

メディアラボ [京都から世界へ]  
メディア・グラフィック  
<http://www.kyoto-media-arts-lab.jp/>

# Mediala

KYOTO Media Arts Lab. Information

No. 0

April.2010



Art



Humanity



Heart

Movie



Education

Nature

Kyoto



Research

World



Cloud



京都メディア・アート・ラボは、  
価値観のラボステーション。

## 「命をつなぐ、 砂漠の一滴」 by Kyoto Media Arts Lab.



◎京都メディア・アート・ラボ 設立にあたって  
広瀬之宏 — HIROSE-Yukihiko  
京都メディア・アート・ラボ設立準備委員会 代表

構想7年、第一回・京都国際インディーズ映画祭から3年。  
2010年4月「京都メディア・アート・ラボ」が誕生しました。  
現在、急速に進化するネット社会においては、  
もはや地域とか世界といった区分けも境界もなくなっているのです。  
大空を羽ばたく白鳥や大洋を移動するクジラたちのように、ネット情報は、自由に地球を駆けめぐっています。  
そこには人間の作った国境なんてありません。あるのは一つの地球だけ。  
言葉や文化、宗教の違いなど民族の結界を越えて、地球の何処にいても、誰もがつながり共有できる。  
これが今始まった新しい世界です。  
そこで、「京都メディア・アート・ラボ」は、  
様々なジャンルのプロフェッショナルと共に、それぞれが培ってきた叡智と経験を集約し、  
世界共通の価値観を求めて、その大いなる研究と実践の拠点となるべく、ここに設立しました。  
ここで得た実践結果は、個々の才能や技術、情報などと共に、  
地域だけでなく世界の共有財産として活用できるレベルを目指します。



### ◎京都から世界へ

ここでの具体的なプログラムは、世界のインディーズ映画(自主制作短編映画)をとおして、京都の国際的知名度を活かしながら、海外との交流を図り、情報、頭脳、感性、技術、システムなどを相互交換させながら地域の文化力と教育力を高め、同時に地域経済の発展への導線を構築することを目的としています。

また近年のIT化およびデジタル革命を理解し、動画をコンテンツとして、グローバルな観点から文化、教育、経済的に有効な具体的な活用を充実させています。

るためのコンテンツ制作やソフト開発の計画を立てています。

さらに、世界のクリエイターやプロの映画監督とのつながりとその優れた才能を人的資源と考え、教育支援、文化交流、企業連携など、あらゆる可能性を探りながら、「産官学地」の連携で地域の多様な質的向上に役立たせるための協働の場として「京都メディア・アート・ラボ」を位置づけています。

今後、私たちの活動が、たとえ砂漠の一滴の水であろうとも、その一滴が確実に一つの命につながるものでありたいと考えています。

### ◎ソーシャル・メディアとしての「自己」の確立

「京都メディア・アート・ラボ」のコンセプトワードは、文字どおり「メディア」と「アート」です。

「メディア」とは、一般に言われているテレビや新聞、インターネットといった情報・通信媒体だけでなく、基本的には情報を発信する個々の人間そのものであるはずで、自分が伝えたことを自分が媒体となつて、自分以外の誰かに伝達・発信する。これがメディアの原形です。なにもメディアという特別なモノが存在するのではなく、メディアは自分自身そのものなのです。だからこそ、私たちが重要視するのは、一人一人にこだわった、個々の能力というメディアなのです。

### ◎アートは、創造への敬意

また、「アート」は、絵画や彫刻といった狭義の芸術分野に留まるのではなく、私たちに感動を与える全てのモノとコトがアートなのです。人間の絵画や音楽、スポーツ、料理など…に限らず、人知を越えた森羅万象、宇宙全ての創造がアートなのです。それは、存在という創造への敬意であり、万物

に与えられた誇りではないでしょうか。そもそも芸術は「美の追求」であり、「美」とは、視覚的な見栄えだけでなく、感動であったり、思いやりであったり、やさしさであったり、発見であったり、生き様であったりします。その心の動きを共有したとき、人は美として感動するのです。

恥の文化が無くなったとよく言われますが、美意識を教えなければ、「恥も外聞もない」となるのは当然のこと。美しいモノを見たり、聴いたり、触れたり、また自分で産み出す創造の喜びも含めて、芸術と遊ぶ機会と場をみんなで創っていけば、そこには共感が生まれ、何が良く何が良くないかは、自然と分かるようになるのです。その喜びが、人と人、人と社会、そして人と世界を結び、つながっていくのです。ネットがもたらした第二次産業革命。せめて新しい文明が立ち上がったのであれば、いいところを見つけて使いこなしていくだけのソーシャルな智慧ある人類でありたいと願っています。「京都メディア・アート・ラボ」は、ダーウィンの進化論では解けない水、陸、空を制覇した昆虫のように、小さくても未解明の魅力ある力強い存在を目指しています。



## 魂のジョイント CON-CANムービーフェスティバル + 京都メディア・アート・ラボ

# Only One **1** が 世界を変える

CON-CAN Movie Festival & Kyoto International Indies Cinema

◎京都メディア・アート・ラボ 設立にあたって  
吉野眞弘 — YOSHINO-Masahiro  
株式会社メディア総合研究所 代表  
CON-CAN 国際短編映画祭 実行委員長  
京都メディア・アート・ラボ設立準備委員会 副代表

### ◎インターネットで映画祭

弊社がインターネットを使った CON-CAN 国際短編映画祭を立ち上げたのは 2005 年だった。早いもので、あれからもう 5 年が過ぎた。名前を「魂観」(concan)と命名したのはに訳がある。「世界は家族である」という理念に立ち、いわば魂を込めたハートフルな映像作品を募集し、世界のどこからでも視聴者に無料で観て貰おうという思いがあったからだ。その点、魂観 (CON-CAN) は既成の商業映画の文脈とは大いに異なり、また世に出ていない新しい映像クリエイターや、地域振興や地域発展のために日々地道な努力を



### ◎世界80カ国2000作品

重ねている映像制作者の為に門戸が開かれた、世界でオンリー・ワンの国際短編映画祭である。審査方法も既存の映画祭と根本的に異なる。毎回世界の異なる地域を代表する審査員が完全にオープンな討議の上に、最優秀作品を決める。言語も文化も違う審査員が公正な討議の中で優秀作を決めて行く過程こそ、「世界は家族である」という CON-CAN の地域的理念を如実に体現しているものは他にない。この 5 年間に世界 80 カ国以上のクリエイターが集まった短編映画コンテンツ

### ◎世界は家族

まさに地域振興や地域発展のために立ち上げられた「京都メディアアートラボ」の活動理念に「CON-CAN は深く共鳴をする。近い将来、「京都メディアアート・ラボ」と共に是非とも CON-CAN 国際短編映画祭を開催したい。そして京都地域の発展や活性化のために共に力を合わせて、日本「KYOTO」発の創造的文化発信を世界に向けて行つてゆきたいと希求している。日本文化の誇る「KYOTO」発信の原動力である「京都メディアアート・ラボ」の今後のあゆみに CON-CAN としては絶対的協力は一切を惜しまない。なぜなら、地域振興や地域発展に生きる人々こそ世界の新しい文化創造を支える原点であるという「京都メディアアート・ラボ」の考えこそ、私達 CON-CAN が掲げる「世界は家族である」という理念そのものだからである。



# Media Art

## “生きること”と“ものをつくること”

### ●諏訪敦彦監督にメディア・アートを訊いてみた

諏訪敦彦 映画監督 × 聞き手・文：杉原賢彦 映画批評家

メディア・アートって、いったいなんなのだろう？  
 既存の映像作品となりが違っているんだろう？  
 そこからなにか新しいことは生まれてくるんだろうか……。  
 デジタル時代に突入したというのに、  
 まだぼくたちはその全貌どころかプロフィールさえも知らずにいる。  
 それなら誰かに訊いてみよう。  
 おっ、この人なら……と思って白羽の矢を立てたのが、  
 ちょうどいま「ユキとニナ」が全国公開中の諏訪敦彦監督だった。  
 東京造形大学学長にして映画作家、ふたつの貌をもつ諏訪監督なら、  
 なにかヒントをもらえるかもしれない。  
 映画の「ユキとニナ」のプロモーション、ベルリン映画祭参加、  
 しかも新学期に向けての会議漬け……  
 忙しいなか、時間を割いていただいた。



©Yoshi OMORI



「ユキとニナ」演出中の諏訪敦彦監督(左)とイポリット・ジラルド監督



©Yoshi OMORI

#### ■「ユキとニナ」 Yuki & Nina

2009年、フランス＝日本合作映画、カラー、93分  
 監督・脚本：諏訪敦彦、イポリット・ジラルド 撮影：ジョゼ・デーノ/音楽：フォーレン・オフィス  
 美術：エマニュエル・ド・ショーヴィニ、ヴェロニク・ペロネウ、鈴木千奈  
 衣装：ジーン＝チャルリーン・トムリン、小林身知子  
 製作総指揮：澤田正道 共同製作：クリスティナ・ラーセン、定井勇二  
 出演：ノエ・サンピ、アリエル・ムーテル、イポリット・ジラルド、ツユ、マリリン・カント、森康子、今泉百香  
 3月5日まで、京都シネマにてロードショー上映中。  
 神戸アートビレッジセンターにて、4月10日より23日まで上映予定。ほか全国順次ロードショー公開。  
 公式サイト：http://bitters.co.jp/yukinina

プロセスをどう自分たちの人生に生かしてゆけるか。それが、いま、より大事になってきている気がするんです。美術の世界においても同様なんじゃないでしょうか。作品と作者という関係が問い直されつつある。作品は作者において完結しているのではなく、プロセスこそが大切であり、アーティストは現実にとどまらずに介入する、メデイウムの存在意義が注目されている。作品という成果物ではなく、行為そのものがアートだというふうに考えられ始めていると思うんです。

——いまやデジタル時代に突入しているわけですが、デジタルとアートの関係ということについて、そこになにか変化を感じていらっしゃいますか？

「コストの問題というのは大きいと思います。映画が如実にそうですが、テクノロジーと資本をもっている側のものであった。デジタル・テクノロジーによってその構造が壊され、今まで一方からしか世界が見られなかったのが、リヴァース・アングルからも見ることが可能になった。つまり、映画もアートも、より生活に密着したものになってきたと言えるんじゃないでしょうか。映画やアートを、どう使うかということが問題だと思ってるんですが、デジタル時代になって、つくり手としてはやりやすくなった。ところが、それを受けとめる社会の側がそうはならなくて、むしろ逆行しているような感じを受ける。そこが問題



■杉原賢彦(すぎはら・かつひこ)



■諏訪敦彦(すわ・のぶひろ) 1960年5月28日広島県生まれ。映画監督、東京造形大学学長。東京造形大学在学中よりインディペンデント映画の制作を始め、「はなされるGANG」がびあフィルムフェスティバルに入選。卒業後が石井聰互監督、山本政志監督らにつき、'96年、「2/デューオ」で長編デビュー。'99年の第2作「IM/OTHER」がカンヌ映画祭で国際批評家連盟賞を受けるなど高い評価を得る。「二十四時間の情事」を自由にリメイクした「H Story」(01年)を経て、'05年にはフランスで「不完全なふたり」を撮り話題となる。そして'09年、フランスと日本にまたがって子どもの世界を描いた「ユキとニナ」を発表。また、'08年により母校、東京造形大学の学長に就任。



What is Media Art ?

「ユキとニナ」は、

「手つかずな、大きな他者としての存在が子どもだったんです。大人というのは、なんだかんだで共犯関係を結んでなんらかのモノをつくってゆくわけですが、子どもとはそうはいかない。共通の言語をもっていないかもしれない。けれど、(男女)の関係について前の「不完全なふたり」でやって、次に向かうべきものとして「子ども」という存在が出てきた。教育とかかわったのも、無関係ではない気もしますし、自身自身の子どもの関係とも無関係じゃないと思う。自分にとっての映画というのは、自身の人生とか成長に繋がって立ち向かってゆく問題も変化してゆくわけですが、そういうものがずっと主題になってきた。「ユキとニナ」は、

「一方でアートもまた、マーケットとか業界といったもののなかに閉じ込められている。映画も同じですね。一概にメディア・アートと呼ばれているものも、そうした現状に穴を穿つように登場したのかもしれないけれど、アートと呼ばれる以上、そのなかに回収されてしまうというジレンマを抱えているように思うんです。それがなんとかならないものかと思えますね」

——そこに教育はなんらか関与できるものか、あるいは教育が為すべきものについてのは、そこにあるんでしょうか？

「もともと悩ましいのは、文科省も中央教育審議会も、大学に対して具体的な成果を出せ、と迫ってくるんです。アートにかかわっている以上、具体的な成果など出ない。大学自体も本質的

子どもと、子どもを育てる親という存在はいたくないなんなんだということ、映画を通して考えてみようとしたわけです。生きることもものをつくることは、どこかでリンクしていると思うんです」

——東京造形大で教えていらっしゃるわけですが、学生たちについてはどう見られますでしょうか？ 彼らもまた、かなりな程度、他者だと思っただけ(笑)。

「学生たちとの関係においても、生きることもものをつくること、あるいは表現するということとどうリンクさせてゆくかが問題だと思ってます。フィクションというのは、もしもこうだったらどうなるだろう……というのを試行してみられる場でもあるわけで、重要なのは、結果ではなくプロセスだとだんだん思うようになってきた。成果物としての作品がよかったですかよくないという評価ではなく、映画をつくる

にそうですね。世の中で、同じサイクルでないところ、未来の価値をつくり出してゆく場と自由が保証されていないければ、大学のコンセプトそのものが消えてしまふ。それはアートの創造というのと同じですね。でも、目の前の学生に対して、それをやりながらどうやって生きてゆくかを問うことも、非常に大きな問題として残る。就職するための支援もするけれども、それは本質的な問題ではないわけです。問題なのは、アートという行為を通して生き方を見つけないかと思うんです」

お話をうかがってゆくうち、(メディア・アート)を超えて(アート)というものの根源へと降りてきてしまった。果たして、少しは問題点らしきものが浮き彫りになってきたらどうか。それとも混沌(社会の?)を深めてしまったらどうか。映画とアートと教育とを、ほんの少し考えてもらえませんか……。

# International Film Festival

## オンライン映画祭の運営から見たコト

●共有から発信—ネットから国際映画祭へ

谷元浩之 — TANIMOTO-Hiroyuki

CON-CAN 国際短編映画祭 フェスティバル・ディレクター  
京都国際インディーズ映画祭 プログラム・ディレクター  
京都メディア・アート・ラボ設立準備委員会 監事



メディア総合研究所が主催する日本初オンラインベース国際短編映画祭、「CON-CAN MOVIE FESTIVAL」も今年で早5年、京都インディーズ映画祭との共催として4回目を迎え、新たなステージにきている。只でさえ、「映画祭」という映像文化イベントの認知度が低い日本で、更にそれをインターネットで展開しているCON-CANは、輪をかけて一般の理解が得にくいと、運営をしている自らその発展の難しさ

を実感して来た。それは、単純に予算や人手が足りないからといった、ありがちな理由だけではないという事も分かって来た。  
だが、ここに来て映画祭自らもコンテンツを制作/発信をするという一見型破りな企画が、自分達の想定を超えたクロスカルチャーな化学反応を起こしている。千駄ヶ谷の小さな片隅からネットを介して世界や京都と繋がったこの映画祭。2年前のそのコンペでグランプリを勝ち取ったフランス在住のチャールズ・ゼンジェル監督とギヨーム・ジョヴァネッティ監督を日本に招待した際、3日間で脚本から撮影、そしてオフライン編集までの、超過密スケジュールで短編制作プロジェクトを実行した。言葉が通じ合わない中で生まれたこの作品は、日本人素人5名が出演する「SIX」という実験ドキュメンタリー作品として完成した。

それから1年以上経ったある日、「SIX」が、世界4大映画祭の一つ、ス

祭から発信された作品が、60年以上の歴史を持つヨーロッパの権威ある映画祭に入選した事が、初めは良く理解出来ずにいた。だが、それが現実となった時、黒船を初めて見た時と思えるような感動と衝撃を受けた。それは、映画祭が単なる映像作品の上映イベントではなく、地域の発展と映画をベースとした多様な芸術感性の国際交流の場である事、また、複合的な創造プラットフォームとしても運営/構成されている事、そして、それらはアメリカの基準では無く、欧州連合が中心となつて形成されているという事に対する衝撃でもあった。  
先日、ロッテルダム映画祭を始め、クレルモンフェラン、ベルリンと、主要なヨーロッパ映画祭を巡る機会に恵まれたが、それぞれに個性と質が良く出しており、特にデジタル化におけるライブラリーの付加価値や、ショートフィルムの多様性/可能性に改めて感動した。

今年、CON-CANは「京都メディア・アート・ラボ」の活動理念に共鳴し、一員として京都、東京、そして世界を結び、地域振興や地域の発展を根底に据えた新たな形での国際映画祭の開催を企画している。そこで、「SIX」の2名の監督も今年の夏から京都の九条山をベースに制作を行う予定だ。ネット、映像、デジタル、教育、地域、をキーワードに、今年、京都で何が起きるかも知れない…。

「SIX」は、第5回CON-CANムービー・フェスティバルでの受賞で栄えした監督、CON-CAN、そして「ソニック」株式会社によるHDカメラのプロモーション共同企画の一環として制作され、3日間で構想から撮影という、通常とかけ離れたスケジュールの中、東京都とStudio DUの協力の元、メディア総合研究所がプロデュース作品として制作された。  
ストーリー：新宿ゴールデン街にある老舗バー「ジュテ」。ママが不在中、見知らずの5名の男女が共同ロービーで一晩を飲んで過ごす。出演者は、全員素人。台詞も無く、全てその場でのアドリブ、即興劇となっている。



Locarno

◀(写真左)ベルリン国際映画祭短編部門上映会場  
(写真右)ベルリン国際映画祭映画見本市



Berlin

(写真左)▶ロカルノ映画祭にて。  
(左より)フィリップ氏(ロカルノ映画祭)、ギヨーム監督、吉野真弘メディア総研社長、谷元ディレクター、チャールズ監督(トルコ)  
(写真右)「SIX」の上映チラシ



(写真左)多数の映画関係者、一般観客が訪れたロッテルダム国際映画祭  
(写真中)ロッテルダム国際映画祭上映会場  
(写真右)「SIX」が短編部門(Spectrum)に入選し、映画祭から招待されたチャールズ監督(左)とギヨーム監督



Rotterdam

## 頭脳と感性の融合・映像プラットフォーム

# 「想定外が人を育てる」

Unexpected is the key.



梅原 豊 — UMEHARA-Yutaka

京都府府民生活部府民力推進課 参事

### ◎産官学が知識を共有し イノベーション＝改革を

社会や地域を変える知識や知恵は、人が様々な経験を積むことで、人に蓄積される。決して組織や立派なデータベースに蓄積されるものではない。そして思いや志を抱いた人が連携し、協働することで、知識や知恵が共有・融合され、新しい知識や知恵が生まれてくる。イノベーションである。イノベーションは決して企業だけで起こるものではない。地域でも、NPOや企業、大学、行政の主体をこえ、それぞれが持っている知識を共有でき、新しい連携ができれば、イノベーションは起こせるのである。

こうした連携をつくり出す場として、現在いろいろなテーマで、地域経営にかかわる様々な人が集まり、議論し、公共施策を創出し、そして一緒に実施していくプラットフォームづくりを進めている。

### ◎連携から生まれる 新たな展開に期待

広瀬さんと出会ったのは、このプラットフォームの一端である「映像のプラットフォーム」においてである。誰でも簡単に撮影ができ、インターネット上にアップができるようになった動画情報を地域の活性化に活かさないかというテーマでこの2年間、議論を重ねてきた。混沌とした議論の中から生まれたアイデアの一つが、住民自身が自ら地域の情報を発信することを応援する「京都メディア支援センター」の設立準備であり、もう一つが今回事業



常吉哲郎 — TSUNEYOSHI-Tetsuro

デジタルコンテンツ制作プランナー

## 京都は、日本のicon

# 「時代は、動く」

Times Changed!

2010年2月20日、常吉氏を講師に招き、京町家室町遊子庵で京都メディア・アート・ラボ主催の特別講演が開催された。参加者はマスコミ業界、通信業界、出版社、一般企業、教員、学生などさまざま。講演後、急速に変化するネット社会をテーマに行われた常吉氏と多数の参加者とのディスカッションも大いに盛り上がり、満足度の高い講演会となった。



### ◎求められているのは 違う次元への進化

2010年はエポックメイキングな年になる気がする。いま、世界的な規模において同時多発的に様々な変化が起こっている。あるひとつの時代が終焉を迎え、新しい時代の胎動が始まっている。それは私たちが声高に言わずとも、誰もが感覚的に感じ取っていることではないかと思う。痛みを伴う改革や変革があるとするれば、今回のそれは旧来の体制や仕組みにしがみついていた者たちにとっての痛みであろう。



## ▼京都メディア・アート・ラボ設立の歩み・今後の目標

- | 活動経緯  | 活動内容   |
|---|--|
| 2006年 6月 ●京都国際インディーズ映画祭実行委員会、発足。  | 「メディアと映像で地域力を高める」———<br>メディア新時代に対応した映像の活用と地域力の向上を図る  |
| 2007年10月 ●「第一回・京都国際インディーズ映画祭」を京都での映画初上映の地：元・京都立誠小学校、太秦中学校で上映と映画プロデューサーによるレクチャーを開催。京都映画祭に、「映像で世界をつなぐ」で新風を吹き込む。 | ●世界の映画人の作品、才能、頭脳、ノウハウを京都に流入<br>○「上映会」本映画祭ブレンが培ってきた海外の映画祭や映画監督、制作者などのコネクションを最大限に利用し、京都全域で大小の規模に関わらず、積極的に映画上映会や講演活動を行い、世界の映像を身近に触れる機会を創り、異文化のカルチャーを京都に流入させる。<br>○「海外生中継」海外の監督や映画製作者が来日または招聘した時には、生トークの機会を持って実際にプロと関わりながら学ぶ機会を作る。また時には、会場と海外映画人を直接結び、海外とライブ中継をしたり、そこで斬新な映画作りのノウハウや感性、メディアリテラシーなどを学ぶ機会を創出し、優秀な映像メディアクリエイターの育成を支援する。<br>○「講演会」映画、映像の研究会、講演会、講座などを実施し、誰でも気軽に学べる機会をつくり、地域住民に映像やネットについての理解力を高め、生きるヒントと方法を学んでもらう。 |
| 2008年度 ●「第二回・京都国際インディーズ映画祭」を京都東映撮影所試写室で上映及びトークセッション。「世界の映像メッセージについて」語る。                                       | ●誰でも見られるインターネットTV「KYOTO MEDIA ARTS LAB.」(京都)で地域情報の共有・交換<br>○インターネット社会と言われながら、現状はまだ使いこなすレベルの格差は大きく、十分な活用に至っていない。特に地方ではネットラインの整備すらできていないところもあるのが現状。また2011年から開始の地上デジタル放送と多チャンネル化は、映像メディアだけでなくマスメディアの環境を大きく変えるであろう。そこで映像や情報の発信モデルとなるインターネットTV局「KYOTO MEDIA ARTS LAB.」(キョウト・メディアアート・ラボ)を立ち上げ、社会ネットのキーステーションを作る。   |
| 2009年 4月 ●「映画と教育」大阪梅田・大阪生涯学習センターで研修会と講演。<br>●京都・遊子庵で上映および交流会。「映画から何を読み解くか」の講演。                                | ○作品や情報を管理し、受信する。都市と地方をつなぐ映像情報拠点を目指す。情報コンテンツは、教育、ビジネス、イベント、観光などチャンネルごとに利用しやすく設定する。本チャンネルを持続可能に発展するためにBtoB、BtoC、CtoCの環境整備および基盤整備を目指す。  |
| 5月 ●大阪生野・映光ホールで上映及び交流会。<br>●京都清水・六館堂で上映。フランスの映画監督ガブリエル氏とライブ中継で結び、会場とフランスを映像生中継。映画制作を目指す人たちに絶賛される。             | ●世界の映像コンテンツの教育的活用<br>○本映画祭が管理する世界67カ国、約2000作品の動画、アニメ、ドキュメントなど優れた短編映画をデジタル教材として活用する。国際感覚、異文化理解、語学力、構想力などを身につけるための教育マテリアルとして活用。将来の子ども達への感性教育に重点を置き、少子化、高齢化社会に適応した小・中・高・大学・生涯学習の学習プランとして新しい教育コンテンツを提供する。すでに日本の大学でテスト授業をし、教育成果も上げている。現在、デジタル教材として登用準備の整備とデジタル教育のための教育コンテンツの制作を進めている。   |
| 6月 ●2008年から映像プラットフォームで議論し、本事業の実施を決定。  | ●クリエイターの海外交換留学を支援し、地域力を高める<br>○本映画祭の海外ブレンや組織力を活かし、今後映像クリエイターの海外研修や日本での海外研修者の受け入れ体制、紹介システムを整備する。大学、撮影所、行政、企業などと連携して学術・文化・地域産業等、地域力の向上を目指す。京都の観光産業や大学の海外留学生の獲得等に反映されることが期待できる。そのためのネット環境やハード面での基盤整備を進める。   |
| 8月 ●京都・遊子庵で「終戦記念日・世界の戦争作品特集」上映会。ガブリエル監督(仏)とスイス・ロカルノ映画祭出品作品「Six」プロデューサー・谷元氏を招聘。                                | ●京都ブランドを世界に「京都発→世界」の取り組み<br>○古都・京都ブランドを活かし、世界のインディーズ映画監督に京都を舞台にした撮影や映画製作を積極的にアピールし、京都での撮影に関する情報提供と誘致を図り、府の積極的な支援と連携で、国際的に映画の町・京都をアピールするための情報ネットの整備をする。   |
| 10月 ●「第3回京都国際インディーズ映画祭」を京都・新風館で開催。上映後、フランスとフィンランドの映画監督と遠隔中継で結び、質疑応答した。  | ●事業実施に向けた広報<br>○京都メディア・アート・コンソーシアムが実施する「メディアと映像で地域力を高める」活動を、広く社会に訴求し関心を高めるために、スキルアップしたウェブサイト立ち上げ、ホームページ作成やパンフレット制作、プロモーション映像などを制作する。またマスコミ等広報機関に積極的にニュースリリースを配信し、効果的な企画のアピールを図る。   |
| 11月 ●大学からの短編映画上映と講義の依頼が定例化。大学での映画制作、編集、上映などの特別授業が始まる。   |  |
| 12月 ●「メディアラ特別上映会と講演」<br>・講師：谷元浩之氏：CON-CAN国際短編映画祭フェスティバル・ディレクター  |  |
| 2010年 2月 ●「ネット社会の現状と今後」・講師：常吉哲郎氏：東京キー局デジタルコンテンツ制作プランナー  |  |
| 3月 ●短編映画の教育映画用DVDのβ版ができる。   |  |
- その他、当映画祭参加作品は、大学で教育マテリアルとしても上映。世界のインディーズ映画を通して教育・文化交流分野で「京都発→世界」を拡充させている。現在デジタル教科書、電子黒板対応の教育コンテンツ制作中。

### メディアラの目的

世界における京都の国際的知名度は、日本国内では東京に次いで京都が第2位である。(データ出所：http://rank.export-japan.co.jp/)歴史・文化的には世界遺産の選定数が示すように国内トップである。そこで本プログラムは、世界のインディーズ映画(自主制作短編映画)をとおり、京都の国際的知名度(京都のブランド力)を活かしながら、海外との交流を図り、情報、頭脳、感性、技術、システムなどを相互交換させながら地域の文化力と教育力を高め、同時に地域経済の発展への導線構築することを目的とする。

本事業は、近年のIT(Information Technology)化およびデジタル革命を理解し、映像・映画作品(2009現在・67カ国・約3000作品を管理)をコンテンツとして、グローバルな観点から文化、教育、経済的に有効な具体的な活用を充実させるために、ソフトおよびハード面での基盤整備をする。

また世界のプロの映画監督とのつながりとその優れた才能を人的資源と考え、教育支援、文化交流、企業連携など、あらゆる可能性を探りながら、<産官学地>の連携で地域の多様な質的向上に役立たせる。

# 複合メディアから抽出するもの 「“映像と視覚言語”の Image + Visual Language 問いを発して」

高嶋加代子 — TAKASHIMA-Kayoko

京都ラジオカフェ株式会社 企画室長  
NPO 法人遊プロジェクト京都 理事長  
京都メディア・アート・ラボ設立準備委員会 副代表



◎皮膚感覚に迫る 映像の力  
2007年の秋、第1回京都国際インディーズ映画祭が「クリエイティブ・インダストリー・ショーケース」関西「関連事業として、京都木屋町の元立誠小学校で開催され、私も当日は実行委員長である広瀬之宏さんとのラジオ番組のご縁で、厚かましくも司会者として参加いたしました。世界各国からインターネットで寄せられた応募作品の中から選ばれたCON-CANムービー・フェスティバル・ノミネート作

品上映では、短編映画の持つ力、映画の訴えるところの先は多種多様なながら、短編の持つ深き強さに圧倒されたことを鮮明に記憶しています。第1回京都国際インディーズ映画祭、その日から「京都メディア・アート・ラボ」は始まったのかもしれない。上映後のトークセッションパネラーとして登壇された方々もまた再び「京都メディア・アート・ラボ」で出会うことになりました。何と嬉しいことでしょうか。

第1回京都国際インディーズ映画祭トークセッションのタイトルが「映像と視覚言語」でした。言語というものは不思議な作用があり、言語から生まれる映像があります。私は常日頃はラジオという「音声」メディアの仕事をしていました。またその以前には長らく情報誌記者として紙メディアの仕事をしていました。書き言葉、読み言葉、言葉のなせる技かもしれません、それぞれの言葉の彩りを大いに楽しみつつ暮らしてきました。しかしながら映像の持つ力はまた違っています。視覚から呼び起こされる言葉、言葉というよりもっと直接的に皮膚感覚に迫りくる、まさに「映像と視覚言語」に思い至るものでした。短編映画ならではの世界がインターネットを通じ

て送られてくることも驚きです。映画やテレビなど大掛かりでなければできないことが、いまや「映像」と言った場合にはすっかりとそれらの事情は様変わりしていたのです。こうして書くのも、今更の感があるほど、ネットの世界の進歩はすさまじいもののようにです。

◎「遊」の気持ちで  
メディアの可能性を探る  
さて、漠然とはじめの一步を私も踏み出して「京都メディア・アート・ラボ」の仲間入りを果たし、今ここから私なりに新たに視覚も含むメディアの可能性を楽しみたいと思っています。先日、あるシンポジウムで「言葉に回収されてはいけない」という発言があり、なるほどと思ったのですが、確かに言葉にはそうした力があります。ならば映像にはさらなる威力がありそうです。まさにその劇薬のような媚薬のような映像が視覚から喚起するもの、それをどううまく抽出できるかがメディアとして試される場所かもしれません。ラボというからには果敢に進みたいと思います。とはいえ私のテストで、すなわちタカシマイズムの「遊」のわくわく感を持って。

■**谷元浩之(たにもと・ひろゆき)**  
 CON-CANムービー・フェスティバルディレクター。南米グアテマラ生まれコロンビア育ち。日本と南米を行き来する生活を送った。大学はボストンのタフツ大学にて芸術文化を専攻。卒業後、ニューヨークで映像業界に入り、フジサンケイ系テレビ報道番組の映像編集などを担当。9.11の際は他の日系番組の制作もサポートした。当時、画期的な国際映画祭であった「RESFEST」に影響を受け、次第に映画祭の世界に関わるように。形式、ジャンルを問わず、常に新しい文化価値を顕在化している映像作品を探している。自らも趣味でアート映像の制作をしており、最近製作担当した作品は、プラハ国立美術館のパーマナント・コレクションに入った。

■**杉原賢彦(すぎはら・かつひこ)** 1962年兵庫県生まれ。映画批評家、慶應義塾大学講師。日本フィルムアート社「シネ・レッスン」シリーズや「アートを書く!」などにおいて、映画および映画批評に関する考察を執筆。また、紀伊國屋書店発売DVDの解説を多く手がけているほか、IVCフランス文芸DVDシリーズの解説も執筆。それに並行して、慶應義塾大学、目白大学などで映像/映画に関する講義を担当。

■**吉野眞弘(よしの・まさひろ)** 1946年宮崎県生まれ。早稲田大学理工学研究所大学院修士課程卒。株式会社メディア総合研究所代表取締役社長。CON-CANムービー・フェスティバル実行委員長。1993年にメディア総合研究所を設立。翻訳、IT、映像、教育、出版、国際、エンターテインメント、人材支援の8つの事業を展開。2005年「CON-CANメディア・プラザ」を開設。インターネットを通して世界の短編映画を世界の視聴者と共有できる「CON-CAN MOVIE FESTIVAL」を立ち上げる。以来、開催数は6回を数え、応募総数は世界77カ国から2100作品を超える。

■**広瀬之宏(ひろせ・ゆきひろ)** 1952年京都府南丹市生まれ。大阪芸術大学デザイン学科卒。クリエイティブ・ディレクター。有限会社ハーディセカンド代表。京都国際インディーズ映画祭代表神戸女学院大学非常勤講師。広告制作、編集、出版、イベント、商品開発などのクリエイティブ活動の他、行政の地域振興計画策定、環境計画などの企画運営コンサルや障害者福祉の運営計画などに携わる。自然環境や教育、アートをテーマにした活動など多彩。美術文化展奨励賞、グッドデザイン賞、国立大学優秀広報誌表彰・最優秀賞・最優秀デザイン賞受賞など多数。現在、映像制作をはじめ自然環境とアート、教育を基軸に世界ネットのインディーズ映画の動画配信を仕掛け、ネットテレビ局・京都メディア・アート・ラボ(京都府支援事業)の事業化やデジタル教科書コンテンツの制作を進めている。著書に、点字と絵本の同時訳本「友だちがきました」、「答えは一つとは限らない」(遊タイム出版)など。

■**若松吉己(わかまつ・よしみ)** 1965年兵庫県生まれ。有限会社セカンドステージ代表。関西舞台テレビテクノ&アート協同組合会員。舞台機構調整技能士(国家試験)検定委員。音響、照明、イベント制作、ライブハウス、バンケット部門から舞台に関する総合演出に関わり、企業の映像制作、ライブ中継をハイビジョンでプロデュースする。映画館で映像を取り入れたコンサートでは音響はサラウンド、照明はLED、映像はライブ中継を無人システムでカメラマンなしで演出。デジタルを駆使し、「ライブ」と「映像」の融合を「最先端」と「伝統」で表現することに挑戦している。

■**岡田賢三(おかた・けんぞう)** 1959年生まれ。大阪写真専門学校映画科卒。日本撮影監督協会会員。撮影監督。京都映画(現：松竹京都映画)で必殺シリーズに青春を捧げる。工藤栄一を敬愛し、師匠・石原興の天才的なカメラワークに心酔する。フリーとなり、21ムービーカンパニーの屋号で活動し、「男たちのYAMATO」、「ラストゲーム」最後の早慶戦などに参加。「0からの風」で高い評価を得る。現在、様々な仕事をこなし、映像の職人を目指す。

■**高嶋加代子(たかしま・かよこ)** 教育図書の出版社編集部を経て、地域情報誌編集部勤務。多くの特集企画を手がけた後、2000年から番組制作会社へ。FM797設立と同時に、京都ラジオカフェ株式会社企画室長に就任。NPO法人京都コミュニティ放送理事。NPO法人遊プロジェクト京都理事長。現在、映像も視野に入れた市民メディアの仕組みづくりに参画、活動中。

■**川端一実(かわばた・ひとみ)** 1978年大阪生まれ。関西大学総合情報学部総合情報学科卒。卒業後、出版・編集業務に携わった後、現在、有限会社ハーディセカンド所属。グラフィックデザイナー&エディターとして様々な出版企画、編集デザインの制作に携わる。主な出版編集に「シゲコが在った日」、「国際通訳シンポジウム」など。京都国際インディーズ映画祭、京都メディア・アート・ラボの活動、デジタル教科書のコンテンツ制作など新時代に向けたニューメディアの可能性に挑戦中!

■**今井悟朗(いまい・ごろう)** 1967年長野県生まれ。映像システムディレクター。AV、IT、ネットワークなどのシステムインテグレーションの営業を20年従事。大学を中心とした教育市場、法人、公共、医療などの各種市場に対するシステム提案、コンサルに携わる。特に教育市場に関わる事が最も長く、各種学会にも参加。京都メディア・アート・ラボにおいては、京都国際インディーズ映画祭や教育分野に関する企画提案、イベントの技術的な側面を支援。映像システム京都営業所も昨年開設し、様々な活動展開中。

■**佐々木伸也(ささき・しんや)** 徳島県出身。新風館副館長。高校卒業後、京都の「いづくら帯」にて、帯の図案の仕事を手掛ける。その後、グラフィックデザイン事務所を個人的に立ち上げ「マハラジャ京都」、「マハラジャクラブ」、「ビームス京都店」などの、ポスターの制作・企画などにも携る。ドキュメンタリー映画「地球交響曲〜ガイアシンフォニー〜」の龍村監督と出会い、「ガイアシンフォニー1番」から、PRなどの手伝いなど映画の普及に携る。2000年からは「新風館」のプロジェクトに関わり、現在に至る。

# クロスメディア時代の 挑戦者たち

●京都メディア・アート・ラボ設立準備委員会メインスタッフ紹介

■**梅原 豊(うめはら・ゆたか)** 大阪府生まれ。現在京都府勤務。2005年、早稲田大学大学院公共経営研究科修士課程卒業。国際交流の仕事やアクションプランの総括や中期ビジョンの作成などに従事。2007年から、人と人とのつながりをつくり、住民自治の社会をつくるため、地域力再生プロジェクト(<http://www.pref.kyoto.jp/chikiryoku/index.html>)を担当するとともに、京都の食文化を発信する「京都味わい物語」(<http://www.kyotoajiwai.net/>)を、民間の人たちと協働して実践中。2009年からは同志社大学政策学部の嘱託講師も担当。

■**常吉哲郎(つねよし・てつろう)** 出版社(技術評論社)勤務時代の1990年前後よりDTP、CD-ROM等デジタルによるメディアの企画やリサーチ、マーケティング調査や出版に携わる。その後、全日空グループのデジタルメディア開発部門に所属(ANAビジネスクリエイト)。ANA乗員教育のCBT(Computer Based Training)化に従事。インターネット市場の拡大に伴い、ANA及びグループウェブサイトの構築・運用、サービス企画やデジタル映像を使った企業内トレーニングシステムの開発等に従事する。その後、サイトデザインを中心にインターネットのソリューション開発を手がける株式会社アトムの取締役として、同社のインターネット事業サービス開発を行う。EPG サービスを提供する事業会社(オンディービー株式会社)や動画・写真の投稿・共有機能を提供する事業会社(株式会社フリップ・クリップ)などを担当。現在、東京キー局デジタルコンテンツ制作部門にて、インターネット関連新規事業に関わっている。

KYOTO  
Media  
Arts Lab.

<http://www.kyoto-media-arts-lab.jp>

MediaLa

KYOTO Media Arts Lab. Information

No. 0

April 2010

メディアアーツ

「京都がひびく世界」  
メディアアーツの未来

●発行日：平成22年4月1日 ●発行：京都メディアアーツ・アート・デザイン専門学校 校務課  
●編集：株式会社ハーバー・コミュニケーションズ 〒604-8608 大阪府大阪市東区船場2-10-21 船場ビル403号  
<http://www.kyoto-media-arts-lab.jp>

KYOTO Media Arts Lab.