



Title	饒舌な静寂：無声映画「泡沫少女」の脚本
Author(s)	高橋，紀子
Citation	デザイン理論. 2024, 83, p. 116-117
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/93442
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

饒舌な静寂

無声映画「泡沫少女」の脚本

高橋 紀子（脚本家名：小鶴乃哩子） 福井工業大学大学院在学

はじめに

言語に依らないコミュニケーションを使った映像美を追求すること、がここでのテーマだった。映画を制作し、海外へ発信することを目指すプロジェクトが、2018 年に西端実歩監督によってスタートした¹。発表者は、「人間の愛とエゴ」をテーマとしたこの短編無声映画『泡沫少女』の脚本を担当した。撮影はコロナパンデミックによって中断を余儀なくされながらも、着手から 3 年を経て 2022 年に完成し、世界 19 カ所の映画祭で部門最優秀賞、優秀賞などを受賞した。

本発表では、西端監督がイメージする世界観を脚本により言語化し、ノンバーバルコミュニケーションによる作品が成立するようキャストやスタッフをつなぐテキストへ、物語をどのように脚本へと昇華したのかを論じていく。

「泡沫少女」プロジェクトの経緯

映像化にあたり、西端監督には「金魚を擬人化した映像」という着想があった。そこから「赤いドレスを着た少女が水の中に沈み込んでいく」イメージが生まれ、言葉ではなく身体表現や音楽だけで物語を紡ぐ短編映画のイメージが描かれた。

2020 年には「様々な分野のクリエイターと協力して制作する無声短編映画『泡沫少女』で海外進出へ！」と題し、クラウドファンディングサイトにて資金調達を行った。結果的に 2,200,000 円の支援金が集まった。だが、映画制作が始まった後にコロナ禍へと突入し、度重なる延期を余儀なくされた。それに伴う撮影キャンセル費用や追加の

人件費など、想定以上の出費が重なったため、再度クラウドファンディングを実施した。最終的に総額 4,276,000 円を集め、制作を再開することができた²。

西端監督が無声映画にこだわった理由は、①頭のなかの絵をダイレクトに映像で表現したい ②海外の人にもダイレクトに意図を伝えたい、という 2 点にあった。

制作が延期するなかで、当初の脚本を根本的に練り直す必要が生まれた。制作が再開された 2020 年に、発表者は西端監督から「ゼロから脚本を再構築したい」との依頼を受けた。

無声映画脚本の構築

映画やドラマなどの映像作品は、一般的に「物語を創って商品化する」ことが起点となる³。脚本家は、登場人物の感情を台詞にして物語を紡いでいく。その物語を土台に、映像化して立体的な表現に変えることが、一般的な映画やドラマの制作である。だが、本作では、西端監督の断片的なイメージの数々を物語に再編し、言語化することが脚本家としての発表者の役割であった。「物語」から「イメージ」へと制作する流れとは真逆の、「イメージ」から「物語」へと構築する逆転したプロセスが、本作の最大の特徴といえる。西端監督の想いにできるだけ寄り添う物語とするため、好きな絵画、映画、ミュージックビデオ、写真などを共有してもらうことから仕事をはじめた。また、漠然としたイメージとして、少女二人のヒロインとそのヒロインたちに関わる男性という設定

でありたいという指定があった。なかでも印象的なイメージとして、ミレーの絵画「オフィーリア」が提示された。

ウィリアム・シェイクスピアの悲劇「ハムレット」では、主人公の恋人であるオフィーリアが絶望のなか、入水自殺を図る。その残酷で美しい最期を描いた絵画を本作のイメージとして提示されたことには、「死」「生」そして「性」を監督が無意識下で渴望しているのではないかと考えた。



図1 映画「泡沫少女」赤いドレスの少女が水に沈む画

次に西端監督から共有されたイメージを脚本家の立場から整理することとした。「少女性」「イノセント」「刹那」「淡い」「柔らかい」「泡」「水」「死」「生」「性」といったキーワードが抽出され、それらを手がかりに物語を構築していった。

「泡沫少女」のあらすじは、以下の通りである。

《幼馴染みの葵と椿。純粹で控えめな葵にとって、天真爛漫で自由奔放な椿は憧れの存在。葵を窮屈な世界から救ってくれるのはいつも椿だった。やがて大人になった葵。ある日、前触れなく金魚鉢を持った椿が現れる。突如はじまる2人の共同生活。幼い頃に戻ったように2人は深く結びついていく。だが、椿は葵の知らない秘密を抱えていた。やがて、葵の前から忽然と姿を消す椿。椿というかけがえのない存在を取り戻すため、葵ははじめて囚われた世界から飛び出すのだった。》

物語は、葵と椿という対照的なキャラクターに、お互いが「家」「自分の価値」に囚われている共通の枷を加えることとした。その囚われた状況を「金魚鉢」に見立て、幻想的なイメージに仕上げた。

イメージを脚本として言語化

台詞のない脚本とはどのようなものであるべきか。ここでは、脚本の一部とキャプチャーを示して説明する。幼い葵と椿のシーンを例にあげたい。



図2 シーン1 キャプチャーとその部分の脚本

上に示したように、ト書のみで状況を書き込むことにした。本作では、小説のような状況描写により脚本を構成し、キャスト・スタッフにイメージを共有していった。また、キャラクターの造形を深く理解できるよう、登場人物の設定表を作成するという、通常の脚本ではあまりやらない言語化作業を加えた。

おわりに

本発表では、西端監督がイメージする世界観を脚本により言語化し、ノンバーバルコミュニケーションによる作品が成立するよう、物語をどのように脚本へと昇華したのかを論じた。当初の目標であった海外への発信については、ローマ短編映画祭をはじめ多数の受賞が叶ったことから、「言語に頼らない映画」に対して共感を獲得し、一定の評価を得ることができたと考えられる。この「イメージを言語化する」ことは、研究者という立場にも共通する要素が多い。本作での経験を、今後の研究に役立てる手立てとしたい。

註と参考文献

- 1 「泡沫少女」HP <https://www.nishibata-film.com/utakatashojo>
- 2 クラウドファンディングサイト <https://www.kamofunding.com/projects/nishibata>
- 3 柏田道夫、シナリオマガジンドラマ別冊企画の立て方、映人社、2008。