

科目名	シナリオ創作論			科目コード	1304
開講学科	文芸学科	単位数	4	形態	講義
教員名	大津一瑯				
授業の目的及びテーマ					
<p>テーマ：ようこそドラマの世界へ～見る側から創る側へ～</p> <p>目的：素材探し、シナリオ的発想の方法を体得し、トリートメント(発想表)、企画案を作成する。 シナリオ執筆の基礎技術を学び、ショートシナリオ(課題)を完成させる。</p>					
授業概要					
<p>学習指導書をよく読んで、シナリオの為の発想(アイデア)はどうしたら生み出せるのか、形に出来るかを理解、映像制作(映画・TV・アニメ・ゲームetc.)のシナリオの役割と技術、ドラマの基本を学ぶ。</p> <p>その上で、所定のフォーマットに従って、課題①の発想表、企画案を作成する。</p> <p>課題②のショートシナリオを完結させる。単なる思い付きではなく、ストーリーの一貫性、キャラクターの面白さなどに目を配り、数回見直し完成度を高めるように。まずはシナリオになじむ事が大切である。</p>					
授業計画					
<p>第1回：シナリオとは。映像の設計図。小説、演劇との違い。</p> <p>第2回：妄想こそスタートライン。自分の思考パターンを知る。</p> <p>第3回：映像的描写とは。時間と空間。</p> <p>第4回：映像制作の流れとシナリオの位置。プロの仕事現場。</p> <p>第5回：ドラマとは。プロの作品に学ぶ。</p> <p>第6回：オリジナリティとは。プロへの道(アニメ・ゲームの世界)</p> <p>第7回：シナリオ的発想のマジック。アイデアからイメージへ。</p> <p>第8回：モチーフ(素材)探し。シナリオハンティングとは。</p> <p>第9回：企画の大切さ。シナリオは万能である。小説、戯曲にも生かせる。</p> <p>第10回：キャラクター(登場人物)を創る。主人公は自分の分身か。</p> <p>第11回：ストーリーライン(流れ)を掴みとる。</p> <p>第12回：シナリオの基礎技術① 柱とト書き。</p> <p>第13回：シナリオの基礎技術② セリフの面白さ。</p> <p>第14回：シナリオの基礎技術③ 構成こそシナリオの命。</p> <p>第15回：テーマとは。あなたは何を書こうとしているのか。</p>					
テキスト	学習指導書	参考文献	新井一著「シナリオの基礎技術」		
評価方法：					
<p>通信授業は提出課題2件を以って評価する</p> <p>面接授業は受講態度、授業中提出物などにより総合的に評価する。</p>					