

映画におけるリアリズムの考察

国際教養学部 4 年 松 谷 彩 可

<目次>

- | | |
|--------------------|--------------------|
| I. はじめに | IV. 映画におけるリアリズムとは |
| II. セルゲイ・エイゼンシュテイン | (1) 禁じられたモンタージュ |
| (1) モンタージュ | (2) 第三の意味を付加するモンター |
| (2) バトス | ージュ |
| III. アンドレ・バザン | V. おわりに |
| (1) リアリズム | 参考文献 |
| (2) アンチモンタージュ | |

I. はじめに

1920年代、ロシアでレフ・クレシヨフ（Лев Владимирович Кулешов, 1899-1970）によって「クレシヨフ効果」が提唱された。彼は、シーンを分解してできた一つのショットに、別の一ショットをつないで再構築するというモンタージュの手法が、元の二つのショットにはなかった、いわば第三の意味を、新しくできたシーンに付加するということを証明した。これに続いてセルゲイ・エイゼンシュテイン（Сергей Михайлович Эйзенштейн, 1898-1948）、フセヴォロド・プドフキン（Всеволод Илларионович Пудовкин, 1893-1953）、ジガ・ヴェルトフ（Дзига Вертов, 1896-1954）らが、モンタージュ論を確固たるものとした。しかし第二次世界大戦の頃、アンドレ・バザン（André Bazin, 1918-1958）がアンチモンタージュの立場を取り、モンタージュは軽視されるようになる。その後も続くモンタージュをめぐるこの議論の根本にあるのは、映画と現実との関係における捉え方の違いであると考えられ

る。なぜなら、モンタージュ映像は現実にかかる事象の断片であり、それは普段私たちが目にする映像とは異なっているからである。例えば、つなぎ合わされる二つのショットが、同じ時間に同じ物を撮影したものと見えたとしても、実際には全く別の被写体を別の時間に撮影したものであるということもある。本論では、映画におけるリアリズムについて考察すると共に、「観客を魅了する映画とは何か」という問いに対する私の答えを示したい。

第一に、セルゲイ・エイゼンシュテインの論文を取り上げ、モンタージュとパトスについて考察する。彼は、観客を魅了する映画を追求し、結果として「我を忘れさせ、自分から離脱させる」（エイゼンシュテイン [1984], 30ページ）ものであるというパトスを見出した。したがって彼によれば、モンタージュはパトスを生み出すための一つの手段である。私は、パトスこそが映画における真のリアリズムであると主張したい。第二に、アンドレ・バザンの現実主義とアンチモンタージュ論を取り上げる。バザンは映画を現実に近い手続とする手段として、ディープ・フォーカスを支持し、モンタージュを批判した。ここでは、アメリカでディープ・フォーカスが発明されたことで起こった、現実主義の考え方を中心に、考察していきたい。最後に、バザンの映画論を否定することにより、エイゼンシュテインの映画論を擁護する。

Ⅱ. セルゲイ・エイゼンシュテイン

セルゲイ・エイゼンシュテインは、1898年生まれのロシアの映画監督である。1925年に公開した映画『戦艦ポチョムキン』（セルゲイ・エイゼンシュテイン監督、1925）で自身のモンタージュ論を確立し、「観客を虜にする映画」を追求、生涯で七本の映画を製作した。同時に、論文などの多くの文書を残している。

エイゼンシュテインは、「真のリアリズム作品は、リアリズムの基本原則から出発して、現象の描写と、その現象を本質的に総括する現象のイメージとを不可分に統一していなければならない」（エイゼンシュテイン [1981], 14

ページ)と主張している。そして、モンタージュを使うことにより、描写とイメージとをショットに内在させた作品を目指した。彼は論文の中で、映画史を「単一のカメラ位置」、「複数のカメラ位置」、「トーカー」の三つの段階に分け、それぞれに特徴的なモンタージュ技法があることを示している(エイゼンシュテイン [1981], 19 ページ)。そこで、この章では第一に、上述した三つの時代におけるモンタージュに焦点を当て、描写とイメージの相互関係について説明する。第二に、エイゼンシュテインがいうパトスについて記述し、モンタージュの枠を超えた作品全体の構造の在り方を示す。私は上記の主張を擁護し、映画における真のリアリズムを、パトスの追求から見出せるものであると主張したい。

(1) モンタージュ

エイゼンシュテインは、単一のカメラ位置、つまり映画の最小単位であるワン・ショットにおける描写とイメージの関係性について、いくつか例を挙げている。以下はその例のひとつである、『戦艦ポチョムキン』の第二巻「後甲板上のドラマ」のシーンの説明だ。

艦船における銃殺は、いつどんな場合でも決して防水布で包むことがなかった。「ポチョムキン」でもそうであったし、どの皇帝の軍艦でもそうであった。現実には防水布は銃殺と関係があったが、銃殺されたものの血が甲板を汚さないように、広く敷かれた……などなど。この場の目撃者の一人があまり明確ではないけれども、防水布で包んだとかいてあったのかこつけて、防水布の効果を私なりに解釈した……つまり、銃殺の運命にあるものたちに、白い経かたびらに似た白布をかぶせたのであった(この連想にみちび



図1 白い防水布
(エイゼンシュテイン[1974], 266 ページ)

いたのは、すでに先行するワン・ショットの画面にあった伏線である。その画面では、銃殺を執行する海軍下士官たちが運んで来る巻いた防水布は、包まれた死体に似ている。「白い経かたびら」が死刑の宣告を受けた水兵たちを仲間や太陽、そして生活一般から隔離するとき、そのイメージの持つ強力な比喩的表現は、観客をすっきりのみ込んでしまい、彼らがありそうに思えるこの銃殺の方法を一瞬たりとも疑わせぬほどであった（エイゼンシュテイン [1981], 20 ページ）。

エイゼンシュテインは、同じことがワン・ショットで起こるとしている。つまり、事物や現象の描写と、それに内在する意味を示すための比喩的なイメージとが、葛藤している状態のことである。そして、二つの相互作用の統一の結果、リアリズムが生まれる。ここでいうリアリズムとは、現実ではありえない銃殺方法を、さもありえるかのように観客に錯覚させてしまうという、映画内に実現されるリアリズムのことである。

複数のカメラ位置の映画においても同じことが言える。ここでは、『戦艦ポチョムキン』における「オデッサの階段」のシーンの例を挙げる。民衆に向かって兵士が発砲する場面を思い出してほしい。上段の兵士が、下段にいる民衆に向かって発砲しながら、階段を下っていく。このような状況が描写されている中で、「全体が抑圧する体制を本質的に総括する感覚」（エイゼンシュテイン [1981], 116 ページ）に包まれている。ここでさらに、エイゼンシュテインは描写、あるいは物語的なモンタージュの機能の限界をも超える、観客に湧き上がるような感覚が起こると示している。彼によれば、この感覚を起こさせるため、モンタージュは「描写的な物語る機能と、リズム的な本質的総括のイメージ機能との二つの機能を持たなければならない」（エイゼンシュテイン [1981], 147 ページ）。

最後に、トーキー映画の段階のモンタージュを説明する。その前に、この段階に関係深い段階である、前述の複数のカメラ位置の映画における、リズムについて触れておこう。エイゼンシュテインが挙げている例の一つに、次

のような『戦艦ポチョムキン』の中のシーンがある。「刻々迫って来る主力戦艦との決戦にそなえて、蜂起した戦艦の水兵たちが待機しているとき、彼らの興奮した鼓動は、戦艦のエンジンの動きをしかるべき文脈とモンタージュのなかに置くことで、表現され得るのである」(エイゼンシュテイン [1981], 61 ページ)。トーキー映画の時代では、モンタージュによって表現されたこのようなリズムが、音へと昇華される。つまり、エイゼンシュテインにとってトーキー映画は、サイレント映画と同じ直線上にあるものであり、全くの別物であるというわけではないのである。同じく彼の論文に次のような記述がある。「音楽は言葉としても、声としても、また一般的に音としても、広く理解されるものであり、トーキー映画とともに映画的方法に登場した何か新しい要素ではない」(エイゼンシュテイン [1981], 159 ページ)。

ここまで、三つの時代におけるモンタージュ技法がどのようなものであるかを示した。エイゼンシュテインが繰り返し説いているのは、「イメージと描写の統一」と考えられる。「オデッサの階段」の例に戻れば、逃げる群衆のショットにモンタージュされた、発砲する兵士の銃口には、それ自体の描写に加えて「全体を抑圧的な感情に包む」というイメージが表されていた。これが、「イメージと描写の統一」であり、モンタージュの本質を表す例なのである。

(2) パトス

エイゼンシュテインは、観客を魅了する映画を追求していく中で、その本質を「パトス」に見出した。彼は論文で、パトスとは「我を忘れさせ、自分から離脱させる」(エイゼンシュテイン [1984], 30 ページ) のものであると定義している。

パトスの説明として、『戦艦ポチョムキン』の中の「オデッサの階段」のシーンが例に挙げられている。場面は、上段から下段へ逃げ惑う民衆のロング・ショットと、その人物たちのクローズ・アップから始まる。次に、整然と並ぶ兵士が一定のリズムを取りながら階段を下る。この、逃げ惑う民衆の運動

から、階段を下る兵士のリズムへの移行が、パトス的な場面の一例であるとされている。エイゼンシュテインはこのシーンに関して、「下方に向かう急速な運動が、一段一段下がって行くのに比例して緊張と次元を高める。そうしながら、明らかに質から質への飛躍が、厳密に繰り返されている」（エイゼンシュテイン [1984], 34 ページ）という説明を加えている。質から質への移行が、自分からの離脱につながるのである。また、質から質への移行は、一方で「飛躍」とも言い換えられる。これを、エイゼンシュテインは、「ワン・ショットの画面、エピソード、シーン、作品全体の感情的・情緒的な内容において、緊張が絶えず高揚し、量的に増大した結果、生じるものである」（エイゼンシュテイン [1984], 44 ページ）としている。この、質から質への変化、あるいは飛躍と呼ばれるものが、パトスのもとである基本的な要素であり構成となっている。

エイゼンシュテインは、映画のパトス的な構成を実現する手段として、モンタージュを挙げている。「オデッサの階段」の例において、民衆から兵士への質の移行は、モンタージュによって実現されている。つまり、階段の下へと逃げ惑う民衆のロング・ショット、そのクロス・アップ、次に兵士のショットをモンタージュしているということである。



図2 オデッサの階段
(エイゼンシュテイン[1974], 266 ページ)

以上のように、この章では、まずモンタージュについて説明し、次にパトスについて記述した。これは、エイゼンシュテインが執筆した論文の時系列に沿っている。そこで、この章をもう一度振り返って、今度は全体としての

彼の映画論についてまとめていくことにする。

エイゼンシュテインは、観客を魅了する映画は、我を忘れさせる力である「パトス」を含んでいると主張した。そしてこれを実現する技法として、モンタージュを挙げている。モンタージュとは、描写とイメージの二つが相互に滲透し、統一されているものである。

ここから結論づけられる「映画におけるリアリズム」とは、「映画の中に作った現実」のことであると、私は言いたい。それはつまり、観客に強烈な印象を与えることによって、それが現実だと思い込めるような映像のことである。

Ⅲ. アンドレ・バザン

アンドレ・バザンは、1918年生まれの、フランスの映画批評家である。彼は「1952年には、いわゆるヌーヴェル・ヴァーグの母体となった『カイエ・デュ・シネマ』誌を創刊、同誌に集まった気鋭の映画作家たちに有効な理論的刺戟を与えて、ヌーヴェル・ヴァーグの精神的な父と見なされている」（バザン [2008], 171 ページ）。バザンは、映画におけるリアリズムを追求し、その過程でモンタージュ技法を否定した。以下、彼が執筆した論文である『映画とは何か』を中心に、彼の映画論をみていきたいと思う。『映画とは何か』は、大きく四巻に分かれている。本論では、現実性の芸術としての映画の追求を主題とした、第一巻「存在論と言語」（1958）を考える。バザンが目指した映画とは何か、また、彼がモンタージュを否定した理由について述べる。

(1) リアリズム

ここでは、バザンが目指す、リアリズム映画において重視した構造を三点挙げる。

一点目は、写真的な映像である。バザンは、写真が客観的な性格を持つものであるとした。出来事の一瞬を切り取り、時間を止め、それを写真に留める。この考えを基準として、バザンは、映画とは「写真の客観性を時間の中

で完成させたもの」(バザン [2008], 190 ページ) だと述べた。彼の論文では、このような映像が「写真映像」という言葉で表現されている。そして、バザンの映画論の原点は、この考え方にある。つまり、現実を客観的に写し取ったものとしての写真に、時間の概念が加えられた映画を好んだのである。

それでは、現実世界で起こりうる出来事を映した映画が肯定され、反対に、幻想的な映画は否定されたのだろうか。この問いに関して、バザンは次のように否定している。

映画における幻想的なものは、写真映像の否定し難い写実性によってしか可能にならない。われわれに本当とは思えぬような眼前の光景を押しつけて、それを目に見える事物の世界へと導き入れるのは、他ならぬその写真映像なのである (バザン [2008], 202 ページ)。

ここでバザンは、映画『闘牛』(ピエール・ブロンベルジェ監督, 1951) で使用された、映像を写真的に見せるためのモンタージュを、「デクパージュの本当らしさを目ざしている」(バザン [2008], 242 ページ) として、容認している。つまり、幻想のものを現実らしくみせるために、写真映像を撮るためのトリックを使うことは致し方ないという考えである。結論として、バザンは結局、幻想的なテーマの映画も、現実的なテーマの映画も、写真映像であることが重要だと説いたといえる。

二点目に、バザンが重視したのは、時間的な現実性である。写真とは異なり、時間をも描写できる映画では、時の流れも現実的でなければならないとした。例えば、映画『極北の怪異』(ロバート・J・フラハティ監督, 1922) のあざらし狩りの場面では、狩りの一部始終のみを捉えている。そうではなく、狩りの始めから終わりまでを長回しで映すべきだったとバザンは主張した (バザン [2008], 320 ページ)。これによって、緊張感が増し、感動的な場面へと変えることができるのだ。

三点目は、空間的深さである。空間的深さが発揮される技法に、バザンは

ディープ・フォーカスを挙げている。ディープ・フォーカスとは、手前にある物から奥にある背景までの全てにピントを合わせるように撮った、特殊な映像のことを指す。以下、空間的深さについてのバザンの指摘を示す。

- ①空間的深さは、観客を、彼が現実との間に保持する関係により近い映像との関係の中に置く。従って、映像の構造は、その映像の内容そのものとは関係なしに、より現実性を持つと言うのは正しい。
- ②空間的深さは、その結果、演出に対する観客の、より能動的な精神態度を、また積極的な関与をさえ引き出す。分析的なモンタージュの場合には、観客はただ案内されるままについて行き、彼の注意を、彼のために彼が見なければならぬものを選んでくれる演出家の注意の中に、流し込みさえすればよいのに対して、ここでは、観客は少なくとも最小限の自分自身による選択を要求される。映像が意味を持つのは、ある程度まで、観客の注意と意志による。
- ③心理学的な範疇に属する右の二つの命題から、形而学上のなと呼ぶことのできる三番目の命題が生じてくる（バザン [2008], 324 ページ）。



図3 ディープ・フォーカスの例
映画「市民ケーン」
(J・オーモン[2000], 38 ページ)

バザンは、モンタージュを、あいまいさを失くす手段とした一方で、反対に、ディープ・フォーカスなどの空間的深さを持つ映像が、あいまいさを導き入れるものとした。

彼は、例として空間的深さを持った映像を多用した映画『市民ケーン』（オーソン・ウェルズ監督、1941）を呈している。その後、バザンは『市民ケーン』について、「われわれがこの作品の精神的な鍵について、あるいはその解釈について、いつまでも持ち続ける不確かさは、何よりもまず、映像の構図そのものの中に刻みこまれているのである」（バザン [2008], 324 ページ）と述べている。要約すると、空間的深さを持つ映像は、私たちが常日頃目に

している現実の映像に、より近く、またそれゆえに、観客の能動的な映像への関与を促すものである。

(2) アンチモンタージュ

ここでは、バザンが否定したモンタージュ技法とは何であったかを述べる。なぜなら、彼はモンタージュの全てを否定しているわけではないからである。バザンが使用を容認したモンタージュとは、映像のリアリズムを損なわない、むしろリアリズム実現の手助けをしているモンタージュのことである。例えば、前述の映画『市民ケーン』で用いられたディープ・フォーカスは、空間的深さを保持するショットであるが、同時にモンタージュ的效果を保持するショットであるともいえる。J・オーモン ([2000], 90 ページ) によれば、「かなり異質な手段で描かれた2つの場面を同じ画面内に並置」していて、「ショットの長さもまた、往々にして、特にきわめて頻繁なカメラ移動によって、ショット自体の内部に変化や、さらには断絶を作り出して」いる。これは、モンタージュの効果に非常に近い効果を生み出しているといえる。バザンの主張は、ここで使用されたモンタージュ的な編集方法は、空間的深さを生み出すディープ・フォーカスの中で使われているため、否定されないということである。彼の論文では、「モンタージュによる抽象化の補足が使用可能になるのは、それが映像の増大したリアリズムにとって役に立つ場合のみに限られる」(バザン [2008], 328 ページ) と記述されている。

また、バザンはモンタージュのような「トリック」そのものを否定していない。映画『赤い風船』(アルベール・ラモリス監督, 1956) の例を挙げてモンタージュの使用を否定し、この作品で使用された代替的な方法である、風船の動物化を実現させるためのトリックを容認した。バ



図4 映画『赤い風船』
(飯島[1980], 22 ページ)

ザンは、「その錯覚は具体的なものであって、モンタージュの実質上の延長に起因するものではない」（バザン [2008], 299 ページ）としている。つまり、モンタージュによって切り取られた映像ではなく、ワン・ショットの中で工夫された写真映像が、幻想的な存在である赤い風船を、本当らしく見せることに成功していると主張したのである。前述したように、リアリズムを実現させるための技法は、必要であるとされているのだ。

では、バザンはどのようなモンタージュを否定したのだろうか。彼はこれについて、モンタージュが禁じられる場合は、「ある出来事の本質が、行為の二つあるいはそれ以上の要素の同時的な提示を必要とする時」（バザン [2008], 304 ページ）だと定義した。例えば、『『極北の怪異』の有名なあざらし狩りの場面では、漁師と穴とあざらしと同じショットの中で示されないということなどは、とても考えられないこと』（バザン [2008], 305 ページ）だとしている。ここでは、出来事の「空間的単一性」が損なわれ、現実味が感じられないからである。

モンタージュが持つもう一方の効果、すなわち、元の二つのショットにはなかった第三の意味を付加する効果についてバザンは、「意味は映像の中にあるのではなく、それは、モンタージュによって観客の意識の面に投影される、映像の影」（バザン [2008], 313 ページ）であるとした。それゆえ、製作者は元の映像にはない、モンタージュによって作り出された映像の影によって、自らのメッセージを観客に押しつけようとする、この、第三の意味を持ったモンタージュを、バザンは否定している。

IV. 映画におけるリアリズムとは

ここまで、エイゼンシュテインとバザンの両者の映画論について述べてきた。エイゼンシュテインは、ショットにおける「描写とイメージの統一」を重視しモンタージュ論を説いた。また、パトスを生み出すことによって観客

の注意をスクリーンに向けようとした。対するバザンは、現実に近い映像を好み、結果、モンタージュの禁止やディープ・フォーカスへの支持、長回しへの支持につなげた。つまり、エイゼンシュテインは、いわば「映画の中に作った現実」を目指し、バザンは「現実そのものの投影」を目指しているといえる。私は、前者を肯定し後者を否定したい。本章では、後者がなぜ否定されるべきか、私の見解を述べていきたい。その上で、バザンが批判したモンタージュの、(1) 禁じられたモンタージュ (2) 第三の意味を付加するモンタージュの、それぞれについて考えていく。

(1) 禁じられたモンタージュ

エイゼンシュテインの映画『戦艦ポチョムキン』における「オデッサの階段」のシーンでは、発砲される銃口のショットの後に、男の子を抱いた母親が打たれて倒れるショットをモンタージュしている。これは、バザンによれば、モンタージュが禁じられるべき場面にあたる。しかし、このシーンは、下方に向かう運動に対して、上方に向かう運動を差し込むことによって、発砲へ向かって観客のパトスを最高潮にもっていく場面でもある。パトスは、「我を忘れさせ、自分から離脱させる」(エイゼンシュテイン [1984], 30ページ) 力であるから、バザンの主張である、空間的単一性の欠如による現実味の喪失を考えなくてよい。なぜなら、映像が本当らしいかどうかという観客の疑問は、パトスによってかき消されるからである。

また、殊に非現実的なこのシーンにおいては、現実(私たちが日常で目にする光景)に近づけるよりも、パトスを高めていく方が、より観客の注意を惹きつけられると考えられる。『赤い風船』の例を採り上げれば、まるで風船が生き物のように少年の後についていくことは、スクリーン外に存在する現実と乖離している。映像をスクリーン外の現実としてリアルに受け取っていた観客たちは、突如として現れた非現実的な物体に疑問を持つだろう。パトス的でない映画を見る観客たちの目は、常に冷静なのである。

(2) 第三の意味を付加するモンタージュ

第三の意味を付加するモンタージュについてバザンが述べた、「意味は映像の中にあるのではなく、それは、モンタージュによって観客の意識の面に投影される、映像の影」(バザン [2008], 313 ページ) であるという主張は、クレショフが提唱したクレショフ効果を批判していることばである。これに関して、エイゼンシュテインとバザンの両者の考えは一致している。なぜなら、「エイゼンシュテインはクレショフのモンタージュ理論において、ショットが単なる部品とみなされる点に激しく異議を唱え、機能に還元されないダイナミズムをショットに託そうとした」(野崎 [2003], 54 ページ) からである。

次にバザンが否定した、監督の観客に対するメッセージの押しつけによって、観客の自由を奪うモンタージュが、現実とかけ離れていることについて考える。これに関して私は、エイゼンシュテインが説いたモンタージュ論の、「描写とイメージ」を基に、否定していきたい。エイゼンシュテインは、「さまざまなイメージの創作方法においては、芸術作品は実生活のなかで人間の意識と感情に新しいイメージが組み立てられていく方法を使い、そのプロセスを再現していかなければならない」(エイゼンシュテイン [1981], 262 ページ) と記述している。次に抜粋するのは、エイゼンシュテインが挙げた、時計の描写から時間のイメージを創り出す過程である。

表面がなめらかな中ぐらいの白い円盤を使おう。その円盤の周囲を六十で割って目盛をつける。その目盛りの五つ目ごとに1から順番に数字を記入すると1から12までとなる。円盤の中心に自由に回転できるように、二本の金属針をとりつけ、先端をとがらせておく。一本の針は円盤の半径の長さを持ち、もう一本はそれより少し短くする。長針が12を指すようにし、短針が1から12までを指すように回転させてゆく。すると、そこに一連の幾何学的描写があらわれるだろう。二本の針がお互いの関係で、順次三〇度、六〇度、九〇度から三六〇度にいる角度にあるという事実である。

もしもこの円盤に機械をつけ、二本の針を均等に動かすと、円盤の表面

に描かれる幾何学的な図形は、特別の意味を持つようになる。それは単なる描写ではなく、すでに時間のイメージとなる（エイゼンシュテイン [1981], 259 ページ）。

以上から理解できるように、実生活では、描写とイメージを結びつけ、記憶している。描写それ自体がすでに、何らかのイメージを持っていることが多いのだ。イメージの内容は個々人で差があるだろうし、目にしたことのない物や人に対してはイメージがないため、何の感情もわからないだろう。したがって、映画を製作する際、描写からイメージを創りだす必要があるが、その過程は、実生活のそれに従い、順を追わなければならない。こうして出来上がった映画は、まさに「リアリズム映画」といえるのではないだろうか。

このように、パトス的な構造で、また、描写とイメージが統一された映像では、観客は映像の中に出来上がった新しい現実の虜になる。それは、スクリーンの外で目にする現実とは異なっているが、映画においては後者よりも前者の方が、より観客の目にリアルに映る。なぜなら、観客への半ば強制的な誘導による「我を忘れさせる」効果を持つのが、パトスでありモンタージュであるからである。

対して、観客の能動的な関与を促すバザンの映像は、観客を映像の虜にする要素が現実との接点のみなので弱い。また、非現実的な描写においては、バザンも容認しているように、モンタージュ的な編集を用いる必要がある。それでも、他のシーンでモンタージュを禁止していたり、パトスが弱かったりすれば、イメージと描写の統一がおろそかになる。結果、非現実的な描写の意味を観客が理解できなくなる、といった状況に陥る。スクリーン外に目を向けさせては結局、観客は、映像の本当らしさを感じられない。映像に必要であるのは、観客を虜にする力なのである。

V. おわりに

最後に、エイゼンシュテインとバザンの映画論の、まだ触れていない点について補足を加えたい。サイレント映画とトーキー映画について、エイゼンシュテインとバザンの、双方の主張である。エイゼンシュテインはサイレント時代、バザンはトーキー時代というように、両者は異なった時代に生まれた。したがって、この二人を比較する上で、サイレント映画とトーキー映画について示しておく必要があるだろう。結論からいうと、両者の見解は一致している。前述のように、エイゼンシュテインは、サイレント映画では映像によって表現されていたリズムが、トーキー映画では音によって昇華されると述べた。バザンも、サイレントとトーキーを「技術の発達各段階」(バザン [2008], 198 ページ) とし、「無声映画を、音と色とのリアリズムから次第に見放されて行った一種の原始的な完成の状態と見ること」(バザン [2008], 198 ページ) が、馬鹿げていると主張した。このように両者ともに、トーキー映画をサイレント映画の延長線上にあると結論づけている。したがって、両者を比較するにあたって、二人の生きた時代が異なっても、問題はないと考える。

さて、本論では、モンタージュをめぐる議論の根本にある、映画と現実との関係における捉え方の違いを、エイゼンシュテインとバザンという二人の偉人の映画論を読み解くことによって考察した。両者に共通しているのは、観客を魅了する映画を追い求めた点である。その結果、前者は「映画の中の現実」を創り出す方法を、後者は「現実そのもの」を映像にする方法を導き出した。それを踏まえて私は、映画におけるリアリズムは、エイゼンシュテインが追求したパトスと、パトスを生み出すためのモンタージュ技法であると論じた。映画の中に創った新たな現実は、私たちが実生活で目にしている現実よりも、生々しくリアルなものである。それを目の当たりにした私たちは、我を忘れ、実生活を忘れ、映像の虜になるだろう。

参考文献

- ・アンドレ・バザン著、小海永二訳、『小海永二翻訳撰集第四巻 映画とは何か』、丸善、2008年。
- ・飯島正著、『ヌーヴェル・ヴァーグの映画体系I』、冬樹社、1980年。
- ・岩本憲児著・波多野哲郎編、『映画理論集成』、フィルムアート社、1982年。
- ・岩本憲児編、『エイゼンシュテイン解説——論文と作品の一巻全集』、フィルムアート社、1986年。
- ・瓜生忠夫著、『モンタージュ考—映画の認識の系譜—』、時事通信社、1973年。
- ・J・オーモン、A・ベルガラ、Mマリー、Mヴェルネ著、武田潔訳、『映画理論講義 映像の理解と探求のために』、勁草書房、2000年。
- ・柴田健志著、「モンタージュ理論の考察—マルローとバザン—」『鹿児島大学法文学部 紀要人文学科論集』65号、2007年、65-83ページ。
- ・ジャン・ピエロ・ブルネッタ著、川本英明訳、『イタリア映画史入門1905-2003』、鳥影社、2008年。
- ・ジャン＝リュック・ゴダール著、寺門次郎訳、『ゴダールの決別』、角川書店、1994年。
- ・ジェレミー・ヴィンヤード著、吉田俊太郎訳、『傑作から学ぶ 映画技法完全レファレンス』、フィルムアート社、2002年。
- ・セルゲイ・M・エイゼンシュテイン著、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、『戦艦ポチョムキン (エイゼンシュテイン全集2)』、キネマ旬報社、1974年。
- ・セルゲイ・M・エイゼンシュテイン著、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、『モンタージュ (エイゼンシュテイン全集7)』、キネマ旬報社、1981年。
- ・セルゲイ・M・エイゼンシュテイン著、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、『作品の構造について (エイゼンシュテイン全集8)』、キネマ旬報社、1984年。
- ・セルゲイ・M・エイゼンシュテイン著、エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳、『無関心な自然でなく／方法 (エイゼンシュテイン全集9)』、キネマ旬報社、1993年。
- ・野崎敏著、「残酷さの倫理 (映画を信じた男—アンドレ・バザン論III)」『言語文化』34号、1997年、53-69ページ。
- ・マリン・マッケイブ著、堀潤之訳、『ゴダール伝』、みすず書房、2007年。
- ・柳澤一博著、『イタリア映画を読む—リアリズムとロマネスクの饗宴』、フィルムアート社、2001年。
- ・ルイス・ジアッティ著、堤知子・増田珠子・堤龍一郎訳、『映像の法則』、フィルムアート社、2003年。