

構成進行パート

◎活動内容

- ・ 5/4 練作りハーサル
- ・ 5/5 練習作品発表会（1年生からMC、会場班参加）
- ・ 5/12 MC コンペ
- ・ 5/19 MC 会議、練習
- ・ 5/26&5/28 OP 撮影
- ・ 6/2 構進全体会議
- ・ 6/4 OP 撮影、MC リハ
- ・ 6/9 構進技術リハ
- ・ 6/11 スタジオ ED 撮影
- ・ 6/16&6/17 全体リハ
- ・ 6/18 MC 練習
- ・ 6/22 前日リハ
- ・ 6/23 本番

◎個人としての仕事

- ・ 3/25 脚本案提出
- ・ 5/10 仮脚本完成
- ・ 5/13 配役確定版脚本完成
- ・ 5/30 フォーマット修正版完成
- ・ 6/6 企画前後ドラマ脚本完成
- ・ 6/15 企画前後ドラマ編集完成
- ・ 6/20 OP ドラマ、ED 編集完成

◎企画書

今回は構成進行のフリートークがないため、企画書のフォーマットを制作パート長に渡した。制作パート以外の作品の企画書は委員長に提出という形をとった。

◎作品提出

最終的に MV 3 本、ドラマ 2 本、バラエティ 1 本、ラジドラ 1 本だった。フリートークがないため、今回は作品の管理を技術パート長に任せていた。作品のコンペも委員長とともに映像研グルで行った (6/14) が、この時点で提出されている作品は 4 つのみだった。また、当日提出の作品が二つあり、急遽作品順を入れ替えることになったので、OP でうちこまれていた文字やリアペの順番と変わってしまった。

●反省点

締め切りに間に合い、作品コンペに提出された作品が落選し、当日に提出された作品が流れた、というのは正直もっとやりようがあったのではないだろうか。構進のフリートークがないことで仮提出がうやむやになっていたのが問題だったと思う。従来通りなら今まで通り構進が仮提出を徹底させ、フリートークがない場合は制作か技術か作品コンペの責任者が管理を行うのが効率が良いのではないだろうか。

◎進行・脚本作成

今回は従来とは違う、演劇の形で進行を行った。

テーマである「不可逆」は、テーマ案にあった「記憶」を使って書いた私の仮脚本に、藤田案の懐中時計という要素を足して決まった。

脚本はほぼ私の独断で書かれたものになってしまい不安な面も多くあったが、パート員や技術・美術パートの協力のおかげで初めての演劇が成功に近づいたと思う。また、企画パートもストーリーの流れをくみ取ってくれ、世界観を崩さない中であれだけの面白い企画を行ってくれた。色々協力してくれたみんなには本当に感謝している。

●反省点

やはり一人で脚本を書く、ということは負担やリスクも大きくなると思う。脚本班を作らなかったため、脚本の案を各パート長と委員長が持ち寄ったものから決めることになったが、3/25、脚本案を書いてきたのは私と藤田さんのみだった。あまり書きたくはないが、せめて持ち寄ることを提案した委員長は案を持ってくるべきだったと思う。会議が荒れてしまいひやひやした。美術パートなのにきちんとした案を持ってきてくれた藤田さん、ありがとう。また、5/6 に脚本を提出する予定だったが、私が体調を崩してしまい 5/10 に完成した。5/12 の MC コンペには間に合ったので配役をスムーズに決めることができたのはよかったと思う。

◎パート員の振り分け

MC班・会場班の二つの班を設置した（内訳：MC班11人 会場班9人）。それぞれMC長に長澤彩加、会場班長に大部未来を指名して指揮をとってもらった。

また、今年は会場班の中の役職をFD・AD・舞台係と明確に分けた。新たな仕事としては、ADにはガンマイクでMCの声を拾ってもらい、舞台係には暗転の間に次のシーンへのセット転換を行ってもらった。

●反省点

今年はとても人数が多かったので、仕事を割り振るのがなかなか難しかった。特にMCは回想ドラマのみの出演になってしまった子もいたので、脚本をもっと改善する余地があったと思う。

◎リハーサル

6/9、6/16、6/17、6/22に行った。6/9の構進技術リハでは、無駄な時間をなくしてテキパキと行うことで、初めてのことが多いにもかかわらず1,3部を二回ずつ通すことができた。この日があったことで、後半のリハでは企画に時間を上げることができた。しかし前日リハで構進の練習時間が20分ほどしかなく、あまり練習ができなかったことは精神的に不安になってしまった。また、会場時間も早かったので当日リハもあまりできなかった。

これでフリートークがあったと思うと正直怖いですが、5/10に書いた脚本から大幅な変更がなかったため、構進の練習だけで補うことができた。

●反省点

脚本が難しく、技術と色々相談しながらリハを行った。SEの数や照明など、技術には大きな負担をかけてしまったが、完璧に仕事を行ってくれて本当に感謝している。また、演劇で舞台を行う場合は、ドラマのようにBGMをきちんと心情に合わせて入れることが大事だと思った。MCはすごく上手だったが、今回はBGMが少ないことで盛り上がりにかけてしまったと思う。また技術と限界に挑んでみたい。

◎本番当日

8:45に集合し、当日リハを行った。構進の時間が終わった後は裏番にて最終確認を行った。今回は技術的な事故はなかったが、やはり当日に作品が入れ変わってしまったことが問題だと思う。これからは急遽作品が入れ替わってしまったときの影ナレでの対応を徹底する

べきだと考える。各部の作品の間の劇は私の感覚で書いてしまったが、どうだっただろうか。長すぎたり短すぎたりなど、なにか感じた方はぜひ教えていただくと今後の参考になるのでありがたい。

●反省点

当日に MC が全員揃った状態でリハが出来なかったことはとても不安だった。バタバタしてパート員を心配させてしまい大変申し訳なく思っている。また、やはりガンマイクが難しく、声を拾わなかったりするので AD や技術は大変だったと思う。

備え付けのスクリーンを上げ下げすると連動して客電もついてしまうので難しかった。リアペには謎の明転という風にかかれてしまっていたので、もしこれからも劇中にスクリーンをあげるなら、一番後ろの電気のみを 10 秒くらいつけたままにしてリアペを書く時間を作るといいと考える。

◎その他の動き・問題点

●予算について

今回は昨年より 3000 円予算を減らし、その分美術にお金を割り当てた。構進の出費は主に衣装代や小道具だった。そして台本のコピー代も技術にまとめて支払ってもらった。これは年度によってどちらが苦しいかわарると思うので、うまく連携を取り協力することが大切だと考える。

●Google drive について

フリートークがないため、構進が管理すると二度手間になってしまうと考え、drive 自体は技術パート長と作成し、管理は任せていた。このことで仕事の負担が減りとても助かった。しかし、提出は drive に直接ではなく、ボックスのパソコンのフォルダに提出したものを技術パート長が回収していた。

●マイクについて

詳しいことは技術からあがると思うが、今回は演劇の世界観を崩さないために、ピンマイクとガンマイクのみを使用した。ガンマイクは AD が下から声を拾っていた。ワイヤレスを持たなくて良くなったことは舞台の面では大幅なプラスになったと考える。まだ声を拾うことは安定はしていないが、今回の挑戦はとても意味があるものになったと思う。本番でも技術が頑張ってくれ、ハウリングは起こらなかった。

◎最後に

番発が終わった今だからこそ言うことができますが、想定していたよりも仕事が増え、苦しい番発期間でした。家で一人で泣いていることが多く辛い時期もありましたが、自分がぶれるとパート員やほかのパ長たちに迷惑が掛かるので、家から一歩でも出たら、元の自分に戻って頑張りました。

リハでは、円滑に進めるためにスイッチを入れていたので少し怖かったかもしれませんが。でも怖い役は誰かがやらなければいけないので、心を鬼にして行っていました。

でも、苦しいだけではなく、それと同じくらい楽しいことや嬉しいこともありました。色々な場面で助けてくれた皆さん、本当にありがとうございました。

実は、自分が一から色々とこだわって脚本を書いたのは初めてです。でも ED が終わった後に、同期や MC の子たちが感動して泣いてくれているのを見て、辛かったけどパ長をやったよかったなあと思いました。

今回の番発を通して、自分の限界が大きく上がったと思います。この経験を糧にして、成長していこうと思います。委員長、副委員長、各パ長のみんな、関わってくれたすべての皆さん、本当にありがとうございました。

文責 水中莉紗