

ドラマ・ノート

～映画&ドラマの評価法&創作法～

○ 「ドラマ・ノート」は、「ドラマ・バイブル」の要点集。

このテキストは「（主観論&思索論&人生論的批評を排した）映画・ドラマ論」の要点集であり、私の講義を受けた学生が書き留めるノートを再現する。

さまざまな現場（企画・制作・評価・流通）での実用をめざしている。

- ・傑作にこのテキストは不要。だが、愚作にはこのテキストは有用となる。

○ 索引

～i. 論拠～

- ・映画監督・シナリオライター・研究者たちの発言。（解釈・反証）

～ii. 技法～

- ・創作法が2つ（「出自・環境」法、「対極・対照」法）
- ・評価法が3つ（古代ギリシアのミメシス理論、17世紀フランス古典演劇理論、OZ理論）

～iii. 全体論～

- ・プロセスの定義（創造と鑑賞）。
- ・作品の定義（アポロンの、叙事詩的、高刺激度、ディオニュソスの、ジャンル・・・）
- ・本論オリジナル5類型。（Duel of Passion, Loss of Emotion, Nature...）

～vi. 成分論～

- ・鑑賞者が感じる成分
- ・〈ドラマ成分〉の定義。
- ・〈ドラマ成分〉を核とした成分定義。（非ドラマ成分、中間成分）

～v. 補追加～

- ・本論の特徴。（ポストモダン論、ドラマor非ドラマ、大衆娯楽作品が中心）

～i. 論拠～

○ 映画監督・シナリオライター・研究者たちの発言。

このテキストは、映画人・ドラマ人・芸術研究者たちの発言を解釈し、論理的に展開した結果である。

【解釈・展開】

- ・ 映画はアクシデントではない。ドラマだ。（監督・小津安二郎）
→ 映画 = ドラマ + 非ドラマ
- ・（新藤兼人のシナリオに）これはシナリオではありません。ストーリーです。
- ・（撮影現場で俳優たちに）反射してください。（監督・溝口健二）
→ 登場人物の〈意志〉の反射（やりとり）こそシナリオ（ドラマ）である。
- ・（シナリオ創作で大切なのは）情熱の挫折。（脚本家・池端俊策）
→ 超目標 = 〈主体的な意志〉
- ・ 僕は、人情噺が嫌いだ。（脚本家・首藤剛志）
→ × 〈受動的意志〉、○ 〈能動的意志〉。
- ・ 勝手にキャラクターたちが動き出す。（脚本家・首藤剛志）
→ 「対極・対照」シナリオ創作法。
- ・ 「机で4割/稽古場（口立て）6割」台本作成法。（演出家・つかこうへい）
→ 「対極・対照」シナリオ創作法。
- ・ 最近のドラマにはアンタゴニストが足りない。（TBS演出家・鴨下信一）
→ 〈対立〉こそ、ドラマ。

・ 近代主観主義（モダニズム＝主観・進化論）の否定。

→ 客観主義・相対主義

・ 古代ギリシアのミメーシス理論（アリストテレス）

・ 17世紀フランス古典演劇理論（ルネ・ブレイ）

（青山昌文・放送大学美学芸術学教授）

【反証】・・・（間違っている。または、現代に不適合な発言）

× シナリオは、三部形式だ。（脚本家・新藤兼人）

→ リモコンを持つ観客は、前半2部に耐えず、「早回し・停止する」から。

× コンストラクション：シノプシス（あらすじ）主導はダメ。

○ コンポジション：人物相関図主導にすべき。

× 映画は、いいシーンがふたつあれば成立する。（監督・大島渚）

→ 魅力のないシーンが続けば、「観客は視聴を停止する」から。

× 履歴書の作成・年表の作成。（監督・黒澤明、脚本家・倉本聰）

→ 〈設定〉は、「自由な創作を限定・窮屈にする」から。

本稿は、

・ 「定義 → 分類 → 評価」を基本に論考した。

したがって、「ハヤシライスは、パンチのないカレーではない」。

・ 〈評価〉とは、特定の〈評価軸〉における「高得点者」と「低得点者」を分別する作業であり、絶対的な評価は存在しない。

～ii. 技法～

○ 創作法が2つ。

・「出自・環境」シナリオ創作法:

- ・ キャラクターの出自（生い立ち）と、その後の〈出来事〉を執筆前に確認しておく。
- ・ 観客がリモコンを持った2010年以降、「最後まで観ないと面白くない」3部構成は成立しない。三部形式・起承転結（4部形式）は、ある意味〈予定調和（見え透いている）〉である。
- ・ 映画&ドラマは、いかなる瞬間も〈有機的構成感・緊張感〉を持たせなければならない。

※ **コンストラクション（シノプシス・あらすじ）** 主導-----横軸

履歴書&年表などを作成する。（キャラクターは〈設定〉に縛られる）

・・・黒澤明・倉本聰

・「対極・対照」シナリオ創作法:

- ・ （出自・出来事の〈設定〉は最低限にして）執筆中に人間関係&物語の「さらにインパクト」を強化する。
- ・ キャラクターに「（引き寄せる）共通項と（対立を生む）差異」の2面性を持たせ、インパクトを強化する。
- ・ 2面性のないキャラクターは、美術・小道具と同じ〈設定〉でしかない。
=アンビバレンツ（2律背反の重要性）

Exam.

〈（口頭）説明〉よりも〈ドラマ〉・〈描写〉。「代理戦争」よりも「直接対決」。「全員集合」。傷害事件よりも殺人事件。妥協よりも対決・・・。

※ **コンポジション（人物相関図）** 主導-----縦軸

創作時、キャラクターは自由に動いていく。

・・・つかこうへい（机4割・稽古場6割）・ 首藤剛志

○ 評価法が3つ。(二つの古典技法と私のオリジナル論)

・ (アリストテレスの) 古代ギリシアのミメーシス理論:

・ 過去の傑作のミメーシス。

今の時代にあった「さらにインパクトを強化した」模倣・再現。

・ 現実のミメーシス。

現実の散文性を排除した「さらにインパクトを強化した」模倣・再現。

・ (ルネ・ブレイの) 17世紀フランス古典演劇理論:

・ 本当らしさ

・ 内的整合性/外的適合性

キャラクターの行動規範と行動の整合性。

観客にとって、作品内の思想・行動規範に違和感がないこと。

・ 驚異的

・ 三一致の法則 (この場合の3とは、時間・場所・筋のこと)

時間においては整合性。場所には統一性。筋においては主従が明確ならよい。

・ (スポンタのオリジナルの) OZ理論:

ドラマの面白さの本質を主人公の〈主体的な意志〉と定義して、その反映として現れる5つの要素を分析し、(作品の価値を)総合的に判断する。

《ドラマの5味》

- ・ 事件 (アクシデント)
- ・ 怪物 (モンスター)
- ・ 哲学 (フィロソフィー)
- ・ 感情 (エモーション)
- ・ 意志 (パッション)

※ OZ理論は、Wozard of OZと小津安二郎監督から命名した。

作品名	番組名・映画名 (公開年度、制作会社・枠など)		総合点	-5 ~ +10
	5味(ドラマの旨味成分)		非ドラマ成分(+留意点)	
事件	◎	出来事: 刺激の程度を吟味	「因果律(原因→結果)」は、非ドラマ成分	
怪物	○	人物: 誇張されたキャラが重要	ドラマ成分は、「対決・対立・葛藤・恋情」	
哲学	△	行動原理: 常識・良心では弱い。	〈設定・説明・伏線〉は、非ドラマ成分	
感情	×	「(自発の)感情・情緒」が行動化	「サスペンス・謎解き」も、非ドラマ成分	
意志	×	環境・運命に逆らう(自発的)意志	◎・○・△・×の得点: (+2・+1・±0・-1)	
♂:主人公(男) ♀:ヒロイン E♂: 仇敵(男)			sponta 2020	

OZ Sheet 2020*08*13

作品名	サザエさん (2020年 アジテレビ日曜夜6時30分)		総合点	+2
	5味(ドラマの旨味成分)		非ドラマ成分(+留意点)	
事件	×	犯罪・殺人は発生しない。	・磯野家の日常。	
怪物	×	平凡な庶民。	・良心・常識・世間体 → 〈非主体的〉	
哲学	×	良心・常識に従う。	・忖度・思いやり → 〈非主体的〉	
感情	◎	家族を思いやる		
意志	△	一貫した意志はない。	☆ 日本人の精神風土を象徴	
♂:主人公(男) ♀:ヒロイン			sponta 2020	

～iii. 全体論～

○ プロセスの定義

《創作のプロセス（訴求内容の作品化 & エンターテインメントをめざす）》

主体性 → 意志 → 対決・対立・摩擦・葛藤・恋情 → アクシデント（事件） → インシデント（出来事）

- ・ 「出自・環境」シナリオ創作法:
 コンストラクション（シノプシス・あらすじ）主導
- ・ 「対極・対照」シナリオ創作法:
 コンポジション（人物相関図）主導

《鑑賞のプロセス（読解・意味抽出 & エンターテインメント）》

インシデント（出来事） → アクシデント（事件） → 対決・対立・摩擦・葛藤・恋情 → 意志 → 主体性

※ 上記の多層性を感じさせない作品は愚作である。

Ref. セリフは道しるべ。（西田敏行） = セリフではなく、気持ちがすべて。

（料理のおいしさの本質が旨味・ダシなら）映画&ドラマのおもしろさの本質は、ドラマだ。ただし、料理における例外（刺身盛り合わせ）同様、例外は多々ある。

・ ドラマとは、〈主人公の意志〉によって生まれる出来事である。

※ 〈主人公の意志〉がなければ、ストーリー or 歴史再現である。

○ 作品の定義。

《根本的分類》

- ・アポロンの作品: 芸術をめざす作品。
 - ※ 芸術 = 人間やこの世界の本質を表現すること。
- ・ディオニュソスの作品: 観客の感情を動かすことをめざす作品。

※

- ・叙事詩的作品: 第三者による「こんなことがありました」的な客観的な記述。
- ・抒情詩的作品: 「当事者の感情」を盛り込んだ直接表現。

※

- ・高刺激度作品: 絶体絶命な危機的状況や激情を表現する。
- ・低刺激度作品: 微妙な感情や忖度・思いやりを表現する。

※

- ・教訓/勸善懲悪的作品: あるべき処世を主張する。
- ・人生ドラマな作品: 主人公の苦悩を描く。
- ・喜劇: 主人公の行動から導き出されるテーマが希薄。
- ・ジャンル作品 (アクション・サスペンス・スペクタクル・ホラー・SF)
- ・歴史トレース、原作トレース、事実再現トレース。

....etc.

《映画・ドラマの分類》・・・本論オリジナル。

・ **Duel of Passion** (情熱の対決)

・・・「ロッキー」

・ **Loss of Passion** (失われた情熱)

・・・「モスキートコースト」

・ **Loss of Emotion** (失われた感情)

・・・向田邦子ドラマ。

・ **Contrast of Nature** (対照される人間の本質)

・・・「(インセクトな主人公) うなぎ」

・ **Exposure of Nature** (明かされる人間の本質)

・・・「(情熱の不在たる) ダーティ・ハリー」 (vs. 「ダイハード」)

※ 上記に分類されないものは「愚作」である。

～vi. 成分論～

○ 鑑賞者が感じる成分。

《継続的魅力成分 ～観客の興味をつなぐ～》

- ・多層化すべき。作品の「本質的な満足度」とは関係ない。
 - ・謎解き、犯人探し、問題解決、恋愛の行方。
 - ・進行テンポ感、焦燥ジリジリ感、喪失感、まったり感。

《シーン単独快感成分 ～即物的な満足に通じる～》

- ・作品の「本質的な満足度」とは関係ない。
 - ・アクションシーン、スペクタクルシーン。
 - ・美男美女
 - ・名セリフ

《作品の本質的な満足に通じる成分 = ドラマ 》

- ・作品の「本質的な満足度」は、ドラマ成分である。
 - ・〈主人公の意志〉が、作品のエンジンである。
 - ・〈主人公の主体的な意志〉が、最重要成分である。

○ 〈ドラマ成分〉の定義。

- ・金： 主体的・能動的意志（アプリオリor アポステリオリ）
- ・銀： 受動的意志（アポステリオリ） → 人情噺
- ・銅： 葛藤

※ アプリオリ＝ 物語の初めから（出自的な）動機がある。

アポステリオリ＝ 物語の中で（逆境・仇敵によって）動機が誕生。

韓流ドラマが魅力的なのは、アプリオリな〈能動的な意志〉の主人公が多いから。

ハリウッド娯楽作品では、危機的な状況においこまれた主人公がアポステリオリに〈能動的な意志〉を発生するものが多い。

日本では、「無常（運命）を描く芸術的な伝統」のためか、人情噺を中心に〈受動的な意志〉の主人公が多い。

その反映として、

- ・ 対決/対立・摩擦・葛藤・恋情

が生まれる。

○ 〈ドラマ成分〉を核とした成分定義。

- ・ドラマ成分； 〈主体的・能動的 or 受動的意志〉の結果生まれる。
 - ・対決/対立：刺激度が高い。
 - ・摩擦： 刺激度が低い。
 - ・葛藤： 小説では成立するが、ドラマでは難しい。行動に昇華すべき。
 - ・恋情： これがないと、物足りない。（黒澤明「椿三十郎」では不在で物足りないが、「七人の侍」では煩わしい）

・非ドラマ成分

- ・ 〈設定〉
 - ～将棋における「駒の動き」は〈設定〉。おもしろみはそこにはない。
- ・ 〈説明〉
 - ～〈説明〉は、表現ではない。ドラマ化、描写すべき。
- ・ 〈因果律・起承転結・問題解決・論理的帰結〉： 捜索劇、逮捕劇、準備～本番、予選～決勝。
 - ref. 論理的帰結を下すことを決断とは言わない。（ドラッカー）
- ・ テーマ or イデオロギー
- ・ ジャンル成分
 - = アクション、バイオレンス、スペクタクル、
 - 謎解き、サスペンス、
 - 歴史トレース、原作トレース。
- ・ 構図の不在/脱構造

・中間成分・垂ドラマ成分

- ・ 群像劇 = 各エピソードが有機的につながらない。
- ・ 不条理劇（バカな演劇） = 観客の自発を促す・脱洗脳。
- ・ まったり/純化劇
- ・ 3無劇（何も起こさない。何も始まらない。何も終わらない）

～v. 補追～

○ 本論の特徴

・近代主観主義を否定し、客観・相対主義に拠る。

「芸術家の創作はオリジナルに限る」・「鑑賞者が自らの主観を誇る」時代は1980年代（ベルリンの壁崩壊・ソ連の解体と同時期）で終了している。

このテキストでは、

- ・反主観主義 = 客観主義
- ・反進化論 = 相対主義

で議論をすすめた。

・ドラマ成分と非ドラマ成分を分けて、分析した。

F・トリュフォーの「ヒッチコックの映画術」は名著だが、ヒッチコックの作品はミステリー（謎解き）だから成立しているのであり、汎用理論ではない。
ミステリーの他、多くの非ドラマ成分が作品を成立させている。（「ゴドー・・・」の待つという設定）

- ・ドラマ = 主人公の〈主体的意志〉により発生する人間模様。
※ 〈主体的・能動的意志〉、〈受動的意志〉、〈葛藤〉。

・大衆娯楽作品を規定し、それとそれ以外を想定し、立論した。

ハリウッド映画は一系統ではない。ドラマよりも、アクション・スペクタクル・SFXを追求した作品や、ディオニュソス的に高い刺激度を目指さぬニュー・アメリカン・シネマも存在する。

- ・評価 = 分類（ジャンルの分類 & 良作/愚作の分類）

（以上）