2025年度　文化学園大学大学院入学試験問題　2期
生活環境学専攻（修士課程）

受験番号					氏　名

デザイン論

1. 日本のマンガが、映画やアニメーション、イラスト、デザインなどにどのような影響を与えているか、具体的な作品名を挙げて述べなさい。

【解答例】

キャラクター設定、独創的な世界観、視覚的アイデアの豊かさ、この3点が日本のマンガの特徴である。近年の映画表現に、マンガは大きな影響を与えているが、ここでは上に挙げたマンガの特徴に影響を受けたアメリカ映画について言及する。
アメリカでは、日本のマンガを購読する世代が映画の作り手となり、新しい映像表現を生み出す発想源として日本のマンガに注目するようになった。
その例として、2作品を紹介する。キアヌ・リーブス主演の『マトリックス』は、士郎正宗のマンガ『攻殻機動隊』からサイバーパンク的な都市表現に関して影響を受けている。さらに、この『攻殻機動隊』をアニメーション化した押井守監督作品『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』から、現実とAIが作り出す仮想現実を行き来する人間が、仮想現実内での「生」と「死」を体験するというストーリーを映画にそのまま取り入れ、ビジュアルもかなり似通ったデザインになっている。巨大ロボットが怪獣と戦う映画『パシフィック・リム』は、永井豪の『マジンガーZ』など人間が搭乗して操縦するロボットが活躍するマンガの設定やビジュアルを下敷きにして実写映画化した作品。人間の意識が機械と結合することでロボットが作動するという『新世紀エヴァンゲリオン』の影響も受けている。

2. アート、デザイン、映画、テレビドラマ、アニメーション、イラストなどの既存の作品（作品名①）からインスパイアされていると思われる作品（作品名②）を一つ挙げなさい。ただし、作品名②は日本の制作会社の作品、または日本人作家の作品のみとする。
その作品名①からのインスパイアが、作品名②の作品でどのように表されているのかを具体的に書きなさい。

作品名①「　　」作品名②「　　」

【解答例】

作品名①「　サンダーバード　」　　作品名②「　ウルトラセブン　」

イギリスのスーパーマリオネーションと称する人形劇仕立てのテレビドラマ『サンダーバード』は、1960年代に日本で放映され、映像制作者たちに大きな衝撃を与えた。本作は実在しそうなメカニックや基地空間を、機能性に基づいたデザインとして提示した点が画期的だった。色分けされた機体や発進シークエンスなどで「機能美」を視覚的に示したのである。
日本で『ゴジラ』などの特撮映画を手がけていた特技監督の円谷英二は、怪獣やSFをテレビドラマとして成立させたウルトラシリーズの生みの親である。この円谷がイギリスでサンダーバードの撮影スタジオを訪問した際に、「特撮の仕掛けや撮影方法は日本と変わりないが、映像になった時のリアリティに違いがある。それは何だろうか」と考えた。その考察が活かされ、円谷が『サンダーバード』からインスパイアされて生み出した作品が『ウルトラセブン』である。実際にメカの設定や描写に『サンダーバード』から影響を受けたと思われる点は、基地やメカの機能を重視した「機能主義的なデザイン」である。
故に、『サンダーバード』は、日本の特撮作品にデザインを重視するという発想をもたらし、その後の日本独自のSF表現へと深化するきっかけを作ったのである。