

博 士 論 文

ジャン＝リュック・ゴダールの作品研究  
—コンテキストの形成にまつわる考察—

An analysis of Jean-Luc Godard's works:  
Study of context formation

令和2年度

国立音楽大学大学院音楽研究科

音楽研究専攻 創作研究領域

八木澤 桂介

博士論文要旨

ジャン＝リュック・ゴダールの作品研究  
—コンテキストの形成にまつわる考察—

An analysis of Jean-Luc Godard's works:  
Study of context formation

国立音楽大学大学院音楽研究科

音楽研究専攻 創作研究領域

八木澤 桂介

本研究は、フランス/スイスの映画監督ジャン＝リュック・ゴダール（1930-）の1970年代から2000年までの作品のうち、《ヒア&ゼア・こことよそ》（1976）、《ヌーヴェルヴァーグ》（1990）、《映画史》（1998）「2A」、「2B」の三作品を選択し分析を行う。分析の焦点は、ゴダールが音と映像の編集において、実践的に行うモンタージュの特徴と論理を明らかにすることにある。そして、そのように導き出された彼の実践的な方法論から、作品傾向の異なる三作品に通底するゴダールの共通点、すなわち映画を構成するコンテキストの形成手法について考察する。

分析の方法論は、平倉の著書『ゴダールの方法』（2010）で用いられた分析法を参考にする。平倉によると、「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》（1998）期以降のビデオ作品群で爆発的に展開した方法をゴダール自身の映画に再帰的に適用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こと。」としている。その方法に従い、形式を以下の三つに区分するところから始める。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。それらを踏まえながら、本研究においては、より実践のレベルにおけるモンタージュの技法に着目した分析法を採用したい。これは、音楽における楽曲分析と同様の方法論と言い換えることが可能であるが、1970年以降のゴダール作品の特徴として挙げられる複雑なモンタージュおよび引用の技法について、音と映像を、シーケンスを構成する諸要素として捉え、それらの連結、接合の方法と、それによるコンテキストの形成方法を示していく。

本研究は次のように構成される。

## 第1章、「理論的枠組と時代区分におけるゴダールのアプローチ」。

本章では、ゴダール作品を分析する前段階的考察として、まず、映画の歴史におけるゴダール作品の位置付けを行う。ヌーヴェル・ヴァーグの旗手として映画監督のキャリアを確立したゴダールは、その後、時代の変遷と共に作品の傾向を大きく変えていく。そこで、本研究の分析対象である三作品に直接的に関連のある時代として、「ジガ・ヴェルトフ集団」（1968-1972）、「ジガ・ヴェルトフ集団からソニマージュへ」（1972-1979）、「ポスト・ソニマージュ」（1979年以

降)、「1990年代《映画史》へ」の四つに区分し、それぞれの時代ごとの特徴を述べる。次いで、映画というメディアの独立性について言及する。そこには物質的な所在は存在せず、モンタージュ(編集)こそが映画の媒体固有性を担保する役割を果していることを確認する。加えて、映画黎明期におけるアメリカ、ロシア、ヨーロッパ文化圏での映画とモンタージュの傾向について定義し、ゴダール作品に見られるモンタージュとの違いを明らかにする。ここでの各文化圏での映画の傾向と定義については、ジル・ドゥルーズが『シネマ1\*運動イメージ』(2008)にて論じた区分や、技術的な解説を参照する。

## 第2章、「ソニマージュ期：ビデオを用いたモンタージュに関わる作品分析」。

本章では、70年代に見られる実験的なゴダール作品の中から、『ヒア&ゼア・こことよそ』(1976)を選択し分析を行う。まずは、本作が完成するまでのゴダールの活動、とりわけ「ジガ・ヴェルトフ集団」での活動におけるゴダールらのイデオロギーと大義、映画を製作する目的などを概観し、そこからある種の必然性をもって本作が完成した経緯に触れる。本作は、当時新しい<ビデオ>というテクノロジーが全面的に活用されており、一見脈絡のない<ここ>、<よそ>という二つのイメージを、<と>というメタな視座から継起することで構成された映画である。このような表現を可能にしたゴダールの実践的手法が、離散的なイメージをそのまま並置するような即物的モンタージュであることを確認する。ここでは、ジル・ドゥルーズが『シネマ2\*時間イメージ』(2006)で行ったゴダールの考察を足掛かりにし、二つのイメージによって生み出される<間隙>こそゴダールの特徴とする。しかし、本研究ではそこに留まることなく、平倉が『ゴダールの方法』で指摘した、間隙に見られる象徴的な共通性について着目し、ドゥルーズの述べる間隙に対して、観者の内に生じる認識的分断と知覚的結合の相反性にこそ、ゴダールの特徴があると結論付ける。このことについて、実際の分析を行うにあたり、離散的なイメージからコンテキストを形成する上で、各イメージのフレームに内在する諸情報から視聴覚認知における象徴に着目し、それらを媒介として場面を継起する方法を「形態的類似」と定義する。そのようなゴダールの手法は、部分的にあるシーケンスとして突如立ち現れるという特徴があり、本研究では該当箇所について詳細な分析を行う。その上で、このゴダールの実践的手法について、人間の認知作用と、それによって生じる認識過程が重要であることを指摘する。

## 第3章、「《ヌーヴェルヴァーグ》：音と映像によるコンテキストの形成」。

80年代のゴダールは、一般に「商業映画復帰の時代」とされ、それまでの実験作品的な様相は影を潜めている。本章では、その中から《ヌーヴェルヴァーグ》（1990）を選択し分析を行う。本作の特徴としては、80年代以降のゴダール作品の音響を担当するフランソワ・ミュージー（1955-）との仕事によって、とりわけ音の次元（あるいは音と映像の関係）において、綿密なモンタージュ技法が用いられているということが挙げられる。そこで、まず本作におけるミュージーの重要性について触れ、彼の助力なくしてそのような複雑な表現は成し得なかったであろうことを確認する。その上で、音と映像に跨がる分析を行う。さらに、そこで見られた特徴を四つの方法論として定義し、それぞれの傾向について解説する。それらは、「形態的類似による映像イメージの接合」、「記憶イメージを媒介とする音と映像の継起」、「一方のシーケンスによって生じる付随的効果」、「音イメージの先行的提示と事後的な結合」とする。その上で、ゴダールのモンタージュ技法が、技術的な観点においてより体系化していることを指摘する。同時にそれらの技術は、あくまで本作の〈物語〉を支えるための一要素として機能していることを確認する。

第4章、「《映画史》（Histoire (s) du cinema）：過密化するモンタージュについての作品分析」。

90年代のゴダールは、《ヌーヴェルヴァーグ》のような大衆映画としての側面を持つ作品を製作しながら、その一方で、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》（1988-1998）の製作に取り掛かる。本章では、その《映画史》より「2A」および「2B」を選択し分析を行う。まずはその背景として、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、これまでゴダールの特徴として挙げてきたモンタージュ技法（諸イメージの並置）こそが、複数からの映画の引用と接続の中で直接的かつ多層的な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、それ故に、ゴダールが考える〈真の映画の歴史〉を表現しうる手法であることを確認する。これについて考察は、作曲家大友良英（1959-）の「カットアップと《映画史》の対比」で語られた内容を参考にする。本章における分析についても、やはり実践的なモンタージュ技法の観点に立ち、音、映像イメージ、あるいは音同士の接合とそれによるシーケンスの構築方法について考察を行う。このような方法論自体は、他のゴダール作品でもみられるものだが、本作の特徴として、それらの要素が過度に過密化している点を挙げる。そして、このアプローチ方法によって、語られる歴史に中心軸をおかず、多層性、複数性を以て「映画史」を振り返ることが可能となった、と結論付ける。また、本作で用いられているタイプ

ライターのスプリング音を、ゴダール自身の〈思考そのもの〉とし、《映画史》の中でのゴダールの役回りについても指摘する。

#### 第5章 「モンタージュから見る表現探究の変遷と不変」。

本章では、ゴダールのモンタージュ技法に主眼を置いた第2章から第4章までの作品分析とその結果を踏まえて、それぞれの時代に通底するモンタージュ技法の中でも特に重要な役割を担う「形態的類似」によるイメージの接合と効果、それらに起因するゴダールの独自性についてまとめる。それは、70年代においては主に映像イメージについて色々な試みがなされたモンタージュ技法が、80年代に移行すると音イメージの次元においても微細かつ技巧的な技術が用いられるようになり、その上で、90年代の《映画史》では、それらの技巧が極限に過密化した状態で表出するに至るという、技術的変遷の過程である。そして、ゴダール作品においては、音と映像イメージに跨がる横断的なモンタージュが展開していることに加えて、この実践的なモンタージュ技法が、同時に作品の主題と密接に関連することで、ゴダール思考それ自体が、技術そのものとして映画の内に表出していることにも触れる。また、三作品の分析を通して、音と映像を横断的に接合する「形態的類似」によるモンタージュ技法が、離散的なイメージ同士の間にはコンテクストを形成させるという点で、あらゆる状況に適応可能であるという技巧の卓越さと、効果の幅広さについて述べる。最後に、このような特徴を持つゴダールの技法が、実際に観者にどのような作用を及ぼすかという問題について、人間の認知機能と認識作用の観点から、形態的類似によるモンタージュを捉える。そして、我々が世界を認識するための無意識的な認知フレームが、ゴダールの技法に対し、様々な複雑性と物語を見いだすに至る、一連の過程について取りまとめる。

#### 結論。

最後に本研究の結論として、改めて全章を統括した上で、今や20世紀の最も重要な映画作家の一人と称されるゴダールが、70年代より一貫して持ち続けた映画哲学＝思考がその後の時代変遷の中でも継起され、実践的なモンタージュ技法としても先鋭化していった変化の過程、あるいは通底する不変性こそがゴダールの特徴であり、そこに芸術的な価値と意義を見いだした。本研究で明らかにしたゴダール独自の創作手法は、筆者の創作領域であるオーディオヴィジュアルは勿論のこと、他の映画作家に多大な影響を与えると同時に、20世紀中盤から現在においてもなお、映画の歴史に対して多大な貢献をしていると結論付ける。