

あらすじ.comに
8年弟子入りして
辿り着いた
シナリオ創作法

大川一也（著）

0.自己紹介

はじめまして、**大川一也**と申します。

アントラーズで有名な

茨城県の鹿嶋市に住んでいます。

2001年に私は**CGデザイナー**を目指して

専門学校に入ります。

私はショートムービー制作のために
シナリオを研究し始めました。

しかし**病気にかかって入院**してしまい

途中で辞めてしまいました。

入院する前に
専門学校の講師に言われます。

「うちの学校はCGを教えているんだけどさ

本当はそういうやつは山ほどいるから

そいつらの**上に立つ脚本家や監督、プロデューサーを**

育てたいんだよね。

シナリオの重要性に気が付いた君なら

成れるかもね」

というわけで私は**路線変更**して

脚本家を目指します。

2004年にネットで
物語の創作法を検索していると、

あらすじ.com

<http://www.arasuji.com/>

という**物語創作研究サイトを発見**します。

初心者用の無料入門講座を受けてみると
ちゃんとオチまでしっかり作れたんです。

メールで**主催者のぴこ山ぴこ蔵師匠**とやりとりをし

更なる味の追求をするため

弟子入りをします。

師匠が講演会を開いたのにも二度行きました。

そして**弟子入りして8年の月日が過ぎると**

ついに納得できる味付けが完成しました。

ウナギ屋の世界でも

串打ち3年、割くのに8年、

焼くのは一生勉強と言われます。

師匠の良心的な無料講座に賛同し

私も無料で創作法を一部公開します。

ぜひお役立てください。

1. テーマとモチーフの決め方

まず最初に物語を作るために必要なのは
テーマとモチーフです。

目的 + 動機と理由

をしっかりとさせるのです。

でも**初心者**なら何をテーマとモチーフにしようか

迷ってしまうと思います。

ではどうすればいいかというと

漫画の神様・**手塚治虫先生**が

素晴らしいお言葉を残しています。

「僕は漫画を通じて

この**汚い社会に意見をしたい**んだ。

社会には**汚いことがたくさん**あるから

たくさん描けるんだよ。

大事なのは**作りたいものを作る**

ということだ。

やりたいことをやっているうちは

辛くても頑張れるけど

金や人気のために**やりたくないものを作ると**

嫌気がさして投げ出してしまう」

という事で

テーマとモチーフの決め方は

問題提起、状況設定、試練、葛藤、どんでん返し、解決

の6つを考えると上手くできます。

あなたも職場や人間関係で問題があるでしょう。

それをネタにするのです。

煩わしい問題がこういう試練を乗り越えて

解決するといいのにな

という風にすると作りやすいです。

2.世界観や舞台設定の作り方

テーマとモチーフが決まったら

次は**世界観や舞台設定**です。

ウィキペディアの設定 (物語)ではありますが
主な設定項目として

時代

場所

人間関係

ルール・システム

の4つがあります。

歴史の本を調べれば
参考になる時代や場所はありますが

一番重要なのはルール・システムです。

これについては

民話の構造—アメリカ・インディアンの民話の形態論
アラン・ダンダス (著)
大修館書店

という本に素晴らしい法則が書いてあります。

(1) 欠落 + 禁止 + 違反 + 欠落の回復。

(2) 欠落 + 難題 + 難題の解決 + 欠落の回復。

(3) 欠落 + 妊計 + 妊計の成功 + 欠落の回復。

この中で特に**簡単なのが(1)**です。

難題を解決させる方法は
考えるのが難しいし

相手を騙して陥れる妊計の方法も
考えるのが難しいです。

例えば見てはいけないと言われると
人は見たくなります。

夫の隠している浮気相手のアパートに

いきなり行ってやりたいなど

禁止と違反は設定しやすいのです。

分かりやすい例だと

ドラえもんに出てくるのび太が

まさにルール・システムそのものです。

順番が少し変わりますので
ご注意ください

【欠落】

のび太は出来ないのでいじめられる、
おもちゃなどを持ってないのでからかわれる

【回復】

ドラえもんに頼んで
未来の道具を出してもらおう

【禁止】

ドラえものの道具にはやり過ぎてはいけないというルールがあります。

【違反】

つい調子に乗りすぎてエスカレート
そして大失敗して終わり

いかがでしょうか？

ぜひ参考にして作ってみてください。

3.話が広がり過ぎないうちにオチを考えよう

TVで推理小説家がどうやって
書いているか特集をしていました。

すると

推理小説はオチから逆算して書いていく

と答えていました。

トリックや偽のアリバイなど

辻褄をしっかりとさせないと成立しないのが推理小説です。

プロの漫画家でもよくあるケースが

話が複雑に広がりすぎて物語が破綻してしまう事です。

その結果、オチがつけられず未完成や時間稼ぎの休載などで

読者に迷惑をかけてしまいます。

世界観と舞台設定が決まって、まだ展開していない今ならオチをつけやすいはずです。

リタイアせずに確実にゴールしましょう。

発行部数や賞を狙うのはそれが出来てからです。

では具体的にオチのつけ方ですが

秘密基地が崩壊する中

何とか脱出して故郷に帰る

というのが映画でよくある方法です。

いかに秘密基地を崩壊させるかを考えるのが脚本家の仕事です。

そこで便利なのが

禁止された事を違反したら

秘密基地が崩壊した

という風にすると世界観や舞台設定と相性が良いので作りやすいです。

秘密基地 ↔ 悪党のボス

と置き換えても大丈夫です。
やってみてください。

4.オチができれば中盤を作る

もう書きましたが
秘密基地の崩壊がオチならば

中盤は当然

秘密基地に潜入する

となります。
秘密基地にもバリエーションがあつて

ライバル会社や悪い政治家の隠れ家

カルト宗教の本部や敵国の要塞など

いろいろ世界観や舞台設定に合わせて作ってみてください。

そして物語の中盤を

主人公が悩み苦しむ

にすると面白みが出ます。

ドラマは葛藤を描け、という言葉の通りです。

5.ターニングポイントは3つある

いきなり書き出しますが

1.物語の始まるきっかけとなるターニングポイント

2.物語のちょうど中盤のターニングポイント

3.物語のオチをつけるためのターニングポイント

では1から具体的にやっていきます。

物語の始まるきっかけとなるターニングポイントは

バラバラのパニック状態になる

というのがハリウッド映画でよくある展開です。

【ダイハード 4.0】

サーバーがコンピューターウイルスに感染させられて
システムがバラバラのパニック状態になる

【パイレーツオブカリビアン】

財宝の金貨がバラバラになり
集めても一枚足りないのでパニック状態

【モンスターズ・インク】

禁じられた子供が入り込んで
会社がバラバラのパニック状態

どうでしょうか？

物語をまずバラバラのパニック状態にしてください。

次の2ですが
物語のちょうど中盤のターニングポイントは

状況の変化によりどちらにするか

板ばさみ状態になって悩み苦しむ

にして、オチをつけるまでの間

しばらく溜めさせる

のです。

この**溜めにより**オチの秘密基地の崩壊が

すっきりします。

では最後の3です。

物語のオチをつけるためのターニングポイントは

主人公が悩み苦しんだ末に重大な選択をして

それにより事態が方向転換する

という風になります。そしてその後

限界を迎えた秘密基地が崩壊する

のです。

6. ヒットした映画の構成要素をネタばらし

ではハリウッド映画でよくある8つの展開要素です。

- 現状 — 私たちが主人公と一体化する。
- きっかけ — 何かが起こり現状のままでいられなくなる。
- 探求の旅 — 課題に対処する。
- 驚き — ストレスや脅威の本当の要因と出会う。
- 強迫観念 — 板ばさみ状態によるジレンマ。
- 重大な選択 — 決断し何かを選択する。
- 方向転換 — 決断の結果として変化が起こる。
- 解決 — 方向転換が成功する。

これを参考にして作ってみてください。

7. 物語の作りやすい展開方法

物語の効果的な展開方法は2つしか無いのです

増補版・「懐かしドラマ」が教えてくれるシナリオの書き方
浅田直亮 , 仲村みなみ (著)
彩流社

という本に書いてあります。その方法とは、

A：やらない事をやる

B：やろうとした事をやめる

これを ABABABABABA…というふうに組み合わせます。

NOIR（ノワール）というアニメの第4話 波の音でこの方法が使われています。
主人公の殺し屋二人組は霧香とミレーユといいます。

【前編】

- A パーティでミレーユはウェイトレスに変装する
- B 黒服の独り言「来年はこの国の人口は半分になっているさ」
- A ミレーユは黒服を誘惑して銃を奪い殺す
- B 仕事の前に二人の殺し屋はドライブとバカンスをする
- A 主人公たちの標的であるギャングのボスは不正融資の件で大臣を脅す
- B バカンスでも霧香は殺されそうになった過去を思い出す
- A ボスは誕生日が近いので遊びに来た娘を引っぱたいてしまう
- B 「明日の飛行機で帰れ」
- A ボスには同じ年頃の娘がいる事を知り、眠れなくて霧香は徹夜する

【後編】

- B ボスの娘は明日の飛行機で帰ろうとする
- A 「ママには電話をしておいた。お前は来週帰るとな」
- B タレこみからバカンスを軍隊が潰しにかかる
- A 麦わら帽子を霧香が被り、丸腰で家を出る
- B 霧香を取調べ中に屋根からミレーユが軍隊を狙撃する
- A 車を発進させようとしていたボスの部下はミレーユに殺される
- B ボスも霧香に殺されるので娘の誕生日を祝えない
- A ボスの娘が落としたフルーツを霧香は拾ってあげる
- B ボスの娘を霧香は殺さない [END]

BBBAAA BBBAAA…という風に

溜めてからどーんといく方法でも OK です。

8.一番効果的な文法

会話、状況説明、心理描写

この三つを繰り返して

物語を進めます。

なぜこの文法が効果的かというと、喋りが仕事である

プロレスのアナウンサーや

事件取材するレポーターの喋り方と同じだからです。

例えば

「おーっと、いきなりヘッドロック!」 (会話)

「がっしりと頭から離れない!」 (状況説明)

「相手は苦悶の表情だーっ!」 (心理描写)

「3.11 の大津波により家が流された方たちです。

その後はどうでしょうか?」 (会話)

「体育館にみんなで籠りつきりだからねえ…。」 (状況説明)

お家があるなら帰りたいよ」

「このようにプライバシーの無い集団生活により (心理描写)
ストレスが溜まっているようです」

という具合です。

後はこれをどんどん連続させてください。

お客にウケる文章とは、

声に出して読んでも違和感が無いものです。

堅苦しい言い回しは嫌われます。

センスの良いぶっちゃけをしてみてください。

9.あしがき

これは私の研究した創作方法の一部ですが

かなりおいしい所を盛り込んでいます。

私はホームページに

いろいろな創作論の**コラムを書いています**ので

よろしければどうぞ。

Atelie Rakontisto

<http://rakontisto.ninpou.jp/>