

近畿くすのき会第28回総会 講演会
シナリオライター 福田卓郎氏

2024年10月26日
於 ホテル京阪京橋グランデ

「作品と故郷と西高と」

本日は、このような機会をいただき、皆様にお話しされることをとても光栄に思います。僕はテレビとか、映画とかのシナリオ、台本を書くのが仕事です。それ以外にも、東京で自分の劇団を主宰して、もう38年ぐらいになりますが、演劇の公演をずっと続けていたり、母校である日大芸術学部で教えていたり、いろいろやっていますが、中心がシナリオライターという仕事なので、シナリオライターという仕事、シナリオとはどんなものか、私がなぜこの仕事を選んだのか。こういう仕事をしたいと、はっきり思い始めたのが高校時代なので、そのあたりも含めてお話ししたいと思います。あとは、新居浜や四国を舞台にした作品がいくつもありますので、その中から関わりのあるものを挙げて、また普段どんなことを考えて作品を作っているのかを、時間が許す限り話していきたいと思いますので、よろしくお願ひします。

■映画、ドラマ100本以上執筆

シナリオライターという仕事についてまずお話ししたいと思うのですが、シナリオライターとしてデビューしたのは、30歳ぐらいの時で、それから30年以上続けています。その中で、だいたい映画が17、8本、ドラマは60作品ぐらいに関わって、連ドラとかもあるので、本数的には100本以上を書いていると思います。ラジオドラマもNHKで30本以上、プラネタリウムにも台本があって、キャラクターものとか結構あるのですが、それも30本以上書いています。あとは、舞台の戯曲も80本以上書いています。今回、改めて数えてみて、自分でもちょっとびっくりしました。あとは演出家として、舞台演出や、映像の方もショートムービー等を作っています。

舞台は、少年隊のミュージカルなどもやりましたが、基本的には自分の劇団を中心に活動しています。



■シナリオ、完成までの流れ

シナリオ、台本というのは、どういう形で完成していくのか。当たり前なのですが、企画を考えて、資料を集めて、取材を行うわけです。何を書くのか。自分発信の場合はもちろん自分がやりたいことなのですが、基本的にはプロデューサー主導のものが多いので、こういうものを書いてほしいという依頼を受けることが多いですね。テレビとかは、もう主演が決まっていて、主演がこの人なので、この2人で何か話を作れないかとか、恋愛ドラマをやってくれないかとか、刑事ものをやりたいとか、そういう依頼を受けることが多いです。それで設定を考えて「ログライン」という1行か2行の簡単なあらすじみたいなものを考え、テーマやタイトルを考え、登場人物はどういう人間か、そういうことを考えながら全体の構成を練ります、これが一番難しいんですが。話の構成を考えて、それに基づきプロットを作ります。プロットというのはあらすじみたいなのですが、あらすじって、その後どうなるのか書いてありませんが、プロットというのは、結末までちゃんと書いてあり、この話がどういう形で終わるのか分かるものです。かつ、この話の何が面白いのかがちゃんと伝わるよう書いてないと、プロットしては駄目です。

プロットに基づき「ハコ書き」を作りますが、ハコ書きというのは、プロットをもっと詳しくしたもの。ブロックに分けて、場合によっては細かく場面ごととかで、そこで何が行われるかをちゃんと書いていくわけです。最終的にそのハコ書きに基づいて、シナリオを書くという作業になります。

シナリオ 完成までの流れ

1. 企画を考え、資料収集、取材を行う。
2. 設定、ログライン、テーマ、タイトルを考える。
3. 登場人物を考える。
4. 構成を考える。
5. 構成に基づき、プロットを作成する。
6. プロットに基づき、ハコ書きをつくる。
7. ハコ書きに基づき、シナリオを書く。
8. 改訂を重ね、決定稿にする。
9. 口ケハンなどの結果をふまえ、撮影稿にする。

なぜこんな面倒なことをするかというと、皆さんも仕事ではいろんな人と意見を交わしながらやることが多いと思うのですが、仕事としてシナリオを書く時には、たいていプロデューサーと打ち合わせをします。監督は、シナリオがある程度完成しかかった時に参加てくることが多いですが、最初から監督がいる場合もあります。僕がやっていた仮面ライダーだと、プロデューサーが 4、5 人いて、石ノ森プロの人が数人いて、広告代理店の人がいてと、常に 10 人ぐらいと打ち合わせをする形なので、皆に一体どんなものが出来上がるのかをちゃんと見える形で進めていかないと、書いたはいいが「これ違う」と言われると、書いた方も困るし、書かれた方も困るという状況になってしまします。なので、こういう面倒くさい手順を踏んでいくわけです。テレビは時間がないことが多いので、詳しいプロットを作って、「じゃあ書きましょう」みたいなことになることが多いですね。

初稿と呼ばれる最初の原稿が出来上がると、それで打ち合わせをして、また直していくします。そして準備稿が出来ます。なぜ準備稿と呼ぶかというと、スタッフがそれに基づいて動き出すからなんですね。小道具を揃えたり、ロケ場所を探したり。あとは俳優さんたちに見せて、こういうものをやりますという確認を取るとか。準備をやり始めると、場所や規模の問題とか、俳優さんがここが納得できないとか、いろいろあってまた直していく。そして口ケハンなどの結果を踏まえて、最終的に「決定稿」と呼ばれる撮影する時のものができます。シナリオライターとしてはこの「決定稿」までが仕事です。

■シナリオ読んだことがありますか

因みに、皆さん、シナリオを読まれたことがありますか。ないですよね。普通ないと思います。月刊誌が 2 つ出ているので、もし興味があれば本屋で探してみてください。

こういう形が、実際に撮影する時の台本の形式です。見てもらえば分かるように、「おもちゃ屋の前」で撮影しています。「16」「17」「18」「19」 とかのシーン番号の下に場所が書いてあるものが「柱」と呼ばれるものです。

「16」の横に「出てくる千里、ため息をつく」って書いてあるのが「ト書き」と呼ばれるやつですね。その後の『千里「あるわけないか…どうしよう』が台詞です。シナリオは、基本的にト書きと台詞と柱の3つでできています。

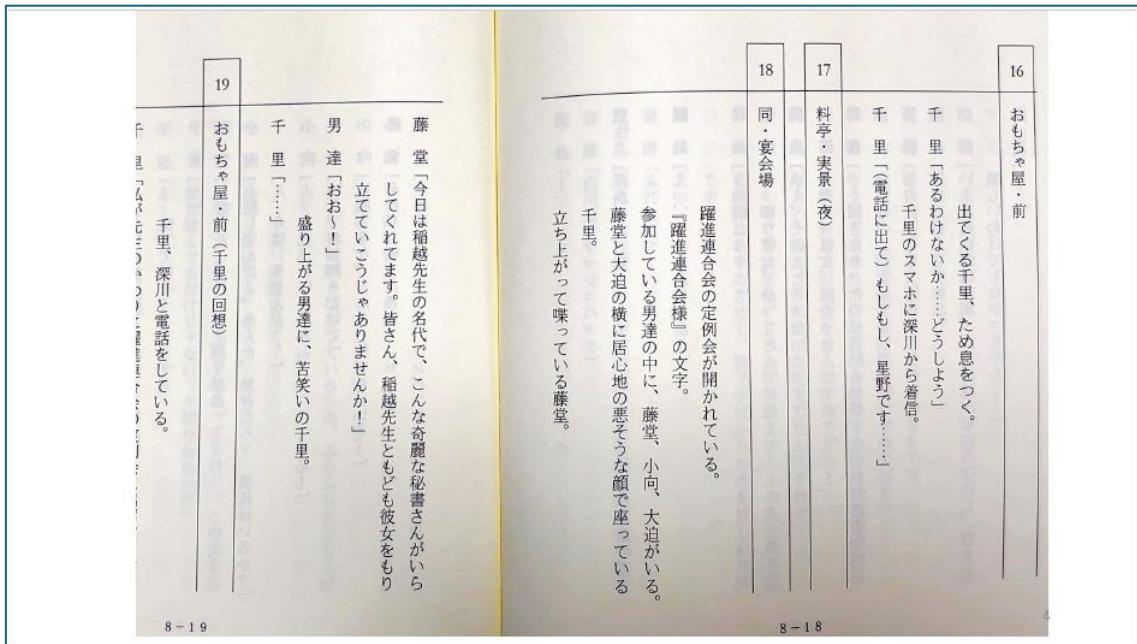


なぜこの形になっているかっていうと、映像化を前提に書かれているので、これで撮影しなきゃいけないわけです、設計図なわけですね。なので、本当の意味ではシナリオだけではまだ完成してない。これを見るとどこで何を撮影したらいいのか、演じる者は何を演じればいいのかという事が分かります。小説とは大きな違いがあるのですが、それは後でお話します。

では映画とテレビの違いは何でしょう？

一番分かりやすいのは、観客側の環境の違いですね。映画はお金を払って、暗い中で集中して見るわけです。一方、テレビはお茶の間で誘惑のある環境で見なければならない。当たり前のことなのですが、それが作り方、作る時の考え方には大きく影響しています。映画は始まって大きな出来事が何も起こらなくて日常が続いていても、何か起きそうだという雰囲気だけでも引っ張っていくことができます。集中して見てくれるのです。でも、テレビで同じことをやると、チャンネルを変えられてしまう。わかりやすい例だと、2時間ドラマでは、最初に何か事件なり事故が起こって、これは何なんだろうと思わせる。それで引っ張っていくという作りになっているものが多いです。

ただ、これも最近は配信の映画やドラマが多くなって、12話とか6話を一気に配信するという形も増えてきたので、考え方もいろいろ変わってきています。



■シナリオの「柱」って何？

ちょっと授業みたいで嫌なんですけど、「柱」って何かというと、さっき言ったように場所と時間帯を示すんですね。「警察署の玄関」というのが、シーン1だとしたら、シーン2は「警察署の階段」、シーン3は「警察署の捜査一課」となっているのですが、これを全部一緒にして「警察署」としないのはなぜかというと、撮影する前提なので、クルーがカメラや照明機材を持って移動しなきゃいけない。となると場所が変わるってことです。そこで柱を変えるというのが、基本的な考え方です。もちろん、柱を「階段から捜査一課」って書く人もいます。シナリオって、実は書き方はこうじゃなきゃいけないっていう決まりがあるわけではなく、設計図として見やすい、わかりやすいという形で、これが慣例になっているわけです。

あと時間。柱は「夜」とか、「翌日になっている」とか、日が変わっているっていうのも書かないと分かりません。それによっては準備する時に衣装を変えなきゃいけなくなる。なので、「夜」とか「翌日」とか書きます。でも、「昼」とは書かないんですね。基本的に書いてなかつたら昼ということなのです。

「ト書き」は柱で示された場所などを必要に応じて説明する情景描写です。「警察署の玄関で、新聞記者やテレビレポーターが押しかけて騒然としている」という状況を説明しているわけです。「そこにマスコミを押しのけ、一人の男が入ってくる」というのは、人物の動作、仕草、出入りなど。今度は登場人物がどういう人物なのかを示す描写「サングラスをかけ無精ひげを生やし、疲れ果てた様子の高岡義雄（45）」。初めて登場する主要登場人物には、フルネームと年齢を書きます。書いてないと、子供かもしれないし青年かもしれない、

もっと年を取ったおじいちゃんかもしれない、読んでも分からぬわけです。あとは心情や感情を表す小道具と行動、「記者が高岡を取り囲むと、高岡はサングラスを外して記者を睨む」。これで、警察署の玄関前にたくさんテレビレポーターが押しかけていて、そこに嫌そうな顔をした一人の男が入ってくる、そいつが無精ヒゲを生やして疲れ果てていて、サングラスを外して記者を睨む。記者が取り囲むのだから、多分、刑事か容疑者かなんだろう…ということがわかる状況なわけです。

■小説とト書きの違い

小説とシナリオが大きく違うのは、ト書きで心理描写や関係性を書いても、それは映らないということ。分からぬんですね。「刑事の高岡は、妻と喧嘩して、むしゃくしゃした気持ちをぶつけるように、サングラスを外して記者を睨む」と書いても、妻と喧嘩したことは伝わりません。刑事だと伝えたいなら、「刑事さん」と記者に呼ばせれば分かる。もし、本当に奥さんと喧嘩したことが必要だったら、それは別の方法でドラマの中に入れていく。だから、小説と大きく違うのは、小説って心理描写が大切だと思うんですけど、シナリオはそれをやらない。そこを排除しても、分からせるようにしなきゃいけない。画で見せ、芝居で見せていかなきゃいけない、というのが大きな違いです。ただ、書いていないので、この時に登場人物はどんな気持ちなんだろうって俳優さんは考えなきゃいけないわけですね。アメリカや海外のシナリオはそういうところもちゃんと書きます。これは、日本のシナリオのいいところであり、悪いところもあると思うんですが。今は入れていこうという流れも起きています。多分変わっていくんじゃないかなと、僕は思っています。

■台詞のチョイスを学んでみよう

もう一つ、重要な「台詞」は登場人物の心理や感情を表しています。掛け合いで進んでいくので、台詞というのは大切です。大学で教えていますが、台詞は教えることができないというか、センスが問われます。センスは教えられないで、勉強しろ、磨け、としか言えないんですけど。いろいろな映画を見にいって学ぶことですね。

僕たちの時代は「スター・ウォーズ」のような共通認識として通じる映画とかドラマがあったんですが、今の学生には全員が見ている映画とかドラマとがないんです。必ず誰かが見てなくて、共通言語を見つけるのが難しい。それだけ見る方法や機会が増えたということだと思うんですが。自分は高校時代によく新宝館に行っていましたが、映画館で見るか、テレビのロードショーで見るくらいしか映画を見ることができませんでした。今は、様々な方法で見られるようになったので、皆が同じものを見ていないという状況が生まれています。

台詞の話に戻りますけど、どういう台詞を選ぶかということを考えてみたいと思います。

(問題)

結婚している男女の台詞で、別れたい男と、別れたくない女の会話です。話している場所は、2人だけのダイニングルームです。

男の人は別れたがっています。じゃあ、女の人は何て答える？皆さんは何て考えるでしょうか。本当は時間をとって考えてほしいのですが、どんどん進みます。

(例 1)

わかりやすいですね。男は別れたい。女は別れたくない。じゃあ、これが面白いかと言わると、これが面白い場合もあるけど、普通に考えると当たり前だなと。

(例 2)

これでも、別れたくない女の気持ちが出ているわけです。話を聞かない。会話になってないんですが、無視しているわけではない。会話はしているけど、通じ合ってもいない。

台詞を考える時に、こういうことも考える。もちろんこれがふさわしい場合もあれば、ふさわしくない場合もあります。

台詞のチョイス

(問題)

男「別れてくれ」
女「 」
男「好きな女が出来た」
女「 」
男「もう一年になる」
女「 」
男「頼む」
女「 」

(例 1)

男「別れてくれ」
女「どうして 」
男「好きな女が出来た」
女「いつから？ 」
男「もう一年になる」
女「ひどい」
男「頼む」
女「絶対に嫌」

(例 2)

男「別れてくれ」
女「さんま、焼いたのよ」
男「好きな女が出来た」
女「あなた、昨日食べたいって
 言ってたでしょ」
男「もう一年になる」
女「大根おろしにする？」
男「頼む」
女「あ、ごめん、お醤油がないわね」

*月刊シナリオ2007年8月号 林誠人「どうすればホン（脚本）が書けるようになるのか」より

もう一つ。ライバル関係にいた A と B という2人がいます。何かと対立している2人にある問題が起こって、仕方なく嫌だけど協力して同じ問題を解決しようとする。いろんな困難を乗り越えて、協力して問題を解決することでお互いのことを理解し、ある程度リスクした2人が物語の最後に別れていく。そこで会話をするなら？

A は、B がいてくれたおかげで問題が解決できたと感謝している。

B は、A のことを仲間と認めて感謝している。

お互いに感謝して気持ちを伝える時にどういう風に何を言うか、普遍的な台詞で考える。わかりやすいのは…

- A 「お前がいてくれたおかげだ。ありがとう」
- B 「相棒がお前で良かったよ。こちらこそ感謝している」

これもさっきと同じで…

- A 「お前のせいで最悪だった。俺の前に二度と現れるな」
- B 「お前と出会わなければ楽勝だったんだよ。最低な気分だぜ」

これで別れ際にお互いがニヤッと笑えば、わかり合っている、相手に対する気持ちが深まっているのが見えます。これも時と場合によるので難しいのですが、その辺が、どういう台詞を選んでいくかというセンスにつながるのだと思います。シナリオというのはこうやって考えていくものです。少しは理解していただけたでしょうか。

■新居浜西高校と自分について

ここから西高と自分について話していくうと思います。僕は伊予三島の出身です。現在の四国中央市ですね。1961年生まれで、三島小学校に通っていました。映画がその頃から好きで、特に怪獣映画が好きで、ゴジラやガメラ、東映まんがまつりも好きでした。大抵封切の日に母親にお弁当を作ってもらって、その頃は伊予三島にも3館ぐらい映画館があったんですけど、そこに見に行っていましたね。

夜は成人映画に変わるので、朝から夕方まで2回か3回ぐらい同じもの見ていました気がします。今は入れ替えなので、1回しか見られませんが。

ちょうど僕らは仮面ライダー世代なんですね。ライダーキックを小学校でやって怒られていた世代です。大人になってまさか自分が仮面ライダーに関わるとは思っていませんでした。怪奇大作戦とか、ウルトラQ、ウルトラマン、ウルトラセブンなどにかなり影響を受けたと思います。ウルトラマンの中では、ウルトラセブンが一番好きです。ウルトラセブンって、宇宙人が侵略してくる話で、名作と呼ばれているものが結構あります。「狙われた街」「モンマルトの使者」とか。ご覧になっている方もいるんじゃないかなと思います。ウルトラマンも、後に「ウルトラマンマックス」「ウルトラセブンX」を書きました。自分で宇宙人を考えていいくんですよ。名前もです。で、ものすごくうざい宇宙人を出しました。

この頃、何になりたかったかというと、パイロットになりました。なぜかというと、テレビで、倒れたパイロットの代わりに乗客が飛行機を操縦して何とか着陸するという古い映画を見て感動して。その時はそういう映画を作りたいとは思わなかったよう

です。その後、伊予三島の西中学校に入って、軟式テニス部で県大会で優勝したり、運動ばかりしていましたね。その頃に乱視になって、パイロットの夢はあっけなく諦めました。

映画が好きだったんですが、時代劇も大好きで、一番好きなのは三船敏郎が出ている「荒野の素浪人」でした。子供なのに「三匹の侍」とか「水戸黄門」「大岡越前」「銭形平次」とかも見ていました。時代劇は「水戸黄門」を最終シーズンで書くことができたし、NHKでも書くことできたので、それは良かったなと思っています。

その頃も新居浜に映画を見に行っていました。「ロッキー」を新宝館で見た覚えがあります。で、新居浜西高校に通うことになりました。汽車通学で西高に行くんだから、もちろん勉強するつもりだったんですが、最初の地理の時間の後、高山先生に呼ばれて「お前テニスやれ」って言われて。結局、軟式テニス部に入つて。高校時代もずっとテニスをしていました。頑張って県で優勝してインターハイにも出ました。それはとてもいい経験でしたね。



勉強はしないのに高校に行くのは好きでしたね。日曜日とかも学校に行って、廊下に机を出して勉強する、そういう雰囲気が好きでした。ちょうど、ザザンオールスターズがデビューして、友だちのラジオから「勝手にシンドバッド」が流れてきた時のことは、今もとてもよく覚えています。その頃、生徒会に参加していて、運動部のテニス部なのに、文化部委員長でした。本当に楽しかったですね。その頃に見たのが「スターウォーズ」です。これも新宝館で見ました。

そのうち「みんな、大学どこに行く」みたいな話になるんですけど、「将来何をやりたいんだ?」という事を考え始めた時に、やっぱり一番好きだったのが、映画とかドラマだ

ったので、それに関わる仕事をしたいと思うようになったわけです。

その頃、東京のテレビ局に入るなら、東京の私立大学を出るのが一番受かりやすいという通説があったんです。親の苦労を全然想えていなかったので、東京の私立に行こうと勝手に思って、ちょうど僕らは共通1次が始まって2年目だったんですけど、僕は共通1次試験を受けていません。クラスの中で、1人か2人しかいませんでした。先生に無茶苦茶怒られました。今考えたら、国立でも私立でも、どこに行つたってドラマを作ろうと思えば作れるんですけど、やっぱり高校生だからよくわかっていないんですよね。

■日本大学芸術学部時代

結局現役では志望校に受からず浪人しましたが、高田馬場あたりで遊んでいました。周りに早稲田大学に行っている友達がいたので、政経学部とか商学部に行って政治や商業の勉強をしているのを見るわけです。その時に、はっと気づくんですね。大学に行ってこんな勉強がしたいわけじゃないと。で、どこへ行こうと思った時に、映画の勉強ができるところがあるということで、日大の芸術学部映画学科監督コースに行こうと決めました。その頃の日芸の試験って3教科だったので、ますます勉強しなくなっちゃったんですけど。でも何とか合格しました。当時の監督コースは合格者が10数名しかいなくて、あまりに少ないので友達がびっくりしていました。今は増えてますが。親には、日芸を受ける事は黙っていました。日芸は学費が高かったので、ちょっと言えないなと思って。よく通わせてくれたなと思うんですけど。僕は弟がいるんですが、弟が優秀で高校から大学までずっと学費免除だったので、その分、僕が全部お金を使った感じです。本当に訳ないと思うんですが、日本大学芸術学部映画学科監督コースに入りました。

大学では映画を勉強して映画も撮ります。だったらクラブは他のことやろうと思って、「ミュージカル研究会」に入り演劇を始めました。ずっと両立しながらやって、4年の卒業制作で作ったのは人間が怪物に変身する映画でした。「胡蝶の夢」を題材にして、今の現実は夢なのか、それとも本当に現実なのか。自分が怪物なのか、それとも人間なのか…。夢と現実の境が曖昧になってゆき、人間が怪物になるという映画で、完成までに2年かかりました。ということで留年しています。

これは特撮で、その頃、「狼男アメリカン」という映画があって、人間の顔がグニヤーンと伸びたり、背中からニヨキニヨキ角が生えてきたり、合成を使わず実際にそれをやって撮影してるんですが、同じことをやろうとしたんです。1年目に実写部分は全部撮ったんですが、特撮が間に合わなくて。先生には、「実写だけでもつなげれば、とりあえず話になるのでどうする?」って言われたんですが、最後までちゃんと作りたいと、カメラマンと録音に「もう1年やりたい」と言ったら、2人は「いいよ」とすごく簡単に言ってくれて。「どうしたんだ?」と思ったら、2人は既に単位を落としていてどっちにしても留年だったと。それで2年目に頑張って特撮部分を全部撮って、映画自体は卒業時に学校で一番いい賞をもらいました。それを卒業後に撮り足して、ビデオとしてあるメーカーか

ら一般発売しました。大学では奨学金をもらっていたんですけど、それを全部この制作につぎ込んでいて、カメラマンと録音が出した分もあわせると、実は百万単位のお金がかかっていたんです。

本当なら、そのまま映画監督への道を進むはずだったんですが、助監督になるのが嫌で。周りの友達が現場に出てボロボロになるのを見ていたので、何とかして助監督をやらないで映画監督になる方法はないかと不埒なことを考えていました。それにこれまで迷惑をかけているので、親の手前、就職しないなんてことは絶対駄目だと思ったんで、東宝演劇演出部を受けて合格し入社しました。試験の日は遅刻したんですが…。

■東宝演劇演出部に入社

東宝の森繁久彌さんの「屋根の上のバイオリン弾き」が最後の年で、僕も帝国劇場での最後の公演 3 カ月に一番下の演出部として就いていました。

東宝演劇演出部の人間って将来何になるかというと、プロデューサーか演出家のどちらかなんです。なので、俳優さんたちは、厳しくも優しく大事にしてくれるんです。森繁さんのクルーザーに乗せてもらったり、楽しいこともたくさんありました。もともと親には 3 年は頑張るけど、そのあとは独立して自分でやりたいと話をしていました。でも、このままだと居心地が良くて辞められなくなると 1 年足らずで辞めてしまい自分で劇団を始めました。それが 38 年続いている私の劇団ですが、東宝をやめて劇団を始めたことが、今の仕事をすることにつながります。

■劇団、そして映画シナリオデビュー



劇団疾風 DO 党（現劇団 Dotoo ! （ドトオ ! ））を結成して、公演をやっている時に、お

芝居を見た人が「福田さん、映画好きでしょ、一緒に映画の話を考えてみませんか」と声をかけてくれて。やっているものを見たら、映画が好きだってことは分かったと思います。それで手伝うようになって。そこで金子修介監督と知り合い、最初に緒形拳が主演の「咬みつきたい」という映画の初稿を書かせてもらいました。その後に、金子監督が「就職戦線異状なし」のシナリオを書かないかと声をかけてくれたのが、デビューするきっかけになりました。劇団をやっていたから繋がったわけです。僕が参加する前は坂元裕二さんだったんですが、坂元さんは「東京ラブストーリー」が忙しすぎてフジテレビに拘束されてしまい、「誰かいないか」ということで僕が呼ばれた感じです。「就職戦線異状なし」もフジテレビの映画なので、結局同じ会社なんんですけど。これが僕のデビュー作ですね。出演は織田裕二、的場浩司、和久井映見、坂上忍、仙道敦子、羽田美智子、主題歌が一番有名ですけど、楳原敬之さんの「どんなときも。」はこの時はまだ全然有名じゃなくて。この曲を選んだ時のことばよく覚えています。

「なりたいものじゃなくて、なれるものを探し始めたら もうオトナなんだよ…」がキャッチコピーでした。全国公開の規模が大きな映画で、これでデビューできたのはものすごくラッキーだったと思います。ちょうどバブルが弾けた時ぐらいに公開されたんですね。弾けたんだけど、まだ余韻が残っている。1992年かな？この後、就職が全然こんな状況じゃなくなったので、続編を作ろうとしたんですが、暗い話にしかならないってことでなくなってしまった。

デビューするのは難しいので、本当に運良くデビューできたと思っています。でもその後ずっと書きづつけるのがやっぱり一番難しい。ただ、昔よりも今はデビューしやすくなっています。配信とか、ネットとかで、ドラマや映画が増えているので。

■故郷と作品「仰げば尊し」

ここから作品と故郷の話をしましょう。西高を舞台にした演劇に、先ほど紹介していましたが、「仰げば尊し」があります。

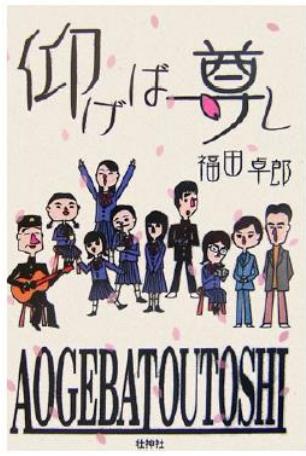
1970年後半の物語ですが、1978年と10年後の1988年を行ったり来たりするお話です。生徒会室が舞台で、高校におじさんが入学してきます。若者とおじさんとの交流なのですが、10年後に取り壊されることになった生徒会室に集まった時に、おじさんのある事実を知ります。これは僕の高校時代をモデルにしていて、その頃、本当はいけないけど、生徒会室でコーヒーを淹れて飲んだりしていたんですが、その話とか、テニス部なのに文化委員長が出てきたり、後輩にクラブに出てくれって懇願される生徒会長が出てきたり、見る人がみれば、これはあいつがモデルだなと何となくわかるような人がいっぱい出でます。もしよかったら、読んでみてください。劇団のホームページからは今もまだ買うことができます。

これをなぜ書きたかったかというと、やっぱり「自分の高校時代って何だったんだろう？」と思ったからです。3年間ですが、中学の3年間よりも全然濃かったし、友達も

いっぱいできたり、今でも繋がりがあるし。その中でもなぜか 1 年の時のメンバーと仲が良くて、今も連絡取り合って、集まったりしています。

「あの頃の自分たちのことをちゃんと残しておきたい」っていう思いもあって、この話を書きました。将来どうするんだってことを悩んでいる子たちとか、そういうことも含めて。おじさんは亡くなっているんですが、何でおじさんは入学してきたんだ？っていう新事実。その本当の気持ちを 10 年後に知るという話なんですね。

仰げば尊し



「1970 年代後半。愛媛の片田舎にある進学校に四十間近のオジサンが新入生として入学してくる。自分も生徒会の一員として活動したいというオジサンと、生徒会のメンバー達との世代を超えた交流。そして時が経ち、取り壊されることになった生徒会室に久々に集まった仲間達。そこで彼らは初めてある真実を知ることになる……」
自らの高校時代をモデルに描いた青春群像劇。

新居浜が舞台の「よいやさのさっ！」という作品は、あかがねミュージアムでも公演しました。太鼓祭りを題材に、そこに生きる人々の悲喜こもごもを描いたお芝居です。太鼓台の高欄幕が破れているのに気付いた世話役 2 人が、慌てふためいて何とか胡麻化そうとするという話がメインの流れです。祭りというものを中心に、そのために生きているような人とか、でもそれぞれの事情があって続けられない人とか、お祭りに反感を持っている人とか、いろんな立場の人がいると思うんですけど、それもこれも全部含めて、お祭りというハレの日があるんじゃないかという思いで作りました。

昔からずっとお祭りの話をやりたかったんですけど、東京でやっても分かってくれないんじゃないかなっていう、祭りの熱気というんですかね、かける情熱みたいな。やっぱり特殊なものがあるような気がして、ずっとやってなかつたんですが。やってみたら東京でも割と分かってくれた気はします。声をかけてもらって、新居浜のあかがねミュージアムでも公演できて、本当に良かったと思います。

それ以外にも、瀬戸内の水軍の鶴姫伝説を基にした「おひないさん」という芝居を四国中央市でやっています。年を取らない人たちがいるっていう話なんですが、これは NHK で連続 10 回のラジオドラマになりました。



よいやさのさっ！

新居浜太鼓祭りを題材に、そこに生きる人々の悲喜こもごもを映画いた物語。

地方の秋祭りが舞台。祭りのために生きているような地元の人間と、このためにわざわざ帰省してくる人たち。しかし大切な高欄幕が破れているのに気付いた世話役二人。バレたら自分達の責任だと黙ってなんとかしようと悪戦苦闘。伝統ある秋祭りも様々な事情をかかえていて問題は山積み。ハレの日を迎える様子を祭りの準備を通して描く

■市政 80 周年の映画作成

新居浜市政 80 周年で作られた「ふたつの昨日と僕の未来」は、ご覧になっていただけたでしょうか。「よいやさのさっ！」の公演があったので、それをきっかけに声をかけてもらったんだと思います。依頼を受けた時には、新居浜市政 80 周年の映画を作るというだけで、題材とか特に何も指定は無く考えてほしいということで。祭りの話をつくってくれと言われた方が、本当は考えやすいんです。何もない、なんでもいいっていうのが一番考えづらいわけなんですが。じゃあ、どんなものをやろうか…祭りの話をやるというのも違う気がして。もちろん祭りは入れなきやいけないと思うけど、観光案内ビデオになっちゃいけないし、新居浜の町に暮らす人間のドラマを見せなきやいけないって思った時に、僕が好きな映画が浮かんできました。「オーロラの彼方へ」という映画です。オーロラで電波がおかしくなって、死んでいるお父さんと無線で繋がってしまう。もうすぐお父さんが山火事で死んでしまうと分かっている息子が、若い頃のお父さんを助けようとする、親子の絆を描く映画なんんですけど、一瞬それを思い出しました。

新居浜の町っていうのは、こういうところなんだと、もう一度町を見直す話にするべきだと思っていて。決して地方がいいとか悪いとかということではなく、そこに暮らす、自分はくすぶっていると思っている若者、自分の人生にとってここが居場所ではないんじゃないかと思ってる人間を主人公にして、お話を作ったわけです。

そこに亡くなっているお父さんとの話を絡めて、彼がここが自分の居場所であるということにはっきりと気付き、ここで生きていこうと思うために、こうなりたいと思っている理想の自分を出そうということで、パラレルワールドにしたわけです。別子の山

でもう一つの世界に行くという話にしています。

ふたつの昨日と僕の未来



マラソンランナーとしてオリンピックを目指していた海斗（佐野岳）は、怪我で現役を断念した過去を持つ。今は市役所に勤め、無気力な日々を過ごしてきたあげく、恋人の真里乃（相楽樹）にも見放される。そんなある日、銅山跡地の山奥で不思議な洞穴を見つける。そこを抜けた瞬間、もうひとつの自分の人生の記憶が頭を駆け巡った。街に戻ると、海斗はオリンピックの金メダリストとして街の英雄になっていて、喧嘩していたはずの真里乃とは順調に交際中。市役所では、事故で亡くなったはずの父・悟が上司として働いていた。さらに家では、生きていたはずの祖母・智恵子は亡くなっていて、逆に亡くなっていたはずの祖父・哲夫が生きていた。混乱するなか、洞穴から元の世界へ戻る海斗。そこには相変わらず自堕落に生きる自分がいた。嫌気がさした海斗は、成功しているほうの人生を欲してまた洞穴へ向かう。2つの世界の狭間で揺れ動く海斗。ある日、もう一つの世界で父が亡くなった時の台風が近づいていることを知る…

一番最初に考えた主人公の設定は、本当なら自分はオリンピックで金メダルを取って有名になっていたかもしれない、でも現実は有力選手だったけど選考レース中に怪我をしてリタイアしてオリンピックに出られなかった男、それで引退して田舎の市役所に勤めていて、みんなから走ってくれと言われても、怪我は治っているんだけど走れないと嘘をついているというものでした。

心にすごく思いを抱えている彼がもう一度走り出すまでの話というのが、最初に考えたものです。今いる場所が正解なんだ、そこで頑張るんだ、踏ん張るんだって。そういう話を作ろうとしたわけです。

さっきも言いましたけど、僕もあの時に東宝を辞めなかつたら、今ごろもっと大きな舞台をやっているんじゃないとか、いろいろ思うことがあります。でも頑張ったから、今こういう仕事ができているわけで。自分を見つめ直す話ができたなら、と思ったんですね。当初は自分がもう1人出てくる話だったのですが、同時に存在していいのかって事とか、いない時の記憶はどうするのかとか、いろんな問題があって、最終的には監督が今のような形にして、皆さんに見ていただいたわけです。

最初、SF的な設定の話を6つくらい考えました。未来から誰かが来るSFファンタジーとか、パラレルワールドとか。で、今の話になりました。そこだけは最初のやりたいなと思ったところから、変わってないですね。

これは、この映画のプロット、シナリオの実際のものです。

最初は短い話だったのを、「プロット」いうものですが、量を膨らませるわけです。これはハコでもっと詳しくしたものです。「シナリオ」は全部でこれぐらいの分量にな

るんですね。100分ぶんぐらいあります。パッと見たら少なそうですけど、実際は結構多いです。やりたかったことが全部できたかというと、何とも言えないところもあるんですが。でも、SF的なものを扱って、新居浜の街を描いて、親子の話と自分がここで生きていくんだという思いは表現できたかと思います。

シナリオ

●繁華街・実景（夜）

●居酒屋・店内

●商店街

海斗「……何言つてんの？」
真里乃「……少し考えたい」
海斗「……」

良介「お前、振られたんじや！」
海斗「違う、ちょっと距離を置くだけ」
良介「それを世間じや別れるって言うんじや。どうせまたグチ
グチ言うたんだろ？」
海斗「俺の気持ちなんて誰もわかつてないんだよ！」
後ろの若者（村上）達がドッと笑つて奇声を上げる。
海斗「うるせえ！」
海斗、立った拍子によろけて村上達の料理をひっくり返す。
村上「なにすんだよ！」
良介「すまん、酔うとるんじや」
海斗「俺は酔つてないぞ！」
と、またよろけて酒をこぼす。
慌てて駆けつける店長。
居酒屋店長「市役所、なにしてくれとるんな！」

酔っ払った海斗を良介が抱えて歩いている。
良介「しつかりせえ、今、嫁が迎えに来るけん」
海斗、良介の腕を振り払い、「××電気店」のシャツタ
ーによろけてぶつかる。
シャツターにある廃業の張り紙を聞いて、
海斗「こんな街じや何もできないんだよ！」

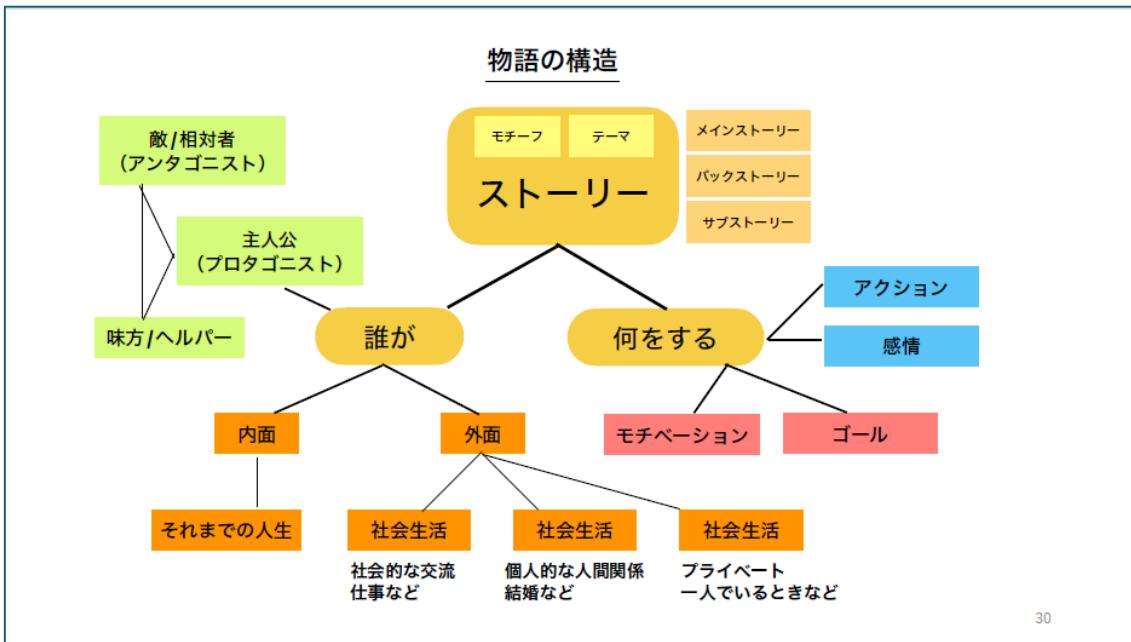
■どうやって物語を考えているのか

時間もあまりないので、一番よく聞かれるのが「どうやってシナリオを考えているんですか」という質問です。何もないところからどうやって考えてるの？って。簡単にそのことについてお話しします。

物語を漠然と考えているわけではなくて、ある形が、王道と呼ばれる形があるわけですね。「物語の構造」ってありますけど、何をやりたいかが「テーマ」、どういうものを扱いたいかが「モチーフ」、この二つで「ストーリー」ができていて、ストーリーって誰かが何かをすることなんですね。誰がっていうのは「キャラクター」で、何をするっていうところが「アクション」です。構成を考えるとき、そこが大きな分量になってくるわけです。モチベーション（動機）を持ってゴール（目的）に向かって進んでいくのが一番わかりやすいというか、大抵の話はそうなっています。キャラクターでは、主人公がいたら、助けてくれる人がいて、敵というか乗り越えなきやいけない相手とか物がある。シナリオを考える時に大切なのは、キャラクターと構成と台詞。この3つがやっぱり重要です。

漫画はキャラクターが命なので、少々話がダメでも、キャラが面白いと成立するとよく言われます。映像の場合はそれよりも構成とか台詞の占める割合が多いような気がします。でも、どちらにしても大切なんですよ。メインキャラクターというのは、やつ

ぱりいろんな面を持っている多面体であって、でも、大きな一面を必ず持ってなきゃいけない。例えば、僕が土屋君は『こういう人』だっていう時に、『こういう人』というのが土屋君の一番見えてる面だと思うんです。でも、その裏にはいろいろあります。実は車が大好きでとか、孫には甘くてとか、そういういろんな面があるのが主人公です。そのかわり、ちょっとしか出てこないサブキャラクターというのは、一面だけでいいんですね。なぜかというと、サブキャラクターには出てくる意味、役割があって、その役割の面だけ持つていればいい。サブキャラクターが、いろんな面を持っていると話がややこしくなってわけがわからなくなりますから。

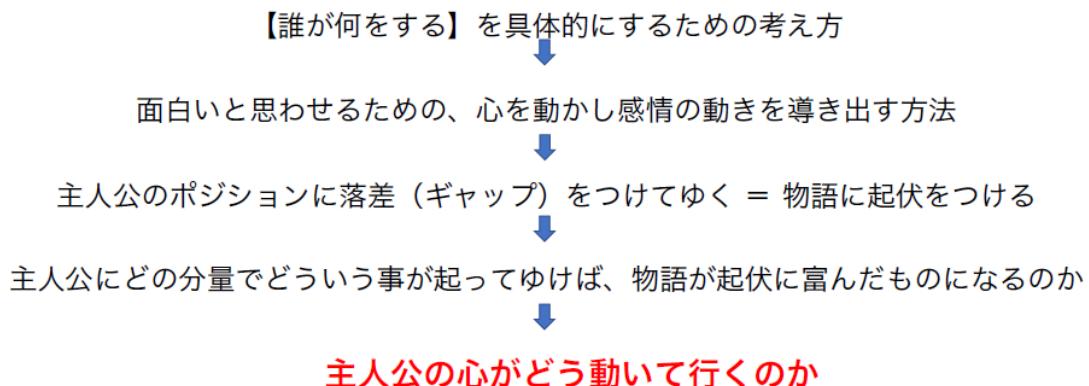


30

■物語をどう構成していくのか

もう一つ大事なのが、「構成」です。構成というのは、【誰が何をする】というのを具体的にするための考え方です。面白いと思うということは、見ている人の心が動いているって事なんですね。では、どうやればその人の心を動かすことができるのか。主人公のポジションにギャップ（落差）をつけていく、起伏つける。それは、大きな事件を起こすみたいしたことではなく、気持ちの起伏が起こるようにする。主人公に何分ぐらいの時に何が起こり、何分ぐらいで何が起こり、物語が起伏に富んだものになるのか。主人公の心がどう動いていくのかっていうのを考えるのが構成です。これは料理も同じだと思うんですね。会席料理、フランス料理のフルコース、こう出していけば、前の料理の味が後の料理を邪魔せずに、そして最後食べ終わった時に満足を得られる。映画もドラマも同じで、見終わった時に満足してもらえるよう、同じようなことを考えるわけなんです。ここで出てくるのが、構成の考え方です。

構成



31

皆さんが一番よく知っているのは起承転結だと思います。これも構成です。アメリカとかでよく言われているのは、3幕構成。僕が物語を考えるときには、シド・フィールドの3幕構成と、13フェイズ（東京工科大学 金子満教授と同大学研究室の分析による物語の構成理論）をよく使います。さっきの料理と同じような考え方です。3幕構成、3幕8場、5段階構成、13フェイズなど、いろいろありますけど、基本的な考え方は同じです。世の中にはいっぱいシナリオの書き方の本が出てるんですが、基本的なところは似ています。なぜなら、みんなが面白いと思った映画を分析して導き出した答えなので、その区切り方は違うかもしれないけど、考え方は同じなんです。だから大抵、始まってしばらく経ったところで、主人公に何かが起こって、目的を持って、その目的を達成するために一生懸命頑張る。うまくいかないこともあるけど、最終的にはその目的を達成するために、何かと戦うなり何かを乗り越えるなりして成し遂げ、最終的に満足を得る。または失敗するのか、死んでしまうのか…いろいろあるとは思いますが、そういう流れです。

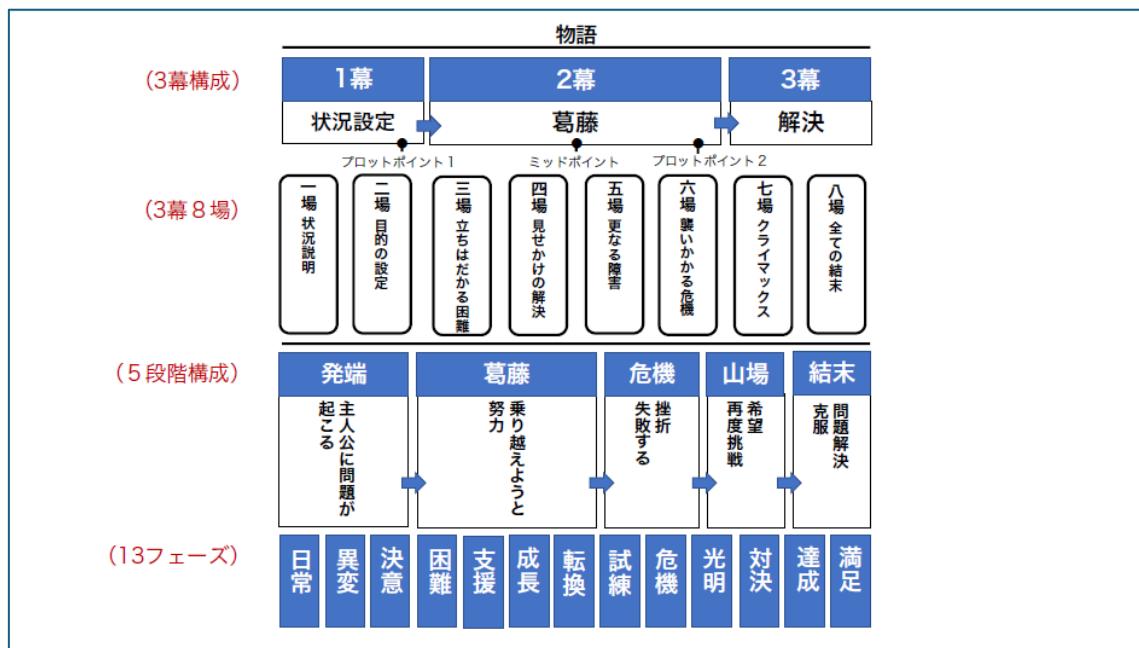
刑事ドラマであれば、事件が起こって、捜査するけど暗礁に乗り上げて、そこでヒントを掴んで、最終的に犯人を逮捕する。話を複雑にしていても、結局こういう形になっているものが多いはずです。全部が全部じゃなくて。これは形なので、これを崩そうとしているものもいっぱいあります。

■13フェイズの使い方

さっき言った、僕がよく考える時に使う13フェイズはこういうものです。

「日常」まず主人公の普段の生活があって、そこに「異変」が起こるわけです。主人公の環境に事件が発生したりして変化が起こり、主人公がそれに対応しなきゃいけなくな

って、なんとかしようと「決意」するわけです。決意して動き出すけど、「困難」がありなかなかうまくいかない。そうした時に「支援」誰かが助けてくれる、もしくは困難を経たことによって、少し前に進むことができる。「成長」して、ちょっとうまくいきそうな感じなんだけど、真ん中で「転換」して話が変わる。そして、より困難な「試練」が訪れて、目的が達成できない絶対絶命の「危機」が訪れて、そこで何かしらのヒントを掴んで「光明」が見え、問題と「対決」して、乗り越えて「達成」して、最終的に「満足」を得る…という考え方です。



こうやって考えると、型にはめてつまらないと思うかもしれません、お弁当箱と同じで弁当の仕切りと考えてください。結局中に何を入れるかで味は違うし、弁当がまずいか美味しいか、変わってくるのと同じ。13 フェイズは仕切りみたいなものです。

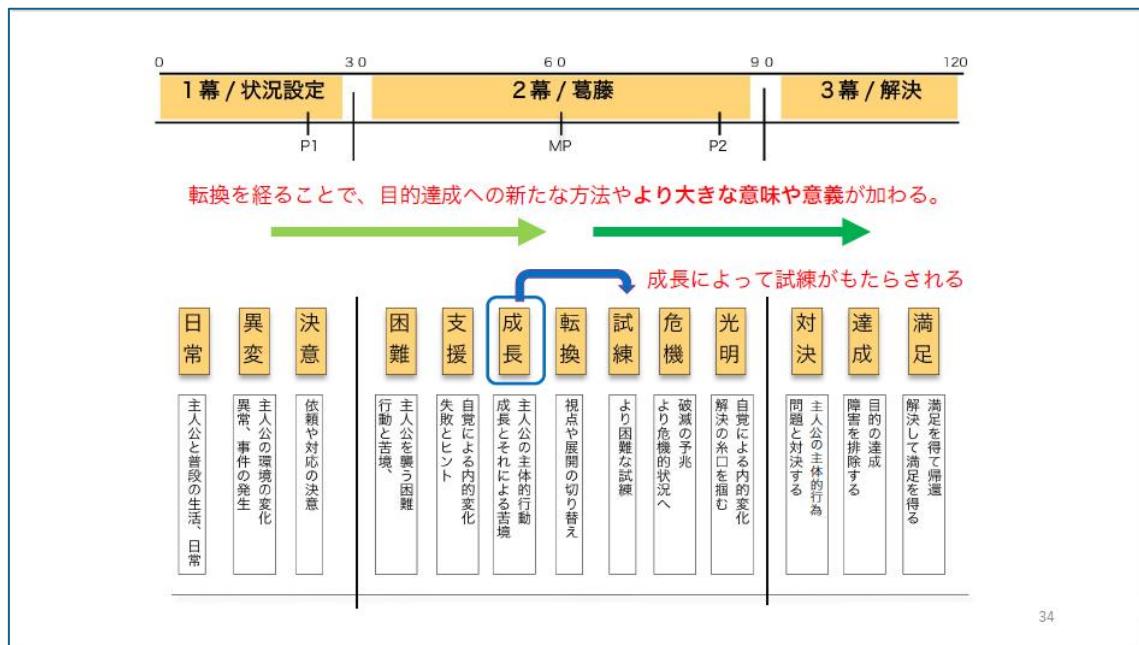
3幕構成でも、「転換」と同じように真ん中に「ミッドポイント」という転換点があつて話が変わるんですけど、転換を経ることで目的を達成するために新たな方法とか新たな意義や意味が加わったりします。成長したことによって、新たな試練がもたらされます。

「カンフーパンダ」という映画があるんですけど、カンフーに憧れているパンダが、なぜか龍の戦士の候補に選ばれて一生懸命頑張ろうとするけどなかなかうまくいかない。すると後半は、タイランという敵と戦わなきゃいけなくなる。戦うために龍の戦士にならなければいけない。町の人を守るという意義が加わり、最終的にタイランを倒す。子供向けですけど、面白くてよくできています。これは 90 分の話ですけど、5 分とかでも結局同じです。

■ 5分の短編も同じ考え方

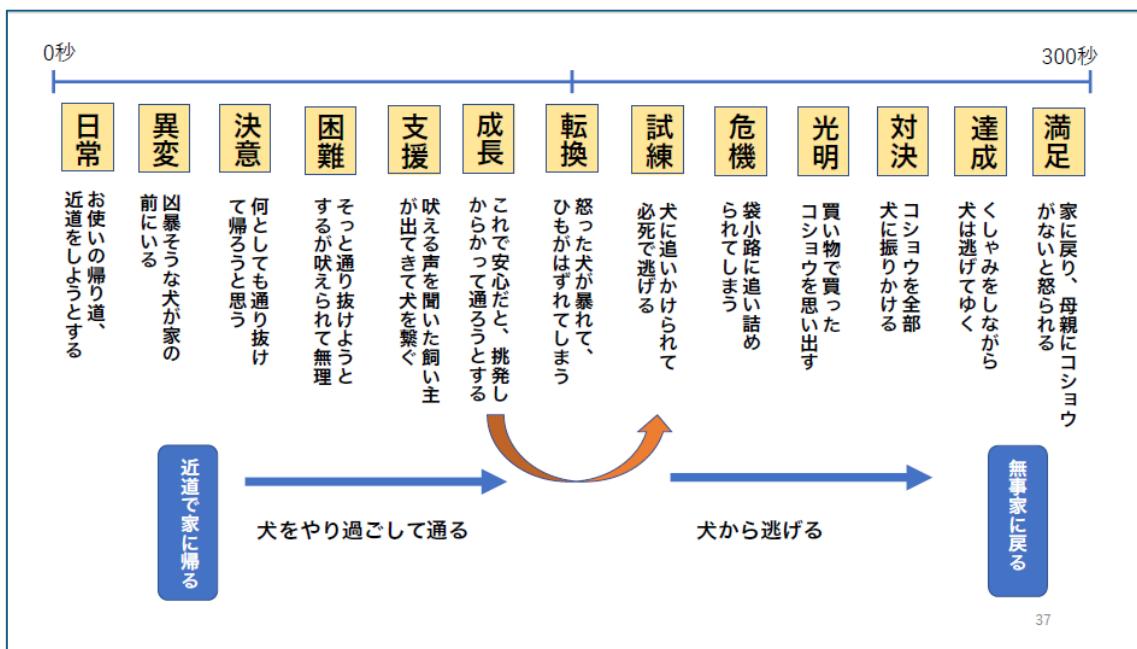
例えば、お母さんに頼まれたお使いの帰り道、困難な状況に遭遇した少年が、それを乗り越えて無事に家に帰る。この5分の短編を13フェイズで考えてみると、例えば…

- 「日常」お使いの帰り道近道しようとする。
- 「異変」凶暴な犬が家の前にいる。
- 「決意」何としても通り抜け帰ろうとする。
- 「困難」通り抜けようとする時に吠えられて無理。
- 「支援」吠える声を聞いた飼い主が出てきて犬を繋いでくれた。
- 「成長」これで安心だと挑発してからかって通ろうとする。
- 「転換」それによって怒った犬が暴れて紐が外れてしまい、
- 「試練」犬に追いかけられて必死に逃げる。
- 「危機」袋小路に追い詰められてしまう。
- 「光明」買い物で買ったコショウを取り出して。
- 「対決」コショウを振りかける。
- 「達成」くしゃみしながら犬は逃げていく。
- 「満足」家に戻り、母親にコショウがないと怒られる。



34

これ5分ですけど、考え方はさっきと同じです。前半、真ん中の転換までは「犬をやり過ごして通る」という話ですけど、後半は「犬から逃げる」という話に転換しています。



■映像業界の厳しい現状

もちろんこれが全て成立するわけではありませんが、こういうことを基本としながら考えていくわけです。映像業界もいろいろあって、働き方改革で現場が良くなったりと、逆に、時間を減らされるのに期間と人数と作業分量が同じだからどんどん大変になっていたりもします。制作費も昔からあまり変わってなくて、僕がデビューした頃よりも悪くなっているんじゃないかなという感じさえします。

ヒットしてパート2がつくられると本当は予算が増えるはずなんですが、減らされたりするんですね。人にもお金をかけない。そういうことをやっていると韓国映画などには勝てないなって思います。時間なので、この辺で終わろうと思いますが、「この世は舞台、人は皆役者」とシェークスピアが言っていますが、人間の一生をさっきの構成で考えると、人生80年だとしたら、ちょうど今、僕の年代ぐらいがクライマックスを迎えるあたりなんですね。だいたいその前は、クライマックスでジャンプするためにしゃがむ、物語的に落ちるんです。自分も厄年あたりからいろいろありましたが、ここから山場なんだと思って頑張っていこうと思っています。来年また公演があったり、児童小説が出たりと色々あるので、皆さんにどこかで名前を見てもらえることがあるかと思います。その時は、ぜひ手に取ってみてください。

本日はどうもありがとうございました。

文責・入江



【福田卓郎氏のプロフィール】

1961（昭和 36）年、愛媛県四国中央市生まれ。三島小・伊予三島西中を経て、1980（昭和 55）年に新居浜西高を卒業。1984（昭和 59）年、日本大学芸術学部映画学科監督コース卒業。東宝演劇演出部入社。1987（昭和 62）年、自らの主宰する劇団疾風D.O.P（現 劇団 Dotoo!（ドトオ！））を結成、東宝を退社。1988（昭和 63）年、コピーライターとして、ライオン子どもはみがきのラジオCM「うちのお母さん」にて 88 年 ACC 最優秀スポット CM 賞（ラジオ部門）、民放祭優秀賞を受賞。1991（平成 3）年、映画「就職戦線異状なし」でシナリオライターとしてデビュー。2000（平成 12）年から、日本大学芸術学部映画学科にて講師を務める。現在、数々の人気テレビドラマや映画作品のシナリオライターとして活躍している。

<主な作品>

【映 画】『就職戦線異状なし』『トイレの花子さん』『劇場版 仮面ライダーゴースト』『愛を積むひと』他

【テレビ】「トリック2」「富豪刑事」「水戸黄門」「こちら本池上署」「おしりかじり虫」他
多数

【舞 台】「あるじいさんに花束を（原作：東野圭吾）」「憂いも辛いもいろはにほへと」「仰
げば尊し」「おいないさん」「よいやさのさっ！」他多数

【書 籍】「脚本家になる方法」「仰げば尊し」「小説 仮面ライダーゴースト～未来への記
憶～」他