

第5回

# 文化庁映画週間

## Here & There

### Bunka-Cho Film Week 2008 - Here & There

報告書 : REPORT



21st TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL



会期 : 2008 年 10 月 18 日 (土) ~ 10 月 24 日 (金)

会場 : 六本木ヒルズ + Bunkamura (渋谷)

主催 : 文化庁

ユニジャパン (財団法人日本映像国際振興協会)

共催 : コミュニティシネマ支援センター

全国フィルム・コミッション連絡協議会

Dates: October 18, 2008 [Sat] — October 24, 2008 [Fri]

Venues: Roppongi Hills + Bunkamura (Shibuya)

Organized by: Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

UNI JAPAN (Japan Association for the International Promotion of the Moving Image)

Co-organized by: Japan Community Cinema Center

Japan Film Commission Promotion Council





第5回

# 文化庁映画週間

Bunka-Cho Film Week 2008

Here & There

## 公式報告書 Official Report

文化庁では、魅力ある日本映画の製作支援、配給・上映の促進、人材の育成など、さまざまな観点から日本映画の振興施策に取り組んでいます。その一環として、「映画」をあらゆる角度から取り上げる「文化庁映画週間」を東京国際映画祭期間中に開催し、「映画」に関わる多くの方々に映画祭に参加いただく機会を提供しています。

今回、5回目となる「文化庁映画週間」は、優れた文化記録映画作品および永年に渡り日本映画を支えてこられた方々を顕彰する「文化庁映画賞贈呈式」や受賞作品による「受賞記念上映会」をはじめ、映画が持つ魅力を幅広く伝える「映画人の視点 Director's Angle」、国内外の映画人による各種「コンベンション」を実施しました。

The Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho) supports the promotion of Japanese films from various viewpoints, including supporting film production, facilitating distribution and exhibition, as well as human resource development. As part of such efforts, Bunka-Cho holds the "Bunka-Cho Film Week" during the period of the Tokyo International Film Festival. It considers "films" from multiple angles and provides opportunities for many people involved with "films" to participate in the Film Festival.

This year, at the 5th occasion of the Bunka-Cho Film Week, the following events were held: an awards presentation ceremony to commend excellent documentaries and individuals who have supported Japanese films for many years; commemorative screenings for prize winners; "Director's Angle" to show the attraction of films more widely; and "conventions" with filmmakers both from Japan and abroad.

2009年3月  
March, 2009



文化庁  
Agency for Cultural Affairs



# 目次

## CONTENTS

平成 20 年度（第 6 回）文化庁映画賞

文化庁映画賞贈呈式

10 月 18 日（土）

文化庁映画賞受賞記念上映会

10 月 19 日（日）

The 6th Bunka-Cho Film Awards 2008

Presentation Ceremony

Oct.18 (Sat)

Commemorative Screenings

Oct.19 (Sun)

5

映画人の視点 Director's Angle

岩井俊二の世界

10 月 22 日（水）

黒沢 清の世界

10 月 23 日（木）

滝田洋二郎の世界

10 月 24 日（金）

Director's Angle

The World of Shunji Iwai

Oct.22 (Wed)

The World of Kiyoshi Kurosawa

Oct.23 (Thu)

The World of Yojiro Takita

Oct.24 (Fri)

17







# 第5回文化庁 全国映画祭コンベンション

「住みたい街、行きたい映画館  
～コミュニティ、文化、映画について考える～」  
10月23日（木）

# Bunka-Chō Film Festival Convention 2008

“Desirable town and desirable cinema:  
Consider community, culture and films”  
Oct.23 (Thu)

45

# 第6回文化庁 全国フィルムコミッション・コンベンション （「ジャパン・ロケーション・マーケット2008」共同企画）

「アニメーション meets ロケーション  
～風景、キャラクター、ストーリー～」  
10月21日（火）

# Bunka-Chō Film Commission Convention 2008 (Collaboration Program with Japan Location Market 2008)

“Animation meets Locations  
- Scenes, Characters, and Stories -”  
Oct.21 (Tue)

101





文化庁  
21st TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL  
CoFesta

第5回

# 文化庁映画週間

Here & There

会期 2008年10月18日(土)～10月24日(金) 会場 六本木ヒルズ+渋谷Bunkamura

**'08** 第5回 文化庁映画週間 Here & There プログラム

10月18日(土)  
 第6回文化庁 映画賞贈呈式  
 [招待者のみ] ●会場:六本木ヒルズ「グランドハイアット東京」

10月19日(日)  
 第6回文化庁 映画賞受賞記念上映会  
 [入場無料] ●会場:渋谷Bunkamura「ル・シネマ1」

10月21日(火)  
 第6回文化庁 全国フィルムコミッション・コンベンション  
 (ジャパン・ロケーション・マーケット2008共同企画)  
 [入場無料] ●会場:六本木アカデミーヒルズ49「タワーホール」

10月22日(水)  
 映画人の視点 Director's Angle 岩井俊二の世界  
 [チケット料金:¥2,000] ●会場:TOHOシネマズ六本木ヒルズ

10月23日(木)  
 第5回文化庁 全国映画祭コンベンション  
 [入場無料] ●会場:六本木アカデミーヒルズ49「オーデトリウム」

10月23日(木)  
 映画人の視点 Director's Angle 黒沢 清の世界  
 [チケット料金:¥2,000] ●会場:TOHOシネマズ六本木ヒルズ

10月24日(金)  
 映画人の視点 Director's Angle 滝田洋二郎の世界  
 [チケット料金:¥2,000] ●会場:TOHOシネマズ六本木ヒルズ

主催 文化庁 財団法人日本映像国際振興協会(ユニジャパン)	共催 コミュニティシネマ支援センター 全国フィルム・コミッション連絡協議会	お問い合わせ先 東京国際映画祭事務局 〒104-0045 東京都中央区築地2-15-14 築地安田ビル5階 TEL:03-3524-1081 FAX:03-3524-1087 <a href="http://www.tiff-jp.net">http://www.tiff-jp.net</a>
-------------------------------------	---	---





平成 20 年度

# 第 6 回文化庁映画賞 The 6th Bunka-Chō Film Awards 2008

主催：文化庁

Organized by Agency for Cultural Affairs (Bunka-Chō)

文化庁映画賞（優れた文化記録映画作品を表彰する文化記録映画部門 3 作品および映画界で顕著な業績を挙げた者を顕彰する映画功労部門 5 名）の贈呈式は 10 月 18 日に開催された。また翌 10 月 19 日には文化記録映画部門受賞作品の記念上映会が開かれている。

【文化庁映画賞贈呈式】

【日時】2008 年 10 月 18 日（土）19 時 30 分～

【会場】六本木ヒルズ「グランドハイアット東京」

【文化庁映画賞受賞記念上映会】

【日時】2008 年 10 月 19 日（日）11 時 10 分～

【会場】Bunkamura「ル・シネマ 1」

The awards presentation of the Bunka-Chō Film Awards (5 individuals for the Film Merit Category, which recognizes the outstanding achievements of those working in the film industry as well as 3 films for the Documentary Film Category, which recognizes outstanding cultural documentary films) took place on October 18. Commemorative screenings of the award-winning films were held on October 19.

[Presentation Ceremony]

Date Oct.18, 2008 (Sat) 19:30

Venue Grand Hyatt Tokyo, Roppongi Hills

[Commemorative Screenings]

Date Oct.19, 2008 (Sun) 11:10

Venue Le Cinema 1, Bunkamura



【写真上】

<前段左より>

今泉文子氏、藤田修平氏、  
迫本淳一氏（JAPAN 国際  
コンテンツフェスティバル  
2008 副委員長）、青木 保氏  
（文化庁長官）、依田 巽氏  
（第 21 回東京国際映画祭  
チェアマン）、清木孝悦氏  
（文化庁文化部長）、  
長田千鶴子氏

<後段左より>

由井 英氏、佐々木志郎氏、  
岩木保夫氏、井上 章氏、  
萩原憲治氏



【写真下】

<左より>

贈呈式で挨拶をする、迫本  
淳一氏（JAPAN 国際コン  
テンツフェスティバル 2008  
副委員長）、青木 保氏  
（文化庁長官）、依田 巽氏  
（第 21 回東京国際映画祭  
チェアマン）



## ■平成 20 年度（第 6 回）文化庁映画賞 受賞一覧

### The 6th Bunka-Chō Film Awards 2008 Winners

文化庁では、我が国の映画の向上とその発展に資するため、文化庁映画賞として、優れた文化記録映画作品（文化記録映画部門）および我が国の映画界で顕著な業績を挙げた者（映画功労部門）に対する顕彰を実施している。

それぞれの選考委員会における慎重な審査の結果、文化記録映画部門では 3 作品（文化記録映画大賞 1 作品、文化記録映画優秀賞 2 作品）を受賞作品として決定し、各作品の製作団体に対して文化庁映画賞として賞状および賞金（文化記録映画大賞 200 万円、文化記録映画優秀賞 100 万円）が贈られた。また映画功労部門では 5 名が選定され、受賞者に対して文化庁長官から文化庁映画賞が贈られた。

The Agency for Cultural Affairs (Bunka-Chō) has established the Bunka-Chō Film Awards in order to contribute to the progress and the development of Japanese film. There are two awards: one is the Documentary Film Category, which recognizes outstanding cultural documentary films. The other is the Film Merit Category, which recognizes those who have contributed greatly to Japanese cinema.

Based on the deliberations of the respective selection committees, in the Documentary Film Category there were three films that received awards (one for the Documentary Grand Prize and two for the Documentary Award). Each film's producer was given a certificate of merit and a cash prize (2,000,000 yen for the Grand Prize and 1,000,000 yen each for the other two). In the Film Merit Category, five people were selected and given awards by the chief of the Agency for Cultural Affairs.

#### ◆文化庁映画賞 文化記録映画部門受賞作

#### Bunka-Chō Film Awards: Winners of the Documentary Film Category

##### [文化記録映画大賞]

##### 『緑の海平線 ～台湾少年工の物語～』

監督：郭 亮吟  
製作：藤田修平

##### [文化記録映画優秀賞]

##### 『オオカミの護符 一里びとと山びとのあわいにー』

監督：由井 英  
製作：株式会社ささらプロダクション

##### 『十歳のきみへ いのちの授業』

監督：今泉文字  
製作：U.N.Limited

##### Documentary Grand Prize

##### SHONENKO

Director: Liang Yin Kuo  
Producer: Shuhei Fujita

##### Documentary Award

##### The Wolf Talisman where town and mountain meet

Director: Suguru Yui  
Production company: SASALA PRODUCTION, INC.

##### To my young and hopeful friend -My talk to the children on life-

Director: Ayako Imaizumi  
Production company: U.N.Limited

#### ◆文化庁映画賞 映画功労部門受賞者

#### Bunka-Chō Film Awards: Winners of the Film Merit Category

井上 章 (映画美術)  
岩木保夫 (映画照明)  
長田千鶴子 (映画編集)  
佐々木志郎 (映画企画)  
萩原憲治 (映画撮影)

Akira Inoue (Production Designer)  
Yasuo Iwaki (Film Lighting)  
Chizuko Osada (Film Editor)  
Shiro Sasaki (Planning)  
Kenji Hagiwara (Cinematographer)

#### ◆平成 20 年度（第 6 回）文化庁映画賞 選考委員 The 6th Bunka-Chō Film Awards 2008 Selection Committee

##### [文化記録映画部門]

大久保 正 (前社団法人映像文化製作者連盟事務局長)  
清水浩之 (ゆふいん文化・記録映画祭コーディネーター)  
寺本直未 (映画評論家／映像制作)  
福井康雄 (短編映像プロデューサー／  
元メディア教育開発センター教授)  
山名 泉 (社団法人日本映画テレビ技術協会理事)  
山本克己 (映像制作アドバイザー／映像評論家)  
吉原順平 (映像・展示プランナー)

##### [映画功労部門]

兼松潔太郎 (協同組合日本映画撮影監督協会理事長)  
黒井和男 (シネマ・インヴェストメント株式会社 代表取締役会長)  
小藤田千栄子 (映画・演劇評論家)  
白鳥あかね (協同組合日本シナリオ作家協会理事)  
新坂純一 (社団法人日本映画製作者連盟事務局長)

##### Documentary Film Category

Tadashi Okubo (Former Secretary General, Japan Association of Audiovisual Producers, Inc.)  
Hiroyuki Shimizu (Coordinator,  
YUFUIN BUNKA KIROKU FILM FESTIVAL)  
Naomi Teramoto (Film Critic / Film Producer)  
Yasuo Fukui (Short Film Producer / Former Professor,  
National Institute of Multimedia Education)  
Izumi Yamana (Director, Motion Picture and Television  
Engineering Society of Japan, Inc.)  
Katsumi Yamamoto (Film Production Advisor / Visual Arts Critic)  
Junpei Yoshihara (Film & Exhibition Planner)

##### Film Merit Category

Kitaro Kanematsu (Director, Japanese Society of Cinematographers)  
Kazuo Kuroi (Chairman, Cinema Investment Corporation)  
Chieko Kotouda (Film & Drama Critic)  
Akane Shiratori (Director, Japan Writers Guild)  
Junichi Shinsaka (Secretary General, Motion Picture  
Producers Association of Japan, Inc.)





## 文化記録映画大賞 Documentary Grand Prize



### 『緑の海平線 ～台湾少年工の物語～』

(2007 年 / 60 分)

監督：郭 亮吟

製作：藤田修平

### SHONENKO

(2007/60min.)

Director: Liang Yin Kuo

Producer: Shuhei Fujita



© 「緑の海平線」より



賞状を受け取る藤田修平プロデューサー

#### 【贈賞理由】

第二次世界大戦中、神奈川県大和の海軍工廠に派遣され、軍用機の製造に従事した約 8 千人の台湾人少年たちの「忘れられた歴史」を、日本人プロデューサーと台湾人監督の共同制作で丹念に掘り起こした労作。4 年の歳月をかけて数十人の関係者の証言を集め、現存する文献や映像資料と共に丁寧に編集構成することで、日本・台湾・そして中国大陆を往還する歴史の多面性を見つめ直す「青春群像記」にまとめ上げた手腕を高く評価したい。

(清水浩之)

#### Selection Committee Comments

This collaborative effort between a Taiwanese director and Japanese producer painstakingly details the “forgotten history” of the approximately 8,000 young Taiwanese sent to a Japanese Naval factory in Yamato, Kanagawa Prefecture to make warplanes during World War II. The filmmakers spent four years collecting together the testimonies of dozens of the involved, and this film respectfully edits those interviews together with extant documents and images of the time to present a multi-faceted approach of a historical tale which jets back and forth among Japan, Taiwan and the Chinese mainland. This apt reexamination of the classic “coming-of-age” story is worthy of the highest praise.

(Hiroyuki Shimizu)





## 文化記録映画優秀賞 Documentary Award



『オオカミの護符  
一里びとと山びとの  
あわいに一』 (2007 年 / 114 分)

監督：由井 英  
製作：株式会社ささらプロダクション

### The Wolf Talisman where town and mountain meet

(2007/114min.)

Director: Suguru Yui

Production company: SASALA PRODUCTION, INC.



© 株式会社ささらプロダクション



賞状を受け取る由井英監督

#### 【贈賞理由】

東京近郊、今ではすっかり新興住宅地に囲まれた旧家の土蔵に貼られた一枚の「お犬さまの護符」。260 年以上も続く地域の山岳信仰—御嶽講（みたけこう）を探索の旅は、かつてニホンオオカミが棲んだ関東周辺の山々と里との間に、素朴な信仰を介した人々の絆があったことを発掘してゆく。身近な日常に息づく民俗に着目し、その古層を掘り深めようとする率直な姿勢は、失われつつある習俗を新鮮な驚きと共に暖かみをもって描きだした。

(大久保 正)

#### Selection Committee Comments

In the suburbs of Tokyo, a developing residential area surrounds the storehouse of one of the town's oldest families. To the door of that storehouse is posted "a wolf talisman." The film's journey to explore "Mitake-ko," a folk mountain belief that has continued for over 260 years, exposes the bonds of simple faith that tie together those living in-between the mountains and towns in the Kanto region once inhabited by the Japanese wolf. With a candid approach that digs deep through many layers of the everyday practice of folk beliefs, this film warmly – and with astonishment – illustrates a disappearing custom.

(Tadashi Okubo)





## 文化記録映画優秀賞 Documentary Award



『十歳のきみへ  
いのちの授業』 (2007年/17分)

監督：今泉文子  
製作：U.N.Limited

**To my young and hopeful friend  
-My talk to the children on life-**

(2007/17min.)  
Director: Ayako Imaizumi  
Production company: U.N.Limited



©U.N.Limited



賞状を受け取る今泉文子監督

### 【贈賞理由】

年3万超の自殺者と自滅的な無差別殺人が連鎖する社会の子どもたち。親殺し、子殺し、いじめが生む殺人や自殺が起きる都度、親や教師は「生命の大切さ」を説くという難題に直面する。10歳に照準を定めて「いのちとは何か」を考えさせる日野原重明氏96歳の出前授業を描く本作は、短篇映像の特性を活かし内容を独自の時空に再展開、ひとりの高齢の医師のメッセージを、永く全国の10歳に伝え続ける発信力を創り出した。

(吉原順平)

### Selection Committee Comments

Our children are bound to a society in which more than 30,000 people kill themselves every year, and self-destructive, indiscriminate killings are not unheard-of events. Every time there is another case of parricide or infanticide, or of a murder or suicide resulting from bullying, parents and teachers confront the difficult problem by speaking about "the value of life." This film presents a lecture targeted at 10-year-old children in which 96-year-old Shigeaki Hinohara was invited to speak on the question: "what is life?" Fully utilizing the special ability of a short film to reorganize the content in its unique time space, this message from an elderly doctor has the power to continue to speak to youths around the country for generations to come.

(Junpei Yoshihara)





## 映画功労部門 Film Merit Category



井上 章 (いのうえ あきら)

映画美術

**Akira Inoue**

(Production Designer)



### 【功績】

昭和 28 年大映東京撮影所に入る。同 36 年美術監督に昇進し、川島雄三監督『女は二度生まれる』、村野鉄太郎監督『雪の降る街に』（昭和 36）、増村保造監督『嘘』（同 37）、特撮映画『ガメラ』シリーズ（同 40～44）の本篇、特撮美術を手がけガメラ、ギャオス、ギロン等の怪獣も生み出した。同 44 年大映テレビ室に移籍し、「ザ・ガードマン」や山口百恵の「赤い」シリーズなど数多くのテレビドラマで美術を担当した。永年日本映画・テレビ美術監督協会の理事を務めその法人化や、また日本映像職能連合においても幹事として諸問題の解決に尽力するなど斯界の発展に貢献した。近年は「映画美術スタッフ塾」において後進の育成に務めるなど活躍を続けている。

### Achievements

Akira Inoue entered the Daiei Tokyo Studios in 1953. In 1961 he was promoted to the role of art director, where he oversaw the creation of *Onna wa nido umareru* (Yuzo Kawashima), *Yuki no furu machi ni* (Tetsutaro Murano, 1961) and *Lies* (Yasuzo Masumura, 1962); he also created *Gamera*, the special effects film series (1965-1969), and was involved in the special effects design, creating monsters such as Gamera, Gyaos and Guiron. In 1969, he transferred to Daiei Television, and was responsible for the art direction of a large number of television dramas, including "The Guard-man" and Momoe Yamaguchi's "Akai" series. He has been the longstanding chair of the Association of Production Designers in Japan, and has made contributions to this domain through the incorporation of the Association, and through his hard work as director of the Directors Guild of Japan, where he has worked hard to resolve various issues. In recent years, he has been continuously active in cultivating the younger generation through the Staff Cram School.





## 映画功労部門 Film Merit Category



岩木保夫 (いわき やすお)

映画照明

**Yasuo Iwaki**  
(Film Lighting)



### 【功績】

大映京都撮影所を経て昭和29年に日活に入社。久松静児監督の『警察日記』(昭和30)を始め、田坂具隆監督の『陽のあたる坂道』(同33)など文芸作品からプログラムピクチャーまで数多くの作品を担当する。なかでも姫田真佐久カメラマンと組んだ今村昌平監督の『果てしなき欲望』(同33)『にあんちゃん』(同34)『豚と軍艦』(同36)『赤い殺意』(同39)『人類学入門』(同41)『神々の深き欲望』(同43)『復讐するは我にあり』(同54)、熊井啓監督の『日本列島』(同40)『天平の薨』(同55)などの作品は特記される。他にも山本薩夫監督の『戦争と人間 第一部』(同45)『戦争と人間 第二部』(同46)などがある。また、日本映画テレビ照明協会の理事を長く務め、後進の指導育成に尽力した。

『復讐するは我にあり』『黒い雨』(平成元)で日本アカデミー賞最優秀照明賞を受賞。

### Achievements

After working at the Daiei Kyoto Studios, Yasuo Iwaki entered Nikkatsu in 1954. He has been responsible for a large number of works, from artistic works such as *Keisatsu nikki* (Seiji Hisamatsu, 1955) and *Slope in the Sun* (Tomotaka Tasaka, 1958), to program pictures. Noteworthy among these are works such as *Endless Desire* (Shohei Imamura, 1958) created together with cameraman Shinsaku Himeda, *My Second Brother* (Shohei Imamura, 1959), *Pigs and Battleships* (Shohei Imamura, 1961), *Intentions of Murder* (Shohei Imamura, 1964), *The Pornographers* (Shohei Imamura, 1966), *The Profound Desire of the Gods* (Shohei Imamura, 1968), *Vengeance is Mine* (Shohei Imamura, 1979), as well as *Nihon Retto* (Kei Kumai, 1965), and *An Ocean to Cross* (Kei Kumai, 1980). There are also the works of Satsuo Yamamoto, such as *Men and War, Part I* (Satsuo Yamamoto, 1970) and *Men and War, Part II* (Satsuo Yamamoto, 1971). He has also served for many years as director of the Japan Society of Lighting Directors, and has worked hard to guide and cultivate the younger generation.

He has been awarded the Japan Academy Prize for Outstanding Achievement in Lighting Direction for *Vengeance is Mine* and *Black Rain* (Shohei Imaura, 1989).





## 映画功労部門 Film Merit Category



長田千鶴子（おさだ ちずこ）  
映画編集  
**Chizuko Osada**  
(Film Editor)



### 【功績】

元大映プロデューサー、中島源太郎の事務所を経て、昭和 43 年大映テレビに編集助手として入社。同 48 年関西テレビ制作のテレビドラマ「市川崑シリーズ 追跡」で編集技師となる。この市川崑監督との出会いにより、『股旅』（昭和 48）以降、亡くなるまでの同監督の殆どの作品を担当した。緻密な演出と画面構成に特徴をもつ日本映画界の巨匠、市川崑の世界を編集の立場で支えてきた功績は大きい。主要作品に『犬神家の一族』（同 52、平成 19）『悪魔の手毬唄』（昭和 52）『細雪』（同 58）『おはん』（同 59）『映画女優』（同 62）、他に『少年時代』（篠田正浩 平成 2）『誘拐』（大河原孝夫 同 9）などがある。

『四十七人の刺客』（同 6）『誘拐』（同 9）で日本アカデミー賞最優秀編集賞を受賞。

### Achievements

Chizuko Osada worked at the office of Gentaro Nakajima, former Daiei producer, before entering Daiei Television as an editorial assistant in 1968. She was editorial technician for the “Kon Ichikawa Series: Tsuiseki”, the television drama created by Kansai Television in 1973. Since having met with director Kon Ichikawa, she was responsible for almost all the director’s films, from *The Wanderers* (Kon Ichikawa, 1973) until his death. Her great triumph was the assistance she gave in the role of film editor to the world of Kon Ichikawa, one of the giants of the Japanese film world with his sophisticated performances and characteristic screen composition. Major works include *Murder of the Inugami Clan* (Kon Ichikawa, 1977, 2007), *Akuma no temari-uta* (Kon Ichikawa, 1977), *The Makioka Sisters* (Kon Ichikawa, 1983), *Ohan* (Kon Ichikawa, 1984) and *Eiga Joyu* (Kon Ichikawa, 1987), as well as *Takeshi: Childhood Days* (Masahiro Shinoda, 1990) and *Abduction* (Takao Okawara, 1997).

She has been awarded the Japan Academy Prize for Outstanding Achievement in Film Editing for *47 Ronin* (1994) and *Abduction* (1997).





## 映画功労部門 Film Merit Category



佐々木志郎 (ささき しろう)

映画企画

**Shiro Sasaki**  
(Planning)



### 【功績】

昭和 37 年日活入社以降、一貫して企画畑を歩む。映画界が斜陽の時期を迎えた昭和 40 年代半ばに企画者となり、日活ニューアクションからロマンポルノの時代を企画の最前線で支えた。この間、脚本家として中島文博、田中陽造、那須真知子、荒井晴彦、桂千穂、金子成人らを世に送り出し、根岸吉太郎、池田敏春、中原俊、那須博之、金子修介らの若手助監督を監督に抜擢することで次世代を育て上げた。また東陽一監督の『ラブレター』(昭和 56)、森田芳光監督、松田優作主演の『家族ゲーム』(同 58)では日本映画界に新しい潮流を生み出した。製作スタッフのポスター等への氏名表示にも力を尽くすなど、常に作り手に寄り添う姿勢は斯界から深い信頼を得ている。

他の作品に『反逆のメロディー』(澤田幸弘 同 45)『帰らざる日々』(藤田敏八 同 53)『人妻集団暴行致死事件』(田中登 同 53)『お受験』(滝田洋二郎 平成 11)『殺し』(小林政広 同 12)『同窓会』(サタケミキオ 同 20) など。

### Achievements

Shiro Sasaki has worked continuously in planning since entering Nikkatsu in 1962. He became a planner in the late 1960s and early 1970s, a time which marked a period of decline in the film world, and has worked at the cutting-edge of planning to support the activities of Nikkatsu, from Nikkatsu New Action to "roman porno" or the pink-film genre. Over the years, he has presented people such as Takehiro Nakajima, Yozo Tanaka, Machiko Nasu, Haruhiko Arai, Chiho Katsura and Narito Kaneko to the world as screenwriters, and by fostering assistant directors, has helped to cultivate a new generation to carry on the directing tradition, including Kichitaro Negishi, Toshiharu Ikeda, Shun Nakahara, Hiroyuki Nasu and Shusuke Kaneko. He has also helped to create new trends in the world of Japanese cinema through Yoichi Higashi's *Love Letter* (Yoichi Higashi, 1981), and *The Family Game* (Yoshimitsu Morita, 1983) starring Yusaku Matsuda. His constant efforts to work side by side with the creators of the films, including his tireless work to ensure that production staff's names are specified on posters and the like, have earned him a deep level of trust in the film industry.

His other works include *Hangyaku no Melody* (Yukihiro Sawada, 1970), *Kaerazaru hibi* (Toshiya Fujita, 1978), *Rape and Death of a Housewife* (Noboru Tanaka, 1978), *The Exam* (Yojiro Takita, 1999), *Film Noir* (Masahiro Kobayashi, 2000) and *Dosokai* (Mikio Satake, 2008).





## 映画功労部門 Film Merit Category



萩原憲治（はぎわら けんじ）

映画撮影

Kenji Hagiwara  
(Cinematographer)

## [功績]

大映東京撮影所を経て昭和 29 年日活に入社。撮影監督昇進以降、昭和 30 年代後半から 40 年代前半にかけて新人監督の意欲作からプログラムピクチャーまで幅広く担当する。なかでも石原裕次郎主演の『若い人』（西河克己 昭和 37）、吉永小百合主演の『愛と死をみつめて』（斉藤武市 同 39）、高橋英樹主演の『けんかえれじい』（鈴木清順 同 41）、渡哲也主演の『星よ嘆きな 勝利の男』（舩田利雄 同 42）などが特記される。また藤田敏八監督の『八月の濡れた砂』（同 46）は時代の挽歌を奏でる記念碑的な作品。ロマンポルノにおいても『牝猫たちの夜』（田中登 同 47）『OL 日記 濡れた札束』（加藤彰 同 49）などがある。また『伊豆の踊子』（西河克己 同 49）を始め、時代のアイドル山口百恵の主演作品を数多く手がけて熟達した手腕を発揮する一方、記録映画にも挑戦している。平成 11 年からは日本映画学校において講師を務め、多くの後進の育成にも尽力した。他の作品に『青春デンデケデケデ』（大林宣彦 平成 4）などがある。

## Achievements

After working at the Daiei Tokyo Studios, Kenji Hagiwara entered Nikkatsu in 1954. Since his promotion to Director of Photography, he has been responsible for a wide range of works, from the ambitious and unconventional works of new directors to program pictures from the early 1960s to the early 1970s. Noteworthy among these are *Wakai hito* (Katsumi Nishikawa, 1962) starring Yujiro Ishihara, *The Crest of Man* (1964, Buichi Saito) starring Sayuri Yoshinaga, *Kenka erejii* (Seijun Suzuki, 1966) starring Hideki Takahashi, and *Hoshi yo nageku na: Shori no otoko* (Toshio Masuda, 1967) starring Tetsuya Watari. In addition, *Wet Sand in August* (Toshiya Fujita, 1971) is a monumental work expressing the spirit of its age. Works in the domain of “roman porno” include *Mesunekotachi no yoru* (Noboru Tanaka, 1972) and *OL nikki nureta satsutaba* (Akira Kato, 1974). In addition, while demonstrating his masterful talents through his involvement in a large number of works starring Momoe Yamaguchi, a prominent star of her time, such as *The Izu Dancer* (Katsumi Nishikawa, 1974), he has also risen to the challenge of documentary films. He has worked as an instructor at the Japan Academy of Moving Images since 1999, and has worked hard to cultivate the next generation of talent. Other works include *Seishun dendekekedeke* (Nobuhiko Obayashi, 1992).



## 『緑の海平線 ～台湾少年工の物語～』

SHONENKO



郭 亮吟 (監督)

この賞を与えてくださった審査員の方々、そしてこの作品のために心を込めて話をしていただいた台湾少年工とその関係者の皆様に感謝いたします。この作品は激動の時代を生きてきた人たちの記憶を記録したものです。こうした大切な記憶を次の世代に繋いでいくことを心より願っています。

どうしてこのドキュメンタリーを作ったのでしょうか?とよくご質問をいただきます。それは自分の家族の物語を記録したいと思っていた時期に、自分の祖父が台湾に残されたゼロ式戦闘機を買い取って、それを溶かして食器にして販売していて、工場も建てていた、という事実を知りました。そんな歴史があったということをきっかけに、ドキュメンタリーを撮るようになった。そこで、ひとりの台湾少年工だった人と出会い、当時の話を聞いたことが、この作品を作る動機となりました。60年経ったいま、なぜこのドキュメンタリーを台湾で作られているんですか?というご質問もよくいただきます。それは、こうした歴史が忘れられて、消え去ろうとしていた。この台湾の歴史を残したいと思い、この作品を作りました。

Liang Yin Kuo (Director)

I would like to express my thanks to the selection committee for choosing my film, as well as the Taiwanese former shonenko (child laborers employed to make warplanes for the Imperial Japanese Army) and other involved parties who spoke with such great emotion in the film. This project is a record of the memories of people who lived through a time of great upheaval. It has always been my wish, from the bottom of my heart, that this film create a bridge to the next generation for such precious memories.

I am often asked about why I chose to make this documentary. That decision came about during a time when I was thinking that I wanted to make a film about my family, and found out that my grandfather had at one time purchased Mitsubishi Zero fighter planes that remained in Taiwan after World War II, melted them down, started a factory and made dining utensils out of them. When I found out that my family had such a history, I decided to make a documentary about it. While working on that documentary I happened to meet a man who was a former shonenko, and after hearing his story I began work on this film. I am also often asked why I chose to make this documentary in Taiwan, sixty years after the events discussed in the film. That is because this is a history that is beginning to fade away, one that we are beginning to forget. I made this film because I wanted to keep this history fresh in people's minds.

## 『オオカミの護符 一里びとと山びとのあわいに—』

The Wolf Talisman where town and mountain meet



由井 英 (監督)

私自身が扉に貼ってあるお札を見た時に最初は何なのか全く分かりませんでした。図柄にある獣の姿を辿っていくと実はオオカミだと分かった。お札になるということは、オオカミは人間にとってありがたい存在だったのではないかと、という興味から作品を作ることになりました。その後、出会ったお百姓さんたちに教えてもらいながら辿っていくと、最終的には関東平野を囲む山に行き着く。お札は、その山に対する感謝みたいなものを表現しているということに気づくのです。

近年、我々はますます自分たちの暮らしと自然との関わりを大事にしなければいけない時代になってきていると思います。その中で行事や神事は、ともすると今の我々の暮らしからはちょっとかけ離れていると思うかもしれない。けれども、山への感謝の気持ちを表すオオカミの護符、そういう信仰が永い刻を超えて今に受け継がれてきているのかなど。だとすれば、我々の生活においても、山や自然に対する感謝の念というのは、もう少し色んな表現・形で意識して、大切にしていくことは大事なのではないかと考えております。

Suguru Yui (Director)

The first time I saw the wolf charm posted to the door, I had no idea what it was. It was only when I traced over the beast pattern on the charm that I realized it was a picture of a wolf. I decided to make this film because of an interest I had in this creature; I wondered if humanity were once grateful to the wolf, for they made it a protective charm. Some time after deciding to make this film, I received explanations about the charm from peasants I met, and following their advice, ended up heading out to the mountains that surround the Kanto plains. I learned that the talisman apparently expresses thanks to those mountains.

It is my belief that in recent years we have entered into an era where we must treat more and more carefully the relationship between nature and the way we live. It might be the case that we think that our modern lives are actually removed from rituals and events. Yet again, there is the belief in the wolf talisman, with its expression of thanks towards the mountains, which has been passed down over a long time. If that belief can survive for so long, then I wonder if it isn't perhaps possible, even in the kind of lifestyle that we live today, to be conscious of and express thanks to the mountains and nature in a variety of ways and forms, and live while treating these things with respect.



## 上映会での挨拶

### Comments at the Screenings

#### 『十歳のきみへ いのちの授業』

#### To my young and hopeful friend -My talk to the children on life-



今泉文子 (監督)

この作品の主演は 97 歳になる現役の医者、日野原重明さん。高齢の先生が、もしもいらっしやなくなっても、彼が全国で行っている「いのちの授業」がひとり歩きできるような映像にできないかと思い、この作品を作りました。

先生は子どもたちにとって「年を取った友だち」です。年齢を飛び越えたところで、人と人がやり取りできる。実は年を取るってすごくいいことだと思っていました。お年を召した方々にもっとやって欲しいことは、お孫さんや小さな子どもたちとやり取りをしてもらいたい。親の言うことは聞けなくても、祖父母の言うことは聞ける。そういう関係作りが新しい。つまり、かつてあった文化をもう一度取り戻すということではないかなと思います。

作品の中で言っていることは「大切なものは目には見えない」「いのちは時間である」「許すこと」。この3つの話を皆さんでうまくアレンジして子どもたちとやり取りしていただくと、この映画が道具として機能していくのではないかな。そして、道具として使っていただける場を皆さんの手で広げていただけたら、ありがたいと思っています。

Ayako Imaizumi (Director)

The star of this film is the doctor, Shigeaki Hinohara, who was to turn 97. I started making this film after wondering if his nationwide "Class of life" couldn't be continued through film even in his absence.

For children, Dr. Hinohara is an "elderly friend." He is able to have exchanges with people while looking beyond their age. Actually, watching him made me think that growing old must be a wonderful thing. The thing that I want the elderly to do most is have more exchanges with their grandchildren and other small children. Even if children don't listen to their parents, they do listen to their grandfather and grandmother. This sort of relationship is only recently becoming common, but I think it represents a return to an older culture.

The film covers three themes: "you can't see the most important things in life with your eyes," "life is time," and "forgiveness." I believe that this film can function as a tool for talking to children through the skillful arrangement of its topics. I would be very grateful if those who use this film as a tool spread its use to others as well.

#### 授賞式でのスナップ

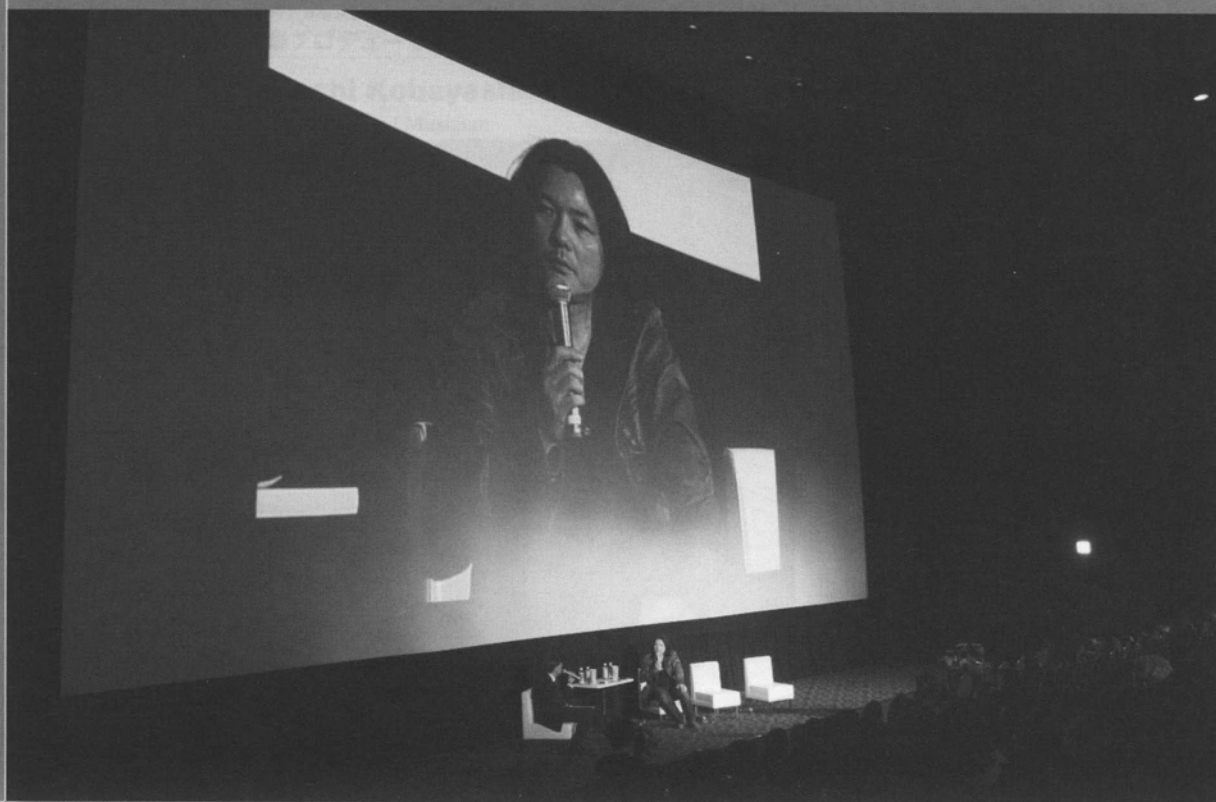
#### Photos from the Presentation Ceremony





## 映画人の視点 Director's Angle

Director's Angle



主催：ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）  
共催：文化庁  
会期：2008年10月22日（水）>>10月24日（金）  
会場：TOHO シネマズ六本木ヒルズ 7  
料金：2,000 円

### 【概要】

世界的に高い評価を得ている、日本映画界を代表する3人の監督（岩井俊二、黒沢清、滝田洋二郎 ※五十音順）を、オールナイトで特集。監督本人が、ゆかりのゲストと共に自身の足跡や演出術を語る“カンファレンス”と、監督が選んだ「スクリーンで見てほしい作品」と、ファンが選んだ「スクリーンで見た作品」を、朝まで一挙に上映する“スクリーニング”の2部構成で実施しました。韓国をはじめアジアで絶大な人気を誇る岩井俊二監督、ヨーロッパの映画祭で熱烈な支持を受ける黒沢清監督、モントリオール映画祭でグランプリを受賞した滝田洋二郎監督という、異色の組み合わせで、3夜ともまったく異なる雰囲気のイベントになりました。

### 【岩井俊二の世界】

開催日：2008年10月22日（水）  
カンファレンス：22:00～  
スクリーニング：0:00～

### 【黒沢 清の世界】

開催日：2008年10月23日（木）  
カンファレンス：23:00～  
スクリーニング：1:00～

### 【滝田洋二郎の世界】

開催日：2008年10月24日（金）  
カンファレンス：23:00～  
スクリーニング：1:00～

**Organized by:** UNIJAPAN (Japan Association for the International Promotion of the Moving Image)

**Co-organized by:** Agency for Cultural Affairs (Bunka-Chō)

**Dates:** October 22 (Wed) - 24 (Fri), 2008

**Venue:** TOHO CINEMAS ROPPONGI HILLS 7

**Fee:** 2,000 yen

### Outline

All Night was a special feature on three representative directors of Japanese film and have received high commendations worldwide: Shunji Iwai, Kiyoshi Kurosawa and Yojiro Takita (NB: in alphabetical order). These directors have given a “conference” in which they spoke of their personal histories and of their production techniques, along with associated guests; they have also undertaken a two-part screening in which “Works I want everyone to see on screen” (chosen by the directors) and “Works I want to see on screen” (chosen by the fans) were shown non-stop, all night. With such a colorful combination of directors-Shunji Iwai, who boasts of a huge following in Asian countries including South Korea; Kiyoshi Kurosawa who has received fervent support at European film festivals; and Yojiro Takita, winner of the Grand Prix at the Montreal World Film Festival-the event had a unique atmosphere on each of the three nights on which it took place.

### The World of Shunji Iwai

Date: October 22, 2008 (Wed)  
Conference: 22:00  
Screenings: 0:00

### The World of Kiyoshi Kurosawa

Date: October 23, 2008 (Thu)  
Conference: 23:00  
Screenings: 1:00

### The World of Yojiro Takita

Date: October 24, 2008 (Fri)  
Conference: 23:00  
Screenings: 1:00



## 【岩井俊二の世界】 The World of Shunji Iwai

【カンファレンス】 [Conference]

【出演】  
**岩井俊二**  
 映画監督

【Speaker】  
**Shunji Iwai**  
 (Director)



## 【プロフィール】

1963年1月24日宮城県生まれ。88年より音楽ビデオの仕事からスタート。「ルナティック・ラヴ」など数々のドラマ、CFなど、多方面の映像世界で活動を続け、その独特な映像は「岩井美学」と称され注目を浴びる。93年、テレビドラマ「if もしも 打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」で日本映画監督協会新人賞を、映画監督としてデビューする前に受賞。95年に映画『Love Letter』（中山美穂主演）、96年には、架空都市「円都」（イェンタウン）を舞台にした『スワロウテイル』を発表。小林武史氏が音楽プロデューサーを担当した、劇中バンドYEN TOWN BAND（Vo. Chara）の「Swallowtail Butterfly あいのうた」も映画と共に大ヒット。98年には『四月物語』（松たか子主演）を発表。2000年には、庵野秀明監督の映画『式日』に俳優として出演。また4月から7月にかけてインターネット上で、BBS（電子掲示板）のスタイルを使い、一般の人たちの対話の中から物語を展開していく異色のインターネット小説「リリイ・シュシュのすべて」を発表。01年にはその小説を自ら映画化。02年FIFAワールドカップの舞台裏を追い掛けたドキュメンタリーDVD「六月の勝利の歌を忘れない」を手掛ける一方、短編オムニバス映画『Jam Films』の1本として『ARITA』（広末涼子主演）を発表。03年ショートフィルム『花とアリス』（鈴木杏、蒼井優主演）をインターネットで発表し、04年には長編映画として『花とアリス』が3月に劇場公開。06年、名匠・市川崑監督のこれまでの軌跡を辿った『市川崑物語』を発表。08年には、第24回サンダンス映画祭ワールド・シネマ部門の審査員を務め、NYを舞台にしたオムニバス映画「New York, I Love You」（オーランド・ブルーム、クリスティーナ・リッチ主演）を監督した。

## Profile

Born in Miyagi Prefecture in Japan on January 14th, 1963. He began working on music videos in 1988. He also continued in varied areas of moving images, including many dramas such as "Lunatic Love," and commercial films, where his distinctive images were referred to as "Iwai Aesthetics" and received a lot of attention. In 1993, he received the New Director's Award from the Directors Guild of Japan for his TV drama, "Fireworks, Should We See It from the Side or the Bottom?" prior to his directorial debut. He released a film *Love Letter* (starring Miho Nakayama) in 1995, followed by *SWALLOWTAIL BUTTERFLY* in 1996 which was set in an imaginary town of Yentown. The theme song, "Swallowtail Butterfly" by YEN TOWN BAND (Chara as the vocalist), produced by music producer Takeshi Kobayashi, was also a smash hit along with the film. In 1998 he released *April Story* (starring Takako Matsu). In 2000, he appeared in Hideaki Anno's *Ritual* as an actor. From April to July of the same year, he released an unconventional internet novel, "All about Lily Chou-Chou," that was developed through dialogue with the general public via the bulletin board system (BBS) on the internet. He then adapted this to a film the following year. In 2002 while directing *Rokugatsu no Shori no Uta wo Wasurenai*, a documentary which was recorded behind the scenes of the 2002 FIFA World Cup, he also created *Arita* (starring Ryoko Hirose) as one of the short omnibus films, *Jam Films*. In 2003, he released a short film, *Hana & Alice* (starring Anne Suzuki and Yu Aoi) on the internet. The feature version of *Hana & Alice* was then released in March in the following year. In 2006, he released *The Kon Ichikawa Story* which followed the trail of master director Kon Ichikawa. In 2008, he was a jury member in the world cinema section at the 24th Sundance Film Festival, as well as directing *New York, I Love You* (starring Orlando Bloom and Christina Ricci), an omnibus film set in New York.



[カンファレンス] [Conference]

ゲスト (発言順)

Guests (In speaking order)



小林武史  
音楽プロデューサー／ミュージシャン

**Takeshi Kobayashi**  
Music Producer / Musician



北川悦吏子  
脚本家

**Eriko Kitagawa**  
Scenario Writer



加護亜依  
女優／歌手

**Ai Kago**  
Actress / Singer



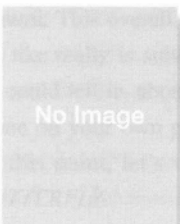
伊藤 歩  
女優

**Ayumi Ito**  
Actress



種田陽平  
美術監督

**Yohei Taneda**  
Art Director



市原隼人  
男優

**Hayato Ichihara**  
Actor

モデレーター

Moderator



河井真也  
プロデューサー／東京国際映画祭アドバイザー

**Shinya Kawai**  
Producer / TIFF Adviser



## カンファレンス・テーマ：「好きなことをやって生きていく」

Conference Theme: "Do the things that you like in your life"

人は好きなことだけやって生きていくのは難しい。ただ、映画監督は、好きじゃないことまでやって生きていくことができるのだろうか。映画は、監督のそれまで生きてきた様を映してしまう。逆にそうじゃなければ「監督作品」としての意味を持たない。だからこそ、できるだけ吾がままに、できるだけ自分色を出しながら表現者であり続けるのだ。そこに、多くの難題、障壁も付き纏うが、それを突破しながら、やはり、表現者であらねばならない。その中で、テレビドラマを含めれば20本以上の作品を作り、すべての作品が「岩井俊二であること」を発し続ける岩井監督に迫る！

(文：河井真也)

It is difficult to do just the things that you like in your life. But it is possible for film directors to do things that they dislike as well and still carry on in their lives? Films reflect how directors have lived to date. Otherwise, the term "directed by" is meaningless. That is why directors continue to express themselves as willfully and with as much individuality as possible. There are many challenges and obstacles. However, directors surmount them and continue expressing themselves. Among others, Shunji Iwai has created over 20 works including TV dramas, all of which keep delivering "the essence of Shunji Iwai." Let's zoom in on him!

(Text by Shinya Kawai)

### 上映作品／ Screenings

『Love Letter』(1995/117min.)

キャスト：中山美穂／豊川悦司

**Love Letter**

**Cast: Miho Nakayama / Etsushi Toyokawa**

『スワロウテイル』(1996/148min.)

キャスト：三上博史／Chara

**SWALLOWTAIL BUTTERFLY**

**Cast: Hiroshi Mikami / Chara**

『花とアリス』(2004/135min.)

キャスト：鈴木 杏／蒼井 優

**Hana & Alice**

**Cast: Anne Suzuki / Yu Aoi**



『花とアリス』©2004. Rockwell Eyes・H&A Project



## 岩井俊二の世界

### カンファレンス・テーマ：「好きなことをやって生きていく」

**河井：**全体のテーマは、好きなものを作って生きていくということで、まさに岩井俊二にぴったりのテーマです。誰のいうことも聞かないで自分の我が道をいくという、そのためにはどうすればいいのかという、その秘訣をちょっと教えてもらおうかなと思います。ここで『スワロウテイル』のミュージッククリップを見ていただきたいと思います。

～スワロウテイル PV～

### ゲスト：小林武史

**河井：**そもそもの出会いはまだ監督が25～26歳の時に会ってるんですよね。それは記憶にあるってことだね。

**岩井：**小林さんは覚えてないんですよ、その時は。

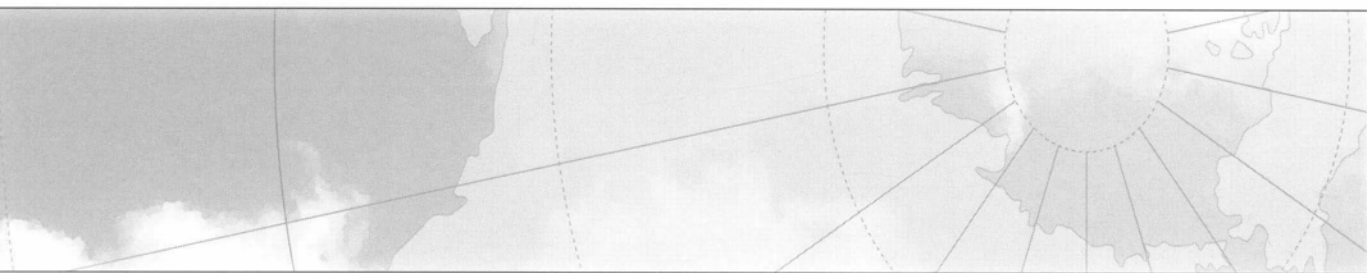
**小林：**何回か、何年かにわたってビクターの青山スタジオって

いうところで僕が桑田（佳祐）さんとやってる時にきてるんだよね。

**岩井：**そうなんですよ。

**小林：**それがその数年後に。その時に僕はCharaのマネージャーが、もともと僕のマネージャーでもあって仲が良くって。今度Charaが映画をやるんだよっていって。「あ、そう」とかいって、なんとなくスーっと抜けるような感じだったんだけど。でも「岩井俊二って知らない？ テレビ番組で日本映画監督協会新人賞を獲って、すごい才能なの」ってその時にいわれて。僕が会ったことがあるかどうか、この人だってまったく一致してなかったんだけど、その話だけはすごいインプットされて。

**河井：**僕もあの『Love Letter』の前に、Mr. Childrenの『es』っ



## The World of Shunji Iwai

### Conference Theme: “Do the things that you like in your life”

**Kawai:** This overall theme of living by creating the things that we like really is suited exactly to Shunji Iwai. What I thought he could tell us about is, what is the formula for breaking out alone on your own path, regardless of what other people say? At this point, let's watch the music clip of *SWALLOWTAIL BUTTERFLY*.

~SWALLOWTAIL BUTTERFLY PV~

### Guest: Takeshi Kobayashi

**Kawai:** I think you, Mr. Iwai, were about 25 or 26 when you two first met; you must still remember the meeting.

**Iwai:** I'm sure Mr. Kobayashi doesn't remember that time.

**Kobayashi:** Over the years when I was working with Mr. [Keisuke] Kuwata, at the Victor Aoyama Studio, Mr. Iwai came

there himself on a number of occasions.

**Iwai:** Yes, that's right.

**Kobayashi:** Then, a few years later, this happened: My former manager was Chara's manager at that time. The manager said to me that Chara was going to do this film. “Oh, really?” I said, somehow not really paying much attention. The manager said “Haven't you heard of Shunji Iwai? He got the Directors Guild of Japan's New Director's Award; he's a real genius.” Then I was asked whether I had met him or not. This was absolutely not the kind of way that the manager usually talked, so I got a real sense that there was something special here just from what the manager said here.

**Kawai:** Before this film, *Love Letter*, I did the documentary [es] *Mr. Children in FILM* on Mr. Children with Mr. Kobayashi.



というドキュメンタリー映画を小林さんと一緒にやったんですけど、もちろん『スワロウテイル』の前でね。「なんか、岩井俊二と会ったことあるんだけど」っていついていたので、『Love Letter』を見た時に、ぜひ一緒にやろうよっていうことですよ、ね、きっとね。

**小林:** そうですね。だから岩井君のプロデビューが桑田佳祐ソロの「いつか何処かで」っていう店頭用のメイキング映像で。それをビクターのディレクターの、サザン（オールスターズ）をデビューの時からずっとやってる高垣健さんっていう人が、「横浜国立大の学生なんだけど、すごい面白いやつがいるんだ」ってその当時いってて。そのあとにさっきのCharaのマネージャーがいったことが、後々つながってくるんだよね。なんかその、岩井っていう名前のイントネーションがなんとなくこうひっかかったんだよね、すごく。それから間もなくだよ。普通に飲んで、ちょっと友達役者やたまたま共通の照明の人とかがいて。30分くらいたって「帰ろうか」と思っていた時に「あの、小林さん」って彼がいてくれて。「岩井っていうんですけど、覚えてませんか？」って確かそんな感じだったと思うんだけど。

**岩井:** そうですね。

**小林:** それで、いろんなことがパーっと全部つながって「あー」って。噂の才能豊かな岩井俊二っていうのは、僕が前にっていう割と運命というか因縁を感じたんですよ。その因縁以来もう長い付き合いですけどね。

**河井:** 『スワロウテイル』って歌うのがCharaじゃないですか。Charaでもよかったけど、やっぱり YEN TOWN BAND にしたってことですよ。

**小林:** いやだってあれは YEN TOWN BAND ってことでしたよ、最初から。Chara っていう話ではなかったかなあ。すごい本当に偶然だったと思うけど、YEN TOWN BAND っていう構想を持って、いろんなものが混ざっていく感じっていうのが、なんかこう地べたから混ざっていくみたいなものじゃないと本当に混ざっていかないんだよなって音楽的に思ってたところに、岩井君がその映画で描こうとしているのがそのままぴったりだなと思って。だから音も非常にある意味そっけないんだけど人間臭いというか、楽器の一個一個の音をとにかく忠実

Needless to say, this was before *SWALLOWTAIL BUTTERFLY*. I said “Well, actually I have met Shunji Iwai,” and when he saw *Love Letter*, he said that we should work together.

**Kobayashi:** That’s right. So the professional debut of Mr. Iwai was the behind-the-scenes film for the sales promotion of Keisuke Kuwata’s solo, “I FEEL THE ECHO.” Takashi Takagaki, a director of Victor who has been involved working with the Southern All Stars since their debut, said at that time, “He’s only a student at Yokohama National University, but he really is a very interesting guy.” Following this was what was said to me by the manager of Chara who I mentioned just now. I was a little hung up on the intonation of Mr. Iwai’s name. It was amazing. It was just a little while after this: we went for a drink in the usual way, and there were some friends who were actors and also a person who had done the lighting for both of us. After about half an hour, I was just thinking, “I think I’ll go home,” when he said “Hey, Mr. Kobayashi.” I think he may actually have said something along the lines of “This is Iwai; do you remember?”

**Iwai:** Yes, that’s right.

**Kobayashi:** So, we were very surprised. Actually meeting Shunji Iwai, this guy who has been rumored to be this great genius, gave me a real sense of fate - that this was somehow “meant to be.” We’ve been acquainted for quite a long time since this went on.

**Kawai:** But it was Chara who sang in *SWALLOWTAIL BUTTERFLY*, wasn’t it? Chara would have been fine of course, but I thought it was actually YEN TOWN BAND would be more suitable.

**Kobayashi:** Yes, I think it was YEN TOWN BAND from the start. I don’t think there was any talk about Chara doing it. It was a real coincidence, but... YEN TOWN BAND had the kind of structure where lots of different things were mixed together, and we felt that unless we started mixing things together from the very beginning, we wouldn’t get that “mixed” feel that we were looking for. So when we were thinking about it in terms of music, this was just perfect for what Iwai was trying to portray

に太くっていくという音で。最初から最後までそこはブレないでいけたので、楽しかったです、それはね。

河井：楽しかったですか？

小林：楽しかったですよ。

河井：今、監督と音楽家ってやっぱりいい関係なんですかね？小林さんも一回ミスチルで監督をやってるし、岩井監督は音楽を自分でやったりもするじゃないですか。やっぱり『スワロウテイル』の監督と音楽家の関係ってというのは、やっぱり理想的なんですかね。

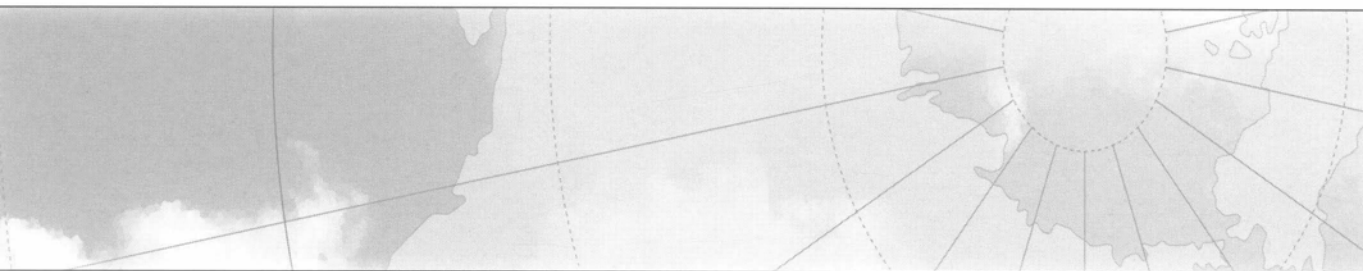
岩井：どうですかね。割と最近もうちょっと混じり合っ、一緒に映画を作ろう的な感じの雰囲気になってきてますけど。実際 YEN TOWN BAND の時もそうですし、『リリイ・シュシュのすべて』の時もそうだけど、小林さんの場合は、映画用にとりあえず作ってもらったという次元ではないので。まずとにかくそれを初めて聞いた時には驚くというか、こんないいものい

そんな感じですけどね。だから関係性というよりも、非常にほかに類を見ない感じになると思うんですけど。

### ゲスト：北川悦吏子

北川：ここにいる方は岩井さんのファンだと思うんですけど、岩井さんプロデュースのもとに、小林さんもプロデュースだと思うんですけど撮らせていただいて、すごい岩井さんの映画でないものが出来上がったのでぜひ見ていただきたいと思えますね。すごい一生懸命台本を書いたんですけど、いつになく何回も直しが岩井さんから出てですね。一応彼がプロデューサーなので、直して持っていくたにも関わらず、ほぼ台本を使わないという撮影の仕方をして…(笑)。これ、笑うところなの？(笑)で、ちょっと私的には2日くらい実はすごい落ち込んだんですけど、でも出来上がりを見るととても不思議な映画で誰もセリフをいってないんですよ。そのまま撮っているというか。そう思うと「そんな役者さんが普通にしゃべることなんて、そんなに面白いわけない」って思うでしょう？それがそうではないんだよね。

岩井：そうですね(笑)。やっぱり北乃きいと岡田将生がすご



in the film. So in a sense, the music too was very brusque, but it kind of had a human feel, and in the sounds, it picked up the sounds of the musical instruments one by one, basically, so that the sound gradually thickened. We went without a hitch from start to finish, so it was fun, that part.

Kawai: Was it enjoyable?

Kobayashi: Yes, it was.

Kawai: So as one might expect, is there a good director-musician relationship? Mr. Kobayashi, you had directed Mr. Children once, and you, Mr. Iwai, the director, were doing the music yourself. I think that really, the director-musician relationship for *SWALLOWTAIL BUTTERFLY* was the ideal relationship.

Iwai: I suppose so. I have been able to mingle with the musicians more, recently, and we have started to feel like we would like to make a film together. This was the case at the time of YEN TOWN BAND, and at the time of *All About Lily Chou-Chou*. But in the case of Mr. Kobayashi, there wasn't any sense of

having him create music just for a film. When I first heard this, I was surprised - or rather felt, "I can't believe I'm going to receive something so wonderful." And this really is the way I have felt each time. That is why, more than being about the nature of the relationship, I feel a sense that I am getting something I could not see anywhere else.

### Guest: Eriko Kitagawa

Kitagawa: I am sure that the people here today are fans of Mr. Iwai. Through the production of Mr. Iwai and of Mr. Kobayashi, my first feature film has been shot—a film which is quite unlike what one would expect from Mr. Iwai. I urge you all to watch it. I did my best to write a good script, and Mr. Iwai managed to reinvent the work in unexpected ways. Because he is the producer, no matter how many times I rewrite the script, he sends it back, and I end up hardly using it at all... (laughter) Oh, have I said something funny? (laughter) Speaking personally, I would feel quite depressed about this for a day or two, but when we actually viewed the finished film, it was a very mysterious film to us with hardly anyone speaking any dialogue. "Did they perhaps just shoot the film and leave it as it is...?" If you think about it,



いちよつとした天才肌で、とにかくアドリブというか、インプロビゼーションというか、その場でその気持ちに入ってるタイプ。なかなかいないですよね。

**北川:** そう、生で人を見てる感じだったんです。撮ってる方も、それをつないで映画にしていって、でもちゃんと物語になっているんですね。すごい不思議な質感だと思って。冒頭5分を見てもすごい妙って思うと思うので、ぜひ見てほしい。

**ゲスト: 加護亜依**

**加護:** 監督にお会いするのは初めてです。はじめまして。

**岩井:** たまたまテレビでお見かけして、映った時に「あ、きたぞ」って思ってた。

**加護:** きました? 私。

**岩井:** ビビっときちゃったんですね。なんでかなって思ったんですけど、加護さんの場合ちょっと、自分の中にある自分が映画を作った時の一番ヒロインって感じの顔とほとんど同じ目を

してたんですよね。それで「あ、この子はすごいな」と思って。もう本当にすごいなと思ったわけですよ。目に力があつたというか。なんかパッシングとかされてたんでしたっけ?

**加護:** そうなんです、はい。すごいパッシングされてました。ちょっと10代の時に喫煙をやっちゃって...しかも2回やっちゃって。解雇されて、それで1年間引退みたいな感じで芸能活動を離れてまして、で5月に香港映画で復帰をしたんです。

**岩井:** 大変ですね、パッシング。辛かった?

**加護:** 大変でした。

**岩井:** 大変ですよ。相当きついはずだけど、それでも強い自分があるってことだと思うんですよね。それがこの先どういう形になっていくかはちょっと分からないけど、多分その眼差しを見たんだと思うんですよね。それでビシときたというか、本当にはたからでもショックだったんで、「なんだこれ」っていう。最初正直、加護さんだっけ知らなくて、「この女の子誰だろう」と思って、しばらく分からなかったんですよ。もう

it occurs to you that "when these actors talk in the usual way, it's probably not that interesting." I do not think that it would be, anyway.

**Iwai:** That's right (laughter). Really, Kie Kitano and Masaki Okada are real geniuses, and with that type of person, their own feelings tend to be expressed when they are ad-libbing and improvising. It's so hard to find such talented people.

**Kitagawa:** Yes, you got the feeling that you were seeing the real person, just as they were - even with the people who were shooting the film. We just linked this all together to make it into a film, and yet in the end it all came together into a proper story. I thought the film had an amazing, mysterious texture. Just watching the first five minutes will show you what a peculiar work this is. I urge everyone to see it.

**Guest: Ai Kago**

**Kago:** This is the first time I've met Mr. Iwai. Pleased to meet you.

**Iwai:** I've seen you on television sometimes, and whenever I saw you, I always thought, "Wow, she's the one."

**Kago:** Oh, really? I was?

**Iwai:** It just came to me like a flash. I'm not sure why, but when I think about all the major heroines in all the films I have made, they always have the same kind of face as you have. That kind of face makes me think "Wow, this girl is really good." I really did think that that was amazing. There was power in those eyes. May I ask... were you ever subjected to criticism in your life?

**Kago:** Yes, I was. I was subjected to severe criticism. When I was in my teens, I used to smoke. But I only did it twice. I was fired from my job, and I went into something like retirement for a year after that, and retreated away from the entertainment scene. Then in May I made a comeback in a Hong Kong film.

**Iwai:** That's terrible. Was it tough, suffering such criticism?

**Kago:** Yes, it was terrible.

まったく結びつかなくて、まったく全然別人な感じで。なんかこうあったんでしょね。

**河井：**なんかね、多分監督はこういうところから、例えば『スワロウテイル』っていうのも、外国から日本を目指してきた人を強制送還するっていう、日本は法律で。そういうところからお話がああいう形になったり、『リリイ・シュシュのすべて』の時もそうだね。やっぱりいろんないじめの問題とかっていうことから企画がおきて。基本的にオリジナルで、自分がやっぱり感じたものからね、企画が出てきたりするのかなと思って。楽しみにしたいなと。

**岩井：**せっかくの縁なので。

**河井：**何か見たことありますか？

**加護：**『スワロウテイル』大好きで。

**岩井：**ありがとうございます。

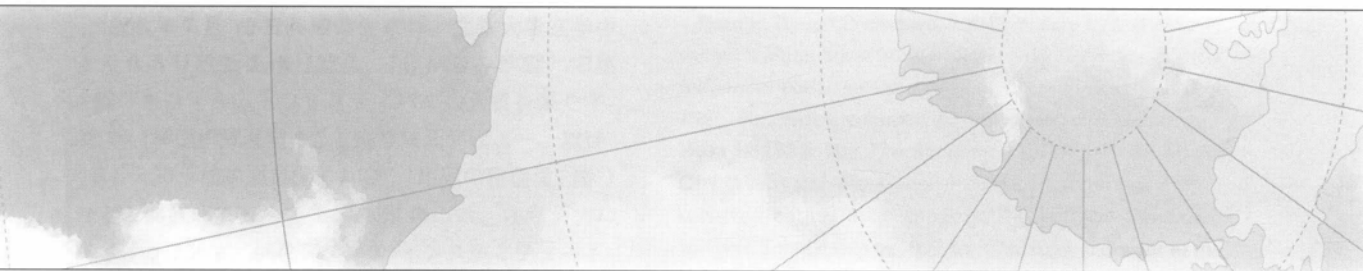
**加護：**YEN TOWNに行きたいです。住んでみたいです。

**ゲスト：伊藤 歩&種田陽平**

**河井：**いろんな映画に、監督の映画にも出てるじゃない。ほかの監督と比べて何か違うものっていうのはあるのかしら、岩井俊二っていう。

**伊藤：**なんですかね。岩井さんと仕事してる時は、私はあんまり迷いがない感じがしますね、自分の中で。現場に行って、その役がちゃんと分かりやすく演じられるっていうか。多分気持ちを全部預けてる感じが私の中であるんだと思うんですけど。安心してし。あとは演出がほかの方と比べて、岩井さんは、感情的なことは私に任せてくれる感じがするんですけど、動きとか。例えばちょっとした目の動きとかそういうことを指示してくれるとかは、あまり少ないんですけど。それがすごく意味があるように、あとから編集で見ると「あ、こういう意味だったんだ」っていう、こっちが意図していないことが自然に表現させてもらえる監督だなという感じです。

**河井：**種田さんはどうですかね。毎回自主映画に付き合わされ



**Iwai:** It must have been. But when I look at your face, it looks to me as though however terrible it must have been, you yourself have stayed strong. There is no way of knowing how it will end, but I really feel as though I have seen such an expression in your eyes. Just taking a brief look left me quite visibly shocked; like “What is this?” I’ll be honest; at first, I didn’t know that it was you, Ms. Kago - I just wondered “Who is that girl?” and for a while I didn’t know. I absolutely didn’t make the connection; I really thought it was a different person. That was pretty much the way it was.

**Kawai:** For example, what we see in *SWALLOWTAIL BUTTERFLY* is the enforced repatriation of foreigners who have come to Japan from abroad, in the Japanese legal system. I see this when you are talking about this film and also when you are talking about *All About Lily Chou-Chou*. There again, the plot of the film included various issues related to bullying among others. Basically, the plot of your film is very original, and comes together from what you are feeling. I am looking forward to it.

**Iwai:** It was just my destiny to do it, so I worked really hard.

**Kawai:** Have you seen any of his films?

**Kago:** I really like *SWALLOWTAIL BUTTERFLY*.

**Iwai:** Thank you.

**Kago:** I’d like to go to “Yentown”- you know, to live.

**Guests: Ayumi Ito and Yohei Taneda**

**Kawai:** You have appeared in a number of films, including other directors’ films. Do you feel that perhaps there is something different about Shunji Iwai’s films, compared with other directors?

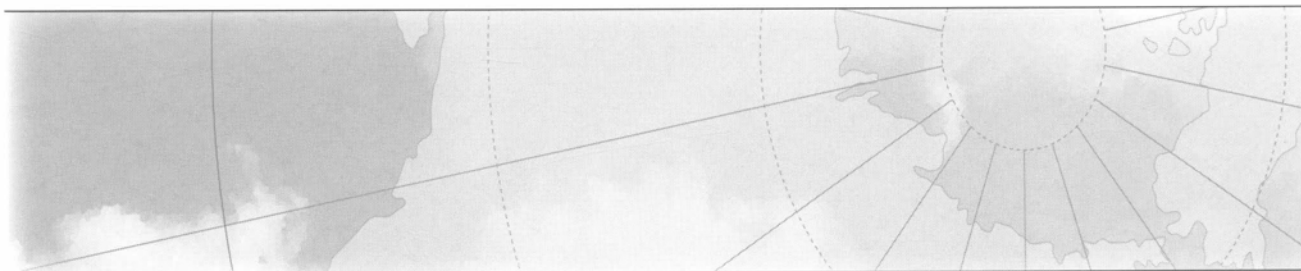
**Ito:** Let me see... When I’m working with Mr. Iwai, I never have within myself any sense of feeling lost. I just feel when I’m on set that it’s easy for me to understand how I’m supposed to play the role. I think what I feel inside me is that he’s leaving everything up to me. It makes me feel very secure. When I compare his directing with that of other directors, I feel that Mr. Iwai is letting me take care of the expressive part of the role,



ている感じじゃないですか？

**種田：**いや、それはないですよ。岩井さんの仕事は映画だけではなくて、プロモーションビデオでも CM でも、短いでも、本質的な説明っていうか内容の説明とかあんまりないんですよね、岩井さんから。それはもう本とかコンテに書かれてるから、実はそんなに打ち合わせするということではなくて、それ以外のやりたい無駄話みたいなのがいっぱいあって、その中に岩井さんのやりたいことがいっぱい詰まって。だから今の伊藤さんの話じゃないけど、普通の監督だったら、ここをこうやりたいとか具体的な話や指示が多いんだけど、そういうのがないんですよね。

(以上文章はカンファレンスの模様を抜粋再編集したものです。)



such as the movements I should make. For example, he doesn't give directions about little things, such as eye movements. Then, when I see the edited version later on, I see the meaning that he had in his head "Oh, that was what he wanted to portray!" The sense I get is of a director who gets me to express naturally things which I myself never even intended to.

and directions of what they want to do, but with Mr. Iwai, that just isn't there.

**Kawai:** What do you think, Mr. Taneda? Do you feel each time you work with Mr. Iwai that you are performing in an independent film?

**Taneda:** Not at all, actually. Mr. Iwai's task isn't just the films themselves, but also the promotional videos, commercials and so on. Even in such short items, Mr. Iwai really doesn't give much explanation of the content. For Mr. Iwai, the meaning is already there in the original content - the script or storyboard. So rather than doing meetings to talk about the content, Mr. Iwai spends some time chatting about unrelated topics that he wants to do, which is related to many things that he wants to realize. I suppose this is similar to what Ms. Ito just said - with usual directors, their way of directing has a lot of specific descriptions

## 【黒沢 清の世界】 The World of Kiyoshi Kurosawa

【カンファレンス】 [Conference]

【出演】

黒沢 清  
映画監督

【Speaker】

Kiyoshi Kurosawa  
(Director)



【プロフィール】

1955年7月19日兵庫県生まれ。立教大学在学中より8ミリ映画を撮り始め、『しがらみ学園』で第4回びあフィルム・フェスティバルの入賞を果たす。83年、『神田川淫乱戦争』で商業映画デビュー。以後、『ドレミファ娘の血は騒ぐ』(85)『地獄の警備員』(92)などで熱狂的な支持を集め、92年には、オリジナル脚本『カリスマ』がサンダンス・インスティテュート・スカラシップを受賞し渡米。その後、『勝手にしやがれ!!』シリーズ(95-96)『復讐 THE REVENGE』シリーズ(97)などを監督し、幅広いファンを獲得する。そして、97年黒沢清の名を世界に轟かせた『CURE キュア』を発表、ロッテルダム映画祭でも大きな注目を浴びた。翌98年の『蛇の道』『蜘蛛の瞳』に続き、99年には『ニンゲン合格』(ベルリン国際映画祭フォーラム部門正式出品作品)、初めてのラブストーリーとなる『大いなる幻影』(ベネチア国際映画祭正式招待作品)、2000年には『カリスマ』(カンヌ国際映画祭監督週間正式出品)で確固たる評価を得る。以降も、カンヌ国際映画祭で国際批評家連盟賞を受賞した『回路』(01)、『アカルイミライ』(03/カンヌ国際映画祭コンペティション正式出品、日本映画プロフェッショナル大賞監督賞受賞)、『模図かずお恐怖劇場 蟲たちの家』(05)、『LOFT ロフト』(06/プサン国際映画祭正式出品)など、圧倒的な作品力で世界中から大きな注目を浴び続けている。06年にはヴェネチア国際映画祭に『叫』を特別招待作品で出品。最新作『トウキョウソナタ』は、08年カンヌ国際映画祭で「ある視点」部門審査員特別賞を受賞した。

### Profile

Born in Hyogo Prefecture, Japan, on July 19th, 1955. He started making 8mm films while at Rikkyo University. His *Shigarami Gakuen* won a prize at the Pia Film Festival in 1981. He made a commercial film debut with *Kandagawa Wars* in 1983. His *The Excitement of the Do-Re-Mi-Fa Girl* (1985) and *The Guard from the Underground* (1992) received enthusiastic support. He won the Sundance Institute Scholarship in 1992 for *Charisma* and went to the U.S. Later he directed the *Suit Yourself or Shoot Yourself* series (1995 - 1996) and *The Revenge* series (1997) as well as others and acquired a wide range of fans. In 1997 he released *Cure* which made his name known worldwide and attracted a lot of attention at the Rotterdam Film Festival. Following *Serpent's Path* and *Eyes of the Spider* in 1998, he secured a solid reputation for himself by releasing a series of films, namely *License to Live* (entered in the Forum at the Berlin International Film Festival), his first love story *Barren Illusion* (officially invited to the Berlin International Film Festival), and *Charisma* (2000) (entered in the Director's Fortnight at the Cannes International Film Festival). He went on to release more films, namely *Pulse* for which he received the International Federation of Film Critics Prize, *Bright Future* (2003, entered in the Competition section at the Cannes International Film Festival, and received Japanese Professional Movie Award for best director), *Kazuo Umezu's Horror Theater: Bug's House* (2005), *Loft* (2006, entered in the Pusan International Film Festival), and his talent continues to attract a lot of attention. In 2006, his *Retribution* was entered in the Out of Competition section at the Venice International Film Festival. His latest work, *Tokyo Sonata* received the Un Certain Regard Jury Prize at the 2008 Cannes International Film Festival.



[カンファレンス] [Conference]

ゲスト（発言順）

Guests (In speaking order)



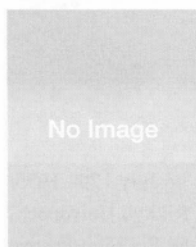
木藤幸江  
プロデューサー

**Yukie Kito**  
Producer



芦澤明子  
撮影監督

**Akiko Ashizawa**  
Director of Photography



香川照之  
男優

**Teruyuki Kagawa**  
Actor

モデレーター

Moderator



小林淳一  
雑誌「インビテーション」編集長

**Junichi Kobayashi**  
Editor in chief, "Invitation"

## カンファレンス・テーマ：「黒沢映画は進化する」

Conference Theme: "Kurosawa films continue to evolve"

映画とは残酷なものである。撮れば撮るほどうまくなるというものではなく、多くの作家が初期作品の輝きを失い、自己模倣へと陥っていく。その中で、軽やかに自分の作品の相貌を更新し続けているのが黒沢清である。最新作『トウキョウソナタ』を見た時、これは家族映画という誰もジャンルとして認識していないジャンル映画だったことに戦慄する。また、違う映画を撮っている。映画史上を見渡してみてもそんな作家はほかにいない。黒沢が敬愛するスピルバーグを除けば。この進化は止まることはなく、黒沢清は今日も映画の可能性自体を孤独に更新し続けている。

(文：小林淳一)

Films are unmerciful. Making more films does not necessarily make you better at it. Many artists lose the initial shine and lapse into self-mockery. Kiyoshi Kurosawa, however, continues reinventing his works seemingly with ease. His latest, *Tokyo Sonata* gave me a shiver as it was a family movie, a genre which is hardly recognized by anyone as a genre. He has made a completely different film as well. There is no other director like Kurosawa in movie history, except for his revered Steven Spielberg. Kurosawa's evolution goes on without stopping, and he continues to renew the possibilities of films on his own as always.

(Text by Junichi Kobayashi)

## 上映作品／Screenings

『朗読紀行・にっぽんの名作「風の又三郎」』(2003/50min.)

キャスト：小泉今日子

*Matasaburo the wind imp/Kenji Miyazawa*

Cast: Kyoko Koizumi

『ココロ、オドル。』(2004/23min.)

キャスト：浅野忠信

*Soul Dancing*

Cast: Tadanobu Asano

『勝手にしやがれ!! 成金計画』(1996/81min.)

キャスト：哀川 翔／前田耕陽

*Suit Yourself or Shoot Yourself: The Nouveau Riche*

Cast: Sho Aikawa / Koyo Maeda

『蛇の道』(1997/85min.)

キャスト：哀川 翔／香川照之

*Serpent's Path*

Cast: Sho Aikawa / Teruyuki Kagawa

『カリスマ』(1999/103min.)

キャスト：役所広司／池内博之

*Charisma*

Cast: Koji Yakusho / Hiroyuki Ikeuchi



『蛇の道』 © 角川映画



## 黒沢 清の世界

### カンファレンス・テーマ：「黒沢映画は進化する」

小林：今回のプログラムは僕も一応作品を選ばせていただいたんですけど、その内1本だけ人気投票で、『カリスマ』が選ばれて。これだけ黒沢さんのフィルモグラフィーがあって『カリスマ』っていうのは予想もしていなかった。まあ黒沢さんに意識があるのか、ここから伺いたいですけど。1999年に『カリスマ』『大いなる幻影』で2000年に『回路』ということになりますね。

黒沢：そうですね。

小林：僕も世代的には「ノストラダムスの大予言」とかそういうのを、例えば36歳で死ぬのかなとか思っていたんですけど、95年くらいを過ぎると、もう何も起こらないのかなとか思ったりして。当時の黒沢作品を見ていて、真面目に世紀末と向き合ってたという感じを持っていました。結果として2001年の9.11というのが起きて。そのあとに改めて見返すと、

『回路』も含めて、ちょっと予見しているというか時代性みたいなことがあとから付いてしまったという気がするんですが。

黒沢：あんまり予見しているなんていうのはおこがましいんですが…。昔はですね、現代性などというものは絶対に出したくなかったんですよ。ある時期、80年代くらいまでは。全然いつの時代でもない、場所もどこでもない、できれば映画だけの場所で、映画の世界で、映画だけの時間が流れる映画を作りたいというのが夢だったんですが、やってもやってもどっかに現代が張り付くんですね、映画っていうのは。で、90年代のある時に、Vシネマのようなものを何本か撮っているうちに、「あ、これ現代から逃れられないものなんだな、映画っていうのは」ということに気付いたんですね。少なくとも僕たちがやっていたような、生で撮る映画では。全部スタジオで撮って、今のようにコンピュータグラフィックスで合成してとか、そういうことをやると可能なのかもしれませんけど、コンピュータグラフィッ

## The World of Kiyoshi Kurosawa

### Conference Theme: “Kurosawa films continue to evolve”

Kobayashi: More or less I personally picked all of the films in the program this time, but there was one film which was included due to the results of a vote, and that was *Charisma*. Considering all of the other movies in your filmography, I never expected you to come out with a film like *Charisma*. What I want to start off asking you about is your state of mind when you make a film. In 1999 you came out with *Charisma* and *Barren Illusion*, and then in 2000 you made *Pulse*, is that correct?

Kurosawa: Yes, that's right.

Kobayashi: There was a lot of talk when we were younger about things like the prophecies of Nostradamus, and so I grew up always thinking that I might die at the age of 36 for instance. But then 1995 came and went, and I'm still here. So I started thinking then that probably it's all going to be alright from here on out. But when I saw those films of yours, it really brought

back that feeling once again that we are perhaps approaching the end of the world. And then there was September 11, 2001. Looking back at the films now, especially *Pulse*, they were sort of, maybe you could say that they were representing the age. I kind of feel that they were foretelling the future.

Kurosawa: Well, it would be ridiculous of me to say that I was looking in to the future when I made them. In the past, I never wanted to make the kind of film that people would look back on and say that it represented an era, or anything like that. At least that was my way of thinking until sometime in the 1980s. At that time I wanted to make films that existed only within cinematic history, in a place inhabited only by film; films not attached to any real time or place. But no matter how much I tried to do this, in the end films always take on something of the era they are made in. It was during the 1990s when I was making a lot of V-cinema (direct-to-video) type films that I realized that

クスなんか当時やっていた映画ではもちろん使えなくて。全部、東京のその辺の場所で撮るという時には、嫌でも現代は映ってくるということが分かったので、だったらそれを積極的に取り入れようという風に変えていったという流れがあります。現代性は映画では仕方なく映ってくるもの。ですから、僕の映画だけではない、どの方の映画でも必ず映ってきますよ、現代は。

小林：そんなところも宿命というか。

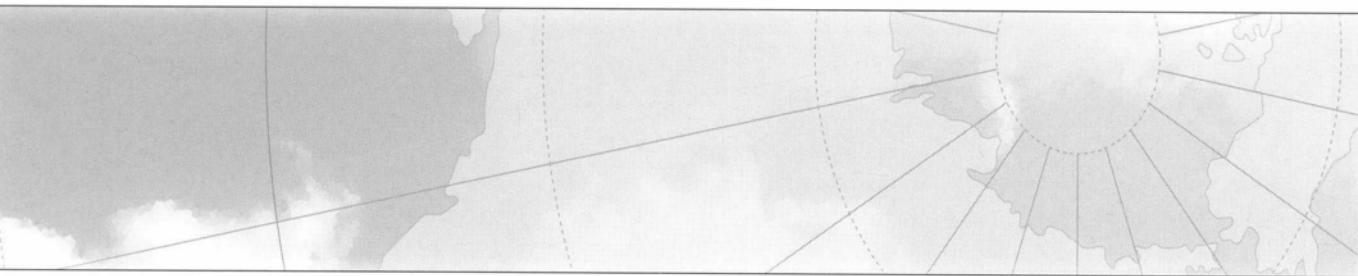
黒沢：そうですね、はい。

小林：それでいわゆる 9.11 以降になってしまって、黒沢さん自身、やっぱりああいう風な撮り方は著作から僕は読んだんですが、あのままだともう撮れないという流れに変わったという風に読みましたけど。それはどういう流れで変わったんですか？

黒沢：そうですね、僕も歳をとったということなんですけど。あんまり自分自身でちゃんと意識しているわけではないんですが、やっぱりある時期から、思えばちょうど今世紀、21 世紀に入ってからくらいなんですけども、「あれ？ ひどい責任は僕

にもあるのか」と思えてきたんですね。それまでは普段からなんてひどい世の中だと、ひどい社会だと、本当にひどいなあと考えてたんですけど。絶対に人のせいだと思ってたんですよ。政治がどうだとかね。「なんでこんなになってんの？ だれが悪いんだよ、出て来い責任者！」と思ってたんですけど。21 世紀に入ったくらいから「あれ？ 僕にも責任ある？」って思うようになって。僕は何をしたかっていうと何もしてないんです。文句だけいって何もしないということに気が付いたってことがありましたね。それでまあ、恥ずかしながらこの映画を撮るという、人に自分の作品を見せる仕事をやっている関係上、もうずいぶん歳をとってしまいましたが、多少はその責任を果たせないかなあという気は 21 世紀に入ってから意識するようになりました。ですから作品としては『アカリミライ』くらいから。じゃあ、お前は今何してるんだと問われるとぐっと詰まるんですけど…。何かできている、責任を取れているという実感はまだありませんが、どこか何かしなきゃいかんのじゃないか、っていう気はしてきてますね。

小林：では、ここで『トウキョウソナタ』の予告編を流したいと思います。



films can't after all ever be free of the era they are made in. At least, the type of films that I was making, films that were shot on location, these films can't. Perhaps films shot entirely in a film studio and then edited with computer graphics can, but of course we didn't have anything like that at the time. I began to understand that since everything had to be filmed in locations around Tokyo, no matter how much I may have hated it there was no way for me to escape making films about this world we live in. Once I had realized that, I made the decision to accept the reality of my situation proactively, and I began to make films expressly about the current age. I began to understand that modernity is something that films cannot help but record. Every film is about the era it is made in. It's not just my films either, I mean any film produced by anybody.

Kobayashi: So you're saying it's inevitable.

Kurosawa: Yes.

Kobayashi: I remember reading somewhere that you decided after September 11 that you could no longer film movies the way

that you had been, and so you were going to begin creating films in a new style. At least that's what I read, but would you say your filming style has changed?

Kurosawa: Well, yes, and that's because I'm getting old. And it's not to say that I really think about this a lot, but at some point, if I remember correctly, it was right at the turn of the 21st century, I suddenly began to think, "Huh, I guess I'm also kind of responsible for the way this world is." And I'd always thought that we live in this horrible world, in this horrible society, and that everything's just awful and it's all absolutely the fault of other people, or the fault of politicians, or so on and so forth. I would always think, "Why are things like this? Who made the world this way? Someone take responsibility!" But then we entered the new century and I started to wonder, "Wait? Don't I also have some responsibility for all of this?" It's not like I really did anything to cause the world to be the way it is, it's like when you complain and then realize that you haven't done anything to actually solve the problem. I realized when we entered the 21st century that I make my little films and that I've grown old pursuing this occupation of showing my work to other people,



### ゲスト：木藤幸江

**木藤：**今回の『トウキョウソナタ』は実は邦画の仕事は初めてだったのでびっくりしたんですが、小泉今日子さんが撮影が終わったあとに「今回の現場は誰も怒鳴ったりしないで、とても紳士的でした」とおっしゃったので、「普通は怒鳴り合いがあるんですか？」って聞いたら、「すごいあるんだよ」っていわれて。本当に今回はそういう意味では皆さん和気あいあいと心が通じ合っている現場でした。

**小林：**黒沢組はいつもそうなんですか？ それともこの作品だけ？

**黒沢：**そうですね、僕自身あんまり怒鳴るとかいうことはしないです。怒鳴るよりは土下座する方ですよ。ね。「お願いだからやってください」って(笑)。そっちのほうが得意なんですけど。

### ティーチイン

**質問：**監督がいつも持たれている哲学みたいなものがあったら、お聞かせいただければと思います。よろしくお願いします。

**小林：**哲学ですか？ 哲学はないと黒沢さんいい続けてますけどね。

**黒沢：**そうですね、ごめんなさい。僕は哲学というようなことをここできちっとしゃべれるほどの人間ではないんですけども。哲学っていうものではないんですが、ただよく聞かれるのでちょっと違ういい方をさせていただくと、「人間ってどういうものだと思ってますか？」と聞かれることがたまにあって、そういう時に無理やり答えているのは…。哲学といったようなものではないですよ。人間って、絶対この人はこうでこうでこういう人でこうだといわれていたり、自分で思っていたりするいろんな特徴の正反対の特徴を持っていると僕は思っています。だからこれは皆さん経験的に分かっていると思いますが。例えば、僕って大雑把な人間なんですよ。とても大雑把な人間なんですけど、普段とっても雑で。だから雑であることに慣れている、雑であることはうまいんです。ただ僕は時にものすご

and that within all of that maybe there is a chance to fulfill my responsibility to the world. That was about the time that I made *Bright Future*. If I'm asked about just what I'm trying to do, well, I really don't know what to say. I don't have the feeling that I'm really making anything or fulfilling my responsibility to the world even now. But I do feel that I have to try and do something.

**Kobayashi:** I would like to show a trailer for *Tokyo Sonata*.

-Tokyo Sonata preview-

### Guest: Yukie Kito

**Kito:** Actually this was the first time I've ever worked on a Japanese film, and I remember being surprised because after the filming was over Kyoko Koizumi commented, "The environment this time was so polite, no one yelled at all." I asked her, "Is there usually a lot of yelling on the set?" and she said, "All the time." I think the difference was because of the calm environment on the set that allowed everyone to work together harmoniously.

**Kobayashi:** Are the people around Kurosawa always this way or was it just for this film?

**Kurosawa:** Well, I personally don't yell very much. I'm more likely to prostrate myself before someone than yell at them. "I'm begging you, so please do it" and so forth (laughter). I'm great at begging.

### Q&A

**Question:** I would like to ask Mr. Kurosawa if you perhaps have something like a philosophy you live by? Thank you.

**Kobayashi:** A philosophy? Mr. Kurosawa keeps saying he doesn't really have one though.

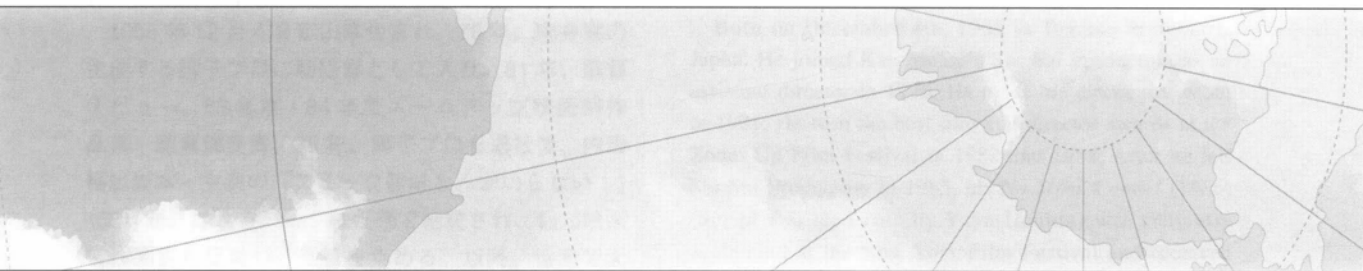
**Kurosawa:** It's true, my apologies. I'm afraid that I'm not the kind of person that can come up here and talk precisely about philosophy either. I don't really have a philosophy, but I am often asked about it, or rather, to phrase it differently, I am often asked, "What do you think it means to be human?" And if I have to give an answer to that question, I would say...

く几帳面になるんです。ものすごく細かくなって、細かい時に菌止めが利かなくなるんですね。大雑把であることでは世の中、つまり社会とうまく適合できてるんですけど、几帳面であることでは、ものすごく菌止めが利かなくなって、社会とうまく適合できていないので。だから僕は普段から大雑把な人間で、それを知っている人は僕を大雑把な人間だと思ってんですけど、時に僕が狂ったように几帳面になっているところを見た人は「この人は恐ろしく几帳面だ」と見えるでしょう。人間ってそういうところがあると思います。分かりやすい例えですね。逆もあります。几帳面な方は、几帳面であることは社会の中でうまくやっているけれども、ものすごく大雑把な面があると菌止めが利かない。だからこれはものすごく単純な例えですけど、そのように人間ってある面を持っている方はその正反対の面が最も強く、ある時に出る。その時に強烈にその人のキャラクターが出てくる。その面を見せた人は、意外とその面が強烈だったりしたら正反対の面がとっても優しい形で備わっていたりしてっていう。だから恐ろしい殺人鬼、逮捕された犯人が、別のところではすごく優しい人だった、いい人だったっていうのは、ものすごくよくあることだっていうことですね。哲学とは関係ないかもしれませんが、人間ってというのはそういうもんだと

いう風に昔から思っていて、それが僕の映画のストーリー作りの中でも反映されているとは思いますが。映画っていうのはリアルではないので、なんでもありなんですから。あるシーンでこうだった人が、次のシーンでなんで全然違うのっていったら、「そうじゃないですか、人間って」っていう。同じ人とは思えないなんていう風にドラマの世界では思われてしまいがちなんですが、実際の人間も全然違う面をいきなり見せるよねっていうのが僕の考え方かもしれませんね。

**小林:** 今日その話をしようと思っていたんですけど、黒沢さんは文学とか哲学っていうので映画を撮っているんだと思うし、ある種、哲学的な映画がいいっていうのがあると思うんですけど、そこに拘られているという風には思っているんですが。

**黒沢:** 自分ではもうなんだか分かりませんが、話が出たからいますと、いつも映画を作る時に考えてしまうのは、自分は物語を作っているのではないという意識ですね。といって脚本を書いている時は明らかに物語を作っているんです。脚本を書くのが厄介なんです…。脚本を書いている時は物語を作っていて、ある意味では脚本を書き終わった時点で物語を作りたい



“Well, it’s not my philosophy though.” Humans are, well, you can say that someone is like this and this and this, and that they are this sort of person, but then if you really think about it you will realize that people possess certain characteristics and certain other contradictory characteristics at the same time. Of course this is something that I think that everyone already knows through personal experience. For example, I’m not really the sort of person who cares about details. In fact, I’m quite careless. And because of this, I’m used to careless things, and I’m good at being careless. But then sometimes I’m also extremely meticulous. When it comes to really detailed things, I just can’t stop myself. The world is a careless place, and so I’m usually able to fit in to society, but once I get going on something detailed I stop being able to fit in at all. I am definitely a careless person, and I think that the people who know me also think of me this way, but then sometimes I just go crazy about detail, to the extent that people who see me at those times probably think I’m obsessed. I think everyone is like this. Well, this is a bit of a dumbed-down example. And of course, there also exists people who are the exact opposite of me. People who are able to fit into society very well being meticulous, but who also have this

careless side that they just can’t control. It’s really a very simple example, but I think that you can take anyone in the world and look at the face that they are showing to society, and know that they also have a side to them that is the complete opposite of that. A much stronger side, one that only comes out on occasion. It is on these occasions that one’s true colors are the most vibrant. If at these times the side that a person shows to the world seems harsh, that just means that their opposite side is very kind. And this is why you often hear feared murderers and arrested criminals talked about by people that knew them as such nice people, such good people. This all might not have anything to do at all with philosophy, but I have thought this about the nature of humanity from a long time ago, and I think that it’s reflected in the movies that I make. Since films aren’t real, you can do anything in them. In one scene we might have this character act one way, and in the next scene they are completely different, and what I’m trying to say with this kind of set up is, “Isn’t this the nature of humanity?” I think that my films are often thought of as being full of characters who often change into completely different people, but isn’t it true that in reality people often act very suddenly in a very different way than they were just acting?



という欲望は完全に消費されて、終って。「さあ映画を撮りましょう」っていうと、物語はもういい。作ったから。それで物語ではない全然別な何かを自分は撮るので、それは映像ともいえるし、さっきちらっといった出来事とか、目の前で起こっていることとかいろんな表現を、なんだか分からない物語ではない何かを作っているんだと思うんですが。とはいえ、それって最初に終わってしまったある物語に沿って組み立てられてもいるっていう。話が逸れちゃいましたけど、物語というものと、いつも距離の取り方に僕は悩んでいます。付かず離れずとか、いつまでもそれに関わってはいるんですが、どこかで自分が撮っているのは物語ではないという確信もあるし、ただ映画のことをあとで話すとほとんど物語のことが多くて、「それは脚本家に聞いてくださいよ」っていうことが多いんですけど。物語っていうのは映画で最も強く人に伝わっていくものなんだなあとと思うんですが、それだけではないよっていう思いもあります。

(以上文章はカンファレンスの模様を抜粋再編集したものです。)

This is my own way of thinking.

**Kobayashi:** I had thought before asking you about this today actually. I think that you make your films by taking inspiration from philosophy or literature, and I think that you must like a certain type of philosophical film, but do you ever think the stories of your films are limited by their philosophical elements?

**Kurosawa:** This isn't something that I really understand myself, but since we are talking about it, the one thing I always think when I am filming a film, is that I am not making a story. I make a story when I write a script, and what a bother that is. But anyway, when I write a script, I create a story, and when that script is done it's like my need to create a story vanishes, it's over. I begin to think, "It's time to make a film. The story is done. I already made it." At that point I begin to make something entirely different. You could call it a lot of things. You could say that I stop creating a story and start to create an image. You could call what I make the sort of thing that I mentioned earlier, or you could say that I am just filming the things before my eyes. I don't actually always know what I'm making, I just know that it isn't

a story, it's something else. It just happens to go along from the beginning with the framework of the story that I finished earlier. This is straying off topic, but I am always worried about my distance from the story. I'm not attached to it or removed from it. I'm certainly always connected to it to some extent. The one thing I know is that what I film isn't a story. When I finish a film and begin to talk about it there are always quite a few questions about the story and I often end up saying, "That's something you should ask the scriptwriter." I think that story is what is most strongly communicated to an audience by a film, but I also think that a film is not just its story.

## 【滝田洋二郎の世界】 The World of Yojiro Takita

【カンファレンス】 [Conference]

【出演】

滝田洋二郎  
映画監督

【Speaker】

Yojiro Takita  
(Director)



【プロフィール】

1955年12月4日富山県生まれ。76年、向井寛の主催する獅子プロに助監督として入社。81年、監督デビュー。83年度・84年度ズームアップ映画祭作品賞・監督賞受賞。85年、獅子プロを退社後、内田裕也脚本・主演の『コミック雑誌なんかいない!』(86)が、ニューヨーク映画祭で絶賛され、報知映画賞作品賞を受賞し、注目を集める。以降、香港で大ヒットを記録した『木村家の人びと』(88)、真田広之・薬師丸ひろ子主演の『病院へ行こう』(90)、ブルーリボン賞監督賞を受賞した『僕らはみんな生きている』(93)、矢沢永吉主演の『お受験』(99)、小林薫・広末涼子主演の『秘密』(99)など立て続けに話題作を発表。浅田次郎原作の『壬生義士伝』(03)は、日本アカデミー賞の最優秀作品賞・最優秀主演男優賞(中井貴一)・最優秀助演男優賞(佐藤浩市)を受賞した。その他、大沢昌原原作の『眠らない街 新宿鮫』(93)、夢枕獏原作の『陰陽師』(01)『陰陽師Ⅱ』(03)、劇団☆新感線の人気舞台が原作の『阿修羅城の瞳』(05)、あさのあつこ原作の『バッテリー』(07)など数多くの作品を手掛ける。公開中の『おくりびと』(08)は、モントリオール国際映画祭グランプリを受賞、さらに米アカデミー賞外国語映画賞にも輝いた。矢口高雄の人気コミックを映画化した最新作『釣りキチ三平』は、09年春公開。

Profile

Born on December 4th, 1955 in Toyama Prefecture, Japan. He joined Kan Mukai's Shi Shi Production as an assistant director in 1976. He made his directorial debut in 1981. He won the best film and director awards at the Zoom Up Film Festival in 1983 and 1984. After he left Shi Shi Production in 1985, his *No More Comic!* (1986) (Script and lead role by Yuya Uchida) was critically acclaimed at the New York Film Festival and received the Hochi Movie Award for Best Picture, attracting a lot of attention. He then made highly talked about films one after another, including *The Yen Family* (1988) which was a blockbuster hit in Hong Kong, *Byoin e Iko* (1990) starring Hiroyuki Sanada and Hiroko Yakushimaru, *Made in Japan* (1993), which received the Blue Ribbon Award for Best Director, *The Exam* (1999) starring Eikichi Yazawa, and *Secret* (1999) starring Kaoru Kobayashi and Ryoko Hirose. *When the Last Sword is Drawn* (2003), a film adaptation of Jiro Asada's novel, scooped up the Japan Academy Award for Picture of the Year, Outstanding Performance by an Actor in a Leading Role (Kiichi Nakai) and Outstanding Performance by an Actor in a Supporting Role (Koichi Sato). He also directed many other films, including *Nemuranai Machi Shinjukuzame* (1993, original work by Arimasa Osawa), *The Yin Yang Master* (2001) and *The Yin Yang Master 2* (2003, original work for both films by Baku Yumemakura), *Ashura* (2005), which is based on a popular theater production by Gekidan Shinkansen, and *The Battery* (2007, original work by Atsuko Asano). *Departures*, which is currently showing, won the Grand Prix at the Montreal World Film Festival and Best Foreign Language Film at the Academy Awards. His latest film, *Tsurikichi Sanpei*, a film adaptation of a popular comic by Takao Yaguchi, is scheduled for premiere in spring 2009.



[カンファレンス] [Conference]

ゲスト (発言順)

Guests (In speaking order)



前田 哲  
映画監督

**Tetsu Maeda**  
Director



螢 雪次郎  
男優

**Yukijiro Hotaru**  
Actor



桃井 かおり  
女優

**Kaori Momoi**  
Actress

モデレーター

Moderator



河井 真也  
プロデューサー／東京国際映画祭アドバイザー

**Shinya Kawai**  
Producer / TIFF Adviser

## カンファレンス・テーマ：「映画の匠」

Conference Theme: "Master of Films"

先頃のモントリオール映画祭でついに滝田洋二郎監督が『おくりびと』で最高賞のグランプリを獲得した。ピンク映画の監督の時代から、観客を笑わせるコメディのセンスは抜群だった。一般映画として『コミック雑誌なんかいない!』を作ってから『木村家の人びと』『病院へ行こう』など続々とコメディ映画を監督し、集大成ともいえるのは『僕らはみんな生きている』であろう。一方で、『眠らない街 新宿鮫』や『陰陽師』『壬生義士伝』『バッテリー』そして『おくりびと』などいくつかの〈顔の色〉を持つカメレオン監督でもある。すべての映画に共通しているのは滝田監督の観客に対するサービス精神の旺盛さである。より面白く、より楽しく、これは監督の信条であるかもしれない。ひとつのジャンルや形にとらわれず、たえず変身し続ける。メジャーヒット作もあれば、海外でグランプリを獲得映画まで、どういう基準で企画を選び、監督していくのか。その「秘密」を探る。

(文：河井真也)

Yojiro Takita finally won the Grand Prix, the highest award, at the Montreal World Film Festival for his *Departures*. He has an excellent sense of comedy to make the audience laugh since his days of directing pink films (Japanese soft-core pornographic theatrical films). As a mainstream film, he made *No More Comic!*, and then directed a series of comedies, including *The Yen Family* and *Byoin e Iko*, and *Made in Japan* may be regarded as the culmination of his work. He is also a "chameleon" director as he sustains many other aspects as observed in *Nemuranai Machi Shinjukuzame*, *The Yin Yang Master*, *When the Last Sword is Drawn*, *The Battery*, and *Departures*. However, his active spirit of service for the audience is common in all his films. Greater interest and greater enjoyment, this may be his motto. He is not confined to one particular genre but continues to reinvent himself. From a major blockbuster film to a film that wins a grand prix at a film festival overseas, on what basis does he select a project and direct it? Let's look for answers to his "secret."

(Text by Shinya Kawai)

### 上映作品／ Screenings

『コミック雑誌なんかいない!』(1986/124min.)

キャスト：内田裕也／ビートたけし

*No More Comic!*

Cast: Yuya Uchida / Takeshi Kitano

『木村家の人びと』(1988/113min.)

キャスト：桃井かおり／鹿賀文史

*The Yen Family*

Cast: Kaori Momoi / Takeshi Kaga

『僕らはみんな生きている』(1993/115min.)

キャスト：真田広之／山崎 努

*Made in Japan*

Cast: Hiroyuki Sanada / Tsutomu Yamazaki



『僕らはみんな生きている』©1993 松竹株式会社



## 滝田洋二郎の世界

### カンファレンス・テーマ：「映画の匠」

河井：『おくりびと』を見た時はですね、これはすごいなあと。その時にね、モントリオール映画祭でグランプリが獲れるかどうかは分かってなかったんですけど。

滝田：出品していることすら知らなかったからね、誰も。

河井：そうなんですか。

滝田：受賞した時は別の映画を撮影してたんだから。

河井：でも正直いって「すごくいい」って。確かあの時もいったような気がするんですけど、当たるかどうかっていうのは、これはどうなんだろうなあっていう風にふと思ったんですけど。

滝田：心配でしたよね。ただ自分の中ですごく割り切れたとい

うか、「あ、これなんだ」っていう瞬間はいくつかあったんですが、あまり当たるとは…。いつも当てたいとは思っているんですけど、必ず映画は当てたいと思うんだけど…。いろんなシネコンに行ってもお客さんを見ていると、割と年配の方が多かったり、ご夫婦でいらっしゃる方が多かったりするんですよ。だから結構テーマ的には、つまり「死」というのは、みんな遠ざけるけど案外近いんだなあという風に感じたし。僕自身も今年師匠（向井寛監督）を亡くしたんですよ。映画界に入れてくれた恩人を亡くしたんで、逆に運命的なものを感じていますけど。

河井：滝田さんの場合は、割と正統派というか、助監督としてまずスタートをして、そこから監督になっていくという。

滝田：正統派じゃない。

## The World of Yojiro Takita

### Conference Theme: “Master of Films”

Kawai: I was of course really blown away the first time I saw *Departures*, but I didn't realize at the time that it had actually won the Grand Prix des Ameriques at the Montreal World Film Festival.

Takita: That's because no one knew it was submitted.

Kawai: Really?

Takita: When it was winning the award I was already busy filming something else.

Kawai: Well I'm absolutely serious when I say that it's a wonderful film. I think I remember hearing people talk about how great it was when it came out too, but I also remember watching it and kind of wondering whether it would be a hit or not, or how it would fare in general.

Takita: Yes, I was really worried about it. I remember just having these moments while making it where I would think, “This is it, this is great,” but at the same time I was also never really quite happy with it, there was always just something about it, I didn't really think that it would do very well. Of course, I was always hoping that it would be hit; you always want your films to be hits. I chose the theme because, well, whenever I go to a cinema complex I notice how many elderly people and married couples there are, and so I chose “death” as the theme for the film. I know everyone is always standoffish about the topic, but I also feel that it's something remarkably close to us at all times. For instance, my own mentor (the director Kan Mukai) died this year. He was the man who brought me into the world of film. I guess I think of death as something like fate.

Kawai: You are very... I wonder if you could be called orthodox? What I mean by that is, for instance, you started out as

河井：正統派じゃないですね、一応助監督という職種を得たという意味では。

滝田：そういう意味では正統派だけど、助監督のシステムだとかその場が正統な助監督ではなかったみたい。ピンク映画やロマンポルノなんで。正統じゃないっていうのもおかしいんだけど、なんでも屋なんですよ。製作やったり、運転手やったり、助監督やったり、衣装やったり、下手すりゃ映画に出たりなんかしてたわけですから、人がいないんで。でも逆にそれをしてたんで、「なんでもこい」みたいな感じですね。いろんな経験をしたし、いろんな人を見れたし。結局それって自分の中ですごく大きな財産になってるかなって感じはしています。

河井：今まで撮った映画の半分以上はコメディですね。自分からコメディをやりたいと思うのか、それともコメディを撮ってるからいろんな人から「こんな企画どうですか」といわれるのか？

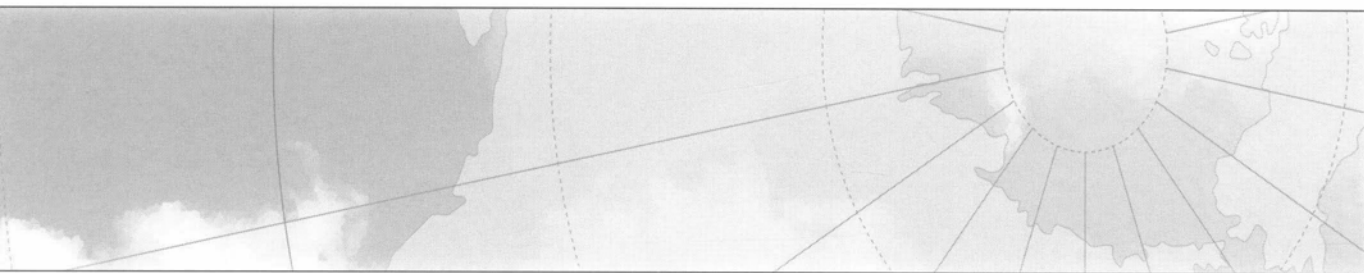
滝田：コメディが好きだからというのが第一ですよ。あとは自分の存在がコメディなんじゃないかとも思ってるから、

「なんで俺は監督をやってるんだろう」とかいろんなことを考えるじゃないですか？ あと人間はみんな、もしかすると悲しいけどコメディなんだっていう思いはずっとあります。

### ゲスト：前田 哲

河井：助監督から見ると、滝田監督はどういう監督なんですか？

前田：助監督歴だけは自慢できるんですけど、そうそうたる監督につかさせていただいたんですが、滝田さんについて僕が一番勉強になったのは、役者さんに対する接し方を目の当たりにして、すごく今の僕に役立ってるのかなという。簡単にいうとですけど、俳優さんを乗せたりするそのやり方が。俳優さんの気持ちを無理やり押し付けられないんですね、監督という役割は。でも滝田監督はうまくコントロールしているんですけど、見えないように役者の気持ちを優先しつつ、役者を乗せていく。そういう方向に持っていくっていうのは、こうしろあしろということじゃなくて、その持っていく方が非常にうまいという。それは僕がすごく勉強になったところですけど。



an assistant film director and worked your way up to director.

Takita: Oh, I'm not orthodox at all.

Kawai: Well, you yourself aren't orthodox, but I mean the part about starting out as an assistant director.

Takita: Well in that sense I am orthodox. I did enter into the assistant director system, but once in it, I wasn't really an orthodox assistant director. I mean, I worked on Pink films (erotic films) and Roman Porno (romance porn). You can't exactly say that I wasn't orthodox, but I was really a kind of a jack-of-all-trades. I made sets, I was a driver, I was an assistant director, I did wardrobe, and I even appeared on screen sometimes when there was no one else available. I had to act as a sort of assistant to everyone, but because of that I was able to have a lot of experiences and meet a lot of people, and I think that this experience later became a great asset for me.

Kawai: About half of the films you've made have been comedies. Is that because you like doing comedies, or is it that

since you do a lot of comedies people often come up to you with ideas?

Takita: Primarily it's because I like doing comedies. It's also because I think life is a comedy. I always think things like, "Who am I to be a director?" and so on. Even if everyone in the world is depressed, I've always thought that life must be a comedy.

### Guest: Tetsu Maeda

Kawai: I understand that you used to work under Mr. Takita as an assistant director. What was your experience with Mr. Takita as a director?

Maeda: First, I would like to just say that I am proud to have served under many remarkable directors. Watching the way Mr. Takita directed really shined a light on the way to deal with actors. I think this is what I learned from him most, and it's something that I still find extremely useful. To put it simply, it's the way he brings out the abilities of his actors. A director can't be overwhelmed by the opinions of his actors. Mr. Takita is able to cherish his actor's feelings and bring out their abilities in a



**河井：**今回、前田監督が撮った作品『ブタがいた教室』がいきなり東京国際映画祭のコンペティション部門に選ばれたんですよ。本当にびっくりしたでしょ？ 東京国際映画祭を目指して映画を作ってた？

**前田：**いや、目指してましたよ。

**ゲスト：蟹 雪次郎**

**河井：**僕もちょうど監督と仕事させてもらうようになってからも、すごい演技をしていただいて、『病院へ行こう』ではお尻で花火を…。

**滝田：**そうそう、あれはカットしなかったんですよ。

**蟹：**『病院へ行こう』の1作目はね、オカマのママでね。

**河井：**そうですね、すごい役だなと思ったんですけど。過去にそういう歴史がもっといっぱいあるわけですね。

**蟹：**そう、滝田監督は今こんな巨匠になりましたけどね、ピ

カソに青の時代があるように、滝田洋二郎にピンクの時代があるという(笑)。「痴漢電車 ルミ子のお尻」だけ？ たくさん撮ってるんで。『ルミ子のお尻』『聖子のお尻』『百恵のお尻』『痴漢保健室』…たくさんあるよ。『桃色身体検査』とか。もう夜じゃないといえないよね、こんな題名ね。

**河井：**脚本は大体、高木功さんが書かれてる。ほとんどもう高木さんが書かれていると。

**蟹：**高木功は残念ながら亡くなりましたけれども、面白いモサーとした男でね。セリフがいいんですよ。僕ら役者は、台本を読んで最初に「このセリフいいなあ、うまいセリフだなあ」って。やっぱりセリフに惹かれますよね、どうしても役者はね。

**河井：**ずっとそうやってピンクをやって、『コミック雑誌なんかいない!』をやって。『コミック雑誌なんかいない!』は、そんなにバジェットが大きい映画じゃないですけど。ただ一般映画という意味では一般映画の入口に入ったということで、当然出ていらっしやいましたけど。『コミック雑誌なんかいない

way that isn't too noticeable, one that allows him to maintain complete control of the set. It's the way he takes a film in the direction he wants to take it, he doesn't just stand around giving orders; rather he's very good at making actors perform how he wants them to without them realizing it. It's his way of doing this that really taught me a lot.

**Kawai:** Your film *School Days with a Pig* was recently selected to the competition section at the Tokyo International Film Festival. Were you surprised when you heard that? And was your goal when you made the film to have it selected at the Tokyo International Film Festival?

**Maeda:** Of course it was my goal.

**Guest: Yukijiro Hotaru**

**Kawai:** The one performance that has impressed me the most ever since I started working with Mr. Takita was that scene in *Byoin e Iko* with the fireworks and that Mr. Hotaru's ass...

**Takita:** Yeah, that was almost cut you know.

**Hotaru:** That was the first *Byoin e Iko* film. I played the drag queen.

**Kawai:** Yeah, I thought it was just great. I think that Mr. Takita has a lot of experience with that kind of scene.

**Hotaru:** Yes, Mr. Takita is now considered this great master, but just like Picasso had his blue period, well, I guess we could say that Yojiro Takita had a "pink" period. What was that one film called? *Chikan Densha Rumiko no Oshiri* (Molestation Train Rumiko's Ass)? He made a lot of them. *Rumiko no Oshiri* (Rumiko's Ass), *Seiko no Oshiri* (Seiko's Ass), *Momoe no Oshiri* (Momoe's Ass), *Chikan Hoken-shitsu* (Molestation in the School Doctor's Office), there really are a lot. *Momo-iro Shintai Kensa* (Pink Body Inspection) and so on. This isn't really talk appropriate for a daytime program I suppose.

**Kawai:** I've heard that the scripts were more or less all written by Isao Takagi.

**Hotaru:** It's a tragedy that he passed away. He was a very

い!』は、もう 20 数年前の作品なので、ちょっとどんな映像だったのかっていうのを改めて確認するために予告編がありますので、見ていただきたいと思います。

～『コミック雑誌なんか知らない!』予告編～

河井: いやあ、アナキーな感じがしますよね。

滝田: 恥ずかしい。なんか熱くなってきた (笑)。

河井: 恥ずかしくないでしょ、別に?

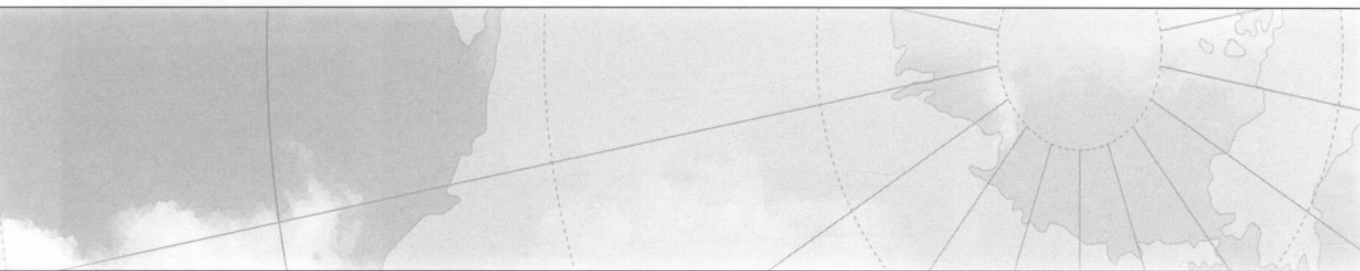
滝田: 久しぶりに見て熱くなってきた。これ面白かったのは、シナリオはあるんですけど、事件が起こるたびに追っかけてるっていう。だんだんだんだんドキュメント手法を取り入れていったんですけど、やっぱりこの映画の場合は被写体にどうやって迫って、テレビカメラの怖さにどうやって迫れるかなあって思ってたんですけど撮っていました。映画を撮りながらピッと閃いたんですよ。それは悲しいけどテレビを見ながら、今日の事件のテレビを見ながらパッと閃いて、それから手法を変

えたらどんどんリズムが良くなっていった。俳優さんも乗ってきたりとか。あるいはこれもまたいい方は悪いんですけど、事件だらけの年だったんですよ。そういうのを「全部すくい取れ～」みたいな。金も全然ないくせに。食欲にどんどこんどこやって、ずいぶん皆様にはご迷惑をおかけしましたけど。結果的にはそういう映画のほうが、熱い情熱のある映画のほうが面白くなるっていう確信できました。

河井: ドキュメンタリー仕立ての強さがね。アメリカは結構『ボウリング・フォー・コロンバイン』とかあるじゃないですか。その強さは今見ても感じますよね。

滝田: あとは映画の作り方として、ちまちまーっとしてきているというか。あの頃から杵があって、この中だとかいうものしかできないみたいなどころがあるから。だから逆に面白かったというか。

河井: 螢さん、どういう感じですかね? ずーっと最初の時から滝田監督を知ってるわけじゃないですか。僕はもう『コミック雑誌なんか知らない!』からだったんで。



interesting and down-to-earth man. His dialogue writing was top-notch. As an actor, whenever you read one of his scripts you would always find yourself thinking, "This line is great, this line is fantastic!" Well, actors love lines, after all. No matter the actor.

Kawai: So while doing all of his odd jobs and pink films, Mr. Takita was also working on *No More Comic!* It wasn't a big budget film, and started out as being this very "normal picture." Mr. Hotaru, of course, you were in it. It's already been 20 years since the release of *No More Comic!*, and so I would like to show a preview of the film so we can remember exactly what kind of film it was.

- *No More Comic!* preview -

Kawai: The feeling of anarchy in the film is intense.

Takita: Seeing it now is embarrassing. I feel all hot (laughter).

Kawai: Oh, it's not that embarrassing. Really?

Takita: It's been such a long time since I've watched it, so seeing it now really affected me. What was interesting about it was, the scenario for the film was that whenever a scandal occurred we would chase it. We used documentary techniques more and more as we made the film. The entire time I remember brooding a lot about how to best show the film's subjects and about the fear that a TV camera can invoke when it's focused on you. And then one day, suddenly I got it. It's sad to say, but I would watch the day's news about the latest scandal or murder case, and that's when I would get my ideas. And then I would incorporate those ideas into the film and little by little build a good rhythm. And the actors began to understand the film more and more too. This is also sad to say, but it was a year full of nothing but scandal and disaster, and the film was sort of intended to really "pick up and use everything." Despite the fact we had no cash, we went and did whatever we wanted and were a huge bother on everyone, but in the end I think we made an interesting and passionate film.

Kawai: That's because of the effect that the documentary style has on people isn't it? For example, you have the American film, *Bowling for Columbine*, even years later it still engages the

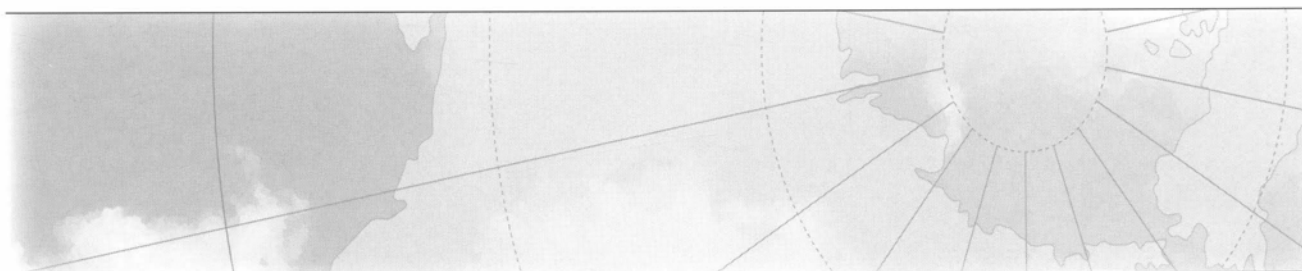
螢：いや付き合い方も変わらないし、僕から見てピンク映画300万で、今例えば3億の映画を撮っていても、撮り方は基本的に全然変わってないし。さっきちらっと丁寧になったとかいう話がありましたが、そういう意味ではもちろん丁寧にはなったけれども、特別世界観とか美意識とかみたいなことでいうと、変わっているとは僕は思えない。ピンク映画からロマンポルノをやってる時代に、今撮っているものすべてのエッセンスがあの時代にもうあったような気も僕なんかしますね、見ると。

### ゲスト：桃井かおり

桃井：『木村家の人びと』は、本当によくできてる映画で。滝田監督の『痴漢電車』ってのも、すごく面白いのよ。大好きなのよ、私。バカ笑いできるのよ。考えたら、神代辰巳さんも、藤田敏八さんも、相米慎二さんも、みんなロマンポルノの出身で、滝田監督は、現役で、唯一がんばってる人ですね。『木村家の人びと』は、海外ですごく評価が高くて、特に、香港では、すごくロングランしたので、先日、上海国際映画祭と一緒に審査員をやったウォン・カーワイ監督と『木村家の人びと』の話だけで、3日間もしゃべった。彼も大好きだって。この作品

でブルーリボン賞の主演女優賞ももらったんだけど、滝田監督は紳士的な人で、役作りでもしっかり相談に乗ってくれる人。芝居が演出できる監督が本当にいなくなったので、本当に、がんばってほしい人ですね。

(以上文章はカンファレンスの模様を抜粋再編集したものです。)



audience.

**Takita:** Also we really compacted the filmmaking process. We had a framework and we stuck to it, and I think that rather than limit the film it actually made it more interesting.

**Kawai:** Mr. Hotaru, what do you think? I think that you've known Mr. Takita since the very beginning haven't you? I've only known him since *No More Comic!*

**Hotaru:** I don't really think that his way of approaching a film has changed as long as I've known him. As far as I'm concerned, it doesn't matter if it's a 3 million yen pink film or a 300 million yen real film, at the end of the day, the basics of filming don't change. There has been talk for some time that Mr. Takita has now become this respectable director, and I think that he is in the sense that he is someone to be respected, but if we are going to talk about his aesthetic sense or special view of the world, I don't think he has changed at all. When I see his films now, I always somehow think that the same essence is still there from that time when he was making Pink films and Roman Porno.

### Guest: Kaori Momoi

**Momoi:** I really believe *The Yen Family* to be a great film. Even Mr. Takita's *Chikan Densha* (*Molestation Train*) is a very interesting film, believe it or not. I really like it. It's hilarious in how stupid it is. Thinking back, Tatsumi Kumashiro, Toshiya Fujita and Shinji Somai all also began their careers making Roman Porno, but out of all of them I believe that Mr. Takita is the only one still working. *The Yen Family* was extremely well received overseas, especially in Hong Kong, where the film had an incredibly long run. A few days ago at the Shanghai International Film Festival, fellow judge Wong Kar-wai and I talked just about *The Yen Family* for three days straight. He also loves it. I won a Blue Ribbon Award for Best Actress for my role in the film, and it's all thanks to Mr. Takita. He's such a gentleman, and he is so easy to consult about a role. There aren't many directors left who can really direct actors the way Mr. Takita does, and so I hope that he continues to work for a long time.



## 開催時のスナップ

Photos



①岩井俊二監督 ②黒沢 清監督 ③滝田洋二郎監督 ④冒頭で挨拶をする水口哲也氏（東京国際映画祭アドバイザー）⑤開場前には観客で長蛇の列が ⑥カンファレンスの模様はスクリーンでも上映 ⑦スクリーンでは各監督作品のチラシや予告編も紹介 ⑧会場には外国人客の姿も ⑨深夜にも関わらず場内にはほぼ満席に ⑩監督とゲストのトークは各夜とも和やかなムードに包まれた

## 開催時のスナップ

Photos



①小林武史氏 ②北川悦吏子氏 ③加護亜依氏 ④伊藤 歩氏 ⑤種田陽平氏 ⑥木藤幸江氏 ⑦芦澤明子氏 ⑧前田 哲氏 ⑨瑩 雪次朗氏 ⑩桃井かおり氏  
⑪河井真也氏 ⑫小林淳一氏

# 第5回文化庁 全国映画祭コンベンション

Bunka-Cho Film Festival Convention 2008



Presentation Ceremony/Commemorative Screenings  
文化庁映画賞贈呈式・記念上映会

Director's Angle  
映画人の視点 Director's Angle

Bunka-Cho Film Festival Convention 2008  
文化庁全国映画祭コンベンション

Bunka-Cho Film Commission Convention 2008  
文化庁全国フィルムコミッション・コンベンション

## ■「住みたい街、行きたい映画館 ～コミュニティ、文化、映画について考える～」 ■“Desirable town and desirable cinema: ■ Consider community, culture and films”

主催：文化庁

共催：コミュニティシネマ支援センター／ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）

日時：2008年10月23日（木）14:30～18:30

会場：六本木アカデミーヒルズ 49「オーディトリウム」

料金：無料＜事前申し込み制＞

### 【開催趣旨】

郊外型大型店舗の進出、公共交通機関の衰退、中心市街地の空洞化…。どの地方都市でも見られる光景です。この中には、シネマコンプレックスの進出、街なかの既存映画館の閉館という現象が含まれます。住民に親しまれ、地域文化を育んできた商店街や繁華街が失われていくことに抗するため、多くの市町村で中心市街地の再生のためのさまざまな試みがなされています。その中で、映画はどう位置づけられてきたのでしょうか。今回のコンベンションでは、まちづくりと映画の関係、その可能性を考えました。また、韓国からは、最新の配給・上映支援システムを報告していただきました。

### 【出席者】

パク・ヒョジン（韓国映画振興委員会（KOFIC）配給・上映支援事業「ネクストプラス」担当）

ウォン・サンファン（韓国インディペンデント・フィルム配給支援センターディレクター）

竜野泰一（株式会社エーシーエ設計 代表取締役副社長）

堀口 徹（東北大学大学院 都市・建築学専攻 助教）

立木祥一郎（青森・teco LLC 代表）

小泉秀樹（東京大学大学院 都市工学専攻 准教授）

北條秀衛（川崎市文化財団 副理事長）

堀越謙三（ユロススペース代表／「シネマ・シンジケート」代表）

佐伯知紀（文化庁芸術文化課 芸術文化調査官／映画史家）

Organized by : Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

Co-organized by: Japan Community Cinema Center / UNIJAPAN (Japan Association for the International Promotion of the Moving Image)

Date: October 23, 2008 (Thu) 14:30-18:30

Venue: Roppongi Academyhills 49 "Auditorium"

Fee: Free <Guests Only>

### Symposium Theme:

Suburban outlets are expanding and public transportations are declining in local cities. The development of the Cineplex, or cinema complex, means the closing down of theaters. Endeavors are being made to resist the loss of familiar downtown stores and rejuvenate the urban areas. This convention contemplates the relationship between films and urban developments. In addition, a new Korean film screening support system will be introduced.

### Speakers

Park Hyo-jin (Domestic Support Team for Cinema Diversity, Korean Film Council)

Won Sang-hwan (Director, Independent Film Distribution Support Center, Korea)

Taiichi Tatsuno (Executive Vice-president and Representative Director, ACA Sekkei, Inc.)

Toru Horiguchi (Assisting Professor in Architecture, Tohoku University Graduate School)

Shoichiro Tachiki (Head, teco LLC)

Hideki Koizumi (Associate Professor, Land Use Planning Research Unit, Department of Urban Engineering, The University of Tokyo)

Hidehira Hojo (Vice-executive director, Kawasaki City Cultural Foundation)

Kenzo Horikoshi (President, Euro Space /Representative, Cinema Syndicate)

Tomonori Saiki (Arts and Culture, Senior Specialist, Agency for Cultural Affairs, Government of Japan / Film Historian)



# Profile ...

## 講演／プレゼンテーション

## Speech/Presentation



**パク・ヒョジン**

韓国映画振興委員会 (KOFIC)  
配給・上映支援事業「ネクストプラス」担当

**Park Hyo-jin**

Domestic Support Team for Cinema Diversity,  
Korean Film Council



**ウォン・サンファン**

韓国インディペンデント・  
フィルム配給支援センター ディレクター

**Won Sang-hwan**

Director, Independent Film Distribution  
Support Center, Korea

## プレゼンテーション

## Presentation



**竜野泰一**

株式会社エーシーエ設計  
代表取締役副社長

**Taiichi Tatsuno**

Executive Vice-president and  
Representative Director, ACA Sekkei, Inc.



**堀口 徹**

東北大学大学院  
都市・建築学専攻 助教

**Toru Horiguchi**

Assisting Professor in Architecture,  
Tohoku University Graduate School

## ディスカッション

## Discussion



**司会：立木祥一郎**

青森・teco LLC 代表

**Moderator: Shoichiro Tachiki**

Head, tecu LLC

## パネリスト：

## Panelists



**小泉秀樹**

東京大学大学院 都市工学専攻 准教授

**Hideki Koizumi**

Associate Professor, Land Use Planning Research Unit,  
Department of Urban Engineering, The University of  
Tokyo



**北條秀衛**

川崎市文化財団 副理事長

**Hidehira Hojo**

Vice-executive director,  
Kawasaki City Cultural Foundation



**堀越謙三**

ユーロスペース代表／  
「シネマ・シンジケート」代表

**Kenzo Horikoshi**

President, Euro Space / Representative,  
Cinema Syndicate



**佐伯知紀**

文化庁芸術文化課 芸術文化調査官／  
映画史家

**Tomonori Saiki**

Arts and Culture, Senior Specialist, Agency for  
Cultural Affairs, Government of Japan / Film Historian

## <講演/プレゼンテーション> 韓国の新たな映画上映振興策 韓国版「シネマ・シンジケート」と「シネマテーク・プロジェクト」

発表者：パク・ヒョジン（韓国映画振興委員会（KOFIC） 配給・上映支援事業「ネクストプラス」担当）

韓国映画振興委員会（KOFIC）のパク・ヒョジンと申します。KOFIC では、上映支援事業「アートプラス・シネマ・ネットワーク」を拡大する形で、「ネクストプラス・シネマ・ネットワーク」という事業を始めました。その状況や背景をお話します。

### ネクストプラス・シネマ・ネットワークを始めるまで —— 1990 年代後半～ 2000 年代初頭の映画館の状況

1990 年代は、韓国映画が量的にも質的にも充実した、韓国映画の復興期といわれる時期です。この時、大企業が映画産業に進出し始めました。製作だけではなく、劇場経営の方にも進出し、シネマ・コンプレックス（シネコン）、韓国ではマルチプレックスという、映画館のチェーンを全国に作りました。

1998 年 4 月、初めてシネコンを作ったのは、CJ エンタテインメントという韓国の大手製作配給会社です。その後、シネコンは増え続け、周辺の地域の観客を吸収した結果、街なか映画館の数は減り、まったく映画館がない地域も出始めました。そういった地域の人々は、大都市まで映画を見にいかねばなら

なくなりました。シネコンの登場でスクリーン数は増えたが、封切映画はシネコンでしか、しかも短期間しか上映されない、興行的ヒットだけを目的にした商業映画が、圧倒的に増えました。こういった現象が韓国で進みました。

スクリーンを多く確保したシネコンだけが成功し、映画もシネコンで上映されるものだけがヒットして、少数の映画が多くスクリーンを独占してしまう状況です。スクリーン数は増えても、地方の映画館は経営困難で閉館してしまう。また、地方の映画ファンは映画を見ること自体が難しくなる。拡大公開が活発になると同時に、宣伝費が巨額になり、逆にアート系やマイナー映画は拡大公開ができないので、観客も減り、宣伝費もかけられなくなりました。

この表（P.98-1）は 1997～2007 年の、全国のスクリーン数に対する、シネコンのスクリーン数の比率ですが、2007 年にはシネコンが 84.9% を占めるようになってしまった。次の表（P.98-2）には、今の「ネクストプラス」事業の前身である「アートプラス」を始める直前の 01 年、ソウル地域の封切館の、韓



## <Speech/Presentation> Korea's new film screening promotion plans The Korean "Cinema Syndicate" and "Cinematheque Project"

Speaker: Park Hyo-jin (Domestic Support Team for Cinema Diversity, Korean Film Council)

My name is Park Hyo-jin from the Korean Film Council (KOFIC). At KOFIC, we have started a project called the NEXT plus Cinema Network to expand the screening support we have offered through the Artplus Cinema Network. I would like to speak a little today about the current circumstances and the background of this project.

### Before beginning the NEXT plus Cinema Network — The theater situation from the late 90s to the new millennium

In the 1990s, Korean films came into their own, both in terms of numbers and quality. The decade was said to be a renaissance period for Korean film. It was at that time that the big companies began to make advances into the film industry - and not only into production - they made advances into the business of theater administration, building theater chains of cinema complexes, or multiplexes, all across Korea. The first to make a cinema complex, in April of 1998, was a major production and distribution company in Korea called CJ Entertainment. After that, the cinema complexes continued to increase in number, and

because audiences were being attracted from the surrounding communities, the number of small, regular theaters declined in small towns until there began to be areas completely without theaters. It reached a point where the people in such areas had to go all the way into big cities to see films. The appearance of cinema complexes may have increased the number of screens, but films could now only be released at cinema complexes, and what's more, they could only be shown for short runs. The number of films that aimed to be nothing more than big commercial hits increased overwhelmingly. These dangerous trends spread all across Korea. The situation was like this: only the cinema complexes with their multiple screens succeeded, and only the films that were shown at the cinema complexes became hits. A few films dominated a large number of screens. Even if they tried to increase their screens, many smaller local theaters were still forced to close down because of business difficulties, and the very act of seeing films became difficult for local film lovers. As large public openings became the norm, advertising expenses also skyrocketed. Art-house films and minor films couldn't afford such large public openings and so attendance of

国映画と外国映画の観客数が出ています。全観客数の40%強を約10本の映画が占めている。そのような状況になり、映画振興委員会では、韓国の多様性映画というジャンル—アート系映画、マイナー映画、拡大公開できない映画をサポートしようと考えました。

### ——「多様性映画」\*上映に対する要求

製作、興行の立場からではなく、観客の方からも多様な映画が必要だということで、「ワラナゴ」を見ようというキャンペーンが起きました。「ワラナゴ」というのは、『ワイキキ・ブラザーズ』『ライバン』『バタフライ』『子猫をお願い』という4本の作品の頭文字から取った名前で、これらは良質だと好評を得たにもかかわらず、商業映画に押され、短期間しか公開できなかった作品です。

そこで映画ファンからもう一度この映画が見たい、もっと見ようという動きが出た。小さな運動でしたが、観客が多様な映画を見ることができる空間を求めている、という証拠になった。これは本当に意味があったと思います。我々がアート系映画をサポートする以前にも、韓国のアート系映画館はトンスンシネマのほかに4館ほどあったのですが、民間経営が困難になり、閉館したケースもありました。

この表(P.98-3)は、1999～2001年の間に封切られた韓国映画と多様性映画の本数ですが、多様性映画の割合は20%にも満たず、そのうち韓国多様性映画は2.5%しかありません。

※「多様性映画」とは、韓国映画振興委員会独自の用語で、アート系、インディペンデント系、ドキュメンタリー系、古典映画の映画をまとめて多様性映画といっている。

### ——アートプラス・シネマ・ネットワーク

この時期に委員会が政策的に始めたのが、多様性映画の実質的な支援です。01年に我々は、韓国映画の多様性を確保するという目的を掲げました。すべての多様性映画に上映の機会を与えなければならず、アート系映画に独自の流通網が必要であると考えたのです。アート系映画館は、民間経営では閉館するケースが多く、我々の公的なパワーを注入する必要があった。02年に2館の専門館の支援をし、03年には10館に増やした。こうした支援期間を経て、今度は映画館同士のネットワークができればと考え、「アートプラス・シネマ・ネットワーク」という事業を03年にスタートしました。

参加した館には、経営費とプログラム、マーケティング、広報費など、さまざまなサポートを行う。経営補助金として、座席数の6～8%に該当する金額をサポートしています。プログ

these films declined and they became ever more unable to invest their money into publicity. This table (P.99-1) compares the number of screens in the entire country to the number of screens in the cinema complexes from 1997 to 2007; by 2007 the cinema complexes had become responsible for 84.9% of the total. The next table (P.99-2) shows the number of attendees of Korean films and foreign films at opening theaters in the Seoul area in 2001, right before beginning the Artplus project which has now evolved into NEXT plus. A little more than 40% of all ticket sales were from just ten films. As it had come to this, the film council decided that it was time to support Korea's diverse film genres: the art-house films, the minor films, and the films that could not hold large openings on their own.

### — Diverse films\*: helping them to be seen

Believing that diverse films were necessary, not from the standpoint of the production companies or the entertainment industry, but for the audience, we carried out our WaRaNaGo campaign. WaRaNaGo is a name we created from the initials of four separate films: *WAIKIKI BROTHERS*, *Ray Ban*, *Nabi- The Butterfly*, and *Take Care of My Cat*. These films, despite their superior quality and good critical reception, were pressured out of theaters by commercial films and were only open for short runs. Accordingly, a movement to view these films once again

or more of them emerged from film fans. It was only a small movement, but it was enough to prove that audiences were looking for a space where they could see such diverse films. We think that this is very significant. Even before we began to support art-house films, there were already more than four art-house theaters in Korea, including DongSoong Cinema, but there were cases in which they became unable to continue running as private enterprises and were forced to shut down. This table (P.99-3) shows the number of diverse films and commercial Korean films that were released between 1999 and 2001 and diverse films made up less than 20% of the total, among which only 2.5% were Korean diverse films.

\* "Diverse films" is an original term of the Korean Film Council. We use it to refer to art-house films, independent films, documentaries, and classic films as a whole.

### — The Artplus Cinema Network

What the council began next was systematic and substantial support for diverse films. In 2001 we set forth with the goal of securing the future of Korea's diverse films. All diverse films must be given the opportunity to be screened, and a distribution chain unique to art-house films was necessary. Since a number of art-house theaters had closed down as private enterprises, it seemed necessary for us to provide some public support. In



ラムに対する支援は共同企画展の場合に補助金を出し、マーケティングでは、共同で宣伝を行うようなケースに出す。ほかに観客支援プログラムとして、映画祭も支援しています。

アート系専門映画館と選定された館は、義務として年間 261 日、多様性映画を上映します。そのうち韓国映画は 70 日。拡大公開映画に対抗すべく協力しています。共同企画展もしますし、各映画館から多様なプログラムを提供する。この表(P.98-4)は、2002～08 年までサポートしてきたスクリーンの数ですが、02 年のふたつから、08 年では、25 に増えています。また 5 つの参加劇場に対しては、支援金ではなく、プログラムや宣伝費のサポートを行っています。現在は、合計 30 か所です。支援を通じ、多様性映画の割合は、韓国映画、洋画を合わせて、02 年には 13% だったものが、07 年には 30% に増えました。韓国多様性映画は 10% を占めている。ネットワークを通じて封切られた映画は、拡大公開に対抗できるようなネットワークを構築し、いくつかの成功例も出しました。

『送還日記』という作品は、封切館 6 館で動員数 23,496 人。『五つは多すぎる』は、封切館 7 館で 3,342 人。最も成功した『後悔しない』は、封切館 13 館で 43,348 人の動員数でした。コンピュータ網につながっていない地方の映画館はデータには入っていません。また、昨年ブームとなった『Once ダブリンの街

角で』は、封切館 37 館で動員数約 22 万人となり、新聞やニュースでも報道されました。

成功を目の当たりにしたシネコン側が、自分たちの館の 1 スクリーンをアート系専門館にするとして、参加するようになった。つまり良い映画が成功すれば、さらなるフィルム配給ネットワークが広がる、という道筋が開かれたのです。現在、参加しているシネコンは 7 館です。

### ——アートプラス・シネマ・ネットワークの限界

「アートプラス」も限界がありました。それは、ネットワーク構築には映画館が必要なわけで、映画館がない場所では普及しないという点です。アート系映画館は大都市に集中しており、映画館のない街では、以前とあまり変わらない状況です。この表(P.98-5)は、アート系専門館の数です。08 年でソウルに 18 館、地方で 12 館、つまりアート系映画館はソウルに集中している。アート系映画館は商業劇場なので、公共支援に限界があり、そのあり方が問われました。一方、劇場ではなく、民間のカフェやギャラリーでの上映があった。例えば、映画が見たい人たちが集まり、その場で映画を上映するという方法です。

03 年、『送還日記』を中心にこうした活動が始まった。07 年の『ウリハッキョ』という作品が、最も成功した例です。動員

2002 we supported two such specialty theaters, and in 2003 we had increased that number to ten. As this period of support went on, we next began to think that there should be a network among theaters, and thus the Artplus Cinema Network was created in 2003. The participating theaters are given support for their operating expenses and programs, for their marketing, for their advertising expenses, and so on. For administration subsidiaries, we provide monetary support equivalent to 6 to 8% of their seating capacity. For program support, we give out financial support for joint planned exhibitions, and for marketing, we support cases which carry out joint publicity. We also support film festivals as a way of propping up ticket sales. Theaters which have been selected as art-house specialty theaters have an obligation to show diverse films 261 days out of each year. Among those 261 days, 70 days should be dedicated to Korean films. They should be collaborating in opposition to the expansion of commercial films. They carry out joint planned exhibitions and every theater contributes a diverse program. This table (P.99-4) shows the number of screens we have supported from 2002 to 2008, which has increased from just two screens in 2002 to 25 in 2008. Five further participating theaters are supported not by funds, but through support of their program and advertising. At present, the total number of theaters we aid is thirty. Through this support, the share of the market held by

diverse films, both Korean and Western, has risen from just 13% in 2002 to 30% in 2007. Korean diverse films are responsible for 10% alone. We have had several successes, such as films that have been released through our network and the creation of a network that can stand up against large, commercial releases. The film *Repatriation* gathered 23,496 people to its six opening theaters. *Five is Too Many* drew 3,342 people to seven opening theaters. The biggest success has been *No Regret*, which brought 43,348 people to thirteen opening theaters. Theaters in areas which are not connected to our computer network are not included in this data. Last year, *Once* became a big hit and brought 220,000 people to 37 opening theaters. The success of the film was such that it was even covered by major newspapers and television news programs. Even cinema complexes, encouraged by these successes, have begun to take part in the program by making one of their screens into a special “art-house theater.” In other words, there is now the possibility that if a good film succeeds, the film distribution network will spread even further into the commercial complexes. At present, there are seven cinema complexes taking part in this project with us.

### ——The limits of the Artplus Cinema Network

Even Artplus has its limits. Namely, since we need theaters to construct our network, we cannot expand into areas that have

数総計 10 万人でしたが、これは商業映画でいうと 1 千万人の興行に匹敵すると評価されています。523 回上映され、5 万 4 千人の観客が、劇場以外の場所でこの映画を楽しみました。また、マイケル・ムーア監督の『シッコ』も、この形式で上映された。このような機会を通し、映画館以外での公共的な上映活動が普及してきました。

公共上映は、ドキュメンタリーや特定のテーマに絞った映画だけを対象にしており、ある意味での限界もありますが、それでも地域の市民団体とリンクした活動や定期上映会を盛んに行っています。また、カンヌン（江陵）シネマテーク、テグ（大邱）独立映画協会、テジョン（大田）シネマテーク、チンジュ（晋州）市民メディアセンターなど、地方の団体が定期的に自主的に映画を上映しようと、支援なしで上映会を展開しています。

## ネクストプラス・シネマ・ネットワーク

### ——ネクストプラス・シネマ・ネットワークとは？

民間の動きと、「アートプラス」を展開してきた経験や限界を踏まえ、我々は「ネクストプラス・シネマ・ネットワーク」事業を展開することにしました。それは、統合的にネットワークとして上映をしていかなければ、という認識によるものです。また、低予算のアート系映画、インディペンデント映画が増え

始めて、それらを上映する機会を増やそうという声が上がりました。これまでの事業だけでは、公共領域の配給に関しては限界があり、地方では上映館がないということで、「アートプラス」の拡大として、この「ネクストプラス」事業が始まりました。

まず、一時的にアート系映画を上映できる主体をひとつに括りました。個別の単位をネットワークという名前で集め、ひとつのブランドとしたわけです。「ネクストプラス・シネマ・ネットワーク」は、上映場所だけでなく、上映の主体、人的資源のネットワークで、多様性映画に対する当局の支援センターです。

映画館のネットワークでもあると同時に、公共上映のネットワークもありますし、我々が推進しようとしているプログラムでは、配給会社のネットワークもあります。また、パブリック・ライブラリーの構築も考えています。これらが「ネクストプラス」をハブにするのです。ハブになって上映できる空間とコンテンツを確保し、人々が多様な映画を楽しめるようにする。「ネクストプラス」は、産業面では「多様性映画のマーケット支援センター」となり、文化面では、大都市と地方の二極化、格差問題を解消していく「公共的上映支援センター」となります。

### ——「ネクストプラス」の目標

「多様性映画」という言葉は、映画振興委員会独自の用語です。

no theaters. Art-house theaters are centered in the bigger cities and for those in small towns where there are no theaters, nothing much has changed. This table (P.99-5) shows the number of art-house theaters. In 2008, there were eighteen in Seoul and twelve in other districts - in other words, art-house theaters are mostly to be found in Seoul. Because art-house theaters are in fact commercial theaters, there is a limit to how much public assistance they can receive and there is a question of the way things should be carried out. On the other hand, there are screenings held at local cafés and galleries instead of theaters. People who wish to see a film may simply gather and show the film right there. This kind of action began in 2003 with the film *Repatriation*, and then in 2007, the film *Our School* was the biggest success story of this kind. A total of 100,000 people came to see the film - a number which has been said to equate to 10 million viewers for a commercial film. It was shown 523 times and enjoyed by 54,000 moviegoers at locations other than conventional theaters. Michael Moore's *Sicko* was also shown in this manner. Through these kinds of opportunities, community screenings outside of theaters have been popularized. So far the only targets of community screenings have been films that deal with particular themes, or documentaries, and so in one sense they are also limited, but even so, we have been able to form links with the citizen's groups in local areas and carry out many

popular short screenings. Also the Gangneung Cinematheque, the Daegu Independent Film Association, the Cinematheque Daejeon, the Jinju Media Center and other local citizens groups have periodically and independently taken it upon themselves to show films and carried out screenings without any form of support from us.

## NEXT plus Cinema Network

### ——What is NEXT plus Cinema Network?

Based on the experience and the limits that we discovered through community movements and our development of Artplus, we decided to expand our operations into the NEXT plus Cinema Network. This arose from a recognition that films needed to be shown in an integrated fashion all across the network. Also, the number of low-budget art-house films and independent films had begun to increase and there were voices crying out for more opportunities to show them. With just the operations we had up until then, there were limits in our ability to distribute films to the public domain and a lack of theaters in local areas, which led us to expand upon the Artplus idea and begin the NEXT plus project. First of all, we temporarily grouped together all of the subjects of the films shown at art-house cinemas into one. This means we gathered all of the discrete pieces under one so-called network and made them into a unified brand. The NEXT plus

アート系、インディペンデント系、ドキュメンタリー系、古典映画をまとめて多様性映画としています。以前はマイナー映画、小さな映画といっていたが、それでは経済的規模を示すものと受け取られがちなので、多様性映画という言葉にしています。収益拡大を目的とし、巨額の製作費をかける映画以外の作品、文化的な説明では、芸術性、作品性を重視した作品。映画のスタイルが革新的で非慣習的な美学を持った作品、シネコンでは見られないような政治的・社会的なテーマの作品を多様性映画といいます。我々は、こうした多様性映画に触れる機会を増すため、支援しているのです。多様な階層、多様な場所で上映可能にするための人材育成と発掘、そして、観客を増やすための事業でもあります。

目標は、78～90の多様性映画の上映スクリーンを確保すること。これは韓国の国内スクリーンの約5%です。独自の多様性映画の配給網を形成し、観客総数のうち、多様性映画の観客を5%に拡大することも目標です。

#### ——事業の詳細～上映館支援

「アートプラス」事業でいう、「拠点劇場」とは民間の街なか映画館のことです。これらの座席占有率、200席を基準に、8%まで支援します。「協力劇場」とは、シネコンで運営している

上映館や、自治体が経営する映画館です。これらは座席占有率6%まで支援する。支援金を受けられる映画館は現在26館で、今後30館まで増やそうと思っています。

そして、シネマテークのようなアーカイブを持っているところにも経営補助を行います。現在はソウルアートシネマ1か所のみで、2006年から資金援助を行っています。インディスペースというインディペンデント映画専門館が07年にオープンし、そこにも支援していますし、非常設上映館の場合は、プログラムに対して支援します。これは、各地域で定期的上映を行うケースに対して行っており、06年からスタートし、現在、16団体を支援しています。

#### ——事業の詳細～パブリック・ライブラリーの構築、人材の育成

上映館ネットワークを作るために、パブリック・ライブラリーの構築を進めています。このライブラリーは、国内外の多様性映画を収集したものです。製作者に著作権料を支払うことで支援をすることにもなります。国内の映画については収集と管理も行っています。この事業は、韓国シネマテーク協議会が経営するソウルアートシネマとの共同事業として行っています。韓国シネマテーク協議会、韓国インディペンデント映画協会はま

Cinema Network is not just the screening locations themselves, it is the subjects being screened, the human resources network, and it is the support center of this office for diverse films. While it is a network of theaters, it is at the same time a network for community screenings and - as we are trying to promote with our program - a network of distribution companies. We are also thinking of constructing a public library. NEXT plus would become the hub for all of these. As the hub, it would ensure both the content and a space where the content could be shown, and it would allow people to enjoy diverse films. NEXT plus is, on the industry side, a support center for the market of diverse films and, on the cultural side, a community screening support center that hopes to cut down on the problems and differences between the two poles of the big cities and the local areas.

#### — The goal of NEXT plus

The term “diverse film” is an original phrase created by the Korean Film Council. It is a term we use to refer to art-house films, independent films, documentaries, and classic films. In the past, the terms ‘minor films’ and ‘small films’ were used, but those tended to be interpreted as reflecting the films’ economic scale and so we came to use the term “diverse film” instead. These are works that exist separate from those films that gamble huge budgets for the hope of huge profits; these are works that

stress artistry and production, in a cultural explanation. Works that have an esthetic that is revolutionary and unconventional to filmmaking styles and works that have political and social themes that are unlikely to be seen while sitting in a cinema complex - these are what we call diverse films. In order to increase the opportunities for people to come into contact with these diverse films, we are giving our support. In order to make it possible to screen films in many different places and among different classes, we are working for the discovery and cultivation of human resources and to increase the audience. Our goal is to ensure 78 to 90 screens for showing diverse films. This is just about 5% of the screens in Korea. Our objective, then, is to form an independent distribution network for diverse films and to expand the attendance of diverse films to 5% of the total film attendance in Korea.

#### — Project particulars: Theater support

The work of Artplus is centered around what we have called “Base theaters,” which are private theaters in towns. We support up to 8% of their seat shares, with the standard number of seats being 200. “Collaborative theaters” are theaters run by cinema complexes and theaters run by local towns. We support up to 6% of their seat shares. The current number of theaters receiving support funds is 26 and we plan to increase that number to 30



た独自に上映用のライブラリーも作っています。そのライブラリーを作ることに我々が補助金を出しています。パブリック・ライブラリーでは、2008年に約130本、その後は、公開されるものを毎年100本ぐらい追加しながら、古典映画もある年度以前のもを集めて、充実したライブラリーを構築をしたいのです。

人材育成という面では、上映をしたいという人を集めて会議やトレーニングを行います。これは我々が委託を受けて行い、コースも作っています。定期的に関係者を集めてプログラムやマーケティングの協議もします。

地域における多様性映画の上映は、今年、来年にはもっと活発になっていくと思います。そのためにも、現在上映を行っている人に対する支援を行うだけでなく、地方でも人材育成のためのトレーニングコースを作るなど地方自治体の文化事業担当者などで興味を持っている方がトレーニングを受けられるよう、活動を広げていきます。

### ——事業の詳細～その他

このほか、共同のプロモーションやイベントを行うケースに対する支援もしています。「ネクストプラス」のサマーフェスティバルも開催しています。去年はモデル事業として、ソウル

の映画館を集めて開催したのですが、今年は全国の映画館を集めました。これにはソウル市当局が支援金を出してくれました。入場料1千ウォン、日本円で約100円で、いろんな映画が見られます。

多様性映画のマーケティング費、宣伝費などにも重点的に支援しています。パブリック・ライブラリーを紹介する冊子があり、「ネクストプラス」の情報誌も隔週で発行しており、現在の発行部数は約4万3千部で、映画館や文化施設などで無料で配布しています。

巡回上映のサービスも行っています。これについての数字は表(P.98-6)をご参照ください。そのほかに、技術支援として、07年まで4つの映画館に、今年は6か所にデジタル上映システムの補助をしました。公共ライブラリーでもデジタル化は進めています。

以上、我々の活動について報告しました。韓国では経済的な状況の悪化などもあって、このような活動に対する予算が若干少なくなっている傾向にあります。しかし、資金は減ったとしても、多様性映画の支援策は続けたいと考えています。「ネクストプラス」は関係者が机上で作ったものではなく、実際に上映や配給に携わるさまざまな人の声を聞いて作ったものです。

in the future. We are also carrying out administrative assistance to places which have archives like cinematheques. At present, there is only one location, the Seoul Art Cinema, which we have been providing financial aid to since 2006. The independent film specialty theater, Indie Space, opened in 2007 and we have been assisting them, and we also provide assistance for programs at temporary screening venues. This is carried out for the periodic screening that goes on in the local areas, which started in 2006, and now provides support for sixteen local organizations.

### — Project particulars: Constructing a public library and cultivating human resources

In order to create a theater network, we are proceeding with the construction of a public library. This library will house a collection of diverse films from home and abroad. It will provide support for filmmakers through paying copyright fees. Collection and management is being carried out for domestic films. This is a joint project with the Seoul Art Cinema which is run by the Korean Association of Cinematheques. The Korean Association of Cinematheques and the Association of Korea Independent Film & Video are also independently making libraries for screenings. We are providing some financial aid for the creation of those libraries. Our public library has about 130 films as of 2008 and we hope to develop it into a fully realized library by

continuing to add about 100 films newly released each year and a number of classic films every year. As for the cultivation of human resources, we gather people who are interested in holding screenings and carry out meetings and training. The training is a course we created. We also periodically get together with those involved to discuss the program and its marketing. We hope to increase the screening of diverse films in local areas even more this year and next year. In order to do so, we are not only supporting the people who are already holding screenings, but we have also made a training course to cultivate human resources in these local areas and are spreading our activities to allow those interested parties among the heads of community cultural affairs groups to be able to receive training as well.

### — Project particulars: Other

Finally, we provide assistance in cases where there are joint promotional events. We also hold the NEXT plus Summer Film Festival. Last year we solicited cooperation from the theaters of Seoul for a trial run, and this year we have involved theaters from all around the country. The Seoul city officials were kind enough to provide financial support for this project. The entry tickets cost 1,000 won, or about 100 Japanese yen, which enabled audiences to see all kinds of movies. We are also providing support for the marketing and publicity costs of diverse films.

彼らが支援を求めているところに適切な支援ができるよう、公  
的機関である我々ががんばっており、そのような組織だと自負  
しています。ありがとうございました。



We have pamphlets introducing the public library and we  
issue the biweekly informational magazine “NEXT plus”; at  
present we print 43,000 copies of it and distribute them for free  
to theaters and cultural institutions. We also carry out touring  
shows. For the numbers involved in this practice, please see the  
table (P.99-6). As for technical support, we have helped provide  
digital projection systems for four theaters up until 2007 and for  
six theaters as of this year. The digitalization of our community  
library is also making progress.

This is the end of my report on our activities. There has  
been a worsening economic situation in Korea recently, and  
this along with other factors has made the budget for these  
kinds of activities a bit tighter. However, while our funds may  
have diminished, our determination to support diverse films is  
unwavering. NEXT plus is not just a theoretical practice made  
for those of us involved in its inception - it is something that has  
been created by listening to the voices of the people actually  
engaged in screening and distribution. As a public body we are  
working hard to be able to provide the assistance that they are  
seeking and I am proud to be part of such an organization. Thank  
you very much.

発表者：ウォン・サンファン（韓国インディペンデント・フィルム配給支援センター ディレクター）

——韓国における「インディペンデント映画」とは

皆さんに配布したパンフレットは、韓国インディペンデント・フィルム配給支援センターの活動と、インディスペースという上映専門館を紹介したものです。概略をいいますと、韓国のインディペンデント映画と日本のそれとは、定義が多少異なっています。韓国でのインディペンデント映画の定義はさまざまで、ある研究者は60年代の実験的なアヴァンギャルド映画がインディペンデント映画の出発点だったといい、またある人は、80年代の社会運動に関連した民主運動と一緒に育ってきた映画が、韓国のインディペンデント映画だと主張します。それが盛んではなかった頃には、特に問題ではなかったのですが、インディペンデント映画が人々に知られるようになってから、定義も問題になってきた。韓国では、かつて、インディペンデント映画は、政府の圧力で禁止されてきました。商業圏の外にあるというだけではなく、政府の支配する領域の外にあるという意味もあります。

90年代後半に韓国インディペンデント映画協会ができ、韓国映画振興委員会（KOFIC）が生まれ、そしてインディペンデ

ント映画が、社会の枠組みの外にあるものではなく、韓国映画に必要なものだといみなされ、支援の対象になったのです。ですから、インディペンデント映画とは何かという定義や論争は、これが合法化されてから、つまり社会的、政治的にも認知されてから起こったわけです。これは90年代後半以降の話で、以前は合法的な存在ではなかった。上映する場所もありませんでした。非常に小さな上映会や、大学の同好会のようなところで上映していました。そうして始まったので、これをどのようにして人々に見せて共感を得ることができるかが、問題になった。単にコマーシャルなことではなく、社会と関連のあることなんです。

韓国インディペンデント映画協会が中心となり、そのためのさまざまな活動をしています。また、インディペンデント・フィルム配給支援センターはインディスペースという上映専門館を持っています。

——韓国インディペンデント映画協会

韓国インディペンデント映画協会は、劇映画、実験映画、ドキュメンタリー、アニメーションなどの映画製作者が中心に

Speaker: Won Sang-hwan (Director, Independent Film Distribution Support Center, Korea)

——What is “independent film” in Korea?

The pamphlet that you have all received introduces the activities of the Independent Film Distribution Support Center and Indie Space, a niche theater. Generally speaking, the definition of independent film differs in Korea and Japan. There are various definitions of independent film even in Korea: for example, one researcher says that a 1960s era experimental avant-garde film was the starting point of independent film, while another claims that the style of film that matured alongside the democratic movements of the 1980s is the style of Korea's true independent films. Back when indie films were not so popular, having a definition or not wasn't much of a problem, but as independent films have become more and more popular, the definition of the genre began to be an issue. In Korea, independent film was once banned by governmental pressure. In other words, Korean independent film existed not only outside of the commercial sphere, but also outside of the law. In the late 1990s, the Association of Korea Independent Film & Video was formed and the Korean Film Council (KOFIC) was born. From that point on, independent film was no longer seen as something outside of the framework of society and instead came to be seen as something to be supported, something necessary to Korean

cinema as a whole. The dispute and attempt to create a concrete definition of independent film only arose once the films became legal and began to receive social and political recognition. This has all happened since the late 1990s; independent films were not legal before then, and there were no places to show the ones that did exist. If the films were shown, it was at extremely small screening parties or for university clubs. Because independent film started in such a way, there is this issue of how to show the films to audiences and get them to understand the films, not simply as a commercial product but as something that has significance for society. We have been taking various steps to work towards an answer to that question, with our efforts centering on the Association of Korea Independent Film & Video. We also utilize the Independent Film Distribution Support Center's niche theater, Indie Space.

——The Association of Korea Independent Film & Video

The Association of Korea Independent Film & Video was established in 1998 primarily for the filmmakers who create narrative films, experimental films, documentaries, and animation. Some time after that, animation producers established



なって、1998年に設立されました。その後アニメーション製作者は韓国インディペンデント・アニメーション協会を設立し、それから韓国インディペンデント映画協会の創立メンバーであった地方の人たちはシネマテーク協会を作り、独自に活動しています。協会はインディペンデント映画が合法的な枠内で、大衆に映画を提供できなかった限界を超え、現在では制度の中で、さまざまな映画を上映することができるようにしました。来年3月にはアニメーション、ドキュメンタリーなどを集め、インディ・ドキュ・フェスティバルを開催します。

かつてインディペンデント映画は映画館では上映できず、批評の対象にもなりません。そこで批評文化というものを構築しようと、お互いの作品を評価し合い、討論しようではないかということで、雑誌を発行することにしました。私も、かつての非合法的な時代の資料を整理しようと、データベースも作り始めていて、ソウル市内にインディペンデント映画製作のための機材や理論を支援する、サポートセンターも設立しました。これは映画振興委員会からの委託によるものです。

韓国インディペンデント・フィルム配給支援センターも、この協会で運営しています。作品が観客と出会うためには、さまざまな活動が必要です。我々の協会や監督以外の人で、そうい

う活動をしようとする人はあまりいません。お金が儲かることではなし、社会的ステータスになることではないからです。我々はお金があるわけではなく、人材も多くはないので、それぞれがかけ持ちで、手弁当で駆け回っています。私はこの支援センターのディレクターを5年間つとめていますが、私なりの思い入れがあります。日本にはこのような協会がないと聞き、始めにご紹介しました。

我々が最も重視したのは、我々が作ったインディペンデント映画を観客が見ることができるようにすることです。また、最小限の収益が上がって、それで監督が食べていけるようになることです。それを我々はインディペンデント映画の配給と呼びました。インディペンデント映画にはスターは出演せず、予算も少ないので、一般の映画館では上映されません。2000年の初めから、短編映画、実験映画、インディペンデント映画を上映できるような空間を作ってほしいと活動しました。民間企業は作るわけがないから、政府に予算をかけて作るよう要求しました。90年代後半まで、インディペンデント映画は弾圧されてきました。政府が上映を妨げてきたのです。ですから過去を反省する意味でも、専門映画館を作るようにと求めたのです。しかし、専門館ができるまで、なんと7年もかかりました。

their own Korean Independent Animation Association and the regional founding members of the Association of Korea Independent Film & Video made a cinemathèque association and began their own independent activities. From within the framework of legalized independent film, the association has overcome the limits that had previously prevented us from offering our films to the public, and has made it possible for various films to be shown. In March of next year, we will be gathering animations and documentaries to hold an Indie-Docu-Festival. As independent films could not formerly be shown at theaters, they also could not be the targets of critical attention. In an effort to construct a culture of critical evaluation, the filmmakers decided to begin publishing a film magazine, with the thought that they could use the publication to evaluate and discuss each others' works. The association began to compile a database of our material from the time when independent films were illegal, and we also established a support center in Seoul to provide assistance and guidance on film theory and the equipment necessary for independent films. This was done through the support of the Film Council. The Independent Film Distribution Support Center is also managed by the Association. A variety of steps must be taken between the making of a film and its encounter with an audience. Outside of our association and the directors of these films, there are not many people who

try to undertake such steps. After all, it is hardly a profitable endeavor, and not one likely to make you famous. We barely have any money and we don't have a lot of human resources, so the members of the Association all have to work day jobs and bustle about doing Association work without pay. I have been the director of this support center for five years, and I have my own thoughts about it. I have heard that there are no associations like ours in Japan, so I thought I would mention it first. Above all, what is most important for us is that the independent films we make are seen by audiences. After that, we hope for at least enough profit that our directors can survive. When we say an independent film was "distributed" what we mean is that it made some money. In Korean independent film, big-name stars do not appear and the budgets are small. Furthermore, the films are not shown at regular movie theaters. That is why in 2000, we started to think that we wanted to make a space where we could show independent films, experimental films, and shorts. Private companies would not help us to build it, so we requested aid from the government. Until the late 90s, independent film had been suppressed. The government had prevented any screening of it. And it was this memory that led us to go to the government and demand the money to make Indie Space. It was a form of reparations. It took seven years for the space to be completed.

## —インディペンデント映画配給システムの探求

協会内部に配給チームを作り、ひとりかふたりで配給を担当。最初は月に1回定期上映会を開催し、また、大学や美術館、地域のコミュニティセンターなどに対して上映企画を提案しました。もっと積極的な展開を考え、ソウルでどう配給するのではなく、それ以外の劣悪な環境の地方に対して、作品をどう普及させるかといった議論をしました。チョンジュ（全州）では国際映画祭が開催されていますが、このチョンジュのあるチョルラブクト（全羅北道）という地域を対象に、チョルラブクトインディペンデント映画協会と我々協会が協力して、コミュニティホールや学校で上映会が行えないか、モデル事業を実施し、結果を報告書にまとめて政府に提言しました。こういったモデルが、ほかの自治体にも適用できるのではと、調査を行ったのです。

2004年は地方での上映拡大に重点を置きましたが、その結果を踏まえて、05年は継続可能な配給の方向性決定に重点を置き、そのためのシステム作りに取り組みました。インディペンデント映画配給のための窓口映画館の設定、DVD販売、オンライン配信などの多様なチャンネルに働きかけ、そこでいくつかインディペンデント映画のための、ビジネスモデル事業の試みをしました。

ある配給会社と一緒に、インディペンデントとドキュメンタリーをモデル的に配給することも試みました。韓国のインディペンデント映画は市場性がないということで、DVDも作られていない。そこで協会がDVDも作ろうと直接販売もスタートさせた。それから、これらの作品を上映したいという人を集めて、ワークショップも開催した。事業規模を拡大し、討論もしていこう、ということで協会の中のチームを解体して配給委員会を設立しました。

06年は過去の事業経験を基盤とした、インディペンデント映画配給戦略の開発、政策作りを行いました。映画館での上映・配給よりは、コミュニティの中で上映することが、インディペンデント映画を普及する道ではないかと考え、名前を「インディペンデント映画上映ネットワーク」から「ネットワーク配給システム」に変えました。社会の発展や映像文化の多様性を向上させるために大事なのは、各地域、各小グループで実際に実践することだからです。そして非商業的なインディペンデント、また人権問題を提起するドキュメンタリー、あるいは実験映画、こうした映画を普及させようと思いました。各コミュニティ間での情報交換、人的交流、お互いが開発したプログラムの交換といった事業も、この年に行いました。

このような運動は、単に映画を見せることにとどまらず、各

## — In pursuit of an independent film distribution system

We made a distribution team within the Association and put one or two people in charge of it. At first, we just held screening parties once a month and proposed plans to screen films at universities and art galleries and local community centers. We thought more actively about expansion and began to discuss how we could distribute our works not just in Seoul, but also in the regions outside of the city that are especially unreceptive to independent film. An international film festival is held at Jeonju, and we focused on the area in which it is located, Jeonbuk, and worked together with the Jeonbuk Independent Film Association to organize screening events in community halls and schools, in order to create a model project that we could show to the government. We also investigated whether this sort of model could be adapted for other municipalities. For 2004, we placed an emphasis on expanding screenings in the provinces, and based on the results of that in 2005, took a course of action that would allow us to focus on continuous distribution. We embarked on creating a system which would allow us to achieve this aim. We began to work on such diverse channels as establishing contact theaters for independent film distribution and DVD sales and online distribution, and then we experimented with establishing business models for a number of independent films. Together

with a distribution company, we also experimented with distributing independent films and documentaries as a sort of model. Since Korean independent films were not considered to be marketable, DVDs were not made for them. Our association made the DVDs accordingly and started direct sales. After that, we gathered together people who wanted to screen these works and held workshops as well. We expanded the field of our operations and, with the plan to continue our discussions, dismantled the team within the association and established a distribution committee. In 2006, based on our past experience of the industry, we developed strategies for the distribution of independent films, and created policies. Thinking that screening independent films in the community was the path to popularizing them, we changed our name from describing independent film screening network to describing a network distribution system rather than being just about distribution and screening at theaters, because the important thing for social evolution and the diversity of the visual culture is to actually put it into practice in each small group and each local area. Non-commercial independents, documentaries that raised questions about human rights issues, and experimental films - these were the films we hoped to popularize. This year, projects were conducted to also network the information exchange, personal interaction, and mutually developed programs between each community. These efforts are

地で活発化していたメディア教育、パブリックアクセスといった、他のメディアムーブメントにリンクしていくものでした。

### ——ネットワーク配給システムの戦略

映画の配給には「コンテンツ」、上映の「主体」、機材などの「インフラ」といった3つの要素が必要です。それ以外に、映画振興の政策、産業のあり方、上映に関する法律が配給に影響を及ぼします。つまり、配給に関する内部要素と外部要素を合わせて考えるということで、配給を進めていくということです。このように戦略を立てました。

我々のネットワーク配給について簡単に説明します。まず、「コンテンツネットワーク」については、それぞれバラバラになっている映画コンテンツを活用しやすいようにカテゴリー化し、観客の興味を惹くように、情報を伝えなければいけない。

次に「主体ネットワーク」。人材をどう育成していくかが問われました。このようなアプローチを行ってこそ、ひとつの映画がそれ自体の意味を広げ、観客の生活の中に奥深く伝達されるのです。その主体を担う人材の発掘が重要です。

そして「インフラネットワーク」。映画には上映場所や機材、技術が必要です。地域にはさまざまなスペースがあり、上映に向かない場所でも、いかにして上映に適した場所にするかとい

うことを考えたいと。スペースが別々にイベントをするのではなく、お互い何を開催するか情報交換をして、ネットワークシステムを作りたいと思いました。

このようにネットワーク配給システムには3つの柱があります。社会的枠組みからも大きな影響を受ける。さまざまな要素を調整しなければいけない。その役割を担うのが我々、韓国インディペンデント・フィルム配給支援センターです。このセンターは、さまざまな要素のネットワークのハブの役割をしています。そして文化関係の官庁とも連絡をしながら、インディペンデントの活性化、地方での映画の活性化に力を入れています。役割は小さいかもしれませんが、一生懸命やっています。

### ——インディペンデント・フィルム配給支援センターの活動

インディペンデント・フィルム配給支援センターの具体的な事業は、大きく分けて4つあります。「インディペンデント系映画配給支援事業」、「共同体上映支援事業」、「上映館の運営および上映支援事業」、「政策関連事業」です。

### ——配給に対する支援

まず、「インディペンデント系映画配給支援事業」は、毎年1、

not limited to simply showing films, but are links to active media education in each area and other media movements, including public access.

### ——Strategies for the Network Distribution System

These are the three necessary components for our system: for film distribution, “content”; for screening, “subject”; and for equipment, “infrastructure.” Outside of these, the policies for film promotion, the industry standards, and the laws regarding distribution will have effects on distribution. In short, we proceeded with the distribution process by thinking about the internal factors related to distribution and the external factors combined, and thus established our strategies. I’ll explain briefly about our network distribution system. First of all, about our content network: we categorize the different film contents, so that they will be easy to put into use, and pass on the information, so that they might attract the interest of their audiences. Next we have the subject network. It deals with the question of how we can best cultivate our human resources - or, in other words, our talent. Particularly because we approach it in this kind of way, each film can broaden its own significance and reach deep into the lives of its audience. Discovery of talented people who carry these core subjects is of the utmost importance. And finally, the infrastructure network: a film requires a screening location

and equipment, and certain technical skills. Local areas have all kinds of spaces, and we like to think that even places that are not designed for screenings can be made into places fit for this purpose. Also, it is not as if spaces hold completely autonomous events; each share information with the others about what they are exhibiting, and thus there was the wish to create a network system. These are the three pillars of the network distribution system. The system has been strongly influenced by social frameworks. Each component has to be tuned and modified. We here at the Independent Film Distribution Support Center are the ones taking up this responsibility. This center serves as a hub for the networks of these various components. We put our efforts into vitalizing independent film and vitalizing local areas, while keeping contact with the government offices which deal with cultural affairs. This may seem like just a small role, but we are putting our strongest efforts into it.

### ——Activities of the Independent Film Distribution Support Center

The day-to-day work of the Distribution Support Center can be broadly divided into four sectors: operations to support the distribution of independent-type films, operations to support community screenings, operations to support theater management and screenings, and policy-related operations.



2本のインディペンデント映画を独自に配給するという活動です。2004年度に『送還日記』から始めました。05年には韓国と日本の共同製作『アンニョン、さよなら』を配給。韓国で、インディペンデント映画を20代～30代の人が見ているとすると、もっと低い年齢層の人たちにも映画を見てもらおうと、06年には『パンプキン』という40分の中編アニメーション映画を配給しました。また、韓国インディペンデント映画協会の中で活動している監督17人が、韓国社会の姿を5分の作品にし、それらをつなげたドキュメンタリー作品『燃え上がるフィルム連帯』も配給しました。07年には、日本の北海道の田舎の学校の問題を扱った『ウリハッキョ』という作品の配給を支援し、08年上半期にはマイケル・ムーアの『シッコ』を配給しています。

そのほかに「インディペンデント映画委託配給」という事業もあります。インディペンデント映画は、製作から配給、上映まで自らやらなければいけない宿命ですので、製作者たちがバラバラに各地にいては、協力できない。またコンテンツの著作権についても複雑な問題が起きてしまう。製作者は、あまり配給には詳しくないので、配給を我々が一手に引き受けようとする、委託配給事業です。17本の作品を扱いましたが、ドキュメンタリーの配給会社が別にできたので、現在はそっちに任せることにしました。

また、DVDを作りたいという製作者に対する支援を始めました。劇場上映とは違い、DVDは観客が自分のために買うことができ、作品を広げるためには重要です。これら作品は製作者が、自分の映画を上映するところや、各地の映画祭で販売しています。商業ラインには乗らないので、そういったやり方をしていますが、我々のHP上でネット販売もしています。我々が支援して製作したDVD作品は2005年以降で48本。この中には、KOFICが支援したものもたくさんあります。1本につき大体200～500枚の販売量ですが、1,000枚売れた作品もあります。支援した以外の作品も、ネットショップで販売しています。我々のHP上で売られている映画の総数は約180本ぐらいです。DVDが約100本、ビデオが約80本、VCDが1、2本。オンラインでDVDを販売する理由は、独立的な流通ネットワークを作りたいという気持ちもあるし、マージンをできるだけ抜き、利益がなるべく製作者にいくように、ということもあります。売れると70%は製作者にいき、我々が手数料として受け取るのは30%ぐらいです。

こうしたオンラインを、販売以外にどう活用できるかも考えています。2008年までの3年間、既存のオンラインニュース雑誌と協力してオンラインで映画を封切りし、多くの人が映画を見ました。現在は中断されていますが、ネットをどのように

## — Support for distribution

First of all, within our operations to support the distribution of independent films, we independently distribute one or two independent films each year. In 2004, we began with *Repatriation*. In 2005, we distributed a collaborative work between Korea and Japan, *Annyong, Sayonara*. In Korea, independent films are mostly watched by young people in their 20s and 30s, and in order to attract an even younger audience to these films, in 2006, we distributed a 40-minute piece of an animated film called *Pumpkin*. In addition, we also distributed a documentary called *Furnaces of films* which was made up of 17 five-minute films which capture the current spirit of Korean society, created by 17 directors acting within the Association of Korea Independent Film & Video. In 2007, we supported the distribution of *Our School*, which deals with the problems of a school in a rural area of Hokkaido, here in Japan, and in the first half of 2008, we distributed Michael Moore's *Sicko*. In addition, we also commission the distribution of independent films. Independent filmmakers, from production through distribution, all the way up until screening, have to do everything themselves, and when the filmmakers are scattered around in each different area, they can't cooperate or work together. There is also the complicated problem of content copyrights. Most creators are not all that knowledgeable about the details of distribution

and so we undertake the distribution work single-handedly for them. That is what we call commissioned distribution. We have handled seventeen films and have created a separate distribution company for documentaries, which we now depend on for this work. We have also begun support for filmmakers who wish to make DVDs. Unlike screenings at theaters, DVDs can be bought by viewers for personal use and so they are essential for spreading films to greater audiences. The DVDs are sold by their creators when they are screened and at film festivals. They do this because their films aren't being distributed by a commercial line, and so we sell them online from our homepage. We have supported a total of 48 DVD films since 2005. Among these, there are many films that KOFIC has supported as well. Generally each film sells somewhere between 200 and 500 copies, but there are also those that have reached 1,000 sales. In our online shop, we are also selling films that we haven't had a hand in assisting. The total number of films that we are selling on our homepage is about 180 films. There are around 100 DVDs, around 80 VHS tapes, and one or two VCDs. The reason that we sell DVDs online is partly because of our desire to make an independent distribution network and also in order to make sure that the profits go straight to the hands of the filmmakers, cutting out the middleman as much as possible. 70% of the sales proceeds go to the filmmakers, and all we take

活用していくかと、我々は常に考えている。可能性として、10月23日にこのオンラインで、市内の封切りと同時に、オンライン販売するという方法を予定しています。これからさまざまなやり方を考えていきたいと思っています。

ドキュメンタリー映画については、地方の市民団体や学校で興味を持っているところが多い。例えば『シッコ』。これは韓国でも非常に関心を集める問題と関連していて、多くの地域で上映されました。ドキュメンタリーは、地方の人の関心が高いので、作品紹介のオープンマーケットもやって情報を提供しています。

社会的背景のないストーリー映画やアニメの場合、地域ではあまり上映されません。長編のストーリー映画や実験映画などを地域でどのようにするかは大きな課題です。地域にもクラブとかカフェとかがたくさんあるので、そういう場所で上映してはという考えもある。音楽でインディーズものが好きな人は、インディペンデント映画も好きなのではないかと考えられます。各地でさまざまなスペースを利用して上映するというのを3年間やりました。自主的にこれを始めてくれる人材が育てばと思ったのですが、なかなかそうはいかず、事業が滞っています。

韓国では文化体育観光省が映画関連の政策を扱っています

が、ここには視聴覚室があって、そこで上映するプログラムも、我々が選定して提言することになっています。政府にインディペンデント映画を支援するという意志があるので、通常、一般人は入れない官庁の施設を貸してくれているのです。大統領が替わって、事業が中断するのではないかと懸念がありましたが、現在も隔週1回の割合で続いています。

### ——共同体上映支援事業、政策関連事業

地方上映をサポートするために、ソウルや各地域で開催されている各映画祭を、ほかの地方にも広める活動もやっています。公的支援を受けていない彼らにどういったサポートが必要かと考えた結果、コンテンツの上映権料を安くすることができるように、2006年にインディペンデント系パブリックライブラリーを設立しました。2006～07年にかけて60本ぐらいのリストを作り、地域の団体や学校、図書館に貸し出しました。このライブラリーは現在では「ネクストプラス」と共有され、活動も、ライブラリーもどんどん大きくなっています。

地方の上映活動では、ポスターとか宣伝が大事ですが、地方の団体はあまり印刷費もありませんから、少額ですが、広報費を地域の上映会に提供しています。07年には14か所、今年は15か所に広報費の支援をしました。

for our handling charge is about 30%. We are thinking of how we can use the Internet now for more than just sales. In the three years leading up to 2008, we have worked together with an existing online news magazine to release films online, films which have been seen by many people. At the moment, that project has been suspended, but we are still constantly thinking of how we can use the internet. One possibility that we have scheduled for the 23rd of October is to have simultaneous sales online at the same time as a film is being released in the city. We hope to keep developing new ideas and methods in the future. As for documentary films, there are many local citizens' groups and schools that have expressed an interest in them. Take for example the film *Sicko*. The film deals with problems that are commanding a very high level of interest in Korea as well, and it was screened in most areas of the country. Documentaries are of great interest to people in rural areas and we are also holding open markets to introduce such films and to provide information about them. Story-driven films and animations that have no social background are not often shown in these local areas. The question of what to do with long, story-driven films and experimental films in such local areas has become a significant issue. There are plenty of clubs and cafes even in these areas, and thus there have been thoughts of screening them in such places. It's also thought that people who like independent movements in

music might also like independent films. For three years, we have utilized various spaces in these local areas and screened films. We hoped to develop talented people who would start this work for us independently, but it hasn't gone that way at all and the project has been stagnating. In Korea, the Ministry of Culture, Sports and Tourism deals with policies regarding films, and their facilities have an audio-visual room in which the program to be screened is also selected and proposed by us. The government has the desire to support independent film and they are lending us government facilities which ordinary members of the public cannot normally enter. There is some anxiety about whether this operation may be interrupted when there is a presidential change, but for now we are continuing to show films once every two weeks.

### —— Cooperative screening support operations and policy-related operations

In order to support screenings in local areas, all film festivals that are held in Seoul or elsewhere are doing work to broaden their activities into other areas as well. As a result of thinking about what kind of support might be needed by these festivals, which receive no public assistance, we established an entertainment public library in 2006, in order that they might be able to lower the costs for film screening rights. From 2006

また、4つの地方で年間40回以上の巡回上映も行いました。シルバー層などのため、また文化の手の届かないところ、つまり映画が見たくても映画館がない場所で上映をしています。

各地方の上映関係者に対する研修事業も行っています。新しい機材の扱い方や、宣伝の仕方とかを教育する研修プログラム、上映活動の人材育成ということで、「ウェルカム・トゥ・マイ・フェスティバル」というカリキュラムもあります。こういう教育を受けられない人たちのためには、機材の扱い方の説明、宣伝の方法などのガイドブックを配布します。

また、インディペンデント映画上映推進のための政策についての研究活動は、毎年その研究をまとめた報告書を出しています。年に2、3回、小規模ですが、ワークショップも開催しています。大規模な、全国の映画上映関係者を対象とする会議も年に1回開催しており、2007年には日本のコミュニティシネマ支援センターの岩崎ゆう子さん、ユーロスペースの堀越謙三さんにご参加いただきました。今年はイギリスのコミュニティシネマ関係者、インディペンデント映画関係者を呼ぶ予定です。

### ——インディペンデント映画専門上映館「インディスペース」

「インディスペース」という専門館についてご紹介します。

ソウル市内の5つのスクリーンを持つシネコンにあり、このうちの1スクリーンを賃貸しています。150席、障害者席5席。設備は35ミリ映写機、16ミリ映写機、また、インディペンデント映画はHDとかデジタルなので、デジタル映写機、デジタルシネマサーバー、デジタルプレーヤーなどもあります。KOFICが予算を出し、我々支援センターが運営しています。年間予算は3億9千万ウォン。その中で賃貸料が1億8千万ウォン、事業費1億8千万ウォン、必要装備品購入費3千万ウォンです。人件費などは予算に含まれておらず、映画館のチケット販売料などの収益を当てています。ただ、あまり収益は良くなく、別途収益事業を行っています。

我々が上映する作品は、主に韓国のインディペンデント映画です。製作費が1億ウォン以下の作品を主に上映しています。これは非公式な基準なのですが、支援センターが悩んでいるのは、3億、4億とかけている映画に対しては、製作費の回収までは責任が持てないということです。そこで、1億ウォンぐらいで線引きすることにしました。

この映画館の役割はふたつあります。ひとつはインディペンデント映画の上映、配給を支援することです。映画館での上映と、オンラインでの上映を平行することで注目も集めて、収益を上げるというやり方も取っています。また、韓国には映像メ

to 2007, we created a list of about sixty films which we lent out to organizations, schools, and libraries in local areas. This library is now co-owned by NEXT plus, and the activities and the library itself are steadily growing. Posters and other forms of advertisement are important for screening activities in local areas, but the organizations in these areas don't have much of a budget for printing costs. So we furnish the local screening groups with some advertising funding, although it isn't much. In 2007, we donated such funds to 14 areas; this year we have supported 15 areas with advertising funding. We also carry out screening tours more than 40 times per year in four areas. These are shown for the senior population, as well as for areas where modern culture doesn't quite reach - in other words, for those who might not have access to theaters even if they want to see films. We carry out training activities for the people involved in screening activities in local areas. We have training programs to educate them on the ways to use new machinery and publicity methods, and we even have a curriculum called "Welcome to My Festival" to foster the human resources necessary in screening activities. For those people who cannot receive such education, we distribute a guidebook that explains how to handle the machinery, publicity methods, and so forth. Finally, our research activities regarding policies for promoting the screening of independent films are gathered together every year and put forth

in the form of a written report. Two or three times a year we also hold workshops on the subject, though they are small in scale. A large-scale national conference is held once a year for those working in relation to film screening; in 2007, we were honored by the presence of Ms. Yuko Iwasaki from Japan Community Cinema Center and Mr. Kenzo Horikoshi from Euro Space as guests. This year we plan to invite guests from England's community cinema and independent film fields.

### —— Indie Space: A special theater devoted to independent film

I would like to introduce a very special theater called Indie Space. We have rented out one screen in a five-screen cinema complex within the city of Seoul. The theater seats 150 viewers, including five seats for disabled viewers. It is equipped with a 35mm projector and a 16mm projector, as well as a digital projector, a digital cinema server, a digital player and so on, since independent films are often HD or digital copies. KOFIC supplies the budget and our support center manages the operations. The annual budget is 390 million won. From that budget, 180 million goes to the rent, 180 million goes to project costs, and 30 million is left for necessary equipment purchases. Labor costs are not included in the budget and they are figured into the proceedings from ticket sales at the theater. However,



ディアセンターというものが各地にあります。そこに小規模ですが上映館を持っているところもあります。そこでプログラムのコンサルタントも行っています。映画館という場を通じて、製作者と観客が会えるようにしたいと考えています。

### ——「インディスペース」の上映プログラム

我々のプログラムですが、主に長編を毎月1～2本公開しています。そのほかにも、KOFICから「アートプラス」のマーケティング支援を受けている作品や、少ないですが外国映画も上映します。より多くの作品に上映のチャンスを与えなければいけないという使命があり、長期間は上映できませんが、最低2週間は保証しています。6週間連続できるような映画があったらどうしようとか、より多くの映画を上映するため、それは諦めるべきか、といろいろ悩みましたが、今のところ特別人気を博す映画はなくて、ホッとしています（笑）。2008年4月からは、実験的に1週間で金、土、月、水は封切り、火、木、日はかつて上映した映画をムーブオーバーと分けてプログラムしています。日本ではモーニングショーとかレイトショーをやっていますよね。そしてスクリーンがふたつあり、長期上映も短期上映もなんでもありますが、我々はスクリーンがひとつしかなく、賃貸ですので、早朝とか夜遅い時間にはできない。そこ

で曜日を分けてやってみました。そうすると、8週間ぐらい上映可能なものがあり、より多くの観客に作品紹介ができるだろうと思いましたが、思ったほど観客が入りませんでした。

2007年の秋、公式にこの映画館がオープンし、1年間経ちましたが、これまでに上映した映画は29本です。その中で封切りは20本、そのうち75%はインディスペースだけで公開されたものです。作品の中には劇映画やドキュメンタリー、実験長編映画、短編アニメのオムニバス、また非正規職、派遣労働といった社会問題を扱った作品もありました。インディスペースのオープニング作品は、今回の東京国際映画祭で上映されています。明日この作品をご覧になる方もいらっしゃるかと思います。

重要視していることは、アジアのインディペンデント映画、ドキュメンタリー映画を上映したいということです。また韓国映画に大きな刺激となる海外のインディペンデント映画を紹介したいと思います。1年に1回ですが、ショーケース的に紹介するプログラムもスタートしました。今年9月には日本のドキュメンタリーを集めた特集を行い、また、観客が映画館に行きやすい夏場には、「インディパルベ」という企画上映を開催しています。来年の1月にはクリス・マルケル監督の作品を上映する予定です。

the profits are low to the extent that we have to carry out separate profit-earning businesses to keep afloat. The films that we screen are primarily Korean independent films. We are mostly showing films whose production costs fall below 100 million won. To give an oversimplified explanation, the support center's concern is that we cannot be responsible for recovering the production costs for a film costing 300 or 400 million, so we decided to draw the line at films costing about 100 million. The purpose of this theater is twofold. On one hand, it supports the screening and distribution of independent films. We can gain attention by simultaneously screening films in the theater as well as online and through this method we can raise the profits for a film. Also, there is something called a film media center in every area in Korea and some of these centers, while small in scale, have theaters. There we carry out program consulting. Through theaters, we wish to make it possible for filmmakers and audiences to connect.

### —— Indie Space's screening program

Within our program we mainly show one or two feature-length films per month. In addition to that, we also screen Artplus films from KOFIC that we are doing marketing for and a small number of foreign films as well. Our duty is to give as many films as possible a chance to be shown, and while we can't always show them for extended periods, we guarantee at least

a two-week run. We have had a lot of concerns - such as the question of what we should do if we had a film that could run for six weeks; should we abandon such a film in order to show the largest possible number of films? - but for now, luckily, we haven't had any films popular enough to force us to make those decisions! (laughter) From April of 2008, we have experimented with a new divided program in which we have released new films on Fridays, Saturdays, Mondays, and Wednesdays of each week, and move currently running films onto Tuesdays, Thursdays, and Sundays. In Japan, there are morning shows and late-night shows, aren't there? And with two screens, you may have feature-length films and shorts and all kinds of things - but we only have the one screen, and it's on lease, so we can't do early mornings or late nights. That's why we decided to try splitting the days up. We thought that way we would be able to show a film for eight weeks and be able to introduce it to a greater audience, but we haven't had as large an audience as we've hoped for. We formally opened this theater in the fall of 2007, and it's been one year now since then, during which time we have shown 29 films. Of those 29 films, 20 were original releases at our theater; among those 20, 75% were only shown at Indie Space. Among the films were narrative films and documentaries, experimental feature films, omnibuses of short animations, and films dealing with social issues such as dispatch labor and non-

毎週火曜日には、特別プログラムを組んでいます。普通の映画館では上映されないもの、短編アニメーション、実験映画を紹介しています。第1火曜日は短編アニメーション。第2火曜日は実験映画で、選定は、ソウルのダイエゴナル実験映画アーカイブに委託しています。また、第3火曜日は人権運動の広場、文化連帯、クイア文化フェスティバルといった市民団体が持ち回りで作品選定をしています。今、韓国で議論されるべきテーマの映画が上映され、上映後にはディベートなどもあります。第4火曜日は、観客が希望する映画を上映します。

### ——「インディスペース」の支援事業、広報活動

支援事業としては、公開上映支援プログラムがあります。KOFICで、アート系映画の上映を支援するプログラムがありますが、そこでもなかなか支援されない作品に対しても我々はサポートします。我々は費用を支援することはできませんが、上映する場所を提供することはできます。また、ポスターなどを印刷して配布する実費なども多少補助しています。インディペンデント映画のフェスティバルや上映会に対する、上映館貸与プログラムもあります。

また、「INDIE SPACE on Paper」という月間情報誌も発行しており、これには監督インタビュー、作品情報、新作DVD

紹介、また我々の活動の紹介記事などが掲載されています。一般的な広報活動として、メーリングというものがあります。商業的な広報として行われていますが、我々も週2回メーリングを行っています。

私の報告は以上です。過去にはインディペンデント映画を配給する会社は1社だけでしたが、今は4社に増えたということです。これは、我々の活動の大きな成果だと思っています。より多くの観客にインディペンデント映画を見てほしいというのが我々の願いですから、インディペンデント映画の観客と劇場が今後も増えていけばと願っています。

standard work. The opening film at Indie Space is now being screened at this year's Tokyo International Film Festival. I hope that some among you will be going to see it tomorrow. Our focus is a desire to screen Asia's independent films and documentaries. We also have wished to introduce independent films from abroad that may have an impact on filmmaking in Korea. We have also started an introduction program to showcase films, perhaps only once a year. This past September we carried a feature on the Japanese documentaries we had gathered and, in the summer when it is easier for audiences to get to the theater, we are holding a planned screening called "Indie Parfait." Next January we have plans to show a film by the director Chris Marker. Every Tuesday, we put together a special program. We introduce things that aren't shown in regular theaters: animated shorts, experimental films, and so on. The first Tuesday is animated shorts. The second Tuesday is experimental film, and the selections are committed to the Seoul Diagonal Experimental Film Archive. The third Tuesday of the month we select films from citizen's groups which become platforms for human rights movements, cultural solidarity, and queer culture. At times we screen films on themes which are currently issues in Korea, and hold debates after the screening. On the fourth Tuesday, we show films that the audience wishes to see.

### ——Indie Space's support and publicity operations

In our support operations we have a support program for public screenings. KOFIC has a program which supports the screening of art-house films, but we provide support for those films that are not quite covered by them as well. We cannot offer financial support, but we can give them a place to screen their films. We can also assist them with some of the costs for the printing and distribution of posters and so forth. We also have a program to lend out screening venues for independent film festivals. We put out a monthly informational magazine called "INDIE SPACE on Paper" in which we run interviews with directors, information about films, introduction of new DVDs, and articles related to our activities. For regular publicity, we have a mailing system. For industry publicity, we have a mailing list which is sent out twice a week.

I have come to the end of my report. In short, where there was once only one company distributing independent films, now there are four, which leads us to think that our activities have had significant results. Our wish, as before, is to have independent films seen by even more people, and thus we hope that the audience for independent films will continue to increase.

## <プレゼンテーション> 「街なか映画館の再生を考える—リニューアル・プランのプレゼンと検証」

発表者：竜野泰一（株式会社エーシーエ設計 代表取締役副社長）

今回、私がいただきましたタイトルは「街なか映画館の再生を考える—リニューアル・プランのプレゼンと検証」ですが、後ほど東北大学の堀口徹先生から具体的なリニューアル・プランについてお話をいただきますので、私は前段階として、長野はどのような都市なのかについてお話しします。

内容は、①長野市について、②相生座について、③まちづくりの事例紹介、④建築と環境、⑤まちの記憶についてです。

### ——長野市について～概要

長野市は人口38万の、どこにでもあるような都市です。長野県の県庁所在地で、1998年に冬季オリンピックが開催され、世界に名前を知られることになりました。少子高齢化が、他の都市と同じように進行しています。面積は過去4回の合併編入を繰り返し、現在のような形になっています。2005年には平成大合併が行われ、ひとつの町と3つの村が合併しています。ここに人口推移の推定値を見てみると、2010年には人口の減少が始まると予想され、20年後の2030年には現在よりも5万

人も人口が減ると考えられます。これは長野に限ったことではなく、地方都市では全国的にその傾向が続くと考えられます。さらに、年齢3区分別の人口推移予測ですが、2010年以降は推測値ですが、高齢人口が増え、年少人口が減っていく。1980年、約30年前に比べると、20年後の2030年には年少人口は半分以下、高齢人口が3倍以上になると推測されています。もうひとつ人口の話ですが、1980～2005年までの中心市街地の居住者数の推移を見てみると、長野市の人口は2005年を境に減少に転じていますが、実は中心市街地では既にそれ以前に減少が始まり、2005年には、28年前の1980年の人口の半分にまで減少しています。しかし、その反面、中心市街地に移りたいという人もいて、郊外や他の都市から中心市街地に移転した人もいます。2006年の調査結果によると、通勤通学や普段の買物に便利だというのが主な理由です。中心市街地ですからなんでも揃う便利なところだということです。では、なぜ中心市街地から出ていくのか。同時期の郊外居住者、もしくは中心市街地から郊外に移った人のアンケートを見ますと、まずは持ち家、

## <Presentation> Considering the revival of theaters in our towns: Presentation and inspection of renewal plans

Speaker: Taiichi Tatsuno (Executive Vice-president and Representative Director, ACA Sekkei, Inc.)

### ——About Nagano City: An overview

Nagano City has a population of 380,000 people and is a city just like any other. It is home to the prefectural offices of Nagano Prefecture and in 1998 it hosted the Winter Olympic Games, making its name known around the world. The problems of an aging society and a low birthrate plague Nagano as they do any other city in Japan. The area has undergone four mergers in the past, absorbing different areas to make it what it is today. In 2005, the "Great Heisei Merger" was completed and one town and three villages were absorbed into the city. Looking at the estimated values that have been extrapolated from population changes, it is predicted that the population will begin to fall in 2010 and that twenty years later, in 2030, the population will have decreased by some 50,000 people from the current level. This is not unique to Nagano; it is thought that this trend will continue in rural cities nationwide. Furthermore, the expected population changes for three main age groups have been mapped out and it is predicted that from 2010, the elderly population will grow and the youth population will continue to decrease. When compared to figures from 1980, by 2030, Nagano's youth

population is expected to drop by more than half and its elderly population is expected to triple. While Nagano's population began to decline in 2005, the city center's population decline began long before then. In 2005, the population in the city center had already declined to half that of the 1980 population level for the same area. On the other hand, there are people who want to move to the city center and some people have already moved in from the suburbs and other cities. According to the results of a 2006 survey, the main reason cited for this was the convenience for daily shopping and commuting to work or school. It was said that the city center was a convenient place where everything is located. So then why are people leaving? After looking at a survey from the same period carried out with the suburban residents and those who had moved from the city center to the suburbs, we see that the number one reason for them not choosing the city center was the desire to own a detached home, with a garden. Nagano is a rural city, and if you just go out into the suburbs, there's land all over the place. It was here that the respondents said that they would like to build their own fine homes with a nice environment and, if possible, with a garden.



庭付き戸建て住宅が欲しいということが一番の理由です。地方都市ですから、郊外に行けばいくらでも土地は転がっているわけで、できれば自分の家は庭付きのいい環境に立派な家を建てたいということです。

### ——中心市街地の概要

長野駅と善光寺を結ぶ表参道を中心としたエリア、これを中心市街地とします。この参道から右に入る権堂と呼ばれる通り、ここに相生座があります。このエリアが繁華街で、周囲に市役所や県庁などがあります。善光寺は皆さんご存知だと思いますが、年間多くの観光客が訪れるところです。現在の長野駅を見ると、変哲もない、顔のない建物です。地方都市に行けば、どこでもこんな駅になってしまっていると思いますが、長野駅は、1997年、オリンピック前年に開通した新幹線のために昔の駅が取り壊され、このような形になりました。昔の駅はどうだったかという、善光寺を模した仏閣型で、大変特徴のある駅舎でした。このように特徴のある駅というのは、日本全国とところどころにあるのですが、新幹線などの工事では不便だといわれ、取り壊されるケースが多いようです。

長野市中心市街地には昔からたくさん駐車場があったのかというと、そういうわけではない、もとは別の何かがあった。人

が住んでいたり、店を開いたりしていたのですが、結局人がなくなって店をたたみ、取り壊されて駐車場になる。住宅があったが、もっと広いところがいいと、次の世代が郊外に移り、空家になり、売られて駐車場になる。どんどん駐車場だけが増えていく。権堂エリアにも駐車場がたくさんあります。駐車場が虫食い状態で増えていく。地方都市の方はよくお分かりだと思いますが、東京のように地下鉄、バスなどの公共交通機関が発達しているところでは、車がなくてもどこでも行けますが、地方都市の場合は、自分の車が交通手段のすべてだったりします。電車やバスがあっても、住んでいるところが辺鄙なところだと、1時間に1本、2時間に1本ということになります。そうすると移動手段は車に頼らざるを得ない。ですから、長野駅周辺では駐車場はいつも混んでいます。ただ、今回対象となる権堂エリア、この周辺にも駐車場が虫食い状態でたくさんあるのですが、実は駐車場へのアクセスが悪い。幹線道路も権堂エリアだけぽつんと抜けていて、入り難い、出難いのです。

### ——中心市街地活性化～「分散」から「集中」へ

次に市街地の再開発。地方都市はどこも同じだと思いますが、さまざまな補助金や支援金を得て再開発事業が進んでいます。再開発で普通のビルやマンションになってしまうことが多いの

### ——An overview of the city center

The city center is designated as the area centered around Zenkoji Omotesando, which connects Nagano Station and Zenkoji. From this approach to the temple, a road called Gondo comes in from the right side and this is where one finds the Aioiza. This area is the bustling downtown and the surrounding areas contain the City Hall and Prefectural Offices. I think you are all familiar with Zenkoji as every year it is the destination of a great number of tourists. If you look at Nagano Station today, it is just an ordinary, faceless building. I think every rural city has a train station just like it. But Nagano's station actually took on this form in 1997, the year before the Olympics, when the old station was torn down in order to open the area to the bullet train. The old station had been a station rich in character, designed in the style of a Buddhist temple to mimic Zenkoji. Such characteristic stations have existed here and there in Japan, but it is all too often the case that they are torn down, said to be inconvenient for the construction of some new line or another. If you are wondering whether there were always so many parking lots in downtown Nagano City, the answer is of course no, there were once other things there. People lived there, shops were run there, but eventually the shops that no one visited any more were shuttered up, torn down, and made into parking lots. There were once homes there, but the next generation wanted wider

spaces and moved to the suburbs and the empty houses were sold and made into parking lots. The only things increasing are the parking lots. There are many in the Gondo area as well. The lots increased until the area became absolutely riddled with them. I know that those of you from rural cities will understand, but while it is possible to get around without a car in cities like Tokyo that have developed public transportation in the form of subways and buses, in the rural cities, your own car is often the only available mode of transport. Even where there are trains and buses, if your home is in an out of the way area, they may only come once every hour or two. If that's the case, you have no choice but to depend on cars as your mode of transport. This is why the parking lots around Nagano Station are always full. However, while the vicinity around Gondo, which we've been discussing, may be riddled with parking lots, the access to the parking lots is terrible. The main roads leave the Gondo area stranded and alone, and everything is hard to get in to and out of.

### ——Revitalizing the city center: From dispersed to centralized

Next, I'd like to talk about the redevelopment of the downtown area. I'm sure all rural cities are the same and in Nagano we have also received a variety of grants and financial aid packages and are undertaking renovation projects. It often seems the case

ですが、古い蔵を商業施設に甦らせたという事例も含まれています。28年前の1980年に長野市が発表した都市整備計画、交通セル方式というものです。私は都市計画が専門ではありませんので詳しくは説明できませんが、要は、中心市街地をできるだけ歩行者空間にしたいという発想のようです。当然、権堂エリアもこの歩行者空間の中に入ります。28年前に発表された時の基本計画を見ますと権堂の相生座はないものとして考えられているのですが(笑)、実際は残っているので心配されなくても大丈夫です。それから、トランジットモール化、これは現在も長野市が進めている事業です。先ほどもいったように、地方都市は車なしでは語れないところがありますが、あえて中心市街地だけは車の数を少なくし、歩行者が安心して歩けるようにしようというのが、このトランジットモール化です。善光寺表参道、それほど広い道ではありません。上り1車線、下り1車線、その両側にパーキングスペースがあるような道路です。昨年、パーキングメーターの部分を閉鎖して歩道を広げ、ベンチや植栽を置いたりして、お年寄りの観光客が座れるようにという試みを、3か月間ほど試験的にやっていました。これは、長野市としても今後進めていきたい事業です。

「トイゴ」と「もんぜんぶら座」という建物があるあたりは、かつて長野市で一番の繁華街だったところです。もんぜんぶら

座は、かつては「ダイエー」でした。これが2000年に閉店して、空き店舗になってしまった。勿体ないし、治安の問題もありますので、長野市が2002年に取得して、現在は子育て支援施設、高齢者交流施設、市民活動支援施設などの公共施設を入れ、食品スーパーも誘致しています。その斜向かいにあるのがトイゴで、現在は放送局と商業施設になっていますが、昔は「丸光」という地元のデパートでした。丸光が閉店して「三越」に変わり、そのあとは「そごう」になりましたが、結局閉店、取り壊しになったところ。昔は人が集まっていたところですが、車社会が進み、郊外に大きな店舗ができると、人の足も中心市街地から遠のき、デパートも閉鎖になったということです。

長野市は今まで分散傾向だったんですね。郊外に行けば、大きな商業施設がある。核となるショッピングセンターができると、周りの大きな道路沿いにまたショッピングセンターができる。店が店を呼ぶ形です。これはどこの地方都市でもいえることだと思います。郊外に新しくできたショッピングセンターの近くには、バスも電車も通ってないので、結局車で行くしかない。しかし、高齢化社会が進む中、年をとった時に車を運転できますか、という問題に直面するわけで、その時にそういう施設だけでいいのかな、というのが、郊外に住んでいる人の心配されていることだと思います。いつかは高齢者になるわけです。

that 'renovation' just becomes another name for the construction of regular old buildings and apartment complexes, but there are also examples of old warehouses being revived as commercial institutes. But first, I'd like to tell you about 1980, when the city maintenance planners of Nagano City revealed a plan that included something called the "Traffic Cell Method." Now, I'm no specialist in city planning so I can't explain it in detail, but basically this seemed to be an idea to convert as much of the city center as possible into pedestrian areas. Of course, the Gondo area was also included in this pedestrian-centered plan. When looking back at the basic plans announced twenty-eight years ago, it is clear that they were thinking of a Gondo without the Aioiza.(laughter) But in point of fact, it still have been left intact, so there's no need to feel alarmed! From that idea, however, the conversion of the area into a transit mall is advancing even now in Nagano City. As I said before, rural cities can't be discussed without mentioning cars in the same breath, but decreasing the number of cars downtown and making it safe for pedestrians to walk about is the aim of this transit mall. The Zenkoji Omotesando is not a very wide road. It's just wide enough to have one lane of traffic in each direction and parking space on each side of the road. Last year we blocked off the parking meter area and widened the sidewalks, adding benches and greenery in an attempt to give elderly tourists a

place to sit, for a three month trial period. This is a project that Nagano City would like to continue in the future. The area where you find the TOiGO and the Monzen-plaza buildings was once the busiest downtown district of Nagano City. Monzen-plaza was once a Daiei store. That closed down in 2000 and it became a vacant store lot. It was wasteful and it was also posing problems for public order. As such, in 2002, Nagano City acquired the lot and put into it public facilities like a citizen's center, an elderly exchange center, and childcare support facilities, and even managed to attract a supermarket. At the TOiGO across the street, there is now a broadcasting office and commercial facilities, but in the past, it was a local department store called Marumitsu. After Marumitsu closed down, it changed over to a Mitsukoshi branch, and after that a Sogo department store, but at last that closed as well and the building was scheduled for demolition. It used to be a place where people gathered, but as motorized society progressed, large stores could be made out in the suburbs and people's paths led them far from the city center, and even big department stores began to close down. Up until now, Nagano City has had a tendency towards dispersion. If you go out into the suburbs, you'll find large shopping facilities. If you complete just one shopping center that will act as a core, more and more shopping centers will spring up nearby along the major roads. Stores attract other stores. I think

そうすると、中心市街地に戻った方がいいんじゃないかと、私は思うわけです。

### ——相生座について

相生座の歴史ですが、明治時代にあった建物を、大正時代に裕福な人たちが買い取り、市民に娯楽をとという発想で、芝居小屋として利用したのが始まりだそうです。2、30年前、娯楽が映画以外になかった頃までは、大変賑わったそうですが、現在、このあたりは昼間はほとんど人が集まらない。相生座へのアクセスはそれほど悪くないんです。中心市街地ですから、駅もありますし、駐車場からも近い。目の前に権堂アーケードという歩行者用道路もあり、高齢者の良い「運動場」になっているそうです。最近、権堂通りにはシネコンができました。そばに地下駅の権堂駅があります。でも、長野の人は電車に乗って映画を見にいかないんですね。実際、私もここから歩いて15分ぐらいのところに住んでいますが、映画を見にいくというと車で行ってしまふ。やはり駐車場が必要。先ほど、トイーゴは昔そごだったと話しましたが、目の前に駐車場があるのですが、大きな道路を渡らなければいけない、不便だということで人が行かなくなって潰れました。このあたりの話は私の憶測ですが、もんぜんぶら座の前のダイエーも、駐車場は道を渡らなきゃい

けない、しかも立体駐車場に入れるのが面倒臭い、それで閉鎖。やはり運転している人にとって、駐車場は隣にないとダメなんですね。ちょっとでも歩く距離があると面倒臭い。というわけで、相生座も近くに小さな駐車場がたくさんあるんですが、なかなか客足が遠のいてしまうということです。このシネコンは隣に大きな駐車場があります。しかも幹線道路に面していますから入りやすいということで、恵まれた立地だと思います。しかし、これは郊外型、車社会の象徴型だと思います。

### ——再生事例「ばていお大門 蔵楽庭」

「ばていお大門」というのは古い蔵を再生した施設です。この周辺は、善光寺表参道ならではの、蔵作りの商家がまだ残っています。善光寺に近いエリアでは、昔の建物を再生したり、昔のデザインを取り入れたりして、まちづくりに活かしている例が少なくありません。こういった感じで、昔の良さを表現されているのが、善光寺から少し下ったあたり的大门と呼ばれているエリアです。「ばていお大門」は、実は朽ち果てた土蔵だったんですね。ボロボロだった土蔵にちょっと手を加えただけで、綺麗な商業施設として再生されたのです。今、飲食店が多いですね。土蔵作りを活かした店作りをしています。

this can be said of any rural city. Near the new shopping centers in the suburbs, there are no bus routes or train lines, so in the end, there is no choice but to go by car. However, as our society continues to age, we are faced with the problem of whether we'll still be able to drive as we get older and I think people in the suburbs are worrying about whether they'll really be all right with just these kinds of shopping facilities available to them. After all, they too will grow old. And when they do, I think it might just be better to return to the old city center.

### —— About Aioiza

The history of Aioiza is said to be that a building from the Meiji period which was bought by some wealthy individuals in the Taisho period. It started being used as a playhouse as the owners imagined that it would provide amusement for the citizens. It thrived up until twenty or thirty years ago, right up until the age when the only option for amusement became films. Nowadays, in the daytime, there is almost never anyone there. That's not because access to Aioiza is that bad, though. Since it is in the city center, trains and parking lots are never far. Right in front of one's eyes is the pedestrian Gondo arcade, which has apparently become a good exercise spot for our elderly citizens. Recently, a cinema complex was opened on Gondo road and right next to it is a subway stop for Gondo Station. But people

in Nagano don't get on a train to go see a film. In fact, I myself live just fifteen minutes from the area and I still go to the theater by car. It seems parking lots are essential after all. I mentioned before that TOiGO was once a Sogo department store. Well, right across from it was a parking lot, but one would have to cross a large road to get to it and the people, saying that this was too inconvenient, stopped going there and it went bankrupt. Now, I am just speculating, but I'd guess that because the Daiei that was there before Monzen-plaza also made it necessary to cross the road to get to a parking lot, (one of those endlessly tiresome multi-story car parks) the store went under. For people who drive, they really won't accept anything less than a parking lot right next to the store. If they have to walk even a little, it's too much bother. This leads me to point out the fact that while Aioiza has any number of small parking lots in the area, they all require the guests to do quite a bit of walking. The new cineplex has a big parking lot right next to it. Not only that, but it faces right out onto a major road so it's easy to access and is in a truly advantageous location. This is the way of the suburbs; this is a symbol of motorized society.

### —— Examples of regeneration: Patio Daimon Zorakutei

Patio Daimon is a facility that resuscitated an area of old



## ——建築と環境～「作る」から「使う」へ

建築と環境ということで少しお話しますが、スクラップ&ビルド、造っちゃ壊し、造っちゃ壊しというのは、もう止めにしようというのが、私が建築をやっていることです。建築資源のストック3割が建築として蓄積されているといわれています。それを造っちゃ壊し、造っちゃ壊しとやっている、資源の無駄になるということです。既に鉄骨造でいえば、日本で1億5千万トン、といってもピンとこないと思いますが、そういう恐ろしい量の鉄骨が蓄積されているわけです。木造もそうですね。木造住宅いろいろありますが、全森林の木造総量の18%が住宅などに使われているということです。「都市鉱山」「都市森林」といわれる所以です。当然産業廃棄物にも、建築から出るものが多いです。1/3とまではいいませんが、1/4、1/5ぐらいは建築が占めている。100年建築といいますが、経済的な理由で壊される建物がたくさんあります。先ほどの「ばていお大門」も下手すれば壊されて駐車場になっていたかもしれないし、再開発のつまらない建物になった可能性もありますが、工夫次第でそれを活かすことができるということです。

## ——建築はまちの記憶装置

最後に、「まちの記憶」ということですが、最近、まちを歩

いていてもあまり「長野らしさ」を感じなくなっただけです。冒頭で紹介した駅もそうです。昔は仏閣型で、私も学生時代に帰省して駅を見ると、ああ帰ってきたなと思ったものですが、今は全然顔のない駅になってしまった。長野駅前も、どこの地方都市にもあるような風景です。中心市街地も、繁華街の裏は空地になってしまっている。数年前まではホテルや映画館があったところが空地になって、駐車場にもならないで草ぼうぼうになっています。本当にこれが中心市街地かと思います。駐車場になればまた利用価値もありますが、原っぱになってしまっている。使い捨てでもいいところだと思います。今、あるものを使うということが大切ですね。素晴らしい映画というのたくさん蓄積されていると思うんですね。ただ、私もそうですが、見る機会がない。ぜひ皆さん、映画関係者の方たちなので、期待したいところです。

「相生座」もできた当時はアールデコ調のかっこいいビルでした。今はその良さは分かりませんが、きっとメンテナンスをすれば立派な映画館が甦ると思います。古いものにこそ記憶が残る。ということで、地方都市は、先ほどから繰り返していますが、どこも同じような風景になっていると思います。勿体ないと思うのは、そのまちが長い年月をかけて蓄積してきた「まちの記憶」が、古いものを取り壊すことによって失われてしま

storehouses. In this area, except for on Zenkoji Omotesando, there are many old, storehouse-style mercantile homes. In the area around Zenkoji Temple, there are more than a few examples of community development projects resuscitating old buildings and making use of old styles. This style expresses the value of the old in the area called Daimon, just a short way down from Zenkoji Temple. Patio Daimon was actually a traditional earthen storehouse that had fallen into ruin. The crumbling storehouse was given a little attention and in no time it was reborn into a lovely shopping facility. Now there are a great number of restaurants that are being set up there. Shops are opening by resuscitating the old earthen storehouses.

## —— Construction and the environment: From 'making' to 'using'

I'd like to talk just a bit about construction and the environment. I feel a lot of construction these days is what we call "scrap and build"; things are built up only to be torn down and then built up again only to be torn down again. That is what I would like to stop. It's said that 30% of the stock of building resources is accumulated in the form of actual construction. Those buildings are then built up and torn down, built up and torn down, until it becomes a complete waste of resources. As for steel construction, Japan has accumulated 150 million tons of

steel frames, a terrifying sum that is almost impossible to grasp. Wood is just as bad. There are a great number of wooden houses and 18% of the wood from all of the forests in Japan is used for homes and other buildings. This is why we have the terms "urban mine" and "urban forest." Of course, this type of construction also contributes greatly to industrial waste as well. I can't say it goes as far as one third, but construction is responsible for anywhere from one fifth to one quarter of all industrial waste. We say that things are built to last a hundred years, but there are many buildings that are destroyed long before that for various economic reasons. In the worst case scenario, the place we were just talking about, Patio Daimon, would have been destroyed to put in a parking lot or redeveloped into some boring building. It's up to the imagination of the individual to best put a place like that to optimum use.

## —— The architecture of a town contains its memories

Lastly, I'd like to speak about the memories of a town. It seems that even if you get out of your car and walk around town, you don't get that feeling of old Nagano any more. The new station that I mentioned at the beginning of this speech captures this sentiment perfectly. In the old days, back when I was just a university student returning home for the holidays,

うということです。なんでも残せといってるわけではなく、そのまちを象徴しているものが絶対あるのです、そういうものを残してほしいと思います。私は建築屋ですからいうわけではないですが、建築はまちの記憶装置だと思います。相生座は権堂という地に存在し続けることによって、まちの歴史を語る記憶装置になるのではないかと思います。

最後に今日、私がお話ししたことを3つにまとめてみました。「分散」から「集中」へ、ということで、長野市の都市計画を含め、中心市街地の活性化ということをお話ししました。「造る」から「使う」ということで、建築と環境、造っちゃ壊しの世界ではないですよ、というお話をしました。それから最後、「まちの記憶—ものから機能へ」。ただそこにいだけ、使うだけということだけではなく、記憶装置としての建築ということをお考えいただければと思います。

I would see the station in its temple-like garb and think, "Ah, now I'm really home." Now it's just another faceless station. In front of Nagano Station, as well, the scenery has become the same as any other rural city. And in the city center, the area just beyond the downtown district is full of vacant lots. Areas where there were hotels and theaters just a few years ago are now empty, not even made into parking lots, but left to be covered with weeds. It makes one wonder if this is really the center of the city. If these lots were made into parking spaces, at least there would be some value to them, but they are just empty fields now. It has become a disposable place. These days it's important not to be wasteful, isn't it? I think there are also a great number of admirable films being released. But, if you're like me, maybe you won't have a chance to see them. I hope that all of you who work in the film industry can have something to look forward. In the age of art deco, when Aioiza was built, it was considered a very cool building. Now it's difficult for us to understand that attractiveness, but with a bit of maintenance, I'm sure it will make a fine theater. Old things have a special hold on our memories. Even so, as I've repeated many times now, all rural cities are beginning to look the same. What I really think is a shame is that the town's memories, that have been built up over so many months and years, are being torn down and disappearing along with the old things. I'm not saying we should

keep everything, but I'm certain every city has those things that have become their symbols and I hope that those, at least, can be kept unharmed. I'm not saying this because I'm an architect, but because I truly believe that buildings hold the memories of a town. By Aioiza continuing to exist in the Gondo area, I hope it will become a form of memory preservation that will be able to tell the history of the town.

Finally, I have tried to summarize my talk today in three parts. I spoke of moving from dispersed to centralized, including the city planning for Nagano City and the revitalization of the city center. I spoke of moving from making to using, about building and the environment, and about my hopes for a world without a 'scrap and build' mentality. And I spoke lastly of how the elements of a town's memories can be transformed into possibilities. I hope you don't see buildings as simply objects that are to be used, but as vessels which contain and preserve memories.

発表者：堀口 徹（東北大学大学院 都市・建築学専攻 助教）

### ——映画脈をはぐくむ場

「街なか映画館の再生を考える——リニューアル・プランのプレゼンと検証」となっていますが、検証というのは自作自演で苦しいので、プレゼンテーションだけをさせていただきます。今回のプレゼンテーションは長野の映画館から依頼されてやっているのではなく、いってみればお節介というか、再生プランのモデルを考えるにあたり具体的な物件を取り上げたケーススタディとして行いたいということがあり、対象地として長野の映画館を取り上げさせていただいているということです。また、8月に仙台で全国コミュニティシネマ会議があり、実はそこでも同じ計画について発表させていただきました。今回のプレゼンテーションも内容はあまり変わっていませんが、スライドの順番を入れ替えることで説明の組み立てを再構成しています。

僕は普段、建築や都市のデザインをしています。とはいっても、建物の設計そのものというよりは、建築家が仕事を始める前の条件作り、プロジェクトの立ち上げなどに興味があり、そのあたりのことを中心に仕事をしています。プロジェクトを立ち上げる時に、常々、コンセプトというキーワードを考えます。8月のプレゼンの時は「映画脈」というキーワードを提示

させていただきました。ちょっと気取ってヨコモジにしてみると「Cinema Range」。「脈」にはいろいろな訳し方がありますが、この言葉に行き着きました。今回、提示させていただくプランは「相生座再生計画」でもいいのですが、もう少し一般化可能なプロジェクトとして考えるためにも「長野シネマレンジ・プロジェクト」と命名してみました。「脈」という言葉からは、山脈、地脈、水脈、人脈と、それこそ脈々と出てきます。「映画脈」は僕の造語ですが、「映画」と「脈」とつなげた時に、いろいろと考えるべき問題がつながっていくのではないかと考えています。一方で「脈」の訳語としてあてた「Range」という言葉からもいろいろなキーワードを紐解くことができます。（活動、知識の）範囲、（動物の）分布範囲、生息地、（ミサイルの）射程距離、（本などの）並び、品揃え、さらには（料理用の）レンジみたいに少しズレた言葉もありますが、あとは、カメラと被写体との距離、とかいろいろあります。これからお話しするプレゼンの中で、直接的間接的に、この言葉がキーワードになればと思っています。

映画と地域の問題は、全国コミュニティシネマ会議や今回の会議でもテーマにされています。映画には、映画の流通のロッジ

Speaker: Toru Horiguchi (Assisting Professor in Architecture, Tohoku University Graduate School)

### —— Locations that can quicken the pulse of the “Cinema Range”

The title of this presentation is “Considering the revival of theaters in our towns: Presentation and inspection of renewal plans,” but an inspection of my own work would be quite a painful charade, so I hope you’ll forgive me for just giving a presentation. The subject of this presentation did not come about because of a request from the theater that we focus on, but rather we, wishing to carry out a case study with an actual property which could be subject to our restoration plans, picked this Nagano theater as our target. We hope it will not be a burden on them. There was the National Conference of Community Cinemas in August and we made a presentation on this plan at that meeting. The content of the presentation hasn’t been changed much, but we have reorganized this explanation and changed the order of the slides. I usually do designs for buildings and cities. That being said, more so than the actual design of a building and before even beginning any work, an architect considers the conditions surrounding their project and begins work based upon whether or not there is any interest in the project. When we begin a project, we usually think of a sort of keyword, which we call a concept. In our August presentation, we suggested the Japanese

keyword, ‘eigamyaku.’ We took some liberties and subtitled this in English as “Cinema Range.” There are many ways to translate ‘myaku,’ but we decided upon the word “range.” For a name for the current plan, we might have simply suggested the “Aioiza Restoration Plan,” but as we think it can become a broader project, we have dubbed it the “Nagano Cinema Range Project.” The word myaku appears in many other words, including ‘sanmyaku’ (mountain range), ‘chimyaku’ (earth history), ‘suimyaku’ (waterway), ‘jinmyaku’ (personal connections), and many other myaku’s. Eigamyaku is my own, original phrase, but I thought that connecting the words for film and range would lead to various questions which need to be considered. On the other hand, the translation of myaku as ‘range’ also unravels several key ideas. The range of one’s activities or knowledge; a range where animals graze; range in the sense of a habitat; the range of missiles and other weapons; a range of trees or woods; the range of a product line; even slightly offbeat ideas like a stovetop range or the range between a camera and its subject, or any number of things might come to mind. With my presentation today, I hope the significance of this keyword will become clear to you all. The problem of film and local areas is our theme both at the National Conference of Community Cinema and at this convention. Films



クがあります。ただし、これはそれぞれの地域の特性をあまり重視してこなかったように思えます。地域が見たい映画、あるいは地域に見せたい映画といった配慮なしに、全国的に均質な映画を流通させてきたのではないのでしょうか。一方の地域はというと、映画業界に対して常に受け身に回らざるを得ない状況を甘んじて受け入れてきた責任があります。商業的な映画を見ることを良しとして、かつては身近にあったはずの地域映画館を顧みず、ショッピングモールに組み込まれた映画館を受け入れてきたのです。こういった状況は「映画脈」からはほど遠い状況です。「映画脈」は映画と地域がお互いにひだを作って交わっていくとか歩み寄ることで作られる状況なのだと思います。これは映画だけでも作れないし、地域だけでも作れない。映画の側からの自助努力としては、上映や鑑賞のための環境を更新することや、(先ほどの韓国の話にもありましたが)人材や組織の育成という問題もあります。映画だけではなく、映画を取り巻く批評やアートといった文化をトータルに供給する仕組みの構築という課題もあります。特色あるプログラムを観客に届けていくという課題もあります。逆に地域の側からすれば、どこにでもあるシネコンではなく(シネコンにも固有性もあると思いますが…)映画館そのものや映画館が立地する近隣を含めた場所の固有性を尊重していくこと。鑑賞の前後を含めた時

間の演出、あるいは商店街や通行人との接触面を作っていくことなどがあげられます。「映画脈」を作る方法はいろいろあります。

### ——長野の市街地～「光」の軸と「色」の軸

前置きが長くなりましたが、ここで相生座再生のためのケーススタディについてお話しさせていただきます。相生座というのは正確にいうと、ひとつの建物の中に「相生座」、「ロキシー1」、「ロキシー2」という3つの映画館が入っています。

相生座の建物は建設年不明、恐らく昭和6年頃といわれています。さらに相生座の歴史を昔にさかのぼりますと、明治25年は相生座ではなく千歳座と呼ばれる芝居小屋で、この頃は違う建物でした。歴史の紐を解くとどうも一度焼失したあとに建て直したのが現在の建物に至っているようです。この映画館の隣、同一敷地には「長野倶楽部」というレストランというか社交場がありました。さらにその周囲には料亭もたくさんあったようで、「長野の政治は権堂で決まる」といわれたようです。相生座が立地する権堂という場所は、長野にとって非常に重要な場所だったのです。

長野駅から善光寺に至る参道の中ほどに権堂があります。権堂を抜けた先に遊郭地帯がありました。善光寺に至る参道から、

have their own sort of thinking in terms of circulation. However it's fair to say that this 'logic' hasn't yet evolved far enough to take into account the special characteristics of each local area. Rather than considering what films the people in a certain region wish to see, or what films you want to show them, haven't things just plodded along clumsily by distributing the same films nationwide? On the other hand, these local areas also hold some responsibility for just lying down and passively taking whatever the film industry chooses to dish out to them. Happy to see commercial films, they have accepted the new cinemas that have been included in shopping malls, never sparing a glance for the local theaters that I expect were once familiar to them. This situation is quite far from what we hope to call "Cinema Range." We think "Cinema Range" is a situation which is made by films and local areas meeting halfway and making and exchanging small steps. This can't be done just from the films' side, nor can it be done just by the local regions. What the film side can do to help itself is to revitalize the environment for screening and appreciation of films, and deal with the problems of promoting the human resources and organizations that are needed to do this (as mentioned in the previous talk regarding Korea). And it's not just the films; creating an organization that can cater to the culture surrounding film, including art and criticism, is another challenge. There is also the issue of delivering unique

and unconventional material to the audience. On the other hand, the local areas need to foster a growing respect for the unique characteristics of theaters themselves and the neighborhoods where they are located, and not just the cinema complexes (not that they don't have their own characteristics). They can increase the opportunities for contact between the downtown and the passers-by, and come up with methods to include people in the times that come both before and after appreciation. There are many ways to make "Cinema Range."

### ——Nagano's urban areas: An intersection of light and color

I'm afraid my introduction has grown quite long, but now I would like to talk about our case study of the revitalization of Aioiza. In fact, if we are to speak accurately, when we say Aioiza we are actually speaking of the three theaters that share that building: Aioiza, Roxy 1, and Roxy 2. It's unclear when exactly the Aioiza building was erected, but it's said to have been 1931. If we go back even further into the history of Aioiza, there was a different building there in 1892 that served as a theater, known as the Chitoseza. If you can untangle the knotty threads of history, it appears that the Aioiza building reached its current form after that building was destroyed by a fire. Next to this theater, on the same plot of land, there was the "Nagano Clubhouse," which

都市の欲望を外に出そうとしたのが権堂地区で、遊郭はさらにそのまた外に追いやられていたのです。相生座が位置しているのは、まさにこの表参道から遊郭へ向かう都市軸でした。近代以降の長野市の再開発事業は、駅と善光寺を結ぶ参道と、県庁、市役所を結ぶ道路の交差点を中心に行われてきました。駅から善光寺への参道の中点付近には冬季オリンピックの表彰会場もありますので、いってみれば象徴的な都市軸、光あるいは折りの軸、を強化しているといえます。一方、相生座のあたりは、今でこそ遊郭は現存しませんが、表参道から1本2本入ると風俗歓楽街があります。これは、潜在的な都市軸、艶あるいは欲望、遊びの軸ととらえることもできます。

長野は、行政主導で再開発事業を行う前は、善光寺と駅が乖離した状態でした。善光寺にくる観光客はバスですが、なんと裏口から入ります。駐車場が寺の裏にあるからです。そして悲しいことに、長野は単体での観光拠点となり得ていないらしく、他所と抱き合わせになっています。観光客は、長野市に長く滞在しません。善光寺裏の駐車場に停められたバスから降りた観光客は30分程度の自由時間を与えられて、(この短時間に歩いていけるのはせいぜいあの有名な七味唐辛子屋ぐらいですから) みんな同じ七味唐辛子を買ってバスに乗り込んで次の場所へ移動する。善光寺が孤立していたのです。もう少し市内

を人が歩けるようにと、行政は駅と善光寺をつなぐ参道に商業施設を作り始めたというわけなのです。ところが参道に沿った線的な開発だけでは面的な広がりも、奥行きもなくて面白くない。行ってきた道に戻るだけですから、回遊性がちっとも上がらない。都市に面的な回遊性を持たせるには、もうひとつの都市軸が必要だと思います。長野市が、象徴的な軸線の整備を率先して行ってきたのだとすると、もうひとつの潜在的な軸線の整備は、民間発意で、行政などがそれを助成する形でやれるといいと思います。そういった文脈を考えると、権堂は可能性を秘めた軸といえるし、その権堂商店街の中心に位置する相生座の役割というのも自ずと見えてくるような気がしています。

### ——相生座の現況

ここで相生座の現況をもう少し詳細に見ていきます。商店街に立って撮影した写真を見ていただくと、左手は表参道、右手が昔、遊郭があった方です。商店街はアーケードになっています。そのアーケードと接するように、映画館の敷地があります。映画館は少し奥まったところにあり、映画館とアーケードの間には広場があるという、希少なロケーションです。今の建物は、都市計画的には商業地域です。実はこの映画館は木造なのです。

one might have called a restaurant or a social club. And it seems that there were heaps of traditional Japanese restaurants in the area - an area about which there was once the saying, "Nagano's politics are decided at the Gondo." The Gondo area, where the Aioiza is located, was once an incredibly important area for Nagano. Gondo is in the middle of the road that approaches Zenkoji temple from Nagano Station. Just outside of Gondo you would have found the red-light district. The attractions and enticements of the city were pushed off of the path to Zenkoji and into Gondo, and then the red-light district was chased out even further, outside of Gondo. The location of Aioiza puts it right on an axis, facing away from Omotesando, which goes towards the temple, straight into the red-light district. In recent times, Nagano City's urban renewal projects have been centered on the road connecting the station and Zenkoji, and the roads and intersections connecting the prefectural offices and the city hall. Near the midpoint of the road leading from the station to Zenkoji is a commemorative hall for the Winter Olympics. You could say that they were strengthening a symbolic urban axis, an axis of light and prayer. On the other hand, while there is no longer a red-light district around Aioiza, if you go one or two streets in from Omotesando, you will find soaplands, the modern bathing brothels that have flourished in place of an established red-light district. This could be perceived as another potential urban axis:

one of fascination and desires, an entertainment axis. In Nagano, before urban renewal projects were started through governmental initiatives, Zenkoji and the station were effectively estranged. Tourists visiting Zenkoji would either get there by bus or enter through the back gate. The parking lot is behind the temple, after all. Nagano was not able to gain the prestige of being a place worthy of visiting on its own - it was only one brief stop, lumped in with other tourist destinations to make it worth your time. Tourists did not stay long in Nagano City. Those tourists who got off the buses parked in the lots behind Zenkoji were given thirty minutes of free time (a time so brief that just about the only place you could reach would be the famous spice shop) and then everyone would clamber back onto the bus, clutching their spices, and move on to the next place. Zenkoji was isolated. In the hopes that more people would be able to walk around in the city, the administration began to make commercial facilities along the road connecting the station and Zenkoji. However, it was just one thin line of development, following the road - it had no expanse, no depth, no points of interest. Simply returning by the same road you came up on held not an ounce of appeal to make it worth a round trip. In order to make the whole city worth a round-trip, I believe that another urban axis is necessary. If we assume that Nagano City has taken the initiative and carried out the outfitting of the symbolic axis of Nagano, I think that it

築年数は不明。先ほどもいいましたが恐らく昭和初期の建物です。「相生座」は176席、2階席もあります。「ロキシー1」は、洋画を上映するために、「相生座」を真二つにして作られました。264席あります。「ロキシー2」は増築です。72席です。今はこの3つでやっています。所有者は、映画館だけではなく、事務所+倉庫棟、アーケードに接する2階建てのテナント棟、さらには手前にある小さな蕎麦屋棟も所有しています。

長野に何度か行って、若手歴史研究家の小林竜太郎君（長野の歴史をずっと調べているだけではなく、木造映画館にも興味を持って調べている）にヒアリングをしたのですが、今、日本全国に木造映画館は20館しか残っていないとのこと。上田の映劇が2011年に閉館予定ということでさらに1件減ります。また、このリストの中には成人映画館もいくつか含まれているので、誰でも気軽に入れるところとなると十数件しかないことになります。木造映画館は絶滅危惧種です。

今回のケーススタディでは、相生座の敷地に建つすべての建物を対象としました。敷地の中に入ってみます。事務所棟です。相生座にくる映画ファンの方々は、映画を見終わると事務所に立ち寄って談話をすることもあるそうですが、せっかくそのような交流の場にもなっているのにお世辞にも魅力的な空間とはいえない。逆にテナントビルの方を見ると、映画館に対して完

全にお尻を向けている状態で、アーケードの方にだけ顔を向けています。それだけでは飽きたらずさらに映画館のファサード（建物前面の顔）を隠すようにせり出しています。これもちょっと悲しい状況です。

映画館の中に入ると、多数の自販機が出迎えてくれます。ロビーはL字に回っていますが、角を曲がるとさらに自販機があります。理由は分かりませんが、ちょっと多すぎますね。ロビーには、自販機だけでなく、チケットブースとか階段とかポスターとか、いろいろなものが置かれています。さらに劇場の中に入ると、壁には空調配管が剥き出しのまま設置されています。ステージは奥行きがなく、舞台挨拶やトークショーには狭い。

建物の裏には、アパートがありました。なんで映画館の裏にアパートが！と驚きましたが、話を聞いてみると、かつては映写技師さんが住んでいたとか、さらにその前、芝居小屋だった時には楽屋だったとか、いろいろな噂があるようです。このアパートは今では使われていませんが、映画館裏を流れる猫道と呼ばれる用水路との相性もあって、なんとも不気味な、風情のある雰囲気を出しています。2007年のリメイク版『転校生』は長野市を舞台に撮られていますが、最初の30分ぐらいはこの映画館の周りで話が展開しています。

would be wonderful if the outfitting of that other potential axis could be carried out by the people's appeals to the administration and others for aid. Thinking of it in this context, it is possible that Gondo is an axis hiding great potential, and I think you'll naturally come to see the role that Aioiza can play in this, located in the heart of the Gondo shopping district.

### — The present Aioiza

Now I'd like us to take a closer look at the current condition of Aioiza. If you'll please have a look at these photographs taken while standing in the downtown shopping area, on your left, you'll see Omotesando, and on your right, the view facing the area where the old red-light district once was. The shopping street had been made into an arcade. Along that arcade, you will find the site of the theater. The theater lies a little bit back from the street and there is an open plaza between its building and the arcade, making it quite a rare location. The current buildings are, according to the city planners, a commercial zone. This theater is in fact made of wood. It's unclear just how old it is. As I mentioned before, it probably dates back to the beginning of the Showa period, the 1920s or 1930s. Of the three theaters within, Aioiza has two floors and 176 seats. Roxy 1 was made to show western films and was built to be the other half of Aioiza. It has 264 seats. Roxy 2 was a late addition to the building. It holds just

72 seats. These days, the theater runs with these three screens. The owner of Aioiza doesn't just own this theater, but also the offices and warehouses, a two-storied tenant building in the arcade, and even a building with a small soba noodle shop out front. After going to Nagano several times, I had interviews with the young history researcher Ryutaro Kobayashi (who not only has been carrying out research on Nagano's history, but who also holds an interest in wooden film theaters and researches them) and learned that now there are no more than twenty wooden film theaters left intact in Japan. The theater in Ueda plans to close its doors in 2011, bringing this figure down yet again. Also, among that list are several adult theaters, which means that there are hardly even ten theaters that anyone can and might willingly go into. Wooden film theaters have become an endangered species. The current case study has focused on all of the buildings that stand on the Aioiza site. Let's go into the site. Here is the office building. I've heard that the film buffs that come to Aioiza will sometimes drop in on the office after a film for a chat, but even though it has worked so hard to be such a place for exchange, we cannot even pretend to flatter it by calling it an attractive space. When you look at the tenant buildings, they all have their backside facing the theater; it is only the arcade that faces it from the front. As if that weren't enough, you can see that it seems as if there is an actual effort being made to hide the theater's façade



ということで、魅力的とはいいいにくい面もあれば独特の風情もある、日本でも希少価値のある建物、さらには都市的にも重要な鍵を握りそうなこの映画館の場所としての魅力をどう高め得るのか、というのが今回の課題です。

### ——シネマレンジの5原則

相生座再生計画を考えるにあたり、「シネマレンジの5原則」というものを考えました。原則というと堅苦しいですが、いい替えると「5つのポイント」です。最初にお断りしておきますが、この5原則は建築寄りの話です。本当は上映する組織や人材を育成するとか、上映プログラム、会員組織などなど、建築以外にやらなければいけないことがたくさんあると思うのですが、ここではひとまず映画館という建物を魅力的な場所に作り替えていくということに偏った提案ということでご了承ください。

まず、1番目は「プログラミング」。映画業界でプログラムという「上映作品を選ぶ」という意味になりますが、建築では、ざっくりいってしまえば、そこはどういう場所で、どういう施設で構成されるのか、またそれぞれの施設はどういう関係性を持つのか、ということになります。例えば、それは映画館だけなのか、映画館以外の施設も入ってくるのか、といったことで

す。2番目は「エンジニアリング」。一応、今回のケーススタディでは、既存の木造建築を尊重して使い続けましょう、という前提でやっています。そこで必要最低限のスペックの更新、さらには構造などに関する技術的な処方をしていくということを提案しています。建物の断面計画といい替えることもできるかもしれません。3番目は「プランニング」。いわゆる平面計画です。快適で無理のない空間をどう作っていくか。さらに今ある建物を活かしながらどのように間取りの変更や家具レイアウトを変えていけば良いかといった話です。4番目は「インターフェイス」。これは地域や周辺、近隣との関係性の作り方についての話です。そして最後5番目が「事業スキーム」。今回のケーススタディは絵空事といえば絵空事なのですが、せっかくなので事業的な検討にも使えるようなアイデアを少し盛り込みたいと考えました。

### ——「プログラミング」

これまでの相生座は、映画を見るためだけの映画館があり、その手前にあまり魅力のない広場があるだけでした。ここでは「映画を見る」だけにとどまらず、「映画で考える」とか、「映画で語る」といったように、映画を取り巻くトータルな行為が重層的に展開されるような場所を作りたいと考えています。こ

(the front face of the building). This is a rather unhappy situation. Upon entering the theater, you find yourself greeted by a great number of vending machines. The lobby is shaped like an L and when you turn the corner, you are faced with even more vending machines. I'm not sure why this is, but they are a little bit much, aren't they? Of course, there aren't only vending machines in the lobby; there are all sort of things scattered about like ticket booths, stairways, posters, and more. When you go further into the theater, air conditioning piping run nakedly and garishly along the walls. The stage has no depth and is quite narrow for giving an address on stage or hosting a discussion. In the back of the building is an apartment. You may be shocked, as I was, and ask, "Why are there apartments in the back of a film theater?!" If you ask around, there many different stories; some say the projectionist once lived there, some say that it was a dressing room from back when the building was still a playhouse. This apartment isn't being used by anyone now and it's got a certain mysterious, charming quality to it because of the irrigation canal that flows behind the theater, called a "cat lane." The 2007 remake of *Switching - Goodbye Me* was located in Nagano City and the story develops around this theater for the first thirty minutes. Although there are parts of this area which are difficult to call attractive, there is also a peculiar and charming air about this place; this building which is so preciously rare even in

Japan. The question at stake here is how we can further raise the appeal of this theater and this area, which together seem to hold a valuable key to the city's success.

### — The five principles of Cinema Range

As we were thinking about restoration plans for Aioiza, we came up with something we like to call "the five principles of Cinema Range." Calling them principles makes the whole thing sound rather formal and stiff, so to put it in other words, you might say that these are five "points" we would like to work around. First of all, I'll start by telling you that these five principles have to do mostly with the construction side of this project. In truth, I believe that there are many things outside of construction which need to be done, including planning for membership organizations, deciding the program, and the cultivation of human resources and screening systems; but please understand that this proposal is biased towards the act of remaking the actual building of the theater into something more attractive, for the time being. To begin, the first principle is what we call "programming." In the film industry, the word "program" carries the meaning of "the films chosen for screening," but in architecture, to speak roughly, it means the consideration of what kind of place it is you are working with, what kind of establishment it is being adapted for, and what the

ここで「映画（を）語る」とか「映画（を）考える」というとシネフィルの世界になってしまうので、もっと気楽に、映画をネタに語るような場所として想定しています。「映画（を）」を「映画（で）」といい替えることで、映画を必ずしも目的に属するものではなく、手段に属するものとしてとらえています。もちろん「映画を見る」場所も、「映画を作る」ことを支援する場所も充実させることはいうまでもありません。ただし、もう少し商店街や買い物客、通行人が関与しやすくなるようなメニューも考えたいと思っています。そしてそれらをつなぐ場所として広場の魅力も高めることが大事です。

「映画を見る」ということについては、今3スクリーンありますが、これを思い切って2スクリーンに減らしてみてもどうでしょうか。片方は名画系、もう片方は封切り系と役割を明確にしつつ、新作だけでなく旧作（あるいはテーマ性のあるもの）も上映する。増築で作られた極小の「ロキシー2」は、どうするのかといえば、まったく取り壊してしまうのではなく、例えば映写室と映写機はそのまま残して、客席を撤去して多目的化することを提案しています。ここは「シネマギャラリー」と命名してみました、それこそギャラリーとして貸してもいいし、夜な夜な映画講座をやってもいい、映画祭のように来場者が多い時には臨時のロビーにしてもいいし、地元の学生の自

主上映サークル上映会に貸してもいい。映画という文化の多様性と広がりを受け止めるための余白のような場所といういい方ができるかも知れません。

「映画で考える」は、映画関連だけではなく、アート関連のセレクトブックショップ、つまり本屋さんのセレクトショップみたいなものがあるといいと思います。長野の中高生たちが、いずれ長野から飛び立つ前に触れておくべき文化（教養？）に触れるための場所です。学校じゃ習えないけど、世界のどこに飛び出しても恥ずかしくないような文化的素養を得る、世界への窓のような本屋です。逆に長野に流れ込んできた信大生をはじめとする大学生たちはここに入り浸れるのです。カフェを併設しています。広場の魅力を高めるのに効果的でしょうし、シネコンがポップコーンの匂いなら、こっちはコーヒーの匂いだぞ、と。

「映画で語る」は、レストランとかバーラウンジです。映画を見終わったあととか見る前とか、そもそも映画を見なくてもいいかも知れませんが、アーケードからボン！と入ってこられる。長野を歩いていると、朝市とか地元食材を売っていたりする風景に日常的に突如出くわします。地産地消のレストランがいいかも知れません。あとは託児所を併設する手もあります。子育てと共に映画と疎遠になる人も意外と多いのではないで

relationship is between these two facets. For example, is that building just a film theater, or might something other than a film theater come into it? These are the kinds of questions we ask. The second principle is “engineering.” Overall, we are operating in this case study with the prerequisite that we must respect and continue using the existing wooden building. We are proposing a renewal of the building making only the minimum of necessary changes including technical prescriptions for structural integrity. You could say that our plan for the building is something of a cross-section. The third principle is “planning,” or the so-called groundwork of planning. How can we make a pleasant but not overdone space? There is also the question of how best to change the layout of the furniture and make alterations to the arrangement of the rooms while preserving and making the best use of the building we have now. The fourth principle is “interface.” This deals with how to build relationships with the surrounding area and the neighbors. And finally the fifth principle is the “business scheme.” This case study may just be a fabrication, a pipe dream, but since we have taken the effort to develop it this far, we thought that we might as well insert a little bit of an idea of how it could actually be carried out.

## — Programming

Up until now, Aioiza has been a theater just for watching

films and did not have a particularly attractive plaza out front. We think that we would like to make it into a place that isn't just for “watching films,” but a place that is deployed for “thinking through films,” or “talking through films” and every layer of the total film experience. If we say “talking about films” or “think about films,” we find ourselves within the realm of film criticism, but we want this theater to be a place that is more at ease, where films can become material for conversation and discussion. By changing the words from “about films” to “through films,” films are captured as things which are not necessarily subject to some objective, or are the means to an end, but the means itself. Of course, it goes without saying that the theater is also made complete by being a place to see films and a place that supports producing films. However, we want to think of a menu, if you will, of services that will be easier for shoppers and passers-by to partake in. And then we would like to make the plaza more attractive, as a place to draw this all together. For those who come to see films, the theater now has three screens, but what if we made the momentous decision to try to cut this down to just two screens? One would have the clear role of showing famous films and the other would show new releases and premiers; this way we could screen not only new films but also older films (or thematic films). As for what to do with the miniscule Roxy 2, which was built as an addition, we wouldn't simply tear it

しょうか。あるいは子供に合わせた映画しか見なくなってしまうとか。託児所に子供を預けて映画を見てもいいですし、あるいは買い物に行ってもいい。映画館に併設する施設が、映画館だけのためだけでなく、地域活動（買い物や習い事）の起点となるという発想の転換があってもいいかもしれません。そういう場合は、併設施設を行政や商店街（あるいはTMO）が運営することも考えられます。

### ——「エンジニアリング」

相生座は古い木造建築なので、いずれにしても耐震補強は必要となるでしょう。テクニカルの話になりますが、確認申請というプロセスは重要ですが非常に大変です。それを避けるために、床面積を増やさない、つまり増築をしない、あるいは大規模な改修はしないなど、改修規模を見極めることが大事になってきます。これは具体的な計画の段階になったら、行政やプロのエンジニアとこまめに相談しながら検討する必要が出てきます。今回は、とりあえずの提案ということで、床面積を増やさないという意味で耐震補強は外装側からではなく内装側から、という提案をしています。座席数は多少減りますが、現在の観客数を考えるとさほど影響はないと思います。また、内装側からの耐震補強ということで、空調や照明といった設備更新をし

た際の荷重を受けることや、内装の更新と一体的に解決することもできるかもしれません。外装は、風情の保存という意味もあり、最低限の補修に留めるということになるでしょうか。

### ——「プランニング」

現況説明のところでも説明しましたが、ロビーがすごいことになっているんですね。トイレも、自販機の数も、途中で数えるのが嫌になりましたけど、とにかく煩雑で多すぎるのです。いい方は悪いですが、例えるならば「のり弁」のような状態です。ソースも揚げ物も煮物もご飯も一緒に入っている状態です。ここはトイレ、ここは売店、ここはロビー、ここは自販機などと、要素ごとの棲み分けをきっちりしてあげることで、いってみれば「幕の内弁当」（いろいろ入っているという意味ではなく、区分けが綺麗になされているという意味で）のような状態を作るだけで随分快適な空間になるはず。現況ではトイレが6か所もあります。ロビーの角を曲ればトイレがあるという状態です。増改築を重ねていることもあり、いろいろと空間的な矛盾が出てきているのは仕方がないことです。積年の矛盾や無駄も解消しつつ、うまくプランを変更する必要があるでしょう。

提案平面図では、まず盲腸のように増築されていた小さな映



all down but, for example, there has been a suggestion that we could leave the projectionist booth and the projector intact as they are and take out the seating to create a multipurpose room. We thought of naming this the “cinema gallery,” and it could be loaned out as such, or every night there could be lectures on films, or it could be a special “lobby” for events like film festivals when there are large numbers attending, or it could be lent out to the local universities’ film clubs. You might say it would be like a blank slate onto which we can capture the widening diversity of film. For “thinking through film” we believe it would be good to have something like a select shop - like a specialty bookshop, for example - only for films and art. This could be a place for Nagano’s junior high and high school students to come into contact with essential culture (or might we say education?) before they take off from Nagano. They could gain the cultural basics that they cannot learn at school but that will keep them from feeling embarrassed, wherever they may end up in the world; it will be a store that would be a window out into the world. And, conversely, the Shinshu University students who come flowing into Nagano and all other university students might hang out around here. We will link up with a café. That should make the plaza more attractive. How about if popcorn is the scent of big cinema complexes, then fresh roasted coffee shall be the sent of our little film theater? For “talking through

film” we would have a restaurant or a bar lounge. Either after watching your film or maybe before your film - who knows, you may not have even come to see a film in the first place - you could just pop right in from off the arcade. You’ll suddenly come across the routine scenery of the morning markets and the sales of local products, as you walk along in Nagano. Local food at local restaurants might just be a good thing. We might then create links with a daycare center. Aren’t there an inordinate amount of people who become estranged from film as they become busy raising children? Or else they can’t see anything but films that are suitable for children. Now they could entrust their children to the good hands of the daycare center and watch a film or even go shopping. And we might rethink the idea that the institutes and businesses that would have links with the theater would only be doing it for the theater’s benefit; they would become the starting point for local activities (shopping and learning). If that were the case, we’d like to think that the city administration or the shopping district (or the tenant management organization or TMO) might operate these linked enterprises.

### —— Engineering

Because Aioiza is an old wooden building, seismic retrofitting will probably be necessary. This may get a bit technical, but there is a process for applying for building confirmation that is



画館（ロキシー 2）は、客席を撤去して多目的ギャラリーとしています。本体の方は、ロビー空間が煩雑になっていた原因のひとつとして、2階席に上がるための階段がロビーを圧迫していることが考えられました。そこで観客が減多に上がらない2階席を取ると同時に、不必要となった階段も撤去しています。映写室に上がるほうの階段は残してあります。階段をひとつ撤去するだけで、ロビーはだいぶすっきりします。ついで、トイレを2か所に集約しています。左右にそれぞれ女子用と男子用と分けたのです。また、ロビーと劇場の間に前室がなく、いきなり扉ひとつでつながっていました。途中で人が出入りすると観賞中に劇場内に光が入ってしまうのです。ロビーと劇場との間の扉を塞いで、「流し込み」前室を劇場側面に設けて、そこから劇場に入るようにしています。劇場後部に扉がなくなることで、1階客席の床に傾斜を作ることできます。このように、ロビー空間の再構築と連鎖するようにいろいろな空間的矛盾を解消していくことを考えてみました。これは改修の予算に応じて必要なところを選んで行っていけば良いのだと思います。

次に周りの建物について見ていきます。映画を見終わったあと、映画の余韻を楽しみたい、あるいは映画のこと、監督のこと、俳優のこと、物語のことを深く知りたくなった、という人はカフェやブックショップに立ち寄ることができる、という感じで

す。このブックショップのロフト部分には映写室と書いてありますが、広場に野外上映用の仮設スクリーンを垂らせば野外上映会ができ、広場の賑やかしにすることもできます。映画館も上映作品も、セレクトブックショップのセクション、企画も運営者の個性が顕著に出てくることです。シネコンのようなマニュアル化された無個性さではなく、ここでは運営者、担当者のあくの強さを前面に出してもらって構わないと思います。

広場を挟んだ対面はレストランです。大きな庇のついたテラス付きです。長野は実はかなり日差しが強いです。このテラスでは、真夏には日陰に入って食事できるし、休むこともできる。レストランはなるべく広場に向けるのが理想です。かといってアーケードを蔑ろにすることもできないので、パーラウンジはアーケードの方を向けています。ここにアーケードから広場への入口に出っ張るようにひとつの蕎麦屋が残っています。最初、個人的には蕎麦屋は要らないと思いました。長野で写真集などを作っている同世代のグラフィックデザイナーの女性にヒアリングをした際、「あの蕎麦屋は重要だよ」、「美味しいし、おばちゃんのキャラがいい」と諭され、「分かりました、残しましょう」、と思い直した経緯があります。レストランの2階にはちょっとしたテナントスペースがあります。ここは託児所を入れてもいいし、映画のチラシやフリーペーパー、あるいは

very important and extremely difficult. In order to avoid having to do this, it is important for us to not increase the floor space (in other words, not build any additions), and to not plan for any large-scale improvements, but to be careful and precise with the scale of our repairs and improvements. When this is made into a concrete draft on the drawing board, we examine it while frequently consulting with the officials and with professional engineers. For now, we have a rough or temporary plan and we have proposed strengthening the seismic retrofitting from the interior, instead of the exterior of the building. The number of seats will be decreased slightly, but considering the current audience numbers, we don't believe it would have a particularly large influence. Also, by doing internal seismic retrofitting, it becomes possible to also take on the potential extra load of replacing equipment like lights and air conditioning systems and to complete all the internal renovations in an integrated fashion. It means that the exterior will preserve its special air and we'll probably be able to limit our work there to just the minimal necessary repairs.

## — Planning

I already explained the situation once, in my discussion of the present condition of the theater, but the lobby really is quite something. I got tired of counting the number of toilets and

vending machines before I could even finish, but at any rate they are troublesome and far too numerous. It is not a very nice way to describe something, but as an example, it reminded me of what we call a 'nori-ben' lunchbox, a box full of layers of seaweed and rice crammed together one after another; the sauce and tidbits and rice all mixed together hodgepodge. Here is a toilet, here's a shop, here's a lobby, here's some vending machines - if we could just compartmentalize all the different components precisely, like, if I might say it, a 'maku-no-uchi' lunchbox which has neat rice balls and an organized variety of side dishes (not in the sense that there are various things in it, but that they've all been neatly compartmentalized) it should become a much more pleasant and comfortable environment. At present, there are six toilets. It's as if every time you turn a corner in the lobby, there's another toilet. After so many extensions and alterations to the building, a lot of spatial inconsistency and waste has arisen and we can't change that history. What we need to do now is to resolve those many years of inconsistency and waste and skillfully change our plan to deal with them. In our proposed ground plan we first want to take that small film theater, the Roxy 2 that was just added on like an afterthought, and remove the seating to change it into a multipurpose gallery. It is thought that our main work in the theater will be the stairway that leads up to the second floor and that oppresses the whole lobby, being

商店街のポスターや広告などをプロデュースしてくれる若いデザイナーにオフィスとして貸し出しても良いと思います。

### ——「インターフェイス」

インターフェイスは、映画館と商店街、近隣との関係性に関する話です。本来は会員組織、割引券、地域通貨など、ソフト面に関してすべき話があるのですが、ここではハード面についての話に限定します。特に、アーケードと映画館との間にある空間である広場に限定します。現況では、映画館のファサードが看板によって隠れていたり、テナントビルが広場に対してそっぽを向いていたり、みんなが広場に対して顔を隠している状態です。ここでは広場の魅力を高めるために、皆が広場に対して顔を正対させるように提案しています。まず看板を外して映画館の昔のファサードを復活させること。看板は、ブックショップの上に設置します。セレクトブックショップ、カフェはなるべく中の活動と外の活動がつながるように引き戸のガラスを使います。天気の良い日には、オープンカフェにできるようにするのです。レストランもなるべく広場と見る／見られるという関係を作れるように開放的な設えにします。レストランのテラス上部には仮設の野外スクリーンを設置できるようになっています。つまり、看板（ブックショップ）と歴史的なファ

サード（映画館）と野外スクリーン（レストラン）という3つの映画の要素でちゃんと広場を開いてあげるのです。

### ——「事業スキーム」

ここまでに述べてきた構想をどのような事業スキームで展開したいのでしょうか。映画館所有者が全部自前で建て替えて、さらには全部自前で運営していくのは大変です。この敷地には、映画館、事務所倉庫棟、テナント棟と大きく3つの建物区分があります（正確には蕎麦屋棟もありますが、ここでは置いています）。これらの建物それぞれについて、事業的な意味づけを変えてみる必要があります。映画館は映画館ですから、入場料収入でぎりぎり回せるぐらいのことをやる。事務所棟はブックショップとカフェとなっています。これは委託事業にしてもいいし自主事業にしてもいい。いずれにしても、映画館とかなり綿密に連携した運営が理想です。

今回の事業スキームで鍵を握るのはなんといっても、手前にあるテナント棟です。ここは映画館全体を健全に改築、運営していくための資金を得るための切り札として、貸すとか場合によっては売るとか、うまく考える必要があります。テナントに直接貸すことで家賃収入を得、期間限定の定期借地（定期借地だと建設費は借りる側が出す）として地代を得ることで固定資

one of the main causes for the lobby space feeling so confused. Along with the second floor seating that customers almost never go up to, we will remove the now unnecessary staircase. We will leave the stairway for getting up to the projection booth. Just by removing one stairway, the lobby will be much clearer. Then we will concentrate the toilets into just two areas. On the right and left, each will be divided into those for males and females. Also, until now, there has been no room to separate the lobby from the theaters themselves; they are only separated by single abrupt door. When people go in or out of the theater during the film, the people inside the theater who were in the midst of enjoying the picture are accosted by a sudden wash of light. We will fill up the doorway between the lobby and the theater and create an antechamber on the theater-side of the doors and make it so that audience members enter through there, without letting any light in. By getting rid of the door at the back of the theater, we'll also make it possible to put in a ramp for the first-floor seating area. In such ways, we have tried to think of solutions with which we can resolve the various spatial issues, as they relate to the reconstruction of the lobby space. Whichever renovations are deemed necessary and chosen in respect to the budget for improvement can then be carried out. Next, let's go take a look at the surrounding buildings. After your film is finished, those of you who just want to savor the lingering memory of the

film you just saw, or those who want to know a little deeper about the director or the actors and actresses or the story, can stop by the café or the bookshop. That's the feeling we're aiming for. In the loft area of the bookshop, we have written in a "projection booth" that is for open air screenings which would be made possible by suspending temporary, outdoor-use screens in the plaza and which could liven up life the plaza considerably. Through both the theater and the screened films, and the selections in the select bookshop, the planning managers' personalities will be strikingly expressed. Not like the manual-driven, impersonal feel of the big cinema complexes - no, here we don't mind if you put your own strong tastes out in front of everyone. Opposing the plaza will be the restaurant. It will have a terrace, covered by large overhanging eaves. The sun in Nagano is actually surprisingly strong. With this terrace, people will be able to get in from out of the sun during the height of summer and take a meal, or simply take a rest. Our ideal is to have the restaurant face out onto the plaza as much as possible. While saying that, though, we cannot ignore the arcade either, so the bar lounge will face the arcade. Here, there will remain just one soba noodle shop jutting out into the entrance of the theater from the arcade. At first, I personally thought we didn't need a soba noodle shop, but when we spoke with a contemporary graphic designer who has made photo collections of Nagano, among

産税を払い、残りを（残れば）映画館のランニングコストに回すことも考えられます。あるいはテナント棟のみを売却して、映画館とカフェを改修するためのインシヤルコストにするという考え方もあります。また、商店街（あるいはTMO）が何か事業をしたいという場合には、商店街（あるいはTMO）に定期借地で貸すか、売却するという事も考えられます。

最後に、おさらいをすると、既存の空間資源を尊重しようという前提で、今回はケーススタディをしました。ポイントとしては、周辺との関係性や映画文化の広がりを受け止める場所として映画館を中心にどういう場所を作っていくか（プログラミング）、映画館については必要な構造的設備的な処方が必要（エンジニアリング）、積年の増改築の結果としての空間的な矛盾を解決することで快適な空間体験を生み出すこと（プランニング）、今回の長野の場合は広場が象徴的でしたが、商店街や近隣と映画館がつながる仕掛けを作ること（インターフェイス）、最後に、これらを事業的に成り立たせると共に、商店街や行政も巻き込んだ地域的な課題として映画館再生に取り組むためのビジネスモデルの構築（事業スキーム）、という5つについてお話をしてみました。

今回のプレゼンは短期間（約1か月程度）でまとめたもので、

調査も提案の精度も十分なものとはいえないと思いますが、地域映画館の再生について考える一助となれば幸いです。ありがとうございました。

other work, she admonished us, saying that “That soba noodle shop is very important... the food is delicious, and the character of the old woman who runs it is great.” We came along to change our opinion and of course said, “Understood. Let’s leave it, shall we?” On the second floor of the restaurant, there is a small tenant space. Here we could put in the daycare, or we are thinking we could rent it out as an office to some young designer who might produce film flyers and free newsletters for the theater, or possibly advertisements and posters for the shopping district.

### — Interface

Interface has to do with the relationships between the theater, and the shopping district and neighborhood. Usually this comes in on the “software” side of things: membership organizations, discount tickets, community money, and so on. Here we will limit our talk to the “hardware” possibilities. We will limit ourselves to the plaza between the arcade and the film theater especially. In the present condition, the theater’s façade is covered by signboards, the tenant buildings are facing away from the plaza, and it’s as if everyone is hiding their face from the plaza. In order to heighten the attractiveness of the plaza, we are proposing that everyone come directly face-to-face with the plaza. First of all, we will remove the signboards and restore the old façade. Any signboards will be placed on top of the bookshop. The select

bookshop and the café will use glass sliding doors to connect the interior activities with the outdoor activities as much as possible. On nice days, we will be able to have an open-air café. The restaurant will also have an expansive and open design that can create a relationship through seeing and being seen by the plaza as much as possible. The top of the restaurant’s terrace will be able to be set with a temporary outdoor-use screen. In other words, the signboard (on the bookshop) and the historical façade (on the theater) and the outdoor-use screen (on the restaurant) will provide three cinematic components to perfectly embrace the plaza.

### — Business plan

How can the plans that I have described up until now be best developed into a business plan? It is quite difficult for the theater’s owner to rebuild everything on his own, and then to go on operating everything on his own. In this site, there are three large divisions of buildings: the theater, the office buildings, and the tenant buildings. (To be accurate, there is also the soba noodle shop, but we’ll leave that out for now.) For each of these buildings, there is a need to try to change the meaning of their enterprises. The theater is a theater, so it just barely makes it by on the sales of tickets. The office building will become the bookshop and café. The supervision of these could be entrusted





to someone else or they could be run independently. Either way, we must imagine them as having quite thorough cooperation with the theater. What truly holds the key to this business scheme is the tenant buildings near the theater. There is a real need to think about whether to rent them out or even to sell them, depending on the situation, as a trump card for getting the necessary funds for a sound reconstruction of the entire theater building and the management after that. By directly renting out to tenants, you would get the benefit of the building rent income, as a limited-time fixed-term lease (as a fixed-term lease the construction fees are produced by the lenders' side) you would get the benefit of the land rent, but you would have to pay the real estate tax, then the remainder (if there was any) would go back into the operational costs of the theater. On the other hand, if you disposed of just the tenant buildings by selling them, you could turn that around to cover the initial costs for improvements to the theater and the café. Also, if the shopping district (or the TMO) has some enterprise that they wish to put in there, you could lend it on a fixed-term lease or sell it off to the shopping district (or the TMO).

In the end, just to review, we carried out this case study with the prerequisite of respecting the existing space's resources. We took it as our point to make a site that would center around the

film theater as a place to capture the widening film culture and the relationships with the local area (programming), to decide the necessary prescriptions both structurally and in terms of equipment for the theater (engineering), to create a comfortable space that would resolve the spatial conflicts that had arisen as the result of long years of extension and alteration to the building (planning), to create a mechanism to connect the theater and the shopping district and local neighborhoods with the plaza being symbolic of that connection in this particular case in Nagano (interface), and, finally, to construct a business model in order to tackle the restoration of the theater as a local issue which would involve the shopping district and the government, as well as being practical in terms of operations (business scheme). These are the five points I have tried to cover today. The work covered in this presentation has been short (being completed in just about one month) and I don't believe we can say that the quality of our investigation or the precision of our plans are near sufficient yet, but if this can become of some help when considering the restoration of local film theaters, that is all we can hope for. Thank you very much.

## <ディスカッション>「街なか映画館の新しい役割と上映を考える」

司会：立木祥一郎 パネリスト：小泉秀樹、北條秀衛、堀越謙三、佐伯知紀

立木：今日は「住みたい街、行きたい映画館～コミュニティ、文化、映画について考える～」というテーマで、この会議を行っています。基調講演で、我々が未だ夢想しているものを、韓国では既に実践されているという報告がありました。しかもインディペンデント映画のための上映スペースを持ってらっしゃるという。私などは地方の、青森の、非常に財政的にも厳しい地域の文化プロジェクトに関わっているの、とても興味深く聞かせていただきました。次のプレゼンテーションの、長野・相生座の再生プランでは、あの非常に懐かしさを誘う映画館を、どちらかというとモダンなカッコいい映画館に改装してみせるという、バーチャルなお話をいただいたわけです。

そして、このディスカッションですが、まず、東京の渋谷という日本を代表する繁華街で、ユーロスペースという映画館を経営、大学でも映画製作を教え、またNPOでも映画学校を経営していらっしゃる堀越謙三さんにお出でいただき、今回は渋谷の映画館の話をしていただきます。この東京国際映画祭のように、大都市で映画祭が開催されるケースは、ベルリンとかは

ありますが、世界的に見ても少数派です。そうした街なかでの映画館戦略を堀越さんに聞きます。それと同時に地方の状況、川崎市は東京と横浜という大都市の間にあり、政令指定都市の中でも財政的、効率的に非常に性能のいい地方都市です。その中の新百合ヶ丘という街でのお話を、北條秀衛さんからいただきます。それから、もう少しトータルな視点、地域の振興ビジョンというスーパーバイズの視点で、小泉秀樹さんからお話をいただきたいと思います。佐伯知紀さんは文化庁という映画を所管する国の機関として、映画振興に取り組んでいらっしゃるの、映画館を地域のひとつの文化的資源としてとらえた場合、どのような取り組みがなされているのか、今後の展開についてお願いします。

まちづくりの中で、映画館というのは実は非常に重要な要素になるのではないかと、映画というのは注目すべきジャンルであるということは、私も青森でアート、音楽、食などのいろいろなプロジェクトに関わる中で、常日頃感じています。私は、もともと川崎市市民ミュージアムという川崎市の美術館のような

## <Discussion> Considering filming and the new roles of theaters in our cities

Moderator: Shoichiro Tachiki

Panelists: Hideki Koizumi, Hidehira Hojo, Kenzo Horikoshi, Tomonori Saiki

Tachiki: The theme of today's convention is "Desirable town and desirable cinema: Consider community, culture and films." We heard, in the keynote speech, that what we are still dreaming of is already being put into practice in Korea. Moreover, they have the space to show independent films. My colleagues and I listened with great interest as we're involved in a local culture project in financially-challenged Aomori. This virtual talk discussed the plan for the revitalization of Nagano/Aioiza, which was discussed in the previous presentation, showing remodeling that transformed a cinema that induced nostalgia into a modern and attractive one.

For this discussion, first of all, I'd like to ask Mr. Kenzo Horikoshi to come up. Mr. Horikoshi manages a cinema called Euro Space in Shibuya, Tokyo, a representative downtown district of Japan. He also teaches university classes on film production and manages an NPO film school. Today, he will be speaking to us about Shibuya cinemas. If you look around the world, film festivals held in large cities, like the Tokyo

International Film Festival, are rare, though Berlin is one example. We'll ask Mr. Horikoshi about the cinema strategy in these areas. Looking at the local situation at the same time, Kawasaki City is located between Tokyo and Yokohama; it is an ordinance-designated city with extremely high performance both financially and with regards to efficiency. We'll hear about Shinyurigaoka, a community in this city, from Mr. Hidehira Hojo. Then Mr. Hideki Koizumi will give us an overall view, a supervisor's view of the vision of promotion of local areas. Mr. Tomonori Saiki is involved in film promotion through the Agency for Cultural Affairs, the national agency that oversees film, and will be speaking about future developments and the kind of efforts that are being taken with regard to cinemas as a local cultural asset. In Aomori, I'm involved with various projects relating to art, music, food, etc. and feel that cinemas are very important elements in city planning, and that film is an art form worthy of attention. I first had the experience of being involved with the construction and management of the film

博物館のようなところで、映画セクションを作って運営するという仕事に関わった経験があるので、映画を作る人たち、映画を見る人たちの生態が、街に有効に機能するのを目の当たりにしてきたので、そのような話をつないでいければと思っています。

まず、最初に、渋谷の映画館のプロジェクトの話で、堀越さんからいただくことで、このディスカッションの取っ掛かりにしたいと思います。では、堀越さんお願いします。

## 大都市の“まちづくり”と映画館

**堀越：**先ほど、いろんな肩書きで紹介いただきましたが、今日は日本一のラブホテル街、円山町住人の代表としてここへ参りました（笑）。ユーロスペースは、30年ぐらい渋谷の桜丘町という駅向こうの街で映画館をやっていました。ところが、2年ほど前に、このコミュニティシネマ支援センターでも委員をしてらっしゃる弁護士の内藤篤さんが、名画座をやりたいと、それから TSUTAYA さん、正確にはレントラックジャパンさんが新しく映画館を作りたいということがあって、それにうちが加わって2スクリーン作って、全国でも珍しい映画館の共同ビル、つまり共同で土地を買って、共同で映画館5スクリーンのビルを建てることになりました。土地面積だと160～170坪ぐらいですかね。

円山町というのは、渋谷駅から文化村通りをずっと上がっていくと右に東急文化村、オーチャードホールなどの施設がありまして、その向かいを少し下に行きますと円山町、ここにユーロスペースがあります。うちの前の道が、東急文化村から道玄坂の交番へ出る渋谷の中では非常に重要な道で、車も抜けない。もともと渋谷は東急の街で、セルリアンタワーが東急本社だったわけです。渋谷駅から文化村へ行き、うちの前を通過して交番へ行く道を、東急の方々が「ゴールドトライアングル」と呼んでいて、ここを囲い込んで、その外にある西武百貨店方面には人を行かせないというのが、当時東急の重要な戦略だったんです。

この通りの両側には、恐らく5～60件ぐらいラブホテルがあります。ここにあって映画館を作った時、皆さんが感嘆の声を上げましたね。この通りは on air（現在の名称は O）という大きなライブハウスや、club asia など、クラブが集中しているところなんですね。要するに、戦略的にこの地域からラブホテルを追放しよう、というといい方が悪いんですが、ラブホテル街をやめようと、地権者たちが我々と集まって話をしています。既にこの地域では10年前から地権者と区が話し合っていて、この中に区が強引に児童公園を作ったんです。児童公園を作ると、周辺何百メートルでは、風俗営業は、今やっている

sections at places like the Kawasaki City Museum, an art gallery, so I came to see how useful filmmakers and film enthusiasts are to the community. I'd like to tie that into this discussion as well.

First of all, I'd like to ask Mr. Horikoshi to speak about his Shibuya cinema project. Mr. Horikoshi, the floor is yours.

## Metropolitan “City Planning” and Cinemas

**Horikoshi:** I was just introduced with a number of titles, but I come today as a representative resident of Maruyama-cho, Japan's number one love hotel community. (laughter). For 30 years, Euro Space operated a cinema on the other side of Shibuya station, in a community called Sakuragaoka-cho. About two years ago, Mr. Atsushi Naito, a lawyer and member of the support committee for the Japan Community Cinema Center, wanted to build a cinema house, and also TSUTAYA, or more properly RENTRAK JAPAN, wanted to build a new cinema. So we got on board and built two screens and jointly created a unique cinema in Japan: the land was jointly purchased and a building with a 5-screen cinema was jointly erected. The size of the plot is about 530 - 565 square meters. To get to Maruyama-cho from Shibuya Station, you go straight up Bunkamura Dori (street), and with Tokyu Bunkamura and Orchard Hall facilities on the right, you find Maruyama-cho a bit further down. That's the location of Euro Space. The street in front of Euro Space is

a very important street in Shibuya, from Tokyu Bunkamura to the Dogenzaka police box - even cars can't escape it. Shibuya was originally a Tokyu Corporation community, and Cerulean Tower was the Tokyo head office of Tokyu. The street going from Shibuya Station to Bunkamura, passing in front of us to the police box, enclosed the area, which was called “the golden triangle” by Tokyu people. This attempt to prevent people from going in the direction of the Seibu department store was an important strategy of Tokyu at the time. On either side of this street, there are probably 50 to 60 love hotels. Everyone expressed their admiration when the cinema was built in the face of this. This street has a concentration of clubs such as Club Asia and a big live music venue called O. In short, the strategy is to banish the love hotels from the area. That's a bad way of putting it, but local land owners are gathering together and talking to me about leaving the love hotel community. In the last 10 years, the local land owners and the Ward have talked, and the Ward forced a children's park to be built in the area. Once a park for children has been built, sex service businesses in a radius of a few hundred meters may continue to operate under current management, but will not be permitted to continue under new management. We're trying to change the area by casting a net like this. This plan actually has advantages for the love hotel owners and land owners. Even in the city, the price of love hotel lots doesn't rise



人はいいけど、代替わりをして続けることができないんです。そうやって網をかけまして、ここの地域を変えようと。これは、実はラブホテルのオーナー、地権者にもメリットのある話なんです。都内でもラブホテルの土地は坪 300 万円以上には上がらないんです。ですから地権者たちも自分たちの資産価値を上げようと思ったら、ここを事務所地域に変えるだけで地価が最低でも 800 万円になり、渋谷駅から徒歩 10 分以内ですから、坪あたり 4、5 万で貸せる。そういう地域に変身できるわけです。

この一角に 4、5 年のうちに共同でビルを建てることが決まっています、シネコンがくることが予定されています。誘致するつもりだと思います。このあたりには、シネ・アミューズがあって、アップリンク・ファクトリーとか、マイナーな映画館が集積しているところですが、そこにまた映画館ができるわけです。我々の映画館が入っている土地は、相続人のいない人が亡くなったので国の管理になって、マンションなどには売らず文化施設に、という条件を区および住民がつけて、この地域の改革を促していったところなんです。当然ディベロッパーはある程度介入していますが、地権者と区が自主的に改革を進めて、そこに僕らも入ることができた。そういう経過があり、文化的なものが地域の特色そのものを変えていく契機になり得るという、その例として今日は話をしたかったのです。

新宿にバルト 9 ができて、伊勢丹の向こうの映画館が一斉に閉館した。歌舞伎町に松竹のシネコンができたなら、歌舞伎町の映画館は一体どうなるのか。地方都市で起こっていたことが、今後は、都内とか大阪とか名古屋で進んでいく。そういう中で、こういうひとつのケース、つまり映画館がある種の文化として再開発の起爆剤になるポテンシャルを持っているということでご紹介しました。

**立木：**ありがとうございます。ちょっと驚きのご報告で、パリのボンピドーセンターや国立図書館などのように、風俗街、歓楽街に、国や行政が文化施設を作って新しい開発をする手法はよくあるんですが、民間の、しかも堀越さんのような方が加担してラブホテル街を映画館街に変えるというのは、驚愕ですね。地方の中心街の衰退というのは目に余るものがあり、国もその問題をなんとかするといっているにもかかわらず、ちっとも改善していない状態ですが、東京の渋谷という街における、映画館をめぐる街の駆け引きというのが、今のお話で非常にリアルに伝わってきたかと思います。

### 青森県・八戸市の試み

**立木：**少し私の話もしたいと思います。八戸市の中心市街地の

above 900,000 yen or so per square meter. So if the land owners want to increase the value of their property, they could bring it up to a minimum of about 2.4 million yen per square meter just by changing the area into offices. It's within a 10-minute walk from Shibuya Station, so they could rent space for about 12,000 yen to 15,000 yen per square meter. It could be transformed into that kind of area. A joint-venture building, with a cineplex, is planned for one corner of this area in the next four to five years. I'm convinced that it will be attractive. This area already has minor cinemas such as Cine Amuse and Uplink Factory, but another cinema will be built there as well. The land around our cinema is managed by the government since the former owner died without an heir. The residents and Ward stipulated the condition that the land not be sold for residential use but rather be reserved for cultural facilities, a stipulation which has stimulated the development of the area. Of course, some developers are intervening to some extent, but the land owners and the Ward are independently moving for reform, and that's where we have been able to come in. This is the progress that has been made, and is an example of what I want to talk about today: cultural facilities provide the opportunity to change the character of an area. Wald 9 was built in Shinjuku, and a cinema simultaneously closed on the other side of Isetan. When the Shochiku cineplex in Kabukicho is completed, what in the world will happen to Kabuki-

cho cinemas? What happens in suburban cities will proceed to happen in Tokyo, Osaka and Nagoya. I've given these examples to show the explosive potential for redevelopment held by the type of culture that cinemas provide.

**Tachiki:** Thank you very much. It's a bit of a surprising report. There are often cases where the government or administration builds cultural facilities in sex industry districts and pleasure quarters as a way to encourage new development, as with the Paris Centre Pompidou and the National Library of France. But it's surprising that a private citizen, even someone such as yourself, can support transformation from a love hotel district into a cinema district. There is unacceptable decay in local community centers, and the situation isn't improving, despite the government's promises to do something about the problem. But I think the strategy regarding the Shibuya area surrounding the cinema has been conveyed to us in a realistic manner by this presentation.

### An Experiment in Hachinohe City, Aomori Prefecture

**Tachiki:** I'd like to relate my story as well. There is a plan to open a facility for exchanges between tourists and residents in the urban center of Hachinohe City, Hachinohe Portal Museum

観光交流施設、非常に長い名前なので、「八戸ポータルミュージアム = hpm」と呼んでいます。今、2010 年の開館を目指して施設整備を進めています。八戸市は人口 24 万人ほどの典型的な地方都市、港湾都市です。東北新幹線のターミナルが八戸ですが、2010 年になるとこれが青森まで延びます。そうすると八戸が衰退するのではないかと、それを阻止すべくプロジェクトを立ち上げているわけです。そういう行政プロデュースで、hpm の中には、映画の施設、150 人ぐらいが入れるような多目的スタジオを持つとしています。

八戸市の街なかには、「八戸フォーラム」という映画館、シネコンがあります。もともとイトーヨーカドーのようなチェーン店が撤退して空ビルになっていたところを地元資本が引き取り、商業施設をもう一度貼り付けようとした。そこに市民上映団体が介入して、山形を拠点にして、東北の福島、仙台、盛岡などで展開している地域密着型のシネコンを誘致して、9 スクリーンの街なかシネコンを作ったんです。最初は廃墟同然のビルの中に映画館がぽつんとできて、上下のフロアは全部空いていて、一番下の階だけ 100 円ショップがある、という壮絶な状態だったのですが、現在はほとんどすべての階が埋まり、賑わいを回復しています。この映画館効果がてきめんで、その周りのビルも潰れてるんですが、潰れたところから店舗がこっちに

移ってきています。映画館は 9 スクリーンで年間 20 万の集客がある。20 万といっても、昼間そのシネコンにリサーチと称して入ってみると、客は 2、3 人とか 5、6 人ぐらいなんです。実はこれがボディブローのように効いていて、塵も積もれば山となるで、そのビルに賑わいをもたらしています。

この既存の映画館が、hpm から 200 メートルぐらいの距離のところにあるので、hpm ではそこをタイアップして何かやりたいと思っています。子供のための教育プログラムや、もっと街なかで映画を見てもらうようなプログラムにする。市の機関ですので老人、福祉関係の施設も hpm に呼び込むんですが、例えば高齢者の方が単に健康相談にくるだけでなく、ついでに映画を見て帰りたいというニーズもあるので、それと映画のプログラムをつなげていくとか、そういう行政的な機能と映画をつなげたことをプログラムしています。10 万人ぐらい映画人口が伸びるようなプログラムです。このように映画を地方の中心市街地で重要な位置づけとして考えています。

では、次に北條さんから川崎の取り組みについてお話をいただきます。

## 川崎市アートセンター～まちづくりから生まれた「公共映画館」

- a long name, so it's called "hpm" for short - in 2010, and development of the facility is now in progress. Hachinohe City is a port city and has the population of a typical suburban city, 240,000 people. The terminal station of the Tohoku Shinkansen Line is Hachinohe, but by 2010 this will be extended to Aomori. When this happens, Hachinohe may decline, and this project should help to prevent this. As a creation of the city administration, the hpm will contain cinema facilities and a multi-purpose studio that will hold about 150 people. Hachinohe City has a cinema called Hachinohe Forum and a cineplex. Originally, a chain store like Ito-Yokado left the place, leaving an empty building, and there was an attempt to put commercial facilities into it, once more using local capital. A local film organization intervened and invited the Yamagata-based regional cineplex company - with establishments in Tohoku such as Fukushima, Sendai and Morioka - to build a 9-screen local cineplex. Initially it was a heroic effort, with the cinema being the only facility in the almost-ruined building, with all of the upper and lower floors vacant with the exception of a 100-yen shop on the lower floor, but now almost all of the floors have been occupied and activity has been restored. The effect of the cinema was instantaneous, and stores from surrounding buildings which were demolished relocated to the cinema building. The cinema attracts 200,000 customers per year with its 9 screens.

Even saying 200,000 when I went into the cinema during the daytime under the guise of doing research, there were audiences of two to three, and four to five. This actually has the effect of a body blow, and even as dust builds up to become a mountain, the cinema at least brings some activity to the building. This pre-existing cinema is about 200 meters from hpm, so I'd like to do some kind of tie-up between it and hpm. There will be educational programs for children, and programs designed to encourage more local people to view films. It's a civic agency, so we invite facilities related to the elderly and social services as well, but for example the elderly don't just come in for a health check: they also have the desire to watch a film before going home, so these programs connect with film, and connect administrative functions with film. It's a program designed to increase the film population by about 100,000. I think of film as having an important position in local urban centers in this way.

Now I'd like to ask Mr. Hojo to speak about the initiatives in Kawasaki.

## Kawasaki Art Center — The “Community Cinema” Born from City Planning

Hojo: I'll report on the Kawasaki Art Center, which opened exactly one year ago, and especially on the Artelio cinema housed in the Center. This is not a cultural facility that was

北條：ちょうど、1年前の今頃、開館しました川崎市アートセンターについて、特にその中のアルテリオ映像館についてご報告させていただきます。これは川崎市で計画的、意図的に作られた文化施設ではないのですが、でもできたからにはしっかり運営して、現在ではかなり定着してきました。場所は川崎市の北部、麻生区の新百合ヶ丘です。川崎市が政令指定都市になった40年前に多摩区が発足し、麻生区は26年前に多摩区から分区してできました。麻生区は農住地区で、東京のベッドタウン。新宿から小田急線快速で20分という非常に立地の良いところであり、周りは山と畑と農場で今再開発が進んでいます。

分区した時には、緑と農業しかなく、ほとんど産業も会社もありませんでした。麻生区は東京に近く、地価も安い、文化芸術関係の人がいっぱい住んでいる。意図的に誘致もしたようなのですが、出版関係者、音楽や大学の先生が引越してこられた。劇団では民藝、飛行船など多数が小田急線の川崎側に、張り付いているわけです。多摩川を渡るととたんに地価が安くなり、今渋谷で300万と仰っていましたが、300万あったら麻生区では相当広い土地が買えるんです。ですから、「芸術の街」というコンセプトは早い段階からありました。神奈川県というのは人口的に大きい県ですが、川崎市は2番目の政令都市。県庁所在地は横浜なので、博物館も県立ホールも全部横浜にある、川

崎の税金が全部横浜にいってしまう(笑)。市民の方が納めている県民税が全然川崎にこないで、県民ホールの第二会館を川崎に作ってほしいと要望した。当時の神奈川県知事は一応OKを出したんですが、大きなホールを作るからには芸術文化が受けられる街として高まらなければいけない、それじゃあみんなて芸術を愛そうと、意図的に芸術のまちづくりを始めたわけです。

そのあと、我々は生涯学習施設作りにも取り組みました。日本映画学校を横浜から誘致してきたし、昭和音楽大学も厚木から都心回帰で戻ってきた。駅から2、3分のところにこのふたつがある。そういう「芸術の街」づくりが始まり、いろんなものができてきた。昭和音大が約1,400人のオペラハウスを作ったので、そういう大きな施設はもう要らない。では「芸術の街」の核となるセンターを作ろうと、市民、区民の皆様と話し合ってきました。最初はホール関係、練習場、ギャラリーが少ないという話を中心でしたが、いろいろ理論を考えてあと付けするよりは、今ある良いところを伸ばそうという川崎市の政策のもと、ここには日本映画学校がある、昭和音大がきたということで、200席ぐらいの劇場と、100席の映像ホールの入ったアートセンターができたわけです。

積極的に映画館を作ったかということ、残念ながらそうでもあ

systematically and intentionally built by Kawasaki City, but after completion it has been well managed and has come to be very well established. It is located in Shinyurigaoka, in Asao-ku, in the northern part of Kawasaki City. Kawasaki City became an ordinance-designated city 40 years ago and Tama-ku was inaugurated at that time. Then, 26 years ago, Asao-ku separated from Tama-ku. Asao-ku is a rural-urban district, a bedroom community of Tokyo. It is very well located, 20 minutes from Shinjuku on the Odakyu Line Express, and the surrounding mountains, fields and farms are now being developed. At the time it became a separate district, there was nothing but greenery and agriculture, and almost no industry or offices. Asao-ku is close to Tokyo, land is cheap, and it is home to many people related to art and culture. There was an intentional lure, and publishers, music and university teachers have moved here. Speaking of theater groups, many such as Mingei and Hikousen have based themselves on the Kawasaki side of the Odakyu Line. As soon as you cross the Tamagawa River, land becomes cheap. We just heard the astronomical amount of 900,000 yen, but if you had 900,000 yen you could buy a very large plot in Asao-ku. So the concept of a "city of art" was there from the early stages. Kanagawa Prefecture is a prefecture with a large population, but Kawasaki City is the second-largest government ordinance city. The capital of the prefecture is Yokohama, so all of the museums

and prefectural halls are in Yokohama - all the Kawasaki taxes go to Yokohama.(laughter) The residents' prefectural taxes don't come to Kawasaki of course, so there was a demand for a second prefectural residents' hall to be built in Kawasaki. The prefectural governor at the time gave tentative approval, but in order to build a large hall the level of receptivity to art and culture in the area had to be raised, so intentional city planning began to foster a love of the arts. After this, we became involved in the construction of a lifelong study facility. The Japan Academy of Moving Images was lured from Yokohama, and the Showa Academia Musicae also returned from Atsugi to revitalize the city centre. These two facilities are a few minutes from the station. Construction of this "art city" began, and many things have been built. The Showa Academia Musicae built an opera house for about 1,400 people, so a facility of that size is no longer needed. So to build a center as the nucleus of the "art city," we met and spoke with city and Ward residents. Initially, the talk centered around the lack of halls, practice spaces and galleries, but after thinking of various theories based on the Kawasaki City policy of expanding the good places that we already have, the Japan Academy of Moving Images and the arrival of the Showa Academia Musicae, a theater seating about 200 people was constructed, along with an art center in a film hall seating 100. It's a shame that the construction of the cinema



りませんでした。我々の文化財団が指定管理者となった時に、ここで毎日映画を上映するというコンセプトを出したわけじゃないんです。どちらかというと、映画学校の学生の発表の場がないだろうから、貸館をしたらどうだろうという案も出たんです。すぐ隣に1,000人の市民館ホールがある。100人のホールで、1日単位でフィルムを借りると高いわけです。興行館なら安く借りられますが、100席のホールで映画事業をやって成り立つのかと心配しました。私も実際、非常に難しいんじゃないかと思った。ここを映像ホールにすることを考えた時にも、新百合ヶ丘では「KAWASAKI しんゆり映画祭」が、今日も初代実行委員長の白鳥あかねさんがいらしていますが、実行委員会を作って10何年も行われていますので、その方たちの発表の場にもできるんじゃないか、そういう人たちにも貸そうか、などという安易な発想もありました。

私はその前に川崎市の総合企画という部門にもいましたが、そこでは川崎市全体のまちづくりのコンセプトを考えておりました。ご承知の通り、近年は、行財政改革が進められて民間でできるものは民間の力でやる、となっております。川崎駅前には、観客動員全国一のチネチッタという地元のシネコンがありますが、駅前のデパートを改築した時に東宝のシネコンが入りまして、やはり川崎駅近くの東芝の土地を開発した時に東急の

109シネマズが入りました。川崎駅周辺には30数スクリーンのシネコンがしのぎを削っている。新百合ヶ丘駅にもワーナー・マイカルの10スクリーンのシネコンがありますので、市民は別に映画に困っているわけじゃない、映画をやるならそこでやればいいじゃないかと思っていた。しかし、「しんゆり映画祭」でやっているような映画は発表の機会が少ない、日本映画学校の生徒さんもある、じゃあ映像ホールを作ろう、そういう人たちに借りてもらって、うちは家賃でももらえばいいかなと思っていたんです。

ところが、やってみて分かったんですが、この1年間貸館の機会はほとんどありませんでした。映画製作者からの上映作品の持ち込みはありますが、ここを借りて自主的に上映をやろうという人たちは非常に限られている。そういうことで、方向転換したわけではないですが、指定管理者として映画関係者の方のいうことを聞いて、とにかく、毎日上映するというに決めて、現在では毎日4、5回上映する常設の映画館となっております。

当初、私などは、毎日そんなに上映して大丈夫かと心配しました。オープンの時は映画祭企画ということで、たくさんお客さんがきたのですが、映画祭が終わったとたんにお客さんが減り、去年の12月から今年の2月頃はお客さんが0という日、

wasn't done proactively. When our cultural foundation became the designated administrator, we hadn't proposed the idea of showing films there every day. What we did was propose the idea of a rental hall, since there were no places for film school students to present their films. There's a civic hall for 1,000 people right next door. Renting a 100-seat hall for a film on a per-day basis is expensive. If it was an entertainment hall it could be rented cheaply, but we worried about the feasibility of running a film business in a 100-seat hall. I also actually thought it would be very difficult. When we were thinking of turning this into a film hall, we had various simple ideas such as using the presentation space of the Shinyurigaoka "KAWASAKI Shinyuri Film Festival" since its executive committee was formed over 10 years ago - the founding executive committee chairwoman, Akane Shiratori, is here with us today - or renting it to people like them. Before this, I was in the general planning division of Kawasaki City, and there I thought of the concept for district creation in all of Kawasaki City. As you know, administrative and financial reform in recent years means that what can be done by the private sector is done with the power of the private sector. In front of Kawasaki Station is a local cineplex called Cinecitta, which has the nation's #1 attendance figures, but when the department store in front of the station was remodeled, a Toho cineplex came in, and then of course when Toshiba land near

Kawasaki Station was being developed, Tokyu's 109 Cinemas came in. There are 30 cineplex screens fiercely competing with each other in the area around Kawasaki Station. At Shinyurigaoka Station there is also a 10-screen Warner Mycal cineplex, so residents are not at a particular loss for films, and we thought if we're going to do it we should do it there. However, there are students of the Japan Academy of Moving Images with few opportunities, such as the "KAWASAKI Shinyuri Film Festival," at which to present films, so I thought we should construct a visual hall and rent it to them, thinking it would be fine if we were just able to pay the rent. It happened that we tried it and realized that in the last year there were almost no opportunities to rent out the hall. Films are brought in by filmmakers, but the number of people who will rent the place and independently show films there is very limited. Because of this, we didn't change direction, but we listened to what designated administrators related to film had to say, and in the end decided to show films every day, so the space is now a permanent cinema with four to five screenings every day. At first, I worried about whether or not it would be alright to show films every day. The opening was done with a film festival plan, so many people came, but as soon as the film festival ended, audience numbers decreased. Between December of last year and February of this year there were days with no customers and

一桁という日もありました。でも、スタッフが熱心で、寝食忘れて仕事をしている。私は「とにかく休め」と「そんなに夢中で働くな」といつもいってました。いろんな地方で映画館が潰れていると聞きますが、こちら、客が入らなければ潰れちゃうぞという状態でのスタートでした。私は「もうそう働くな、休映日も設けろ」といまして、休映日も設けました。しかし、休映日に新しい映画の試写をやらなければいけなかったの、「じゃあどうするんだ」というと、「前日の上映が終ったあと、10時から見ます」という、「じゃあ、いつ寝るんだ」という話になってくるんですね。

今はだいぶ落ち着いてきて、スタッフの努力のお陰で1日100人くらい入ります。0とか一桁という日もなくなりました。会員制度も作り、今日現在会員は1,232人です。ちなみに会員第1号は私の家内です。「誰もいないとみっともない」と、うちの家内を入れたんですが(笑)、そんな内情でスタートした映画館です。「しんゆり映画祭」もワーナー・マイカルでやっていましたが、今はこの映画館を使っています。

今後のことですが、市民から「こういう映画をやってほしい」という要望もきていますし、上映作品の選定や運営など、ここはバリアフリーとかなどの新しい試みもしていますので、まだまだやらなければいけないことはたくさんあります。私ども川

崎市文化財団が指定管理者なので、運営費は市からいただいているお金が基本になりますが、入場収入もかなり増えていますので、これから一層館の充実を計っていきたいというところなんです。この映画館は、スタッフをはじめ、映画祭関係者の熱心な努力によって常設になり、毎日上映していることによって徐々に市民に定着しつつあります。じゃあ歩いて5分のところにあるシネコンとの関係はどうかといえば、フィルムの選定などで、今のところ棲み分けができていて、互いに特に悪影響はないという状況です。シネコンは作品の回転が早くて、一応、2週間ほどやってはますが、少しでもお客が入らないと朝一番しかやっていない、夜やっていないというふうになる。そうすると見逃してしまうんですね。私どもの映画館は夜もやっているし、名画もやるし、かなりファンが定着すると思います。

この街に昭和音大が引越してきて、我々のホールも含めて、今では9つのホールが駅近辺に集まっています。この9つのホールが一緒になり、劇団とも協力して、来年のゴールデンウィークに、「アルテリッカしんゆり2009」という芸術祭を開催することになりました。未来性も考え、川崎市内だけでなく、小田急沿線、新宿から小田原まで「ここにアルテリオ映像館、ここに川崎アートセンターあり」ということを訴えていこうと思っていますので、皆さんぜひ、関心を持っていただきたいと思います。

days with numbers in the single digits. But the staff members are fired up, forgetting food and sleep to work. I always told them "Just take a break" and "Don't be so engrossed in your work." I hear about cinemas going bankrupt in various rural areas and of course we started with the situation that we'd go bankrupt if audiences were thin. I said "Let's not work like this anymore: let's have a day on which films aren't screened for the public," and that's what I did. However, on those days we had to preview the new films, so I wondered what to do about that and decided "We'll view them starting at 10pm after the films of the day have been shown," and then it was "OK, when will we sleep then?" The situation is much calmer now, and thanks to the efforts of the staff, we have about 100 audience members per day. There are no more days with zero audience members, or numbers in the single digits. We also created a membership system, and as of today we have 1,232 members. The first member was my wife. She joined, saying "It would be a shame if you didn't have anyone." (laughter) That's the inside story of how the cinema started. The "KAWASAKI Shinyuri Film Festival" was held at Warner Mycal, but now they use this cinema. This is a topic for the future, but there are requests from residents to show a certain type of film, and we're testing new things like selection and management of films, barrier-free operation, etc. so there are still lots of things that must be done. We're designated administrators

of the Kawasaki City Cultural Foundation so the management fees paid by the city become our basic funds, but the income from cinema entrance fees has really increased, so we're now at the stage where we can plan for a more fully enriched cinema to be realized in the future. This cinema became permanent first of all through the efforts of the staff, and through the zealous efforts of those involved in the film festivals, and is gradually becoming established among the residents through the daily showing of films. To speak of the relationship with the cineplex that is a five minute walk away, we distinguish ourselves through film selection and don't have a bad effect on each other. The cineplex rotates films quickly, about every two weeks, and if the number of customers goes down just a bit the films only get shown first thing in the morning, not the evening. You can lose good business that way. Our cinema shows major films in the evenings, and I think will secure a lot of fans. The Showa Academia Musicae moved to this community, and so now there are nine halls in the area around the station, including ours. These nine halls, with the cooperation of theatrical troupes, will come together in Golden Week of next year and hold the "Arte Ricca Shinyuri 2009" art festival. Thinking of the future as well, we're planning to promote the Artelio Cinema and the Kawasaki Art Center not only in Kawasaki, but all along the Odakyu Line from Shinjuku to Odawara. We hope that all of you will have an interest in this.

います。

もうひとつ、川崎には映画学校があったり、シネコンがたくさんあったり、臨海部には撮影スタジオができたりしたことから、この6月から川崎は「映像の街」というフォーラムを立ち上げ、ここ何年かかけて徹底的に川崎を「映像の街」にしていこう、ということになりました。商工会議所の会長がフォーラムの座長で、乗り気ですし、川崎で映像を作るコンテンツ産業、あるいは映画学校の人材を拡大させる。もうひとつシネコンが川崎の真ん中にできるという噂もあり、そうすると5つのシネコンで客の奪い合いになってくる可能性もありますが、そのところをきちんととらえ直して、観客の層を広げることを考える。また、映画の研究については、立木さんが川崎にいらした頃、20年前に川崎市市民ミュージアムができて、ここには映像部門があり、学芸員がいろんな研究をしている。こういったすべてを揃えて、「映像の街」というのを大々的にとりあえずぶち上げてみた。川崎は「音楽の街」ともいわれていて、これは市長がとりあえず「音楽の街」といっていれば本当にみんなその気になってくるだろう、という作戦をとって5年間続けていきました。「音楽の街」とネットで検索すると川崎と出るようになってきたんですね。浜松じゃないんですよ、今は川崎が出るんです。そのうち「映像の街」といえば川崎、と出るように努

力したいと思っていますし、アートセンターも増々充実させていきたいと、まだまだ未熟でございますので、皆様のお知恵を貸していただきたいと、そのように思っております。

**立木：**ありがとうございます。川崎も壮絶なシネコンバトルで、しかも新百合ヶ丘だけで9つもホールがあると。川崎市アートセンターは、その中にあるアート系映画館で、しかも今サラリと1日100人と仰ってましたが、これはすごい数字だなという印象を受けております。また、スタッフが寝食忘れて働いているのを「働くな」と戒めたと、これは決め手の台詞なのかなと。なぜ、街に映画館なのか、という真実を聞いたような気がしますが。続きまして、さまざまな街の再生プロジェクトに携わっていらっしゃる小泉さんから、うまくいっている事例、うまくいっていない事例、いろいろご存知だと思いますが、映画と街のどのようなところに親和性があるのか、また地域を振興していく上で何が成功の決め手になるのか、お話しいただければと思います。

### 街なか再生の現状

**小泉：**私の専門はご紹介あったようにまちづくりで、映画は詳しくないのですが、8月の仙台での全国コミュニティシネマ会

One more thing is that in Kawasaki there are film schools and many cineplexes, and film studios have sprung up in the coastal areas. So from June, Kawasaki launched a forum called “City of Visual Images,” and use this for several years to thoroughly promote Kawasaki as a “City of Visual Images.” The chairman of the Chamber of Commerce and Industry is the forum chairman, and has great interest in it, and so this will expand the visual content industry in Kawasaki, as well as the human resources at film schools. There’s a rumor that one more cineplex will be built in the center of Kawasaki, meaning it’s possible that there will be five cineplexes scrambling for customers, but if this is used correctly it could expand the audience layers. Also, with regard to film research, about 20 years ago, when Mr. Tachiki came to Kawasaki, the Kawasaki City Museum was constructed, with a visual category, and the curators are engaged in various kinds of research. With all of these factors in place, we’ve tried to promote this “City of Visual Images” on a large scale. Kawasaki is also called a “city of music.” This was a five-year strategy of the mayor that everyone would be interested if it was called a “city of music,” and so now if you do an Internet search for “city of music,” Kawasaki will show up. It’s not Hamamatsu, now Kawasaki shows up. I’d like to put in efforts so that in the near future Kawasaki will show up if you enter “City of Visual Images,” and to greatly enhance the Art Center. We’re still

inexperienced, so I’d like to draw on all of your wisdom in this.

**Tachiki:** Thank you very much. Kawasaki has also had a heroic cineplex battle, and furthermore there are nine halls in Shinyurigaoka alone. Kawasaki Art Center is an art cinema in this environment, and even though the attendance of 100 people per day was just mentioned deferentially, my impression is that this is a great number. Also, I wonder if the warning to “not work so hard” to the staff who were forgetting to eat and sleep was the deciding factor. I feel like I’ve just been told the actual reason for having cinemas in the local community. Continuing on, I’d like to ask Mr. Koizumi, who’s involved in various community revitalization projects, to tell us about examples of success, examples of failure and, although you may already be aware of it, what the points of affinity are between film and the community, as well as what factors determine success in the promotion of local areas.

### The State of Community Revitalization

**Koizumi:** As mentioned in the introduction, my specialty is in city planning, and although I’m not that knowledgeable about film, I attended the National Conference of Community Cinemas in Sendai in August and began to think of the connections between community cinemas and city planning, which is why I



議に参加させていただき、多少コミュニティシネマとまちづくりの接点を考えてみようかと思ひ、それで今回ここに呼んでいただきました。その時にもお話ししたんですが、例えば地方都市中心部のまちづくりの現状がどうなっているかという、先ほど長野市の例で竜野さんからお話がありましたが、完全に車社会なんですよ。住む場所はもちろん、働く場所、買物もレジャーもすべて郊外に移っていて、車で生活している。そうすると中心部はガラガラになり、駐車場が増え、駐車場にもならないところが空地になっている現状が、相当一般的になりつつある。

一方、最近の新しい流れとしてはマンションブームで、街なかに人が戻ってきている。高齢者とか若年世代中心に、新しい人が中心部に入りつつある。これは経済のメカニズムの中で需要が生まれてきたということです。郊外の一戸建てを管理するよりも、街なかのマンションの方が住みやすい。また街なかで歩いて飲みに行ったりする方が楽しい、と考える人たちが増えてきたということです。

それから、政府の政策としても、地方都市の街なかの再生ということについて、相当強力にいろんな政策に力を入れていきます。例えば、郊外部にシネコンも含まれるような大きなショッピングセンターを、なるべく建てないようにしようという政策

になり、新しい大規模な出店というのは難しくなっています。その代わり、街なかに民間の投資を引き込むように、呼び水となるような公共的な投資をしようという動きになっている。だから、例えばコミュニティシネマのようなものを建設、または長野の事例のように既存のストックを活用して、そこに少しお金をかけて再利用するような事業を行いたいということになれば、それは比較的やりやすい状況になってきたということです。

大都市の方は、先ほどもありましたように「都市再生」がキーワードです。どんどん再開発やろうと、ここ10年ぐらいですか、例えば東京の都心部の大きな跡地、まさにこの六本木ヒルズがその象徴なんですが、まとまった土地がどんどん再開発されています。その一方で、例えば東京でも大阪でもいいんですが、都市の持っている裏路地とか雰囲気のある飲屋街がどんどんなくなっている。先ほども新宿歌舞伎町の映画館がシネコンの進出でなくなるんじゃないか、という話がありましたが、まさにそういうことが起きていて、それは近代的な都市開発というもので、昔から日本が持っていた路地とか雰囲気のある飲屋街を置き換えていこう、ということが民間の開発ベースで行われている。それをどう考えるかで、多分小さな映画館の経営とか条件が変わるのではないかと思います。これからお話しするのは、どちらかというと前者の方、地方都市で、じゃあコ

was invited to be here today. I spoke about this on that occasion as well, but as an example of the current state of city planning in the central area of a suburban city, Mr. Tatsuno just spoke of the example of Nagano City, a completely car-based society. People rely on their cars to get from their homes to work, to shop and for leisure - it's all in the suburbs. Because of this, the current situation is gradually becoming one where the central areas become empty. There's an increase in the number of parking lots, and the space that can't even be used for parking lots is left as empty land. On the other hand, there has been a recent condominium boom, which is bringing people back to the communities. New people, mainly the elderly and the younger generation, are coming into the central areas. This is a demand that was born through financial considerations. It's easier to live in a community apartment than to manage a stand-alone building in the suburbs. There are also an increasing number of people who find it enjoyable to walk around the community, going out to drink, etc. Also, a lot of strong effort is being put into government policy with regard to revitalization of communities in suburban cities. For example, there are policies to limit as much as possible the number of big shopping centers with cineplexes that are built in the suburbs, making it difficult to set up new, large-scale stores. Instead, there is a movement to take the investment of the residents and use it to stimulate

public investment. So, for example, constructing something like a community cinema, again in the example of Nagano where they use existing stock - and if a business desires to add a little more money to it and re-use it, it can be done relatively easily. In large cities, "city revitalization" is a key phrase, as mentioned previously. Thinking of redevelopment, in the last 10 years, there have been, for example, large areas in central Tokyo - Roppongi Hills is symbolic of this - where sites are being amassed and redeveloped. On the other hand, in Tokyo or Osaka, for example, city-owned areas with atmosphere, such as drinking areas in back alleys, are gradually disappearing. We just heard about how a cinema in Kabuki-cho in Shinjuku may disappear due to the progress of a cineplex. This type of thing is modern city development, so the alleys and atmospheric drinking areas which Japan has had for a long time are now being replaced by a private sector development base. Thinking about this, I think that probably the management and other conditions of a small cinema will change. What I would like to talk about now will focus on what I mentioned earlier: what should be done regarding community cinemas in suburban cities. There are several general principles in city planning, and if based on these principles, I think that the recovery of cinemas will be successful. One of these is the importance of diversity and locality. For example, the plan that Mr. Horiguchi proposed in

コミュニティシネマみたいのはどうすればいいか、フォーカスを当てて話したいと思います。

まちづくりにはいくつかの原則があり、その原則に基づきながら、映画館を取り戻すことをやっていくとうまくいくんじゃないかと思っています。そのひとつは、多様性、地域性を重視するということ。例えば長野で堀口さんが提案してくれたプランはオリジナリティがあるし、地域の文脈をよく読んだ戦略ですよね。その地域の文脈をよく嗅ぎ取って、うまく戦略を作るというのが大事なことです。例えば今お話がありました新百合ヶ丘で、どのように文化やアートや映画の街を作るかということとはまったく違うし、円山町で映画の街をどのように作っていくかということともまったく違う、というように、地域性を重視する必要がある。地域の文脈をどう読み解くのか、その中に映画とかアートをどう位置づけるのか、というのがポイントだと思っています。

その戦略というのは、絵に描いて将来こうなります、と示すよりも、「プログラム」って堀口さんも仰ってましたが、僕というプログラムは少し違って、段階的に進めていくという意味のプログラムです。プログラムとして徐々にやっていくことが大切で、一気に、例えば建物としてのコミュニティシネマみたいなものを作って運営します、とやろうとすると失敗してしま

う。いろんなことで、営業的に失敗するかもしれないし、企画運営の体制が整わなくて失敗するかもしれないし、ほかの映画館の横槍が入り、やる前から失敗するかもしれない。それよりは、やはりもう少し柔らかな、現状でできることを試行錯誤しながら、少しずつ具体的にやりたいことに近づいていくようなやり方がいいと思います。それがふたつ目のポイント。

それをやるためにも、いろんな人との連携とか合意形成が重要じゃないかと思っています。例えばその街になぜ映画館が必要なのか、ということを地域の人に理解してもらわないと難しい。また、先ほど中心市街地の活性化にお金がつくといったんですが、それは県や市や区から出る税金で、使うには公共性が必要になる。昔はこれが必要だと一律的にお金をつけたんですが、今は地域的な公共性、つまり、地域社会が必要だというならばお金をつけますよ、というふうに変わってきている。ということは、映画館がその地域社会で必要だ、地域振興で必要だと、その地域の人たちに合意してもらえれば、映画館・コミュニティシネマを中心地と呼び戻すことが比較的楽に実現してしまうだろう、ということです。連携とか合意形成、堀口先生のケースで、商店街と何か連携していく、という話がありましたが、ああいうことを具体的に考えていって、実際に連携していくことが重要です。

Nagano had originality: its strategy takes into account the context of the area. It's an important thing to be able to understand the context of an area and skillfully develop a strategy from that. For example, in Shinyurigaoka, as we just heard, the question of how to build a community of culture, art and film is completely different, and the question of how to build a cinema community in Maruyama-cho is also completely different - there is a need to take the importance of locality into account. I think the point to deciphering the context of a locality is to know the position of film and art within it. This strategy, instead of drawing a picture and saying the future will look like this, is a "program," as Mr. Horiguchi mentioned. But the program I'll speak of is a bit different, meaning that it's a program which progresses through stages. It's important to proceed gradually with a program, instead of going in full-steam, to build a structure to manage a community cinema, which is likely to fail. There may be operational failures, there may be failures due to the lack of structure in planning management, and other cinemas may come in and disrupt things before they get started. I think a better approach is a more flexible method of trial and error, gradually proceeding closer to what it is that you want to accomplish. That's the second point. In order to accomplish this, I think it's important to connect with various people and build consensus among them. For example, it's difficult to proceed if local people

don't understand why a cinema is needed in that community. Also, I talked a minute ago about activation of urban centers with additional money, but that's tax money from the prefecture, city or Ward, so it needs to be used for common purposes. In the past, funds were forthcoming whenever something was necessary, but now there's a local commonality - in other words, money will be forthcoming if the local society says its necessary. That's how it's changed. This means that local promotion of the cinema as necessary to local society is needed, and if the agreement of the local population can be obtained, it will be relatively easy to realize the return of cinemas/community cinemas to the central areas. In Mr. Horiguchi's case, the connection and consensus-building was done with the community merchants, but it's important to think about this concretely and actually make connections. It's also desirable to build concrete examples of success. As I mentioned at the beginning, city planning is diversified and locality-specific strategies are needed, but we can also learn from general examples. If there is even one example of a community cinema or local cinema which has been successful in a suburban city, people will be willing to attempt it in their area as well, administration will also be easily recognized and it will be possible to satisfy local residents. We can all think of good examples of successes at events like this and then see how Nagano and other places can achieve success as well. I think that

また、具体的な成功例をぜひ作りたい。冒頭に申し上げたように、まちづくりが多様化していて地域ごとの戦略が必要だ、とはいっても、一般の事例から学べることもあるわけで、地方都市でうまくコミュニティシネマ・地域映画館を作ったという事例がひとつでもあると、じゃあうちのところでもやってみよう、という話が出るし、行政も認めやすいし、地域の人が納得してくれる可能性も出てきます。良い成功例を皆さんとこういう場で考えていきたいし、それが長野でもほかのところでもうまく結実していくと良いのではないかと。プロジェクト的に取り組んでいくと、今後の発展につながっていくのではないかと思います。

**立木：**ありがとうございました。全国の地域のまちづくりがどのように成功しているか、非常に洗練した形で抽出していただき、良きにつけ悪きにつけ、自分たちがどのような指標で仕事をしているか、よく分かったような感じがいたします。先ほどのKOFICのパクさんから多様性というお話がありましたが、ネットワークで多様性を確保していく手法もありますし、個々の都市が多様性を確保していく手法もある、最終的にはそういう方向で我々は動いているのだと、今のお話で分かったような感じがいたしました。次は佐伯さんに、この会議の主催者であ

る文化庁として、まちづくりは文化庁の所轄ではありませんが、映画に対してのどのようなアプローチをされているのか、ということをお話いただければと思います。

## 文化庁の映画振興とコミュニティシネマ

**佐伯：**芸術文化調査官の佐伯です。毎年この会議に参加させていただいているのは文化庁が主催者であるということもありますが、私自身もこの会議の流れに沿う形で仕事をさせていただいたという背景があります。もう5回目ですよ。東京国際映画祭の映画祭コンベンションでこういう話題が語られるようになって。少し俯瞰したい方をしてみますと、5回目で、ようやくこういう話題に行き着いたんだなあという感じがしています。2003年に、「これからの日本映画の振興について」という提言を受けて、その中のひとつの柱として、映画を作る人たちへの支援ばかりではなく、見る方、見せる方も大事にしなければいけないというポリシーが立って、もともと今あるコミュニティシネマと呼ばれる存在の基盤となる映画上映ネットワーク会議の中で、ひとつひとつの映画祭であれ、上映組織であれ、応援できるようになってきました。

文化庁としては、基本的には映画の文化性、芸術性という観点から、作品の支援をしますが、映画館を支援するということ

if initiatives are done as projects, it will connect to future growth.

**Tachiki:** Thank you very much. I feel that we've come to understand very well the good and the bad, and what kind of indicators we're utilizing, through this very polished selection of examples in the discussion of how city planning is being successful in local areas of the country. We heard previously about diversification from Ms. Park of KOFIC, but there are also techniques for maintaining diversity through networking and techniques for maintaining the diversity in each city. I feel that through this discussion we've come to understand that ultimately we're all working in this direction. Next, I'd like to ask Mr. Saiki of the Agency for Cultural Affairs, the sponsor of this convention to speak. City planning isn't the jurisdiction of the Agency for Cultural Affairs, but he'll be speaking about what kind of approach is being taken with regard to film.

## Agency for Cultural Affairs: Film Promotion and Community Cinema

**Saiki:** My name is Saiki, an Arts and Culture Senior Specialist. I attend this convention every year on behalf of the sponsor, the Agency for Cultural Affairs, but in the background, I myself work in accordance with this convention. This is the fifth time I've attended. These topics have come to be discussed at the

Tokyo International Film Festival convention. In a manner of speaking, I feel that finally, on this fifth occasion, we've come to be able to discuss these topics. In 2003, we proposed "The revitalization of Japan film," and as a pillar within this made a policy of placing value on those who view and show film rather than only supporting those who create film. In film screening network councils which are the foundation for the existence of what are now called community cinemas, we've come to be able to support each film festival and screening organization. The Agency for Cultural Affairs supports works of film basically from the viewpoint of art and culture, but it was difficult for us to directly discuss the support of cinemas. In any case, there is a very wide range in film, from upstream to downstream. On top of this comes production, direction, cinematography with theatrical elements, and distribution and screening, once the film becomes a product. There's the entertainment industry, the people who actually watch them, and from there begins the feedback, criticism and research - I think it's a field with a very wide span. From within this trend, the theme of what kind of position cinema takes in local areas has emerged. I feel that this is the turning point of this big trend. I feel that this is the point that sticks out in the midst of the various important points in the overall picture. In the midst of this trend of local cinemas going under due to the advance of cineplexes and diverse films



について直接議論するのは難しかった。いずれにしても映画とは相当幅の広いものですよね。川上から川下まで。フィルムの製造から入ったら化学ですから。製作となれば演劇的な要素も持つ撮影演出が入ったり、ひとつの作品、商品になったら配給、興行があり、実際に見る人がいて、そこから評論や研究が始まりという、長いスパンを持った分野だと思うんですよ。そういう流れの中でいいますと、地域社会の中でその分野、映画館と呼ばれる存在が地域の中でどのようなポジションを取っていくかという主題が、非常に鮮明になってきた。これは大きな流れの変わり目かな、という気がしております。全体の中でいろんなことが重なってる中でこういうものが出てきたなという感じがしています。

シネコンが進出することによって、地方の映画館がダメになる、シネコンが展開するとブロックバスター作品だけになっていく、すると地方で多様な映画が見られなくなるのではないか、という流れの中で、映画上映ネットワーク会議で議論してきたことを、コミュニティシネマという形でコンセプトを形成して、ここまでつながってきている、という、ある意味では分かりやすい健全な流れがある。そしてそこまではまだ映画関係者、愛好者、ファンの領域ですが、今はこういった「都市再生」といった文脈において、違う分野の方々がこれをどう見るのか、とい

うのを学ぶ機会になってる。転回点としていいなあとと思っています。ほぼ同じ時期にフィルムコミッションも始まっていて、文化庁映画週間の中で、全国フィルムコミッション・コンベンションというのもやってるんですが、そういうものとも重なって、さっきのプログラムではないんですが、現実化されてきているのではないかと考えて皆さんのお話を聞いています。

ここで事務的な話を少しさせてください。文化庁では映画祭支援事業をやっていますが、今回同封している資料を見ていただくと分かるのですが、この映画祭支援事業は、日本芸術文化振興会に所管が変わります。それのご案内です。もうひとつ、ここでの映画の文脈とは少し違うんですが、ご紹介したい事業があります。それは「文化芸術による、創造のまち支援事業」という、同じ芸術文化課の文化活動振興室が担当している事業です。簡単に読みますが、「地域文化のリーダーを育成する。地域の芸術文化団体の育成をするシンポジウムなどによる発信交流、大学と地域交流の連携促進」とざっくり書いてあるんですが、これは文化芸術全体ですので、音楽も演劇も美術も当然映画も入ります。昨年度の事例としては、筑波大学とつくば市の連携協力で、映像リテラシーに関するシンポジウムなどが行われており、これを、この支援事業の枠内で支援しています。創造の街支援、そういうメニューもごございます。映画祭や映画

no longer being available in local areas due to the development of cineplexes that only show blockbusters, the connection between discussion in Exhibitor's Network Meeting and the formation of a concept in the form of community cinema is a healthy trend which in a way is easy to understand. Until that point we are talking within the field of those related to film, enthusiasts and fans, but there's an opportunity in the context of city revitalization to study the way in which it is viewed by those from other fields. I think this is good as a point for change. At the same time, the Film Commission started and during Bunka-Cho Film Week the Japan Film Commission Convention is held, and overlaps with this - it's not the previously mentioned program, but I'm wondering from listening to you all if it's coming to be realized. Please let me speak a little about business at this point. The Agency for Cultural Affairs engages in projects to support film festivals, but as you can see from the attached materials, the jurisdiction of the support of film festivals will pass to the Japan Arts Council. The attached materials give information about this. One more thing, although our film context differs slightly from today's, the business I'd like to introduce lies with the Agency for Cultural Affairs. This is the "Program to Support Creative Towns through Culture and Arts" and is done through the same Cultural Activities Promotion Division of the Art and Culture Section. Simply read, it loosely says that "Local culture

leaders will be trained. There will be promotion of cooperative exchanges in communication and between universities and the local community through symposiums, etc. promoted by local art and culture associations." This is for all art and culture, which includes music, theater, fine arts and, of course, film. As an example from last year, a symposium on visual literacy was held through cooperation between the University of Tsukuba and Tsukuba City, and being within the limits of our support business, we supported it. There is a menu of support for creative communities, also. I'd like you to also think about the spread of film festivals, film screenings, etc. through the business of supporting creative communities. These aren't all of my thoughts, but I think I've covered the main points, and would like everyone to keep these things in mind.

**Tachiki:** Thank you very much. We heard from Mr. Hojo about Kawasaki being promoted as a "city of film." I'd heard about this previously in 2004 at a community cinema council held at Kawasaki City Museum, where my successor as curator, Mr. Kenichiro Kawamura, gave a presentation on the "declaration of Kawasaki as a city of film," and I was deeply impressed to hear that now this is really happening. Every time we come together for a discussion like this, it's a potent demonstration of this idea, just as Mr. Saiki has pointed out.

の上映を、創造の街事業というふうに広げていくというようなことも考えていただければと思います。感想に過ぎませんが、これまでの文脈の中で「今」に至ってるんだなというところを、皆さんも心に留めておいていただければと思います。

**立木:** ありがとうございます。北條さんから、川崎が「映画の街」として売り出しているというお話がありましたが、その話は以前、2004年にコミュニティシネマ会議というのが川崎市市民ミュージアムで開催された時に、私の後任である川村健一郎さんという学芸員の方が「川崎映画の街宣言」ということをプレゼンテーションされたことがあって、今本当にそれをやってるんだと、感慨深い思いでお聞きました。こうして集まって毎回ディスカッションしていくことは、効力を発揮しつつあると、佐伯さんのご指摘の通りだなという思いで聞いていました。

### なぜ映画館なのか？

**立木:** ひと通り皆さんのお話をお伺いしましたが、なぜ映画なのか、ということが重要だと思います。行政的なアプローチでいけば美術館、図書館、ホール、いろんな公共的なファクターを街の中に埋め込んで、地域振興しようとしています、映画

館というのは商業的なものもありますが地域振興には非常に有効だと思うんです。それはなぜなのかと考えると、やはり毎日やっているというのがすごく重要で、ほかには毎日やっているというものはないですね。いつも人がどこどこにいるわけではないので、なんとなく顔見知りになったり。先ほど北條さんから「働き過ぎだ」というのがありましたが、要はお金に換算できない何か映画館にはあるんじゃないかという気がしております。その辺のところを北條さんに、何かコメントいただけないでしょうか。

**北條:** 川崎市アートセンターの映画館は、はっきりいって市民が作り上げたものです。行政が遅れていたといった方がいいかもしれませんが。そんな中で今、新たな目標として、あるものは有効に使おうということがあります。例えば、お年寄りはなかなか外に出ない。たまには映画館に映画を見にいきたいが、ひとりではなかなか行けない。そういう人たちを5人なり10人なり集めて、食事として、1日地域の中で外に出る機会を作る。そういうことに川崎市アートセンターを使ってもら。これは、非常にコミュニティに役立つというか、人生の楽しみになる。近隣のある町会から、町会の人たちを招待して、川崎市アートセンターで映画を見るとき、そういうことができないか

### Why Cinemas?

**Tachiki:** We've asked everyone for their thoughts, but I think the question of "why film?" is an important one. In an administrative approach, art galleries, libraries, halls and various public factors are embedded in the community and attempts are made to promote them locally, but even though cinemas are commercial enterprises, I think local promotion is very useful. If we think about why this is, the fact that they're operating every day is important. The other facilities don't have things going on every day. They're not always crowded, and so it's a matter of people being only somewhat acquainted with them. As we heard the phrase "you're working too hard" previously from Mr. Hojo, I feel that the point is that there is something in cinemas which can't be converted into money. Mr. Hojo, may I ask you to comment on this?

**Hojo:** The Kawasaki Art Center cinema is something which, frankly speaking, the townspeople of Kawasaki built - although I think it might be correct to say that the administration was lagging behind. There are things within this that we try to use effectively as new objectives. For example, the elderly don't go outside often. Those who sometimes want to go out to a cinema to see a film don't often go alone. Those people get together in

groups of five or 10 go out to eat, and make it an opportunity to go out for a day on the town. On these occasions, we have them use the Kawasaki Art Center. This is very helpful to the community; it helps people to enjoy life. We have ideas such as inviting people from town councils to come and watch a film at the Kawasaki Art Center, things like that. We also create opportunities for people to see films who can't normally do so, through barrier-free accessibility. Although as a manager I wrack my brain over it from an expenses point of view, I do think that it's an important point. From there we have to build the concept of public cinemas, which private sectors can't build. This may take two to three years. The administration will assist in what the local area decides and what the local area thinks is good. This will most likely become the new method from now on. This will also be connected to local autonomy. It's very significant to use cinemas every day. There are various things such as plays, operas, etc. but I think that film as a general art form displays the greatest strength, so I think it would be good to have various initiatives in each local area. In our film festivals we're trying new things such as "cine-literacy" and junior workshops, so the increase of people who like film is a big factor. If a film-centered community can be developed, the value of the existence of our cinemas will survive in local areas. I think that if the local areas do well, a movement will result which will spread to all of the

という話もあります。またはバリアフリーということで、なかなか映画を見られなかった人が見られる機会を作る。ただ私は経営者ですから、これは経費的な面からは首をひねるところもあるのですが、重要なことだと思っています。

それから民間ではできない、公設の映画館としてのコンセプトをきちっと作っていかねばいけない。これは2、3年かかるかもしれません。先ほど「多様性」というお話がありましたが、地域のことは地域で決める、地域がいいと思うものは、行政が経営の観念だけでなく応援していくというのが、これからの新しい方法になっていくのだと思います。それが地域自治にもつながっていく。

毎日やるという意義は大きいと思いますし、芝居とかオペラとかいろいろありますが、映画が総合芸術という意味では一番大きな力を発揮するのではないかと考えておりますので、ぜひいろんな取り組みが各地域で行われるといいのではないかと思います。うちの映画祭の中でもシネリテラシーや、ジュニアワークショップなどの新しい試みをやっておりますので、やはり映画が好きな人をどんどん増やすということが大きなことなのかな。映画を中心としたコミュニティができていけば、より私たちの映画館の存在価値が地域の中で生きてくると。そして地域がきちっとしてくれば、全市的なものにも広げていきたいと、

そういう動きも出てくるだろうと思っています。

## シネマ・シンジケート

**立木:** それでは、今度は堀越さんにお聞きしたいと思います。渋谷のエキサイティングなお話がありましたが、堀越さんはシネマ・シンジケートという地方の映画館のネットワークを作っています。それは、新しい配給系統を作っていくということ以上に、何かいろんな意味が付加していくのか、コミュニティシネマということを提言してきたわけですが、そういう地域を結んでいるハブとしての映画館が、別の力を持つのではないかといい気もしているのですが、その点、シネマ・シンジケートについてお話しいただければと思います。

**堀越:** シネマ・シンジケートは去年からいい出したことなんです。こちらはかなり明確にビジネス的な、先ほどの韓国の例でいえば、オルタナティブのネットワークをかなり固定的な形できちっと残しておこうというものです。それを残しておけば、かなり作家性の強い映画も作られ続けるだろうと。地域性よりは、むしろ現在の日本映画の配給や製作に対する施策として考えたんです。もともとコミュニティシネマという言葉そのものが間違った使い方をされていて、この言葉のオリジナル、ドイツ

major cities.

## Cinema Syndicate

**Tachiki:** Next, I'd like to hear from Mr. Horikoshi. We heard about the exciting story of Shibuya, but Mr. Horikoshi is building a network of local cinemas called a cinema syndicate. This is more than just building a new chain of distribution, but has many layers of meaning, such as the proposed community cinemas. But I feel that the cinemas that function as hubs, tying these local areas together, have another kind of strength. Please tell us about this point, with regard to the cinema syndicate.

**Horikoshi:** I started mentioning a cinema syndicate last year, but would like to preserve it in a very clear business-like form, like the fixed form of an alternative network which was given in the previous example from Korea. If this can be preserved, films with a very strong artistic point will continue to be produced. Rather than locality, I thought about measures for the distribution and production of current Japanese films. The original term community cinema was incorrectly used: in its original German form, Kommunales Kino, it refers only to public facilities. We intentionally misunderstood this and used it. Those who run cinemas in local areas have really put in effort because of their love of film, but in the future it won't be like this. Rather, if the

local area is not considered, and if the "community cinema" is not used to bear the cultural fruit of that area, it will not be able to stand up against the cineplexes. The community cinema is what started this. The cinema syndicate will further expand the community cinema, like the previously-mentioned "city of music," and not only taking anything and calling it "community-like" as with cinemas which have existed for years. But it's a matter of including the cineplexes and all local cinemas together. Cinema syndicate has two meanings. The relationship with cineplexes with head offices in Tokyo is very weak. The managers change every few years, so sales become the most important thing. Instead of this, we want to be able to provide some kind of backup to those who are always in that location supporting the local visual culture. The second is a fixation on the community. The age of audiences is advancing everywhere at the moment, and if we do poorly we'll end up with services for middle-aged people like ourselves, or at the least, high school and university students won't watch. We can't say that it's not a film if you don't go to see it at a cinema, but simply put, film fans aren't created unless they go to see films at the cinema. If the cinemas are in the community, elementary and high-school students can go there to see films. But the cinemas are all going out to the suburbs. We previously talked about what to do if the elderly become unable to drive. The main hobby of the elderly



のコムナレス・キノというのは、公共のものだけを指してるんですね。それを我々は意図的に誤解をして使ってみた。映画館を地域でやってる方々は、本当に映画が好きで本当にがんばってきたんですが、これからはそういうことではなくて、やはり地域のことを考えつつ、地域にある程度文化的な果実を落とししていく“コミュニティシネマ”として活動できなければ、シネコンに対抗していくことはできないのではないかと、ということで始まったのがコミュニティシネマなんですね。シネマ・シンジケートというのは、コミュニティシネマをさらに拡大して、さっきの「音楽の街」じゃないですが、なんでも“街なか”と叫び続けて昔からの既存館だけではなく、シネコンも含めた、すべての地域型の映画館やシネコンも一緒にやっていこうということです。

シネマ・シンジケートにはふたつの意味があります。東京に本社のあるシネコンは地域との関係が非常に希薄になりますし、支配人も数年ごとに転勤になりますから、それよりは売上げの方がはるかに大事ということになっている。そうではなく、ずっとその場において、地域の映像文化を支えていく人たちを、なんとかバックアップできないか、というのがひとつです。もうひとつは、街なかへのこだわりです。今どこでも観客の老齢化がすごくて、下手すると僕らぐらいが平均年齢になっちゃう

んじゃないか、少なくとも高校生や大学生が映画館で見ない。映画館に行って見ないと映画じゃないとはいいいませんが、映画館に行って映画を見ないと、なかなか映画ファンというのは育たないという単純な話です。街なかであれば中学生でも高校生でも映画を見にいけるけど、映画館が全部郊外にいつてしまってる。さっき年配の方は車を運転できなくなったらどうするか、という話がでしたが、年配の方の往年の最大の趣味は映画ですから、時間とお金が出て、ゆっくり見にいきたいという時に、街なかに映画館がない、そういう状況をなんとかしよう、というのがコミュニティシネマの発想だったと思うんです。そのうち自然に、まちづくり云々という展開になっていった。それで、より強力に街なか映画館のネットワークを作ろうというのがシネマ・シンジケートです。

今後、ここ3、4年でデジタルシネマ化というのが日本の映画館でも急速に進んでいきます。そうした場合に、映画はフィルムかデジタルかという論争はもう終わりにして、違う可能性を考える。既に、デジタルのフォーマットが世界的に合意されている。それは高速のインターネットを使ってハードディスクに落とし込むという方式です。フィルムが要らなくてコストが安い云々もありますが、それ以外に、他の放送センターや配信センターから、映画以外のコンテンツも簡単に配信できる。だ

up until now has been film, so when they want to spend time and money to watch a film in leisure, there's no cinema in the community. This situation is what community cinema is meant to address. This naturally developed into city planning and so on. In this way, a cinema syndicate is something that attempts to build community cinema networks in more powerful ways. In the next three or four years, digitization of cinema will be rapidly implemented in Japan's cinemas. The controversy between film and digital movies will then be over, and new possibilities will be considered. Already, the digital format has been internationally agreed upon. This is the format of downloading to hard disk using high-speed Internet. Film prints are unnecessary and the cost is low, but besides that, content other than film can be easily distributed from other broadcast centers. So, for example, a theatrical performance by Hideki Noda, which could not be seen in a suburban city, could be seen the next day in a cinema somewhere. These things will become possible. Community cinemas in local areas will play a different role. When this happens, everyone will immediately start to talk about public viewing of soccer, but when wondering how to select online contents, culture of a type other than film can be brought into a community of 100,000 to 200,000 through the choices of cinemas. This era will arrive in the next few years. Some may say that they won't have anything other than film, but

that's something that each area must think of independently. The idea of high school students getting a breath of culture before they leave their local area, as Mr. Horiguchi just spoke of in his presentation, is a wonderful one. I think it would be wonderful if cinemas in locations like this were considered to be fantastic places.

**Tachiki:** Thank you very much. When I first heard the word digitization, I thought that if information was simultaneously transmitted to the local areas, it would lose its face in much the same way as television, but the reference to the new relationship between the community and the cinema brought about by giving the cinema a window to the world made me see the value of it. In any event, I think that the fostering of young talent will come to have a relationship with the cinema. I think even the Agency for Cultural Affairs has a plan for the cultivation of talent, and I'd like Mr. Saiki to introduce this topic to us.

### Cultivating Talent for Film Screening

**Saiki:** Speaking of the localities of Yokohama, Kawasaki and Nagano, they all have their differing background stories, but in each case the leading people are important, which is of course to be expected. Thinking of the characteristics of local areas, and at the same time the digital visual era as has just been mentioned,

から、例えば、なかなか地方都市では見られない野田英樹の演劇を、どこかの映画館で翌日見ることができる。そういうことが可能になる。地方での街なかの映画館が、違った役割を持ち得る。そうすると、すぐサッカーのパブリックビューイングという話になっちゃいますが、オンラインコンテンツをどう選ぶかという時に、映画館が選ぶことによって、人口10万、20万の街に、ある種の文化を、映画以外の文化を持ち込むこともできる、という時代が数年でくる。いや、オレは、映画以外は持ち込まないんだ、というのもあるかもしれないが、それはその地域その地域で考えてくれればいい。さっき堀口さんがプレゼンの中で仰った、高校生が地元を出るまでの間文化の息吹を感じられる場所を作るとするのは、とっても素晴らしい考えだと思って、そういう場として、映画館がもう一度素敵な場所だといわれるようになればと考えています。

**立木:** ありがとうございます。一言でデジタル化といっても情報がどこの地方にも均一に配信され、テレビと同じように顔がなくなってしまうのか、と最初聞いてたんですが、それが逆に世界に向けた窓のように映画館が機能していく、新しいコミュニティと映画館の関係性まで言及いただいて、なるほどなと思いました。結局そういう若い人材、担い手を育てていく

ことが、映画館に問われていくと思います。文化庁の方でも人材育成ということで、いろんな策を講じられていると思うんですが、それについて佐伯さんにご紹介いただきたいと思います。

## 映画を上映する人材の育成

**佐伯:** 要するに地域という話ですが、横浜も、川崎も、長野も、全部バックストーリー、歴史が違いますから、結局地域でそれをリードしていく人が大切だということ、至極当たり前のことになってしまいます。そういう地域の特性を考えながら、同時に今お話があったようなデジタル映像の時代になりながら、映画映像分野を地域の中でちゃんとフォローしていく人を作る。立木さんのように、シネフィルがいつの間にか行政に入ってまちづくりに参加してる方もいるし、大阪のシネフィルの映画館経営者は今や大阪府のアジアン映画祭のコーディネーターをやっていて、この間プサン映画祭でも会ったし。大仰に言えば育成プログラムというような言葉になりますが、このコンベンションやコミュニティシネマ会議といった活動が継続していく中で、自ずとそういう役割を果たすようになってる方が行政の側にもたくさんいらっしゃると思うんです。そういうことも育成なんだと私は思います。人から人へ体感や経験を通して伝わっていくこともありますし。堀越さんは東京芸大の教授になっ

we've discussed the training of those who will faithfully follow up in the field of film and visual image culture in local areas. There are those like Mr. Tachiki, who will at some point come to participate in city planning of the management of cinephiles. He is also currently involved with Osaka cinephiles' cinema management, acting as coordinator of the Osaka Asian Film Festival, and I recently met him at the Pusan International Film Festival. To exaggerate, we use the term "training program," but I think there are those who naturally come to find their role in the administration of activities in the continuation of such conventions and community cinema councils. I think this is also a type of training. People pass on their feelings and experiences to one another. Mr. Horikoshi became a professor at the Tokyo University of the Arts, and I think that the changes which have occurred in the last few years in the field of personnel training or personnel development - or perhaps we should say the diffusion of personnel - have made it a lively one. Of course I can explain about personnel training programs, but I think the root of it is overlapping with people, or daring to get out and meet them, rather than running away from them - that's my impression.

**Tachiki:** Thank you very much. I'd very much like to see the Agency for Cultural Affairs create a cinephile training program. I think this discussion addressed essential topics. When I was

doing projects on my own, such as film festivals, what I'd do when money got tight was search for cinephiles in the administration. It's an important point that cinephiles are hidden in many sectors. If we connect with those people, what was previously impossible becomes possible. Film is an effective way to search for this kind of network. Furthermore, cinephiles cross a dangerous bridge. The example from Kawasaki showed how people are willing to put their own health at risk for the sake of film. I feel that what makes a good community is not just any kind of city planning, but the community that creates a good cinema with many cinephiles will be a good community. Finally, I'd like to ask Mr. Koizumi to tie this all together by talking about these issues as a city planning professional.

**Koizumi:** It's difficult to do so. In city planning, the leader becomes the keyword. There are many people who work with me who are from the Ministry of Land, Infrastructure Transport, and Tourism and this is, of course, important as they're people who build facilities and public buildings. Someone previously spoke about people coming together in the community and the importance of a community where high school students and the elderly can gather. It's a matter of fact that people are attracted to urban centers which have a strong public transportation infrastructure, with places which are easy to walk in, places

ちゃったし、いろいろと、ここ数年に起こった転換というのは、広い意味での人材育成というか、人材波及というか、人材拡散というのかわかりませんが、それはそれで少し賑やかになってきて、いろんなことが思えるようになってきた、ということではないかと思っています。もちろん人材育成のプログラムはいくらでもご説明いたしますが、根本は重なり合いというか、恐れずにいろんな人に会っていくということだと思います。

**立木:** ありがとうございます。文化庁的にぜひシネフィル育成プログラムを作っていたいだきたいと思いますが、まさにすごい本質的なお話をいただいたと思います。自分でいろんなプロジェクトをやった時、例えば映画祭をやりたい、お金が足りないといった時に、何をするかというと、行政の中にシネフィルを探すんですね。そうすると要所要所いろんなセクションにシネフィルが隠れているんですね。そういう人たちをつないでいくと、今までダメだった話が可能になる。そういうネットワークを探るのに、映画というのは有効性があるなど。しかも、シネフィルの方は危ない橋を渡ってくれるんですね。映画のためなら自分の身の破壊もいとわずやっていく習性も、川崎の事例でも明らかです。どうも良いまちづくりをやっているところが良い街ではなく、シネフィルがいっぱいいいて良い映画館を作る

街が、良い街なんじゃないかという気がします。最後に小泉さんに、まちづくりのプロフェッショナルとしてその辺のところのお話をいただいて締めたいと思います。

**小泉:** 難しいですね。まちづくりでもその担い手というのは重要なキーワードになっていて、いわゆる僕と一緒に仕事をする方は国交省の方が多く、特にハコモノ、施設を作る方で、それはもちろん重要である。先ほど、人が街なかで集えるとか、高校生や高齢者も集えるような街が大事だよという話がありました。公共輸送機関を強化したり、歩きやすい空間を作ったり、そこに歴史とか文化性のある建造物が残っていてその空間を楽しめるとか、そこにカフェがあって、映画を見たあと話せるようになってたら最高だねとか、そういう中心市街地は確かにみんな憧れる。それはハードなものとか、ハードなものの中に入ってくるコマーシャルなもの、コンテンツをどうやって作り上げるかという話ですが、結局それを動かしていく地域の人たちとか、どういうコンテンツがいか考えてくれるアイデアのある人たちが必要になる。その人たちをどう惹き付けてくるのか、地域の中で見つけたり育てたりするのか、ということが結局地域づくり、まちづくりのポイントじゃないのか。このことは長年いわれていて、それがどうやってできるのかと、まさに研究

where they can enjoy buildings with history and culture, where there are cafés where people can talk after watching a film. This is a matter of equipment and facilities and how to build up content and commercials in those facilities, but in the end local people are needed to make it happen, people who think of ideas about what kind of content is best. Isn't the point of building up an area and city planning how to attract those people, whether to find and train them within the local area? This has been said for many years, and everyone is involved in the discussion of how to do it. A big issue is whether it should be done in a researched manner or a practical one. The Ministry of Land, Infrastructure, Transport, and Tourism is actually making a "leader support project" in the next few years, and it might be good for the Agency for Cultural Affairs to have their own "cinophile support project" (laughter) or "community cinema leader support project." People who would like to lead this kind of thing would plan their own small project. The erection of a public building or success in getting public support may not necessarily happen, but there's general support for this kind of small project, and it may be possible that people who want to do it will jump in. Because of that, ties with various local people will be formed, and the project may be realized. I think this kind of systematic fostering of leadership is extremely important. Mr. Kenji Takeishi of Fukaya City, who is here today, began to manage a community

center. It's completely unrelated to film: it was the creation of a master plan for the city. Fukaya City did this project with the participation of residents who jumped into it themselves. This was done by appealing to those around that he wanted to build a community cinema and to contribute to the reactivation of the urban center, and then while skillfully tying it up with others, the project was realized while obtaining the support of the city and people in the area. The one catch was that he got that by jumping into the master plan. It's quite an ambitious thing to participate in a city master plan, and I think that Mr. Takeishi jumped right into it - but for example, if there can be a direct support program for the construction of a local community cinema, and if there is a request to connect with the local people to do it and you jump into it, I think there will be a tailwind of people wanting to get involved as well. It's that kind of thing that I'd like you all to think about.

**Tachiki:** I think today we've come to see the direction of this splendid plan to include cinephiles in city revitalization programs. Thank you to all the panelists for the meaningful discussions today.



的にも実践的にも大きな課題で、みんな取り組んでいる話ですよ。国交省がまさに「担い手支援事業」というものを数年実際作っていますので、文化庁の方でもそれに負けないで、「シネフィル支援事業」とか（笑）、「コミュニティシネマ担い手支援事業」とかいうのもあっていいのかなと。そういうことを担いたいという人が何か小さなプロジェクトを自分たちで企画をする。必ずしも新しいハコモノができて、公共的にサポートして一気にうまくいく、ということではなく、それに至るひとつのステップのような小さな企画に対してジェネラルな支援があると、やる気のある人は飛びついて、それをきっかけに、いろんな地域の人たちと結びつき合い、プロジェクトを実現させていけるかもしれない。そういう制度的なことが、担い手作り上で意外と大事かもしれない。

今日いらしている方で、深谷市の竹石研二さんという方が、コミュニティセンターを運営し始めたんですが、そのきっかけというのが、映画とはまったく関係ない、都市計画のマスタープラン作りだった。この事業を深谷市が市民参加でやっていて、そこに自分から飛び込んできたんですよ。自分はコミュニティシネマのようなものを作って、中心市街地の活性化に貢献したいんだ、ということを周りの人にアピールして、うまく結びつき合いながら、市や周りの人たちのサポートを得ながら実

現していく。そのひとつのきっかけは、マスタープランに飛び込んだことで得られたんですよ。都市計画のマスタープランに参加するというのは相当マニアックな話で、竹石さんよく飛び込んできたなと思うんですが、例えばコミュニティシネマを地域に作りましょうということに、直接支援できるようなプログラムがあれば、その際には地域の人たちと連携してくださいという条件が課されていると、そこに飛びついて、じゃあやってみるか、という人に追い風になるのかな、そういうことも考えていただいていいんじゃないかと思います。

**立木：**ありがとうございます。時間もだいぶ超過してしまい恐縮です。シネフィルを都市再生のプログラムに参加させるという壮大な試みについて、今日はなんとなく方向が見えてきたなという気が勝手にしていますが、パネラーの皆様、今日は長時間有意義な議論いただきまして、ありがとうございました。本日はどうもありがとうございました。



参考資料

年度	スクリーン数		
	全体	シネコン	割合
1997	497	0	0.00%
1998	507	11	2.20%
1999	588	109	18.50%
2000	720	259	36.00%
2001	818	396	48.40%
2002	977	583	59.70%
2003	1,132	826	73.00%
2004	1,545	1,189	77.00%
2005	1,648	1,269	77.00%
2006	1,880	1,562	83.10%
2007	2,058	1,747	84.90%

総スクリーン数およびシネコンスクリーンの比率（1997年～2007年）

表 1

年度	公開映画	韓国映画		多様性映画
	本数	本数	割合	本数
1999	275	42	15.27%	28
2000	331	58	17.52%	55
2001	280	52	18.57%	38

多様性映画の公開状況 1999年代後半～2001年

表 3

年度	芸術映画専門館		多様性映画専門館	
	ソウル	地方	ソウル	地方
2002	1	1	(1)	0
2003	6	4	(1)	0
2004	3	6	(1)	0
2005	4	6	(1)	0
2006	10	8	1	0
2007	15	10	2	0
2008	18	12	2	0

芸術映画専門館の地域別の比率（多様性映画専門館：シネマテーク専門館、インディペンデント映画専門館など）

表 5

区分		1～5位		1～10位	
区分	総観客数	観客数	割合	観客数	割合
韓国映画	16,246,843	8,716,800	53.70%	12,344,300	76.00%
外国映画	19,020,775	5,148,827	27.10%	7,934,697	41.70%
全体	35,267,618	13,865,627	38.20%	20,278,997	56.00%

ソウル地域封切館の観客（単位：人）の集中度（2001年）

表 2

年度	拠点劇場支援	協力劇場支援	合計	参与劇場	総計
2002	2	0	2	.	2
2003	5	5	10	.	10
2004	7	2	9	.	9
2005	6	4	10	.	10
2006	9	3	12	6	18
2007	11	5	16	9	25
2008	15	10	25	5	30

アートプラス・シネマ・ネットワークの現況（単位：スクリーン数）

表 4

年度	上映場所	上映回数	利用者数
2005年	104	193	14,484
2006年	123	146	14,380
2007年	156	176	16,611
2008年 9月末現在	192	205	18,880
累計	575	720	64,355

巡回映画館／中央派遣式上映の現況

表 6

Reference

Year	Number of Screens		
	Total	Cinema Complex	Percentage
1997	497	0	0.00%
1998	507	11	2.20%
1999	588	109	18.50%
2000	720	259	36.00%
2001	818	396	48.40%
2002	977	583	59.70%
2003	1,132	826	73.00%
2004	1,545	1,189	77.00%
2005	1,648	1,269	77.00%
2006	1,880	1,562	83.10%
2007	2,058	1,747	84.90%

Gross number of screens, as well as the percentage of cinema complex screens (1997-2007)

Table 1

Year	Films Released	Korean Films		"Diverse Films"
	No. of Films	No. of Films	Percentage	No. of Films
1999	275	42	15.27%	28
2000	331	58	17.52%	55
2001	280	52	18.57%	38

Release outlook of "Diverse Films" from the latter half of 1999 to 2001

Table 3

Year	Art-house Theaters		"Diverse Film" Theaters	
	Seoul	Local Region	Seoul	Local Region
2002	1	1	(1)	0
2003	6	4	(1)	0
2004	3	6	(1)	0
2005	4	6	(1)	0
2006	10	8	1	0
2007	15	10	2	0
2008	18	12	2	0

Regional Art-house Theater percentage ("Diverse Film" Theaters: Cinematheque Theaters, Independent Theaters, etc.)

Table 5

Classification		1st - 5th		1st - 10th	
Group	Gross Audience Turnout	Audience Turnout	Percentage	Audience Turnout	Percentage
Korean Films	16,246,843	8,716,800	53.70%	12,344,300	76.00%
Foreign Films	19,020,775	5,148,827	27.10%	7,934,697	41.70%
Total	35,267,618	13,865,627	38.20%	20,278,997	56.00%

Concentration of Seoul regional first-run theater audience numbers (Units="people") for 2001

Table 2

Year	Base Theater Support	Collaborative Theater Support	Total	Participant Theaters	Grand Total
2002	2	0	2	.	2
2003	5	5	10	.	10
2004	7	2	9	.	9
2005	6	4	10	.	10
2006	9	3	12	6	18
2007	11	5	16	9	25
2008	15	10	25	5	30

State of Artplus Cinema Network (Units="Number of Screens")

Table 4

Year	Screening Location	Screening Frequency	No. of Users
2005	104	193	14,484
2006	123	146	14,380
2007	156	176	16,611
2008 As of the end of Sept.	192	205	18,880
Total	575	720	64,355

Status of Touring Theaters / Centrally relayed screenings

Table 6



## 開催時のスナップ

Photos



①バク・ヒョジン氏 ②ウォン・サンファン氏 ③竜野泰一氏 ④会場は満員の聴講者でにぎわった ⑤堀口 徹氏 ⑥立木祥一郎氏 ⑦小泉秀樹氏  
⑧北條秀衛氏 ⑨堀越謙三氏 ⑩佐伯知紀氏 ⑪総司会を務めた松本正道氏（アテネ・フランセ文化センター主任／コミュニティシネマ支援センター運営  
委員長） ⑫冒頭で挨拶をする清水孝悦氏（文化庁文化部長） ⑬シンポジウム終了後には別会場にて交流会も実施

## 第6回文化庁 全国フィルムコミッション・コンベンション

(「ジャパン・ロケーション・マーケット2008」共同企画)

Bunka-Cho Film Commission Convention 2008

(Collaboration Program with Japan Location Market 2008)



### ■「アニメーション meets ロケーション 〜風景、キャラクター、ストーリー〜」 ■“Animation meets Locations ■-Scenes, Characters, and Stories-”

主催：文化庁

共催：全国フィルム・コミッション連絡協議会／ユニジャパン  
(財団法人日本映像国際振興協会)

日時：2008年10月21日(火) 15:00～17:00

会場：六本木アカデミーヒルズ 49「タワーホール」

料金：無料＜事前申し込み制＞

#### 【開催趣旨】

映画・テレビなどのロケーション支援活動を通して、地域からの情報発信を担うフィルムコミッションの活性化をテーマとするセミナーです。今年度は「アニメーションとロケーションハンティング」を取り上げました。特別ゲストに2007年文化庁メディア芸術祭大賞を受賞した『河童のクウと夏休み』の原恵一監督とプロデューサーを招いて、アニメーション製作にとってのリアルな風景やストーリーの重要性について語ってもらいました。

#### 【出席者】

原 恵一 (アニメーション監督)

茂木仁史 (プロデューサー)

坂田庄巳 (鷺宮町商会)

松本真治 (鷺宮町商会)

七丈直弘 (東京大学大学院 情報学環・学際情報学府 准教授)

#### 【モデレーター】

西崎智子 (広島フィルム・コミッション)

Organized by : Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

Co-organized by: Japan Film Commission Promotion Council /  
UNIJAPAN (Japan Association for the International Promotion of the  
Moving Image)

Date: October 21, 2008(Tue) 15:00-17:00

Venue: Roppongi Academyhills 49 "Tower Hall"

Fee: Free <Guests Only>

#### Symposium Theme:

Theme of the seminar is the activation of a Film Commission which provides regional information by supporting Film and Television location services. Seminar focuses on "animation & location hunting," inviting the Director, Keiichi Hara, and the producer, Hitoshi Mogi, of *Summer Days with Coo*, winner of the Grand Prize in the 2007 Japan Media Arts Festival, Animation Division, to discuss the importance of real scenery and stories in animation production.

#### Speakers

Keiichi Hara (Animation Director)

Hitoshi Mogi (Producer)

Atsushi Sakata (Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry)

Shinji Matsumoto (Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry)

Naohiro Shichijo (Associate Professor, The University of Tokyo Interfaculty Initiative in Information Studies, Graduate School of Interdisciplinary Studies)

#### Moderator

Tomoko Nishizaki (Hiroshima Film Commission)

# Profile ...

## 講演者

## Speakers



原 恵一  
アニメーション監督

**Keiichi Hara**  
Animation Director



茂木仁史  
プロデューサー

**Hitoshi Mogi**  
Producer



坂田 庄巳  
鷺宮町商工会

**Atsushi Sakata**  
Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry



松本真治  
鷺宮町商工会

**Shinji Matsumoto**  
Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry



七丈直弘  
東京大学大学院 情報学環・学際情報学府 准教授

**Naohiro Shichijo**  
Associate Professor, The University of Tokyo, Interfaculty Initiative in Information Studies,  
Graduate School of Interdisciplinary Studies

## モデレーター

## Moderator



西崎智子  
広島フィルム・コミッション

**Tomoko Nishizaki**  
Hiroshima Film Commission



## アニメーション meets ロケーション ～風景、キャラクター、ストーリー～

**司会：**皆様、大変お待たせいたしました。ただ今より、「第6回文化庁 全国フィルムコミッション・コンベンション」セミナーを始めさせていただきます。

それでは、まずは、このコンベンションの内容を簡単にご説明させていただきます。今回は、「アニメーション meets ロケーション ～風景、キャラクター、ストーリー～」と題しまして、前半はヒットアニメ、『河童のクゥと夏休み』のアニメーション監督、プロデューサーをお招きし、アニメ作品のロケーション・ハンティングのノウハウから地域に眠る資源の活用方法を検証し、ロケーション情報の発信窓口であるフィルムコミッションとの連携について考えていきたいと思います。そして人気アニメ、『劇場版ポケットモンスター ダイヤモンド・パール「ギラティナと氷空の花束 シェイミ」』での海外ロケーション・ハンティング映像をご覧ください。

後半は、社会現象、聖地巡礼の火付け役となった「らき☆すた」から、ロケ地ツーリズムを活かした町の活性化の取り組みを検証し、今後の映像文化と地域の振興について考えていき

たいと思います。それではセミナーを始めるにあたり、主催者であります文化庁文化部長・清木孝悦よりご挨拶をさせていただきます。よろしくお願いいたします。

**清木：**ご紹介いただきました、文化庁文化部長をしております清木と申します。一言ご挨拶申し上げさせていただきたいと思っています。本日はこのように多数の方々にご参加をいただきまして、誠にありがとうございます。また、開催準備や運営にご尽力いただきました全国フィルム・コミッション連絡協議会およびユニジャパンの皆様に心からお礼を申し上げる次第でございます。さて、文化庁では平成16年度から我が国の映画振興のため、「日本映画・映像」振興プランを立ち上げまして、各支援事業を実施しているところでございます。プランのひとつの大きな柱として、魅力ある日本映画・映像の創造を掲げており、優れた映画作品の製作など創造活動への支援に取り組んでいるところですが、映画製作には全国各地のフィルムコミッションのご協力と支援が不可欠と考えまして、ロケーション・

## Animation meets Locations - Scenes, Characters, and Stories -

**MC:** We will now begin the “Bunka-Cho Film Commission Convention 2008,” seminar. First of all, I would like to offer a simple explanation of this convention. Our theme this time is “Animation meets Locations - Scenes, Characters, and Stories-.” For the first half of the event we will be inviting the director and the producer of the hit anime, *Summer Days with Coo*, to discuss how to better utilize in film the untapped resources in the world around us, focusing on what the learned through location hunting for their animated works. Film commissions act as information counters for location information in their regions, and I would like to discuss the ways that filmmakers can link up with commissions for their films. Following that we will watch a video on location hunting for the popular animated film, *Pokémon: Giratina and the Sky Warrior*.

In the second half of the seminar, I would like us to discuss how tourism to the locations of anime and manga, such as the mass pilgrimages created by the popularity of the anime “Lucky Star,” can help to bolster local economies. I would like for us to think about how film culture can help in the future to promote the regions that films are set in. Now I would like to ask the

organizer of this event, the Director of the Cultural Affairs Department for the Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho), Takayoshi Seiki, for some opening remarks to begin the seminar. Mr. Seiki, please.

**Seiki:** Hello, my name is Takayoshi Seiki; I am the Director of the Cultural Affairs Department. I would like to say a few words before we begin the seminar today. I am very grateful that so many people are participating in today’s seminar. I would also like to express my thanks to the people at the Japan Film Commission Promotion Council and UNIJAPAN, who all worked so hard in preparing and running today’s event. Since fiscal year 2004, the Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho) has been carrying out various support programs following the establishment of the “Promotion Plan of Japanese Films and Moving Images.” One important aspect of this plan has been to promote the creation of attractive Japanese films and videos. We have engaged in supporting the creation of excellent films and other aspects of the creative process. We believe that the collaboration and support from film commissions across the

データベースの構築などお手伝いをさせていただくと共に、毎年東京国際映画祭期間中に「文化庁 全国フィルムコミッション・コンベンション」を実施いたしまして、さまざまな観点からご討議をいただいているところでございます。6回目を迎えます今回は、「アニメーション meets ロケーション ～風景、キャラクター、ストーリー～」と題しまして、実写の映画やテレビのみならずアニメーション映画の製作においても行われるロケーション・ハンティングが実際にどのように映画製作において活かされるのかなどにつきましてさまざまなゲストの方々を交えてお話をいただく予定でございます。本日のコンベンションが、ご参加の皆様にとって有意義なものとなりますことを期待申し上げますと共に、日本映画の一層の発展のために、今後とも皆様方のお力添えをお願い申し上げまして、私のご挨拶とさせていただきます。本日は誠にありがとうございます。

## ヒットアニメ『河童のクウと夏休み』に学ぶロケハン術

司会：それではさっそく始めて参りたいと思います。まず、最初のプログラムはヒットアニメ『河童のクウと夏休み』に学ぶロケハン術です。ここからの進行は広島フィルム・コミッションの西崎智子さんにお願いしたいと思います。それでは西崎さ

ん、よろしくお願いいたします。

西崎：こんにちは。広島フィルム・コミッションの西崎です。映像製作者と町をつなぐのがフィルムコミッションの大きな役割なのですが、アニメーション製作者との接点はあまりないのが現状のようです。今日はヒットアニメがどのように作られたのか、会場の皆さんと伺いながら、アニメーションと町との接点を探りたいと思います。今日お話ししていただきますのは、『河童のクウと夏休み』プロデューサー、茂木仁史さんです。よろしくお願いいたします。そしてもうひとり、『河童のクウと夏休み』アニメーション監督の原恵一さんです。よろしくお願いいたします。

今日は、大変私は役得なのですが、全国で100を超すフィルムコミッションが活動している中で、広島が代表して今日はこちらにこさせていただきました。広島は河童伝説も残る川の町でして、「こういった機会があるんですよ」とお話ししたところ、「原監督に熱いラブコールを送ってきてください」と広島から多くの方の声をいただいてきましたので、広島の方を代表してこちらでお話を伺っていききたいと思います。よろしくお願いいたします。まずは、昨年夏公開されました『河童のクウと夏休み』の予告映像をご覧いただきたいと思います。

country is indispensable in the support of great films, and for this reason we have assisted in the creation of the Japanese Location Database, and have held a “Bunka-Cho Film Commission Convention” every year during the Tokyo International Film Festival to debate from all viewpoints about what makes a great film. This is the sixth time we have held this event. The theme this year is “Animation meets Locations - Scenes, Characters, and Stories-.” Location hunting is not just something done for live action films and television; animated films also search out locations for their scenes. Today the plan is to have our many guests exchange opinions on how location hunting is actually used in animated films. I expect today’s convention to be a meaningful one for all participants. I humbly request the continuing support of everyone for the further development of Japanese film, and would like to thank all of you once again for participating in today’s seminar. Thank you very much.

## Location hunting techniques learned from the hit anime, *Summer Days with Coo*.

MC: I would now like to quickly move on to today’s event. The first program will be on location hunting techniques learned from the hit anime *Summer Days with Coo*. I would like to ask Tomoko Nishizaki of the Hiroshima Film Commission to lead the discussion from here on out. Ms. Nishizaki, if you would be

so kind.

Nishizaki: Hello. My name is Tomoko Nishizaki; I am from the Hiroshima Film Commission. Although the major role of a film commission is to connect together filmmakers and towns, currently it seems that there is little work being done to contact the makers of animated films. While enquiring of everyone today about the production process of a hit anime, I would like to search for ways to connect towns and animations. Today we are joined by the producer of *Summer Days with Coo*, Hitoshi Mogi, and the Director for the film, Keiichi Hara. Thank you both very much for joining us today.

I am very pleased to be able to take advantage of being a member of the Hiroshima Film Commission to be here today and represent the more than 100 film commissions in Japan. Hiroshima is a town of rivers, where the ‘kappa’ (a Japanese river imp) legend still persists. When I discussed the opportunity to attend this convention with people back home, they frequently asked me to “Please give a passionate call to Mr. Hara, ask him to come to Hiroshima.” So I am very excited to be here talking with you. I expect to learn a lot from you today. Before we get to the discussion however, let us watch a trailer of the film *Summer Days with Coo*, which was released last summer.

**西崎**：昨年夏、見せていただいた時の感動が甦ってくるようでした。昨年度、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で大賞に輝いた作品でもあります。原監督、大変長い間温めてこられた作品だと伺っておりますが、そのあたりを少し伺いしてよろしいでしょうか。

**原**：はい。よく、この原作と出会ったのはもう20年くらい前という話をずっとしているんですけど、なぜこれを作ろうと思ったきっかけから話すと、20年くらい前のアニメーション業界っていうのはオリジナルの作品がほとんどなくなりつつあって、漫画本の、コミックのヒット作がどんどんアニメ化されるっていう流れがあったんですよ。僕自身も漫画原作のものをやっていたわけですけど、まだ若かったんで、将来もずっとヒット漫画ありきのアニメ作りしかできないのはちょっとさびしいな、ちょっとほかの題材を探してみようかと思って。日本の児童文学はあんまり読んでなかったんですけど、面白そうなものを適当に買って読んで、その中から一番気に入ったものがこの原作だったんですね。

**西崎**：なるほど。逆に茂木プロデューサーはいつ頃から原監督の想いを共有なさって作品作りに取り組まれたんでしょうか。

**茂木**：原監督が20年といっていましたけれども、多分僕が監督からこの話を聞いたのは監督が見つけた10年後くらいだと思いますよね。そこで企画書を作って、公募の企画というところに一回提出したんですけど、そこでは映像化されずに終わったんですね。実はその後の2,3年はほったらかしというか、ずっと置きっぱなしにしたんですよ。その後、やっぱり原監督がいった通りコミックだとかテレビからしかアニメが生まれていないっていう状況は変わらず、こういう作品を作らなきゃまずいだろうということで、そこから積極的にこの企画が動き出したと思いますけど。

**西崎**：分かりました。やっぱりそれだけの熱い想いが画像から伝わってくるなと。ストーリーも非常に魅力的ですし、絵の方も魅力的だなと思いながら見せていただきました。今日は、大変貴重な資料を持ってきていただいておりますので、そちらを見せていただきながらお話を伺って参ります。画面を切り替えていただけますでしょうか。

< P.131-1 >

- Summer Days with Coo Preview -

**Nishizaki**: That really brought back memories of the first time I saw the trailer last summer. This film won the Grand Prize in the Japan Media Arts Festival Animation Division last fiscal year. From what I have heard, Mr. Hara mulled over this piece for a very long time. Mr. Hara, I wonder if you could talk about this a little bit.

**Hara**: Yes. As I have been saying for quite a while, I first came in contact with the story of the film approximately 20 years ago. To speak first as to why I only now thought to make this film - 20 years ago there were hardly any original pieces being made within the animation industry. The trend was all about figuring out how to make hit manga and comics into anime. Now, I also was making films out of manga at that time, and being as young as I was, I remember thinking that I wanted to try making different types of films, that continuing to make hit manga into anime forever seemed somehow depressing. I never really read Japanese fairytales when I was young, but I suddenly bought what seemed like an interesting book one day, and within it the tale that touched me the most was the story of this film.

**Nishizaki**: Really? Mr. Mogi, when did you, as a producer,

come to share the thoughts of Mr. Hara?

**Mogi**: Mr. Hara may say that it was 20 years ago, but I believe the first time I heard the story from him was when he found it, which I think was about 10 years ago. We drew up a proposal and submitted it once, but the project didn't really get off the ground. Actually for the next two years after that, I don't want to say we abandoned it, but we put it to the side. For a time after that it was just as Mr. Hara said, the only films being made were those born of comics or television shows, and we thought it would be difficult to make a film like this. Since then I think we have really worked hard on this project though.

**Nishizaki**: I know what you mean. I think the film really communicates the passion you put into it. I remember watching the film and thinking that while of course the story is extremely appealing, the art direction is also very attractive. I understand that you have brought with you some very valuable images today, and I would like to show them as we continue to talk. Could we please switch over to the screen?

<P.131-1>

This is a picture of Coo and the main character of the film, Koichi. Watching the film, one really feels sympathy with the characters in it because of their natural postures, they are all



はい、これが河童のクウちゃんと主人公の康一君ですね。映画を見て、登場する人物設定が本当に自然体でとても共感できたんですけども、誰もがヒーローではないといった感じの描かれ方だと思ったんですね。キャラクターに込めた想いを監督からお伺いしたいと思います。

原：まあ、康一君っていう子は今時の普通の小学生、小学5年生になるべく見えるようにしたいなあと思ったんですよ。だからアニメーションの子供向けの作品で小学生とかっていうと割と色づけがはっきりした子が多いんですよ。まあ、主人公は割と活発で性格が素直で。

西崎：そうですね、人気者で。

原：でもそういう子にはしたくなかったんですよ。割と自分があんまりしっかりしたものがなくて、周りに流されやすいような子で。そしてクウっていう河童の子供の性格はもうすごく、なんていうのかな、人間じゃあり得ないくらいピュアな子にしようと思っていたんですよ。そういうふたつのキャラクターの対比みたいなことをさせたかったし。普通考えるとやっぱり康一君っていう子のキャラクターっていうのは、もっとクウのこ

とをものすごく思いやって心配してっていう、最初からそういう動きをするようなキャラクターになると思うんですけど、この映画でも最終的にはそうなるんですが、最初からそうじゃない。割と自分の都合だけで「河童珍しい、面白そう、飼いたい」っていうそれだけのところから入ることにしたかったんですね。それが映画の中で少しずつ変化していくっていう過程も見せたかったんで。

西崎：このあたりは茂木プロデューサーも同じように、人物設定においては原監督の想いそのまんまで、じゃあいきましようという。

茂木：うん、そうですね。監督お任せという。

西崎：はい、分かりました。この主人公の康一君には妹がいるんですけども、私はこの妹の描き方がとても好きで。私自身が長女なので、なんかこう、泣いたり、わーって大きい声を出していると、どうしても大人が「ヨシヨシ」みたいになっちゃうんですけど、「勝手にいってなさい」みたいな感じで放っておかれている描き方が、非常に共感が持てたんですけども。はい、じゃあ次の画像を。

drawn in such a way that you don't really feel that anyone is the hero. What sort of thought went into each character? Mr. Hara?

Hara: Well, Koichi is your normal modern day elementary school student, and my thought was that I wanted to make him appear to be in fifth grade. If you take a look at most animations aimed at children, grade school students are almost always given very vibrant colors. I mean, main characters are usually very outgoing and gentle.

But I didn't want to make him into that sort of kid. Rather, he is a child that doesn't really have anything to hold onto, one that gets easily swept up in his surroundings. With Coo, I thought that I wanted to make him very, how should I put it? Too pure, inhumanely pure. I wanted to make something like a sort of contrast between the two characters. If you think about it normally, I think that Koichi is the sort of character that would really worry about and be considerate of Coo from the very beginning, and in the film this is how it turns out in the end, but he doesn't act that way in the start. Moreover, he only thinks about himself, he only thinks, "A kappa is so rare, so interesting; I want to keep it as a pet." That's something I really wanted to put into his character. I wanted to show over the course of the film a process of change, little by little.

Nishizaki: And as a producer, Mr. Mogi, at this point you were just thinking to go forward with the characters just as Mr. Hara imagined, I suppose?

Mogi: Yes. You could say I left it up to the director.

Nishizaki: Yes, I see. Koichi has a little sister, and I really like the way she is drawn. I'm the eldest daughter of my family myself, and when I saw the way she was drawn I was really able to sympathize with it. When a child cries or shouts out, it is only natural for the adults around to rush to comfort it, but in this case, the sister was drawn in this way that was just like, "do whatever you want," like she was just being left alone. Speaking of the way things are drawn, could we please have the next image?

<P.131-2>

This is a scene I am extremely fond of, the way you show the water of the river sparkling as it is - I wonder if this isn't a very hard thing to do as an animator- Mr. Hara?

Hara: Yes, well, since a kappa is after all a kind of imp that lives at the water's edge, we really wanted to pay particular attention to the water. Because we thought that if the water doesn't look real the rest of the film won't really work either. It was my decision then, to leave the reality of the water to CG. So actually

<P.131-2>

これがもう本当に大好きなシーンなんですけれども、キラキラ輝く川の水がすごく綺麗に表現されていて、これは絵作りも非常に難しいのではないのでしょうか、監督。

原：そうですね、河童っていうのはやっぱり水辺に棲む妖怪なんで、今回はとにかく水には気を遣おうと思ったんですよ。水のリアリティっていうか、それを感じさせないとやっぱりまずいと思ってたんで。そこで僕は、その水のリアリティっていう部分はやっぱりCGに頼ろうって考えたんですよ。だから、この画面で水面が描いてあるんですけど、これらは全部CGですね。クウの体に光がのっているのも絵には描いてなくて、出来上がった絵にCGで光の筋を入れてもらったりっていうことをしたんですね。水のリアリティをもっと描くっていうのはものすごく大変なんです。大変な割にはあまり見ている人には大変だと思ってもらえない。自然現象っていうのは大体そうなんですけどね。陽とかもそうだし。今公開している『崖の上のポニョ』なんかは、宮崎監督はそれを「もうCGには頼らない、水をすべて手で描くんだ」という、ものすごい決意でやったわけなんですけれど。同業者としてはものすごく分かるんですよ。それがいかに困難かっていうのはね。でも多分、見ている

人はそれがそんなに大変なことなのかっていう感じに受け取れるんじゃないかと思うんですよね。でも実際ものすごく大変なんです、水っていうのは。大変な割には報われないっていう。

西崎：報われない。ちょうどクウちゃんがこの綺麗な川で泳いでいるシーンっていうのは、私もそうなんですけれども、多分ご覧になった方は皆さん「近くにある川を綺麗にしなきゃ、クウちゃんが泳げるくらい綺麗にしたい」と思われたと思うんですよ。本当に重要な、そのくらい綺麗に水を描いてくださっているなと思いました。

原：僕は水を描く大変さっていうのを今いったんですけど、その負担を少しでもアニメーターから減らして、それ以外の部分にその力を投じてほしかったんですよ。そういう意味もあったんですよ。でもやってみるとやっぱりCGっていうのも綺麗な映像を作るのはものすごく大変なことなんだっていうのは分かりましたけどね。やっぱり誰かが苦勞することになるんですよ。

西崎：ええ。分かりました。じゃあ、次の映像を見せていただ

all of the water that you see on the screen here, it was all done by CG. With all of the instances where light hits Coo's body also, we didn't draw the light but rather used CG in the finished frames to add in beams of light. Trying to draw realistic water is extremely difficult. Not only is it extremely difficult, but there aren't very many people who will look at it and realize how difficult it is. More or less all natural phenomena are this way. The sun, for instance. In the currently playing film *Ponyo on the Cliff by the Sea*, they say that Mr. Miyazaki said, "I won't ever use CG again; from now on I'm going to draw all of the water by hand." And he did so with a very strong resolve. As a director in the same industry I really understand how difficult this must have been, although I wonder if the viewers of the film didn't watch it without understanding that. It really is very difficult. Water is something that just doesn't reward the amount of effort that goes into it.

Nishizaki: I see. It's just my opinion, but I think that when viewers see this scene where Coo is swimming in such a clean river they must think, "We need to make the rivers around us this clean. I wish the river near me was clean enough for Coo to swim in." So I guess that I, for one, thought that the fact you had drawn such clean water was very significant.

Hara: When I spoke just now on the difficulty of drawing water, what I meant was that I wanted to remove that burden from the animators and allow them to put that much more effort into other things. Of course, when we did try using CG we discovered that it was still extremely hard to create a beautiful image. No matter what, someone has to work hard.

Nishizaki: Yes. I understand. Anyway, I would now like to show the next image. Well, I really want to keep asking about the film and the characters in it, but today's theme is first and foremost the study of location hunting techniques, so on that note I would like to continue on.

<P.131-3>

I don't think that many people realize that makers of animations as well conduct location hunts. On the right side of the image that you now see is a photograph of an actual town, while the left is the town that was used in the film. The two are nearly identical. The model for the town is Higashikurume City, but why that place?

Hara: There was a lot of chance involved in that. It was when we were at the stage of showing our plans for the film to other people. We intended to use a story written by a man named Mr. Kogure, and we couldn't do that without seeking out his

きます。本当はもっともっと映画のお話、登場人物のお話など伺いたいんですけども、今日はまずロケハン術を学ばせていただくということがテーマになっておりますので、次に進んでいきたいと思います。

#### < P.131-3 >

実際にアニメーションでロケハンをしていると知らない方も多いと思うんですけども、今ご覧いただいている左側の写真が実在する町で、右側がこの映画で使われたアニメになった町並み、もうまったく瓜ふたつというか、実写そのもののよう描かれているんですけども。このモデルになった町が東久留米だというのは、どういったところからなんでしょうか。

原：これは割と偶然の部分もあるんですけど、クウの映画を作るための企画をほかの人たちにも見せるっていう段階で、原作として木暮さんという方の本を使うつもりでいたので、それはやっぱり無断でやるわけにはいかないんで、許可をもらいに行っただけです。それで木暮さんが住んでいたのがこの東久留米市で。東京でも珍しいんですね、水源があるんですよ。川が二本、町の中を流れているっていう場所だったんですね。僕は、仕事している場所からすごく近かったんで、名前はもちろん知っていたんですけど、目的を持っていくような場所じゃな

かったんですよね。改めて何十年ぶりかでその機会があって行って、川とかを見た時に、なんとなく「このお話はここを舞台にしたらどうだろう」と思ったんですよ。最初はなんとなく、だったんですけどね。でも木暮さんが住んでいる場所っていうのも何か自分の中で重なって、「ここを舞台にしたら木暮さんも喜んでくれるかな」というようなちょっとした気持ちもあったんですよね。

西崎：なるほどですね。ここまで実際の町と同じように描くとなると、やはりロケハンが必要なのかなと思うんですけども、アニメーションのロケハンのやり方について具体的にお伺いしたいと思います。ロケハンですね、実際いつ、どの時点で、どの製作プロセスでロケハンに行かれるんでしょうか。

原：作品ごとにいろいろ事情は違うと思うんですけど、この『河童のクウと夏休み』に関しては作れそうで作れないっていう時間がかかなり長かったんですよ。何年か、作りたいんだけどまだ今ひとつ出資する人たちが固まっていなかった。でもなんとなくじわじわできそうになって、じゃあそろそろ準備を始めようかみたいところで、まずは僕がひとりでカメラ持って行ったんですね、東久留米に。これは別に誰にもいわずに。

permission first. Mr. Kogure lives in Higashikurume City. It's a rare town for Tokyo actually, in that it contains the source of a river. There are actually two rivers that flow through the town. It's very close to where I work, so I of course knew of the town, but it isn't really the kind of place that you ever set out to go to. It was the first time in some ten years that I had been out to the town, and as I looked at the river there I remember thinking to myself, "I wonder how it would be to set the film here?" At first I didn't really have a strong preference about the place, but since Mr. Kogure lived there I also began to have the feeling more and more that "If I set the film in Higashikurume, I suppose it will also please Mr. Kogure."

Nishizaki: Of course. Now, I'm sure that in order to draw a town this realistically you need to carry out location hunts, but I wonder if you could speak on exactly how location hunting for animations occur. Actually when, that is, at what point in time, at what point in the production process does location hunting occur?

Hara: That depends a lot on the various circumstances of each work. In the case of *Summer Days with Coo*, the period of time during which we didn't know whether we would or would not make the film was quite long. How many years was it that we

thought we wanted to make this film, but for instance couldn't lock in this or that investor? But then, little by little, it seemed like we would be able to make this film, and at that point, just when it seemed about time to begin preparations for the film, I took a camera and went alone to Higashikurume City. And I did this without telling anyone.

Nishizaki: Without telling anyone you just went off by yourself? Wasn't that a little inconvenient of you?

Hara: Yes, but that's how I like it. It was at the stage in preproduction when you don't really know anything about the content of a film. At that point I still hadn't written the screenplay, and this trip also had a scenario hunting aspect to it. I also thought to myself that "This is the place that I want to make the scene of this story, so I wonder if I won't be able to find something out by going there." Once I was there, I walked by instinct for the most part, and it was fairly exhausting, but whenever I saw some scenery that I wanted to turn into art, I would stop and take a picture of it and so forth. That isn't to say that it was enjoyable mind you.

I always had the feeling like, "You've come out here, but why? What will become of all of this?" But there was also the pressure of "Since I've come out here I have to create something out of



西崎：誰にもいわずに、監督がおひとりですか。それは不便なことはなかったですか。

原：いや、僕は別にその方が好きだっていうか、まだ中身がどうなるかも分かってない段階なんですよ。この作品に関しては脚本も書いてないんで、ちょっとシナリオハンティング的な部分もあるんですよ。「ここを舞台にするお話をこれから作ろうとしている。で、そこに行ったら何か得るものがあるんじゃないか」という期待をしつつ行く部分もあるんですね。で、割ともう勘で歩きながら、かなりヘトヘトになるんですけど、絵になる景色があったら立ち止まって写真を撮ったりとか。でも別に楽しくはないですよ。

西崎：楽しくないですか。

原：不安なんですよ。「こんなことしたからって何になるんだ」みたいな気持ちがいつもあって。でも、「何かをここから生み出さないといけないんだよな」というプレッシャーもあったりして。そうそう楽しいわけじゃなくて、不安なまんま、さっきいったような自嘲的な気分で「こんなことしたからって」という気分を抱えて。

西崎：まわっていらっしゃったんですか。

原：まあ、見た目も怪しいような奴なんで、あんまり人に胡散臭い目で見られないようにコソコソ歩きまわって写真を撮っているっていう感じでした。だんだん実際に作り始めて、それから今度は背景を描く美術のスタッフなんかとも一緒に行ったりするわけなんですけれどね。少しずつ「ここをこのシーンの舞台にしよう」とかっていうのが具体的にになっていくわけなんですけど。

西崎：じゃあ、少しずつ具体的にになっていける際にロケハンに向くスタッフというのはどういった方々になるんでしょうか。

原：僕と、主に美術の人ですね。あとはキャラクターのデザインをしたり作画監督をやったりするような人も。そういう人は町を見て直接それほど役に立つというわけではないんですけど、でも実際に自分でその場所に行ってみると気持ちが違うと思うんで、一緒に行ってもらったりするんですよね。あとは茂木プロデューサーも一緒に行って、同じような年齢の胡散臭いおっさんがカメラ持ってうろついてると怪しまれたりした

all of this.” There was nothing enjoyable about it, it was just worrisome.

Nishizaki: So you went all around the city then?

Hara: Well, It was more - I’m a fairly creepy looking guy, and so to avoid getting suspicious looks from people I tried to sneak around as I took pictures. Of course, when it actually came time to make the background scenery for the film I went there together with the art staff. Little by little we decided concretely “For this scene we’ll use this place” and so forth.

Nishizaki: So when it finally got to that point where you had decided to actually make the film, who exactly went with you for location hunting?

Hara: More or less it was just me and the art staff. And then those doing character design and drawing direction and so forth came too. It wasn’t that I thought that actually going to the town would necessarily be helpful for them, but more that the feeling you have towards a project changes after you actually go to its location, and so for that reason I had them go with me. And then I also had Mr. Mogi come along. We needed someone to explain, if necessary, why this group of suspicious old men was creeping

about town with their cameras, and we also had him pay for our meals.

Nishizaki: That was the role of Mr. Mogi then?

Mogi: Yes. It’s only during those sorts of times that anyone will refer to you as a producer you know.

Nishizaki: Mr. Mogi, I wonder if you can remember any place from when you went out along with them that left a particular memory? Someplace where you thought, “This is it.”

Mogi: Well, a little after that we went out to Tono City, and I remember writing on the scenario book or script something like: “This is the sort of river that might have a kappa.” That’s what we had to find of course, “the sort of river that might have a kappa.” That and an “empty sea.”

My sense of geography is hopeless. There was nothing I could do, so what I, a “suspicious old man,” as Mr. Hara phrased it, did was to get in the cab and just tell the driver to take me to an empty sea, that is, a sea that no one ever visits.

But it’s actually a very interesting way of doing things. Of course I don’t draw, and these fictional characters are just pictures, but I always feel something anyway when I think that

時は、彼がそれを説明するとかいうような立場と一緒にきてもらったりするんですよね。あとは飯を食ったりすると、その支払いをしてもらったりとか。

**西崎：**それが茂木プロデューサーの役割。

**茂木：**そうですね、そういう時だけプロデューサーっていつてくれるんですね。

**西崎：**茂木プロデューサーも一緒にまわられて、何か思い出に残っていらっしゃる、「ここは」っていうような、今でも覚えているような場所がありますか。

**茂木：**そうですね、このあと遠野に行くんですけども、シナリオとか脚本上は、「河童のいそうな川」って書かれてる。その「河童のいそうな川」っていうところを探さなきゃいけないんですね。それと「人気のない海」。

**西崎：**「人気のない海」ですか。

**茂木：**地理感は全然ないわけですよ。もうどうしようもないの

で、タクシーの運転手に監督のいう通り胡散臭いのが「人気のない海に連れてってくれ」っていう。

**西崎：**危ないですねえ。

**茂木：**それがやっぱり面白いんですけどね。確かに僕は絵を描かないですけど、結局架空のキャラクター、絵じゃないですか。その登場人物たちがこの風景を見るんだっていうことで何か感じることはありますね。そのキャラクターに対して膨らんでいくというか、好きになっていくっていう感覚は、いつも僕はロケハンに行くと感じますね。

**西崎：**ええ、なるほど。地元のタクシーの運転手さんが、地元での案内人だったわけでしょうか。

**茂木：**そこはそうです。結局「多分そういう海があるだろう」ということだけで行ってるんで。

**西崎：**実際には人気のない、監督のイメージの海は見つかったんでしょうか、原監督。

the characters in the film are going to also see this scenery. Whenever I go out location hunting I always have this sense that the characters are growing and that I am beginning to like them.

**Nishizaki:** I think I know what you mean. So, I suppose that the local taxi driver was your guide to the areas you visited?

**Mogi:** Yes, that's right. In the end he said something like, "Maybe there is some area of water like that around" and we set off.

**Nishizaki:** Did you actually find an empty sea, one that met the director's vision? Mr. Hara?

**Hara:** We had the driver take us to quite a few places. Since Tono City is inland we rode the train east to Kamaishi City, and it was in front of the train station there that Mr. Mogi asked a taxi driver to take us around in that weird way. Of course, I was also there and I remember listening off to the side and thinking, "I wish he wouldn't put it that way. Why couldn't he have said something like, 'We're making an animation and looking for this type of scenery?'" But he didn't. Instead, he said, "An empty sea, I mean, isn't there anything like it around here? If you could take us there it'd be great." I remember thinking, "Who talks that way?" I didn't really go along with it, but the driver must

have been thinking, "What's with these people?" as he drove us around. I mean, he didn't really ask about us, but he must have been thinking it. He kept asking us as he drove, "How about here?" "No, there's too many houses," "Here's a place, but I wonder if there isn't somewhere better?" and it went on like this. There actually is a place like that out there. To say that it's the kind of place a boy or a child from Kamaishi might reach while out walking around might not be realistic though. It had very jagged cliffs along it and a sharp shoreline. There were no houses around, and it was the very middle of summer - it seemed like the kind of sea that no one would ever go to, and so that's the place we used for the sea scenes.

**Nishizaki:** So each location in the film does actually exist then?

**Hara:** Yes, for instance we asked the tourist information center at Tono about any rivers in the area that people don't really visit, that might seem like the kind of place a kappa would live. In the film too, Koichi says something along those lines describing the river while in the cafeteria.

**Mogi:** When I think back on it, it was right after the whole kappa costume craze following the TV show, "Denpa Shonen." They must have just been thinking "Again?"

原：何か所かまわってもらったんですよね。遠野は内陸なんで、そこから東に電車に乗っていくと海沿いの釜石っていう町に行くんですけど、その駅前のタクシーの運転手に、茂木がそういう風な注文をして。僕はその場にもいたんですけど、「もうちょっとちゃんといえいいのにな」って思って横で聞いてましたけどね。「いや、実はちょっとアニメーションを作るので、そういう場所を探してるんですよ」って。彼は本当にいなくて。「人気のない海、この辺にないですか。連れていってほしいんですけど」って。「なんなんだ、この頼み方は」って思ってね。僕も別にフォローもしないで、運転手さんが「なんなんだろう、この人たちは」っていうような、特に聞きはしないんですけど、多分思ってるよなあと思いながら、案内してもらってますけど。「この辺どうですか」っていわれても「いや家が多すぎる」とかね、「今ひとつ。もうちょっとないですか」とかっていう。実際にああいう場所はあるんですよ。釜石から男の子が、子供が歩いてたどり着けるような場所にあるかっていうと、ちょっとそこまではリアリティがないかもしれないですけど。リアス式海岸なんで、かなり入り組んだ浜がたくさんある場所なんです。だから行ったのは真夏なんだけど、周りに人家もあまりなくて、誰も海岸にいないっていうような海っていうのがあって、それをもとに海のシーンを描いているんで

すよね。

西崎：そうなんです、じゃあ本当にどの場所をとってもあの映画の中のロケーションは存在するということなんですね。

原：遠野でも観光案内所とかで聞いたんだよな。あんまり人気なくて、河童がいそうな川って。劇中でも康一君が食堂でそういうことをいってるけど。

茂木：思い出すと、あの時「電波少年」（\*テレビ番組）で、河童の着ぐるみの騒動があったあとで、本当に「またか」みたいな感じの時期だったような気がします。

#### < P.131-4 >

西崎：そうですか。この遠野の描き方もそうなんです、実在の遠野という場所をきちんと描いたとしても、「遠野駅」というのを入れないこともできると思うんですね。ですし、遠野だといわないこともできると思うんですけど、それは東久留米も同様なんです、あえて地名もきちんと出しているという選択肢、そちらを選ばれたのはどういった意図があったんでしょうか。

#### <P.131-4>

Nishizaki: Right. So this picture of Tono, I think you could have just as well chosen not to include the sign of Tono Station, for instance. You also could have chosen not to tell anyone that it was Tono, and the same goes for Higashikurume. What was your intention in choosing to show exactly which locations you used?

Hara: Oh that's purely my own preference. Perhaps. The reason we went to Tono is because it's also in Mr. Kogure's story. The story didn't name it exactly as such though; I think he uses a slightly warped spelling. At any rate, for me, I really get interested in a project if it actually uses a real location. Even when I go out to do that sort of quasi-location hunting before a project begins, thinking about what the characters would do at certain locations and what sort of places they might go really makes it easier to come up with ideas.

Nishizaki: I see. Actually, I didn't know this until I saw the movie, but in Tono there are these traditional houses where the barn and the main wing of the house is attached in an L-shape like the picture here. You didn't just use this for a location, but you also made use of the story behind these houses in the work I noticed. Who told you about these houses? Were they also in the original story?

Hara: For the animation I don't think that we really asked for very much help from the locals. Now I don't really know everything about it, and it's not like it wouldn't have been all right to ask them, I mean it's not that they wouldn't have helped us or anything like that. But I sort of felt that I wanted to do everything in secret. Like I said before, every time I am at that stage where I'm going out for location hunting I end up thinking to myself, "You've come out here, but why?" I think I just don't want to have a strong attachment to any place. I want to go in secret, take pictures in secret, and return in secret. With *Coo* though, the people of Tono City have really cooperated with us in a variety of ways since the completion of the film. They invited us to visit the city after the completion of the film, a gesture which moved me deeply. Before I had even talked to Mr. Mogi about the film I made a journey by myself out to Tono, and I went out to the fields with a rental bicycle, just as Koichi does. That's where I began to have this sort of secret ambition to "Someday make an anime with scenery like this." When it actually seemed that the film would get made I went out there with my staff to take pictures. But at that time, no one really knew why or for what purpose we went out there. It just became this journey of suspicious old men, staying at cheap hotels, and coming and going at all hours of the day. Once the film was finished and I was invited out there by the town officially so that



原：それはもう単純に僕の好みですね、多分。遠野に行くというのは木暮さんの原作にもある話なので。でも原作では遠野とはしてないですね。ちょっともじった名前にしてあるんですけど。でも僕はやっぱり実際にある場所を舞台にアニメーションを作るということに面白さを感じる方なんです。だから作る前、ロケハンのものに行ったりしていた時も、実際にある場所でキャラクターがどういうことをするとか、どういう場所に行くかとかって考えた方が割と発想がしやすいですね。

西崎：なるほど。映画を見るまで私も知らなかったんですが、遠野には、馬屋と母屋がくっついている曲り家という伝統的な民家があるんですけども、こういったところでロケーションだけではなく、遠野が持つストーリーを吸い上げて映画に活かされていると思うんですけども、これはどなたかにまたご案内をいただいたものなんですか。原作にもう入っていらっしゃるものなんですか。

原：アニメーションの場合は、それでどこか地方の人たちに先に協力をお願いするっていうことはあんまりないんじゃないかと思うんですね。ちょっと僕も全部は知らないんですけど。

別にお願いしてもいいわけなんですけど、ちゃんと取材に協力してもらおうとか。でもなんか僕はコソコソやりたいなっていう気持ちがあって。いつもロケハンに行ったりする段階っていうのはさっきもいったように、「こんなことしたって何になるんだ」っていうような気持ちがいっぱいあるんで、あんまり大事にしたいっていうか。コソコソ行ってコソコソ写真撮ってコソコソ帰ってきたいっていう。『クゥ』の場合は、出来上がってから遠野市の方もかなりいろいろ協力してくれたんですけど。出来上がってから招待してもらったりしたんですね。その時には、かなり感慨はありましたね。だからまだ茂木にも話していない時に、僕はひとりで初めて遠野に旅行で行ってるんですよ。で、康一君と同じようにレンタサイクルを借りて、たんぼ道を走ったりしながら、「いつかこういう絵をアニメで作るんだ」って、秘かな野望を持って。実際に作れることになって、スタッフと一緒に行って写真を撮ったり。でもまだそんなことは誰も知らない、何のためにきたのかも。ただの胡散臭いおやじが何人か、安い宿に泊まって出入りしてるぞっていうことになってたわけですけど。それが出来上がって遠野市からきちんと招待してもらって、また改めて映画の中の舞台なんかを案内してもらったりしたっていうことは「やっと夢が叶ったんだな」みたいな、いい気分でしたけどね。

they could once again show me the locations for the film, I had this great feeling that "I've finally realized my dream."

#### <P.131-5>

**Nishizaki:** The image we see right now is of Tono Station, in illustrated and photographic form. Now, I think that train stations or vehicles are somewhat indispensable items for a story, but with a live action film, once you've decided to use a station you don't need to decide on your camera position during location hunting because you know you are going to be back when you actually shoot the film. But when you do location hunting for an animated film, since you know you aren't going to return, I wonder if you usually choose your camera angle before you take the picture?

**Hara:** Well, we do location hunting without receiving permission from anyone, and so people don't know what we are doing, that we're making a film. And when you use public places like this there are going to be normal people doing their normal business there, and you can't blatantly point a camera at them. So we try to take pictures as much as possible without letting others see us, and we certainly don't use a flash. You really have to focus your thoughts just on things like that. Then again, even if I say all this, of course since I know I'm going to use the photos as a model to

base the illustrations on later, I take that into account when I take them.

#### <P.131-6>

**Nishizaki:** I'd like to ask Mr. Mogi about the next image. This is Tokyo Tower. And I notice that even the area around Tokyo Tower is very finely detailed. Well, Tokyo Tower is within the city so I think that you can go there or research it easily at any time, but then there is this picture looking directly down from the Tower. It's quite scary. Who took the pictures of this area?

**Hara:** That would have been me and the art staff. Mr. Mogi, you were there too weren't you? I think so. It's actually not a dangerous picture; we took it from the stairs leading up to the observation deck of the Tower. There's a staircase near the elevator and if you get permission you can climb it. Or was it that it's open on the weekends? In any case, we went on a weekday and paid a special fee to have one of the staff people there open it for us. We took pictures as we ascended.

**Nishizaki:** Well, you say that you were with the artists and that you went around with your camera and that nothing was scary, but at least I know that for me, whenever I'm in a high place I cling to the entrance, and here you are going to the top and

# < P.131-5 >

**西崎:** そうなんです。今出ている遠野のお写真と絵なんですけど、駅の様子ですね。で、ストーリーに駅だとか乗り物とかはつきものなんですけど、実写の映画のロケハンの場合、この駅を使いましょうと決めたとして、またメイン・ロケハンという形でカメラポジションというのは実際に撮る時でもいいですし、決めてしまわなくても大丈夫なんですけれども、アニメーションでロケハンをすると、もう次に戻ってくるということはまずないと思いますので、この時点でこのカメラアングルでいくぞっていうのを決めてシャッターを押していってほしいんです。

**原:** 僕らのロケハンは無許可ロケハンなんで、何しているかわからないわけですよ。公共の場所っていうのはやっぱり普通の人が普通にいて、そういう人にあんまりあからさまにカメラを向けるわけにもいかない。だから割と人がこっちを見てない時にコッソリ、シャッターを押すとかね、ストロボも使わないで撮ったりとか。割とそういう気は遣うんですよ。でもそうはいっても、やっぱりこの写真をもとに絵が作られるっていう気持ちはあるんで、アングルはそれなりに考えますよね。

# < P.131-6 >

**西崎:** そうですか。次の絵を茂木プロデューサー、お願いします。東京タワーの周辺も緻密に描いていらっしゃる。これも東京タワーであれば都内なのですぐにロケハンといってもリサーチには行けると思うんですけども、この絵、怖いですよね。この東京タワーから真下を。このあたりはどなたがこれを撮られたんでしょう。

**原:** これも僕と美術の人たち、茂木もいたよね？ で、これは別に危ない撮影でもなんでもなくて、東京タワーには展望台に行くまでの階段があるんですよ。エレベーターの周りを階段があって、許可してもらえればそこを登れるんですね。今でも確か週末は開放してるんじゃないかな。でも僕らは平日行ったんで、特別な料金を払って係の人に階段のカギを開けてもらって、登りながら写真を撮ってっていうことをやったんですね。

**西崎:** よく映像製作者の方と一緒していると、カメラを持っていってほしいと何も怖くないんだとって、すごい屋上なんかで柵のないあたりでも、私は入口のところでしがみついているんですけども、カメラを持ってどんどんとぎりぎりのところまで行って撮影だったりロケハンだったりなさる方がいらっ

taking pictures even in places without a railing, and going out to these extreme areas, and so what I'm wondering is if there wasn't anyone like me on the animation team?

**Hara:** No, no. And that's maybe because if you don't think it's scary than it's the kind of picture that anyone could take. And we weren't using a special camera or anything, it was really just a normal, small digital one.

**Nishizaki:** Oh, really? Anyway, this next image is of Higashikurume, and I think that it's even more beautiful than a photo could be. And I think that it must have been drawn so well because you thought that "This place is gorgeous," or "This is the spot," right? I was just wondering if there is any special meaning to the bridge here.

**Hara:** I saw the area around this bridge when I went out to meet Mr. Kogure and thought to myself, "I wonder what it would be like to set a scene here?" It's about 10 minutes by car from the office and I also went there with Mr. Mogi. For some reason or another we passed by here and I thought it looked interesting, so I came back to it again later, and that's the exact moment when I thought, "It might be nice to set the film in Higashikurume." It was this bridge.

**Nishizaki:** Mr. Mogi, do you also remember that?

**Mogi:** Yes. We never intentionally set about to go there. We drove out to meet Mr. Kogure, and since we were a little early we drove around the area for a bit and then met Mr. Kogure. Afterwards Mr. Hara asked, "Could you take me back to that one spot?" and so we went there and then returned to the office. I had the feeling that he was going to choose to set the film in Higashikurume. I also felt that bridge was something like the core of the city. When I look back at it now, well, I thought you could see the bridge in the image below too. On the opposite side, across the river.

**Nishizaki:** Yes. I know that there is really nothing there, no tourist spots or anything, but it's such a beautiful place that when I see this image I think to myself that I'd really like to go there. I thought that maybe you had just drawn it that way.

**Hara:** Like you just said, it's not the kind of place that people really know. Even for people in Tokyo, it's not like there is anything special there. It's not the kind of place where people think, "I think I'd like to go out to Higashikurume."

**Nishizaki:** Yeah. Well, since you used it for the setting of

しゃるので、アニメチームにも同じような方がいらっしゃるのかなと。

原：いえいえ。これは多分全然怖い思いをしないで誰にでも撮れる映像です。カメラも別に特別なものは全然使ってなくて、本当に普通の小さいデジカメを持って撮ってますね。

西崎：はい、分かりました。では次は東久留米にまた戻るんですけども、これ写真よりもとても綺麗。これは監督が「ここは綺麗だ」とか「ここは」って思っている場所だからこそ、より輝いた感じに描かれているのかなと思うんですけども、この橋なんかは何か特別な意味があるんですか？

原：この橋のあたりの眺めを見て、「ここを舞台にしたらかどうか」って思ったんですよ。原作者の木暮さんに会いに行った時に。その時も茂木と一緒にだったんですけど、会社から車で10分くらいで行ける場所なんですね。で、なんとなくここを通った時に気になったんで、あとで改めてこの辺で車を止めてもらって、少しこの景色を見ていたんですよ。で、「ここを舞台にしたらいいかなあ」って思うようになったのが、この橋なんですよ。

西崎：そうですか。その時のことは茂木プロデューサーも覚えていらっしゃいますか。

茂木：ここに行こうっていうわけでもなかったんですよ。車で木暮さんに会いに行って、ちょっと時間が早く着いちゃったんで、なんとなくこの辺をまわって、木暮さんとお会いして。監督が「もう一回ちょっとあそこに行ってくれないか」ということで行って、そのまま会社に戻って、そこで監督はなんとなく東久留米を舞台にするわという感じでして。僕もこの橋っていうのは東久留米の中心みたいな感じになっています。ちょうど振り返るとこの下の絵が見えるんだと思ったんですけど。逆側、川の向こう側に。

西崎：なるほどですね。これだけ綺麗な場所だと、観光地でもなんでもないんですけども行ってみたいなと思ってしまうような、本当にそんな描き方をされていらっしゃるなあと思いました。

原：今おっしゃったように、東久留米っていうのは誰でも知っている場所じゃないんですよ。東京の人でも、特に何があるっていう場所じゃないんで。「ちょっと東久留米に行ってみよう

Koichi's life I thought that it must be just the kind of town that is described in the film.

Hara: No, it's just that I felt that since it's not a place like that, I wanted to make it into a special place. I wanted to make a special place out of a place where there is nothing, and in that special place I wanted to set a special story. That was my dream anyway. That's why I didn't choose just any place that looked like it would make a good picture and set the location there. You might even say that I didn't want to set it in that kind of place.

Nishizaki: I see. Here you have drawn the image but removed the sign marking the hospital in the photo on the left. In live action films, if the maker of a product shown is different from sponsor of the film for instance, or if there is a vending machine or something like it in the shot, they usually try to hide the label, and if they absolutely can't move it or hide it they use CG to erase it from the shot. So when I saw this image I thought to myself, "The line between live action and animation is really starting to blur." As was previously mentioned, this work won the Grand Prize in the Animation Division at the 2007 Japan Media Arts Festival. There was also a work that won the grand prize in the art division, *nijuman no borei* (200000 phantoms), which was supported by the Hiroshima Film Commission. It

was a work of about 10 minutes so it wasn't the kind of movie that could be distributed to theaters, but we still wanted to bring it to Hiroshima so we staged its Japan premier at the Hiroshima Peace Film Festival. In Hiroshima, we also have the International Animation Festival in Japan, and since the film was made by stitching together numerous photographs in quick succession using a sort of animation method, it was also able to appear in that festival. I really think that the boundary between animation and live action is becoming thinner and thinner, and particularly with this piece, Mr. Hara, you have created a work that is extremely close to a live action film. What do you think about this idea that the boundary between live action and animation is blurring?

Hara: Before I get to that, this is trivial, but this picture isn't Higashikurume. It's the next station down, Kiyose. In the end when Koichi is to send out Coo by post from a convenience store, he worries about being seen by others and so goes one station down the line. This image is from a scene after he arrives there. Kiyose is like Higashikurume but a little more, well, it's not a very nice way of putting it, but it's even further in to the middle of nowhere. Just a correction though...

As far as the expressive power of animation, there is no doubt that it has really become more realistic in the past 20-30 years.



か」と思うような場所じゃないですよ。

**西崎**：そうですね。生活の場、主人公の生活の場として取り上げられているので、きっと実際にもそういった場所なんだろうと思います。

**原**：ただ、僕はそういう場所を特別な場所にしたいっていう気持ちがあったんですね。なんでもない場所を特別な場所、なんでもない場所で特別な物語を作りたいっていう。ちょっとそういう野望はあったんですよ。だからいかにも本当にどこをとって絵になるような場所には、舞台を置かなかったんですね。置きたくなかったというか。

**西崎**：分かりました。次の、最後の絵なんですけれども、左側の写真から病院の看板をはずして描いていらっしゃるんですよ。実写でも、スポンサーが違うメーカーだったりすると、自動販売機を隠して撮ったりとか、どうしても動かせず隠せなかったらCGで消したりとかですね。「だんだん実写とアニメーションの境界線がなくなってきているのかなあ」と思ったりします。昨年監督の作品が文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で大賞をお獲りになったんですけれども、同じくメディア

芸術祭で、アート部門で大賞を受賞した『20万の亡霊』という作品がありまして、広島フィルム・コミッションの方でサポートしている作品です。10分くらいのショートフィルムなんですけれども、まずは、配給にのって映画館にかかるような映像じゃないので、地元へ還元したいということで、広島平和映画祭でジャパン・プレミアとってかけました。広島は国際アニメーション・フェスティバルというのも開催されているんですけれども、その映像が写真をつなぎあわせていく、いわゆるアニメーションの手法だということで、アニメーション・フェスティバルでもなかったんですね。本当に実写とアニメーション、どんどん境目がなくなってきていると思うんですが、監督自身は非常に実写に近い形で今回の作品をお作りになったんですが、そのあたりの境界線が近づいてきているとか、どのようにお考えになっていらっしゃるんですか。

**原**：その前に、細かい話ですけど、これ東久留米じゃないんですよ。隣の清瀬っていう駅なんですよ。最後に康一君がクウをコンビニから宅配で送る時に、なんとなく人の目を気にして、地元じゃなくてちょっとひと駅隣の駅に行って、っていうその駅を降りたシーンなんです。清瀬っていうのも東久留米みたいな、いい方が悪いですけど、もうちょっと田舎くさい場所なん

With films especially, people are increasingly seeking out reality for the backgrounds. In the past, too, there were works set in real places you know. I've heard that with theatrical masterpieces like "Heidi, Girl of the Alps," which Hayao Miyazaki and Isao Takahata worked on, long before making the anime the entire staff went to the Alps and took pictures. There haven't been a lot of animated shows which depict the real world in which we live, but recently those kinds of works have been increasing. Twenty years ago when I realized that I wanted to make this film, it was my grand ambition to make a fictional piece out of the world and the places I actually live in. It seems it wasn't just me who thought about this, these kinds of works are now coming out little by little. I think it must be due to advances in animation technology. And not just for backgrounds animations but animation technology in general. The advances have caused this blurring of boundaries. It's not just that live action is live action and that animation is beginning to get closer to it; there are also now live action films where the action is done in an anime-esque style. When I see these I really think that the boundary between the two is getting smaller. It might be a weird example, but recently when I've seen variety or talk shows on television I've caught myself thinking, "This is really like an anime." They use an amazing amount of sound effects. That included, I do think that the line between the two is blurring.

**Nishizaki**: Yes. As a film commission is a window to the regions around the country and so I really hope that in the future animation creators will contact us, a film commission when they go out location hunting. You received a lot of support when you were screening the film, from Higashikurume City, Tono City and Iwate Prefecture, and I think they played an important part in helping to hold events and raise awareness of the film. Mr. Mogi, was it you who approached the cities about this?

**Mogi**: It wasn't that we were gunning for Tono City, it's that from the start there wasn't a lot of knowledge going around about this film, and after it was finished, since it was about to be released we needed more and more to go out and do publicity for it, and it was at that point that we requested to see the mayors of Tono and Higashikurume. But I think that more than the fact that their towns were appearing in the film, was that they were really emotionally affected by the film. We had sneak previews held at the two locations, and they invited their children, and everyone really seemed to enjoy it. I was very pleased to see it.

**Nishizaki**: Right. Since you received support for screenings from film commissions this time, I do hope that next time you seek out the assistance of a film commission again. Thank you very much for such an enjoyable conversation today, and

ですね。ちょっと訂正ですけど。

西崎：じゃあ、これは訂正ということで。

原：それで境界の話ですよ。アニメーションの表現力っていうのは、ここ2～30年でものすごくリアリティを持つようになったのは間違いないと思うんですよ。映画なんかだと特に、背景のリアリティとか、そういうものをどんどん追求するようになってきたし、昔のアニメーションでもリアルな場所を舞台にしたものとかっていうのはあったんですよ。宮崎駿さんとか高畑勲さんとかがやっていたような「アルプスの少女ハイジ」だとか、そういう名作劇場みたいなものは、作る前にスタッフたちがみんな現地で写真を撮ってきたりっていうのはやってたんですよ、昔から。アニメは現実の自分の身の回りの世界を描くっていう作品があんまりなかったんですよ。でも最近はそういう作品も増えてきて、だから僕なんかは20年前にこの映画を作りたいと思った時、自分のいるこの世界、この場所で、フィクションのアニメーションを作りたいっていう、それもひとつ大きな野望だったんですよ。でも、そういうことを思ったのは僕だけじゃなくて、そういうものも徐々に作られるようになってきて。絵の技術とかもどんどん上がってきたのは間違い

ないわけですよ。背景だけじゃなくてアニメーターの技量っていうのも。それでどんどん境界線がなくなってきたんですね。実写は実写でアニメに近づいているっていうか、アクションものなんかだと特に、実写なんだけどアニメっぽいっていうものがありますよね。それでなんとなく境界はなくなってきたらあって気はしますよね。ちょっと例えが変かもしれませんが、最近テレビなんか見て思うのは、バラエティのトーク番組とかを見ると「すごくアニメっぽい」と思うようになってきて。それはSEをものすごく使ってるんですね。今の流行りなのかもしれないですけど。画面に映ってる人がこんなことやると「キュコキュコ」って音を入れたりとか。あれってすごいアニメ的なんですよ。そういうのも含めてなんとなく境目がなくなっている気はしますね。

西崎：そうですね。地域の窓口として、アニメであってもロケハンに行かれる場合は、ぜひフィルムコミッションにご連絡いただきたいなと思っています。今回の映画も、上映にあたっては後援で東久留米市、それから遠野市、岩手県が後援されることで、上映のサポートだったりイベントの開催だったり、映画の盛り上げにひと役買ったと思うんですけども、このあたりのアプローチというのは茂木プロデューサーからだったんで

for bringing with you such valuable materials. By the way, Hiroshima has been promoting its riverside lately with riverside film screenings, and I'd like it very much if we could show this film in Hiroshima and invite the two of you to attend.

Hara: Yes, I would like to.

Nishizaki: Thank you very much. Once again, thank you so much for the pleasant conversation today.

## Location Hunting History for Pokémon

MC: First, we would like to present a film about the location hunting which was carried out overseas for *Pokémon: Giratina and the Sky Warrior*, a theatrical film of the popular Pokémon animation, which opened this summer. This was provided to us by Shogakukan-Shueisha Productions. Please enjoy the film.

- Screening of the location hunting film -

MC: After watching the film, what do you think, Ms. Nishizaki?

Nishizaki: I was surprised at what an extremely wide-ranging process the location hunting was. What came across from the film was that the location hunting was not just about visiting some places, but about actually standing there in the sites themselves and getting really involved - "Let's try and really experience the place. Let's try to become the characters we've drawn for the film." I think perhaps this served to raise the quality of the finished product.

しょうか。

**茂木:**これは初めから遠野を狙い撃ちにしていたんじゃないくて、とても知名度のない作品なので、映画が完成したあとに、せっかく出ているんだったらってことで、宣伝っていうかそういう形でどんどん露出していかなきゃいけないってことで、宣伝チームと一緒に遠野と東久留米の市長さんに見てもらってですね。自分の町が出ているっていうことよりも、すごく映画に共感してもらったっていうことの方が大きいんじゃないかなと思います。現地で試写会、子供たちを呼んで、非常に楽しんでくれて、こちらもうれしかったですね。

**西崎:**分かりました。フィルムコミッションは上映支援もしておりますので、ぜひ今後ともお付き合いしていただければと思っております。今日は本当に貴重な資料も持ってきていただきまして、楽しいお話をありがとうございます。広島は、川辺を楽しもうということで、川辺の上映会も行っております。原監督と茂木プロデューサーには河童のクウちゃんを連れて、ぜひ広島にもお越しいただきたいなと思っておりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

原：ぜひ行きたいですね、僕も。

**西崎:**ありがとうございます。今日はありがとうございました。

## Popular Anime “Lucky Star” and a Local Movement in Washimiya-machi

**MC:** Next, we are going to take a good look at a location which has become a kind of place of pilgrimage for those interested in animation. “Lucky Star” has turned into a local movement in Washimiya-machi, Saitama Prefecture. Ms. Nishizaki, please.

**Nishizaki:** Thank you. I always keep at the forefront of my mind the question of how to better utilize shootings that are taking place at our town, the finished works, and various contents found in the regions. In many cases, there are a number of issues to overcome, making it difficult to get things done as smoothly as expected. Now, I would like to present a surprisingly successful case in which a local community managed to shake off these difficult problems associated with such activities.

Today, we are going to see a presentation of a wonderful and highly successful example of activities in a local community from these three gentlemen. First of all, could you each introduce yourselves briefly? Mr. Sakata, please.

**Sakata:** Hello, everyone. I come from Washimiya-machi, a very remote town in Saitama Prefecture located near the borders with Chiba, Ibaraki and Tochigi Prefecture. My name is Atsushi Sakata, of the Washimiya-machi Chamber of Commerce and

Industry. I look forward to speaking with you all today.

**Matsumoto:** My name is Shinji Matsumoto, of the Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry. I also look forward to talking with everyone today.

**Shichijo:** And finally, me; my name is Naohiro Shichijo, an associate professor in the Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo. I work in the education program for contents producers which is carried out at The University of Tokyo and in particular am responsible for the management of film-related items in the program, such as animation. This led to my entering into a debate related to animation and locations as part of JAM 2008, which opened last week at the Association of Japanese Animations (AJA). Today, I would like everyone here to think of me as playing the role of liaison between the animation side and the location side. Thank you for listening.

**Nishizaki:** So first, could Mr. Sakata introduce to us the film which he has brought here?

**Sakata:** I think everyone will easily understand what is meant by a “sites of pilgrimage” when the film has been shown on the



## ポケモンのロケハンヒストリー

司会：それではここで、今年の夏に公開されました人気アニメ、『劇場版ポケットモンスター ダイヤモンド・パール「ギラティナと氷空の花束 シェイミ」』の海外でのロケーション・ハンティング映像をご紹介します。今回は小学館集英社プロダクション様からご提供をいただきました。それでは、映像をご覧ください。

～ロケハン映像～

司会：さあ、映像をご覧いただきましたけれども、西崎さんはいかがでしたか。

西崎：非常に大がかりにロケハンをなさっているので、驚きました。ただロケハン、その場所を訪れているというだけではなくて、「体感しよう、今度は自分たちが描いていく主人公になるう」っていう意気込みでその場に立っていらっしゃるっていうのが伝わってきて、作品にクオリティを増すところなのかなと思いました。

## 人気アニメ「らき☆すた」における埼玉県・鷺宮町の地域ムーブメント

司会：続きましては、アニメ聖地巡礼を徹底検証。「らき☆すた」と、埼玉県鷺宮町の地域ムーブメントです。それでは再び広島フィルム・コミッションの西崎智子さんに進行をお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

西崎：引き続きよろしくお願いいたします。自分たちの町で行われるロケや出来上がった作品、それから地域のコンテンツをどのように活用しようかといつも念頭において活動しているんですけれども、さまざまな課題があって、すぐに思う通りにはいかないのが現状ではないでしょうか。今日はその難しい課題も吹き飛ばして、鷺宮の成功事例をご紹介させていただきたいと思います。お話しいただくのは鷺宮町商工会・坂田庄巳さん。ジャージでの登場です。よろしくお願いいたします。同じく松本真治さん。同じくジャージで、よろしくお願いいたします。そしてもうひとり、東京大学准教授の七丈直弘さんです。よろしくお願いいたします。

今日は素晴らしい大成功活用事例をご紹介いただくんですけど、まずは3人の方に、簡単に自己紹介をしていただきたいと思います。では坂田さんからよろしくお願いいたします。

television screen. Please enjoy watching.

- Screening of explanatory video on the "sites of pilgrimage" -

Sakata: Now, I would like to give a very broad overview of the approximately one year that has passed to date since Washimiya-machi embarked on this work.

The title "Animation will save a local community," is a wonderful theme but not one which I created. Nevertheless, I would like to speak under this theme today. So, let us look at how we at the Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry made use of this "Lucky Star," and embarked on these kinds of endeavors. We made our entrance in the world on 25 July 2007 when we appeared on Yahoo! topics: "Security problems as 'Lucky Star' fans take the Kanto region's oldest shrine by storm." The "Lucky Star" fans who flooded the shrine wrote messages about the animation on wooden prayer plaques, known as 'ema,' which they hung up at the local shrine, Washinomiya Jinja - messages like "I want to marry Kagami," for example. I think we can interpret this as being more a declaration of his love for the character, rather than being an actual wish to get married. In any event, those people came to write something about this. It was reported that there were concerns about security at the shrine.

### <P132-7>

This is the place where the ema are hung up at Washinomiya Jinja as it is currently, in a picture taken the day before yesterday.

The phrase "sites of pilgrimage" which was just referred to means that people are making a special point of visiting this site which was featured in the animation. As I think has already been discussed, Washimiya never knew that the location hunting team had come to the town. The way it happened was that our town just appeared in the anime before we had a chance to know what was happening, and even before we knew that it had made an appearance, it was listed for everyone to see on Yahoo! topics.

### <P132-8>

I think this is the place where the most famous scene was taken. This scene is shown at the opening of each installment of the animation series, and I think this has given this place a really powerful appeal to the audiences and fans who watch the films. Incidentally, you can see a store to the right-hand side of the front of the gate; this is a tea store, Otori Chaya, and it just so happened that it was under the direct management of a member of the Chamber of Commerce and Industry three years ago. In this way, I think we have done quite a good job of riding the wave of becoming a town that people visit for its animation associations, as a result of something that arose quite by chance. However, to begin with, the information initially given in the

**坂田：**皆様こんにちは。私は埼玉県の北東部の、千葉・茨城・栃木という、埼玉県の県境の方で鷺宮町という非常にさびしい町の方からやってきました。まさに先ほどのお話がありましたように、河童が出そうなところということで、ぜひ次を撮る時には鷺宮町をご利用いただきたいなと思います。鷺宮町商工会の坂田と申します。今日はよろしくお願いいたします。

**松本：**同じく田舎の鷺宮町からやって参りました、鷺宮町商工会の松本と申します。ここまでするのに実は3回くらい道に迷ってしまったので、私はヒルズ族になれないなと思いました。鷺宮町商工会萌え系第一部門担当、松本でございます。改めてよろしくお願いいたします。

**七丈：**最後になりました、私、東京大学情報学環准教授の七丈と申します。どうかよろしくお願いいたします。自己紹介差し上げますと、東京大学で行っているコンテンツのプロデューサー育成事業、この中で特にアニメであるとか映像系の科目のマネジメントを担当しており、そういった縁もありまして、動画協会で先週開かれました「ジャパン・アニメコラボ・マーケット 2008 (JAM2008)」、この中でもやはりアニメーションとロケーションの関係につきまして議論したわけですが、そちらの方に

も参加しております。ということで、今回私はアニメ側と今回のロケーション側とのリエゾン的な役割ということでお考えください。どうかよろしくお願いいたします。

**西崎：**ではまず、坂田さんの方からお持ちいただきました映像をご紹介しますきたいと思います。

**坂田：**それでは、簡単にテレビで流された映像が、聖地巡礼とはどういうことか分かると思いますので、ご覧いただきたいと思います。ではよろしくお願いいたします。

～聖地巡礼 説明 VTR～

**西崎：**ありがとうございます。

**坂田：**これが非常に分かりやすい VTR かと思います。それでは私の方から、鷺宮町が取り組み始めて今約1年というものを大雑把にご説明させていただきます。そのあとで松本の方から、いかにこのファンの方を鷺宮に引き付けるかという、いろいろな事業の取り組みについて細かくご説明させていただきたいと思います。

Yahoo! topics, mentioned just now, gave an extremely negative image of Washimiya-machi. But the combination of the traditional aspects of the Washimiya-machi -“the Kanto region’s oldest shrine”- with ‘moe’ animation (‘moe’ referring to cute or appealing manga characters) was entertaining to reporters and the mass media, and we had people coming to do coverage of various places in the town. People came from the newspapers and from the television. To begin with, I think most of the coverage was quite one-sided; it was centered on being “interesting in a quirky kind of way” and was biased towards the kind of people known as ‘otaku.’ However, as the coverage became more frenzied, the numbers of “Lucky Star” fans visiting increased still more, as more people saw the coverage and wondered what was going on in the town. Then we started getting more and more regular visitors, as people came to have a look at the ema that had been left there. Then, finally, the local residents started coming. This group was of local people who had noticed that something was going on.

Actually, the general verdict on the “Lucky Star” fans who came to Washimiya-machi was that they were “extremely courteous visitors.” This is the impression you get whoever you talk to. People have displayed very good manners, and there really have not been any cases of behavior which could cause annoyance to the local community. So really, we were getting

fans visiting from all over Japan, and as the Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry, we thought we would like to provide at least one kind of locally produced foodstuff or something as a souvenir for the people who were coming to the town. First of all, thinking that at least we had nothing to lose, we telephoned Kadokawa Shoten Publishing which owned the copyright to the animation. Following this, Mr. Matsumoto and I emailed the company a week later with about 20 to 30 proposals - really, just throwing every proposal that came into our heads at them, just to show them how eager we were to do this. “Why don’t you come to the company to discuss this?” they replied. We got advice suggesting things like “What about having an event involving the voice actors?” I think the reason why Kadokawa Shoten Publishing initially wanted to cooperate with us in this way was because they were concerned that the initial rush on Washimiya, the locality of the animation, had caused commotion or annoyance to the local community, and they were thinking, “We’d like to do something for you.” The first event was held in December.

<P.132-9>

The picture gives you an idea of what the event was like. This is how many animation fans were gathered at the shrine. The picture below shows the merchandise we put on sale at that time. As the Chamber of Commerce and Industry, we have

「アニメが地域を救う」ということで素晴らしい題が書いてありますけれども、私が付けたわけではないんですが、こういった題で今日はやらさせていただきます。ではもともとどういう形で鷺宮の商工会がこの「らき☆すた」を使って、こういった取り組みをするようになったかということです。2007年の7月25日に、Yahoo!のトピックスに、＜関東最古の神社に「らき☆すた」オタク殺到 地元、治安の問題が＞といった形で登場いたしました。その殺到しましたオタクの方たちは鷺宮神社の絵馬に、「かがみは俺の嫁」ということで、アニメのキャラクターと結婚宣言というんでしょうか、願いではないと思うんですけど、こういった形で絵馬を残していくというようなことをしていく。ということで治安が心配だという報道がされております。

#### < P.132-7 >

これが一昨日撮影させていただきました今現在の鷺宮神社の絵馬かけ所でございます。アップにしてみますと、まさにこういった形、これには「俺の嫁」っていうのは書いてありませんけれども、今気付いたんですが画面の下に「たすけて」とかも書いてありますね。ちょっとどういうことかわかりませんけれども。こういった形で「たすけて」という普通の願いもあれば、「俺の嫁」という願いもある神社です。

先ほどありました「聖地巡礼」というのはアニメに登場する場所を特定して訪れること。やはり鷺宮も、先ほどのお話であつたと思うんですが、ロケハンがきたことはまったく知りませんでした。いつの間にかアニメに登場していたということで、アニメに登場していたことも知らず、Yahoo!のトピックスに載って知ったというような、そんな状況でした。

#### < P.132-8 >

これがですね、一番有名なカットのところだと思います。おかげさまでアニメのオープニングに毎回登場するというところで、ここの場所は非常に、見ている方、ファンの方に、強烈にアピールできたのかと。ちなみに、鳥居の前の右側にお店があると思うんですけど、たまたま3年前から商工会の方で「大西茶屋」という茶屋を直営しておりました。そういった偶然からいろんな形でアニメの町おこしというものに、うまくのっていくことができたのかなと思っております。ただし当初の、先ほどありましたYahoo!のトピックスの内容は、最初は鷺宮町にとって非常にマイナスのイメージがありました。ただマスコミと報道は、「関東最古」という伝統の部分と「萌えアニメ」というものの組み合わせが楽しくて、いろんなところが取材にきました。新聞、テレビの方もきました。どれもなかなか面白おかしく、それからオタクという方に対しての偏見的な報道が、

been thinking about the points which led to the realization of this first event, and have put these points together. I think there is absolutely no doubt that one reason why we were able to do it was the understanding and cooperation of Kadokawa Shoten Publishing and Mr. Kagami Yoshimizu, the original creator. Another fact was the cooperation and advice on holding animation events (something we knew nothing about) which the fan volunteers have given us. I think many of them have actually come here today as a supporters' group. Even now, whenever we hold an event, we have all these fan volunteers working with us whenever we have questions about anything, from how to handle the staff, to the production of merchandise, or whether a certain thing will sell or not, and so on. After that, we took a bit of a risky gamble and went on the Japanese Internet forum, "2channel," and revealed our identity as people connected to Otori Chaya. I heard a variety of opinions and from among these was able to meet with a whole range of supporters. One of them was a so-called "planner." He/she does not want his/her name to be given out; this mystery of anonymity caused even more excitement among the fans.

Another thing that I think has been crucial has been the cooperative framework of the association board members and the office. Usually, when someone decides to make this kind of animation, I do not think that it is a case of the top management

saying "Okay, let's try this." In the case of Washimiya, the head of the office was sufficiently concerned as to be present here today; he is sitting in the very front row. With his permission, we took action to carry out plans that were not originally included in the business plan for the fiscal year, just one month after it all began. Finally, we also had the cooperative framework provided by the governments of Saitama Prefecture and our town. Following this, with the cooperation of some people in Washimiya-machi, we actually gave some of the characters special certificates of residence status in the town. I am pretty sure that this must be the first time that a moe character has been awarded a special certificate of residence status. Now, we are holding a special event for the fans to show our appreciation for them, and an event which will show our appreciation for everyone, including the Chamber of Commerce and Industry's feelings of gratitude towards Kadokawa Shoten Publishing. Kadokawa Shoten Publishing had said to us, "Shall we do this in December?" and so this time we were repaying them for this in April. "How about if the Chamber of Commerce and Industry does this? We have the budget for that." So we are going to hold this in April. At that time, we will have the distribution of the certificates of residence for the characters, followed by an event in which the voice actors will take part, and the start of a "stamp rally" at the restaurants - a "stamp rally" being an activity in



最初は多かったと思います。ただ、その報道が過熱するに従ってどういう現象が起きたかという、さらに「らき☆すた」ファンが鷺宮を訪れる回数が増えてきました。それから、それらの絵馬を一度見てみようかという、一般の方も増えてきたんですね。そしてこの頃からやっとなつてきたのが、地元の住民の方です。なんとなく地元の方も気が付いてきたという、そんな流れでございました。

実際の鷺宮町においての「らき☆すた」ファンの方の評価につきましては、「非常に礼儀正しい」です。これはどの方にお話を聞いても分かります。それからマナーが良い。地域に迷惑をかけるような行為というのは、まったくしておりません。本当に鷺宮に全国からファンの方がきてくれるようになり、鷺宮の商工会としてはなんとかそういう方にひとつでも、お土産、記念になるものを提供したいということから、最初はダメモトのつもりで著作権元の角川書店さんに「こういうことなんですけど、何かできないでしょうか」とお電話させていただきました。そうしましたら、角川書店さんの方も、「じゃあ、商工会さん企画書を出してくださいよ」というような形で受け入れをしてくれました。その後、私と松本で約20～30の企画を、本当に思い付くことを全部企画書にして全部投げつけてやろう、こちらのやる気を見せようということで1週間後にメール

をしたんですけれども、「一度本社にきませんか」というお話をいただきました。そこで「声優のイベントとかどうか」とか、「グッズを出したいんだったらこういうのもいいんじゃないか」、というアドバイスをいただきました。角川書店さんがこういった形で当初協力していただいたのは、冒頭で出てきました、アニメの地元の鷺宮に騒ぎを起こしてしまったという、迷惑をかけてしまったということから「じゃあ何かやってあげようか」と、ご協力いただいたんだと思います。そして12月に最初のイベントが開催されました。その時のイベントの様様です。

#### <P.132-9>

神社にこれだけアニメのファンが集まりました。そして下が、その時に出したグッズでございます。商工会として考えます、第1発目イベントまでの実現のポイントをまとめてみました。版元・角川書店さん、原作者・美水かがみさんの理解と協力があつたからこそできたというのは、間違いのないと思います。それから、実は今日も応援団としてきていただいているんですけども、アニメのイベントに関してまったく無知な私たちに、ファン有志のボランティアの協力、アドバイスというのがあります。今でもイベントをやる度に、人員のさばき方からグッズの出来、売れるかどうかのお伺いまで協力いただいているファ

which visitors must visit each vendor in order to get a special sheet stamped; when the sheet is full, the sheet is entered for a prize or an entry in a raffle. Because at this point, the scale of visitors is going far beyond that of a mere “Visit Washimiya-machi Campaign,” this will require a combination of various kinds of administrative functions, and mutual organization, so from April a formal royalty contract will be concluded between Kadokawa Shoten Publishing and Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry. Following this, in September we are going to have a portable shrine with the “Lucky Star” characters riding on it, as a “Lucky Star” portable shrine. One extremely important point in all this is that the local community and the “Lucky Star” fans are brought together as one, and I think this really is quite a revolutionary event in the way it has boosted the event of a local community. A further point following on from this is that the Washimiya-machi Chamber of Commerce and Industry was not just rushing into profiteering activities that were only about selling things. Part of the reason for concluding the royalty contract was because through doing this, the Chamber of Commerce and Industry would also be in a position to become aware of the products which are being sold in the stores of other regions. We have also returned the profits to the local community, by installing street lighting. We think that it has been really important to give something back not only to the people running

the stores, but also to the ordinary residents. What is more, the response from the various stores of our shopping district towards the fans has been extremely positive, and this exchange between the fans and stores continues to this day. I hope that this will be a formula which succeeds into the long term.

#### <P.132-10>

Some of you may have heard the term ‘itasha’ recently. You might think it is a car decorated with pictures from animations, but this one is the car of a local ramen shop used to deliver ramen. Incidentally, this person you can see here is around 68 years old. That is the age of the person driving it. The oldest person here is a lady of 89, and even she has been heard talking about “Lucky Star.”

#### <P.132-11>

One person has a particularly high repeat visit rate: this is a photograph of the ema at the shrine taken the day before yesterday, and the person in question was visiting the shrine for their 50th time, and had drawn a total of 50 ema. This person has decorated the ema with all kinds of wonderful drawings, spending around six hours on each one, so the person must have been spending at least six hours at the shrine each time. This is the ema which this fan drew to commemorate their 50th visit. Incidentally, this person actually is not a Saitama resident, but comes from Gunma Prefecture.

ン有志の皆様がおります。それから、ここは危険な賭けだったんですけども、2ちゃんねるなどで、私は「大西茶屋」の関係者ですと素性をバラしまして、いろいろ意見を聞いていたんですけど、その中でいろんな支援者の方と出会うことができました。企画屋さんと呼ばれる方も実在しておりまして、この方は名前を出さないでほしいということで、そういうミステリーな部分もあるとまたファン同士で盛り上がるのかなと思います。

それから、商工会の役員、事務局の協力体制も重要だと思いますね。通常、こういうアニメをやろうといった時に、なかなか上が「よし、やってみろ」ということはないと思うんですね。鷺宮に関しては、今日も事務局長がちょっと心配だということで駆けつけてくれまして、一番前に座っておりますけれども、その事務局長が「やってみろよ」ということで、まったく事業計画にもないことを、その年度、騒ぎがあって一か月後くらいにはアクションを起こしています。それから埼玉県、町の行政の協力体制もいただいております。その後、鷺宮町の方と協力しまして、キャラクターを特別住民登録しました。萌えキャラで特別住民登録というのは初めてじゃないでしょうか。そして今度はファンへの感謝祭、そして商工会から角川書店への感謝の気持ちを含めて、感謝祭というイベントを実施しております。

す。その時、最初は角川書店さんの方から「12月はこういうのをやりませんか」というお話をいただいたんですけども、4月はこちらからの恩返しというイメージもありまして、「では商工会の方からどうでしょう、予算なんかも出します」ということで4月に実施することができました。その時が、住民票の頒布、それから声優参加によるイベント、それから飲食店でのスタンプラリーというのが始まっています。ちょうどこの頃から、町おこしといった規模ではない大きさになっているということで、いろんな事務処理上の兼ね合いもあり、そしてお互い組織ということもありますので、正式な版權契約を4月から角川書店さんと鷺宮町商工会で締結しております。その後9月に今度は「らき☆すた」神輿の実施ということで、「らき☆すた」のキャラクターが入った神輿が担がれております。ここは非常に大きなポイントでありまして、地域と「らき☆すた」ファンが一体になって、地域のイベントを盛り上げるという、かなり革新的なイベントではなかったかと思います。ここで継続したポイントとしまして、やはり鷺宮町の商工会が販売するだけの儲け主義に走らなかったということです。商工会が版權契約をすることで、そのほかの地域の商店というものを、こちらで目を光らすことができたという部分があると思います。それから街路灯の整備ということで、利益を地域に還元した。

That concludes my broad overview of Washimiya as a site of pilgrimage.

**Nishizaki:** Let us move on to Mr. Matsumoto now.

**Matsumoto:** I would like to explain to you all in detail what these various individual plans were. The matter we first embarked on was the creation of merchandise. We thought that mobile phone straps decorated with “Lucky Star” ema made of paulownia wood would express the particular characteristics of our local area. For materials, we used the paulownia wood which is used in the traditional craft of paulownia cupboard-manufacture in Kasukabe, another city in Saitama Prefecture. We created a total of 10 types, costing 630 yen each. However, ashamed as I am to say this, at that time neither the two of us knew anything about “Lucky Star,” so we wondered what kind of design we should use. Once again, thanks to the cooperation of the volunteers mentioned previously, we were able to ask the fans themselves directly “What kind of design would be best?” and produce merchandise accordingly, on the basis that the fans themselves knew best what they wanted. In fact, it would not be exaggerating to say that the fans themselves created this merchandise. We also had to think about how to sell the merchandise. If we sold all 10 types in a single store, then the

fans would go no further than the one well-positioned store (for example, a store which was located near the station). This would not lead to the invigoration of the town as a whole. To make sure that the fans would end up strolling around a range of stores, we had the idea of creating a set-up where each store would be limited to selling no more than two types, so that to see all 10 types, people would have to go to at least five stores. As you can see here, we had three phases for the sales: people were making a quick purchase during the first phase, another quick purchase during the second phase, and then during the third phase, the merchandise was being handled at the store selling Japanese sweets, the soba shop, the ramen shop, the drugstore, the greengrocer’s store, the barbershop; this is no more than would be expected. But fans have been witnessed going as far as the electric products store, the builder’s office and the car sheet metal workshops to make purchases. The interesting thing is that even the gas station was selling the merchandise, and that people without cars were seen going there on foot to make their purchases. We had sold a total of 15,000 items by the end of the third phase. In monetary terms, this represented 9.45 million yen, generating a direct economic effect on the town of Washimiya-machi. Following on from this, we also sold original “Lucky Star” postcards. This product was specially drawn for Washimiya by the original author and the animator, based on

商業をする人間だけでなく、一般住民の方へも還元できたことは非常に大きかったと思います。また、商店街の各商店の、ファンに対する対応が非常に良かったと、未だにファンと商店の交流は続いております。これは長続きしている秘訣ではないかと思っています。

#### < P.132-10 >

最近「痛車」という言葉を聞かれるかと思っています。痛い車、アニメの絵が描いてある痛い車と思いきや、これは地元のラーメン屋さんの出前する車です。ちなみにこの方は68歳くらいの方でしょうかね、運転しているのはそれくらいの方です。この一番おばあちゃんが89歳くらいですかね。その方も「らき☆すた」という言葉はなんとか発言していました。

#### < P.132-11 >

それからリピート率が高いということで、一昨日撮った神社の絵馬なんです、50枚目ということで、絵馬をおひとりで50枚描いております。いろんなうまい絵があったと思うんですが、あの絵がだいたい1枚あたり6時間かかるということで、神社で必ず6時間かけて描いていく。その方の50枚目の記念の絵馬です。ちなみに群馬県の方で、埼玉県の方ではありません。

大きな概要については以上でございます。

西崎：じゃあ、続いて松本さんの方に。

松本：坂田の方の説明でほぼ皆さんご理解いただいかなと思いますので、スピーディに、かいつまんでご説明させていただければと思います。

それではそれぞれの企画について、詳しくご説明したいと思います。まず私共が取りかかったのはグッズの製作でございます。「らき☆すた」桐絵馬型ストラップ、こちらは地域の特性を活かそうと思ひまして、春日部の伝統工芸でもあります桐ダンスの桐を素材として使用しております。1個630円、全10種類でございます。ただ、お恥ずかしい話、私たちが取りかかった時、「らき☆すた」というものをまったくふたりとも分かりませんで、「デザインどうすればいいんだろう」と思っていました。そこで、やはり先ほどのボランティアのご協力というのもありましたけれども、ファンが欲しいものはファンが分かるということで、率直にファンの人に「どういうものがいいんでしょうか」と聞いて製作したものがこのグッズでございます。ですので、このグッズはファンが作ったといっても過言ではないと思います。販売方法も考えました。1店舗で10種類売ってしまったら立地の良い店舗、例えば駅から近いところで完結してしまう。そうしたら町の活性化にもつながらないというこ

the cooperation with Kadokawa Shoten Publishing. We put the postcards on sale in the New Year, and sold 5,000. This may have been an influencing factor in the fact that although the news reports cited 140,000 people as we heard just now, during this New Year at Washinomiya Jinja the number of people taking part in the New Year ceremonies rose to 300,000- more than three times the 90,000 seen last year. The town's local government has also swung into action as a result of this. When the six members of the Hiiragi family listed here who were supposed to live in Washimiya got their certificates of residence status on April 1, we put copies of the special certificates of residence on sale at the same time for 300 yen each, selling them as a special edition merchandise limited to 10,000 copies from April; they were sold out by early August. When people purchased the copies of the certificate, we had them write down their names and municipality/prefecture on an application form; the data we thus gathered showed a nationwide movement, with people coming from 47 municipalities/prefectures to purchase the certificates.

Around 4,000 fans came to the various events: the formal event for issuing the certificates of residence, the event to show appreciation for the fans, and to the event to which the voice actors were invited. The sale of copies of the certificates of residence brought in income of 3 million yen for Washimiya-machi. We used some of this income to install new street lighting

facilities in the shopping district to replace the old ones, which were falling into disrepair. It would not be an exaggeration to say that the fans had brightened up our shopping district. Next, we had the "Lucky Star" stamp rally for restaurants. As we just saw, we were selling our highly popular merchandise in Washimiya, including the mobile phone straps. It was not only fans but also salespeople at stores who were keen to buy the merchandise. They wanted to sell it, and at the same time, they wanted to buy it. Here, we were concerned that should the merchandise run out because the salespeople had bought them all, the fans would have no reason to go to the stores. So, at this point what we were hoping was for the fans of "Lucky Star" to become the fans of Washimiya-machi. Rather than having the gas station and so on selling mobile phone straps, what we planned was a set-up whereby each business would compete on the basis of its own business type; so, for example, a restaurant would come up with a menu featuring the animation characters. In this manner, we would get the fans to go around all 12 stores.

#### <P.132-12>

Menus appear to be normal: the ramen shop sells ramen, the sushi shop sells sushi, the soba shop sells soba. Some of them use the "Lucky Star" star images for their products, but that alone would not draw people to all these different places. So to add value, a unique chopstick bag was given to all asking



とで、いろんなお店にまわってもらおうということで1店舗につき2種類と限定させていただきました、10種類ですので最低でも5店舗まわってもらおうという仕掛けをこちらの方で考えました。ご覧いただきましたように、一次、二次、三次と、一次の時は即日完売で二次の時も即日で完売いたしましたので、三次になりましたら、取り扱いの店舗も、和菓子屋、蕎麦屋、ラーメン屋、薬局、八百屋、床屋、ここまでは分かるんですが、電気工事店、工務店、自動車板金。こんなところにもストラップを買いに歩いてく歩いていくファンの方の姿も見えました。ここで面白かったのが、ガソリンスタンドでも取り扱っていたんですが、ガソリンスタンドに車でいかないで歩いていくという姿も見えました。そうしたところ、三次販売までで総数1万5,000個が完売しました。額にしますと945万円分の、鷺宮町に対する直接的な経済効果が生まれました。続いて取りかかったのが「らき☆すた」オリジナル・ポストカードの販売でございます。こちらは角川書店さんご協力のもと、原作者の方、アニメーションの方がそれぞれ1枚ずつこのグッズのために、鷺宮のために書き下ろしをしてもらったグッズでございます。これは正月に販売しまして、5,000部完売しております。その影響からでしょうか、今年のお正月の鷺宮神社ですが、先ほど報道では14万人とありましたが、実は昨年9万人、今年30万人

ということで3倍近くの参拝者であふれました。そういった影響から町行政も動き始めました。鷺宮に住むという設定の柊一家、ここに載っている6名が今年の4月1日に住民登録ということになりまして、あわせまして特別住民票1部300円、1万部限定発行ということで4月から販売したところ、8月上旬には完売いたしました。住民票を購入する際には申請用紙に都道府県とお名前を書いていただくんですが、統計を取りましたら47都道府県からこれを購入しにきたという形になって、全国制覇と。

住民票交付にあわせまして交付式、感謝祭など、声優さんと呼んでのイベントを開催して4,000人のファンを集めました。住民票完売で300万円の収入が鷺宮町に入りました。その収入の一部を使いまして、老朽化していた商店街の街路灯新設の一部にその収入が充てられました。ファンが商店街を明るくしたといっても過言ではないと思います。続いて行ったのが「らき☆すた」飲食スタンプラリーです。やはりストラップなど、大変人気のあるグッズがあります。どうしても商店もファンの人もグッズを求めてしまいます。グッズを売りたい、グッズを買いたい。ただグッズがなくなってしまったら、ファンが可哀しいのではないかと懸念しておりました。ですので、ここから考えたのは「らき☆すた」ファンから鷺宮のファンになって

for a menu. In the set-up, those who went around all the stores, collecting a stamp from each one, would get a free gift at the end. We started this in April, and since then a total of 642 people have managed to get their full quota of stamps. Going around all the sites once involves spending 8,000 yen, so this has a major economic impact on the town. I would like to give you one specific example of such a store, and the most popular one of all. A store selling 'bento' (Japanese packed lunches) has worked steadily to create bento themed on the characters which appear in "Lucky Star." Apparently, not only fans but the nearby senior citizen's association has also been ordering this bento recently. Elderly ladies have been coming in to buy them too. Plenty of stories have emerged from the stamp rally set-up, including cases of people who have managed to eat their way through the food offered at each restaurant in a single day, even through there are 12 such restaurants to go around; this has come to be known as the "metabo-rally" recently. There were also some customers who stayed so late they were unable to go home the same day, and ended up staying overnight at a ramen shop or a sushi shop, and helped the owners out the next day as a "thank you" for being allowed to stay - a bit like that television show, "Let's stay overnight in the country" which I have seen. This was a kind of real-life version of the show, in which the fans were repaying the owner for the meal and the overnight stay. Finally, regarding the

"Lucky Star" portable shrine which was mentioned a while back, the point to pay attention to here is the fact that this was not contrived by our office, but came into being because the owners of the stores wanted to do it. We sought applications to take part over the internet, but the numbers of replies exceeded the limit in three days. It is not that we started off by thinking about how to get people visiting the town. Rather, we thought in terms of how we could make the fans happy, how we could make things easier for the stores, and how we could link this to boosting the image of Kadokawa Shoten Publishing. I believe that by thinking in this kind of way, we have created a continuous stream of people visiting the town as a result. Going forward, we hope to maintain this stance unchanged as we continue to bring out exciting plans for the town.

**Nishizaki:** Thank you very much. Now, we would like to hear about a further example from Mr. Shichijo, who has also held a symposium under the theme of "Animation and the issue of regional regeneration."

**Shichijo:** Last week, we had an event called the Japan Anime Collaboration Market JAM2008, which might be described as the prelude to this symposium. Those of us here today held a pre-event as part of this event. The themes of the events

もらおうと。ガソリンスタンドがストラップを売るのはなく、本業で勝負してほしいということで、飲食店にアニメに出てくるメニューを実際に再現してもらってこの12店舗をまわってもらおうという企画です。

#### < P.132-12 >

そのメニューは、普通です。ラーメン屋はラーメンで、寿司屋は寿司、蕎麦屋は蕎麦。ただ「らき☆すた」のイメージの星型の具材を使っているところはありますけれども、これだけでは皆さんまわらないので、付加価値をつけるために、このメニューを頼むと特製の箸袋がつく。それからスタンプラリーをまわるとグッズがもらえるということで、これを4月から行いまして、642名がまわっております。これを1周するのに8,000円かかってますので、大変な経済効果です。ひとつ具体例を出しますと、これが一番人気なんですが、ストーリーで出てくるキャラクターが作った弁当をお弁当屋さんが忠実に再現しております。最近ではファンだけではなく、近所の老人会でも注文を受けるそうです。おばあちゃんも買いにくるそうです。スタンプラリーはいくつかエピソードがありまして、1周で12食なんですが、1日で完食した人もいますので、最近では「メタボラリー」といわれています。夜遅くなって帰れなくなったお客様、そういう方をラーメン屋さんが泊めたり、寿司屋さんが泊めた

りして、そのお礼として次の日ファンの人がお手伝いをしている、どこかで見たことのあるテレビの「田舎へ泊ろう」ですね。そのリアル版ということで、一宿一飯の恩義というのがありました。最後に、先ほどもありました「らき☆すた」神輿ですが、注目すべき点は、私たち事務局が考案するのではなく商店主がやりたいということで盛り上がったことです。これはネットで募集したんですが、3日で定員オーバーということです。私たちは最初から町おこしをしようと考えていたわけではありません。どうすればファンが喜ぶのか、どうすれば商店が潤うのか、どうすれば角川書店がイメージアップにつながるのか、そういう風に考えた結果がこの町おこしの一連のことだと思います。今後もこのスタンスを変えずに、どんどん面白い企画を考えていきたいと思っています。

**西崎：**ありがとうございます。それでは先週「アニメと地域振興の課題」と題してシンポジウムもなさった、七丈さんにさらなる事例をご紹介いただきたいと思います。

**七丈：**分かりました。今回のシンポジウムの前哨戦といえますか、先週「ジャパン・アニメコラボ・マーケット 2008 (JAM2008)」というイベントがございまして、この中で今回の、今我々が行っ

included, for example, what has come to be known as 'yurukyara' (meaning characters which are used in advertisements for organizations), locally produced merchandise, and today's topic, "sites of pilgrimage." These phrases do not really have a settled definition - for example, the phrase "sites of pilgrimage" is used to express many ideas including the notion of otaku tourism - but together, they constitute what might be called the three treasures of regional regeneration, and as such are currently drawing a great deal of attention. I think it would be no exaggeration to say that the case of Washimiya was the trigger which led to all this attention. If we systematically take up animation-related activities as a means to rediscovering the attractions possessed by the regions, what you have is not just simple tourism; we were thinking that cultural aspects are also important, and that there is a growing need to take up the phenomenon from a comprehensive range of standpoints, and to take the matter comprehensively.

At this symposium, the case of Toyama was presented as a specific example, and I thought that the basis of the symposium would allow animation to be created and local communities to exchange viewpoints, and enable debate on how to achieve better regional regeneration through animation in the future. Mr. Kikuchi of P.A. Works, a company creating animation, actually took the stage at the symposium. This company, P.A. Works,

created an animation called "true tears"; in this work, Toyama, in which the story is located, gives off an extremely local atmosphere throughout. As the animation began to be talked about more and more, Toyama became another example of a place in which a kind of otaku tourism phenomenon occurred, as seen in Washimiya. In the case of P.A. Works, the case has a slightly different aspect since the production company itself is located in the region. So, that was another story we heard about. We then had a talk from Mr. Masada who I believe is sitting at the back here today. He is actually involved in the day-to-day work of the Fukuoka Film Commission, and he spoke about his experience in his involvement in animation locations. Then, my colleague Masataka Yoshida, a teacher, gave us a presentation which took a panoramic perspective on animation as a whole, and the relationships with locations. To sum up the discussions we had at this seminar, the specific examples which were presented were extremely interesting cases, and I would like to hold deeper discussions on them afterwards, and ultimately to work out what is the meaning of location for animation.

The director Mr. Hara shed some light on "Why look for locations?" as part of his talk a little while back. Just to bring this topic up again - and this is overlapping a little, but I would like to bring the various aspects together - there have been many technological changes in television animation recently, such

ているイベントのプレイベントを開催いたしました。そのテーマということなのですが、いわゆる「ゆるキャラ」とか「ご当地グッズ」あるいは今日出てきました「聖地」。まあ、言葉としての定義があまり定まってない形がありまして、聖地だとかオタクツーリズムだとかいろんないい方で表現される場合がありますが、こういったものが地域振興のいわば三種の神器みたいなもので、今非常に注目を集めている。その注目を集めるきっかけとなったのが、鷺宮といっても過言ではないと思います。こういった地域が持つ魅力を再発見する手段としてアニメの活用を体系的にとらえると、単なる観光でもなく、あるいは文化的な側面も重要でしょうし、そういった、より包括的な立場でとらえることが必要だろうと、総合的な取り組みを行う必要性が増してきているんじゃないかなという風に考えました。

このシンポジウムにおきましては、具体的な、富山の事例が紹介されたんですが、そういったものをもとにして、アニメ製作者側、そして地域側の視点を交換して、将来のより良いアニメによる地域振興に向けた議論ができないかということを考えておりました。実際に登壇されたのはアニメの製作を行っている株式会社ピーエーワークスの菊池さんという方。こちらのピーエーワークスさんでは「true tears」という作品を製作されていて、その作品の中でも製作会社が位置する富山の非

常にローカルな風景が作品中に随所に出てきまして、それが話題となり、今回鷺宮で行われているような一種のオタクツーリズム的な現象が起きているという事例があります。ピーエーワークスさんの場合には製作会社がある地域に立地しているということで、若干違った側面もありますが、そういう話もありました。そして本日も後ろの方に座っていらっしゃると思いますが、福岡フィルムコミッションで実際に実務に携わっている正田さんに、フィルムコミッションとしての事例の紹介、そしてアニメのロケーションにも関与されたということで、ご経験をお話いただきました。そして私の同僚である吉田正高講師の方から全体を俯瞰的に見たアニメとロケーションの関係について、紹介をしてもらったという形になっております。その場での議論をまとめて、今回具体的な事例が非常に面白い事例なものですから、それについてもより深く後ほど議論していきたいところですが、そもそもアニメにとってロケーションというのはどのような意味があるのかということを整理してみたいなと思います。

先ほどの原監督のご説明の中で「なぜロケーションするのか」というのが明確な形であったものですから、これを再び議論することになってしまい、若干オーバーラップがありますがまとめてみますと、近年テレビアニメの製作においてデジタル技術

as the introduction of digital technology and HD format, while at the same time, CG expressive techniques have developed to an extremely high level. For example - and this is going back a long way - works such as "The Yearling" and *Lensman* have seen a long period of using CG in an extremely new manner of expression, in direct antithesis of natural expression. By contrast, with the advance of digital technology in recent years - let us say, since the 1990s - CG has come to be used as the center of films with extremely big budgets, a trend which is not confined to animation. Following this, in just the last few years, an enormous variety of CG has come to be used not just in the big animation films, but even in television animation. As this has happened, the scope of expression with which CG is being used has grown, compared to how it was used previously. I think what has happened is that the techniques which had previously been limited to producing science fiction-like things which were supposed to be "unnatural" looking, and to portraying landscapes, can now be used to create a world similar to the real world through CG in animation.

Another change in recent years is that the levels of accuracy and elaboration in artistic expression have grown far higher. For example, animations such as *Ponyo on the Cliff by the Sea*, and to give a contrasting example "Someday's Dreamers," filmed images are used in their original state as the background. In

other words, there is a general trend towards a need for elaborate artistic techniques. Of course, animations often express the imaginary world, but when actual regions' names and landscapes are used to grant a certain real-life characteristic, it explains pretty much everything. I think real examples of this kind of phenomenon can be seen in animations such as *Patlabor: The Movie*, *Crayon Shin-chan: The Storm Called- The Kasukabe Boys of the Evening Sun* and "Genshiken." As these trends have developed, I believe that the biggest example of success in recent years is probably "Lucky Star." In the case of "Lucky Star," the phenomenon initially had its big impact on the core sector (the so-called otaku), which led to the numbers of people visiting the shrine at New Year increasing from 90,000 to 300,000 as mentioned just now. It would be pretty amazing if these people were all otaku, but I think what happened was that the impact spread in a ripple effect, starting with the otaku, moving out into the "sub-core," and then finally to the people around them. Otaku have very high... how shall I put it?... powers of information communication. Another aspect is that they tend to draw a very high degree of attention. I think it is beyond doubt that this aspect made a contribution to the regional regeneration.

Regarding the question of what location means for animation, our symposium last week was attended by P.A. Works which is an animation company actually located in Toyama. Most

が導入されたりとか、あるいはHD 納品でありますとか、そういった技術的な変化があって、それと同時に発生的にCGの表現技術というのが非常に高まってきた。例えば、だいたい前になりますが「小鹿物語 THE YEARLING」でありますとか『レンズマン』だとか、そういったような作品においてはCGが作品の中で自然的な表現とは正反対の、非常に目新しい表現として用いられていた時代が長くありました。それに対して近年のデジタル技術の進化、90年代以降でありましょうか、アニメではなく実写の映画を、非常にビッグ・バジェットの映画を中心にしてCGが使われるようになってきた。その後、ごく近年ですが、アニメーション、それも大作ではなくてテレビアニメーションにおいてもCGが多用されるようになってきた。そうするとCGが従来とは違って、表現する適用範囲が拡大する。それによって非現実的な、SF的な物質、情景の描写に限られていたものが、日常に近い世界を舞台にした作品の中までCGによって表現することが可能になったという状況なのかと思います。

あるいは近年のアニメーションにおきましては、美術表現の正確性や緻密性が非常に高まってきた。例えば『崖の上のポニョ』とか、正反対の事例ですが「魔法遣いに大切なこと〜夏のソラ〜」という作品は、実写の写真がそのまま背景に用いられているというような状況もあります。ということで、全体的

な傾向としてより緻密な美術が必要になってきたということがあろうかと思います。さらにはアニメーションの中で架空の世界をもちろん表現するわけですが、それに一定の現実性を付与するために実際の地名や景観を使用すると、それですべてある程度説明がついてしまうという側面もあろうかと思います。実際そのような形では『バトレイバー』とか『クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ! 夕陽のカスカベボーイズ』ですね、「げんしけん」でもそういう状況があったかと思います。そのようなこれまでの経緯があった中、近年において最大の成功事例が「らき☆すた」であろうと思います。「らき☆すた」の場合には当初はコア層、いわゆるオタク層に対して大きな影響を与え、さらには先ほどの初詣の人数なんかもあります、9万人が30万人になった。これは全員がオタクだったら大変なことになっているんですが、つまりオタク層からサブコア層、あるいはその周辺に対して影響が波及してきたということがあると思います。オタク層というのは非常に高い、いい方もちょっと難しいかもしれませんが、情報発信力がある。それが非常に注目を受けている側面もあると。それが地域振興に寄与したというような側面を否定することはできないだろうと思います。

アニメにとってのロケーションの意義ということですが、先週のシンポジウムにおきましては、ピーエーワークスさんとい

animation production companies are concentrated around Tokyo as their main center, but there are also a number of animation production companies in the provinces. As it happens, "Lucky Star" is a Kyoto animation and I believe that it used many regional expressions in its language rather than those of Tokyo, as it was created by a production company located in Kyoto. It is my personal belief that in the future, there will probably be an increasing number of regional production companies like this one in the animation industry. This was the case in "true tears." At that time, the public at large was not aware that the production company which produced this animation is in Toyama. This fact became public knowledge all at once when the news happened to report that there was an animation production company in Toyama, and that it was creating works using the provinces as their theme. When the regional regeneration came about as a result of this, the evaluation of what might be called the reputation of this type of animation production company suddenly shot up. Support in a number of different forms is surely essential for a relatively small-scale company to survive in the harsh world of the animation industry, and one example of this is the contribution which locations can make to the creator. For the provinces themselves, there is value in attracting those looking for animation locations, but I think there is one thing we need to be aware of. Unlike a live-action film, animation does

not use the filmed images of the screen in their original form; rather, in most cases the artists look at it as they are drawing the pictures. As the artists are pursuing creativity, they transform the scenes into a version that is one step removed from the real thing. One aspect of this, perhaps, is that this allows the appeal of the region to be brought across even more. If you take a look at the location used by Mr. Hara, the director, and the image on the art board and compare the two, I am sure it was apparent to everyone that the artistic version differs from the photograph by enriching it with a great deal of extra charm. There was also a mentality among the fans of wanting to go to the location to see for themselves "how it differs from the landscape portrayed in the animation." I think that this is a fundamental basic of otaku tourism. Given that fans will want to check out these differences between the animation and the real location, one aspect of our task is to fulfill the mentality and desires of the fans through a string of activities adapted for this purpose. Locations are used for a great many live-action films and movies; but because the locations of many of the very well-known live-action films - there are all kinds of examples here, but *Tora-san Our Lovable Tramp* is one - keep changing each time, and other reasons, unless we are talking about an extremely famous work such as a hit series like *Tora-san Our Lovable Tramp* in the top league, I do not think you find this movement of people coming to the



う実際に富山に所在するアニメーション製作会社の方にきていただいたということなのですが、アニメの製作会社は大体中央といいますか東京に集中していますが、地方にもアニメ製作会社があります。で、たまたまですけど「らき☆すた」も京都アニメーションということで、東京ではない、地方という言葉には語弊があるかもしれませんが、京都に所在する製作会社が作った作品でした。私の個人的な考えでは、今後アニメーションの業界ではそういった地方製作会社が増えていくんじゃないかなと思います。「true tears」の場合なんかがそうだったんですが、富山にアニメ製作会社があるということを一般の方々は知らない。たまたまニュースにおいて、富山にアニメ製作会社があり、地元を題材とした作品を作っているということが報道されることによって一挙に知れ渡ったと。さらにはそれによって地域振興が起きたということで、一気にアニメ製作会社の一種のレビュテーションといいますか、評判がぐんと高まった。比較的小規模な会社が、アニメーション業界という厳しい業界で生き残っていくためには、いろんな形での自治体や地域のサポートが不可欠だろうということがあって、それが製作者側にとってもロケーションが寄与する場合があるひとつの事例だろうなと思っています。あとは地域側にとってアニメーションのロケーションを誘致することの意味ですが、ひ

とつにはこういうことがあるんじゃないかなと。アニメでは実写フィルムと異なって、ロケーションで撮影した図をそのまま使うわけじゃなくて、それを美術スタッフが見て絵にするということが通常ですので、そこでクリエイティビティが追加されて、より良い異化という言葉もありますが、現実とは一段階違う次元での表現に変換される。それによって、地域の魅力をより良くアピールできるという側面があるんじゃないかなと思います。先ほどの原監督のロケーションと美術ボードの対比をご覧ください。実際の写真とは違った形で非常にプラスアルファな魅力が追加されている、それがよく分かったんじゃないかなと思います。ですので、アニメで表現された風景を現地で「どう違うのか」を再確認したいというファン心理がある、なので現地に来てしまうと。これがオタクツリームの根本だろうなと思うんですね。それらの違いというものを確認する、そういった一連の作業によって、ファンの心理、ファンの欲求が満たされるというような側面がまずあるかと。実写の作品、映画作品も多数、今までロケーションされてきているわけですが、ただそういった実写作品では知名度がきわめて高いような作品、まあいろんな例があるかと思いますが『男はつらいよ』なんかは毎回ロケーションを変えているとか、そのクラスの大作とか、ヒット作とか、シリーズ作とか非常に知名度の高い作

actual location to check out what the real thing is like. I think this movement, in the case of animation, is something brought about by the mechanism of skillful information transmission which is seen among the fans, starting from the core fans, moving through the sub-core fans and then to the general public. By making skillful use of these kinds of devices, I believe that provinces can carry out public relations work to promote their attractions.

There are a number of issues which require consideration, but at the present time these kinds of efforts are being carried out only in a sporadic way, and the number of such cases is extremely small and limited in scope; going forward, therefore, I think we need to continue to have venues like this where creators and those involved with locations can gather together and exchange their experiences, as we did at the JAM 2008 event held last week. Thank you for listening.

**Nishizaki:** Thank you very much. I would like to ask something about the regional movement seen in Washimiya-machi. What surprised me most of all was the speed at which it happened. You first got in touch with Kadokawa Shoten Publishing in September of last year, and it has been only one year since you concluded the copyright agreement; this is a very short space of time for so enormous a movement to occur. I believe that the government was involved and that the film commission was

involved in the government, and that there were some parts which did not go quite as you had anticipated. Could you tell us about that?

**Sakata:** We just took advantage of the situation. Actually, as I just said, I think it was the internal environment. We had the understanding of our superiors. Because this is something that could never happen without the cooperation of others, we are steadily striving for these fortunate things.

**Nishizaki:** I think it is evident that making use of regional contents was extremely important in achieving this speed and timing. It seemed to me that the biggest problem would be sorting out the copyright issue. Speaking to you, Mr. Sakata and Mr. Matsumoto, who managed to clear these hurdles, I felt that there was an emotional core to what you have been doing. Talking with you about your successful case, it initially sounded as if everything went as smoothly as expected, but in fact, a closer look at each individual case reveals the fact that you had to deal with some extremely difficult problems, which you successfully overcame. What we have learned from you today, I believe, is about the sense of hospitality and emotional core which you and the Chamber of Commerce and Industry have.

Today, we have learned about a great many cases, and have

品でないと、実際そのロケーションに行って現場を確認しようとするような行動は起きないのではないのかなという風に思います。それがアニメの場合には、コア層、サブコア層、そしてその他一般というような形で、うまく情報が伝播するような、そういったメカニズムが実際に形成されているのではないかなという風に思います。そういったような仕組みをうまく地域が使うことによって、地域の魅力をPRしていくのができるのではないかなと思っています。

いろんな課題があろうかと思いますが、こういった取り組みというのが現在のところ散発的に行われてきて、また事例も非常に少ない、限られているという状況がありますので、今回のような場、先週我々も「JAM2008」で行いましたけれども、こういった製作者とロケーションに携わる人間が集って経験を交換する場というのが今後も継続的に必要なんじゃないかなと思っています。以上です。

**西崎：**ありがとうございます。今日鷺宮町の地域ムーブメントをお伺いしたんですが、一番驚いたのがスピードでした。昨年の9月に初めて角川書店さんにご連絡を取られて、版權的なところもご連絡してまだ1年で、これだけの大きなムーブメントが起こっているということなんです、これは行政、フィル

ムコミッションも行政にあるんですが、なかなか思ったように動けないところがあるんですが、これはどうなのでしょう。

**坂田：**まさにノリですね。本当に、ノリというか、実はちょっとお話ししました、内部の環境だと思います。恐らく上司の理解がとれたんだということで。あとは周りの協力体制がないとなかなかできないことだと思いますので、良いものに関してはどんどん取り組むようにしています。

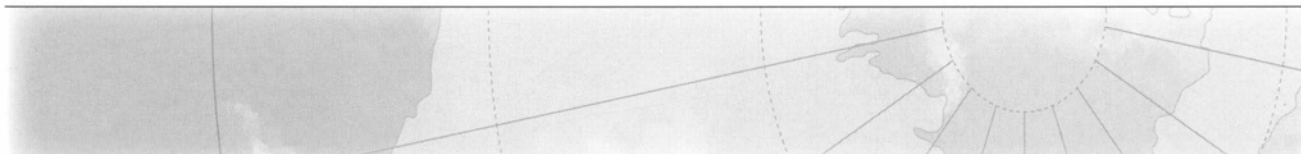
**西崎：**やっぱりそういったスピード、タイミングというのは、地域でコンテンツを活用していく上では非常に大切だと思います。それから、版權処理というところが一番大きい問題だなと思いました。中国地方もアニメーション作家や作品ゆかりの『名探偵コナン』ですとか『ゲゲゲの鬼太郎』といったコンテンツが多く、地域に活用していこうという動きはあるんですが、やっぱり版權元との交渉とか、いろいろ難しいところがあるなと通常思っているところなんです、そこをクリアなさっている鷺宮町の坂田さんと松本さんは、今日お話を伺っていて、とてもハートがあるなと。成功例を伺うと非常に簡単に何もかも成功していったように聞こえた部分もあったかと思うんですが、ひとつひとつを詰めて見ていくと、非常に難しい課題を克

received many ideas from these. There have been some ideas which have made me think, "I could take that back home with me to my local area," and that is what I shall certainly be doing; I hope everyone here today will take these ideas home with them as well. Thank you all very much for being here today.

**MC:** Thank you very much. My thanks to Ms. Nishizaki of the Hiroshima Film Commission, who moderated this session, as well as Mr. Sakata, Mr. Matsumoto, and Mr. Shichijo. With that, I would like to close the 6th Bunka-Cho Film Commission Convention.

服されています。それはやはり、おふたりや商工会の皆さんのおもてなしの心、ハートの部分があるということを学べたかなと思っています。今日たくさんの事例をいただきました、アイデアもたくさんいただきました。この中で「地元を持って帰れるな」というところは、ぜひ私も持って帰らせていただきますし、会場の皆さんもお持ちいただきたいと思います。今日は本当にありがとうございました。

**司会：**ありがとうございました。坂田さん、松本さん、七丈さん、そしてモデレーターを務めていただきました広島フィルム・コミッションの西崎さんでした、ありがとうございました。以上をもちまして、「第6回文化庁 全国フィルムコミッション・コンベンション」を終了とさせていただきます。



# 資料

# Images



1



2



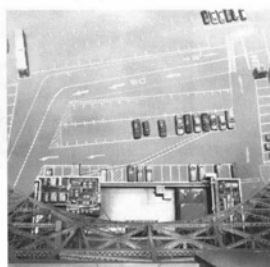
3



4



5



6





7



8



9



10



11



12

写真提供：鷺宮町商工会

## 開催時のスナップ

Photos



①原 恵一監督 ②茂木仁史プロデューサー ③七丈直弘氏 ④クウの画像をバックに講演する原監督<中央>と茂木プロデューサー<右> ⑤会場前に掲出された「全国マンガ・アニメまちおこしMAP」 ⑥西崎智子氏 ⑦鷺宮神社の絵馬について説明をする坂田庄巳氏<左>と松本真治氏 ⑧会場内に設置された各フィルムコミッションのパンフレット ⑨総司会を務めた鈴木貴子氏 ⑩冒頭で挨拶をする清木孝悦氏（文化庁文化部長）

---

## 第5回文化庁映画週間 - Here&There 公式報告書

【発行日】平成21年3月31日

【発行】文化庁

【編集】ユニジャパン（財団法人日本映像国際振興協会）

【進行管理】ティーワン株式会社

【デザイン】株式会社アーバン・コネクションズ

【翻訳】株式会社アーバン・コネクションズ

ベン・ディマグマリユ

林 るみこ

【写真】岩崎 潤

浅野葉子

【編集協力】

コミュニティシネマ支援センター

全国フィルム・コミッション連絡協議会

香取紅美子

西田 毅

二村朝子

芝崎亜利

© 2009 文化庁 非売品

## Bunka-Cho Film Week 2008 - Here&There Official Report

**Published on:** March 31, 2009

**Published by:** Agency for Cultural Affairs (Bunka-Cho)

**Edited by:** UNIJAPAN (Japan Association for the International  
Promotion of the Moving Image)

**Production:** T-One Co., Ltd.

**Designed by:** Urban Connections

**Translated by:** Urban Connections

Ben Dimagmaliw

Rumiko Hayashi

**Photographed by:** Jun Iwasaki

Yoko Asano

**Contributors:**

Japan Community Cinema Center

Japan Film Commission Promotion Council

Kumiko Katori

Tsuyoshi Nishida

Asako Futamura

Ari Shibasaki

© 2009 Bunka-Cho Not for Sale

