

メディア表現

受験番号

解答に際しての注意事項

（ 7 枚中 1 枚目）

注意：問題は、必答問題を3問すべて、選択問題を3問から2問選択して解答すること。

解答に際しての注意事項

- (1) 必答問題：3 問（問題Ⅰ、問題Ⅱ、問題Ⅲ）すべてを解答すること。
- (2) 選択問題：3 問（問題Ⅳ、問題Ⅴ、問題Ⅵ）から2問選択して解答すること。
- (3) 各問題の解答は問題・解答紙に直接記入しなさい。

選択問題回答表（選択した2つの問題に○を記入しなさい）

問題Ⅳ	問題Ⅴ	問題Ⅵ

※この用紙は解答紙と一緒に提出しなさい。

メディア表現

受 験 番 号

必答問題

（ 7 枚中 2 枚目）

必答問題

3 問（Ⅰ～Ⅲ）をすべて解答しなさい（60 点/200 点中）

必答問題Ⅰ

1. 日本画家の千住博（1958 年～）の文章を読んで、問いに答えなさい。

千住博「絵を描く喜び」光文社新書、2004 年 p.42、p.69

- （問1） 下線部(a)について、あなたが「問い」を表現していると考えた作品、もしくは作家名を一つあげ、その理由について述べなさい。（10 点）

（作品、もしくは作家名）

（理由）

- （問2） 下線部(b)「切り口」に関連して、以下の 3 つの作品と、最も近いカテゴリーを線で繋げなさい。（10 点）

「コンセプチュアル・アート」

「インタラクティブ・アート」

「ミニマル・アート」

裏面には解答しないこと。裏面に解答しても採点しません。

メディア表現

受験番号

必答問題

（ 7 枚中 3 枚目）

必答問題

3 問（Ⅰ～Ⅲ）をすべて解答しなさい（60 点/200 点中）

必答問題Ⅱ

1. 以下の 8 つの語句から 2 つ選び、それぞれについてできるだけ詳しく説明をしなさい。（各 10 点）

選んだ語句を 内に記述してから論じること。

- | | | |
|-------------|-------------|------------|
| (1) アイソタイプ | (2) サインデザイン | (3) ピクトグラム |
| (4) タイポグラフィ | (5) サンセリフ書体 | (6) CIS |
| (7) UX | (8) ユーザビリティ | |

メディア表現

受験番号

必答問題

(7 枚中 4 枚目)

必答問題

3 問 (I~III) をすべて解答しなさい (60 点/200 点中)

必答問題III

1. 映画制作における「モンタージュ理論」について、説明しなさい。(10 点)

2. 次の文章の の中に、解答群の中から適切な語句を選択し、その記号を解答欄に記入しなさい。(10 点)

- ①画面の中心にある被写体を同じサイズに保ちながら距離感を誇張する技法を、 a という。この映像は b しながらカメラ本体を前進させるか、 c しながらカメラを後退させることで得られる。ヒッチコックの映画で用いられたことから d ショットなどとも言われる。
- ②初期の映画において、音声、いわゆる e を持たない映画を f 映画という。1920 年代後半まで f 映画が製作された。その後は映像と音声が同期した g 映画が登場した。
- ③立体映像は、奥行き感の手がかりとなる h を映像で再現し、人工的に立体感を創出している。被写体に厚みがないように感じられ、平面のように見えてしまう現象を i という。また実際の被写体の大きさと比較して立体映像における被写体が小さく見えてしまうことを j という。

【解答群】

(ア) 箱庭効果 (イ) 左右反転 (ウ) グリフィス (エ) キネトスコープ (オ) 両眼視差 (カ) サイコ (キ) ドリーズーム
(ク) グレショフ (ケ) タイムラプス (コ) パン (サ) ズームイン (シ) トーキー (ス) モンタージュ
(セ) サウンドトラック (ソ) エイゼンシュタイン (タ) ティルト (チ) 書き割り効果 (ツ) ズームアウト
(テ) サイレント (ト) めまい (ナ) キーストーン歪み

(1-2) 解答欄

【解答欄】

a	b	c	d	e
f	g	h	i	j

裏面には解答しないこと。裏面に解答しても採点しません。

メディア表現

受験番号

選択問題

（ 7 枚中 5 枚目）

選択問題

3 問（IV～VI）から 2 問を選んで解答しなさい。（140 点/200 点中）

選択問題IV

1. 次にあげる A 群、B 群、C 群の語句のうち、各群の中からそれぞれ一つずつ選び、説明しなさい。

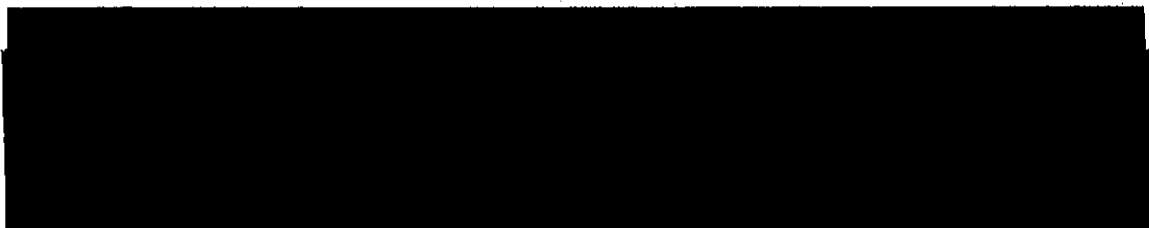
選んだ語句を 内に記述してから論じること。

A 群：「アクションペインティング」、「パフォーマンス」、「キネティックアート」から、一つを選んで説明しなさい。（20 点）

B 群：「サブカルチャー」、「アートアニメーション」、「NFT アート」から、一つを選んで説明しなさい。（20 点）

C 群：「文化多元主義」、「グラフィティ」、「ジェンダー・アート」から、一つを選んで説明しなさい。（20 点）

2. 以下の 3 つのアート作品のうち、オラファー・エリアソン(1967 年～)の作品について、カッコの中に○をつけなさい。（10 点）



()

()

()

裏面には解答しないこと。裏面に解答しても採点しません。

メディア表現

受験番号

選択問題

(7 枚中 6 枚目)

選択問題 3 問 (IV~VI) から 2 問を選んで解答しなさい。(140 点/200 点中)

選択問題 V

以下三つの問題に解答しなさい。

(1) WEB サイトにおける情報アクセシビリティについて、ユニバーサルデザインの観点から施された機能や工夫の例を挙げながら述べなさい。(20 点)

(2) 環境心理学者ロメンディ・バッシーニの wayfinding(経路探索)における 4 段階の基本プロセスをあげなさい。(20 点)

(3) 公共案内用図記号のピクトグラムは、1970 年代頃から標準化が重要な課題であったが、ある程度標準化が達成された現代ではそうした標準化が生み出した新たな課題がある。その課題について、例えばジェンダーなど具体的な事例を取り上げて論じなさい。(30 点)

メディア表現

受 験 番 号

選択問題

（ 7 枚中 7 枚目）

選択問題

3 問（IV～VI）から 2 問を選んで解答しなさい。（140 点/200 点中）

選択問題VI

1. ディズニーのアニメーター、フランク・トーマスとオリイ・ジョンストンはその著書『The Illusion of Life』で、キャラクターに命を吹き込む 12 の法則について言及している。この 12 の法則の中で次の法則について説明しなさい。（35 点）

① Squash & Stretch

② Anticipation

2. 「デジタルシネマ」について、技術上（撮影・制作・上映）のメリットとデメリット（あるいは注意すべき点）について、メリットについて 3 点、デメリットについて 2 点挙げて説明しなさい。（15 点）

3. プロジェクションマッピングとは、建造物等の壁面をスクリーンとしてプロジェクターで投影し、そのもののテクスチャや形状を擬似的に変化させる映像表現技法である。効果的なプロジェクションマッピング表現を行うために必要とされる知識や技術、表現技法について、以下の 5 つのキーワードをすべて用いて説明しなさい。（20 点）

キーワード： 【形状】【立体感】【陰影】【ビューポイント（視点）】【パースペクティブ】