



Title	アッバス・キアロスタミ映画におけるオブジェ : 小津映画の継承のあり方
Author(s)	正清, 健介
Citation	形象. 2019, 4, p. 70-90
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/75822
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

アッバス・キアロスタミ映画におけるオブジェ ——小津映画の継承のあり方

正清 健介

序論

映画『5 five〜小津安二郎に捧げる〜』（二〇〇三）は、日本放送協会（NHK）がイランの映画監督アッバス・キアロスタミ（一九四〇―二〇一六、Abbas Kiarostami）に「小津映画へのオマージュ作品を委嘱」した作品で知られる¹。そのような小津安二郎（一九〇三―一九六三）へのオマージュとして製作された『5 five』について蓮實重彦は次のように述べている。

ホウ・シャオシェン監督の場合もそうですが、結局、キアロスタミ監督も小津にオマージュを捧げて映画を撮ってしまった。その『5 five』がまたおかしいんです。海を向いているショットで、その前を人が通っていったり、鴨が通っていったり、五つのショットだけなんです。彼

はこれがオマージュだと言っていて、ことによると勘違いはあるかもしれないけれど、しかし撮っちゃうところがすごいと思うんです²。

蓮實が述べるように、『5 five』は五つのショットだけで構成された七十四分の映画で、そのショットのすべてがキメラを海の方に向けたショットである。原題『5 Long Takes FIVE Dedicated to Yasujiro Ozu』の通り、ショットはそれぞれ六分から二十七分の持続を持つロングテイクとなっている。この『5 five』に対する蓮實の「おかしいんです」という感想は、誰もが持ちうる感想であろう。むしろそのおかしさとは、『5 five』を小津へのオマージュ作品として見た場合のおかしさである。というのは、蓮實が「勘違いはあるかもしれない」と述べるように、小津へのオマージュ作品にしては『5 five』には小津映画に対する誤解とも取りかねない小津とは異質の

映画的態度が見られるからである。その態度は『5 five』が他でもないロングテイクで撮られていることに典型的に現れている。小津は生前、映画製作においてロングテイクを採用することはなかった。例えば、小津の晩年のカラー全六作品のショットの平均の長さ (ASL) は、七秒という短さで有名である。³⁾

『5 five』に違和感を感じたのは運賃だけではない。デヴィッド・ボードウエルは『5 five』について『シーリーン』(二〇〇八) やビデオ・インスタレーション『Sleepers』(二〇〇一) / 『Ten minutes older』(二〇〇一)⁴⁾ のような「純粹映画」に手を出すための口実として小津を利用してはいるように思われうるだろう」とさえ述べている。「要するに、いわゆる小津に捧げられたこれらのオマージュ映画と小津映画の間にはあるズレがある」と述べるボードウエルが着目するのは、小津の映画製作法に対するキアロスタミの誤った認識である。それは「小津がモニタージュを回避するために全景ショットを選択した」という認識である。⁵⁾ 小津はモニタージュを回避するどころかモニタージュを多用した作家に他ならない。

もちろん、キアロスタミが小津映画を誤解していたなどと

いうことは、本人が世を去って久しい今、明らかにしようがない。しかし少なくとも、『5 five』には、小津へのオマージュ作品と称するにはあまりにも小津映画とはかけ離れた点が散見される。その相違点の中でも本稿が着目したいのは、ショットの長さでもサイズでもなく、オブジェ(物)を捉えるショットのあり様である。『5 five』でオブジェのショットと呼ぶにふさわしいショットがあるとしたらそれは、五つあるうちの最初のショットである。それは、砂浜に打ち上げられた流木を俯瞰で捉える約八分のショットである。流木は最初、砂浜の上で静止しているが、ある瞬間、打ち寄せる波にのまれ、波のまにまに浜辺を転がり始める。そして転がる流木は二つに割れ、一方は砂浜にとどまり、もう一方は転がり続け、最終的に沖の方へ流されてしまう。ここで注目すべきは、この流木のショットに続く他残りの四ショットがすべて固定ショットであるのに対し、この流木のショットだけは固定ショットではないという点である。流木が二つに割れる前、この転がる流木を追ってカメラがわずかに移動する。つまり、流木がフレームアウトしてしまわないようにリフレーミングが行われている。果たして小津映画においてこのようなショット——すなわち、動くオブジェをリフレーミングし

ながら捉える俯瞰ショット——はあつただろうか。

本稿は、この疑問を論の起点に、小津とキアロスタミがこの流木のようなオブジェをそれぞれのような方法でもって撮影したか、その撮影法の違いを明らかにするものである。その目的は、その相違を通して、キアロスタミがオマーージュとして小津映画の何かを継承しているとしたら、その継承がどのような形で行われているかを明らかにすることである。

一 スプレー缶

マッシモ・レオーネは、論文「デザインの形而上学——デ・キリコ、キアロスタミ、小津安二郎におけるオブジェの感覚」で次のように述べている。

キアロスタミは、事物への叙情的な眼差しによって現実の秘密の筋立てを開示する能力において、デ・キリコとサヴィーニオに似ている。だが、このイランの監督がそのような秘密を露にする繊細なテクニクを学んだのは、小津安二郎〔……〕からだ。

ここで言われるキアロスタミの「事物への叙情的な眼差しによって現実の秘密の筋立てを開示する能力」とは、キアロスタミの「クローズ・アップ」(一九九〇)のスプレー缶に関わるものである。レオーネは、本作品冒頭に物語の筋とは一見関係なく突如現れるスプレー缶に着目し、それが「物語内部では何の意味もない」ものだとしながらも、「メタ物語的なオブジェ」としてのその機能を指摘する。

この映画の一連の出来事の文法に鑑みるならば、このスプレー缶は、飛行機の航跡と同じく、何の役にも立たない。だが、スプレー缶や同様のオブジェを、この映画が撒き散らしているメタ物語的熟考のきっかけ、映画のシーンにおける奇妙なパズルピースとして解釈するならば、スプレー缶は機能を発揮する⁷。

では、その機能とは何か。レオーネはその機能を、スプレー缶の「記号論的」読解を通して明らかにする。ここで比較対象となるのは、この引用でも言及されている飛行機である。飛行機は、スプレー缶が現れる直前、登場人物のタクシー運転手の見た目、すなわち主観ショットに映し出される。レオー

ネは、飛行機とスプレー缶の類似点（たなびく煙、金属製、円筒形、人工物）を指摘した上で、両者の相違点を次のように指摘する。「飛行機は空にあり、エンジンのパワーで重力に挑む」のに対し、「殺虫スプレーは地上にあり、〔……〕重力に挑むことはない」。加えてレオーネは、スプレー缶を「世俗的で、道具としての役目しか持たず、卑俗である。しかも有害で、下等な生物を直接死に至らしめるためのものだ」と説明する。さらに、スプレー缶が、このシーンにおいて二度に亘り二人の登場人物（前述のタクシー運転手とジャーナリスト）によって足蹴にされることから、「この映画は観客に、そのスプレー缶がこの先幾度も蹴られることを、そしてより低い方へと転がっていく運命にあることを、〔……〕感じさせる」と指摘している⁸。

これらの議論を踏まえた上でレオーネは「スプレー缶の物語は、このオブジェをめぐる事の次第を通して、主人公の物語の最終的な意味合いを開示する」とその機能を明らかにする。本作品の「主人公の物語の最終的な意味合い」とは次の通りである。失業中の主人公ホセイン・サブジアンは、実在するイランの有名映画監督モフセン・マフマルバフになりすまし、ある裕福な家族に取り入り、恩恵を受ける。しかし、

最終的にその嘘がばれ、警察に捕まり、裁判で裁かれる。つまり、レオーネは、その詐欺師サブジアンの不運な顛末を、タクシー運転手とジャーナリストに無造作に蹴られ転がっていくスプレー缶に読み取る。キアロスタミは、映画冒頭、スプレー缶という何気ないオブジェによって、主人公の顛末を示すことに成功している。それがキアロスタミの「事物への叙情的な眼差しによって現実の秘密の筋立てを開示する能力」に他ならない。

では、「秘密を露にする繊細なテクニク¹⁰」と言い換えられるこの能力を、イランの映画監督キアロスタミが、他でもない日本の映画監督・小津から「学んだ」とは一体どういうことか。レオーネは、それを自身が「映画史上最も知られた場面の一つ¹¹」と評する小津の『晩春』（一九四九）の壺のショットの読解を通して明らかにする。正確を期すれば、ショット中央に映る壺とショット左端の暗がりの中に映る百万塔（仏塔のミニチュア）、この二つのオブジェの読解を通して、である。

これまでの先行研究が、もっぱら壺しか対象としてこなかったのに対し、レオーネは「等閑にされていた」影の下にある百万塔をも対象とし、独自の読解を行う。レオーネは、

この百万塔の「シルエットの本質的な象徴性」が、日本文化の文脈から「宗教に由来するものであること」そして「葬儀にまつわるものであること」を指摘する。そして、その「儀礼の、追悼のオブジェ」であるところの百万塔に、その傍らに横たわる紀子の亡き母、すなわち「死」を讀解する（影のなかの百万塔陀羅尼は、恐らく、目立たない謎めいたものなどではない。それは、死んだ母の、不安を呼び起こすような形象といえるのではないだろうか）。一方、壺に関しては「尊式と呼ばれる様式のものであること、すなわち生け花で花入れとしてしばしば用いられるもの」であることを指摘した上で、その壺に「生」を讀解する。そしてレオーネは、小津映画が、この壺と百万塔の「弁証法を介して」、「その最も深い意味」を開示していると主張する。その「最も深い意味」とは、「死を想いながら、何世代にもわたる痛ましい生死の継起のただなかを、悠然と、情け容赦なく歩みを進める時間を想いながら生きる者」である。こうしてレオーネは「壺のショット」に「自身の結婚に、父がいつか死ぬ身であるということの確証を見たある娘の物語」を讀解するに至る¹²。

レオーネは、このような讀解を可能とする『晩春』の壺のショットに、『クローズ・アップ』のスプレー缶のショット

のプロトタイプを見出す。スプレー缶のショットの原型は、壺のショットに代表される「ピロー（枕）・ショット」と呼ばれる小津のオブジェのショットにある。なぜなら、小津は確かにそのオブジェを捉えた「ピロー・ショット」によって——レオーネの言葉を借りるならば「事物への叙情的な眼差しによって」——「現実の秘密の筋立てを開示」しているからである。キアロスタミはまさにこのようなテクニクを小津から「学んだ」とされる。レオーネはいみじくも「彼」[キアロスタミ]が小津に学んだ遺産とは「ピロー・ショット」とよばれる崇高な技術のことだ（「」は引用者による補足説明）と述べている¹³。

二 「ピロー（枕）・ショット」

「ピロー・ショット」とはもともと、ノエル・バーチが一九七〇年代に小津映画特有の静物のショットに対して名付けた呼称である。レオーネはそれを「小津が映画の筋の進行のただなかに取り入れた、大抵は静止状態の、一見したところ偶然そこにあるようなオブジェ、シーン、風景のロング

シヨット¹⁴」と説明する。一方、バーチ自身の説明は次の通りである。

ここではまず、『東京の女』でその十全な発展にまで到達した小津の〈システム系〉の第二の特長、すなわち、「静物の挿入シヨット」のきわめて独自の使い方を検討せねばならない。「……」それらのシヨットの独自性は、さまざまな戦略を駆使し、複雑な関係を変化させながら、説話的な流れを宙吊りにする点にある。多少ためらいはあるが、私はこれらの映像を、日本の古典的詩法における「枕詞」とのゆるやかな類比から〈ピロー・シヨット〉と呼んでおきたい¹⁵。

この「静物の挿入シヨット」と定義される「ピロー・シヨット」において重要なのは、そのシヨットに映るオブジェがその定義の通り「静物」(静止して動かないもの)であるという点である。レオーネは「大抵は静止状態の」(強調引用者)と但し書きをつけているが、バーチの強調点はあくまで「シヨットの静止≡不動性(stillness)」であり、だからこそバーチは「静物(still life)」という表現が実にたびたび適切に

思えてくる」とさえ述べている¹⁶。このことはバーチが「ピロー・シヨット」の「非中心化の効果」が発揮される契機として「カメラが少しの間、ときには長く、人間の生活環境のなかの何か動きのないものに焦点をあわせるとき」(強調引用者)と述べていることから明らかである¹⁷。また、「ピロー・シヨット」で示される空間が「絵画的空間¹⁸」や「凍結した時空間¹⁹」という言葉で言い表せられていることから、不動性はバーチの「ピロー・シヨット」の議論において重要な性質であることが確認できる。

動かず、しばしば長くつづき(だいたい五秒以内だが、それでも「人のいない」シヨットとしては長く感じる)、形態的にハッキリ他のシヨットから峻別されるが、それらは、(小津においてさえ)人物のまわりに比較的に中心化されている人のいるシヨットのようにではなく、絵画のように注視されることを求めるのである²⁰。

バーチは最終的に、小津のサイレント後期からトーカー初期にかけての作品群に、この不動性で特徴付けられる「ピロー・シヨット」の存在を指摘し、「視覚的な(運動―不動性)―

という弁証法的構造を見出す。そして、その構造をもってして、小津のこの時期を「小津の最も実り豊かな時期」だと位置付けるに至る²¹。

また、「ピロー・ショット」の不動性は、ジル・ドゥルーズにおいても小津を『シネマ』（一九八三、一九八五）で試みられた「イメージと記号の分類²²」上に位置付ける上で重要な性質である。ドゥルーズは『シネマ』に関する一九八五年のインタビューで、映画史において戦後「感覚運動の図式」が崩壊した結果、「物語」の代わりに「生成変化」が重要となったという議論に続き、インタビューと次のようなやり取りをしている。

——それが、『時間イメージ』で掘り上げられたネオ・レアリズムの重要性ですね。戦争に結びついた、明らかに決定的な断絶が存在するということ「……」。しかし、ネオ・レアリズム以外のところでも、まず小津が、そしてオーソン・ウェルズが、物語偏重のアプローチを遠ざける方向に進んでいます……。

ドゥルーズ——ええ、戦争末期になつて、ネオ・レアリズムとともに決定的な断絶があらわれたのは、感覚運

動的図式の破綻をネオ・レアリズムが真摯に受けとめたからにはかなりません。「……」しかし、とりわけ重要なのは、映画固有の映像を時間化する可能性が生まれたということでしょう。つまり運動にかわって純粹な時間が前面に出てくるわけです。「……」こうした映画上の革命は、ネオ・レアリズムとは違う条件のもとに、オーソン・ウェルズの作品で、また戦前の古い時期には小津の作品で、すでに準備されていたのかもしれない。「……」また、小津の作品で有名な静物が十全に映画的なものになりえているのは、感覚運動的關係を失った世界における不変の形態としての時間を発散しているからです²³。

ここでドゥルーズは、小津映画の「静物」が「映画的」であることの理由として、それが「不変の形態としての時間を発散しているから」だとしている。しかし、『シネマ2 時間イメージ』（一九八五）では、「静物」は「時間を発散している」という表現ではなく、その「不変の形態としての時間」そのもの、すなわち「直接的な時間イメージ」であると主張される。「静物とは時間である」と述べるドゥルーズは、『晩春』の壺のショットに次のように言及している。

「晩春」の壺は、娘のおぼろげな微笑とこみあげる涙の間に挿入される。そこには生成、変化、移行がある。しかし変化するものの形態のほうは変化せず、過ぎ去ることもない。それは時間であり、時間そのものであり、「純粹状態の少々の時間」である。つまり直接的な時間イメージであって、それが変化するものに不動の形態を与え、この形態において変化は生じるのである²⁴。

ここで注目すべきは、「変化するものの形態 (la forme de ce qui change)」が不変であることが指摘され、その上で、それが時間であるという主張がされている点である。つまり、不変性が、静物が時間と同一であることの根拠となっている。なぜなら、ドゥルーズにとつて時間とは不変なものだからだ(「時間そのものは変化せず、時間は別の永遠の時間においてしか変化することがないだろう」²⁵)。最終的にドゥルーズは「小津の静物は持続し、十秒間の壺として持続をそなえている。この壺の持続はまさに、変化する状態の継起を通じてとどまるものの表象である」としている。また、ドゥルーズは『浮草物語』(一九三四)の自転車のショットについても「壁ぎわにおかれ、不動のまま静止し、とどまっているならば、持

続することができる、つまり動くものの不動の形態を表象することができる」と述べている²⁶。このように、静物を不変の時間とみなすドゥルーズの議論において、静物は文字通り静物でなければならず、むしろ静物であるからこそ、「とどまるものの表象」、すなわち「不変の形態としての時間」を表象し、かつ「発散」することができる。

三 スプレー缶のショットと「ピロー・ショット」の相違点

以上に示した、バーチとドゥルーズによる小津の「ピロー・ショット」に対する不動性(不変性)の指摘は的を射たものである。事実、小津の「ピロー・ショット」に映るオブジェのほとんどは文字通り静物であり、不動性はその最大の特徴である。『晩春』の壺のショットに関しても、確かに背景の障子窓の影には微細な動きが確認できるが、ショットの名の由来となっている壺とレオーネが着目する百万塔、この二つのオブジェには動きは一切認められない。これについてはレオーネ自身も認めるところであり、壺のショットの読解に際して、壺が「一枚の写真、あるいは絵画のように、静的イメー

シによって提示され」ていること、すなわち「静止状態」を議論の前提に据えている²⁷。

このことを踏まえるならば、キアロスタミが小津から「ピロー・シヨット」を「学んだ」というレオーネの主張は、安直なものであると言わざるをえない。それは両監督それぞれのオブジェに対する撮影法の違いを無視した上で成立する主張である。スプレー缶の視覚的表れに着目するならば、スプレー缶のシヨットと小津の「ピロー・シヨット」を同列に並べることはできない。それほど両者には大きな違いがある。結論を先に述べるならば、『晩春』の壺に代表される小津の「ピロー・シヨット」に映るオブジェがあくまで静物であるのに対し、スプレー缶は静物ではないという決定的な違いがある。つまり、『クローズ・アップ』においてスプレー缶は常に運動するオブジェとして存在する。レオーネは、スプレー缶の「記号論的」側面に注視するあまり、そのスプレー缶がシヨットに実際にどのように映っているかを看過し、その運動性を捨象した議論を行っている。以下は、スプレー缶がタクシー運転手に蹴られるシーンのシヨット展開である。

①運転手 (c1²⁸)、空を見上げる。

②飛行機 (c2)、上空を進む。

③運転手 (c3)、ゴミの山から何本か花を抜き出す。するとゴミの山の上にあったスプレー缶が転げ落ちる。運転手、そのスプレー缶を足で蹴る。

④スプレー缶 (c4からc5)、坂を転げ落ちていく。

⑤運転手 (c6からc7)、スプレー缶の方を見ている。そして後を振り返り、車へ向かう。

この五シヨットでスプレー缶が捉えられるのは③と④であるが、いずれのシヨットでもスプレー缶は静止状態にはなく運動状態にある。③では、タクシー運転手が花をゴミ山から抜き出す動作によってスプレー缶はゴミ山の上から地面に転げ落ち、さらに運転手によって蹴られる。④では、蹴られたことによって、坂を転げ落ちる様子が捉えられる。このことは、のちにスプレー缶がジャーナリストによって蹴られるシーンでも同様である。先ほどタクシー運転手に蹴られたスプレー缶は、坂の中腹で静止している。しかし、すぐに坂を駆け下りるジャーナリストによって強く蹴り上げられる。スプレー缶は、その勢いで上空に飛び上がり、一時フレームアウトしさえしてしまう。スプレー缶が坂に叩きつけられる画面外の

音が鳴り、カメラが画面左側にパンすると、スプレー缶が音を立てながら坂を転げ落ちていく様を確認することができる。

ここで注目すべきは、『5 Ave』の流木のショットと同様、この運動するスプレー缶を追う形でリフレーミングが行なわれているという点である。つまり、転がるスプレー缶の動きに合わせてカメラがパンする。例えば、③では、ゴミ山からスプレー缶が画面右方向の地面に転げ落ちると、そのスプレー缶の動きに合わせて、カメラが右方向にパンする。④でも、坂を斜めに左方向に転げ落ちていくスプレー缶の動きに合わせて、カメラが左方向にパンする。このリフレーミングは、小津の「ピロー・ショット」との違いである。「ピロー・ショット」に映るオブジェは静物であるがゆえに、その動きに合わせてカメラがパンすることなどありえない。カメラは常に固定されている。そもそも小津映画では、動くもの、例えば人物を捉えるショットであっても固定ショットであるのが常である。ボードウエルは次のように述べる。

広く受け入れられているリフレーミングの技法——つまり、動いている人物をフレームの中に収めるために、

カメラを少しパンさせること——は、暗黙のうちに主体としての人間の重要性を認めている。つまり構図は俳優に従属するのだ。小津は、すべての拒絶の中で、このことにおいて最も徹底していた。一九二九年以降の現存する作品で、リフレーミングを一度でも行っている作品はまったくない（固定した映像としてのショットへの異常な固執）²⁹。

スプレー缶のショットの特徴はこれだけには留まらない。④が運転手の主観ショットとして提示されている点に着目したい。③で、スプレー缶がゴミ山から転げ落ちると、運転手はそのスプレー缶の方を振り向き、スプレー缶を凝視しながら、それを蹴る。スプレー缶がフレームアウトすると同時に、次の④にカットし、スプレー缶が転がっていく様が俯瞰で捉えられる。そして、スプレー缶が坂の中腹で止まると、⑤にカットし、再びタクシー運転手を捉える。タクシー運転手は依然としてスプレー缶の方を見ている。このようなショット構成から、④は明らかにタクシー運転手の主観ショットであることがわかる。つまり、タクシー運転手は、スプレー缶を蹴った後、ある一定時間、スプレー缶が転がっていく様を見

下ろす形で眺める。その運転手の見た目が、転がっていくスプレー缶を俯瞰でリフレーミングしながら追っていく④に他ならない。

一方、小津の「ピロー・ショット」は、明確な形で主観ショットとして提示されることはない。『晩春』の壺のショットはその典型である。ボードウエルは、有名な小津のカメラのロー・ポジションに関する「カメラの位置を人間という主体の視点と見ることは納得できない」という主張を発展させる形で、「小津によるオーソドックスな視点ショット構造の破壊」の具体例として、まさにこの壺のショットを挙げ³⁰る。ボードウエルは、壺のショットに関する先行研究として、ポール・シュレイダーとドナルド・リチーの論考を紹介しつつ、両者が議論の前提として壺のショットを紀子の主観ショットとみなしていることを指摘する。「両者とも、紀子が壺を見ており、これが彼女の反応に変化をもたらすと考えているようだ³¹」。しかし、ボードウエルは両者の前提を「不安定な前提」だとして否定する。

例によってカメラのアンクルは人物の見るアンクルと一致しない。さらに具合の悪いことには、最初のいくつ

かのショットで、障子の壁は紀子の背後に設定されているので、第一のショットも第三のショットも、彼女が壺を見ているショットとは言えない³²。

むろんボードウエルは、この壺のショットが主観ショットであることを完全に否定しているわけではない。ボードウエルは、それが視点の手がかりが「無効」にされた、もしくは「削除」された「偽りの」視点ショットの一つであると述べている。「視点ショット構造は依然として開かれたまま」とボードウエルが主張するように、壺のショットは主観ショットなのかどうか曖昧な形のまま提示されている³³。しかし、このような曖昧さが小津の「ピロー・ショット」の特徴であるとしたら、『クローズ・アップ』の一連のスプレー缶のショットは、逆にその明確さにおいて、「ピロー・ショット」とは性質を異にする。③は明らかに主観ショットではなく、④は明らかに主観ショットとして提示されている。これは、スプレー缶がジャーナリストによって蹴られる場面のショットでも同様である。そこには、小津的な曖昧さ、両義性は存在しない。

以上をまとめる。スプレー缶のショットと小津の「ピロー・

ショット」には、①オブジェが運動するかどうか、②リフレーミングが行われているかどうか、③明確に主観ショットであるかどうか、という三つの相違点があり、両者は映像上、その性質を大きく異にするものである。したがって、たとえ同様の読解を行うことができるとしても、安易に両者を同列に並べて論じることはできない。

四 人骨のショット

では、このような明らかな相違がありながらも、どうしてレオーネは、キアロスタミのスプレー缶のショットに小津の壺のショットの影響を見たのか。それはなぜなら、スプレー缶も壺もそれぞれ一回だけでなく、複数回現れるという目を引く特徴を持つからである。

まず、スプレー缶は、タクシー運転手に蹴られるシーンで現れ、それから間をおいて、ジャーナリストに蹴られるシーンで再び現れる。レオーネは、スプレー缶について「偶然登場したわけではない」とそのシーンにおける必然性を強調する（「スプレー缶がそこにあるのは偶然ではなく、監督の意

図のなせる業だ」。その根拠が「二度も登場するのだから」というものである³⁴。そしてまた、壺の方も、紀子のショットを挟んで二度現れる。これに関してレオーネは「キアロスタミがまさに小津から学んだものこそ、『クローズ・アップ』におけるスプレー缶のように、同じオブジェを少し時間において二度見せることがさらなる意味論的な魅力を与えるということだった³⁵」とさえ述べている。

確かに、複数回現れるという特徴は、スプレー缶のショットと壺のショットの類似点の一つであり、両者の関係を考える上で重要な点である。そして、「さらなる意味論的な魅力」が生まれているかは定かではないが、オブジェが複数回現れることでそれぞれ、観客に読解を促しているのは確かだろう。少なくともオブジェは、複数回現れることよって観客の注意を引く存在となる。レオーネが他でもないスプレー缶に着目したのも、それが一度だけでなく二度も現れたからだと思像に難くない。さらに、実際に、レオーネがスプレー缶に詐欺師の顛末を、そして壺と百万塔に「娘の物語」を読解したように、オブジェに何かしら物語に関係する事柄が読解可能であるという点は、両者の最大の類似点である。まさにこのような類似をもつてしてレオーネは、キアロスタミが小津か

ら「ピロー・シヨット」を「学んだ」と主張しているわけである。

しかし、そのような類似を一方で認めながらも、もう一方で両者の相違にも自覚的である必要がある。その相違は前章で指摘した通りである。では、小津の「ピロー・シヨット」と差異化されるスプレー缶のシヨットの諸々の特徴は、キアロスタミ映画の特徴と一般化して言えるほど、他のキアロスタミ作品にも見られるだろうか。そこで、それを検証するために『風が吹くまま』（一九九九）のラストシーンの人骨のシヨットを取り上げたい。このシヨットには、キアロスタミ映画のオブジェのシヨットの特徴が明確に表れている。考察に入る前に梗概を示す。

テレビディレクターのペーザードは、クルーと地方のシアダレ村にやってくる。その目的は、村の珍しい葬儀を取材するためである。村のある老婆が危篤であることを聞きつけたペーザードは、その老婆の孫ファザード少年に案内されて村に到着する。すると携帯電話に電話がかかってくる。ペーザードは電波状況のよい丘の上の墓地に車で登る。この丘でペーザードは、穴掘りをする青年と出会い、穴の中に見つけた人骨を持ち帰る。その後二週間、老婆の死を待ちながらペーザード

ドは、会社からの電話のたびに丘に登り、穴の中の青年と言葉を交わすという毎日を送る。しかし老婆は一向に死なない。しびれを切らしたクルー達が文句を言い出し、会社からも電話で無理な注文が伝えられ、ペーザードはついに取材を放棄してしまう。途方にくれたペーザードが丘でフンコログASHを眺めていると、穴が崩れ青年が生き埋めになってしまう。ペーザードは急いで村人たちに救援を求め、青年は命を取り留める。さらにペーザードは、現場に駆けつけた医者に老婆の診察を依頼するという行動に出る。しかしその努力もむなしく翌朝、老婆は死ぬ。ペーザードは、葬儀の参列者たちの写真を撮り、人骨を川に投げ捨てる。

本作品において人骨は四回現れる。一回目は、ペーザードが穴の中に人骨を見つけるシーンである。ペーザードは、穴の中にいる青年に人骨を穴の外に放り投げさせ、それを自分の車のダッシュボードの上に置く。二回目、三回目は、ペーザードが丘で電話をするシーンである。いずれのシーンでもダッシュボードの上に静物として置かれた人骨を確認することができ、四回目は、ペーザードが人骨を川に放り投げるラストシーンである。そのシーン構成は以下の通りである。

①ダッシュボードの上の人骨 (E)。ペーザードがフロントガラスに水をまく。そして車から人骨を取り出し、川に投げ捨てる。

②川を流れる人骨 (FからG)。人骨は浮いたまま下流へ流されていく。その人骨をカメラは俯瞰でリフレーミングしながら追う。最後、人骨がフレームアウトして、フェイドアウト。

このように、青年によって穴の中から地上に放り出され、ペーザードに持ち去られ、その後ダッシュボードの上に置かれていた人骨は、このラストシーンでようやく車外に出され、川に投げ捨てられる。これは、ゴミ山の上にあったスプレー缶が、タクシー運転手によって地面に落とされ、蹴られるのに似ている。なぜなら、人骨もまた、スプレー缶と同じように、元あった場所から人物によって動かされ、投げ捨てられるというぞんざいな扱いを受けるからである。そして、投げ捨てられた人骨は、スプレー缶が坂を転がっていくように、川を

流れていく。重要なのは、この流れていく人骨をカメラが俯瞰でリフレーミングしながら追い続けるという点である。

つまり、キアロスタミ映画におけるオブジェとは、人物に

よって蹴られたり投げられたりと何かしらの作用が加えられ、その作用を発端として物理原則に従って運動し続ける。そのような存在である。それはペーザードが村に滞在中の家でリングを洗うシーンからも明らかである。ペーザードが朝、二階のテラスの洗面台でリングを洗っている。すると、不注意からリングを一つ床に落としてしまう。リングは、床を転がり、雨樋を通り、一階の地面に落ちる。そのリングをカメラは俯瞰でリフレーミングしながら追い続ける。このように、キアロスタミ映画におけるオブジェは、静物であることは一時であり、すぐさま人物の何かしらのアクションを契機として運動し始める。そして繰り返しだが、重要なのは、その運動するオブジェが俯瞰でリフレーミングしながら捉えられるということである。

ところで、これら一連のオブジェのショットの映像上のあり方は、本作品に度々見られる動物のショットのそれに限りなく近いと言える。本作品には、カメ、イヌ、フンコロガシをそれぞれ捉えるショットがある。いずれのショットでも、その動物達は、静止することなく、動物という名にふさわしく動き続けている。そして、その運動する動物達をカメラが俯瞰でリフレーミングしながら追い続ける。例えば、会社

から電話で無理な注文を受けた後、ペーザードは丘で地面を這うカメラを見つける。ペーザードの主観ショットとして挿入されるそのカメラのショットで、カメラは前進しており、カメラはこの前進するカメラを俯瞰でリフレーミングしながら追いつける。しかも、このシーンで、ペーザードは足でそのカメラを転がし、仰向けにひっくり返す。オブジェに対して行われるぞんざいな扱いが、このカメラに対しても行われていることを確認したい。注目すべきは、そのひっくり返されたカメラは、その仰向け状態のまま留まるのではなく、自力で元のうつ伏せに戻り、再び前進を始めるという点である。このように、本作品において動物は常に動物のもとに捉えられる³⁶。

このようなオブジェと動物のショットの映像上の類似を踏まえると、本作品において、人骨やリングといったオブジェは、動物と等価なものとして提示されていることがわかる。つまり、それら動物のもとに捉えられたオブジェのショットには、オブジェの動物化ともいうべき事態が認められる。例えば、最初、穴の中にあつた人骨は掘り起こされ、静物として車のダッシュボードの上で静止した状態で捉え続けられる。しかし、ペーザードによって川に投げ捨てられた途端、人骨はまるでカメラやフンコログアシのように運動を開始する。

では、この人骨の動物化は、本作品の物語においてどのような意味を持つだろうか。

五 死（静物）から生（動物）への転換

もしここでレオーネと同じように「記号論的」読解をするのなら、人骨に死を読解することは誤りではないだろう。より物語に寄り添った読解をするならば、人骨は死でも老婆の死の隠喩と見なすことが可能である。それは、逆に医師が死に瀕している老婆のことを骨に喩えていることから明らかである（「すっかりヤセ衰えて、まるで、一体の骨のかたまりさ」）。老婆の葬式を取材にきたペーザードは、ただひたすら老婆の死を待ち続ける。人骨とはそのペーザードが待ちわびる老婆の死が可視化されたものに他ならない。ペーザードが丘の穴で人骨を見つけ、わざわざそれを持ち帰るのは、死に対するペーザードの関心の表れと見なしうる。ところが、老婆はなかなか死なず、ペーザードはクルー達や会社の人間達の言葉に追い詰められ、ついに取材を放棄してしまう。その一連の流れの中で、ペーザードは次第に死ではなく生に関

心を向けるようになる。その関心の変化は、ペーザードの動物を眺めるという行為で示される。

前述したように、ペーザードは会社から電話で無理な注文を受け取った直後に、丘の地面にカメラを見つけ、それを眺める。そして丘を降りる途中で、今度は野原でじゃれあうイヌを眺める。再び会社からの電話で丘に登ったペーザードは、会社の対応にたまりかね「断ります、それじゃ」と言って取材を放棄する。その直後に、地面を転がりながら進むフンコロガシを眺める。いずれのシーンでも、カメラ、イヌ、フンコロガシを捉えるショットがペーザードの主観ショットとして挿入されている。このように、老婆の死を待ち望んでいたペーザードは、会社からの無理な注文を受けた直後から動物に目を向けるようになる。このことは、ペーザードの関心が死から次第に生に転じていることを示すものである。

そして、そのようなペーザードの関心の変化は、フンコロガシのショットの直後に起こる穴の崩壊事故と、それに続くペーザードの一連の救命活動によって決定的に示されることになる。ペーザードがフンコロガシを眺めていると、そこに穴が崩れる音がする。ペーザードは穴まで駆け寄り事故状況を確認すると、近くを走るバイクに向かって大声で助けを呼

ぶ。そしてペーザードは丘を下り、村人たちに「村の男が生き埋めに、助けてくれ」と呼びかける。また、救助された青年を病院に運ぶために自分の車を村人たちに貸し出す。そして驚くべきは、その場に居あわせた医師に「村の病人を診てくれ」と老婆の診察を依頼し、その医師を老婆の家まで案内するということである。さらに、ペーザードは老婆の薬を「僕がとってこよう」と言ってバイクに乗って病院に取りに行きさえする。

このように、取材を放棄したペーザードは、青年の命を救おうと奔走し、老婆の命さえも救おうとする。そこには取材のためとはいえども不謹慎にも老婆の死を待ち続けていたそれまでのテレビディレクターとしてのペーザードとは異なるペーザードがいる。本作品は、ペーザードの関心が死から生へと向かうその変化の様を描く映画だと言っても過言でない。ラストシーンの人骨を投げ捨てるという行為には、そんなペーザードの死への決別が示されている。ペーザードは人骨を川に投げ捨てることで、死への執念を断ち切る。ではどうして、投げ捨てられた人骨は動態のもとに捉えられるのか。それはなぜなら、人骨さえも、このラストシーンで生へと転化したことを示すためである。丘の穴（墓地）から

掘り起こされた人骨は、最終的に川に投げ捨てられ動くオブジェとして動態のもとに捉えられることで、いわば蘇りを果たす。そのプロセスは、生き埋めになった青年が、穴から掘り起こされ、命を救われるプロセスを正確になぞるものである。そしてさらに、このラストシーンであくまで映像的に示される人骨の死から生への転換は、まさにベアザードの関心の死から生への転換を示す。

このように、物語との関係でこの人骨のショットを考えると、ラストシーンでそれが単なる静物でなく、運動するオブジェとしてあることは本作品において重要な意味を持つ。オブジェが本作品において動くオブジェとして映像的に示され、動物と等価であることは、すでにリングゴのショットにおいて示唆されていたことである。そして、その示唆通り、ラストシーンにおいて、それまで静物でしかなかった人骨は、川の上をまるで動物のように動き始め、本作品の主題とも言うべき死から生への転換を視覚的に示すものとなる。

①オブジェが運動しているということ、そして、②その運動するオブジェが俯瞰でリフレーミングしながら捉えられるということ。この二点は、『風が吹くまま』のリングゴと人骨のショット、『グロース・アップ』の Spreuer 缶のショット、

そして『Five』の流木のショットから抽出可能な特徴であり、キアロスタミ映画のオブジェのショットの特徴として一般化して言うことが可能な特徴である。そして、『風が吹くまま』では、この特徴は、人骨のショットの物語上の機能を考える上で必要不可欠の特徴でありさえする。その機能とは、一連の動物のショットとの類似から、死（静物）から生（動物）への転換という本作品の主題を示すという機能である。ラストシーンの人骨のショットに、他にもない生（動物）を読解可能なのは、カメラやフンコログシと同じように、その人骨が運動しており、しかもその運動している人骨が俯瞰でリフレーミングしながら捉えられるからに他ならない。つまり、この人骨のショットの二つの運動——一つは人骨の運動、もう一つはカメラの運動——は、人骨を物語との関係で考える上で決して捨象することのできない極めて重要な細部なのだ。

結論

平成十五年（二〇〇三年）、小津の生誕百年を記念して東

京で「OZU2003」と題された国際シンポジウムが開催された。このシンポジウムでキアロスタミは次のような言葉を残している。

小津監督は私たちに芸術を教えてください。ふだん目に入らないような単純なものをよく見つめるといふ芸術を。これは小津映画の最も重要な思想です³⁷。

キアロスタミが小津から「ふだん目に入らないような単純なものをよく見つめるといふ芸術」を「小津映画の最も重要な思想」と見なし、学んだということは確かだろう。それは、「風が吹くまま」に、人骨やリングといったオブジェを始め、カメライヌやフンコロガシといった動物のショットが無数にあることから明らかである。それらのショットは、キアロスタミがカメラを通して「ふだん目に入らないような単純なもの」を「よく見つめ」た結果であり、その行為の痕跡である。それはキアロスタミだけではない。物語の登場人物ベードもそれら「単純なもの」を「よく見つめ」、そして観客もまたショットに映るそれらを「よく見つめる」。キアロスタミ映画に見出せるこの「単純なものをよく見つめる」と

いう行為の由来を、小津の「ピロー・ショット」に求めることは間違っていない。

しかし、小津にとつての「単純なもの」とそれを「よく見つめる」方法は、キアロスタミにとつてのそれらとは異なっていた。本論で明らかにしたように、小津にとつての「単純なもの」とは静止したオブジェ＝静物であり、その静物を「よく見つめる」方法とは固定ショットであった。対して、キアロスタミにとつての「単純なもの」とは運動するオブジェや動物であり、その運動するそれらを「よく見つめる」方法とはパンや移動撮影によるリフレーミングである。したがってもしキアロスタミが小津から「ピロー・ショット」を学び、それを「遺産」として継承したとすれば、それは変容を加えた上での継承である。つまり、その遺産継承には運動性という大きな変容が加えられている。確かにキアロスタミは小津から「単純なものをよく見つめるといふ芸術」を学んだが、キアロスタミはその「芸術」を小津の「ピロー・ショット」の単なる模倣を通してではなく、独自の方法によつて継承した。この当然にも思えるキアロスタミの継承のあり方を「よく見つめ」なければならぬ。というのは、その特異な継承のあり方には、継承とはもはや言えないほどの質的相違が生

じているからである。いくら小津の「ピロー・ショット」を原型としていようが、オブジェとカメラ双方の運動により、そこから不動態が奪われてしまうのであれば、それはもはや小津の「ピロー・ショット」とは無縁のものと言わざるをえない³⁸。小津が時折人物を静止させることで人物の静物化を行ったとすれば、キアロスタミはオブジェを運動させることでオブジェの動物化を行った。キアロスタミは、小津の「遺産」を継承しながら、小津とは全く異なる方向へ進んだ。それは、小津に捧げられた『5 Ave』以降、キアロスタミ映画にはオブジェのショット自体が見られなくなったことからわかる。キアロスタミが初めて日本で撮影した『ライク・サムワン・イン・ラブ』(二〇一二)は、日本人俳優・スタッフを使ったことで話題を呼んだ。しかしそこには彼が敬愛してやまなかった日本人監督・小津の「遺産」は見る影もない。

註

- 1 日本放送協会「5 Ave ～小津安二郎に捧げる～」【NHKアジア・フィルム・フェスティバル】¹ http://www.nhk.or.jp/sun-asia/aff/15h_05.html (二〇一八年三月三十一日取得)。
- 2 蓮實重彦他編『国際シンポジウム小津安二郎生誕100年記念「OZU 2003」の記録』、朝日新聞社、二〇〇四年、二九〇頁。
- 3 ただし、『浮草』(一九五九)だけは七・五秒。なお、ASLはデヴィッド・ボードウエルの「数量的見地から見た小津作品」を参照。David Bordwell, *Ozu and the Poetics of Cinema*, Princeton University Press, 1988, p. 377 (キヴィッド・ボードウエル『小津安二郎 映画の詩学 新装版』杉山昭夫訳、青土社、二〇〇三年)。
- 4 いずれもキアロスタミ作品。
- 5 David Bordwell, “Preface : Regarde encore ! Regarde bien ! Regarde !” in: ARNAUD, Diane / LAVIN, Mathias, ed. *Ozu à présent*, G3J Éditeur, 2013, p. XVI.
- 6 マッシモ・レオーネ「デザインの前而上学——デ・キリコ、キアロスタミ、小津安二郎におけるオブジェの感覚」池野絢子／片桐亜古訳『京都造形芸術大学紀要 GENESIS』二二号、二〇一七年、京都造形芸術大学、三九頁。
- 7 同右、三七頁。
- 8 同右、三七頁。
- 9 同右、三八頁。
- 10 同右、三九頁。
- 11 同右、三九頁。

- 12 同右、四二頁。
- 13 同右、四二頁。
- 14 同右、四二頁。
- 15 Noël Burch, "Ozu Yasujiro," in: *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*, University of California Press, 1979, p. 160 (ノエル・バーチ「小津安二郎論 戦前作品にみるそのシステムとコード」西嶋憲生／杉山昭夫訳、『ユリイカ 六月号』一三巻第七号、一九八一年、七七—一〇三頁)。以降、翻訳書のある外国語文献は、文脈に従い訳文を適宜変更して引用。
- 16 *Ibid.*, p. 162. これに関しては「ショットに構図的な中心が欠けているために外在性を感じさせます」という理由もある。
- 17 *Ibid.*, p. 161.
- 18 *Ibid.*, p. 161.
- 19 *Ibid.*, p. 169.
- 20 *Ibid.*, p. 162.
- 21 *Ibid.*, p. 173.
- 22 『シネマ1 * 運動イメージ』の裏表紙に記されている。Gilles Deleuze, *Cinéma 1, L'image-mouvement*, Les Editions de Minuit, 2006.
- 23 シル・ドゥルーズ『記号と事件 1972-1990年の対話』宮林寛訳、河出書房新社、二〇〇七年、二二四—二二五頁。
- 24 Gilles Deleuze, *Cinéma 2, L'image-temps*, Les Editions de Minuit, 2006, p. 27 (シル・ドゥルーズ『シネマ2 * 時間イメージ』宇野邦一／石原陽一郎他訳、法政大学出版局、二〇〇六年)。
- 25 *Ibid.*, pp. 27-28.
- 26 *Ibid.*, p. 28.
- 27 レオーネ、前掲論文、四〇頁。
- 28 ショットサイズは、以下の記号(略語)を用いて示した。Bはクローズアップ、mcuはミディアム・クローズアップ(人物の上半身)、mlsはロング・シーム・ショット(立った人物のフル・ショット)、Lはロング・シーム。
- 29 BORDWELL, op.cit., 1988, p. 84.
- 30 *Ibid.*, p. 117.
- 31 *Ibid.*, p. 117.
- 32 *Ibid.*, p. 117.
- 33 *Ibid.*, p. 117.
- 34 レオーネ、前掲論文、三六—三七頁。
- 35 同右、四二頁。
- 36 このような動物のショットは本作品に限らず、他のキアロスタミ映画でも見られ、例えば、俯瞰ではないが『桜桃の味』(一九九七)の鳥の群れのショットや、『そして人生はつづく』(一九九二)の鶏のショットを挙げることができる。さらに、本作品における車やバイクのショットとの類似も指摘することが可能である。山道や草原を突き進む車やバイクを、カメラはリフレーミングしながら追い続ける。宇野邦一は本作品における車とフシコログガシの類似を指摘している。宇野邦一『映像身体論』、みすず書房、二〇〇八年、六六頁。
- 37 蓮實他編、前掲書、一三二頁。
- 38 そもそもキアロスタミ自身、「自分はどんな映画監督にも影響を受けていない」と述べている。また影響を受けたものとして、幾つか

シヤハンの政圖を著したるは。 Abbas Kiarostami, “Le monde d'A. K., propos d'Abbas Kiarostami,” in : *Cahiers du cinéma*, n°495, juillet-août 1995, p. 82.