



ゴダール論

映画とは
唯一且つ多数の
部屋の探求である

本多敬

1 芸術の定義づけとゴダールの映画批評の意義

ジャン＝リュック・ゴダール

映画とは唯一且つ多数の部屋の探求である

1 芸術の定義づけとゴダールの映画批評の意義

1914年に出版された批評論文「芸術」において、クライヴ・ベルは芸術とは「意義深い形式 (significant form) である」という定義を行った。そして、「意義深い形式」を持つ作品だけが「感性」に恵まれた鑑賞者の「美的な感情」を触発できる、と述べている。この「意義深い形式」とは、線や形や色の間に一定の抽象的な関係が働くことを意味するが、公理の様に設定したこの「意義深い形式」というベルの言葉ほど、「芸術は精神の中に存在する」というモダニストとしての信条を集約した言葉は他に例がない。

ここでベルが言及している「感性」の領域とは、簡単に整理をすると、知性や理性や悟性などの知的認識能力に対する感覚的認識能力の領域のことであり、近代の啓蒙主義者や哲学者達が表象を受け取るだけのその受動性（受容性）のゆえに、知性や理性よりも価値低きものとみなしてきたものである。これに対して、二十世紀になって純粋な意識に現れた意味世界を取り扱う現象学的な哲学が出現すると、ベルの例にみられるような、「感性」の積極的な意義を強調していく言説が優勢を占めることになった。

ベルは、表象の側面を過度に重視した伝統的な美学理念に異議を唱えたために、「芸術は自然を模倣する」という創作におけるミメシスの意義を認めることはなく、さらに、具象的な主題を描いた表現を自分の理想とする芸術の範疇から斥けた。そして、真の芸術であればオリジナルが当然の事理で、感性豊かな鑑賞者の審美眼にとってコピーとオリジナルの違いは明白であり、どんなに精巧にこしらえられた場合でも所詮コピーには本物だけがもつ真実さに欠ける、と決めつけた。アマチュア評論家であったベルは、ポール・セザンヌの絵画「アンシー湖」について、これこそ「意義深い形式」を見事に体現した作品である、と「芸術」の中で宣言した。

こうして、「美的感情」を情熱的に形容したベルの言葉には、倫理と芸術を等値するムーア哲学から借り受けた語彙の痕跡が認められるのだが、ベルは、倫理的な芸術というものが意識の最も高い状態であるだけでなく、美学的な瞑想に至る最良の方法だと述べる。「形而上学的定位」と題した芸術批評においても、「意義深い形式」をそなえた真の芸術でなければ、鑑賞者は仮象のベルの背後にある世界の全体をいつまでも一瞥することができない、と強調している。これらのベルの主張は、真の芸術であるならば「意義深い形式」でなければならず、そうであればそういう芸術は「私」という純粋な精神の中に存在するのだ、と要約できる。

ところで、ベルと同時代の小説家D. H. ロレンスは、ベルが展開した芸術論を独善的なエリート主義、もしくはインチキな似非宗教とみなし、嫌悪のうちに嘲弄した。さらに、ロレンスは視覚芸術に占める表象の役割を否定したベルの主張にも疑問を投げかけた。ロレンスにとって、対象を曖昧にしていく過度に光学的な描写を慎んだセザンヌこそ真のリアリストと呼ぶに値するのであり、生活を描いた表象の画家としての正当な評価を与えられるべきであった。表象に対するその関心によってセザンヌは偉大なものであり、りんごやキッチンポット等の静物画を描いて直観的なヴィジョンを現実化した功績は、そのまま表象の芸術の成功を証明するものであった。ロレンスは言う。

連中は美学的な経験がひとつのメッセージであることに気づいた。美を経験するエクスタシーは、選ばれたエリート少数だけに、エリート中のエリートだけに味わうことが許された特権だとうそぶく。冗談じゃない、こいつはラスキン顔負けのエリート主義じゃないか。まるであの潔癖なカルヴィンが芸術の世界に到来したと告知するに等しい愚言だ。ガツガツと食らうものには、貪欲に食わせてやれ。豚ども、エクスタシーを好きなだけ食らえ。しかしどうも食うだけでは物足りないらしい。偽の教義を棄て覚醒すべきだとあつかましくも説教し出す始末だ。なぜ聖なる芸術の道を行くのに俗世界に属する富である主題を持参しようとするのか、と非難の調子である。俗世界に足場を持つ主題なんかいつまでも心を囚われていたままだと、鑑賞者の方を誘惑してくるバビロンの偶像の足下で肉欲の罪を犯したり、芸術的表象の売春宿に駆け込んだりする大罪を犯すことになるぞ、などとほざく。ああ、汝を清めよ！汝、芸術のエクスタシーを味わう者達よ。芸術的インスピレーションの純白な頂きを目指して、高く高く昇れ。汝を清めよ。汚れた肉欲である表象を決して望む無かれ。間違っても模倣物に墜ちることがないように、汝を絶えず清めるのだ。そして唯一の最高の道たる「意義深い形式」に向かって歩め。ああ、我こそは「意義深い形式」なり。有り難や、有り難や、我が名は深淵のリアリティーなり。主よ、我こそは「意義深い形式」なり。見よ、我こそは「プー」なるぞ。純粋な形式 (PURE FORM) なり。人生と精神の顕現なり。我は絶えず前進し、ヴェールの背後にある自身の姿を崇めんぞ。見よ！我こそは純粋な形式なり。汝を清めよ。汝の視線を、大文字で書いた聖なる言葉、「意義深い形式」に向けて高く上げて、ひたすらひたすら救済を求めて精進するのだ。

前述したように、ベルの芸術論はモダニズム精神を体現した主張であったことから、ベルに宛てたロレンスの批判の言

葉は、モダニズム一般に対する警鐘の言葉として理解することが可能である。公理である線と形と色の関係が織りなす抽象性と、分割不可能な全体性の論理。これらは「美的な感情」とベルが呼んだ純粋な意識を原点として感性の天界をゆっくりと旋回する。しかし、結局このようなベルの芸術論は内面的な秩序の感覚にもとづくモダニストの主張であり、定義しなければ気が済まないというオブセッションの中で思考における表象の同一性に顔を向けた主張という性質を持つ。このような、近代主義者達の芸術に対する狭量な定義づけに対して、また純粋な「私」の虚構のもとに階級的な選別と排除を隠したブルジョア的な欺瞞に対して、ロレンスは激しい反感を覚え、上述の引用文によって厳しい警鐘の言葉を叩きつけた、というのが真相であろう。

さて、芸術の一分野としての映画についての話に移しよう。二十世紀になって表現主義とダダ、さらにシュールレアリスムの芸術運動が起こると、その芸術家達の中には映画の理論化を試みる者達が現れた。主な例として、ロッセ H、アイズナーの「表現主義映画芸術の誕生」（1920）は映画批評の先駆をなし、またブレヒトの叙事演劇の構想にはリアリズム演劇の枠組みを崩す斬新な映画表現の効果に注目した理論的な視点を見出すことができる。また、自身も映画俳優として活躍したアントン・アルトーにとって、映画は内部意識を媒介なく直接に表現する方法であり、理論的な批評を数多く書き残している。これらの先駆者達によって、芸術を革新する目的で、当時殆ど知られていなかった映画の可能性を巡り斬新な問題提起が行なわれたのである。

しかし、これらの理論化の試みの多くは、絵画や文学や演劇理論の枠組みを前提としたものであり、写真の後継者としての映画独自の位置づけを適切に積極的に構築しようとした理論は殆ど存在しなかった。そして、この目的を達成できたのは、戦後から五十年代にかけてパリに産声をあげた新しい映画批評の世界だけであった。

こうして、独立した映像表現のアイデンティティーを理論的に追求しようと真剣に考え、映画を写真の原点からとらえようとしたアンドレ・バザンを始めとする知識人達によって、意識と存在の哲学である現象学や実存主義から滋養分を得た、独自で画期的な映画批評が次々と発表されることになる。バザンが創刊した映画批評誌「カイエ・ド・シネマ」の影響力的によって、映画は批評を書くために欠かせない思考の道具となったという事実は、芸術の歴史において銘記すべき画期的な出来事であった、といえよう。

ちなみに、「映画の子供達」とは当時の映画世界に居た若者達のことを形容した言葉であるが、この言葉が象徴するように、忘却された古典的な作品を掘り起こし、B級映画から一流の大作まで種々雑多のハリウッドの作品を分け隔てなく精力的に上映したアンリ・ラングロアの「シネマテック」を中心に、五十年代のパリには文芸復興運動とも形容できるような情熱が席卷していた。そして、この「シネマテック」は単なる映画博物館ではなかった。つまり、「映画の子供達」はゼロから出発して自分達を発明したいとする情熱の中に居たからである。

評論家コリン・マッケイブはその著書のなかで、敗戦国ではないにせよ、被占領と荒廃の記憶がまだ生々しい当時のパリの映画世界の事情について言及し、民族の言葉がナショナリズムの火種となった歴史的事実を深く憂慮したエリート達の中には、発話に依存しないサイレント映画にいわば国境を越えた普遍言語としての可能性を真剣に検討する反戦的な知識人達が多くいた、と指摘しているが、バザンこそその一人であった。

バザンは、事物の存在論的なあり方をとらえるべきだと主張した批評家であるが、実験映画の心理主義的な側面に傾いた実証主義的な研究とは一線を画した立場から、映画の意義を写真のように言葉に依存しない純粋な視覚表現として位置づけようとした。これはいわゆる映画のリアリズムと称される主張であるが、この主張は当時流行した現象学や実存哲学の潮流に沿った強力なメッセージを含んでいた。つまり記号が意味作用を引き出すとすれば、それは当の記号自身からなくてはならない、というメッセージである。ここで、注意したいのは、バザンは映画に関して実証的な研究を発表したということではなく、哲学的に価値を持った記号表現を映画の中に捜した、という点である。こうして、映画固有の表現の模索の結果、長回しやロングショットが発見された。途方に暮れた人間の歩みをとらえたショット、分節化されない映像の持続、そしてどこにも帰属しない実存的な沈黙から、バザンに続く若い批評家達の決定的なパラダイムが築かれたといっても過言ではない。

例えば、デ・シーカやロッセリ二等のイタリアのネオリアリズムやオーソンウェルズなどの傑作に対する評価において、映画固有の表現の可能性に向かった知的な関心が育まれるにつれて、長回しやロングショットはその受動性（受容性）ゆえに価値の高いものとされた。それと比べて、戦前には言語革命の核として芸術家の関心を引きつけたモンタージュ、すなわち構成的な編集やカット割り、人為的なシンボル操作に過ぎず相対的に取るに足りないもの、と位置づけられた。しかしながら、映像に記号自体の抽象的な価値を見出すバザンの考え方は、理念的な方向に過度に強調されると、間違った実体化の方向に、つまり蒙昧な神秘主義の方向に進んでいく危険がある。つまるところ、安易な映画の哲学の追求は、狭い定義をもって芸術に枠組みを与えたベルのモダニズムの独善に墜ちていくような危険が伴うのである。

そもそも、映画批評の言葉は開かれた思考の揺れ動く未分化な状態を背景とするものであり、地と図を分け隔てるような純化した潔癖な芸術とは程遠いものであるはずではないか。このとき、ロレンス同様に、映画世界に向かって警鐘を鳴らしたのは他でもなく、当時の「映画の子供達」の一人であった、ジャン・リュック＝ゴダールであった。



ユートピアの旅—失われた公理を求めて。ポンピドゥーのゴダール展が発見したのは、シュールリアリストとしての全体像—但し、それは至る所微分不可能な全体像だ。彼は、言葉に還元不可能な、存在の過剰さを表現してきた。映画「ソーシアリズム」の公理。ホームレスとなったヨーロッパに反抗させよ！

ゴダールは、「カイエ・ド・シネマ」誌における自身の批評において、若手批評家達の中に蔓延している憂慮すべき固定観念のことを糾弾している。そして、クローズアップやカット割りの意義を過小評価することはなく、時代遅れとされた俳優の顔に表現された心理的現実に向かうとする演劇的な古典デクページュを擁護する側に回った。例えば、ハンフリー・ボガードの演技を例にあげながら、俳優の演技の核である視線と、その意味作用に注目することを次のように呼びかけた。

映画は定義でもなければ固定観念でもなく、まして秩序であるということは決してない。映画はまさしく対話であり、それ以外の何物でもない。映画が対話の場面をスクリーンに映し出すとき最も美しく輝くように見えるのは、そこに対話を本質とする映画自身の姿が映し出されているからに相違ない。だからこそ、人物の対話をとらえた映画の古典的世界を擁護し、発展させなければならない、とゴダールは言う。

われわれの芸術はクローズアップにおいて、自らの卓越性を最も強力に示すことができるのである。また、このクローズアップという記号の中でこそ、指し示された対象の美を炸裂させることができるのである。われわれは用心深さと淫らさに満ちた大きな目が細められる仕種から、色青ざめる唇から、目と唇のその狼狽から、もっぱら、その狼狽はなんらかの腹黒い魂胆を窺わせるものだということを見てとる・・・記号が自らの意味作用を引き出すのは、記号それ自体からではなく、記号が表象するもの、つまり、演じられている場面からだ。・・・私はこうとさえ言いたい。あのきわめて無表情な「アメリカン・ショット」が、まさに極めて無表情であるが故に、大いに強力に描き出すことのできる、あの極度の狼狽、あの内面的な葛藤、要するにあの心の混乱は、ロングショットによっては到底描き出すことはできない。古典的デクページュは、対話している人物の一人を斜めでとらえるという慣習までをも放棄しながら、・・・心理的現実、つまり感情の現実にごく間近に迫ろうとする。・・・私は映画の批評家たちが犯している誤りを十分に強調したつもりである。彼らは現代哲学の影響下に入ってしまったという誤り、ある種のスタイルの彩を世界観にまで仕立て上げてしまっているという誤りを犯しているのである。・・・人間を「人間を表示する一連のあらわれ」（サルトル）に還元しようとはせず、奇異なことに、現象についての一元論から、それに欠けている解釈の多元性だけを取り出そうとし、そうすることによって、古典心理学から、そのなかにあって映画が自らのものにし、明瞭なものとして示すことができるはずのものを取り除いてしまっているという誤りを犯しているのである。

（「古典的デクページュの擁護と掲揚」奥村昭夫訳）

ここには、新しく誕生しようとしている映画批評の根本的なあり方に一石を投げようとしたゴダールの野心が読み取れる。と同時に、映画は長回しやロングショットでなければならないとする実体化した公式を斥け、開かれた多様な可能性の中心に映画を置きたいという強い思いを饒舌に表現した文でもあり、驚くべきことに映画世界の啓蒙主義者達を啓蒙しようと試みさえしている。

ディドロとボードレール、セザンヌの光に照らされるべきプラトン哲学とその古典的な表象論、そして指し示された対象の美を称賛する詩の言葉が、サルトルによって呈示された新しい装いとボキャブリーを身にまとって、若いゴダールの筆のもとに喚問されることになったのである。この時ほどゴダールの批評の言葉が真に批評性を獲得した瞬間はなかった。古典的デクページュを擁護するゴダールの主張はその後、様々な変容を遂げながらも、五十年間に及ぶ彼の映画人生の基本原則となった事実を鑑みると、その強靱な一貫性に驚嘆せざるを得ない。

ゴダールは、「記号が意味作用を引き出すのは記号が表象する対象からである」と、強調しているが、この「対象」という言葉について誤解があってはならない。「対象」が意味作用の源泉としても、問題はそんな対象が確実に存在する

という保障はないのであり、かといって映画の探求、記号の探求は決して放棄されない。ゴダールは絶えずこの事を映画を通して語ってきた。

ゴダールが描く人々は、自身がそうであるように、絶えず記号とともに移動するのであり、「対象」という土地を求めても定住するということが不可能である。この後に続く政治映画の時代に木霊していく強い空白の感情が、また共通のものもなく自分達は何者にも代表されていないという疎外感が、すでに美学の修辞の下でうごめいている。「炸裂したクローズアップの顔」の下で。

ミメシスやディデロ等の古典的な表象論を引いてはいるものの、ゴダールの記号論は単純ではない。古典的であるとはいうことはできず、むしろ言語を分析したウィットゲンシュタインに非常に接近した発想であるといえよう。

ゴダールは「プラトンの洞窟の中にセザンヌの光を持ち込むべきだ」と語っているが、本当はウィットゲンシュタインの洞窟の中にリュミエール兄弟の光を持ち込んだ、というのが思考の映画であるゴダール映画の真骨頂なのではないだろうか。

2 類似性の想像力 – 「家族的類似性」、「映画史」、「ドキュマン」

ジャン＝リュック・ゴダール

—映画とは唯一且つ多数の部屋の探求である

2 類似性の想像力 – 「家族的類似性」、「映画史」、「ドキュマン」

哲学者ウィットゲンシュタインに対するゴダールの関心は、「彼女について知っている二、三の事柄」や「映画史」といった作品のなかでその言葉が多く引用されているという事実から明らかである。特に、「映画は思考の形式」というゴダールの主張を凝縮した作品である「映画史」の中で、盲人との対話について書いたウィットゲンシュタインの言葉を引いたナレーションに出会い、及び彼の殆ど晩年の著作「不確実性について」を呈示したショットを観るとき、ゴダールが構築しようとする映画哲学の展望を理解するためには、ウィットゲンシュタインの言語哲学に触れなくてはならないことに気づく。

さて、言語の性質を分析する言語哲学が流行する五十年代になると、ウィットゲンシュタインが行った探求を芸術の領域に適用できるか、という論争が起きたが、この論争を簡単に整理することによって、ゴダールが示した言語に対する関心、つまり思考の形式としての映画が言葉の領域に限りなく接近していくという主張を理解できるであろう。

「共通の名前は存在するか？」という哲学上の難問に対して、共通の名前を与えることを不可能としたウィットゲンシュタインの主張には、大変興味を引く有意義な証明を伴っている。この問いを考えることで、ウィットゲンシュタインは、この世に存在するありとあらゆるゲームを一つ残らず全部定義する試みは不可能なことだし、従って、それらに唯一つの共通の名前を与えるということもできるはずがない、という結論を導く。「ゲーム」という言葉はそのような全部の定義でもないし、共通の名前でもないからである。

だが、ここで次のような問いが提起される。さて定義でもなければ名前でもないとしたら、それでは皆が日常当たり前に使っている「ゲーム」という語には、果たしてどのような意味があるのか、またどのような機能を果たしていると考えべきなのか。こうして、ウィットゲンシュタインは、「家族類似性」という大変有名な思考実験を導入することによって、この問題を見事に取り扱うことができると考えた。

血縁関係にもとづく家族関係をみてみると、例えば、兄弟のうち一人の顔からは父親と同じ気質と同じ目の色と鼻の形の特徴を見つけることができる。また、別の一人は母親と同じ髪の毛をしているが目の色は違うかもしれない。そして三人目の顔の特徴からは、母親の笑みと祖父の目を確認することができる。こうして、ウィットゲンシュタインは、兄弟一人一人の顔の特徴から関連のある家族の全体像を示す唯一共通の特徴を見つけ出すということはあるとあり得ない、と考えた。つまり、家族のメンバーの間に互いに関連したものが存在する、ということしかいえない、と言う。

この思考の結果、ウィットゲンシュタインは、このことが互いに重なり合いながら交差する類似性の網目の中で成立する認識だ、とする決定的な言明を引き出した。結局、問題となっていた「ゲーム」という語は、家族メンバーの特徴を比較した観察から類推できるように、すべてのゲームを定義する唯一共通の特徴を指示した言葉とはいえないし、またひとつの本質を指示した言葉だということもできないのである。

種々雑多のゲームをみると、そこには共通の本質が存在するというのではなく、ただ比較の結果、重なり合って交差する類似性の網目が存在するだけである。ここに求めていた回答がある。つまり「ゲーム」という語が指し示すのは、重なり合って交差する類似性の網目のことなのだ。ウィットゲンシュタインは言う。

たとえば、われわれが「ゲーム」と呼んでいる出来事を一度考察してみよ。盤上ゲーム、カード・ゲーム、球戯、競技、等々のことである。何がこれらすべてに共通なのか。—「なにかがそれらに共通でなくてはならない、さもなければそれらを『ゲーム』とは呼ばない」などといったはならない。—それらすべてになにかが共通であるかどうかを、見よ。—なぜなら、それらを注視すれば、すべてに共通なものなど見ないだろうが、それらの類似性、連関性を見、しかもひとつの系列全体を見るだろうからである。繰り返すが、考えるな、見よ！—たとえば、盤上ゲームをその多様な連関性ともども注視せよ。次いで、カード・ゲームへ移れ。そこでは最初の一群との対応をたくさん見出すであろうが、共通の特徴がたくさん姿を消して、別の特徴が現れてくる。そこで球戯へ移っていけば、共通のものがたくさん残ってはいるが、しかしたくさんのものが失われていく。—これらすべてが「娯楽」なのか。チェスとミューレ（三目並べ）を比較せよ。また、そのどこにも、勝ち負けとか競技者間の競争とかがあるのか。ペイシェス（カルタの一人遊び）を考えてみよ。球戯には勝ち負けがあるが、子供がボールを壁に投げつけて受けとめるような場合には、この特徴が消え失せている。技量や運がどのような役割を果たしているかを見よ。すると、チェス競技における技量とテニス競技における技量とが、どれほど違っていることか。また（手をつないでおこなう）円陣ゲームを考えてみよ。そこには娯楽という要素があるが、しかしどれほど多くの特徴が消え失せていることか！このようにして、われわれはこの他にも実にたくさんのゲーム群を見てまわることができる。類似が姿を現すかと思えば、それが消え失せていくのを見るのである。

すると、この考察の結果は、いまや次のようになる。われわれは、互いに重なったり、交差したりしている複雑な類似

性の網目を見、大まかな類似やこまやかな類似を見ているのだ、と。

(ウットゲンシュタイン「哲学探究」藤本隆志訳)

ウィットゲンシュタインはすべてのゲームに共通した本質的な性質というものは発見できないと強調し、さらに別の箇所、網の強度は一本の繊維から説明するということは不可能だとしている。つまり、定義可能な唯一共通の特徴や本質は「一本の繊維」として喩えられ、そんな「一本の繊維」が存在するはずだと考えるのは、「普遍性」の幻想の中で生じた単なる思い込みなのだ、と主張する。このことがわからない人々に対しては、「見よ」とウィットゲンシュタインは呼びかけた。

ただ、ここで誤解してはならない点は、定義が不可能だからといって、なにも「芸術」とか「視覚芸術」とかの言葉が、一切切無意味になるということには起きず、そう呼ぶほかに方法が無いがゆえに便宜上必要となるという点である。この議論のメリットは、あたかもラベルを貼るように、芸術作品に定義を与えることに伴う危険性のことを考えてみれば明らかだろう。芸術を定義の枠組みの中に押し込める行為は、往々にして創造性の条件を閉め出してしまう。例えば、ジェームス・ジョイス文学の様に不可測で実験性に富んだ拡張的な作品などは、特にこの対象となるといえる。芸術作品として共有すべき本質的な特徴を示そうとする厳密な定義には、かえってその全体としての開かれた創造性を損なう危険を伴うのである。

こうして、「映画」という語を、ウィットゲンシュタインの思考実験に沿って「ゲーム」という語と置き換えてみることで、重なり合う交差する類似性のネットワークを指す言葉、として理解すべきであるといえるのではないか。「映画史」の冒頭でゴダールは「すべての視線を機能させよ」という言葉を置いた直後、「ただし全部を語ろうとはするな。未定義の余白を残しておけ」と警句をつけ加えているのだが、これは、言語ゲームにおけるウィットゲンシュタインの問題意識に呼応した出発点とみなすことができる。つまり、ゴダールは「映画」という語を「ゲーム」という語と同様、重なり合う交差する類似性のネットワークを指す言葉として理解しているのである。



ゴダール映画の特徴である解体と結合のラディカルな精神は、作品「映画史」において畳みかけるように極端なまでに多用されるモンタージュに見事に表現されるが、これらのモンタージュのすべては「ゲーム」なのである。例えば、「映画史」半ば（第三章B『新たな波』）では、燃え上がる火の複数のイメージのモンタージュが我々に衝撃を与える。

「ギャングの追跡」、「機関銃の掃射」、「自動車の炎上」、「現金を！」と叫んで神を呪う「ジャン・ギャバン」、パゾリーニ監督の「キリスト」、火あぶりにされる「ジャンヌ・ダルク」などのショットの引用に続いて、編集が、速度のヴァリエーションをもって矢継ぎ早に展開し、軸線のダイナミックな運動、水平線と対角線の劇的な交錯が生じ、まるで眼に見えない鋭い爪が映画というキャンバスに襲いかかり切り裂いてしまうかのようなのである。さらに、ヒッチコックの名作「鳥」の中の襲撃シーンに顕著に観察されるグラフィックな画面割りの方法を呈示しながら、ゴダールは、同監督のテクニカラー作品「めまい」のショットと、トリフォーの「大人は分かってくれない」のロング・ショットとを組み合わせる。海面に漂うように溺れた女に向かって泳ぐ「男」のショットと海岸に向かって走る「少年の姿」とを組み合わせさせた編集には、ヒッチコックの映像表現の規則とトリフォーの規則を媒介なく直接に結びつけてしまうウィットゲンシュタインの方法論の実践を目撃することができるのである。このような諸機能＝諸規則の横断的な連結の網目は、まさしくウィットゲンシュタインが「家族的類似性」と呼んだ並置と観察の実践である。

また、「ヌーベル・バーグ」、「軽蔑」、「万事順調」の作品にみられるように、ゴダールは、部屋から部屋へと動くカメラの水平運動（パン）の技法を使用することによって、モンタージュの効果を実験的にシュミレートする事を

試みてきたが、この実験の発展として、「映画史」の中では、パンの規則とモンタージュの規則を比較し観察を行なっている。これらのモンタージュ（編集）はすべてゲームであり、無数のモンタージュから成り立っている作品「映画史」は、まさに互いに重なり合い交差する類似性の網目そのものに他ならない。この意味で、「映画史」は、ウィットゲンシュタインの言語哲学のワークショップとしてみる事ができるのである。



ゴダールは「映画史」の殆どラストの箇所、モーリス・ブランショ、パウンド、ボルヘスの詩を朗読しているが、同時に、フランスの思想家、小説家であったジョルジュ・バタイユの名前と詩を引いていることに特に注目してみたい。

バタイユはニーチェを耽読し、シュールレアリズムに接近、ポルノグラフィ「眼球たん」等を書くが、離反して、1929年、「ドキュマン」誌をレリス等と共に刊行する。この「ドキュマン」誌において展開された、類似性の想像力の転位と宇宙的な徴の遊戯が、ゴダール「映画史」の中で見事に復活しているといえるのである。

古文書学校を卒業後、終生図書館に勤務したバタイユは戦前に、コイン、アフリカ彫刻、マスク、写真、古書、雑誌の広告などから成る類似の徴を収集し、本質的にはなにひとつ互いに共通点のない無が織りなす徴の網目をつくりあげていた。これはウィットゲンシュタインが構想した「言語ゲーム」そのものであり、ゴダールはバタイユの名前を自身の作品の中に書き記すことによって、重なり合い交差する類似性の宇宙である「映画史」の意義を見事に総括している、と考えられる。ゴダールはバタイユの本に似た映画を創りたいと考えており、バタイユと自己との関係について語っている彼の特筆すべき言葉があるが、ブランショによるバタイユについての「無のイメージ」に関しての注釈であるところの、次の言葉と一緒に示すことが理解のさらなる助けとなるであろう。

私はこれまでずっと、映画は思考の手段だと考えてきました。・・・私は思春期に読むことのできた本、ブランショやバタイユの本に似た映画をつくらうと努めました。たとえば「内的体験」を思い出します。私は当時アンリ・アジェルの講義に出ていたのですが、彼が「糧なき土地」を上映したとき、彼にこう言ったものです。「これは歴史についての衝撃的な内的体験です」、と。私は今日、こうしたたぐいのなにかをまた言うことができるはずで。そう、映画はまさに形而上学をつくらうとするものなのです。それに映画は実際にそれをしているのです。でも人々はこの事に気づいていません。あるいは、映画をつくっている人たちがこの事を言おうとしないのです。映画は機械として発明されたが故に、極端に物質的ななにかです。映画は脱出するためのものなのです。そして脱出するというのは形而上学に属することなのです。（「ゴダール全発言、全評論集」奥村昭夫訳）

（内的状態は、）いっさいの癒やしようのない未完成な状態が、そういうものとして把えられるのを止めることなしに、息づまるような充溢感や全体感を与えるといった事態を作り出す、あの二重の逆転なのである。そして、この二重の逆転は、空虚の中でのそうした充溢を通して、人間をその自足から引き離し、無と通じさせるのだ（バタイユについてのブランショの言葉）

「映画史」の驚嘆すべき多義性は、最終章のラストの場面においてユートピアを紡ぐゴダールの語りのうちに決定的に見出されるであろう。白い花の映像に二重写しで重ね合う顔のスチール写真とともにクライマックスが飾られる「映画史」のラストの場面では、イメージの生成、宇宙的時間、無限定な愛の喜び、夢と現実の間の彷徨、楽園などのユートピアが語られる（第四章B「徴は至る所に」）。驚くべき事には、ここに至り、映像と音の記号に意味の和声的な厚みが生じ、融合するのを見て取る事ができるのである。「美」の審美的な調べの陶醉の前に、ゴダールの映画の歴史は震撼する。こうして、意味作用の中心へと誘うハーモニーの調性をきっぱりと拒否する「映画史」を貫いたはずの非情な本領が、最後になってバタイユの文学の想像力に席卷されていくような印象をもたらすのである。無のイメージを詩の本質としてとらえたゴダールは、バタイユの名前を引用した後ゆっくりと朗読を始める。

国家のイメージほど、
愛されるもののイメージから程遠いものもなく、
国家の理性は愛の至高の価値と対立する。
われわれの前で世界の全体を抱擁する力が
国家には微塵もないか、失われてしまっている。
この宇宙の全体は、
外部に至るとき、愛されるものの中で、
客体として与えられ、
それと同時に
内部に至るとき、愛するものの中で、
主体として与えられる

記号の奥底から美の崇高な輝きが誕生したかと思うと、灰の火の散逸のように虚ろに無の彼方へ静かに通過し消失してしまう、ともいうような形容し難い編集によって、「映画史」のエンディングは見事に飾られている。

3 映画に至る、唯一且つ多数の部屋の探求

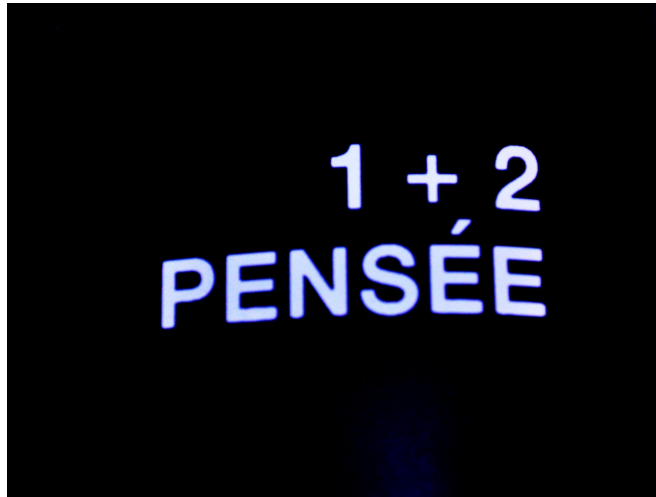
ジャン＝リュック・ゴダール

映画とは唯一且つ多数の部屋の探求である

3 映画に至る、唯一且つ多数の部屋の探求

ゴダールは、映画を「開けるべきドア、開けるべき部屋がたくさん並んでいる廊下」と喩えている。そして、「それらのドアをまだ開け始めてはおらず、なんと多くのものを発見しなければならないことか」と、いう。

鍵がかかっており決して誰も入って来れない自分だけの席が設けられた部屋の中で、捜していた唯一の映画を観ること。この様な部屋は心を表したメタファーであるが、果たして自分の部屋の中に存在する唯一の映画を一体なんと名づけたらいいのだろうか。名前を与えることができて、本当にその映画を指す名となっているか、またそのような名の映画は部屋の中に確かにあるのですか、と訊ねられたときには一体なにが起きるだろうか。果たして、本当に唯一の映画は部屋の中に存在するのだろうか。さらに、名前があるからといって、その映画は部屋の中に必ず存在しているとはいえないのでは、と考えたとき、元の場所へ戻らなければならない。再びドアを開け、部屋の中を覗くという始まりの場所へ。



ゴダールは自分の映画人生をひとつの廊下として喩えている。そして開けたどのドアの向こう側にも、どの部屋の中にも、捜し求めていたはずの他者の顔を確認に「見た」と言明することができない。ここで、他者の顔を、前述した「すべての映画を定義する唯一の映画」と置き換えてみると、膨大な数の映画の名前を書き記している作品「映画史」を創ることによって、そのような唯一の映画の徴をさがす映画人生の彷徨における自失茫然の孤独についてのゴダールの証言が明らかになってくる。

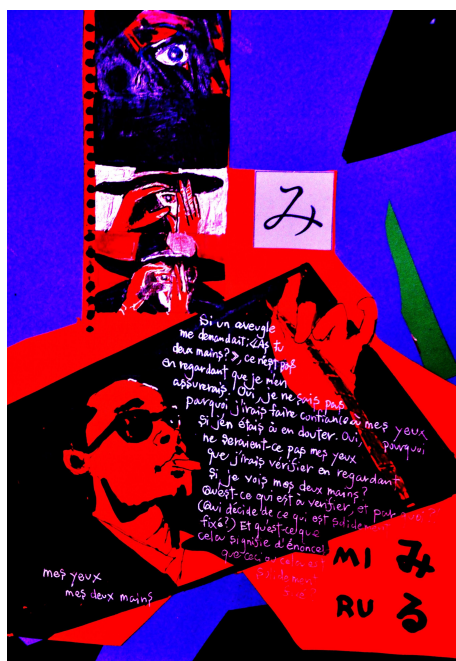
実際、解決を見出せずに人生の旅を続ける人々は、ノーベルバーグの作家達の関心を占めた中心的主題であった。2006年のポンピドーセンターにおける「ユートピアへの（複数の）旅、JLG 1946-2006 失われた公理を求めて」と題された特別展示の観賞者達は、「説明不在の光に浸された記号の飽和」というような覚え書きのほかは決定的な手掛かりがない中、戸惑いのうちに部屋から部屋へと移動することによって、絶対の「公理」たる唯一の映画をさがそうとするゴダールの孤独と憑かれたオブセッションを追体験することになった、であろう。

ゴダールは、逃げ去る女の痕跡の追求に誘われるプルーストのように、ひとつの廊下を行ったり来たりするとき、次から次へとドアを開けてはそこに自分の他者が本当に存在するかどうかを調べている。

ところで、ウィットゲンシュタインは壺の中に迷い込んでいる昆虫を逃がすために出口をもうけてやるのが哲学者である自分の真摯な使命である、と書いたが、同様にゴダールも、他者が部屋のドアを通過できるように小さな隙間をこしらえることを忘れない。これは、「唯一且つ多数の部屋の探求」と形容できる、終わりなき映画についての探求である。

それにしても、ひとりでこのような滑稽な役割を演じながら、同時に言い表せない喪失の感情を告白するとしたら、これは茶番か、あるいは愚鈍な悲劇といえるだろう。しかし、ゴダールはこのような分裂した自分の役割について常に意識的であった。すなわち、この終わりなき探求に、映画に顕著な豊饒さ、つまり見る者を包容していく、比類なき豊饒さ

の源が存在するといえるのではない。要するに、探求しようとするその対象に近づきながら、同時に還元できない距離を保つという、不可解かつ無愛想な分裂こそが、ゴダールによる哲学の映画なのである。



批評家時代の五十年代と六十年代におけるゴダールの探求を美学的な精進と形容するとしたら、六十年代後半からの探求は異議申し立てを目的としたアンガージュマン（政治的な参加の実践）と整理することができるだろう。パレスチナでの「闘争」からフランスの映画界へ復帰する七十年代以降は、特に哲学と精神分析への関心に規定された実験的な自主制作に取り組む。七十年代以降、制作に関するインタビューでの発言や、映画内のナレーションにおいて、宗教的・倫理的な言及が顕著となる。この点に関しては、映画批評家ダニー・セルジェが興味深く指摘したように、ゴダールは本来的にロッセリーニを思い起こさせる、いわば説教家の本質をそなえていたのである（そうだとすれば、マオイズム的な前進運動である六十年代後半においては説教家の顔を演出していたともいえる—「中国女」）。

例えば、ともに歴史をテーマとする映画に取り組んだ両者を比較してみよう。（七十年代後半から着手するゴダールの「映画史」の構想と、思想家三部作である「ソクラテス」、「アウグスチウス」、「デカルト」、そして「ルイ十六世」やガリバルディを描いた「イタリア万歳」等の西欧文明史を題材にした六十年代から七十年代にロッセリーニが手掛けたテレビ番組を含む作品）。この比較において、一見して明らかのように、ゴダール作品の表現の方がずっと複雑となる。それは、時代背景と人物と観念と感情との間の整合的な秩序を重視するロッセリーニと異なり、コミュニケーションの本質を改良したいとする、現実に対するゴダールの積極的な意識が働いているからである、とセルジェは分析している。つまり、演技やドラマや観念や感情の要素が相互に乖離するという難解さがゴダール映画の特徴とされるが、実はこの絶望的に抽象的にみえる表現こそが、非対称を本質とする現実のコミュニケーションをうまく表現しているのである。この点によって、ゴダール映画は本質的に思考のための道具、すなわち観客が考えるための映画である。セルジェは、ゴダールがトリフォーの様に革命家のタイプではないが、現実世界のコミュニケーションを改良する為に、映画世界の内部でクーデターを起こす必要があるとずっと考えてきた、とも述べている。

ロッセリーニも、ヒューマンイズムの枠の中で、現実のコミュニケーションに対する自身の批判的な意識を呈示しようとしている例が見られる。例えば、「デカルト（1973）」において、主人公デカルトに「探求とは事物それ自身を謙虚な姿勢で観察する事であり、真理に導かんとする新しい科学のためにはただ本を読みさえすればいいという態度は改めるべきで・・・知識は本ではなく、自分の目で見えてきた事実の上に成り立つべきだ」、と語らせている。これは、ロッセリーニが牽引したイタリア・ネオリアリズム運動の精神の輪郭を端的に表現した言葉で、「1 芸術の定義づけとゴダールの映画批評の意義」において述べたバザンを始めとする「カイエ・ド・シネマ」誌の若き批評家達を惹きつけた根本的な考え方であった。ロッセリーニによる西欧文明史を題材にした作品には、ルネッサンス精神を継承しながら、単なるヨーロッパ中心主義を克服した、その外部たるアフリカも視野に入れることが可能な、真に普遍的なアイデンティティの構築を模索するヒューマンイズムの芸術が垣間見られよう。

さて、1993年のインタビューで「映画の何に惹かれるのか」と問われた、ポルトガルの映画監督マニュエル

・デ・オリヴェイラは、「説明不在の光に浸されている豊饒な記号の飽和」という定義を述べたが、この表現に感銘を受けたゴダールは、作品「フォーエヴァ・モーツアルト」の中でこの言葉を引用している。複数の視点の「インスタレーション」であると同時に、「環境芸術」とも形容し得る、分類自体を否定するような、2006年に実現したゴダールによるポンピドゥセンターの特別展示（「ユートピアへの（複数の）旅、JLG 1946-2006 失われた公理を求めて」）それ自体が、まさに「説明不在の光に浸されている豊饒な記号の飽和」と呼ぶにふさわしいであろう。この展示は、現実世界のコミュニケーションを改良したいとする、映画世界のクーデターに通じるゴダールの情熱を証明するものとなった。

「一昨日」、「昨日」、「今日」と名づけられた三つの部屋。それぞれの部屋は映像と記号と言葉と本から構成されており、映像も、記号も、言葉も、本の配置も、それ自身堅固な秩序を構成しているにもかかわらず、これらが全体として形づくる観念というものが夢のなかのように曖昧で、内側からひび割れた心臓のように裂かれて歪んでしまっているという印象を持つ。まるで自分の映画を構成する際の様に、時間を内側から砕き、境界の定かでない複数の流れを構成しているようだ。ゴダールの好む言い方を用いるならば、「時間を書いている」と表現したほうが展示の性格をよく説明しているのかもしれない。

「一昨日」の部屋からも、「今日」の部屋からも入場することが可能だが、部屋から部屋へと移動していくと、やがて一体この展示はどこから始まっているのかという疑問が生じる。あたかも暗闇の中を、曲面に沿って移動するかのようになり、時々立ち止まっては歩き続けているかのような錯覚に陥る。眠っている夢のなかで、自分の位置と高さを認識しないまま、昇ったり降りたりするといった頼りない按配で、結局行ったり来たりするこの探求には、約束された収穫が得られるとは到底期待できない。それどころかいつまでも微と微の間を迂回しているようであり、喩えていうならば、ハムレットのように絶えず遅れてしまっているという苦々しいプレッシャーさえ感じてしまう。さらにいうと、リア王の様に夢の中の荒野を彷徨いながら、現在進もうとしている自分の視野の他にあてになる確固たるものはなく、なんとか早く目覚めてはっきりとした最短距離の直線を見つけだしたいという強い欲望に駆られるのである。

そして、この展示はいったい完成した作品なのか、と不在の作者に向かって問いを発するとき、不確定な非帰属性たる探求のプロセスを表現した、映画の部屋の探求という形容がまさしくふさわしい、迷宮の展示であるということに気づくのである。

ところで、「説明不在」とは意味の不在のことではないだろう。展示の手法の混乱に直面して、始めは当惑を覚える鑑賞者は、徐々にそれらの記号を解き明かそうと試みる。比較したり、各々の詩心を自由にしたり、手厳しいアイロニーを込めたゴダールのユーモアに触れたりしながら、偶然にも作品の意味を発見するかもしれない。案内のパンフレットの言葉が語るように、それもすべて鑑賞者自身に委ねられた課題なのだろう。

例えば、展示の入り口にある二本のオリーブの木は、ギリシャを象徴する記号、つまり「軽蔑（1963）」の中で語られる悲劇と「オデッセイア」の母親的象徴でもあれば、また、「こちらとあちら（1974）」の製作の源泉となったパレスチナの土地を表した記号と読むことも可能である。こうして、その解釈は鑑賞者自身の手にも委ねられる。

この展示に訪れた鑑賞者の中には、いわば「旅」へ出発する前から、その意図的に未完成な状態に投げ出されたかの有様に面食らってしまう者も沢山いるだろう。それはまるで制作時間が不足していたか、あるいは、展示開始の前日に完成を断念してしまった会場であるかのように、いまだ制作の真っ直中にみえる。壁に記されたテキストの周辺に残る鉛筆の下書きはそのまま、乱雑なマーカの跡などもみえる。修正する時間がなかったかのように仮のメモが残されたままだ。ふさがれないままの穴も、塗りかけ途中のペンキも、そしてなにも映されずに放り出されたスクリーンもそのままにされているのは、一体どうしたことだろうか。簡易ベッドの下にはざっと掃かれたゴミが集められ、まるでさっさと立ち去るために作業途中の物や作業机やほうきを置き去りにしたかのようなようである。

ゴダールは、当初「JLGによる、映画の考古学としてのフランスのコラージュ」と題した展示の構想をもっていたが、×印で消された展示の入り口の壁に貼られた案内が説明するように、技術上、芸術上、かつ予算上の困難により、2006年の6月に断念してしまう。こうして、「一昨日」と題するこの展示の最初の部屋は、日の目をみることのなかった展示に捧げられることになり、作者が意図していた九つの展示スペースのうちの幾つかがミニチュアの模型として、この部屋の中央に置かれることになった。ミニチュアの展示スペースの模型に釘で打ちつけられた本、とそれらの壁に表示された本からのテキストの引用（バタイユ、アンドレ・マルロー、ハンナ・アレント、エマニュエル・レヴィナス）。そして、その中に置かれた絵画の複製、とオブジェの集合体にも注意を払わなくてはならない。ひとつのスペースでは、ペルシャ絨毯の上に置かれた映写機がチャーリー・チャップリンの処女作を映し出し、その外壁にはマルローの短いテキストが示されている。これらもすべて鑑賞者の解釈に委ねられた記号なのであり（ミニチュアのスペースの床に散らばっているために、鑑賞者が自ら拾い上げなくてはならない、ベルグソンの言葉のように）、とてつもないパズルと比較できよう。建設現場とおぼしきスペースの壁には、「市民ケーン」の有名な「侵入禁止」のサインが見える。

案内の解説によれば、これらのミニチュアには、当初の企画であった「フランスのコラージュ」の展示を構成した要素を取り除くことなく保存しているという。実際の展示の入り口付近に置かれた、国立近代美術館所蔵の三つのオリジナル絵画のミニチュアが（「バビロン」Baby Loneと題された）堆積物の上に配置されている。そして、置きっぱなしのベッドの上に置かれた小型のスクリーンが引用する絵画は、ゴダールが繰り返し映画の中で扱ったゴヤの作品である。こ

ここでは、1987年作品「キング・リア」からの抜粋も確認できる。さらに、「私はいまだ学んでいる」と題された作品では、二本の杖についてアプレンド大尉といっしょに歩く老人の姿が描かれている。そこからは、スペイン人のパコ・イバネスによる「ひっくり返った世界」の歌声などが聞こえてくる。

「フランスのコラージュ」の構成要素が提示された壁の反対側には、七つのスクリーンが設置されている。案内によるとゴダールが今回の展示に際して特別に選んだ作品が途切れなく上映されているという。その中で最も長いのが「真偽の旅券」であり、これは機関車のミニチュアの背後の最大スクリーンで上映される。そばに置かれた肘掛け椅子はおおきな安堵なのだろうか。おそらくこの機関車は、1985年12月にカプシネ通りにあるカフェで映画が最初に上映された際に、驚いた観客が飛んで避けたといわれる、伝説となったラシオタ駅に到着した、あの機関車を暗示しているのだろう。これは映画そのものを表した象徴である。素晴らしい「電気仕掛けのミニチュア機関車」である。それは、事物と事物の間を通過していくという、ゴダールが定義するところの現れとしての映画の本質を表しており、「一昨日」と「昨日」という二つの部屋を結びつけるものである。

「フランスのコラージュ」へと誘う記憶の散策は「昨日」と題したこの部屋においてもまだ続いている。「一昨日」と「昨日」の二つの部屋を隔てる壁には九つの小型スクリーンが並べられて、ゴダールとアンナ・ミエヴィユとによる作品から抜粋されたイメージが映し出され、その下に示された表題には「フランスのコラージュ」として企画された部屋からそのまま取り込まれたサブタイトルが繰り返される。それらのイメージと、「寓話」、「モンタージュ」、「夢想」といったサブタイトルの概念との関連は、一見明白のようにみえるが、把握しようとするとなかなか厄介な代物である。この部屋の他のスクリーンを見ると、ゴダール達に最も人気があった映画作品からなるシネマテークが構成されているのが分かる。ヌーヴェル・ヴァーグの精神的な父である監督達、フリッツ・ラング、ロッセリーニ、ジャン・ルノアール、サッシャ・ギトリ、ロベルト・ブレソン、そして兄貴であり仲間であったジャック・ベッケルとジャン・ピエール・メルヴィルらの作品。さらに、「ジョニー・ギター」といった自らの作品において際限なく引用された映画作品の数々が映し出されている。「昨日」と題したこの部屋は、途方もなく豊かな映画の世界が存在している、という印象を与える。

しかし、「今日」と題した部屋に足を踏み入れたとたん、この部屋と「昨日」の部屋との間をつなぐトンネルを掘り出すことは不可能なのだ、とを理解してしまう。部屋の中央はテレビの画面が占めている。「新・法の錠剤」とTFIとユーロ・スポーツを流し続ける二つのモニター。「希望なきセレナード」を唄っているリナ・ケティ。この最後の部屋は、ベッドルーム、キッチン、書斎とリビングルームとから成るアパートの分解図である。不必要なまでにサイズが肥大化したスクリーンが至る所に配置され、ポルノの映像がキッチンテーブルまでに侵入し、椅子は欲望のはげ口となる。そして、セクシュアリティは格闘技のリングの光景と化し、私達が戦争の暴力の上に休み続けていることを示唆すると同時に、小型スクリーンはおぞましくも夢を紡ぐ枕とさえ化す。フロイドのソファがすぐ横に置かれているのは酔狂だ。そして世紀の宣言、例えば、「二度と許さない」、「ストックホルム抗議」、「明るい未来を」等のスローガンは計量器にのせられた上軽くあしらわれる。

「テレビがレオン・ゴモンの夢を実現したのだとしたら、それらはいったい何だったんだろう。世界中の見世物を最も惨めな寝室に押し込めたあげく、羊飼いが見渡した大空を親指の大きさに縮小してしまうこと」と、ゴダールは「映画史」の中で述べている。「今日」の部屋の中央に放置された不完全な建築現場の足場は、これ以上のものを創り出すことはもはや不可能である、という意識を伝えているのだろうか。

最後に、巨大なパズルや十字を並べたパネルが謎を残す。訪れた多くの鑑賞者には、辛い尋問を強いるかのような、挑発的ともいえる無用な電気プラグの展示は、未完の状態を告げているかのようなのである。まるでゴダールが最後の仕上げを施すことを拒んだかのごとく。

「今日」の部屋のマティスの複製と、「現実の継ぎなき外套」と映画を形容したバザンの言葉の引用は、屋外からも窓を覗いて見て事ができる。どんな障壁も克服不可能ということはない、とする再生への希望を作品展示に託した、ゴダールの意思を読み取るべきなのか。さらなる探求が始まる。我考える、ゆえに我存在する。我見る、ゆえに我存在する……。

「ユートピアへの（複数の）旅、JLG 1946-2006 失われた公理を求めて」において注目すべきコンセプトは、それぞれの展示スペースに付けられた名前、当初の展示案のスペースのミニチュアの模型に釘で打ち付けられた本と、それらの壁に表示されたテキストの作者の呈示にあるのかもしれない。バタイユ、マルロー、アレント、レヴィナスらの名前のなかで、ユダヤ思想と非ユダヤ思想の双方からの影響を受けた「全体性と無限」等の著者であるレヴィナスの言葉は重要である。これらは、「モーツァルト・フォーエヴァー」や「われらの音楽」といった作品のナレーションに木霊していく倫理的な反響、を理解する為手がかりを与える言葉だからである。

ゴダールは「此方と彼方」や、「われらの音楽」といったパレスチナ問題をテーマとした映画を複数制作しているが、制作に関するインタビューでの発言や、作品のナレーションで強調していることは、一見互いに関連性のないと思われるものを近づけるという、モンタージュの美学的機能に伴う倫理的な側面に対する発見である。これはユートピアの発見と解釈される。第一章で述べた、俳優の顔を擁護したゴダールの五十年代の古典的デクパージュは、まさにレヴィナス

が他者の「顔」に与えた意義によって強力な理論的な支柱を獲得したといえることができるのだ。レヴィナスの「無限と顔」という現象学的な考察には、全体性の論理に還元不可能な顔のもつ倫理性のことが見事に分析されている。

顔は拒否の現前、すなわち含まれたりすることを拒むというひとつの現前である。その意味において顔というのは、把握したり、包囲したりすることが不可能なものなのだ。顔は決して見られたり、触れられたりはしない・・・なぜなら、視覚上であれ触覚上であれ、私というアイデンティティーは対象としての他者を覆い隠してしまうからである。（エマヌエル・レヴィナス「倫理と顔」中の「無限と顔」）



他者の顔から他者性（無限性）を消去してはならない、これがレヴィナスの定言命法である。この他者の顔は他の文化を表すメタファーとなっているため、このレヴィナスの主張には、自分が帰属している文化の内部で他者の文化を一方向的に消去すべきではない、という倫理的なメッセージを含んでいる。結局、ゴダールは古典的デクパーージュの擁護と掲揚という批評家時代に掲げた問題意識から出発し、「映画の歴史」に至る半世紀にわたる創作の結果、全体性の論理の中で消すことのできない無限としての意義を持つ、他者の「顔」というレヴィナスの言葉に逢着した、といえる。

言語記号の意味が精神の中に存在する、と発見したデカルトは、「我考える、ゆえに我存在する」というコギトの言葉の中に自分の思想を語った。これに対して、ゴダールは「フォーエヴァ・モーツァルト」と「映画史」の中で、「我は見る、ゆえに我存在する」と語る。つまり「我は他者の顔を見る、ゆえに存在する」と言っているのである。

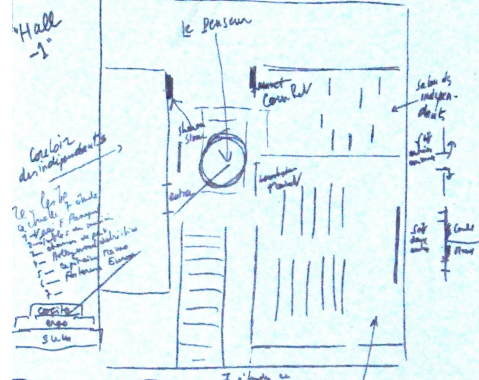
言語記号の意味作用は、精神（文化）が棲んでいる此方側だけに生じるものではない。また、精神（文化）が彼岸側だけに存在する、ということもあり得ない。換言すれば、精神（文化）は、自分の意識の中に映し出された外部の幻想、すなわち自分の中でいつでも消すことができる表象の対象、遙か遠くに在ってコミュニケーションすることが不可能な超越的なXの如き幻想、としてとらえるべきではない。

他者の顔は消去できない。そうだとしたら、他者の顔が表す精神（文化）というものはどこに存在すると考えたらいのか。この問いに対しては、ゴダールの次の言葉にある手掛かりを見出せよう。

私はスイス人であると同時にフランス人です。国境の両側に住んでいるということ、ただ単に国境地帯の住民であるだけでなく、二重の国境地帯の住民だということ、－これが私の置かれた状況です。私はどちらの国でも常に外国人であって、しかも常に、国境の一方の側からもう一方の側に移ることを必要としているのです。映画にもやはり、いくらかはこうしたところがあります。そして私が思うのに、私が大好きなのはコミュニケーションすることです。移動すること、定住しないということです。私は存在するのはあいだと考えています

この発言には、精神（文化）は此方と彼方との「間」に存在する、というひとつの答えが示唆されている。つまり、ゴダールの言葉は次のようにまとめることができるだろう。「我他者の顔を見る、ゆえに我間に存在する」と。あるいは、「我」を主張する「我」というのは、ゴダールの場合、いつでもきまって映画の思考の主体のことを指すのであるから、「映画は他者の顔を見る、ゆえに映画は間に存在する」という言明を導くことができる。こうして、デカルトがさがし求めた公理は、映画についてのゴダールによる言葉において再生するのである。

Rien n'est ici à l'échelle... C'est dédié à "Main levée". Vous constaterez que j'ai inversé le salon des indépendants et la salle destinée à vos films... (3)



... Vos sept films attireront beaucoup de monde. Nous avons donc besoin d'une grande salle (de 80 places, environ, à gradins) et une personne d'accueil pour conseiller les spectateurs... deux personnes