



選考委員特別賞 リリー・フランキー賞

映画制作の夏

川崎市立西高津中学校 一年

宮内 円樹

プロローグ

ある日、私が図書館の本を家で探している時、私は黄色で目立たないチラシを見つけた。私は、チラシは目立つ事が当たり前だと思っていた。だから、このチラシが私の好奇心をくすぐった。

後から思ったことだが、このチラシが目立たなくて良かった。私はチラシを好まない人だから、チラシが目立っていると、腹立つのだ。でも、反対に目立っていないチラシなら敢えて見たくなるのだ。

私がこの時目にしたチラシはすごく不思議だった。最

初に目に入った所にこう書いてあった。「映画に恋する夏休み」そしてその下には「主演…あなた\助演…あなた\撮影…あなた\録音…あなた\音楽…あなた\脚本…あなた\監督…あなた」と。ジュニア映画制作ワークショップの宣伝チラシであった。プロにならなくてはできない映画作りができる。プロの指導講師が教えてくれるのだが、参加費は九千円ちょっと。こんな大、大、大チャンスは見逃せない。母に言って説明会に行った。

実は参加理由としてもう一つある。去年の十二月から見続け、何度も見ているドラマ「女王の教室」の裏が知りたかった。何度も見返して、細かいところまで注意しているつもりだが、何か物足りない気がした。まだ女王の教室の本質を捉えていない感じだった。だから私は、映画作りという貴重な体験をすることに合わせて、女王の教室を「制作側」という違う角度から見たかった。

撮影前

脚本作り

「役の動き、こんなに短いセリフだけでその人の性格

が分かるようになっていいる。これがプロ。」と、指導講師の佐々木さんが話す。確かに、日常でちよつとした行動で性格がでる。手元のプロが書いた脚本を見ても分かるように、プロはその日常で感じられる性格を表している。思っていたよりも、脚本の奥は深かった。

みんながお互いの脚本を読み、「面白い」と思うものに投票し、脚本が決まった。

技術特講

次は、映画を撮るために使う道具の使い方の説明を聞き、実際にプロが使っている道具を使えるようにする「技術特講」。私は今まで、「撮影」は監督とカメラマンと役者がいれば成り立つのかと思っていた。しかしそれは間違っていた。これだけの人では、撮影することは不可能なのである。これら三つの役職の他にも、役者の声等の音を取る「録音部」。そのままでは暗いため、役者の表情等のカメラに映るものを明るくし、見えやすくするた

めの「照明部」。役者の衣装を考え、探し、管理する「衣装部」。画面では目立たないが、なくてはおかしくなってしまう、時には世界観を壊してしまうほど重要な美術品を作る「美術」。それらの美術品をどのように並べるのか考え、飾る「装飾」。編集の時に楽になるようにカット内容をスクリプト用紙に書く「記録」。演出面で監督をサポートし、全体の進行を指揮する「助監督」。そして、私達にはこれらを教えてくださる「指導講師」、サポートしてくださる「大人スタッフ」がいる。これらの人がいて、やっと撮影を進めることができるのだ。

撮影準備

脚本が完成し、役者、スタッフが決まった。私は助監督になった。

脚本を何度も読み、必要な小道具、美術、衣装を見つける作業をした。一見簡単だが、難しく、すぐく頭を切った。例えば、登場人物が持つ小道具。脚本に出てくる

ものもちろんの事、その他に、その人の性格に合った物を見つけなければならなかった。「スマホを使う」ということに脚本がなっているも、スマホのカバー、スマホに付いているストラップ等を考える必要があるのだ。

私たちが作る映画は、「中学生五人が学校に閉じ込められる話」。だから、学校、教室が主に使われる。そこで、教室にあるものを作った。教室の掲示物は沢山ある。書写の作品、本の紹介、自己紹介、係紹介、委員会紹介、班員紹介、時間割、学校のスケジュール、三年生の教室だから、高校のポスター…という風に沢山ある。これら全てを手作りで、手抜きと見えないぐらいのクオリティで作った。始めは、「やる事多い」と思い「無理じゃないかな?」と疑ってしまっただが、みんなの協力のお陰で、作り終える事が出来た。

交渉

そして、美術品作りと並行に行っていたのは、「ロケ

地の交渉」であった。映画を撮る所を借りなければいけない。私たちが使うのは、「神社」と「学校」。一言で学校と言っても家庭科室、廊下、保健室、昇降口そして教室と言う感じに必要な部屋が決まっていた。教室は映画大学の校舎が使える。だから、残りの場所を貸してもらえるか、交渉しなければならなかった。

私は、本当は交渉なんてしたくなかった。どういう風に言えば良いのか分からないし、交渉するのが苦手だから、最初から「無理だ」と決めつけてしまった。言ってしまうと大したことはないが、その、「言う」までに時間がかかってしまう。

映画の友達が「映画のためなら何でもする」と、口癖のように言っている。交渉しようか、しまいか、迷っている時にこの言葉が頭を横切った。この言葉のお陰で私の考えが前向きになった。前まで「無理だよ」と思っていたのが、「担任の先生なら、協力してくれる。」「だめでも、やってみなくては。ロケ地が決まるチャンスを作らなくては」というように変わった。そう考えている内に

勇気が湧いてきた。

先生に「映画を作っていて、ロケ地が必要だから、学校を貸してほしい」と言ってワークショップに関する資料を渡したら、教頭先生に相談してくれた。

そして、ワークショップで活動している時、黒川さんと呼ばれて、私の学校の家庭科室、廊下、保健室が使えることを知った。本当は、昇降口も使いたかったけど、許可が出なかったもので、昇降口は他の学校を使うことになった。このことを聞いて、ちゃんと交渉して良かったと思った。

この事をきっかけに私は、交渉して成功する楽しさ、嬉しさと、これからまたこのような交渉をする時があったら、最初から交渉に必要な資料を集めて相手に渡しておくようにしたい。

撮影練習

ロケ地も決まり、小道具も殆んどできたという頃に衣

装合わせをした。衣装合わせは監督、助監督、衣装部、そして、役者が居れば十分なのだ。だから、衣装合わせをしている横で、技術部は撮影の練習を始めた。私は、助監督だが、指導講師のプロの助監督が衣装合わせに付くので私は、好きな方を選んでいいことになった。私は、早く映画の技術が知りたかったので、技術部と一緒に撮影の練習をした。

私のイメージでは、カメラ一台が、そのシーンの終わりでずっと回し、その間でアップをしたり、ピントを換えたりしているのかと思った。でも現実は違った。アップするのも、ひくのも、一瞬ではできないから、一つずつカットを分けて撮るのだと。カメラの高さはカメラマン、照明の当て方は、照明部…、という風にそのカットに合わせた一番良い角度、明るさ等が必要なのだ。

当たり前だが、「ネタバレしない」というのが映画の鉄則だ。だから、人が歩くカットだと、カメラを動かさなくてはならない。それは、動き始める所で役者の顔と画面のバランスを合わせると、動き終わった時に、役者

の顔が切れていたりする。反対に動いた後にカメラを合わせると、「その人が動く」と分かっってしまうからネタバレになるのだ。

カメラの角度や高さ、映している物によって見る人の角度が変わる。それは、カメラが誰になっているかによるのだ。カメラはある人物になって、その人物の角度から世界を見渡していることもあるし、「なめ」と言っ、人物の頭を少しだけ映して「その人はここにいるよ」と教えてくれることもある。

このような奥深い話を聞いて、実際にやってみると、時間がものすごくかかる。練習している内に段々早くなっている。しかし、いろいろな意見が出て、よくもめてしまう。カメラマンも、カメラマンじゃない人も、「こういうカットの方が良いんじゃない？」と言って意見がまとまらない。このままでは、現場はどうなってしまうのかと私は心配でたまらない。でも、意見がぶつかりながらもお互い尊重し合う現場を考えると楽しくワクワクしてきた。

撮影

撮影初日、私はもう一人の助監督に助監督用バッグを取られて、「ただ現場にいる人間」になるかと思った。でもバッグがないだけで、助監督の仕事ができない訳ではなかった。

例えば、⁽⁴⁾スタンドインだと身体だけあれば仕事ができる。今日は助監督の仕事を知る一日だった。

二日目は自分の学校での撮影。ロケ地である家庭科室へ向かうと、部活の先輩と友達がいて、「頑張ってるね」と応援してくれた。

今日は、もう一人の助監督がいないから、私が助監督バッグを持って仕事をした。本当はスク립ト用紙の記入もしなければいけないが、一人ではできないから美術でカメラを回す時、主演のメガネを持つという役目しか持っていない友達の和美さんをお願いした。

それからは、ほとんど毎日、私が助監督バッグを下げ、和美さんがスク립ト用紙を書くという事が続いた。

この日の現場の仕事はとりわけ忙しくハードだった。

私は照明の邪魔にならないようにカチンコを打つたらしやがみ、監督の「カットー！」という声が聞こえたらカチンコを二回鳴らしてカット終了の合図をし、次のカットに向けてするべき準備を行った。

しかも二台のカメラで撮っているため、カメラを回し始めた時に、両方同時にカチンコを画面に入れることができなから、もう片方のカメラに入れるのは、監督が「カットー！」と言ってから、それから「ポールド！」⁽⁴⁾と言ひ、カチンコを画面の中に入れ、シーンナンバー、カットナンバー、テイクナンバーを言う事になっている。隅にカチンコが画面の中に入っていないこともあり、指導講師に何回か注意された。

だから、私は毎回のカットで画面を見て、どのくらい入れたらカチンコが見えるかと試して本番に臨むようになった。今までは、カメラを見て、カチンコを出してみても、画面に入るか確かめていたが、「画面を見るだけで入れろ」と言われたので、やってみたが、初めはなかなか合わなかった。でも、何度もやる事によって、殆んど

直されずに画面に入れることができるようになった。

しかし、プロならば、画面を見なくてもカチンコを入れなくてはならないらしい。「くを映すカット」と知るだけで、どこにカチンコを持っていけばいいか分かるなんてさすがプロだと思った。

ある日、私がいつもの様にスタンドインをして、場見⁽⁷⁾っていた。

勿論、今はもう、指導講師の田原さんに言われなくても、場見るタイミングが分かって、自主的に動けるようになった。

「自主的に動く」と言うよりも、体が勝手と言って良いほど動き、いつの間にか場見しているという感じだ。

そうしたら、指導講師の田原さんが、「宮内をプロの現場に連れていきたい。」と言ひ、他の指導講師や照明を手伝いに来ているプロの照明の方も、「場見るタイミングも分かっているし、本当にプロみたい」とお褒めの言葉をもらった。

レベルの高いプロにほめられると、何とも言えない嬉

しさとこれまで指導してくださった指導講師の田原さんと佐々木さんやサポートして下さったスタッフの方々に感謝の気持ちでいっぱいだった。

でも、初めの頃は、指導講師に注意されてばかりだった。「まだ、場見るな！」とか「場見リテープの色を変えて。」や「カチンコもつと上」、「カチンコを人前で鳴らす時は音を抑えて」など数え切れないほど言われていた。

しかし、やっている内に、意識しなくても言われたことを実行することができるようになった。

私が撮影していて、一番印象深く楽しかったシーンは、中学生五人がジェンガを楽しむシーンだ。そのシーンでカメラを三百六十度回転させて撮影する必要があった。

本当は机を四つ合わせて真ん中にジェンガを置き、周りに役者が座るのだが、それではカメラを三百六十度回転させて撮影することはできなかった。だから、机を離して、その中にカメラを置いて三百六十度回転させて撮影した。カメラを一回転させて撮影するという技術を身に

付けられたのである。

また、ジェンガを引いたり置いたりするため、役者とカメラマン以外の人が役者にジェンガを渡したり、受け取ったりしなくてはならない。その仕事をするのが助監督だ。机より上に出るとカメラに映ってしまうので、私は机の下にしゃがみ、役者にジェンガを渡した。

狭い空間にカメラが回っている時はじっとして音を立ててはいけないので、窮屈だったがカメラとかくれんぼしているようで、楽しかった。すぐそばにカメラがあるのに、私のことをどうしても見つけることができないので、カメラをからかってやりたくなくなった。

(2) クランクアップ

十一日間の撮影だが、楽しかったから、あつという間に今日はクランクアップ。これから編集作業があるけど、現場で働けないのは少し残念な気持ち。

小学校がロケ地のため、静かにしないといけないが、

私たちは、思わず大きな声で喋ってしまふ。最後の方で⁽⁴⁾エキストラと一緒に撮影時は、指導講師の田原さんがエキストラの方の演技指導をしていて、その時に私は役者や、他のみんななどの話が盛り上がっていた。何度も注意されたが、興奮している私たちはどうしても、止めることができなかった。

いよいよ、撮影最後のカットに突入。カットナンバーはなんと四十一カット！撮影最後という記念に、私と記録の和美さんはスクリプト用紙に、カメラに映っているものを絵にして書き込んだ。四十一という大きな数字、これまでのワークシヨップで作った作品の中、一番カット数が多い。

私はこの数字が書いてあるカチンコをカメラ前に出し、シーン、カット、テイクナンバーを言う。このことができて、すぐく光栄に思っている。私は数字に敏感な人だから、なおさら興奮し、現場を走り回り自分の嬉しさと楽しさを示した。

編集

「編集は助監督の宮内とカメラマンの西川、記録の神田がやって。他の人は教室のロケ地を片付けるのと、ここにある、掲示物を整理して」と指導講師の佐々木さんが話す。

もう、撮影が終わり、編集に入ると分かっているのに、どうしても気持ち編集に持って行けず、テンションが下がってしまふ。テンションや気持ちの関係もあって私はその日は殆んど喋らなかった。

編集作業をしているからそれに集中して、無口になったという原因もあるが、映画制作の流れというか、変化というものについて行けなかったからだと思う。

音取り⁽⁵⁾

二日目の午前いっぱい私が担当する編集の部分が終わったから、午後からは他の人と指導講師の田中さんと一緒に外へ出て音取りをした。

これまでは撮影も編集も基本的に室内だったから涼しかったので、外がとても暑く感じた。

音取りが終わり、編集室に向かう途中、コンビニがあった。指導講師の田中さんが「ちよつと待ってて」と言い残してコンビニに姿を消した。私たちは「何だろう」と思いながら待っていた。すると指導講師の田中さんが戻ってきて、六本入りのアイスクャンディを私たちに分けてくれた。炎天下、音取りをしたご褒美だ。

いつもおいしいアイスクャンディだが、音取りが終わって映画の仲間と食べるアイスクャンディはとりわけおいしく感じた。

ダビング

毎回⁽⁹⁾考えるのは、頭を破裂しそうになるぐらい使い、苦痛に思うが、段々映画ができ上がっているという嬉しさで映画制作の楽しさの方が頭の痛みをはるかに上回っていた。

でも、音楽を入れる時に時々言い争いになったりする。その時は周りから意見をもらったりして、解決していた。

しかしながら、主人公が誰もいない廊下を歩くシーンの音楽を決めるとき、私と監督が言い争いになった。このシーンに合いそうな音楽が三つあり、私はその内の一つ、監督も私とは違うその内の一つを選び、何回聞き直しても意見が合わなかった。

少しの沈黙の後に監督が、「一つがだめだったら、二つの音楽を合わせてみよう！」と言い、三つの中の二つを選び、映像と合わせたら、私も監督と同意した。

この時、監督は「一つの音楽」とは違う方向から物語を考えていたのだと思う。だから、二つの音楽を組み合わせるという考えを持てた。でも私は、一つのことしか考えられなかった。

映画作りにおいても、日常生活でも意見が合わなければ、他の角度から物語を見ることの大切さが分かった。

音も効果音も音楽も映像に盛られてどんどん映画館で見る映画に近づいてきた。でも、もう一種の音をいれね

ばならなかった。

それは生アフレコと言って普通に演技していても聞かないが、でもない。「あれ？」と思ってしまう足音や動いた時にある布のこすれる音等を作って入れる事だ。

生アフレコは、アフレコ室にあるさまざまな素材を使った現場と同じ音を作るのだ。画面を見ながら音を入れるのだが、音を出す人は画面に合わせて音を出すだけでは足りないのだ。

音にも性格のようなものがあり、「明るい」、「楽しそうな」、「ダルそうな」、や「悲しそうな」などの感情も入れながら音を作っていく必要がある。

そこで、合わせるのが一番難しいと思われるのが、毎回のシーンに出てくる「足音」。それは画面を見て合わせようとすると遅れてしまい、ずれたり、感情が入らなかつたりする。

足音のシーンで足音職人と呼ばれた人でも六、七回ほど取り直したシーンがある。私は布の擦れを再現することが得意だったが、足音にも挑戦したくなり、試してみ

た。

テイク一は合わせようと努めて全体的にずれてしまったが、テイク二になると、初めの二歩だけ合わせて、後は自分のペースで歩いてみたら、殆んど画面と合っていた。テイク三で、細かい所まで気にしながら歩いたら、OKを出された。

足音職人でも六回ほどやり直したことを私が三回でOKされることを嬉しく誇りに思った。

でも、私の一番の得意技は衣擦れだ。衣擦れの音を「カミ」という道具（実はただの布だが、どんな布の音でも作り出せるため、私はカミと呼んでいた）を使って数々の音を作り出し、一発OKを出し続けた。

生アフレコが終わり、「作る」という作業は終了する。

上映会当日

今日は待ちに待った上映会当日！だから、いつもは起こされないと起きない（起こされてもなかなか起きないのだが…）私でも、今日は六時ちよつと過ぎに起きて、LINEで映画の友達と「楽しみだね」とトークをして

いた。

この日集まる場所は初日に集まった場所だから、すごく懐かしく感じた。五ヶ月前、人見知りの私は知っている人がいず、ドキドキして、友達を作れるかなどたくさん心配していた。でも今はもうこうしてみんなと仲良くなれて楽しい思い出をたくさん作れた。

私達は早く来て、自分たちの席でお客様を待った。

これまでたくさんチラシを配ったりして宣伝してきたのだから、満席になってほしいと強く願った。すると、席を作る必要があるほどお客様が多かった。満席以上の人が私たちが作った映画を見に来てくれて、すごく感謝した。また、自分たちの頑張りを認めてくれたみたいで、とても感激した。

上映は本編が終わり、私たちの舞台挨拶になった。

いつもはふざけていてナルシストな川原が舞台あいさつでは「親御さん」などの大真面目なことを話したので、私は喋る前から大爆笑してしまい、自分の番になったが、元に戻れず、笑いながら話してしまった。

上映会も無事に楽しく終わった。

エピソード

私は映画制作に参加することで、「女王の教室」を「作る側」の角度から見ることができた。例えば、カットが沢山ある中で、「このカットはこのような意味を込めたのでは？」と考えたり、掲示物や各人物が持っている物、着ているものなどに目を向けて細かく分析したりして理解を深めた。

これまでに気が付かなかったことを沢山見つけることができて、すごく嬉しく、女王の教室の本質を少しでも多く知ったような感じになった。また、女王の教室の主題歌は、機材なども映っているから、知っているものがあつたら名前を言い、喜んで目を輝かせた。後から母から聞いた話だが、普段、少しクールな雰囲気を持ち、あまり自分から話さない私が、映画のことになるとべらべら話し、しかも、話と笑顔が止まらなかつたそう。

確かに私自身も少しそう思っている。自分は「映画作り」の世界に引きずりこまれているのではないかと。

お断り…文中の人物名は仮名です。

- (ア) カット内容…一続きの場面の内容。
- (イ) スクリプト用紙…カット内容を書く専用の用紙。
ひく…アップの対義語。
- (ウ) スタンドイン…カメラの位置を合わせるために、
助監督が役者の代わりにカメラ前に立つ事。
- (エ) カチンコ…助監督が持つ道具。カット内容を特定
できるようにシーンナンバー、カットナンバー、
テイクナンバーを書くもの。
- (カ) ボールド…カチンコの正式名称。
- (キ) シーンナンバー、カットナンバー、テイクナン
バー…映画に出てくる場面の番号がシーンナン
バー。シーンに出てくる一続きの場面の番号がカ
ットナンバー。取り直し回数がテイクナンバー。
場見る…スタンドインで役者が立つ位置が決まっ
たら、テープでTの字を作り、立つ場所に印をつ
- (ク)
- (シ) エキストラ…群衆などの臨時出演者。
- (サ) スクリプト用紙にカメラに映っているものを絵に
して…本来、スクリプト用紙はカット内容を書く
もので、それ以外は書いてはいけない。
- (ス) 音取り…映画で必要な音を探して録音すること。
ダビング…映画に合った効果音や音楽などの音声
を映像に入れていくこと。
- (セ) 毎回考えるのは、頭を破裂しそうになるぐらい使
い、苦痛に思う…ダビングは単に音を入れるだけ
ではなく、その映像や場面に合っているかも考え
る。それを考えるのが難しかった。
- (ソ) 足音職人…生アフレコで足音を何度も一発OK出
したので、そう呼んでいた。
- (タ) 衣擦れ…服などの布が擦れた時に出る音。
- (チ)
- (ケ) 場見りテープ…場見るときに使う専用のテープ。
クランクアップ…撮影の最終日。