

山口を映画に。映画制作プロジェクト

代表者 河野凌征（理学B4年）
構成員 柏田陸（工学B4年）林美咲（国際B4年）東優里（工学B4年）
堀江陽輝（経済B4年）藤原虎留（工学B3年）

1. 概要

本プロジェクトは大学生を中心とした非営利の短編映画制作を目標として開始した。脚本、撮影、編集、音楽など、全て大学生の力で行うことを前提に企画を組んだ。山口大学の構成員7名に加え、他大学の学生や一般の協力者の力添えのもと、映画『曼荼羅横丁』を完成させ、12月から2月にかけて上映会を実施した。

2. 企画内容

本企画は2022年1月に立ち上げ、2023年2月まで約1年1ヶ月の歳月をかけて実施した。ストーリーの基盤である脚本づくりは、メンバー全員が参加するミーティングを通じて行った。新型コロナウイルスの感染予防対策のため、ミーティングは大半をオンライン形式で実施した。脚本が確定した後、撮影機材や場所、出演者、追加の資金などの確保に移った。撮影機材は撮影の経験がある構成員が中心となっておもしろプロジェクトの資金を元にレンタルした。撮影場所は山口県内とし、宇部市や萩市など複数の場所を実際に下見して決定した。出演者はSNSや口頭の宣伝で募集し、後日オーディションを行った。さらに、県外の構成員の移動費などに充てるため、クラウドファンディングを行って資金調達を試みた。撮影は9月に本番を決行した。機材のレンタル期間に制限されるため、スケジュールを細かく設定し、少ない日数でできる限り全てのカットを撮った。撮影終了後は映像や音声の編集や、足りないカットや音声の再収録、エンディングテーマソングの作詞作曲や収録、編集作業を行った。上映会は、12月12日に初回を宇部市のライブハウスを借りて行った。その後、13日に萩市にある映画館、萩ツインシネマで2回目、15日に山口大学人文学部棟大講義室で3回目の上映会を行った。また、2月に同様の場所で編集を加えた作品を再度上映した。上映の際には、観客の意見や感想を知り、さらに編集に活かすためにGoogle Formを利用してアンケートを行った。3月には東京学生映画祭にエントリーした。結果は5月頃に発表される予定である。

3. プロジェクトを通じて得た学び、反省点、感想

映画をゼロから作るという難しい挑戦により多くの学びを得たが、特に強く印象に残っていることは、計画と人間関係の重要性である。まず、計画の重要性は脚本づくり、撮影、編集の3段階において痛感した。脚本づくりは、クオリティを重視した結果、初めに設定していた期日より遅れての完成になり、複数人での創作活動の難しさに直面した。計画のずれが生じた結果、予定が合わなくなった複数の構成員がチームを脱退することになってしまい、一時は人手不足やモチベーションの低下に悩まされた。また、撮影はレンタル機材や移動などにかかる費用、レンタルの日数といった制限の中、綿密にスケジュールを組んで臨んだが、やはり遅れや予想していなかった小さなハプニングが多く発生した。さらに、編集の段階では、上映会のスケジュールに作業が追い付かず、未完成の状態での上映を行うことになり、悔しい思いをすることになった。しかし、こうした経験は、企画段階だけでなく、実施まで行えたからこそできたものだと考えている。計画を立てる際には、1つ目の案で順調に進行できなかった場合を想定して2つ目、3つ目の代替案を用意しておく必要があると分かった。また、前述した数々の予定外の遅れが生じたにも関わらず、最終的に一本の映画を完成できたため、途中で諦めずにとにかくやり抜くことの大切さも学べたと思う。

次に、人間関係の重要性も大きな学びの1つである。本プロジェクトでは、1年間を通じて多くの方に温かいご協力をいただいた。特に、ロケ地や上映会場として映画館を快く貸して下さり、様々なアドバイスや応援の言葉を下さった萩ツインシネマの支配人の方には、学生の映画作りという手探りの創作活動において精神的にも大きな支えをいただいた。また、宇部ライブハウスBBBや上映会に足を運んでくださった観客の方、クラウドファンディングにご協力くださった方など、多くの方々の支援によってプロジェクトを遂行することができた。一方で、反省点として撮影予定だった場所を急遽キャンセルすることになり、連絡が不十分だったことからご迷惑

をおかけしてしまった方もおり、プロジェクトに関わる人たちとこまめに連絡を取り合うことがいかに重要か学ぶ痛い経験となった。今後、構成員それぞれが、創作活動に関わらずさまざまな物事において、今回のプロジェクトを通じて得た経験と学びを活かしていけるだろうと感じている。

本作品は人の深層心理にも切り込む難解なストーリーに仕上がったため、大学生からの反応は薄いだろうと想定していた。しかし、上映会に訪れた学生たちからは予想に反して強い関心が寄せられ、活発な議論が生じた。作品に込められた意図や技術的な点などについて、制作陣に次々と疑問が投げかけられる様子はとても面白く、滅多にない光景だった。普段、芸術分野を専攻していない大学生において、創作活動を行う時間はかなり少ない。映画鑑賞や読書、カメラなどは余暇的なものとして捉えられがちである。そんな中、おもしろプロジェクトの一枠をお借りして映画や作品作りに興味のある学生が集まって想像力を働かせ、一つの形にできたことは非常に貴重で容易には得がたい経験であった。時には構成員同士の考えの相違で衝突を起こしたり、思い通りにいかずに歯がゆい思いをしたりと一筋縄にはいかないプロジェクトではあったが、だからこそ記憶に残る1年間になったと考えている。映画制作プロジェクトを行ってみて、数値に出るような結果がある活動はもちろん重要だが、一方でこれと決まったゴールのない創作活動に全力を注ぎ、または鑑賞し、深い考えをぶつけ合う時間も、大学生という以前に20代の集団にとって意義のあるものだったのではないかと考えている。



撮影本番の様子