

LAPPY

1

ラッピーニュース



LAPPY NEWS
August 07

THE 12TH INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA 2008
第12回 広島国際アニメーションフェスティバル

フェスティバル日報

Daily Bulletin



あついアツイひろしまへようこそ！ Feel the warmth of Hiroshima's welcome!



第12回広島国際アニメーションフェスティバルいよいよ開幕です。 The 12th Hiroshima International Animation Festival has begun!

「暑いですのお〜」

8月6日前後の広島は、この言葉があいさつがわり。気温も人も熱くなっている場所は、広島平和記念公園だけじゃありません！
ここ、アステールプラザも世界各国から250名余りのゲストが続々到着。初めての広島の暑さにびっくりの顔、2年ぶりの再会を喜ぶ顔など、早くもフェスティバルを満喫中です。
ゲストを迎えるインフォメーションも歓迎ムードで熱気ムンムン！ 世界中のア

ニメーションをご用意して、みなさんの笑顔を楽しみにしています。
さあ、夢の5日間のはじまり、はじまり！！



“Isn't it **hot!**”
(Atsui desu noa!)

This expression takes the place of a greeting in Hiroshima dialect, on or around the 6th of August. The Hiroshima Peace Memorial Park is not the only place where both people and the temperature are truly feverish. Here at the Aster Plaza, we have over 250 guest animators from many different countries arriving continuously throughout the festival. To see the expressions on the faces of

people who have experienced for the first time Hiroshima's soaring temperatures is one of the pleasures of meeting these people. Also, to meet once again after two years and to see the look of friendship in their eyes, is a pleasure. I can't wait to enjoy this year's festival!
The staff responsible for welcoming our guests from abroad are, as always, in high spirits! So let's do our best to make the next five days as dreamlike as possible. A feast of animation and a sea of smiling faces.

選考審査にあたって Being on a Selection Committee



ラオ・ヘイドメツ

1. あなた自身の選考基準は何でしたか？

作品の基本要素は、シナリオ、デザイン、監督ですが、よい作品には、どこか違うなど、見る側に思わせる特別な何かがあります。みなさん感じられたと思いますが、素晴らしい作品は見終わった後、本当にはっきりとどこがよかったのかで表現できなくても、ただよかったと感じさせる特別な何かがあります。そして実際、そうした感情が、すなわち素晴らしい作品を選ぶうえでの私の選考基準です。とはいえ、そんな作品には滅多に接する機会はありません。ですから、選考基準は先に述べたもの、シナリオ、デザイン、監督に頼っています。このすべてではなく、一つがすばらしく卓越している場合もあります。多くの場合、アニメーションの分野ではよいシナリオより、よいデザインが多いのですが、それゆえに、話の切り口がよければ、次にどうなる、ということに興味もたれます。個人的には私がかつて見たことのない話や結末が描かれれば、そのような感情が湧いてきます。1700点におよぶ作品を選考している間、私は卓越した作品をまのあたりにしての感動やあまりできないような作品に対して、抱いた残念な気持ちなど、本当にさまざまな感情を体験しました。

2. 選考段階でもっとも困難だったことは何でしたか？

広島大会では、カテゴリーを設けていないので、委員会は多種多様な作品を比較しなければなりません。長い作品・短い作品、広告や特番もの、プロの作品、学生が初めて作った作

品等々。なかでも学生による作品群については複雑な思いがあります。世界中で教え切れない程の学生達がアニメーションの勉強をしています。そして彼らは世界のどこにでも簡単にDVDを送ることができるのです。どのくらい見たかも覚えていないくらい、膨大な数の学生制作の作品を見ましたが、本当に遺憾なこととその作品の多くは粗雑な仕上がりでした。しかし、そうしたできのよくなかった作品を長く記憶に留める必要が無いほど、今回のこの広島大会では、沢山の良い作品にも出会える幸運にめぐまれました。

Rao Heidmets

1. What were your personal selection criteria?

Film always has the same basic components – scenario, design and directing. But good films should also have something extra that makes the viewer feel that there is something special. I think each of you has felt, after watching some excellent films, that even you can't tell exactly what it was that you liked. You just feel that there was something. And actually that same feeling was the main criteria for me to point out good films. But you don't see films like that very often, so in the selection process you have to rely on those main criteria I mentioned already - scenario, design and directing. If one of those is excellent you may even overlook the others being not so good.

Mostly, there is more good design than good scenario in the animation field, and for that reason, if the story starts well, it makes you already curious to see what's coming. I personally get a good feeling if some director has created an episode or solution I haven't seen before.

While watching those almost 1700 films I felt very different emotions, from excitement for seeing great film, to shame for a bad one.

2. What was the most difficult thing in selecting?

Because the Hiroshima Festival doesn't have separate categories for different films it made the selection committee have to compare very different films: long and short ones, advertisements and features, films made by professionals and first reels of students. Those last ones were probably more complicated for me, as it seems that there are huge amount of animation students in the world and sending a DVD to any corner of the world isn't a problem for them. I can't name the exact number, but we saw a huge amount of student films and most of them were really bad, which disturbed me.

But here in Hiroshima we were lucky to see many good films as well, which meant we didn't



エレナ・チェルノヴァ

1. あなた自身の選考基準は何でしたか？

まずデザインの第一印象、背景とキャラクター間のバランスです。

それから、物語の始まりに注目しました。ここでは、時間の使い方、ドラマツルギーにおける場面の展開はとても重要です。会話のテーマメッセージはとても重要です。

よい脚本なら、半分は成功しています。見ておもしろくなる様にするには、ディレクターが詳細に正確に物語を練り上げる事が大変重要です。抽象的な作品は、より微妙な感情的内容を扱

い、色やリズムを使ってより細かく、潜在意識を正確に表現していく必要があります。

当然の事ながら、キャラクターの声と作品に使う音楽はどれほどおもしろいか、音と音楽を決めるのは両方とも重要です。換言すれば、第一印象がとても重要だということです。

大人としてプロとして作品を見ている事を忘れ、子どもの気分で大いに楽しんで作品を見るなら、自分の選考基準に沿ってくるものです。その基準とは、進行状況の良さ、ドラマツルギー的展開、デザインの優秀性、魅惑的な音楽とおもしろい声です。

2. 選考段階でもっとも困難だったことは何でしたか？

1700本もの作品をみるということは、感情的であり難しくもある肉体的労働でした。概して、ディレクターとしての私の仕事は、動くということと関連しています。アニメーターからアーティストへ、セットの現場からコンピュータ処理へ、それからアニメーターへと走り回っています。選考では、短い休憩付きで8時間じっと座っていないければなりません。3日目に選考委員会のメンバーは、体を動かすことを言い始めました。幸いにも、選考会場近くに、スイミングプールがありました！

Elena Chernova

1. What were your personal selection criteria?

First of all, my first impression of design – the balance between a background and the characters. Then, I looked at the beginning of the story. Here, correct use of time is very important – development of a situation in terms of dramaturgy. The theme of conversation – the message is very important.

A good script is half of the way to success. It is very important that the director has precisely and correctly thought up the story so that it is interesting to watch. If the cinema is abstract, it is necessary to work with more subtle emotional matters and to correctly address the subconscious – more precisely, to work with color and rhythm.

Sound and musical decisions are both certainly very important – how interesting the voice of the character and

music of the film are. In other words, the first impression is very important.

If I forgot that I, the adult person and the professional, was watching the film, and started to look at the cinema as a child with great pleasure, the film usually corresponded to my criteria of selection. They are – good history, dramaturgic development, excellent design, bewitching music and interesting voices.

2. What was the most difficult thing in selecting?

To look at 1700 films – it is not only emotional, but difficult physical work. My work as director, as a rule, is connected with movement – I run from animators to artists, from an assembly room to a computer effects room and again to animators. And here it was necessary to sit for 8 hours with short breaks. On the third day, members of the selection committee started talking all about sports exercises. And to our happiness, near the place where we worked, there was a swimming pool!



ソフィー・ロッジ

1. あなた自身の選考基準は何でしたか？

選考委員としての仕事を引き受けたときは、何を期待してよいのかわかりませんでした。したがって何が見たいかという先入観がありました。選考過程を経た今私の個人的な選考基準といえるのはオリジナリティー、コンセプト、アニメーションの能力といったものですが、必ずしもこの順番で優先順位をつけているわけではありません。私の専門分野はコンピューターアニメーションですので、今回の選考に当たっては、コンピューター作品に特に注目しました。し

かし残念なことに、ほとんどが従来の制作方法によるアニメーション、また人形アニメーションといったものに及ばない出来に落胆を禁じえませんでした。あえて、誤解を恐れず私が申し上げたいことは、コンピューターはあくまで精密な鉛筆として機能するだけで、CGによってもたらされるすばらしい質感表現が必ずしも動画本来の力不足をおぎなう訳ではないということなのです。CGアニメーターの方々にはぜひその点に留意していただきたいと思います。

2. 選考段階でもっとも困難だったことは何でしたか？

選考過程において、一番大変だったのは膨大な量の作品をこなすことでした。3週間で1670作品を見て、その間、すべての過程において、気をひきしめ全体を通して、公平な目で見つけなくてはなりません。また、いわゆる映画鑑賞のような見方をしないように常に気をつけていました。評価をコンペに適合するかを見極めるための選考です。いったん作品を見終わり、評価が終われば、いかにその見終わった作品に対して興味がわき、その作品をもっと見てみたいという欲求にかられたとしても、すぐ次の作品へ移らなければなりません。

他の委員の方々と公平に選考を進めていけたと思います。各々に異なる経歴を持つメンバーの集まりですが、殆どの場合、似たような結果に到達していました。意見が異なった場合であったとしても、活発で、意義深い討論をしました。

Sophie Lodge

1. What were your personal selection criteria?

When I accepted my role as part of the selection committee, I had no idea of what to expect. Accordingly, I had very few preconceptions as to what I would like to see. Having now been through the process, I would say that my personal selection criteria were based upon originality, concept and animation ability - not necessarily in that order. Coming from a computer animation background I found I paid particular attention to computer work and I was disappointed to see that for the most part, work produced by computer was weaker than traditional or

puppet animation. I still maintain that a computer should be used as nothing more than a glorified pencil - and CG animators should take note ... wonderful lighting or texturing or rendering will not disguise an inability to animate.

2. What was the most difficult thing in selecting?

The most difficult thing about the selection process was the sheer volume of work we had to go through. In three weeks we watched over 1670 films and we had to remain alert and engaged during the entire process to ensure that every film had a fair viewing.

We also had to constantly remember that we weren't there to watch the films as a cinema or festival goer would – we were there to evaluate them and appraise their competitiveness. Once we had seen enough of each film to decide how to place it, we had to move on to the next one regardless of how curious we were to see how films developed.

Working with the rest of the selection committee helped to keep things fair. Although we all come from very different backgrounds, very often we found that overall we reached the same conclusions, and there were some lively and amusing discussions if we found that we didn't agree.



レイ・コサリン

1. あなた自身の選考基準は何でしたか？

選考する側としてのもっとも重要な役割、私が思うにそれは、それぞれの作品に語らせることでした。アニメーションの表現

形態は、常に進化を続けています。ほかの芸術同様、過去に成し得たものを繰り返したり、決まりきったテーマに固執するだけでは、アニメーションの成長はありません。作品が物語かどうかー喜劇、ドラマ、ドキュメンタリー、テレビのスポット、非具象的な作品、また、誰も思いついたことのない何かであるかどうかーどんな道具や技術や手法や表現形式を作家が選択し、見る側に送り届けるか、全く何でもありなのです。今日、作品を選考するに当たって、私は、これまでの選考基準や先入観にとらわれることなく、むしろ全く何事にもこだわらず、作品そのものの世界を味わうという姿勢で各作品に臨みました。よく練られた作品には、その独自の手法が守られており、そこにこそ重要な価値があると見る側にいる私に教えてくれると確信しています。

時間を基本にした媒体であればこそ、映像は時間の価値を尊重し、大事に扱うものだ強く感じます。一番基本的なことですが、作品は時間を有効に的確に使わねばなりません。もし、たとえば特定の登場人物が大きくて重いと我々に理解させたいなら、そのアニメーションにする際に細かく気を使うべきなのです。それにより、全体から見て作品の中で何が重要かを認識し、それにより感動を与えられるのです。実際のところ、最も感動的で、美しい作品は、全体的に時間が良く配分され、構築されています。これを完全にマスターしている作品は、優秀な芸術作品として貴重なものといえるでしょう。

2. 選考段階でもっとも困難だったことは何でしたか？

選考する立場として最も大変だった作業は、言うまでもなく、提出された非常に優秀な作品の多くを限られた上映時間の関係上取り入れられず、泣く泣く削らねばならなかったことです。

Continued on p.4 ▶



Ray Kosarin

1. What were your personal selection criteria?

Our most important duty was, I believe, to allow each film to speak on its own terms. Animation is a living, continually evolving form of expression. Like any art, animation cannot thrive if it is confined only to repeat what has already been achieved, or is chained to a rigid agenda. Whether a film is narrative or not—whether it's a comedy, a drama, a documentary, a television spot, a non-figurative work, or something nobody has yet thought of—whichever tools, techniques, idioms or associations the filmmaker might choose to reach the audience are completely valid. I sought to approach each film not with any fixed selection criteria, but rather to experience it with an entirely open mind. I am convinced that a good, disciplined film that remains faithful to its own means will teach me, the viewer, what is worthy in it.

That said, I do strongly feel that film, as a time-based medium, must respect the value of time and treat it with loving care. At the most fundamental level, a film must have sufficient command over timing to make its points properly: if, for example, a story needs us to understand that a particular character is big and heavy, his animation must be timed with sufficient care to convince us of it. On a greater scale, the building blocks of any film—sequences, shots, actions within shots—must be sensitive to their part within the whole in order for us to appreciate what in the film is important and to be moved by

it. Indeed, the most powerful and most beautiful films are, as a whole, proportioned, and even architected, through time. The rare films that fully master this stand justly among the finest works of art.

2. What was the most difficult thing in selecting?

Without question, the most difficult part of our job was having to let go of the many very fine films submitted that, because of the limited time available for the Competition Screenings, we were unable to include.



西本 企良

1. あなた自身の選考基準は何でしたか?

私はアニメーションを、音楽と同じように時間の流れの中で、その瞬間瞬間を味わい楽しみたいと思っています。ですから作品のストーリーやメッセージ性だけでなく、アニメーションとしてのクオリティ、間の取り方も含めた動きやグラフィカルな部分でのユニークさ、精度の高さが必要だ考えます。また私はアニメーションを通して新たな世界を見たいとも思っています。ですからステレオタイプではなく、独自の世界観、新しい表現の可能性を秘めた作品には、とても惹き付けられるものがありました。振り返ってみると、良く練られたユニークなストーリーやアイデアの作品は、必然的

に動きやグラフィックの面でも、注意深く作り込まれた作品が多かったように感じます。

2. 選考段階でもっとも困難だったことは何でしたか?

選考作業を始めて2週間ぐらいは、次々に上映される膨大な数の作品を朝から晩まで見る日々が続きました。体力的にはかなりハードでしたが、次にどんな作品が出てくるのかワクワクするような気持ちで臨む事ができて、これはむしろ楽しい作業でした。選考の判断も、他の人の判断や選ぶ本数など一切気にせず、自分がとても魅力的に感じた作品だけを、きちんとピックアップしていけば良いので、それほど難しくはありませんでした。しかし、最終段階に入ると、選ばれた全ての作品群の中から、プログラムの総時間数などを考慮してさらに絞り込む作業が待っていました。おそらく選考委員にとって、これが最も辛く難しい作業だと思います。そこでは多くの素晴らしいユニークな作品を泣く泣く外さざるを得ない場面もありました。この時は、世界のアニメーションの層の厚さ、クオリティの高さ、インコンペすることの難しさをつくづく実感したものです。

Nishimoto Kiyoshi

1. What were your personal selection criteria?

When I watch animation movies, I really want to enjoy every moment, riding the wave of passing time, just as I enjoy music.

To do so, the story or the message of a movie is of course very important, but quality, pause in the storyline, uniqueness of graphics and precision are also essential factors. Moreover, I want to discover a new world through the animations. Therefore, when I come upon a work with a unique point of view or a new mode of

expression, I am really attracted to it. I think that most of the works with well-polished, unique stories or ideas were also carefully created with movement or graphics.

2. What was the most difficult thing in selecting?

For the first two weeks, I watched an enormous number of animated films everyday, from morning until night. Physically, it was very hard. However, I was very thrilled to have the opportunity to select these films, anticipating the wonderful works that would follow. Selecting films was not so difficult for me because I did not have to worry about anyone else's judgment or the number of works I chose at all, but instead, I only had to select the works that really attracted me. However, in the final phase of selection, the most difficult process awaited me. I had to narrow down the works for the competition from all the works preciousely selected while considering the total time of the program, etc.

Perhaps, this process was the hardest part for the selection panel. In fact, in the selection process, I had to remove many wonderful and unique works from the competition list, with tears!

During this process, I really appreciated the great quantity of animations from all around the world, the high quality of the works submitted, and the difficult nature of competitions.



ボブ・ステンハウス、
「キャプテン・フェロニウス」
(2007年/10分)
「特別プログラム」で上映
★8/8(金)9:15~
小ホール(多目的スタジオ)

Bob Stenhouse
Captain Felonius
(2007/10 minutes)
as one of the
films for special
program at the festival.
★Friday, August 8 9:15-
Small Hall (Multi Purpose Studio)





ようこそ、再び、広島へ！ Bob Returns!



1987年度のアカデミー賞候補作品 “The Frog, the Dog and the Devil” の生みの親、ボブ・ステンハウス氏が、1990年、フェスティバルの審査員で来日以来、実に18年振りに、今大会の特別ゲストとして2度目の広島訪問を果たしました。8月6日の平和記念式典に出席した直後のインタビューでは、24時間以上のニュージーランドからの長旅の疲れも見せず、屈託のない表情で、様々な事を気持ち良く語ってくれました。2時間にも及ぶインタビューの内容—フェスティバルで上演される自身の作品 “Captain Felonius” や、自らの制作手法などの中から、今回は、特に平和と広島、そしてフェスティバルそのものに焦点を絞って、本人のコメントをご紹介します。

Q.初めて記念式典にご参加された感想は？

そうですね。ご存知のように、私はニュージーランドの出身ですが、本国にも同じ様な戦争犠牲者の為のANZACと云う式典があります。ただ、両者の大きな違いは式典が行われる場所です。ANZAC式典は、人々が命を落

とした海外の戦場から遠く離れたニュージーランド本国で催されます。ところが、広島の場合は、実際に無数の人々が犠牲になった正にその場所で催されるのです。ですから、この式典の出席者の方々には、1945年8月6日に起きた出来事がより鮮明に思い起こされ、より深いある種の感情が湧きあがってくるのでしょうか。

Q.広島のスピリットについて少しお話しして頂けませんか？

私にとっては、広島のスピリットというのは「希望」です。ご承知のように、多くの尊い命が失われました。生命の意味とは何かを深く考えさせられます。ですが、広島は、あの惨禍から見事、再建を果たしました、あたかも炎の中から蘇った不死鳥の如く。その事実は人々に大きな希望を与えるのではないのでしょうか。

Q.それでは、ご自身の作品にこめられた思いとは？

人々を楽しませることです。ですが、私の作品が、少しでも、例えば人生そのもの、あるいは自分自身について考えるよすがを、観る人々に与えることになれば、それに勝る喜びはありません。

Q.ご自身の作品に対する思いはどのように作品に反映されているのでしょうか？

今から申し上げることが、必ずしも適切なこの質問に対するお答えになるかどうか分かりませんが、制作にはかなり長時間費やします。作品は全て自分ひとりを取り組みます。例えば、上演時間8分30秒の “The Frog, the Dog and the Devil” には、3年の月日がかかっているのです。

Q.最後に、今大会へのメッセージをお願いいたします。

私はただ、この素晴らしいアニメーションの大会を無心を楽しみたいと思います。優れた作品とその制作者が一堂に会し、多くの出会いがあるでしょう。このまたとない機会を存分に味わうことこそ、アニメーションフェスティバルのスピリット、正に真髄に他ならないのです。

Here's Bob Stenhouse.

Coming here for the first time as a festival judge in 1990, Bob is back as a special guest.

One of his works, “The Frog, the Dog and the Devil” was nominated for the 1987 Academy Award. His lighting technique was highly appreciated then.

Q. Would you give us your impressions about attending the Peace Memorial Ceremony for the first time?

Well, as you know, I'm from New Zealand and the ceremony reminds me of our ANZAC Ceremony which also commemorates the war victims. But a big difference between the two ceremonies is the location. ANZAC is held in NZ far from the actual place where people were killed in the wars outside NZ. On the contrary, the Peace Memorial Ceremony takes place on the exact scene. Those who attend the ceremony here in Hiroshima may experience a far deeper feeling about what really happened on Aug 6th, 1945.

Q. What's the Spirit of Hiroshima for you?

For me, the Spirit of Hiroshima is “Hope”. Searching for the meaning of life, and coming back after a terrible catastrophe ; just like a phoenix rising from the flames.

Q. Then, what's the Spirit of your animation?

Mostly for entertainment, but hopefully my work can encourage viewers to think, maybe about life itself, or perhaps about themselves.

Q. How is your dedication to animation reflected in your work?

I'm not sure this is the proper answer for the question, but I usually spend quite a long time on my work. And as I am something like a one man band, in the case of “The Frog, the Dog and the Devil”, it took me 3 years to complete this 8 min 30 sec animation.



Q. Lastly, do you have any messages for the Festival?

I just enjoy seeing so many examples of animation art in one place, meeting the people who created it and celebrating this art form in the Festival that itself reflects the Spirit of Hiroshima.

今年の展示室はどの部屋でもアニメーションを上映

今回はいつもより多い5か所で展示会を開催します。しかもどの会場でもアニメーションをモニター上映します。ぜひ、ご来場ください。

This year, there will be screenings in all exhibition rooms and this time there are exhibitions in five more places than usual. Furthermore, in all halls there will be animations screened on the monitors throughout the festival. Please enjoy the animation at a place convenient for you!



オットー・アルダー展 “パピロシー” -アニメーション /インスタレーション 5階 大音楽室

展示室の左右の壁面には、5センチ角の紙60枚が展示されている。紙の上にはほんやりとオレンジ色の模様映し出されている。生け花が飾られ、お香のかおりが立ち込める。

正面には、肺のレントゲン写真。さきほどのオレンジ色に染まった紙から構成されたアニメーションが上映されている。その隣には、ロシア製のタバコのボックスが展示される。

実は、パピロシーとはポーランド語でタバコのこと。紙を染めるオレンジ色は、アルダー自身がタバコを吸うときに使った紙の上に残った煙の痕跡。アルダーによると、自分がタバコを吸ったこと、その時のニコチンによる高揚感、それら過去の時間は、紙の上に残された煙に凍結されているという。レントゲン写真は、昨年撮影したアルダー自身の肺。ヘビースモーカーにもかかわらず、医者によると、健康上の問題は全くないそうだ。

Otto Alder Exhibition “Papirozy”-Animation/Installation 5th Floor, Large Music Room

Fifty sheets of paper are displayed on both the right side wall and left side wall. There are vague orange images on each of the sheets of paper. The exhibition room is displayed with flowers and filled with their scent. On the wall at the end of the room, an X-ray photo of a chest is displayed, and an animation film made of orange stained sheets is playing on a DVD monitor.

Actually “Papirozy” means cigarette in Polish. The orange color on the paper represents the stains from cigarette smoke. Alder himself used rolling paper and rolling tobacco when he smoked

cigarettes. He says that the passing of time and what he had experienced and felt were frozen in the color orange at that time. The X-ray photo taken last summer is of his lungs. He was diagnosed by his doctor as being completely healthy, although he was a heavy smoker.



デーヴィッド・アーリッヒ展 5階 小音楽室

今大会の国際審査委員による展示会。会場のモニター2台では、絵具を混ぜたクレイの動きをアニメーションにした作品など、約30点を上映。アニメーションを作る過程で生まれたクレイの絵柄をオープンで焼いて作られた絵画約60点を展示している。これらは、彼が住んでいるバーモント州の山や花からインスピレーションを得た作品や抽象作品。アニメーション制作に使われた立体のオブジェやアニメーション作品「ロボット」の原画も展示される。会場の小音楽室にはアップライトピアノがある。作家自らピアノを演奏する姿が見られるかもしれない。

David Ehrlich Exhibition “Clay Painting, Sculpture, Animation and Music” 5th floor, Small Music Room

An exhibition by international panel member Mr. David Ehrlich. Two monitors show around 30 animations made of clay mixed with various color paints. Around 60 clay pictures are displayed that were created during the process of making the animations. Those works are inspired by mountains and flowers in Vermont in U.S.A where Mr. and Mrs. Ehrlich live. There will be an exhibition of 3D objects used in animation production, and one frame from the movie “Robot”. There is also a piano in the exhibition room. He may play piano during the exhibition.



立体映像の展示 6階 小練習室

偏光メガネで立体映像アニメーションが鑑賞できる部屋。テレビアニメ「とっとこハム太郎」や「ポケットモンスター」のCG制作などにかかわってきたウェルツアニメーションスタジオによるパイロット版「アルトとふしぎな海の森~Test Drive~」(平沼正樹監督)を上映。3DCGを活用した神秘的な海の動物たちが登場するファンタジーを描きだす。このほか、ウォルトディズニースタジオ製作の「グロゴーズ・ゲスト」3Dバージョンやフランスの学生が制作した「ムービング・スタイル」(Santiago Caicedo deRoux監督)も上映する。

3D animation exhibition 6th floor, small practice room

This is the place where you can appreciate three-dimensional animation, with the aid of Polaroid lenses. There will be a pilot screening of the animation “Alto in Wonder Sea Forest -Test Drive-” from Welz animation studio, the company responsible for television animations such as “Hamutaro” and “Pocket Monsters”. Using 3D computer graphics, a mysterious underwater fantasy, complete with mysterious underwater creatures is depicted. There will also be screenings of Walt Disney Studio productions, alongside 3D animations produced by French students.



フィンランド展 フィンランド民主政治の100年 5階 視聴覚スタジオ

フィンランド特集に合わせて、フィンランドのアニメーションの背景を紹介すべく開催します。スウェーデンやロシアの支配下から独立し、民主政を築き上げてきたフィンランドの自然、福祉、文化、教育などについて、写真や図表で紹介いたします。会場では、フィンランドのアニメーションの上映もあります。

Finland Exhibition One hundred years of Finnish Democracy

In line with our feature on Finnish animation, we would like to open by introducing a background to Finnish animation. Emerging as independent from the control of Sweden and Russia, and establishing a democracy with the historical pillars of nature, welfare, culture and education, we would like to introduce some photographs and diagrams depicting Finnish life. There will also be screenings of Finnish animation in the hall.



ラストコ・チーリッチ展 “ラストコ・チーリッチの世界” 6階 大練習室

もうひとりの国際審査委員ラストコ・チーリッチの展示。子どものころから50歳の誕生日までに描いた絵を集めた本「MISCELLANIA」から選び出したイラスト、商標、グラフィックアート、書体デザインなどを展示し、チーリッチ氏のデザインの全貌を見ることができます。骸骨でできた家具や大便器に直結する内臓など機智とユーモアいっぱいの絵で構成された楽しい展覧会です。3D立体視できるイラストの展示やアニメーションの上映もあります。

Rastko Ciric Exhibition “The world of Rastko Ciric”

An exhibition by international panel member Mr. Rastko Ciric. He exhibits illustrations, trademarks, graphic prints and typeface designs selected from the book “MISCELLANIA”, which contains his work drawn from childhood to 50 years old, so as to preserve a panoramic view of his works. It is an enjoyable exhibition that consists of witty and humorous illustrations such as furniture made of skeletons and internal organs directly connected to a toilet bowl. You can enjoy 3D stereoscopic illustrations and animation film shows, too.



クリノ・クリスチャーニ - 世界初の長編アニメーションの謎 Quirino Cristiani - The Mystery of the First Animated Movies

ガブリエーレ・ズッケリとのQ&A
Q&A of the Director Gabriele Zucchelli

8/8(FRI) 9:15~ 中ホール/ Medium Hall



Q:「クリノ・クリスチャーニ」を知りたいきざつは何だったのですか？

A: 19世紀-20世紀の変わりめのアルゼンチンを舞台にした短編を2004年に完成しました。この作品が世界の数々の映画祭で上映されたので海外へ出かけることができたのですが、ザグレブのアニメーションフェスティバルで、ジャンアルベルト・ベンダッツィに会った時、初期の長編アニメーションについて尋ねたところ、約25年前のクリノ・クリスチャーニの研究について詳しく語ってくれました。ベンダッツィの著書を読んでからは、いてもたってもいられなくなりました。

Q:このドキュメンタリーを作るきっかけとなったのは何ですか？

A: 私が彼を個人的にとても身近に感じるのはいくつか理由がありますが、一番の理由としては、何かを探し求める旅をするチャンスだったからです。幸いなことに、永久に人々の記憶から消えそうだった資料を探しあてることができました。この作品が、今後貴重なものになると信じています。

Q:これまで同じ内容を扱ったドキュメンタリーがないのは何故だと思いますか？

A: わかりません...この歴史的事件に夢中になっている人にたくさん会いましたが、アルゼンチンはクリスチャーニのことを忘れ去っていました。彼の残したすぐれたカートゥーンやグラフィックは、ブエノスアイレスが誇るべき遺産ですが、それを評価して、収蔵しているのはたった一館の美術館だけでした。そこで見た「スベロ・ボッカロ」に、私はかつてないほど興奮を覚えました。

Q:大海を隔てたところで、制作準備をするのは難しくありませんでしたか？

A: 準備だけで1年かかりました。その間ブエノスアイレスの公的な記録保存局から、当時の映像を集めていました。又、その間歴代の大統領にまつわる不明瞭な政治事件の歴史を学び、クリスチャーニの物語を理解するため、できるだけたくさんの人とあの手この手を使って連絡をとりました。

Q:撮影の期間はどのくらいですか？

A: 調査の後、2006年6月、ブエノスアイレスへ旅立ちました。撮影の計画を立てるのに3週間かけてから、コンラッド・ウォルツ(カメラマン)とモントセラト・ロイグ・デ・プイグ(助監督)がやってきて、インタビューとロケを全て撮影しました。3週間後、70時間分の長さのフィルムを手にブエノスアイレスを去りました。編集には約1年かかりました。

Q:このドキュメンタリーに収めた貴重なフィルムは、どのようにして見つけたのですか？

A: クリスチャーニのインタビューは、ジャンアルベルト・ベンダッツィとRTSIが1981年に作ったものです。その他の短編は、事実上、ブエノスアイレスのあらゆる映画を知るカートゥーンの収集家であるマルチェロ・ニーニョの協力を得て浮上してきたものです。クリスチャーニの旧友アンドレ・ブシャールは、ずいぶん前にクリスチャーニが寄贈した2作品を所蔵していました。

Q:クリスチャーニの長編作品を探しだせるとは思っていましたか？

A: やれることは何でもやりました。特に「跡かたもなく」は、火災をまぬがれた唯一の作品になりうるものでした。不運にもニトロセルロースのフィルムは非常に扱いにくく、湿度、温度ともに完璧な状態に保存しておくなければ、間違いなくひどく劣化してしまいます。いつか誰かが失われた彼の作品を探し出せたとしても、見ることはできないかもしれません。私たちが探しあてた1919年の短編「ラ・リガ」を修復してテレシネするのは、悪夢を見る思いでした。おそらく30年代か40年代に作られたアセテートのコピーでした。

Quirino Cristiani - the Mystery of the First Animated Movies

Q&A of the Director Gabriele Zucchelli

Q: How did you discover Quirino Cristiani?

A: In 2004, I completed a short film set in Argentina at the turn of the century which allowed me to travel to several festivals around the world. When I met Giannalberto Bendazzi at the Zagreb Animation Festival, I asked him about the earliest animated features and he talked to me about the research he had done on Quirino Cristiani some 25 years earlier. I read his book *Due volte l'Oceano* and nothing could stop me since...

Q: Why have you made this documentary?

A: There are a number of personal reasons why I find the subject very dear to me but more than anything else, it was the opportunity to jump into an adventure of discovery. And luckily we were able to fish out materials that were going to be lost or forgotten forever. I believe this film can be valuable to future generations as well.



Q: Why do you think nobody made a documentary on this subject before?

A: I really don't know ... Despite having met lots of enthusiasts on this bit of history, Argentina had forgotten about Cristiani. The incredible cartoons and graphic legacy that the city of Buenos Aires should be proud of, is valued and protected only in one museum, which is one of the most inspiring I have ever seen, the "Severo Vaccaro".

Q: Was it difficult to prepare the film from across the ocean?

A: I took one year just to prepare the film. Most of this time was spent collecting images of the time from the General Archive in Buenos Aires, studying the history of the political events surrounding these obscure presidents and trying to contact as many people as possible who could, in one way or another, contribute to the understanding of Cristiani's story.

Q: How long did it take to shoot the film?

A: After my research I flew to Buenos Aires in June 2006. 3 weeks were spent planning the shoot, then Konrad Welz (camera-man) and Montserrat Roig de Puig (assistant director) came to start with me the filming of all the interviews and some locations. After 3 weeks, we left Buenos Aires with 70 hours of footage. The editing took about one year.

Q: How did you find the precious footage you have included in the documentary?

A: The interview to Cristiani was organized by Giannalberto Bendazzi and the RTSI back in 1981. The other shorts surfaced with the help of Marcelo Niño who knows virtually all the film and cartoon collectors in Buenos Aires. An old friend of Cristiani, Andre Bouchard, had kept these two films that Cristiani had donated him many years ago.

Q: Were you hoping to rediscover his feature films?

A: I tried all I could. Especially for "Without a Trace" which could have been the only one escaping the fires. Unfortunately nitrate films are very delicate and unless they are kept in perfect humidity and temperature conditions, they are sure to get seriously deteriorated. Even if one day somebody would dig out a mysterious reel of his films, it could be un-watchable. The 1919 short "La Liga" that we re-discovered was a nightmare to restore and to telecine. And it was a later copy on acetate, probably from the '30s or '40s.



フェスティバル
ディレクター
あいさつ

Festival
Director's
Greetings

Dear Friends,

Welcome to HIROSHIMA 2008!

We, the festival team, have been working hard to prepare for our 12th festival, and we are very happy to welcome you all. I truly hope that your stay will be something very fruitful.

I am sure that all the programs from around the world will be very inspiring, and that the exhibition spaces of artwork made by talented artists will provoke your inspiration and playful mind.

Following the silent prayer of August 6th toward eternal world peace,

I am pleased that we will be able to have true cultural exchanges during the festival, with our hearts forgiving each other, recognizing each other, and respecting each other.

I am most pleased that we will be opening a peaceful world together in the future.

Sayoko Kinoshita

皆様、ご来場ありがとうございます。

私たちスタッフ一同、皆様にお目にかかれるこの日を楽しみに、準備をしてみました。

皆様のご滞在が稔り豊かなものとなりますように、心から願っております。

世界から集まったバラエティに富んだプログラムは、どれも印象に残るものとなるでしょう。そして、個性豊かなアーティストによる展示会場は、きっと創造力や遊び心を呼び起こすものとなるでしょう。

8月6日に続く世界平和希求の祈りの静けさの中から、今日、私達は、許し合う心、認め合う心、尊重し合う心の現実的な異文化交流により、未来平和を共に切り開いてゆける事を嬉しく思います。

木下小夜子

今日のエデュケーショナル・フィルム・マーケット Today's Educational Film Market



前回に引き続き第2回目となるエデュケーショナルフィルムマーケット。国内の主要アニメーション教育機関17校がブース出展。各校の教育内容、学生の作品を紹介します。国内外の40カ国の学生の作品を大型モニターで上映、個別視聴コーナーで希望の作品を選んで見ることも出来ます。高校生の学校探しの場として、映像関連企業の皆さんには、優れた才能を発掘する場として、ご活用ください。

This summer we will have the second Educational Film Market. This time, 17 animation schools from all parts of Japan have booths in the event in order to introduce their education services and exhibit their students' animations. In addition, 662 films made by students from 40 countries have participated. These student works can be viewed by request at the preview desks as well as on the large-size monitor at the event stage. This is a good opportunity for high school students to find a suitable animation school and for production companies to discover talented young animators.

イベントステージスケジュール

- ★10:00 ~ 11:00
国内外の学生の作品上映
- ★13:00 ~ 13:30
神戸芸術工科大学
- ★14:00 ~ 14:30
東京造形大学
- ★15:00 ~ 15:30
比治山大学短期大学部

スケジュールは都合により変更することがあります。

Schedule of Event Stage

- ★10:00 ~ 11:00
Japan and Foreign Student Animation
- ★13:00 ~ 13:30
Kobe Design University
- ★14:00 ~ 14:30
Tokyo Zokei University
- ★15:00 ~ 15:30
Hijiyama University Junior College

Schedule is subject to change.

8 **7** thu
木曜日

Today's Program 今日のプログラム

★大ホール/Grand Hall

- 9:15~ ディズニー「シンデレラ」 "Cinderella"
- 11:30~ 平和のためのアニメーション1 Animation for Peace 1
- 13:15~ ベスト・オブ・ザ・ワールド1 Best of the World 1
- 15:30~ ベスト・オブ・ザ・ワールド2 Best of the World 2
- 17:30~ 開会式・コンペティション1 Opening Ceremony / Competition 1

★中ホール/Medium Hall

- 13:15~ アルゼンチン特集 Argentinean Animation
- 16:00~ 「トゥ・ザ・トップ・オブ・ザ・ワールド」 "To the Top of the World"

★多目的スタジオ/Multi Purpose Studio

- 11:30~ フィンランド特集1 学生作品集 Finnish Animation 1 Stars of Students
- 13:15~ フィンランド特集2 作品集(1) Finnish Animation 2 Collection 1
- 15:30~ フィンランド特集3 作品集(2) Finnish Animation 3 Collection 2



Courtesy of Walt Disney Animation Studios

詳しくは
公式プログラムを
ご覧ください

From the Editor's Room

まるちゃん、今年もいます、ブリティンに。まる
Maru-chan is in Bulletin room this year as well.
By Maru ♥

Love & Peace 2008
by hatabo

このフェスティバルに参加出来て大変光栄です。
世界中から集まったお客様と一緒に、フェスティバルを楽しむつもりです。
(木本 博子)

I'm very honored to join the Festival as a staff member.
I will enjoy it along with guests from all over the world! (Hiro)

