

映画における時間の多層構造の分析* 濱口竜介監督作品「ドライブ・マイ・カー」を事例として

高橋 紀子*¹, 川島 洋一*²

Analysis of Multi-layered Structure of Time in Film On The Movie "Drive My Car" as a Case Study

Noriko TAKAHASHI*¹ and Yoichi KAWASHIMA*²

*¹ Graduate School of Engineering, Department of Social Systems, Design Course

*² Faculty of Environmental and Information Sciences, Department of Design

The authors have focused on methodological research on regional promotional films using cinematic techniques that introduce "storytelling". The purpose of this paper is to discuss the "multilayered structure of time" in film work from the perspective of "time-axis design" proposed by Yoshiyuki Matsuoka. In order to verify the validity of the "multi-layered time model" proposed by the authors, this paper analyzes the images of the film "Drive My Car," Oscar-winning film, directed by Ryusuke Hamaguchi (original story by Haruki Murakami).

Key Words : Multilayered Time Structure Model, Regional Resources, Time-axis Design

1. はじめに

新型コロナウイルス感染症は世界中に拡大し、2020年3月11日には世界保健機関(WHO)が「パンデミック」を宣言するに至った。私たちの日常はある種の衝撃とともに混乱し、変化させられることとなった。外出を控えるという新たな生活様式が当たり前の光景となり、感染が落ち着きを見せはじめた現在でも、コロナ以前の生活に完全に戻る気配が見えない。在宅時間の増加等により、映像コンテンツへの関心と需要がますます高まったことは、総務省の「令和3年度版 情報通信白書」⁽¹⁾の報告にもあるように、インターネット経由での動画視聴が増加していることからもうかがえる。もとより有料動画配信サービスの利用率は増加傾向にあったが、2020年は例年以上に利用率が伸長している。こうした世相において、映像コンテンツにはその制作数(量)だけでなく新たな発想と手法の整備が不可欠ではないだろうか。

これまで筆者たちは、「地域資源の記録とその魅力の発信を目的とした映像制作の手法」を研究テーマとしてきた。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。また、そのケーススタディとして映像作品を制作し⁽²⁾、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。

本稿は、時間軸をデザインに組み込む新たなパラダイムとして松岡由幸氏が提唱した「タイムアクシス・デザイン」の視点により、映像作品の「時間の多層構造」を論じることを目的とする⁽³⁾。松岡氏の理論では、「マルチタイムスケール・モデル」が最も近い概念であるが⁽⁴⁾、そこでは長ささまざまなスケールの時間性が論じられているものの、その多層構造については強調されていない。本稿では、映像における「時間の多層構造」の

* 原稿受付 2022年4月28日

*¹ 大学院 工学研究科 社会システム学専攻 デザイン学コース

*² 情報環境学部 デザイン学科

E-mail: noriko.takahashi1977@gmail.com

有効性を検証するために、映像作品の分析を試みる。分析の対象は、第 94 回アカデミー賞国際長編映画賞を受賞した濱口竜介監督作品（原作：村上春樹）、映画「ドライブ・マイ・カー」⁽⁵⁾（2021 年）とし「時間の多層構造」の視点から読み解いてみたい。

2. 先行研究の整理と本研究の位置づけ

2.1 先行研究の整理

タイム軸・デザイン観点から筆者たちが提唱する「時間の多層構造」を論じる上で、映像における時間性や、映像分野の分析に関する先行研究をまずは整理する。扱っているテーマ、研究手法、研究の視点、主な知見・主張について、1)「デザイン」と「時間軸」(3 論文)、2)「映像」と「修辞」(1 論文)、3)「映像」と「時間」(2 論文)、4)「時間」と「空間」(1 論文) 5)「映画」と「テキスト」(3 論文)、6)「映像の記述方法」(5 論文) の 6 項目に分別し、Table 1 に示す。

Table 1 先行研究の整理（デザインと時間軸／映像と修辞／映像と時間／時間と空間／映画とテキスト／映像の記述方法）

	扱っているテーマ	研究手法	研究視点	主な知見・主張	文献
1	「デザイン」と「時間軸」	ディスカッション	時間軸のデザイン	時間とともに価値が成長するモノづくり 日本再生や持続的社會に向けたモノ・コトづくりのための新たな理論・方法論	タイム軸・デザインの時代 世界一やさしい国のモノ・コト作り (松岡由幸, 丸善出版, 2022)
2	「デザイン」と「時間軸」	アンケート	愛着の構造化	変動・変質に対応させながらモノの価値を維持し成長させていくためには機能品質自体もそれに柔軟に対応できる体制へと転換していく必要がある。場や時間をパラメータとして組み込んだ設計方法論が不可欠	時間軸をデザインする時代 (青木弘行, 横幹連合コンファレンス予稿集 2011, p.1, 2011)
3	「デザイン」と「時間軸」	テキスト解読	記号論的アプローチ	デザインがユーザーとかかわる場についての記号論的アプローチをタイム軸(時間軸)デザインの観点から再解釈すること	心理的時間軸のデザイン: シナリオの時間とゲームの時間 (小林昭世, 横幹連合コンファレンス予稿 2011, p.3, 2011)
4	「映像」と「修辞」	アンケート	販売促進と芸術性	販売促進と芸術性のメカニズムを映像修辞という観点から総合的に捉え広告映像技法・修辞の体系化と情報システム化をめざす	広告映像の技法・修辞と効果に関する研究(川村洋次, 認知科学 Vol.14 No.3, pp.409-423, 2007)
5	「映像」と「時間」	ショット分析	時間の断片化と再構成	映画の中に写真があり、写真の中に映画があることを意識化	映画の中の写真性についての考察 (ほしのあきら, 映像学, Vol.35, pp.76-83, 1986)
6	「映像」と「時間」	トランスクリプト	認知的 アーティファクト	映像における「時間」の表記について過去表現に着目しトランスクリプトを用いて分析映像表現を支える要素として小さな認知的アーティファクトがある	映像の過去表現のつくりかた: 微視的分析(青山征彦, 認知科学 No.7, pp.241-256, 2000)
7	「時間」と「空間」	行動予測	建築・都市空間に関する研究成果を時間という切り口	時間や空間を建築という視点から可視化	時間のデザイン 16 のキーワードで読み解く時間と空間の可視化(早稲田大学 渡辺仁史研究室 時間-空間研究会, 2013)
8	「映画」と「テキスト」	テキスト解読	記号論・精神分析	漫画・アニメ・ビデオクリップ・デジタル映像技術・バイナリー統辞などの現代的側面とタロット・錬金術・民話などの伝統的側面を兼ね備えたテキストである	『アメリカ』をテキスト分析する (佐藤渉, 敬和学園大学研究紀要 No.12, pp.237-254, 2003)
9	「映画」と「テキスト」	アンケート テキストマイニング	感情情報の抽出	「映画の分野」ごとにどういった感性語句が多く出現するのかを頻度調査。感性語句的に近いと思われる分野とその単語の関係を分析	ことばによる感性と映画テキストマイニングによる感性の抽出 (小木しのぶ, 感性工学研究論文集 5 No.3, pp.43-47, 2005)

10	「映画」と「テキスト」	テキスト解読	作品をシーケンスで採録	ヒッチコック作品固有のコードが抽出された作品のコード群の体系化が課題	記号的アプローチによる映画作品分析：テキストとしてのヒッチコック作品（中村光一，東京工芸大学工学部紀要，人文・社会編，Vo.16 No.2, pp.30-23, 1993)
11	「映像の記述方法」	映像の部品化	階層的セグメンテーション	シーンを構成するオブジェクトに対応した映像部品・映像部品間の関係やシーン全体の属性を記述するスクリプトによりシーンを記述	映像制作のためのシーン記述（柴田正啓，井上誠喜，八木伸行，林正樹，テレビジョン学会技術報告 16 巻 10 号 pp.19-24, 1992)
12	「映像の記述方法」	脳血流測定	映像を良いと評価した時，前頭葉の脳活動が活発になるのではと仮定	よし悪しの評価の脳血流データと喜びと哀しみの評価の脳血流データの解析結果を比べてみると，有意となる箇所が重なっている部分もあるが違っているのが分かった	生理指標を利用した映像コンテンツの客観的評価方法の提案（感性情報処理とマルチメディア技術および一般）（三井慎介，加藤俊一，映像情報メディア学会技術報告 36.19 (0), pp.15-17, 2012)
13	「映像の記述方法」	SD法	タイトルや内容の検索，ブラウジング，編集，要約等に活用	5ジャンル 15 タイトルのセマンティックグラフの解析から重要シーン抽出の手がかりが得られ，またジャンル別にグラフを特徴づける 4 つの特徴関数，最高シーン率，最終複雑度率，平均シーン秒数，フラクタル次元が導かれた	セマンティックスコア法を用いた映画の構造表現：ヒューマン・コンテンツ・インターフェースデザインに向けて(3)(高橋靖，長谷川桂介，杉山和雄，渡辺誠，デザイン学研究，46 巻 6 号 pp.57-66, 2000)
14	「映像の記述方法」	データベース化	放送分野における映像管理の一手法として中継映像を扱う枠組みの提案	番組の制作段階から映像・音声・その他の情報を利用し，各種インデックスを生成・構造化して蓄積するもの	映像版スコアブックの提案（佐野雅規，住吉英樹，柴田正啓，井上誠喜，映像情報メディア学会技術報告 25. 21, pp.7-12, 2001)
15	「映像の記述方法」	被写体追跡法	映像内容記述として被写体の画面内での動きと存在時間範囲を作成	映像における背景の時間的な変化，撮影時のカメラワーク被写体同士の遮蔽を含む番組用の素材映像の内容記述を生成するために素材映像の中の注目する被写体の動きを追跡するアルゴリズムを検討した	映像内容記述のための被写体追跡法の検討（柴田正啓，テレビジョン学会技術報告，19 巻 7 号 pp.7-11, 1995)

1) 「デザイン」と「時間軸」に関する研究は主に，使えば使うほど価値が成長するモノづくりを可能にする「成長デザイン」を対象として論じている．Table 1 の 1～3 に示すように，2 の「モノに対する愛着心」や 3 の「記号的アプローチ」のように研究の視点はさまざまであるが，映像メディアを対象とした時間軸については論じられていない．また，1 で論じられる「マルチタイムスケール・モデル」においては，ショートタイム・ミディアムタイム・ロングタイムという三つの異なる時間尺度（スケール）を用いて価値成長モビリティが論じられており，本研究で扱う「時間性」に近い視点が見られる．だが，本研究で言及する「時間軸」は，映像作品に内在する（物語内の）時間だけでなく，作品に外在する時間をすべて記述することで得られる「時間の多層構造」であり，その点において大きな独自性がある．この「時間の多層構造」については，第 3 章で述べる．

2) 「映像」と「修辞」に関する研究は，マーケティングにおける販売促進のメディアという側面に加え，芸術性を備えた表象芸術としての広告映像に着目し，広告映像技法・修辞とアンケートによる好感度・好感要因・雰囲気との関係をルールとして整理する分析を行なっている．だが，あくまでも広告映像を対象とした研究であり，地域資源をモチーフとする映像を扱う本研究とは対象や方法が異なる．

3) 「映像」と「時間」に関する研究は，本研究の扱うテーマに最も近い研究であるが，着目する視点や扱う内容が異なる．例えば 5 では，映像の撮影技法である「ショット」に着目し時間性を論じている．また，6 の研究においては，過去の表現に着目し，トランスクリプションを用いた時間性の抽出や時間表現の記述を試みているが，物語内の時間性を抽出することに留まっており，本質的な部分で本研究とは異なっている．

4) 「時間」と「空間」に関する研究は、人間—空間—時間の関係を可視化するため、建築・都市空間に関する研究成果を時間という視点で論じられているが、本研究で扱う映像とは対象が異なる。

5) 「映画」と「テキスト」の研究では、8や10のように記号論的アプローチによって、テキストの採録を行う分析方法が用いられている。また9では、アンケートデータをもとにテキストマイニングを使ってキーワードを抽出する分析方法が用いられている。テキストを解読する中身に図らずも「時間」は含まれているが、「時間」に着目した研究とはいえ、本研究とは立場を異にする。

6) 「映像の記述方法」の研究は、11の映像の部品化、12の脳血流測定、13のSD法、14の映像のデータベース化、15の被写体追跡法などの研究手法が用いられている。11の研究では、映像内におけるシーンに対する時間軸という視点は本研究と近いともいえるが、あくまでもその視点は映像作品内に限られた視点である。本研究は、映像作品に外在する時間軸にも着目するところに独自性があり、発想が異なる研究であるといえる。

2.2 本研究の位置づけと分析方法

本研究では、Table 1で示した分類のうち、主に「映像における時間軸」を映像表現という観点から論じていく。映画を対象とした分析をするにあたり、視聴した映像を言語化するプロセスを必要とする。本研究では、脚本術である「逆バコ」や「逆シナリオ」を手がかりに言語化を行う独自の手法を提案したい⁽⁶⁾。この2つの手法は、脚本家やプロデューサー、小説家の養成を目的として「シナリオ・センター」の創設者である新井一が提唱した脚本家の技術向上のための脚本術である。この手法は、プロの脚本家の仕事においても参考映像を記録・分析する手段として用いられることがある。本研究ではこの手法を用いて映像を言語化し、そこから「時間性」を抽出する手続きをとる。シナリオをベースにトランスクリプションを用いた映像における「時間の抽出」は、筆者たちのこれまでの研究でも述べている。

3. 時間の多層構造の概念

第3章では、本研究の視点である「時間の多層構造」の概念について述べる。現実（実写する風景や人物などのノンフィクション）と虚構（フィクションとしての物語）が入り混ざる映像表現において、幾重にも重なる多層な「時間性」が、鑑賞者により意識的・無意識的に認識されることで成立する映像表現の手法を論じてみたい。

映画は時間芸術であるが、描かれるストーリーは現実の上映時間の制約を超えて、作品のなかにさまざまな時間が多層に重ねて描かれ、それが鑑賞者の心的な時間と共鳴することにより、深く感動を呼ぶ表現を生み出すことを、これまでの研究で論じてきた。ここではわかりやすく、映画の外側に広がる外的世界（現実）の時間軸と、映画の内側で展開される内的世界（虚構）の時間軸との、それぞれの「時間性」として説明する。

たとえば、外的世界においては、企画から完成に至るまでの映像制作にかかる「時間」、撮影当時には存在したが徐々に失われゆく風景の「時間」、登場人物(役)を演じる俳優の生きる肉体の「時間」、オープニングからエンディングまでの映画の上映「時間」など、さまざまな「時間」が作品をめぐる外側に展開している。

一方で内的世界には、現在・過去・未来といった物語上の時間軸が存在する。一般に映画では、上映時間のなかで、物語をモンタージュ⁽⁷⁾やジャンプカット⁽⁸⁾などの映像技法により「時間」を凝縮して表現する。

筆者たちがこれまで行ってきた研究においては、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は、鑑賞者の記憶や原風景、年齢を重ねる人生観・死生観が変わることによって生じる感覚など、鑑賞者の内なる無意識の領域へと働きかけ、映画が描く物語への共感や鑑賞者自身の記憶の追体験などを通して感動に結びつく有効な装置であると考えてきた。

4. 映画「ドライブ・マイ・カー」の分析

そこで筆者たちは、名作映画においても「時間の多層構造」の表現が施されているとの仮説を立て、本研究では、時間表現の抽出を行い検証することとした。本稿では、ロードムービー・劇中劇・心理劇などの要素を取り入れ、それぞれの時間性を巧みに融合させることで「時間の多層構造」が効果的に発揮され、感動を生んだといえる2021年の映画「ドライブ・マイ・カー」を対象とし、分析を試みる。

4.1 映画「ドライブ・マイ・カー」のあらすじ

映画「ドライブ・マイ・カー」のあらすじ (Table 2) を示す。

Table 2 映画「ドライブ・マイ・カー」あらすじ

舞台俳優兼演出家の家福悠介は、脚本家の妻・音と幸せそうに暮らしていた。ある日、音は家福に「秘密」を隠したまま急死してしまう。2年後、家福は演劇祭の演出ため愛車で広島へと向かう。そこで出会った専属ドライバーのみさきとの心の交流やそこで演出した「ワーニャ伯父さん」の演劇をとおして、家福はそれまで目を背けていた「ある事実」に気づかされる。自分自身と向き合った家福は、それまで逃げていた「ワーニャ伯父さん」を自身で演じることに挑戦し、人生の課題を乗り越える。

2年前の妻の死から喪失感に苛まれる主人公の葛藤を軸に、新たに関わる専属ドライバーや自身が演出する演劇の俳優たちとの関係によって、無意識に燻っていた主人公の問題が浮き彫りとなっていく。専属ドライバーであるみさきもまた問題を抱えていた。お互いがそれぞれの問題と向き合うことによって、立ち止まっていた「時間」が動き出していく物語である。

4.2 内的世界（虚構・物語内）における時間性の抽出

ここでは、179分の対象作品を鑑賞し、映画を構成表として言語化していく。本稿の限られた紙数ではすべてを記述できないので、物語の起承転結の「起」の部分の時間性を明らかにする。物語の発端となる導入部（冒頭42分30秒）を、逆バコを用いて「タイムライン」「シーンの概要」「セリフ（録音テープ・劇中劇）」の項目により記述した構成表が Table 3 である。

Table 3 映画「ドライブ・マイ・カー」物語の発端となる冒頭42分30秒の時間性の抽出

	時間	シーンの概要	セリフ（録音テープ・劇中劇）
1	00:00-04:00	音が家福に「好きな男の家に空き巣に入る少女」の話を開かせる	
2	04:00-07:26	家福が車を運転しながら音の「空き巣の少女」の続きを話す	
3	07:26-08:50	演劇「ゴドーを待ちながら」上演中。舞台上で演じている家福	家福：どうにもならん 相手役：明日戻って来なきゃいけないと言ったよな 家福：ああ 相手役：じゃあロープの切れ端でも持ってくるのがいい 家福：ああ 相手役：ディディ、無理だ、続けられない 家福：どうせやることになるよ 相手役：俺たち別れたら？その方が俺たちのためかもしれない 家福：明日首を吊ろう。もしゴドーが来なかったら 相手役：もし来たら？ 家福：俺たちは救われる 相手役：よし行くか 家福：ズボンを上げろ 相手役：え 家福：ズボンを上げろ
4	08:50-10:22	上演後の家福の楽屋で音が高槻とやってくる	
5	10:22-12:25	家福へ音が「ワーニャ伯父さん」の録音テープを渡す	

映画における時間の多層構造の分析 濱口竜介監督作品「ドライブ・マイ・カー」を事例として

6	12:25-13:32	空港へ向かう家福の車、音の台詞に応える家福	音：どうぞおひとつ、何だか飲む気がしないな、じゃあウォッカに？ 家福：誰にも僕の気持ちはわからない、夜も眠れない、悔しさと怒りでむぎむぎ時間を無駄にした、その気になれば僕だってなんでも手に入ったのにこの歳になったらもう無理だ 音：伯父さん、つまらないわ、そんな話、お前、なんだか以前の自分の信念を貫けてもいるようだね、でも悪いのは信念じゃありません、悪いのはお前自身です
7	13:32-15:16	空港の駐車場でフライト変更の連絡を受ける家福、家へ引き返す	
8	15:16-16:56	音が男との不貞を目撃する家福、見て見ぬフリで家を後にする	
9	16:56-17:51	出張先に到着したフリをして音とテレビ電話をする家福	
10	17:51-19:06	1週間後、帰国する家福、運転する車で交通事故を起こす	家福：要するに25年間、あいつは人様の地位にふんぞりかえていたというわけだ、あの偉そうな歩き方、まるで殿様気取りじゃないか 音：どうやら君はやっかんでいるんだな 家福：ああそうさ、大いにやっかんでるさ、奴の女運の強さときたら、いかなるドンファンといえどもあれほど百戦錬磨とはいかない、奴の最初の細君、つまり僕の妹だけれどそれは素晴らしい
11	19:06-20:50	病院へ駆けつける音、左目が緑内障だと診断される家福	
12	20:50-23:26	娘の法事、音の運転で帰宅する家福	
13	23:26-30:21	愛し合う家福と音、行為後「空き巣の少女」の続きを始める音	
14	30:21-32:16	ヤツメウナギの映像を見ている家福、音から話があると言われる	
15	32:16-34:40	夜になり戻ってくるが駐車場から動くことができずにいる家福	音：あの人はそれで身持ちはいいの？ 家福：そう残念ながら 音：どうして残念ながらなんだ？ 家福：それはあの女の貞淑さが徹頭徹尾まやかしたからさ、そこにはレトリックがふんだんにある、が、ロジックはない 家福：人生は失われた、もう取り返しがつかない、そんな思いが昼も夜も悪霊みたいに寄り憑いて離れない。過去は何もなく過ぎ去った、どうでもいい、しかし現在はずっとひどい、僕の人生と愛はどうしたらいい？どうなってしまう… 音：あなたが愛だとか恋の話を読まされると私、頭がボーッとして何をお話しすればいいのかわからないの 音：ああ、くわばらくわばら 家福：ソーニャなんて辛いだろう、この僕の辛さがお前にわかれば 音：仕方ないの、生きていくほかないの、ワーニャ伯父さん、生きていきましょう、長い長い日々と長い夜を生き抜きましょう、運命が与える試練にもじっと耐えて安らぎがなくても他の人のためにも今も歳をとってからも働きましょう、そして最期の時がきたら大人しく死んでいきましょう、あたしたちは苦しみましたって泣きましたって辛かったって
16	34:40-35:51	やっと帰宅した家福、音が倒れているのを発見。救急車を呼ぶ	
17	35:51-36:50	くも膜下出血で亡くなった音の葬儀、家福、挨拶する高槻	
18	36:50-39:10	演劇「ワーニャ伯父さん」上演中、家福、途中で舞台を放棄する	家福：要するに25年間、あいつは人様の地位にふんぞりかえていたというわけだ、あの偉そうな歩き方、まるで殿様気取りじゃないか 相手役：どうやら君はやっかんでいるんだな

			<p>家福：ああそうさ、大いにやっかんでるさ。（台詞飛ばし）奴の最初の細君、つまり僕の妹だけれどそれは素晴らしい優しい女性だった、その妹は奴のことを心底、愛していたよ。汚れを知らない崇高な人間だ、天使を愛する愛し方だった。で、奴の後妻というのが君たちの今しがた見かけた通り美人で聡明な女性だ。どうしてなんだ？</p> <p>相手役：あの人はそれで身持ちはいいのかい？</p> <p>家福：そう残念ながら</p> <p>相手役：どうして残念ながらなんだ？</p> <p>家福：それはあの女の貞淑さが徹頭徹尾まやかしたからさ（袖にはける）</p> <p>相手役：ワーニャ、そんなこと言わないでくれ、頼むよ</p> <p>相手役：黙れ、このあばた面。いや、言わせてもらう。私は妻に逃げられた。別の男と結婚式の翌日に私が平凡だから</p>
19	39:10-39:38	2年後、運転をしている家福。音の録音テープが響く	音：ええ、もちろん、私は思うの。真実というのは、それがどんなものでもそれほど恐ろしくはないの
20	39:38-39:42	(回想) 音：録音テープを吹き込んでいる	音：いちばん恐ろしいのは、それを知らないでいること
21	39:42-42:30	サービスエリアに止めた車で目を覚ます家福 広島へ向かう道のりを確認し出発する。■クレジット	

ここでは、時間性を抽出した箇所を説明する。例えば、2 (04:00-07:26)、6 (12:25-13:32)、7 (13:32-15:16)、10 (17:51-19:06)、12 (20:50-23:26)、15 (32:16-34:40)、19 (39:10-39:38)、20 (39:38-39:42)、21 (39:42-42:30) は、主人公・家福が車に乗車しているシーンである (Fig. 1)。本作のタイトルにもなっているとおり、「愛車で移動する時間」が本作では家福の人生の時間の流れを示唆する重要な意味を持つ。

次に 6 (12:25-13:32)、10 (17:51-19:06)、15 (32:16-34:40)、19 (39:10-39:38)、20 (39:38-39:42) は、「ワーニャ伯父さん」の録音テープが走行中の車のなかで流れるシーンである。妻の音が吹き込んだこのテープは、音がないときも、さらには亡くなってからも存在する。録音テープに象徴される「音の人生の時間」が、それぞれの場面での家福の時間に多層的に重ね合わされる。それを裏づけるかのように、この録音テープは車内でしか再生されない。さらに録音テープのビジュアルが、あたかも走行中の車のタイヤのアナロジーのように映し出される (Fig. 2)。家福が愛車に乗って移動する時間は彼の人生が流れることを象徴すると共に、それが妻・音の時間に重なるように映像として表現され、二人の時間が常に重なって進行していると感じさせる演出である。



Fig. 1 家福の愛車である赤のサブ



Fig. 2 録音テープのアップ

また、3 (07:26-08:50) と 18 (36:50-39:10) では、「劇中劇」が挿入される。この劇中劇は、録音テープとも呼応している。①音の時間 ②車が走行する時間 ③家福の現実を投影する劇中劇の時間、が重なるシーンである。

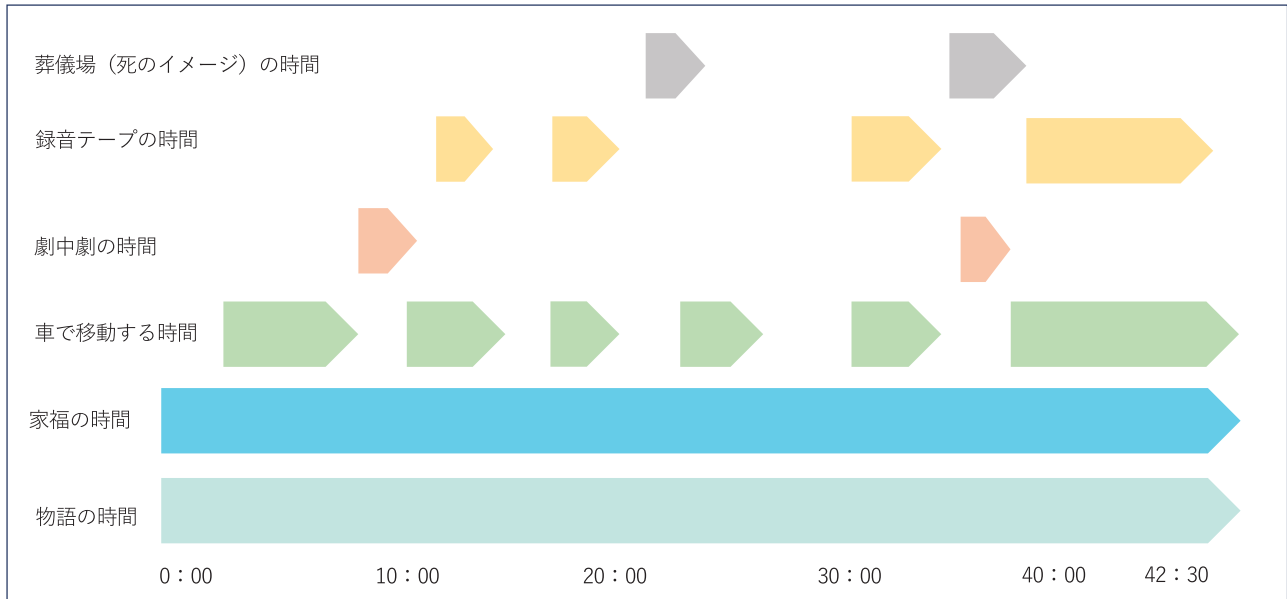
20 (39:38-39:42) では、本作で初めて回想シーンが挿入される。音がセリフを録音している後ろ姿と口元のアップが映し出され、音が読み上げる「いちばん恐ろしいのは、それを知らないでいること」というセリフが印象づけられる。セリフの形をとりながら、本作のテーマが語られるシーンである。

この録音テープと劇中劇のセリフも抽出し Table 3 に示した。この劇中劇のセリフもまた、家福にとっての眼前の時間（状況や感情）にシンクロし、多層な意味を持つ映像表現として演出されていると考えられる。

作品における時間を抽出するなかで、12 (20:50-23:26) と 16 (34:40-35:51), 17 (35:51-36:50), で描かれる葬儀場のシーンは、物語において通底を流れる「死」(＝限られた人生の時間) というテーマを想起させる表現であることに気づく。Table 3 で抽出した時間性の多層構造を図式化して記述することを試みたのが Table 4 である。

このように逆バコの手法を用いて「時間性」を抽出することで、物語における一つひとつの表現や仕掛けを解説し、記述する手がかりになることがわかった。

Table 4 映画「ドライブ・マイ・カー」冒頭部分の時間軸を多層的に記述した表



4.3 外的世界（現実）における時間性の抽出

ここまで対象作品に内在する時間性の抽出を行ってきた。次に、作品に外在する時間性を抽出する。その手がかりを求めて、映画「ドライブ・マイ・カー」に関連する文献を整理したものが Table 5 である⁽⁹⁾。

Table 5 映画「ドライブ・マイ・カー」の関連文献（*色づけしているのが監督や俳優たちのインタビュー記事）

	文献タイトル	著者・掲載誌の情報
1	鼎談 濱口竜介×三宅唱×三浦哲哉 「われわれは終わった後を生きている」という気分ドライブ・マイ・カーいま、濱口竜介が日本映画を更新する	濱口竜介, 三宅唱, 三浦哲哉, キネマ旬報 No.1871, pp.17-21, 2021
2	対談型映画批評 映画のなかに社会を読み解く(第7回)ケアと男性性: 『ドライブ・マイ・カー』『クレイマー、クレイマー』『アイ・アム・サム』『マリッジ・ストーリー』	西口想, 河野真太郎, Posse = ポッセ No. 49, pp.174-183, 2021
3	受賞者インタビュー 濱口竜介 大江崇允: 日本映画脚本賞 「ドライブ・マイ・カー」により (キネマ旬報ベスト・テン発表特別号; 2021年 第95回 キネマ旬報ベスト・テン)	荻野洋一, キネマ旬報 No.1886, pp.181-183, 2022
4	インタビュー 西島秀俊: 目の前で何か凄いことが起きている (ドライブ・マイ・カーいま、濱口竜介が(日本)映画を更新する)	伊藤元晴・山下研・若林良, キネマ旬報 No.1871, pp.10-14, 2021
5	撮影報告: ドライブ・マイ・カー	四宮秀俊, 映画撮影 No.230, pp.22-25, 2022
6	アートの時間 ドライブ・マイ・カー 自分の車の後部座席で得た感覚 嘆きと苦痛からの緩やかな回復	芝山幹郎, エコノミスト Vol. 99 No.34, pp.100-101, 2021

7	"濱口以後"と映画作家たち:現代日本映画への介入として(ドライブ・マイ・カーいま、濱口竜介が(日本)映画を更新する)	伊藤元晴・山下研・若林良, キネマ旬報 No.1871, pp.22-25, 2021
8	"一番奥深いところ"から出てくる岡田将生の声:ドライブ・マイ・カー(役者が惚れる役者)	岡田将生・渡邊玲子, キネマ旬報 Next Vol.38, pp.62-71, 2021
9	村上春樹「ドライブ・マイ・カー」論:「生きる姿勢」、家福の盲点を生み出すもの	山本千尋, 立教大学日本文学 / 立教大学日本文学会 編 No.117, pp.122-134, 2017
10	映画はこうして走り出す(第1回)〈嘘〉と〈演じる〉こと:ドライブ・マイ・カー(その1)	濱口竜介・馬場一幸・杉原賢彦, キネマ旬報 No.1891, pp.62-65, 2022
11	村上春樹「ドライブ・マイ・カー」における「自己」表現:三島由紀夫「スタア」との比較を通して	張偉莉, 日本文藝学 No.55, pp.149-173, 2019
12	対談 異界へと誘う、声と沈黙(映画『ドライブ・マイ・カー』をめぐって)	濱口竜介・野崎敏, 文学界 Vol.75 No.9, pp.94-109, 2021
13	映画「ドライブ・マイ・カー」はここがすごい:読み解き&高評価の背景は?	中村千晶, 週刊朝日 Vol.127 No.16, pp.56-59, 2022
14	赤いサーブと「声」のゆくえ:濱口竜介監督『ドライブ・マイ・カー』論	野崎敏, 芸術新潮 Vol.72 No.9, pp.108-111, 2021
15	映画『ドライブ・マイ・カー』短評:原作を超えた構想力	藤岡寛己, 進歩と改革 = Progress & innovation No.844, pp.63-70, 2022
16	聞くこと、演じること(映画『ドライブ・マイ・カー』をめぐって)	瀬尾夏美, 文学界 Vol.75 No.9, pp.110-115, 2021
17	村上・チェーホフ・濱口の三つ巴:『ドライブ・マイ・カー』の勝利	沼野充義, 新潮 Vol.118 No.10, pp.214-218, 2021
18	『ドライブ・マイ・カー』の奇跡的なドライブ感について	三浦哲哉, 群像 Vol.76 No.9, pp.336-344, 2021
19	言語の習得と運転の習熟:『ドライブ・マイ・カー』論(映画『ドライブ・マイ・カー』をめぐって)	佐々木敦, 文学 Vol.75 No.9, pp.116-122, 2021
20	『ドライブ・マイ・カー』濱口竜介監督に聞く	濱口竜介・堀木三紀, 映画テレビ技術 No.828, pp.24-27, 2021

次に Table 5 に整理した文献の情報を手がかりに、外的世界における時間軸を抽出することとした。本稿では、作品に携わった監督や脚本家、撮影監督や俳優たちのインタビューに関する文献 (Table 5 で色づけした 1, 3, 4, 5, 8, 10, 12, 20) に注目した。

1 では、監督の濱口竜介が劇中のオーディションシーンについて語っている。岡田将生が演じる高槻とソニア・ユアン演じるジャニスがチェーホフ「ワーニャ伯父さん」の一場面を即興演技するシーンである (Fig.3)。高槻とジャニスのキスシーンを含めた乱暴な肉体接触があるシーンについて濱口は、事前に2日間の本読みをし、本番では俳優たちに負担がかからないよう配慮して3テイクで構成したと語っている⁽¹⁰⁾。



Fig.3 高槻とジャニスのオーディションシーン

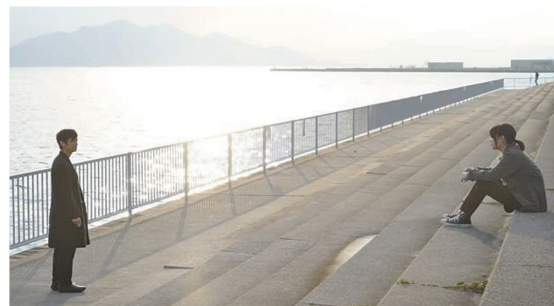


Fig.4 広島で家福とみさきが対話するシーン

3では、監督の濱口と脚本を共同執筆した大江崇允が、コロナ禍前の2019年から脚本を書きはじめたこと、2019年2月には原作者の村上春樹から映画化の許可が出ていたと語っている⁽¹¹⁾。

4では、主人公の家福を演じた西島秀俊が、コロナの影響で撮影が半年以上も中断されたことを語っている。西島は、撮影できないという空白の時間ができたことで、結果的に妻の音が亡くなって2年経過した家福の「作中の時間経過」を自身の身体に染み込ませることができたと述べている⁽¹²⁾。

5では、撮影監督の四宮秀俊が、当初撮影が予定されていた韓国・釜山での撮影がコロナの影響で中止になり、撮影地が広島へ変更されたことについて触れている。撮影地が変更されたことで季節も変化し、当初想定していた色彩表現とは違う温かみのある映像になり（Fig. 4）、映画に新鮮な表現をもたらしてくれたと語る⁽¹³⁾。

8では、高槻を演じた岡田将生が、コロナにより撮影が中断した間に、図らずともさまざまなニュースによって自身の人間的な部分がガラリと変わってしまったと述べている（Fig. 5）。また、撮影ができない間にも監督の濱口から指示が出されたことを岡田は明らかにし、空いた時間さえも有効に使えたと言っている⁽¹⁴⁾。

10では、濱口が北海道のシーンについて語っている（Fig. 6）。撮影は2日間行ったこと、雪が降ったのは偶然であったこと、OKテイクでは雪が足りなかったのが編集時にCGで雪を足したことを明らかにしている⁽¹⁵⁾。



Fig. 5 高槻と家福が広島のバーで対話するシーン



Fig. 6 北海道での家福とみさきのシーン

20では、スタッフやキャストをどのような観点から選んだかについて濱口が語っている⁽¹⁶⁾。また、劇中で使われた車両・サーブ900についての話や、韓国での撮影をリモートで行ったことなどを明らかにしている⁽¹⁷⁾。

これらのインタビューから抽出した「時間性」を整理し、主に「映画制作」「俳優」「観客」という3つの視点に着目しカテゴライズすることとした（Table 6）。

Table 6 映画「ドライブ・マイ・カー」の関連文献の整理（映画制作／俳優／観客）

1	映画制作に関するカテゴリー	映画の撮影準備の「時間」	脚本執筆、撮影地の決定、スタッフ・キャストの選出など
		撮影の「時間」	キャストの演技、スタッフによるセッティングなど
		撮影が中断した「時間」	撮影地の選出、キャストとのコミュニケーションなど
		完成に至る制作の「時間」	編集や上映までに至る宣伝など
2	俳優に関するカテゴリー	役の準備の「時間」	脚本を読む、台詞を覚える、共演者とのリハーサルなど
		撮影で役を演じる「時間」	スタッフより創作された空間で各場面を演じることなど
		俳優の人生という「時間」	俳優自身の個人的な時間、役と自身が融合される時間など
3	観客に関するカテゴリー	映画の上映時間	179分という限られた鑑賞時間
		鑑賞する観客の「時間」	鑑賞する前の期待する時間、鑑賞後の自身に起こる変化など

上記のように整理することで、外的世界におけるさまざまな「時間軸」を抽出することができた。映画「ドライブ・マイ・カー」は、コロナによるパンデミックの影響を受けたことにより、映画自体にさらなる時間の多

層性が生まれた作品である。撮影が中断されたことで、音という存在を失った主人公の家福や高槻と同じような時間の経過を俳優たちは体感できた。撮影が再開されたときには、その期間に俳優たちが体感した「時間」が演技に真実味をもたらしたと推測できる。このように映画の内的世界と外的世界、それぞれに流れる「時間」が多層に重なり合い影響し合って、それが鑑賞者の心的な時間と共鳴する表現が生み出されたのではないだろうか。これはまだ推論の域を出ないが、映像が鑑賞者の時間と共鳴するメカニズムについては、今後の課題としたい。

4. おわりに

物語を導入した映像には、本稿で論じたさまざまな時間性の表現が存在し、それらは筆者たちが提唱する「多層構造」をなしていることを述べてきた。強い感動を呼ぶ名作映画には、こうした手法が採用されている場合があるとの仮説を立て、筆者たちは高い評価を受けた映画作品「ドライブ・マイ・カー」を対象に、脚本術のひとつである「逆バコ」を用いて映像を言語化し、その過程で発見したさまざまな「時間性」を抽出することを試みた。本稿で抽出した時間性はまだ断片的であり、それが鑑賞者において感動を呼ぶメカニズムを解明するには至っていない。そのためには、まずは時間の多層構造と「物語」との関係をさらに明らかにする作業が必要である。感動を呼ぶ映像が生まれるプロセスを再現可能にすべく、さらに本研究を進めていきたい。

注

- 1) 総務省情報通信白書令和3年版 <https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r03/pdf/n2100000.pdf> 閲覧 2022.4.30.
- 2) 高橋紀子, 地域資源の映像化における「物語」を介在させた表現手法の研究, 福井工業大学修士論文, 2020 における主たる成果物として制作した短編映画作品など.
- 3) 2021年度日本デザイン学会 秋季企画大会「OPEN SIG」(2021.11.6 オンライン)のタイムアクシスデザイン研究会における口頭発表にて、「時間の多層構造」の概念を新たなタイムアクシスデザインの視点として言及した.
- 4) 松岡由幸, タイムアクシス・デザインの時代 -世界一やさしい国のモノ・コトづくり, 丸善出版, pp.67-69, 2012.
- 5) 映画「ドライブ・マイ・カー」は、村上春樹の短編小説集『女のいない男たち』を原作とした 2021年8月20日公開の日本映画(179分)である。監督・濱口竜介, 主演・西島秀俊.
- 6) 脚本を執筆する前段階で、人物配置や物語の骨子、伏線などをシーンごとに要点のみ構成表の形式に整理することを「ハコ書き」という。逆バコとは、映像を視聴しその映像をハコ書きの形に戻す方法のこと。逆シナリオは、映像を視聴し、その情報を脚本の形に戻す作業のこと.
- 7) モンタージュとは、個々のカットを編集によってつなぎ、別の意味が発生するように編集する映像技法のこと.
- 8) ジャンプカットとは、同じショットの途中の時間経過を飛ばして、直接つなぎ合わせる映像編集技法のこと.
- 9) 本稿執筆時(2022年4月中頃)までに発表され閲覧可能であった文献に限る.
- 10) キネマ旬報 No.1871, p.18, 2021
- 11) キネマ旬報 No.1886, p.181, 2022
- 12) キネマ旬報 No.1871, p.14, 2021
- 13) 映画撮影 No.230, p.23, 2022
- 14) キネマ旬報 Next Vol.38, p.66, 2021
- 15) 文学界 Vol.75 No.9, p.106, 2021
- 16) 映画テレビ技術 No.828, pp.24-25, 2021
- 17) 映画テレビ技術 No.828, pp.25-27, 2021

参考文献

- ① 高橋紀子・川島洋一, 地域資源における物語表現の試み 短編映画『Missing』の制作, デザイン学研究作品集 Vol. 26, 日本デザイン学会, pp.40-45, 2021.

- ② 松岡由幸, タイムアクシス・デザインの時代 -世界一やさしい国のモノ・コトづくり, 丸善出版, 2012.
- ③ 新井一, シナリオの基礎技術, ダヴィッド社, 1985.
- ④ 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.
- ⑤ 濱口竜介・三宅唱・三浦哲哉 鼎談 濱口竜介[監督・脚本]×三宅唱[映画監督]×三浦哲哉[映画批評家]「われわれは終わった後を生きている」という気分 ドライブ・マイ・カー いま、濱口竜介が日本映画を更新する, キネマ旬報 No.1871, pp.17-21, 2021.
- ⑥ 西口想・河野真太郎, 対談型映画批評 映画のなかに社会を読み解く(第7回)ケアと男性性: 『ドライブ・マイ・カー』『クレイマー、クレイマー』『アイ・アム・サム』『マリッジ・ストーリー』 Posse = ポッセ No.49, pp.174-183, 2021.
- ⑦ 荻野洋一, 受賞者インタビュー 濱口竜介 大江崇允: 日本映画脚本賞「ドライブ・マイ・カー」により(キネマ旬報ベスト・テン発表特別号; 2021年 第95回 キネマ旬報ベスト・テン), キネマ旬報 No.1886, pp.181-183, 2022.
- ⑧ 伊藤元晴・山下研・若林良, インタビュー 西島秀俊: 目の前で何か凄いことが起きている(ドライブ・マイ・カー いま、濱口竜介が(日本)映画を更新する), キネマ旬報 No.1871, pp.10-14, 2021.
- ⑨ 四宮秀俊, 撮影報告: ドライブ・マイ・カー, 映画撮影 No.230, pp.22-25, 2022.
- ⑩ 芝山幹郎, アートな時間 ドライブ・マイ・カー 自分の車の後部座席で得た感覚 嘆きと苦痛からの緩やかな回復, エコノミスト Vol.99 No.34, pp.100-101, 2021.
- ⑪ 伊藤元晴・山下研・若林良, “濱口以後”と映画作家たち: 現代日本映画への介入として(ドライブ・マイ・カー いま、濱口竜介が(日本)映画を更新する), キネマ旬報 No.1871, pp.22-25, 2021.
- ⑫ 岡田将生・渡邊玲子, “一番奥深いところ”から出てくる岡田将生の声: ドライブ・マイ・カー(役者が惚れる役者), キネマ旬報Next, Vol.38, pp.62-71, 2021.
- ⑬ 山本千尋, 村上春樹「ドライブ・マイ・カー」論: 「生きる姿勢」、家福の盲点を生み出すもの, 立教大学日本文学 / 立教大学日本文学会 編 No.117, pp.122-134, 2017.
- ⑭ 濱口竜介・馬場一幸・杉原賢彦, 映画はこうして走り出す(第1回)〈嘘〉と〈演じる〉こと: ドライブ・マイ・カー(その1), キネマ旬報 No.1891, pp.62-65, 2022.
- ⑮ 張偉莉, 村上春樹「ドライブ・マイ・カー」における「自己」表現: 三島由紀夫「スタア」との比較を通して, 日本文藝学 No.55, pp.149-173, 2019.
- ⑯ 濱口竜介・野崎敏, 対談 異界へと誘う、声と沈黙(映画『ドライブ・マイ・カー』をめぐって), 文學界 Vol.75, No.9, pp.94-109, 2021.
- ⑰ 中村千晶, 映画「ドライブ・マイ・カー」はここがすごい: 読み解き&高評価の背景は?, 週刊朝日 Vol.127 No.16, pp.56-59, 2022.
- ⑱ 野崎敏, 赤いサーブと「声」のゆくえ: 濱口竜介監督『ドライブ・マイ・カー』論, 芸術新潮 Vol.72 No.9, pp.108-111, 2021.
- ⑲ 藤岡寛己, 映画『ドライブ・マイ・カー』短評: 原作を超えた構想力, 進歩と改革 = Progress & innovation, No.844, pp.63-70, 2022.
- ⑳ 瀬尾夏美, 聞くこと、演じること(映画『ドライブ・マイ・カー』をめぐって), 文學界 Vol.75 No.9, pp.110-115, 2021.
- ㉑ 沼野充義, 村上-チャーホフ-濱口の三つ巴: 『ドライブ・マイ・カー』の勝利, 新潮 Vol.118 No.10, pp.214-218, 2021.
- ㉒ 三浦哲哉, 『ドライブ・マイ・カー』の奇跡的なドライブ感について, 群像 Vol.76 No.9, pp.336-344, 2021.
- ㉓ 佐々木敦, 言語の習得と運転の習熟: 『ドライブ・マイ・カー』論(映画『ドライブ・マイ・カー』をめぐって), 文學 Vol.75 No.9, pp.116-122, 2021.
- ㉔ 濱口竜介・堀木三紀, 『ドライブ・マイ・カー』濱口竜介監督に聞く, 映画テレビ技術 No.828, pp.24-27, 2021.

(2022年8月4日受理)