

## アンドレイ・タルコフスキー『鏡』試論 —— 一人称の映画を目指して ——

山口 宗忠

### 0. はじめに

ある表現形式にはその媒体に適した表現というものがある。その裏返しとして、ある表現形式にはその媒体ではほとんど不可能な表現というものが存在する。たとえば蓮實重彦は、映画が落下という主題を扱うことができないことを指摘している。<sup>1</sup>

媒体の特性としての限界。本稿が取り扱う映画の限界とは、映画が純粋な一人称なるものを表現することができないという事実である。映画とはその特性からして、複数の主体を取り扱うのに適したメディアなのだ。

ここに一人称なるものに接近した一本の映画がある。アンドレイ・タルコフスキー(Андрей Арсеньевич Тарковский, 1932-1986)による自伝的映画、『鏡』(Зеркало, 1975)である。

タルコフスキーはそのキャリアの前期で、一人称の「私」を主題とした映画を創造してきた。たとえば『惑星ソラリス』(Солярис, 1972)で、主人公であるクリスは物語の終局において現実と対峙せず、過去への郷愁の中に自らを投げ出すことになる。そこで描かれているのは徹底して「私」の問題である。

しかし彼の遺作『サクリファイス』(Sacrifice, 1986)は、人類という共同体の救済を主題に据えた映画である。つまり、彼のフィルモグラフィには「私」から「私たち」へとその関心が転換する瞬間が存在していることになる。

タルコフスキーにそうした転向をもたらしたのが、まさしく『鏡』という作品であった。一人称的なものに限りなく近づいた本作は、その極限において、映画での「私」による語りの不可能性を露呈する作品でもあったのだ。本稿は『鏡』における一人称的な語りの達成とその限界を記述することによって、本作をタルコフスキーの作品群における転換点として位置づけるものである。

### 1. 映画における視線の問題について

以上の目的に鑑みて、私たちは映画における視線の表象に着目する。詳しい作品分析に入る前に、本章ではこの問題を簡単に整理しておこう。なお、この整理は本稿の論旨に当てはまる議論のみ焦点を当てたものであり、一般的な意味での視線論を展開するわけではない。

<sup>1</sup> 蓮實重彦『映画の神話学』泰流社、1979年、266頁。

## 1.1. 主観を導入する視線

カメラは物理的に実在しないものをスクリーンの上に映し出すことができない。人物の視線についてもその事実は当てはまる。とはいえ、私たちは映画を観る際に自然と登場人物の視線を感じ取る。たとえば登場人物が窓の外に目を向けるショットの後に、夜空に浮かぶ花火が画面上に映し出されれば、観客はその花火を登場人物が見ているものであると了解することだろう。<sup>2</sup>

このような観客による視線の認識は、人間が生来備えていた知覚方式などではなく、むしろ映画がその技法を練り上げて行く中で生成し、観客が身に付けるようになった慣習のひとつである。私たちがそれらの連鎖を視線と認めるのは、そこに存在する約束事を受け入れているからにほかならない。そこでまずは、映画において視線がどのようなモニターージュによって認識可能になっているのか考えてみよう。<sup>3</sup>

観客に視線が感得されるきっかけとして、まず登場人物は視線を投げかける身振りをとる。その身振りとは、登場人物が何かを閃いたような顔つきを浮かべたり、何かの音に反応したりするようにして、その身体をもとの向きから変えるような運動である。しかしながら、視線を投げかける運動を捉えたショットだけでは、私たちはそこに視線を認識しない。何かを見ているのか、それともただ気まぐれに体を動かしたただけなのか、その差異は単独のショットに内在しているわけではないからだ。

重要なのは、第一の身振りに後続するショットである。客観的に捉えられた登場人物の身振りは、続くショットが彼／彼女の主観ショットとして導入されることによって、視線を投げかける身振りとして成立するのである。視線をどこかに投げかける人間と、その視線の先を映す映像の交代こそ、視線を表現する約束事である。映画において視線とは、客観的に捉えられた運動としての身振りが、続くショットとのモニターージュにおいて主観的な映像に転換されることによって表現される。視線の問題について考えることは、モニターージュ間で映像の質が変化することについて考えることなのだ。客観から主観へ。何かを見ている人間から、彼／彼女が見ている対象へ。視線を媒介とすることで、見る主体が副産物として生成すること。この問題については、実際の作品を検討する中で詳しく取り扱うことになる。このような手法のことを視線つなぎと呼ぶ。

視線つなぎは、コンティニュエティ編集と呼ばれる、いわゆる古典的ハリウッド映画において経験的

<sup>2</sup> そのような観客の見方は、一般に登場人物への観客の同一化の典型的な形象として理解されている。しかしその議論はあまりに簡略化されすぎたとらえかたであるとの見方もある。本稿ではこの問題に深く踏み込むことはせず、このような手法が多く用いられることで、観客が経験的にその見方を会得してきたと考える。ジャック・オーモン、アラン・ベルガラ、ミシェル・マリー、マルク・ヴェルネ／武田潔訳『映画理論講義』創草書房、2000年、330-331頁。

<sup>3</sup> 本稿での整理はプラニガンによる主観ショット(POV ショット)の分析をもとにしたものである。Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin: Mouton Publishers, 1984, pp. 103-119.

に生み出されてきた編集手法の一つである。コンティニューティ編集とは「接合部の前後で連続性の諸要素を保持しようとするあらゆるショット転換の形象」<sup>4</sup>であり、そこでの主眼は、映画スタイルの革新を告げるものなどではなく、観客に物語を的確に伝えることにある。滑らかな編集がなされると、まるでそこにはモンタージュなど存在していなかったかのような錯覚を観客は覚えることとなるだろう。ばらばらのショットが連続する時空間に統合されるような印象が、視線を媒介とすることで付与されている。

## 1.2. カメラへの視線の投げかけ

では、視線つなぎという技法は、単に時空間を滑らかに繋ぎ合わせるためだけに用いられているのだろうか。そうともいえない。ここにはひとつの例外が考えられる。それは登場人物がカメラに視線を投げかける身振りである。カメラの置かれた位置は映画が昇作する空間の中で唯一特権的な地点である。そこはスクリーンの表面で戯れる広漠たる映画世界へ至るただ一つの覗き穴であり、登場人物と観客がさきやかに重なり合う位置であるからだ。

一般的に、劇映画においてカメラの存在は観客に感知されてはならないと考えられている。カメラ目線とは、上映の際に登場人物が観客を凝視する視線を映し出すことであり、それはある意味で映画世界と観客のいる現実世界との垣根を飛び越える手法であるともいえるからだ。<sup>5</sup>このような考え方は、いわゆる「第四の壁」を破る効果を持つものとしても論じられる。<sup>6</sup>カメラ目線をとることによって、画面上の登場人物がまるで観客とコミュニケーションをとっているような印象を与える場合があるのだ。

そのため、一般的な視線つなぎと同じように、画面の手前が登場人物の視線の対象となっている場合は、たとえショットの構成原理が一般的なそれと同じであっても(つまり映画世界の内部でカメラの置かれている位置に視線を差し向けているにすぎないとしても)、それはどこか観客に違和感をもたらす場合が多い。視線の動きが強調されているような印象が与えられているといえるだろう。

それでは、カメラ目線は慣例化された映画文法を異化するものとしてのみ存在するのだろうか。観客に違和感を与え、既存の手法に対する異議申し立てを行うものとしてのみ、カメラ目線は用い

<sup>4</sup> オーモン、ベルガラ、マリ、ヴェルネ／武田訳、前掲書、86-87頁。

<sup>5</sup> 映画におけるカメラ目線と物語の視点の関係性に関しては以下に詳しい。河田学「フィクション・語り手・視点——映画における「カメラ目線」の問題を手がかりに——」『京都精華大学紀要』34号、2008年、141-156頁。なお、ここでいう「映画世界」とは「物語世界」、つまり「諸要素が合わさって1つの全体性をなすような擬似世界として、虚構的世界として理解された物語内容」であると考えられる。オーモン、ベルガラ、マリ、ヴェルネ／武田訳、前掲書、134頁。

<sup>6</sup> トム・ガニングが先鞭をつけた初期映画研究において、発明当初の映画はいわゆる「物語性」を欠いたものではなく、むしろその狙いからして「見せ物性」を主眼としたものであったことが論じられてきた。ガニング、トム／中村秀之訳「アトラクションの映画——初期映画とその観客、そしてアヴァンギャルド」、長谷正人、中村秀之編訳アンチ・スペクタクル 沸騰する映像文化の考古学『東京大学出版会、2003年、303-319頁。

られているのだろうか。

しかし古典的ハリウッド映画を模範として製作された映画においても、カメラ目線は決して珍しい手法ではない。ある場合においては、実際の映像において登場人物の視線がカメラに向けられているとしても、観客はその映像をコンティニューティ編集の特殊な例として受容することになるだろう。

その場合というのが、カメラを凝視する人間を捉えたショットがいわゆる主観ショットの場合である。カメラが登場人物の眼を代弁するとき、カメラ目線は逸脱としてみなされることはない。主観ショットにおいて、登場人物を見つめる他の人物の視線は、カメラに向けられるほかないからだ。

そのような事例が多くみられるのが、いわゆる繰り返しショットの場合である。<sup>7</sup> ときに向かい合う両者の繰り返しは、主観ショットの往復運動によって構成されることがある。それは対面する二者を強調する手法であり、頻繁に用いられるやり方ではない。しかしその場合、一方の登場人物に視線を向ける他方の登場人物の眼差しは、必然的にカメラ目線の形態を取らざるをえない。つまり、繰り返しショットにおいてカメラポジションが二人の視線が交わる直線上に位置するとき、その繰り返しはカメラ目線を伴うことになる。一般的な繰り返しが単独の人物の主観ショットを導入したのに対し、ここでは二者の主観ショットが交互に現れることとなる。それは多少の逸脱でこそあれ、あくまでコンティニューティ編集の一例としてみなされるものだろう。

### 1.3. タルコフスキーの視線

とはいえ、古典的ハリウッド映画が物語の伝達効率を上げるために練り上げてきた手法であるコンティニューティ編集の観点から、タルコフスキー作品の視線を分析することは果たして妥当なのか。タルコフスキーの作品においては、一般にカメラの長回しが主たる特徴とみなされてきたのであり、編集によって映画世界を虚構の上に立ち上がらせるような手法は、一般的にタルコフスキー的と思われている詩学に反するように思える。<sup>8</sup>

しかしながら、たとえ長回しの作家であろうと、その映画は必然的に編集という契機を孕むことになる。上映時間が極端に短いなどのごくわずかな例外を除いて、純粹なワンカットで撮影された

<sup>7</sup> もちろん、繰り返しショットにおいてカメラ目線は決して必要不可欠なものではない。むしろその特殊な一例であり、基本的には肩越しに相手の顔を映し出した構図がとられることが多い。イマジナリーラインさえ遵守してしまえば、向かい合う両者の顔までの位置から撮っても構わない。

<sup>8</sup> タルコフスキーの視線、特にカメラ目線を論じた研究としては、以下の論文が挙げられる。小出川将「観察、リズム、映画の生——アンドレイ・タルコフスキー『映像のポエジア』の映画論における両義性」『超越文化科学紀要』、東京大学大学院総合文化研究科超越文化科学専攻、26号、2021年、27-46頁。小手川はカメラ目線が主観と客観の交代を引き起こし、そこに両義性のみることで、タルコフスキーの映画論との接地をはかっている。しかし、そこにタルコフスキーの語りを解き明かそうとする意図はみられない。また、そこでの両義性とは、あくまで映画全体を体験する観客にとってのものである。本稿は、カメラ目線ないし視線が導入する主観、客観の区別を、作品世界に内在する登場人物の立場から記述することで、作品世界の中に存在する語り手について考察する。

映画は存在しない。また、タルコフスキーは自著の中で、このような技法を拒否すべきものとしてはみなしていない。<sup>9</sup> 事実タルコフスキーは全ソ国立映画大学(Всесоюзный государственный институт кинематографии)で映画を学んだのであり、そこでの習作『殺人者』(Убийцы, 1956)は「五〇年代末から六〇年代初頭の主要映画製作国のスタジオで作られていた劇映画の、標準的なスタイルを示している」。<sup>10</sup> つまり後年そうした側面は薄れていくとはいえ、タルコフスキーは物語を経済的に語るための手法を身につけている。視線に着目することは、タルコフスキーを論じる際にしばしば見過ごされるこうした側面に関心を払うことでもある。

## 2. 『鏡』の分析——「私」が「眺める」

それで『鏡』の分析に移ろう。本作は難解な映画として知られている。映画内のエピソードはそれぞれ独立しており、その連関が明示されることはない。主人公らしい成人の男が語る声は聞こえてくるが、その姿が画面上に現れることはない。物語の中では異なる人物が同じ演者によって演じられており、私たち観客は、画面上で言葉を発する彼／彼女が一体誰で、どの時代に属している人物なのか、すぐに判別をつけることはできない。また、モノクロ、カラーと画面の色彩がしばしば変化するにも関わらず、そこにその交代を根拠づける原理は見出すことができない。錯綜しているという印象を受ける観客もいるだろう。

しかし、本作は決して錯綜した映画などではない。むしろプロットの構成と映像スタイルが美しい調和関係をなしている、極めて計算高く構築された映画なのである。そこで見事に描き出されているのは、ある一人称の主体が認識するひとつの世界である。私たちがそれを錯綜とみなしてしまうのは、ここでの達成が一般的な映画とかけ離れたものであるからにすぎない。

本章ではそのようなタルコフスキーの達成を分析していく。はじめに筋を簡単にまとめておこう。『鏡』とは、家庭内の不和から妻と息子を喪失しつつある主人公が、過去を思い返すことで、自身と母との関係性を再考する物語である。つまり本作では主題の上で、ある一人称の主体に焦点が当てられている。

<sup>9</sup> タルコフスキーの講義録の中に、繰り返しショットについて自らの意見を述べた記述が見られる。「映画には多くの約束事が存在するが、それらの全てを拒否すべきではなく、少なくとも、後に拒絶するためにも、最初の段階においてはその中のいくつかを知っておくべきである。何よりも先にそれと関連するものが、いわゆる数字の 8 [著者注: 繰り返しショットにおけるイマジナリーラインの原則] である。[……]これは完全な約束事であるように思われるかもしれない。しかしこれは反対側の地点に移動する際のモンタージュにおいて、最も本質的なものである。端的に言えば、これは絞切り型であるが、知っておかなければならないものである」。Тарковский А. А. Уроки режиссуры. Учебное пособие. М.: ВГИПК, 1992. С. 71. なお訳出の際には以下のテキストを参照した。アンドレイ・タルコフスキー／扇千恵訳『タルコフスキーの映画術』水声社、2008年。

<sup>10</sup> 西岡成『タルコフスキーとその時代——秘められた人生の真実』アルトアーツ、2011年、34頁。



の全体を形づくる」ものとして存在する。そしてそのような時間とは、「全体として分割不可能な連続体をなしているわけ」ではなく、「その都度、生起する「瞬間」からなっている」ものだと述べている。<sup>12</sup>

そこで重要になってくるのが、「追想」(воспоминание)の概念である。それは現在の時間を生きている人間の、過去に対する関係性の一形態であり、タルコフスキーの映画、特に『鏡』を考える際に、重要な示唆を与えてくれる概念である。どうか。斉藤によれば、『鏡』においては、人間が生きている時間＝直線的な時間＝現在の時間に対し、「追想」された時間＝流動的で孤立した時間＝過去の時間が「不意打ち」として導入される。<sup>13</sup> このことを考える上で、ひとつわかりやすい例がある。「前妻との第一の対話」と定義した場面をみてみよう。<sup>14</sup>

この対話の中で、主人公は前妻と自身の母の話をする。その会話の中で、唐突に「第一のエピソード」の情景がモンタージュされる。一般的にいうフラッシュバックを考えるとわかりやすいかもしれない。画像 1 は現在であり、画像 2 は過去であるということだ。生きている現在の時間において、不意に過去の記憶が蘇ってくるような時間性を映像として構成したものといえるだろう。なお、画像 2 のショットが終わると、再び画面は妻を映し出す映像に戻る。

ここには明らかに時間層の交代がみてとれる。しかし、斉藤は先の論文の中で、このショットにおいて、「主人公は、実際にそれを見ているのであり、映像は過去と現在の時間層を横断しているとしても、主人公が生きている時間は連続しているのである」と述べている。<sup>15</sup> いいかえれば、「追想」という営みは、単に時間層を飛び越えることではない。

たしかに「追想」がなされるとき、時間層は現在から過去に移行する。そこで呈示される過去は、現在と完全に隔絶したものである。しかし、異質なものである過去が現在に導入されるとき、現在の時間は果たして停止しているのだろうか。そうではないだろう。むしろ部分的な過去の映像の奥

画像 1



画像 2



<sup>12</sup> 同前、131 頁。

<sup>13</sup> 同前、141 頁。

<sup>14</sup> 『鏡』の画像は 2004 年に IVC 社から出た DVD から引用した。

<sup>15</sup> 斉藤、前掲論文、141 頁。

底で、連続する現在が潜在的に流れているはずだ。いいかえるならば、「追想」とは現在という持続的で確固たる足場から断片的な過去を眺めるような行為である。『鏡』とは、現在を生きる一人称の主体が、都度訪れる過去の記憶を認識する、きわめて連続的な時間のあり方を表現した映画なのである。画像 2 で唐突に導入される幼少期の「私」の家を映すショットは、そのような『鏡』の構成を序盤にて呈示するものであるといえる。

このように考えると、現在の時間層と過去の時間層が同列でないことは明らかだろう。過去の時間層は、現在の時間層に従属している。現在を生きる「私」の存在無くして、過去の時間層は存在しえない。連続する現在に生きる「私」は、過去の時間層を超絶的な位相から「追想」しているのだ。この「私」の位相こそ、『鏡』の一見独特なプロットを構成する原理である。それゆえ、母のかつての同僚の死を電話越しに知った「私」は、続くエピソードにおいて母とその同僚の過去を「追想」することになるのである(第二のエピソード)。

### 2.3. 視点と映像のスタイル

ではこのようなプロット運びのシステムは、映像スタイルの面でどのように表現されているのだろうか。一般に、映像だけを取り出してそこに現在と過去の差異を見出すことは困難である。ましてや過去が現在に従属しているという『鏡』の複雑な時間構成を映像のスタイルから考えることなど可能なのだろうか。

そこでここまでの議論を、視点という観点から捉え直してみよう。過去の時間層では、生身の「私」は存在しない。結果としてその内部に視点人物が入り込むことは原理的にありえない。概してそれらは客観ショットとして捉えられた画面になることだろう。一方、現在の時間層は「追想」する主体が地に足をつけて存在する時空間である。そこに「私」の視点——主観ショット——が見出されることは何ら不思議なことではない。

以上を念頭に置いた上で、まずは現在の時間層について考えてみよう。わかりやすい例として、ここでは「第一の電話」のシーケンスを考える。

このシーケンスは単独のショットによって成立している。そこにモニターージュは存在しない。カメラは部屋の内部でゆっくりと旋回するような動きをとると、じりじりと扉に向かって前進していく。

<sup>16</sup> 編集が狭み込まれないことは、連続する時間を表現する最も原理的な解決であるといえるだろう。

また、「私」の姿が視覚化されず、声だけがその存在を担保している点も重要である。その結果として、ここでの画面はまるで「私」の視界と一致しているかのように映る。<sup>17</sup> しかしここでのヴォイ

<sup>16</sup> 扉を画面中央に収める構図は、後期タルコフスキーに特徴的な構図でもある。

<sup>17</sup> しかし純粋な意味での視野とは異なる。「第一の電話」のシーケンスは、「私」が母親と電話をしている場面だが、



ス・オーヴァーは、あくまで母との対話の一部である。つまり姿こそ映っていないとはいえ、語り手の存在は物語世界の内部に位置付けられることとなる。

このように、いくつかの例外を除けば、現在の時間層はワンシーン・ワンショットで撮影され、そこに「私」の声が挿入されることで成立している。これらの特徴こそプロット運びのシステムが要請した、連続する時間の中で生きる視点人物としての語り手を表現する映像スタイルである。このようなスタイルのことを、本稿では持続的な映像と呼ぼう。

次に「第一のエピソード」から引用し、過去の時間層について考える。田舎の家に暮らす母のもとを、通りすがりの医者が訪れる場面である。複数のショットが編集によって結び付けられることで、ひとまとまりのエピソードとして成立している。

画像3、4では、オーソドックスな切り返しショットが用いられている。空間がいくつもの断片に分解され、それらがモンタージュされることによって再びひとつの空間として構成される。実際に連続している持続的な映像と異なり、映画的な手法によって、連続している印象が作り出されている。

また、ここでも現在の時間層と同様に「私」の声が挿入されている。しかしその語りは過去の時間層内部で対話を形成することなく、ナレーションに留まっている。現在の時間層の場合と異なり、この声は物語世界の外部からこれらの映像を補足する機能を果たしているにすぎない。あくまで過去の映像の裏側に潜む現在の時間層に「私」は存在しているのだ。

純粋に連続する現在の時間層と異なり、過去の時空間での連続性はモンタージュを介したものでも構わない。思い返される記憶である以上、それらは恣意的に「私」が結びつけた映像である。視点人物が物語世界の外部に位置づけられることによって、「追想」された過去はショットの集積として映像化されるのだ。このような細切れの映像を、本稿では断片的な映像と呼ぼう。

とはいえこれらの断片的な映像は、あくまで一般的なコンティニューティ編集によって結合されたものだ。しかし『鏡』においてその用法は、ときに古典的ハリウッド映画における編集の域を超えていく。

---

カメラは部屋の中をゆっくりと動いている。時代からして固定電話である以上、電話をしながらか「私」が部屋を歩き回することは考えられない。この問題については、4. 1.にて再検討する。

画像 3



画像 4



画像 5、6 は、「第四のエピソード」と「夢(空中浮遊)」のシーケンスから引用したものだ。カメラを見つめる女と男(物語の上で、彼女／彼は主人公の母と父にあたる)は、その間に異なるショットを挟むことなくモンタージュされている。

しかしこの場面は何やら異質だ。画像 3、4 が、複数のショットで物語世界内における同一の時空間を描出していたのに対し、ここでは明らかに異なる時空間が結び付けられている。何より奇妙なのは画像 6 の奥でシーツを被せられている人物が母親である点だ。つまり、両者は物語世界の中で決して向き合っていない。母親が画面の手前に注ぐ視線は、物語世界内においても見えるはずのないものに注がれているのである。家の壁を見つめているはずの母親が、映画的な慣習によって、父親と視線を交錯させている。

しかし「私」という語り手がこれらの連鎖に対して超越的存在として君臨している限り、このことも合理的に理解することができる。「追想」する「私」は、異なる時空間に属する複数の記憶を、語り手であることの特権を振るって単独の仮想的な空間に仕立てあげているのだ。先の例では近接した時空間が結び付けられていたのに対し、この例では遠く離れた時空間が結び付けられている。そこにはあくまで程度の差異しか存在しない。時間、空間における遠さ——それは結合などありえないと私たちに思わせるほどの遠さだ——が、ここでの奇妙さを生み出しているといえるだろう。このように考えると、ここでの奇妙な視線つなぎも画像 3、4 の視線つなぎとそう大きく違わない。

過去の時間層にコンティニューティ編集が用いられていること。それは現在の時間層が持続的な映像であったこと(すなわち、編集という概念が忘却されていること)と併せて考えると、次のような解釈を生む。「私」は、過去を編集されるもの——すなわち映画——として「追想」しているのだ。「私」は編集の主体として、現在の時間層から遠く隔たった記憶を結びつけている。<sup>18</sup>

画像 5

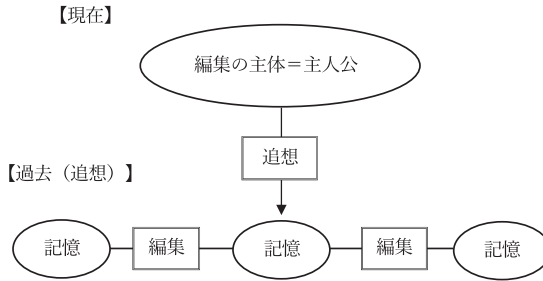


画像 6



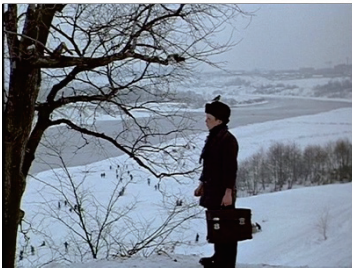
<sup>18</sup> この解釈は根拠を欠いた恣意的なものに思われるかもしれない。しかし、のちに触れるようにタルコフスキーが「追想」という営みを、スクリーンや絵画などの枠を登場人物が凝視する関係から着想したことを考えると、この解釈もあながち見当違いでないことが理解されるだろう。また、『鏡』の冒頭でテレビ画面が点灯し、それに続くショットがその画面と思しき吃音治療のシーケンスであることから、本作がある種映画という媒体に対しメタ的なものを志向した映画であることが推察される。

図 1



ところで、断片的な映像にはある特徴が見出される。ときに絵画的な構図が見られるのだ。

画像 7



画像 8



『鏡』における雪景色のショットが、ブリューゲル父の『雪中の狩人』と類似した構図をもつことは、多くの研究者によってしばしば指摘されている(画像7, 8)。<sup>19</sup> それは運動感の欠如した静かな画面である。この事実をどのように考えるべきだろうか。超越的な「私」の存在から解釈してみよう。

再構成とは語り手である「私」が記憶を加工することであった。ここではその加工が、結合の論理——つまりモンタージュ——だけでなく、映像そのものに対して行われているのではない。曖昧なイメージでしかなかった記憶が、具体的な映像として立ち現れる際に、「私」は絵画的な構図を持ち出すのである。ある種の引用行為であるともいえるだろう。

こう考えると、「私」にとって、総体としての過去の人生は、すべて加工可能な素材として与えられているように思われる。その中からある部分を取り出し、ときに改変を加えて、部分同士を結合した

<sup>19</sup> 例えば以下を参照。Johnson Vida T, Petrie Graham, *The Film of Andrei Tarkovsky: a visual figue*, Bloomington: Indiana University Press, 1994, pp. 251-254. 本書において、タルコフスキーがブリューゲルに強く惹かれた理由は、その絵画の「映画らしさ(movielike)」にあると論じられている。ただしその指摘だけでは、タルコフスキーが絵画的な構図を用いた事実は説明がつかない。なお、図 11 は、ウィーン美術史美術館(Kunsthistorisches Museum)の公式ホームページから入手した。https://www.khm.at/en/objectdb/detail/327/ (2023年8月21日最終閲覧)

ものが、『鏡』における過去の時間層なのである。

## 2.4. 『鏡』以前の作品——「追想」の発見

ここまでの議論では、「追想」する営みがプロットを構成する原理であることを示すことで、『鏡』を形式的にも一人称的な映画として記述してきた。「私」の「追想」を分水嶺として現在の時間層と過去の時間層が差異化され、後者が断片的な映像の連鎖として——つまり映画として——持続的な映像の中に埋め込まれるシステム。ここではそのシステムに先立って、タルコフスキーが主題のレベルで一人称的なものを志向していたことを示しておく。しかしそれらはいまだ形式的なレベルに至っていない。過去の時間層と現在の時間層は、映像のスタイルにおいて峻別できるものではなかったものであり、プロット上の位相を大きく異にすることもなかったのである。

たとえば実質的な処女作、『ローラーとバイオリン』(Каток и Скрипка, 1960)では、全編を通してオーソドックスな映画文法が用いられている。それは『鏡』において過去の時間層を表現する映像のスタイルである。つまり、本作には映像のスタイルにおいて差異が存在しない。現在を生きる主人公は概してカメラが捉える客体ことどもり、彼の主観世界を描写するショットは視線つなぎの中でふと立ち現れるほんの僅かな瞬間にすぎない。ましてや過去を「追想」する瞬間など存在しない。ここでの一人称らしきは、あくまでも説話のレベルに留まるものだろう。

タルコフスキーの名を世界に知らしめた作品である『僕の村は戦場だった(イワノの少年時代)』(Иваново Детство, 1962)においては、現在の時間層と過去の時間層に、映像のスタイルの面で差異を生み出そうとするタルコフスキーの試みが垣間見える。タルコフスキーはそこでの試みを、次のように振り返っている。

映画の中で夢を撮影する必要に迫られた際、私たちには問題を解決する必要があった。詩的な具体性にいかにして近づくべきか、それをいかにして、どのような手段によって描くべきなのか？ ここでは思弁的な解決はありえない。出口を探す中で、連想と曖昧な憶測を頼りにして、私たちはいくつかの実践的な試みに取りかかった。こうして、突如として第三の夢でのネガによる表現を思いついたのである。私たちの想像の中で、雪で覆われた木々を通して黒い太陽の斑点がちらつきはじめ、輝く雨が降りはじめたのである。ポジからネガへのモンタージュの移行を技術的に可能にするように、稲妻の閃光が生まれた。しかし全てはただ非現実的印象を作り出しただけだった。<sup>20</sup>

<sup>20</sup> Тарковский. Уроки режиссуры. С. 125.

夢のシーンは、「追想」によって導入され、登場人物の主観として画面上に現れる。それは『鏡』における過去の時間層と同じ原理にて成立したものと見える。しかしここで描かれた夢は、あくまで画面上の処理によって表現されているにすぎず、複数の夢や記憶が編集を通して結びつく構成には至っていない。もちろん夢ないし過去を映画として構想するタルコフスキーの姿はいまだ前景化していない。

『アンドレイ・ルブリョフ』においても、『ローラーとバイオリン』同様、「追想」する主体が存在しない。主人公が視点人物となることはなく、彼の上層に位置する語り手が、エピソードを選択し、それらを結びつけている。それは『鏡』における過去の時間層の位相と近いものであり、逆にいえば、『アンドレイ・ルブリョフ』の構成原理を作品内部に組み込み、前作では超越的な見えない存在であった語り手を「私」として顕在化させた作品が『鏡』であるといえるかもしれない。

『鏡』でひとまず完成する「追想」のかたちと、そこで導入される過去の時間は、『惑星ソラリス』においてその端緒が見出される。紙幅の関係上詳しく分析することはできないが、その一例を紹介しておこう。<sup>21</sup>

画像 9



画像 10



画像 11



画像 12



本作の中盤で主人公らが視聴するホームムービーの映像である。「これは父さんが撮ったんだ。僕も少し」(Это снимал мой отец. Ну я кое-что.)という台詞からも、また画面手前を凝視する二人のショットに挟み込まれている点からも、これらの映像が確かな枠をもつ映画内映画であることがわ

<sup>21</sup> 『惑星ソラリス』の画像は 2013 年に IVC 社から出た DVD を使用した。

かる。

この一連の映像の中で、森の中で佇むクリスの母親のショットは2回登場する(画像9、12)。これらが同一のショットであることは明らかだ。注目すべきなのは、これらのショットが前後のショットとの間で視線つなぎを形成していることだ。具体的にいえば、画像9と画像10は母親と父親の視線の一致を、画像11と画像12は少年クリスと母親の視線の一致を形成している。画像10と画像11が異なる時間層に属する以上、ここでの「向き合っている」印象は、あくまでこのホームムービーを編集する主体(ここではクリスの両親がその主体であると推測することができる)が事後的に構築したものにはすぎない。ホームムービーにおいても、コンティニュイティ編集によって異なる時間層が結合されているのである。

それは図1で示した、編集の主体がさまざまな記憶を結び付けながら「追想」する図式と類似する。異なるのはこのホームムービーが『惑星ソラリス』という映画の中に埋め込まれた映像であるという点である。逆にいえば、枠を不可視化し、編集の主体を「私」という語り手にあてがった作品こそ『鏡』であるということになる。この意味において、『惑星ソラリス』は「追想」のかたちをもたらす端緒であるといえる。

## 2.5. タルコフスキーの編集論——映画の比喩として過去の時間層を読み解く

本章では、ここまでの分析で浮上した編集の主体という概念を掘り下げて考えてみたい。超越的な位相から過去を編集するとはどういった営みであるのか。

その狙いのもと、まずは『鏡』から少し離れ、タルコフスキーの著作『刻印された時間』(Запечатленное время, 2002)<sup>22</sup>を紐解いていく。そこで描き出された時間論を体系的に記述し、その時間論をタルコフスキーの編集論として取り出す。タルコフスキーにとって、理想の映画、理想の編集とはどのようなものなのかを考えることが第一の目標となる。

続いて、その時間論／編集論が『鏡』という作品においてどのように機能しているのかを考察する。結論を先取りしておけば、『鏡』でその論理が適用されるのは、作品全体に対してではなく、作品内部に組み込まれた過去の時間層に対してである。そのとき、過去の時間層に対して外部に位置づけられる「私」は、その時間論／編集論を適用する主体として想定されることとなる。

タルコフスキーが「時間を刻印する手段」こそ、映画という芸術の美学的原理であると述べたことはよく知られている。それは人類史上初めての映画、リュミエール兄弟による『列車の到着』においてすでに存在していたという。

<sup>22</sup> *Тарковский А. А. Запечатленное время // Андрей Тарковский. Архивы. Документы. Воспоминания / Под ред. О. Б. Авилова. М.: ЭКСМО-Пресс, 2002. С. 95-348.* 訳出にあたっては次の文献を参照した。タルコフスキー、アンドレイ／鴻英良訳『映像のボエジア 刻印された時間』筑摩書房、2022年。

この[著者注:『列車の到着』によって誕生した新たな美学的]原理は、芸術の歴史の中で初めて、また文化の歴史の中で初めて、人間が直接時間を刻印する手段を発見したということの中に存する。それと同時に、好きなだけこの時間をスクリーンに複製し、繰り返し、そこに私が戻ることのできるような可能性を発見した。人間は現実の時間の鑄型を受け取ったのだ。<sup>23</sup>

映画は誕生当初から、「時間を刻印する」という性質を持っていた。しかし、この天才的な作品のあと、「映画は押しつけられた外見だけは芸術的な道を歩み始めた」<sup>24</sup> のだとタルコフスキーは述べる。それは文学や演劇の翻案である。

主たる不幸は、それだけで価値ある映画の可能性——時間のリアリティをセルロイドのフィルムに刻印する能力——を芸術的に利用することを拒絶した点にある。<sup>25</sup>

時間のリアリティ。『列車の到着』に見出されるものであり、翻案作品には存在しないもの。偽りの芸術ではなく、真に芸術的なもの。それは何なのだろうか。編集の介在だろうか。タルコフスキーはやはり、長回しの映像を偏愛しているのだろうか。しかし続きを読み進めたところで、タルコフスキーの語る映画の美学的原理は、依然として曖昧だ。

少し視点を変える必要がある。注意しなければならないのは、タルコフスキーはここで映画という芸術一般について語っているのではないという点だ。構築物としての映画について、タルコフスキーはいまだ語っていない。いいかえれば、この段階でタルコフスキーは編集の問題を取り扱っていない。タルコフスキーが語っているのはショットそれ自体の力能であり、優れたショットとそうでないショットとの差異である。優れたショットは、時間を刻印し、現実の素材それ自体と結び付く。そうでないショットは、時間をその内に含まず、現実世界と関係を切り結ぶこともない。一つのショットが作品の全体部分を占める作品『列車の到着』を扱うことで、ここでの問題設定は映画一般に向かってるように思われるが、実のところタルコフスキーが焦点を合わせているのは、『列車の到着』の中に存在する(といってもこの場合は部分が全体となってしまうのだが)、時間の刻印されたショットなのである。それゆえ、たとえば私たちが見ることのできる『列車の到着』が、件のショットを冒頭としていくつものショットが連鎖する構成の映画であったとしても、冒頭のショットだけでタルコフスキーはそこに時間のリアリティを見出すこととなるだろう。

<sup>23</sup> Там же. С. 161-162.

<sup>24</sup> Там же. С. 162.

<sup>25</sup> Там же.

ショットには優劣が存在する。それはそのショットが、現実と結びつき、時間が刻み込まれているか否かによって決定される。その基準は未だ明確ではないが、少なくとも私たちは、タルコフスキー自身の中に、そのような価値判断の基準が存在することを認めることはできる。

しかしタルコフスキーの作品はもちろん一つのショットから構成されている訳ではない。複数のショットが結合され、全体が構成されている。よって次に考えるべきは、時間の刻印されたショットを結びつける原理についてだろう。それこそがタルコフスキーの編集観である。

タルコフスキーは映画における作業の本質を、「時間の彫塑」(ваяние из времени)と定義している。その作業とは以下のようなものだ。

映画人は〈時間の塊〉という、生の事実の広大で分節化されていない集積を包括するものの中から、不必要なものを取り除き、放棄することで、未来の映画の要素となるべきもの、映画的イメージの構成要素として光を浴びるべきものを残す。<sup>26</sup>

先ほどまでの議論に従えば、〈時間の塊〉を撮影したショットこそ、タルコフスキーの考える優れたショットであるということになる。それは舞台作品の記録といったあり方に代表される、「図解的な」(иллюстративный)<sup>27</sup>、真の時間性の付与されていないショット——つまり〈時間の塊〉と向き合っていないショット——と対比されるものである。こうした優れたショットをつなぎ合わせることで、タルコフスキーの追い求める理想の編集であることはいうまでもない。

では〈時間の塊〉とは何か。タルコフスキーは同著の中で、理想の映画制作のあり方とは、ある人間の一生の時間を記録するフィルムを監督に与え、そこで撮影されたフィルムを一般的な映画の上演時間となるよう編集することであると述べている。そのことを考慮すると、〈時間の塊〉という言葉によって想定されているものは、人間の一生と類似するものであると考えられる。<sup>28</sup>

〈時間の塊〉という全体から部分を選択し、それらを結合することによって、一本の映画が完成する。私たちがここで問うべきは、〈時間の塊〉とショット、そしてショットの積み重なりとしての映画という三者の関係である。簡略化していえば、そこには二段階のプロセス——撮影と編集——がみてとれる。その用語をタルコフスキーの用語に置き換えるならば、前者は選択(отбор)、後者は結合(соединение)であるといえるだろう。全体から部分を取り出し、それら部分を組み合わせることで再び全体へと帰しようとするプロセスについて考えること。<sup>29</sup> タルコフスキーの編集論を考察す

<sup>26</sup> Там же. С. 163.

<sup>27</sup> Там же. С. 162.

<sup>28</sup> Там же. С. 165.

<sup>29</sup> タルコフスキーの作品において、部分と全体の関係は主要なテーマとなっている。例えば『アンドレイ・ルブリョフ』の結末部分では、イコン画家アンドレイ・ルブリョフの『至聖三者』の断片がクローズアップによって捉えられている。



ることとは、このプロセスについて検討することだ。

部分はいかにして選択／撮影されるのだろうか。全体が〈時間の塊〉なのだから、そこから切り取られた部分＝ショットは、すでに時間性をまとったものとなっているはずだ。つまり〈時間の塊〉から切り出された素材は全て、優れたショットになりうる。そこから一体何を、どのような基準で選択／撮影すればよいのか。そこにどのような価値判断が存在するというのか。

同時に、私はある定まった人間をしつこく追っていく必要があるといたいわけでもない。スクリーンにおいて、人間の行動の論理は、全く異なる(副次的ともいえる)事実や現象の論理に移行することもありうるだろう。もし、事実を取り扱うときの作家を支配する理念にとって必要であるならば、あなたが撮影した人間も、何か全く他のものを入れ替えることによって、スクリーンから姿を消すこともありうる。例えば、一貫した主人公―登場人物を完全に欠いてこそいるが、全てが人生に対する人間的なまなざしの(ラクルス)によって定義づけられるような映画を作ることはできる。<sup>30</sup>

上の引用を詳しく見てみると、映画の全てを定義することになる「人生に対する人間的なまなざしの(ラクルス)」(«фракурсом» человеческого взгляда на жизнь)<sup>31</sup>における、「まなざす」主体は、まさしく作家自身であることがわかる。そして作家の理念次第によっては、主人公―人物の存在なしでも、映画を作り出すことができる。つまりここで語られているのは、作家自身が超越的に、メタ的な位相から映画と関わり合うということだ。映画監督は、〈時間の塊〉から、自らのまなざしでもって部分を選択する。

新奇な映画論ではない。むしろそれは、映画制作において監督の位相を特権化させる、現代からみれば古くさい芸術家信奉であるように思えるかもしれない。しかし映画はこの段階ではまだ完成しない。次なるプロセスに目を向ける必要がある。

そこで、第二の過程として、結合／編集について考えてみよう。

ショットの中を流れる、この時間の密度、緊張、あるいは逆にいえば(希釈度)を、ショットの中の時間の圧力と名付けてみよう。その時モニタージュはショットの中の時間の圧力を考慮して

いくつかの断片＝ショットを重ねたのち、カメラは絵画から距離をとり、俯瞰で全体を映し出す。

<sup>30</sup> Там же. С. 165.

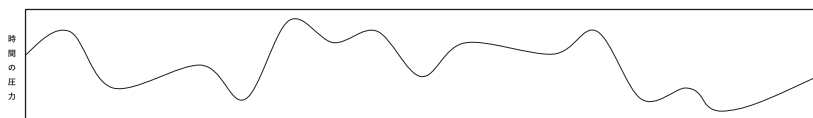
<sup>31</sup> ラクルスという用語は、一般的にカメラ・アングルを指す。ただしロシア・アヴァンギャルドの用語としては、ロトチェンコの写真にみられるような、奥行きを縮めて描く手法、短縮法として用いられることもある。ただしここでは基本的に前者の用法としてこの語が用いられていると考えることにする。

断片を結合する手段として現れる。<sup>32</sup>

〈時間の塊〉から切り取られた各ショットは、それぞれ異なる「時間の圧力」を持つ。〈時間の塊〉が人間の一生に類するものであったことを考慮すると、そこに存する「時間の圧力」が不連続であると考へられない。それでいて選択された諸断片はそれらの圧力に注意を払えば接合可能であるという。

以上を考慮すると、「時間の圧力」とは、ショット内で連続的に変化しうるものだと考へるほかない。「生の事実の分節化されない集積」とは、滑らかに変化する、縫い目の存在しない流れである、と。二次元的に考へると、「時間の圧力」を示すグラフは曲線として記述されることになる。

図 2



〈時間の塊〉という、連続する時間の全体から、いくつかの部分を選択し、結合する試み。そのような試みでは、選択の時点で結合の仕方が一つに限定されることとなるだろう。選択することによって、結合は自然になされる。撮影を終えた時点で、編集はすでに終わっている。なぜなら、切り取られた部分の両端を異なる部分と連結させる試みは、奇跡的な「時間の圧力」の一致に運命を委ねるしかないのだから。そのような奇跡など、そうそう起こるはずがない。実際タルコフスキーは、選択／結合の両者をフィードバックの関係として記述している。フィードバックの関係とは、順次的になされるはずの異なった段階を、相互に作用する関係として捉えることにほかならない。

モンタージュ。それは結局フィルムを貼り合わせる理想的なヴァリエントにすぎない。それはフィルムに写し取られた素材の内部に、そのままアプリアリに埋め込まれたものなのである。[.....] ここには独特のフィードバックが存在する。自らで組織化されつつある構造は、早くも撮影時に埋め込まれた素材の特別な性質のために、モンタージュの中に自らを実現するのである。貼り合わせ方の特徴を通してあたかも撮影された素材の本質が滲み出るようなのだ。<sup>33</sup>

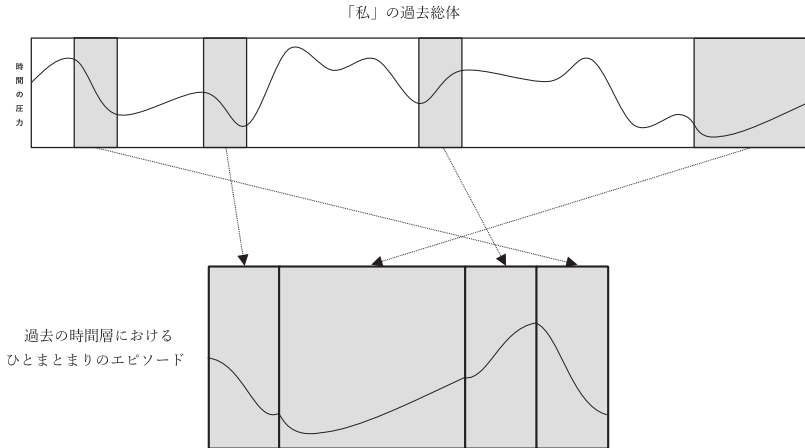
このような過程を経て完成する映画とは、下図を見れば明らかな通り、連続こそしているが、滑らかな持続を描きえない。少なからず、そこには縫い目が存在してしまう。〈時間の塊〉の縮図として完成した映画は、実際に連続しているのではなく、連続している印象のもとに成立しているのだ。

<sup>32</sup> Там же, С. 228.

<sup>33</sup> Там же, С. 226-227.

数学的な比喩を用いれば、その時間は連続しているが、微分可能ではない。

図 3



タルコフスキーにとって理想の編集とは、ショットとショットを編集者が自在に結びつけるようなものではない。むしろ、ショットとショットが自ずと結びついてしまうような奇跡的な体験を目指すものなのであり、そこで映画に外部から手を出す人間は、あくまで補佐的な役割——縫い目を隠蔽しようとする——しか果たすことができない。理想のヴァリエントが唯一解であることは、この図をみれば明らかだろう。

ここで『鏡』におけるプロット運びのシステムを思い出そう。『鏡』では、語りにおいて三人称的な主体が存在せず、「私」という一人称的な主体がその立場を担っていたのであった。つまり監督の位相に、「私」が滑り込んでいる。

換言すると以下のようになるのではないか。『鏡』における「私」＝作家は、現在の時間層という特権的な位相から、過去の時間層をみつめている。それはつまり、「私」が、それまでの人生という(時間の塊)から、選択／撮影を行い、結合／編集を経て一本の映画＝過去の時間層を完成させているということだ。過去の断片的なイメージとは、映画監督が(時間の塊)から映画を彫塑するように、現在の時間層に生きる主人公が、総体としての自らの記憶から切り出したものなのである。映画監督—映画という関係は、『鏡』における「私」—過去の時間層という関係と平行関係に置かれている。そこで(時間の塊)と平行関係に置かれるのは、現在の時間層を生きる「私」にとっての過去全体である。

このことから、『鏡』という作品は映画についての映画として考えることができる。タルコフスキ

一の映画論を代弁する存在として、「私」が存在する。「私」は、過去を映画として見つめている。そのまなざしの(ラクルス)は、タルコフスキーのそれと同じものであり、それはこの映画が自伝的な映画であることも関係づけられることだろう。

そのように考えると、これまで論じてきたタルコフスキーの編集論がどの部分に適用されるのかは明らかだろう。「私」は過去の時間層に対して、その編集論を適用しているのである。その事実が「私」を編集の主体として位置付けるものであることはいうまでもない。

ここに至って、2. 2. の議論には若干の修正が加えられることになる。先の議論において、「私」は過去を能動的に加工する主体として記述されていた。それは膨大な広がりを持つ記憶＝(時間の塊)から、自由に部分を選択し、改変を加えつつ自在にそれらを結びつけるような、超越者としての特権を持つ主体であった。しかしタルコフスキーの編集論は、編集者にそのような特権を与えるものではない。むしろ部分と部分が結びつく奇跡的な瞬間を目指して、幾度も選択／撮影を繰り返すような主体が想定される。過去の時間層は、「私」による能動的な営みの帰結ではなく、むしろ選択されたものが避けがたく結び付くものとして定位されるのだ。

しかしそれらの記憶は、決定的に結合されながらも、滑らかな持続を描くものではない。そこにはどこまでも建て付けの悪い部分が存在してしまう。タルコフスキーの編集論が以上のような葛藤を孕んだ論理を要請する以上、過去の時間層に対しても同様の葛藤を見てとる必要がある。

画像5、6を思い出そう。ここでの2ショットは異なる時空間に属し、また画面の色調も大きく異なっていた。大きく異なる2つの部分が、視線つなぎを介したモニターージュによって結合されている。異質な2ショットに連続性を付与し、その縫い目を覆い隠すのが、まさしく視線つなぎであったということだ。

ここで注意点を述べておこう。現在の時間層から過去の時間層への移行である「追想」と、過去の時間層内での結びつきは、全く異なるものである。「追想」とは、現在の時間層から、それに従属する過去の時間層を眺める営みであった。『惑星ソラリス』の例を念頭に置くと、それは観客の立場から映画を見るという営みと対応する。一方、後者は「追想」後のプロセスに当たるものである。それは過去の時間層、つまり私たちが映画の比喩と呼んできたものの内部で、それらが結合していることを指す。ここで取り上げた編集論は、後者にのみ適用される議論であることに注意しなければならない。

### 3. 『ノスタルジア』の分析——高くから「眺める」

冒頭で概観した通り、タルコフスキーの作品は『鏡』を転換点として、一人称的な映画から三人称的な映画へと変容している。つまり、『鏡』は「追想」を組み込んだ「私」による語りの図式が完成する場であったとともに、それと異なる図式が生起する場でもあったと想定される。

では、『鏡』で生じた事態とは何か。それを明らかにする鍵こそ、先ほど触れた一人称映画の可能性なのである。まずは後期作品を分析し、そこに『鏡』と異なる図式を見出していく。そしてそこで得られた図式から遡及することによって、『鏡』の二重性を解き明かしていこう。

### 3.1. 「追想」する主体

後期作品の例として、本稿では『ノスタルジア』(Nostalgia, 1983)取り上げる。本作においても『鏡』同様、現在と思しきシーケンスと、過去を「追想」したと思しきシーケンスが存在する。基本的に前者はカラー、後者は低色調の映像<sup>34</sup>となっており、色彩の混乱が見られた『鏡』と比べて、その区別はよりわかりやすい。

画像 13



画像 14



画像 15



画像 16



ベッドに横たわる主人公アンドレイを映したショットが、低色調の映像を挟み込む形で編集がなされている(画像 13~16)。<sup>35</sup> 部屋の外で降り注ぐ雨の音が水滴の落ちる音へと滑らかに移行し、モンタージュ間で時間が連続しているような印象を与えている。

この低色調の映像は、アンドレイの妻と思しき女がゆっくりと画面右手に歩くショットから始まる。

<sup>34</sup> モノクロの映像もあれば、薄い色味がついた映像もある。ここでは色調を抑えた映像を総称して、低色調の映像と定義している。

<sup>35</sup> 『ノスタルジア』の画像は 2015 年にパイオニア LDC 社から出た DVD から引用した。

彼女が歩いて行く先には、アンドレイの通訳であるエウジェニアがいる。それは決して起こり得るはずのない邂逅である。女はエウジェニアの髪をかきあげ、抱き合う。続くショットでは、ベッドの上で、エウジェニアとアンドレイが見つめ合っている。すると再びアンドレイの妻とエウジェニアが抱き合っているショットに戻る。エウジェニアはゆっくりと視線を画面のこちら側に向け、カメラを直視する(画像 14)。続いて、ベッドに横たわる腹を大きくした妻の前をアンドレイが歩くショットが導入される(画像 15)。カメラが後退すると、そのベッドはアンドレイが眠りについているベッドであることがわかる。一連のショットが終わると、再び画面は色彩を取り戻し、うつ伏せのままベッドに寝転んでアンドレイの姿を映し出す。すでに時刻は朝となっており、長い時間が経過したことがわかる(画像 16)。

このように、連続する現在の中にふとアンドレイの幻想が去来する構成は、『鏡』において「追想」された過去が突然訪れる構成と類似している。過去であれ幻想であれ、ある主体によって想起された映像が現在の最中に挿入されるという点からみれば、両者に同一の構成原理を見てとることは可能だろう。斉藤の言葉を再び借りれば、アンドレイはこの非現実的な夢を実際に見ているのだ。

36

では、現在と過去(ないし幻想)の二つの時間層について、その映像のスタイルがどのように異なっているのか、いいかえるならば、プロット運びのシステムがいかなる映像のスタイルを要請するのかを確認しておこう。

『鏡』の分析によって明らかとなったのは、現在の時間層はワンシーン・ワンショットで表現される「私」の主観ショットを軸としており、過去の時間層は主人公が過去の記憶(あるいは想像)を編集して立ち上がるものだけということであった。それは「私」が認識する現在と、その間にふと「追想」される過去を総体として取り扱うことで、主人公の連続する時間感覚をフィルムに定着させる試みであったといえる。

長回しのショットを特徴とする現在の時間層については、多くの場面でその特徴が見出されるので、簡単な記述にとどめておく。例えば、ホテルに到着したばかりのアンドレイは、部屋の中を二分以上歩き回るのだが、その光景は編集なしのワンシーン・ワンショットにて描き出され、実際に時間が連続している。

画像 14、15 では、エウジェニアがカメラに視線を向けると、突然場面が切り替わり、アンドレイの姿とベッドに横たわるその妻が映し出されている。異なる時空間が視線つなぎの要領で結び付けられていることがわかるだろう。

しかし、アンドレイの姿がカメラに捉えられている事実からも明らかな通り、本作はある一人の人

---

<sup>36</sup> 斉藤、前掲論文、143 頁。

間の認識世界を表象することが企てられているわけではない。「追想」は作品内部の一構成要素として取り入れられているにすぎず、『鏡』のように作品全体を規定する構成原理ではない。

### 3.2. カメラ目線——複数の主体

では、『ノスタルジア』の構成原理はいかなるものなのだろうか。本作に頻出するカメラ目線を手がかりにして分析を施してみよう。

画像 17



画像 18



カメラ目線による切り返しショットは、向かい合う二者の主観ショットが往復する現象として理解されるのだった。すなわち、両者に「見る」と「見られる」という主従関係は存在しない。両者は同一平面上で並置されている。『鏡』においてそれが許されたのは、編集対象としての両者の遥か高くに、超越的な語り手である「私」が存在していたからであった。『鏡』からの画像 5、6 はそうした加工の結果として、二者が向き合う例である。

しかし『ノスタルジア』のこの画像 17、18 の例では、現在の時間層に属するアンドレイが、カメラに視線を投げかけることによって、妻のカメラ目線——妻は過去の時間層に属する——を導入している。<sup>37</sup> ここでも「追想」と同様に、モンターージュ間で時間層が移行している。

だが、「追想」とは、あくまで現在に生きる登場人物が、過去を一方的に見る営みである。そこでは現在から過去へ矢印は一方しか伸びていないのであって、画像 17 のように、見る主体であるアンドレイのカメラ目線、つまり妻によって客体化されたアンドレイの姿が映し出されるのは、その前提に反する。アンドレイが、現在に従属する時間である過去の時間層から視線を投げかけられて

<sup>37</sup> 映画学者のベリンダは、タルコフスキーとベルイマンの作品における空間を論じた著作の中で、『ノスタルジア』において、「切り返しショット」が異なる空間を結びつけていることを指摘している。しかし、カメラ目線に特別な意味を見出しているわけではない。Berinde Ruxandra, *Moving Images of HOME tracing an architectural phenomenography through the films of Andrei Tarkovsky and Ingmar Bergman*, (PhD thesis, University of Sheffield), 2016, pp. 245-246.

いる事態を、一体どのように考えればよいのだろうか。

続く例では、エウジェニアが画面外に視線を向けるショット(画像 19)に続いて、まずピエロ・デッラ・フランチェスカ作の『出産の聖母』が現れる(画像 20)。すなわち視線つなぎによって、エウジェニアは聖母の顔を見ていることになる。そしてさらにショットが切り替わると、その画面は低色調の映像となり、カメラを見つめるアンドレイの姿が映し出される(画像 21)。つまりこの一連のショットでは、絵画を媒介として現在の時間層に生きるエウジェニアと、過去の時間層に属するアンドレイの視線が一致している。つまりアンドレイの過去を、エウジェニアが導入している。ここでも、先ほどの例と同じく、現在の時間層と過去の時間層が等価に扱われている。エウジェニアはアンドレイを凝視すると同時に、アンドレイにも凝視されている。

以上を『鏡』と比較しながら考えてみよう。『鏡』におけるカメラ目線は、あくまで主人公の「追想」した先、過去の時間層の内部にみられる映像であった。それは記憶を主観的に再現するにあたって、その主体が改変を加えることによって成立する。過去の時間層内部であれば、あらゆるショット間に従属関係は成立しない。過去においては、全てのショットが、その過去を「追想」する主体によって同一平面上に並べられている。カメラ目線の切り返しによって両者が等価に扱われるような事態は、いわば超越的な位相に存在する編集の主体、つまり語り手の「私」によってもたらされるものだ。

しかし、『ノスタルジア』のこれらの例では、カメラ目線による切り返しだが、現在の時間層と過去の時間層を架橋する役割を果たしている。つまり、現在の時間層に生きる人物と、過去の時間層に生きる人物が等しく主観ショットを導入しうる主体として措定されている。『ノスタルジア』においては、時間層を問わずして誰しもが視線を投げかける権利を持ち、主観ショットを導入することができるのだ。

画像 19



画像 20



画像 21

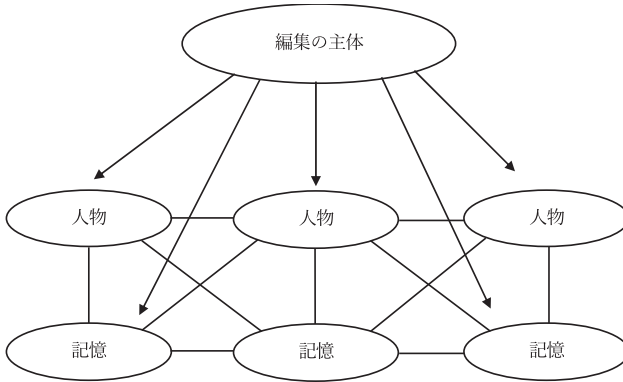




### 3.3. 『ノスタルジア』のシステム

ここまでの分析から明らかなように、『鏡』で見られた一人称的な語りは『ノスタルジア』では成立していない。そこで私たちは新たなシステムを呈示する必要がある。現在と過去、その両時間層を手中に収め、そこに映るもの全てを編集する主体の存在。その存在あってこそ、ある登場人物が他者の記憶を「追想」することも可能になる。

図 4



『ノスタルジア』では、異なる時間層間であろうと区別なく視線が交錯している。つまり、作品外に存在する編集の主体は、現在と過去の両時間層を同じ平面に置いて編集作業を行なっている。これは三人称的な語りのシステムである。異なる時間層に属する二種類の映像は、たしかに色彩の交代によってはっきりと峻別されているように思える。しかしプロット運びのシステムに目を向けると、その境界線は実に不明瞭なものであり、両者がともに編集される素材として等しく扱われていることがわかるのだ。

このプロット運びのシステムと、『鏡』以前の作品におけるそれとを比較してみよう。『鏡』を結節点として、前期を一人称的、後期を三人称的とみなしたその二分法は、果たして妥当性を持ちうるだろうか。

『鏡』以前の作品群は、物語の主題として確かに一人称的なものを志向していたのだった。しかし『鏡』と比較すると、その一人称的なものは、形式的なレベルで徹底されているわけではなかった。主題レベルで一人称的なものを志向しながらも、その試みはプロット運びのシステムにまで及んでいない。『鏡』以前の作品は、形式的にはあくまで複数の人間を超越的に扱う三人称的な語りのシステムとみなさなければならぬ。枠組みとして、『ノスタルジア』と『鏡』以前の作品は大きく異なる

ものではない。後期作品には、想起、幻想、夢といった、主体の心象風景を表象する技法の洗練こそみられるものの、作品全体を規定する語りのシステムは前期作品の延長線上にあるものといえる。

さらにいえば、ここで検討されている複数の主体を取り扱うシステムは、よく考えてみると多くの一般的な映画に当てはまるものでもある。タルコフスキーは『鏡』を経て、再び一般的なプロット運びのシステムに回帰したことになる。その試みの副産物として——つまり現在を持続的な映像で撮影しなければならないというプロット運びのシステムの要請によって——持続的な映像が真に発見され、タルコフスキーはそれを美学的に用いることで名高い長回しを自家菜籠中のものとしたのだ。いささか極端に言えば、前期作品と『ノスタルジア』の差異を決定づけるのは、あくまで映像のスタイルなのである。

とはいえ、タルコフスキーは主題のレベルにおいて、確かに一人称的なそれから三人称的なそれへと移行している。では、なぜタルコフスキーは『鏡』を結節点として、その前後で自らのテーマを変化させたのだろうか。その謎を解き明かす鍵こそ、ここまで先送りしてきた問題点の中に存する。タルコフスキーは、到達点である『鏡』の中に一人称的な映画の限界を見たのである。その事実を認識したのち、タルコフスキーは主題のレベルにおいても複数の人間を描くことになる。その終着点が、人類という共同体の救済を主題に据えた遺作『サクリファイス』であることはいうまでもない。

ではその限界とは何か。私たちは再び『鏡』に戻り、こぼれ落ちたものを拾い集めなければならない。

#### 4. 「私」から遠く離れて

本章が分析の対象とするのは、『鏡』における現在の時間層である。それは持続的な映像にて映し出された連続する時間であり、「私」が認識する世界を表現した時空間である。つまり、「私」は超越的な存在たりえず、同一の時空間をその身体を通して観察する生身の主体として存在しなければならない。そこでは「私」以外の主体が現出することが許されていない。「私」以外の主体が現在の時間層に存在することは、端的に一人称の語りの不徹底であるからだ。

しかし、そのような徹底は本当になされているのだろうか。ほとんど自明のものとして前提してきた「私」の特権性は、『鏡』において果たして無条件に受け入れられるのだろうか。具体的にいえば、現在の時間層に「私」以外の主体が存在している瞬間は存在しないのだろうか。

そこで私たちは、最後にこれまで扱わなかったシーケンス、「スペイン人の挿話」、「プーシキン書簡」、「病床の主人公」について検討を進めることにしたい。というのも、これらのシーケンスは現在の時間層でありながら、ショットの集積として描き出されているからだ。プロット運びのシステムが映像のスタイルと共犯関係にある以上、ここでの問題点は例外として切り捨てるべきものでは

ない。簡単にいえば、これらのシーケンスでは一人称的な形式の不可能性が露呈しているのだ。まずはその問題点を列挙しておこう。

まず「スペイン人の挿話」について。このシーケンスが図式に当てはまらない理由は明白である。明らかに現在の時間層に属しているにもかかわらず、持続時間の短いショットを積み重ねることで成立しているのだ。それは現在の時間層＝連続する「私」の認識世界という構図と対立するよう思える。連続した現在を主観ショットと思いき単独のショットで表現するのが『鏡』のシステムであったはずだ。

さらに不可解なのは、「プーシキン書簡」のシーケンスである。まず問題となるのは、主人公がこの場面に立ち会っていない(息子のイグナートと電話越しに会話するに留まっている)点である。それは先の「スペイン人の挿話」での問題点と同じだ。より理解を困難にするのが、イグナートにプーシキンの書簡を朗読させる黒衣の女の存在である。<sup>38</sup> 彼女は唐突に現れ、唐突に消える。ワンショットの中で、現実には起こりえないことが起こる。彼女が何者であるか、作品内部で語られることはない。

「病床の主人公」の不可解さも、これらの不可解さと共通する。あれほど主人公の姿を避けてきたはずのカメラが、ついに彼を視界にとらえる。そしてその傍らには黒衣の女が行んでいる。これらを主人公の知覚と強弁するのは、あまりに無造作がすぎる。

#### 4.1. スペイン人の挿話

紙幅の関係上、本稿では「スペイン人の挿話」と「プーシキン書簡」の場면을仔細に分析することとしたい。重要なのは、これらの場面が「私」の身体が位置する場所から空間的に遠く離れた場所を映し出しているということだ。

まずは前者から。このシーケンスは、「前妻との第一の対話」から連続して導入される。まずは導入の場面をみてみよう。

持続的な映像であった妻との対話の最中に、まずはスペイン人の男——エルネストと名付けられている——の音がオフ・スクリーンで入り込む(画像 22)。するとショットが切り替わり、リンゴを啜っているイグナートの姿が映し出される(画像 23)。その視線はどこかを凝視しているようだ。さらにショットが切り替わり、先ほどの声の主であったエルネストが現れる(画像 24)。ショットは再び持続的な映像に戻り、騒がしいスペイン人に苛立っていると「私」が前妻に告げる(画像 25)。

<sup>38</sup> なお、この書簡はチャアダーエフに宛てられたものである。西欧と孤立した存在であるロシアは、歴史を持たず、それゆえ未来を持たないと悲観的に語るチャアダーエフに対し、この手紙の中でプーシキンは、孤立しているがゆえにその歴史は尊いと論争的な調子で挑んでいる。坂庭淳史「プーシキンから見たチャアダーエフ」、貝澤哉、杉浦秀一、下里俊行編『超越性』(と生)との接続』氷声社、2022年、60-61頁。

画像 22



画像 23



画像 24



画像 25



持続的な映像の中に、イグナートとエルネストを捉えたショットが挿入されている。それは連続する時間の中で、語り手である「私」の意識が彼ら二人に向けられたことを示すものだろう。「私」が空間的／身体的な制約から解放され、注意、関心の移り変わりがモンタージュによって表現されている。意識が霊的に漂っているような状態である。<sup>39</sup> つまり、編集が狭み込まれているとはいえ、これらは全て「私」の主観ショットとしてみなされるものだ。しかし、続くショット構成はどうだろうか。

突如モノクロ画面の古いフィルム映像で、闘牛士の映像が映し出される(画像 26)。そのフィルム映像が2ショット連鎖すると、続くショットは、テレビ画面を見ているエルネストの姿だ(画像 27)。以降は断片的な映像で、スペイン人の集団が占拠する空間が描き出される。先ほどの考察を適用すれば、「スペイン人の挿話」というシーケンスは、スペイン人たちの空間外部にいる「私」が、自らの認識圏外を推測して映像化したものと考えられる。

さて、こうして「スペイン人の挿話」のシーケンスがはじまるわけだが、ここでの構成も興味深い。断片的な映像でその場にいるスペイン人の男女を映し出すのだが、その合間に幾度かフィルム映像が導入されるのだ。その映像は、内戦中のスペインを捉えたニュース・フィルムであり、闘牛士の

<sup>39</sup> このことは、注 17 にて指摘した問題点の解答にもなるだろう。持続的な映像が主人公の視野と一致しないことは、その映像が主人公の実際に見ている映像ではなく、むしろ視野という制約から解放された、「私」の意識が空間内を自由に漂っている映像であると考えることで説明がつく。

映像と同じくモノクロの古いフィルム映像である。

画像 26



画像 27



つまり、これら一連のシーケンスには二つの時間層が混在していることとなる。一方は「私の」生きている現在、他方はフィルムに記録された過去である。過去の時間層が映画の比喩として定位されたことを考えると、後者もそれと同じように編集によって結びつく断片の集積として捉えることができる。では、それは誰が「追想」した記憶なのか。いいかえるならば、ニュース・フィルムに対して超越的に存在する編集の主体は何者なのか。

ここでの編集の主体はやはり「私」である。異郷の地で群れるスペイン人たちを目にした「私」は、彼／彼女らがこの場で故郷の記憶を共有していると想像し、その想像の結果としてニュース・フィルムを現在の時間層に挿入していると考えられる。そのことを裏付けるのは、闘牛士の映像で始まったニュース・フォルムのモノクロ映像が、スペイン内戦の映像を経てノ連の映像へと連鎖している点である。<sup>40</sup> そのような連鎖がテレビ画面に映し出されていたとは考えにくい。つまり語り手である主人公は、視野に収めることのできない空間を想像し、それを映画として再構成している。その中で、「私」は他者の記憶をも断り無しに「追想」し、自らの想像する世界を映像化しているのだ。

すなわち「私」が記憶に対して施していた加工を、同じ手つきで現在にも適用したものだということだ。端的に言えば、それは編集の主体としての能力の拡張である。

ここまで「スペイン人の挿話」のシーケンスを、「私」という語り手が加工しうる時空間として記述してきた。しかし、私たちはテレビ画面という枠の存在に目を向けていない。図26、27に戻ってみよう。ここではまさしく視線つなぎによって、テレビ画面という枠内の映像が導入されている。分析してきたように、本シーケンスが「私」の推測した映像であるならば、枠内と思しき闘牛士の映像もエルネスト自身が実際に見ているものではなく、むしろエルネストが見ているはずだと「私」が推定した映像であるはずだ。事実、画像27からも分かる通り、ここではテレビの画面自体は映し出されていない。そこに何が映っているのかは不明瞭なままだ。

<sup>40</sup> 馬場広信監修、宮澤淳一、馬場広信訳『アンドレイ・タルコフスキー『鏡』の本』リポート、1994年、96-100頁。

しかし、技法としての視線つなぎとは、副産物として知らず知らずのうちに主観ショットを導入してしまうのであった。つまり、この一場面では語り手である「私」と観客の間にある矛盾が生じることとなる。エルネストが見ていると「私」が推測した映像は、視線つなぎの約束事によって、観客にはエルネストの主観ショットとして認識されてしまうのだ。「私」の主観ショットの内部に、「私」以外の主観ショットが見出されてしまう。それは「私」の超越性を揺るがす事態である。主観ショットを導入しうるほどの主体に、その人物と同一時間層に属する——つまり現在の時間層において同列の存在である——「私」が手を加えることなどできないからだ。たしかにここで起こった現象が過去の時間層内部であれば、超越的な「私」が他者の主観ショットを抑え込む。しかしここで「私」とスペイン人は同じ時間層に属している以上、そのような抑圧はありえない。ここに存在するのは、一人称的な語りの呪縛から逃れようとする人物たちだ。

## 4.2. プーシキン書簡

続いて分析する「プーシキン書簡」のシーケンスは、映画のちょうど中盤あたりに置かれている。現在の時間層でありながら複数のショットで構成されている点は先の例と同じであり、それは「私」が前妻と息子のいる空間の外部から、広義の主観ショットによってその状況を映像化しているものとして考えられる。ここで奇妙な印象を与えるのは、もちろん黒服の女の存在である。彼女は突然現れ、突然姿を消す。その登場と退場を分析してみよう。

落とした荷物を拾うイグナートと母親が廊下にいる(画像 28-a)。<sup>41</sup> 母親は出かけるといい、立ち上がり画面右手の扉を開けるのだが、そのときカメラは同じく右方にパンし、その動きを追っていく(画像 28-b)。するとショットが切り替わり、カメラはほぼ同じ位置から 180°反対を向き、扉の向かいにある小部屋を映し出す(画像 29-a)。次はカメラが左方にパンし、小部屋の入り口付近に立ち、画面左手に視線を投げかけるイグナートの姿を捉える(画像 29-b)。カメラはそのまま左にパンし続け、イグナートが母親の開けた扉の方に歩き出す姿を収めると、その扉の向こう側には、いまだ出かけていない母親の姿がある(画像 29-c)。そこで二人が少しの間会話を交わすと、母親が扉を閉める。先ほどの動きを逆にぞるように、イグナートが画面右手に歩き出すと、同じくカメラは右手にパンし、彼の姿を捉え続ける。再びカメラが小部屋を映すと、先ほどは無人であったその空間に、黒服の女と老女が姿を現す(画像 29-d)。

取り上げたのは、合計 2 つのショットである。黒服の女の登場する後半のショットは、カメラが幾度も首を振ることで、空間を約 180°まるまる映し出している。その複雑な動きのせいも、ここで私たちは空間感覚が失調したような印象を受ける。ここで重要なのは、カメラがパン撮影で登場人物を

<sup>41</sup> 同一のショットから複数の画像を引用する場合、図 28-a、図 29-b のように同じ数字番号を設け、そこにローマ字アルファベットを付記することで区別する。

追っている間に、唐突に二人の女が現れたことだ。その超自然的な登場は、彼女たちが現実の人間でないことを示しているだろう。

とすると、彼女は幻影なり幽霊といった超自然的な存在であるということになる。それはどのような存在だろうか。斉藤は先の論文で、「プーシキン書簡」と、次に触れる「病床の主人公」のシーケンスを、白昼夢のようなものとして定義づけている。<sup>42</sup>

画像 28-a



画像 28-b



画像 29-a



画像 29-b



画像 29-c



画像 29-d



<sup>42</sup> 斉藤、前掲論文、140 頁。

「スペイン人の挿話」において、「私」は自らの知覚しえない空間を想像し、その独断的な仮説でもって画面を作り上げていた。「私」が現在の時間層を加工しているということだ。実際に何が起きているかは問題ではない。「私」がその空間をどのように想像し、認識しているのかがこれらのシーケンスにおいて問題となっているのである。そう考えると、黒服の女は「私」による加工の結果現在の時間層に召喚された人物と考えられる。

ひとつつながりのショットの中で人物が突如登場する。それはホラー的な効果を生み出しているが、ここで重要なのはショットが切り替わらないことによって、「私」のような「追想」する主体が現出しないう事実である。イグナートがいくら視線を画面外に投げかけようと、ショットが切り替わることはなく、当然主観ショットが導入されることはない。観客の空間感覚を麻痺させてまで、イグナートが主体となることが避けられている。ショットをなるべく持続させることで、イグナートの主観ショットを「私」は拒絶している。

「私」による、「私」以外の人物の主観ショットの拒絶。そのことが示唆されるのは、何も編集の有無やカメラの動きだけではない。黒服の女が登場する直前、床に散らばった小銭を拾うイグナートは、指先に静電気を感じ「前にもこんなことあったような。小銭を拾って...」(Как будто это уже всё один раз. Тоже деньги собирал...)と呟く。「私」の想像する中で、イグナートから過去を「追想」する端緒に立っている。しかしすぐにやっぱり初めてだと前言撤回し、何事もなかったように小さく笑う。現在の時間層をも加工する主人公は、ふと胚胎した「追想」の可能性を拒んでいるかのようだ。それは「私」以外の語りを許さない決意のようにも思える。

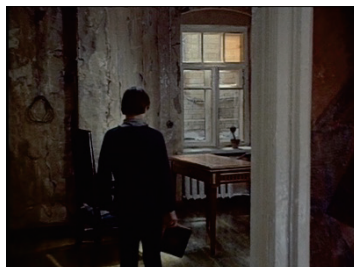
しかし、それでも「私」以外の主観ショットが入り込む余地は残されてしまう。それは黒服の女が消失する場面だ。

プーシキンの書簡を読み上げるイグナートに、誰かが来た、と黒服の女が告げる。言われるまま扉を開けると、そこには「私」の母親と思しき老女が立っている。家を間違えたと言い、彼女はその場を立ち去る。再び扉を閉めるイグナートは、黒服の女がいる小部屋に戻る。しかしそこには誰もいない。ここまでの一連の流れは、登場のシーンと同様にカメラをパンして人物を追うことによって成立している。カメラが動いている間に、なんの前触れもなく黒服の女はその姿を消しているのである。

画像 30-a



画像 30-b





しかし、呆然とした様子のイグナートを背後から映し出すショットが終わると、突然続くショットが導入される。それは置かれたティーコップの跡が、机から次第に消えていく様子を捉えたものだ。カメラは机に近づき、その消失をはっきりとカメラに収めている。この編集によって、観客は画像 31 をイグナートの主観ショットとして認識してしまう。つまり、「私」自ら作り出した幻影の痕跡が、ここでは「私」にとって他

画像 31



者であるイグナートの主観ショットを導入してしまうのだ。<sup>43</sup> たった一度のモニターズグがもたらした帰結だが、それは決定的な意味をもつ。あくまで連続性を仮構するために発見された視線つなぎの技法が、純粹な一人称を拒む原理として作動している。

#### 4.3. 「私」の手を離れた主体——結論に代えて

一人称の語り手が自ら存在する現在の時間を加工しながらも、他の登場人物の主観ショットの導入を避けようとするとき、そこで語り手の掌中に収められる現在は、原理的に単独のショットで描き出されなければならない。しかし、「私」は空間を断片化／再構成することで自らの認識する世界の外側を構築してしまう。それは映画がその歴史のなかで達成した技法を「私」が活用したのにすぎないのだが、そこにはある副作用があった。断片を結びつけるのは、その空間内に物理的に存在する人物の主観ショットであったのだ。語り手であったはずの「私」は、知らず知らずのうちに、客体であったはずの登場人物の主観ショットを生み出してしまふ。編集とは、かくも無作為に、あらゆる人物に主観ショットを導入する主体としての役割を与えてしまふ。そうした事実こそ一人称的な映画の限界であるといわざるをえない。紙幅の関係上検討できなかった「病床の主人公」のシーケンスにも同様の限界が露呈している。

その限界に直面したとき、語り手がとる選択は2つである。現在の時間層を加工することを諦め、過去の時間層のみを編集すること。他方は、語り手自身が作品外へ飛び出し、作品内部にその居場所を失うこと。その選択において、タルコフスキーは語り手に後者の役割をあてがうことになった。これ以降の作品では、その主体が作品から離れ、『ノスタルジア』にみられるような超絶的な語り手として君臨することになるだろう。映画というメディアの中で一人称なるもの追い求めたタルコフ

<sup>43</sup> 辻井麻莉は『惑星ソラリス』を分析する論考の中で、消滅した「お客」(人間の観念が物質化した存在)が残す痕跡としての衣服を分析している。辻井によれば、それは「「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」であるという。ここでのティーコップも、「私」が作り上げた幽霊的な黒服の女が確かに存在し、現在は不在であることを示す痕跡であるといえるだろう。辻井麻莉「アンドレイ・タルコフスキー『惑星ソラリス』テクスチュア分析」『Slavica Kiotoensia: 京都大学大学院文学研究科スラブ語学スラブ文学専修年報』第1号、2021年、125-126頁。

キーは、その極地において、「私」による語りの限界を自覚したのだろう。タルコフスキーの主題が、一人称の「私」なるものから、複数の人間の共同性なるものへと移行するのは、映画というメディアがその特性として複数の人間を取り扱うことに適した媒体であったからなのだ。その自覚をもたらした作品として、『鏡』はタルコフスキーのフィルモグラフィにおいて転換点なのである。

本稿はあくまで大雑把な見取り図を与えるものである。より詳細な分析がなされるべきであることはいうまでもない。

(やまくち むねただ)

## Опыт анализа фильма А. А. Тарковского «Зеркало» : стремление к фильму от первого лица

ЯМАГУЧИ Мунэтада

Целью данной работы является анализ фильма «Зеркало» (1975) с помощью концепта “взгляда” для выявления процесса повествования.

В главе первой мы кратко резюмируем примеры подобного “взгляда” в других фильмах. В следующей главе мы анализируем сюжет и визуальный стиль «Зеркала» и приходим к выводу, что в этом фильме использован принцип перехода между слоями настоящего и прошлого. Кроме того, данные слои отличаются по стилю изображения, так что переход производится в процессе повествования от лица героя, его “я”. Слоем прошлого в фильме считается образ, который “вспоминает” и фактически просматривает главный герой. Кроме того, слой прошлого в «Зеркале» можно рассматривать как метафору кинематографа. В той же главе через анализ фильма «Солярис» мы показываем, как Тарковский открыл технику построения слоя прошлого в соответствии с кинематографическими принципами (1972).

В следующей главе мы рассматриваем более поздние работы Тарковского. Анализируя фильм «Ностальгия» (1983), мы показываем, что приоритеты Тарковского поменялись - повествование от первого лица сменилось повествованием от третьего. При этом настоящее и прошлое смешиваются в единую кинематографическую плоскость.

Но остается одна проблема, рассматриваемая в последней главе. Она посвящена загадочной последовательности в фильме «Зеркало», которая не может быть объяснена на основе предыдущего анализа. Изучив процесс повествования от третьего лица, которое мы наблюдаем в более поздних работах Тарковского, мы проясняем эту загадку. В итоге «Зеркало» представляется нам «местом», где пересекаются оси координат, исходящие от от первого и третьего лица.