

2004. 9. 30 シナリオの会 第2回

映画の

シナリオの書き方

How to Do a Scenario

for the Cinema

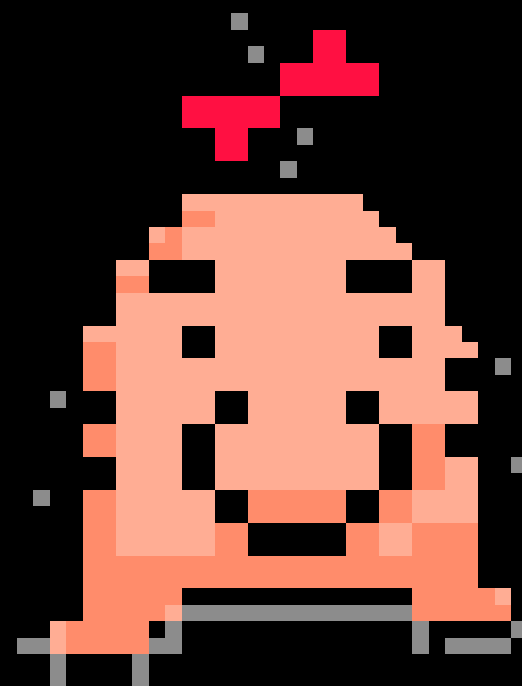
目次

1. シナリオのフォーマット
 - 1.1. 原稿用紙
 - 1.2. 表紙
 - 1.3. 人物表
 - 1.4. 本文
 - 1.4.1. 柱
 - 1.4.2. ト書
 - 1.4.3. セリフ

2. 映像技術とシナリオ
 - 2.1. カメラによる特性
 - 2.1.1. ズーム
 - 2.1.2. フレーム
 - 2.1.3. 視覚の優位
 - 2.2. 編集による特性
 - 2.2.1. 時空間の無制約
 - 2.2.2. モンタージュ
 - 2.2.3. ナレーション・タイトル

3. シナリオの基本的な構造
 - 3.1. 葛藤
 - 3.2. 起承転結
 - 3.2.1. 起
 - 3.2.2. 承
 - 3.2.3. 転
 - 3.2.4. 結

ほろろーん



1. シナリオのフォーマット

映画の中身さえよければ
脚本の書き方なんてどうでもいい

というのも一理あります **が**,

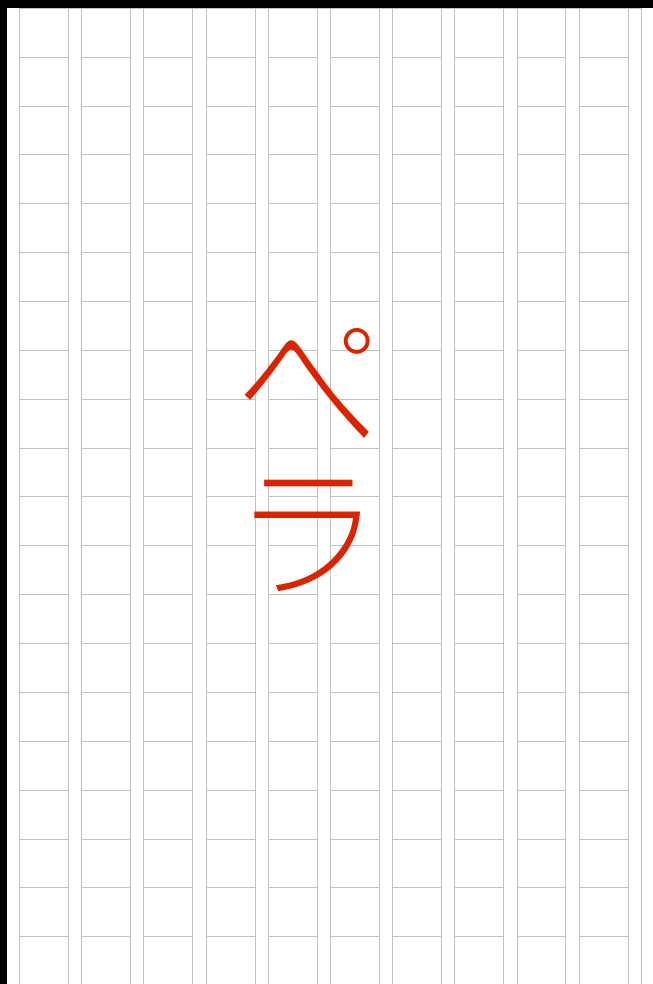
その素晴らしい中身を
どうやって人に**正確に**伝えますか？

そのためにあるのが、シナリオの形式です。

1.1. 原稿用紙

手書きの場合、普通は
二〇〇字詰原稿用紙を使う
らしい。
これをペラと言います。

20字



10行

けれどもほとんどの人は
パソコン使うだろうし、
別にこだわる必要は
ありません。
読みやすければ
それでいいと思います。

1.2. 表紙

又めるたまご

中村光宏

こんなこと言わなくてもいいだろうけど、もしかしたら雑誌に応募する人もいるかもしれないので触れておきます。

表紙を作るときは、タイトルを用紙の中央に

大きく、

それから作者の名前を横にちゃんと書いておくこと。

1.3. 人物表

人物	
王様	(34)
福沢諭吉	(67)
殺しの銀子	(25)

名前

年齢

表紙の次は登場人物の表を書きます。

名前と年齢を書いておけばそれでOKです。

主役
脇役
端役
エキストラの

順に書いてください。

ちなみにー

主役—要するに主人公.

脇役—お話と関係のある重要人物.

端役—お話とは関係ないけどセリフのある人物.

エキストラ—お話とは関係なくセリフもない人物.

と、いうことになっています.

1.4.1. 柱

○王様の賃貸住宅(夜)

狭くて散らかった茶の間に王様と福沢諭吉がいる。コタツがあり、天板の上にミカンの入った籠が置いてある。福沢諭吉はコタツに潜って熟睡している。王様はテレビを見ながらミカンの皮を剥いている。皮を全部剥いて、実を半分に分けると、不審な紙片が出てくる。

王様「おーやあやあやあやあや、こーれはいったい何でしょうねえ。夏目さんや」

お話がいつ、どこで起こっているのかを示すものです。

字下げはせず、頭に○や□を置いて書き始めます。

昼なら省略するけど、夜や早朝など特別に指定のいる時間帯は

(夜)の

ように書いておきましょう。

1.4.2.ト書

○王様の賃貸住宅

I 2~3字

王様「あーやあやあやあやあや、こーれ	狭くて散らかった茶の間に王様と福沢
はいったい何でしょうねえ。夏目さんや」	諭吉がいる。コタツがあり、天板の上
	にミカンの入った籠が置いてある。福
	沢諭吉はコタツに潜って熟睡している
	王様はテレビを見ながらミカンの皮を
	剥いている。皮を全部剥いて、実を半
	分に割ると、不審な紙片が出てくる。

登場人物の動作や
舞台の設定を示します。

2~3字インデントします。

必要最小限

具体的に

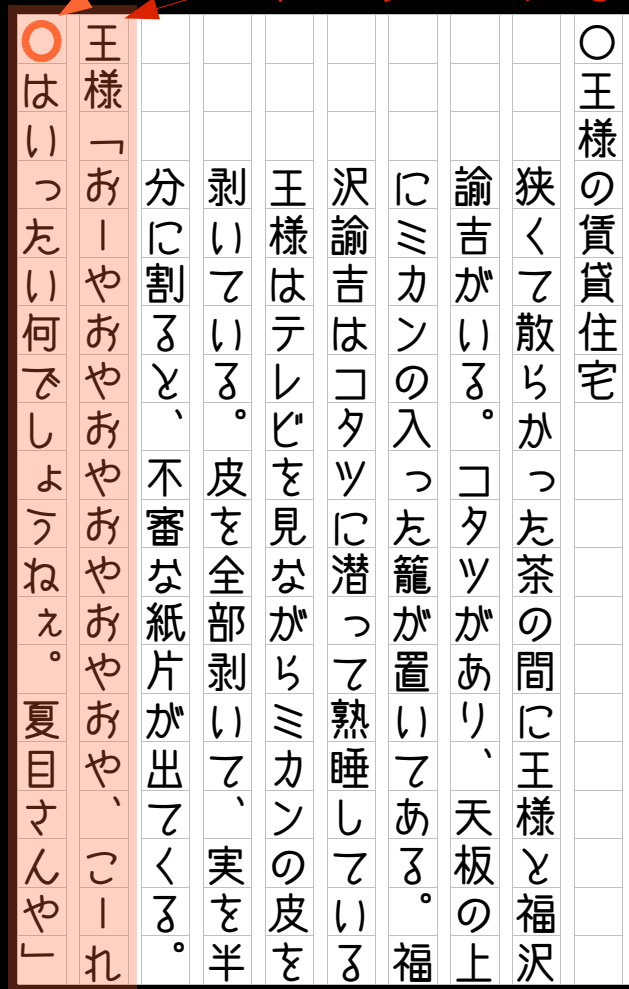
書いてください。

文学的な表現、
複雑な心理描写は **厳禁!**

飽くまで
カメラに写ることを。

1.4.3. セリフ

インデントあり
インデントなし



言わずもがな、登場人物の喋る言葉です。

これも言わずもがな、人物「(セリフの内容)」のように書きます。

インデントはしません。

ただしセリフが長くて複数行に跨るときは

2行目から1字インデントします。

形式については
だいたいこんな感じですよ。

つまらない知識かもしれないけど、
これを知っておけば
少なくとも人に読んでもらえる
シナリオが書けると思います。

2. 映像技術とシナリオ

僕らが書こうとしてるのは
飽くまで**映画**のシナリオです。

映画のシナリオを書くんだから
映像技術について少しくらい分かってた方が
いいとは思いませんか？

そういうわけで
映像技術とシナリオについて
重要なところを簡単に見てみたいと思います。

2.1. カメラによる特性

映画の
いちばんの根本は、
何といても

カメラです。



写真はSONY DCR-VX2100

シナリオは
映像化するために
ありますから、
当然
カメラの機能に
大きく左右されます。

それでは

シナリオと
カメラの機能との
関係を

大まかに
見てみましょう。

2.1.1. ズーム

たとえば思い浮かべてください。

画鋲の入ったトウシューズを履いてしまったバレリーナ。

これをどう表現しますか？

演劇だと、小さな画鋲が観客に見えるわけがない。そこでこんな風に表現します。

要するに、**説明的なセリフ**を使うしかないわけです。

「ああつ！
トウシューズに
画鋲が！」

2.1.1. ズーム

一方、映画だとどうでしょう？

こんなセリフを使わなくても →

クローズアップ

で一発です。

このように、
カメラのズーム機能は
映画のシナリオに大きく影響しています。

「ああっ！
トウシユーズに
画鋏が！」

2.1.2. フレーム

カメラには枠があります。

写りの
まかせ
んは



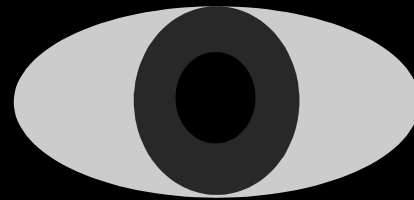
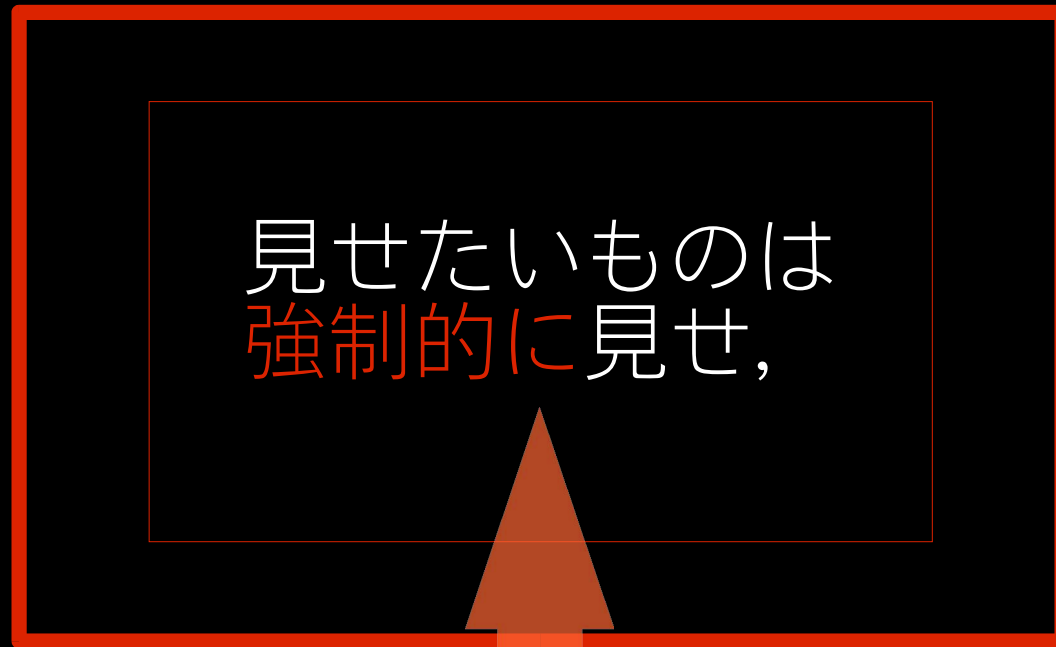
枠の内側は
写っても、

つまりどういうことかというところ

2.1.2. フレーム

観客の眼はフレームの内側にしか行かない。

逆に
見せたく
ないもの
は隠す。



そういう演出が
映画では可能です。

2.1.3. 視覚の優位

ヒトは視覚的動物だと言われます。

百聞は一見に如かずという
言葉のとおり、
ヒトは眼で見たものを
もっとも重要視する動物です。



で、映画は基本的に**視覚の芸術**です。

小説のように言葉を尽くさなくとも、
映像の与えるリアリティはものすごい。

ここが映画の優れた点なんだけどー

2.1.3. 視覚の優位

映画は
眼に見えないものを
描くのが苦手です。

たとえば—

ビタミンA不足で
網膜の錐体細胞の
レチナールが
生成できないなあ



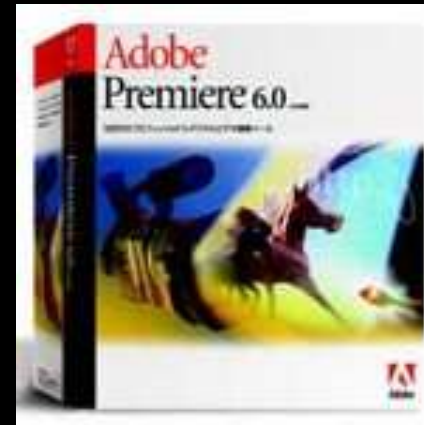
こんなことを考えていても、
それはカメラには写りません。
小説とは勝手が違うところです。

複雑な人の心をいかにしてカメラに写すか、
これがシナリオを書くときの課題のひとつです。

2.2. 編集による特性

カメラと同じくらい
映画にとって重要なのが

編集です。



現在はノンリニア編集の普及で
昔では考えられなかったような
芸の細かい作業が可能となりました。

編集技術はシナリオを書く上で**大前提**となります。

では、編集についても大まかに見てみましょう。

2.2.1. 時空間の無制約

編集とは基本的に観客に

連続しないフィルムをつぎはぎすることです。

時間も空間も飛び越えた

フィルムの断片を繋ぐことによって

こんな風に旅をさせることができます。 また一

2.2.2. モンターージュ



こんなカットが連続したら



たとえばこんなカットと

ブルース・リーの気持ちが
なんとなく分かります。

こういうモンターージュも映画ならではの特徴です。

2.2.3. ナレーション・タイトル

また、映画では
タイトル（字幕）やナレーションなどで
作品を好きに加工することができます。

ちなみに、このプレゼンも
タイトルや効果音を駆使してます。

使い勝手は悪いけど、
うまくやれば効果的に作品を演出できます。

シナリオを書くうえで有効な選択肢です。

以上,
映像技術とシナリオの関係について
かいつまんで見てきました.

ハードの部分の知識は
シナリオを書くうえで
けっこう役に立つと思います.

3. シナリオの基本的な構造

2. では映画のハード的側面をみてきました。

しかし

カメラさえあれば映画が撮れる
というわけではありません。

映画にはもうひとつ、小説や演劇から引き継いだ
物語や劇性という大事な要素があります。

ここではそれらについて俯瞰してみます。

3.1. 葛藤

2.1.3. でも触れましたが、
映画は眼に見えないものを描くのが苦手です。

たとえば小説には地の文があるので
人間の内観を描写できますが、
映画だとそうもいきません。

そこで映画は演劇から
ドラマツルギー（演出術）という
便利な道具を借用しました。

ではドラマツルギーとは何か？

それは一言でいおうなら

葛藤

です。

3.1. 葛藤

たとえば

『ロミオとジュリエット』 →
を思い出してください。



大昔から犬猿の仲の
キャピュレット家とモンタギュー家。
両家の壁に遮られて
愛の炎をたぎらせる男と女。

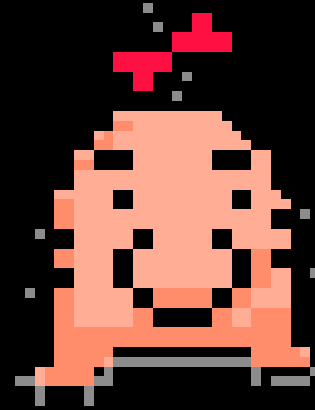
「ああ ロミオ！
あなたは どうしてロミオなの?!」

そんなお話でしたね。

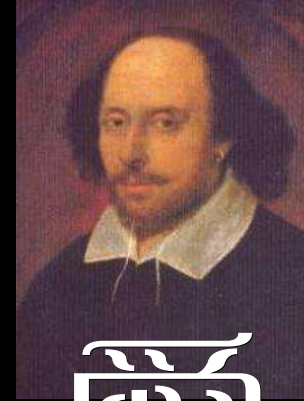
3.1. 葛藤



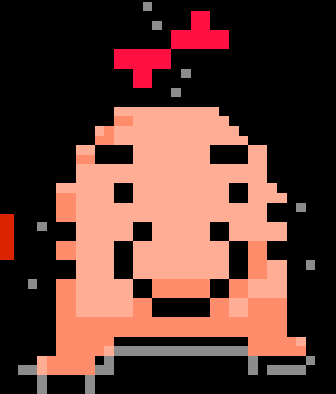
二人の愛を効果的に表現するにはどうしたらいいか？
シェークスピアさんは考えました。



ロミオ



愛



ジュリエット

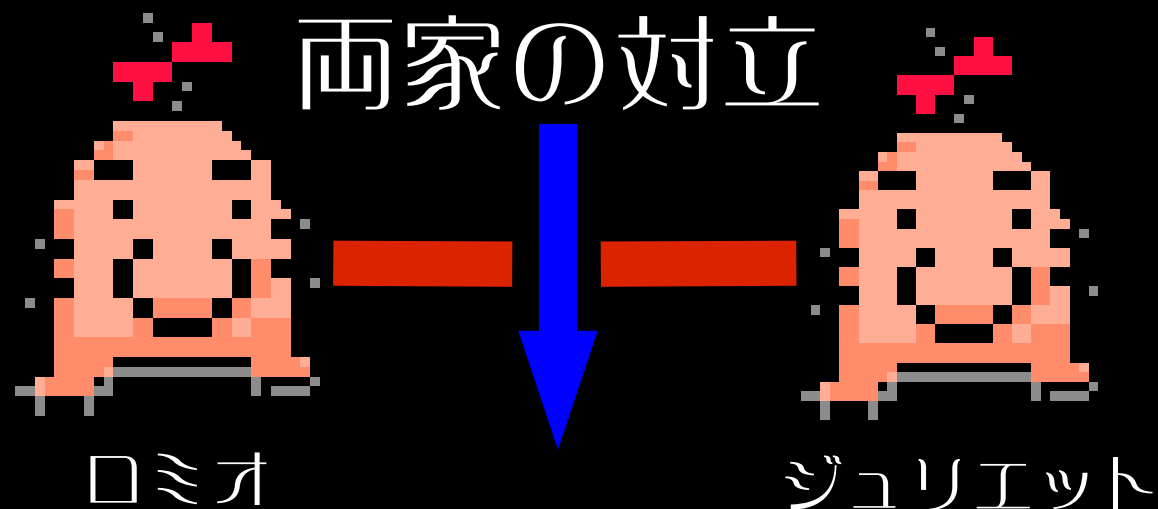
「そうだ！ 二人の愛を邪魔してやればいい！」

つまり、二人の間に両家の対立という葛藤を設けることによって、二人の愛をより強調し、芝居をいっそう劇的なものに行っているわけです。

3.1. 葛藤

これはとっても
分かりやすい例だけど、
注意して見ていれば

どんな演劇や映画でも
それは



葛藤の連続

だということが分かります。

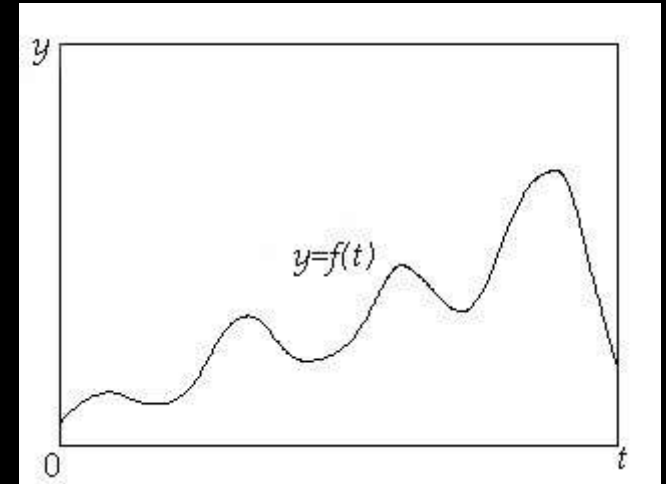
表現したい物事に、別の何かを対面させてやる。

こういうテクニックがシナリオには必須です。

3.2. 起承転結

ここでちょっと数学っぽいお話。
 t を時間, y を観客の感情として
理想的なグラフを描くと
どのようなになるでしょうか？

答えは →



関数 $y=f(t)$ は, 局所的な振動を繰り返しながら
大局的にはいびつな弧を描く n 次曲線となります。

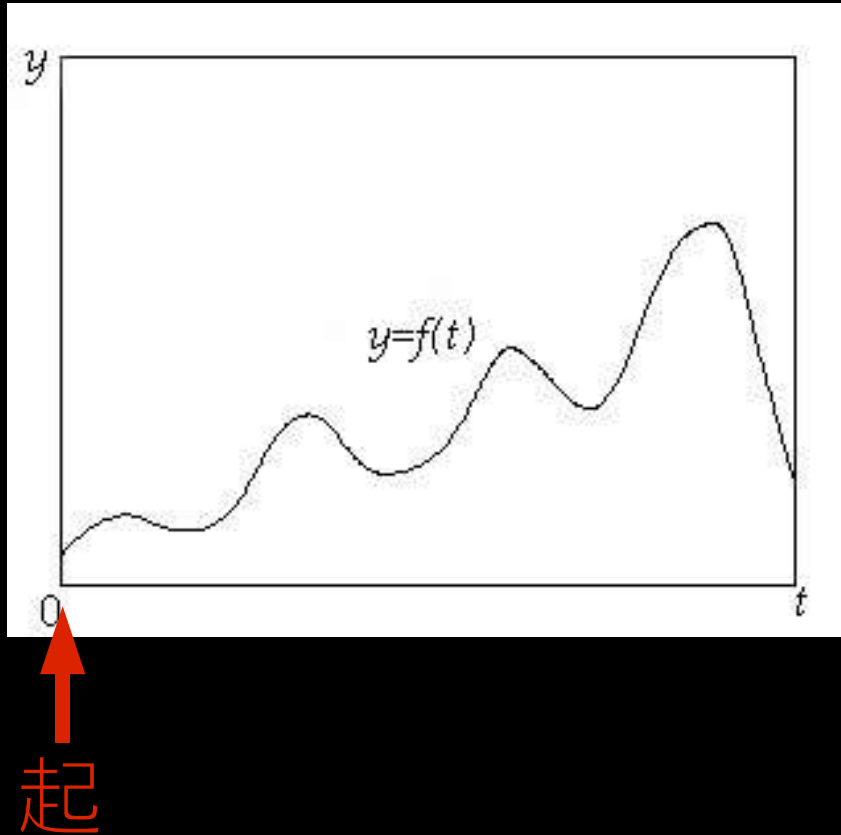
観客の感情を揺さぶる f .

これが物語の構造の根本であり,
一般に起承転結とか言われるものです。

3.2.1. 起

お話の天地人を紹介する部分です。

天は状況、
地は場所、
人は登場人物のこと。

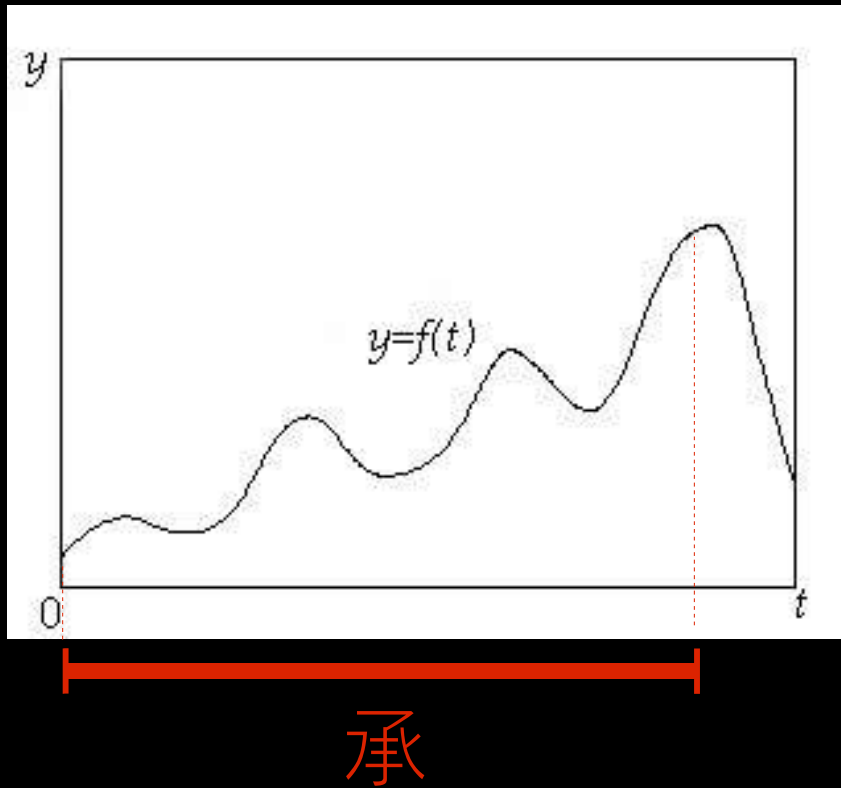


この部分で観客が話を十分に飲み込めなければ、後の部分が全く無意味になってしまうので、要注意です。

3.2.2. 承

お話をどんどん
展開していく部分です。

波になっっているのは
ここに葛藤の連続が
あるからですね。

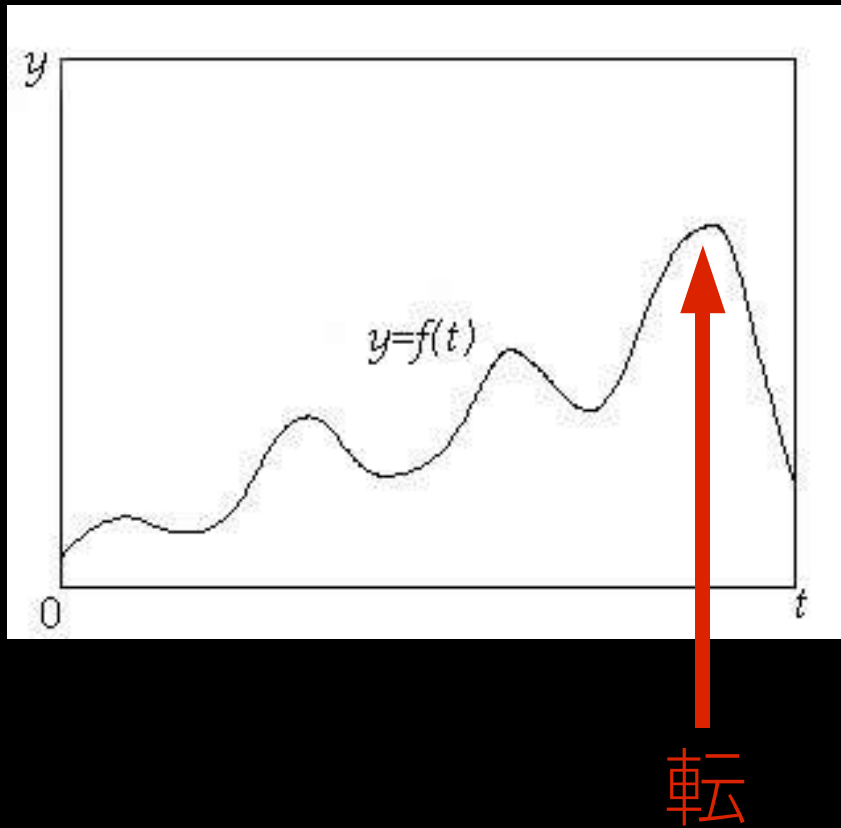


全体の8〜9割を占める
大きな部分で、
ここが面白くないと
台無しです。
要注意。

3.2.3. 転

いわゆるクライマックス。

別に「転」だからといって話をひっくり返さなければならぬわけではない。ではありません。

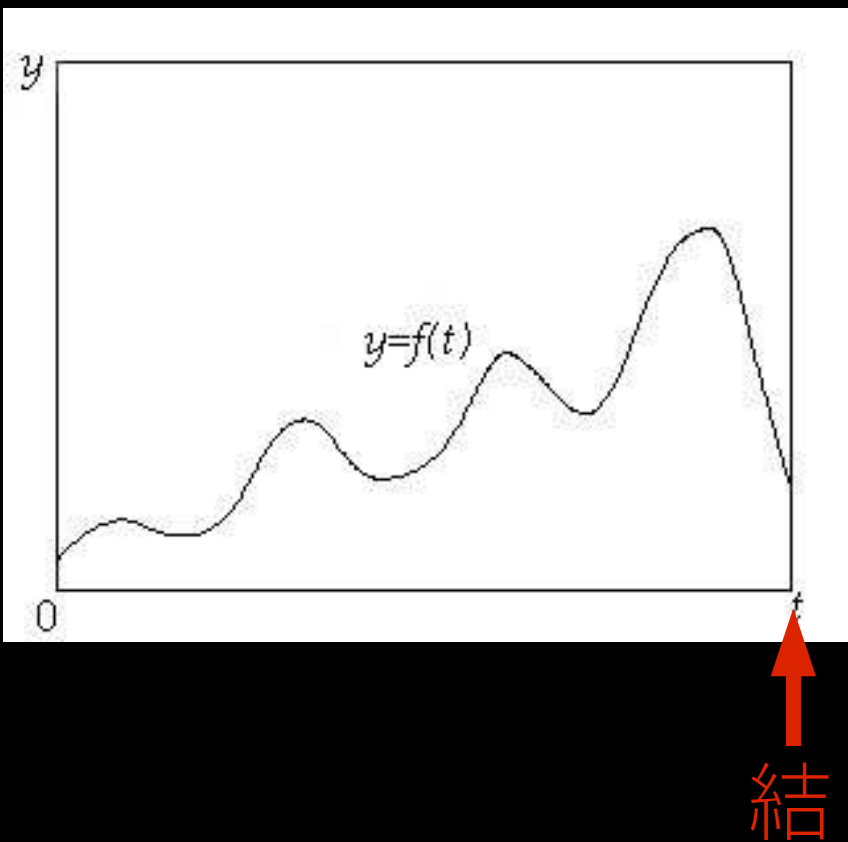


観客の感情を最大に、それからお話のテーマを観客にぶつけて、感動を引き起こす部分です。もっとも重要な部分。要注意。

3.2.4. 結

ラスト。

「転」までで高まっている
観客の感情を落ち着け、
お話を閉じる部分です。



お話のテーマの余韻を
持たせる部分でもあります。
フィナーレは綺麗にまとめて
後味よいものにしましょう。
要注意。

以上が
シナリオの構造の基本です。
細かい話はいろいろありますが、
それはまた後のセクションで扱います。

ということで、

今日はおしまい！

お疲れ様でした。

Thank you for listening!