

# LAPPY

# 4

## ラッピーニュース



LAPPY NEWS  
August 10

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

## 手塚治虫回顧上映—アニメーションより愛をこめて Retrospective Osamu Tezuka-Animation with Love

13:45 – Aug. 10(Sun.), Grand Hall大ホール



第2回大会(1987年)平和公園にて。  
左はニコール・サロモン氏。  
At the Peace Memorial Park HIROSHIMA '87.  
Left: Nicole Salomon.



第2回大会(1987年)平和公園にて。  
右は特偉氏。  
At the Peace Memorial Park HIROSHIMA '87.  
Right: Te Wei.



第2回大会(1987年)パーティ会場にて。  
右はユーリ・ノルシュテイン氏。  
At a Party HIROSHIMA '87. Right: Yuri Norshtein.



第3回大会(1990年)パーティ会場にて。  
手塚真氏。後ろはバリー・パーヴス氏。  
At a Party HIROSHIMA '90.  
Makoto Tezuka. Barry Purves (back)



第2回大会(1987年)。右は久里洋二氏。  
HIROSHIMA '87. Right: Yoji Kuri.



第2回大会(1987年)。左は久里洋二氏。  
HIROSHIMA '87. Left: Yoji Kuri.



第2回大会(1987年)。左は特偉氏、右はニコール・サロモン氏、ユーリ・ノルシュテイン氏、ブルーノ・ボツェット氏、ポール・ドリエセン氏。  
HIROSHIMA '87. International Jury. Left: Te Wei. Right: Nicole Salomon, Yuri Norshtein, Bruno Bozzetto, and Paul Driessen.



第2回大会(1987年)記者会見にて。  
左はジョン・ハラス氏。  
At a Press Conference HIROSHIMA '87. Left: John Halas.



第2回大会(1987年)受賞発表後の記者会見にて。  
右はベロニク・ステーノ氏。  
左はブルーノ・ボツェット氏、特偉氏。  
At The Press Conference after the Award Ceremony  
Right: Veronique Steeno. Left: Bruno Bozzetto, Te Wei.



第2回大会(1987年)閉会式にて。  
At the Closing Ceremony HIROSHIMA '87.

# 広島大会と手塚治虫さん

# International Animation Festival Hiroshima and Mr. Osamu Tezuka

小野 耕世

(映画評論家・ASIFA-JAPAN)

Kosei Ono

(Film Critic, ASIFA-JAPAN)



さんが「おんぼろフィルム」により初代グランプリに選ばれたことは、彼がアートアニメーションの分野で国際的に評価され、海外に手塚さんの存在が知れたる跳躍台となりました。同時期のザグレブ大会でも「ジャンピング」でグランプリを受賞し、ザグレブの次回大会では国際審査員に選任されました。手塚作品が広島でグランプリを受賞したことは、日本の作家全体の評価も高めました。

彼が情熱を注いだ実験アニメーションが評価されたこの時期は、生涯の中でも最も楽しい時期の一つであったと思います。その後、審査員として訪れた上海への旅が、彼の最後の海外旅行となりました。

日本の誰もが知っている漫画家でありアニメーション作家である手塚さんのグランプリ受賞は、アートアニメーションに重きをおく広島大会を多くの人に知ってもらう上でも大いに役立つと考えています。(談)

手塚治虫さんは、日本の漫画家の中でも文化の人であり、早くから国際感覚にあふれた人でした。漫画だけでなく、文学、演劇、映画など、様々な分野に造詣が深く、日本からアジア、欧米まで幅広く文化を吸収し、国際感覚にあふれていました。広島で国際アニメーションフェスティバルが開かれることになったときには、こころから喜んでいました。そのアニメーションフェスティバル広島大会で、手塚

Mr. Osamu Tezuka was a man of culture among Japanese cartoonists, and full of international sensibility from his early career. He had a deep knowledge not only of cartoon, but also of literature, the theater, cinema, and so on. He was full of sensibility, absorbing Asian and Western culture widely as well as Japanese culture. When it was decided that the International Animation Festival should be held in Hiroshima, he was deeply pleased.

It had been a springboard for Mr. Tezuka to be appraised internationally in the field of art animation and to be widely known abroad, so much so that he won the first grand prix for "Onboro Film (a Jalopy Film)" at the International Animation Festival Hiroshima. He also won a grand prix at the Zagreb Animation Festival which was

held at the same time as the film "Jumping", and he was appointed a member of international screening committee at the next Zagreb Festival. The work for which Mr. Tezuka won the grand prix at the Hiroshima Festival has raised the appraisal of all Japanese animators.

I understand that these days, an experimental animation which he devoted his enthusiasm to, was evaluated as one of the most pleasant times in his life. His travel to Shanghai as an examiner after that was to become his last trip to abroad.

I recognize that it has been very useful for making many people aware of the Hiroshima Festival, which greatly valued the art animation by Mr. Tezuka, cartoonist and animation writer known by everyone in Japan, and his winning the grand prix.

## ワールド・プレミア! World Premiere!



世界初公開!をこの地で楽しんでください。  
Let's enjoy World Premiere in HIROSHIMA!

「インヒアレント・オブリゲーション」  
ラオ・ヘイドメツ

"Inherent Obligation"  
by Rao Heidmets

インフォメーションBOX 2008

8/11(日曜日) 14:45~(中ホール)

In the program of "Information Box 2008"

Aug,11(Sun) 14:45~ (Medium Hall)

## The Lappy Friendship Club Presents

8月10日 Aug, 10th (Sun)

### Attractions of Japanese Culture!!

13:00にインフォメーション前集合。定員25名。会費700円。持ってくるものなし。4階和室で、着付け、お茶、ハンカチに友禅染体験と折り紙、7階自炊室でお好み焼きを作ります!

Meet at the information counter at 13:00.

There are places for 25 members, and it will cost 700 yen. Please come as you are. In the 'tatami' room (Japanese style room), there will be 'kimono' wearing, tea ceremony, and an opportunity to dye your handkerchief in the traditional Japanese style. You can also try your hand at 'origami', or Japanese paper folding! On the 7th floor, in the kitchen, you will be able to experience 'Okonomiyaki', a famous dish in Japan, and a Specialty in Hiroshima.



Thanks and congratulations to you and your hardworking organization, sponsors, and staff! Thank you for the special miracle of HIROSHIMA 2008!

主催者、スポンサー、そしてスタッフのみなさん、開催おめでとうございます!広島大会の奇跡に感謝します!  
Paul Glabicki  
ポール・グラビキ

### ポール・ドリエセン サイン会 Paul Driessen's "Autographing Session"

ASIFA ブース (2 F通路) / ASIFA Booth(2F Corridor)

8/10(土曜日) ①11:00~11:30 ②13:15~13:45

Aus. 10(SUN) ①11:00~11:30 ②13:15~13:45

# アニメーションと音楽の幸せな関係

## The Harmonious Relationship between Animation and Music

音楽は映画に優る沢山の力があります。私たちの耳を通して、時に静かに、時に体中が動き出すほどに私たちの心を揺さぶります。ではアニメーション映画と音楽の関係はどうでしょうか？ミュージックビデオ、ミュージカルやオペラなど音楽を中心としたものの、音楽の映像化を狙ったものを除いて、音楽



プルチネッラ (ジュリオ・ジャンーニ)  
Pulcinella (Giulio Gianini)

は重要な要素ではあっても、ひとつの要素に過ぎません。音楽も言葉も、時として大変危険なものになります。特にアニメーション映画はゼロから世界を作っていくので、映像(視覚)だけでも盛り沢山になる傾向があります。映像だけで十分悲しみを表現できているのに、音楽が観客に「悲しみ」の感情を過剰に押し付けてしまったり。映像が十分語っているのに、台詞やナレーションがさらに説明してしまったり。音楽や言葉が各々勝手に主張し、観ているものと聴いているものが調和せず観客を混乱させてしまう事もあります。この映画祭で上映される作品の多くは言葉(台詞やナレーション)がありません。音楽や効果音だけを加えることで映像に足りないものを補い、視覚と聴覚の両方に訴えかけて相乗効果を生み出しています。アニメーションと音楽が幸せな関係にあるといえましょう。一方、音楽の映像化については文学の映像化と同様な楽しさと難しさがあります。

原作を読んだり音楽を聴いて既に各々のイメージを持っている人々を納得させるには、注意深くする必要がありますが、今回のプログラムの中に素晴らしい見本があります。ルッツァーティさんとジャンーニさんの作品(1)は楽器の代わりにアニメーションが演奏に参加しています。

音楽を視覚(美術や動き)で2倍楽しめる作品です。ルッツァーティさんのイラストレーション、ジャンーニさんの動きの緩急・画面転換のすべてが音楽に連動し、見事に観客を心地よく乗せてくれます。

文学の映像化と同じように作家の解釈を味わう作品にはS・テンブルトンさんの「ピーター・アンド・ザ・ウルフ」(2)があります。プロコフィエフはナレーション付きの演奏を念頭に作曲していますが、彼女はナレーションを繊細な表情と動きの人形アニメーションに置き換え、ピーターの人物像に新たな解釈を加えて、映像と音楽が絶妙のバランスで組み合わせさせた世界を作り上げました。是非お楽しみください。



ピーター・アンド・ザ・ウルフ (S・テンブルトン)  
Peter and the Wolf  
(Suzie Templeton)

Music can be much more powerful than film. It affects us in different ways; sometimes very calmly, sometimes very dynamically.

Then, how about the relationship between animated films and music?

While various music-oriented forms like music videos, musicals and operas actually focus on visualizing music, music is nothing more than one element, even though it plays a very important role in films. However, directors must be careful about handling music, spoken dialogue and narration in animated films, particularly because they create the world from nothing, and sometimes even just the visual image tends to be too much for the audience to accept.

For instance, sometimes the animation itself already conveys enough sadness and the music pushes the message too far. Other times, the animation portrays the scenes but dialogue or music distracts the audience. Or else, the combination of music and dialogue creates dissonance, confusing the audience.

Most of the animated films in this festival have neither dialogue nor narration, but only utilize music and sound effects to skillfully compliment the visuals. It can be said that these films strike a happy balance between animation and music.

On the other hand, there can be both enjoyment and

difficulties in visualizing music as well as literature. While we must be careful when creating visuals for music or literature (because some people already have been deeply attached to the original music or literature), there are many animated films in this festival that successfully overcome this obstacle.

In the works created by Luzzati and Gianini(1), the animation replaces musical instruments so that the audience can enjoy the music with not only their ears but also their eyes. Luzzati's illustrations; Gianini's animation and changes in scenes: everything is synchronized with the music. And, therefore, the audience can be successfully transported into the fantastic world created by them.

Just as we have a good example of a visualization of literature, there is also a good example of a visual interpretation of music: "Peter and the Wolf," by Suzie Templeton(2). While Prokofiev composed "Peter and the Wolf" imagining its performance with narration, Ms. Templeton replaced narration with puppet animation of delicate facial expression and movement. She also added a new interpretation to Peter's character, and creates a beautiful and harmonious world combining animation and music.

I do hope you will thoroughly enjoy these works

長崎 希

(アニメーション監督・ASIFA-JAPAN)

Nozomi Nagasaki

(Animation Director, ASIFA-JAPAN)



ニコール・サロモン Nicole Salomon

### (1)特別プログラム

「ニコール・サロモンが語る巨匠たち  
エマヌエーレ・ルッツァーティとジュリオ・ジャンーニ」  
【8月11日(月)11:30~ 大ホール】

### (2)「ピーター・アンド・ザ・ウルフ」

特別プログラム ベスト・オブ・ザ・ワールド5  
【8月11日(月)9:15~ 大ホール】

### (1)“The Great Masters and Nicole Salomon”:

Emanuele Luzzati and Giulio Gianini  
(Special Program)

Monday, August 11, 11:30~/ Grand Hall

### (2)“Peter and the Wolf” : Best of the World 5

(Special Program)

Monday, August 11, 9:15~/ Grand Hall

## PRESS CONFERENCE 記者会見

8月9日午後5時から前日のコンペティション2の監督記者会見があり、各自の作品について語られました。

Animation Festival Competition Press Conference August the 9th, 5:00 pm Artists talk about their work

### コインシデンス ジョアンナ・ルシネック (ポーランド)

この作品は、ポーランドの詩人であるシンボルスカの詩と、尊敬する村上春樹の本からインスピレーションを得て制作しました。この2つのインスピレーションが頭の中でミックスされて、自然と情景が流れるように生まれました。いろいろな人たちの人生が重なり、いろいろなパターンで交差し合っている、そういったことを描きたいと思いました。作品は手書きで、砂も使用し、制作に1年かかりました。



Coincidence  
Joanna Rusinek  
(Poland)

This work took me one year to complete, I used hand drawing and also sand as my media. It is difficult to explain the impetus behind the work, but it seems to be a story about fate. My inspiration came from a combination of the work of the Polish poet Wislawa Szymborska, and the Japanese writer Haruki Murakami. These are mixed in this piece as I float over the world seeing

how peoples lives overlap, what takes place in these lives, and also what kind of patterns are evident.



### ラブ・トライアングル ヤスミン・イシュマイル (イギリス)

女の子がサモサを食べ過ぎて、自分自身がサモサになる話です。実は私の父が南アフリカに住んでいるインド人で、私が2006年に父を訪ねた時、たくさんのサモサを食べました。そのため、ボーイフレンドが私に、食べ過ぎるとサモサになるよと言ったのです。ボーイフレンドとの関係を長い間続けていると、だんだんと相手を受け入れないといけなくなります。関係がくずれると、会話もなくなりこちなくなるということがわかったので、そのことを作品の中に込めました。

### Love Triangle Yasmeen Ismail (U.K.)

This is basically the tale of a girl who eats too many samosa, so many in fact that she actually turns into one. Her boyfriend kind of tiptoes around her feelings, they then have a big argument and finally

resolve their problems. It's a good story. I am actually half Indian and half South African, and this animation was inspired by a 2006 trip to South Africa to visit my family. I was fed nothing but samosa, and my boyfriend said to me, 'If you're not careful, you'll turn in to one!' I guess that another aspect of the story is about being in a long term relationship and having to accept the other person for who they are.



### ミナスキュル-てんとう虫 トマス・サボ (フランス)

この作品は私の一連の作品の中の最初のエピソードで、てんとう虫について描いたものです。強いはずのクモが猛スピードで飛ぶてんとう虫にやっつけられるというアイデアは、子供のころよく昆虫採集をしており、自然を観察していたので、簡単に浮かびました。

### Minuscule -The Ladybug Thomas Szabo (France)

This is actually the first episode of a series, and is

about the private life of an insect, a ladybug. My inspiration for this film came from watching nature very closely from ever since when I was a young boy. I have always been fascinated by nature, and especially insects. It is a fun film, in which a strong spider is defeated by a ladybug traveling at high speed.

### オール・ライト! ティエリー・ファン・ハセルト (ベルギー)

ガラス絵の技法を使い二人のダンサーを描いており、さらに詩や音楽の要素もこの作品に取り入れています。元になっているのは'Holeu-lone'という作品で、カリーヌ・ポンテの振り付けと、マイリーン・ローズンの詩、ジュリー・ルースの音楽のコラボレーションで出ています。その作品からモンタージュを行い、今回の処女作「オールライト!」を制作しました。



### All Right! Thierry Van Hasselt (Belgium)

This film, my first completed animation film,

is in many ways a montage. The techniques used, the dance element, the coupling of glass painting on a cell and animation, and also the diversity of inspiration drawn from different arts were brought together in this work. Originally choreographed for two dancers and animated ink, this project was an extension of another work entitled 'Holeulone'. The montage was completed with music by Julie Rousse, and a text by Mylene Lauzon, the Canadian poet.



**グッド・モーニング  
デイヴィッド・レヴィ  
(アメリカ)**

仕事と仕事の間の10日間を利用して制作しました。私の友人が歌を作ったので、その歌にアニメーションをつけ、楽しくて面白い作品にしようと思いました。この作品を作る時、自分に一定のルールを課しました。そのルールというのは、色は茶色以外はほとんど使わず、線と線は交差してもよく、それから、シーンカットはしないというものです。流れのままに作りしました。

**Good Morning  
David B. Levy  
(U.S.A.)**

I had found myself with ten days available between jobs, so I decided to make this

line drawn animation based on the song of a friend. It's a fun film, and the idea behind it was to create something lighthearted. I did however impose certain rules on myself, for example, I decided only to use the color brown, I also decided that if lines were to intersect other lines, that this was OK, I also made a point of not using 'cuts', just 'transitions'.

**ベトン  
アリエル・ベリンコ  
(イスラエル)**

現在の中東の状況を表した作品を、イスラエル軍の兵士としてガザにいた経験を元にして、友人のマイケル・ファウストと一緒に制作しました。ガザで、銃を持った兵士が、石を投げた子供の父親の脚を撃ったことにショックを受け、怒りを感じて、何か意義のあることをしなければいけないと感じるようになりました。凧は、私たちとは別の世界の人たちの象徴として使いました。黒にしたのは、貧しいパレスチナの子供が黒いナイロンのゴミ袋で作った凧を使っているところを見たからです。



**Beton  
Ariel Belinco  
(Israel)**

I would like first to take the opportunity to explain

that this work was an equal partnership, co-directed with my friend Michael Faust. It covers the current situation in the Middle East, and is influenced by my experiences serving in Gaza with the Israeli army. After having completed my national service, I was put on the military reserve list, and in the middle of my studies had the misfortune to be called up, a surreal military intervention that compelled me to make this film. I was shocked by one incident where my platoon commander ordered a sniper to shoot at the leg of the father of a child who was throwing stones at an electric fence. There are two extra threads to this tale, the abuse of power by those who have it, and the symbolism of the black kite. Palestinian children tend to be a lot poorer than children in Israel, and the image of the black kite was prompted by seeing Palestinian kids flying makeshift kites made from rubbish bags in east Jerusalem. It was particularly poignant for me, because they seemed to represent 'the other world', something which rather than being eliminated, should instead be contacted.

**ザ・ブリッジ  
ヴァンサン・ピエウェルツ  
(ベルギー)**

これはパペット作品で、できるだけCGは使わず、伝統的な手法で制作しました。その理由は2つあります。一つは、私がアニメーションを始めたころには、まだCGは大切ではなかったのです。もう一つは、低予算でコンピューターを使っても人工的な感じがするからです。例えば街が爆発しているところもクレイアニメーションです。できるだけシンプルに、そして作品の感じがでるよう

に、いろいろな技術を使って工夫しました。



**The Bridge  
Vincent Bierrewaerts  
(Belgium)**

I wanted to try to create the most traditional animation possible, with as little computer intervention as possible. Even the firework scene was created traditionally, and was indeed 'a puppet explosion', although some people believe it to be otherwise! There are basically two reasons why I prefer not to use computer graphics in my animation, the first being purely aesthetic. I am a traditional animator who learned his craft before the computer age had really arrived and I enjoy the challenge of having to think about the scenes and how best to create them with traditional methods. The second being that on a low budget, the kind of computer effects available, are fairly limited, and the result of using them is usually not so interesting. All the animations that rely on these computer graphics tend to have the same feel, something that doesn't really appeal to me.

# アニメーション作家・手塚治虫について

## Under the Influence of Osamu Tezuka

杉山 潔  
(映像プロデューサー・  
ASIFA-JAPAN会員)

Kiyoshi Sugiyama  
Media Producer, ASIFA-JAPAN

手塚治虫はストーリー性を重視し独自の発展を遂げた日本漫画の基礎を築き、映画的なコマ割りを積極的に取り入れるなど、現在の漫画表現の基礎を築いた先駆者である。また、最盛期には月100ページを超えたとされるほどの漫画の大量生産を行なうために、アシスタントを大量に雇い入れてプロダクションシステムを確立したのも手塚だといわれている。

手塚は常に情熱的に作品制作を続け、「鉄腕アトム」「ジャングル大帝」など、1989年に60歳で没するまでに莫大な数の作品を残している。そしてそのドラマティックなストーリー展開や魅力的なキャラクターたちは読者を魅了し、日本人で手塚の代表作に接したことの無い者はいないのではないかと思われるほど国民的に浸透している。

このように日本の漫画界における影響力や実績により「漫画の神様」として讃えられる手塚はしかし、アニメーションの世界においては功罪を以って語られる。

日本で初めて週1回放映のTVアニメシリーズを製作し、現在「アニメ」として広く親しまれている商業アニメーションの礎を築いた。それまでは東映等による劇場用作品が主流だった日本のアニメーション界において、TVという週間メディアに連続モノのアニメーションを定着させることにより、一般家庭に広くアニメ（当時はテレビ漫画と称されていた）を普及させた功績は誰しもが認めるところだろう。「鉄腕アトム」が後の「機動戦士ガンダム」や「新世紀エヴァンゲリオン」を産んだといっても言い過ぎではない。

しかし、手塚がTVアニメーション製作を、極端な低予算で製作を請け負ったことが、現在でもTVアニメの製作費が安く押さえられている状況を生んだとも言われている。手塚はTVアニメ単体では赤字になる収支を、作品の海外番販やキャラク

ター印税などの二次利用収入、更には自分の漫画での収入を補填することで維持していたのである。これにより、TVアニメ製作の赤字は制作プロダクションが負担し、二次利用収入で補填し利益を得るという構造は、TV局が編成費で製作する作品においては現在でもその構造がほぼそのまま継承されている。

手塚は低予算で作品を成立させるために「3コマ撮り」「バンクシステム」「止め画」といった省力化の手法を編み出した。これは「リミテッドアニメーション」と呼ばれて現在の日本のTVアニメの通常手法となっている。このように商業アニメーションではビジネスライクに徹底的な効率化を図っていた手塚だが、決してアニメーションを単なる金儲けの道具と考えていたわけではない。むしろアニメーションに対する情熱は非常に強く、TVアニメに原作や原案を提供するだけでなく、「クレオパトラ」や「火の鳥2772 愛のコスモゾーン」などでは自ら監督も務め、「ある街角の物語」「ジャンピング」「おんぼろフィルム」「森の伝説 PART-1」など実験的精神に溢れた自主製作アニメーションの製作にも意欲を燃やしていた。

手塚は常に旺盛な創作意欲で作品を送り続け、現在の日本アニメ隆盛の基礎を築く一翼を担ったことは疑いようの無い事実といえるだろう。その存在が功罪相半ばとしても、それは作家としての評価とは別のことである。アニメーション作家としての手塚の評価は、やはり作品そのものの完成度を以って為されるべきであろうし、その評価を下すのは作品を視聴した観客ひとりひとりである。（敬称略）

Osamu Tezuka was a pioneer, he continues to influence the Japanese animation and 'Manga' worlds, developing the Japanese style focused on story telling, and also establishing

the basic Japanese 'Manga' techniques, including applying the flexible schematic technique to frame 'Manga'. It is also said that Osamu Tezuka established the production system in Japan hiring a great number of animators for the mass production of animation. At his busiest, his output would reach 100 pages a month.

Osamu Tezuka energetically kept creating animated films such as 'Astro Boy' and 'Jungle Emperor'. He died at sixty, in 1989. He left a huge legacy of animated films. He is a household name in Japan and few people have not seen his work, attracted by the dramatic plot development, design, and personality appeal of his characters.

His magnificent figure is now something like a 'Manga God' or 'Father of Anime'. He is often said to have had a contradictory element to his success. I will focus on both the positive and negative influences of Osamu Tezuka on the Japanese animation world.

He was the first to produce a weekly animation series for television, and established the basics of the Japanese animation industry, widely known as 'Anime' today. Before Osamu Tezuka presented animated films, movies by leading production companies such as Toei, screened in movie theaters had been the mainstream in the Japanese animation world. So we should acknowledge him for spreading 'Anime' to households by securing a regular spot for series animation on weekly television. No one can deny his achievement, without this 'Astro Boy', 'Mobile Suit Gundam' or 'Neon Genesis Evangelion' would have never been created.

He contracted at a low cost for that time, and that caused the present situation of television animation production on a very tight budget. He couldn't make any sufficient profit from television, but he had another means of income, including screening his animation overseas, and marketing character goods. He also published his own 'Manga', in book form, therefore compensating for the losses from television animation. This tendency still continues in the Japanese television animation field, as the style has been passed down through the years. Osamu Tezuka created several criteria to combat low budgets and as a time saving measure, shooting by three frames, the bank system, and the "fix" method.

He never made animation to generate profit. On the contrary, his passion for animation was strong, and while offering his original ideas and work for the television animation market he was also really eager to make experimental films such as 'Cleopatra', 'Phoenix 2772', full length feature animation for the cinema as well as being keen to make independent shorter films, such as 'Tales of the Street Corner', 'Jumping', 'Broken Down Film' and 'The Legend of the Forest'. I admire Osamu Tezuka, after all, how can we deny the fact that he always created his work with unrelenting creative spirit? Without doubt, he contributed to the flourishing of Japanese animation. Osamu Tezuka viewed simply as a creator must be judged by his creative output, and the audience is qualified to judge his reputation as a creator, his popularity is surely testament to this.



# We enjoyed the Picnic

Miyajima&Saijo

9日は絶好の日和に恵まれて、ゲストを中心に100人余の参加者が宮島と西条のピクニックへ向かいました。宮島では、世界遺産厳島神社への参拝や参道の商店街でのショッピングなどを楽しみました。西条では、賀茂泉、賀茂鶴、亀齢の酒蔵を観光しながら、西条の名産である日本酒を堪能しました。いい思い出ができた参加者も満足そうな笑顔を浮かべていました。



It was a very fine day yesterday. The participants including the festival guests went on a picnic. One group headed to Miyajima, and the other to Saijo. While the Miyajima Group enjoyed visiting Itsukushima Shrine, a World Heritage site and shopping in the arcade nearby, the Saijo Group enjoyed visiting several sake cellars and tasting sake, the special local product. Everyone attending these two excursions looked so happy.



## Frame in Information

フレーム・インでサークル紹介?! 作者の熱意が新しい形で表れた昨日。そう! ここは成長を続ける会場なんです。今日の注目は...NHKグランプリ作品や、谷啓さんとユーミンのコラボPVなど目が離せません。

Introducing the circle in Frame In!? Yesterday, passion for creation was expressed in new ways. Yes! here is the place which never stops evolving. The film which won the NHK Grand Prix, and a video clip collaboration of Kei Tani and Yuming, and much more. You don't want to miss out on today's Frame In!

## エデュケーショナル・フィルム・マーケット

### Educational Film Market

このフロア中央の無料視聴ブースに行かれたらどうか。2006 - 08の世界中の学生作品が約700本もあり、すべてフルサイズで見られる! こんな場所は他にはないだろう。アンディ・カヒル「スポンテニアス・ジェネレーション」は、クレイのあたたかさがガツンとくる素晴らしい作品だ。また長尾武奈「チェーンソーメイド」もクレイの質感を堪能させてくれる。ぜったいお勧め。タイトルを書いて、係りの人に渡すだけでいい。特別プログラムも見逃さないぞ!

Did you go to the free viewing booth at the center of this floor? There are as many as 700 works of students from all over the world, made between 2006-2008, and every work can be seen in its full size. This is a place like no other! "Spontaneous Generation" made by Andy Cahill is a wonderful clay animation that gives you a warm impression with a bang. Also "Chainsaw maid" made by Takena Nagao is a highly recommended clay animation. You will be satisfied with its feeling of texture. You just write the title on a card and hand it to a person in charge. Special lectures never to be missed, too!

### 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  
Introduction of animation by students from around the world (others)
- 11:00~12:00 特別プログラム  
(株)手塚プロダクション代表取締役  
松谷孝征「手塚治虫とアニメ」(特別講演)  
Special lecture: Ltd. Tezuka production representative director Matsutani Takayuki  
"Osamu Tezuka and animated cartoon"
- 12:00~13:00 大阪芸術大学 Osaka University of Arts  
13:00~13:30 大阪デザイナー専門学校 Osaka Designers' College  
13:30~14:00 京都造形芸術大学  
Kyoto University of Art and Design
- 14:00~14:30 神戸芸術工科大学 Kobe Design University  
14:30~15:00 東京工芸大学 Tokyo Polytechnic University  
15:00~15:30 東京造形大学 Tokyo Zokei University  
15:30~16:00 比治山大学短期大学部  
Hijiya University Junior College

## From the Editor's Room

★元気。元気には明日を変える力がある。(田中)  
★みなさんの笑顔がエネルギーに、今年も走ってます! お嬢  
★編集室の春巻き美味しかったです。こんな美味しい手作り料理で明日から頑張れます!! 松嶋

★Vigor. Vigor has a power to change tomorrow. by Tanaka  
★I'm running this year as well with your smile that brings me energy! by Ojoh  
★I could enjoy spring roll which is served only in this room. Because of these yummy foods, I will try as best I can. by Matsushima

### 本日のスケジュール

- 11:00-「アートアニメーションのちいさな学校作品上映」  
森下裕介 (Yusuke Morishita)
- 12:00-「おじさんドリーム」  
マリン&隅田栄子 (Marin&Eiko Sumida)
- 12:30-「ぼくのママ」 奥野史恵 (Humie Okuno)
- 13:00-「広島国際学院大学」 荒川延浩 (Nobuhiro Arakawa)
- 13:30-「人体発見図像」 小山英治 (Eiji Oyama)
- 14:00-「わたなべさちよ作品集」 渡邊幸代 (Sachiyo Watanabe)
- 15:30-「ShopRumble」「fridges」「海」 田辺富士男 (Fujio Tanabe)
- 16:00-「EIN・TAN2 FUER ALLE」「環境レストラン」moca

## Nexus Point

立て続けに作品上映が続いた今日のネクサス・ポイント。有名監督の作品には予想以上の観客が集まり、昨日を上回る人手にスタッフもてんでこ無い。明日以降の活況にも期待できそうです。ここではプロの方にプレゼンテーションの場を提供しています。

Today Nexus Point had many presentations. The films of famous directors got a lot of audience. This situation made staff busy. We expect this floor will be active. Nexus Point gives a place to present your animation for professional animators.

### <本日のプログラム Today's Program>

- 17:00~17:30 『わたなべさちよ作品集』  
渡邊幸代(Watanabe Sachiyo)

大ホール Grand Hall	
9:15~	ベスト・オブ・ザ・ワールド Best of the World 4
11:30~	ドニョ・ドネフ回顧上映 Retrospective Donyo Donev
13:45~	手塚治虫回顧上映 (上映とトークショー) Retrospective Osamu Tezuka (Screening and Talk Show)
18:45~	コンペティション4 Competition 4
中ホール Medium Hall	
9:15~	世界の子どもの作品 Animation by Children of the World
11:30~	平和のためのアニメーション2 Animation for Peace 2
14:15~	オリンピ・ヴァラシュテアヌと ジェオルジェ・スィビアン回顧上映 Retrospective Olimp Varsteanu and George Sibianu
17:00~	ドキュメンタリー「九里洋二でいこう!」 Documentary "Yoji Kuri"
多目的スタジオ Multi Purpose Studio	
9:15~	学生優秀作品集6 Stars of Students 6
11:30~	フィンランド特集6 作家特集① -ヘッキ・プレプラとタツ・ポホヤヴィルタ Finnish Animation 6 Retrospective① -Heikki Prepula-Tatu Pohjavirta
14:00~	フィンランド特集7 作家特集② -カタリーナ・リルクヴィストと アンッチ・ペランネ Finnish Animation 7 Retrospective② -Katariina Lillqvist-Antti Peranne
16:30~	フィンランド特集8 作家特集③ -クリシチアン・リンドブラードと マルキュット・リンミネン

TODAY'S PROGRAM

