

アンドレイ・タルコフスキー『惑星ソラリス』テクスチャ分析

辻井 麻莉

1. はじめに

引用 1

カラー映画にとってのテクスチャはどんなものでもフォトジェニックであるべきということではなくて、なによりもまず、時間の塩が地層を成した場であるかのようにダイナミックなものであるべきだ……。¹

タルコフスキー(Андрей Арсеньевич Тарковский, 1932-1986)は自身にとって初のカラー長編作品となる映画『惑星ソラリス』(Солярис, 1972)の撮影準備を進める中、映画において色彩をいかに扱うべきか、1970年の夏に映画研究家コズロフと対話を行っている。引用 1 はこの対話でのタルコフスキーの発言である。ここで彼が理想とする「ダイナミックな」テクスチャ(фактура)²に對置されているのが、『2001 年宇宙の旅』(A Space Odyssey, 1968)の「滅菌消毒されたような」テクスチャである。「展示会向けのデザイン」または「小学生の地図帳」のような崖を映す『2001 年宇宙の旅』はタルコフスキーにとって「映画的」ではない。彼は他の芸術に対する映画の優越を、時間の流れにさらされた事物のリアルなテクスチャの伝達に見出していたのだ。そして色彩はテクスチャに従属し、「映像の様相、その「歴史」と「現時点」、観客がこれらを肌身で感得していると思えるような伝達」に寄与する。コズロフに対してタルコフスキーは、スクリーン上の色彩は視覚的なノイズになりうるため、カラー映画制作は難しいのだと語っている。それでもあえて『ソラリス』をカラー映画として企画したのは、まさしくテクスチャの要素としての色彩を求めたためだという。

タルコフスキー作品におけるテクスチャとは生きたエレメントであり、生成と崩壊の双方を司るものだと、現代ロシアのタルコフスキー研究者フェドキンは述べている。静的でありながら様々な様態を持ち、また常に新しい形に移り変わる自然の姿を、カメラは岩や水面を通して写し取る。フェドキンは『ソラリス』におけるテクスチャとして、主人公クリスの耳の超クローズアップショットやソラリスの海面を遠景に映すショットを例に挙げている。自然の事物のみならず、人間の身体もテクスチャとして機能するのである。³

¹ Козлов, Л.К. Беседа о цвете. [http://tarkovskiy.su/texty/Tarkovskiy/Colour.html] 2021年2月28日最終閲覧。元の記事は「Киноведческие записки」, 1988, №1. 初出。以下、この対話からの引用は末尾に БЦ と表記して示す。和訳にあたっては次の文献を参照した。アンドレイ・タルコフスキー／佐々洋子訳「色彩についての対話」、『wave#26 特集タルコフスキー』日本アンドレイ・タルコフスキー協会編、ベネトル工房、1990年、52-61頁。なお、本稿の訳文と引用文における強調、下線は特に断りのない限り著者による。

² テクスチャとは詩や絵画・音楽などの技法や、織物・岩石などの手触り・肌理を意味する単語であるが、ここでは後者の意味で用いられている。『研究社露和辞典』1999年、2506頁。

³ Федоткин С.В. Рамка и фактура: об организации пространства в фильмах Андрея Тарковского // Обсерватория культуры, 2017. Т. 14. № 4. С. 458-466.

従来、タルコフスキー作品のモチーフ分析においては火・水・風・土など、タルコフスキーが好んだ自然のエレメントや、鏡・ルネサンス絵画といった極めて強い文化的文脈を持つものに着目する研究が多かった。上述のようにフェドキンが着目するのも有機物のテクスチャである。本稿ではタルコフスキー作品全般に共通するモチーフという固定観念にとらわれず、個別の作品として『ソラリス』を分析したい。そのため『ソラリス』という一つの作品のプロットから分析対象を選定する。分析に際しては、撮影期に監督が強く意識していたことが伺えるテクスチャという概念を着眼点とし、考察を進めることとした。

1. 1. 色彩とテクスチャの時間性

本論のテーマとなるテクスチャを論ずる前に、まずはテクスチャに従属する色彩について先の対話におけるタルコフスキーの発言を見てみよう。

引用2

色彩を必要とするのは、映像をより真正で、より感覚に訴える、ある意味でより自然主義的なものにするため。これが(著者注:モノクロではなくカラーで撮影するという)目論見の全容さ！ 独立した価値を持つデモンストレーション的な色彩は、たとえ高い価値を持つものであったとしても、私は許容しない。ドラマツルギー的、テーマ的、シンボリック機能を持つ色彩、こんなものは私には不要だ。(BC)

このような記号や形式への忌避感、タルコフスキーがエイゼンシュテイン(Сергей Михайлович Эйзенштейн, 1898-1948)の『イワン雷帝』(Иван Грозный, 1946)に向けた批判にも見出せる。彼はこの映画について「その全体が大・小・極小の象形文字から構成されているのみならず、その中には作家の企てに貫かれていない細部が一つとしてない⁴」と評する。象形文字、すなわち映画のシナリオ・物語を語るために提示される、一義的な意味を表す記号・シンボルとしての色彩が引用2で棄却されているのだ。

またタルコフスキーはアントニオーニ(Michelangelo Antonioni, 1912-2007)の『赤い砂漠』(Il deserto rosso, 1964)の色彩について、事物との関係の範疇を超える自立した美的な役割を担っており、このような色彩は自身の作品に無用だとする。「出来事、登場人物同士の関係、彼らの直接的な情動の現れ、彼らを取り巻く実際の環境、自然の一定の様相(определённое состояние)」(BC)に従属して色彩は美的な役割を果たすのだという。なお、ここで挙げられている「自然の一定の様相」とは、後述するようにあくまで運動・動き全体の中に捉えられる一コマを指していると考えられる。記号のように定義によって一般化され固定されるものを指しているわけではない。

⁴ Тарковский А.А. Запечатленное время // Андрей Тарковский. Архивы. Документы. Воспоминания / Под ред. О.Б. Авдилова. М.: ЭКСМО-Пресс, 2002. С. 168. 和訳こあたっては次の文献を参照した。アンドレイ・タルコフスキー／鶴英良訳『映像のポエジア 刻印された時間』キネマ旬報社、1988年。

さて、エイゼンシュテインやフォルマリストが「伝達それ自体の構造」に惹かれていたのに対し、タルコフスキーの関心の的は、「映画言語による発話(メッセージ)が関係している指示対象」つまり「映画のなかで映される事物」にあったのだと、モスクワ・タルトゥー学派に属する言語学者・文化学者ヴァチェスラフ・イワーノフ(Вячеслав Всеволодович Иванов, 1929-2017)は比較している。固定された意味を正確に伝えるための記号や、構成の方法ではなく、「時間の中を流れる現象への観察」をタルコフスキーは映画の原理として重視したのだ。⁵ 先ほど列挙された「出来事、登場人物同士の関係」等の色彩が従属する対象は映画において観察されるべき事物・現象のカテゴリーと言えるだろう。

絶えず流れる時間において事物・現象は固定的なものではありえない。刻々と変化する対象そのものをリアルに描写し、ノイズや記号に墮さない理想的な色彩表現の例として、タルコフスキーが取り上げるのは、絵画や映画などの視覚芸術の作品ではない。彼が引用したのは、パステルナーク(Борис Леонидович Пастернак, 1890-1960)の詩『七月の雷雨』(Июльская гроза, 1915)の一節であった。

引用3

雷雨が門前に！庭に！
身を変え阿呆になって
闇に、とどろに、銀色に
回廊中を駆け巡る……

まさしくこのために私にとって色彩は必要なんだよ！この、目下の一瞬の、自然の心理的状态と呼ばれうるその息遣いの特質をできうる限り信頼できるものにする……。具体的で繰り返されることのない生の印象との正確なアナロジーの極化に達すること……。 (БЦ)

パステルナークの詩では雷雨が観察の対象となり、その動態を表現する色彩として銀色が用いられている。さらには雷雨の運動全体のみならず、刹那をも描写している点をタルコフスキーは評価しているのである。ここで彼は、『尼僧ヨアンナ』(Matka Joanna od Aniolów, 1961)などで著名な撮影技師ヴォイチク(Jerzy Wójcik, 1930-2019)の「映画においてテクスチャは物質の一定の様相、時の中でそれが変化する一瞬を表現する」という言葉を引き、「モノクロ映画と比べてカラー映画には、より一層正確で、より一層定まった「特質」を持ったテクスチャを選び出す必要」があり、色彩はテクスチャを表出させる優れた手段なのだと主張する。つまり色彩はテクスチャに従属するものであり、「もし正確で色彩的な処理と正確でテクスチャ的な処理をショットの中で調和させられないならば、私はテクスチャを優先させる」とも明言している。

ここで、テクスチャは現在の一瞬のみを捉えるのではないということに改めて注意しておきたい。『2001

⁵ ヴァチェスラフ・イワーノフ／桑野隆訳「時間と事物」、アネッタ・ミハイロヴナ・サンドレル編『タルコフスキーの世界』キネマ旬報社、1995年、305-316頁。

年宇宙の旅』の、経年変化を感じさせない「滅菌消毒されたような」テクスチャをタルコフスキーは批判していた。引用1の「地層」という言葉からもわかるように、常に過去を内包するものとして現在は捉えられるのである。このような時間観は、「主人公とその様相について多く語り、そのイメージを伝達すべき衣装をわざと汚したり擦ったりして使い古したのみに見せるようタルコフスキーが指示したというエピソードからも読み取れる。⁶「各人にとって、現在すなわち流れゆく瞬間の、過ぎ去ることのないリアリティが過去にこそ蓄積するのならば」過去は「現在よりも、遥かにリアルであり、あるいはいかなる場合にあっても安定し揺るがない」ものなのである。⁷

対象の「具体的で繰り返されることのない生の印象」は、過去となってゆく現在をその表面に積もらせるテクスチャによって伝達される。また、観察される事物・現象の時間性をどれだけ表現できるかによって、テクスチャのリアリティは測られる。さらにはテクスチャという概念そのものが、止めどなく流れる時間の中に存在する生にとって過去こそが現在よりもリアルなのだというタルコフスキーの時間観のアナロジーになっているといえるだろう。

1.2. 時間と「良心」のテーマ

次に、タルコフスキーの時間論が発揮された作品として、『ソラリス』の撮影期間中から構想されていた『鏡』(Зеркало, 1974)を分析する斉藤毅の論文を参照しよう。

斉藤によると、『鏡』の構成・プロット展開は、想念を持ち追想する「時間的な存在としての人間の様態」を原理としている。ここでの時間とは相対的・量的には捉えられない、主観的で質的なものだ。このような時間を人間は絶対的に自己のうちに同化できない「他者」との関係の中で経験する。たとえば、期限とは直線的に流れる時間上に設けられる変更不可能な「他者」だ。そして期限を意識することで人間は切迫性という質を持った時間性を経験するのだ。そもそも人間は死という期限に追い立てられる存在である。その焦燥の中での行動の失敗によって感得される、過去の「取り戻せなさ」が人間の意識のうちに残り、思い出される。このように、人間は「時間的關係における他者への意識」である「良心」によって過去を追想する。そして追想できるという意味で、人間の主観的な時間は可逆性を持つのだ。⁸

以上のような、「良心」によって追想される過去と主観的な時間の可逆性は、前述のテクスチャ的な時間観とも共鳴する。さらに「時間と記憶は互いに融解している」⁹というタルコフスキーの記述を踏まえると、『ソラリス』をカラー映画にするという彼の判断にも得心がいくだろう。時には風呂時には渦巻く海面が人間の過去の記憶や内面を読み取り具現化させるという『ソラリス』の世界は、タルコフスキーの追求するリアリティを

⁶ Фомина Н.Е. Рядом с Тарковским. [http://classic.ivcons.ru/Articles.html?id=6] 2021年2月28日最終閲覧。

⁷ Тарковский. Запечатленное время. С. 157.(前註4参照)

⁸ 斉藤毅「追想の詩学:アンドレイ・タルコフスキイの時間論、および映画『鏡』の構成」、『スラブ研究』北海道大学スラブ研究センター、53号、2006年、125-153頁。

⁹ Тарковский. Запечатленное время. С.157.

表現するための格好の舞台となりうる。テクスチャ的時間観・人間観の映像世界を編むためにこそ、テクスチャに寄与する色彩を活かすべく『ソラリス』はカラー映画として構想されたのだ。

また、斉藤が定義する「良心」、これに対応する「哲学的理念」と「心理学的構想」についてタルコフスキーは『ソラリス』公開前年のインタビューで語っている。行動は取り消し不可能であるからこそ価値を持ち、その一回性からモラルが生じる。客観性を旨とする科学の領域に従事していたとしても、人間は精神とモラルの問題からは離れ得ないということを『ソラリス』で証明しようとしたのだという。¹⁰ タルコフスキー自身が表明した意図と照らし合わせると、主人公クリス・ケルヴィンが良心の呵責に苦しむあまり病気になる寝込むシーン¹¹ が、モラルの問題が最も先鋭化する場面といえるだろう。このシーンは、登場人物の様相を描くための色彩の視覚情報が前景化される場合がありうるかというゴズロフの問いへの返答の中でも言及されている。

引用 4

それでも[……]色彩のそういう先鋭化はケルヴィンの病気のエピソードで採用できるかもしれない。彼がそのとき世界を調和したものとして感じているからではなくて、その逆。精神の状態、記憶の状態が彼の色彩への感覚を乱し、刺激することによって、色彩をきつく固定する「ビジョン」が生じる……。いけるかもしれない。考えてみるよ。(BL)

1. 3. ヴァリエーションとの比較

ところで『ソラリス』には没になったショットを含む作業フィルムが現存する。これは「鏡の部屋を伴うヴァリエーション(вариант с зеркальной комнатой)」と通称され、ゴスフィルムに保管されている。「鏡の部屋」とは、壁・床・天井の全面に鏡が張られた室内で寝込むクリスを映すショットからの名称で、上述の病気のエピソードに相当するシーケンスを指す。

この作業フィルムの「鏡の部屋」はタルコフスキー自身や他のスタッフからも気に入られていたにも関わらず、大幅な削除を被ることとなった。ロシアのタルコフスキー研究者サリンスキーは、70年代当時に行っていたフェリーニ(Federico Fellini, 1920-1993)の映画作品で描かれる精神世界のビジュアルを観客に想起させることを懸念したタルコフスキーが周囲の反対を押し切って一連のショットを削除したのだろうと推測してい

¹⁰ アンドレイ・タルコフスキー／能見孝一訳「『ソラリス』への道」、『日本アンドレイ・タルコフスキー協会季報』10号、1991年、30-31頁。

¹¹ 『ソラリス』のあらすじをここで確認しておく。主人公のクリス・ケルヴィンは自分の不注意から妻を自殺させてしまった過去を持つ。彼は惑星ソラリスの研究事業継続の正否を判断するため、地球を離れソラリス・ステーションに着任する。しかしここでは、人間の知識を超越した存在であるソラリスの海が人間の内面から記憶を読み取り、読み取られた情報が実体となって現れるという不可思議な現象が生じていた。このような記憶や観念が物体化した存在である「お客」と対面し、ステーション内の科学者スナウト、サルトリウスは自己と向き合うことを余儀なくされ、疲弊している。特に、クリスと親交のあったギバリヤンは自縊に追い込まれている。クリスの元にも「お客」として亡き妻ハリーが現れる。クリスはこのハリーのコピーを本物とみなして共に生きようとするも、彼女が徐々に「お客」らしからぬ人間らしさを獲得していく中で無理が生じてくる。クリスは葛藤の内に病気になってしまう。

る。『ソラリス』の撮影を担当したユーソフからサリンスキーが聞いたところによると、「鏡の部屋」は文学的シナリオの段階では「白い空間」として設定されており、ユーソフの提案によって変更されたのだという。¹²

最終的な完成版における「鏡の部屋」のシークエンスは、四方鏡張りの部屋に置かれた寝台でうわごとを呟くクリスのショット[02:26:47-02:27:07]¹³、クリスの自室で寝台に寝る彼に近寄り、カメラを正面から見据えるハリーのショット[02:27:08-02:27:27]、クリスの母親と6人のハリーがクリスの自室に現れるショット(以下、「ハリーと母親のショット」)[02:27:28-02:28:14]の三つから構成されている。これに対し、サリンスキーが引用する「鏡の部屋」のヴァリエント¹⁴では6回にわたって鏡張りの部屋が映される。さらにシークエンスの結びは、クリスを解放するためにハリーが自ら選んで対消滅するという自己犠牲を暗示するショット、そして「良心」を軽視する科学文明を象徴する都心の夜景を映すショットが連続している。

このような大幅な改変を見るに、現行版とヴァリエントとは強調されているショットとテーマが異なるといえるだろう。すなわち、現行版では文明批判や道徳のテーマを表すシークエンスから「ハリーと母親のショット」に力点が移されているのだ。母親と増殖したハリーが自室を歩き回るという後者のショットは、世界との調和を欠いたクリスの精神・記憶の状態を表している。死者の現前という事態とクリスの病気の原因を踏まえれば、「ハリーと母親のショット」はまさしく「良心」の様相の映像化として解釈される。また、ヴァリエントと現行版双方ともに、引用4で検討されていたような突出した色彩表現も見られない。このショットは色彩処理にテクスチャ処理が優先されたショットである可能性があるだろう。

これらのことから、「ハリーと母親のショット」はテクスチャ分析の重点的な対象としてふさわしいと言える。さらに、このショットの演出の要諦は、後掲の画像1,2のように、ハリーと母親が似た格好で現れる点、これと異なる衣服をまとったハリーが複数人いる点にある。そこで、二人を結び付け、差異化し、また先に引用したように「主人公とその様相について多く語り、そのイメージを伝達すべき」衣服のテクスチャを見ていくこととする。

¹² *Сальвинский Д.А.* Зеркальная комната. [https://seance.ru/articles/tarkovskij-solaris/] 2021年2月27日最終閲覧。

¹³ 以降、映画の該当箇所の時間数を[]内で示す。計割には2013年ICVにより発売された『惑星ソラリス HD リマスター』のDVDを用いた。なお、本稿末尾で一覧にまとめる引用画像はモスフィルムがYouTubeの公式チャンネルで公開している動画から取得した。こちらの動画のリンクは以下を参照。

Соларис. Серия 1 (фантастика, реж. Андрей Тарковский, 1972 г.) [https://www.youtube.com/watch?v=6-4KYdP92ss] 2021年3月15日最終閲覧。

Соларис. Серия 2 (фантастика, реж. Андрей Тарковский, 1972 г.) [https://www.youtube.com/watch?v=xXa6XpaxBS0&t=628s] 2021年3月15日最終閲覧。

¹⁴ ヴァリエントのシークエンスは①うなされるクリスを寝台に寝かせるハリーとスナウト、②クリスの枕元に寄ったのちカメラを正面から見据えるハリー、③クリスの部屋に現れる母親と6人のハリー、④鏡張りの部屋で寝台に寝るクリスとその反映、⑤そのクリスの寝台の脇に立ち、下着姿で針に糸を通す姿が合わせ鏡に無限に反映し、さらにまた正面に眼差しを向けるハリー、⑥何かを見つめてうわごとを呟くクリスと鏡によるその反映、⑦アップで映り微笑むハリー、⑧クリスがいるはずの鏡の部屋の寝台の上に載り、降りる犬、⑨サルトリウスの研究室の扉が開け放たれていく前に立ち、結びを解いた髪を風になびかせ目線を下にそらすハリー、⑩暗い鏡の部屋に上から落ちてくる燃える布、⑪日本の夜の高速道路のシーンのモンタージュから構成される。このように①～⑪のシーンが順番に展開されたのち、後述する「ダーチャの夢」のシーンが続く。Solaris - Alternative cut of Mirror room scene [https://www.youtube.com/watch?v=yaZmrfQsDuA] 2021年2月27日最終閲覧。

2. 分析と考察①:ハリーの衣装

ハリーと母親の衣装についてレ・ファニュは「不思議なパッチワークの服」が二人を結び付けていると述べる。そして「ハリーと母親のショット」は二人が相互に交換可能であることを表しており、妻と母を重ねるイメージは母親を愛し尊敬してやまなかったタルコフスキーの「エディプス的主題」から生じるのだという。¹⁵

確かに先に述べたように、クリスのビジョンの中でハリーと母親は酷似した姿で現れる。しかし、レ・ファニュが二人を同一視する根拠とした「パッチワークのワンピース」はそれぞれ素材・色彩の面で全く異なるものだ。母親が白と桃色の鉤編みのワンピースを着ている(画像 3)のに対し、ハリーはベージュ系統の革・布のパッチワークから成るワンピースに加えて鉤編みのショールをはおっている(画像 4)。巧妙に差異化が図られた衣装を付与されている二人ははたして本当に「相互に交換可能」な存在なのだろうか。

2.1. 「お客」の衣服のルール

まず、人間の脳にある記憶の島のようなものから抽出して得られた観念が物質化した存在である「お客」の衣服のルールについて二つ確認する。

第一に「お客」の容姿は基となる視覚的な記憶・観念を正確になぞって再現される。この条件のため、本来あるべき後ろ開きの細工が為されていないワンピースをハリーは脱ぐことができない(画像 5)。つまり、クリスがハリーの衣服の構造を覚えていないため、着脱不可能な衣服が実物化してしまったのだ。これはレムの原作小説にもあるエピソードである。『ソラリス』撮影以前にタルコフスキーがイワーノフとの会話の中でこのエピソードに言及した¹⁶ということからも、彼がこの設定を秀逸に感じていたのだと察せられる。また、自殺したオリジナルのハリーの遺体がクリスの印象に深く残っているためか、劇薬を注射するために破られた左袖の穴も、クリスの記憶どおりに再現されている。

第二に同じ観念から生じたものでありながら、「お客」の身体と衣服は別の在り方をする。つまり服を脱いだ「お客」が消滅しても衣服は残存する。再び同じ衣服を着た「お客」が現れた場合、一人の「お客」に対して同じ衣服が二着あることになる。たとえば、クリスは最初に自分の元に現れた「お客」を宇宙服に着替えさせ、ロケットに乗せてそのまま宇宙空間へと射出した。こうして一人目のハリーがいなくなったあとも、クリスの自室にはハリーの衣服が残されている。そこに二人目のハリーが再び現れるショット[01:28:21-01:29:45]では、カメラが椅子にかけられた二つのショールをズームで強調する。一人目のハリーの衣服は、ロケット発射の轟音に負けない大声でクリスの名を泣き叫んでいた、服の持ち主の不在を印象付ける。だからこそ、二人目のハリーを受け入れたクリスはこの痕跡、つまり自分が一人目のハリーを殺したことを思い出させる事物を隠蔽する。そして映画の最後でハリーが消滅し、ソラリス・ステーションに「お客」が現れなくなったあとも、彼

¹⁵ マーク・レ・ファニュ／佐藤公俊訳「ソラリス」、『日本アンドレイ・タルコフスキー協会季報』9号、1990年、31-32頁。

¹⁶ イワーノフ「時間と事物」312頁。(前注5参照)

女の衣服は残される。このような、「お客」が過去に存在したこと／現在は不在であることを示すものとして衣服、特にショールをカメラは重ねて提示する。

2. 2. パッチワークのテクスチュア

第一のルールで確認したように、「お客」の衣服はクリスの視覚に基づいたハリーに対する観念を忠実に再現するものである。「お客」であるハリーその人もクリスの観念と記憶を反映した振舞いをする。しかし、それはクリスという外部から得た情報を反映しているにすぎない。ゆえに、「お客」のハリーは自己を規定することができない。たとえば、オリジナルのハリーの写真を見ても自分と同じ顔として認識できず、姿見によって初めて自己の外貌を認識する。扉を開ける方法がわからず、力任せに破ってしまう。クリスの幼少期のビデオを観た後、洗面所の鏡に向かって「私は自分のことを何も知らないわ。覚えていないの。目を閉じるともう、自分の顔が思い出せない。あなたは？」と語る[01:42:21-01:42:32]。クリス自身の経験の記憶が入り混じり、クリスとハリーが会会う前に彼の母親は死んでいたのにも関わらず、彼女から嫌われており、家から追い出されたという、事実ではない記憶・観念を「思い出して」しまう。彼女がこの偽の記憶を語り始めると、クリスとハリーの実物と鏡像の両者を捉えていたカメラが鏡の方へズームインし、鏡像のみを映し始める。すると、ちょうど鏡面上の水滴がハリーの鏡像に被り、歪みを生じさせるのだ。この演出はハリーの自己認識に生じる齟齬をまさしく示しているのではないだろうか。

これらの人間離れした振舞いや、自己同一性を確保できない様子は、クリスの観念・記憶の断片をちぐはぐにつなぎ合わせることで生じるものだ。そしてこの継ぎ接ぎの記憶はハリーのワンピースのパッチワークとアナロジーを為す。タルコフスキーがフォーミナに指示したように、衣装のテクスチュアはそれをまとう人物の様相を語るのである。

2. 3. 時間という他者と「良心」

ところで、上述のハリーの着脱不可能なワンピースのエピソードについて映画研究者の加藤幹郎は、クリスの「眼差しの歪み」と「無力さ」、つまり他者への無理解を表していると論じる。そして『ソラリス』を主人公の眼差し、視線を中心に編まれたテキストとして解釈している。¹⁷ 確かにこの映画の主題である「良心」の問題は、登場人物が「お客」の姿を通して自分の眼差しを恥じ、葛藤することを通して描かれている。

オリジナルのハリーへの振舞いを後悔するクリスはソラリスの海が送り込む「お客」によって良心の痛みを呼び起こされる。しかも、妻のコピーに対する振舞いまでもが衣服という形で跡を残す。排除しても再来する「お客」を目の当たりにしたクリスにとっては無限に罪悪感が増殖するようなものだ。このように過去の取り消し・やり直しの不可能性が何度も経験される状況がソラリス・ステーションに発生する。ここで「良心」、人間の

¹⁷ 加藤幹郎「映画、歴史、不可知論 アンドレイ・タルコフスキー論の余白に」、『映画の領分 映像と音響のポイエーシス』フィルムアート社、2002年、221-224頁。

モラルが試されるのだ。かくしてハリーの衣服は倫理的な主題を導き出すモチーフとして分析される。ハリーのショールが「他者」との関係の中で生じる「取り戻せなさ」を象徴することから、先に言及した斉藤論文で詳細に解きほぐされたタルコフスキーの時間論の萌芽が『ソラリス』に見られることがわかる。

2.4. コミュニケーションにおける他者

ここで「ハリーと母親のショット」と後続のシークエンス(以下、「ダーチャの夢」)を觀てみよう。臥せってうわごとを呟くクリスは自室に母と幾人も妻の姿を幻視する。ショットの最後はショールをはおってこちらを見据えるハリーの前をまた他のハリーが通り過ぎるというもので、この通過を契機にモノトーンの映像に切り替わり、寝台から身を起こすクリスが映される。彼はカメラ正面から外れた一点を見つめていて、そちらに近寄っていく。そしてこの動きをカメラが追うにつれて、女性の後ろ姿がフレームインする。

観客はこの一瞬、クリスが引き付けられている女性がハリーと母親のどちらなのかと、身構えるであろう。その答えはすぐに出る。すなわち、曇ったビニールの幕の切れ目から見える額縁のかかった壁、リボンが毛束に巻き付けられているハリーとは異なる髪の結び方、そして大きな花を模したレース地のワンピースが映り込むことで、ここがダーチャであり、クリスが呟き寄せられて行った先は母親であることが判明する。

抱擁を交わした後、クリスは遠慮がちに母に話かけようとする。しかし彼女は目を逸らし、クリスに背を向けて歩み始める。これにクリスは言葉を飲み込むしかない。何か言おうとしていた言葉の代わりに、クリスは自分の遅刻を詫び、母の後についていく。椅子に座った母親の様子を、相手との間にそびえる金属製の大きな箱越しに窺うと、彼女は本を手にとってそぞろに頁を繰っている(画像6,7)。母子の間にそびえるこの障害物は、ソラリス・ステーションに到着したクリスが侵入者を恐れて扉の前に置いたものと同じ箱だ。そして、この予防線は無視して彼の前に現れたのが一人目のハリーである。この箱のモチーフによって、クリスの意思に関係なく彼の領域に侵入するハリーと、交流を望んでもクリスにとって近寄りたが母親が、鮮明に対比されている。やはり両者は「交換可能」な存在とは言えないだろう。自他の境界線を示すような箱を易々と乗り越えて登場するハリーは、母親のような自分と同一化できない存在としての他者とは言い切れない。クリスの内面から生じた存在として定義される「お客」は自分を映す他者、鏡像としての他者であり、箱を乗り越え彼に迫りくる存在なのである。

ところで、先に紹介したように「他者」との関係に基礎を置く時間論を展開した斉藤はタルコフスキー作品に一貫するテーマの一つとして「言葉」に着目している。字幕によって視覚的かつ瞬間的にメッセージを発する無声映画とは異なり、トーキーの発話行為や会話には時間性が付与される。時間の持続の中で言葉を紡ぐ発話表現においては、会話の途絶や吃音、破綻したメッセージによって沈黙や意思疎通の滞りが強烈に表現されるのだ。このように言葉を交わす中で意識される主観的な質としての時間性を受け止めることによって、

作品内の登場人物の間、そして作品と観客の間に真のコミュニケーションが成立する。¹⁸ 静かな室内で視線を交わさずすれ違ひながら行われるクリスと母親の私語は、「他者」の存在と濃密な時間性を感じさせる映像であると言えるだろう。

2. 5. 鉤編みのテクスチュア

ちくはぐな自己しか持てないハリーは「取り戻せなさ」によって「良心」を自覚させる存在でもあった。ここで、「お客」の身体と衣服は別のもので存在するというルールを思い出そう。先に挙げた一人目のハリーの痕跡にまつわるエピソードのほかにも、このルールを誇示するシーン[02:21:13-02:23:02]がある。このシーンは、液体窒素を飲み下して自殺未遂を起こした後、下着の上にショールを羽織ったハリーがベッドに倒れこむところから始まる。彼女に対してクリスは、地球に戻らずにソラリスの上空に留まってハリーと共に暮らすという意思を示す。二人はそのまま眠りにつくが、クリスが眠っているとき彼の隣にハリーはおらず、彼女がいいるはずの場所にはショールだけがある。夢にうなされて汗みどろでクリスが目覚めると、先ほど映されたショールは消え、ハリーが眠っている。先述の例では、「お客」の身体が消えた後も衣服が残ることで意味が生じていた。これに対し、このシーンではショールからハリーへの変身がハリーの変容を表している。

先に確認したように、「お客」は人間から読み取られた観念が物理的に現前したパッチワーク的な存在にすぎない。しかしハリーはクリスと共に過ごすうちに、人間らしくなっていく。つまり、自分の存在に疑問を抱き、自分の思想を開陳するという抽象的でオリジナルな思考を実践するようになるのだ。このような複雑な思考や個性・人間らしさが、他の主体にとっての他者としての主体を構成するのであり、ハリーがクリスにとっての他者性を獲得して一個の人間になりつつあることが、糸によって模様を織りなすショールによって示されると考えられる。

人間の内面に絶えず生成される記憶・過去が幾重にも編まれ、模様を浮かび上がらせ、そうして他者への想念・観念が構築される。フェドトキンが自然のテクスチュアに見出していた「時間」とは、刻一刻と生成・消滅していく事物の状態のことであった。これに対し、鉤編みの網目模様のテクスチュアは記憶を持ち現在を生きる人間にとっての、消え去ることのない時間を表すのである。このように人間性・時間性と結びつく他者性を象徴する鉤編みのテクスチュアを、母親とハリーは身につけているのだ。

上述の内容を総合すると、鉤編みとパッチワークという異なる二つのテクスチュアをハリーはまとう。観念・記憶の物質化である「お客」と、観念・記憶を産出する人間と、ハリーの両義性のギャップは深まっていく。彼女のジレンマの源はクリスにある。これに苦しむクリスがうなされながら観るビジョンこそが「鏡の部屋」のシークエンスであり、このシークエンス内の「ハリーと母親のショット」でハリーと母親に共通する他者性が鉤編みのショールによって明示される。ショールを身につけないパッチワークのワンピース姿のハリーたちの顔が

¹⁸ 斎藤毅「タルコフスキーの映画における〈言葉〉のモチーフについて」、『ロシア語学ロシア文学研究』47号、2015年、360-366頁。

映されないことから、彼女たちが自己同一性を持った主体ではなく断片的な存在であることが表されている。

以上の内容を強いて二項対立的にまとめるならば、鉤編みは人間的なもの、有機的な記憶の構成や他者的な時間を表し、パッチワークは「お客」的すなわち非人間的なもの、自己同一性の拡散を表す。「お客」であるハリーは徐々にショールが表すような人間らしさを強めていくのだ。

衣服のテクスチャの観点から母親とハリーがいかなる存在であるかを分析し、着眼点であった「ハリーと母親のショット」にまた戻ってきた。テクスチャの次に、衣装の色彩についても確認してみよう。

2.6. 衣服の色彩

ハリーの衣服はショールもワンピースもベージュ系統の色で構成されている。これはバートンのビデオを観る直前のシーンと結末で父親が着ている革製のベスト(画像 8)や、ハリーの主観ショット[02:08:19-02:10:49]として細部を映されるピーター・ブリュゲル(父)の『雪の中の狩人』に用いられている色彩と同系統である。¹⁹ 母親の鉤編みのワンピースは桃色と白の糸で編まれており、ハリーの鉤編みのショールとは色彩の面では同一視しがたい。なお、映画の冒頭の地球におけるエピソードで登場する少女・女性の衣装にはピンク系統の色が配されている。彼女たちと共通する色が配されている母親のワンピースには地上の女性というイメージが強調されているのかもしれない。

さて、ソラリス・ステーションで暮らす人々の衣服やその部屋に掛かっている布を見ると、茶・黄・紺・水色・白・黒が配色されており、やはり絵画中の色彩と類似している。『雪の中の狩人』は色彩の観点からも重要なモチーフであると考えられる。この絵が飾られている図書室は彫刻や絵画・シャンデリアなどのインテリアに溢れ、無機物的なソラリス・ステーションの中では異質な空間だ。『ソラリス』の美術を担当したロマージンによると、そこには「まるで地球のような雰囲気が漂っている」。これは「SF 一般にたいする嫌悪」をタルコフスキーと共有するロマージンが「原作の脱宇宙化」をはかった名残であり、「地球文明全体へのノスタルジア」が映画のテーマなのだという。²⁰ 衣装の色彩、そして記憶や時間のテーマに強く結びつくものとして、タルコフスキー作品に共通する主題であるノスタルジアが『ソラリス』でいかに表れているか検討しよう。

2.7. ノスタルジアのテーマ

『ソラリス』におけるノスタルジアの対象は、完全に区別できず重なり合うものではあるが、次の三つに分類できるだろう。一つ目は映画冒頭で示される地球の自然、二つ目は図書室に集約される地球文明、三つ目

¹⁹ 『雪の中の狩人』と登場人物たちの衣装の色彩の一致は、映画美術の衣装の研究者であるジークムントが以下の記事で言及している。Жизнь и И. "Солярис" А. Тарковского. Костюмы и декорации. [https://la-gatta-ciara.livejournal.com/125554.html] 2021年2月27日最終閲覧。

²⁰ ミハイル・ロマージン/杉里直人訳「タルコフスキーと画家」、『タルコフスキーの世界』キネマ旬報社、1995年、515-522頁。

はクリスの個人的な過去だ。

自然へのノスタルジアは、ダーチャの周りの自然から採取した土と芽を金属のケースに入れて持参するクリスや、通風孔に紙片をつけることで葉擦れに似た音を聴こうとする科学者たちの様子に表れている。

地球文明へのノスタルジアは図書室に限らず、ソラリス・ステーション内の科学者たちの自室の装飾からも表現されている。自殺したギバリヤンの乱雑な部屋には図書室と共通するような彫像、馬の絵、絨毯が飾られている。ギバリヤンの部屋ほど過剰ではないが、壁に機械が敷き詰められているスナウトの部屋にも中国風の陶磁器があり、これも文明へのノスタルジアを表していると言えるだろう。

なお、スナウトの部屋を映すシーン[01:04:07-01:06:32]ではカメラが二回 360 度パンして室内を映す中で、一回目と二回目で机に乗っているものが変わるといった一種のトリック撮影が行われている。一度目のパンで、ステーション内を徘徊する「お客」について問い詰められたスナウトが怒りを示す。ここで机上に映されるのは薬品の瓶やピンセット・ガラスなど実験に用いるような事物だ。これに対して、クリスがスナウトの感情に配慮した声かけをする二度目のパンでは、食べかけの缶詰と陶磁器が映される。これは、映像内の事物が登場人物の心理状態を表現することを露骨に示すショットである。スナウトの部屋に対し、ソラリス研究に心身を捧げるサルトリウスの研究室には実験器具ばかりが置いてある。部屋の事物が部屋の主の状態や彼らのノスタルジアの度合いを示しているとみなせる。

自然と地球文明はもちろんクリスの過去を構成する要素であり、自然に囲まれたクリスのダーチャにも地球文明を表すインテリアが存分に散りばめられている。この二つの対象および環境に接しながら生成されたクリスの個人的な過去、それへのノスタルジアについて詳しく見てみよう。

クリス個人のノスタルジアはハリーと共に見るホームビデオ[01:39:11-01:41:29]に象徴されている。ビデオに映る、雪の丘での焚火や犬などのモチーフは『雪の中の狩人』と共通する。先にも触れた、ハリーが『雪の中の狩人』を見つめる場面[02:08:19-02:10:49]では、鳥のさえずり、犬の鳴き声、人々のざわめきなどの地上の音を含む電子音楽が流れ、絵画の細部がモンタージュされる。自分の感じ得ない地上へのノスタルジアをハリーが疑似体験しているかのようなシークエンスは、雪の積もった丘に立つ幼いクリスが振り返るショットで終わる。このように、北方ルネサンスの名画『雪の中の狩人』は映画中で自然・地球文明そしてクリス個人の三種のノスタルジアを結びつけるシンボルである。

この絵画は「ダーチャの夢」でも映される。ここで母親とクリスが『雪の中の狩人』の前に立つショット[02:29:56-02:30:27]を見てみよう。夢の中で絵画はダーチャに設置されたテレビ画面、つまり映画の第一部で科学者会議の記録やバートのビデオ電話などのモノクロ映像が映されたスクリーンにかけられている。映像は過去・現在の遠く離れた空間を視覚・聴覚の面で現前させる。この意味でスクリーンとは過去と現在という異なる時空間を結び付けるメディアである。『雪の中の狩人』は『ソラリス』の作品世界においてノスタルジアを表す事物であった。また、ブリューゲルを鑑賞するハリーの頭に地上の物音が鳴り響いていたことも想起されたい。ここではない時空間を見せるという点において、絵画とスクリーンに映る映像は共鳴する。

クリスの夢の中では、このノスタルジアのシンボルの一部分にビニールがかけられている。半透明の遮蔽物に妨げられることなくブリューゲルの絵を眺める母親に対し、クリスは降ろされたビニールのちょうど前に、しかも絵に背を向けて立っている(後掲のシークエンス分析表の③参照)。彼は会話の中で身体を半回転させるが、その視線は絵を見るばかりで自分を見ない母親を通過した後、下方に向けられる。ようやく母親が自分に目を向けると、玉突きのように今度は母親の眼差しを避け再び絵に背を向ける。つまり彼には『雪の中の狩人』を観ようとする素振りが全くない。ノスタルジア、ひいては母親とクリスの関係を考えるにあたり、このシーンは示唆に富んだものである。

また「ダーチャの夢」はモノクロ映像であり、これにはテクスチャを処理する上での理由があったに違いない。そこで、次の章では「ダーチャの夢」のテクスチャ分析を行う。その対象としては、地上のダーチャとの決定的な相違点である、「ダーチャの夢」の事物に張り巡らされるビニールフィルム(画像9)を取り扱う。

3. 分析と考察②:ビニールフィルム

本章で分析するビニールフィルムはソラリス・ステーション内でも度々目にする事物である。たとえば、サルトリウスの実験室にはビニールシートが吊り下がり、さらに「ダーチャの夢」のインテリアと同じように実験器具がビニールに包まれている。また、クリスが地球を離れてから初めて眠りにつくとき、その寝台にはビニールがかけられたままである。

これら新品のようなビニールと異なり、「鏡の部屋」の二つ目のショットで寝台の後ろにかけられ、「ダーチャの夢」で映されるビニールには、概して細かに皺が入っている。畳まれたのか何かの重さがかかったのか、さざ波のような痕跡を表面に見せるビニールは、それが晒された時間を観客に感じさせるテクスチャを持っている。

皺だらけのビニールは光を反射する細かな平面を持つ。このような反射面にならない部分は光を通すが、一見透明に見えるビニールも光線を100パーセント透過できるわけではない。すなわち透明に近い半透明である。ゆえにモノクロ映像の「ダーチャの夢」で外光はビニールの半透明のフィルターを通り、霞がかかっているかのように見える。この曖昧さが意味するところを考えてみよう。まずはビニールフィルムによってここで弱められる光が『ソラリス』でいかなる機能を持つのかを確認する。

3.1. ソラリス・ステーションにおける光・闇

ソラリス・ステーションの窓から見える外の景色はおおむね光に溢れている。実際、クリスが到着した後のわずかな時間しかソラリスの夜は描写されない。ステーションに着いたばかりのクリスは状況を飲み込まず、ギバリヤンの死や謎の人影の気配に不安を増大させる。彼が大きな丸窓の向こうをのぞき込むと、未知に対する恐怖を表すかのような闇が充満している。[00:57:49-00:59:01]

しかしこのショットの直後、クリスとサルトリウスの会話の最中に、みるみる夜が明けていく。これ以降のシ

ョットでソラリスの夜の闇が窓を通して映されることはなく、窓の外は白一色となる。サルトリウスの研究室に面する廊下やクリスの自室といったステーション内の空間の基調色も白だ。また、クリスが部屋で眠りにつくシーンも、暗闇を映すことではなく、セピアやモノトーンの映像によって暗さが表現されている。さらに、クリスたちの自室が並ぶ管状の廊下は常に照明がついていて明るい。寝ている間に自分の記憶を読み取った「お客」が現れることに対する不安や恐れから、科学者たちは夜や眠りを意識させない空間を形成しようとしているのかもしれない。

ところでマクファデンはタルコフスキーの作品のうちでも特に『ソラリス』、『鏡』、『ノスタルジア』(Nostalgia, 1983)を取り上げ、フロイトの「不気味なもの」²¹の概念を援用して分析している。マクファデンによると、『鏡』で描かれる主人公アレクセイの半生は個々のエピソード・記憶という部屋によって構成される家に喩えられる。家の概観が明確に映されるのに対し、過去つまりアレクセイの幼児期・少年期のエピソードにおいて部屋の中は暗闇と陰に占められており、視界が平坦としない。これは主人公の内奥すなわち抑圧され深層に追いやられた欲望や秘密が観客そして視点人物である主人公自身にとっても完全に知ることができないものであるということを示すのだという。²²

人間の隠蔽された心理を隠すものとして暗闇を捉えるのは一般的な解釈に思える。しかしながら『ソラリス』においては夜中の眠りを通して「お客」が到来するため、抑圧された心理が暴露される過程の中に闇がある。「お客」を拒絶したくとも、人間には睡眠が不可欠である。このジレンマを語るスナウトは『ドン・キホーテ』の一節を引用し、クリスに読み上げさせる。これは『ドン・キホーテ』後篇第68章で、主人のドン・キホーテに眠りの効用を滔々と述べるサンチョの台詞である。

引用5

私はこれだけは知っておりますぞ、眠れる私には恐怖も希望も苦渋も祝福もありませぬ。眠りの生みの親に感謝を。万物に通用するこの金貨。この新しき秤は羊飼いと王様とを、愚者と賢者とを釣り合わせる。ただひとつ、堅い眠りに難点あり。これは極めて死に似通うとか。

このように「お客」に心を暴かれることを嫌い、眠ることを恐れて点ける照明の光は、皮肉なことに内奥の暴露のモチーフにもなってしまう。見たくないものを明るみに出す光のわかりやすい例として、良心と恥の問題に憔悴したクリスが介抱されながら廊下を歩くショットが挙げられるだろう。このシーンでクリスはカメラに

²¹ 慣れ親しんだものに起因する不気味さ、恐ろしさを指す。親密圏に属するはずの記憶が抑圧され、時折回歸することで、異質なものの、ぞっとするものとして現れると、フロイトは主張する。ジークムント・フロイト／原章二訳「不気味なもの」、『笑い／不気味なもの』平凡社、2016年。マクファデンはタルコフスキー作品における「家」は「不気味なもの」の形をとる同義的なイメージであるとし、主人公にとっては葛藤からの逃避先でありながらも、フラッシュバックするトラウマ的な意味も持つとする。

Daniel McFadden. Memory and being: The Uncanny in the Films of Andrei Tarkovsky. *Verges: Germanic & Slavic Studies in Review* 1, no.1 (2012), pp. 43-54.

²² *Ibid.*, p. 52.

背を向け、スナウトとハリーに支えられつつ画面の奥の眩しい光に向かってひたすら歩き続ける。また、次項で言及するように、「ハリーと母親のショット」も、照明の丸く白い光が契機となって導入される。

3. 2. 半透明の加護

「ダーチャの夢」の直前のショットは、まばゆい光によって導入される「ハリーと母親のショット」であった。先ほどの衣服の分析に基づくと、ショールを手を持ってこちらに視線を向ける下着姿のハリーと母親は「取り返しのつかなさ」や「良心」の問題を生じさせる他者を、こちらを見ることもなく顔の見えないワンピース姿のハリーたちは自己同一性が拡散した人間のちぐはぐな精神を表す。双方ともにクリスの現在の葛藤の根本原因で、これらの根源的な問題に向き合うことをクリスは導入の光によって強制されていると解釈できる。

そしてこのショットに後続する「ダーチャの夢」は不完全な透過率を持つビニールに包まれた空間だ。ビニールのテクスチャを通して輪郭のぼやけた光を描くために、光の微妙な様相を映すモノクロ映像で「ダーチャの夢」は撮られたのだ。

では、曖昧な光は作品のプロットにどのような効果をもたらすか。夢とは人間の無意識的な内面がイメージを通して表現される場であり、時に暴露的なものだ。しかし「ダーチャの夢」のシークエンスでは見たくないものを暴き立てる光を弱める半透明のビニールのお陰で、「目を背けたいもの」を直視することを避けながらもそれに向き合える空間が成立する。このシークエンスの核心はここにある。

3. 3. プラスチックという本質

ビニールはプラスチック素材の一種だ。周知のとおり、プラスチックとは元々は可塑性を意味する単語であり、外からくわえられた力によって生じた変形を維持する性質、またこの性質を持つ物質を指す。人類は粘土や琥珀などの天然のプラスチック素材を有史以前から利用しており、その歴史の中で 19 世紀後半に発明されたのが、工業的に生産される現代的な意味でのプラスチックである。²³ 外部の力から生じる変形を受け止めるという変形可能性は硬直性と、変化を及ぼした力が去ったのちも形を保つという成形可能性は柔軟性と、それぞれ対になる。このような可塑性は時間の中で変容し、時間の痕跡を残されていく人間やその記憶の本質と重なるのだ。

しかし「ダーチャの夢」で映されるビニールは加工された後のもので、再び熱を加えない限り可塑性のうち柔軟性を発揮しない。この硬さは、登場人物たちがビニールに触れる際に加えられる乾いた音によって描写されている。²⁴ このようなビニールの機能を分析するにあたっては、聴覚にも着目するべきであろう。

²³ ジャン・ヴェース／和田英一訳『プラスチック』白水社、1953 年。

²⁴ メディア理論研究家の佐近田展康は映像における音の描写機能を「音源となる対象そのものの聴覚的側面を詳細に描くこと」と定義しており、詳細な描写によって「追真の存在感や生々しい現実感を対象に付与し、時として視覚イメージを凌駕するほど対象を実在化する力を持つ」と述べている。佐近田展康「映像における〈音〉の機能分類」『名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要』10 巻、2017 年、15 頁。

3. 4. 静と死の記号と存在の描写

ビニールの聴覚的テクスチュアがいかに作品内で機能しているかを検証するために、「ダーチャの夢」と同様にビニールの音が描写される二つの場面を見てみる。

一つ目はギバリヤンの亡骸にクリスが対面するシーンだ。鈴を鳴らしてステーション内を徘徊する空色のワンピースの少女、すなわちギバリヤンの「お客」を追って、クリスは冷凍室に入る。彼が扉を開けた途端、気温差で室内に白く霧が立ち上る。室に入る前からクリスは扉の小窓からギバリヤンの遺体を確認しているが、あらためてその傍に立ち、彼の顔にかかったビニールをかきりと音を立ててずらし、その死に顔を見てからまたかけ直す。このシーンでは冷凍機が動く音が聞こえ続けており、クリスが室外へ出て行くときには「お客」の少女の鈴の音が再び鳴り響く[01:02:09-01:03:55]。自由に歩き回る少女が立てる鈴の透き通った音と、単調な機械音・乾燥した手触りを喚起させるビニールの音はそれぞれ動と静、生と死をイメージさせる。

二つ目は一人目のハリーが現れるシークエンスだ。ジャケットも脱がずに眠りにつくクリスが少し体を動かすだけで、寝台にかけられたままのビニールカバーは微かに音を立て、光を受ける角度を変える。こうして眠りにつくクリスと室内の壁や柵・本・寝台をモノトーンの映像で見せた次に、ハリーの顔の左下を超クローズアップで映すカラーのショットに切り替わる。その頬や産毛、髪の毛が光を受ける様子は、ビニールのテクスチュアとまるで違い、ざらつくような野性味さえ感じさせる。肌や栗毛、衣服、椅子の茶色系統の色彩も直前のショットとのギャップを生み出している。彼女がクリスに近寄り寝台に腰掛けるとまたビニールが音を立てる。また、銃を取ろうとしたクリスの手が足をかすめ、ハリーがこぼれゆきに急に身体を揺らすときには、急な動きに呼応した緊張した音が鳴る[01:09:09-01:15:04]。ハリーの身体のテクスチュアとの対比では、ギバリヤンの遺体の場面と同じく、ビニールは視覚的に静や非・生をイメージさせる記号として機能している。また、聴覚的には人物の細かな動きや実在を強調して描写している。

3. 5. シークエンスの詳細

ここで、ビニール以外の音響効果も踏まえて分析を発展させていく。後掲の「ダーチャの夢」シークエンス分析表にあるように、映像に加えられた音は、ある程度の時間継続して流れる音、つまり時間を刻む音と、一時的に挿入される音とに分けられる。

ここで特に注目したいのは時計の音だ。分析表の②にあたる、前述の二人の間に金属の箱が障害物として提示されるシーンで、時計の鐘が鳴り秒針の音が聞こえ始める。すると母親は本を閉じ、「いやね、また遅れている。巻きに行くわ。」と呟き立ち上がり、隣室へ向かう。クリスは「まだ時間はあるよ」と引き留める。先ほど自分から離れていく母親にクリスがかけた言葉「僕は二時間遅刻した」が思い起こされる。母親はクリスの言葉に歩みを止め、壁に掛けられた楽器に触れ、クリスに微笑みかけるが、はたして部屋から出て行ってしまう。クリスは駆け足で隣室へと彼女を追いかける。そして、本章の直前に言及したブリューゲルの絵画の

シーンが続く。これは分析表の③にあたる。秒針と虫の声が時を刻む継続音はクリスの「とても気まずいことなのだけど、どうしてか……僕はあなたの顔をすっかり忘れてたんだ」という言葉を契機に止む。幸福かという問いすらも今の自分には適さないと言うクリスが寝台に戻っていくと、母親は「とても残念だわ」ともらす。すると虫・鳥の鳴き声のみが再開する。そしてクリスの泥に汚れた腕を母親が水で洗い流す場面へとつながる。視覚も考慮に入ると、半透明に波模様を描き乾いた硬い音を立てるビニールと、水差しから盆へと垂直に流れ、音を立てて泥を流し、汚れを受け止め淡く変色する水が対比されているように思える。この夢の中の水の音と、自室でクリスが目覚めたときに聞こえる湯を沸かす音が重ねられ、夢から現実へと滑らかにショットが移行する。

3.6. 水のイメージと「ノスタルジア」

ここで水のイメージに関連し、加藤幹郎の論考を参照する。加藤によると、タルコフスキーの映画において一貫して語られているテーマとしての「ノスタルジア」とは、過去を想起している主体の現在と不可分なものだ。それは首尾一貫した物語として対象化することのできない過去・記憶の反芻と定義される。また、タルコフスキーが偏愛するモチーフである水は切れ目のなさを本質とし、「ノスタルジア」と水はその分節不可能性において共通する。さらに、タルコフスキー映画における水は、時間と共に流れゆく川のような水ではない。水たまりや池のような「記憶を押し流すことなく沈殿させ、時間のよどみを招来する」水である。このような水の系統のモチーフ群は一義的に物語に収斂していくようなものではなく、秩序だった断片としてゆるやかに結合して「ノスタルジア」を支えるのである。『ソラリス』の記憶の現在における物体化というアイデアにタルコフスキーは惹かれたのであり、「お客」であるハリーの存在様態に、タルコフスキー作品における水のような「ノスタルジア」のあり方が見出されるのだという。²⁵ 流れ去らずに澱みを生じ絶えず現在に染み出てくる水と、現在と不可分の過去としての「ノスタルジア」は、確かに共鳴するように思われる。

光と闇についての分析で触れたように、ソラリス・ステーションにおいて、主体の意志に関わらず浸透してくる「ノスタルジア」は登場人物たちに痛みを与える。ゆえに科学者たちは宇宙で地上の風音や文化を再現しようとして、水≡「ノスタルジア」≡「お客」の侵入から逃れようとする。このように相反する心的反応が『ソラリス』の特色なのである。夢の中でクリスが『雪の中の狩人』を観ようとしめない様子、その彼の前にかかる半透明の覆いは、「ノスタルジア」の浸食への抵抗とみなせるのではないだろうか。

3.7. 「ダーチャの夢」の時空間

さて、継続音の問題に話を戻そう。何か言葉を飲み込んだ様子で自分の遅刻を母親に確認するクリスは最も言いたいことを言えず、母親の気を引けず、気まずい様子である。うまくゆかない母子の会話を強制的

²⁵ 加藤幹郎「水の言葉 あるいはタルコフスキーはなぜレムに惹かれたか」『ユイカ』18巻1号、青土社、1986年、148頁。

に打ち切るのは時計の音、すなわち絶対的で他者的な時間だ。時間を気にする二人の間には金属の箱が象徴するようなコミュニケーションの困難さが生じている。

しかし、母親の顔を忘れていたという、彼が明かすのをためらっていた本心を告白することを契機に、秒針の音は止む。不幸や孤独をかこつクリスに母親が同調することはないが、彼女に手を洗ってもらうことで、クリスは堪えていたものを不意に漏らすかのように涙を流す。母親は「お客」のような鏡像ではなく、彼の望みを読み取ることも全面的に肯定することもしない。しかし、そのような完全な他者の彼女によってこそ、クリスは許し・慰めを得ること、現実へ復帰することができたのではないだろうか。

ここで押さえておきたいことは、寝台の上での母子の会話の最中もリズムをゆったりと刻む虫・鳥の鳴き声が聞こえ続け、それに重ねて汚れを注ぐ水の音が始まることだ。つまり、時計が象徴するような絶対的な基準に基づく他者的な時間と、虫の音が象徴する時間、水の時間はそれぞれ異なるものと考えられる。これらの時間は同時に流れることもあれば、いずれかが止まることもある。この三つの時間は、クリスがいかにか他者と関わっているかを反映しているのではないだろうか。抱擁の直後に流れ始める虫の声は他者と向き合おうとしている状態。会話が途切れて相手を自分の傍に感じられなくなっているときに聞える時計の秒針は切迫感の中で他者にたじろぎ及び腰になっている状態。そして同一化は不可能であっても他者が自分を受け入れてくれていると感じている状態。これら三つの状態とそれを包み込む時間を、音が表しているのだ。

そして、これらの時間が複合したり一つだけになったりする変動を生じさせ、水の時間を可能にする空間こそが「ダーチャの夢」なのである。ギバリヤンの遺体の保存や使用前の寝台のカバーにかけられるように、ビニールカバーは保存や維持の用途にも使われる。このような半透明のビニールは、視野を完全に覆い隠すことはなくとも、窓の外や内装や『雪の中の狩人』に視覚的なノイズを生じさせる。時間の経過に抗うためのビニールには、他者的な時間の圧力を緩和させる機能が期待されているのだ。半透明でかさついた音を立てるビニールが張りめぐらされているダーチャにおいて、外界とは異なる、曖昧に澱んだり動いたりする時空間が成立する。人間が直面すれば強い他者性を感じざるをえない光や時間をわずかにでも食い止める場にいるからこそ、クリスはかろうじて母親と向き合うことができたのである。

4. 結論

タルコフスキー作品におけるテクスチュアは、事物の表面からリアリスティックな時間の経過を感じさせるものとして一般に理解される。それは主に有機物や自然にさらされた人工物の経年変化を表すという意味においてである。これに対し、鉤編み・パッチワークなどの衣服の作りそのものによって表されているのは、時間と紙一重の記憶の様態と、その様態によって生じる人物の状態である。断片の継ぎ接ぎであるパッチワークのテクスチュアによって記憶に基づく自己同一性が拡散した状態が表される。糸を複雑に編みこんで模様を浮かび上がらせる鉤編みによって表現されるのは、記憶や時間が織り合わされた一個の人格を持つ主体、つまりクリスにとっては同一化不可能な他者だ。鉤編みとパッチワーク両方の衣服をまとうハリーは自己の統

合ができていない状態と主体が確立した状態の間にある。しかしハリーは「お客」であり、クリスの内面を映す鏡像としての他者性を失うことがない。これに対して鉤編みのワンピースをまとう母親は完全な他者である。このようなハリーと母親の同一性と差異を明確に表すのが「ハリーと母親のショット」である。

他者との関わり・コンタクトは『ソラリス』のテーマの一つだ。鉤編みが象徴するような他者と向き合うためにクリスにとって必要な過程として「ダーチャの夢」という曖昧な光と時間に満たされる半透明な空間のシークエンスが生じる。この半透明な空間を構成する重要な要素としてビニールがある。そこではコミュニケーションの不可能性や時間の他者性を弱め、母親という他者と向き合うにあたっての障害が緩和される。この条件下で母親と心が通じる瞬間、つまり母親の憐みによって汚れが浄化される時間が生まれる。

クリスがひと時の安らぎを得るにはビニールによる静的で曖昧な時空間が必要であった。しかし、水がたゆたひ動く音が流れ、手の汚れが落とされると、母親は去っていく。そしてクリスは目を覚ます。ビニールによって守られる空間は一時的なものであり、再び彼は絶えず生成される時間の中で他者と共に生きて行くこととなるのだ。

(つじい まり)

引用画像一覧



画像 1

辻井麻莉



画像 2



画像 3



画像 4



画像 5



画像 6



画像 7

辻井麻莉



画像 8



画像 9

アンドレイ・タルコフスキー『惑星ソラリス』テクスチャ分析

シーケンス分析表					
カット	時間	継続音①	継続音②	画像	アクション
①	2:28:15~	伴奏音楽(前のシーンから継続する具体音楽)			起き上るクリス
	2:28:26		コップの震える音		女性の後ろ姿がフレームイン。抱擁
					
②	2:28:48~	虫や鳥の鳴き声			母親の移動、追いかけるクリス
					本の頁を繰る母親
	2:29:11		(時計の鐘が鳴る) 秒針の音		母が立ち上がり、クリスが引き留めると隣の部屋へ 追いかけるクリス
③	2:29:56~				絵の前に立つ二人
	2:30:09				「あなたの顔を全く忘れていたんだ」
	2:30:25	虫や鳥の鳴き声			「本当に残念だわ」
④	2:30:28~				寝台のある部屋に戻る
⑤	2:31:38~				母親が水盆を持ってくる
	2:31:54~		水で腕を洗う音		クリスの腕を洗う
	2:32:51~		お湯を沸かす音(次のシーンにつながる)		
	~2:33:00				

An Analysis of the Textures in Solaris, Andrei Tarkovsky's Film

Mari TSUJII

This paper aims to clarify our understanding of Andrei Tarkovsky's film, *Solaris*, through analysis of the textures of things portrayed in the film. A texture, in Tarkovsky's words, is stratum of time, which shows the audience how things were exposed to time in the past and in what condition things are in the present. In other words, a texture has similarity to time and memories.

To analyze the functions of textures, I focus on two important parts of the film, "A shot with Harry and Mother" and "A scene of dream of villa".

In "A shot with Harry and Mother", their costumes catch my eyes in the view of texture. Harry, the protagonist's wife, multiplies in this shot. Some Harrys wear a patchwork dress and other Harrys wear a crochet shawl. First, her patchworked clothing corresponds with her jumbled memory and mind, for Harry is a guest, who is reconstructed from the protagonist's memories. Second, some Harrys and Mother wear crochet shawls. In addition, Mother usually wears a crochet dress. These well-knitted crochet textures show an analogue of the complete other's personality to the protagonist's self. When the protagonist communicates with others, he tends to hurt the other party and vice-versa.

In "A scene of dream of villa", however, there appears a hope for good communication, thanks to the texture of plastic sheets, that protect him from external damage.