

映像制作実習の課題2では、「待ち合わせ」というシチュエーションと3シーンというミニマムな単位でドラマの時・空間の構成について考えてみましょう。

同一の場所と一つながりの時間をシーン、映像の一つながりをカットと呼びます。

たとえば

上昇するエレベーター・中→2Fロビー→教室・中

と3つのシーンが連なっている。

最初のシーンはたとえば“エレベーターに乗り込んでくるハイヒールの足元”“ストップ階ボタンの2を押す女の手”“まっすぐ前を見据える女の手”の3カットで構成。

あるいは、エレベーター内の天井奥隅に設置された防犯カメラの視点で、女が入ってくる場所から出て行くまでを一カットで構成。

一つのシーンは数カットから成ることが多いですが、演出意図によっては、一シーン一カットというスタイルを持つ映画もあるので。

今回、待ち合わせシーン+前後シーンで構成を考えることで、映画がいかにか省略や誇張をもってフィクショナルな時間を再構築し得るかということを実感して頂ければと思います。

いずれもう少し尺の長いものを扱うようになってくると、たくさんのシーンをいかようにも組み上げて、巧みに伏線をつなぎ合わせ、サスペンフルで映画的な魅惑に満ちた構成を楽しんでもらえるようになると思います。

また、役割分担をとまなうグループ制作を通して、演出ということについても考えてみましょう。

人物芝居をはじめ、撮影・照明、美術、録音・・・と様々な演出要素が絡む映画の現場では、これを指示・統括する監督と、役者およびそれぞれの担当スタッフとの関係プレーが必要となります。(監督の仕事は取舍選択と決断の繰り返し。)

各パートとの密接なコミュニケーションによってコンセンサスを取り合うことも演出で、チームがきちんと共通認識をもって制作にあたるための拠り所となる設計図が“脚本”です。

脚本を元に、各パートは演出意図をつかみ、イメージを膨らませ、プランを立てて、監督とより詳細な打ち合わせを進め、協力し合って具現化していきます。

演出意図が正確に伝わるためには、脚本はシンプルで直感的で誤解の出にくい表現になっていることが望ましく、読む人によって多様に解釈できる文学的比喩的な表現とは別物です。(設計図ですから、単純にわかりにくかったり、曖昧だったり、煙に巻かれるような表現は無効。)

構成や演出によって、風景が心情的なものを映し出しナイーブな感情が空気感として伝わってくるとか、会話や挙動に人物の関係性がしのばれるとか、タイミングや兼ね合いに花ひとつの効果や印象が変わるとか・・・編集の段にしろ、生理に訴えるような工夫が何かひとつでも実感できるといいと思います。

今回の課題では、3シーンという条件付きから、作品として完結する企画を考えるのは少し難しいかもしれませんね。長い尺ものの一部として考えてもらってもいいと思います。

脚本を書く際の表記上の留意点は後ほどまとめてお伝えしますが、自分が撮りたいイメージをできるだけ正確かつ直感的に伝えるためのエチュードとして、厳密なフォーマットにのっとして書き下ろすことをしてみてください。曖昧な思考段階ではそれが出来ないため、書き手のディテールの意識化、具体化につながります。

通常であれば、脚本を執筆する以前に、自分なりの「視点」から、描きたい「モチーフ」や「テーマ」をコアに据え→必要なリサーチや取材などを経て→物語の「舞台や世界観の設定」、「登場人物の設定」などを練り深め→映画の時間軸に沿って細かいエピソードをどう構成するかということをごっそり決める(=箱書き)といった作業を踏まえます。(ここまでくれば、作品の最初から最後までシーン内容を大まかに書き連ねていく「シノプシス」としてまとめることもできる。)

そしていよいよ脚本の第1稿の執筆に入ります。

また、脚本は第1稿を書き上げてから全体のバランスやディテールを検討しつつ短期間に何度となく改訂を繰り返して詰めていくのが常です。

(因みに、ロケハンやキャスティングと平行して脚本を直していくことがあります。脚本執筆の前から役者を決めての“あてがき”や、“シナハン”で場所をあてこんでいる場合

もあります。その二つは映画において重要なファクターになるので、机上でどこまで詰めていくのか、役者さんとのキャッチボールで豊かにしていける部分もあったり、やりかたもいろいろかもしれません。勘のいい感受性のある役者さんは作品に魂を吹き込んでくれるでしょう。

また、脚本は、各パートの認識がブレないよう軌道修正の基準になるとともに、現場で柔軟な対処をするためのシミュレートの道具にもなります。脚本のための脚本を目指す必要はないので、これでいけるという手ごたえがあれば先へ。映画は生ものを扱っていきますから、構成については、ある程度撮影中・後の再考の余地あり。)

後期映像実習では、発想～企画段階、および推敲～仕上げに力を入れ、より強い作品意識をもって応用編に進んでもらえればと思います。

いずれにせよ脚本というと一足飛びにはいかないことが多いのですが、あまり形式にとらわれず、シノプシスとしてまとめてみるのでもいいかもしれません。

ごちゃごちゃ考え始めるとどうしても動きがとれなくなってしまうという人は、曖昧でも映像にしてみたいイメージをランダムにでもメモしてみる。記述しながら何かが見えてくることも・・・。

ただ脚本の形になっているとある程度出来上がりも読めジャッジがしやすいですから、各自極力脚本として執筆し、プレゼン前に皆の脚本の閲覧もよろしくお願いします。

プレゼン～投票では脚本としての完成度よりも、可能性を含む企画本来の面白さやパフォーマンスがものを言うこともあるでしょう。

プレゼンは企画の説明に終わらず、その魅力をアピールして皆に賛同してもらうために行います。

聞き手にイメージを膨らませてもらえるよう、ビジュアルや参考資料など持参してもらっても構いません。

テーマを押さえた、ユニークで魅力的な企画を楽しみにしております。

●脚本執筆のフォーマットについての留意メモ (特に劇映画の場合)

作りたい作品のイメージが自分の中で整理されるよう、また、スタッフにも的確に伝わるよう、脚本のフォーマットを意識して企画を書き下してみましょ。

脚本から作品の時間をざっくり換算するのに、原稿用紙（20字×20行）1Pで大体30秒。

パソコンで書いたら文書設定は、1行を20字とか40字とかにし、行数も20行とか40行とかにして書いていくと、全体の時間がわかりやすい。

1P目＝作品タイトル 作者名

2P目＝登場人物（主要な人物から。各人について、名前、年齢、何者か、を簡潔に1行で）

3P目～＝本文（基本的に“柱”、“ト書き”、“セリフ”で構成）

・1シーンにひとつの柱を立て、1カット1行のイメージで書いていく。シーンは一つながりの場所と時間、カットはひとつながりの画。1シーンの終わりは1行空け。

・柱＝シーン（場所／中 or 外／日中以外は時間帯を括弧付きで明記）

・ト書き＝場面の状況、登場人物の出入りを含む動きの描写など（行頭3マス下げ）

・セリフ＝人物名「・・・・・・（台詞）」（2行目以降は行頭1マス下げ）

※同じ人物については意味無くいろいろな表記をしないで、同じ表記で統一。場所の呼称についても、同じ場所を「ダイニング」と呼んだり「居間」と呼んだりしない。

【例】

○ベルメゾン 201号室・外 （夕）

玄関の扉に黒猫がのびをしながら体をこすり付けている。
階段を上ってくるハイヒールの足音が聞こえる。

○同・リビングダイニング・中 （夕）

電話が鳴っている。玄関の扉を開けて人が入ってくる物音。ドアが開き、スーパーの袋を抱えた吉田繭子（28）がテーブルに駆け寄り、子機を取る。

繭子「もしもし、遠田ですが・・・・。もしもし、どなたでしょうか？いい加減にしないと警察に通報しますよ」

言葉の響きやニュアンスの魅力、含みなどは、読むための文章であれば想像を掻き立て

られて素敵ですが、脚本の場合は、できるだけストイックに表記していく方が有用です。読む人によって様々な解釈が成り立つような表記は極力避け、簡潔明快な表記によって意図が正確で間違い無く伝わるのが大切。

みっともない、カッコいい、ださい、美しい、変な・・・といった印象的主観的な形容はむしろ客観的で具体的な表記に。

あの、その、それ、あそこ、ふたり、・・・などは面倒でも逐一具体的に指すものを特定して書く。まどろっこしい説明で実際どういうことを示そうとしているのかよくわからないとか、ニュアンスはわかるような気もするけどアバウトにしかわからないというのは不可。

読解や解釈に労力が必要な脚本っていうのはそもそも不味い。

基本は、具体的に書くということ。

ト書きは場の描写、人物の芝居や出入りを中心に、目に映るものをフレームで画を切り取るような気持ちで、音の要素を含め、書きおこしていく。フレームに映らないもの、音声にならないものは書かない。

(人物がどのような考えで行動したかなどは書いても映らない。)

フォーマットを守って書いていくことを軽視しなければ、本文中の不要な説明が激減し、書き手読み手両者にとって効率的な理解を助けることになる。

【設定】

脚本の本文表記は極力シンプルに、しかし、書き始める前には、設定や視点を明確にし、整合性をもたせることが大切。

人物背景や舞台設定の熟考と徹底がストーリーに深みと魅力を増し、リアリティを現出。

(独自の)一貫した視点が世界観を構築することで臨場感が生まれる。これらに相応しい作風、ムードやテイストを意識し、そのニュアンスを伝えるルックを追求すべく、作戦を。

○登場人物それぞれの立体的なキャラクター設定＝モデルとなる人物の風貌をイメージしながら、ストーリー上の人物像を具体的かつ詳細に捏造し、書き起こしてみる。生い立ちや生活パターンや背景的エピソード、職業や性格、抱える事情……。更にその人間関係についても考えてみる。

感受性や身体性をもって物語世界を生きる登場人物たちの実感を伴ったストーリーがちゃんと展開して欲しいところです。登場人物にある種の吸引力というか、魅力を持たせたい。そのためには、成りきって考えたり、身近なモデルとイメージを重ねて考えるという工夫もあるでしょう。しかし、もっともらしきだけに縛られず、アイデアをも

って冒険させてやることで、物語にもダイナミズムが生まれるのかもしれない。

○世界観の中心となる舞台設定を具体的にイメージし、どういった、あるいは誰の視点で描かれていく物語なのかを意識。それがスタイルや方法論にもつながる。

たとえば舞台は現実と地続きの世界だけれど、一種のファンタジーを描きたいとします。私たちは現実の世界に生きているので、どうしても常識に囚われて映画を見ていくことになりがちに。

一見普通に見えるけれど特殊な設定を敷きたいという場合は、作品の世界観において“説得力のあるまことしやかな掟”を定め、“早めに認識”させ、それを“一貫”させることが、“映画的なりアリティ”を感じさせる術となるでしょう。

この“映画的なりアリティ”が備わらないと、なんでもありって事になっちゃって、なかなか面白く成り得ません。暴力的なまでに作り手のご都合主義が徹底されていたりしたら、観客は案外ポコンと世界に入り込み、作品世界に浸ってくれることになるかもしれません。

作品のスタイルというのは、例えば、

シェークスピアの「マクベス」をポランスキーと黒澤が（「蜘蛛の巣城」として）映画化しているのですが、同じ題材を省略と誇張の様式で追求した後者は比較しても見事なものでした。

題材に対して料理の仕方も考え方ひとつというところ・・・。

※設定を深めるために人物のキャラクターと舞台設定については別紙に NOTES をまとめるといい。（主・副の扱いのバランスも考慮。）

これをいったん書いてしまうと、すべてが前提として観客に伝わっているものと錯覚しがちになるのですが、脚本はあくまで単体で完結している必要があります。観客は前提など知らずに物語世界に入っていくので、脚本だけをつらつらと読んで面白さが伝わらなければ、戦略が足り無いということになります。

【人物表】

○登場人物は名前はフルネーム（+年齢設定）、肩書きは職種や所属など簡潔で背景が伝わり易いよう書き、通常人間関係などは不要。舞台となる場所や建物などもそうだが、固有の名称をつけてより具体的にイメージできるよう表記。

※台詞のある登場人物は全部書く。

基本的に、「女の子」「女」とか漠然とした呼称ではなく、名前と想定年齢を設定して記

載。ものには名前があります。人物や舞台が単なる抽象的な記号にならず実感を伴う様にもなるので、具体的に明記する癖を！

【柱】

○柱には主に設定を書く。

場所や時間、時には現実と非現実の差別化のために「回想」とか「イメージ」などと書くこともある。

しかし、基本的にはト書きに書くべき描写はここには入れない。柱に描写などがかけられていても、撮影されない。

○柱の時間設定は“昼”の場合省略、他は（朝）（夕）（夜）（深夜）などと表記。

○基本的に、壁を隔てて中と外は別のシーンとして表記。大方中だとして省略するのであれば、「外」の場合ちゃんと表記。

ひとつの柱の中で、いつのまにかシーンが移り変わっているような書き方がされてしまっていることがあります。柱がきちんと分かれていることはとても重要。撮影場所や時間帯が1つと3つとでは大違いで、すべてのパートの段取りに関わってくることです。また、セットの間取り、カメラ、人物の位置関係ひとつとってみても、イメージの把握が数段しやすくなるはずです。

【ト書き】

○人物が初登場するときのみ、フルネーム表記（年齢を括弧付きで添える）。その後は男は苗字、女は下の名前で表記するのが通例。

○“二人”などと表記せず、“田中と幸子”などと表記。

○

○ト書きはディテールを明確に書いていくことで、足りないものが見えてくる。また、シナリオだけでだいたい作品がイメージできる。

○状況描写ではフレームに映るものを書く。ドラマ上起きていることでも、フレーム外にあって映らないものは書かない。（音が聞こえる場合はそれを書くなど）

○不要な設定や状況の説明、撮影の手法なども書き入れず（別記にするなどして）、単純に視覚上どう展開していくかを中心に書いていく。

説明は脚本に書かれていても、画にはならない。書かずにどう別の形でト書きや台詞に反映させるか。

○描写は一カット一行目安で。カットが変わるタイミングで行がえ。

○人物の出入りについては触れておく。

○各シーンはセリフではなくト書きでしめるクセを。

最終的に観客が目にするのはカット・シーンの連なりで、(台詞や音の要素を合わせ、)そこから物語を読み取っていくわけなので、脚本も柱以外シーン内容(映像と台詞や音)を列記しただけのシンプルなものとして書けば、それで伝わるべきものが伝わるか否かを判断しやすいと思います。

【ト書き】

たとえば何か 1 本映画やドラマのビデオをさわりだけでもいいですから見ながらシナリオに起こしてみることを考える。

1 カット 1 行のイメージで書いていくとする。

引き画のマスターショットでも、フレーム内にある膨大な情報のうち、描写するのはたった数行。

各カットは当然カメラポジションから撮られた画なので、その目線から、フレームのサイズ内に映る、留意させたいもの、を自然と選んで、必要最小限で、描写するでしょう。人物中心のドラマでは人物の言動が描写の中心になるかもしれません。脚本は作品を作る前に書かれるものですから、相当はっきりしたイメージをもってなくては書けないこととなりますよね。でもその想像を明確にして書き起こして行くことを楽しむ作業ということで。

ト書きで厳密なカメラポジションやカメラワークを説明する必要はもちろんありません。

各シーン、冒頭でフレームの見え方が描写され、あとはセリフの合間の人物の出入りやアクション&リアクションなどが書かれていけばいいと思います。

カメラが動く場合、フレームが見せるべきものを追って連続的もしくは断続的に変わっていく。これも留意すべき部分を選んでト書きに反映させます。

空間・時間の意識や演出方法は描写する側が考えとして持っているべきもので、それが反映された描写になっていないと、読む側がシナリオから画をイメージ できません。しかしその方法の詳細な説明が書かれていても、逆に読み手が画を想像しにくいので意味がないと思います。

実際にカメラを持って自分が書いたシナリオを画にする場合を頭の中でリアルにシミュレーションしてみるといいです。

ときどきト書きがほとんどなくセリフばかりを羅列してしまいがちな人もいます。セリ

フをしゃべっている人のセリフがかかかれているだけで、人物のアクションとそのリアクションや状況をすべて想像しうるものだとしたら、シナリオとしても味気がなさ過ぎますよね。

【セリフ】

- 実際口に出して読んで推敲。
- セリフだけを並べてもだめ。
- 表記としては、セリフが連なる場合、最後の文の句点は不要。
- フレーム外から聞こえる off の台詞などは 山田の声「・・・」などと区別して表記。

物語の複雑な設定をなんとか婉曲的に台詞で伝えようとしながら、結局ものすごく説明的な台詞が繰り返されたりしている脚本に出会うことがあります。

台詞にすべてを託し過ぎて蛇足台詞が多くなることも。

観客の想像を掻き立てるには、余白や行間が必要だと思う。

台詞の分量がむやみに多いと、映像への注意が散漫になり、言葉自体も印象に残りにくくなりがち。

間のうちに芝居に見入らせ、少しでも世界観に観客が引き込まれるような工夫を。

選ばれた言葉、力をもつ映像に物言わせたいところ。

書類は提示前に必ず通しでチェックしてくださいね。

※脚本ができれば、スタッフイング、キャスティング、脚本ブレイクダウン(→諸々の必要プラン・準備、役作りなど)、スケジューリング・・・などの作業に入っていくこととなります。先へのイメージを少しでももちながら書いていけるといいかもしれません。