

2020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

発想力

鉛筆デッサン

平面構成

小論文

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

※2019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/>

【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

問 題

「都市の空」という言葉から、作品や提案のアイデアを考え、
以下の問いに答えなさい。

- 問1 アイデアを文字とビジュアル(イラストや図など)で解答欄①に表現しなさい。
文字とビジュアルのどちらの分量が多くてもかまいません。
- 問2 アイデアを簡潔にまとめた文章を140文字以内で解答欄②に記入しなさい。
- 問3 アイデアに20文字以内でわかりやすいタイトルを付け、解答欄③に記入しなさい。

条 件

考えるための方向性(目的)を以下の中から一つ設定すること。

- ・くらしや社会がより良くなる
- ・身の回りの問題があきらかになる
- ・わたしの関心・インスピレーションを表現する

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しなさい) 1個

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。

持 参 用 具

鉛筆またはシャープペンシル、消しゴム、鉛筆削り、色鉛筆、カラーマーカー(コピックなど)、蛍光ペン、ものさし、三角定規、コンパス、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

発想力を主体とし、併せて発想を展開させるための思考力・判断力、および人に伝えるための表現力までを測る試験です。

評価のポイント

1. 問題と条件に沿って、解答者の視点や着眼点がしっかり置かれているか。
2. 独創的な発想ができているか。
3. 発想したアイデアを展開させ、膨らませることができているか。
4. 膨らませたアイデアを整理してまとめることができているか。
5. アイデアや展開をうまく表現して伝達できているか。
6. アイデアや展開を人に伝えるための工夫がなされているか。
7. 全ての解答欄が埋められているか。
8. 「禁止事項」に記載された行為をしていないか。

※評価に際しては、評価のポイントの1.および2.を特に重視します。

※すべての解答欄について、アイデアや展開を伝えるための表現として充足
されていれば、文字や絵の分量および絵の巧拙は問いません。

Feeling Light

都会では人の多さと比例し、多くの感情が窮乏の中で交差する。そういふ中で、
で会話をするのには疲れてしまい、対人恐怖症のような言葉で空を表現する。その感情から
そこで都会で唯一の自然である空を自分だけの空をテーマに自分の感情から
それに合う空の映像が投影される間接照明を提案する。

Story

両手で包み込むように球体に触れると音声を読み取る事が出来、
自分の今の感情を単語で吸い取り手を離すと空の映像が流れる。



私だけの空 "Feeling Light"

目まぐるしく動く時間の中で都会人は自分の感情を空模様で表すだろうか。昔は乙女心は秋の空などと感情を空の様子に例えていたが今の都会人は街にモチーフが多すぎるために空を意識的に見ない。そこで、日常的に空を感じて心を豊かにする自分だけの空 "Feeling Light" を提案する。

教員講評

使用者の発する「音声」からその時々感情を判断し、象徴的な「空模様」として映し出すことを目的とした間接照明器具のアイデア表現。都市で暮らす人たちに向けた、使い方や効果に関する明瞭な表現を評価した。



空のない東京

この課題を与えられて、私自身、都会を歩いている時に空を見上げたり空を見上げて人を見たことがないことに気付いた。みんな急いでいて景色を見る余裕がないようだ。この物語の主人公も仕事や日々の生活に追われ、死んでからそのことに気付く。無機質で閉塞感のある都会を描いた作品である。

教員講評

“都会で空の存在を再発見する”という着想で終わることなく、それを一つの物語の人物の心理にまで展開させている。特異な舞台設定がリアリティの構築を難しくさせているが、愚直な筆致とアクロバティックな発想が力強い。

問 題

配付した素材を、条件の範囲で自由に配置し、
解答用紙に鉛筆でデッサンしなさい。

条 件

1. 配付物c.5の色紙は机に置き、他の素材c.1～c.4をその上に配置すること。
2. 素材c.1～c.4はc.5の上からはみ出してもよい。
3. 解答用紙は、横向きで使用する。

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. ビーカー | 1個 |
| 2. ふきん | 1枚 |
| 3. 試験管用ブラシ | 1本 |
| 4. 試験管はさみ | 1個 |
| 5. 色紙(B4判) | 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 |



c. 素材

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、フィキ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. 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

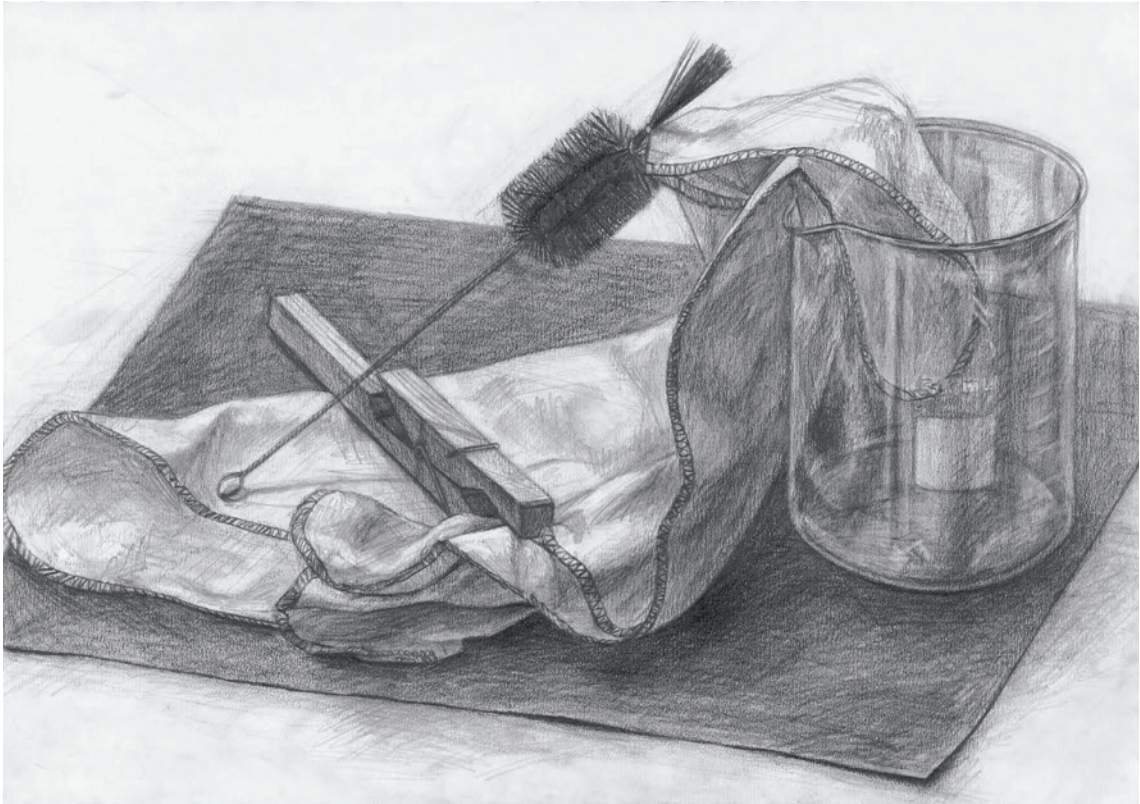
作問意図と評価のポイント

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、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。
- ☐ 個々の素材の構造、形態、大きさ、質感や色の違い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。



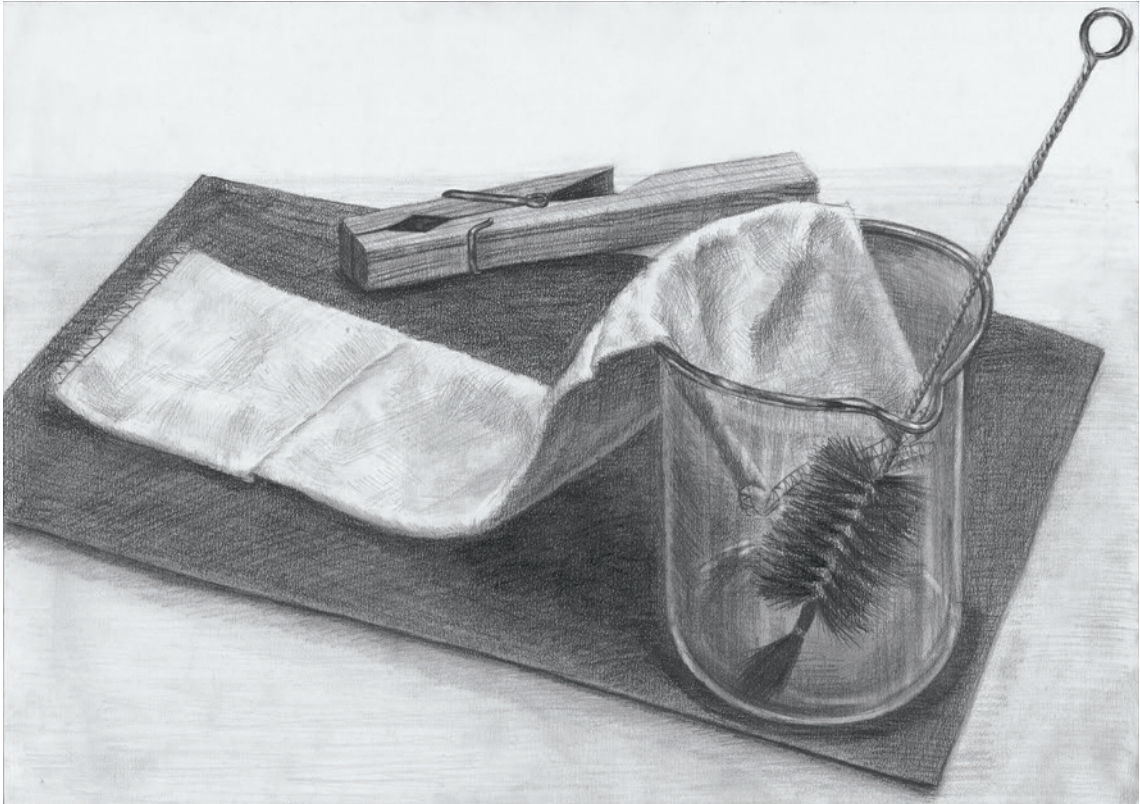
教員講評

それぞれのモチーフの形態をしっかりと捉えられており、ふきんを効果的に使った動きのある構成となっている点が評価できる。力強いタッチではあるが、素材の質感や陰影の描写が表現しきれてないところは残念である。



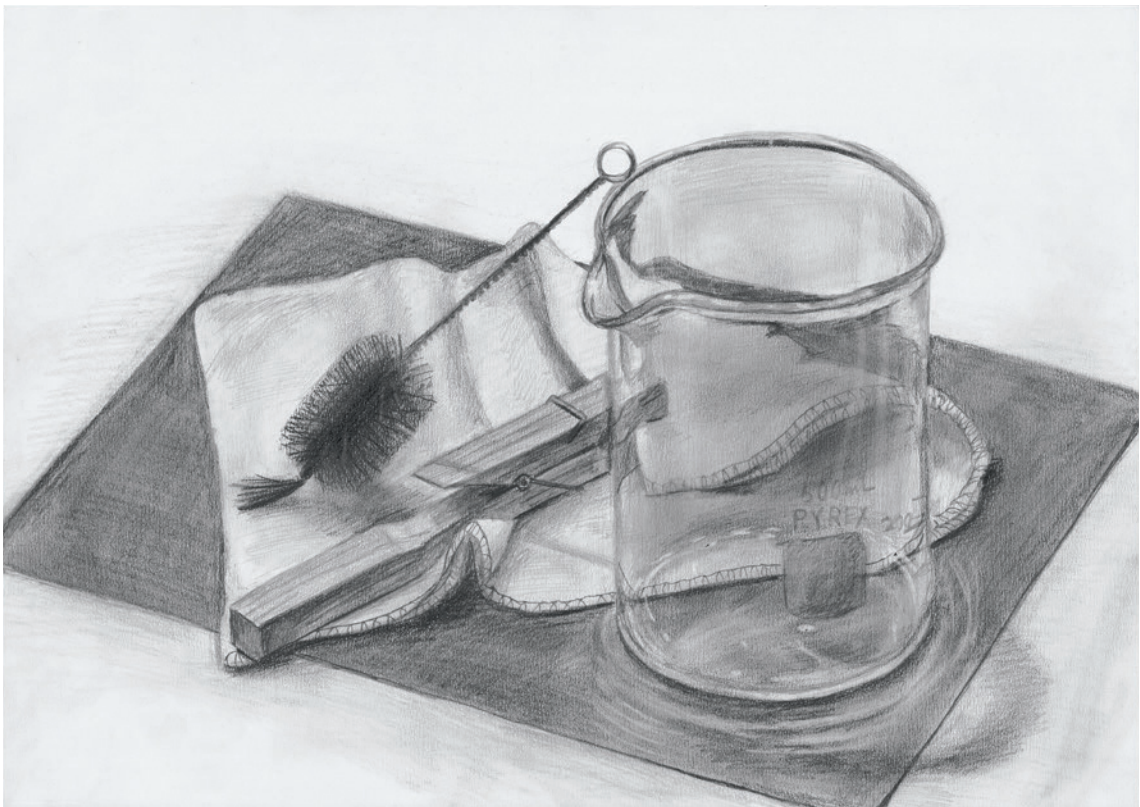
教員講評

ビーカーを中心に他のモチーフの特性を捉えた静と動の調和のとれた構成に仕上がっており、魅力的な構図である。全てのモチーフの形態と陰影は丁寧に描写されているが、素材の表現が多少弱いところが見受けられる。



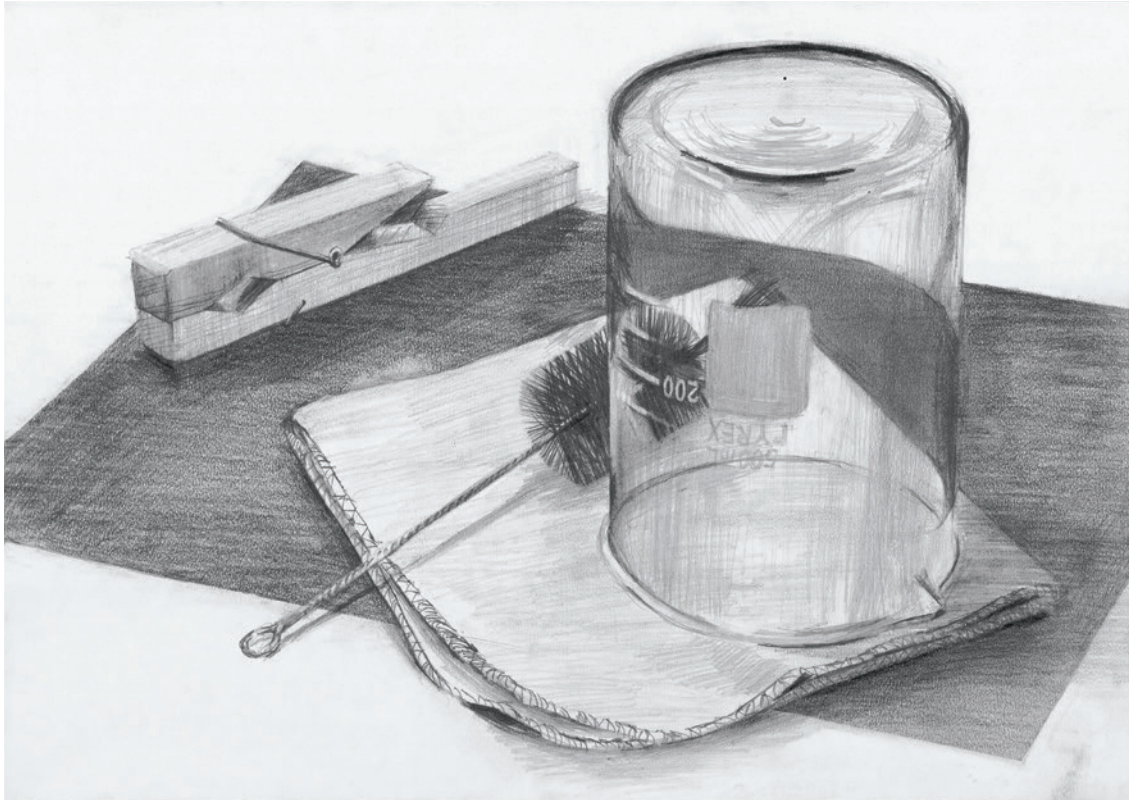
教員講評

大胆な構成ではなくインパクトには欠けるが、モチーフが整然とバランス良く配置されており、それぞれの素材の質感や陰影を丁寧に表現できている。ピーカーの形態に違和感があるが、全体的に凜とした空気感が表現できている。



教員講評

モチーフの特性を考えて積極的な構成を試みているが、全体的に小さくこじんまりとした構図になっているところは惜しい点である。また、モチーフの形態が曖昧なところが見受けられるが、全体的な空気感は良く表現できている。



教員講評

ふきが効果的に使用されていないところはもったいなく思うが、力強いタッチとパースの効いた構成により、迫力のある空気感を表現しようとしている。ビーカーの底部が曖昧な表現となっており残念である。



教員講評

全体のモチーフがバランスよく構成されており、落ち着いた調和のとれた空気感が表現されている。全てのモチーフの形態と質感、そして陰影が丁寧に書き分けられており、描写力の高さが窺える。

問 題

条件にしたがって、「光」をテーマに自由な発想で美しい平面を構成しなさい。
また、どのような「光」を想定したのか、解答用紙左下の枠内に15字以内で
タイトルを記入しなさい。

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で彩色すること。また、どの色もニジミやボカンなどのないよう、ムラなく彩色すること。
4. タイトルは鉛筆で記入すること。

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. スプレー式彩色用具の使用を禁止する。

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

【鉛筆またはシャープペンシル、消しゴム、鉛筆削り、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、筆、筆洗、筆ふき、絵皿またはパレット、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】

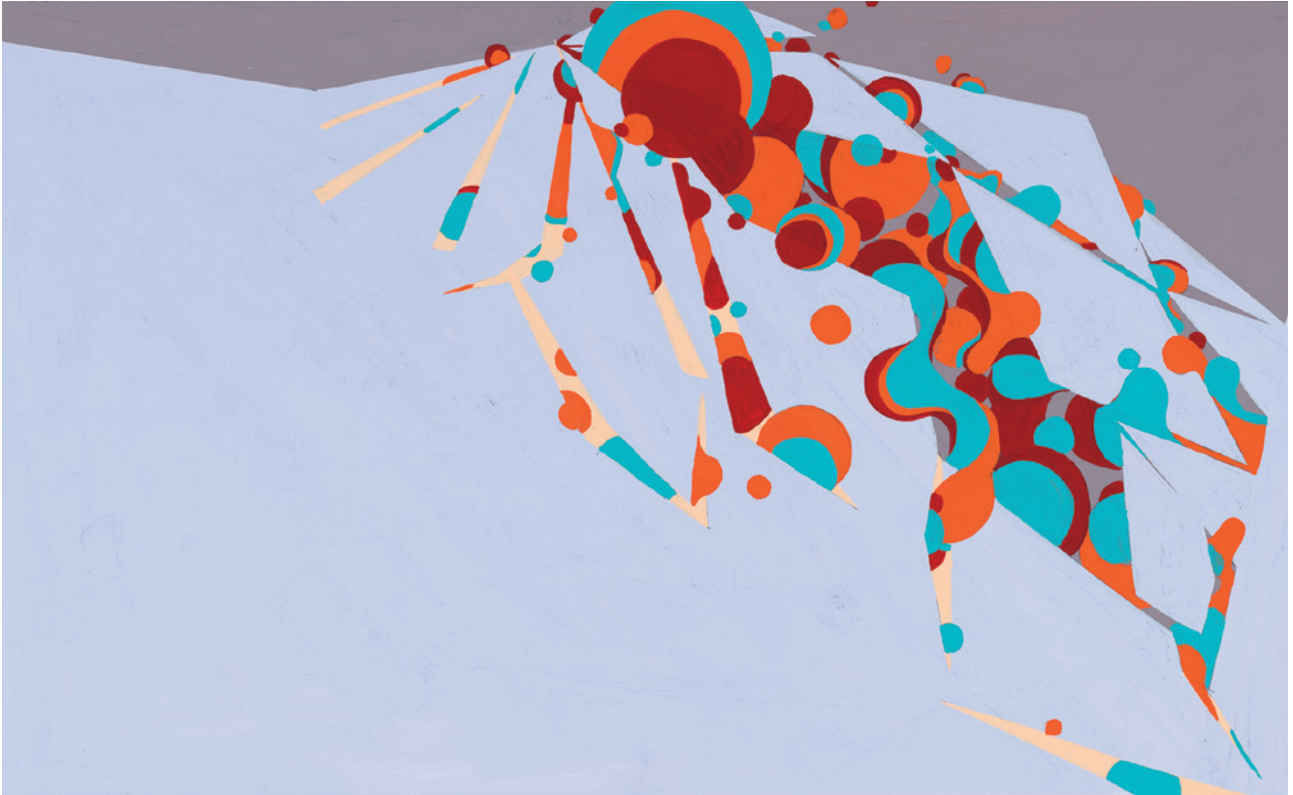
作問意図と評価のポイント

作問意図

「光」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。
また、さまざまな「光」の中から、どのような「光」を想定したのか、タイトル
として言語化する能力を問います。

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。
- 指定の字数以内で、解答にふさわしいタイトルが明記されているか。
- 構成にふさわしい配色ができていないか。
- 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。



タイトル
あふれ出る光

教員講評

疎密をうまく利用した大胆な構成で、タイトルの「あふれ出る」光を表す色彩や形態が独特である。色彩では補色、形態では丸みと鋭さという相対関係をうまく使いながら、画面の緊張感を演出している。



タイトル
窓からさしこむ日光

教員講評

タイトルの情景を表現するために、光源や反射、明暗など、光の特性を意識した大胆で勢いのある構成である。メリハリのある色彩とともに、幾何図形を用いて抽象化した形態がとても魅力的だ。



タイトル

私たちがさがしている光

教員講評

ポップな色調とタイトルを含む不気味さが良い対比になっており、構図や色彩のバランスも優れた構成である。UFOを光とともに表現しているが、あえてそれを記入せず、想像を膨らませるタイトルにしたのが良い。

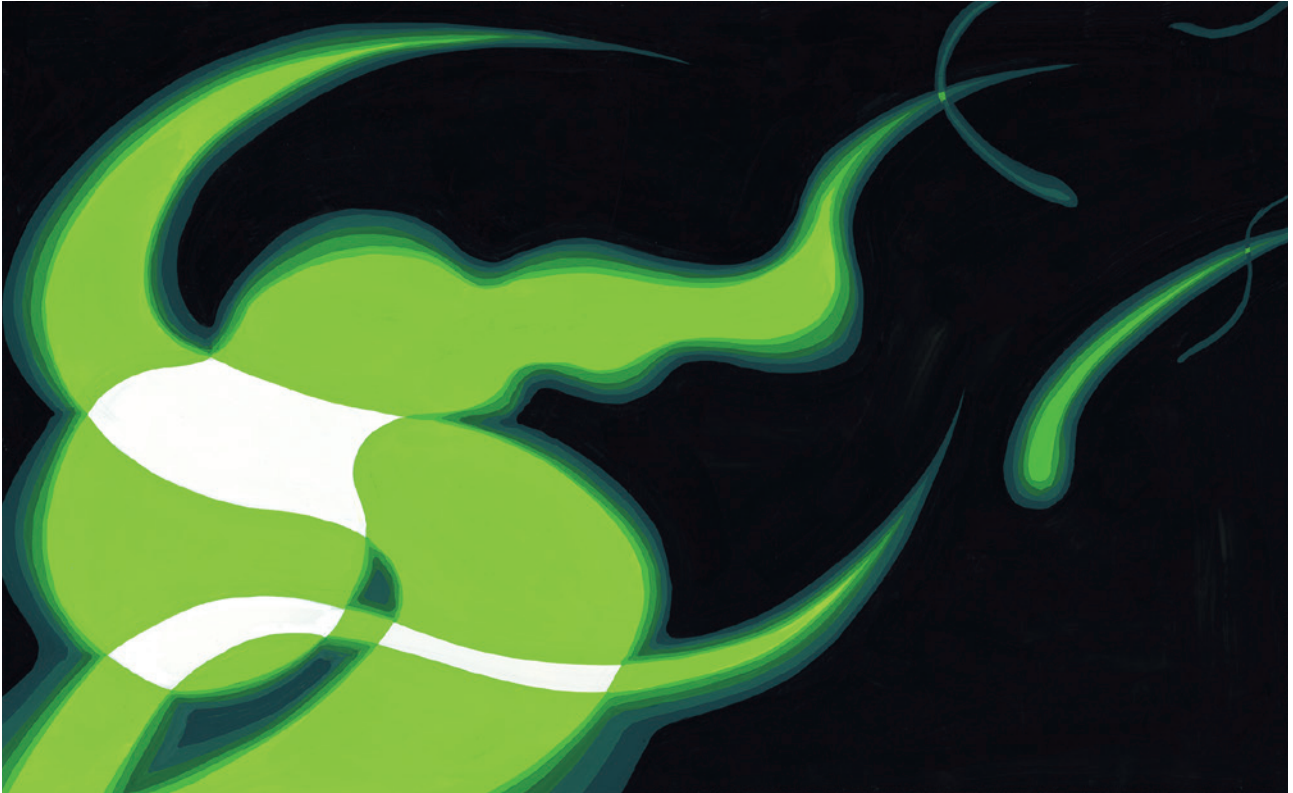


タイトル

山頂からあふれ出す朝の光

教員講評

発想としては単純だが、光を表す形や色彩に独自性を感じる構成である。ただし、画面全体を考慮した上での構図や配色については、もう少し工夫が必要であろう。タイトルにももう少しアイデアが欲しい。



タイトル
清水にすむ蛍の光

教員講評

色数が少なく単調に感じるものの、想定したモチーフを表現するための狙いが明確な作品である。モチーフ個々の異なる動きを想起させる形に特徴があり、光の軌跡のイメージがうまく演出されている。



タイトル
太陽が反射してかがやく光

教員講評

自由曲線をメインにしながらも直線を効果的に用いた、動きを感じる構成である。光の乱反射を抽象的に表現しようとしており、色面の分割や色彩も優れているが、タイトルを含めそれが伝わるのか疑問が残る。

小論文

3時間

問 題

配付した資料を読んで、以下の問いに答えなさい。

- 問. 資料は、英日翻訳者が自分の仕事について述べた文章です。この執筆者の視点を、あなたが目指す専門領域に関連づけた場合、どのように考えられますか。
1200文字以内で論じなさい。

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 2枚つづり
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）
消しゴム、鉛筆削り

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、著者の考え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

初めに筆者の主張を簡潔にまとめる。翻訳とは、他者がうみ出した作品、つまり世界を、自分の存在を利用して体験することである。また、他者の世界を生きたことに挑めば、それまで見えていなかった新たな世界を見ることが出来る。そんな一見無茶なことをする、それが翻訳家の仕事である。資料全体を通して筆者はこのように主張している。

この資料を読み終えた時、私が真っ先に思い出した言葉がある。「服はいつだってその人と共にある。嬉しい思い出も、悲しい思い出も、服は何だっけ知っている。服は何時でも何処でもその人の味方だ。」この言葉は私が幼い頃に母が読み聴かせてくれた絵本の一節である。私は受験やバイトの面接、デートの時など事あるごとにこの言葉を思い出す。そのため、それらの日の前の晩には、丁寧に大切にその予定を共に過ごす服を決める。明日という一日を共に生きる武器を選ぶのだ。これは筆者の他者の世界を体験することに通ずると私は感じられる。筆者の場合は「翻訳家」という仕事であるが、それを私たちが生きることと重ねて見ると誰かのうみ出した服を私たちが身に付ける。するとそれはまるでその人の盾となり、見えなかった世界が見えるようになる。ここで私は「服」の可能性を大いに感じるのだ。

今日、服は驚く程安価で手に入れることが出来る。所謂ファストファッションの類だ。確かにそれらは流行をしつかりととらえているし、流行が去った時には気がねなく手離すことが出来る。この現代人の服を扱うサイクルは、ファッション業界を上手に回すには必要なことであるように私も思う。しかし、前に述べた服が盾になる素晴らしさを前に

考えた時、それは非常にもったいないことに感じられる。例えて言うならば、ファストファッションは皆が手に入れ易く壊れ易い木製の盾である。

私は皆にそれぞれに合った盾を使っ
てほしいと考える。言うなれば、他の誰の盾とも比べ物にならない花の盾である。花は一つ一つ異なるし、枯れるのが当たり前であらう。だが、花の盾を一度、体験してみてもいい。この花の盾は、誰かが誰かを想い、あなたの前に、現れるべくして現れた盾、ここで言う服である。誰かの与えてくれた世界が染や織や繊細なステッチから溢れ出るはずだ。

翻訳とは他者がうみ出した作品を自分の存在を利用して体験することだ、という筆者の主張を私にインプットした場合、テキスタイルデザインとはテキスタイルデザイナーのデザインを通じて身に付けたその人と共に生を楽しむことであると私はアウトプットするであろう。一見不可能に思える物事を可能にする、そんな可能性がテキスタイルデザインには潜んでいると私は考えるのだ。

教員講評

自身の服に関する経験談を実例に挙げながら、服と人間の関係性や現代社会の様相を分かりやすく簡潔に述べている。結論部では主張を飛躍させ、テキスタイルデザインの可能性を示唆した秀逸な解答になっている。

参考解答

ミュージシャンの意図と作曲家の意図というものは、多かれ少なかれひとつの楽曲というものに向けられるが、そこには見えない壁のようなものがある。私の目指す音響技術師は、どちらのニュアンスも壊さずに作品をつくる事が使命であると思う。

課題文を読み、翻訳と楽曲製作は似ていると感じた。

もちろん似て非なるものであって、翻訳は日本語に訳された作品が直接読者のもとへ届く。一方楽曲は、作曲家から渡された案を演奏家に橋渡しし、完成した音にミュージシャンが声を入れて音楽となる。つまり、音響技術者は二度解釈と表現作業を行う。

これは、音楽音響に限定されるものではなくて、映画や舞台、コンサートの音響においても同じことが言えよう。もともと、音楽や映画は考える時間があるが、舞台やコンサートは生の音を届ける分時間が無くて難しいのは言うまでもない。

しかし、どの場合にあっても課題文にあったように、どちらの意図も的確に解釈しなくてはならない。

例えば、日本人全員が名前を言えば顔が浮かぶような有名作曲家Aが、Bという無名グループのデビュー曲を書き下すことになったとしよう。

技術者は、Aから案を受け取って一音一句的確にとらえる。音楽プロデューサーがどんなに優秀であつてもやはり、直接関わる技術者の理解が大切である。

意図が読み取れたら次は、演奏家達と一緒に表現する。この時点で技術者は、Aの意図はもちろんのこと目には見えないBの意図も読み取らなくてはならない。そうして、第一段階である音作り

が終了する。

次にBと完成した音を音楽としての完成へと向かわせる。理想を言えば、音を聞いて全員がAの意図をつかむことが理想だが、そうも上手く行かないこともあるのは事実である。

そこでBと一緒にAの意図を取り入れながら、目に見えないBの意図を音に織り込みながら表現する。

こうして音楽が完成する。恐らくこの文を読んでいる貴方は、技術者の解釈も表現も必要があるのかという疑問を抱くだろう。

もちろんその意見も正しいと思う。しかしそれが本当に絶対であるのなら、音響はあの人にお願いたくないなんて言葉はそもそも生まれてこないだろう。

やはり、技術者もミュージシャンと作曲家の意図を読み取りながら一緒に表現する必要がある。だからこそ、技術者一人ひとりに個性が生まれる。

技術者による様々な意図の解釈と表現。つまり個性があつて『音楽』になる。

私もそんな『音楽』が届けられる音響技術者になりたいと心から思う。

教員講評

翻訳と翻訳家との関係性を、将来の専門分野として進みたい音楽と音楽技術者との関連性に置き換え、高い構成力を持って述べられている。さらに音楽そのものへの言及があれば、より独創的な論文になった事であろう。

参考解答

資料によると、翻訳とは書くことだけでなく大部分が読むことであり、原文の一語一句を自らの読解と日本語を通して書き写していく「体を張った読書」だと言う。また筆者は、両立できない無茶なことをやるのが翻訳だとも言っている。そこで私は、筆者の翻訳に対する考え方はデザインにおいても通ずるものであると考える。なぜなら、デザインとは基本的に生活に側したものであり、生活における使いやすさ、伝わりやすさを自らの想像力を持って読み解き、作り上げていくものであるからだ。

私は室内建築の専門領域を目指しているが、それは幼少期を過ごしてきた祖父母の家が関係している。祖母は身長が低いいため、キッチンなど家具のほとんどがオーダーメイドで市販のものよりも低めに作られている。祖母の話によると、とくにキッチンは祖母の身長でも使いやすいように、デザインする方が家まで来てサイズを覚えてくれたのだと言う。それを聞いて、背が低い人でも高い人でも、それぞれの人が合わせた家具や家をデザインすることの素晴らしさを知り、私自身もそうして使いやすく、暮らしやすい安心できる空間を作りたいと思うようになった。そこで私は、筆者の言うような「体を張った読書」が必要になってくると考える。作品の当事者、実践者になり、体感しながら読み進めていく翻訳と同様に、社会やそれぞれの人が必要としている理由、用途など、本人になり体感し、それぞれに寄り添ってデザインしていくことが重要である。

一方、家や家具などではなく誰もが使うであろうもののデザインにおいては、誰もが平等に使いやすく、平等に伝わる事が第一であるため、個人に寄り添い

すぎないことが重要だ。なぜなら、筆者の言うような翻訳で言うところのかくれた意図や作中人物の意外な性格は、デザインにおける作者の自己表現にあたるので、全ての人に平等に伝わるかどうかは定かではないからだ。

以上の事柄をふまえて、私は筆者の言う「体を張った読書」は全てではないにしろ、デザインにおいても通ずるものであると考える。また、社会に、それぞれの人が寄り添って作り上げていく中でも、自らの想像力や経験を存分に発揮してデザインすることができるよう人間になっていきたい。

教員講評

幼少期の祖父母の家での体験を基に、室内建築で目指すデザインの方向性が、きちんと自分の意見として述べられている。ユニバーサルデザインの考えにも通じる視点からは、社会的な観点が含まれた優れた解答である。

参考解答

「翻訳」と聞くと、課題文中にもあるように、「外国語を日本語へ移し替えること」という認識だ。しかし、翻訳とは我々が認識するよりもはるかに高度なもので、そう単純ではない。それは、筆者によれば翻訳とは原文を忠実に移し替える「書く」行為に限定されるものではないからだ。

例えば、文化や歴史、当時の時代背景などによっては根本的な意味での直訳が困難な場合がある。ある一定の地域で使用されることわざや言い回し、それが持つニュアンスであったり、方言が持つ独特な音のリズムだ。これに関して私が強く印象に残っているのが、ハリイポッターを原文で初めて読んだ時のことだ。私は高校で一年間オーストラリアに留学していたのだが、授業でハリイポッターを原文(英語)で読む機会があり、作中に出てくる巨人・ハグリッドのあのクセのある強いなまりの表現にとても驚いたのだ。正確に言うと、私は完璧なネイティブの英語話者ではないので、完全に原文のハグリッドのなまりのニュアンスをつかめたわけではないのだが、それでも、自分に染み付いていた日本語訳でのハグリッドのあのなまりの面影は原文からはまるで感じられなかったのだ。そこには翻訳の過程で、英語でのなまりをまず日本語に当てはめ、さらに新しくなまりの音のリズムをつくり出し加えるという、訳者の独創性あふれる並々な努力があったと言えるだろう。

私は映画に興味があり、よく字幕で洋画など観賞することがあるが、そこで最近になって「あれ？」と思うことがある。というのも、どうやら映画や本の翻訳には、「女性の話しことば」と「男性の話し

ことば」という型があるらしい、ということに気づいたからだ。これは吹替版で映画を見たときにより分かりやすいと思うが、例えば、役者が女性の時、字幕や吹替の音声は必ず語尾が「わ」や「よ」といった翻訳表現になるし、あるいは女性でなくても、「女(男)らしさ」を觀賞者に強調するためにそういった表現に当てはめられる場合が多々ある。これに違和感を抱くようになったきっかけは、留学時に友人たちと英語で会話をしていた、自分の中で英語から日本語に翻訳する必要がなくなった時だ。話す「言語」というレベルから、個々が持つアイデンティティとしての「言語」というステージへの移行だったのだと思う。翻訳において「型にはめない」というのはとても難しいことだが、文化やセクシャリティなど多様性が増す中で、翻訳という仕事には今まで以上に自由な発想が求められるようになるだろう。筆者が述べたように、翻訳者とはただ忠実に言語を移し替える受動的な「書く」翻訳ではなく、社会的背景や文化をも理解しながら、個として独立した芸術性・独創性をもって、能動的な表現を「生む」翻訳の姿勢をとり続けていくことが必要なのだ。

教員講評

翻訳における原文と翻訳の差異＝ニュアンスの問題に着目し、文学におけるなまり(方言)、映画における女性や男性の話し言葉を例に挙げながら、的確に自身の言葉で論述され説得性のある優れた解答になっている。

参考解答

私は専門領域としてメディアデザイナーを目指しており、将来はゲームデザイナーになると決意している。

私が考えるゲームとは、映像と人の動作や感覚を通して作者が創った世界を人に「体感」させることが出来る媒体のことだ。ゲームは「体感」させるということにおいて、とても優れている。何故なら、見る聞くだけでなく体の動作、脳による思考が加わることで作者の世界に引き込む力がとても強いからである。私はこの引き込むことによって得られる「体感」がゲームの一番の魅力であると考えている。

「体感」。資料中にも出て来ている。この資料を読んだとき、私は翻訳とゲーム創作に関係性を見い出した。それはアウトプットするまでの過程である。ゲームにおいて「体感」させたいのであれば、まず自分(作者)が「体感」しなくてはならないのだ。水泳をやったことのない人がリアルな泳ぐ「体感」を与えることが出来るだろうか。それは非常に厳しいだろう。翻訳もゲーム創作も正確なアウトプットを行うために、まずは自ら「体感」する必要があるのだ。

しかしその「体感」するものは全く違う。翻訳は原文が存在するが、ゲームの場合は元となるものが存在しないことがある。私が作りたいと思っているゲームの一つに、「ミクロな虫の世界を自分が虫になって体感するゲーム」がある。人間が虫になる方法はない。だからこの場合は、じっくり虫の行動を観察したり、自分で草むらをはって歩いてみたりして、出来る限りの「体感」を味わうしかないのだ。これは非現実な世界観のゲームの宿命である。

そもそも何故私が「ミクロな虫の世界

を自分が虫になって体感するゲーム」が作りたいのかというと、それは新しい「価値観」を得たいからである。「価値観」というのはその人が産まれてから積み上げてきた経験によって決まる。だから一度付いてしまった「価値観」はなかなか変わらない。また人の全ての行動、思考の根底には常に「価値観」がある。授業の受け方も、友人へのアドバイスも、コンビニでおつりをもらう時の手の出し方さえも「価値観」を通して行われているのだ。その「価値観」が変わると物の見え方は全く変わる。今私が読んだ資料で私の「価値観」が変わった。私は翻訳者の仕事ぶりはかなり機械的だと思っていたが、資料を読み終えた後、こんなにも体を張って、そして考え、表現しようとしていたのかと驚いた。今日から私は同じ翻訳者を見てもう機械的とは思わないだろう。これが「価値観」の変化か、と再確認も出来た。

ではその「価値観」を変えるものは何か。それは「体感」だ。だから私は「ミクロな虫の世界を自分が虫になって体感するゲーム」を作りたいのだ。

教員講評

将来目指そうとしているゲームデザイナーにとって重要なことを、体感を基調にした新たな価値観の創造であるとした点が秀逸である。自身の言葉でエネルギーに論述する文章からは力強さも伝わってくる。

参考解答

私は、筆者が述べている翻訳の原文を深く読み込んで解釈し、その自らの読解と日本語を通してまるごと書き直すという行為は、私が目指す専門領域であるアニメーションにおける現実の物体の運動や、脚本を基にして描く場合の登場人物の心情を紙などに描いていく行為に似ていると思う、またこれらの行為が、翻訳においても、アニメーションにおいても本質的であると考えました。

筆者は、翻訳の際の原文を読む作業の重要性について述べていました。私は物語をアニメーションで描く作業においても「読むこと」がまず重要であると考えています。物語の中の、描こうとしている場面での登場人物の心理状態を的確に読みとらねば、適切な動作をさせることができず、物語にとって不適当なアニメーションになるおそれがあるからです。

また、「読むこと」は、動作をアニメーションにすることにおいても重要だと言えます。筆者は、バレエダンサーの動きやその奥にあるものをつぶさに見て読み解きながら、なおかつ一緒に踊るのが翻訳者と喩えていました。歩きや走りといった人体の動作をアニメーションにする際には、表現者自ら鏡の前でその動作を何度もしてみたり、あるいは写真資料を見てみたりして、どの瞬間に体のどの部分がどういった位置にまで移動するかを観察し、読み取らねばなりませんし、前述の登場人物の心理状態をふまえてアニメーションにする際にも、自らの読解をもとにその登場人物の動くさまを想像し、その動きを捉えたうえで、アニメーションを通して表現者自身が疑似体験し、演技しなくてはなりません。私はアニメーションの表現者、アニメーターに憧れ、自らも表現者になりたいと考えています。そのため、日頃からアニメーションを見て感動した際には、なぜこのアニメーションは見る物の心を揺さぶるのか、考察するよう心がけています。そしていつも、その考察で辿り着いた要因のうちには、必ず、表現したい物に対する読み取りが徹底されているのではないかというものと、そしてそれによってアニメーションが作られたことで、基になる物体の運動や、登場人物の心情が上手く絵の動きに変換されているからなのではないかというものがあります。

以上のように私は、英日翻訳者の仕事について述べた文章と、自らが志すアニメーションについての考えを通じ、翻訳やアニメーションのような、別の表現形式に、表現対象を変換する行為における対象への深い読みと、それをふまえた表現が重要であると考えました。

教員講評

出題された翻訳家の仕事をよく理解して読み解いている。その上で、将来目指すアニメーターの仕事や表現に置き換えて、今後大学で学ぼうとしている、自身の表現の方向性まで示された独創的な論述になっている。

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. 下描き用紙(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

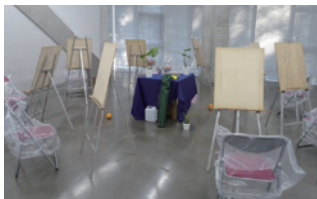
1. 持参した資料や図版を見て描くことを禁止する。
2. 水や火気を使用することを禁止する。

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

鉛筆デッサン用具一式または木炭デッサン用具一式
木炭デッサン用下敷用紙(白紙のもの)、フィクサチーフ(定着液)



試験会場



モチーフ

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. 下描き用紙(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

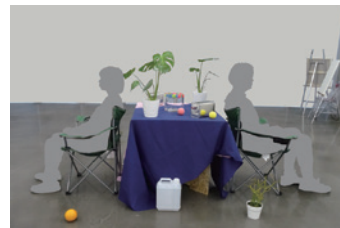
1. 持参した資料や図版を見て描くことを禁止する。
2. 火気を使用することを禁止する。

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)
鉛筆および消しゴム(氏名等記入用)



試験会場

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。

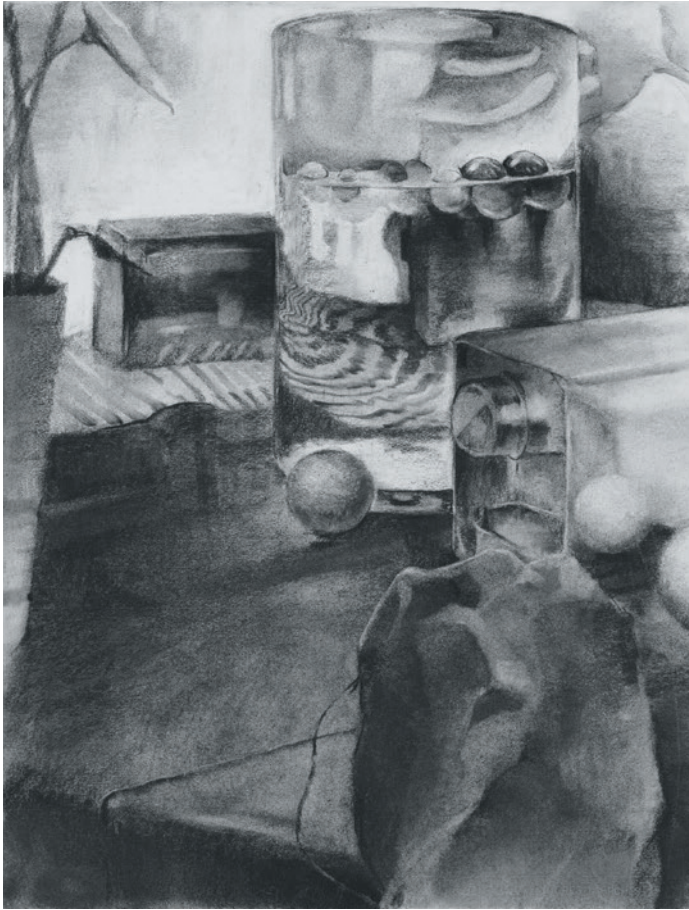
作問意図と評価のポイント

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。

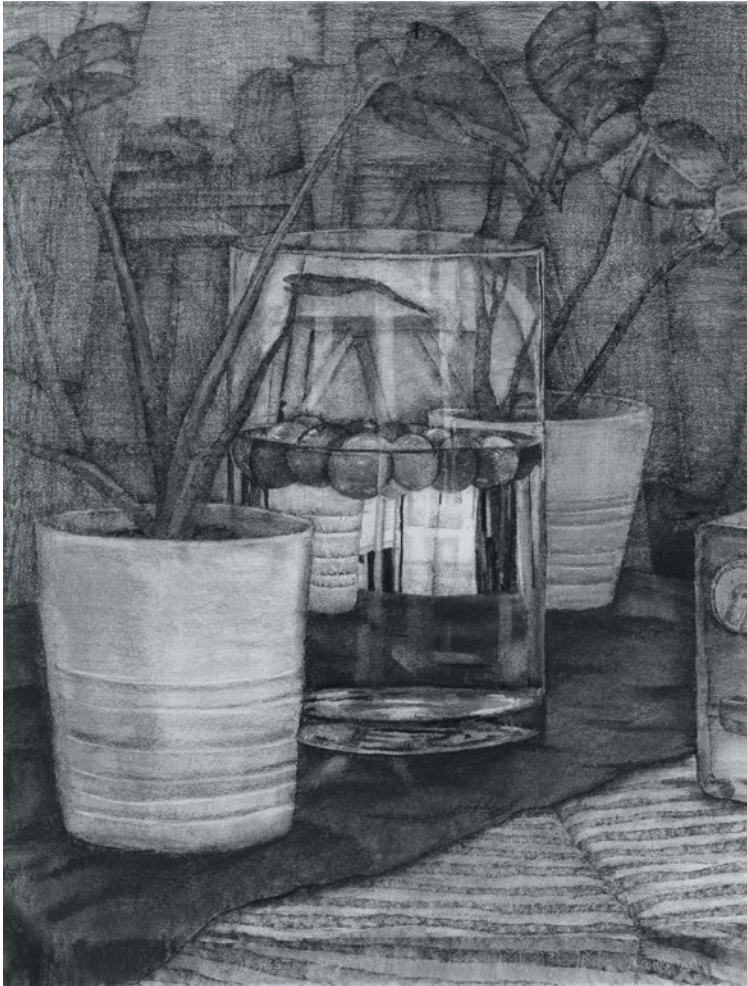
評価のポイント

- 出題に対して、明確な目的意識をもって制作できているかどうか。
- 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。



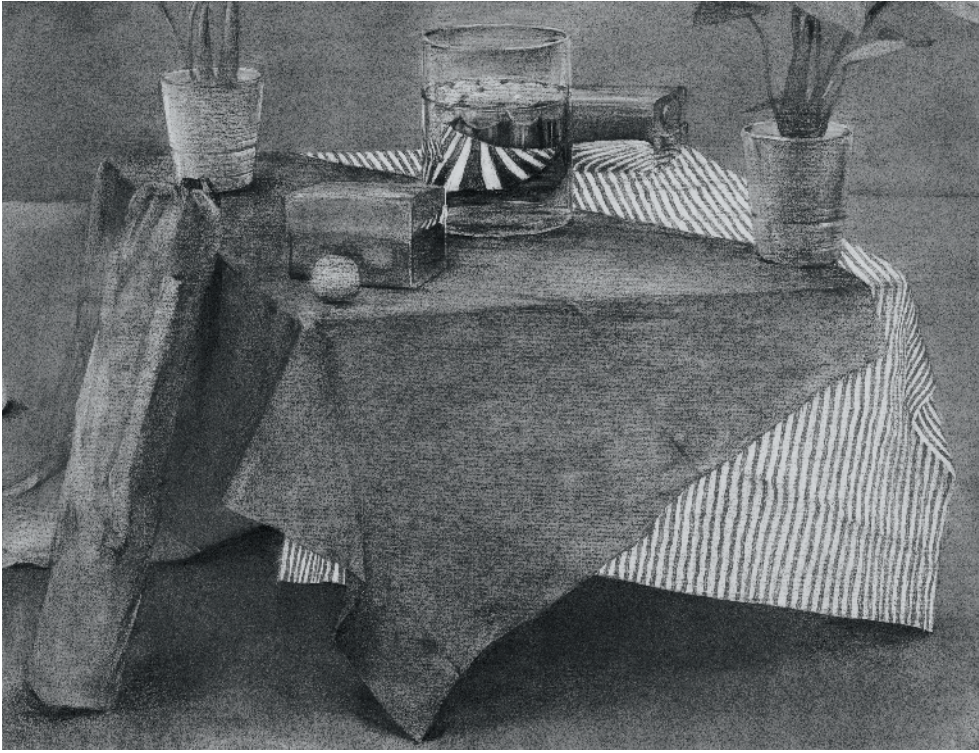
教員講評

水の入ったガラスの反射や透過、映り込みによって作られた変容する空間を丁寧に観察し描かれた作品である。基礎的な描写力や構成力に加え、セットされたモチーフが持つ空気感もしっかりと受け取り、画面に表現している。絵の具の物質感に加え、画面全体の色合などバランスの取れた作品である。



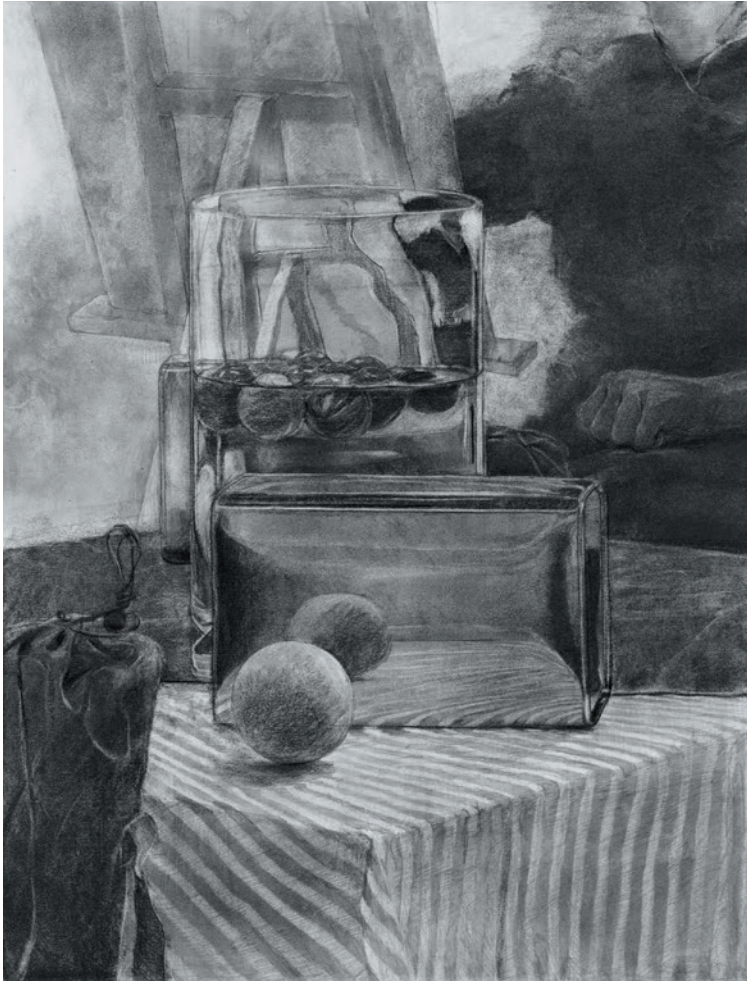
教員講評

よく考えられた構図と、画材の特質を巧みに用いた絵肌から、絵画を学ぶ上での卓越した資質を持つ人物であることがわかる。デッサンでは、空間に在るモチーフを細やかな観察眼で読み解きながら、平面上の明暗の変化によるリズム良い画面へと置き換えている。油彩画でも色彩の変化を追いながら真摯に形態を描いているが、主題となる人物が画面から観る側へ迫り過ぎた感がある。背景との調和や関係もさらに気をつけるといいだろう。大学では、絵画の可能性を大に広げる冒険的試みへと挑戦して欲しいと感じる優れた解答である。



教員講評

デッサンはモチーフ全体を入れた構図でオーソドックスだが空間感も良く出ていて基礎力がある。油彩画は逆に固有色を排し、台と人物が一体化するような大胆な発想でシュールレアリズムを意識していると感じるが、画面を大きく2色に分けた構図や全体と細部の描き込みなど作画へのこだわりもうかがえ評価できる。



教員講評

デッサンは、布の厚みや金属の光沢などの質感表現に向けてしつこく手が入っているところに好感が持てる。また、そのままでは大きく空いてしまう画面上部に奥の受験生を描き入れてバランスを取るなど、構成力も優れている。油彩画は、出題されたモチーフの色彩には反応していないが、物をよく観察し丁寧に描き分けている。モデル以外のモチーフを取捨選択して構成しつつ自然な空間表現ができており、デッサン力の確かさが確認できる。



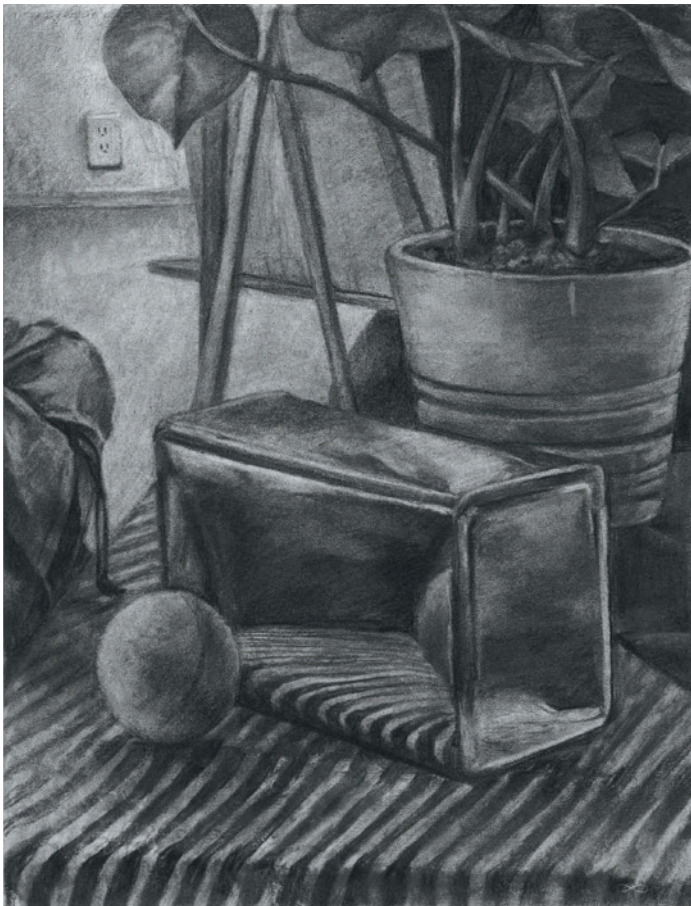
教員講評

デッサンは、モチーフのそれぞれの形態感も良く描き出されている。各モチーフ相互の空間的な関係、奥行き表現などについても工夫が見られる。形態と空間が有機的に一体化され、画面全体に独特の運動感が醸し出されているところがユニークである。油彩画は、人物、物の表し方に斑(まだ)ら状の特徴的な形象が用いられている。冒険的とも言える大胆な表現方法は、個々の部分をバラバラにしてしまうようであり、不思議な結びつきの感覚をもたらしている。その挑戦的な表現への姿勢は評価に値する。



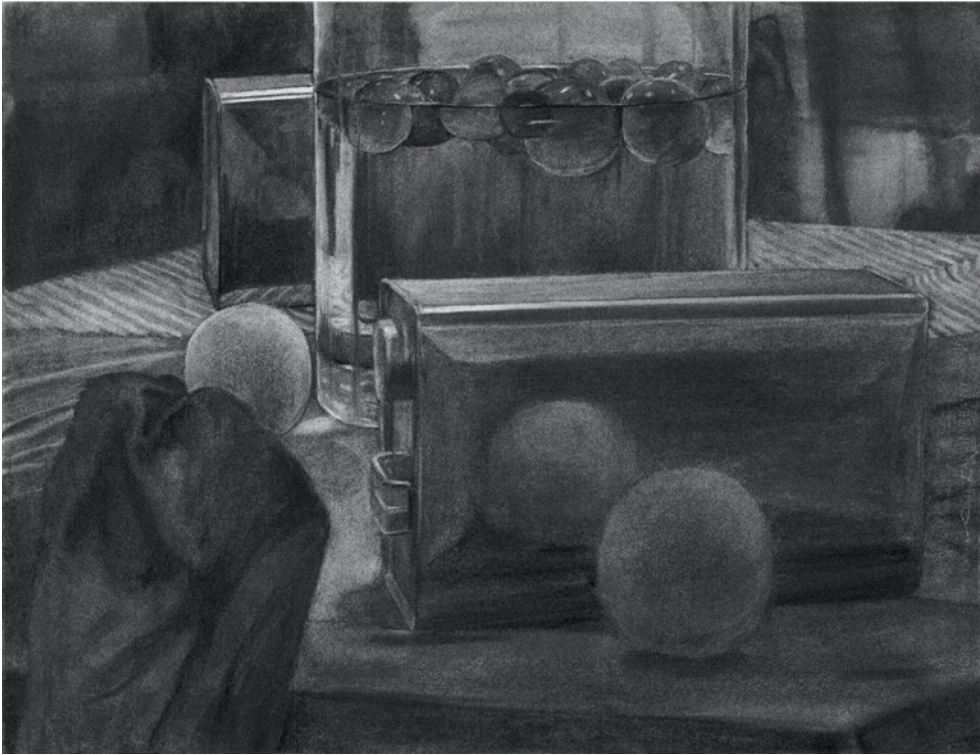
教員講評

デッサンの植物の動きや位置関係を大胆に中心に置いた構図は、画面の重さや他のモチーフの質感を際立たせる役割も成した。技術的にはキャリアの浅さは感じるが、意志の強さを感じる。油彩画もモデルを左に置き、奥にある植木鉢と金属の缶を上手く使って構図に奥行きを作っている。明度差で画面を作り、色調が少し重く濁ってしまっているのは残念だが、これからの努力に期待したいと思う。



教員講評

デッサン、油彩画共に素朴な印象を受けるが、よく見ていくと細部まで丁寧に観察し描かれており、画面全体にまで神経が行き届いていることが分かる。しかしその反面、表現の幅が狭く画面が単調になっている。質感の描き分けや画材の扱いにも気を配る必要がある。



教員講評

デッサン、ドローイングともに描き慣れた印象。デッサンは冒険をせず与えられたモチーフを丁寧に描写しているが、基礎力があることがわかる。油彩画はモチーフの色とりどりのボールを弾んでいるように扱うことで、積極的に画面の抽象性を意識しながら構成しようとしていることは評価できる。

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「ヘルメス胸像」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

鉛筆デッサン用具一式または木炭デッサン用具一式
木炭デッサン用下敷用紙(白紙のもの)、フィクサチーフ(定着液)、鉛筆および消しゴム(氏名等記入用)



試験会場



ヘルメス胸像

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 題自分の手と与えられた
モチーフを組み合わせて
自由に塑造しなさい。

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 | e. モチーフ | |
| b. 解答用塑造板 | | 砂の入ったビニール袋 | 1個 |
| (45cm×45cm 合板) | 1枚 | f. その他 | |
| c. 水粘土(10kg) | | 1. 名票 | 1枚 |
| d. 道具 | | 2. 紙コップ | |
| 1. 鉄ベラ | 1本 | (削りクズ入れとして使用しない) | 1個 |
| 2. 木ベラ | 1本 | 3. 下描き用紙(上質紙・A4判) | 2枚 |
| 3. カキベラ | 1本 | 4. 霧吹き | 1個 |
| 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制作することを禁止する。
3. 椅子から離れることを禁止する。
4. 配付されたモチーフを意図的に破損・開封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

鉛筆および消しゴム(氏名等記入用)



配付物



モチーフ

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。

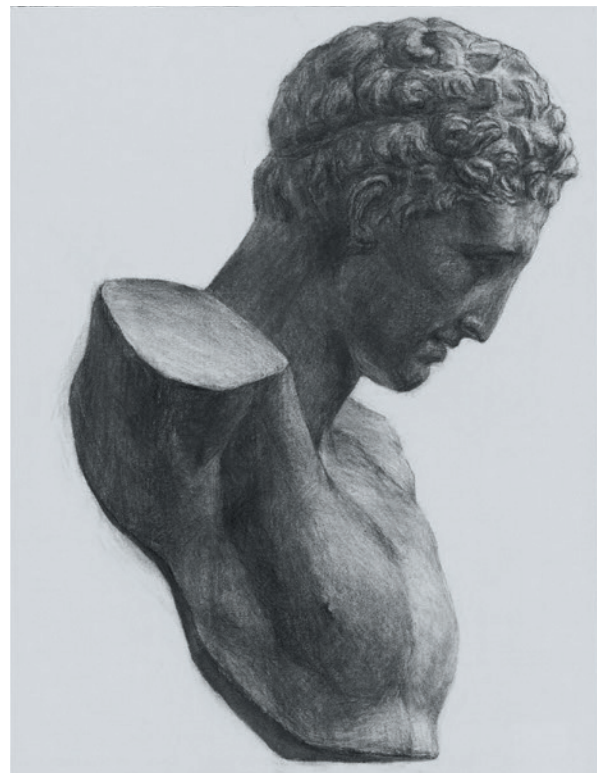
石膏デッサン



〈木炭〉

教員講評

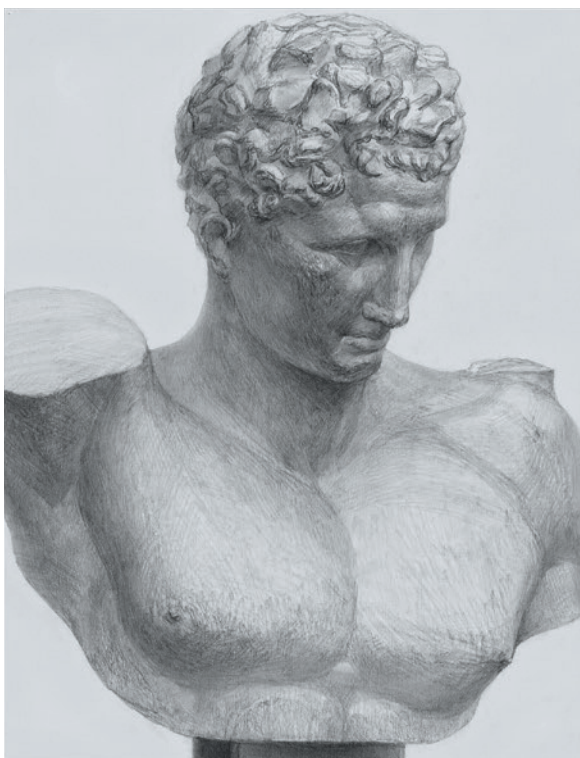
躍動感があり力強いデッサンとなっている。首の周り込みの描写がもう少し進んでいると、なお良いデッサンになったと思う。



〈木炭〉

教員講評

大変美しいデッサンとなっている。木炭の色も素晴らしく美しく、逆光の処理も適切である。量感もしっかりとらえられており、奥行や空間性を感じる良いデッサンである。

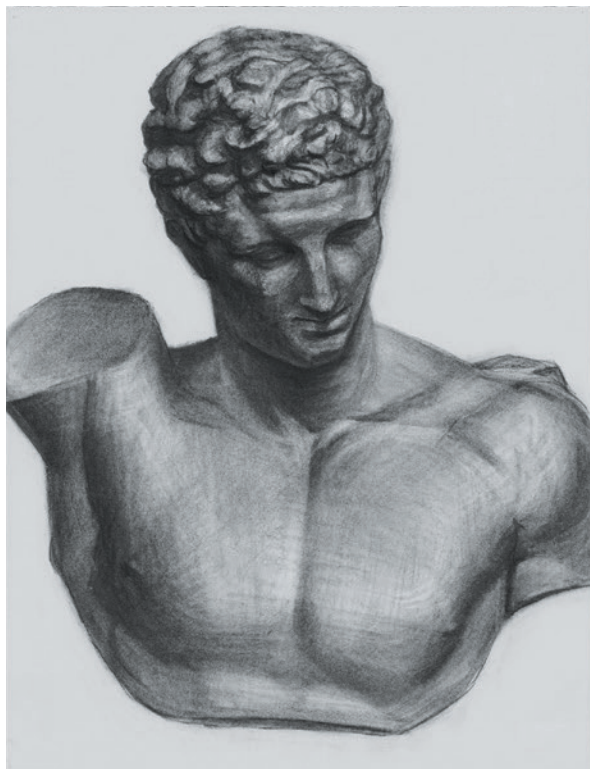


〈鉛筆〉

教員講評

バランスの取れた美しいデッサンとなっている。首の周りの解釈がやや雑になっているところと、全体的にもう少し描きこみがあるとよかったと思う。

石膏デッサン



〈木炭〉

教員講評

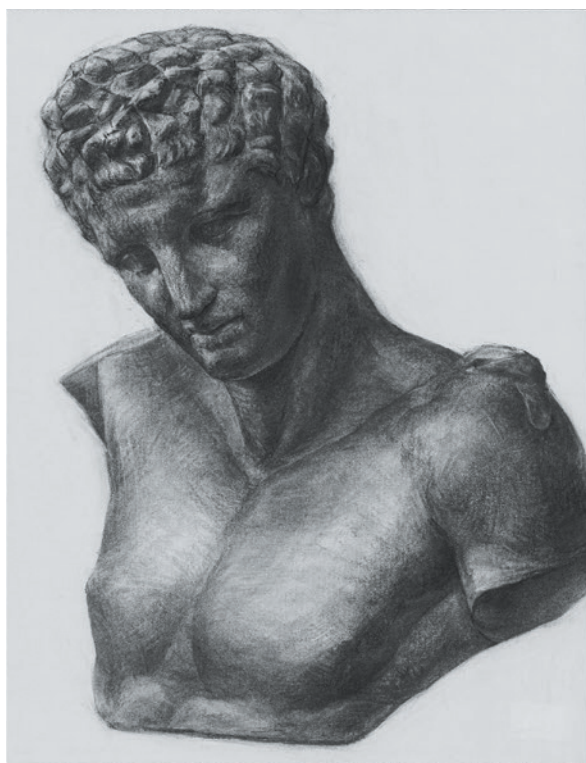
バランスの良いデッサンである。構図もよく、安定している。木炭のトーンがやや単調になっていることと、描きこみがやや不足している点が残念である。



〈木炭〉

教員講評

力強く存在感のあるデッサンとなっている。特に量感の把握が優れており、魅力的なデッサンとなっている。木炭の色調がやや単調になりかけているが、大きな問題とは言えないと思う。



〈木炭〉

教員講評

非常にバランスが取れており、大変美しいデッサンである。木炭の色、描き込み、量感といったもののバランスが良く、魅力的なものとなっている。構図がやや右に偏った点が残念なところである。

塑 造



教員講評

塑造板を斜めに使い、絶妙なモチーフの配置がなされている。柔らかな手の表情を丁寧に観察し、つくり込むことにより、水平と垂直というシンプルな構成の中に豊かな空間を出現させることに成功している。



教員講評

触覚的な力強い作品である。モチーフに対する観察が感覚的に行われ、粘土のやり取りに作者の呼吸が伝わってくる。ただ構成が少し単純で空気が止まって見える。モチーフの動きや地山との接点などの関係を工夫できるとさらに魅力的になるだろう。



教員講評

モチーフの意図をよく探り表情豊かな作品になっている。手首の切り口を上に向けた難しい構成であるが、柔らかく空間をとらえることによりスケール感が出ている。丁寧な観察が行われた存在感の強い作品になった。

塑 造



教員講評

つくり込みも構成も心地の良い緊張感を持った作品である。砂袋と手という2つのモチーフであるが、砂袋の設置面や重心の扱い方に工夫が見られ、構成にもオリジナリティがある。客観性と独自性のバランスの良い秀作である。



教員講評

少々荒削りでモチーフ自体の表情は乏しいところも見受けられるが、一瞬の動静を捉える視点が魅力的である。結果として、今にも動き出しそうな緊張感のある構成ができた。塑造板の上を流れる空気が心地よい。



教員講評

両手で砂袋を抱える構成には物語性を感じる。短時間にもかかわらずしっかりとつくり込まれた作品には、造形的にも説得力がある。微妙に揺らいだ砂袋の重心や地面からの立ち上がりりにできる空間が、絶妙な緊張感をあたえている。