

LAPPY

②

ラッピーニュース 

LAPPY NEWS
August 08

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



フェスティバル期間中、インフォメーションデスク後方の、広島エデュケーション・フィルム・マーケット（以下、HEFMと略称）の会場となった市民ギャラリーは、連日多くの人々の出入りで賑わうことでしょう。新しい才能の発掘の為、また各教育機関の紹介の為、そして最新のアニメーションの傾向、数々の活動や機会についての情報を交換することを主眼としてHEFMはフェスティバル事業の一環として設けられています。ここはアートと教育、産業の直接の結びつきの場ともなりましょう。今大会には、文化庁メディア芸術祭を含むアニメーション関連団体、また日本国内の大学、専門

学校17校が参加。各ブースでは、実に多様な目を引く展示を見ることが出来ます、3Dアニメーション、実験的、ファインアートなもの、人形や粘土の様々な手法を取り入れたアニメーション等などが目白押しです。

今朝、私はHEFMの会場で各ブースの数人のスタッフの方々と会話をかわしましたが、それぞれの代表する団体のインフォメーションや、出展物、資料を実に熱心に紹介する姿勢には大変感銘を受けました。

(2ページへつづく)

Each day during the festival, you will see bustling activity in the Gallery Space behind the information desk. This section has been converted to the Hiroshima Educational Film Market (HEFM). The goal of the HEFM is to present a platform for seeking out new creative talent, to showcase the opportunities at educational institutions, and exchange information about current animation trends, practices and opportunities. Held as part of the Hiroshima International Animation Festival, the market offers a direct connection between art, education and industry.

This year, there are 17 Japanese animation colleges and schools represented, along with other groups including the Japan Media Arts Festival. The HEFM displays highlight multiple styles including 3D animation, fine arts and experimental animation, puppet and clay animation, and hybrid techniques.

This morning, I spoke with a few people staffing the booths at the market, and was impressed with their willingness to share information, resources, and materials from their schools.

(continued on page 2)

大方の同世代のアニメーターと同様、私は独学でアニメーションを学びました。あたかも探検家の如く、未知の分野を自分の力で工夫を重ね、様々な発見の努力の末、アニメーターとしての自分の地位を築いたのでした。35年前にアニメーションを教え始めた当初、アニメーション教える為のまた学ぶ為の本といえば、“How to Animate in 12 Hard Lesson”と“Teaching Film Animation to Children”この2冊。この2冊しかありませんでした。しかも、この2冊は、今日でもアニメーションの世界でのふたつの主要な流れ、ビジネスとして通用するアニメーションの手法を如何に取得するか、と自己表現として(いわゆるアートとして)アニメーションを如何に用いるか、をそれぞれ代表するものとして高い評価を受けているのです。当時、情報を得ること、そしてアニメーションの教師を見つけることは、本当に至難の技でした。情報は大変貴重でした。今週、グーグルを通してアニメーションを検索してみました。animation and education”の2語で、719万件(軽く700万件を超える)ヒットがありました。5年前、単に”animation”1語だけの検索では、これより50万件少ない666万件のヒットでした。今では”animation”で2億5千8百万件のヒットがあります。たったこの5年間で私たちは膨大な量の情報を瞬く間に手に入れることができるようになったのです。しかし昔と違ふこうした情報過多の現状下では、何が有益な情報かを見極めることが重要となっています。

HEFMでの展示物の数々を見てみると、アニメーター達の感性は本当に万国共通なのだとの感を深くします。日本の学生たちが制作に用いている様式や手法は、他国の学生達が用いているものと何ら変わりはありません。視覚に訴える具象的手法や、それとは対極にある非常に抽象的な手法を通して、国境、言語、そして文化の壁を見事に乗り越えたアイデアや概念を表現することにより、展示されている作品の多くは世界に通用するものとなっています。最初一瞥しただけでは、HEFMのコーナーは、アニメーションを学ぶ為の日本の教育機関を調べたい学生達や、才能あふれる作品制作要員を求めている会社の為

のものという印象を受けるかもしれませんが、実際のところ、ここは誰でもアニメーションに興味を持っている人にとっては貴重な情報満載の場なのです。会場では、ベルギー人のアニメーション教師イサベル クラッコと、HEFMの印象について話しました。彼女は、本国で学生達に見せるために購入したDVDを含めて、如何に日本の教育機関関係者が熱心に情報を提供し共有しようとしているかに感じ入ったそうです。また、こうも語ってくれました。「日本から何かしら見本を持ち帰れるのは素晴らしいことです。私達が教えている学生達は、日本にはマンガしかない、と思いつ込んでいます。いくらそうではないといっても、日本の学生達はマンガにしか興味がないと信じきって聞く耳を持っていません。ですから、マンガ以外の他のスタイルで制作された日本人の学生によるCDを見せることは本当に意味のあることだと思います。」更に、次の様に続けました。ここで展示をしている教育機関は、このような活動を展開できるだけの予算があるのです。ベルギーの事情とずいぶん違います。それに見て！ここが単なる販売促進の場じゃないってことがこれでよく分かるわ。ここには、来た人たちが何でも思うように書き込める、無料で自由に持ち帰れる真っ白いノートがおいてあるのです。これこそ、この、互いに発想を創造的に分かちあうということこそ、HEFMの真骨頂なのです。

デアナ モース (<http://www.deannamorose.com>)は、アニメーターであり、合衆国ミシガン州、グランド ヴァレー州立大学の教授、また、ASIFA インターナショナルの副会長も兼ねています。2008年度AWGプロジェクトにおいてワークショップリーダーの役も務めました。彼女の2作品、“Olympics”と“Let’s Fantasize”は、会期中、日曜日に上演されます。



Like most animators of my generation, I was self taught. I came to animation like an explorer, with the spirit of self discovery and invention. I began teaching animation 35 years ago. At that time, there were only two books on teaching and learning animation, titled How to Animate in 12 Hard Lessons, and Teaching Film Animation to Children. These books represented two directions in animation that still exist today, how to get trained to work in industry, and how to use animation for self expression. The key then was to find the information, to find the other animation teachers. Information was power.

This week searching animation using Google, the two terms “animation and education” had 7,190,000 (well over seven million) hits. Five years ago, a search of just the single term “animation” had a half a million less hits, 6,660,000. And today, searching the single term “animation” brings up 258 million hits. In only five years, we have an explosion of information and opportunities at our fingertips. But today, with so much information available, the key is to find what is useful for teaching animation.

Looking at the films, displays, and brochures in the Japanese Educational Market, we can see that our community of animators shares much in common around the globe. The styles and techniques used by Japanese students to create films are not dissimilar to the works of students from other countries. Using visual storytelling methods and graphic displays of meaning, many of the pieces convey universal communication, presenting ideas and concepts that successfully cross borders,

language, and cultures.

At first glance, you might think that the HEFM area is only of interest to students wanting to find a Japanese school or university to study, or for companies seeking out new talent for their production team, but this exhibition and gathering space is a rich resource for anyone interested in animation.

I spoke with Isabelle Cracco, animation teacher from Belgium, about her impressions of the market. She was impressed with how eager the schools were to share information, including DVDs that she will take home to show her students. She said, “It is nice to have examples to show from Japan. Our students think that in Japan it is only manga. You tell them it isn’t true, but they don’t really believe that Japanese students are interested in anything but manga. So it is good to show them these other styles, too.” She also commented, “These schools have money for promotion and presentation, unlike Belgium schools. And, look! It is not just self-promotion. There are blank books that you can make your own drawings in, too.” This creative sharing of ideas is central to the HEFM.

The Educational Film Market is open every day of the festival, from 10 – 18:00.

Deanna Morse (www.deannamorose.com) is an animator, professor at Grand Valley State University, MI, USA., and Vice-President of ASIFA International. She was a workshop leader for the AWG Project 2008:Olympics, Let’s Fantasize, which screens on Sunday at the festival.

Educational Film Market
Time: 10:00 ~ 18:00
Place: Ground Floor, Galley



ポール・ドリエセン とのインタビュー（電子メールと記者会見にて）

Interview with Paul Driessen (by e-mail and at the press conference)

1. 特に短編作品の制作をされていますが短編アニメーションの楽しみ方についてお聞かせ下さい。

短編アニメーションの制作は、（長編と比べると）作家に対する束縛が非常に小さいのでとても楽しめます。短編では、主題、様式、テクニック、突飛な願望であっても、自分で選ぶことができるし、自分の思いをこめることができます。さらに、デザイン、動き、速度、効果音、音楽等の他のあらゆる芸術を包括し、芸術家としてこれ以上望むことがあるのでしょうか？

鑑賞する側になって楽しむには、作品を作るときに作家がこれらの要素にどんな意味を込めているか、いかに身近に感じるか、独創的なものに表現されているかを考慮に入れるとよいでしょう。上手に出来た作品ならば、ただゆったりと、作品の内容を楽しむのです。私は他の作家の作品を見る時にそうしています。

2. アニメーションを作るきっかけとなったのは何ですか？また、アートとしてのアニメーションの魅力は何でしょう？

子どもの頃からおもしろい漫画とか笑えるアイデアを絵にしてみました。自分なりのやり方で、独学ですが、短いアニメーションの練習をしていたようなものです。20代初めの頃、初めてアニメーションを見た時、先に述べたような、様々な要素があるということを知り、

それを簡単で笑える絵につけ加えれば、単に笑えるだけでなく、とても大きな変化を与える事が出来ると悟りました。アニメーションの技術をさらに追究していくにつれ、その可能性の大きさにいっそうわくわくしました。

3. これまで国際審査委員として、また出品者として関わってこられました。この広島大会への参加者や観客へのメッセージをお願いします。

私は、この広島映画祭を非常に身近に感じています。暖かく歓迎してくれる家族のところに帰る、ふるさとの様に感じています。他の参加者や観客の皆さんもきっと同じ思いを抱いていると思います。ひとりぼっちで、自分の作品の制作に長い時間を費やしてきた多くの人たちが、作品を上映し仲間のアニメーターや観客に反応する観客と話をし、他の人の作品に興奮したり議論したりする、そのための場だと思っています。

4. 今後の抱負を教えてください。

若かった頃は、いつか長編アニメーションのシナリオを書き制作する事を夢みていました。しかし、長編良作を見るのは好きですが、短編を作るほど長編制作の過程を楽しむ事は出来ないだろうと思います。自分のしている事には、まだ探求する余地がたくさんあると感じていますし、自分のアイデアを実行に移す事が前

よりうまく出来る様になったので、今の状態を続けていく事で満足しています。商業ベースに乗らない短編作品には資金繰りが重大問題です。これまでも決して楽ではなかったのですが、今ではさらに難しくなっています。

最近、文章を書いたり絵本を描いたりしています。アニメーションと同様、アイデアは豊富にあり、ほとんど迷う事はありません。楽しんでやっています。そうしてみると、私の夢はだんだん実現しています。

5. 最新の「セブン・ブラザーズ」についてコメントを頂きたいのですが。

「ザ・セブン・ブラザーズ」はまだ完成していません。コンピューターを使って色を修正する必要があるのです。このアニメーションを作ろうと思ったのは、ドイツにあるグリム兄弟の故郷を訪れたのがきっかけです。私は童話が大好きですが、童話を題材にするのはこれが最後です。グリム兄弟は実は2人ではなく、7人いたという設定にしてそれを題名にしました。

この企画に特に思い入れがあるのは、実写映画の監督である私の息子と一緒に制作しているためです。アニメーションに新たな一面を加え、脚本や構想が充実すると思います。短い抜粋を上映していますので、どうぞご覧下さい。

* 『ポール・ドリエセン特集』は、8/8 11:45より大ホールで上映されます！

1. We understand that you have been working especially on short animation film making. Please advise us how to enjoy short animation.

Making short animated films (compared to long ones) is very enjoyable because there are very few restraints for the artist. The subject, the style, the technique, your wildest dreams: it's your choice and there is room for it all in the short animated film. You can really put your heart into it. Besides, animation is an art form which encompasses all the other arts: design, movement, pacing, sound, music. What more can an artist wish for?

To enjoy it as an audience, it would be wise to consider what the above meant to the artist when he or she made the film-how personal and original it turned out to be. And when it's well made, just lean back and enjoy the experience, the way I do when watching the work of fellow filmmakers.

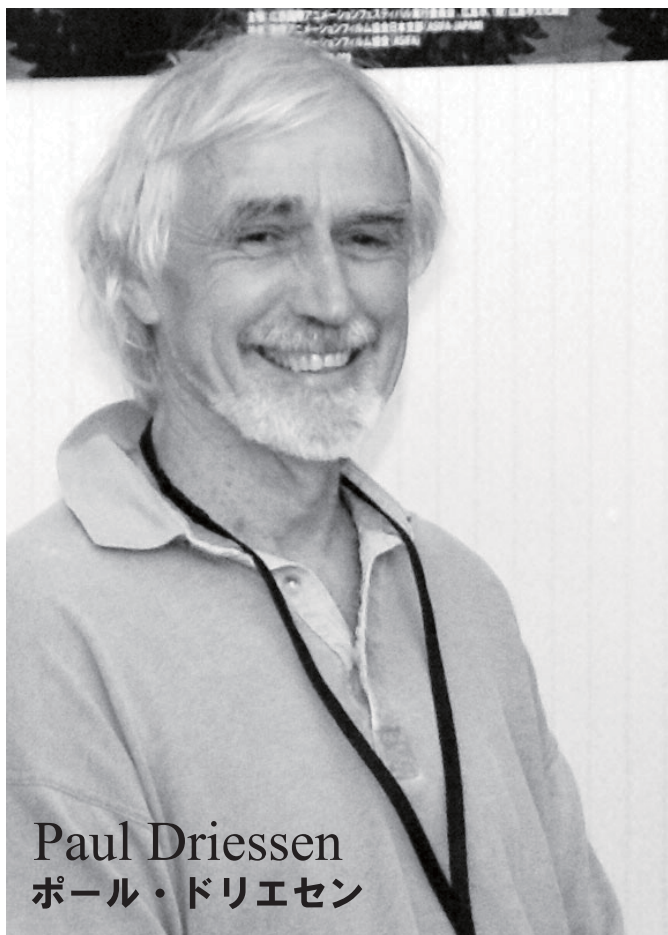
2. What made you start making animation? What are the attractive aspects of animation art?

As a child, I already drew cartoons, funny drawings, funny ideas; I trained myself, as it were, for animated shorts. When I discovered animation in my early twenties, all of a sudden there were all the other ingredients, which I realized could add so much to the simple funny drawing (also it didn't only have to be funny). So when I started to explore the art of animation further, I became more and more excited by its range of possibilities.

CONTINUED 4

国際名誉会長・国際選考委員記者会見

Press Conference with the International Honorary President and the International Jury



Paul Driessen
ポール・ドリエセン

ポール・ドリエセン

まず、このフェスティバルにお招きいただき、天候同様暖かい歓迎にお礼申し上げます。何年も前に広島に来ましたが、それ以来の友人に会えて喜んでいます。今夜から始まる素晴らしいフェスティバルを心から楽しみにしています。

Paul Driessen

First of all, thank you very much for inviting me here. Hiroshima is one of the few places where both the weather and the welcome are as warm as each other. I was in Hiroshima many years ago, and I am enjoying seeing friends from last time. The opening ceremony should be very enjoyable, as we anticipate a great festival.

ラストコ・チーリッチ

日本、また広島も初めてですが、広島は世界でもっとも心を揺り動かされる場所だと思います。その場所で私の作品をお目かけられ



Rastko Ciric
ラストコ・チーリッチ

ることを喜んでいます。審査員として多くの要素を見ることとなりますが、感情面の豊かな作品を基本に考えています。

Rastko Ciric

This is my first time in Japan, and also in Hiroshima. I believe that Hiroshima is a very emotional place, and perhaps the most emotional spot in the world. I am very happy to be here and to have both my films and my work exhibited. As a judge, I feel that the emotional

CONTINUED FROM ③

3. You have participated in many of the past Hiroshima Festivals with your films and as a jury member. What do you think of this festival? We would also like you to give a message to the participants/audience of the festival.

The Hiroshima festival feels like a very personal festival; visiting Hiroshima is like coming home to a warm and welcoming family. I am sure that the other participants and also the audience feel the same; that this is the place where the animators, after having worked so long and often by themselves at their art, can show their work to discuss it with fellow animators and a responding audience,

and at the same time, get excited by discussing other people's films.

4. What is your future plan or dream?

When I was younger, one of my dreams was to write and make an animated feature one day. Although I love to look at well-made animated features, I don't think I would enjoy the process of making one anymore, compared to making animated shorts. I feel that there is still so much to explore in what I do, and since I'm getting more skilled at executing my ideas, I'm quite happy to continue with it. The main problem is that finding budgets for short, non-commercial films, which was never easy, seems to be

more difficult now than ever. Lately, I'm also writing and illustrating books, which, like my films, are full of ideas and little puzzles; it's another art form which I enjoy very much working at. So, by and large, my dreams are slowly coming true.

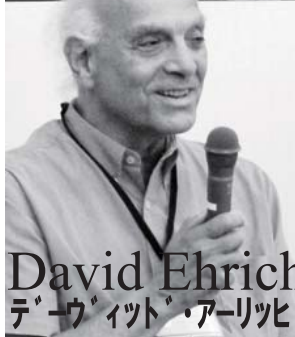
5. We would like to have some comments on your latest work entitled "Seven Brothers".

"Seven Brothers" has not been completed yet, as there are some problems with colour that may need to be corrected with some computer assistance. I was inspired to put this animation together by a trip to the Grimm brothers hometown in Germany. My fascination with fairytales, and I promise that this will be

my last, led me to a theory that there were actually Seven Grimm brothers, not only two, and this is where my title came from. This project is especially close to my heart because it has been an opportunity to work side by side with my son, who is a live-action filmmaker. This has added a new dimension to the animation, and will, I believe, enhance the drama and the plot. Short extracts of "Seven Brothers" will be screened at my exhibition, so please come along!

*A Special Program, "Paul Driessen" will be shown at 11:45 am on Aug. 8th. (Grand Hall)

impact of an animators work is very important, and even though I look at all the elements of a production, I always make my judgment based on emotional value.

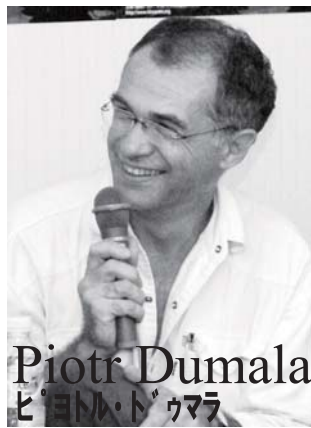


デーヴィッド・アーリツヒ
 学生時代に京都で5ヶ月勉強しましたが、以来、日本に深い興味を覚えています。過去、数回このフェスティバルに参加していますが、世界で最も注目を集めるアニメーション・フェスティバルになっていると思います。私は、自身の作品を展示する際に、ピアノ即興でアニメーションに音を当てるつもりです。どうぞおいでください。

David Ehrlich

Many years ago, when I was a student, I studied in Kyoto for five months. Ever since this time I have been interested in Japan, and all things Japanese. I have attended this festival several times, and I think that the Hiroshima International Animation Festival is fast becoming one of the best animation festivals in the world. This has become possible because of the warmth and friendship of the Japanese people, and their love of animation. I will be performing an improvised soundtrack to one of my animations using a piano in the exhibition room. I hope that you can join me!

ピヨトル・ドゥマラ
 短時間でなされる評価が、後にわたって責任のある評価になるとと思うと、審査委員は



かなり難しい仕事です。作品それぞれへの努力がすべて賞として報われないのが残念です。

Piotr Dumala

Being on the jury is extremely difficult because I remember when I was a student, and how I felt about there being a prize for success. When we judge an animator's work we are making quick decisions that we will feel responsible for later. The concept of prize giving is also something that is very hard to understand because everyone has put so much effort into their work and should be rewarded for this.



杉井ギサブロー

古くからの友人である木下小夜子さんと蓮三さんのご尽力により、20年以上にわたり開催されているわけですが、私にとりましては今回初めての参加となります。また、海外ではほとんどお目にかけていない「銀河鉄道の夜」を今回お目にかけることも喜びであります。コンピュー

ターが導入されて以来、技術面が画一的になり、個性が失われつつあります。日本の若い世代のアニメーターの方々も、どうか世界の多様な手法を見ていただき、その違いをじっくり味わってください。

Gisaburo Sugii

This festival has been running for over twenty years and with the hard work of Sayoko and her late husband, both of whom have been very close friends of mine. This festival has become a huge success. Unfortunately, because I am a feature entertainment animation director and due to my heavy workload in the past, I was not able to attend this festival until now. This year, however, there will be a screening of my film, "Night on the Galactic Railroad", which is not so well known abroad. This is a good opportunity for everyone to enjoy it. Because of the growing use of computer graphics in modern animation, and the gradual reliance on the computer, rather than traditional animation skills, I feel that some young animators are creating work which has less character than it should. This festival is a great opportunity for young Japanese animators to see all different forms of animation, and to experience the techniques and skill of animators from other countries.



マルユット・リンミネン

こちらにお招きいただき、わくわくする思いでいっぱいです。時差に悩まされつつも、

フェスティバルに向けての興味がかきたてられ、ぜひ、楽しみたいと思います。昨日は灯笼流しなどを見て、とても印象的でした。

Marjut Rimminen

I am very thrilled to be here, and although I am suffering from terrible jet lag, I am keen to enjoy as much of the festival as possible. Last night, I had the pleasure of seeing the floating lanterns moving down the river, through the peace park. It was very impressive.



ジェネヴィエヴ・ジェオルジェスクーオブレチェア

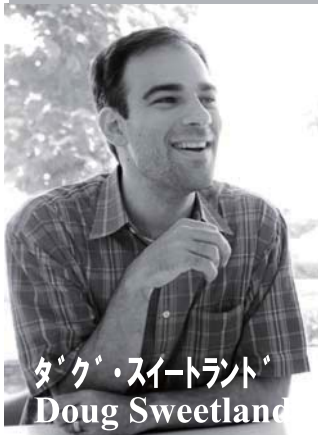
こちらにご招待いただき、皆さんにお礼を申し上げます。暖かい歓迎を感じています。アニメーションはさまざまな要素の組み合わせですが、ストーリーが最後までよく練られており、私の感情に訴えかけるものがあれば、良い作品と言ってよいのではないのでしょうか。

Genevieve Georgesco-Obrocea

I would like to express my gratitude to everyone, and to say that it is a great pleasure to be here, and to feel the warmth of hospitality. Animation for me is a combination of many elements, such as artistic quality, sensibility and scenario. Finally, if the story has a well crafted ending and if it appeals to my emotions, then this is enough for me to consider it a success.

ピクサー最新短編
「マジシャン・プレスト」
上映とセミナー
8/8(Fri.) 16:45

伝統的アニメーションと
新しいスタイルとの融合



ダグ・スイートランド
Doug Sweetland

Q: 今回監督デビューを飾られましたが、大きな変化はありましたか？

ピクサーにおいて監督を務めるということは、ストーリーをまったく一から作り出すことが必要でした。

また、制作の初期の段階から最後まですべての部門に目を光らさなくてはなりません。今回はそれらから多くを学びました。

Q: 制作時に困難なことはありましたか？

セミナーの時に詳しくご説明します。制作段階ではやり直しはできるだけ避けたいのですが、ストーリーを練る時は、完成までの道程が見えない中で、繰り返しやり直さなくてははいけませんでした。

Q: ピクサーで働くということはあなたにとってどのような意味がありますか？

短編を制作したいとかねてから思っていました。ピクサーでのユニークなストーリー制作過程を学ぶ機会がありました。また豊富な経験に基づいたジョン・ラセターや他の役員から常に意見をもらうことができ、自身にとってとても役に立っていました。

Q: 短編を制作する特別な理由がありますか？

これは、ピクサーの伝統というべきものだと思います。

また、短編制作の経験をさせ、役割を与えることが彼らにとって良い機会になります。長編に比べて、制作チームが小さく、多くの役割をこなし、トレーニングを重ねることが良い機会になると思います。

Q: ピクサーのホームページでは新旧のスタイルのブレンドと紹介されていますが、あなたにとってのクラシックスタイルと新しいスタイルとは何ですか？

1940年から50年代にかけて制作されたアニメーションが好きで、芸術的で、また比類ないコメディを感じています。この時期がアニメーションにとっての黄金時代と言えるのではないでしょ

うか。また、新しいスタイルという意味では、ピクサーでのそれが究極の形だと思っています。例えクラシックスタイルを描き出しても、ピクサーは美しい外観とリアリティをもたらします。長編のような、よく練られたストーリーと独特のキャラクターが特徴だと思います。それらがこの短編に盛り込まれているのです。

Q: 読者にメッセージをいただけますでしょうか？

この作品は、米国では好評を博しております。ぜひ楽しんでください。

Q: You have made a debut as

Pixar Latest Short
“Presto”

Screening and Seminar
August 8, 16:45

Blending classic cartoon
into the new style

a director; what is the major change for you?

As a director in Pixar, I have to create the story from the very beginning, with almost nothing. Also, you have to oversee all departments from the beginning to the end of the production. I learned a lot from that.

Q: Were there any difficulties creating the film?

I will give you the details about why creating the story is so hard at the presentation. In the production process, we do not want to re-do, but creating the story, you re-do over and over again, and you often have no way of knowing how close you are to finishing the story.

Q: What does working in Pixar mean to you?

I wanted to make the short film, and I had the opportunity to learn Pixar's story-making process, which is very unique. Also, I get constant feedback from John Lasseter and other board directors. Their mentorship comes from their experience. That is really good for me.

Q: Is there a special meaning to creating short films in Pixar?

I would say that it is a tradition of the studio. Also, it is a good opportunity for people to experience the creation process by being given more responsibility. The scale of the crew is smaller than for feature films, everyone needs hands-on training, takes more responsibility, so

that is a quite unique opportunity for them.

Q: “Presto” is introduced as a blend of old and new styles; what is the ‘old’ and the ‘new’ for you?

I love the animation created from 1940 to 50; it is like an art form, also with its unparalleled comedy. I would say that it was a golden era for animation. And the new style I think is Pixar film; that is the ultimate one. Even as much as we draw from the type of a classic cartoon, Pixar has a beautiful look and reality. It is like a feature film; time is consistent, and it is a self-contained story with original characters. New characters and everything brought into films are embedded in the short films.

Q: Your message to the audience?

It has been well received in the United States. I hope people have a lot of fun and a good time!

ディズニー最新短編作品
「グラゴーズ・ゲスト」
上映とセミナー
8/8(Fri.) 14:30

テーマは
「外見に惑わされるな」



アンディ・ハークネス
Andy Harkness

Q: この作品での役割を教えてくださいませんか？

この作品でアートディレクターをしています。内容は二つに分ける事ができます。まず、一つは作品に取り組めるようスタッフの志気を高め、刺激を与える事です。次に実際にキャラクターや背景などを実際に制作し、作品にまとめあげる事です。

Q: 製作舞台裏のお話をしていただけませんか？

たった一つ困っていたことは、クリス・ウィリアムズ(監督)が「Bolt」という今年11月にアメリカで公開される長編にも関わっていましたので、こちらになかなか時間を割けなかった事です。おかげで、作品の完成度を上げるため、残る我々が様々な役割をこなさなければいけません。たいへんなことでしたが、スタッフが優秀だったので、特に問題は起こりませんでした。

Q: フランク・トーマスとオリバー・ジョンストンからはどのような影響を受けましたか？

彼らは本当の意味でアニメーターの先駆者と言えます。人物や動物など実際の日常の動きから学びましたが、今は我々が彼らから学んでいます。また、彼らは優秀な教師です。学生や新規雇用の訓練に喜びを見出しているようです。我々もまたその伝統を受け継ごうと思います。

Q: 読者にメッセージをお願いします。

この作品の中核をなしているメッセージは、「外見で判断するな」ということです。外見で判断するのは簡単なことですが、少し時間を置いて内面を判断してみてください。小道具や衣装などジョン・ラセターの指示で、細かい点も忠実に再現するよう指示があり、かなりの調査を行いました。是非お楽しみください。

Disney Latest Short
“Glago’s Guest”

Screening and Seminar
August 8, 14:30

Appearance is deceiving

Q: Could you explain what your role in the film was?

My role is art director, broken down into 2 parts. The first one is to inspire and motivate people to work on the film. The second one is creating the film with drawing sets, characters and others.

Q: Tell us about making a story from behind-the-scenes?

The only thing we wished was that we had Chris Williams (director) more in this film, because he was in the featured film called “Bolt,” which will be released later on this year. So, lots of responsibility was left in our hands to make sure the film looks nice. It may be the hardest part, but we had a great crew, so there were no problems at all in the creation process.

Q: What inspires you most from the work of Frank and Ollie?

They are really original animators. They learned how to animate from real life, studying people and animals. Also they are great teachers; they love to train students and newly hired people. We are also doing it again to make sure the legacy continues.

Q: Message to the audience?

The dramatic core of this film is: do not judge anything based on its appearance. It is easy to judge who the person is but only give a little time to judge what is in his/her heart. We did a lot of research on props and clothing. John Lasseter wanted to make sure everything was done very authentically in small details. Definitely worth seeing it! I hope you enjoy this film.

フィンランド

ロシアの近く、日本から遠く？

エイヤ・ニスカネン Eija Niskanen

「何か、フィンランドについて書いて下さい」とラッピーの編集者に頼まれて、その時昔の「モンティ・パイソン・ショー」というイギリスのテレビ番組の歌が頭の中に浮かんで来ました。

「Finland, Finland, Finland / The country where I quite want to be / You're so near to Russia / So far from Japan...」。つまり「フィンランド、フィンランド、フィンランド / その国に行きたいなあ / その国はロシアととても近くて / 日本からとても遠く...」。

しかし考えてみれば、日本とフィンランドの間には一つの国しかありません。つまり、私たちはお互いからそんなに遠くありません。日本人はフィンランドについてどういうイメージを持っているのでしょうか？私が「フィンランド人だ」と言うと、よく耳にするのはノキアとかサウナのこと、スキージャンプとかF1ドライバー（そういう人たちの名前はほぼ全て日本の女性の名前ミカでしょう？）とか、白夜、オーロラ、サンタさん、またはアニメーションの関係ではムーミンのこと。時には映画監督アキ・カウリスマキとかヘルシンキで撮影された「かもめ食堂」という日本の映画とか。フィンランドのポップグループ、またはオウル・エアギター・世界コンペをご存知の方に会ったこともあります。最近も日本のテレビでOECD国の学力調査PISAでフィンランド人の子供が高い評価を受けた、というレポートを見ました。

アニメーション学校から アニメーション会社までの道

もちろんフィンランドの教育レベルの高さとアニメーションの発達も関係があると思います。最近フィンランドのいろいろな短期大学も専門学校も芸術関係の大学もアニメーションのコースを作り出したから、アニメーションを勉強する若者の数も増えて来ました。才

能がある学生はどんどんいろいろな面白い映画を作って、学校を卒業した後で、最近設立されたアニメーション会社に勤める可能性もあります。このようなことがきっかけになってフィンランドのアニメーションの作品の数が増え、技術のレベルが上がりました。隣の国エストニアにも多少とも助けられていると思います。

しかしフィンランドのアニメーションは何も真新しいものではありません。昔から、いろいろな種類のアニメーションが存在しました。最初の映画館で商品広告のアニメーションが上映され、50年代からはテレビでもたくさん楽しいアニメーションCMが見られました。物語りのあるアニメーションも発達しました。私が初めて映画関係の仕事した時、アントニア・リングブームとヘイッキ・プレプラとチニ・サウボの作品を見て、このクリエイターたちの想像力とシンプルなアニメーションの使い方に感動しました。これからフィンランドのアニメーションもフィンランドの国境を越えていくでしょう...

私に取ってフィンランドのアニメーションの楽しさは、いろいろな技術とスタイルを駆使する点です。セルアニメーションだけでなく、クレイ、紙切り、パペット、3Dコンピューター、またそれらのコンビ、あるいはアニメーションと実写映像を組み合わせる場合もあります。ストーリーもフィンランド的ですが、多分世界中の人にも分かる内容だと思います...。ぜひ楽しみ見て下さい！

また将来の夢があります：それはできれば日本とフィンランドのアニメーターたちが一緒に映画を作ることです。その映画のレミアはもちろん広島で！そのとき私たちはお互いの距離を感じなくなるでしょう。

FINLAND

so near to Russia,
so far from Japan?

When asked to write about my own country, Finland, a song from The Monty Python Show started playing in my head: "Finland, Finland, Finland / The country where I quite want to be / You're so near to Russia / So far from Japan..."

Actually, there is only one country between Finland and Japan, so we are not so far from each other. So what is the image of Finland in Japan? I always get similar responses from Japanese, when they hear that I am Finnish: Nokia, sauna, ski-jumping, Formula 1 drivers (who all seem to have the Japanese woman's name Mika), northern lights, white nights, Santa Claus – and of course getting to our topic of animation – Moomin. Some people know Aki Kaurismäki, a Japanese film titled "Kamome Shokudo" shot on location in Helsinki, the Oulu Air Guitar World Championships, or Finnish rock. And on Japanese television they have reported on our children's successes in the OECD PISA schools tests.

From animation schools to animation companies

Perhaps Finland's high level of education spilled over into the universities and poly-technics where you can study animation. Since the late 1990s the number of schools offering animation course has risen. There are schools doing computer animation, other centering on the traditional hand-made animation, and the highest institution, Helsinki University of Art and Design is getting involved both in creation and research of animation. There was a little bit of help from our neighbor country, Estonia, too.



But animation has always existed in Finland. In advertizing, the first movie theater – screened, later made for television ads include an amazing amount of humorous and inventive works. This raised the level of fictional animation as well. When I started working in my first film-related job, I remember getting fascinated by the works of Heikki Prepula, Tini Sauvo, Antonia Ringbom and others, by their clever use of simple animation, and their heartfelt stories. And in the 2000s, we have stepped to the time when Finnish animation is reaching beyond Finland's borders.

Perhaps the most interesting thing about Finnish animation are the different techniques and styles employed by individual filmmakers: anything from traditional cell animation to the use of clay, cut-out-animation, puppet, 3D computer animation, or mixed-media, including combinations of live film and animation. What more, the stories seem to rise from our everyday experience, and thereby touch our heart, but are also universal enough for anybody to appreciate.

And who knows, perhaps in the future we will see a co-production by Japanese and Finnish animators – of course to be premiered in Hiroshima! At that moment the animators of both countries, like during this year's festival, will not feel so far from each other.

Frame in information

フレーム・インは、未来のアニメーターを目指すあなたの参加を待っています！作品を持っている人は、今すぐに7階へ予約を取りましょう。レベルではなく、観て欲しいという気持ちが大切です。

開場時間 9:30-18:00
会場 7階研修室
申し込み 9:00から会場前にて随時受付
本日のスケジュール

14:00- 中京大学学生映像作品
14:30- ウェマリイン作品集(上球音)
16:00- EGOTRIPE 2006-2008
メナジェ・シヤール

本日のトピックス

フィンランド特集のユハ・ヴァンハンセン氏のQ&Aセミナー開催。フィンランドの作品を見て疑問に思ったことなど、何でも質問できますよ！
16:30-Q&A 『これがフィンランド・アニメーションだ』

“Frame In” wants your participation!! Anybody who come Hiroshima with pieces, can go up to the 7th floor and make a booking for show time. It's not quality that is important but challenging your mind.

Screen Opening Time 9:30-18:00
Venue 7th floor
Application Available at venue from 9:00
Today's schedule

14:00- works of students from Chukyo-University
14:30- a collection of works by Mariin Ue
16:00- EGOTRIPE 2006-2008 by Charles Menage

We will also hold a Q&A seminar with Juha Vanhanen. You can ask some questions and talk about our special program- Animated Finland-now screening with him.
16:30-Q&A [This is Finnish Animation] Juha Vanhanen

>> Nexus Point

今日はまだ上映予定がありません…、つまり！これはチャンスです。持込み作品はすぐに宣伝、さっそく上映できます。このチャンスを使って、作品をみんなにアピールだ！作品をお持ちのプロの方はネクサス・ポイントでプチマーケットしましょう。自慢の作品の持込みをお待ちしています！

Today there is no scheduled, but there is a chance! You can present to an audience your animation, as soon as you bring your work. You can use this chance, and appeal to marketers. Let's market in Nexus Point. We are waiting for you to bring your enticing work.

From the Editor's Room

★どうも。新人のかっしーです！メガネ&キャップがトレードマークです。まだ右も左もわからずきょどきょどしています。が、まだ余裕あるんで、バシバシ働きます。(柏)

★編集室でのみ食べることができると言われている生春巻きに釣られて、毎回フラフラやってきました。日の出を見ながら帰るのが何より楽しみです。てな訳で、ラッピーニュース毎号チェックよろしくです。(中尾)

★この編集室に帰ってきました。みんなの熱とこの暑さで、頭とろけそうです。(福岡)

★Hi, it's Kojiro!! Glasses and “HPY” cap are my trademarks. I don't know what to do, and I move about in confusion,

But I can do more and more!! I'll do my best. by Kashiwa

★I have been lured into this editors' room by Vietnamese style raw spring roll, which is served only in this room.

But what I enjoy the most is going home with watching sunrise. Anyway, don't miss Daily Bulletin!! by Nakao

★I've returned to bulletin room once more, to the passion and people that I adore. I wonder this time who will animate us, or just leave us on the cutting room floor? by Fukuma

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

初日で、来場1,000人を超える勢いだ。ここでは「何か面白い作品はありますか？」と、ブースを訪ねるのが楽しい。パイヤーではないからと半身引いて構える必要は全くない。どんな人でも自由にアニメを味わうことを妨げるものは、ここにはないからだ。東京造形大学のブースで、坂元友介さん(大学院修士2年生)の作品集を見せてもらい、ほんとに大笑いした。「焼魚の唄」(2004年度制作/4分)が特に最高で、絶対見ることをお勧めする。

さて、9日のコンペティション3終了後(21:00-22:30予定)、同会場でパーティが開催される。学生、先生、企業の方など「いろんな人に参加してもらい、カジュアルな雰囲気の中、現場での話しを楽しんで欲しい！」とのこと。会費は一般2,000円、学生1,000円で申し込みは不要。ぜひ行こう。

イベントステージスケジュール

10:00~11:00 世界の学生からの作品紹介(クレイ、コラージュの10作品)
11:00~12:00 6階3D映像展示のWelz Animation Studios 平沼正樹代表による講演
13:00~13:30 大阪デザイン専門学校
13:30~14:00 神戸芸術工科大学
14:00~14:30 中京大学
14:30~15:00 東京造形大学
15:00~15:30 比治山大学短期大学部

Just on the first day more than 1000 people come to the Education film market. It's fun to stop at the booths and ask, “Are there any good pieces?” There's no need to feel this is a place for buyers, because it's not, there is nothing to stop you, it's a place for everyone to enjoying animation.

At the Tokyo Zokei University booth I watched the animation collection of Mr. Yusuke Sakamoto who is the second year of his masters course. As I watched I couldn't stop laughing. I strongly recommend you to watch “Yakizakana no uta”(2004/4min).

After Competition 3 on the 9th, between nine o'clock and ten thirty, there will be a party. (Tentative) We hope students, teachers and agents will join and in a casual atmosphere. We can enjoy talking about the world of making animation. Fee\2000,\1000 students no preregistration required.

Event Stage Schedule

10:00~11:00 Introduction of animation by students of the world()
11:00~12:00 13:00~13:30 Kyoto University of Art and Design
13:30~14:00 Kyusyu University
14:00~14:30 Kobe Design University
14:30~15:00 Tokyo Zokei University
15:00~15:30 Hijiyama University Junior College

8 fri 金曜日

Today's Program 今日のプログラム

★大ホール/(Grand Hall)

9:15~ ピョートル・ドゥマラ特集(上映とトーク)
Piotr Dumala(Screening and Talk)
11:45~ ポール・ドリエセン特集(上映とセミナー)
Paul Driessen(Screening and Seminar)
15:00~ スタジオ・ピロット特集
“Pilot” Moscow Animation Studio, Retrospective”
アレクサンドル・タタルスキー回顧上映
Alexander Tatarsky(Founder of “Pilot”)
18:45~ コンペティション2 Competition 2

★中ホール/(Medium Hall)

9:15~ ドキュメンタリー「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」
Documentary “Quirino Christiani
- The Mystery of The First Animated Movies”
11:30~ 杉井ギサブロー「銀河鉄道の夜」
Gisaburo Sugii “Night on the Galactic Railroad”
14:30~ ディズニー「グラゴーズ・ゲスト」(上映とセミナー)
Disney Latest Short “Glago's Guest”
(Screening and Seminar)
16:45~ ピクサー最新短編作品「マジシャン・プレスト」
(上映とセミナー)
Pixar Latest Short “Presto”
(Screening and Seminar)

★多目的スタジオ/Multi Purpose Studio

9:15~ アニメーション・フロム・ザ・ワールド
Animation from the World
11:45~ 学生優秀作品集1 Stars of Students 1
14:45~ 学生優秀作品集2 Stars of Students 2

