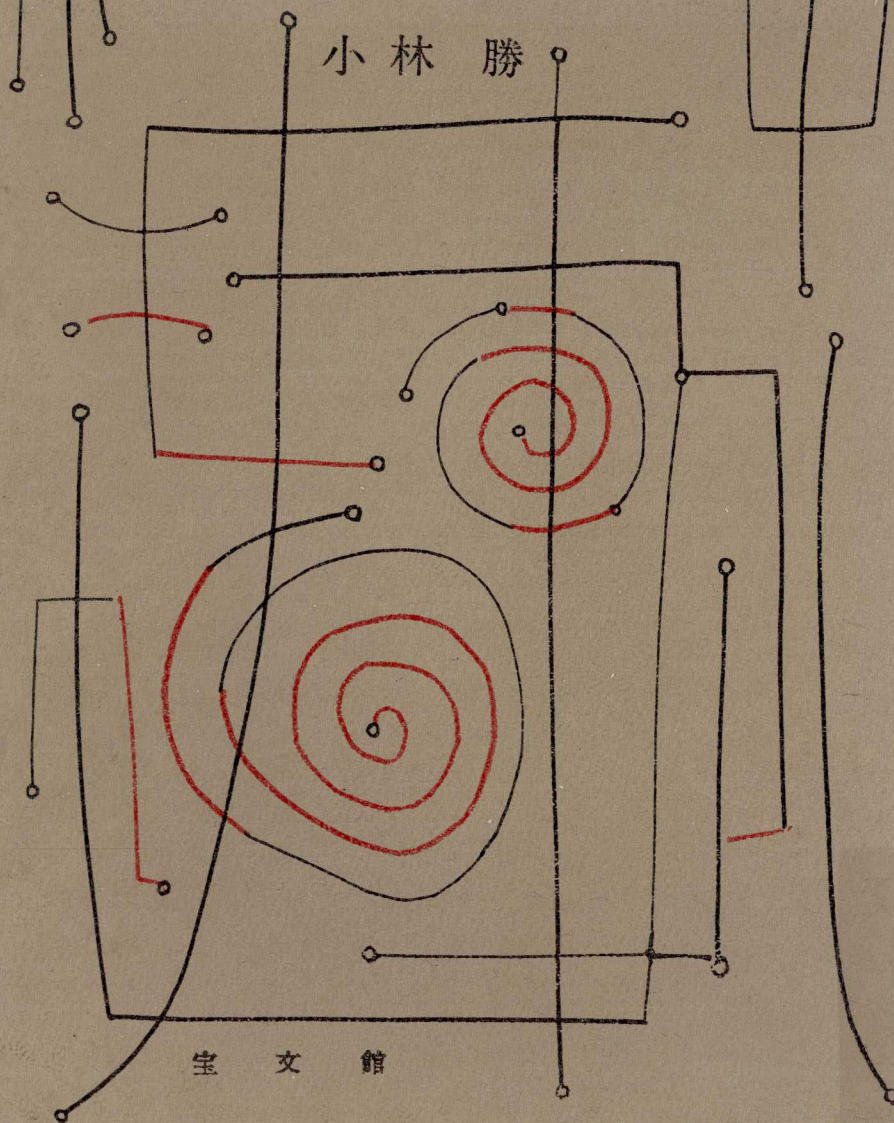


シナリオ第一課

小林 勝

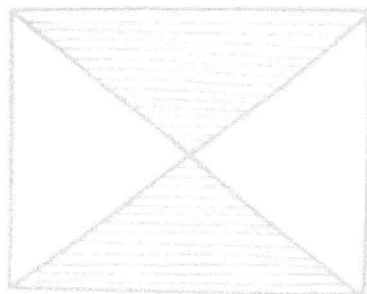
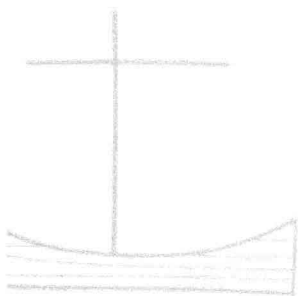


宝文館

小林 勝 著

シナリオ第一課

宝 文 館



シナリオ第一課

著者略歴 明治36年7月22日生。昭和4年
東大文学部美術史学科卒。専攻は日本演劇史。
日活金曜会、日活撮影所脚本部を経て P. C. L.
(後東宝になる)文芸課に入り、シナリオを書く。
昭和16年日映製作部に移り、海外局企画部
長を経て終戦と共に、日映が解散して今の日映
ができると共に、旧日映の残産整理に残る。昭
和24年6月倫理規程専門審査員就任。その間鎌
倉大学の教師、十人会の講師等。
現住所・東京都世田谷区代田 1--634

昭和30年2月1日 第1刷発行

昭和30年2月25日 第2刷発行

著者 小 杉 勝

東京都千代田区神田錦町3--20
発行者 株式会社 宝文館
代表者 高橋 長夫

東京都千代田区神田錦町13
印刷者 川 瀬 壬 子

定価 230 円

地方売価 235 円
録音印刷KK印刷・製本

東京都千代田区神田錦町3--20
発行所 株式会社 宝文館
振替口座東京280・電話(29)8746

序

野 田 高 梧

この本を手にしたら、まず、巻頭、第六頁をあけてみてください。

こんなことが書いてあります。

——本書に述べられていることは、シナリオの最も基礎的な、そして初歩的なことである。
(中略) おそらくシナリオを書くというほどの人、シナリオの二三本も書いたという人からみると、初歩の入門コースは非常に馬鹿々々しく見えるかも知れない。しかし入門のコースがなくてシナリオのコツはあり得ない。何かの事情からそういう入門的なコースを飛ばして職業的なライターになつてしまったために、長いあいだ苦しんだ人がいかに多いことか……と。

書名にも「第一課」というような謙虚な辞句が選ばれ、ここでもまた「初歩の入門コース」というような言葉が使われてはいますが、第一課と云い、初歩の入門コースと云い、それは云い換

えれば、映画そのものの実体を探つて、そこにシナリオの本道を発見しようとする事で、初歩と云えば初歩ですが、奥儀と云えば奥儀とも云えましょう。

シナリオの形は、時と共に移り、世相と共に変つてゆきます。しかし、その底を貫いているものは、芭蕉の所謂「永代不変」なものでなければなりません。この書『シナリオ第一課』は、まづそれを、いろいろな面から教えてくれる本だと思ひます。

近年、殊に戦後の、シナリオの世界的な傾向は、曾ての感情表現を中心にした形から漸く脱け出して、性格表現、つまり人間探究の方向へ進んで来ているように思ひます。が、しかし、それと同時に、その功をいそぐあまりにか、その表現の方法が、いささか映画の本道を踏みはずして、勝手気儘な混乱にまで陥つてゐる傾きがないとは云えません。

そういう点から考えても、今、この本が世に出ることは大へん時宜を得たものだと思いますし、同時にまた、この本を母胎として、ほんとうに新しい、立派な、堅実なシナリオ作家が現われるであろうことを、心から期待し、念願してやみません。

一言――。

目次

序

野田高梧

1	シナリオの概念	一
2	統一について	一一
	美的統一	一二
	変化	一五
	狙い	一六
	三一致	一七
	時の一致	一九
	所の一致	二〇
	動作の一致	二二

テーマについて・・・・・・・・・・・・・・

[illegible]

構 成

[illegible]

【ワキ形式(その一) ワキ形式(その二) 名乗り形式】

タイトル・・・・・・・・・・・・・・・・九〇

プロローグ・・・・・・・・九二

展 開・・・・・・・・九六

登 り・・・・・・・・九七

争 鬭・・・・・・・・一〇二

危 機(クライシス)・・・・・・・・一〇三

クライマックス・・・・・・・・一〇八

転 向・・・・・・・・一二四

結 末・・・・・・・・一二八

構成曲線・・・・・・・・一四八

5 箱 書・・・・・・・・一五〇

6 題 材・・・・・・・・一六

7	性 格	一八二
---	-----	-----

8	作家の立場	二〇四
---	-------	-----

附 録

1	シナリオに志す人へ	二〇七
---	-----------	-----

2	近代劇と三一致	二一四
---	---------	-----

	後 記	二二一
--	-----	-----

	跋	二二五
--	---	-----

	シナリオ用語	二二八
--	--------	-----

装 幀 小 玉 光 雄

1 シナリオの概念

シナリオとは何か。

この言葉は最近世間で大いに乱れているようだ。放送台本のことシナリオ、戯曲のこともシナリオというものがあり、なかには中学校の教科書にそう書いてあるものさえある。

もともとシナリオとはイタリア語で、むかし芝居の筋書のことを言ったのが、その起原と云われているから、誰がどこでどんなふうに使つてもかまわないわけだが、実際には放送と演劇の分野ではそうは言われていないのである。

シナリオという言葉が存在するのは、現在の日本では、映画とテレビの世界だけだ。

テレビのこととはしばらくおき、映画のシナリオとはどういうものであるか。その概念を規定することが、まず最初の課題でなくてはならない。

シナリオを定義することは容易だが、ここでは概念を明確にするために、まずコンテニューイティとの関係から眺め、次にシナリオの文学的表現の意義に及びたいと思う。

シナリオとは、いつたいどういふものであらうか。日本でいうシナリオとアメリカでいうシナリオと、多少違つていふところがあるらしい。

シナリオは普通映画の台本だと言われている。映画の設計図だと言われることもある。従つてその設計図から、だいたい各場面に必要なフィルム^{シーン}の長さや、セットの数や費用が割出され、フィルム代がいくら、ロケーション費がいくら、人件費がどれだけと直ちに計算することができるわけだ。そこにおいて、始めてその映画の企業としての目安が立つてくるものである。普通アメリカでいうシナリオとはそういうものだと言われている。しかし日本ではそのようなものを通常コンテニューイティと言つてゐる。日本ではそのコンテニューイティからフィルムの長さの指定や音楽の注意や、カメラの位置や被写体の大きさなど、もろもろの非文学的なものを取り去つた、残りの文学的な記述だけを指してシナリオといつてゐる。日本のシナリオ・ライターが現に書いてゐるものも、そういうシナリオである。近代的な大工場の組織を知つてゐる人には直ぐわかることだが、シナリオとコンテニューイティの関係は、設計図と工作仕様書との関係に似てゐると言えよう。設計図面には通常出来上りの機械しか書かれてはいない。例えば一輛の機関車

を作るのにも、いつたい釜に煙突を付けてから車輪に乗せるのか、あるいは車輪に乗せてから煙突を付けるのか、そのようなことは設計図を見ただけでは皆目わからない。また車輪の外側を削つてから軸の孔をあけたものか、軸孔を先にした方がよいものかも、別に設計図に指定してはない。しかしすぐれた技術者は与えられた設計図から、その機械を作り上げるのに最も適当な方法を決めることができるものである。まず軸の孔を開けるべきか、周りを削るべきか、どちらが設計図に要求されたとおりの機関車を作るに適当な方法であるかは、自からして決つてくるものだ。そこで工作仕様書ができる。それがつまりコンティニュイティにあたるのである。

日本のシナリオ・ライターはコンティニュイティを書かない。コンティニュイティは主としてそれを演出する監督が書いている。コンティニュイティを書くには多少専門的な知識を必要とするが、しかし専門的知識といつてもそれはど難しいものではなく、少し撮影所で実地修練を積めば割合に容易にできることであつて、やつぱりその中心となる動かし難いものはシナリオなのである。シナリオさえできていればコンティニュイティは容易にこしらえられる。それだけではない、シナリオがりつばであればあるほど、コンティニュイティを作ることとはたやすくなると言つた方が適當であらう。何故ならりつばなシナリオは動かし難い表現と圧力を持つているからだ。もし一行一字といえども抜き差しのならぬ、動かせない態の理想的なシナリオがあつたとすれば、それによつて書き得るコンティニュイティもやつぱり唯一つの方法しかないであらう。つまりコ

ンティニユイティはシナリオから引き出される必然的な結論であつて、シナリオがすぐれていればいるほど、完全であればあるほど、コンティニユイティを書くことは機械的な操作に近くなる。一部の監督が余り出来上り過ぎたシナリオには、食慾を感じないという話が巷間偶々つたえられるのは、このような事情からなのであらう。

ところで日本では何故監督がコンティニユイティを書いているか。監督の側から言わせると、コンティニユイティはもはや既に演出の領分であつて、シナリオの領分でないというわけあいであらうが、前に述べたようにシナリオに非文学的な書き込みをしたのがコンティニユイティだとすると、何もこの二つは根本的に違うものではない。しかるに一部の監督はシナリオとコンティニユイティは違う違うといつて辯解しながら、シナリオの文学的な部分にまで筆を加えて行く。筆を加えて良くなる場合はまだしも、悪くなる場合などは無残である。不思議なことには、そのようなことが日本の映画界の一部では平氣で行われているのは、何としても不可解なことだ。

こういう監督の無恥というか横暴というか、それもさることながら、この問題についてはシナリオ・ライター側の側にも大いに反省の要がないかと思われるふしがあるようだ。いままでシナリオ・ライターはどんなシナリオを書いてきたか。一行一句も動かし難い珠玉のようなシナリオが果して幾篇書かれていることであらうか。思わず脱帽するような、感嘆するような実例がいくつあるか。これを演劇の場合と比較すると良くわかる。イブセンにしろシェイクスピアに

しろ、モリエールやストリントベリーにしろ、彼等の作品に手を加えたり改竄したりするのはまずあるまい。先年ローレンス・オリヴィエが「ハムレット」を映画化した際、彼は著名なシェイクスピア研究者であるアラン・デントに参画を求め、映画化のための改訂を行った。それは、ほんの僅かの場面でもあり、映画化のための止むを得ない改訂であつたにもかかわらず、一部の人々からとかくの批評を受けたことがあつた。その当否は別としても、もつてその空気を知るべきであらう。ところが悲しいかな映画の世界では事情が全く一変する。何故か。言つてみれば、今までそれらに比肩しうる偉大なシナリオ・ライターがあまり出ていないからであらう。それだからといつて現在のシナリオ・ライターが無能であると決めてしまふわけにもいかない。これにはシナリオがまだ文学として独立していないという事情もあり、たかだか六十年の歴史しか持たない映画の世界に生きる人間を、アリストテレスやソフォクレス以来の連綿たる伝統をふまえた演劇人に比較するわけには行かないのだ。唯そのことから、シナリオの難しさ、底知れなさ、シナリオと取つ組み合うことの張り合いを感じざるべきなのであらう。劣等感はきびしく戒めねばならぬ。いままで世に比類なしと言われるに足るシナリオ・ライターがなかつたということにこそ、これから書こうとしている人々に明るい希望や道が開けていると言うべきであらう。

本書に述べられていることはシナリオの最も基礎的な、そして初歩的なことである。従つて、本書によつてシナリオに関する総べてを知るといふわけにはいかないであらう。恐らくシナリオ

を書いたり批評したりする上に少しは役立つかも知れないが、これだけで一人前の口が利けたり一人前のものが書けたり、一人前のシナリオ理論家になれたりということは勿論できないであらう。しかし初歩的なことだからといつて軽く見ることはできない。恐らくシナリオを書くというほどの人、シナリオの二三本を書いたという人から見ると、初歩の入門コースは非常に馬鹿馬鹿しく見えるかもしれない。しかし入門のコースがなくてシナリオのコツはあり得ない。何かの事情からそういう入門的なコースを飛ばして職業的なライターになつてしまつたために、長い間苦しんだ人が如何に多いことか。少しでも映画に関係した人々は、そういう人を数多くその近くに見ているはずだ。

別にシナリオに限つたことではないが、あらゆる技術の方面で、コツと言われるようなものは必ず基礎的なコースの中で見られるものである。料理にしてもそうだし、建築にしてもそうだ。基礎を軽視しては危険である。基礎的なことの理解なしに、どうしてより高度なものを理解することができよう。

ネナシカヅラという植物がある。この植物はその名の示すように、養分を吸うべき根がなくてほかの植物に寄生して肥つてゆく植物であるが、始めから根がなかつたわけではない。成長するに従つて他の植物に巻きつき、それから養分を摂るようになる、次第に根が消えて行くのである。もしその人の眼がより高級なものへと進んだ場合には、初歩的なこと、基礎的なことは忘れ

てしまつてもいい、いや、忘れるといつては語弊があるけれど、つまり意識しないでもいい。無意識に行動するということは、体得したということだからである。目的は法則や規定ではなくて、体得であり運用であり、無意識的な適用である。つまりネナシカヅラが、発芽する時にはやはり発根するという、その不思議な大自然の摂理の意義なのである。

オーギュスト・ルノアールは印象主義から出発して、のち独得の大芸術家、まさに大の字にふさわしい画家になり、「地の果をゆく」に出演した俳優ビエール・ルノアール、「大いなる幻影」「河」の監督ジャン・ルノアールの父親であるが、そのオーギュスト・ルノアールには俗にアンダール期と言われている一時代があつた。一八七〇年代の後半においてルノアールはすべてを根本からたたき直した。デッサンからたたき直したのである。それが後年、絢爛たる色彩と暖かいタッチ、ルノアールの裸体には触れればぬくもりが感ぜられるといわれる迄になつた下地となつていたのである。

とかく初歩は忘れられがちのものである。無視され勝ちのものである。シナリオも次第に高度なものになつていくと、ついには技巧の極致という境地に達すると想像されるが、技巧ばかり進んで、玄人仲間で評判のいい作品が、一般の大衆にはさて何のことやら、さっぱりわからない、というような例が幾らもあるようだ。これは行き過ぎである。このようなことはネナシカヅラが発根を忘れて芽だけ伸ばしたと同じで、まさにナンセンスというべきであらう。

私はこの本の中で、同じ初等的なコースのうちでも、特にそういう忘れられ勝ちの基礎的な問題を主として述べたいと思う。最近シナリオに関する書物が大量刊行されるようになり、誠に喜ばしいが、この書物はそれらのシナリオに関する書物に比較して、一方に偏するところがあるであらう。それは予め許されたいと思うのである。

ところで日本のシナリオ・ライターの中には「世の中にシナリオ作法などというものはない」という人が割合に多い。そう言っている口の下から、そのライターはシナリオを書いてゐる。作法がなくて書けるわけではない。これは一見非常におかしいことであるが、「作法はない」という言い方は、厳密に言つて反語でもなければ謙遜でもない。言い換えるとシナリオはむずかしいということを言っているに過ぎない。シナリオはむずかしいものだ。むずかしいのは奥深いからで、何処まで考えても、これでもいいというところがないからであらう。そういう意味のことと今までを念頭におけば、誰だつて「世の中にシナリオ作法などというものはない」と言わざるを得ないであらう。

ところで、シナリオの書き方であるが、決つた形式などはないと言つていい。日本のシナリオ・ライターの中でも最高の一人伊丹万作は「シナリオに決つた書き方などはない。読者をしていかに映画を見たような氣にさせるか、それだけだ」と書き残している。それに尽きることと思う。この言葉はなかなか示唆に富む言葉だ。また「シナリオにはこれと決つた書き方はないが、自か