

【研究ノート】

「桐島モデル」の考察

窪田 信介

キーワード： 脚本、物語叙述、視点、焦点化、群像劇

1. はじめに

2012年夏に公開された映画『桐島、部活やめるってよ』（以後『桐島』）は、第36回日本アカデミー賞の最優秀作品賞を受賞するなど、当年の日本映画を代表する一本となった。同名のベストセラー小説の映画化で、高校生たちの心情を多面的に描いた青春群像劇である。以下、まずはかんたんに映画の物語内容を紹介しておきたい。

とある金曜日の放課後、高校バレー部のキャプテン桐島が部活をやめたという噂がひろがる。バレー部のチームメイト、つるんでいる友人、付き合っている彼女にも寝耳に水の話であり、本人ともまったく連絡がとれない。

桐島を中心とした学校の「上位グループ」の人間関係にきしみが出はじめる一方で、ふだんはほとんど彼らと接触のない映画部などの「下位グループ」にも、間接的に波紋がひろがっていく。

週末をはさんだ月曜日にも桐島はあらわれず、疑念と焦燥がたかまる火曜日になって、こんどは「桐島が来る」という噂が流れはじめる。屋上で桐島をみた、という証言によって、「上位グループ」はいそぎ集まるが、そこに桐島の姿はなく、映画部が撮影をしていた。いらだった彼らのあいだで悶着が起き、登場人物が一堂に会した屋上はカオス状態に陥るが、最後にはある和解が成立する。

もちろん、こうした無味乾燥な物語内容を書いただけでは、タイトルロールの「桐島」という人物がまったく登場しないというユニークさ¹もふくめた、この映画の形式面の独自性はなにも伝わらない。なかでも『桐島』の最大の特徴は、「同じ事象が何度もくり返される」ことだろう。冒頭にあらわれる「金曜日」というタイトルを皮切りに、映画の前半において、四回もこの「金曜日」のタイトルがあらわれ、そのたびに「同じ金曜日」がくり返されるのである。また、最後の「火曜日」のタイトルも二度あらわれる。

もちろん、完全に同一の映像が、いわばリピート再生されるわけではない。一部の同じ事象が、こんどは別の人物の視点に移動して描かれる、つまり「同一の事象が別の角度か

ら描き直される」ということである。本稿では、このような物語叙述の手法を仮に「桐島モデル」と名づけ、考察していきたい。

「桐島モデル」を、「時制」「事象」「視点（焦点化）」²という三つの相に着目して整理してみると、つぎのようになる。

- ・ 何度も時制がもどり、
- ・ 同一の事象が回帰するが、
- ・ その都度、視点（焦点化）が変化している手法

当然ながら、単に「時制がもどる」手法、単に「同一の事象が回帰する」手法、単に「視点（焦点化）が変化する」手法を用いた作品は、映画史において無限に存在する³。「桐島モデル」の独自性は、この三つの相を切り離さず、ひとつのセットとしてあつかい、なおかつほぼ全編にわたってくり返し用いたところにある。このユニークな手法は賛否両論を呼んだ。まずは肯定的な評価として、以下の例を挙げておこう。

「動揺する生徒たちの様子を、各視点から同じ金曜をくり返し見せる演出と編集にヤラれた。(中略) 重複する時間軸も、視野は異なるし不明だったピースを埋める効果でくどさはなく、交錯する瞬間にストーンと腑に落ちる鮮やかな快樂がある」⁴

言葉による表現と違って、主人公の行動や状況の外見から人物の内面を暗示せざるをえない映像の特性に対する挑戦を示している。しかもその反復を通して、主人公たちの性格や表情、また感情の多様な起伏を見せており、試みとしては面白い⁵

複数の人物を、いわば「同時多面的」に描写する斬新な手法として、くり返しの効用をみとめた評価である。逆に、それがむしろ仇となっているという評価もある。

「べつに反復しなくても可能なことだし、何度も時制が戻ること画面を停滞させることの欠点のほうが大きい。(中略) 設計ミスという以外ない」⁶

「描写の経済という観点(描写の経済は、簡潔の美を生む)からは、まったく不経済であり、同じ瞬間に意味を多層化させる、ドラマの醍醐味をもすてていると言わざるをえない」⁷

「同時多面的」な描写の王道としては、くり返し（カットバック、画面／逆画面）⁸という手法があるが、これで十分に描けることではないか、という議論も成り立つだろう。くり返しであれば、同一時制のなかで一回描けばすむことを、「桐島モデル」では二回、つまり単純計算でいえば二倍の時間をかけて描くことになり、必然的にそれだけ上映時間が長くなる。もちろん、効率よく経済的に語ることのみが物語叙述の使命であるとはいえないが、やはり不経済であるとのそしりはまぬがれないだろう。

じつは、同様の物語叙述形式は、ややおくれて同年秋に公開された映画『ふがいない僕は空を見た』でも採用されている⁹。すくなくとも筆者は、こうした手法をこれまでほかの作品で目にしたことがなく、相前後してこの二作品が制作・公開されたことを、かんだ

んに同時代的な流行現象と呼ぶわけにもいかない。その意味では、仮説としてモデル化し、分析してみる価値は十分にあると思われる¹⁰。

分析には主として脚本を用いた。「同じ事象のくり返し」を量的に把握するにあたり、映画そのものを分析対象とすると、「どのカットの、どの瞬間からが『同じ事象』なのか」がきわめて曖昧になるおそれがある（映像だけでなく音の問題もある）。その点、言葉のみで書かれた脚本の方が、切り分けの曖昧さはすくなくなる。また、この映画はかなり脚本に忠実につくられており、脚本の分析が完成作品の分析とほぼ一致するという利点もある。手順としては、原作との比較→完成作品との比較と進み、三者の中間に位置する脚本のポジションを確認してから量的な分析と考察をおこなった。すべてのシーンナンバー（S#）は脚本のものである。なお、テキストには『月刊シナリオ』2012年9月号を用いた。

2. 「桐島モデル」の分析

A 原作と脚本の比較

『桐島』の脚本は、朝井リョウによる原作小説を、喜安浩平と吉田大八（兼監督）が脚色したものである。基本的には原作においても、

- ・何度も時制がもどり、
- ・同一の事象が回帰するが、
- ・その都度、視点（焦点化）が変化している手法

が採用されているとみなすことは可能だが、時制、事象、視点（焦点化）という三つの相の序列やニュアンスは、映画のそれとは微妙なちがいがあがる。また、脚色にさいして、当然ながら構成・内容の両面において大きな変更が加えられている。

まず原作の構成だが、全6章の連作短編形式となっている¹¹。各章ごとに一人称で心内を語る、異なる主人公がおかれ、「菊池宏樹」（彼の章のみ最初と最後の2章をしめている）「小泉風助」「沢島亜矢」「前田涼也」「宮部実果」と、人物名がそのまま章タイトルになっている。いわば視点（焦点化）の軸が、分節化の基準となっている。

それに対して映画は、先述したように「金曜日」「火曜日」など、曜日タイトルによって分節化がなされている。「金曜日」×4、「土曜日」、「日曜日」、「月曜日」、「火曜日」×2なので、合計9ブロックの群像劇ということになる。この改変について吉田監督は、

「人物の主観モノローグの小説を、もう少し目に見える出来事として組み立てるにはどうしようかと。完全に一人目線は難しいので、ヒエラルキーを構成するいくつかのグループからの目線で、同じ時間を複数の視点で語り直そうと思いました」¹²

と、脚色の構想を語っている。映画においては、視点（焦点化）の軸は後退し、時制の軸によって分節化がなされているといえるだろう。

また原作では、「同一事象の回帰」はそれほど頻繁に起こらない。原作において回帰す

る主要な事象は、「全校集会」「サッカーの授業」「購買部」「映画部の撮影」の4事象くらいである¹³。また、「視点（焦点化）の変化」はごくすくなく感じられる（これは、語り手が一人称かつ章ごとに画然としているためであろう。いっぽう映画は、かなりの頻度で「同一事象の回帰」が起こり（11事象）、「視点（焦点化）の変化」も、複雑・頻繁に生じているようにみえる（これは、映画における視点（焦点化）が複雑かつ曖昧であることと、ゆるやかな「グループからの視線」として組織されているためであろう）。

以上のような差異ががみてとれるが、これらを決定づけているのは、単純なことだが、やはりそれぞれの分節化におけるサインである。原作で「視点（焦点化）の変化」が強く感じられるのは、章タイトルが「人物名」（≒視点）だからだし、映画において「時間のもどり」が強く感じられるのは、章タイトルが「曜日」（≒時制）だからである。特に後者において、もしも曜日タイトルがなかった場合を想像すれば、このことは明らかであろう。「金曜日が4回も続いたら嫌な感じするだろうな」という監督の発言¹⁴が示しているとおおり、映画の作り手たちは意図的に、原作よりも「時制を操作している」ことを観客に向かって強調したのである。

つぎに内容面をみてみよう。人物の相関関係の改変¹⁵に目がむかいがちだが、それ以上に大胆な改変がある。じつは、映画における「原作部分」は実質的に前半のみで終わっており、後半部分のほとんどは、追加・変更されたオリジナルなのである。より具体的にいえば、原作に拠っているのは「土曜日」まで、譲っても「日曜日」までであり、「月曜日」以降の内容のほとんどは原作にない。あるのは、ラスト直前の、「上位グループ」の「宏樹」と「下位グループ」の「前田」が「レンズキャップのやりとり」を通じて和解する場面のみである。この場面に関しては、原作を読んだ監督が「かなり気持ちを掴まれた場面があったので、そこをゴールに、小説とは違うルートを探してシナリオ作りを（行った）」旨の発言をしている¹⁶ ことからわかるとおおり、非常に重要な位置をあたえられている。しかし逆にいえば、後半部分がその一点へ向けて組織し直されていることをよく示している。

以下、物語内容の後半部分≒映画のオリジナル部分の要約を再掲する。

（……）月曜日にも桐島はあられわれず、疑念と焦燥がたかまる火曜日になって、こんどは「桐島が来る」という噂が流れはじめる。屋上で桐島をみた、という証言によって、「上位グループ」はいそぎ集まるが、そこに桐島の姿はなく、映画部が撮影をしていた。いらだった彼らのあいだで悶着が起き、登場人物が一堂に会した屋上はカオス状態に陥る（……）

いってみればこれは、原作になかった集約化ないし一本化の導入であり、いわゆる「クライマックス」を構成するために創作・改変された部分である。原作は、連作短編ということもあって、物語は並列的・エピソード的であり、全体を統御するようなイベントやモ

チーフが希薄である。もちろん「桐島の不在」というモチーフは通底しているし、宏樹と前田の「レンズキャップのやりとり」の場面も、映画と同じくラストに、重要なイベントとしておかれているが、主眼となっているのは、どちらかといえば各章の主人公たちのこまやかな心内描写である。対して映画は、「桐島の不在」というモチーフが作中人物たちの緊張感をしだいにたかめ、クライマックスの屋上において爆発するという、より直線的・ストーリー的な劇構成に変更されている（要するに「原作よりもドラマチック」である）。

ただし、この改変はさほど意外なものではない。映画の群像劇においては、アルトマンの『ナッシュビル』（1975）を想起するまでもなく、このような劇構成（クライマックスにおいて登場人物が一堂に会し、ある種の大団円を迎える）はむしろオーソドックスなものといえるからだ。『桐島』もそれを踏襲したとってさしつかえないであろう。

B 脚本と完成作品との比較

完成した映画作品は、脚本にほぼ忠実であるといつてよい。シーンごとのこまかい順番入れ替えなどはあるし、削除されたシーンも、S#10、75、88、110とあるが、いずれも物語内容にさほど大きな影響があるわけではない。脚本にない場面・描写の追加も（演出・演技の細部をのぞけば）ほとんど見あたらない。わずかにS#21の冒頭部分に、脚本にないくり返し場面が追加されており、結果的に同一事象のくり返し回数が脚本よりも完成作品の方が多く、というちがいはある（注19参照）。だが、いずれにしてもこれらは編集の問題に帰着するといつてよい。

一方、編集の問題にとどまらない、物語内容上の大きな変更は、クライマックスのS#102（屋上での悶着）において、「沙奈」という女子グループの憎まれ役を平手打ちするのが、脚本では「実果」なのに対し、完成作品では「かすみ」に変更されていることである（この行為を惹起する沙奈のセリフにも変更がある）。これは人物造形や相関関係に多大な影響を及ぼすものといえるが、逆にいえば大きな変更はこれぐらいである。

C 脚本の分析

つぎに、脚本のさまざまな数量データを示し、分析していきたい。

まず、曜日タイトルによって分節化された各ブロックの分量を、ふくまれるシーンと行数によって計測すると以下のとおりとなる（表1）。

（表1）

章	タイトル	S#	行数	%
1	金曜日（1）	1-9	129	5.5%
2	金曜日（2）	10-20	328	14.1%
3	金曜日（3）	21-31	240	10.3%
4	金曜日（4）	32-52	536	23.0%
5	土曜日	53	18	0.8%
6	日曜日	54-58	83	3.6%
7	月曜日	59-74	312	13.4%
8	火曜日（1）	75-109	519	22.2%
9	火曜日（2）	110-115	169	7.2%
計			2334	100.0%

「金曜日」が全体の50%強をしめており、みじかい「土曜日」「日曜日」をクッション的にはさんで「月曜日」「火曜日」とつづく全体構成になっていることが読みとれる。ほとんどが高校内を舞台に展開する『桐島』にあつて、「土曜日」「日曜日」は、舞台が高校外であることも印象として強くあり、これらが小休止のブロック、前半と後半の境界として位置づけられていることが明瞭である¹⁷。

つぎに、(表2)として、「くり返されている事象の一覧」(左表)と、その「映画における最初の場面」(右表)を掲げる。それぞれの事象に「Aa」以下のアルファベットを振つてあるが、「事象G g」以前は「金曜日」、「事象Z z」以降は「火曜日」である。「女子G」「上位G」は、それぞれ「女子グループ」「上位グループ」の略である。

(表2)

事象	場所	内容	場面	S#	視点(焦点化)	行数
Aa	職員室	教師・前田、映画の話	A	3	映画部(前田)	6
Bb	校舎前	梨紗、ベンチに座る	B	4	梨紗?(女子G?)	7
Cc	教室入口	前田・友弘ぶつかる～竜汰と女子G	C	12	上位G・女子G	32
Dd	教室内	ホームルーム、進路希望票配布	D	12	宏樹	14
Ee	教室内	「聞かれてんじゃない?」	E	14	女子G	21
Ff	廊下	梨紗・沙奈と沢島すれ違う	F	15	女子G(梨紗・沙奈)	10
Gg	屋上	「場所変わってくれませんか」	G	31	沢島	9
Zz	廊下	宏樹・沙奈、待ち合わせの約束	Z	79	沢島	5
Yy	校舎裏	宏樹・沙奈、キスする	Y	92	沢島/沙奈	6
Xx	屋上	宏樹・竜汰来る	X	102	映画部(前田)	7
Ww	屋上	宏樹・前田、レンズキャップのやりとり	W	108	映画部(前田)	26
			集計			143

ここで「視点(焦点化)」という語の補足という意味あいもふくめ、少々細部に立ち入ってみたい。たとえば「場面A」をみると、視点(焦点化)は「映画部(前田)」となっているが、「視点」という語があるからといって、「作中人物の視点=主観」、つまり「前田の見た目」を意味しているわけではない。視点(焦点化)とは、観客がこの場面を「映画部、特に前田という人物」に、物理的(and/or)心情的にいわば「寄り添って」ながめる(であろう)ことを示している。あるいは、すくなくとも作り手たちが「そう見てほしい」という意図のもとに場面の諸要素(カメラアングルから俳優のピリングに至るまで)を組織している(であろう)ことを示している¹⁸。

ただし、あくまでも「であろう」としか言い得ないことも事実である。したがって、ここでの視点(焦点化)の判断は、けっして客観的事実などではありえず、あくまでも一観客である筆者個人の「見立て」でしかないことは、あらかじめ断っておく必要がある。作者たちの意図のすべてを観客が正確に受容できる保証はないし、裏を返せば「どう見ようと観客の勝手」という、いささか乱暴であり古典的でもある物言いもまた、映画におけるひとつの真理なのである。

その証左として、(表 2)「場面 B」のケースがある。この場面 (S#4) は、「梨紗、ベンチに座る」というなんでもない内容なのだが、視点 (焦点化) は「梨紗? (女子 G?)」という曖昧な表記にせざるを得なかった。校舎のどこかからの俯瞰で、パンによって梨紗の動きを追っているのも、特定の作中人物の視点 (文字どおりの主観) にみえてしまうのである。もちろん、作り手たちは「誰の視点=主観でもない客観的なポジションからながめている」と意図したのだろうし、そのように受けとる観客が多いのかもしれない。しかし、この「事象 B b」が「場面 b」としてくり返されるさいに、このカメラポジションには梨紗と同じ女子グループに属する「実果とかすみ」がいるであろうことが推察でき、そのことがいつそうこの印象の混乱を助長する。S#4 のパンするカメラが、「実果とかすみの視点=主観」であるとは考えにくいからだ。全体としてこの場面は梨紗に寄り添っており、その意味では「梨紗に焦点化されている」ことはおそらくまちがいないにしても、すくなくとも筆者にはやや異様に映るシーンであった。

つぎに掲げる (表 3) は、(表 2) に対応した、くり返し場面のデータ (中右表) である。左右をみくらべることで、視点 (焦点化) がどのように変化しているか、どのタイミングでくり返されているのが確認できる。最右表は両者の行数=分量の平均値であり、これがいわば「ダブリの分量」となる¹⁹⁾。

(表 3)

事象	場面	S#	視点 (焦点化)	行数	場面	S#	視点 (焦点化)	行数	平均
Aa	A	3	映画部 (前田)	6	a	40	映画部 (前田)	5	5.5
Bb	B	4	梨紗? (女子 G?)	7	b	17	梨紗	3	5
Cc	C	12	上位 G・女子 G	32	c	36	映画部 (前田)	18	25
Dd	D	12	宏樹	14	d	21	沢島	24	19
Ee	E	14	女子 G	21	e	38	前田	17	19
Ff	F	15	女子 G (梨紗・沙奈)	10	f	25	沢島	15	12.5
Gg	G	31	沢島	9	g	44	映画部 (前田)	5	7
Zz	Z	79	沢島	5	z	110	宏樹・沙奈	4	4.5
Yy	Y	92	沢島/沙奈	6	y	111	宏樹	4	5
Xx	X	102	映画部 (前田)	7	x	114	宏樹	8	7.5
Ww	W	108	映画部 (前田)	26	w	114	宏樹	16	21
	集計			143	集計			119	131

三つめの「事象 Cc」以降はすべて、くり返し場面において視点 (焦点化) が最初の場面とは変化していることが読みとれる。たとえば「事象 Cc」(前田・友弘ぶつかる～竜汰と女子 G) をみてみよう。「場面 C」(S#12) は、廊下からふざけて教室にとびこんできた「友弘」なる上位グループのひとりが、映画雑誌を読んでいた下位グループの「映画部 (前田)」にぶつかり、いっぽう遅れて入ってきた同じ上位グループの「竜汰」は女子グループ (梨紗、沙奈、かすみ) とふざけあう、という場面である。上位グループと女子グループの、クラスにおける傍若無人さが描かれている。これが、くり返しの「場面 c」(S#36) になると、

こんどは「ぶつかられた映画部（前田）」の視点（焦点化）に変化している。雑誌を読んでいるところを友弘にぶつかられた前田らは、さして気にせずまた映画雑誌を読みはじめるが、やがて前田は、竜汰とふざけている女子グループのひとり「かすみ」をそっと見やる、という場面として描き直されている（前田とかすみは、中学時代にはもっと近い距離にあったことが、のちにわかる仕掛けになっている）。確認できるのは視点（焦点化）がほぼ逆転の関係にある、ということである。主体と客体の逆転関係、焦点の合っている（前景の）人物とそうでない（ぼやけた、後景の）人物の逆転関係が、そこにはみてとれる。

また、くり返されている＝ダブっている記述内容を、ふたつの場面それぞれの「行数」で示してあるが、これらは当然一致しない。例に挙げた「事象 Cc」でいえば、32行と18行である。そこで、「不経済」とされるくり返し＝ダブリがどのていどあるかを計測するのに利用したのが両者の平均値（最右列）である。それによれば、「事象 Cc」の場合は25行、全事象の合計は131行であるから、脚本の総計2334行（表1）に対してダブリ部分が5.6%をしめていることがわかる（最大6.1%、最小5%である）。

はたしてこれが、大きいのか小さいのか、不経済なのか許容範囲なのかを客観的に判断する基準はもちろん存在しないが、筆者の印象としては「意外にもダブリがすくない」であった。極端にいえば、「金曜日」のほとんどがまるごとくり返されているような印象を映画の初見ではもったのだが、分量という側面からみると、全体のわずかに5～6%でしかない。あるいは5%にもなると、ダブリが多いと感じるものなのかもしれない。逆にいえば、頻繁にくり返されるといふ印象は、分量がいの側面、たとえば回数であったり、映画の物語叙述において「桐島モデル」が目新しいものであったことなどが作用しているのかもしれない。なにより、同一事象を回帰的に描くことが不経済だという印象をいちどもってしまうと、この手法があらわれるそのたびに、ある種のいらだちを覚えてしまうということが、事実として筆者にあったことはつけ加えておきたい。

なお、最初の「事象 Aa」（教師・前田、映画の話）のみ、「場面 A」（S#3）と、そのくり返しである「場面 a」（S#40）とのあいだで視点（焦点化）の変化がない。どちらも同じ「映画部（前田）」となっている。同様に、ふたつ目の「事象 Bb」（梨紗、ベンチに座る）にも明瞭な変化がない（そもそも焦点化そのものに疑問点があるのは前述したとおりである）。こうした例外の存在は、「桐島モデル」の適用という面からすると、不徹底性のあらわれといえるだろう。このふたつの事象は、「桐島モデル」の効用である「複数の人物を同時多面的に描くこと」よりは、単に「時制がもどり、同一事象が回帰している」ことを描く目的にのみ奉仕しているようにみえるのだ。

この点について少々詮索してみると、たとえば「事象 Aa」については、S#3→S#40という、くり返される場面群のなかでもっとも隔たった位置にあることが原因かもしれない。隔たっているために、観客に「この場面は、映画冒頭のある場面のくり返しなのですよ」とリマインドするためのサインとして機能させることが、人物描写よりも優先された可能性がある。同様に、「事象 Bb」の不徹底性は、これが映画における最初のくり返し場

面 (S#11 として登場) であることが原因と想像することができる。最初であるがゆえに、同一性のサインとして機能させることを、作り手たちは第一義にかんがえたのではないだろうか。そして、人物描写という目的をはなれたこのようなくり返しについては、文字どおり不経済と断じることは可能であろう。

D 後半部分について

さらに指摘しておきたいのは、前述した「ほぼ映画オリジナル」の後半部分については、「桐島モデル」があまり機能していないということである。

単純に「月曜日」の事象にくり返しがない、ということもある。しかしそれ以上に、並列的・エピソード的な前半＝原作部分＝「金曜日」では、「桐島モデル」の意外性やおもしろさが存分に生かされているのに対して、直線的・ストーリー的な後半＝オリジナル部分＝「火曜日」は、(ある種の必然だが)「時制がもどること」と「同一事象が回帰すること」に、もはやあまり意味がないのである。

たとえば、(表 2) (表 3) の「事象 Y_y」(宏樹・沙奈、キスする)をみてみよう。宏樹に横恋慕している吹奏楽部の「沢島」が、恋人である沙奈と宏樹との秘密の待ち合わせ場所に先回りし、サクスの練習をするふりをしてしていると、沢島の気持ちに気づいていた沙奈は、強引に宏樹にキスをせがんで沢島に見せつける、という事象である。最初の「場面 Y」(S#92)は、沢島と沙奈の視点が交錯するかたちで描かれ、くり返しの「場面 y」(S#111)は宏樹の視点から描き直されているが、この事象は、時間を隔てて二度描く意味はあまりないように思われる。「二人の様子をのぞきみる沢島」→「沢島の存在を意識しつつキスをせがむ沙奈」→「沢島の存在を気にしつつキスする宏樹」→「傷つき走り去る沢島」といった画面の連鎖でも不足はなく、切り返しという「視点(焦点化)の変化」さえ導入すれば十分描ける事象であろう²⁰。同じことは、「火曜日」に属するくり返し事象すべてにあてはまる。つまり、「ほぼ映画オリジナル」の後半部分は、アリのバイ的に「桐島モデル」が一部に導入されてはいるものの、その実「切り返しでも描けるふつうの映画」なのである。このことが示唆しているのは、「桐島モデル」が、あくまでも並列的・エピソード的・連作短編的なシークエンスに対して有効なものであるということだろう。

E 「回想」とのちがひ

もうひとつ、「桐島モデル」と、いわゆる「回想」のちがひ、いいかえれば、なぜ「桐島モデル」は「回想」ではないとわかるのか、について検討してみたい。この異同をつぶさにみることで「桐島モデル」の本質がみえてくると思われるからである。

ここでいう「回想」とは、もっとも単純な意味での回想、たとえばある作中人物が、自己の記憶や過去の出来事を「思い出す」場面のことである。映画において「時制がもどる」手法のなかでも、もっとも単純でなじみのふかい形態といってよいだろう。以下、「回想」における三つの相、「視点(焦点化)、事象、時制」の変化を示してみよう。

- ・視点（焦点化） = 単一（変化しない）
- ・事象 = 単一 or 回帰的
- ・時制 = もどる（作中人物じたいの意識がもどる）

視点（焦点化）は、現在も過去もかわらず同じひとりの人物にとどまっている。事象はユニークなケース（一度しか映画に登場しない）もあるし、回帰的なケース（何度も記憶がよみがえる＝フラッシュバックなど）もある。時制はもちろん過去にもどるのだが、そのさいに重要なのは、「作中人物じたいの意識がもどる」という点である。人物は「そういえばあのとき……」などと、自分で自分の記憶をたどりなおしているわけで、観客もまた、彼あるいは彼女の回想に「寄り添って」、過去に時制をさかのぼらせて物語を追いかける、ということになる。これに対して「桐島モデル」はどうだろうか。

- ・視点（焦点化） = 複数（変化する）
- ・事象 = 回帰的
- ・時制 = もどる（作中人物の意識はもどらない）

視点（焦点化）、事象、時制、三つの相それぞれにおいて「回想」との異同があるが、なかで重要なのは「作中人物の意識はもどらない」というちがいであろう。「桐島モデル」においては、作中人物はひたすら彼あるいは彼女の現在を生きている。彼らの意識は「そういえばあのとき……」といったかたちで過去へとさかのぼっているわけではない。では、ここで時制をさかのぼっているのは誰なのだろうか。いうまでもなく観客である。そして、観客に時制をさかのぼらせているのは作り手たちである。作り手たちは、「金曜日」「火曜日」といったタイトルを掲げることで時制を指定し、事象を回帰的に描くことで、それが「同じ金曜日」「同じ火曜日」であるという認識をもつよう観客に強いる。いってみれば、「桐島モデル」における「時制のもどり」は、「作り手たちの作為的な操作によってなされている」ということになる。リニアな時間軸にそって、あるいは作中人物の意識にそって、「観客や作中人物が見たいと欲したもの」を順次（継起的に）提示していくのではなく、「作り手が見せたいと欲したもの」を、時制と事象と視点（焦点化）を自在にあやつって見せていくのが「桐島モデル」の本質ということになるだろう。デイヴィッド・ボードウェルは、作り手の全能性がきわだつことなるこうした手法を総括して、「時間をめぐるゲーム」と呼んでいるが²¹、この手法は、一歩まちがえれば観客と作中人物をいのように引きずりまわすだけになってしまう危険性もはらんでいるといえよう。

F 可能性と限界

「桐島モデル」は、群像劇スタイルの映画におけるあたらしい物語叙述として画期的なものとなる可能性があるだろう。この手法においては、最初の場面で客体化されていた、あるいは後景に追いやられていた人物（＝焦点化されなかった人物）に、くり返し場面において主体の地位をあたえることで、単にその人物のプレゼンスを上げるだけでなく、逆に特権的主体の地位から引きずり下ろされた人物についても、別の側面を描写することが

できる。こうして、同時多面的に複数の人物を描写することが可能になるわけで、これは経済性の美德をあえて捨てるという「コロンブスの卵」的な発想のたまものといえる。別の見方をすれば、通常の人物描写は、さまざまな事象をいくつもかさねることで重層的・多面的になっていくものだが、これは描くべき事象を数多く必要とするという意味で「不経済」であり、逆に「桐島モデル」は、極論すればひとつの事象で重層的・多面的に人物描写が可能なのだから、じつは「経済的」なのだということも可能だろう。

ただし、疑問点もある。「はじめに」において、映画『桐島』は、「桐島モデル」をほぼ全編にわたってくり返し用いた作品であるとしたが、とりあえずの分析を終えたいま、その見方は修正せざるを得ない。前半と後半で大きく様相のちがうこの作品にあつては、「桐島モデル」が効果的に用いられているのは事実上前半のみであり、後半のくり返しはむしろ冗長で不必要なものに映る。つまりこの手法は、一本の映画を全編にわたって統御する話法として確立されたわけではなく、「局所的に用いることが可能なテクニック」というレベルに現時点ではとどまっているといえるのではないか²²。

また、『桐島』みずからが「桐島モデル」を裏切っているとでもいうべき、S#85（ミサングの場面）についても言及しておきたい。「火曜日」の放課後、撮影を再開するため意気揚々と脚本をとり教室にもどった前田が、竜汰の手首にミサングを巻いているかすみを目の当たりにしてしまう（＝二人が付き合っていることを知る）、という場面である。

この場面で、前田に「寄り添って」いた観客は、彼と同様ショックを受けるのだが、それは「かすみに裏切られた」という心情的なものだけではない。この場面が、それまでとはちがう叙法によって語られ、不意打ちを食らったこと、つまり「映画そのものに裏切られた」ことにショックを受けるのである。このような「タネ明かし」的な叙法（読解に必要な情報をあたえないまま観客をひっぱっておき、あるとき唐突に事実として突きつける手法）は、いわゆる一人称の映画（たとえば探偵映画）においては問題ないだろう²³。しかし、そうでない場合は作り手の専横、単なるご都合主義に陥ってしまうおそれがある。『桐島』が「桐島モデル」を採用する多視点の回帰的群像劇であるのなら、「くり返しの火曜日」に、こんどはかすみの視点からこの事象が描き直されてしかるべきであろう。しかしそうした場面は存在しない。あるのは、前田による目撃の直後、しれっとした態度で日曜日の前田との遭遇について（竜汰を通じて観客に）「タネ明かし」をするかすみと、ショックを受けて廊下を歩いていく前田の継起的な描写である。要するに切り返しの描写であり、ふつうの映画と同様の処理がなされている。

こうして、前田と観客の受けたショックは、回帰的描写による「不明だったピースを埋める効果」²⁴を得られぬまま、一方的なショックとして引きずられることになる。つまり、このミサングの場面が「ショック演出」として成功しているのは、皮肉なことだが、重要な事象でありながら「桐島モデル」が適用されていない箇所だからなのである。

では逆に、かすみ視点からのくり返し場面があつたとしたらどうだろうか。おそらく「事象 Yy」（宏樹・沙奈、キスする）と同様、冗長で不必要なものにみえてしまうだろう。それは、

このミサンガの場面が「事象 Yy」と同様「火曜日」に属しており、映画がすでにクライマックスへとなだれこむ一本道に入っているためである。この期におよんで、これ以上アリバイづくりのために「時制が戻ることで画面を停滞させる」²⁵ わけにも、「物語が進展しないで逆戻りするようなもどかしさ」²⁶ を観客に感じさせるわけにもいかないのだ。そうかんがえたとき、このミサンガの場面に「桐島モデル」が適用されなかったことは、二重の意味で「桐島モデル」の限界を露呈させているといえるのではないだろうか。

3. おわりに

今回の考察では、『桐島』のみを分析対象とし、同種の手法を用いている『ふがいない僕は空を見た』や、やや異なるとはいえ、そのちがいがむしろ興味深い考察につながる『エレファント』、古典的なモデルである『羅生門』などについては言及しえなかった。

視野をひろげれば、いわゆる群像劇の劇構造そのものについてもきちんとした整理が必要なのは明白だし、映画における視点（焦点化）や錯時法的な語りの問題など、足元をかためるべきことがらも数多いことにあらためて気づかされたが、紙幅の余裕もなく、いずれも今後の課題としたい。

注

- 1 すぐさま想起される、ベケットの『ゴドーを待ちながら』との関連については、中森明夫のTwitterに指摘がある。<http://matome.naver.jp/odai/2134518604322114301> (氏の一連の投稿をまとめたサイト)
- 2 「焦点化」とは、物語論(ナラトロジー)においてジェラルド・ジュネットが、従来の「視点」にかわるものとして提唱した有力な術語だが、映画にそのまま適用することの是非もあり、ここでは「視点(焦点化)」という折衷的な表現を用いている。
- 3 たとえば「時制がもどる」=回想、「同一の事象が回帰する」=『羅生門』(1950)をはじめとした推理映画、「視点(焦点化)が変化する」=繰り返し(注8参照)
- 4 真魚八重子『キネマ旬報』2012年8月下旬号 p.121
- 5 村山匡一郎『日本経済新聞』2012年8月10日夕刊
- 6 山根貞男『キネマ旬報』2012年9月下旬号 p.151
- 7 宇田川幸洋『キネマ旬報』2012年10月下旬号 p.150
- 8 たとえば、「むかいあう人物A、B」の会話を描写するのに、まずAのみの映像を示し(Aがなにか言う)、つぎに「そのままカメラが振り向いて」Bのみの映像を示す(Bがそれに答える)、といった技法。ただし、あくまで継起的な技法であり、A,Bを同時並行的に描くことは原理的に不可能である(かならず一方に時間的欠落が生じる)。
- 9 原作・窪美澄、脚本・向井康介、監督・タナダユキ。映画だけでなく、「人物で章立てがなされている連作短編形式」という原作の類似性(出版も同年である)においても、この二作品はよく符合する。
- 10 ガス・ヴァン＝サントの『エレファント』(2003)など、類似した手法を用いた作品はあるが、いくつかの点において「桐島モデル」とは合致しない。また、『羅生門』に代表される「多元焦点化」(ジュネット)のモデルとも、共通点・相違点それぞれを見いだすことができる。
- 11 文庫版には「東原かすみ」(中学時代)の章が追加され、全7章となっている。
- 12 吉田大八監督インタビュー、『月刊シナリオ』2012年9月号 pp.13-14
- 13 「全校集会」「サッカーの授業」は前田涼也編、菊池宏樹編(2)に、「購買部」「映画部の撮影」は前田涼也編、宮部実果編、菊池宏樹編(2)に、それぞれ登場する。そのほか、伝聞・言及等によって同一事象が「間接的に語られる」ケースは原作にいくつも存在するが、ここでは割愛している。
- 14 前掲 吉田大八監督インタビュー p.14
- 15 たとえば恋愛対象は、沢島→竜汰(原作)、宏樹(映画)。実果→孝介(原作)、風助(映画)。また実果は原作ではソフトボール部だが、映画ではかすみと同じバドミントン部である。
- 16 前掲 吉田大八監督インタビュー p.13
- 17 ちなみに、その他の「高校外の場面」には、S#50-52(夜の学習塾の前～バス、44行、1.9%)、S#73-74(ファミレス～宏樹の帰路、23行、1.0%)がある。前者は「金曜日(4)」の最後に位置し、後者は「月曜日」の最後に位置している。「土曜日」「日曜日」もふくめ、いってみれば、各曜日の最後が「高校外の場面」になっており、いわゆる「日変わり」のサインとして機能していることがわかる。例外である火曜日の最後は、いうまでもなく映画の終わりにあたる。なお、「高校外の場面」の分量は合計168行、全体の7.2%にあたる。90%以上が高校内で展開している計算になる。
- 18 クリスチャン・メッツは、こうした観客の立ち位置の問題を「撮影機との同一化」と呼んで論じている(『映画と精神分析』pp.102-107)。
- 19 なお、「事象Cc」については、完成作品のS#21でも一部くり返されており、この事象のみ、つごう三回くり返されていることになる。ただし、これは脚本には存在せず、おそらく撮影時にカバーショットとして撮られたものと推測されるため、計測の対象外とした。もしもこの場面を対象にいれるのであれば、「ダブリの分量」は、この表よりもわずかに増えることになるだろう。

- 20 そもそも「場面 Y」(S#92)にしてからが、事実上「沢島と沙奈の切り返し」になっている。
- 21 『フィルム・アート』pp.71-77 参照。このような錯時法的な語りは、1990年代からさまざまなパターンが編み出されるようになり、なかでもクエンティン・タランティーノの作品、たとえば『パルプ・フィクション』(1994)などにその顕著な例がみられる。また1990年代といえば、アルトマンの復活に象徴される群像劇ブームがあったことも想起される。
- 22 「観客の注意を喚起するための軽い平手打ち効果」と、宇田川幸洋はこの手法の効果について述べている(前掲書 p.151)。また『ふがいない僕は空を見た』においても、「桐島モデル」は前半のごく一部に用いられているにすぎない。
- 23 探偵映画(小説)のセオリーは、「探偵の知っていることは観客にも知らされ、探偵の知らないことは観客にも知らされない」ということである。したがって、探偵が不意打ちを食らえば観客も不意打ちを食らうのは当然ということになる。
- 24 真魚八重子、前出(注4参照)
- 25 山根貞男、前出(注6参照)
- 26 垣井道弘『キネマ旬報』2012年8月下旬号 p.121

参考文献

- 喜安浩平／吉田大八著 脚本『桐島、部活やめるってよ』(『月刊シナリオ』2012年9月号所収)シナリオ作家協会
- 朝井リョウ著『桐島、部活やめるってよ』集英社、2010
- 窪美澄著『ふがいない僕は空を見た』新潮社、2010
- G. ジュネット著、花輪光／和泉涼一訳『物語のディスクルー方法論の試みー』書肆風の薔薇、1985
- C. メッツ著、鹿島茂訳『映画と精神分析 想像的シニフィアン』白水社、2008(新装版)
- J. オーモン他著、武田潔訳『映画理論講義 映像の理解と探究のために』勁草書房、2000
- D. ボードウェル／K. トンプソン著、藤木秀朗監訳『フィルム・アート 映画芸術入門』名古屋大学出版会、2007
- 『キネマ旬報』2012年8月下旬号、9月下旬号、10月下旬号、キネマ旬報社