

「データベース映画」をめぐって

——ニュー・メディア時代のゴダール——

堀 潤 之

映画は、110年になろうとするその歴史において、新たなテクノロジーによって幾たびも危機にさらされてきた。映画は1930年代にトーキーの普及によってサイレント期の視覚的洗練を失い、50年代に当時の「ニュー・メディア」たるテレビの普及によって、とりわけ観客動員数という点で、最初の大きな凋落期を迎える。60年代フランスのヌーヴェル・ヴァーグ、とりわけジャン＝リュック・ゴダールの映画は、ある意味では、テレビ時代の到来に伴うイメージのアウラの喪失という現象を見据えた上で、まさにそのテレビ時代に出現した軽量の機材やルポルタージュ風の手法を「転用」しながらも、映画史に自己反省的な視線を向けることでその現象に対抗するという二重の挙措によって、映画を再活性化しようとする試みだったと言える。ゴダールが60年代末に、登場したばかりのビデオ・テクノロジーにいち早く注目し、70年代の二つの怪物的なテレビ作品『6×2』Six fois deuxと『二人の子供フランス漫遊記』France Tour Détour Deux Enfantsを通じてその実験的ないし猟奇的な活用法を追究したのも、ビデオによる映画の破壊という現象を、まさにそのビデオを徹底的に使い込むことによって、批判的に乗り越えようとする試みだったと言えるだろう。

1990年代に映画の製作・受容面に顕著に影響を及ぼしてきたデジタル・テクノロジーの波は、かつてのテレビやビデオ以上に、伝統的な意味での映画を危機的な状況に追いやり、映画という概念の再定義を迫っている。ゴダールは、一見したところ、かつてビデオに抱いていたのと同様に大きな関心を、デジ

タル・テクノロジーをはじめとするいわゆる「ニュー・メディア」に関しては抱いていないように見える。「ニュー・メディア」による映画の変容を、「ニュー・メディア」の猟奇的な使用によって乗り越えるという明確な意志が近年のゴダールにあるとは到底言いがたい。しかし、『映画史』Histoire(s) du cinéma (1988-98) を頂点とする彼の90年代作品には、「ニュー・メディア」の時代の映像の論理を考察するためのヒントが散りばめられている。本稿での私たちの目論見は、90年代にデジタル・テクノロジーによって映画が被った変容を同定すると同時に、ゴダールの映像作品を介して、「ニュー・メディア」の時代のいくつかの論理、とりわけ「データベース映画」の試みを批判的に吟味することである。

本稿ではまず、ニュー・メディアの興隆期である1990年代において、映画がどのような質的変容を被ったのかを、製作面と受容面の双方からスケッチする。続いて、ニュー・メディアの理論家・批評家・アーティストであるレフ・マノヴィッチに依拠しながら、ニュー・メディア時代の特権的な映画形式である「データベース映画」の概念がどれほど有効なものたりえるかを考察する。そして最後に、デジタル・テクノロジーの時代にきわめて厄介な問題として浮上してきている著作権の問題に簡単に触れる。

1. ニュー・メディア時代の映画

文化のあらゆる局面でコンピュータ化が目に見えて進行した1990年代は、ニュー・メディアの揺籃期と位置づけられる。「ニュー・メディア」という述語は、インターネット、ウェブサイト、マルチメディア、コンピュータ・ゲーム、CD-ROM、DVD、ヴァーチャル・リアリティなど、流通や展示の局面でコンピュータを用いる文化的産物の総称とされることも多い。だが、ここではレフ・マノヴィッチの定義に従って、「ニュー・メディア」を、より一般的な観点から、19世紀前半以来のコンピュータ計算と各種メディア・テクノロジー（写真、映画、レコードなど）の二つの歴史が収斂する場を指す概念とみなしたい。その地点に置いて、既存のメディアに貯えられた情報は、デジタルデータとしてコ

「データベース映画」をめぐる（堀）

ンピュータで操作可能なものとなる。いわば各種メディアは、そのとき「ニュー・メディア」になるのである。すなわち、「ニュー・メディア」とは、従来の諸メディアがコンピュータ化を経た段階を指す、一種のメタ概念であると言える¹⁾。

1990年代には、映画の製作・受容面にも、デジタル・テクノロジーの波が顕著にふりかかっていた。それは映画を取り巻く環境をどのように変容させたのだろうか？ もちろん、映画の様式や観念は、テクノロジーの進歩によるのみ規定されているわけではなく、そこには他の経済・産業的、文化的、地政学的な要因がつねに絡まり合っている。しかし、「デジタル革命」は少なくとも、製作面においては映像の質を大きく転換させ、受容面においては映画視聴体験の質的変容を促した。その結果、映画史においてイタリアのネオレアリズモからフランスのヌーヴェル・ヴァーグに至る流れに依拠するような「映画」の理念は、大きな転換を余儀なくされている。

では、まず製作面における変容は何であったのか？ 「デジタル革命」がもたらした帰結の一つは、映像のシミュレーションが可能になったことである。つまり、現実世界において対応する指向対象を持たない映像を作り出すことが、ニュー・メディアの時代にきわめて容易になったのである²⁾。もちろん、映画の領域に限っても、現実に存在しない映像の生成は、ジョルジュ・メリエスの特殊効果以来、一つの潮流を構成してきた。しかし、映画は、リュミエール兄弟以来、むしろあるがままの現実を写し取るメディアであると考えられてきた。パースによる記号の三分法を借りれば、アイコン（類似）でもシンボル（記号）でもなく、映像のインデックス性（痕跡）こそが、映画のアイデンティティとみなされてきたのだ。とりわけ第二次世界大戦以降、ネオレアリズモやヌーヴェル・ヴァーグ、およびそれらの運動の精神を継承した映画作家たちは、現実の痕跡としての映像、真実の顕現する場としての映画という考えに忠実であり続けてきたと言える。

マノヴィッチによれば、デジタル時代の映画（彼はとりわけ、特殊効果をふんだんに用いたハリウッド大作を念頭に置いている）は、「多くの要素の中の

一つとしてライブ・アクションのフッテージを用いる、アニメーションの特殊なケース」として捉えることができるという³⁾。つまり、デジタル技術の導入によって、映像をコンピュータ上で自由自在に変化させたり、無から作り出せたりするようになると、現実すでに存在するものをカメラで写した映像は、映画の決定的な要素であるどころか、後でいくらでも変更可能な、単に一つの素材にすぎなくなる。したがって、「デジタル映画」の製作過程は、現実の映像とCGによるシミュレーション映像を、手直しし、合成し、変形させるという、アニメーション的、あるいは絵画的なプロセスとなる（ジョージ・ルーカスも、デジタル技術によって映画製作は絵画や彫刻に近いものになったと述べている）。

このテーゼから、いくつかのことが帰結する。まず、伝統的な映画製作とは対極的に、「デジタル映画」においては、映像の撮影過程よりも、映像を加工するポストプロダクションの過程に重点が置かれることになる。特殊効果をめぐる苦労話が、DVDの特典映像などでうんざりするほど繰り返されているのは周知の通りだ。また、映画史の初期からすでに周縁部に追いやられていたアニメーション的な手法、あるいはアヴァンギャルド的な手法（ハンドペインティング、スクラッチ、コラージュなど）が、「デジタル映画」とともに標準的なやり方として復活したことも興味深い。そもそも映画以前に動く映像を作り出そうとした19世紀初頭からのさまざまな光学玩具（ソーマトロップ、ゾートロップ、フェナキストスコープなど）は、手で描かれた映像を手動で動かすことから始まったので、再びマノヴィッチの言葉を借りれば、「アニメーションから生まれた映画は、アニメーションを周縁に追いやったが、しまいにはアニメーションのある特殊なケースになった」のである。

デジタル・テクノロジーの一般化に伴う以上のような製作過程の変化は、当然、インデックス的な芸術としての映画の地位をも変化させざるを得ないだろう。「トリノの聖骸布」の譬喩を持ち出して、イマージュへの現実の無媒介的な刻印を称揚した「写真的イマージュの存在論」（1945）のアンドレ・バザン、あるいは「それはかつてあった」（Ça a été）という現前＝不在の絡まりあっ

「データベース映画」をめぐって（堀）

た時制に写真の本質を見出した『明るい部屋』（1980）のロラン・バルトの映像概念は、今や逆に周縁的なものになってしまっている。同時に、カメラの前で一回的に生起する出来事をフィルムに収めることに賭けるという緊迫感を持った映画作家も、「デジタル映画」のデフォルト化を前にしてますます稀な存在となりつつある。「デジタル革命」は、見た目の派手さとは裏腹に、映像の強度を著しく減じさせてしまったことは否めないのである。

*

映画の製作面で「デジタル革命」が進行した1990年代には、受容面でも大容量のデジタル・ストレージ・メディアであるDVDが登場した。1995年9月に仕様が定められ、1997年に市場に登場したDVDは、ほんの数年間のあいだに、ビデオ、CD、レーザーディスクといった以前のあらゆるメディアを凌駕するスピードで普及した。DVDの一般化による視聴環境の変化は、映画をめぐるとの言説のあり方、ひいてはシネフィル文化一般をどのように変貌させているのだろうか？

まず、DVDはビデオによる視聴環境の変化を決定的なものにした。すでにビデオによってもたらされていた反復的な視聴可能性は、劣化しないDVDというメディアによってさらに完全なものとなり、また映画配給網が必然的に抱え込まざるを得ない地理的・時代的制約の乗り越えは、ヨーロッパ、アメリカ、日本などにおける驚くほど多種多様な映画のDVD化によってビデオ時代より目に見えて進んでいる。今や、DVDは、マルローをもじれば「想像の映画館」とでも呼ぶべき事態を現実のものとし、ソフト化されてさえいれば、あらゆる地域、あらゆる時代の映画作品を原理的には視聴可能にしつつある。このような視聴環境の変化が、細部の詳細な読解に基づく訓詁学的なフィルム・スタディーズや、世界映画史の網羅的な踏破への夢を呼び寄せるのは、当然の帰結であると言える。

だが他方で、その変化は、映画館の暗闇における作品との一回的な遭遇（というフィクション）による不自由さ——上映プログラムによる視聴機会の制限、記憶の遺漏の可能性など——が逆説的にもたらしていた見る行為の強度を著し

く減じさせたことも事実である。多くのソフトに付属している特典映像は、それがいかに興味深いものであろうと、フィルムとの純粹な出会いを困難なものにする。そもそもいわゆる「シネコン」の増加は、映画館を、神殿にも似た堅信の場であるどころか、そこで上映されている作品も含めてどこかテーマパークのアトラクションに近い白々しいものに変容させている。映画を受容する環境のこうした経済的・技術的・文化的な変化は、かつての映画批評がつねに意識せざるを得なかったフィルムとの「距離」を、のっぺりと無化してしまったように思う。「事件」としての映画体験から出発する旧来のシネフィル文化は、今や終わりを告げようとしている。

では、DVDはどのような新たな作品視聴を可能にしているのだろうか？ビデオが依然としてクロノロジカルな視聴を前提としていたのに対して、DVDは単線的な時間の流れから映画作品を解放し、ランダム・アクセス的な見方を技術的に可能にしている。映画全体を見るか、バルトのようにそれを拒否して不動のフォトグラムを偏愛するかというかつての両極のあいだに、今や、DVDが著しく容易にした、作品横断的にさまざまな断片・抜粋をつなぎ合わせるモンタージュ的・発見的な見方があるのだ。さらに、「一時停止」のみならず「ズーム」機能によって、これまでなかったような仕方で、いわば絵画を分析するかのよう映像の細部に注目することも容易になった。往々にして映画館での体験の縮小再生産にとどまっていたビデオとは異なり、DVDというメディアの潜在性は、映画視聴体験のあり方のさらなる変質を要請している⁴⁾。

ゴダール作品の大きな特徴の一つである断片性は、DVDによって容易になった映画視聴体験ととりわけ親和性がある。ゴダールは、批評家時代から、芸術作品の受容に際して、その作品の全体ではなく、あくまでも強度に充ちた断片的な細部の瞬間的な理解にこだわってきた。この批評的身振りの延長線上に、1960年代の彼のフィルムにおける引用癖や、円滑な物語進行を妨げる断片化、さらにはそれを作品構成の根幹に据えた『映画史』が位置する。確かに、『映画史』は、用いられている技法と、引用されるあらゆるジャンルの芸術作品の

「データベース映画」をめぐって（堀）

選択の両者において、むしろ伝統的で古典的な印象さえ与えると言いうるかもしれない。サイレント期の画面処理を思い起こさせるディゾルヴやアイリス、ごく基本的なものにとどまるビデオ技法——スーパーインポーズ、合成、キャプション、スポッティングなど——によって、ヌーヴェル・ヴァーグ以前の西洋の映画、偉大なヨーロッパ文学、19世紀までの絵画、クラシック音楽とその正統的な後継者たちの音楽を断片化し、無数にコラージュしたこの作品には、とてもニュー・メディアの時代に即応しているとは言えない一種の時代錯誤性がある。しかし、直線的な連関をなるべく感知させず、逆に素材の断片性を際立たせるような仕方で無数の断片群を配置する『映画史』は、観客一人一人をそれらの断片群の新たなアレンジメントの形成に誘っているという点で、その旧態依然とした主題と技法にもかかわらず、DVD時代のランダム・アクセス的な視聴を要求しているのである⁵⁾。

2. データベース映画

前節で見たように、「デジタル革命」は映画の産業的・経済的・文化的構造の変容と相俟って、製作・受容の両面で、映画をとりまく美学的・文化的・言説的な環境の転換を推し進めた。デジタル化の進行は、古典的なシネフィル文化を終焉させた一方で、新たな製作・受容のあり方を潜在的に孕んでもいる。そこで次に、ニュー・メディアの時代に特有の映画形式とはいったい何であるのかについて考察してみたい。

マノヴィッチは、製作面でコンピュータ化が目に見えて進行した近年の映画において何が本当に新しくなりうるのかを分析した最近の論文で、デジタル特殊効果をふんだんに用いたハリウッドのスペクタクルと、低予算のデジタル・ビデオを用いてドキュメンタリー・タッチの作品を作る「ドグマ95」のような動きを最近の対極的な流れとして捉え、それらが映画史において必ずしも新しいものではないとした上で、記憶メディアに貯蔵された膨大な量の情報と、それにアクセスするためのインターフェイスからなる「データベース映画」の可能性を示唆している。各種記憶メディアの容量が飛躍的に増大した現在、た

たとえば「何千もの登場人物の完全なeメール・アーカイヴ」や、「監視ビデオ、デジタル化された旧来の映画、ウェブカムの伝達情報、その他のメディア・ソースの巨大なアーカイヴ」を生のまま保存しておき、それらの素材からソフトウェアがリアルタイムで物語やショットを生成する「小説」や「映画」が、理論的には実現可能であると言うのだ。実際、マノヴィッチは《ソフト・シネマ》という、データベースからの一種の自動物語生成プログラムを試作している⁶⁾。

しかし、データベース／インターフェイスの二層構造という発想は、取り立てて新しいものではない。話を映像作品の文脈に限っても、たとえばグラハム・ワインブレンが1980年代初頭から構想していたインタラクティブ映画も、潜在的な複数の物語の流れが用意されていて、鑑賞者の操作によって、そのうちの一つの流れが顕在化するという仕掛けだった⁷⁾。そもそも、マノヴィッチも言うように、古典的な映画作品は、撮影した全素材からなるデータベースが提供する無限のモンタージュ可能性から、ただ一つの可能性だけが顕在化したものにほかならない。その意味で、すでに映画というメディアそのものが、データベース／インターフェイスの二層構造を潜在的な形で含み込んでいるのである⁸⁾。

巨大なデータベースからリアルタイムでショットが生成されていく「データベース映画」は、いまだ完全な形では存在していないが、映画史にはしばしば、その潜在的な構造に自覚的で、「データベース」と「ナラティブ」という対極的な要素を融合させているような作品が存在する。マノヴィッチは、リニアなナラティブを回避し、数によるデータの配列を好むピーター・グリーンハウエイの作品（1982年の『英国式庭園殺人事件』The Draughtsman's Contractといった映画作品から、1995年にミュンヘンで映画百年を記念して行われたインスタレーション「階段、ミュンヘン、プロジェクション」まで）と並んで、ジガ・ヴェルトフの『カメラを持った男』（1929）を「モダンなメディア・アートにおけるデータベース的想像力の最も重要な事例」としている。大雑把に言って、1920年代のモスクワなどにおける都市生活の断片的映像の集積からなるこの作品は、「通常は静態的で客観的な形態」であるデータベースを、「動態的かつ主

「データベース映画」をめぐって（堀）

観的」なものに転じているという⁹⁾。

かつてメディア・アートの領域でよく見られた分岐構造型のインタラクティブ映画は、記憶メディアの容量の増大に伴って、データベース型の作品に移行しつつある。そのような動きが、今後、映画と融合していく可能性は少なくないただろう。しかし、その時、アクセスされるべきデータベースが単なる「静態的で客観的」なデータの集積であっては、いかにインターフェイスに工夫が凝らされていようと、作品としてはおもしろみに欠けるのではないだろうか？ マノヴィッチがニュー・メディア時代に特有の映画形態の一つの可能性として提示しているビジョンが、果たして有効なものたりえるのかどうかを、ここでは映画史に存在する「データベース」の事例からいくつかを取り出しながらい吟味してみたい。

*

1994年に『シンドラーのリスト』Schindler's List を撮り終えたスティーヴン・スピルバーグは、同年、非営利団体「ショア財団」(Survivors of the Shoah Visual History Foundation) を設立する。この組織は、ホロコーストの生き残りや目撃者へのインタビューをビデオ撮影して、そのアーカイブを作る目的で設立され、続く約六年間で、56カ国に住むおよそ52000人の人々のインタビューが集められることになる。一人につき、およそ一時間半から二時間のインタビューがなされているため、収録時間の総計は117,000時間に及ぶとされ、一日に八時間ずつ見ても、全部見ると40年かかる恐ろしく巨大なデータベースである。

ゴダールの『愛の世紀』Eloge de l'amour (2001) には、「スピルバーグ・アソシエイツ」なるハリウッドの会社の交渉担当者が、黒人の女性秘書を率いてブルターニュにやって来て、第二次世界大戦中にレジスタンスとして活動していた老夫婦の回想録の映画化権を手に入れるための交渉をするシーンがある。契約条項をチェックするためにその場に居合わせた老夫婦の孫で、法律家の卵であるベルトは、「アメリカ人作家」という言葉に突っかかる。彼女の言いがかりを要約すれば、南北アメリカの国々にはそれぞれ住民の名前がある（ブラ

ジル人、メキシコ人、カナダ人…) のに、いわゆる「合衆国」の住民には固有の名前がない。だからこそ、彼らはヴェトナムで、サラエヴォで、他人の物語＝記憶を買いあさるのだ、ということになるだろう。このゴダールならではの強引な批判は、直接的には『シンドラーのリスト』に向けられているが（交渉担当者は老夫婦にこの作品のカセットを渡し、ベルトは「シンドラー夫人は一銭も払われずに、アルゼンチンで惨めに暮らしている」と毒づく）、暗にショアー財団のプロジェクトも揶揄の対象になっていると考えられる。

ゴダールが批判する通り、このプロジェクトはかなり問題含みのものだ。最大の問題点は、ホロコーストの生き残りへのインタビューが、あまりにも画一化・形式化されていることである。まず、生還者や目撃者は、インタビューを受ける前に、40頁におよぶ分厚いアンケート用紙を渡され、生誕地、教育、戦時中の経験、家族構成などの項目を記入しておく。そこに、ショアー財団のトレーニングを受けたインタビュアーが派遣されて、戦争の前、最中、後の状況についてインタビューが行われ、それがビデオ撮影される。このようにして集められたデータは、デジタル化され、さらに町や村などの地名や、収容所生活の描写(時間感覚についてなど)のおよそ三万におよぶキーワードによって、インデックス化・カタログ化される。

もちろん、このプロジェクトが、真摯な目的意識を持って、デジタル・テクノロジーを有効に活用し、きわめて便利で意義のあるデータベースを構築していることは疑いを得ない。教育目的のために、インターネット2を用いた配信なども計画されている。しかし、画一化されたインタビュー方式およびカタログ化は、どこか警察が調書を取るときのような「権力の視線」を感じさせずにはいない。この膨大な証言データベースの一端は、財団のホームページ(<http://www.vhf.org/>) や、ハンガリー出身の五人の生き残りに焦点を当てたジェイムズ・モルによる長編映画『最後の日々』The Last Days (1998) で見ることができるが、後者の作品は、データベースから抽出された証言の内容に合わせて、ホロコーストのアーカイヴ映像がほとんどプログラムによって半自動的に選び出されているかのような様相を呈しており、それぞれの生き残りの固有性

「データベース映画」をめぐって（堀）

が、単なるデータに還元されているという印象を払拭しがたい。

ショアー財団のプロジェクトが、デジタル・テクノロジーを駆使して、「静態的で客観的」なデータベースの構築を目指したものであるとすれば、クロード・ランズマンによる約九時間のドキュメンタリー映画『ショアー』 Shoah (1985)は、それとは根本的に異なるコンセプトに基づいて作られている。まず、可能な限り、それぞれの生き残りの固有性が重視されている。インタビューを務めるランズマンは、画一化された背景（主に生き残りの自宅）で撮影されるショアー財団のプロジェクトとは対照的に、各人の事情に合わせて、彼らが証言しやすいような、時にはつらい証言を強いるような状況を作り出している。第二に、ランズマンが350時間分のインタビュー映像を、九時間に編集していること。スピルバーグのショアー財団が、ひたすらデータを貯め込むことを目指しているとするなら、ランズマンの『ショアー』は逆に、徹底的にデータを切り詰める作業を行っている。『ショアー』は、監督であるランズマンの、徹底して主観的な立場からのデータベースの再構築が目論まれているのだ。彼は、傍観者であるポーランド人に対する批判的な姿勢や、親イスラエ尔的な立場（彼の三部作の残りの作品——『なぜ、イスラエルか？』 Pourquoi Israël (1972) と『ツァハール』 Tsahal (1994) ——を通して見れば明らかだ）を隠していないが、逆に『ショアー』という作品は、バイアスのかかったデータベースを提供しているからこそ、作品として興味深いものになっているのである。

この二つの「データベース」的な試みの対比を通じて問いかけたいのは、何らかの「記憶」をデータベースとして扱うとき、そのデータが画一的で整然としたものである場合、決定的な何かが失われてしまうのではないか、ということだ。データベース型の映像作品が増えつつある現在、単に記憶容量の増大に身を任せて膨大なデータを貯め込むだけでなく、あえてデータを「動的かつ主観的」に切り詰める方がよほど効果的な場合もある、という当たり前の事柄を再確認しなければならない。

データベース型の映像作品について、さらにもう一組の実例を検討してみよう。1995年に映画が生誕100周年を迎えたとき、さまざまな形で映画史を振り

返る試みがなされた。そのうち、最も大がかりなものの一つは、BFI (British Film Institute) が世界各地の監督たちに委嘱した、映画100年を振り返るTVドキュメンタリー・シリーズであろう。このシリーズは国別に分かれていて、たとえばアメリカ篇はマーティン・スコセッシ、イギリス篇はスティーヴン・フリーアーズとマイク・ディブ、ドイツ篇はエドガー・ライツ、日本篇は大島渚、中国語圏の映画はスタンリー・クワン、フランス篇はジャン＝リュック・ゴダールとアンヌ＝マリ・ミエヴィルが、それぞれ監督しているといった具合だ。監督たちは、いわば自分の国を代表して、自国の映画史だけを語ることが求められていると言ってよい。確かに、その枠内では、各監督に大きな自由が与えられており、実際の作品は、標準的な映画史を語るものから、映画史に対してきわめて私的なアプローチをしているものまでさまざまだ。たとえば、スコセッシによるアメリカ篇は、基本的にはアメリカ映画の流れを教科書的に追っているが、サミュエル・フラーやジャック・ターナーを大きく取り上げるなど、随所にスコセッシならではの「偏向」が見て取れる。あるいは、スタンリー・クワンは、ジェンダーという観点を設定し、中国、台湾、香港の映画を横断的に扱っている。また、大島による日本篇は、映画史のおさらいをごく簡単に終えて、一人称によるコメント付きで、自作を含めた戦後映画史と社会との関連が回想される。したがって、このシリーズが構築する「データベース」は、必ずしも「静態的で客観的」であるわけではない。しかしながら、シリーズを各国別に組織するというやり方は、ジョナサン・ローゼンバウムが指摘する通り、「島国根性を促進し、越境的あるいは多国籍的な多くの重要な人物を扱い損ね(…)、多くの場合、美学に対して社会学、例外的なものに対して典型的なものに名誉を与えることになる」¹⁰⁾。このいわば反アンリ・ラングロワ的とも言える官僚的制約のせいで、ナショナルな要素にきれいに整理できるはずのない豊穡な映画の歴史が、ある一つの国の中の単線的な物語に還元されてしまいかねないのだ。

ゴダールとミエヴィルによるフランス篇『フランス映画の2×50年』2×50 ans de cinéma françaisは、シリーズ全体を統括する「各国別の映画史」とい

う枠組みに反旗を翻しているわけではないが¹¹⁾、それでもシリーズの「データベース」的な指向に対する興味深いアンチテーゼを突きつけている。映画の冒頭部で、映画100年を祝う協会の会長を務めた俳優ミシェル・ピコリが、おそらくレマン湖畔にあるホテルにゴダールを訪ねる。そこでゴダールはピコリに対して、「なぜ映画を祝うのか？」と問いかける。しどろもどろの回答をするピコリに、ゴダールは「映画はすでに十分、有名ではないか」、「なぜカメラの発明を祝わないのか」などと人を食った質問を続ける。これはいわば、BFIのシリーズの前提そのものを切り崩す問いかけと言えるが、より興味深いのは、「映画は忘却されている」というテーゼである。映画の後半で、ピコリは滞在しているホテルの従業員に、フランス映画の著名な作品や人物の名前を知っているかどうか尋ねるのだが、ごく一般的な趣味の持ち主と思われる従業員たちはそれらの固有名詞にまったく思い当たるところがなく、ただ当惑するばかりなのだ。過去の作品を網羅的に登録して、いつでも好きなときにそれらを現在に呼び戻せるようにするのが「データベースの論理」であるとすれば、ゴダールとミエヴィルはそれにいわば「忘却の論理」を対置する。前者が否応なく非時間性・非歴史性を指向するのに対して、後者はあくまでも現在における「映画の忘却」という事態を出発点として、映画史を動的に振り返ろうとしているのである。

膨大な数のフィルム断片、絵画、写真、文学作品、音楽などの引用を四時間半にわたってコラージュしたゴダールの『映画史』は、フランス映画のみならず、映画史全体を対象とした一種のデータベース的な作品である。『映画史』はいわば二重にデータベース的な作品だ。つまり、作品そのものがデータベース的である以前に、まずゴダール自身が20世紀のあらゆる映像を集積した仮想的なデータベースから、ありえたかもしれない無数のパラダイグムを排除して、『映画史』という一つのシンタグムを作り出している¹²⁾。ゴダールが、『映画史』1 Aの最初の方で、映画のすべての歴史を語るだけでなく、「ありえたかもしれないすべての歴史」を語ると宣言している通り、彼は自分で構築したデータベースの「ありえたかもしれない」という側面にきわめて意識的である。これ

はとりわけ、複数の映像断片を超高速で反復的にモンタージュする技法を通じて表現されていると言える。引用源の特定をしばしば困難にするこの技法によって複数の映像断片をぶつけ合わせることで、ゴダールは明らかに、単に複数の「データ」を提示することだけでなく、「データ」そのものの質を転換する作業を行っている。ゴダールの選択は最終的には『映画史』という一つの固定した作品に結実しているものの、この作品は決して「静態的で客観的」なデータベースではなく、いくつもの「ありえたかもしれない」別の可能性を喚起させる仕掛けを伴っているのである。

さらに、ゴダールには客観的な映画史を語ろうという意志がいささかもない。引用される映画は膨大ではあれ、ほぼすべてがヌーヴェル・ヴァーグ以前のヨーロッパ映画に限られており、しかもそれらはもっぱらゴダールの個人的な理由によって選ばれている¹³⁾。その意味で、BFIのシリーズが映画史を各国別にとらえることで、ある程度の客観性を担保しようとしていたのに対して、『映画史』という「データベース」は非常に強い個人的なバイアスのかかったものになっている。しかし、ちょうど『ショアー』がそうだったように、そのようなバイアスによってこそ、『映画史』は奇妙な「データベース」としてきわめて興味深いものになっているのだ。

1970年代のゴダールは、当時のニュー・メディアだったビデオを、映像による政治的闘争の有効な武器として、またメディア社会の批判的分析のためのツールとして、いち早く使用した。それに比べると、1990年代のゴダールは、『愛の世紀』後半をデジタル・ビデオで撮影しているものの、積極的にCD-ROM作品を製作しているクリス・マルケルなどと比較して、現在のニュー・メディアの状況に即応しているとは言いがたい。とはいえ、『フランス映画の2×50年』や『映画史』は、それ自体はローテクの産物であるにもかかわらず、ニュー・メディア時代の「象徴形式」である「データベースの論理」に対する有効な批判たりえているのである。

3. 「データベース映画」と著作権

ニュー・メディア時代においては、記憶メディア容量の飛躍的な増大に伴って、データベース型の映像作品の製作が容易になった。しかし、前節で見たように、単に「静態的かつ客観的」なデータベースではなく、「データベース」という概念そのものへの批判を含み込んでいるような「動的かつ主観的」なデータベースを指向しない限り、その作品は興味深いものにはなりえないだろう。だが、いずれにせよ、データベース型の映像作品を構想するとき、多くの場合、ある一つの問題を避けて通ることはできない。それは、著作権の問題である。

映像制作の分野では、近年、著作権を過剰なまでに管理する動きが強まっている。ローレンス・レッシングが『コモンズ』の冒頭で印象的に記しているように、テリー・ギリアムの『12モンキーズ』*Twelve Monkeys* (1995) が公開差し止めになったのは、あるアーティストが、映画に出てくる椅子が自分の設計した家具のスケッチに似ていると主張したためだった¹⁴⁾。フランスでも著作権管理の強化の方向性ははっきりしている。フランスの映画監督オリヴィエ・アサイヤスによれば、われわれの生きる世界を表象するためには、その世界によって生み出された映像をも見つめなければならないというのに、たとえばエッフェル塔を画面に収めるためには照明係との法的な交渉まで必要とされるし、何らかのブランドの広告映像も無断で撮影できない（たまたま入り込んでしまう場合であっても）。そればかりでなく、何の変哲もない建物を撮るためにも、長時間にわたる交渉や法外な料金が必要になることもあるという。いわば、世界の映像が一種の「経済的な検閲」によって「施錠」されている状態にあるのである¹⁵⁾。ヌーヴェル・ヴァーグの特徴の一つだったゲリラ的な街頭撮影は、今や、法的・経済的な理由によっても困難になってしまった。

こうした状況は、通常の映像作品を作る際にも問題になるが、アサイヤスが指摘するとおり、とりわけ「映画作品の断片を用いて作り出されるような一種のメタ映画」を作ろうとするとき、きわめて妨害的なものになる。「映像〔の

断片]の集積は、当然、映画や世界の状態についての考察となり、コラージュや〔ギー・ドゥボール流の〕転用から成る刺激的な作品を生み出すだろうに、今日、映画に引用の権利がないことによって禁じられているのです¹⁶⁾。デジタル化の進行によって、膨大な映像の集積・再編集による創作行為がかつてなく容易になった反面、著作権の管理強化によって「引用の権利」が脅かされているという点に、ニュー・メディア時代の一つのパラドクスがある。

データベース型の作品を作るとき、作品を構成するあらゆる映像が自前のものであれば、著作権の問題はとりあえず回避できる（もちろん、画面に映るものの著作権や肖像権の問題はいつでも存在するが）。たとえば、前節で概観したいくつかの作品のうち、データベース型作品のプロトタイプを作ることを目論んだマノヴィッチの《ソフト・シネマ》は、使用する映像を自前で用意しているため、著作権の問題は発生しない。また、ショアー財団による証言データベースについて言えば、語られる来歴そのものについてはそれぞれの生き残りが権利を保有する一方、録画されたインタビューの著作権・知的所有権は財団に帰属すると明記することで、データベース構築の際に起こりうる著作権問題を封じ込めている。クロード・ランズマンの『ショアー』も、ほぼ同様の手続きを取っているはずだ。

著作権が厄介な問題になってくるのは、やはりBFIの映画100年シリーズや、ゴダールの近年の作品の場合であろう。BFIのシリーズの場合、コリン・マッケイブとともに全体を統括したボブ・ラストによれば、ワールドワイドに配給するために、使用するクリップの権利をクリアすることに半分近くの前算を使ったという¹⁷⁾。準政府組織が手がけるプロジェクトとしては、当然、そうせざるをえないとはいえ、使用する映像断片の著作権保持者を特定し、しかるべき金額を払うという煩雑な作業が介在するために、シリーズが全体として無難なトーンに落ち着いてしまったのではないかという疑念も払拭しがたい。厳格な著作権の処理を行うことが、どこかで創造性の低下に結びついているという感じは否めないのである。このシリーズのゴダール／ミエヴィル篇である『フランス映画の2×50年』も、「引用」という概念を内破させるような荒々しい「引

用ならざる引用」に満ちていた『映画史』と比較すると、通常の意味での「引用」を慎ましく行っているにすぎないとも言えるのではないか。

1960年代から自分の作品につねに他者の言葉を散りばめるといふ引用癖のあったゴダールは、80年代後半から、他人の言葉、映像、音楽の断片をコラージュする手法を前面に押し出してきた。その際、ゴダールは、抜粋と引用は異なるものであり、芸術的・商業的利益を引き出すための「抜粋」に謝礼を払うのは当然だが、その一方で批評的な「引用の権利」が事実上、あるのだと強弁してきた。ゴダールは、『映画史』をTV放映しても誰も何も言ってこなかったとうそぶいていたのだが¹⁸⁾、その後、彼はある批評家・作家に告訴されている。フランスで遅まきながら2002年4月に公開されたゴダールの『リア王』King Lear (1987) に、スイユ社から出版した自著『静けさの暴力』La Violence du calme (1980) の一節（「コーディーリアの沈黙」という『リア王』についてのエッセイ）が無断で引用されたとして、『ル・モンド』の文芸批評家であり小説家でもあるヴィヴィアヌ・フォレストールが、ゴダールと製作会社ボデガ・フィルムを訴えたのである。大審裁判所はその訴えを認め、クレジットにフォレストールの名前を出さない限り『リア王』配給の継続を禁ずるとし、著者と出版社にそれぞれ5000ユーロの損害賠償の支払いを命じ、さらにゴダール側の費用で判決内容を公表することとした¹⁹⁾。この判決が、フランスの著作権法上、どの程度、妥当なものなのかは不明だが、ゴダールはフォレストールからの引用を隠していたわけでもなく²⁰⁾、また引用箇所も慣行上の「引用」を超えるほど長くないため、どこか釈然としないものが残るのも事実である。ともあれ、この程度で損害賠償を支払わなければならないとしたら、近年のゴダールの創作活動そのものが成り立たなくなってしまう。

実際、『映画史』はほとんど全編が引用でできており、ゴダール自身が「抜粋」とみなした部分の使用料は支払われているらしいとはいえ、ハリウッド映画を含む多くの断片の著作権はクリアされないまま使用されているはずである。にもかかわらず、フランスではTV放映に続いてビデオとヴィジュアル・ブックが発売され、日本では注釈付きのDVD版も存在する（他国で『映画史』が

いっこうにDVD化されないのは、一つには、著作権の問題を懸念しているためではないかと思われる)。松浦寿輝が指摘するように、「他人のものを手当たり次第取ってきては自分の作品の中におちこんでしまう」という「我有化」によって成立している『映画史』は、批評的な引用の試みというよりは、単に「盗品をずらずら並べ」たものの様相を呈している²¹⁾。そのような違法すれすれの作品を、巷に流布するゴダール神話を逆手にとって、いわばゴダールというブランドに包み込むことで、有無を言わず世間に流通させているのだから、コリン・マッケイブが言うとおりに、「ゴダールが『映画史』で成し遂げた仕事は、地球上の他のどんな人間にもほとんど不可能」であるだろう²²⁾。『映画史』は、デジタル時代の著作権の在り方のアキレス腱に触れていながら、それを堂々とかいくぐっているという点で、20世紀末のゴダールにしかなしえなかった巨大な例外として、今なおわれわれを困惑させてやまないのである。

おわりに

1990年代に映像制作の分野を襲った「デジタル革命」の波は、確かにマノヴィッチの指摘したように、ある面で、「データベース」の概念に基づく試みを手軽に実現可能なものとして浮上させた。しかし、「データベース映画」は、本当に新しい現象なのか？ 本稿では、そうした疑問を出発点として、映画の歴史の中からいくつかの「データベース映画」、とりわけゴダールの作品を「データベース」という観点から再検討することで、「データベース映画」をめぐるテクノロジー至上主義的なオプティミズムからある程度の距離を取ることができたと思う。

ただし、映画が一世紀以上の歴史を持つようになった現在、無からまったく新しい作品を作ろうとするよりも、既存の素材を独自の観点からリミックスあるいはコラージュして、過去に批判的なまなざしを投げかけるという試みは、ゴダール以外にも数多い。そして、ニュー・メディアはそのような試みと親和性が高いのも事実である。本稿の目論見は、ゴダール作品を介して、安易な「データベース映画」の論理を批判することだったが、今後の課題としては、ニュ

「データベース映画」をめぐって（堀）

ー・メディア時代にふさわしいデータベース型映像作品のさまざまな実例がよりポジティブに分析されねばならないだろう。

（本稿は、『10+1』（INAX 出版）第36号から第39号（2004年）に4回にわたって連載した拙稿「映画とニューメディアの文法」に加筆・修正を加えたものである。）

注

- 1) いわゆる「ニュー・メディア」の新しさを無闇に言祝いだり、芸術におけるデジタル化のもたらす諸帰結の一部だけを喧伝したりするのではなく、コンピュータをはじめとする各種デジタル機器やインターネットがすでに大衆レベルで一般化していた2001年の時点から、「ニュー・メディア」の美学的な諸相を冷静に、また体系的に論じた大著『ニュー・メディアの言語』で、マノヴィッチはニュー・メディアの原理を五点に要約している。①まず、数字による表象 (numerical representation)。最初からコンピュータで作られようと、アナログデータから変換されようと、ニュー・メディアの産物はデジタルデータから成っている。②モジュール性 (modularity)。ニュー・メディアの産物は、それぞれに独立した小規模なモジュールの組み合わせによって成り立っている。これはたとえば、ウェブサイトが小さなパーツの集合体であることを考えれば分かりやすい。③この二つから、ニュー・メディアにおける多くの操作の自動化 (automation) が可能になる。フォトショップなどにおける映像制作の過程では、すでに多くの操作が自動化されているし、貯蔵されているデータの検索過程における自動化もさまざまに試みられている。④最初の二つの原理から生じるもう一つの帰結は、可変性 (variability) である。ニュー・メディアの産物においては、モジュールを入れ替えることによって、多くの別バージョンを容易に生成できる。カスタマイズ化されたウェブサイト、ウェブサイトのアップデート、バナー広告、スケールの変更（地図の縮尺の選択、アイコンの自動生成、文書の自動要約）、インタラクティブティによる選択的な物語生成など、広い意味での可変性を利用した例は枚挙にいとまがない。⑤最後に、マノヴィッチがトランスコーディング (transcoding) と呼ぶ事態がある。コンピュータ化されたメディアは、一方で人間に了解可能な表象を提示している。しかし、他方でそれらはすべてコンピュータのデータであり、コンピュータ特有のデータ構造に従っている。この「文化の層」と「コンピュータの層」は互いに影響しあう。一例を挙げれば、データベースは元々、コンピュータにおけるデータ処理の方式だったが、今では新たな文化形態になっているという。Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001, pp.18-61.
- 2) デジタル・テクノロジーが可能にした事柄のうちで、映像のシミュレーションという点

を重視する論者として、エドモン・クーショやフィリップ・ケオーがいる。Edmond Couchot, *La technologie dans l'art: De la photographie à la réalité virtuelle*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon, 2002およびフィリップ・ケオー『ヴァーチャルという思想』, 西垣通監修, 嶋崎正樹訳, NTT出版, 1997年を参照。

3) Lev Manovich, op.cit., p.302.

4) DVDに関しては, Anne Friedberg, 'CD and DVD', in Dan Harries (ed.), *The New Media Book*, London, British Film Institute, 2002, pp.30-39, Collectif, 'Spécial DVD', *Cahiers du cinéma*, n° 585, décembre 2003, pp.61-121などを参照。

5) 2001年11月に日本で発売された『映画史』DVD版(紀伊國屋書店発売)には, この作品に引用されている数千におよぶ断片群を注釈とともにインデックス化したメタ情報が付与されており, プレイバック機能のおかげで, 『映画史』の断片的な視聴がきわめて容易になっている。このDVDについて, 詳しくは, 渡辺保史「これはバージョン1.00か? ゴダール《映画史》DVD版がもたらす可能性」, 『Inter Communication』No.40, NTT出版, 2002年, 151~160頁を参照のこと。なお, かつて注釈作成に中心的に関与した者として, このDVDの製作にあたっての認識を二点に絞って指摘しておく。第一段階として, 『映画史』の十全な理解のためには, 引用されている断片群を特定することが望ましいという認識があった。1980年代のゴダール作品においては, 引用源の特定は必ずしも重要ではなく, むしろ, 台詞に注意深く織り込まれていたり, 唐突に観客に向かって放たれたりする断片の強度をほとんど身体的に受け止めるような見方が要求されていた。それに対して, 90年代の作品では, 引用はより長く, また元々の文脈をより明示的に示唆する仕方で行われるようになった。その手法の変化から, 引用源を特定するという作業の必要性が生じてきたと言える。第二段階として, その作業は, 逆説的ながら, 観客を新たな「記憶喪失」に誘うためのものでもある。ゴダール自身が, 引用源を知らなければ知らない方が『映画史』を理解できると語るとき, それはあくまでも, ゴダール自身がそうであるように, 膨大な映画史的記憶を通過した上でのより高次の忘却を意味している。すべての出所があらかじめ書き込まれている注釈を通過することによって, ゴダールと同様の映画史的記憶を持たない観客を, 仮想的に, 高次の「記憶喪失」状態へと誘うことが擬似的に可能になるのである。

6) Lev Manovich, 'Old Media as New Media: Cinema', in Harries (ed.), op.cit., p.209-218(堀潤之訳, 「リアリティ・メディア——DV, 特殊効果, ウェブカム」, 『Inter Communication』No.50, NTT出版, 2004年)。《ソフト・シネマ》に関しては, マノヴィッチ自身によるホームページ (<http://www.softcinema.net/>) および, Lev Manovich and Andreas Kratky, *Soft Cinema: Navigating the Database*, MIT Press, 2005で詳細を知ることができる。また, 初期のバージョンは, カールスルーエのZKMの展覧会《FUTURE CINEMA》(およびその日本のICCでの巡回展《FUTURE CINEMA——来るべき時代の映像表現に向けて》, 2003年12月12日~2004年2月29日)にも出品された。ごく簡単に言えば, これは, ベルリンや東京であらかじめ撮影された膨大なビデオ・クリップ(映

「データベース映画」をめぐって（堀）

像のデータベース)を、映像の内容(場所、人物の存在など)や形式的な属性(コントラスト、カラー、カメラの動きなど)をパラメータとするアルゴリズムに従って、スクリーン内の複数のウィンドウに半自動的に展開するソフトウェアである(ただし、ICCには、より物語的要素の濃い別バージョン《地球特派員——ソフト・シネマ最新版》が出品された)。

- 7) Grahame Weinbren, 'In the Ocean of Streams of Story', *Millennium Film Journal*, No. 28, Spring 1995, pp. 15-30 (堀潤之訳, 「物語の流れの海の中で」, 『InterCommunication』No.51, NTT 出版, 2004年)を参照のこと。一つだけ実例を挙げれば、ワインブレンのインタラクティブ作品《ソナタ》(1991/93)は、嫉妬にかられて妻を殺す『クロイツェル・ソナタ』の主人公の物語と、ホロフェルネスを斬首する寡婦ユデトの物語が同時並行し、それにフロイトの〈狼男〉の悪夢が間歇的に登場する仕掛けになっているが、物語の複数のプロットは、観客によるインタラクションの有無にかかわらず、ある程度自動的に進行する。ただ、それらの複数の〈物語の流れ〉をどのように「モンタージュ」するかということ、言い換えれば、複数の流れを有する「物語空間」をどのようなルートで進んでいくかということが、タッチスクリーンを介して観客の手に委ねられる。観客の意思とは無関係に否応なく時間が進行していく映画というメディアの不自由さゆえの魅力を保ちつつ、映画にとって最重要の要素である「モンタージュ」を(不十分な形ではあれ)観客に明け渡すという、ハイブリッドな戦略が採られている。
- 8) マノヴィッチによれば、一般にニュー・メディアの文化的産物は、CD-ROM であれ、ウェブサイトであれ、データベースとそれにアクセスするためのインターフェイスから構成されている。その観点からすれば、古典的な小説や映画は、インターフェイスが一つしか提供されず、ある決まった仕方ではしかデータベースにアクセスできないようなケースであることになる。記号学の用語を用いて言い換えれば、古典的なナラティブ映画が範列的要素を抑圧して一通りの連辞的要素だけを観客に提示していたとするなら、ニュー・メディアの作品ではむしろ範列的要素がユーザに提供されて、ユーザはそこから好きなように連辞的要素を紡ぐことができるようになる。Manovich, op.cit., pp.218-236.
- 9) Manovich, op.cit., pp.237-243.
- 10) Jonathan Rosenbaum, 'International Harvest: National Film Histories on Video,' in *Essential Cinema: On the Necessity of Film Canons*, The Johns Hopkins University Press, 2003, p.210-15.
- 11) マイケル・ウィットは、ナショナル・シネマの枠組みで映画史を捉える仕方こそが、ゴダールの映画の概念そのものの根幹を成していると論じている。ウィット「映画とは何だったのか、ジャン＝リュック・ゴダール?」, 四方田犬彦・堀潤之編著・堀訳『ゴダール・映像・歴史』, 産業図書, 2001年, 175~202頁を参照。
- 12) この点について、詳しくは拙稿「ゴダールと「ニュー・メディア」の文法」, 『InterCommunication』No.45, NTT 出版, 2003年を参照。
- 13) 四方田犬彦「パッチョロ」, 四方田犬彦・堀潤之編著, 前掲書, 203~36頁を参照。

- 14) ローレンス・レッシング『コモンズ』, 山形浩生訳, 翔泳社, 2002年, 16頁。
- 15) L'Exception, *Le banquet imaginaire*, Paris, Gallimard, 2002, pp.152-153.
- 16) Ibid., p.156.
- 17) Colin MacCabe, *Godard: A Portrait of the Artist at 70*, London: Bloomsbury, p.303.
- 18) 詳しくは, 四方田犬彦・堀潤之編著, 前掲書, 98頁, 206~207頁などを参照。
- 19) 2004年1月21日のAFPによる報道 'Jean-Luc Godard condamné pour contrefaçon' を参照。
- 20) 1987年の『リア王』特殊上映時に行われた討議の記録 (<http://ouvrir.le.cinema.free.fr/pages/mon-coin/JLG-KingL.html>) を読む限り, ゴダールはフォレステールから引用したことを当初からはっきりと述べていたようだ。
- 21) 松浦寿輝「ゴダールの犯罪」, 『批評空間』第三期第3号, 2002年, 187~197頁。
- 22) MacCabe, op.cit., p.301.