

中学生の映画制作

～3年間のしんゆり映画祭ジュニア映画制作ワークショップを通して見えたこと～

熊 沢 誓 人 (Makoto Kumazawa) ¹

日本映画大学 講師

[キーワード] 映像教育 映画制作ワークショップ シネリテラシー、地域社会

1. はじめに²

ジュニア映画制作ワークショップとは、川崎市麻生区にある新百合ヶ丘駅周辺の映画館（イオンシネマ・川崎市アートセンター）を中心に、毎年秋に行われる「しんゆり映画祭」の企画として2000年から開催されている中学生向け映画制作ワークショップのことで、今年15回目をむかえた。このワークショップには大きな特徴が3つある。

- ① 中学生が映画の企画から制作・上映まですべて行う。
中学1年生～3年生が一緒になって自分たちの考え方や思いを表現する手段として、仲間たちと相談し協力しながら映画を作る。企画・脚本の制作、ロケ場所の確保、小道具や衣装の用意、監督、カメラマン、録音、俳優、そして編集や上映会の企画まで、自らのアイデアで進めてゆく。映画を教えるプロスタッフはそのサポートを行う。
- ② 川崎市民の大人たちがボランティアスタッフとして参加する。
中学生が安全に映画を制作できるように、その周りの環境づくりを行う。普段中学生たちは学校の先生や親など、一部の限られた大人としか接する機会がないがこのワークショップでは大勢の大人たちとかかわり会話をし、行動しなければならない。いろいろな考え方をする大人がいるのだということを体験する機会になっている。
- ③ 6月から10月まで夏休みを中心とした長期間のワークショップである。
お互いの性格を把握しコミュニケーションをとれる十分な期間で、制作した映画

¹ kumazawa@eiga.ac.jp

² この報告書は「映画教育の実践的研究～シネリテラシー教育の可能性を探る～」(独立行政法人日本学術振興会平成25年度科学研究費助成事業)で発表したものに加筆・修正をしたものである。

はしんゆり映画祭期間中に川崎市アートセンターにて約200人以上の観客の前で上映される。

2. 2012年度

<参加中学生>15名（男子7名・女子8名）

内訳：3年生5名（男子2名・女子3名） 2年生7名（男子3名・女子4名）

1年生3名（男子2名・女子1名）

完成作品「理想の代償」（約18分）

2.1 イン트로ダクション

中学生達はパソコンやスマートフォンで「映像」は見慣れているが映画館で映画を見る回数は月に一度もない。「映画」とはスクリーンで何かを表現することである。その心構えや、物のとらえ方を教えてゆくことが大切なのではないかと考えた。映画を作るのならば、まずはスクリーンで映画を見ることから始めなければならない。一つの物語を「個人」で見て「個人で感想を処理する」のではなく、「大勢」で見て「他人と感想を処理しあう」ことで「自分とは違う価値観」に出会うことを体験させたかった。ジュニアワークショップとしても新しい試みであった。

2.2 映画鑑賞と脚本づくり・撮影準備

映画鑑賞後のディスカッションで中学生達は、内容の良し悪しやテーマについて話すことはなかった。映像のスピード感や食べ物がおいしそうなど当たり障りのない意見はあったが核心に触れずにいることでお互いが馬鹿にされたくない、傷つけない、という意識が働いているようだ。

「空気を読む」という言葉が「主張をする」ということを妨げている。空気を読み、お互いに傷つけない距離感でバランスを保つ。この距離感の問題は、のちに撮影のアンクルにはっきりと浮かび上がることになる。

並行して行われた脚本作りにも「主張する」ことができないという問題が表れた。脚本作りは「何を書くか」と「どう書くか」の2つの要素で成り立っている。「どう書くか」は他人が教えることができる。しかし「何を書くか」は他人が教えることはできない。脚本作りが大変なのは「何を書くか」を書き手がどのように見つめるかであり、それは自分が何を「表現したいか」なのである。

この「表現したいもの」=テーマと呼ばれるものを探すことができない。カッコいい映像を撮りたい。スリリングな映像を撮りたい。撮りたい映像のイメージはある。しかしそこに込めたいメッセージを思い描けない。

15人が書いたやりたいことを3つに絞り3グループに分かれて話し合うことにした。3つのテーマから最終的に1つに決めるとき、どう決めるか、なぜそれに決めるのか、決定することができない。「決定すること」とは誰かの主張を通すことである。決めた人には責任が生じる。それが怖い。結局多数決で決めることになった。

決まったストーリーにタイトルがなかったので皆でアイデアを出して決めることにした。最終的に3つくらいが残り、どれかに決めなければならないが、これもまた決まらな

い。

「タイトルを決めることには責任が生じる」と積極的になれない…。

スタッフの希望を募った時にもあからさまにその傾向が現れた。何かを表現する脚本。何かを判断する・何かを決定する立場である監督。この2つをやりたいという中学生が少ない。俳優をやりたい、カメラマンをやりたい、という意見が多かった。これは単純に責任が一番ではないけれど、目立つポジションという理由だ。俳優にも他のスタッフにも大きな責任があるということを、映画制作の中で体験してゆくことになる。

映画作りは主張や決定の繰り返しでそこから逃げることはできない。自分たちの中では正しいと思っていた決定が観客から間違っているとされることも多々ある。映画作りの中でそれは怖いことではなく、自分が知らなかった新しい価値観だと考えられるかである。

2.3 撮影

全部で29シーンあるので一人当たり2シーンずつ監督をしてもらおうと思っていたが、やりたいという人が少なかったので希望者で振り分けることにした。カット割りは監督を含め中学生が決めるという方針で、よほど間違っていなければ少々おかしくても撮ることにした。どこかで彼らが「正解を教えてもらえる」「正解に導いてもらえる」という考え方をしていると思ったからだ。彼らが描くシナリオもそうだが、先生や大人のアドバイスによって道が開けた、という内容のものが多くあり努力したり練習したりということで道を開くという内容は極端に少なかった。失敗して気づくこと、間違っていることを体験しなければ本当の力にならないと考えた。

実際に撮影が始まると、彼らは脚本の中の状況やセリフを全部カバーしようと、引き画で何カットも重ねようとした。「みんなが見ている映画はヨリもあったりするよね」というと、そうだと言わんばかりにヨリ画も撮り始めた。そのうち慣れてきたようでの確にいろいろなサイズを考え始めてゆくのだが、カメラを人物の正面に持ってゆくことができない。

ヨリのサイズで会話を撮らなければならないシーンでは、しゃべっている人を横またはななめからミドルショット(ウエストから上が入っているサイズ)くらいのアングルに入ってしまう。「もっと正面からアップで撮ったほうが伝わる」とアドバイスをするのだが、違和感があるのかどんどんカメラを遠ざけサイズを引いていってしまう。

一体何故なんだろうと考えた。普段の生活の中で人との距離をどのようにとっているか、という事が演出やカメラワークに影響しているのではないだろうか？中学生が普段生活する中で他人の顔と正面から向き合って何かを話す、相談する、対峙するということがないのではないか？空気を読んでお互い気持ちのいい距離で会話をする。その日常的な距離の取り方が映画のアングルに出してしまうのだ。

2.4 総評

映画は「体験」である。劇場に足を運び、大きなスクリーンで新しい映像・音響を「体験」する。不特定多数の人と一緒に物語を「体験」する。隣のおばさんが泣いているからつられて泣いた、隣のおじさんがなぜ笑っているのかわからない、など劇場には新しい価値

値観がある。

映像制作はパソコンや機材の普及により、今やだれでもできるものとなっている。しかし「映画」という大きなスクリーンで何かを表現するということは、映像制作の手法を知っていればできるということではない。大切なのは映画を作る技術を教えることではない。中学生、または小学生のうちから映画をスクリーンで見て、それについて意見を交わしあう。そこに何が描かれているのか、そこに何を描くのか「体験する」ことができる環境を作ることが大切だと感じた。同時に映画制作の過程で人の意見を聞くこと、決定しなければならないこと、責任が生じることなど、身につけなければならないことがたくさんあるとわかった。自分たちの作ったものが大きなスクリーンで上映され、それにより自分たちがやってきたことをしっかり振り返ることができれば、また次に大きなスクリーンで何を表現しようかと、きっと彼らは思うことができるはずである。

映画制作を子供たちに教えるということは、未来にしっかりした映画制作が出来る技術を持った人を育てるということだけではなく、しっかりした物の考え方が出来る人間を育てるということである。

3. 2013年度

<参加中学生> 9名 (男子5名:女子4名)

内訳: 3年生1名 (女子1名)、2年生3名 (男子1名:女子2名)

1年生5名 (男子4名:女子1名)

完成作品「My Good Friends」(約18分)

3.1 イントロダクション

前回の経験を活かし、強化しようと思ったことがあった。それは「テーマ」を意識させるということである。映画にはすべて「テーマ」がある。物語の内容のテーマ、それを撮影するショットのテーマ、登場人物のテーマ、音楽のテーマ、などなど、「なぜそれを表現するのか」「何を表現するのか」を意識させなければならぬと感じていた。

3.2 映画鑑賞と脚本作り・撮影準備

前回までは映画鑑賞後自由にディスカッションをし、お互いに意見が違う人間がいるということを認識した。今回は更に「そこに描かれていることは何か」ということを意識させた。中学生たちは案外内容を把握する能力にたけていて、物語の本質をちゃんと認識している。細かい内容まで覚えている人もいて、その集中力は見事なものだと感心した。しかし結果的にディスカッションは盛り上がらなかった。原因は「過度の気遣い」であった。自分の意見を言う際に「あくまでも僕の意見ですが」や「皆さんがそう感じなければ私の意見はなかったことで大丈夫です」など、他人を蹴落としてまで自分の意見を貫こうとしないのだ。

シナリオにしたいアイデアを全員が発表した。意見交換を行い、アイデアを膨らませだんだんと物語の進むべき方向が見えシナリオになってゆくはずなのだが、今年はなかなかアイデアが膨らまなかった。

「自分だけかもしれないませんがアイデアを読んだときは〇〇と感じました。でも発表を聞

いてそうでないことが分かったのでよかったです」

「意見を聞いて面白いなと思ったのでそう直そうと思います」

「いや、あくまでも私の意見なので、決めるのは〇〇さん（発表者）ですから」

肯定も否定もしない。自分の意見で物事が変わることが怖い。責任を取らなくてはならないことから逃れるためお互いを尊重し中間地点で着地する。作品を良くするために他人の意見を聞き、取り入れることは間違っていない。それは描きたいことが膨らむから取り入れるのであって、「せっかく意見をしてくれから取り入れなくては申し訳ない」からではない。その「気遣い」はむしろアイデアを殺してしまう。

9人が書いたシナリオを3本に絞り込み、その3本から更に1本を選び制作する映画のシナリオを決定することになった。その過程でも「気遣い」が始まった。最後の1本に落選した2本の要素を取り入れようというのだ。結果的にはシナリオ直しでその要素は入れることはできなかった。そのシナリオで描きたかったことが変わってしまうからだ。取り入れられなかったことに対して「検討した結果ならば仕方ない」とたいして固執するわけでもなく議論は終わってしまった。

あまりにも他人を気遣い、尊重するので、「監督」を全員やることにした。「監督」もちろん周りの人の意見は聞くが、「中間地点」でOKは出せない。人を動かすということは他人に指示を出さなくてはならず、そこに自分の意志や描きたいものがなければ周りは動けない。「監督」を経験することで「気遣い」だけでは前に進まないと気付くことができるか？が今回のワークショップのテーマになった。

3.3 撮影

監督役の中学生が役者に芝居を付けた後、カメラマン役の中学生と一緒にカット割りを考える。「なぜそこにカメラを置くのか」「なぜそこでカットを割るのか」など、描くべきテーマをどうとらえるか追及する。しかし互いを気遣いながら「監督がそうしたいならば」や「そういう意見もあるよね」となかなか前に進まない。彼らが作る画はたいてい引き画で、俳優の行動や行為等が全部映っているアングルだ。すべて映っていれば安心なのではじめはバーストショットでもどんどんカメラが下がってゆき、最後には引き画で落ち着いてしまう。何を表現しなければならないのかと再度聞き、初めに撮ろうとしたバーストショットを作る。

「何が映っていて何が映っていない？」

「さっきと何が違う？」

と聞くと、だんだんイメージが具体的になり、○か×かがわかってくるようになってくる。具体的なので意見に自信がついてくる。

「映ってないので映したい」

「顔だけ映っていれば表現できる」

などの会話が自然と行われるようになった。そこには「気遣い」よりも大切な自分たちが描きたいものを撮ろうとする姿があった。

前回同様、人物の正面からのクローズアップが撮れない。私が子供の頃に遊んでいた遊びは、トランプやボードゲームであった。それらはゲームをする者同士の顔を見て遊ぶものばかりだ。しかし最近の子が遊ぶものはモニターを正面に横並びでコントローラーを持

ち遊ぶものばかりである。お互いの表情を見ながら遊ぶことはあまりない。だからだろうか、人物と人物が正面に座るという設定を作ることができない。大抵が横並びである。正面は気持ち悪くて落ち着かないそうである。日常が変われば映画で描くべき日常表現も変わって行くのであろう。

3.4 仕上げ・発表会

編集機材を扱うことは全く苦にしない。パソコンや機械の扱いは初めてでもすぐに覚えてしまうのはうらやましい限りである。1人や少人数で行う行為は気を遣わなくて済むのか好きな子が多かった。音楽をつけたり効果音をつけたりすることも楽しんでやっているようだ。何かを表現するということに対して既に具体的なものがあればそれをアレンジするのはうまいのかもしれない。

編集作業が終わり、発表会のチラシやポスターづくりを行った。「映画は作って終わりではなく公開して始まる」ということを認識するためである。自分たちが描いたものをどう宣伝すればお客さんが会場に来てくれるのか？ 映画は他人に見てもらわなければ「映画」にならないのだ。

3.5 総評

スクリーンは正直だから作った人のすべてを映し出す。中学生たちが何を思い考えて作った映画なのか、出来上がった映画がスクリーンに映し出された時にはっきりとわかる。彼らはそこに何を見て何を見つけるのだろうか。

4. 2014年度

<参加中学生>23名 (男子10名：女子13名)

内訳：3年生2名 (男子1名：女子1名)、2年生13名 (男子5名：女子8名)

1年生8名 (男子4名：女子4名)

完成作品「未来選択」(約23分)

4.1 イントロダクション

ジュニア映画制作ワークショップを担当して3年目。大きな映画のスクリーンサイズで自分達が考えたことや思ったことを表現するという方針は変わらない。映画を「見る」「作る」「見せる」という3本柱を中心に行うことにした。

自分達のことを知らない200人以上の観客に向かって映画を「作る」。そして自分達がつ作ったものをどうすれば「見せる」ことが出来るのか。見せる為にはどのようなことをすれば良いのか他の作品を「見て」考える。「見る」「作る」「見せる」を繰り返すことで失敗や成功に気付くのだ。どれかが欠けてしまってもいけない。意識を自分達だけでなく、他者に向けなければならない。そして大きなスクリーンで表現するのだということを身体にしみ込ませるのだ。

今回は23人の中学生が参加した。ここ数年で最多参加人数である。一人一人の違った意見をぶつけ合い、考え、まとめあげて欲しい。間違っても良い。失敗しても良い。それが間違いだったと中学生達がちゃんと気づけるワークショップでありたい。

4.2 映画鑑賞と脚本作り・撮影準備

まずは自己紹介。自分のことを自分で紹介する方式をとらず、23人が5～6人の班に分かれて、名前や学年、趣味などをお互いに語り合った。その結果をAくんのはBさんが、BさんのはCくんが皆に紹介する形式とした。いい加減な紹介をしてしまうとその人のことを理解してもらえなくなってしまうので責任重大だ。各班で名前や学年以外に好きな映画、好きな漫画・アニメ、あだ名、部活、などを伝え合っけてゆく。次第に同じ趣味や同じ部活に入っていることを知り、それがきっかけで仲良くなってゆく。あっという間に班員達は打ち解け、チーム意識が芽生える。

映画鑑賞後、描かれていたテーマは何か、どのような感想を持ったかを班に分かれて発表をした。自己紹介のときはメンバーを替え、お互いを深く知る機会を増やしてゆく。

声の大きな人のみが意見を言えるのではなく、深くものを考えてから発言される意見もあるのだと理解する。自分の意見を聞いてもらえる体験をすると、他人の考えを聞くことが出来る、他人の考えを待つことが出来るようになる。正しくても間違っけていても何かを発言することに自信が付き慣れてくると少人数の時だけでなく大人数になっけても発言できるようになっけていった。

今回見られた不思議な光景がある。誰かが発表・意見をすると必ず全員が拍手をするのだ。始めはその意見に賛同しているのかと思っけて。しかし議論を進めると必ずしもそうではないとわかる。

あなたの意見を受け入れる、と云うニュアンスが近いのか。あなたの存在は認識してまっすよ、という風にも見える。意見を言っけて人に対してノーリアクションは「無視」と同じである。人を「無視」することはいけないことなので拍手をして「無視してない」ことをアピールするのだ。本来は意見に対して賛成や反対することが、無視をしないと言っけてことなのではないだろうか。拍手をしたところで耳を傾けていなければ無視をしてることに同じである。拍手するだけでなく言葉を交わすことが大切だ。

各々が書いてきた23本のシナリオアイデアを5本に絞り、その5本の中から最終的に1本選ぶことになっけて。23人が5班に分かれてそれぞれのアイデアを膨らまっけてゆく。

アイデアが肉付けされてだんだんストーリーに変化してゆく。ある程度ストーリーが出来たところでプレゼンを行うと、面白そうだと自分が参加している作品から離れ他の作品へゆく人が現れる。新たな人が加わり、意見が活性化されてゆく。

プレゼンを繰り返し、面白いと全員が納得した1本を最終的に選ぶことにしたとたんに他の作品へ移動する人がいなくなっけて。最後の一本を決めているというプレッシャーで作品を乗り換えることができなくなっけてのだ。今一緒にいるメンバーを裏切るように思っけてしまう。こうなっけてしまうとどんなに良いプレゼンをしてても意味がなくなっけてしまう。最終的には多数決で作品を決めることになっけてしまった。

休憩時間に昨年までよく見られた光景は、横並びでゲームをする中学生達の姿であっけて。

対戦型ゲームを数人でやっけていても見つめる先は自分の持っているゲーム機であっけて。しかし今年とは違っけて。ゲーム機を中心に置き中学生達が円を作る。ゲームから発せられる指示に従っけてお互いに見つめ合い進行してゆく。まるでトランプのババ抜きや、麻雀をやっけているかのように、相手の表情から真偽を判断するのだ。他人の表情を正面から見つめる

ことに慣れていない人たちはカメラアングルに影響が出る。正面のヨリに違和感を覚え撮ることが出来ないのだ。日常見慣れていないものを見つめることが苦手なのである。今回の中学生達はこのゲームにより、他人の表情を見つめることに慣れている。前回までとは違うアングルに入れるのではないかと期待した。

4.3 撮影

監督とカメラマンはやりたい人がやることにした。希望をとるとカメラマンをやってみたい人は多いのだが、監督をやりたい人はそんなに多い人数ではなかった。理由を聞くと人に指示をすることが苦手だという。人から指示されることが嫌いだから他人に指示をしたくないそうだ。

監督をすることになった中学生も、始めはやりたいことを言うのだが、スタッフや役者に反論されると意見を曲げてしまう。そこにこだわり=執着心がないのでひとつひとつのショットに魂が込められない。何となく行われる撮影にカメラマンは集中できず、ファインダーから目を離してしまい、芝居を最後まで見ることをしない。ラッシュを見るといつも以上にバレもの（マイクなど本来は映ってはいけないもの）が多かった。

アングルに関しては前回まで正面のヨリを撮れないでいたのだが、今回はかなり撮っている。ゲームの遊び方の影響だ。他人を見つめることに慣れているとカメラが正面に入ることに違和感を感じない。二人が会話しているシーンでは向き合うように役者を配置し、会話をする芝居をつける。話している二人の顔を撮るのが当然だと言わんばかりに正面にカメラを持ってくる。他人をどう見つめるか、は子供の頃どういった遊びをして他者と向き合ったかに影響されているのではないだろうか。

4.4 仕上げ・発表会

最近の編集ソフトは編集だけではなく多少の合成作業やエフェクトを行うことが出来る。マイクが映ってしまっても、映っていない画を移植してごまかすことが出来てしまう。映ってしまったいたらないものを消すことが出来るのだ。完成したものはあたかも最初からうまくいったかのようにみえる。しかしそれは本当の姿ではない。技術的にごまかしたもののなのだ。

集中力と執着心があれば余計な手間をかけずに現場できれいな画が撮れる。間違ったらごまかせると言うことを覚えるのではなく間違わないように努力することが大切である。

4.5 総評

自分の言っている意見は間違っているかもしれないので、その余地を残して発言をする。

他の人もその余地を察し、更に余地のある意見で返す。人数が多いので全力を出さず、余地を残して撮影に臨む。誰かがやってくれるだろう、誰かが見ていてくれるだろうと他力本願になる。自分で考えず、想像力が失われてゆく。創作の現場ではなくなってゆく。余地は余地を呼び空白となってゆく。映画作りに余地はいらぬ。間違ふのなら間違わねばならない。そこからしか正解は生まれない。間違っても良い。遠回りかもしれないがそこから始めなければならない。

5. 3年間を通して

映画作りは、架空の世界に生きている架空の人物・出来事を、現実の世界に生きている人間があたかも架空の世界ではないように作り上げるものである。実際の体験と想像力をフルに活用しなければ作り上げることはできない。何でも体験する。いつか映画作りに役立つかもしれない。本を読み、想像する。自分の知っている世界はまだほんの少しだと知る。この両方を強化すると判断力が生まれる。判断力はリーダーシップにかわる。映画を「見る」「作る」「見せる」の循環は「体験」「想像力」「リーダーシップ」の循環である。ワークショップを通して映画を知るとともに豊かな人間になってもらいたいと思う。