

## 設定のエクササイズ

次のエクササイズを通して描写の筋力トレーニングをしよう。まず場所をひとつ選択し、五感にまつわる感覚的なディテールをそれぞれ2つずつ挙げてみよう。

### ④ 視覚

1: \_\_\_\_\_ 2: \_\_\_\_\_

### ⑤ 嗅覚

1: \_\_\_\_\_ 2: \_\_\_\_\_

### ⑥ 聴覚

1: \_\_\_\_\_ 2: \_\_\_\_\_

### ⑦ 触覚

1: \_\_\_\_\_ 2: \_\_\_\_\_

### ⑧ 味覚

1: \_\_\_\_\_ 2: \_\_\_\_\_

次に、この場所を一度も訪れたことがない登場人物の視点を通じて、設定を描写する文章を一段落分書いてみよう。光の加減や、時間帯、あるいは季節の描写などを盛り込み、五感から少なくとも3つの感覚は用いること。登場人物がどういう人物で、その人が何を感じているのかを読者に示してみよう。

次に、その文章を次のように書き直してみることにしよう。先に書いた文章に「何か悪いことが起こるかもしれない……」とほのめかすような伏線を加えてみるのだ。読者の注意を引くために、どことなく不安げな雰囲気を作り上げ、設定の中で不似合いなディテールに焦点を合わせることに集中してみよう。新たな感覚的描写を組み込んでみるのもひとつの手だ。

最後にこの文章を書き直して緊張感を高めてみることにしよう。登場人物が何かから逃げたり、あるいは何かと戦ったり、何かから隠れたりする際に、その人物が設定とどのように関係しているかについて描写してみたい。人物の感情や雰囲気を提示しながら、その場面で展開している事柄を描くことが必要だ。切迫感を出すためには、一文の長さをなるべく短くすることも忘れないようにしてほしい。

\*P572～P578の付録はすべて、英語版はWriters Helping Writers (<http://writershelpingwriters.net/writing-tools/>)にて、日本語版はフィルムアート社ウェブサイト内『場面設定類語辞典』書誌情報 ([http://filmart.co.jp/books/playbook\\_tech/setting\\_thesaurus/](http://filmart.co.jp/books/playbook_tech/setting_thesaurus/))にて、PDFが入手可能。

## 設定のプランニングツール

設定描写は多面的なものであるがゆえに、読者をただたんに場面につなぎ止めること以上の役割を担わなければならない。執筆に先立って、「五感」、「光のありかた」、「天候・季節に伴う要素」、「必要な雰囲気」、「必要な象徴」などについて綿密にプランを立てることによって、登場人物の過去の出来事、下さなければならない選択、昔から抱えている恐怖や未来への希望を呼び込むことが可能になる。

場所と場面	見えるもの	聴こえるもの	匂い	味

質感	天候	光の加減・ 時間帯	雰囲気・感情	象徴

# 感情的価値の設定ツール

説得力のある設定は、主人公をはじめ、もしかするとほかの登場人物にとっても特別な意味を持つことになる。こうした感情的価値というのは、作家が性格づけしたり雰囲気作りを通して設定に組み込んでいくものである。感情をかき立てる場面を作るために、下記の枠を埋めてみよう。

## 例



登場人物をとある決断、選択、行動へと向かわせるために、気持ちを増幅させたり、過去を思い出させたり、これから先の選択肢を提示したりできるような感情的な引き金（人々、シンボルとして役割を果たす設定の細部等々）を場面に散りばめてみるのだ。



## 設定チェックリスト

場所：

場面や章：

これから展開する事柄にとって、なぜこの設定がもっともふさわしいのだろうか？：

この設定描写を通じて自分が達成したいこと：(当てはまるものすべてを選ぼう)

- 登場人物の葛藤や緊張感を作り上げる
- これから起こる出来事の伏線を張る
- 感情に駆り立てられた行動や選択を生じさせる
- 登場人物に過去の（良い・悪い）出来事を思い出させる
- 古い心の傷を突く
- 自身が抱えている恐怖に主人公を立ち向かわせる
- 主人公がその試練を上手く乗り切って過去の痛みを手放すことができるように、かつて心の傷を負った出来事を再現する
- 重要な背景を積極的に伝える
- ひとり以上の登場人物について特徴づけをする
- より深いメッセージや意味を強調するための象徴やモチーフを提示する
- 特定の雰囲気伝える
- 話の筋を誘導する
- 障害や挫折を通して試す
- 設定に感情的価値を与え、感情的な引き金を敷く

過去の出来事を象徴する、感情を高める、メッセージを強調するための設定のディテール：

視点となる登場人物がこの設定と関わる方法：