

[研究論文]

ジャン＝リュック・ゴダール『映画史』における 過密化するモンタージュ技法についての分析

An Analysis of the Crowded Montage Technique of Jean-Luc Godard's "Histoire(s) du cinéma"

八木澤桂介

YAGISAWA Keisuke

〈抄 録〉

ヌーヴェル・ヴァーグを代表する映画監督、ジャン＝リュック・ゴダールが製作した作品群の中でも、とりわけ特異な作品として挙げられるものに『映画史』がある。90年代のゴダールは、『ヌーヴェルヴァーグ』¹⁾のような大衆映画としての側面を持つ作品を製作する一方で、これまでの彼のキャリアの集成とも呼べる長編映画『映画史』の製作に取り掛かり、8年の年月をかけて完成させた。本研究では、『映画史』より第二章『2A』を選択し分析を行う。その背景として、1978年にゴダールがモントリオールで行った『映画史』についての講義録を参考にしながら、ゴダールの製作意図や、創作上の方法論について整理する。その上で、ゴダールの特徴であるモンタージュ技法（諸イメージの並置）こそが、複数の映画からの引用と接続の中で、直接的に複数の視座を作り出す要因（単一の視点から紡がれた歴史には、必ず漏れがある）であり、であるが故に、ゴダールが考える「真の映画の歴史」を表現しうる形態であることを確認する。

キーワード：ジャン＝リュック・ゴダール、ソニマージュ、『映画史』、映画、ビデオ、シークエンス、モンタージュ技法

Abstract

Among the works produced by Jean-Luc Godard, a leading Nouvelle Vague film director, "Histoire(s) du cinéma" is particularly unique. In the 1990s, Godard produced works that had the aspect of popular films such as "Nouvelle Vague" and at the same time began work on the feature film "Histoire(s) du cinéma," which could be called the culmination of his career. It took eight years to complete. In this study, we will select Chapter 2 "2A" from "Histoire(s) du cinéma" and analyze it. As a background, I will summarize Godard's production intentions and creative methodologies, referring to the lecture notes he gave in Montreal in 1978 on "Histoire(s) du cinéma." On top of that, Godard's characteristic montage technique (juxtaposition of images) is the factor that directly creates multiple perspectives (history spun from a single perspective always contains omissions) through the quotation and connection of multiple films. Therefore, we confirm that it is a form that can express the "true history of film" that Godard's envisions.

Keywords: Jean-Luc Godard, Sonimage, “Historie(s) du cinéma”, Cinéma, Video, Sequence, Montage technique

1. 序

『映画史』は、しばしばジャン＝リュック・ゴダール（1930-2022）の集大成的作品と評されている。それは、本作の製作に対するゴダールの向き合い方、そして表現の特殊性に起因する。本作は全四章から構成されるが、ゴダールは1988年の第一章の着手に始まり、1994年から第二章、1995年から第三章、1997年に第四章という具合に、10年間の製作期間を目安として、それぞれの章をほぼゴダール一人の手によって作り上げた。それらすべての合計の再生時間は4時間28分にのぼる。この尺の長さだけをみても、『映画史』が大作であることが窺えるが、もうひとつの特殊性として、これらは、極めて膨大な数の映画作品からの引用と、複雑かつ過密化したモンタージュによって全体が構成されているという特徴がある。むしろ、引用された〈部分〉と、それらイメージ同士の絶え間ないモンタージュによってほぼすべてのシーケンスが埋め尽くされているとあってよい。

本研究に先立つ著書としては、平倉（2010）が挙げられる。平倉による論考は、複数のゴダール作品を対象としたものだが、〈結合〉、〈類似〉、〈ミキシング〉といった概念を実践的な技法として捉え、それらに基づく分析とその方法によって生じる美学、歴史、政治、イデオロギー等複雑な問題について明確に論じられている。このような、外在的なゴダール考察から距離を置き、ゴダールに内在するその徹底性を考察する手法は、前例を見ない。

本研究では、この特異な作品の分析をはじめに、1978年にゴダールがモンリオールで行った『映画史』についての講義録を参考にしつつ、ゴダールがそのような方法論を用いるに至った理由について確認する。その上で『映画史』より第二章『2A』を選択し、実践的技法に焦点を当てて分析を試みる。最後に、本作におけるゴダール特有のコンテキストの形成方法を示し、それについての考察を行う。

2. 製作の動機と作品の特徴

2.1 製作に至る背景

『映画史』の分析をするにあたり、はじめに、何故ゴダールが膨大な数の映画（自らの作品を含めた401本の映画作品をはじめ、写真、文学、彫刻、音楽なども含まれる）からの引用をする必要があったのか、確認する必要があるだろう。この動機と意味について、ゴダールはカナダのモンリオール、コンコルディア大学において行った「映画史」と題する連続講義の中で語っている。なお、この講義内容は、現在『ゴダールの映画史（全）』という一冊の本としてまとめられて出版されており、幸運にも我々はその内容を読むことができる。講義は全10回、合計で10時間以上にも渡って展開されているが、まずこの授業の冒頭でゴダールは『映画史』（原題は“Histoire(s) du cinéma”『複数の映画史』）についてこのように触れている。

私はかつてロジックに、今では世界中のどの大学でもなされているような講義をおこなうよりはむしろ、その仕事を一つの取引とみなし・・・、『映画とテレビの真の歴史への手引き』という題の一場合によっては数本からなる一映画の一種のシナリオを、共同プロデュース作品のようなものとして作ろうと提案していた。その歴史が映画とテレビの真の歴史であるのは、その歴史

が、文章からではなく一図版によって解説された文章からでさえなく、映像と音から作られるはずだからである。それにまた、われわれのこの企画はラングロワと一緒に立てられたものであり、それだけにいっそう、真の歴史なのである²⁾。

ゴダールから見る映画の歴史を、映画的表現を用いて紡ぐ。この基本的な概念は、『映画史』の製作への動機付けと受け取れる。また、この大いなる主題—映画の歴史—をゴダールはどのように捉えていたのか。彼は、1988年のインタビューで次のように語る。

それ（自分を歴史的に考察すること）が歴史ととりくむ唯一の方法だ、と。・・・それが、ほくはほくであるかぎりにおいて一つの歴史を手に行っているということを理解する唯一の方法だった³⁾。

ゴダールが歴史について語る時、テキストではなく、彼自身から見える映画史についての考察を、映画を作り出すことで現象化させる。これが『映画史』の製作において彼が選択した方法である。しかしこの〈歴史〉という大きな主題の源泉は、実際にはゴダールの極めて個人的な動機からはじまっている。このことについては、モントリールでの講義初回で、ゴダールは自らが映画の歴史を主題とすることについて触れており、1978年時点でのゴダールの個人的な興味は、自身の半生を振り返り、自らの思考の変遷に対して今一度考察する機会を作ることだった、と述べている。そして「自らの思考そのものである映画を再び利用しながら、映画の世界と自身との関係性を再考することは、映画の歴史を紡ぐことに他ならない」。映画を紡ぐ行為、あるイメージとあるイメージを結びつける作業、これがゴダールにとってのモンタージュである。モンタージュによって映像と音の力が引き出される。だからこそ彼は、それまでの半生における映画の世界の中での仕事として「なによりもまず自分自身のために」、自ら「映画を紡ぐことで映画を語ること」を主題にすることを決めた⁴⁾。

2.2 集大成としてのゴダール作品

ゴダールが、他作品からの引用とモンタージュを前提に『映画史』の製作を試みたことは先に述べた通りだが、このような手法を用いるアイデアの源泉について、やはりゴダールは78年の講義冒頭で語っている。

言いかえれば、グリフィスの映画のプリントを手に入れ、その映画のなかで時間をとって、なにかが作りだされつつあると感じられる個所を見つけたり、たとえばソ連におけるグリフィスの後継者なり相続人なり従弟なり補助者なりの映画の中で、なにかがそれと一違っはいても—ほぼ同じやり方でつくられていたと思われる場合は、たとえばエイゼンシュテインの映画のプリントを見つけてそのなかで時間を取り、グリフィスの映画と比較しながら、その二本の映画のそうした個所を提示したり、自分ひとりではなくほかの人たちと一緒に、それらの個所は本当になにかがあるのかどうかを確かめたり、さらには、かりにそこにはなにもないということがわかれば、またほかの映画を調べたりといったことを、まさに学者たちが研究所のなかでしているのと同じやり方でしなければならないのですが、そうした研究所が存在していないのです。（中略）かりにわれわれがここでそうしたことをしようとすると・・・⁵⁾

あるイメージの特徴的な部分と、もう一方のイメージの似た特徴的な部分を見つけ出し、それらを

合わせて提示する。この方法論は、『芸術研究14—玉川大学芸術学部研究紀要—』にて執筆した「ジャン＝リュック・ゴダール『ヒア&ゼア・こことよそ』におけるモンタージュ技法について」を分析する際に用いた「形態的類似」による連結の発想に直結していることはいまでもない。また、ここでゴダール自身が用いようとしているモンタージュの概念自体、ソニマージュでの活動において実践的に培われたものである。『ヒア&ゼア・こことよそ』では、「形態的類似」によるモンタージュ技法そのものが、映画の実存を担保する現象となって提示され、それ故に、ゴダール思考そのものが映画としての存在となった。このモンタージュ技法は、さまざまなゴダール作品に見られる特徴でもある。このようなゴダールの歴史に通底するモンタージュ技法とその変遷を、『映画史』を通して再考するための実践的手段として再び用いるという試みは、それ故にゴダール作品の集大成といえる。

3. 『映画史』 シークエンス分析

3.1 『映画史』の構成と分析範囲

本作は、全四章からなる。さらにそれぞれはAとBの二編に分けられている。それぞれの構成と題は以下の通りである。

- 1A すべての歴史 Toutes les histoire(s)
- 1B ただ一つの歴史 Une histoire seule
- 2A 映画だけが Seulle cinéma
- 2B 命がけの美 Fatale beauté
- 3A 絶対の貨幣 La monnaie de l'absolu
- 3B 新たな波 Une vague nouvelle
- 4A 宇宙のコントロール Le contrôle de l'univers
- 4B 徴（しるし）は至る所に Les signes parmi nous

ひとつの部を、二編から構成する方法は、『パート2』（1975）から見られる特徴である。それは単純に「2という数字が助けになる」⁶⁾というゴダールの個人的な趣向も影響しているだろうが、本作における主題の特殊性、すなわち「歴史」という言葉、あるいはその表象が本来持たなければならない〈複数性〉、〈多層性〉といった形態を分かりやすく表象していると言えるだろう。これら各二編からなる全四章の再生時間を合計すると4時間28分にのぼる。更に、各章は主題を違えおり、それにより、各章の表現方法も幾分か異なる。そのような大作『映画史』について、作品全体を分析対象とすることは、本研究で採択する「実践的技法に焦点をあてた分析」の範疇を超えてしまう。そこで本研究では、分析範囲を第二章『2A 映画だけが Seulle cinéma』に限定したい。『2A』は、映像イメージと音イメージに跨がるモンタージュ技法の数多く表出しているという特徴があり、分析対象として親和性があると考えたことが、選択の理由である。

3.2 分析の方法

本研究における分析方法は、拙論「ジャン＝リュック・ゴダール『ヒア&ゼア・こことよそ』におけるモンタージュ技法について」と同様に、平倉（2010）の著書『ゴダールの方法』で用いられた方法を採択する。すなわち、ゴダールが実践する複雑なモンタージュについて、各シーンを部分的に取り上げ、音と映像を、シークエンスを構成する同次元的諸要素として捉える。そして、それらの接合

と、コンテキストの構成方法を示していくというものである。これらは①～⑨となる。

3.3 『2A 映画だけが Seulle cinéma』 概要

「決して起らなかったことを正確に記述するのが歴史家の仕事だ」というオスカー・ワイルドの警句をエピグラフとする『2A』の前半は、批評家セルジュ・ダネーとゴダールの対話から始まる⁷⁾。ヌーヴェル・ヴァーグの世代こそ、歴史を語るにふさわしいとダネーが熱弁をふるうと、ゴダールは「映画は19世紀の問題であり、見るべき映画は10本しかない」と応じる。彼はさらに、デイドロ、ボードレー、マルロー、トリュフォーら、歴史に取り組んできた批評家の系譜を指摘し、大きな歴史とは投影＝映写される〈映画史〉であると断言する。後半では、投影＝映写の起源をめぐるエピソードをはさみながら、バスタブに入ったり、バスタブを着て寝そべったりするジュリー・デルピーによってボードレーの長編詩「旅」が朗読され、それに合わせて『狩人の夜』で小舟に乗って殺人鬼から逃亡する兄妹の姿のほか、ドヴジェンコの『大地』で必死に逃亡する男、ドライヤーの『グロムダールの恋人たち』の小舟などが引用される。最後に、「映画はオルフェウスにエウリディーケを死なせることなく振り向くことを許す」という文句とともに、ストロブ＝ユイレの『雲からの抵抗へ』の台詞が引用される。

3.4 『2A 映画だけが Seulle cinéma』 部分的な分析

①「映画だけが」の序を成す部分である。冒頭から、映像イメージと音イメージに跨がるシークエンスとしてかなり複雑な技術が使われていること分かる。まず始めに、「アルマン・コーリエズ／サンチャゴ・アルバレスへ」、という賛辞が表示された後、ジャチント・シェルシの《ピアノ組曲第10番第7曲》(1936)の引用が突然差し込まれると共に、恐らくゴダール自身によって「PERIPHERIA」⁸⁾とかかれたカードに油性マジックで本作の題名「Histoire (s) du cinéma」と書き込むシーンが一分程度挿入される。この映像イメージに対して、極めて短く、断片的な他の映像イメージ一本研究ではこれを「パルス」と表現する一が挿入される。カードに「2A Seulle cinéma」と書き終わるまで、引き続きいくつかの映像イメージがパルス状に提示される。最後には『十一年目』(1928)の映像イメージと、『熱狂』(1930)が重ね合わされた映像イメージ、および《ヴィオラの弦楽合奏のための葬送曲》(1936)の音イメージへの引用へと繋がれていく。

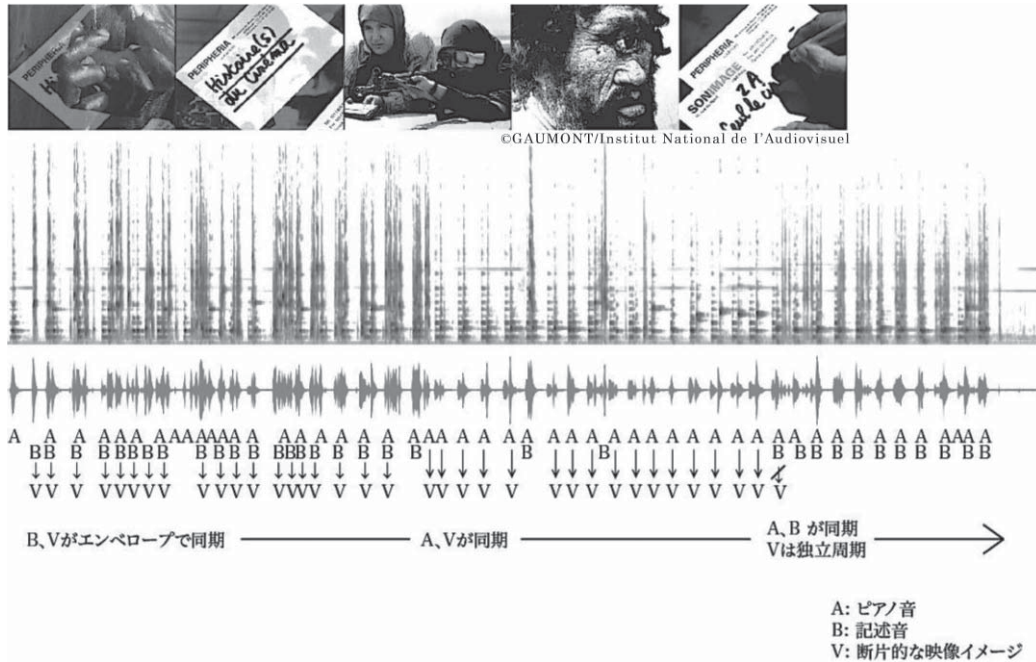
【図1】



まず、原題を書き込む映像イメージに対して、パルス状に挿入された映像イメージのみを並置して記す。【図1】を見ると、いずれも〈見る〉ことを想起させるようなイメージによって構成されている

ることが分かる。この時点で触れておきたいのは、それぞれの断片的な諸イメージは、様々な作品、文脈から抽出された写真であることが分かるが、それら写真の持つ意味（写真の〈背景〉、歴史的意味）はさほど重要視されていないということである。それよりもむしろ、「見る」という行為の形態的な類似性によってそれらが選択され、並置されている。これらの映像イメージは、最終的に【図1】右下の映像イメージ（『熱狂』と『十一年目』のモンタージュ）へ継起され、それまでのパルス表現とは対照的に、大きな目のイメージが穏やかに提示され続ける。では、このシークエンスの映像と音の関係性はどのようなものだろうか。

【図2】



【図2】は、このシークエンスにて提示される映像イメージ、音の波形、スペクトラムを示している。ここで注目すべきは、A: シェルシのピアノ曲に含まれるスタッカート演奏、B: 油性マジックでカードに書き込むときの「キュッキュッ」という音、そしてV: 映像イメージの断片的提示それぞれの関係性だ。シークエンス冒頭では、A: は独立的に再生され、BGMとしての役割として導入されるが、しかし同時に提示されるB:とV:は、それぞれのエンベロープにおいて意図的な同期が図られている。ゴダールがマジックで「キュッキュッ」と音を立てながら原題を書き込むタイミングに合わせて映像のパルスが、まるでフラッシュバックのように挿入される状態となる。次に、シークエンスが半分ほど進むと、A:のピアノ音と、V:映像イメージが同期しはじめ、それまでとは異なる対応関係を見せる。シークエンス後半に差しかかると、今度はA:とB:が完全に同期しはじめ、対してV:は独立的な周期で徐々にゆるやかなパルスを描く。そして最後はゆっくりと、大きな目に見つめられる小さな男の映像イメージへと継起していく。

これら異なるメディア、異なる音媒体で同時に示される諸イメージは、すべて「パルス」の表現として捉えることができる。箇所によってそれぞれの対応関係は異なるものの、それらはパルスの認識として場面が継起され、一連のシークエンスを構成している。この映像、音、音楽に生じる複雑な対応関係が、わずか一分足らずの間、しかも映画冒頭に生じている点も特徴的である。

②次に始まるセルジュ・ダネーとゴダールの対談の場面へと繋がるシーンである。まず、大きな

目のイメージから「FAIRE する」のテキストへ切り替わる（【図3】）。パウル・ヒンデミット（1895-1963）の《ヴィオラと弦楽合奏のための葬送曲》（1936）を背景としながら、次いでオスカー・ワイルド「芸術家としての批評家」（1891）からの引用、「歴史家の仕事／明確な記述をすること／起きなかったことの明確な記述をする／歴史家の仕事」のテキストが示されるが、このテキストの後ろでは、ゴダールのクローズアップの映像イメージから、セルジュ・ダネーの映像イメージがクロスフェードしていく。次に、「OSCAR」のテキストと共にオスカー賞の映像イメージが映し出され、そこにゆっくりとジョシュア・レノルズ（1723-1792）の《自画像》（製作年不明）がフェードインし、最後に「WILDE」のテキストが重ねられる。

【図3】



©GAUMONT/Institut National de l'Audiovisuel

やはりここでも「顔のアップ」、「眼鏡」などの視覚的な形態の類似によるモンタージュが用いられていることが分かる。「OSCAR」のテキストをいぶかしげに見つめるような《自画像》は、ハリウッドに代表されるようなアメリカ型の大衆映画に対する観察者としてのゴダールらの立ち位置を示しているようだ。当然この「見る」という行為は、①で構築された「見る」イメージの認識的な継起でもある。そして、この対応関係の上に、さらに継起するのがオスカー・ワイルドのテキストである。つまりここでは、ゴダールとダネーの顔写真のみならず、オスカーとオスカー・ワイルドもまた形態の類似として多重的にモンタージュされていることになる。また、〈オスカーの継起〉については、それらがテキストと映像イメージからなる〈異なるメディアムによる継起〉であることも指摘しておこう（写真について論じた哲学者ヴィレム・フルッサーに倣えば、当然テキストは映像イメージとして捉えることも可能である）。

【図4】



©GAUMONT/Institut National de l'Audiovisuel

③【図4】のシーンは、①、②を受けて始まるセルジュ・ダネーとゴダールの対話である⁹⁾。このシーンは『2A』全体の約三分の一にあたる8分30秒に渡って提示され、この間の主軸として機能している。ここでは、「映画とテレビの歴史」、「(複数の)映画史を紡ぐ作業」、「ヌーヴェル・ヴァーグの役割」、「ゴダール視点からの映画の歴史」などのテーマに沿って会話がが続くが、その内容は、まさに〈映画の歴史〉に対する製作者の姿勢と宣言を表しており、ここでの会話が、そのまま『2A』の主題といえるだろう。このシークエンス

においてまず興味深いのは、その主題性を端的に示すように、ゴダールとダネーが直接的に主題にまつわる発言をした時、その音声のみに〈深いリバーブとエコー〉がかかる音響処理（といってもその殆どがゴダールの声にのみかかる）が成されている点だ。この音響処理によって、ゴダールの声が多層的に響くわけだが、まずこれにより、ゴダールらの声が単純に強調され、重要な言葉として観者へ印象付けられる効果を生む。加えて本研究では、この処理を〈本作におけるゴダールという実存性〉を不明瞭化する試みと捉えることにする。本作を視聴する上で足がかりてきな役割を担うゴダール自身の実在をリバーブ効果によりふれさせることで、観測装置としての機能も不明瞭化する。それは、本作の主題（あるいは主体）である映画史の〈複数性〉を際立たせることへと繋がる。同時にこの処理は、より単純に〈ゴダールという表象〉を通して見る複数性の体現とっていいだろう。彼が「Le Cinéma」と言うとき、その言葉は「シネマ・シネマ・シネマ・シネマ・・・」と細かく、何度も反響しながら減衰していく。また、ゴダールが「歴史と呼べる映画は10本も無い」と発言すると同時に、4Bの題でもある「LES SIGNES PARMI NOUS 徴は至る所に」というテキストが大きく提示される。これらはすべて、単一事象（歴史）に対する複数の視点を意識させるための実践的方法である。本作はあくまで、ゴダールという個人を通して表現された映画ではあるにせよ、そこで語られるものは常に複数性を持たなければならないという注意喚起とも捉えることができる。

【図5】



もう一点、ダネーとゴダールの対話が始まる瞬間の場面について指摘したい。オスカーの映像イメージから【図5】のシーンへと切り替わり、ダネー（フレーム奥）がゴダールに話しを始める。突然ゴダール（フレーム手前）は右手をテーブルに乗せ、リモコンを操作し始める。すると、フレーム左上側に半分だけ映るテレビの画面が、高速にザッピングされる。このシーンはわずか5秒程度な上、構図的にテレビ自体の存在を確認し難い（ゴダールの背中がフレーム左部を黒く染める「SEUL」のテキストが重ねられている）ため把握が難しいが、しかしゴダールは明らかに意図を持ってテレビを高速でザッピングしている。これは、パルスの表現として①からの継起と捉えることができるが、それだけではない。何故ゴダールは、この様にテレビを半分だけフレームから出す構図を選択し、ザッピングするのか。

この時期のみならず、ゴダールは常にテレビというメディアに対して強い警戒心を持っていた。それは「(テレビによって) 映画は死にたえた」、「ハリウッド的な映像イメージの拡散装置」、「洗脳装置」、「(観者の) 思考の停止」といった発言にみられる、資本主義者、あるいは権力者による〈「生権力 (biopouvoir)」的支配〉に対する危機感と言い換えても良いだろう。本作『2A』においても、ゴダールとダネーの対話の中で、「テレビでは人は投げ出され、映画では引き寄せられる」という発言がある。映画を表現の主体に置くゴダールにとって、テレビというメディアは言わば乗り越えなければならない命題なのだ。そのテレビを、カメラのフレームに丁度半分だけ入るように構図を作り出し、ザッピングを本シーンに取り入れる方法、すなわちテレビを蔑ろに扱う様子は、まさにゴダールのシニカルな表現といえるだろう。同時にこの方法論は、「(テレビによって) 映

画は死にたえた」と述べる彼にとって、映画というフレームにテレビメディアを取り込もうとする（あるいはより上位概念としての映画を誇示しようとする）ゴダールの苦悩と葛藤の表れとも受け取れる。

④エコーの効果についてもうひとついえることは、それが、①にて示されたパルスのイメージを現象的に継起する役割を担うということだ。このパルスの継起については、何もゴダールの声だけではない。ダネーとゴダールの対話の映像イメージにおいては、いくつかの映像イメージの引用が、パルスとして所々挿入されている。以下【図6】では、8分30秒間のシーケンスにおけるイメージの挿入例を示す。

【図6】



ここでは、先ほど示したようにゴダールとダネーによる対話が中心であり、またその声もエコーなどの音響処理が成され、また、挿入される映像イメージもその場その場の会話の内容に添いながら、その内容と視覚イメージの認識の連鎖のみをもって挿入されるので、かなり断片的かつ無作為なものとして映る。しかし【図6】のように挿入部分を分析すると、大まかではあるにせよ、このシーケンスが意図して構成されていることが分かる。

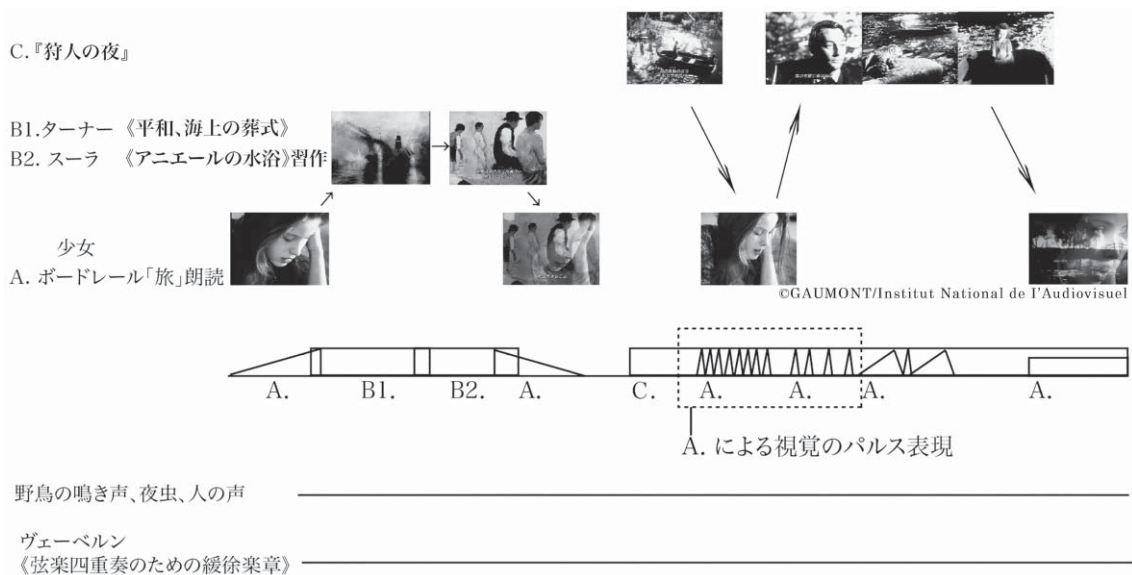
それぞれの流れを、1.から5.として示した。1.は断片的なイメージが数秒間保続される形で提示される。1.のセクションに重なるように2.のクロスフェードによる二項の並置が3.に渡って成される。3.は細かいパルスのな切り替えを伴い、二枚の写真が連続的に切り替わる。このパルスは、ゴダールらの声のエコーが受け継いだパルスのイメージをさらに継起する。4.再び二枚の写真によるゆるやかなクロスフェードの並置によって、3.パルスとの視覚的リズムの対比が作られる。

5.では、複数枚の写真からなるイメージの並置が成されるが、ここではさらに、提示方法にいくつかのパターンが見られる。例えば、〈見る〉行為と〈被写体的な構図を持つ写真〉、〈クリムトの絵〉と〈カメラを構える男の写真（シャッター音も伴う）〉といった関係や、〈事故〉、〈死〉、〈爆発〉などの連想ゲー

ム的な関係による接合などは、いわば〈イメージに内包される行為の認識による接合〉である。その他にも、〈女性の裸〉による形態的類似による接合も見られる。とりわけ、7.のシーケンスにおいては、これまでの諸要素がさらに組み合わせられて複雑に提示される。まず〈男と女〉という二項的並置、次に〈飛び降りる〉という形態的類似による接合、そして〈飛び降りる〉、〈驚く〉という行為の認識による接合。それらがすべて、高速にイメージが切り替わるパルス表現として同時に用いられている。

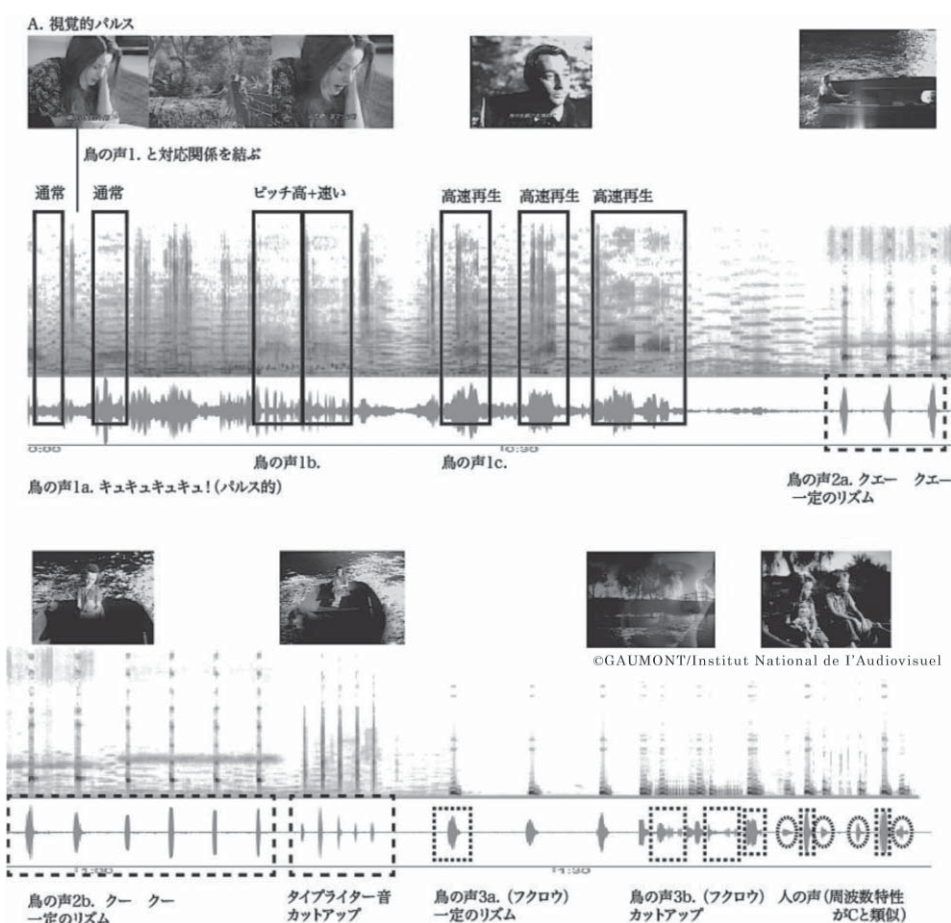
⑤このシーンは、A.少女（ジュリー・デルピー）によるボードレルの詩「旅」の朗読を主軸としながら、C.チャールズ・ロートンの『狩人の夜』（1955）の幻想的なシーンへの移行と回帰を繰り返す、ロマンチズム溢れる場面である。シーケンス冒頭には、B.ターナーやスーラの絵画がゆっくりとクロスフェードすることで、一連の幻想性をより際立たせる。まずは、ここでの映像構成を示す。

【図7】



【図7】は、それぞれのイメージをレイヤー状に重ねたものである。A.からB.への移行にかけては非常に緩やかなクロスフェードが成され、BGMとして響くヴェーベルンの弦楽四重奏曲がその柔らかな印象を引き立てる。中盤に差しかかるとC.が提示されはじめるが、ここでは川を舟で下る子供たちの映像イメージが引用されており、モノクロの表現も相まって、神秘的な様相をみせる。A.とC.の関係に入るとA.とB.との対比として一定のパルス表現や細かい映像イメージの転換が見られ、リズムミカルに映像が構成される。この一連のシーケンスでは、「水」がモチーフとして用いられている。B1.ターナーの海、B2.スーラの水浴、C.『狩人の夜』の川など、引用作品に共通する認識イメージ「水」を媒介として、少女の朗読から絵画、絵画から映画へと次々にシーンが移行する。最後は川を下り終える少年と少女の映像が重ね合わされながら場面が移行する。またここでは、ヴェーベルンの音楽に合わせて、鳥や夜虫の鳴き声、人の声などの効果音も重ねて鳴っているのだが、この聴覚的な操作においてゴダールの綿密なモンタージュを確認することができる。

【図8】



【図8】は、【図7】A.からC.への移行シーンにおける音の波形とスペクトルを抽出したものである。音響の進行に合わせて大まかな映像イメージも記載した。このシークエンスで特徴的なのは、三種類の鳥の声が速度補正などの編集を受け、細かく操作された上で、映像に重ね合わされているということだ。まずA.とC.による視覚的なパルスに呼応するように、鳥の声1a.の「キュキュキュキュキュ！」が示される。この鳥の声1a.は二度ほど提示され、次に、その声が高速再生された鳥の声（ピッチも上がる）1b.が再び二回繰り返す。ついで、さらに高速で再生された鳥の声1c.（1c.は高速のため音高にモジュレーションがかかり、ピッチが判り難くなっている）が鳴らされる。次いで間を空け、鳥の声2a.が、ゆるやかな一定のテンポを保ちながら「クエ、クエ」と響く。

【図8】下段に映ると、別録りされた鳥の声2b.が「クー、クー」再び一定の間隔で鳴るのだが、ここで明らかに鳥の声2b.のエンベロープに似せるようにカットアップされたタイプライター音が「カチャカチャ」と五回鳴る。これは、音響におけるエンベロープの形態的類似を用いたモンタージュである。次いで、フクロウの鳴き声3a.が「ホーオ、ホーオ、ホーオ」と三回響く。そのフクロウの声がカットアップされ多層的に重ねられた鳴き声3b.が「ホーオ、ホッホッホッホッホーオ、ホッホッホッ…」と再びパルスの表現で提示され音の密度を上げる。次いで、今度は明らかにそのフクロウの鳴き声の音色的な類似（スペクトル的類似）を伴う人の声のような音声が「ホーウ！ホーウ！」と重ねられ、フクロウの鳴き声と交互に提示される。この人声のような音の出所が不明なため、果たして本当に人声かは不明なのだが、しかし明らかにそれは人の声（しかも魔女的で不気味な）のように聞こえ、フクロウの鳴き声と交互に示される。この静かな不気味さを保つフクロウの声に呼応するように、

映像イメージでは少女の横顔が極端にスロー再生(あるいは一時停止)されしばらく静的に提示され、突然エマニュエル・シャブリエの《楽しい行進曲》(1888)の賑やかなトゥッティの引用と共にこの場面は終わる。このように、⑤は④と比較しても、さらに綿密なモンタージュが成されていることが分かる。音響における速度調整が成され、様々な音イメージがエンベロープやスペクトルの類似を伴ってモンタージュされている分、⑤のシークエンスの方がより高度な技術が用いられているといえる。

⑥このシーンも引き続き少女の朗読を軸に展開するとシークエンスとして、「死」の認識イメージが継起されながら繋がるが、映像イメージが「男」へと切り替わる。ここでは、ジェームス・ディーン映像イメージからの開始に象徴されるように、⑤とのシークエンスの対比として「女」から「男」への並置がなされている。また、⑥は4分間に渡り展開するが、映像イメージの提示の仕方は④や⑤で示してきたようなモンタージュと同様であるため、用いられている手法のみを短く記す。

・単純な挿入、・「男と女」の二項の並置、・二枚の映像イメージのディゾルブによるパルスの表現、・形態的類似(顔のクローズアップ、フィルムカメラを構える男などのフレーム構造)による並置などである。

【図9】



ここでは、BGMとして用いられる《平均率クラヴィア第1巻第1番》と映像イメージの関係において、それらが二通りの解釈で使用されている点特徴的だ。【図9】は、平均律第1の譜例と、重ねられた映像イメージを二種のパターンとして示したものだ。パターン1では、分散和音によって演奏される和音の持続をそのまま平面的なテクスチャとして捉えられ、映像イメージが重ねられる。これにより、非常にゆるやかな時間を保ちながら複数のイメージがクロスフェードする。対してパターン2では、16分音符で演奏

される各音価をそれぞれ個別的なエンベロープとして捉えられている。これにより、提示される映像イメージも、16分音符のリズムに合わさるように素早いパルスを形成する。このような単一の音楽に対する複数の捉え方は、『映画史』において重要な要素である〈複数性〉を表現しているといえる。また、このシークエンスの結尾では、本作において初めてフェイザーエフェクトが用いられており、少女の声が変調している。これは単純に音楽的なバリエーションともいえるが、ピッチ変調によって、少女の声が女性声域から男性声域まで持続的に変化する〈女〉と〈男〉移行とも捉えることができ、この操作により、⑤シークエンスからの主軸であった少女の声が、⑥男性を経た結尾として機能する。

3.5 過密化するモンタージュ技法とパターン化

これまで述べてきた通り、『映画史』は、膨大な数の映画作品を始め、絵画、写真、音楽、彫刻、テキストなどの他作品の引用によって構成されるという極めて特異な性質を持つ作品であり、『2A』においてもそれは例外ではない。その特異性から、本作は剽窃の数や剽窃された作品自体の解釈的観

点から語られることが多いが、本研究においては、それら引用された諸作品が実践的手法としてどのようにモンタージュされているのか、改めてまとめてみたい。

まず、本作で見られたモンタージュの手法として、時間軸上に離散的、複数的、多層的に様々な諸イメージの提示がそれぞれ方法論的にパターン化された上で複雑性が形成されるという特徴が挙げられる。一例として、③では、ダネーとゴダールの対談がシークエンスの骨子となり二人の対談の内容に即する形で、離散的なイメージ同士の単純な並置やクロスフェードなどのトランジション、形態的類似を用いた映像の継起、パルス表現による強制的なイメージの連結、音イメージを媒介とした認識イメージによる接合などの技術が、ふんだんに挿入されている。このような表現は①、④、⑤、⑥（広義には②も含む）にも見られる特徴であり、これは複雑化したゴダールのモンタージュの方法論のパターン化といっていだろう。

この意味において、〈この技術は〇〇を表している〉といった個別具体的な言及は、本作における本質へとは繋がらないように思われる。むしろこのパターン化で重要なことは、ゴダールが、それまで映画作家としてのキャリアの中で獲得してきたモンタージュ技術を、余すことなく投入することで生じた過密化による複雑性と、その〈複雑な行為〉自体が〈映画の思考そのもの〉を形成しているという点である。このゴダールの方法論によって、複数のシークエンスによるレイヤーの多層的構造が生じるに至り、『映画史』の命題である〈複数性〉も必然的にと表現されたといってい良い。

我々は、映画を三次元的な時間芸術として享受する知覚処理能力しか持ち合わせていない。「時間が空間にとって代わり時間が語るのだ。(中略) 空間に対する感覚、つまり 時間 だ」とは、『ヒア & ゼア・こことよそ』の作品の中でゴダール自身が語った内容であるが、まさにこの時のゴダールの空間（各映像イメージが展開する次元）と時間に対する認識論と思考が、約20年の時を経て製作された『映画史』において、実践的に示されたといえる。

4. 結語

以上、『映画史』について、ゴダール作品の集大成的な作品として、また『2A』が持つ複数性の表現を前提とした膨大な諸作品の引用とそれらにおけるモンタージュ技法について分析と考察を試みた。まず、本作の試みは実際の製作に入る10年前より始まっていたことを述べ、モントリオールで1979年に行われた講義の内容から、ゴダールの製作の意図と概要、方法論について触れた。『映画史』は、ゴダール自身の半生の自叙伝的な側面があり、ゴダールの歴史を語るということは、〈映画そのものの歴史を語る〉という主題に二重性が生じることを確認することができた。また本作は、1988年の着手から足掛け10年で完成し、全四章、計4時間を超える大作であることに触れた。本作における技術的な方法論、〈複数のイメージを並置し、そこで生じる様々な要素を確認する〉というアプローチ自体は、70年代より続くゴダールのモンタージュ技法の特徴を継起しており、この技術が過密化しかつパターン化されていること、そしてその製作過程が、ゴダール自身によってのみ達成されたという点を考慮しても、この作品が彼にとって集大成的なものであったといえるだろう。また、「真の歴史を語るためには、製作者としての中心軸を置くことなく、多面的かつ即物的に諸情報を関連付ける必要があり、その複数性と多層性による投影にこそ、映画の歴史を提示することが可能にする」というゴダールの思考を解説した。ゴダールにとっての映画とは、〈コミュニケーションの方法〉である。映画を介して観者とゴダールという複数の視点が定まる、その焦点が『映画史』ではないだろうか。このようなゴダールの視座から本作を視聴し、また分析することの重要性を確認した。

本研究での分析によって、引用した作品それ自体の意味や歴史的背景は影を潜め、より現象的な部

分、すなわち形象（これには視覚と聴覚的な事象が共に含まれる）の形態的類似や、行為の認識にまつわる類似性によってシーケンスが構築されていることが分かった。このようなゴダールの方法論は、彼の他の作品においても見られる特徴である。しかし、『映画史』、とりわけ『2A』では、そのモンタージュ技法が極端に過密化しているという特徴がある。このような方法論においても、ゴダールのモンタージュは一切破綻することなく、むしろより高次の複雑性と多層性を形成していることが明らかとなった。

注

- 1) 本研究においては、1950年代から始まる映画運動「ヌーヴェル・バーグ」と、ゴダールが製作した映画作品、『ヌーヴェルヴァーグ』（1990）の表記を分けるため、中黒の有無を使い分けている。
- 2) ゴダール・ジャン＝リュック『ゴダール映画史（全）』、筑摩書房、2012年、17頁。
- 3) 同上『ゴダール全評論・全発言〈Ⅲ〉1994-1998』、筑摩書房、2004年、226頁。
- 4) 同上『ゴダール映画史（全）』、筑摩書房、2012年、29-32頁を要約。
- 5) 同上32頁。
- 6) ゴダール・ジャン＝リュック『ゴダール全評論・全発言〈Ⅱ〉1967-1985』、筑摩書房、1998年、222頁。
- 7) 4.3については『ジャン＝リュック・ゴダール 映画史 全8章』（DVD）を総合監修した浅田彰による解説ノートを参照し執筆している。
- 8) ゴダールとミエヴィルによって1990年に設立された映画製作会社。本作『映画史』の作業に集中的に取り組むために運営が開始された。
- 9) 1988年12月3日撮影の対談。『映画とテレビの歴史（たち）』という企画案に教育的な伴奏付けを加えることが必要になるかもしれないと考えられ、記録映像として撮影された。

参考文献

- ゴダール・ジャン＝リュック（奥村昭夫訳）『ゴダール全評論・全発言〈Ⅰ〉1950-1967』、筑摩書房、1998年。
ゴダール・ジャン＝リュック（奥村昭夫訳）『ゴダール全評論・全発言〈Ⅱ〉1967-1985』、筑摩書房、1998年。
ゴダール・ジャン＝リュック（奥村昭夫訳）『ゴダール全評論・全発言〈Ⅲ〉1994-1998』、筑摩書房、2004年。
ゴダール・ジャン＝リュック（奥村昭夫訳）『ゴダール映画史（全）』、筑摩書房、2012年。
ドゥルーズ・ジル（財津理・斉藤範訳）『シネマ1*運動イメージ』、法政大学出版局、2008年。
蓮實茂彦『ゴダール マネ フーコー 思考と感性とをめぐる断片的な考察』、NTT出版、2008年。
平倉圭『ゴダールの方法』、東京：インスクリプト、2010年。
フルッサー・ヴィレム（深川雅文訳）『写真の哲学のために』、勁草書房、1999年。
八木澤桂介「ジャン＝リュック・ゴダールの作品研究コンテクストの形成にまつわる考察」、国立音楽大学博士學位論文、2021年、149-194頁。
八木澤桂介「ジャン＝リュック・ゴダール『ヒア&ゼア・こことよそ』におけるモンタージュ技法について」、『芸術研究14—玉川大学芸術学部研究紀要—』、玉川大学芸術学部、2022年、15-29頁。

参考映像

- ゴダール・ジャン＝リュック『ジャン＝リュック・ゴダール 映画史 全8章』（DVD）、紀伊国屋書店、

KKDS-4、2001年。

図録出典

【図1】 - 【図9】 は、すべてゴダール・ジャン＝リュック『ジャン＝リュック・ゴダール 映画史 全8章』、
紀伊国屋書店、KKDS-4、2001年より掲載。