

デジタル世代のための

テクノロジーアートとしての映画／映像史サバイバル講座

～ラスコーの洞窟からゴダールまで～

Part.6

ジャン＝リュック・ゴダール 映画ビデオ技術の宇宙誌

映画史と映画誌

今回のタイトルですが、「ジャン＝リュック・ゴダール映画技術・技法の宇宙誌」というようなタイトルにいたしました。実はこの最後の宇宙誌の誌なんですけど、私たちが現在用いる「史」を使ったヒストリーは、誰がどの時代に何を行ったかを時系列順に並べる定量的な意味合いが大きいと思っています。しかし「誌」を使っていた時代もあった。自然史博物館は、本来自然誌博物館であり、百科全書的な広い分野の自然科学を網羅していた。

ゴダール自身が映画史に(S)という複数の映画史の意味を込めているのは、定まった歴史として語る映画史を回避しようとしているからではないかと思っています。いろんな人が見るといろんな考え方があり各人各人がYouTubeにアクセスしてそれが映画史というものになっていく。どのようなコンテンツをどのように選択したことで歴史が生まれてくるかということをゴダールはすでにやっていたんではないか、という意図もあってこういうタイトルをつけました。

しかも彼は映画だけではなく、テレビ、とビデオも同時に考察している。映像と映画の境界を簡単に乗り越えているのです。ありとあらゆる可能性を思考し実験することで、彼は映画とは何かを常に自問しているのです。

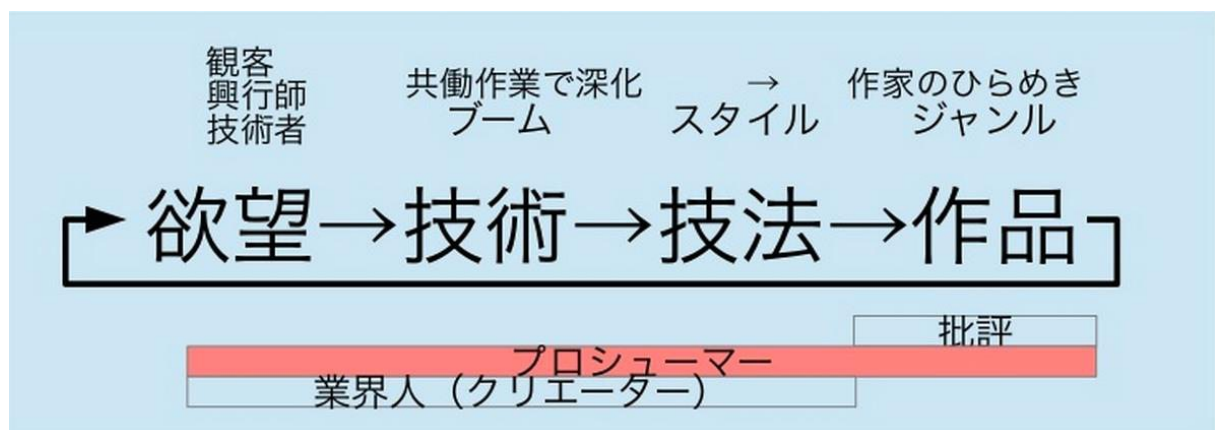
見えない映画のサイクル

この番組では毎回前回までのあらすじを出しているんですが、去年あたりから映画館のデジタル化、フィルムが無くなっていくという現象が起きましてちょっとした騒ぎになっていました。実は映画製作においてデジタル化というのはデジタルビデオカメラで撮って、映画館でプロジェクター上映するというのは十年以上前から始まっていました。こういうような現象というのは映画史においてサイレントからトーキー、ワイドスクリーン、カラー化というように何回も来ているような現象は映画メディア、メディアアートあるいはメディアエンターテインメントにおいて必然なのです。だから映画史を見るときにメディアの技術の必然性ということを蔑ろにはしてはいけないのではないか、というのがこの講座の基本的な考え方です。

図の一番左の欲望というのは、観客がこういうのが見たいね、あるいはプロデューサーがこういう映画をやったらヒットするのではないか、あるいは技術者がこんな新しい技術ができたからぜひ世に出そうといった欲望が生まれて、それを実際の技術として現場に落としていく、あるいは

は現場の技術者が技法としてスタイルとしてこういう風な映画ができます、という風に最終的にフィルムまたはデジタルのパッケージになったものが一番右の作品ということで、大体今批評で見られるのは一番右の作品ですね。作品を監督が作って、作家主義でできただけの批評になってしまうのですが、いやいやそれが出来る段階までに左の三つの欲望・技術・技法という見えない前の段階があるのではないかと。そこまで注目していかないと作品論や作家論は語れないのではないかと。ということがひとつありまして、一番右の作品については批評家が語る、それ以外は、業界人またはクリエイターの人しか言えない、というのがこれまでの映画状況だったのですが、今回デジタル化によって、作り手と見る側がすごく近くなってしまった。いわゆるプロシューマーという言い方がありますが、プロダクト、プロデュース、生み出す人と、コンシューマー、消費者をあわせて生産消費者という言い方もあるのですが、これが二十一世紀のアートやエンターテインメント人々の生活において主流になっていくであろうといわれています。わかりやすく言ってしまうと、ニコ生の歌ってみよう踊ってみようなどはわかりやすい例ですね。

そういうわけでデジタル化によってこういうプロシューマー的な現象が起きてきたとされているのですが、それを五十年前からやっている人がいるんです。それはもうお分かりかと思いますが、ジャン＝リュック・ゴダールです。それをもう一度一緒に振り返ってみようと思います。



ゴダール伝説による時代区分

ゴダールについて書かれた本や雑誌を見ると大体こういう風には書かれています。スイスの銀行家の家に生まれ、パリのソルボンヌ大学に在籍して、映画館ではアメリカのB級映画を見て映画を学んだ。五十九年に『勝手にしやがれ』で天才監督現るとデビューして、六十年代はヌーヴェル・ヴァーグと女優であり妻であったアンナ・カレーナと愛の時代と未だ持ってポップ、若い人が見てもわかりやすい楽しい青春映画をたくさん撮っている。いわゆるストーリーがわかりやすい時代。

そして六十八年のフランスの五月革命という政治運動を経て、七十年代には商業映画と決別して、プロデューサーが出資して映画館で上映する商業作品とは決別していわゆる映画界から消え

てしまった。八十年代は政治からそこから戻ってきて『パッション』、『カルメンという名の女』などを作ってふたたび映画界に復帰したといわれています。そのあと九十年代はテレビ番組、複数の映画史と呼ばれるテレビシリーズを十年間にわたって製作しているという印象。その頃になってくるともうゴダールは巨匠であるから何でも良いんじゃないですかというような、一応新作やるんだからわからなくても見なきゃいけないという風な扱いになっているのではと思います。六十年代は今も見て面白い面白いとみんな言って、タランティーノが『はなればなれに』が大好きで自分のプロダクションに『Bande à part』の名前をつけたり、多くのクリエイターたちがオマージュや言及していますが、それ以降については神格化はされるが細かく言及したのは聞いたことがない。難しい批評はたまに見ますけれど、それ以上の言葉はあまり聞いたことがないのではないかというのが私の印象です。

ゴダールを再定義する

ゴダールを映画批評的な見かたをするのではなくて、映画に対する実験をしたり新しいことを考えていくクリエイターとして見る。一つ一つの作品ではさまざまな要素を集めてコラージュとして一本の映画を作ってしまう。九十分の枠の中で男がいて女がいて拳銃があってクルマが走る、何か事件が起こるといった形式を少しずつ崩していく。逆に言うとひとつの作品ですべては完成しなくても良い。その作品は何かをやるための実験の過程である。画家であればデッサンの途中であるかもしれないが、時間が来たからそこで終わる、だから三作とか四作を作ってそこで実験が完成したところで作品ができるというような形に、七十年代以降変わってきたという風に思っています。

あるいはゴダールの表現があまりにも突飛でなんだかよくわからない。これはファッションデザイナーのファッションショーに出てくるような服が非常に奇抜であったとしても、その人の個性でなにかを本質または尖った部分を使っているものをむき出しのまま出しているものが、何年かするとやわらかくデザイン表現が解釈されてそれが街に現れて着られる流行になる、そんな感じに近いのかもしれない。

あるいはピカソを見るとわかるのですが、いろんなものを引用していきながら新たな表現を作っていく。まさにそういうような人なのだからわからないのも当然ということもあって思っています。

五〇年代、暗闇での映画作り

何を実験するか、映画の実験とは何か、映画の実験と実験映画は似て非なるものなのです。それを解いていきます。ゴダールが映画を撮る前の一九五〇年代に上映による映画作りという言い方をしていますが、フランスのシネマテークを作ったアンリ・ラングロワがいて、フランソワ・

トリュフォー、エリック・ロメール、クロード・シャブローはシネマテークで映画を浴びるほど見て映画を作り出したヌーヴェル・ヴァーグの原点といわれていますが、ゴダールはそのなかでも一本の映画を見るというより彼は断片的に映画を見るといわれています。だから十分見たら、別の映画館でまた十分見る。気に入ったら何度でも見直す。これはいま YouTube で見る我々の見方と大して変わらないような気がします。自分の中でどんどんつなげていくようなやりかたは九〇年代に彼自身が映画史を作るときにやった手法と似ている。あるいはその前に「ゴダール映画史」という本が出ています。これはカナダのモントリオール大学に行ったときの映画講義をまとめたものです。映画のワンリールだいたい十分流してその次に自分の映画を交互に流す。例えばF・W・ムルナウの『ノスフェラトゥ』の次にゴダールの『アルファヴィル』を流すとかいう形で映画史を考えていこう。という試みをしているのですが、それが一九五〇年代、自分自身が映画を撮る前にすでに映画史に対する言及と考察を行っている。そういうことを一貫して五十年間やっている。映画を撮る前に自分で映画を見て作ってしまう。それがゴダールの五〇年代に起きていたといえると思います。

余談ですが、カイエ・デュ・シネマという映画雑誌があるのですが、そこの売り物、映画は五〇年代に世界的にもブームでしたが、音楽や絵画のハイカルチャーに比べるとローカルチャーで、逆に映画を文化的に語るというのは頭おかしいんじゃないかといわれていた時代なのを、もうちょっとハイカルチャーのカウンターとして映画を位置づけたいと考えていた彼らは、ゴッホやルノワールを出してきて対抗させようとする意識があった。だから今現在比べるのはどうなのかなというのはあるが、いまでいうサブカルチャー、カウンターカルチャー的な考え方をいち早く取り入れたということと、もうひとつはカイエがほかの雑誌と比べて特徴的だったというのは、その当時最新式だったテープレコーダーを使ったロングインタビューをしたというのがある。当時だからオープンリールでかなり大きなものであったと思うのですが、ヒッチコックやフリッツ・ラングにインタビューをしてもインタビュー集で残っていますけれど、批評ではなくて作家の生の言葉を載せる、そのために最新のテクノロジーのテープレコーダーを使う。ある意味ドキュメンタリー的なことを早くもやっている。新しいカルチャー、ヌーヴェル・ヴァーグが生まれる前段階の雑誌においてもこのような試みがあったといえるでしょう。

六〇年代、映画技術と技法の実験

六〇年代にゴダールがデビューしますが、「六〇年代ゴダール」という分厚い本がありまして、ゴダールの神話的を徹底的に資料を解析してどういうふうに映画の一本一本が製作された過程を読み解いて、どういう風にお金が集められ、スタッフ・キャストが集められ、現場ではどういう機材を使って何日で撮影して興行成績がどうだったかを全部細かく検証して、改めてゴダールのすごさを表している本です。ゴダールはたくさん映画を見ていたが、現場の助監督の経験はあり

ません。六〇年代の初頭に黒沢明がパリに来てヌーヴェル・ヴァーグに出会って日本に帰ってきて、彼の助監督たちと座談会をやってときに、「いやあ向こうだと評論家が映画を撮るんだよ」と彼に付いた中平康とか一緒にみんな首をかしげていたという記事がありました。徒弟制度的な部分で巨匠がいて、助監督が付いて修行をしてデビューする日本映画業界の慣習からは外れたことなので理解できないことだろうし、それは世界的に見ても同じだったのではないのでしょうか。

六〇年代のゴダールの技術について見て行きたいと思います。『気狂いピエロ』の写真の天井の近くにあるフォトフラッド、アイランプと呼ばれる写真撮影用の安価なライトをたくさんつけて天井にバウンズ（反射）させて間接照明をして全体に拡散した光で影を出さない撮影をする。この当時の業界的には1キロの大きなライトで直接照明をするのが普通ですが、ゴダールと組んだ撮影監督のラウル・クタールは報道写真出身なので映画業界の慣習を越えて、高感度フィルムを使ったり、ラボと組んで長時間露光を行いこれまでの映画よりも少ない光を使いながら、リアルというかナチュラルな光を作る試みをしています。これはドキュメンタリーやスチルカメラ出身のカメラマンだから考え付いたルック、画面作りが出来たのだと思っています。



もうひとつ面白いのはゴダールは作品によって使うカメラを変えていたりしています。スターのブリジット・バルドーがでているような大予算の『軽蔑』（63）だとハリウッドが使っているミッチェルカメラという大型のカメラを使っています。逆に予算の無い『カラビニエ』（63）でとドイツのアリフレックスの同時録音が出来ない小型のカメラを使ったりしています。

ミッチェルは同時録音するためにぶりんぷと言う音が漏れないためのカバーをしているのですが、人が喋るようなシンクロが必要なカットはミッチェルカメラで撮って、細かいインサートのショットはカメフレックスという小型のカメラを使って撮る。ミッチェルで全部撮ると重いかからカメラポジションを移動するのに時間がかかるので、次のカットをセッティングする間に別のカメフレックスで撮るようなことをしています。これは本にも具体的に書いてあるのが『中国女』の電車の中のシーンです。アンヌ・ヴィアゼムスキーと哲学者が喋るシーンなんですが、主な会話のショットはミッチェルで撮りながら、手のアップなどの細かいインサートはカメフレックスで撮っていく。こうしてゴダールは製作時間の節約や自分のスタイルをつくる方法が、画家じゃないですが、大きな部分と筆を換えて細かい部分を塗るタッチを変えるなど、映画製作全体の実験を繰り返しながら自分のスタイルを深めていったと言える。

また『気狂いピエロ』では、マカロニウェスタンで多用された、テクニスコープという新しいワイドスクリーンフォーマットを使った。通常のワイドスクリーンサイズは4 perfだが、テクニスコープは2perfという半分の解像度のためにざらざらの荒れた画面を生み出した。



現代社会の黙示録『ウィークエンド』（67）では、太陽光がある屋外で高感度のイーストマンカラーフィルムを使い、NDフィルターを重ね、撮影の時はカメラマンがファインダーを覗いても暗くてわからないほどだったという。そのネガを増感現像してコントラストが強い鮮やかな色調を得た。

ゴダールが今受けているのは画面のデザインを大胆に映画に入れている部分があると思います。あるいは原色の使い方というのが今までの映画には無いようなポップあるいはフラットな表現を入れてきたのは大きいなと思います。同時にいわゆるジャンプカット編集、今はもうテレビCMとかでは普通になってしまったのですが、つながっていない滑らかでないような編集をするのは素人だと言われていただけでも、それよりもリアルなあるいははっと言わせるような編集をしていくというようなことまでひとりで作り上げてしまった。逆に言えば、ジャンプカットのようなテレビの撮り方はその当時テレビがあったわけで誰もがやっていたのではあるが、劇映画全編で行い、それを美学まで持ってきたということがゴダールの一番の特徴なんだと思います。あるいは同時録音ということにこだわる部分、インタビュー相手の耳にイヤホンをつけてゴダールがトランシーバーでインタビューの質問をささやいて役者はこれをセリフとして喋るなどをしました。

ゴダール自身は映画のプロを自認していた、プロというのをどう取るかにもよりますが、ある意味最高の機材を使いこなして、その予算やプロダクションの規模に合わせてそのとおりに最高に撮っていくのをプロ、あるいは彼なりの作家というふうに考えていたのではないか。ハリウwoodsのニコラス・レイでも誰でもいいんですが、そういう部分で自分もハリウッドへ行ったらそういう風に撮れるんじゃないか、というような考え方、あるいはハリウッド標準の大型カメラのミッチェルを見事に使いこなす、あるいは使いこなしたいという願望があったりするのゴダールのアンビバレンツなところもあるんですが、ひとつの特徴だと思っています。

ちなみに六〇年代ゴダールはトップ監督である意味のファッションリーダーでもあったわけですね。だからゴダールはその当時の最高のアメ車のスポーツカーなんかに乗っていた。今だけを見ているとそういう風な感じには思えないのですが、当時のポップスターのアイコンでもあったといえます。

さて、『ウイークエンド』のあと五月革命を経てゴダールが商業映画に決別をしたといわれていますが、ジガベルトフ集団という政治的な映画を作る集団のときの作品が『東風』（69）。イタリアで16ミリで作られた西部劇といわれているが、これはマカロニ・ウェスタン。時代的にもそういう時代であって政治的なものもちょっと含みながら、血まみれな感じがまさにマカロニ・ウェスタンだと思っています。ある意味、ゴダール自身もマカロニ・ウェスタン・ブームという世界的な潮流に巻き込まれていたのではないか、アメリカ映画の西部劇を政治的な方向から物語で語ろうとするとそういうスタイルになったのではないかなと思ったりしています。

七〇年代 テレビとビデオの実験

七〇年代はゴダールにおいて非常に空白の時期といわれがちなんですが、わたしからすると七〇年代のゴダールをどう理解するかによって八〇年代、九〇年代、現在の二十一世紀につながるゴダールの姿が見えてくるとと思っています。実はゴダールは七〇年代も全然映画作りを止めてい

ないんですね。映画作りというか映像作りを。いわゆる六〇年代的な映画作りはしていません。ゴダールはそれ以外の六〇年代的なものを否定しながら新しい映画とはなにかというような実験を進めています。ひとつはテレビとビデオ。16ミリで『東風』やシネトラクトと呼ばれる政治ビラ、プロパガンダ的な左翼的な短い10分から15分のアジビラというか作品を作っていく。16ミリで撮ると撮影して、現像して編集して映写機を持って上映する。だったらどうしたらよいか。ゴダールはもっと簡便でビデオという方法で特権化した一部の映画人にすべてコントロールされた状況を避けることができるのではないかとビデオを導入しようと考えたと思われます。

一方でテレビというものに非常に魅力を感じたわけですが。テレビというものを映画人が真剣に使おうとしたのは、彼の師匠でもあるイタリアのネオレアリズモのロベルト・ロッセリーニまたはジャン・ルノワールが晩年になってテレビ番組をたくさん作っているのです。ロッセリーニはテレビは娯楽ではなくて啓蒙ができる非常に教育的な映画、ソクラテスであったり、ルイ14世やジャン・ジャック・ルソーの話の偉人の伝記的なテレビ番組を何本か作っています。ゴダールがテレビに魅力を感じたのは、多少政治的な部分もあるのですが、映画では映画館に集まった何十人の人にしかわからないのですが、テレビというものがあればいっぺんにお茶の間に何万人の人に見せることができる。いままでの映画ではないもっと直接的なシステムがなにか出来るのではないかと思ったことがあると思います。または怪しげなプロデューサーではなく、国家が加担する放送局ならば自由な表現で創作できると考えたのだらうと思います。しかしゴダールはテレビ番組をヨーロッパ各国の放送局、イギリス・チャンネル4では『ブリティッシュ・サウンズ』、ドイツZDFでは『プラウダ』、イタリアRAI『イタリアにおける闘争』からの依頼で作ったが、結局三本とも納品できず、テレビでは放送されず、すべてが映画になってしまったという皮肉な現象がある。

辺境とスタジオ経営

テレビと関連しますが、彼が作品でビデオを使おうというのは『中国女』のときに自己批判みたいなことをカメラの前で喋るシーンでは、そのときからビデオを使おうというアイデアはありました。ゴダールのひとつの特徴として画面の上にテキストを置く、これはビデオとその前の16ミリ撮影の政治ビラ、シネトラクトのときにすでに導入されている。それをビデオと含めて洗練させていくという方法がある。ひとつはビデオあるいはその映画の壁を超えて新たなる表現のスタイルを生み出し始めている。これがひとつの70年代のゴダールの特徴だといえると思います。

そして技法だけではなく映画の製作に対する実験もゴダールは一貫として行っている。それをやりやすくいうと、それまで60年代は映画都市であるといわれるパリを中心としてパリの映画、パリとどこかの映画を作っていたんですが、いきなりスイスのグルノーブルに移動してしか

もそこでビデオ機材が揃ったスタジオを作ります。彼が第二の『勝手にしやがれ』と言うキャッチフレーズの全然違う映画の『パート2』（75）、それをつくろうとしたときに、ゴダールは製作費の中に映画の実験の費用も入れているんですね。ゴダールの評論の中にあるんですけども、「私は長い間、いわゆる伝統的な回路のなかでは映画もフィクションもつくり、むしろ探求と呼ばれていることをしてきました。映画とテレビの分野には、自動車や製薬などの産業とは違い、探求のための機関というものはありません。百億フランの総売上高をあげる大きい映画製作会社が、予算の三パーセントなり四パーセントなり二〇パーセントなりを探求に当てるということをしていないのです。それでも、私は探求しようと努めてきました。私にはそうする必要があったからです…」というような発言をしています。というような形で『パート2』を含め、これは無事に放映されたのですが、フランスのテレビ局 ANTE2 から依頼があった『6×2』（76）あるいは『二人の子どもフランス漫遊記』（77-78）のテレビシリーズなどをここで作ってきました。そのあと七七年には独立したばかりのアフリカの小国モザンビークのテレビ局の開局を手伝うという企画があって国民の映画の創生をやろうとしたが立ち消えになったりしています。

ゴダール映画の撮影カメラマンには六〇年代ラウル・クタールという人がいて、七〇年代、この辺の作品については、ジャック・リベット、マルグリット・デュラスなどの撮影を行ったウィリアム・リュプチャンスキーが撮影したと言われているのですが、じつはその前にジェラルド・マルタンという人がいて、この人はジガ・ベルトフ集団に参加してゴダールのスタジオの手伝いをしていたのですが、彼が初めにビデオカメラを持ってきてゴダールに見せた。ジェラルド・マルタン自身はフランスの映画組合には参加していなかったもので、名義としてはリュプチャンスキーになっていたりするので、ここからこれまでの映画の美学から切れている新たなテレビ、ビデオの試みを始めたといえるでしょう。



アメリカ大陸への亡命

YouTube に上がったスタジオで編集卓に座るゴダールの姿を見ると最初はモニタや6ミリテープの音声再生機などアナログの機材があったがどんどん更新されていることがわかる。真偽は定かではないが新作映画の製作に入る前にこれらをすべて捨てたのは、デジタルに向かって後戻りしない決意ではないか。彼がやろうとしたことは、自分の家の中にハリウッドを作ろうとしたとか自分の家とスタジオを一緒にしたアトリエを作った映画作家というのは世界中にいないと思っています。それを最初から志向してすべてを自分でやる作家をはじめた唯一の人だと思っていたのですが、実はもうひとりいました。

七〇年代、ゴダールは政治的な映画あるいはテレビ、ビデオ技術を進めるのと同時にアメリカに渡ります。六〇年代に憧れていたアメリカに移ります。アメリカでやったことは大きくいつてふたつです。ひとつは「ゴダール映画史」の講義。五〇年代ゴダールが通っていたシネマテークのアンリ・ラングロワがモントリオールで映画史の講義をやろうというのがあったのですが、亡くなってしまっている意味ヒマでお金のなかったゴダールが代わりに行くことになりました。それを収録して構成したのが「ゴダール映画史」です。これはぜひ読んでいただきたい。これがのちのビデオ作品の『映画史』に繋がります。と同時にもうひとつ七〇年代前半に政治的ドキュメンタリーを撮ろうというアメリカでのダイレクトシネマというドキュメンタリーの流れがありまして、中心人物のリチャード・リーコックとゴダールが組んでニューヨークで『ワンアメリカンムービー（1 AM）』というのを撮影しましたが、途中で決裂してゴダールが編集しないままリー

コックが『1 PM』という洒落っぽい題名にして仕上げた。



しかしアメリカ滞在で一番大きいのは、フランシス・フォード・コッポラのアmerican・ゾートロープというサンフランシスコに作ったスタジオがあります。そこにゴダールは近づいていきます。そのとき作ろうとした『ストーリー』という題名の絵コンテというか絵がついたシナリオ企画書ですね。これは当時人気があったロバート・デ・ニーロとダイアン・キートンをフィーチャーして映画を作りたいと思っっているいろいろと企画を出します。コッポラが作ったAmerican・ゾートロープにはジョージ・ルーカスやドイツのヴィム・ヴェンダース、ハンス・ユルゲン・ジーバーベルグなどいろんなヨーロッパのアート系の監督を呼んできていろんな試みをしていました。実際ここでゴダールはコッポラの『ワン・フロム・ザ・ハート』の手伝いをしています。『ワン・フロム・ザ・ハート』はゾートロープのスタジオの中にラスベガスの町並みのセットを再現してしまって、最初は全部ビデオで撮ろうとした。それが出来ないでビデオカメラを付けてテレビのスタジオ撮影のような形で映画を作ろうとした。それはある意味ゴダールがスイスの自宅スタジオでやろうとしたことと同じ。ゴダールとコッポラはこの時点で同じ地平を目指していた。これもゴダールの言葉があるのですが、「コッポラとぼくの唯一の共通点は――たとえ方向は逆でも――、彼は自分のスタジオを、みんながやってきてスパゲッティを食べたり映画について議論したりシナリオを差し出したりする家のようなものにしようとし、ぼくの方は自分の家を小さなスタジオにしようとしたというところにある。でもこの二人の試みは、ほぼ同じ時に挫折してしまったわけだ。」

残念ながら今のわれわれの時代と違ってたとえビデオであろうが機材は高い。編集もアナログ

で大変だった。発表の場もキネコでフィルムにするかあるいはテレビ局に持っていくか、しかもテレビ局は放送するしないを決めることができる。というような不自由な条件であり、コッポラにしてもいろいろとやりすぎてしまって、それはハリウッド的ではないわけですよね、コッポラはある意味、大いなるインディーズなわけですが、それも『地獄の黙示録』で破産したりを繰り返しながら、ふたりは同じ時期に似た様な志向をしていたといえる。これはビデオとか政治的なものを抜きにしたら、ビデオを含めた映画製作においてアメリカとヨーロッパが偶然にしてもつながってしまったという映画史の中では大きな転換点というかクロスした時代かなと思っています。コッポラとゴダールが失敗したとさきほど言いましたが、これを引き継いで成功させた人がいます。それはジョージ・ルーカスです。ルーカスがルーカススタジオを作り、ILMという特撮工房を作ってルーカスのスカイウォーカーランチという牧場はゴダールとコッポラの夢破れたあとを成功させて最高の記事やスタッフを集めてデジタルまで進んで最終的にはディズニーに売り払ったところまで行き着いた。それはゴダールとコッポラの挫折があったからだと言えるでしょう。

アメリカとゴダールについて大切なことがもうひとつあります。ブライアン・デ・パルマの『フューリー』。これはあまり知られていない映画ですが、ゴダール映画史的にいうと大変重要な作品です。ゴダールはこの頃ですかね「ゴダール映画史」でも言及していますが、サイレント映画とは何かとか、どうすればまた映画は面白くなるかをずっと探求していて実験的に考えていたのが、映画はずっと二十四コマで来ていた。それを変えればなにかが起きるのではないかとずっと考えていて、そこに『フューリー』はスローモーションを多用したシーンがいくつかあって、ゴダールはそれにショックを受ける。その後にゴダールはスローモーションをどう使うかを追求し始める。それが始まったのが『勝手に逃げろ人生』という七八年の作品です。自転車の走りをスローモーションでコマ数を変えたりして。スローモーションを入れるのはその後の特にビデオの作品、『映画史』などを見ると随所にスローモーションやコマ数を変えて動かすシーンがあるのですが、ここから始まっているとっていいでしょう。アメリカとの付き合いというのが七〇年代において、それまでの五〇年代六〇年代のハリウッドB級映画とかとの距離とは違ったリアルに彼がアメリカに行って彼自身が変わった彼の映画の手法が変わった時期ということが言えると思います。

音と画の考察

そしてゴダールはさらに別の考察を進めていきます。それがソニマージュというスタジオを、パートナーとしてのアンヌマリー・ミエヴィルとソン＝音、イマージュ＝画の考察を試みをする。『パッションのためのシナリオ』というビデオ作品ですね。『勝手に逃げろ人生』（79）『パッション』（82）『ゴダールのマリア』（84）の三本はフランスの政府による助成金が

出るのですが、そのときにシナリオを提出して助成金をもらえるか審査を受ける。ゴダールはそれはおかしいのではないか、なんで映画で画と音で作るのに、文字で見せないといけないのか、彼はビデオでシナリオを作る。その前が『ストーリー』のシナリオになる。それをさらに進めて、映画監督が映画を撮るのになぜ文字を書かないとならないのかという異議申し立てではじめた。というのが七〇年代後半から八〇年代最初におけるゴダールの新たな試みです。ビデオを含めて映画の製作の方法をテクノロジーでどう変えていくか、あるいは（定められた）音と画という問題をどう解決していくか。普通は音と画はシンクロして当たり前の世界なんですけど、それをどうずらしていくかあるいはサイレントにすることで何が起きるのか。これは六〇年代からやっていますが、それを明確に意識的に考察を進めている時代です。これまで非商業映画の時代と呼ばれていた七〇年代ゴダールですが、その裏にはビデオを中心として、ビデオとテレビ、ビデオとアメリカ、ビデオとシナリオという映画の製作の方法、映画の作品だけではなく、映画をどう作るか、ゴダールがよく言う「愛と労働」という言い方を映画に対して言いますが、そのモチーフを具体的に映画で考察していた時代だと思います。ゴダールは『勝手に逃げろ人生』からふたたび35ミリのカラーフィルムを使ってスターの出る劇場用映画に復活したと言われています。しかしここでゴダールは先に進んでいます。ある意味、七〇年代後半で商業映画に戻ったということは、七〇年代の試みが挫折したと言えると思います。ビデオで映画を作るのには時期尚早だった。（それを政治的挫折と一緒にされている）。それは Coppola などを見ても感じたのだろう。そこでゴダールはなにをしたかというと、ビデオの良さは自分で使って自分の映像を作れることだということで、カメラを作ってしまう。

あるカメラの物語と複数の映画史

16ミリ、あるいはビデオカメラみたいな35ミリのカメラが欲しいといってカメラの開発に向かいます。フランスに AATON という会社がありまして、ゴダールが住んでいたグルノーブルにあって社長がジャン・ピエール・ブビアラ。この人は16ミリのカメラを作っていたのですが、ゴダールと長い話し合いをして35ミリの本当のミニミニのカメラを作った。残念ながらこれもゴダールは使い切れなくて、ラウルクタルやほかの撮影スタッフに預けたままにしてカメラの開発は挫折した。ゴダール大全集に「あるカメラの物語」として収録されている。カメラの技術者とクリエイターの光学に対する知識とか思いがなぜうまくいかないのか、非常に端的にわかる対話です。これを見ても単純にゴダールは商業映画に戻ったのではないことが理解できる。

『カルメンという名の女』（83）でもアトン35 = 8の後継機種が一部で使われている。結果的にはうまくいっていない。



その一方でビデオを使ったテレビドラマ『映画というささやかな商売の栄華と衰退』（86）では、ビデオカメラの電源コードが届く範囲で撮影をするような制約を自らに課して作品をつくる実験的な態度を取り続ける。

次に九〇年代ゴダールは映画史に向かう。ここにおいて五〇年代からのシネマテークで見て作られた映画史、あるいはモントリオールで行われたフィルムを交互にかける映画史、そして七〇年代のビデオ、書物ではなくビデオによるシナリオ執筆、これが全部合わさってひとつの大きな流れとしてゴダールの映画史として結実していく。1995年が映画百年だったからの思い付きではない。あとカナル・プラスという映画専門衛星チャンネルの開設。ここで彼がやってきた技術を結集させて新たなる彼なりのスタイルを生み出したということを目指したいと思います。映画史の裏には彼自身の技術の映画製作史、テレビシリーズとして映像とは何かという問いかけまで全部入っている。だから六〇年代の映画を見たあとに映画史を見ても同じ人が作ったとは思えないでしょう。七〇年代の流れがあってここまでたどり着いたと初めて理解できると思う。単なるビデオソフトがあって、製作状況が整ったから作ったのではなくて、その彼自身の技術技法の考察と実践を全部含めた結果である。と同時にYouTubeと同じことをすでに行っている。しかも著作権の問題を笑い飛ばし、自分の作品に自分の過去の映画を引用したら訴えられるのかと述べている。このときに映画史をという過去を振り返るとともに未来の映像史まで予見している。七〇年代納品されなかったテレビ番組があったことが九〇年代に実った、あきらめないことは大事だなという教訓とクリエイターの大切な資質だと思います。

九〇年代、インターネットとデジタルの実験

九〇年代、このあたりは技術・技法とはちょっと関係ないのですが、ゴダールはある意味の内省化していく時代でもあるので、六〇年代的な映画作品というものがもっと分断されてきて、映像作品、映画エッセー的なものへと変化していく。それも YouTube 的、デジタル、ネット映像的であればある。ゴダールの出身階級であるブルジョア、ハイカルチャーの素養が内側にあってそれを発展させることによって、自分の映画の志向も自覚的に変わってきた。ヨーロッパ文化を支える三つの考え方。キリスト教、ローマ法、ギリシャ哲学、が必ずあるのですが、それまでのアメリカに対する考え方がヨーロッパ人としての考えに深く刻みつけてきた時代だと思います。映画を特権的に見るよりは、カルチャーとして、自分自身が映画史の一部であるという考え方にかなり深く入ってきている。あるいはドイツについてあるいはロシアについてのエッセイなどを作り出しているあたりも、このあたりと繋がってきているのではないかと考えられます。

インターネット、デジタルの時代として、『ゴダール・ソシアリズム』（10）において『戦艦ポチョムキン』のオデッサの階段とユーチューブの猫の100万回再生された映像が同列に並ぶ。あるいは『ゴダール・ソシアリズム』は劇場公開前にネットで公開された。これはフランスの映画興業界では、劇場公開の半年後にしかネットでは流せないルールが定められたいるために、敢えて劇場公開前にネットで公開されたことを見ても、ゴダールは常に疑問を投げかけて最先端を進んでいることが理解できるでしょう。もはやビデオとかテレビとかネットとか映画とか映像とかどうでもよいということまで来てしまっている。

次の作品『言語よさらば3D』を予言すると、この作品を始める前にゴダールが行方不明になった事件があって、スタジオの機材を全部売り払ってしまった。あれだけ金と時間をかけて作り上げたスタジオを無くしたということは、これをパソコン上で全部出来ることがわかったはず。これまで50年近く積み上げてきたものを一気に捨ててしまった、このすごさはなんだろうか。だってこの歳になった映画の生きる伝説に映画を作ってくださいという人がいて35ミリフィルムでいくらでも取れるし誰も反対しないでしょう。それをやらないでその先に進もうとする人はなんだろうという驚き。しかも驚いたのは3D。ゴダールは実は新しいもの好きもありますが、要するに3Dでやると何が起きるかという世界興行成績ナンバーワンの『アバター』と戦うことになる。ジェイムズ・キャメロンとゴダールが同じ地平で戦う。しかもキャメロンは最高級の機材と技術を使って、CGバリバリでやるんだけど、ゴダールが使うのはいわゆるコンシューマー用の3Dカメラとキャノンのデジタル一眼レフ、5Dマーク2、パナソニック、フジとソニーのアマゾンで買えるカメラを使っています、もうひとつキャメロンと同じ位置に立ってということと、これを使うことによってデジイチを使うクリエイターの位置にも下りてきていることなんですよ。それが非常に重要だと思うのです。そのときになにを考え何をするか同じ機材

を使っている。ゴダールが映画の技術や機材について何をやってきたかの流れを見ていると新作を3Dコンシューマカメラで撮影することが必然であったことがお分かりいただけるでしょう。ぼくの予感だとこれは劇場公開しないのではないかな。全部ネットでしか配信しないのではないのかなと思うし、これが成功した3Dになる保証はない。やったけれど失敗する可能性のほうが高いのではないかと考えています。でもゴダールはめげずに先に進んで何作か後に完成させていくはずですよ。連作してひとつの作品になる。その変化の過程がひとつひとつの作品と思う。これは画家の連作と同じことだと思います。



映画は自由になりたがっている

映画は自由になりたがっている。その最先端にゴダールがいる。クリエイターは大変だけれど、見ているほうは面白い。ゴダールは止まらない。ゴダールによって映画の技術・技法史は更新されている。同時に彼自身がプロシューマーでもある。

これまで6回にわたってお送りしてきました、デジタルシネマ・サバイバル・ハンドブックは今回で終了です。簡単に振り返ると、いかにして映画は映画になったか、ハリウッドはどのようにして成立したか、そのなかで作家として生き延びるかでヒッチコックとウェルズを見て、職人技術の世界だった映画はさらに技術によってアーティストスタイルが現れた七〇年代のニューシネマの時代、あるいはビデオやテレビ技術の開発の中心となった日本から映画史を見直す、それをトータルで体現して今も現役で走り続けるゴダール、という流れを見てきました。

今回サイレント映画がうまく紹介できなかったのですが、一八九五年に映画が発明されて、一九二九年までの短い間でもものすごい勢いで映画ができてしまって、サイレント映画自体が映画本

来のスタイルだともいわれています。なせこういった形で発展したかというのは、ちょっとずつ解明していきたいです。ひとつの手がかりとしてはサイレント映画を映画の枠組みだけで語るのではなく、その当時の芸術運動、アヴァンギャルド、ロシア構成主義、未来派、シュルレアリスム、バウハウスなどと一緒に比較する。エイゼンシュテインも映画ではなく演劇から出てきた人なのです。

アニメとドキュメンタリーもポストフィルム時代になってきてアニメとドキュメンタリーが増えた。ある意味個人でできる。劇画的ではなくできるものがものすごくひろがっていると思う。ゴダールがカメラを開発したり、スタジオを作ったのと同じようなことが何十年か遅れて一台のデジタル一眼レフカメラと一台のインターネットに繋がったパソコンがあればできるようになった。これ自体が本当の作家主義の時代ではないかと思います。ゴダールについては作家とっていいと思います。これまでのフィルム時代からの劇映画の製作スタイルとはちがう形のコントロールができる時代になってきていると思うのです。別にスタッフとのコラボレーションを否定しているわけではないですが、個人で突き詰められる。だれでもここにカメラを置きたいと思って撮れる。これが本当の作家主義だと思えるのです。そのためには技術と技法の映画史の観点から、プロセスを知ることによって新たな創作を生み出すことができるのではと思います。

ゴダールは映画の次あるいは先を見据えています。映画史以降の作品はすでにヴィジュアルアート、ビデオインスタレーションを体現していると思えるのです。『ゴダール・ソシアリズム』はまさにそう思います。それを慣習的に映画と分類する必然性すらないのではと思います。第七芸術と呼ばれるこれまでのアートをすべて含む映画を考察してさらに、技術・技法を駆使してメディアとしての映画の考え方を入れながら、次の新たなゲームやデジタル表現を含むなんだかわからないけど生まれてくると思います。ゴダールが五〇年代にはじめた映画を見て自分の映画を作りはじめのと同じことがYouTubeによっていろいろできます。そこからソーシャルに展開して次のアートが誕生するでしょう。

ここまで来るとゴダールをもはや映画から解放すべきだと思うのです。最後の映画の巨匠ではなくデジタル時代の映像アートの先駆者として位置づけることが大切だと思います。

