

映像作品におけるモンタージュ理論の表現効果に着目した建築設計提案

Architectural design proposal focusing on visual effects of Montage theory



この建物の重要な特徴は、その空間的構成である。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。

この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。

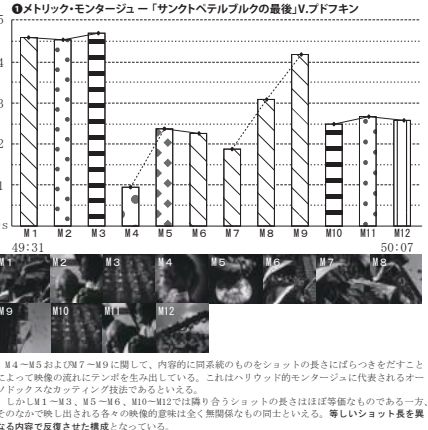
この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。

この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。

この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。この建物の設計は、その空間的構成の方法によって、その空間的構成の効果を表現している。

「モンタージュの歴史」(Sergei Eisenstein)

映像分析



背景と目的

建築や都市の多様な象徴性は、映画の中で物語や社会情勢などを象徴的に反映させる舞台装置として現在まで数多く用いられてきた。また、そこに映し出される造形を建築意匠の観点から解説する文献も珍しくない。しかし、映像を映画作品たらしめるための構成手法に関して、それを建築デザインへ取り入れた試みはこれまでになされていない。1920年代初め、映画をはじめとする映像製作のなかで、その編集や撮影方法を主な手段として仮想現実の中に様々なイメージや意味を与えようとする動きがあった。ロシア・アヴァンギャルド映画において用いられたモンタージュ理論はセルゲイ・エイゼンシュテイン(Sergei Eisenstein 1898-1948 以下エイゼンシュテイン)らによって確立され、単に映画における描写手段としてだけではなく、思想や政治的意味を備えたプロパ

ガンダとして展開された。一方後年になると、その芸術的かつ左翼的イデオロギーの伝達手段としての発展ゆえに、虚偽的イメージの捏造としてスターリン政権による弾圧を受けながら衰退することとなる。しかし、ソビエト映画のこの一連の潮流は、逆説的にその表現効果としての有効性を証明するものであり、その本質は現代の視覚芸術においても援用されるべき課題であるといえる。そこで本研究では、映像作品における編集方法のひとつであるモンタージュ理論を中心にその手法・効果を考察することで空間的構成へと展開させる。また、そこから得られる知見をもとに建築の設計提案を行うことで、多様な意味やイメージ、知覚を想起させる空間体験の構築に関する新たな視点を獲得することを目的とする。

クレショフ効果

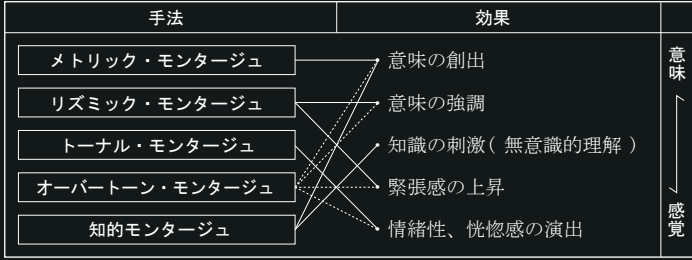
モンタージュ理論の起源はソ連の映画監督、レフ・クレショフによるクレショフ効果である。このクレショフ効果は、同じ画像が異なる画像と対比的に並べられることによって、相対的な意味を帯びるというものである。

無表情の男性の顔が第一では「悲しみ」、第二では「空腹」、第三では「欲望」を感じさせる。これらは、画像が単独で意味をもつのではなく、複数の画像によって相対的な意味を帯びることで観客に多様なイメージを喚起させることを可能にしている。



モンタージュ理論

エイゼンシュテインは、論文『モンタージュの方法』のなかでモンタージュ理論の効果を得るための5つの具体的手法を提示している。またその後、各映画評論家による理論書の中で、それぞれのモンタージュ理論の手法に付随する効果が示されることとなる。



さらに、エイゼンシュテインは『モンタージュの方法』及び論文『映画の第四次元』のなかで、モンタージュ理論のそれぞれの手法が最も顕著に見られる映画作品と、そのなかの具体的なシーケンスを挙げている。

手法	作品	シーケンス
メトリック・モンタージュ	『サンクトペテルブルクの最後』 V.ブドフキン 1927	「愛国的示威行進のシーケンス」 49:31-50:07
リズムック・モンタージュ	『戦艦ポチョムキン』 S.エイゼンシュテイン 1925	「オデッサ階段のシーケンス」 50:53-52:13
トータル・モンタージュ	『戦艦ポチョムキン』 S.エイゼンシュテイン 1925	「もやのシーケンス」 30:05-32:07
オーバートーン・モンタージュ	『全線』 S.エイゼンシュテイン 1929	「宗教的行列のクライマックス」 29:20-30:52
知的モンタージュ	『十月』 S.エイゼンシュテイン 1928	「神々のシーケンス」 31:07-32:12



同じくリズムック・モンタージュにおいて、このシーケンスの中で兵士の階段の下降(R13)やそれを引き継ぐ列車の動き(R40)は、階段を斜めの構図と移動カメラによって捉え、映像内空間の文脈を対比的に強調することで視覚的緊張感を一番高めている。舞台を英雄にした構図の切り取り方も、モンタージュ理論の効果を高める上での重要な要素であるといえる。



●トータル・モンタージュ「戦艦ポチョムキン」S.エイゼンシュテイン

メトリック・モンタージュ、リズムック・モンタージュの両シーケンスに比べて、画面内の被写体自体の動きは極力抑えられ、ワンショットの画面内に水面の揺らぎや霧、太陽光の明度といった光の微かな変化を観察することができる。



●知的モンタージュ「十月」S.エイゼンシュテイン

一道の対象物(知能)を英雄に間接を組み合わせることで視聴者に知性的な刺激を与え、その後の広がりや進行その関係性からイメージさせることが特徴であるといえる。

リズムック・モンタージュでは全体を通してショット長に大きなばらつきがあることがわかる。まず、R10、R11では、その場に倒れる女性の表情と仕草を長いショット長で捉えている。これはその後の躍動的なシーケンスへの架橋としている。また、長いショット長が用いられる場合、固定カメラによる状況説明やディテールの描写が多く、画面の情報量に対してそのショット長が比例する傾向がみられ、被写体の素早い動きや一瞬の表情を描写する場合は、ショット長も短くなる。画面内にみられる情報量や人々の所作を捉えて視覚的時間が分割されていると整理できる。

建築言語への翻訳

分析と言説を踏まえて、そこから抽出した各モニタージュ理論の映画言語を参考文献を参照することで、建築設計のための実空間言語へと読み替える。(※詳しくは梗概の第3章を参照)
なおトータル・モニタージュに関しては映像における『光の振動』をそのまま実空間における明度の変化として考える。

これらのモニタージュの要素を集合させることにより、エイゼンシュテインの言う『真の芸術映画』としての効果を生むオーバートーン・モニタージュ的な建築構成を設計提案の中で目指していく。



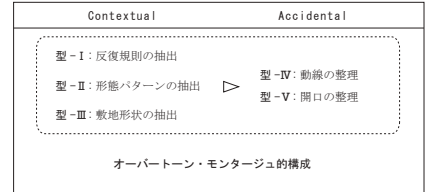
「時間のデザイン」 早稲田大学渡辺仁史研究室
「現代建築のコンテクスチュアリズム入門」 秋元 豊
「建築構成の手法」 小林克弘
「建築構成の学」 坂本一成



メトリック・モニタージュ	リズムック・モニタージュ	知的モニタージュ	トータル・モニタージュ
$A+B+C \dots = X$	$A \ B \ C \ D$	$A \ B \ C$	$A \ B \ C$
異なる内容で等しいショット長を反復させることによる新しい意味の創出。	画面内の動き、内容に含みショットの長さの分節による意味の強調、場を強調する構図による緊張感の上昇。	知的集合を列機に並べられた順序による知識の刺激。	空間的な移動を伴わない、光の変化や振動による情緒性、恍惚感の演出。

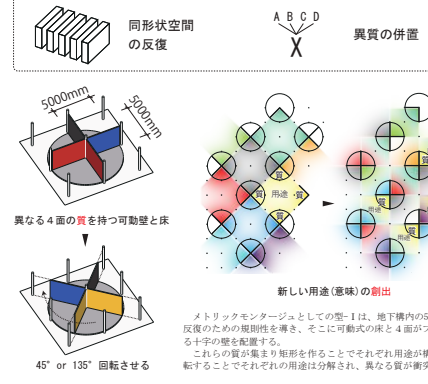
形状	異質の併置	異質の相当分割	異質の対立	異質の重複	明度の変化、空間の粗らさ
同形状空間の反復	異質の併置	異質の相当分割	異質の対立	異質の重複	米
形状の分節 / 内的要素	異質の相当分割	異質の対立	異質の重複		
外形の操作 / 外的要素	異質の相当分割	異質の対立	異質の重複		
動線の重複	異質の相当分割	異質の対立	異質の重複		
動線の重複	異質の相当分割	異質の対立	異質の重複		
I	II	III	IV	V	

01. 設計プロセス

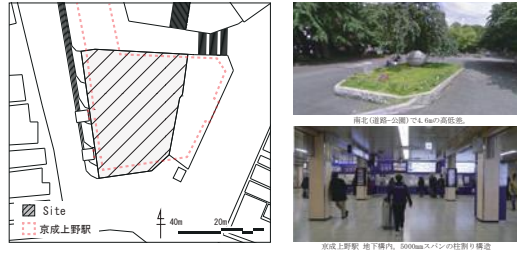


敷地のコンテクストから型-I,2,3の構成に沿った手掛かりを抽出し、さらにこれらの型によって副次的に現れる構成を整理することによって、型-4,5を抽出していく。これによって、前述したオーバートーン的空間を構築することで異質性と商業施設との適合施設としての駅ビルを設計する。

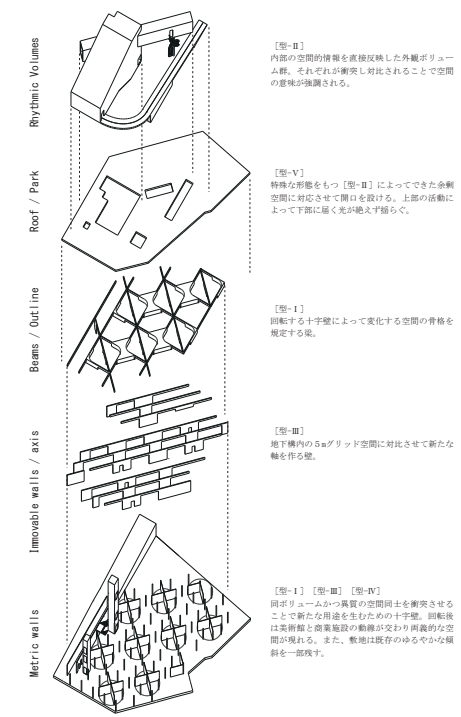
03. 読替への応用



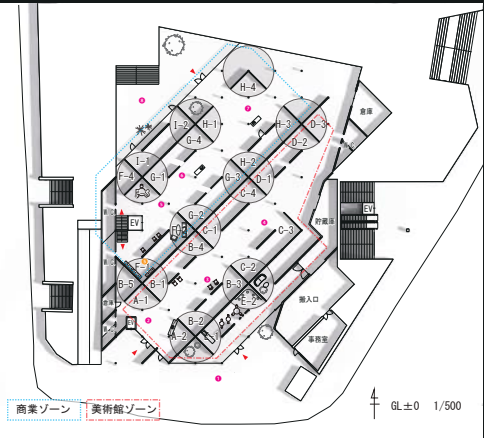
02. 敷地



04. 全体構成



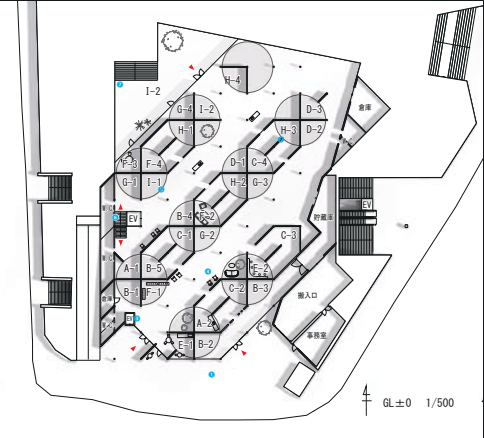
壁、床-通常時 メトリック・モンタージュ



A. Museum Entrance	D. Workshop	壁と床が回転する際の通常時のプラン。商業ゾーンと美術館ゾーンが完全に分かれたオーソドックスかつシンプルな計画となる。
1. ショップ	1. 展示エリア	南東ファサードでは植栽やカフェが表出しており、南西に回ると美術館の北側のコンテナ受付とミュージアムショップが面する。そこから奥に進むと無料の常設展示室、有料の企画展示室が続いて行く。
2. 受付	2. 作業スペース	商業ゾーンでは西側の階段、エレベーターに対して、ロビー空間が伸び、そこから奥に奥、洋服屋が並び北側ファサードに花屋が面する構成となる。
B. Museum - Free	E. Cafe	
1. アートライブ러리	1. キッチン	
2. 展示化	2. テーブル	
3. 常設展示	F. Lobby	
4. マイカナル・リン	G. Bookstore	
5. 手履室	H. Clothing store	
C. Museum - Pay	I. Flower shop	
	1. 2. 4. 廊	
	3. 鏡・展示	
	1. Flower shop	



壁、床-回転時 メトリック・モンタージュ
知的モンタージュ

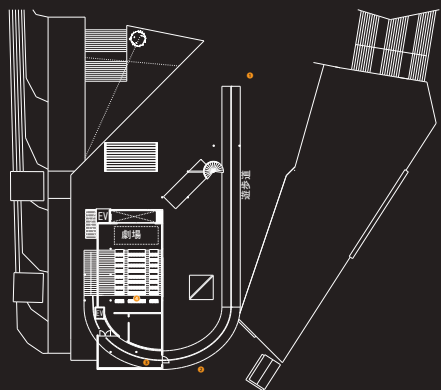


A. Museum Entrance	D. Workshop	壁と床が回転する後の回転時のプラン。商業ゾーンと美術館ゾーンが交わった、複雑な計画となる。
1. ショップ	1. 展示エリア	これまで、植栽やカフェが表出していた南東ファサードには無料常設展示の作品が表れる。このとき美術館受付(A-2)も南東側に回り、美術館のコンテナも表出される。南側の常設展示の表出によるこの変更が利用者に受け入れられることとなる。
2. 受付	2. 作業スペース	さらに有料の企画展示室(A-1, C-2, C-3, C-4)では分室型の個室空間として、ゾーニングが確保されるが異なる質と衝突すること、新しい用途(意味)が生まれる。
B. Museum - Free	E. Cafe	これまで受付があった南側では受付が消失すると同時に、植栽と書棚ロビーのベンチが衝突することによって異なるような開けた空間が出来る。また、そのような公開のような空間を盛り込めると商業の来路が表れ、この本棚をアプローチによる同質的な認識を得る知的モンタージュ的構成となるようデザインした。
1. アートライブ러리	1. キッチン	
2. 展示化	2. テーブル	
3. 常設展示	F. Lobby	
4. マイカナル・リン	G. Bookstore	
5. 手履室	H. Clothing store	
C. Museum - Pay	I. Flower shop	
	1. 2. 4. 廊	
	3. 鏡・展示	
	1. Flower shop	

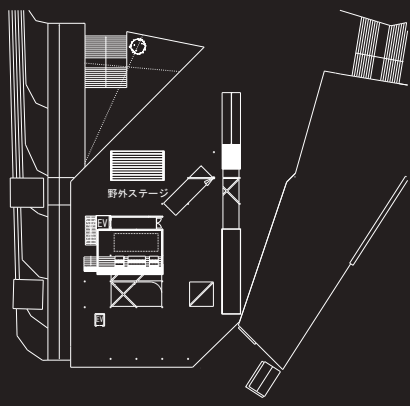




GL+14000 1/500



GL+9000 1/500



GL+6000 1/500

① 北側(上野公園側)からリズムックボリューム群をみる。



② 遊歩道からの劇場へのアプローチ



③ 遊歩道と劇場の衝突



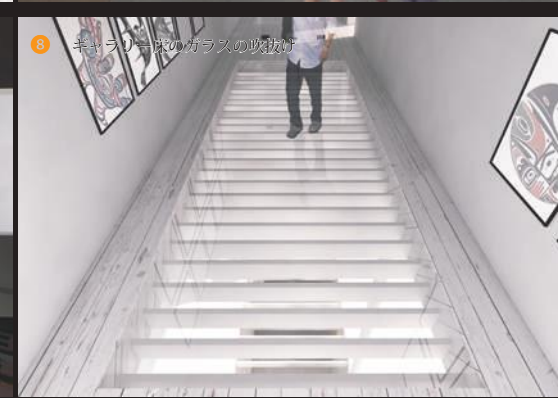
④ 劇場床のガラスの吹抜け



⑤ ギャラリーと劇場の衝突



⑥ ギャラリー床のガラスの吹抜け



⑦ 吹抜けによって揺らぐロビー空間



⑧ 地下鉄構内から EV によってギャラリーへ



⑨ 直線的なギャラリー空間



屋根上部のリズミックモンタージュ的構成としての型-口について、それぞれが用途を反映するよう外形となるものが、上部にいくに従って互いに衝突することでそれぞれの形態が相対的に強調されることになる。
公園側からのパース①をみると直接ボリューム衝突するだけでなく、それぞれ視覚的な軸や角度も対比的なものとなっており、それぞれの用途が強調されることになる。
劇場や水ゾーン、ギャラリーの床にはガラス張りの吹抜けが設けられ、そこでの光や活動の変化によってメトリック的空間に僅かな差の変化(トータル・モンタージュ)が許容されることになる。