

ラッピーパーティ
Lappy Party
in タカノ橋商店街
in Takanobashi

地元の人も、アーティストを歓迎！  
Local people gave a warm welcome to artists from overseas!

「笑ってほしいって？  
面白いこと言ってよ！」  
“If you wanna make me laugh,  
please say something funny!”

Nexus Point Information

本日のスケジュール  
12:00 The Holy land's Landscapes  
13:00 浪江町消防団物語「無念」  
15:00 浅草こねこねんど！

Today's schedule  
12:00 The Holy land's Landscapes  
13:00 Story of the volunteer firefighters of Namie “Munen (Remorse)”  
15:00 Asakusa konekonendo!

エデュケーションル フィルムマーケット・ステージ  
Educational Film Market Stage

本日のスケジュール  
10:45 才谷遼 監督「セシウムと少女」制作秘話  
13:00 学生作品上映：名古屋学芸大学  
14:00 学生作品上映：東京工芸大学  
15:00 学生作品上映：多摩美術大学  
16:00 学生作品上映：大阪デザイナー専門学校  
17:00 学生作品上映：東京藝術大学

Today's schedule  
10:45 A behind the scenes talk by Ryo Saitani about "Cesium and a Tokyo Girl"  
13:00 Films by students from Nagoya University of Arts and Sciences in Japan  
14:00 Films by students from Tokyo Polytechnic University in Japan  
15:00 Films by students from Tama Art University in Japan  
16:00 Films by students from Osaka Designers' College in Japan  
17:00 Films by students from Tokyo University of the Arts in Japan

From the Editor's Room

自転車に乗って汗だくになりながら通っています。デイリーブルティンチームへの参加は 2 回目ですが、チームの皆様に助けられて毎日なんとかやっています。世界各国の皆様は、少しでもこのフェスティバルのドキドキワクワク感を伝えられればなあと思っています。(カネエ)  
I've being sweaty riding a bicycle every day to come here. This is my second time to join this team. The team members help me, so I'm getting through somehow. I hope to communicate the excitement of the Festival to everyone around the world! (Kanee)

今回初めてこのボランティアに参加しました。大学の募集を見て応募をしたのですが、そのときに初めてこのアニメーションフェスティバルについて知りました。仕事は色々ありますが、中でも海外のアニメーション監督のインタビューはとても面白いです。どうして・・・を題材にしたのかなど、自分が彼らの作品を観て感じたことを直接お話することが出来て、かなり楽しいです。大変な仕事もありますが、今の自分にとってとても良い経験になるだろうと思います。がんばります！（森岡）  
It's the first time for me to participate in this kind of volunteer work. Until I applied to do this work at my university, I didn't know about this animation festival. We have several jobs during this festival, and I think that interviewing foreign animation directors is the most interesting work. Because I can ask them directly what I feel when I watched their movies, for example “why did you include this, or that in your work?” It's so much fun! Even though I have a lot of hard work, I hope that this experiment is good for me. I'll do my best! (Morioka)

アニメーションといえばスタジオジブリかディズニー、ピクサーの劇場公開作品しか見ない。英語どころか日本語も怪しい。それなのに英会話必須の編集室に飛び込んだ。飛び交う英語の中でオロオロしているが、スタッフはあたたかい。申し訳ないと思いながら、持ち前の好奇心を満たしている。(Yukiko)  
Speaking of animation, I've only watched those which were made by Studio Ghibli, Disney and Pixar Animation Studios. I'm not sure about English, but also Japanese; However, I joined a team where I have to use English so, I've been flustered. Our team members are very warm and help me a lot. I feel sorry, but I'm satisfied with my curiosity every day. (Yukiko)

LAPPY
ラッピーニュース
THE 16TH INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA 2016
第 16 回広島国際アニメーションフェスティバル

3
LAPPY NEWS
August 20
フェスティバル日報
Daily Bulletin

キッズクリップにようこそ
一緒にアニメーションを作っちゃおう！

WELCOME TO THE "KID'S CLIPS".  
LET'S MAKE ORIGINAL ANIMATIONS!

キッズクリップでは、アニメーション教室と上映会を開催しています。誰でも数秒のオリジナルアニメーションを無料で作ることができます（4 階中会議室）。また、過去のワークショップで作成されたアニメーション 15 作品を随時上映中です（4 階児童室）。鉛筆やペンで手書きする「ドローイングアニメーション」、モールや粘土を作って動かす「クレイアニメーション」、束ねた紙に連続した絵を描く「パラパラアニメーション」、1 枚の紙なのに絵が動く「驚き盤」などを体験できます。小松隆輝（りゅうき）くん（6 歳）は、粘土を使って果物の町を作成中です。「どんな内容になるか楽しみだね」。

徳原寧花（しずか）ちゃん（9 歳）は、お家で飼っている小鳥をモデルにして、当フェスティバルのマスコットキャラクターのラッピーとの物語を完成させました。しずかちゃんのお父さんは、ゲームで遊ぶのでは得られない、自分で何かを—from作り出す楽しみを見つけてくれたのでは、とお話されました。お手伝いするボランティアが沢山いますので、小さなお子様でも作成することができます。また、作成したキャラクターは持ち帰ることができるので、お家でもアニメーションを作ることができます。キッズクリップは 4 階中会議室、児童室で毎日 10 時から 12 時まで開催中です。

You can make a few seconds of animation and watch 15 past works for free on the 4th floor from 10:00 to 12:00 every day. You can try “Drawn Animation”, using pencils and pens, “Clay Animation”, made with braid and clay, “Shredded Paper Animation”, drawing continuous animation on block paper, and “Surprise Board”, where the picture moves even if it is just one picture. Ryuki (6) is making a town of fruit with clay. “I am looking forward to the animation!” Shizuka (9) made a clay animation. The story is birds modeled on her pet and Lappy who is the festival's mascot. Her father said that she realized that creating new things from the beginning is wonderful. A lot of volunteers help you, so feel free to come and join. You can take home the characters you made, so can continue to create animations in your home. We are open from 10:00 to 12:00 every day.





# がんばれ、腹ペコのひな鳥！ “PIPER” takes off!



おふたりのサイン会  
Autograph session



©PIXAR ANIMATION STUDIOS

ピクサー最新短編作品『ひな鳥の冒険』のアラン バリラー  
口監督とプロデューサーのマーク ソンドハイマーさんにイン  
タビューしました。

初監督・初プロデューサー  
作品とのことですが、制作を  
通して何か変化はありました  
か？

**アラン：**アニメーターだと大  
抵は個人作業になりますが、  
監督となるとそれぞれのス  
タッフが最高の仕事出来る  
ような環境を作り出さねばな  
りません。これは大きな試練  
でしたね。結局そっと見守っ  
ている事で、こちらが思い付  
くよりずっと良いアイデア  
にたどり着くものです。この  
経験で身を引く事を学びまし  
た。監督というのは制作全て  
に携わるものだと思いがちで  
すが、個人的にはそれは全く  
逆だと感じましたね。良いス  
タッフに恵まれて幸運だった  
と思います。ひとつのブレ  
ーンとして1つのアイデアを  
ひねり出すような感覚で、と  
てもエキサイティングな経験  
でした。

**マーク：**作品制作というのは、  
常に様々なアングルを通して  
学ぶことが出来ます。プロジェ  
クトの度に、新しいチャレン  
ジがあります。今回私は音楽  
について、中でも映画音楽に  
ついて多くの事を学びました。  
大抵は慣れた作曲家に依頼し  
ますが、この作品では私たち  
自身がエイドリアン ブリュ  
ーと綿密に連携して取り組み  
ました。

次回以降、監督・プロデュー  
サーとしてやってみたいこと  
はありますか？

**アラン：**ピクサーで学んだの  
は、新しいプロジェクトは時  
間をかけて個人空間から生ま  
れるということです。だから  
私はすぐには取り掛かりませ  
ん。監督業がしたいがための  
作品制作に興味はありません。  
アイデアがあって自己表現  
するのがいいですね。です  
から、短編の制作は謎を取り  
除いてくれるので役立つと思  
います。何でも実際に取り掛  
かるまでは、どうやって創り  
出すのか検討もつかないもの  
ですから。お陰で長編だろう  
がコミック本であろうが新し  
い事に気楽に取り込めるよう  
な気がしています。この映画  
祭はバラエティに富んでいます  
ね。実に様々なアートの形や  
スタイルを観る事が出来、そ  
れらは皆芸術として称えられ  
ています。ここにいるのは本  
当に刺激的です。

**マーク：**誰と一緒に働くかが  
私にとっては大事です。プロ  
ジェクトに取り組むには、自  
分で信じられ、心地よいと感  
じられるストーリーを語り、  
尊敬する人たちと一緒に制作  
することです。幸運なことに  
ピクサーにはそんな人たちが  
あふれており、これは私にと  
つてとても大切な事です。

**A Pixar interview with Director Alan Barillaro and Producer  
Marc Sondheimer for Pixar’s latest short “PIPER”.**

**Q. Do you feel you have  
changed through making  
the film, being that it is your  
first experience directing and  
producing?**

**Alan:** It is very different being an  
animator because usually you  
are working alone, and then to  
become a director and to have  
to create an environment where  
each person can do the best  
work that they can do, that was  
a big challenge. The crew ends  
up having a better idea than  
you do if you leave them to their  
work. So it taught me to just get  
out of the way. A lot of the time,  
directing seems like you need  
to be everywhere, but I found it  
the opposite. I was really lucky  
with the people who worked  
on the film, I felt like we were  
one collective brain trying to  
make one idea, so it was really  
exciting.

**Marc:** You always learn about  
film making from all of the  
different angles. Every project  
poses a new challenge. I learned  
a lot about music and how to  
make a film score. Often you  
work with the composer and  
they already know what to do,  
but this time we were really  
working closely with Adrian  
Belew.

**Q. Is there something you want  
to do in the future as director  
and producer?**

**Alan:** What I have learned from  
Pixar is that a new project has  
to come from a personal space  
and it takes time, so I don’t  
have to do it immediately. I  
am not interested in directing  
for the sake of directing. To  
me it’s nice if you have an idea  
and try to express yourself.  
So I think doing a short film is  
helpful because it takes away  
the mystery. You don’t ever  
know how to do it until you  
start making something. So I  
feel more comfortable to do  
anything, whether it is a feature,  
or a comic book. If you want  
to make something you should  
make it. I feel like this festival  
has a lot of variety. You can see  
all the different art forms and  
styles and it is all celebrated as  
art. It is really inspiring to be  
here.

**Marc:** It’s also about who you  
work with. That is important to  
me. To be on a project, telling  
a story you believe in and feel  
good about, but also working  
with people that you respect.  
Fortunately Pixar is filled with  
those kinds of people, and that  
is important for me too.

## 監督記者会見 Animation Festival Competition 1 Press Conference

**AGE OF OBSCURE — 茫漠時代  
AGE OF OBSCURE**



**水江 未来  
Mirai Mizue**



**小野 ハナ  
Onohana**

●水江 未来●

タイトルに茫漠という言葉  
を使っているのですが、茫漠  
というのはあいまい、はっきり  
しないという意味の言葉です。  
人間とか世界とか命が形作ら  
れる前というのは、存在がはっ  
きりしない状態です。それが  
形になる瞬間をアニメショ  
ンとしてとらえようとしてこの  
作品を作りました。

●小野 ハナ●

水江未来さんは昔から細胞を  
繰り返し流動しているものを  
描き続けてきて、私は流動す  
る大地を描くということをし  
てきました。今回の作品は、お  
互いがお互いの語っていない  
部分を担い、組み合わせただ  
けで意味が深まるいいコンビ  
になっていたと思います。

●スダ シンイチ●

水江未来さんの映像作品には  
何度か曲をつくっていますが、  
今回は小野ハナさんとの共作  
ということです。生命の誕生  
前の、あるいは生と死のあい



**スダ シンイチ  
Shinichi Suda**

だの、気持ちの良いカオスの  
ような感じをなんとか曲で作  
れないかと考えながら制作し  
ました。

● Mirai Mizue ●

The title of this film is AGE OF  
OBSCURE. I use “OBSCURE” in  
the title. I think the presence  
before forming a human,  
world or life is unclear. We  
try to capture the moment  
when life is born, or created  
in the style of the animation.

● Onohana ●

From long ago, Mirai Mizue  
has made films of this kind,  
with constantly flowing cells.  
And I also make flowing  
landscape films. In this film,  
we are able to support each  
other in the areas we haven’t  
touched or described in  
past films. We are very nice  
combination. We were able  
to enjoy a nice dialogue in  
this film.

● Shinichi Suda ●

In the past, I have been  
making some music in Mirai  
Mizue’s films. At this time,  
co-directing with Onohana,  
I feature life or “living and  
dying”. When I made the  
music for this film, I was  
thinking about comfortable  
chaos.

**ピアノ  
Piano**



**カスパー ヤンチス  
Kasper Jancis**

エストニアで活動している映  
像作家で、今回『ピアノ』と  
いう作品を作った者です。こ  
の作品では主人公を設定せず  
に、いくつもの小さなストー  
リーを1つにまとめ、必要不  
可欠な要素だったピアノの登  
場から始めました。それぞ  
れのストーリーにはパターンが  
あります。なにかがいつも詰ま  
っているのです。交通渋滞、排  
水溝に詰まったじゃがいも、  
行き詰まっている男性、それ  
に上手く動かないピアノです。  
また、思い切ってステップを  
踏み出すことができない状況  
や、次の1歩を踏み出せば全  
てを変えることができるのに、  
そのための何かが足りない  
という状況もあります。次の  
ステップを踏み出すのは綱渡  
りをしていた女の子ですが、  
彼女はある意味で犠牲を払っ  
ています。彼女のおかげで音  
楽が始まり、最後にはみじめ  
な人生を送っていた他の登場  
人物たちも真実を垣間見るの  
です。

I am an Estonian film maker  
and I made a film called  
“Piano.” I tried to make a film  
without a main character,  
trying to combine different  
story lines, to create one  
whole thing about an event.  
I started with some elements  
that I was sure that I would  
have, which is the piano. For  
me the film’s story line was  
about similar patterns. There  
was something always stuck.  
There was a traffic jam, the

potato that was stuck in the  
drain, there was a man that  
was stuck in himself, and  
there was the piano that  
wasn’t moving very well.  
Also, it is about not daring  
to make a step or that there  
is something missing to  
take the next step that can  
change everything. The only  
character who makes the  
step is the girl who was rope  
walking, but she made a  
kind of sacrifice. Because of  
her, the music starts to play  
and all the other characters  
with the misery of their life,  
have a little moment of truth  
at the end.

**リリ  
Lili**



**ハニ ドンベ  
Hani Dombe**

イスラエルから参りました。  
広島に来るのは初めてです  
が、ここのことを大変うれ  
しく思っております。私は『リ  
リ』の監督の一人です。これ  
はストップモーションの作品  
で、全ての人形や衣装は私が  
作ったものです。風になびく  
服の小さな動きを表現する  
ために針を使ったりもしました。  
動きを間違えてしまったとき  
には、最初からやりなおす  
こともありましたし、カットを  
してあらたなショットを始める  
こともありました。ほとんどは  
もう一度やりなおすことにな  
りましたが、またこの作品は、  
個人的な感情を表現した映画  
です。成長することに困難を  
感じている女性の話で、彼女  
はまだ子どもの段階から抜け  
出せずにいます。これは多く  
の人が大人としての生活のな  
かで経験することであり、彼  
女はそこにしがみつつか成長  
するかを選択しなければなり  
ません。



It is my first time in Hiroshima and I come from Israel. I am very happy to be here. I am one of the directors of the film “Lili”. It is a stop motion film, so I made all of the puppets and clothes. We moved the puppets little by little to represent the wind blowing through the clothes. We just touched them with a needle to make a lot of the smaller movements. Sometimes I had to start again if I made a wrong movement, or something, and sometimes we made a cut and started a new shot. But most of the time, we just started again. Also, it is a personally emotional film. It talks about a woman who is having a hard time growing up. She is stuck in her childhood and she can't get out of this place. The film is about this place that many people have experienced in their adult life, and the character had to choose between holding on to the past or growing up.



今回は、エリック サティというフランスの作曲家に個人的な興味があり、彼の「パレード」という曲に着想を得てこの作品を作りました。

なぜエリック サティに興味を持ったかという、ちょうどこの「パレード」が作曲されたのが100年前で、この100年というスパンで現代の文化や芸術を捉えなおすと、エリック サティという人が非常に重要なのではないか、というのが自分の中にありました。サティの行動そのものが現代アートの基礎になるような要素をたくさん含んでいて、現代ではあたりまえになっているようなものが、サティのいろいろな作品や人となりの中に隠れています。そこに非常に大きな興味を持ちました。

This time, I created this

film since I am personally interested in Erik Satie, who was a French composer, and I was inspired by his composition “Parade”.

I got interested in Erik Satie because “Parade” was created 100 years ago, and I think he is a very important person in terms of modern culture and art. His action includes a lot of elements based on the contemporary art. Also the common things, in our daily life are hidden in his works, and his character. That’s why I am personally interested in him very much.



最初に作品を作り始めたときには、人間についてのストーリーにしようと思っていました。長い間隣同士で眠っている二人のキャラクターを作りました。何か小さなものが壊れて、二人は起きてしまい、お互いを、そして二人の世界を破壊し、最後には全てが消滅してしまう、というお話です。私は人間とはこういうものだと思えています。私たちは自由を手に入れましたが、欲望がお互いを破壊しています。作品を作るうちに、最後は破壊し合うように考えていたのですが、とても憂鬱になるので、私の先生が前向きになるように作品を展開する手伝いをしてくださいました。最初の絵コンテについて話し合い、先生がどう感じているか教えてくださいました。私たちはこんなふうに協力し合いました。先生は本当に素晴らしい方で、生徒のどんな視点やアイデアに対してもサポートをしてくれます。

When I started to make the film I wanted to tell a story about people, about humans. At the beginning I thought I would feature two people sleeping next to each other for so long, and some tiny thing broke in and woke them up, and they started to destroy each other and their world and make it vanish.

This was my idea about how humans are. They have the freedom today, but what they want destroys each other.

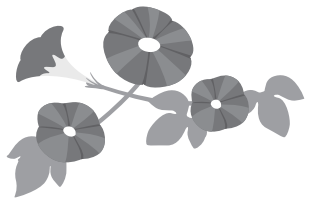
As I made this film, initially I was going to end with them destroying each other, but that was quite depressing and my teacher helped me to develop the film in a more positive way. We discussed the first idea of the story board and she gave me an idea of what she felt, and this is how we cooperated. She is such a great teacher, and she can support any kind of visions and ideas that her students have.



私はロシア出身です。この作品は、戦争を乗り越え、勝利する愛についてのものです。私はインディペンデントのアーティストでありアニメーターです。私の映画は全て私一人で制作しています。私の職業はまず何よりもアーティストであると考えておりますが、そのことは今回の作品を観てもらってもお分かりいただけると思います。

I’m from Russia. This film is about the love which wins a victory over war.

I’m an independent artist and animator. I make all of my films myself. Being an artist is my first profession, and you can probably tell that by watching the film.



フランスから来ました。作品の「ジュカイ」について話そうと思います。3Dですが、ストップモーションで作ったように見える女の子と美しい森を対照させて、物語を作ることにしました。ストップモーションで作品を作った経験がありませんでしたが、アニメーションにおける見せ方としてとても良いと思っていたので、人形を使わないのにストップモーションで撮ったようにみえるようにしました。観客とキャラクターの間にある種の距離感が生まれるので、こういったタイプの作品には適していると思います。CGアニメーションはとても冷たく見えるので、なおさらキャラクターの感情が表しにくくなります。1つのキャラクターが人形の形をしていることにより、3Dのイメージに頼っているときよりもずっと自由に作品を作ることができました。

I am from France, and I going to talk about “Jukai”. I chose to make this story of a beautiful forest, and the contrasting character of the girl as a 3D animation, but with the look of a stop motion animation. I don’t have much experience of stop motion animation, but admired the look of it, and so tried to give the impression of it without using puppets. I thought that it was appropriate to this type of animation, as it would create a kind of distance between the spectator and the characters, and also make it easier to watch. CG animation also

seems to be quite cold, and this makes it more difficult to express the emotions of the characters. Therefore, by having a puppet like figure as one of the characters, it gave me more freedom than if I had relied on 3D imagery.



エストニアからきました。35年間人形アニメーションに打ち込み、35本の作品を作りました。最新の『ザ マスター』という作品は、エストニアのとても古い話である「ポピとフーフー」に基づいています。ポピは犬で、フーフーは猿です。なぜ今この話を選んだかというと、地球がおかしなことになっているからですが、実はこれがシリアスな話を描く初めての試みでした。私の作品に出てくるキャラクターは基本的にユーモアがあり皮肉屋で、過去の作品もその傾向にあります。20年前にシリアスな話を描く機会があったのですが、そのときは悲劇に興味がなかったのでお断りしました。しかし現在のヨーロッパの状況、特にテロや戦争から、今こそシリアスな話を描くときなのでは、と感じたのです。私の母親が病気でしばらく入院していることも、個人的なものではありますが、この作品を作る理由に含まれています。この作品は母親に捧げています。

I am from Estonia. I have been involved in puppet animation for about 35 years and made some 35 different films. My last film “The Master” is based on a very old and famous Estonian Classic by Friedebert Tuglase

and the original story is called “Popi and Huhuu.” Popi was a dog and Huhuu was a monkey. I guess that I chose this story right now is because this earth is crazy and it’s my first attempt at a serious drama, actually.

My character is basically humorous and ironic, and I have tended to make animations that reflect this in the past. About 20 years ago, I was actually given the opportunity to make a drama, but refused because I wasn’t a fan of tragedy at the time. But now, because of the situation in Europe, particularly terrorism and war, I felt that it was maybe the right time for me to focus on drama. There is also a slightly personal reason for this decision. That is that my mother is very sick and is hospitalized at the moment. I would therefore like to dedicate this work to her.



中国から参りました。イン ホアンと申します。この作品は、中国の伝統的な東洋細密画を参考にし、3DCGの技術を使った立体的な映像になっています。映像に関しては昔の細密画の技術と、現代の細密画の技術である3DCGを組み合わせるように、音楽でも中国の伝統的な楽器と西洋のオーケストラを融合させました。

作品の中に出てくる落款についてですが、画面の下の方にあるのは私自身のものです。画面上方にあるものは、映像のモチーフに関係した文章を落款によって表現しています。

My name is Ying Huan and I am from China. In this film, I used traditional Chinese miniature paintings and 3DCG techniques to create a three dimensional image. While there is a combination between the old miniature technique and the modern 3DCG miniature technique, there is also a music collaboration between traditional Chinese instruments and a Western orchestra.

About the signature stamp that appears often in the film, the one that appears on the bottom of the screen is my own signature stamp. The stamp that appears on the top of the screen are sentences that are connected to the image’s motif.



私はブルガリア出身でモントリオールを拠点に活動しています。

この作品のアイディアはフェデリコ ガルシア ロルカによる一編の短い詩から発想したものです。シュルレアリスムの映画であり、夢の映画です。普段このような作品をつくることはあまりないのですが、今回は観る人に心地よくなってもらうために、また、映画を楽しんでもらうためにつくりました。この作品の制作は非常に楽なものでしたが、私自身どうやって作ったのかほとんど覚えていません。おそらく夢を見ている夢遊病者のようにして撮ったのだらうと思います。作品の中には隠されたメッセージのようなものは何もないので、ただ純粋に楽しんで

もらえることを願っています。同じ監督の作品が2つ審査に残ることは非常に珍しいことですので、広島フェスティバルには感謝を申し上げたいと思います。私が映画を作る主な理由は、愛と憎しみ、あるいは善と悪の対立を描くことにあります。ですので、このフェスティバルでは、一方では愛と平和を、他方では憎しみと破壊を感じていただけるのではないかと思います。

I am a Bulgarian artist based in Montreal.

The idea of the film is based on a very short poem by Federico Garcia Lorca. It is a surrealist film, and basically it is a dream. It is not very common for me to make a film like this, but the idea of the film is to make people feel better and to enjoy watching the film. This was probably the easiest film to make because I don’t remember how I did it. I probably made it just like a sleepwalker in a dream, so I hope you enjoy it. No hidden messages it was just pure fun.

I would like to express my gratitude to the Hiroshima festival, and I’m very honored that two of my films were selected. My main reason to do films is to describe the dichotomy between love and hate or between evil and good, so in Hiroshima you feel those two things, love and peace and on the other side, hate and destruction.





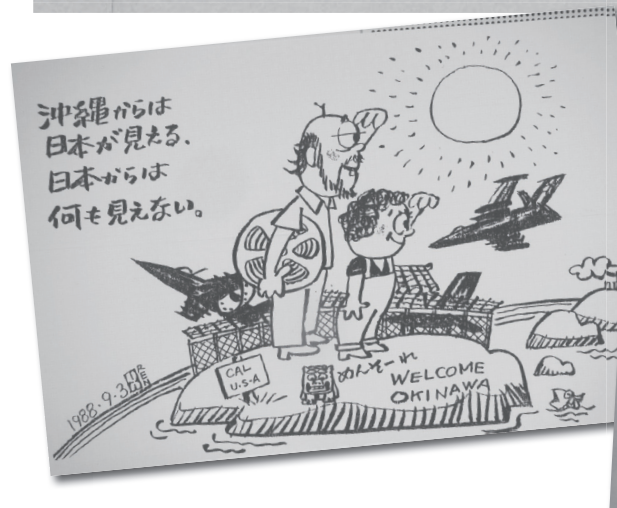
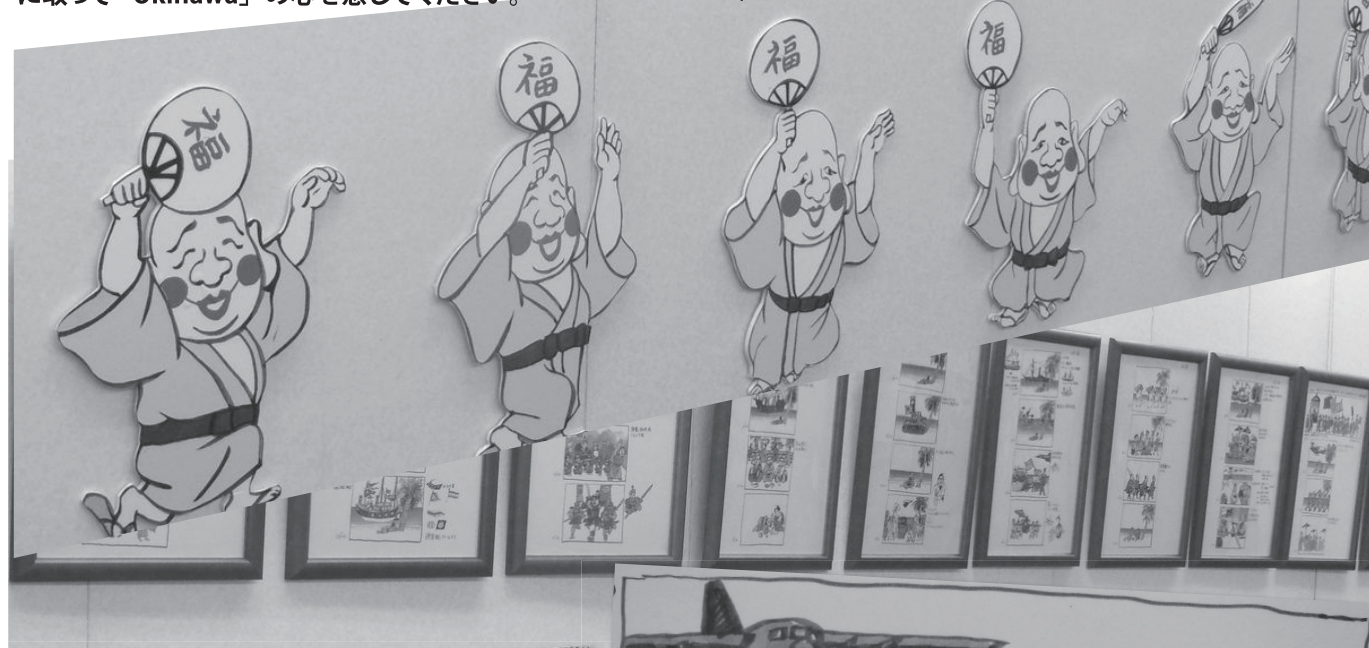
# 木下蓮三展 -「Okinawa」の心を感じて-

## Renzo Kinoshita Exhibition- Feel the heart of Okinawa -

小音楽室 (5 階) Small Music Room (5F)

本映画祭設立者である木下蓮三の作品「琉球王国 - Made in Okinawa」を上映。絵コンテの原画や制作資料となった書籍なども展示しています。書籍も自由に手に取って「Okinawa」の心を感じてください。

There is a screening of “RYUKYU OKOKU – MADE IN OKINAWA” directed by Renzo Kinoshita, the founder of the HIROSHIMA Festival. You can read books and experience “Okinawa”.



映画『琉球王国 -Made in Okinawa』

1966 年、木下蓮三が沖縄の歴史と人々をテーマに絵コンテを描き上げ、2004 年に木下小夜子が映画を完成させた。沖縄の人々の心と歴史を史料に基づいて描いています。

『琉球王国 - Made in Okinawa』（18 分）は、10:00 ～ 17:00 まで毎時上映。

“RYUKYU OKOKU - MADE IN OKINAWA”

Renzo Kinoshita drew storyboards on the subject of the history and people of Okinawa in 1966. Sayoko Kinoshita finished the work in 2004. They based their work on the history and the hearts of the people of Okinawa.



## 複雑なリアリティーだからこそアニメーションで 長編『サボガル』のプロデューサーと監督に訊く

Because of the complexity of reality, it had to be an animation.  
Interview with producer and director of “SABOGAL”



© 3da2 ANIMATION STUDIOS

コロンビアの国家犯罪に立ち向かう弁護士サボガルの戦いを実写映像とアニメーションを組み合わせて描いたプロデューサーと監督に、越村ラッピーニュース編集長がインタビューしました。

まず、プロデューサーのリリアン ラディーノさん、これほどシリアスな映像を作るのに政府の干渉や資金の問題などはなかったのでしょうか？

2000 年代と違って、2010 年代のコロンビアの政治はかなり自由になってきていて、政府の干渉などはありませんでした。この物語は、公共放送局の一つで、テレビシリーズのドラマとして始まりました。25 分ずつ 13 話です。サボガルは実際の人権派弁護士 22 人の姿を合成したキャラクターです。ただ彼はスーパーマンではなく、ごく普通の男です。このシリーズは人気を博し、全体を要約して一本の映画になり、そしてアヌシーでも高い評価を受けたのです。

次に監督の一人セルジオ メヒア フォレロさんにお聞きします。共同監督のホアン ホセ ロサノさんはドキュメンタリー映画を制作していますが、あなたはどうか？

私は写真とアニメーションを学び、1994 年から私もドキュメンタリー映画を制作しました。ただ 2006 年あたりから実写とアニメーションを組み合わせた映像を作っています。映画『サボガル』は、主人公のキャラクターが 3D の CG で表現されています。人権侵害を受けた人々の内面の動きが 2D のアニメーション、サボガルの調査内容などがモーショングラフィックス、そしてメディアの公式な報道や政府の見解が資料映像で描かれているのです。

アニメーションにも多様な方法があるので、その多様性を活かして複雑なリアリティを描こうとしたのです。最後におふたりはなぜ今アニメーションを使ったのか、あらためてお聞かせください。アニメーション技術の発達が進んでいる中で、アニメーションというメディアに親しんできた若者たちにあらためてコロンビアの政治や歴史に関心を持ってもらうというのが最大のねらいです。無関心というか、嫌悪感というか、そういう状態を少しでも脱却してほしいからです。

Mr. Koshimura, the chief editor of Lappy News interviewed the producer and the director who depicted the battle of a lawyer Sabogal with humanitarian crime in Colombia, in a mixture of live action and animation.

Firstly, Ms. Liliana Rincón Ladino (Producer) were there any financial or political intervention problems during the production of such a serious film?

Unlike in the early part of the millennium, in this decade Columbia's political situation is becoming more and more liberal, so there was no tangible interference from the government. This story started off as a TV drama series aired on a public television network, comprising 13 stories, each lasting 25 minutes. Sabogal is a character that is a composite of 22 real life human rights lawyers, but he is not a super hero, just an ordinary man. This series was so popular that it was made into a single animation that was well received at the Annecy festival.

So, Mr. Sergio Mejía Forero (Co-director), the other co-director

Juan José Lozano is making a documentary film, how about you?

I studied photography and animation, and started making documentary films in 1994. But, in around 2006, I also started to make films using a mixture of live action and animation. In “Sabogal”, the main character is rendered in 3DCG, but the inner emotional condition of human rights victims was depicted in 2D. During the investigations depicted in motion graphics, the media's official footage and governmental viewpoint used stock footage.

Why did you both choose to use the media of animation? Was it because you tried to illustrate the complexity of reality, and animation was ideal because of its diversity?

We felt that in the midst of animation's technical development, we could reach out to young people so that they would become interested in the history and politics of Columbia. We also wanted to help young people to combat their indifference to, or hatred of these aspects.