

# 映像比喩解釈学のための試論

高田 明典

## はじめに

映画は、絵画的要素、文学的要素、音楽的要素によって構成され、それらが複雑に入り組む形で一つの作品を形成している。それは、映画が「総合芸術」と呼ばれる所以でもある。したがって、映画を学問的に研究しようとする場合にも、その構成要素同様に、映像・絵画としての要素、文学・物語としての要素、音響・音楽としての要素のそれぞれの立場からの検討が必要となる。映像・絵画要素についての検討は図像解釈学や美学・美術史学の観点を用いて行われ、文学・物語要素についての検討は物語論や文学理論の観点を用いて行われ、音響・音楽要素についての検討は音楽学の観点を用いて行われるが、それぞれの要素的項目の分析のみならず、それらを総合する観点が必要となる。

映画が学問的な研究の対象として取り扱われるのは、コアン＝セア (Cohen-seat, Gilbert) による「フィルモロジー (映画学)」の提唱にその端緒を見ることができる (Cohen-seat, 1958 [1946])。コアン＝セアは、「フィルムの事象 (le fait filmique)」と「シネマの事象 (le fait cinématographique)」という概念を示しつつ、映画を哲学・思想、特にコミュニケーション論の観点から論じることの重要性を提唱した。コアン＝セアの「フィルムの事象」とは、「映像」もしくは「フィルム」としての表現にまつわるものであり、「シネマの事象」とは、それらの表現によって示された価値が、人間の社会や文化に流通し影響を与えるということにまつわるものである。前者は「映像論」と考えることができ、また後者は「映画論」と考えることができるだろう。コアン＝セアのこの区分は、映画が単なる映像表現ではなく、広く社会に流布しうるものであり、社会との関係の中で論じられるべきものであるということを示したという点で特筆に価する。端的に言えば、この観点が「映画学」の端緒である。ある意味において現代解釈学の論点を先取りしているとも考えられるこの観点は、しかし、その後比較的長期にわたり、多く参照されるものではあっても、「映画学」の中心的論点とはなりえていなかったと言える。コアン＝セアの論点によれば、映像に関しての芸術的・美学的な接近は映画の一側面に関するにとどまるものであり、「映画学」の本質的对象とは映画が有しているコミュニケーションの側面にある。

その後、1970年代に映画論の隆盛期が訪れる。しかしながら、当時すでにガダマー (Gadamer, Hans Georg) の主著である「真理と方法」が出版されてから10年が経過していたものの、その考え方が十分に普及していたとは言えない。ガダマー解釈学に触発される形で出現した受容美学が定式化されるのも1980年代であり、逆に受容美学の発展を追随する形で、ガダマーの「真理と方法」が各国語に翻訳されるようになっていく。ちなみに「真理と方法 I」の邦訳は1985年であり、英訳は1979年である。つまり、記号論的な

文脈における1970年代の映画論は、受容美学もしくはガダマー解釈学の洗礼を受けていないことが想定されうる。たとえば、1982年刊の岩本憲児・波多野哲朗（編）による記念碑的論文集「映画理論集成」には、カッシーラ（Cassirer, Ernst）、パノフスキー（Panofsky, Erwin）に関する記述が含まれているものの、ガダマーに関しての記述は存在していない。論の中心は、作家論もしくは「生産美学」的なものが多く、表現者の意図を記号論的に探るという傾向が強い時代であったと言える。コアン＝セアの「映画哲学」に存在していた重要な論点は、「映画理論集成」にも収録されているものの、その影響は限定的なものであった。

映画映像論の分野で用いられる分析手法の核は記号論であると言えるが、それは、映画映像論が広く論じられていた時代背景と深い関係がある。端的に言うならば、記号論的な観点に基づく研究が支配的であった1970年代が映画論の隆盛した時期と重なっていたことが大きく影響しているということになろう。ただし、1970年代の映画研究は、現代とは比べることができないほど多くの優れた研究者と、その熱意によって支えられていた。それはたとえばバルト（Barthes, Roland）、メッツ（Metz, Christian）、スーリオ（Sourior, Etienne）、ウォレン（Wollen, Peter）などに代表される。

ウォレンは「映画と記号学—いくつかの接点」と題された論文において、エンゼンシュタインとメッツを詳細に検討しつつ、論文の終盤において以下のように述べる。「最後に私は、（ヴィルヘルム・ディルタイの言葉を用いると）“世界観”や、（エルンスト・カッシーラとパノフスキーに従うと）世界に関する“象徴的”な概念の問題について、少し述べてみたい。まずくりかえし言うておかねばならないのは、パノフスキーが強調するように、これらの概念も、作家がはっきりと見せるものを通してではなく、うっかりもらしてしまうものを通して得られるのだということである。だが、文体論的・プロップ的分析ならびに一般記号学と、世界観の分析との関係という問題は差し迫ったものではあるが、目下のところ、解決の見通しは立っていない。」（岩本憲児・波多野哲朗（編）1982：322）。

端的に言うならば、少なくともこの論文におけるウォレンの論の中核を為すのは「作家論」もしくは「生産美学」であり、そこに受容理論や受容美学の観点は存在していないのだが、そこにウォレン自身が齟齬を感じているように見受けられる。これを、コアン＝セアの提示した論点が未消化なまま残っていることに対する述懐であると捉えることもできるだろう（Wollen 1972 [1969]）。

ウォレンの言うところの「世界観」や「意味」は、表現者や作家の側ではなく、受容者の側に存在している。表現者は、枠組みを提示することによって、受容者の側の意味の再生産を触発することしかできない。そのとき、表現者の世界観は決して無意味ではないものの、副次的な意味しか持っていない。

また、映像論は映画論の一分野として発展してきた研究領域であるが、必ずしもイコノロジー分野の成果を下敷きにしてはいるわけではなく、主として構造主義や記号論の成果を踏まえて独自に発展した分野であると言える。パノフスキーの映画映像論に関する論

文に関しての評価は難しいが、そこにイコロジー的な論点は極めて少ない (Panofsky 1962)。

映画映像論は、長らく「表現者側」「生産美学」の論理によって駆動されてきたと言える。誰もがエイゼンシュタインを論じ、モンタージュを論じるが、それはどのように精緻に論じられても、結局のところ「フィルムの事象」でしかない。もちろん、コアン＝セアが指摘するように、フィルムの事象を論じずに、それを飛び越してシネマ的事象を論じることはできないのであるから、多くの論者が記号論を駆使し、そのフィルムの事象を論じることは、むしろ当然の手順であるとも言える。しかしながらそれは、「映画学」の本来求めるべき到達点ではない。受容者がどのように解釈を行うのか、より端的に言えば、フィルムが受容者の生のあり方にどのように影響を及ぼしていくのかということを考えるのが、コアン＝セアが示した映画学の最初の道標であったことを忘れてはならない。そして、コアン＝セアが示したこの道標に具体的な地図もしくは手順を与えたのが、ガグマー解釈学であり、受容美学である。

映画映像論の研究文脈において、受容美学の観点に立脚した研究を行う場合に重要となるのが、映像的比喩もしくは視覚的隠喩の問題である。本論においては、映像比喩の関連理論と問題を整理し、続いて、宮崎駿による記念碑的アニメーション「アルプスの少女ハイジ」と、エイゼンシュタインによる記念碑的映画「イワン雷帝」の分析を通して映像比喩解釈について考え、それらを通して映像比喩解釈の理論構築のための一歩とすることを主たる目的とする。

### 映像作品における「比喩」

映像作品においても、文学作品同様、比喩表現に類するものが多用されている。それを感じとることは可能であっても、分析するという段階になると困難に遭遇する場合が少なくない。それは、従来、「映像作品における比喩」と「文学作品における比喩」の間の共通の要素を見出すことに困難が存在していたことに由来する。

メッツ (Metz, Christian) は、映像表現や映画は表面的には言語ではないという観点に立ちつつも、それらを言語学の方法論によって研究することの意義について検討した (Metz 1968)。

「こうして、第一の契機においては、言語との相違の面から検討を加えることで、映画が織りなす映像による言説の非常に幅広い様相が、理解しうるものとなるか、あるいは少なくともより理解しやすいものとなる。」(メッツ (著) 浅沼圭司 (監訳) 2005 映画における意味作用に関する試論 水声社、p.104)

メッツは、そのうえで「第二の契機」として、記号学的に (超言語学的に) 映画を研究することの意義を提唱する。もちろん、映画・映像の研究においては、文学や言語学の分野における研究成果からの類推によるものではなく、映像分野に特化した記号論的な研究の方略が必要であることは議論を待たない。しかしながら一方で、重篤かつ潤沢に研究成

果が積み重ねられてきた言語学的方法を使うことの利点は計り知れない。少なくとも研究効率という観点からするならば、「映像を言語学的観点から研究する」ことを排除する理由は、どこにもない。

本項の主眼である「映像比喩」を検討する場合においても、同様のことが言える。映像比喩を言語的比喩との類比によって検討し、それらの相違点を基礎として研究を進めるのが最も効率的であると考えられる。しかし、映像における比喩表現は、前述のとおり、言語学や文芸理論の単純な適用によって説明しうるものではないという困難が存在する。

まず、比喩と、比喩でないものの違いを明確にしておく必要がある。比喩とは、ある対象の属性を叙述しようとするときに発生する表現の一形態である。ここで、比喩でないものの代表は「名指し」であり、ある特定の対象を指示するために用いられる言語表現である。たとえば、私が自分自身を指し示すために「私」や「高田」という単語を使うとき、それは比喩ではない。さらに、名指しされた対象に属性を付与する叙述において、広く一般に知られている（その語が意味する範囲のゆれが小さい）修飾語句や述語が使われる場合、それは比喩ではない。「彼は男だ」は、通常の文脈では比喩であるとされる可能性は著しく小さい（が、皆無ではないということにも注意が必要である）。これは、「男だ」という述語部分が「生物学的な、人間のオスである」という固定的な意味を呈していることによる。ここで重要なのは、何が「固定的」であり、何がそうでないかは、判然としない場合があるということである。「彼は男だ」という形式の叙述が比喩的に用いられる可能性は多く存在しており、たとえば「彼女は男だ」という場合には、隠喩的に用いられていると考えられる。これに関しては、本論の守備範囲を大きく逸脱するので詳しく議論しないが、ここで指摘しておかなければならないのは、比喩を考えるうえでは常に受容者の観点からの議論が必要となるということである。つまり、その表現が「どう受け取られるか」が、比喩の成立に不可欠である。その意味で、比喩論は、常に受容美学もしくは受容理論に近接する観点から議論されなければ、その本質に至ることはできないと言える。換言するならば、ある表現者が比喩表現を使うときは常に、それがどう受け取られるかということ想定していなければならない、ということである。

少なくとも表現制作物としての映像表現における比喩とは、「映像表現そのもの」であると言いうことができる。なぜなら、何らかの映像系表現制作物において、直示的に（比喩としてではなく）示される記号内容を考えること自体、困難であることによる。これは、文字によって書かれた物語においても同様であるが、主人公は、現実存在する何らかの人物を示しているわけではなく、多くの場合、読者の感情移入の対象として表現されている。主人公だけではなく、その周囲に配置される登場人物も、状況でさえも、すべて「比喩」として認識されるべきものであり、また実際そう認識されている。現実存在していた歴史上の人物を主人公とした場合であっても、それが純粋に学術映画である場合を除けば（もしくはそうであったとしても）、視聴者の「自己移入」「感情移入」の対象となるという点で、比喩として機能する。もちろん、感情移入の対象ではない場合でも、「あなたの周囲にい

つか出現するかも知れない人・状況・事物」という意味で「比喩」として機能する。逆に、そうでない物語（や映像制作物）が訴求することは、極めて想定しにくい。その意味で、「映画・映像系の表現制作物においては、すべてが比喩である」とさえ言える。まず、この観点を見失ってはならない。

さらに、比喩は記号表現と記号内容の間の結びつき方の種類によって分類される。単純化すれば、記号表現と記号内容が一義的に連結しており、かつ、その連結が広く一般に認められているとき、それは一般的な意味における「比喩」ではなく、通常の叙述となる。当たり前のことであるが、映像表現において「人間の形をした映像」がスクリーン上に投影されたとき、それは「人間である」と認識される。実のところ、その「人間である」と認識された像は、本当は、単なる光点の集合でしかないのだが、それに疑問を持ったり、別様に解釈したりする視聴者は皆無である。スクリーンを見て「あそこには人間など一人もいない。全部、光の粒の集合じゃないか！」という人は、限りなく少数である（というか地球上の人類においては、存在しない）。私たちは「光の集合」や「色のついたインクの集まり」などを見て、そこから何かを連想したり想像したりする。この作業は一般にはほとんど意識的な操作を伴わずに行われるので、見ているものが「映像」であるのにも関わらず、それを「実在物」であるかのように認識する。これは、バルトの言うところの「第一の意味」であり、情報としての意味の発生であると言える（Barthes 1970）。

さらに、ある記号内容を示すために、近接の概念を示す単語で代用するとき「換喩」とされる。「パトカーに捕まった」がこの例である。パトカーは、警察官の隣接概念であり、「パトカー」という単語によって警察官を示している。さらに、集合概念を基礎として記号内容を示すとき、「提喩」となる。また、隣接概念でも集合概念でもなく、ある単語の示す意味範囲のうちの一部が適用される場合「隠喩」となる。

映像における換喩、提喩、については、それほど面倒な概念ではないので、詳細な説明は必要ないと思われる。文学・言語学における換喩と提喩の定義を援用することによって、比較的簡単に理解することが可能である。その具体的な例については後述するが、たとえば、「森や海」などの自然物の映像を提示することによって、「自然」という概念を記号内容として惹起されるとき、それは「外延的提喩」となるという具合である。

しかしながら、視覚的隠喩に関しては、様々な議論が存在しており、この段階でそれらの理論的背景を検討しておく必要があると考える。

## 視覚的隠喩

オールドリッチ（Aldrich, Virgil Charles）は、映像表現における隠喩（視覚的隠喩）の基本的な構成について検討し、視覚的隠喩とは、ある何らかの表現を、別の何か「として見る」という形式において、視聴者に生じるものであると考えた（Aldrich 1968）。しかし、このオールドリッチの定義は「視覚的隠喩」を定義するうえでは広すぎる。この定義に従えば、「A という何かを、B という何かとして見る」という場合にすべて「隠喩」となり、

映像表現における提喩や換喩もしくは直喩と、視覚的隠喩の区別は存在しないということになってしまう可能性がある。たとえば、ある俳優がハムレットを演じている様子の映像を見て、私たちは、その俳優 (A) を、ハムレット (B) として見ることになるが、これは決して「隠喩」の範疇にくくられるものではない (ちなみにこれは直喩でもない——つまりこれは比喩ではなく、バルトの言うところの「第一の意味」である)。

西村清和は、従来の隠喩理論を整理しつつ視覚的隠喩の可能性について論じた (西村 2003)。そこにおいて西村は、「人は狼である」という表現を考える場合、それが「人は狼 (のように獯猛) である」という意味を提示すると考えるならば代置理論に等しいものとなり、隠喩の持つ本来の性質を説明しえていないと指摘する。「人は狼である」という隠喩的表現は「獯猛である」という概念に置き換えられるのではなく、「狼」という概念が惹起する様々な恐怖感や嫌悪感などによって修飾されるのであり、それらの「感じ」こそが隠喩的表現を特徴づけるものであると考える。

西村は、映像表現における隠喩に関して、以下のように述べる。

『モダンタイムス』の羊の群は、隠喩としてはほんらいの語りの次元にのみありうる述語媒体であるが、それがスクリーンという映像の説話世界の次元に、その細部の特徴のすべてをともなつて姿をあらわすとき、主語である『労働者』についての、一定の文脈にかかわるいくつかの意味素性による述語づけとして機能することはできない。」という (西村 2003: 13)。

つまりサールやピアズリーが提示した「文脈からの逸脱」もしくは「意味の欠陥」が、隠喩が発生するための主たる契機として必要であるとされる。そのような「異質なイメージ」が、あるストーリーの流れを持っている映像的物語世界に侵入することによって、視聴者は、「物語世界」と「その異質なイメージ」とが形成するもの「不自然な併置」をそのままでは理解することができず、そこに隠喩の意味が発生する (西村 2003: 13)。そして「隠喩の意味」とは、決して何らかの別の概念によって代替されるものではなく、その隠喩によってしか表現されえない意味が発生すると考える。この観点は、レイコフの隠喩理論とは相容れないものであるが、隠喩の持つ生産的な側面を強調したという点で特筆に値する。前述のとおり、レイコフによる写像論理を援用した隠喩理論は、つきつめて考えるならば「代置理論」に等しく、それまでになかった新しい意味が隠喩によって発生するということを十分に説明できない (Lakoff & Johnson 1980) (Lakoff 1993)。特に、視覚的隠喩を考える場合にそのことは明確となる。「人は狼である」という表現は、「人は狼のように\*\*\*である」とは書き下すことのできない「隠喩の意味」を発生させていると考えるべきであり、言い換えや置き換えで説明できるものではない。ここで問題となるのは、代置されえない新しい「意味」とは何か、ということである。

映像表現における隠喩とは、物語性と切り離して考えることはできない。なぜなら、物語の進行の流れと遊離して (つまり、物語の文脈から逸脱して) 表現されている映像表現は、すべて、隠喩として受け取られる可能性が存在するからである。つまり、「文脈からの逸

脱」という場合の「文脈」の存在が、隠喩の発生を担保する。しかし悩ましいのは、映像表現における隠喩とは、文脈からの逸脱によって発生しつつも、その文脈（物語）を修飾したり補足したりするという構図を有していることである。これは、物語性が中心であり隠喩がそれを補足するという意味ではなく、表層における物語性が隠喩表現と相互作用しつつ、深層における新たな（受容者の側での）物語を生成するという意味である。したがって、表層における物語性（端的に言えば、脚本などの文字表現によって表現されている物語）は、隠喩表現による影響を受けて、表層とは別の物語を受容者の側に発生させることもできる。というよりもむしろ、隠喩として認識される表現の存在によって、表層の物語は（よい意味で）歪められ、新しい意味を帯びることになる。このとき、隠喩表現によってどのような物語が受容者の側に生成されるかは、表現者の意図からは遠く離れてしまう場合がある。これは、映像表現のみならず、すべての表現制作物に共通している要素であると言えるが、特に映像表現においては、映像が持っている膨大な情報量によって、表現者の意図せざるが発生してしまう可能性が高いと言える。ただし、繰り返しになるが、その意味においての小説と映像の差異は程度の問題であり、小説であっても同様のことは発生しうる。

ここで、視覚的隠喩の好例であると思われる映像表現を例にして、その成立の条件に関して検討する。例としたのは、宮崎駿の初期の作品である「アルプスの少女ハイジ」の第一話における映像表現である。

図に示したように、この映像においては、ハイジと「籠の鳥」が同一の画面に表現されるシーンが存在する。レイコフの写像的隠喩理論にしたがえば、「籠に閉じ込められている鳥」という構造は、「籠＝状況」「鳥＝ハイジ」という対応関係により、隠喩として機能するということになる（Lakoff 1993）。もちろん説明としては、レイコフの写像隠喩理論は十分に機能しうる。しかしながら、この映像には、レイコフによる説明を遥かに超えた意味を見ることができる。

まず、このシーンが隠喩として機能しうる仕組みについて考える。前述のとおりそれは、「文脈からの逸脱」という要素が大きく影響している。ストーリーの展開からして、このシーンに「籠の鳥」が映し出される必然性はまったく存在しない。このシーンのアングルは、アパートの中庭に佇むハイジを上空から見たものとなっているが、ハイジの姿は点のように小さく、前景に「籠の鳥」が写されている。



続いて、一人ぼっちで中庭にたたずむハイジの姿が映し出される。



このシーンを見た視聴者は、この「文脈から逸脱した籠の鳥」を、物語の中に回収して理解しようとする。ここが「隠喩が発生する契機」である。繰り返しになるが、私たちは、何ら関係性のない（つまり文脈から逸脱した、もしくは意味が欠陥を有している）表現を目にしたときに、そこに何らかの関係性を「視聴者自ら発生させる」という性質を持っている。これは、おそらく人間の知的な機能の重要な一側面である。私たち人間は、「関係性を見出す」という機能を常に働かせている。

「人は狼である」という表現は、「人が、狼であるはずがない」という基本的認識が存在していることによって、隠喩として認識される。それと同様に、映像における隠喩とは、その映像がもっている物語性と比較して、ここにその映像表現（シーン）があることの原因が不明確であるときに、発生する。私たちは、「理由」をそこに自ら発生させるのであり、それが、隠喩を構成するための主たる原動力となる。

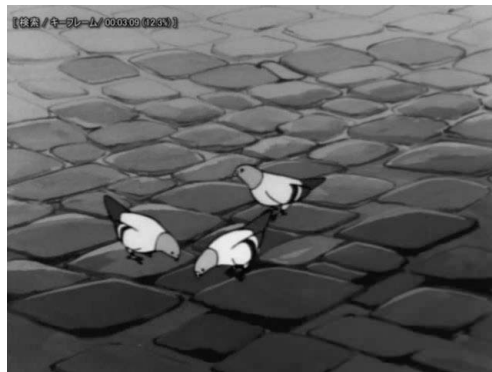
さらに続くシーンでは、「籠の中の鶏」が表現されている。まず、籠の外側からの映像が映し出され、続いて、視点が「籠の中から」の映像が映し出され、籠の中の鶏とハイジが重ねて写される。





通常からすれば、このような視点からの映像を私たちが見ることはない。この、視点の問題はここでの議論からは離れるので詳細に検討しないが、「籠の中からの視点」を視聴者が有している（ような映像表現である）のは、重要な意味を含んでいると考えられる。なぜなら、映像制作物における視点とは、多くの場合（というかほぼすべての場合）、「視聴者の視点」を示していると考えられるからである。この「籠の中の鶏と、ハイジ」の映像においては、視聴者は「籠の中にいる」ことが示唆されている。それは単に、「ハイジは籠の中の鳥である」という、前述の表現から一步踏み込み、「あなた（視聴者）も、ハイジと同じく、籠の中の鳥である」という隠喩を形成しうる。

さらに、若干の物語の進行があり、ハイジがデーテおばさんに連れられて街を出て行くシーンでは、鳩が表現されている。



もちろんこのシーンも、物語の進行とはまったく何の関係もない。ここまで登場した動物は、籠の鳥、鶏、馬、鳩となっている。ただし、ここでの鳩は、籠の中にはいない。そして、次のシーンでは、鳩は、馬に追われる形で飛ぶ。



ここまで三種類の鳥が提示され、ここで「鳥は飛べる」ことが示されている。さらには、それは「馬（ハイジが乗っている荷台を引く馬）」によって追い立てられて、逃げるように飛び去っていく。その後も、牛、バッタ、ヤギなどの動物が、効果的に「視覚的隠喩」を構成し、それらが、このアニメーションを「名作」と呼ばしめる要因となっていることは、誰もが認めることであろうと思われる。

一方で、この「ハイジ第一話」の物語は、極めて単純に書き下すことができる。それは「デーテおばさんに預けられている両親のいない5歳のハイジが、アルムの山に住んでいるアルムおんじのところに連れて行かれ、牧童のペーターと出会って、自由になる」というものである。単純化すれば、「ハイジ A（束縛）—（アルムの山に行く）—ハイジ A'（解放）」という要素のみが物語性を持っており、およそ25分の映像のほぼ大半は「隠喩的表現」である。蛇足ではあるが、これほどに「視覚的隠喩」が効率的かつ効果的に使用されたアニメーションを、私は他に知らない。

このアニメーションにおける視覚的隠喩は、あらゆる映像制作物における隠喩的表現を代表する典型的事例であると考えることができる。そこに存在する表現上の要素は、

- 1) 文脈からの逸脱
- 2) 適度な繰り返し
- 3) 適度な強調
- 4) 対比的提示

である。

1) に関しては前述したとおりである。物語の進行からして不自然であればあるほど、視聴者はそこに「隠喩的意味」を発生させる。2) に関しては、「適度な」という概念がいまいであるものの、回数繰り返されることが重要な意味を持つ。「文脈からの逸脱」が、もしも純粋な逸脱なのであれば、そこに意味を見出すことはできない。私たちは、それが繰り返し表現されることを見て、より一層、そこに何らかの関係性を見出そうとする。3) は2) と同じであるが、回数による繰り返しではなく、画面占める面積や、アングルなどによる強調によって、視聴者は、そこに関係性を見出そうと（無意識的な）努力を行う。

もちろん、その契機となる関係性はレイコフの写像理論によって説明しうるが、それを越えた豊潤な意味が生産されていることに注意が必要である。

### 映像比喩の形成要素

ここで、比喩とは、「連想を惹起する力」と、その「連想の許容範囲」という二つの要素によって定義されると考えるならば、映像作品における比喩と文学作品における比喩を「相同のもの」として取り扱うことが可能となる。また、比喩とは「文脈からの逸脱」が基本的な条件としてセットされているということに注意が必要である。

一般に、

①「君は太陽だ」

は比喩であるが、

②「君は学生だ」

は比喩ではない。

しかしながら、

③「君はナポレオンだ」

は、「君」が「ナポレオン」でないことが明確である場合、「比喩」となる。

上記①と③が比喩であり、②が比喩でないのは、②が「それが語られた世界の文脈から逸脱していない表現」であるからである。もちろん、逸脱していることを「明示する」ために、直喩という方法がとられることがある。

たとえば、

④「君は、学生のようにだ」

は比喩となるが、それは「君は、実際には学生ではない（つまり文脈からは逸脱している）が、学生を連想させる」という構成を有している。

もちろん、

②「君は学生だ」

も、「君」が「学生でない」ことが明確である文脈においては、比喩表現となる。

このように、比喩は、文法的な構造によってのみ決せられるものではなく、「文脈からの逸脱」という要素を必要とする表現技法である。ここにおいて、何を以って「文脈からの逸脱と考えるか」や「そもそも文脈とは何か」、または「文脈から逸脱すれば必ず比喩となるのか」「そもそも<比喩ではない表現>と<比喩表現>との違いは存在するのか」などの問題が存在し、それらについては「詩学」を専門とする研究者が専ら議論しているものの、現在までのところ明解な結論が得られたとは聞いていない。

上記の問題に関しては、本論での内容を逸脱するので深く検討することはしないが、映

像における比喩表現においても、同様のことを指摘することができる。つまり、比喩であるか否かは、「文脈からの逸脱が存在するか否か」に大きく依存していると言える。

たとえば「蛇」は、比喩的に用いられることの多い動物であり、また「象徴」としてさえ用いられることがあるが、それが使用されれば必ず「比喩」「象徴」かという、当然、そうではない。「蛇の生態」を解説するビデオがあったとすれば、そこでの「蛇」の映像は比喩ではない。

「蛇」の映像が比喩となるのは、その一連のシーンにおいて「物語の文脈から遊離して蛇が登場するとき」である。前述のように、人は「一見、文脈から遊離しているように思える表現」を目にしたとき、その「意味」の解釈を試み、「整合性のある一連の物語の中の一つの要素」として位置づけるという機能を有している。そして、その機能を利用するのが比喩である。したがって、比喩の基本的な条件として「文脈からの逸脱」をおくことができる。

「文脈から逸脱した表現」を目にしたとき、視聴者は、連想もしくは想像力によってそれを補おうとする。連想した要素のうち、文脈上での整合性を保つことができる解釈を採用する。この「連想を惹起する要因」が比喩表現に必要なものであり、それは「まるで～のようだ」という「文法規則に則った表現」である場合に直喩となり、「文法規則に則らない表現」である場合に、提喩・換喩・隠喩となる。

ここで重要なのは、「表現の表面上の文脈から逸脱した表現」が、「深層における意味の文脈」を形成するという点である。

したがって、提喩・換喩・隠喩は、直喩の文法的表現が欠落しているものではなく、むしろ直喩が、(本来すべてが比喩であることが当然であるにも関わらず、ことさらにそれが比喩であるということを明示するという意味で) 特殊な表現であると考えることができる。映像においては、「～のようだ」のような文法的表現が存在しないので、別様の定義が必要となる。

提喩に比べて換喩は、連想を惹起する力が強いが、連想の許容範囲は狭い。隠喩は、換喩・提喩に比べて、連想を惹起する力が弱い、連想の許容範囲が広い。当然のことであるが、「連想を惹起する力」と「連想の許容範囲」は、トレードオフの関係にある。つまり「連想を惹起する力が強い」場合には「連想の許容範囲が狭く」なり、逆に「連想の許容範囲を広く」しようと考える場合には「連想を惹起する力」は弱くしなければならない。連想とは、「視聴者の能動的な心的行為」であるため、その許容範囲が広いことは訴求力の形成に重要な意味を持つ。なぜなら、視聴者は「押し付けられた物語」ではなく、「自分の解釈によって得た物語」を好む傾向があるからである。いわゆる紋切り型の表現が忌避されるのは、この傾向によると考えられる。

そのため、映像製作者は「自由な解釈の幅」をその映像表現に具備しようとするが、それは本当の意味での自由ではなく、「映像表現者があらかじめ想定している物語を、視聴者が自発的に選択する」という状態が最も好ましいと考える。しかしながら、表現者がど

のような意図を持っていたかは問題ではなく、ある表現がどのように受け取られるかというこのみが問題であるのは、これまで繰り返し指摘してきた。

CMの例で考える。CMの主張は「この商品を買え」であることは当然であるが、それを一段噛み砕いて、「この商品を買えば、女性にモテる男になれる」というような表現を行うのが一般的である。もしそれだけが重要なのであれば、「この商品を買ったら、女性にモテますよ！」と連呼すればよい。当然のことながら、そのようなCMは訴求力を持たない。それは、「物語は、強制されても（視聴者の内部に）根付かない」からである。物語は、視聴者が「自らの解釈によって得られた」ときに、その効果を発揮する（訴求する）。つまり「自分の物語」として登録されることによって、行動（購買行動）が惹起される。本来「制作者が意図した物語」を、「視聴者の物語」とするために、「比喩表現」が重要な意味を持つ。前述のとおり、「比喩」には解釈の幅があり、「どのように解釈しようが自由である」という体裁を有している。したがって、「視覚的比喩」によって表現された映像を視聴した人間は、その映像を「自らの心的機能」によって解釈する。それは「強制された物語」ではなく、「自らが得た」物語となりうる。これは、現代解釈学の文脈においては、むしろ当たり前のことである。そこにおいては、物語の価値や意義とは、視聴者や読者とその物語世界の中に自己移入し、自ら再生産を行うことによって得られるとされる。つまり、価値の再生産を促す解釈の余地が確保されていることが重要である。

映像制作側における要点は、したがって、いかにして「視聴者の解釈を、制作意図に一致させるか」ということに集約される。優秀な製作者は、前述の比喩表現（直喩・隠喩・提喩・換喩）を適切に用いて、「誘導」を行うことができる。それらの比喩表現は、前述のとおり「連想を惹起する力」と「連想の許容範囲」によって区別され、それらを適宜に使用することによって、制作の目的を完遂することができる。

優れた映像作品を視聴すると、多くの人間は「これは、自分のための物語だ」と感じる。もしくは、「他の人はどう思うかわからないが、自分だけは、この作品の素晴らしさを理解できる」と感じる。しかし実際には、何十万人もの人間が、それを自分個人のための物語だと感じ、もしくは、自分だけが理解できたと感じるというのが、優れた映像作品の特徴である。そして「それらの〈個別の物語〉」は往々にして同じものである。そのような映像作品に備えられているのは、比喩表現の適切な使用である。そのようなことが可能となる前提は、個々の比喩表現の解釈の幅が十分に確保されていたとしても、文脈によって一意に決定するように誘導することが可能だからである。

したがって、分析者としては、そのような状況を認識し、文脈によって比喩表現の表現内容を同定するという分析態度を守る必要があると思われる。繰り返すが「記号表現」と「記号内容」は、1対1に対応しているわけではない。特に比喩表現においては、記号内容の解釈の幅を広くとることが基本的な条件であるので、文脈を吟味することが重要となる。

## 映像比喩の基本的枠組み

比喩には、「比喩表現」と「比喩対象」という二つの要素が必要となる。映像作品である場合、「比喩表現」とは観察されうる「映像」を指し、「比喩対象」とは、その「映像比喩表現」によって指し示されるものや人のことを指す。

「君は太陽のようだ」という比喩（直喩）の場合、比喩表現は「太陽のようだ」であり、比喩対象は「君」である。

### 1) 映像的直喩

「君は太陽のようだ」という比喩表現（直喩）に相当する映像表現を考えるのは、少々難しい。最も単純な例は、たとえば「人間」を「動物」として映像表現するような場合である。「この人物は、ネズミのようだ」ということを表現する場合、その人物を「ネズミの顔」で表現することが可能であり、また、このような表現は子供向けアニメなどでは多用されている。同様に、「会話できる自動車」や「話をする猫」なども「映像表現における直喩」の例であると考えることができる。ただしそれが「この自動車は人間のようだ」という表現であるのか、もしくは「この人間は自動車のようだ」という表現であるのかは、文脈によって判断しなくてはならない。

しかしながら、「映像表現における直喩」をここで定義することが可能である。それは「文脈上および、比喩表現 B の一部の要素からして比喩対象 A であることが明らかである『人・もの・概念』を、比喩表現 B として表現する」というものとなるであろう。ここで重要なのは「比喩表現 B」の中に、「比喩対象が A であることを示す表現が含まれている」という点である。たとえば、「ネズミの顔をしているが、洋服を着ている」という表現や、「自動車ではあるが、会話をするし、身振りもする」という表現が「映像的直喩」に該当する。

さらには、「ある女優が演じる何らかの役」が、「映像表現における直喩」を構成するという事例も考えることができる。この場合「比喩表現」は「その女優」であり、比喩対象は「それを見ている視聴者」であったりする。文にするならば、「あなたは、この女優のようだ」ということに等しい「効果」を持つのが、この種類の「映像的直喩」である。前述のように、この「映像的直喩」が機能するためには、「比喩表現 B」と「比喩対象 A」の間に「明確に認識しうる共通要素」が存在している必要がある。換言するならば、文学的修辞法における「まるで～のようだ」という表現は、映像的修辞法においては「明確に認識しうる共通要素」を示している。「二十歳ぐらいの威勢のよい俳優 A」が映像表現中に登場する場合、それを見た人間はその「俳優 A」を「二十歳ぐらいの威勢のよい若者一般」の比喩（直喩）だと考える。もちろん自分がその条件に該当する場合には、「俳優 A（の演じる役柄）」に対して同一視を行う。これを「直喩」と呼べるかどうかは議論のあるところだが、本論ではこのタイプの「映像における修辞表現」を「映像的直喩」と定義する。

## 2) 映像的隠喩

前述のとおり、「映像的隠喩」が可能であるか否かに関しては、少々面倒な議論が必要である。しかし本論においては、すでに「映像的比喩」を定義し、さらに「映像的直喩」を定義したのであるから、それらの枠組みからする限り、「映像的隠喩」を定義することは、それほど面倒な作業ではない。問題なのは、過去の研究との整合性をどう考えるかという「学問的生態系」の問題でしかないとも言える。

本論においては、そのような学問的生態系に拘泥することなく、定義にしたがって論を進めることとしたい（本論はそのようなことを議論するためのものではないということに注意されたい）。

本論では既に映像的直喩を「比喩表現と比喩対象の間に共通する要素が含まれるもの」と定義したので、映像的隠喩は「比喩表現と比喩対象の間に共通する要素が含まれていないもの」と定義される。

つまり、「文脈上からして A であることが明らかである『人・もの・概念』を、B と表現すること」かつ「比喩表現 B に、比喩対象 A を連想させる表現が含まれていない」ものを、「映像的隠喩」と呼称する。

前述の例に沿うならば、「文脈上明らかに『人間』が登場するであろう部分に、ネズミが登場し、さらにそのネズミは純然たるネズミとして表現されている」という場合が、「映像的隠喩」に該当する。ここにおいて「文脈からの逸脱」が重要な意味を持つ。「文脈を逸脱して『ネズミ』が表現されている場合、それは「映像的隠喩」として機能するからである。さらに「文脈上明らかに『人間』が登場するであろう部分」という条件は、むしろ「文脈から逸脱した表現として」と換言されるべきである。

しかしその場合、別の困難が生じる。「文脈上明らかに A である」場合には問題が生じないが、単に「文脈からの逸脱」である場合には、その比喩対象の特定が不可能となる。

たとえば、「文脈から逸脱して『蛇』が映像表現として提示された」場合、その「比喩対象」が何であるかを特定することは困難となってしまう。

この問題の解決法は、以下のようなになる。

「比喩対象が不確定な比喩表現に関しては、とりあえず解釈保留となる。しかしながら、映像作品全体を貫く「物語」が存在し、それとの整合性によって「比喩対象が不確定な比喩表現」の比喩対象が確定されていく」。

## 3) 映像的換喩

換喩とは、前述のとおり「隣接する概念 B を比喩表現として提示することによって、比喩対象 A を表現すること」である。

映像表現においては、たとえば「国家権力」とか「経済力」とか「腕力」とかという概念を直接的に表現することは容易ではない（それに比して、文章表現においてはそれらの漢語によって表現することが可能である）。「経済力」を映像表現したいと制作者が考えた

ときに使用する第一がこの「映像的換喩」である。たとえば「札束」を比喩表現として、「経済力」という比喩対象を表現することが可能となる。もしくは「積み上げられた書籍」という比喩表現によって、「知識」という比喩対象を表現することが可能となる。そのような映像表現を本論では「映像的換喩」と呼称する。

注意しなくてはならないのは、換喩(もしくは後述する提喩)は、製作者側においては「それを意図して用いられる」ことがあるが、分析者側においては、あくまでも文脈から類推した「比喩表現と比喩対象の関係」を指しているに過ぎないということである。

したがって、分析においては、ある映像表現が「隠喩・換喩・提喩」のいずれであるかは、「文脈」による吟味を施したあとではじめて同定されるものとなる。

#### 4) 映像的提喩

提喩とは、集合関係に基づいて表現される比喩を指す。そのうち、内包的提喩とは、ある集合の上位概念を提示することによって、下位の個物を示すことを言う。たとえば、「マシン」という語によって、「コンピューター」を示すという具合である。この内包的提喩に属する映像比喩を見ることは多くない。

#### バルトの「第三の意味」

バルトは、一般に評価が難しいとされる論文「第三の意味」において、エイゼンシュタインの『イワン雷帝』の戴冠式のシーンを例にあげつつ、そこに三つの意味のレベルが存在するということを指摘した (Barthes 1970)。一つ目は「情報のレベル」であり、いわゆる表面的な鑑賞で十分に知ることができる意味のレベルである。二つ目は「象徴のレベル」であり、たとえば「黄金」が「富の象徴」として用いられているという意味のレベルである。さらに、それら第一の意味と第二の意味によっては汲み尽くすことのできない何らかの「意味」を、バルトは「第三の意味」と呼び、それに関しての検討を続ける。

バルトは、イワン雷帝の戴冠式のシーンで、大量の黄金(のコイン)を雷帝の頭から注ぐ二人の廷臣の容貌と表情に着目する。

「それは廷臣たちの、一方は厚くて目立つ白粉の密度、もう一方は滑らかで上品な白粉の密度である。それは一方の《間の抜けた》鼻であり、もう一方の眉のくつきりした線であり、色褪せた金髪であり、白く萎えた肌色であり、どうやら髷であるらしい髪気取った俗悪さであり、石膏色のファウンデーションは髪粉の塗り跡である。」(バルト(著) 沢崎浩平(訳) 1984 第三の意味、みすず書房、p.75)

バルトは、象徴や隠喩によって示される意味を「自明な意味」と呼び、前述の第三の意味を「鈍い意味」と呼ぶ。それは、「私の理解力が吸収できない付加物のよう」な意味であるとされる(同前、p.77)。この「鈍い意味」がどのような役割や機能を有しているかに関してのバルトの説明は、たいへんもどかしいと言わざるを得ない。

バルトは「鈍い意味」は、メタ言語(批評)を攪乱し、不毛にすると言う。また、「鈍い意味」



は「反＝物語」であり、作者の意図による連辞的な表現によって構成された「象徴の連鎖（＝物語の自明な意味）」の発生をむしろ邪魔するものであると捉えている。

「要するに、第三の意味は、ストーリーを覆さずに（少なくともエイゼンシュタインにおいては）、映画を別な風に構造化する。」（同前、p.93）とバルトが言うときの「別な風に構造化する」というのは、その映像表現に解釈の幅を与えるという意味であると捉えることができる。

横田千晶は、バタイユとの比較を行いつつ、「鈍い意味」の機能を、説明的な言説とは異なる部分に訴えかけるものだと考える。つまりそれは、その捉え難い意味が「開かれ」を発生させ、「ある種の詩的な創造的把握へと向かわせる」ものだと指摘する（横田 2000：56）。この横田の指摘は、いわゆる「バルトのバタイユ読み」の帰結として得られたものであるが、バルト自身が語りながらもうまく説明できていなかった「鈍い意味」の機能を、明確に示していると考えられる。

端的に言うならば、視聴者は、様々な「鈍い意味」に晒されることを通して、独自の読みの範囲（もしくは解釈の幅）を担保される。もしもこの独自の読み（＝解釈の幅）の担保がなければ、物語の解釈は表現者の意図に沿った一義的なものになってしまう可能性が発生する。

ガダマーが指摘するように、物語の解釈とは、共通の意味への参与であり、受容者が独自に再生産・再創造するものである（Gadamer 1960）。しかしながら一方で、物語には当然表現者（＝作者）の意図による何らかの構造が含まれており、それが読者による意味の再生産を阻害する要因となる。しかし、表現者は、一方で、バルトの言うところの「鈍い意味」もしくは第三の意味のレベルを実現するための表現を差し挟むことによって、「開かれ」の余地を確保することができる。

この考え方に基づいて、『イワン雷帝』の当該の部分、もう一度検討してみる。

この戴冠式のシーンでバルトが問題としているのは、二人の廷臣がイワン雷帝に黄金のコインを注ぐ箇所である。



この後に、注がれる黄金のコインが、ジャブジャブと床に落ちるシーンがあり、



それに続いて、二人の廷臣のアップが挿入されている。



このシーンの「象徴的意味」を特定することは（バルトが指摘しているとおりに）難しい。仮に、何らかの独自の解釈によってその意味を特定できたとしても、それは極めて個人的な解釈となる可能性が高い。

しかし、このシーンを見る視聴者にとっては、この意味は、バルトが指摘するように重要な「意義」を有している。それは、この戴冠式において、黄金のコインがふんだんに降り注がれることに対しての、様々な「意見・感想・心情」の幅が確保されるという「意義」である。

それは、さらに続く王族と思しき女性たちのアップにおいても同様である。



廷臣の一方（向かって右側）は、目をきょろきょろさせつつ黄金を追う。もう一方は何かよからぬたくらみをしているように一点を見つめている。皇族の女性の一人は笑い、も

う一人は真剣かつ悲しげな眼差しで見つめ、もう一人は微笑む。それらの「意味」が問題なのではない。それらの映像表現のもつ「幅（様々に解釈できる様子）」が重要である。それによって、視聴者は、この戴冠式についての自由な意見や感想を持つことができる。つまり、この物語に自己移入することのできた視聴者は、このシーンの登場人物の誰にでも感情移入することができるし、また、しないこともできる。さらに、それらの登場人物の態度によって構成される「意味空間」のうち、どこにでも位置することができる。これが、横田の指摘する「ある種の詩的な創造的把握」である。

ここでことさらにバルトを引きつつ、映像表現の持つ特徴について検討しているのは、バルトが指摘するように、このような構成を有することが映像表現にとって極めて重要な側面だからである。もちろん、小説であっても絵画であっても、同様のことを指摘しうる。

しかしここで実際のシーンを出して説明したことに付随して、このシーンの「構造分析」による結果を簡単に説明する必要があると考える。なぜなら、このシーンにあるのは「鈍い意味」ばかりではないからである。特に「目をきよろきよろする——一点を見つめる」という対立関係は重要で、鬚を結っているいかにも貴族らしい廷臣（向かって左側）は、一点を見つめているのに対し、向かって右側の、比較的「平民」っぽい自然な髪型をしている廷臣は、目をきよろきよろさせる。「目をきよろきよろさせる」のは、驚きや疑念の象徴的表現であることから、実は、多くの視聴者は「右側の廷臣の態度」に感情移入する可能性が極めて高い。さらには、皇族の女性のうち、第一（笑う）と第二（悲しげな表情）は目をきよろきよろさせないが、第三の微笑む女性は目を動かす。さらに、それらの女性たちのうち、第一と第二の女性の背後には、無表情な廷臣が写っている。

これらの「意味」に関しては、ここで詳細を述べることはしないが、必ずしもバルトの言うようなものではなく、かなり「象徴的」な表現が含まれているシーンであると言える。

あるシーンから、どのような意味を汲み取るかは、もちろん視聴者にゆだねられている。分析者である私たちができることは、そこに存在する「ガイド」や「枠組み」を指摘することだけである。しかし、バルトの「第三の意味」によって指摘されているのは、この「ガイド」「枠組み」のもつ規定性と、解釈的行為の間の齟齬であり、それが極めて重要な指摘であることは当然である。

分析者としての私たちが留意しなくてはならないのは、どのような表現制作物であっても、意味や解釈を押し付けるようなことはできないということであり、そこに自由な解釈の余地が担保されていて初めて、その作品が価値を醸成することができる、ということである。

たとえるならば、良く出来た物語とは、縁石も塀もなく、ただ車線だけが引かれた車道のようなものである。また、その車線は一種類ではなく、縦横無尽に多方向へと進んでいる。どこをどう走ろうと自由であり、それを制限することはしないものの、ふと気づくと、ある車線に沿って進んでいる。そして、その車線が書かれた地面は整地されていて、とても気持ちよく高速に目的地に向かうことができる。ただし、車線を外れることも可能であ

り、目的を変更することも可能である、というようなものである。ここで、「第三の意味」「鈍い意味」とは、車線の幅の広さを担保するための重要な要素である。しかし、この車道の喩えでは汲みつくすことのできない要因が存在する。それは、車道は、ある方向性を明確に持っているものであるが、物語にはそれが緩やかにしか存在しない、という点である。

ここまで、象徴的表現や隠喩表現、物語の構成などが視聴者を「ガイドする」ということについて説明してきたが、バルトの指摘するように、物語が成立するためには、「ガイド」だけではなく、解釈の自由を担保する幅（車線の多さ）が必要であるということを知っておかなくてはならない。上述のように、宮崎駿「アルプスの少女ハイジ」では、映像比喩によって醸成される主たる効果としての「ガイド」を見ることができ、すなわちそれは、物語内容を補助もしくは補強するものとして用いられている。しかし一方で、エイゼンシュテイン「イワン雷帝」に見られる映像比喩は、物語内容を補助するものでも補強するものでもなく、受容者の自由な解釈の幅を担保するために用いられる「鈍い意味」として使用されている。ときとして分析者は、ある物語が示す「ガイド」の分析のみ終始する。しかし、物語という「道」を実際に走るのは、視聴者であり読者であり受容者であるということを決して忘れてはならない。

## おわりに

解釈学においては二つの段階の分析が必要とされる。第一の段階は、ある映像がどのように解釈されるかを記号論的な手法によって明らかにするという分析である。これは、コアン＝セアの指摘する「フィルムの事象」に対応する分析であると言える。もちろんこの段階の分析は重要であり、そのような分析が映像解釈の最初の段階となる。この第一の段階における分析だけでは映像解釈として十分ではない。この段階の分析は、何に着目するかなどの点で、解釈者による偏差が大きいが、そのこと自体は問題ではない。なぜなら、解釈に偏差が発生するのはむしろ当たり前であり、解釈の幅（＝偏差）があること自体が受容者の生産的解釈の余地を担保しているからである。分析者は、この解釈の幅を分析の対象としなくてはならない。それこそが、受容者が「意味を生産する場」であり、解釈の「スキーマ・枠組み」だからである。この解釈のスキーマの中で、受容者がどのように泳ぎ、受容者自らの価値や意味もしくは物語を再生産しうるのかを分析するのが、第二の段階である。そしてそれこそが、コアン＝セアが「シネマ的事象」として提示し、分析対象としようと考えたものであった。シネマ的事象とは、映像作品が「価値の揺籃」であることを示している。分析的解釈者とは、小手先の技術を技巧を分析する者たちのことではなく、私たちの社会に価値や意味が発生する場所およびその仕組みを知ることを通して、価値を効率的かつ継続的に発生させていく一助となることを目論む者たちである。もしもそうでないならば、映像作品を解釈する意味や意義は不明となる。

## 文献

- Aldrich, V.C. 1968 Visual Metaphor, *Journal of Aesthetic Education*, 2, 73-86. (ヴァージル・C・オールドリッチ (著) 松尾大 (訳) 1986 視覚的隠喩、『創造のレトリック』、勁草書房, pp.162-186)
- Beardsley, M.C. 1981 *Aesthetics : Problems in the Philosophy of Criticism*. Indianapolis : Hackett Publishing.
- Barthes,R. 1955 *Le degré zéro de l'écriture*, Paris : Seuil. (ロラン・バルト (著) 渡辺淳、沢村昂一 (訳) 1971 零度のエクリチュール、みすず書房)
- Barthes,R. 1964 Éléments de sémiologie, *Communications*, 4, 91-135. (ロラン・バルト (著) 1971 記号学の原理、『零度のエクリチュール』みすず書房、pp.85-206)
- Barthes,R. 1966 Introduction a l'analyse structurale des récits, *Communications*, 8, (ロラン・バルト (著) 花輪光 (訳) 1979 物語の構造分析序説、『物語の構造分析』、みすず書房、pp.1-54)
- Barthes,R. 1970 Le troisième sens, *Cahiers du cinéma*, 221, 12-19. (ロラン・バルト (著) 沢崎浩平 (訳) 1984 第三の意味、『第三の意味』みすず書房、pp.73-97)
- Barthes,R. 1985 *L'aventure sémiologique*, Paris : Seuil. (ロラン・バルト (著) 花輪光 (訳) 1988 記号学の冒険、みすず書房)
- Cohen-Séat, G. 1958 [1946] *Essai sur les principes d'une philosophie du cinéma, -Notions fondamentales et vocabulaire de filmologie*, Nouvelle edition, Paris : P. U. F. (G・コアン＝セア (著) 小笠原康夫 (訳) 大須賀武 (訳) 1980 フィルモロジー—映画哲学、朝日出版社)
- Dilthey, W. 1900 Die Entstehung der Hermeneutik. In : Gunter Reiß, *Materialien zur Ideologieggeschichte der deutschen Literaturwissenschaft*, Band 1, (S. 55-68) . Tübingen : Max Niemeyer-Verlag. (デイルタイ (著) 久野昭 (訳) 1981 解釈学の成立、以文社)
- Gadamer, H. G. 1960 *Wahrheit und Methode : Grundzuge einer philosophischen Hermeneutik*. Tubingen : Mohr. (Gadamer, H-G., 1989 [1975] . Truth and Method. (2nd.rev.ed) ., Edited and translated by J. Weinsheimer and D.G.Marshall. New York : Crossroad.) (ガダマー (著) 轡田收 (訳) 1985 真理と方法 I —哲学的解釈学の要綱 (1)、法政大学出版局) (ガダマー (著) 轡田收・卷田悦郎 (訳) 2008 真理と方法 II —哲学的解釈学の要綱 (2)、法政大学出版局)
- 花輪光 2006 ロラン・バルトの物語論：構造分析からテキスト分析へ 文藝言語研究 (文藝篇)、1-25
- Lakoff, G. & Johnson, M. 1980 *Metaphors We Live By*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Lakoff, G. 1993 *The contemporary theory of metaphor*. (A. Ortony (Ed.) , Metaphor and Thought (2nd ed.) . Cambridge : Cambridge University Press, pp. 202-251.)
- Mast, G. and Cohen, M. 1985 *Film theory and criticism (3rd ed.)* , New York-Oxford : Oxford University Press.

- McLaren, P., & Hammer, R. 1996. *Media knowledges, warrior citizenry and postmodern literacies*.  
In Giroux, H.A., Lankshear, C., McLaren, P. & Peters, M. (Eds) ,Counter Narratives :  
Cultural studies and critical pedagoggies in postmodern spaces (pp.81-115) . New York :  
Routledge.
- Metz, C. 1968 *Essais sur la signification au cinéma*, Paris : Éditions Klincksieck. (クリスチャン・  
メッツ (著) 浅沼圭司 (監訳) 2005 映画における意味作用に関する試論、水声社)
- 村越行雄 1996 隠喩理論：サールとレイコフ 『跡見学園女子大学紀要』、Vol.29、pp.29-47
- 西村清和 2003 視覚的隠喩は可能か 『美学』、Vol.53、No.4、1-14
- 小原克博 1994 神理解への隠喩的アプローチ 『基督教研究』、Vol.56、No.1、pp.67-92
- Panofsky, E. 1962 *Studies In Iconology : Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*, New  
York : Harper & Row; Harper Torchbooks. (エルヴィン・パノフスキー (著) 浅野徹 (訳) 塚  
田孝雄 (訳) 福部信敏 (訳) 阿天坊耀 (訳) 永沢峻 (訳) 2002 イコノロジー研究〈上・下〉  
筑摩書房)
- Ricoeur, P. 1972 La métaphore et le problème central de l'herméneutique, *Revue Philosophique  
de Louvain*, 70, 93-112. (リクール (著) 久米博、清水誠、久重忠夫 (編訳) 1985 隠喩と解  
釈学の中心問題、『解釈の革新』、白水社、pp.84-111)
- Ricoeur, P. 1975a La tâche de l'herméneutique, in *Exegesis*, Neuchâtel-Paris : Delachaux &  
Niestlé Editeurs, pp.179-200. (リクール (著) 久米博、清水誠、久重忠夫 (編訳) 1985 解釈  
学の課題、『解釈の革新』、白水社、pp.143-174)
- Ricoeur, P. 1975b *La Métaphore Vive*, Paris : Seuil. (リクール (著) 久米博 (訳) 2006 [1984]  
生きた隠喩 岩波書店)
- Ricoeur, P. 1976 *Interpretation Theory : Discourse and the Surplus of Meaning*, The Texas  
Christian U.P.
- Searle, J.R. 1985 *Expression and Meaning : Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge :  
Cambridge University Press.
- Soskice, J.M. 1987 *Metaphor and Religious Language*. Oxford University Press. (J.M. ソスキ  
ース (著) 小松加代子 (訳) 1992 メタファーと宗教言語、玉川大学出版部)
- Souriau, E. 1950 *Les 200.000 situations dramatiques*, Paris : Flammarion. (エチエンヌ・スーリ  
オ (著) 石沢秀二 (訳) 1969 二十万の演劇状況、白水社)
- Wollen, P., 1972 [1969] *Signs and Meaning in the Cinema*. Bloomington : Indiana University  
Press. (ピーター・ウォーレン (著) 岩本憲児 (訳) 1975 映画における記号と意味、フィルムア  
ート社)
- 横田千晶 2000 バタイユを読むバルト：『テキストの出口』と『第三の意味』における映像と言語、  
*Les Lettres francaises*, 20, 47-56.

フェリス女学院大学文学部コミュニケーション学科 教授  
(たかだ・あきのり)