

第4章

総研大の学術映像教育について

村尾 静二 総研大葉山高等研究センター 上級研究員

私が1993年に大学院修士課程の学生として映像について研究し始めた当時、制作は日本芸術大学、理論では私が進学した早稲田大学しか映像教育に取り組んでいる大学はありませんでした。その後、日本でも映像教育の機運が高まり、ここ5年くらいの間に、東京芸術大学、立教大学、立命館大学などいくつかの大学において、映像教育のコースが開講されるようになりました。東京芸術大学を除いて、これらの大学ではまだ第一期卒業生がいないという、大変新しい領域です。

これまで私は、総研大や立教大学など主に人文科学系の大学において映像教育に関わってきました。今日は、私の経験をもとに、総研大の今後の学術映像教育のあり方について提言させていただき、それをもとに議論していければと思います。

1. 総研大の学術映像教育の概要

まず総研大の学術研究に基づく映像制作の概要から紹介します。これは次のような基本的考え方に基づいて実施されています。

学術研究に基づく映像制作は、自然及び社会科学の最先端を世界に示すのみならず、足跡を集積して後世に残す役割を持っている。これは、研究成果を国民・社会に広く理解させるためにも有効である。また、欧米では学術映像の制作を研究に役立て、そこから新たな発見を導く独創性が重要

視されており、多くの研究実績をもつが、日本でこの研究分野は未開拓である。

このような状況をふまえ、総研大において学術映像教育プログラムを開始する。このプログラムは、21世紀の日本の科学構築を担う若き研究者に大変役立つものである。

(平成19年度総研大レクチャー実施要項・抜粋)

現在、研究から成果の公開に至るまで、学術活動のあらゆる側面において「映像」が活用されるようになってきました。この傾向は、今後ますます強まると思われます。その際、若き研究者にとって重要になるのは、(1)映像のリテラシー(映像を自在に使いこなすことのできる能力)を習得すること、そして(2)映像の視点を自身の研究のなかに位置づけ、そこから新たな発見を導く独創性、の2点です。

「映像」の教育は、欧米では映像リテラシー教育として小学校から段階的におこなわれるのが一般的です。一方、日本ではこの分野の教育は未開拓などところが多く、学術研究に基づく「映像」教育になると、大学・大学院ともに皆無に等しいのが数年前までの実情でした。

このような状況を背景にして、総研大は「映像」教育の重要性を鑑み、2001年以降、毎年「総研大レクチャー・科学映像の制作理論と制作」(代表責任者 大森康宏)をこれまで7回にわたって実施し、延べ200人を超える学生が参加してきました。

この教育経験と蓄積をもとに、次年度から学術映像教育プログラムを開始します。このプログラムが目的とするのは、上記(1)と(2)に基づく学術映像能力の習得です。具体的には、〈みる〉と〈つくる〉の2つの映像リテラシーを学術活動に値するレベルにおいて体系的に習得し、各々の研究に映像を活用するための総合的な能力を養うことです。

以下、〈みる〉と〈つくる〉について具体的に説明していきたいと思えます。

2. 学術映像教育の具体的な内容

2.1. <みる>リテラシーの養成

多くの優れた映像制作者は、<みる>ことと<つくる>ことは同義であると口を揃えます。<みる>とは、たんに見るのではなく、<注視する><記憶する><分析する><(他の映像と)比較する><解釈する><批評する><編集する><応用する>などを含む複合的な活動であり、これらは日常の映像体験だけで習得できるものではありません。映像を学術活動において活用しようとするなら、なおさらのこと専門的な知識の習得と相応の経験が必要となります。

したがって、本コースでは、<みる>リテラシーを次の講義を通して総合的に育成することをめざします。

1. 映像と自然科学

これは私自身、いま検討している分野でありますので、今回の研究会での議論を参考にして考えていきたいと思います。

2. 映像と文化・社会(映像人類学)

映像と人類学は、ともに19世紀後半から体系化が進められ、両者は当初から多くの問題を共有してきました。その交点は20世紀半ばには「映像人類学」という新たな研究領域を拓き、現在に至るまで、映像のなかに人類の多様な営みを捉え、映像と人類の相互作用に関してさまざまな視点から考察を行ってきました。

本講義では、映像を人類の経験としてとらえ、人類と映像のコミュニケーションの多様な関わりを理解することをめざします。

3. 映像の歴史

あらゆるテキストは、各々が閉じた系として独立して存在するのではなく、参照項として機能する他のテキストとの関係において存在し、そ

ここに意味が生成します（テキストの間テキスト性 *intertextuality*）。学術活動に値する映像を制作するには、(A)自分の関心を視覚化する次元と、(B)先行する映像群のなかに、自分の映像をどのように位置づけるのかという次元が複合的に機能してはなりません。

本講義では、映像の歴史においてとりわけ重要な20作品（この数字は講義の時間に応じて変化します）を鑑賞します。150年に及ぶ映像の歴史の全体像を理解することにより、受講者は映像制作する際の参照項を築くことができます。映像を通して研究を組み立てるとき、映像に対して様々なアプローチがあることを事前に理解しておくことはとても重要です。

4. 映像の理論・思想としての映像

同時に、映像の抽象的概念や現代社会とのつながりについても理解する必要があります。

映像は約150年の歴史をもちますが、表現・解釈・意味構造において「映像」の領域を開拓してきたのは映像の理論です。映像の理論は、これまで美学、心理学、人類学、社会学、文学、音楽、建築学など広範な領域の研究成果を吸収し、1970年代以降は現代思想との結びつきを強めてきました。そして今、映像の理論は現代科学と急速に距離を縮めつつあります。学術活動に「映像」を位置づける場合、どの分野の研究であろうと、映像の理論を理解することなく映像制作に挑むことは、遠近法を知らずに絵画を描くこと、修辞法を知らずに文学を書くことと同義であるといえます。

そこで本講義では、さまざまな映像を題材に議論することにより、「映像」の表現・解釈・意味構造を理解する視点の獲得をめざします。

以上の講義を通じて、映像をくみる>リテラシーの養成をはかっていきたいと考えています。

2.2. <つくる>リテラシーの養成（映像制作実習）

次に、<つくる>リテラシーの養成についてですが、これには映像制作実習と倫理・権利の学習の2つの側面があります。

1. 映像制作実習

研究のために映像を制作することに関して、博士論文を書いているときによくされた質問は、「映像を使うことによって、研究にどんな新しい発見や利点がありましたか」というものでした。私自身、映像を使うことによって研究対象を多角的に捉えることができ、そこから多くの示唆が得られたと感じています。

映像制作は、一般的に次の3つの過程から構成されます。

- ①Pre-Production：プロポーザルの作成、撮影機材・予算の確定、撮影対象者・機関との交渉
- ②Production：フィールドワーク（取材）、撮影
- ③Post-Production：編集、協力者へのデータ・フィードバック、成果の公開、アーカイブズ化

以上は映像の制作過程に関する代表的なモデルです。映像の制作では、「撮影」と「編集」のみが注目されることが多いですが、実際には「撮影」はProductionの、「編集」はPost-Productionの1つの過程であり、その他の多くの作業によって映像制作は構成されています。どの過程も等しく重要であり、また多くの経験を要します。

本講義では、Pre-Production、Production、Post-Productionの各過程を実習により段階的に習得し、最終的には各受講者が学術研究に値する短編の映像作品を完成させます。

2. 映像の倫理と権利

映像は記録や表現のメディアである前に、撮る側と撮られる側という関係性のなかで権力を帯びやすいメディアでもあります。撮影対象（撮影対象者）の権利を尊重し、映像の公平性を貫いて映像制作を継続することは決して容易な作業ではありません。しかし、映像作品の生命線はまさにここにかかっています。映像には撮影者の人格、つまり撮影者と

撮影対象（撮影対象者）との関係性が如実に表れます。

本講義では、映像の倫理と権利にかかわる様々な事例を取り上げて議論し、映像をささえる倫理と権利について意識を高めていきます。また、映像制作の過程でこれらの問題に直面した際の対処法を学んでいきます。特に人類学調査の場合、調査時だけ撮影対象者と友好的関係を築けばよいというものではありません。その後も長期にわたって調査研究を進めていくことが基本となりますので相手と良好な関係を築けるような映像の使い方を学んでいかなければなりません。

以上の講義を通じて、映像をくみる>リテラシーとくつくる>リテラシーの養成をはかっていきたいと考えています。ただしこれはあくまでも私見ですので、これからの議論を通じて、さらに内容を精緻化していきたいと思います。

<質疑応答>

平田 それぞれの授業数はどのくらいを想定していますか。

村尾 1つの授業にやはり少なくとも半期、映像制作には通年は必要でしょう。たとえば立教大学では、映像の授業はだいたい15コマくらいで、映像表現法など細かい授業がたくさんあり、だいたい半期にわたっています。また、映像の歴史や理論など基本的なものは通年にわたり教えています。一般の大学ではそのペースですが、はたして総研大でできるかどうか。というのも、各基盤機関にそれぞれ学生がいるので、どこにどう集まって講義するのかという、総研大特有の問題があると思われます。

平田 15コマ(1コマ90分)は半期の講義ですね。半期と通年のパターンがあるとすると、学生はだいたい毎週2コマくらい映像関係の授業を受ける感じですか。

村尾 通年の授業は5つくらいで、それに学生が選択する授業が週に3つ

くらいです。したがって、毎日映像関係の授業があります。さらに、それに制作実習が加わります。

大森 立命館の場合はもっとヘビーで、その倍の授業数です。通年で映像文化研究とクリエイティブ・リーダーシップ・セミナーの2つがあります。クリエイティブ・リーダーシップ・セミナーは、映画監督やプロデューサーなど各界の著名者をゲスト講師として招いて講義してもらいます。映像文化研究は、多くの優れた映像作品を鑑賞し、それらの作品の分析・批評を通じて、映像作品とその文化に対する理解を深め、感受性を磨きます。いずれも隔週ごとに実施しています。ですから、毎週どちらかがあり、必ず出席しなければなりません。さらに1年間で20本くらいの映像を観ますし、毎週なんらかの講義があります。さらに、ゲーム、CG、三次元までの映像実習もあります。