

[研究論文]

ジャン＝リュック・ゴダール『ヌーヴェルヴァーグ』に みられるシークエンスの構築について

A Construction of a Sequence Found in Jean-Luc Godard's "Nouvelle Vague"

八木澤桂介

YAGISAWA Keisuke

〈抄 録〉

ジャン＝リュック・ゴダールの魅力は、ヌーヴェル・ヴァーグの旗手として確固たる地位を確立して以降、70年代を除いて第一線で活躍し、今や21世紀を代表する映画監督ともいえる存在となりながらも、その創作においてはいつの時代も常に前衛的手法を採用し、新たな表現を模索し続ける姿勢にある。そのようなゴダールについて、美学、哲学、社会学などの観点に立った研究は数多くある。だが本研究では、『ヌーヴェルヴァーグ』（1990）を取り上げ、シークエンスに基づく実践的な分析を試みる。その方法論として、映画を構成する音（聴覚）と映像（視覚）を同次元的要素として扱う。そして、それらの連結、接合の方法と、コンテキストの形成方法を示した上で、それによって生じる効果について考察を行う。

キーワード：ジャン＝リュック・ゴダール、フランソワ・ミュジー、『ヌーヴェルヴァーグ』、シークエンス

Abstract

Jean-Luc Godard's appeal has been at the forefront since he established a firm position as a flag bearer of the New wave (French: La Nouvelle Vague), with the exception of the 1970's. Although he is now a leading film director in the 21st century, in his creations he always adopts avant-garde methods and is willing to continue to search for new expressions. There are many studies on Godard from the perspectives of aesthetics, philosophy, sociology. However, in this paper, I take up "Nouvelle Vague" (1990) and attempt a practical analysis based on a sequence. With this approach, I consider the sounds (auditory) and images (visual) that constitutes the movie as the same dimensional elements that create a sequence. Then, after indicating the methods on how they are connected and joined and the method of forming a context, the effects caused by them will be considered.

Keywords: Jean-Luc Godard, François Musy, "Nouvelle Vague", sequence

1. 序

ヌーヴェル・ヴァーグ¹⁾の旗手として映画監督のキャリアを歩みはじめたジャン＝リュック・ゴダール(1930-)は、60～80年代にかけて、作風を大きく移り変えていく。1967年、「五月革命」をきっかけとして、商業映画との決別宣言文を発表したゴダールは、翌68年、ジャン＝ピエール・ゴラン(1943-)と共に「ジガ・ヴェルトフ集団」を結成。匿名性を前提としながらマルクス主義に基づく政治的姿勢を貫徹した〈政治的映画〉の製作を行った。1972年、ジガ・ヴェルトフ集団を解散した翌年、アンヌ＝マリー・ミエヴィル(1945-)と共に「ソニマージュ」という映画製作アトリエを設立。ここではビデオ・メディアを活用した実験的かつ非商業的な作品が作られた。そして1979年、ゴダールは、『勝手に逃げる/人生』(1979)で再び商業映画の世界に復帰する。

興味深いのは、このような変遷にあるゴダール作品からは、どの区分においても、共通する〈ゴダールらしさ〉が色濃く感じられるという点だ。それらは例えば、断片的かつ脈絡の無いシーン同士の接合、さまざまな作品からの直接的引用(映画作品のみならず、ドキュメント映像、テキスト、美術作品等も含まれる)などの要素に起因すると考えられるが、本研究では、そのようなゴダールのシーケンスの構築手法に焦点を当てる。以下、1990年製作の『ヌーヴェルヴァーグ』を対象とし、作中に用いられる音と映像によるシーケンスの構築について分析を試みる。その上で、ゴダール特有のコンテクストの形成方法を示し、その効果についての考察を行う。

2. 作品の背景

1990年製作の『ヌーヴェルヴァーグ』は、80年代より再帰する商業映画主義の流れに乗って作られた劇作品であるという点で、60年代から70年代にみられたような政治的、実験的な性質を持つ作品群とは様相が異なる。それは本作において、アラン・ドロン(1935-)やドミツィアーナ・ジョルダノ(1959-)といった有名俳優人の起用によるトレンディ映画性の強調や、ゴダール作品のユニークな特徴といえる〈ゴダール本人が劇中に登場する〉といった要素の排除からも窺える。この作品のクレジットは、当然、監督・脚本ジャン＝リュック・ゴダールとなっているが、本作の上演に付して行われたカンヌ映画祭におけるインタビューの中で、ゴダールは次のような発言をしている。

ここに来るのを躊躇しました。作家なり監督なりとしてであれば来なかったはずですが。共同プロデューサーとしては、他の共同プロデューサーたちやこの映画に出演した俳優たちに手を貸さなければなりません。(中略)私は今日では、共同プロデューサーであって作家ではないのです²⁾。

この発言を見る限り、ゴダールは明らかに〈映画監督〉として本作を製作していなかった、ということが分かる。同時期にたった一人で、『映画史』³⁾(1988-1998)という極めて特徴的な作品の製作を進めていたことを考慮すれば、『映画史』への向き合い方こそがゴダールにとっての映画監督としての姿勢であり、『ヌーヴェルヴァーグ』のような、製作過程に多くの他者が深く介入する現場では、自らを作家として名乗れなかったということであろう。ゴダールはインタビューにおいて続けてこのように発言する。

私はクレジットタイトルに自分の名前を入れませんでした。この映画の仕事をした人たちがみな、『ぼくはゴダールの映画をつくっている』と言っていたことを考えてのことです。そうした

人が三十人いたので、私はその三十人の人がゴダールのこの映画を作っていると考えていました。ゴダールはなにもしなかったのです⁴⁾。

自身の名前を客体化することで、〈世界に認められた著名な映画監督ジャン＝リュック・ゴダール〉の名を冠した映画と、自らが主体となり映画監督として関わるゴダール作品は別のものである。このような意識が少なからず彼の内に秘められていたことは間違いない。また、本作においてゴダールは自らを「共同プロデューサー」と呼ぶ。プロデューサーの仕事とは、すなわち、製作費を集め、配役と製作スタッフを決定し、世間に宣伝し、公開に至るまでの手配すべてを統括することにある。商業映画復帰第一段といわれる『勝手に逃げる/人生』の製作秘話として、「どんな俳優をつかえば、どんな手段をとれば、来年のカヌヌ映画祭に出品されるような映画をつくる資金を調達することができるだろうか⁵⁾」とアメリカの有名プロデューサーに相談したというインタビューがあるが、それは、集団で映画を作る上での資金調達の重要性と、その役割としてのゴダールの名の有用性について、ゴダール自身が客観的に理解していたということであろう。

2.1 分析対象として『ヌーヴェルヴァーグ』にみられる特徴

とはいえ、『ヌーヴェルヴァーグ』を鑑賞すれば、明らかに〈ゴダールの〉と表現できるようなシーンが散見される。ゴダール自身が、明確に〈ゴダールのではない〉と自覚しているような作品においても、やはりゴダールらしさは浮かび上がってくるのだろう。本研究の分析を通して、それらの特徴の一端を明らかにすることができるのではないか。これが『ヌーヴェルヴァーグ』を分析対象とした理由の一つである。

もう一つ、音と映像という個別のメディアムにおいて、見事なまでに横断的なシークエンスが構築されているという点も本作の特徴として挙げられる。確かに、『ヌーヴェルヴァーグ』以前のゴダール作品でも、音の作用を巧みに利用した映像シークエンスの構築といった方法論は存在していた。しかしそれは、一定のリズムを持つ音楽に、映像を同期させるといった単純な手法であった。ところが本作に登場する多くの音や音響効果が、〈楽譜的な情報〉として捉えられている。それによって、モニタージュ⁶⁾の解像度が格段に上がっている⁷⁾。

では、1990年のゴダールは、いかにしてそのような音についての知識と技術を獲得するに至ったのだろうか。そこにはフランソワ・ミュージーという録音技師の存在が欠かせない。

2.2 録音技師フランソワ・ミュージーの影響

フランス生まれの録音技師、フランソワ・ミュージー(1955-)は、十代において電子工学を専攻後、映像芸術技術学院映画科に入学する。その学校では、ゴダールやミエヴィルらが講義を開いており、そこで彼らは出会うことになる。そのような時期が何年か続き、80年にディプロマを取得。その後、ゴダール作品の制作スタッフの一人となる。ゴダールとの共作は『パッション』(1982)から始まり、以降、ゴダール作品の多くの製作に携わっている。『真ドイツ零年』(1991)ではヴェネツィア映画祭オゼッラ賞の録音賞など受賞し、その卓越した音響技術による音作りは、ゴダール作品のみならず他の映画監督においても重要な位置を占める。

『ヌーヴェルヴァーグ』の製作の音響にも当然携わったミュージーは、そのコンセプトとして「CDとして聴けるくらいに音楽的なものに⁸⁾近づけていったという⁹⁾。『ヌーヴェルヴァーグ』の音響も、ミュージーによって綿密な音の編集が成されており、チェリストのデヴィッド・ダーリング(1941-2021)、パンク・ミュージックのパティ・スミス(1946-)、さらに現代声楽家メレディス・モンク(1942-)

の歌声の挿入など、実験的な試みが多くみられる。

3. 『ヌーヴェルヴァーグ』 作品分析

3.1 分析の方法

本研究で用いる分析法の直接的な先行研究として、平倉（2010）の著書『ゴダールの方法』が挙げられる。平倉は、「ゴダールが1974年以降のビデオ作品およびモントリオールにおける映画史講義（1978）で採用し、『映画史』の作品群が主立って展開した方法をゴダール自身の映画に再帰的にそうすることで与えられる。（中略）すなわちゴダールの方法でゴダールを分析する¹⁰⁾」とし、以下の三つの区分を前提に分析を行っている。それぞれ、(1) 映画を（擬似的に構成された）「編集テーブル」で分析すること。(2) 映画を「思考」の問題として捉えること。(3) その思考を「実例」として示すこと、またそこから由来する「不定性」を分析の内部に回帰させること。本研究では、この中のとりわけ (1) について着目し分析を行う。これは、音楽における楽曲分析と同じ方法論といえる。ゴダールが実践する複雑なモンタージュについて、音と映像を、シークエンスを構成する同次元の諸要素として捉え、それらの接合と、コンテクストの形成方法を示していくというものである。

3.2 音の形態的類似による映像イメージの接合

本作における音イメージと映像イメージによる具体的な接合の方法として、映画の冒頭シーンを解説する。ここでは、バンドネオンのBGM（ティノ・サルーシ（1935-）の『ウインター』[1988]）に合わせて、風景の映像がその環境音を伴いながら複数のショットにより継起され、役者クレジットと交互に切り替わりながら、農業用トラクターを運転する使用人のシーンへと繋がる。

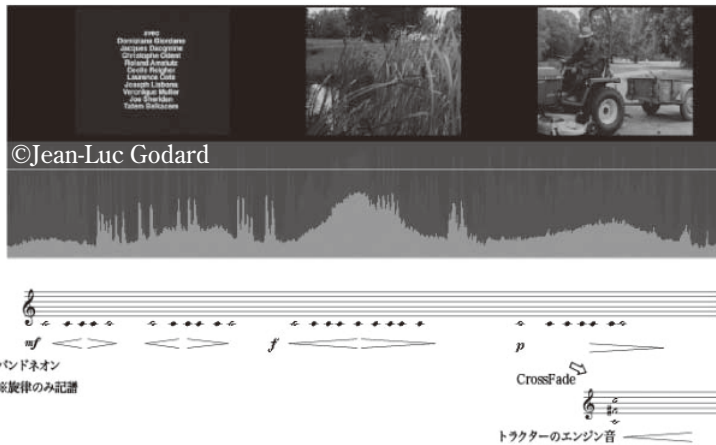


図1 00:00:36- 映像構成とBGM 譜例

このシークエンスで用いられているのが図1のような連結である。まず、映画冒頭よりBGMとして映像イメージに重ねられたバンドネオンのC音が強調された音楽が、トラクターを運転する男がエンジンを止める映像イメージへと続くのだが、このトラクターの映像に付随する音イメージ、C音とFis音から成る和音が強調されたエンジンの音が、バンドネオンのC音とクロスフェードする。これにより、映像イメージの接合

合において、音響の次元におけるシークエンスが形成される。このエンジン音は、たまたまC音が強調されていた、などということではなく、明らかに前のシーンのバンドネオンの旋律に対して音高が合わされている。

図2のシークエンスも図1と同様、音と映像に付随する環境音の接合によって構成されている。このシーンは、BGMとしてデヴィッド・ダーリング（1941-2021）の『Far Away Lights』（1990）が使用されている。冒頭ではチェロ1とエレクトリック・ギターによる和音D - A - Fis音が鳴る。チェロ2の旋律が終わりに差しかかるとEs音が持続され、そこに重音A - E音が重なる。さらに、その音に



©Jean-Luc Godard

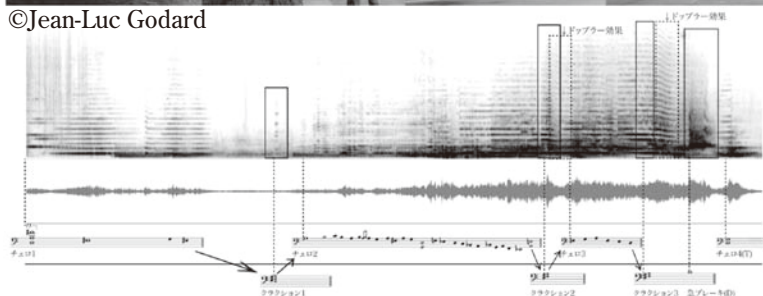
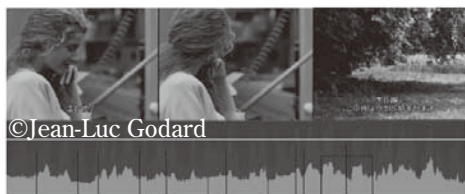


図2 00:02:45- 映像構成、BGM 譜例

重なって旋律を繋げる。ここで一旦チェロが完全に消え、クラクション3のみが残り、映像はヒロインの「彼女」ことエレナが乗る車が急ブレーキをかけ停止する。その際の急ブレーキと、その直後に鳴り響くチェロ4では、構成音こそ異なるものの、しかし両者のエンベロープ¹¹⁾において類似性がみられる。このように、図2では、音高やエンベロープの形象の類似性によってシークエンスが構成されている。ここでも、図1と同様、チェロの音と、クラクション、ブレーキの音の関係は、それぞれBGMと映像付随の音であり、本来の役割はそれぞれ異なる。しかし、このような音高、エンベロープの類似で構成されるシークエンスは、それらを〈一つに繋がったものとして〉観ることを可能にする。



©Jean-Luc Godard

図3 00:10:00- 映像とリズム、エンベロープの類似

次に図3について解説する。このシークエンスにおいては、カラスの鳴き声が効果的に使われている。ここでは、工場内で思慮にふけるエレナの後ろで、金属を切削する機械が「ザッザッ」と2回ひとまとりのリズムカルな音を立てている（波形の山の部分に当る）。そのような音が数回続き、観者にそのリズムが印象付けられたころ、1回目の「ザッ」の次の瞬間、突然シーンが屋外へ移る。そして2回目の「ザッ」が入る丁度のタイミングで、カラスの鳴き声「カァ」が差し込まれる。カラスの鳴き声は「カァッ」と2回ひとまとまりで現れる。このような共通するモチーフ（エンベロープとリズムの類似¹²⁾によって、異なる役割を持つ音同士に連結が生じる。それらは突然の映像イメージの変化を、聴覚的に補強する役割を果たす。なお本作では、シーンの切り替わりの際、鳥の声などの唐突な差し込みが多くみられる。このような音がトリガーとして機能することで、その音自体にある種の象徴性を帯びはじめる。これにより、観者においては、カラスの鳴き声を聞くだけで「何か起きるかもしれない」といった期待が生じることになる。本シーンのカラスの声はこの後30秒ほど一定間隔で持続し、次にラウルという人物が車で屋敷に登場するシーンに連結される。

図4で示すように、ワンショット・パンによって緩やかに移動する映像フレームと共に象徴的に鳴き続けるカラスの声は、ここでは2回ではなく、単音かつ一定の間隔で響いている。その後ろか

重なるように主人公の「彼」ことロジェの横を通り過ぎる二台の車から、長めのクラクション2が鳴らされる。このクラクション2をスペクトル分析すると Fis - A 音の周波数成分が強いことが分かり、結果的に Es - A - E - Fis 音から成る和音が鳴らされることになる。次いで、クラクション2のドップラー効果による音程低下 (A - F 音) を経て、微分音的な響きのチェロ3が重

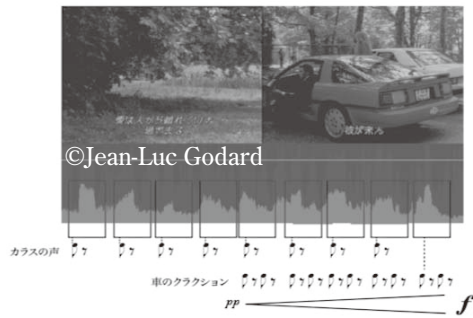


図4 00:10:31- 映像と音の構成

このような音のエンベロープの類似を利用した連結方法に、映画の主題性、あるいはゴダール自身の根源的な主張を表象するような意味性は存在しない。ここで生じているのは、〈遊び〉とも形容しうる単純な音同士の連想ゲームである。このような遊びは、映画全編を通して至るところに立ち現れる。

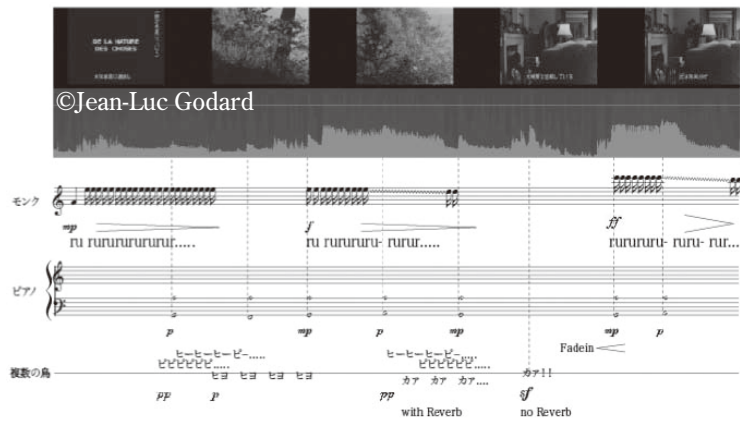


図5 00:16:30- 映像とモンクの歌声、鳥の鳴き声によるシークエンス

屋内における女性のあり方を力強く説く場面へと移る。ラウルの言葉の力強さと、その内容に反発するかのようなメレディス・モンクの歌声の断片的に挿入という対比から、強く印象に残るシーンである。A音を中心とするピアノの伴奏が静かに鳴り響き、その上にモンクの「rururu…」という抑揚のある歌声が重なる。そこに、リヴァーブ（残響）効果を伴った複数の鳥の鳴き声が、モンクの発声に対応するかのように差し込まれる。モンクの発声は徐々にクレシェンド（当然これはミュージーによるミキシング操作による）していき、ラウルとロジェの映像イメージにてその達成を迎える。その直前、「物事 言葉ではなく」というテキストから室内の映像に切り替わる瞬間、モンクの声質に限りなく似た「カァ！！」というカラス鳴き声のサンプリングが、大きな音量で挟み込まれる。ここでは、徐々にクレシェンドしていくモンクの発声に対応する鳥の声が、「カァ！！」の部分で昇華し、音楽的なシークエンスが解決したような印象を受ける。しかしその後もモンクの歌声は続く。言わば、これは偽終止である。直後、さらに大きな音量を伴って3度目のモンクの発声が入ることで（そしてそれが、静かな室内と熱を帯びて語るラウルとの対比も相まって）、ここでの印象はさらに深くなる。本シーンは、映像イメージに先立って、音楽性が強調された箇所といえる。

図6のシーンもまた、ミュージーによる音の綿密なモンタージュが成されたシークエンスであるが、新たな特徴として、ピッチシフトによる音高補正までが成されている。本シーンは、エレナとラウル

ら、明らかにミキシング操作されたクレシェンドを伴って、スタックで鳴らされるクラクションの音だけがフェードインし、その後赤い車の映像イメージに連結される。ここでもやはり、エンベロープの類似を用いた接合により、映像が紡がれていく。

図3から図4のシーンは、計1分程度の短いシーンではあるが、機械の切削音 - カラスの鳴き声 - クラクションと、それぞれまったくテクスチャの異なる音が、形態的な類似性によって接合され、映像イメージが継起していく。

図5のシーンは、40秒からなるシークエンスであるが、メレディス・モンク（1942-）の『Do you be』（1987）と複数の鳥のサンプリングが断片的に挿入されているという意味で、本作全体を通して特徴的な場面といえる。ここでは、「物の本質について」という唐突なテキストの挿入から始まり、極めて静寂な湖畔の風景から、屋敷の中のショットへ移行する。

そして、ラウルがロジェに対し「家

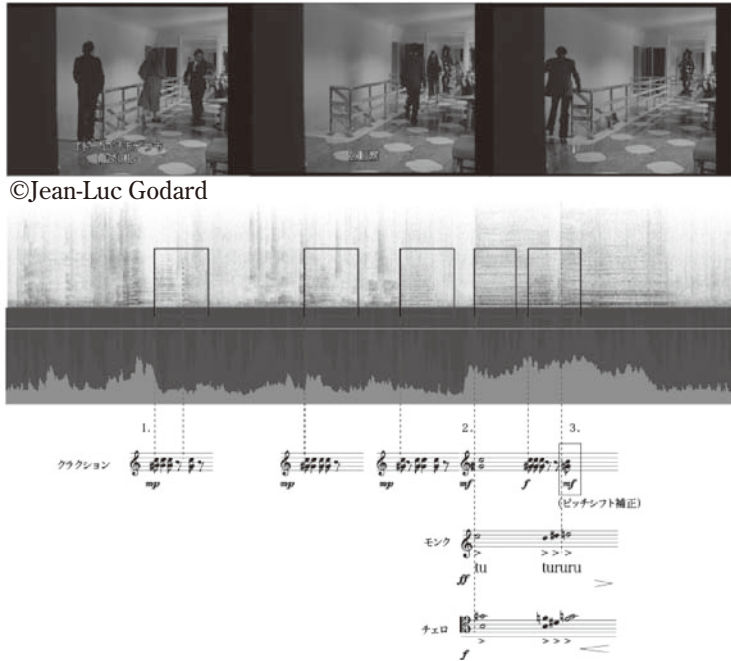


図6 00:55:30-映像とクラクション、チェロ、モンクの歌声から成るシークエンス

の間隔で二人の会話に挟み込まれる。クラクションの後、2.突然、モンクの歌声とチェロの演奏が断片的に挿入される。こちらも譜例のとおり、クラクションの音と、モンクの歌声とチェロは、Gis音、C音でそろえられている。次に、モンクの歌声によるモチーフ（H音、Dis音）を經由し、最後3.では、F音、G音、H音、D音から成る和音が、フォルティッシモで強く鳴らされる。物語の中では、エレナとラウルがクラクションの音に呼び出されるように、外へ向かい次の場面へと移行していく。

ここで注目したいのは、それまでGisとCで構成されたクラクションの音が、GとHへと下がっている点である。これはおそらく、別で録音された音素材というよりも、ピッチ補正による短2度低下処理が成されていると考えた方が自然である。さらに注目すべきは、3.で生じる和音（F音、G音、H音、D音）は、ドミナントとして機能する持つ属七の和音である。これは、〈物語の中の場面で生じるドミナント性〉と完全に一致している。この後、映像イメージは屋外へと接合されることで、トニックとして解決を果たすのだが、その映像イメージに付随するクラクションの音を利用し、音楽における属七のドミナントの一部として機能させるという技法は、より一層、音と映像イメージの結合を強めている。同時に、物語を推し進めるという意味でも、ドミナントが強く作用しているといえるだろう。

このように、映画に生じるさまざまな音を平面的に扱うのではなく、楽譜的な情報として捉える方法論は、到底ゴダール一人に成せる技ではなく、やはりミュージーの存在が大きいといえる。

引き続き、ミュージーによる繊細な音響操作の例を挙げる。図7では、図6で提示された音楽がもう一度用いられているが、シークエンス自体がより長尺になっている。

ここでは、前のシーンとはうって変わって、少しずつ鬱積としていくエレナの心的情景が描かれた静的な場面である。庭を右往左往するエレナの映像イメージに始まり、森の中、そして湖の映像へと映像イメージが断片的に継起されていく。またここでは、通底して水の音が流れるのだが、ここに至るまでのミュージーによる綿密な音響操作によって、観者は、森の映像に水の音が重なるという不自然な状況に、違和感を抱かなくなっている。

の間答と、外から聞こえる車のクラクションの音、断片的に挿入されたモンクの歌声とチェロの演奏によって構成された26秒のシークエンスである。なお図6では、音響的な要素を、波形、ソノグラム、譜例としてそれぞれ記している。この場面は、死んだはずのロジェとうり二つの男を、エレナが再び困ったという話を聞いたラウルが言い寄る場面であり、非常に緊迫したシーンが展開される。それを阻害するように、屋外から1.クラクションの音が聞こえてくるが、このクラクションはGis音とC音から成る和音で構成されている。クラクションは、譜例に記載したようなリズムを伴って、一定

©Jean-Luc Godard

全体に渡って水の音が重ねられる

図7 01:00:55-映像とクラクション、チェロ、モンクの歌声によるシークエンス

2.のとまったく同様のモチーフが鳴り響く。このシークエンスではさらに、ウミネコの鳴き声が音高操作され、G音で鳴らされる。このG音は、直前のチェロのG音を継起する役割を果たしており、ウミネコの鳴き声で4回G音が鳴らされた後、モンクのGis音へと継起する。その後3.では、音量レベルが突然下げられ、そのままフェードアウトし、映像イメージはリシャルと他の会社経営者とのやり取りへと繋がっていく。また、図7のシーンを、図6のシークエンスとの比較として捉えた場合、同一の音楽を提示しながらそこに新たな要素（鳥の声と水の音）を挿入している様子は、音楽的な変形と捉えることができる。

3.3 一方のシークエンスによって生じる効果

本作でみられるモンタージュ技法は、音のエンベロープ、スペクトル、音高を媒介とした接合だけではない。その例として、まずは図8から図10を確認する。



図8 00:11:45-ワンショットで展開する場面の映像イメージ

このシーンは、40秒程度のロングのワンショットのフレームの中で、さまざまな動きが生じるシーンである。ここでは、フレームで生じる映像イメージの動きと、そこに付随する音において、綿密な構成が成されている。図8は実際の映像イメージ、図9はこのショットで生じるものや人の動きに番号を振ったものである。なお、点線がそれぞれの動線を表す。ここでは、1.フレーム手前の道から二人の人物がフレームインし、道なりに歩いていく、2.トラクターが持続的なエンジン音を鳴らしながら道なりにゆっくりとフレーム奥へと消えていく。3.手前から車がフレームイン、軽快なクラクションと走行音を鳴らしながらフレーム奥へ消えていく。4.車が過ぎたころ、中腹から人が現れフレーム奥へ向かって歩いていく。5.一度フレームから消えたトラクターが再び登場し、4.の人物と同程度の

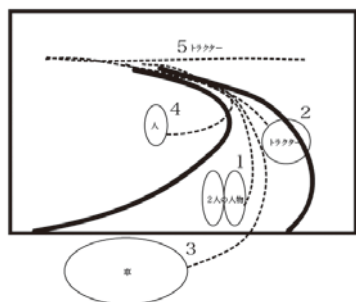


図9 00:11:45- 図8の映像シークエンス

速度でフレーム右へと走行する。これらの事柄は、一つの場に対して時間変化を伴って交錯するように意図されている。それらが、長回しによるワンショットのフレーム内で次々と生じる様子は非常に構成的である。そして、この映像に付随する音のイメージは、入り組んだ映像イメージのシークエンスにさらなる錯綜性とリズム感を付与している。

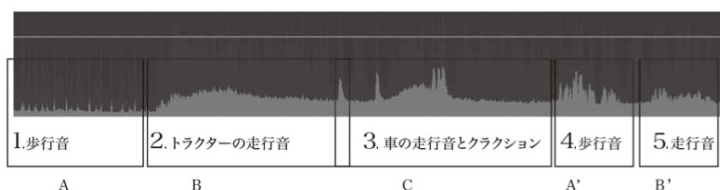
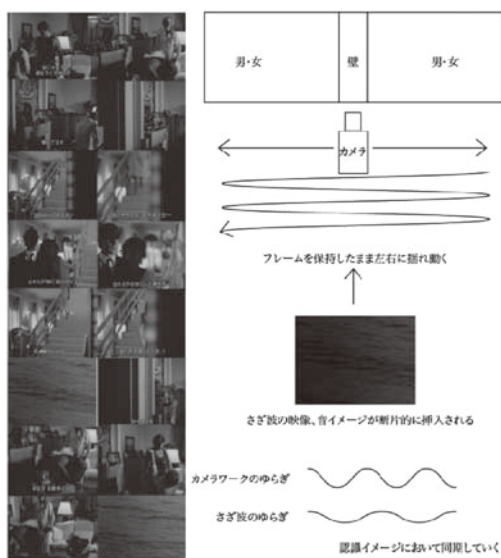


図10 00:11:45- 映像に付随する音のシークエンス

図10は同シーンの音の波形のみを抜き出し、映像イメージの動きに対応するように区分けしたものである。これを見ると、1.の歩行音から始まり、2.と1.のトラクターと車の走行音、4.歩行音の再帰、5.トラクター走行音の再帰という流れになっているが、これらはA-B-C-A'-B'という、音楽的な形式と見なすことが可能である。序としてのAに始まり、B

からCへの展開で音量変化における一つの山場が作られ、そこからA'、B'へモティーフの再帰に至ることからも、これらが音楽的な展開として意図されていることが伺える。そして、この繊細な操作は、あくまでも、映像の構成を支える副次的な要素として控えめに提示される。



©Jean-Luc Godard

図11 00:18:00- 映像とその構成

図11のシーンは、2分30秒から成る、巧みなカメラワークによって、二組の男女の並置がワンショットの内に對比される場面である。セット中央の壁によって分けられた左右の部屋にそれぞれ配置された男女を、カメラドリーを使ってゆったりと行き来しながら撮影される。本来であれば、別々にカットされたショットによって並置されるであろう二つのシーンを、あえて長回しのワンショットとして撮影することで、独特の対比と視覚的なリズムが生まれる。このシークエンスでは、BGMとしてヴェルナー・ピルヒナー（1940-2001）の『荒れた生活のためのソナタ』（1986）が持続的に挿入されているが、特徴的なのはむしろ、そこまで大掛かりなセットを用いて長回しのワンショットを用意しているにも関わらず、断片的かつ唐突な水面のイメージ（映像・音）が大胆にカットインし、緩やかな

フレームの流れを寸断してしまう点にある。しかしその水面の映像自体も、やはりカメラのパンによって左右に揺らいでいることが確認できる。よって、二つの部屋の間を行き来するカメラの揺らぎに対し、断片的時に挿入されるさざ波の映像もまた独自の揺らぎを持つことになり、つまり本シーンにおけるカメラの力学的な運動は保持されたまま場面全体が継起されていく。勿論さざ波という現象自体が揺らぎのイメージを持つため、より場面全体が強調されるような効果を作り出している。ここでの出来事は、視聴覚認識によるリズムの形成である。二組の男女を緩やかにたゆたうフレームと、

寄せては返すさざ波の音と映像イメージの挿入は、観者において両者のイメージに〈揺らぎ〉という新たな認識フレームを形成させ、そしていつしかすべての周波数が同期¹³⁾するに至る。

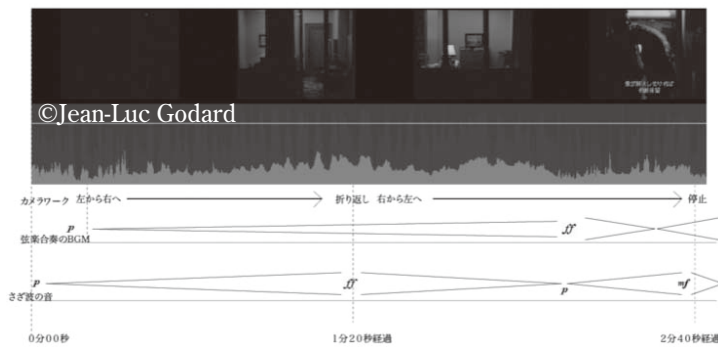


図12 01:12:35- 映像と音の構成

シーンとしてとても印象的である（それまでのゴダールの映像イメージの接合は、その殆どが切断的である）。そして、その緩やかに揺らぐ映像イメージを支えるのが、揺らぎを想起させるようなさざ波の音である。ここでは、さざ波の音と共にアーノルド・シェーンベルク（1874-1951）の『浄められた夜』Op. 4（1899）の弦楽合奏版 Grave 冒頭が重ねられている。まず映像においては、複数の部屋と壁が並置された空間の手前側から、数十メートルのカメラドリーを使った撮影によって、左から右へとゆっくりと移動していく。それぞれの部屋の様子は、定期的に写り込む厚い壁によって差し込まれる真っ黒な映像によって途切れるため、断片的にしか確認することができない（しかしながらカメラ自体の撮影が途切れている訳では無い）。加えて、それぞれの部屋自体も、殆ど照明が無く、また照明があっても部屋の住者によって次々と消灯されてしまう。結果、観者は、わずかに映る部屋のオブジェクトの断片から、映像イメージが左から右へと移り動いている状況を理解する。

シークエンスの中間となる1分20秒程に差しかかると、たっぷりとした慣性の動きを伴って、カメラの移動する方向が右から左へと逆戻りしていく。こちらの移動でも先ほどと同様、殆ど何も映っていない部屋の断片的な情報と、シークエンスに継起している力学的な慣性に従って、観者は、右から左への映像イメージとして捉えることができる。

この静的な映像イメージに抑揚を付けるのが、BGMと効果音である。図12で示したとおり、ここで提示されている波の音と『浄められた夜』という二つの音イメージは、図6や図7のような楽譜上の操作は成されていないため、その意味で単純な音響とBGMとして作用する。しかしミュージーのミキシング操作によって、二つの音は非常に音楽的な音量の変化を伴いながら映像イメージを支える。水の音は、カメラワークに対応するように繊細にクレシェンドしていき、1分20秒の折り返し地点を境に音量的な頂点を迎え、そしてディミヌエンドへ移行する。その徐々に下がっていく水の音に呼応するように、弦楽合奏が徐々にクレシェンドしていくことで、両者の対比が明確化される。さらに2分の箇所で、弦楽合奏の音量がクライマックスを迎え、徐々にディミヌエンドが始まると、今度はその変化に呼応するかのよう、水の音が再びクレシェンドしていく。この両者の呼応の対応関係は、やはり音楽的な構成が形成されているといわざるを得ない。その持続的な変化が、一切のデクバージュが施されていないフレームで生じている映像イメージに対して、綿々と隆起するさまを強調し、かつドラマティックな変化も付与している。また、寄せては返すさざ波の音は、左から右、右から左へと返るカメラワークに呼応することで、視覚と聴覚において揺らぎの印象を際立たせ、その表象は、物語の中で展開する登場人物それぞれの内的起伏へと投影されていく。

図12のシークエンスは2分40秒から成る。ここでも、カメラドリーを用いたカメラ移動によって、映像イメージが長回しのワンショットとして撮影されている。このワンショットは、おそらく数十メートルの長さのカメラドリーを使用し撮影されており、複数の部屋の映像イメージを切断すること無く、ゆっくりと推移していく

ミュージーによる、このようなミキシング操作の技術自体は、これまで解説した楽譜的操作と比較すると、ある意味で単純である。しかし単純であるからこそ根源的である。二つの音イメージの音量の操作が、音同士の関係性、音と映像との関係性を形成し、それらは次第に、音イメージから登場人物の心的変化へと繋がり、最後にはすべてを包摂するに至る。

本作はたびたび「音楽的」と評される。その理由が、まさにこの実践的な手法から感じ取ることができるのではないだろうか。

4. モンタージュ技法の特徴と傾向

本作で確認できるモンタージュの方法論として、「音の形態的類似」を媒介とするシークエンス、「一方のシークエンスによって生じる効果」について分析を行った。まず、音における形態的な類似とは、音色（スペクトル）、音高、エンベロープなどを指し、前後する各シーンそれぞれに含まれる音（BGM、映像に付随する音響などが該当する）同士に共通する要素がある場合、それらの特徴を媒介としてショットを接合する方法である。あるいは意図的な音高操作、ミキシング操作を用いて、恣意的にそれらの要素を作り出す場合も数多くみられる。この手法の特徴は、何といても、本来〈異なる機能〉を持つ音イメージを同一レイヤー上でシークエンスすることで、強制的なコンテキストが形成される点にある。音の異なる機能とは、BGMと映像に付随する音それぞれを指す。BGMであれば、その瞬間提示された音のコンテキストは、前後の音楽の中に含まれる各音に依存することで成立している。対して、映像に付随する音は、例えば足音や話し声、雨の音、さざ波の音など、映像イメージの中で発生する諸事象に依拠することで、その実体が保証されている。ゴダール、ミュージーの優れた点は、そのように異なる役割を果たす音を、一つのシークエンスとして成立させてしまうことにある。この方法論によって接合される映像イメージは、一見文脈を読み取ることが難しい離散のものであっても、聴覚における強制的な接合によって一連した出来事として認識される。

次に「一方のシークエンスによって生じる効果」について述べる。一方のシークエンスとは、映像と音それぞれを指す。当然それぞれの現象は、各メディアの内にシークエンスが構成される。ゴダール、ミュージーの手腕は、この現象的な構成を意図的に理解し、同時的に生じる他方のメディアにおいても、洗練されたシークエンスとして提示することにある。それは、ワンショットによる映像イメージの構成によって必然的に形成される音楽的構成であったり、あるいはそれぞれの相乗効果を以て意図的なシークエンスを作り出す技法である。

そして、これらのモンタージュ技法は、あくまで映画の物語を支える副次的な技術として用いられている点を忘れてはならない。本作の軸は男と女によって作られるナラティブ性にあり、本研究で分析したシークエンスは、そのような物語はから切り離された次元で展開する。しかしそれが結果的に、映画全体を通して独特の質をもたらし、同時に独自のモンタージュ技法を用いるゴダールの特徴を色濃く感じさせる。

5. 結語

以上、『ヌーヴェルヴァーグ』について、ミュージーとの共同製作によって実現可能となった音と映像によるシークエンスの構築について、分析と考察を行った。

まず、本作が80年代以降の商業映画の文脈に位置付けられた作品であることを示した。その上で、とりわけ音響の次元において革新的な試みがなされた点の特徴の一つとして挙げ、その実現のために

は、録音技師フランソワ・ミュージーの存在が不可欠であったと述べた。70年代のソニーマージュでの製作においては、他者との共同製作を意図的に避け、映画の表現を自己の内省へと求めたゴダールが、他者との共同作業を前提とする商業主義的な映画を製作することで、ゴダール一人では実現することが困難であった新たな音響技術とそれによる表現の獲得に至った。

本研究における分析方法は、物語性には依拠せず、あくまで実践的に提示されている映画そのものに見るという前提を述べた。それは、時代ごとに移り変わるゴダール作品の中で、現象として提示されている技術の問題に着目し、分析方法に一貫性を持たせるという理由による。

分析では、BGMや効果音といった音が、映像に対する付随音として単純に用いられる訳ではなく、それぞれの音が持つ、音高、音色、リズムなどについて、楽譜的な捉え方がされていることを指摘し、作曲的な方法論でフレーズや和音を形成することで、シークエンスが作り出される技巧について確認した。音高を合わせるため、ピッチシフトが用いられるなどの細かい音響操作からも、本作の音が綿密に構成されていることは明らかだろう。そのような処理を経て作られた音のシークエンスは、映像の連なりを補強する効果や、シーンの強調、あるいは映画を彩る装飾として機能する、と述べた。

最後に、ここで述べた方法論が、本作の物語を支えるための一要素として機能していることを指摘した。これが70年代の実験的なゴダール作品と本作にみられる大きな相違である。しかし同時に、両者は技巧的なモンタージュに包摂されるという点において共通性を持つ。この共通性こそが、ゴダール作品に通底する特徴なのではないだろうか。

注

- 1) 本研究の分析対象である映画作品『ヌーヴェルヴァーグ』と区別するため、映画運動としての動向は、「ヌーヴェル・ヴァーグ」と表記する。
- 2) ゴダール 2004 : 303 頁。
- 3) ゴダールの集大成といえる映画作品 (1988-1998)。全8章から成る。自らの作品を含めた401本の映画作品の他、写真、文学、絵画、音楽など、横断的な〈引用〉によって構成されおり、ほぼすべてがゴダール一人の手によって製作された。
- 4) 前掲、304 頁。
- 5) ゴダール 〈II〉、1998 : 311 頁。
- 6) Montage。「編集」の意。複数の映像の断片を組み合わせて一つの連続したシーンを作る方法。
- 7) この場合の「解像度」とは、音を楽譜上の情報として扱うという意味での精密さを指す。旋律や和音を構成する要素として、環境音や効果音が用いられるといった方法が多くみられる。
- 8) http://www.flowerwild.net/2006/11/2006-11-08_125551.php より、「8.音の響き」を参照。
- 9) 実際、『ヌーヴェルヴァーグ』の音声だけをすべて収録したCDが、『NOUVELLE VAGUE (COMPLETE SOUNDTRACK)』としてECM Recordsより販売されている。
- 10) 平倉 2010 : 12 頁。
- 11) Envelope。波形の先端を結び、波形を包み込むように描いたカーブを指す。
- 12) この場合、カラスの鳴き声「カァ」と、切削機の「ザッ」という音は、両者のエンベロープにおいて似た特徴を持つ。加えて、それらが2回ひとかたまりで鳴るといった律動にも類似性がみられる。
- 13) このシーンで提示される音、映像イメージ、カメラワーク、物語、登場人物の心情といった、さまざまな要素が統合される過程を強調するため、〈周波数の同期〉という表現を用いた。

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2*時間イメージ』、法政大学出版局、2006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。
平倉圭『ゴダールの方法』、東京：インスクリプト、2010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
博士学位論文、2021年、110-169頁。
FLOWER WIND「フランソワ・ミュージーインタビュー vol. 1-3」アクセス日：2021年8月20日
http://flowerwild.net/2006/09/2006-09-05_150042.php
http://flowerwild.net/2006/09/2006-09-06_130341.php
http://www.flowerwild.net/2006/11/2006-11-08_125551.php

参考音源・映像

- Jean-Luc Godard 《NOUVELLE VAGUE (COMPLETE SOUNDTRACK)》、ECM Records、449 891-2、1997年。
ゴダール・ジャン＝リュック『ヌーヴェルヴァーグ』、紀伊国屋書店、KKDS-24、2002年。

図版出典

- 図1-8、図11-12、すべてゴダール・ジャン＝リュック『ヌーヴェルヴァーグ』、紀伊国屋書店、KKDS-24、
2002年より