

シネマ・リテラシー教育の方法

柳澤浩哉

A Method of Teaching Cinema Literacy

Hiroya YANAGISAWA

はじめに

シネマ・リテラシーとは映画を読み解く能力のことである。シネマ・リテラシーの分析は、いわゆる印象批評ではなく、映像の文法についての確かな知識を使いながら、シナリオ・演技・カメラワーク・ミゼンセツ（構図や光など）¹⁾・編集・音楽等々、映画の多様な要素を総合して行う分析である。この点、同じ映像を対象としながら、映像技法についての知識を前提としない、現状のメディア・リテラシーとは大きく異なる。

メディア・リテラシーは広く知られるようになってきたが、シネマ・リテラシーという言葉を目にすることは稀である。本稿では、シネマ・リテラシーに必要な観点を概観した後、筆者が授業実践の中で行った分析例を紹介したい。

I. シネマ・リテラシー教育の必要性

1. シネマ・リテラシー教育の意義

映画を読み解く能力を教えることがなぜ必要なのか。そもそも、映画は映像の専門知識などを持たない観客を想定して作っているはずではないのか。シネマ・リテラシー教育に対して、このような疑問を持つ読者がいるかもしれない。このような疑問を持つ読者には、教室で文学作品の読解を教える理由を考えていただきたい。読めば分かると思える文学作品でも、正確に読み、的確に理解することは決して簡単ではない。これは、映画についてもそのまま当てはまる。言うまでもなく、映画にも、不正確な読み、浅い理解がある。映画は誰にでも分かるように思えるが、後述するように、映画は多彩な映像記号で満たされており、読み込まれた映像記号を的確に理解するためには、広義の映像技法の知識を必要とする。そして、映像技法は膨大かつ複雑であるため、学習なしに身につくことはありえない。シネマ・リテラシー教育が必要なゆえんである。

2. 国語教育におけるシネマ・リテラシーの有効性

シネマ・リテラシーを学校教育の中に位置付けるとすれば、最も関連が高いのは国語教育である。シネマ・リテラシーを国語教育の中に置くことは二つの点で意味を持つ。それは、文学教育における有効性と、「話す・聞く」の教育における有効性である。

文学教育としての有効性は比較的分かりやすい。登場人物の理解が核となるという基本点で、文学の読解と映画の読解とは重なるからである。映画という異質な材料を使って人物理解の訓練を行うことは、文学の読みを活性化するはずである。

一方、「話す・聞く」の教育においては単に活性化するという段階に留まらず、シネマ・リテラシーが従来の教育の範囲、あるいはイメージを飛躍的に拡大する可能性を持っている。周知のとおり、現行の国語科学習指導要領では「話す・聞く」が重視されている。現在の教室ではこの技能を、もっぱらディベートやプレゼンテーション、あるいは授業中の発言に注意を払うといった形で教育しているが、このような論理性が最優先される「話す・聞く」は、非日常的で特殊なものである。日常の「話す」において重要なのは、論理性よりも心理的な力、すなわち、自分の真意を伝えるために、的確な言葉を選び、それをふさわしい声と表情で表現できる能力であろう。これを可能にするのは、論理ではなく、ある意味での演技力である²⁾。そして、日常生活の「聞く」においても、まず求められるべきは、言葉に込められた相手の真意を見極める能力である。日常生活の中で、論理を追う能力が必要とされる場面がどれだけあるだろうか。たとえば「出て行きなさい。」という言葉为例に考えてみよう。この言葉は、文字通りの「出る」という意図意外に、さまざまな話者の意図を表現しうる。言葉（literal）とは正反対の「留まりなさい」という意図、あるいは相手の反論を促す意図、さらには単なる怒りの表現等々、さまざまな意図の可能性が考えられる。日常生活の「話す・聞く」において最も重要なのは、たとえば、「出て行きなさい。」に込められた意図を聞き分ける

能力、そして、自分の意図が相手に伝わるように「出て行きなさい。」を発言できる力であろう。この力は、生きる力の重要な柱を形成するはずである。ただし、このような力は、論理性とは別次元のものであるから教室で教えることはきわめて難しい。が、映画を教材とするシネマ・リテラシーであれば、場面の演出と俳優の演技の分析をとおして、まさにこの部分を学ぶことができる。国語科にシネマ・リテラシーを導入することで、心理的な側面にまで「話す・聞く」の教育を広げる可能性が開けるのである。

さらに、シネマ・リテラシーには学生の高い欲求がある。日常あふれるほどの映像メディアに囲まれながら、学生はそれらを読み解く能力をほとんど身に付けていない。筆者は、三年生対象の演習の時間に、テレビドラマと映画の読み解きを講義している。毎時間提出させる感想には、「衣装の色にまで意味があることは目から鱗であった。」「どの映像にも意味があることを知って感動した。」といった、過剰ともいえる反応が少なからず寄せられる。このような反応は、彼らのシネマ・リテラシーに対する渴望の現れといえるだろう。シネマ・リテラシーは、国語嫌いを減らす切り札になるに違いない。

ここまでは国語科における有効性を論じてきたが、日本語教育にも目を向けてみよう。周知のように、日本映画・アニメへの関心は世界的に高い。海外の日本語学習者に対して、日本語学習の動機を尋ねると、第一位は日本の映画・アニメへの関心である³⁾。この点を謙虚に受け止めれば、日本語教師を目指す学生への教育においても、シネマ・リテラシーは積極的に導入されるべきである。

3. 現状のメディア・リテラシー教育の限界

現状のメディア・リテラシー教育は、メディアの流す情報を鵜呑みにしないこと、そのための批判力の育成を目的としている。したがって、メディア・リテラシーは、「メディアの読み書き能力」という名称に比べ、実際の教育内容はかなり限定されたものになっている。ここでは、現状のメディア・リテラシー教育の限界として二点を挙げておきたい⁴⁾。

- (1) 批判的に読み解くための知識や技術を重視しない。メディア・リテラシーは、学生の意見交換によって視点・発想を拡大していくという方法をとるため、批判能力の深まりに限界がある。特に、映像批判に不可欠なはずの映

像技法の知識が軽視されている。

- (2) 教育目的が批判的に見るという点に特化しており、作品の理解を深めるという意識が弱い。

II. シネマ・リテラシーのために確認しておくべきこと

実践例に入る前に、映画の基本的な性質を確認しておきたい。映画の性質を確認できれば、シネマ・リテラシーで行うべき作業は自然に見えてくるからである。

1. シナリオの情報

映画はシナリオを形にしたものであるが、シナリオは映画の設計図ではない。設計図には、誰が作っても同じ製品が完成するように必要十分な情報が盛り込まれているが、シナリオに盛り込まれた情報はきわめて少なく、その情報は設計図には程遠い。あえて言えば、主な道路と建物を書き込んだだけのフリーハンドの地図である。その地図から実物の町を再現しようとするれば、多くの情報を想像力によって決定しなくてはならない。それを決定するのが映画監督であり、彼の意図は作品世界を支配する唯一の秩序である。

2. 映画における映像の重要性

せりふ以外に説明手段のない舞台では、せりふは説明的であり言葉の量も多い。それに対し、映像によって多くの情報を伝えられる映画では、言葉の比重は小さく、言葉の量もはるかに少ない。舞台用の脚本を映画化する場合、シナリオライターは映画にふさわしい形になるよう、せりふを切り詰めて映画のシナリオを作る⁵⁾。映像による説明を前提とする映画では、舞台用のせりふでは説明過剰でくどくなってしまうからである。アメリカのシネマ・リテラシー研究者であるルイス・ジアネッティは次のように述べている⁶⁾。

映画では、時間と空間は一つ一つのショットによって断片化されている。さらに言えば、たとえどんなに文学的な映画でも基本的には視覚的なものであり、言葉は二次的なものになる。ほとんどすべての対話は、映像によって意味が限定されてくるものなのだ。

先ほど、映画では映像によって多くの情報が説明できると述べたが、これは正確ではない。映画の中では映像と言葉の関係が逆転し、映像が主、言葉が従となるのである。たとえば、シナリオの中に、日常的な男女の会話のやりとりがあったとしよう。この会話だけを取り出して演じることを想像して欲しい。映画なら映像や音を駆使することで、この場面を、サスペンスにも、恋愛にも、ホラーにも、自在に作り上げることができる。しかし、舞台上でのこのような自在な演出を行うのは至難の業である。映画では映像が支配権を持つのである。

さらに、映画ではせりふのリアルさを維持するためにぎりぎりまで言葉が削られる。いいかえれば映画では常に言語による情報が不足しているのである。その不足をカバーするために、映画は映像に可能な限りの意味を盛り込んでいく。せりふ・表情など俳優の演技は言うまでもなく、カメラ・ワーク、構図、照明、色彩、服装さらに、効果音、音楽等々のあらゆる要素が意味を担うことになる。もちろん、それらの要素は別々に意味を伝えるのではなく、全てが一つの意図の下に組み合わせられ、総合されて意味が作り上げられていく。

以上の点が確認されれば、シネマ・リテラシーの中心作業が映像の読み取りとなることは明らかであろう。映画監督は映像に可能な限りの意味を盛り込む。観客がはっきり読み取れるのは、映像に読み込まれた意味のごく一部であるが、観客が読み取れなかった意味も全くの無駄とはならない。映像に込められた意味は、それを明確に理解できなくても、雰囲気として「なんとなく」伝わるからである。しかし、映像の意味をいかに的確に読み取れるかが映画の理解を決めることは言うまでもない。そして、映像の読み取りには、映像技法の知識が不可欠となる。

3. 映画技法の知識

シネマ・リテラシーで必要となる映画技法の知識は膨大である。この小論で映画技法を語ることはとても不可能なので、ここでは非常に優れた参考文献を紹介するに留めたい。

ルイス・ジアネッティ、堤和子他訳、『映画技法のリテラシーⅠ』フィルム・アート社、2003

ルイス・ジアネッティ、堤和子他訳、『映画技法のリテラシーⅡ』同社、2004

なお、本稿に出てくる映画用語で特に注を付していないものは全てこの二冊を参考文献としている。

4. 分析の到達点をどこに置くか

分析の到達点をどこに置くべきかは、一概には決められない問題である。ジアネッティの上掲書では、何パターンもの到達点の可能性が提示されている。本稿では、普遍性が高く、かつ映画の構造が把握できるものとして、場面における監督の意図を明らかにすることを分析の到達点としたい。先に書いたように、監督の意図はその場面の唯一の秩序である。本稿では、監督の意図を「その場面で表現したいこと」としておきたい。これは、物語の筋（プロット）の一部ではなく、たとえば、登場人物の性格・魅力の表現、これから起こる事件の暗示、事件を解明する手がかりの提示など、その場面を引っ張っていく動機である。本稿ではこれを場面のモチーフと呼ぶことにしたい。以下の実践例を見れば分かるように、場面のモチーフを明らかにすることは、その場面の構造を明らかにすることに他ならず、さまざまな分析・批評の前提となるものである。なお、分析の到達点をここに置くと、映像の丹念な分析が必要になり、分析は数分から10分程度の長さを一つの単位とすることになる。

Ⅲ. 映画・ドラマの分析例

1. テレビドラマ『ヒーロー』第一回（2001年）

演出：鈴木雅之、脚本：大竹研

言語情報と映像情報との関係を確認する教材である。シナリオを読ませてその場面を想像させた後、ドラマを見せる。

物語

贈収賄容疑で、岬代議士宅と海王建設本社とに東京地検が自宅捜査に入る。大手ゼネコンの海王建設には多数の検事・事務官が入り、建物周辺は報道関係者が詰めかけて騒然としている。この翌日、木村拓哉演じる久利生公平という型破りの検事が登場するのであるが、下に引用するのは、彼の同僚となる検事たちを描写した、シリーズ初回の冒頭部分のシナリオである⁷⁾。なお、実際のシナリオでは、海王建設・岬邸・久利生のアパートの三箇所が、切り替わりながら並行して進行していくが、ここでは、その中の海王建設の部分だけをつないで引用する。（まる数字は筆者。）なお、配役は以下のとおり。芝山：阿部寛、江上：勝村政信、遠藤：八嶋智人、末次：小日向文世

① マイクロバス・表

ドアが開き、サッと表に降り立つ芝山。続いて江上を先頭にスーツ姿の男女の一団が降り立ち、芝山を追い抜いて行く。

② 手建設会社『海王建設』

本社ビルにスーツ姿の集団がビルの中へ闊歩して行く。パトカーから降り立った制服、私服の警官隊が報道陣の整理を始める。マイクを持った記者がカメラに向かって興奮気味に、記者B「今、検察が入りました。一月八日、午前八時、海王建設の家宅捜索が始まりました。東京地検、城西支部の係官が海王建設・本社へと入って行きます！」

③ 『海王建設』本社ビル・中

芝山、江上ら検察官が証拠品を押収している。その横で末次隆之と遠藤賢司が書類を段ボールに詰め込んでいる。不安げにそれを見守るしかない海王建設社員たち。

芝山「表、凄かったな」

江上「ええ。かなり来てます」

遠藤「カメラだけでも十数台ありましたよ」

芝山「生放送か？」

遠藤「ビデオ録ってくるんだったなあ……」

江上「(末次に)テレビないのか？ココ」

末次「留守録してきました」

遠藤「さすが、末次さん。事務官の鑑」

芝山、卓上の鏡にスーツ姿を映して、

芝山「やっぱり地味だったか？」

江上「さあ。いいんじゃないですか(と興味なし)」

芝山「もう少し明るい色の方にすべきだったかな」

遠藤「いや、威厳があっいいですよ。絶対」

芝山「そうか、そうだな(と、鏡に向かってポーズを取る)」

と、私服刑事たちが数人来る。

刑事「あの、我々は何を？」

江上「事務官と一緒に証拠品、運んで下さい」

刑事たち「わかりました」と1礼して行く。

遠藤「誰です？アイツら」

芝山「捜査二課の連中だ」

遠藤「警察も入るんですか」

芝山「一応、メンツ立てないとね」

江上「頭、使わなくていい仕事ですからね」

芝山(江上を一瞥するが遠藤に)「ホラ、さっさ

と運んで」

江上「末次さん、それも(と、アゴで段ボールを指す)」

末次と遠藤、段ボールを抱えて歩きながら、遠藤「立ち会い事務官なんて、結局、検事のバシリかよ」

末次「これが司法試験と国家Ⅱ種の違い」

このシナリオからドラマの映像が見えるだろうか。シナリオから明確な映像を想像し、それを具体化していくことが演出家(監督)の仕事である。そして、映像は、その場面で伝えようとするモチーフと一体化している。モチーフ、すなわち場面を引っ張る動機がなければ、映像は具体化しない。このシナリオを演出した鈴木氏は、このシナリオからどのようなモチーフを設定したのだろうか。

完成したドラマでは引用部分に二つのモチーフが設定されている。一つは緊張と弛緩。場面①と②が緊張、③の「不真面目な」せりふが弛緩である。この落差が喜劇の効果を生み出す。そして、もう一つは、ここに登場する検察官たちが有能ではないというモチーフである。これは、緊張と弛緩のモチーフとは違い、せりふからは読み取れない。第二のモチーフは演出家の創作である。このドラマの主役久利生(木村拓哉)は文字どおりのヒーローであり、型破りな捜査と天才的なひらめきで毎回難事件を解決していく。彼を引き立てるために、同僚の検察官はあまり有能であってはならない。それを印象付けるために第二のモチーフは設定されている。③「海王建設本社」の場面から分析してみよう。分析は、ポイントとなる要素について特徴を列挙した後、それらを総合して行う。なお、ポイントとして取り上げる要素は場面ごとに異なる。

場面③の分析

場面: 非常に広い部屋を舞台とし、何十人もの検事・事務官が左右にあわただしく行き来する。彼らの動きはバラバラで統制されておらず、誰が何をしているのか分からない。そして、芝山たちの会話は彼らに挟まりながら展開する。

カメラ: 広角レンズを使い部屋全体が映し出された後、芝山たちがアップとなるが、クローズアップはわずかで、会話のほとんどは全身を写してなお上下に余裕のあるロングショット。どのショットも画面全体に焦点の合うディープ・フォーカスが

使われ、後ろを動いているたくさんの人物が見える。

構図：バランスを配慮しないリアリズムの構図が選ばれている。会話をしている芝山たちの前を横切る検察官もいて、落ち着かず、あわただしい。

音：映像とは対照的に、周囲の音は遮断され、芝山たちの会話だけが明瞭に入っている。見る者は、雑然とした映像の中で、会話を頼りに芝山たちに焦点を合わせる。また、③までバックに流されていたテンポのいいわくわくするような音楽は、芝山たちの会話が始まる前に消える。

場面③に緊張と弛緩のモチーフのあることは明らかであろう。周囲の騒然とした空気は緊張、その中で私的かつ「不真面目な」会話は弛緩である。ただし、ここでそれ以上に重要なのは、芝山たちを含む検察官が、何のために何をしているのか不明であり、大きな部屋全体が騒然としている点である。このような集団は有能とは見えない。(カメラと構図、そして検察官の数の多さがそれを強調する。さらに放送されたドラマでは、芝山の「あ、おまえ今、俺の足、踏んだろう!」というせりふまで付け加えられる。)もしも、検察官たちを有能に見せたいのであれば、これとは対照的な映像が効果的である。たとえば、彼らをいくつもの小部屋に分けて配置し、それぞれの部屋を順番に映していく。こうすれば、全体としては大人数であっても、誰が何をしているか、はっきりと見せることができる。そして、それぞれの部屋で彼らが効率的に動いている様子を映し出せばいい。この場合でも、せりふは効果音程度のもを加えれば足りるから、シナリオの改筆なしにこの映像は可能である。同じシナリオから、検察官の有能さ、検察官の無能さという、全く逆のモチーフを描き出すことができるのである。言語に対する映像の優位である。

場面②の分析

場面：百人近くはいると思われる検察官・事務官が長い二列縦隊で海王建設に向って歩いていく。

編集：この縦隊は、様々なカットをめまぐるしくつなぎながら映されていく。ただし、そのつなぎ方に規則性はない。このあわただしいカットつなぎは、緊張感とテンポのよさを感じさせる。人によっては、何が起るかわからない期待と不安を感じるかもしれない。

アングル (カメラの角度)：ほとんどが、上から見

下ろすハイアングル、あるいは真上から見下ろすクレーンショットであり、下から見上げるローアングルは、一瞬しか出てこない。アングルの大きな効果は、被写体の人間を力強く見せるか無力に見せるかにあり、下から見上げれば強そうに、上から見下ろすと無力に見える。ここでは、力強く見せるローアングルが明らかに避けられている。また、全員がダークグレーの背広に身を包んだ検察官は、表情がアップで映されることはなく、一糸乱れぬ二列縦隊とあわせて、無個性な集団という印象を与える。

構図：近づいてくる検察官たちを正面からとらえる力強い構図は1カットもない。全ての構図は、縦隊を横・上・後ろからとらえたもの。人を前景に置いて、その後ろに行進が見えるという構図もある。この構図は、力強さではなく、縦隊の長さ、あるいは行進の規律正しさを強調する。

音楽：わくわくさせるような、力強くリズムカルな音楽が流れる。

場面②は全体で躍動感・緊張感が表現されており、第一モチーフである緊張感と弛緩の一部を構成する。ここでは、音楽の効果が特に大きい。ただし、緊張感の中に、それとはわからない形で、有能でないという第二モチーフも表現されている。それは、上に列挙したアングル・構図の特徴に指摘することができる。さらに、人間を二列縦隊で長く並べると、規律・統率という印象が強まり、強さ・個性という印象は弱くなる。木村拓哉演じる主人公が、これとは正反対の型破りで強烈な個性の持ち主であることに注意する必要がある。

場面①の分析は省略するが、②とはほぼ同様である。この分析によって、モチーフ(監督の意図)を明らかにすることが、場面の構造を明らかにすることである、という意味がお分かりいただけたと思う。そして、映像技法の知識の必要性も実感いただけたであろう。

2. 『家族ゲーム』(1983年)

監督・脚本：森田芳光

象徴という、映画における重要な技法を学ぶ教材である。

物語

中学三年の茂之(宮川一朗太)は問題児で成績もふるわない。彼の家庭はどこかギクシャクしてい

る。映画は「家中がピリピリ鳴って、すごくうるさいんだ。」という茂之の独白、それに続く不快な食事風景で始まる。食卓は、家族四人が横一直線に並んで座る独特の形であり、食事は常にこの食卓で行われる。家族四人が横並びに座った映像は印象的で、公開当時話題を呼んだ。ある日、この家庭（沼田家）に、茂之の家庭教師として風変わりな大学生吉本（松田優作）がやってくる。彼の登場によって、茂之ばかりでなく、家庭全体が徐々に変化し、映画のラストは家族の穏やかな午睡で終わる。流れ者が町の悪者を退治し、荒ていた町に平和を取り戻して去っていくという、西部劇の代表的な型を家庭劇に応用した作品である。ここでは、冒頭の部分を取り上げて分析したい。

場面：冒頭、家族四人の食事を写した無音の映像に「家中がピリピリ鳴って、すごくうるさいんだ。」という茂之の独白が重なる。画面が黒く塗りつぶされてメイン・タイトルが出た後、家族一人ずつの食事風景が映される。どのカットでも、彼らは一人で食事をしており、一人あたりの時間は数秒、彼らを写すカメラはそれぞれ微妙に変化する。まず、主人公の茂之。彼は音を立てずにご飯を食べる。次に、兄の慎一。細長く硬い干物のようなものを、ガリガリと大きな音を立てながら無心に食べる。次に、父親。半熟の目玉焼きの皿を持ち上げ、口を付けて黄身をズルズルと大きな音を立ててすすす。最後は母。香の物をボリボリと音を立てながら食べる。どの人物も無音である。

カメラ：茂之については、茶碗に盛られたご飯と動く箸がクローズアップで写り、兄の慎一と父親については、横方向から見た口元がクローズアップで映る。母親は口元のクローズアップがなく全身だけが映る。

編集：座る場所は、全員が、冒頭の食事場面で各自の座っていた場所である。一人一人の食事ごとに画面が白く変わり、名前が表示される。母親の名前が表示された後、場面が切り替わる。

食事の音ばかりが印象に残る不快な冒頭である。この冒頭を、スクリーンに写されたとおり、たまたま一人で食事をしている場面を並べたのだな、と理解してもストーリー上の矛盾は起こらない。が、森田監督はこの場面に特別な意味を込めている。この場面は、現実の食事風景ではなく、主人公茂之の目に映った家族の食事風景なのである。茂之にとって、

沼田家の食事はばらばらで、生理的不快感を募らせる場以外の何ものでもないことを、この映像は表現している。森田監督は、これが現実ではなく、茂之の目に写った光景であることを伝えるために、いくつかの手がかりを残している。まず、「家中がピリピリ鳴って、すごくうるさいんだ。」という茂之の語り、物語が茂之の視点から語られることを教え、三人の食事音がそれをなぞる。茂之自身の咀嚼音はほとんどないが、それ以外の三人の食事音は耐え難い大きさと不快感である。さらに、茂之の食事で茶碗と箸だけしか写らないのは、これが茂之の目で見た光景だからであり、茂之の両隣に座る兄と父は、茂之からの距離で映される。（母親だけは茂之の視点とは別のアングル。）そして、ここではそれぞれの家人に対する茂之の嫌悪感の違いも表現されている。目玉焼きの黄身をすすすという不快な行為がアップで写される父親は、それに伴うズルズル音が誰よりも長く大きい。父親に対する茂之の嫌悪感には限界を超えているのだ。一方で、母親の咀嚼音は兄や父に比べると小さく不快感も少ない。さらに、食事をしている兄と父親の口元が超クローズアップで画面全体に映し出されるのに対して、母親の映像は全身のものだけである。茂之の母親への嫌悪感には薄い。が、彼女が能天気な表情で宙を見上げることで、彼と母親との間に意思の疎通がないことが表現されている。森田監督は、食事場面を象徴として使うことで、わずか一分程度のカットの中に、茂之の各家人への思いを見事に表現し分けているのである。

なお、家族四人が横並びで座る食卓の映像も、家族が忍耐の限界を超える状態にあることを象徴的に表現しているのであるが、この点については別稿で論じたい。

象徴は映画の重要な手法である。これは、編集とセットとなって成立する技法であり、この技法はモニター・ジュに連続していく。『家族ゲーム』は、象徴・編集・モニター・ジュを学ぶ教材として最適である。筆者の授業では、この後、ヒッチコックの『裏窓』を題材としてこの三要素について考える。

3. 『シックス・センス』（1999年）

監督・脚本：ナイト・シャマラン

映像が周到に計算されており、全編が意味を読み取らせるための映像記号に満ちている。冒頭部分を取り上げる。

場面：妻アンナ（オリヴィア・ウィリアムズ）が地下室にワインを取りに行く。彼女は寒さと不気味さに身震いし、地下室から駆け戻る。上では精神科医である夫マルコム（ブルース・ウィルス）が待っている。今日は彼が市長から表彰状をもらった記念すべき夜。二人はワインを片手に暖炉の前でもたれ合う。ここでは、冒頭の地下室と、暖炉の前の映像について、各要素の分析を省略してポイントのみを示したい。

地下室のポイントは二点。彼女自身の影とカメラアングルである。彼女の影は不気味に壁に伸びていく。また、カメラは壁に置かれたワイン棚の向こう側から彼女をとらえた後、階段の最下段の脇から隠れるように彼女を映す。この不自然なアングルは、ダーク・ポイヤーと呼ばれる覗きのアングルである⁹⁾。この影とアングルは不気味さだけでなく、ここに何か潜んでいること、あるいはここが霊などの潜みやすい場所であることを暗示する。そして、この暗示は、後に二つの形で実現する。第一は、実際にこの家に殺人者が潜んでいたこと、第二は、この地下室が後に、マルコムの霊の住みかとなることである。

暖炉の映像のポイントは、構図、そして「支配的映像」と「二次的コントラスト」である。後者の二つは耳慣れない用語でなので、これに関するジアンネッティの説明を引用しよう⁹⁾。

支配的映像とは、著しく目立ち注目せざるを得ないような、他の部分との差異を強調され思わずそこに視線を向けてしまうような映像領域のことである。白黒映画では、映像の支配は通常照明などによる明暗の対比で作り出すことが多い。（中略）支配的映像に視線を奪われたあと、やがて私たちの眼は芸術家が釣り合いをとるために準備した二次的コントラストとなる映像を追い求めるようになる。

暖炉の前の映像を、構図から説明しよう。この構図は「中抜け」であり、中央部分は暗く、左にゆらゆらと燃える暖炉の白い炎、右に表彰状の額が傾いて置かれている。アンナとマルコムの二人はその中間にいるはずだが、画面には映らず、二人の濃密な語り声だけが聞こえる。全体は暗く、暖炉の揺れる炎が眩しい。この場面の支配的映像は揺れる炎であ

り、この炎は明らかに二人の燃え上がる気持ちを象徴している。しかし、二次的コントラストである額の中に二人の影が映った瞬間から、画面の意味は一変する。額という狭い空間に押し込められた二人の暗い影が、強烈なメッセージを発するからである。狭く押し込められるような構図はそれだけで抑圧・不安などの意味を発するが、ここではそれに、斜め、暗さという要素が加わることで、暗さ・不気味さが強調されている。二人に忍び寄る暗い影の暗示である。すると、それまで二人の燃え上がる気持ちの象徴と見えていた炎の揺らめきが、にわかに不安の象徴のように見えてくる。もちろん、揺れ続ける炎は、二人が何も気付いていないことを表現していると解釈してもかまわない。いずれにしろ、二次的コントラストが映像全体の意味を覆すことで、幸福に忍び寄る悲劇が劇的に暗示されているのである。

紙幅の関係で冒頭部分だけを取り上げたが、『シックス・センス』は全編が映像記号でみだされている。それはたとえば、ハンディカメラによる画面の揺れ、服装・小道具の色、抑圧を表現する構図の反復、光と影、周囲の音の大きさ等々、多様な要素を駆使して作られている。『シックス・センス』は映像記号を学ぶための魅力的な教材である。

終わりに

シネマ・リテラシー教育は、批判すべき先行研究が見あたらないほど未開拓の領域である。したがって、本稿に提示した形が、唯一のものでも典型的なものでもない。シネマ・リテラシーには様々な可能性が考えられるが、映画における映像の優位性、そして映像記号の重要性を考えれば、シネマ・リテラシーは、丹念な映像分析を基本とするべきであろう。本稿の方法は、あらゆる要素に満遍なく目配りする、ある意味で不器用な方法であるが、その分、基礎を学べば誰にでも実践できる方法である。教育という性格を考えれば、名人芸や勘を必要とする洗練された分析ではなく、本稿のような形がシネマ・リテラシーの標準的な形になるべきであろう。

本稿の方法に対して、作品全体を見ていない、あるいは、映像にこだわり過ぎているという批判があるかもしれない。しかし、これは誤解に基づいた批判である。本稿の方法は、作品全体の分析、あるいは物語（プロット）分析と相容れない関係にはない。むしろ、いかなる作品論も、本稿で提案したよ

うな丹念な映像分析が前提とされるべきなのである。本稿の方法を繰り返すことで、作品全体が分析できることは言うまでもない。また、本稿の方法が批判の観点から弱いという印象を持たれた方もいるかもしれない。しかし、この分析は批判と直結している。たとえば、本稿を書きながら筆者は『ヒーロー』の演出についていくつかの難点に気付いたが、本稿の趣旨を考慮して、この点には言及していない。本稿での分析のすぐ先に批評は見えてくるのである。

おびただしい映像情報に日々取り囲まれながら、教育の場で、映像を読み解く方法が全く教えられてこなかったことは、教える側の怠惰以外の何者でもない。われわれは、映像を読み解き、深く理解し、そして批判できる能力を、教育目標の一つとして真剣に考えるべきであろう。

注

- 1) 元々は舞台上の要素の配置を意味する言葉。映画の場合、構図、カメラのアングル、俳優の配置、照明、色彩、視線を誘導するもの等々、画面を構成する全ての要素をさす。
- 2) 福田恆存、『演劇入門』玉川大学出版局、1980、pp.93-97
- 3) 海外の日本語学習者の意識については、たとえば次の二つの論文を参照。
 - ① 迫田久美子他「海外の日本語教師に求められるものは？—海外と国内の日本語教師へのアンケート結果に基づいて—」。
 - ② 水島裕雅他「日本語教育における文化教育の現状と学習ニーズの調査並びに教育内容の高度化体系化のための分析研究」。ともに、広島大学大学院日本語教育学講座編『国際化情報化社会における日本語教師養成システムの開発研究』（2004）に集録。
- 4) メディア・リテラシーについては以下の文献・教材を参照した。
 - ① アート・シルバークラット他、安田尚監訳『メディア・リテラシーの方法』リベルタ出版、2001。
 - ② 井上尚美・中村敦雄編『メディア・リテラシーを育てる国語の授業』明治図書、2001。
 - ③ 鈴木みどり編『メディア・リテラシー 入門編』リベルタ出版、2000。
 - ④ ビデオ教材『スキニングテレビジョン日本版』イメージサイエンス、2003。①②の文献には映像技法への言及があるが、残念ながらシネマ・リテラシーに対応できる内容ではない。
- 5) ルイス・ジアネッティ、堤和子他訳、『映画技法のリテラシーⅡ』フィルムアート社、2004、p.25
- 6) 上掲書、p.124
- 7) 『ドラマ』第23巻2号（2001年2月、映人社）pp.64-66
- 8) ジェレミー・ヴィンヤード他、吉田俊太郎訳、『映画技法完全レファレンス』フィルム・アート社、2002、p.72
- 9) ジアネッティ、『映画技法のリテラシーⅠ』、p.71

【謝辞】

『家族ゲーム』がシネマ・リテラシーに適した作品であることは、金沢大学教育学部の前田久徳氏にご教示いただいた。氏のご教示がなければ、本稿に『家族ゲーム』は登場しなかったはずである。多様な前田氏に衷心より感謝申し上げます。