群像劇についての考察

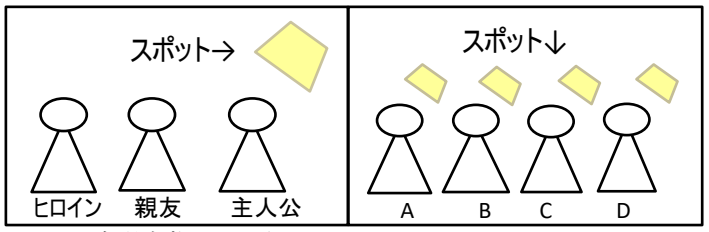
5年 ●●
指導教員 ●●

研究目的

私が好きなアニメの一つに「バッカーノ」というアニメがある。この作品の構成は特殊で、時間や視点がうまく切り替わっている。この手法は、一般的に使われない群像劇というもので、この群像劇という手法は一般的な物語と何が違うのか、そして群像劇の面白さのカギはどこにあるのかをバッカーノ、そして物語論を軸にしながら考える。

群像劇について（別名：グランドホテル方式、アンサンブル映画、群集劇）

・通常の物語とは異なり、複数の主要な登場人物一人一人にスポットをあてて物語を構成していく。これが群像劇である。（右図参照）
・登場人物たちはお互いにお互いの物語を補強しあうことがあっても、それぞれの物語は独立していて中心になるのは、一つの物質、舞台となる場所、あるいは人で ある。
・群像劇は主に2パターンある。



↑一般的な物語の場合　↑群像劇の場合

	パターン1	パターン2
場面	同一の世界観や舞台	同一の世界観や舞台
ストーリーの進行	・複数人物による完全に独立した短編が同時進行 ・エピソードは単一で完結。各エピソードを対比させることはあっても、結合させる必要性はない ・映画などではエピソードは同時進行することが多い	・複数人物による一見バラバラに見える独立した物語が、紡がれ一つにまとまり本当の事実が現れる。 ・エピソードは一つ一つ語られ、完結してから次のエピソードに進む場合、起承転結をたどるべき物語が、全て各登場人物のエピソード部分で語られる。 （物語の状況や、その状況に至るまでの経緯など、そういったことが別の人物のストーリーから徐々に明かされていくなど）
主人公	複数の人物が主人公	複数人物の視点から一つの出来事を描くことで、多方面から「物語上の出来事」を検証し、取り扱う「事件」「事象」が主人公となる。
代表作	・グランド・ホテル（エドマンド・グルーディング 1932） ・阪急電車（有川浩　2008）＊映画有	・エイプリルフールズ（石川淳一　2015）

※これらを折衷させた作品も多い。複数のエピソードの主人公たちが集まり最終的解決を図る作品や、複数の登場人物たちの視点を移動しながら追っていくストーリーなども群像劇であるといえる。

考察
・群像劇の全体像を認識することができるのは、作者と読者、視聴者のみであり、作中の登場人物たちには全体像が把握できていない。
・全体像を認識できているキャラクター（トリックスターや狂言回しなど）は、全体像を把握し、裏で全てのエピソードを引き起す黒幕など、重要なキーパーソンとなることが多い。

→群像劇の登場人物には主人公の立ち位置がない？
→「視点」が重要ではないか。
→バッカーノはパターン2に入ると考えられる。

作品【バッカーノ！（BACCANO!）】についての考察

・成田良悟による日本のライトノベルで、2003年に刊行され、2007年にはアニメ化、現在22巻まで刊行され累計100万部を売り上げている。
・「バッカーノ」とは、イタリア語で「バカ騒ぎ」を意味し、多数の登場人物が織りなすスリリングでにぎやかな群像劇であり、シリーズを通して固定された主人公はいない。登場人物が90人以上。錬金術師が作り出した不死の酒を巡り起こった、人間と不死者の物語。1700年代、1930年代2000年代と大きく分けて3時代に分かれている。

【あらすじ】
300年前、洋上の船アドウェナ・アウィス号で錬金術師達が、不老不死を求めて悪魔の召喚を試みた。召喚は成功し、悪魔は不老不死になる酒を錬金術師たちに与え、その酒の製造法を召喚主のマイザー・アヴァーロに教えた。
しかし、翌日の夜、1人の錬金術師が仲間を喰い始め、彼ら不老不死となった錬金術師達は、その魔手から逃れるために、世界中に散らばった。
そして1930年、禁酒法時代のアメリカで不死の酒を巡る馬鹿騒ぎ（バッカーノ）が始まる。（アニメ版は、全13話で、「（1930）The Rolling Bootlegs」「1931 The Grund Punk Railroad」「1932 Drug & The Dominos」のエピソードを中心とし、第7話のみ1711年のエピソードとなっている。一話ごとにこれら3年のエピソードをシャッフル（各エピソードごとの時系列は原作同様）する、という独特の構成になっている。尺の都合か32年のエピソードは大幅に短縮・改編されている。

→バッカーノでは「時間軸」も重要

物語論とは

ウラジーミル・プロップ（ロシア）「昔話の形態学」（1928）
▶
ロラン・バルト（フランス）「物語の構造分析序説」（1966）
▶
クロード・ブレモン「物語のメッセージ」（1975）
▶
ジェラール・ジュネット（フランス）「物語のディスクール」（1985）

・物語論とは、文学理論の一種で別名はナラトロジー。構造という観点から物語の筋や、形式について研究する学問である。要するに技法や仕掛けなど設計図から物語を分析しようというものである。
・物語の構造を最初に分析したのは、ウラジーミル・プロップで、文学の「内容」ではなく、「形式」の研究を行った。彼は、ロシアの多数の昔話を分析し、「あらゆる魔法物語が、その構造の点では単一の類型に属する」と結論づけた。つまり、ロシアの昔話の構造は同一だということを示したのだ。
・プロップの理論を受け継いだのが、バルトとブレモンである。そして、物語論を大成したのがジュネットである。ジュネットは物語を「物語内容」「物語言説」「物語行為」の3つに分けた。物語論にとって重要なのは形式であるため「物語内容」は省かれることが多い。「物語言説」は要するに形式のこと、「物語行為」は実際に語ることである。
・物語言説は大まかに分ければ「時間」「叙法」「態」の3つに分けられる。小説は文字でしか物語を表現できないので、出せる情報は限られてくる。その中でいかに情報を出しているかを分析するのが「叙法」で、語り手と内容の関係性について分析するのが「態」である。ジュネットは、これらをさらに分類化し、物語の構造を細分化したのだ。

まとめ

群像劇はまだ定義がはっきりと示されていないため、今回の研究ではどこから調べていけばいいのか迷った。そのため、物語論を軸に、群像劇の定義を定めていきたい。ジュネットの物語論を最後まで調べられなかったので、最後まで理解し、群像劇のカギだと考えられる視点を、ジュネットの物語論から考えていきたい。主に語り手の定義について考察したい。
また、群像劇には主人公の立ち位置の登場人物はいないのか考察したい。

参考
・物語論　基礎と応用　著：橋本陽介　出版：講談社選書メチエ
・物語のディスクール　著：ジェラール・ジュネット　訳：花輪光、和泉涼一　出版：水声社
https://www.baccano.jp/
https://dic.nicovideo.jp/a/%E7%BE%A4%E5%83%8F%E5%8A%87
https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%89%A9%E8%AA%9E%E8%AB%96#%E5%8F%99%E6%B3%95

謝辞 本研究は奈良女子大学文学部の●●先生にご助言をいただきました。深く感謝申し上げます。