

H28 年度高文連放送専門部夏季研修会 番組講座 C

保存版：ドラマ審査に当たる先生方は一度目を通してください。

ドラマの脚本を書くにあたってのテキスト

ドラマとは対立を描くもの：(西沢實)

ドラマとは互いに逆の方向に動こうとする二つの力のぶつかる接点に発生します。

ドラマとは大きなうそを1つつく：(姫野義雄)

ドラマは1つの大嘘を数百の正しい理屈で囲みます。

A： ドラマを見ましょう、聞きましょう。

- ・感想や気づいたことを言きましょう。
- 参考にしたところ、恐れ入ったところ
- 反発したいこと、甘いところ
- うまいなあと思ったところ
- こうすればもっとおもしろくなるのに

1 作目

2 作目

B： 脚本の書き方の前に：企画以前の心がまえ

【高校生が制作するよいドラマ」に共通する要素】

- 1： よいテレビドラマは耳をふさいでも画の流れで話がわかる。
- 2： よいラジオドラマは目をつぶっていてもわかる叙情がある
- 3： ジャマキャラや迷惑設定。ストーリーにわざと不利益に。
- 4： リアルな芝居 (★1)
- 5： 論理の縦糸・感情の横糸、(流れがしっかりしなきゃだめ。感情が入らなきゃだめ)
- 6： 息をつかせてはだめ、息をつかせなければだめ
- 7： とっておきの落ちを用意する。(★2)
- 8： BGはIN点を気付かれぬよう。
- 9： つくってて楽しいこと。を企画する。
- 10： そこまでやるか。やるんです。

○ラジオ・テレビ共通

- ・ プロならもっとうまく作れるだろう、のネタは評価が低い。
- ・ 番組は公開まで自信と責任が持てること。コンテストには作ってみたが O.A.や、校内発表はやめてほしいのなら最初から作ってはいけない。
- ・ ドラマは企画段階でよく取材してから取り掛かる。
- ・ 政治・宗教・差別など慎重を要するテーマは、作らないか、慎重に作る。
- ・ 制作者の意図が（台本の意図を読まずに）作品からびんびん伝わってくるものが良い。
- ・ 荒削りな作りは作品の「個性」としても限度がある。音量レベル・雑音の適正処理・画面の輝度・画面のブレなど、視聴に対し最低限の技術はあること。
- ・ 自校の放送部顧問は、出演してはいけない。見切れであってもいけない。
- ・ 構成・演出・勢いだけの作品で表現技術が伴ってないものには高評価しない。音声や映像技術が立派でも中身の無いものには高評価しない。バランスが大事。
- ・ 作品を放送することで、登場人物に似た境遇の人が不快に感じてはいけない。
- ・ 視聴者に不快感を残す作品にしないように。感動を残しましょう。
- ・ 演技をよく練習すること。作り物に聞こえては未熟。

C： さあ企画です。

(1) 設定を決める。どんなドラマを作りたいか。

- ①ネタ帳を作りましょう。持ち歩きましょう。
- ②設定を A4 用紙 1 枚以内にして部員と顧問にプレゼンしましょう。
- ③部員と顧問で評価し作成 GO サインを出しましょう。
- ④脚本第 1 稿が書きあがるまでは会議を持たず、注文を少なくして独善的に作ってもらいましょう。
- ⑤第 1 稿があがったらみんなで設定細部に破綻や取材不足がないか検討しましょう。

この部分は後半 E で実習です

(2) 登場させる人物を決める

- ① どういう役割の人物を、どう配置するか
声だけで、誰なのか分かるようにする、(★3)
- ② 登場人物の数は、3 人か 5 人までが限界。登場人物が多いと、一人当りのセリフの量が 少なくなり、誰の声やら、聞き手が分からなくなってしまう。(★4)
- ③ 似かよった音の人名を避ける
沙希と沙耶香と紗枝が同時に出てきてのラジオドラマはつらい。
声質にあった役を。

(3) ストーリーを書く

- ① ストーリーは複雑すぎない、単純であること。わかりやすくなければ面白くない。(★5)
音の表現力の持続性を考え、ラジオでは複雑な表現をしない。
- ② 静止した状態でなく、変化し流動する姿を現在形で書く
- ③ 同じ時相(過去・現代・未来)でなくても、あまり手の込んだ形にしない
複雑すぎると、短時間の番組では混乱を生じる。
- ④ 「夢」 落ちを避ける。
部分的な導入ならよいが、番組を聞き終わってから「今のは夢であった」となると、聞き手はバカにされたような気持ちになる。

(4) ラジオドラマは見取図を、テレビドラマは絵コンテを書く

ラジオドラマは内容の場所設定を音響空間で表現しなければ聞き手を混乱させてしまう。そこで、設定を一度見取図で書き、それに合った音響表現をする。

計画的な撮影スケジュールに絵コンテは不可欠です。夕方のシーン、雨のシーンなど。そのときの服装や持ち物や髪型はドラマとしてつながりますか？部員の中からタイムキーパーを1人決めましょう。

(5) セリフを書くにあたって

セリフを一度しゃべってみてから書くこと、

- ①登場人物の性格と感情で書く
- ②同じ接続詞と語尾は原則として避ける
- ③長いセンテンスは台詞じゃない
- ④生き生きしたセリフを心がける、方言少々OK

同じ意映の言葉であっても、「私が叱ります」というのを「叱ります、私が。」といったほうが、より強く生々しい表現になる。しかもドラマ全体のテンポがよくなる。

- ⑤同音で異義のある単語の使用は慎重に

「それはコーテイです」というように、高低.校庭.皇帝のどれを指しているのか分からないような言葉を使うときは出来るだけ慎重に。出来れば、他の言葉に置き換えた方がよい。

(6) 脚本の中の記号

脚本のなかで、演出家の演出意図を、ミキサー、音響効果、音楽、出演者に正しく伝えなければなりません。そのためにいろいろな記号が使われます。

M:(ミュージック)	音楽を使用する部分
SE:(サウンド・エフェクト)	音響効果を使用する部分
FI:(フェード・イン)	音が低いレベルから、徐々に大きくなっていく。
FO:(フェード・アウト)	音が、徐々に小さくなり、きえる。
CI:(カット・イン)	いきなり、キーレベルで音が入る。
CO:(カット・アウト)	キーレベルのまま、いきなり音がなくなる。
CF:(クロス・フェード)	前の音がFOし、それに重なって次の音がFIする。
SI:(スネーク・イン)	FIより、もっと徐々に、音が忍び入ってくる。
SO:(スネーク・アウト)	FOより、もっと徐々に、音が小さくなり、そっと消滅する。
UP:(アップ)	音が他の音より高くなる。
DN:(ダウン)	音が他の音より低くなる。
BG:(ビー・ジー)	音が、セリフより低くなり、そのまま続く。
セグエ:	高いレベルを保ったまま連続して、音が他の音に変化する。
ON:	標準的なマイクに近い空間。セリフはONマイクで話すのが基本。
OFF:	マイクから遠い空間。 ややOFF, 中OFF, 大OFF、とか細分化した指定をすることがある。
フィルター:	音の一部の周波数をカットするマイク処理。
エコー:	音に、普通以上の残響をつける指定。
ブリッジ:	場面転換のための短い指定。
コード:	登場人物の心理的ショックなどを表すための、激しくも短い音楽。
コンマ:	ブリッジよりもさらに短い音楽。場面転換の時などに用いる。

エンディング:	番組の終わることを表す音楽。
独白:(モノログ)	内心を表現するためのセリフ。
N:(ナレーション)	ナレーション
間:(マ)	セリフ、その他の音の休止を意味する。

D: よい番組を支える技術的な視点

- ① 音声聞き取りやすいこと(画像が見やすいこと) (★6)
- ② 構成がわかりやすいこと。(情報を詰め込み過ぎず,単純にすることで考える,感じる余裕を視聴者に与えること)
- ③ 効果をきちんと押さえた効果音や BGM がつかわれていること
SE(効果音)は自分で作る。市販 CD を使うと安っぽい。
BGM のタイミングは、出だしを合わせるのか、終わりを合わせるのか (★7)
例: 後ろから近づいてくる人物に何秒の足音をつけるか? 意図は?
3 秒 → ()
3 歩 → ()
0 秒 (なし) → ()
- ④ 三脚は使って当然、使わないときはそれなりの重大な意図があるときだけ (★8)
- ⑤ サブリミナル効果や、1 秒間に 10 回以上の間隔の点滅は使ってはいけない。
- ⑥ 映像が奇麗であることにこだわること (テレビ)

セルフチェック表の例 自分で、または部内の試写のときに使いましょう。

	大嘘が1つあるか。細部は取材ができていますか。	5・4・3・2・1
	喋る登場人数は2人以上5人以下か。	5・4・3・2・1
	2度見直さなくても頭に入ってくる構成か。	5・4・3・2・1
	芝居はリアルか。台詞は届いてくるか。	5・4・3・2・1
	音質・音量・画質・光量は失礼ではない値か。	5・4・3・2・1
	ドキドキするか。意表をつかれたか。	5・4・3・2・1
	撮影と編集に雑なところはないか。	5・4・3・2・1
	もう一度見(聞き)たくなる魅力があるか。	5・4・3・2・1
	OA(公開)により幸せが生まれるか。誰かを不幸にしたり恨みをかったりしないか。	5・4・3・2・1

これらが高レベルにそろった作品を作りたいものです。難しく考えなくても「ダビングをお願いしてでもその作品を分けてほしい順」が、あなたの評価です。

おわりに: ドرامアは娯楽でないと最後まで見てもらえません。娯楽は押し付けではありません。視聴してくれる方をわくわくさせて、時には涙させて、幸せになるドラマを作しましょう。

ただし、あざとく全国大会で勝つには、優秀な放送作品を作るのではなく、残念ながら

- ・子供じみた展開・定番の展開。開始後 8 割までは予想通りの展開。
- ・一元的ストーリーと印象に残る 1 つのシーン
- ・大人目線からの突っ込みどころを残しといてあげる未完成作品。がいいようですね。

E: ドラマ作りの秘密公開「設定・シーン展開法」 ～ 簡単・便利・高レベル ～

設定から作る。大嘘を入れる。感情の動きはそこにあるか、人物の反応や苦悩や受け答えは自然な流れか、無理はないか。最初の大嘘以外はリアリティに緻密に作る。エンディングは裏切りを用意する。簡単には見破られないこと。

1 まず設定を5行に凝縮して、部員と顧問にプレゼンする。

例) 創作ドラマ「夢を見よう」

嫌な夢を見た、と思ったら目が覚めた。今、僕は現実の世界にいるはずだ。自分の意志で生きているはずだ。しかし街で出会った占い師はこの世界もどこかで眠っている自分の夢の中だという。

普通、夢の中であった面白いことや悲しいことは、目が覚めた瞬間に夢の世界においてきて、今の現実とは異なるものだ。そして、父が亡くなり、進路の悩みが膨らんでくる。この不幸な世界が夢ならば、ここから覚めてみたい気もする。

2 GOサインが出たら、途中では相談をせずに以下のシーンを作る。つじつまあわせはみんなで。

- SCENE 1 合格発表 とある大学の合格発表。そこに自分の名前がない。…中略…「やめてくれ」と叫んだら目が覚めた。夢だった。
- SCENE 2 下校 …中略…車が突っ込んできた。転んで危ういところでよけた。顔をあげると目の前のビルの角の占い風のおねえさんがこちらをじっと見ている。友達A「良く助かったなあ、おれはもうてっきり…」
- SCENE 3 帰宅 …中略…父が今しがた交通事故にあった…中略…
- SCENE 4 葬儀 葬儀社からでてきて立ち尽くす…中略…
- SCENE 5 学校 先生との面接。…中略…
- SCENE 6 自宅 姉「母さんに相談してみなさいよ。」 …中略…
- SCENE 7 街角 夕暮れ。…中略…前をふり返ると、占い師が目の前に立っている。「夢を見たことがあるか」
- SCENE 8 暗闇 「今、君は君の夢の世界の中で暮らしている…中略…「私が反対側の歩道からいきなりあなたの目の前に現れたのはどうしてだ？ これは君の夢…中略…目が覚めたあなたはおじさんかも…中略…目を覚ましてもその世界が、また別のあなたの夢であるということも…中略…この世は無限の夢の世界
- SCENE 9 街角 …中略…俺の持っている小さいころの記憶も、おなかが空くのも、毎日布団で寝ているのも、夢？」あの時ここで事故に合いそうになって助かった記憶が蘇る。「夢だからか！」
- SCENE 10 自宅 …中略…姉さんも腹が減っている。これは本当に夢か？」
- SCENE 11 暗闇 …中略…あなたは今日眠りについた。起きたら、…中略…「ああ、1年分の夢を見たよ」って言うはず
- SCENE 12 自宅 姉「こら！ 何の用なの、人を呼びっ放しにして」
- SCENE 13 踏み切り …中略…この世界で生活をすれば、今日の上に成り立つ不幸な未来だ。列車が駆け抜ける。
- SCENE 14 ベッド …中略…「将史、将史」と泣き崩れる母。
- SCENE 15 暗闇 …中略…父さんの死はあなたの死、列車が自分を駆け抜けたのは未練がふっきたってこと。…中略…占い師「ごめんね嘘ついて」…中略…俺はこの夢の続きを見るよ。