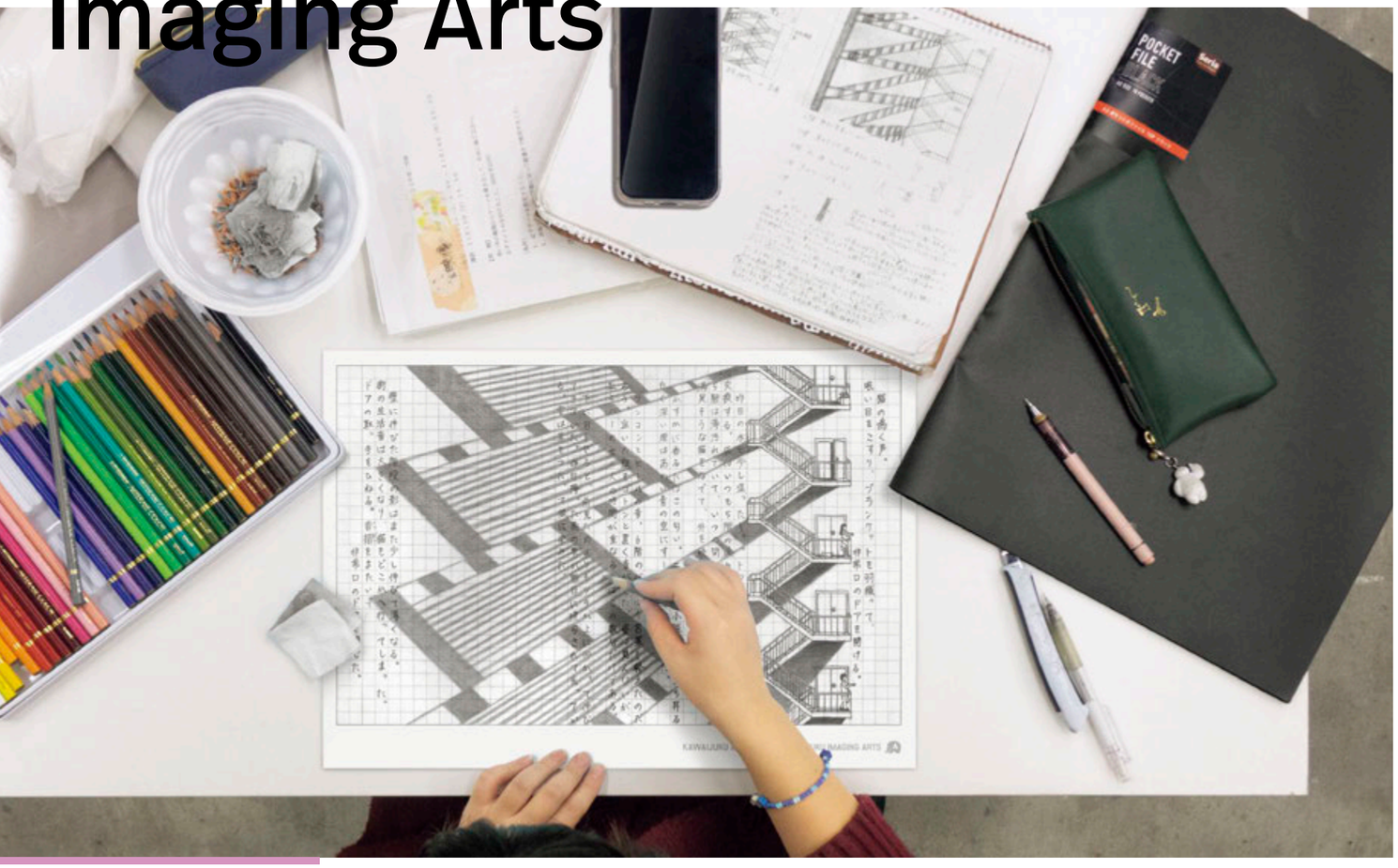
Imaging Arts



映像

「なんとなく」からの解放、「表現」がはじまる

映画、写真、アニメーション、ミュージックビデオ…私たちの日々のなかにあふれている映像。
それをただなんとなく受け取る立場から一歩踏み出すことで、映像の世界が開けてきます。
一つ一つの構図や展開の意味、技法を読み取ることで、本当に面白いものを見出す力が
身につきます。そして「自分の好きな世界」を人に伝えることが、表現のはじまりです。
入試で問われる小論文や感覚テストは、その第一歩。観察と考察を自身の言葉で文章にすることや、
自分の発想したイメージを伝える画面構成など、映像制作の基本となるコミュニケーションを学びます。
これまでに映像をつくったことがない、絵を描いたことがない、という人も大丈夫。
それよりも大切なことは、自分の好きなこと、興味の持てることに向かっていく姿勢です。
好きなものをさらに掘り下げて、もっと好きになることが映像をつくる力になります。
映像表現が持つ多様性を楽しみながら、自分の世界を照らし出しましょう。

高2·3·卒生 対象

映像専攻

どちらのコースも、学年や描画経験の有無にかかわらずどなたでも受講できます。多くの学生が未経験から入塾、映像系学科の入学試験で必要とされる実技力を授業のなかで身につけています。

土曜・日曜専科　［土］ 15:00–19:30　［日］ 9:30–18:00

週 2 日に集中したスケジュールで、構想〜制作〜再考にじっくり取り組める基本コースです。

日曜専科　［日］ 9:30–18:00

遠方からの通塾、高校の授業、部活動やその他の理由で、日曜日だけしか通えない方のためのコースです。 学期の途中で土曜・日曜専科に変更することができます。

好きなものに日々触れる、考える

映像表現に不可欠な観察力と考察力の基礎を、日常レベルで意識しながら身につけ、各自の趣向を作品づくりに盛り込みながら、一人ひとりの入試に対する向き合い方を明確にして制作していきます。

どう観るか どう伝えるか

映像作品を題材に解説と意見交換を行い、構造や技法、編集など多様に解釈していきます。表現を受動的に楽しむだけでなく、研究対象としても掘り下げていける批評的な視点を養います。

感覚テスト

シナリオハンティング（空間の特性から作品を構築する手法）を軸に、実写やアニメーションの現場で培われた講師の経験や理論を伝授します。次のページでは最新の高得点合格者入試再現作品を紹介しています。

小論文

映像と言葉をとりまく様々な分野を往来しながら、日常的モチーフや社会的トピックを美術的視点／理科的分析／国語的描写でもって既知を未知として解体、再発見するための観察眼と思考回路を開拓します。

感覚テストと小論文、二つの科目が授業の中心です。全く経験がなくても、どちらか一科目だけでも基礎からしっかり学べます。志望大学によりデッサンなどほかの科目の選択を検討される場合は、現時点での描画力などレベルを確認して適切な選択肢も提案したうえで対策を行います。申込手続前に面談、あるいは入塾後に各科目の課題を試すこともできます。

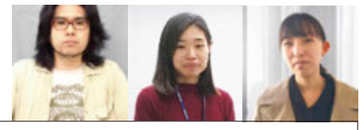
主要対策学科

武蔵野美術大学	映像、クリエイティブイノベーション（総合型選抜構想力重視方式）
東京造形大学	映画・映像、アニメーション、写真
日本大学 芸術学部	映画（演技コースを除く）、写真

※ 各大学総合型選抜を検討される場合は、作品や活動経歴を確認して適切な受験形式も提案したうえで対策を行います。申込手続前に面談、あるいは入塾後に各形式の課題を試すこともできます。

指導スタッフ 講師一覧 P.80

古屋広之／小池美稀／湯徳遥



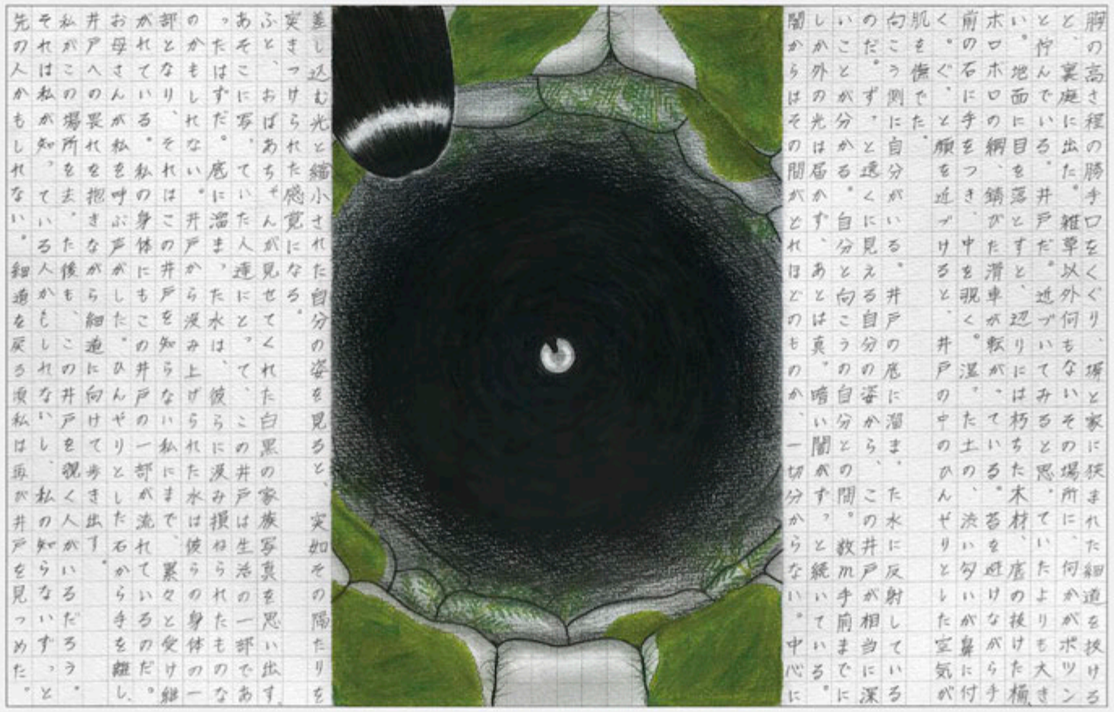
CURRICULUM

1学期	夏期講習	2学期	冬期講習	3学期・直前講習
過去の入試問題を分析し、求められる基本を理解していきます。漠然と観ていた映像作品を、一歩踏み込んで鑑賞、批評します。	基礎的な課題を通して、幅広い考え方と作り方に触れ、作品にすべき題材や趣向、自分に合った表現を模索します。	実践的な課題で各自の方向性、作品精度を向上させます。技法や構造に焦点を当てたアニメーション作品を制作します（予定）。	これまでの思考や方法を応用、展開、リメイクして、客観的でブレない作風を確立します。	試験当日に向け、自らの表現を完成させます。 3 学期は 1 月中旬で終了します。

感覚テスト

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

くぐり抜ける



KAWAIJUKU ART INSTITUTE SHINJUKU IMAGING ARTS

この作品が生まれた背景 —— 学生の証言

私は、高校三年生の夏期講習から河合塾美術研究所に通い始めました。美大受験にしては比較的遅いスタートでしたが、先生方がじっくりと丁寧に指導してくれたおかげで、段々と成長していくのを自分自身でも実感し、焦らずに対策することが出来ました。

河合塾に通って、一番良かったと感じるのは自分の“好き”を見つけられたことです。入塾当初は何が何だか分からず、見様見真似で制作していたため、自分と作品の間に隔たりのようなものを感じていました。しかし、通っていくうちに自分がどんな構図、どんな話の組み立て方、どんな人物の些細な心情の変化が“好き”なのか分かるようになると、それを先生方のアドバイスを基に絵と文章に上手く落とし込めるようになり、自分の作品に自信を持てるようになりました。今までの作品たちを改めて見返してみると、どれも自分の“好き”な要素が含まれています。河合塾美術研究所では合格に近づくコツもたくさん教わりましたが、それを踏まえつつ個人の“好き”も壊さずに伸ばしてくれたことを実感しています。

この作品も、水面に反射した人を描きたいという“好き”を元にして生まれました。井戸を真俯瞰したこの構図は、一番初めに先生に見せたものでしたが、先生はすぐにはこれと決めず、違うカメラ位置を色々と提案してくれました。最終的には当初の案にしましたが、他の構図を考える過程で、画面には映らない井戸の周りの情景を具体的に想像できたことが、非常に大きな助けになりました。井戸という自分と関わりの薄い存在をどう話に落とし込むか分からず、うまく書けない自分に憤りを感じることもありましたが、先生方との対話を重ねるうちに、「過去と今、そして未来をつなぐ存在」として、自分の言葉で文章を紡げるようになりました。

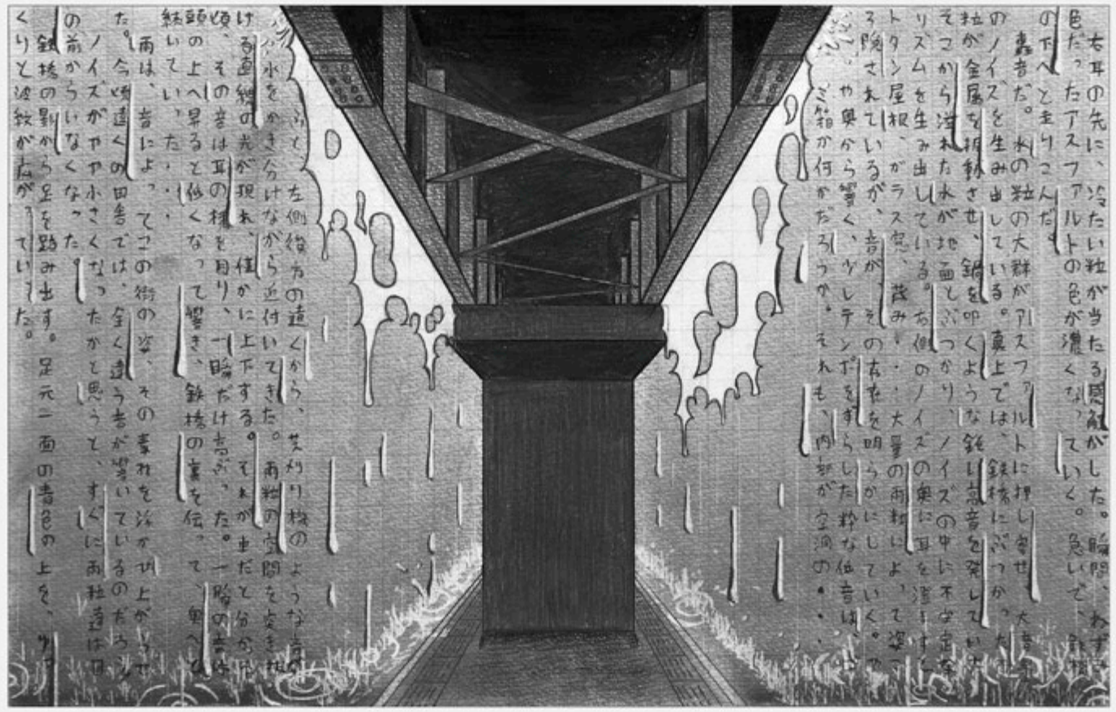
画面は中央三分の一にしか描かないため、見る人の視線を一気に引き込めるよう、徹底的に作り込みました。井戸の中の暗闇は、石の並びに沿って同心円の筆致で塗り潰す。苔は数種類の緑色を用いて深みを出す。後ろ姿は天使の輪で存在感を出す。これら先生方のアドバイスを基に画面を作り上げていくのが、何よりも楽しいと感じる瞬間でした。　今大学に通って、河合塾美術研究所で見つけた自分の「好き」、そして身につけた映像の見方は、大きな糧になっています。これから映像を学ぶ者として、その入り口が河合塾美術研究所であって本当に良かったです。

この学生はなぜ合格したのか —— 講師の視点

朽ちた古井戸を己化することで、娘、母、祖母、さらにいにしえへと世代を遡って受け継がれてきた家系が回顧されます。覗きこむ私、その実像のうしろ姿。水面に反射する私、あるいは会ったことのない誰かにも似た鏡像の輪郭。それらを遠いのか近いのかも曖昧な距離で隔てて執拗に塗られた濃厚な陰が表す“空間”は、今日までつながってきた血脈をたしかに裏づける“時間”そのものです。何も映しだすことのないその黒を記録するために真正面から衒いのない“撮影”を粛々と実行したことが高評価の決め手となったのでした。

梅原 咲 さん
武蔵野美術大学 映像学科 現役合格
東京・駒場高校

両作品とも　2023 年度 武蔵野美術大学 造形構想学部 映像学科 入試再現作品 | 3 時間 | A3 方眼画用紙
武蔵野美術大学ウェブサイト『入学試験問題集 2023』デジタルパンフレットに掲載されました。



KAWAIJUKU ART INSTITUTE SHINJUKU IMAGING ARTS

この作品が生まれた背景 —— 学生の証言

私は高校を卒業した春からこの河合塾美術研究所映像専攻に通い始めました。“感覚テスト”という一見分かりづらい名前に何をすればいいのか最初は少し戸惑いましたが、歴代塾生たちの参考作品を見て、先生方と相談していく中でコツをつかみ、段々と自分の好きなことと照らし合わせて制作ができるようになっていきました。

作品は大抵、自分が気に入った写真やイラスト、また自身の体験などを元に生まれます。この作品も、秋葉原を散歩している時ふと撮影した高架下の写真が元ネタで、「この両サイドに、滝のように雨水の膜ができたら面白いな」という思い付きから始まりました。この構想を先生に話したところ、「雨で視界が隠されて、雨粒が当たる音が周囲の空間を明らかにしていくのはどうか」というアドバイスをもらい、そこからは夢中で制作を進めました。実際に高架を見たり雨の中を歩いたり、またネットから拾った雨の日の録音を聞いたりして、作中のあの高架下ではどんな音がするか、どんな物体の存在が見えてくるかを想像して文章化していくのは、とても楽しい作業でした。音によって空間を把握する作品なので、文章ではサラウンドを想定した、周りを包むような音の配置と展開を心がけています。また全体を通して、自分が知覚していること以外の情報を極力排して、文字での説明ではなく、あくまで映像でみせる作品であることを強調しています。一言目からいきなり映像、しかも肌に水が触れるという触覚の情報で入ることで、その後の視覚と聴覚の情報にも臨場感を持たせています。

本番に向けては、画材をより細かく試していきました。グレーだけでも、最終的には背景にパステル3種、高架と雨に色鉛筆4種と鉛筆、一番濃い陰には粘度の強い画材も使っています。淡い背景に鉛筆のゴリッとした雨粒を大量に描くことで激しさを見せ、その中心に高架とその影を濃く描く。存在感の強いシンメトリーの構図が完成しました。高架の端から垂れる雨水も、最初はひどい出来でしたが、アニメーターとしても活動する先生に描き方を教わり、本番も落ち着いて描き切ることができました。

この作品を通して私は、自分が音に対して強い興味を抱いていることに気付かされました。そしてこのような気付きは、河合塾の授業内で多くあります。ここで学んだ様々なテーマと映像的な視点を活かして、今後も制作を続けていきます。

この学生はなぜ合格したのか —— 講師の視点

バイノーラルに交叉して高解像度で畳み掛けるナルコティックな轟音が都市を包み込みます。その圧倒的な音響の前では生半可な内面の吐露など必要ありません。主題としての“ノイズ”を聴かせるために事程左様に録音と整音に傾倒した作品も実に稀有といえるでしょう。水分と湿度の向こう側を想起させる様は旧いソビエト映画の佇まいを、雨粒に反射する黒は昭和の重厚な時代劇を彷彿とさせます。スピーカーのパンから僅かな触覚に至る演出まで4DXによる上映環境をも想定したかのような“編集”が高評価の決め手となったのでした。

岡本 岳陽 さん
武蔵野美術大学 映像学科 合格
東京・戸山高校