

04.2024 — 03.2025

KINO

ミーティング

KINO Meeting Archive ③

04.2024 — 03.2025



KINO Meeting Archive ③







はじめに

本書は、KINOミーティングの2024年4月から2025年3月における活動の記録です。活動開始から3年目となる今年度は、これまでの経験をもとにひとつの映画作品をつくるプロジェクトに臨みました。ここでは、そのプロセスとそこで生まれた作品を紐解くことで、さまざまなルーツをもつ人たちの協働における可能性を発見し、共有したいと思います。

Introduction

This book is an archive of the activities of KINO Meeting from April 2024 to March 2025. As we enter the third year of our activities this year, we embarked on a project to create a film based on the experiences we have accumulated so far. Through tracing that process and works that emerged from it, we hope to discover and share the potential of collaboration among people with diverse backgrounds.

KINOミーティングアーカイブ 3

04.2024—03.2025

08	はじめに
13	① KINOミーティングとは
21	② KINOミーティングの手法
33	③ プログラム
45	④ プロダクションノート／作品解説
105	⑤ メンバーのことば
113	⑥ レビュー
132	おわりに

KINO Meeting Archive 3

04.2024—03.2025

08	Introduction
13	① What is KINO Meeting?
21	② The Methods
33	③ The Program
45	④ Production Note / Film Overview
105	⑤ Members' Words
113	⑥ Review
132	Afterword





1

KINOミーティングとは What is KINO Meeting?

KINOミーティングの活動の概要と、現在に至るまでの経緯を解説します。

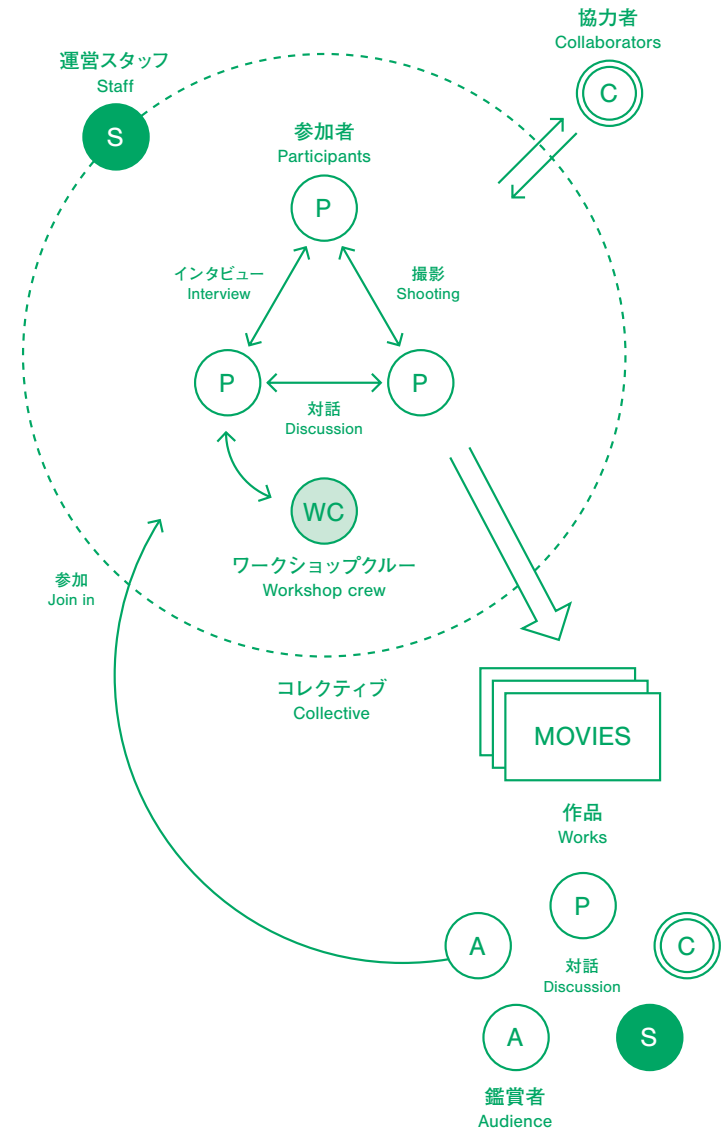
This section provides an overview of KINO Meeting's activities and the process leading up to the present.



「KINOミーティング」は、“海外に（も）ルーツをもつ人たち”を対象にして、映像制作のワークショップを展開するアートプロジェクトです。ワークショップの参加者は、自身とは異なるルーツをもつ人たちとグループを組み、対話を交わし、インタビューや撮影を実践しながら、さまざまな方法で自分自身や他者のルーツと向き合います。そして、そうした協働を積み重ね、互いの視点を交換するなかで映像作品をつくります。KINOミーティングでは、映像制作の過程で生まれる新たな映像表現、新たなコミュニケーション、新たな協働関係（コレクティブ）のあり方を発見すること、そしてその手法を確立して発信することをプロジェクトの目標としています。

“KINO Meeting” is an art project that holds workshops on filmmaking with “people who (also) have backgrounds overseas.” Participants of the workshop team with people who have different backgrounds from themselves, and through dialogues, interviews, and filming practices, confront their own backgrounds in various ways. Through their effort in cooperation and the process of exchanging perspectives, they create a short film.

The goal is to discover new visual expressions, new forms of communication, and new ways of cooperating in the process of filmmaking, and to establish and disseminate such methods.





運営スタッフ

プロジェクト全体の運営を担う。映像制作の主体者はワークショップ参加者であるが、その主体性を引き出すワークショップを設計したり、そのために必要なリサーチを行う。



参加者

KINOミーティングが企画するワークショップの参加者。ワークショップ開催ごとに“海外に（も）ルーツをもつ人”を条件として募集し、運営スタッフとの面談を経て決定。さまざまな背景をもつ人たちが集まる。



ワークショップクルー

ワークショップの進行をサポートしたり、制作現場での参加者たちの様子を記録する役割をもつ。過去のプロジェクトCross Way TokyoやMFM [p.22] にかかわった人や、KINOミーティングのワークショップへの参加経験者が担う。



協力者

ワークショップ開催にあたり協力をいただく人たち。フィールドのリサーチや、関連団体との連携におけるサポートに加え、ワークショップ自体にかかわってもらうこともある。



観客

上映イベントやウェブサイトで作品を鑑賞する人たち。その経験を経てワークショップの参加者となるケースもある。



作品

ワークショップで制作された映像は“作品”として取り扱われ、ウェブサイトで公開される。そこでは、さまざまなルーツの人たちの協働から生まれた視点が現れ、新しい映像表現として発見されることを期待している。また、不定期で上映会を開催しながら、鑑賞者や専門家との議論の場を外にひらいていくことを目標としている。



コレクティブ

複数のワークショップをとおして、参加者やワークショップクルーを経験し、プロジェクトと関係を築いてきた人たちの集まり。ネットワークを維持しながら、企画ごとに集散し、ワークショップや映像作品の制作に取り組む。さまざまなルーツをもつ人たちが協働することにより有機的な関係やコミュニケーションが生まれる場でもある。

Staff

Responsible for the overall management of the project. Although the workshop participants are the main actors in the process of filmmaking, the staff members design workshops that draw out their individuality and conduct prior research to provide this experience.

Participants

Participants of workshops organized by KINO Meeting. Participants are recruited for each workshop on the condition that they are “people who (also) have background overseas,” and are selected after interviews with the KINO Meeting staff. People of various backgrounds gather together.

Workshop Crew

The workshop crew is responsible for supporting the progress of the workshop and documenting the participants’ activities at the production site. The workshop crew consists of people who have been involved in past projects Cross Way Tokyo and MFM [p.22] or in KINO Meeting workshops as participants themselves.

Collaborators

People who will cooperate in organizing the workshop. In addition to field research and support in cooperation with related organizations, they may also be involved in the workshops themselves.

Audience

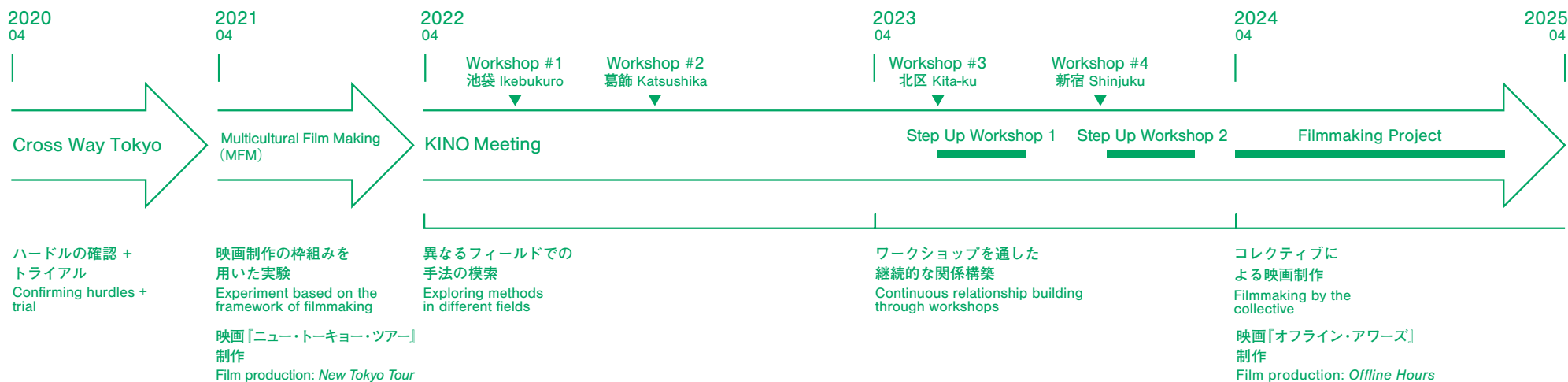
People watching the film at screening events and on the website. In some cases, they become workshop participants after this experience.

Works

The films created in the workshops are treated as artworks and will be made publicly available on the website. KINO Meeting hopes that the perspectives born from the collaboration of people with various backgrounds will emerge and be discovered as new visual expressions. The goal is to open up a forum for discussion with viewers and experts by holding occasional screenings of the films.

Collective

A gathering of people who have built relationships with the project through experience as participants and workshop crew through multiple workshops. While maintaining the network, they commit to workshops and filmmaking by gathering and distributing each project. It is also a place where organic relationships and communication are born through the collaboration of people with diverse backgrounds.



KINOミーティングの前身にはアーツカウンシル東京とともに実施した「Cross Way Tokyo」、「Multicultural Film Making (MFM)」というふたつのプロジェクトがあります。Cross Way Tokyoでは自身とは異なるルーツをもつ人と関わる際に感じるハードルを見つめなおし、そのなかで“ともに作る”という態度に可能性を見出しました。そしてその実験として、翌年のMFMでは映画制作という枠組みを用いてさまざまなルーツをもつ人たちとの協働のあり方を探りました。KINOミーティングはこの延長線上にあり、ふたつのプロジェクトで試してきたことを進化させながら、さまざまな場所で、さまざまな人たちと、より時間をかけて実践していくプロジェクトです。KINOミーティングは2022年4月から活動を開始し、最初の2年間で都内4箇所での公募型の短期ワークショップ（Workshop #1-4）と、それらの参加経験者を対象にした中期ワークショップ（Step Up Workshop 1-2）を実施しました。そのなかでは、さまざまな協働の場をつくり出すための手法（ワークショッププログラム）の開発や、ワークショップ参加者や専門的な視点を提供する協力者とのネットワークを構築してきました。そして3年目となる今年度の活動では、そのプロセスを経て生まれた“コレクティブ”による映画制作プロジェクトを実施し、これまでに積み重ねてきた手法を応用しながらひとつの映画作品をつくりあげました。

The predecessor of KINO Meeting was two projects, “Cross Way Tokyo” and “Multicultural Film Making (MFM),” both implemented together with Arts Council Tokyo. At Cross Way Tokyo, we re-examined the hurdles we face when interacting with people who have backgrounds different from our own, and found potential in the attitude of “co-creating.” As an experiment, the following year’s MFM used the framework of filmmaking to explore ways to collaborate with people of various backgrounds. KINO Meeting is an extension as well as a fruit of the evolution and trial of these projects — held in various places and with various people, while taking more time to put into practice. KINO Meeting began its activities in April 2022. During its first two years, it held short-term open-call workshops (Workshop #1 to 4) at four locations in Tokyo, as well as medium-term workshops (Step Up Workshop 1 and 2) for those who had participated in the earlier sessions. Through these workshops, we have developed methods (workshop programs) for creating diverse spaces of collaboration and built a network of workshop participants and collaborators offering professional perspectives. In the third year of the program, we carried out a Filmmaking Project led by the collective that emerged from these processes, creating a single film work by applying the methods cultivated so far.

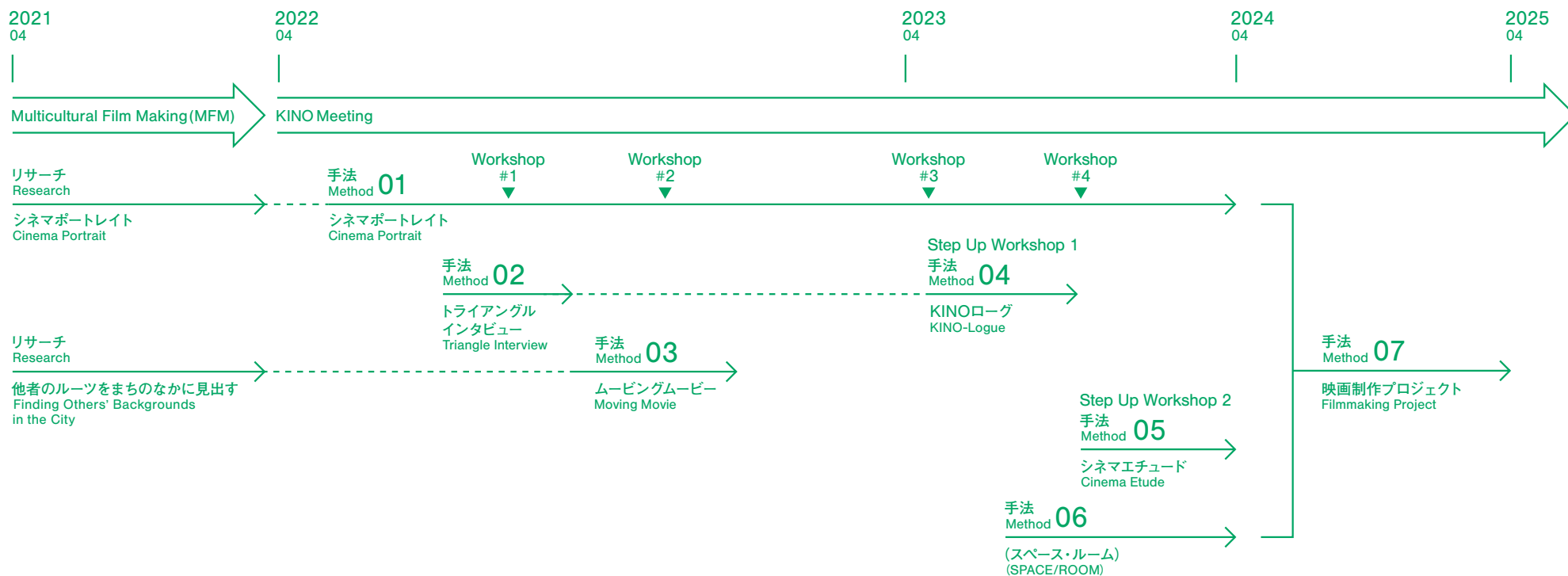


2

KINOミーティングの手法 The Methods

これまでのワークショップのなかで実施してきた手法をタイムラインで概観しながら、今年度取り組んだ「映画制作プロジェクト」の仕組みや狙いを解説します。

This section provides an overview of the structure and aims of this year's "Filmmaking Project" by outlining methods implemented in past workshops chronologically.



KINOミーティングでは、参加者間の協働を促しながら、それぞれが主体的に作品づくりに臨むことができる場をつくり出す「手法」として、ワークショッププログラムを開発してきました。今年度実施した「映画制作プロジェクト」は、これまでの実践を引き継ぎつつ発展させた7種目の手法です。

At KINO Meeting, we have developed workshop programs as “methods” to create a space where participants can engage in filmmaking proactively while fostering collaboration among one another. The “Filmmaking Project” implemented this year is a further development of these past practices, incorporating seven methods.

これまでに実施した手法の紹介はこちら

Read each QR code for an overview of the past method



01 シネマポートレート
Cinema Portrait



04 KINOログ
KINO-Logue



02 トライアングルインタビュー
Triangle Interview



05 シネマエチュード
Cinema Etude

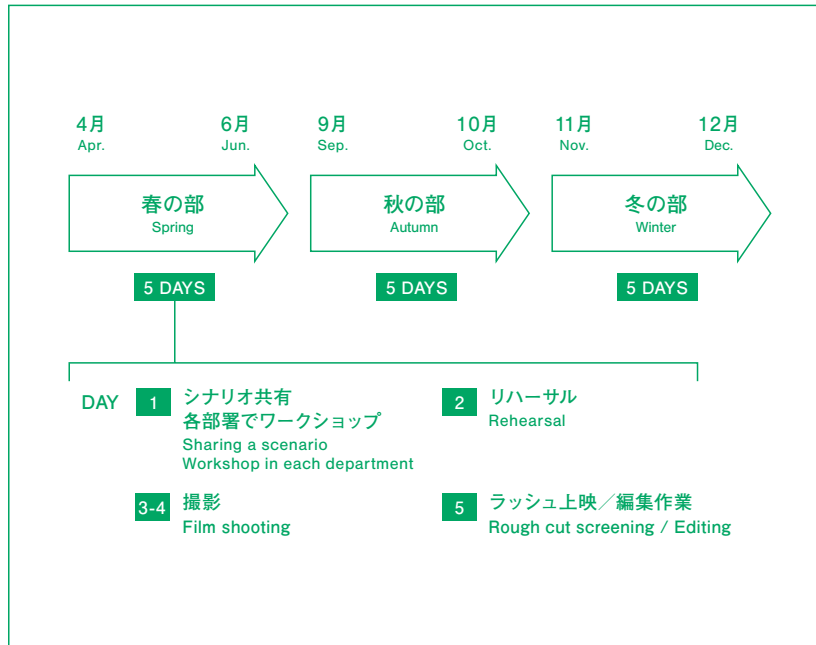


03 ムービングムービー
Moving Movie



06 (スペース・ルーム)
(SPACE/ROOM)

FILMMAKING PROJECT 映画制作プロジェクト



参加者たちは、1年間のワークショップをとおしてひとつの長編映画を制作します。そのプロセスにおいて、それぞれに異なるルーツをもつ参加者たちは各自の経験や視点を交換しながら、物語をつくりあげ、演じ、撮影する。この映画制作プロジェクトの手法を特徴的なポイントに分けて解説します。

Participants create a feature-length film over the course of a one-year workshop. During this process, participants with different backgrounds exchange their experiences and perspectives while creating, acting in, and filming the story. The following explains the methods of this Filmmaking Project are explained by dividing them into key features.

3つのシーズン

春の部、秋の部、冬の部と3つのシーズンを設け、それぞれにひとつのエピソードを撮影し、3つをつなげて1本のオムニバス映画をつくる。それぞれのシーズンは5日の活動日があり、以下の工程が組まれている。

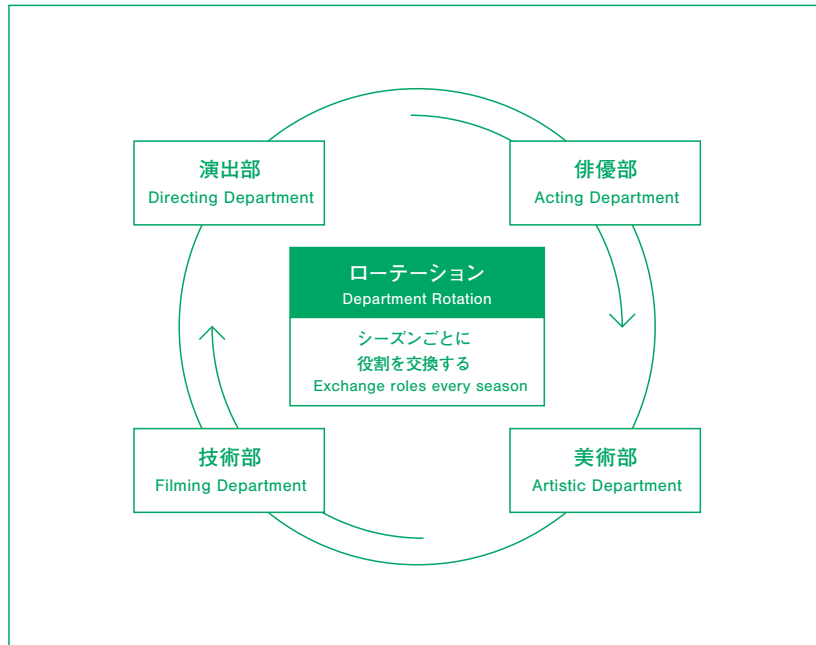
- ・ DAY1：シナリオを共有し、各部署に分かれて役割を確認
- ・ DAY2：次回以降の撮影本番を想定してリハーサル
- ・ DAY3-4：ロケ地にて本番撮影
- ・ DAY5：撮影素材をつなげたラッシュを上映し、編集作業を実施

Three Seasonal Sections

Three seasonal sections—Spring, Autumn, and Winter—were established, with one episode filmed during each seasonal section. The three episodes were then combined into a single omnibus film. Each seasonal section consisted of five days of activities, with the following process:

- Day 1: Share the scenario and divide into departments to confirm roles
- Day 2: Rehearsal for the upcoming filming
- Day 3–4: On-location filming
- Day 5: Screening of the rough cut made from the footage, followed by editing work

FILMMAKING PROJECT 映画制作プロジェクト



部署のローテーション

制作チーム内には、以下4つの部署を設ける。

- ・演出部：物語をつくり、演出する（監督／助監督／脚本／スクリプターなど）
- ・俳優部：キャラクターをつくり、演じる（俳優）
- ・技術部：撮影、録音する（カメラ／音声）
- ・美術部：画面に映るものをデザインする（美術／小道具）

参加者たちは、シーズンごとに所属部署をローテーションする。例えば、一人の参加者が春の部では俳優部として演技をしたとしたら、秋の部では演出部として他の参加

者に演技の指示を出したり、冬の部では技術部として演出部の指示を受けながらカメラを構える、といった具合に役割と立場を参加者同士が交換する仕組みとなっている。こうしたローテーションは、コレクティブ内のヒエラルキーが固定化されることを避け有機的な関係性を構築することと、特定の一人の視点ではなくより多様な視点を作品にもち込むことが狙いである。

Department Rotation

Within the production team, four departments are established:

- Directing Department: Creates and directs the story (Director / Assistant Director / Screenwriter / Script Supervisor, etc.)
- Acting Department: Develops characters and performs (Actors)
- Filming Department: Handles cinematography and sound (Camera / Sound)
- Art Department: Designs all visual elements on screen (Production Design / Props)

Participants rotate their assigned departments for each seasonal section. For example, if a participant works as an actor in the Spring Section, they may join the Directing Department in the Autumn Section to give direction to other performers, and in the Winter Section, they may move to the Filming Department to handle the camera under the guidance of the Directing Department. This rotation system allows participants to exchange roles and perspectives. Such a structure is designed to prevent hierarchies from solidifying within the collective, fostering more organic relationships, and to bring a wider range of perspectives into the filmmaking process rather than relying on a single, fixed point of view.

ルールの設定

春、秋、冬それぞれのシーズンで、以下のあらすじをもとにしたエピソードを撮影する。

東京のとある深夜。

残業で会社に居残る3人。

退屈な作業をしながら、たわいのない会話を交わしていたが、

ふとしたことをきっかけに

それぞれがいままで話したことがなかったことを打ち明ける……

上記のあらすじは、いくつかの意図のもと運営スタッフにより設定された。まずは、共通のシチュエーションで異なるエピソードを並列させることで、複数の視点で制作されるオムニバス映画の魅力を最大化すること。次に、登場人物が「3人」の「屋内」での「会話劇」というシンプルな構成にし、参加者たちが登場人物の関係性やその間の会話の内容をつくりこむことにフォーカスできるようにすること。そして、「深夜」の「打ち明け話」という日常の隙間に発生する距離の近いやりとりを描くことで、各参加者のパーソナルな体験を引き出すことである。

さまざまな人たちが協働するワークショップをととして映像制作を実現するためには、ある程度の「ルール」を運営スタッフの方で設定する必要があり、今回のプロジェクトにおいては、この「あらすじ」や先述の「3つのシーズン」、「部署のローテーション」がそのルールにあたる。これらのルールは、限られた期間や予算的な制限という条件をクリアするためのものでもあるが、もうひとつは参加者の主体性と独自性を導き出すためのものでもある。今回の参加者は、映像制作経験の有無もさまざまであるし、第一言語も文化背景も異なる。映画制作の上で通常はネガティブな要素となり得るそうした状態を、複数のルールを駆使してポジティブな要素として展開できる場をつくる。

Setting the Rules

In the Spring, Autumn, and Winter sections, one episode is shot by each team based on a shared outline.

A late night in Tokyo.

Three people remain in the office working overtime.

While doing tedious tasks, they engage in casual, trivial conversation.

But triggered by a small incident,

each of them begins to confess something they've never shared before.....

This outline was created by the staff with several intentions. First, by presenting different episodes within a shared situation, the structure emphasizes the appeal of an omnibus film shaped from multiple perspectives. Second, the episodes are kept simple in structure—three characters, an indoor setting, and dialogue-driven drama—so participants can focus on developing the characters' relationships and the content of their conversations. Lastly, by setting the time as “late at night” and focusing on “personal confessions,” the framework invites intimate exchanges that naturally draw out the participants' personal experiences.

In order to realize film production through a collaborative workshop involving a diverse group of people, it is necessary for the staff to establish a certain degree of “rules.” In this project, such rules include the shared “outline,” the “three seasonal sections” mentioned above, and the “department rotation system.” These rules serve not only to address constraints such as limited time and budget, but also to foster the participants' autonomy and unique creative expression. This year's participants varied in their levels of filmmaking experience, and they also came from different linguistic and cultural backgrounds. In ordinary film production, such factors might be seen as challenges. However, by leveraging these rules, the project creates a space where such diversity becomes a positive and generative force.

メイキングムービー

映画制作とともにメイキングムービーの制作も同時進行で行う。制作の現場で交わされる参加者同士のコミュニケーションや関係性の変化、物語の編まれ方やセリフなどの表現へとたどりつくまでのプロセスを、外部の撮影スタッフを起用して細かく記録していく。そうした記録をとおしてKINOミーティングがコンセプトとして掲げている「映像制作の過程で生まれる新たな映像表現、新たなコミュニケーション、新たな協働関係（コレクティブ）のあり方」をメタ的視点で発見し、表現することを目的とする。

「映画制作プロジェクト」は、これまで開発してきた手法のなかで、直接的には「シネマポートレート」、「KINOログ」、「シネマエチュード」の3つが下敷きとなっている。シネマポートレートは、まちを歩きながら互いに録音した語りをインスタントカメラで撮影した静止画に重ねて映像作品にするプログラムであるが、自身のルーツについて語ること／他者の語りを聞くことというKINOミーティングの基礎となる要素が凝縮されており、このプログラムの開発時に考案された「役割のローテーション」や「語りの録音」といった手法は、映画制作プロジェクトでもさまざまな場面で応用されている。またKINOログは、自身の視点、他者の視点、メタ的視点という複数の視点をとおしてそれぞれの日常生活を捉えることを試みるプログラムであり、映画制作プロジェクトでは「複数の視点をもち寄りシナリオをつくる仕組み」や「メイキングムービーの制作」へと展開されている。そして、シネマエチュードは個人の経験を織り交ぜた即興劇をもとにフィクション作品をつくるプログラムであり、その手法は映画制作プロジェクトにおいて「個人の経験にもとづいたシナリオづくり」や、「アドリブなどの即興的な演技を取り入れる演出方法」として引き継がれている。こうした蓄積をもとに編まれたのが映画制作プロジェクトの手法である。

Behind-the-Scenes Documentary

The behind-the-scenes documentary is produced in parallel with the filmmaking itself. An external filming crew is brought in to closely document the communication between participants on set, the shifts in their relationships, and the process through which the story, dialogue, and expressions take shape. Through this documentation, the aim is to observe and express—from a meta-perspective—KINO Meeting’s core concept: “the emergence of new forms of visual expression, new communication, and new modes of collaboration (collective) born from the process of filmmaking.”

The “Filmmaking Project” is directly based on three methods developed so far: “Cinema Portrait,” “KINO-Logue,” and “Cinema Etude.” Cinema Portrait is a program that creates film works by layering recorded narratives over still images taken with an instant camera while walking around the city. It condenses the core elements of KINO Meeting—speaking about one’s backgrounds and listening to others’ stories. Techniques devised during this program’s development, such as “role rotation” and “recording narratives,” are applied in various scenes of the Filmmaking Project. KINO-Logue is a program that attempts to capture daily life from multiple perspectives: one’s own, others’, and a meta viewpoint. In the Filmmaking Project, this has evolved into “a system for creating scenarios by combining multiple perspectives” and “producing behind-the-scenes documentary.” Cinema Etude is a program that creates fictional works based on improvised plays incorporating personal experiences. Its methods have been carried on in the Filmmaking Project as “scenario creation based on personal experiences” and “directing that incorporates improvisational acting.” The Filmmaking Project’s methods are compiled based on these accumulated approaches.



3

プログラム The Program

1年をとおして実施した「映画制作プロジェクト」での活動を3つのシーズンごとに振り返ります。

We look back on the activities of the yearlong "Filmmaking Project" in three seasonal sections.

春の部

2024年5月11日ー6月29日

DAY1 2024年5月11日(土)

- 各シーズンの演出部でプロット制作
- 春のキャスト・各部署の決定
- 部署ごとにミーティング

DAY2 2024年5月25日(土)

- シナリオ・ロケーション共有
- 部署ごとに演出部とミーティング
- リハーサル
- ロケーションハンティング

DAY3-4 2024年6月1日(土)、2日(日)

- 撮影

DAY5 2024年6月29日(土)

- 撮影の振り返り
- ラッシュ上映
- 春の演出部：編集作業
- 秋・冬の演出部：プロット制作

SPRING

11th May to 29th June 2024

DAY1 11th May (Sat) 2024

- Plot creation by Directing Department
- Decide casts, members of each Department for Spring Section
- Individual department meeting

DAY2 25th May (Sat) 2024

- Discussion on the scenario and filming locations
- Meeting with Directing Department and other departments
- Rehearsal
- Location hunting

DAY3-4 1st and 2nd June (Sat, Sun) 2024

- Film shooting

DAY5 29th June (Sat) 2024

- Film shoot review
- Rough cut screening
- Spring Directing Department: Editing
- Autumn and Winter Section Directing Department: Plot creation

秋の部

2024年8月31日ー 10月5日

DAY1 2024年8月31日(土)

- シナリオ・ロケーション共有
- キャスト・各部署の決定
- 部署ごとに演出部とミーティング

DAY2 2024年9月14日(土)

- 絵コンテ共有
- リハーサル

DAY3-4 2024年9月28日(土)、29日(日)

- 撮影

DAY5 2024年10月5日(土)

- 撮影の振り返り
- ラッシュ上映(秋)
- 編集版上映(春)
- 秋の演出部：編集作業
- その他：冬の部のプロットで即興劇制作

AUTUMN

31st August to 5th October 2024

DAY1 31st August (Sat) 2024

- Plot creation by Directing Department
- Decide casts, members of each department for Autumn Section
- Individual department meeting

DAY2 14th September (Sat) 2024

- Storyboard presentation
- Rehearsal

DAY3-4 28th and 29th September (Sat, Sun) 2024

- Film shooting

DAY5 5th October (Sat) 2024

- Film shoot review
- Rough cut screening (Autumn)
- Fine cut screening (Spring)
- Autumn Directing Department: Editing
- Others: Creating improvisational etudes with Winter Section plots

冬の部

2024年11月9日ー12月21日

DAY1 2024年11月9日(土)

- シナリオ・ロケーション共有
- キャスト・各部署の決定
- 部署ごとに演出部とミーティング

DAY2 2024年11月23日(土)

- TAMA NEW WAVE 映画祭視察(メンバーが制作した作品を鑑賞)
- 絵コンテ共有
- リハーサル

DAY3-4 2024年12月14日(土)、15日(日)

- 撮影

DAY5 2024年12月21日(土)

- 撮影の振り返り
- 冬の部: ラッシュ上映
- 秋の部: 編集版上映
- 編集作業・アフターレコーディング

WINTER

9th November to 21st December 2024

DAY1 9th November (Sat) 2024

- Discussion on the scenario and filming locations
- Decide casts, members of each department for Winter Section
- Meeting with Directing Department and other departments

DAY2 23rd November (Sat) 2024

- Visit to TAMA NEW WAVE (screening of a film by a member)
- Storyboard presentation
- Rehearsal

DAY3-4 14th and 15th December (Sat, Sun) 2024

- Film shooting

DAY5 21st December (Sat) 2024

- Film shoot review
- Rough cut screening (Winter Section)
- Fine cut screening (Autumn Section)
- Editing and post-recording

ポストプロダクション

2025年1月18日、2月15日

DAY1 2025年1月18日(土)

- 春・秋・冬の編集版上映
- インタミッションのアフターレコーディング
- タイトル決定
- 試写会のDM準備

DAY2 2025年2月15日(土)

- 試写会のプログラム内容を検討
- 1年間の活動を振り返るワークショップ

試写会

2025年3月2日(日)
東京写真美術館 1F ホール

- [第一部] 過去作品上映
シネマポートレート / KINOログ / シネマエチュード
- [第二部] 新作映画試写会
『オフライン・アワーズ』+メイキングムービー上映
参加メンバーによるアフタートーク

POST-PRODUCTION

18th January and 15th February 2025

DAY1 18th January (Sat) 2025

- Final cut screening (Spring/Autumn/Winter Section)
- Post-recording for the intermissions
- Title decision
- Preparing invitation postcards for the premiere screening

DAY2 15th February (Sat) 2025

- Plan premiere screening content
- Workshop to review annual activities

PREVIEW SCREENING

2nd March (Sun) 2025
Tokyo Photographic Art Museum 1F Hall

- [1st part] Screening of past film works
Cinema Portrait / KINO-Logue / Cinema Etude
- [2nd part] Preview screening
Screening of *Offline Hours* and *Behind-the-Scenes*
Talk session with members



4

プロダクションノート／作品解説 Production Note / Film Overview

KINOミーティングの運営スタッフによるテキストにて「映画制作プロジェクト」の現場の様子を追い、そこから立ち上がった映像表現の特徴を解説します。

Through texts written by KINO Meeting's staff, we follow what took place on the ground during the "Filmmaking Project" and explain the characteristics of the resulting film expressions.

プロダクションノート

KINOミーティング プロデューサー
阿部航太

イントロダクション

前章にて解説した手法をもとに、メンバーたちは「春の部」「秋の部」「冬の部」の3つのシーズンをとおり、16日間の活動のなかでひとつの長編映画を制作した。このプロダクションノートでは、KINOミーティングにてプロデューサー／企画運営を担当する阿部航太が、運営スタッフの視点から、メンバーたちの間で交わされるコミュニケーションと、作品づくりのなかでそれぞれの表現が生み出される過程に焦点をあて、映画制作のプロセスを記す。

メンバー

2024年3月に開催した事前説明会を経て、プロジェクトの参加メンバー（＝参加者：以下、メンバー）として集まったのは、シーズンメンバー（各シーズンのみの参加者）を含めて15名。メンバーを募る際に、KINOミーティング、もしくはMFMのワークショップに参加経験があることをエントリー条件とした。KINOミーティングが参加者を一般公募した4回の短期ワークショップのすべての回からエントリーがあり、MFM経験者からも2名のエントリーがあった。またメンバーの多くは、KINOミーティングの中期ワークショップに参加しており、互いの出自やキャラクターを共有している人たちも少なくない。以下にてそれぞれのメンバーを簡単に紹介する。なお、多様なルーツをもつ人々をそれぞれの母語で表記することも選択肢のひとつではあるが、ここでは読みやすさを優先し、人物表記はワークショップ時の呼び名をカタカナで表記することで統一する。

パイ 台湾の台中市で生まれ育ち、大学で映像制作を学ぶ。2019年に来日し、専門学校にて音響を学び、現在はサウンドエンジニアとして働いている。（2021年度 MFM 参加）

トシキ 中国の四川出身で、大学卒業後に上海、北京などでインターンシップを経験。2020年に日本の美大へ留学し映像を学ぶ。MFM参加時は大学生だったが、現在は都内で働きな

Production Note

KINO Meeting Producer
Kota Abe

Introduction

Based on the methods explained in the previous chapter, the members produced a single feature-length film over 16 days of activity, across Spring, Autumn, and Winter Section. In this production note, Kota Abe, who serves as producer and program coordinator at KINO Meeting, documents the filmmaking process from the perspective of the organizing staff, focusing on the communication exchanged among the members and the process through which each form of creativity emerged during the creation.

Members

After the preliminary information session held in March 2024, a total of 15 people gathered as members (i.e., participants; hereinafter referred to as “members”) of the project, including season members (those who participated only in a specific season). When recruiting members, one of the application requirements was prior participation in a KINO Meeting or MFM workshop. Applications were received from participants of all four of the short-term workshops that KINO Meeting had previously conducted through open calls, and two applications came from people with experience in MFM. In addition, many of the members had participated in KINO Meeting's Step Up Workshops, and there were many of whom were already familiar with each other's backgrounds and personalities. Below is a brief introduction to each member. While representing people of diverse backgrounds in their native languages could be one possible choice, here, for the sake of readability, all names are written in katakana according to the names used during the workshops.

Pai Born and raised in Taichung, Taiwan, Pai studied filmmaking at university. He came

	がら映像制作に取り組む。(2021年度 MFM参加)
ダイチ	日本人の両親のもと、アメリカで生まれ育つ。2022年のワークショップ参加時は日本の高校に通っていたが、現在は大学で学んでいる。(2022年度 WS #1 池袋 参加)
リュウ	中国天津市出身で、留学のために来日し大学院にて建築を学ぶ。2022年のワークショップ参加時は学生だったが、現在は卒業し都内で働いている。(2022年度 WS #1 池袋 参加)
レイ	中国南京市に生まれ、21歳まで同地で過ごす。大学で日本語を専攻していたが、もっと学びたいと考え来日。現在は都内の会社で働いている。(2022年度 WS #1 池袋 参加)
タケル	兵庫県で生まれたのち、8歳からアメリカのニューヨークで過ごす。現在は、東京を拠点に映像制作現場で活動している。(2022年度 WS #2 葛飾 参加)
カイ	中国出身。韓国、オランダで映画を学んだのち、2022年10月に来日。2022年のワークショップに参加したのはその1ヶ月後。現在は、大学院にて映画を学んでいる。(2022年度 WS #2 葛飾 参加)
チョウ	中国武漢市出身。カナダの大学で映画を学び、日本の大学院にて社会学などを学ぶ。現在は外資系コンサルティング会社で働いている。(2022年度 WS #2 葛飾 参加)
シェリー	中国北京市で生まれ育ち、14歳のときに単身アメリカへ移り住む。現地で大学を卒業し、2年ほど働いたのち、2022年に来日。現在はIT企業で働いている。(2023年度 WS #3 北区 参加)
ユーセフ	エジプト人の母、日本人の父のもと、5歳まで日本で過ごしたあとは海外を転々としていたが、大学進学をきっかけに日本へ。大学では映像研究同好会を立ち上げ、代表を務める。(2023年度 WS #3 北区 参加)
ベンカ	中国出身で、留学のために来日。2023年のワークショップ参加時は、博士課程に在籍し芸術を学んでいたが、現在は美術業界に関わる企業で働いている。(2023年度 WS #3 北区 参加)
シキ	中国上海市出身。美大を卒業し上海のテレビ番組の編集に携わるも25歳のときに外資

	to Japan in 2019 and studied sound engineering at a technical school in Tokyo. He is currently working as a sound engineer. (Participated in MFM 2021)
Toshiki	Originally from Sichuan, China, Toshiki interned in cities such as Shanghai and Beijing after graduating from university. In 2020, she came to Japan to study film at an art university. At the time of MFM participation, she was a university student; now she works in Tokyo while continuing to create films. (Participated in MFM 2021)
Daichi	Born to Japanese parents and raised in the United States. At the time of participating in the 2022 workshop, he was attending high school in Japan. He is currently a university student. (Participated in 2022 WS #1 Ikebukuro)
Liu	Born in Tianjin, China. She came to Japan to study architecture in graduate school. She was a student during the 2022 workshop, but has since graduated and now works in Tokyo. (Participated in 2022 WS #1 Ikebukuro)
Lei	Born and based in Nanjing, China until the age of 21. She majored in Japanese at university and came to Japan to deepen her studies. She currently works at a company in Tokyo. (Participated in 2022 WS #1 Ikebukuro)
Takeru	Born in Hyogo, Japan, he moved to New York, United States at the age of 8. Currently based in Tokyo, he is active in the film production field. (Participated in 2022 WS #2 Katsushika)
Kai	Originally from China. After studying film in South Korea and the Netherlands, Kai came to Japan in October 2022. She joined the workshop one month after her arrival. She is currently studying film at a graduate school. (Participated in 2022 WS #2 Katsushika)
Zhao	Born in Wuhan, China. After studying film at a university in Canada, Zhao studied sociology and other subjects at a graduate school in Japan. She currently works at a foreign-affiliated consulting firm. (Participated in 2022 WS #2 Katsushika)
Sherry	Born and raised in Beijing, China. At the age of 14, she moved alone to the United States. After graduating from university there and working for two years, she came to Japan in 2022. She now works at an IT company. (Participated in 2023 WS #3 Kita-Ku)
Youssef	Born to an Egyptian mother and Japanese father. He lived in Japan until the age of five, then moved between several countries. He returned to Japan for university, where he founded and leads a film study club. (Participated in 2023 WS #3 Kita-Ku)
Bian Ka	Originally from China, Bian Ka came to Japan as an international student. When

	系の企業へ転職。その後2020年に来日し、現在はIT企業にて働いている。(2023年度 WS #3 北区 参加)
コウタ	埼玉県出身。大学卒業後、国際NGO団体のスタッフとしてコンゴ民主共和国など世界各地での活動に参加し、そのなかで映像をつくるようになる。コロナ禍で帰国後、東京を拠点に映像制作を仕事とするようになる。(2023年度 WS #3 北区 参加)
ショエン	中国安徽省出身で、留学のため来日。日本語学校を経て大学へ進学し国際系の学部で学ぶ。大学では演劇研究のサークルに所属している。(2023年度 WS #3 北区 参加)
ニニ	中国河北省出身で、現地の大学で映画を学ぶ。2022年に留学のため来日し、現在は大学の映画学科に在籍し、自身でも映像作品を制作している。(2023年度 WS #4 新宿 参加)

以上が今回の映画制作に関わったメンバーである。KINOミーティングの運営スタッフは、プロジェクト全体の進行を担いつつ映画制作ではサポートとして参加し、加えてメイキングムービーの撮影班が帯同する。プロジェクトは2024年4月13日のキックオフから始動する。

キックオフ

2024/4/13

シネマポートレートによる自己紹介

KINOミーティングの「映画制作プロジェクト2024」の初日。欠席者とシーズンメンバーを除き、10名のメンバーがワークショップ会場に集まった。まずは自己紹介がてら、メンバーそれぞれが過去に制作した「シネマポートレート」を上映する。ワークショップ参加のタイミングに応じてそれぞれの作品が制作された時期は異なり、つい半年前の新鮮な記憶として自身の作品を観るメンバーもいれば、3年ほど前の自分の語りに顔を隠して恥ずかしがるメンバーもいて、その反応に会場はちょっとした盛り上がりを見せる。「ルーツのことについてなにも言っていない」とシェリーが過去の自分に突っ込む横で、「このときの自分の日本語が下手すぎて」と苦笑するカイ。自身のルーツとは異なる場所、言語環境で生活することで、たった数年、もしくは数ヶ月であっても変化は大きく現れる。

モノローグとダイアローグ

ささやかではあるが、互いのルーツについてあらためて共有したメンバーたちが次に取り組むのは、

participating in the 2023 workshop, she was enrolled in a doctoral program studying art. She now works at a company related to the art industry. (Participated in 2023 WS #3 Kita-Ku)

Shihui Born in Shanghai, China. After graduating from an art university, Shihui worked in television production in Shanghai, then changed careers at the age of 25 to join a foreign-affiliated company. In 2020, she moved to Japan and currently works at an IT company. (Participated in 2023 WS #3 Kita-Ku)

Kota Born in Saitama, Japan. After graduating from university, Kota worked for an international NGO and participated in activities around the world, including in the Democratic Republic of the Congo. During that time, he began making films. After returning to Japan due to the pandemic, he started working in film production based in Tokyo. (Participated in 2023 WS #3 Kita-Ku)

Shirley Born in Anhui, China, she came to Japan as an international student, enrolled in a Japanese language school, and then entered university to study at an international studies faculty. She belongs to a theater research club at university. (Participated in 2023 WS #3 Kita-Ku)

Nini Born in Hebei, China, she studied film at a local university before coming to Japan in 2022 as an international student. She is currently enrolled in a film department at a university and is creating her own works. (Participated in 2023 WS #4 Shinjuku)

The individuals mentioned above contributed to this film production. The KINO Meeting staff oversee the entire progress of the project and participate in the production process in a supportive role. In addition, a behind-the-scenes crew accompanies the project. The project began with its kickoff on 13th April 2024.

Kickoff

13 April 2024

Self Introduction through Cinema Portrait

The first day of KINO Meeting's "Filmmaking Project 2024." Excluding absentees and season members, ten members gathered at the workshop venue. To begin with, as a way of

映画制作へのウォーミングアップとなるふたつのワーク。「モノローグを共有する」と「ダイアログを制作する」。まず「モノローグを共有する」では、2人1組になり、「決断」をテーマにそれぞれの個人的なエピソードを共有する。「決断」は、これからつくる映画におけるひとつのキーワードである。あらすじでは、深夜、登場人物たちがそれぞれに個人的な打ち明け話をする、という設定になっているが、その打ち明け話には、きっとそれぞれの「決断」が語られるのではないか、というのがスタッフからの提案であり、このワークは映画の素材となるような個人的なエピソードを収集する一つのプロセスになり得る。メンバーたちは、2人1組で椅子を並べ、付箋を片手にそれぞれが「決断」したエピソードを共有していた。

続く「ダイアログを制作する」では、同じペアで、共有したエピソードをもとに実際に自分たちで演じながら「会話劇」をつくりあげる。誰かのエピソードに脚色や設定を加え、リアリティのある会話に仕立てることは、脚本制作の予行練習の意味合いも含んでいる。また、会話する状況をつくるための小道具（掃除機、脚立、グローブと野球ボール、台車など）が用意され、それらを自由に使うことができる。メンバーたちは、小道具を片手にわきあいあいとそれぞれの会話を組み立てていった。

30分程度の制作のあと、5つのペアによる各1、2分程度の即興劇が皆の前で披露された。結果的に課題の趣旨であった「決断」のエピソードが印象強く描かれることはほとんどなかったが、別の角度での発見をもたらす機会になった。それは、メンバーたちの間で、それぞれのキャラクターの魅力的な立たせ方がうっすらと共有されていたことである。キャッチボールをしながら大学時代の後輩であるベンカの進路相談にのるタケル。アパレルショップのスタッフであるリュウと、そこに客と



introducing themselves, each member screened their previously created “Cinema Portrait.” The timing of each film’s creation differed depending on when the members had participated in past workshops—some viewed their own work as a fresh memory from just six months ago, while others, embarrassed, covered their faces as they watched their narration from about three years earlier. These varied reactions brought a bit of liveliness to the venue. Next to Sherry, who commented on her past self saying, “I didn’t say anything about my backgrounds,” Kai laughed wryly, saying, “My Japanese was terrible at that time.” Living in a place and language environment different from one’s own backgrounds can lead to significant changes, even over just a few years or even a few months.

Monologue and Dialogue

After this modest but meaningful opportunity to once again share their backgrounds, the members moved on to two workshop activities that served as a warm-up for the filmmaking process: “Sharing Monologues” and “Creating Dialogues.” First, in the “Sharing Monologues” activity, participants paired up and shared personal episodes based on the theme of “decision.” “Decision” is one of the keywords for the film they are about to create. According to the synopsis, the characters will each share a personal confession late at night—and the staff proposed that these confessions will likely involve some kind of decision. This activity thus becomes a potential process for gathering personal stories that could become material for the film. Each pair sat side by side with sticky notes in hand, exchanging stories of decisions they had made.

In the following “Creating Dialogues” activity, the same pairs used the shared episodes to create short “dialogue scenes” as they performed them. Adding fictional elements or settings to someone’s episode and shaping it into a realistic conversation also functioned as a rehearsal for scriptwriting. Props such as a vacuum cleaner, stepladder, baseball glove and ball, cart, etc., were prepared to help set up different situations, and participants were free to use them. With props in hand, the pairs cheerfully began crafting their scenes.

After about 30 minutes of preparation, the five pairs each presented a one- to two-minute improvised performance in front of the group. In the end, few of the pieces clearly highlighted the “decision” theme as originally intended, but the activity led to discoveries from a different angle. It became subtly clear that the participants had already started to grasp how to highlight each other’s character appeal. Takeru advises Bian Ka—his junior in college—about future plans while playing catch. Liu, a staff member at an apparel store, encounters Nini who arrives as a customer. Youssef quietly approaches Lei, who is earnestly and briskly cleaning an office. Shihui, who lightens the mood with humor during setup work, paired with the cool and mumbling junior Zhao, forming a contrasting duo.

して現れるニニ。オフィスで真面目にきびきびと片付けを進めるレイに、そっと声をかけるユーセフ。ユーモアのあるふるまいで笑いを誘う設営現場のシキと、対照的にクールにボソボソと話す後輩のチョウ。それぞれの決断の内容よりも、それぞれのキャラクターが前に出てきてしまう想定外の展開に苦笑しつつも、このメンバーでの映画づくりに期待は高まる。今回は俳優としてのキャラクターの表出ではあったが、おそらく脚本の制作プロセスや、撮影の現場においても同様にこれらの個性が協働する姿を期待せずにはいられない。

プロット制作

昼休憩を経て、午後はいよいよ本格的な映画制作に着手する。まずは、3つのシーズンをそれぞれに担当する3つの演出部を発表する。演出部は、監督、脚本を担当する部署で、各シーズンにおける中心的な役割を担うことになる。このメンバー構成は、これまでの映像制作経験や、メンバー同士の関係性、使用する第一言語などのバランスによりスタッフが設定した。3つの演出部のメンバー構成は以下となる。

- ・カイ、ユーセフ、リュウ
- ・コウタ、シェリー、ニニ、レイ
- ・シキ、タケル、チョウ、パイ、ベンカ

各部に分かれて、午前中に共有したそれぞれの「決断」のエピソードと、事前に設定されているあらすじを頼りにプロットを練り始める。部署ごとにテーブルで島をつくり、背後にホワイトボードを立て、脚本のアイデアやキャラクターの人物像を書き出していく。ホワイトボードに書かれたメモ書きを見ていくと、どのような経緯で日本に辿り着き、KINOミーティングのワークショップに参加することになったか、とあるメンバーの経路が辿られている。その節々には、仕事か趣味か、就職か起業か、帰国か定住かなど、定番ながらも決して無視できない大きな決断がゴロゴロと横たわっている。また、ほかのホワイトボードには居候する友人にうまく帰ってもらうための方策を練っているメモがあるが、まだその後の展開は読めない。またもう一つのホワイトボードでは、決断の大きさや種類について分類されており、小さな決断からエピソードを紡いでいくことを模索しているようにも見える。

終了間際に、各部の進捗を共有する。どこもまだまだこれからという感じだが、進行上、次回は春の部のDAY1までにプロットを完成した状態にしておかなければならない。立候補により、カイ、ユーセフ、リュウのグループが春の部の演出部を務め、初めのエピソード制作に臨むことになった。

Each member's character stood out more prominently than expected compared to the content of each decision. While everyone smiled wryly at this unexpected outcome, excitement grew for the upcoming filmmaking. This time, it was the emergence of their personalities in an acting context, but one can't help but look forward to seeing how these unique characteristics will continue to collaborate in the scriptwriting process and on set during filming.

Creating Plots

After the lunch break, the group finally began full-scale filmmaking in the afternoon. First, the three Directing Departments responsible for each of the three seasons were announced. The Directing Department is the unit in charge of directing and screenwriting, playing a central role in each season's production. The composition of these departments was determined by the staff, taking into consideration factors such as each member's filmmaking experience, interpersonal relationships, and balance of primary languages spoken. The members of the three Directing Departments are as follows:

- Kai, Youssef, Liu
- Kota, Sherry, Nini, Lei
- Shihui, Takeru, Zhao, Pai, Bian Ka

Each team then broke off to begin developing plots using the “decision” episodes shared in the morning and the pre-established story outline as reference. They formed separate table groups, placed whiteboards behind them, and started jotting down script ideas and character profiles. Looking at the notes written on the whiteboards, one can trace the path of a particular member—how they came to Japan and ended up participating in the KINO Meeting workshop. At each point in the journey lie major decisions that, though common in theme—whether to pursue work or hobbies, take a job or start a business, return home or settle permanently—are significant and cannot be overlooked. On another whiteboard, there are notes exploring ways to gently ask a houseguest to leave, but the subsequent development remains unclear. Yet another board attempts to categorize different types and scales of “decisions” seemingly exploring how to build a story beginning from smaller choices.

Near the end of the session, each team shared its progress. All teams were still very much in the early stages, but from a scheduling standpoint, the plot for the Spring Section must be completed by the next session, DAY1 of the Spring Section. By voluntary agreement, the group of Kai, Youssef, and Liu took on the role of the Spring Section's Directing Department and will lead the creation of the first episode.

春の部

DAY1 2024/5/11

春の部のプロットは、「電子レンジを捨てる」という行為が軸となる、とリュウが説明する。これは春の演出部で脚本を担当することになったリュウの個人的な体験がもとになっている。「決断」のテーマを受けて、リュウが想起したのは断捨離のこと。なかでも捨てられずに使い続けていた壊れかけの電子レンジのことだった。春の演出部は、監督のカイを中心に、電子レンジという日本の文化を象徴するモチーフを、日本での生活の暗喩として表現するアイデアでこのシーズンのエピソードを組み立てようとしているようだ。

舞台はとある外資系IT企業。登場人物は、主人公の新入社員と先輩、そしてその二人の上司。キャスティングは、いくつかの候補があがったが、最終的に新入社員役をニニ、先輩役をレイ、上司役をタケルが演じることが決まった。また、キャストの決定によりほかの部署におけるメンバーの配置も以下のようにまとまった。

演出部：カイ、ユーセフ、リュウ
俳優部：タケル、ニニ、レイ
技術部：シキ、チョウ、バイ、ベンカ
美術部：コウタ、シェリー

実は、キャスティングの際に、リュウから自分のエピソードは自分で演じたい、とスタッフに申し出があった。その熱意には感じるものがあつたが、このプロジェクトでは一人のエピソードを「再現」することを目標としておらず、他者が演じることによるズレが、新しい視点を加え、フィクションとしての表現となることを目指していると伝えた。すぐにリュウは納得してくれたようだったが、フィクションとはいえ、個々人の大事なエピソードを扱っていることを気に留めなければならないとあらためて感じさせる出来事だった。

部署が決まると、撮影に向けてそれぞれに動き出す。演出部と俳優部は脚本についての議論を続け、技術部は機材の扱いをスタッフから指導を受ける。美術部は撮影に必要なものをリスト化しようとするが、まだその詳細を検討できるほど設定や脚本が定まっておらず、動き出すことができない。おおまかに決まった設定も、セリフやキャラクターの細かな設定を詰めていくと整合性がとれないところが出てくる。それを解決しようとして誰かがアイデアを出すと、また別の設定がくずれる。そうして悩んでいるうちに、また誰かが全く違う構成の話始める。じつくりと時間があるのであれば、このような脱線やアイデアの投げ合いは本来重要なプロセスだが、もう1日半で撮影に入らねばならない今回の現場にはそんな余裕はない。誰もがだんだんと焦り始めて議論はヒートアップする。そうすると、中国語話者の多い演出部では、ほとんどの会話が中国語になっていく。そのテーブルに

Spring Section

DAY1 11 May 2024

Liu explained that the plot of the Spring Section would revolve around the act of “throwing away a microwave.” This idea was based on Liu's personal experience—she was assigned to handle the script within the Spring Directing Department. In response to the theme of “decision,” what came to Liu's mind was the practice of danshari (decluttering). In particular, she recalled a broken microwave that she had continued to use despite its condition and couldn't bring herself to dispose of. Led by director Kai, the Spring Directing Department appeared to be constructing the episode around the idea of using the microwave—a symbol of Japanese domestic culture—as a metaphor for life in Japan.

The setting of the story is a foreign-affiliated IT company. The characters include the protagonist, a new employee; their senior colleague; and the two of their boss. Several candidates were considered for casting, and in the end, it was decided that Nini would play the new employee, Lei would play the senior, and Takeru would play the boss. With the cast finalized, the remaining members were assigned to other departments as follows:

Directing Department: Kai, Youssef, Liu
Acting Department: Takeru, Nini, Lei
Filming Department: Shihui, Zhao, Pai, Bian Ka
Art Department: Kota, Sherry

During the casting process, Liu had in fact asked the staff if she could act out her own episode. While her enthusiasm was certainly felt, the staff explained that this project did not aim to “reproduce” any one person's real story. Rather, by having someone else play the part, the resulting discrepancies could add a new perspective, transforming the work into a piece of fiction. Liu seemed to accept this explanation quickly. Nonetheless, the moment served as a reminder that even in fiction, these episodes deal with deeply personal experiences that must be handled with care.

Once the departments were set, preparations for filming began in earnest. The Directing and Acting Departments continued discussing the script, while the Filming Department received instruction from the staff on how to operate the equipment. The Art Department began drafting a list of required props and set pieces, but the script and settings were not yet developed enough for them to proceed in detail. Even the basic setting they had agreed

いるタケル、ユーセフ、私は完全に取り残され、そのやりとりを呆然と眺めることしかできない。ふとタケルが「大丈夫？ 喧嘩してない？」と間に割って入ると、ようやく皆我にかえったように笑って喧嘩を否定する。

DAY2 2024/5/25

その日の会議室を、決定したロケ地に見立ててリハーサルを行う。各部署に分かれ、その日に配られたシナリオをもとに中心となるシーンから撮影をシミュレーションする。キックオフ、DAY1の間は、ほとんどのメンバーがそれぞれの役割をそこまで意識せずに、フラットに意見を交換していた。そうしたヒエラルキーの薄さがKINOミーティングのよさである一方、意思決定を積み上げていく必要のある脚本づくりの場面では、進めていく上で苦勞する大きな要因にもなった。しかし、シナリオがかたちになり、皆に手わたされて開始したリハーサルでは、それぞれの専門性を意識し合う関係性に変わっていく。モニターを見て画角を確認するユーセフ、ブームマイクを構えるチョウ、オフィススーツに着替えたレイ、それぞれにやる事が明確になり現場に動きが出てくる。

しかし、それでも脚本の詰めきれていないところにぶつかっては、リハーサルはたびたび中断してしまう。ニニが「え、これ変じゃない？」とセリフに違和感を示す。タケルもそのシーンでは演じづらさを感じているようで首を傾げている。カイはなかば強引に、そのシーンを成立させるためにアイデアを出す、リュウから「それは……」と、自身の実際の経験との違いを指摘される。結局、リハーサルのなかで出た課題をピックアップし、それを撮影当日までに整理することを演出部の宿題とし、メンバーたちは会議室を出て、まだ決まっていなかった屋外撮影のロケーションハンティングへと向かっていった。

DAY3 2024/6/1

撮影初日、外は快晴。春の設定ではあるけれど、初夏のように日差しが強い。最初の撮影シーンは屋外で、演出部、俳優部、技術部が撮影を進めている。声を出して指示を出す演出部、機材を扱うことがままならない技術部、暑さにあえぐ俳優も、それぞれに必死ではあるが、適度な興奮状態にあるように見える。このメンバーで初めての本撮影ということもあり、現場の進みはまだごちないが、技術サポートで入っている運営スタッフの森内、ティと、映像制作の仕事もしている俳優部のタケルが、専門的な部分をカバーしながらなんとかひとつずつシーンを撮り進めていく。

屋外の撮影を終わらせ、午後はメインとなる屋内の撮影に移行する。オールスタッフミーティングにて最新の脚本を皆で再確認する。DAY2の課題をもとに、監督のカイと脚本のリュウが今日までに仕上げてきたものだ。特に会話部分が新たに書き加えられていたため、演出部と俳優部はその部分の読み合わせからはじめることとし、その間に、技術部は午前美術部が外撮影の裏で進めていた屋内現場の仕込みを基準に、カメラなどの位置決めにかかる。このカメラがまわるまでの準備が、とにかく時間がかかる。それは、多くのメンバーがこうした撮影現場が初体験であること、メンバーの半分以上が第一言語ではない言語でコミュニケーションをとっていること、撮影をする上で必要な

upon began to unravel when they tried to flesh out character dialogue and finer details. When someone proposed an idea to fix one inconsistency, it would cause another element of the story to fall apart. As they wrestled with these problems, someone would suddenly suggest a completely different plotline. If there had been ample time, such detours and exchanges of ideas would be an important part of the creative process—but with only a day and a half left before filming begins, they could not afford such luxury. As pressure built, everyone began to feel the urgency, and the discussion grew increasingly heated. Because most of the Spring Directing Department are Chinese speakers, the conversation gradually shifted almost entirely into Chinese. Takeru, Youssef, and I—also seated at that table—were completely left behind, able to do nothing but watch the exchange in bewilderment. Suddenly, Takeru broke the tension by asking, “You okay? You’re not fighting, right?” That seemed to bring everyone back to themselves. They laughed and assured us they weren’t fighting.

DAY2 25 May 2024

That day, the meeting room was used as a stand-in for the finalized filming location, and a rehearsal was conducted. Divided into their respective departments, the team simulated filming of a central scene based on the script that had been distributed that day. During the kickoff and DAY1, most members exchanged ideas in a relatively flat and non-hierarchical manner, without being particularly conscious of their assigned roles. This lack of hierarchy is one of the strengths of the KINO Meeting. At the same time, however, it also became a significant challenge when it came to scriptwriting—where decisions need to be built up step by step in order to make progress. Once the script took shape and was handed out to everyone, the relationships began to shift into ones that acknowledged each person’s area of expertise. Youssef checked the camera framing through the monitor, Zhao held up the boom mic, and Lei changed into an office suit—each person now had a clear task, and movement began to emerge on set.

Still, the rehearsal was frequently interrupted whenever they ran into unfinished parts of the script. Nini pointed out with a frown, “Wait, doesn’t this feel weird?” Takeru also seemed to feel some discomfort performing that scene, tilting his head in hesitation. Kai tried to push forward, suggesting ideas to make the scene work, but Liu responded, “Well...,” pointing out discrepancies with her actual experience. In the end, the issues that arose during the rehearsal were gathered and assigned as homework for the Directing Department to resolve before the day of the shoot. The members then left the meeting room and headed off to scout outdoor locations that had not yet been decided.



ことが未確定であったことなど、いくつもの要因が重なり準備時間が延びていく。特に初日は、まだ時間のリミットが見えづらい部分もあり、スケジュールにのせる意識をもつことはどうしても難しい。

ふと演出部と俳優部を見ると、まだ同じところで同じシーンの議論が続いている。どうやら新しい脚本の内容についても、俳優たちは納得できないところがあるようで、なかなか演出方針の結論が出ない。技術部、美術部も途中までは準備ができていても、演出方針が決まらなると細かな部分のセッティングができず、もはや演出部と俳優部がどの部分を議論しているのかも把握できない。「そろそろ本番いかないと時間がなくなるよ」とカイに先に進むことを促すと、「わかった」と頷いて、方針を決めて指示を出す。その決定に煮え切らない俳優もいるが、とにかく先に進まないと期間内に撮り終えることができない。

DAY4 2024/6/2

撮影2日目。演出部は昨夜も引き続き脚本を再検討していたようで、最新の脚本が深夜にアップされていた。また演出が変わり撮影時間が延びてしまうのではないかと運営側の視点からは不安に思うこともあったが、一方でしぶとくよりよい作品をつくろうとしているその姿勢に私自身が感化される部分があった。この作品がアートプロジェクトのワークショップの成果物の域をこえて、メンバーたちにしっかりと自分たちの作品として捉えられている、ということを実感した。朝、その脚本を再度メンバー全員に配布し、今日のスケジュールを再確認する。

「本番いきまーす！」リュウがカチンコをもって、声を出す。開始から1時間経ち、ようやく準備が

DAY3 1 June 2024

On the first day of filming, the weather was clear and sunny. Although the story is set in spring, the sunlight felt more like early summer—strong and intense. The first scene to be shot was outdoors, with the Directing, Acting, and Filming Departments working together to carry out the shoot. The Directing Department called out instructions aloud; the Filming Department struggled to handle the equipment; and the actors, sweating in the heat, all seemed to be giving it their all—each of them appearing to be in a state of focused excitement. As it was the very first proper shoot for this group, the workflow on set was still awkward. Nonetheless, Moriuchi and Tei from the organizing staff, who were there to provide technical support, along with Takeru from the Acting Department, who usually works in video production, helped cover the more specialized aspects, allowing the team to push forward and complete each scene one by one.

After wrapping up the outdoor shoot, they moved on in the afternoon to the main indoor scenes. During an all-staff meeting, everyone reviewed the latest version of the script. Based on the issues raised on DAY2, director Kai and scriptwriter Liu had revised it up until that day. Since a significant portion of new dialogue had been added, the Directing and Acting Department began with a read-through of those sections. Meanwhile, the Filming Department began positioning the cameras, using the indoor set that the art team had prepared in parallel with the outdoor shoot that morning as a reference. The setup process before the cameras could start rolling took an enormous amount of time. Several factors contributed to this: many of the members were experiencing a filming set for the first time; more than half were communicating in a language that was not their first; and various essential aspects of the shoot remained undecided. All of these added up, stretching the preparation time considerably. Especially on the first day, it was still hard to gauge time limits, and developing a sense of schedule was understandably difficult.

Glancing over at the Directing and Acting Departments, one could see that they were still discussing the same scene in the same spot. It seemed that the actors were not yet convinced by parts of the new script, and no consensus on the direction had been reached. Even though the Filming and Art Departments had progressed partway with setup, without clear direction, they couldn't finalize the details. By this point, they didn't even know which part of the scene was still being debated. When someone prompted Kai, saying, “We need to get to the actual shoot soon or we'll run out of time,” she nodded and finally made a decision, giving clear instructions. Some of the actors seemed dissatisfied with the resolution, but regardless, they had to move forward or they wouldn't finish filming within the limited timeframe.

終わりカメラが回った。昨日から懸案だったシーンからだ。こうして、ひとつ演出が決まり、ひとつシーンを撮影することに、劇中の登場人物たちの輪郭が少しずつ見えてくる。“この人は中国出身なのに、頑なに中国語を話さないんだ”“この上司は、ずいぶんと二人のこと、もしくは二人の関係性に気を遣っているようだ”“まだ社会に出て間もないのか、なんだか危なっかしいな……”。それぞれの人物設定は脚本で既に理解していたはずなのに、メンバーたちが演じる登場人物をモニター越しに眺めているとあらためてその人のことを知っていく感覚を覚える。それは、演じているメンバー個人の声、表情、身ぶりなどが、登場人物たちの設定に重なっていく過程を見ている、ということなのだろう。経験が少ないこと、第一言語ではない言語で演じること、演出が細部まで決まりきっていないことなど、そうしたKINOミーティングの制作現場特有の場所だからこそそのキャラクター演出のプロセスだ。

しかし、それからいくつかのシーンを撮影するなかで、また進行が中断してしまう。昨日と同じように、設定に違和感をもつ俳優と演出部とで意見がまとまらない。時間的なリミットも迫ってきているのは皆感じている。焦りも出てきたのか、また中国語のやりとりがはじまり、それを理解できないメンバーは議論に置いていかれている。内容は全くわからないが、どうも議論が紛糾しており、語気も強くなっているように思える。これは、議論になっているのだろうか。もしかしたら喧嘩になってしまっているのではないか。技術部や美術部は、その議論の結論を待つばかりで、手もち無沙汰になり、スマートフォンをいじり始めるメンバーもちらほら見える。「いま、どんな状態？ とりあえず、一回やってみようよ」。たまらず美術部のコウタが大きな声をあげる。コウタが普段身を置くプロの映像制作の現場では、大声の指示はそう珍しいものではないが、今日の現場では想定以上に強く響いてしまう。

DAY5 2024/6/29

撮影終了後、4週間空いて春の部の最終活動日を迎えた。当初は、朝に集まってすぐに撮影した素材をつなげたラッシュを皆で観る予定だったが、撮影自体のプロセスや経験自体をメンバーたちと振り返る時間を30分ほど最初に設けた。撮影終了後、運営スタッフの間では、撮影前と撮影当日のプロセスについて振り返るミーティングを行っていた。撮影が予定通りに進まなかったこと、メンバー間での議論がヒートアップしていたこと、制作プロセスのなかでメンバーが相当量の負荷を負うことになったことなどを、私たちは運営側の課題としても捉えていた。そこで、この日の最初に、まずは運営チームからメンバーに対し、下記の改善案を提案した。

ルールを明確にして負担を減らす

- ・撮影をシンプルにするためにシーンの数の制限や、設定の条件を明確にする
- ・スタッフが議論の交通整理やタイムマネジメントのために介入する
- ・撮影までには演出上重要な部分の議論は済ませておく

DAY4 2 June 2024

On the second filming day, it seemed the Directing Department had continued revising the script late into the night, with the latest version uploaded just before midnight. From the organizational side, there was concern that changes in direction might extend the filming time. But at the same time, I found myself inspired by their tenacity and drive to make something better. I could feel that this project had moved beyond being just the output of an art workshop—it had become something the members genuinely saw as their own work. In the morning, we distributed the updated script to everyone and reviewed the day's schedule. “Rolling!” Liu called out, holding the clapperboard. An hour had passed since the start, and the crew was finally ready—the camera began to roll. The scene was one of the key moments that had been in limbo since yesterday. With each resolved direction and each scene filmed, the contours of the characters began to take shape: “Even though this person is from China, they’re stubbornly avoiding speaking Chinese...” “This boss character seems oddly considerate of the two—maybe of their relationship?” “Still new to society, this one seems a bit reckless...” Though we had already understood these characters through the script, watching the actors embody them on the monitor made it feel like we were getting to know them anew. It was as if the actors’ own voices, facial expressions, and gestures were gradually merging with the character profiles. This process—of discovering the characters as they’re brought to life—is unique to KINO Meeting’s production setting, where many participants have limited acting experience, are performing in a non-native language, and are working without a fully finalized directorial vision.

However, after a few scenes were shot, production hit another standstill. Just like yesterday, disagreements surfaced between the Acting and Directing Departments over parts of the character settings. Everyone was aware that the time constraints were tightening. Perhaps due to rising tension, the conversation once again shifted into Chinese—leaving non-Chinese-speaking members unable to follow the discussion. Though I couldn’t understand the content, the tone of voice seemed intense—possibly too intense. Was this still a debate? Or had it devolved into a quarrel? Meanwhile, the Filming and Art Departments, unable to proceed until a decision was made, were left idle. Some began checking their smartphones. “Hey, what’s the status right now? Let’s just try shooting it once.” Unable to stay silent, Kota from the Art Department raised his voice. While raised voices are not unusual on the professional sets he usually works on, here, in this environment, his tone hit harder than expected.

DAY5 29 June 2024

Four weeks after the shoot ended, the final activity day of the Spring Section arrived. Originally,

相手の意見を「聞く」意識をもつ

- ・通常の撮影現場ではないことを認識する
- ・それぞれのやり方は一旦横に置いて、まずは相手の言うことは一旦受け入れる
- ・第一言語が異なる間でのよいコミュニケーション方法をみんなで探ろう

みんなで現場をつくる意識をもつ

- ・活動をととして信頼関係を築いていこう
- ・特別な負担がかかる際のメンバーへのケアを意識する
- ・遅刻、欠席は事前に連絡することを厳守

「よい作品をつくる」と「よい現場をつくる」は同じ重要度

- ・どちらにも傾かず、両立することを目指すのがKINOミーティングの映画制作

今回の撮影で疲弊してプロジェクトを離れてしまうメンバーがいるのではないか、という懸念があったくらい、運営側は今回のことを重く捉えており、今回の提案がメンバーたちにどう受け取られるかによってプロジェクトの行く末が大きく変わると感じていた。しかし、メンバーからの答えはシンプルで、カイからは「うん、大丈夫」とカジュアルに返ってきた。4週間空いたことで辛い記憶が薄れたとこともあったかもしれないが、メンバーたちは、そうした状況やその要因となったプロセスは認識しつつ、ベンカは「それでもとてもよいコラボレーションがあったと思う」とそのときの成果を共有した。そのあと、上映したラッシュは、未完成ながら魅力的なシーンが連なっていた。なぜだか、もう懐かしく思える。1ヶ月も経っていないのに。これで映画制作プロジェクトの最初のシーズンが終了し、次は秋の部へとプロジェクトは進む。

the plan was to gather in the morning and immediately watch a rough cut of the scenes we had filmed. However, we first set aside about 30 minutes to reflect with the members on the filming process and their experiences. After the shoot, the organizing staff had held internal meetings to review the pre-production and on-the-day processes. We recognized several challenges from the production side: the shoot hadn't gone as scheduled, discussions among members had gotten heated, and the production process had placed a considerable burden on the participants. As organizers, we viewed these as issues on our end as well. So, at the start of this final day, the organizing team proposed the following improvements to the members:

Clarify rules to reduce burdens

- Limit the number of scenes and clarify conditions to simplify filming
- Staff will step in to facilitate discussions and manage time
- Ensure key directorial decisions are made before filming begins

Cultivate an attitude of truly “listening” to others

- Recognize that this is not a typical film set
- Set aside your usual working methods and start by accepting what others are saying
- Together, let's find good ways to communicate across different native languages

Share responsibility for creating the production environment

- Build trust throughout the activities
- Be conscious of providing support when someone is carrying an extra burden
- Punctuality and notifying others of absences in advance must be observed

“Creating a good film” and “creating a good environment” are equally important

- The goal of KINO Meeting's filmmaking is to balance both—not lean too far in one direction

The organizing team had taken this situation seriously enough to worry whether some members might become so exhausted that they would leave the project altogether. We felt the way this proposal would be received could greatly influence the future of the project. But the members' reactions were surprisingly simple. Kai responded casually with, “Yeah, it's fine.” Perhaps the four-week break had dulled some of the more difficult memories, but the members seemed to be aware of the issues and what had caused them. Bian Ka commented, “Even so, I think there was really good collaboration,” and shared her view of the outcome. The rough cut we screened afterward, though unfinished, was full of captivating scenes. Somehow, it already felt nostalgic—even though not even a month had passed. With that, the first season of this filmmaking project came to a close. Next, the project moves into the Autumn Section.

秋の部

DAY1 2024/8/31

秋の部の演出部は、春の部終了以降、秋の部が正式にはじまる手前から、主体的に準備を進めてきた。活動日とは別に、演出部独自のミーティングを設け、脚本の検討、俳優のキャスティングを進めていった。それは、春の部の反省もありつつ、自分たちの映画をつくることへの意欲の表れにも見えた。脚本は、春の部では俳優として出演していたレイが制作し、その演出をまとめる監督はコウタが務める。このシーズンのエピソードは、ある女性が昔の知り合いに偶然出会ってしまい、過去の自分と向き合うことになる、というあらすじ。「決断」という全編のテーマに対して、その言葉から連想させるような大きなドラマではなく、小さくささいな決断を描きたいと考えているようだ。DAY1では、それまでに整えてきた脚本と、キャスティングが発表され、それにもとづきほかの部署についてもメンバー配置が決まった。

演出部：コウタ、シェリー、ニニ、レイ
俳優部：シキ、ダイチ、チョウ
技術部：ショエン、トシキ、ユーセフ、リュウ
美術部：タケル、パイ、ベンカ

DAY1がはじまる前に検討されたキャスティングでは、ひとつ印象的な出来事があった。今回のエピソードのなかで、“占い”が登場人物のとある決断のきっかけになる、という演出案があった。自身の力強い決断ではなく、そうした偶然性から生じる決断を描くという趣旨だと私は捉えていたが、そのシーンについてコウタが「ちょっと、これユーセフさん大丈夫かな？」と俳優の候補として挙がっていたメンバーの宗教的な背景に配慮する必要性を指摘した。イスラム教を信仰するユーセフにとって、その行為自体が規範に反している可能性がある、ということだった。その場合、フィクション、演技とはいえその行為を強いることはできない。演出部からは、そのとき①演出を変更する、②別のメンバーを俳優として起用する、のふたつの方針案が出た。結局、ユーセフからは占いが絡む演技は難しいという答えがあり、演出部は、②の方針で進めることを決めた。

運営側の私としては、①の方法で、条件に合わせて演出を改変していくことのほうに可能性を感じていたが、そのために演出部を誘導することはできない。私が気がついていないだけで、脚本上その部分がどうしても譲れない理由があるのかもしれない。この出来事は、キャスティングのプロセスに限らず、常に私たちはその人の背景や属性をもとに、さまざまなことを判断しているのだと考えさせられた。今回は、宗教というひとつのわかりやすい属性が判断材料になったが、見えづらいバックグラウンドやささいな差異をもとに、ものごとが決定されていくことも日常のなかでは多いだろう。それ自体は決して誤ったプロセスではないが、そこに偏見や、固定化された価値基準が入り

Autumn Section

DAY1 31 August 2024

The Directing Department for the Autumn Section began preparing proactively even before the official start of the season. Separate from the scheduled activity days, they held their own meetings to work on the script and casting. This initiative seemed to reflect not only a reflection on the Spring Section but also a strong desire to create their own film. The script was written by Lei, who had acted in the Spring Section, and the director overseeing the production was Kota. This season's episode revolves around a woman who unexpectedly runs into someone from her past, forcing her to confront her former self. Rather than portraying a dramatic, life-altering “decision” as implied by the season's overarching theme, the team expressed a desire to focus on small, subtle choices. On DAY1, the script and casting that had been developed in advance were announced, and based on these, the assignments for other departments were also decided:

Directing Department: Kota, Sherry, Nini, Lei
Acting Department: Shihui, Daichi, Zhao
Filming Department: Shirley, Toshiki, Youssef, Liu
Art Department: Takeru, Pai, Bian Ka

Before DAY1 officially began, one casting-related moment left a strong impression. There was a proposed scene in the episode where fortune-telling serves as the catalyst for one character's decision. The intent, as I understood it, was to depict a decision influenced not by personal will but by chance. At that point, Kota expressed a concern: “Do you think this scene might be a problem for Youssef?”—referring to one of the acting candidates and his religious background. Since Youssef is a Muslim, engaging in fortune-telling, even in a fictional context, might go against his beliefs. If that were the case, no matter how much it's framed as performance or fiction, it wouldn't be right to ask him to do it. The Directing Department then proposed two potential options: A, change the direction of the scene. Or B, cast someone else for the role. In the end, Youssef responded that participating in a scene involving fortune-telling would be difficult for him. The Directing Department decided to move forward with option B. From an operational standpoint, I personally saw more potential in option A—adapting the direction to fit individual needs. But I couldn't steer the team toward that choice. For all I knew, there may have been a narrative reason the scene needed to remain as it was. This incident reminded me that in casting—and indeed in many decisions—we constantly judge based on each person's background and attributes. In this

込まないよう、注意しなければならない。結局そのシーンは古いものではなく“ラッキーアイテム”を用いる演出に微調整された。監督のコウタは後日「起用することはできなかったけれど、そうすることでユーセフさんが少しでも関わりやすいものにしたかった」と語っていた。

DAY2 2024/9/14

演出部が、DAY1までに事前にしっかり準備してきたこともあり、DAY1、DAY2それぞれをリハーサルに費やすことができていた。設定が仕上がっているので、より具体的な意見交換が可能になり、各部内、もしくは部をまたいでの議論が活発になっている。監督であるコウタは、現場を仕切ることに自分の力を使い、細かな演出については同じ部内のレイ、シェリー、ニニに積極的に意見を求めている。映像制作を仕事にしているコウタは、おそらく自身ですべてを決めてしまえるほどの経験値を有しているが、それをできるだけ手放す努力をしているように見える。

DAY2の数日後、撮影に向けてこちらの考えていることを共有しておきたいと考え、私からコウタにメッセージを送った。KINOミーティングの現場において、経験値があることを理由にその人の声が強い影響力をもつことは避けたいと考えていること、その上でDAY1、2のコウタの様子を見ていて、意識的にまわりの意見を拾おうとしている姿勢に、“KINOらしい”制作現場のあり方へのヒントがあるかもしれない、と感じていること、撮影では自分もできる限りサポートするつもりであることなどを伝えた。妙なプレッシャーや勘ぐりをコウタに感じさせてしまう恐れも大いにあったが、この2年弱の間に培ってきた関係性を信じてみることにした。返信では、コウタ自身も自分のやり方について自問自答しているとあったが、KINOの現場が好きであること、撮影では最もKINOらしくある2日間を目指す、と続けて書かれていた。

DAY3 2024/9/28

春の部と同様に、まずは屋外のシーンから撮影がはじまった。俳優の二人が坂道をゆっくりと降りていくのを、カメラやマイクを抱えた技術部と、演出部のメンバーたちが必死に追っていく。全体を仕切る演出部も変わったことに加え、このシーズンから加わったシーズンメンバーも数人いたこともあり、前回の撮影時とは雰囲気異なる。こうして毎回新鮮な現場が立ち上がるのもKINOミーティングならではの感覚。

今回、主役を演じるのは中国出身のシキ。恥ずかしさもあり、俳優をやることに最初は抵抗感を示していたが、キックオフの即興劇でも見せたユニークなキャラクターを求められ、主役を務めることになった。シキは自分でもよくそうコメントするが、日本語が流暢とは言い難い。それでも、シキが演じるキャラクターは日本語で会話する設定となっていた。どんな言語で物語が進行するかは、運営側からはルールを設けていない。その点が検討材料になるところはKINOミーティングの現場の特徴のひとつだし、その扱いによってキャラクターの背景を語ることができるなど、演出する上での可能性も秘めている。秋の部の主人公はシキと同じく中国出身という設定だが、外資系企業（春の部と近い設定だった）を舞台に、アメリカ出身の同僚と日本語で会話をする。その理由や背景に

case, a clear and visible factor like religion became a consideration, but in everyday situations, less visible backgrounds or subtle differences often influence decisions in similar ways. That in itself isn't necessarily wrong. But we must always be careful that such decisions aren't shaped by prejudice or fixed assumptions. In the end, the scene was slightly adjusted—replacing fortune-telling with the use of a “lucky item” as the symbolic trigger. Later, director Kota said, “We weren't able to cast him, but I still wanted to make the scene into something Youssef could feel more connected to.”

DAY2 14 September 2024

Since the Directing Department had done thorough preparation prior to DAY1, both DAY1 and 2 could be fully dedicated to rehearsals. With the setting already well-developed, more concrete exchanges of opinions became possible, and discussions—both within departments and across them—grew increasingly active. As the director, Kota focused his efforts on managing the set, while deliberately seeking input on finer points of the direction from Lei, Sherry, and Nini, all members of the same department. Despite having enough professional experience in video production to make all the decisions himself, Kota seemed to be making a conscious effort to let go of control and collaborate more openly.

A few days after DAY2, I decided to send Kota a message to share some thoughts ahead of the upcoming shoot. I conveyed that, in the context of KINO Meeting, I hoped to avoid creating a dynamic where someone's voice holds disproportionate influence solely because of their experience. At the same time, I told him that from what I had observed on DAY1 and 2, his conscious effort to listen to others might offer valuable hints toward the kind of collaborative production style that feels most “KINO-like.” I also let him know that I intended to offer as much support as I could during filming. There was a real risk that my message might put undue pressure on him or make him second-guess things unnecessarily—but I chose to trust the relationship we've built over the past two years. In his reply, Kota shared that he, too, was questioning and reflecting on his own approach. Still, he wrote that he enjoys working on KINO sets and that, during the shoot, he hopes to create the most “KINO-like” two days possible.

DAY3 28 September 2024

Like the Spring Section, filming began with outdoor scenes. The two actors slowly walked down a sloped path, followed closely by the Filming Department carrying cameras and microphones, along with the Directing Department doing their best to keep up. The atmosphere felt noticeably different from the previous shoot, partly because the Directing Department had changed, and also because several new seasonal members had joined. This constant renewal of the set is one of the unique characteristics of the KINO Meetings.

ついて、作中では細かく説明されないが、少したどたどしいシキの日本語が物語を進めていく。

そうしたシキの会話シーンを撮影するときに印象的だったのは、日本語のアクセントや細かなミスについてほとんどNGが出なかったことだ。物語のなかで重要な言葉だったり、誤解が生まれてしまう言い間違いについては、リテイクを重ねることもあったが、よほどのことがない限り、細かな誤りはすべてスルーされた。これは、あくまで日本語を第一言語としている者の限定的な感覚と言わざるを得ないが、それでもシキが話す日本語には魅力がある。そのリズム、アクセント、言葉選びは、間違いなくシキが編み出した、シキの日本語で、それを扱うことでそのキャラクターにリアリティが帯びるのだ。もしかしたら、外資系企業ではかの国出身者と話すのであれば英語での会話のほうが現実に近いのかもしれない。しかし、KINOミーティングの現場では、第一言語以外の言語を役者が話すことによって、状況を正確に描写することとは異なる手法で、キャラクターに説得力を生んでいる（これは副産物だが、その独自のリズムによって初めての経験である演技の拙さも気にならない）。結果的に、シキが演じる主人公は、話す言語によって、シキのこれまでの経験が重なったかたちでキャラクターが形成されていく。

DAY4 2024/9/29

「やさしい気持ち！」とタケルが叫ぶ。皆が疲れてきて、コミュニケーションが少し雑になりかけていることを察知すると、発される合言葉。そのムードメイキングが象徴するように、秋の部の現場は、それぞれが互いをケアしながら進められた。映像制作の未経験者が多い技術部を、部署の域をこえ



This time, the lead role was played by Shihui, originally from China. Although initially hesitant about acting—largely due to a sense of embarrassment—Shihui ended up taking the lead after displaying a uniquely compelling personality during the kickoff improvisation session. Shihui often admits that their Japanese isn't particularly fluent, yet the character they portrayed was written to speak Japanese. At KINO, there are no fixed rules from the organizers regarding what language a story must be told in. This open approach is one of the distinctive aspects of the KINO set and offers directorial opportunities—for example, using language choice to suggest a character's background. In the Autumn Section's story, the protagonist—like Shihui—is a character from China. Set in a foreign-affiliated company (a similar setting to the Spring Section), the character communicates with a colleague from the U.S. in Japanese. While the story doesn't go into detailed explanations about this choice, it's Shihui's slightly hesitant Japanese that propels the narrative forward.

What stood out during the filming of Shihui's dialogue scenes was that almost no takes were cut due to minor issues in Japanese pronunciation or phrasing. Retakes were done when the intended meaning was significantly affected or when a key word was misdelivered, but small mistakes were largely overlooked. From a native Japanese speaker's perspective—limited as that may be—Shihui's Japanese nonetheless had a distinct charm. The rhythm, the intonation, the choice of words—all of it was unmistakably Shihui's own form of Japanese. By embracing this, the character gained an authentic and compelling presence. It's possible that, realistically, communication in a foreign-affiliated workplace might happen in English, especially between people from different countries. But on the KINO set, having an actor use a non-native language doesn't aim to depict situations with strict accuracy. Instead, it creates character believability through an alternative method. (As a bonus, the unfamiliar rhythm also makes any inexperience in acting feel less noticeable.) In the end, the language spoken by the protagonist allows Shihui's personal experiences to overlap with the role, shaping a character whose presence is grounded in Shihui's own voice.

DAY4 29 September 2024

“Kind at heart!” Takeru shouted. This was a catchphrase he would call out whenever he sensed that people were getting tired and communication was becoming a bit careless. As this mood-making gesture symbolized, the set of the Autumn Section was characterized by mutual care among the participants. Members of the Art Department, like Pai and Takeru, often stepped in to support the largely inexperienced Filming Department, going beyond their boundaries of departments. Praise for the actors' performances was shared actively scene by scene, and it was clear that members were consciously practicing relationship-building throughout the shoot.

Even so, time was not on their side. Some scenes had to be cut based on prioritization. And as the shoot neared its end, a few scenes remained that had not been fully finalized in terms of

て美術部のパイやタケルがサポートしたり、シーンごとに俳優の演技を積極的に褒めたり、メンバー間でかなり意識的に関係づくりを実践しているのがわかる。

それでも時間に余裕があったわけではない。優先度を考慮して、カットしたシーンもある。そして、撮影終盤になればなるほど、まだ演出が決まりきっていなかったシーンが出てくる。一番の山場は、主人公を演じるシキと、主人公の昔の知り合いかもしれない女性を演じるチョウの長い会話シーン。現場では、何度もリハーサルが行われる。そこで、主人公はその女性にどうして日本の支社に希望を出して転職してきたのかを尋ねる。チョウは演技のなかで「東アジアのまちなみが好きで、それで移住しました」と答えた。それを聞いて、私は一人驚く。

KINOミーティングでは、個人の経験をできるだけ脚本に反映させることを推奨しており、今回のような長台詞があるシーンでは、その部分を脚本家が書ききらずに、俳優のアドリブに任せることがある。今回もDAY1、2のリハーサルにて、そのようにチョウから彼女自身の個人的なエピソードを掘り起こそうとした。しかし、チョウはあまり自分の経験と、このシーンとをうまくリンクさせることができず、最終的には脚本担当のレイが、その部分を書いてそれをもとに演技をする方針に決まった、という経緯があった。そして、「東アジアの～」というのは、レイが書き足したセリフである。しかし、そのフレーズは、チョウの「シネマポートレート」から引用してきたものだった。シネマポートレートは、KINOミーティングが初期から実施しているワークショップのひとつで、参加者は3人組でグループを組み、自身のルーツを探してまちなかを歩きながら映像作品をつくる。チョウがそのワークショップに参加して、シネマポートレートを実施したのは2022年11月。思い返してみると、そのワークショップにはレイも参加していた。KINOミーティングが2年かけてメンバーたちとワークショップの実践を重ねてきたひとつの成果が垣間見えた瞬間だった。

DAY5 2024/10/5

1週間前に撮影した素材をつなぎ、ラッシュを上映する。再生しようとする、シキが恥ずかしさに耐えきれない様子で会議室を出ていく。どうしても演じている自分を皆と一緒に観ることができないらしい。会議室のモニターに映し出されたシキとダイチのやりとりに笑いが起こる。春の部のエピソードとは異なる感触もあるし、やはり共通する部分もある。オムニバスとしてこれらを並べることが今から楽しみになる。まだ作品自体の評価は早い、撮影現場をつくるという視点においては、秋の部はひとつの方法を見せてくれた。春の部の経験を経て、演出だけでなくメンバーそれぞれが動いた結果であろう。次の冬の部にもしっかりとバトンをつなぐことができたはずだ。しかしローテーションはありつつも、結局のところバトンをつなぐのも、わたされるのも、同じメンバーなのだけれど。

そのあと、秋の演出部は、モニターとPCが並ぶ特設の編集ブースで作業を進め、ほかのメンバーたちは冬の部の現状の設定案を題材に、即興劇のワークショップを実施した。まだ固まりきっていない冬の部の脚本のヒントになればと設定したワークだったが、キックオフに即興劇をやったときと同じように、メンバーそれぞれのキャラクターが表出する賑やかな時間になった。

direction. The biggest challenge was a long dialogue between the protagonist, played by Shihui, and a woman—possibly an old acquaintance of the protagonist—played by Zhao. On set, this scene was rehearsed multiple times. In it, the protagonist asks the woman why she requested a transfer to the Japan branch. In her performance, Zhao responds, “I love the streetscapes of East Asia, and that’s why I moved here.” I was taken aback when I heard that.

At KINO Meeting, it is encouraged to reflect personal experiences in the script as much as possible. For scenes with long monologues like this one, the scriptwriters sometimes intentionally leave parts unwritten, allowing the actor to ad-lib. During rehearsals on DAY1 and 2, the team tried to draw out a personal episode from Zhao herself. However, she struggled to connect her own experiences with the scene, and eventually, scriptwriter Lei decided to write that part out for her to perform from. The phrase about “East Asian streetscapes,” in fact, was a line that Lei had added. However, that phrase was actually borrowed from Zhao’s Cinema Portrait—a workshop that KINO Meeting has offered since its early days. In that workshop, participants are grouped into threes and walk around town while creating a short film exploring their backgrounds. Zhao had participated in one of those sessions in November 2022. Looking back, I remembered that Lei had also joined that workshop. It was a moment that revealed a quiet, meaningful outcome of KINO’s two-year journey of accumulating shared creative practices with its members.

DAY5 5 October 2024

One week after the shoot, the footage was assembled into a rough cut and screened. As the playback was about to begin, Shihui, unable to bear the embarrassment, left the meeting room. Apparently, she simply couldn’t bring herself to watch her own acting in front of everyone. Laughter erupted in the room as scenes featuring the interaction between Shihui and Daichi appeared on the monitor. The episode had a different tone from the one in the spring, yet there were undeniable similarities as well. The idea of presenting them as an omnibus was already beginning to feel exciting. It may be too early to evaluate the work as a finished piece, but in terms of how the shoot itself was orchestrated, the Autumn team offered one approach—an outcome likely made possible not only by the Directing Department but also through the actions and initiative of each individual member, building on the experiences from the spring. Surely, they managed to pass the baton on to the winter members. Though there is rotation, in the end, it’s the same group of members who pass and receive the baton.

After the screening, the Autumn Directing Department returned to work in a temporary editing booth set up with a monitor and PC, while the other members held an improvisation workshop based on the current story ideas for the Winter Section. The activity had been set up with the hope that it would spark inspiration for the yet-to-be-finalized winter script. As with the kickoff improvisations, it turned into a lively session where each participant’s unique personality vividly came through.

冬の部

DAY1 2024/11/9

冬の部の演出は、タケル、パイ、チョウ、シキ、ベンカの5人で構成されている。運営の進行上、結果的に5名と最多となったが、部内でのコミュニケーションの様子を見る限り、人数の多さは制作を進める上でハードルにはなっていないようだ。冬の部がはじまる前、秋の部の進行を参考に、演出部のみの事前のミーティングが行われた。そこでは、これまでに検討されてきた材料をもう一度整理して具体的なプロットをつくるために議論が行われた。

議論の末、いまの仕事をやめて別の道を目指す決断をする人と、偶然その決断を打ち明けられる同僚のやりとりを描く、という方針に定まった。このアイデアがでたときにシキは、「私にもあのときあきらめなかったらな、と思うことがある」と自身の体験を重ねた。シキは美術大学を出てテレビ番組の編集の仕事をしていたが、その仕事をやめた経験を「あきらめた」という言葉で表現していた。シキは一方で、タケルを「ちゃんと夢を追っている」と評する。タケルはアルバイトや映像制作の仕事をしてながら、自主企画の映画制作を実際に続けている。

脚本は、チョウが担当することになり、キャストはシェリー、コウタ、トシキにオファーすることになった。チョウはもう頭にある程度イメージがあるようで「もうその3人しかいない」と断言した。そして、監督はパイが務めることに決まった。いつもは、音声のテクニシャンとして、どちらかという技術サポートに近い動きを率先して行う縁の下の力もち的な存在だったパイが、監督をやる。そうしたメンバーそれぞれの普段とは違う面を引き出すことができるのもこのローテーションの効果のひとつだ。そうしてDAY1を迎え、以下のメンバー配置が決定した。

演出部：シキ、タケル、チョウ、パイ、ベンカ

俳優部：コウタ、シェリー、トシキ

美術部：ショエン、ユセフ、リュウ

結果的に、冬の部は病欠や受験シーズンのため、技術部として参加予定だったメンバーの欠席が重なり、該当メンバーがゼロになってしまう。そこで、状況を見ながら演出部、美術部両方から数名が技術部として動くことで対応することになった。

DAY2 2024/11/23

タケルが監督した自主制作の映画が、「TAMA NEW WAVE」という若手作家を対象とした映画祭で上映されるとのことで、この日はメンバー全員でその上映に駆けつけた。舞台あいさつでステージに上がったタケルを見ると、少し緊張しつつも日本で初上映となるこの機会に興奮していることが伝わってくる。映画は『鳥を導く』と題され、音楽制作の仕事でスランプに陥った主人公と、ろう者

Winter Section

DAY1 9 November 2024

The Directing Department for the Winter Section consisted of five members: Takeru, Pai, Zhao, Shihui, and Bian Ka. Due to the course of administrative progress, it ended up being the largest with five members, but judging from the communication within the department, the number does not appear to be an obstacle to advancing production. Before the start of the Winter Section, a preliminary meeting was held exclusively for the Directing Department referring to how the Autumn Section had proceeded. In that meeting, discussions were held to once again organize the materials considered so far and to create a concrete plot.

As a result of the discussion, the direction was decided to depict an interaction between a person who decides to quit their current job and pursue another path, and a colleague who happens to be confided in about that decision. When this idea was proposed, Shihui shared her own experience, saying, “There are times when I think, if only I hadn’t given up then.” Shihui graduated from an art university and worked in television program production, but referred to her experience of quitting that job as “giving up.” On the other hand, she described Takeru as “someone who is properly pursuing his dream.” Takeru continues to work on self-initiated film projects while doing part-time work and working in film production.

It was decided that Zhao would be in charge of the script, and that casting offers would be made to Sherry, Kota, and Toshiki. Zhao already seemed to have a fairly clear image in mind, stating firmly, “It can only be those three.” It was also decided that Pai would take on the role of director. Pai, who usually takes the lead in behind-the-scenes support such as working as a sound technician, would now be directing. One of the effects of this rotation system is that it brings out different sides of each member. In this way, DAY1 arrived with the following member assignments:

Directing Department: Shihui, Takeru, Zhao, Pai, Bian Ka

Acting Department: Kota, Sherry, Toshiki

Art Department: Shirley, Youssef, Liu

As it turned out, due to illness-related absences and the college entrance exam season, several members who were scheduled to participate as part of the Filming Department were absent, and the number of members in this department became zero. As a result, it was decided that a few members from the Directing and Art Departments would take on Filming

の姉とが、山奥のペンションを舞台に交流する姿を描くもので、キャラクター描写と、背景にある自然の風景が印象的だった。ほかのメンバーはどんな感想をもっただろうか。「タケルさんの映画ってかんじだった」という意見も聞こえてきた。

その日の午後、仕切り直して冬の部のリハーサルにかかる。映画祭のためタケルは不在だが、パイを中心に撮影前の最後の活動日として追い込みをかける。その日、最新の脚本をもとにした絵コンテが共有された。それはシキが描いたもので、そのクオリティの高さに喝采があがる。

リハーサルを進めていくとまだまだ脚本や設定で不明瞭な部分が明らかになってくる。秋の部が特別スムーズに進んだこともあったので、そのときと比べると今回はまだまだ決まりきっていない印象がある。しかし、今回の演出部は活動日以外のコミュニケーションをしっかりと密にやっており、互いのメッセージにも早い反応で対応できている。残り2週間でどれだけ詰められるか。

DAY3 2024/12/14

今回の撮影では、以下、複数種のカメラが起用される。

- ・本編撮影用のプロ仕様のビデオカメラ
- ・DVテープを使う、2000年代のビデオカメラ
- ・小型のデジタルカメラ
- ・物撮り用のデジタル一眼レフカメラ
- ・インスタントカメラ

登場人物たちが働く舞台は写真／映像撮影用のスタジオとして設定されたため、必然的にそうしたツールが登場することになる。そのなかでもDVカメラは、運営スタッフの森内が、15年ほど前に映像の仕事をするために初めて手に入れたカメラを使用する。今回の古いビデオカメラの画を使うというアイデアが演出部から出たあと、思い立って久しぶりに電源を入れたら起動したとのことで、演出部に提案し採用された。いまのメンバーたちと同じ年くらいだった頃に森内が構えていたカメラを、いまKINOのメンバーが手にもち、物珍しそうに眺めている。現場にスクリーンと接続ケーブルがなく、撮影した素材はカメラに内蔵されたモニターでしか確認できない。タケルが皆が見れるようにカメラをもち上げ、それを後ろからほかのメンバーたちがのぞいている。その姿が滑稽で、シェリーは「ライオンキングのワンシーン」のようだと形容していた。

劇中、そのDVカメラを操るのはトシキが演じるキャラクター。役名も同じくトシキとされた。トシキの人物設定は、好奇心が豊かで、いつもカメラをもち歩きながら自分の作品を撮影している人。この特徴は、実はチョウが独自で考案したものではなく、MFMで制作した『ニュー・トーキョー・ツアー』からの引用でもあった。『ニュー・トーキョー・ツアー』でもトシキは俳優として劇中に登場しており、同様にカメラを首から下げ、他人との距離感が近いユニークなキャラクターを演じていた（後日、トシキはあの頃はそういう感じだったけど、いまは全然キャラが違うので演じるのに

Department duties depending on the situation.

DAY2 23 November 2024

Takeru's self-produced film was selected for screening at TAMA NEW WAVE, a film festival focusing on young filmmakers. On that day, all the members went together to attend the screening. Seeing Takeru on stage for the greeting, it was clear that while he was a bit nervous, he was also excited about this opportunity, as it marked the film's first screening in Japan. The film, titled *Leading Your Birds*, depicts the interactions between a protagonist struggling with a slump in his music production work and his deaf older sister, set in a mountain lodge. The character portrayals and the natural scenery in the background left a strong impression. One could hear remarks like, "It really felt like a Takeru film," from other members.

That afternoon, the group shifted gears and resumed rehearsals for the Winter Section. Takeru was absent due to the film festival, but under Pai's leadership, they pushed forward with what would be the final activity day before filming. On that day, a storyboard based on the latest version of the script was shared. It was drawn by Shihui, and its high quality received an enthusiastic response.

As rehearsals progressed, many aspects of the script and the setting that were still unclear became apparent. Since the Autumn Section had proceeded exceptionally smoothly, this time felt comparatively less settled. However, the Directing Department for this section has been maintaining close communication even outside activity days, and they have been responding promptly to each other's messages. The question is how much they can refine things in the remaining two weeks.

DAY3 14 December 2024

For this shoot, multiple types of cameras are being used:

- A professional video camera for the main scenes
- A 2000s DV tape video camera
- A compact digital camera
- A DSLR camera for object shots
- An instant camera

Because the setting where the characters work is established as a studio for photo/video shoots, it is natural that such tools appear on screen. Among them, the DV camera being used is one that Moriuchi, one of the organizing staff, first acquired around 15 years



少し戸惑った、と語っていた)。そのキャラクターは確かに印象的だったが、チョウはそれを使って KINO のルーツである MFM と本作をつなごうとしている。そのプロジェクトを俯瞰するような捉え方はまるで運営側の視点のようだが、メンバーが自らの作品をそうしたプロジェクトの構造とリンクさせようとする意識をおもしろく感じた。

DAY4 2024/12/15

撮影の進行は完全に予定通りとは言わないまでも、なんとか前に進んでおり、クランクアップも見えてきた。しかしながら、新たに体調不良や病欠でメンバーの欠席が重なってしまい、輪をかけて人数が少なくなっていた。とりあえず、撮影2日目朝のオールスタッフミーティングにおいて、いまいるメンバーであらためて役割を振りなおす。緊急事態ではあったが、メンバーたちはそれぞれの部署の役回りに加えて、これまでのローテーションのなかで経験してきた役も担うことができるので、限られた人数であってもなんとか対応ができそう。その柔軟性と、対応力を目の当たりにし、4月からはじまりたった9ヶ月ほどの期間しか経っていないが、もう既に役割を交換し合える変化自在のコレクティブができ上がっていることに気がつく。

先述のように、このシーズンのエピソードはさまざまなカメラが登場し、登場人物たちはそれを互いに向け合う。その撮る／撮られるの関係は、KINO ミーティングにて常に取り組んできた構図である。劇中では、“撮られる側”はそれぞれの日常のなかでの気づきを語ったり、これまで他人に話せていなかったことをカメラを向けられることで打ち明けることができたりする。一方で、“撮る側”に

ago when he began working in video production. The idea to use footage from an old video camera came from the Directing Department. After that, Moriuchi thought to try turning on the camera again for the first time in a while—and it still worked. He proposed the idea to the Directing Department, and it was adopted. Now, the KINO members—about the same age Moriuchi was when he first held the camera—are holding it themselves, looking at it curiously. Since there was no screen or connection cable at the location, the footage could only be reviewed on the camera’s built-in monitor. Takeru lifted the camera so that everyone could see, and the other members gathered behind to look at it over his shoulder. The sight was comical, and Sherry described it as “like a scene from *The Lion King*.”

In the film, the DV camera is operated by a character played by Toshiki—whose character is also named Toshiki. Her character is someone with strong curiosity, who always carries a camera around and shoots her own work. This trait was not something that Zhao devised entirely on her own, but rather was a reference to *New Tokyo Tour*, a work produced during MFM. In this piece, Toshiki also appeared as an actor, playing a similarly unique character who wore a camera around her neck and had a tendency to get close to others in conversation. (Later, Toshiki shared that although that kind of personality suited her back then, he now feels quite different and found it a little difficult to play.) While that character was certainly memorable, it seems Zhao is trying to use it to create a connection between MFM—KINO’s roots—and the current film. Her approach, which almost seems like an organizer’s perspective in the way it zooms out to consider the entire project structure, made me realize how interesting it is that members themselves are trying to link their own works to the broader structure of the overall project.

DAY4 15 December 2024

Although the progress of filming was not entirely on schedule, it was somehow moving forward, and the end of shooting was now in sight. However, due to a new wave of health issues and absences, the number of members present had decreased even further. At the all-staff meeting on the morning of the second day of filming, the roles were reassigned once again among the available members. It was an emergency situation, but because each member had taken on various roles throughout the previous rotations, in addition to their current departmental responsibilities, they were able to respond flexibly—even with limited numbers. Witnessing that adaptability and responsiveness, I realized that although only about nine months had passed since the start in April, a flexible, shape-shifting collective that could fluidly exchange roles had already come into being.

As mentioned earlier, this season’s episode features a variety of cameras, which the

としては、その語りを受け取ることが自らが語り出すきっかけとなり、その反応の交差が普段とは異なる次元でのコミュニケーションを発生させる。今回の脚本ではアドリブのシーンはほとんどなく、脚本によって細かく内容が決められている。しかし、これまでのシーズンと同様に、リハーサルを重ねるごとに、脚本上のセリフが登場人物、そして俳優自身の語りとなって現れてくる。エピソードのなかで最も重要な打ち明け話のあと、シェリーはインスタントカメラでコウタを撮影し、その直後にカメラを構えたまま「かわいい」とぼつりとつぶやいた。それはふいに溢れた言葉であり、登場人物と俳優がシンクロした瞬間であった。

DAY5 2024/12/21

まだ編集をしていないラッシュの状態を観るだけでも、完成イメージが想像できるぐらい既に十分にまとまっているように見えた。冬の部の活動最終日、演出部は編集を進めつつ、傍でトシキのアフレコを収録した。これからの編集作業についても、いくつか課題はあれども、特に大きな問題はなく進むだろうと見ていた（しかし実際には編集終盤に、ラストシーンの部分で大きな課題が見つかり、再検討、再収録が演出部内で実施されることになるのだが……）。

ここで、春の部、秋の部を経て冬の部が終わり、ポストプロダクションの工程を残しつつも、メンバーたちは最も重要なパートを完遂した。キックオフ1日+活動日5日×3シーズン、合計16日間でプロット作成から撮影までを実施した経験はメンバーたちにとってどんなものだったろうか。常に時間がない状況で、第一言語が異なる人たちと言葉を交わし、互いの価値観や好みがぶつかり合いながら、ひとつの作品をつくること。それがいかに困難であるかは、運営側の視点からこの制作プロセスを追うなかであらためて痛感することになった。しかし同時に、メンバーたちがつくりあげた映画制作の現場は、精神論とは全く異なる次元で、“困難や障壁が、新しい協働関係と表現を生み出す”ことが実践された場でもあり、そこにはまさしくKINOミーティングが目指してきた風景があった。

characters point at one another. This relationship of filming and being filmed is a recurring structure that the KINO Meeting has consistently explored. In the narrative, those “being filmed” talk about realizations in their daily lives, or are able to open up about things they haven’t been able to share with others—precisely because a camera is turned on them. On the other hand, for those “doing the filming,” receiving those stories often becomes the impetus to start speaking themselves, and this mutual reaction gives rise to a form of communication that operates on a different dimension than usual. In this script, there are very few ad-libbed scenes; most of the content is precisely determined by the screenplay. Nevertheless, as in previous seasons, with each rehearsal, the scripted lines begin to emerge as something that belongs both to the characters and to the actors themselves. After the most important confession in the episode, Sherry took a photo of Kota with an instant camera. Immediately afterward, still holding the camera, she softly murmured, “Cute.” It was a spontaneous utterance, a moment where the character and the actor were perfectly in sync.

DAY5 21 December 2024

Even just watching the unedited rushes, it already looked coherent enough to imagine the completed version. On the final day of the Winter Section’s activities, the Directing Department proceeded with editing while also recording Toshiki’s voice-over nearby. As for the upcoming editing process, although there were a few issues to be addressed, it seemed that the work would progress without major problems. (However, in reality, a significant issue would later be discovered during the final scene toward the end of the editing phase, prompting the Directing Department to re-evaluate and re-record the material...)

With this, the Winter Section came to a close following the Spring and Autumn Section. While post-production still remained, the members had completed the most important part of the process. With just one kickoff day and five activity days per season—for a total of 16 days—they carried out everything from plot creation to filming. What kind of experience was this for the members? They were constantly short on time, and had to communicate with people whose first languages differed, negotiating differences in values and preferences to create a single piece of work. From the perspective of the organizers following this production process, it became once again clear how difficult that is. At the same time, however, the filmmaking environment that the members created was not one built on mere spirit or motivation, but rather, it became a space where “challenges and obstacles gave rise to new forms of collaboration and expression” in a tangible way. That space was exactly the kind of landscape that the KINO Meeting has been striving for.



春

深夜のオフィス、まだ会社にも日本語にも慣れずにいる新入社員の寧寧（ネイネイ）は、先輩の渡辺、呉（ゴ）と残業をしている際に、給湯室の電子レンジに張り紙がされているのを見つける。呉はその電子レンジは壊れているので捨てる予定だと言うが、まだ使えそうな状態を見た寧寧は、それを家にもち帰ろうかと考える――



SPRING

Late at night in the office, Nene, a new employee who is still not used to the company or the Japanese language, is working overtime with her senior colleagues, Watanabe and Go. While there, she notices a note taped to the microwave in the office kitchen. Go tells her that the microwave is broken and is going to be thrown away, but seeing that it still appears usable, Nene begins to consider taking it home.



秋

外資系企業で働くリーは、最近アメリカから東京支社に転勤してきたアレックスのことが気になっている。同僚のジョーとの会話から、どうやらリーはアレックスと高校の同級生であり、その間にはあまり思い出したくない過去があるようだ。その夜、オフィスに残っているリーに、仕事で聞きたいことがあるとアレックスが話しかけてくる――



AUTUMN

Lee, who works at an international company, finds herself thinking about Alex, who was recently transferred from the U.S. to the Tokyo branch. Through a conversation with her colleague Joe, it seems that Lee and Alex might have been classmates in high school and that there is a past between them that she would rather not remember. That night, while Lee remains in the office, Alex approaches her, saying she has something work-related she wants to ask.



冬

フォトグラファーのアシスタントであるクリスは、退職する先輩、三浦の送別会を途中で抜け出し、同僚のトシキと会社のスタジオでこっそり個人的な仕事をしていた。トシキがスタジオを去ったあと、クリスが冷蔵庫に入っていたケーキを勝手に食べながらくつろいでいたところに三浦が突然スタジオに戻ってくる。あわてるクリスを気にせず、三浦はそのケーキを撮影したいと言い出す――



WINTER

Chris, a photographer's assistant, slips away from the farewell party for her senior colleague Miura, who is about to leave the company, and secretly works on a personal project at the company's studio with her colleague Toshiki. After Toshiki leaves the studio, Chris relaxes while secretly eating a cake she found in the fridge—when Miura suddenly returns to the studio. Unbothered by Chris's panic, Miura says he wants to photograph the cake.

春 Spring	秋 Autumn	冬 Winter	音楽 Original Music	協力 In Association with
			森内清敬 Kiyotaka Moriuchi	EDOCODE 株式会社 EDOCODE Inc. 株式会社らくだスタジオ RAKUDA STUDIO
			整音 Sound Design	特別協力 Special Thanks
			パイ シアン ShihAn Pai	大内伸輔 Shinsuke Ouchi
			英語字幕 English Subtitles	アーツカウンシル東京プログラムオフィサー Arts Council Tokyo Program Officer
			飯嶋由美子 Yumiko Iijima	川満ニキアン Nikian Kawamitsu 小山冴子 Saeko Oyama
			ポスターデザイン Poster Design	製作・プロデュース Production Mangement and Produced by
			ウー シェリー Sherry Wu	KINO ミーティング KINO Meeting
			技術協力 Technical Support	阿部航太 Kota Abe 関あゆみ Ayumi Seki 鄭禹晨 Ushin Tei 森内康博 Yasuhiro Moriuchi
			山城浩平 Kohei Yamashiro リー ムユン Li Muyun 沖野恭章 Yasuaki Okino 清水裕也 Yuya Shimizu 小田陽菜乃 Hinano Oda 江森藍 Ai Emori	主催 Organized by 東京都、アーツカウンシル東京(公益財団法人東京都歴史文化財団)、 一般社団法人パンタナル Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture), General Incorporated Association Pantanal
[演出部 Directing Department]	[演出部 Directing Department]	[演出部 Directing Department]		
井上佑世歩 Youssef Inoue 劉丁源 Liu Dingyuan ヤン カイジン Kaijing Yang	ウー シェリー Sherry Wu 呉月書 Yuelei Wu 鶴若仰太 Kota Tsuruwaka 頼可妮 Lai Keni	尾崎健 Takeru Ozaki 翁詩卉 Shihui Weng 趙晨宇 Chenyu Zhao パイ シアン ShihAn Pai ベン カ Bian Ka		
[俳優部 Acting Department]	[俳優部 Acting Department]	[俳優部 Acting Department]		
尾崎健 Takeru Ozaki 呉月書 Yuelei Wu 頼可妮 Lai Keni	翁詩卉 Shihui Weng 趙晨宇 Chenyu Zhao 村山大地 Daichi Murayama	ウー シェリー Sherry Wu 鶴若仰太 Kota Tsuruwaka トシキ Shiqi Du		
[技術部 Filming Department]	[技術部 Filming Department]	[美術部 Art Department]		
翁詩卉 Shihui Weng 趙晨宇 Chenyu Zhao パイ シアン ShihAn Pai ベン カ Bian Ka	井上佑世歩 Youssef Inoue チョウ ショエン Shirley Zhang トシキ Shiqi Du 劉丁源 Liu Dingyuan	井上佑世歩 Youssef Inoue チョウ ショエン Shirley Zhang 劉丁源 Liu Dingyuan		
[美術部 Art Department]	[美術部 Art Department]			
ウー シェリー Sherry Wu 鶴若仰太 Kota Tsuruwaka	尾崎健 Takeru Ozaki パイ シアン ShihAn Pai ベン カ Bian Ka			

作品解説：カタコトエイガ

KINOミーティング ワークショップ設計担当
森内康博

KINOミーティングのプロジェクトがはじまってから3年が経ち、これまでの活動の一つの集大成として、映画『オフライン・アワーズ』が完成した。本作をまだご覧になっていない方にとっては、ネタバレになるので読み飛ばして構わないが、春・秋・冬の3つのシーズンから構成されるこのオムニバス作品を見て、最初に引かかるのは、俳優たちによる会話のぎこちない「コトバ」のリズムではないだろうか。

もともと日本語がネイティブではない俳優たち（演技をすることも初めて）が話す映画中の会話は、すべてがいわゆる正しい日本語ではなく、本人たちにとって話しやすいブローケンな日本語であり、独特のテンポとイントネーション、意表をつくような言語表現が作品全体に散らばっている。俳優本人たちに自由に会話をさせながら半即興的につくられたシーンも多く、あらかじめ準備していたガイドラインとしての日本語のセリフ（シナリオを書いた人も日本語ネイティブではない）は俳優自身の使う日本語に変換され、当本人は真剣に「正しい日本語」を目指しているものの、セリフは「正しい日本語」から離れていき、かたちを変えたオリジナルな「コトバ」にすり替わる。それが「OK!」テイクとして採用されて、「コトバ」が「セリフ」を奪うようにして生まれたこの映画を親しみを込めて「カタコトエイガ」と名付けたい。カタコトゆえに、セリフから容易に俳優の心情を解釈できなかったり、物語のコンテクストを読み間違えそうになることもあるが、映画を観る側が適宜、意識を入れて読み進めると、このぎこちないと感じたコトバのリズムが心地よくなり、いつしか物語世界に陶酔することができる。

Film Overview: *Katakoto Eiga: Broken Japanese Film*

KINO Meeting Workshop Planner
Yasuhiro Moriuchi

Three years have passed since the KINO Meeting project began, and as a culmination of our activities thus far, the film *Offline Hours* has been completed. For those who haven't seen the film yet, this article may contain spoilers, so feel free to skip it. But when watching this omnibus film, composed of three seasons—spring, autumn, and winter—the first thing that might catch your attention is the awkward rhythm of “language” in the conversations between the actors.

The actors, who are not native speakers of Japanese (and are also acting for the first time), speak in broken Japanese that is comfortable for them, rather than so-called “correct” Japanese. This results in a unique tempo, intonation, and unexpected linguistic expressions scattered throughout the film. Many scenes were created semi-improvisationally, allowing the actors to speak freely. The Japanese dialogue, originally prepared as a guideline (even the screenwriter is not a native Japanese speaker), was transformed into the kind of Japanese the actors themselves actually use. Although the actors seriously aimed to speak “correct” Japanese, the lines gradually deviated from correctness and morphed into original “language.” These versions were kept as the “okay” takes. Thus, in this film, “language” took precedence over the “script,” and I would like to affectionately call it a “*Katakoto* (Broken Japanese) Film.” Because of the brokenness, it's sometimes difficult to clearly interpret the actors' emotions or read the context of the story from their lines. However, if the viewer interprets with flexible under-

以下、私なりに意識を入れて3つのシーズンのエピソードを少しだけ紹介しようと思う。

「私いただいてもいいですか？その電子レンジ」

(春のエピソードより)

会社に入ったばかりの寧寧（ネイネイ）にうまく溶け込んでほしいと、同じ部署の上司である渡辺と呉は、残業の合間に優しく声をかけるが、寧寧本人はどこか二人との距離を縮められない様子。親睦会しましょう、と誘われても生返事の寧寧は、会社の給湯室にある壊れた電子レンジに関心をもち「いただきたい」と言い出す。動いたり動かなかったりする気まぐれな電子レンジ同様、寧寧の気持ちを読むことは上司たちにとっても難しい。蓋を閉めると勝手に動き出し、火事を起こしかねない少し困った「電子レンジ」を寧寧は自分自身に見たのかもしれない。「チン」と突然、暗闇で鳴る電子レンジ。故障が確認されると、すぐに廃棄され、簡単に新しいものになる会社の備品。「正しく」動作をしなければ、不要なものとなされるこの社会の価値観に寧寧は何言えぬ不安を感じとったわけである。突然「チン」なんて言えば、周囲から「こわい」と避けられるかもしれない。だから、寧寧は、日本特有の「正しい」メールの定型文を身につけようと懸命だったのだ。

「先輩、アイス食べませんか？」

(秋のエピソードより)

時間をかけて凍らせた過去の苦い思い出をリーは、そっと冷凍庫に仕舞い込んだはずだった。中国から日本に移住したリーは、東京の暮らしも長くなり、自分の苦い過去を忘れて生活していたが、突然職場に現れたアレックスによって、そのアイスが溶け出しそうになり動揺する。アメリカ支社から東京に転動してきたアレックスのことを高校時代の同級生と確信して、気になって仕事手がつかないリー。アイスを片手に話し相手になってくれた無邪気な後輩ジョーも犬の世話を思い出して帰宅してしまう。できることなら再会したくなかったアレックスと二人きりになってしまい、翌日会社で開催するワークショップに参加する高校生たちをむかえるため、二人の夜の残

standing, the awkward rhythm of the language eventually becomes pleasant, and before long, one can become immersed in the story world.

Now, I would like to introduce, with my own interpretive touches, a brief overview of the three seasonal episodes.

“Can I take it home with me? That broken microwave?”

(From the Spring Episode)

Nene, who has just joined the company, is gently approached by her superiors Watanabe and Go, who want her to fit in well with the department. However, Nene seems unable to shorten the distance between herself and the two. When invited to a social gathering, she gives a vague response but expresses interest in the broken microwave in the company kitchen, asking if she may “take home.” Like the microwave, which works sporadically, Nene’s emotions are difficult for her superiors to read. She may have seen herself in that problematic microwave—one that starts working on its own and might even cause a fire. *“Ding!”* Suddenly, the microwave sounds in the dark. Once declared broken, it is quickly discarded and replaced with a new one, just another disposable company appliance. Nene sensed an unspoken anxiety in such a societal value system—where things that don’t function “correctly” are deemed unnecessary. If she were to suddenly go *“ding,”* she might be seen as strange and avoided by others. That’s why she tried so hard to master the formal Japanese email phrases that are specific to Japanese business culture.

“Hey, would you like a popsicle?”

(From the Autumn Episode)

Lee had hidden her bitter past—frozen over time—quietly away in the freezer. Having moved from China to Japan, she had lived in Tokyo for a long time, gradually forgetting those memories. But when Alex suddenly appeared at her workplace, it was as if that popsicle began to melt, and she was shaken. She becomes

業がはじまる。会議室で椅子を並べながら、互いの高校時代の話になるにつれ、リーの記憶のアイスは溶けていく。彼女にとってアイスがどれだけ苦いものだったのかは、はっきり描かれないが、リーを演じる俳優本人が自らの過去を振り返って語る「自信不足の自分」というフレーズが聞こえてくる。溶けたアイスのなかにヒント（ラッキーアイテム）が現れ、「小さな決断」を覚悟するリー。リーは思う。これは私の苦い過去を清算し「自信不足の自分」から脱却できるチャンスかもしれない。しかしこの決断の結果、過去のアレックスとは別の、もう一人のアレックスとの新しい出会いが待っていたのだった。

「悪口言う人を撮ることがおもしろいじゃん」
(冬のエピソードより)

社畜人間クリス、カメラ小僧トシキ、おじさん臭い三浦。同じ撮影スタジオに勤める3人は、仕事とは別に、それぞれ自分にとっての本当の創作を模索している。トシキは「クリスのドキュメンタリーを撮っている」と言えば、クリスは「いろんな人のいい思い出を集めている」と言う。一方、退職を決めた三浦は、密かにフィルムを撮り溜めていることがのちに判明する。一眼レフ、デジカメ、DVカメラ、使い捨てカメラ、新旧さまざまなカメラが映画に登場し、それを手に取り、お互いにカメラを向け合うことで会話を行う3人。常に撮影することが身近であるかれらは、カメラなんかに身構えない。この場所では、相手にカメラを向けることは「話していいよ。悪口聞くんよ」といった聞き手に回ることを意味し、カメラを向けられた方は、恥じらいながらも話し手に回る。その後、カメラを相手にわたすことで、撮る／撮られる関係が入れ替わる、つまり聞き手／話し手は交替される。彼女たちは、この遊びによって、合理的かつフェアなコミュニケーションを楽しんでいるようだ。カタコトの「コトバ」が、ここでも会話劇に心地よいリズムを与えてくれる。

カタコトを決して未熟という意味で捉えないでほしい。カタコトエイガは、演じる者と観る者がスクリーンをこえて、カタコトを享受し対話できる世界をつくり出してくれる。映画を観る者は、演じる者の発する日本語を「片言も」聞き漏らさないように耳を傾け、カタコトを咀嚼しながらともに物語を紡ぎ出すという新しい映像体験に浸っ

convinced that Alex, who transferred from the American office, was her high school classmate, and she can no longer focus on her work. Joe, her innocent junior who offers a popsicle and small talk, soon remembers his dog and heads home. Left alone with the very person she wished never to meet again, Lee and Alex are stuck with night overtime to prepare for a workshop with high school students the following day. As they line up chairs in the conference room, the conversation turns to their high school days, and Lee's frozen memories begin to melt. The film doesn't explicitly depict how bitter those memories were, but we hear the actor playing Lee reflect on her own past and say, "The version of myself with low self esteem" Within the melted popsicle, a hint—a lucky item—appears, and Lee prepares to make a "small decision." She thinks: this might be her chance to settle the past and break free from her "unconfident self." But as a result of that decision, what awaited her was not a reconnection with the old Alex, but a new encounter with a different Alex altogether.

"I think it's funny to take a picture of someone while they are badmouthing someone"
(From the Winter Episode)

Chris the corporate slave, Toshiki the camera geek, and Miura with his middle-aged vibes. These three, who work at the same photo studio, each explore what "true creativity" means to them outside of their work. Toshiki claims to be filming a documentary about Chris. Chris says she's collecting people's good memories. Meanwhile, Miura, who has decided to quit his job, is secretly stockpiling film footage, which is revealed later. The film features a variety of cameras—DSLRs, digital, DV, instant film—and the three converse by pointing cameras at one another. Filming is second nature to them, so they're not self-conscious. In this space, pointing a camera at someone means they are eager to listen to them, even their complaints. The one being filmed, though a bit shy, becomes the speaker. Then, by handing the camera to the other, the roles switch—filmer and filmed, listener and speaker, swap places. They seem to enjoy this fair and func-

てしまうのである。

さて、映画はエンディングに近づく。

夜がふけ朝がやってきた。歩道でとぼとぼ一人カメラを回しながら、被写体を見つられずにいるのは、これまでひょうきんなキャラクターだったトシキ。ここでは、もうカタコトをやめて、第一言語で独り言をつぶやく。

「私が撮っているのはなんだろう……」

「でも 撮ったものを誰にも見せなければ それはそれで虚しすぎるでしょ」

そのとき、トシキのファインダーに偶然映り込むのは、自分と同じようにカメラで被写体を探している三浦の姿。トシキの鼓動が高まり、思わず走り出して三浦に近づいていき、そこで映画は途切れる。

KINOミーティングは「なにか映画を作りたい」と思っている人たちの集まりである。背景の異なるメンバーは、それぞれがなにかを作りたいと、被写体を探していたところKINOミーティングで同じく被写体を探す「同士」を見つけることができた。やがて「同士」は、映画の「クルー」となって1本の映画をつくり始める。そうしたKINOミーティングのメンバーの出会いの喜びと作品づくりの興奮をこの『オフライン・アワーズ』のラストシーンに投影してみたいのである。

tional form of communication. Here too, broken Japanese adds a pleasant rhythm to their conversational performance.

Don't think of “broken” language as inferior. *Katakoto Eiga* creates a world where performers and viewers can interact beyond the screen, embracing and dialoguing through broken language. The viewer, attentive to every *single word*—another definition of “*katakoto*”—uttered in imperfect Japanese, begins to take in broken Japanese and become absorbed in the shared act of storytelling. It becomes a new kind of cinematic experience.

Now, the film approaches its ending.

Night deepens, and morning comes. Wandering alone with her camera on the sidewalk, Toshiki—who until now had been the comic character—can't find a subject to shoot. She mutters to herself, no longer in broken Japanese, but in her native language.

“What on earth am I actually filming...?”

“But if we never show the pictures and film to anyone

that feels very sad and wasteful as well”

Then, through her viewfinder, she happens to catch a glimpse of Miura—searching for a subject with a camera, just like her. Her heart races, and she suddenly runs toward him, and this is where the film ends.

KINO Meeting is a gathering of people who are motivated to make a film in one way or another. The members, from various backgrounds, were all searching for something to create, and it was through KINO Meeting that they found “fellow seekers” of cinematic subjects. Eventually, these fellows became a “crew” and began making a film together. The final scene of *Offline Hours* seems to project the joy of that encounter and the thrill of creating something together.



5

メンバーのことば Members' Words

「映画制作プロジェクト」への参加が個人にとってどのような経験となったかを、メンバー（参加者）自身の言葉で振り返ります。

In their own words, participants themselves reflect on what kind of experience taking part in the “Filmmaking Project” became for them.

翁詩卉

シキ

この1年間、KINOミーティングで「オフライン・アワーズ」に参加した日々は、まさに挑戦と発見の連続でした。撮影現場では、国や文化が異なる仲間たちとの何気ない会話のなかに、新しい視点や気づきが数多くありました。ときには意見が食い違うこともありましたが、それもまた互いの違いを受け入れ、作品をつくっていく大切なプロセスだと感じています。

また、編集の行き詰まりや限られた時間との戦いなど、何度も壁にぶつかることもありました。それでも、一つひとつを乗り越えながら、少しずつ作品がかたちになっていく過程は、ほんとうにかけがえのない経験でした。

特に、秋の部でリーさんという役を演じたことは、自分自身と深く向き合う時間となりました。リーさんの言葉や行動を追いながら、「私だったらどうするだろう」「この言葉の裏にある想いはなんだろう」と考えるうちに、演じることをつうじて自分の内面ともじっくり向き合うようになりました。

印象に残っているのは、ほかの俳優と即興でセリフを交わした場面です。台本に書かれていない言葉が、その場の空気や動きとともに自然に生まれていきました。役として言葉を発するたび、画面の向こうの誰かと静かに、確かにつながる感覚を感じました。それは、おそらくその言葉が自分だけのものではなく、自分から生まれた感情が誰かのところに届くかもしれないと思えたからです。この体験をとおして、演じることの意味と力を実感しました。

翁詩卉 (シキ → p.48)

Shihui Weng

Over the past year, the days I spent participating in the *Offline Hours* through KINO Meeting were truly filled with continuous challenges and discoveries. On set, I found many new perspectives and realizations in casual conversations with members from different countries and cultures. There were times when our opinions clashed, but even those moments felt like an important part of the process of accepting our differences and creating a film together.

There were also many obstacles—getting stuck during editing, struggling with limited time—but overcoming each of them, step by step, as the work gradually took shape, was truly an irreplaceable experience. In particular, playing the role of Lee during the Autumn Section became a time for me to deeply confront myself. As I followed Lee's words and actions, I found myself asking, "What would I do in this situation?" or "What emotions lie behind these words?" Through acting, I began to reflect more deeply on my own inner self.

A moment that left a strong impression on me was when I exchanged improvised lines with another actor. Unwritten words outside the script arose naturally, shaped by the atmosphere and actions within the scene. Each time I spoke as the character, I felt a quiet but certain sense of connection with someone beyond the screen. I think it was because those words were no longer just mine—because I felt that the emotions born within me might reach someone else's heart. Through this experience, I truly came to understand the meaning and power of acting.

Shihui Weng (Shihui → p.51)

パイ シアン

さまざまな背景をもつ人々と映画をつくるのは初めてではありませんが、今回は1年間かけて3本の作品を制作し、各部署を交代で担当した点がこれまでと異なります。

私は春に技術部を、秋に美術部を担当し、冬には演出部で監督を務めました。特に秋と冬の作品では、少人数なので密なコミュニケーションを取ったのが印象的でした。

何度も会議を重ねながら進める過程はとても刺激的で、映像制作の魅力をあらためて実感しました。予想外のアイデアも多く出ましたが、各自の視点が映像に反映されていたのがとても印象に残っています。

この経験をつうじて、率直に向き合って話し合うこと、そしてお互いの意見に耳を傾けることの大切さを学びました。次にこのような制作に関わる機会があれば、もっと丁寧に仲間の声を聴き、そしてもっと大胆に自分の考えを発信していきたいと考えております。非常に貴重な経験でした。

パイ シアン (パイ → p.46)

ShihAn Pai

This was not my first time creating a film with people from diverse backgrounds, but what made this experience different was that over the course of a year, we produced three works and took turns handling different departments.

I was at the Filming Department during Spring Section, the Art Department during the Autumn Section, and served as the director in the Directing Department during the Winter Section. What left a strong impression on me, especially during the Autumn-Winter Section, was the close communication we had due to the small team size.

The process of moving forward through repeated meetings was very stimulating, and it reminded me once again of the appeal of filmmaking. Many unexpected ideas came up, but what stood out to me was how each person's perspective was reflected in the film.

Through this experience, I learned the importance of engaging in honest discussions and listening to each other's opinions. If I have another opportunity to be involved in a production like this, I would like to listen more carefully to my teammates' voices and express my own thoughts more boldly. It was an extremely valuable experience.

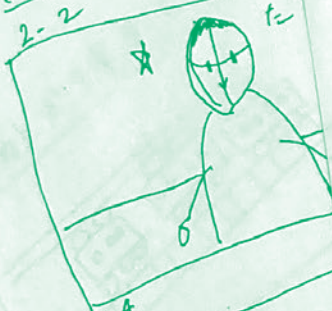
ShihAn Pai (Pai → P.47)



2-1 室内ソフ



2-2



2A



メンバーによる各シーズンの絵コンテ

Storyboards of three seasonal sections by members

KINO 冬の部

登場人物: 三浦、Chris、トウシキ 場

S シーン	C カット	Picture 画面
1	1	
1	1	
1	1	
1	1	
1	1	

S シーン	C カット	Picture 画面	Action 内容・効果・音楽	Dialogue セリフ	Duration 秒
2	1				
2	2				
2	3				
2	4				
2	5				

S#1

1



中景
オフィスで残業しているリー
鏡頭1

S#1

2



Close-up
実は会いたくない音...
鏡頭13

7



Close-up
Joeの携帯
鏡頭16

4



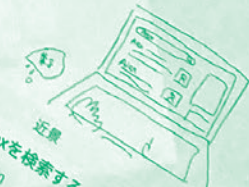
近景
アイスを食べながらAlexを調べる
鏡頭19

5



中景
もう帰ります!
鏡頭17

9



近景
Alexを検索する
鏡頭20

5

Close-up
リーはアイスを取りに行く時の
empty scene (冷蔵庫の音)
鏡頭18

1



中景
ワークショップの準備忙しいそう
ですね
鏡頭4

1



中景
リーは飲み物
鏡頭7

3

8

1



中景
お疲れ様です
鏡頭2

2



6

レビュー Review

KINOミーティングの映画作品、そして映画制作のプロセスは、鑑賞者にはどのように映るのか。専門的な視点から、その特異性と可能性を紐解きます。

How are KINO Meeting's film work and filmmaking process perceived by the audience? From a specialized perspective, we examine its uniqueness and potential.

映画づくりと新しい共同体のかたち

三好剛平

福岡を拠点として、映画・文化芸術にかかわるプロジェクトを中心に企画、制作、執筆等を行う。株式会社三声舎代表。アジア映画の上映＆交流イベント「Asian Film Joint」主宰。LOVEFMラジオ「OUR CULTURE, OUR VIEW」制作・出演ほか。

「私はなぜ撮るの」

——映画『オフライン・アワーズ』場面より

映画『オフライン・アワーズ』は3つの短編からなるオムニバス映画であり、東京アートポイント計画の一環として実施しているプロジェクト「KINO ミーティング」(2022～)にて制作された作品である。

KINOミーティングは「海外に（も）ルーツをもつ人々とともに、都内のさまざまなエリアで映像制作を中心としたワークショップを行うプロジェクト」として「背景の異なる人々との出会いや対話を軸とした映像制作を通して、新たなコミュニケーションや協働のあり方を発見する場をつくり出す」ための活動が続けてきた。2022年、23年にはそれぞれ都内2箇所での映像制作ワークショップを計4回実施したのち、3年目の2024年にいよいよ活動の主軸としてある映画制作に着手、1年がかりでこの『オフライン・アワーズ』を完成させた。

東京のとある深夜。

残業で会社に居残る3人。

退屈な作業をしながら、たわいのない会話を交わしていたが、

ふとしたことをきっかけに

それぞれが今まで話したことがなかったことを打ち明ける……

Filmmaking and New Form of Communities

Gohey Miyoshi

Based in Fukuoka, Miyoshi plans, produces, and writes for projects mainly related to film and the arts. He is the representative of Saanseisha Inc. He also organizes *Asian Film Joint*, a screening and exchange event focused on Asian cinema. In addition, he produces and appears on the LOVE FM radio program *OUR CULTURE, OUR VIEW*, among other activities.

“I wonder for what purpose do I film”

——quote from the film *Offline Hours*

Offline Hours is an omnibus film composed of three short stories, created as part of the “KINO Meeting” project (2022–), conducted under the Tokyo Artpoint Project.

KINO Meeting is a project that conducts filmmaking workshops in various areas of Tokyo, together with “people who (also) have different backgrounds overseas.” It has continued its activities with the aim of “creating a space to discover new forms of communication and collaboration through filmmaking, centered on encounters and dialogue with people of different backgrounds.” In 2022 and 2023, four filmmaking workshops were held in two locations within Tokyo each year. Then in the third year, 2024, the project finally began full-scale film production as its main focus, completing *Offline Hours* over the course of a year.

A late night in Tokyo.

Three people remain in the office working overtime.

While doing tedious tasks, they engage in casual, trivial conversation.

But triggered by a small incident,

each of them begins to confess something they've never shared before……

十数名の参加者は3つのチームに分けられ、あらかじめ設定された上記のあらすじと「決断」というテーマをもとに、3つの短編映画を作り上げた。映画の制作は、あるチームの作品では俳優として出演したメンバーが、別のチームでは助監督として作品づくりに関わるといった「役割交換」によって進められた。

第1話では廃棄予定の電子レンジ、第2話ではある女性の忘れたい過去、第3話では一人の人物の退職を巡り、それぞれの「決断」の物語が描き出される。メンバーの実体験から膨らませた各話のディテールには、出身国を離れて日本で暮らすかれら自身の寄る辺なさが滲むエピソードもあれば、ここまで映画づくりを重ねてきた時間と経験が結晶したような場面もあり、どれにも見どころがある。

もっともその1年間にわたる制作プロセスは、関わる全員にとって試行錯誤の連続でもあった。国籍も価値観も異なる数十名のメンバー全員で互いに役割を交換しながら、皆が「自分の作品」として納得がいく映画を作り上げるという挑戦。いわば「全員野球」ならぬ「全員映画」を志向した過程に現れる無数の奮闘と葛藤は、参加者たちになにをもたらしたのか。ここからもう少し詳しく見ていきたい。

*

まず、なにをにおいても映画制作は共同作業の現場である。俳優はもちろん監督、撮影、録音、美術、助監督など作品を成立させるにはそれぞれの構成員が引き受けた役割をきちんと果たすことが求められる上に、その制作プロセスは集団による合意形成の連続である。たとえその現場が監督など一部の人間の独断的な意思決定で強行されるものになったとしても、そこにはなお不均衡なりの共同体の構造が立ち起こる。

KINOミーティングが開始される以前にも『Cross Way Tokyo』（2020）、『Multicultural Film Making』（2021, 以下MFM）という二つのプロジェクトが前身として実施されてきたが、そのいずれにおいても「背景の異なる他者との関わり」をテーマとしてきた。特にMFMからはそのあとのKINOミーティングに繋がる「背景の異なる他者との映画制作」を開始しており、当時の狙いは以下、プロデューサーの阿部航太によるテキストにも表明されている。

The dozen or so participants were divided into three teams. Based on the above pre-set synopsis and the theme of “decision,” each team produced one short film. In the production process, roles were exchanged—members who acted in one team's film also participated in other teams as assistant directors, and so forth.

Episode 1 centers on a microwave oven slated for disposal. Episode 2 portrays a woman's past that she wishes to forget. Episode 3 focuses on a single person's job resignation. Each story explores a different narrative of “decision.” Some of the episode details, inspired by the real-life experiences of the members, reflect the sense of rootlessness they feel living in Japan away from their countries of origin. Others crystallize the time and experience they have accumulated in the filmmaking process, each having its highlights.

Above all, the one-year production process was full of trial and error for everyone involved. The challenge: a group of people with different nationalities and values exchanging roles and working together to create a film that all could consider as “their own.” In other words, pursuing a kind of “all-participation cinema,” akin to “all-participation baseball.” What did the countless efforts and struggles that emerged in this process bring to the participants? Let us now examine this more closely.

*

To begin with, filmmaking is a collaborative endeavor. In order for a film to come together, each member—actors, directors, cinematographers, sound engineers, production designers, assistant directors—must properly fulfill their role. Moreover, the process requires repeated consensus-building among the group. Even when a project is pushed forward by the unilateral decision-making of a director or a few individuals, there still emerges a structure of collectivity, however imbalanced it may be.

Prior to the launch of KINO Meeting, two predecessor projects were carried out:

今回はアートプログラムという特殊な状況下ではあるが、映画制作という共同作業の現場として、多様なルーツをもつ人々が集まる場をつくる。言語のハードルや、価値観のギャップを受け入れ、すり合わせながら、自身のコミュニティ外にいる他者とコミュニケーションを交わす。そう考えると、メンバーが集まったその状態も「新しいまち」と呼べるかもしれない。出自も、東京（その近郊）で過ごした時間もバラバラなメンバーたちは、どのような「まち」をつくっていくのだろうか。

——『Multicultural Film Making Archives』（アーツカウンシル東京、2022年）

「背景の異なる他者」が寄り集まった映画制作クルーをひとつの「まち」や「社会」と見なし、その共同作業で育まれていく変化を検証すること。加えて、MFMではメンバーとの協業で生まれた脚本や映像フットージを一人の監督が仕上げるかたちで映画が完成されたのに対し、KINOミーティングではメンバーが役割を交換しながらあくまでかれら自身で作品を完成させるやり方で進められたため、参加者にはいっそう自己と他者という両者の視点を念頭に置いた共同体の運営が求められた。その中核には「自分とは異なる意見や、考えの異なる他者と出会った際にも、私たちはいかに対等な関係を保ったまま、ともに生きていくことができるのか？」という問いが据えられている。

*

とはいえ映画制作において、全構成員の意見を対等に反映させ、鑑賞に堪える作品に仕上げることは不可能に近いため、そこにはその共同体なりの「民主的な合意形成」のモデルが求められる。真っ先に連想されるやり方に多数決があるが、KINOミーティングはただ性急な意志決定だけを積み重ねて目的を達成することを良しとはしない。あくまでまずは構成員の誰もが尊重される「民主的な関わり合い」を実装した共同体のあり方を模索することであり、その上でよい成果（作品）が生まれることが期待された。

ここで筆者が連想するのは民俗学者の宮本常一が『忘れられた日本人』に紹介した、日本の旧村落における合議制度「寄りあい」である。寄りあいでは、共同体で決議すべき議題が出る構成員一同が一つ所に集まり、三日三晩みんなが納得するまで話し合われる。しかしそこにイメージされる「熟議による満場一致」といった厳格な雰囲気

Cross Way Tokyo (2020) and *Multicultural Film Making* (2021, hereafter MFM). Both projects focused on the theme of “engaging with others of different backgrounds.” Especially from MFM onward, the practice of “creating a film together with people from different backgrounds” began in earnest. The intention of that project is articulated in a text by producer Kota Abe:

While the setting for the project, an art program, is rather unique, the place that is being created is one where people with diverse backgrounds can come together, to collaborate and work to produce a film. From there, and accepting and reconciling language barriers and gaps in values between each other, conversations with others outside of one’s own community start to occur. In this way, simply the fact that the members have gathered in one place might be referred to as a “New City.” What kind of “city” will the members, who come from different backgrounds and have spent different amounts of time in Tokyo and its suburbs, create?

—— *Multicultural Film Making Archives*, Arts Council Tokyo, 2022

The idea was to treat the filmmaking crew—comprised of people from different backgrounds—as a kind of “village” or “society,” and to examine the changes that would emerge through their collaborative work. Unlike in MFM, where a director would complete the final film based on the script and footage created together with the members, the participants in KINO Meeting completed the film themselves, taking on different roles along the way. This required all participants to manage the collective with an awareness of both their own perspectives and those of others. At the core of this effort lay the question: “When we encounter people whose views differ from our own, how can we continue to live together while maintaining an equal relationship?”

*

However, in the context of filmmaking, it is nearly impossible to equally reflect the

とは異なり、実際は食事や雑談、雑魚寝も交えたきわめて鷹揚な雰囲気の中で執り行われるものだったという。

誰かを論破して採決を取り付けるのとは異なり、合議を終えたあとにも同じコミュニティのメンバーとしてともに暮らし続けていかねばならない現実をふまえた「共同体としての」合意形成の作法。それこそが寄りあいという合議を積極的な妥協と総合へ導く「民主的な」コンセンサスの実現法であった。

もっとも、KINOミーティングの構成員は同じ村や組織に所属するのでもない、プロジェクトを終えれば接点も失うような十数名の他人同士に過ぎない。そんなかれらにどうすれば、ときに妥協や譲歩をも受け入れ得るような共同体意識を共有することができるのか？ ここにおいてもやはり「映画制作」が、その効力を発揮する。

*

ここからはその「映画制作」の更なる効力について、映画『オフライン・アワーズ』の制作の舞台裏を追ったメイキング映像『オフライン・アワーズ BEHIND THE SCENES』の内容とともに検証を進めてみたい。

「作品づくり」という引力

メイキング映像には、映画制作を進めていくなかで、見ているこちらも緊張感を覚えるような気迫で議論を交わす場面が数回登場する。それぞれルーツの異なる参加者たちは対話の作法も異なるため、それがどれほどの感情を伴ったものかを正確に測ることは難しいが、ある場面に至ってはその様子を見ていたメンバーから「喧嘩していない？」と心配されるほどの勢いだ。

これを見たとき筆者は、映画制作ひいては創作活動に宿る危うい引力を痛感させられた。なぜならそこで行われているのは、あくまでほんの1ヶ月前には着想すら与えられていなかった、(その時点では)存在しない映画作品についての議論であり、また、実在するわけでもない一人の登場人物の設定についての紛議なのである。それでもひとたび受胎し、すべてのメンバーと臍帯で結ばれたその「自分(たち)の映画」は、少

opinions of all members while creating a work that is suitable for public viewing. Thus, a model of “democratic consensus-building” suited to that community is needed. The most immediate method that comes to mind is majority vote, but KINO Meeting does not merely aim to make quick decisions for the sake of expediency. Rather, it seeks to implement a form of community where “democratic engagement” ensures that every member is respected—and that from within this foundation, good result (film) may arise.

What this brings to mind is the “yoriai”—a traditional village council practice introduced by folklorist Tsuneichi Miyamoto in *The Forgotten Japanese*. In these village councils, when an issue required decision-making, all members of the community would gather in one place and continue discussions until everyone agreed, even if it took three days and nights. Despite the image of such meetings as being conducted under solemn, unanimous deliberation, they were in fact carried out in a laid-back atmosphere, including meals, chats, and even sleeping together.

Unlike debates in which someone must be defeated and a decision imposed, the yoriai took into account the reality that the members must continue to live together afterward. This method of consensus-building—one which prioritized the community itself—embodied a democratic way of arriving at compromise and synthesis.

Of course, the members of KINO Meeting did not belong to the same village or organization. They were simply individuals—strangers—who would likely lose contact once the project ended. So how, then, could they come to share a sense of community that allows for compromise and concession? Here, again, “filmmaking” demonstrates its power.

*

Let us now further examine the potential of “filmmaking,” as revealed in the mak-

しでもよいかたちで世に生出されることが苛烈に求められる強い意志となる。それによってかれらは結束し、度重なる議論と譲歩を重ねながらでもなんとか共同体を保持しながら、映画を完成させるのだ（もっとも、議論が加熱し始めた際には周囲の運営スタッフがやわらかに介入し、状況を取り成していたことも付記しておく。ただ参加者を集め放任のまま真に共同体として運用されるまでには、これとは比べ物にならない時間を必要とするはずだ）。

「よい作品」という引力

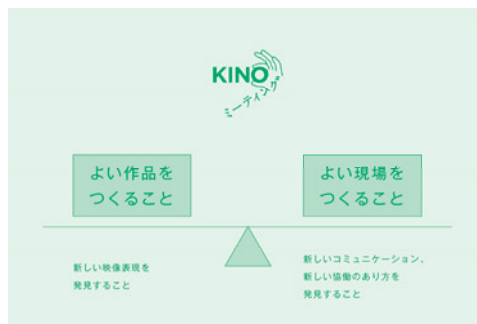
あるワークショップのなかで阿部は水平な天秤が描かれたシートを参加者に見せる。天秤の左には「よい作品をつくること」、右には「よい現場をつくること」と記されており、そのバランスについて以下のように続ける。

「よい作品（を）つくることと、よい現場をつくることは、もう同じ重み。どっちかに傾いちゃダメ。よい作品をつくることを優先して誰かが傷いたりとか、ものすごい負担がかかるっていうのはやめよう。もう一方で、ただよい現場をつくろうと思って、ただただ楽しく和気あいあいやっているだけだと、よい作品は多分できない」

「難しいことをやってます、僕らは。だからみんなで方法を見つけていかなきゃいけないんですね」

——『オフライン・アワーズ BEHIND THE SCENES』場面より

いざとなればKINOミーティングでは「背景の異なる他者との関わり合い」を優先し、映画制作はあくまでその「手段」に留めて質は問わないという発想も有り得たはずだ。しかしなお「よい作品」を求めたことで、どのような効果が生まれていたか。



ワークショップで使った図解

The diagram used in a workshop

ing-of documentary, *Offline Hours: Behind-the-Scenes*, which follows the process behind the film.

The gravitational pull of creation

In the documentary, there are several scenes where participants engage in intense discussions, so charged that the viewer feels the tension through the screen. Since participants come from different backgrounds, it's difficult to gauge exactly how much emotion is being expressed, but at one point, another member watching the exchange even asks, “Are you fighting?”

This scene made me acutely aware of the volatile gravity that creative work—and especially filmmaking—can exert. After all, what is being debated is a film idea that didn't even exist a month prior, and details about a fictional character who is not even real. And yet, once conceived, this “film of their own,” connected to each member by an umbilical cord, demands to be born in the best form possible. This strong desire unites the team, enabling them to maintain the community through repeated discussions and concessions until the film is complete. (It should be noted that when discussions became overheated, the organizing staff would gently intervene and help de-escalate the situation. If the participants had been left completely to themselves, it would likely have taken far longer for the group to function as a true collective.)

The gravitational pull of a “good film”

In one workshop, Abe shows a diagram of a balanced scale to the participants. On the left side is written “creating a good film,” and on the right, “creating a good environment.” He then says:

“Making a good film and creating a good environment—they carry equal weight. We can't let the scale tip to either side. Let's not pursue a good film at the cost of someone being hurt or overly burdened. But on the flip side, if we only focus on having a pleasant, friendly environment, we probably won't be able to make a

まず、求める作品の質を高めに設定することで、参加者同士のコミュニケーション量を増大させる効果。上述した通り映画制作は共同作業の現場であり、関わる構成員全員が納得できる「よい作品」をつくるためには、より多くの対話や議論が必要となる。もともと創作行為それ自体にも作品の質を上げていこうとする内圧的な駆動力があるが、そこに敢えて「よい作品」としての完成を求める外圧を付与することで、共同体としてのコミュニケーションを促すものとなっている。

もうひとつは「よい作品とはなにか？」という問いがもたらす効果である。この制作現場には国籍も文化も異なるメンバーが集まっており、当然のごとく一人ひとりにとって「よい作品」の条件や内容も異なる。そもそも作品の良し悪しは民主的には決定しきれないものであるなかで、なお自分たちにとって「よい作品とはなにか？」という問いは、例えば互いの創作の提案に対するフィードバックの場面における発言ひとつにも影響をもたらしていたのではないかと察される。

*

ここまでこの企画の核心を探り直すうちに、あらためてそのタイトルの雄弁性を噛み締めることとなる。KINO Meeting。映画（KINO）を通じた、他なるものとの出会い（Meeting）。meetingには「会合、寄りあい」「合流点」という意味もある。

「一緒に映画をつくりませんか」というひとつの呼びかけが、出会うはずのない他者同士を交わせ、人々を無数の「他なる瞬間」との対峙へ誘う。そうして創作された映画作品を通じて、まるで他者と出会うように自分自身と出会い直した者も多くいただろう。このプロジェクトは、映画を通して他なるなにかと出会い直し、ともに生きていく手立てを模索するひとつの実験であった。

最後に、この映画の初披露となった2025年3月の上映会で筆者が感じた所感を以て、本稿を閉じたいと思う。

当日は1年越し（人によっては3年越し）で完成した作品のお披露目とあって、さぞ参加者一同エキサイトしていることだろうと現場に乗り込んだが、アフタートークの壇上に続々

good film either. “We’re doing something difficult. That’s why we all have to find our way together.”

— *Offline Hours: Behind-the-Scenes*

KINO Meeting could have prioritized “interacting with others of different backgrounds,” and treated film merely as a means, without concerning itself with quality. But by deliberately aiming for a “good film,” what kind of effects emerged?

First, the higher the standard of quality set for the work, the more communication is required among participants. As stated earlier, film is a collaborative endeavor, and creating a film that all members can agree is “good” necessitates more dialogue and discussion. Creative activity inherently includes an internal drive for improvement, but by adding an external pressure—the demand for a “good film”—the project encouraged deeper communication within the group.

Second is the effect of the question: “What makes a good film?” In this diverse group, each person has different ideas about what defines a good film. Since artistic quality cannot be democratically determined, asking this question inevitably shaped how participants gave feedback to each other’s proposals. It fostered an environment of mutual consideration and negotiation.

*

In retracing the core of this project, one is struck again by the eloquence of its title: KINO Meeting. A gathering (Meeting) through cinema (KINO). The word “meeting” also holds meanings like “assembly” or “point of convergence.”

A simple invitation—“Shall we make a film together?”—brings together people who otherwise would never have crossed paths, and leads them to countless moments of confrontation with the unfamiliar. Through the process of creating films, many participants may also have re-encountered themselves as if meeting



試写会でのアフタートーク

Talk sessions in the preview screening

と現れるかれらの様子は、拍子抜けするほどに「平熱」なムードであった。もちろん数名は若干上気している者もいたし、多くのメンバーは慣れない客前の登壇に緊張していたこともあったろうと思うが、それを差し引いても、メンバー同士の質疑で回していくそのトークイベントは予想していたよりもずっと淡々としたムードのまま終了した。

その後、この原稿を書くために完成した映画やメイキング映像を見返すとともに何度もあの日の場面を思い起こすことになるのだが、そのうちに実はあの「平熱」具合こそがひとつの新しい共同体の姿だったのかもしれない、とも感じるようになった。

他者の考えを自分の意見でやり込めることは良しとしない。その倫理を手放さずに進めた1年間の映画制作を通じてかれらが育んだのは、熱狂や勢いに結束された「全体」でもなければ、考えの違う誰かを村八分にしてしまう仲良し集団でもなかった。それこそがあの日壇上に現れた、他者を他者のまま尊重し合う個人同士がそのままゆるやかに共存する「平熱」の共同体ではなかったか。

じっさい、登壇したかれらの様子が筆者が見たものは、無理に足並みをそろえようとせずともその揺らぎをそのまま引き受け合える程度に育まれた適度な信頼関係であり、他方なお決してゼロにはならない互いへの緊張感とが不断に往復する、きわめて現実的な光景だった。そのように表現してしまうとあまり魅力的に聞こえないかもしれないが、そうでもない。あの「平熱」な関係性がかれらの時間と経験の先にある、特別なにかであることは確かだった。例えて言うならそれは、一聴して誰をも魅了す

a stranger. This project was, in that sense, an experiment in re-encountering the other through cinema—and in seeking ways to live together.

To conclude, I would like to share my impressions from the screening held in March 2025, where this film premiered.

Expecting that the participants would be visibly excited after completing a film that had taken over a year—three years for some—I entered the venue on the day of the event. However, the atmosphere on stage during the post-screening talk session, as each member came up one by one, was strikingly calm. Of course, some looked slightly flushed, and many seemed nervous speaking before an audience. But overall, the tone of the event remained surprisingly “low-key.”

As I repeatedly watched the completed film and the behind-the-scenes documentary while writing this article, I came to feel that this “low-key” mood might actually reflect a new form of community.

They did not try to overwhelm others with their own opinions. Through a year of filmmaking without abandoning that ethic, what they fostered was neither a mass unified by passion and excitement, nor a clique that excluded dissenters. What I saw on that stage was a “low-key” community—a group of individuals who respected one another as different, and who coexisted with ease.

What I observed in them was not forced unanimity, but a degree of trust nurtured to the point where they could accept fluctuation. It was a very real scene, where residual tension between individuals never fully disappeared but continued to circulate. That may not sound particularly appealing—but it was. That “low-key” relationship was indeed something special, born of shared time and experience. It did not produce the clear resonance of a perfectly tuned chord that captures everyone’s ear. But rather, it lingers within me like the complex reverberation of a tension chord—unresolved, unexpected, and striving toward its next resolution. I

るような澄み切った和音の響きではなかったかもしれないが、予測を裏切りながらも次なる解決を志向するテンションコードのように複雑な響きとして、いまなお筆者のうちに残響している。

願わくば、このプロジェクトに参加したメンバーたちが、それぞれのコミュニティへ帰ったあとにも、ここで得た共同体の作法を生かして、次なる協働を育んでいってくれたらと思う。皆が重ねてきた民主的实践の先に、どのような共同体の姿が実現するのか。その成果と出会える日を、いまから心待ちにしている。

hope that the members who took part in this project, upon returning to their own communities, will carry with them the communal practices they cultivated here, and nurture the next generation of collaboration. I look forward with great anticipation to the day when I can witness the forms of community that will emerge from their continued democratic efforts.



おわりに

アーツカウンシル東京 プログラムオフィサー
小山冴子

「カット！」の聲がかかった瞬間、それまでぎゅっと集中していた撮影現場の緊張がパッとほどけ、それぞれのメンバーは次のシーンに向けての調整を始める。映画撮影の現場はいつもその繰り返しだ。特に今回の映画制作ワークショップの場合、撮影期間は基本的に2日間と設定されているため、より細かな段取りの調整と現場での集中力、迅速な対応が求められる。撮影2日目の午後ともなると疲れも出てくるのだろう、口数が減ったり、笑顔ではいられなくなることもあるようだ。

そんななか、美術部のタケルが小道具のアイスの調整をしながら、疲れが出てきたみんなの気持ちを緩めるように、少しおどけてみせた。ニニとリュウが笑い、アイスのかたちに意見を出し、他のメンバーからもコメントが入る。「次のシーンだとアイスはもっと溶けてるんじゃない？」「こっちがいいよ！」少しのジョークも混ぜつつ賑やかな対話が始まり、それまで少し沈んでいた場の空気が、一気に柔らかくなった。緊張の続く撮影現場的一幕、お互いに気遣いあい、元気を分けあいながら、次のカットの演出や美術について真摯に話しているその様子からは、メンバーの間に仲間としての信頼が確かに育っていること、そして、互いの意見を尊重し合える場にいるのだという安心感が伝わってきた。

ふとまわりを見渡すと、少し離れたところにいるKINOミーティングの運営スタッフが、かれらのことを眩しそうに見つめていた。カメラが回っている。この瞬間をどうにか記録に留めようと、技術担当のスタッフが回したのだろう。それほど、このシーンは運営スタッフにとっても印象的だったようだ。KINOミーティングを主催するアーツカウンシル東京のプログラムオフィサーとして、事業全体の進捗を見守ってきた私

Afterword

Program Officer, Arts Council Tokyo
Saeko Oyama

“Cut!” The moment it was heard, the tight tension that had been drawn on set suddenly loosened, and each member began adjusting for the next scene. The film set is always a repetition of this process. Especially in this filmmaking workshop, the shooting period was basically set to two days, so even more precise coordination, on-set focus, and quick responses were required. By the afternoon of the second day of shooting, perhaps due to fatigue, people would talk less or find it hard to keep smiling.

In the midst of that, Takeru from the Art Department, while adjusting the prop popsicle, played around a little as if to ease everyone's tiredness. Nini and Liu laughed, gave opinions on the shape of the popsicle, and comments came from other members too. “Wouldn't the popsicle be more melted in the next scene?” “This one's better!” A lively conversation began, with a few jokes mixed in, and the atmosphere on set—which had been somewhat dull—suddenly softened.

This moment on a tense film set—where everyone, while caring for and encouraging one another, earnestly discussed direction and production design for the next cut—conveyed a clear sense of trust growing among the members as teammates, and a feeling of reassurance that this was a space where everyone's opinions were respected.

When I happened to look around, I saw that some KINO Meeting staff, standing a bit apart, were watching them with eyes full of warmth. The camera was rolling.

も、その様子を見てなんだか胸が熱くなってしまった。こういう時間や関係性を実現するために、KINOミーティングの活動は続いてきたのだと思えたからだ。撮影の合間の本場にささやかなシーンだが、私はそのときのメンバーの雰囲気や、それを見守る運営スタッフの温かい眼差しが忘れられないでいる。

しかし、このような関係性はどのように培われたのだろうか。映画制作をつうじて、メンバーはさまざまなことを経験した。特に、春の部が終わり、あらためてこのプロジェクトの趣旨を確認しあった後の動きかたや集中力には目を見はるものがあったし、その経験があるからこそ、いまの関係性が培われたのは確かだ。しかし、やはり大きなポイントは、KINOミーティングがこれまで手がけてきた手法の中にあるように思う。

東京アートポイント計画のプロジェクトとして2022年に始まったKINOミーティングは、“海外に（も）ルーツをもつ人たち”を対象にした映像制作ワークショップを展開しながら、手法の開発を積み上げてきた。その手法をあらためて見ていくと、複数の視点で見ることを促す仕組みを、随所に取り入れていることに気づく。自身のルーツについて語る／他者の語りを聞くことにはじまり、カメラでの撮影（他者の視線）、脚本の制作（それぞれのナラティブを持ち寄る）、声を録音する（言葉を受け取る）、編集する／繋げる（語り方を取り出す）といった行為をとおして、他者の複雑さを正面から受け止めながら、同時に、自身の中にある複数の視点や複雑さにも気づいていく仕組みだ。

3年目の活動として実施した映画制作プロジェクトと、そのプロセスに外部チームが伴走し記録したメイキングムービーとの関係もそうだ。メンバーが活動のなかで完成させた映画作品がある一方で、メイキングムービーは制作プロセスやそこで発生したコミュニケーションと、メンバーそれぞれの変化の様子を、また別の目線で見せてくれる。また、現場で交わされるメイキングのスタッフとの会話や、ふいに向けられるマイクは、メンバーにとって、現場で熱中する自分とは別の俯瞰した目線で、都度立ち返るきっかけになったのではないだろうか。

絶えず複数の視点を交差させ、自分が捉えたものをまた別の視点から捉えなおすこと。それによって再び自分の立ち位置を認識し、プロセスの中で自分も他者をも理解しようとする。それは、あらゆる他者をそのままに認めようとする態度につながって

Perhaps the technical staff had decided to capture this moment somehow. That's how memorable this scene must have been even for the staff members. As a Program Officer from Arts Council Tokyo, which oversees KINO Meeting and monitors the overall progress of the program, I too felt my chest tighten with emotion watching this scene. I felt that it was precisely for moments and relationships like these that KINO Meeting has continued its activities. It was just a truly small moment between shoots, but I still can't forget the atmosphere of the members then, or the warm gazes of the staff watching over them.

Yet, how were such relationships fostered? Through the process of filmmaking, the members experienced many things. Especially after the Spring Section ended, when the members revisited the purpose of the project and regrouped, their behavior and focus were noticeably heightened. It is clear that the current relationships were built upon those experiences. However, I believe that a major factor lies in the methods that KINO Meeting has been developing all along.

KINO Meeting began in 2022 as a project under the Tokyo Artpoint Project. It has accumulated methodological development through filmmaking workshops targeted toward “people who (also) have backgrounds overseas.” When we take a closer look at those methods, we see that they consistently incorporate structures that prompt participants to see from multiple perspectives. From talking about one's own backgrounds / listening to others' narratives, to filming with a camera (another's perspective), writing a script (bringing in each person's narrative), recording voices (receiving words), editing / connecting (extracting ways of telling)—through these actions, the participants face the complexity of others head-on, while also becoming aware of the multiple viewpoints and complexities within themselves.

The relationship between the Filmmaking Project conducted in the third year of activities and the behind-the-scenes documentary created by an external team who accompanied and recorded the process is another example. While the

いく。DAY4で見たあのシーンは、こうしたやりとりを繰り返すことで、培われたのではないだろうか。ここに、これからの“多文化共生”のための大きなヒントがあるように思う。

本書でもまた、「オフライン・アワーズ」とそのメイキングムービー、そしてKINOミーティングの実践自体を、複数の視点で捉え直している。手に取った方にも、この捉えなおしを共に実践していただけたらと思う。ここでまとめられた手法やそのプロセスが、映画とともに多くの人に届き、受け取った方の現場でも、さまざまな形で生かされていくことを願っている。

members completed their own film during the activities, the behind-the-scenes shows the production process, the communication that occurred there, and the changes within each member—all from a different perspective. Moreover, conversations with the behind-the-scenes crew held during the shoot, or moments when microphones were suddenly pointed at them, may have offered participants a chance to step back and reflect from a more objective perspective on themselves in the heat of the moment.

To constantly intersect multiple perspectives, to re-examine what one has grasped from another perspective—through that process, one recognizes their own position again and tries to understand both self and others. That leads to an attitude of accepting any kind of otherness as it is. The scene I saw on DAY4 may have been nurtured precisely through such repeated exchanges. I believe there lies a significant hint here for the future of “multicultural coexistence.”

In this book as well, we attempt to re-express *Offline Hours*, its behind-the-scenes documentary, and the practice of KINO Meeting itself from multiple perspectives. I hope that those who pick up this book will also engage in this process of re-examination together. May the methods and processes compiled here, together with the film, reach many people—and may they find ways to make use of them in their own settings, in various forms.







KINOミーティングアーカイブ3 04.2024—03.2025

制作：KINOミーティング
編集・デザイン：阿部航太
編集補佐：関あゆみ
翻訳：瀧瀬彩恵
印刷：イニユニック

発行日：令和7年8月11日
発行元：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京
〒102-0073 東京都千代田区九段北4丁目1-28
九段ファーストプレイス5階
TEL 03-6256-8435 FAX 03-6256-8829

KINO Meeting Archiye 3 04.2024—03.2025

Production: KINO Meeting
Editing and Design: Kota Abe
Editing Assistant: Ayumi Seki
English Translation: Ayae Takise
Printed by inuuniq

Published on August 11, 2025
Published by Arts Council Tokyo
(Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Kudan First Place 5F, 4-1-28,
Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102-0073
TEL +81-(0)3-6256-8435 FAX +81-(0)3-6256-8829

ISBN 978-4-909894-62-5 C0070

営利、非営利を問わず、当資料のコンテンツを許可なく複製、転用、販売など二次利用することを禁じます。

No content of this material can be repots, sold, or otherwise used for second-ary purposes, whether commercial or non-commercial, without permission.

KINOミーティング

主催：東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京、一般社団法人パンタナル

運営スタッフ：阿部航太、関あゆみ、鄭禹晨、森内康博

プログラムオフィサー：川満ニキアン、小山冴子

KINO Meeting

Organized by Tokyo Metropolitan Government, Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture), General Incorporated Association Pantanal

Staff: Kota Abe, Ayumi Seki, Ushin Tei, Yasuhiro Moriuchi

Program Officer: Nikian Kawamitsu, Saeko Oyama

本事業は「東京アートポイント計画」として実施しています。東京アートポイント計画は、社会に対して新たな価値観や創造的な活動を生み出すためのさまざまな「アートポイント」をつくるために、東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京が、地域社会を担うNPOとともに展開している事業です。実験的なアートプロジェクトをとおして、個人が豊かに生きていくための関係づくりや創造的な活動が生まれる仕組みづくりに取り組んでいます。また、自治体と文化事業を共催する「東京都・区市町村連携事業」を実施しています。

<https://www.artscouncil-tokyo.jp/>

In cooperation with various arts organizations and NPOs, Tokyo Artpoint Project pursues art projects with local community and citizen involvement as a way to foster an environment where everyone can be actively engaged in culture and to create and disseminate Tokyo's charm. The project is organized by the Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture.

<https://www.artscouncil-tokyo.jp/en/>

問い合わせ：KINOミーティング事務局

Contact: KINO Meeting Office

kino.meeting.tokyo@gmail.com

www.kino-meeting.com →



