

ドラマの教科書

～評価&創作の標準技法～

- 「議論の余地のない真理」のみ記述するのが教科書。
- バイブルのように、「レジェンドの至言と行動」が続く人たちのリファレンスとなる。 ※（引用箇所は、Ctrl-F「キ****」で検索できる）

NHKの朝ドラは「タブー」のオンパレード。だか、門外漢にはそれが分からない。公共放送の権威もあって、「ドラマのお手本」と勘違いする。

この教科書は「あるべきドラマ」の条件を明確にする。

2022.12.20

sponta 中村



sponta0325@gmail.com

【索引・本著の全体構成】

- ・教科書が何故、必要か？ ・溝口健二監督。 ・表象、蓮見重彦批判。
- ・CAPD サイクル。

※ ミメシス芸術論。

.....

● 評価用チェックシート（3項目）**1. 主人公の主体性・意志の強さ。**

- ・意志の種類。

2. ドラマ要素が豊富。

- ・ドラマ要素とは、対決・対立・摩擦・葛藤・恋情の5つ。

3. 設定・説明が最小限。

- ・キャラクターの〈設定〉。
- ・舞台の〈設定〉。
- ・出来事の〈設定〉。

※ 追加項目：〈捨てキャラ&捨てエピソード〉は、ダメ。

※ 追加項目：アリエナイがないこと。（違和感）

※ 追加項目：団子の串刺し。（有機的構成・進行感）

.....

● 創作用チェックシート（7項目）**※ 17世紀フランス古典演劇理論。****1. 主人公の哲学****2. 主人公の主体的意志****3. 驚異的なキャラクター****4. ドラマ****5. 進行感****6. テーマ****7. 欠点**

.....

● 教科書のもとになった至言・理論など。

- ・理論・至言・反面教師・死語になった警句・反ドラマな日本ドラマの伝統・反ドラマな日本芸能の伝統・反ドラマな日本人の国民性

【教科書が何故、必要か？】（キ00）

一般的な産業界では、

●教科書が無くても、「新製品が手本になり、イノベーションを継続していく」。
市場原理が働くことで、業界人たちは切磋琢磨して、業界は進化・拡大していく。

だが、映画＆ドラマといったコンテンツ業界では、そのような原理が働かない。

まず、必ずしも「優れた作品が大ヒットする」のでない。（キ000001）

数年前、「君の名は。」「シン・ゴジラ」が大ヒットしたが、観た人が多いにもかかわらず、感動した声を聞かない。これは、同時期にヒットした「アナと雪の女王」とは対照的である。奇異なことは、両作品を批判する人も、絶賛する人も、その理由を明確にできなかったこと。（キ000002）

その理由は、専門家＆素人に限らず「共通する評価項目を持たなかった」からである。

私が、両作品を評価するなら、以下になる。

「君の名は。」（キ000003）

現実をトレースした背景作画は素晴らしいが、ストーリーに難がある。「一度もあったことがない男女」が初恋する。など、アリエナイ。映画「転校生」には、魂が入れ替わった男女の交流があるが、「君の名は。」にはない。

――よく分からないから二度観る人はいても、感動したいから二度観る人はいない。

「シン・ゴジラ」（キ000004）

主人公が特定できないので、観客は、誰かに感情移入できない。

叙事詩的（歴史的な記述）なストーリー展開は、登場人物の感情を描出しない。庵野監督は「今まで、誰も予想しなかった展開」を作ろうとするが、それはアバンギャルド。マニアを喜ばせても、一般大衆には受け入れられない。今回は、宣伝の力による大ヒットだろう。

もし、教科書があり、「ドラマ＆シナリオの本道」が共有されているなら、上記2作品は、メインストリームの作品ではなく、マニアックな作品として評価され、コンテンツ市場を混乱させることはなかった。（キ000005）

本著の目的・存在意義は、ある特定の作法・流派以外を排除するのではなく、「大衆娯楽作品」におけるメインストリーム（本流）とアバンギャルド（異端・先端）の違いを明確にすることである。（キ0001）

ハリウッド製の大ヒット映画が、カンヌでパルム・ドールを受賞することはない。映画&ドラマは多様で構わないし、特定の流派以外存在できないのでは窮屈だ。（キ000101）

※ ※ ※

今、主人公のキャラクター設定を行うとする。

現行では教科書がないから「主体性のない主人公」を設定してしまう。（キ0002）

現実社会には、「主体性のない人」は多い。封建時代では、主君に従うだけの人物は多いし、家庭の主婦が夫に従うのは不自然ではない。事件の被害者に「主体性はない」。（キ0003）

大ヒットシリーズ「ダイ・ハード」の主人公は、作品冒頭では、クリスマス休暇に事件巻き込まれる被害者であって、「主体性はない」。だが、ストーリーが進むにしたがって、主人公の「刑事本能が目覚め」、被害者を脱皮して「主体性にあふれた刑事」に変容する。そのあたりから、作品は輝き出す。（キ0004）

クリント・イーストウッド主演のヒットシリーズ「ダーティ・ハリー」も同様。ただの刑事であれば「職務を遂行する」だけで主体性はない。だが、ダーティ・ハリーはサンフランシスコ市民の生活を守るため、服務規程を無視して、犯人を追跡する。

●主人公が、命令や環境に従うだけなら、作品は輝かない。--（キ0005）--

教科書がないから。誰も教えないから、それぞれが我流で企画を進め、「ツマラナイ作品が出来上がる」。（キ0006）

映画&ドラマのシナリオと小説は「根本的に異なる」のに、同じものと勘違いする。（キ000601）

【コラム】

ジャン・ルック・ゴダールもリスペクトした日本の世界的巨匠・溝口健二監督は、（後年日本のシナリオ界の大御所になった）新藤兼人に「これはストーリーです。シナリオではありません」と言った。（キ0007）

溝口作品の助監督によれば、新藤兼人は自称・溝口監督の弟子に過ぎず、盟友・黒澤明監督も出席した東京での告別式にも、回忌法要にも顔を見せたことはないという。

そんな彼が、溝口監督の弟子を語り、日本のシナリオ界を牛耳ったから、日本のシナリオはオカシナことになった。（キ0008）

――昔、私は、東宝のドリフターズのシリーズの監督として知られる渡邊祐介監督の助監督見習いをしたが、当時、渡辺監督は、新藤脚本を心待ちにしていた。新藤兼人が作り上げたシナリオ界のステータスが、駄作シナリオの価値を捏造したのである。（キ0009）

後年、新藤兼人は岩波新書「シナリオ人生」の腹帯に、「シナリオは3部形式」と書いている。映画学校時代の私も、その延長線で「起承転結が大切」とシナリオ講師に学んでいる。だが、それは、溝口監督の言うストーリーである。（キ0010）

観客が映画館で缶詰の時代なら、それでいい。だが、観客がリモコンを持っている時代。「ツマラナイなら、次回は見ない」連続ドラマでは、そうはいかない。退屈な「起・承」なら、視聴停止になる。（キ0011）

溝口監督は、シナリオとストーリーの違いを明確にしていないが、演出手法から類推すると、

- ストーリーは、出来事を書く。
 - シナリオは、登場人物たちの「心のケミストリー」を描く。
- である。（キ0012）

小説と舞台演劇の違いは、テキストベースと「俳優の肉体による表現」の違いと考えるのが通常である。だが、それ以上に重要なことは、

- 舞台上に同時に存在する主要キャラクターの間に、ベクトル関係が存在すること。（キ0013）

敵味方の対立や養護・援護・思慕・恋愛などのベクトル関係が明確でないと、舞台演

劇は盛り上がらない。たとえ出来事が主役に思えても、登場人物たちの感情をベクトル関係で表現されないなら、大衆娯楽演劇としては成立しない。（キ0014）

ハムレットにしても、誰が敵で誰が味方が分からない状況で思い悩むのであって、ベクトル関係は揺れている。主体性もなく、グダグダとしているのではない。（キ0015）

ミュージカル「マイフェアレディ」は、「大学教授と花売り娘」という階級差という〈明確なベクトル関係〉が存在し、その上で、「ロンドン訛りを矯正する」という共通目標を経て、「独身主義者の大学教授」が恋に落ちる展開が魅力である。（キ0016）

シナリオは小説ではなく、限りなく舞台演劇の戯曲に近い。溝口監督は、それを理解していた。（キ0017）

だが、日本のシナリオ界は「ストーリーしか書けない人間」が牽引した。

溝口健二監督の偉大さを知る人は多いが、新藤兼人の愚劣さを知る人は少ない。岩波書店や、彼を祭り上げたドキュメンタリー番組をオンエアしたNHKの罪は重い。キ0017A)

新藤兼人のシナリオ論を否定しない限り、日本のコンテンツ業界の低迷は続いていく……。 （キ0018）

現在、映画＆ドラマの企画は、「あらすじ・プロット・シノプシス」が主導ですすめられる。これを、「ベクトル関係」を起点にして、企画を進めるように改善しなければ、日本のコンテンツ業界の惨状を脱出することはできない。（キ0019）

●表象とは何か。（キ0018A）

大学の文系学部廃止論があるが、その本質は「（文系学部の議論は）主観に過ぎず、客観的でない」から。2ちゃんねるを作ったひろゆき氏は「それって、あなたの意見ですよね」が常套句。文系学部の論文は「個人の意見」に過ぎず、真実を追求しない。文芸作品は芸術だからそれでいい。だが、批評文はそれでは困る。

20世紀後半、フランス現代哲学の研究者たちは、そんな危機感を共有しており、

「表象」という新しい学問を作った。

●表象とは、批評文から「鑑賞者由来のもの」を排除し、「作品由来のもの（表象・作品が提示したもの）」だけにする。（キ0018B）

アナロジー（類推）すると、フロイトは、「心理学を科学にする」ため、「（主観の及ばない）無意識」を研究対象にした。これにより、心理学は科学となった。（キ0018C）

.

――感想は主観である。

ウェブのSNSに感想が多数あるが、個人の意見。したがって、ビッグデータとして扱っても、真理には到達しない。（キ001D）

私は、NHK朝ドラの「みんなの感想」（「カムカムエブリバディー」「ちむどんどん」「舞い、上がれ！」）を閲覧したが、「番組は限りなく低品質なのに、絶賛投稿が多数存在する」ことに驚いた。（キ0018E）

3万件を越える投稿は、ビッグデータとして扱うには十分だが、その半数はステマ（利害関係や経済的報酬による発信者）。その他、ウェブマスコミへの提灯記事も多いから、NHKは多額の予算を使って「高評価の捏造」が行っているに違いない。

だが、番組を見ていない人や、ドラマ経験が少ない人は、それらの感想を鵜呑みにする。ステマを排除するのは難しいとしても、ステマと一般投稿を分別することは可能である。フェイク・ニュース同様に、この問題に対処すべきだが、その試みはない。

――偽情報を廃絶し、真実を流通させるには、何かすべき。そのために効果的なのが、「教科書をつくることにより、評価基準を標準化すること」。（キ0018F）

●蓮見重彦批判。（キ0018G）

〈表象〉を日本に紹介したのは、元東大総長の蓮見重彦である。

蓮見教授は、表象が日本に導入されると「思索批評ができなくなる」から、難解な言い回しを使って〈表象〉を紹介。「批評から、鑑賞者の主観を排除する」表象本来の目的を伝えなかった。（キ0018H）

結果、表象は「作品から発せられるものを、深く理解すること」と曲解されて日本に紹介された。（私は、フランス人学者・パトリス氏と雑談をした時、日本にはフランス現代哲学が難しく翻訳されていると、苦情を言った）（キ0018I）

かつて、東京大学教養部表象学科のサイトには、「人生論を踏まえた文芸批評を嫌悪する」とのテキストがあったが、いつの間にか消えている。（キ0018J）

蓮見教授以外の表象研究者たちにも、「本質を捨象した紹介」に後ろめたさがあったに違いなく、表象に文化を加えて、表象文化なる学問を創生した。それを文系学部 of 脆弱さに危機感を持つ日本中の学者たちが呼応し、いくつもの表象文化学科が誕生した。だが、作品鑑賞において「どの文化をリファレンスするか」は、鑑賞者の主観である。表象文化は科学ではない。（キ0018K）

蓮見教授は「作品を二度観ないと、評論しない」と公言する。だが、映像作家は通常「観客が二度観ることを前提に作品を作っていない」から、マニアックな批評でしかない。

スタンリー・キューブリック監督は「一度で理解されたら、我々の企みは失敗なる」と「2001年、宇宙の旅」に関して発言している。キューブリック監督は、原作者・アーサー・C・クラークの書いたナレーションをすべて没にしている。

映画ベストテンの常連な映画だが、大衆娯楽作品ではない。（キ0018L）

この教科書は、「マニア向けの作品」は傍流・異端とし、大衆娯楽作品を本流として、論を進めている。（キ0018M）

1980年代、ベルリンの壁が崩壊し、ソ連の解体と同時に、モダンの時代は終わっている。主観の時代は終焉し、ポストモダン、客観の時代。だが、民主主義という「意見の集積」による社会運営は変わらない。

2022.12.20

sponta0325@gmail.com

蓮見教授に限らず、ポストモダンの時代はなかなか訪れない。（キ0018N）

映画・ドラマの評価においても、印象批評・主観批評、強権者の意見や多数意見の採用が止まない。（キ0018O）

(Intentionally blank)

【PDCAサイクルではなく、CAPDサイクルで行う】**(キ0020)**

PDCAサイクルとは、

1. プラン（計画）
2. ドウ（実行）
3. チェック（評価）
4. アクト（改善）

であり、産業界・生産現場では一般的な手法である。（キ0021）

この手法をコンテンツ制作の現場にも適用する。

ただし、コンテンツ業界は、「過去の失敗作」「過去の成功作」を多数抱えているので、それらを参考にしないのは勿体ない。

そこで、PDCAではなく、CAPD。つまり、「評価」からプロジェクトを開始することにする。（キ0022）

1. チェック（過去作品の評価）
2. アクト（過去作品の改善点の洗い出し）
3. プラン（新作における改善点の実行）
4. ドゥー（新作の企画・制作）

「過去の商品の改善点を洗い出し、新製品で改善すること」は、広く産業界で広く行われてきたが、コンテンツ業界では皆無。その理由は、改善以前の問題として、バクリ・模倣を極端に嫌う業界体質があるから。（キ0023）

だが、古代ギリシアにはミメシス芸術論がある。

ミメシス芸術論。（キ0024_A）

・芸術作品は、過去の傑作の（さらにインパクトを強化した）模倣・再現である。

（キ0024_A01）

・芸術作品は、現実の（散文性を排除した）模倣・再現である。（キ0024_A02）

ダンテの神曲（13～14世紀）は、ホメロスのオデッセイア（紀元前8世紀）の模倣・再現である。（キ0025）

「ウェストサイド物語」（1961年）は、シェイクスピアの「ロミオとジュリエット」（1595年頃）。黒澤明「乱」（1985年）は、シェイクスピア「リア王」（1605年頃）。溝口健二は、近松門左衛門から「近松物語」（1954年）、井原西鶴をもとに「西鶴一代女」（1952年）を作った。（キ0026）

近代主観主義はパクリを嫌い、芸術作品は「芸術家のオリジナルな創作物でなければならぬ」とするが、それはこの300年に限った潮流でしかなく、その思潮も、1980年代にモダニズムの終焉とともに終わり、今は、ポストモダン。主観ではなく、客観の時代である。（キ0027）

ミメシス芸術論は、古代ギリシア演劇を対象にした理論だが、現代の大衆娯楽作品に、すべてが適応するのではない。（キ0028）

古代ギリシア演劇は、市民の一体感を増して、徴税や徴兵を円滑にするためのもの。観劇は「市民の義務」だった。（キ0029）

その意味で、現代日本のNHKの朝の連続テレビ小説は、同じような機能を期待されて制作されていると見ることもできる。

それが、現在のような惨状なら、「日本の求心力を削ぎたい」反日分子の関与を疑うのも無理はない。（キ0030）

芸術作品が「現実社会の模倣・再現」だとしても、

●自己都合や功利的、合理的に意思決定するようなキャラクターが主人公では、作品は輝かない。（キ0031）

功利的な人物は、主人公の敵役がふさわしく、観客は「主人公をリスペクトできない」なら、感情移入できない。金色夜叉の主人公・間寛一は拝金主義者。読者は彼の煩悶を楽しむが、彼の生き方を肯定しない。（キ0032）

運命に従って生きるのが世の常だが、そのようなキャラクターは主役失格である。（キ0033）

(Intentionally blank)

【2つのチェックシート】

この教科書では、

- 評価用チェックシート（3項目）
- 創作用チェックシート（7項目）

のふたつを用意した。

その理由は、評価には3項目で十分だが、創作には7項目必要だから。

● 評価用チェックシート（3項目）（キ01）

評価用チェックシート（3項目）

1. 主人公の主体性・意志の強さ。
2. ドラマ要素が豊富。
3. 設定・説明が最小限。

1. 主人公の主体性・意志の強さ。（キ0101）

主人公の主体性や意志の強さは、ストーリーのエンジンである。つまり、どんなに凄いことが起きても、主人公が被害者の立場に留まり、環境順応に徹するなら、作品は輝かない。（キ010100）

向田邦子賞のシナリオライター・池端俊策は、「ボクがシナリオで大切にするのは、〈情熱の挫折〉」と発言している。この場合の「情熱」とは、〈主人公意志〉である。それが「挫折する」なら、昭和のドラマライターが描きたがるペーソス（悲しみ）が浮かび上がる。（キ010100A）

TBSの演出家・鴨下信一（1935～2021年）は「最近のドラマには

アンタゴニスト（対立）が足りない」と最近のドラマを批判したが、「主人公の主体的な意志の強さ」がなければ、対立は発生しない。（キ010101）
さらに言うと、意志にはさまざまなタイプがある。

たとえば、昭和の傑作「向田邦子（1929～1981年）シナリオ作品」は、忖度しあう家族のそれぞれのドラマであり、表面的な対立があるのではない。向田が描くキャラクターは、「（選択の自由がある中での）主体性・自由意志」ではなく、「（身動きの取れない）人間本来の個性」それが、主体性として機能する。（キ010102）

今村昌平は、そのような日本人を昆虫に模して「日本昆虫記」を作ったが、極めて日本的な作劇法である。（キ010103）

向田作品では、そのような昆虫的なキャラクターたちの「心のケミストリー」で、ドラマを構成する。ただし、それは、ナレーションによる心の声や解説が無ければ成立しない。

倉本聰（1934年～）「北の国から」（1981年～2002年）も、純のナレーションが不可欠。（キ010104）

それらが「掟破りの手法」なことを、専門家なら知っておくべきである。

主人公の主体性・意志には次のタイプが存在する。（キ010105）

――内因。（キ010106）

- 主体的意志。
- 職制意志。
- 情動的意志。（忖度・恋情など）
- 人間本来の良性・善性。（良き人でありたい）

－外因。（キ010107）

- 受動的意志。（被害者）
- 環境順応的意志。（出来事・社会慣習・周囲の人間に流される）
- 合理的な判断。（経済合理性に従う）

－意志でないもの。（キ010108）

- 利己・経済的利得の追求。（欲望）
- 合理的な判断。
- 日々の営み。（人間の昆虫的本性）

「行動原理・動機・哲学の異なる登場人物」を効果的に配置・構成すると、大衆娯楽作品として申し分ない作品が出来上がる。（キ010109）

ここで、気づかなければならぬのは、

●「主体的でない主人公」は、魅力が乏しいこと。（キ010110）

かつて、ドイツの哲学者ハンナ・アーレントは、ナチス戦犯の裁判を傍聴し、「アイヒマンは無実」と発言し、イスラエルの同胞たちを激怒させた。アイヒマンは命令に従っただけ。彼に主体性はない。命令したのは、ヒットラーである。（キ010111）

刑事ドラマでも、「職制に従う」だけのお巡りさんは主体性が希薄なので、それだけでは「動く書割」である。映画「ダーティ・ハリー」の主人公のように職制を超えた強い意志を持っていないと、作品は輝かない。（キ010112）

その意味で、大ヒットシリーズ「相棒」の特命係という〈設定〉は、ドラマづくりに効果的である。捜査一課の伊丹刑事にしても、「犯人逮捕・真相解明」に対して、職制を越えた情熱を持つからドラマに加われる。（キ010113）

「ルパンⅢ世」の銭形警部など、ドラマを彩るキャラクターは、押しなべて「職制

を越えた強い意志」を持ち、それがキャラクターの主体性を確実にしている。。（キ010114）

※ ※ ※

〈意志〉の種類 （キ010115）

ー ー 内因性意志。（キ010116）

● 主体的意志。（キ010117）

利己的・功利的・合理的な判断を下す主人公は、主体的意志を持っているとはいえない。「世のため、人のため」というような利他的な理想を持つキャラクターこそ、主人公に相応しい。

● 職制意志。（キ010118）

〈職制意志〉とは、「仕事の役割を誠実に果たす」意欲である。
だが、〈職制を越える主体的な意志〉がなければ、物語を引っ張るエンジンとしては物足りない。
別の見方をすれば、「恋愛ドラマなら、〈職制意志〉でも構わない」

● 情動的意志。（忬度・恋情など）（キ01010119）

日本人には、「対立を嫌う」「はっきり物事を言わない」国民性がある。
したがって、橋田壽賀子の「渡る世間に鬼ばかり」のような家族の風景はありえない。向田邦子のドラマ世界にこそリアリズムでがある。

● 人間本来の良性・善性。（良き人でありたい）（キ010120）

ホームドラマでは、「強い意志を持って、人生を切り開くような主人公」は稀である。
向田邦子作「寺内寛太郎一家」のように、頑固者の父親が存在することもあるが、「頑なに自分の考えを変えない」のであって、積極的に自らの考

えで行動するのではない。向田作品の登場人物たちは、「意志を持って行動する」のではなく、（昆虫的な）それぞれの立場/性癖の檻の中で悶々とするキャラクターたちである。

西洋演劇のルーツは、古代ギリシアの神々の怨憎劇であり、その発展形として西洋演劇が存在してきた。（キ010121）

一方の日本は、神々に物語があるにしても、それらは過去の出来事であって、怨憎とまでは言えない。もし、その類の意志を持っていたなら、悪霊・怨霊。

日本人の紡ぐ物語の主人公は、運命・宿命であって、主人公の喜怒哀楽・怨憎ではない。（キ010122）

――外因性意志。（キ010123）

●受動的意志。（被害者）（キ010124）

犯罪被害者は〈主体的意志〉を持たない。したがって、犯罪被害者が主役だと、作品は輝かない。

だが、昭和のドラマには、「ペーソス（悲しみ）を描く」という伝統があり、陰鬱とした作品が少なくない。（キ010125）

●環境順応的意志。（出来事・社会慣習・周囲の人間に流される）（キ010126）

出来事や運命に流されるだけの人物を主人公に据えた作品は珍しくない。溝口健二監督作品「西鶴一代女」もその一つである。人生に流されるしかない女性の人生は、「ペーソスを描いている」としても、爽快感が乏しい。

●合理的な判断。（経済合理性に従う）（キ010127）

経営学者・未来学者のピーター・ドラッカー（1909～2005年）は、「論理的帰結を下すことを、決断とは言わない」との言葉を残している。映像作品で、主人公に哲学を感じない。

※ ※ ※

2.ドラマ要素が豊富。（キ0102）

●ドラマ要素とは、対決・対立・摩擦・葛藤・恋情の5つ。（キ010201）

これらは、「主人公とのベクトル関係」によって成立する。（キ010202）

つまり、主人公にベクトルがないなら、たとえ戦場であっても、「命令に従うだけ」の兵士に主体性はな。ドラマとしては希薄である。（キ010203）

昭和のドラマは「ペーソス（悲しみ）を描くこと」をひとつのテーマとした。だが、「人間&人生の悲しさ」に爽快感はない。（キ010204）

奮闘努力のストーリー最後にペーソスな大団円を迎えるなら、カタルシスがある。一方、ペーソスに終始したストーリーは、観客を幸福にしない。リモコンを持っていれば、視聴停止だ。（キ010205）

現在、ドラマ要素は定義されていない。したがって、ドラマ要素が乏しい作品が珍しくない。（キ010206）

また、登場人物の死亡や、結婚式、別離、告白をドラマと勘違いする作品も多い。それらの出来事には、「心のケミストリー」が起きやすいのであって、ストーリーに深く絡まない人物のイベントは、ドラマを生まない。

主人公の主体性・強い意志が、作品のエンジンだが、それらは、人間関係のベクトルに落とし込まなければならない。つまり、強い意志・揺るぎない主体性には、それを印象付ける「手ごわい仇敵」や「厳しい壁・折・枷」が必要となる。

競い合うライバルや、壁が必要。

バイキンマンやジャイアンがいなければ、アンパンマンもドラえもんも物語が成立しない。

わが師・首藤剛志は「ポケットモンスターに、ロケット団を登場させたのは、僕の手柄」と誇っていた。ロケット団なる仇敵がいなければ、ポケットモンスターは味気ない。

ドラマ要素は、対決・対立・摩擦・葛藤・恋情の5つだが。

刺激度は、「対決＞対立＞摩擦＞葛藤」の順となる。

恋情には、男女の恋愛の他、親子・兄弟の愛、隣人愛、人間愛も踏まれる。

つまり、お互いに反発しあうのが前者であり、お互いに引き合う后者である。

3.設定・説明が最小限。 (キ0103)

〈設定〉には、3つある。

- キャラクターの〈設定〉。
- 舞台の〈設定〉。
- 出来事の〈設定〉。

※ 対立概念は、〈ドラマ〉。ドラマとは「心のケミストリー」。

対決・対立・摩擦・葛藤・恋情である。

将棋の藤井聡太棋士は、「僕は、盤上の物語を作っている」としばしば発言するが、その物語の中には、「駒（王将・金将・飛車）の動き方」や「最初の駒の並べ方」は入っていない。映画&ドラマのシナリオでも同様で、「〈設定〉はドラマではない」。

最近は、ゲームシナリオの影響を受けて、「設定でストーリーを進行する」作品が少なくない。これを「新しい技法」と見るなら、私は「時代についていけない老人」だ。だが、ウェブ評で賛否両論になったり、多くの批判が存在するなら、「やってはいけいない」技法である。

わが師・首藤剛志は、「設定で、ドラマを逃げるな」と私のシナリオを罵倒したが、そんなことを言う人がいないから、日本のシナリオはオカシクなった。

※ ※ ※

あまりに当然のことなので、あえて指摘するまでもないと思っていたが、NHKの朝の連続テレビ小説（「カムカムエブリバディー」「ちむどんどん」「舞いあがれ！」）で、度重なり間違いを犯していたので、以下に、追加して記述する。

※ ※ ※

※ 追加項目: 〈捨てキャラクター〉 & 〈捨てエピソード〉は、ダメ。(キ0104)

総集編・短縮版を作る時に、編集でカットされるキャラクターやエピソードを、〈捨てキャラクター〉〈捨てエピソード〉と定義する。

シナリオライターなら、ディレクターに「このシーン要らないですね」と言われないのが目標である。シナリオライターの仕事は、原稿用紙のマス目を埋めることではない。視聴者の興味が途切れない作品を作ることである。

「カムカムエブリバディー」の第三部・孫娘編では、ヒロインの人生とは何ら関係ない「看板俳優と大部屋役者のエピソード」が延々と繰り広げられていた。

「ちむどんどん」では、ヒロイン、長男、長女、末娘、母親、合わせて5つの筋が展開するが、それぞれのエピソードは絡み合うことはなく、単純で単調。魅力に乏しい。

「舞いあがれ！」のパイロット養成学校実技編では、同級生の離婚話が唐突に挿入される。それらは、〈主筋〉たるヒロインの物語と関わらないし、物語の構成のひ

とつである〈脇筋/副筋〉でもない。

作品には、主人公が引っ張っていく「主筋」と、周辺登場人物たちの「脇筋/副筋」がある。さらに、それらは〈エピソード〉で構成される。

複数のエピソードで構成されるが、エピソードがお互いに有機的に深く絡まりあうことが重要である。

たとえ、それぞれのエピソードが絡まりあっていなくても、

●エピソードが響きあったり、対照的なら、「作品のテーマを訴求する」
ので、効果的。有機的な構成である。

ホームドラマで、家族それぞれのエピソードが描かれることがあるが、それらが家族間の親密度の増減に寄与しなければ、エピソードの散漫な羅列である。

グランドホテル形式という、ホテルのロビーに居合わせた人々のそれぞれのエピソードを重ねる構成があるが、散漫になる。この問題の本質は、主要人物が並列に描かれるため、視聴者が「感情移入の対象を特定できない」ことである。

グランドホテル形式でも、「主筋と脇筋の別が明確」なら、問題はない。

※ 追加項目： アリエナイがないこと。 (キ0105)

「ドラえもん」。――ネコ型ロボットがごく普通に存在する世界などアリエナイが、視聴者は許容している。

ここで言うアリエナイとは「視聴者が許容できない」アリエナイである。

最近のNHKの朝ドラでいえば

- ・昭和の設定なのに、プリウスが走っている。（演出における、同時代的違和感）
- ・沖縄～東京の長距離電話で無駄話。貧乏家族なのに、沖縄から一家上京。（経済的違和感。当該キャラクターの経済感覚が疑われる）

・横浜・鶴見から銀座への通勤。（時間的距離の違和感、ご都合主義）。

※ **追加項目：団子の串刺し。（キ0106）**

映画界には「団子の串刺し」という業界用語があった。今は、死語かもしれない。意味は、「出来事を羅列しているだけ」で、盛り上がっていかないこと。お団子は、同じ団子が連なっているだけで、食べ進んでも、盛り上がらない。

お寿司なら、白身魚の握りから始まって、コハダなどの青味魚。間に、海老や貝などを混ぜながら、「盛り上がって」いく。

だが、問題はもうひとつあって、団子の玉が4つに分かれていること。最近のドラマでは、「エピソードに連なりを感じない」ものが多い。

たとえばNHK朝の連続テレビ小説「カムカムエブリバディ」は、祖母・母・娘の三世代の物語だったが、母娘三代に共通した「理念・生活信条」はなかった。

毛利元就の「三本の矢」のように、「家訓が世代を越えて引き継がれる」なら、たんなるオムニバス作品ではなくなるが、そんな工夫はない。

「ちむどんどん」では、ヒロイン・長男・長女・末娘・母親のエピソードは断絶して、「全体と部分」なる有機的な構成を持たなかった。

「舞いあがれ！」でも、幼馴染のストーリーとヒロインの人生が関わりあうことはない。たまに、お互いが近況報告するのをドラマとはいえない。

2022.12.20

sponta0325@gmail.com

(Intentionally blank)

● 創作用チェックシート（7項目）（キ02）

創作用チェックシートの起点は、17世紀フランス古典演劇理論。

青山昌文教授（放送大学・美学芸術学）は、創作者を縛るための理論ではなく、創作者を助けるための理論と指摘している。

17世紀フランス古典演劇理論。（キ0200A）**1. 本当らしさ。**

嘘くさいと感じられないこと。

2-1. 外的適合性。

外部（鑑賞者）にとって、作品の倫理観・価値観・思想に違和感がないこと。

2-2. 内的整合性。

登場人物の「哲学・行動原理」と、言動の整合性が取れていること。

3. 驚異的キャラクター。

驚異的な登場人物が存在すること。

「シラノ・ド・ベルジュラック」のシラノは、「卓越した文章作成能力」が、物語を面白くする。リアリズムだけでは、魅力的な作品にはならない。

4. 筋・場所・時間の整合性・統一感。

根本的には、「12人の怒れる男」のように「筋・場所・時間が連続している」のが「三一致の法則」。

現代の映画&ドラマでは、破綻がなければ、それでいい。

フランスの古典理論に、「主体性」「豊富なドラマ要素」「設定の排除」を加えたのが、創作用チェックシートである。

※ ※ ※

創作用チェックシート（7項目）

- 1.主人公の哲学
- 2.主人公の主体的意志
- 3.驚異的なキャラクター
- 4.ドラマ
- 5.進行感
- 6.テーマ
- 7.欠点

1.主人公の哲学 （キ0201）

～主人公の哲学。

被害者であっても、哲学は必要。主体的意志であっても、哲学がないなら「性向」に過ぎない。

ただし、利己的な動機や経済合理性・論理的帰結は哲学にはならない。

※ 哲学が明確にあり、それが言動に現れる。その整合性は当然である。

2.主人公の主体的意志 （キ0202）

～主人公の意志（主体性の表現）が物語のエンジンである。

- ・能動的意志（加害者）＞受動的意志（被害者）
- ・ホームドラマでは（主体的意志はなく）、「よき人でありたい」。忖度のみの主人公も珍しくない。

3.驚異的なキャラクター（キ0203）

～実社会にはいないような特異的なキャラクターが、物語の「緊張感・集中度を高める」。

★リアリズム・白樺派（あるがまま）では、魅力的なドラマにならない。

4.ドラマ（キ0204）

ドラマとは、対決・対立・摩擦・葛藤・恋情。

〈説明〉〈設定〉〈描写〉〈叙事〉はドラマではない。

キャラクター相互の〈意志〉の対立・交流（ケミストリー・化学変化）がドラマを生む。

・対決には、相対するという共通目標があり、その上で〈戦い〉がある。両者に哲学の違いがあるなら、主観的善vs.主観的善の戦いである。

・対立には、〈敵愾心〉がある。

・摩擦には、〈敵愾心〉はない。

・葛藤は、心の中の対立。行動は伴わない。

・恋情とは、反発ではなく、吸着。

5.進行感（キ0205）

「出来事が主導する物語」は、オモシロクナイ。→人間ではなく、運命を描くことになる。

シナリオライターがストーリー展開に行き詰まると、主人公が交通事故にあったり、難病になったり、新キャラクターが登場する。それでは、作品を散漫にするだけ。ツマラナクなる。

6.テーマ （キ0206）

～作品が訴求するメッセージ。その妥当性。

社会通念と同じなら、わざわざドラマでテーマにする必要はない。

7.欠点 （キ0207）

～違和感がないのが理想（本当らしさ）。

- ・ 物理的な違和感。
- ・ キャラクターの情動への違和感。
- ・ 社会規範的な違和感。
- ・ 倫理的な違和感。etc.

～構成&筋・時・場所（構筋）

～群像劇はダメ。回想も多すぎるとダメ。

(Intentionally blank)

【教科書のもとになった至言・理論など】（キ03）

理論（キ0301）

- ・ 古代ギリシアのミメーシス芸術論。
- ・ 17世紀フランス古典演劇理論。
- ・ 日本古来の「もののあわれ」芸術観。

至言（キ0302）

- ・ 小津安二郎「映画はドラマだ。アクシデントではない」。
- ・ 溝口健二「これはシナリオではありません。ストーリーです」「反射してください」。
- ・ 池端俊策「僕がシナリオで大切にするのは、情熱の挫折」。
- ・ 鴨下信一「最近のドラマには、アンタゴニストが足りない」。
- ・ 首藤剛志「ドラマを逃げるな」「設定ばかり作ってんじゃねえ」

反面教師（キ0303）

- ・ 山田太一の説明セリフ。
- ・ 橋田壽賀子の生セリフ。
- ・ 倉本聰のタブー破り（安らぎの郷：輪姦された女性の職場復帰）

死語になった警句。（キ0304）

- ・ 説明セリフ。
- ・ 団子の串刺し。（盛り上がらない羅列はダメ）

反ドラマな日本ドラマの伝統。（キ0305）

- ・ 運命/宿命を描く。
- ・ 回想シーン。
- ・ ナレーション。
- ・ 心の声。
- ・ 人間のペーソス（悲しみ）を描く。
- ・ 時代や民族を描く。

- ・ 左翼マスコミは「（民主主義で選ばれた総理なのに）体制を批判する。
- ・ 「反戦」「人権問題」を高く評価するが、大衆娯楽作品としての価値とは無関係である。

反ドラマな日本芸能の伝統。(キ0306)

- ・ もののあわれ（運命を描く） vs. 西欧の神話は、神々の怨憎の物語。
- ・ 叙事詩的。
- ・ 語りと演劇表現の混在。（落語、能など）

反ドラマな日本人の国民性。(キ0307)

- ・ 自分の気持ちを言わない。
- ・ 自己主張しないのが美德。
- ・ 忖度。相手の気持ちを思いやる。
- ・ 対立を回避するために、根まわしする。

(以上)