

本日のスケジュール
10:00 高校生向けプレゼンテーションタイム
11:00 「コマ撮りトーク」眞賀里 文子 & 伊藤 有希
12:00 学生作品上映：東京工芸大学
14:00 学生作品上映：大阪デザイナー専門学校
15:00 学生作品上映：アート・アニメーションのちいさな学校
16:00 学生作品上映：多摩美術大学
17:00 学生作品上映：東京藝術大学

Today's Schedule
10:00 Presentation for High Schoolers
11:00 “Stop Motion Talk” by Fumiko Magari & Yuichi Ito
12:00 Films by students from Tokyo Polytechnic University in Japan
14:00 Films by students from Osaka Designers' College in Japan
15:00 Films by students from Laputa Art Animation School in Japan
16:00 Films by students from Tama Art University in Japan
17:00 Films by students from Tokyo University of the Arts in Japan

Nexus Point Information

本日のスケジュール
11:00 「この世界の片隅に」の紹介
12:00 FRAN BRAVO WORKS
13:15 浅草こねこねんど！
13:45 しんごうむし
14:30 ギ・ド・モン「まんじう」他
15:00 Indie-AniFest (韓国) Asia Competition の紹介
15:30 CM 制作会社が作るコマ撮りアニメーションの秘密
16:00 SHIDOKAN KARATE

Today's Schedule
11:00 Introduction of “In This Corner of the World”
12:00 FRAN BRAVO WORKS
13:15 Asakusa Konekonendo!
13:45 Jaywalk
14:30 “manju” by Guy de Mon, and others
15:00 Introduction of Indie-AniFest (Korea) Asia Competition
15:30 Secret of stop motion animations made by the CM production company
16:00 SHIDOKAN KARATE

From the Editor's Room

ラッピーニュースの編集部では、2年に一度しか会わなくてもひと度集えば仲間も一瞬で吹き飛ばすくらいのチームワークを発揮して紙面が仕上がっていきます。そんな優秀な皆さんとお仕事ができる幸せを噛みしめています。(中尾)

The editorial staff get together every two years, but as soon as we are assembled, every single space is filled with news so quickly. I am glad, and proud to work with the team of brilliant people! (Tatsu)

スタッフとしての参加は2度目でしたが、ブルティン班としてははじめての参加でした。頼もしいメンバーの方々と、前回とは違った雰囲気の中で参加できて楽しかったです。次回もぜひ参加したいです！(やすこ)

This was my second time to join this festival as staff, but this was the first time as a member of the bulletin team. I enjoyed an atmosphere which is different from last time with reliable members. I hope to join the festival again next time! (Yasuko)

Frame in information

本日のスケジュール
10:00 IF EVERYONE Looked THE SAME
13:00 「ターコイズ・ミルク」、「即興映像は可能か」
14:00 Eggs
14:30 「いつもそばに」+短編いくつか
15:00 ブチブチ・アニメ 20 周年記念「パルタ今昔物語」
15:30 VCA UNIVERSITY OF MELBOURNE SCHOOL
16:00 アート・アニメーションのちいさな上映会 2
16:30 Q & A セミナー リーサ トゥリーン / ラッセ パーソン (国際審査委員)

上映盛り沢山 7F 会場へ GO!!

Today's Schedule
10:00 IF EVERYONE Looked THE SAME
13:00 “Turquoise Milk”, “Is it possible to make improvised film?”
14:00 Eggs
14:30 “Itsumosobani” and some short animations
15:00 Petite Petite Anime 20th Anniversary “Parta Konjaku Monogatari”
15:30 VCA UNIVERSITY OF MELBOURNE SCHOOL
16:00 Screening by Laputa Animation School 2
16:30 Q&A with Lisa Tulin and/or Lasse Persson, a International Jury member of HIROSHIMA 2016

So many must-see screenings! Come and join us!

編集室からお詫びと訂正のお知らせです。

8月20日発行の「ラッピーニュース」第3号において掲載内容に一部誤りがございましたので、以下のとおり訂正いたします。
表紙掲載のキッズクリップ開催時間：(誤)10時から12時 → (正)10時から18時
読者の皆様ならびに関係者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

Apology and Correction from the Editor's room

We apologize for the following mistake we made on the cover page of the Lappy News No.3 (published on August 20th)
KID'S CLIPS opens from 10:00 to 12:00 should be replaced with **10:00 to 18:00.**
Please accept our apologies for any inconvenience caused.

参加は今回が初めてでしたが、フェスティバルも編集部もとてもよい雰囲気の中で楽しく仕事できました。自分は今で最後になりますが、また2年後も参加できるといいな！皆さん、ラッピー、また会いましょう！(ようすけ)

I've joined the festival for the first time, and really enjoyed my job. Although today was my last day, I hope that I can participate again! Everyone, including Lappy, let's meet again next time! (Yosuke)

今回はデイリーブルティンチームとしてフェスティバルに参加しました。初めてで頭を悩ました。初めての経験でした。(しげた)

I joined the festival as a member of the bulletin team. It was hard work for me, but I enjoyed this team! (Shigeta)

LAPPY

ラッピーニュース



4

LAPPY NEWS
August 21

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

フェスティバル日報

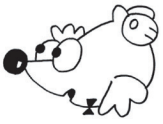
Daily Bulletin

アニメーションフェスティバル名物企画！ 竹原ピクニック Going on a picnic to Takehara



20日(土)、各国からのゲストの皆さんをおもてなしする、フェスティバル恒例のピクニックが開催されました。今年の目的地は竹原市。天候にも恵まれ、心地よい風の中で海水浴を楽しみました。竹原の皆さんも、子どもたちによる太鼓の演奏や、頼山陽おどりでおもてなし。食事の後

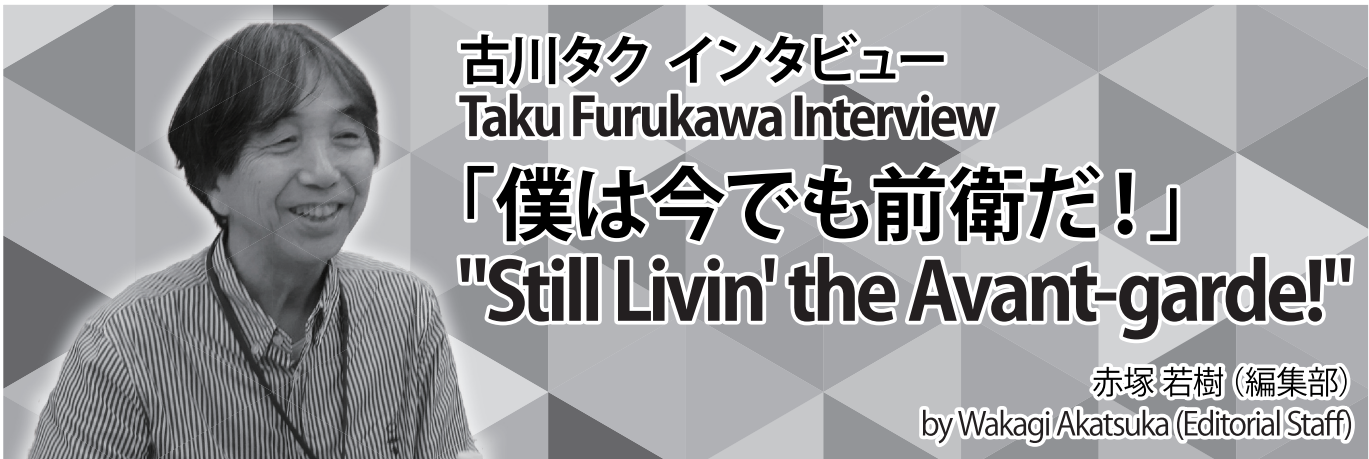
は、竹原の古い町並みを散策し、ゲストの皆さんは興味津々のような様子でした。竹原の日本酒も堪能し、大満足のピクニックとなりました。



The famous picnic took place on Aug 20th, giving a warm welcome to guests coming from overseas. This year's destination was Takehara! With perfect weather and a nice breeze, guests enjoyed swimming in the sea. Local people including kids welcomed guests by playing

Taiko, or Japanese drums, and performing a local dance called Raisanyo Odori. After lunch, guests walked around historic areas in Takehara, and apparently they were very interested in that. Also, they tasted Japanese Sake in Takehara. The guests had so much fun!





今回古川さんは国際審査委員をお務めです。先日の記者会見では、審査のポイントとして、今の時代をどう捉えているのか、という点をまずあげておいででした。同じラブストーリーでも1970年に作られるのと2016年に作られるのでは作品を包みこむ「時代の空気」が違います。作者の意図のあるなしにかかわらず、それが見えてくる作品が好きです。技術的に優れていても、むかし観たのと同じようなものではあまり感動しません。今の私たちはこういうふうに考えているんだな、と思わせてくれる作品と出逢いたいです。

もうひとつ審査に関連して、個人的にはユーモアのある作品が大好きだとおっしゃっていました。ほかに、観たことのない作品に出逢えることを楽しみにしているとも。本当にそういう気分です。むかしなら「前衛」とか「アヴァンギャルド」といわれたような作品が観たいんですよね。僕たちは60年代に草月会館でそういうものを観て育ったせいもあるでしょう。22、23歳の頃に前衛芸術から刺激を受けたことで、その後どうするかが決まりましたから。観たことのない作品というのは、時代や過去と向き合うことから出てくるわけですから、さきほどの時代を捉えるということにもつながってきます。

「時代を映し出す」という点と「ユーモアがある」という点は、じつは古川さんの作品の説明にもなっていると思うのですが。うーん、どうでしょうか(笑)。ただ、60年代にクリさんをはじめとする世界の新しいアニメーションを観て刺激を受けたので、そういうものをつくりたいと思う気持ちはあったのでしょう。

『カリグラフィティ』という作品名にも見て取れますが、古川さんは「グラフィティ」つまり「落書き」の発想を大事にし、そこから出発しているように思えます。その発想は強いですね。時代がかわっても相変わらず紙を使い、最初のインスピレーションにもとづいて描いたものからなるべく離れたくありません。仕事を進めると最初のラフを書き直す必要も出てきますが、そうすると大事なものが逃げていって

しまうような気がします。

シンプルな線のドローイングが古川さんの特徴のひとつですが、それも落書きの発想を大事にすることにつながってくるのでしょうか。もちろんそうです。書き込めばそれなりのものになっていきますが、怖いという気持ちがあります。なるべく最初のスケッチを動かすようにしています。それは、ある意味ではノイズを大事にすることです。今はパソコンでなんでもゴミを取ってしまいますが、僕の気分としてはなるべくそういうことはしたくありません。

アニメーションのなかではシンプルな線が揺れています、それもノイズといえます。それをあえて出したいという思いもあります。まばたきというか、フリッカー[光のまたたき]を大事にしたいのです。映画やアニメーションはそれだ、という気分がありますので、そこが見えてこないとか何かに生理的にダメなのです。僕は職能的なアニメーターではありません。自分の落書きが動かされれば満足で、それ以外はできないし、やりたくもありません。きれいに仕上がると気持ちが悪いのです。揺れやノイズがあると安心し、落ち着くことができます。

21日の「古川タク特集」で上映される作品についてラッピーニュースの読者に何かありましたら。今時めったにない35ミリのフィルム上映なので、フィルムでつくったアニメーションのテイストがどうものかを若い人たちには是非みてほしいかな。アナログのフィルムのよさです。

最後に、古川さんの『上京物語』では小津の『東京物語』のように最後におばあさんは亡くなります。何か意識されたのですか。ええ、最後はもう一回時計を戻そうと。元気だぞ、おれも元気だぞ、と。



You are a member of the International Jury. At the press conference the other day, you mentioned that you appreciate works that reflect the times. Is that so?

Even if, for example, the same love story film was to be made in the 1970s and the year 2016, the atmosphere of the different times when they were made would definitely surround them. I like films that display this reality, and I am not really moved by films similar to ones that I have seen before. I want to encounter films that tell us how people feel, and think now.

You also said that you like works with a sense of humour, and that you are looking forward to seeing films that have never been produced anywhere. That is also true, isn't it?

That's right. I want to see works that were once called "avant-garde". We saw, and learned a lot from such works, say at Sogetsu Art Center in the 1960s. At that time, I was 22 or 23 years old, and the avant-garde had such a great impact on me that I decided there, and then just what I should do. New works can never appear without contemplating the times and the past, and this relates to what I said about art grasping the period.

Would I be right in saying that "Reflecting the times" and "Having a sense of humor" are words that explain the oeuvre of Taku Furukawa?

Well, what can I say? (laugh). I was so influenced by the new animation films of, for example Yoji Kuri in the 1960s that I probably felt like making the same kind of film, myself.

As is shown in the title of your film "Calligraphiti", you seem to cherish the idea of graffiti, and often seem to start with it. Why is that?

Well, even now I use paper, and draw what I feel from my first inspiration. I often try to stick to these original sketches as firmly as possible, and although modifications are needed

in the production process, sometimes it is the case that the most important aspects of the original sketches can be lost like this.

A lot of your work is symbolised by simple line drawings. Does this trait link back to the fact that you cherish graffiti?

Yes, of course. If modified over, and over again drawings become "better, and better". But, I am scared of this. If possible, I like to animate my first sketches, and that means placing an importance on "Noise". No matter how small they are, dirt and spots are removed using the PC, but I don't really want to edit too much.

In your work, simple line drawings always seem to shiver, or tremble. Is this what you mean when you talk about "Noise"?

I want that trembling and shivering to appear, and I think that such "flickering" is essential to film or cinema. I instinctively seem to reject films that are free from "Noise" or "Flicker". I am not what you would call a professional animator, so I am content to just bring motion to my graffiti. I do not want to do anything more to my work to clean it up, and would be horrified to see my work without such quirks, or beautiful flaws.

Do you have any messages for readers of Lappy News about the films to be screened at the "Taku Furukawa Retrospective" on the 21st?

It is very rare now to see films projected on 35mm film, and I would like young people to experience the real taste of animation made using good quality analogue film.

In conclusion, unlike in Ozu's "Tokyo Story", in your version "Tyō Story" the grandmother does not die. What was your intention?

Yes, I wanted to turn back the hands of time so she is fine, and I am well, too!

「ググツェ」の心 モルドバアニメーション特集について ティパさんに訊く The spirit of “Gugutse” We asked Ms.Violeta Tipa about Moldovan Animation



東欧のルーマニアとウクライナに挟まれた国モルドバでは、自然に寄り添って暮らす人々のメンタリティがスピリドン ヴァンゲリの児童文学に凝縮され、その主人公ググツェ少年に象徴されます。モルドバ最初の本格的なアニメーション作品も『ググツェ』(1970)でした。そのモルドバのアニメーション全9作品が今日21日に特集上映されます。そこで今大会の国際審査委員でもあるヴィオレッタ ティパさんに、越村ラッピーニュース編集長がインタビューしました。

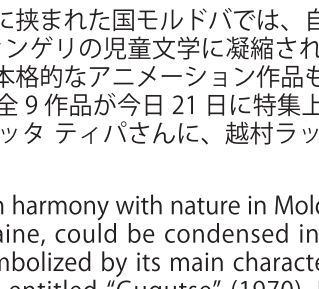
The mentality of people living in harmony with nature in Moldova, a country that is located in between Romania and Ukraine, could be condensed in to the juvenile literature of Spiridon Vangheli, which is symbolized by its main character Gugutse. The first genuine Moldovan animation was also entitled “Gugutse” (1970). Nine Moldovan films will be screened on the 21st in the Moldovan Animation program. The chief editor of Lappy News, Mr.Koshimura interviewed Ms.Violeta Tipa, who serves as one of jury members for the competition.

まず、モルドバらしいと思ったのが『ネイバース』(1980)ですね。ノーマン マクラーレンの有名な『隣人』(1952)の悲劇的な終わり方とは違って、ほのぼのとしたかたちのハッピーエンドです。大きな国に挟まれた小さな国の願いとも取れます。また『アウトロー』(1985)が描いた英雄的な盗賊も、同じような盗賊ハイドウクのハンガリー版などとは少し違いますね。

そうですね。ハンガリーなどのハイドウクと違って、モルドバのハイドウクは普段は村人と一緒に生活する庶民にとっても近い存在です。

あなたはモルドバの視聴覚文化とググツェの主人公像について本を書かれています。その点から今回の特集について解説をいただけますか？

特集最初作品『ニュー イヤーズ イヴ』(1983)がモルドバアニメーションの詩的世界を先導するかたちになっています。モルドバの大みそか、森林官の家にググツェがやってきて実り多い新年を祈ります。しかし現代の世界は、かつてのような人間と自然の調和は失われ、画一化され、精神的に空虚な世界



© Moldova-film

に覆われていくような気がしています。そうした危惧を共有する作品のひとつが木下蓮三さんの『メイド イン ジャパン』(1972)なのです。

モルドバの詩的世界が『メープル ブランチ』(1985)では古典的な技術と見事に結びついていますね。最近の技術的な傾向はどうでしょう？

2000年代の2作品を観てください。『ペーパードリーム』(2008)はラリサ グリンカさんのプロデュースした作品。10歳前後の子どもたちがアニメーションを作っています。かれらが学ぶ様子をみていただければと思います。



First of all, I felt “Neighbours” was a very Moldovan work. Unlike the tragic ending of Norman McLaren’s film “Neighbours” (1952), it has a warm happy ending. It could be a signal of a wish for peace from a small country which is sandwiched between larger countries. Also, the heroic bandit portrayed in “Outlaw” (1985) was a little different from the one portrayed by Hajduk, the Hungarian version of same heroic bandit.

Yes, there is difference. Unlike Hajduk in Hungary, the image of the Moldovan version of Hajduk is usually closer to folks living in a village.

So you wrote a book exploring the main character of Gugutse, and audiovisual culture in Moldova. From that point of view, could you please go into more detail about the Moldovan Animation program?

The first film entitled “New Year’s Eve” (1983) shaped the poetic world of Moldovan

Animation. Gugutse’s visits the forest ranger’s house to pray for the prosperity of their New Year. However, in the modern world, we no longer have the same affinity with nature. I feel that the modern world tends to be more standardized, and as we lose touch with nature, we are forced to live in a spiritual void. One film that shared this sense of danger is Renzo Kinoshita’s “MADE IN JAPAN” (1972).

In the film “Maple branch” (1985), the poetic world of Moldova is portrayed through classical techniques. What is the current trend as far as techniques are concerned?

I recommend that you watch one of the two films made in the beginning of the millennium. “Paper dream!” (2008) was produced by Larisa Glinca, and contains animation by children aged around 10 years old. I hope that the audience will appreciate the way in which they learned.

監督記者会見

Animation Festival Competition 2 Press Conference

リゾーム
Rhizome



ボリス ラベ
Boris Labbé

日本に来るのは2回目です。今回の映画祭に参加させていただいてとても興奮しております。すばらしい映画祭だと実感しております。私としては、大きな画面で皆さんが自分の作品を鑑賞しているときに、自分もその中で観られることを非常にうれしく思いました。私がこの作品を3DCGで作らなかった理由は、非常に単純です。私の映画制作はふつうドローイングから始まります。制作過程でドローイングをコンピューターを使って構成するのが私には合っていました。

This is my second time to visit Japan. I'm really excited to join this festival. I feel this is a wonderful festival. I was really happy because everyone is watching my film, and I was one of the audience. The reason why I made this film without 3DCG is quite simple. In the process of making my own films, I usually start from the drawings. In such a process, composing drawings with computers was suitable for me.

ワン トゥ ツリー
One,Two,Tree



ユリア アゴノバ
Yulia Aronova

このフェスティバルをずっと夢見ていました。やったー！ 私はロシア人で、モスクワ出身です。このフィルムはフランスのナダスディフィルムと作りしました。海外で仕事するのは初めてだったので、たいへん快適で、たいへん興味深いものでした。この作品はとっても簡単でした。赤ちゃんが生まれるみたいいに9ヵ月間かけてつくりました。最初に木を動かし、この木に何が起こるのかを想像してみました。とても奇妙に思えるでしょうが、歩き回る木にしました。

I dreamed about this festival for a long time. Woohoo! I am a Russian from Moscow. This film was made in a studio in France with Ndasdy film. For me it was my first experience to work abroad and it was very cool, very interesting. This work for me was very easy. I made it for 9 months like a baby. At the beginning, I animated a tree and began to think what can happen to this tree. It seems very unusual, but I decided that the tree could march around.



オブシャドウズアンドウイングス…
Of Shadows and Wings ...



エリス メング
Elice Meng

わたしは『オブシャドウズアンドウイングス…』をニコラスバーレットさんと一緒に作りました。エリス メングです。今回の映画祭に参加できたことをとてもうれしく思っています。今回フランスで作品を作りました。この広島という場所に來られたこと、そして広島の方々が暖かい歓迎をしてくださったことを光榮に思っています。私はこれまでこんな風に歓迎されてきたことがないので、本当に心から感激しています。

I am Ellis Meng. I made "Of Shadows and Wings..." with Nicholas Burlet. I am happy to be able to take part in this festival. I have produced this film in France. I am very honored to be here, because I am able to come all the way to Hiroshima for this festival and I have received a very warm welcome from everybody here. Actually, in my life, I have never had the experience of having such a warm welcome, so I am very happy.

ザ クリスマス バラード
The Christmas Ballad



ミハル ジャプカ
Michal Žabka

学生時代にFAMUで師事していたブジェティスラフ ポヤール監督の最後の台本から作品を作ることが出来、大変光榮に思います。彼は亡くなられたために自分で完成させることが出来ませんでした。バックグラウンドには1メートル×1メートルのセットを使い、地面の上にある物はアニメーションの後に加えました。遠くに見える背景はドローイングです。また空は別々に綿で作っており、花火の部分については3Dを使いました。登場するロボットについては前が開くものと、動かす専用のものの2体を用意して撮影しました。

I am very honored to make this film out of the last script of Bretislav Pojar, who was my teacher when I was a student at FAMU. He could not finish his work by himself because he passed away. The background was a 1 meter by 1 meter size set, and we added things on the ground after the animation was made. The background you can see in the distance in the film was a drawing. We made the sky separately using cotton, and for the fireworks part we used 3D. As for the robot, we made two of them

so that we could use one for moving and the other that opens at the front.

ユル アンド ザ スネーク
Yül and the Snake



ギオーム ロラン
Guillame Lorin

私はアニメーターとして、この作品に関わりました。多忙な監督の代わりに来広しています。この作品のアイディアは、監督の子ども時代の実体験にもとづいています。彼が子どもの頃に田舎に住んでいたとき、意地悪な子どもたちがいました。それで、暴力を映画に取り入れたかったのです。それと、監督は蛇がとても好きなのです。蛇のうろこ柄をしたズボンを履いた女性を描いた映画を作ったこともあり、そのズボンは蛇のように動いています。蛇はとても強い生き物だと思っています。監督が子どもの頃、蛇が茂みをかき分けていく様子をよく見ていました。蛇の強さ。それを利用することで、少年がより強くなり、男になっていくストーリーに仕上げたかったのです。また、動物の動きを忠実に再現するために、俳優を使って、動きを撮り、それをもとにアニメーターが手を加えました。動物は実際に本物を使うと危ないので、動物園に行ったり、タイで蛇が動物を襲う様子を撮った動画をユーチューブで見たりして、蛇がどのような動きをするかを研究しました。蛇が実際に巻きつくシーンについては、監督自ら、巻きつく様子を蛇になったつもりで演じたりしました。

I participated on this film as an animator. I am here

instead of our busy director (Gabriel Harel). The idea comes from the story that really happened to the director when he was a kid. Boys around him in a countryside were very mean to him. So, he wanted to depict this violence. Also, he really likes snakes. He has made a film before where a woman was wearing pants made of snake skin, and they move just like a snake. He thinks snakes are strong animals. When he was a kid, he often watched snakes moving around in the bushes. He wanted to show how young boys become a man, thanks to the help of nature and animals. By using the strength of snakes, boys become stronger. He researched the way snakes act by using actors and videos as a reference. We watched many videos on youtube, for example a video where snakes attack animals in Thailand, and also watched snakes at a zoo in person. Sometimes the director himself imitated a snake to show how snakes act.

アナザー メモリー
ANOTHER MEMORY



フラン ブラヴォ
Fran Bravo

スペインでアニメーターとイラストレーターをやっています。コンペに選ばれたと手紙が届いた時は妻のいたずらではないかと思ったほどでしたが、こうしてフェスティバルに参加できて光榮です。

約2年前、東京にいるミュージシャンからコラボレートしたいと言われ、3ヵ月かけてアイデアを練り、予算がない中でベストを尽くし、2週間で作りました。作品の背景には、私が持っている素材の中から、日本とのつながりを示す和紙を選んであります。この作品の雰囲気を楽しんでいただければ嬉しいです。

I am an animator and illustrator from Spain. I am really happy to be here with all the great animators. When I received the letter that my film was selected, I thought it was a joke that my wife had played on me. A musician I know in Tokyo contacted me to collaborate with his sound track, I spent three months to figure out the idea and took two weeks to make it, doing the best I could. I chose Japanese paper on the backdrop which indicates the link between Japan and Spain. I hope you will enjoy the atmosphere in this film.

ビフォア ラブ
Before Love



イゴール コヴァリョフ
Igor Kovalyov

私は作品制作に取り掛かるさい、雰囲気をとても大事にしています。この作品では光の明瞭なコントラストや音響効果で実際にスクリーンには映っていない人や出来事も取り入れるなどをし、現代社会の、刺激が強く安らぎのない雰囲気を作り出しました。私は教



岡崎 恵理
Eri Okazaki

今年、多摩美術大学を卒業しました。この映画祭には、一昨年初めて参加しました。今回初めて制作した短編アニメーションが入選してとてもうれしいです。ありがとうございます。

私は幼少期に両親が共働きで留守だったので、食事は4人のベビーシッターが日替わりで決まった時間に提供してくれました。シッターたちは食べずに、私が食べる様子を親に連絡していました。当時はそれが当たり前とて思っていたが、振り返ってみると自分がペットのように食事を与えられていたのではないかと感じました。それがこの作品を制作するきっかけです。制作には5ヵ月かかり、演出を組み立てるのが大変でした。

I graduated from Tama Art University this year. Two years ago, I joined this festival for the first time, and I'm very happy that the film I created by myself for the first time was selected for the competition. Thank you very

much.

This film was based on my childhood experiences when my parents were both working and I was taken care of by four babysitters alternately. They made me supper at a very specific time set by my parents. Although they didn't have supper with me, they made a memo to my parents about my condition, what kind of food I had and so on. At that time, I thought that way of eating was quite normal. However, looking back, now I think it was different from other families, and it made me feel like a pet being fed. Those experiences motivated me to choose this theme for my film. The duration of making this film was five months. Regarding the difficult parts of the process, it was very hard to assemble all the storyboards into one work.

ザ ティニーウィーニー フォックス
The Teeny-weeny Fox



アリーヌ ケルタン
Aline Quertain

今回はフェスティバルにお招きいただきありがとうございます

ます。初めての来日ですが、とても楽しく過ごしています。審査員の方から選んでいただきとてもうれしく思っています。『ザ ティニーウィーニー フォックス』は、今回参加できなかったスィルヴィア スキラズとフランスで作成しました。

撮影はガラスを何層にも重ね、ライトを上と下に2つずつ配置し、上方から撮影しています。カメラはコンピューターに繋がっているので、撮影しているものが直接確認できるようになっていました。シーンによって調節はしましたが、下のライトは強めに、上のライトは弱く当てました。実際の土とパペットをいっしょに撮影するのは難しいので別々に撮影し、その後コンピューターで合成しました。ライトの調整もその後に行いました。アフターエフェクトで編集を行ったのでカメラの動きは実際のものではありません。作品はもともと子ども向けでしたが、すべての年代の方が見られるように作成しました。作品に登場するモンスターは、子ども達が成長する中で出会う困難な状況を表しています。少女がきつねに助けられるように、子どもたちも他者に助けられて困難に立ち向かえるということを伝えたかったです。

I want to thank you for inviting me to this festival. It was nice, my first time in Japan. And many thanks to the jury. I directed the movie "The Teeny-weeny Fox" with

another girl, Sylwia Szkiladz who couldn't come to this festival. We did it in France. It was a very nice experience. We made this film with a multi frame which has different levels of glass. Filmed from the top by putting two lights each side of the top and the bottom. The camera was linked to a computer so we can directly see what is coming from the camera. The lights on the bottom were stronger and the top were weaker. Of course we adjusted them for the many scenes using a fader. It is difficult to film the real earth and puppets together, so we filmed them separately. After that, we put them together in the computer and adjusted the lights. We did it with After Effects, so the movement of the camera is not real. This movie is mainly for children, but we wanted to make this film so that everybody can watch it without being bored. The monster of earth in this film expresses the difficulty of life. We wanted to tell children that like the fox and the little girl, they can finally overcome difficulties with others' help.



ダーヴィッド ブオブ展 David Buob Exhibition

『昨日に戻ることはできない – なぜなら、昨日の私は別の人間だったのだから』
"I can't go back to yesterday – because I was a different person then"

展示会場に入ると、たくさんの柱と中央に立てられたスクリーン。
柱に近づくと、それは……

When you come into the exhibition room, you will find many crooked pillars and a screen at the center of the room. Getting close to the pillars, and they are made of....



アニメーション制作に使われたオリジナル原画でできていた！
The original drawing papers to make animation!



ブオブ監督に聞きました！ We asked Mr. Buob about the exhibition.

けないように柱をランダムに配置しています。そのため、訪れた人は会場内を歩き回ってスクリーンを観に行くようになります。

展示のテーマを教えてください
進化と成長がテーマです。生き物のようなアニメーションは、見方によっては生物の進化のようにも見えます。また展示会場で上映されるアニメーションも進化し続けています。展示をするたびに前回のアニメーションに新しいアニメーションを加えており、映像の時間も長くなっています。今回の展示では前回までのアニメーション映像よりも1分ほど長くなっています。

How did you come up with the idea for this exhibition?

The first time I made this kind of installation was as a group exhibition in Tokyo in 2009. I wanted to show both the animation and the physical materials which made the animation together. I didn't want to make the exhibition with chairs and people could all facing in one direction, so I put the screen at the center of the room so that the visitors could watch both sides of the screen. Also I put many pillars randomly in the room so that they have to move around the space to see the screen. I don't want to force them to go straight

to the screen.

Please tell us about the theme of this exhibition.

The theme is evolution and growing. Depending on perspective, animation like creatures could be seen as evolving creatures. Also this exhibition is an ongoing project. Every time I have an exhibition, I add new animation to the last exhibition, so the duration of the animation is getting longer and longer. The animation this time is one-minute longer than the last one.

● ブオブ監督からのお知らせ！●

8/21 (日) 13:20 中ホールにて
「インフォメーション BOX 2016」内でダーヴィッド ブオブ監督の短編3作品が上映
ご来場の方にはポストカードをプレゼント！

● Information from Mr. Buob! ●

August 21st Sun. 13:20 in the Medium Hall
Three short animation films by David Buob will be screened in the program "Information Box 2016"
The audience of the screening will receive postcards!

