

2026 年度大学院入試
後期日程（一般入試）

【設問】 A・B・Cから一問を選び 800 字以上 1 2 0 0 字手で記述しなさい。

【問題A】

照明の問題です。ハードライトとソフトライトの違いとその特色を書きなさい。またそれぞれに適したシチュエーションを具体的に答えなさい。

【出題の意図】

ハードライトは光源の直射光をそのまま被写体に投光するもので、物の細かい凹凸が明確になるが、ソフトライトはこの凹凸を消していく。目的によって使い分けることを意識的に行うことで、印象が異なる。映像を意識していくためには光の量だけでなく、その質の違いを言語化できなくてはならない。この二種の違いがわかっていて理由を記述してもらいたい。

【解答例】

映像作成の視点から光の種類を大別すると「ハードライト」と「ソフトライト」の2つが考えられる。ハードライトは光源から発せられた光が直接物体に当てられるもので、通過したのちに壁などにシャープな影が生じる。一例として太陽光があり、顔に当たると角度によって鼻の輪郭や顎の形などが明確になるため、それらを強調するときには用いられることが多い。これに反してソフトライトは光源から発せられる光が一度他の物体にあたってから反射したもので、それによって光量が弱まったり拡散したものである。これはいわゆる環境光とも言うべきもので、自然界では曇天下のように太陽光が雲を通して拡散し、頭上に降り注ぐ場合もある。効果としては光が拡散しているために影は薄くなり、輪郭もソフトになっていく。映像作成の場合、概してハードライトで輪郭を作り、ソフトライトで影の濃さを和らげていく。この2種の光をミックスして自在に輪郭と表面描写を作っていく、角度や強弱を操ることで人物のキャラクターを表現していくこともある。ハードライトは太陽光に代表されることもあり、映像描写の基本でもある。また写真の歴史を振り返ると感光材料の感度が低かったこともあって、初期写真は人物を直射光下において撮影することが常識でもあった。しかし近年カメラの感度も上がってきていることで、ハードライトにせずとも光を捉えることができ、ハードライトをエフェクトとして使うことが多くなっている。一方ソフトライトは逆に、現在はライティングの主流になってきている。ソフトライティングを多用していくための照明器具も増加している。蛍光灯照明もソフトライトの一種であり、パネルライトなども光源の前にディフューズ素材を配

置して、主光源で使用する場合があります、光の方向性を示しつつも柔らかい影を作り出す効果がある。日本におけるソフトライトの代表は障子を通して部屋に入り込む光であろう。また行灯も和紙を通して光を和らげる効果があり、古くから親しんできた光の質だと言える。

【問題 B】

映画撮影においてカメラが動くこと、また静止していること、この2つの違いを演出や俳優との関係性を含めて書き、さらにそれぞれ具体的なシチュエーションを書きなさい。

【出題の意図】

映画のカメラは動くことと静止していることは、いくつかに分けられる。カメラが動くことの意味、役者が動くこととカメラとの関係、いずれも時間に関わると同時に、なによりも時間を創出しているという意識に関わってくる。撮影と演出が密接である証左。

【解答例】

映画が成立するためには時間軸上に並べられたカットが提示され、観客がそれを制作者の意図に沿って同じ時間軸をたどりながら「鑑賞」していくことである。この追体験は決して自由な選択によるものではなく、映画鑑賞という足かせが「強制的な悪夢」と揶揄されるのはこうしたことによる。しかしこれを好んで選択していく「鑑賞者」はこの追体験が作家＝監督の創作に迫る唯一の方法であり、それは他の芸術と比べても遜色のない体験である。小説を読む、絵画を見る、音楽を聞く、こうした体験は直接に触れたりすることではない。鑑賞者が受け取り、個の中で解釈し、過去の体験などに合わせながら、新たな感動を創り上げていくものである。形は定かではないが確かにそこに存在している。そして鑑賞者が受け取っているこれらは幻ではない。映画鑑賞者は暗闇に座り、こうして作者の導くままに矩形の2次元映像を受け取る。近年3D 映像であったり、匂いを加味したり、スピーカーの数を増やしたりする動向がある。これによってさらに現実感を高めていこうとしているのである。その是非はここでは問わないが、いずれにしても映画はその成立した時にすでに「夢」の追体験という指命を帯びているのである。しかも同時に鑑賞者の現在位置は常に意識されている必要があり、鑑賞地点は「現実」としてあるべきなのだ。これも他の芸術群と同様である。この意味において撮影された映像の動きは鑑賞者の視点として、また作家の視点として受容されていくであろう。ただここで論ずべきは「作品」としての動きがどのように鑑賞者に影響するかということである。カメラが被写体を追うのは物語を記述するためであり、没入感へといざなうためでもある。しかし本当にそれが鑑賞者を夢に引き込むために必要なのであろうか。小津安二郎がなぜか50mm

のレンズでカメラを動かすことなく物語を作り、それに鑑賞者が没入していった、しかも誤解することなくあの時代の空気とセリフを体感していたことだ。ここから読み取れるのは、我々はカメラが動くことを過信してはならないということだ。どこにでも入り込めるカメラが映画の力だと過信すべきではない。そうしないと根強い人気の「演劇」の持つ力を見誤ることになる。

【問題C】

映像の保存方法について知っていることを全て書きなさい。また具体的にそれを行っている組織があれば、それについても述べなさい。

【出題の意図】

映画のアーカイブは昨今忘れられがちであるが、これがなくしては映画を見ること自体が刹那的になってしまう。古典映画の鑑賞、社会的な記録など多方面にわたる配慮があるかどうかを見ていきたい。

【解答例】

映像文化は1960年代、東京オリンピックや大阪万国博覧会などをきっかけにし、またテレビの普及とともに爆発的な展開をした。数の増加もさることながら、映画に代表される物語、ニュース映像、ドキュメンタリーとその内容も多方面に広がった。映像を見る機会も増えていった。小学校にも受像器が購入され、そのうち個人として8ミリカメラと映写機なども高度成長時代には広がっていく。更に時代が変わり、ビデオカメラが一般家庭に入り、高品位テレビなども当たり前の時代に入っていく。またアナログがデジタルになると、撮影機器も変化し、収録もSDカードなどに移る。確かに映像機器のここ50年の展開は目を見張るものがある。しかしながらこれだけ日常的に映像にさらされながら、さて自分たちの手元になにが残っているかという疑問を問いかけると大変心もとない。写真が紙焼きされていた頃の幼い思い出はアルバムに残っているが、映像が手元にデジタルで残るようになった時代になると、むしろ思い出は拡散されて記憶も希薄になっている。では国家レベルで考えるといかなものか。日本で映像を保存している施設はというと国会図書館と国立映画アーカイブ、神戸映画資料館というものが挙げられる。もちろん地方の図書館などもアーカイブに熱心で毎年「全国映画資料アーカイブサミット」などに集まっては、資料の収集や保存方法などについて話し合いが行われている。デジタルにしてしまえば「永遠」であると考える向きもあるが、それは間違いである。むしろアーカイブの世界では脆弱なのはデジタルのほうで、フィルムで保存すべきであるということが常識になっている。低温・低湿で管理されれば100年間は問題ないと言われている。

KODAK は白黒ならば700 年大丈夫と豪語している。理由はカラーの退色であり、それ故ディズニーなどは3 色分解して白黒のポジに別々に記録して保存するという方法を取っている。デジタルの情報は「永遠」であるが、それを載せるディスクなどが極めて脆弱であるという矛盾を抱えていて、HDD など20 年持たないと言われている。この場合はそのたびに変換を行うという不便なことが起きるのだ。フランスなどは国家予算で保存に援助しており、映画は制作したときに一本を納入し、テレビも同様であると聞く。映像は新しい文化であり、その国の貴重な遺産でもある。軽んずることなく前向きに対応していただきたいと思う。