

日常のなかの嘘の多面性と繊細な心情変化を描いた映画『5days side story』の制作
小道具、身振り、カラーグレーディング等による映像表現の探究を通して

人間空間デザインコース 2011043 佐野凧未

2023年12月12日提出

要旨

筆者は、初めて自主映画を制作した際に、その面白さと、自身が意図した表現が鑑賞者にうまく伝わらない難しさを感じた。そのため、本卒業研究では、映画によって「人に自分の伝えたいことを伝える」という探究をより突き詰めようと考えた。また、本制作の目的として、「自身の考えたストーリーを映像で表現し、伝えることの探究」と、「鑑賞者にテーマについての思考を促すこと」、「鑑賞者が本映画を楽しめること」、以上の3つを掲げ、制作を進めた。

映画のテーマとしたのは、嘘の多面性である。筆者は、友人との会話から嘘の概念の疎漏性に気づき、嘘とは多面的なものであり、それが悪意ある嘘か否か、もとい嘘か嘘でないかは、その時々状況や、その人たちの価値観によって簡単に変化するものなのだという考えに至った。この嘘の多面性を映画で描くことによって、堅苦しく嘘についての教えるを説くようなことはせずに、エンターテインメントとして、嘘の多面性を実感させることができる考えた。

制作を進めるにあたって、初めに着手したのは脚本の制作だ。脚本には、「シャレード」という技法がある。シャレードとは、仕草や小道具といった手法を使い、その背景や、陰にある心理、感情、状況などを的確に描写する技術だ。本制作では、シャレードの書きやすさと、詳細なト書きの書きやすさから、ハリウッド式の脚本を参考にした。出来上がった脚本を客観的に読むと、ト書きを細かく書いたがために、役者が会話のテンポを読み取りづらいのではないかと、コメディ要素を多く取り入れたため、演技経験のない学生が演じたときに、会話や演技が不自然にならないかという点が懸念された。役者との演技練習や撮影を始めると、実際にこの懸念点が顕在化したため、映画のテーマと話の根本は揺るがないようにしつつも、役者が自然に演技しやすいよう、適宜脚本を修正していった。

映画で、日常のなかの嘘の多面性と繊細な心情変化を表現するにあたり、映画の中には様々な工夫を施した。人間の心情は言葉よりも行動に出るという心理学の観点から、脚本においては、台詞に様々な嘘を散りばめるのに対して、心情変化は登場人物の仕草や、小道具に対する反応をもって表現した。脚本以外にも、編集における、カラーグレーディングや音楽の使用、撮影における、役者への演技指導によって、登場人物の繊細な心情の変化を表現している。

上映会をするにあたり、アンケート調査と、トークショーを実施した。アンケートの回

答記述から、人によって嘘に対する考えに違いがあることが明確に示された。また、本映画を鑑賞したことで、嘘に対する考えが変化した人もいれば、変化しなかった人もいた。しかし、どちらも嘘というものの自体への思考は促すことができたのではないかと考える。加えて、アンケート調査により、筆者が当初意図していたものではない、新たな映画の解釈も露出した。1つのテーマを持って表現しても、その受け取り方は、鑑賞者次第であるため、自由な解釈を促すところと、鑑賞者に意図的に意識づけるところの、塩梅の難しさを学んだ。

目次

第1章	はじめに	1
1.1	背景	1
1.2	目的	1
1.3	制作方法と本論文の構成	2
第2章	なぜ映画のテーマが嘘の多面性となったのか	4
2.1	嘘の概念の疎漏性への気づき	4
2.2	嘘の多面性を映画で描くことの狙い	5
第3章	脚本の制作	6
3.1	脚本の構成要素（柱・ト書き・台詞）	6
3.1.1	シャレードとは何か	8
3.1.2	シャレードが印象的であった映画	8
3.1.3	日本式脚本とハリウッド式脚本の違い	9
3.2	脚本執筆での試行錯誤	10
3.2.1	ト書きの多い脚本を書く難しさ（脳内イメージを言語化する難しさ）	10
3.2.1.1	作戦①・絵コンテと脚本を同時に書く	10
3.2.1.2	作戦②・脳内イメージをとりあえずラフに手書きする	11
3.3	脚本の懸念点と、演出する上での優先順位	11
第4章	脚本の検証	12
4.1	話し方の変更	12
4.2	コメディ要素の削減	12
4.3	要らないキャラクターと要らないシーンの削除	12
第5章	本映画における嘘の多面性の表現	14
5.1	映画『5DAYS SIDE STORY』について	14
5.1.1	登場人物	14
5.1.2	ストーリー	15
5.2	映画内に散りばめた嘘	17

5.2.1	嘘と本当の関係	17
5.2.2	黙認も一種の嘘	19
5.2.3	たわいのない会話での嘘	19
5.3	嘘の多面性を理解するのではなく、実感してもらうにはどうしたら良いか	20
第6章 本映画における繊細な心情変化の表現		22
6.1	本映画における言葉と行動の関係	22
6.2	シャレードによる心情変化の表現	23
6.3	カラーグレーディングによる心情変化の表現	23
6.3.1	カラーグレーディングを参考にした映画	24
6.3.2	本映画のカラーグレーディングによる心情変化の表現	24
6.4	演技の仕方による心情変化の表現	26
6.4.1	了の演技の仕方	26
6.4.2	宏太の演技の仕方	27
6.5	音楽による心情変化の表現	27
第7章 鑑賞者との交流を通して		29
7.1	嘘に対する概念の違い	29
7.1.1	嘘の分類分け	29
7.1.2	嘘が持つ真実性	30
7.1.3	コミュニケーションとしての嘘の使用について	30
7.1.4	嘘の多面性に関する鑑賞者の新たな映画解釈	30
7.2	自由な解釈（余白）と意図的な意識づけの塩梅	31
7.3	嘘への向き合い方に対する個人的見解	32
第8章 制作の振り返りと結論		33
8.1	自身の考えたストーリーを映像で表現し、伝えることの探究について	33
8.2	鑑賞者にテーマについての思考を促すことについて	33
8.3	鑑賞者が本映画を楽しめることについて	34
第9章 展示について		35
9.1	脚本をベースにした映画解剖図（CINEMATOMICAL CHART）の展示	35

9.2 アンケートから見てきた鑑賞者の嘘に対するそれぞれの考えの展示	35
第10章 終わりに	37
10.1 謝辞	37
参考文献	38
付録	39
付録1 制作した映画『5DAYS SIDE STORY』の脚本初稿	40
付録2 上映会後のアンケート用紙	41

第1章 はじめに

1.1 背景

筆者は幼少期より、映画に興味があり、制作にも意欲を持っていた。大学3年のときに初めて自主映画を制作し、その面白さと、自身が意図した表現が鑑賞者にうまく伝わらない難しさを感じた。この経験から、卒業研究では、映画という媒体で「人に自分の伝えたいことを伝える」という探究をより突き詰めようと考えた。また、筆者は邦画よりも洋画を好んで鑑賞している。その理由に、洋画の方が深みを感じる作品が多いという点がある。しかし、これは筆者の単なる感覚であるし、なぜ深みを感じるのかは定かではない。日本にも深みを感じる作品は多くある。深みを感じる作品と感じない作品の違いは何なのか、洋画と邦画で違いを感じる筆者の感覚に根拠づけができないか、本研究を通して探求しようと考えた。

映画を作ると決めるにあたって、映画のテーマは確立させなければならない。頭を悩ませていたとき、友人との他愛もない会話をふと思い出した。友人は、嘘をつくことが苦手な筆者に対し、「嘘をつくときは、半分本当を混ぜるんだよ。そしたら罪悪感も残らない。」と言った。その当時は、深く考えず、すぐに納得し、乗り気しない会食へのうまい断り方などを学んだが、改めて思い返すと「嘘に本当を混ぜる」ということは可能なのか疑問に思った。本当が混ざった嘘は嘘と言えるのだろうか。もしかしたら、嘘の定義は一律ではない可能性がある。以上の疑問にしたがって、自身の嘘に対する考えを明らかにし、その考えを映画のテーマとすることにした。

1.2 目的

本制作の目的は3つある。1つ目は、自身の考えたストーリーを映像で表現し、伝えることへの探求である。映画の解釈は人それぞれで、正解はないのだが、物語性のある1つの作品として、話の筋道が理解できるものになっていることは重要である。2つ目は、鑑賞者にテーマについての思考を促すこと。そして3つ目が、鑑賞者が本映画を楽しめることだ。前述したように、映画の解釈は人それぞれなのだが、作る側は、しっかりとしたテーマを持って、鑑賞者に訴えかけることを放棄してはいけない。そのため、鑑賞者にテーマについての思考を促すことも目的とした。一方で、映画には娯楽として楽しむといった見方もある。万人に意図したテーマが伝わらなかったとしても、鑑賞している最中に、ワクワクしたり、話の展開が気になってくれたりすれば、エンターテインメントとしての映

画の役割は果たしていると考えた。

1.3 制作方法と本論文の構成

本制作では、日常のなかの嘘の多面性と繊細な心情変化を描いた映画を制作することにした。本論文では、制作のプロセスと、その各段階でどういったことに注目し、どういった工夫を施したのかについて論じる。また、「企画・制作」と「脚本・監督」が筆者1人であるため、制作プロセスに関しては、撮影機材の準備などの「企画・制作」ではなく、「脚本・監督」の立場から、演出の観点に重きを置いて論じていくこととする。

第1章では、制作するものが映画になった背景と、その映画のテーマとなる嘘に着目した背景、また、本制作における目的を説明した。

第2章では、なぜ映画のテーマが嘘の多面性となったのか説明する。嘘の概念に対する考えから嘘の多面性について論じ、また嘘の多面性を映画で描くことでの狙いについて述べる。

第3章では、脚本の制作について論じる。脚本の構成要素と、日本とハリウッドの脚本の違いを説明し、本映画ではどういった書き方をしたのか説明する。また、制作する中で試行錯誤と、完成した脚本に対する懸念点、演出をするにあたっての優先順位について論じる。

第4章では、初めの脚本から、完成した映画に至るまでどんな変更点があったのか、そしてなぜ変更することになったのかを、それぞれの観点ごとに説明する。また、変更するにあたって気づいたことなども、加えて記述する。

第5章では、本映画における嘘の多面性の表現について説明する。映画『5days side story』のストーリーと登場人物を説明すると共に、映画に散りばめた嘘について述べる。

第6章では、本映画における繊細な心情変化の表現について説明する。脚本、役者に対する演出、編集、以上の観点ごとにどう工夫を施したのか論じる。

第7章では、10月23日と25日に行った、上映会での鑑賞者アンケートを受けての考察と、本制作での反省。今後の制作で気をつけるべき点と、本研究を通して抱いた嘘に対する筆者自身の個人的見解を述べる。

第8章では、第1章で説明した、本制作の目的に基づいて、制作の振り返りと結論を論じる。

第9章では、本制作の展示について記述し、公開審査会を終えての反省を述べる。

第 10 章では、謝辞を記述する。

第2章 なぜ映画のテーマが嘘の多面性となったのか

この章では、映画のテーマが「嘘の多面性」となった経緯を述べる。そして、嘘のどういった点に着目し、映画で表現することがどういった効果をもたらすのか論じる。

2.1 嘘の概念の疎漏性への気づき

背景でも述べたように、嘘に関心を持ったきっかけは、友人の言葉「嘘をつくときは、半分本当を混ぜる。」といった発言からだ。それは可能なことなのか気になり、嘘の意味を調べてみた。すると、「①真実ではないこと。また、そのことば。いつわり。②正しくないこと。③適当ではないこと。〔広辞苑, 第6版〕」と記載されていた。この定義からすると、ある意味、嘘と本当は真逆の立ち位置にあり、嘘が悪いものだといったイメージをまといかねない。しかし、私たちが日常で触れ合う嘘で100%虚偽であるといったものは少ないのではないだろうか。無論、全く事実ではないことを流布させ、人々の関心を煽ることだけを目的とした悪質なフェイクニュースやガセネタは存在する。そういった類の嘘は許されるものではないという前提のもと話を進める。

嘘が100%虚偽と言えない例として、次のような場合がある。AがBに対して「あなたはテニスができますか？」と質問し、Bが「できません。」と答えた事実があるとする。そして、後日Aが、テニスコートでラリーをしているBを見かけたとなると、AはBの発言が嘘であったと理解するだろう。だが、Bがラリーぐらいではテニスができるとは言えないといった感覚を持っていた場合、Bは嘘をついたことを自認していない。ここで双方に認識の違いが生まれるのだ。次に少し状況を変え、AがBに対して「あなたはテニスができますか？」と質問し、Bが「できます。」と答えたとする。Bはテニス未経験であるものの、見栄を張ってできると嘘をついた。このことをBは自認している。そして後日、何らかの機会があつてテニスを初めてやってみると、初心者とは思えないほどのセンスがあつたとする。この時、Bのついた嘘が嘘ではなくなったと言えるだろう。

つまり、嘘とは多面的なものであり、それが悪意ある嘘か否か、もとい嘘か嘘でないかは、その時々状況や、その人たちの価値観によって簡単に変化するものなのだ。言葉の定義だけでは取りこぼしてしまう、この「嘘の多面性」を映画でなら表現できるのではないかと考えた。

2.2 嘘の多面性を映画で描くことの狙い

嘘に対しては人それぞれの感覚があり、嘘に対する嫌悪感にも個人差がある。すでに嘘の多面性を認識している人もいるだろう。ただ、これを映画として描くことで、堅苦しく教えを説くようなことはせず、エンターテインメントとして、嘘の多面性を実感させることができると思う。

第3章 脚本の制作

嘘の多面性を映画のテーマにすると決め、表現していくにあたって、特に脚本の制作に注力した。その理由を踏まえながら、脚本制作の過程を説明する。

3.1 脚本の構成要素（柱・ト書き・台詞）

脚本の本文は、主に(1)柱、(2)ト書き、(3)台詞、(4)記号、以上の4つで構成されている〔新井, 2022, p. 19〕。また、それぞれを説明するにあたって、新井は(4)記号について、時間経過を表すものであるが、撮影上の技術用語であるため、記号を使わずに時間経過の表現ができるのであれば、尚のこと良いとしている〔新井, 2022, p. 23〕（筆者要約）。そのため、本論文では(1)柱、(2)ト書き、(3)台詞の3つに限り、図1を参照しながら説明する。

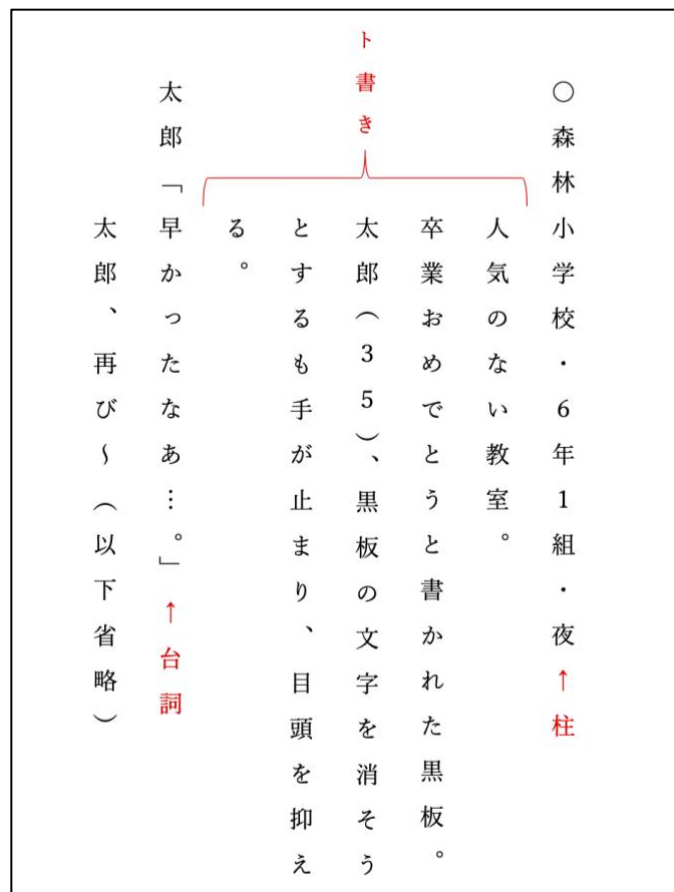


図1 脚本の柱、ト書き、台詞の書き方

柱とは、本文の最初に書くもので、「○森林小学校・6年1組の教室・夜」というように、

①場所の指定

②時間の指定

といった2つの機能がある〔新井, 2022, p. 20〕。

続いて、ト書き。これは柱の次に書くものであり、「人気のない教室。卒業おめでとうと書かれた黒板。太郎 (35)、黒板の文字を消そうとするも手が止まり、目頭を抑える。」といった具合に表現される。ト書きには、

①書こうとするシーンの情景を書くこと

②人物の動作 (仕草、出入り) を書くこと

③シャレードを書くこと

④小道具の使い方を書くこと

という4つの機能がある〔新井, 2022, p. 87〕。

シーンの情景は、「人気のない教室。卒業おめでとうと書かれた黒板。」にあたり、人物の動作は「太郎 (35)、黒板の文字を消そうとするも手が止まり、目頭を抑える。」にあたる。小道具に関しては、太郎が黒板を消そうとしていることから黒板消しが置いてあると想像できる。シャレードについては、3.1.1にて詳しく説明する。

最後に、台詞だ。これは、ト書きの後に人物とセットで書くもので、簡単に言えば、誰が何を言ったのかを書いたものだ。図1では、『太郎「早かったなあ…。」』にあたる。台詞には、

①事実を知らせる

②人物の心理、感情を表す

③ストーリーを進展させる

といった3つの機能がある。(新井, 2022, p. 93~94)

3.1.1 シャレードとは何か

前項で示したト書きの機能のうちの1つ、シャレードについて説明する。シャレードとは、間接描写をしながらも、意を捉えて表現する技術である。〔新井, 2022, p. 168〕より詳しく言うならば、仕草や小道具などといった手法を使い、その背景や、陰にある心理、感情、状況などを的確に描写する技術だ〔新井, 2022, p. 90 p. 162〕(筆者要約)。前項の例をもとに説明する。

例)

○森林小学校・6年1組の教室・夜

人気のない教室。卒業おめでとうと書かれた黒板。太郎(35)、黒板の文字を消そうとするも手が止まり、目頭を抑える。

脚本の本文の前に書く人物紹介で、太郎は小学校の教師であると書かれていることにすると、その太郎が目頭を抑えていることから、教え子の卒業に対し、感極まっている状況だと読み取ることができる。つまり、黒板消し(小道具)の手が止まり、目頭を抑える(仕草)ことで、太郎の心情を表しているのだ。単に、太郎に「感動した。」という台詞を言わせれば、表現上は容易なのかもしれないが、台詞として言葉で説明的に表現するのではなく、こういったシャレードの技術を使うことで、よりの確に心情を表現できるのだ。

3.1.2 シャレードが印象的であった映画

シャレードの理解を深めるためにも、筆者が鑑賞した映画の中で、シャレードが印象に残った作品とそのシーンを2つ提示する。

1つ目は『鍵泥棒のメソッド』である。この映画でシャレードが印象的だったシーンは、主人公が、吸い終わってしばらく経ったタバコに再び火をつけ、一服するシーンである。この仕草があるだけで、銀行口座の預金残高などを映さずとも、お金が無く、かなり行き詰まった生活であることが存分に伝わるのだ。〔内田, 2012〕

2つ目は『ハンナ』である。ハンナという少女は、16歳ほどのあどけない少女でありながら、殺人の超越したスキルを持っている。そんなハンナは、ほとんど瞬きをすることがなく、物音などに動物的な反応をするといった仕草を見せる。強い主人公が悪を倒す映画は多くあるが、この小さな仕草で、ハンナはただ強い人間なのではなく、幼い頃から本能的に身体能力が高く、しかもそれが、本人が意図して手に入れた力ではないことが伝わっ

てくるのだ。〔ジョー・ライト, 2011〕

3.1.3 日本式脚本とハリウッド式脚本の違い

ここまで説明してきたシャレードだが、これこそが邦画と洋画の深みの違いを分かち要因となっている。日本式の脚本は、なんでも台詞に頼る傾向があり、程度が増せば、ナレーションにしてしまう傾向にある。〔新井, 2022, p. 163〕これが作品を軽薄なものにしてしまうのだ。野田によれば、人間の本当の目的というものは、言葉よりも行動に出る。そして、言葉ではなく、行動をよく観察することで、その人の無意識が分かってくる。〔野田, 2022, p. 114～115〕現実の人間がそうであるとき、フィクションである作品にリアリティを持たせるには、この行動（脚本でいうト書き）に重きを置く必要がある。

なぜ、日本式の脚本は台詞に頼ってしまうのか、その要因の1つに脚本のテンプレートがある。日本では、行動や仕草を描写するト書きのスペースが物理的に狭くなっている。柱と台詞は原稿用紙の1文字目から書き始めるのに対し、ト書きは、原稿用紙の上から3文字分空けて書かなくてはいけないのだ。また、日本式の脚本だと、台本1ページ30秒であるため、ト書きを書きすぎると時間が合わなくなる。したがって、ト書きを細かく書き込むことが難しくなるのだ。ト書きに情報が少ないと、脚本を読んだときに、どういった画になるのか想像しづらい。そのため、日本では、監督と役者の間で、脚本の解釈を一致させるといった過程が必要なのだ。脚本の解釈を話し合う中で、脚本には書き込まれていないものを読み解き、シャレードと同じ働きをする演出が生まれることもあるだろう。一方、ハリウッド式の脚本は、1ページあたりに書き込む文字数が多く、ト書きを詳細に書き込むことができるため、役者からスタッフまで、脚本をもらった人は皆、読んだときに同じ画を想像することができるのだ。〔松崎, 2022, p. 20～23〕

本映画は、役者からスタッフに至るまで、全て学生が務めている。それぞれ学業や、アルバイトの合間を縫って制作に携わっているため、限られた時間で効率よく撮影をしなければならない。また、役者に至っては、演技経験がほとんどなく、演出の仕方に手をかける前に、台詞を覚え、動きながらも台詞を言えるようにするといった、基本的な演技の練習が必要だった。したがって、本制作では、脚本を読んだ時点で、どういった画なのかを想像しやすいハリウッド式の脚本を参考にした方が、制作が円滑に進むのではないかと考えた。また、ト書きを詳細に書き込むにあたって、シャレードの印象的な使用にも挑戦することにした。

3.2 脚本執筆での試行錯誤

ハリウッド式の脚本を参考にしたが、その特徴であり長所でもある分量の多いト書きというのは、執筆するとなると、とても難しいものだった。特に、脳内のイメージを詳細に言語化することが困難であったため、書き終えるまでに試行錯誤が必要だった。

3.2.1 ト書きの多い脚本を書く難しさ（脳内イメージを言語化する難しさ）

脚本を書き始める前は、表現したいイメージだけは次々と思いつかんでくるので、それをそのままト書きに書き込めば良いと考えていた。しかし、実際に文字に起こすと、その画角にどんなものがどれ程映っているのか、登場人物はどんなところにいるのかなどは、鮮明には思いつかんでいないことに気づいた。何となく表現したいイメージはあるのに、そのイメージを形作っている要素(場所の様子や、人物の特徴など)は曖昧になっているのだ。小説であれば、抽象的な書き方や比喩的な言い回しで表現できるが、映像となると、その構成要素がしっかりしていないと、何を、どうやって撮ったらいいのかが分からず、形にならない。したがって、脚本を書くときは、読んだときにどんな画を思いつかべるかを客観的に確認しながら、細かな部分まで言語化することが重要なのだ。また、辻褄があって不自然ではないか、文章が読みやすいかも確認する必要がある。この難しさを克服すべく次の作戦を立てることにした。

3.2.1.1 作戦①…絵コンテと脚本を同時に書く

作戦の1つ目は絵コンテと脚本を同時に書くといったものだ。絵コンテは基本、監督が出来上がった脚本を読んだ後に書くものである。映像にしたときにどんなものになるのか、役者をはじめとした制作メンバーと共有しやすくするためだ。通常は「脚本→絵コンテ」となるわけだが、脳内イメージが映像のように思いつかぶのであれば、それを言葉にするのではなく、絵コンテとして書いてしまって、そして文字に起こす方が合理的であると考えた。実際、想像でしかなかったものが、可視化されると頭の中が整理された。しかし、絵を描くことにも時間がかかり、書いていくうちに頭を整理することが目的となってしまって、話が進展しないといった問題がでた。これでは、結末までの見通しが立たないということで、話の中盤あたりに差し掛かった段階で見切りを付け、この作戦は断念することにした。

3.2.1.2 作戦②…脳内イメージをとりあえずラフに手書きする

作戦①は断念したが、脚本が決まっていない段階で絵コンテを書いたことで、イメージしたものをすぐに手書きするという手法は、自分に合っていると気がついた。そのため、作戦②では、時間がかかる絵ではなく、落書きのようなラフな言葉と文章で表現することにした。文法的な正しさや、分かりやすさなどは考えず、とりあえず浮かんだことを殴り書きすることで、アウトプットにかかる時間が大幅に縮小し、頭の整理と話の進展が両立した。

結末まで書くことができたなら、全体を読み直して、シーンごとに簡単に話の内容をまとめた。そして、そのシーンの簡単なまとめを読んで、作品全体に起承転結がついているか確認した。最後に、そのラフに書いた手書きの脚本をパソコンで清書し、正式な脚本を完成させた。完成した映画脚本の初稿は、付録1に添付してある。

3.3 脚本の懸念点と、演出する上での優先順位

完成した脚本を客観的に読んで、役者に演じてもらうまでに懸念される点が2つ見つかった。1つ目は、ト書きを細かく書いたがために、役者が会話のテンポを読み取りづらいのではないかという点だ。詳細なト書きを意識したため、台詞を言いながら、または、言った直後に指定した仕草をして欲しいとき、台詞と台詞の間にもト書きを加えた。それが会話のテンポ感を喪失させている恐れがあった。2つ目は、会話や演技が不自然にならないかという点だ。脚本を制作している段階では、かなりコメディ要素を取り入れ、プロのコメディ俳優の演技を想像しながら書いていた。しかし、実際に演じるのは演技経験がほとんど無い学生であり、筆者も脚本制作の経験は多くない。コメディ作品として観客が違和感なく、自然に見ることができるか懸念された。

以上の2点から、優先順位をつけることにした。映画全体のクオリティを考えると、一番重要なのは、役者が自然に表現できることであると考えた。役者がより言い易ければ、台詞は適宜変え、動きが不自然であれば、柱やト書きも柔軟に変えることにした。ただし、脚本を柔軟に変えても、映画のテーマ、話の根本だけは揺るがないようにしようと決めた。

第4章 脚本の検証

役者の演技練習から始まり、撮影までの間で脚本には多数の変更点がでた。ハリウッド式を参考にした本制作の脚本に関して、幾つかの懸念点を3.3に示したが、それらの懸念点が現実的に制作上の課題として顕在化したのだ。課題に対して、どのように向き合い、解決したのか、以下に述べる。

4.1 話し方の変更

実際に役者に演じてもらい、自分のイメージしていた男子の会話と、現実の男子の会話には、ギャップがあると分かった。特に語尾に関しては、気づきが多くあった。「～しようぜ」と言った語尾の表現を多く使っていたのだが、男子といっても「～ぜ」という言い方はあまり使わないと役者達に指摘された。該当するキャラクターの性格からこういった口調にしたのだが、役者の演技をみて、明らかに「～ぜ」は不自然だった。したがって、3.3で決めた優先順位に則り、キャラクターの核となる部分が崩れないようにしつつ、口調を変えられるところは全て変更した。

4.2 コメディ要素の削減

撮影を開始する前に、役者を集めて何度も演技練習を行った。初めは脚本の通りに演じてもらったが、演技経験が少ないということもあり、控えめな演技が多かった。思っているよりも大袈裟に、誇張して演じるよう演出したが、それでも違和感なく見られるとは言えなかった。一方で、役者と演技練習するにしたがって、彼らの自然な会話とノリを聞くことができた。演じていない自然体での会話の方がとても面白く、リズムカルであり、彼らの演技云々の前に、自身が執筆した脚本自体が自然なコミュニケーションになっていないと気がついたのだ。コメディ要素を意識するがあまり、日常の自然な会話といった表現が疎かになっていた。残したいコメディ要素は残して、必要のないコメディ要素、特に男子達のたわいのない会話は、コメディ要素を削減してリアリティに重きを置くことにした。

4.3 要らないキャラクターと要らないシーンの削除

コメディ要素を減らすにあたって、不必要なキャラクターが出てきた。本映画のキャラクターに不思議な女子生徒がいるのだが、その彼女に加えてもう1人、不思議要員とし

て、いつもダンスをしている男子生徒というキャラクターを設定していた。このキャラクターには、鑑賞者の意識が不思議な女子生徒だけに集中するのを防ぐ目的があった。しかし、撮影するにあたって、鑑賞者の注目が集まりすぎるほど、女子生徒が出演しているシーンは多くなく、さほど強い印象は残らないと気づいた。加えて、コメディ要素を削減した後では、この「いつもダンスをしている男子生徒」は作品の温度に合わず、悪目立ちすると考え、削除することにした。結果的にシーンの並びが洗練され、作品内に統一感が生まれた。

次に不要なシーンの削除だ。当初、主人公は1日の終わりに日記を書くことにしていた。しかし、いざ撮影してみると、役者が左利きであるために、書いた文字が手に隠れて映らなかったり、シャープペンシルの文字が見辛かったりと、困難な点が多く出現した。加えて、役者の演技からコメディ要素を削減し、コメディ要素の削減によってキャラクターが減ったことで、映画全体の構成を見直す必要がでた。会話のシーンがよりリアリティを持つようになったことで、当初のままの日記の表現は、他のシーンから浮いてしまうと判断した。そこで、日記のシーンは思い切って全て無くし、代わりに主人公の毎日のルーティーンである、帰宅後の手洗いのシーンを加えることで全体のバランスを図った。

その他、小さなところも制作を進めながら変更を加えた。

第5章 本映画における嘘の多面性の表現

脚本の制作について述べてきたが、ここからは映画の中身について論じていく。映画のストーリーを説明したのち、第2章で述べた嘘をどう表現したのか説明する。

5.1 映画『5days side story』について

本映画『5days side story』は主人公のとある5日間の生活を描いた映画である。まずは、本映画の登場人物とストーリーを説明する。

5.1.1 登場人物

・高野 了 (20) …本映画の主人公。大学の清掃員。同世代が学ぶ中、自分は地味に働いている。バスケットボールを好むが、学生時代はアルバイトに追われ、部活動としてプレーした経験はない。学生時代に父を亡くしている。出勤時には父の形見である腕時計をつけ、父の写真に「いってきます。」と声をかける。甘い物が好きで、コーヒーを飲むことができない。口数は多い方ではなく、感情を激しく表現することもないが、嬉しいことがあったり、気分が良くなったりすると鼻を触るといった癖がある。心の優しい青年。

・長谷川 宏太 (20) …了の働く大学に通う、大学3年生。ヒップホップなファッションとバスケットボールを好む。バスケはプレーするのも得意。誰にでも平等に接する性格。友人の雅樹と、後輩の圭二と共に、暇さえあればバスケットボールをしている。最近祖母が亡くなった。嘘をつこうか迷ったときに頭を搔くという癖がある。

・吉本 雅樹 (20) …宏太と同じ大学に通う、大学3年生。宏太の友人。知的であり、落ち着いて物事を捉える。よく言えば冷静沈着であるが、冷めた一面もある。人をいじることを好む。宏太と圭二の前では、くだらない話もする。バスケットボールが得意。

・小田 圭二 (19) …宏太と雅樹と同じ大学に通う、大学2年生。宏太、雅樹の後輩。人懐っこく、感情をそのまま表現する。天然な一面があり、なんでも正直に言うてしまうが、憎めない性格。バスケットボールはそこまで上手くないが、自分では上手い方だと自認している。

・河瀬 司 (20) …同大学に通う、大学3年生。カレーを手で食べるといったこだわりを持つなど、不思議な雰囲気纏っている。抜けた一面があり、そのことを自覚している。

・かおり…同大学3年生。司の友人。ハキハキとした性格。

・松本さん…了と同じ大学で働く清掃員。了に頻繁に缶コーヒーの差し入れをする。

その他エキストラ

5.1.2 ストーリー

<月曜日>

了はいつものように目覚ましのアラームで目覚める。一方、大学の体育館では、1人でバスケを練習する宏太の姿が。談話室では、司が手でカレーを食べていた。かおりは司を見つけると、用事をすっぽかしていると指摘する。司は手を洗いにトイレへ駆け込み、かおりは、司の散らかした机を乱雑に片付けるのだった。

出勤した了は、無感情に校内を清掃し、ゴミを回収する。途中、土下座のような姿勢で固まっている女子(司)を見つけたこと以外はいつも通りの仕事内容だった。しかし、談話室のゴミを回収しようとしたとき、奇しくもゴミ箱の中から指輪を見つける。了は指輪を不思議に思いながらも、とりあえず作業服のポケットに詰め込み、ゴミ回収を続ける。最後に体育館のゴミの回収をしにいくと、体育館では宏太、雅樹、圭二がバスケをしていた。圭二と雅樹は、宏太のプレーがいつもより激しいと感じる。そしてその原因は電話口で誰かと口論していたことであると合点する。

仕事を終えた了は、着替えのためにロッカールームへ向かう。ロッカーには、夜勤を頼むメモと共に缶コーヒーが置かれていた。夜勤を引き受け、学内の施錠点検していた了は、1つの部屋だけ鍵が開いていることに気づく。中に入ると、学校に宿泊しようとする宏太と遭遇する。宏太は今日帰れる家が無いと伝え、了は仕方なく宏太を自宅に泊めることにした。宏太は、了が手を洗っている間に、テーブルに置かれた大量の缶コーヒーに気づき、その所以を尋ねると、了は職場のおじさんが差し入れでくれるが、全く飲めないのだと説明する。それについて宏太は「要らないものをもらった時が一番困るよね」と共感する。そして、「学校に泊まろうとしたことはここだけの秘密で」と告げるのだった。

<火曜日>

了が目覚めると、宏太の姿は無く、「まじで助かった ありがとう 長谷川宏太」と書かれた置き手紙が残されていた。

昼食時の学食ホール、宏太と雅樹、圭二は、手でカレーを食べている女子（司）を見つける。3人とも司の学年や名前を知らず、好奇の目を向ける。3人がバスケットをしに体育館へ向かう頃、了はロッカールームへ向かっていた。ロッカーを開けると、再び缶コーヒーが。了は特に反応を示さずロッカーにしまっていたお茶を飲む。

帰宅しようとした了は、宏太と遭遇する。宏太は了に「バスケット好きでしょ」と言って一緒にバスケットをしようと誘うが、了は断る。宏太はそんな了に、明日もバスケットをするから来られたら来るように伝える。帰宅し、手を洗い終えた了は、自分がリュックにバスケットのキーホルダーを付けていたことに気がつく。

<水曜日>

了が仕事終わりにロッカーを開けると、そこにはドラ焼きが。了は着替えを終え、帰宅しようとするが、宏太の言葉を思い出し、徐に体育館へ向かう。了は、宏太、雅樹、圭二とバスケットをすることになるも、序盤は上手く動けずにいた。しかし、プレー中盤、了のアシストから宏太がシュートを決めたことで、次第に生き生きとプレーするようになる。休憩中、宏太が飲み物を買っている間、圭二は了に所属するゼミはどこか質問する。面食らった了は、違う大学なのだと告げる。

帰宅した了は、いつもより疲労した様子で手を洗う。

<木曜日>

いつものように仕事をする了。ゴミ回収中、違う大学なのだという自身の発言を思い出す。我にかえると、ゴミを捨てようとした雅樹と遭遇してしまう。了が清掃員だと知っていた雅樹は、了と宏太の出会いのきっかけを尋ねる。了は、「学校に泊まろうとしたことはここだけの秘密で」という宏太の言葉を思い出し、「落とし物を拾った」と言っただけで済ませる。その頃、圭二は挙動不審な司とすれ違い、恐れ慄いていた。その後、ゴミの回収で体育館にいた了は、宏太と出会う。すると、宏太は月曜日に学校に泊まろうとした理由を、親に祖母の形見である指輪を捨てたと言ってしまったこと、それが原因で喧嘩になったからだと告げる。思いついた了は、ポケットから指輪を取り出し、「ゴミ箱から拾った」と宏太に見せる。宏太は、了の拾った指輪が祖母の物であるとし、「要らなかったから捨てた」と説明する。そして、「要らないものをもらった時が一番困る」と言った後、捨てておくよ

う告げながら体育館を去ってしまう。

了はいつものようにロッカーに向かう。開けると、そこには缶コーヒーが置いてあるのだった。同じ頃、司はある教室で土下座のような姿勢で床を見つめていた。かおりはそんな司に「清掃員に聞いてみたら？」と助言する。

着替えを終えた了は、指輪を拾ったゴミ箱のもとへ赴く。

<金曜日>

朝の体育館には、1人でバスケをする宏太の姿が。了は、無表情で校内を清掃し、ゴミを回収する。談話室のゴミを回収しようとする、突如、司に呼びかけられる。司は談話室で指輪を無くしたことを告げる。指輪の特徴を聞くと、昨日宏太に見せた指輪と酷似していた。宏太のものではないのかと困惑する了に対し、司は「私にプレゼントしてくれたんです」と告げるのだった。

<木曜、帰宅後（エンドロール中に挿入されたシーン）>

了、いつものように帰宅する。リュックを置くこともなく、そのまま父との写真が飾ってあるテーブルの前まで行く。徐にポケットから何かを取り出し、写真の隣に置く。テーブルに置かれたのは、あの指輪だった。

終

5.2 映画内に散りばめた嘘

5.1.2 で記載したストーリーのもと、映画に散りばめた嘘の表現を説明する。

5.2.1 嘘と本当の関係

2.1 で嘘の概念の疎漏性について述べ、具体例として、発言した本人がそれを嘘だと自認していない場合と、嘘が嘘ではなくなった場合をあげた。この映画では、特に嘘が嘘ではなくなったとき、言わば、嘘が本当になる瞬間の表現に注力した。ストーリーを踏まえながら、その表現について説明する。

木曜日、宏太が了に対して、学校に泊まろうとした本当の理由を告げるシーン。このシーンの脚本は次のようになっている。

(～親を怒らせ、喧嘩をしたために家に帰りたくなかったという宏太の発言から～)

了 「え、何したの？ (笑)」

宏太「…まあ、軽い気持ちで聞いてほしんだけど、ほんと。…ばあちゃんの形見をね？
捨てた、って言っちゃって (笑)。」

了 「……え？」

宏太「いや、今の話だけ聞いたら、俺が悪いつばいんだけどさ！でも、俺にも事情があつて。」

了 「え、待ってよ、形見…捨てたの？」

宏太「え、いやだから事情があつてさ」

了 「……何。」

宏太、頭を搔く。

宏太「まあ、あの一、まず、その形見ってのが指輪なんだけど一、それが一、その一
…えつと一」

了 「え？…指輪？」

宏太「…ん？そう、指輪。…え、どした？」

了、閃いたようにポケットに手を突っ込み、宏太に近づき、指輪を一度確認して、宏太に見せる。

了 「…もしかして、これ？」

宏太「……え、何で了が持ってんの。」

了 「…拾った、ゴミ箱の中から。」

宏太「…え？」

(～了の台詞へと続く～)

金曜日のシーンで、宏太は祖母の形見を捨てたわけではなく、司にプレゼントしていたと分かる。そのため、親に対して言った「ばあちゃんの形見を捨てた」という発言は嘘ということになる。宏太は、自分の親に対して、好きな人に指輪をプレゼントしたとは言えず、「捨てた」という嘘をついてしまった。したがって、この事情を了に説明するとき、「捨てた、って言っちゃって」という言い方になっているのだ。一方で、この言い方は、「捨てたという事実をつい口にしてしまつて」という意味合いでも受け取ることができる。了は、後者の解釈をした。話を聞き進めると、祖母の形見は指輪だと分かり、自身がゴミ箱の中から指輪を拾ったという珍しい経験と相まって、この解釈で辻褄を合わせてしまったのだ。

了は、指輪をゴミ箱に捨てた人物は宏太であると推測し、宏太に提示する。宏太は、ここで初めて、司にあげたはずの指輪がゴミ箱で発見されたと知る。そして、宏太は続く会話にて真実を告げはせず、自分が捨てたとして振舞うのだ。宏太は、「捨てた」という嘘が、その行為をしたのが自分じゃないとしても、結果として現実に起きてしまったと捉える。また、司が了に話さなければ、了と、宏太の親の認識は、「祖母の形見を捨てたのは宏太」で確定してしまっただろう。司に至っても、自分は指輪を「落とした」のだと認識している。指輪を捨てたという自覚が誰にも伴っていないとき、宏太が捨てたと認めれば、これが本当のこととなるのだ。

5.2.2 黙認も一種の嘘

宏太は、自分が指輪を捨てたわけではないのに、自分が捨てたかのように振る舞った。それによって、了は誤解し、複雑な感情を抱いてしまう。このように、真実ではないとわかっていながら、訂正や指摘をせずに黙認することは、嘘の定義「真実ではないこと」を踏まえると、一種の嘘と言えるのではないかと考えた。

5.2.3 たわいのない会話での嘘

本映画では、たわいのない会話の中にも嘘が散りばめられている。次に該当する会話シーンの脚本を提示する。そして、それぞれのシーンの嘘である台詞に下線をつけ、矢印(→)の指した先に、真実を書き加えて表示する。

<火曜日：宏太、雅樹、圭二が学食ホールにて司を見つけるシーン>

(～手でカレーを食べている司を遠くから見ながら～)

雅樹「あの人同じ学年かな。」

圭二「2年ではないっす、あんな人。あんな癖の強い人はいないです。宏太さん知ってます？」

宏太「さあ。(ご飯を食べる)」→ 宏太は司を知っている

雅樹「インド人なんじゃない?」→ インド人ではないことは既に分かっている

圭二「いや明らか日本人でしょ。」

<火曜日：宏太が帰宅しようとした了を呼び止め、バスケットに誘うシーン>

(～宏太、一度断られるも食い下がり～)

宏太「これから何か予定あるの？」

了「……ある。」 → 特に予定はないが、断る口実にしている

宏太「あんの？じゃあ無理か。～ (以下省略)」

<水曜日：了、宏太、雅樹、圭二でバスケットをした後の休憩シーン>

圭二「てか、俺の2本目のシュート。まじできれいに入ったと思いませんか？ (了と雅樹に対して聞く)」

雅樹「いや、覚えてないわ。 (笑)」 → 覚えている

圭二「え、覚えてますよね？分かりますよね？あの3ポイントシュート！ (了に聞く)」

以上の会話は、この作品が嘘をテーマにしていると分かった上で鑑賞し直したときに、嘘が散りばめられていることがわかるよう構成した。このように解説すると、何が嘘か理解できるが、映画内の登場人物は嘘に気づいていないし、嘘を気にしていない。現実の会話でも、嘘はコミュニケーションの手段として気軽に使用され、それが嘘であるかどうかは意識されていないのだ。嘘がコミュニケーション手段として気軽に使用されていると示すことで、嘘に対する考え方にも変化が生まれるのではないかと考えた。

5.3 嘘の多面性を理解するのではなく、実感してもらうにはどうしたら良いか

ここまで本映画でどのように嘘の多面性を表現したのかを述べてきたが、これを鑑賞者が単純に理解するだけでは、本制作の狙いには適っていない。2.2でも述べたように、本制作は、「嘘には多面性があるのだ」と教えを説きたいわけではない。映画を映画として楽しみながら、嘘の多面性について実感してもらうことが狙いだ。実感させるにはどうしたら良いか。本制作では伏線を張るという手段を使うことにした。伏線を張れば、結末を知ったときに各シーンの見方が変わる。例えば、「あの時のあの言葉はそういう意味だったのか！」や「そういえば、あの時彼はどんな反応をしていた？」などといった感覚だ。こういう感覚を持つと、自分が受け取ったものは、物事の単なる一面でしかないことに気づき、別の視点から状況を整理したくなる。まさにこの行動こそ、多面性を実感するという感覚に近いと考えたのだ。伏線が張り巡らされた映画には、結末を知った上で何回も観直したくなるという特徴がある。本映画では、小道具の撮り方やシーンの繋げ方に意味深な表現

を取り入れ、一度では背景を理解することができないように伏線を張ることで、映画を観直したくなるよう工夫した。

第6章 本映画における繊細な心情変化の表現

ここまで嘘が本当になる瞬間、黙認の嘘、たわいのない嘘をもって、嘘の多面性の表現について述べてきた。また、嘘の多面性を表現するにしたがって、1つの事実に対して、「嘘」と断定することの難しさを述べた。一方で、人には誰しも持っているものがある。それは感情だ。どんな感情であるかを説明するのは難しくとも、それが感情であることに変わりはない。感情を抱くことによって、心に留めていた考えが変化したり、新たな思いが生まれたりする。嘘の表現にも拘ったのだが、人物が絶対的に抱いている心情の変化も丁寧に描いたため、以下に説明する。

6.1 本映画における言葉と行動の関係

人間の本当の目的というものは、言葉よりも行動に出る。そして、言葉ではなく、行動をよく観察することで、その人の無意識が分かってくるのだ。〔野田, 2022, p. 114～115〕これは、3.1.3 の日本式脚本とハリウッド式脚本の違いでも前述した内容である。これは心理学の本による内容であるが、同じようなことがシナリオの本にも記述してあった。

(考え事をしている男が「腹が空いている」という台詞を言えば、何を考えていたのかは簡単に描写できるとした上で)

『実は、セリフは一番信用できないのです。私は<セリフは嘘つき>といつもいっていますが、この考える男が、本当はお腹がいっぱいすぎて、苦しくて動けないのかも知れないのです。』

〔新井, 2022, p. 86, 2行目～5行目〕

人間の言葉は脚本における台詞であり、行動はト書きである。心理学からみても、台詞に心情をそのまま書き込むより、ト書きによる行動の描写で心情表現を試みた方が、より的確にリアリティをもって心情変化を表現することができる。したがって、本映画では、台詞に「嬉しい！」や「辛い。」などといった、感情がストレートに表現された言葉は一切使わず、細かな行動の演出によって感情を表現した。特に、癖というものは、無意識的に出てくるものであり、その人の特徴がよく分かる仕草である。例えば、貧乏ゆすりをする人は、落ち着きがなく、何かに焦っていたりイライラしたりしていると分かる。といったものだ。このように、了と宏太にも、それぞれとある癖を持たせることにした。了

には、嬉しさや喜びを感じた時に鼻を触るといった癖を、宏太には、嘘をつくかどうか迷った際に頭を掻くといった癖だ。これらの癖が出てくるタイミングやその癖の仕方などによって心情変化を表した。

6.2 シャレードによる心情変化の表現

第3章で述べた、シャレードの技法による演出について説明する。シャレードの定義を改めて述べると、シャレードとは、仕草や小道具などといった手法を使い、その背景や陰にある心理、感情、状況などを的確に描写する技術である。癖という仕草によって感情を表現しているという点で、6.1 で述べた癖の表現も一種のシャレードだと言えるだろう。そして、シャレードの定義からもう一つ忘れてはいけないものが、小道具を使った描写だ。新井は、シャレードの技術は小道具によるものが多く、日本の作家はその技術に関心があり無いことを指摘すると同時に、小道具の使い方はこれからもっと重要視すべきであると述べている。[新井, 2022, p. 91] したがって、本映画では癖の他にも小道具を使った心情の表現に注力した。

本映画で重要な役割を果たす小道具が、缶コーヒーと指輪である。了は、缶コーヒーが飲めない。しかし、職場のおじさんが頻繁に差し入れ、毎度了のロッカーに置いておくのだ。了は缶コーヒーが飲めないことをおじさんに言えずに、貰い続けている。一方で、指輪は、ゴミ箱に入っていたという物珍しさから、了が意図的に手にしたものだ。宏太や司との関わりで生まれた5日間の心情変化を、缶コーヒーや指輪に対する了の反応によって表現した。

6.3 カラーグレーディングによる心情変化の表現

ここまで、シャレードなどの脚本上の表現を述べてきたが、心情の変化というものは、画の色味によっても表現することができる。楽しげな雰囲気であれば、鮮やかな色彩をイメージしたり、暗い雰囲気であれば、モノクロをイメージしたりなど、人の感覚と色というものは深く関係している。本映画でも色温度や彩度といったカラーグレーディングによって心情の変化を表現している。カラーグレーディングを参考にした映画を紹介したのち、本映画での表現について3つシーンを例にあげて説明する。

6.3.1 カラーグレーディングを参考にした映画

カラーグレーディングを参考にした映画は2つある。

1つ目は、『ボブという名の猫 幸せのハイタッチ』である。この映画は主人公のストーリーミュージシャンが、1匹の猫との出会いがきっかけとなり、麻薬依存から脱出し、新たな人生へと踏み出して行くという話である。この映画のカラーグレーディングが印象的だったシーンは、麻薬から解放され、新たな人生を歩み出すシーンである。麻薬に侵されている段階では全体的にグレーがかった、彩度の低い色味をしているが、麻薬の禁断症状を乗り越え、完全に抜け出した後の世界は彩度が高く表現されている。こうすることで、主人公の心情が明るく晴れやかになったのだと感じられると共に、一時の快樂のために麻薬に手を伸ばす世界よりも、猫と共に穏やかに生きて行く世界の方が、素晴らしいものなのだと感じさせてくれる。

2つ目は、『ゾン100～ゾンビになるまでにしたい100のこと～』である。この映画は、ブラック企業に勤める主人公が、世界にゾンビが出現したことによって、「会社に行く」というストレスから解放され、元の世界よりも活力が漲り、自分のしたいことを実現させていくといった話である。この映画でカラーグレーディングが印象的だったシーンは、主人公がゾンビの存在を受け入れ、「会社に行かなくてもいいのでは？」と歓喜するシーンである。このシーンでは、主人公は両手を突き上げながら、「やったー！！」と大声で叫ぶ。この声に合わせて、画面の色味がたちまちエネルギッシュな彩度の高いものになる。ゾンビのいない世界を暗く、ゾンビのいる世界を明るくすることで、今までのゾンビ映画とは一味違った作品になっているのと同時に、働くことに追われて日々の楽しみが欠落した人間（この映画でいう主人公）こそ、ゾンビのようなものだと感じとることができる。

この2作品に共通して言えることは、物語における主人公の重要な心情変化に合わせて、そのタイミングも工夫しながら、画の彩度を高めているという点だ。このことを念頭に置いて、本制作でもカラーグレーディングを工夫した。

6.3.2 本映画のカラーグレーディングによる心情変化の表現

本映画のカラーグレーディングによる心情変化の表現について、3つのシーンを例にあげて説明する。

1つ目は、了と宏太達（宏太、雅樹、圭二）の色味の違いである。図2は、月曜日における了と宏太達の比較である。了は色温度と彩度が低いのに対して、宏太達は彩度が高い。

この2つに差をつけることによって、了が退屈で味気ない日々を過ごしている傍ら、宏太達は大学生らしい楽しい毎日を送っていることを表現している。



図 2 月曜の了と宏太達の色味比較

2つ目は、ロッカーシーンの4日間の色味の違いである。6.2で述べたように、了のロッカーには、了が飲めない缶コーヒーが毎回入っている。ロッカーを開けてコーヒーと対面するときの了の反応に伴って、画の色味も変化しているのだ。図3はそのシーンを示したものである。月曜、火曜はロッカーを開ける前と後で変化はない。ただ、宏太との関わりがなかった月曜に比べ、火曜は彩度が高くなっていることがわかる。水曜は、ロッカーを開けたところからシーンが始まる。ロッカーを置けたとき、置かれていたのは缶コーヒーではなくドラ焼きであったため、ちょっとした嬉しさから彩度が高めになっている。木曜日は、前シーンの宏太との会話を引きずっていることからロッカーを開ける前から彩度が低い。そして、ロッカーを開けて缶コーヒーを認識すると、缶コーヒーの存在が起因して心情がより複雑になったために、色味がより暗いものに変化している。

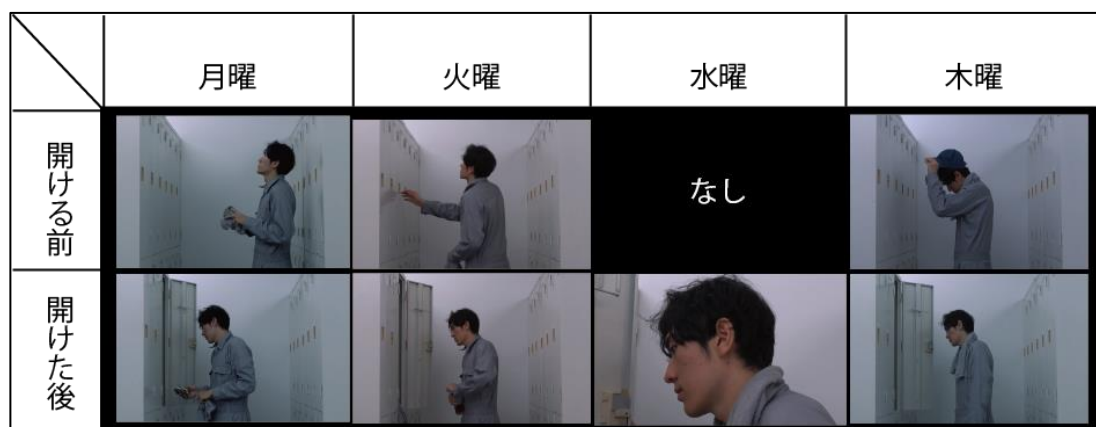


図 3 ロッカーシーンの4日間の色味比較

3 つ目は、宏太が体育館でバスケットを練習しているシーンの月曜と金曜の色温度の違いである。図4はそのシーンを示したものだ。月曜は、明るい雰囲気であるのに対して、金曜は、冷たい雰囲気を感じる暗い色味になっている。宏太は木曜日に、司にプレゼントしたはずの指輪がゴミ箱から発見されたと知る。そのショックから、今まで楽しく鮮やかであった日々から憂鬱な日々へと転落したことを表現している。

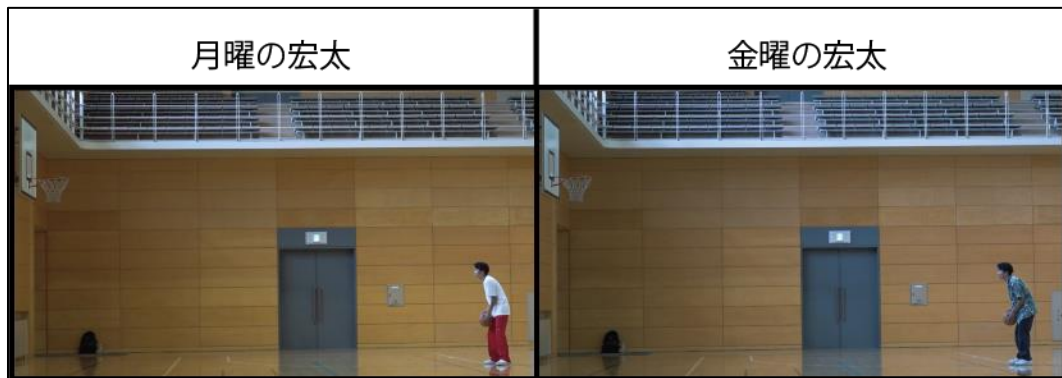


図 4 宏太のバスケットシーンの色味比較

このようにシーンを切り取った図を並べると分かりやすく違いが感じ取れる。しかし、映像として観たときに、色味が変化すると顕著に分かりすぎてしまうと、映画の内容から思考が逸れてしまう恐れがある。内容を邪魔しないよう、色味を変化させるにしても全体の統一感を持たせることにした。

6.4 演技の仕方による心情変化の表現

シャレードなどの脚本における心情変化の演出の工夫や、カラーグレーディングによる表現の工夫以上に、やはり映画において重要なのは演技の仕方である。3.3 で示したように、本制作において優先したのは、役者が自然に表現できることだ。撮影前から役者による演技練習を行っており、適宜脚本を修正していった訳だが、具体的にどう役者の特徴を捉えて演出したのか、以下に説明する。なお、本論文では、主人公の了と、宏太の2人について述べる。

6.4.1 了の演技の仕方

主人公の了を演じたのは、札幌市立大学デザイン学部3年の小野日大さんだ。小野さん

は繊細な演技が特徴で、表情に小さな変化をつけるのが得意な役者であると感じた。一方で、こういった演技は他の役者の演技が大きければ大きいほど、埋まってしまうものでもある。繊細な部分は残しつつ、わかりやすく観客に伝えたいシーンでは、自分が思っているよりも大袈裟に演じるよう指導した。また、了の場合、間をとることに特に注力した。間が無いと、動作1つ1つに余韻が生まれず、初めからその動きをすると決めていた感じが出てしまう。特に6.2で言及した、缶コーヒーを見つけるロッカールームでのシーンは1人演技となるため、じっくりと演じることが重要であった。繊細な表情を生かすためにも、テイクを重ねて、適した間合いを研究した。

6.4.2 宏太の演技の仕方

宏太を演じたのは、札幌市立大学デザイン学部4年の江良武蔵さんだ。江良さんの演技は、彼本人の明るさと優しさが滲み出ている。それが宏太のキャラクター性と合っていて、とても適した配役であると感じた。しかし、江良さんは小野さんとは対照的に、繊細な演技というよりは、演劇のような大きな演技が特徴であった。たわいもない会話をするシーンや、了に話しかけるシーンは役者同士の温度感を同じにして、違和感なく自然なものにしておくべきではない。そのため、彼自身の自然な明るさと優しさが生きるよう、言いやすい語尾に変え、普段だったらどういう言い方をするかを聞いて、台詞自体を変更した。また、江良さんはアドリブもよく行い、その場のフィーリングで演技をする役者であった。そのため、型にはまった演技をすると、彼らしさ、いわば宏太らしさが半減してしまう。頭を搔くという癖以外の動作に至っては、彼のフィーリングに任せることにし、その動きが宏太の性格から逸れていた場合は修正するといった方法で演出した。

6.5 音楽による心情変化の表現

本映画では、音楽の使い方にも工夫を施した。これもカラーグレーディング同様、音楽に違和感を感じたり、シーンが不自然に見えたりすると、映画の内容から意識が逸れてしまう。自然な音楽の利用のために、音の入りと出のタイミング、そして場面にあった音楽の使用に注力した。特に、バスケットボールのシーンでは、了が段々打ち解けていき、楽しんでプレーするようになるといった様子を音楽によって加速させている。了が体育館の入り口で躊躇っているところを宏太達に目撃され、声をかけられるシーンでは、宏太の「何やってんの？入らないの？バスケしようぜ。」という台詞から音楽がフェードインしてお

り、了の鼓動の高まりと共に音楽が流れるようにした。また、見られていたという羞恥心とバスケができるかもしれないといったワクワク感を表現するため、鼓動のようにビートが刻まれている音楽を使用した。元の音源では、4 小節分ビートが鳴った後、メロディーが始まるのだが、了の体育館に入るタイミングと調子を合わせるために、8 小節になるよう編集した。

以上の点を踏まえながら、編集作業を進めた。次章では上映会と上映会後に行ったトークショーについて論じる。

第7章 鑑賞者との交流を通して

2023年10月23日と25日に、札幌市立大学のライブラリーシアターにて本映画を上映した。上映するにあたって、アンケート調査とトークショーを行い、鑑賞者が本映画をどのように受け取ったのか調査した。次にアンケートとトークショーの実施概要を示す。

アンケートは、映画上映後すぐにプリントアウトしたものを配布し、手書きで記入する方式をとった。時間は約15分から25分ほどで、記入し終えた人から回収する形だ。アンケートの質問は、「1：性別」「2：職業」「3：映画との関係（制作関係者か、観客かなど）」「4：何回目の鑑賞か」「5：自由な感想」「6：印象的なシーン」「7：鑑賞前と鑑賞後での嘘に対する考えの変化」「8：一度で話を理解できたか」「9：結末を知った上で観直したくなかったか、10：観直したくなかったと回答した人はその理由」「11：了と宏太の癖に気づいたか」「12：癖に気付いた人は、どういった癖かの考察」「13：映画を通して疑問に思ったこと」、以上の13項目だ。このアンケート用紙は、付録2に添付してある。

トークショーは上映した2日それぞれ、違うゲストを招いて行った。23日は役者と監督による映画のメイキングの会話などを交えたトークショー、25日は須之内ゼミのメンバーと監督による映画の内容・構成について深掘りするトークショーを行った。

7.1 嘘に対する概念の違い

アンケート項目「7：鑑賞前と鑑賞後での嘘に対する考えの変化」において、本映画のテーマである嘘の多面性について鑑賞者はどのように捉えたのか尋ねた。回答数35のうち、13の回答では、鑑賞前と鑑賞後で嘘に対する考えに変化はなかったと回答した。2.2で前述したように、嘘に対しては人それぞれの感覚があり、すでに嘘の多面性を認識している人もいることを踏まえると、映画によって考えに変化が生まれることが重要なのではなく、嘘に対してどう思考を巡らしたかが重要である。この回答には様々な考えが記されており、相反する意見も存在した。次にどのようなものがあったのか説明する。

7.1.1 嘘の分類分け

特に回答として多かったのが、「嘘には、他人を守るための嘘（他人を傷つけないための嘘）と、自分を守るための嘘がある」と「ついていい嘘と、悪い嘘がある」というように嘘を分類分けするものであった。中には「他人を守るためなら、嘘について良い」と書かれているものがあり、分類分けした結果が、他の人の分類分けと関係しているものも多く

あった。また、「他人を守るためならついて良い」という回答がある傍ら、「自分を守る嘘であればついて良い」とするものも見受けられ、同じような分類を作っても、どちらを良いとするかに違いがあったのだ。一方で、この「良い、悪い」で分類すること自体に意を唱えているものもあった。それは、「ついた方が良い嘘というものが通用するのは2人の間だけだ」という意見だ。第3者が絡むと物事が複雑になったり、裏目にでたりする場合があるため、一概に良い悪いと断定できないという。また、「優しさでついた嘘が優しくなくなることがある」との記述もあった。この意見から、他人を守るためとはいっても、何を善意と感じ、何を悪意と感ずるのかは人それぞれであるため、優しい嘘かどうかは断定できないことを改めて認識した。

7.1.2 嘘が持つ真実性

分類分けできないとする中でも、嘘と本当の境目について言及する回答記述があった。「嘘が本当に、本当が嘘になることがあると気づいた」や、「真実を見極めることの難しさを感じた」といった感想だ。特に、死ぬまで嘘だと知らなかったら、それはその人にとっての嘘なのかという気づきを記した回答からは、本映画が嘘と本当の関係性に思考を巡らすきっかけとなったことが分かった。また、そもそも嘘自体に真実性が含まれているといった考えもあった。嘘によって人を騙すにせよ、守るにせよ、そこにその人にとっての本当があるから嘘が生まれるのだという考えだ。何をもって嘘とするかというより、嘘が生まれる要因として、本当の目的や理由が関係しているという考えは大変興味深かった。

7.1.3 コミュニケーションとしての嘘の使用について

感想の中には自身の嘘の使用について述べているものも多くあった。「知らないフリのような、返答を濁すといった嘘はよくする」というものや、「嘘は誰にでもある。人に言いたくないこともある。」など、やはり、コミュニケーションの一環として嘘を頻繁に使用することが分かった。また、「嘘のつもりはないけど、話を脚色してしまうことがある」など、自分は意図せずとも、嘘のようになってしまうことも確かにあると気付かされた。

7.1.4 嘘の多面性に関する鑑賞者の新たな映画解釈

嘘の多面性をテーマにして映画を制作したのだが、筆者自身が意図していなかった嘘の一面に気づき、考察している回答記述も多くあった。特に、印象に残ったのが、「了と宏太

の嘘がバレたように、結局嘘はバレると思った。自分がついた嘘がバレていることに気付いていないこともあるだろう。」といった感想だ。確かに、本映画では、了と宏太、どちらの嘘も嘘であると明かされている。この回答によって、「自分の嘘が他者にバレているのかどうかを知る術はあるのだろうか？」という新たな疑問が生まれ、筆者自身、嘘に対して改めて考えを巡らせるきっかけとなった。一方で、本映画を鑑賞しても、嘘に対するイメージに変化は無かったと答えた回答の中には、「突き通せる嘘しかついでにはダメだと思っている。」といったものがあった。同じ映画を観ても、片方は、「嘘は必ずバレる」と感じ、もう片方は「そもそも貫き通せる嘘しかついでにはダメ」と考えている。ここでまた嘘に対する感覚に大きな違いがあると実感した。

7.2 自由な解釈（余白）と意図的な意識づけの塩梅

鑑賞者によって新たに見出された、嘘の一面についての映画解釈（7.1.4）は、筆者が当初意図していたものではない。その解釈は、とても興味深いものであるし、人それぞれ映画をどう解釈するかは自由である。それをもって考察するのもまた、映画の醍醐味だ。しかし、話を理解する上で、ここは一貫して鑑賞者に知っておいてもらいたい、というような点がある。本映画では、了の心情や、宏太の行動の論理などは明確に示すことはなく、筆者自身は確固としたストーリーと根拠を持ちつつも、鑑賞者が自由に捉えられるよう、余白を持たせて表現した。ただ、エンドロール途中に挿入した、了が指輪を捨てていなかったことを示す木曜日のシーンなど、伏線や事実関係を明らかにするシーンがいまいち理解されていない感想も見かけたのだ。指輪を捨てなかった理由や、その時の了の心情は解釈の自由だが、それが木曜のシーンであると理解できなければ、考察する観点が的外れなものになってしまう。加えて、ブラックアウト（暗転）の尺の長さにも何か仕掛けがあると感じた鑑賞者もいた。制作意図としては、シーンにメリハリをつける役割としてブラックアウトを利用し、見ていて違和感を感じないように、シーンに合わせて尺を調節していた。その尺の長さの違いが要因となり、ブラックアウトに伏線があるという思考を促したのだ。これも言ってしまうと、鑑賞者の解釈の自由ではあるが、制作者としては本望ではないというのも正直なところだ。映画を制作するというのは、鑑賞者に解釈を委ねるということだといえ、そうなのかもしれないが、そこで話の事実関係が誤って認識され、もともと描きたかったテーマが損なわれてしまえば、本末転倒であると考え。アンケート調査とトークショーをもって初めて、些細なシーンでもここまで人によって解釈が異な

ることを実感するとともに、だからこそ、余白を持たせるところと意図的に鑑賞者に意識づけするところの塩梅というものが重要であると分かった。

7.3 嘘への向き合い方に対する個人的見解

2.2 で示したように、嘘の多面性を映画で描くことの狙いは、映画というエンターテインメントを通して嘘の多面性を実感させることだ。そのため、「嘘とどう向き合っていたら良いのか」などの筆者自身の個人的見解は映画には組み込まなかった。だからこそ、鑑賞後のアンケートや、個人的に伺った映画の感想から、人それぞれ嘘に対する考えが異なっていることを知ることができたと考える。特に、本映画には「ついて良い嘘はどんな嘘なのか」というメッセージ性は一切組み込んでいないのに対し、「他人を守る嘘はついて良いが、自分のための嘘はついてはならない」といった回答記述や、「自分を守る嘘ならついて良い」という回答記述があった。鑑賞者が自分なりに映画のメッセージを受け取り、解釈した結果、その解釈が他の鑑賞者と対峙したものになっているということが多くあったのだ。このことから、鑑賞者はまっさらな状態で映画のメッセージを受けとるというよりも、映画を自分が解釈したいように、自分自身の価値観のフィルターのようなものを通して観ているのではないかと感じた。これはあくまで憶測であるし、制作者である筆者の感覚でしかないのだが、もしその見方が嘘にも通ずるのであれば、嘘をつくとき、嘘を言われたときに至っても、その捉え方は「自分がどう解釈したいか」といった価値基準に左右されることが大きいのではないだろうか。したがって、嘘だからどう、といった考えではなく、それが嘘であれ、なんであれ、その言葉や行動が意味するところに目を向けることが重要なのではないかと考える。

第8章 制作の振り返りと結論

これまで、制作の背景、脚本における工夫、映画で表現した嘘の多面性と心情変化、そして鑑賞者への調査について述べた。本章では、制作の目的である「自身の考えたストーリーを映像で表現し、伝えることへの探求」、「鑑賞者にテーマについての思考を促すこと」、「鑑賞者が本映画を楽しめること」この3つから作品を振り返る。

8.1 自身の考えたストーリーを映像で表現し、伝えることの探究について

映画を制作するにあたって、脚本の書き方であったり、色味であったり、様々なことに工夫を施した。しかし、卒業研究といえども、鑑賞者はあくまで映画を映画として楽しみ、そこに制作の裏側を意識する余地は無い。何回も鑑賞して、制作背景に自発的な興味を持った鑑賞者はまた別であるが、初めて鑑賞する人にとっては、画面の色味や音楽の入りなどは、映画の世界観への没入を促進するものでしかないのだと改めて学んだ。本映画はストーリーも自分が構想したものであるから、制作している途中でどうしても客観視できなくなってくる。客観視できなくなると、各シーンではどのような状況で、登場人物がどんな心情でいるかが分かった前提で演出することになるので、演出に粗が出て来る。鑑賞者はそこにやはり引っかかり、制作の意図とは外れた理解をしてしまったり、ストーリーが上手く伝わらなかったりするのだと学んだ。どんな状況でも鑑賞者の立場で映画を客観視し、丁寧に制作することが重要なのだ。

8.2 鑑賞者にテーマについての思考を促すことについて

客観視することの重要性を感じた一方で、丁寧に描いたものはきちんと鑑賞者に伝わることも実感した。アンケート調査では、映画を観る前の嘘に対する考えを収集してはいなかったもので、本映画がきっかけとなって考えに変化が生じたのか、もしくは、以前から全く考えが変わっていないのか、その真偽は確かではない。だが、いずれにせよ、脚本に練り込んだ「嘘が本当になる瞬間」などの、映画で描きたかった部分を事前の説明なしに受け取ってくれたことがわかり、テーマを伝えるにあたって、自身の表現が間違いではなかったのだと実感した。また、映画では嘘の多面性を実感しなかったという鑑賞者も、嘘というものの自体への思考は促すことができたと考える。

8.3 鑑賞者が本映画を楽しめることについて

アンケート調査の項目に「本映画を楽しめましたか?」と言った質問を載せてしまうと、強迫的になってしまうと考え、自由な感想を記述してもらう形にした。理解するのが難しかったという感想もあれば、後味の悪さを感じているものもあった。しかし、面白かったという感想や、結末を知ってスッキリしたなどの感想も見受けられ、本映画を好意的に受け取っていた。映画を観ての感想は人それぞれであるが、少なくとも好意的に受け取った人は本映画を楽しめたのではないかと考える。また、上映後のトークショーの参加者が多く、話が盛り上がったり、上映会を2回とも参加した鑑賞者がいたりしたため、本映画がエンターテインメントとして機能していたと考察する。

第9章 展示について

本制作は、札幌市立大学 A 棟の研究室の出入り口と、ゼミ室 2 の出入り口の間で展示を行った。本展示は、メインのパネルに映画の解剖図を展示し、パネルの向かいには、映画本編とメイキング映像、トークショーの映像が鑑賞できる PC を設置した。また、メインパネルに向かって右側には、上映会後アンケートから見てきた鑑賞者それぞれの嘘に対する考えを書き記した図と、制作の裏側が分かるミニコーナーを設置した。この章では、展示の内容を記述し、公開審査会を終えての反省を述べる。

9.1 脚本をベースにした映画解剖図 (Cinematological Chart) の展示

メインの展示として、脚本の初稿をベースに、制作するにつれて生まれた変更点や、工夫点を付け加えるかたちで制作の変遷を可視化した図、Cinematological Chart を展示した。映画を示す「cinema」と、解剖図を指す「anatomical chart」を掛け合わせ、映画を解剖する図という意味で「Cinematological Chart」と名付けた。3.3でも述べたように、本映画は、より良い表現を追求するにあたり、脚本の多くを変更した。また、多くの工夫点も施されている。したがって、当初の脚本と完成した映画ではどこがどう違うのか、最終的な映画の演出に至った経緯な何か、などを可視化するには、当初の脚本を用いた図解が適切であると考えたのだ。また、図の凡例や、映画本編の視聴を促す QR コードも提示し、図の理解度を高め、楽しんで鑑賞できるよう工夫した。公開審査会での反応から、この展示が契機となって映画本編の鑑賞に興味を持つ人や、映画を鑑賞したのちに、再び展示を見に来る人が見られたため、本展示が制作物である映画自体にも興味を促すものになっていたことがわかった。

9.2 アンケートから見てきた鑑賞者の嘘に対するそれぞれの考えの展示

第7章で述べたように、上映会後のアンケートから人それぞれ嘘に対する考えが異なることがわかった。これら回答記述の相関性を可視化することで、展示を見ている人にも本映画のテーマである嘘の多面性についての思考を促すことができると考えた。したがって、アンケートの回答記述を要約し、1つずつ書き記して、相関性を図解した。本映画で特に描写した嘘の一面について書いてあるものを赤線で、制作時には意図していなかった鑑賞者の新たな映画解釈を黄色の線で囲って区別した。また、類似した回答記述をピンクの線で、相違した回答記述を青線で繋げることで、相関性も分かりやすくした。公開審査会を

終えて、この図を興味深く見る人がいる一方で、本制作の目的との関連性がわかりづらいとの反応も頂いた。1.2 で示したように、本制作の目的は、「自身の考えたストーリーを映像で表現し、伝えることへの探求」、「鑑賞者にテーマについての思考を促すこと」、そして「鑑賞者が本映画を楽しめること」である。一方で、2.2 で示したように、嘘の多面性を映画で描くことの狙いは、エンターテインメントとして嘘の多面性を実感させることだ。この2つが混同した展示となっていることを指摘され、制作における目的と、映画テーマにおける狙いを明確に区別して展示することの重要性を学んだ。

第 10 章 終わりに

10.1 謝辞

本制作において、ご指導ご鞭撻承りました須之内先生をはじめ、同ゼミのメンバーに感謝申し上げます。映画を制作するにあたって、役者の手配に苦戦していました。そんな中、ご自身のスケジュールと掛け合わせて出演してくれた、小野日大さん、江良武蔵さん、高須悠理さん、富波大志さん、原さとみさん、辻山姫子さん、そしてエキストラの皆さんに深く感謝申し上げます。また、撮影・美術などの手伝いをしていただいた、上杉汐葵さん、佐藤芹菜さん、三重野莉梨さん、衣装を担当してくれた、常盤あいりさん、タイトルテロップの編集をしてくれた、山端瑠花さん、忙しい中お手伝いいただき、誠にありがとうございました。何より、猛暑が襲った7、8月にわざわざ学校まで足を運び、協力してくださった、役者をはじめとする撮影メンバーに深く御礼申し上げます。

参考文献

【第2章】

- ・「嘘」．『広辞苑』第6版．岩波書店，2008（最終参照：2023-11-8）
- ・「white lie」，『Oxford Advanced Learner's Dictionary』9th edition. Oxford University Press, 2015
（最終参照：2023-11-8）
- ・「嘘も方便」．『広辞苑』第6版．岩波書店，2008（最終参照：2023-11-8）
- ・「嘘も方便」．『明鏡国語辞典』第2版．大修館書店，2010（最終参照：2023-11-8）

【第3章】

- ・新井一．『新版シナリオの基礎技術』．第37版，株式会社ダヴィット社，2022，p. 19～23，
p. 87，p. 90，p. 93～94，p. 162，p. 168
- ・内田けんじ監督．『鍵泥棒のメソッド』．堺雅人，香川照之，広末涼子出演，2012
- ・ジョー・ライト監督．『ハンナ』．シアーシャ・ローナン，エリック・バナ，ケイト・ブランシェット出演，2011
- ・野田俊作．『アドラー心理学を語る3 劣等感と人間関係』．第1版，第9刷．株式会社創元社，2022，p. 114～115
- ・「松崎悠希氏に聞く ハリウッド俳優が語る日本映画・製作の問題点と提言 後編」．『月刊 シナリオ』．2022. 第78巻. 第889号. p. 20～23

【第6章】

- ・新井一．『新版シナリオの基礎技術』．第37版，株式会社ダヴィット社，2022，p. 86
- ・ロジャー・スポティスウッド監督．『ボブという名の猫 幸せのハイタッチ』．ルーク・トレッダウェイ，ルタ・ゲドミンタス，ジョアンヌ・フロガット出演，2016
- ・石田雄介監督．『ゾン 100 ゾンビになるまでにしたい100のこと』．赤楚衛二，白石麻衣，柳俊太郎出演，2023

付録

脚本の初稿と、上映会で配布したアンケートを添付する。なお、脚本に記載されているページ数は脚本のもの、アンケートに記載されているページ数はアンケートのものである。

付録1 制作した映画『5days side story』の脚本初稿

次のページより添付する。

5days Side Story

佐野凧未

登場人物

- ・高野 了 (20) …大学の清掃員。若くして働いている。
- ・長谷川 宏太 (20) …大学3年生。ヒップホップな外見。バスケットが好き。
- ・吉本 雅樹 (20) …宏太の友人。無口。バスケット仲間。
- ・小田 圭二 (19) …宏太の後輩。お調子者。バスケット仲間。

- ・河瀬 司 (20) …大学3年生。不思議系女子。

- ・松本さん …了の仕事仲間。おじさん。
- ・かおり …司の友人
- ・ダンス自主練少年

その他エキストラ

○了の家・ソファ or ベッド・朝

鳴り響く目覚まし時計。

高野了（20）、枕にうつ伏せになって寝ている。

了、目覚ましを止めて、目を擦りながらも淡々と起き上がる。

○同・台所

シンクに向かって歩くと了。

蛇口を上げて、水を出す。

シンクの隣に置いてあったコップを手に取り、水を汲む。

気泡を立てながらコップいっぱいに入る水。

了、流水を止め、コップの水を一気飲みする。

空になったコップをシンク隣の調理台に勢いよく置く。（→了のスイッチオン！）

<手元から上にカメラ移動>

目が醒めている了の顔。

テロップ：「Monday」 / →ブラックアウト

○同・リビング・小さな台の前

了、朝の準備（着替えなど）を終え、台の前でしゃがみ込む。

台の上には、肩を組みながら微笑んでいる、父と了の写真。

台の上に置かれていた腕時計（写真で父がしているもの）を手に取り、左腕につける。

了、目を瞑って合掌する。

了 「行ってきます。」

鼻を一回摩って立ち上がり、玄関へ向かう。

了のリュックには、バスケットボールのキーホルダーがついている。

○大学・体育館・朝

ドリブルされているバスケットボール。

長谷川宏太（20）、一人でバスケットをしている。

レイアップを決めた後、スリーポイントのエリア、ゴールに対して正面の位置に行く。

スリーを狙うも、ゴールにはじかれる。

宏太、一度ため息をつき、頭をひと掻きする。

○同大学・スカイウェイ（昼前）

学生たちが話しながら歩いてくる。

了、談笑する学生を横目に、1人黙々と掃除機をかける。
了、掃除を終え、掃除機を片付ける。／→フェードアウト

○同・3年アトリエ

了、ごみ収集カートを押しながらアトリエに入っていく。
ゴミが溜まった袋の口を結んで、回収する。

↓ワイプ

○コンピューター室

↓

○デザイン実習室

↓

○4年空間アトリエ

↓

○トイレ横

↓

○C-102

了、同じように回収する。

○同・スカイウェイ

了、ゴミが溜まったカートを押しながら、実習室方面へ歩いている。

とあるものを見つけて、窓側に近く。

了の目線の先には、スカイウェイの窓から見える学生課の軒下で、一人ダンスを自主練する男子学生の姿。

了、軽く微笑み、再びカートを押して歩いて行く。

○同・C-301 教室

了、ごみ収集カートを押しながら教室に入ってくる。

入り口から3メートルほど中に入った所にあるゴミ箱まで直行する。

いつものようにゴミを回収しようと、ゴミ袋に手を掛けたところで動きが止まる。

了、教室側を振り向く。

そこには、他に誰もいないのに、一人土下座のようなことをしている河瀬司（20）の姿。

了、驚き戸惑うも、ゴミをまとめ、なるべく気配を消すようにして出て行く。

○同・C棟 階段向かいの談話室

了、カートを押してやって来る。

さっき見た変な人に意識が持っていかれ、眉毛が八の字になっている。

ゴミ箱へ直行し、ゴミ袋に手をかけ用とすると、燃えるゴミにペットボトルが捨てられているのに気づく。

了、ペットボトルを拾い、ラベルとキャップを分別して、正しく捨てる。

改めて、ゴミを収集しようとする。

(ゴミ箱の中には、食べ終わったカレーの容器が)

すると、次は、そのゴミ箱の中に琥珀色の宝石が付いた指輪を見つける。

了 「え？」

了、指輪を拾って、まじまじと、いぶかしげに見つめる。

テロップ：タイトル「5 days Side Story」

○同・体育館

ゴールを弾くバスケのゴールリング。

宏太 (O.S.) 「あー、もう。」

宏太、吉本雅樹 (20)、小田圭二 (19)、3人でバスケをしている。

宏太、スリーポイントシュートが外れてイライラしている。

宏太 「ぜんっぜん入んねーなあ！」

圭二 「まあまあ、そういう日もありますって。」

雅樹、宏太の外したおこぼれボールで、レイアップシュートを軽々と決める。

圭二 「ちょっと俺もやっていっすか？」

圭二、雅樹からパスをもらい、宏太のそばからスリーを放つ。

綺麗に決まるシュート。

圭二 「キター————！！！！え！？まじやばくないっすか今の！」

宏太、露骨に嫌な顔をする。

圭二 「え、一発！うわ、フォー————！！」

宏太 「ちょっと、まさ！パスパス。」

宏太、ボールを拾って適当にドリブルしていた雅樹に声をかけ、パスをもらう。

宏太 「絶対入れてやる。」

宏太に注目する、圭二と雅樹。

宏太、ボールに全集中し、魂のスリーを放つ。

やはり入らないシュート。

宏太 「ぬわー！！」

宏太、膝から崩れ落ちる。

雅樹、含み笑う。

圭二 「(ちょっと嬉しそうに) 先輩、今日もうきっとダメっすわ。もうやめましょ??」

宏太 「くそー!! いや待って、まだいける、まだいける。」

圭二 「帰っていつすか？」

宏太 「だめ。」

○同・スカイウェイ先端 エレベーター前

了、指輪をまじまじと見つめながらエレベーターを待っている。

チンツというエレベーターの到着音で指輪を素早くポケットに入れ、ごみ収集カートを押して乗り込む。

○同・1階エントランス

了、エレベーターから降りて来る。

カートを体育館前の階段の脇にとめ、身一つで階段を軽々と降りる。

体育館の扉を開ける(引き戸)と、入り口に一番近いバスケットゴールを使って、遊んでいる学生3人が。(宏太、雅樹、圭二)

了、気配を消して中へ入る。

○同・体育館

プレーのキリがついた宏太、雅樹、圭二、休憩に入る。

雅樹と圭二、壁際の荷物の元に座り込み、ペットボトル飲料をガブ飲みする。

宏太、立ったまま水を一口飲み、すぐにコートへ戻る。

ボールを拾い、誰にも聞こえない程度の声で呟く。

宏太 「今度こそは絶対決める。」

宏太、一呼吸おいてから丁寧にスリーを放つ。

綺麗に決まるシュート。

宏太 「…っ!! しゃいあーーーー!!!」

宏太、すぐに雅樹と圭二のもとを指差して、アピールする。

雅樹と圭二、二人で一つの携帯を覗き、何やら笑っている。

絶望する宏太。

宏太 「え!? おい!!!」

雅&圭、ん？と顔を上げる。

宏太 「え、嘘でしょ？見てなかったの？決めたって、今！今入ったの！」

雅&圭 「……え〜い（またまた〜）。」

宏太、ショックで言葉に詰まり、ジーザスな感情を表すジェスチャーだけが大きくなる。

雅&圭、既に携帯に夢中になり、爆笑している。

宏太 「まじかよ…。」

宏太、諦めたように雅&圭から視線を外したところで、入り口方面を見る。

誰かが出て行った様子 of 扉。（人影と扉の残像）

○同・ロッカールーム

人の気配がないロッカールーム。

電気が付く。

了、明るい表情で入って来る。

ふ〜と一息ついて、首にかけていたタオルを外し、自分のロッカーの前に立つ。

一瞬ぼーっとすると、いきなり手に持ったタオルをボールに見立て、シュートのフォームを真似る。

そして、一人で照れながら鼻を触り、ロッカーを開ける。

了、ロッカーの中を見て、すうっとテンションが戻る。

ロッカーの真ん中に、缶コーヒーが置いてある。

了、鼻からため息を吐いた後、缶コーヒーのそばに付箋を見つけ、取って読む。

付箋 『夜番代わってくれてありがとう。すみませんが、宜しくお願いします。コーヒーはいつものだけども、すまんね。 松本』（おじさんの字）

了、奥からペットボトルの水を取り出し、ロッカーを閉める。

○同・校内・夜

昼間とは対照的に人の気配がなく、静まり返っている校舎。

了、暗い校舎の中で懐中電灯を揺らしながら歩いている。

- ・教室の中
- ・トイレの入り口と中
- ・体育館
- ・階段など

事務的に電灯で照らしながらチェックしている。

○同・映像編集室前・夜

了、他の教室と同様にチェックにやって来る。

映像編集室の中を、懐中電灯で、扉の小窓から軽く照らし、何事もなく通り過ぎる。

が、何かに気づき、後退りして再び小窓から覗く。

了、扉を恐る恐る開けて中に入る。

○同・映像編集室内・夜

了、部屋の中を照らしながら確認する。

部屋の中央に来たところで、無防備に放られているリュックを見つける。(小窓から見つけたもの)

了 「え？」

了、リュックを調べる。

その背後、入り口扉の小窓に映る人影。

ガラガラッと急に扉が開く。

了、驚き、振り返る。

そこにいたのは宏太。

宏太、部屋の電気をつけ、了をまるで不審者を見るかのような目で見つめる。

宏太 「…え、何してるんですか？」

了、すぐに立ち上がる。

了 「いや、あなたこそ何してるんですか？ もう施錠時間ですけど…。」

宏太 「え？…あー！びっくりした、いやまじ今泥棒かと思って、すいません。」

了、面食らい、決まり悪そうに、咄嗟にリュックを指差す。

了 「こ、これあなたのですか？」

宏太 「あ！そうっす、そうっす。」

宏太、ズカズカと了のそばまで歩いて来る。

宏太 「これ俺のっす、はい。」

宏太、ただ了の隣に来ただけで、帰る素振りを見せない。

気まずい沈黙が流れる。

了 「…え？ え、あの、施錠時間です。」

宏太 「あ、はい。わかりました。」

宏太、依然として帰る素振りを見せない。

了 「…え、え？ あの帰らないんですか？」

宏太、一瞬目を泳がせ～

宏太 「あ、いや、そうっすよね。帰ったほうがいいですよ？」

了、宏太をまるで不審者を見るかのような目で見る。

宏太、困ったように頭を掻く。

宏太 「…あの一、今日学校に泊まることってできませんか？」

了 「…はい？」

宏太 「あ、今日、学校に泊まることできませんか？」(先程よりゆっくりと)

了 「…いや、聞こえてます。いや、ダメでしょう。」

宏太 「そこをなんとか！」

了 「え？いや、僕がどうこうできることじゃないので…。」

宏太 「お願いします！！」

了、大困惑し、瞬きが通常の2倍になる。

了 「え？え？え、何ですか？なんで、なんで学校に泊まらなきゃいけないんですか？」

宏太 「え、あ一。…家？が、無い、というか。いや、あるんですけど、今日、帰れる家が無い、みたいな？ はい。」

了 「ええ…？」

了、困惑し、慌てふためく。

宏太、了の困惑ぶりを見て、観念する。

宏太 「…いや！すいません！迷惑っすよね、帰ります！」

宏太、リュックを背負い、極まり悪そうに苦笑いして了に会釈する。

宏太 「ほんと、なんか、すいません。…じゃあ、はい、お疲れ様です。」

了 「…。」

了、眉をしかめながら、ぎこちなく会釈を返す。(自身の良心から、このまま返して大丈夫なのか葛藤している)

了、落ち着いた様子。

宏太 (O.S.) 「あ！」

了、宏太の声に反応する。

宏太、扉の前まで行ったが、ゆっくりと振り返る。

宏太 「……あの一、お宅に泊めていただくことはできませんか…？」

了、フリーズ。

宏太、困っているような、微笑んでいるような、憎めない顔で了を見ている。

○了の家・リビング・夜

ドアの開く音。

了、部屋に帰って来る。

宏太、了の後ろに続いて入って来る。

宏太 「お邪魔しまーす。」

宏太、部屋に入るなり、キョロキョロしている。

了、リュックを壁際の床に置く。

宏太、了のリュックを二度見する。【* 1】

了 「どうぞ、適当に荷物とか置いてもらって大丈夫なので。」

宏太 「あ、はい。」

宏太、

リュックを下ろし、入り口付近の床に腰掛ける。

了、台所へ手を洗いに行く。

宏太、部屋を観察する。

全然ものが少ない部屋。

ただレンタルスペースかのように一定の家具家電は備えられている。

宏太、リビングテーブルに並べられた 10 本程度の缶コーヒーに目が止まる。

了 (O.S.) 「社宅なんで～」

宏太、急なこえに驚きながら、了を振り向く。

了、手洗いから帰ってきており、そのまま立ちながら話す。

了 「来たばかりの社宅なんで、もの少ないんです。」

宏太 「ああ。(納得したようなしてないような生返事)」

宏太、意識は再び缶コーヒーへ。

宏太 「あの、あれなんですか？(コーヒーを指す)」

了 「え？あ…コーヒーです。」

宏太 「あ。なんで、あんな沢山あるんですか？」

了、宏太を一瞥し、決まる悪そうに答える。

了 「あー…。職場のおじさんがよく差し入れてくれるんですけど、…俺飲めなくて。」

宏太 「え、飲めないんですって言わないんですか？」

了 「ああ、言ったほうがいいとはわかってるんですけど…。」

了、申し訳なさそうに苦笑いする。

宏太 「まあ、言いづらいか(笑)、じゃあ、一本もらってもいいですか？」

了 「え！あ、全然(どうぞ)。むしろ全部もらって欲しいくらいで。」

宏太 「え！まじすか！やったあ。」

宏太、立ち上がり、リュックを持ってコーヒのもとへ行く。

了、ずっと話していたその場に座る。

宏太 「え、まじでいいんですか？」

了 「どうぞ、どうぞ。」

宏太、嬉しそうにリュックにコーヒーを詰める。

宏太 「あ、そうだ。」

宏太、手を止める。

宏太 「俺が学校に泊まろうとしたこと、誰にも言わないでください。」

了 「……あ、…はい。」

宏太、コーヒーを再び詰め始める。／→ブラックアウト

○同・朝

目覚ましの音が鳴り響いている。

了、うつ伏せになって寝ている。

テロップ：「Tuesday」

了、目覚ましを止めて、目を擦って上半身を起こす。

ぼーっとした頭で、部屋を見渡すと、宏太が既になくなっていてる。

了、テーブルの上の置き手紙に気づき、起き上がって、手に取る。

手紙 『まじで助かった、ありがとう。 長谷川宏太』

○大学・アトリエ・朝

人の気配がない朝のアトリエ。心地よい朝日が入っている。

宏太、昨日の服装のままアトリエのソファで豪快に、死んだように寝ている。

宏太のリュックがそばに放り出されている。

○了の部屋・朝

缶コーヒーがなくなって、広くなったテーブル、置き手紙だけが残っている。

了、朝の準備を終え、一冊のノートブックとシャーペンを持って、テーブルのもとに座る。

ノートを開き、新しいページ（ノートの1/3あたり）を開く。

了、昨日の出来事を記入する。

ノート 『7/8（月）変な人をうちに泊めた。 学校に泊まろうとしてた。 コーヒーをもらってくれた。 長谷川宏太というらしい。』

ここまで書いて手が止まり、ペンをクルクル回す。

了、一枚めくって、前のページを見る。

ノート 『7/4（木）星座占い12位。 たしかに寝違えてた。 人のチャリをベンチ代わりにするおじさん発見。 今日もダンス君通常運転。』

『7/5（金）コーヒー10本目突破。 飲めない。 雨で靴下染みた。 ダンス君雨でも元気。』

『7/6（土）休み。寝てた。』

『7/7（日）今日も寝てた。けど30分散歩した。道路にビーサン片足だけ落ちていた。』

了、ダンス君の文字を見て、ハッとする。

ページを戻し、7/8（月）の項目に書き足す。

ノート 『ダンス君通常運転。』

了、学校で何があったか思い出そうと、ペンをクルクル回す。

了、思い出し、書き足す。

ノート 『土下座している人初めて見た。』

『ごみ箱の中から指輪を拾った。』

了、ペンを回しながら、拾った指輪の行方を思い出す。

昨日宏太が来たときに放って置いてから動いていないリュックのもとへ行き、中を探す。

リュックの小ポケットから見つかる指輪。

了、拾った時と同じように、指輪をまじまじと見る。（何故か惹かれる）

○大学・学食ルーム（クローバーホール）・昼

カップラーメンを啜る、宏太、雅樹、圭二の口元。

ソファ席に雅樹と圭二（雅樹の左隣）が、圭二の向かいに宏太が座って、まさに男子大学生という勢いでラーメンを啜る。

テーブルには、缶コーヒーが5本、無秩序に置かれている。

圭二、麺を口に運ぼうとしてした時、宏太越しに何かを見て、動きが止まる。

目線の先には、手で欧風カレーを食べている司の姿。

圭二、口元まで持って行った箸を下ろす。

圭二 「…え？…え？え？ え、怖い怖い怖い怖い。」

圭二、視線は司に奪われながらも、隣の雅樹にすがって、司の方を指示する。

圭二 「ちょっ、あれ、見てくださいよ。」

雅樹、顔を少しだけ上げて、気怠そうに司の方を見る。

司、人目を気にせず、美味しそうに手でカレーを食べている。（司の向かいには友人座っている、一人ではない）

雅&圭、司に見入る。

圭二 「やばいやつじゃん。えなに？なんで手で食ってんの？なんで？ …え、てか、…ナン食えよ。手で食うならナン食えよ。ナンでナンじゃ…、ナンもナンで何でナンじゃ～<バシッ！>」

圭二、言葉を遮るように、宏太に叩かれる。

宏太 「うるさい。」

圭二 「いやいや、ちょっと待ってくださいよ、ちょ、見てください、あの人。あの人がばくないっすか？」

宏太、圭二の指示した方を振り向く。

司、手でカレーを堪能している。

宏太、ただ見つめる。

司、カレー堪能中。

宏太、一瞬鼻がピクッと膨らみ、素早く元の姿勢に戻る。

圭二、ちょうど集中してカップ麺を食べている。(司の方を見ていない)

宏太、いきなり圭二の頭を再び叩く。

宏太 「あんまり見んな。」

圭二、驚き、衝撃でむせながら顔を上げる。

圭二 「…ゴホッゴホ…ええ??？」

圭二、ナンで叩かれたん!?という思いで雅樹にすぎると、

雅樹、依然として司を凝視している。

圭二、叩くならこっち(雅樹)だろ!と言わんばかりに雅樹を指差して、宏太にアピールする。

宏太、圭二を無視して、先程よりも勢いよくカップ麺に食らいつく。／→ブラックアウト

○同・H棟 廊下

了、脚立に登り、廊下の蛍光灯をいじっている。

作業が終わり、脚立を降りて、時間を確認する。

腕時計、16時14分を指す。

了、脚立を持っていく。／→フレームアウト

○同・学生課前～スカイウェイ

了、首を回したり、肩を回したりしながら、気怠そうに歩く。

了、ダンス君が見えるスポットで立ち止まる。

ダンス君、いつも通り軒下で自主練している。

了、しばらく見た後、エントランス方面へ歩き出す。

<左にパンする>

宏太、雅樹、圭二、A棟側から曲がって来る。

他の学生もチラホラ歩いている。

圭二 「まじ韓国語、俺イケる気がするんすよね。てかネイティブまでなれる気がする。いや、ほんと KPOP 聴いてて良かったっすよ、まじで、チンチャ。」

宏太 「…せいぜい落単しないように頑張れー。」

圭二 「いや今回ガチです、まじで。チンチャ。」

宏太 「それしか言わねえじゃん。」

圭二 「ちょっ、なんかお題くださいよ、韓国語で返しますんで。」

雅樹 「ありがとう。」

圭二 「カムサハムニダー。なめないでください？」

雅樹 「ごめん。」

圭二 「大丈夫っす。」

雅樹 「ごめん。」

圭二 「……ん、あ、お題?? あ。ごめん、ミヤネー！ はいはい。」

宏太 「たばこ。」

圭二 「…たばこ？」

雅樹 「タンベ。」

圭二 「え？」

宏太 「買う」

圭二 「…か、買う…。」

雅樹 「サダ。」

圭二 「ええ??」

宏太 「たばこ買って来い。」

雅樹 「タンベル サジャ。」

宏太と雅樹、立ち止まり、圭二の方を真顔で向く。

圭二 「…ええ？ な、え…どうもすみませんでしたあ。」

宏太と雅樹、依然として圭二を見つめる。

圭二 「え、あ、マジっすか、まじの方のバシリですか？」

宏太、再び歩き出す。

宏太 「…嘘だよ。俺今日コンビニ寄って帰るし。」

雅&圭、取り残され、突っ立っている。

圭二 「え、あ、え？ バスケやらないんすか？」

宏太、振り返って答える。

宏太 「今日俺行くところあるから。」

宏太、去っていく。

圭二 「えー！」

雅樹 「チンチャー？」

圭二 「あっ。(雅樹にチンチャを使われたことに反応する) え、もしかして韓国の方ですか。(おふざけで茶化すように)」

雅樹 「チョヌン イルボンサラミセヨ。」

圭二 「えっ、え、まじっすか？」

雅樹 「ネー。」

圭二 「ええ！まじか！！え！初めて知ったんですけど！雅樹さん！！すごっ！」

雅樹、歩き出しながら答える。

雅樹 「ネー。チョヌン イルボンサラミセヨ。(私は日本人です)」

圭二、テンション上がりながら雅樹についてゆく。

圭二 「えー！まじかー！」

○同・ロッカールーム・夕方

了、首をポキポキさせながら、気怠そうに入って来る。

ロッカーを開けると、そこには缶コーヒーが。

○了のマンションの前・夕方～夜

了、缶コーヒーを片手に持って歩いて帰ってくる。

仕事終わりの疲れた表情。

了、マンションの前で両膝に腕を乗せた形でしゃがみ込み、頭を垂れている宏太を見つける。

了 「…え、長谷川君？」

宏太、立ち上がり、手を挙げて応える。

宏太 「おお！お疲れーい。」

了 「え…っと…」

宏太、ズカズカと了のそばまで歩いてくる。

ポケットから紙パックのイチゴミルクを了に差し出す。

宏太 「はい、きっと好きでしょ。」

了 「…え、…うん、え、なんで？ 言ったっけ？」

宏太 「まじ？やったあ！ いや、全然勘(笑)。昨日泊めてもらったお礼。」

了 「ああ…。(納得) ありがとう。」

了、イチゴミルクを両手で受け取る。

宏太、満足そうな表情。

宏太 「じゃあ。(帰ろうとする)」

了 「え？それだけ？」

宏太 「え？うん。(立ち止まる) …あ、そうだ！今度一緒にバスケしようぜ。」

了 「…え？」

宏太 「バスケ好きでしょ。」【* 1】

了 「…え、なんで。」

宏太 「え…。勘？」

了、意外な宏太の発言に戸惑い、瞬きが多くなる。

宏太 「まあ、俺らいつも4時ぐらいからずっとバスケしてっから、気向いたら来てよ。」

了 「え…いいの？」

宏太 「うん。んじゃ。」

宏太、手を上げて了が来た方へ去っていく。頭を一掻きする。

了、宏太を目で追う。

了、落ち着いて、自分も家に入ろうと振り返った後ろ姿、バスケットボールのキーホルダーが揺れている。【* 1】

○了の部屋・夜

了、日記の新しいページを開く。

部屋着になり、いつものようにテーブルで日記を書き出す。

ノート 『7/9 (火) バスケットに誘われた。イチゴミルクもらった。』

ここまで書いて、手が止まる。

了、ペンをクルクル回す。

了、書き足す。

ノート 『ダンス君健在。』

了、『バスケットに誘われた。』に目を落とし、少し考えてから、ぐりぐりと円で囲む。／→ブラックアウト

○大学・ロッカールーム・15時くらい

ロッカーが開く。<ロッカー目線>

仕事終わりの了、ロッカーを見るなり、びっくりする。

ロッカーの中に入っていたのは、缶コーヒーではなく、豆大福。

了、手に取る。

テロップ：「Wednesday」

了、笑がこぼれる。

了 「え… (嬉しい)。」

了、上機嫌そうに作業服を脱ぎ出す。

○同・スカイウェイ・夕方

16時5分を指す、了の腕時計。

了、私服に着替えており、ソワソワしながら歩いている。

一点を見つめたかと思えば、再び時計を確認し、歩いていく。(バスケに行くかの葛藤)

○同・体育館前・夕方

了、体育館の入り口までやってきたが、扉を開けるのを躊躇っている。

腕時計をつけた左手首を右手でギュッと握りしめている。

了、一度扉から離れるも、また戻ってくる。

意を決して扉を開き(引き戸)、中を覗くと、体育館には誰もいない。

了、安堵の表情を浮かべる。

扉を閉め、体育館を後にしようとする〜

宏太(O.S.) 「何してんの？」

了、驚き、振り返ると、宏太、雅樹、圭二の姿。

雅樹、了を凝視し、

圭二、了に軽く会釈する。

宏太 「入らないの？バスケしよーぜ。」

了 「…う、…うう(うん、なのか、ううん、なのか分からない返事)。」

宏太、何の気なしに体育館へ入る。

雅&圭、続いて入る。

了、意を決して入る。

○同・体育館内・夕方

宏&了 vs 雅&圭でバスケをしている。

爽やかで疾走感がある。

了、初めは戸惑い、動きが固かったものの、徐々にほぐれていく。

接戦。互いに点を入れては喜び合う。

ハイタッチする雅&圭。

了のアシストからシュートを決める宏太。

ナイス！と声をかける宏太。

シュートが決まって大袈裟にリアクションする圭二。

シュートを決めてもリアクションが薄すぎる雅樹。

ハイタッチする宏&了。

シュートを決める了。

了の清々しい表情。／→バスケシーン終了

了、圭二、雅樹、この順で壁際に座っている。

宏太、了の隣にやって来る。

宏太 「どわー、疲れたー。」

了、ペットボトル水を飲む。

宏太、自分のリュックの中の飲み物を探す。

宏太 「うわ、待って。最悪だ。あー、ちょっと飲みもん買ってくるわ。」

宏太、足早に出ていく。

圭二 「いってらっしゃーい。」

圭二、了の様子を伺う。

圭二 「見ました？俺の2本目のシュート。まじで綺麗に入ったと思いませんか？」

了 「…う、うん、すごい上手いんだね。」

圭二 「俺別にバスケ部じゃないんですけど、高校の時とか。でも、好きでよくやってたんで、割とできるんすよね。うっす。(会釈)」

了、苦笑しながら、頷く。

圭二 「高野さん、なんかスポーツとかやりました？高校の時の部活とか。」

了 「いや…帰宅部(苦笑)。ずっとバイトしてたから…。でもバスケはずっと好きで。」

圭二 「え、かけえ(適当)。バイトは何してたんすか？」

了 「…えっと、清掃とか、ガソリンスタンドとか、コンビニとか？」

圭二 「うわ！え、すごいっすね。めっちゃやってるじゃないですか！ いや、俺もバイトしなきゃなあー！」

了、苦笑して水を飲む。

圭二 「あ、てか高野さん、3年生ですか？ゼミどこっすか？」

了、面食らう。水をこぼしそうになる。

雅樹、初めて了の方に顔を向ける。

了 「…いやあ…。」

了、大学生ではないと言いかけるも、やめる。

了 「…違う、大学なんだよね…。」

圭二、驚き、

雅樹、無表情。

圭二 「え！そうなんすか！いや、だからか！ すんません、あんまり見たことない気がして。え、どこ大ですか？」

了 「…えっと…」

雅樹 「タンベ。」

圭二 「…ふーん、タンベ大学ー…って、」

圭二、雅樹の方を向く。

圭二 「はい？」

雅樹、圭二の目を澄んだ目で見つめる。

雅樹 「圭二、タンベル サジャ（たばこ買って来い）。」

圭二 「うわ、でた。」

圭二、即座に了の方を振り向き、了に同情を求める。

圭二 「意味わかんないでしょうこの人。これ韓国語でたばこ買って来いって意味なんすよ、どう思います？」

了 「はあ。」

宏太、体育館に戻ってくる。

宏太 「ただいまー。」

圭二 「あ、おかえりなさいーい。」

宏太の手には炭酸飲料。

宏太と雅樹と圭二、何やら炭酸しか売ってなかったあの、小言を言い合う。(アドリブ)

了、飲み物を一口飲んだ後、一瞬暗い顔をする。

○了の部屋・夜

了、日記の新しいページを開く。

テーブルで日記を書き出す。

ノート 『バスケに行った。 豆大福の差し入れ。 シュート決めた。』

ここまで書いて、手が止まる。

了、書き加える。

ノート 『嘘をついた。』

了、シャワーを浴びた後で、髪が濡れており、部屋着に着替えている。

了、しばらく、考え込む。

だが、ノートの隣に置いておいた豆大福を一口食べると、美味しさに顔がほころぶ。

了、もぐもぐしながら、しばらくノートを見て、再びペンを持ち、書き加える。

ノート 『楽しかった。』

了、豆大福の残りを一口で食べ、包装紙を捨てようと手に取る。

包装紙の影に隠れていた指輪が現れる。

了、モグモグしながら指輪を見つめて、何か思いついたように日記の前のページを確認する。

『ごみ箱の中から指輪を拾った。』を見つける。

日付は 7/8 (月)。

了、7/8 (月) の日記を読む。

ノート 『変な人を泊めた。 学校に泊まろうとしてた。』

了、大福を飲み込み、眉をしかめる。

了 「……なんでだっけ。」 /→ブラックアウト

○大学・スカイウェイ・昼

了、黙々と掃除機をかけている。キャップを深く被り、圭二と雅樹に気づかれないようにしている。

テロップ：「Thursday」

3、4 人の学生が通り過ぎると、その度に顔を隠すような仕草を見せる。

学生 A (O.S.) 「あれ？お前？」

了、学生の声に驚き、反射的に声の方を振り向く。

声の主は見知らぬ学生。一人がもう一人の学生のもとに駆け寄っていく。

学生 A 「何お前、髪染めたの？～ (なんやかんや、アドリブ)」

了、動揺するも、顔をまた下に向け、黙々と掃除を続ける。

○同・C-201・昼

宏太、圭二、雅樹、黙々とパソコンを作業している。

宏太、作業しているように見せかけて、Word のページを開いたまま手が止まっており、

圭二、白目を剥きながら寝ている。

雅樹、黙々と淡々に作業する。

雅樹 「できた。」

宏太、反射的に雅樹の声に反応する。

宏太 「嘘でしょ、待ってもしかして終わったの。」

雅樹 「うん。」

宏太 「え、まじかよ、俺あと 600 字残ってんだけど。」

雅樹 「600 ならいけるよ。」

圭二、白目ヘッドバンキングしだす。

雅樹、財布と飲み終わったペットボトルを持って立ち上がる。

雅樹 「なんかいる？」

宏太、画面から目を離さずに答える。

宏太 「コーヒーで。」

雅樹、歩いていく。

○同・C棟自販機前・昼

了、自販機そばのゴミ箱にごみ収集カートを押してやってくる。

ゴミ袋の口に手を掛ける。

× × × フラッシュ × × ×

<回想>

圭二 「あ、てか高野さん、3年生ですか？ゼミどこっすか？」

了 「…違う、大学なんだよね…。」

× × ×

了、一つため息をつき、ゴミ袋を縛ろうとする。

学生 B (O.S.) 「すみません、これもいいですか。(空のペットボトルを差し出す手)」

了 「あ、はい。」

了、反射的に返事をして、振り向くと、学生 B は雅樹。

了 「!!!」

雅樹 「…。あの、ごみ。」

了 「…ああ！はいっ。」

了、空ペットボトルを受け取る。

雅樹、了に反応せず、自販機にお金を入れ始める。

了、戸惑いながらも、自分だとバレていないのではと思い、さっさとゴミを回収してその場を離れようとする。

雅樹 (O.S.) 「高野っちだよね。」

了、動きが止まり、恐る恐る振り返る。

雅樹、了のことを澄んだ目で見ている。

雅樹 「ごめん気付いてた。」

○同・C棟自販機横の広場・昼

了、雅樹、横に並んで座っている。

雅樹、買ったての飲み物を口に運んでいる。

了、気まずそうに左手首の時計を右手でいじりながら、頻繁に瞬きする。

雅樹 「初見から清掃の人だって気付いてたよ。」

了 「…え？」

雅樹 「別に嘘つかなくて良かったと思うけどね。」

了 「…。」

雅樹 「まあ、なんか面白そうだし、宏太と圭二にバレないように二人で口裏合わせでもする？」

了 「え。」

雅樹 「別に高野っちが言いたくないなら、俺は協力するよ。」

了 「…あ、ありがとう…。……あ、でも、宏太は知ってるんだ。」

雅樹 「そうなんだ。」

了 「うん…。」

しばしの沈黙。

了、ソワソワして、今度は手を両ポケットに突っ込む。

雅樹 「きっかけは？」

了 「え？」

雅樹 「宏太と知り合ったきっかけ。」

了 「ああ、えっと…。」

× × × フラッシュ × × ×

<回想>

宏太 「俺が学校に泊まろうとしたこと、誰にも言わないでください。」

「誰にも言わないでください。」

「誰にも言わないでください。」…（反芻する）

× × ×

了、考え込んでいる。

雅樹、了の返答の遅さを疑う。

雅樹 「どした？」

了、ハッとする。

了 「…えっと。…」

左ポケットの中で動く了の手。

了の閃いた顔。

了 「！！あっ落とし物、落とし物拾った！」【*2】

雅樹 「…ふーん。」

○同・トイレ前の廊下・昼

圭二、小走りでルンルンしながら廊下を走ってくる。

圭二 「トッイレー、トッイレー♪」

圭二、向かいからまるで原始人のように背を丸めて歩く司の姿を見つける。

圭二 「あっ。」

圭二、足を止め、顔を歪めて司を凝視する。

司、圭二の横を通り過ぎる。

圭二、司を目で追った後、首を傾げて、トイレに向かおうとする。

すると司、物凄い勢いで来た道に戻り、再び圭二の横を通り過ぎる。

圭二 「ええ…！！ 怖っ！…え????？」

圭二、自分がトイレしたかったことも忘れ、今の出来事に挙動不審になる。

数秒後、宏太、圭二の背後側からやって来る。

宏太 「俺もトイレするー。」

圭二 「あ！え、宏太さん今見ました？やっぱやばい人ですわ、あの人。」

宏太 「ん？誰。」

圭二 「いや、ほらあれ！」

圭二、司の方を指示するも、司の姿はもう無い。

圭二 「ええ！！？…え？ 幻覚？」

宏太 「お前寝ぼけてんじゃねーの。」

宏太、圭二の方を叩き、トイレに入っていく。

圭二、納得いってなさそうに宏太の後を追って入っていく。

トイレの面する廊下の曲がり角、誰かに追われ間一髪で逃げ切ったかのように、壁に背をもたれ掛け、呼吸を落ち着かせる司の姿。

○同・C棟自販機横の広場・昼

了、雅樹がいなくなった後もそのまま座っている。

眉をしかめ、一点をただ見つめている。

ゆっくりと左ポケットから指輪を取り出し、見つめる。【*2】

廊下から学生の集団がやってくる。

了、気持ちを切り替え、ポケットに指輪を戻し、ごみ収集カートを押して歩いて行く。

○同・体育館前・昼

了、エレベーターからカートを押して降りてくる。

カートを体育館前の階段の脇に留め、気怠そうに階段を降りて、体育館へ入る。

○同・体育館内・昼

了、誰もいない体育館に入ってくる。

入り口付近のゴミ箱からゴミを回収し、体育館から出ようとする。

宏太、バスケットボールを持ちながら体育館に入ってくる。

宏太 「お！了じゃん、お疲れ。」

了 「おお、お疲れ様。」

宏太、ゴミ箱のそば辺りにリュックを置き、その場に座る。

了 「あれ？一人？」

宏太 「おう、雅樹と圭二、今日バイト。あ、なんか圭二さっき高野さん見習ってバイトガチ勢になるとか言ってたわ（笑）。」

了 「ええ…（笑）」

宏太、リュックから飲み物を取り出す。

宏太 「あとさ、雅樹に俺らが知り合ったきっかけ？聞かれたでしょ。」

了 「ああ…うん。」

宏太 「落とし物拾ってもらったんでしょ？って言われて何の事かと思ったわ。

（笑）。…でも、ありがとな、はぐらかしてくれて。俺が誰にも言うなっていったからでしょ？」

了、満更でもない顔で鼻を触り、手に持ってたゴミ袋を一旦置く。

了 「あ、あのさ。その事なんだけど、本当はなんで学校に泊まりたかったのか…聞いてもいい？」

宏太 「え？…あー、大したことじゃねえよ、別に。（笑）」

了 「あ、いや、言えなかったら全然いいんだけど…ごめん。」

宏太 「いや、そうじゃなくてさ、本当にしょうもないことで（苦笑）」

宏太、言葉を選びながら話し出す。

宏太 「…やあー、俺実家暮らしでさ、弟と妹と全部で4人もいんのよ、6人家族。まあ、それはいいとして（笑） ……ばあちゃんがさ、去年亡くなって、俺に形見を残したんだよ、大事なときに…。」

了 「うん。」

宏太、了の顔を一度見て、鼻で笑い、頭を搔く。

大きく息を吸い、吹っ切れたように続ける。

宏太 「ま、それを捨てたと言っちゃった訳ですね。」

了 「…え？」

宏太 「母さんに無くなってること気づかれて、捨てたって言ったら大噴火

（笑）。 まあ、それで？あの日帰る家が無かったって言う…。」

了、瞬きが多くなる。

了 「……なんで、捨てたの？」

宏太、この話を避けたように、適当に答える。

宏太 「え？あー、いろいろ？（笑）」

宏太、座りながらボールで遊び出す。

了 「…その形見って、何だったの？」

宏太、ボール遊びを止めることなく答える。

宏太 「え？あー、……ゆびわ。」

了 「…指輪…。」

了、察する。眉をしかめ、瞬きがより強くなる。

了、ポケットに手を入れ、中で指輪を掴む。

宏太の前行き、指輪を見せる。

了 「もしかして、これ？」

宏太、指輪を見て表情が曇る。

宏太 「え、なんでお前が持ってんの。」

了 「…拾った、ゴミ箱の中から。」

宏太 「…え？（苦笑）」

了 「……いや、誰かの大事なものなんじゃ無いかと思って……。」

宏太、了から目線を外し、鼻で笑う。

宏太 「ふっ……そっか…。」

宏太、開きなおったように話し出す。

宏太 「……要らないもんもらった時がさ、一番困るよな。 …それだよ、ばあちゃんの形見。」

了、少しイラついてくる。

了 「え、……え、別に捨てなくてもよかったんじゃないの。」

宏太 「なんで？」

了、今までに見たことない宏太の冷たい表情に恐れる。

宏太 「貰ったものってさ、貰った人の自由だろ。だから捨ててもいいんだよ、どんなもんでも。」

了 「……え、え、でも、これきっと大事な物だったんじゃないの？」

宏太 「…。」

宏太、了の目を見ずに答える。

宏太 「要らないもんは捨てるだろ。」

宏太、ボールを持って立ち上がり、了の目の前で言う。

宏太 「それ、捨てといて。」

宏太、ドリブルしてゴール下に行き、一人でバスケットをします。

了、しばらく呆気にとられる。

我に返ると、決まり悪そうに素早くゴミを持ち上げて、体育館から去っていく。

宏太、了には目もくれず、黙々とバスケットをする。

○同・スカイウェイ・昼

了、ごみ収集カートを押して長い廊下を歩いてくる。(デザイン実習室方面へ)

だんだんとカートを押す足が早くなっていく。

了、いつもなら立ち止まっている、ダンス君が見えるスポットを通り過ぎる。

ダンス君、いつも通り踊っている。

○同・ロッカールーム・夕方

ロッカーを開ける了。少しイラついている。

ロッカーの中には、缶コーヒー。

いつも以上に長く、そして怪訝に缶コーヒーを見つめる。

了、怪訝な表情のまま、着替え出す。

○同・C-101・夕方

かおり(20)、小走りで教室に入ってくる。

かおり 「司一、帰ろー！！」

かおり、入ってすぐ、怪訝な顔をする。

教室の中で一人、土下座のような体勢になっている司の姿。ただ、頭だけは目線が地面に対して平行になるような角度になっている。

かおり 「いや、もう、諦めなよー。」

司、気にせずその体勢を続ける。

かおり 「もう正直に伝えたら？」

司 「まだ諦めないー！！！」

かおり、入り口の壁に寄りかかって、司の様子を呆れ顔で見る。

かおり 「……あ、てかさ、聞いてみたらいいんじゃない？」

司、顔をかおりの方へ向ける。

かおり 「うーん、…あれ、なんていうだ、あーゆう人……………ほら、」

司の？な表情。(かおりの発言に対しての表情)

○同・C棟階段向かいの談話室(指輪を拾ったところ)・夕方

着替え終わった了、指輪を拾ったゴミ箱の前に立っている。

了、ポケットから指輪を取り出す。
しばらく指輪を見つめる。
決心したように、一つため息をつく。

ゴミ箱から立ち去る了の後ろ姿。

○了の部屋・夜

新しいページが開かれている日記。既に『7/11（木）』と書かれている。
了、ソファに背を持たせかけ、テーブルに両腕をのせた状態でペンを回している。
目は日記を向いているが、焦点が合っていない。
ペン回しが止まる。
了、目線だけを動かし、小さな台の上に置いている父との写真と、父の形見の腕時計を見る。(いつも了が付けている腕時計)
了、意を決したように何かをノートに書き込む。【* 3】

○大学・体育館・昼

ドリブルされているバスケットボール。
テロップ：「Friday」
宏太、一人でバスケットをしている。体育館には他に誰もいない。
ゴールに対して正面のスリーポイントのところからゴールを狙う。シュートする。
かすりもせず落ちていくボール。
宏太、ひとつため息をつき、頭を搔く。

○同・スカイウェイ

談笑しながら歩く学生たち。
キャップを被った了、学生たちを横目に、気配を消して掃除機をかけている。
掃除を終え、片付けに行く。／→フェードアウト

○同・3年アトリエ

了、ごみ収集カートを押しながらアトリエに入って行く。
ゴミが溜まった袋の口を結んで、回収する。
↓ワイプ

○コンピューター室

↓

○デザイン実習室

↓

○4年空間アトリエ

↓

○トイレ横

↓

○C-102

了、同じように回収する。

○同・C-301

了、ごみ収集カートを押しながら教室に入って来る。

入り口から3メートルほど中に入った所にあるゴミ箱まで直行する。

いつものようにゴミを回収し、部屋を出る。

○同・C棟階段向かいの談話室・昼

了、カートを押して入ってくる。

談話室には、司ともう1人学生が座っている。(司のテーブルにはカレーが。)

了、ごみ箱付近でカートを止め、ゴミを回収し始める。

司、了が来たことに気づき、目を丸くする。

司 「あの！！」

了、司のあまりの大きな声に、驚き、振り向く。

司、素早く椅子から立ち、了に駆け寄る。

司、何かに迫られているような、すごいアドレナリンで了に尋ねる。

司 「あの！！思い出したんです。私、きっと、ここで指輪落として、知りませんか????!!」

了 「え？」

司、まくし立てる。

司 「あの、なんか、レトロで、琥珀色の宝石のついた、素敵な指輪なんですけど、拾ったり、見たりしてないでしょうか????ここも何度も探したんですけど、今思い出して！絶対ここだって、ここで一回はずしたんだって！」

了 「……え、……え？ え、指輪って、あの…茶色の……？ なんか、周りもなんか銀の装飾みたいな…」

司、食い気味に答える。

司 「そう！！！！！！！！それです！それです！！あ、あの、どこにありますか??」

了、頭が混乱し瞬きが多くなる。

了、混乱したまま自信なさそうに司に尋ねる。

了 「…え、え?…え、あれ、…宏太のじゃ、ないんですか…?」

司、目を見開く。

司 「お友達ですか!？」

了 「……ま、まあ。」

司 「じゃあ、言ってもいいのかな…。 プレゼントしてくれたんです！私に！」

了、思考が停止する。

了 「…プレゼント？」

司、今にも泣きそうに説明する。

司 「なんでもおばあさんの形見らしくって、なのに私、無くしちゃって（泣）…すごい嬉しかったから、付けてるところを見せて、ちゃんとお話しようと思ってたのに、もう、私申し訳なくて、顔向けできなくて、お話どころか避けちゃって（泣）…だから！捨てて頂けているのなら本当に本当にありがたくて、」

了、司を制する。

了 「ちょっ、ちょっと、待って、ください。……え、…え？」

司、不安そうな顔になる。

了、深く眉をしかめ、今までのことを思い出す。

× × × フラッシュ × × ×

<回想>

宏太 「……ばあちゃんがさ、去年亡くなって、俺に形見を残したんだよ、大事なときに一って…。」

「大事なときに一って…。」

「大事なときに一って…。」（反芻する）

宏太 「何でお前が持ってんの。」

宏太 「要らないものもらった時がさ、一番困るよな。」

宏太 「貰ったものってさ、貰った人の自由だろ。だから捨ててもいいんだよ、どんなもんでも。」

宏太 「要らないもんは捨てるだろ。」

× × ×

了、事が分かり、宏太の発言の意味と理由に気づく。

了、自分が指輪を宏太に見せたことで誤解を招いていることに気づく。《♪スタート》

いてもたってもいられなくなり、走り出す。

司、驚き、了の行先を見つめる。

了、走っていく。

○了の部屋・夜（7/11）＜回想＞

了、意を決したように何かをノートに書き込む。【* 3】

<ここから続き>

ノート 『俺は捨てない。』

書き込まれたノートの先、テーブルの端に指輪が置いてある。

○同・スカイウェイ・昼

走る了の姿。

《♪エンドロール》

<エンドロール明け>

○大学・C棟談話室・昼

テーブルに置かれた、欧風カレー。（他にも筆箱、ノート、ティッシュが置かれている）

司、満面の笑みを浮かべる。

司 「いただきます！」

司、食べようとする、指輪をはめていることに気づく。

大事そうに指輪を外し、大事そうにティッシュで包んでカレーの隣に置く。

司、「汚れちゃいけない♪」

○同・廊下・昼

かおり、忙しく、キョロキョロと司を探している。

かおり、友人を見つけ、声をかける。

かおり 「司知らない？」

○同・C棟談話室・昼

司、最後の一口を頬張る。

かおり（O.S.） 「つかさー！」

かおり、勢いよく走ってくる。

司、おとぼけ顔。

司 「どしたの？」

かおり、息を切らし、眼光鋭く答える。

かおり 「今日、佐々木先生の、手伝って、言ったよね？」

司、大きく目を見開く。

司 「ああああ！！そうだった！！」

かおり 「ちょっと、もういい、いいから早く手洗ってきて、私片付けとくから。」

司、慌てて手を洗いに行く。

かおり、テーブルの上のものを司のリュックに詰め込む。

司のリュックを前側に背負い、テーブルのカレーの容器とティッシュを乱雑に一気に持って、ゴミ箱へ捨てる。(→ティッシュと共に捨てられた指輪)

司とかおり、慌てて佐々木の元へ向かう。(アドリブで、急ぎの台詞)

悲しげに佇むゴミ箱の姿。

テロップ：「5days Side Story」

≪エンドロール 続き≫

・バスケを楽しむ4人の姿(了、宏太、雅樹、圭二)

※ダンス君のダンスシーン(カメラワーク駆使したやつ)撮る

→オープニングかエンディングで使用する

完

付録2 上映会後のアンケート用紙

次のページより添付する。

映画鑑賞を終えて

映画を見ていただきありがとうございました。皆さんの感想を卒業研究で活用させていただきたく、アンケートのご協力をお願いしております。また、ご回答をもって、卒業研究での活用に快諾頂いたとみなさせていただきます（このアンケート結果は本研究以外で活用することはありません。）

是非、素直な感想をよろしくお願い致します。

* 必須の質問です

1. 性別

1 つだけマークしてください。

- 男性
- 女性
- 回答しない

2. 職業

1 つだけマークしてください。

- 学生
- 教員
- その他: _____

3. あなたと映画の関係は？ *

1 つだけマークしてください。

- 制作関係者（エンドロールに名前が載っている）
- 役者
- エキストラ
- 監督と同じゼミ
- 観客

4。 何回目の鑑賞ですか？ *

1 つだけマークしてください。

- 初鑑賞
- 2回目
- 3回目
- 4回以上

5。 まずは感想をご自由にお聞かせください。 *

6。 印象的なシーンがあれば、理由と共に教えてください。 *

- 7。 この映画は、「嘘の多面性」と「多角的な視点を持つことの大切さ」をテーマに制作しました。 *
- そして、観てくれた人が嘘に対して考えを巡らせてくれることを目的としています。

観る前と観た後で「嘘」に対する自身の考えに何か変化はありましたか？
(変化がなければ、以前からどのような考えをもっているか教えてください。)

- 8。 一度で話を理解できましたか？ *

1 つだけマークしてください。

- 理解した
- なんとなく理解した
- どちらとも言えない
- あまり理解できなかった
- 理解できなかった

- 9。 結末を知った上で観直したくなりましたか？ *

1 つだけマークしてください。

- はい
- いいえ

- 10。 観直したくなったか？に対して「はい」と答えた人はその理由を教えてください。

- 11。 高野了（主人公・清掃員）と、長谷川宏太（学校に泊まろうとした人）には、それぞれとある癖がありました。それには気づきましたか？ *

1つだけマークしてください。

- 気づいた（了、宏太のどちらか片方でも）
- 了と宏太、どちらの癖も気づかなかった

- 12。 気づいた人は、癖が何であるかそれぞれ教えてください。また、こういった時に出る癖かも考察できる方はお書きください。

（例：了は、爪を噛む癖がある。トイレに行きたがっている時。）

- 13。 映画を通して疑問に思ったことがあれば、教えてください。（内容でも、制作方法でも、なんでも。）
