


図 1 : 奄美をめぐる映像作品の物語構造

※ 奄美を舞台にした映画・ドラマ・テレビ番組に共通の物語構造

(奄美と対比される) 現代社会のネガティブ		
文明・開発の世界	都市の世界	仕事の世界
未開(奄美)に対する文明世界や、開発者が想定されている。	都市的な世界が想定されている。そこでは、社会問題・いじめなどの学校問題・家庭問題などが満ちている。	多忙な仕事の世界が想定されている。他方では、ビジネスの可能性が広がる世界としても描かれたりする。
作品例： 神々等	作品例： ジャッジ、島の先生、男はつらいよ、又吉等	作品例： めがね、2つ目等
 <b>来島・(帰島)</b> 奄美の魅力要素＝〈奄美エッセンス〉に出会い、それが〈人生の転機〉となる。		
再生の物語(救済と再生)		
物語パターン1	ものパターン2	物語パターン3
人生の再スタート	命の継承	成長
人がこれまでの人生をやり直す。人生の敗者復活戦＝リベンジが可能となる。	生命の神秘が宿る島で、命が次の世代に引き継がれていく。	少年や若者が、幼さから脱皮し、人として成長していく。性的にも大人になる。
作品例： 死の棘、ジャッジ、島の先生、男はつらいよ、神々、めがね等 ※ただ、神々は、さらに逆転して、開発の逆襲が待っている出口のない物語構造をしている。	作品例： 余命、2つ目のヒロインなど	作品例： 2つ目の主人公など

問い：沖縄映画はようになる？

『ナビィの恋』：人生の再スタート

転機は、元恋人の帰島

『ハイビスカスホテル』：成長の物語

転機は、？・・・出島？・帰島

『旅立ちの島唄』：成長の物語

転機は、出島(島を出る=のぼる)

「出島」しゅっとうを造語するしかない・・・？

図2：島の魅力の描き方（島魅力の3パターン）

<b>島魅力の3パターン</b>		
※各作品が、奄美を「どんな島」として描いているのか。		
しんぴ <b>神秘</b>	ふるさと <b>故郷</b>	なんごく <b>南国</b>
<p><b>神秘の島・奄美</b></p> <p>奄美を神秘の島として描く物語の構造。具体的には、神・森・海・性（野性）が重要な要素となる。シャーマン（神様）の祈り、祈りのある暮らし、太古の森、台風の家への畏敬、荒ぶる性</p>	<p><b>故郷の島・奄美</b></p> <p>なつかしい日本の原郷、つまりふるさととして描く物語の構造。素朴な暮らしと人々のつながり、そして自然の共生する豊かな民俗文化。そこには現代社会が失った日本の原像＝ふるさとの情景がある。</p>	<p><b>南国の島・（奄美）</b></p> <p>都会人が空想する抽象的な南の島。具体的な民俗性や固有性を消去し、抽象的で空想として描いた架空の南の島。「めがね」に描かれたのは、そうした典型的な南国。奄美、ハワイ、沖縄、バリでも構わない。</p>
<p>表象：</p> <p>ユタ、ノロ、神社、祭事、深い森、台風の家、奔放な性、命宿る静かな海</p>	<p>表象：</p> <p>島唄、島料理・島野菜、相撲・結、青年団、壮年団、海、おばあ、</p>	<p>表象：</p> <p>静かな海、健康的な料理、のんびり時間、スローライフ、たそがれ、めがね</p>
<p>作品例：</p> <p>神々、2つ目、余命 新日本風土記</p>	<p>作品例：</p> <p>ジャッジ、島の先生、男はつらいよ、又吉、死の棘 新日本風土記</p>	<p>作品例</p> <p>めがね</p>

※映像作品によっては、2つのパターンが盛り込まれてものもある。