

2019年度

一般入学試験 実技試験問題・参考解答

デザイン学科・実技試験

鉛筆デッサン

平面構成

小論文

構想表現

美術学科(絵画)・実技試験

デッサン(ドローイング) / 油彩画

美術学科(彫刻)・実技試験

石膏デッサン / 塑 造

※2018年度以前の実技試験問題・参考解答は、下記の本学webサイトを参照してください。

<https://www.zokei.ac.jp/admission/pastquestions/>

問題

配付した素材を、条件に従いそれぞれの素材の存在を分かりやすく配置し、
解答用紙に鉛筆でデッサンしなさい。

条件

1. 配付物c.4(ランチョンマット)を机上に置き、他の配付物c.1～c.3をその上に配置すること。
2. 配付物c.4(ランチョンマット)の4隅の1箇所を折り返すこと。
3. 配付物c.1(チーズのおもちゃ)のひも部分は1回以上穴を通して配置すること。
4. 配付物c.1～c.3は、c.4(ランチョンマット)からはみ出てもよい。
5. 解答用紙は横使いで使用する。

配付物

- a. 問題用紙 1枚
- b. 解答用紙(画用紙・B3判) 1枚
- c. 素材
1. チーズのおもちゃ 1個
 2. 片手桶 1個
 3. 透明ボトル 1個
 4. ランチョンマット 1枚
- d. その他
1. 下描き用紙(上質紙・B4判) 1枚
 2. 名票 1枚
 3. 紙コップ(削りクズ入れとして使用しなさい) 1個
 4. 画板 1枚

禁止事項

1. 持参した資料や図版を見て描くことを禁止する。
2. 水、フィクサチーフを使用することを禁止する。

注意

1. 条件に反している、または禁止事項にあたると判断された場合には、減点の対象となるので注意すること。
2. 素材の交換はしません。
3. 試験終了後、監督者の指示にしたがって、名票を解答用紙裏面の所定の位置に貼ること。

持参用具

鉛筆デッサン用具一式

画鋏またはクリップ

※フィクサチーフの使用は認めません。



c. 素材

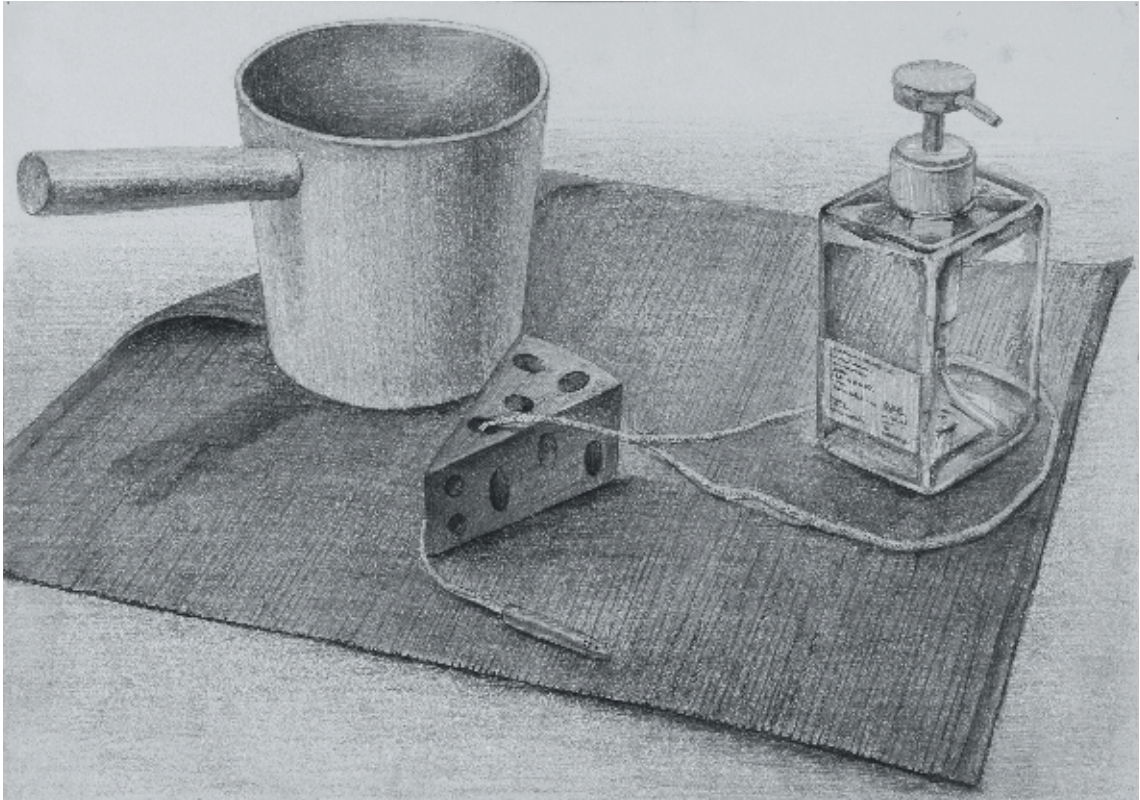
作問意図と評価のポイント

作問意図

各素材の特質を活かしながらバランスよく構成するとともに、空間性、素材の形態と大きさ、質感や色の違いが的確に表現できているかを問います。

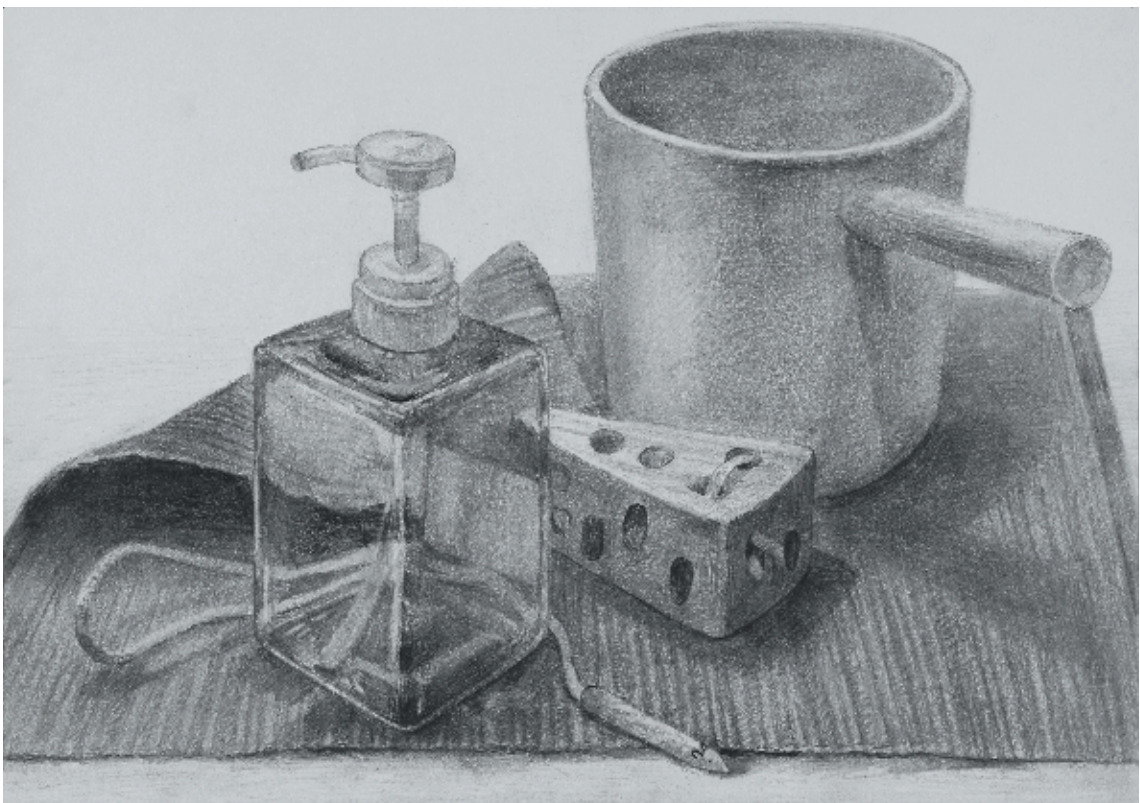
評価のポイント

- 画面全体がバランスよく構成され、奥行きや空間が表現できているか。
- 極端に特定の素材が隠れていないか。
- 個々の素材の構造、形態、大きさ、質感、色の違い、陰影等が的確に表現できているか。
- 「条件」を満たしているか。
- 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。



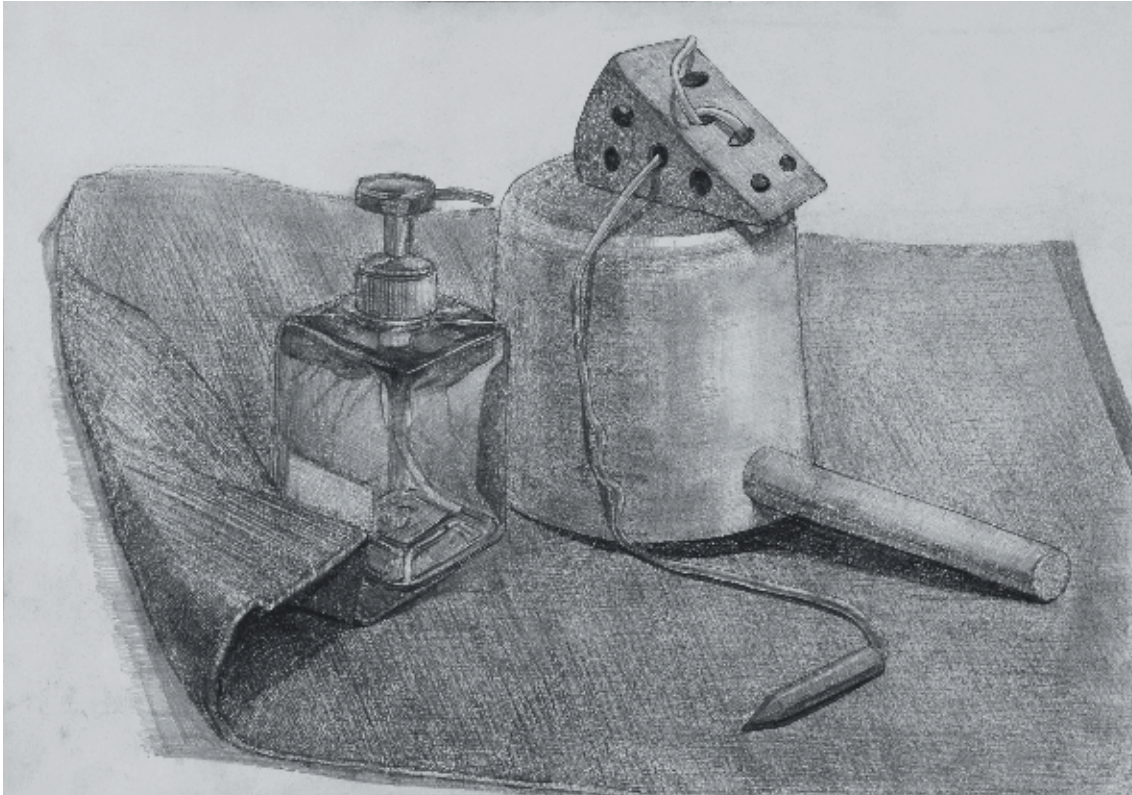
教員講評

真摯に素材に向き合い、それぞれの素材の質感を忠実に表現している。若干、パースペクティブがぶれているものの、許容範囲であり、全体に明快な表現となっている。ランチョンマットの折り返しがよく見えないのが残念。



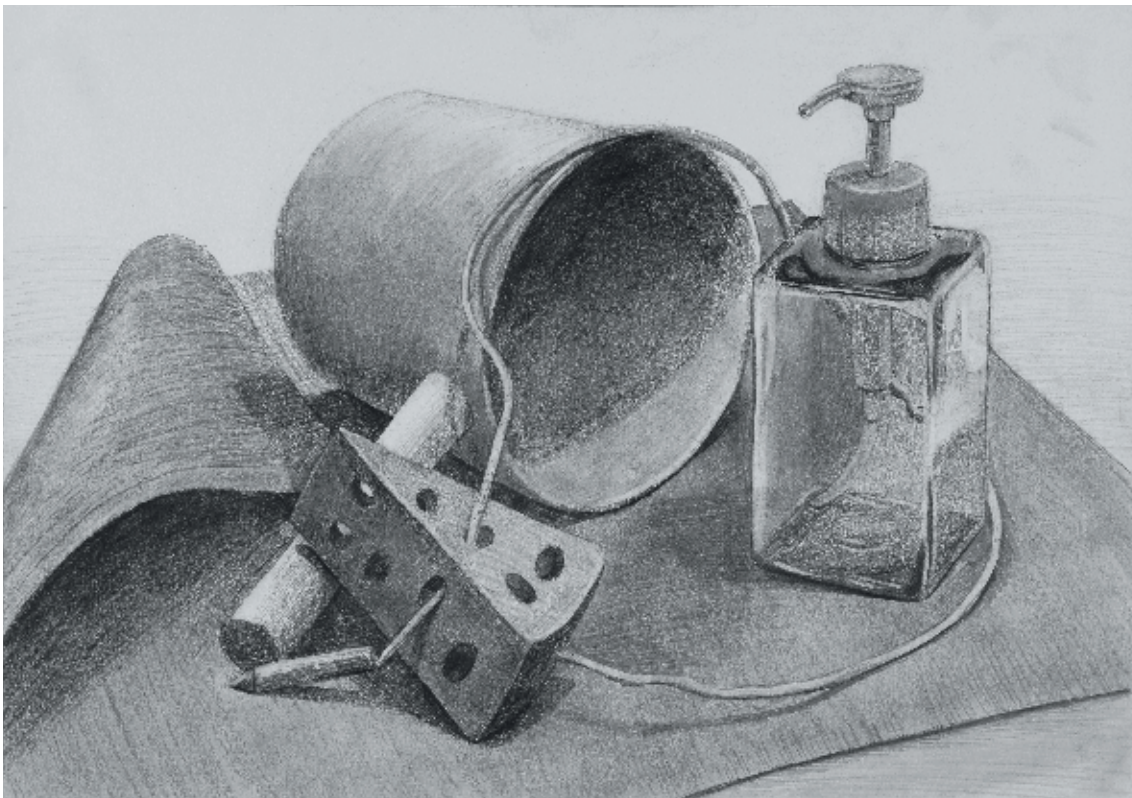
教員講評

正確な形象の再現ではなく、絵画的なストーリーを感じさせる表現となっている。デザインの場合、対象を正確に見る者(例えばクライアント)に伝達するのがデッサンの目的ではあるが、その表現スキルは高く評価できる。



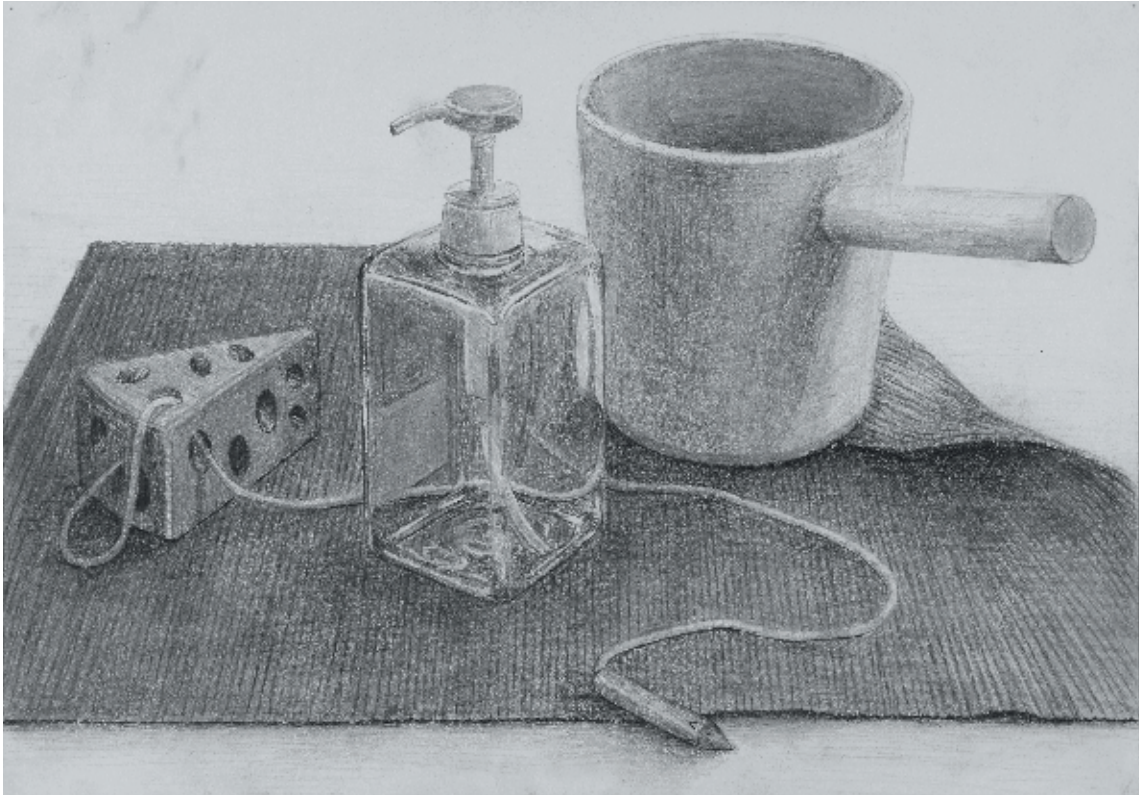
教員講評

素材たちをまとめ、その中心が画面中央にくるように配置されているので安定しており、見ていて安心感がある。他方で、ランチョンマットの配置に工夫があるものの、単なる背景となってしまうところが気になる。



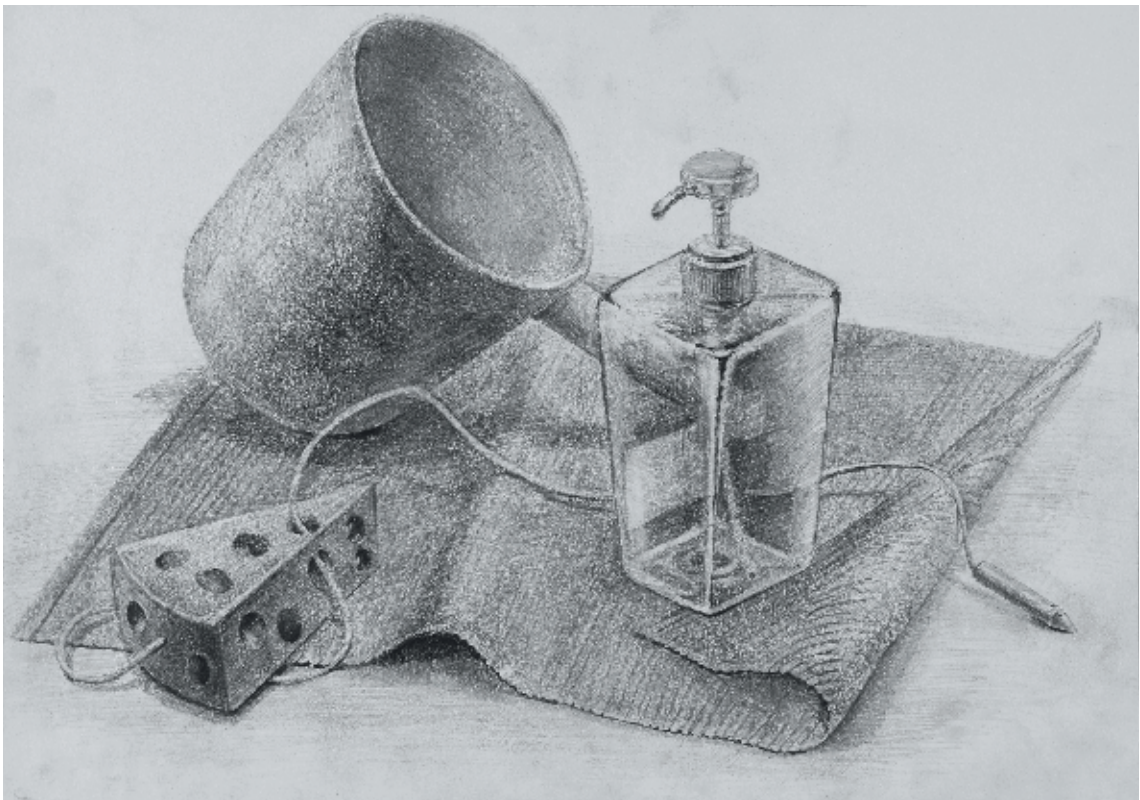
教員講評

配置に工夫が見られ、空間性がある。また、ランチョンマットの折り返し部分や手桶の中に奥性を感じさせる。デザインのデッサンの場合、物語性は重要視されないものの、表現力が高く、「見せる」表現となっている。



教員講評

配置に工夫はないものの、その分、正確にそれぞれの素材と差異に注目して、それぞれの素材を正確に浮かび上がらせようとしている。木、透明と不透明の樹脂、布、紐、それぞれが正確に浮かび上がっていて好感が持てる。



教員講評

ランチョンマットの配置に工夫が見られ、それが布であることが分かりやすく表現されている。透明ボトルの極端なパースがかかった表現が気になるものの、全体にバランスが良く、それぞれの素材を上手に描き分けている。

問 題

条件にしたがって、「踊る」をテーマに自由な発想で
美しい平面構成をなさい。

条 件

1. 解答用紙の枠内にテーマを感じさせるイメージを自由に表現すること。
2. 解答用紙の枠内はすべて彩色すること。
3. 彩色に使用する色数は自由とする。なお、白を使用する場合は必ず白色を彩色すること。また、どの色もニジミやボカシなどがないよう、ムラなく彩色すること。

配 付 物

- | | |
|-------------------|-----|
| a. 問題用紙 | 1 枚 |
| b. 解答用紙(ケント紙・B3判) | 1 枚 |
| c. その他 | |
| 1. 下描き用紙(上質紙・B4判) | 2 枚 |
| 2. 名票 | 1 枚 |
| 3. 画板 | 1 枚 |

禁 止 事 項

1. 持参した資料や図版、配色カード(市販品・自製品)を見て解答することを禁止する。
2. スプレー式の絵具や、噴霧式の彩色用具を使用することを禁止する。

注 意

1. 条件に反している、または禁止事項にあたりと判断された場合には、減点の対象となるので注意すること。
2. 試験終了後、監督者の指示にしたがって、名票を解答用紙の所定の位置に貼ること。

持 参 用 具

平面構成用具一式

[鉛筆(硬軟自由、シャープペンシルも可)、消しゴム、鉛筆削り(カッターナイフ、紙ヤスリも可)、ものさし、三角定規、自在定規、雲形定規、コンパス、烏口、ガラス棒、溝引き、マスキングテープ(マスキングシートも可)、筆、筆洗、筆ふき、絵具皿(パレットを含む)、ポスターカラーまたはアクリルガッシュ、画鋏またはクリップなど]

作 問 意 図 と 評 価 の ポ イ ン ト

作問意図

「踊る」というテーマからどのような形や色のイメージをつくり出せるか。その発想力と独創性、構成力を問います。

評価のポイント

- ☐ テーマが明確に表現されているか。
- ☐ 発想力や独創性に富んでいるか。
- ☐ 構成にふさわしい配色ができているか。
- ☐ 彩色が丁寧に行われているか。
- ☐ 「条件」が満たされているか。
- ☐ 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。



教員講評

「踊る」というテーマを具象と抽象的なエレメントで構成し、曲線美の美しさを強調した表現で優美な印象を与えることに成功している。
暖色系の色彩の妙で優雅な空間と音を感じられる。



教員講評

大胆な波長を感じさせる構成と明快な色相と彩度でPOPな音楽に合わせて「踊る」光景が見えてくる。
円形の使い方も有機的な表現を醸し出し、生命感溢れる世界を表現できている。



教員講評

形の捉え方と構成が独特な世界観を持ち面白い。ダンスホールを俯瞰して観劇を見ているようだ。

中心から広がるものはエネルギーのようでもあるし、ダンサーの美しく伸びるスカートにも見える。素晴らしい動線が表現できている。



教員講評

なにはともあれ、色相の多様さが個性を強く出し、目を引く。技術的に高いことができている。構成では軽やかなリズムが感じられ空間表現から「踊る」軌跡が見て取れる。明度の高いオレンジと彩度の高いオレンジがキーカラーとして存在感を強めている。



教員講評

具象的な靴をうまく構成の中に取り入れ抽象的な構成に仕上げられている。特に、紐の部分の構成がリズムを表現し、画面を横断する曲線がステップを感じさせる。シンプルだが良い作品である。



教員講評

「踊る」だけではなく、そのリズムや場の空気、さらには文化的な情報までも抽象的に表現できている。細部の形やラインはまだ発展できる余地はあるにしても「踊る」＝「楽しい！」がよく表現できている実直な作品であると感じた。

問 題

配付した資料（課題文）を読んで、以下の問いに答えなさい。

- 問. 筆者は文中で、アートは個人が社会に向き合う個人的な意思表示であるのに対し、デザインは基本的には個人の自己表現が動機ではなく、その発端は社会の側にあると述べています。これをふまえて、あなた自身の考えるデザインについて、1200字以内で述べなさい。

資料（課題文）

課題文は著作権の関係上、掲載できません。

【対象専攻領域】

グラフィックデザイン／写真／映画・映像／アニメーション／
メディアデザイン／室内建築／インダストリアルデザイン／
テキスタイルデザイン

配付物

- a. 問題用紙 1枚
- b. 解答用紙 1枚
- c. 資料（課題文） 1枚
- d. 下書き用紙（原稿用紙・A4判） 4枚

禁止事項

1. 持参した資料を見て解答することを禁止する。
2. 下書き、電動消しゴムを用いることを禁止する。

注 意

1. 解答文は縦書きとする。
2. 鉛筆はHBまたはBを用いること。

資料出典

持参用具

鉛筆またはシャープペンシル（HBもしくはB）、プラスチック製消しゴム、
鉛筆削り（カッターナイフ、紙ヤスリも可）

作問意図と評価のポイント

作問意図

資料を深く読み解き、著者の提起する問題を出発点に自分の考えを
まとめ、それを的確に文章で表現する能力を問います。

評価のポイント

- 日本語の基礎的な読解能力はあるか。
- 解答の作成において、自分の考えをまとめ、それを表現する感性と技術を
持っているか。
- 解答において、独創性があるか。
- 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。

参考解答

私はデザインとは、筆者が言うような人間が生活することの意味
をものづくりプロセスを通して解釈していこうという意欲のことと
共に、それらを解釈してもらおうという意欲のことでもあると考
える。そしてさらに、後者の意欲を完全に発揮させるためには、アート
が持っている対社会の個人的な意思表示が必要となってくると考
える。

筆者は課題文中で、デザイナーが社会の中から人々と共有でき
る問題を発見し、それを解決していくプロセスは誰もが理解して辿
ることができる述べている。それに対し私は、デザインされたプロ
ダクトに対して私達は、その計画やプロセスを直接理解することは
難しいと考える。

私達はしばしば店頭やテレビなどで、日常生活の中で使いやす
いようにデザインされたプロダクトを目にした時、自然に「この商品
はこういう用途であんな風に便利そうだな」と心で思うことがよく
あるだろう。これは一見するとデザイナーと同じ視点でそのプロセ
スを直接理解しているように思えるが、ほんとうにそうだろうか。

私達は、この時プロダクトではなく、それを使用している状況や
パッケージへと無意識のうちに目を向けているのである。私達は使
用されている状況を見たり使用方法を読んだりして自動的にその
プロダクトのデザインのプロセスを知る。したがって、私達はほとん
どの場合デザインを能動的にではなく受動的に理解し、辿っている
のである。

このような状況を打開するためには、デザインのプロセスを人々
に能動的に理解してもらう必要があるのだが、どうすれば良いのだ
ろうか。その答えこそアートにあるのではないかと考える。

筆者はアートについて、その個人的な意思表示の発生源はアー
ティスト本人にしか分らないところが孤高でかっこいいと述べて
いる。私はこの特徴を織り混ぜてデザインを行うことが、そのプロ
セスの真の理解につながると考える。社会の問題を発見しその解
決までのプロセスと共に、このプロダクトを使用するであろう人々
への個人的な思いやプロダクト自体にちょっとした遊び心などを
込めてデザインすることで、デザイナーの内に秘められた本人にし
か分らない意思に対する好奇心が人々の心の中に芽生えるのだ。
そうすれば人々は自然にデザインのプロセスを理解したくなり、
理解しようとし、そして理解することができるようになるのである。

人間が暮らすことや生きることの意味は絶えず変化するもので
ある。そのような曖昧な存在に対しデザイナーやアーティストは「造
形」というどちらも同じ方法で人々と関わってきた。両者が手を取り
合い互いの特徴を理解しているクリエイティブな存在こそが、今後
の社会におけるデザインのありかたであると考えられる。

教員講評

課題文に対する自分の意見を述べるとともに、アートもデザインも肯定的に捉え
つつ、自分なりのデザインの定義をしっかりと語っている。普段から鋭い観察眼を
持ってデザインのプロセスを見ていることがうかがえる。

参考解答

デザインの発端が社会の側にある、という部分で、私にとって大事なことは、社会の中に自分も参加しているということを忘れないことだと思う。

湾曲した長い木の枝を組み縛って放射状にした作品を作ったことがある。これには、過去に私がとても怒ってしまったとき、感情が溢れて爆発してしまったイメージが投影されていた。

この作品では私は、自分の経験の表現を行った。この発生の根源はとても個的で、経験の部分を語らなければ、誰もその作品を把握できないだろう。だが、私はこれを制作するにあたって、鑑賞者に対して自然と共感を求めているところがあった。見た人に、同じ怒りではなくても、その感情が溢れてしまう時の凄みというものを肌で感じてもらい、心ゆさぶられてほしかった。

これを一例として、感情の表現は私の一つのテーマになっている。そして、この感情の表現には、どうしても共感、感情の共有というものが私の制作の動機として必要になっている。これはデザインに通じる。

だが、私はこの感情の表現においては、一つ大切にしたいと思っている点がある。それは、鑑賞者に感情を強制しない点である。感情を強制するというのは則ち、鑑賞者のことを考え、それらに応じて作品を当てはめていくようなことだ。これでは私の求めているような本当の感情の共有が生まれないからだ。だから、私はアートの個性を捨てるわけにはいかない。

では、私のやろうとしている感情の表現は、アートなのか、デザインなのかと考えると、答えはどちらでもない。私の感情の表現はこの二つが並立している。このようなことが起こる理由は、感情というものが、自分でしか理解ができないという点にある。つまり、自己表現と切り離すことができないということだ。それを基礎としなければ、他者は真の感情の共有をしたと言えないのだ。

だから、感情がデザインとして確立される、つまり本当に感情が共有されるためには、その共有が本当の意味で起こされるために、自分というものの感情をしっかりとみつめていく必要があるのだ。そして、それを掴んだときは、ありのままに表現する。

このようにしてなされた表現が、人々の心をとらえることができるのかはわかるものではない。真の共有であるためには、成功の計算のようなものは許されない。だが、自分あつての感情の共有だ。ここを避けては絶対にたどりつくことはできない。私にとって感情のデザインは挑戦だ。

教員講評

自分にとって大事なことは社会の中に自分も参加していることを忘れないことだと書き始めた。そして、デザインとアートとの関係を、感情という視点に絞って、個を消し去ることはできないと独自の主張が明快に述べられている。

参考解答

私はアートとは、その時代の背景や思想が顕著に表れるものだと考えており、作者が個々にいて生み出されていくものだと解釈している。一方デザインとは大衆に広く共有されているものであると考えている。私自身がこのような考えを持っているので、文中で筆者が述べていたアートは個人の意思表明であり、デザインは社会側に発端がある、という主張に同意出来る。しかし述べられている中には同意出来ない点もある。それはデザインが基本的に個人の自己表現が動機ではないとしている点だ。

家や文具、現代で普及してきたインターネット上にあるサイトなど、一概にデザインと言ってもその範囲は多様であり広大だ。しかしどんなに範囲が広くなろうとも変わらない事がある。それはどのように社会の希望に合わせていくか、言い換えると、どのように作品を作り出して社会のニーズに答えていくのかという点だ。ここでの社会のニーズとは文中で筆者も述べている、社会で発見された問題を解決し、且つこれらを人々と共有していくという事を指す。これがデザインの本質だ。では社会のニーズに答えるために、デザインをする側の人間は何をするのか。まずは問題の解決策を考え、その後自分で考えたアイデアをそのまま作品として生み出す。そしてそれを社会に発表し人々に提示する。この一連の流れがあるだろう。ここで重要になるのはデザインした作品を作り出す過程で出てきた「自分なりに考えた、デザインしたものを人々に提示する」という事だ。これは自分が考えた、自分なりの解

決策を表現した作品を作り出し発表したと言える。また、これまでは人々のニーズに答える事を前提として進めてきたが、そうではない場合もある。それは自分で問題を発見し、考えたデザインを発表した場合だ。どちらの場合も「自分なりに考えて」という事が根底にある。これは「自分ならこうする、こういう風にしたい」という動機からくる自己表現ではないだろうか。

長くなってしまったが、最初に同意出来ない点としたのは以上の様な理由がある。私の考えるデザインとはアートと同じように、社会に向けて自分を表現していく手段なのだ。

自分を表現していくためには、まず自分がどのようにしてそれを実践していくか決定する必要がある。私の場合はアニメーションだ。実写の映画やドラマでは出来ないような演出や表現の方法がアニメーションには数多くある。それらを駆使して私は自分というものを表現した作品を作り出したいと考えている。このアニメーションもまた、私が考えるデザインという手段の一つなのだ。

教員講評

課題文には、デザインが基本的に個人の自己表現が動機ではないとしている。しかし、必ずしもそうでないことを、アニメーションを通しての自分の経験から論拠を明らかにしながら自身の主張をしっかりと書いている。

参考解答

本文において、次のようにアートとデザインの差異を述べている。アートは個人的な考えを社会に向けて表明しているのに対し、デザインは個人ではなく社会という人間の集団の方が意思を表明している。私はこの2つが表裏一体の密接な関係を持っていると考える。

ここで、著者の述べたデザインの本質について私が痛感した体験を記述していこうと思う。高校2年生で文化祭実行委員に所属していた私は、文化祭を催すにあたって他の実行委員とある議題について話し合った。それは文化祭が終わった後、学校がひどく汚くなるという大きな問題についてであった。その主な原因となったのが文化祭を楽しむ人達によるポイ捨てにあった。それを改善する度にゴミ箱の形を動物の形に目立たせるためにデザインし、元々日陰に置いていたゴミ箱を明るい場所へと設置することにした。その結果、予想以上にその動物の形をしたゴミ箱が文化祭を楽しむ人に受け、ゴミをそのゴミ箱へ捨てるようになったのだ。その時、少し嬉しかったのを覚えている。社会全体と比べると小さなグループの中の出来事ではあるが、動物型のゴミ箱という人の目を集めるデザインがポイ捨てという問題を解決したのだ。

これはこのゴミ箱のデザインがゴミをゴミ箱に捨てなければいけないという雰囲気为学校内につくりだしたからだと考える。つまりはゴミをゴミ箱にすてるという意識をこの動物型のゴミ箱が共有させたのだ。

では、元々この社会で共有された問題意識はどこから来たのだろうか。私はアートという個人の意思表示から来ると考える。

これは三、四年ぐらい前の話だが、私がある一つのアニメーション作品をテレビの放送で見た時の話だ。そのアニメにおいて、主人公が最後に戦う敵の攻撃手段がタバコを吸うことによって、吐かれる煙、副流煙なのだ。これにより私はタバコというものが嫌な存在だと明確に意識づけられた。そこにはそのアニメの監督のタバコに対する嫌悪が感じられた。このアニメ作品が私にタバコに対する認識を埋め込んだとも言えるだろう。このような作品が世に多く出た結果が、今の日本のタバコを吸う人に厳しい状況をつくり出したように私は思う。実際に日本の飲食店の8割以上が禁煙所ときつ煙所を分けているし、公共の場所でもタバコを吸える場所は限られている。

この様にアート作品に込められた個人の意思表示が社会全体に問題を共有させている。そして、デザインがアートによって強く認識された社会の問題を私が文化祭で経験した様に解決する。ある一種の仕組みが出来あがっているのだ。

したがって、アートとは社会がこうあるべきだと社会をデザインする小さな作品の集合だと考える。

教員講評

アートという個人の意思表示から社会で共有された問題意識が生まれ、デザインがそれらの問題を解決するという考えを、ゴミ箱デザインやアニメーション作品における喫煙の扱いなど、自分の経験を例に挙げながら述べている。

参考解答

私にとってデザインとは、何らかあるものを「分かりやすく」伝えるためのものであると考える。そのため私は、デザインに対して社会からの拘束を感じることがある。なぜかと言うと、アートは自己表現をすることができることに対して、デザインは人々に応えることが要求されているからだ。

例として、高校の美術の時間が挙げられる。私の学校は、美術を学ぶ際にデザインコースと絵画表現コースのどちらかを選択する必要がある。両者ともに、共通して与えられる課題はあるが、それをどのように表現するかに大きな差がみられた。デザインコースを選択している人たちは皆、パネルや使用する画材などの指定が多いように感じた。そのため完成した作品は、皆似たような作品で、そこには自己表現が見られなかった。対して絵画表現コースでは、課題は共通であるがキャンバスのサイズに指定はなく、また中には、写真によって表現された作品があった。そのことから絵画表現コースには、それぞれが制作したいと考えている意図や目的を感じ取ることができ、そこには自己表現がみられたのだ。

このことから、デザインが求めているのは「分かりやすさ」であると私は考えた。

私たちは、ある物事を理解するのに約八割が視覚情報に頼っていると言われている。このことから、デザインをする上で「分かりやすさ」がどれだけ大事なのかは自明だと考えられる。キャッチコピーや機能の説

明、利点などある物事が持つ様々な情報を取捨選択し、それを私達に「伝える」ことがデザインに求められていることなのだ。そして、人々はそのデザインを読み取ることでそれが持っている情報を理解することができるのである。それらのことから、私たちはデザインを媒介にして制作者とコミュニケーションを取っているのではないかと考えた。それは、ある物事がはらんでいる製品の原材料や原産国などの情報、意図などが表れたデザインを私たちが読み取り、理解する。その行為が行われたことで、私たちは制作者とコミュニケーションが取れたということである。アートのように、制作者が一方向的に意図などを投げかけ、鑑賞者は自由に想像をする、ということではないのだ。常にデザインは制作者と受け取り手、双方の関係が働き、成り立っているのだ。

さらに、デザインとは社会の要素の一部であると私は考える。私たちは住みやすい環境作りのため、デザインから自己表現を取り除き、「分かりやすい」ものを作り続けてきたのだ。「分かりやすい」ものの拘束が集積した結果として、今の社会があると考えられる。そして、利便性を求めるが故に自己表現を取り除いてと思われる今日の社会は、アートのようにある物事を前に「想像」をするということが、衰退しつつあると私は感じるのである。

教員講評

デザインは「分かりやすく」伝えるためのもので、社会の要素の一部になっている。その一方で、利便性を求めて自己表現を取り除いたため「想像」することが衰退すると、今のデザインの問題点まで踏み込んでしっかり主張している。

参考解答

デザインとは、社会の多くの人が抱える問題を解決するために生まれたと筆者は述べている。現代の社会は、少子高齢化や介護問題など、様々な問題であふれている。それらの問題を解決しようと、色々な手を使った解決策が提案されて、実行されているが、多くの人にとっての明るい未来は見えないように感じる。そこで必要となってくるのが、デザインだと私は考える。

私は、自分だけの視点でなく、多くの人の視点で考え一つ一つの問題を解決できるデザインをしたい。そのために、多くの人との関わりを大切にしたい。自分とは異なる考えを持った一人一人の人と話し合いを重ねることで、問題が明確になってきたり、解決策が見えてきたりするかもしれないと考えるからだ。

私が学びたい建築という分野で考える。たとえば家をつくるとする。幼い子供がいる家族には、子供が走り回れるように、広い空間を作りたい。親の目が届かない場所はなるべく少なくし、角も無くすることで、安全で安心な家をデザインしたい。二世帯で暮らすという家族には、みんなの時間を楽しめる広場のような空間と、個人の時間を大切にできる空間を作りたい。このように一人一人に合わせたデザインをすることで、問題を解決する。その積み重ねが、社会的な問題を解決する糸口になるのではないかな。

私が考える一人一人に合わせたデザインをするためには、たくさんの知識やデザインの種となるものが必要となる。資料を読んだり、経験を積んだりすることで、知識をつけたい。また、日本の建築様式だけでなく、世界各国の建築様式も学びたい。たとえば、スペインのバルセロナを中心に活動していたガウディ氏は、植物、生物、風景という自然から、デザインのヒントを得ていたと聞く。一見、デザインとは関係のないように見えるものにも目を向けることで、デザインの種となるものが見つかるかもしれないということだ。細かなことに気づくことができるように、視野を広く持ち、感度のよいセンサーを持っていたい。他の国の建築様式からも、このように重要となることが学べるかもしれない。だから、興味のあることに限らず、様々なことに触れたい。

私は、以上のことをふまえ、色々な視点を持つことで一人一人が快適に、安全に、幸せに過ごすことができるデザインがしたい。そうすることで、問題を解決するデザインができると考えるからだ。デザインによって、未来を明るくできるのではないかな。

教員講評

人々や社会が抱える問題を解決するのがデザインである。それを実現するために、経験を積んだり知識を身につけることが必要であると、自分が学びたいと思っている建築を例にあげながら自分の主張を展開している。

問 題

- 問1 構想した内容に20字以内のタイトルをつけて、解答欄Aに書きなさい。
- 問2 自分自身で設定した問題と、その問題に対して構想した内容の企画意図を500字以内で、解答欄Bに書きなさい。
- 問3 構想した内容をボードの形でプレゼンテーションすることを考え、解答欄Cをそのためのボードに見立てて作成しなさい。

配 付 物

- a. 問題用紙 1枚
- b. 解答用紙(ケント紙・B3判) 1枚
- c. 資料 2枚
- d. その他
1. 下書き用紙(上質紙・B4判) 2枚
2. 名票 1枚
3. 紙コップ(削りクズ入れとして使用) 1個
4. 画板 1枚

禁 止 事 項

1. 持参した資料や図版を見て解答することを禁止する。

注 意

1. 禁止事項にあたりと判断された場合には、減点の対象となるので注意すること。
2. 試験終了後、監督者の指示にしたがって、名票を解答用紙の所定の位置に貼ること。

資 料 出 典

持 参 用 具

鉛筆(シャープペンシルも可)、色鉛筆、カラーマーカー、消しゴム、ものさし、三角定規、コンパス、鉛筆削り(カッターナイフ、紙ヤスリも可)、画鋏またはクリップ

作 問 意 図 と 評 価 の ポ イ ン ト

作問意図

問題文と資料を正確に理解し、問題に対する答えを構想する能力を問います。さらに構想を伝える言語的および視覚的な表現力を問います。

評価のポイント

- ☐ 設問の内容を正しく理解しているか。
- ☐ 問1の解答で、適切な言葉が選択されているか。
- ☐ 問2の解答で、取り上げる問題が具体的に設定され、その問題に対するアピール方法が明確に記述されているか。
- ☐ 問3の解答が、構想した内容の記述に適合し、適切に表現されているか。
- ☐ 問1～3の解答において、独創性があるか。
- ☐ 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。

課題文は著作権の関係上、掲載できません。



教員講評

海洋プラスチック問題の根本に触れるアイデアではないが、入口としての問題提起を、単なる勉強としてではなく、楽しんで体験できる活動型の企画として構想している点を評価。絵のキャラクターも独特な喚起力を持っている。

解答A

漂流物で人形をつくらうワークショップ

解答B

人々は今、技術によりゆがんでしまった自然の姿に見慣れてしまっている。私は海の近くに住んでいるが、人々が足元に落ちていたプラスチック片を見て見ぬふりして海だけを眺めている姿をよく目にする。私は人々に自然の本来の姿だけを見ようとするのではなく、海ごみのような自然を傷つける存在にも常に注目して欲しいと考えた。そこで、浜辺に落ちている漂流物だけで自分だけの人形をつくるワークショップを企画する。参加者に海に足を運んでもらい、まず海ごみで汚された浜辺の惨状を見てもらう。次に人形を作るパーツになりそうごみを自分で探して拾い集めてもらう。この時点で漂流物をごみというよりも一つの「もの」として見てもらうことを期待する。そしてそれらを浜辺で組み立ててもらう。漂流物でできた人形は世界に一つだけの存在なので、参加者は愛情が芽生えたと考える。更にその人形を持ち帰ってもらうことで浜辺の美化をしたという意識を持つ上に、海に来た際にはおのずからごみに目を向けるようになってもらうことを期待する。更に家に飾ってもらうことで来客などへのワークショップの宣伝と海ごみに目を向けることへのアプローチにも繋がると考える。



教員講評

設問を正確に理解し、自身の身近な遺伝子組換え食品に感じる小さな違和感の具体例を入口に、無理なく企画を構想できている。物語としての既視感はあるが、自身の感じた違和感を一つの「問い」として提示する方法に昇華できている。得意分野に引きつけたことで絵と文章の完成度が高い点も評価。

解答A

XYクライシス

解答B

私は納豆が大好きで、普段から色々なメーカーのを食べ比べている。ついこの間とてもおいしいメーカーを見つけ、一か月くらいそのメーカーのものばかりを食べていたのだが、パッケージをよくみれば「遺伝子組み換え」の文字があった。

先にいってしまえば私は遺伝子組み換えにあまりいい印象はない。今現在の遺伝子組み換えの技術は、人体にどのような影響を及ぼすかははっきりわかっていないと言いたい状況にあるからだ。もちろん、実験は十分に繰り返されているだろうが、体内で予期せぬアレルギー反応が起こらないとも限らない。実際そのような報告は世界中からあがっている。しかしもちろん役にたつ面もある。先に上げた私の例がそうだ。遺伝子組み換えにより私の大好きな納豆はよりおいしくなった。さらに、食料難の解決にも一役かっている。メリットもデメリットもある以上、やはり議論をしていくことが大切だ。

遺伝子をテーマとした作品は数多いが、子ども向けは少ない気がする。そこで私は、学校教材としてのアニメーション作品を提案する。



教員講評

自身の身近なところから「火」が消えた体験を、「安心な技術」の獲得ではなく、「危険な炎との共生」を失う体験として捉え直す視点が良い。設問に対し、自分なりの答えを出している点を特に評価。企画したイベント内容自体の独創性はやや低いが、炎の色を基調にしたプレゼンボードの構成が注意を引く。



教員講評

設問に対して、自分の問題意識としての具体例や自身の体験との結びつきによる説明が弱く、やや抽象的に技術全般を捉えたアイデアであるが、まずは身の回りをよく知ろうとするためのツールとして、素直に構想した点は好感が持てる。プレゼンボードの絵のわかりやすさも評価した。

解答A

炎のバトン

解答B

昔、私の家には石油ストーブやガスコンロが存在していた。家の中に「炎」が存在していたのである。しかし私の両親は「危険」であることを理由に「火」のつくものをほとんど捨て、かわりにIHやエアコンでモノを温めた。それは家が火事になる原因を減らしたと言えるのかもしれない。

そうして私の家にあった炎ととってかわった機械たちは私の快適な生活をおくる上でかかせないものになった。タイマーを設定しておけば電源ボタンを押さずとも消える。IHは見た目だけではわからない板面の熱さが冷え、火傷しない温度になると知らせてくれる。

便利にとらわれていく私達は『安心な技術』とひきかえに『危険な災との共生』を忘却している。そのうち我々は自分の行為の何が危険かであることも忘れるだろう。

この企画は身近にあった「炎」に触れあった上で「危険だから近づかないようにしよう」といった注意喚起ではない。炎と共生してきた先人の生活をヒントに、新しい世代の人間にも知識をもってもらおうのである。

解答A

教えてくん！

解答B

日常には技術を利用したものがあふれている。しかし普段「技術」の上で今の生活が成り立っているという意識が低く、様々な問題があっても規模や環境の違いから身近な問題として捉えづらいという状況が起きている。そこで常に意識し且つ気軽に問題に触れるものを小学校の生徒に向けてアピールする。この使用方法是青いボタンを押すとディスプレイがカメラ状態ようになる。そこで色々なものにかざすと技術と関連した物が周りの緑の光で分かる。又これは持ち運べる事を前提にした大きさである。それはこの日常が常に技術と関わっているため気軽にすぐ調べられるように、且つ展示に行かなくても手短かにある事で興味を抱きやすくするためだ。そして興味を持った物を左ボタンを押すと技術に関わった説明が表示される。まだ気になる物は緑ボタンを押す事で気になるリストに追加される。又疑問に思う事は紫ボタンを長押しで音声メッセージを学校側に送る。学校側も普段機会がない事や生徒からの声を元に定期的に展示する事で理解を深めさせる。そのプロセスを経る事で身近に技術に関わっている事を深く知り、身の周りにある技術から見直すきっかけになるのではないかと考える。

デッサン(ドローイング) 6時間

／ 油彩画 6時間

【対象専攻領域】
絵画デッサン
問題モチーフを観察し
描きなさい。

条 件

1. 木炭紙または木炭紙大の画用紙どちらかを選択すること。
2. 解答用紙は縦・横どちらで使用してもよい。

配 付 物

- a. 問題用紙…………… 1枚
- b. 解答用紙(木炭紙または画用紙から選択)…………… 1枚
- c. その他
 1. 下書き用紙(上質紙・B4判)…………… 2枚
 2. 紙コップ(削りクズ入れとして使用しなさい)…………… 1個
 3. マスク(フィクサチーフ使用時に、必要に応じて着用しなさい)…… 1枚

禁止事項

1. 持参した資料や図版を見て描くことを禁止する。
2. 水や火気を使用することを禁止する。

注 意

1. 条件に反している、または禁止事項にあたりと判断された場合には、減点の対象となるので注意すること。
2. 試験終了後、監督者の指示にしたがって、解答用紙の裏面に天を記入し、イーゼル番号シールを所定の位置に貼ること。

持参用具

鉛筆、木炭デッサン用具一式、木炭デッサン下敷用紙(白紙)、
フィクサチーフ(定着液)
※水や火気の使用は認めません。



試験会場



モチーフ(正面)



モチーフ(横)

作問意図と評価のポイント

作問意図

基礎的な造形能力である形態に対する観察力、描写力、構成力および豊かな発想力と積極的な表現能力を問います。

評価のポイント

- 基礎的な観察力、描写力、構成力を重視し、豊かな表現になっているか。
- モチーフの特性に対して豊かな発想力で、意欲的に取り組んでいるか。
- 描画材(鉛筆・木炭)と支持体(紙)の特質を良く活かしているか。
- 「条件」を満たしているか。
- 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。

油 彩 画
問 題モデルとモチーフを
自由に描きなさい。

条 件

キャンバスは縦・横どちらで使用してもよい。

配 付 物

- a. 問題用紙…………… 1枚
- b. 解答用キャンバス(F15号)…………… 1枚
- c. その他……………
 1. 下書き用紙(上質紙・B4判)…………… 4枚
 2. 名票…………… 1枚
 3. 名票の扱い方…………… 1枚

禁止事項

1. 持参した資料や図版を見て描くことを禁止する。
2. 火気を使用することを禁止する。

注 意

1. 条件に反している、または禁止事項にあたりと判断された場合には、減点の対象となるので注意すること。
2. モデルは20分間のポーズと10分間の休みを繰り返し、午前6ポーズ・午後6ポーズの計12ポーズとする。
3. 試験終了後、監督者の指示にしたがって、キャンバスの裏面に天を記入し、名票とイーゼル番号シールを所定の位置に貼ること。

持参用具

油彩用具一式(アクリル系も可)
鉛筆およびプラスチック製消しゴム(氏名等記入用)
※火気の使用は認めません。



試験会場

作問意図と評価のポイント

作問意図

総合的な造形能力を問う出題です。

モデルとモチーフを各自がどのように解釈して画面を作るかによって、色彩・形態による表現力と構成力、描材に対する理解力、出題に対する自由な発想力、意欲的な制作能力を問います。

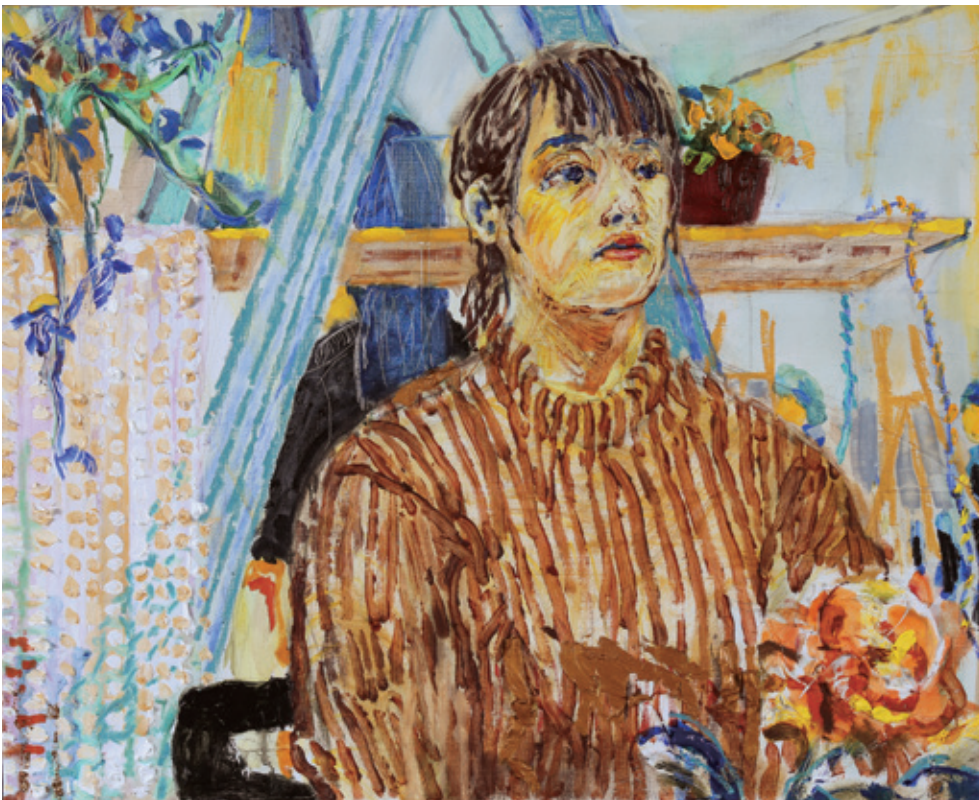
評価のポイント

- 総合的な観察力、描写力、発想力、構成力を評価し、豊かな表現になっているか。
- 意欲的に制作へ取り組んでいるか。
- 絵の具と素材の特質を良く活かしているか。
- 「条件」を満たしているか。
- 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。



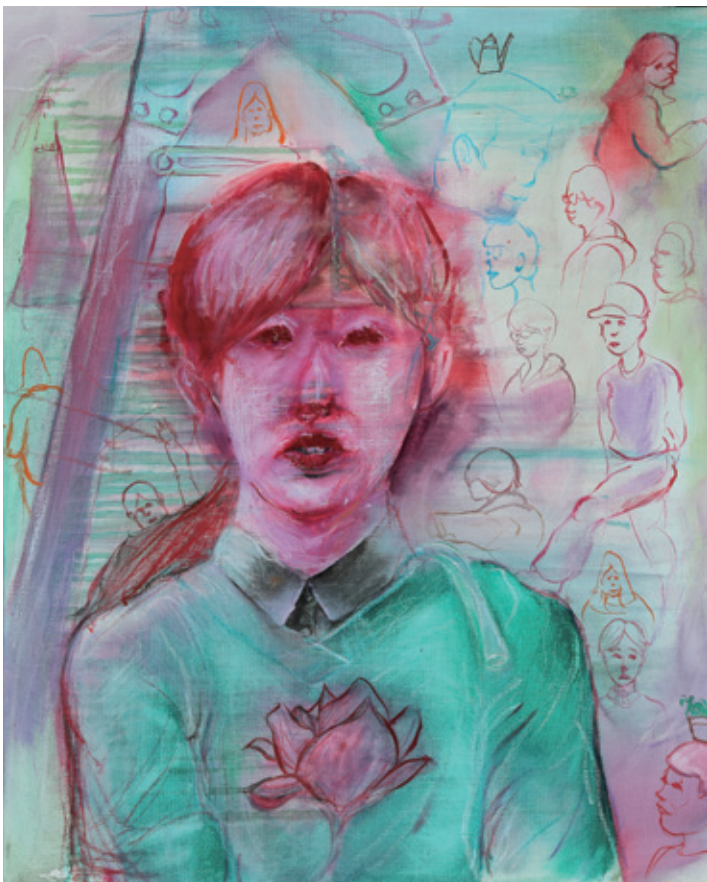
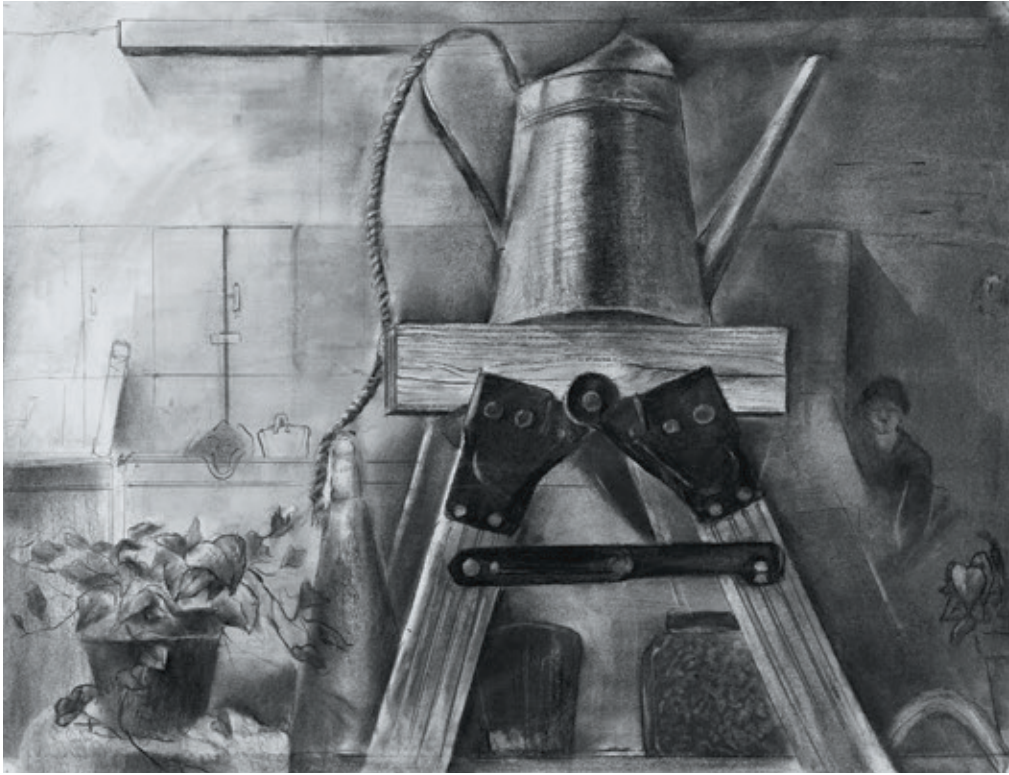
教員講評

デッサンは、材質の描き分けに加え、それぞれの関係性をしっかりと観察から描かれている。ぬいぐるみを主役にした物語性も感じられた。油彩画では、そのデッサン力を活かしながら配置されたモチーフと人物をユニークに絡め、基礎力と共に遊び心もありとても良い作品に仕上がっている。



教員講評

デッサンは、大胆にもクローズアップして梱包材の不透明感と脚立の上の板、そして植物の三者の関係性をメインに組み立てている。質感の違いや位置関係の把握は甘さが気になるが、画面の切り取り方と背景とのコントラストの取り方は好感が持てる。油彩画も横位置構図で敢えて難しい構図だが、筆跡一つ一つに表現への積極的な意思を感じて、色使いも簡素で挑戦的である。



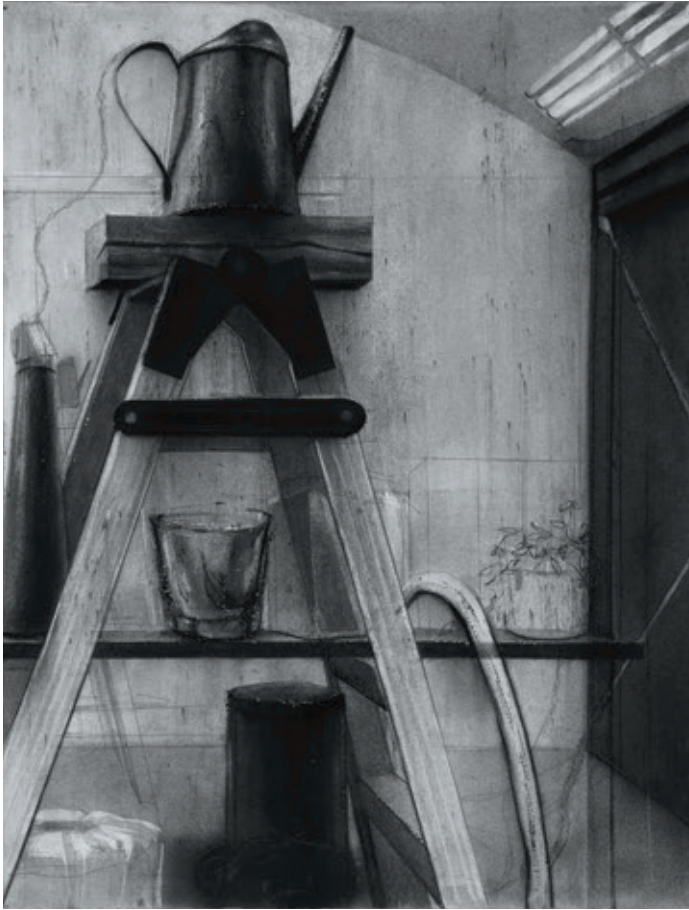
教員講評

デッサンは、モチーフとそれが存在するアトリエを大胆な構図で描かれていてとても好感が持てた。脚立の下や、物と物との空間を描けているとなお良い作品になったと思う。油彩画では、豊かな色彩に加え、アトリエで共に制作をしている人物を描くなどモチーフから様々な発見が見られる。作者の視点が伝わる作品となっている。



教員講評

デッサン、油彩画ともに、素材の特性を素直に引き出し、明暗のリズムが美しい画面を作っている。主題となるものを明確にしなが
ら、モチーフ個々の形態を巧みに取り込んで構成しており、絵画
表現における豊かな資質を感じる。



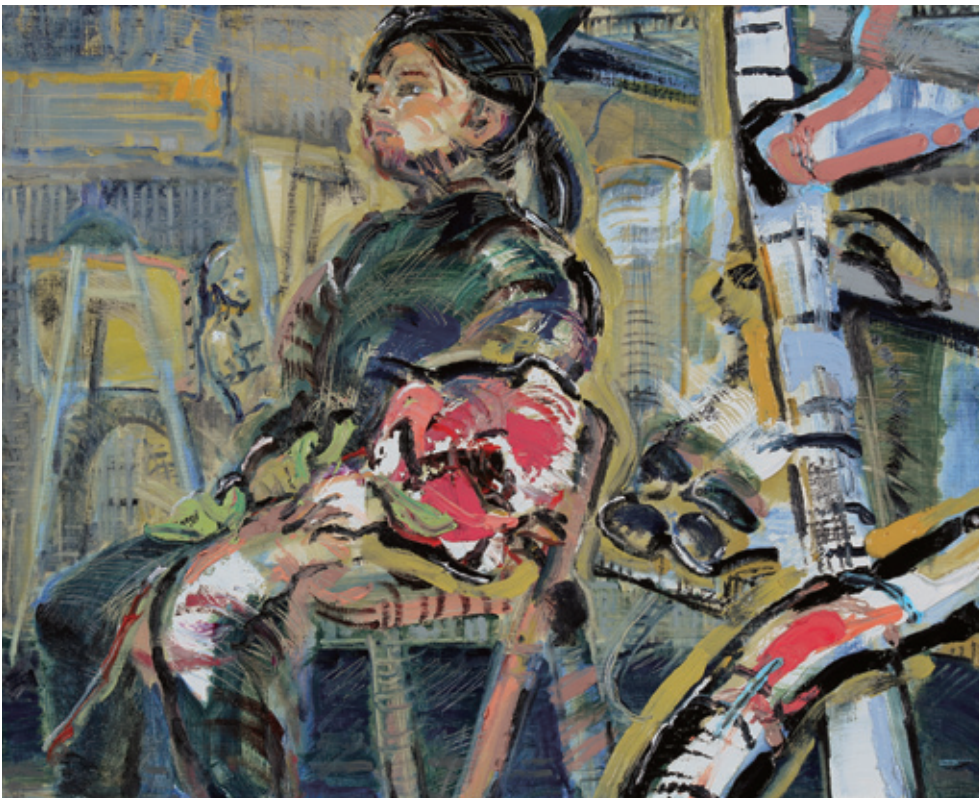
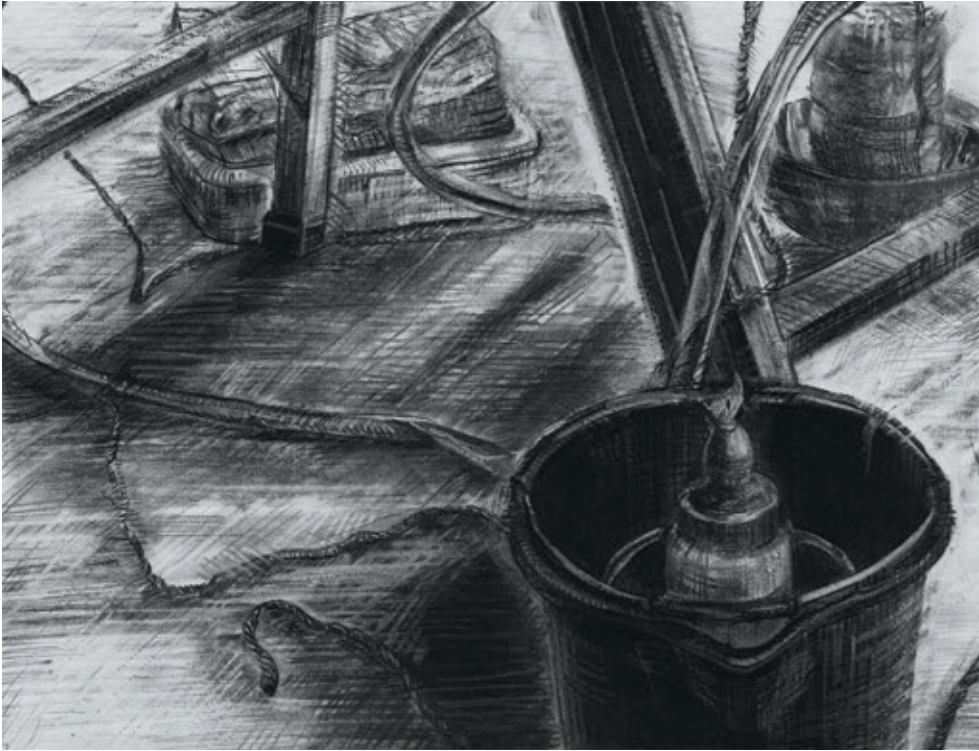
教員講評

デッサン、油彩画ともに、省略の仕方とどこを見せたいのかという作画プロセスの整理が上手いと感じた。今回のモチーフはA字型の脚立が象徴的に中心に配されており、それを意識的に強めて描くことで画面強度が上がり初見の印象を強いものになっている。特に油彩画は大胆に細部を省略し、モデルが手に持つ造花とモデルの顔に見る者の視線が集まるように工夫されているが、その意図はしっかり伝わっている。



教員講評

デッサンは、モチーフをよく観察し、質感をとらえ生き生きと描き出された。円形や曲線、放物線状など、形態の特性を活用し、ダイナミックな運動感を宿す。油彩画は、人物の形態、ボリューム、陰影も適確。空間の拡がりや透明な感じ、色彩のニュアンスも感じられる。斜めの幾何学的な構造に対して紐の有機的な形状の対比も効果的だ。



教員講評

運動感あるダイナミックな印象を与える作品である。デッサンにおいては、大きく右に傾きつつもスピード感と筆圧あるタッチが気持ちいい。油彩画は加えて筆勢と色彩、さらに絵の具の厚みが画面全体でバランスがとられていることで構成力ある良質な作品であると評価できる。ただし、やや主観的になりがちな傾向のあることも指摘しておきたい。



教員講評

デッサン、油彩ともに、描き込む部分と線だけで表現する部分、絵の具の垂らし、ラフな描線などがバランスよく完成度のある画面を構成しており、確かな力量を感じさせる。難を言えば、描き方や雰囲気に関り過ぎ、また同じような構図である点も気になる。

石膏デッサン

6時間

／ 塑造

3時間

【対象専攻領域】

彫 刻

石膏デッサン
問 題「ラオコーン半身像」を
描きなさい。

条 件

1. 木炭または鉛筆のどちらか一つを選択すること。
2. 木炭紙または木炭紙大の画用紙どちらかを選択すること。
3. 解答用紙は縦に使うこと。

配 付 物

- | | |
|----------------------------------|----|
| a. 問題用紙 | 1枚 |
| b. 解答用紙(木炭紙または、画用紙) | 1枚 |
| c. その他 | |
| 1. 下描き用紙(上質紙・B4判) | 1枚 |
| 2. 紙コップ(削りクズ入れとして使用しなさい) | 1個 |
| 3. 名票 | 1枚 |
| 4. 名票の扱い方 | 1枚 |
| 5. マスク(フィクサチーフ使用時に、必要に応じて着用しなさい) | 1枚 |

禁止事項

1. 本学が用意した以外の画板を使用することを禁止する。
2. 持参した資料や図版を見て描くことを禁止する。
3. 水や火気を使用することを禁止する。

注 意

1. 条件に反している、または禁止事項にあたりと判断された場合には、減点の対象となるので注意すること。
2. 席を離れて石膏像を観察するときは、他の受験生の迷惑にならないようにすること。
3. 試験終了後、監督者の指示にしたがって、名票とイーゼル番号シールを解答用紙裏面の所定の位置に貼ること。

持参用具

鉛筆デッサン用具または木炭デッサン用具一式、木炭デッサン下敷用紙(白紙)、フィクサチーフ(定着液)、鉛筆およびプラスチック製消しゴム(氏名等記入用)
※水や火気の使用は認めません。



試験会場



ラオコーン半身像

作 問 意 図 と 評 価 の ポ イ ン ト

作問意図

石膏デッサンを描かせることにより、基本的なデッサン力を問います。

評価のポイント

- 画面構成、空間や形および量感等の理解と表現力があるか。
- 彫刻への理解力があるか。
- 「条件」を満たしているか。
- 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。

塑 造
問 題自身の両手を
塑造しなさい。

条 件

1. 解答用塑造板の範囲内から作品が出ないようにすること。
2. 道具は配付されたもののみ使用すること。

配 付 物

- | | | | |
|----------------|----|-----------|----|
| a. 問題用紙 | 1枚 | d. その他 | |
| b. 解答用塑造板 | | 1. 名票 | 1枚 |
| (45cm×45cm 合板) | 1枚 | 2. 下描き用紙 | |
| c. 道具 | | (上質紙・A4判) | 2枚 |
| 1. 鉄ベラ | 1本 | 3. 霧吹き | 1個 |
| 2. 木ベラ | 1本 | | |
| 3. カキベラ | 1本 | | |
| 4. 木割 | 1個 | | |

禁止事項

1. 水や火気を使用することを禁止する。(但し、作品乾燥防止用の霧吹きの使用可)
2. 持参した資料や図版を見てつくることを禁止する。
3. 椅子から離れることを禁止する。

注 意

1. 条件に反している、または禁止事項にあたりと判断された場合には、減点の対象となるので注意すること。
2. 試験終了後、監督者の指示にしたがって、名票とイーゼル番号シールを所定の位置に貼ること。

持参用具

鉛筆およびプラスチック製消しゴム(氏名等記入用)



配付物

作 問 意 図 と 評 価 の ポ イ ン ト

作問意図

塑造を制作させることで、塑造力と独自の表現力と客観的な観察能力を問います。

評価のポイント

- モチーフの持つ特徴を把握し、それを表現する能力はあるか。
- 構成力、観察力などの総合的な塑造力はあるか。
- 総合的な塑造力を踏まえた上での独自の表現力があるか。
- 「条件」を満たしているか。
- 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。

石膏デッサン



〈木炭〉

教員講評

濃淡の調子及び全体のバランスが良い作品である。執着を持って描写していく姿勢に好感が持てる。ただ、ムーブマンと大きな形態の理解が若干弱いように感じる。



〈木炭〉

教員講評

丁寧な描写と美しい調子が目を惹くデッサンである。もう少しラオコーンの持つダイナミックな動きに迫ることができたら、さらに良いものになったであろう。



〈木炭〉

教員講評

ゆったりとした柔らかな描写の中に、作者の持つ豊かな感受性を感じる。形態やバランスのくろいはあるが、画面から伝わる空気感は素晴らしい。

石膏デッサン



〈木炭〉

教員講評

少々観念的ではあるが、目の前の対象を自らのリアリティーと照らし合わせ彫刻として捉えようという姿勢に好感が持てる。



〈木炭〉

教員講評

画面から伝わる迫力は作者の描写に対する執着によるものであろう。彫刻表現独特の触覚におけるプロセスの楽しさが表れている作品である。



〈鉛筆〉

教員講評

描きこみは弱いですが、目の前にある対象を冷静に且つ豊かに捉えていこうという姿勢が伝わってくる。今後の展開が楽しみなデッサンである。

塑 造



教員講評

広い空間を意識したダイナミックな構成の中、塑造板から指先までの一連の動きと流れを丁寧に追っている。積極的なアプローチから作者なりの工夫と拘りが見られ、好感が持てる塑造となっている。



教員講評

空間全体を捉えながら左右の手の動きにリズムを作り、作者の構想がよく感じとれ、他の作品と比べても目を引く作品となった。指周辺や手のひらの細かい空間も丁寧に観察し、腕の切り方も工夫し短時間でよく考察している。



教員講評

塑造板と地山に対して、手首の角度と長さ、両手の面の方向と前後関係に変化を与え、シンプルな構成の中にも、多くの工夫が見られ作者の狙いが明快となっている。地山の造りが単調なのが唯一残念である。

塑 造



教員講評

手と指、手と塑造版の空間など、細かい空間や構造に硬さがあるものの、心棒が使用できない中で、左の手首を起点に立ち上げ、右手が左手を軽く添えるという難度の高い構成となっている。



教員講評

伸びやかで美しい構成となっている。解答作品の中で、もっとも多く解答された構成であるが、土付けと粘土の表情も柔らかく、作者なりの物語性を読み取ることができる好感度の高い作品といえる。



教員講評

モチーフが全体的に塑造版の面に低く配置され、空間全体が平板となりやすい構成であるが、腕から指先までの流れや細かい空間をよく観察しているため、空間全体に緊張感が生まれている。