

本日のスケジュール

12:00 湯崎夫沙子「イタリアのアニメーションについて」
13:00 武蔵野美術大学作品上映
14:00 アートアニメーションのちいさな学校
15:30 東京藝術大学大学院セミナー
16:00 伊藤有壱氏×布山タルト氏によるトーク
17:00 東京藝術大学大学院作品上映

Today's schedule

12:00 Talk “Animation in Italy” by Fusako Yusaki
13:00 Screening of works by Musashino Art University
14:00 Presentation by Laputa Art Animation School
15:30 Presentation by Tokyo University of the Arts, Graduate School
16:00 A Talk by Yuichi Ito and Taruto Fuyama
17:00 Screening of works by Tokyo University of the Arts, Graduate School

Nexus Point Information

本日のスケジュール

13:00 小林由希子しごと集

Today's schedule

13:00 Collection of works by Yukiko Kobayashi



Frame in information

上映の枠あと少しアリ!!
上映希望の方は今すぐ会場へ

本日のスケジュール

12:30 細山宏和「あまぐもとわたし」ほか
13:00 こねずみちゃんのりいんかね〜しょん
14:30 Q&A スキップ バターリア
16:30 Q&A 山村浩二

There are still a few spaces available for presentations.
Please visit “Frame In” to make a reservation.

Today's schedule

12:30 “Amagumo to Watashi” Hirokazu Hosokawa
13:00 Reincarnation of the mouse
14:30 Q&A: Prof. Skip Battaglia
16:30 Q&A: Koji Yamamura



平成26年度 文化庁 地域発・文化芸術創造発信イニシアチブ

広島のことを知ろう！ ヒロシマ体験ツアー

Let's learn about Hiroshima!
Peace Memorial Park Guided Tour

8月24日(日)、25日(月)の10:30-12:30に原爆ドームや平和記念資料館を巡るツアーを行います。参加をご希望の方は、インフォメーションセンターでお申し込みください。各日、定員30名。

On the 24th and 25th of August, we will guide you around the Atomic Bomb Dome, and Peace Memorial Park from 10:30 to 12:30. If you want to join the tour, come to the Information Center. The tour is only available to the first 30 applicants each day, but anyone is welcome!



From the Editor's Room



観客としては参加したことがあるのですが、今回はボランティアスタッフとして初めて参加しました。毎日どんな作品に会えるかわくわくしながら働いています。(カネエ)

I have participated with the festival as an audience member, but it is my first time as one of the staff. I'm enjoying every day and look forward to seeing each new film. (Kanee)

世界各国のアニメーション作家の方々にお会いすることができ、はるばる福島からボランティアしに来てよかったなと思います!(オオカワラ)

I've been getting to meet many animators from around the world, and I am really glad that I came all the way from Fukushima to volunteer here! (Okawara)

エディターズルームは今日も(今年も)眠らない!? 私はコーラで元気をチャージしつつ、チームみんなでラッピーニュースをお届けしていきます!(イギタ)

Editor's room is without sleeping or resting this year as usual! Me, I am editing LAPPY NEWS with all the members charging our energy by drinking Coca Cola. (Igita)

今日こそは!いつも期待外れて時計は○時…。皆さんからの差入れをモリモリ食べて頑張っています!(モリモリ)

I will go home early today! Always it doesn't come true and the clock points ○ am... I appreciate the foods and drinks presented by supporters. (Morimori)

LAPPY

ラッピーニュース



3

LAPPY NEWS
August 23

THE 15TH INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA 2014
第15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



“Kid's Clips” is Great!

アニメーションは専門家が作るものなんて考えていませんか? 4階にある「キッズクリップ」では、小さなお子様でもアニメーション作りにチャレンジできます(参加費無料!)。鉛筆やペンで手書きする「ドローイングアニメーション」、モールや粘土で作る「クレイアニメーション」、束ねた紙に連続した絵を描いていく「パラパラアニメーション」、1枚の紙なのに絵が動く「おどろきばん」といった4種類のアニメーション作りを体験できます。

M. Sさん(13歳)は「ドローイングアニメーション」で、キツネが朝、顔を洗っている様

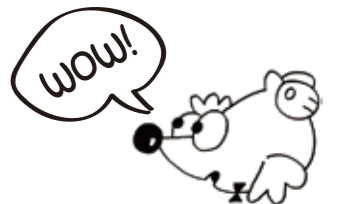
子を描いた『おはようぎつね』という作品を作りました。11枚の絵を20~30分で描き、とても可愛らしく動かしていました。これが生まれて初めて作ったアニメーション作品というから驚きです。本人の感想は、「感動した。意外とよくできた」と謙虚ですが、キッズクリップのスタッフは皆、感激していましたよ!

絵が描けなくても、人形などを少しずつ動かして撮影することでアニメーションを作ることができます。あなたも人生初のアニメーション作りに挑戦してみませんか?

Do you think you can't make animation because you are not a professional? In “Kids Clips” on the 4th floor, everyone can try to make animation for free! You can try 4 kinds of animation making. “Drawing Animation”, using pencils and pens, “Clay Animation”, made with braid and clay, “Shredded Paper Animation”, drawing continuous animation on block paper, “Surprising Board”, where the picture moves even if it is just one picture.

Ms.M.S. made an animation with “Drawing Animation”. It is called “Good Morning Fox”, a fox washes his face in the morning. She drew 11 pictures in 20 to 30

minutes and the picture moved well on the screen. We all were surprised because it was the first time for her to make animation. She said, “I was impressed. I could do it better than I thought”. She is humble but the staff were really amazed! Don't worry if you can't draw pictures, you can make animation by moving puppets. Why don't you come and make animation with us?



'THE CARP RISES AND BECOMES A DRAGON' 30 YEARS OF ANIMATION IN HIROSHIMA.

For people who have been participating in Hiroshima Animation Festival for a long time. Please come to "HIROSHIMA Festival 30th Anniversary Special Exhibition" on the 5th floor, write your comment on a sticky note, then put it on the wall "The History of 30 years", to complete the Exhibition of the 30th Anniversary.

映画祭を昔から知る皆様
三十年の歴史にキャプションを付
けてください。
三十周年記念展示を完成させるた
めのお願いです！



監督記者会見 Animation Festival Competition 1 Press Conference

8月22日11時30分からコンペティション1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。
August 22th, 11:30 Artists talk about their work.



アウグスト ザノヴェロ
Augusto Zanollo

ウィメンズ レターズ Women's letters

この作品は8年から9年くらい前からあためていた企画で、そのきっかけは紙で彫刻をつくれる、アルノ ヴェッシーさんとの出会いでした。まず作品そのもののスタイルとして、彼の作った彫刻を使うということがあります、それで、何かひとつインパクトのあるアイデアがないかずっと探していました。手紙で傷を癒すというアイデアが決まるまでに時間がかかったので、構想から8年も9年も経ってしまっただけですが、そのアイデアが出てからシナリオ化するまでは、わりと早く進みました。もともと彫刻家のアルノ ヴェッシーさんは、アニメーションに関しては全くの素人だったので、ストップモーションのプロフェッショナルなスタッフに声をかけて、それを作品化するという形をとりました。シナリオが完成してからの製作期間は大変短くて、全部あわせても6ヶ月弱くらいで終了しました。最初にストーリーボードなどと並行して2ヶ月程で人形や背景セットや脚本の製作を全て行ってしまい、その後の実際の撮影期間はおよそ7週間でした。

to try to find good, and impressive ideas for the film. It took a long time to pick the idea of a soldier healing wounds with the letter, and it took a lot of time, finally 8 or 9 years to complete. However, when that idea came, we had to work quickly to develop our scenario and script, for extra impact. Arnaud B  chet who is a puppet creator, didn't have any experience of creating animation. So I invited a professional for the stop motion scenes. After developing the scenario and the script, the period for creating the film was very quick, and was actually finished in 6 months. First, it took about 2 months to create the puppets, the background sets and scenario, to develop the storyboard, and after that, it took about 7 weeks to actually record the film.



トマス シュテルマック
Thomas Stellmach

ヴァーチュオソ ヴァーチュアル Virtuoso Virtual

カッセル美術アカデミーで約10年アニメーションを学び、数々の作品を制作してきましたが、アニメーションで語ることができればと思っています。Virtuoso Virtualは、私が独立後の初めての実験的試みでした。私は単に音楽やビジュアルだけでなく、そこに感情をこめたものを付け加えたいのです。この作品は、ルイ シュポアーのミュージアムの設立計画がきっかけです。ルイ シュポアーは、私の住むカッセル

に住んでいた作曲家ですが、彼のミュージアムのことを世間に伝えるためにユニークなアイデアが求められ、私が、アニメーションはどうかと思ったわけです。最初に思いついたことは作曲家の人生の映像化でしたが、完璧な人生を描いてもちょっと退屈でした。それで、彼が書いた170の楽曲を映像化することにしました。当初、何曲かを使い、編集することを考えましたが、その後オペラを題材にすることにしました。オペラなら違った情景や雰囲気がありますので映像化には向いていると思われました。この制作を通じ、美術アカデミーのマヤ オシュマンに出会いました。彼女とアイデアを広げていき、ついにはインクをまるで生きているように動かし、インクの言葉をより生き生き伝えさせることができました。

met Maja Oschmann of the Academy of Arts, She and I made this idea to better express the ink and to make it more lively.



シュペラ カデシュ
Spela Cadez

ボールス Boles

卒業制作が以前の大会でノミネートされたのですが、そのときは広島に来ることができませんでした。もう二度と選ばれることはないだろうと思っていたので、今回ここに来ることができてとてもうれしく思っています。この作品を作成したのは、文学作品を基にした短編アニメーションを作りたいと思ったのがきっかけです。文学作品を基にするのは大変なことですが、挑戦してみました。ロシアのマクシム ゴーリキーの「Her Lover」という小説が基になっています。私は、一瞬でこの小説に心を奪われました。本作を作るにあたり、短編小説をたくさん読み、決めた後も2年間推敲を重ねました。何度もやり直して大変でしたが、とてもよい経験となりました。ライティングにはこだわりました。光の使い方で色々な人形の表情を表現することができます。また、光により作品の雰囲気が決まるので、時間と労力をかけて満足のいくものに仕上げました。

My graduation work was nominated for the previous festival, but at that time, I couldn't come to Hiroshima. So, I'm very happy to be here now.

I wanted to make a film which is based on literature,

that’ s why the film started. I knew that it would be a very hard task, but I still wanted to try.

It is based on the short story "Her Lover" by Maksim Gorky. I fell in love with the story immediately. I elaborated on and polished the plot, and it took two years. It was very hard but a good experience for me.

I think lighting is one of the important parts of a film, because it determines the atmosphere of a film. So, I took a lot of time and energy to produce the lighting effects. I was very satisfied with the outcome.



ニコライ・トロシンスキー
Nicolai Troshinsky
アスティグマティズム
Astigmatismo

私は視覚的な焦点と音楽のシンクロナイズを主題にしてみたいと思い、男の子が眼鏡を盗られてしまうという設定で作品を制作しました。

私は独自の方法で違う観点から作りたいと思っており、戸惑いをフォーカスすることにしました。ですからこの作品を制作する全員がこの戸惑いの気持ちを感じなければならぬと考えました。

この作品に携わった作家、キャラクター デザイナー、作曲家、背景の4人は出身国が異なる上に、方向性も知らされず、知らされたのは基本のプロットのみで、互いにコミュニケーションを取ることもなくそれぞれ仕事をしました。私の仕事は、まるでパズルを完成させるように、それらをひとつにまとめあげることでした。最も注意をした点は、それぞれの素材を一切編集せずに使ったところです。

中でも一番大変だったのは、音響の方だと思います。というのも全く映像がない状態で、仕事を進めなければいけませんでしたから。そして出来上がった音響の部分からいろいろな作品の画像をつくり

あげていきました。また今回の制作にあたってコンピュータ処理はいっさい使いませんでした。なぜならこの作品は、視覚的な効果を狙ったもので、もしコンピュータ技術で編集してしまえば、観客に嘘をついているような気がしたからです。よりリアルで美しく本質的なものに上げたいと思い、伝統的なストップモーションや、カットアウトの技法を使ってひとつひとつ撮影していきました。

In the beginning, I wanted to make a film whose theme is about synchronization of optical focus and music. I eventually developed the idea about a boy whose glasses were stolen.

I wanted to make a film that was different, and I decided to work in a very unconventional way. Because this film focused on being lost, I thought that everybody involved in the production of the film should also feel lost.

So the four people, designer, composer, character designer, background designer were from different countries, they didn’ t know each other, and they were not allowed to communicate to each other throughout the process. The only thing they were informed of was the basic plot as there was no detailed script for the film.

Without knowing exactly what kind of film it was, they basically didn’ t know exactly where the story of the film is going to.

So my job was to put them together as a film, like doing a puzzle. I promised them that I would use whatever they did without editing.

Probably the most challenging job was for the sound designer. I asked him to do the sound for the film without film. So he made sound effects, and I put images to it. The film was made without using computer effects at all. This was because it is a film based on visual optical effects, and I thought if we try to re-create it by using computers, I feel like we’ relying to the audience. In this way it will be real, beautiful and authentic. So everything was shot in cut-out stop motion.



アンナ ブダノヴァ
Anna Budanova
ジ ウーンド
The Wound

私はロシアから参りました。Architectual Academy of Art で勉強しています。この「ジ ウーンド」は初めての作品です。この作品の中で私は、奇妙で毛むくじらのキャラクターを作りました。これは私自身の生い立ちを振り返って作ったものなんです。子供時代の経験がなければこの作品を作るのは困難だったと思います。当時の写真を振り返ったり、友達と喧嘩した時の様子を考えたり、シナリオを作るにはこうしたことが必要でした。

また友達にいろいろな質問をしました。彼らにとって、何が友で何が敵なのか？すると敵とは、‘複数の顔を持つ女性’ということでした。この作品は一枚一枚手描きで仕上げています。それをフレームごとに一枚一枚作成したものをまとめたものです。音響との調整が特に大変でした。最終的にウォーターパイプの音が気に入っています。

I come from Russia, and I am studying at the Architectural Academy of Art. This film is my first work, and I created a character who is hairy and weird. This film is a retrospective based on my childhood. Without experiences like these, it was very hard to complete this film. I looked back over the photographs of those days again, and I wondered what I was like when I quarreled with my friends. This kind of information was necessary to write a scenario for a film like this. I had to ask my friends a lot of questions. For example, about friends and about enemies. They answered that an enemy is a woman with many faces.

This film was drawn by hand, page by page, and also assembled frame by frame. It was nearly impossible to synchronize the soundtrack, but I was finally satisfied with the sound of the water pipe.



ミレナ ティパルド
Milena Tipaldo
フランチェスカ マリネリ
Francesca Marinelli

マンマ ミーア
Mamma Mia

ミレナ ティパルド：私は、イタリア出身です。隣にいるマリネリさんと同じ学校でアニメーションを学びました。マリネリさんの話したように期間の短いプロジェクトを発展させました。私の場合は、フランスアニメーションの影響を受けています。というのも、私の母自身がフランス出身で、その影響を受けているからです。

Milena Tipaldo : I am from Italy. Marinel and I studied together. We developed our project. I am influenced by French animations. As talking about my mother, she is French.

フランチェスカ マリネリ：ミレナさんと同じ学校でアニメーションを学びました。この作品は二つの章からなっており、最初の方をミレナさんが担当し、私は後の方を製作し、それを一つにしました。私たちの学校でワークショップがあり、それは実験的なワークショップでした。テーマを「女性」とか「自分たちの経験」などから選ぶのですが、私達は「自分たちの母親」をテーマにしました。私たちの選択はとても一般的だったので、これを発展させました。私の世代は、イタリアで1980年代に生まれ、日本のマンガやアニメの影響を受けていました。私は本当に日本のアニメやマンガに耽っていて、コミックブックを沢山読ん

でいました。ただ時間とともに自分自身のスタイルを確立したいと努力しています。

Francesca Marinelli : Milena and I studied animation together at school in Italy. This work is composed of two chapters. Milena’ s is the first chapter, and mine is the second. There was an interesting workshop at the school. It was an experimental workshop. It was talking about feminism, or our experiences in general. Our choice was to talk about our mother. Our choice was a common choice. We developed this subject over five years. I was born in the 80’s. At that time, Japanese manga and anime was very popular. I really was addicted to them. I read a lot of comic books. Over time, we tried to develop our own personal style.



ズビグニェフ チャプラ
Zbigniew Czapla
トト
Toto

私は、ポーランドから来ました。クラコウ芸術大学のグラフィック学科を卒業し、独立アーティストとして活動し、特に大きな制作会社に所属しているわけではありません。今回の作品は自主製作で一つ一つ紙に描いて仕上げました。私は、短いショートクリップを使ったり、写真だけで作ったりかしてきましたが、今回は絵を一枚一枚描き出しました。枚数は、一秒あたり10枚から12枚、トータルで8500枚以上の映像を使って製作してまいりました。最近の主流は3Dですが、これと反対の2Dに仕上げました。私が重視しているのは、ペインティングです。重要なのは、いかに感情を表現するかです。このアニメの最初の場面は、ポーランドの30年前の風景かもしれませんが、現在のではなくて。今回の

アニメは、5年前に新聞で子供の話が載っているのを見て、自分の子供の頃の話进行きました。ですので、これは、私のストーリーと風景のコンビネーションなのです。

I am from Poland. I graduated from the Graphic Arts Dept. of the Academy of Fine Arts in Cracow. I am an independent animator and do not belong to any large animation firm. This work is an independent film, by painting one by one on individual pieces of paper. I created works using short clips, sometimes only photos. I painted picture by picture on paper. The film was made using eight thousand and five hundred pictures. This story is a 2D, opposite of, for example, a 3D animation. I like opposition. I express my best concentration on painting. The important thing is to create emotion. The beginning scene of this film is maybe the Polish landscape, not today but 30 years ago. 5 years ago, I found a childhood story in a newspaper. When I learned, “So it’ s my story.” So, this film is a combination of my story and the Polish landscape.



ニーノ クリステン
Nino Christen
リール ノワール
L’île Noire

私はネパールのカトマンズで生まれて、スイスで育ちました。2010年からフリーのアニメーターとイラストレーターとして独立し、2012年からこの作品の製作を開始しました。私はアフリカのマダガスカルに少しの間暮らしていたのですが、そこでの経験からインスピレーションを受けてこの作品を制作しました。タイトルの「リール ノワール」はフランス語で「黒い島」とい

う意味ですが、これはマダガスカル島が「リール ルージュ」つまり「赤い島」と呼ばれていることからつけました。マダガスカルは森林破壊や汚職に悩まされています。それらの問題について、見張り人と鳥との関係を通じて描きました。

I was born in Kathmandu, Nepal and grew up in Switzerland. I became a freelance animator and illustrator in 2010. I started working on this film in 2012. I had been in Madagascar for a while and got inspiration for the film while I was there. The film’ s title “L’île Noire” means “Black Island” in French. It comes from the name of Madagascar, which is also called the “Red Island”. Madagascar is known for deforestation and corruption. I tried to show these problems through the relationship between the watchman and the bird.

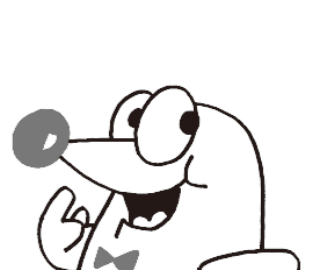


レーカ ブチ
Reka Bucsi
シンフォニー No.42
Symphony No.42

『シンフォニー No.42』はハンガリーのブタベストにあるモホリ・ナジ大学アニメーション学科の卒業作品です。この大学で勉強している間に、私は様々なスタイルに触れることができました。この作品の基本的なアイデア、または着想はアニメーションの動きであり欲びです。今回はとても実験的な試みをしています。今まで長い時間をかけて集めてきた色々なシーンやスケッチ、イラストを組み合わせるこの作品を制作しました。私は宇宙に存在する人間や動物の自然な行動や反応に一貫性があるということに気づきました。地球上の生物の理屈では説明できない関係がこの作品を作る際のヒントとなったのです。私は常に音響、そしてその音響効果によって

観客がどのように共鳴するかを重要視しています。音響がとても重要であり、それが全体の物語に影響します。

“Symphony No.42” is my graduation film from 2013, when I was attending the animation department of MOME, Budapest, Hungary. While I was studying, I was influenced by many different styles, but the inspiration, or basic idea of this work is movement, and of course the joy of animation. I think this film is very experimental, as it came from a collection of various small scenes, sketches and illustrations that I had been gathering together for a long time. I became interested in the idea that there is a coherence in the universe, and that animals and humans behave and react in a certain way with each other in their natural habitat. This irrational connection between the creatures living on this planet inspired me to make this film. I have always been fascinated by sound, and how the audience makes associations based on these sounds. Sound is very important, as it can influence the whole narrative.





愛と努力の結晶 A Whole Lotta LAVA

ピクサーの短編「南の島のラブソング」のワールドプレミア。ジェームズ フォード マーフィー監督のエネルギーと情熱が、観客を南の島に連れて行ってくれます。

The World Premiere of Pixar's LAVA. The director James Ford Murphy inspires us with his energy and passion.

雨天にも関わらず、ピクサーの短編アニメーション『南の島のラブソング』のワールドプレミアを一目見ようと、会場の大ホールに大勢の人が詰めかけました。プロデューサーであるアンドレアウォレン氏が、プロデューサーの仕事を紹介し、監督のジェームズフォード マーフィー氏がいかに情熱とエネルギーをこのプロジェクトに注ぎ、スタッフを触発してきたかを語りました。

上映後、マーフィー監督が登場し、この作品を制作したきっかけやメイキングについて語り始めました。それは、25年前、奥様のキャシーさんとのハネムーンでハワイに行った時に、南の島や活火山、ハワイアンミュージックと恋に落ちたことから始まります。

作品について考えていた頃、ちょうど姉のモリーさんが45歳で結婚することになり、幸せそうな彼女を想っている時に、突然アイデアが浮かんできたそうです。「モリーが火山だったらどうなるだろう!」火山が人間のように、一生かけて愛する人(火山)を追い求めたらどうなるだろうと考え始めたことが全ての始まりでした。その後、ジョン ラセターにアイデアを投げかけてから、彼のゴーサインを得るためにスタッフと共にどんなに苦労したかを事細かに観客に説明していました。

そして、やっつとことでゴーサインが得られると、スタッフの協力を得ながら、固い岩で出来ている大きな山を、キュートで観客にとって分かりやすいキャラクターとして

どのように見せていくか、懸命な模索が始まったということでした。

制作の舞台裏について詳しく説明したあとで、再度作品を上映し、その後楽曲と主人公の声を担当したクアナ トーレス カヘレ氏を紹介しました。ギターの弾き語りで数曲ハワイアンを演奏しましたが、まるでセミナーがコンサートになったようでした。

演奏のあとで、会場からはいくつも質問の手が上がり、マーフィー監督はそれぞれの質問に対して「この作品にはあらゆる愛を詰め込んでいる」など、丁寧に答えていました。監督はこの作品の制作について、「愛と努力の結晶であり、思い入れがいくらあるといっても言い足りないくらいだ。世界で一番のスタッフと仕事ができただけでとても楽しかった。素晴らしい映画祭に招待していただき、とても感謝している」という言葉でセミナーを締めくくりました。

セミナーが終わるやいなや、数多くの観客がサインを求めて長蛇の列を作りました。並んだ人の中からは、「監督やピクサーにとって短編を制作する意義は何ですか?」という質問もあり、マーフィー監督やウォレン プロデューサーは「3つあります。新しい技術を試すこと、新たな才能を発掘すること、そしてピクサーの文化なのです」と答えていました。その表情からは、クリエイターとしてのみなぎる自信がまるでマグマのようにぶつふつとたぎっていることが伺えました。

The large hall of the venue was full of people despite the rainy weather. Pixar's latest short film, "LAVA", made its debut as a world premiere, here in Hiroshima. Andrea Warren, the producer of the film introduced it by telling the audience about the role of the producer. She also told them that James Ford Murphy, the director, poured all his energy and passion in to this project and inspired all of the crew. After the screening of the film, Mr. Murphy came up to the stage and started telling the audience about his inspiration for, and making of the film. It all began when 25 years ago, his wife Kathy and he honeymooned on the big island of Hawaii and fell in love with tropical islands, active volcanoes and Hawaiian music. While he was contemplating all of that, his sister Molly was getting married at the age of 45. He thought about how happy she was, and that was the moment, the idea struck him. "What if my sister, Molly was a volcano!" And he wondered what if the volcano spent her entire life searching for love, like a human. It all started at that very moment. He also pitched the idea to John Lasseter (needless to say that he is the master of Pixar), and told the audience how hard it was to convince him to give it a go.

Once he got it, he and the crew tried hard to make the character lovable, empathetic and believable. He also struggled with how to introduce the main character, because it was a giant mountain made of solid rock. He screened "LAVA" after he explained about the making of the film, and then right after that, he introduced Kuana Torres Kahele, singer and the voice of the main character, to perform some Hawaiian music with his guitar, turning the seminar into a concert. After the performance, many hands were raised from the audience to ask questions, Mr. Murphy answered them in full detail, and told them that he poured every element of love into LAVA. He concluded the seminar by saying, "To say that the making of Lava, was a labor of love, or even an obsession is an understatement. However, it was so much fun making this film with the most incredible crew on earth. Thank you for inviting us to this wonderful festival".

As soon as the seminar finished, hundreds of audience members lined up to get the autographs of Mr. Murphy, Ms. Warren and Mr. Kahele. During the session, someone asked, "What is the meaning of you and Pixar making short films?". Mr. Murphy and Ms. Warren replied that there are three reasons to do this. To test new technology, find new talent, and corporate culture. It looks like the lava of pursuing creativity is also growing inside of them!



- ◀ Left : Lappy is waiting for an autograph, holding a "LAVA" poster
Right : Mr. Murphy is signing Lappy's poster
- ◀ 左：サイン待ちの列に並ぶラッピー（右手に持ったポスターに注目）
右：マーフィー監督にサインしてもらうラッピー



ハンガリーアニメーションの歴史に詳しい
マートン オロスさんとアンナ イダ オロスさんに
話を聞かせて頂きました。



Anna Ida Orosz

We had the chance to ask a few questions to
Mr. Marton Orosz, and Ms. Anna Ida Orosz, who
specialize in the history of Hungarian Animation.



Marton Orosz



ハンガリーアニメーションの歴史と特徴

ハンガリーアニメーションの歴史は、100年前の1914年にカトー キスリ イシュトヴァーンの作品から始まります。1920年代の彼らのスタイルは、ドイツの独創的な美術学校バウハウスの影響を強く受けていました。70～80年代はハンガリーアニメーションの黄金期と言われ、多くの作家やスタジオが政府からの援助を受け作品を制作しました。現在のハンガリーでは、特にブダペストにある美術大学 MOME から、今大会に入っている3作品を含めた素晴らしい学生作品がたくさん輩出されています。

ハンガリーアニメーションの特徴のひとつは、その多様性です。60年代のハンガリー人アニメーターたちは、アメリカのUPAの影響を受け、線を少なくしたスタイルを使い始めました。このスタイルを使う事により、それまで主に子供向けだった作風が、より比喩的で象徴的な作風に変わり始めました。また、沢山のスタジオが商業的な仕事を行う一方で、新たなことに挑戦的な作品を作り続ける作家もたくさんいます。これらの作家

達は、絵の具、砂、パペットまたは野菜やパンなどを動かしてコマ撮りするなど、ユニークな方法で作品を作り続けています。

第15回広島国際アニメーションフェスティバルに期待すること

アンナ イダ
今回の大会のハンガリー特集のために沢山のアニメーションが選ばれたことをとても嬉しく思います。沢山の観客の方に、ハンガリーアニメーションは時に面白く、時に深く考えさせられる、そんな様々な一面を持っているものであるということを知っていただければと思います。

マートン
アニメーションは僕たちの文化を伝えるための最高の方法だと私は思います。作品を見ることで、ハンガリーの文化や習慣がどのように発達してきたのかを見ていただけたらと思います。また、ハンガリー魂というものがあるのかということも、皆さんに分かっていただけたら幸いです。

History and characteristics of Hungarian Animation

Hungarian Animation dates back to exactly 100 years ago, when Kató Kiszly István created his first animated film in 1914. In the early times, it was stylistically inspired by Bauhaus. The 70s and 80s were called the "Golden Era" of Hungarian Animation, when a lot of artists were funded by the state to create films. Today, a lot of strong films are coming out of MOME, the University of Art and Design in Budapest, including three films that were nominated for the competition at Hiroshima 2014.

menting using very unique mediums including paintings, sand, puppets, and by animating objects such as vegetables and bread.

What they expect for HIROSHIMA 2014 Anna Ida

I'm very glad that so many films were chosen for the Hungary program at Hiroshima 2014. I hope that a lot of audience members will see how Hungary-an animation has many faces, which can sometimes be funny, but also very deep and thoughtful.

Marton

I think animation is the perfect tool to demonstrate our culture. Through watching the films, I hope people can see how our culture and customs were developed. Also they can hopefully understand what the Hungarian soul is all about.