

フェスティバル・ディレクター  
あいさつ

Greetings from  
the Festival Director

木下小夜子  
Sayoko Kinoshita

Welcome! The 14th International Animation Festival has begun! HIROSHIMA extends a very warm welcome to you all. Everyday the Festival program is filled to the brim with a wide variety of outstanding animated films from all over the world. Furthermore, in addition to the films, a whole "second menu" of unmissable events have been prepared to provide you with an opportunity to deepen your interactions with one another. These

events include parties, optional cultural experiences and trips. It's essential to check the Daily Bulletin "Lappy News" as it contains all of the important information about these events. At the Festival, the "Frame In" space provides those of you wishing to launch your professional career with a chance to display your work while "Nexus Point", on the other hand, is a free space where professional animators and production companies can give presentations and publicize their work. A huge number

皆様、ようこそいらっしゃいました。第14回大会のはじまりです! 広島は、より熱く生き生きとして、皆様をお迎えいたします。毎日のプログラムは、世界から寄せられた、バラエティ溢れる優れたアニメーション作品を堪能していただけるものです。また、作品を見た後は、お互いの交流を深める為にも、裏メニューのパーティーやオプションの文化体験や旅行など、毎日のがせない催しが多く用意されています。デイリーブリテン「ラッピーニュース」には、皆様のためのそういった大切な情報掲載されていますから、要チェックです。

会場には、プロを目指す方がご自身の作品を持ち込み上映できる『フレームイン』や、プロダクションの方のプレゼンテーションや広報活動ができる『ネクサスポイント』など、自由参加の場もあります。エデュケーションマーケットには世界の学生の作品を一同に試写できる場もあります。ここは未来に花咲く才能の宝庫で、若者のエネルギーに満ちている所です。5日間楽しく有意義に過ごしていただけたら幸いです。私たちスタッフ一同、心よりお迎え申し上げます。

of works by student animators from around the world can be previewed at the "Educational Film Market". This Market is a treasure trove of tomorrow's new talent and is filled with youthful energy. It is my dearest wish that you can spend the next 5 days having both an enjoyable and valuable time. Once more, on behalf of all the Festival staff, I would like to extend a warm welcome to you all.

広島3美術館行き  
無料循環バスのご案内  
Take a free bus to  
three museums!

フェスティバルの期間中、広島市内の3つの美術館とここアステールプラザを結ぶ無料循環バスが運行されます。さらに広島市現代美術館、広島県立美術館では、期間中アニメーションフェスティバルのチケット(半券も可)を提示すると割引特典が受けられます。

During the Animation festival, a free bus service connecting the Aster Plaza and three major museums in Hiroshima are available. Moreover, show your ticket (or ticket stub) at Hiroshima City Museum of Contemporary Art or Hiroshima Prefectural Art Museum, and you will receive a discount.

●8月23日(木)~26日(日) August 23rd (Thu.)~26th (Sun.)

発着地 Bus Stop	1	2	3	4	5	6
アステールプラザ Aster Plaza	10:30am	11:30am	0:30pm	1:30pm	2:30pm	3:30pm
ひろしま美術館 Hiroshima Museum of Art	10:45am	↓	0:45pm	↓	2:45pm	↓
広島県立美術館 Hiroshima Prefectural Art Museum	11:00am	↓	1:00pm	↓	3:00pm	↓
広島市現代美術館 Hiroshima City Museum of Contemporary Art	↓	0:00pm	↓	2:00pm	↓	4:00pm
アステールプラザ Aster Plaza	11:30am	0:30pm	1:30pm	2:30pm	3:30pm	4:30pm

●8月27日(月) 広島市現代美術館は休館日  
August 27th (Mon.) (Hiroshima City Museum of Contemporary Art is closed)

発着地 Bus Stop	1	2	3	4	5	6
アステールプラザ Aster Plaza	10:30am	11:30am	0:30pm	1:30pm	2:30pm	3:30pm
ひろしま美術館 Hiroshima Museum of Art	10:45am	11:45am	0:45pm	1:45pm	2:45pm	3:45pm
広島県立美術館 Hiroshima Prefectural Art Museum	11:00am	0:00pm	1:00pm	2:00pm	3:00pm	4:00pm
アステールプラザ Aster Plaza	11:30am	0:30pm	1:30pm	2:30pm	3:30pm	4:30pm

Frame in information

「本日」「初日」「上映のチャンス」  
今日ならすぐにでも上映できるかも?会場に  
急げ。自慢の作品を持ち込んでみんなに観

てもらおう。  
そしてアニメーションを通じて交流し、このフェスティバルを、まずはこの場所「フレームイン」から盛り上げよう。

"TODAY" "THE FIRST DAY" "A chance

to show"  
You might have a chance to show your work, so hurry up! Bring your own work and show it to everyone!  
Make your mark on the frame-in first, and then the festival as well!

# LAPPY

1

ラッピーニュース



LAPPY NEWS  
August 23

THE 14TH INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA 2012  
第14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



強い夏の日差しのおかげで、会場前のサルズベリの木が淡いピンク色の花を揺らし、セミの音がファンファーレのように高らかに鳴り響く。  
いよいよ第14回広島国際アニメーションフェスティバルが開幕します。  
会場となるアステールプラザには、世界各地からゲストの方々がぞくぞくと集まってきました。みなさん様に誇らしげな表情を浮かべ期待に胸躍らせての来場です。  
今回のフェスティバルに寄せられた作品は、過去最多の2,110作品。数多の逸品の中

から選考審査をパスした作品はどれもきっと観る人の心を掴んで離さないことでしょう。そのほかASIFA-JAPAN設立30周年を記念した作品上映やノルウェー作品の一挙上映など話題満載の5日間が始まります。  
さあ夏の終わりはアニメーションフェスティバルで夏JOYしましょう!!



In the strong summer sunshine, the crape myrtle (a Japanese tree with pink blossom) is swaying to the fanfare of the cicadas.  
Finally, the 14th Hiroshima International Animation Festival is underway. Many guests from across the globe have travelled to this venue, the Aster Plaza. Everyone looks excited with the expectation of something truly special. We finally selected the competition program of 66 films for this festival from an original 2,110 film

entries, and we are sure that the entries that were finally selected will move each audience member.  
Apart from the competition program, we also have screenings prepared to celebrate the 30th anniversary of ASIFA-JAPAN, and on top of that, a huge program consisting of Norwegian films, so get ready for an intense five days.  
Although summer is almost at an end, let's enjoy it as much as we can.

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



オリヴィエ・コッテ

## 1. あなた個人の選考基準はなんでしたか?

今日では誰でもパソコンやソフトを使って映像作品をつくることができます。フィルムに比べるとより簡単で安く作成することができます。そのため、技術はもはやふさわしい選考基準であるとは言えません。実際、グローバル化の結果でしょうか、どれも同じような作品に見えたり、似たような映像のスタイルを使用しているなど思えることがあります。選考をしても、こうしたことがつまらないと感じます。私は、オリジナリティがあり、新しく、生き生きとしたものを探しました。間違いがあっても、ユニークな作品です。新しいクリエイターのしるし、つまり、何かわくわくするものを求めていたのです。どんなテクニク——セリフや映像、アニメーション——が使われているにせよフィルムについて言えることはそれなのです。つまり、そこに個性があって、それが、私にとって新しいもの——すでに知られているもののコピーや何かのパリエーション(良いか悪いか問題なのではありませんが)ではない——ということなのです。

## 2. 選考する上で一番苦労したことはなんですか?

居眠りしないようにすることですかね(いえ冗談です)。2,110本ものフィルムに集中することですかね。それとも、視野を広く持つことでしょうか。いや、これは、多様なスタイル

の作品を選考するのが最終目的だから、当然のことです。コーヒーを飲みすぎないようにすることもでしょうか。どれぐらいか、ちゃんと把握しておくこと? ああ、そうだ。私は、何か新しいものを見つけたかったのです。それなら、私たちが時間がないからといって、映画の最初だけを見て、この先も同じだろうと予想するなんて、職務怠慢になることなんてないでしょう。ディレクターの意図を理解するには、先を予測して見ないといけないのです。こういったことの少しづつが、難しかったですね。

## Olivier Cotte

### 1. What were your personal selection criteria?

Today, everybody can make a film with a PC and some Software, and compared to films, the process is much easier and cheaper too. So the technical skill is not anymore a good criteria. Actually, with the global culture, every film tends to look the same, or shares some similar graphic styles, which is boring during selection. I was looking for something original, new, fresh, a mark of a personality, even with mistakes, but at least a unique work. Looking for the mark of a new creator. In a word: something interesting. Whatever the technic in use, or the script or the animation or even the animation: just a film you can say about: ok, there, there is a personality, at least something new to me and not just a copy or variation (bad or good, whatever, it's not the point) of something already known.

### 2. What was the most difficult thing in selection?

Staying awake? (I'm kidding). Be focused on 2,110 films? Surely. Staying open minded? Of course: that's the goal and the condition to choose a wide variety of styles. Trying not to take too much coffee? Yes, indeed... Keeping the track? Yes, that's the point: I wanted to find something new, so it's impossible to get lazy because we had very little time to watch mostly only the beginning of the film and try to imagine if the rest would remain the same, you had to anticipate, to understand the intentions of the director. A bit of all that and it's challenging.



イヴァ・チーリッチ

### 1. あなた個人の選考基準はなんでしたか?

私にとってこんなに大きなフェスティバルでの選考は初めてでした。また、日本を訪れるのも初めてで、何もかもが新鮮でした。フェスティバルチームの皆さまの運営力や機能性には驚かされました。運営に関して、他の大会も学ぶところがあると思います。私たちは膨大な数のフィルムを見なければなりません。そのため、選考は厳しいものになりました。選考委員の目を引くには、作品はユニークなものを持っていないとなりません。

私はイラストレーターでありグラフィックアーティストでもあるので、選考の際には、映像的なインパクトを重要視しています。作者の個性や詩的なアプローチにも注目しました。経験豊かな同僚からも多くを学びました。私は選考委員の中では最年少でしたが、私の世代の芸術に対する視点を提供できていれば幸いです。

### 2. 選考する上で一番苦労したことはなんですか?

最も難しかったのは、最終選考です。アニメーターとして、どれほどアニメーション制作に労力がかかるかはわかります。また、こうした重要な国際フェスティバルで選出されることを制作者がどれほど願っているかも知っています。ひとつ作品を落とすごとに、大きな悲しみがありました。しかし、私たちはみんなで力を合わせて、芸術性に優れた、構成の素晴らしい作品を選ぶという正しい選択をしたと考えています。私たちが選考した作品は技術的、詩的アプローチやスタイルの面で多岐にわたっていました。個々の詩的なタッチや自分とはまったく違った考え方に合わせることは、集中力や一定の努力が必要でした。また、次の映像作品に備え、これまでにない経験をするにも。他の選考委員のコメントや意見が大きな助けになりました。もし、お互いの協力がなければ、何時間もかけて、2,110本もの作品を見ることに耐えられなかったでしょう。

## Iva Ćirić

### 1. What were your personal selection criteria?

This was my first experience with a big festival. Also, It was my first time in Japan and everything was new for me. I was overwhelmed with impressions and amazed with organization and efficiency of the festival team. Other festivals would learn a lot about the way of managing. The number of films we had to watch was immense, so the selection had to be strict. Films would have to

have something unique to attract the attention of the selection jury. Being the illustrator and graphic artist too, the artistic impact in the films was very important for me while I was watching them. I was looking to experience a personal touch of an author, with a characteristic poetic approach.

I have learned a lot from my more experienced colleagues. Being the youngest member of the jury, I would have been glad if I could have contributed with my views on the arts that belong to my generation.

### 2. What was the most difficult thing in selection?

The most difficult thing for me was to judge the last circle of the selected films for the competition programs. As an animator I know how much work one has to do for an animated film, and how much the authors care about entering into such a significant international festival. Each rejection – one sorrow more. But, I think that we all together made right decisions by selecting the films with a strong artistic impression, good artistry and fine structure.

A lot of films we have watched had very different styles, the technical and poetical approach. It required a concentration and a certain effort to enter and dedicate oneself to the each personal poetics, and to adapt yourself to the other's way of thinking; to prepare yourself for another film and another completely different experience. So, the comments and opinions of other jury members were very important to me. Without the common collaboration we could not make it through the hours and hours of watching of 2,110 films.



メアリー・ココル

### 1. あなた個人の選考基準はなんでしたか?

このデジタル化の時代では、私たちはコンピューターで作成されたアニメーションをそこかしこで目にします。ソフトウェアやCGのエフェクトで私たちは簡単に惑わされてしまいます。私は手作り感のあるアニメーションフィルムを評価します。アニメーション制作でテクノロジーに頼るのはあまりに簡単です。しかし、フィルムに何か手作りの要素、たとえば手書きイラストやお手製のアートがあれば、その作品は抜きんたものになります。私は、フレームとフレームの間に人の手が加わって、ひとコマごとに息吹を吹きこまれたものに惹かれます。巧みなフィルムに、独創的で力強いストーリーテリング、美しく詩的な映像や表現が加われば、さらに興味をそそられます。もちろん、いかなる種類のものであれ、素晴らしいデザインのアニメーションで、オリジナルのサウンドトラックがあり、程よい長さのものは評価します。私は今までに見たことのない、新鮮味がある、独創的なものを探しました。そんなフィルムと出会うことは、純粋な喜びなのです。

### 2. 選考する上で一番苦労したことはなんですか?

選考のために見なければならぬフィルムの数ですね。圧倒的でした。木下小夜子氏は毎日私たちに励ましてくれました。おかげで、私たちはたった二週間ですべての応募作品を観終わったのです。彼女の指示と助言が選考の間私を導いてくれました。それに、フェスティバルのスタッフが毎日私たちのサポートを行ってくれました。

2,110本ものアニメーション作品を見たのです! これは、フェスティバル応募作品数として過去最多です。クオリティの高い作品がこれほど集まったことは驚くべきことです。私たちはみんなで協力し、活発な議論を行い、選考を行いました。最終選考は難関でした。特に、アニメーションフィルムをつくるためにどれだけの労力と時間、専心が求められるかを知っているだけに。選考に残して、皆さまにお見せしたいと思った素晴らしいフィルムが数多くありました。各国から集められた、多くの素晴らしい作品を見ることができてうれしく思います。2011年の3月の苦難の日から、私は日本のことを気かけ、祈っていました。その日本に、広島国際アニメーションフェスティバルの選考委員として招かれたことは、光栄です。

## Mary Kocol

### 1. What were your personal selection criteria?

In this digital age, we see a lot of computer-generated animation everywhere; it's easy to be bedazzled by software and CG effects. I appreciate the animated films that contain a handmade element. It's too easy sometimes to rely on technology to do the animation work, but when a film contains something handmade, such as great drawing or other handmade art, it can really stand out. It's intriguing to me when a human hand moves things around in between the frames, creating what comes to life frame by frame.

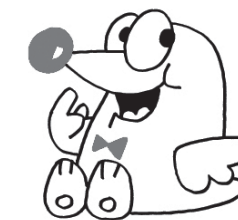
A clever film is made especially more interesting when it has an original or powerful story to tell, or if it's a beautiful visual poem or expression. Of course excellent animation designed well, in any form, with a good original sound track, told in a comfortable amount of time, got my attention.

I was looking for something fresh and original that had not been seen before. It was a pure delight when those films appeared.

### 2. What was the most difficult thing in selection?

The amount of films to watch was staggering at first. Sayoko Kinoshita encouraged us everyday, and so we watched all the entries in just over two weeks. Her direction and expertise guided me during the process, and the festival staff gave us excellent support every single day. This was a record number of entries for the festival; we watched 2,110 animations! The number of high quality entries was amazing. With teamwork and lots of lively discussions we made the selections. Making the final cut was difficult, especially since I know how much hard work, time, and commitment goes into making an animated film. There were many more excellent films that I wish could have been included, and I really hope they will find their way in front of an audience.

It was great to see so much excellent, thought provoking, and inspiring work from all over the world. Japan has been in my thoughts and prayers since the difficult days of March 2011. It was indeed an honor to be invited to Japan and participate in the Selection Committee of the 2012 Hiroshima International Animation Festival.





アンドレイ・クーレフ

**1. あなた個人の選考基準はなんでしたか?**

良いフィルムというのは、オープニングタイトルだけでわかるものです。最初の数フレームで、制作者が良いセンスを持っているかどうかはわかります。そうしたものは、テクニックやスキルではなく、映像、音、雰囲気など全体に現れるのです。非商業的な短編アニメーションの世界では、映像が初めに

来て、ストーリーは背景です。アニメーションフィルムのディレクターは、第一にアーティストなのです。

**2. 選考する上で一番苦労したことはなんですか?**

この3週間で私たちは世界各国からの2,000本以上のフィルムを見ました。スタイルやジャンルの大きく違う作品に衝撃を受けたのもそのためです。この多様性こそが、私たちの選考を難しいものにしました。というのも、それを最終的に66本に絞らなければならなかったからです。

幸いにも、木下小夜子氏とフェスティバル運営チームの努力によって、選考過程はスムーズに進みました。他の選考委員とも良い関係をつくることができ、大きな対立もありませんでした。一言でいえば——私にとって、苦労なんてなかったんです。広島に愛をこめて!

**Andrey Koulev**

**1. What were your personal selection criteria?**

A good film can be spotted even by its opening titles. From the first few frames it becomes apparent if the author has good taste or not – it is not about technical skills, it is about the film in its entirety – image, sound, mystery...

In the world of noncommercial animation shorts, the visual appeal comes first and the story goes to the background. The director of animated films is foremost an artist.

**2. What was the most difficult thing in selection?**

The films, that we saw during those three weeks

were more than 2,000 from all over the world. That is why we were struck by an exceptional diversity both in styles and genres. It is exactly this diversity that made our choice so difficult, because in the end we had to select just 66 films.

Fortunately the organization was exceptional and thanks to the efforts of Sayoko Kinoshita and the festival team, the work went smoothly. We built a good bond with the other committee members and we did not have any significant disagreements. In a nutshell – there were no difficulties for me.

Hiroshima Mon Amour!



水江 未来

**1. あなた個人の選考基準はなんでしたか?**

私は選考する上で、感情を強く動かされた作品に高い評価をしました。物語性、デザインなど、様々な技術的な評価ポイントがありますが、それらの技術的な面が秀逸な作品でも、全く感情を動かされない作品もあります。しかし、技術が多少稚拙であっても、強く感情を動かしてくる作品もあるのです。なので技術的な評価は二次的なものとして捉えて選考をしていきました。

**2. 選考する上で一番苦労したことはなんですか?**

選考する上で苦労した理由は一つだけです。それはノミネート作品に残すことが出来なかった素晴らしい作品が数多くあったことです。選考審査は私1人で行うのではなく5人のチームで行います。議論の中

で、私の意見が反映される時もあるれば、他のメンバーの意見を受け入れる時もあります。その結果、ノミネート作品のラインナップは豊かなものになったと思いますが、それ以外にも素晴らしい作品が数多くありました。それらの多くは、フェスティバルの特別プログラム(ベスト・オブ・ザ・ワールドや学生優秀作品集、現代日本のアニメーションなど)で見られるはずで、コンペティションだけでなく、フェスティバル全体のプログラムを楽しんで頂けたらと思います。

**Mirai Mizue**

**1. What were your personal selection criteria?**

I highly appreciated the films which deeply moved me. There are various criteria for technical skills, storytelling, design, etc ... Some films are excellent in those aspects but have no impact on my personal feelings. Conversely, some are technically weak, but make a strong impression on my emotions. Therefore, the technical aspect was sec-

ondary for me during the selection process.

**2. What was the most difficult thing in selection?**

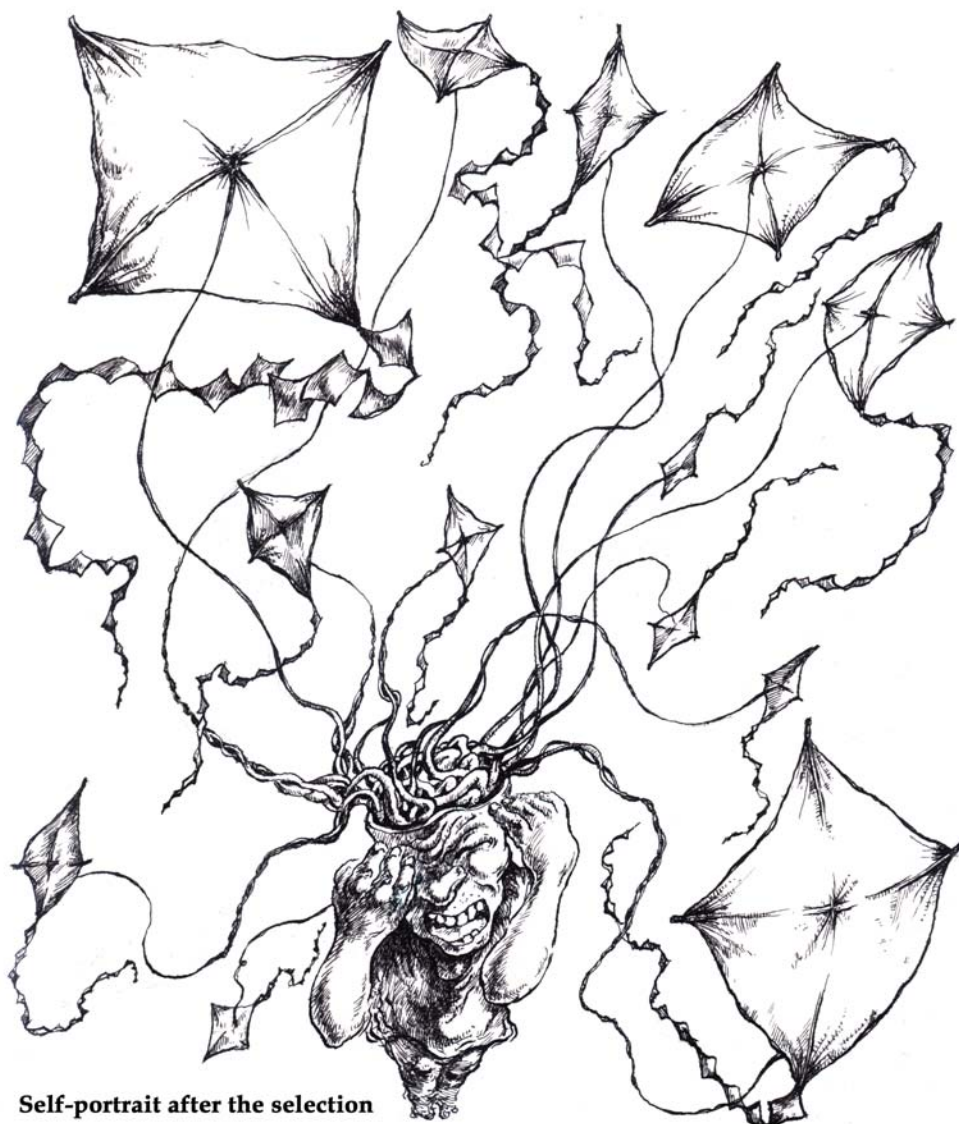
Large numbers of films could not be nominated even though they were of high quality. That was the only difficulty I had during the selection. The selection is not something that is done alone, but it is the cooperation of five people. In the course of discussion, sometimes I could make my opinion heard, but other

times I had to accept the others selections. As a result, we now have good variety of films. We still have to reject quite a few splendid films. Many of them are screened as special programs (Best of The World, Stars of Students, Japanese Animation Today, etc.). We hope you will enjoy those programs beside the competition, and make the most of the festival.



**ノルウェー展示会場で上映される作品**  
Films to be screened in the Norway Exhibition,  
5th floor Audio & Visual Studio

Title	Director	Duration	Year
Elias and the treasure of the sea(エイリアスと海の宝)	Lise I. Osvoll	77 min	2010
Parasitoid	Martin Lotherington	10 min	2011
Mr. Mustache	Ørjan Jensen	7 min.	2007
Little Miss Eyeflap	Iram Haq	9 min.	2009
Evolusjon	Rolf Aamot	17 min.43 sec.	1966
Relieff	Rolf Aamot	14 min.	1967
Puls	Rolf Aamot	27 min.	1986
Medusa: hun som ser	Rolf Aamot	22 min.	1986
L'Ecalat Approchant	Rolf Aamot	14 min. 14 sec.	
Vikingen	Trygve Rasmussen	2 min.	1959
The Sequential Art	Espen Jørgensen		
D.D.E "Lykka kjæm itj rekan på ei fjøl"	Qvisten	2 min. 55 sec.	2010
El Caco "Substitute"	Qvisten	5 min. 20 sec.	2006
BRAND IDENTITY BUMPERS	NRK DESIGN		
Karlsson on the Roof	Vibeke Idsøe	74 min.	2002



Self-portrait after the selection

Illustration by Andrey Koulev

# バベルドム ディレクターズ・ノート BABELDOM Director's Notes

バベルドムは、近代都市の映像と世界中の大学から集めた科学・テクノロジー分野の最新研究の動画を合わせ、編集したコラージュ作品である。

私は、大学の研究者達にお願いして、彼らの最新研究の映像を送ってもらおう頼んだ。十二年前に「ザ・ルーマー・オヴ・トゥルー・シングズ」の制作時に同様の理由で同じ依頼をした。というのは、群衆行動、流体力学、ナノテクノロジー、天体物理学において、社会の歪んだ奇妙な様相が呈されるからである。興味をかきたてられたのは、混沌としたもののモデリングで、初めて数学的パターンを認めざるを得ず、そこから、未来の都市バベルドムが誕生した。

出来上がったのは、ある都市を描写した作品である。とてつもなく大きい都市で、ロンドンとドバイ、ベルリンと上海、パルセロナと大阪ほどの違いがあり、遠く離れた所までを包み込んでいる。しかし、バベルドムは無作為に集められた単なる建築物の集合体ではない。過去の都市を土台にしてその上に立ちながら、徐々に進化している。バベルドムは下の層に過去を埋蔵している。「私達は命ある限り、毎日その上を歩いている。死ねば、私達も、誰かの過去の一部になる」。未来は、高く速く上れば近づくこと

ができる。しかし、バベルドムの成長は速すぎて、最上層に達するのは到底無理だ。

ここに、過去の痕跡を求めて地下深くを調査する都市探検家が住んでいる。彼とやりとりしているのは、古代世界の研究が専門の考古学者の女性。彼が地下深くで、偶然、彼女の髪留めを見つけ、彼女に自分自身の話、つまり、バベルドムの話始める。彼らのやり取りは、バベルドムの未来と現在から伝わってくる。この二つの間は、端と端とは数世紀もの時差がある。彼らの物語と、架空の新しい数学体系ウバーマスと歴史的な国際補助語ソルレルとが、この作品のナレーションを構成している。

バベルドムでは、すべての時は現在と同じ瞬間にあり、都市の其々の層に閉じ込められている。都市がはらんでいる密やかな楽しみ、夢、そしてファンタジーを知らないはずはない。ロンドンに生まれ育った生粋のロンドンっ子が脚本を書き監督した、都市生活のエレジーだ。

2011年10月  
ポール・ブッシュ  
(抜粋。原文は、24日9:15から上映予定の中ホールで配布予定。)



Babeldom is a collage filmed in modern cities together with moving images from research in science and technology from universities all over the world.

I asked scientists for images of their most recent research, as I had done with my film "The Rumour of True Things" twelve years before, and for the oblique and curious view they show of our society: crowd behaviours, fluid dynamics, nanotechnology and astrophysics. I was fascinated by the modeling of the chaotic, for the first time yielding to maths, and from this grew the city of the future, Babeldom.

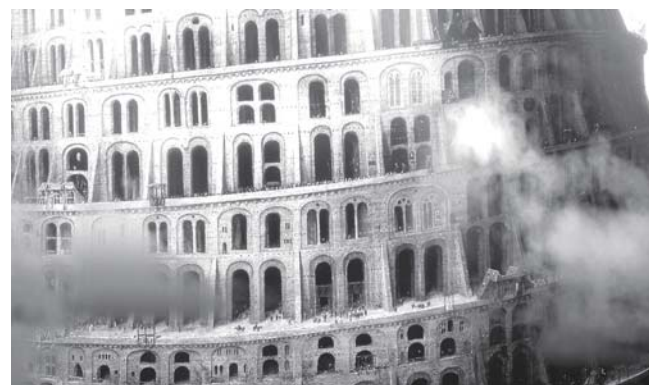
The result is a city which has encompassed places as diverse as London and Dubai, Berlin and Shanghai, Barcelona and Osaka. But Babeldom is not a random conglomeration of buildings; the city has evolved, building on the foundations of previous cities. At the lower levels of the city the past is buried. "We walk over it every day of our lives, until we die and then we become part of other peoples past." And the future is as accessible could one climb high enough,

fast enough. But the city is growing at such speed it is impossible to reach its topmost boundaries.

In this city lives an explorer who searches deep underground for the past. The woman he communicates with is an archaeologist specializing in the ancient world. He finds her hair clip, deep at the bottom of the city and then he begins to tell her the story of Babeldom. Their correspondence comes from both the future and the present Babeldom, where time is centuries different at one end of the city to the other. Their stories, together with voices from the future, the fictional Ubermath and the historical Solresol languages, make up the narration.

In Babeldom all of time is present at the same moment, captured in different layers of the city. It is an elegy of city life, written and directed by a Londoner, who is aware of the pleasures and fantasies such a city holds.

Paul Bush October 2011  
(Excerpts, original text is available at the screening hall on Fri. 24.)



© ancient mariner productions



© ancient mariner productions

# アニメーションフェスティバル史上初!市民前夜祭! The first ever in festival history! Citizens' Gala Night!

アニメーションフェスティバル史上初の試み、市民前夜祭が8月22日(水)に開催されました。本通りを縦断するパレードでは、広島市消防音楽隊の演奏にあわせ、ラッピー合唱団、TE@CHERS、フリータイム(フェスティバル宣伝部長)達が市内中心部を大行進。元気いっぱいに行進する姿は、人々の目をくぎ付けにしていました。また、アリスガーデンで行われた市民前夜祭は、ラッピー合唱団 & TE@CHERSによるパフォーマンスをはじめ、大会関係者による挨拶、ゲスト紹介、鏡開きなど盛りだくさんの内容でした。特に、綾西神楽団による神楽上演では、大迫力のパフォーマンスに、観客は拍手喝采を送りました。大盛況のうちに幕を閉じた市民前夜祭。今までとは一味違うフェスティバルの開催を予感させました。

The Citizens' Gala Night, the first ever event in the history of this festival, was held on August 22nd (Wed.). In the parade, the Lappy Chorus, TE@CHERS, FREE TIME (advertising manager of the festival) and others marched at center of Hiroshima City to the music of the Hiroshima City Firefighters' Band. People were riveted by their vigorous parade. The Citizens' Gala night in Alice Garden consisted of a variety of programs, Performance by the Lappy Chorus & TE@CHERS, Greetings from the festival associates, an introduction to festival guests, a Sake barrel ceremony "Kagami-Biraki" and others. Among these events, a rare Hiroshima 'Kagura' performance by the "Ayanishi Kagura Group" was met with great applause from the audience. Slightly different from previous festivals, the great success of this night left us feeling truly satisfied.

