが、何度も自分の姿、形態を諦めずに描き直した結果が完成度の高さにつながっている。身体の構造をよく理解している点、質感を描き分けられている点も高く評価した。

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

本課題では、アングルとモデルをモチーフに、人体の構造やコンストラクション(組み立て)を的確に把握し、対象のフォルムが生み出す空間性を捉える力を問う。描写力だけでなく、空間の構築や表現力も重要な評価の対象となる。

立ちポーズのモデルは、アングルに寄りながら片足にわずかに重心を置き、腕・胴体・脚・床といった造形的要素で構成されている。人体の各部位とアングルの水平・垂直、床の平面性との

関係の中にシンプルな空間が生まれ、同時に人体の生理的な原理から微細な揺らぎが生じる。その揺らぎをどのように解釈し、人体の構造と空間の関係性を的確に表現できているかが、評価のポイントとなる。

デッサンB (6時間)

【問題】

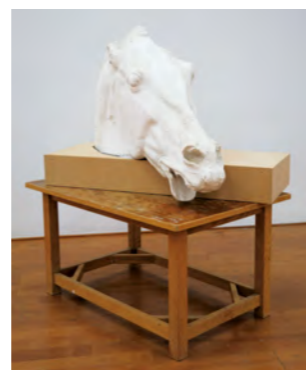
モチーフをデッサンしなさい。

【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



参考：大英博物館
エルギン・マーブル
馬の頭部の彫刻
(サイネットフォト)

出題意図と評価のポイント

モチーフとして使用した石膏像は「セレネの馬頭」だが、今回の出題はこの石膏像の現物がある大英博物館の展示を参考として、この彫刻の持っている動きのあるフォルムと細長い台座との関係から生まれる空間の描写を審査基準とした。評価のポイントとしては、馬頭の特徴的な方向性のあるボリュームと、それに交差する細長い台座から下にはみ出した馬頭の下顎の部分が作り出す空間の描写、そして台座のプロポーションが正確に

把握されているかなどが挙げられる。さらにその台座が乗っているモチーフ台との空間関係の中で何を優先してどのように画面の中に構成するかに着目した。

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

ほぼ同じ太さ、高さの薪をストレッチフィルム(食品用ラップフィルムのようなもの)でまとめた束4つをひとまとまりの塊になるように寄せた。いわゆる「技術的に上手なデッサン」「自由な表現」ではなく、ひとまとまりの物体の何に着目し、観察し、描写をするか。その判断(=課題発見力)と観察/描写のしつこさ(=課題を実現するために、ものと根気強く向き合う力)を審査した。

昨年度の設問に比して、今回のモチーフには空間がない。それ故にまとまりとしての全体感は容易く表現できそうだが、そこが落とし穴である。同質でありながら個性の違う物体を、全体感を意識しつつ何をとっかかりに描き切るか。これらはすべて目の前のモチーフの中で起きている出来事である。



彫刻学科



彫刻学科

教員コメント

立ち姿の微妙な揺らぎ、鉄製のアングルの直線的な重厚感、この対比を表現しようという意思が観察と描写から伝わってくる、好感度の高いデッサンである。アングルを構成する鋼材のバースやボルトの付き具合を正確に描写することで重厚感を捉え、モデルの足部(足首から下)のかたちの変化を丁寧に描写することからつま先に力がかかり気味な立ち姿の「揺れる」バランスを表現している。下降(アングル)と上昇(モデル)という重力に関わる2つの力を感じさせ、作者の彫刻への感度の高さを想像させる。肩-首-頭部のつながりがわかりづらく、モデルの伸び上がるような動きが弱くなったのが惜しい。全体の構成を強く意識することで作者の観察力、描写力はさらに生きるだろう。

教員コメント

モデルの佇まいを丁寧に観察し、床面・人物・アングルの関係を意識しながら、バランスよく構成しようとする姿勢が感じられる。細やかな描写から誠実な観察力が伝わる一方で、描写の調子が均一で、奥行きや立体感がやや弱い。頭部・胸郭・骨盤の構造を意識し、それらの運動を捉えることで、空間的な広がりや重量感が増し、より説得力のある表現が可能になる。また、アングルとの関係性を深く理解しながら描くことで、画面全体の構成がさらに強まり、完成度の高いデッサンへと仕上がるだろう。



彫刻学科

教員コメント

全体的によく描き込まれている。描き切る力を感じさせるデッサンである。やや部分的な主張が強過ぎる印象を与えるが、部分的な強さが全体像を侵食するギリギリのところを留め、その場に立っている状況もしっかりと認識し、結果的にモデルの持つ身体性を一体感を持たせて、デッサンの力強さに還元できている。立ち姿の男性モデルが作者には相性がよかったのだらうと想像できる。彫刻も物質を扱うメディアである。そんな彫刻作品の制作においても作者にはフィットするであろうと、想像までさせる解答である。



彫刻学科

教員コメント

地面から立ち上がっている人体の力強さと人体を取り巻く空間が遺憾なく表現されている。両足と鉄のアンクルが乗っている地面の存在の描写と、画面下半分の足の周りのそれぞれの位置関係の描写が充実しており、その空間が表現されているので、頭の上を切っていることが気にならないばかりか、空間の広がりも感じられる。張りのある人体のボリュームの描写の的確さと、垂直に立つ鉄のアンクルに対して空間にS字を描くように立つ人体のおおらかさが感じられるが、膝より下の足の骨格や腰に当てている手などの末端部分の描写の正確さにやや難が見られる。



彫刻学科

教員コメント

伸びやかな木炭の諧調と色味の彩度がモデルの身体の特徴と連動し、ゆったりとした雰囲気も含め描かれている。頭頂部を多少多めにカットして、左足先の床の余白を残すことにより、床面とそこから立ち上がるモデルの存在も強く感じさせる。さりげない構図構成やパースも平面での3次元表現にはかなり効果的であり、成功していると言えるだろう。ただ、左肘から手首にかけてのかたち、両膝、左足の甲、右足のかかとなどの部分がやや観念的に描かれていて、今回の課題の場合はもう少し素写する方向で表現されていればより伸びやかさと色調のよいデッサンに結び付けられたであろう。



彫刻学科

教員コメント

ハーフトーンの微細な階調を用いてモチーフを的確に表現している。テーブル、台座、馬頭の関係性もうまく感じさせる構図構成もよく思考されている。馬頭の下顎の表現にやや弱さがあるが、馬頭と台座との接点の描写が絶妙な密度で表現されている。そこを接点にモチーフの構成や関係性も強く感じさせる。物質の「そこに存在する」というリアリティを獲得し、出題意図に対して高い応答性を持つデッサンである。



教員コメント

この位置からの馬頭は全体像は捉えやすいが、その反面、レリーフ的なニュアンスが強く、立体としての存在感を表現するための首部分の表現がポイントになるのであるが、今回の出題モチーフは箱状の台座に埋もれている。したがって馬頭と台座との関係性をどのように表現するのか、と

いうのも出題意図の1つのポイントであった。このデッサンはハフトーンをうまく駆使し馬頭の細部や表情を的確に捉えている。特に馬頭と台座の接点、下顎の存在を立体的に表現することにより、台座の手前から向こう側に向かう面を感じさせ、うまく空間の奥行きを表現している。

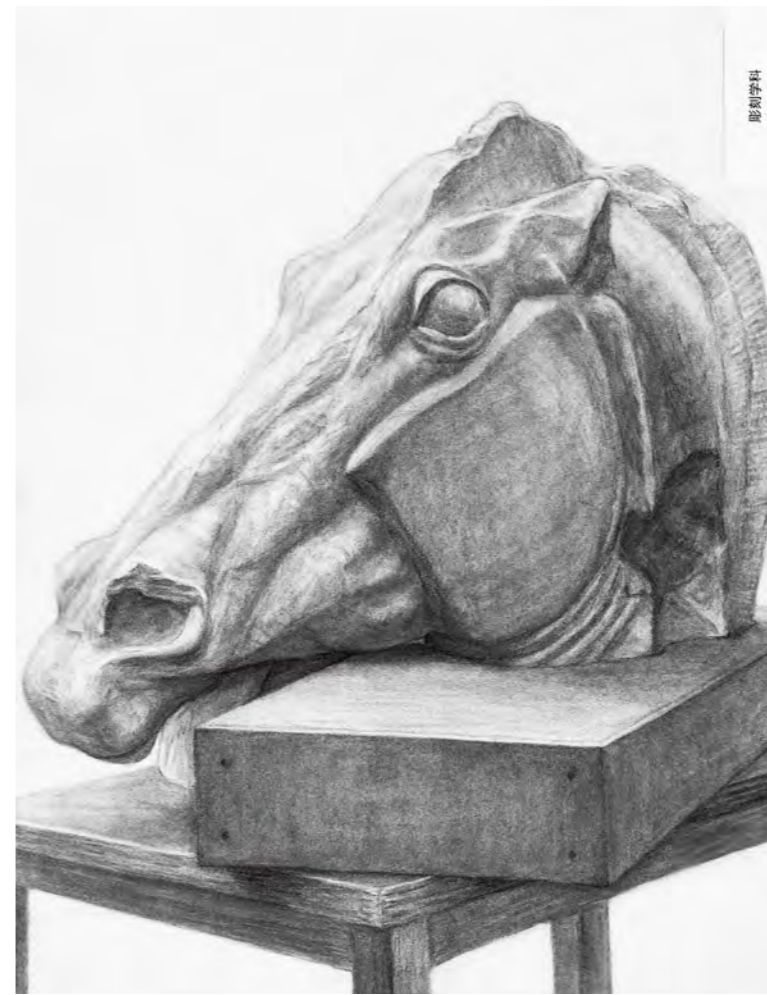


教員コメント

像/台座/机。作者は、この3つの関係に興味を持っていてと想像する。油断すると石膏像に描写の意識が傾くところを、3つの要素に対して均等に意識を振り分け、構成を1つの彫刻として丁寧に捉えようとしている。作者のかたち、物事に対する向き合い方、資質が感じられるデッサンで

ある。描きどころの1つである台座に石膏像がはまっている関係性、隙間も適切に描写されている。欲を言えば、全体への意識を保ちつつ石膏像の描写によりつつこんだときに何が現れてくるか、そのチャレンジをしてほしかった。机と台座のパースのいささかの捻れ、馬頭の下顎の空間の平

坦さは、それによって改善されるはずだ。



教員コメント

馬頭とそれに交差する台座の奥行き、そしてその下のモチーフ台との空間関係がよく表現されている。特に細長い台の遠近感とプロポーション、その台座と奥にある馬頭の下顎の空間の描写は的確だ。石膏像と台座とモチーフ台の交差が巧みに描かれている。さらには右下にわずかに見えているモチーフ台の足の描写はこの空間をさらに豊かなものとしている。難があるとすれば、石膏像の表現にやや硬さが見られるところだろうか。ポリウレタンの動きに連動した馬頭の頬の部分の複雑な表面を捉えることができれば、さらなる表現の更新につながるだろう。



教員コメント

馬頭、台座、テーブルの関係性に加え、画面外の台座やテーブルの状況まで丁寧に観察していることが伝わる。重量感のある馬頭の前後の距離感や、交差する台座の配置を的確に捉えながら描かれており、空間の広がりを感じさせる構成となっている。一方で、全体の柔らかい表現に加え

て、より強い形態感を画面全体に持たせることで、さらに説得力のあるデッサンへと仕上がる可能性がある。しかし、観念的にかたちを決めつけるのではなく、見たものを自然に捉えようとする姿勢は明快で、その素直な観察力と誠実な描写には好感が持てる。

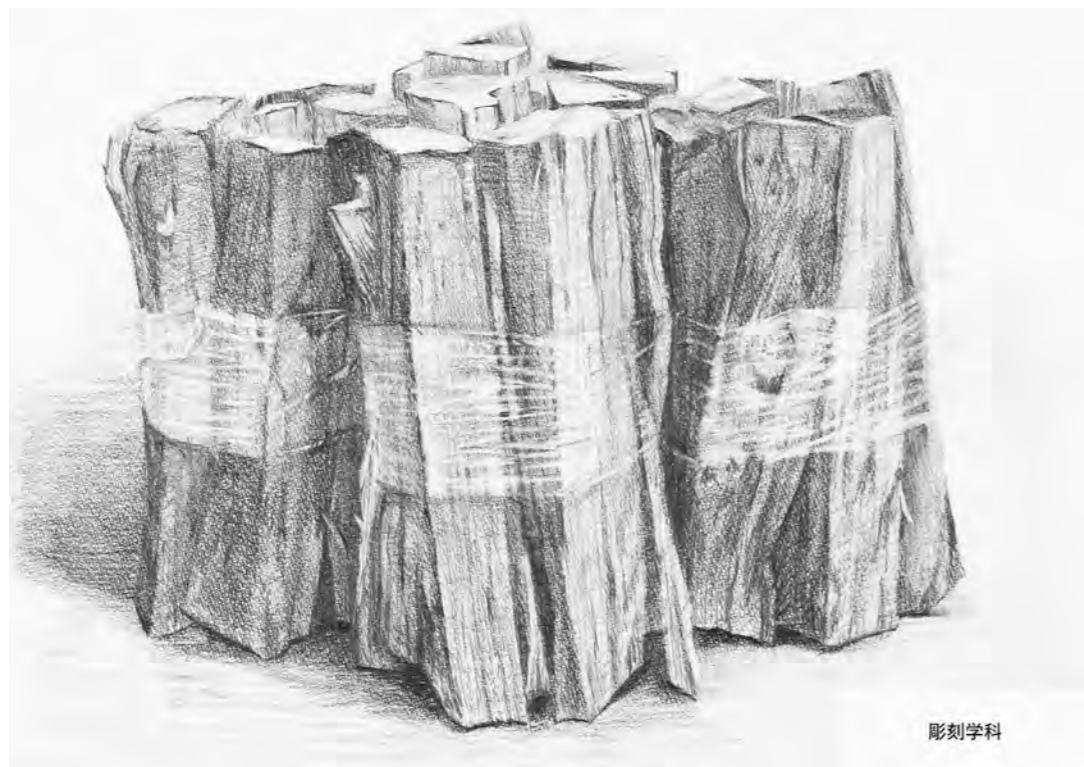


彫刻学科

教員コメント

ナタで割った木のさまざまな表情を描写している。それほど描き込んではいないが、割られたそれぞれの木の断片の形体が個性的で、それぞれに言葉を喋っているかのようなのである。木の1つ1つの異なる特徴を見つけ出そうとしているのがこの解答のよいところだろう。透明のフィルムも

緩急の表情を捉えており、木とのコントラストを見せている。さらには、それぞれの木の形体の特徴を描写するポイントとして、木の特徴的な形体を際立たせるために反射光をよく観察していることがうかがえる。全体に柔らかいトーンで丁寧な観察力が感じられる解答である。



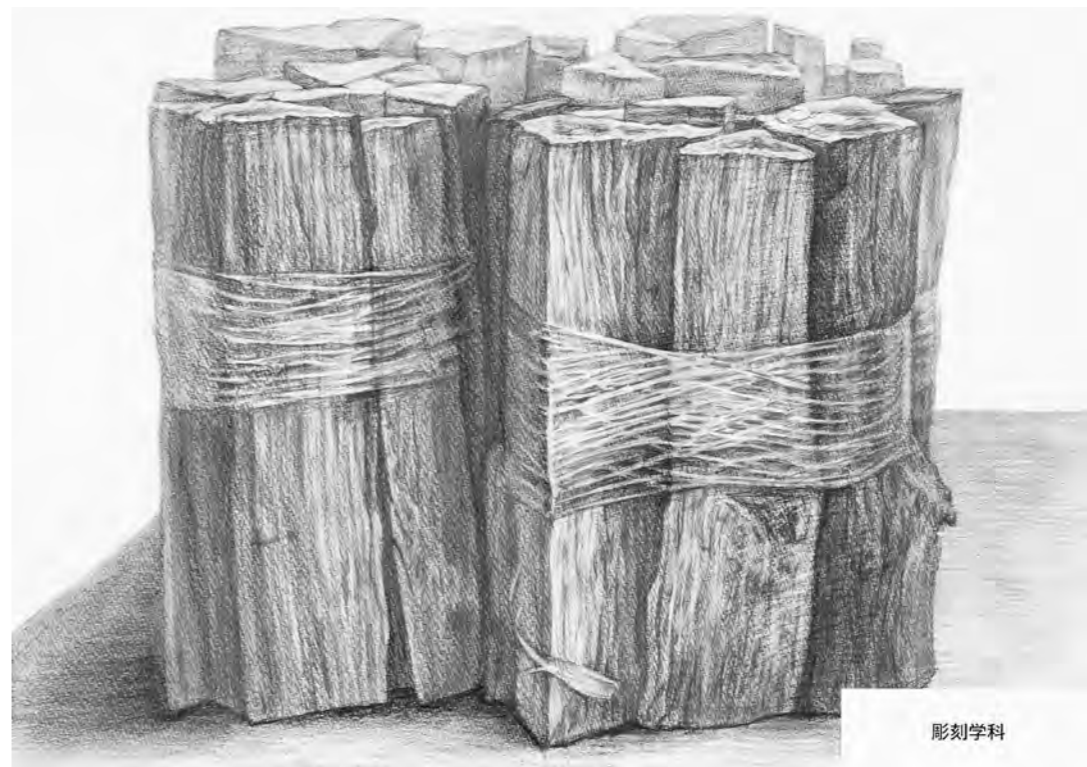
彫刻学科

教員コメント

フィルムで巻かれた薪の束を縦に組んだ状態が的確に捉えられ、丁寧に描写されている。薪の重なりやフィルムの張力が無理に固定されることなく、自然なバランスで表現されており、作者の観察力と対象への誠実なアプローチが感じられる。一方で、薪の個々の形状やフィルムの巻き

付き方、束同士の接点の構造が十分に捉え切れておらず、全体の重量感や安定感がやや弱い印象を受ける。薪の端の形状やフィルムの張りの強弱、テーブルとの関係性をより深く理解しながら描くことで、「薪の束がそこに確かに存在している」というリアリティがより強まり、デッサンとして

の完成度が一層高まるだろう。



彫刻学科

教員コメント

しつこい描写によって、薪の硬質感が粘性を持った、生き物のような存在に変容しようとしている。そんな印象を持たせる「(いい意味で)怖い」デッサンだ。ひとまとまりではあるが、個別の性格を持った個々の薪を、奥の薪の上面のかたちの違いにも気を配り、全体感を損なわずに丁寧に描写している。冒頭の印象は、その実直

な観察と描写から生まれた表現である。薪をまとめている透明なフィルムにもその観察は徹底されており、シワの描写によってフィルムのわずかな厚みと薪の割られた部分のエッジの鋭さ、薪同士の間隙の空間を捉えている。ものに向き合う姿勢を第一の評価とするこの設問において、好感度の高い解答だと言える。

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

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

本学環境において制作を続ける根気と好奇心、探求力があることを求める。独創的な感性も大切だが、異質なものを受け入れる許容量が今後の課題となることを心に留めてほしい。

●提出作品

1年以内に制作された作品。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ための質問をする場合がある。また、提出作品についてのコメントを求める。

b) 取り組んでおいてほしいこと

「彫刻」はいろいろな「ものの見方」を発見する芸術である。つくる前に興味がなくても、つくった後で興味が湧く場合も多くある。そのためまず「かたち」にすることを勧める。

●作品鑑賞

「彫刻」は基本的に空間芸術なので、実際に見るとまったく別の顔を見せる。実際に足を運んで実物を味わってほしい。気になる作品がどこに行ったら見られるのか調べることをお勧めする。見られないものはとにかく想像する。まずは好き嫌いを問わず、できるだけたくさん見ることを心がける。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。「気になったら調べる」「できる限り実物を見る」この2つを心がけてほしい。

●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れずに何でもかたちにしてほしい。つくっていくプロセスの中で、自分の興味を発見して世界を広げれば制作が次へつながっていく。自分の作り出したものから気になること——よいことばかりではないけれど——をどれだけ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。必ずしも制作のプロセスを見せる必要はないが、ものの見方の進展を評価のポイントとする。

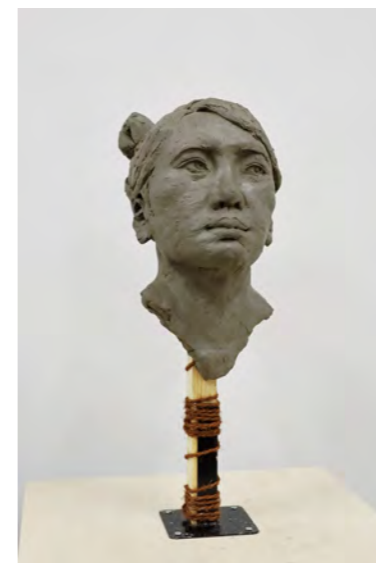


●面接

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

●塑造

〈立体的な造形力〉〈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

粘土の可塑性を生かしながら頭部の硬質な形態を柔らかさも感じさせながら強い存在感を持って表現されている。特に髪と額部分のきわの接続部や隙間の些細な空間も意識的に繊細につくられ、よく観察されている。そして作者自身の持つ特徴的な目、鼻、口、髪型なども過不足なく確固たる骨格の上に表現されている。粘土という素材、塑造という手法、自刻像という自己観察。さまざまな要素を一体感を損なうことなく、巧妙に表現されている。技巧性というより、観察と素材の特性を生かした、長い観賞にも耐えうる秀逸な解答を含んだ首像作品である。



教員コメント

丁寧につくられたこの首像は、技巧を誇示するのではなく、自分という対象の印象を大切にしながら、頭部の構造的な関係や質感を観察し、かたちが生まれていく実感の積み重ねによって成り立っている。粘土の質感が生かされ、硬質な骨格と柔らかな表情が巧みに両立されている。骨格や動きに即した目、鼻、口、耳、髪型の表現も、単なるかたちの再現ではなく、触れ、確かめ、彫り起こすような手法で表現され、それが作品の確かな存在感を生み出している。ただ、全体の流れの中で左右のバランスにわずかなズレが見られ、そこがつながっていけば、さらに完成度の高い塑像へと進化する可能性がある。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

机上のモチーフをデッサンしなさい。

【条件】

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

【配付物】

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



出題意図と評価のポイント

ストライプの布を敷いたモチーフ台に、風呂敷の包み方である“瓶二本包み”によって包んだペットボトルを置き、その周辺に同じ種類のペットボトルと、黄色パプリカと赤玉ねぎを配置した。出題では、布を描くにあたって中身(ペットボトル)を意識して描けるか、反射光のかたちだけでは描き切れないペットボトルの形態を描けるかといった、直接は見えていないものを描く力を評価したいと考えた。また描く量が多いので、自分のデッサンを客観的に分析しながら、完璧でなくても最後まで描き切る力が求められている。

このような探索的に対象を観察する力や、自分の作品を客観的に見る力は受験時のデッサンだけではなく入学後にも必要な力と言える。そして、これらの土台となる色、かたち、質、パース、立体感、空間といった基礎的な要素が的確に描けているかを評価のポイントとした。

結果としては、不得意な要素があっても全体をバランスよく描いた上で、自分の注目した点を描けた作品が上位に位置している。中でもペットボトルは、対象の何を見て、何を描こうとしたかが現れやすいモチーフだったと言える。

デザイン(3時間)

【問題】

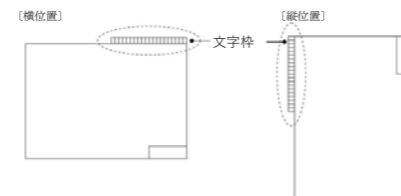
あなたは今、森の中を一人で歩いています。歩きはじめると、あなたは身の回りで起こっているさまざまな事象や出来事に気づき、ときには出会ったりもします。あなたは、そのとき、何を感じ、どのように受け止めたのでしょうか。森の中を歩く自分を想定し、イメージーションを膨らませ、それらを色彩構成しなさい。与えられた文字枠に20字以内で、森の中の状態や感じたこと、そして何を表現したのかを記入しなさい。

【条件】

1. 使用する色数は自由。
2. 描画画面は与えられた紙面全体とする。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。
3. 答案用紙の縦横は自由。
4. 答案用紙の裏側中央に天地を示す矢印「↑」をわかりやすく記すこと。
5. 文字枠は塗りつぶさないこと。

【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)×3枚



出題意図と評価のポイント

森の中ではさまざまな動植物によって日夜活動が繰り返され、当たり前前の自然現象としてその情景が映し出される。木々の騒めぎと囁き、風が新緑の香りを運ぶ、かと思えば暗闇からは不気味な獣たちの声も聞こえる。春夏秋冬、朝昼晩、晴れ、曇り、雨、雪、霧……森はさまざまな現象と情景を描き出す。受験生は自然を享受しそこから受け取る具体的情景を描き出すのであろうか、あるいは森から想起される感覚・感情・感性といった心象風景を描き出すのであろうか。本年度は従来と異なり、モチーフを用意していない。受験生は何もないところから「自分自身」のイメージーションとして何を描き出すのだろうか——その想像力にかけてみたいと考えた。自らの力でかたち、色、構成を導き出すには「何を」拠り所にするのだろうか。教員としては、そこ

に言語性が必要となる、ということに気付いてほしいと期待したのであった。——しかし、提示されたのは、心ウキウキ・ワクワク・ドキドキするデザイン。デザインはここから始まるのだといわんばかりの作品群であった。非言語的で支離滅裂で抽象的かもしれない。けれども、そんなデザインを採点者は結果的に選んでいる。言語、そしてそれを凌駕する視覚造形。



教員コメント

モチーフ台を大きめに入れることで、縦位置の中に各モチーフを的確に収めている。また、モチーフの立体感や光の表現に作者の高い描写力が感じ取れる。布の結び目があまり描かれていない点気になるが、ポイントを押さえて描かれていることと、全体として丁寧に描写されているために作品のバランスは保たれている。



教員コメント

ペットボトルの透明感と布の立体感の対比、モチーフの位置関係、ストライプの色の描き分けといった、モチーフ同士の関係が丁寧に描かれている。モチーフ台の奥行き表現にやや強引さを感じるが、ペットボトルを中心にモチーフ全体の状況と雰囲気繊細に表現されたデッサンになっている。



教員コメント

水の透過によるかたちの歪みにこだわりながら、ペットボトルの形態を的確に捉えている点、このデッサンの魅力とうまさと言える。ペットボトル以外の箇所では省略した表現がやや目立つが、手前から奥へのつながり、光の流れ、布のシワなどを丁寧に観察し、与えられた時間の中で無駄なくまとめられている。



教員コメント

ペットボトルの描き込みが際立つデッサンである。背後にあるストライプが湾曲して映り込んでいる様子を克明に描写しており、それによってペットボトルの複雑な形状がよくわかる。魅力的な現象を丁寧に描くことによって画面全体の特徴へとつながっている点が評価できる。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

画面いっぱいモチーフを大きく捉えた力強いデッサンである。パプリカはやや切り過ぎた感があるが形態の特徴は掴んでいる。手前のペットボトルと後方の包まれたペットボトルの前後の奥行きがしっかりと描き分けられている点もよい。後方の玉ねぎの描写を少し弱めてもよかっただろう。床の布のストライプも、前後で強弱をつければさらに奥行き感が増しただろう。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

手前のペットボトルの透明感と映り込みに、やや不自然な部分があるが、よく観察し、描いてやろうという意識を強く感じる。玉ねぎとパプリカの大きさのバランスに違和感があるが、試験会場の全光点灯の光の感じが美しい点、床のストライプを前後で描き分けていることで、遠近感が強く意識されている点などを評価したい。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

モチーフ個々の特徴を的確に観察し、捉えたデッサンである。手前の玉ねぎ、ペットボトル、後方のパプリカの配置の前後感がしっかりと認識され、床に敷かれたストライプの布のパスが少し狂っているが、空気遠近法による床の広がりを感じられる描写により、遠近感、空間感のあるデッサンとなった。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

条件文にある通り、3時間でモチーフ全体を描き切るには、難易度が高いと考えて出題した。しかし、限られた時間で大半のモチーフを描いたことは評価したい。ペットボトルのディテールや、ストライプの布の表現は破綻なく描写されているが、野菜の描写に、生き生きとした生ものの表情がやや欠けている。この点が改善されれば、さらによくなっただろう。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

個々のモチーフの特徴をよく観察しており、省略することなくすべてを描き切ろうとする意欲が感じられるデッサンだ。ペットボトルの美しさはもとより、ストライプの布の結び目や台のシワも丁寧に描いているところも素晴らしい。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

モチーフの質感の差を丁寧に観察していることが伝わるデッサンである。そのため形態感やモチーフの重さを感じられ、特に真ん中のストライプの布の重厚感と存在感が目立つ。色彩の美しさも魅力的である。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

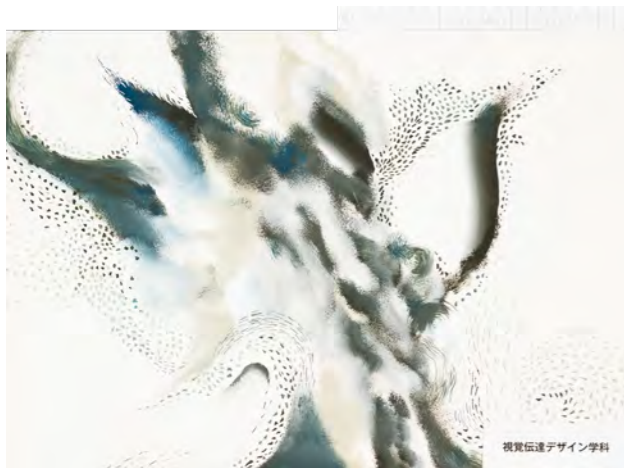
ペットボトルの描き込みは非常に繊細で丁寧、ストライプの布やパプリカ、玉ねぎも形態・質感をよく観察していることがうかがえる。モチーフによって描き込みの差が見えてしまうことが気になるが、画面全体に光の美しさを感じる魅力的なデッサンである。



視覚伝達デザイン学科

教員コメント

個々のモチーフの描き分けとディテールの処理に物足りなさを感じるが、むしろ静物全体の空間の印象を捉えようとしているところに好感が持てる。また、横位置であるにもかかわらず手前から奥までの空間が自然に表現できている。



霧の中で分かるのは、風と足もとの土だけ

教員コメント

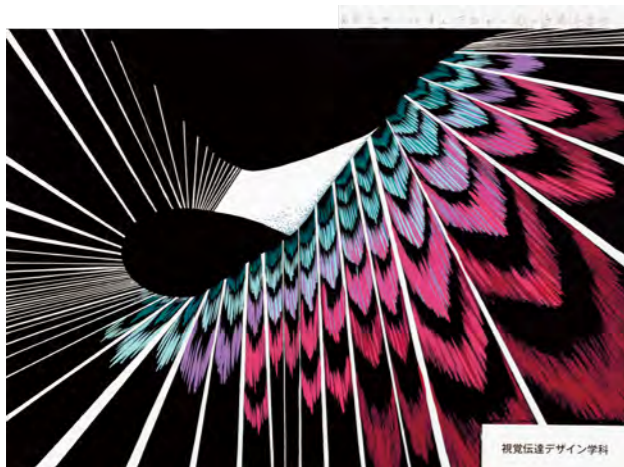
霧の中を歩く感覚を巧みに捉え、視覚だけでなく、風や足元の感触、静寂や息づかいが交錯する。その曖昧さが、不安と好奇心を同時に呼び起こし、見えそうで見えないものの存在を浮かび上がらせる。単なる風景描写ではなく、移ろう感情の揺らぎも表現として現れている。



森の静けさが世界の広さを教える

教員コメント

高い木々の静けさ、漏れる光、淡々とした歩みのリズム。そのときは誰も自己を内省するとともに、今という一瞬の時を超え、果てなく長く広い、独特の時空間の中にあるかのような感覚に陥る。この作品は独特の色味と上からのアングルで、その誰しもが持つ体験を共有してくれる。



名前を呼ぶと木々たちが一気に返事をする

教員コメント

「木々」の姿は直接描かれていないが、白い直線を帯状に並べ、その間隔や傾斜を緻密にコントロールすることによって、森の中をくぐり抜ける空気の流れを感じさせている。さらに、木々が一斉に返事をする様を、放射状の波のような描写によって表現している。大胆な幾何学的構成が評価のポイントとなった作品である。



鳥の声が暗い森を抜ける希望として私を導く

教員コメント

うねる様な曲線と深く濃い色彩で描かれた不安な暗い森。その道中に聴こえてくる鳥の声は光り輝く希望の道しるべ。豊かなコントラストで森の臨場感を表現したこの作品は、作者の若々しく逞しい人生観を共感性の高いストーリーと確かな構成力で表現された魅力的な作品として高く評価した。



暗い森に差す光の美しさに息を飲む

教員コメント

空から差し込む光の強さと森に漂う穏やかな空気を、コントラストのある平行線と抑えた色彩のグラデーションによって構成し、暗い森のイメージを巧みに表現した。この森の奥行き、温度や湿度、匂いや植生までが感じられる作品だ。



月明かりに照らされた木々は輝いて見える

教員コメント

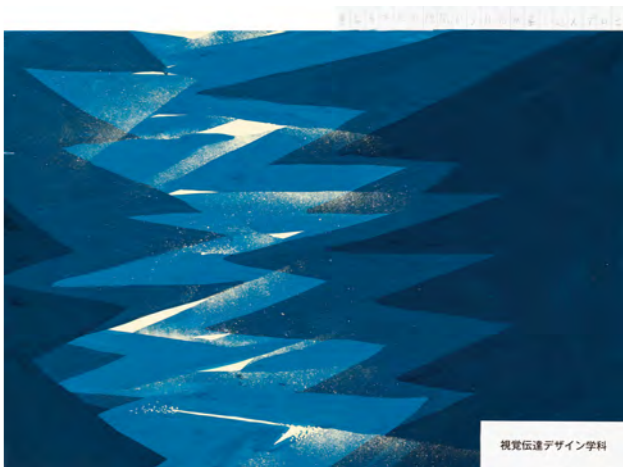
「月明かりに照らされた木々」という怪しげでかつ温かみを感じる幻想的な様子を、統一感のある三角形の樹木や貼り絵で描いたような月、そして補色に近い水色と黄色のコントラストでうまく表現している。また、夜の風景だが空の色をあえて薄明るい黄色で表現することで、意外性と「輝いて見える」ことがよく描かれている。



縄を飲み込みながらも成長する木の荒々しさ

教員コメント

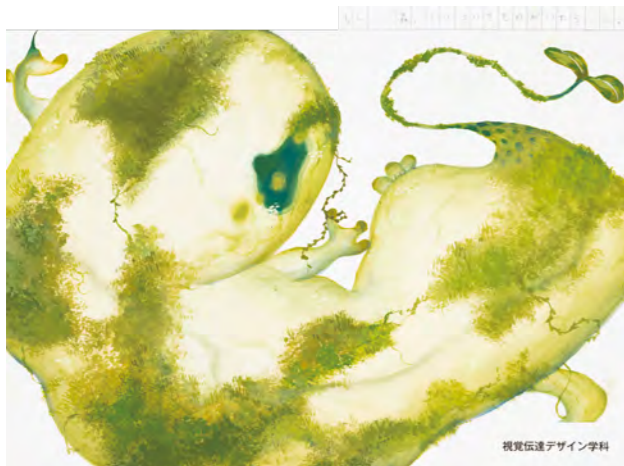
ヴィジュアルは作者自身の心情を反映したものであろうか。範囲・領域・拡張を遮る環境に抗いながらも成長せんとする熱量が紙面全体を覆っている。表現されているものは「幹」と「縄」。極めて具象的ではある。しかし紙面における幹の比率・割合と縄の奥行き感が、具象を具象として感じさせない造形として立ち上がっている。



重なる木々の隙間から月光が差し込んでいる

教員コメント

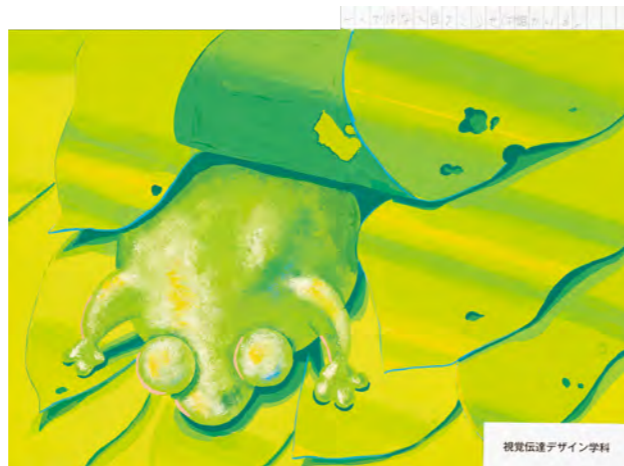
森の中に差し込む光が印象的に描かれ、月明かりが静寂を包む瞬間を感じさせる。または、夜明けの柔らかな光の広がる瞬間にも感じる。森の暗闇と光の対比が静けさを際立たせながらも、そこに息づく生命の存在を思わせる。抑えられた色調が、繊細な光と空気感をより浮かび上がらせている。



もし、「森」といういきものがいたら……。

教員コメント

森は生きている。土、水、木、葉、虫、動物、植物、菌……などは連鎖的な関係性を紡ぎ、周りの環境に合わせてその生態系を変えながら、絶えず変化している。そこにあったものは次の瞬間なくなり、何もなかったところには爆発的に命が宿る。山椒魚のような生き物とそのごめきによって、森をオマージュする作品である。



一人ではなく目をこらせば誰かいる。

教員コメント

単に森の情景を写實的に描けば絵画に転んでしまうところだが、この作品は葉の形や色を抽象化し、個物性を取り除くことによって、「折り重なるシート状の物体」という構造を強調している。一方で、葉の下に擬態のように隠れている蛙については描写の密度を上げ、その対照によって見る者の目を集める、優れた構成である。



循環する美しき自然

教員コメント

画面の中心に大胆にレイアウトされた、永遠を想起させる大木。そこには緑が繁り、花が咲き、鳥が集う。優れた構成力でとても印象的に表現されたこの作品は、美しい自然の永遠を描こうとしたメッセージ性の高い意欲的な作品である。



ただの地面も晴れば光と影のダンスホール

教員コメント

曲線的で不定形なかたちと反復する直線的なかたちを融合させた抽象的な画面。そこに明るい青と黄と白色を組み合わせることで光と影が踊るような動きをつくり出している。歩きながらふと足元を見たときの、驚きや感動が伝わってくる。



不思議な色形の草木が私を魅了する

教員コメント

蕨が絡まるような有機的な形状は脈々と生命が育まれる森の風景が想起され、またその中のピンク色とは毒キノコかたまたまイモリのような両生類だろうか？ どこか危うくそれでいて安定感のある様子。中央の黒いぽっかりと空いた穴のような描写とともに、人間が知り得ない森の奥深さをうまく表現している。



ざわめく木々のこだまが私を不安にさせる

教員コメント

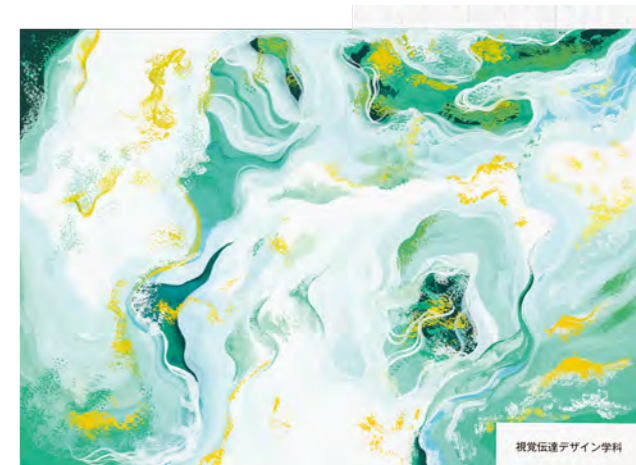
頭上を見上げているのか、それとも木漏れ日の落ちる地面の方を見つめているのかは判断がつかねるが、いずれにせよ、光と影がつくり出す形態をうまく抽象化し、その色彩の変化によって奥行きを感じさせることに成功している。音が直接表現されているわけではないが、光のゆらめきによって森のささやきを感じさせる作品だ。



蛍がつくる自然のイルミネーションが美しい

教員コメント

夏の夜空に飛び交う蛍の光。その軌跡の残像が鮮やかに構成されている。かつての答案では見ることのなかった「点」構成。その点にする構成要素のバランスのよさは、作者の視覚制御の確かさ、造形能力の高さを示している。夏の夜空を見上げる浴衣姿の少女の瞳に映る蛍の光では、と見る者に情景を想起させる作品。



森の香りが溶けた霧が優しく包みこむ

教員コメント

視覚と嗅覚の統合といっても差し支えないほどの表現と構成能力。森の中に立ち込める蒸気(湿度感)の度合いすら感じさせる有機的形狀と微細な色彩。蒸気、といってもジメジメとした森の湿度ではない。雨上がりの早朝、光の差し込む明るい森の中を歩きながら、しっとりとした、しかし清しいほどの空気感が作者を包み込む。

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】

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

工業工業デザイン学科の鉛筆デッサンでは、授業でさまざまな素材を使って立体のデザインを行うことから、かたちや色、素材の違いを理解し自然な立体感や空間を適切に表現できる基本的なデッサン力を問うものである。今回のモチーフは、バスケットボールやダンボール、ハンガーなど重量感のない規格品で構

成されており、それぞれは難易度が高いものではないが、構図のバランスを考慮して、適切なトリミングが要求される。構図を優先し、靴などを一部カットしてもよい。また、モチーフの位置関係を理解し物と物の間にある空間を感じそれを表現する力が必要である

デザイン(3時間)

【問題】

2つのものを「つなぐ」をテーマに、指定された枠内に色彩表現しなさい。

【条件】

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

【配付物】

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

出題意図と評価のポイント

2つのものを「つなぐ」という作業や行為は、工業やデザインにおいて必要不可欠なテーマであり、多種多様な考察、発想を期待した。工業的な構造物の接合、工業的な自然物のつながり、異素材同士の組み合わせなど、つながることで生まれる新たな造形や機能に着目し、そこにどこまでデザインの視点を組み込み、限られた時間の中でオリジナリティのある作品につくり上げる

ことができるか。自分が現時点で興味を持っていることとテーマをどのように読み解き、画面上でどのように表現できるか。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が、色彩構成の枠を超え、与えられたテーマを自らの視点で考察し、独自の世界観を表現した作品を期待したい。

構想力テスト(3時間)

【問題】

「災害」をテーマに物あるいは空間をデザインし、提案しなさい。

【条件】

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

【配付物】

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

出題意図と評価のポイント

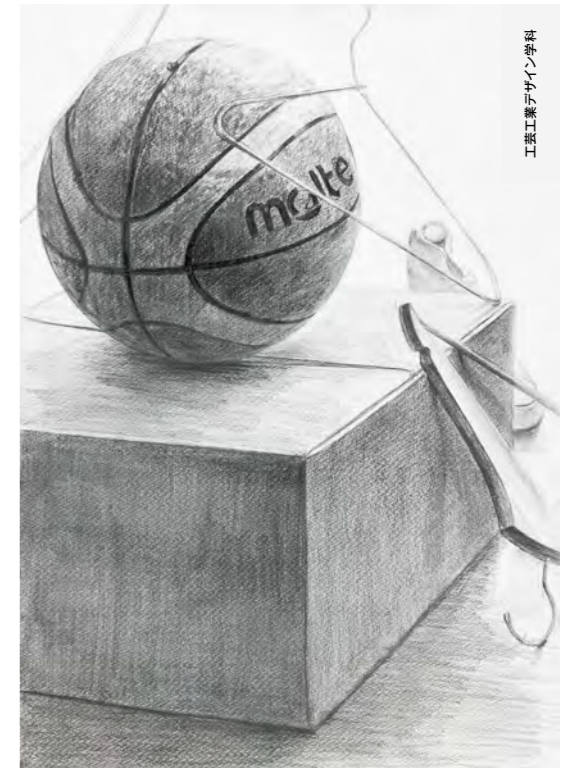
構想力テストでは、与えられたテーマをもとに受験者自身が課題を設定し、その解決方法をビジュアル・造形・言語を用いて明確に伝える力を測ることを目的としている。今回は「災害」という、明快ながらも重みのあるテーマを設定することで、課題の解釈にとどまらず、解決方法の構想およびその表現に十分な時間をかけられるよう配慮した。また、防災から災害後の復興に至るまで、物・事・空間といった多

様な視点から提案が可能となるよう設計し、受験者の独自の着眼点や発想を引き出すことを意図している。評価においては、課題の設定から提案の主題の明確さ、解決手段の提示と表現の明快さおよび独創性、造形としての提案の可能性、さらにプレゼンテーション全体の構成力までを総合的に判断した。



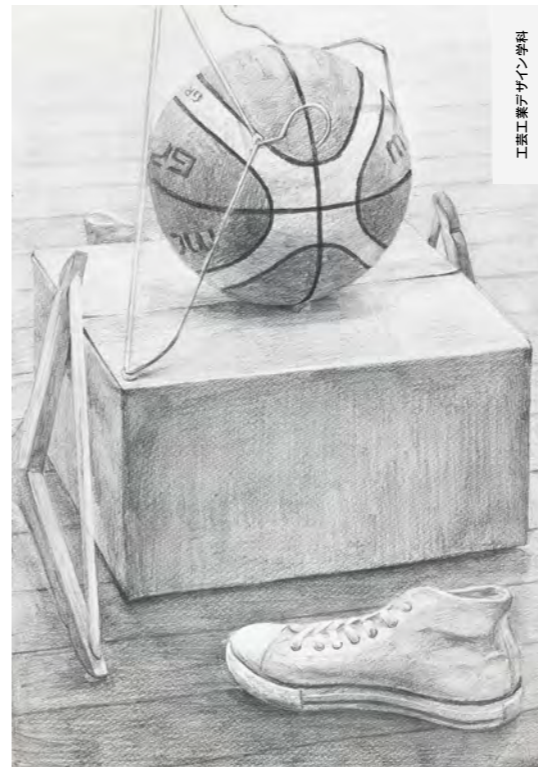
教員コメント

ダンボール箱のバースが狂っているが、安定感が感じられる。ダンボールの正面は手首を支点とした弧になっており、水平線、垂直線を重ねてできるハッチングであるべきだった。しかし、画面へのモチーフの配置は整然と整っていて充実している点が良い。スニーカーの丁寧な描写、難しい位置からハンガーを描き切っている点もよい。



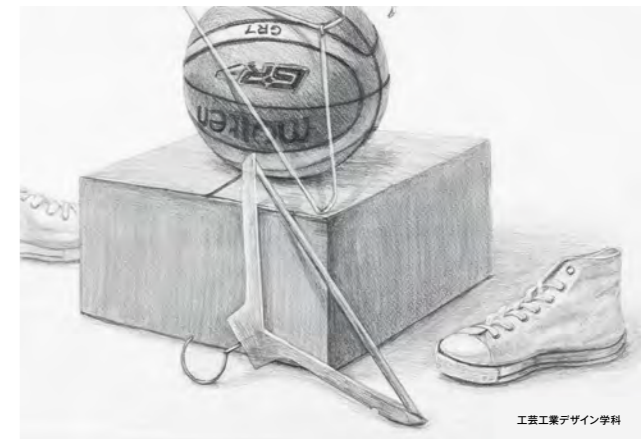
教員コメント

画面にダンボールとバスケットボールがダイナミックに配置されて描かれており、迫力がある。この構図がこのデッサンの魅力である。また、逆光線でできる明暗の力強い変化、バスケットボールの球体の捉え方など、球、直方体などの基本形態の立体感やバースが正確である。空間の表現も前後の奥行きが把握されており、的確である。



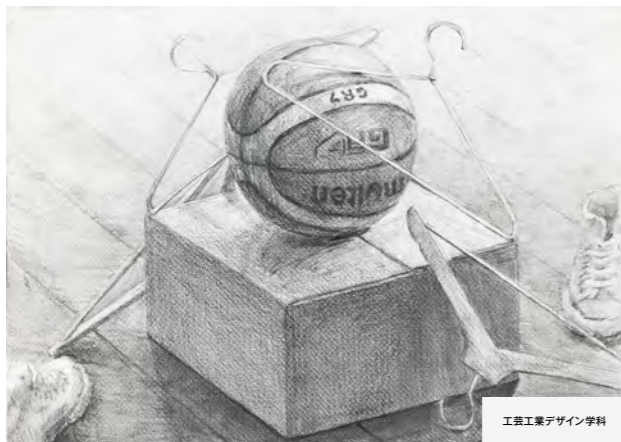
教員コメント

このデッサンのよい点は、床面のフローリングの描写が的確である点である。遠方を弱く霞んで描写することで奥行きがしっかり捉えられており、空間表現ができています。スニーカーがその機能上、もう少し力強い表情が欲しい。バスケットボールのロゴやラインに、球体の三次曲面に合った回り込みや立体感を意識した描写がされればさらによくなっただろう。



教員コメント

構図として窮屈に見えるため、モチーフを一回り小さく捉え、バスケットボールは全体を入れた方がよかっただろう。スニーカーが描けない作例が多い中、この作品は丁寧に捉え、細部まで描写されている点が良い。左のスニーカーは省略してもよかっただろう。ハッチングの曲線で、作者は左利きだと思われる。ハッチングで使う鉛筆の線は、やはり直線を用いるべきである。



教員コメント

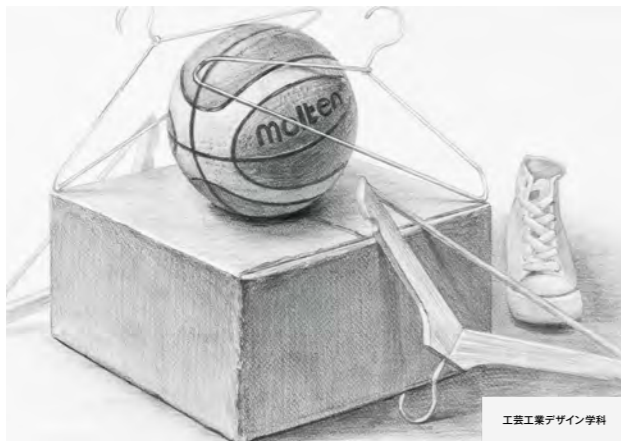
鉛筆の使い方が寝かせ過ぎだろうか、鉛筆の芯の腹ばかりで描くことのできる鈍いタッチや陰影の調子が単調で、質感が弱くなってしまった。スニーカーの観察と描写の正確さに曖昧なところがあるが、床のフローリングの空気遠近法はよく意識されている。本学科の鉛筆デッサンのモチーフは、材質感の異なるモチーフの組み合わせの出題が多い。従って、これらの描き分けや特徴、さまざまな材質の違いをしっかりと捉え、描き分けてほしい。



工業工業デザイン学科

教員コメント

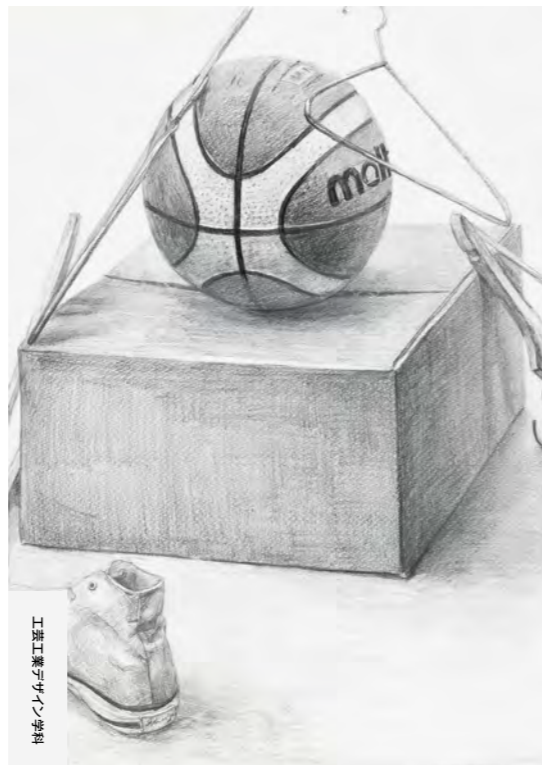
モチーフが画面に大きく入り、魅力的な構図である。左のハンガーの形態が少し不正確である。バスケットボールの膨らみに、やや張りのなさを感じるが、手前のスニーカーはしっかりと観察し、細部まで丁寧かつ正確に描写されている。今回の出題で、描き慣れていないモチーフに取り組む姿勢が弱いと感じた。初めて描くモチーフにも果敢に挑戦する描写力を身につけてほしい。



工業工業デザイン学科

教員コメント

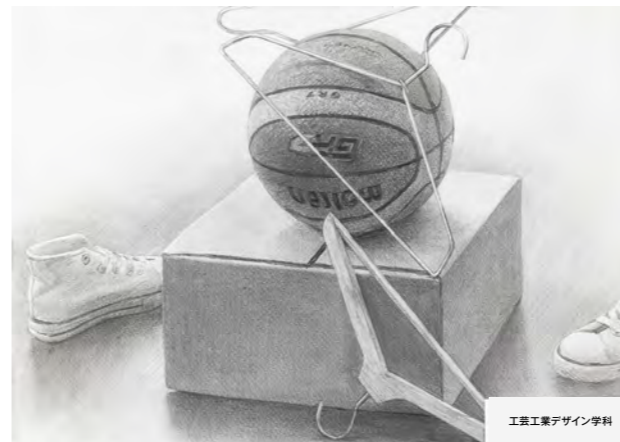
柔らかい鉛筆のタッチと丁寧な描写に、作者の人柄と実力を感じる作品である。構図のバランスもよく、空気遠近法をうまく使い自然な空間を感じる。描き込みをさらに行うとより説得力が増す表現になる。



工業工業デザイン学科

教員コメント

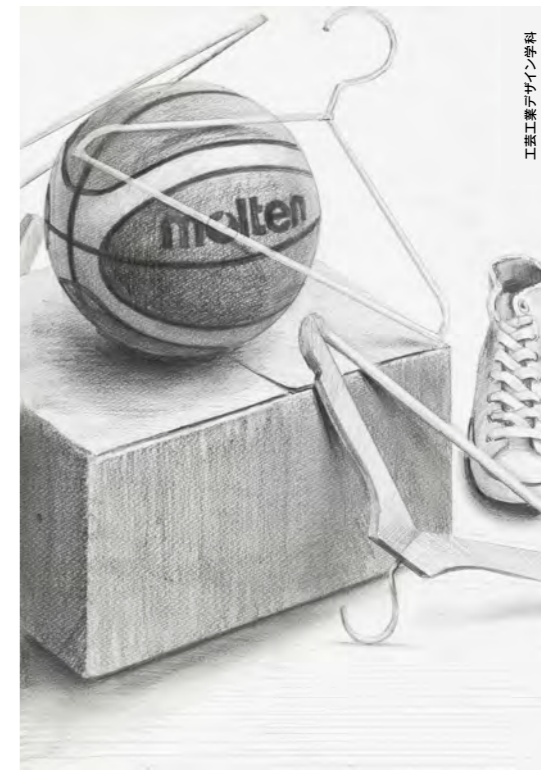
難しい場所であるにもかかわらず、作者なりに構図を工夫したことがよくわかる。それぞれのモチーフの特徴を理解し、バスケットボールのテクスチャーやスニーカーの表情も丹念に表現しようとしている。鉛筆のタッチの粗さが目立つところが気になる。



工業工業デザイン学科

教員コメント

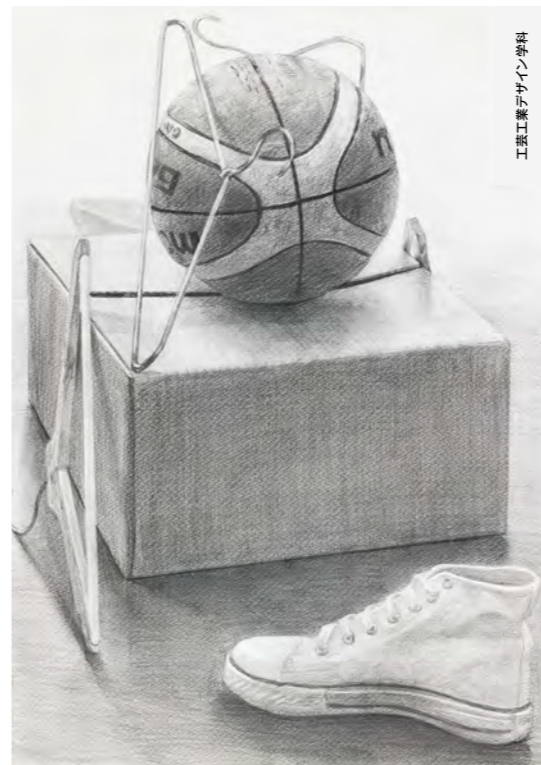
逆光の優しいトーンで描かれた空気感を感じる作品である。全体を的確に捉え描かれており独特の雰囲気がある。モチーフはすべて入れる必要はなく、構図のバランスを考えるとよかった。



工業工業デザイン学科

教員コメント

大胆にトリミングした構図に迫力がある。物の描写に加えて、物と物の位置関係や間にある空間を感じるよい作品である。スニーカーも丹念に描写されており、迷いがなく自信を持って描いているところがよい。



工業工業デザイン学科

教員コメント

逆光の構図で、光の陰影が美しく表現された作品である。ハンガーを使って空間の奥行きをうまく表現している。スニーカーがやや大きい感じもするが、さらに描き込むことで魅力的な作品になる。



工業工業デザイン学科

教員コメント

鉛筆の発色がよくそれぞれのモチーフは丁寧に描かれており、作者の実力を感じる。全体を収めようとした工夫が見えるが後ろ側のスニーカーをカットし全体を大きくした構図にするとうよかった。



教員コメント

まず初めに目を引く描写力により、グッと引き付けられる作品である。大胆な構図もさることながら、風化した鉄の質感と塗装が剥がれ錆びついた金属面、その風化を進ませたであろう強い日差しと影など、時間や環境や素材を巧みに組み合わせることで、1枚のコンセプト画像作品のようなクオリティを感じさせるところに高い評価が集まった。



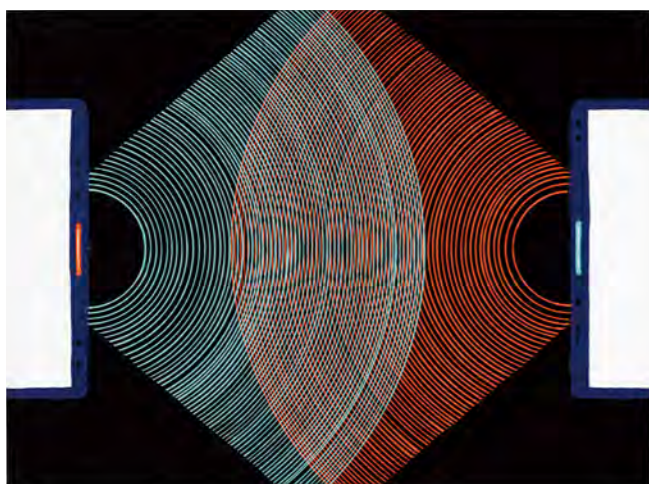
教員コメント

この作品の魅力はなんといってもその独特な世界観である。操り人形劇から、人の手と人形をつなぐ糸というところにテーマを設定しているが、色彩や構成によりホラー映画のような恐怖感が見事に表現されており、また細やかな描写により独裁や束縛のようなイメージを見る側に掻き立たせることにもつながっている。



教員コメント

平面と立体をクレヨンの軌跡でつなげるという斬新なテーマの作品で、平面と立体の境界を跨いだ際の描写や、色の重なりにより、立体感を表現している。クレヨンの軌跡を使った表現は近年よく見られる表現方法ではあるものの、斬新なテーマ設定により、新鮮な印象に仕上がっている作品である。



教員コメント

“2つのものを「つなぐ」というテーマからは多少ずれているように感じるが、繊細な線が重なっている密な部分と黒塗りされた空間のコントラストにより独特なバランス感覚が表現されたグラフィカルな作品に仕上がっている。色彩表現にもう一段階踏み込んだ説得力や独自性があれば、より高得点が期待できる作品である。



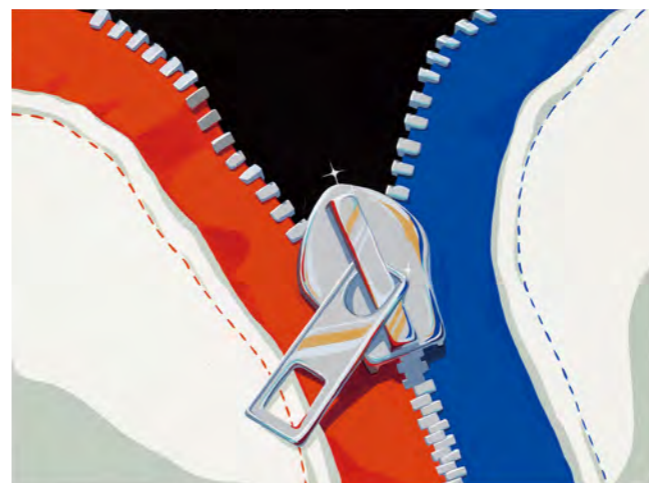
教員コメント

“つなぐ”というテーマから“躍動感”を表現したことが、オリジナリティにつながった作品である。また、大胆な構図、直線と曲線、色調による陰影、黒の使い方など、躍動感につながる描写表現が随所に散りばめてあり、一見どのような作品かわからないが、読み解く面白さも作品の魅力に1枚噛んでいる作品となっている。



教員コメント

“つなぐ”というテーマから針と糸を題材にした作品が多く見られたが、その中でも構図の面白さや、緊張感、素材感が明確に表現された作品である。単調なストライプ柄を用いることで、シワに適度な緊張感が生まれ、画面中央に縫い合わせるテンションを集中することで、目線が自然と作品の中央に誘導されるというデザインの重要な要素が高い評価につながった。



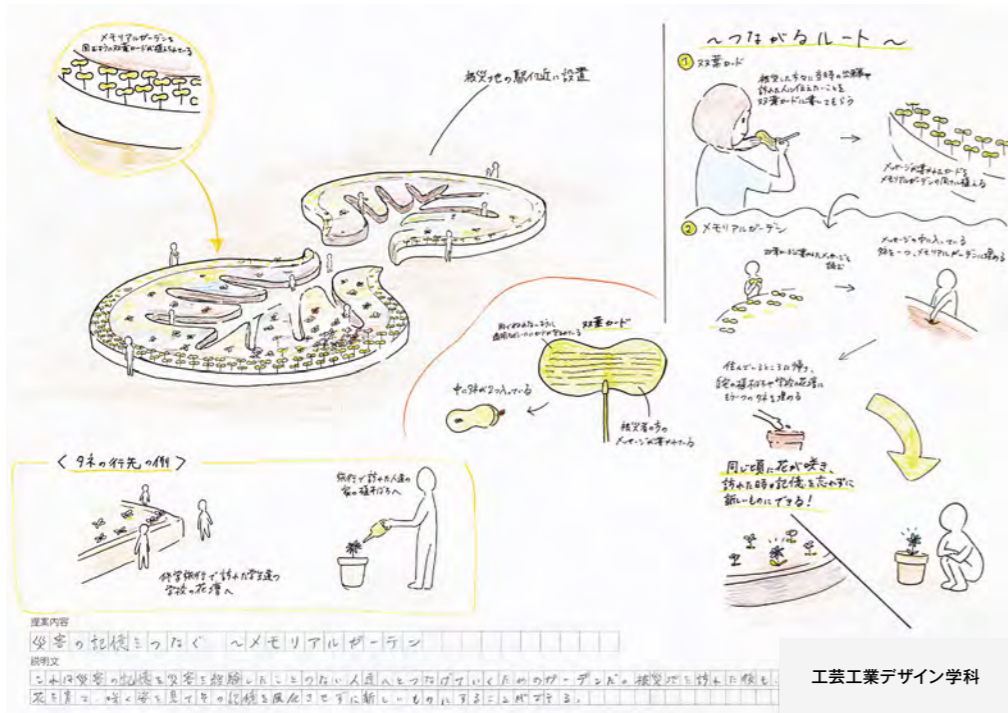
教員コメント

“ジッパー”というモチーフはテーマに対して非常に直球な解答ではあるものの、流れるような構図と色彩構成、チャック1つ1つの描き込みなどの繊細な描写により、作品として画面を保っていることが高い評価につながった作品である。



教員コメント

適度に厚みのある瓶から液体が出て混じり合い、つながっていく液体がモチーフとなっており、中央で混じった液体が徐々に広がっていくという時間の経過を丸く余白を残すことで表現している。青と赤と黄という基本色を用いた理由などが読み解ける工夫があれば、より共感性の高い作品となっただろう。

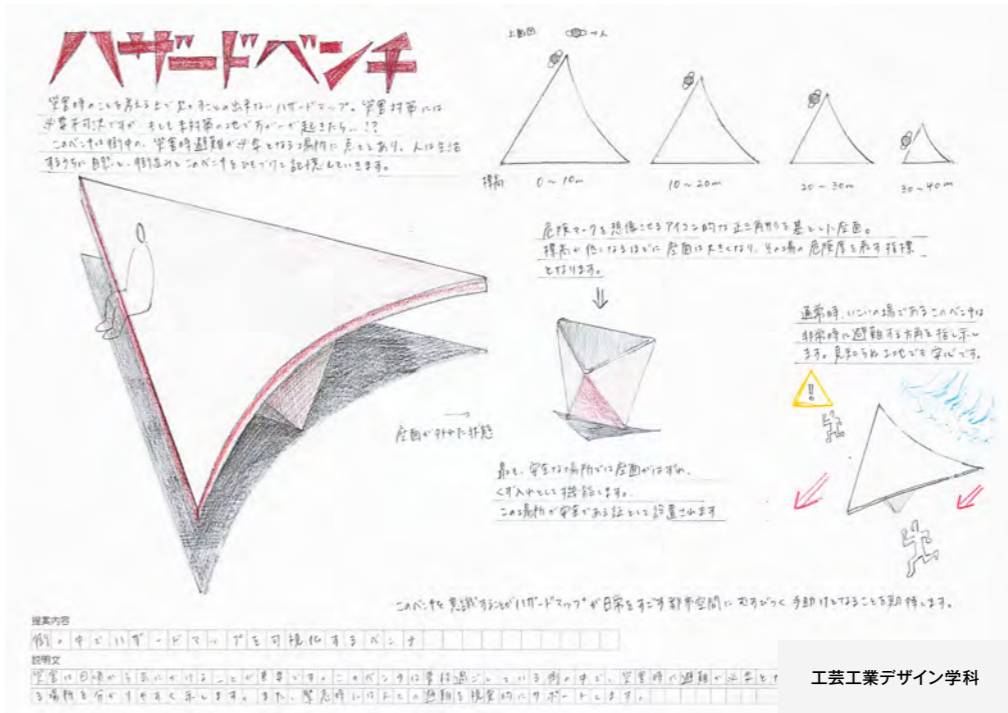


災害の記憶をつなぐ ～メモリアルガーデン

これは災害の記憶を災害を経験したことのない人達へとつなげていくためのガーデンだ。被災地を訪れた後も、花を育て、咲く姿を見てその記憶を風化させずに新しいものにすることができる。

教員コメント

種を通して災害の記憶を伝えるという提案には、独創性と詩的な美しさを感じられる。メッセージカードのデザインからメモリアルガーデンに至るまで、物から空間へと一貫性をもって展開されており、見る者に空気感を喚起する表現力が高く評価できる。



街の中でハザードマップを可視化するベンチ

災害は日頃から気にかけることが重要です。このベンチは普段過ごしている街の中で、災害時に避難が必要となる場所を分かりやすく示します。また、緊急時には人々の避難を視覚的にサポートします。

教員コメント

ハザードマップは、都市での外出時において多くの人が意識できていない情報であるという着眼点が興味深い。その可視化を、シンプルかつ明らかな造形によって、ベンチという都市に自然に存在しうる機能に落とし込んでいる点が秀逸である。二次元情報と現実空間を巧みに結び付けた構想力を評価した。

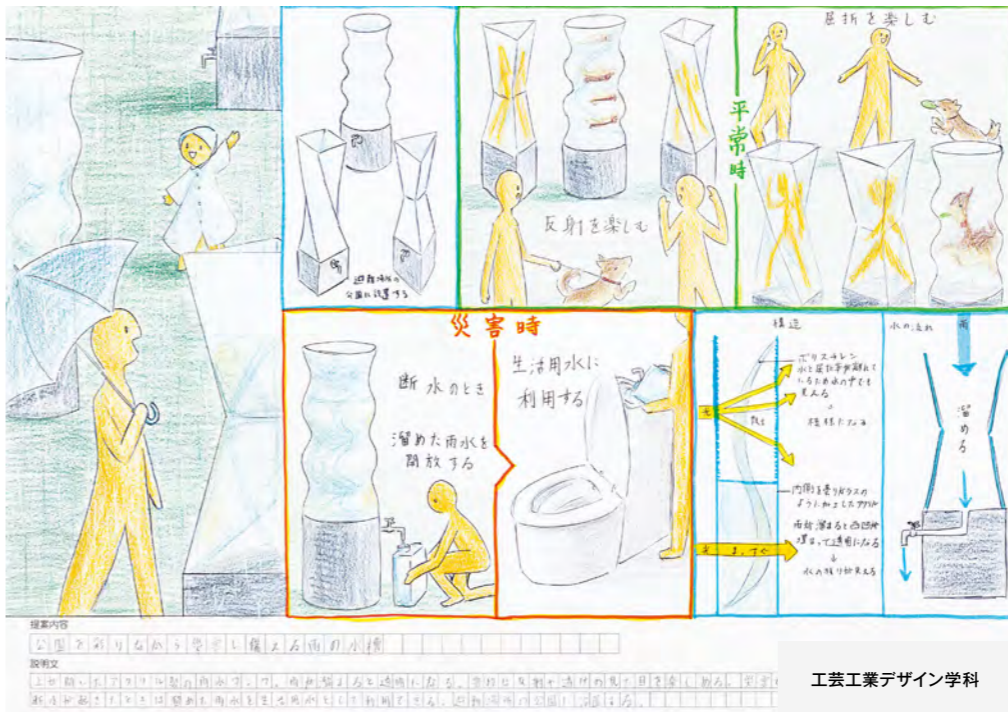


火山島に設置された、ランドマークとなる噴石シェルター

火山が噴火した際に、一時的な避難場所となる噴石シェルターを、住民や観光客が日常的に楽しめる場所となるようにデザインした。

教員コメント

「シェルター」という極めて機能的な構築物を、新たな風景を創出する存在へと昇華させようとする意欲的な提案である。美しい曲面が視覚的な魅力を持つだけでなく、構造的合理性を備えている点、また周辺環境に関する提案が明快である点も高く評価した。



公園を彩りながら災害に備える雨の水槽

上が開いたアクリル製の雨水タンク。雨が溜まると透明になる。普段は反射や透けの見た目を楽しめる。災害で断水が起きたときは溜めた雨水を生活用水として利用できる。避難場所の公園に設置する。

教員コメント

災害時に必要となる「水」を蓄える機能に、楽しさや美しさを付加した提案である。屈折率の違いを利用した虚像と実像の関係や、透過する光の表現など、光の美しさを想起させる点に魅力がある。一方で、光のオブジェとしての側面がやや強く、災害というテーマとの必然性がもう少し明確になると、より説得力のある提案となるだろう。

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

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】

「結晶」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】

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

今回のモチーフは、7割ほど水を張った立方体のガラス水槽、アルミダクトパイプを通して水槽内に排出される気泡、外側に配置された林檎と檸檬。非常に情報量の多いモチーフ設定とした。

問題文の条件「モチーフは必ずしも全体を描かなくても良い」から、いかにしてモチーフの中から「空間」を感じ取り、構図を思考するか。対象を観察し、要素を発見し、「虚」を捉え、描写されているかを評価のポイントとした。

デザイン(3時間)

【問題】

配付されたモチーフを「動き」をテーマに、自由に想像して構成しなさい。

モチーフは複数描いてもよい。

【条件】

1. 答案用紙は縦長使用とし、枠内に構成すること。
2. 色数は自由。
3. 白色は用紙の地色か、絵具の白、どちらでもよい。
4. 梱包材はモチーフではない。
5. 答案用紙の裏側中央に画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。



【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(B3セント紙)×1枚
3. スプーン×1本
4. フォーク×1本
5. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

出題意図と評価のポイント

モチーフの形態や質感を生かし、テーマに対する柔軟な発想と独創的な表現を期待した。

画面内での空間構成力、色彩表現力、独自性を評価のポイントとした。



空間演出デザイン学科

教員コメント

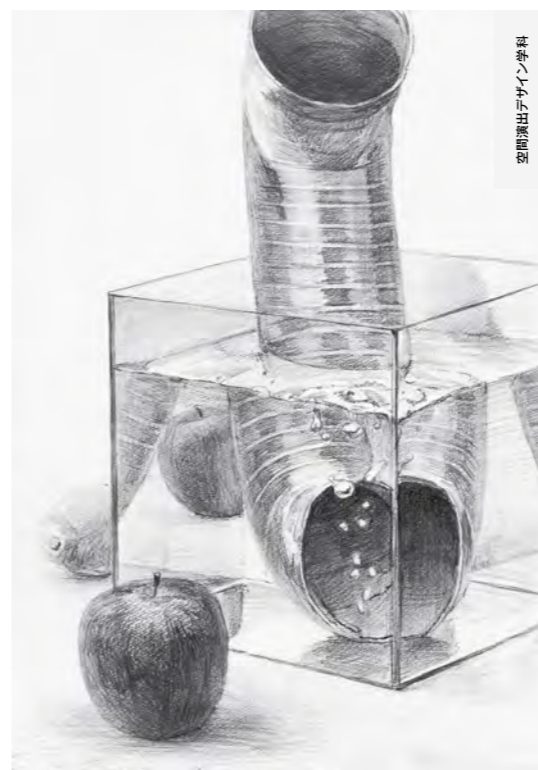
モチーフが設置してある木製の台までを描いた作品は、この1作品のみであった。ともすると構図が小さくまとまってしまう恐れもあるが、台に敷かれた紙の微妙なたわみの描画を見てもわかるように、丁寧な観察と描写がこの作品の魅力を担保している。



空間演出デザイン学科

教員コメント

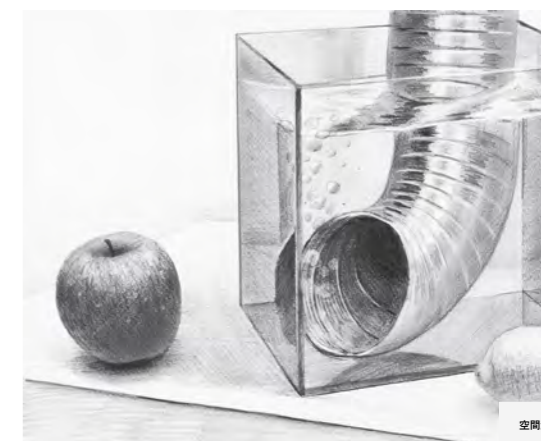
鉛筆の調子が美しい作品である。またポンプから出る泡の表現やモチーフの実像と虚像の明快な描き分けなど好感が持てる。ただガラス容器の立方体のパースや檸檬の形態などのモチーフのフォルムに対する観察の甘さが懸念点である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

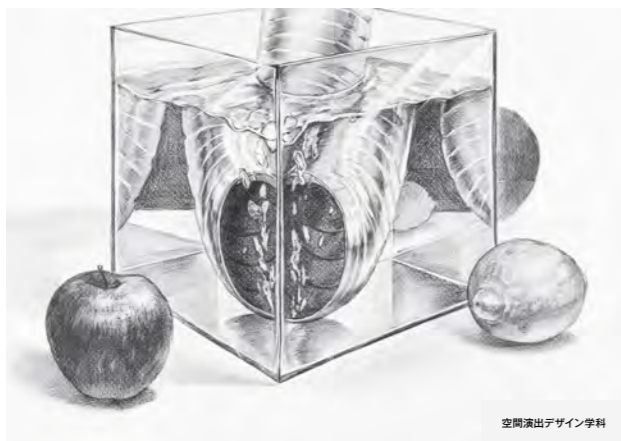
全体の描き込みは少々浅いものの、水槽内に見られる虚像をしっかりと観察し、水や気泡の表現も手数割に秀逸である。手前の林檎と、水槽のエッジ、アルミダクトパイプの断面周辺に視線が集まる非常にバランスの取れた作品である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

ガラスの容器の前後感や台に敷かれた紙の明暗対比の巧みなコントロールを見ると作者の空間に対する意識の高さを感じられる。大胆に切り取られた構図、明快でクリアな描画が目を引き一方で、描き込み不足など淡白な印象も受けるのが残念である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

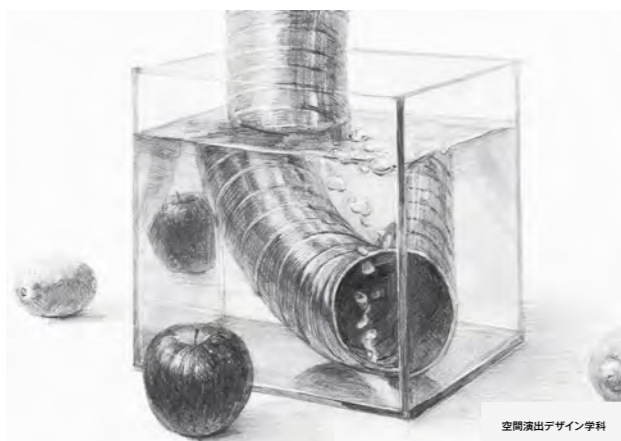
絵画的な魅力を持った作品である。モチーフ全体のサイズ感や、パース、形態は非常に甘いが、水槽内部空間の描写から、作者の観察力や思考力の高さが見て取れる。気泡や水面の揺らぎに作者は何を想っていたのだろうか。



空間演出デザイン学科

教員コメント

全体的にトーンが均一で単調だが、作者の空間に対する観察力を評価する。ポンプによって揺れる水面内に反射する不安定なアルミダクトパイプの虚像を粘り強く観察し描写している。欲を言えば、光を描写・表現することを意識し、明暗の対比をもう少し求めたい。



空間演出デザイン学科

教員コメント

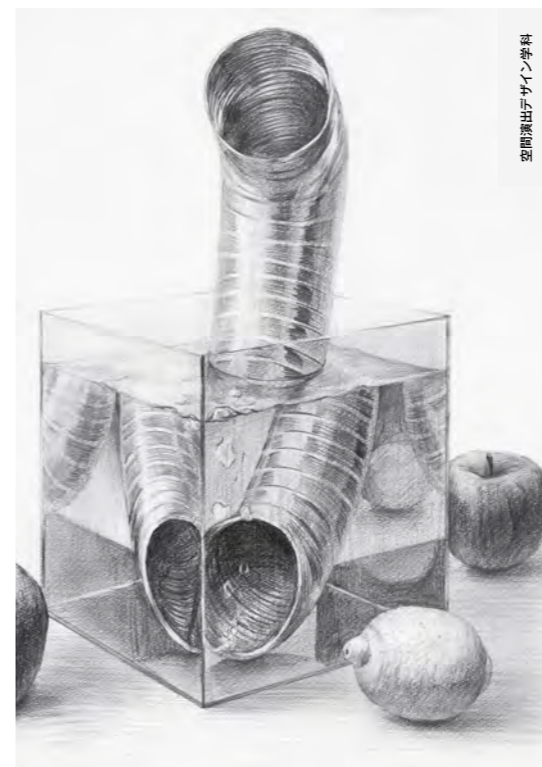
手前の林檎の描写に目が留まる。モチーフの林檎を観念的に描く受験生が多い中、自然物への真摯な眼差しがこの作品のリアリティと評価につながっている。その林檎と奥の林檎、そして2つの檸檬の前後感など空間も的確に表現できている。



空間演出デザイン学科

教員コメント

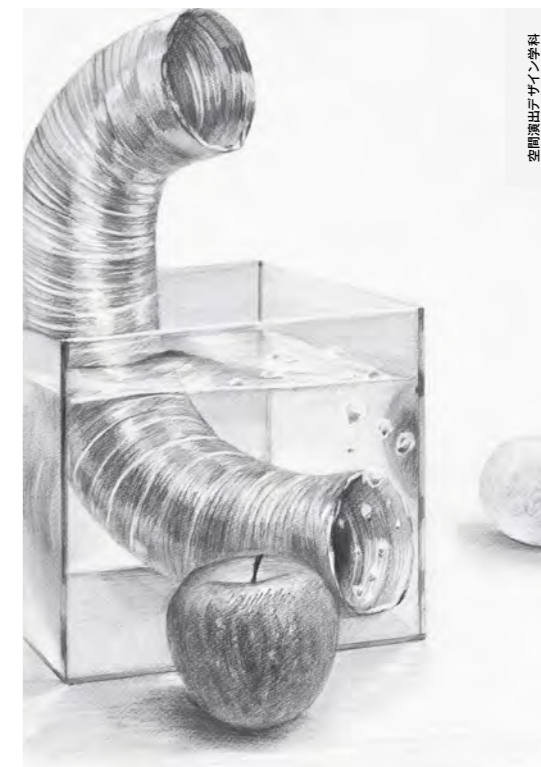
全体的にはやや平面的な表現にとどまっている印象を受けるが、アルミダクトパイプの質感と水面の描写が美しい作品である。水泡によって水面が揺らぎ、反射するガラスの表情や金属の質感を丁寧に観察している。林檎と檸檬の描写や位置関係への考察が少々浅いのは残念な点である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

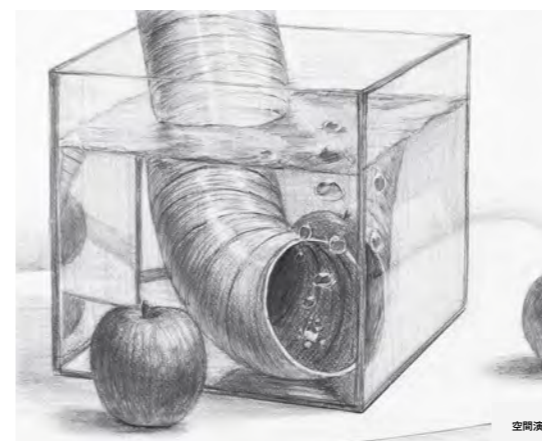
円筒のモチーフの屈折や虚像の表現など現象に対する作者の優れた観察眼が感じられる。欲を言えば水や泡の表情などももう少しこだわって描いてほしかった。またガラス容器の前後の明暗対比が極端で、それが容器の形態と画面の弱さにつながっているように思われる。



空間演出デザイン学科

教員コメント

画面の余白の白が美しく見え、モチーフに降り注ぐ光が感じられる作品である。画面左側を大きく切り取る構図もうまくいっている。ただ林檎や檸檬の描写を見ると、モチーフへの問いかけが不足しており、さらなる観察や描画が必要に思われる。



空間演出デザイン学科

教員コメント

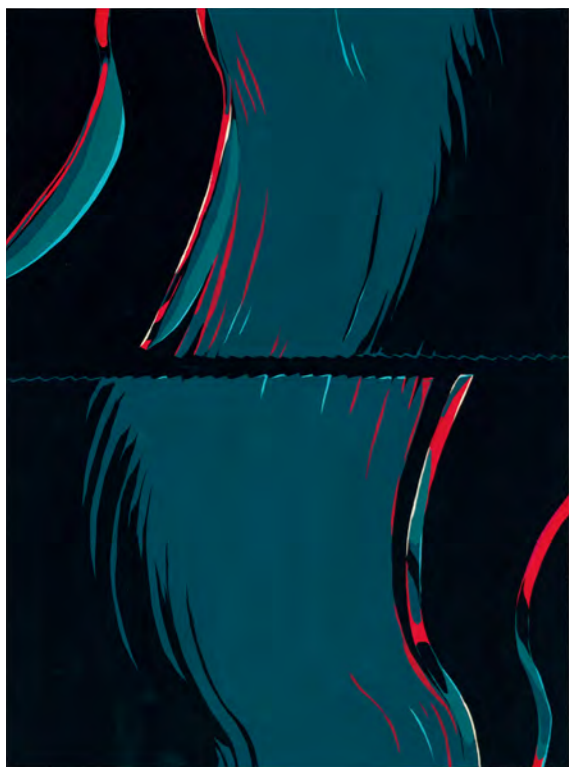
水槽内部の現象や空間を描こうという気持ちが感じられる作品である。画面手前側から奥に抜けていく空気の描写も心地よい。ただ、鉛筆の調子がやや淡白であり、モチーフのフォルムや質感の描写、位置関係の表現が雑なのが懸念点である。



空間演出デザイン学科

教員コメント

画面上の余白をうまく使い、奥に抜ける空気を感じさせる作品である。アルミダクトパイプの細かな描写、水槽内の空間への観察力も高く、虚像と実像の対比の仕方も面白い。欲を言えば実像の林檎に対する興味、観察を、もう一段階深めてほしかった。



教員コメント

スプーンとフォーク2つのモチーフを別々に構成しながらも、側面曲線形状と色彩によって1つの作品としてうまくまとめている。出題内容の揺れ動く軌跡を中心に大きく描き、サイドにモチーフを立体的に描いているところも優れたバランス感覚を感じる。



教員コメント

白を背景に抽象化された残像表現が軽やかで爽やかな印象を与える。回転運動の色彩表現に独自性を感じる。



教員コメント

風化し錆びさせたモチーフ表現が独創的である。動きは滴り落ちる雫と時間の経過。スプーンとフォークが配付物ではなかったことが残念であった。



教員コメント

モチーフの特性を抽出した大胆な構図によってディテールが生きている。素材感を出すことなく、光と影によってリアリティを生み出している。



教員コメント

色彩のコントラスト、イエローと黒の対比が印象的である。ムラのある多色使いのイエローと、モチーフを使って引っ掻いたような線の表現はどちらもラフではあるが好感が持てる。横ラインで全体がまとめられ落ち着いた印象になっている。



教員コメント

モチーフを大胆に切り取り、色彩の対比と構図によって魅力ある画面を構成している。メタリックな質感の表現も巧みである。



教員コメント

淡い色彩構成が新鮮に感じられ、あえて色数を抑えたことも強さを印象付けた。スプーンの凹面アップにフォークのフィンガーがいくつも映り込んでいる。実物から気付いた動きのある見え方を大胆に表現している。



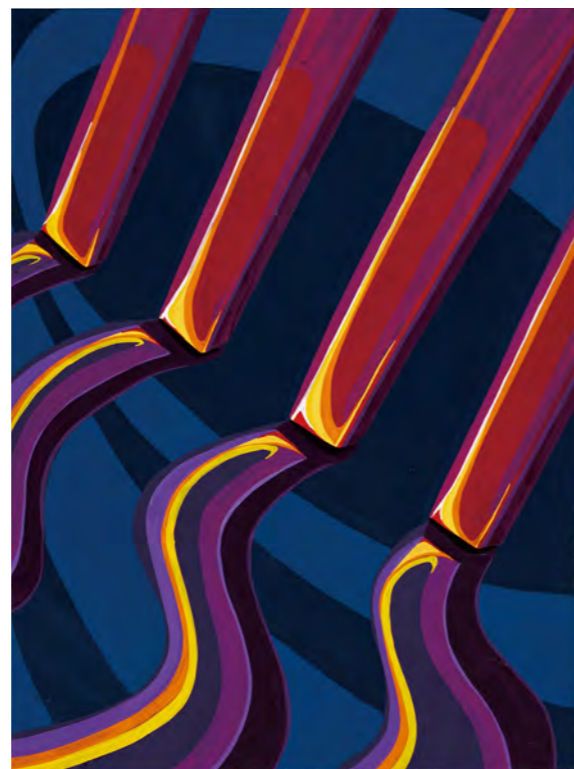
教員コメント

「動き」に対する感性と表現力によって独自の視点を提示する作品。色彩のセレクトや構成にどこかユーモアを感じさせる。



教員コメント

モノクロ写真表現に見える。上から落ちてくるモチーフが深い下まで落ちてゆく。ストライプの背景が没入感を強調し、ミラーのようにモチーフにも映り込ませている。狙いを定めた表現である。



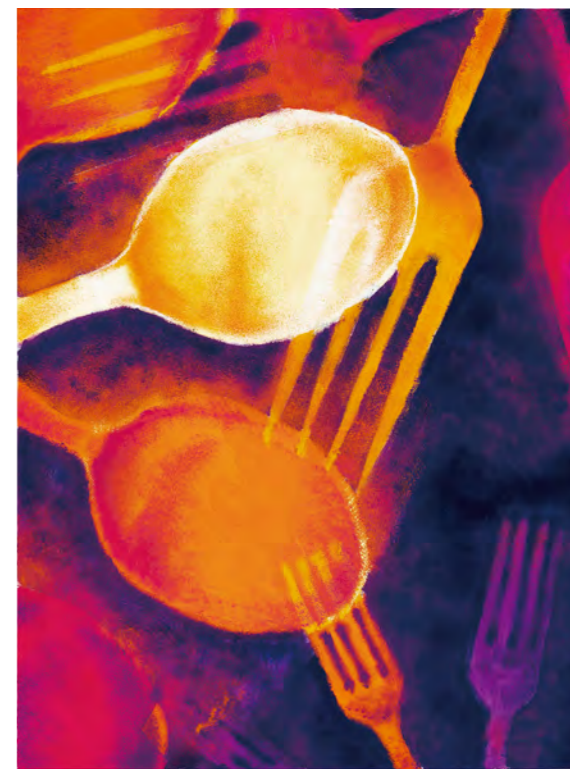
教員コメント

2つのモチーフが持つ形態の特徴をシンプルに対比させている。色彩については単調な印象を受けるが、形状の面白さがそれをカバーしている。



教員コメント

ブラックベースにモチーフの光の反射とカラーライトの映り込み。突端から光粒が湧き出し、これは飛行物体？ キャラクターだろうか？ 想像力と表現力、独自性が優れている。



教員コメント

滲んだ表現とノスタルジックな色合いが、ドラマチックな世界観を描き出している。静かな時間の経過と光が変化する様子を想像させられるが、課題である動きにはやや消極的である。



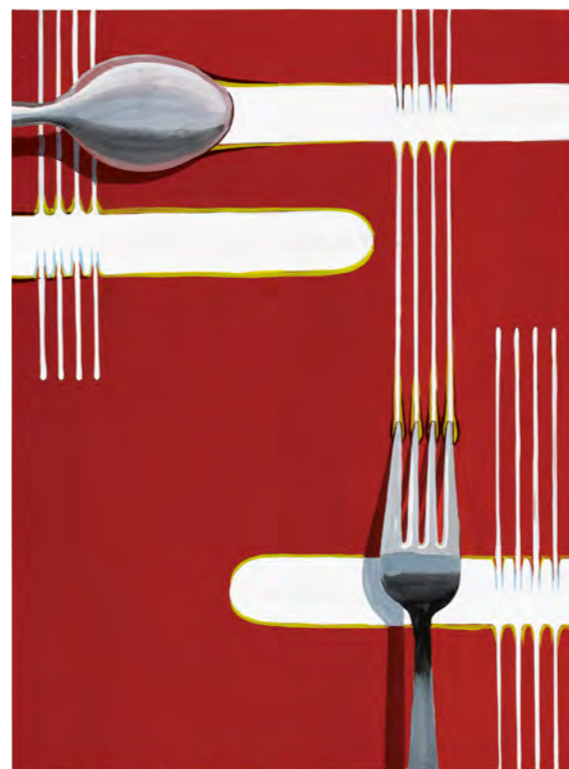
教員コメント

イエロー・レッド・ホワイト・ブラック・ブルー、計算された色のバランス感覚はパワフルで陽気だ。スプーンの凹面にモチーフが奥へ奥へと映り込み、目を引き込ませる。形体がややアンバランスだが、楽しませる作品。



教員コメント

金属が当たった瞬間の音の響きを想起させる。リングのハイライトがモチーフの配置と重なり合うことで、画面全体に調和が生まれている。



教員コメント

モチーフを動かし何かを掻き出す表現はいくつもあるが、これは液体のようなものを掻き出し、粘り気のある質感がレッドとイエローによって表現され、強い独自性を感じさせる。モチーフの丸みをうまく引き出し表現している。



教員コメント

モチーフが硬い床に落下したシーンを強く印象付ける。暗い色調の中に限られた色で美しさも感じさせる。

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サイズ厚さ3cm以内(ベースを含む)の平面1枚に作成してください。

(2) 論文

(1)の作品について解説しなさい。(200字以上400字以内)

②第2次選考

構想力テスト、作品審査、面接

構想力テスト(1時間)

【問題】

あなたの記憶の中で「最も尊い瞬間」を、あなたも含め自由に描写しなさい。

【条件】

1. 表現の抽象/具象は問わない。
2. 答案用紙の右下に作品タイトルを明記しなさい。
3. 答案用紙は横長で使用すること。

【配付物】

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

審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

本学科では、独自性+表現力+意欲を総合的に判断する。すなわち、個性的な感性を持ち、それらを表現でき、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。



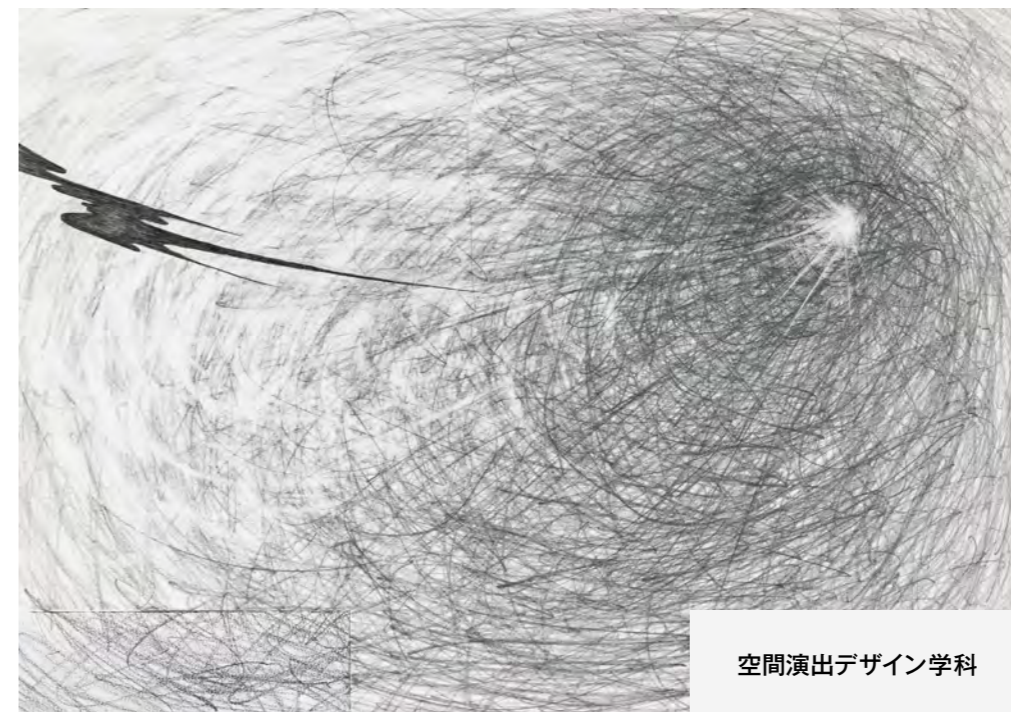
空間演出デザイン学科

私の影が美しすぎる!

教員コメント

足元を中心に据えた大胆な構図と、地面の質感や影の描写が印象的な作品だ。足のかたちや肌の質感、周囲の様子が丁寧に描写され、1時間という限られた時間の中で完成度高く描き切った。陰影の使い方が画面に奥行きを与え、全体の調和を引き出している。課題文に対する個人

の視点や想像力がしっかりと表現され、真摯な取り組みが伝わってくる。



空間演出デザイン学科

そしてまた私は生○○○

教員コメント

画面全体に渦巻くような線の重なりが力強く描かれ、圧倒的な動きとエネルギーを感じさせる作品だ。左側に見える曲線の黒ベタ図形が印象的で、背景との対比が際立っている。線の重なりと密度の変化によって、空間の広がりや巧みに表現され、独特の世界観をつくり上げた。抽象的な

ヴィジュアルでありながら、「そして私はまた生○○○」というタイトルが付くことによって、さまざまな解釈を想起させる。

鉛筆デッサン(3時間)

【問題】

10m×10mの範囲内に、下記の条件を満たす高さ30m以上の塔を構想し、デッサンしなさい。

【部材】

- A. 立方体(1辺が3m~6m)
- B. 直方体(1辺が1m~15m)
- C. 円柱(直径1m~5m・高さ5m~15m)

【条件】

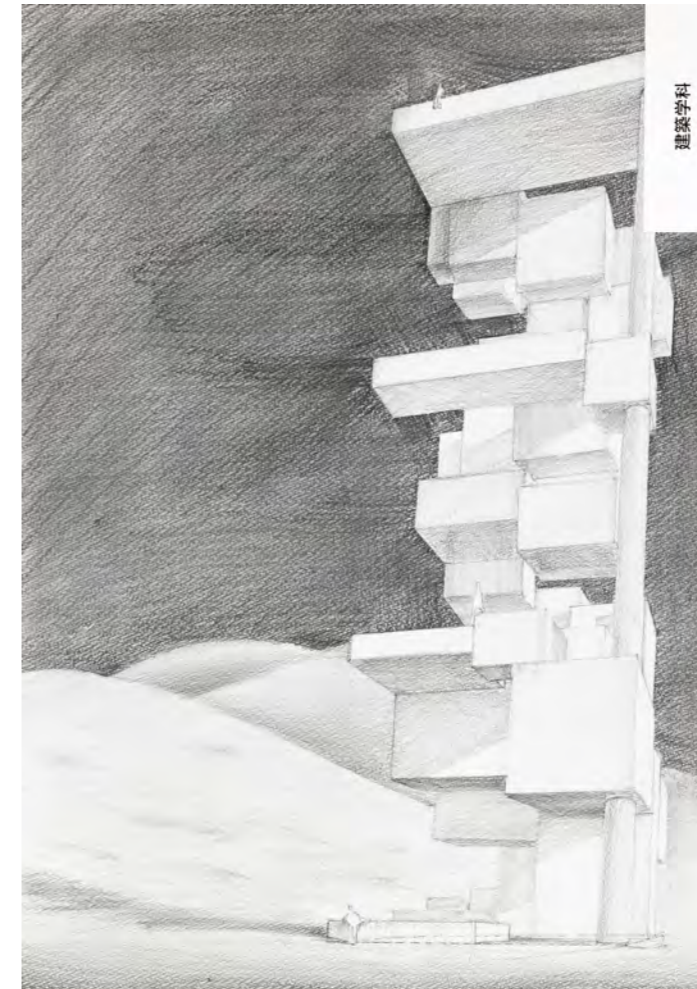
1. 構想した塔の特徴が最も表現される視点からデッサンすること。
2. 設置面の10m×10mを明記してデッサンすること。
3. 塔の上部も10m×10mの範囲内であること。
4. 各部材の数量は自由。
5. 各部材の素材は、コンクリートを想定すること。
6. 構想した空間のスケールが分かるように人間(h=1.8m)を一人以上描くこと。
7. 答案用紙は縦横自由。
8. 目隠しカードの上に、画面の「上」を示す矢印「↑」を必ず書くこと。

【配付物】

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

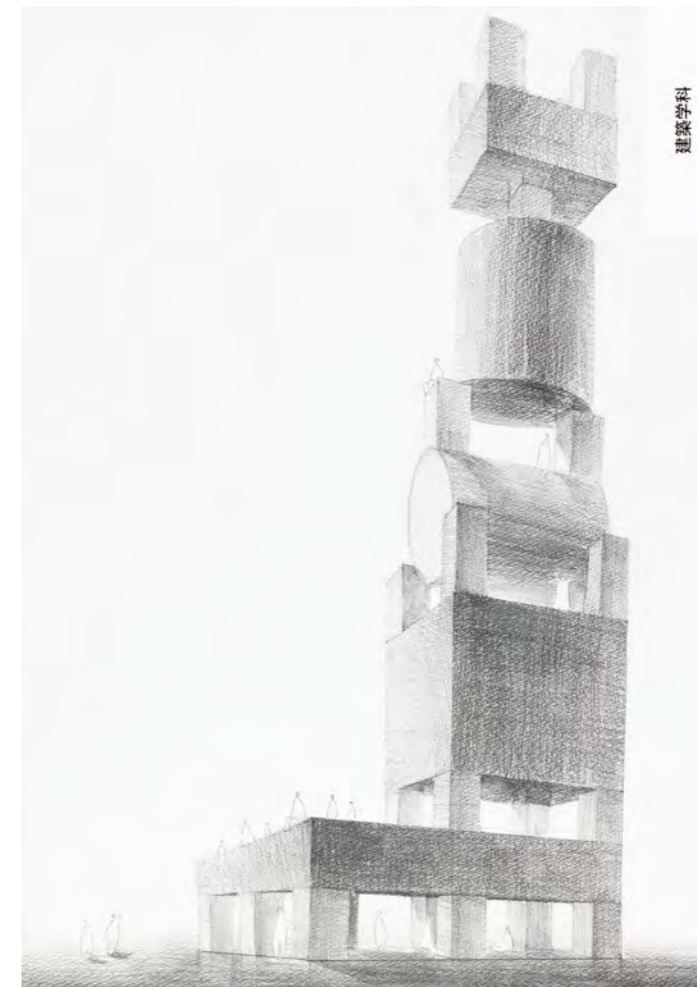
出題意図と評価のポイント

建築的なスケールの部材A~C(立方体、直方体、円柱)によって30mの塔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。特に全体のバランス、部材の組み合わせによってできる立体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。



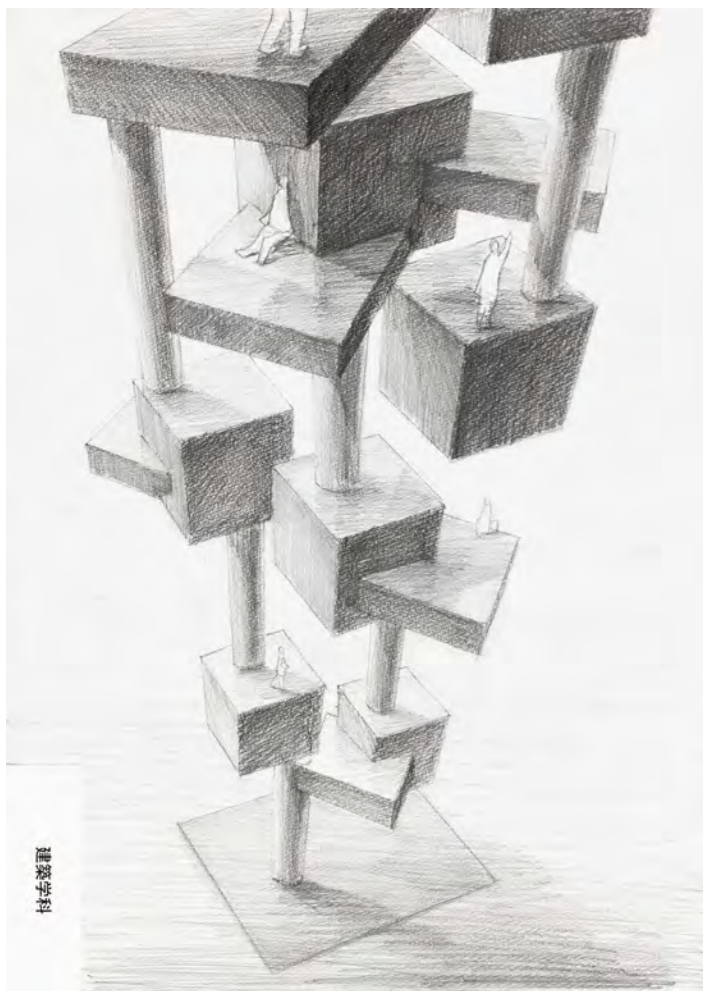
教員コメント

直方体を水平、円柱を垂直に配置し、大小の立方体をバランスよく構成している。



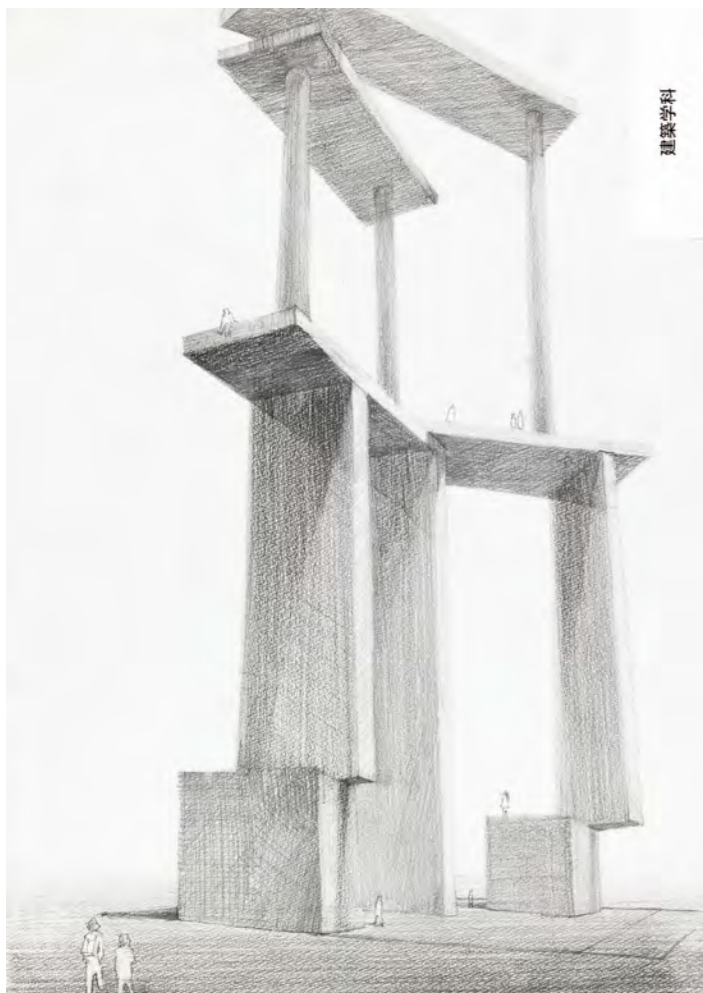
教員コメント

10m×10mに基壇を設け、その上に塔を偏心させて配置した独自性のある構成である。



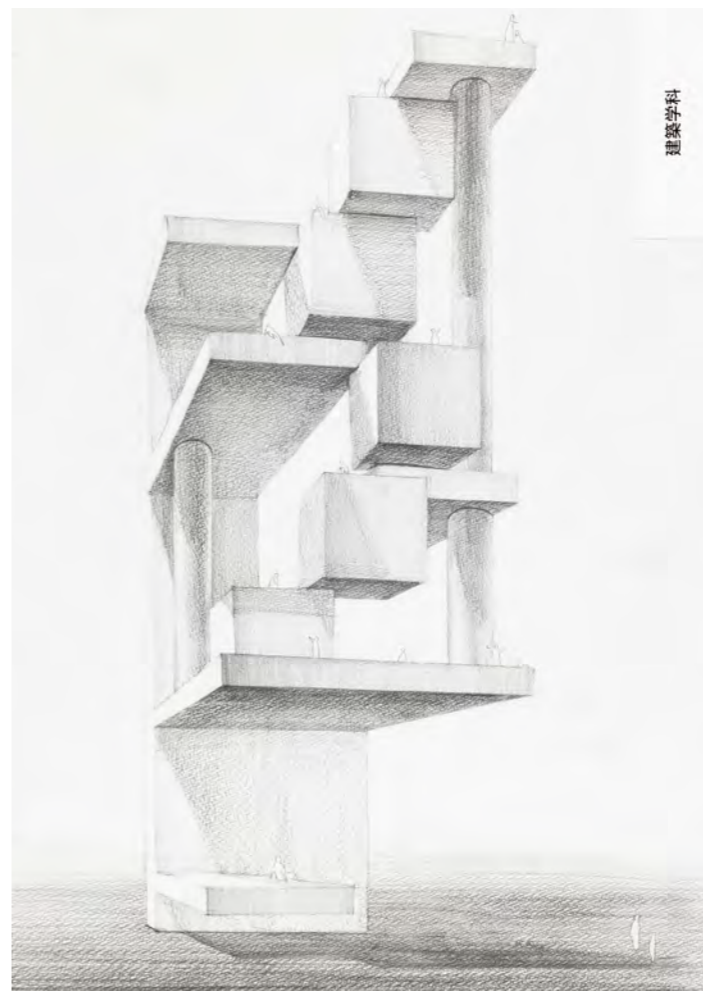
教員コメント

立方体、直方体、円柱それぞれの構成ルールが読み取れるリズム感のある構成である。



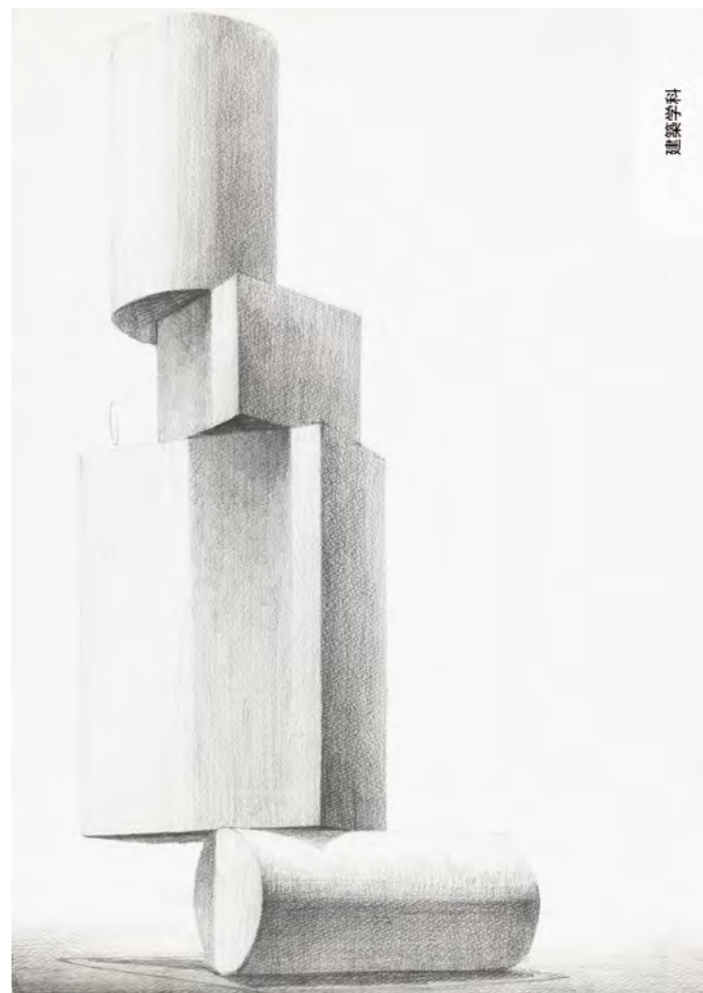
教員コメント

直方体をメイン部材とし、立方体を基礎部、円柱を上層部に配置したシンプルな構成である。



教員コメント

縦に直方体を立て、そこから張り出すようにすべての立体を配置した浮遊感のある構成である。



教員コメント

部材数を限定した構成であるが、大胆かつ力強い立体をつくり出している。

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。全部の棟の内観を描く必要はない。

【条件】

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

審査基準・評価ポイント

a) 受験生に期待すること・採点基準

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

表現力テストでは以下の点を評価する。

- 観察力(対象の特徴を正確に捉える。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】

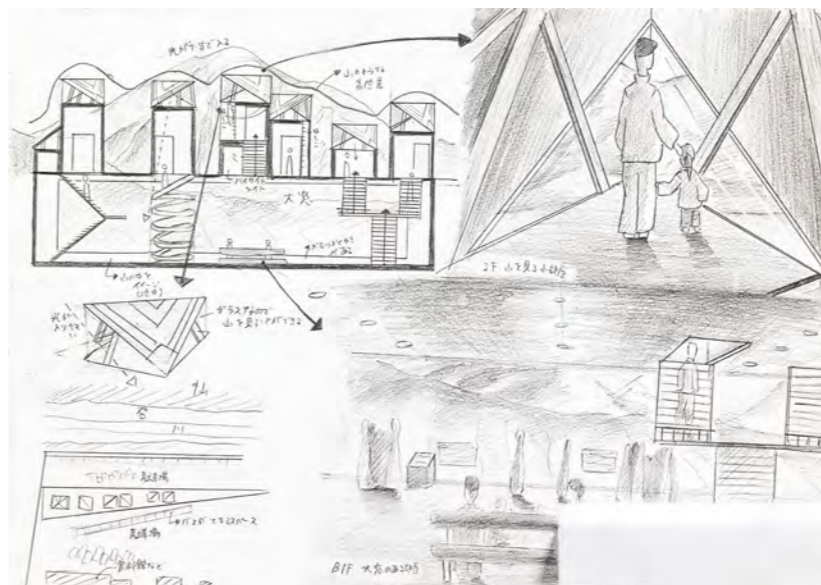
1. 試験問題
2. 写真(コピー)×1枚
出典:TOTO AQUAPIT ASO(阿蘇山上公共トイレ)
撮影:石丸捷一
- 3.【問題(1)】用 原稿用紙×1枚
- 4.【問題(2)】用 答案用紙(B4画用紙)×1枚
5. 下書き用紙(B4上質紙)×3枚



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。

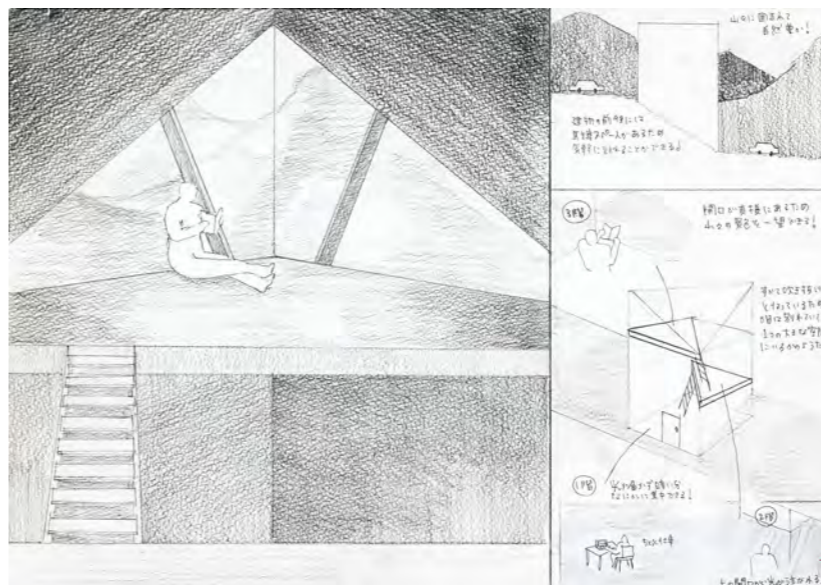
- ものづくりやイベントなどの企画実践
- 持続すること:長く継続できている何かがあるか
- 面白がる力:迷ったらやってみる・フットワークの軽さ
- グループ活動を通じた自身の長所や役割の把握



教員コメント

非常にユニークな空間構成を構想・描写しているが、写真を丁寧に読み解いた上で導き出したストーリーが文章に的確に書かれており、説得力がある。

全体像を示す断面スケッチと、上下階内観イメージの組み合わせもバランスがよい。



教員コメント

大画面の内観イメージと全体構成の解説スケッチとがシンプルなレイアウトでまとまっている。複数の棟が建ち並ぶ中あえて1棟に絞り、画面中の文章も最小限にとどめながら描いていることが、使用者の設定と合致していて共感できる。

この建物は、山の見える駐車場の傾斜地に建てられている。山があり、自然が豊かである。近くに高い建物がないため田舎だと予想できる。駐車場には、普通の車だけでなく、バスが停まれる場所も多いことから、この場所は観光地であると想像した。

この建物は、外部とのつながりを重視していると考えられる。理由としては、まず屋根の形状が三角形を二枚合わせたような特殊な形をしているからだ。屋根には、すきまがあり、そこにはガラスがはめられている。この特徴は、外部の光を高い位置から取り入れ、山を見えるようにしている。つぎに、この建物が横に並んだ時、屋根の高低差が生まれることだ。これにより、遠くから見たシルエットが段々になり、背景の山とよく馴染むようにしている。

この建物は、展望台として利用されている。地上の小さな建物は、一部が展望テラス、それ以外は地下に通じる階段となっている。地上の展望テラスには、少人数しか入ることができない。そのため、一人の時間や大切な人の時間を楽しみたい人々に利用されている。一方、地下には大人が入れる空間が広がっており、観光バスなどで来るような団体客が利用する。大きな窓がついており、そこから大迫力な山肌をみることができ、「山を見たい」というニーズは同じでも訪れる人の性格は様々だ。そんな多様な要求にこの建物は応えることができる。

私はこの建物を一人で旅を楽しむ人が訪れる宿だと考えた。

この建物は、高く連なる山々に囲まれていること、周りに建物がないことなどから丘陵地に位置していると分かる。少し離れた山では、背丈や種類の異なる様々な木が生い茂り、山々の隙間から垣間見える情景が想像できる自然に恵まれている。夏は森の中を抜けてきた涼しい風で心地よく、冬は寒いが、この地に影をつくるような障害物はないため、大きく広がる空からの日差しが降り注ぎ、あたたかさを感じる。

レンガで造られた箱が置かれているようで、一見すると閉塞感を感じるが、二つの特徴によってそれが解消されている。一つは上部に大きく設けられた開口である。

この開口を介して季節や時間とともに移ろう光や、雲の量などによって変化する光を内部に落とし込み、ここで暮らして豊かさをもたらす。さらに大きく広がる外部環境を取り込み、生活を外へと向かせてくれる。もう一つは二つの三角形から成る屋根である。室内に奥行き感を出しつつそのユニークな形によって訪れた人々の心を躍らせる。

この宿に訪れる人は一人での旅を趣味としている。大きな窓の前で静かに本を読み、山へハイキングに出掛ける。狭く秘密基地のようなこの建物で、人目を気にすることなく、自分の時間を過ごす人々の姿が想像できる。

感覚テスト(3時間)

【問題】

私たちはデザインされた製品に囲まれた生活を送っています。便利なもの、気の利いたもの、美しいもの、お気に入りのものなど、身の回りには完成されたデザイン物が溢れています。そんな中で、デザインとして意図されていなくても心惹かれることがあります。あなたが覚えている「意図されていないデザイン」の事例の一つ挙げて、スケッチを描きなさい。また、スケッチについての説明を論述し(400字以内)、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

設問内で「デザイン」という言葉が繰り返されており、受験生の中には戸惑った者もいたかもしれない。一般に「デザインされたもの」といえば、人工的につくられた製品や空間を指すことが多い。しかし、文中における「意図されていないデザイン」は、日常生活のみならず、社会や自然環境など、広範囲にわたる現象や出来事を含んでいる。この出題は、受験生が普段から身の回りの「もの」や「こと」にどれほど注意を払い、それを鋭い視点で描き出せるかを問うものであった。感覚テストにおいては、設問

【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

の趣旨を深く洞察し、自身の記憶の層から適切なテーマを精緻に抽出することが肝要である。そのうえで、他者にテーマを鮮明に伝えるスケッチと、それを的確に説明する論述の両者が相互に響き合い、精緻さと独自性を備えていることが重視された。スケッチにおいては、基礎的なデッサン力のみならず、見る者の心を捉える表現力が求められ、タイトルや論述では、説得力のある的確な表現が評価のポイントとなった。

基礎造形(3時間)

【問題】

「日常」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こと。
2. 答案用紙の裏面中央に、画面の「上」を示す矢印「↑」を書くこと。

【配付物】

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

出題意図と評価のポイント

「日常」というテーマは、その解釈次第でさまざまな表現が可能であるため、幅広いアプローチが期待できると考え、設定した。日常は平等に存在し、その中で何を感じ、どのように捉えるかといった個々の感性が素直に現れるテーマである。しかし、受験生にとっての「日常」は一般的な日常とは異なる側面を持つ。「受

験」が生活の大部分を占め、関心の多くがそこに集中してしまう特異性がある。この課題では、「受験」という状況下でも日常の些細な瞬間に目を向け、見慣れた風景や繰り返される出来事を独自の視点で再構築する力、限られた環境でも創造的に思考できる力を見極めることを目的としている。

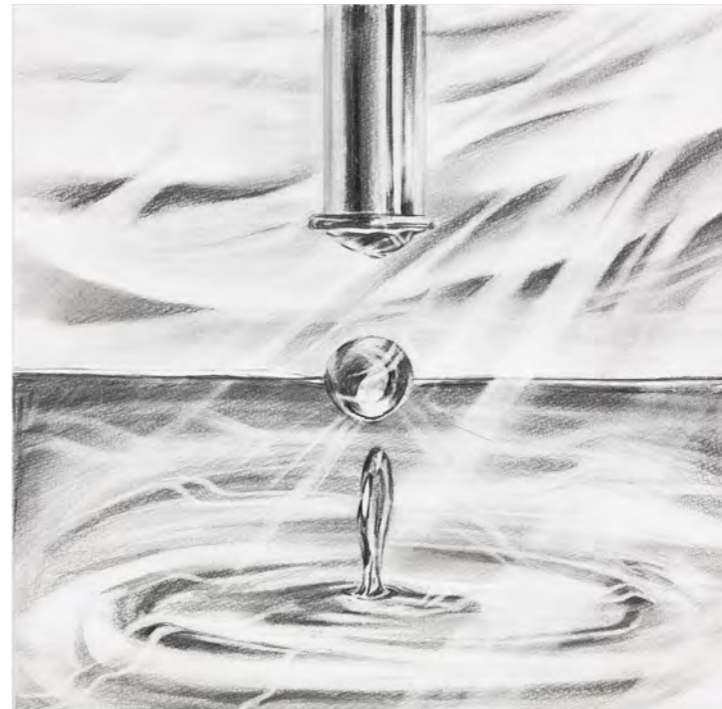
持ち主によって価値が与えられる衣服

製品における汚れや傷は不良品と見なされることがほとんどだが、ファッションの分野では破れたジーンズを履いたりちよとした傷や汚れの付いた物を身に付けたりすることがオシャレとして確立されている。私のお気に入りの服も新品のときより数年間着古した今の方がもっと好きになったと感じる。

現在は製品を大量生産する技術が発達し誰もが欲しいデザインのものを手に入れやすくなったが、一方で自分一人しか持っていないものを持つことが難しくなっている。だが、持ち主の手に渡り身に付けることでその人の体の形や動きのくせ、共に過ごした思い出までもが反映され、それは世界に一つの私だけのものになる。確かに製品によっては使い込んだ様子を出すため意図的に傷を付けることもあるが、同じ傷を付けることはできないため同様に世界に一つだ。新品の状態からその後劣っていくのではなく、持ち主が新たな価値を服に与えるところに私は魅力を感じた。

教員コメント

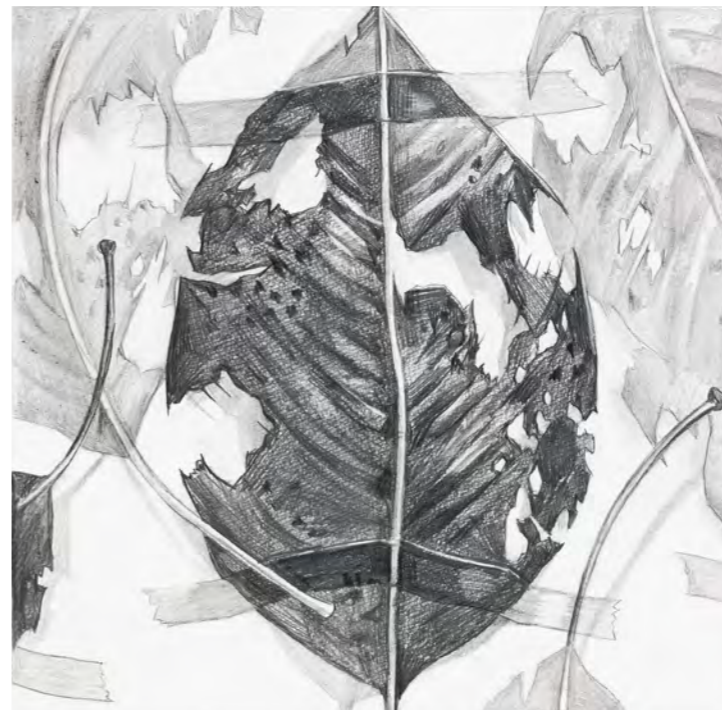
作者が着目したのは衣服である。ただ、ここでは服のデザインの考察ではなく、時間経過とともに変化していく「状態」に焦点を当て、そこに見いだしたデザインの魅力を伝えている。着用するたび、自らの癖、生活、思い出が染み込んで育まれていく服を「個」として捉え、その変化を大切に想う感情が丁寧に表現されている。生地や裂け目に手を添えた絵は着用している人の視点で描かれていて、服への温かな眼差しを想像することができる。



教員コメント

蛇口をひねって水一滴が洗面台の水面に落ちるほんの一瞬の出来事を、画面の中に豊かに表現している。鉛筆画のモノクロの世界であるはずだが、豊かな色調を感じる。それは作者の高度な技量と観察眼によるものである。明確な対象物ではなく、あえて反射という「現象」をモチーフに

選び、その魅力についての的確に論じている。頭の中にある瞬間的な記憶を想起して描くことは至難だと想像するが、その美しさを確かに捉えている。



教員コメント

作者が題材に選んだのは虫喰いの穴がある葉っぱである。穴を開けた虫自身にとっての意味とはまったく別の視点から、その造形的美しさを見いだす人間。足元に落ちていたり木の枝についている葉っぱはどれも同じように見えるが、実はそうではない。虫の開けた穴も含め、その1枚1枚

が唯一無二の造形であることを丁寧な論述と描写で伝えている。薄いトーンで複数の葉っぱを周囲に描くことで、収集する作家本人の視座も感じることができる。

反射が産み出すデザインは、私を魅了する。

私が予備校で片づけをしている時、ふと水道を目にした。そこは赤い夕日に照らされ、水道のじゃ口から出た水滴によって水面が立ち、それが壁に反射していた。その光景は、忘れられないほど美しく目に焼きついた。その瞬間を目にした人はいったい何人いるだろうか。もしかしたら私だけかもしれない。背徳感と高揚がいきなり押しよせた。反射は私を魅了するデザインを産み出す。水道の壁やじゃ口は強度や汚れを落としやすいという点から、鉄やアルミなどの素材で作られている。それが、反射する時に美しいからという理由ではないだろう。また、それらは、様々な表情を見せてくれ、同じ表情を意図的に産み出すことは不可能である。だからこそ、そういう瞬間にめぐり会えた時、背徳感を味わうことが出来るのだ。さらに良いものが見られるかもしれない、その瞬間を見逃したくないという気持ちから、私は反射を探すようになった。

虫たちが作った美しい葉っぱ

六才、母との散歩道、足元に虫に喰われた跡のある葉、私はその葉を拾いあげまじまじと見つめる。きっと母にとってそれはただの色があせた落ち葉だ。でも私は違った。美しいと感じたのだ。その時感じた美しさは洗練されたグラフィックにも、一流建築士の作る建造物にも存在しない。唯一無二の美しさがそこにあった。私はその葉を部屋の壁にテープで貼り付ける。私はこうしていくつもの宝物をコレクションしていたのだ。

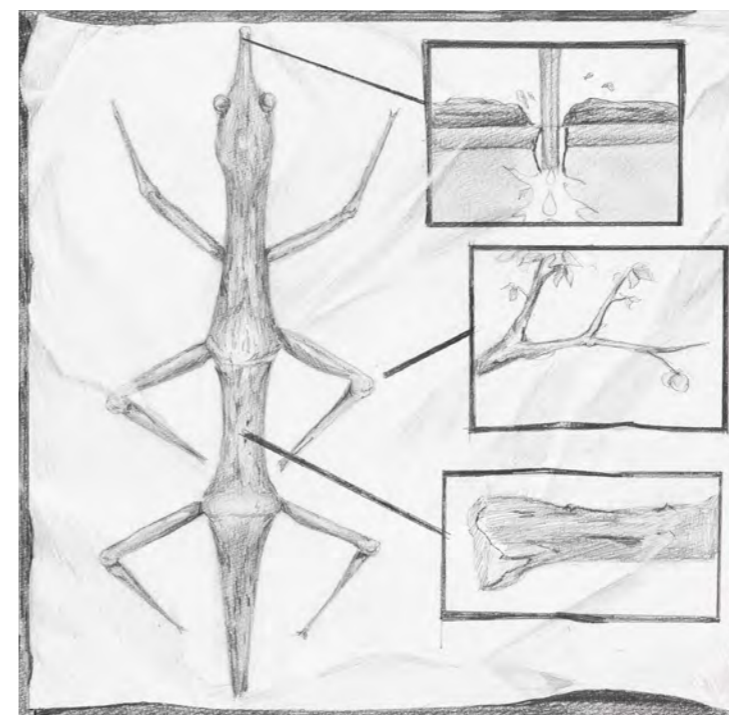
なぜあんなにも、どこにでもあるような葉に惹かれたのだろうか。大人は皆、人が作った物を欲し、その欲をかき立てるために別の人はデザインをする。しかしあの葉は違う。作者である虫さん達は誰かの需要なんて考えもせずに私を魅了した。その理由は、そこに一枚しかない、いわば何よりも価値のある代物だからだ。この無秩序な美しさを見つめ、私はまたひとつ、虫たちに感謝の言葉を送る。

「進化」は生存本能からできたデザイン

現代における「デザイン」は、目的や状況に合わせて工夫が凝らされている。つまり、「理性的」であると言える。一方で私は、ナナフシやカメレオン等が行う「擬態」は「本能的」であるデザインだと考えた。

初めてナナフシを見たとき、私は枝を丁寧に組み合わせて作ったその工芸品のような見た目に驚かされた。そして、幼かった私はそれを「神作の工作」であると信じていた。だが実際は、誰かが意図して作ったとしか思えないその姿は、ある虫が意図的に自分でデザインしようとして出来たものではなく、天敵から身を守るために長い年月をかけて生まれた「本能的」なデザインだ。

生存本能が生み出したデザイン、すなわち「進化」は、原理を理解した今でも、まるで生物というクライアントが神様という敏腕デザイナーに発注をしたとも思えるような素晴らしいものばかりだ。



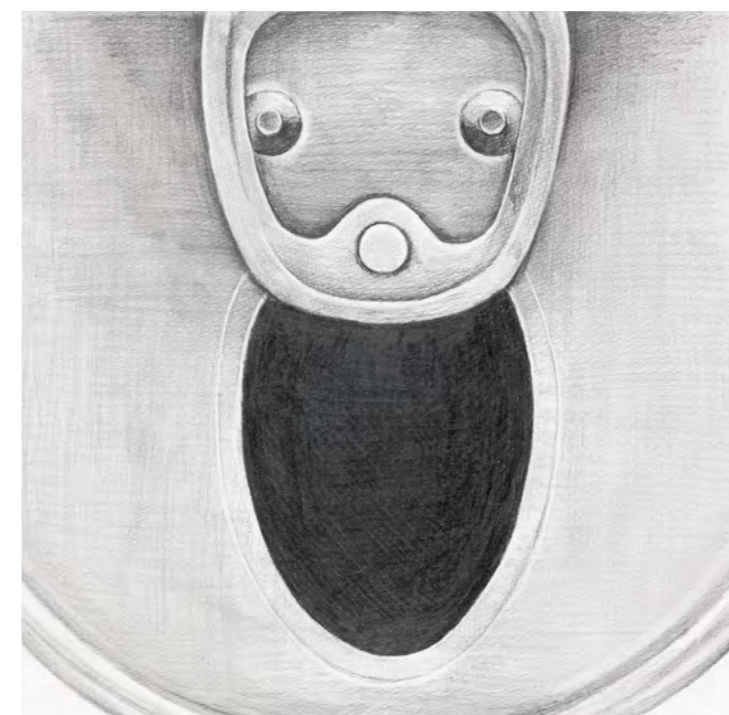
教員コメント

「擬態」というテーマ、実は基礎デザイン学科の「デザイン学」において重要なキーコンセプトであることを、この作者は知っていたのだろうか。「ナナフシ」を見いだした時点で、設問のハードルを遥かにクリアしている。生物の不思議な形態が、人の手の届かぬ力によって生み出されたこと、

それが自然の摂理にかなっていること、それはまさに人智を超えたデザインそのものである。神様をデザイナーとして捉えている点もユニークである。

缶にいる人

私が心惹かれた「意図されていないデザイン」は飲み物の缶の開口口だ。缶の開口口自体は内容物を密封し、少しの力で開けられるように意図されてデザインされたものだ。私が注目してほしいのは缶を開封したあとの開口口の部分だ。一部のメーカーの缶でプルタブの下に二つの突起がついているものがある。おそらくプルタブを浮かせて指を引っ掛けやすくするためなどの理由でデザインされたものであるが、この二つの突起と開口口が合わさると、缶の上面が顔に見えないだろうか。人間は特定の記号や形状が集まると顔と認識する特性があるが、この缶のデザインはあまりにも「顔」すぎないだろうか。大きく口を開けつつぶらな瞳をしたこの人が私には愛らしくてたまらない。この開口口を見るためにわざわざ顔っぽい缶のメーカーを選んで飲み物を買うほどだ。きっと、意図して生まれたわけではないからこそ、この缶の人はこんなに純粋な目をしているのだろう。



教員コメント

飲料水の缶の開口口であるプルタブ、それは紛れもなく意図された工業デザインである。この作品では、そこにもう一つの意味を見いだした点が素晴らしい。機能的な形状を持つプルタブを見ていると、2つの突起、プルタブを缶に留めたビス、ぽっかりと空いた飲み口、それらがあたか

も目や鼻や口をもつユニークなキャラクターの顔となる。まさに意図されていないデザインが現出し、笑いを誘う。そこを作者はうまく掬い取った。

無限の可能性の「木」

私は意図されていないデザインとは「木」だと考える。木は木としての生命体でありながらデザインそのものである。そのキッカケは私は散歩をするのが好きでそのルートにいつも行く公園があり、その公園の中心には4~5mの木がある。ある日いつものように散歩をしていると木の枝分かれしている間にタオルがかけられてあった。きっと誰かの忘れ物なのだろうが私ははっとした。その木は布をかけるハンガーのようなデザインと、忘れた人が気がつきやすいように目印のデザインになっていたのである。この布をかけた人はこれを意図してかけたのかは分からないが、それはたしかにデザインされていたのである。ほかに木の中に穴が開いていたりすれば鳥の家や物を入れるデザインになったり、木に登ればアスレチックのデザインに変身もする。このように人が直接デザインしなくても木には無限のデザインの可能性がねむっているのだ。私はそれを美だと感じた。



教員コメント

人があえてデザインをしなくても、目の前の自然の中にすでにデザイン的な要素は内在していて、それを見つけ出す視点こそが重要であることを我々に教えてくれる。造形や素材、形状や大きさをよく観察すると、1本の木の中にも機能や性質をいくつも見つけることができる。描かれ

ているモチーフは木にかかったタオル。日常生活の些細な違和感を見逃さず、作者自身の中で分析して考えを発展させている。優れた洞察力が見て取れる。

神様のスタンプ

私は刑事ドラマが好きだ。数々の作品を観てきた中、ある共通点を見出した。それは、事件の犯人を特定する大きな手がかりとなるものが指紋だということである。指紋は唯一無二であり、他人と被ることはない。私はそれがとても謎めいたものと思えた。

人間は、人間であるために、顔の構成や四肢、骨格などは決定されている。身長や肌の色、顔の特徴などは親の遺伝子をもとにしてつくられている。だが、指紋だけは、遺伝子などの影響を受けていない、独立した存在であるのだ。とても興味深く思えたので、細部まで観察してみることにした。

数えきれないほどの細長い面が連なり、線を生じさせている。超音波のように、指の腹の中心から放射状に広がっている。どれもほとんど等間隔で、神様がデザインしたのではないかと思えた。見れば見るほど、この曲線の連なりには、まだ知られていない人間の可能性と自然の神秘が隠されていると感じる。



教員コメント

指紋、というもっとも身近な、自らの身体にも見られる自然の摂理を「デザイン」と捉えた時点で、設問のハードルを軽々とクリアしている。あとはどれだけテーマをうまく描出し、的確に言語化するか、だ。作者はおそらく自分の指の指紋を仔細に観察したのだろう、細部まで描き込まれ

たさざ波のような縞線が精妙で美しい。画面を分割し、指で押印した様子も加えている。また、指紋の神秘を再発見した感動が的確に論述されている。



教員コメント

納豆やスライムなど、形態が変容するもの、ある瞬間の造形に心惹かれた作者は、その「かたちの一回性」が、基礎デザイン学科の「デザイン学」において重要なキーコンセプトであることに気付いていただろうか。それを「唯一無二」と表した点が評価される。流動するかたち、そのど

の瞬間も人の目を引き付けてやまない魅力がある。その抽象性を捉え、うねりのある形状として説得力のある描画と論述で表現した点が秀逸である。

伸びた一瞬の美しさ

私の考える意図されていないデザインとは、可動性があり、その一瞬しか味わえないものである。

私が美しいと思ったものは、納豆やスライムを混ぜて伸ばした時に出来る空洞だ。幼い頃の私は、あの引き伸ばされる形が、異世界への入り口のように感じた。ひとつひとつの空洞が、それぞれの世界の入り口に思える。しかし、スライムも納豆も、伸びた状態のまま留まってくれない。そのたった一瞬に、私は心惹かれた。

自分の思い通りの形が決して作れないところも、この空洞の魅力である。「ここにこういう形で、こういう大きさの空洞を作りたい」と思っても、完全に想定通りな形にはならない。二度と同じ空洞は出来ないのだ。

このように、ただ単純な「引っぱる」という作業が、一瞬しか見ることの出来ない唯一無二の美しい形を作り出す。そんな、神秘的なこの空洞の魅力を私は伝えたい。



教員コメント

温泉を「意図されていないデザイン」として捉えた発想が興味深い。温泉は単なる施設ではなく、「湯につかる」という行為が生み出す世界観であり、そこに個々のデザイン要素があるとしても、全体としては偶然の調和があふれている。さらに作者は、露天の岩風呂において、石組み

が湯に浸かる人の椅子となることに注目した。スケッチからも温泉の雰囲気が伝わり、「人間が自ら自然になじんでいく」という考察は実に見事である。

自然そのままの温泉のデザイン

私の興味は日本各地にある温泉巡りだ。特に私が魅力的だと感じるのは、タイルできれいに敷き詰められた見目の場所ではなく、自然にさらされてむき出しになっているような温泉である。そんな秘境にある温泉には、大小様々な石で囲まれた露天式の風呂がポツンとあるだけなのだが、この石によって形作られている風呂には意図されていない魅力的なデザインが詰まっていると私は考える。

風に当たりながら湯に入りたい時、人はその自然むき出しの石たちに腰をかける。この時、正しい座り方なんてものはない。それぞれ自分の身体に合うようにさぐりながら腰を下ろす。もちろん座り心地で言ったら精密にデザインされたイスには遠く及ばないだろう。しかし、誰もが思い思いの石で、好きなように休憩をするその行為はまるで、人間が自ら自然になじんでいくようであり、ここでしか味わえない瞬間だ。この点で温泉は、意図されていないデザインの一つだと私は考える。



教員コメント

ご飯、味噌汁、焼き魚といった日本の典型的な朝食風景を、プロダクトデザイン的なアプローチで描くことで、構図や色、かたちが新鮮に感じられる。背景を白にするという選択は、プロダクトデザインの要素を強調すると同時に、朝の光を想起させる効果もあり、作品に清潔感と爽やかさを与えている。

教員コメント

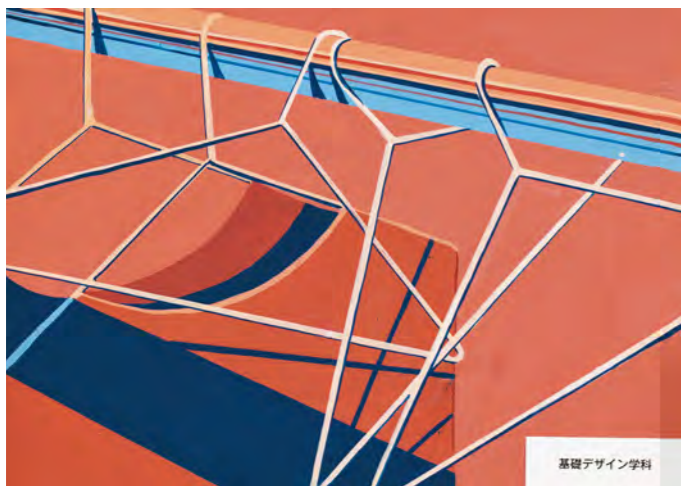
均等に並べられた山型食パンの規則的な連続性と、各食パンに無造作に塗られたイチゴ、キウイフルーツ、マーマレードと思われるカラフルなジャムの対比が印象的な作品である。秩序と偶発性が同居することで、日常的なモチーフにリズムと遊び心が生まれている。

教員コメント

ラッシュ時の満員電車で、グレーのスーツを着たサラリーマンたちが急ブレーキの衝撃で一斉に傾くシーンを描いた作品。雑然としがちなモチーフでありながら、色数を抑えた選択や線の整理によって、複雑な状況が明快に描き出されており、作品全体にスマートな印象を与えている。

教員コメント

グラフィックデザインが好きな学生の視点が感じられる作品。自分の好きなヴィジュアル本を日常的に眺め、デザインに没頭する様子が伝わってくる。寝ても覚めてもデザインのことを考えているかのような熱量が表現されており、日常の中にデザインが自然に溶け込んでいる印象を受ける。



基礎デザイン学科

教員コメント

ハンガーラックにかけられた洋服と、何もかかっていない置き去りのハンガーが雑然と並ぶ日常的な風景。ハンガーの細いラインとその影が複雑に絡み合い、独特な幾何学図形を生み出している。日常の中に偶然生まれる造形的なリズムや秩序を上手に捉え、作品として再構築している点が印象的である。



基礎デザイン学科

教員コメント

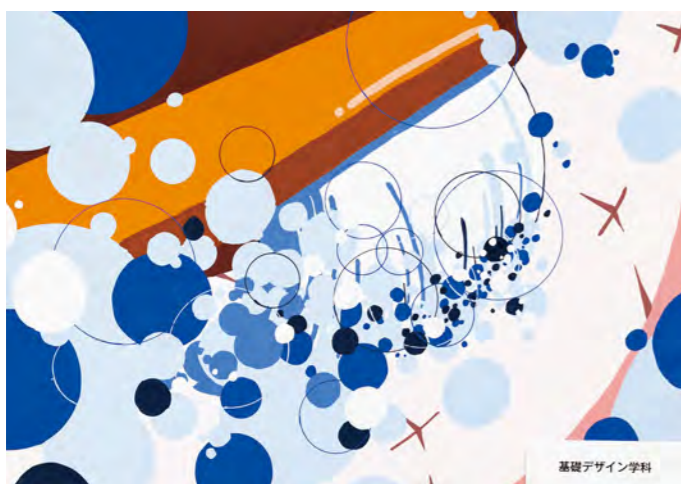
宇宙から見た夜景をカラフルに描いた作品。多くの日常表現が一人称視点で描かれる中、俯瞰的な視点を取り入れている点が新鮮である。遠くから街の光を眺めることで、そこに暮らす人々の営みや日常に思いを馳せるような、言葉にしがたい感覚を呼び起こす。



基礎デザイン学科

教員コメント

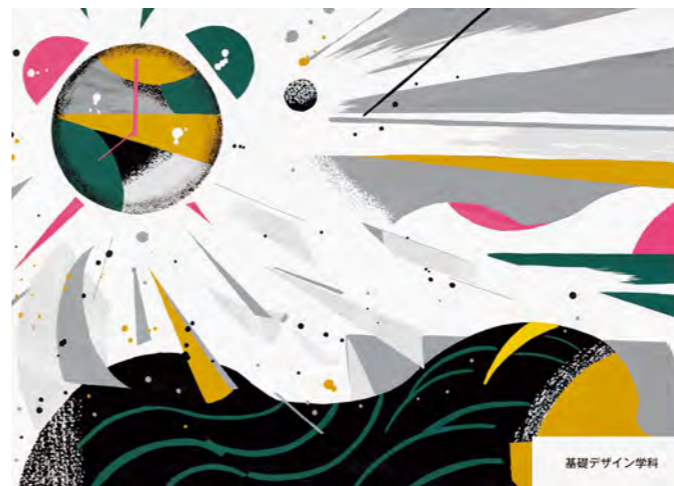
大胆な構図と鋭角的な線が、洗濯物を干す日常の瞬間に緊張感を与えている。光と影のコントラストがドラマチックな空間を生み出し、ハンガーや衣類のリズミカルな配置が動きを感じさせる。静かな日常の美を再発見させる作品である。



基礎デザイン学科

教員コメント

歯磨きの瞬間をダイナミックな構図とリズムカルな円の反復で表現し、泡の拡散が動勢を生み出している。色彩のコントラストが清潔感を強調し、クローズアップによる視点の変化が日常の美を再認識させる魅力的な作品である。



基礎デザイン学科

教員コメント

力強い直線と動勢のある筆致が、目覚まし時計の音と目覚めの瞬間をダイナミックに描き出している。円形の時計は象徴的に配置され、色彩のコントラストが朝の光の眩しさを強調。日常の慌ただしさを洗練された抽象表現で可視化した作品である。



基礎デザイン学科

教員コメント

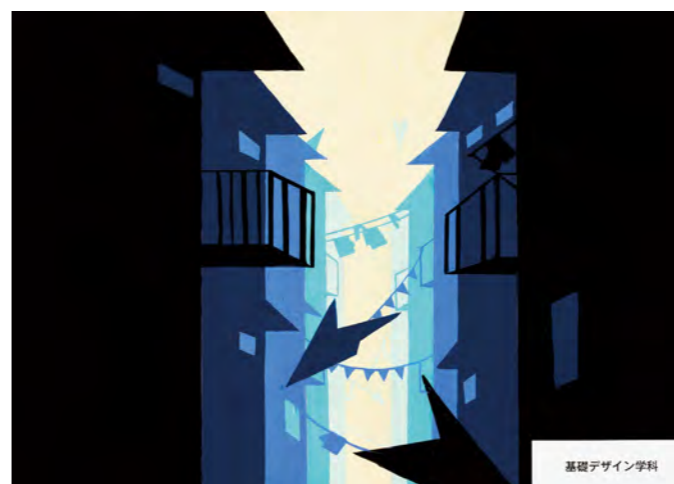
曲線とスパイラルの筆致が、帯で舞い上がる落ち葉の動きを巧みに表現している。暖色のグラデーションと余白のバランスが、秋の穏やかな空気を醸し出す。日常の何気ない瞬間を動勢豊かに切り取り、視覚的に心地よい印象を与える。



基礎デザイン学科

教員コメント

幾何学的なフォルムと強いコントラストが、都市の喧騒と光のリズムを巧みに表現している。光源の拡散を曲線で示し、車のヘッドライトやネオンの輝きを抽象化。都会の夜のエネルギーと動きを視覚的に際立たせた作品である。



基礎デザイン学科

教員コメント

強いシルエットとブルートーンのグラデーションが、住宅街の奥行きと静寂を際立たせている。洗濯物や紙飛行機が柔らかな動きを加え、生活の温もりを暗示。光と影の対比が、都市の日常に詩的な情緒をもたらしている。

一般方式 選考方法

①第1次選考

プレゼンテーション企画書および自己推薦調書による審査

●プレゼンテーション企画書テーマ

「高校生がデザインを楽しむ企画」

企画のメディアやコンテンツ(対面のワークショップ、オンラインの書籍、など)、企画の対象(デザインに興味のある高校生、興味のない高校生など)、活動の期間(〇〇時間、〇〇日)、活動人数(単独、あるいは集団など)、活動の場所(特定の場所、遠隔など)、企画を支援する方法や道具、その他必要なことは自由に設定する。
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。



芸術文化学科

教員コメント

淡いトーンで全体をまとめながら、各モチーフの質感がよく描き分けられている。特に透明なプラスチックのコーヒードリッパーの質感がよく描かれている。形体も正確に描けており、空間の把握が自然的で確かな秀作である。モチーフ下の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

洗濯用ネットのファスナーを一部開いて、画面の要所にしている。各モチーフの質感もよく描き分けられている。特にノズル付き容器などの半透明な質感や前後感がよく描かれている。明暗の強弱やメリハリも付けられており、ファスナーの線が画面を引き締める効果を生んでいる。

芸術作品破壊の矛盾

田口かおり氏は、芸術は環境の一部であると主張している。なぜなら、芸術は常に社会と共に動き、新たな形式や価値観を生み出してきたからだ。さらに、素材を分解すれば環境の一部であることは瞭然であるからでもある。よって、世間に対して人間と環境の保護を求める抗議に、作品を破壊することは、環境破壊と同義である。そこで、彼女は、美術作品を環境と捉え、芸術と人間が生き延びられる方法の提案の重要性を述べている。

たしかに現代アーティストのアンディ・ウォーホルは、代表作《キャンベルスープ》において、当時普及していたスープ缶を芸術作品として残している。このことから、芸術作品は、当時の社会状況を反映している点で、環境の一部であるといえる。さらにその上で、環境保護を目的として芸術を破壊する行為は、暴力的な手段を用いる点と破壊する対象が目的と異なる点から、矛盾していると考ええる。

例えば、第二次世界大戦中のドイツでは、ヒトラーによる独裁政治が行われた。彼は、主にユダヤ人等の異民族を排除した、純ドイツ人による国民国家の成立を掲げた。その政策の一環として、彼は、古典芸術を賞賛する一方で、前衛芸術を破壊した。その上、カンディンスキー等の前衛アーティストを数多く輩出した美術学校であるバウハウスを強制的に運営停止させた。しかし、前衛芸術を迫害したこの政策は、ドイツ人のみによる国民国家を成立する政策として、異民族ではなく前衛芸術を除外している点から、目的のずれによる矛盾が生じていると考える。

このことから、芸術の破壊は、本来の目的とずれていることが多いのではないか。よって、芸術の破壊は、必要不可欠な行為ではない。環境保全・

人間の命の大切さの抗議を目的に、名作を破壊すること、ドイツ国民国家成立を目的に、前衛芸術を破壊すること。これらの行為は目的と矛盾している。破壊することではなく、著者の考えの様に芸術は環境の一部であると認識することが必要不可欠である。その上で、環境や人間、芸術が共存できる社会を創り上げる方法を模索することが重要なのではないだろうか。芸術作品の破壊は本来の目的遂行の阻害を引き起こすだけだろう。

国際社会における芸術の意義

著者は世界各国で起こっている芸術作品に対する暴力的な行為について、芸術と人間の命の価値を比べるのではなく、作品を私たちの社会の「環境」が作りあげたものだとして捉え、どちらも生きのびられるように考えるべきだと主張している。私はこの意見に賛成し、人類が生活を営み続けるためには、芸術の存在が鍵になると考える。

現在、私たちはグローバルイズムにより、「国民」というよりも、「世界市民」として、地球上で巻き起こっている様々な問題を抱えて生きている。日本に住む私たちに身近なものだと、地球温暖化による酷暑や少子高齢化、オーバートリズムなどがあげられるだろう。

その一方で、人種差別や宗教間の争いを日本で体験することはほぼないと言える。このとき芸術が大きな役割を果たす。肖像画家であるアマアコ、ポアフォが描く絵の対象は必ず黒人である。渦巻かれたように見え、少しグロテスクにも感じる肌には、派手な色と柄の服をまとっている。これは黒人が欧米人からどう見られているかを表したものだそう。彼自身も黒人であるが故に感じたことのある視線を表現したのである。私は彼の絵をみてみると、彼の経験や思考を通して、間接的に黒人になっているようだった。彼の感じた視線と同じものを、私も感じた気がしたので。絵画を通じてこの経験は、非常に鮮烈で忘れ難いものとなった。

また、芸術には言語に代わって、人と人との間に共通点を作ることができるという機能も備わっている。普段は異なる言語を使っている相手にも、自分の思考や気持ちを芸術を用いて表すことで、理解してもらうことができるようになる。本文にも出てきたバンクシーを好む日本人は多い。それ

は彼の芸術が含む意味が分かりやすく、共感性も高いからだろう。彼の作品には、使用する言語が違えども、彼の思想や主張を世界中に拡散できる力がある。

このように、芸術が社会、あるいは世界に対して保持する力は大きい。芸術を通して知ることが多ければ、発信できることも多い。ガンディーやキング牧師がそうであったように、ヒトは暴力に頼らずとも意見を主張することができる。加えて、芸術作品を傷つける行為は生産性がないどころか、新たな争いを引き起こすきっかけにもなり得る。人々が創造により意見を主張し続けることが、世界のあらゆる問題を解決に導くだろう。

教員コメント

課題文の読み取りと要約の記述は簡潔かつ的確である。一方で、ポップアートの大量消費社会への注目は、芸術と社会の関係の例示としてはやや唐突な印象があり、構成をもう少し工夫してほしい。後半部分の類廃芸術に関する記述は美術史的知見に基づくもので、芸術作品の破壊の先にある目的に視野を広げ、全体的な議論を興味深くしている。

小論文

教員コメント

課題文からの展開で、「世界市民」の概念を持ち出したことに独自の視点がある。そのような世界でも、日本において人種差別・宗教対立を理解する困難さという自己の実感を示した上で、具体的な作家アマアコ・ポアフォの作品の詳細を説明し、芸術作品の社会的な伝達力の意義を納得させる。自分の多様な関心を1つの文章に巧みにまとめた。



芸術文化学科

教員コメント

洗濯用ネットのファスナーが波打つようなリズムをつくり出している。それぞれの質感も描き分けられており、特に洗濯用ネットの半透明な質感が、デリケートなトーンで繊細かつ丁寧に描かれている。コーヒードリッパーの光のきらめきも細部までよく描き込んでいる。



芸術文化学科

教員コメント

全体的な統一感がありながら、多様なトーンのバリエーションもあり、メリハリの効いたデッサンである。ノズル付き容器に映る蛍光灯の光まで丁寧に描かれており、形体の丸みがうまく表現されている。ファスナーの握り手の部分やコーヒードリッパーのエッジなどの描き込むところと背景に溶け込む部分の強弱の連携が美しい。



芸術文化学科

教員コメント

各モチーフの特徴がそれぞれうまく表現されている。位置関係や前後関係も自然な感じで捉えられている。特に洗濯用ネットの右手前を強く描き込み、左奥は遠く背景に溶け込ませることで、画面に抑揚のある空間が生まれている。形体もよく特徴を捉え正確に描き出されている。



芸術文化学科

教員コメント

縦画面の構図で、洗濯用ネットを斜めに配置してダイナミックに捉え、力強いデッサンになっている。波打つファスナーも画面に動きを与えている。画面の右上奥からの光の方向性を強く意識していることで画面に統一感が生まれている。コーヒードリッパーを強弱を付けながらさらに描き込むと質感や透明感が増すだろう。

「説明」と「表現」の共存

文中では、説明は芸術の仕事ではないと述べられている。その理由は、「説明」とは図が担う仕事であり、芸術は「表現」を手段として理解ではなく、感得させるものだからだ。表現は人間としての個性的感覚によって導かれるもので、説明はそれを必要としない。それゆえ、「表現と説明」には、主観性と客観性の分割が求められると筆者は主張している。

今年の一月、私は《書齋の聖アウグスティヌス》という作品を見た。本作は約五百年前にポツティチェトリによって描かれたフレスコ画で、ここのいう「説明」的な要素が多い。というのも、画面中央には胸に手を当てた男が配置され、その背後にある学術系の道具もしつかりと形や用途を認識することができるように、全てのモチーフが明確に説明されているからである。それと同時に、「表現」という面でも非常に優れた作品だ。画面に見られる豊かな色調や、今にも動き出しそうな人物の表情、そのどれもが説明ではなく造形的な技術で見事に表現されている。まさしく、「説明」と「表現」が、一つの画面に共存しているのである。

「説明」と「表現」は、一見すると切り離され、それぞれが独立した存在のように思える。文中でも、「こうした混血児は純粋な芸術の中には介在出来得ない」とあり、主観と客観の両面を維持することは難しいかもしれない。しかし、私は「説明」こそ「表現」の幅を広げることができ、この二つの面は両立されるべきだと考える。事実、分らないという気持ちは、芸術から何かを感得する前に、作品への興味関心を妨害してしまう危険性がある。表現のみを追求した結果、かえって特定の表現に縛られて、多様な解釈につながらなかつた作品もあるだろう。鑑賞者が作品に価値を見出し、そこから強い

感動や感得を得ることで「表現」が成り立つならば、一般的に多くの人が「絵」と認識し、納得のいくものの方がこれに近づくのではないだろうか。

例に挙げた作品のように、造形的特徴に感動しその「表現」を素直に受けとるためにはやはり、理解するための「説明」的な要素も必要となるはずだ。その意味で、「説明」は「表現」の幅を広げることができると考え、したがって、美術における「説明」と「表現」は、共存し両立されるべきであるといえる。

表現は思いを説明することでもある

絵に説明は不要。この考えから著者は、説明と表現とは芸術と非芸術であり、表現だけが芸術の手段となると述べている。そして図は説明によって理解させ、絵は表現によって感得させるもの、絵は理解すべき性質ではないと主張する。私はこの主張に一部反対したい。

私は美術において説明と表現はわかるべきではないと考える。理由は2つある。

第一に、近代以前の絵画は、宗教やその時代の価値観を説明するものであると考える。キリスト教や仏教、ヒンドゥー教：世界各地に宗教を説明するための絵が存在する。あれら宗教画は、絵ではなく図なのであろうか。私は、これらは説明する目的と、製作者の感覚的な表現が合わさったものだと考える。字や言葉の分からない人に、絵として表し、本能的に理解させる。これも芸術であり、説明の要素が加わると非芸術になるとは言えないだろう。

第二に、表現とは自信を説明することでもあると考える。私はよく油絵を描くが、毎回伝えたい相手を想像して描く。今、自分が感じていることがもつともよく伝わる描写法を模索している。だから、私の絵の鑑賞者に私の思いを理解してほしい。また、私自身が鑑賞者の立場に立った時も、この絵の作者は何を伝えたいのか、理解しようとする。「感じとる」だと絵のみを見るようだが、制作者は自身の思いを説明するつもりで描いているのかもしれない。したがって私は絵は理解すべき性質のものではないとは、一概には思わない。

確かに、ただ「説明」のみの要素では芸術とは言いがたい。なぜならそこには自身の伝えたい「思い」が存在しないからだ。しかし、「表現」のみが芸術とは言えないだろう。学ばせるべきことを押しつけるのでは伝えきれない。だからその「説明」に「表

現」をのせる。また、「表現」とは自身が説明したいことを、感覚的に表すことでもある。したがって、「説明」と「表現」はわかるべきではないと私は考える。美術にはどちらの要素も備わっている。美術は言語や文字と同じで、一種の伝達方法なのだ。説明と表現、どちらの要素も持ち合わせるができるのが美術である。これらにより、著者の主張に一部反対したい。

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

小論文、面接

小論文(2時間)

【問題】

配付した文章は、童画・版画・造本美術を柱として活動を行った武井武雄が著した『本とその周辺』(中央公論社、1960年)からの抜粋である。

この文章を読んで、筆者の意見を要約した後、美術における「説明」と「表現」についてのあなた自身の考えを、具体的な事例を挙げて1,000文字以内で述べなさい。

なお、原稿用紙の1行目に16文字以内のタイトルをつけなさい。

※童画＝子供に与える目的で描かれた絵画

【条件】

1. 解答は、配付された原稿用紙に指定字数に従って縦書きで記入すること。
2. タイトルも指定字数を含む。
3. 氏名欄は全頁記入すること。

別紙	<p>絵の中でこの部分の説明が足りない、というような言葉をよく聞く事があるが、絵の中では説明は不要、説明の任務を担当しているのは、それは絵ではなくて図の世界なのである。絵ではそれが何を何というか、表現というのがある。一寸した言葉の相違で、どっちでも同じようなものじゃないか、ということかもしれないが、この図と絵との立場の相違というものは全く目的を異にしたもので、説明と表現とは芸術と非芸術との分岐点ともなる。美術ばかりでなく、文学音楽何の世界にもついでこの尺度を当てはめてみても、やっぱり説明は芸術の仕事ではなくて、表現だけが芸術上の手段という事になる。「この絵はわかりやすい」とか「わからない」とかいう言葉もよく聞く事だが、絵というものは第一理解すべき性質のものではないので、そういう言い方、というより見方の態度の方が間違っていると言わなくてはならない。理解するのはやはり図の方なので、絵はわかるのではなくて、感じとるものである。知性や理解力に訴えないで、感覚に訴えて味得すべき方に属している。図は説明によって理解させ、絵は表現によって感得させるのが、それぞれの本務なのである。図と絵との本来の性格を混交していると右のような不用意の言葉が出て来て、わけがわからなくなってしまう事が往々にして持ち上る。</p> <p>絵本の童画の世界で一応の考察を要する事は、絵を因として用途に役立たせようとして与える場合と、図を絵として批判したりする場合の不合理であるが、どちらも見当はずれで気の毒であるばかりでなく、子供に文化財として正しく与えられないのが盲点となる。絵は芸術で、図は芸術でなくて技術に当るのだが、実はその芸術でない図の方もまた絵本の中の一つの在り方として、子供のためには無くてならない要素であり、事実その目的をもつものが、かなり多量に要請されているのが現状である。一般美術に全然割り込めない図解説明の部分が、絵本童画には一つの応用美術的な形で割込み、その任務を遂行するところに特殊性があり、子供の理解力、知性に訴えるという種類のものが全部それで、これを観察と呼んでいる。</p> <p>「図になってしまつては面白くないので、そこを何とか絵らしく面白く」という編集者の希望が圧倒的に多いのは、両面の握手が望まれている現われで、情熱的にもまた智識的にも一筆にプラスしたいという食欲である。こうした混血児は純粋な芸術の中にもまた出て来ないが、童画の使途としての範疇には、絵と図とそれからの両者の混血したものといふというわけである。この事実は描く方の側も、与える方の側も一応の心得があつて、批判する場合にも、また助言して子供の読書？指導をする場合にも、まずそのどれに当てはまるかを判断する必要がある。</p> <p>現実描写の場合よく陥りやすいのがつまりこのところで、悪写実は絵にならないで図になつてしまつてしまう事である。これは表現という事を知らずに説明にばかり終始するところ起因している。写実を絵にもつていくためには特別に苦心の存する所以である。ことに机の上だけで常識を資本として安易に処理される写実の仕事は、これごとく説明のむしろ逆の結果を導いて出さなくてはならないが、説明はそんなもの無いらしいものは一もんの価値もない。主観性と客観性がとまつきり分れて要請される。説明の部分が完全に濾過されてしまつて、表現一本に純化されたものが代表的な例が抽象絵画である。</p>
----	---

審査基準・評価ポイント

●面接

- ・芸術文化学科の目的、カリキュラム、授業内容をよく調べている。
- ・志望に至った経緯、動機を明快に説明できる。
- ・入学後にどのような学びを行い、将来につなげるかを明確に説明できる。
- ・芸術文化が美術にとどまらない多様な分野であることを理解し、関心を持っている。
- ・美術館を含めた多様なミュージアムを体験し、関心を持っている。

●小論文

- ・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。
- ・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。
- ・設問の趣旨を理解し、適切なテーマを設定し、論じている。
- ・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。
- ・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。

造形表現テスト(3時間)

【問題】

配付したモチーフ(六角ボルト、六角ナット、ワッシャー)の形状をよく観察し、その仕組みや用途を考察した上で、自由にテーマを設定し描きなさい。

【条件】

1. 答案用紙の印刷されたマス目に、設定したテーマを20字以内で書くこと。
2. 配付されたモチーフは全て含めて構成すること。
3. モチーフは複数個ある想定で構成してよい。

出題意図と評価のポイント

造形表現テストは、出題内容に合わせて配付モチーフを自由に構成し、鉛筆デッサンと色鉛筆による着色で表現する問題である。また、出題内容からどのようなイメージを表現しようとしたかをテーマとして、20字以内で答えることも重要なポイントとなる。配付されたモチーフは、六角ボルト、六角ナット、ワッシャーである。これらは主に金属や分厚い素材を組み立てる際に強靭に固定するために使用される。これらのモチーフはすべて工業製品であり、ボルトの頭部は正六角形で、ねじ部分はボルトの

4. 着色の程度は自由とする。
5. 梱包材はモチーフではない。
6. 答案用紙は縦長使用とする。



【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(B3画用紙)×1枚
3. 六角ボルト、六角ナット、ワッシャー×各1個
4. 下書き用紙(B4上質紙)×3枚

座面と垂直に伸び、螺旋状の溝はナットの溝と正確に合うように設計されている。これらのモチーフの形状を描写するためには、構造的解釈と高い描写力が求められる。もし、形状が崩れていたり、金属の質感が損なわれたりすれば、極端に不自然な印象となる。その上で、各自のテーマに合わせて構成し表現できているかが問われるため、容易に見えるが実は難易度の高い出題となっている。

デザイン(3時間)

【問題】

与えられたモチーフ(ホワイトキャリアケース)を折り線に沿って組み立て、その形状や構造をよく観察し、その中に何らかのプレゼントが入っている状況をイメージし、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。

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。本年度の問題はホワイトキャリアケースをモチーフとし、その中に何らかの「プレゼント」が入っている状況をイメージして描くものである。ホワイトキャリアケースは折り畳まれた状態から自ら組み立て

4. モチーフは必ず描くこと。
5. モチーフは複数個ある想定で描いてもよい。
6. モチーフは組み上がった状態でなくてもよい。

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(B3ケント紙)×1枚
3. ホワイトキャリアケース×1個
4. 下書き用紙(B4上質紙)×3枚



る必要があり、その形状や構造を的確に捉えながら、中のプレゼントとその状況が視覚的に認識できるように表現しなければならない。視覚評価のポイントは、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】

哲学者の三浦俊彦による擬態語(物事の状態や様子などを感覚的に音声化して表現する語)を擬人化した物語があります(別紙参照)。この物語には3つの擬態語「べたべた」「ねばねば」「いばいば」のキャラクターが登場します。これを読んで以下の問いに答えなさい。

- ① 擬態語に限らず、あなたがこれまで特に印象に残っている擬人化されたキャラクターを挙げ、なぜ印象に残っているのか、その要因を分析し、良い点と悪い点に言及しつつ、600字以内で論述しなさい。また、タイトルを1行目に15字以内でつけること。
- ② 与えられた別紙の物語中の3つの擬態語のキャラクターの姿と特徴を想像して示しつつ、物語上での関係性を自由に図化(説明文を含む)しなさい。

出題意図と評価のポイント

出題の意図は、擬態語をヒントとしながら擬人化キャラクターのあり方とそれが果たす役割を考察することにある。自分なりのキャラクター観とその良し悪しを文章化できているかどうか。

【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×1枚
出典：三浦俊彦「言葉と絵13」、『武蔵野美術 NO. 116』、2000年、1頁。
3. 答案用紙×1枚
4. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

擬態語から発想豊かにキャラクターの外観をイメージできているかどうか。キャラクターの外観だけにとらわれずに関係性を図化できているか。これら3つを評価のポイントとした。



ゆるんだ不安が台風のように私をかき乱す

教員コメント

シンプルな構成であるが、配付されたモチーフである六角ボルト、六角ナット、ワッシャーをよく観察し、回転しながら締めていく動きをダイナミックに表現している。螺旋状に動き、六角ナットにはまっていく様子は、誰にでも直感的に理解できる伝達力を持っており、モチーフの金属感もよく表現されている。これにより、高い描写力がうかがえる。



おさえこんでいた泣きたい気持ちが溢れ出す

教員コメント

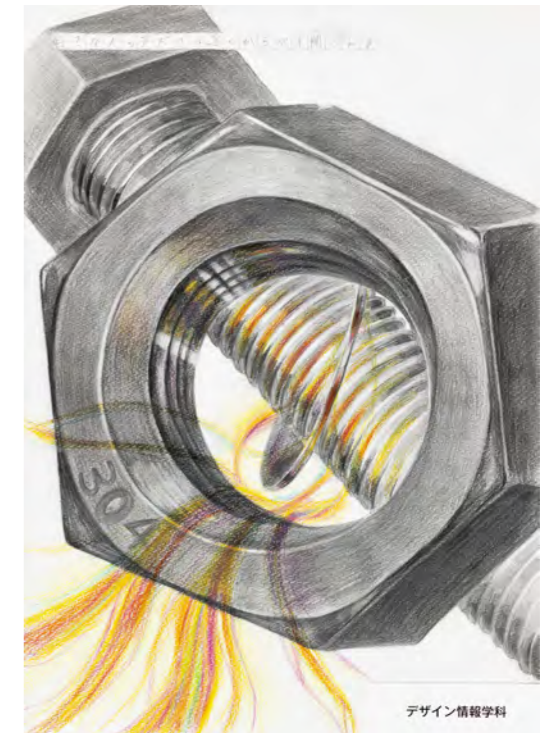
木材の板を六角ボルト、六角ナット、ワッシャーで固定している様子が描かれており、出題文で求められた「用途」について考察していることがよくわかる答案である。色鉛筆の青い曲線の表現は、強靭に締めて固定していることを伝えており、高い表現力を持っていることがわかる。



試験終了後私をしめた緊張から解放される

教員コメント

六角ボルトとワッシャーを見上げる視点から、迫力のある構図が形成されている。ねじの部分の描写は繊細であり、金属感が表現されているだけでなく、立体感も感じられる。また、ワッシャーのサイズ感や厚みもよく観察されており、構成力や描写力において優れた表現力を持っていることがわかる。



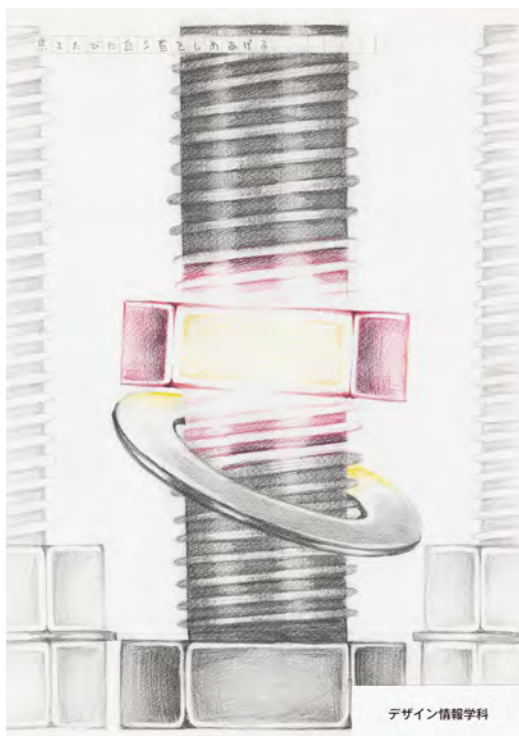
好きな人の声だけは遠くからでも聞こえる

教員コメント

六角ナットを中心に大きく配置した構図であり、小さな部品を丹念に観察し、できるだけ正確に描写しようとする姿勢がうかがえる。六角ナットの内側の溝にハイライトを入れて光沢感を出したり、エッジを明るくして立体感を強調したりする部分から、高い描写力を持っていることがわかる。



※小論文の別紙は
大学webサイトに掲載



焦るたびに自ら首をしめあげる

教員コメント

モチーフの六角ボルト、六角ナット、ワッシャーを真横から見て規則的に配置した構図は、他の答案にはない独自性があり、ユニークな答案である。ただし、六角ナットが微妙に傾いている点が気になる。もしかすると、凝視し過ぎて螺旋状のねじの部分に影響され、目の錯覚が起こっているのかもしれない。



彼は血のじむ努力や苦悩を人には見せない

教員コメント

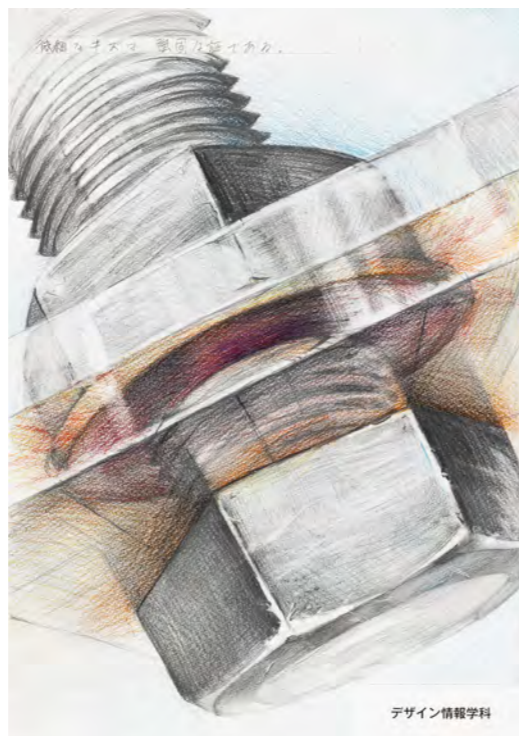
見上げるような構図で、木材の板を六角ボルト、六角ナット、ワッシャーで締め上げている様子が描かれている。ワッシャーの金属感がよく描写されており、六角ボルトと六角ナットの独特な鈍い光沢もよく表現されている。20字のテーマにある「人には見せない」ことを描くためにボルトの頭部ではなくその裏部分にフォーカスを当てている構図もよい。



目立とうとして、力加減を間違えた!

教員コメント

六角ナットを締め過ぎて、固定するものを破損してしまった様子が描かれている。その描写から、強力で固定するための部品であることがストレートに伝わってくる。20字のテーマには「目立とうとして、力加減を間違えた!」とあり、背景にある4本の六角ボルトと六角ナットが対比的に無表情に見える演出が面白い。



微細なキズは、強固な証である。

教員コメント

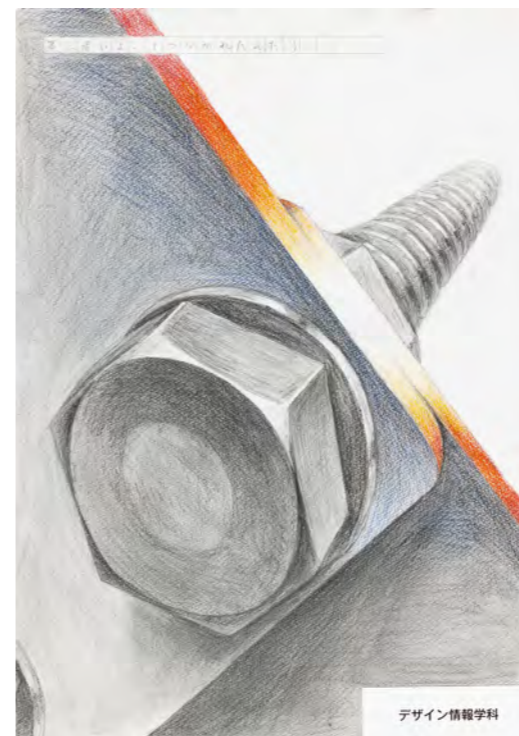
透明のアクリルの板を2枚固定するために、六角ボルト、六角ナット、ワッシャーで締め上げている様子が描かれている。六角ボルトのエッジの金属がすり減っている描写は非常にリアルであり、そのものらしさを醸し出す高い表現力を持っていることがわかる。また、アクリルから透けて見える表現も秀逸である。



くるくる回るフラフープ

教員コメント

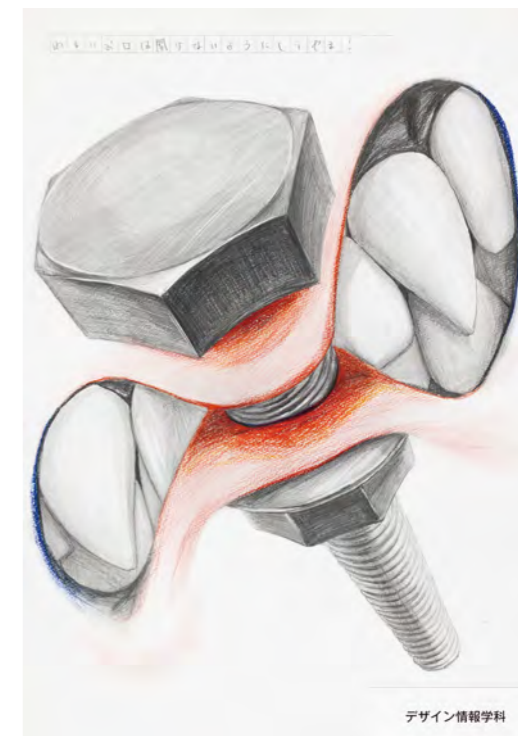
ねじの部分で湾曲したユニークな表現になっている。工業製品として精密に製造された部品だけに、ありえない曲がり方が生き物のような違和感を与えている。20字のテーマ「くるくる回るフラフープ」からも非現実的な躍動感が感じられ、独特な感性を持っている印象を受けた。



第三者によってつながれたふたり

教員コメント

2枚の板を固定するための六角ボルト、六角ナット、ワッシャーを描いた明快な答案である。出題の意図を素直に理解し、丁寧に解答していることがわかる。ややパースが強く、六角ボルトの頭部の正六角形の形状や、ねじの部分の遠近感が強いが、やや不自然さはあるが、その分迫力のある表現になっている。



わるいお口は開けないようにしてやる!

教員コメント

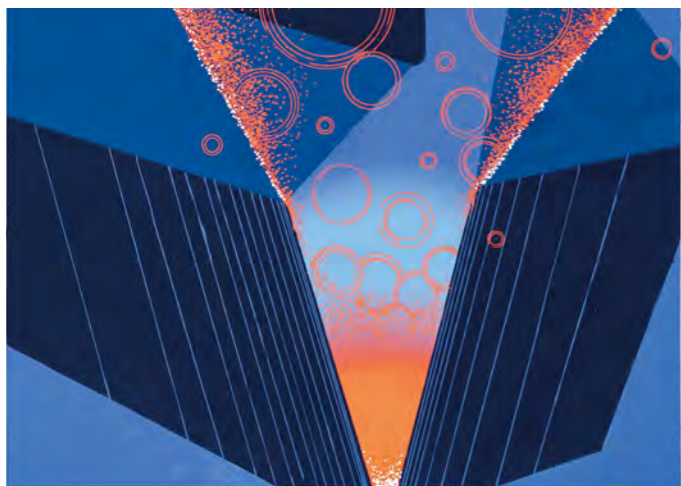
何らかの動物の口を強力に六角ボルト、六角ナット、ワッシャーで固定している様子を描いている。ボルトとナットは外すことが困難な固定用の部品を比喩的に捉えた表現であり、その面白さが際立っている。緻密な表現力と相まって、説得力の高い答案となっている。発想力だけでなく、アイデアをビジュアル表現で伝える力も高く評価した。



頭を回すほど、不安が私を追いつめる

教員コメント

モチーフの六角ボルト、六角ナット、ワッシャーのみで構成された、各部の動きに特化した非常にシンプルな答案である。また、強いコントラストによって金属感が表現され、硬く丈夫な部品であることがよく伝わってくる。六角ナットの朱色と紺色の彩色は秀逸であり、補色の組み合わせが力強さを演出する表現につながっている。



教員コメント

ホワイトキャリーケースの構造の特徴を強調する大胆なトリミングが、内部のプレゼントの存在感を際立たせている。寒色を基調にした面と線で表現されたケースと、暖色で描かれたプレゼント部分との対比が明確で、視線を自然に誘導する構図がつくられている。さらに、細部に至るまで丁寧に仕上げられ、色彩構成におけるコントラストと相まって、作品全体の完成度を高めている。



教員コメント

もらってうれしいプレゼントの様子を、ぬいぐるみ全体ではなく、あえて手の一部分だけで表現し、シンプルながらも、プレゼントを受け取る相手まで想像させる点が秀逸である。ホワイトキャリーケースのフォルムにやや歪みが見られる点は惜しいものの、プレゼントの中身の表現方法のアイデアは高く評価できる。



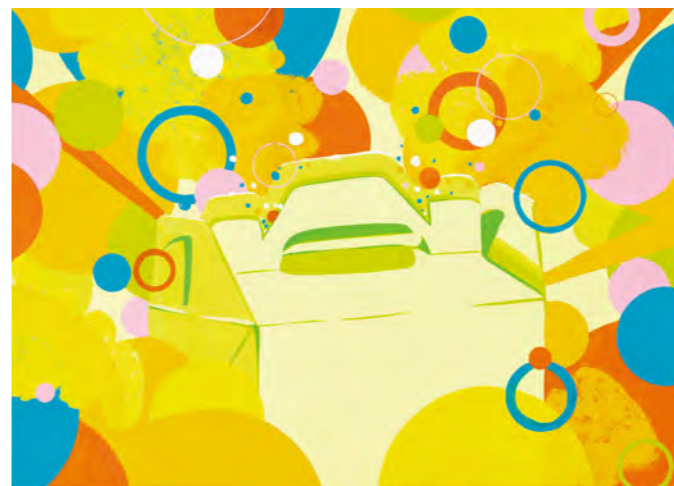
教員コメント

ホワイトキャリーケースの構造やフォルムをしっかり捉えながら、弾け飛ぶようなスピード感のある動きを付けることで、まるでびっくり箱が開いた瞬間を切り取ったかのような、ダイナミックな色彩構成が印象的である。また配色の色数を過剰に使わずとも、構成や配色の工夫によって、迫力のある表現ができている点も非常に秀逸である。



教員コメント

細かい粒子状のグラデーションが円状のフォルムの中に丁寧に描かれ、白色や黄色から濃紺へと変化することで、温かみのある光を感じさせる表現となっている。具体的な場面を描かず、この表現方法を通して、プレゼントを贈る相手への真心のこもった想いが伝わる点にも、高い表現力が感じられる。



教員コメント

プレゼントをもらうときのワクワクするうれしい気持ちを、画面いっぱいに暖色系の明るい明度の色彩と幾何学図形で表現している点が非常に魅力的である。ホワイトキャリーケースのフォルムにやや歪みが見られるが、その点を払拭する明るい色彩構成が印象的で、評価のポイントとなった。



教員コメント

ホワイトキャリーケースからプレゼントの中身が円弧状にあふれ出る様子が印象的で、もう少しケースの立体感が出れば、さらに迫力ある色彩構成となるのは惜しい点ではあるものの、プレゼントをもらうときの期待やうれしさ、そしてワクワクする感情を、単純な円弧状のかたちと暖色系の明るい色彩で見事に表現し切っている点を高く評価した。



教員コメント

ホワイトキャリーケースの構造やフォルムをしっかり捉えつつ、あえて線画のみでシンプルに表現している。線画によりケースの中身のプレゼントが可視化され、花のような生命の輝きが個性的な配色と構図で描かれ、際立ち、引き込まれる魅力を感じさせる色彩構成となっている。



教員コメント

構図のバランスが秀逸である。ホワイトキャリーケースのフォルムの特徴を生かし、平面的にデフォルメすることで、全体の色彩構成が美しく整えられている。また、ケースの開口部から漏れるピンク色の粒子が効果的なアクセントとなり、プレゼントの魅力を予感させる工夫が施されている点も高く評価した。

ピーマン星人はきらわれ者？

私は、擬人化された野菜のキャラクター、特にピーマンの擬人化がとても印象に残っている。子供の頃、絵本やテレビでみたもので、話の内容はほとんど覚えていないが、その姿は何年も記憶に残っている。本来食べるものに、人のように動き、声を出す姿に衝撃を受けたのだろう。

そもそも、どうして野菜を擬人化しようと考えたのだろう。私は、子供達に野菜を身近に感じてほしいと思ったからだと考える。擬人化することで、ただの食べ物だった存在が感情をもち、話すようになる。また、甘いや辛いというイメージが視覚化し動くことでキャラクターとして親しみを覚えるようになる。これは擬人化の良い点だろう。

しかし、擬人化することでさらに悪影響を与えてしまう場合もある。私が幼い頃見たピーマン星人は、悪役側の立ち位置で、にがにがしい印象で、好かれる存在ではなかった。ピーマンが苦手な子は、さらに苦手になって遠ざけてしまうかもしれない。このように良くないイメージを視覚化することで悪影響を与えかねないのは、悪い点だ。

このようにイメージを視覚化させる擬人化は良くも悪くも印象に残る。ただ、きらわれ者のピーマンなどの野菜を、かっこよく、かわいく擬人化できれば、人気者のピーマンとして子供達に好かれることも出来ると思う。

擬人化はモノに命を吹き込む

私は幼い頃、『スプーンちゃんとおークさん』という絵本を持っていた。この絵本では、スプーンとおークに顔があり自ら動くという形で擬人化がされている。

私がこの絵本を読んでいたのは四歳頃であるが、今でも覚えている。その理由として挙げられるのは、イラストの印象だ。絵本の内容はうる覚えだが、何故かイラストはよく覚えているのだ。スプーンとおークという、実際はただのモノである存在に、可愛らしい顔がついて、そして、絵本の中で生きている、ということに幼い私ながらユーモアを感じていたのだろう。その絵本を読んだから、私はスプーンとおークに何かしらの感情を抱き、本当に生きていると思うこともあった。

このように擬人化は、生きていないモノに感情移入をさせられる力がある。擬人化された対象への興味が強くなるのだ。一方で、悪い点があることも忘れてはならない。擬人化は、ただのモノである存在に、誰かがキャラクターを貼り付ける行為である。そのため、悪い印象のキャラクターとして生成してしまうと、見た人のそのモノへの見方も悪くなるなど、現実世界にも影響が出てしまうのだ。

擬人化という手法は、悪い点に気を付けさえすればとても効果的なものである。現在では子供の教育に利用されることも多い。物事を楽しく、分かりやすくしてくれる擬人化は、今後も様々な場面で活用されるだろう。



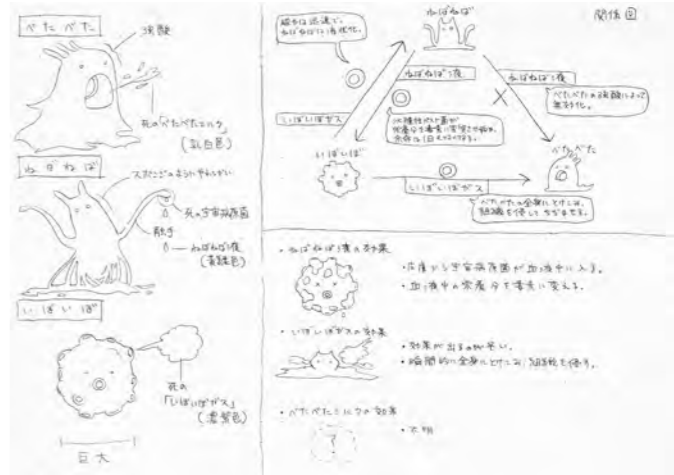
教員コメント

キャラクターの外観はやや凡庸であるが、対戦場面や力関係を提示しており、相対的なものの方を感じる。文章においても勸善懲惡的な視点の弊害を論じており、多面的な視点で捉えることの重要性を説くテーマに統一感がある。

二次創作と擬人化

私の印象に残っている擬人化されたキャラクターは、ずんだもんである。ずんだもんは今でこそ擬人化された姿が有名だが、元々はずんだもんの妖精であった。擬人化されたことで急激に人気を伸ばしたのである。

私はずんだもんを強く記憶している理由は、動画配信サービスでよく見かけるからだ。ずんだもんは擬人化と同時に合成音声ソフト化した。その結果、解説系動画等に多く使用されるようになった。動画では、ずんだもんの「立ち絵」が表示されることが多い。立ち絵には表情の差分があり、動画の展開に合わせて表情が変化する。私は、この表情などによる感情表現が、擬人化の利点と考える。擬人化されたキャラクターは、私たちと同じ人間であり、趣味や特技、年齢や性別を有していることが多い。そのため、逐一の感情表現によって想像の余地が広がり、キャラクターとして魅力に繋がるのだ。これは、ペットなどの動物と人間の違いを考えると分かりやすい。人間の方があらゆるシチュエーションでの想像がしやすいことは自明である。このことは、二次創作のしやすさにも繋がっていると考える。ただし、想像の余地は必ずしも良い方向にばかり広がっているとは限らない。擬人化されることで、犯罪行為なども結び付きやすくなることに注意したい。以上のように、ずんだもんは擬人化されることで人気となったのである。



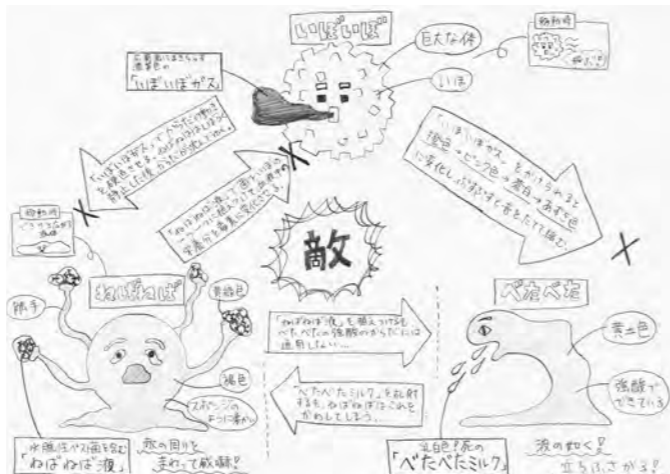
教員コメント

動画配信サイトでの流行事例を題材に、キャラクターの成否が利便性や応用性にあることを分析的に論じている。作図でも項目を分類して提示するユニークな形式を採用しており、情報を整理して捉えようとする作者の姿勢を感じる。

擬人化元に対する敬意と尊重

私がかみで見てきた中で最も印象に残っている擬人化の作品は「ヘタリア」だ。これは個人ブログ発祥の漫画で、国を擬人化しWW2を中心に歴史ネタを取り扱っている。

この作品が印象に残った要因として2つのことが挙げられる。一つ目は、私が元々エスニックジョークが好きだったからだ。各国の国民性を元にした個性豊かなキャラクターは歴史ネタの無い一般的な日常回でも話を彩ってくれる。二つ目は、実際に存在する国を元にしていて、大衆に興味を持ってもらいやすいことだ。例えばその国に住んだことがある人、興味がある人、その国出身の親をもつ人など、ヘタリアはもともとと外国に興味がある人が好きになりやすい傾向にある。私も一時期住んでいた国がきっかけでヘタリアを知った一人である。また、逆にヘタリアがきっかけで海外に興味を持ち旅行に行く人なども多く、経済の活性化を促す効果もあると言えるだろう。しかし、存在している国を元にしていて、楽しむ方を間違えれば国際問題になってしまうのだ。現に、昔アニメ化する際に韓国から批判され延期されたり、ウクライナ戦争に関連するヘタリアの二次創作がネット上で批判されたりしている。ヘタリアに限らず擬人化作品は元となるものが存在する。我々は作品を楽しむ際それへの敬意を決して忘れてはならない。



教員コメント

綿密に情報を読み解いた素直な作図であり、文章においても擬人化は感情移入を促す反面、先入観や偏見にもつながるという論点が明快である。この論点のためか作図での各情報の扱いが公平すぎる印象もあるので、ここに工夫があるとさらによくなる。



教員コメント

三体の関係性がやや物足りないものの、キャラクターの造形で重要なシルエットの差異が意識できている。また独自のアレンジを加えて興味をそそる工夫がなされており、作者が文章で挙げた事例における個性が果たす役割とも呼応して一貫性を感じる。

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】

配付されたりんご、紙コップ、抜型(星型・ハート型)、卓球ボール(白色・オレンジ色)、ランチョンマットをモチーフとし、机上で自由に配置して描写しなさい。

【条件】

1. 包装材はモチーフではない。
2. モチーフは一部が画面からはみ出してもよい。
3. 答案用紙は横長で使用する。

【配付物】

1. 試験問題
2. 答案用紙(B3画用紙)×1枚
3. りんご×1個
4. 紙コップ×1個
5. 抜型(星型・ハート型)×各1個



6. 卓球ボール(白色・オレンジ色)×各1個
7. ランチョンマット×1枚
8. 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】

親子のコミュニケーションを促進、または補助するためのツール(道具)を考え、そのツールをわかりやすく説明しなさい。ただし、親と子どもの年齢は問わない。

【条件】

- 指定答案用紙の所定の枠内に以下の内容を記入すること。
- 問題1. 提案内容を簡潔にタイトルにしなさい。(20字以内)
- 問題2. 提案内容がデジタル技術をどのように活用しているか、またはあえて活用しないのであればその理由を説明しなさい。(150字以内)

問題3. 提案内容をわかりやすく図やイラストで説明しなさい。図中は文字で補足説明をしてもよいこととする。

【配付物】

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

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

高い描写力を持っており、1つ1つのモチーフの形状、質感の特徴をよく捉えて表現している。また、机上に配置する複数のモチーフの関係性にも配慮しながら、空間構成をしていると思われる、ダイナミックで動きのある構図も秀逸でデッサン能力だけでなく、構成能力も高く評価した。



教員コメント

コントラストが明快で、特に金属の質感がよく表現できている。また、モチーフの持つ色彩の差異を明暗で書き分けることができています。複数のモチーフの配置がやや単調で、オーソドックスな構図になっている点が惜しいが、基本的なデッサン能力を高く評価した。



「お手伝い」から広がる親子のふれあい

幼児から小学校低学年までの子どもと親を対象にした。道具本体では、液晶画面や音を活用し子どもがより楽しめる設計にした。またスマホアプリと連動させることで、子どもを呼び出しやすくするだけでなく、記録確認画面で子どもの成長を知るきっかけにもなる。そして一緒に作業することで会話が増え、絆が深まると考えた。

教員コメント

お手伝いの依頼によって親子のコミュニケーションを促進するアイデアについて、図やイラストを用いて明確かつ魅力的に伝えていた。大人向けのスマホアプリと、親しみやすくシンプルなインターフェイスを備えた子ども向け専用デバイスがそれぞれ提案されており、対象年齢の子どもでも扱いやすいような配慮がなされている。



弁当箱を通じて親と子の気持ちをつなぐ

私はあえてデジタル技術を活用しなかった。SNSが普及した今、親子同士もSNSを通じた会話・連絡が多いのではないかと。あえて手書きにすることで見る機会が減ってしまった親子同士の癖字や、手書きから伝わる愛を感じ、少しほっこりとした気持ちになることができるのではないかと考えた。

教員コメント

デジタルツールによって簡単かつ即時にテキストメッセージをやり取りできる時代だからこそ、あえてそれに頼らない、時間差のある間接的コミュニケーションの提案はユニークで興味深い。「愛の弁当箱」というストレートなネーミングも親しみやすく好感が持てる。仕切りの構造には改良の余地があるかもしれない。

構想力重視方式 選考方法

① 第1次選考

学修計画書審査

② 第2次選考

構想力テスト、面接

構想力テスト(2時間)

【問題】

日本では選挙における10代～20代の若者の投票率が低いことが指摘されている。より多くの若者が投票するようになるためのアイデアをいろいろな角度からできるだけ多く考え、アイデアの一つについて、文章と図を使って詳しく説明しなさい。

アイデアは、どのようなものでも構わないが、既に行われている一般的なものではなく、あなた自身が考える独自性のあるものが望ましい。

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。

【条件】

1. 解答用紙は縦長使用とし、文章(横書き)だけではなく絵や図等を加えてもよい。
2. 特に字数制限等は設けない。
3. 解答用紙の裏面には記入しないこと。

【配付物】

1. 試験問題
2. 解答用紙(A3紙)×1枚
3. 下書き用紙(B4上質紙)×2枚

審査基準・評価ポイント

●学修計画書

本学科の趣旨・特色やカリキュラム構成等の理解ができているか、自身の将来的な目標やチャレンジしたい課題などが具体的に述べられているか、何をどのように学びたいか、といった内容が自身の言葉で表現できているかを評価ポイントとして重視した。

●構想力テスト

構想力テストでは、与えられた身近な生活環境に起こる問題と、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。

●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

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。

理工系重視方式 選考方法

① 第1次選考

学修計画書審査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

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持ちいて、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】

以下の言葉から、あなたが想像した出来事・風景のイメージを、解答欄に絵と文章で表現しなさい。

「2035年のパラレルワールド」

【条件】

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

【配付物】

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

出題意図と評価のポイント

場所や出来事のイメージを創り出す力と、それを絵と文章で表現する力から、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主たる手がかり

とし、独自の発想を創造的に発展させて解答のイメージ表現につなげられたか、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】

あなた自身の手を、配付されたモチーフ(手袋)と組み合わせて描きなさい。



【条件】

1. 手と手袋は必ず接触させて描くこと。
2. 手袋を加工(加筆、切断等)してはならない。
3. 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. 手袋×1枚
4. 下書き用紙(B4上質紙)×1枚

出題意図と評価のポイント

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

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

小論文(3時間)

【問題】

配付された手袋を観察し、そこから思い起こされる事柄について、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】

1. 必ずテーマを設定すること。
2. 原稿用紙は、指定字数に従って縦書きで使用すること。
3. 梱包材はモチーフではない。

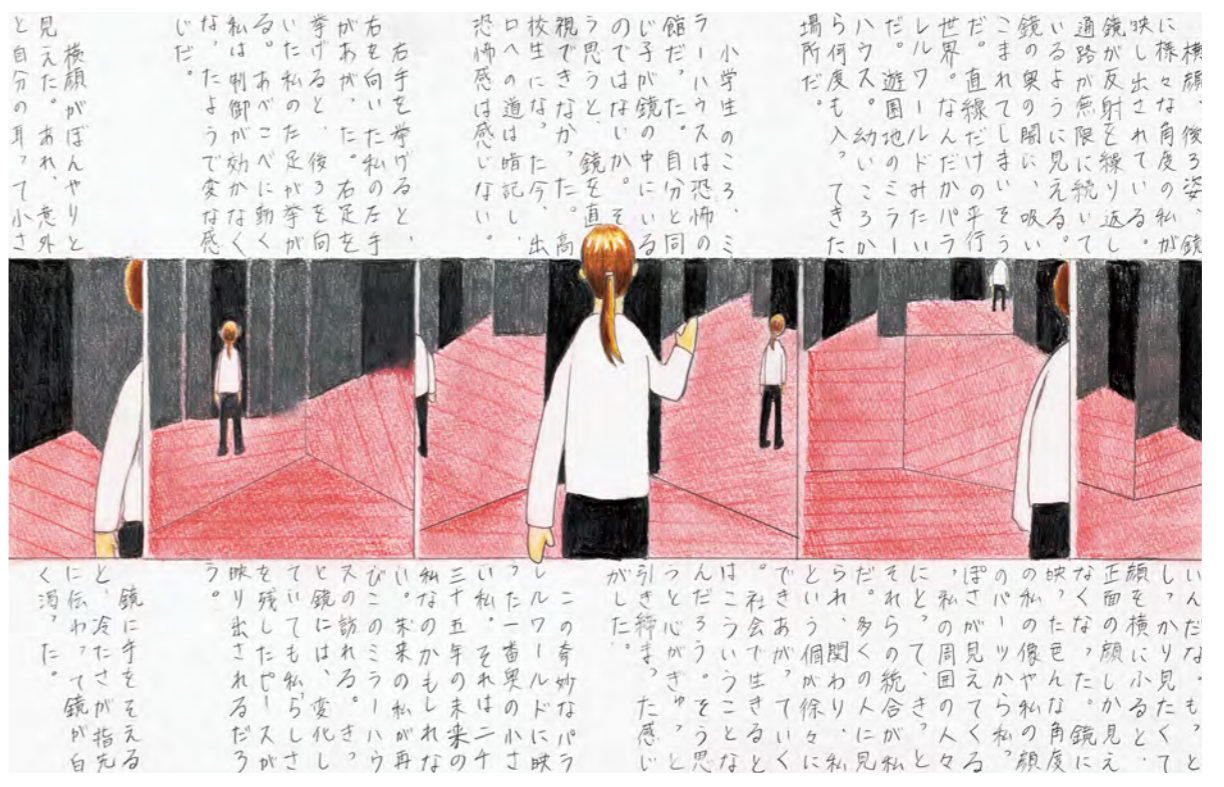
【配付物】

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

出題意図と評価のポイント

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、物事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

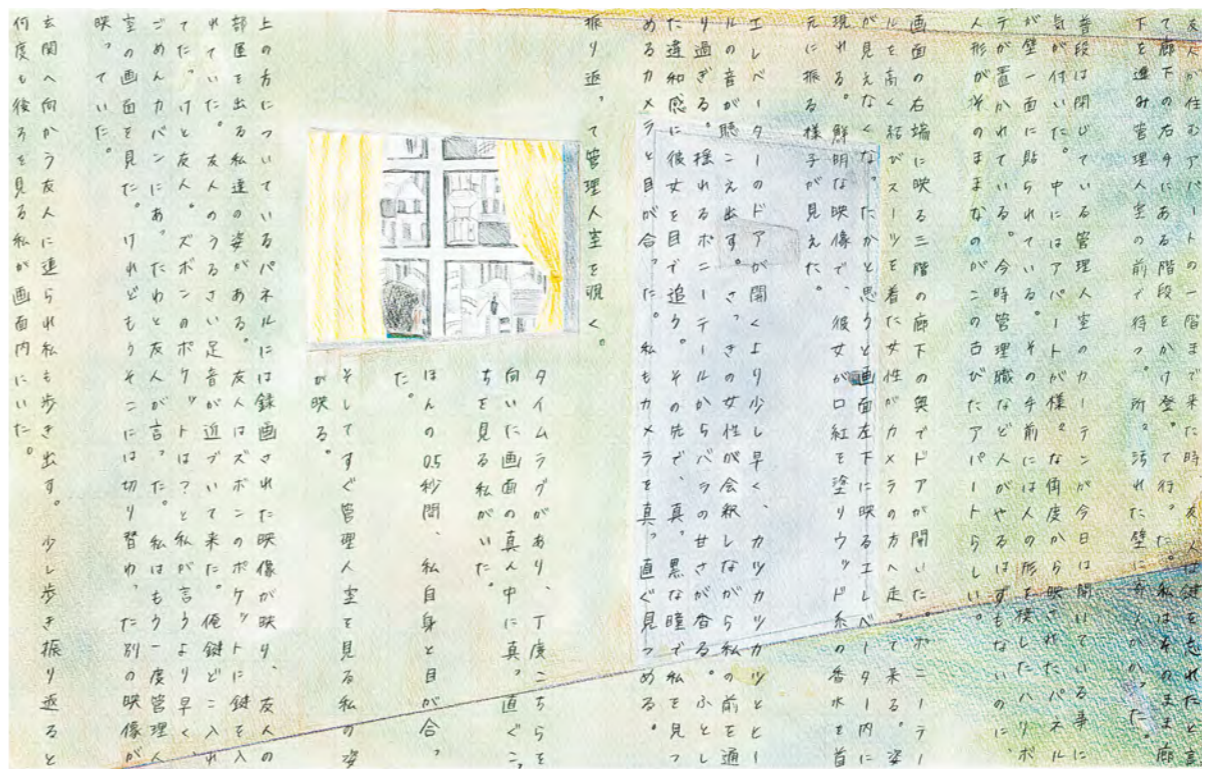
フに対しての観察力や分析力、独自の視点や気付きの発見、論旨や結論の明確さ、総合的な文章力、などを評価のポイントとした。



教員コメント

鏡張りの迷路に立ち、さまざまな角度から同時に映し出され反転した自身の身体パーツの統合を客観的な現在の自分、奥に小さく映る姿を10年後の自分に見立てている。並行世界の錯視に惑わされる自己認識の空間に、今後の人生における自己形成の時間を付加し、重層的かつ幻

惑的な光景を描き出した。不確かな自己が不安な将来を見据えているようだ。



教員コメント

近未来の古びたアパート。人に代わりハリボテ人形が座る管理室の複数のモニターに映し出される監視カメラの映像。リアルタイムの撮影と再生の間に発生するタイムラグが主人公に錯覚を引き起こし、録画画面に事実とは異なる現実が映り込むのを垣間見る。錯綜する時空間に刹那

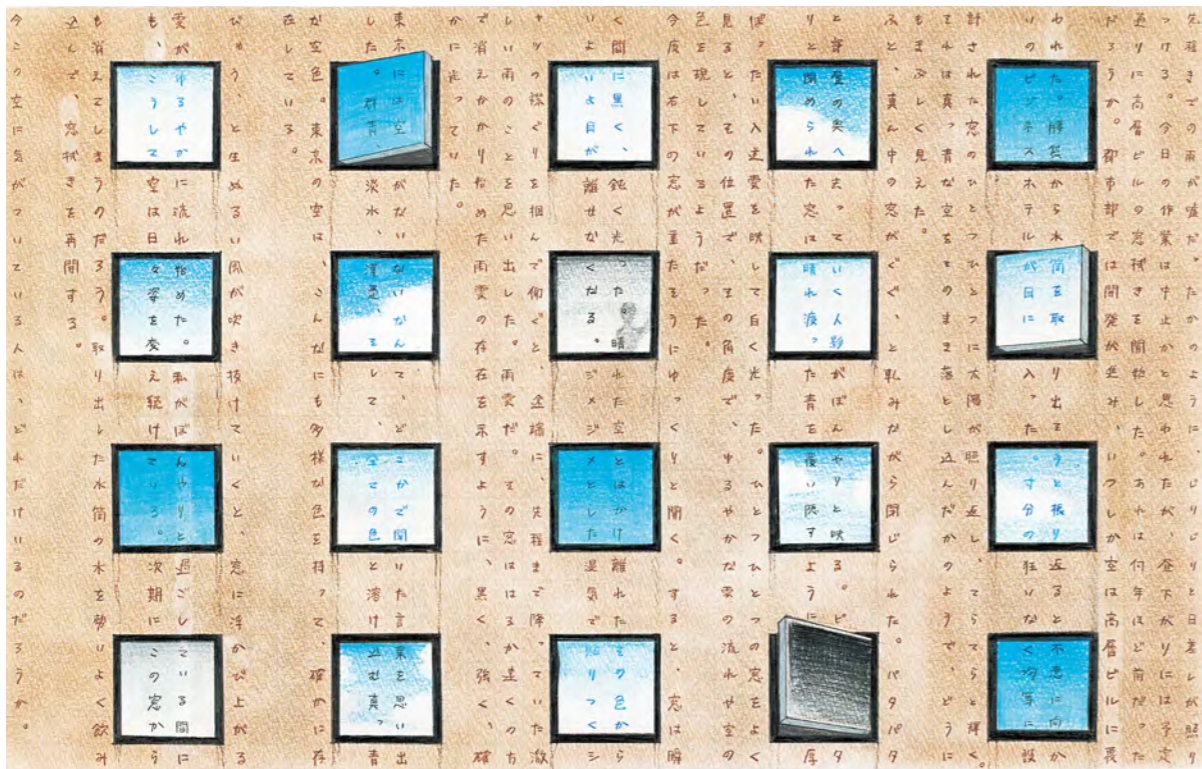
的な並行世界を出現させ、臨場感と体感をもって巧妙に描写した。



教員コメント

歩行者侵入禁止の高速道路を夜間に4人の高校生が彷徨っている。非日常の光景とも思えるが、銀座のKK線は今春廃止となり将来空中歩廊になるそうだ。彼らが暗闇に光を灯し、目指して走り出す一番遠いところには明るい未来が待っているだろうか。10年後を思い描く夢と現

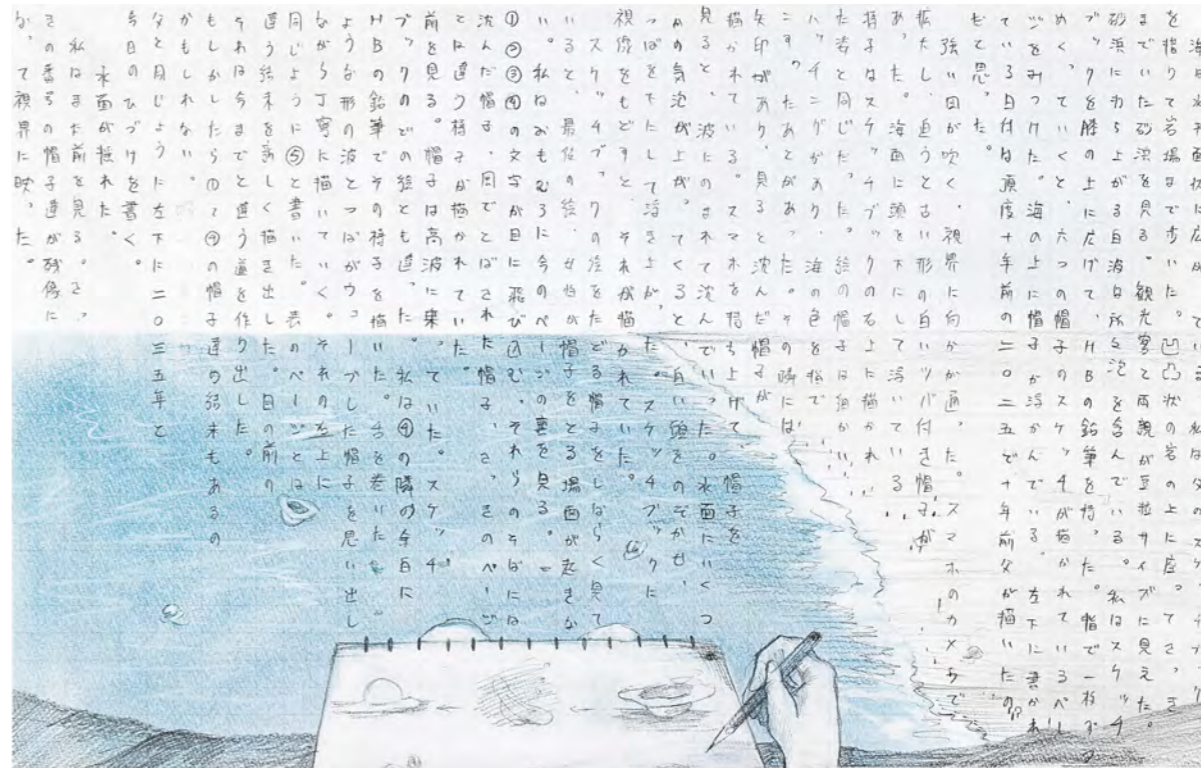
実の間のような並行世界に、若者たちのリアルな息遣いが描写されている。



教員コメント

10年後も開発が進む都市部の高層ビル街。夏の雨後のジリつく暑さの中、宙吊りの窓拭き業者の視界に入ったホテルの壁面に整然と並ぶ正方形の窓ガラス。位置や開閉角度により同じ時空に広がる空と雲が別々の様相で映し出され、静かに変容していく。人為による窓の開閉と反射す

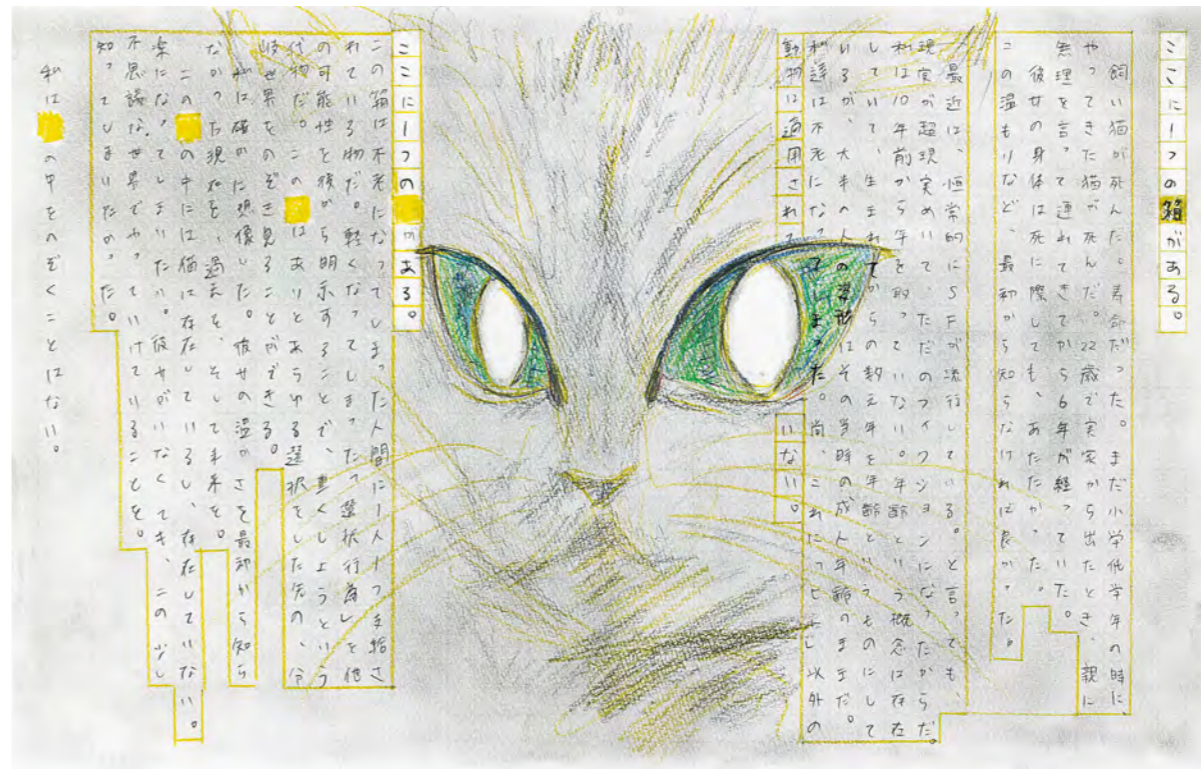
る光も瞬時に変化する。観察力、想像力、構成力に優れた秀作だ。



教員コメント

両親と過ごす海辺。岩場から見下ろす海と写生帳を見比べる主観の構図。10年前に父が描いた海に帽子の浮き沈みする様子が眼前で再現される。同じ帽子の別の有り様が途中まで描かれており、作者は誘われるように続きの展開を描き足す。似たようで同じではない超時の情景を臉

裏に焼きつけ、自立へ向かう息子の意思が清々しく象徴化されている。



教員コメント

2つの可能性が共存するという「シュレディンガーの猫」の思考実験からの着想。人間が不死となった時代を設定し、きっかけとしての飼い猫の死と、選択しなかった分岐世界を覗き見できる箱を提示した。生と死、現実と可能性を分ける文章が箱蓋の様に左右に開き、中央に猫の

顔が現れるという構図。マス目を箱に見立てるなどウィットに富んだ作品。

あなたは手袋を表と裏どっちでつけますか。

特別扱いが欠点という特別をなくすこと

感覚の慣れに抗う

まず、手袋をそのまま右手につけてみた。なめらかな素材で伸縮しやすく、見た目はスタイリッシュで美しい。しかし、それぞれの指の周りや指の分かれ目の部分がきつく、少し不快に感じた。原因を調べるために手袋を裏返しにした。観察してみると、手袋の形をなぞるようにミシン作業の際の余りの布のヒダが外側についていた。恐らくそれが手袋をつけた時の内側のスペースを奪い、指を圧迫していた原因だと考えられる。指の圧迫感を軽減するためには、内側にヒダが無い状態でつけられれば良いと考え、裏返しのまま手袋をつけた。そうすると、手指の形になめらかにフィットし、圧迫感が無くなり、とても心地よく感じた。しかし、ヒダや糸が出ていて見栄えが悪く、指先で細かい作業をする際に妨げになると考えられる。

ほとんどの人はこの手袋を使用する時、何も考えずに表向きでつけると思う。私はその行動は少し損をしていると考えた。私とこの小論文の読者には、世の中の常識によって自然的に排除されていた裏向きにつけるという選択肢を知っている。状況によって結果的に表向きにつけることになったとしても、それは何も考えずにつけるよりも意味のある行動だと考える。この考え方は手袋以外にも役立つと考える。何かをしようとする時、それが表なのか裏なのかを考え、状況に合った方を客観的に選択することで損を減らすことができるのではないかと私は考える。

「フリーサイズ」と書かれた袋から一組の白い手袋を取り出す。私はこれを一枚手にはめてみる。すると、親指の付け根を一周囲うように縫い目があった。私はここで、親指だけが特別扱いされるこの構成に疑問を抱く。

まず私は、この手袋一枚を指一本一本の先端まで裏返し、親指の付け根を見る。すると、私の手より大きく型取られた布が表裏に一枚ずつ。それと、親指のみを覆う布が一枚。これらが白い糸で繋ぎ合わされていた。

次に、私は親指だけ違う布であることがもたらす差異を探る。裏返していないもう一枚の手袋の様々な二点を持ち、伸ばしてみる。すると、手首から指先を縦とし、布は横によく伸縮し、親指の部分だけは縦に伸縮した。

手袋を手にはめると、手全体に生地之感触がした。しばらくはめ続けて感覚に慣れさせた後、机に触れてみる。モノに触れている感触こそするが、表面のざらつきまでは感じない。つまり手袋は、常に生地に触れさせることで、手の触覚の対象を手袋のみに制限しているのである。

同じ作用を持つものとして、服が挙げられる。服を着た状態の我々は、ほぼ全身が常に服に触れ、触覚の対象が服のみに制限されるのである。

私は初め、この手袋の中で唯一違う布で構成された親指に特別感を抱いた。しかし、親指の部分だけが他とは違うこと、これはただの特別扱いではなく、特別をなくすことであった。

親指が他の指と鈍角を成し生えてくる性質、これが手袋で欠点となる。それは、繊維の方向による伸縮性の違いが生む。もし、親指も他の布と同じであると仮定する。このとき、他四本の指は生える向きと垂直に伸縮性を持つのに対し、親指は横、もしくは斜めへと伸縮する。これは、指の太きを変えられるフリーサイズとしての欠陥を意味する。しかし、今日の前にあるこの白い手袋は、親指の布を他と変えることによって、繊維の向きを変え、機能の欠落という特別をなくしていた。

「感覚に慣れ」るのは触覚に限ったことではない。例えば、長時間その中で生活しているはずの我が家の匂いは、いつしか感じなくなっている。このように我々の五感には、対象を制限されていても「感覚に慣れ」ることで、気付かなくなってしまうのである。

工業化に伴う画一化により、五感の対象は日々制限されているが、我々は「感覚に慣れ」てしまいが為に、それに気付きづらい。自分の感じた世界を表現する我々表現者には、これに抗い、あらゆる対象を五感で感じようとする姿勢が求められているのである。

教員コメント

手袋を裏返して観察し、そのまま手にはめるという発想がユニークで興味深い。前半は独自性が際立っているが、後半は一般的な意見にとどまってしまった点が惜まれる。前半の経験をさらに発展させた内容で後半が論じられれば、よりよくなるだろう。

教員コメント

観察と論述のバランスがよく、文章構成力の高さが感じられる。手袋の親指部分の布が特別であることに注目することから始まり、その特殊性を「フリーサイズ」へ接続し結論付けており、一貫した論述になっている。手袋の機能と布の伸縮の関係をもう少し整理し掘り下げられるとよりよくなるだろう。

教員コメント

手袋をしたときの手の感覚に意識を向けた着眼点は面白いが、全体的にモチーフの独自性が薄まってしまったことが惜しい。感覚が限定されること・慣れることと、表現することの関係をもう一步掘り下げられれば、結論で述べられている表現者にとっての「感覚への慣れを克服すること」の重要性にも説得力が増しただろう。



映像資料

教員コメント

確かな素描力が光る秀作で、単なる表層的な描写にとどまらず、全体構図やシワのかたちなど、画面の隅々まで考え抜かれた見事な設計である。素手を保護する軍手が、いわば「仮面」として描かれているのは今日的だ。仮面を装着することで得られた「とりあえずの居場所」に、アイデンティティが激しく錯乱する。



映像資料

教員コメント

奇をてらったところが微塵も見られない、まさに直球勝負とも呼ぶべき極めて堅実な作風である。実に安定した着実な構図、個々のプロポーションや質感の確かな描き分け、軍手に映り込む親指の陰影に到るまで寸分の隙もない心憎いばかりの描写力である。人差し指のポーズまで効果的にデザインしているのには脱帽だ！



映像資料

教員コメント

解剖学的に見たとき手の描写に多少の難は否めないが、それを補って余りある問題意識の感じられるデッサンだ。自分を装着せよと迫りくる手袋と、それを温和だが断固として拒絶する素手。もはや親の庇護を必要としなくなった子供と、いつまでも子離れできない親との悲しい確執が、ドラマチックに綴られている。



映像資料

教員コメント

基本的デッサン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。脱ぎ捨てた「過去の自分」とジャンケンした主人公は、あつけなく敗北。事実を受け入れず欺瞞の未来に逃避しようとする主人公を嘲笑う「チョキ」と慌てふためく「パー」の対比が劇的に演出されている。

クリエイション資質重視方式 選考方法

①第1次選考

ポートフォリオ(作品資料ファイル)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・創造性が見られるか、技術的に粗削りであっても新鮮な眼差しや強い表現情動が感じられるか、世界や社会を映像で切り取る視点や発想力・思考力が卓越しているか、について評価し、映像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。

●写真作品に関する評価基準

写真撮影時の技術や写真の見せ方が粗削りであっても、写真を使ってどんなことをしたいのかが明確で、テーマの設定や被写体の捉え方に独自性・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】

(1) 架空の国際博覧会のパビリオンを個人で構想し、①～②の手順に沿って制作・発表を行なってください。

※博覧会とは、「公衆の教育を主たる目的とする催しであって、文明の必要とするものに応ずるために人類が利用することのできる手段又は人類の活動の(中略)達成された進歩若しくはそれらの部門における将来の展望を示すもの」で、「二以上の国が参加するもの」を国際博覧会と呼ぶ(国際博覧会条約：第一章第一条より抜粋)

<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/hakurankai/banpaku/jyouyaku.html>

①個別構想制作(25分)

配布した白紙(大)に②個別構想発表のための資料を作成する。
パビリオンの構想に加え、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. 構想表現は自由。
3. 白紙(小)は下書き用。

②個別構想発表(各3分)

①で作成した資料をホワイトボードに貼って、パビリオンの構想を各自発表してください。発表はグループ内のメンバーへ向けに行うこと。

【配付物】

1. 問題用紙×1枚
2. 白紙(大)×1枚
3. 白紙(小)(B4上質紙)×1枚

審査基準・評価ポイント

自身の構想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姿勢と可能性を評価した。

(2) 架空の国際博覧会をグループで構想し、③～⑤の手順に沿って制作・発表を行なってください。

③共同構想制作(25分)

問題(1) - ②の個別構想発表をもとに、グループ全員で一つの国際博覧会にまとめてください。それぞれのパビリオンテーマとは別に、国際博覧会の全体テーマを明記すること。
国際博覧会場マップは新たに配布する白紙(大)にまとめてください。

【条件】

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

④発表計画(10分)

⑤の最終発表の計画を立ててください。発表時の役割や形式は問いません。必要に応じて準備を行なってください。

⑤最終発表(15分)

全員で作成したマップをもとに、採点者に向けて構想をグループ全員でアピールしてください。

【配付物】

1. 白紙(大)×1枚
2. 白紙(小)(B4上質紙)×7枚

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。



入学試験結果

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(現代の国語、言語文化(近代以降の文章))	60分	記述式+マーク式
全学科・専攻	必須 英語(英語コミュニケーションI、英語コミュニケーションII、論理・表現I)	60分	記述式+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(図形の性質、場合の数と確率)、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(図形の性質、場合の数と確率))	90分	記述式
芸術文化学科	選択 数学(数学I、数学A(図形の性質、場合の数と確率))	90分	記述式
	選択 地理歴史(世界史(歴史総合、世界史探究)または日本史(歴史総合、日本史探究)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	必須 英語(英語コミュニケーションI、英語コミュニケーションII、論理・表現I)	60分	マーク式
	選択 国語(現代の国語、言語文化(近代以降の文章))	60分	マーク式
	選択 数学(数学I、数学A(図形の性質、場合の数と確率)、数学II、数学B(数列))	60分	マーク式

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(現代の国語、言語文化(近代以降の文章、古文))	80分	マーク式
	必須 英語(英語コミュニケーションI、英語コミュニケーションII、英語コミュニケーションIII、論理・表現I、論理・表現II、論理・表現III)	80分	マーク式
	選択 地理歴史(世界史(歴史総合、世界史探究)または日本史(歴史総合、日本史探究)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(英語コミュニケーションI、英語コミュニケーションII、英語コミュニケーションIII、論理・表現I、論理・表現II、論理・表現III)	80分	マーク式
	必須 数学(数学I、数学A(図形の性質、場合の数と確率)、数学II、数学B(数列))	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(現代の国語、言語文化(近代以降の文章))	80分	マーク式
	必須 英語(英語コミュニケーションI、英語コミュニケーションII、論理・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(図形の性質、場合の数と確率)、数学II、数学B(数列))	80分	マーク式
	選択 地理歴史(世界史(歴史総合、世界史探究)または日本史(歴史総合、日本史探究)より1科目選択)	60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

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	26	163	161	44	3.7	500	347	24	
	油絵学科油絵専攻	72	505	498	109	4.6	500	341	70	
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	10	146	140	17	8.2	500	381	9	
	彫刻学科	12	118	113	16	7.1	500	360	10	
	視覚伝達デザイン学科	80	671	663	129	5.1	500	331	85	
	工芸工業デザイン学科	58	302	294	90	3.3	500	301	42	
	空間演出デザイン学科	47	211	204	89	2.3	500	281	44	
	建築学科	35	156	150	53	2.8	400	247	33	
	基礎デザイン学科	35	418	412	82	5.0	400	267	34	
	芸術文化学科	25	148	142	60	2.4	300	192	24	
	デザイン情報学科	40	400	396	92	4.3	400	266	39	
	造形構想学部	クリエイティブ イノベーション学科	23	115	103	39	2.6	300	180	18
		映像学科	42	151	138	50	2.8	500	324	43
	合計	505	3,504	3,414	870	3.9			475	

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	104	15	6.9	500	396	6	
	油絵学科油絵専攻	30	412	412	61	6.8	500	390	24	
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	4	89	89	7	12.7	500	417	4	
	彫刻学科	5	78	78	11	7.1	500	402	6	
	視覚伝達デザイン学科	37	607	605	84	7.2	400	297	26	
	工芸工業デザイン学科	25	255	255	52	4.9	400	286	18	
	空間演出デザイン学科	26	159	157	74	2.1	400	253	24	
	建築学科	15	112	112	43	2.6	400	282	13	
	基礎デザイン学科	22	361	361	96	3.8	500	347	21	
	芸術文化学科	10	103	103	47	2.2	300	216	11	
	デザイン情報学科	18	301	301	73	4.1	400	284	17	
	造形構想学部	映像学科	11※	126	125	11	11.4	350	304	6
		合計	210※	2,707	2,702	574	4.7			176

※ 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	170	170	53	3.2	300	244	9
	基礎デザイン学科	8	263	263	34	7.7	300	260	7
	芸術文化学科	13	212	211	65	3.2	300	240	12
	デザイン情報学科	8	204	203	21	9.7	300	264	6
	造形構想学部	クリエイティブ イノベーション学科	15※1	246	246	71	3.5	300	231
	映像学科	11※2	159	158	12	13.2	300	270	5
	合計	67※1※2	1,254	1,251	256	4.9			54

※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※	44	44	21	2.1	500	328	3
	合計	15※	44	44	21	2.1			3

※ 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	126	119	28	4.3	200	156	12
	映像学科	7	144	138	13	10.6	200	169	6
	合計	17	270	257	41	6.3			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	6	27	27	6	
	油絵学科油絵専攻	一般方式	18	92	61	20	
	油絵学科 グラフィックアーツ専攻	一般方式	3	29	26	9	
	彫刻学科	一般方式	5	20	17	8	
	工芸工業デザイン学科	一般方式	25	43	36	25	
		ワークショップ方式	10	39	35	10	
	空間演出デザイン学科	一般方式	35	79	51	37	
	建築学科	一般方式	10	25	25	12	
	基礎デザイン学科	一般方式	8	36	27	8	
	芸術文化学科	一般方式	14	33	33	16	
	デザイン情報学科	一般方式	10	43	19	11	
		合計		144	466	357	162

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	12	21	21	12
		探究力重視方式	12	33	33	18
		理工系重視方式	4	2	2	1
	映像学科	クリエイション資質重視方式	8	48	43	8
	合計		36	104	99	39
総合型選抜【前期】合計			180	570	456	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	17	4
	彫刻学科	一般方式	3	9	3
	合計		6	26	7

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	31	8
	合計		8	31	31	8
総合型選抜【後期】合計			14	57	—	15



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。

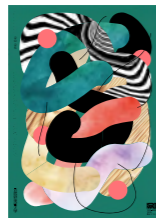
武蔵野美術大学 入学試験問題集 2025

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 | 2025年5月9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
編集 | 成田敏史
写真撮影 | いしかわみちこ
印刷 | 株式会社八紘美術

本冊子の図版及び文章の無断転載を禁ずる。
Copyright © 2025
Musashino Art University All Rights Reserved.



表紙デザイン
加藤賢策
(LABORATORIES)

コンセプト | バラバラに見えるかもしれない。ぐちゃぐちゃ、めちゃくちゃで、とても混乱してしまうかもしれない。でも、ここにいると、偶然できた結び目から広がって像を結び、新しい顔が生まれてくることがある。ムサビの力。

College of Art and Design

Japanese Painting

Painting / Painting Course

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

**College of Creative Thinking
for Social Innovation**

Creative Innovation

Imaging Arts and Sciences