

令4 中学校・高等学校美術（6枚のうち1）

（解答はすべて、解答用紙に記入すること）

I 次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

明治維新後、政府は西洋文明を取り入れ近代化を推し進める中、学校を開き、西洋から画家や彫刻家、建築家を指導に招いた。その反面、従来の日本の美術が軽んじられるという傾向も見られた。

武家出身の（ a ）は絵師として狩野派を学んだが、西洋画の（ ① ）に感嘆し、透視図法、明暗法、油絵技法などを研究して迫真的な作品を描いた。1876年に設立された工部美術学校で、来日した画家に西洋画を学んだ浅井忠や、フランスに渡り帰国後に（ ② ）の影響による明るい画風を伝えた（ b ）らの活動は、（ ③ ）という新しい絵画の流れに発展した。

一方、従来の日本美術がアメリカ人フェノロサや（ c ）によって見直され、工部美術学校廃校後の1887年、東京美術学校が設立された。

1 本文中の①～③に入る語句を、次のア～カからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。

ア 洋画 イ 野獣派 ウ 抽象性 エ 印象派 オ 写実性 カ 日本画

2 本文中のa、bに入る作家の名前とその作品を、次のア～エ、A～Dからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。

ア 伊藤若冲 イ 黒田清輝 ウ 岸田劉生 エ 高橋由一



A



B



C



D

3 本文中のcに入る、東京美術学校の校長に就任した人物の名前を書きなさい。

4 日本の近・現代の美術について述べた(1)～(5)の文章を読んで、あてはまる作家の名前をあとのア～カから、また、その作家の作品をあとのA～Fからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。

(1) 日本美術院の設立にかかわり、意欲的な作品を発表するが、大胆な没線描法による作品を描いたことにより菱田春草たちの作品とともに朦朧体として酷評された。

(2) 京都の日本画家である彼は、最も早く積極的に日本絵画のうちに西洋文化を取り入れようとした一人であった。彼は、渡欧中にコロージャターナーなどの作風も学び、帰国後は京都画壇を代表する画家となった。

(3) 東京美術学校洋画科で学び、彼の出身地である東北の風土とフォーヴィスムを結び付けた濃密な造形性の作品を描いた。

(4) アメリカ、フランスでの留学でロダンの感化を受けた彼は、若くして亡くなるが、それまでの日本になかった大胆で自由な構成の作品を発表し、その後の彫刻界に大きな影響を与えた。

(5) 東京美術学校の教授であった彼は、伝統的な木彫の技術と、西洋の写実的な表現を取り入れ、日本における近代彫刻の先駆けとして活躍した。

ア 横山大観 イ 竹内栖鳳 ウ 青木繁 エ 荻原守衛 オ 高村光雲 カ 萬鉄五郎



A



B



C



D



E



F

II 第二次世界大戦後の日本の前衛美術について述べた次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

(1) 1954年、関西で（ ① ）を中心として結成された前衛美術グループ。既成概念にとらわれない、作家ごとの個性的な表現が特徴である。フランスの美術評論家（ ② ）によって、日本におけるアンフォルメルとして海外に紹介された。

(2) 1960年代に現れた、素材にあまり手を加えずに作品とする作家たちの呼称。彼らは制作において、土、石、木、紙、綿、鉄などを配置して立体的に構成する。見る者に、配置した素材とそれを取り囲む（ ③ ）を意識させる点に作品の特色があり、イタリアで同時代に起こったアルテ・ポーヴェラとの類似性が取り上げられることも多い。

(3) 1949～63年に開かれた（ ④ ）の公募展。回が進むにつれ、若手作家による前衛的かつ野心的な作品が多く集まるようになった。赤瀬川原平や篠原有司男、高松次郎など、その後、国内外で高く評価される美術家が多く参加していた。

令4 中学校・高等学校美術（6枚のうち2）

（解答はすべて、解答用紙に記入すること）

(4) 1970年に美術評論家の（⑤）が企画した展覧会「第10回日本国際美術展」の別名で、東京都美術館にて開催され、後に京都、愛知、福岡へ巡回した。世界の美術における動向を日本に広く知らせる意欲的な内容であった。

1 文中の①～⑤に入る語句を、次のア～クからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。

ア 無審査 イ 自然 ウ ミシェル・タピエ エ 空間 オ 中原佑介
カ 岡本太郎 キ 吉原治良 ク アンドレ・ブルトン

2 (1)～(4)の美術の団体や動向、展覧会の名称を、次のア～オからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。

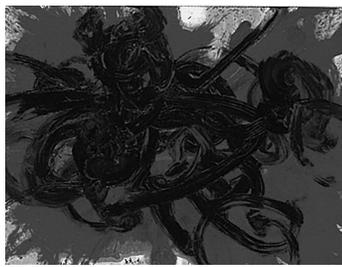
ア もの派 イ 人間と物質展 ウ ナビ派 エ 読売アンデパンダン展 オ 具体美術協会

3 次の作家の作品を、あとのア～オからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。

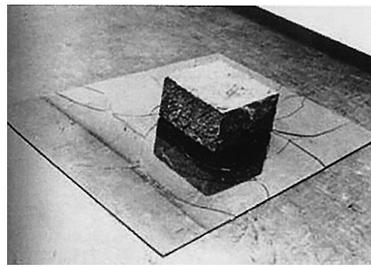
李禹煥 田中敦子 関根伸夫 白髪一雄



ア



イ



ウ



エ



オ

Ⅲ 版画に関する次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

版画とは版を用いた表現である。版の形式から凸版、凹版、平版、孔版の4種類に分類することができる。また、版に使用する材料から分類する場合もある。

1 次の(1)～(5)の版画技法の名称をあとのア～カから、版の形式を示した図をあとのA～Dからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。

- (1) 日本では、江戸時代に庶民の娯楽として流行した多版多色刷りの浮世絵版画に使用された技法。
- (2) 緻密な細い線での表現が可能という特性がある技法。腐食時間を調整することで線に濃淡を付けることができる。
- (3) 絵の具を通す素材を枠に張り、図柄以外の部分を目止めして製版する技法。版の図柄と印刷された図柄が左右逆にならない。
- (4) 水と油の反発を利用して刷る技法。現在はアルミ板や亜鉛板を使うことが多いが、もともとは石を使った。
- (5) 版に直接イメージを彫ったりひっかいたりして溝をつくり、刷り取る技法。

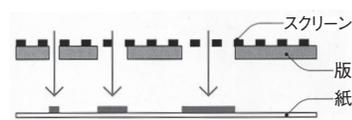
ア シルクスクリーン イ 木版画 ウ エッチング エ コラグラフ オ リトグラフ カ ドライポイント



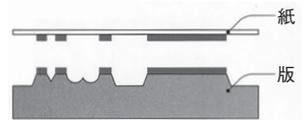
A



B

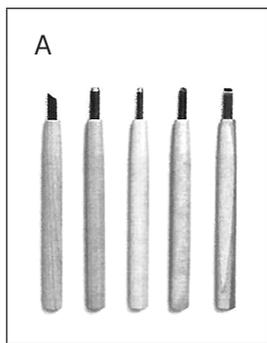


C

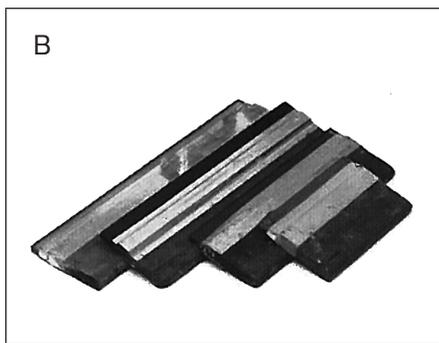


D

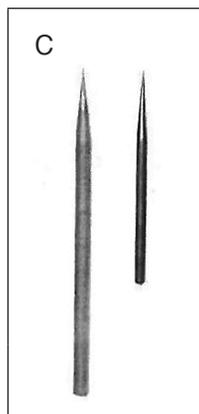
2 次のA～Eの用具は、版画を制作するときに用いられるものである。それぞれの名称を書きなさい。



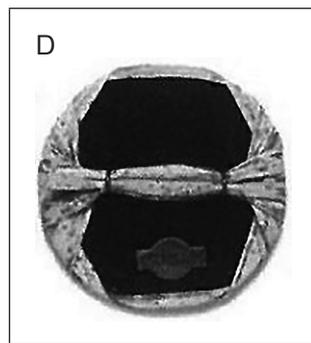
A



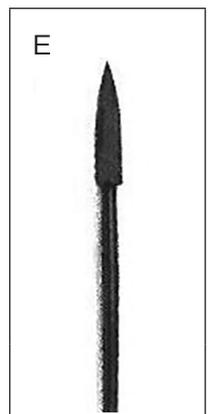
B



C



D



E

Ⅳ デザインに関する次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

- (1) 1760～1830年代のイギリスに始まったいわゆる（①）は手工業を機械工業へと変換させた。1830年代後半には、蒸気を利用して木材を曲げる技術が開発され、この技術を用いた安価な製品が大量生産されるなど、近代の工業デザインに大きな影響を与えた。
- (2) 1861年に始まる(a)アーツ・アンド・クラフツ運動は、美術と工芸の融合を目指すものであるとともに、芸術の民衆化とそれに伴う大衆の生活向上を考える社会運動でもあった。また、この運動の日本での展開とみなすことができる（②）運動は、日用の雑器に美的価値を見出そうと柳宗悦、河井寛次郎らによって始められた。
- (3) （③）は、19世紀末から20世紀初頭にかけてヨーロッパを中心に起こった国際的な芸術運動で、植物や動物をモチーフにした有機的な曲線を用い、ポスターや、建築、工芸、家具、装身具などがつくられた。後に(b)モダニズムの運動の中で衰退していった。

令4 中学校・高等学校美術 (6枚のうち3)

(解答はすべて、解答用紙に記入すること)

(4) 1917年、オランダ語で「様式」の意味を持つ(④)の運動が起こった。(c)無彩色と赤青黄の三原色を用い、水平垂直による構成は、デザイン界や建築界に大きな影響を与えた。

(5) 第二次世界大戦中、物資節約のために実用的、合理的なデザインの製品が多くつくられた。特に北欧諸国の民族的な伝統によって磨かれた簡素で明快な造形は、北欧モダンデザインとして、家具や日用品を中心に世界中の注目を集めた。今年7月には(d)兵庫県立美術館でフィンランド出身の建築家(A)の展覧会が開催される。

- 文中の①～④に入る適切な語句を書きなさい。
- 下線部(a)に関して、右の作品の作者名を書きなさい。



- 下線部(b)の理由について、次の語句を用いて書きなさい。

【語群】 機能 装飾

- 下線部(c)を用いた作品「ブロードウェイ・ブギウギ」の作者名を書きなさい。
- 下線部(d)を設計した建築家名を漢字で書きなさい。
- 文中のAに入る建築家名を、次のア～エから1つ選んで、その符号を書きなさい。
ア フランク・ロイド・ライト イ ル・コルビュジエ ウ アルヴァ・アアルト エ ブルーノ・タウト

V 映像メディアに関する次の文章を読んで、あとの問いに答えなさい。

(1) 美術の表現の可能性を広げるために、(①)・ビデオ・コンピュータ等の映像メディアの積極的な活用を図ることが大切である。その際、映像メディアによる表現を通して、何を学ばせるのかを明確にする必要がある。

(2) (a)アニメーションは、静止した絵や写真をあたかも動いているように見せる技術である。動きや変化、ストーリーなど(②)を伴う内容を表す際に有効な技術である。表現の意図を効果的に表すためには、(③)を描くなどして画面の変化等について検討することが大切である。

(3) 1960年代よりコンピュータの計算処理能力を利用した(④)が作成されるようになり、現在では(b)コンピュータを画材の一つとして使用することも少なくない。

(4) 映像メディア機器は様々な素材や画像、情報等を瞬時に取り込むことができるなどの特性がある。そのため、これらの特性を効果的に活用し、生徒が主題に合った素材や資料を選択するための判断力や(⑤)等を養うとともに(⑥)、肖像権などに対する理解を深めることも求められる。

- 文中の①～⑥に入る適切な語句を、次のア～コからそれぞれ1つ選んで、その符号を書きなさい。
ア 著作権 イ 絵コンテ ウ 写真 エ メディアリテラシー オ プロジェクションマッピング
カ 時間 キ サステイナブルデザイン ク 価格 ケ コンピュータ・グラフィックス コ サブスクリプション

- 下線部(a)について、動いて見える理由を、次の語句を用いて書きなさい。

【語群】 残像 連続

3 下線部(b)について、映像メディアによる表現において、コンピュータの特徴を生かした使用例を書きなさい。

4 図のようなボールが、静止した状態から転がりはじめ、スピードを上げ、徐々に減速し再び静止する10コマのアニメーションを制作する。図の線の左端を1コマ目とし、線上を右方向に転がり、右端で静止するまでのそれぞれのコマのボールの絵を描きなさい。



令4 中学校・高等学校美術 (6枚のうち4)

(解答はすべて、解答用紙に記入すること)

VI 鑑賞に関することについて、次の問いに答えなさい。

1 鑑賞の指導に関する次の(1)~(6)を読んで、正しいものに○を、誤っているものに×を書きなさい。

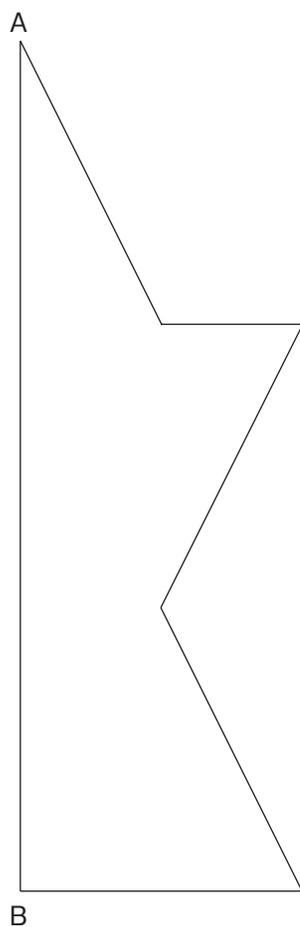
- (1) 鑑賞に関する資質・能力を高めるため、生徒が感じ取ったことや考えたことなどを言葉で表現させる。
- (2) 鑑賞の学習では、生徒が主体的に感じたり考えたりすることが目的であるため、鑑賞作品や作者に関する説明等はしない。
- (3) 実物の作品を直接鑑賞できない場合は、複製や印刷物、ビデオ、コンピュータなどを使う。
- (4) 鑑賞の学習では、生徒からさまざまな意見が出るが、教師はそれらをまとめ、最終的にはひとつの考え方に落ち着くよう導く。
- (5) 鑑賞の学習では、言語活動の充実を図る観点から、活動の区切りごとに必ずグループで話し合いの時間を設ける。
- (6) 鑑賞の題材について、美術館や博物館と連携を図ったり、それらの施設や文化財などを積極的に活用したりする。

2 中学校美術および高等学校芸術(美術)の学習指導要領では、[共通事項]として「[A表現]及び[B鑑賞]の指導を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。」とある。ここで示されている二つの事項について、どのような内容のものがあるかそれぞれ書きなさい。

3 兵庫県立美術館では、教育プログラムの一環として学校からの団体鑑賞を受け入れている。展示室内でのマナーについて述べた次の(1)~(3)を読んで、正しいものに○を、誤っているものに×を書きなさい。

- (1) ワークシートに記入したりメモを取ったりする場合は、鉛筆を使用してよい。
- (2) 作品やケースには触ってはいけないが、指で指し示すことはしてもよい。
- (3) 展示室内での食事は禁止だが、熱中症防止のため水分補給はしてもよい。

VII 下の図の、辺ABを軸として回転させて出来る立体がある。この立体を平面上に置き、斜め上から見下ろした図を解答欄に描きなさい。なお、立体は白いものとし、陰影を付けて描写すること。



令4 中学校・高等学校美術解答用紙 (6枚のうち5)

総計		

I	1	①			②			③											
	2	a	作家	作品	b	作家	作品												
	3																		
4	(1)	作家	作品	(2)	作家	作品	(3)	作家	作品										
	(4)	作家	作品	(5)	作家	作品													
II	1	①			②			③			④			⑤					
	2	(1)			(2)			(3)			(4)								
	3	李禹煥			田中敦子			関根伸夫			白髪一雄								
III	1	(1)	技法	図	(2)	技法	図	(3)	技法	図	(4)	技法	図	(5)	技法	図			
	2	A				B				C									
D					E														
IV	1	①					②												
		③					④												
	2																		
	3																		
	4																		
	5																		
6																			
V	1	①			②			③			④			⑤			⑥		
	2																		
	3																		
	4																		
VI	1	(1)			(2)			(3)			(4)			(5)			(6)		
	2																		
3	(1)				(2)				(3)										

I		

II		

III		

IV		

V		

VI		

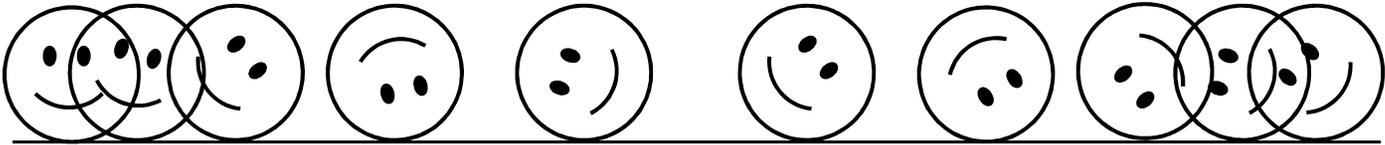
美術 9/6
受験番号

令4 中学校・高等学校美術解答用紙 (6枚のうち6)

VII		

VII

美術

I	1	①	オ		②	エ		③	ア							
	2	a	作家	作品	b	作家	作品	/								
			エ	D		イ	A									
	3	岡倉天心														
4	(1)	作家	作品	(2)	作家	作品	(3)	作家	作品							
		ア	B		イ	D		カ	E							
(4)	作家	作品	(5)	作家	作品	/										
	エ	F		オ	C											
II	1	①	キ	②	ウ	③	エ	④	ア	⑤	オ					
	2	(1)	オ	(2)	ア	(3)	エ	(4)	イ	/						
	3	李禹煥	ウ	田中敦子	オ	関根伸夫	ア	白髪一雄	イ							
III	1	(1)	技法	図	(2)	技法	図	(3)	技法	図	(4)	技法	図	(5)	技法	図
			イ	D	ウ	B	ア	C	オ	A	カ	B				
2	A	彫刻刀			B	スキージ			C	ニードル						
	D	ばれん			E	スクレイパー			/							
IV	1	①	産業革命				②	民藝								
		③	アール・ヌーヴォー				④	デ・スタイル								
	2	ウィリアム・モリス														
	3	合理性や単純さを追求するモダニズムによるデザインとは異なり、実態や機能から離れた装飾に向かったため。														
	4	ピエト・モンドリアン														
	5	安藤忠雄														
6	ウ															
V	1	①	ウ	②	カ	③	イ	④	ケ	⑤	エ	⑥	ア			
	2	少しずつ変化する静止画を連続して見たとき、残像が次の静止画とつながって動きとして知覚されるから。														
	3	<ul style="list-style-type: none"> ・変形、複製、拡大・縮小、回転等が容易であり、それらの作業を何度もやり直しながら作品づくりを進める。 ・デジタルデータで保存し、都合の良いときに制作を再開したり修正したりする。等 														
	4															
VI	1	(1)	○	(2)	×	(3)	○	(4)	×	(5)	×	(6)	○			
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・形や色彩、材料、光など（造形の要素）の性質や、それらが感情にもたらす効果（働き）などを理解すること。 ・造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風（、様式）などで捉えることを理解すること。 														
	3	(1)	○			(2)	×			(3)	×					

34

26

30

34

30

26

VII

