

令和6年度（2024年度）

京都市立芸術大学 美術学部

入学試験問題

京都市立芸術大学

Kyoto City University of Arts — founded in 1880 —

目 次

描写	1
描写対象物（画像）	3
色彩	4
色彩解答用材料（画像）	6
立体	7
立体解答用材料（画像）	10
小論文	11
出題の意図、評価のポイント、受験生へのメッセージ （描写・色彩・立体・小論文）	15

2024年度 実技試験問題

科目 描写

時間 9時00分～13時00分

下記の条件に従い、「止まっている水」と「動いている水」の二つの状態の水が入ったプラスチック容器2点を構成し、
答案用紙に鉛筆で描写しなさい。

● 条件

1. 2点のプラスチック容器に、ペットボトルの水を任意の量移し入れ、フタをしっかりと閉めること。
2. 「止まっている水」の状態のプラスチック容器1点を台紙上に配置すること。
3. もう1点のプラスチック容器を手で動かして「動いている水」の状態を作ること。
このプラスチック容器の描写は、台紙上に接地していても、浮いていてもかまわない。
4. 3のプラスチック容器を持つ手は描かないこと。但し、手で隠れている部分は描くこと。
5. ペットボトルは描かないこと。試験開始約20分後に回収します。

【支給されるもの】

プラスチック容器2個、ペットボトル1本、
答案用紙1枚、台紙1枚、カラーカード1枚

【使用してよいもの】

カルトン、カルトン用クリップ、鉛筆（色鉛筆は除く）、
消しゴム（練り消しゴムを含む）、羽ぼうき（又はダスティングブラシ）、
カッターナイフ（鉛筆削り用）、ボールペン（カラーカード用）

《注 意》

1. 水を移し入れた後のペットボトルのフタはしっかりと閉めておくこと。
2. 答案用紙は縦横、表裏どちらを使用してもかまいません。

3. 答案用紙と台紙は同じものです。どちらを答案用紙にしてもかまいません。
4. 【支給されるもの】と【使用してよいもの】以外は机の上に置かないこと。
5. 【支給されるもの】の補充は行いません。
6. 試験終了15分前に、指示に従いカラーカードを答案用紙に貼り付けること。
7. 試験中は着席し、他の受験生の迷惑とならないようにすること。
8. 忘れた用具の貸し出しはしません。
9. 受験生同士の用具の貸し借りは認めません。
10. 机の上の模造紙が汚れたり破れたりした場合でも、張り替え、交換は行いません。

【描写：対象物】



2024年度 実技試験問題

科目 色彩

時間 14時50分～17時50分

テーマ「光」

与えられたフィルムの観察からテーマを発想し、
にじみ※の効果を活かした色彩構成をなさい。

※にじみ：水を塗ったあとに絵の具で着色するなど、色が浸みひろがる状態になること。

● 条件

1. 彩色には支給された絵の具（水彩絵具ポスターカラー12色セット）のみを使用すること。

【支給されるもの】

答案用紙1枚、試し塗り用紙4枚、構想紙3枚、フィルム1枚、水彩絵具ポスターカラー12色セット1組、ティッシュ1個、カラーカード1枚

【使用してよいもの】

パレット（又は絵具皿）、鉛筆、消しゴム（練り消しゴムを含む）、筆、筆洗、直定規（60cm以内、目盛付き）、はさみ、カッターナイフ、カルトン（56cm×40cm以上）、カルトン用クリップ、雑巾、ボールペン（カラーカード用）

《注 意》

1. 答案用紙と試し塗り用紙は同じ紙です。いずれか1枚を答案用紙として使用しなさい。
2. 答案用紙は、表裏・縦横どちらを使用してもよい。
3. 観察のため支給されたフィルムは自由に加工してもよい。
4. 支給されたティッシュは、にじみの効果等に使用してよい。
5. 答案用紙に塗り残しがあってもよい。

6. 【支給されるもの】と【使用してよいもの】以外は机の上に置かないこと。
7. 【支給されるもの】の補充は行いません。
8. 試験終了15分前に、指示に従いカラーカードを答案用紙に貼り付けること。
9. 試験中は着席し、他の受験生の迷惑とならないようにすること。
10. 忘れた用具の貸し出しはしません。
11. 受験生同士の用具の貸し借りは認めません。
12. 机の上の模造紙が汚れたり破れたりした場合でも、張り替え、交換は行いません。

【色彩：解答用材料】



2024年度 実技試験問題

科目 立体

時間 9時10分～12時10分

4色の色画用紙を使って、「明快な立体」を制作しなさい。

※「明快」

さっぱりとして心持のよいこと。

筋道が明らかですっきりしていること。 出典『広辞苑』第7版

●条 件

1. 制作には支給された制作用材料のみを使うこと。ただし、支給された材料は、使い切らなくても良い。
2. 接着固定材料として木工用速乾接着剤のみを使用すること。紙粘着テープは仮止めのみに使用し、答案を構成する要素としては用いないこと。
3. 答案は糊しろ・補強構造などを用い工夫して、十分な強度を持たせること。
4. 答案は答案用台の白色の面に行くこと。
5. 答案用台および答案には描画・着色しないこと。
6. 答案用台は答案を接着・固定する以外は加工しないこと。
7. 答案は答案用台にしっかりと接着・固定すること。（各自移動用カバーをかぶせ、答案を持ち答案提出場所まで移動します。）
8. 答案は答案用台（35cm×35cm）を、はみ出さず、また高さ35cmから、はみ出さないこと。

【支給されるもの】

制作用材料 : 色画用紙4枚（白・黄・青・グレー）各1枚

接着材料 : 木工用速乾接着剤 1個

答案用台 : 白色段ボール 1枚（35cm×35cm×0.5cm）

制作支援用品 : 灰色ボール紙 1枚（作業用）、上質紙 3枚（アイデアスケッチ用）
紙粘着テープ 1巻（仮止め用）

カラーカード : 1枚

移動用カバー : 茶色段ボール製箱1個、カバー固定用テープ 2枚

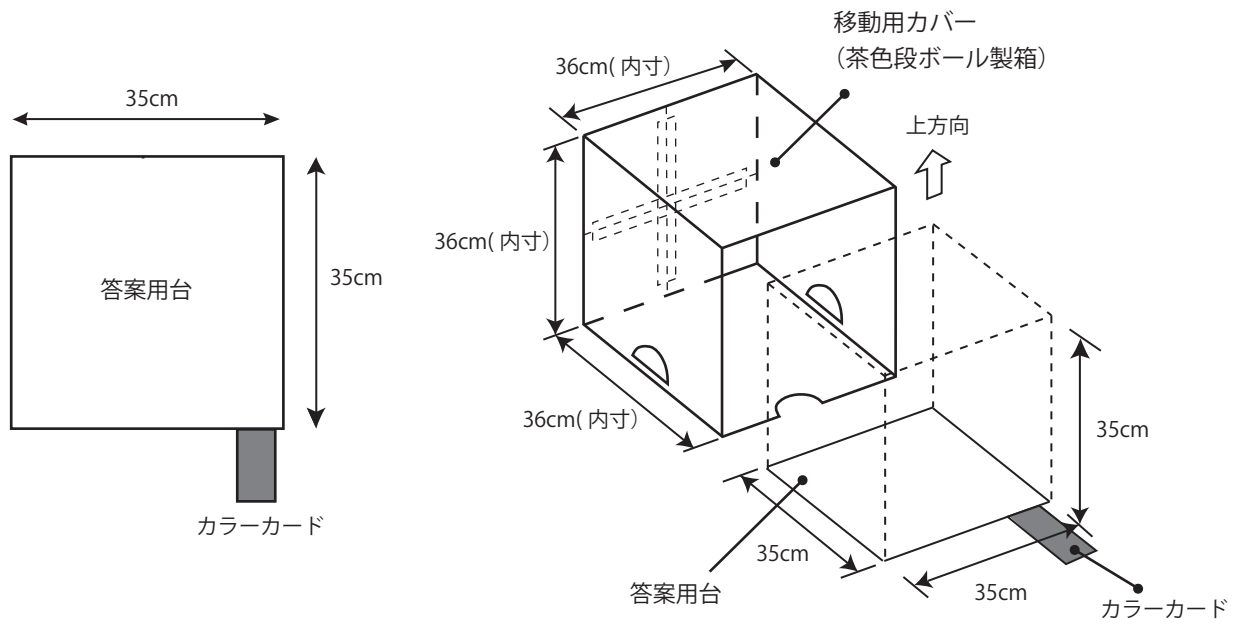
【使用してよいもの】

鉛筆、消しゴム（練り消しゴムを含む）、カッターナイフ、はさみ、分度器、直定規（60cm以内、目盛付き）、三角定規（30cmのもの1組）、コンパス、雑巾、粘土ヘラ、ラジオペンチ（刃付のもの）、ボールペン（カラーカード記入用）

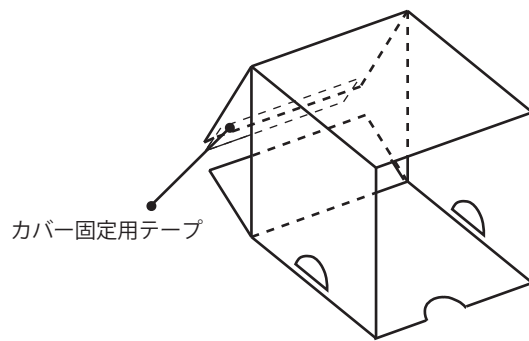
《注 意》

1. 上質紙3枚は、アイデアスケッチ用として使用すること。
2. 作業は支給された灰色ボール紙の上で行うこと。
3. 怪我のないように慎重に作業すること。
4. 【支給されるもの】と【使用してよいもの】以外は机の上に置かないこと。
5. 【支給されるもの】の補充は行いません。
6. 試験終了15分前に、監督者の指示に従い、カラーカードを答案用台の右前端に貼りつけること。
7. 試験中は着席し、他の受験生の迷惑とならないようにすること。
8. 忘れた用具の貸し出しはしません。
9. 受験生同士の用具の貸し借りは認めません。
10. 机の上の模造紙が汚れたり破れたりした場合でも、張り替え、交換は行いません。

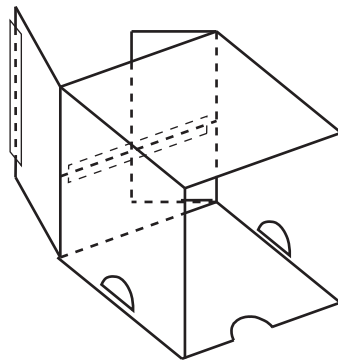
移動用カバー 組み立て説明



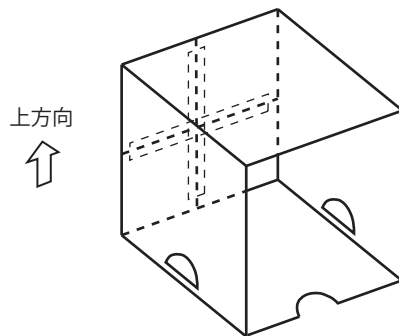
移動用カバー (茶色段ボール製箱) 組み立て順序 ①②③



- ① フタは上下を先に閉じる
カバー固定用テープを外側に貼る



- ② 左右を閉じる
カバー固定用テープを外側に貼る



- ③ 移動用カバー完成

【立体：解答用材料】



二〇二四年度 総合芸術学科入学試験問題
科目 小論文(二〇〇点満点)
時間 十四時五〇分～十六時五〇分

別紙の問題文は、藤幡正樹(一九五六～)による著書『不完全な現実 デジタル・メディアの経験』の第一章「不完全さのリアリティ」第一節「不完全さの克服」という文章である。藤幡正樹は八〇年代初頭より活動を開始し、コンピュータ・グラフィックス、アニメーション、コンピュータを使った彫刻、デジタル・メディアを用いたインタラクティブな作品を発表しているアーティストです。この文章を読んで、以下の設問に答えなさい。

設問一 この文章を三〇〇文字以内で要約してください。(六〇点)

設問二 著者は、視覚メディアが現実感に与える影響について論じています。この考え方にあてはまる具体的な事例を、あなたの日常生活の経験から提示し、簡潔に説明してください。(六〇点)

設問三 文章中の「不完全な現実」というキーワードに対してあなたの興味を持ったところを述べ、そこから芸術をはじめとする創造行為や鑑賞行為に対するあなたの考えをのべなさい。(八〇点)

《注意》

- ・ 答案用紙に受験番号・氏名をボールペンで記入してください。
- ・ 答えはすべて配布された答案用紙に記入してください。
- ・ 答案用紙は横書きで使用してください。
- ・ 答案用紙の罫線に沿って答え、最初に設問番号を明記してください。
- ・ 答案用紙は、罫線のある面だけを使用し、裏面は使用しないでください。
- ・ 追加の答案用紙が必要な場合は、試験監督に申し出てください。その場合、追加の答案用紙にも受験番号と氏名を明記し、1枚目の答案用紙の最後に「2枚目に続く」と書いてください。さらに答案用紙を追加した時も「3枚目に続く」と記すなど、以下同様にしてください。

【出典】藤幡正樹『不完全な現実 デジタル・メディアの経験』(NTT出版、二〇〇九年)
一五頁―二二頁

不完全さの克服

この現実の世界が夢ではなくて実在していて、その世界の中にわれわれが生きているという実感を、誰でももっている。そうでない人間は病気であると診断されるということが、現実の世界であることの証拠だ。とはいえ、この現実感とは、実際には人間が自分自身で作りだしていることは明らかである（最近では脳がそれを作りだしているという言い方が一般的だが、現実感を生成している特定のユニットが存在するわけではないだろう）。入力されたさまざまな情報を統合していく段階で、生まれてくるギャップをなんとか埋めあわせる工夫が脳のさまざまな場所に作られていて、見かけ上、滑らかにつながった現実感というものが、そこで生成されているにすぎないのではないかと思う。

こうした問題は、電子メディアの出現までは、あまり問題にされてこなかった。というのは、例えば、われわれが使っている視覚入力装置である「目」を医学的な立場から疑うことはあっても、メディア装置として疑うことは稀だったからである。「見る」という行為を長く徹底して考えていたのは画家である。そこにレンズがオランダで発明され、写真がフランスで発明されると、一気にイメージが外在化されて提示できるようになり、人間の目もつ視覚の機能と写真が提示する視覚の機能が比較できるようになった。それは当初はただの驚きであつたに違いないが、人間の視覚機能を外側から客観的に考える非常に良いチャンスを与えてくれた。

写真に写っている出来事と自分自身の目が見たもののあいだにはギャップがある。見た印象と写された印象に差があるのだ。そして「より良い写真とはなにか?」「良く写っている写真とはいったい何をさすのか?」が問われ、そこでプロフェッショナルな写真家は、印象を作り出すための操作をする。こうして印象は、人間の目に適合しやすいうように作られていくことになる。「写真」という言葉は「真実を写しとる」という意味からきているが、最初は単純な驚きであつた写真を、本当の出来事の写しとして使うようになる。「写真に写っていることは本当のことである」というコンセンサスができあがってゆく。それが一五〇年の時を経た現在では、「本当のことは写真にしか写らない」とまで、意味が反転し、写真が現実を歪めてしまったのだ。これが現在の現実感を作っている環境としてのメディアだ。

事実、大量の印刷物と映像を毎日見て育ったわれわれの視覚はすぐに疲弊してしまうので、都会では多くの人間がメガネかコンタクトレンズを使っている。これは写真をはじめとする視覚メディアに、自身の視覚機能を委ねてしまっていることの証拠であると言える。現代の人間の視覚を通じた理解能力は、他者によって記録された映像を通じた理解に頼っているのであり、自分自身の目で近寄ったり遠ざかったりして、経験的に確かめるたぐいの行為ではなくなってしまった。

写真以前の時代における視覚による世界観と現在の世界観にズレがあるのは確かだが、いずれも滑らかにつながった世界であることには違いがない。ここで、写真以前と以後の世界観のズレに注目すると、現実感というものが、常に人間の側で都合の良いように作り出されているものであることがわかるだろう。同様のズレが、さまざまなメディアと人間の身体がもつ入出力装置との比較から見つかる。さらに感覚器官同士の統合の過程においても、ズレを埋め合わせる作業が行なわれているらしいことがわかって

いる。

私自身がデジタルのメディアと出会って、さまざまな試行錯誤を続けてきた中で、創作のための大きな動機になったことの一つに、こうしたズレの確認というアプローチがあった。というか、これまでのさまざまな作品を振り返ってみると、一見、継続性のなさそうな異なったタイプの作品、あるいは異なったタイプのメディアを扱った作品相互の中に、同様のテーマ、つまり、メディアと人間の知覚・認知・理解の装置とのズレの問題に言及したものが意外に多く見られ、そこに作品同士をつなぐ一貫性をいままさらながら再発見したのである。「ズレ」を「パラドックス」や「ジレンマ」と言い換えてもいいかもしれない。ある種のジレンマ、言葉やイメージそれぞれ自体がもっているジレンマを発見したときの喜び。人間がそうした不完全な情報メディアを使って何とかやっているということの滑稽さ。それが、「自己言及」「ナンセンス」といったものに惹かれてきた理由であるということをも最近になって理解したのだ。

デジタル・メディアの世界と、こちら側の現実の世界とをつなぐ部分のことは、ヒューマン・マシンのインターフェイスと呼ばれ、古くからの大きなテーマであるが、現在われわれが使っている「ディスプレイ」「マウス」「キーボード」というインターフェイスは、未完成で不完全なものであると思われる。どれもこれも仮設のテンポラリーなものに見える。これは歴史が浅いという理由だけだろうか？ 自動車のインターフェイス、カメラのインターフェイスにもそれぞれの歴史があり変遷があるが、目的が明解であるだけに、人間の身体がもつサイズや精度や機能に合わせてゆくうちに、自然な形になっていったのではないだろうか？ しかし、デジタル・メディアの場合には、その目的が内部の情報を操作するということがあるために、じつにさまざまな目的があり、さらに用途が多様であるために、そのためのインターフェイスも一義的には決まらないと思われる。私には、こうして毎日使っているキーボードが何か不自由な道具に見え、自分自身がデジタル空間を歩き回ることに障害をもっているように思えてしかたがない。向こう側には完全な世界があるにもかかわらず、こちら側からそこへ入り込むことに、非常な不自由さを感じるのである。デジタル世界は、完璧で、怖ろしいぐらいにシャープで、可能性に満ちた変幻自在の、いわばグロテスクなぐらい完全な世界であるのに比べて、現実がじつに不完全であることを日々実感することになるのだ。

リアリティを指し示す、あるいはそのありかを探し出すことが、芸術の一つの使命であるとして、リアリティとは、この現実を完全なものとして描き出すことで得られるものでは既になくなっていて、むしろ不完全さを指し示すことによって、リアリティが現前するのではないかと考えるのである。現実を映し出す鏡としてのデジタル・メディアは、むしろ人間にこれまでとは異なった世界を見せている。それはわれわれに変革を迫っているわけだが、そのことが不幸であるかどうかはわからない。むしろ、これまで不明解であった向こう側とこちら側の問題を具体的なモデルとして扱うことを可能にしたという意味で、これから十分に吟味する必要があるだろう。

そうした中から、「不完全さの克服」という言葉が口をついて出てきた。

「現実是不完全であり、この現実では完成できないでいることが存在する」。

現実世界に存在する「もの」同士の関係は、情報化されることで「ことがら」の次元へ移行するとされている。しかし、「こと」が視覚上の出来事として現実化することによって、それが受け手にとって巧妙に現実感を獲得してしまうと、関係性が「もの」として生成されてしまうのである。これを一般的には記号や言語の生成と呼んでおり、視覚芸術は、こうした分野の中で巧妙な手口を作り出すことができた者だけに名声を与えてきた。

記号論が言語を研究の対象にしてきたのは、映像を言語で記述することがほとんど不可能であるからであり、視覚芸術がもつ「ことがら」と「もの性」とのあいだの振^ねじれた関係には関わらないようにしてきたからに違いない。ここには言語の問題と同時に、メディア技術の問題も絡んでくることになる。映像をつぶさに検証するためには、検証するための映像装置があつてしかるべきであり、そうした装置のあり方次第で、また検証の仕方もその結果も異なってしまうだろう。

映画は時間順次な表現メディアであつたが、ノンリニアでインタラクティブな環境で映像を扱うことが可能になりつつある現在においては、こうしたテーマを新しい装置の上で自在に扱うことが可能になりつつあるのである。イメージを動きの中で統合的に扱うということは、こうしたもの同士の関係性における不思議な結節点を現実化することが可能であるということであり、それこそが新しいメディアを表現の基盤として扱う場合の最も重要なテーマとなっている。

動的でノンリニア、さらにインタラクティブな環境の中で生まれてくる新たな関係性、使い手と作り手、物と物、物とイメージ、イメージと言語等の関係性を探るということは、まさにメディアのもつコンディションを探るということであり、それを通して現実の不完全さを改めて確認するというアーティスティックな姿勢を問うことである。

この「現実」というものが、単に人間側の手段や能力、ある種のその場限りの都合によって慣習的に作られているものであるという考え方に立つとき、発見とは、そうしたツルツとした現実にとっては必要のないものを不遜にも見つけてしまうことを指し、日常に亀裂を作るものであると考えられる。しかし、歴史的にこの現実とは、こうした発見の積み重ねによって作られた知識の体系によって裏づけられているのであり、発見とは現実を完全さへ導くための努力の一つであると考えることができるとは思われる。

※ルビは原典に従った他、常用漢字外の字を含む語にも初出時にルビを付した。

※この文章は小論文の問題作成の都合上、見出しを削除し本文のみを使用しています。

出題の意図、評価のポイント、受験生へのメッセージ

➤ 描 写

◆出題の意図

対象物の量感や空間の把握、鉛筆による明暗、色調、質感表現といった、基本的な描写力について評価することを前提としながら、今回の出題では特に、動きのある水の瞬間を捉えて描くことで、観察力と、積極的に対象物に関わろうとする意欲を問いました。また、同じ形態の容器に入った流動性のある水の「静」と「動」の状態を比較し、描きわけることで、正確な形態把握と構成力を求めました。

◇評価のポイント

以下の項目に留意し、描写力を総合的に評価しました。

- ・鉛筆、紙、消しゴムなどの描画材を活かして描くことができているか。
- ・プラスチック容器の形や大きさ、水の量感や容器との関係を的確に描くことができているか。
- ・プラスチック、金属、水の陰影や素材感を的確に描きわけることができているか。
- ・観察力を持って、水の動きを捉えようとしているか。
- ・「静」「動」二つの状態のそれぞれの特性を活かし、バランスを考えた画面上の配置ができているか。
- ・積極的な意欲を持って水に動きを作り、描くことに挑戦しようとしているか。

■受験生へのメッセージ

プラスチック容器は工業製品としての正確な形状の把握が必要です。二つとも同じ大きさと形であること、水・プラスチック・金属の質感や透明感を比較し描きわけることです。また対象物の特徴や空間をしっかりと把握した上で、ふたつの対象物の位置関係が自然に伝わるように、画面全体のバランスをとってもらいたいと思います。

また、水に魅力的な動きを作り出すためには、容器にどれくらいの量の水を入れ、どのように動かすのが良いかを考える必要があります。そして水の瞬間を捉える観察力が重要となります。今回の出題では、どれほど対象物に関わろうとする好奇心を持っているか、「静」と「動」という二つの対照的な状態の対象物の構成に、意欲をもって取り組んでいるかも問いました。

➤ 色 彩

◆出題の意図

光の反射で様々に色が変わるフィルムの観察からテーマ「光」について発想し、紙と絵の具の関係性から得られるにじみの効果を取り入れて色彩表現できるかを問いました。確かな色彩感覚と対応力、発想力、構成力等がともなった豊かな表現を求めました。

◇評価のポイント

以下の項目に留意し、色彩表現力を総合的に評価しました。

- ・ 出題内容を的確に理解しているか。
- ・ 色彩についての基本理解から、混色による豊かな色彩表現ができているか。
- ・ 支給された紙の特性とにじみの効果を利用し、多彩な色彩表現を生み出せているか。
- ・ 限定された条件の中で独自の表現を生み出す対応力
- ・ 対象物の観察によって得られる豊かな発想力
- ・ 色彩とイメージを組み合わせる構成力
- ・ 限られた時間の中で、計画的に制作できているか。

■受験生へのメッセージ

光の反射で多彩な色に見えるフィルムは、観察する人によって様々に発想できる対象物です。与えられたテーマと対象物の観察から発想する豊かな個性を感じる表現を求めました。また、絵の具と紙との関係性から得られる効果について、繊細な色彩表現と画面構成を表現できているかを問うために絵の具と色数を限定しました。

たくさん試し描くことを繰り返す中から、イメージを具体化し最適な表現手法を見つけ出すことで、魅力的な画面ができていきます。これは、美術表現に必要なプロセスです。画材や素材と向き合い、その中から自身が求める表情豊かな手法をみつける力を身につけましょう。

➤ 立 体

◆出題の意図

「明快な立体」という今回のテーマに、与えられた材料を組み合わせ、どのように立体として実現するかを問いました。

立体は、光が当たることで色や陰影が生まれ形態が認識できます。今回の問題では、そういった特性を理解し、自身が考える「明快な立体」に沿うように色画用紙を工夫し、適切に使用する能力が必要となります。（洞察力・知識・思考力・造形力）

◇評価のポイント

- ・ 「明快な立体」というテーマに沿って、与えられた材料が適切に用いられているか。
- ・ 構造や技術が表現したい造形に適しているか。
- ・ 構造を工夫し、強度のある立体が制作できているか。
- ・ 設定された条件の空間内に立体作品を効果的に配置・構成できているか。
- ・ 与えられた材料に適した接着や固定の方法を条件の中で工夫できているか。
- ・ 設定された時間内で計画的に制作できているか。

■受験生へのメッセージ

引いて見たり、近寄って覗きこんだり、視点を変えてみたり、そうこうしているうちに「あっ、そういうことか!」と対象物の理解に向かう道筋がひらめく。それはひとつの明快さにつながる立体の経験です。今回は、白、グレー、黄、青の4色の色画用紙を用いて、受験生のみなさんが、どのようにしてこのような経験を導き出してくれるのか、発想に期待しました。

▶ 小論文

◆ 出題の意図

この文章は、人間の知覚が捉える現実の不完全さと、その不完全さをメディアと芸術を介して考察する観点を示しています。この文章を本学の総合芸術学科の小論文入試の問題文として取り扱う意図は、情報技術が私達の身を取りまく社会基盤となった現代において、芸術を考える上で切っても切れなくなったデジタルメディアと人間の知覚、認知の関係性を考察する力を問うことにあります。

この論考は、視覚メディアが私たちの現実認識にどのように影響を与えているかを考察しており、これはメディアアートや現代美術のみならず、あらゆる芸術様式を理解する上で重要な視点を提供しています。この視点を通じて、受験者が批判的思考能力および、多角的な視点から芸術を考える能力を有しているかを評価することができます。

◇ 評価のポイント

設問1

他者の書いた文章を読んでその内容を的確に理解する文章読解力、ならびにその内容を要約として提示する言語表現能力があるかどうかを評価しました。

設問2

問題文の内容をどの程度理解し、関連する芸術分野の知識を持ち合わせているか、そしてそれらを批判的に考察できるかを評価しました。

設問3

文章の内容を自身の知識や経験に基づいて発展的に応用し、自身の興味関心と照らし合わせて論理的に表現できるかを評価しました。

■受験生へのメッセージ

総合芸術学科では、広く様々な芸術作品や創作活動、あるいは美術教育や社会における美術の在り方などについて学ぶことになります。芸術や創造行為自体が、世の中の極めて多様で広範な事象を対象にするものですから、必然的に、総合芸術学で視野に入れ、考えるべき事柄も多岐にわたります。まずは普段から、興味の対象を狭く限定せず、色々な作品や文章に触れる経験を積み重ねてもらいたいと思います。

また、今回の小論文の設問でもはかっているように、他者の考えを的確に理解し、与えら

れた前提にのっとして、その上に自らの論理を構築していく力も必要です。要約に際しては、問題文からの文字通りの引き写しだけでは、制限文字数内で文章の趣旨をまとめられないこともありますので、自身の言葉でまとめ直すことも大切です。

2問目、3問目の設問では、どのような文章や設問が出てもこの具体例を書こうと決めてきたかのような文章もありましたが、本学の試験ではそういった回答は求めていません。先にも述べたように、豊富な知識や経験を蓄えることは大切ですが、他人の制作物である芸術作品を学ぶ専攻であるからこそ、まずは他者の考え（小論文問題の場合は文章の趣旨）に寄り添ってその内容を正しく理解し、そのうえで適切な例を選びつつ、自身の考えを他人に伝えるように具体的に論じるという手順を大切にしてみてください。

2024 年 4 月

京都市立芸術大学 事務局 入試担当

〒600-8601 京都市下京区下之町 57-1

Tel 075-585-2005

Fax 075-585-2019

<https://www.kcua.ac.jp>