

和歌山大学クリエ映像制作プロジェクト
映画制作ミッション 報告書 作成：下西幸太

1. 目標

東宝シネマズ学生映画祭・ショートフィルム部門入賞

2. 目的

このミッションでは一年を通してのスキルアップを目的とする(映画制作はクリエ映像制作プロジェクトの中でも様々な技術に触れる機会が多いため)とともに、明確なゴールがない中で最善を求めて議論し作り上げること、またメンバーそれぞれが一員としての自覚をもって取り組めるようになること。

3. 主な活動内容

東宝シネマズ学生映画祭・ショートフィルム部門への応募を目指して、15分以内の映像作品を制作する。脚本から編集までの全てを自分たちで行う。

4. 具体的な活動内容

・脚本選考会

脚本については、ミッションメンバーが制作したものを持ち寄り、選考はミッションメンバーで行った。選考会では、最終的には無記名での投票で決定するが、まず作者から説明や補足とアピールをし、質疑と応答を行う。投票するにあたっては、「実際に撮りたい作品であるか」ということも選考の理由とした。また、第2回脚本選考会の際は、以前の反省をふまえて実際の撮影が可能であるかということも含めて話し合った。

第1回の脚本選考会で決まった脚本については、茨城県水戸市での撮影が必要なコンペティションへの応募を軸にした脚本で、決定後に実際のスケジュールや撮影費用、エキストラ等について話し合いをした結果、現実的ではないということで廃案になり、新たに脚本の募集を行った。

今年度の映画制作ミッションで使用した脚本は、第2回の脚本選考会で決まった。

・ミーティング

プロジェクト全体のミーティングとは別に、映画制作ミッションでのミーティングを週1回行った。ここで話し合うことは、脚本の修正や絵コンテについてが中心である。話し合いの内容についてはホワイトボードを使用し、終了後にその写真を送って参加できなかったほかのメンバーとも情報の共有をした。

さらに、絵コンテ制作や編集の段階で話し合いが必要であれば適宜集まって話し合った。

・ 役者募集

昨年度の反省も踏まえて、役者は和歌山大学の学生にやってもらいたいと考えていたが、結果的にはそうならなかった。演劇部への依頼についても検討したが、スケジュールが合わなかったことや、舞台での演技が今回の作品のイメージに合わなかったこと等の理由により断念した。役者については、メンバーの友人で、映画に興味がある方に声をかけた。

・ 絵コンテ制作

シーンごとに 3 人に割り振って制作を進めた。割り振ることで雰囲気が変わってしまう恐れもあったが、ミッション自体の進行に遅れが出る可能性もあったので三人での話し合いの時間も設けてもらうことでカバーした。

・ 役者練習

実際に撮影に入る前に、役者の方に大学に来ていただいて脚本の読み合わせやすり合わせを行った。また、役者同士の顔合わせを行うことも理由の一つだった。

・ 撮影

全て屋外での撮影だったため、撮影を始める 2 時間前の時点で天候を判断し撮影を行うかどうかをメンバーと役者の方に連絡した。

・ 音声編集

主にノイズ除去がほとんどで、RX4 を使用し鳥の鳴き声や風の音を除去した。このソフトでは、声とノイズを別々に切り離して編集することは出来ないため、ノイズを除去しすぎるとノイズと同じ周波数にある声も消えてしまったり、周りのノイズだけを除去すると声と重なっているノイズが目立ってしまったりするので、何度も聞きながら目立たなくなるように編集を行った。

・ 映像編集

エフェクトや、色調補正を行った。通常の映像編集で使う Adobe Premier Pro だけでなく、エフェクトを入れるために Adobe After effects も使用した。

5. 結果・成果

期限までに映像作品を完成させることが出来たが、東宝シネマズ学生映画祭・ショートフィルム部門の発表は 3 月 24 日であるため、まだ結果は出ていない。

6. 今後の課題・展望

この1年を通して課題となる点は多かったと思う。

- ・脚本を選考する時点で、現実的なことを考えなかったため、2週間ほどの遅れが出たこと。
- ・空きコマが合わず、また放課後や休日はアルバイトや部活のためなかなかまとまった時間が取れなかった。そのため、全体的に予定よりも遅れた。進捗の報告であれば、全員がそろわなくてもさほどの問題はないが、脚本改訂や絵コンテについての話し合いの場合は厳しいので、話し合いの時間を取れるかどうかも役職決定をする際の要素とするべきだと思った。
- ・役者は、撮り直しにも対応しやすいのでやはり学内で集めたい。これまでは、立て看板を立て返信を待つ方法で、集まりづらいという欠点もあると思うが、集まった場合は真剣に取り組んでくれる役者であるという利点もあると思う。ただ、映画に興味のありそうな部活やサークルに対して個別に資料を配布するなどの方法を取り、もう少し反応しやすくなるように工夫してもいいのではないかと思う。
- ・撮った映像を確認してみると、微妙にはあるがピントがずれていたため、映像がぼけていた。その理由としては、オート機能を使用した結果、手目や奥の別の物体にピントが合ったためであると考えられる。これについてはすぐに改善が可能である。
- ・今回一番問題があったのは、音声についてで、ノイズ除去の多くの時間がかかってしまった。最近のクリエイティブ映像制作プロジェクトの作品を見てもやはり音声に違和感があり、これからは音声を別撮りして映像と合わせる方がきれいになると感じた。

ミッションリーダーの反省としては、運営がきちんとできていなかったところだと思う。メンバーへの作業の割り振りがあまり出来ておらず、作業量に偏りがでてしまい、そのためスケジュール通りにいかなかった。もう少し仕事を割り振っていれば、同時進行で作業が出来ており、話し合いの時間も取れていたと思う。

また、リーダーとしてすべての作業に少しずつ関わってきて準備・撮影・照明・編集のすべてにおいて技術が足りていないということを感じた。触って慣れる以外に、改善できる部分としては編集ソフトの使い方だと思う。現在、このプロジェクトで使用しているソフトは高機能であるが、そのため様々な機能があり色調を合わせるだけでも様々な方法が存在してしまう。そこで、こういった場合にどの機能や設定を使っているのかを共有すれば、全体のスキルアップにつながると思った。

来年度については、今年度に得たことを生かして運営の方面を中心に関わっていければと思う。

完成した作品については、もう少し編集を行って、YouTubeへアップロードする。

7. 感想

一年間、リーダーとしてもこのミッションに関わって、とても難しいと感じました。満足もしていません。今思えば、もっとこうできたんじゃないかと思う部分も多くあります。当時は閉塞感を感じながら進めていたと思います。そうなった時には今のように立ち止まって、俯瞰から物事を見ることも必要だと思いました。ミッションリーダーは初めてのことでしたが、それが言い訳になるとは思っていません。そしてこのような機会は今後、きっと増えていくように思います。その際は、作業の内容は変わっても、運営の方法等はさほど変わらないように思うので、生かしていければと思います。