



Title	大林宣彦監督「時をかける少女」における時間の多層構造と地域資源
Author(s)	高橋, 紀子
Citation	デザイン理論. 2022, 80, p. 112-113
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/89283
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

大林宣彦監督「時をかける少女」における時間の多層構造と地域資源

高橋 紀子 福井工業大学大学院在学

はじめに

これまで発表者は、美しい風景や伝統文化などをドキュメンタリーとして表現する観光映像ではなく、そこに「物語」を導入する映画的手法による地域プロモーション映像の方法論的研究に注力してきた¹。また、そのケーススタディとして映像作品を制作し、制作プロセスにおける省察を通して、物語映像の表現における「時間性」とその多層構造に着目する視点を獲得した²。

本発表では、この「時間の多層構造」による映像表現の卓越した事例として、地方都市を舞台に名作映画を生み出してきた映像作家・大林宣彦の代表作である「時をかける少女」³を分析の対象とする。大林がこの作品で尾道の魅力を描いた表現手法を明らかにし、地域資源を描く手法としての普遍性をめぐって考察することを目的とする。

「物語」と地域資源との関係性

ここでは、映画「時をかける少女」の骨格となった「物語」について、筒井康隆の原作小説・剣持亘の脚本・剣持脚本を大林監督が潤色した撮影台本という3つの工程を比較し、尾道ならではの地域性が感じられる「物語」へ変移した経緯と、その効果を考察する。映像に描かれた情報を言語化する手法として、脚本家の技法である「逆バコ」(図1)や「逆シナリオ」⁴を手がかりにする独自の研究方法を試みた⁵。この手法により、「物語」の中で地域資源がどのように表現されたのかを抽出することとした。

物語の骨子は、主人公・芳山和子が理科実験室に立ちこめたラベンダーの香りを嗅いで意識を失っ

たことをきっかけに、テレポーテーションとタイム・リープの能力を手に入れる SF 作品である。

- 起**
和子と深町、吾郎の幼なじみ、素敵な男性を待っている和子
- ・夜空の美しさに恐怖を感じている和子。
 - スキー場
 - ・まだ見ぬ理想の男性を求めている和子に吾郎は呆れている。
 - ・雪に埋もれた深町を発見。
 - ・深町のスキーがない。
 - ・吾郎が深町にスキーを貸す。
 - 列車の中
 - ・季節の時間を感じる和子、そんな和子に吾郎は呆れる。
 - ・深町、ホームで花を摘んでたので席がない。
 - ・吾郎はトイレに行くので席を譲る。

図1 映画「時をかける少女」剣持脚本の逆バコの一部

図1のように原作小説・剣持亘脚本・大林潤色台本を逆バコ・逆シナリオを使って比較した。原作から脚本へかけて変更された物語要素は以下である。

- ・冒頭に雪山のシーンが追加
- ・和子の年齢設定を高校2年生へと変更
- ・吾郎の実家を浅倉醤油醸造所に設定
- ・謎解きの相棒が福島先生から深町に変更
- ・ケン・ソゴルは名乗らない設定に変更
- ・和子が弓道部員と設定
- ・深町と10年後に再会するシーンを追加
- ・深町家の老夫婦のエピソードを追加

大林の潤色台本では、剣持脚本からさらに尾道の地域性を活かした演出が施されていることが明らかとなった。一例を示すと、和子の心情を尾道の風景に委ねた場面である。S26(Sはシーン番号を表す)では、夕暮れの尾道の街を歩く和子を映すことで、その後の和子に迫る不穏な気配を、赤みがかった街からモノクロへ変化する色彩効果で表現している。

「時間性」と多層構造を発生させる仕掛けの解明
発表者がこれまで行ってきた研究において、この「時間の多層構造」という映像表現の仕掛けは、特に地域資源を描く上で、鑑賞者の記憶や原風景、年齢を重ねることで人生観・死生観に起こる変化など、鑑賞者に内在する無意識の領域へと働きかけ、物語への共感や追体験などを通して感動に結びつける有効な装置であると考察してきた。本発表では、逆シナリオを手がかりに「時間性」の映像表現がされている場面を抽出した。本稿ではS28, S29を事例として示す(図2)。この和子が歩く場面では、尾道の風景と吾朗のハンカチなどのアイテムによって様々な「時間性」の重なりとして描かれる。

タイムライン	シーンキャプチャー	シーン解説(映像・アイテムなど)
30:49-31:03		時間が進んだり戻ったりする現象を自覚する和子。理科実験室で働いた甘い匂いが原因ではないかと考えはじめる。不安になり、ふと相談したいと頭によぎったのは「吾朗」。吾朗を連想したのは、吾朗のハンカチ。
31:04-31:11		近所の子供がふたりで遊んでいる。ここでは、和子と吾朗が幼少の頃、ふたりで遊んでいた思い出の時間を連想させる。
31:12-31:39		時刻。吾朗のハンカチを見ながら歩いている。一瞬、雨の中の木を見て立ち止まる和子。吾朗との思い出の時間を連想させる。

図2 逆シナリオから構成した表の一部(S28, S29)

吾朗との思い出の「時間」、尾道の街に息づく歴史の「時間」、夕暮れの色づく「時間」など、複数の「時間性」が台詞に頼らず表現される。他の場面では、歴史的な街並みが残る竹原でのロケを加え、現実の尾道以上に魅力的な街を構築し、物語の背景として景観資源が効果的に使われていることがわかった。

また、本編終了後のカーテンコールでも、大林の「時間性」への意識が結実している。和子が理科実験室で倒れている場面から立ち上がり、アイドルである原田知世として歌って、「物語の時間」と現実の「撮影の時間」との間を行き来する。物語では過ぎ去った時間が蘇り、カーテンコールが進むにつれ和子を演じる原田知世から次第に生身

の原田知世に戻っていく。NGシーンも挿入され、原田が困惑する表情や微笑む自然な表情が映し出され、最後は大林のクレジットに向かって原田が駆け寄る。初々しい原田の魅力がスクリーンいっぱいに映されて幕を閉じる。ここには、物語の和子と現実の原田知世が多層に重なりあう、撮影中だけの「時間性」が保存されている。物語で「時をかける少女」を演じた原田知世の、「いずれ失われる少女性」が示唆されることにより、のちの鑑賞者は原田こそが「時をかける少女」であったことに気づく仕掛けとなっている。

おわりに

本研究での分析によって明らかとなったのは、大林が尾道の古い街並みを背景に、理想の少女像を描き、ノスタルジーに斜傾した作品に仕上げたという点である。理想の少女「和子」を演じる原田知世の肉体に宿る「追憶の象徴である少女の時間」と、かつては製塩地として栄え、現在は至る所に綻びがある「尾道・竹原の街(1983年撮影当時)に内在する時間」とが物語によって重ね合わされ、地域資源としての「人、モノ、コト」が永遠に映画の中に保存された。印象的な街の風景は、アイドル映画の枠組みを超えて「地域の魅力を描く映像」という観点からも貴重で効果的なアーカイブとなった。本発表を手がかりに、さらに方法論的研究を進めていきたい。

註と参考文献

- 1 高橋紀子, 川島洋一, 地域プロモーション映像における物語表現の試みと効果 福井市PR映像「out of the blue」をめぐる、日本デザイン学会デザイン学研究作品集(27), pp.46-51, 2022.
- 2 同上。
- 3 映画「時をかける少女」は、筒井康隆の原作小説を大林宣彦が監督した1983年公開の角川映画(104分)。
- 4 逆バコは、脚本や視聴した映像を構成の形に戻す技法。逆シナリオは、視聴した映像を脚本の形に戻す技法。どちらの技法も脚本家が仕事で用いる。
- 5 新井一, シナリオの基礎技術, ダヴィッド社, 1985. 柏田道夫, シナリオマガジンドラマ別冊 エンタテイメントの書き方2, 映人社, 2001.