

反復としての寓意劇 アッバス・キアロスタミ論

高木 繁光

1. 結末のない物語

アッバス・キアロスタミの映画の主人公たちは、何かを探して動き続ける。「ジグザグ道三部作」の一作目『友だちのうちはどこ?』(1987)(以下『友だち』と略記)では、少年アハマッドが間違えて持ち帰った友達のノートを返そうと、隣村にあるはずの友達の家を探し回る。次作『そして人生はつづく』(1992)(以下『人生』と略記)では、一九九〇年大地震に見舞われたイラン北部の『友だち』のロケ地を一人の男が訪れ、主演を演じた少年の消息を求めて瓦礫と化した村々を車で走り回る。三作目『オリーブの林をぬけて』(1994)(以下『オリーブ』と略記)では、『人生』の中で地震の翌日に拳式したという設定の新婚夫婦を演じた夫役の若者が、以前から求婚している妻役の女に撮影の間プロポーズを繰り返し、返答を求めて彼女の後を追いつける。昨年カンヌ国際映画祭でパルムドールを受賞した『桜桃の味』(1997)(以下『桜桃』と略記)では、自殺志願の男が死後自分の遺体を埋葬してくれる人物を探して、土埃の舞う道を車で往復する。

このような探求の物語が設定されることで、映画にサスペンス的要素が加わり、観客は結末が明かされる瞬間を期待しつつ主人公の行動を見守るのだが、この期待はたいてい裏切られる。『桜桃』についてキアロスタミは、最後に主人公が死を選んだのかどうかは重要ではない、問題なのは「人生」な

のだと語っているが⁽¹⁾、この言葉どおりに映画のラストでは、主人公がみずからの死に場所として掘った穴に横たわり夜空に流れる雲を眺めるシーンの後、突然春の日の撮影風景を収めたビデオ映像に替わり、「撮影は終わりだ」と言う監督の声が聞こえる。映画は、自殺の後始末を依頼する男と、それを思い留ませようとする人々の間で演じられてきた物語の緊張感から解放され、ごく平凡な日常が営まれる穏やかな春の日の風景で終わる。

『友だち』では結局少年は友達の家を見つけられず、物語的には少年の家探しの旅はまったくの徒労であったということになるし、『人生』と『オリーブ』でも、主人公が求めていたものを見出せたのかという結末はまったく示されない。前者は、少年が住んでいた村へ続くとされる大きなジグザグの急勾配を、主人公の運転するおんぼろ自動車が、途中でエンストを起こしながらやっとのことで登って行くシーンで終わる。この長回しのロングショットで、車は空と大地の間をジグザグに動く一つの点にすぎないものとして映し出され、それによって、少年がはたして無事であるのかという、この作品にとりあえぬ物語性を与えていた関心事は背後に沈み、ジグザグ道を走り続ける運動そのものに観客の視線は注がれる。すなわち、ここで重要なのは、物語を超えた視点から見られた主人公の走り続ける運動であり、少年の安否を気遣う内面の物語は宙吊りにされたまま終わるのである。

『オリーブ』において、求婚を続けていた主人公は、撮影が終了し女が一人家路につくとき、これが返答を得る最後の機会と追いかけるが、女の頑な態度に途中諦め立ちどまりながら、それでも彼が夕日に染まるジグザグ道の丘を登り、はるか下方のオリーブ林を白い一つの点となって行く女の姿を認め、丘を駆け降り、やがて自身も一つの白い点となって走ってゆくのを、カメラは約四分間も続くロングショットで捉えている。オリーブ林を抜け、風が吹き渡る草原を移動する二つの白い点が、近づき、重なり、離れ、遠ざかるこの美しいラストシーンにおいて観客が目にするのは、やはり走り続ける主人公の運動である。

つまり、映画の中で主人公たちが何を探し求めても、キアロスタミにとって重要なのは、彼らがそれを見出しうるのかという物語の結末ではなく、その探求の物語によって引き起こされる運動であり、いったん開始された運動を物語の完結性によって再び停止させないために、彼はあえて結末を明示しない方をよしとするのである。

2. 見ること、生きること

終わりなく動き続ける主人公の運動によって、キアロスタミの映画は成立している。監督は彼らが運転する車にカメラを持って乗り込み、移り変わる周囲の風景とそれを見る主人公の顔をじっと撮り続ける。「男と女と自動車とがあれば映画ができる」、「映画とはごく単純なものだ」とジャン＝リュック・ゴダールは、ロベルト・ロッセリーニの『イタリア紀行』(1953)を参照しつつ言うが⁽²⁾、キアロスタミにとっても映画はそのような単純さにおいて存在するものだろう。映画の伝統に、カメラを手を外へ出たままの現実を撮影しようとするリュミエールの系譜と、スタジオでセットを組み人口的な作りものを楽しむメリエスの系譜の二つがあるとすれば、キアロスタミは明らかに前者に属する映画作家である。

移動する視点で風景を撮る移動撮影を初めて実践したリュミエール社の専属技師の一人アレクサンドル・プロミオが、ヴェネチアの運河を行く船上にカメラを据え沿岸の建物を撮影した『船から撮影された大運河のパノラマ』(1896年12月以前)の美しさを前にしてアンリ・ラングロワは、「二〇年代の映画文法を超えて、われわれは絶対的な映画芸術であったリュミエールのそれに、より近づく映画芸術へと向かっている」⁽³⁾と映画の未来を予言したが、今日、特に戦後イタリアのネオレアリズモと、それを受け継いだフランスのヌーヴェルヴァーグを通過した多くの映画作家が、リュミエールの単純さへ向けて映画を組織しなおそうと試みている。例えばその最先端を行くジャン＝マリー・ストロブとダニエル・ユイレの『早すぎる、遅すぎる』

(1980/81)において、エジプトの農耕地帯の運河沿いの道を車で延々と走り、周囲に展開する風景をひたすら撮り続けるだけのシーンが感動的なのは、運動することと見ることという二つの基本要素に還元された映画の原初的な力強さが伝わってくるからにほかならない。

キアロスタミもまた、移動しつつ見ることへの徹底ぶりにおいて、このようなりユミエールの単純さへと向っている。生は時間の流れに沿って前進する運動であり、その途上で出会う事物を見ること＝撮ることが彼にとっての映画である。『桜桃の味』では、主人公の自殺の後始末を嫌々引き受ける老人が、車に同乗してジグザグ道を走りながら、男に自殺を思い留ませようとして次のように言う。

人生は汽車のようなものだ。前へ前へ、ただ走っていく、そして最後に終着駅に着く。そこが死の国だ。死は一つの解決法だが、旅の途中で実行してしまつたらだめだよ。(・・・)朝起きたとき空を見たことはないかね？夜明けの太陽を見たいとは思わないかね？赤と黄に染まった夕焼け空をもう一度見たくないか？月はどうだ？星空をみたくないか？夜空にぼっかり浮かんだ満月を見たくないか？(・・・)あの世から見に來たいほど美しい世界なのに、あんたはあの世に行きたいのか。⁽⁴⁾

キアロスタミ映画で主人公たちが走り続けるのは、「前へ前へ、ただ走っていく」運動としての人生を生きることの比喩にほかならない。そして、彼が、重要なのは結末ではなく人生であると言うのは、物語よりも、この運動と、その過程で見えてくるものこそが映画では問題となるのだという彼の立場表明であるだろう。見ること＝撮ることがそのまま生きることであるような地点で、キアロスタミは映画を作る。「私は映画をつくろうとしているのではなく、人生を通じてただただ filming しているだけなのです。」とジョナス・メカスは自分の創作態度について言うが⁽⁵⁾、これはそのままキアロスタ

ミにも当てはまるだろう。

3. 子供の視点

ジル・ドゥルーズは、戦後のネオレアリズモとそれ以前のリアリズムを区別する特徴として、主人公がもはやすすべもなく見ることしかできない「純粋に視覚的状況の出現」を挙げている⁽⁶⁾。ロッセリーニの『ストロンボリ』(1949)で活火山をかかえる孤島に嫁いだ主人公は、そこで目にする風景の暴力性に晒されながらじっと耐えるしかない。『イタリア紀行』においてナポリの街を車で走り、観光スポットを見て回る主人公は、やはり見ることに苛立ちながら、無力に耐えるだけである。すなわち、古いリアリズム映画において登場人物は、ある状況に感覚的に反応し行動する「感覚-運動図式」に従っていたのに対して、ネオレアリズモの登場人物は、状況に対していかなる行動も起こせないまま、ただ見続けるのである⁽⁷⁾。

さらにドゥルーズは、ネオレアリズモにおいて子供の果たす役割の重要性に触れ、子供は行動の面で無力であるが、まさにそれゆえに見る、聴く能力に長けているのだと述べている⁽⁸⁾。『ドイツ零年』(1947)の少年は廃墟と化した街を歩き回り、見ることによって自分を死へと追いつめてゆく。子供は過酷な状況を主体的行動によって克服しようとする能力が未熟であるために、それを「純粋に視覚的状況」として受け入れ、傷つきながら見続けるしかない⁽⁹⁾。

キアロスタミ映画の主人公たちは、このような「純粋に視覚的状況」にたえず身をおき、走り続ける。その際、子供がきわめて重要な役割を果たしているのは、キアロスタミが1968年から1994年までイランの児童青少年知育協会映画製作部に所属していたせいばかりではもちろんない。『クローズ・アップ』(1990)のように子供がほとんど登場しない作品は例外的であり、多くは子供が主役を演じている。キアロスタミが繰り返し子供(それも素人の)を主人公として、子供の視点で見ることに徹するのは、「純粋に視覚的状況」

として世界を見て受入れる子供の能力を彼が何よりも高く評価し、それをみずからの映画の出発点としているからにほかならない⁽¹⁰⁾。

しかし、この見る能力に長けているということは、主体としていかに無力であるかということの裏返しでもある。『友だち』において、子供たちは不安そうに大きな目をきょろきょろさせて周囲を見回している。主人公の少年が友達の家を探しに出かけようとする、母親がそれを許さず、黙って家を抜け出した後では、祖父に呼び止められ、行く手を邪魔される。雇商人に友達の家をたずねようとしても、少年の言葉に大人は耳を貸してくれず、友達の家を知っていると言う雇職人の老人は、間違った家へ少年を連れて行く。少年の家探しの旅は繰り返し大人という障害に遭い、彼はなすすべもなく見知らぬ村を徘徊するしかない。また、『ホームワーク』(1989)ではキアロスタミ自身が小学生一人一人に宿題の是非について質問するが、彼の論理的な質問に子供たちは手も足も出ない状況に追い込まれ、ついには泣きだしてしまう子供もいる。つまり、キアロスタミは映画の中で子供たちが袋小路に陥らざるをえないような仕掛けをわざと作り、彼らがまったく無力な存在として現実の前に投げ出されている姿を撮ろうとするのである。

キアロスタミの映画で無力なのは子供だけではない。『人生』において、地震で瓦礫と化した村々を車で走る男は、交通渋滞や通行止め、亀裂の入った道路など前進を阻む災害の後遺症に対してなすすべもなく迂回を続けるしかないし、『オリーブ』の若者は、彼の求婚を頑に無視し続ける女を前にまったく無力である。『桜桃』の男は、なるほど自殺への決意ゆえにであろう傲慢さと不遜さを示しているが⁽¹¹⁾、一人ではその自殺さえ実行できず、自殺の手伝いを依頼する人々に次々と拒まれ、セメント工場で土埃を浴びながら一人茫然と座り込んでいる姿は、どうしようもない無力感を湛えている。

彼らは皆、無力な存在として動き続け、その無力さゆえにもはやこれ以上前進できない状況に繰り返し陥りながら、なお停止することなく、方向を変えジグザクの軌跡を描いて前進を続けるのである。

4 . 日常への信頼

だが、その際注目すべきなのは、彼らがその無力さにもかかわらず、ある種の楽天主義から、決して動き続けることを止めないということである。『人生』の主人公は、道が行き止まりだと聞いても、「行けばなんとかなるだろう」と言いながら車を走らせ続ける。『オリーブ』の若者は、女の冷淡な態度を前にしても求婚を諦めない。『桜桃』の男は、自殺を実行に移すことも、諦めることもないまま、彼の依頼を聞く人々の困惑をまるで楽しんでいるかのように悠長に人探しを続けている。

道が行き止まりになり、もうここで前進を諦めるしかないときに、方向を変えさらに前進することを可能にする楽天主義、キアロスタミにおいてそれは、日常への信頼と呼ぶものである。どんな極限状況にあってもそこから日常は始まり、人生は続いてゆく。その事実を子供のように受け入れ、反復する日常を肯定してゆくこと。キアロスタミの独特のリズムは、この日常の反復を映画が模倣することから生じている。

『人生』において村々を車で走り続ける男が目にするのは、地震の傷跡とともに、すでにそこに始まりつつある日常であり、この日常を積極的に生きようとする人々の意志である。途中で乗せた『友だち』の雇職人の老人は、「死んだ人は死んだ人、生きてる人にはなくてはならないものだ」と言いながら便器を運んでいるし、地震の翌日に結婚した若者は、「親戚に死者はいなかったのか」と男に問われ、「早く自分の生活を始めなくては、次の地震で死ぬかもしれない」と答える。家族が死んでも、生きている者たちはテレビでサッカーを見たがるゆえに、難民のテント村にはアンテナが立てられる。

この持続する日常の力によって生へ繋ぎ止められながら、それに無自覚なまま死を想い続けているのが『桜桃』の主人公である。彼がセメント工場の見張り台でオムレツを勧められ、コレステロールが上がるからと言って断るシーンや、いよいよ自殺を敢行しようとする晩に熱がないか計るシーンによ

って、そのことは端的に示されている。思考することと、存在することの乖離を、キアロスタミはユーモラスに描き出す。そして、映画のラストで、自殺をめぐる男の物語が中断され、穏やかな春の撮影風景がビデオ映像で流れるとき、男の生死に関わらず持続する日常は、映画の説話論的構造としての物語の枠を越え、生を肯定する静かな力として画面の隅々にまで充ち溢れる。

5. 「形姿」としての登場人物

『桜桃』において主人公の男がいかなる経歴を持ち、なぜ死を願うのか、一切説明はされない。それはこの映画が、例えば男の自殺願望の原因を探り、現代イランの知識人の苦悩を描くという「感覚-運動図式」に従った古いリアリズム映画とは異なるものだからである。男はわれわれにとってどこまでも未知の他者として、風景の中を動き続ける。彼は、その運動によって日常の反復を可視のものとする一つの点として存在しているにすぎない。キアロスタミが目指すのは日常という時間の流れを映像化することであり、近代的自我の視点から構成されるフィクショナルな物語を作り上げることではない。この意味でキアロスタミ映画の真の主演は、登場人物ではなく、彼らによって生きられる日常そのものである。キアロスタミは『桜桃』についてのインタビューで次のように述べている。

私は観客とのあらゆる情緒的繋がりを避けるために、男の物語を語りたくありませんでした。私の登場人物は、建物の規模を示す目的で建設見取図に描かれる人のようなものです。それは観客が感情移入できる作中人物 (personnages) ではなく、形姿 (figures) なのです。(・・・) 演出のスタイルも少し演劇的です、なぜなら私は誰も登場人物に近づけたくなかったからです。誰も彼らに近づけないために、もしできるなら、映画全体をロングショットで撮りたかったくらいです。⁽¹²⁾

例えば女の泣き顔がクローズアップで映し出されると同時に情緒的な音楽が流れ、観客の感情移入をますます容易にしてくれる映画が商業的には求められる現状へのアンチテーゼのように、キアロスタミは、映画全体をロングショットで撮ることが理想であると断言する。ロングでは、当然、観客は登場人物の表情から感情を読み取れず、彼らをただ風景の中を動く「形姿」として眺めるしかない。つまり、ロングとは、観客による登場人物への感情移入を阻む距離にほかならない。

観客が登場人物を自己同一化可能な主体 = 「作中人物」と見做さないように、キアロスタミは、その人物の内面の物語を排除し、かつ演出を「少し演劇的」にする。ここで「演劇的」とは、一人の主体としての自然らしさを装う演劇的再現を、むしろ少し不自然に、ぎこちなく見せることを意味している。キアロスタミが、プロの役者よりも通りすがりの素人に主役を任せることを好むのも、スタニスラフスキー・システムで訓練されたような役者に、あまりに自然な演技をされてはかえって困るという気持ちがあるからだろう。

すでにあのきわめて幾何学的なジグザグ道が、まるで舞台の書割のように、いかにも作りものめいていた（実際、このジグザグ道も、その傍らにあるオリーブの木の枝振りも、映画のために人為的に作られたものである⁽¹³⁾）。そして、『友だち』では、少年がこの道を駆け登り、駆け降り、また駆け登る運動が、日が暮れて見知らぬ村の夜道を往復する運動へと引き継がれる演出によって、映画全体が「演劇的」反復として様式化され、道が人生の、反復運動が日常としての人生を生きることの比喩となる寓意劇の様相を呈していた。それとともに、西洋近代演劇におけるような内面表現は抑制され、登場人物たちは劇全体によって寓意される日常という時間の流れを指示することに奉仕させられる。つまり、彼らが演じなくてはならないのは、近代的な主体 = 私ではなく、「抽象化」され象徴的機能を担わされた匿名のひと

であり⁽¹⁴⁾、ゆえに彼らは他と代替可能な存在である。だから、キアロスタミ映画に「スター」はいない。『友だち』に出演していた子供たちをスター扱いして『人生』にもう一度出す気はなかったとキアロスタミは言う。なぜなら、映画において「子供たちはみな似たような存在」であり、一人一人がすべての子供たちを代表しているからである⁽¹⁵⁾。もちろん、その一人を誰に演じさせるかという点でキアロスタミは妥協を許さないのだが、それはどこまでも匿名のひと = 「形姿」として最適な人材を見出そうとするためにほかならない。

6. 反復としての寓意劇

キアロスタミ映画は、「作中人物」による演劇的再現ではなく、ジグザグに運動する「形姿」によって反復としての日常を映像化しようとするものである。登場人物は長回しのロングで捉えられることによって観客の感情移入の対象となることを免れ、その「形姿」性を強調される。彼らは劇の中心として特権化されることなく、土埃の舞う道、木々のざわめき、光の戯れなどと同等の資格でフレームに収まり、総体として日常という時間の流れを指示している。このような登場人物の「形姿」化のために、キアロスタミは長回しのロング以外にも様々な演出を施すが、その一つが頻繁な聞きなおし、言いなおしによるほとんど同一のセリフ・演技の反復である。『桜桃』における男と若い兵士のやり取りを例に取れば、次のようである。

中年の男 君の故郷は？
若い兵士 クルド地方。
中年の男 ここで兵役に？
若い兵士 はい。
中年の男 兵役を終えたら戻る？
若い兵士 戻ります。

中年の男 何？
若い兵士 戻ります。
中年の男 クルドへ？そうか。故郷では何を？
若い兵士 農業です。
中年の男 農業か？学校へは？学校は行った？
若い兵士 少しだけ。⁽¹⁶⁾

このような聞きなおしと言いなおしの機械的な反復は、主人公のジグザグ運動と呼応しながら、登場人物の演技に「演劇的」なぎこちなさを与えると同時に、キアロスタミ映画独特のテンポを生み出してゆく。『ホームワーク』や『友だち』で単調に反復される問いと答え、あるいは『人生』のラスト近く、車に乗せた二人の少年と男の間でわざとらしく繰り返される聞き間違いと言い間違いなどにも現れているような、セリフの機械的反復によって「演劇」化されたコミュニケーション形態は、松浦寿輝が「背中越しのコミュニケーション」と呼ぶように、「真っ直ぐに対面して視線を正面から交わらせるという空間構成」を回避し⁽¹⁷⁾、目を見つめ合っただけのストレートな内面表現をあくまで排除した上で、反復の中でジグザグに迂回しつつ他者との意思疎通を図ろうとする。そして、キアロスタミにとっては映画自体がこのようなジグザグ=コミュニケーションの一形態にほかならないことを、『オリーブ』の中で繰り返される『人生』のテイクシーンは示している。

『人生』のメイキングフィルムの形式を取っている『オリーブ』において、三つのシーンの撮影に際し、素人役者たちのおかすミスのため何度もNGが出され延々とテイクが繰り返される様子を、キアロスタミはじっと撮り続ける。まず、若者が荷を担いで下手から登場し、家の前にいる男（『人生』の主人公）に挨拶して階段を登り、二階の妻と言葉を交わすシーンでは、最初若者役を演じていた青年が女性の前に出ると喋れなくなるため数テイクの後、役を降ろされてしまう。そこで出演依頼されたホセインは、妻役の女に

以前から求婚しており、親から付合を禁じられている彼女は一切口をきこうせず、また数テイクが無駄になる。次に若者が靴下を探しながら再び階段を下り、男としばらく身の上話をするシーンでは、ホセインが地震で死んだ自分の親族の数を「六十五人」と言うべきところ、現実には「二十五人」だったという理由で何度も言い間違い、テイクが繰り返される。最後にホセインが出かけようと立上り、妻が二階から呼び止めて忘れ物を渡すシーンでは、イランの古い慣習に従い「ホセインさん」と呼び掛けるよう何度指示されても、妻役は「さん」付けで呼ぶことを拒み、またテイクが繰り返される。

このようなセリフの中断あるいは言い間違いによってテイクが延々と繰り返される中、役者たちは機械人形のように同じ演技を反復し、それによって映画の「演劇」性が強調される。映画とは うそ を繋ぎ合わせて 真実 を提示するものだとキアロスタミは言うが⁽¹⁸⁾、その際彼は、うそ = フィクションを 真実らしく 見せかける演劇的再現に向かわず、うそ をあくまで うそ として提示しながら、その全体によって 真実 を指し示そうとする。つまり、彼が映像化しようとする単純な日常の 真実 は、装われた日常的状況を「感覚-運動図式」に従い主体的に演じることによってではなく、主体として無力なまま機械的に演技を反復するしかない「形姿」を取り巻く「純粋に視覚的状況」を通して垣間見られるものである。このような「形姿」としての登場人物が、ロベール・ブレッソンの「モデル」概念をすぐに連想させ⁽¹⁹⁾、それが演劇的再現の映画としての「シネマ」に対立する「シネマトグラフ」に結びついていることでリュミエールの名を喚起するものであることによっても、キアロスタミがやはりこの系譜に連なる映画作家であることが確認できよう⁽²⁰⁾。

こうして『オーリーブ』において機械的の反復として展開する映画撮影のプロセスは、ジグザグ道を走る運動と同じく、寓意劇としてのキアロスタミ映画の中で、反復する日常の比喩となる。キアロスタミはこの延々と繰り返されるテイクを通じて観客に、人生とは何かを語りかけるのだが、それは決して

直接的なメッセージとしてではなく、「演劇的」なジグザグ=コミュニケーションの過程でわれわれが目にする風景の総体として提示される。その意味でキアロスタミ映画においては、フレームに収められているあらゆる細部にメッセージ性が込められているのであり、登場人物を中心とするとりあえずの物語は、総体としての寓意劇の一部分にすぎない。すなわち、われわれに要求されているのは、物語の筋を辿ることではなく、「演劇的」反復の中に現れるあらゆる細部に対する注意力であり、主人公とともにどこまでも緩やかに迂回を続ける忍耐力なのである。

註

- (1) 「アッバス・キアロスタミ監督記者会見（1997年5月16日・カンヌ国際映画祭）」：劇場パンフレット『桜桃の味』（ユーロスペース、1998）所収、26頁。
- (2) 蓮實重彦によるゴダールへのインタビュー「憎しみの時代は終り、愛の時代が始まったと確信したい」：『光をめぐって 映画インタビュー集』（蓮實重彦編著、筑摩書房、1991）所収、25頁。
- (3) 「エリック・ロメール『ルイ・リュミエール』 ジャン・ルノワール、アンリ・ラングロワとの対話」（寺尾次郎採録・訳）：『リュミエール元年』（蓮實重彦編、筑摩書房、1995）所収、213 - 214頁。
- (4) 「桜桃の味 採録シナリオ」：『桜桃の味』所収、36頁。
- (5) ジョナス・メカス：『フローズン・フィルム・フレームズ』（木下哲夫訳、フォトブラネット編、河出書房新社、1997）54頁。
- (6) Gilles Deleuze: CINÉMA2 L'IMAGE-TEMPS, Ed. de Minuit, 1985, p.9.
- (7) Deleuze, p.8-9.
- (8) Deleuze, p.10.
- (9) 『ドイツ零年』が『人生』の構想に影響を与えたことはないが、両者の間に「明らかに関連が存在する」ということを、キアロスタミは認めている。フィリップ・ピアッツ、フレデリック・リシャルによるインタビュー「道の果てまで」（鈴木圭介訳）：「ユリイカ 特集=キアロスタミ 1995・10月号」所収、140頁。
- (10) キアロスタミが見るということをいかに重視しているかは、「見る術を心得る必要があります。ものの見方の中にすべてが凝縮的に現れます。神秘は、こうしたものの見方の中に存在するのです。」というインタビューでの発言からもうか

がえる。この言葉に続けてキアロスタミは、ものを見るという能力に感嘆する幼い息子との会話を引きながら、子供は大人たちに「人生を表面的に見るのではなく、しっかりと目を開いて、その瞬間を大いに活用すべきだということを」思い出させてくれると述べている。

撮影監督Mahmud Kalaryによるインタビュー「アッバス・キアロスタミの世界」（坂本安美訳）：「ユリイカ」所収、97頁。

- (11) 上野昂志「キアロスタミが提示する視角」：『桜桃の味』所収、7 - 8頁。
- (12) “Le goût du caché Entretien avec Abbas Kiarostami” par Serge Toubiana: Cahiers du cinéma n° 518, novembre 97, p.68.
- (13) キューマルス・プールアハマッド：『そして映画はつづく』（ショーレ・ゴルパリアン／土肥悦子訳、晶文社、1994）123 - 124頁。
- (14) 『人生』のラストについてキアロスタミは、「道の果てまで行きつく力を持たない自動車」という「象徴的イメージ」を表現するこのシーンで、車と出会う男の顔を肩に担いだガスボンベでわざと見えなくすることによって、人物を「極限まで抽象化し」と述べているが、程度の差はあれキアロスタミ映画の登場人物は皆このような「抽象化」された存在である。インタビュー「道の果てまで」、137頁。
- (15) 同。
- (16) 「採録シナリオ」、32頁。
- (17) 松浦寿輝「背中越しのコミュニケーション」：「ユリイカ」所収、76頁。
- (18) Vidéo “Abbas Kiarostami vérité et songes” par Jean-Pierre Limosin, la collection Cinéma, de notre temps, A.M.I.P, La Sept Arte, INA, France 1994.
- (19) 「(すべてが計量され、測定され、綿密に組立てられ、十回、二十回反復され) 自動機械と化したモデルが、おまへの映画で起こる出来事のただ中へ解き放たれるならば、彼らを取り巻く人物や事物と彼らの関係は正しいものとなる、なぜならその関係は考慮されたものではないからだ。」 Robert Bresson: Notes sur le cinématographe, Gallimard, 1975, p.34-35.
- (20) ブレソンの定義によれば、「シネマ」が「撮影された演劇」であるのに対して、「シネマトグラフ」は「運動するイメージと音によるエクリチュール」である（cf. Bresson, p.18-19.）。つまり、ブレソンは、1895年のリュミエール兄弟による「シネマトグラフ」の発明によって誕生した映画が、今なお十九世紀的演劇を内容としていることに対する批判を込めてこの語を新たに用い、それによって映画本来の表現形態を示そうとしたのである。

このようなブレソンの理論をキアロスタミは、バーバック・アハマディの『風は気ままに吹く』という文献によって知り、「非常に影響を受け」という。

ただし、ブレッソンの映画そのものは「我慢できず」、「見るとうんざり」と述べている。インタビュー「アッバス・キアロスタミの世界」, 91頁。

Le théâtre allégorique de répétition

Shigemitsu Takagi

La plupart des films d'Abbas Kiarostami sont des histoires de quête où les héros avancent sans cesse, recherchant quelque chose qu'ils veulent atteindre. Mais, dans beaucoup de cas, Kiarostami ne nous montre pas la fin de cette recherche, parce qu'il accorde moins d'importance aux histoires elles-mêmes qu'aux mouvements des héros suscités par elles, et évite que ces mouvements ne s'arrêtent dans des histoires closes. Kiarostami voit et filme soigneusement des choses qu'il rencontre au cours de ces mouvements. Sur ce point-là, une parenté spirituelle le lie avec les fils de Lumière qui, en mouvant, ont essayé pour la première fois de filmer la réalité brute.

Deleuze définit le néo-réalisme comme la "montée de situations purement optiques" où les héros, se trouvant réduit à l'impuissance, voient, sans réagir aux situations. En plus, il souligne l'importance du rôle de l'enfant dans le néo-réalisme qui "est affecté d'une certaine impuissance motrice", mais "d'autant plus apte à voir". Si, dans de nombreux films de Kiarostami, les enfants jouent les rôles principaux, c'est parce que cette aptitude à voir de l'enfant constitue le point de départ de ses films.

Non seulement les enfants, mais aussi les adultes se mettent en mouvement comme des êtres impuissants et poursuivent leur chemin en zigzag, changeant et rechangeant de direction, chaque fois qu'ils se heurtent aux obstacles qui empêchent leurs marches. Alors, ce qui leur permet d'avancer de nouveau, c'est la confiance en la vie quotidienne qui revient

toujours dans n'importe quelle situation que ce soit.

Chez Kiarostami, ce qui est essentiel, c'est la vie quotidienne représentée allégoriquement par le mouvement en zigzag des personnages. Kiarostami les appelle "des figures", qui évitent, comme les anonymes "abstraites", tout lien affectif avec le spectateur et remplissent une fonction symbolique. Soulignées dans leur "figurarité" par des plans d'ensemble, elles ont là la même qualité que les autres décors tels le vent dans les feuilles ou les jeux de lumière.

Pour accentuer leur "figurarité", Kiarostami donne à ses films la caractéristique de machines "théâtrales" par la répétition d'une phrase et d'une action presque toujours les mêmes. "Des figures" communiquent en zigzag dans cette répétition machinique, excluant les expressions du sentiment direct. Que le cinéma même est, chez Kiarostami, cette communication en zigzag, est montré par les scènes de tournage dans "Au travers des oliviers". Là, la vie quotidienne est représentée par la somme des images vues comme "situation purement optique" où "des figures" répètent machiniquement leurs rôles. Dans cette répétition, tous les détails du film sont porteurs de signification allégorique. L'histoire de quête n'est rien qu'un élément du théâtre allégorique qui exprime dans son entier le courant du temps quotidien.

The Allegorical Theatre of Repetition — on Abbas Kiarostami

Shigemitsu Takagi

Key words: Lumière, Deleuze, Neo-realism

