

Educational Film Market

イベントスケジュール Schedule of Event

11:00～12:00

学生セミナー第5弾

「アニメーションを作るワザ・教えるワザ」

映像作家で、京都造形芸術大学准教授の大西宏志による講演

13:00～14:00

学生セミナー第6弾

「学校でアニメーションを学ぶことは―プロダクションとしての教育機関」

東京藝術大学大学院教授の山村浩二による講演

14:00～16:30

東京藝術大学大学院

東京藝術大学大学院の院生制作作品の上映

11:00 ～ 12:00

The Fifth Student Seminar

“How to make animation, how to teach animation?”

Hiroshi Onishi, visual artist, Professor of Kyoto University of Art and Design

13:00 ～ 14:00

The Sixth Student Seminar

“What is meaning of studying animation at school? - Production at educational institution.”

Koji Yamamura, Professor of Tokyo University of the Arts Graduate School

14:00 ～ 16:30

Tokyo University of the Arts Graduate School

A show of student films from Tokyo University of the Arts Graduate School.

From the Editor's Room



前回からスタッフがある程度入れ替わり、レイアウトなどに課題が残りました。しかしこの経験も、「虹」のように次回につながっていくよう希望します。レイアウトに朝まで付き合ってくれた秦岡さん、ネイティヴ・チェックをつとめてくれたベンくんにも心から感謝します。(編集長越村)

Some of our staff have changed and a few issues regarding layout will be carried over to the next festival. But I hope that these experiences will blossom as we pass over the ‘The Rainbow’ to 2012. Finally, my sincere gratitude to Hataoka san, who made the Lappy News possible with his incredible ability of layout, and Ben, who supported the proof reading of every article with their wisdom. (Koshimura, editor in chief)

連日連夜早朝まで働き、体力の限界に挑戦した1週間。何とか最後まで生きながらえることができました。体力にちょっと自信がもてました。次もできるかなあ？(菊楽)

For the last one week, every night I have worked until early morning and to the end of my strength. Anyway, I could survive until tonight. I could find confidence in my strength a bit. I wonder if I can take part in the next festival? (Kikuraku)

25周年で、集まる作品も評価の高いものばかり…と聞いていますが、この編集室に参加して、カメラとパソコンに向かうばかりで、ほとんど作品を目にしていません。残念。でもインタビュー等で作家の方々が見せてくれる笑顔に救われた毎日でした。(平野)

I heard that to coincide with the festival celebrating its 25th anniversary this year, the quality of the animation was very high. But I could barely watch any of those pieces because I was too busy staring at the monitor of the PC and the digital camera. What a shame. But the smiles on the faces of the creators who I witnessed at the interviews for the Lappy News were reward enough for this! (Hirano)

ラッピーニュースの編集室のドアを開けると、そこは「もう一つの世界」への入り口。時間もなく、曜日もない世界で、ただそこにあるのは、文字の海。覗いてみませんか？(中尾)

When you open the door of the editor's room, it is the way to the ‘Other World’, where there is no time, no day of the week and the only thing you can see is an ocean of characters. Wanna come and see? (Nakao)

著名な監督へのインタビューなどお金には変えられない大変貴重な経験をさせていただきました。広島国際アニメーションフェスティバル万歳！(久松)

I had a really priceless experience especially the interviews with famous directors. Hiroshima International Animation Festival, Bravo! (Hisamatsu)

純粋な目でアニメを語ってくださったクリエイターの方々や、才能あふれる編集部の仲間に出会うことができ、素晴らしい経験になりました。みんなありがとう！(淵川)

I had a great experience meeting enthusiastic creators who taught me about animation with curious kid-like eyes, and the very talented members of the editorial team. Thank you everyone! (Fuchikawa)

なんて言ったらいいか・・・今回二回目で、最高だった！すごく楽しめたし、沢山の素晴らしい人達との出会いもあった。ありがとう、ラッピー!!(アラン)

What can I say...It is a great pleasure to be here for a second time. I have really enjoyed the experience, and have met many wonderful people. Thank you LAPPY!! (Aran)

Frame in information

本日のスケジュール Today's Schedule

11:00～11:30

「リレーアニメーション」

山田耕司

11:30～12:00

「造形アニメーションズ」

萩原拓哉

12:00～12:30

創形美術学校 有志上映会

12:30～13:00

「つゆぐもり 百鬼夜行」

井上苗土己

13:30～14:00

「セカイ系セカイ論」

「ラノラジオノイズ＊プラネット」

山本蒼美

15:00～15:30

大阪デザイナー専門学校アニメーション学科上映会

「メタモルフォーゼ」

有坂はるみ

15:30～16:00

「rinne」Last Vision」

植田翔太

11:00～11:30

Series of animation shorts by

Koji Yamada

11:30～12:00

“Zoeki Animations” by Takuya

Hagiwara

12:00～12:30

Voluntary members of Sokei

Academy of Fine Art

12:30～13:00

A short animation film by Nat-

suki Inoue

13:30～14:00

Short animation films by Soubi

Yamamoto

15:00～15:30

Osaka Designer's College Ani-

mation department screening

“Metamorphose” by Harumi

Arisaka

15:30～16:00

“rinne” “Last Vision” by Shota

Ueda

本日のトピックス Today's Topics

14:00～15:00 ミカエラ・バヴラトヴァ

Q&Aセミナー

今大会国際審査委員ミカエラ・バヴラトヴァによるセミナーを開催します。

16:30～17:30 アニメーションを

教える学校サミット

小出正志 大西宏志 相原信洋

14:00～15:00 Q&A Seminar by

Michaela Pavlatova

Q&A Seminar by Michaela Pavlatova, member of International Jury of HIROSHIMA 2010

16:30～17:30 Animation

College Summit by Masashi

Koide, Hiroshi Onishi and

Nobuhiro Aihara

Nexus Point Information

★9:30～10:00, 13:00～13:30『tough guys!』

岸本真太郎 (Shintaro Kishimoto)

3DCG。さまよえる地雷原、超速の近所迷惑、暴発する自然災害。あのカマキリが嵐とともに帰ってきた。

3DCG. “Praying Mantis” has returned with a storm.

★14:00～14:30 『BOGAN ANIMATIONS』

Ben Tiefholz Maurice Argiro

緊急告知

サイン会

Autographing Session

8/11(Wed.) 14:00～ 久里洋二 (Yoji Kuri)

ラッピーブース(2F) / Lappy Booth(2F)

ワークショップの作品をインターネットで発表

Works Created at Workshops on the Web

キッズ・クリップ、コンピュータ・アニメーション・メイキングワールドで制作された作品をインターネットで見ることが出来ます。

Works created at Kid's Clips and Computer Animation Making World can be seen on the Web.

URL: <http://hiroamim.org>

8 LAPPY

LAPPY

ラッピーニュース



5

LAPPY NEWS

August 11

THE 13TH INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA 2010
第13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



フェスティバル・ディレクターあいさつ



Greetings from
the Festival Director

お蔭様で、いつもより暑い広島の夏が、熱い情熱や友情で豊かなものとなりました。そして25周年のこの大会を、有意義なものとする事が出来ました。ご来場の皆様、作品を送って下さった方々、物心両面心強い運営の支えとなって下さった皆様、本当にありがとうございました。心より深くお礼申し上げます。私たちは、アニメーション文化芸術の魂を胸に、恒久平和の実現に向けて共に未来を切り拓く友情の絆を広げることが出来ることを大変うれしく思います。そして2012年には再び皆様と楽しくお目にかかれるように私たちスタッフは新たな力強い一歩をすでに踏み出しています。2012年にまたお会いしましょう！

木下小夜子

This year, Hiroshima had a hotter summer than usual, a summer filled with passion and friendship. We were able to make the 25 year anniversary of the festival worthwhile. Thank you very much to the audience, to all the creators, and to those who support this festival. I would like to sincerely express my gratitude to you all. I am really pleased that we could establish friendship in the spirit of art and animation in order to promote a peaceful future.

The entire staff is already making steps to welcome you again in 2012.

See you in 2012!

Sayoko Kinoshita

LAPPY 1

アニメーションとカフカ

Animation and Kafka

「カフカ 田舎医者」(2007)の山村浩二氏と「フランツ・カフカ」(1992)のピョトル・ドゥマラ氏が、カフカへのそれぞれ異なるアプローチ、そしてアニメーションとカフカの関わりについて対談しました。

Koji Yamamura ("Franz Kafka's A Country Doctor", 2007) and Piotr Dumala ("Franz Kafka", 1992) talk about their different approach to Kafka, and the connection between him and animation.

ドゥマラ：多くの映像作家がカフカを題材にした作品を試みっていますが、あまり成功していないようですね。

山村：そう思います。なぜかカフカは作家のイマジネーションを刺激するのですが、カフカ自身の文章が強すぎて多くの場合は映像が負けてしまう。解釈を間違えてしまうこともあります。

ドゥマラ：どう脚色するかという問題が常につきまといます。既に優れた文学があるなら、それをただ単に映像化する必要はありませんよね。ストーリーをそのまま借用して表現手段を変えただけでは意味がありません。それに引き換え、あなたはもっと面白いものを作品で描いている。日本版カフカの精神、とも言うべきか。

山村：カフカの作品には誰しもが共感できる何かがありました。カフカの精神をビジュアル化するのは非常に難しいのですが、まずは文節をどのように映像に当てはめるかをシステムティックに考えました。実は彼の文章自体がとても映像的で、映画のカットのように短い文章が次々とジャンプしていく。ですから1つの文章を1つのシーンに当てはめていくようにしました。

ドゥマラ：私のアプローチですが、解釈はストーリーに関するものではありません。文学よりもむしろ日記のような彼自身のことについて興味があります。彼がどんな人物だったかを探

求し、彼の少年時代の写真を見て真似をしてみたりできるだけ彼に近づこうとしました。

山村：私たちのアプローチは全く違いますが、行き着くところは同じですね。カフカに深く入り込み過ぎて、精神状態がおかしくなるかと思いましたよ。

ドゥマラ：わかります！あなたは考えを通してカフカとのつながりを感じ、私は実在を通してのつながりを感じました。ところで、カフカの文章が映像に近いというのに他に何か理由がありますか？

山村：彼の文章の時間が延びたり縮んだりしている感じが実に映画的です。この時間を自在にコントロールできる点があります。人々の感情も変化に富んでいます。

ドゥマラ：その通り。彼のストーリーに登場するキャラクターの感情の変化は、心理的に説明がつかない。非現実的だからこそ、アニメーションに向いているといえます。

山村：カフカ自身が文学で探求したことの中にはアニメーションを勉強する人にとって非常に参考になることがたくさん隠れています。カフカのストーリーをアニメーション化することを薦めるわけではありませんが、カフカを読むことによって役に立つことはたくさんあるはずです。



D: Many people have tried to do a film based on Kafka, but I would say that not many are successful.

Y: I agree with you. Kafka inspires the imagination of filmmakers, but his text itself is very powerful and the image often ends up being weaker than the text, or sometimes the interpretation is wrong.

D: I believe adaptation is always a problem. If a book already exists and it is good, then why do we need to make a film? Just to take the story and change the medium? It's not only about the story. On the other hand you portrayed something much more interesting in your work. It's like the spirit of Kafka, in a Japanese sense.

Y: There is something that anybody can sympathize with in Kafka's work. It is very difficult to visualize Kafka's spirit, but at first I went about it very systematically. Actually, his writing style is very similar to cinema. Each sentence is very short and jumps from one place to another like an edited film. So I assigned each sentence to a single cut in the film.

D: As for my approach, my interpretation was not about the story. I was fascinated by him and things like his diaries, even more than the literature. I tried to come as close as possible to him. I was trying to explore what kind of person

he was. There are some photographs of him as a boy, and I tried to be as close as possible to his physical body.

Y: Our approaches are very different but they reach the same point in the end. When I was working on the "Franz Kafka's A Country Doctor", I thought I might go too deep into Kafka's mind. I felt as if I was going insane.

D: I felt the same way! You had a connection with him through his thinking, and I had a connection through his physical existence. Anyway, do you have some other reasons as to why you think Kafka's writings are similar to cinema?

Y: The text itself has many different senses of time, and I thought that this was perfect for animation. The whole idea of controlling time. Also, the feelings of the characters change quickly. D: You are right. The way the characters change their emotions in Kafka's stories is not psychological. His characters are not based in reality, which is ideal for animation.

Y: What Kafka explored in his literature holds a lot of value for people who study animation. I don't mean to recommend anyone to make a film out of his stories, but at least reading Kafka would be a great help.



フレデリック・トロンブレイ
Frederick Tremblay

引き出しと鳥
THE DRAWER AND THE CROW
LE TIROIR ET LE CORBEAU

この作品は人形を使ったシリーズの2作目になります。このシリーズの制作にあたるまでの5年間、私は映画を見ることを控えていました。自分自身を見つめ直したいと考えていたからです。この期間を通じて、考え方が大きく変わり、現実に近いラブ・ストーリーを描きたいと思うようになりました。あくまで人形らしく振る舞う人形を通じて、よりリアルな恋愛の描写ができたと思っています。この作品は絵コンテや台本などを作ることなく、6週間で準備し、12日間で初めから終わりまで、インスピレーションだけを頼りに一気に撮りました。あまり時間をかけてやりたいとは思わないタイプなんです。This is the second film of a series using puppets. Before making this series, I had stopped watching films for 5 years. I wanted to get deeper into myself. After this process, I was inspired to make a film dealing with a love story that is close to real life. I think I was able to depict the reality of love through puppets acting like puppets. I spent 6 weeks of preparation and it took 12 days to shoot. I filmed it from the beginning to the end continuously. I did not make a story board or a scenario. I just followed my



監督記者会見

Animation Festival Competition3 Press Conference
August 10th, 11:00 Artists talk about their work

intuition. I prefer not to spend too much time on one film.

マルコム・サザランド
Malcolm Sutherland

フォーミング・ゲーム
FORMING GAME
Jeu de forme



この作品は、カナダ国立映画制作庁の協力によりほぼ2年前に制作しました。被験者にインクの染みを見せ、それから何を想像するかによって人格を分析しようとしたロールシャッハ・テストを基にした実験的な作品で、同じ作品を見た別の人間が、それぞれどう異なった見方をするかを表そうとしたのが始まりです。音楽は、同じくモントリオール在住のルイジ・アレマーノが担当してくれています。ジャムセッションのようにやり取りを何度も行いました。また、作品に出て来る文字や模様は、当初から決めていた訳ではなく、固定観念に捕われない状態に自分を置き、自然な身体の動きに任せて非常に直感的に制作しています。I made this film with the National Film Board of Canada almost 2 years ago. The film is an experiment based on a Rorschach test, where you look at the ink shape, describe what you see, and based on that they psychoanalyze you. The idea behind the film was that I was trying to

make a film where each person who watches it would see something different. The composer is Luigi Allemano, who is also from Montreal. We passed the project back and forth many times like in a musical jam session, and I would animate based on his music and he would compose based on my animation. I didn't think of characters or forms at the beginning in this film. It's very intuitive, so when I'm working on a film I try to take out my conscious mind and put it aside, and just try to have a biological reaction to it, just going along with the experience of creating it.

大山 慶
Kei Oyama
HAND SOAP

この作品は愛知アートセンターでオリジナル映像作品として制作したものです。主人公である思春期の男の子とその家族を描いています。制作するにあたって、主人公の容姿、性格、環境、作品中で起こる出来事は自分のそれとは違いますが、紛れもなくかつての自分だと思えるような作品になるよう制作しました。技法に関しては、まずパソコン上で一コマ一コマ手描きした後、色を塗る代わりに例えば皮膚の拡大写真をコラージュし、陰影をつけるという特殊な手法を使っています。This film was made as an original film work at the Aichi Arts Center. The film is about a boy in the midst of puberty, as well as his family. He might look quite different from me, have a different personality, a



different environment, and different things may happen in his life, but in the end he is really my own self. In regards to my technique, I used computers, but when I made the animation I created the images for each frame by hand. After I came up with the outlines, I used the textures from close-up photographs rather than painting colors, such as photographs of skin, and I also applied some shadows.

クアンペイ・マー
Kuang Pei Ma
ひとり言
The Soliloquist

國立臺南藝術大學の卒業作品として制作しました。失恋した男の子がマイケルという人宛の手紙を受け取り、風変わりな縁を感じ、また彼に友情を感じるようになります。主人公がそうしたように、観客に字幕を読みながら心の中で呟いてもらいたいと思い、ボイスオーバーはあえて使用しませんでした。技法としては、絵本のような映画を作りたいだったので、2Dのコンピューターグラフィックと紙の質感を沢山使い深みを出しました。I made this film as a graduation work for Tainan National University of Art.



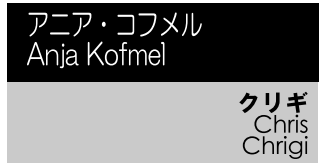
A boy who is broken-hearted receives a letter addressed to somebody named Michael and he starts to find an odd connection with that person, at the same time wanting to make friends with him. I intentionally avoided using voiceover with the hope that the audience could read and mumble the subtitles to themselves just like the main character does to himself. As for the techniques, I wanted to create my film like it was a picture book, so I used 2D CG and many different paper textures to enhance richness of the image.



20 年以上も前から夢見ていた広島のカフェテリアにいられて、嬉しくて仕方がありません。私にとって日本は、話の中に出てくる王様の庭のようです。公にはまだあまり話されていない題材を取り扱っていますので、将来的にこの作品がきっかけとなってくれたらと願います。このお話のエンディングは実際に起きた事から感銘を受けて作りました。家具職人の母を持ち、昔から色々な素材を使ってものを作るのが大好きでした。ユーリ・ノルシュテインの影響から、10 段のマルチプレーンを建設し、紙人形や布、そして粘土等を使いました。I can't fully express how happy I am to be in the Hiroshima festival. It has been my dream for over 20 years. For me, Japan is like the king's park in the story. I wanted to talk about a subject that is not



discussed enough, and I hope that this film can be used to encourage more discourse in the future. The ending is an actual event which I was deeply struck by. I believe that it is important to deliver a message in animation film. Having a mother who was a carpenter, I've always loved using different materials for my work. With a great influence from Yuri Norstein, I constructed a 10 layer multi-plane set with my friend and used paper puppets, cloth, clay and other materials.



この作品は私のいここに実際に起こった話を基に、卒業制作として作ったものです。いとこのクリギはジャーナリストとしてクロアチアの戦争へ向かいましたが、その後傭兵となり、数週間後に自軍によって殺されました。その話を当時 10 歳だった私の視点から描いたつもりです。また全体的にモノクロにしたのは、薄れゆく私の中の記憶を扱うのに適していると思ったからです。これから彼についてより本格的な作品を制作する予定であり、その際には十分なリサーチをするつもりですが、今回の作品はその



小さな一歩としてあくまで私の記憶の中にある彼の話を描きたかったため、特に実際クロアチアを訪れたり取材したりということはしませんでした。This film is my graduation film, and is based on a true story about my cousin Chrigi. He went to Croatia to report on the war as a journalist and turned into a mercenary there. He was killed by his own people a few weeks later. I made this film from the view point of myself at that time, when I was 10 years old. And I made it in black and white because I thought it was suitable to draw a story from my fading memory. Since I'm going to make a longer film about him, I consider this film as a small step to draw him from my memory. I didn't yet get the chance to do any research, like visiting Croatia.



大学院修士の修了制作としてこの作品を作りました。ほぼローイングで制作し、コンピューターは使っていません。良いスタジオがあると聞いてエラスムスというヨーロッパの交換留学プログラムを利用してポーランドで 2 年勉強したのですが、そこでイエルジ・クチャ氏に師事したことは私にとって大きな転換となりました。クチャ氏については前から聞いていましたが、実際に指示をうけてほんとうに素晴らしい先生だと実感しました。先生と生徒として良い関係を持たせて頂いていますし、私を受け入れてくださったことにとても感謝しています。

This is a graduation film for a master degree program. I made it by drawing most of the parts without using a computer. I was told that there was a good studio in Poland, and studied in Poland for 2 years by using the European exchange program called ERASMUS. I met my directing teacher Jerzy Kucia there, and that changed me. I heard that he was a good teacher, and he really was. I have a good relationship with him as a directing teacher, and I am also very thankful to have been accepted by him.

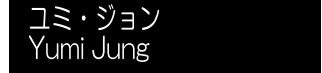


2 年前にも観客として広島に来ており、今回スタジオの代表としてフェスティバルに参加できることは大きな喜びです。広島という場所での開催は、歴史的背景と時期（8 月）もあって非常に特別に感じています。作品は、社会的な題材を扱う子供向け番組を持つドイツのテレビチャンネル「ZDF」からの委託で制作されたものです。ドイツでは、離婚は多くの子どもたちが直面する極めて一般的な問題です。「お母さんゴジラ」というアイデアにより、視覚的なコントラスト効果を与えとともにストーリーにおもしろさを出し、子どもたちがこのテーマについて考えやすいようにしました。

I was here as a visitor two years ago, and attending the festival to represent the studio is a great joy for me. It is very special to have Hiroshima as the venue for this festival, especially because of the historical background and the time (early August). The film was a commission work from the German TV channel ZDF, which has a children's show that deals with social topics in every epi-



sode. Divorce happens quite often in Germany and it is a common theme that children have to deal with. We came up with the idea of a Momma Godzilla to give it a visual contrast and also to make it a little funny, so that children can feel comfortable thinking about the topic.

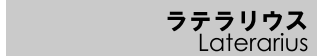


この作品は想像上のイメージを用いてはいますが、自分の経験がベースとなっています。掃除というのは誰でもが行う日常の行為ですが、それを通して空間というよりもむしろ心情を描いています。まず最初に「掃除」というものをアニメーションの題材にしようと思いつき、そして掃除というのは面倒くさい、やりたくない行為であることからイメージを膨らませていきました。ホコリというものは、いくら掃除してもまた出てくるものです。人間の気持ちも同じように、決して完璧ではなく常に不安定であることを汲み取っていただければと思います。

This film is based on my own experience, while the image was taken from my imagination. Everyone cleans their room, but I wanted to make it about the emotional part of that daily activity, not the spa-



tial part. At first, I came up with “cleaning” as the theme of the animation, then I developed this idea based on the fact that cleaning is troublesome and unenviable. No matter how clean you make your room, the dust returns. I think that humans emotions are also imperfect and unstable, just like dust.



「ラテラリウス」はとても短い手書きのアニメーションですが、これは私が卒業してから初めて制作した作品となります。ストーリーは自分の経験に基づいているというわけではなく、むしろ誰にでも起こりうることとして描いています。特に男性を批判したいわけではなくて、立場が逆になる場合もあると思っています。人間の持つばかばかしさがこんなことを引き起こすということが伝えなかったのです。二人以外には誰もいない、どこか孤立した場所を背景にしました。

I made the film “Laterarius”, a really short piece of hand drawn animation. It is the first film I have completed since graduation. The story is not especially based on my own experience, but rather based on things that could happen to anyone. I don't really mean to criticize men – it could have been the other way around as well. I wanted to express the stupidity of humans that sometimes causes such a thing. The background scene is an isolated place where no one else exists besides them.

監督インタビュー DIRECTOR'S INTERVIEW

11 日のコンペティション 4 の監督に語っていただきました。
Directors for Competition 4 talked about their films.

カミエルヴィス・テリー
Camillevis Thery

イヌクシュク
Inukshuk



イヌクシュクとは、イヌイット達を作る人間のようなオブジェなのですが、今回のメインキャラクターと似ていることからこのタイトルをつけました。私はこの人間のようにでもあり、また動物のようにでもあるキャラクターを描くことを通じて、地球環境について考えたいと思いました。私は山地の出身で、よく雪で遊んでいたのですが、最近は降雪量が減り、悲しく思っていたのです。決して、この作品で授業をするつもりはありませんが、これまでに見せた子供達も、「氷が溶けている」という危機的現実に気づいてくれ、うれしい限りです。

この作品は、最初にあったアイデアを10ヶ月間、寝かせた後、9ヶ月で完成させました。私の作品に一貫することでもありますが、制作にあたっては、シンプルさを心がけ、一筆書きは充足感や虚無感をイメージしています。The title, “Inukshuk” is named after the human-like sculptures made by the Inuit which are similar in form to the main character of the film. This film is made with ecological purpose. I started with a blank page, because I am from the mountains, and there isn't a lot of

snow anymore. I do not intend to provide a lesson through the film, but even children realized the problem of melting ice caps after seeing the film, and I was very pleased with that. It took 9 months to create the film after 10 months of exploring the concept. I tried to make it as simple as possible and draw things in a single line in order to express fullness and emptiness, which is a consistent principle throughout the film.

ラファエル・ソメルハルダー
Rafael Sommerhalder

ウルヴズ
WOLVES



この作品では、観客の心に響き、感情を揺るがす話を伝えることが目的でした。私はそういう作品が観客としても好きだからです。今回の舞台についてですが、私自身ロンドンでは通学に地下鉄を使っていたので、うっかり途中で寝てしまつて起きた時に恥ずかしい思いをしたことがあり、そういう体験もこの話のきっかけの一つです。デザインするときにはいつも、なるべく洗練させてシンプルにしていこうと心がけています。また、この作品は制作時間にも限りがあったので、素早く且つ自由に表現できる手法を用いました。

In this film, I wanted to tell a story that was capable of touching the audience's heart and to move them emotionally because that is the kind of work I enjoy as an audience member myself. I will tell you a little about where this film takes place. I commuted on the tube as a student in London, and had been embarrassed after accidentally falling asleep on it. It was this experience that gave me the inspiration for this story.

As for the design process, I always try to find the simplest way of expressing my ideas. Also, I had a very limited amount of time to work on this film, so I tried techniques that I could express quickly and freely.

テオドル・ウシェフ
Theodore Ushev

リップセットの日記
Lipsett's Diaries



これはある実験的アニメーターについての作品です。たまたま彼が私と同じアパートに住んでいたことを知り興味を持ちました。ジョージ・ルーカスを始めた多くのアーティストは彼の作品にインスパイアされましたが、リップセットや“モ

ヨンヒ・リー
ムーンキョン・シン
ユーキョン・チャ
ジーヨン・ヒョ

Yoon-hee LEE
Moon-Kyung SHIN
Yoo-Kyung CHA
Ji-Young HEO

ザ・ボトル The Bottle



この作品は、アイデア、ストーリー、デザインなど大まかな内容は4人の幼少時代について話し合いながら組み立て、背景やキャラクターについてはそれぞれで分担しました。制作過程で大変だったことは、4人全員のスケジュールを合わせることでしたね。作品の中で表現しなかったのは、冬独特の雰囲気を背景に、幼い子どもが持つ無垢さ故の人間関係のはかなさ、そしてそのシンプルな心情です。最後のボトルが割れるシーンはこれらの象徴となっています。誰しもが幼少時代に経験したであろう心の揺れが描けていたと思います。

For this film, we collaborated on deciding rough

ideas about the story and the design by discussing our own childhood memories, and then divided the labor on background painting and character animation. One of the challenges was to arrange the time to meet in our busy schedules. We wanted to express the innocent and fragile relationships children have with each other and also, their simple sensitivity. The bottle that breaks in the last scene serves as a symbol for those elements. We hope we expressed the sentimentality of something everyone has experienced once in their childhood.

ンスター”と呼ばれたライオン・レーキンがそうだったようにアーティストは時として激しい躁鬱に悩まされることがあります。しかしアニメーションを制作することは彼にとって一種のセラピーだったのです。最終的にこの作品は作家が制作に苦悩するモチーフを蓄積したもので、アーティスト芸術一般の苦闘をあきらかにしています。

This film is about an experimental animator. I found out by chance that he used to live in the same building that I live in now, and so my interest in him started to grow. Many artists, including George Lucas have been inspired by him when creating their films. Sometimes artists suffer from a kind of bipolar (manic depressive) disorder, and in the case of Lipsett and Ryan Larkin, who was called “Monster”, this seemed to follow. However, making animation was a form of cure, or therapy for them and indeed others. This work ended up by gathering ideas about the suffering of the artist, and I think that it is a fitting testament to the artists' struggle.

銀木沙織
Saori Shiraki

指を盗んだ女
Woman who stole fingers



作品を作るときは、日常生活から気になったことを試行錯誤して自分なりに追及していくことから始まります。そこから出てきた表現や場面をつないで話の筋を通して行きます。虫を見るのが好きで、話に虫を入れることでテンポよく話が伝わるように思います。私は東京藝術大学のアニメーション専攻の第一期生だったので先輩がいなく、ただ頑張るしかないという思いで皆でがむしゃらに制作に取り組んだことが良い思い出

になっています。

When I work on my films, I start by looking into things that stand out to me in my daily life, and investigate them in my own way. From there, I construct my story by connecting my imagination and ideas of expression. I personally like watching insects, and I feel that bringing them into my story makes it flow better.

We were the first generation of students to enter the animation program in Tokyo University of Arts, so there was nobody to set an example for us. It is now a good memory of how we worked frantically side by side.

北村 愛子
Aico Kitamura

服を着るまで
Getting dressed



私は、「アニメーション」とは、時系列にとらわれず、且つ、時間の伸縮を自由に使えるものだと考えており、それが他の映像作品と違うと思っています。私が作品を作る際には、「生活の中で感じる違和感」をテーマにしています。作品のストーリーについては、デジャヴ感を大切にしながら制作の過程で考えることにしており、そのアイデアはスケッチをしている中で思い浮かぶこともあります。今回の作品では、人間の潜在意識の中にある、普段していることが突然でなくなるという“違和感”を表現しています。主人公は生活の中で当然の「服を着るという行為」に違和感を覚えているのです。

I think the different point between animation and others cinematic works is that animation does not require a traditional sense of time, and you can stretch time freely.

My theme when I make a film is “feelings which I cannot ignore in daily life”. I try to make use of déjà-vu in the story, and a lot of ideas for the film come up during sketch making.

In this film I wanted to express the subconscious discomfort of when suddenly the things that you can do without thinking become things you can no longer do, as they feel unfamiliar to you. In the film there is the example of the habitual action of getting dressed that becomes ‘unnatural’ to the character.

ベッツィー・コプマー
Betsy Kopmar

鵜飼
Night Fishing with
Cormorants



今回の作品は、いつものようにシネマ 4D とビジュアルジョッ

キーを使って構成しました。まるで映像を取り入れながら音楽を作曲するような、とてもダイナミックで楽しい作業です。作品には鳥や魚のような図形が登場しますが、これに関しては狩野探幽の「鵜飼図」が非常に重要な出発点となりました。しかしながら、吉村昭の「破船」なしには鵜匠のイメージは得られなかったでしょう。雰囲気異なる2つの作品により、壮大な風景とその中で暮らす人々という幅広い視野を持つことができたのです。愛と正義を訴える広島国際アニメーションフェスティバルでこの作品を上映できることをとても嬉しく思います。それは作品に込めた私自身の思いでもあるからです。I composed this film in Cinema 4D as I always do and then I moved it to the VJ software. It is like a music composition with graphics, which is a totally exciting and dynamic way of working. This time, I added little figures which look sort of like a bird and a fish. Tanyu Kano's screen picture “Night Fishing with Cormorants” was a very important starting point. But I couldn't think of fishermen without thinking of Akira Yoshimura's “Shipwrecks” which is very stark, dramatic and violent.

Between the two works, I was able to get a broad view of the majesty of the landscape and the people living in the landscape. I'm delighted to show this film in a festival devoted to peace and justice, which is part of the feeling I wanted to express in my film.

エマ・ラゼンビー
Emma Lazenby

マザー・オブ・メニー
Mother of Many



この作品は助産婦だった母が仕事を引退したのをきっかけに制作した作品です。「助産婦」という素晴らしい職業について描きたいと思ったのです。録音した胎児のエコー音なども効果音として使用しながら助産婦

さんの一日を描いています。1998年に大学を卒業して以来の作品制作だったのととても不安でしたが、この作品にかける熱意で乗り切ることができたように思います。私自身には子供はいないのですが、制作にかかった9カ月はまさに私自身も出産を経験しているかのようなでした。母親や女性だけでなく、ひろく多くの人に見ていただき、生命というものの素晴らしさを感じてもらえればうれしいです。This film is inspired by my mother's retirement from being a midwife. I really wanted to depict this worthwhile job. The film deals with a day in the life of a midwife by using real echoes of an unborn baby as the sound. I graduated from school a long time ago, 1998, and this film was the first film since my graduation. Therefore, I was not confident whether or not I could make it but my passion for the film helped me to finish it. The 9 months I spent on the film was like pregnancy although I did not have a baby. I hope that everyone, not only women, could realize the magnificence of birth.

編集長 / 越村 勲

編集スタッフ / アラン・アスケル、加藤尚子、菊楽肇、木本博子、呉原八重、秦岡紀行、平井友子、平野俊博、福本英伸、ニュイス・モラレス、和田部浩二

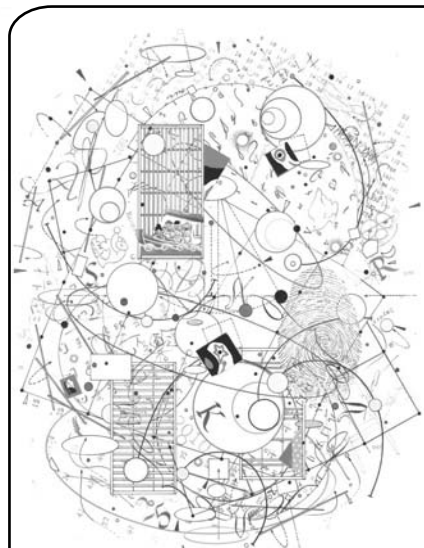
ボランティア / 五十嵐冴子、梅木美沙、ベン・ギャラット、中尾達史、西村顕一、久松知香、淵川陽子、吉田はるな
協力 / 岩田友子（東京造形大学4年）、中島百合子（東京造形大学4年）、国本文平、隅本朋子、福岡庸子、松浦康高、丸岡清枝、ディアナ・モース、キャロライン・ロイド

Chief Editor/ Isao Koshimura

Editorial Staff/ Aran Askel, Naoko Kato, Hajime Kikuraku, Hiroko Kimoto, Yae Kurehara, Noriyuki Hataoka, Tomoko Hirai, Toshihiro Hirano, Hidenobu Fukumoto, Nuith Morales, Koji Watabe

Volunteer Staff/ Saeko Igarashi, Misa Umeki, Ben Garratt, Tatsushi Nakao, Kenichi Nishimura, Chika Hisamatsu, Yoko Fuchikawa, Haruna Yoshida

Special Thanks/ Tomoko Iwata, Yuriko Nakajima, Bunpei Kunitomo, Tomoko Sumimoto, Yoko Fukuma, Yasutaka Matsuura, Kiyoe Maruoka, Deanna Morse, Caroline Lloyd



Illustrated by Paul Glabicki



Illustrated by Stoyan Dukov