091212　阪神支部合評会講習「プチ・台本ワークショップ」

『台本を自前で作ってみよう』

はじめに

書いたことない人は永遠に書けなくて、書いたことある人はきっと書けるって思う格差社会。

台本の二大要素⇒骨組み（構成）＋肉付け（セリフ）

おそらく脳の中の違う部分を使う活動。構成は理系的才能？　セリフは文系的才能？　ホンマか？

	構成	セリフ
何？	起承転結の道担当	そこを走る車の車輪
感じ？	理路整然最短距離積み上げに見えて、気がつけば異国の土地に運んでくれる。つまり運転手さん。	キャッチボールされる放物線、飽きたらワンバウンド。つまり一刻も飽きさせないバスガイド。
変化	登場人物で方向転換	登場人物で色変わり
理想	才能ある人はつじつまが合う以上のことが出来る	才能ある人はだらだら楽しくどんどん書ける

例題（セリフの才能）

以下に続く会話を適当に作りなさい。

放課後の教室で二人の高校生がテスト勉強中。

A　あのさ。

B　ん？

A　「　　」ってすごいと思わない？

B　唐突。

A　だってさ、(a)

B　(b)

A　(c)

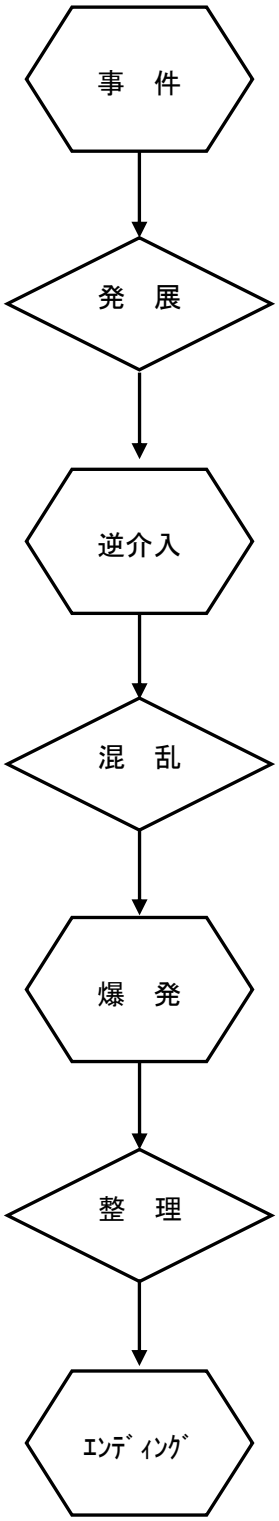
B　(d)

再びテスト勉強に戻る二人。だが二人の頭の中で、それぞれの妄想が始まってしまったようである。

この例題で重要なことは、とにかくキャッチボールを成立させること。相手を完全否定しては会話が終了してしまう。言う側も受ける側も暴投を許してはいけない。完全肯定も芸がない。Aが話を切り出しているので、Bは聞き役に回っているようだが、Bのセリフ(b)でAに何か変化を起こさせる一投が投げられたら素敵だし、その変化を(c)で返す必要がある。ト書きに戻す(d)のセリフには余韻ある一言を配置したい。どう？　書いてみたくなってきた？　そこが大切！

台本の構成

台本の基本骨格「起承転結」の発展バージョンを持っているとちょっとだけ楽。



【事件】ピストン・カップを争うシーズンの最終レース「ダイナコ 400」で、初の新人チャンピオンを狙うライトニング・マックィーン。しかし自分を含む 3 台が同着となり、1 週間後にカリフォルニアで決着をつけることになる。

【発展】カリフォルニアへの移動中、トラブルによりマックィーンはルート 66 沿いの田舎町「ラジエーター・スプリングス」に迷い込む。

【逆介入】一刻も早く町を出ようとあせっていたマックィーンだが、裁判により有罪となり、破壊した町のアスファルトを補修する刑を言い渡され直すまで町を出られないことが確定する。お陰で心やさしい街の住人たちとの交流が始まる。

【混乱】スピードがすべてだと信じて生きてきたが、便利さとスピードのため作られたハイウエイのため、旧道に面した宿場町が忘れられ、地図の上からも消えそうになっていることに気付く。優しい人々、美しい景色、ちょっと素敵なサリーちゃん（恋話）。過去三度もチャンピョンになったが事故で引退したドックが、栄光の優勝カップを「あんなのただの置きものだ。」という現実も知る。

【爆発】カリフォルニアに連れて行かれたマックィーンは決勝レースに臨む。仲間と別れた空虚さに肝心のレースでは出遅れる。はやこれまでと思わせておいて、ラジエーター・スプリングスの仲間がピットクルーとして駆けつけていることを後で知りがぜん元気になる。結果は優勝！と思われたが、決勝レース中、事故で止まってしまったライバルを助けるため、ゴール直前から引き返したマックィーンは、優勝を敵キャラに奪われる。

【整理】速ければいい、勝てばいいという価値観が明確に変る。仲間に囲まれ幸せそうに笑うマックィーンと、勝ったけどみんなのブーイングを浴びる敵キャラ。

【ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ】消えそうになっていた旧道沿いの宿場町は、マックィーンが本拠地を構えることで再び注目を集めるようになり、恋話も成就したっぽい。空から街の美しさを確認するかのように、乗ることが夢だったヘリコプターで雄叫びをあげながら飛びまわるメーター（おとぼけコミカルキャラ）。ここでは多くを語らず物語の余韻を楽しませている。

演　習

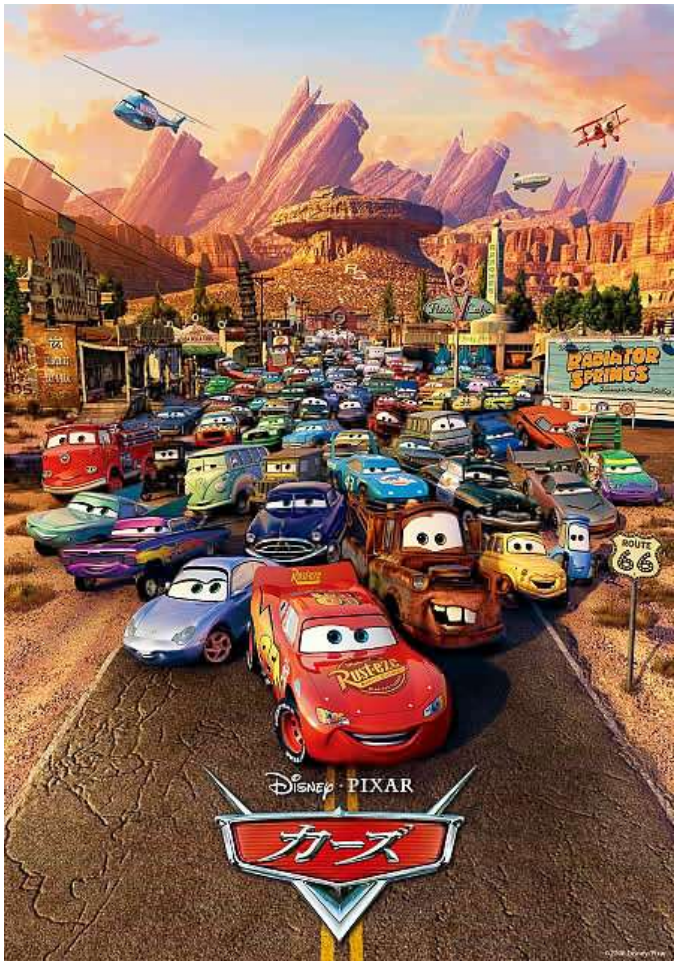
『構成を集団で考えてみるのコーナー』

構成で一番大切なのはどこか？　それは爆発から整理に向けての流れです。様々な書き方や構成があって当然ですが、一つの方法として実験してみましょう。この手法が確定すれば、集団で劇の構成を考えやすくなるはずです。ただし只今実験中。時間があればこの場で課題１から順に試してみましょう。

課題１

『対立要素をあげてみる』

例：スピードと人間同士の触れ合い。勝つことと優しさ。



課題２

『対立の結果を決めてみる』

例：負けたけど代りに多くの仲間を得た

課題３

『そのために必要な登場人物をセレクト』

例：最もスピードにこだわるレーシングカー

課題４

『逆介入すべき人物を明確化』

例：スピードとは無縁のポンコツたち

課題５

『時代。場所を限定していく』

例：現代の社会と時代に取り残された街、キャブレター郡ラジエーター・スプリングス

091212　阪神支部合評会講習「プチ・台本ワークショップ」
※参考　2005年合評会にて、審査員小原延之さんからのお手紙の一部。他にもまだまだあるノウハウ

【暗転について】複数校にみられる演出上の問題点として、無音の暗転、無音の転換があるのでここでふれておきます。舞台上で行われる事は全て表現です。よって暗転も意味があるものとしてあつかうべきで、BGMを流して、場面の余韻を残す演出ができれば効果的です。又、暗転は時間経過を表現したりします。吉山良男先生が講評でおっしゃっていた、秋浜悟先生のコメント「暗転は一つの作品で二回程度が良い」というのは、大まかな事ではなく、例をあげると。

○ プロローグか一つのエピソードの後の暗転。

○ 全ての物語が終わってから数日後の（エピローグの前）の暗転。

以上の二カ所を指していると言えます。三回以上、或は演出効果が上手く機能していなかったり、転換時間が長いと「暗転が多い」という印象を観る側に与えてしまいます。

BGM或はSE(サウンドエフェクト＝効果音)の無い暗転は絶対に避けましょう。それから大変でしょうが暗転時間は二十秒　三十秒以内に収まるように練習をしておくようにしましょう。（二十秒前半で転換できれば高評価に転じたりします）更に暗転を何度も練習していくと。

【暗転→曲イン→転換完了Q→明転→曲アウト】　が

【暗転→曲イン→転換→曲の良い感じの所→明転→曲アウト】

と、進化していくと思います。つまり、コンスタントにあるタイム以内で転換が可能になってくると、明転のきっかけが、転換完了ではなく、曲きっかけにできるという訳です。（本番で転換が失敗していたら明転きっかけは待ちますが）曲に合わせて転換が終わると、スムーズに次のシーンを観客に紹介することができます。それが暗転や転換を演出する行為でもあります。

暗転をせずに見せながらの転換（「明転」とか「見せ転」とも言いますが）であれば照明変化（代表的なものはブルー地の照明）と必ずBGMを流しましょう。「見せ転」も見えている訳ですから、曲に合わせて踊りながら転換する演出もあります。劇作家の鈴江俊郎さんが主宰する劇団八時半の演出では、役者が全速力で走り回って転換します。これは意味の無い様式を排除するという発想の転換だと言えるでしょう。

【既成の戯曲について少し】

顧問の先生が書かれた本は、どの作品も話が奥深く、素晴らしいものがありました。ですが、生徒と先生とでは、知っている知識の格差があります。（平田オリザさんが「演劇入門」という著書で、コンテクストのズレと名付けているものです）極力、書かれた事柄の研究を充分してから演じるようにして下さい。ほんの些細な事でも質問するべきです。県立宝塚の作品は、とても多くの作品の引用がありました。三人姉妹を読んでおくのは当たり前です。県立西宮南の作品になるとこれまた膨大な量です。顧問の先生が書いた「仕掛け」を面白く拾い上げる事に腐心してください。そして質問すること。そうすることによって書いた先生にも新しい発見が生まれるかもしれません。

既成の作品を上演するのであれば、作家と連絡がとれない状況にあるのであれば、極力ト書きに注意しましょう。既成の戯曲を読んで演じてみたいから上演するというのは至極真っ当なことだと思います。ですが、自分たちが楽しんで上演するという気持ちより、戯曲に書いてある事をもらさず拾い上げる姿勢が大切です。