

## ゴダールの消費社会

### 『メイド・イン・USA』における大衆文化の使用方法について

行田 洋斗

はじめに

ヌーヴェル・ヴァーグを率いた中心人物の一人であるジャン＝リュック・ゴダールは、その初期からロケーション撮影や雑誌、広告、ポスターなどを撮ることを好み、「大衆的なもの」をカメラに収めてきた。そのため、ゴダールの作品——特に60年代の商業映画——と大衆文化との関係は密接なものと考えられる。

本稿では、その中でも『メイド・イン・USA』(1966)における大衆文化の使用方法について論じたい。その理由としては、この作品のタイトルの示す通りフランスを含めた西側諸国の戦後に急速に輸入されたアメリカの大衆文化を主題とし、そのイメージを多く使用しているからである。それまでのゴダール作品でも、広告やポスターといった大衆文化はたびたび画面に現れてきたのだが、『メイド・イン・USA』ではそれまでの作品に比べ、「過剰」と言ってよいほど、大衆文化のイメージ群が引用されている。また当時、影響力を持っていたシチュアシオニストによるゴダール批判を検討し、彼らの方法と比較してゴダール独自の大衆文化の使用方法を見出したい。

#### 1. シチュアシオニストによるゴダール批判

この章では、まず『メイド・イン・USA』が作られた1960年代半ばの文化的、政治的コンテクストを確認しておきたい。前述した通り、60年代はアメリカの大衆文化が西側諸国に浸透し、消費社会と呼ばれる、消費を中心に産業化された文化が登場した。そこでは、それまで高所得者の特権であった商品の文化的消費が中間層にまで広がり、街には広告やポスターをとおして商品や企業のイメージが溢れることになる。

消費社会に関して、『メイド・イン・USA』が作られた60年代半ばに、フランスで最も影響力を持った理論家は、シチュアシオニスト(状況派)を自称したギー・ドゥボールだろう。彼の思想は1967年に出版された『スペクタクルの社会』のなかに顕著に示されている。ドゥボールの定義する「スペクタクルの社会」とは、日常のなかに過剰に存在する商品が見世物＝スペクタクルとして

機能し、私たちの生がその見世物＝スペクタクルに支配されている社会のことである。<sup>1</sup>例えば『スペクタクルの社会』の訳者である木下誠は、ドゥボールのある論文の解題で「スペクタクル」と「スペクタクルの社会」を次のように説明している。

「スペクタクルの社会」とは、現代の「豊かな社会」と言われる高度資本主義社会や、生産と政治が近代的に組織された社会主義国家において、「生」のすべては「イメージ」に媒介された「スペクタクル」のなかに追いやられ、直接的な「生」の感覚が「表象」を通してしか感じられなくなった社会である。[...]そこでは「生」の全体性がばらばらな断片に解体され、さまざまな「イメージ」によって人間の欲望や生が表象されるが、それらは決して「生の統一性」を回復するものではなく、「一般的な統一性」という擬似的な世界を提示するだけである。生の断片化、あるいは解体を、抽象的に救い上げると同時にさらにいっそうそれを断片化するもの、それこそがドゥボールのいう「スペクタクル」なのである。<sup>2</sup>

ここでの木下の説明から分かる通り、ドゥボールは「スペクタクル」という概念を否定的に使用しており、その「スペクタクル」に支配され、社会から疎外されている「生き生きとした生」を取り戻すことが彼の主張の根幹を成している。そのため、そのような「スペクタクルの社会」を打破する「状況の構築」がシチュアシオニストの活動の中心となる。

では、彼らはどのようにしてその「状況の構築」を行うのだろうか。その活動は多岐にわたるため、ここでは映画に限定して論じたい。ドゥボールは1952年の『サドのための絶叫』にはじまり、生涯で6本の映画を監督している。そこで一貫して見られる彼の方法として転用（*détournement*）と呼ばれる技法がある。転用とは物をその本来あった場所から逸脱させること、本来の方向を逸らすことであり、流用やハイジャックといった意味でも使用される。例えば1973年に撮られた、著書と同名のタイトルの映画である『スペクタクルの社会』ではニュースやコマーシャルなどの既存の映像の引用によってのみ作られている。一見して分かるように、そこではエイゼンシュテイン流の弁証法のモンタージュが「ベタ」に—例えば、あるシーンでは、女性のヌードの映像と新車の展示会の映像をつなぎ合わせ、性の商品化を表現されている—使用されており、大

衆文化の諸イメージがそのコンテクストから独立して批判的に機能している。ドゥボールはこのような「転用」という方法を使用することによって、イメージのスペクタクル性を逆手に取り、通常のエデオロギー機能を転覆させ、「状況の構築」の実践を目指した。

しかしながら、同時代にこのような方法を多用した映画作家はドゥボールだけではない。やはりゴダールも同じように、大衆文化を独自に横領＝我有化し、その作品の中にそのイメージを使用している。当然ここには、二人の作家の共通性が見出せるはずであるのだが、ドゥボールは「ゴダールの役割」というエッセイの中で、ゴダールを次のように厳しく批判している。

しかし、単に価値を剥奪されただけの要素のコラージュは、ポップアートの教義として確立されるずっと以前から、物体の場所をずらしてモダニズム的なスノビズムに耽ることのなかに広大な適用分野を見出していたのである。[...]価値剥奪をこうしたやり方で受け入れることは今や、無限に交換可能な何の特徴もない要素の組み合わせ的利用方（ママ）にまで及んでいる。ゴダールは、否定も肯定もなく価値もないこのような利用法の特別に退屈な例に過ぎないのである。<sup>3</sup>

上記のような批判がこのエッセイで一貫して述べられているのだが、その内容を一言で要約してしまえば、ゴダールの方法が「生ぬるい」という一点に尽きている。つまり、ゴダールは作品の中で、大衆文化をたびたび引用してはいるものの、それらが批判的に機能していないというわけである。このことは前述したように『スペクタクルの社会』でドゥボールが「ベタ」なイメージの「転用」を試みていたことを考えれば、たしかにその批判の妥当性はあると言えるかもしれない。

また、アラン・ウィリアムスは『気狂いピエロ』(1965)のいくつかのショットの中にシチュアシオニスト的な引用の例を見出している。<sup>4</sup>例えば、ガソリンスタンドを経営する会社のロゴマークである「esso」の「ss」という文字を強調させることによってナチス親衛隊やガスとナチスの隠喩によるファシズムを表現するショット、あるいは反復して登場する石油会社の「total」のロゴマークによって全体性（totality）＝ファシズムの隠喩を提示しているショットなどがその例である。<sup>5</sup>

たしかに、これらのショットはゴダールの転用と言えるかもしれない。しかしながら、もしこのような引用だけがゴダールの方法であったとするならば、(ドゥボールの言う通り) シチュアシオニストの方法を「うすめた」だけとなるだろう。なぜなら、ウィリアムスが『気狂いピエロ』の中に見出したゴダールの大衆文化の使用方法は、企業のロゴマーク＝イメージをファシズムの隠喩(メタファー)として提示することであり、それは『スペクタクルの社会』と同様の批判、つまり消費社会とその抑圧の結びつきを「ぬるい」やり方で表現することだからである。

ウィリアムスは、ドゥボールのゴダール批判をテキストに基づいた根拠を示して補強しているとは言えるものの、ゴダールの方法に対するこのような分析には問題があるように思われる。それは、表面的なイメージの次元のみを分析対象にすることによって、ゴダールの行なっている転用という方法を単純化してしまっていることである。次章以降で論じるように、ゴダールの大衆文化の使用方法は『メイド・イン・USA』において、より複雑化しており、イメージの隠喩だけに還元できるものではない。また、このような分析の他の問題点として、大衆文化の使用が容易に消費社会批判に結びつけられてしまうことが考えられるが、必ずしもゴダールがドゥボールと同じように消費社会を単なるイデオロギー装置として認識していたとは限らない。以上のような問題点から次章以降では、ゴダールが大衆文化を主題とした『メイド・イン・USA』においてどのように大衆文化を使用しているのかを、具体的なテキストを通じて見ていくことにする。

## 2. イメージの形式の横領

1966年に撮られた『メイド・イン・USA』はゴダールと大衆文化の関係を考える上で重要な位置を占めている。というのも、前述したように、本作では大衆文化を主題としており、その使用方法もそれまでとは異なった一面が見出せるからである。

具体的な分析に入る前に、この作品のあらすじを簡単に紹介しておきたい。物語の舞台は「アトランティック・シティ」とよばれるフランスの架空の都市で、アンナ・カリナ演じる女性記者のポーラ・ネルソンが元恋人のリチャード・ポニツェールからの電報をうけて彼の元へ向かうも、すでに心臓麻痺で死んでいることを発見する。ポーラは彼の死の秘密を追ううちに、リチャード・

ウィドマーク（ラズロ・サボ）とドナルド・シーゲル（ジャン・ピエール＝レオ）と接触し、彼らに監視されることになる。彼らからリシャールの死の真相を聞き出そうとするも、うまくいかない。ポーラは最終的に、リシャールの殺害の証拠をウィドマークに捏造させ殺害し、事件の強引な決着を試みる。

以上が『メイド・イン・USA』のあらすじではあるが、リチャード・ラウドが指摘するように、それまでのゴダール作品と比べてもナラティヴが断片化されているうえに、プロットが複雑なため、初見では物語がうまく追えないようになっている。<sup>6</sup>また物語だけでなく、形式においてもそれまでのゴダール作品とは異なった点が見出せる。その最も顕著な例はおそらく色彩であろう。実際に、ゴダールはカナダで行われた講義の中で、この作品について次のように語っている。

この映画（『メイド・イン・USA』）によりおもしろいものがあるとすれば、それはとりわけ色彩でしょう。色彩に関してはある種の研究のあとが見られます。<sup>7</sup>

ゴダールは具体的にどのような点が「ある種の研究」であるかを述べてはいないが、たしかに『メイド・イン USA』では一見してわかる通り、特徴的な色彩の使われ方がなされている。その色彩の使用が、それまでの作品と異なるのは、ある種の規則性が存在することだろう。

60年代ゴダール作品の色彩についての先行研究では、たびたび色彩の不規則性と断片性について論じられてきた。例えば、岡田温司は『気狂いピエロ』を例に、抽象絵画の影響を指摘し、60年代ゴダール作品の色彩の脱中心化と断片化について述べている。<sup>8</sup>また、エドワード・ブラニガンも同様に、『彼女について知っている 2,3 の事柄』（1966）を例に、古典的ハリウッド映画における色彩の使われ方と比較しながら、ナラティヴに寄与しない、その脱中心化作用について論じている。<sup>9</sup>たしかに、これらの分析は60年代のゴダール作品のほとんどに当てはまるかもしれない。しかし『メイド・イン USA』では独自に大衆文化が横領され、そのイメージとパラレルな色彩の規則性を見出すことができる。具体的なテキスト分析を通して確認しよう。

まず注目すべきシーケンスは、ポーラがリシャールの荷物を取りに行ったあとで何者かに襲われ、ウィドマークとガレージの中で話し合う場面である。

その直前の生い茂る自然がうつる野外でのシーンと対照的に、このガレージではドラム缶や機材が赤、青、黄色などに塗られていて、奇妙な浮遊感がある。注目したいのは、これらの配色がそのガレージの中にある企業のポスターやロゴマークと類似していることだろう。例えば、いくつかのミディアムショットの後で、ポーラがガレージの中を歩きながらウィドマークと会話する場面を、引きの長回しで捉えたショットでは「ミシュラン (MICHELIN)」のポスターと「シェル (Shell)」の計量器が映り込んでいるのだが、その配色は機材、あるいは消火器と壁の色と同じ赤と黄色の配色が使われている。[図 1][図 2]ここで色彩はある種の「けばけばしさ」を持ちながらも、見るものに不快感を与えないような配色がなされている。おそらく、その要因は、それが消費者 (= 見るもの) にとって最適化された色彩であるからだろう。

西側諸国に消費社会が広まりはじめた 1950 年代半ばに、ルイ・チェスキンは『販売と色彩』において、広告における色彩の効果について論じている。<sup>10</sup>チェスキンによれば、商品パッケージの色彩明度を高くすることによって消費者の注意を喚起することができ、またそれが補色と組み合わせることによって、より効果を発揮するようになる。ここでいう補色とは色彩相関において、対比関係にある色相を指す。例えば、最も一般的に使用されているマンセルシステム<sup>11</sup>における色彩相関図を参照すれば、黄色の補色は青紫であり、赤の補色は青緑である。このような関係によってうまれる調和は、スペンサーの色彩調和理論で対比調和と呼ばれている。<sup>12</sup>これに対しデザインの配色において、同様に重要なのは、類似調和と呼ばれる、色相環の中で隣り合う色相を利用する調和方法である。先ほどと同じマンセルシステムを用いれば、赤と黄色の組み合わせが類似調和の例となる。広告デザインにおける配色はこれらの例を使うことによって、消費者に注意喚起をもたらしながらも、不快感を与えない調和性を重視して作られている。そして『メイド・イン・USA』では、先ほどの例も含め、この対比調和と類似調和が反復して使用されている。

まず対比調和の使用例を挙げれば、ポーラがリシャールの死を心臓麻痺と診断した医者のもとへ聞き込みに行く途中にジムのような部屋を通り過ぎる場面がある。このシークエンスでは、さまざまな機械を使って汗を流している女性たちを、カメラが奥の壁と平行に移動し、ワンショットで撮影されている。[図 3]注目したいのは、茶色 (黄赤) と青というこの部屋の壁と窓のロールスクリーンの色の組み合わせである。このシークエンスは壁と平行移動で撮影されてい

るため、等間隔で設置されているロールスクリーンと壁の鮮やかな縞模様が強調されているのだが、一見するとこの部屋の壁の色は奇妙に見える。というのも、前後のショットでポーラがいる部屋の壁の色は同じ施設内にも関わらず、白色だからである。そのため、見ている者にとってこの部屋だけ全く違った場所のように感じる。しかし、その壁の色には必然性がある。なぜなら、この茶色（黄赤）と青の組み合わせは補色関係にあり、対比調和として成立しているからである。<sup>13</sup>このことを考慮すれば、ここでの縞模様を強調するような、平面的な「凝った」構図を使った撮影は、背景の対比調和の配色をよりよく見せるための演出であると言えるだろう。

また、同じように類似調和の例も確認しておきたい。この作品において、最も頻出する類似調和の配色はポーラの衣装である。ポーラは物語の中で、4つの衣装を着ており、物語の大部分で着用されているその三番目と四番目の衣装はそれぞれ、青と青紫、黄色と赤の配色をなしている。これはマンセルシステムの色彩相関図において隣り合う色同士であるため類似調和の配色の典型的な例と言える。ただ、ここでより注目したいのは、その明るい色の衣装が白色の無地のコートでたびたび覆われることである。ここにはゴダールの意図的な演出の跡がうかがえる。例えば、最初に青と青紫の三番目の衣装で登場するのは前述した、リシャールの死を医者のある施設へ訪ねに行くシーンであるが、この施設の中でポーラは、はじめコートを着ており、医者のある部屋での会話の途中でショットが切り替わった時にコートを脱いだ状態である。[図4]また、前述したガレージのシーンでは、はじめはコートを着ており、メディアムショットで撮られる会話の途中でコートを脱いでおり、その後の引きの長回しのショットではまたコートを着ている。[図5-1][図5-2]このようなコートの着脱の演出は、おそらく図と地<sup>14</sup>の彩度の関係から考えられている。彩度とは、色の鮮やかさの尺度のことであるが、ゴダールは無地のコートと鮮やかな衣装を使い分けることによって、図と地の彩度を調節している。言及した二つシーンではコートを着ている時の背景の彩度は高く、コートを脱いでいるときの背景の彩度は低い。つまり、背景において、対比調和や同一調和などの鮮やかな色が使用されているとき、白色の無地のコートを着ることによって、図としての色は抑えられているのに対して、反対に背景の色の彩度が低いときは、その鮮やかな同一調和の配色の衣装をあらわにすることによって図の彩度をあげ、図と地の色彩を調整しているのである。このような組み合わせは、調和の配色の例と

同様に、「けばけばしい」色を使用しながらも、見ている者にとって不快感を与えないようにする演出であり、調和性を重視した図と地の関係の構成とも言えるだろう。つまり、ポーラのコートの地味な色と、それとは対照的なその衣装の鮮やかさ、あるいはポーラにそのコートを何度も着せたり脱がせたりする演出には配色の関係からの必然性がある。

ゴダールは、このように広告デザインの配色の形式を横領することにより、そこで使用する色彩に規則性を加えている。『メイド・イン・USA』以前までの作品では古典的な映画とは異なり、リアリズムとは距離をとった鮮やかな色を使用しながらも、先行研究が示す通り、そこには脱中心的で非規則的な色彩も存在していなかったのに対し、この作品では対比調和、類似調和という「ある種の研究」によって、それまでにはなかった規則性が生まれていると言えるだろう。

### 3.機能の横領

ここではさらに、イメージとその形式とは異なる、三つ目の横領として機能の横領について論じたい。ジガ・ヴェルトフ集団結成後のインタビューの中で、その中心人物であったゴダールとジャン＝ピエール・ゴランは『万事快調』(1969)に出演したスター俳優のジェーン・フォンダとイヴ・モンタンの起用について次のように述べている。

インタビュアー かれらを選んだ正確な理由はなんなのですか？

ゴダール かれらがスターだからだ。スターの特性はスターであろうとはしないというところにあるわけだが、そうしたスターだからだ。スターというのは主題を前にすると完全に自分消してしまおうとするものなんだ。でも反対に、スターである以上、自分を消そうとしてほしくなかった。[…]

ゴラン 重要なのは、《スター》という言葉の背後にその機能を、この場合は俳優の機能を見つけ出し、ある一定の社会的状況の分析のなかでその社会的機能に効力を発揮させるということだ。<sup>15</sup>



このインタビューで一貫して、ゴダールはインタビュアーの質問にしっかりと返答を行っていないのだが、その一方でゴランはつねにその質問に対して明確に答えている。ここでゴランが述べている「スター」という大衆文化の機能を分析し、それを異なる文脈の中で発揮させるというジガ・ヴェルトフ集団の戦略は、まさに「転用」の概念に近い。しかし、ドゥボールがモンタージュという方法を使って、ある諸イメージを通常の機能とは異なった側面を引き出すとしたのに対し、ゴダールとゴランはイメージをそのまま使用し、その機能の暴露を試みている。ゴダールの発言からもわかるように、彼らにとって、スターのもつスター性という機能を消さずに、逆にそれを発揮させることこそが重要なのだ。そして、このようなジガ・ヴェルトフ集団流の大衆文化の横領は『メイド・イン・USA』に先取りされている。

それは物語の終盤で、ポーラがリシャールの勤めていた職場で聞き込みを行うシーンで確認できる。[図 6]この職場は、パルプアートと呼ばれるような映画のポスターや雑誌の表紙を原画にした大きなイラストレーション作品の制作現場である。そこには、それまで頻出した企業のロゴマークなどの広告とは異なった過剰な虚構性を持ったイメージ群が突如、大量に画面に映り込む。また、この場面ではポーラを含めた登場人物は、比較的に地味な色の服装をしており、色彩的にも背景にあるイラストレーションと前景にいる登場人物が対照的に撮られている。

フランスの思想家のジャン・ボードリヤールは消費社会に蔓延するイメージをシミュラクルと名付けた。シミュラクルとは、現実との対応関係から解放され、現実と虚構の入り混ざった記号としてのイメージやモノを意味する。ボードリヤールは『シミュラクルとシミュレーション』のなかで、ディズニーランドを例にあげながら、消費社会における過剰な虚構性を持つイメージ＝モノの機能について次のような興味深い分析を行っている。

つまり、ディズニーランドとは、《実在する》国、《実在する》アメリカすべてが、ディズニーランドなんだということを隠すために、そこにあるのだ（それはまさに平凡でいいふるされたことだが、社会全体こそ束縛だ、ということを隠すために監獄がある、というのと少々似ている）。ディズニーランドは、それ以外の場こそすべて実在なんだと思わせるために空想として設置された。にもかかわらずロサンゼルス全体と、それをとり囲むア

メロカは、もはや実在ではなくハイパーリアルとシミュレーションの段階にある。問題は、現実（イデオロギー）を誤って表現したというよりも、実在がもはや実在でなくなったことを隠す、つまり現実原則を救おうとすることにある。<sup>16</sup>

ボードリヤールによれば、消費社会においてはオリジナルかコピーかが判別不可能なシミュラクルのみが実在しており、ディズニーランドのような過剰な虚構性をもつモノ＝イメージは現実の不在を隠蔽し、その実在性を仮構する。<sup>17</sup>

ここでもう一度、先ほどのシーンに戻ると、ボードリヤールの論じた隠蔽の機能と同様のものが見出せる。それが、画面に大量に映り込むイラストレーションである。ここでは、それまでの広告やその形式を横領したイメージは見受けられず、ただ過剰な虚構的イメージだけが背景を占めているため、奇妙な非現実感が感じられる。それはディズニーランドと同様に、その虚構性が大衆文化に侵食された世界を隠蔽し、現実の実在性を仮構していると言えるだろう。つまり、このシーンは、大衆文化に侵食され、表象＝シミュラクルしか実在しない「アトランティック・シティ」に、現実の実在性を与えているのである。そして、ここでも類似調和が使用されたポーラの衣装をコートで隠すことには、現実の隠蔽と虚構性の強調を行うという意味での必然性がある。

また、この隠蔽の機能をより形式的に追求したのが、前述したガレージのシーンで挿入されるショットである。[図 7]このショットの前後では、ウィドマークによってリシャールの死の真相がポーラに告げられているのだが、吹き出しの上に描かれたクエスチョンマークのカートゥーンのイラストレーションが 14 秒間ほど画面に現れるため、その様子を見ることはできない。それまでのゴダールの作品でも絵画やイラストがインサートされることはあったものの、このショットはそれまで比べて圧倒的に長く画面を占拠している。また、ここで興味深いのは、ポーラとウィドマークの会話する声が中断されず継続していることである。そのため、ここでは単にカートゥーンというフィクショナルで平面的イメージが画面上に現れるというだけでなく、それが実写の三次元的なイメージを覆い隠すように存在している。イメージによるイメージの隠蔽ともいべきこのショットはその過剰な虚構性によって、隠蔽という機能を形式的に――そして文字通りに――提示している。

この作品での、このようなイラストレーションの使用方法は、まさに消費社

会におけるそのイメージの機能と類似している。ディズニーランドのようなテーマパークだけでなく、映画やカートゥーンといった消費社会に溢れる二次元のイメージは、現実と虚構という二項対立に明確な境界線を与える。そのことは、オリジナルの存在しない世界の隠蔽として機能していると言えるだろう。

そして、ゴダールのこのようなイメージの機能の横領は、前述したようにドゥボールの「転用」とは異なっている。ドゥボールの「転用」がモンタージュを使用してイメージを批判的に機能させているのに対し、ゴダールはイメージをそのまま引用し、それがもっている機能を暴露させる。注意したいのは、そのイメージ群が隠蔽という概念を隠喩として、それを見るものに仄めかすのではなく、文字通りの隠蔽を提示することである。ここでもやはり、ウィリアムスが見たゴダールの大衆文化の使用方法とは異なるものが見出せる。

#### おわりに—消費社会のカテゴリーの映画化

第一章で論じた通り、ドゥボールのゴダール批判、あるいはゴダールとドゥボールに共通性を見出す主張は、ゴダールの大衆文化の使用方法を単純化させてしまう。ゴダールはドゥボールとは異なった方法で独自にその形式と機能を横領しており、本稿ではそのことを確認した。また、そこからわかることは、いかに「アトランティック・シティ」という街が大衆文化に影響を受け、その隠蔽を行なっているかということだろう。広告や商品デザインの色彩に影響を受けたその街は、コピーのコピーとも言えるオリジナルなきシミュラクルの世界である。しかしそれだけでなく、シュミラクル性を隠蔽するかのような過剰な虚構性を持つイメージも存在する。このことは、ゴダールが消費社会を批判的に描くというよりも、そのカテゴリーの映画化を目指していると言えるのではないだろうか。

ジル・ドゥルーズは、ゴダールの作品に諸カテゴリーの映画化という特徴を見出し、『カラビニエ』(1963) について次のように論じている。

『カラビニエ』は、戦争を賛美するにせよ、弾劾するにせよ、もう一つの戦争についての映画ではない。相違点は、この映画が戦争のカテゴリーを映画化しているとういうことである。そしてゴダールがいつているように、それは海軍、陸軍、空軍というふうに厳密なものであり、占領、野戦、抵抗のように「厳密な観念」であり、暴力、滑走、情熱の欠如、愚弄、無秩序、驚異、

空虚のような「厳密な感情」であり、物音や沈黙のように「厳密な現象」であったりしうる。(傍点原文)<sup>18</sup>

ここで論じられているカテゴリーとは、ある特定の環境における「言葉、物、行為、人物などであり」<sup>19</sup>、それはイメージを物語的、表象的な機能から解放し、イメージそのものの反映をもたらす。ドゥルーズによれば、ゴダールの映画にとっての重要なことは、何が反映的なカテゴリーの機能をはたすかということを見極めることにある。<sup>20</sup>

以上のようなドゥルーズの分析は当然、『メイド・イン・USA』にも当てはまるだろう。つまり、ゴダールが本作で行なっているのは、消費社会のカテゴリーの映画化であり、それは商品のような「厳密なもの」、あるいは隠蔽のような「厳密な観念」である。ゴダールは、ドゥボールのように、映画を使用して観客を特定の思想（消費社会批判）に導くことよりも、カテゴリーの映画化を目指し、そこで反映するイメージを観客に提示することを重視していると言えるのではないだろうか。<sup>21</sup>

注

- 1.ギー・ドゥボール『スペクタクルの社会』木下誠訳、ちくま学芸文庫、2003年、pp.14-16.
- 2.ギー・ドゥボール「スペクタクル＝商品経済の衰退と崩壊」『アンテルナショナルシチュアシオニスト5 スペクタクルの政治』木下誠訳、インパクト出版会、1998年、pp13-14. なお引用した箇所は木下による解題である
- 3.ギー・ドゥボール「ゴダールの役割」、上掲書、p.162.
- 4.Alan Williams, “Perrot in Context(s).“ in David Willis, eds., *Jean-Luc Godard's Pierrot le fou* (Cambridge University Press,2000),56.
- 5.ウィリアムスはドゥボールとゴダールの共通する部分を指摘しながらも、最終的にはシチュアシオニスト対ブレヒトという対立構図を作っている。しかしながら、その対立が比較検討されていないため、ゴダールとドゥボールの差異を論じることができていない。
- 6.リチャード・ラウド『ゴダールの世界』柄谷真左子訳、1969年、竹内書店、p.110.
- 7.ジャン=リュック・ゴダール『ゴダール 映画史 (全)』奥村昭夫訳、ちくま

学芸文庫、2012年、p.400.

8.岡田温司『映画は絵画のように 静止・運動・時間』岩波書店、2015年、pp.270-276.

9. Edward Branigan “The Articulation of Color in a Filmic System Deux ou trois choses que je sais d’elle.”in Angela Dalle Vacche and Brian Price, eds., *Color, The Film Reader* (Routledge,2006),170-182.

10.ルイ・チェスキン『販売と色彩』大智浩訳、白揚社、1957年、pp.46-48.

11.マンセルシステム（マンセル表色系）は、アメリカの画家で美術教育家のアルバート・マンセルによって創案された表色系である。マンセルシステムは色相を赤、黄、緑、青、紫の5色に分け、その中間色に橙、黄緑、青緑、青紫、赤紫を置き10分割する。それをさらに10分割し、計100色相で構成される。詳しくは千々岩(2001)を参照。

12.ムームとスペンサー夫妻によって考案された色彩調和理論。マンセルシステムに準拠し、色の組み合わせを調和と不調和に分け、それが及ぼす心理的効果（快感と不快感）を論じた理論である。詳しくは千々岩(2001)を参照。

13.「地」における調和理論の配色と同様に興味深いのは、「図」において女性たちが体動かしていることである。女性たちのこのような健康志向とその活動＝フィットネスはアメリカ型消費社会の「ファッション」の一つでもある。詳しくは河原(1995)を参照。

14.図とは、まとまりを持った形として認識される部分を指し、そのときその背景となるものを地と呼ぶ。

15. ジャン＝リュック・ゴダール『全評論・全発言<2> 1967-1985』奥村昭夫訳、筑摩書房、1998年、p.121.

16.能登路雅子は、ディズニーランドのショーが現実をいったん虚構化し、その虚構を再び現実化するという二重の操作を行っていることを指摘している。詳しくは能登路(1990)第4章を参照。

17.ジャン・ボードリヤール『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳、法政大学出版局、1984年、pp.16-17.

18.ジル・ドゥルーズ『シネマ2 \*時間イメージ』宇野邦一、石原陽一郎、江澤健一郎、大原理志、岡村民夫訳、法政大学出版局、2006年、pp.260-261.

19.ドゥルーズ、上掲書、p.260.

20.ドゥルーズ、上掲書、p.260.

21. ドゥルーズは『シネマ 2\*時間イメージ』の第7章「思考と映画」において、内的原理＝論理に応じて関係が展開する体制を定理と呼んでいる。それとは対照的に、論理体系の外部の出来事が介入し、固有の条件においてある特定の「事例」を決定する体制を問題と呼んでいる。映画においては、前者がエイゼンシュテインに、後者が現代映画（特にゴダール）に代表される。ドゥルーズによれば、問題的な体制とは定理的な体制とは異なり、論理的な帰結によって特定の思考に導くのではなく、主体に思考不可能なものを思考させる。カテゴリーの導入によるイメージそのものの反映も問題的な機能であるとドゥルーズは論じている。

#### 参考文献

岡田温司『映画は絵画のように 静止・運動・時間』岩波書店、2015年  
河合和枝「「フィットネス」現象への視点」、『スポーツ社会学研究』、3巻、1995年、pp.37-45.

千々岩英彰『色彩学概説』東京大学出版会、2001年

能登路雅子『ディズニーランドという聖地』岩波新書、1990年、pp.123-167.

ギー・ドゥボール『スペクタクルの社会』木下誠訳、ちくま学芸文庫、2003年  
ジャン＝リュック・ゴダール『ゴダール 映画史（全）』奥村昭夫訳、ちくま学芸文庫、2012年

ジャン＝リュック・ゴダール『全評論・全発言<2> 1967-1985』奥村昭夫訳、筑摩書房、1998年

ジャン・ボードリヤール『シミュラクルとシミュレーション』竹原あき子訳、法政大学出版局、1984年

ジル・ドゥルーズ『シネマ 2\*時間イメージ』宇野邦一、石原陽一郎、江澤健一郎、大原理志、岡村民夫訳、法政大学出版局、2006年

リチャード・ラウド『ゴダールの世界』柄谷真左子訳、1969年、竹内書店

ルイ・チェスキン『販売と色彩』大智浩訳、白揚社、1957年

『アンテルナショナルシチュアシオニスト 5 スペクタクルの政治』木下誠訳、インパクト出版会、1998年

Branigan, Edward “The Articulation of Color in a Filmic System Deux ou trois choses que je sais d’elle” : *Color; The Film Reader* Eds Angela Dalle Vacche and Brian Price : Routledge, 2006, pp.170-182.

Williams, Alan “Perrot in Context(s) “ : *Jean-Luc Godard’s Pierrot le fou*

Eds. Willis, David : Cambridge University Press,2000,pp.43-62.

図版『メイド・イン・USA』(1966)

図 1



図 2



図 3



図 4

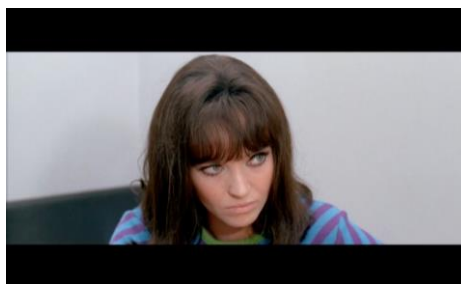


図 5-1

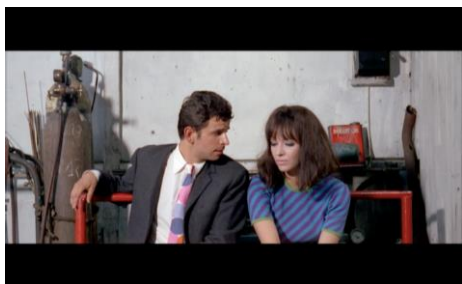


図 5-2



図 6



図 7

