

技量や才能いらずのストーリー創作論

シナリオを

一度あきらめた

君へ

安倍照雄 著

シナリオ、
書こうよ



このPDFは玄光社刊『技
量や才能いらずのストー
リー創作論 シナリオを
一度あきらめた君へ』の
無料おためし版です。全
7章192ページのうち
第1章39ページの内容を
ご覧いただけます。PD
Fは配布・コピーフリー
で、スマートフォンやタ
ブレットなどお手持ちの
端末に入れてご覧いた
できます。

本書は玄光社ストアまたは Amazon、
全国書店でお買い求めいただけます。

玄光社
GENKOSHA

amazon

ロゴをタップすると販売サイトへジャンプします。

技量や才能いらずの
ストーリー創作論

シナリオを
一度あきらめた
君へ

安倍照雄 著

まえがきに代えて

1

とある書店(昼)

サラリーマン風の男・山本(33歳)が、書棚の前に所在なく立ち、本を眺めている。少し離れた場所から無職風の不審な男(53歳)が、山本の様子をそっと窺っている。

無職風の男 「…」

山本、一冊の本を手にとって表紙を見る。

『シナリオを一度あきらめた君へ』・安倍照雄

無職風の男、嬉しそうに顔を歪めて、山本の背後に立ち、肩越しに本を覗きこむ。

山本、興味なさげにページをめくり、ため息をついて本を棚に戻そうとする。

無職風の男 「(慌てて)…あっ」

山本、驚いて振り返る。

山本 「…っ!？」

無職風の男 「あの、それ、戻しちゃいます？」

山本 「…は？」

無職風の男 「な、何がお気に召さなかったですか？」

山本 「あなた、どなたですか？」

無職風の男、山本の前にまわって、戻そうとした本を手を取る。

無職風の男 「これ、出たばかりなんですよ。鯛焼きなら焼きたて。ね、ほら、見えますか？ 湯気が立ってる。今、3ページめくっただけです。それで棚に戻しちゃあ本が可哀想だ」

山本 「店員を呼びますよ」

無職風の男 「わかりました。ご不審はよくわかります。ならばこれはどうです？ 私がこの『シナリオを一度あきらめた君へ』を書いた安倍照雄だしたら、あなた、それでも店員を呼びますか？」

山本 「(レジの方を見て)すみませんっ！」

無職風の男 「あ、ちょっと、あなた…」

無職風の男・実は安倍照雄、慌てて山本の袖を引いて、店の片隅に連れていく。

安倍 「(小声で)どうか、ご理解ください。著者である私です、よ、出版された初日に、取り扱っ

てくれている書店で店員に取り押さえられたなんて、穏やかでないですから」

山本 「…じゃあ、あなた、本当に？」

安倍 「はい。安倍照雄です」

山本 「売れ行きがそんなに気になるんですか？」

安倍 「それもありませんが、あなたのような方にですね、ぜひ読んでいただきたいと思ひまして」

山本 「私のような？」

安倍 「失礼ですが、以前、シナリオ教室に通っておられたでしょ？」

山本 「(驚いて)どうしてわかるんですか？」

安倍 「そんな眼をされています。教室で偉い先生にシナリオをボロクソに批評されて、嫌気がさ

して修了間際でお辞めになった」

山本 「そ、そこまで？」

安倍 「そんな匂いがします。コンクールに応募したものの、二度落選してやる気をなくし、気が

つけばシナリオから遠ざかってもう4年になる」

山本 「…」

安倍 「なのに今も映画やドラマに恋してる。脚本家になりたい夢が心の底でくすぶっている。だ

からこの書店の映画関係の棚に立ち止まり、私の本を手にとられた」

山本 「でも……」

安倍 「あなたは、シナリオを諦めるべきじゃない。あなたが書いたシナリオは紙屑じゃない。もう一度、シナリオと向き合おうべきなんです」

山本 「……あなた、誰なんです？」

安倍 「私は、あなたです」

山本 「……？」

安倍 「この台詞は、『七人の侍』の菊千代のバクリですよ。でも、あえてあなたに使いたい。あなたは、20年前の私です。私もそうだったんです」

山本 「……」

安倍 「私は、這い上がり方を知っています」

目次

STEP 1

シナリオを書くのは難しいことじゃない

012

レッスン 1

ノートの切れ端に

014

レッスン 2

ニワトリも空を飛ぶ

022

レッスン 3

グラスゴーにも雨は降るなり

030

Column 1

脚本家と監督、プロデューサーの関係性

036

STEP 2

物語を発想して組み立てる

040

レッスン 4

マクロとミクロ

042

レッスン 5

君だけのキショウテンケツ

050

レッスン 6

構成 7 並べ

056

STEP 4

レッスン 14	レッスン 13	レッスン 12	レッスン 11	レッスン 10
ズラと脚本家 112	疑惑のモノローグ 106	演歌的台詞論 100	よい台詞ってなんだろう？ 094	のつぺらぼうの言い分 086

登場人物が物語を転がす

084

STEP 3

レッスン 9	レッスン 8	レッスン 7
モノカキのプライド 076	質の高い妥協 070	脇目もふらずに 064

脚本家たる者の心得とは

062

Column 2

シナリオ専用ソフト・オズエディタって？

082

STEP 7

レッスン
20

シナリオ、書こうよ

154

チャンスはまだある。諦めるな！

152

STEP 6

レッスン
19

猿でも張れる伏線

146

レッスン
18

子ヤギはおおむね暴れる

140

レッスン
17

ミイラ取りの法則

134

シナリオにはパターンや法則性がある

132

STEP 5

レッスン
15

脚色で遊ぼう

120

レッスン
16

妄想的脚色論

126

原作から映画を作る

118

巻末特集

日陰の棚に光を当てる〜名作映画10選〜 176

- 『ローマの休日』／『大脱走』／『野良犬』／『浮草』
『裏窓』／『用心棒』／『サンセット大通り』／『第三の男』
『トキワ荘の青春』／『いつも2人で』

レッスン 21

千載一遇のチャンス 160

レッスン 22

コンクールの意味 166

レッスン 23

コンクールチェックリスト 172

Column 3

私はこうして脚本家になりました 174

シナリオを

書くのは

難しい

ことじゃない



「シナリオって難しそう…」

「書きたいものが思い浮かばない…」

そんな風に考えている君。

あきらめることはない。

シナリオを書くことは簡単なのだ。

まずは手始めにシナリオを書く上での

土台となる知識について紹介していこう。

5

10

15

20

ノートの切れ端に

◎ どうして、なんでそんなに簡単にシナリオを諦めちゃうのだろう。

たった半年やそこらで自分には向いていない。才能がないなんて、どうしてそんなことがわかるんだろう。どうしてそんなに簡単に『脚本家になれない』という三文判を自分のおでこに捺してしまうんだろう。

「つまらない」

「下手糞」

「発想が平凡」

「シナリオになっていない」

「何が言いたいのかわからない」

そんなくだらない意見で、君の人生の素晴らしい可能性を、くだらない感想を口にした人間の手で簡単に閉ざしてしまっていないのだろうか。

『たった一人の弟が不治の病にかかったか、宝くじで六億円当たったか、八ツ山陸橋にゴジラでも上陸しない限りは、シナリオをやめてはいけない』

私はよくシナリオ教室の生徒さんにこう言っている。冗談ではない。真面目に言っているんだ。最低三年間、シナリオを必死で追いかけないでどうするんだ。それから他の選択肢を探したって遅くはないだろう。脚本家という名前の電車から降りて、ホームのベンチでぼんやり座っている君、次の電車にもう一度乗りなさい。なんで電車を降りたりなんかしたんだ。気持ちが悪くなって吐きたくなっただのか。それとも自分にはシナリオを書く才能がないと思っただのか。駅のホームで一生暮らすことなんてできないんだよ。もう一度、電車に乗るんだ。ハンカチを水飲み器の水で湿らせ、おでこのハンコを拭い取れ。少し赤く染まったそのハンカチを握りしめ、もう一度、シナリオについて一緒に考えてみよう。

◎脚本家に文才は必要ない

のっけからこんなことを書くと、なんだか先輩たちを貶めたようでお叱りを受けるかもしれないが、これはまったくの事実だ。繰り返し返すが、脚本家に文章の才能は一切必要ない。年賀状一枚満足に書けなくたって、シナリオだけはちゃんと書ける。なんとなればシナリオはそもそも文章ではないからだ。文章ではないから文才は関係ないんだ。

シナリオは『撮影現場のための設計図』に過ぎない。現場でスタッフがセットを組むための、小道具を配置するための、照明を灯すための、役者が芝居をするための、監督が演出するための単なる指示書だ。建築の設計図を思い描いてほしい。家の図面にあれこれ細かい文章を書き入れることはないだろう。図面にあるのは直線と曲線と色の指定と数字くらいだ。であるのに図面からは素晴らしいイメージが溢れかえり、直線と曲線と数字でしかないのに、それを基に建築してみれば素晴らしい家生まれる。シナリオもこれに似ている。パソコンの画面に直線と曲線と色彩、せいぜい数字を書き込めばそれでいい。

◎シナリオのフォーマットを見てみると文才はいらないことがわかってくる

さて、ここでシナリオのフォーマットをもう一度思い出してみよう。シナリオとは、いくつかのシーンが集まったもの。一つひとつのシーンというのは、①シーン柱②ト書き③台詞 の三つで構成されている。

○ 公園(昼)

シーン柱とはこんな感じ。柱は、どこ？ 時間は？ の二つを指定するもの。通常の場合、○の部分にはシーンナンバーといって番号が入るが、ひとまず今の段階では○だけ書いておけばいい。次に、ト書きというのは、誰がいて、何をしているかを指定するもの。シーン柱から続けて書くところこんな感じ。

○ 公園(昼)

太郎がブランコに座っている。
そこへ花子がやってくる。

次に台詞。これはその名の通り、登場人物が話す言葉だ。続けて書くこんな感じ。

○ 公園(昼)

太郎がブランコに座っている。
そこへ花子がやってくる。
花子 「ここにいたの？」
太郎 「ずっと待ってた」

ほらもうできた。これがシーン。シーンはいつでもシーン柱から始まるが、ト書きだけは決まりではないが、必要に応じて台詞と台詞の間、最後に書くこともある。こんな感じだ。

太郎がブランコに乗っている。

花子がやって来る。

花子 「ここにいたの？」

太郎 「ずっと待ってた」

花子、太郎の隣りのブランコに座り、二人で空を見上げる。

花子 「空が…青いわ」

太郎 「…話したいことがあるんだ」

花子、太郎の横顔を見つめる。

◎シナリオは撮影のための設計図。言葉の修飾はいらない

シーンは台詞で終わっても問題はない。台詞の後に動きをつけたい場合はこのようにト書きで動きを指定する。さて、このシーンの例を見て「ああ、文才がないと書けないなあ」とは誰も思わないだろう。シナリオのシーンは限りなくシンプルに、線や曲線に近いような平易な文章でいい。

もうちょっと説明をする。例えばト書きに、「雨が降っている。」と書くとする。君にちょっと文才があっ

たとして、こんなト書きを書いたとする。
『霧雨のような細かい雨が、白いベールの
のように風に漂っていた。雲間からのぞ
いた春の淡い日差しに映えて、小さな虹
の端切れをいくつも作っては消えていっ
た』：これを読んだプロデューサーや
監督は一言、「お前、帰れ」と言っ
て即刻クビになる。シナリオでは、雨はただ、
「雨が降っている。」と書けばそれでいい
ほら、文才は必要ないでしょう。限りな
く線や曲線に近い。

このシーンを基にして、助監督はロケ
地のブランコのある公園を探す。時間が
(昼)だから、撮影当日の集合時間もそ
れに合わせて。出演する俳優は二人だか
ら、太郎役と花子役の俳優をロケバスに
乗っけて連れてくる。小道具係は花子が
さす傘を用意する。制作は雨降らしのた
めに散水車を手配する。監督はそれらの



準備が整うと演出プランを組み立てて撮影を開始する。

◎多くの脚本を読み、自分でも書いてみよう

ほらね、シナリオなんて誰にだって書ける。最初から自分には向いてない、才能がないと思うのは本当にバカげたことだ。空っぽの頭に帽子ばかり気にする愚かな考えだ。書き方はおおよそこれでいいが、もっと勉強したければ脚本をたくさん読むことだ。シナリオ教室に通えなくても大丈夫。図書館でシナリオ関係の書籍を借りて読めばいい。

月刊シナリオや月刊ドラマなどの専門誌ならばアマゾンで購入できる。指で文字数を数えれば、ト書きはシーン柱の何行目で揃えるかはすぐにわかる。いとも簡単に勉強できる。パソコンがなければ手書きでもいい。原稿用紙がなければノートの切れ端に書けばいい。お金はかからない。

そして、とりあえず、まずは書くことだ。長いシナリオを最初から書かなくてもいい。例えば公園での男女の別れというテーマを決めたら、短くてもいいから、最後に（終わり）と締めくくるまで、とりあえずは我武者羅に書いてみることだ。我武者羅……いい言葉だ。カタカナにすればガムシヤラ。これもいい。最初は自分の身のまわりに起こったことでもいい。・愛犬の死　・姉の結婚　・父親とのドライブ　・免許の書き換え　・大掃除　・歯のブリッジ……。なんでもいい。オチがなくてもいい。まずは書くことを楽しもう！書いてみて楽しければそれでいい。

さあ、もう一度シナリオを書こう。君が生きて、うれしいことや悲しいこと、息が詰まるような退屈、コ

ンプレックス、恥ずかしさ、不安、恐れ、孤独、温かさ、寒さ、痛みの中にいるならば、それだけでシナリオを書く準備、再開する準備は整っている。この本をここで閉じ、まずはパソコンを開こう、ノートの切れ端を机の前に置いてみよう。そしてシーンを柱を書き始めよう。未来の日本映画、ドラマを背負って立つほどの凄い脚本家である君に、このメッセージが届いてくれたらなあ。

ニワトリも空を飛ぶ

◎箱書きで構成を検討する

プロになっても、必ず実行するアナログな作業が二つだけある。一つ目は、書き上げたシナリオをパソコンの画面だけで推敲せず、必ず（複数回）プリントアウトして、赤ペンを手にチェックすること。そして二つ目は、付箋を用いて箱書きをして構成を検討することだ。構成とは、ざっくりしたストーリーの流れをいう。建築でいうと基礎、骨組みだ。「誰がどのように登場し、その後どのようにストーリーが展開し、最後にはこうなった」というような、結末までの大きな流れだ。それを一つ一つ区切ったものを箱といい、プロの脚本家は、実際シナリオを書き始める前にまずは箱を作る。これはどんなシナリオを書く場合にも必ずやる。必須だ。事例を挙げて説明してみると、例えばこんな感じ。

・太郎と花子が部活で知り合う

- ・花子には彼氏がいるが、太郎とのデートを重ねる
- ・太郎は花子に告白するが花子に断られる
- ・太郎は花子を忘れるために別の女の子とデートする
- ・それを見た花子は自分は太郎のことが好きなのだと自覚する
- ・太郎と花子は公園で話し合い、改めてつきあうことを決める

こんな物語をシナリオに書く決める。ざっくりしたこの骨組みを基に、実際に箱書きをやってみよう。文房具店に行って付箋を買ってくる。本に挟むような細く小さいものではなく、大きなカード大の付箋がいい。色は自分の好みで決めればいいし、慣れてきたら主人公の登場シーン、回想シーン、クライマックスシーンなどの色分けをして、複数の色を使って意味を持たせてもいい。もちろん、単色でも問題はない。

◎ 実際、箱書きってどうやるの？

まずは付箋に、前述のようにざっくり決めておいた最後までの流れを書いていく。一枚目の付箋には『太郎と花子が部活で知り合う』と書き、二枚目には『花子には彼氏がいるが、太郎とデートを重ねる』といった感じだ。最後まで書いたら、それをテーブルの上でも壁でもいい。順番に並べて貼ってみる。そして少し離れた場所から眺める。どう？ かなりアナログだろ？ ところがこれがベストの方法なんだ。いくらパン

コンの画面が大きくなるうが、ペースト機能があろうが、付箋の貼り付けにはかなわないんだ。その理由については、追々説明していこう。

さて、実際に付箋を貼り付けてみると、下のようになる。箱書きとはシナリオを章立てて、構成を検討する作業のこと。この付箋一つ一つを「箱」といい、ストーリー展開が切り替わる区切りとなるもの。

この段階では、どの箱もストーリー展開の大きな流れ（大箱）に過ぎないわけだから、実際のファーストシーンには、どんな話を持つてくるべきか検討したり、太郎や花子の人物像を見せるために日常風景の話も盛り込みたい。また、どういうきっかけで二人が知り合うのかというあたりも、細かく描いたほうがおもしろいかもされない。そこで、大まかな箱と箱をつなぐ、別の箱（小箱）を作っては貼り足していく。付箋は糊がついているので、簡単に剥がして箱と箱の隙間に新しい箱を差し入れることができる。こうやって順番を増やし、整えたり入れ替えたりを繰り返すわけだ。

最初に大箱を最後まで作って、まずはそれを眺めると、どこにどんな小箱を挟んでいかなくてはならない

STEP1 ◎大まかな話の流れ（大箱）を作る

太郎と花子が
部活で知り合う

花子には
彼氏がいるが、
太郎とのデートを
重ねる

太郎は花子に
告白するが
花子に断られる

太郎は花子を
忘れるために
別の女の子と
デートする

それを見た花子は
自分は
太郎のことが
好きなのだ
と自覚する

太郎と花子は
公園で話し合い
改めてつきあ
うことを決める

最初に大まかなストーリーの流れ（大箱）を考えて、上のように壁や机の上など俯瞰して眺めやすい場所に付箋で貼り付けてみる。その後、さらに細かいストーリー展開記した小箱を考え、物語を詰めていく。最後にもう一度、俯瞰してみて、それぞれの箱の順番を入れ替えたりしつつ、全体の構成を検討する。

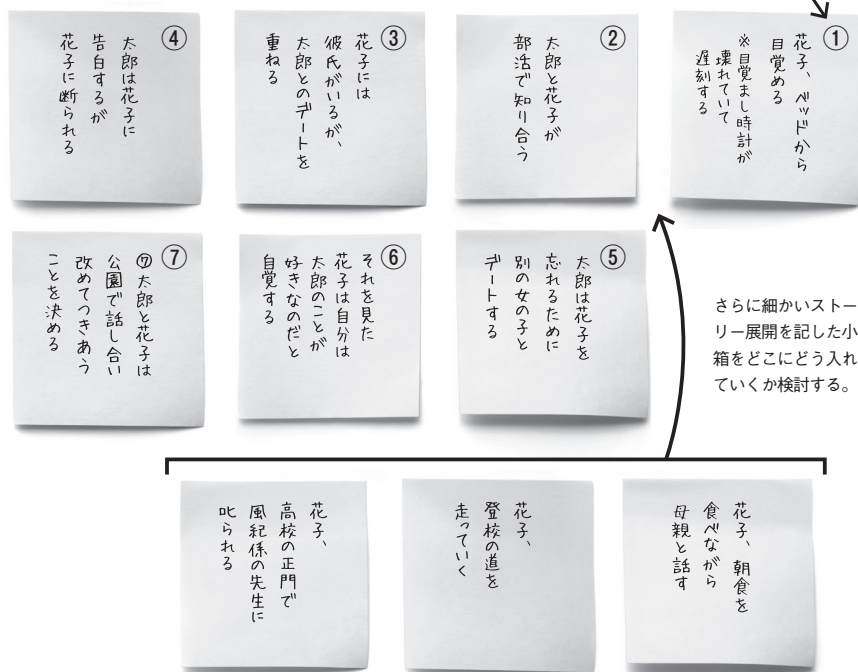
かがよくわかる。例えば、『太郎と花子が部活で知り合う』の前に、主人公である花子の日常から始めるとする。何がいいかな。花子が目覚めるシーンでもいいな。では新しい付箋に『花子、ベッドから目覚める』と書き、『太郎と花子が部活で知り合う』の前に置く。付箋だから、詳細にシーンの内容を書く必要はないが、思いついたアイデアがあれば付箋のはしっこに走り書きしてもいい。『花子、ベッドから目覚める・目覚まし時計が壊れていて遅刻する』といった具合だ。

付箋の内容は、シナリオを書く君がわかればそれでいいのだから、どんなことでも書き込んでいい。しかし、少し離れて見たときに一目でわかるようにしておかなくてはならない。この作業は俯瞰で見ることが大切だからだ。

『花子、ベッドから目覚める』を一枚目の箱として貼ると、次に『花子、朝食を食べながら母親と話す』という箱を作って次に貼りたくなる。ここで家族を少しは見せておきたいからだ。けれどこんなものは君の感覚で省いたっていい。一度、貼ってみたが、やっぱり剥がして脇に置いておこう。で、必要になったらまた

STEP2 ◎さらに細かい展開(小箱)を考え、どこに入れ込むか検討

途中で中断したり、ある程度固まった段階で付箋の片隅に番号を振る。



貼ればいい。『花子、登校の道を走っていく』はどうだ？ 『花子、高校の正門で風紀係の先生に叱られる』は必要か？ こうやって箱を増やしていく。

「何そんなところに貼ってんの？ そろそろ晩ご飯だから片付けなさい」

ここで君がお母さんに叱られる。シーンの話じゃないよ。そこで君は箱の片隅に鉛筆で小さく番号をふつてからみんな剥がして片付ける。次はトイレの中、目の前のドアにでも貼ろうか。番号をふつてあるから、またすぐに順番通り並べられる。そしてまた、新しい箱を考えるのだ。

シナリオにおいてははこの構成がとても大切になってくる。なんとなれば構成がしっかりしているシナリオは骨組みが太いわけで、観客はよそ見をすることなくストーリーに引き込まれるからだ。

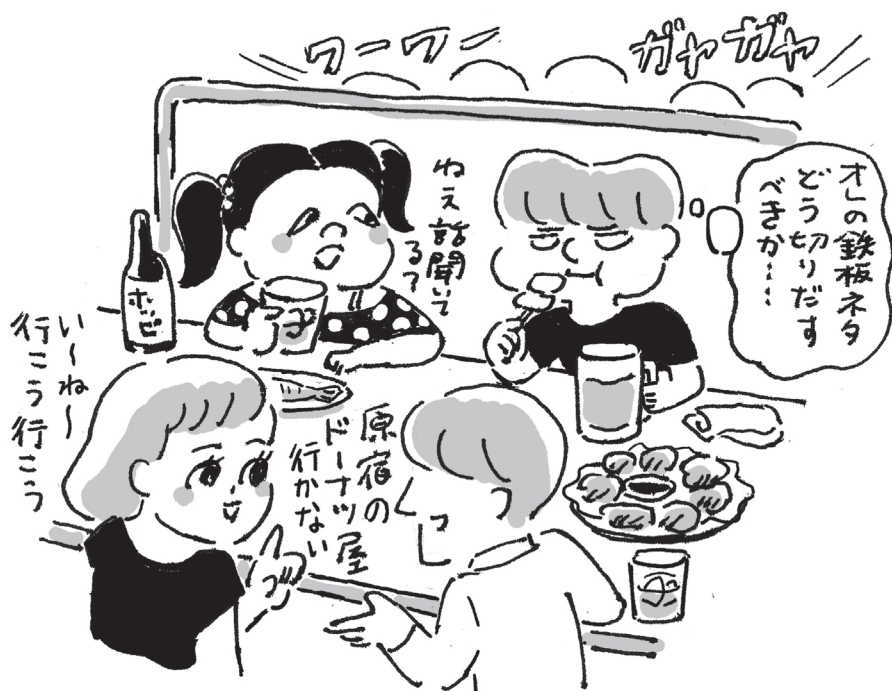
◎どんな導入で語り始めるかも重要

では、どんな箱（構成）書きをすれば面白いシナリオが書けるのだろうか？ ここでもう一つ例を挙げてみよう。とある居酒屋で君は、グループで飲み食いして談笑していると。隣のテーブルが間の悪いことにサラリーマンの歓送会の流れで騒いでいるから、かなり声を大きくしないと話し声も届かない。君が前からいいなと思っている可愛い女の子がはす向かいの席に座っている。その女の子の気を引くためにも、ここはひとつ何か面白い話をしたい。

そこで君はとっておきの『大澤が酔って水たまりで眠った』話をしようとする。いわゆる誰でもひとつは持っている必ず笑いがとれる鉄板のネタだ。しかし気になる女の子は隣りの席のイケメンの小林と親密そうに、原宿に新しくできたドーナツ屋の話で盛り上がっている。『大澤が酔って水たまりで眠った』鉄板の話も、甘くて美味しいドーナツの前には聞き流され、あえなく撃沈するかもしれない。そこで君は一計を案じる。つまり話の構成を変えてみたのだ。

「ねえねえ、大澤が後頭部を冷やして風邪を引いた話ってしたっけ？」

普段、君はこの話を「俺の高校の友達で大澤ってのがいてさあ」と、普通に大澤の紹介から始める。いつものようにそこから話しても、普段ならば充分に笑いを取れるネタだ。しかし今夜だけはそうはいかない。隣りのサ



ラリーマンの声はますますうるさいし、あの子はますます小林とドーナツの種類の話で盛り上がっている。この状況を打開して、あの子の注意を集めるには、大澤なる人物の説明を後回しにしても、

「え？ 後頭部を冷やして風邪？ なにそれ、どういうこと？」

と好奇心を喚起させる唐突な構成のほうがいいと考えたわけだ。

◎導入のインパクトは重要。ただしきちんとした理由付けも必要

映画館の観客も、小林のドーナツ話に関心を奪われたあの子に似ている。つまり、ひたすらこちらに注意を引く努力を続けないと、すぐに飽きられてしまう。とにかく観客っていうのはすぐに飽きる。構成とは簡単に言えば、「飽きさせなければ、どんな手を使ってもかまわないストーリーの語り口」なのだ。クライマックスから始めようが、嘘をつこうが、こけおどしを弄そうがかまわない。構成はシナリオの聖域であると同時に無法地帯でもある。いきなりクライマックスから始めるのもひとつの手だろう。

ワイルダー[※]の『サンセット大通り』はたしか、豪邸のプールに浮かんだ射殺された男のナレーションから入ったと思う（このシーンの詳細は、184ページを参照のこと）。観客はこう思う。「この男はなんで殺されたんだろう？」観客はそれを知りたがる。かくして簡単には座席から立てなくなる。

Footnote

※ビリー・ワイルダー（1906年6月22日 - 2002年3月27日）アメリカの映画監督、脚本家、プロデューサー。『お熱いのが好き』『アパートの鍵貸します』に代表されるシチュエーション・コメディの傑作を次々と生み出す一方、『サンセット大通り』『情婦』といったサスペンスにも才能を発揮。

太郎と花子の物語でも、ファーストシーンをニワトリが2メートル空を飛ぶカットにしてみてもいい。とにかく君は自由だし、脚本は真つ白なキャンバスだ。さらに乱暴なことを言えば、ニワトリの意味なんか後で考えればそれでいいんだ。

「なんでこの話のファーストシーンが、空を飛ぶニワトリなんだよ。意味わかんねーよ」

と、観客に怒られたら君の負け。でも、しっかりとそこに理由付けがされて、それを観客が面白がって来て最後まで観てもらえれば、ニワトリを飛ばしてもかまわない。優等生らしく、一から順に理路整然と物語を説明していくのも一つの方法かもしれないが、まずは目立ってなんぼだ。「観客の興味を引く」まずはそこから始めてみよう。そうして少しずつ、普通に書くことの面白さ、醍醐味を覚えていけばいいのだ。

グラスゴーにも雨は降るなり

◎脚本家って、なんて素晴らしい仕事なんだろう

「安倍、脚本家はええぞお。例えばお前がシーン1 イギリスのグラスゴーってなことをシナリオに書いたら、わしらはグラスゴーでロケできるんやからなあ」

お酒の席で、ある監督からそんなことを言われたことがある。

1 イギリス・グラスゴーの街角(昼)

雨が降っている。

太郎がベンチに座って寒さに震えている。

脚本家がこう書いたとしたら、ロケはイギリスのグラスゴー。制作会社にお金を出してもらって、シナハン[※]にも出かけられる。なるほど、脚本家ってなあいい商売だなあ。ネットで調べたら、グラスゴーっていうのはスコットランド最大の都市だそう。でも、なんでグラスゴーなんて監督が言ったんだろう……あつ、思い出した。そうそう、何年も前に、世界口笛大会がグラスゴーで開催されることになって、それに出場する一人の日本人を主人公にしたオリジナルストーリーを書いたことがあった。グラスゴーはそのときにふっと頭に浮かんだ地名だ。理由は特にない。もちろんそのプロットはボツになったけど。監督は覚えていてくれたんだなあ。監督とグラスゴーに旅をしたかったなあ。

◎予算という壁が立ちほだかる

しかし残念ながら現実はそう簡単にはいかない。現在の日本では、映画化される作品のほとんどがテレビドラマの焼き直しか小説やエッセイ、漫画の原作物であるし、脚本家のオリジナルで海外ロケが決まったなんて話しはあまり聞いたことがない。第一、予算というものがある。例えば私がオリジナル脚本『グラスゴーに口笛を』を苦心して書き上げたとする。『グラスゴーに口笛を』、うくんタイトルはロマンチックでいいねえ。自画自賛。プロデューサーが打ち合わせでそのシナリオを手に首を傾げ……よし、ここからはひとつ、シナリオ形式で書いてみようか。

1

とある制作会社の会議室（昼）

Footnote

※シナハンとはシナリオハンティングの略。脚本家や監督、プロデューサーがシナリオを書くために物語の舞台となる土地を訪れ、シーンを構想すること。ちなみに、ロケハン（ロケーションハンティング）はロケ地を探すのももちろん、アクセス方法や日照条件、スタッフ・出演者の食事などロケをスムーズに進めるための下見。

脚本家とプロデューサーが机を挟んで打ち合わせをしている。

プロデューサー 「あのう、安倍さん」

安倍 「(不安げに) はい？」

プロデューサー 「このシーンですけど、これって、グラスゴーじゃないと本当に成立しませんかねえ」

安倍 「……といますと？」

プロデューサー 「だって、グラスゴアの街角で太郎が花子を待っている必然性が、まったくないと
思っんですよ」

安倍 「……」

プロデューサー 「春日部の駅前でも全然いい気がするんですけど……」

安倍 「(ムツとして) な、なんで春日部なんですか？」

プロデューサー 「僕、春日部好きなんですよ。学生の頃、駅前の団子屋でバイトしてましたから」

安倍 「団子屋で……」

プロデューサー 「とにかくですね、この作品の予算から考えたら、海外ロケは無理ですね。口笛大会は関東甲信越でお願いします」

安倍 「……」

プロデューサー 「春日部、いいところですよ」

プロデューサー、煙草に火をつける。

Footnote

※ウディ・アレン (1935年12月1日～) 60年代初頭にスタンダップコメディアンとして活躍後、初めて脚本を手がけた『何かいいことないか子猫ちゃん』で俳優デビュー。『泥棒野郎』が単独での初監督作となる。『アニー・ホール』で、アカデミー監督賞と脚本賞を受賞。

かくしてグラスゴーはあっさり却下。ロケ地は春日部に変更される。当然、タイトルも『春日部に口笛を』になる。春日部に恨みはないけれど、なんだかずいぶんこじんまりしちゃったなあ。もしも私に脚本家としての才能があつて、主人公がグラスゴーで口笛を吹くことに圧倒的な必然性があれば、監督の言うグラスゴーロケはちやんと成立する。しかし私はもっぱら春日部派の脚本家だ。いや、春日部ならまだいいほうだ。撮影所近くの調布駅前や仙川ロケってことにもなりかねない。

ロケ地ばかりではない。雨ひとつにしたってそうだ。せっかくグラスゴーでロケをするんだつたら、やっぱり雨は降らせてみたい。私は雨が大好きだ。ウディ・アレ※の『ラジオデイズ』で、セプテンバーの美しくも切ないメロディで始まるファーストシーン（2シーン目だったかな）は、何度観てもうっとりしてしまう。ウディ・アレに言わせると、雨は人を部屋にこもらせ、ロマンチックにさせる効果があるそうだ。だから私も雨のシーンに憧れるし、せっかく脚本家になったんだから、自分の作品で雨を降らせてみたいと思う。けれどグラスゴー



口ケが大変なように、実は映画で雨を降らせるっていうのはなかなかの大仕事なのだ。

雨の日を狙って撮影するわけじゃない。そんなことしていたらスケジュールが立たない。曇天の時間帯を狙い、タンクいっぱい水を背負った散水車を用意する。イントレなる高い踏み台を組み上げ、ホースを手にした雨降らしの名人と呼ばれるスタッフがそこに立つ。水が出るホースの口を親指の腹で潰し、その加減で土砂降りだろうが小雨だろうが、自在に雨をコントロールするという現場の猛者だ。準備だつて普通の撮影の何倍もかかってしまう。雨のワンシーンに一日を費やすこともあるのだ。

映画での雨っていうのは、撮影カメラのレンズを通した雨粒つてことになる。スクリーンの画面でそれが美しく映るように、現場では苦勞をして撮影をする。『雨に唄えば』でジーン・ケリー^{*}が傘をさして踊るシーンでは夜の闇に映えるようにミルクを混ぜた白い雨を降らせたというし、『羅生門』では、灰色の空に映えるように墨汁を混ぜた黒い雨を降らせたという逸話が残っている。私はVシネマやテレビドラマも含めると、これまでに20本近い作品に関わってきたが、雨のシーンは一度もない。雨が好きなわけだから、雨のト書きを書いた気がするけれど、実現はしなかった。つまりは安倍照雄の雨のト書きには、それだけの時間とお金と勞力を使ってまで、役者をそこに置く説得力がなかったということになる。

◎煮詰まったら雨を降らせなさい

ずいぶん乱暴だと思いかもしれないけれど、シナリオ教室で私は『煮詰まったときには、シナリオで雨を降らせなさい』と教えることがある。意味がなくなつてもいい。とりあえずト書きで『雨が降っている』と書

Footnote

ジーン・ケリー（1912年8月23日～1996年2月2日）戦後最大のミュージカル・スター。『巴里のアメリカ人』、『雨に唄えば』でその人気を不動のものとす。P.114で紹介している映画『ジゴ』は、『ハスラー』でアカデミー賞候補に上ったジャッキー・グリーンソンが自作自演し、作曲も手がけた。

いてみるのだ。シナリオの段階ならば執筆者の自由だ。シナリオのなかでの脚本家は芝居だけではなく、時間や気候まで支配する神なのだ。そんな書き手が何を書いたって文句は言われない。雨を降らせることによって当然ながら芝居も少し変わってくる。太郎は傘を持っていなければ濡れるだろうし、花子は傘を用意しているかもしれない。二人はひとつの傘に入るかもしれないし、場合によってはその傘を投げ捨てるかもしれない。シナリオの本道ではないけれど、小さな寄り道で思わぬ芝居が引き出せることだってある。

かくして太郎と花子は、雨の中でそれまで見えなかった芝居をするのだ。そうしていつか、まず芝居があって、どうしてもこの芝居には雨が必要だと確信させるシナリオを書けたらいいもの。プロデューサーは厳しい予算の中から散水車を用意し、スタッフはイントレを組み、雨降らせ名人はホースを手にそのイントレを颯爽とよじ登る。この脚本はグラスゴーでなければ、このシーンは雨が降らなければ。監督、プロデューサー、スタッフ、役者にそう思わせる脚本を書けばいいのだ。まあ、グラスゴーと雨が却下されてきた安倍照雄が偉そうに言うことではないだろうけれど。

誰にだって書けない日があるよ。君にとつて今日がそんな日なのかもしれない。疲れきって体もだるい。こんなところ楽しいことのひとつもない。こんなときにせめてシナリオくらいうまく書いたら少しは気分もよくなるのに……けれど煮詰まってシーン36がどうしても書けない。すっかり落胆して、「ああ、自分にはシナリオの才能がないんだ」と思うとき。そんなときが何度も何度もあるさ。

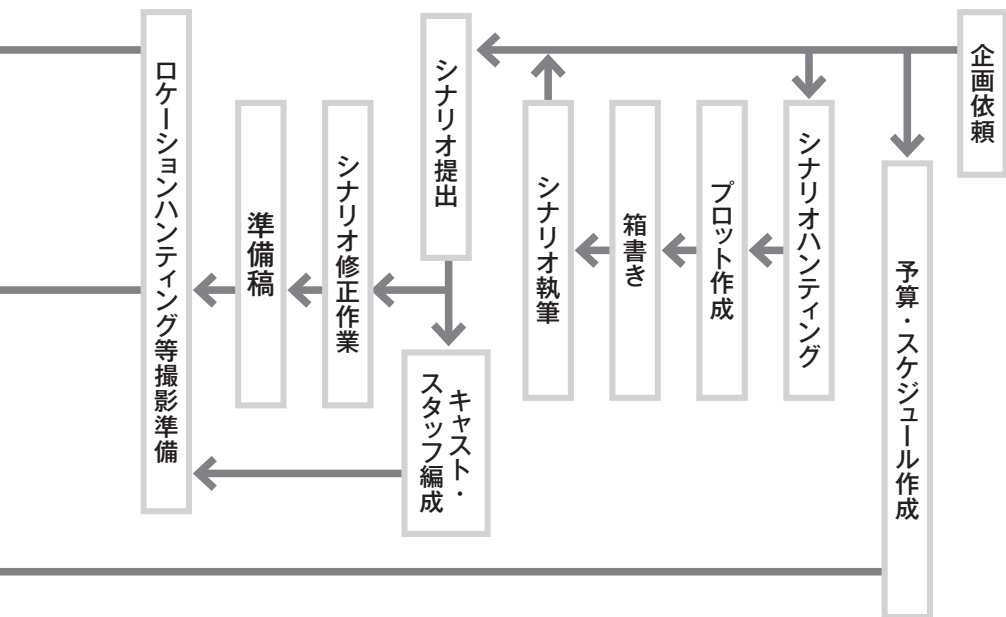
シーン36のト書きに『雨が降っている』って書いてごらん。ほら、ほんの少し気分が変わってくるだろう？君の書いたシナリオの現場に大きな散水車がやって来るんだ。そこからもう一度始めてみよう。

脚本家とプロデューサー、監督の関係って？

映画のシナリオができるまで

映画ができるまでのおおまかな流れ

プリプロダクション



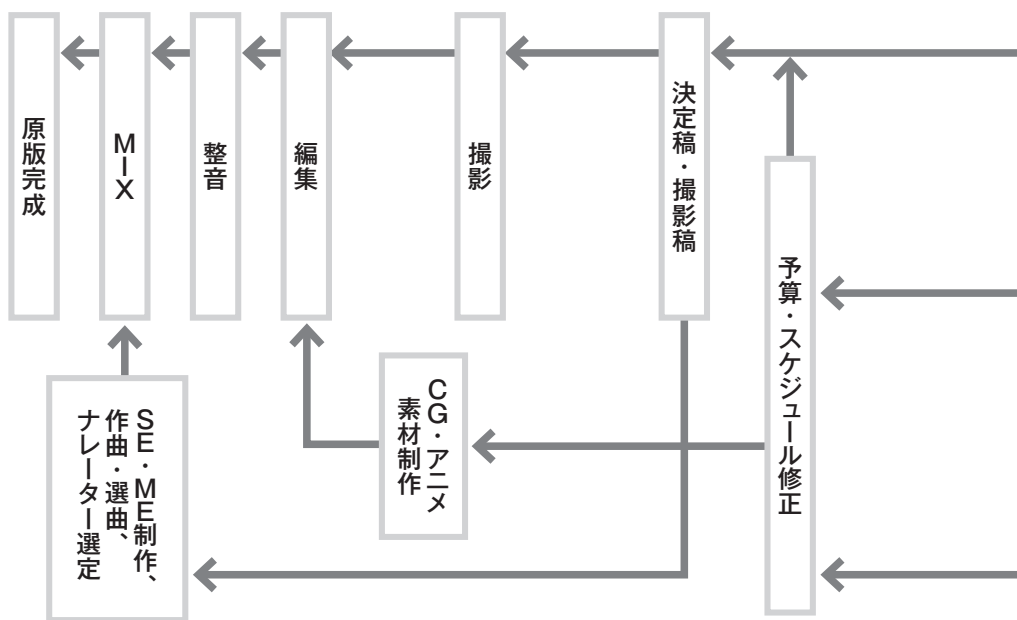
上の図は映画が一本できるまでの大まかな流れを示したもので、一本の映画ができるまでの間、脚本家に関わるのはどの工程なのかというと、撮影に入る前のプリプロダクションの部分だ。

まずはじめにプロデューサーが企画を立てる。最近では、小説やコミック、エッセイなど原作のある作品が映画化されるケースが多いが、原作のないオリジナル作品で映画が作られることもある。

プロデューサーは、どの脚本家にシナリオを書いてもらおう（もしくは脚色してもらおうか）検討した上で、脚本家を指名する。プロデューサーから依頼を受けた脚本家は打ち合わせの後、プロットと呼ばれる物語のあら

ポストプロダクション

プロダクション



すじを記した書類を作成する。

プロットを作る上でプロデューサーから予算やスケジュールなどに関する条件を出されるので、こうした条件も踏まえた上で、実行可能な形でプロットを検討していく。

プロットには特にこれといった書式はないが、原稿用紙4〜5枚でまとめるのが一般的だという。プロットができるとプロデューサーは、会社に企画の進行の可否を諮り、企画が通ると出資元を探しはじめる。

監督は企画当初から決まっていることもあるが、プロットができてから脚本家と顔合わせをして、その後はプロデューサー、監督、脚本家が二人三脚ならぬ三人四脚状態で脚本作りに取り

かかる。脚本家は一人とは限らず数名の脚本家が共同で執筆を行うこともある。

実際執筆に取りかかる前にもう一步踏み込んだ構成を検討していく。この作業のことを箱書きと言う（22ページで紹介したもの）。付箋に思いつく限りのシーンを書き起こし、ああでもないこうでもないとかんけんがクガク。物語がより魅力的に見えるためには、どういうストーリー展開で構成していくべきかを徹底的に議論する。

「このシーンとあのシーンは順番を入れ変えたほうがいいのでは？」「いやいやこういう方法もあるよね？」「わたしはこっちのが伝わると思う」などなど、時には衝突しギクシャクし

ながらも、より良い作品を目指して箱書きの作業を続ける。箱書きは泊まりがけで数日間に行われることが多い。

箱書きが終わり、物語の構成が固まると脚本家はシナリオの執筆に取りかかる。地道に脚本を書き上げ、初めてできたシナリオを「第一稿」という。

この第一稿をさらに監督、プロデューサー、出資者などが納得するまで二稿、三稿…と稿を重ね、磨きをかけていく。こうして「準備稿」ができるとキャラクターリングが始まる。

シナリオを主演俳優の事務所に提出し、出演交渉を行うなかで「〇〇は犬が苦手なんですよ。この犬と戯れるシーンはカット

してもらわないでしょうか？」などとなれば、さらに別のプランを検討することもある。

様々な調整を経て、スタッフ編成、ロケハンで撮影の日程や予算、スケジュールなどが具体的にいったところで、撮影を行うための「撮影稿」ができあがる。脚本家としての仕事は、ここでめでたくお役御免となる。

プロデューサー、監督、脚本家のパワーバランスは若手プロデューサーとベテラン監督、脚本家が組むこともあれば、その逆もあり、ケースバイケースで変わるが、日本の映画の制作システムでは、映像に写るものに関しては基本的に監督が中心となり、物事を決定していくことが多くなっている。

脚本家、プロデューサー、監督の役割って？



映画の企画、資金調達、スタッフ編成、制作進行、宣伝、公開、そして作品の著作権管理まで、映画のすべての工程に関わる、映画製作の総責任者。



シナリオの作成や役者の演技指導はもちろん撮影や照明、音、ロケ地、美術、衣装、小道具など映像に映り込むものすべてを取り仕切る現場の司令塔。



話の土台となる構成を考える上で欠かせない存在。ストーリーの骨組みや台詞、舞台背景、人物造形など物語の基本となる部分は脚本家の構成力にかかっている。