

## 平成23年度 入学試験問題

造形学部 視覚伝達デザイン学科

鉛筆デッサン (3時間)

## 【問 題】

手と、与えられたモチーフ（ねんど）を自由に使い、描きなさい。

## [条件]

1. 手と、与えられたモチーフ（ねんど）を必ず描く。  
ねんどは、「つぶす」「ちぎる」「まるめる」「ひっぱる」「のばす」など、必ず手の行為が残るように加工しなさい。
2. 答案用紙は縦横自由。
3. 包装材はモチーフではない。
4. 目隠しカードの上に、画面の「上」を示す矢印「↑」を必ず書くこと。

## [配付物]

1. 試験問題
2. 答案用紙（B3画用紙）×1枚
3. ねんど×1個
4. 下書き用紙（B4上質紙）×2枚

## 《禁止事項》

指定された氏名欄以外への本人の氏名、受験番号等の記載を禁じます。



## 出題意図

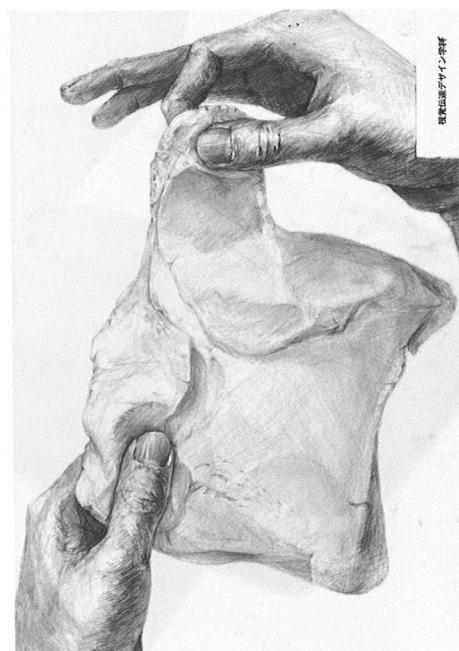
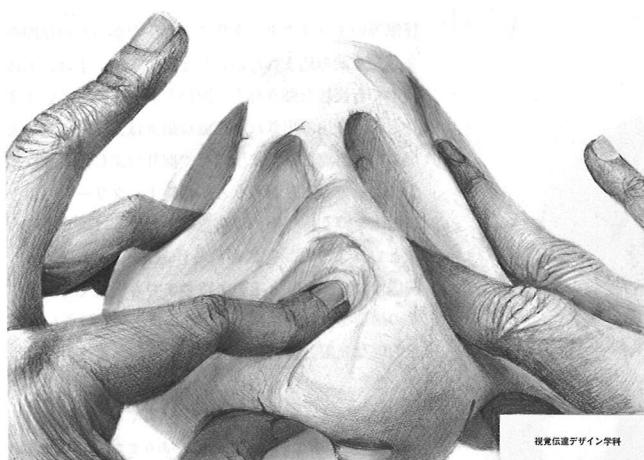
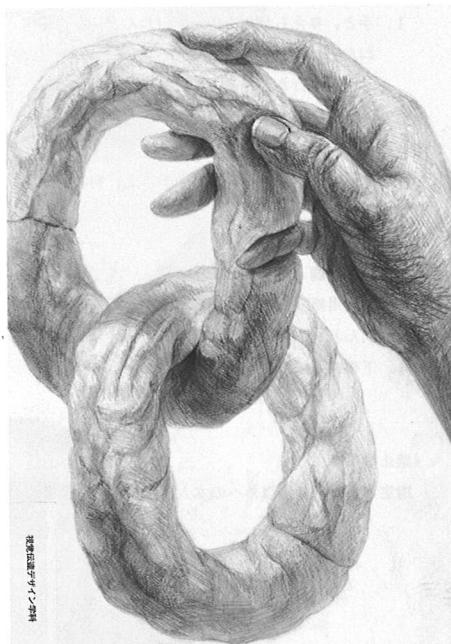
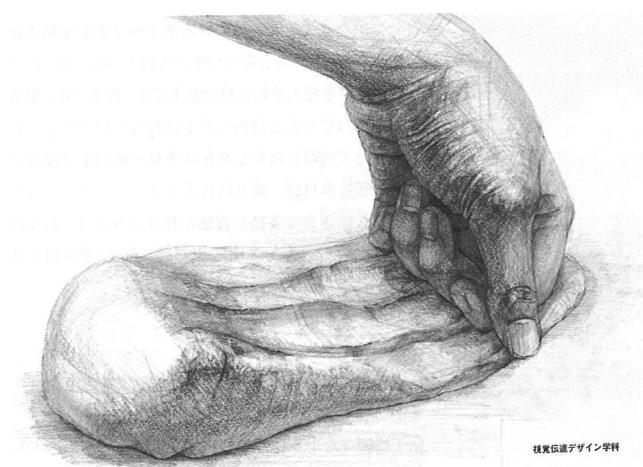
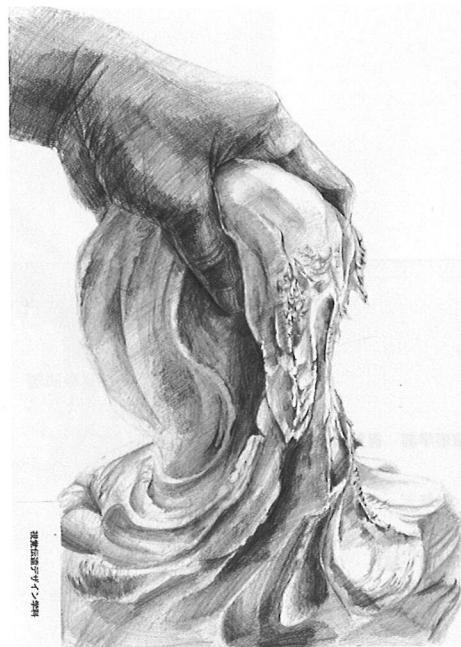
視覚伝達デザイン学科のデッサンは、観察眼と理解力、構成力、表現力を総合的に判断します。モチーフとなつた物を観察しその素材や性質、しくみや構造をしっかりと理解する力と、その物が空間に存在する状態を変化する光や動きのなかから捉える力と、作者の意図が的確に伝わる構成力、表現力を求めています。ここ数年は手と与えられたモチーフとの関係をテーマにする課題が出されています。今回は、そのテーマを自分で組み立てることのできるモチーフとして粘土を選びました。思いもよらない重さを持ち、練り方で様々な様相に姿を変える新素材の粘土です。押す、引っ張る、つぶす、ねじるなど自由に形が作れるだけでなく、封を開けたての時には少し発布スチロールのようなツブツブの残る素材感、練り込むとホイップクリームのような柔らかさまで多様な質感が作り出せます。あなたが自分で選んだテーマ（形、素材感、構成）を表現できる力を求めました。

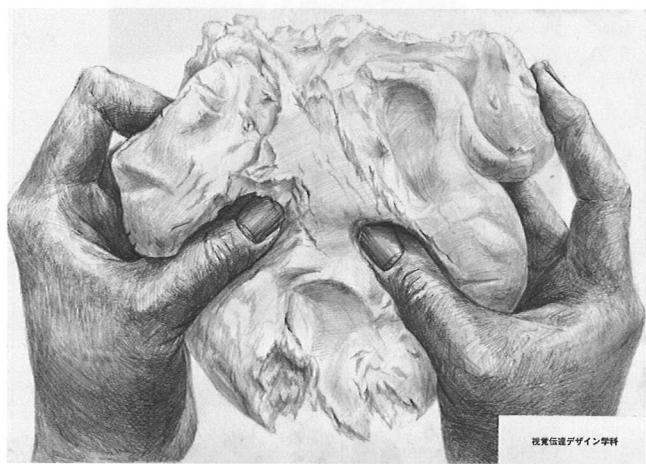
## 評価のポイント

今回の試験問題で重要なことは、課題文をどう理解するかでした。

粘土は様々な形を作り出せます。出題者は多くの人が粘土の面白さに引っ張られて何か意味のある形を作るのではないかと考えていましたが、思いのほか人形や怪獣等のキャラクターを作る人が少なかったのは問題文が良く読み込まれたからだと思います。手は、人体の中でも複雑な動きを生む間接と筋肉を持っています。骨と筋肉で生み出される複雑な動きは、同時に感情表現までも可能にします。怒りで握りつぶしたような粘土、両手でねじり切ろうとした粘土、クリームのような粘土を軽く持つ手、豆腐をつかむように優しく持つ手というように。評価される作品は「手と粘土」との関係で、しっかりとその気持ちまで伝えてくれます。手の構造を把握し、粘土の特性を捉え、見せたい状態を的確な光線と構成とで伝えられた作品が高得点になりました。

\*バラエティーのある粘土の質感と手のしぐさができるだけ多く掲載したいのですが、紙面に限りがありますので進学相談会ではより多くの作品が見られる工夫をしています。

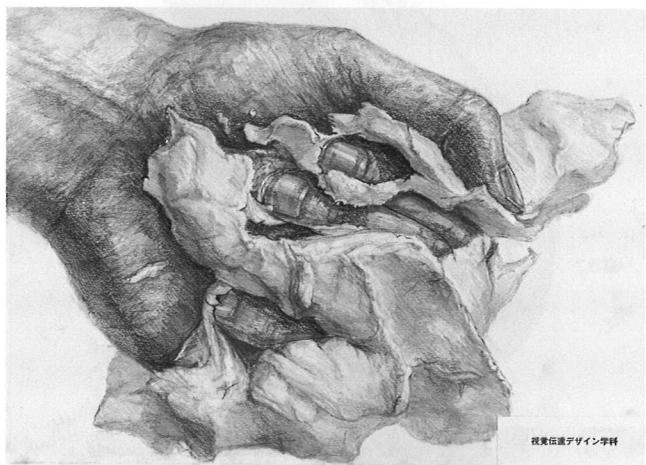




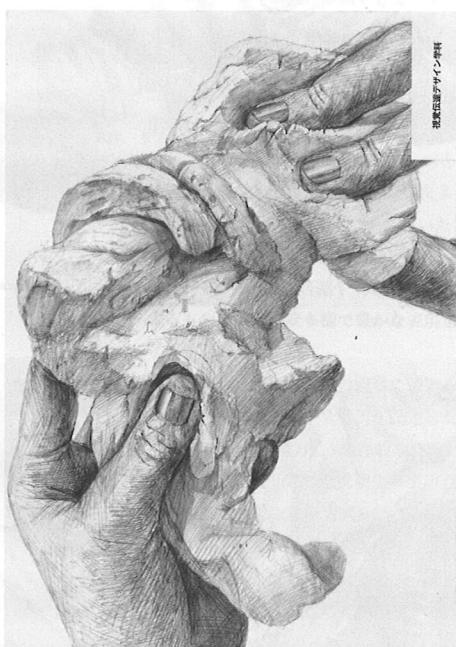
視覚伝達デザイン学科



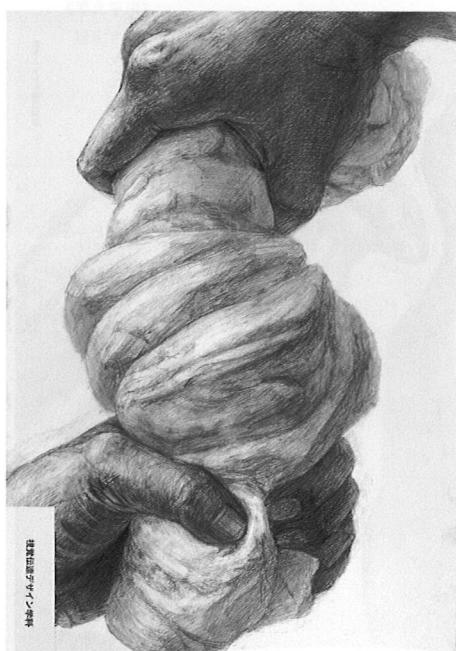
視覚伝達デザイン学科



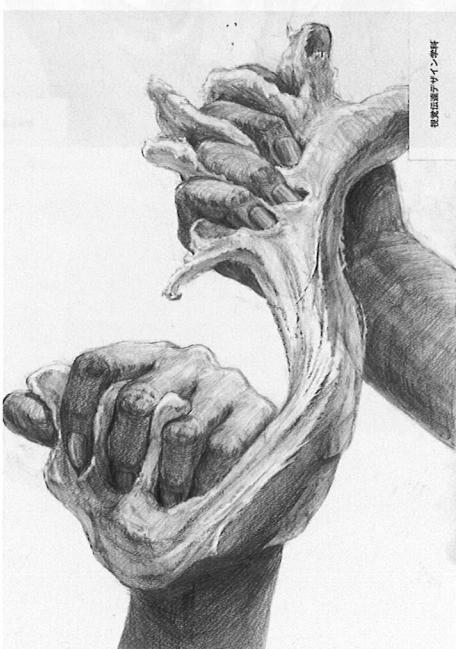
視覚伝達デザイン学科



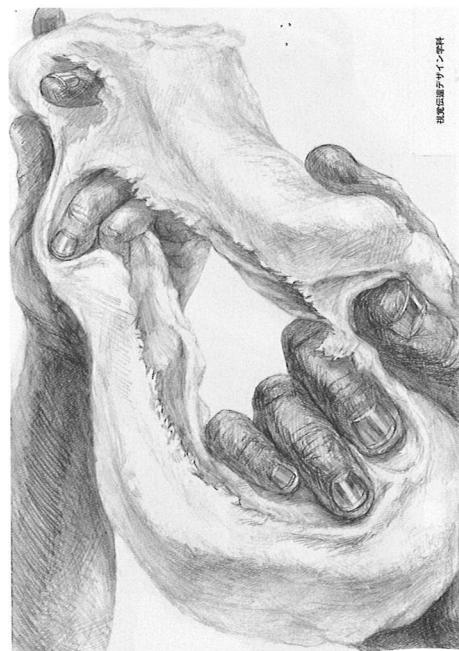
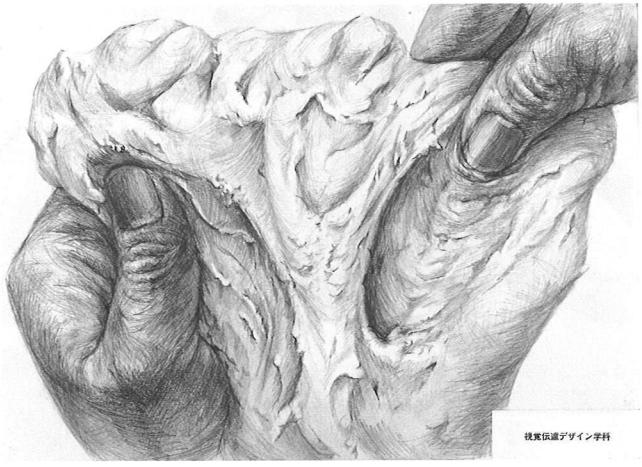
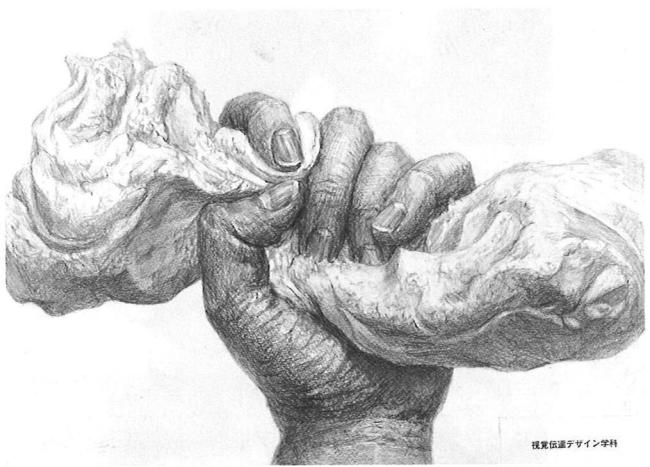
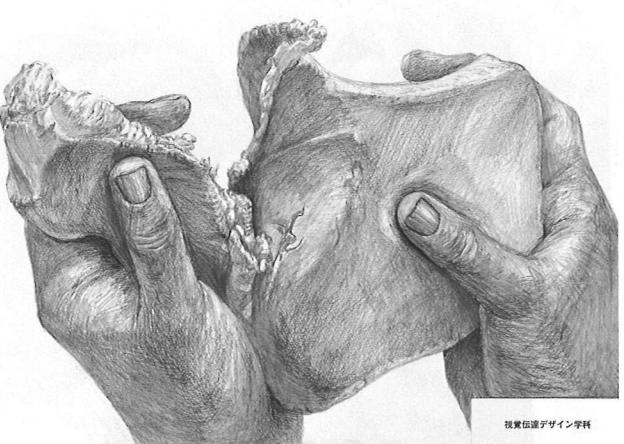
視覚伝達デザイン学科



視覚伝達デザイン学科



視覚伝達デザイン学科



平成23年度 入学試験問題

造形学部 視覚伝達デザイン学科

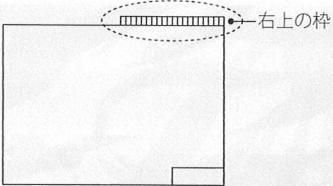
デザイン (3時間)

**[問題]**

「風」という文字が含まれる単語または文（擬音語、擬態語も可。2文字以上20文字以内）を自由につくり、それを視覚化する色彩構成をしなさい。

**[条件]**

- 画面右上の枠内に単語または文を必ず記入しなさい。



- 描く形態は具象、抽象、文字等自由。
- 色数は自由。
- 描画画面はB3横位置全体とする。
- 余白は白地とみなすので、全面を塗りつぶさなくても良い。

**[配付物]**

- 試験問題
- 答案用紙 (B3ケント紙) × 1枚
- 下書き用紙 (B4上質紙) × 3枚

**《禁止事項》**

指定された氏名欄以外への本人の氏名、受験番号等の記載を禁じます。

**出題意図**

「風」は全ての人が経験している日常の現象といえます。この問題はその「風」を描くことを求めました。風圧など触覚的に感じることはできても視覚的に表現する場合、風そのものに形や色はありません。例えばカーテンの揺れや空の雲の動き、舞い散る花びらなど「何か」を媒介して私達は表現します。言い換れば見えないけれども存在するものを、どのように描く(視覚化する)かは視覚伝達デザインとして重要な課題だといえるでしょう。受験生には自分のあらゆる経験、記憶を総動員してどのように風を描くかにチャレンジしてもらいたいと考えました。また課題に文言を書くことを要求したのは自らが何を媒介にして風を描いているのかを明快に意識することを求めたものです。

**評価のポイント**

「風」という言葉が含まれるあらゆるものか可とした出題なので、「自由度が高過ぎる分、受験生が迷うのではないか」という懸念も出題者にはありました。しかし結果的には出題意図にも書いたような日常の現象の描写から、抽象的な形態を用いた知覚表現、「和風」「○○風」といった抽象的な概念への挑戦、「ビューピュー」といった擬音語や文字形態そのものを媒介とするものまで、大変多様で豊かな表現を見る事ができました。

当然ながら正解はひとつの視点に留まるものではありません。多様性の中から各人が設定したことばに対し「明快さ」、「表現力」、「個性的な解釈」などを重点において採点しました。全受験生の平均点は、一般方式81.3/150点、センター方式54.8/100点でした。

風とまざって流れてもくもく



風とまざって流れるもくもく

風がありて雲は初めて動き出す



視覚伝達デザイン学科

風を動かす宇宙からの糸



風を動かす宇宙からの糸

カーテンをゆらし通りゆく、初夏を感じる風



視覚伝達デザイン学科

風のワルツ

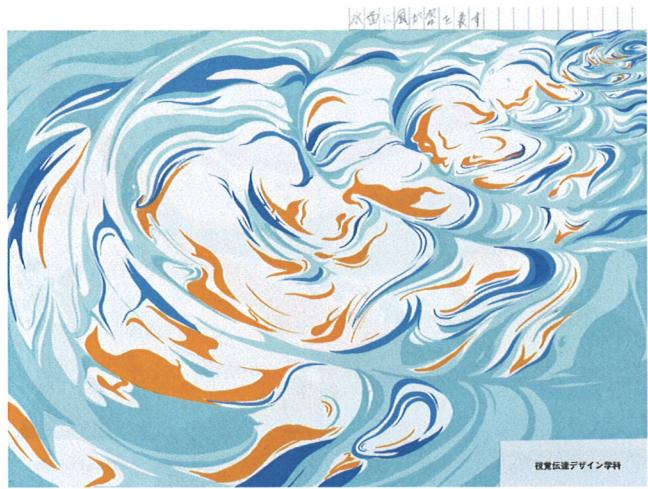


風のワルツ

ビュッと吹きつける風



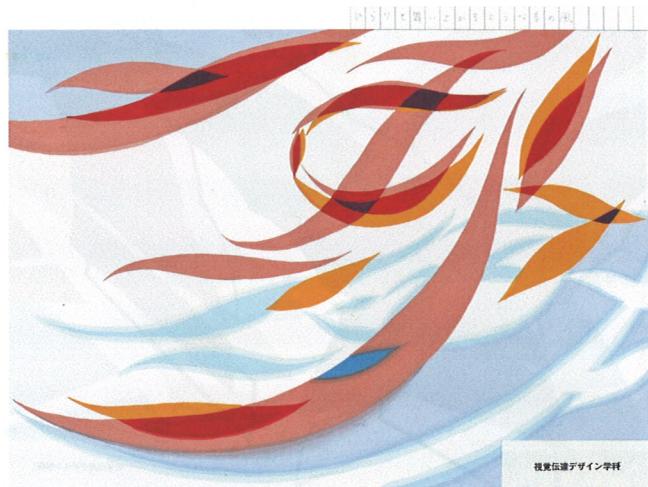
視覚伝達デザイン学科



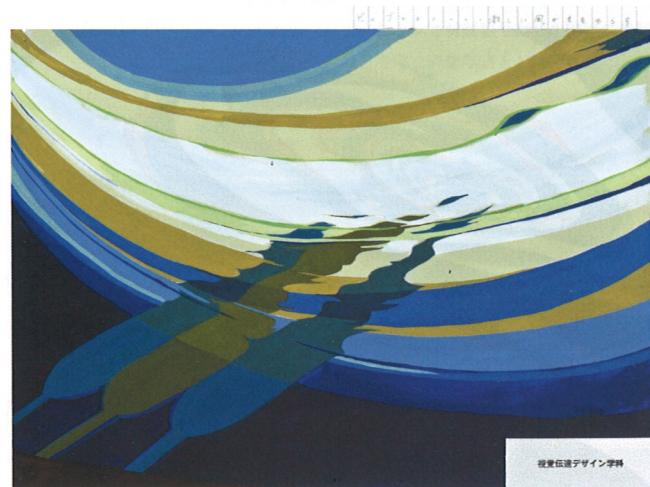
水面に風が姿を表す



強烈な風は、私たちの視界をゆがませる。



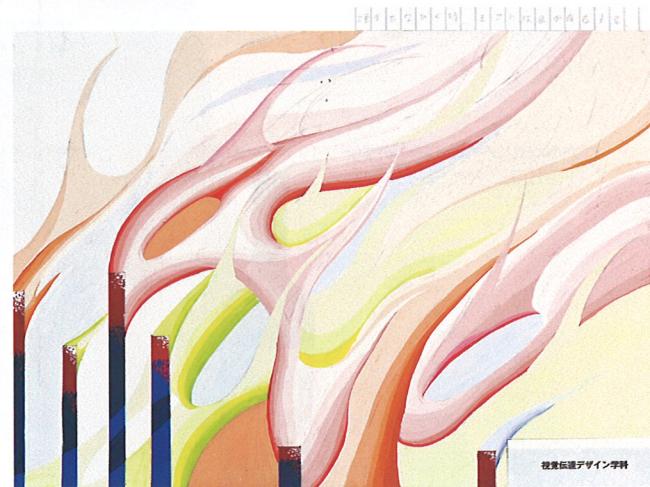
ひらりと舞い上がるような春の風



ピュゴオオオ...激しい風が木をゆらす



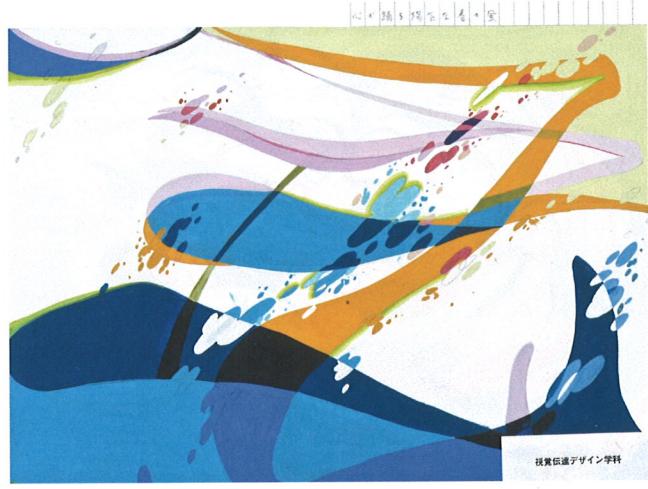
ピューと声をあげて冬を知らせる



煙がたなびく時、そこには風が存在する。



落葉舞う秋の夜の風



心が踊る陽気な春の風



うねりながら渦巻く台風の気流のイメージ



馬が風を切り、大地を駆けぬけてゆく。