

作家への考察

—イタリア・ルネサンス工房とハリウッド・スタジオシステムを通して—

高山 隆 一

映像学科

The thought of Author

—The workshop in Renaissance and the studiosystem in Hollywood

Ryuichi TAKAYAMA

Department of Imaging Art

(Received October 15, 1997; Accepted January 30, 1998)

序 論

私たちは芸術作品を鑑賞する際にさまざまな想いを巡らす。そこに存在する作品群に対しての想いは程度の差こそあれ現実から離反していく。確かに現実が足掛かりになるとはいえ感動は日常から飛び立ったものになるであろう。

そのような作品群を作り上げる芸術家と呼ばれる人々もまた一般の人々から奇異の眼で見られる。普通の人々とは異なる感覚を持ち特別な才能を与えられているいわゆる「特別な人間」として畏怖や畏敬の念を持って眺められる。

それでは本当に芸術家は一般の人々が思い描くような「特別な人間」なのであろうか。本論の出発はこのごく素朴な疑問から始まる。

芸術家は作品を制作しその作品を売ることにより生計を立てていることを考えればそのこと自体は一般人が言うところの職業そのものにしかすぎない。だが、芸術家の場合、同時に制作そのこと自体が職業であること以上に全人格的な捉え方もされてしまう。普通の人々の職業のように仕事とプライベートという割り切った見方はされにくい。しかしそのことは実は社会の単なる時代的な意識そのものでしかなく流動的なものにすぎないことが本論後半にて明白にされるであろう。

さらに私たちにとって芸術家の作品制作は「個人」の何者にも制約を受けない自由な発想と時間の中から生み出されるという幻想、少なくともそのことが作品制作にとって最良な条件であるということへの真偽の検証もされるであろう。本当に芸術は自由の中からしか生まれてこないのであろうか。

これらの考察のためにここでは任意の芸術ジャンルの任意の時代の考察を試みたい。かたや人類の誕生とともに歩んできた権威ある芸術の典型であるところの美術である。もう一方は20世紀を代表するとはいえ、芸術の世界では新参者である映画である。映画は恐らく理論としてはじめて芸術の是非を正式に問われた芸術であろう。美術はイタリア・ルネサンスの時代を取り上げる。映画は1930年代から1950年代のハリウッドを取り上げる。

表面的にはこの二つの芸術分野、地域、時代には何の必然性もない。当然ルネサンスの時代には映画は存在せず、逆にルネサンスが時代背景や人物伝としてハリウッドの映画の題材になるような例はあったにせよルネサンスそれ自体がハリウッドを貫くような支配的な理念を与えるようなことはなかった。

ではこのような比較に何が見いだせるのであろうか。ここでの比較はそれぞれの時代の作品の比較分析ではない。「作品を作る」という行為において幾つかの資料を紐解く時、この二つの芸術の二つの時代の中にある共通を見いだすことができるであろう。

本 論

芸術家とは

そもそも制作側は勿論のこと、鑑賞の側においても「芸術家」が意識され始めたのはいつ頃なのであろうか。これはただ単にいつ、誰によって芸術作品が作られたのかという考古学的、歴史学的問いによるものではない。ここでの問いは「芸術制作としての作家」という考えがいつを契機に芽生え、制作側も鑑賞側もその意識を持ちだしたかということである。つまり概念による「作家」あるいは「芸術家」の誕生である。

古代ギリシヤにおいてプラトンはホメロスを神の言葉を人間の言葉に翻訳する仲介者として見なしていた。またそのホメロスの翻訳を人々に伝えるイオンを介して「マグネシアの理論」として作家のホメロスを語った¹⁾。

では他の芸術、特に美術ではどうであったか。美術は技術との境界を曖昧にされ続けてきた。それは美術における創作活動は長い間「手作業」であるという理由で軽んじられてきたからである。つまりここでは美術品制作は「作業」「労働」の結果の賜物と見られていた。それに付随し画家は作品により報酬を得るという世俗的な行為が追い打ちをかけたのも事実である。

さらにもう一点、美術は「ミメシス（自然の模倣）」という考え方である。この点で特に造形芸術は言語芸術「神の声を聞く芸術」の下に置かれた。

それではこの「美術品を作る人」として晴れて「作家」「芸術家」の勲章が与えられるのはいつ頃からなのであろうか。概念として作家の誕生が見られるのはいつか。ここで注意せねばならないのは作家の誕生ということは本人や周囲の意識の問題である。繰り返しになるがこのでの作家の誕生とは作り手の作業内容の変化を指すことではない。

作家の誕生とは誰でもない自分という「個のための制作」という意識の出現がその契機を意味する。作家の、技術者からの離反は神から与えられるのではなく自ら美を作り出す、いわゆる有名な「芸術家は内なる声に耳を傾ける。」²⁾ということになる。

美学者今井清は「芸術家は効用技術や応用芸術から離れ、独立と自由とを自らに与えられるようになって、はじめて芸術をつくるものは職人ではなく、芸術家であるという社会的承認が得られるようになった。」³⁾と語り、それが「18世紀」と述べている。

また、エルンスト・クリストとオットー・クルツは「すなわち制作中の芸術家にとっては外部の世界は消失してしまうのだという考えないしは芸術家の創造というものは内部から行われるのだ。」⁴⁾という純粋な意味での芸術制作の「集中」と「没頭」の観念が人々に受け入れられるようになってきたのは「ルネサンス以降」と述べ、その発展として「何よりも芸術家の個性の発現をこそ第一義と見る作品が圧倒的に増加し」⁵⁾、19世紀末において芸術作品を純粋に芸術家の「魂」と見なす頂点となる。これこそが先に述べた「芸術家は内なる声に耳を傾ける」行為となり、それが「近代における転換の最初の契機」⁶⁾となったと語っている。

さらにここでもう一つ、「作者の誕生」としての考察を行う佐々木健一は「作品を鑑賞しつつ、その作品の精神世界を支配している個性的存在として作者を認識する」

こと、つまり鑑賞者が「作家」というものの存在を感じることをはじめた時期を「それ以前には作者の存在は意識されていない」⁷⁾という逆説的な論証で「18世紀」と位置づけている。

佐々木氏はその18世紀以降の「精神的個性としての芸術家」⁸⁾に対して、それ以前を「美を実現する専門的技術的主体」⁹⁾と定義する。ここでの美とは古典主義のような客観的、普遍的な美の完全性を指し、そのことからそれ以前の作り手はその完全性を実現する「技」の実行者にすぎない。

このような幾人かの意見から作家という概念の誕生は近代以降と考えられよう。このように作家と呼ばれている芸術の創造者という概念の形成はいたって近代的な発想である。

しかし反面、近代以前においていま述べたような「概念としての作家」への意識を持ち合わせていなくても今日からみて素晴らしい芸術作品が生まれているのもまた事実である。作家に対する概念が創作する者、観る者の意識上どうであれ芸術作品が存在していたということもまた忘れてはならない。

イタリア・ルネサンスの芸術家工房と

ハリウッド・スタジオシステム

1) イタリア・ルネサンス¹⁰⁾

ルネサンスにおいて後世に残るような多大な評価を受ける作品を作り上げたのは結局のところ、結果論でしかないであろう。この時代、作品に対し今日的な意味で一種の芸術家気質を持ってその制作をするとは「天職でも精神的営みでもあるいは半ば宗教的使命でもなかった。」¹¹⁾のであり制作は産業として完全な「営利事業」であった。

当時、絵画、彫刻を始め家具等の調度品に至るまでそれらは皆「ものを作る」職人として同等の地位にあった。であるからそこには芸術家としての一種の想像力や靈感を持った特別の人種とは考えられなかった。彼らは一般的な職人と同等と見なされる。また作り手側も自らを選ばれた人間とは考えていない。おそらく芸術家という概念が存在していたかも甚だ疑問である¹²⁾。

産業（この場合、工業と商業を連想してみるとよいのだが）として芸術作品をみるのであればそこには今日的な芸術家の尺度に当てはめるのはいささかの外れであり、むしろ工業のような生産者のものの見方や価値観や倫理観というものが要求されてくる。ただしここで注意しなければならないのはどんな意識や姿勢やプロセスであれ出来上がった作品の評価はまた別の問題である。

ものを作る産業であれば制作に求められるのは合理性

である。そのためにルネサンスにおいては工房（ポッテージャー）を設け共同作業の形態をとる。ピーター・バーグはこの工房を「多種多様な作品を共同作業によって作り出す小集団」¹³⁾と説明している。

そしてそこには共同作業をまとめあげる「親方」の存在がある。しかし親方の仕事は単に技術者の面ばかりではない。彼は工房の維持のための総ての責任者である。彼にとって「営業」も重要な仕事である。当時、現在の作家のように自らの意志により作品を作り結果としてそれを誰かが買い上げてくれるというのは希であった。親方は自ら注文を取り付けデザインを決定していった。それも親方の大切な才能である。

また当時においてはその工房は決してある分野の専門的な工房ではなかった。この時代の工房は我々が今日予想するものとは異なる多くの仕事を扱った。そこでは広義の意味での美術は何でもこなしてきた。祭壇画は勿論、盾や甲冑の彩色や装飾された旗、ベッド、絵入りの家具など決して少なくなかった。それは逆に美術のジャンルにおける偏見の無さの表れでもあった。現代のように言葉におけるジャンル、カテゴリーの概念の希薄性を意味しそれ故に価値の高低もなかったのであろう。先にも述べたように芸術の概念やその重要性も未だ明確ではない時代の一つの表れと言えよう。

さらに彼らの作り上げた作品は直接的にせよ間接的にせよ生活の一部であり総て有用なものである。特に宗教は彼らにとって大切な存在である。ということはそこには美の持つ精神性はまた別の問題だと仮定するのはいささか乱暴であろうか。

他方、産業としての成り立ちとして大切な要素としてあげられるのは注文主¹⁴⁾の存在である。ここに大きな立場の違いが存在してくる。支払う側としての注文主の圧倒的優位の立場にある。金額、期日は勿論のこと、絵の主題ならまだしもその配置や色彩までもたびたび指定されることもあった。制作に関して頻繁に注文を受けた。

当時の工房にとって大切なことは必要なまでの芸術性の主張ではなかった。大切なことは注文主に作品を受け取って貰い収入を得るということである。先にも述べたように作家があらかじめ用意した作品を買い手が選び出すというような今日的な商業画廊的なものは存在しなかった。であるから注文主は完成品を観ずに依頼するというリスクを負い、また工房もその作品を他にまわすこともできなかったであろう。改めて大切なことは作品を受け取って貰うことである。

そのことをブルース・コールはこう語る。

「芸術家たちがこれほど多くのパトロン¹⁵⁾の指示に応じなければならなかったという事実は、芸術作品を

内面世界の個人的表出と見なすわれわれの時代のロマン主義的芸術観とは相容れないだろう。しかし言うまでもなく、こうした近代的観念は、ルネサンスの芸術家たちには縁のないものだった。現代と違って、当時の芸術家は、制限や指定が彼の作品の精神や形態を台無しにするとは考えなかった。そして事実そのようなことは起こらなかったのである。¹⁵⁾

彼は、芸術家の意識は今と昔では違うと述べる。根底に彼は今日の感覚と当時の感覚には差があり社会の違いや環境の違いによる文脈への公平な判断の重要性を指摘している。

今日のように作家が自分の発想の閃きの下に作品を作るのではなく、他からの一種の強制力によって作品を「作らなくてはならない」産業としての状況がこの時代にはあった。特に産業という面から見た場合、そこに要求されるのは効率とそれを実現する組織と製作過程である。

工房として作品製作を行っていたルネサンス期の作家たちはその効率性から各工程を分担した共同作業の形態を採っていた。親方は多くの弟子を雇い作家たちは初期の発案と全体の監督を行った。この当時最も重要なことは技術の高さである。各作品の優越はその主題や思想ではなくそれを表現する制作の技量であった。そのため、あるいは集団という性格上、弟子たちに要求されたのは技術の向上とそれに伴う専門知識（絵の具や道具等）であった。また共同作業にとって大切なことは様式の均一化である。一つの作品をあたかも一人の人間が行ったような統一性が必要であった。そのため工房の人間にとって大切な修練は徹底した模倣の訓練だった。それは自分が親方になった以後も残り続けることになる。

現代の感覚からすると模倣というイメージはたぶんに否定的な印象を否めないのだが、徒弟制度の中においては重要な修練であった。「能」においては厳しい「型」の模倣訓練が行われ、その完成の上での独創性に意義を見いだす。ルネサンス期においても模倣は過去に対する一種の尊敬の念の表れである。彼らは模倣を恥としない。

また親方は他の分野からの援助も進んで求めた。絵の主題に際して特に聖書からの引用に際しては当時一般化されつつあった古典学者や神学者いわゆる人文主義者と呼ばれている人々が絵画や彫刻の図像のプログラムの計画に熱心に取り組んだ。彼らは工房の伝統の中で、作り手たちが教育を受けていない古典神話や古代歴史に関して緊急の要請に応じて適切な助言を行った。

このようなことからわれわれが持っている芸術家のイメージは今日的なものではないことがわかる。ピーター・バーグが語るように「近代の専門化された個人主義的美術家と著しい対照をなしている。¹⁶⁾

当時制作はほぼ一般の職人と同じように行われていた。また作品の制作への衝動も世俗的な理由に見える。しかし大切なことはそれらの作品が今日のわたしたちの胸を打つということだ。たとえ作り上げた人間にその意志がなくても「芸術的な何か」は作品の中にしっかり込められているということである。

多くの制約の中では自由を制約されることはたぶんにあったであろう。だがそれを通り越した彼らの芸術性を見ると、本当の天才は制約を凌駕すると感じざるを得ない。

ではこのことはルネサンスだけに当てはまらないことを約500年後のアメリカ映画界の中に見いだしてみよう。

2) ハリウッド・スタジオシステム

一般的に映画は1895年フランスにおいてリュミエール兄弟によって発明されたとされている。映画はその芸術性もさることながら娯楽としての興行性もまた無視できない一面である。先に述べたリュミエール兄弟がその世界初公開に際して入場料を徴収していたことはまさに象徴的であろう。

映画発明以後フランスとアメリカとでは映画に対する見解、方向性を最初から異にしていた。フランスは早い時期から映画を芸術として考えようという動きであった。それに対しアメリカは映画を娯楽としてその商業的価値に注目していた。

そのアメリカの映画に対する見解の典型がハリウッドと言えよう。本来ハリウッドは東部のトラストに対抗した独立系映画製作者の落ち延び先が発端であった。また気候的な面にも恵まれ一挙に映画都市となった。ここで大切なことは映画は商品であり興行成績と背中合わせが常となる点であった。

特に1930年代から1950年代は別名「アメリカ・スタジオ・イヤー」¹⁷⁾とも呼ばれまさに黄金時代であった。1930年代はトーキー映画が安定した形で供給され逆に1950年代以降はテレビの影響、スタジオシステムの崩壊、その他娯楽の多様化等により下降線を示し始めた時期であった。この間の映画はまさにアメリカの世界征服の象徴でもあった。特に二つの世界大戦後にその猛威を振るったのであった。

ジョルジュ・サドゥールはその状況をこう語る。

「第一時大戦後の十年間はアメリカ映画にとって世界制覇の繁栄期であった。外国映画はアメリカにある二万の映画館の上映番組から追い出されてしまった。残りの世界各国における上映番組の中でアメリカ映画の占有率はときとして六〇パーセントから九〇パーセントに達した。毎年二億ドルの資金が年間

八〇〇本を越える映画の製作に投資された。十五億ドルが投資された映画は、その資金面からいってアメリカ屈指の産業である自動車、罐詰、鉄鋼、石油、煙草と匹敵しうる企業に変貌した。

パラマウント、ロウ、フォクス、メトロ、ユニヴァーサルなど幾つかの大製作会社が、全世界にわたって製作、興行、配給を支配した。絶えず緊密の度をくわえて行く諸々の関係からこれらの映画会社は、ウォール街の大勢力であるクーン・レーブ銀行、ジェネラル・モーターズ、デュポン・ド・ヌムール、モーガン、ロックフェラーなどと結びついていた。]¹⁸⁾

このような面から映画はアメリカにおいては生産ラインに乗った立派な「製品」なのである。

映画はまるで工業製品のように大量生産される。プログラムピクチャーである。ここで述べているのは複製芸術としての映画を言っているのではない。オリジナルそれ自体が大量生産なのである。

また資本家との密接な繋がりも副次的ではあるが大切な要素である。

内容も安定を前提とした模倣でありお決まりの作品の反復である。(このことは以後、「ジャンル」という概念を生みハリウッド映画研究の大切な要素をなすことになる。)¹⁹⁾

このような1930年代から1950年代のハリウッド映画のシステムの中にイタリア・ルネサンスとの状況の類似が見られはしまいか。まず産業としての作品制作。商品価値としての作品。それではこのような状況の中で、制約の中でそれぞれの作家の作家としての存在はどこにあるのであろうか

前述の如くハリウッドの映画製作の第一の目的はその産業性である。利潤の追求は何よりもまず優先すべきものである。そのためには時として芸術性など無視される。D・W・グリフィスの『イントレランス』(『INTORERANCE』1916年)は今日でも映画史上の名作として名高い。しかしそれは作品的質の問題であって映画産業においては途轍もない大打撃を被った。映画の質は経済とは結びつかない場合が多々ある。その後彼は他人まかせの押しつけの企画に甘んじることになる。グリフィスの興行的失敗はハリウッドにとって映画は誰によって作られるのかを改めて考えさせられる要因となった。

現代のわれわれの感覚からすると映画の中心は監督と考える。監督は映画の中において特権的な位置にあるという神話が定着している。監督は映画という一芸術作品の中で統括し絵画や文学のように自分の芸術的感覚を表現しようとする一つの方法と考える。現にグリフィスは

『イントレランス』の中に自分の考えを盛り込み、多くのスタッフの頂点に立ち製作を行った。

しかしこの映画の失敗以後、長らくハリウッドの多くの監督は他のスタッフと同等の立場となる。ハリウッドの映画の実質的な支配者は銀行の事務員であるプロデューサーに採って変わることになる。

サドゥールはこう語る。

「グリフィスの気違いじみた製作が終わりを告げると資本家はもはや監督を相手にせず、スターを相手にした。スターは映画製作会社の道具であり、商標であった。以来、映画を作る真の主人はウォール街に認められ指名された実業家でありプロデューサーとなった。監督は、照明技師、撮影監督あるいは道具方と同じように週給を支給される使用人となってしまった。契約の破棄という暗黙の威嚇のもとにプロデューサーは、主題、スター、スタッフの選定、脚本とモンタージュの推敲、セットと衣装の監修など、かつて監督が握っていた特権の大部分を監督から取りあげてしまった。

このようにして、プロデューサーは芸術面の成功あるいは失敗のすべてを支配するようになった。彼は利潤への気苦労のとりこになってしまった。すなわち、取締役会議が利益のパーセンテージによって彼の評価を決定したからである。評価の指針は専ら〈興行成績〉、つまり、銭入れ引き出しであった。興行成績とは関係ない批評家の判断は全く問題にされなかった。そういう批評家はアメリカにはほとんど存在しなかった。」²⁰⁾

このように映画の真の支配者はプロデューサーとそれにまつわる利潤ということになる。

このプロデューサーが眼を付けたのがスターの存在である。スターシステムと呼ばれるこの方法は映画を名の売れた役者中心に回転させることである。そのため監督はスターのお抱えとなる。監督の個性よりスターの微笑み一つが見る者の心の中に刻み込まれることになる。

またプロデューサーは映画の題材をあらゆるところから求める。小説、演劇、ニュース記事等。それらは型にはまったように映画化される。そして何本かの成功作が生まれたのも確かである。しかしそれは監督の力量と見なされることは希であった。また認められる監督とは芸術家としてではなく商才に長けた職人としての見られ方であった。

ヨーロッパでの成功作は監督の個性に帰するところが多いのに対しアメリカの監督の役割はただ単に役者に演技をつけさせることの他、総ての責任はプロデューサーに任される。であるから成功の要因は主題、脚色、出演

者そしてそれらに対する権限を持つプロデューサーの力量と見なされる。

前述のサドゥールの著作の中で彼はルネ・クレールの言葉を引用している。

「長靴をはいたパイオニアたちは眼鏡をかけた財政家達に席を譲った。二十年来、新たなグリフィスも新たなチャップリンも姿を現さなくなったのは偶然であると信ずるのは素朴な人たちだけである。アメリカ映画の監督や脚本家たちの名前が挙げられるのは一種の迷信によってである。幾つかの例外的作品を除いて、彼らの署名は紙幣の上に書かれている署名と何ら変わらないのである。そこに読みとられる名前は全能にして匿名の支配者の使用人の名前にすぎないのである。」²¹⁾

ハリウッドはまた別の方法として世界中の映画人を集めて映画を撮らせた。監督の作家性を重視するヨーロッパからはその名声だけで彼らと呼ばれ寄せた。ヒッチコックやルビッチをいった成功を収めた監督もいたが多くの監督はハリウッドの巨大な機構の中で苦しんだ。

そのことをやはりサドゥールは

「ハリウッドは、巨大な漏斗（ろうと）の中に最も偉大な俳優、最も優れた才能のスタッフ、世界各国の文芸の傑作のほとんどすべて（好色本からシェークスピアまで）を吸収したが、これらの第一級の優れた資材と莫大な資本から引き出しえたのは標準化された商品以外の何物でもなかった。」²²⁾

と皮肉とも発言をしている。

このようなハリウッドの状況の中での監督とプロデューサーの関係の具体的な例としてジャン・ルノワールとダリル・F・ザナックの関係が挙げられよう。この二人の関係こそまさに前述した内容を象徴している。

ヨーロッパの中で制作をし続けたルノワールはスタジオシステムの象徴であるプロデューサーのザナックの下で監督をする。その際、ザナックは書簡のかたちでごとくルノワールの演出方法に注文を付ける。

またすべての仕事は細分化されそれぞれの責任者がその仕事をこなす。監督はただOKという言葉が発するのみであるとルノワールはこぼす。ヨーロッパで映画を撮り続けていたルノワールにはなおさら痛感したことであろう²³⁾。

このように多くのヨーロッパの映画監督がこのスタジオシステムの不慣れさによりその才能をハリウッドで開花させずに終わっていった²⁴⁾。

しかしそのシステムの批判はどうであれハリウッドが世界の映画の王座に君臨したのは確かである。第二次大戦後、戦争による各国の映画産業の痛手の中、少なくとも

も産業面においては未曾有の繁栄を体験する。映画観客数が樹立され、連合国の勝利によってハリウッドは日本、イタリア、西ドイツなどの新しい市場を独占することができた。

このような状況の中でハリウッドは様々な作品を作り出す。しかもその方法は前述した各部門の極端なまでの細分化と合理化である。このような完全にシステム化された状況の中で、強い強制力の下で「個人」をどこで見いだせばよいであろうか。果たしてそのような者が存在さえするのであろうか。このような問いかけに蓮實重彦はフリッツ・ラングの『復讐は俺に任せろ』（『THE BIG HEAT』1953年）という映画を通してこう述べている。

『復讐は俺に任せろ』というのは、ハリウッドの犯罪映画ですから当然多くの観客にみられたはずのものであるし、見られることを前提として撮られたものであるし、また見られたとたんに忘れられて当然な商品というべきものです。』²⁵⁾

このように氏は30年代から50年代のハリウッドの大量生産、大量消費という映画の運命を語っている。

しかし反面、そのような当時の映画に対してこうも語っている。

「その三〇年代からほぼ五〇年代まで二〇数年間をかけてアメリカ映画が達成した技術的な繊細さの極致というべきものは、とうてい大衆という匿名の集団の気晴らしのために作られたとは思われないほど高度なものである。ごく限られた人のために作られたとしか思われない素晴らしい画面です。』²⁶⁾

以上のような面から氏はこう結論づける。

「単に大衆の欲望を充足せしめるためだけのの娯楽であるならば、諸々の資本主義的な拘束によって、誰も対して気にはとめないだろう部分には金をかけず、もっといい加減な画面でよかったはずであるわけです。どうせみんなは画面の見事さなどというものを考えることなしにみているわけですから、物語ですませる、あるいはスターが出ているならそれでいい。(中略)これは、別に映画作家が深く芸術を信じていたからという話とはまったく別なところにあるわけです。(中略)ラングは必ずしも芸術作品を撮ろうというような意志があるわけではなく、与えられたごくありきたりなギャング映画を当たり前のように撮っていただけなのでしょう。(中略)最盛期のハリウッド映画は、そうした過剰な要素によって大衆を裏切り続け、資本家を軽蔑し続けたとしか思えない。』²⁷⁾

甚だ長い、非常識な引用であるがこの中にこの論文の重要な要素が見え隠れしている。氏のハリウッド観は職

人として、また巨大な産業の中に組み込まれてしまった一個人の創作の力を擁護するものである。

氏の発言から次のような示唆を受ける。つまり、天才はいかなる状況の中でも天才であるということだ。そして有り余る才能はすべてをやはり凌駕してしまうことである。やや乱暴な言い方をすればどんなやつつけ仕事の中にも天才は光輝くものを見せてしまうということだ。

映画は産業形態の呪縛から逃れることはほぼできない(絶対ではないが)。映画は観客との妥協を目指す。しかし、芸術をそれ独自の中で見るのだけではなく社会の制約の中で見ると否定的な要素ばかりではないようにも見える。それがハリウッド特有の芸術性なのかもしれない。

この二つの時代の思わぬ共通性、まさにこの二つの時代は「職人の時代」であった。しかし後世の人々が語りえる芸術作品は存在した。

結びに代えて

四方田犬彦は「芸術とは、そのジャンルに特有の制約や限定を条件として受け入れることで、はじめてジャンルが確立される。』²⁸⁾というルドルフ・アルンハイムの言葉を著作の中に引用している。

本論でイタリア・ルネサンスとハリウッド・スタジオシステムを結びつけようとした一見無謀な試みはまさに制約や限定のなかでの芸術の開花あるいは作家の可能性を見ることであった。力ある者はどんな状況下においても光輝くということである。

映画が制約や規制の中でシステムとして生産される。この場合のシステムとはそれぞれに与えられた技術集団のことである。たしかにその中から何人かの人間は抜け出すことができる能力を持ち合わせていた。ルネサンスであればジョットでありハリウッドであればヒッチコックであった。

やがてルネサンスが去り、工房という形態が学校に変わり、芸術家の「個」を見ようとするロマン主義が始まる。

一方、ハリウッド古典映画を認めつつも結果的には反ハリウッド的な、やはり「個」としての映画制作を考え、作家性の強いヌーヴェル・ヴァーグも後に登場してくる。

このようにルネサンスとハリウッドのその最盛期とその後を眺め返してみると不思議な共通性が見られる。

さらに別の問題としてそこには時代やジャンルを越えて芸術の一つの進化、または進み方(プロセス)が見て取れるような気がする。

芸術はジャンルを問わず「集団性」を経て作家の存在という「個人」の表出へと向かう。また「無名」(名も知らず)から「有名」(「彼」の作品)へと。美術のような

長い歴史の中に見られる思潮が100年程度の映画の歴史の中に同じ過程としてみられる。単なる偶然であろうか。ここにジャンルを越えた諸芸術の根底にある同様な「流れ」を見ることができるとはではないか。

しかしこれはあくまでも流れであり優越の問題ではない。時として職人的な集団や無名性が芸術、芸術家云々を涼しい顔でやり過ごしてしまう痛快さを感じざるを得ないことをわれわれは垣間見るのであるから。

これらの問題についてはまた別の機会に譲ることにしたい。

注

- 1) 今道友信「文学と芸術 東西の文学史」34ページ 放送大学教材 1986年
- 2) エルンスト・クリス、オットー・クルツ「芸術家伝説」76ページ 大西広、越川倫明、児島薫、村上博哉訳 1989年 ぺりかん社
- 3) 今井 清「芸術序説」11ページ やしま書房 1979年
- 4) エルンスト・クリス、オットー・クルツ 前掲書 182ページ
- 5) エルンスト・クリス、オットー・クルツ 同上書 76ページ
- 6) エルンスト・クリス、オットー・クルツ 同上書 76ページ
- 7) 佐々木健一「作者の誕生—そのアライバイをめぐる近世美学史—」美学159号 1989年 美学会編
- 8) 同上書
- 9) 同上書
- 10) イタリアルネサンスの時代の確定には様々な議論があるが本論文では後に参照されるブルース・コール著「ルネサンスの芸術家工房」越川倫明、吉澤京子、諸川春樹訳 1994年 ぺりかん社の主張するところのおよそ1250年から1550年とする。レオナルド・ダヴィンチやミケランジェロの登場以前の時代である。詳細は本書313ページを参照されたし。
- 11) ブルース・コール「ルネサンスの芸術家工房」59ページ 越川倫明、吉澤京子、諸川春樹訳 1994年 ぺりかん社
- 12) ここに掲げたイタリア・ルネサンスの芸術家工房に関する詳細な概要として参考文献として以下の著作が有効であろう。
ブルース・コール著「ルネサンスの芸術家工房」越川倫明、吉澤京子、諸川春樹訳 1994年 ぺりかん社
ピーター・バーグ著「イタリア・ルネサンスの文化と社会」森田義之、柴野均訳 1992年 岩波書店
望月一史著「工房のシステムと組合」世界美術大全集第11巻イタリア・ルネサンス1 1992年 小学館
諸川春樹「等身大の巨匠たち ルネサンス美術の舞台裏」1997年 日経 BP社
- 13) ピーター・バーグ「イタリア・ルネサンスの文化と社会」95ページ 森田義之、柴野均訳 1992年 岩波書店
- 14) 通常はクライアントを指すがさらに拡大した解釈をするならばパトロネージという表現も適用されよう。
- 15) ブルース・コール 同上書 102ページ
- 16) ピーター・バーグ 前掲書 95ページ
- 17) FRANK E. BEAVER「DICTIONARY OF FILM TERMS」1995 Twayne Publishers p. 14 より参照。ハリウッドスタジオシステムと同義語として解釈できる。
- 18) ジョルジュ・サドゥール「世界映画史」178ページ 丸尾定訳 1980年 みすず書房
- 19) 安定した「既製品（レディメイド）」の供給は安定した収益を約束していた。「どこかで似たような」映画は冒険心や意欲には欠けてはいたが「そこそこの出来」は保証され収益上の損失を免れた。尚、「ジャンル」に関しての詳細な考察として加藤幹郎著「映画ジャンル論」1996年 平凡社が有効であろう。
- 20) ジョルジュ・サドゥール 前掲書 178ページ
- 21) ジョルジュ・サドゥール 前掲書 218ページ
- 22) 同上書 217ページ
- 23) この二人の関係はルノワール初のアメリカ映画『スワンプ・ウォーター』（『SWAMP WATER』1941年）の制作記録によるもので書簡のやりとりや当時の状況についてはジャネット・バグストロム女史の講演とその記録（『夢の映画—『浜辺の女』』NFC ニューズレター別冊「ジャン・ルノワール芸術の魅力と秘密」講演集 1997年 国立近代美術館発行）に詳しく記載されている。
- 24) しかし監督とプロデューサーの関係を単純な善悪の役割に振り分けてしまうのは短絡的である。強靱なプロデューサーの存在した時期はまた同時にハリウッドの栄光の時期であったのも事実である。この点について波多野哲朗氏の「ハリウッド・プロデューサーの歴史 彼らが引き受けた悪の側面」（月刊「イメージフォーラム」No. 90 1987年12月号 イメージフォーラム社）を参照のこと。
- 25) 蓮實重彦「物語の時代」1～2ページ 冬樹社
- 26) 同上書
- 27) 同上書
- 28) 四方田大彦「映画はついに100歳になった」NHK 人間大学 1995年10～12月期テキスト 日本放送出版協会