

本日のスケジュール

10:30 中学生向けプレゼンテーションタイム
12:30 古川タク・特別セミナー
13:00 東京工芸大学
14:30 比治山大学短期大学部
14:50 女子美術大学作品上映
15:30 武蔵野美術大学作品上映
16:00 東京藝術大学大学院作品上映

Today's schedule

10:30 Presentation time for junior high-schoolers
12:30 Special seminar by Mr. Taku Furukawa
13:00 Presentation by Tokyo Polytechnic University
14:30 Presentation by Hijiya University
14:50 Screening of works by Joshibi University of Art and Design
15:30 Screening of works by Musashino Art University
16:00 Screening of works by Tokyo University of the Arts, Graduate School

Frame In Information

最終日のトップバッターは、広島の中学生の作品！中学生はどんな感性を持っているのか？その眼で確かめてみては？！

本日のスケジュール

11:00 ねがい 他
11:30 染樹
12:00 膿と裁ち鋏
12:30 あまぐもとわたし、バルセロナに行ってきたよ、コントラスト
13:00 Q&A クリスティヌ パヌーシュカ
14:00 長田プレゼンツ創形美術学校作品集
16:00 Q&A ポール ブッシュ

The first program of the last day of the festival is by junior high-school students from Hiroshima. What intriguing perspectives they have? See what great artists they are!

Today's schedule

11:00 Wish
11:30 Senju
12:00 Pus and sewing scissors
12:30 Rain cloud and me, I visited Barcelona、Contrast
13:00 Q&A Christine Panushka
14:00 Works by Sokei College of the Arts presented by Nagata
16:00 Q&A Paul Bush



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

Nexus Point Information

本日のスケジュール

14:00 国際審査委員ベアベル ノイバウアー氏の作品上映
『ウォーターアンビエンス』が繰り返し上映されます。

Today's schedule

14:00 Screening of work by a Jury member, Baerbel Neubauer
“Water Ambiences v.2” will be screened repeatedly.



上映班の皆さん
ありがとう！
Screening staff ...
Thank you for your
hard work!



From the Editor's Room



アニメーションやフェスティバルの楽しさをお伝えしようと、時々気を失いながらも日夜格闘しております。もしラッピーニュースを読んで次もまた来ようと思っていただけなら、こんなに幸せなことはありません。(中尾)

I have been trying hard to convince readers of the fun of animation and festival itself, despite losing consciousness sometimes....
If this bulletin makes you want to come back again, I am so delighted, more than anything! (Tatsu)

来広してすぐに厳しい雷雨。しかしその後はスタッフの活躍に支えられ、順調に編集が進みました。

イン・コンベした作品を見るにつけ、若い才能の芽が世界各地で顔を出しているように思います。「広島」が今後も若竜たちの登竜門であり続けられますように！（越村）

The grim rainy weather waited for me in Hiroshima. I was supported afterwards by the active staff, and editing advanced smoothly.
Young talent seems to me to produce a bud all over the world when I watch the works selected. So may “Hiroshima” continue being the gateway of the young dragons! (Koshi)

映画祭の期間中、毎日発行される濃密な日刊紙『ラッピーニュース』の秘密を探りに潜入しました。そこで私が見たものは——魔法！ではなく、魔法のような才能の集団と悪魔のようなハードワークでした。(コータ)

During the festival I sneaked into the "Lappy News" editor's room to investigate the secret of the festival's profound daily bulletin. What did I find out there? Is it magic??? No, just a group of magical talents and devilishly hard work. (Kota)

LAPPY

ラッピーニュース



5

LAPPY NEWS
August 25

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

Thank you for your courage and hope



Message from Sayoko



はじめに、土砂災害で被災された方々に心よりお見舞い申し上げます。
そして、そのようなつらい中でも、この映画祭運営に尽力して下さった皆様に深く感謝いたします。また、遠方より30周年を祝いに来て下さり、広島に勇気と希望を与えて下さった皆様に心よりお礼申し上げます。私たちが今日あるのも皆様お一人お一人のお力添えのお陰です。

私たち広島は、アニメーション芸術文化の振興を通して恒久平和を希求する場所として、40年、50年と頑張りたいと思います。今後とも変わらぬご支援をよろしくお願いいたします。

2016年の夏！皆様と共に新たな一步を踏み出したいと思います。また広島でお会いしましょう！

木下小夜子
フェスティバル・ディレクター

First of all, I would like to express my heartfelt sympathy to the victims of the landslide disaster in northern Hiroshima City. In spite of such a hard time, many people supported the festival organization, and I sincerely appreciate everyone who kindly offered their help.

Also, I would like to extend my gratitude to the participants who came all the way to Hiroshima to celebrate our 30th anniversary, inspiring us to be courageous and giving us hope. We owe what we are today to each and every one of you.

As a place pursuing everlasting world peace through the promotion of animation art and culture, we Hiroshima would like to make all our effort to reach the milestones of 40 years, 50 years and more. I would be most pleased if you could lend us your support continuously.

In August 2016, we would like to take a new step forward together with you!

See you again in 2016!

Sayoko Kinoshita
Festival Director

監督記者会見 Animation Festival Competition 3 Press Conference

8月24日11時30分からコンペティション3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 24th, 11:30 Artists talk about their work.

ダーリン
Darling



イザベラ プルチンスカ
Izabela Plucinska

この作品はポーランドのMaria Wojtyszkoさんの演劇を元にしたものです。その演劇は、ある日女性が目覚めたら自分の夫が誰だか分からなくなっていた、という場面から始まります。この作品で、私は今までと違う方法で粘土を使いたいと思いました。青色の粘土を選んだのは、まず“Breakfast”を作った時に黄色の粘土を全て使ってしまった事、青色の粘土が持つ水の中のような感覚が気に入った事、さらにこのような感情的で深い作品には暗い色が合うのでは、と思った事などからです。この作品を始める前に、絵コンテなどを作り、参考の為の映像も撮りましたが、結局色々変わってしまいました。また台詞も最初は沢山書きましたが、少ない方がストーリーと合うと思い大部分をカットしました。同時に、カメラの動きにも気を使いました。今までカメラの動きに関してあまりよく知らなかったので、この作品を通して勉強する事が出来て良かったです。

This film was inspired by a play by Maria Wojtyszko, which starts with a scene where a woman wakes up to find she can't recognize her husband. With this film I wanted to use clay in a way that I never had before. I picked this turquoise clay firstly because I ran out of yellow clay after making “Breakfast.” Secondly because I liked the color as it makes you feel as if you are underwater, and thirdly because I thought it would fit this emotionally deep film. I

made some storyboards, animatic, and reference videos at the beginning of the project but changed a lot of things as I worked on it. I also wrote a lot of dialogues first, but ended up cutting a lot of it because I felt the story would work better that way. Also I focused a lot on the camera movement in this film. Before this film, I didn't really know much about camera movement, so it was good for me to work on that in this film. could co-direct and we came up with the concept of having a triptych with three different perspectives.

パッサー パッサー
Passer Passer




ルイス モートン
Louis Morton

この作品は、私がロサンゼルスや東京を自転車で走り回っている時に着想を得ました。ポケットにレコーダーを入れて色々な音を集めて、数ヵ月それを続けた後に、構成を始めました。どちらかというと、映画を構成するというよりは音楽を構成するのに近い作業であつたと思います。1920 年代のシティシンフォニー映画にも影響を受けました、例えば無声映画「ベルリン・大都市交響楽」などです。私は、脚本や会話のないドキュメンタリースタイルの映画にも感銘を受けました。この作品では、街の喧騒の中で自分を見失うけれども、その中から聞きなれた音を見つけ、不快な音からでもだんだんと活路を見出すような感覚を伝えたいと思いました。

For the film, I was inspired by walking and riding a bicycle around the city streets of L.A and Tokyo. So, I started the film

by hanging a little recorder out of my pocket and collecting sounds. After a few months of doing this, I listened to a lot of audio clips and started to create a structure for the film. I developed it as a sound structure rather than a film structure. Also, I was inspired by the City Symphony films of the 1920's, such as “Berlin: Symphony of a Metropolis”. I was impressed by documentary style films, with no script and no narrative, just sound and images. For the film, I wanted to convey a sense of feeling lost in the city and disorientated by all the sounds, and then you start to figure out things which sound familiar and begin to organize even the annoying sounds. In L.A the sound of cars and traffic is everywhere, so ended up on all the recordings.

ペーパー ワールド
Paper World



ラースロー ルシュカ
László Ruska

大学院の終了制作として、ダーヴィド リンゲイゼンと共にこの作品を作りました。修士学位のために制作したのですが、WWF ハンガリーのイメージアニメでもあります。この作品のテーマは、環境です。とりわけ人間が自然から学ぶことについてスポットを当てています。

Paper world was a graduation project together with David. The piece was created for our master's degree and was also an image animation for WWF Hungary. The theme of the story is the environment, and in particular a meeting point where humans can learn from nature.


ダーヴィド リンゲイゼン
Dávid Ringeisen



私はこの作品の共同制作者です。私たちは、商業的な作品を目指しました。というのは、この作品を様々なアニメーションフェスティバルに応募するというよりも、できるだけ多くの人たちにも観てほしい、と思ったからです。この‘ミクロ世界’の作品を制作する際の手法や方針について、WWFは我々を自由にしてくださり、支えてくれました。紙を選んだ理由ですが、紙は、自然の世界と同様に壊れやすいからです。両者は、燃えうるし、引き裂かれると破れます。この作品は、日本の折り紙文化にある程度、影響を受けてはいますが、異なる点は折り紙は動くことを想定していないことです。作品のキャラクターに動作をつけるため、かたちを変える必要がありました。また、色々な素材を使うことや、3Dグラフィック、作品のメッセージ性などを議論する前に、たくさんの作品を観て研究しました。

I am co-director of this film. We planned this as a commercial work, because we wanted to get the message across to as many people as possible, rather than just sending the work to different animation festivals. We had complete freedom when we made this film, but were supported in all our choices by the WWF when creating our ‘micro-world’. We chose paper, because it can illustrate how fragile the natural world is. It can be burned, or it can be torn. To some extent our paper animation was influenced by Japanese Origami, but the main difference is that Origami is not designed to move. We had to make some changes to our figures so that they could be moved. We watched a lot of films before we started this project and discussed using different materials, 3D graphics, and story's messages.

ロングブリッジ オブ
ディザイアード ディレクション
Long bridge of
desired direction



イヴァン マクスイモフ
Ivan Maximov

私の作品に関して、あまり申し上げることが見当たらないんですが、とにかく言葉が使われていない作品を作ったかったということがあります。キャラクターのデザインを考える時、私はちょっと変わったバランスを好みます。今回、島に暮らす登場人物の顔に少し余白を持たせたのは、孤島に一人で住む人の特徴の表れかもしれないと考えています。そして、恐怖のようなものが感じられる島で孤独に暮らす者は、皆目が一つしかなくてもいいんじゃないかと思いキャラクターをつくりました。この作品を作るにあたっては、私自身のアイディアだけでなく、昔のガールフレンドの発想も参考にしており、例えば、とても背の高い島などの着想を得ました。最初に思いついたのは、その島をどうやって他の島とつなぐかということでしたが、そこで私は、どうやってつなぐかという問題だけでなく、例えば、どうやって橋が壊れるのを止めるかという、別の問題も加えて描くと良いのではないかと考えました。普段は、ちょっと変わった点を取り上げてそこから作品づくりを始めますが、今回はストーリーを考えることから始めました。

Though I can't say anything much about my film, the only thing that I can say is that I decided not to do any narrative films. When I chose the design for my character, I preferred a different balance. I think that it might be a property of this isolated place to take more space in the faces of the characters living

on this island. I also think it possible that everyone on this island might have only one eye because there is something to be feared. This film was not based on only my idea. It was influenced by an idea that one of my ex-girlfriends had in the past, which is to create islands that are vertically higher than their total area. The initial idea was to find a way to connect the islands with each other. I then thought that it would be better to have not only the problem of how to connect the islands, but also some other problems, for example, how to stop the bridges from being broken. Though I usually start from strange points, this film came from a story.

ハース
Hearth



バーリント ファルカシュ ゲッレイ
Bálint Farkas Gelley

私はハンガリー出身です。この作品は卒業制作として 2012 年に制作したもので、ハンガリーの作家アーダーム ボドルの短編『ファームガール』が原作となっています。この作品を選んだ理由は、物語の内容にとっても興味を持ったからであり、大洪水の中、ある少女が家の屋根の上にいるという状況が描かれています。特に、なぜその女の子は屋根の上にとどまるのかという意味を見つけるために、この作品を選びました。制作過程におきましては、アイディアを練るのに非常に長い時間を費やしましたが、プリプロダクションの頃には、ほとんど完了していました。その後、マヤ サカガードが制作に加わり、いっしょに仕事をするようになりました。彼女はこの作品にとっても尽力してくれて、最終的には共同監督となりました。

作品の中で水中にいる家族が登場する場面があるのですが、これは私が付け加えたもので、原作のほうには出てきません。なぜ女の子は屋根の上にとどまらないといけないのかという疑問に答えるために、この水中の家族の場面を付け加えたのです。

I'm from Hungary. This is my graduation film in 2012. It is an adaptation of the official story from a Hungarian writer called Ádám Bodor. I decided to do this adaptation because I was very curious about the short story where there is a girl on the roof top of a house in a big flood. Especially, I chose this story to find the meaning why the girl insists on staying on the roof top. About the process, I started to work on the idea for quite a long time. But it was almost finished when I was doing pre-production. Maja Szakadát joined this film and we started work on the production together. She got very involved in the project, and finally she became my co-director in the end. In the film, there is a scene of a family under the water. Actually, this family is not described in the original short story. I added this scene to the film in order to find answers to the question of why the girl insists on staying on the roof top.

エル カント
THE SONG



イネス セダン
Ines Sedan

私はアルゼンチン出身で、14年前からフランスで働いています。この作品は私の3作目のショートフィルムです。私は最初に紙の上で全てのアニメーションを作り、それをスキャン

して、1年かけてコンピュータでペイントオングラス風の彩色をしました。その後、音楽の制作にとりかかりました。音楽、とりわけ歌はこの作品のなかでもとても重要な役割を果たしており、私は歌の中に自分のメッセージを込めました。この作品は暴力によって征服させられる女性の物語です。男は、自分よりも小さな女に対して、暴力をもって圧力をかけるため、彼らの心の距離が広がります。そのうえ、このカップルには会話がありません。私が一番表現したかったことは会話のない男女の間でのコミュニケーションがどのようなものになるかということでした。

I'm from Argentina, and I've been working in France for 14 years. This film is my 3rd short film. I made this animation using paper drawings, scanned them, and then painted them on the computer like paint on glass for one year. And then, I started to make a music and a song. The song is very important for the film and includes my message. The story is of a woman who is conquered by violence. A man pressures a woman smaller than him with violence, and gradually their hearts grow distant. Moreover they don't have any communication. The most important thing in the film, is how the couple communicate without actually speaking.



ハンガー Hunger



ペトラ スロノガ Petra Zlonoga

今日、ここにこうして皆さんといふことはとても光栄です。卒業後、プロとして初制作の作品です。抽象的でいろいろな解釈ができますが、種子が光を、鳥が飛ぶことを、人が他人とのコミュニケーションを渴望するような、そういうものをアイディアにしています。また、音響デザインも重要な要素で、作品では種子や鳥等、有機的なものを扱っているので、音も有機的になるように気を配りました。プロになってからは、資金を調達して人を雇うことになり、彼らに何をするべきか指示しなくてはならず、その点がとてもたいへんでした。裏を返せば、彼らはこの作品を自分のことのように思うようになり、相乗効果が生まれたことがとても感動的で良かったと思います。

I am very honored to be here with you today. This is my first film as a professional after graduation, and it is rather abstract, and open to interpretation. The main idea behind it was the desire of longing, the same way that a seed is hungry for light, a bird hungry for flight, and humans are hungry for interaction with each other. An important thing for me is the sound design, all the elements are like seeds, birds are so organic, so the sounds have to be organic too. After I became a professional, I got funding, there was an opportunity to hire people to work with me. I had to make decisions and tell them what to do, and it was challenging. But people who participated in this film started to feel it was their own, and there was good synergy, it was the most exciting thing for me, and that was the happiest moment.

デフラグメンテーション Defragmentation



セ ビョル ファンボ Saebyul Hwangbo

韓国から来たセビョル ファンボです。10年前に学生の時に観客として参加したことがあります。今回作品を上映していただくことができ、たいへん光栄に思っています。この作品の企画中にインターネットで調べる中で、デフラグメンテーションのプロセスについて知ることになりました。そのプロセスは物語の起承転結に似ており、応用すると新しく映像の物語が展開できる。そう思ったのがきっかけです。作品には3つのエピソードがありますが、アンビバレンスという、人の対立的な感情の状態が共存している心理学的な現象を作品に込めました。国からの支援を受けて制作しましたが、7ヶ月という制限があり、時間に追われたところがたいへんでした。難解な作品にもかかわらず、興味を持っていただき、理解しようとして質問してくれることがいちばん嬉しかったことです。

My name is Saebyul Hwangbo, from South Korea. I came to this festival as an audience member 10 years ago, and I am so honored that my film was screened this time. While I was planning this film, and researching on the Internet, I found the process of defragmentation. I also found the similarity to story telling with an introduction, development, twist and conclusion, then I thought I could adapt this to the development of my film. There are 3 episodes in the film, those reflect the psychological phenomenon of ambivalence. I got support from my country, but there was a time frame where I had 7 months to finish it. It was rewarding for me that people were interested in this film, and asked questions to try and understand it.

監督インタビュー Director's Interview

24日のコンペティション4の監督に語っていただきました。Directors of Competition 4 talked about their films on August 24th.

ノン・ユークリディアン ジオメトリー Non-euclidean geometry



スキルマンタ ヤカイテ Skirmanta Jakaite

ソルヴェイガ マステイカイテ Solveiga Masteikaite

ある日2人で話していて、何か一緒に作ろうという話になった時がこの作品の始まりでした。愛、そして愛にまつわる神話についての作品を作りたい、と思いました。それは、沢山の人が愛について信じる事に反抗したかったからではなく、私たちが個人的に信じる事は何かを伝えたかったからです。私（スキルマンタ）が全てのアニメーションの制作を行い、ソルヴェイカが物語を書きました。また作曲家の方に音楽を書いて頂きましたが、どのような音楽にしたいかを説明するのがとても大変でした。この作品を通して、私たちはひとつの明確なメッセージを伝えようとしているわけではありません。逆に、それぞれが自由に解釈出来る作品を作りたいと思いました。なぜなら、愛についての解釈も、人それぞれ違うと私たちは考えるからです。ただ、この作品が人生で本当に大切なものは何かを考えるきっかけになってくれれば幸いです。

We were talking one day and decided that we should do something together, and that's how this film started. We wanted to do something that is about love and the myth of love. It was not necessary because we wanted to go against what many people believe about love, but because we wanted to tell what we personally believe. I (Skirmanta) did all the ani-

mation based on the story that Solveiga wrote. We had a composer who wrote the music for us, and it was not an easy process to explain exactly what we wanted. When making this film, we were not thinking about one clear message. Instead, we were trying to make something that had a lot of space for open interpretation. It's because we believe that the interpretation of love is also different for everyone. At the same time, we hope that watching this film will make the audience think about their priorities, and what is really important in their lives.

ザ サム カフ The Thumb Cuff



ビン ワン Bin Wang

学生時代にクラスメイトや先生と東京を訪れたことがあります。広島は初めてです。ちょっと暑いけれど、私は平気です。広島に来るまでの広島のイメージは「戦争」でした。しかし、今は「とてもきれい」です。そして、何より「人々が親切」！それはとても印象的です。アニメーションを始めて5年です。今作品は大学の卒業制作でした。この作品は莫言の小説をいくつか読んで、雰囲気などもそれを基に作りました。本当は、もっと美しい情景を描いたものを作りたいのですが、大学の先生はこちらを押し、この作品を選択しました。ちなみに、私は北京に住んでいますが、この作品の都市は北京ではありません。一般的な架空の都市として描いたものです。貧困にあえぐ人々へのシンパシーを描きました。

来年もこうしたフェスティバルに参加予定ですので、新しい作品を準備しています。今後は12話程度のシリーズものを作りたいです。

When I was a student, I visited Tokyo with my classmates and my teacher. So this is my second visit to Japan, but my first time in Hiroshima. It is a little bit hot, but I don't mind. My image about Hiroshima before this trip was just related to 'War', but now it has changed, and I find this city to be very clean and what is more, people are impressively kind! I've been making animations for 5 years since I entered university. "Thumb Cuff" was made for my graduation work at university. I was inspired by Mo Yan's novels. My teacher liked this story, so I chose to make this film, though I wanted to make a beautiful film. The city I expressed was an imaginary city, not Beijing. I want to make an animation series consisting of about 12 episodes. I also have a plan to make a new film for a festival next year.

アトル ポンド バイ ザ グレートウォール A Little Pond by the Great Wall



ドミトリー ゲラー Dmitry Geller

この作品は、中国人アニメーターのTe Weiを偲んで作りました。私は彼の作品がとても好きで、特にWhere is Mama?という作品が気に入っています。Te Weiはとても意志の強い方で、投獄されていたにも関わらず、文化大革命の間も作品を作り続けました。この作品は作り終わるまでに6ヶ月ほどかかったと思います。そのうち4ヶ月は中国でアニメーション

学校の生徒と一緒に撮影や構成作りをして、残りの2ヶ月はロシアに戻ってポストプロダクション（撮影後の作業）をしていました。ストーリーはロシアにいる間に思いつき、中国に着いたらすぐに作業を始めることができるよう、飛行機でもストーリーの続きを考えていました。

This film was made as a tribute to the work of the Chinese animator, Te Wei. I have always admired his work, especially his film "Where is Mama?" Te Wei was a very strong character, and although imprisoned during the Cultural Revolution, he continued to produce inspirational work. This film took about six months to produce, four months in China with a group of animation students, and two months post production back in Russia. The story came to me while I was in Russia, and I was still having ideas when I was on the plane to China to start the animation process!



ラウラ フオリノ Laura Foglino

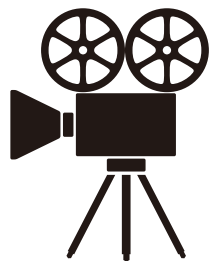
ジュリアン ジュード Julien Jude

●ラウラ フオリノ●私は日本のアニメーションから大きな影響を受けたので、日本にすることができてとてもうれしいです。この作品は卒業制作でして、生徒6人が共同で作りました。動物たちが囚われているという私のイメージが発想のもととなり、蛇が捕まっているシーンを初めに描きました。この作品では、動物たちがそれぞれの長所を生かして困難に立ち向かい、最初はとても暗いですが最後は明るく自由になるところを表現しています。

●Laura Foglino●I'm happy to be here in Japan, because Japanese animation has a great influence on me. This film is our graduation work and we are six members. The film started with my image that animals are in prison, and the first drawing was of a captured snake. For the film, we tried to show the cooperation between the animals as they used their own skills to help each other. The beginning is very dark, but finally it became brighter as the animals are set free.

●ジュリアン ジュード●本フェスティバルに作品がノミネートされてとてもうれしく思います。新しいソフトウェアを使っの製作は難しかったですが、同時にチャレンジングで楽しかったです。6人のチームで作成するのは、それぞれの専門性を生かすことができたので、とてもよかったと思います。また、それぞれの意見を聞いて確認しながら制作できるのもアニメーション制作には向いていました。作品については、動物虐待について反対ということを押すけるつもりはありません、皆さんがありのままを感じてくださればと思います。

●Julien Jude●I am extremely honored to be nominated for the festival. It was very hard for us using new software but also enjoyable. Working as a team is great for creating animation because we collaborated all of our skills. Also, we could exchange opinions with each other and confirm each step of the project. We don't really want to emphasize any message about animal abuse, but instead want everyone to interpret the film freely.



ノー タイム フォア トゥズ No time for toes



カリ ピエスカ Kari Pieska

この作品は3人の子を持つ私の個人的な経験をベースに、比較的語られることの少ない父と子の関係に焦点を当てたもので、卒業制作として作りました。それまでは他のアイディアがあったのですが、初めて自分の内面をテーマにし、子供が生まれてからの父親の反応についての作品になりました。またこの作品はスケッチのみで構成されています。自分のスタイルを模索する中で私の強みは何かと考えたとき、スケッチとアニメーションだと思い、背景を描かずクリンナップも一切しませんでした。その結果フィンランド国内のスタンダードとは違う作風になりましたが、良い評価を頂いており嬉しいです。これからこの自分のスタイルをより発展させながら作品を作り続けたいと思っています。

This is my graduation film, which is focused on a relatively rare issue of the relationships between a father and his children, based on my personal experience as I have 3 children. Although I had another idea before, I managed to find a theme from inside of myself, which was the first time for me. This is a film about children being born and how the father reacts. And it's an animation consisting of sketches. Through I was trying to find my filmmaking style, I thought my strengths are sketch and animation. So I didn't do the background and clean up at all in this film. As a result, the film became very different from the standard of the Finnish animation style. But I'm glad that I have a good response, and I am going to develop this style through making more films.

フェイデッド ファイネリー FADED FINERY



ソニア ゲルボー Sonia Gerbeaud

マティアス ドゥ パナフィウ Mathias de Panafieu

私たちは、何ヶ月間かニュージーランドを旅行していました。そこで見た風景や出会った人々を絵に収め、少しずつ物語を考え、フランスに戻ってから制作を始めました。これは人々と場所の関係についての物語です。この物語はいろんなレベルで理解することができ、子供たちも物語から何かしら感じることもあるでしょうし、大人はものごとには色々な見方があるということを読み取るでしょう。この作品で私たちが伝えたい事は、「あなたは選ぶことができる」ということです。もし、他者の常識とする意見が、自分と合わないと感じたとき、あなたは現状を変える事も違う道を選ぶこともできます。例えば、皆が「コヨーテは悪い動物だ」と思っているでも、あなたが「それは違う」と思うなら、あなたは選ぶことができるのであり、必ずしもその常識に従う必要はないのです。少女は父親から離れて、自分の人生を生きる事を選びます。縁を断ったわけではなく、違う道を選んだのです。これは彼女の人生が変わる瞬間でした。また、肌の色や国が違おうと、動物だろうと人間だろうと同じです。常に自身に問いかけ、あなたには選択する責任があるということに気づいてほしいと思っています。

We were traveling for a few months in New Zealand. And we sketched a lot of pictures of the landscape and the people we met, and little by little we started to build the project. And when we came back to France, we started to write.

This is the story of the relationship between people and spaces. We have different layers of understanding, like if kids watch the movie, they can understand something in the story. Adults may understand that there are various viewpoints among people. Our message for the film is “You can choose”.

If you don’t feel you fit someone’s common sense, you can change or you can choose a different way. For example, it is normal for people to say that the coyote is a bad animal, if you feel that’s not true, you can choose and you don’t have to follow this opinion. A girl decided to leave her father, and she chose her own way to live her life. She still has a connection, but chooses a different way. It was the point where her life changed. Also in this story, there is the idea of discrimination between different people from different countries, this discrimination is the same for animals, too. The most important thing is that we want you to ask questions by yourself, and notice that it is your responsibility to choose.

バス Baths



トメク ドウツキ Tomek Ducki

この作品では二人の老女が公衆プールで泳ぎながら、現在や過去の思い出の間を行き来します。そこには2つの世界があり、逆さまの世界で平泳ぎをしながらその間を行ったりきたりしており、2つのワルツにあわせて進みます。2人はよく似ているので同じ人間と解釈することもできます。ストーリーではなく状態を描写した作品です。

私はハンガリーのブタペスト出身なのですが、そこでは公衆プールが沢山あるため自然と泳ぐことについてアイディアが浮かびました。また非常に短い作品なので、水彩画・インク・コンピュータ等様々な用具をミックスして使っています。時間やテクニクやリズムカルな音楽を使い、アニメーションで遊んでみました。

In this film, two old ladies are discussing the passage of memories of the past, and the present as they are swimming. There are two worlds here, and they swim breast stroke along with two waltzes in an upside down world. They both look so similar that you can also see them as one person. And this film doesn’t have much of a story, it’s more about describing status. Since it is a very short film, I used a mixture of tools such as water color, ink, and computer. Using time, technique, and rhythmical music, I played with animation.

フーグ フォア セロ、トラン ペット アド ランドスケープ Fugue for cello, trumpet and landscape



イエルジィ クチャ Jerzy Kucia

この作品のインスピレーションは、よくある日常の生活や人間の感情から得ました。そのどちらも自分が覚えているものです。私にとって、アニメーション制作で大切なのは、記憶や過去であり、未来ではありません。「フーガ」というのは、作曲家にヒントを得ました。私は、音楽の中でも風景こそが重要だと考えてきました。風景と音楽は、以前の追憶から得ました。イメージと音楽は重要な結びつきがあります。この作品を完成させるのには、相当長くかかりました。というのも、最初に依頼した作曲家が病気になったので途中から別の作曲家を

探しました。音楽は二人の素晴らしいコラボレーションになっています。広島へは、これまでにおそらく3回来たと思います。前回来たのはもうずいぶん前で、今回がおおよそ20年ぶりだと思います。もし、将来に広島に関するアニメを作るとしたら・・・そうですね、日本の音楽や日本的な要素のあるサウンドトラックも入れるでしょう。ただ広島は悲劇の歴史があります。それは忘れてはいけない出来事ですから、それを表すにふさわしい音楽を探さなければなりません。広島を色でたとえたら、とてもドラマチックで変わり行く色、それもアクティブでとても早く変わるような色ですね。

I got the inspiration from everyday life and human emotions, both from my memory. For me, to make film, the important thing is collective memory, the past, not the future. “Fugue” was suggested by a composer. I was looking for a hero in a landscape of sound. The landscape and music come from an earlier retrospective. Image and music has for me, an important relationship.

It took a long time to complete this film, because the first composer was ill. I had to look for another composer. The two selected composer’s collaboration is excellent in this film.

I have in Hiroshima probably 3 times. The last time I came here was about 20 years ago. If I could make a film about Hiroshima I would include Japanese music, and even have Japanese nature as the sound track. But, Hiroshima has a tragic history, so I have to look for suitable sounds to express it, in order not to forget the event. to me, Hiroshima’s color is very dramatic. It is a changing color, from blue to red, very active, and very fast.



23日 (土) Saturday, 23rd

エデュケーションフィルムマーケット学生交流会

Educational Film Market : A student meeting for young directors



ここから未来のトップアニメーターが生まれる!?

Is this the place where top animators of the future are born!?



フェスティバルに参加している日本の学生や学校関係者の交流会が23日(土)夜に行われました。アニメーションを学ぶ学生同士の交流を促進し、アニメーション制作への意欲を高めあうことを目的としています。

A meeting for students and schools in Japan participating in the festival was held on the night of the 23rd (Sat). The aim was to promote exchange among students studying animation, and to allow them to inspire each other in producing their works.

23日 (土) Saturday, 23rd

カートゥーン ネットワーク パーティー Cartoon Network Party



ガールズバンドの音楽を聴く者あり、食べ物を食らう者あり、話し込む者あり、外で煙を吸う者あり。それぞれが思い思いのひと時を過ごしていました。

Some were listening to music by a girl’s band. Some were eating and drinking. Some were talking. Others were smoking outside. They each were spending their own time.