

カメラを見つめる——アレクセイ・ゲルマンの 視線が生み出すドラマトゥルギー

梶山 祐治

はじめに

現代ロシアを代表する映画監督であった¹ アレクセイ・ゲルマン (1936-2013) は、生涯で5本の長編²しか遺さなかった。そのフィルモグラフィは、古典的なスタイルを保持していた第1・2作から、一見社会主義リアリズム風の作品に不吉な隠喩の散りばめられた³ 第3作『わが友イワン・ラブシン』(1981, 以下『ラブシン』)を経て、ロシアの批評家たちも作品を見た当初戸惑うことしかできなかった⁴ 第4作『フルスタリョフ, 車を!』(1998, 以下『フルスタリョフ』), さらにストルガツキー兄弟による原作の痕跡を辿ることさえ困難なほど物語性の稀薄な第5作『神様はつらい』⁵ (2013)へと至る, 次第にスタイルの尖鋭化していった過程と見做すことができる。⁶ この変化が映像で表すものとは具体的に何なの

¹ 存命時の評価として以下のものがある: 「タルコフスキーが亡くなった(そして知識人がこぞってミハルコフに失望した)後の90年代初頭になる頃には, ロシアの第一の監督は他ならぬゲルマンだと暗に認められていた, と言っても誇張にはならないだろう」(Гладильщиков Ю. Уж полночь близится... // Стеногазета. 06. 09. 2007.). なお, 本稿の引用文献の訳は, 特に断りのない限り筆者による。

² ゲルマンは長編第1作以前に, グリゴリー・アローノフとの共同監督作品『七番目の衛星』(1967)を撮っているが, 自分のアイデアをほとんど活用できなかったという理由で, 自らの映画とは認めていない。Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. М., 2011. С. 102.; Липков А.И. Герман, сын Германа. М., 1988. С. 83-84.

³ 『ラブシン』の不吉なモチーフについては, 以下を参照: Benjamin Rifkin, *Semiotics of Narration in Film and Prose Fiction: Case Studies of "Scarecrow" and "My Friend Ivan Lapshin."* (New York, San Francisco, Bern, Baltimore, Frankfurt am Main, Berlin, Wien, Paris: Peter Lang Pub Inc., 1994).; Tony Wood, "Time Unfrozen: The Films of Aleksei German," *New Left Review*. 7 (January-February 2001), p. 100.

⁴ Быков Д.Л. Герман versus Михалков // Искусство Кино. 2000. № 6. С. 48.

⁵ 本稿執筆段階で, ゲルマンの遺作は『神々のたそがれ』の邦題で2015年3月より日本で劇場公開されることが決定しているが, 従来用いられてきた『神様はつらい』の方が原題のニュアンスに近いので, 本稿はこの訳語を採用する。

⁶ 『道中の点検』と『ラブシン』の違いについて, 次のような指摘もある: 「『ラブシン』の映画版で採られた方法は, [中略] 当時『道中の点検』がまだ60年代の詩学の影響下で撮られていたように, レニングラード映画の「ヌーヴェル・ヴァーグ」的達成として位置付けられる」(Левченко Я.С. Визуализация Германа: О работе кинорежиссера с текстами писателя // Ичин К. и Войводич Я. (ред). Визуализация литературы. Белград. 2012. С. 313)。

か。この問題を考えるため、本稿は、映画を構成する主要素であるカメラの役割に注目した。

例えばゲルマンは、古典的ハリウッド映画の会話場面で常套であるカメラの切り返しを、第1作『道中の点検』(1971)では3つの異なるシーンで、第2作『戦争のない20日間』(1976)でも主に主人公ロパーチンに関する3つのシーン(列車の同室者との会話、ニーナとの出会いと別れ)で用いている。それが『ラブシン』では、先行研究で指摘されているように、⁷ ショットの切り返しを用いたシーンは、ラブシンとアダショーワの最初の出会いと最後の別れの計2度に限られる。一般的には会話シーンで頻繁に用いられる切り返しだが、主人公とヒロインの出会いと別れに限定されていることは何を意味するのだろうか。純粋に美学的な観点に立脚すれば、ショットの切り返しとは、その瞬間実際に向き合っているわけではない人物同士を、カメラで切り取ることによって対峙させるものである。『ラブシン』の大部分は流麗なカメラワークで構成され、対話場面では肩越しショットを多用し人物が構図の中で調和している。このようにカメラが動く中、ラブシンとアダショーワのみショットが切り返されることで、二人の人物の対立した構図が晒され、主人公の報われない愛が浮かび上がることになる。こうしてゲルマンは、一般的にありふれたショットの切り返しという技術を用いて、思いがけない効果を画面で発揮する。『ラブシン』の切り返しによるこの効果がキャリアの上で次第に獲得されていったものであることは、第1・2作での使用例を考慮すれば明らかであろう(ちなみに、『フルスタリョフ』と『神様はつらい』になると切り返しショットはすでに存在しない)。すなわち、この切り返しの減少および限定的な使用場面こそが、視覚的演出としてスタイルの変化に具体的に対応する部分だと言える。

本稿は、こうしたゲルマンの映画におけるスタイルの変化を映画作家の問題として考えるため、彼自身がインタビューでその重要性を度々説明している、カメラを直視する眼差し、いわゆるカメラ視線の用例を追っていく。ゲルマンの存命中に公開された4作品は全て30年代から50年代を舞台としており、第1作を除く3作品が回想映画であった。現在と過去の間を描く中でゲルマンはカメラ視線を巧みに用いてきたが、これまできわめて断片的にしか指摘されてこなかった

⁷ Benjamin Rifkin, *Semiotics of Narration in Film and Prose Fiction: Case Studies of "Scarecrow" and "My Friend Ivan Lapshin."*, p. 157.; Ямпольский М.Б. Язык-тело-случай: Кинематограф и поиски смысла. М., 2004. С. 270.

問題である。⁸ 例外的に遺作『神様はつらい』は地球外の惑星を舞台にした SF 作品だが、本稿の分析を通して、その用例がそれまでの作品のものの延長上にあることが確認できるはずである。

以下で見ていくように、カメラ目線自体も個々の映画の主題と関連しながら、作品によって様々にスタイルを変えている。そこでは、映画史的によく知られた小津の逆目線⁹ のような視線の美学とは全く異なる、ゲルマン独自の様式を見出せるだろう。なお、本稿で扱うカメラ目線とは、彼がインタビューなどで直接言及しているものを除き、原則として誰もが明らかにレンズを覗いていると認識できるものに限ることとする。その上で、切り返しショットによるカメラ目線、あるいは主観ショットの際に画面内の人物が話しかけるなどの行為と同時に覗き込む眼差しなどは、従来の映画によく見られるものであるため、特別な場合を除き本稿では取り上げない。

1. カメラ目線の一般的な意味

1-1. 「第四の壁」の概念

1-2. 以降で見るように、カメラ目線は映画が芸術として成立する要件において、ある種タブー視されてきた。その詳細は次節以降で扱うとして、ここではまず、演劇に端を発する「第四の壁」の概念について簡単に言及しておきたい。なぜなら、映画作品におけるカメラ目線は、映画に先行する芸術形態であり、近似性を指摘・比較されることの多い演劇から生まれた、第四の壁を破る行為にしばしば喩えられるからである。

舞台はふつう三方を壁によって囲まれている。観客と舞台の間に透明に存在するとされるのが第四の壁で、観客は普段その存在さえ意識することのないこの想像上の壁を通して、俳優たちがあたかも誰にも見られていないかのように披露する振る舞い＝演技を鑑賞する。この壁はむしろ破られるとき、俳優が観客に語り

⁸ 本稿でも引用したゲルマン自身のインタビュー発言を紹介している例を除けば、『神様はつらい』以前の作品におけるカメラ目線を分析しているのは、『ラブシン』の「語り」の問題と絡めて論じたヤンポリスキーがほとんど唯一である。Ямпольский М.Б. Язык-тело-случай: Кинематограф и поиски смысла. С. 258-259. カメラ目線がもっとも多く見られる『神様はつらい』についてはいくつかの言及例があり、重要なものについては本稿で引用する。

⁹ 小津映画の視線については、トリュフォーの言葉がその特異性をよく表している。山田宏一『友よ映画よ、わがヌーヴェル・ヴァーグ誌』平凡社ライブラリー、2002年、220-222頁。

かけるなどの行為によって演劇の約束事を違反するときこそ、存在が意識されるものである。映画では、カメラ目線が約束事に違反する代表的な行為に当たる。

¹⁰ この芸術媒体の枠組みを揺るがす行為は、実は次節で述べるように映画では最初期から用いられてきた。しかし本稿との関係で重要なのは、第四の壁の近代演劇における広い普及に、スタニスラフスキー・システムなどの新しい心理的写実主義による演劇理論を展開した、コンスタンチン・スタニスラフスキーが大きな役割を果たしていることである。¹¹ また、フセヴォロド・メイエルホリドに代表されるロシア・アヴァンギャルド演劇が、観客席と舞台の間の第四の壁を取り払おうとする運動であった点も、忘れるべきではないだろう。¹²

本稿の議論をこのように始めたのは、カメラ目線が映画における第四の壁を破る代表的な行為である、というばかりではない。ゲルマンは、芸術家としてのキャリアを舞台演出家として出発しているからである。アレクセイ・ゲルマンは1960年にレニングラード国立演劇芸術アカデミーを卒業後、はじめスモレンスクのドラマ劇場で演出家として働いていた。その後、レニングラード・ポリショイ・ドラマ劇場に移って活躍するが、著名な演出家ゲオルギー・トフストノーゴフの手足となって働いていることに疑問を抱き始め、¹³ レンフィルムでのグリゴリー・コージンツェフ指導の監督コースに応募し、映画の道に進んでいった。以下で見るように、ゲルマンは自作でのカメラ目線の独自の成果を強調しているのだが、彼がソ連型のシステム化された演劇教育を受け、第四の壁およびそれを破ることについては、知悉していたであろうと思われる。同時に、ゲルマンは複数のインタビューで自分の演出家時代を振り返っており、機関銃を客席に向かって撃つ演出を提案した際、トフストノーゴフから却下されたことを明かしている。¹⁴ ゲルマンに備わっていた、こうした既成芸術の枠組みから逸脱しようとする性向は、異なる芸術領域の映画においても発揮されることになる。

¹⁰ 以下の文献では、映画・テレビドラマにおける「第四の壁」を破った例に言及されている。Elizabeth Bell, *Theories of Performance* (California: Sage Publications Inc., 2008), p. 203.

¹¹ スタニスラフスキーは、自伝の以下の箇所「第四の壁」について言及している。スタニスラフスキー（蔵原惟人・江川卓訳）『芸術におけるわが生涯（中）』岩波文庫、2008年、109, 224-225頁。

¹² ロシア・アヴァンギャルドのこうした運動に関する文献は膨大なため、メイエルホリドが舞台と客席を一体化させようとした試みについて、簡潔にまとめたものをひとつだけ挙げておく。伊藤愉「メイエルホリドの演劇空間創造」『メイエルホリドの演劇と生涯展—没後70年・復権55年展 図録』、早稲田大学演劇博物館、2010年。

¹³ Липков А.И. Герман, сын Германа. С. 73-74.; Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. С. 94-96.; Герман А.Ю. Разрушение мифов // Театр. 1987. № 10. С. 158.

¹⁴ Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. С. 95.; Герман А.Ю. Разрушение мифов. С. 158.

1-2. 映画一般におけるカメラ視線の意味

「第四の壁」を破る行為であるカメラ視線とは、どのようなものか。ゲルマンの特徴をよく理解するためにも、映画一般におけるカメラ視線についても触れておきたい。ロラン・バルトは、写真について論じた『明るい部屋——写真についての覚書』の中で、カメラ視線が写真と映画においては正反対の効果を持っていることを指摘している。

というのも、「写真」は——正面を向いたポーズがふつうには古めかしいものと考えられるようになったため、徐々に失われつつはあるが——私のまさにその目を見つめる力をもっているからだ（これは写真と映画との新たな違いである。映画においては、誰も私をけっして見つめはしない。映画は「フィクション」であるがゆえに、それが禁じられているのだ）。¹⁵

映画において、観客が不自然さを覚え感情移入を妨げられないよう、カメラは空気のように透明に存在していなければならない、という規則が暗黙に了解されている。もしスクリーンの中の人物がカメラを見つめるならば、映画館の暗がりの中で脅かされることなく「見る」特権を行使していた観客は、見られる対象となるや否やその安定した地位を奪われてしまう。しかしだからといって、カメラ視線が映画史において全く意図的に使われてこなかったわけではなく、むしろ多くの映画作家が、禁忌であればこそ破られることで得られる効果について考えてきた。ここでその歴史を概観する余裕はないが、ゲルマンの特異性を少しでも客観的に把握するため、映画史を簡単に振り返っておきたい。

映画史最初期の傑作とされるエドウィン・ポーター『大列車強盗』（1903）のラストには、すでにカメラ視線で観客に向かって拳銃が発砲される有名なシーンがある。また、「カメラ視線によって特権を脅かされる」ことの典型的な例として、アルフレッド・ヒッチコック『サイコ』（1960）のラスト近くで、刑務所に入れられたノーマン・ベイツがカメラ視線で不気味に微笑むシーンを挙げることもできる。獄房＝スクリーン内にベイツ以外の人物はいないのだから、その微笑みはこちら側に向けられることで、唯一の観察者である私たち観客に不安や不快な感情

¹⁵ ロラン・バルト（花輪光訳）『明るい部屋——写真についての覚書』みすず書房、1985年、136-137頁。

を引き起こす。¹⁶ また、ゲルマンが映画を撮り始める前のよく知られた一例として、ゴダール、トリュフォー（彼らもまた処女作からカメラ目線を意識的に用いている）らに再発見されたイングマール・ベルイマン『不良少女モニカ』（1953）のカメラを長時間にわたって見つめるショット¹⁷ も見過ごしてはならないだろう。ベルイマンはゲルマンがもっとも崇拜する監督として名を挙げており、¹⁸ モニカの眼差しについて知っていた可能性が高いと推察される。

そして、ロシア映画特有のジャンルである「子供映画」の主人公が、しばしばカメラ目線で観客に語りかける存在であったことも、ここに付記しておく。子供映画では、ヴィクトル・エイスマントの作品、『仲間』（1958）や『トーリャ・クリュクヴィンの冒険』（1964）に見られるように、映画の冒頭とラストで子供である主人公が、（子供を想定した）観客を故意に見つめ、前者のようにカメラ目線で話かけてくることも珍しくなかった（『トーリャ・クリュクヴィンの冒険』では、その冒頭とラストで主人公はセリフを発しないが、明確な意図をもってこちらに親しみを込めて微笑みかけている）。あるいは、エレム・クリモフ『ようこそ、あるいは部外者立ち入り禁止』（1964）のラストでは、「ここで何をしているんだい？ 映画も終わりだよ」と薄ら笑いを浮かべて少年がカメラ目線で観客の子供を挑発する。¹⁹ こうした子供映画の主人公のほとんどは腕白な少年であり、同程度の年齢を想定した観客に直接向き合うことで、大人を疎外した共犯関係を築く狙いがあった、と考えられる。

このように、カメラ目線を用いること自体に映画史的な革新性はなく、ゲルマン独自の意義については、演劇における「第四の壁」とあわせ、以上のことを差し引いて考察する必要があるだろう。

2. 証言者としてのカメラ目線——『道中の点検』

¹⁶ このシーン、およびカメラ目線一般に関する分析は、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』第34号、2008年、147-150頁を参照。

¹⁷ 『不良少女モニカ』イングマール・ベルイマン監督、1953年（DVD、IVC、ジュネス企画、2008年）、（01:19:41-01:20:02）。本稿では、作品の経過時間を上記のように（ ）で表記する。

¹⁸ Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. С. 132.

¹⁹ なお、クリモフは、『ラブシン』公開の一年後に製作された『炎 628』（1985）で、カメラ目線をゲルマンの映画以上の頻度で用いていることを付け加えておく。

本章からは、ゲルマンの作品を具体的に見ていく。演劇畑出身ながら、ゲルマンはすでに第1作『道中の点検』を撮る段階で、芸術としての映画の固有性にきわめて意識的であった。²⁰ 以下は、『ラブシン』公開後のゲルマンのインタビューである。

劇映画で成文化されていない法則に、画面上にいる登場人物の誰もカメラを、あるいは違った言い方をすればレンズを覗く権利を持たない、というものがある。下や上や左や右はいい——でも観客の目を覗くのはだめなんだ。これは認められていなかった。これをすると映画では欠陥だと考えられていた。

でもぼくはひょっとしたら、もし誰かがうっかりカメラを覗いたら、思いがけない効果が生まれるだろう、と注目した。あゝうちの生活に属している人間、何かしら自分の人生を歩んできた人間が、歴史の証人として、現代との間にある年月の懸隔を超えて今日の生活を営んでいるきみを見る。²¹

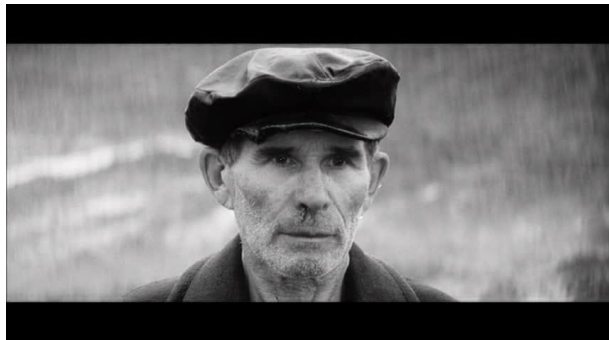
一般的にもカメラ視線は、「見る／見られる」の関係を持ち込むことで、スクリーン内の人物と観客との間に関係を結ぶものだと言える。それが歴史的なテーマを持つ作品において、過去を生きる人物がいまを生きている観客を見つめることは、歴史の証人としての行為となる。ゲルマンのカメラ視線の特徴は、フィクションの規定を破ることで、映画の舞台となっている時代と観客のいる現代とをつなぐ、時間を超える行為である、とひとまず定義することができるだろう。

このカメラ視線は早くも、第1作『道中の点検』のプロローグで用いられている（【図1】）。映画が開始して最初の、農夫がドイツ軍によって汚染されるじゃがいもを固唾を飲んで見守っているショットである。ここでのカメラ視線は10秒以上にも及び、その後の作品では短いカメラ視線が頻出するスタイルになるゲルマンの作品では例外的に長く、20秒以上も画面を支配するモニカの眼差しの影響を如実に反映していると指摘することもできるだろう（モニカのカメラ視線は、こちらを見つめる時間の長さによって映画史で際立っているのだから）。引用したインタビューでの発言に従って農夫の視線を解釈すれば、それはドイツ軍の罪を弾

²⁰ 例えば次の発言を参照：「映画と演劇、これはあまりに異なる芸術だ。この二つを同じようにやろうとしたときに悪くなるわけじゃない。ただダメな演劇とダメな映画との間には互いに似たものがあるけど、よい演劇とよい映画との間には絵画と写真よりも大きな違いがある」（Липков А.И. Герман, сын Германа. С. 75）。

²¹ Липков А.И. Герман, сын Германа. С. 196.

効すると同時に、彼が受けている苦しみを私たち現代の観客に伝えるものである（農夫の鼻からはやがて血が流れ、彼もまた毒されたじゃがいもを食したと推測できる）。ゲルマンの監督としての最初のショットがカメラ目線というのはきわめて示唆的だが、彼自身はこの場面に対し、「もっともこの時点ではまだ自分の発見



【図 1】 (00:00:17) ²³

【図 1】の撮影時点でゲルマンに何らかの意図があったにしても、彼が作品全篇カメラ目線「に基づいて構成されている」²⁴と断言する、カメラ目線が定着した『ラブシン』以降の、自分の一貫したスタイルを主張するための事後的な発言である可能性も、捨てきれない。

その一方、『道中の点検』で【図 1】以降登場するカメラ目線に注目すると、そ



【図 2】 (00:07:59)

撃たれこちらへの視線を外さないまま崩れ落ちる一兵士 (00:08:18-00:08:21)、パ

をごく控えめに使っただけ」²²とコメントしている。事実、この視線はカメラ目線というには若干正面からずれているように見え、様式という点で到底徹底されたものとは言えない。インタビューでの『道中の点検』への言及が製作から十数年を経たものであることを考慮すると、

それらにある共通点を見出すことができる。しばしば構成上必然的に目線を伴う繰り返しショットを除外すれば、この作品には【図 1】以外に 3 つのカメラ目線が存在する。ドイツ軍将校がパルチザンに撃たれる直前のスコープ越しの目線【図 2】、一般的にもよくある、カメラの前で

²² Липков А.И. Герман, сын Германа. С. 197.

²³ ゲルマンの第 1 作から第 4 作までの経過時間は、以下に基づき表記する。『アレクセイ・ゲルマン DVD-BOX』アレクセイ・ゲルマン監督 (DVD, IVC, 2011 年)。第 5 作『神様はつらい』のみ日本版未発売のため、ロシア版 DVD を参照した。Герман А.Ю. Трудно быть Богом. (DVD. Люксор. 2014).

²⁴ Там же.

ルチザンが鉄橋を通過する列車を爆破しようとする瞬間、橋の下を船に乗せられ進んで行く何も知らないロシア人捕虜および兵士の視線【図 3】である。前者ふたつの例はまさに死の瞬間を捉えたものであるが、【図 3】の捕虜たちもまた、彼らの頭上にある橋が列車もろとも爆破して落下すれば命が失われることになるのだから、このショットは囚われの身であるという彼らの立場以上に死の緊張を湛



【図 3】 (01:03:18)

えている。以上の例から分かるのは、『道中の点検』においてカメラ目線は、生死が問題とされる決定的瞬間に挿入されているということである。この名もなき登場人物との関係を観客に結びつけるカメラ目線は、次作へ受け継がれていく。

3. 後景からのカメラ目線——『戦争のない 20 日間』

第 2 作『戦争のない 20 日間』は、前作と比較してカメラ目線が特別多くなっているわけではなく、むしろ繰り返しショットに伴った視線を除けば、判別できる例はほとんど見られない、映画のラストで負傷した中尉がこちらへ振り向くのは、



【図 4】 (00:00:28)

後ろを歩いているロパーチンを見るためなのか、見極めることはできない)。この作品では第 1 作と同じく、プロローグ中にカメラ目線が登場する（【図 4】）。ゲルマン自身による証言がなければ、カメラ目線があることは判断不可能なショットである。画面中央で談笑している若い兵

士たちのうち、印をつけた右端の兵士が監督の指示によってこちらを見つめている。25 第 1 作と比較すると、カメラ目線は観客がほとんど気づかないレベルにな

25 ドキュメンタリー映画との類似を指摘されるゲルマンは、違いを次のように説明している：「ぼくにはただ構成要素のひとつとして、一見組み立てられたように見えないけれど、実はミリ単位まで組み立てられた現実の描写がある。それはカメラの正確な操作だ。

っている。この兵士を振り向かせた理由を、ゲルマンは次のように述べている：「どうしてここでこれ（引用者注：カメラ目線）がそんなに重要なのか？なぜならこの場面には筋がない，この場面で重要なのは人が戦争から受ける感覚，後方への休暇，そこで過ごした日々，愛にまつわる回想なんだ」。²⁶ 兵士の視線がもたらす違和感に気づいた観客は，彼と視線を交えることで前線に立つ彼の胸中を推し量ろうとする。ここで説明されているのは、『道中の点検』のカメラ目線がもたらす効果とほとんど同じことである。

しかし【図 4】のカメラ目線は，従来のもものと比較すると異質な点がある。通常カメラ目線とは、『道中の点検』でもそうであったように，クローズアップあるいはそれに近いバーストショットの構図をとるものであり（本稿 1-2. で具体的に作品名を挙げた例はすべてそうした構図である），【図 4】のように（画面中央付近に位置しているとはいえ）遠景に位置する人物がカメラを見つめることはない。人物を間近に捉えなければその眼差しを判別すること自体が難しくなるのだから，目線が欲しければカメラが被写体に寄るのは当然である。実際【図 4】に続くショットでも画面中央の兵士のカメラ目線があるが，その目線は容易に判別できるようになっている。ところがゲルマンは、『戦争のない 20 日間』以降，画面の遠景あるいは中心から外れた位置でのカメラ目線を多く取り入れていく。この変化の理由は，彼の映画作術に関する根本的な部分に探ることができる。「イズヴェスチャ」紙上でインタビューに，次のような発言がある：「ぼくはいつも背景づくりが好きだった。そのことについて書かれたことさえあった，『戦争のない 20 日間』では背景が本当の映画のように現前している，とね。でも背景はもっとも重要なもの，人生そのものなんだ。ぼくが撮っているのは「背景」の映画というわけさ」。²⁷

ゲルマンの映画における背景ないし後景への重視は，先行研究では「外縁 periphery」という言葉を用いてその重要性が度々指摘されている。²⁸ 背景の緻密さが特に顕著となるのは次作以降の作品においてだが，コンデーは『ラブシン』と『フルスタリョフ』の 2 作品で少年の語り手が事件を横から見る存在であることを指して，すなわち少年自身が「ゲルマンの「もっとも重要な」背景が人とし

カメラ目線の正確性，カメラを見つめる人物の正確な選択だよ」（Герман А.Ю. Разрушение мифов. С. 164）。

²⁶ Липков А.И. Герман, сын Германа. С. 197.

²⁷ Герман А.Ю. Боюсь снять плохое кино // Известия. 19. 07. 2003.

²⁸ See. Benjamin Rifkin, *Semiotics of Narration in Film and Prose Fiction: Case Studies of "Scarecrow" and "My Friend Ivan Lapshin."*, p. 138.; Nancy Condee, *The Imperial Trace: Recent Russian Cinema* (New York: Oxford University Press, 2009). pp. 202-208.

て具体化したもの」²⁹ であると言う。こうした画面の外縁への重視へ至る転換期作品の【図 4】において、カメラを見つめる人物が端役であることは、次作『ラブシン』では物語を横から眺め語り手となる少年が、カメラ目線の担い手となっていることと合わせて考えられるべきだろう。なぜなら、外縁的であることを特徴とするゲルマンの映画において、カメラを見つめる特権を与えられた人物は、映画の中心にはなれないからである（『ラブシン』で、ラブシン、アダショーワ、ハーニンの主人公 3 人は、決してこちらを見つめない）。画面の中心にいない人物のカメラ目線には、ゲルマンの画面づくりの姿勢が反映しており、『道中の点検』から『戦争のない 20 日間』へのスタイル上の変化は、カメラ目線の技術上の変化に対応している。同時にこの後景から見つめる視線こそ、ゲルマンのカメラ目線の特異点として認めることができるだろう。

4. カメラ目線に基づく映画——『わが友イワン・ラブシン』

前 2 作からさらに進んで、ゲルマン自ら作中のカメラ目線の重要性を説いている作品が、父でありソ連時代人気作家であったユーリー・ゲルマン（1910-67）の中編小説『ラブシン』（Лавшин, 1937）を原作とする、第 3 作『わが友イワン・ラブシン』である。語り手が映画の冒頭で、「幼年時代身近にいた人たちへの愛の告白（00:02:06-00:02:10）」と述べているように、ゲルマンは父ユーリーが属していた世代の青春期をこの映画で描いている。

「カメラ目線に基づいて構成されている」というこの作品では、前 2 作品とは比較にならない頻度で、画面内の——ほとんどが奥にいる——人物がこちらを注視する。本稿で『ラブシン』のカメラ目線全てについて概観することは難しいため、映画の特徴をよく表している例に絞って見ていく。前 2 作にならって、プロローグでのカメラ目線を紹介する。この作品では、プロローグの最後に語り手がこちらを振り向き画面がフリーズする（【図 5】）。語り手は、これから映画



【図 5】（00:02:18）

²⁹ Nancy Condee, *The Imperial Trace: Recent Russian Cinema*. p. 202.

の中で語られるラブシンの物語（語り手の回想）への注意を私たち観客に喚起する。ただし、この眼差しは観客だけに向けられたものではない。というのも、カラーであったプロローグはこのカメラ視線を境に色を失いモノクロの回想へつながっていくのだが、画面が切り替わって回想の最初のショットで捉えられているのは、語り手の少年時代の後ろ姿だからである。この少年はあまりセリフを発しないながら、彼の眼差しはカメラ視線となって、しばしば映画の中から私たちを注視する存在となる。【図 5】の視線を背中で受け取った少年は、ここで 2 度振り返り、私たち観客と視線を交える（【図 6】）。

この場面で少年は、同じ共同住宅³⁰に住む父の友人アコーシュキンに代わって交換手に電話をかけている。この映画では例外的に視線が間近に捉えられた【図



【図 6】 (00:02:55)

6】で、2 度目に振り返った際、少年は「どちら様ですか、だって «Кто говорит?» 」と電話口で尋ねられたことをカメラ視線で（映画の中ではアコーシュキンに向かって）伝える。画面にアコーシュキンは登場しないため、会話は視覚的に対話としては演出されず、視線を受け取ることになるのは観客である。この映画が語り手によって物語られるという形式面を考慮すると、少年の「誰が話しているのか」との問いは、並行的に映画『ラブシン』の語り手のアイデンティティを問うものでもある。この問いに対しては、間もなく始まるオープニングクレ

³⁰ ゲルマンは共同住宅内のシーンで、画面の奥に役者を配置して芝居をさせ、奥行きある空間を演出する。こうした窮屈さを表現するのに適した奥行きの演出は特別珍しいものではないが、日本では無名な作品、ヴィクトル・ソコロフ『友と年月』（1965）をここで紹介しておくことは無駄ではないだろう。レンフィルム製作で、ゲルマンが「この地上で最良の映画のひとつ（Герман А.Ю. «Мне стало скучно» // Искусство Кино. 2013. № 3. С. 13）」と呼んだこの映画は、タイトルが示す通り複数の時代を描いた作品だが、冒頭で描かれる最初の時代は『ラブシン』と同じ 1935 年から始まり、そこに登場する屋内空間は、ゲルマンの演出する空間によく似ている。また、ソコロフがいわゆる可視音源にこだわって音楽を使用していること、すなわち画面とは無関係な映画音楽をほぼ拒否していることもゲルマンとの大きな共通点である。ゲルマンはインタビューで、度々映画音楽に否定的な発言をしている（Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. С. 146-147.; Липков А.И. Герман, сын Германа. С. 174）。以上の 2 点は、影響関係というよりも、ゲルマンの好みを理解するのに有効だと思われる。

ジットを背景に老いた語り手の声が、舞台である 1935 年を振り返り始めることで、回想映画の性格が明らかになり返答は完了する、と説明することができる。

語り手が少年だった 1935 年へ遡って語られていた物語は、映画の終わりで再び現代へと戻る。エピローグへと続く回想部分最後のシーンでは、ハンス・アイスラー『統一戦線の歌』を演奏するバンドを乗せ、先頭に若きスターリンの肖像を掲げた路面電車が、画面奥へ遠ざかって行く。その路面電車最後尾では、敬礼した少年が足踏みしながらこちらを見つめている（【図 7】）。「歴史の証人として、現代との間にある年月の懸隔を超えて今日の生活を営んでいるきみを見る」とゲルマンが言う眼差しは、プロローグ／エピローグの切り替えで、つなぎ目として機能する。³¹ 【図 5】で停止した画面が、再び動き出し【図 6】へとつながっていく現代から過去への回想の切り替えは、カメラ



【図 7】 (01:33:05)

目線を経由することで滑らかに始まっていた。【図 7】では、別の少年が観客あるいは語り手がすでに老いた現代へと眼差しを注ぎ、エピローグを準備している。カメラ目線は、時間と空間の懸隔を超えるその性質で、『ラプシン』の構成を支えている。

5. カメラ目線の後退——『フルスタリョフ。車を！』

第 4 作『フルスタリョフ』の最初の意図的な用例は、タイトルがクレジットされた後間もない最初のシーンに登場する。共同住宅での朝食場面で、画面に映った従姉妹を語り手がオフの声で紹介し、彼女たちの両親が北へ移送されたことを観客に伝えた直後、運転手のコーリヤが彼女たちを気遣うように、カメラ目線で「リョーシカ、その話はよせ」と言って、画面を黒く覆ってしまう（【図 8】）。観

³¹ 長井淳は、プロローグにおける視線の持ち主が招かれた客であることを指摘しているが、これは作品との関わりが求められているという点で、映画作品と観客の関係を論じた本稿の立場と根本的に一致する主張である。長井淳「アレクセイ・ゲルマン『わが友イヴァン・ラプシン』論——歴史認識の両義性と記憶の共有——」『東京国際大学論叢：国際関係学部編』第 19 号，2013 年，77-78 頁。

客が語り手と同じ目線にいることを示すショットで、私たちは語り手の少年が監督と同名であることを自然な形で知らされる。厳密には、ここでの語り手の声は少年のものではなく現在の老いた声であるから、【図 8】中の人物コーリャとは関連し得ない=会話が成立し得ない。それでもゲルマンは、映画的な文法よりも観客と語り手の眼差しを一致させることを優先し、『ラブシン』の【図 6】同様カメラ目線を利用して、私たちと映画を結びつけている。



【図 8】(00:10:41)

るだろう。

『フルスタリョフ』で【図 8】に続くカメラ目線は、眼差しを判別できるレベルでは、食卓周りでのわずか 2 例しかない。まず、【図 9】において、半ば呆けていると思われる祖母から「お菓子をどこへやったの?」と言いがかりを



【図 9】(00:38:00)

つけられたクレンスキーの同僚ワルワーラが、訳が分からず呆然とした表情を浮かべたまま、あたかも観客と顔を見合わせるようにしてこちらへと振り向く。この動作が本稿 1-2. で述べた類の不安を観客に引き起こすことはなく、おどけた仕草は喜劇的でさえある。それから間もなく、

ところが、『フルスタリョフ』はその過剰なイメージで観客の知覚を混乱させる作風とは裏腹に、カメラ目線の数は『ラブシン』から一転減少し、ゲルマンの作品の中でも最少になっている。第 1 作から第 3 作にかけて、スタイルの尖鋭化と共に頻度を増してきたカメラ目線の後退は、何を意味するのだろうか。この問題については、具体的に作品中の例を検討することによって答えが得られ

【図 10】【図 11】の連続した父子のカメラ目線がある。

そうにこちらを振り向く。流れるような父子共同のコミカルな動作は、プロットの次元では意味を持たない。



【図 10】 (00:39:51)



【図 11】 (00:39:53)

【図 7】までのカメラ視線になかったこうした可笑しみにみちた動作は、ゲルマンのこの映画に対する姿勢を反映している。『フルスタリョフ』公開初日の映画館で、彼は上映前に次のような言葉を残していた：「この映画が陰鬱な、おそろしい、反ロシア的だとは考えないでください……。これはただ滑稽な映画です。いつの日か滑稽に思われることでしょう。とてもおそろしくはありますが。でもこれは愛とともにつくられた映画なのです」。³² 『フルスタリョフ』のアイデアは、ゲルマンが自分の死を意識したとき、近しかった人々の思い出も共に失われてしまうことを惜しみ、後世に痕跡を残しておきたい、と考えたことがきっかけだった。³³ 映画は共同住宅の内部で、ゲルマンの幼年時代を「ただ父を作家でなく」³⁴ 再現し、衣食住を共にする住人たちは監督の幼年時代身近にいた人々をモデルにしている。『ラブシン』以上に父の記憶と結びついたこの映画に、証言者としての眼差しは存在しない。それゆえ、【図 11】でクレンスキーは「外縁」であることを性格づけられていたカメラ視線の前例を覆し、主人公としてこちらを見つめる。『フルスタリョフ』の登場人物が示すおどけた眼差しは、『ラブシン』で世代に向けられていた関心がより個人的になった結果として、あたかも観客を列席する者のひとりとして食卓に招くかのような親しさを備えている。

³² Герман А.Ю. Из речи Алексея Германа перед первым показом фильма "Хрусталеv, машину!" в России. 27 августа 1999 года, Санкт-Петербург, кинотеатр "Аврора" [<http://www.film.ru/articles/12-oktyabrya-kartinoj-alekseya-germana-hrustalev-mashinu-otkryl-sya-press-klub-goskino>] (2015年1月23日閲覧)。

³³ Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. С. 232.

³⁴ Там же.

6. 地球外惑星からの眼差し——『神様はつらい』

ストルガツキー兄弟の SF 小説を原作とする『神様はつらい』は、『フルスタリョフ』同様説明的な描写を欠き、ストーリー的な側面に頼って見ている限り、容易くプロットを見失ってしまうだろう。しかし、視覚的な演出を重視していたゲルマンの作品であればこそ、カメラ目線が作品理解のヒントになり得るはずである。『フルスタリョフ』で著しく数を減らしたカメラ目線は『神様はつらい』で再び増加し、その数はカメラ目線「に基づいて構成され」ていた『ラブシン』を超え、ゲルマンの作品中最多になっている。

『神様はつらい』に見られる目線の印象として、まず、『フルスタリョフ』であった【図 9】のようなコミカルな目線が過剰になり、圧倒的なバリエーションで登場することが挙げられる。

【図 12】では、女性を抱く卑猥な仕草をした男が、下品な笑みを浮かべてこちらに振り向く。さらに全体的な特徴として目を引くのが、カメラ目線が作品の序盤に



【図 12】 (00:02:50)

頻出していることである。そして、その大部分がこちらを好奇の眼差しで見つめる、あるいは訝しげに視線を寄こしてくる通行人のものである。カメラと被写体の

関係が安定しない中、それは視線の持ち主＝カメラが物語の舞台である惑星に迷い込んでいるかのような印象を観客に与えることになる。【図 12】の男もたまたま自分の傍を通りがかった人間を見るような仕草を示しており、【図 13】では、どの道を進むべきか分かって



【図 13】 (00:10:07)

ていないかのような動きのカメラを、男がわざわざフレーム外から屈みこんで覗き込む。

2013年11月ローマ映画祭での『神様はつらい』プレミア上映に際して開かれた国際会議で、歴史学者アレクセイ・ベレローヴィチが、本稿の視点からも興味深い発言をしている：「小説から分かるように、主人公の額にはカメラがあり、ルマータ自身が見たものを地球人が見れるようになっていきます。鑑賞中、私は非常にしばしば、これは主観カメラなのだ、つまりルマータのカメラが撮ったものを私たちは見ているのだ、という印象を受けました。[中略] 私は、時折り映画ホールで観客が、ルマータが撮るものを見ていた地球人と同一化しているように感じました。そのため、彼はルマータのカメラと共に出来事の中心に在ることになり、地球にいながら、アレクセイ・ゲルマンがよく言う鍵穴から、出来事を眺めていることになるわけです」。³⁵ 映画では一切説明がないが、原作ではルマータが頭につけた髪飾りはカメラになっており、地球人がアルカナールで起こることを観察できるようになっていた。同じ会議で、本作の撮影を担当したユーリー・クリメンコが認めているように、³⁶ オープニングショット直後のふたつのシーンは、光学レンズを通して見た風景を模した、周辺が歪んだショットによって構成されている(00:01:38-00:02:34)。ゲルマンはこの特殊効果のみによって、原作でルマータの額に付けられていたカメラの説明責任を果たそうとしている。果たして、私たちが目にしているのはこのカメラを通した映像なのか、これはなお検討の必要な別の問題である。しかし、少なくともルマータのカメラとは無関係に、私たち観客が地球人として目撃することを求められていることに変わりはなく、ベレローヴィチは本稿とは違った観点からの分析をしながら、同様の結論に至っているように思われる。

権力への反発心が強く、³⁷ かつ同時代のロシアに対しても厳しい眼差しを持っていたゲルマンは、この映画の独裁国家に仮託した寓話的性質にも言及していた³⁸（もともとこの作品は、ゲルマンがすでに1968年の段階で同作の映画化を見据え脚本も書いていたが、突然理由も知らされず企画が打ち切られたという経緯

³⁵ «В Советском Союзе не было белых трамваев»: Фрагменты конференции, организованной Римским кинофестивалем // Искусство Кино. 2014. № 1. С. 52.

³⁶ Там же.

³⁷ 尊敬してやまない父について恥ずべきこととして唯一挙げているのが、かつて彼がスターリンに熱中していたことである。Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. С. 17. 一方、ゲルマン自身は、幼いころスターリンの銅像の下にあった花束をつかみ取って、酔っぱらった検事に発砲されたエピソードを披露している。Там же. С. 72.

³⁸ ゲルマンは、プーチンと対面した際彼に言った言葉を次のように伝えている：「プーチンが賞をくれたとき、彼に言ったんだ。『神様はつらい』を撮っていて、いちばん興味を持つ観客はあなたに違いない、って。彼が微動だにしない間、そのホールは静まりかえってお通夜のようになっていたよ」(Долин А. Герман: Интервью. Эссе. Сценарий. С. 266)。

があった)。³⁹ ゲルマンの言葉を踏まえれば、『神様はつらい』のカメラ視線は、本が焼かれ、知識人が次々に粛清されていくアルカナールと現代が結ばれるための仲介を果たしている。⁴⁰ ロバート・スタムらは映画における視点全般の力強さについて、「視点のカテゴリーは物語言説を構成する最も重要な方法の一つであり、また受け手を操作する上で最も強力な仕組みの一つである」⁴¹ と定義する。まさにゲルマンの作品で私たち観客の立場は、見つめられるという操作によって、力強く作り上げられていく。寓話性を備えた『神様はつらい』のカメラ視線は、本稿で一貫して見てきた「現代のきみを見る」原則を維持しつつも、以前の作品が特徴としていたノスタルジックな趣向と異なった、最後の作品が帯びた政治的にアクチュアルな性質の証左となっている。

おわりに

次第にスタイルが尖鋭化していったそのフィルモグラフィーにおいて、ゲルマン自ら「歴史を証言する」と規定するカメラ視線は、画面の背景・後景への重視が進行し、それが古典的な映画スタイルから離れていったことと対応していた。『ラブシン』では、しばしば画面の中心から焦点がずれ、会話と関係ない人物へのズームが見られるようになる。その後、そうした特徴がより過激になった『フルスタリョフ』では、カメラ視線は意味を大きく変えて量も減少し、個人的な作品であることの思い出に取り込まれ、私たち観客に向けられる眼差しは、彼らと同じ食卓を囲んでいるかのように親しげである。実際、【図 10】【図 11】は、食卓を共にした人物（登場人物の誰でもない人物＝観客）に向けられていた。また、

³⁹ 企画が打ち切られる知らせを電報で受け取ったのは 1968 年 8 月 22 日だった。ゲルマンは、当時始まっていたチェコスロバキアでの民主化の動きが、映画の内容に良からぬ連想を引き起こしたのだろう、と振り返っている。Липков А.И. Герман, сын Германа. С. 217. ゲルマンの妻であり、脚本の共同執筆者スヴェトラナ・カルマリータも、ソ連軍介入を原因として挙げている。«В Советском Союзе не было белых трамваев»: Фрагменты конференции, организованной Римским кинофестивалем. С. 50.

⁴⁰ ただしカルマリータは、『神様はつらい』が示唆する危険性は、ロシアだけでなく多くの国々にとって関係のあることだと発言している。Там же. С. 43. 以下の発言も参照：「リョーシャも私も、脚本を執筆する段階に入って、ここで言われていることはロシアについてではない、と心を決めました。撮影が進むにつれて、スクリーンで起こっていることは、世界の大部分を包摂することなのだということが、よく理解できたのです」。Нина Зархи – Светлана Кармалита: «Он ушел и никогда не вернулся» // Искусство Кино. 2014. № 1. С. 32.

⁴¹ ロバート・スタム、ロバート・バーゴイン、サンディ・フリットマン＝ルイス（丸山修、エグリントンみか、深谷公宣、森野聡子訳）『映画記号論入門』松柏社、2006年、194頁。

目線の持ち主を特定できるような主観ショットをほとんど用いないゲルマンの作品で、例外的に【図 8】が観客と眼差しを一致させ、これから起こることの目撃者であることを要求している点も、それ以前の作品が目で訴えてきたことを考慮すると、様式の変化と認めることができる。そして遺作『神様はつらい』では、『ラブシン』以来の膨大な数のカメラ目線が復活し、再び証言者たることを私たちに求め、地球外の惑星に存在するアルカナルで起こる惨事＝現代の寓話へと関心を向けさせている。主に時間の懸隔を超えていたカメラ目線が、ここでは地球とアルカナルを隔てるフィクション上の距離も超えている。ゲルマンが独自の成果を強調していた「カメラ目線」は、彼のフィルモグラフィーに一貫して組み込まれ、少なくともその様式の変化は、映画の主題と関連しているわけである。そこでは、観客の映画に対する姿勢が方向付けられ、見るプロセス全体が形成されている。

フィルモグラフィー

『七番目の衛星 Седьмой спутник』グリゴリー・アローノフとの共同監督作品。
1967年製作・公開（日本未公開）。

『道中の点検 Проверка на дорогах』1971年製作，1985年公開。

『戦争のない20日間 Двадцать дней без войны』1976年製作・公開。

『わが友イワン・ラブシン Мой друг Иван Лапшин』1981年製作，1984年公開。

『フルスタリョフ，車を！ Хрусталеv, машину!』1998年製作・公開。

『神様はつらい Трудно быть богом』2013年製作，2014年公開。

Заглянуть в камеру: Драматургия взгляда в фильмах А.Ю. Германа

КАДЗИЯМА Юдзи

Данная статья посвящается анализу фильмов А.Ю. Германа (1936-2013), обращая внимание на взгляд в камеру, о котором в интервью режиссер сам многократно упомянул как уникальность своего фильма. Общепринятым стало утверждение о сложности его авторского мира, и с каждым новым произведением сложность возрастала. Эту сложность можно попытаться объяснить тем, что в картинах Германа постепенно стала отсутствовать фабула. Но если учесть, что Герман считает кино важным как изобразительное искусство, то нужно обратить внимание на визуальность его фильмов. Итак, опираясь на взгляд в камеру как один из важных изобразительных фактов картины, который до сих пор исследователи редко рассматривали, мы анализируем его фильмы.

Хотя в основном взгляд в камеру, из-за того, что он нарушает правила фикции, рассматривается как табу традиционного киноповествования, Герман последовательно использовал его в своей работе. Дело в том, что с начала истории кино взгляд в камеру намеренно использовался разными режиссерами для того, чтобы дать специальный эффект, но своеобразие Германа заключается в том, что он присутствует как свидетель истории. В первом и втором его фильмах «Проверка на дорогах» (1971) и «Двадцать дней без войны» (1976), которые еще сравнительно сохраняют классический стиль, действующие лица редко заглядывают в камеру. Однако относительно третьего фильма «Мой друг Иван Лапшин» (1981), который изобилует плохими и зловещими знаками, хотя и являлся самой популярной его работой у советских людей, Герман сам даже говорит, что этот фильм построен на основе взгляда в камеру. Все вышеупомянутые фильмы изображают прошлое, и взгляд в камеру, то есть в зрителя, связывает происходящее на экране с нами. И вообще считается, что четвертый фильм «Хрусталеv, машину!» (1998) и последний «Трудно быть богом» (2013) — тяжелые фильмы, из-за отсутствия фабулы. В этих фильмах также взгляд в камеру дает нам возможность иметь отношение с происходящим на экране. Но для понимания фильма нам нужно обратить внимание на визуальную постановку, которая может служить важным ключом к раскрытию

фабулы. Взгляд в камеру отражает содержание фильма и его частотность и способ использования меняется.