**Bauerプロット　第2稿に向けての構成資料　お読みいただく前に**

小学館集英社プロダクション/TPC映像本部

2022年10月

今年6月にプロット第1稿をご確認いただき、9月にミュウの表現についての質問にメールでお答えいただきました。

そこでいただいたコメントをふまえ、プロットを改稿いたしました。

主な修正点は下記の通りです。

**①「悪意の総量」が少ない世界にする**

ポケモン世界を「行ってみたい場所」として描くことを大前提として、

前稿にあったSNSでの誹謗中傷や自殺に追い込まれるなどの描写を無くしました。

「約束」をキーワードにして、少年たちの感情のすれ違いが引き起こす物語として全体を構成し直しております。

**②ポケモンが存在するからこそ起こり得る物語にする**

物語の主軸をミュウにしました。幻の存在であるミュウを巡る物語にしています。

また、主軸以外にも、何かが起こるときには必ずポケモンがいるような流れを意識しています。

**③ミュウの描き方について**

気まぐれでつかみどころのないキャラクターを強く意識しながら調整しております。

ミュウとしての説得力を高めていきたいので、ご意見を伺いながら調整していければと考えております。

また、先日質問させていただいた「人の感情にシンクロしてミュウが暴走する表現」は避けましたが、シンクロによって「ミュウの記憶の一部が人に流れ込む」という表現はさせていただいております。

監督のご意見として、”トレーナーになろうとしていなかった主人公が「ポケモントレーナーっていいな」と気付き、最後に冒険に旅立つ物語を通して、「ポケモントレーナーっていいよね」「ポケモンの冒険っていいよね」と思いながら劇場を出てもらえる作品にしたい”という狙いを軸にしながら、特にご指摘いただいた世界観の表現を中心にアップデートをかけた稿になっています。まだいくつか課題は残っておりまして、

監督および制作サイドの課題感としては、

* 新たな主人公たちで映画を作るので、サトシ＆ピカチュウに置き換えても成立しそうな表現や展開が出てきそうになったら後々修正していきたい
* 現状のプロットのまま映像化したら確実に尺オーバーなので、シーンの欠番や簡略化を行う予定
* キャラクターの感情の動きや、構成の整合性・大人が見てもワクワクする展開の磨き込み、ライトの主人公としての成長の魅力などは次回以降のプロットの課題
* ライトとアカリの名前は、どちらも光の意味を持ち意味深なので、どちらかの名前を変えたい。ジジ・ギルの名前に関しても、濁音2文字で混同しやすいので名前を変えたい

前回ご指摘いただいた「ポケモン世界観表現として」の部分を改善すべく、全体的に整えておりますので、特にこちらについてご意見いただきたいと思っております。

また、次回プロット以降で構成やキャラクターの感情の繋がりなどもより整えていきたいと考えておりますので、全体的なご意見・ご感想も頂戴できますと幸いです。