



## CHARACTERS

登場人物①

SASAKI YUUICHI

### 佐々木 裕一

年齢：20歳（大学2年生）

性別：男性

生年月日：2001年7月25日

血液型：A型

身長：177cm

趣味：写真

悩み：好きなものの魅力をうまく言葉にできない。



登場人物②



登場人物④

NAKAMURA FUTABA

### 中村 二葉

年齢：20歳（大学2年生）

性別：女性

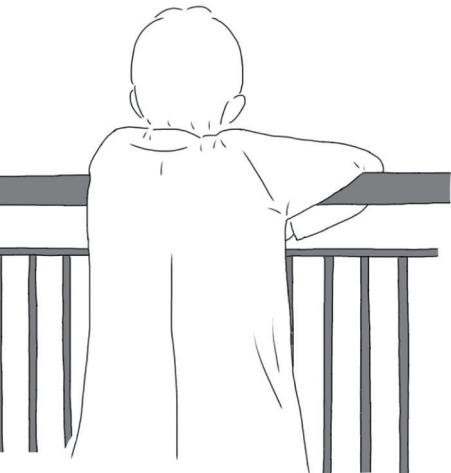
生年月日：2001年10月22日

血液型：AB型

身長：157cm

趣味：イラストを描く。Vtuberの配信を見る。

悩み：親友の三咲に前を向いてもらいたいが、受け入れてもらえない。



年齢：21歳（大学3年生）

性別：男性

生年月日：2000年6月18日

血液型：A型

身長：167cm

趣味：特になし

悩み：死のうと思っているが、一步踏み出せない。

ファインダーから見える、僕だけの世界。

瞬き切り取る、幸せ。でも、僕の好きは、誰かの嫌い。

暗闇で立ち止まつたら、ずっと暗闇。

私が転んでも、私がもがいても、

世界は静かに針を進める。

登場人物③

SHIRAGI MISAKI

### 白木 三咲

年齢：20歳

性別：女性

生年月日：2001年8月31日

血液型：O型

身長：150cm

趣味：本や漫画を読む。

その他：元陸上部

交通事故で足が動かなくなる

悩み：みんなと同じように生きたいが、現実を受け入れるのが怖い。

登場人物⑤

交わることのない、2つの道。  
どっちも正直で可愛い。鋭くてもろい。

IGARASHI SYOU

## 五十嵐 翔

年齢：18歳（高校3年生）

性別：男性

生年月日：2003年4月29日

血液型：A型

趣味：カフェ巡り

その他：受験生のため、ファミレスでよく勉強している。

悩み：彼女と同じ大学に行きたいが、他に気になる大学がある。



2?  
?



# STORY

## 登場人物① 佐々木裕

彼はカメラが好きだった。  
いつも自慢の一眼レフを片手に持ち、一瞬のチャンスを逃すまいとシャッターをこれでもかと押す。それが裕一の幸せだった。  
しかし今、彼は写真を撮れないでいる。さっき、27枚しか撮れない“写ルンです”を手に取ってからというもの、全くシャッターが切れないのだ。  
きっかけは、友人から言われた言葉だった。  
『本当に撮りたいもの分かってる？ 何でそんなにカメラが好きなの？』  
僕は何を撮りたいんだろう。何でカメラが好きなんだろう。答えられなかった。  
答えを見つけたくて、枚数に限りがある“写ルンです”を買ってみたけど、今のところ答えは見つかりそうにはない。  
そしてぼんやりとファインダーを眺めていると、ふと何かが見えた。  
『カシャッ』  
思わずシャッターを切った。なぜだろう。惹かれた。

## 登場人物② 中村二葉

『カシャッ』  
どこからかシャッター音が聞こえてきて、彼女はふと顔を上げた。  
中村二葉。絵を描くことが好きだった。  
でも、写真は嫌い。ありのままが写されるなんて、これほど嫌なことはない。だから、突然聞こえたシャッター音に、二葉は眉をひそめた。  
周りを見渡すと、誰かがこちらにカメラを向けていた。  
目が合う。あ、男の人だ。何してんの。  
すると、その人は慌ててこちらに走ってきた。  
『ごめん！ いきなり撮って…。』  
勢いがいい割にはもじもじしている。謝るなんなら、さっさとデータ消せばいいのに。  
『これ、“写ルンです”っていって現像するまで写真消せないんだ。だから…だからこれあげるよ。』  
そう言うと、彼はまた足早にどこかに去って行ってしまった。

## 登場人物③ 白木美咲

『三咲。』  
そう声を掛けられ、藤田三咲は静かに顔を上げた。声の主は親友の二葉だ。  
以前は陸上部だった三咲が走る姿を、二葉はよく描いて

くれた。その絵が、好きだった。  
しかし、事故で足が動かなくなった。大好きな走ることを奪われた。目の前が真っ暗になり、正直誰にも会いたくなかった。  
『これ、あげるよ。』  
顔を合わせるや否や、二葉は何かを差し出してきた。  
カメラ？ でもこれ、ずいぶんアナログなカメラだなあ。  
きょとんとしている三咲に、二葉が言った。



「変な人からもらったの。ちょっと撮ってみたんだけど、やっぱり私、写真は嫌い。でも、三咲の気分転換になると思うから。」  
久しぶりに会って落ち込んでる人に、いらないものあげるの？ 意味わかんない。けど、なんか二葉らしい。  
それに、これで何かが変わるかもしれない。  
この、絶望で満ちた真っ暗闇の世界が——

## 登場人物④ 木村藤四郎

木村藤四郎は、なぜかこの世から消えたかった。  
別に、いじめられているわけでもない。蔑まれているわけでもない。ただ、強いて言うならば、惰性で生きるのに疲れた。それだけ。そんなことを考えながら、ぼんやり公園のベンチに座っていた。  
何時間経ったのだろう。「あの…。」という声が聞こえて、藤四郎は我に返った。  
そこには、車いすに乗った女の子がいた。最近よく同じ



公園で同じように何時間も居座っているので、自然と顔見知りになったが、名前すら知らないし、踏み込んだ話をするほどの仲ではなかった。  
『あの…。これ、どうぞ。』  
女の子が何かを差し出した。これは——“写ルンです”だ。  
久しぶりに見たな。でも、どうして…。  
「私もこれ、友達からもらって。使いかけなんですけど。

今のあなたに必要なんじゃないかなって。」  
そういう女の子の顔をよく見ると、いつも見ているはずなのに、初めて見る顔に見えた。  
何ていうんだろう。彼女の目の奥の奥に、見たことのない僅かな光が見えた。

## 登場人物⑤ 五十嵐翔

人生最大の二択を前に、五十嵐翔は頭を抱えていた。  
こっちの大学を選べば、彼女と同じところに通える。名前だって知ってるし、家からも近い。でも、何かが引っかかる。本当にそれでいいんだろうか。  
もう一つ、どうしても気になる大学があった。あまり知られていないし、地元を離れなければならない。それはつまり、彼女と会えなく——  
『五十嵐。大丈夫か。』  
塾講師の木村先生に話しかけられ、また負のループに陥っていることに気が付いた。  
『はい、大丈夫です！ 笑顔で答えてみる。』  
全然大丈夫じゃないのに…。  
その顔を見た木村先生は、何か悟ったような表情をして、手を差し出してきた。  
『ほら、これやるから、気分転換してきな。』  
木村先生の手には、おもちゃのようなカメラが握られていた。たしかこれ、使い捨てのカメラだよな。  
『あと何枚かしか撮れないけど、これ持って、外の空気吸っておいで。』  
別に写真なんて、好きでも嫌いでもなかった。  
でも、今はなぜか、このカメラで外の世界を撮りたくなってきた。

自分の好きなものの魅力が言葉にできず、1人で苦しんでいる裕一。 親友を勇気づけたくても、どうしたらいいか分からず模索する二葉。 大好きな走ることを奪われ、真っ暗闇の中をさまよう三咲。 生きる意味も死ぬ意味も分からなくて、ただ毎日をやり過ごしている藤四郎。 やりたいことか、大切な人か。決して選べない二つを選ばなければならない五十嵐。

それぞれの悩みを抱える5人の若者が、確かにここにいた。

※次のページに物語の結末が書かれています。興味のある方のみ閲覧ください。

## AFTER STORY

ある日、現代アート作家 A は、道端に落ちている“写ルンです”を偶然拾った。  
久しぶりに見るインスタントカメラにちょっとだけ嬉しくなり、撮影してみようと思ったができなかった。どうやら 27 枚すべて撮影し終わっているらしい。

がっかりした A は、持ち主が見つけやすいように“写ルンです”を埠の上に置いて、その場を去った。

しかし、次の日もまだ“写ルンです”が埠の上に残っていた。持ち主は取りに来ないのだろうか。

次の日の、また次の日も、A は気になって見に来たが、誰も取りに来る様子はなかった。

こういうのは勝手に現像してはいけないだろう。でも、何が写っているのかすごく気になる。

A は葛藤した。来る日も、来る日も。

そして、決めた。現像しよう。自分が拾ったのも何かの縁だ。

現像しよう。

現代アート作家 A は、個展を開いた。

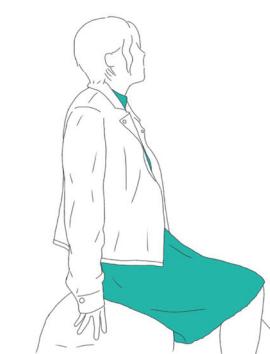
タイトルは『27—記憶の欠片—』

あの時拾った“写ルンです”には、確かに 27 枚の写真が撮られていた。

これは一人が撮ったんだろうか。それとも、何人かが撮つたんだろうか。

知らない誰かが撮った写真を、自分の作品の中に織り込むのには相当悩んだが、27 枚の写真を見たとき、これを伝えなければと思った。

なぜかは分からなかったけど、強くそう思った。



## SECRET STORY

その個展には多くの人が訪れた。その中には、偶然、あの悩める 5 人もいた。

作品に織り込まれている写真が、まさか自分が撮ったものだとは、5 人とも気が付かなかつた。

それよりも、展示会場に置いてあるパンフレットに書かれた言葉に、5 人は惹かれた。

裕一はそれを見て、自分の好きなものを誰かに分かってもらう努力をしようと思った。

たとえ、鬱陶しいと思われても。

二葉はそれを見て、三咲に現実を受け止め前を向いてもらおうと思った。

たとえ、嫌われたとしても。

三咲はそれを見て、勇気を出して前に進もうと思った。

たとえ、辛くて苦しい未来が待っていたとしても。

藤四郎はそれを見て、やっぱりこの世からいなくなろうと思った。

たとえ、人として間違っていると非難されても。

五十嵐はそれを見て、彼女と同じ大学を受けようと思った。

たとえ、未来の自分が後悔することになんでも。

パンフレットのあるページに、こんな言葉があった。

『エンジェルナンバー【27】=進んでいる道は正しいと信じて』

## 27 に隠されたメッセージとは――

「27—記憶の欠片—」のタイトルにもなっている、

”27”という数字の意味。あなたはご存知だろうか？

ストーリー班が物語を考える中で、初めに数字をテーマに物語を作ろうという話になつた。また、メンバーの一人が「写ルンですというカメラを登場人物たちが使う。」というアイデアを出した。写ルンでは 27 枚の写真しか撮影できない。そこで、試行錯誤した結果、メンバーの一人がエンジェルナンバーというものをインターネットで目にした。

エンジェルナンバーとは、その名の通り、天使の数字。「天使からのメッセージ」である。こんなことはないだろうか。

「最近よく 7 という数字を見かける」

「時計を見るたびに 1 のゾロ目だ」

このように、偶然よく見る数字には、実は意味があるのだ。

そして、”27”という数字の意味。それは、簡単に言えば『「進んでいる道は正しいと信じて」突き進んで下さい。そうすればあなたの未来は明るいです。』という意味である。私たちにはこれを物語の中心として捉え、ストーリーを考えた。

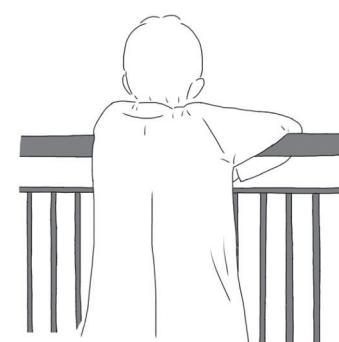
実は、このイベント会場の様々なところに 27 という数字がある。

これを読んでくれているあなたは、27 をいくつ見つけただろうか。

27 という数字を見かけなかった方は、もう一度見て回ってみるのも面白いかもしれない。

人間は日々、悩みながら生活している。些細なことから大きなことまで。もし、決断できずに迷った時、27 という数字を見かけたら、自分の道は正しいのだと直感を信じて、突き進んでみてはどうか。きっと天使が背中を押してくれるだろう。

『エンジェルナンバー【27】=進んでいる道は正しいと信じて』



## 1. 「何かでつかいことがやりたい！」

その一言から”つど～り～”が誕生した。つど～り～とは、『27－記憶の欠片－』のイベントを創った団体だ。在籍するメンバーは大学生で、異なる大学や学部、学年と様々だ。なぜ、このように様々な人が集まつたのか。きっかけは、2021年の春。代表者である樹田みゆりのSNS投稿だった。樹田の呼びかけにより集まつた16人の学生は、

自分自身で音楽活動を行つてゐる。

PV制作に携わつたことがある。

自主製作でゲームを作つたことがある。

写真に興味がある。

演劇を見に行くことが好き。

など様々であるが、各自が共通して”創作”に関わつてゐたり、関わりたいと志願していた。

## 3. 得意なことを活かす。

つど～り～のメンバー16名はその後、各自が写真・映像・イラスト・空間デザイン・音楽の5つの班に分かれ（班を重複して属しているメンバーもいる。）、それぞれで活動を開始した。途中からイベントをより良いものにするため、必要ではないかということで、事務班や広報班、オンラインイベント班なども誕生した。このプロジェクトを進めていくうえで、代表の樹田は「あくまでもやりたいことをやって欲しい。」と繰り返し言つてゐた。

## 2. プロジェクト始動！！

企画をしていく上で、最も重要視したことは「来てくれた人が楽しんでくれるかどうか」だ。学生が得意なことをただ表現して展示するだけでは、つまらないものになつてしまふ。そこで、物語をもとに得意なことを各自が生かせば、良いものができるのではないかと考え、ストーリー班が誕生する。

しかし、コロナ禍ということもあり、なかなかメンバーの間で、コミュニケーションが取りづらい状況でもあつた。ストーリー班が中心となってメンバー全員が、通話会議やメッセージ上のやり取りを何度も繰り返し、試行錯誤の上、このイベントの大本となる『27－記憶の欠片－』という登場人物5人の物語が生まれた。



※つど～り～の由来

…Instagramの“ストーリー”で“集つた”  
「このイベントが終わった後もこのメンバーで何かやれたらいいな」と樹田は言つる。



## 4. 外部の協力

もともと写真や映像などの制作を得意とするメンバーが多かった。作業を進めていく上でHPの制作や、3Dモデリングの制作、写真などに写る被写体が必要となつたが、できるメンバーがいなかつた。そこで、メンバーの友人に依頼し、協力してもらつた。

また、メンバーの所属する大学の先生や、会場を快く貸してくださつた長者町コットンビルの方など、多くの人に支えてもらつた。この場を借りて、お礼をしたいと思う。

## 6. オンラインでの開催

このイベントは長者町コットンビルでの開催だけではなく、オンライン上でも行われている。オンラインイベントではリアル会場とは違つた面白さがある。本誌もオンライン会場に展示しているので、ぜひ見て欲しい。

## 5. 空間デザイン

このイベントの要ともいえるのが、インタラクティブアートだ。インタラクティブアートの使用によって、参加者が展示を見て回るだけでなく、体験できる要素を盛り込んだ。空間デザイン班がアイデアを出し、工夫した結果だ。

会場で本紙を読んでくれているあなたは、このイベントを楽しめただらうか。楽しんでくれたのなら嬉しい。オンラインで見ているあなたには、ぜひ実際に体験してほしいと思う。

このイベントは本来、登場人物①の佐々木から登場人物⑤の五十嵐まで、順に世界観を見てもらう予定だつた。しかし、天井の高低や各ブースの広さの関係からそれは叶わなかつた。ストーリーの流れよりもこのイベントに参加してくれた人たちが、その空間、世界観をより楽しめるように工夫した結果だ。本紙のストーリーを読んで、もし、気になった点があれば、もう一度会場をストーリーの順番通りに見てみることをお勧めする。この展示会は何度でも行き来することができるので、ぜひ何回でも見てほしいと思う。

# COMMENT

## 榎田みゆり

つど～り～代表

2000年、三重県生まれ。大学生。

2021年1月から「何かでっかいことがしたい」と考えるようになる。翌月、仲間を集めイベント制作団体『つど～り～』を立ち上げる。2021年12月、初めてのイベント『27-記憶の欠片-』を開催する。



皆様、イベントはお楽しみいただけたでしょうか。何か少しでも感じるもの、得るものがあれば幸いです。

本イベントは、今年の2月から始動し、今に至るまで様々な方のお世話になりました。感謝してもしきれません。本当にありがとうございました。

本イベント「27-記憶の欠片-」は、思い付きからスタートしたものでした。当初は、少しずつ企画が形になっていくことがとても嬉しかったです。しかし、徐々に楽しいだけではないことに気付き始めました。人の数だけ考えや価値観があり、どれも正解で素晴らしいものであるがゆえに、何かを決定する際はとても時間と労力がかかりました。「妥協して後で後悔するより、今頑張る方がいい」という考え方の元、なるべく全員の意見ややりたいことを尊重できるように行動しました。メンバー自身も、譲りたくないことをはっきりと伝えてくれ、本気で向き合えたと思います。7月に補助金がいただけることが決定しました。イベントを実現できる喜びと、もう後戻りはできないというプレッシャーがありました。この頃から、メンバーの大半が大学3年生ということもあり、就職活動やゼミの活動の影響で会議の日程を合わせることが困難になりました。夏休み中もなかなか作業を進められず、そこからは締め切りに追われるようになりました。もっと余裕をもって行動することが、次の課題です。スケジュール管理が得意な方、ご連絡お待ちしております。

初めてのイベント企画で右も左もわからない状況がずっと続いていました。たくさんの人にご迷惑をおかけしました。お酒に逃げることもありました。しかし、何とかここまで形にすることことができました。本当にいい経験になりました。この経験を酒のつまみとして、しぶしぶ飲もうと思います。

そんなこんなでこのコメントを終わりたいと思います。

本当に皆様、ありがとうございました。

またどこかでお会いできる日を楽しみにしています。

榎田みゆり