

シナリオ入門[1]_シドフィールド 私的レジュメ

2010/03/08- 2010/05/07 (不機嫌亭ゲーム班 進行豹)

(この私的レジュメに関する注意)

この私的レジュメは、不機嫌亭ゲーム班 <http://hexaquarker.com/> 進行豹が、
自分のスキルアップのために、

別冊宝島 144『シナリオ入門 映像ドラマを言葉で表現するためのレッスン』/宝島社

所載の、『シド・フィールドのシナリオ講座』

を自分に理解しやすいような言葉を用い、私的にレジュメ化したものです。

ので、原著に沿った正確な表現・理解でのレジュメ化を行えていない可能性があります。

より性格な知識・情報に関しましては、もちろん、上記原著をお当たりくださいますよう、
あらかじめお願い申し上げます。

<以下、レジュメ>

<はじめに>

- + この本（シナリオ入門[1]）は、how to では無く what to 本
→「どうやるか」ではなく「なにをやるか」を学ぶ本

- + 前期4週間で「シナリオを書く準備をし」
後期4週間で「実際に、(映画向けの第一章 30 ページの)シナリオ書く」
…ことを目的としたワークショップが下敷きとなっている

- + 本の読み方/使い方は、
「ワークショップの講義内容を紙上に再現」
→「演習問題」
→「実際に演習を行う」
→「次の章へ」

- + シナリオライティングは、自転車や水泳と同様 『練習すれば上手くなる』類の技術。

<第一部 準備篇>

【1：シナリオの出発点 -まずは何を書きたいのかを はっきりさせよう-】

+ シナリオライティングは、何から始めれば良い？

「キャラクター？」 → 強いアピールポイントだが、単体では物語の起点とならない。

「自分自身の経験や体験？」 → 強力な素材の一つではあるが、そこを起点にすると
“現実”に引っ張られ過ぎ、ドラマを損ねる可能性が高い。

「アイデア？」 → アイデアだけでは不十分。
＜そのアイデアをどう活かすか＞がなければ、起点とはなりえない。

「シーン？」 → 場面設定は極めて重要。が、キャラクター同様、
単体では物語の起点とならない。

「プロット？」 → プロットは、ストーリーラインがまとまってから整備すべきもの。
“物語の起点”とは、最も縁遠い。

+ つまり、必要な『物語の起点』とは、上記要素、全てを束ね・導き得る方向性 = 【テーマ】。

(*ここでいうテーマは“『誰が・何を・どうするか』”という3要素を満たす程度の完結なストーリーラインのことで、

“その物語で何を描き出し、何を伝えたいか”とかいうことでは無い。

例えば「子供が・迷子の異星人を・発見して助け、宇宙へ返す」は、『E.T.』のテーマだし、
「ボクサーが・自らが失ったヘビー級王座を・奪還する」は、『ロッキー』のテーマ)

+ テーマが決まれば、以下のようにして、シナリオを書きあげることが出来るようになる。

- 「テーマをもとに、アイデアを構成する」
- 「登場人物のプロフィールを考える」
- 「必要な調査をする」
- 「シーンを設定し、第一幕を構成してみる」
- 「第二幕、第三幕と書き進む」
- 「第一稿が完成したら、基本的なリライト」
- 「人に見せられるようになる」(以降は、状況に応じ)

+ 小説とシナリオの違い

小説(の、多くの書かれ方) → 「アイデアをベースにし、書きながらストーリーやキャラクターを膨らませていく」

シナリオ(の多くの書かれ方) → 「まず、テーマをベースにした調査。

“この話は、<絵(映画とかマンガとかゲームの画面)>になるだろうか？”

“変化の無い場面が続いてしまわないだろうか？”

“主人公を能動的に動かし、見てくれる人の興味を引きつけ続けられるだろうか？”。

→それらを明確にして、初めて書く」

+ 重要な注意点。「シナリオは、そのテーマを失っても・変化させてもならない」

→例えば、ロッキーで

1:「ロッキーが交通事故にあう」

2:「意識不明のロッキーを、エイドリアンがかいがいしく介護する」

3:「ロッキーはその苦境からも立ち直り、チャンピオンへの意欲をより強くする」

は『全然ありな“サブプロット”』だが、

2:「ロッキーは意識不明、エイドリアンがかいがいしい介護を続ける」

3:「だが、ボクサーへの保険・保護の体制は非常に不備。エイドリアンは、その苦境と戦うために——」

となってしまうと これは、＜エイドリアンの“ボクサー社会の構造不備”との戦いの物語＞
へとテーマが変化してしまう。

こういうことは「目の前だけを見て書いていると、やっしまいがち」で、
「やっしまうと(特に初心者は)直すのが非常にイヤになる」
ので、絶対に回避すべき無駄手間。

「シナリオは、そのテーマを失っても・変化させてもならない」

【演習問題】

-あなたのテーマを、行動と登場人物にしぼって、簡単な文章にまとめなさい-

【2：構成の重要さ】

+ 全ての要素が——

「(伏せられてはいても)明確な関連性を持ち」

「問題の劇的な解決に向け(紆余曲折しているように見せかけても)一直線に進んでいく」

——物語が、いわゆる、“ドラマチック”な物語であると定義する。

この場合、“構成”とは——

「ドラマチックな物語を構築するため、一定の状況群の中から、

関連性のある劇的要素をピックアップし、解決に向け一直線に並べ直す」

——という行為であると定義できる。

+ 例えば、ある人物の生涯をシナリオにしようと考えた場合、

「その人の人生を時系列に描写していけば、面白いシナリオが出来る」かといえば、決してそうはならない。

a:『その人の、ドラマにするに足る出来ごと <例えば、ノーベル賞受賞> にまず焦点を当て』

b:『<ノーベル賞受賞>をクライマックスシーンとし、

それに関連性の強い(出来れば劇的だったり、考えされられたりする)エピソードを掘り起こし』

c:『無駄無く、かつ不足なく連なったストーリーラインにまとめる』

ことが出来れば、そのシナリオが面白いものになる可能性は飛躍的に高まる。

+ 上記の a~c のような作業が『構成』の具体例である。

「あるストーリーを思いついたとき、どこがそのストーリーの最重要な点なのかを見極め」
「それを、より効果的に見せるために必要なエピソード群を厳選し、無駄を切り捨て」
「最適な物語の起点と終点とを定める」

+ 構成とはつまり、

『エピソード群、キャラクター、アクション、シーン、台詞、時系列』などの、“物語が持つ全ての要素”を

『そのシナリオのテーマ』という ふるいにかけて選別し、

ふるいの上に残った要素を、最善のつながりを描くように並べ直す—— という作業である。

+ 構成の無い物語は、見る側にとっては「状況が羅列されていく」だけのものになり、期待を持ちづらく・予測しづらくなる。

見る側(の大多数)がシナリオ→映画・ゲーム等に期待するものは『ドラマ＝明確な一連の劇的行動』であり、

ドラマのテーマと関連しないエピソード(見る側にとっては、無関連に流れていくだけの状況)は、ドラマ要素を損ねる。

+ 故に、「シナリオのテーマ」が明確で無くては、

(他のどの要素がどれほど充実していようと)そのシナリオが魅力的なドラマを描きだす可能性は下がってしまう。

【演習問題】

-シナリオライターとしての、あなたの技術を評価し、磨きたい点を書きだしなさい-

【3：映像ドラマの基本構造】

- + パラダイムとは、モデル(模範例、典型例)のことである。

- + シナリオのパラダイムを図式化すると、以下のようになる。

(
http://hexaquarker.com/scenario_paradigm.pdf
)

- + 物語は、ACT1=発端、舞台設定、 ACT2=展開、葛藤 ACT3=結末 の、三幕から構成される。

- + 120 分映画における平均的な尺は、ACT1=30 分、 ACT2=60 分 ACT3=30 分。

- + ACT1 では、物語の前提条件を全て提示する。
すなわち 「場面・時間」「登場人物」「主人公の目的」

- + ACT2 では、物語を展開させ、葛藤させる。
葛藤させるための典型手段は「障害」（敵対者、物理的、心理的障害などなど）
主人公が、この障害をいかに克服するか、は大変に大きなドラマ要素となる。

- + ACT3 において、障害は解決されるにせよ回避されるにせよ、解消され、主人公の物語は終わる。

- + ターニングポイント(プロットポイント)とは
「主人公の行動を変化させる、大きなきっかけ」のこと。

- + ACT1 から ACT2 へ物語を転換させるのが、「第一ターニングポイント」
ACT2 から ACT3 へ物語を転換させるのが、「第二ターニングポイント」

+ 各 ACT 内に細かなターニングポイントを設ければ、物語はいくらでも複雑化できる。
が、「三幕構成」「各幕間にターニングポイント」の基本構成でも、面白い物語は作れるし、
まずはその「基本構成」を身につけることが大事。

+ 物語を作り始める最初に、だから——

「あなたの主人公は誰で、どこにいついるのか。彼の目的は何であるか。彼の行動はどう開始されるか」

「その行動を妨げるものは何か。主人公はそれを解決できるのか」

「主人公にとっての結末は何か。ハッピーエンドか、バッドエンドか、デッドエンドか」

——あたりのことは、最低限でも決めていなければならない。

この辺が決まっていないと、まず作劇は迷走する。

上記を書き出し、その中での任意のイベントをターニングポイントに据えれば良い。

【演習問題 -次のストーリーを構成し、パラダイムに書きこみなさい-】

ストーリー：

高名な植物学者が、2人の助手と共に、グランド・キャニオンを流れるコロラド川流域のある地域の植物を調査・分類することを計画する。

しかし、彼らの筏は急流に流され転覆してしまう。

植物学者は重傷を負う。

助手の一人が助けを求めに出かけ、無事に戻って来る。

【4：4ページのあらすじを作る】

- + どんなシナリオを書くにしても、
「発端」「第一ターニングポイント」「第二ターニングポイント」「結末」
(≡「起」「承」「転」「結」)は、
絶対に確定しなければならない。
- + 逆にいえば、テーマをこの4つの要素に構成することが出来れば、
「ストーリー」を「ドラマ」という軸で“物語る”ことが容易になる。
- + ストーリーを(頭の中で抱えておくのではなく)
「書き出す」ことを、この段階で行わなくてはならない。
- + シナリオの執筆で最も難しいのは、
“自分が何(について)を書いているかを知り、また見失わないこと”である。
- + それを知り、かつ見失わないための有益な手段として、
「あらすじ」を書き出すこと。
- + 「あらすじ」は細かくなくていい。
1ページ=20字×20行=400文字として、
Act1 1ページ、ACT2 =2ページ、ACT3=1ページ、
合計4ページにまとめる程度がちょうどいい。
余分なことは書けないし、不足があればすぐわかる。
- + あらすじを書き始める前に自分に問いかけ。
「君のストーリーは、何についてのものなの？」
→それが明確でないと、あらすじをまとめることは困難。
- + 上記が明らかなら、先日作成したパラダイムとあわせ、同ストーリーを具体的にあらすじ化。
- + 始まりの場面を「1/2ページに書く」
第一ターニングポイントへの以降を、「1/2ページに」
第一ターニングポイントの出来事を「1/2ページに」

“主人公がぶつかる障害”に主軸を置いた第二幕を「1ページ使って」
第二ターニングポイントを「1/2ページで」
それ以降を(解決)を、「最長1ページ、出来れば1/2ページ以下で」

…これで、3 ページ少し～最長4ページに、話しの内容全てをまとめた『あらすじ』が出来上がる。

+ 長くなってしまったら、削る。

このあらすじ作成の目的は「骨ぐみだけを洗い出し、ザッと組み立てること」なので、
この時点で細かな部分が決まっている必要はないし、今後変化をしてもかまわないので。

+ この時点でのストーリーの完成度も問題視しなくてよい。

大事なものは、「書いてまとめる練習をすること」

+ シナリオ執筆は、最終的には経験値なので、こつこつ積み上げるべし。

【演習問題】

-あなたのストーリーをパラダイムに書きこみ、4ページのあらすじにしなさい-

【5：登場人物づくりの4要素（劇的欲求・ものの考え方・態度・変化）】

+ 「性格」とは、即ち「行動」である。

そのキャラクターが、「なにを言ったか」ではなく「何を為したか」により、そのキャラクターは性格付けられる。

+ 登場人物を作るためには“性格の根幹”を設定しなければならない。

（そのあとで、さまざまな特性やクセで陰影をつけていく）

+ 性格の根幹は、＜劇的欲求＞＜ものの考え方＞＜態度＞＜変化＞の4要素によって構築される。

+ ＜劇的欲求＞とは、そのシナリオの中で主人公が“手に入れることを望んでいる何か”を意味する。

悪い奴を倒し、世界を平和にしたい、でもいいし、

好きな女の子をカノジョにしたい、でもいい。

主人公の＜劇的欲求＞は、物語自体のセントラル・クエスチョン

（お話の課題。「その解決がなされるかどうか？」が、物語の最大の疑問となる）となるし、

敵役の＜劇的欲求＞は、主人公の障害の原因となる。

+ ＜ものの考え方＞は、すなわち、キャラクターのもつ“価値観”である。

価値観が明白であり、それが適切に表現されているキャラクターは、物語内でのハッキリとした立ち位置をその時点で確保できる。

“世の中は運命により支配され、私たちが自由意思と思っているものさえ、その一部だ”という価値観もあれば、

“人間、努力して出来ないことはない”という価値観もある。

こうした価値観＝＜ものの考え方＞の違いはもちろん、対立要素となり、ドラマ要素となりうる。

+ キャラクター達の〈ものの考え方〉を明確に理解できれば、キャラクターをブレさせること無しに、

さまざまなドラマ要素を物語内に積み増すことが可能となる。

+ 〈態度〉とは、上記の〈劇的欲求〉や〈ものの考え方〉を、物語世界内で、キャラクターがどう表現していくか、ということである。

“悪い奴を倒したい！”と思って、悪い役の本拠に一気に攻めていこうとする態度もあれば、
まずは情報収集という態度もあるし、仲間集めという態度もあるし、
「悪い奴以上の金と権力を得よう」という態度もある。

“全ては運命に支配されている”という価値観は、「だから何もしない」という態度でも示されるし、
逆に「必死で行動した結果を、“運命”として常に受け入れる」という態度でも示し得る。

〈態度〉＝表現の仕方、アプローチの仕方がかわれば、同じ劇的欲求を持ち、同じ考え方を
する人間同士でさえ、

「全く別のキャラクター」になる。

(例：同じ女の子を好きになってしまった、恋愛至上主義の、「誠実」な態度のキャラクターと
「軽薄」な態度のキャラクターとが出てくれば、

そこですでに、“三角関係の物語”が誕生する)

+ 〈変化〉は、物語の進捗にともない、キャラクターに影響を与えていく要素である。

キャラクターの全ての要素は、物語の進捗にともない、変化しうる。

(魔王を倒したあと、真の悪は国王であったと気付くかもしれない)

(運命なんて存在しないと悟るかもしれない)

(誠実なんて損するだけだと、今までの自分をかなぐりすてるかもしれない)

キャラクターの変化は、物語の進捗に“深み”を与える重要な要素として機能する。

が、“状況がどんなに変化をしても、キャラクターは一切変化しない”という〈態度〉も、もちろんアリだし、

うまくハマれば大変に格好良いものでもある。

+ <劇的欲求><ものの考え方><変化><態度>が明白になれば、そのキャラクターの性格の根幹は完成している。

あとは、ディテールでそれを補強していけばキャラクターは完成する。

↑そのやり方については、次のレッスンで。

【演習問題】

-主人公を決めなさい-

【6：人物に奥行きを与えるには？ -バックストーリーを徹底的に作っておこう-】

+ 登場人物作りには、以下のような代表的な方法がある

- > 性格の表を作る
- > カードに特徴を書いていく
- > 行動の図式を作る
- > 実在の人物をモデルにする

——基本的には、やり易い方法でやればOK。

ただ、登場人物に深みを与え、よりよく動かしてあげるためには、作成し/行っておくととてもよい事項がいくつかある。

+ 【登場人物の経歴】

→その登場人物が生まれてから、物語開始時点に至るまでの経歴を作成しておくが良い。

どこで生まれたか、両親はどんな人か、兄弟姉妹はいるのか、好きな物は何で、嫌いなものは何か。

どんな子供時代をすごしたか、どんな教育を受け、どんな環境で育ったか、初恋はいつか・・・等々

+ 【調査】

→登場人物の経歴を作成したら、そのバックボーンを調査しておく、登場人物をより深く理解できる。

登場人物の思想、感情、経験、バックグラウンドになりそうなものを、本でも実地でも、出来るかぎり範囲取材すること。

例えば、主人公が考古学者であるのなら、「何を専門に研究しているのか」を設定し、関連書籍を読んだり、

実際にその分野の研究者にインタビューをしたり、助言を求めたりすることをおけば、

「登場人物」という枠を超え、シナリオ全体によりいっそうの深みと奥行きとを与えられることは明白である。

シナリオの最初の一語を書き始めるまえ、どれだけの調査をしておけるかは、シナリオの出来を大きく左右する。

+ 【会話】

→ 「迫力が無く、リアルでなく、テンポの悪い」会話しかかけないのは、初稿では当たり前である。

我々が日常交わしている会話は、無駄に満ち溢れているものだから。

→ “writing is rewriting”。会話に関しては、とにかく書いて→リライトすること。

→ リライトの指針として『会話の役割』を理解しておくとうろしい。

→ 『会話の役割』は大きく以下の五つ。

- 1: ストーリーを進展させる
- 2: 読者や観客に事実や情報を伝達する
- 3: 性格を表現する
- 4: 登場人物間の関係性を示す
- 5: 場面をつなぐ

→ 『会話が性格を表現する』『会話は、登場人物間の関係性を示す』ということについて。

> 主人公が、他の人物とする会話は、

「主人公が、どういう人間か」「どう他者と接するのか」を照らし出すということ。

女の子と話すときだけ親切だったり、おしゃべりで親しげなのに自分をほとんど吐露しなかったり、無口だが時々口にする言葉には深みがあったり——

『その人物の、他者との関係性の持ち方』が、会話には如実にあらわれるので、

そこを意識することはすなわち「そのキャラクターにとって自然な台詞」を選び出すことを助けてくれる。

→ 『会話で、場面をつなぐ』事例

例えば、デートをする二人に会話させながら

「買い物」「映画」「食事」「公園」と場面を次次切り替えていくと、

会話は、『その複数のシーンを、一連の流れを持つものとして処理』させてくれる。

あるいは、主人公が恋人に電話をする。電話に出た恋人が会話をして電話を切る。カメラを

引くと、そのベッドに別の男が…

みたいな感じに、会話に場面を繋がせることもできる。

→ 会話の持つ役割を、一言でまとめるのならば『結びつける』ということになる。

会話は、登場人物同士、場面同士を結び付け、また書き手と作品、受け手と作品とをも結びつけてくれる。

→ そのように大きな力を持つ『会話』は、前述したように“登場人物の性格”によってその内容が決定づけられるものなので、

その意味でも、『登場人物の経歴を設定し』『きちんと調査する』ことは非常に重要な意味を持つ。

【演習問題】

-2、3の登場人物の経歴を書きなさい

【7：ヴィジュアル・ダイナミクス -人物の外見や音響との相乗効果-】

+ シナリオは(それが映画シナリオであれ、舞台シナリオであれ、ゲームシナリオであれ、マンガ原作であれ)

『映像で語られる(ことを前提とした)ストーリー』である。

故に、シナリオは「読む」だけではなく「見る」ことが出来るものでなければならない。

+ 『映像でストーリーが語られる』とは、具体的にはこういうこと。

+++++

男が人を殺す。凍りついた無表情のまま帰り血を沢山浴びる。

→ 男は家に帰り、シャワーを浴びる。男の帰り血は洗い流される、その目からは涙も溢れだしてくる。

+++++

この場合「帰り血」という映像を、「シャワーを浴びて洗い流す」ことは、台詞も説明も何もなしでも、

“罪を洗い流そうとしている”ことを暗示している。

また、男の涙は同様(言語的な説明がなくても)、男が殺人を後悔し、あるいは恐れ、あるいは悲しんでいることを暗示している。

+ また、『外見的特徴』で、登場人物の性格や欲求を語らせることも、『映像で語られるストーリー』の一形態である。

→ “いつも帽子を目深にかぶり、決して脱がない”男であれば「心を開きそうにない」ということを暗示できる。

また、その男が特定の人物の前でだけ帽子を脱ぐのであれば「その相手のことだけは信頼している」ということを暗示できる。

+ 『写真』を使えば、『映像に、過去のストーリーを語らせる』ことが出来る。

→ある男のアルバムを見る。と、その多くにおいて、幼児→少年と成長していく男は、彼の妹らしき少女とともに写真に映っている。

アルバムをめくっていくと、突然に、“全ての写真が乱暴に剥がされている”ページにぶち当たる。

そのページ以降、妹の写真は一枚もなくなり、男の写真からも笑顔が消えている。

…というような感じにやれば、“過去に、男の妹を、何か大きな不幸が襲ったらしい”ということが暗示できる。

+ 『映像にストーリーを語らせる』上で、最も重要なポイントは【映像が語っているストーリーを、他人の言葉で語らない】こと。

「見せているものを、決して説明しない」ルール。

→帰り血をシャワーで洗い流しているシーンで。

「この男の名はジャック。彼は親友を今まさに殺害してしまった」というナレーションがかぶさったら、説明に負け、映像は死ぬ。

しかし、

「ドーソン……何故 俺を裏切ったんだ」

とか、そういう主人公の呟きであれば、映像の意味と方向性とは補強される。

また、ナレーションをかぶせるにしても、

「二週間続くニューヨークの雨は、今日もあがりそうにない」

とか、『直接に状況を説明しないナレーション』をかぶせるのなら、

「どういう意味？」かを受けては気にして、映像により集中してくれる(可能性がある)。

ナレーションでも台詞でも、効果的に機能すると思われるものを映像にかぶせるのは良いが、『今 映像で見せているものを、言葉でもう一度説明することだけは、してはならない』

+ フラッシュバック（映像としてよみがえる記憶）は、写真等を使っている余裕がないときに使える、“映像による過去語り”の手段である。

うまく使えば強烈な印象として残るが、下手に使えば物語の流れを断ち切り、受け手を混乱させてしまう。

【演習問題】

-性格の視覚的力学について考えなさい。あなたの物語で、どのような手法が使える、使えないかを考えなさい-

【8：第一幕（ACT 1の執筆と構成） -カードにシーンを書き、並び換える-】

+ 今までの練習で作ってきたもの。

1：“テーマ、行動、登場人物”でまとめたアイデア。

「元々は映画カメラマンを目指していたが挫折し、今はTV局カメラマンをやっている中年男性が」

「アカデミー賞の授賞式のカメラをやることになり、撮影賞の受賞者が自分の元恋人であることを知り」

「激しく葛藤し、後悔し、決意する」——物語。

2:それから組み立てたシナリオのパラダイム

http://hexaquarker.com/scenario_paradigm_renshuu4shou.pdf

3:それから組み立てた4ページのあらすじ

http://hexaquarker.com/scenario_renshuu4_arasuji.txt

4:登場人物の経歴(キャラクターシート)

http://hexaquarker.com/scenario_renshuu_6th.txt

——これだけあれば（あと、本当ならキャラクターシートを作成するときに、必要な調査・取材はざっとすんでいる筈なので）

『物語は書ける』

+ 第一幕(アクト1)は、30ページで書く。

基本様式は

「最初の10ページで、主人公がどんな人物かを知らしめる」

「次の10ページで、主人公に行動をさせ、“物語のセントラルクエスチョン”を暗示か明示かする」

「次の10ページのラストで、物語は大きく展開する。(第一ターニングポイント)ので、そこまでは、そうもっていくべく書く、

+ その30ページを書くために「どのようなエピソードを準備すると良いのか」を考え、カードにどんどん書いていくと良い。

+ これ以上書き切れない。となったら、じっくり眺め、エピソードの繋がりを考え、「あ！」と思いついたら並べ替えると良い

(思いつくまでにカードをいじると混乱が深まるばかりになりやすいので注意)

+ カードを並び替え、物語の起点が定まったら、いざ書きはじめる！ その前に『バックストーリー』を書くが良い。

+ バックストーリーは「物語の起点開始前一ヶ月くらいまえから、物語開始時点までのあいだに、主人公が何を経験してきたか」の物語。

(2~3ページの小説形式でもよいし、メモ書きのラレツでも良い)

+ バックストーリーを書いた中に「ここが物語の起点の方が良いかも」という点が出て来た場合は、そこを物語の起点に。

その場合には、その起点からさかのぼったバックストーリーをもう一度。

+ バックストーリーは（今ここにいる主人公が）「どこから来たのか」を知っておくために、非常に重要。

主人公は、物語を経て『どこかへ向かう』わけなのだから、『どこから来て』→『今の場所にいるのか』を明確にしておけば、

物語を進めるべき方向性も、自然明確に定まっていく。

【演習問題】

- ・カードを作成し、並べ替え、アクト1の骨組みを作りなさい。
 - ・それが出来たら、バックストーリーを書きなさい。
-

【9：最初の10ページで全てが決まる -誰が主人公で、何の話なのか-】

+ 『最初の10ページで、そこから先を読んでもらえるか否かが決まる』

→故に、最初の10ページで 以下の三要素全てを提示しなければならない

■ 誰が主人公で (ストーリーを進展させるのは誰か)

■ 前提は何で (何について語られるストーリーなのか)

■ 状況はどうか (いつの時代の、どんな背景世界において、そのストーリーが展開させるのか)

+ 読み手が最初に注目するのは「執筆のスタイル」(≒文体) であるが、

それは“読み手の好みに合わせる事が非常に困難”な部分でもある。

しかし、上記3要素が全てきちんと提示されているシナリオであるのならば、

文体の合う/合わないを超えても、その先を読み進んでもらえる可能性は高くなる。

+ 故に、「書き方」よりも「書かれる内容」の方がはるかに重要。

「書き方」に捉われ時間を費やす暇があるのなら、『書く内容』をとにかく書いてしまい、推敲すべき。

(「書き方」面は、リライト時にいくらかでも整形しなおせる)」

+ 『批判は、シナリオの一部である』。

だからこそ、『批判に、執筆を邪魔させてはいけない』

→シナリオに限らず、創作活動の全ては“批判”を、内在させている。

(作り手自身が、自らの作品を批判せずにはいられない)

しかし、“批判”が真に有意なものとなるためには、

“作品が、或る程度にでも(例えば、10ページ分なり)まとまっている”ことが必要となってくる。

(作りかけ品は、作りかけ品に過ぎず、あらゆる評価の対象にそもそも成りえない)

よって、『批判に耳を傾けるのは、すくなくとも安定したひと固まりを形作って以降にする』ことと割り切り、

“作りかけ段階での批判には、耳を貸さない”よう心がけることが重要である。

特に初心者は、それが出来ないと最初の一步を永遠に踏み出せなくなる。

『初稿は、不細工で当然』。

『出来た初稿が、リライトする価値も無いものならば捨てれば良い。

リライトに耐えるのであれば、リライトして出来を良くしていけば良い』

【演習問題】

『主人公』『前提』『状況』に絞って、シナリオの最初の10ページを書きなさい。

ただ座って、書きなさい。

結果がいいか悪いかは問題では無い。

【10：プロットポイント I -Act1 の終わりで、次の展開への期待を抱かせる-】

+ 最初の10ページで、

- 誰が主人公で （ストーリーを進展させるのは誰か）
- 前提は何で （何について語られるストーリーなのか）
- 状況はどうか （いつの時代の、どんな背景世界において、そのストーリーが展開させるのか）

を提示することに成功したなら、次の10ページでは

- 主人公に行動させることにより、主人公を掘り下げていく

べく執筆を行う。

例えば

<主人公が探偵で>

<ミステリアスな浮気調査に係わる物語で>

<現在のシカゴの上流階級に、タフガ이의探偵が切りこんでいく>

——ということが、最初の10ページで提示されたのであれば、

[より具体的には、シカゴの下町の探偵が、上流階級の婦人に、旦那の浮気調査(一風変わったもの)を依頼されたのであれば]

次の10ページでは「探偵が調査に着手し、行動し、会話し（そのことによって、探偵の人物像をしらしめ）なければならない」

+ ストーリーは、常に“主人公に焦点が当てられ、解決に向かって前進する”ものである。
(そう出来ないなら、“誰が主人公で”が間違っている)

次の10ページで「主人公が行動に移り、自らを(受け手に)知らしめる」ことが出来ないのであれば、

その物語は最早迷走してしまっている。

多分、最初の10ページで、しっかりとした土台を作りそこなっている。

+ その場合は、前に戻ってやり直せばよい

+ 第3の10ページにおいては「主人公に、行動の方向性が劇的に転換させられる出来ごと」を体験させる。

これを“第一幕終末部のプロットポイント”と呼ぶ。

(レジュメ作成者注：私の常用語では「第一ターニングポイント」なので、以下はそのように記します。)

+ 上記、「シカゴの探偵の話」であれば、“依頼者なり、依頼者の夫なりが殺される”というのが、

第一ターニングポイントの典型例。

主人公＝探偵が「殺人事件の容疑者にされる」にせよ「事件解決に最も近い男」になるにせよ、

浮気調査の解決→殺人事件の解決、と主人公の行動の方向性は劇的に転換させられる。

+ 言い換えれば、こうなる

『第一ターニングポイントを経ることにより、

受け手は“物語の主人公が真に抱えている問題”が何であるのかを理解する』

+ まとめ。第一幕で書くべきは以下

<最初の10ページ> 主人公が誰で、何の話で、状況はどうか

<次の10ページ> 主人公はどう会話し、どのような行動をし、どう選択するのか

<次の10ページ内> 主人公の行動の方向性を劇的に変える何か (第一ターニングポイント)

【演習問題】

『主人公に行動させ、その人物像を見せるための <次の10ページ>』

と

『主人公の行動の方向性を劇的にかえるための (第一 TP である) <第三の10ページ>』

とを書きなさい。

書く為の準備とし、各10ページそれぞれで

「カードを並べての、イベント内容構成」を行いなさい。

【11：act2 で支離滅裂にならないために -ミッドポイントの発見-】

+ act2(第二幕)は、「ほとんどのシナリオライターが、最も書くのに苦労する部分である」ことを知っておく

→書き始め・クライマックスの高揚感は無く、しかし書かなくてはいけない(盛り込まなくてはいけない)要素は

最も多いのが Act2 であるから。

特に初心者は、そのプレッシャーに負け

「Act2 を大急ぎで駆け抜けるため、説明を羅列するだけのシロモノを書いてしまいやすい」。

+ それを防ぐためには「Act2」の目的を明確化し、常に見失わないことが必要である。

→【act2 は——

第一ターニングポイントで展開を迎えた主人公を“葛藤”させ、

葛藤を経た主人公を、問題との“対決”に向かわせ→第二ターニングポイント以降の解決へと向かわせる

——ため的一幕である】

+ act2 の本質である、<“葛藤”させ“対決”へ> という変化をより明確化させるためには、物語のまん真ん中 = “第二幕の中心点” = <ミッドポイント>において、何らかの象徴的なイベントを引き起こすことが非常に有効。

例えば「E.T.」(120 分映画)において、映画の真ん中 『61 分地点』というミッドポイントで発生するのは、

「ET phone home」という、あの有名な“ET が故郷に電話をかけたがる”というイベントである。

念のため、ETのストーリーラインは——

<ACT1>

- ・宇宙人である E.T.は、宇宙船が地球を離れるときに取り残されてしまう
- ・人間に見つかってしまった E.T.は、大人たちに追い回される
- ・郊外の住宅街に逃げ込んだ E.T.は、少年:エリオットに出会う

<<第一ターニングポイント>>

- ・エリオットは、弱っているE. T. を助け、自宅の戸棚にかくまって助けてくれる。

<ACT2>

- ・エリオットとE. T.とは友達になる
- ・E.T.はエリオットと心で結ばれ、E.T.は自分の意志をエリオットに伝えられるようになる

<<<ミッドポイント>>>

・「E.T. phone home」というメッセージを受け取って、エリオットは E.T.が故郷に帰りたがっていることを知る

(E.T.から見れば、「友達と離れたくない。しかし、故郷に帰りたい」という葛藤

エリオットから見れば「友達と離れたくない。でも、ETの願いは叶えてあげたい」という葛藤が発生する)

- ・エリオットの兄が「E.T.は病気なのかもしれない」という。
(この一言で、物語は葛藤から解決へと動き始める)
- ・E.T.のために、エリオットとその仲間の少年たちは、ガレージにガラクタを積み上げ始める。

E.T.は、それを使って原始的な通信システムを組み始める。

・通信は、屋外からしか送れない

・ハロウインの夜、仮想をした少年たちにまぎれた E.T.は、ともに森へと逃げ込み、母星へとメッセージを送信する。

大人たちの目をごまかすため、森の中、E.T.とエリオットは一晩雨に打たれる。

・E.T.が実際病気であることが明らかになる。E.T.は衰弱し、だんだんひどくなる。

<<第二ターニングポイント>>

・エリオットは E.T.を助けたい一心で、「信頼できる大人」である母に、E.T.を見せる。

母も大人たちも、E.T.を一生懸命に助けようとしてくれる。

しかし、E.T.は死んでしまう。

<ACT3>

(そして、物語はあざやかに“解決”を果します。詳しくはお近くのDVDショップで!)

——というもの。

+ つまり、<ミッドポイント>は、

1: ACT2・そして物語全体を「前半と後半」とに分け

2: 「何が、物語で本当に解決されるべき問題なのか」

(E.T.の場合は “E.T.は母星に帰れるか?”)を明らかにする

という二つの重要な機能を持つポイントである。

この「ミッドポイントをしっかり意識し、機能させる」ことが、

“Act2 を迷走させないための、最大のポイント”である。

(レジュメ制作者注:

シド・フィールドは今のところ説明をしてきてないので、一応。

ミッドポイントで明確化される「物語で本当に解決されるべき問題」を、

“セントラル・クエスチョン”と、「ハリウッド・リライティング・バイブル」等では呼んでいます。

また、シド・フィールド自体もその言葉を使っているので、以降、同

「物語全体を貫き、ミッドポイントで明示される、“物語で本当に解決さべるべき問題”」

を“セントラル・クエスチョン”と呼称します。

受け手の興味は、究極的には“主人公は、セントラルクエスチョンを解決できるかどうかなのか!?”

という問いかけによって維持されるもの<書き手は、そうあるように執筆・構成すべきもの>と、

私は理解しております)

【演習問題】

好きな映画を三回繰り返してみなさい。

一度目は、楽しんで。

二度目は、メモを取りながら。

三度目に、構成を分析し、「その映画のミッドポイント」を見つけなさい。

【12：ミッドポイントで事件が起こる -それはストーリーの折り返し点-】

+ ミッド・ポイントの機能。

前項で学んだ通り、ミッドポイントは

1: ACT2・そして物語全体を「前半と後半」とに分け

2:「何が、物語で本当に解決されるべき問題なのか」

(E.T.の場合は“E.T.は母星に帰れるか?”)を明らかにする

——という重要な役割を持つ。

それは、言い換えるのならば

『ミッドポイントまでは“物語が広がっていき”、ミッドポイント以降は“物語が収束していく”』

ということでもある。

+ また、アクト1で明らかにした

「誰が主人公で」

「何についての話で」

「どういう状況か」

のうちの『何についての話を思い出させる』（≡セントラル・クエスチョンを再提示する）

のが、ミッド・ポイントの役割であるともいえる。

- + しかし、ミッド・ポイントは、第一、第二ターニングポイントのような、『事態を明白かつ劇的に大転換させる』という性質はもたない。

「ある女が殺される」が、第一ターニングポイント、
「真犯人を名探偵が明らかにする」が第二ターニングポイントの推理物なら、

『その事実を知れば、事件への視点を大きく変えることが出来る事実が、明らかになる』
(新視点からなら、事件の真相へたどり着くことが出来る。

しかし、辿りつく為には探偵・あるいは受け手の素晴らしい推理力が必要なので、
その“事実”がそこまで重要だとは、大多数の受け手にはその時点では気付けない)

…というイベントを、ミッドポイントに据え付けると物語は非常に機能しやすくなる。

- + さらに言い換えれば、

『第一、第二ターニングポイントは、“誰の目にも解るよう、物語を展開させる”のが仕事』
で、

『ミッド・ポイントは “そうと気づかれぬようさりげなく、物語を緩やかに帰結へと向かわせる
のが仕事”』 であるともいえる。

- + それゆえ(書き手にさえ)「自分の物語の正しいミッド・ポイント」はなかなか定めづらい。

ミッドポイントを真に正しく設定する方法は

1:「仮のミッドポイント」を設定し、シナリオを書きあげる

2:シナリオ全体を読み返し「仮のミッドポイント」が、ただしいものであったかどうか
(想定通りに機能しているかどうか) を評価する。 ただしければOK。

3: 想定通りに機能していない場合は

“その出来事を経ることにより、物語が収束へ向かい始める”場所をさがして、そこをミッド・ポイントに据え、全体をリライトし、物語の構図をより明確にする

—— というものしか、(特に三幕構成に慣れないうちは) ないかもしれない。

- + ミッド・ポイントを経て、セントラル・クエスチョンは再提示され、「解決へと流れを変え始めた」物語は、やがて全ての要素を一点に収束させ、『劇的な解決の瞬間』を迎える。
この『劇的な解決の瞬間』が第二ターニングポイントである。

(探偵ものなら、事件の真相が解り、真犯人が明らかになる。など)

【演習問題】

以下のストーリーの構成を明らかにし、

Act1、第一ターニングポイント、Act2、ミッドポイント、第二ターニングポイント、Act3 にわけなさい。

ストーリー:

雑誌の取材でパリに来たアメリカ人ジャーナリストが、文化省の高官として活躍している若いフランス人女性と出会う。二人は恋に落ち、肉体関係を持つ。取材が終わり、ジャーナリストはアメリカに帰らなければならない。飛行機に乗る時、彼は きっと戻って来ることを誓う。

【13：Act2を前半と後半に分けよう - “ピンチ” という概念-】

- + ドラマチック・コンテキスト（劇的状況を成立させるための背景）について。

例えば 第二ターニングポイントでの出来事が

「マッチャマカラン将軍は、首都の放棄とゲリラ戦にの徹底交戦を決意する」

であった場合、

『どんな“背景”

（それは敵軍の攻勢かもしれないし、味方の裏切りかもしれないし、
政府と軍の対立かもしれないし、個人的・心理的なナニゴトかかもしれない）
によって、その劇的（決定的）な出来事へと至ったのか』

について、当然に物語は説明・描写をしなければならない。

この（説明・描写されるべき）『劇的状況に至るまでの背景（文脈・流れ）』のことを、

<ドラマチック・コンテキスト>と呼ぶ。

- + ドラマチック・コンテキストを正しく定める（シナリオ中で機能させる）ことが出来れば、
第一ターニングポイント、ミッドポイント、第二ターニングポイントは正しく（劇的に）機能し、
物語はしかるべきエピローグを迎えることが出来る。

物語の『構成』が骨であるのなら、その骨と骨との間を繋ぎ、
“動き出す”ことを可能にする肉であり血であるものが、ドラマチック・コンテキストであるといえ
る。

- + ドラマチック・コンテキストを正しく肉付けていくために注意すべき最初の要素は

「時間枠を、正確に設定する」ということである。

第一ターニングポイントから、第二ターニングポイントに至るまでの時間が一日なのか、一月なのか、一年なのか、十年なのかを、書き手は正確に把握しなければならない。

+ 次に、ミッド・ポイントで Act2 の時間枠を「前半」と「後半」とに分割する。
（“等分”ではなく、“分割”。Act2 全体が二週間の話なら、
＜「三日」-ミッドポイント-「四日」＞ でもいいし、＜「6日と23時間」-ミッドポイント-「1時間」
＞でもいい）

+ この分割により
“「ACT1 & ACT2 前半で物語が構築され」 ミッドポイントを経て 「Act2 後半 & Act3 で物語が解決される」”
という <物語全体の流れ> は、より明確に整頓される。

+ 分割が済んだら 『Act2 前半』 『Act2 後半』 それぞれに（物語の血となり、肉となるべき）
素材（エピソードやアイデア）を取捨選択し組みこんで並べていく。
その際に“ピンチ（＝克服すべき障害・葛藤）”を、Act2 前半、Act2 後半に盛り込むと、Act2 はより劇的なものになる。
ピンチの存在によって、ストーリーはより密接に結びつけられ、また 本筋からの脱線が防止される。

+ 「スターウォーズ・ジェダイの復習」の Act2 の構成は（主人公、ルークによる）

＜第一TP＞ ハン・ソロの救出

＜ミッドポイント＞ “新たな”デス・スターを破壊する任務に就く

<第二TP> ダースヴェェダーとの対決

という三点を骨としている。

この中に盛り込まれるさまざまなエピソード群を、本筋から乖離させない(骨と肉とをしっかりと結びつける)ために、
“ピンチ”として

<第一TP> ハン・ソロの救出

[ピンチ1:ジェダイの長老 ヨーダの死]

<ミッドポイント> “新たな”デス・スターを破壊する任務に就く

[ピンチ2:ルークが武器を捨てる]

<第二TP> ダースヴェェダーとの対決

という出来事が、それぞれ、「ACT2前半」「ACT2後半」に盛り込まれている。

+ Act2 のまとめ方

1:ミッド・ポイントを設定する

2:時間枠によりAct2を前半と後半とに分割し、ドラマチック・コンテキストを定める

3:ピンチ1、ピンチ2を明確化するか、挿入するかする。

——以上をきちんと行えば、Act2、ひいては物語の全体像がはっきりと見えてくる。

■ 演習問題

http://hexaquarker.sakura.ne.jp/sblo_files/hexaquarker/image/rennshuu_13.png

のパラダイム図を元に、

1:「ピンチ1」「ピンチ2」の内容を適切に設定しなさい。

2: そうするためには<ドラマチック・コンテキスト>を整備することが必要なので、そうしなさい。

【14：第二幕を書く -基本コンセプトは「対決」と「葛藤」-】

+ 以上のトレーニングによって、第二幕を書くための準備は整っている。
実際に書く為の手順は、以下。

+ まず、第一幕で行ったように

「出来ごとの内容をカードに書き」

「そのカードを並べ替え、物語の順番を最適になるよう整頓し」

「必要ならば、カードの内容を変更する」

ことにより、主人公を十二分に葛藤させる第二幕前半を構成する。

第二幕前半で使うカードの枚数は(120分映画の場合は) 14枚。

+ カードを並び終えたら、書き始める。

最初の10ページを書き終わると、次の10ページでは「ピンチ1」へ進んでいく。

ピンチ1へいたるまでの「描写」をしっかり行いつつ、

(資格的な要素を、効果的に働かせることを常に意識しつつ)

実際にピンチ1を書く。

前半の第三の10ページは、ミッドポイントへと進むための出来事、描写。

それを書き終えたら、ミッドポイントを書く。

ミッドポイントの役割は

「物語全体の前半で構築されてきた『問題』が、

そこを気に(読み手に明示されていても、されていなくても)『解決』に向かい始める」こと。

ので、主人公を、(そこまででどうであっても)ここでは「能動的に、事態の先頭にたち」

物事に取り組みさせるようにする。

- + ミッドポイントを終わったら、第二幕後半。また 14 枚のカードを用意し、同じように構成する。

- + やることは、前半と同じ。
10ページ→ピンチ2への10ページ→ピンチ2→第二ターニングポイントへの10ページ→第二ターニングポイントへ。

- + アクト2は長いので、『1日に10ページ』ずつ書き進むことを積み重ねる意識で、自分にあったペースで。

- + 書いていて思い浮かんできた、“自分の作品に対する批評・評価は”
『すぐにシナリオ改善に役立てようとせず、ひとまずは【別の紙に書いておく】こと』
それらの点は、(ひととおりを書き終えたとき以降の)リライトのためにとっておく。

- + 書いていく間に、ストーリーは変っていく。
細部ではなく『構成を変える必要』を感じたのなら、カードを見直し、並べ直し、
その結果『実際、変えた方が良い』と確信できたのなら、どんどん変えるべき。
「細部に捉われず、根幹をしっかり見る」ことが大事。

- + どうしてもうまくいかないときは、スパッと書くのをやめる。
そして、カードの段階に戻り、「書かれている内容が、ストーリーの中でどう機能しているのか」
というレベルから見直していく。

書き進めることができなくなるのは、技術的な問題ではなく『構成が、どこかで狂っているから』
な可能性が高い。

ので、その場合には一端、書き進むのを止め、方向性を見直すことが非常に大切。

■ 演習問題

上記の書き方を参考に、実際にアクト2のシナリオを書きなさい。

【15：第三幕はシナリオの解決部 -解決されるべきことは何か?-】

+ 第三幕(ACT3)とは、第二ターニングポイント以降、シナリオの終わりまでの部分を言う

+ ACT3で“為されなければならない”ことは『解決』

つまり

1:主人公の抱えている最大の課題(セントラル・クエスチョン)への主人公が出す回答を示し

2:その回答による劇的状況の変化(≒物語の結末)を示し

3:未回収の伏線を回収しおえる

——ことである。

+ ハッピーエンドにするか、悲劇にするかは書き手が決めるべきこと、が。

「善と悪との長い闘争において、(ロングスパンでは)常に善が勝利を収めていきたから、
今日このような形で人類が存続していること」

「それは、人類が善の実現を悪の実現より強く望んできたということ」

は、考慮にいれるべき要素である。

+ 全滅エンドは、決して流行らない。

+ ただ、「自分のストーリーに合う結末」が全滅であるなら、それもよし。

“受け手が求めている(と思われる)結末”と“自分のストーリーが最も見事に完結する(と思われる)結末”、

どちらでも書けそうなときは、両方書いてみて、自分なり第三者なりが“より良い”と判断する方を得られれば良い。

“効果的な結末”になっているかどうかは、書き切って、時間をおいて読み直してみないとわりと解らない

(書き終えた昂奮が判断を誤らせるから)

+ Act3 には、“必須の要素”は無い。

が、解決させる（セントラルクエスチョンを解消する）ために必要な要素が、ここまで描き切れていないのであれば、

その要素を消化するシーンは、もちろん必要となる。

また、必要を感じるのであれば、ACT3 内にピンチ、他、今までで学習した劇的要素いずれを盛り込んでもかまわない。

（が、“長すぎる = <解決以外の要素の多すぎる> ACT3”が面白いかどうか、は考慮に値するべきことだとも個人的には）

+ ACT3 を書く手順は以下の通り

- 1: ストーリー上で、未解決の問題、未回収の伏線を取り出す
- 2: それらの出来るだけ多くを解決できるようなシーンを考える
- 3: 「2」で考えたシーンで解消しきれない諸問題を解消するシーンを考える
- 4: カード並べ替え方式を使って、もっとも綺麗に、劇的に構成されるよう、シーン群を並べ替える
- 5: 書く（もし、“書き終わりたくない気持ち”が出てきたら、
「初稿の書き終わりなんて、全体の三分の一だ」と自分に言い聞かせると良い）
- 6: 終わりまで書きあげ、エンドマークを打つ。
- 7: 自分の好みの飲み物で乾杯して、ニヤニヤする。
- 8: 一週間くらい、そのシナリオは放置する。

【演習問題】

ACT3 を書きなさい

【16:書くこととは推敲すること！ -リライトで何を整理・修正するのか-】

+ リライトとは『初稿を書いている内に(物語の“本筋”に対し)歪んでしまった部分を叩き直す』作業。

+ そうするために、文章・台詞を変更し、あるいはシーンをより適切なものに変更するのは良い。
それが機能していないとハッキリすれば、イベントをまるまる削除し、あるいは変更をしても良いが。

万が一にも“本筋を変更しよう”してしまうのなら、その物語はその時点で破壊される可能性が高い。

+ リライトは、二段階に分けると良い。

一次リライト = 初稿の、本筋に対する歪み部分を直していくためのリライト。

二次リライト = 一時リライト済稿の、細かな部分をブラッシュアップしていくためのリライト。

+ 一次リライトはこのように行う

1: 初稿を、最初から最後まで一気に読みとおす。(メモをとったり、読みながらリライトしてはいけない)

2: 「なんて酷いものを書いたんだ」と、布団に潜って自己嫌悪して、立ち直る (省略しても良い)

3: 落ち着いたら、全体を、今度は幕と要点ごと

(act1、第一ターニングポイント、act2 前半、ミッドポイント、act2 後半、第二ターニングポイント、act3) に分割し、ひとつずつにリライトを かけていく。

4: 具体的な “修正のためのヒント” は以下

4a「会話に頼り過ぎていないか？ その“説明くさい会話”は描写(映像での表現)に変更できないか」

4b「第一TP、ピンチ1、ミッドポイント、ピンチ2、第二TPはきちんと機能しているか？ 本筋からういていないか」

5: 実際の修正のための手順は以下

5a「その一幕を読み直し、今度はメモを取り、“どう直したいか”をハッキリさせる」

5b「“どう直したいか”がハッキリしたら、本筋と修正方針とを元に、カード(=イベント内容)を見直す。必要に応じ、カードを変更し、あるいは再度並びかえる」

5c「変更したカードに従い、初稿を修正する」

6: 全幕について、同じことを行う

+ 1次リライトを終えたら、2~3日休んでから二次リライト

二次リライトで やるべきは「シナリオを、より読みやすい形に整え直す」こと。

ここで必要なのは作文技術。物語を“作る”ことはもう完了しているので、“執筆する”ことのみを意識する。

<レジュメ者注:『日本語の作文技術 (本多勝一/朝日新聞社出版局)』が、その辺の勉強にはとても役立ちます>

+ 「残すか、削るか迷った要素は、削るべき」(必要要素なら、そもそも迷わない)
削って、不足を感じたら、寄り無駄の無い、必要な文言を新たに書き足せば良い。

+ 文章的なブラッシュアップは、終わりどころが難しい。
ので、『自分の中での完了のルール』を定めておくと吉。
例えば <読点を取ったり付けかえたりを繰り返し始めてるのに気付いたら、終了> とか。

+ 完璧な文章も、完璧なシナリオも、残念ながら現実の世界には存在しない。
不満なところがあっても、現時点の自分での対処が困難ならば、それは次の課題として、“現時点でのベスト”を提出すれば良い。
というか、そうしなければ「シナリオは永遠に完成しない」。

【演習問題】

リライトをしなさい

【17：終わりに -シナリオの需要は広がる一方だ-】

+ シナリオが優れている映画作品には、以下のようなものがある。

『チャイナタウン』、『白いドレスの女』、『スクープ -悪意の不在-』、『アニー・ホール』

+ シナリオ（作品の一部としてではない、書かれたシナリオそのもの）が評価を受ける場合、着目されやすい点は『文体』『ストーリー』『登場人物』『前提（舞台・状況設定）』である。

+ より具体的に。

『文体』 : 読みやすいか。リズムが良いか。かつイメージを伝えてくる（視覚的である）か。

『ストーリー』 : 何についてのストーリーか。構成はしっかりしているか。納得できるか。何かを感じさせるか。

『登場人物』 : 共感を持たれる主人公であるか。登場人物群は多彩であるか、立体的であるか、かつ調和が取れているか。

『前提』 : 魅力的か。視覚的に優れているか。

+ 大手映画会社の「脚本の評価シート」を見ると、“シナリオが、どのように客観評価を為される”かを知る助けになる。

それは、以下のように構成される。

「ジャンル」（どんなジャンルかを、ひとことで）

「あらすじ」（そのシナリオの簡潔なあらすじ）

「要約」（あらすじで省いた細部を補強した、1 ページ半くらいのもの）

「分析評価」（以下の各項目について、評価者の寸評をおよび、優・秀・良・可・不可 的な、段階評価を加えていく）

1:登場人物 A :人物設計 B:展開(その登場人物の変化)

2:会話

3:ストーリー A:設計 B:展開 C:ペース D:解決

(レジュメ制作者注:「脚本の評価シートについては『ストーリーアナリスト—ハリウッドのストーリー分析と評価手法』/ティ・エル・カタン、愛育社)、という本が詳しいです。ただし、三幕構成についてある程度理解してないと、非常に読解難易度が高い本かと思われます←知ってること前提で書かれてるので)

-
- + シナリオの数は多く、シナリオライターの数は多く、シナリオライター志望者の数はさらに多い。
1984 年度、アメリカ西地区の脚本家組合に新規登録されたシナリオの数は、1 万 8000 を超える。
 - + メディアの発展により、シナリオを書く人の数は爆発的に増えるだろう
 - + それは、シナリオライターが活躍する場面が広がり、増加するということでもある。
 - + シナリオを「書きたい」という人は多い。「書く」人は少ない。
 - + 書きたい人から書く人になるためには、書くのが唯一の道。
そしてその道の辿り方は、このワークブックに解説済み。
 - + 何を言うか、何を思うかではなく、「何をしたか」で性格は決まる。
 - + シナリオの執筆には時間がかかる。
自らが目的や課題を設定し、それを達成することなしには、完遂できない。

それが「シナリオを書く」ということである。

【課題】

シナリオを書くか、書かないか。自分で決めなさい。
