

シナリオの設計

岡田 晋

シナリオの設計

岡田晋一
ダウ・インダストリアルズ
社

■著 者 紹 介

おか だ すすむ
岡 田 晋

一九二四年五月東京生れ。

日本大学芸術学部映画学科卒業。

「キネマ旬報」編集部を経て、現在 日本大

学芸術学部講師，映画評論家，テレビ作家。

所 属——日本映画ペンクラブ，放送作家協

会，放送批評懇談会。

著 書——「日本映画の歴史」（ダヴィッド社）

「8ミリ映画の常識」（光画荘）

「壁画からテレビへ」（三笠書房）

現 住 所 東京都新宿区戸山ハイツ七号地

一〇〇四番

著者との
協定により
検印廃止

シナリオの設計 1963年7月20日 初版発行 1969年12月1日5版発行

著者©岡田 晋・発行者 遠山直道・印刷 浩文社 丹羽写真製版所・

製本 徳住製本所・発行 株式会社ダヴィッド社 東京都新宿区簗笥町39

振替東京 63144

©1963 OKADA

定価 500 円

目次

I シナリオを考える基礎・・・・・・・・・・5

作家と作品 (6)

映画の歴史―時代区分 (8)

言葉と映像 (15)

シナリオ作家 (22)

〈ドラマ〉の法則 (30)

II ドラマの変貌・・・・・・・・・・37

映画とドラマ―シャルル・スパーク (38)

〈グランド・ホテル〉と〈場所の移動〉 (48)

『市民ケーン』―問いかけのドラマ (61)

Ⅲ 新しいシナリオ構造・・・・・・・・・ 81

ネオ・リアリズム―ダンゴの串刺 (82)

ネオ・リアリズムの展開―内部の現実 (97)

推理と証言のドラマ (114)

ヌーヴェル・ヴァーグ―意識の問題 (124)

Ⅳ 現代を描くシナリオ設計・・・・・・・・・ 139

ドラマの現在地点・Ⅰ (140)

ドラマの現在地点・Ⅱ (163)

日本のシナリオ (189)

V のこされた問題・・・ 215

ショット・シーン・シークエンス (216)

シーンの長さとモニタージュ (220)

回想の問題 (225)

構成と計算の思想 (228)

結び (232)

あとがき

I・シナリオを考える基礎

作家と作品

シナリオは、映画という大きな、複雑な創作方法の一部です。シナリオは小説や絵画や彫刻のように、作家個人の世界だけで完結する仕事ではありません。演劇やテレビ・ドラマや建築のように、たくさんの人々が参加して一つのものをつくり上げる、集団制作の一部門です。

だがシナリオは、一方においてドラマを基本とした、作家個人の創作でもあります。私たちはシナリオを考える場合、映画全体にひろがる視野と、ドラマの根に集中する要素と、二つの面をとり上げなければなりません。前者は巨視的に、後者は微視的に、いや、シナリオは、映画とドラマが、一人の作家において出会う場所、映画の製作出発点だといえるでしょう。ここにシナリオの独自なむずかしさ、創造的特殊性があるのかもしれませんが。

そこで私たちは、この一文でシナリオの根っ子の方から、すなわちドラマの面から考えて行きたいと思います。

さて、たいへん大ザッパない方をするなら、ドラマは人間を描くものです。人間は、決して抽象的な、個人的存在ではありません。

人間は彼をとりまく現実（歴史、時代、風土）とかかわりあい、人間と人間の結びつき（人間関係）において、具体的な人生を歩むものです。

ドラマに限らず、すべての芸術は、作者と読者（芸術をつくるものと鑑賞する者）との語り合いであり、作者と読者の協力によってつくり上げられた世界です。自分のためにだけ書かれた作品、あるいは書かれざる作品は何の価値也没有ありません。作品は常に、人間と人間の間に交される会話であり、作家は自分の語りたいことを語るために、読者は聞きたいことを聞くために、作品をつくり上げ、それを鑑賞します。作品とは、一つの人間関係のあり方です。そして、創作とは、日常生活的な人間関係にあきたらず、より新しい、より深い人間関係をつくり出そうとする努力です。

だが、相手のことばかり考えて書かれた文章、つくられた芸術は、いかに美しい言葉、目のくらむような飾りつけでその場を驚かせたとしても、決してすぐれた作品ではありません。作品とは、自分を通して語られた、その作家だけの個性的な世界です。まず何よりも、自分を納得させる事が大切です。それが結果的に、第三者に結びついてこそ、芸術作品は単なる新聞記事や、通信や、広告文とはちがった人間と人間の結びつきをつくり出します。すなわち、ドラマもまた、一個の作品であるためには人間を描くと共に、人間としての作家のあり方を描き出し、そこに作者と読者の新たな人間関係をつくり上げるものだといえるでしょう。ドラマを書く人は、まず何よりも、作家でなければなりません。そして作家とは、以上に書いたような仕事をする人、作品を創造する人のことです。

さて、今までに述べたことは、すべてそっくりそのままシナリオ作家にもあてはまります。シナリオ

を書きはじめた動機は、その人個人によつてずいぶん違ふでしよう。A氏は戯曲を書いているうち、あるプロデューサーにすすめられ、シナリオを書きはじめた、といいました。B氏は学生時代から映画が好きで、シナリオ以外に自分の生きがいがないように思つたから、と語つてくれました。C氏は、病床で何気なく手にとつたシナリオが、案外簡単に書けそうだから、この途に入つたと書いています。だがそれにしてもA氏、B氏、C氏が作家として世に認められるためには、実に苦しい、長い、習練の期間があつたと思います。それはおそらく、シナリオの書き方を学ぶ苦心であるより、シナリオを通してほんとうの自分自身を発見し、自分自身をつくり上げる努力、作家として、新しい人間関係を創造する闘いだったでしょう。そして、それを通してシナリオの作品的な価値、A氏ならA氏の身についたシナリオの書き方が生れて来たのではないでしようか。シナリオを勉強するということは、単にシナリオの書き方を学び、このシーンをどう書いて、セリフをどう入れて、ト書を何行ぐらいで、全体を原稿用紙何枚で……ということだけで解決される問題ではありません。シナリオの勉強は、シナリオを通して作家としての自分をきたえ上げることであり、シナリオによつて自分の生き方、人生における意味、社会的立場、人間としての存在をたしかめる手段です。

私たちは以上に書いたような角度から、シナリオを考え、シナリオを学んで行きましょう。

映画の歴史―時代区分

そこでまず、私たちは、視野を大きくひろげて、映画全体のことを考えたいと思います。だがいまここで、映画の企業や演出やあるいは演技について、詳しくふれるスペースはありません。映画全般

の問題はほかの著書にゆずり、私たちはシナリオを学ぶ基礎として、簡単な映画の歴史を頭に入れておきましょう。

映画の歴史は、次のような五つの事件を中心とした六つの時代に区分することができます。

I 映画の発明時代（一八〇〇年）

a キューバ戦争 南アフリカ戦争

ドレフュス事件 北清事変

II 映画企業の成立時代（一九〇〇～一九一四年）

b 第二次世界大戦

III 無声映画の完成時代（一九一五～一九二九年）

c 世界経済恐慌

III トーキー前期（一九三〇～一九三九年）

d 第二次世界大戦

V トーキー後期（一九四〇～一九五〇年）

e テレビの誕生

VI 大型映画、そして……？（一九五一年～）

映画は、さまざまな科学的発見と科学技術、その永い歴史を通して積み重ねられた努力の結果、一九世紀の終り頃に誕生のうぶ声をあげました。一八九六年、九七年におけるフランスのリュミエール兄弟、アメリカのエジソンが映画を発明した父親だといわれております。だが、当時の映画は、まだスクリーンにうつし出された写真が動くだけのもの、それだけの興味、科学的な見世物にすぎません

でした。めずらしい風景を撮影した実写、簡単な寸劇あるいはニュース。汽車が駅に到着する風景とか、水をまいていた男が逆に水をひっかけられるところとか、ボートレースの実況とか……もちろんシナリオもないし演出もない。これを私たちは「1映画の発見時代」と呼ぶのです。当時、多くの人々が映画をどのように考えたか、それを物語るこんなエピソードが伝えられております。はじめてリユミエールが映画（シネマトグラフ）という機械をバリの小さな地下室で公開した時、それを見ていた一人の若い興業師が、この機械にたいへん興味をもちました。彼はさっそくリユミエールを訪ね、この機械と使用権をゆずってもらえないか、と相談したところ、リユミエールは「とんでもない。映画で商売をしようなんて夢ですよ。これは科学応用の玩具みたいなもので、すぐあきらめてしまいます。商売になるシロモノじゃありませんよ。」と断わったそうです。この若い興行師ジョルジュ・メリエスは、それでも強引に映画の製作をはじめ、世界最初のプロデューサー、演出家、興行師となりましたが、それくらい当時は、映画の発明家自身、映画のすばらしい未来を予測することができなかったのです。

にもかかわらず、映画は誕生すると間もなく発明家の悲観的な未来像を裏切って、大衆の心をつかむことができました。それは一九〇〇年を中心にしておこったたくさんの事件、キューバ戦争、南アフリカ戦争、ドレフュス事件、北清事変の記録映画、それにひっかけた劇映画が、大衆の戦争や事件に対する強い関心にアッピールし、事実を再現する映画を熱烈に受け入れさせたからです。アメリカでヨーロッパで、アジアで、映画を愛する大衆のグループ、すなわち固定した観客層がつくられました。彼等の力と、彼等の払う入場料が、映画会社、産業としての映画に一つの基礎を与えました。フランスではメリエスにつづいてシャルル・パテ、レオン・ゴーマンの映画会社が生れ、アメリカではエジソンの映画トラスト、それに反対するウィリアム・フォックス、カール・レムレ、アドルフ・ブー

カー等の独立製作者、そして日本では、のちに日活をつくり上げた横田永之助の活躍がはじまる。映画の常設館ができ、撮影所が建ち、製作・配給・興行部門がわかれ、そして今日の映画製作体制——プロデューサーや、シナリオ・ライターや、監督や、俳優の職業別がはつきりします。これを一九〇〇—一九一四年における「Ⅱ映画企業の成立時代」というわけです。

当時、ハリウッドのような映画の中心、映画の世界的な大帝国はフランスでした。なかんずく、パテ・フレール社はヨーロッパ・アメリカ・アジアを支配する映画会社で、映画といえばフランスと呼ばれるほど、フランスは映画の一等国だったのです。ところが第一次大戦後、戦火にみまわれたヨーロッパの国力低下とともに、映画の中心はアメリカへ、ハリウッドへ移り、社会主義体制による新しい映画の製作がソヴェトで生まれました。映画の勢力は西ヨーロッパから西と東に分散し、映画は一大産業、社会生活にとって欠くことのできない力をもつと共に、メロドラマ、喜劇、社会劇、活劇、歴史劇等のジャンルが生れ、映画のつくり方、理論も完成の域に達しました。スター、有名な作家、あるいはきらびやかな大作、傑作——これは全く「Ⅲ無声映画の完成時代」といえるでしょう。とくに私たちにとって忘れられないのは、この時代に映画の理論がモンタージュ論、フォトジェニー論として独特な体系をつくり上げたことです。一九〇〇—一九一四年の映画は、その企業体制を確立したといえ、まだ映画独自の表現方法をもっていないませんでした。演劇の模倣か自然の再現か、トリックの面白さに止り、現実を映画でなければできない方法でつかみ、語り伝える——すなわち映画は自分自身の美を発見し、自分自身の言葉をもっていかなかったのです。それを始めてキチンとした形で私たちに示し、シーンやショットやシークエンスのあり方、カット・バックやフラッシュ・バック、あるいはカメラの動き、位置、角度をドラマと現実の内容に応じてつくり上げたのは、アメリカのデーヴ

イット・ワーク・グリフィスであるといわれます。彼が一九一五年に発表した『国民の創生』は映画芸術の出発であり、これによってグリフィスは映画芸術の父となりました。モンタージュ論もフォトジェニー論も彼の方法を理論的に発展させたものに外なりません。そして、この研究と共に、はじめてシナリオ論、シナリオの創作方法に関するまとまった理論も形づくられて来たのです。

ところで、それにつづく時代「Ⅲトーキー前期」はいうまでもなくトーキーの企業化と共ににはじまります。映画に音を与えようとする技術的な研究は、一九〇〇年のはじめ頃、蓄音器と映画を結びつけたエジソンの「フォノグラフ」以来のことで、一九二〇年代には、ほとんど現在のトーキー方式が完成しておりました。ただ、これを企業としてとり上げるためには、映画をつくる設備、技術、方法を根本的に変えなければならず、大きな資本を必要とするため、なかなか実用化の段階に至らなかったのです。ところが、一九二〇年代の終り頃、ハリウッドの大会社は、蓄積された資本と、銀行資本・電気資本の援助によって、一せいに本格的トーキーをつくりはじめ、その第一回作品『ジャズ・シンガー』が一九二七年、ワーナー兄弟の手によって完成しました。そこへ、たまたまおこったのが一九二九年の世界経済恐慌です。トーキーに切りかえるため、ばく大な投資を行っていた映画会社は、この不況を乗り切ることができず、それまでのワイリアム・フォックス、カール・レムレといった資本家個人の手から、会社の経営権は銀行、電気産業の手に渡りました。かくて、アメリカ映画のより大きな企業体制は、トーキーを中心としてつくり出されたといえましょう。

一方、音が加わったことは、映画のつくられ方、表現形式に激しい変化を与えました。それまでの映画は、すべて視覚的表現と簡単なタイトルで、作者のいいたいことを、観客に伝えなければなりません。ところが、トーキーは、音響、音楽、とくにセリフをもち、セリフは言葉によってさまざま

思想、テーマ、人間の心理を現わすことができます。映画は演劇に近づきました。そして、映画の生命は、フォトジェニーやモンタージュのように、目に訴える表現の面白さではない。思想や内容、すなわちドラマこそ映画の本質であり、このドラマをつくり出すシナリオが、作品の価値を決定する、と考えられるようになりました。「どんな腕のいい演出家でも、いいシナリオがなければいい作品はつくれない。逆に、凡庸な演出家でも、いいシナリオさえあれば、いい作品ができる」とは、当時よくいわれた言葉ですし、映画史の上で、これほどシナリオが幅をきかせた時代はなかったでしょう。事実、それを証明するかの如く、一九三〇年代にはフランスのシャルル・スパーク、アンリ・ジャンソン、アメリカのダッドリー・ニコルズ、ロバート・リスキン、ロバート・E・シャーウッド等すぐれたシナリオ作家がたくさん輩出し、かずかずのすぐれた作品を書いています。以上が「トーキー前期」の大きな特色でしょう。

それに対して、第二次世界大戦を起点とする「Vトーキー後期」は、イタリアのネオ・リアリズムからはじまります。この歴史的な意味あいには、映画がある特定の国だけではなく、イタリアをはじめ、イギリス、東ヨーロッパ、北欧等、各国でつくり出されるようになったこと、それらがいずれも各国の現実、文化的特色を基礎とし、作品のカラーをつくり上げていることです。また、それを創作方法の上から見るなら、よく出来たお話、ドラマであるより、現実と社会のあり方を鋭くみつめ、ネオ・リアリズムに代表される記録的手法を使うようになったことが重要です。第二次世界大戦、レジスタンス、アウシュウィッツ、原子爆弾……と、はげしい歴史を体験した人間（作者も、観客も）が、映画を単なるドラマとして受取るのでは満足しなくなった、フィクションより現実に関心をもち、現実の方がよりドラマチックだと感じるようになった——その結果であるといえるかもしれません。

そこへ、大きな力で侵入して来たのがテレビジョンです。テレビはいうまでもなく、実況中継など、現実の同時伝達——すなわち、遠いところの出来ごとを、その進行する時間と同じ時間に同じ状態で見る面白さ、また家庭の中にくつろぎながら、あらゆる世界を自分の所有物として楽しむことができる——この魅力の上に成り立っています。かくてテレビは一九四八年頃からアメリカで一大勢力となり、映画観客をテレビ視聴者に変えて行きました。永久に亡びない産業といわれた映画、太陽の沈まぬ国ホリウツドに、深刻な不況がおしよせて来たのですから、映画企業家、映画作家があわてるのも当然です。映画館はガラ空きとなり、活動を停止する撮影所まで出て来ました。そこで、テレビに對抗するため考えた苦心の策が大型映画です。テレビの画面は小さいが映画のスクリーンは大きい。この大きさをさらに拡大し、色彩を駆使したスペクタクルをつくれば、テレビなどものの数ではない。いわゆる大作主義映画の見世物的要素を強化しようとする考えです。かくて三つのスクリーンを利用する「シネラマ」が一九五二年に誕生し、つづいて「シネマスコープ」「ビスタビジョン」「トッドAO」「セ○ミリ映画」と、「VI・大型映画の時代」がやって来ました。だが、映画を見世物化するだけでテレビの力を阻止することができずしょうか。スケールの大きなスペクタクルをつくらうとすれば、それだけ製作費がかさみます。大作を一週一本の割で製作するわけにはゆきません。となると、あとに残された方法は今までの映画が扱わなかった素材を、新しい手法で、新しい角度から描き、そこに新鮮な内容と映画独自の世界をつくり上げるしかないでしょう。大作は大企業にまかし、個人を中心としたプロダクションが、作家の創造力を自由に発揮させた作品をつくる——これが最近の世界的な傾向です。アメリカの「ニューヨーク派」、フランスの「ヌーヴェル・ヴァーグ」はその具体的な現われだし、映画は非個性的な生産物、最大公約数的商品から、作家個人の創作物、作品としての