

## Educational Film Market

学生セミナーでは、アニメーション作家古川タク氏が登場。作家として歩むうえでの極意を貴方だけに伝授します。コンペティション上映終了後のHEFM名物の交流パーティーは今回も盛り上がり必至。作家の乱入もあるかも。

Taku Furukawa, animator, will give a lecture for Student Seminar. He will introduce you to the secrets of success. After the Competition Screening, the Party for students and teachers is sure to warm up. Some artists may raid the party. Please join us.

### イベントスケジュール Schedule of Event

★10:00～11:00  
世界の学生からの作品上映  
★11:00～12:00  
学生セミナー第2弾  
「教えられること 教えられないこと」  
アニメーション作家でイラストレーターの古川タク氏による講演  
★16:00～17:00  
出展校全体プレゼンテーション  
フィルムマーケット出展校すべてがステージで一気にプレゼンテーションを行います。高校生のみなさん、進路選択の絶好の機会ですよ！  
★コンペティション上映終了後  
交流パーティー  
(会場:1階市民ギャラリー)  
フィルムマーケット出展校をはじめアニメーションを学ぶ学生が交流を深める場です。会費 一般2,000円 学生1,000円 申し込み不要。ぜひご参加下さい。

★10:00～11:00  
Showing films from students around the world  
★11:00～12:00  
The second Student Seminar:  
“Something that can be taught, something that can not be taught”  
Taku Furukawa, animator, illustrator  
★16:00～17:00  
Presentation by all of the schools  
All of the schools participating in HEFM will make presentations on the stage. The golden opportunity to select the best schools  
After screening of Competition  
3 Party at the Gallery on the 1st Floor  
We hope students and teachers will join and enjoy talking. No registration required. Fee:¥1,000 for students, ¥2,000 for others

## Nexus Point Information

ネクサスポイントはプロフェッショナルのための自由なプレゼンテーションの場。今日の予定は3件。まだまだ空き時間があります。当日の申し込みも大歓迎です。

Nexus Point is a free space to give presentations for professionals. There are already 3 presentations for today. There are still many spaces left. Presentation applications for today are welcomed.

★13:00～13:30 『Tough Guys!』岸本真太郎 (Shintaro Kishimoto)  
3 DCG. 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。  
3 DCG. “Praying Mantis” has returned with a storm.  
14:00～14:30 『BOGAN ANIMATIONS』Ben Tiefholz Maurice Argiro  
アニメーション作家でイラストレーターの古川タク氏による講演  
16:30～17:00 『KUIBA 魁拔 teaser』Stéfanie Zhang  
なぞめきながらも現実的な世界を背景に、青年マンジとその友人たちの旅が宇宙の運命を決める。  
Against the backdrop of a mysterious yet realistically relevant world, an adolescent boy, Manji, comes of age. His epic journey, and that of his friends, will decide the destiny of their universe.

## Frame in information

本日は内容盛りだくさんでお送りするフレーム・イン。業界関係者による学生さん必聴のシンポジウムがありますよ！その他もちろん無料LANや一杯10円のコーヒーのサービスもあります。ぜひ休憩がてらお越しください。

開場時間:9:30～18:00  
会場:7階研修室  
申し込み:9時より随時受付

Time: 9:30～18:00  
Venue:7<sup>th</sup> floor

### 本日のトピックス Today's Topics

14:30～16:00 シンポジウム「企業は今、どのような展望をもって、どのような才能を求めているか」  
業界関係者のパネリストたちによる熱い討論が予想されるシンポジウム。技術が日々進歩するアニメーションを学ぶ学生がこれからどのように期待にこたえていけば良いのか。まさに学生必聴！  
17:00～17:45 ヴィオラ・ソヴァQ&A セミナー  
ポーランドのASIFA理事でもあり、洗練されたヴィジュアルの作品を作り続けるヴィオラ・ソヴァの話がここで聴けます。

14:30-16:00 Symposium “What kind of prospects do companies hold today, and what kind of talent are they looking for?”  
A symposium for students by panelists from the animation industry. How to respond to the expectations of an ever changing animation industry. Students can't miss it!  
17:00～17:45 Q&A with Wiola Sowa  
A Q&A seminar by Wiola Sowa who is a board member of ASIFA Poland, and a sophisticated visual animator.

### 本日のスケジュール Today's Schedule

10:00～10:30  
岩見沢アニメーション研究室 作品集 (阿部 静、伊藤 早耶、斉藤 奈津子)  
『ある劇場のはなし』、『宗教』、『鮎の木』  
10:30～11:00  
チーム花谷アニメ (大阪デザイナー専門学校のみなさん)  
『俺の彼女』、『ピリー』、『ブラックルーム』、『ものさし』、『時間短縮』、『はづる』、『color +』、『はみがきしようね!』  
11:30～12:00  
東京造形大学アニメーション研究会作品集 (川崎芳樹)  
12:30～13:00  
創形美術学校 有志 上映会  
13:30～14:00 牛田中学校  
広島の中学生の平和のための活動「ねがい」の歌に牛田中学校美術部がアニメーションを作成

10:00～10:30  
A Collection from Iwamizawa Animation Laboratory (by Shizuka Abe, Saya Ito, Nat-suko Saito)  
“A Story About a Theatre”, “Religion”, “Tree of Candy”  
10:30～11:00  
Team Hanatani Anime (by Osaka Designer's College)  
“Billy”, “Black Room”, “A Ruler”, “Time Crunch”  
“Puzzle”, “Color +”, “Let's Brush Your Teeth”  
11:30～12:00  
Collection of Tokyo Zokei University Animation Collegium (by Yoshiki Kawasaki)  
12:30～13:00  
Voluntary members of Sokei Academy of Fine Art  
13:30～14:00  
Ushita Junior High School  
An animation for the theme song “Hope”. An activity for peace by the art club of Ushita Junior High school.

予告 林 静一サイン会 Hayashi Seiichi's Autographing Session  
ラッピーブース(2F)/Lappy Booth(2F) 8/10(Tue.) 13:15～

# LAPPY ③

LAPPY NEWS  
August 09

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

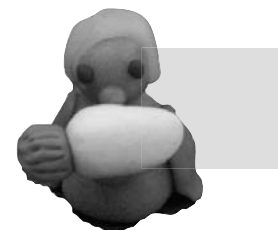
Daily Bulletin



## 子どもを伸ばすアニメーションの力 Nurturing Children with Animation Power

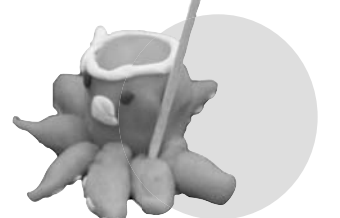
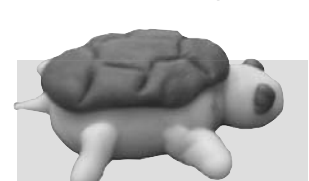
キッズクリップ会場でタコとカメの出会いを描く  
クレイアニメーション作品  
「日本のタコと外国のカメ」をつくる蒲生壮太君きょうだい  
Sota Gamo and his brother, making a clay animation entitled  
“Japanese Octopus and Overseas Turtle”,  
a story of their aquatic encounter.

フェスティバル会場では、キッズクリップでクレイアニメーションや驚き盤、パソコン・アニメーション・メイキング・ワールドでパソコンアニメーションのワークショップが体験できる。ASIFA



ワークショップグループのディアナ・モース氏にAWGの取り組みと子どもを対象としたアニメーションワークショップの意義を書いていただいた。

By making clay animation and ‘zoetrope’ at “Kid’s Clips” computer animation workshop at the “World of Computer Animation Production” – you can experience hands-on programs at



the festival. Deanna Morse of the ASIFA Workshop Group talks about the AWG activity, and also the idea of animation workshops for young people.

# 子どもたちによる自由な表現 Children's Free Expression

ディアナ・モース  
Grand Valley State University (Michigan, USA)  
Deanna Morse  
Professor, Grand Valley State University, MI, USA  
USA ASIFA CENTRAL

ASIFAワークショップグループ (AWG) は28年前、アニメーターのための組織のなかで最も歴史のあるASIFA (国際アニメーションフィルム協会) のプロジェクトとして始まりました。今年、ASIFAは設立50周年を迎え、AWGではそれを祝う作品を制作しました。世界15か国で青少年を対象とした19のワークショップを実施、参加者の自由闊達なアイデアを短編アニメーションで表現し、内容は夢や旅、ロボット、マジシャン、パースデー・エッグ、鳥、そして喜びなど多岐にわたりました。タイトル部分は4か国の子どもたちの共同制作で、オープニングタイトルは特にASIFA設立50周年記念名誉会長であるラウル・セルヴェ氏の制作したものです。作品は短いながら創造的で若いアニメーターたちのエネルギーにあふれたものばかりです。

なぜ子どもたちに教えているのか？  
私たちがAWGを通じて子どもたちを対象としたワークショップを行う理由は多々あります。まず第一に、アニメーションの社会奉仕活動としての一面です。プロのアニメーターたちは映像表現やアニメーションを愛する心を次の世代に伝えます。むろん、子どもたちはそのお返しにその溢れんばかりのエネルギーやアイデアをくれ、みな心を豊かにしてくれます。第二に、フリーのアニメーターとして子どもたちに教えるうちに、私たちは世界中で制作された様々なアニメーションに接したり、世界に作品を見てもらうことが出来ます。第三に、世界的なプロジェクトに参加し、共通のテーマの作品を制作することで、アニメーターのコミュニティを世界的に繋ぐことができます。第四に、ワークショップのクリエイティブなテクニックを使って、視覚的に考え、視覚的アイデアを表現する方法を教えながらそれを表現する方法を教

えながら、子どもたちの問題解決能力を向上させます。そして最後に、アニメーションを学ぶことで、若い人々の視覚メディアに対する意識と認識能力をさらに高めます。アニメーションを作ることを学べば、視聴者としての今日を高めることになるのです。

アメリカ・ミシガン州でのAWG  
私は40年以上、アニメーターであり、また、アニメーションを教えてきました。この2週間ほど、アメリカ・ミシガン州、Grand・ラピッズにおいて同僚のグリッチェン・ビネージといっしょに32人の若者を対象にAWGワークショップを行いました。「立て、動け」をテーマとする活気のあるワークショップでした。私たちは子どもたちに柔軟な動きをするカットアウトの人形のキャラクターをどうやって作るかや、背景デザイン、物語、絵コンテの作り方、パイロット版の撮影、アニメーションの撮影、音の作り方、編集などをどのようにに行い、作り上げていくかをたったの1週間で教えてしまいました。テーマのとおり、自分達で音楽を演奏し、参加者全員が立ち上がり、曲に合わせて歌って踊りました。動いた後は、再びデッサンやアニメーションの前に座り、静かにエネルギーを集中させました。するとびっくり仰天！また、音楽が再び始まって、またしても立ち上がって、踊るのです。まさに、「立て、動け」をしたわけです。AWG作品、『人形の魔法使い』は6歳から8歳までがアニメーターとなりふくらませた想像力で、彼らのキャラクターに旅をさせるものです。彼らの分身であるパペットはバスケットボールが得意で、アヒルとレスリングし、キャンディ・コーンでできたビーチに行き、魔法の地図をたどり、そして象の夢を見ました。まさしく、子どもたちの想像力の極みといえるでしょう。『人形の魔法使い』と他の



世界中の子どもたちが作った作品は、火曜日の午前9時15分から中ホールで上映されます。アニメーションを通じて私たちの世界をつなげる若々しい視点をお楽しみください。

Animation Workshop Group (AWG) began 28 years ago as a project of ASIFA (The Association International du Film d'Animation), the oldest international organization for animators. This year, ASIFA is celebrating their 50th year anniversary, and AWG created films to honor that milestone. Nineteen youth workshops in 15 different countries created short animations that freely expressed the ideas of the workshop participants. The varied topics included dreams, journeys, robots, magicians, birthday eggs, birds, and much joy. A collaborative title segment was created by children from four countries, with a special opening title designed by Raoul Servais, the International Honorary President of the ASIFA 50th Anniversary. The films are short, inventive, and reflect the energy of the youthful animators.

Why teach children?  
There are many reasons why we offer workshops for children through the AWG. First, it is animation outreach. Professional animators share their vision and love of animation with the next generation. Of course, the children share their energy and ideas in return, feeding the spirit of everyone involved! Second, as independent animators teach children, we are able to expand exposure and awareness of the variety of animations created internationally. Third, by partici-

pating in a global animation project, making films with a common theme, we connect with the international community of animators. Fourth, with creative workshop techniques, we expand the problem solving skills of children, teaching ways to think visually and express visual ideas. Finally, by learning animation, young people become more aware and more literate with visual media. As they learn to become animation creators, they become more educated viewers.

AWG in Michigan, USA  
I have been an animator and animation educator for over forty years. For the past two weeks, my co-teacher, Gretchen Vinnedge, and I led an AWG animation workshop for 32 youth during two weeks in Grand Rapids, Michigan, USA. It was a lively workshop, called "GET UP and MOVE". We taught the children how to create flexible cut out puppet characters, design a background, story, create a storyboard, shoot an animatic, shoot their animation, create sound, and edit their films – all in one week! Following our theme, when we spontaneously played music, all the participants got up and danced to the song! After our physical exercise, we again hunched over the drawings and animations and quietly focused our energies. Then, surprise! The music would start again, and we are up and dancing! Get up and Move!

In the AWG film Puppet Magicians animators aged 6 to 8 stretched their imaginations and took their characters on journeys. Their puppet alter egos excel at basketball, wrestle a duck, go to a candy corn beach, follow a magic map, and dream about elephants. It's a fanciful peek into the minds of kids. Puppet Magicians and other films created by children of the world, will be presented on Tuesday at 9:15 AM in the Medium Hall. It will be a youthful look at connecting our world through animation. (www.deannamorse.com)



和田 淳  
Atsushi Wada  
わからないブタ  
In a pig's eye



これは修了制作として作りました。以前の作品も絵柄はこの作品と同じように平面的な絵柄

## 監督記者会見

Animation Festival Competition Press Conference  
August 8th, 12:15 Artists talk about their work

で、キャラクターを描いてきました。これまでは意識的にあまり背景や色を付けてこなかったのですが、今回はそれに挑戦しました。

This film was made as a graduation project. As you can see in this film, I created the characters using a similar flat picture design as in previous works. This time, I made an attempt to include the background and colors, which I had previously not done. It was a challenge for me.



ウラディミール・レシオフ  
Vladimir Leschiov  
翼とオール  
Wings And Oars  
Sporni Un Airi

この作品は2009年に、私が初めてプロデューサーとディレクターを100%兼務し制作した最新作です。すごく手のかかる仕事でした。私は非現実の物事を扱う作品を制作することが好きです。私にとって、短い時間の中でできるだけ多くを伝えることはとても重要です。ですから、ありのままを説明するという時間のかかる方法を取るのではなく、象徴的な表現を使うことが一番良い方法ではないかと考えています。私は、人々に考えてもらうことの方が、ただエンターテインすることより興味深いことだと思います。だから私は人々の頭脳を楽しませること、つまり考えさせる作品を作りたいのです。なぜ作品ごとに表現方法が違うのかとよく聞かれますが、当然それは自分のスタイルを探し見つけることを否定するという意味ではなく、なによりもまず私がアーティストであるからでしょう。作品のテーマにあった技術を選び、新しい技術を発見していきたいと思っています。デザインやストーリーにどのような技術が合うかを考えることは非常に重要ですし、いつもそのことを心がけています。

Peter Parr, who has served at this festival on the selection committee in the past, inspired us to realize our ideas from daily sketches.



This is my latest film in 2009, and my first complete production film as a producer and director. It was hard work. I like to work with things which are not real. It's very important to say as many things as possible in a very short space of time for me. It is best to just use the language of symbolism. I like to use symbolic language instead of literal language, which can take a lot more time. Making people think is much more interesting than just entertainment for me. It means that it is important to entertain the brain, too, and I want to make such films. People often ask me why I change techniques for each film. Of course, it is not because I am against my own style, but just that I am an artist first, I guess. I like to use different techniques and to discover some new techniques. I'm always thinking about how I can go about this successfully.

今津 良樹  
Yoshiki Imazu  
アトミック・ワールド  
ATOMIC WORLD



この作品は武蔵野美術大学の卒業作品として制作しました。普段目に見えている木や雲など面白い形をしたものが動きの途中の一コマではないかと考えて、そういう世界中にある、止まっているものを自分で動かしてみたらどうなるだろうかという疑問がきっかけになり、この作品のアイデアが生まれました。また、3DCGを使わずにリアルな世界を表現したいと思い、一コマ一コマ手で描いたうえで写真を張り付けるという手法を使いました。

I created this work as my graduation film piece in Musashino Art University. This idea started from the simple thought of wondering what it would be like if I could move things that are seemingly motionless and familiar in this world, such as trees and clouds, but have very interesting shapes as if they were in the middle of transformation. As far as the technique goes, I wanted to visualize the real world without using 3DCG, so I drew each frame by hand and pasted photography on top of it.

# 川本喜八郎

## 苦と悟りのアニメーション作家

### Kihachiro Kawamoto

#### Animator of agony and enlightenment

横田正夫(日本アニメーション学会会長・日本大学教授)  
Masao Yokota  
President of the Japan Society for Animation Studies  
Professor at Nihon University

ASIFA 50周年記念  
川本喜八郎特集1 8月10日(火)13:45~ 大ホール  
川本喜八郎特集2 8月10日(火)16:15~ 大ホール  
ASIFA 50th Anniversary  
Kihachiro Kawamoto1 8/10(TUE) 13:45~ Grand Hall  
Kihachiro Kawamoto2 8/10(TUE) 16:15~ Grand Hall

川本喜八郎は1925年東京に生まれた。人形への情熱は、子ども時代に祖母に人形作りを教えられて以来のもので、当初人形作りは趣味であった。それが27歳のとき、劇作家飯沢匡に連れられトルンカの人形アニメーション『皇帝の鷹』を税関試写でみて変化した。感動した川本は、人形で詩が語れると感じ、人形を一生の仕事にすると覚悟を決めた。しかし、現実の生活が忙しすぎるために、人形アニメーションを作るという夢の実現は不可能であった。こうした状況にいたたまれなくなり、トルンカに教えを請いたいと、意を決し、チェコスロバキアに旅立ってしまう。38歳のときであった。こうした思い切った行動は、中年危機期特有の切迫感にかられてのものであった。トルンカは、川本に、人形でなければできないことを選ぶこと、人形は人間の典型を作ることができること、民族性(様式的な伝統)を生かすことを教え、日本の伝統を持つようにとアドバイスをした。帰国し



© 桜映画社 川本プロダクション

た川本が自主制作した作品が『花折り』(1968年、43歳)であった。完成された作品は、トルンカにみてもらうことができ、褒められた、と川本は語っている。こうして川本が人形に見出したのは、執心(苦の認識)とそれからの解脱(悟り)を描くことであった。『鬼』(1972年、47歳)では、母親が子どもを食らう鬼になった、と語るが、その鬼は踊り狂って虚空に消えてゆく。ここには日常の中にある鬼の目は滅びることがないといった厳しい現実認識が含まれている。『道成寺』(1976年、51歳)では、人形で女の男への執心を描き、それを『火宅』(1979年、54歳)でさらに発展させた。この二つの作品は、並べてみると、未亡人の執心が青年僧を焼き殺し、自ら入水して果てる(『道成寺』)が、死後の世界では地獄の責め苦に苦しんだ(『火宅』)、という流れとなる。さらに『鬼』『道成寺』『火宅』の3作品で川本の示そうとしていることは、この世は地獄(苦の認識)というものであり、死後の世界と現世の間の連続性で



あった。しかし『不射之射』(1988年、63歳)では一転して悟りの造形を試みている。この作品は天下一の弓の名人になりたいという野望(執心)を持った青年が、名人となって里帰りするが、そのときには弓を持つこともなく、果てには弓そのものも忘れてしまった(解脱)、という寓話を描いている。老年期に達した川本の反戦・反核へのメッセージでもあった。『不射之射』と同年にクレイアニメーション『セルフ・ポートレート』(1988年、63歳)を制作し、鬼との戦いだった、という自画像をコミカルに描いている。『死者の書』(2005年)が作られたのは川本80歳の時であった。『死者の書』では生きている女性が若くして死んだ亡霊と魂の交流を試み、その魂を静めることを試みる。こうした魂は第二次大戦で亡くなった多くの若者や、日々癒されぬままに亡くなってゆく人々の魂に連動するものであり、魂静めこそが人形によって成し遂げられる行為との認識によるものであった。川本は執心、解脱、そして鎮魂といった人間の魂の展開を、人形によって描いてきたのであった。ここに川本が人形アニメーションをつくり続けてきた意義があり、さらに川本作品が広島で「愛と平和」の祈りとして上映される意義があろう。

Kihachiro Kawamoto was born in Tokyo in 1925. He has displayed a passion for puppets since he first learnt how to make a puppet from his grandmother when he was a child. At first, it was just a hobby, but this changed at the age of 27 when Tadasu Iizawa, dramatist, took Kawamoto to watch a preview of Trnka's puppet animation "The Emperor's Nightingale". Kawamoto was moved by the film so much and also by the feeling that puppets could also recite poetry that he resolved himself to the pursuance of puppets for the rest of his life. Unfortunately, however, he was still too busy to realize his dream of making puppet animation. Unable to content himself with his real life, he made up his mind to learn from Trnka and left for Czechoslovakia at the age of 38 – a daring decision fuelled by a burgeoning mid life crisis. Trnka taught Kawamoto that puppets can behave as typically as human beings. He also advised Kawamoto to choose that which is only possible for

puppets, and to make effective use of the national characteristics and stylized art forms included in Japanese tradition. "Breaking Branches is Forbidden" (1968, 43 years old) was made by Kawamoto after he returned to Japan. He said that this independent film was much appreciated by Trnka. What Kawamoto found in puppets was a potential to express both a fixation, or awareness of agony and also a deliverance from this fixation in the form of enlightenment. "Travel" (1973, 48 years old) was based on his own travels to Czechoslovakia. Even if something meaningful is acquired through travel experience, daily routine life will automatically resume after one has returned, usually as if nothing had happened. He summed up his footsteps in this film with a symbolic story that can be shared by everyone. "The Demon" (1972, 47 years old) is a story about a mother who turns out to be a child eating demon. Dancing in a fit of madness the demon disappears into

the void. There is an observation that the eyes of a demon would never disappear, even in everyday life. In "Dojoji" (1976, 51 years old), a widow's fixation leads to the burning of a young priest to death, and concludes with the widows own demise by drowning. The internal tortures she then suffers in the after life are explored in "House of Flame" (1979, 54 years old). These two films seem to have a thematic sequence. Furthermore, Kawamoto tries to tell us that the world is a hell, a sequence of life and after life in turn. But in "To Shoot without Shooting" (1988, 63 years old) Kawamoto displays an almost complete contrast in the way that he depicts enlightenment. In this allegory, a young man who has a burning ambition to be the world's greatest archer finally returns home as a master of archery. Despite his previous fixation however, he no longer possesses a bow and has even forgotten about the bow. This could be interpreted as a

message against war and nuclear weapons from Kawamoto, who had then reached an older age. He comically shows "Self Portrait" as a fight against a demon. It is a clay animation made in the same year as "To Shoot without Shooting". Kawamoto made "The Book of the Dead" at the age of 80. In the film a noblewoman tries to make spiritual contact with a dead soul in order to console it. Such dead souls are somehow connected with the dead souls of the many young victims of World War II, and of the many who die every day without salvation. Kawamoto holds that puppets have a unique ability to console the dead. Via the medium of puppet animation, Kawamoto has expressed the transition of the human soul, fixation, deliverance, and consolation; a significant feature of his puppet animation film making. It is also significant to show his films in Hiroshima, as a prayer for love and peace.





# 中国アニメーション事情を考える

## The State of Chinese Animation

ASIFA 50周年記念 特偉 特集 8月11日 9:15～ 大ホール  
ASIFA 50th Anniversary: Te Wei, on August 11th, 9:15~, Grand Hall

シー・チェンはシー・アンと共同で今大会のコンペティションにも選ばれた「冬至」という作品の監督です。ステファニー・ジャンは台湾、マカオでフェスティバルプログラマーを経験し、現在北京でVasoon Animationというアニメーション会社で海外セールスマネージャをしています。私たちは、特偉についてと、中国のアニメーション事情についてディスカッションを行いました。



Q: 13日に特偉の特集を上映しますが、彼についてどのような印象をもっていますか？

ステファニー: 彼は私の大好きな中国アニメーション作家です。彼は水墨画の動きと美しさを変えてうまく表現していると思います。私のお気に入り作品は「牧笛」です。

チェン: 中国ではみんな特偉のことを知っています。彼は水墨画によるアニメーションという新しいカテゴリをつくったパイオニアです。私のお気に入り作品は「おたまじゃくしがお母さんを探す」です。

ステファニー: なぜかはわかりませんが、最近特偉のような巨匠がいなくなりました。どこかに、彼の後継者になる人がいるはずなのですが。

チェン: 特偉の時代には国営のアニメーションスタジオがあり、アニメーションをつくるための人材、資金などの資源が豊富にありました。しかし現在、十分な資源をもった私営のスタジオはありません。

Q: 中国のアニメーションの将来についてどう思いますか？

チェン: 私は、アニメーションは自分を映すものであり、自己向上の手段だと思います。将来中国ではまったく違った作品が出てくると思います。まだ、中国のアニメーションは自らの道を

探している途中なのだと思います。

ステファニー: アニメーションの人材は今、北京に集中されつつあります。もし、これが続くのであれば、中国のアニメーションは良くなるように思います。

Q: 広島国際アニメーションフェスティバルから何を得たいと思いますか？

チェン: 私はこの大会はアジアでもっとも素晴らしいアニメーションフェスティバルだと思います。ヨーロッパに行かなくても、素晴らしい作品をたくさん見ることができるのですから。それから、あまりアジアのアニメーションコミュニティについて詳しくないのですが、特偉は今年逝去されたにも関わらず、彼の追憶がほとんど見られないように思います。この大会が、私たちにより機会を与えてくれました。

ステファニー: 広島の大会運営がとても考えて行われていることに驚きました。特に大人や子供を含み市民参加型で行われていて、素晴らしいです。

Q: シー・チェンさん、あなたの最新作である「芒種」について、以前の作品や今大会でコンペティションに選ばれた「冬至」、それらの作品の間には手法の違いがありますか？

チェン: 「芒種」と「冬至」は同じ形式をとっています。中国のエッセンスをシリーズ化したものです。これらの名称は、中国の24節気を表しています。「冬至」は男性と女性の間の心情について、「芒種」は私たちの世代がどのような教育を受けてきたかについて描いています。

Xi Chen collaborated with Xu An on “Winter Solstice” which is in this year’s competition. Stéfanie Zhang worked as a programmer for festivals in Taiwan and Macau and is now the Overseas Sales Manager at Vasoon Animation in Beijing. We asked them to join us for a discussion about the past, present and future of Chinese animation.



Q: We will be showing a collection of Te Wei’s films on the 11th. Can you share your thoughts on him?

Stéfanie: He is my favorite Chinese animator. I still think today that he expressed so well the movement and beauty of calligraphy. My favorite is “Cowboy’s Flute.”

Xi Chen: Everyone in China knows Te Wei. He pioneered a new category, which was Chinese calligraphy animation. “Where is Mama” is my favorite.

Stéfanie: Nowadays, there is nobody like Te Wei. I don’t know what happened. I think there should always be a river, so that there is a heritage.

Xi Chen: At that time it was a state-owned studio and it had plenty of resources. No studio in China today has those kinds of resources and that kind of talent.

Q: How do you see the future of Chinese animation?

Xi Chen: I feel that animation is a method of self transformation, and personal development. In the future there will be very different kinds of films coming out of China. I

believe Chinese animation will find a way to continue. Stéfanie: Talent is being centralized in Beijing. If they continue to do things the way they are doing them now, I think it will get better.

Q: What do you hope to get from the Hiroshima Festival?

Xi Chen: I feel that it is the best animated short festival in Asia. I get to see a lot of great films and don’t have to go to Europe. There isn’t a lot of understanding about the Asian animation community. Te Wei passed away this year but there was hardly any commemoration for him. So for us this is a very treasured opportunity.

Stéfanie: I admire the way the festival is managed with such consideration, especially the way it gets Hiroshima citizens to participate, including children and adults.

Q: Xi Chen, your most recent film is “A Clockwork Clock”, and the film before that, “Winter Solstice” are in competition at this year’s festival. Do you feel that you developed creatively between them?

Xi Chen: They have the same style. They are part of a series about short excerpts or paragraphs in Chinese culture. They both represent 2 of the 24 Chinese Solar Terms. “Winter Solstice” is about feelings between men and women. “A Clockwork Clock” is about how our generation receives education.

## 苦勞の結晶 Labor of Love

- 世界初の3Dストップモーション長編を制作したライカのマーク・シャピロさんが、皆さんを「もう一つの世界」にお連れし、作品や制作の舞台裏などについてお話いただきます。

- Mark Shapiro from LAIKA takes you to the ‘Other World’.  
Take a glimpse behind the scenes at the first ever 3D stop-motion animation.



Q. 「コララインとボタンの魔女」と、セミナーについて教えていただけますか？

「コララインとボタンの魔女」は、ニール・ゲイマンの小説をベースにした作品で、ヘンリー・セリック監督によって、3D立体映像撮影で制作されました。作品は2009年2月6日に米国で、日本では、今年の2月19日にプレミア上映がありました。どちらも大成功でした。

コララインという少女の素晴らしい物語です。ある日彼女が扉を開くと、そこは「もう一つの世界」でした。そこでは、彼女にとっては身近な人達ばかりでしたが、みんなの目にはボタンが付いていたのです。「もう一人のママ」はそこにいるためにコララインの目にボタンを付けさせようとしませんが、様々な困難を乗り越えながら旅をして彼女は元の世界に戻ろうとします。

最近では、多くの作品が3Dでリマスターされていますが、これは世界初の3Dでのストップモーションアニメーションで、企画段階から3D撮影を念頭に考えられています。

制作過程においては、スタジオで150ものセットや52ものステージを組みました。そのうち、いくつかのステージは、8メートル四方はあったと思います。もしかすると、その倍はあったかもしれません。また、たいへん光栄な事に、アヌシー国際アニメーション映画祭ではクリスタル賞

をいただき、アカデミー賞では長編アニメーション部門にノミネートされました。加えて、この作品では日本から参加したアーティストの上杉忠弘氏が、コンセプトデザインにおいて、大きな役割を担い、我々は大いに影響を受けています。

「コララインとボタンの魔女」は、30年もの歴史を持つライカ社が制作した初のストップモーション長編作品ですが、その他に短編やコマーシャルも制作しています。

セミナーでは、制作の舞台裏などについてお話ししようと思います。また、8分の「ムーンガール」という短編やその他の小品もご覧に入れます。その他、実際に使用した人形や、アーマチュアという骨格も持ち込み、皆さんに見ていただこうと思います。その後で、皆さんがDVDを買ってくださるといいですね。

もう一度申し上げますが、映画に登場する人形や花、その他全て我々の手作りなのです。マスコミや観客の皆さんに、この作品は伝統的な手法を使った苦勞の結晶である事を知っていただくのは、我々にとってチャレンジでした。1秒間に24コマなので、100分を撮りきるのに途方もない時間を費やしているのはそのためです。1週間に90秒分を撮る事が目標でした。ヘンリー・セリック監督による、CGでもなく、実写でもないアニメーション作品だということを皆さんに知っていただく事が我々マーケティング部門の仕事でした。

Q. 当フェスティバルの観客にメッセージをお願いします。このフェスティバルに参加させていただく事は、とても光栄です。広島という街だけではなく、この協力的で、まとまっているフェスティバルのスタッフと交流出来ることは非常に有意義です。また、このフェスティバルは、世界の中でもインディペンデント作品を扱う有数のものであり、特別な街に素晴らしい作品が集結するという事はとても素敵な事だと思います。

ライカセミナー「コララインとボタンの魔女」メイキング&マーケティング  
8月11日(水) 15:45～ 小ホール(多目的スタジオ)  
LAIKA Seminar “Coraline” Making & Marketing  
Aug. 11 (Wed.) 15:45~ Small Hall (Multi Purpose Studio)

Q. Could you tell us a little bit about the film and the presentation?

‘Coraline’ was based on the novel by Neil Gaiman, directed by Henry Selick, and was photographed in stereoscopic 3D. The film was premiered in the U. S. on February 6th, 2009, and on February 19th, 2010 in Japan. The premiere was very successful.

It is an incredible story about a girl named Coraline. She goes through a door which takes her to the ‘Other World’ because she wants adventure in her life. In the ‘Other World’, the same people are in her life, like her mother, and father, but the main difference is that they have buttons in their eyes. The ‘Other Mother’ wants to sew buttons into her eyes in order to stay in the ‘Other World’. It is an amazing journey that lets her undertake various adventures to overcome a lot of obstacles and eventually to go back home.

It is the first stop-motion animation conceived and photographed in 3D. That means that from the very beginning it was shot in 3D. Many films are remastered into 3D recently, but ‘Coraline’ was designed to be in 3D from the beginning. You could say that it is a 3D native. In the production process, 150 sets and 52 stages were built at the studio. Some of the stages were about 25 square feet in size, and sometimes twice as big. We are very much honored that ‘Coraline’ won the Cristal prize in Annecy, and was nominated for the animated feature film award at the Oscar ceremony. Also, I have to mention that the Japanese artist, Tadahiro Uesugi, who was one of the key players in making this film, produced inspirational concept drawings for us.

tional concept drawings for us.

‘Coraline’ is the first film from LAIKA, which has a 30 year history of animation. We make shorts, feature films and also commercials.

At the seminar, I will be talking about the movie and behind the scenes. Then, I will play an 8 minute short movie called “Moon Girl” along with vignettes. I will bring puppets to the presentation, and also armature for people to see. Hopefully this will encourage people to purchase the DVD.

I would like to say again that this film was made entirely by hand, puppets, flowers, and so on. Our challenge was therefore to let the media and people know just what went into making the movie. Hopefully, they can begin to understand that it is a labor of love to work in the old style of animation. This film runs at 24 frames per second, and is 100 minutes long, so that is why it took so long to make it. Our goal was to process 90 seconds per week!

From the marketing point of view and in order to promote this film, it is our task to let people know what went into making this stop-motion animated film directed by Henry Selick. No CG, and no live action!

Q. Can you give a message to the audience of this festival?

It has been a tremendous honor for us to take part in this festival, we are really enjoying the city and working with the people at this festival, and I found that it is extremely supportive and well organized. This is one of the top animation festivals and there are so many fantastic pieces all together in this special city. It is so wonderful to be here!