

〈研究ノート〉

映画の表現技法におけるモンタージュと鑑賞

小坂 啓史

日本福祉大学 教育・心理学部

kosaka@n-fukushi.ac.jp

Montage in Expression Techniques of Movies and Appreciation Action

KOSAKA Hiroshi

Nihon Fukushi University

*keywords: Montage, Expression Technique, Perception, Appreciation,
Sergei Eisenstein*

概要

映画制作においてはさまざまな作業とそのプロセスがあるなかで、本稿では編集段階に着目し、制作者におけるその作品構築をモンタージュとして位置づけたうえで、鑑賞者への影響や効果についてみていき、映画の作品化のあり方についての考察を行った。まずは映像の知覚に関して、それが写真と動く映像（映画）とではことなることが理解できた。映画はモンタージュによって、相対的に制作側の創造性が発揮されるものであり、何に焦点化させるかが意図されている。これは、鑑賞者にとっては作為的なフレームで現実をみることにつながるが、しかしそのことが（通常意識して知覚されていないものをも映し出す）器械装置に基づく知覚との折り合いをもつことに、延いてはそうした装置を通じた（用いた）解放にもつながりうるということがわかった。次に、モンタージュの理論的考察を行っているソ連の映画監督セルゲイ・エイゼンシュテインの見解と方法について取り上げ、制作者のモンタージュが鑑賞者の創造するイメージへとつながっていくこと、つまり感覚領域の諸要素の結合が、受容側の感情や意味付与へと連動させていくことを確認した。結局、モンタージュを通じた映画の制作者と鑑賞者の関係は、両者による作品化の過程ととらえることが可能であり、新たな知覚・技法・芸術を切りひらくものとなりうるものであると考察された。

1 はじめに

映画の制作においては、たとえその経験のない者、内実を知らない者であったとしても、さまざまな役割を担う多くの人びとが携わり成立していることは、想像に難くないであろう。そこでは監督、俳優のみならず、プロデューサー、脚本家、助監督、美術監督、グラフィック・デザイナー、撮影監督、録音技師、スタント監督、特殊効果担当など、それぞれの部署のプロフェッショナル（と、それを目指す者たち）による技術の発揮、そしてその連携による相互効果によって創造されていく。このことから、映画は他の芸術形態を合わせたものとしての意味だけでなく、多くの技術者、専門家、そして芸術家らによるものとしての「総合芸術」でもある、ということがいえる。

このような多くの人びとの役割と、その有機的な複合による制作に基づいて、そして映画を創り出すための準備、撮影、編集といった段階を通じて作品は生み出されるわけであるが、こうした制作過程、とくに映像の編集段階においては、各シーンの時間的順序など、鑑賞者の受容、理解可能性が追求されること、つまりは構造的な文脈の調和がめざされることが、さしあたり原則的な前提として位置づけられうるといえよう。しかし作品のオリジナリティや個性、特性を際立たせるため、むしろ対立、混沌ともとれるような構成がとられることもある。つまり革新的手法としての表現の範疇に、そうした構成技法が意図的に含まれ、あらかじめ念頭におかれ目指されたかたちで作品化されることもある、ということである。換言すれば、この場合新たな表現技法の探求・発見といった、いわば実験的手法としての意味合いが色濃くなることにもなる。こうした方法が、鑑賞者にとっての驚嘆、興奮、そして恐怖など、さまざまな感情をもたらす感動へとつながるような受容になる場合もあれば、とくに効果をもたらさない場合もありうる。したがって映像作品の表現技法は、鑑賞者の作品の受容にもその多くを依存しているということでもあって、受容をとまなうことで初めて制作側の「企み」が成功しうるものとなり、そうした作品としての存在が認識されうること、また、実現化した表現技法が特定の「技法」として成立するのだ、ともいえる。

筆者は以前、「芸術は芸術家からその受容者への一方向的な働きかけによって形づくられるというよりも、芸術家と作品、そして愛好家や鑑賞者といった観者との間の関係に基づくのではないか」（小坂 2020: 1）との見通しに基づき、芸術社会学や受容美学の観点を導入して考察を行った。つまり、「制作側からすると、……どのように社会に受け入れられうるか、その受容の様態を創造者側が予期しつつ、形づくられる側面」（小坂 2020: 1）もありうるし、また「受容する側も、……美の受容行為に先立つ、あるいはそれ以外のさまざまな動機づけ、期待に結びつく行為としてもなされうると考えられる」（小坂 2020: 1）のであって、制作側と受容側とにおける、作品の企図と解釈による相互関係によって、芸術作品の存在の態様が生成されるといった視点を提示した。映画作品においては、その制作の技法、とくにショットやその編集方法、音楽・音声、視覚効果、俳優の（即興的）演技、そしてプロットやストーリーなどによるポリフォニー（多

声音楽) 的構成の方法によって、受容する側、つまりは鑑賞者にとっての作品のあり方が大きく影響され、その存在のあり様が変わってくると考えられる。本稿ではそうした問題関心にに基づき、ここではとくに映画の編集表現としてのモンタージュの技法について、その構成の理論的考察を行っているソ連の映画監督セルゲイ・エイゼンシュテインの技法について取り上げることとしたい。そしてそれが鑑賞者にとってどのような影響や効果をおよぼし、作品化がなされていくのかを考察していくこととする。

以下第2章ではまず、映像の知覚のあり方について確認する。その上で、映画の構築作業であるところのモンタージュと、それに基づく映画の知覚の特徴についてみていく。そして続く第3章では、エイゼンシュテインのモンタージュに対する見解を確認し、そこからさらに、鑑賞者と制作者の双方のイメージ化で作品化がとげられることについて示していくこととしたい。

2 映像の知覚と映画のモンタージュ

本章では、映像と知覚との関わりについて整理した上で、映画という映像の特徴、映画制作におけるモンタージュの技法について考察していき、それに基づく知覚のあり方について考察していくこととする。

2.1 映像の知覚について

まずは、映像に対する私たちの知覚のあり方について、動く映像の前に動かない映像である写真に対するものに関して確認しておこう。写真は人間が知覚しえないものまでとらえているといえる。私たちの知覚経験はそもそも、見たいものを見るというかたちで、知覚そのものを絞り込むことで成り立っているといえるが、写真そのものがそのようなことを行うことはない。つまり、「カメラという機械の知覚は、人間的尺度で縮減されて人間の知覚と意味に回収される以前のもの、^{しきい値}識閾下にある世界の眺めと手触りととどめている」(日高 2016: 38) ののである。ということは、そうしたものである写真を見るということは、知覚していないものを知覚する経験であるということがいえるだろう。日高優が述べるように、まさに「写真映像を見るとは、人間の自然な知覚を押し広げるように知覚する経験であり、潜在する事物へと感度を上げる経験」(日高 2016: 38) となるのである。

こうした映像が動く(ようにみえる仮現運動ではあるが)こと、つまり映画が映し出すものに対する知覚についても、さしあたりはこれがあてはまる。カメラが撮影し、スクリーンに映し出された動く映像によって、写真と同じく人間が知覚していないものを知覚することになる。したがって築地正明がいうように「純粹に光学的なメカニズムによって得られる『映像』と、私たち身体を持つ存在が、実践的に知覚するこの世界とのあいだにはどこまでも本性上の差異がある」(築地 2016: 59) ということになる。ということは、日常的な風景をロングショットで映し出した映像、そしてそれがたとえ普段

から何気なく見ているものであったとしても、見せられているスクリーン上の映像に対して、私たちは新たな発見と驚きで満たされる経験をもつこともありうる、ということになる。これは「ただ物が動いて見えたというだけではなく、人が通常意識して見ていなかったもの、見えなかったもの、あるいはあえて見ようとさえしていなかった事物すべてが、隈無く充滿しており、一挙に『視覚』になだれ込んで」（築地 2016: 58-9）くることの驚きである。草創期の映画に対する鑑賞者の驚きは、まさにこれに相当するものであると考えることができる。

この差異による驚きと新たな「現実」は、映像を作り出す側にとって、表現とその創造性の構造的源泉となるものに相当するといえよう。映画はさまざまな意味で意図的に創作された動く映像であるが、それはシナリオ作成や俳優が演じる登場人物たちのキャラクター創造、そしてアドリブを含む演技の一つ一つ、ミゼンセヌ（mise en scene, 映像化させる監督が携わるあらゆること）そのもの、さらにはショットの撮影から編集まであらゆる段階で携わる人びと全員のはたらきと、それらの根源的な創造性が発揮されることで形づくられていく。映画はしたがって、そうした作品化作業全体を通して、鑑賞者の視覚を何かに焦点化させていくものであるということがいえるであろう。映像そのものの作成段階に限定して具体的にあげれば、とくにストーリーボード（各シーンのスケッチ）の作成、そしてことなるテイクやカヴァレッジ（coverage, シーンを再演出して別アングルなどで撮ったもの）の撮影などの段階で構想が練られると考えられるが、最終的にはいわゆる編集作業の段階によって、生み出されることになるだろう。

視覚の絞り込みによる私たちの知覚と意味の回収を、映画は制作者がまず意図的に実施するといえる。その意味からは、さまざまなフットージ（footage, 撮影したショットやシーン、場面など）をカットしたりつなぎ合わせていく作業は、極めて創造的であるといえる。これは単なる編集（エディティング）というよりも、制作者側がこの創造性を積極的に意識して行っていく作品化であるといえ、したがって以下ではモンタージュと表現していくこととしたい。モンタージュとは、エディティングのような不要な素材を排除する過程をあらわすのではなく、生の材料をもとに作り上げていく構築作業といった側面の強調を意味づける単語である（Monaco [1977]1981=1983: 183）。こうした創造をへた映像作品は、人びとが普段とることのできない視野や視角における視覚体験、視覚対象の切り替え（シーンのつなぎ目）などを経験させていく。

さらには台詞やサウンドトラックによる音楽も加わった映像体験によって、現実世界における自分の視覚や聴覚とは全くことなつた複合的な感覚世界に身をおかせ、鑑賞者はそれを知覚し意味づけを行っていくという、非日常的な「現実」世界の経験をしていくことになるのである。

2.2 映画制作におけるモンタージュ

本節では前節で述べた、映画の映像作品化作業の特徴であるモンタージュについて、

主にヴァルター・ベンヤミンの考察を手がかりに、さらに理解を深めていくこととした
い。

そもそも、映画理論におけるモンタージュとは「ショットとショット等の映画の構成要素についての効果的な結合を探求したもの」（山下・井上・松崎 2012: 164）とされる。映画は、すでに示していることでもあるが、撮影されることそのもののみによって作品化されるのではない。ベンヤミンが述べるように、映画における「芸術作品は、モンタージュによってはじめて生まれるのである。モンタージュされるひとつひとつの構成部分はどれも、ある出来事の複製である。この出来事それ自体は芸術作品ではないし、それを撮影しても芸術作品にはならないようなもの」（Benjamin [1936]1989=1995: 605）である。前節の最後に述べたような、映画における非日常的世界の経験については、モンタージュの果たす効果によって生成するということである。ベンヤミンは次のようにも述べている。

映画のイリュージョン性は二次的に獲得された性質である。それはフィルム編集の産物である。その意味するところはこうである。映画スタジオにおいては、器械装置が現実の奥深くまで侵入しており、そのありようはといえば、現実の純粋な相、器械装置という異物から解放された相は、ある特殊な処理の産物、つまりその目的のために特別にセットしたカメラで撮影したものを、同種の他の撮影フィルムとモンタージュした結果なのである。（Benjamin [1936]1989=1995: 615）

では、モンタージュによってショットとショットが結合されることの効果とはどのようなものであるだろうか。このことについては、映画理論ではクレショフ効果と呼ばれるものによって説明されることが多い。クレショフ効果とは、「設定ショットを用いずに空間の部分だけをいくつか見せ、それらにもとづいて空間全体を観客に推測させる一連のショット」（Bordwell and Thompson 2004=2007: 291）のことであり、ソ連の映画監督レフ・クレショフが行った実験に基づいているともされる。この実験は、スープ、棺の遺体、横になった女性などのショットを無表情の俳優のショットに別々につなげて提示すると、それを見た鑑賞者はそれぞれの組み合わせごとにことなつた認識、意味づけを行うということを明らかにしたものである。つまり関連のないショットを複数つなげることで、各々の単独のショットのみが表す意味とはことなつた意味づけがなされる、ということである。先の例でいえば、スープのショットの後に俳優のショットが続けば、「空腹」の意味があらわれることになるが、遺体の後に俳優のショットが続けば、「哀悼」の意味があらわれる、などといったことである。

映画はこうしたモンタージュにより、鑑賞者にどのような感情と意味付与を行わせるかについての導きを企図しているところがある。実はそれだけではない。「完成した映画は、われわれつまり大衆を魅了する『現実』の比喩になる。さらにいえば映画が『現

実』を見る視覚になっている」(多木 2000: 88) ともいえるのである。感情と意味付与のしかたそのものを導くということは、文字通り鑑賞者が映像で提示された対象をそのようなものとしてみるようにさせることであって、そうして構成されたフレームでみる経験により、現実を再構成していくこともありうることになる。この点が、さまざまな思想、イデオロギーの大衆への浸透に、映画が用いられることへとつながっていくこととなる。しかし一方ではこうしたことが、「自然と人間との共演〔共同遊戯〕を目指す」(Benjamin [1936]1989=1995: 598) ものとしての芸術の社会的機能を、映画が担うことでもあるとベンヤミンはいう。

人間の生活においてほとんど日ごとにその役割が増大してきている器械装置とのかかわりは、人間の統覚および反応の新しいかたちを生み出す。映画は、人間がこのような統覚および反応を練習するのに役立つ。同時にこの器械装置とのかかわりから人間は次のことを教えられる。すなわち、第二の技術が開拓した新しい生産力に人類の心身状態がすっかり適応したときにはじめて、器械装置への奉仕という奴隷状態に代わって、器械装置を通じての解放が生じるであろうということである。(Benjamin [1936]1989=1995: 599)

映画は、そうしたかたちでの人間との関係を築くことができる可能性をももつ芸術形態であって、むしろ積極的に評価しうる技術を秘めるものであるととらえることもできるのである。少なくともこの技術の一つとして位置づけられうるものが、モンタージュの技法であるということもいえよう。

次章では、このモンタージュの技法について、その理論的な確立を成しとげたとされるソ連の映画監督、セルゲイ・エイゼンシュテインの見解についてみていくこととした。

3 エイゼンシュテインのモンタージュと鑑賞者

本章ではまず、エイゼンシュテインによるモンタージュの理論について確認し、その上でこのモンタージュの技法が鑑賞者に対しどのように、そしてどのような感情や意味づけを企図しているかについて理解する。さらには、それによって制作者と鑑賞者でどのように作品化がなされるかについてみていく手がかりとしていきたい。

3.1 エイゼンシュテインによるモンタージュ

まずエイゼンシュテイン自身のモンタージュについてのとらえ方は、ショット間の関係を(同じくモンタージュを展開させたソ連の監督、フセヴォロド・プドフキンの理論のように)「連鎖」とみなすのではなく「衝突」とあることに特徴がある。それは、全てのショットについてだけではなく個々のショットの要素同士の間を扱うもの

でもあり、自身では「アトラクションのモンタージュ」とも名づけている (Monaco [1977]1981=1983: 186)。エイゼンシュテインは 1923 年の最初の論文「アトラクションのモンタージュ」においてすでに、モンタージュの概念を提示し説明しているが、ここではまずアトラクションの語について、「アトラクションというのは (演劇の観点からすれば)、演劇のあらゆる攻撃的契機 [モメント] のことだ。つまり、知覚する側に一定の情緒的なショックを与えるように綿密に計算され経験的に選りすぐられた、感覚的ないし心理的作用を観客に及ぼす要素のこと」(Eisenstein 1923=1986: 40) であるとし、それに基づくモンタージュ (アトラクションのモンタージュ) を次のように説明する。

この方法は「能動的な構造、(総体としての芝居)の構成原理の可能性を根底から改変する。戯曲に描かれた出来事を忠実に「なぞる」のではなく、またその出来事から論理的に導きだされる作用のみによって芝居づくりを進めるのではなく、それに代わって新たな手法が登場する。恣意的に選ばれたものでありながら、最終的には一定のテーマ上の効果をもたらす独立した (さらには、戯曲の所与の構成や筋を離れても十分に機能しうる) 作用 (つまりアトラクション) を自由にモンタージュすること、つまりアトラクションのモンタージュの登場である。(Eisenstein 1923=1986: 41)

つまり、鑑賞者から心理・感覚的反応を引き出すための要素 (映画ではさまざまなショットによる) が、何らかの思想やテーマに則した最終的な効果、受容をもたらすために構成されることそのものがモンタージュである、といえる。ここではそうした説明にとどまっているのであるが、エイゼンシュテインは後年「モンタージュ一九三八年」、そして「垂直のモンタージュ」という論文において、彼自身のモンタージュ理論を確立することとなる。

まずはモンタージュを、「すべての芸術作品が自分に課する認識論的な役割から引きはなせないものであり、テーマ、筋、動き、行為、そして映画劇全体とテーマ内部の動き、映画の挿話内部の動きなどを、首尾一貫して表現する課題である」(Eisenstein 1939=1981: 256) とする。つまりここにあげられた要素すべてがつながりを持ち、それぞれの展開が何らかの目的を共有しながら組み立てられている状態を創り出す、といったことになる。しかも単に論理的であるだけでなく、「最大限に心をゆり動かす、情感にあふれた作品という課題」(Eisenstein 1939=1981: 256) を解決する助けとなるものであるとする。またモンタージュにおいては、ある描写とある描写が対置されることによって、それを見る人の「知覚と感覚のなかに、テーマ自体のより完全なイメージを

喚起するよう、選び出されなければならない」(Eisenstein 1939=1981: 259)のである。これによって、モンタージュが現実的な意味をもち、「観客はイメージを創造しながら、作者が通過したのと同じ創造の道を歩まされる。観客は作品が描写する要素だけでなく、作者が味わったのと同じように、イメージの発生と形成の力学的プロセスを経験する」(Eisenstein 1939=1981: 268)ということになる。次節ではこの点についてさらにみていき、鑑賞者の側からはどのようにモンタージュを受容して作品化に参加していくかを確認することとしたい。

3.2 モンタージュにおける鑑賞者

エイゼンシュテインは、モンタージュをおこなった映画を鑑賞する側についても、その考察を広げていく。では鑑賞者は、映画からどのようにイメージを創造するのであるうか。これについては以下のように述べている。

実際、どの観客もそれぞれの個性に応じて自分流に、自分の経験から、自分のリレーションの奥から、自分が属する社会の組織から、自分の性質や習慣や社会的属性という前提から、作者による描写——作者がテーマの認識と経験へ確実にみちびき、作者が暗示する的確な方向づけを持つ——によってイメージを創造していくのである。これは作者が考え出し、作り出したイメージであると同時に、観客の個人的な創造作業によって作り出されたイメージでもある。(Eisenstein 1939=1981: 269)

つまりは制作者の描写を受けて、鑑賞者はその人自身のイメージでもあり、制作者のイメージでもあるといったものをつくり上げていく。さしあたり客観的にはそのように述べることができるが、鑑賞者の側からモンタージュの原則をとらえると作品化がどうなるのか、という点については次のように示している。

モンタージュの原則は描写の原則とはちがひ、観客自身に創造させ、とくにこのことをとおして観客をして、内部創造の感動という大きな力に到達させる。この感動こそ、事件の描写において、記録的・論理的な単なる報告と情緒的作品とを区別するものである。(Eisenstein 1939=1981: 270)

こうした創造を呼び起こし、感動に至らしめるモンタージュ的要素として、エイゼンシュテインは論文「垂直のモンタージュ」において、「人間のほとんどすべての感覚領域にわたっている」(Eisenstein 1940=1981: 292)とし、そうした「感覚領域の諸要素、

とくに視覚的イメージを聴覚的イメージに結合するモンタージュとは、その扱い方に原則的なちがいはない」(Eisenstein 1940=1981: 292)としている。サイレント映画にせよ、トーキー映画にせよ、映像や音声あるいは音楽におけるそれぞれのモンタージュの原則は変わらないのであるが、とくにトーキー映画においては諸要素のモンタージュだけではなく、諸要素間のポリフォニックなモンタージュ(垂直のモンタージュ)についても考慮されることが重要となる(Eisenstein 1940=1981: 294-5)。そこでは、モンタージュ的諸要素の「同期性」(エイゼンシュテインは『『自然の平凡な』同期性、韻律的同期性、リズム的同期性、メロディ的同期性、音調的同期性がありえる」(Eisenstein 1940=1981: 298)とする)が鍵となるとし、次のように述べている。

同期性の場合には「運動」の一致と不一致のどのような働きも、まったく可能である。しかしそのどちらの場合にも、すべての結合は同じように、構成的に計算されていなければならない。同期性のある形態が表現的な課題に応じて、構造の「主導的」な主要特徴になることも当然である。ある場面では、作用の主要因はリズムであるが、他の場面では音調であるなどなど。(Eisenstein 1940=1981: 298-9)

以上紹介してきたように、エイゼンシュテインの見解としては、こうしたポリフォニックな構成に基づいて、映画のさまざまなショットにおける映像と音声・音楽のシーケンスが形づくられるが、そこには制作者が鑑賞者に対して抱く、感情と意味付与のあり方に関する企図がうまく反映される必要がある、ということになる。鑑賞者はそれを一方的に全面受容するというよりも、自身の個性や経験、社会的環境などに結びつくイメージを生成し、その創造的行為によって何らかの感動が生じていくこととなる。結局この二者のつながりと関わりは、まさに映画の作品化のための条件であるといえるのではないだろうか。モンタージュの技法は、この作品化の出発点であるところの、制作側における第一のはたらきかけであると位置づけることができ、その構成内容によって作品化の方向性を決定づける重要な要素である、ということが少なくともいえるであろう。

4 おわりに

以上、本稿では映画の表現技法であるモンタージュに着目し、それが知覚、感情や意味付与に与える影響のしかたの特徴を確認した上で、この技法を確立したとされるエイゼンシュテインの見解について考察した。結局、モンタージュの技法はさまざまな感覚領域の諸要素の結合といった本質をもつことであり、そのかたち如何によってさまざまな影響を及ぼすことになるといえるであろう。

しかしその可能性については、(前述したベンヤミンの見解、そしてエイゼンシュテインの見解から考察されたこととも関連するが)それが既存のシステムやイデオロギー

への順応を育む方向性をも確かにもつが、反対にその技法を意識化していくことでそれを用い、少なくとも芸術的な解放へと向かう力学も生みださうるものである、とというのではないだろうか。エイゼンシュテインがモンタージュについて説明するなかで、制作者の技法というだけではなく鑑賞者の側にも目を向け、後者によるイメージ化といったことで多様な作品化の幅を示していることをとってみても、芸術の表現と受容の双方の相互関係性による芸術作品の構築といった側面への焦点化が、新たな知覚——技法——芸術のあり方を切りひらくものとなりうるのだ、ともいえるだろう。本稿では、以上のような考察に至ることができたが、モンタージュそのものについてやや抽象的な理解にとどまっており、とくにエイゼンシュテイン自身による自作品のモンタージュの詳細な分析などについては触れることができなかった。これについては近年、芸術社会学の分野においても注目を集めているアートベース・リサーチの観点なども加えた研究課題として、今後進めていきたい。

〔引用文献〕

- Benjamin, Walter, [1936]1989, “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Zweite Fassung),” in: *Gesammelte Schriften Bd. VII*, Frankfurt am Main: Suhrkamp. (久保哲司訳, 1995, 「複製技術時代の芸術作品」浅井健二郎編訳『ベンヤミン・コレクション 1 近代の意味』筑摩書房.)
- Bordwell, David, and Kristin Thompson, 2004, *Film Art: An Introduction*, 7th edition, New York: McGraw-Hill. (藤木秀朗監訳, 飯岡詩朗・板倉史明・北野圭介・北村洋・笹川慶子訳, 2007, 『フィルム・アート——映画芸術入門』名古屋大学出版会.)
- Eisenstein, Sergei M., 1923, “Montazh Attrakcionov,” in: 1964-1971, *Izbrannyye Proizvedeniya v Shesti Tomakh*, Moskva: ‘Iskusstva’ publikacija. (浦雅春訳, 1986, 「アトラクションのモンタージュ」岩本憲児編『エイゼンシュテイン解説——論文と作品の一卷全集』フィルムアート社.)
- ※「アトラクションのモンタージュ」は原著『エイゼンシュテイン六巻著作集』のうち第2巻に所収。原著文字については、キリル文字をラテン文字に筆者（引用者）が変換して表記（以下エイゼンシュテイン著作は同様）。
- Eisenstein, Sergei M., 1939, “Montazh 1938” . (エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳, 1981, 「モンタージュ一九三八年」『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画——芸術と科学 第7巻 モンタージュ』キネマ旬報社.)
- ※「モンタージュ一九三八年」は1938年に書かれ、『イスクーストヴォ・キノ（映画芸術）』1939年第1号に発表された。
- Eisenstein, Sergei M., 1940, “Vertikal’nyĭ Montazh I” . (エイゼンシュテイン全集刊行委員会訳, 1981, 「垂直のモンタージュ」『エイゼンシュテイン全集 第2部 映画——芸術と科学 第7巻 モンタージュ』キネマ旬報社.)

※「垂直のモンタージュ（Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ部に分かれている）」は1940年に書かれ、『イスクラストヴォ・キノ（映画芸術）』1940年第9号，同第12号，1941年第1号にそれぞれ発表された。

日高優，2016，「映像の知覚経験の拡大，映像の冒険」日高優編『映像と文化——知覚の問いに向かって』藝術学舎（京都造形芸術大学・東北芸術工科大学出版局）。

小坂啓史，2020，「芸術への解釈的相互関係の視点とパウル・クレー——芸術の社会文脈的存立，制作者と受容者によってつくられるその作品」『日本福祉大学 教職課程研究論集（教職課程年報2019）』20: 1-13.

Monaco, James, [1977]1981, *How to Read a Film: The Art, Technology, Language, History, and Theory of Film and Media*, Oxford University Press. (岩本憲児・内山一樹・杉山昭夫・宮本高晴訳，1983，『映画の教科書——どのように映画を読むか』フィルムアート社.)

多木浩二，2000，『ベンヤミン「複製技術時代の芸術作品」精読』岩波書店。

築地正明，2016，「映画の誕生」日高優編『映像と文化——知覚の問いに向かって』藝術学舎（京都造形芸術大学・東北芸術工科大学出版局）。

山下慧・井上健一・松崎健夫，2012，『現代映画用語辞典』キネマ旬報社。

【編集後記】『現象と秩序』第13号をお届けします。

このコロナ禍の時代に、人文・社会科学は何ができるのでしょうか。この問いに有効に答える論文に第一論文（加戸論文）はなっていると思います。ウイルスという、私たち人間を寄生対象として必要としながら、その一方で苦しめる存在は、その寄生という側面に注目するならば、人間と環境の共生メカニズムの一部にすぎません。したがって、共生でありながらも宿主（の一部）を殺害する存在であるというこの理不尽さには、既視感があります。アトピー性皮膚炎に関していえば、「かゆみ」というマイナス事象を、搔くことに伴う「喜び」は、逃れがたいほど魅力的で嗜癖に至ります。このメカニズムの合理性が、嗜癖一般の合理性とどの程度同じでどの程度違うのか、是非本文をご覧ください。人文社会科学の論考は、それを読んだからといって問題が解決する訳ではありませんが、理解はできるようになります。理解すれば受入れが可能になります。ここに、人文社会科学の価値があるのでしょうか。

第二論文は、医療考古学で著名な遠部氏のフィールドワーク論文です。本誌はハイブリッド雑誌なので、紙版とどうじに、Web版も同時公開されています。Web版ではぜひとも写真の美しさをご堪能ください。

第三論文は、音楽療法特集の続編的論考です。一つの雑誌が、ある思考を順々に深めていく論考を継続して掲載していくならば、そこに、学術コミュニティが発生すると信じております。生活社会学の論文としても秀逸です。ご感想など頂ければ幸いです。

第四論文は、NHKではありませんが映像の世紀である20世紀を社会学的に分析しようとするものです。ビデオ関連論文が大量に載っている本誌らしい論考といえるでしょう。

最後の翻訳とその解説は、スポーツ社会学の論考であるとともに、障害社会学的研究でもある論考です。また、東京パラリンピックとの関係を考えれば、時事評論的な論考ともいえるでしょう。したがって、こちらについてもご感想など頂ければ幸いです。

ご感想・ご意見は、企画編集室宛に電子メールで頂戴できると幸いです。99%即日でお返事を差し上げます。どうぞよろしく願いいたします。（Y.K.）

『現象と秩序』編集委員会（2020年度）

委員長：堀田裕子(愛知学泉大学)、委員：檜田美雄(神戸市看護大学)、中塚朋子(就実大学)
編集幹事：尾崎友祐(神戸市外国語大学)、編集協力・印刷協力：村中淑子(桃山学院大学)

『現象と秩序』第13号 2020年 10月31日発行

発行所 〒651-2103 神戸市西区学園西町 3-4

神戸市看護大学 檜田研究室内 現象と秩序企画編集室

電話・FAX) 078-794-8074 (檜田研), e-mail: kashida.yoshio@nifty.ne.jp

PRINT ISSN : 2188-9848

ONLINE ISSN : 2188-9856

<http://kashida-yoshio.com/gensho/gensho.html>