

アニメのシナリオ(テスト稿 1.0)

遠野 秋彦

まえがき

本書は、アニメの1エピソードを物語の構造という観点から分析する書籍の企画案のテスト稿である。厳密に言えば、シナリオを扱っているわけではない。実際の映像から物語の構造の分析を試みているものである。

テスト稿 1.0 では、宇宙戦艦ヤマト第11話「決断!!ガミラス絶対防衛線突入!!」のみを収録している。

基本ルール

登場人物リストに、固有の名前を持たないモブキャラは含めていない。ただし、名前は出ないが重要な役割を果たすキャラクターには便宜上の説明的な名前を与えて記載する。

基本的な物語のポイント

物語の構成を語る方法論は多い。起承転結、序破急、三幕構成などである。

物語をどのように区切るのかはいろいろな考え方がある。

しかし最低限、以下の3つのステージがあると思って良い。

1. 問題の提示
2. 問題の反転
3. 提示された問題の解決

しかし、特に筆者が個人的に物語の構成において重視している要素はこれとは微妙に異なる以下の3つだ。これを本書では【物語の重点三項目】と呼ぼう。

- 掴み 物語の始まりでいかに客を引き付けるか
- ちゃぶ台返し いかに意外性のある物語の転換を実現するか
- 結末 どのように終わって、どんな余韻を残すか

ネットでは、「いちばん良いアイデアは掴み使え」と言っている意見を見ることがあるが、これは一面では正しく、一面では正しくない。

そもそも、掴みで客の心を掴まなければ客はすぐに離れてしまう。どれほど結末が良くても関係ない。掴みの部分に全力投球することは当たり前なのだ。しかしながら、残りの要素はどうでも良いのかと言えばそんなことはない。やはり、予想外のちゃぶ台返しは重要だ。それ抜きには強い印象を客に残すことができない。そして、結末も大切だ。不満を残せば評価は下がるが、完全に満足させると、満足してそれっきりになってしまう。次のエピソードには手が出ない。

宇宙戦艦ヤマト第 11 話「決断!!ガミラス絶対防衛線突入!!」

基本情報

放送日 1974 年 11 月 15 日

脚本 藤川桂介

絵コンテ 安彦良和 石黒昇

演出 石黒昇

作品解説

西暦 2199 年、人類は謎の星ガミラスの攻撃を受け、人類絶滅まであと 1 年と迫った。宇宙戦艦ヤマトは放射能除去装置をくれるというイスカンダルまでの 14 万 8 千光年の前人未踏の大航海を行う。

エピソード解説

イスカンダルを目指す宇宙戦艦ヤマトは、ガミラスの冥王星前線基地を撃破し、人類がまだ到達したことのない宇宙を航行していたが、ガミラスの防衛戦に接触してしまった。そこにはガミラスが敷設した機雷原が待っ

ていた。機雷原を突破しなければヤマトは航海が続けられない。

エピソードの目標

それまで散発的に登場していたガミラスの総統デスラーが本格的な敵として初登場するエピソードである

大帝国の独裁者デスラーという圧倒的な強者に対して、単艦で航行する宇宙戦艦ヤマトが勝てる可能性を提示する

ガミラスの内情を紹介する

登場人物

沖田十三

古代進

島大介

森雪

真田志郎

太田健二郎

南部康雄

相原義一

徳川彦左衛門

佐渡酒蔵

アナライザー

総統デスラー（肩書きは本編テロップに従う）

ヒス将軍（肩書きは本編テロップに従う）

タラン将軍（肩書きは本編テロップに従う）

落とされるガミラス人

舞台場所

宇宙空間

機雷原（宇宙空間）

ガミラス大帝星 銀河方面軍指令本部

中央作戦室（ガミラス星）

第1艦橋（ヤマト艦内）

機関室（ヤマト艦内）

医務室（ヤマト艦内）

格納庫（ヤマト艦内）

廊下（ヤマト艦内）

赤い地球

地下都市（地球）

おおまかな構成

1. アバンタイトル
2. デスラー登場
3. ヒスによるヤマトの航海の説明
4. ヒスが波動砲をピストルと呼ぶ
5. デスラーたしなめる
6. タランが作戦趣旨を説明
7. デスラー、ヤマトの健闘を祈ろうと皆に言う
8. デスラーを冗談が好きと笑う男が落とされる
9. ヤマト、何かを発見する
10. ダミーの小さなヤマトを発進させて様子を見る
11. ダミーが爆発し、それが機雷であると分かる
12. ヤマトは進路を変える
13. ガミラスではそれを見ている
14. 機雷が移動して追従してくる
15. ヤマトは停止する

16. 機雷の間隔を調べる
17. 辛うじてすり抜けられそう
18. ヤマトは機雷原にゆっくり入る
19. ガミラス側ではショーの始まりだと見ている
20. 島は緊張してヤマトを操縦している
21. 島は機雷が動いていることに気づく
22. 古代は本気にしない
23. 太田も機雷が移動していると報告して古代は驚く
24. 電磁波が出ていて、それに触れても爆発だという
25. 古代、島に止まれと懇願する
26. 島、意固地になって前進しようとする
27. 沖田、島に止まれと命令する
28. 機関室ではエンジンを止めるが理由が分からない
29. 沖田、コントロール機雷を探せと命令する
30. 真田はアナライザーを呼ぶ
31. アナライザーは医務室にいる
32. 医務室で酔った佐渡がアナライザーに酒を掛ける
33. アナライザー、ひっくひっくと酔っ払う
34. アナライザー格納庫に移動する
35. ガミラス側ではそれを見ている。理由が分からないヒスト、コントロール機雷を探すのは当然だというデスラー
36. 機雷が接近する
37. 沖田、艦の傾斜を命令する
38. 命令の意味が分からない島は怒鳴られる
39. 真田は酔ったアナライザーが精巧すぎると愚痴る
40. 傾斜+5 度
41. アナライザー、コントロール機雷を発見
42. 傾斜+5 度
43. 逆側の機雷も接触しそうだと南部が警告

44. 沖田は何も言わない
45. アナライザー、コントロール機雷の電線を切る
46. ガミラスの一同は驚く
47. 沖田は古代にブラックタイガー隊員の手で機雷を除去しろと命令する
48. 古代は自分の手を見て聞き返す
49. 宇宙服の古代とブラックタイガー隊員が機雷を移動させる
50. デスラー、機雷の名を質問する
51. ヒス、デスラー機雷という名前を答える
52. デスラーは自分の名を冠した兵器が失敗したことは怒らない
53. その代わり大笑いする
54. 一同も笑う
55. 第1艦橋、発進命令
56. デスラー、ヤマト艦長の名を聞く
57. 沖田とヒスは答える
58. 祝電を打っておけという
59. 相原、ガミラスからの電文を受け取る
60. 祝電を受け取る
61. ヤマトの乗組員は総統デスラーの名を知る
62. 沖田波動エンジン始動命令
63. ヤマト進む
64. 赤い地球
65. 荒廃した地下都市
66. 飛び去るヤマト
67. 地球の滅亡まであと311日のテロップ

物語の軸

このエピソードは、1つの事件をヤマト側から見た場合とガミラス側から見た場合の2つの物語として描く。物語の意味合いはそれぞれ異なっていて、物語が立体的に構成されている。

ガミラス側の物語は【穴に落とされたガミラス人】に象徴される【間違ったタイミングで笑う愚行】の物語である。

基本的に以下の構造を持つ。

1. ヒスは波動砲をピストルと呼ぶことでささやかな笑いを取ろうとしたが、不適切な振る舞いであった
2. 不適切な笑いをストレートに出したガミラス人はデスラーによって即座に穴に落とされ肅正された
3. ヒスはデスラーの機嫌が悪くなれば自分も肅正されるかも知れないとおそれた
4. 作戦は失敗した。しかも、デスラーの名を冠したデスラー機雷の敗北だ。ヒスはデスラーの機嫌が悪くなることを怖れた。そうなれば自分も危ない
5. だが、デスラーはヒスを免責した
6. デスラーはヤマトの振る舞いを「野蛮人のすることは予測できない」と笑った
7. 一同も笑った
8. 実は、ここで全員が不適切な笑いを行っている。本来なら兵器の欠陥は大問題であり、すぐに設計を改めて正さねばならない。ここは笑うべき時ではない。しかし笑ってしまった。これは本来なら肅正の対象になる行為だ。
9. 全員が不適切な笑いの共犯者となってしまったので、誰も肅正されない。何より肅正すべきデスラーが率先して笑ってしまった
10. デスラーが精神的な優位性を確保し続けるために、沖田に祝電を打たせた。しかし、本来はそれよりも兵器開発部門にデスラー機雷の改良を命じるべきであった
11. ミスを重ねたデスラーは、【もう寝る】と言ってその場を退場する方法でしか状況を収束できない

このガミラス側の物語は、最初の提示した三つのエピソード目標を全て達成する効能を持つ。

デスラー中心に展開することで、デスラー紹介編として機能すると同時に、側近や肅正要素も紹介して内情紹介の機能も持つ。そして、判断ミスで連発して、面子のために相手を軽視するという愚行も行う組織であることも紹介している。圧倒的に劣勢なヤマトであっても、勝てる可能性を感じさせる敵だ。

では、ヤマト側の物語はどうだろうか。

ヤマト側の物語は基本的に4つある。

第1の物語は沖田の決断の物語だ。沖田は、デスラー機雷の間隔を調べて中を突っ切ろうと決断する。しかし、その決断は裏目に出る。途中で前進不能に陥るのだ。それを打破するためにコントロール機雷を探して破壊しようとするが、機雷がゆっくり接近してきて悠長に待てなくなってくる。艦を傾斜させるという策で時間を稼ぐがそれも限界があった。反対側の機雷も接触しそうだと言われると、沖田は黙りこむことしかできない。あとは事前に打った手が迅速に成功することを祈るのみだ。そして、沖田は成功した。

第2の物語は、古代と島の対立だ。古代は島のことを「へぼ運転主」と揶揄する。島は「のろま砲術長」と言い返す。しかし、今回古代に出番はほとんどない。ひたすら島が頑張るしかない。ところが、島はへぼではないことを証明するために意固地になってしまう。みんな、それは危ないと思っている段階でも前進することに固執する。このあと、島は艦を傾斜させろという予想外の命令を受け取り、古代は手でデスラー機雷を移動させろという予想外の命令を受け取り、お互いに頭を冷やすことになる。頭を冷やした後の二人は、「おまえのために機雷をどけてやる」「大変な作業をやってくれて感謝する」という良好な言葉を交わすことになる。

第3の物語は、真田から見た可愛いメカの物語だ。真田は今回二つのメカを操る。第1のメカはバルーンダミーで、これは真田の思い通りに動作し、乗組員からの評価も良好だ。しかし、機雷に接触して爆発して消えた。第2のメカはアナライザーだ。アナライザーは酒を飲んで酔っ払っていて、しかも生意気で反抗的だ。真田は最後までハラハラさせられる。しかし、

アナライザーはヤマトを救うことに成功した。可愛くなく、反抗的な相手の方が当てになるという結末だ。

第4の物語は、機関室と第1艦橋の意思疎通の悪さだ。機関室では何が起きているのか全く分かっていない。本来ならパイプ役になるべき機関長が第1艦橋におらず機関室に行ったままだからだ。この物語に関しては完結していない。本来は徳川機関長反乱という実際には実現していない物語への伏線だからだ。ちなみに、真田反乱の予定を勘違いしてシナリオが徳川反乱の伏線を敷いてしまったものと言われている。もちろん、真田反乱も実現していない。実際に第25話で反乱するのは機関部員の藪である。

補足的な内容分析

このエピソードで、森雪、佐渡、太田、南部、相原が登場する必然性はほとんどない。しかし、レギュラーキャラなのでそこにいる。そこで、上手く出番を作っている。森雪は各種報告と機雷の間隔の計算でのみ出番がある。佐渡はアナライザーに酒を飲ませる役目。太田は機雷関係の報告。南部は反対側の機雷が接触しそうだと言う（太田とは反対側に席があるから）。相原はデスラーの祝電を受け取って読む役割だ。

ガミラス側は無駄なキャラがほとんどいない。デスラー、ヒス、タラン、落とされた男以外は全てモブである。

いずれにしてもキャラが多すぎると分かりにくくなるという問題を上手く解決している。今回はヒロインの森雪ですら主要登場人物に入っていないのである。

残された問題は、タランだけである。タランは作戦内容を説明するだけの登場で、結末では台詞がない。これは、タランの存在意義が【ヒスがそうあるべきであった理想的な振る舞いの体現】だからだろう。従って、もう一度タランが出てくる意味は無い。そのように解釈すれば、テロップが「ヒス将軍」「タラン将軍」と同格であることも納得が行く。設定上、ヒスは本来副総統であり、タランと同格ではない。

総合的な評価

このエピソードは理屈で言うとおかしい点が多い。そもそも3次元的に接近してくる機雷を、艦を傾斜させることで回避することなどできないし、そもそもワープで長距離を飛んでしまう相手を機雷原で足止めすることも無理だろう。酒で酔っ払うロボットなど、筋の通らないことを数え上げたら切りが無い。

しかし、物語的な必然性に還元すると、突飛に見える描写は全て必要性が存在することが分かる。1974年の宇宙戦艦ヤマトに関して言えば、物理的に筋の通らない描写は多いのだが、物語的な必然性という観点からは筋が通る要素が多いのが特徴と言える。機雷原とは、【通れそうだが一度入ると閉じてしまう罠】に対して与えられた具体的なイメージであって、機雷原である必然性は何もなかったのだ。物語的に必要とされたのは機雷原ではなく、あくまで【通れそうだが一度入ると閉じてしまう罠】であったのだ。

酒で酔うアナライザーも同じようなことで、あれは【反抗的だが、優秀な部下】を表現するためのアイテムとして酒が利用されているだけなのだ。アナライザーの本来の属性は子供だが、子供が要らないという酒を無理矢理飲まされて酩酊している状態こそが物語的なアナライザーの真の姿だろう。子供は酒のせいで酷く反抗的になるが、持ち前の天才的な頭脳は酔ったせいで逆によく回転し、心配する親=真田の気持ちと関係なく問題を解決してしまう。これは物語的には極めて正しい構成と言える。つまり、こういうことだ。

- 掴み=酒を飲む（突飛な描写で興味を引く）
- ちゃぶ台返し=反抗的な言葉を多用する（忠実に仕事をせず、上手く行きそうに無い印象を与える）
- 結末=なぜか熱心に解体してくれる（最初に提示された問題を解決する）

物語の重点三項目

本ピソードの物語の重点三項目は以下の通りだ。

- 掴み=デスラー登場と穴に落とされる男
- ちゃぶ台返し=動かないと思った機雷が動く
- 結末=赤い地球と地球の惨状、あと 311 日という期限の提示

絶対的な帝王デスラーと穴に落とされる男が興味を喚起し、機雷が動くことでぎりぎり回避できそうなピンチが致命的なピンチに変化する。そして、赤い地球を見せることで【ヤマトはピンチを切り抜けたが地球は救いを待っている】という状況を提示し、客はこのエピソードについては 100%満足するが、このエピソードでは出番が無かった赤い地球の命運を知るために次回も見なければならない。

奥付

アニメのシナリオ(テスト稿 1.0)

遠野 秋彦

2017/08/20