



ANIME-ASEAN2016

シンガポール、インドネシアのアニメーション

Animation from Singapore and Indonesia



「ANIME-ASEAN」とは？

ANIME-ASEANは、日本とASEAN諸国を中心としたアジア各国のインディペンデント・アニメーション作家たちの交流プログラムです。アジアの作家たちを日本へと招聘することで、あまり知られていないASEAN諸国のアニメーションの歴史と現状を紹介、また、日本作家をアジアへと派遣することで日本のインディペンデントの最新動向を国際的に共有することを通じ、現地のインディペンデント・シーンの活性化を図ります。

ANIME-ASEAN1年目の今年は、シンガポールとインドネシアにフォーカス。2国のアニメーションの歴史と今を発掘・紹介します。

主催：ANIME-ASEAN（有限会社クー、株式会社コースサッチ、株式会社ニューディーア）

助成：国際交流基金アジアセンター

共催：新千歳空港国際アニメーション映画祭実行委員会（5/13-15、11/5-6）、

北海道教育大学岩見沢校（5/13-15）、門前おもてなし実行委員会・長野県信濃美術館（5/16-29）、

南洋理科大学（9/14-16）

協力：イメージフォーラム・フェスティバル（5/6）、山口情報芸術センター（5/8）

報告書デザイン：戸塚泰雄（nu） 報告書編集：森田真規 ウェブデザイン：岸野統隆（Bryter Design Studio）

What is "ANIME-ASEAN"?

ANIME-ASEAN is an exchange program of independent animators between Japan and ASEAN countries. By inviting ASEAN animators to Japan, the project will introduce the history and current state of animation of ASEAN countries, and by bringing Japanese animators to ASEAN countries, it will update the latest trends of Japanese animation and try to stimulate local independent scenes through international collaboration.

The first year of ANIME-ASEAN project focuses on Singapore and Indonesia and it will discover and introduce the history and the present of animation in two countries.

Hosted by ANIME-ASEAN (Coo, Cauzsuch, New Deer)

Funded by Japan Foundation Asia Center

Co-hosted by New Chitose Airport International Animation Festival Committee (May 13 to 15, Nov 5 to 6), Iwamizawa Campus of Hokkaido University of Education (May 13 to 15), Monzen Omotenashi Committee and Nagano Prefectural Shinano Art Museum (May 16 to 29), Nanyang Technological University (Sep 14 to 16)

Design (Report): Yasuo Totsuka (nu) Editor (Report): Masaki Morita

Web Design: Munetaka Kishino (Bryter Design Studio)

<http://newdeer.net/anime-asean>



タン・ウェイ・キョン「残酷なまでに率直 シンガポール・アニメーションの新しい風」(抜粋)

Tan Wei Keong “Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation” (excerpt)

2016年5月6日@シアター・イメージフォーラム「寺山修司」
May 6, 2016@ Theater Image Forum [Terayama Shuji]

始まり

シンガポールはとても若い国です。昨年やっと50歳になりました。若い国にとって、芸術というのはおそらく最後にとりかかるものです。それで私たちは、芸術の発展においてはだいぶ遅れています。今日のこの講演では、シンガポールのアニメーションの歴史を簡単に辿り、近年登場してきたシンガポール・アニメーションの監督を紹介していきましょう。

シンガポールにおけるアニメーションの特筆すべき出来事が初めて起こったのはおそらく1940年代から60年代にかけてのことですが、しっかりと記録されていません。シンガポールは1965年に独立しました。最初のアニメーション・スタジオができたのは、1983年です。1996年に初めてアニメーションを学べる学校ができました。南洋(ナンヤン)理工大学です。シンガポールの大学でアニメーション専攻によって美術の学士号が取れるようになったのは、2005年のことになります。そして私は1期生として、2005年からアニメーションの勉強を始めました。

南洋理工大学出身のアニメーター——タン・ウェイ・キョンとハリー&ヘンリー・チュワン

簡単に自己紹介をさせてください。私は、写真、ドローイング、絵画といったもののミクストメディアの手法を好んで使います。アニメーションといっても、一つのテクニックにこだわっているわけではないのです。自分の作品の中に実験的なトピッ

クを入れるようにしているのです。2009年に大学を卒業した後、今に至るまでの6年以上、インディペンデント映画制作に取り組んできました。

私の大学の出身者にはほかにもシンガポール出身の素晴らしい映画監督がいるので、名前を挙げたいと思います。ハリー&ヘンリー・チュワンです。彼らの作品は『142B号棟の虎』というタイトルで、今回3番目に上映しました。彼らも南洋理工大学の出身者で、2012年に卒業しました。双子です。2人とも奨学金を得て、一緒にアニメーションの勉強をし、一緒に作品を作っています。私は彼らに近しい友人として、2人が協力し合っているさまに驚かされています。2人が双子であることからくる相乗効果が、作品にも通底していると思います。

そして最終的に、彼らは「ウィーヴィング・クラウド」という自分たちのアニメーション・スタジオを設立しました。2013年、3年前のことです。それから制作を始めました。私は彼らをアーティストとみなしています。作品制作のプロセスがとても創造的だからです。

シュリニバス・バクタとナショナル・アイデンティティの問題

もう一人ご紹介したいのは、シュリニバス・バクタです。短編映画の制作にかんしていうと、バクタは一番経験のある監督だと思います。13本以上の短編を作っています。現在は、南洋理工学院で上級講師を務めています。

in terms of photography, drawings, and paintings. I don't really focus on one technique in terms of animation, and I tend to like more experimental topics in my work. After graduating in 2009, I have been working on independent films.

From my school, I'd like to mention two other exciting film directors from Singapore, twin brothers Henry and Harry Zhuang. Their work is titled The Tiger of 142B, which was the third in the screening we just saw. They graduated from NTU in 2012. They received their scholarships and studied animation together, and now they direct animation together. As one of their close friends, I am amazed how they collaborate and I think their synergy as twins really comes through in their films.

After graduating, they eventually founded an animation studio called Weaving Clouds in 2013.

Srinivas Bhakta and the Question on National Identity

One more artist that I wanted to introduce is Srinivas Bhakta. Bhakta probably has the most experience in terms of making short films. He has made more than 13 short films, and he is currently a senior lecturer at Nanyang Polytechnic.

Bhakta was actually born in India, which I mention

バクタはインドに生まれました。製作国についてはのちほどお話できればと思いますが、彼が数年前にシンガポールに国籍を移したので、製作国が変わったわけです。

ご存じのとおり、シンガポールは文化の坩堝です。人種的に異なる背景をもつ人々からなっています。シンガポール文化とは何を指すのか、誰もまだ分かっていません。みな、シンガポールのアニメーションとは何なのかを探している最中です。バクタはシンガポールの住民になる前から、インドで作品を作っていました。先月のことですが、カビー・イーバック(彼はベトナム出身で南洋理工大学でアニメーションを学びました)と私は興味深い話をしました。カタログに作品情報を記載するとき、製作国をどこにしてほしいかと彼に聞くと、こんな面白い答えが返ってきました。「作品がどこで作られるかは重要じゃない。それで内容が変わるわけではないから」。

セルフポートレート

特に若い作家の作品に顕著ですが、広く掘り下げられている主題に「自画像(セルフポートレート)」という主題があります。私が大学で勉強していたころ先生がよくそういう課題を出していました。自分のセルフポートレートを作りなさい、と。とても重要な練習だと思っていました。というのも、多くのアート映画やアニメーション、そして短編映画は、監督やアーティスト自身の探求であるからです。そして、監督の自己は多くの観客と

because I will be talking later about the changes in the country of production as he became a permanent resident in Singapore.

As you know, Singapore is really a mix of cultures. We come from very different racial backgrounds. We are still finding what we mean by "Singaporean culture." We are also still discovering what Singaporean animation is. Bhakta credited his films as Indian before he became a Singaporean permanent resident. Kapie Eipak (who is from Vietnam and learned animation at NTU) and I had a really interesting conversation last month when I asked him which country of production he wanted to list in the catalog and he had a very interesting answer. He said, "It doesn't matter where the film is produced. To me it doesn't matter because it doesn't change the content of the film."

Self-Portrait

Another theme that is very commonly explored, especially for young animators, is self-portrait. When I was still studying in university, a very common exercise the lecturer would assign is to create your own self-portrait and I realized that this is a very important exercise. I think a lot of art films or animated short films, are actually explorations of the film director or

The Beginning

Singapore is a very young country that just turned 50 last year. As with any young country, art is not the first priority for development. So we are very far behind in development of the arts. Today for this presentation, I will be covering the brief history of Singapore animation as well as introducing some of the emerging and up-and-coming animation directors in Singapore.

The first usage of animation techniques in Singapore probably began during the 1940s to 1960s. Animation history in Singapore is not very well documented. Singapore gained independence as its own country in 1965. In 1983, the first animation studio was set up in Singapore. In 1996, the first school offering a diploma in animation was Nanyang Polytechnic. Since 2005, we have had a university in Singapore that offers a bachelor of fine arts in animation, Nanyang Technological University (NTU). I started studying animation in 2005 and was in the first graduating class from NTU.

Animators from NTU:

Tan Wei Keong and Harry and Henry Zhuang

Let me introduce myself briefly. I like to mix media

も共通するものです。『鳥かご (Cage)』は、おそらくシンガポール・アニメーションの世界的に広まったものの最初の作品の一つに数えられますが、監督の名前はK・スブラマニウムといいます。彼はシンガポールで最初のアニメーション会社を設立しました。アニメータという会社で、1983年のことです。この作品にすでに、セルフポートレート为主题が見られます。

産業と政府

シンガポールには、多くのエンジニアがいて、IT産業がさかんです。次世代に発展する産業もITに関わるもので、映画やゲームやアニメーションを含むニューメディア産業でしょう。特にここ10年というもの、公的資金がニューメディア産業に投入されています。学校の設立もそうですし、魅力的な外国企業の支社をシンガポールに誘致することもやっています。また、シンガポールを拠点にするアニメーション・スタジオへの補助金も増えてきました。

需要と供給が循環している面があるのだろうと思います。政府が芸術振興のための予算を増やすと学校は増えるわけですが、学校は政府からの補助金を得るために設立されるわけです。問題なのは、こうした受容と供給の関係は、創造的な作品制作とは矛盾する点です。芸術家であれば、政府の意向に沿って作品を作るなんてことはありません。

芸術家と政府との間にはとても興味深い関係があります。良いか悪いかという問題ではありません。これは、ここ5年か10年の間に、シンガポールでごく自然に生じたことです。私はアーティストがナショナル・アイデンティティを探るというのは普通のアプローチだと思います。ただ重要なのは、なぜ映画を作るかという自分の理由を明確にし、それに対して誠実であるために挑戦するということです。それが芸術作品であるか、政府の道具かはどちらでもいいことです。こうしたシンガポールのナショナリズムを見せる作品をご覧になれば、もし一度もシンガポールを訪れたことがなくても、シンガポールにいるような気分になると思います。

the artist, which usually resonates a lot with the audience. The Cage is one of the first Singaporean animations that made it to the international stage. The director's name is K. Subramaniam. He founded the first Singaporean animation company called Animata in 1983. Already in this film you can see the theme of self-portraiture.

The Industry and the Government

Singapore is a country with a lot of engineers and IT-related industry. It is natural therefore that the next industry to be developed is the new media, which includes film, games, and animation. Especially in the last 10 years, a lot of public funding has been put into the development of this new media industry. That includes schools and attracting foreign companies to set up branches in Singapore as well as many grants to help develop the local animation studios in Singapore.

This created a sort of supply and demand cycle. If the government is giving money to develop the arts, then there will be more schools created that want to receive this funding. But the thing is that this supply and demand kind of contradicts the creative process. As an artist you don't really create work



長編映画

残念なこと、シンガポールはまだ突出した長編映画のアニメーションを作っていません。ただ一つだけ、挙げておきたい作品があります。エリック・クーの『TATSUMI マンガに革命を起こした男』です。とても面白い作品です。辰巳ヨシヒロの漫画『劇画漂流』をアニメーション化したものです。エリック・クーは基本的に実写映画の監督ですが、2011年に『TATSUMI マンガに革命を起こした男』を作りました。

さまざまな格闘

シンガポールのアニメーション監督やアーティストは、共通した問題と格闘しています。自分の情熱や関心と生活に必須の金銭とにどうやってバランスを見出すかです（これは世界中のアーティストが向かい合っている問題であるとも思いますが）。多くのアニメーション・スタジオは商業的な作品を作り、広告を手掛けています。監督のなかには学校で教えている人もいます。さきほど話した受容と供給から見返りを受けているわけです。

彼らが戦っている2つ目の問題として挙げられ

just to fit the agenda of the government.

There is this very interesting relationship between artists and the government, and it's not a matter of whether it's good or bad. It's just a very natural process that happened over the last five to ten years in Singapore. I think it is a very normal approach for artists to explore nationalistic identity, but the challenge is how to be honest and clear in your reason for making the film—is it an artistic form or is it a tool for the government. If you watch the films that exhibit this Singaporean nationalism in their work, you will feel like you are in Singapore even if you haven't visited Singapore.

Feature Film

Sadly, we don't really have very prominent feature films in animation yet. But there is one feature film that I really want to point out: Tatsumi by Eric Khoo, which is very interesting. It's an adaptation of Yoshihiro Tatsumi's comic A Drifting Life. Eric Khoo is mostly a live action film director, but he made Tatsumi in 2011.

Struggles

As an animation filmmaker and artist in Singapore,

るのは、自分の作品を見せるためのプラットフォームを見つけることです。国際映画祭や、あるいはシンガポールという地域に関心を寄せたイベントがそれにあたります。シンガポールで大きなイベントというと、シンガポール国際映画祭が挙げられます。

最後に3つ目は、おそらくもっとも基本的な格闘です。自分自身のなかで、創造的な議論を交わすことが重要です。シンガポールは、日本や韓国や中国と比べるとまだ若い国です。日本にせよ韓国にせよ中国にせよ、インディペンデント・アニメーションの分野ですでに発達をみせています。でも、おそらくこれから5年もするうちに、シンガポールからもすごいアニメーションの監督が出てくると思います。

翻訳：須藤健太郎

[本講演の全文をANIME-ASEANの公式ホームページに掲載しております。]

<http://newdeer.net/anime-asean>

the common struggle is how to balance your passion or your interest with paychecks or getting money to survive. (I think it's an international struggle.) Studios pick up commercial work and advertisement projects. Some directors teach in schools to feed back the supply and demand that we talked about just now.

The second thing to consider is to find platforms to show your work. These include international film festivals and events that attract local interest. One of Singapore's biggest events is the Singapore International Film Festival.

The last thing to note is probably the most basic struggle: your own creative debate internally. Singapore is still a very young country when compared to Japan, Korea, and China, which are already very developed in terms of independent animation.

In the next 5 years, I expect that we will see more exciting works from Singaporean animation directors.

[You can read the full article at the ANIME-ASEAN website.]
<http://newdeer.net/anime-asean>

リスキー・ラズアルディ「中心なき周縁 インドネシア現代の映像におけるアニメーション実践」(抜粋)

Rizki Lazuardi “Margin with No Center:
Gotot Prakosa Retrospective and Contemporary Animations from Indonesia” (excerpt)

2016年5月6日@シアター・イメージフォーラム「寺山修司」
May 6, 2016@ Theater Image Forum [Terayama Shuji]

* 本原稿は、以上の日程に開催された講演の書き起こしに基づいて構成されたものである。
* This article is based on the transcription of live presentation.

1975年-1982年 ゴットと周縁映画

私は今日の講演に「中心なき周縁」という題名を付けました。これは、インドネシアにおけるアニメーション映画の位置を示すものです。最初に、1975年から1982年までの時期を見てみることにしましょう。「周縁映画」と呼ばれる運動のあった時代です。この運動を率いた中心人物は、ゴット・プラコサ、サルダノ・クスマ、マルセリ・スマルノの3人です。

周縁映画運動というのは、基本的にスクリーンを得るための格闘を意味します。というのも、いま挙げた監督たちの作品は、当時、インドネシアの主要な映画館では上映されなかったからです。周縁映画運動に属するのはだいたい短編、実験映画、ドキュメンタリーであって、35ミリ・フィルムではないフォーマットで記録されていました。メインストリームでは上映も配給もされない作品です。

当時は「対抗上映」というものがあって、それが運動に影響を与えていました。たとえばジャカルタでは、インドネシア映画祭がありました。授賞式の夜に彼らが何をしたかという、授賞式の会場から数ブロック離れた場所で仮設のスクリーンを設置して自分たちの作品を上映したのです。あるいは、大作をやっている大きな映画館の駐車場を使って。こういうふうに、対抗上映を行っていました。

1982年-90年代 テレビとゴットの国際的評価 それでは次の時代に移っていきましょう。だい

1975-1982: Gotot and Marginalized Cinema

My presentation is called Margin with No Center. It will explain the position of the animation film in Indonesia. First, we have to go to the period of 1975 to 1982 with a movement called Marginalized Films. This movement was basically initiated by the key persons; in the top, Gotot Prakosa, Sardano Kusuma, and Marselli Sumarno.

Basically, what the marginalized film movement means the struggle for the screen, because the film by these persons could not enter the main screen of Indonesian cinema at that time. What belongs to the marginalized film movement was basically like short film, experimental film, documentary film, and recorded in any format as long as it is not 35 mm and was not screened or distributed in the mainstream.

The most important thing, in this period, the counter-screening also marked this movement. What does counter screening mean? Since the Indonesian film at that time was very celebrated, they followed the touring of big film distributor or the big market. For instance, Indonesian Film Festival. During the awarding night, at just a few blocks from the venue, they set up like popup cinema and showed their film. Or even at the parking space of the big cinema

たい82年から90年代までのことです。国営のテレビが登場した時代です。正確にいうと「登場」ではないかもしれませんが、テレビはこの時期に社会に浸透しました。テレビの所有率が上昇し、人々がテレビを見るようになりました。テレビが映画に次ぐ2番目のスクリーンになったのです。

また、この年代はゴット・プラコサが運動を主導しながら自身の作品を発展させていった時代でもあります。ゴットの作品を見てみると、この時期、彼の作品は状況と関係を結ぼうとしていました。単に社会状況というだけでなく、映画やテレビを通して広められていく状況です。ゴットはそこに、いくつかの作品で反応しようとしたのです。

一番重要な出来事は、彼がオーバーハウゼン映画祭に招待されたことでした。アニメーション専門の映画祭ではなく、実験映画に特化した映画祭ですが、彼はそこで自分のアニメーション作品を上映しました。特別な上映でした。というのも、若きヴィム・ヴェンダースに個人的に招待されていたのです。評価されるようになって、彼はとうとうメインストリームに入っていきます。映画館のオーナーの支援を得るようになります。映画館という正しいブラック・ボックスのなかで作品を見せる機会が訪れました。

2000年代 デジタル時代

時代をもっと先に進めて、次の年代に移りたいのですが、それは90年代ではなく、2001年です。

where they launched big budget movie. This is counter screening.

1982-90s:

Television and the International Recognition of Gotot

Let's move on the next period. It's around 82 until 90s. This period marked the emergence of national television. I mean, not emergence, but TV is widespread to the society. The ownership increased, so people also watch television. Television is considered as the second screen of that period.

This is also the years where Gotot Prakosa developed his work along with the movement. First, let's look at the work of Gotot. In this period, works of Gotot tried to communicate with the situation. Not just the situation of the actual society, but also reality distributed on the television or the cinema through the film, so Gotot tried to response on few things.

The most important part is where he was invited to Oberhausen. It's not specifically animation festival, but more experimental film festival and he was there to present his animation works. This is very special because basically he was invited personally by young Wim Wenders. After the recognition, he got finally access to the main cinema. He got supported

新世紀の幕開けであり、新しい世代のアニメーション作家が登場してきた時代です。興味深いのは、彼らは基本的に映画から出てきた作家ではなく、ビジュアル・アート出身の作家である点です。彼らの作品を見ることができるのは映画館ではなく、ギャラリーなのです。ビデオを用いる芸術作品は後にビデオ・アートと呼ばれることとなりますが、それまでにはない新しいものであったのです。

21世紀になっても、インドネシアのアニメーションはそれほど多くなく、外国のアニメーションを放映することを市場としても好んでいる状況です。アニメーション作家たちは、テレビを避けようともしていました。自分たち独自のチャンネルを設置しました。つまり、映画祭です。最初はアニメーションの映画祭だったのですが、次第に変わってきて、コスプレやゲーム、おもちゃにも焦点を合わせるようになっていきます。いまや、映画祭の関心はアニメーションに限られているわけではないのです。映画館やテレビといったメインの上映ではないのですが、映画祭のような自分たち独自の表現方法が見出されたわけです。

いまデジタル時代について見てきましたので、80年代とデジタル時代のあいだにある90年代がまだ抜けたままですね。90年代には何が起こったのかを見ていくことにしましょう。

1990年代 テレビの時代

私は90年代全体を同じフレームの中で捉えて

by cinema owners. Now he got opportunity to show in the proper black box.

2000s: Digital Era

Now we go way further in the decades after the next one, so not in the 90s, but in the 2001, so it's the emergence of the millennial and the new generation of animators. This is very interesting, because they are not from the cinema background basically. They come from the contemporary visual art. You can see their works in a gallery, not in the cinema. Not long after that, any visual artwork using video is seen as a video art, so it's also new entity at that time.

Let's see Indonesian animation in the digital period. Actually on television what we mean animation in Indonesia is still dominated by the foreign animation.

Basically in the early digital period, there were not so many local animation productions, due to the markets, television preferred to show foreign animation. But the local animators at that time tried to avoid television. They established their own channel, which is festival. There was animation festivals, but throughout the years they changed their focus into cosplay, games, toys, and another cosplay and now it's like cosplay convention, so

みょうと思います。というのは、この時代はすべてがテレビに支配されていた時代だからです。ゴットも、この時期はテレビの支配から逃れていません。国家運営によるテレビだけではなく、非合法的に開局されたチャンネルが5局ありました。インドネシア映画の退潮とも軌を一にしています。以前に比べて製作本数も減りました。ハリウッドに浸食された時期でもあります。映画も独裁されてしまった時代です。以前は多くの経営者が映画館を運営していたのですが、90年代には大企業1社がすべてを運営するようになりました。インドネシア・アニメーションにとっては希望のない時代でした。

ゴットがこのような流れの中で演じた役割を見ておきましょう。ゴットは作品が評価され、確固たる地位を築きました。彼は90年代にジャカルタ芸術大学の先生になります。また、国際アニメーションフィルム協会 (ASIFA) のインドネシア支部の会長に就任します。さらに加えて重要なのは、彼の著作『周縁映画 Film Pinggiran/Marginalized Film』が出版されたことです。単なる用語であり運動でしかなかったものが、アカデミックな領域でも認められるようになりました。ゴットはテレビ用にアニメーションを作っていたわけではないのに、私は彼が産業の中で演じた役割について話すのには理由があります。ゴットは芸術大学で働いていたのですが、そこには多くの学生がいて、ゴットからアニメーションやモーション・グラフィックを学んだ学生が卒業後にテレビで働くことになるのです。ゴットは、90年代にインドネシアの主要なメディアを形作る世代そのものを作ったことになります。

2010年代以降

それでは、デジタル時代の最新の段階に移りましょう。ここ5年くらいの話です。ここではインド



ネシア・アニメーションに絞って、話をすることにします。今日のインドネシア・アニメーションとは何なのか。現在では、アニメーションはニッチなチャンネルでありながら、巨大でみなに共有されています。アンダーグラウンドではなくなっています。誰もがアクセスできるものになっています。メインストリームでもテレビでも、インドネシア・アニメーションの最新の合い言葉は、「すべてをみんなとシェア」といったところです。

それでは、コンテンツというか実験的というか、別の方向を示すインドネシア・アニメーションはどうでしょうか。こうしたアニメーションは、以前の運動をそのまま引き継いでいると言えます。以前のようにテレビとは距離を置き、映画とも距離を置いています。この時代のアニメーションは、美学的手法を延長させたものと言えるでしょう。

メディア・アーティストのグループであるトロマのメンバーは全員、グラフィックアートやメディア・アートの作品を作っています。アニメー

ション作品を多く作っているというわけではなくても、彼らの存在はインドネシア・アニメーションにとって重要でありつづけています。なぜならアーティストたちは、何よりアーティストとして、批評的および商業的に評価を得られるようにがんばっているからです。彼らにはちゃんとした素地があり、それがアニメーション作品へと延長していくわけです。彼らの作品は高い評価を受け、アート・マーケットでは高額で売れるのです。

インドネシアの実験アニメーションを要約すると、だいたい以上のような内容になります。今日は、インドネシアにおける実験映画運動に関連させた、インドネシア・アニメーション全般についてお話させていただきました。

翻訳：須藤健太郎

[本講演の全文を ANIME-ASEAN の公式ホームページに掲載しております。]

<http://newdeer.net/anime-asean>

their focus is not animation anymore.

We have seen in the digital period, it means there's like missing link from the 80s to the digital era, so let's go to the 90s. What happened in the 90s?

1990s: The Era of Television

I put the 90s all in the same frame, because this is where the time everything is dominated by television. Even Gotot himself also had role in the domination of television. You can see here from one television owned by the state in the 90s we had like five other TV channels owned by private. It also follows by the decline of Indonesian film. The production was down decreased compared to the previous decades, and it's also the invasion of the Hollywood. Also the cinema monopoly. Previously cinemas were owned by many private owners, but in the 90s all were owned by one big company.

Let's look closer at Gotot's role in this movement. After the recognition of his works, Gotot established himself. In the 90s, he became the lecturer of Jakarta Art Institute. Then he also became the head of ASIFA in Indonesia. It is also very important that he published books like Film Pinggiran, Marginalized Film, so what was coined just as a term and movement now is

established into academic ideas. What I mean by Gotot's role in this industrial movement since basically he didn't do any animation works for the television? Gotot works for the art institute and there were many art students that work for television after they studied and learned the animation or motion graphic from Gotot. He contributes to shape the generation who worked and also shaped the Indonesian media in the 90s.

2010s-

Now let's go on the very last stage of digital period, which is now in the last 5 years. I just want to focus on the Indonesian animation. What is Indonesian animation nowadays? Basically, it's like the big niche channel that share, because we are no longer in the underground time. I mean, like we have channels to share all for everyone.

Let's get back on that contemporary or experimental or the other form of Indonesian animation. Basically, it still continues the previous movement. It's still distant from television, distant from the cinema. The animation in this period can be said it's the extension of their aesthetic process.

Toramarama is probably the weirdest one because

they are media artist. They are a group. They all make graphic and media art work. They are just like the previous ones, not an animator. And instead of in cinema, they show their work more in the gallery, or on the stage during musical performances. Anything, but not cinema. What is still important today with the Indonesian animation with a very handful animation works because they manage themselves to get critically and commercially acknowledged as an artist. Basically, they have already works in regular basis that they extended to animation work. They are well reviewed and able to sell work for remarkable price in the art market.

In the nutshell that's all the positions in Indonesian experimental animation with the Indonesian animation in general, especially related to the experimental film movement in Indonesia.

[You can read the full article at the ANIME-ASEAN website.]
<http://newdeer.net/anime-asean>

パネルディスカッション (抜粋) Panel Discussion (excerpt)

2016年9月17日@シンガポール国立博物館・シネマテーク
September 17, 2016@Cinematheque, National Museum of Singapore

登壇者：川口恵里、池亜佐美、平岡政展、ハリー&ヘンリー・チュワン

Speakers: Eri Kawaguchi (EK), Asami Ike (AI), Masanobu Hiraoka (MH), Harry and Henry Zhuang (HaZ & HeZ)

司会：土居伸彰、タン・ウェイ・キョン

Moderators: Nobuaki Doi (ND), Tan Wei Keong (TWK)

土居 こんにちは、本日はご来場いただきましてどうもありがとうございます。今回のイベントは日本と東南アジア諸国のアニメーション作家たちとの交流プロジェクト「ANIME-ASEAN」の一環となります。

僕自身は10年ほど日本のインディペンデント・アニメーションのシーンに身を置いておりまして、評論を書いたり、現在は映画祭のディレクターとして活動しているんですけども、このANIME-ASEANのプロジェクトにおいて、なぜシンガポール、さらに言うところ東南アジアという地域をコラボレーション相手として選んだのかをまずお話できればと思っております。

日本のインディペンデント・アニメーションの歴史は1960年から始まっていますが、今ちょうど曲がり角に来ているのかなと思っていて、そんな時期だからこそ、東南アジアの国々のアニメーションとコラボレーションをしてみたいと思ったのです。

東南アジアを選んだのは、まず単純に言えば、この地域のアニメーションがどうなっているのかわからなかった。僕自身さまざまな世界中のアニメーション映画祭に行き、アニメーションの動向を見ていたんですけども、その中でも東南アジアの地域はすっぱり抜けているような印象があったんですね。でも同時に、今ここに居るタン・ウェイ・キョンさんをはじめとして、何人か特筆すべき作家というものが現れてきたという印象があった。何かしら東南アジアで、アニメーションの新

しい動きが始まっているんじゃないかと思えてきた。もしかしたらそれが、転換期にある日本のアニメーションのヒントになる、新しく進む道のヒントになったりするのではと思って、今回このプロジェクトを立ち上げました。

一方で、日本のインディペンデント・アニメーションの良質な部分を現在シーンが勃興しつつあるシンガポールや東南アジアに紹介することで、アニメーションにおける一つの日本なりの考え方というものもシェアし、東南アジアのシーンを活性化する、一つの助けになればとも思っています。

今回、日本からは3名の作家を連れてきたんですけども、彼らはいずれも、ストーリーだとかキャラクターといった一般的なアニメーションであれば中心になるであろう要素とは違うところで勝負をしている。川口恵里さんと池亜佐美さんは、東京藝術大学という、日本を代表するアニメーションの教育機関の卒業生で、さらに先生は山村浩二さんという、非常に著名なアニメーション作家である。彼女たちはその教え子のなかでも特筆すべきことをしています。日本のインディペンデント・アニメーションの良質な伝統を引き継ぎながら、それをまた新しい形でアップデートしようとしている存在なのかなと。

また平岡政展さんは、転換期にある日本のインディペンデント・アニメーションの「正史」とは違う文脈から出てきていて、しかし一方で非常に面白いアニメーション表現をしています。彼は独学でアニメーションを学び、世界的に評価されてい

るアニメーション作家になっています。まさに彼は、日本の新しい世代の作家として、皆さんに紹介したかったのです。

ではまず3人が、どのように作品を作っているのかを、簡単に説明してもらおうかなと思っています。

*

川口 私は『花と嫁』と『底なしウィナー』という作品を作りました。『花と嫁』については、夜にサイクリングをしていた時に、ふとゴミ捨て場にあった白いゴミ袋たちが、倒れている花嫁に見えたことが印象的で、それをきっかけに作り始めました。普段見ているものが……たとえば一瞬だけ見えたものが、自分の記憶を強く反映した見え方をしているなと思うことがありました。

でも単純にこの作品は、「花嫁が走る」ことを描こうとも思いました。髪がドレスになったり、花になったり、雲になったり……一個の素材を使いながら、何かいろんなものに見えるという世界観を作ろうと思ったんです。線画台というアナログのレイヤーをいっぱい使った撮影方法を選んでいますが、カメラを通してどう見えるかということたくさん試しながら作りました。線画台の使い方も、藝大で在学中にユリー・ノルシュテインの作品などを見ながら学んだんですが、そこで使われている線画台を、もうちょっと何か違う使い方ができるんじゃないかと思い、それを試したくて作ったりもしたんですけど。動きを変えてみたり、一つの体を部位に分けて複数のレイヤー上に配置してみたりとか……。

ND The history of Japanese independent animation started in the 1960s and I think there's a turning point that's happening right now and I'd like to talk about it. I think a lot of the changes are happening right now because of the media environment is shifting.

The reason why I started this ANIME-ASEAN project is simply because I was not exposed to the Southeast Asian animation scene and I wanted to know more about it. I have been to many festivals internationally, so I have been exposed to a lot of the works from different parts of the world. But, in such events, I watched very few Southeast Asian works. After starting this project and checking the animation artists from Southeast Asia, I started to have the impression that maybe something was emerging here and there was a new trend that was starting up in Southeast Asia. I wanted to bring my information and my knowledge of Japanese independent animation and its characteristics because it can help to develop the scene in Southeast Asia.

Today I invited three Japanese animators here. For the two of them here, Asami Ike and Eri Kawaguchi, they both graduated from the animation department of Graduation School of Tokyo University of the Arts, which is a place that represents the indie scene in Japan. They have both learned the traditional and

the main elements of Japanese indie animation through Koji Yamamura, and fusing them within their own works.

As I previously said, here's a turning point in Japanese independent animation. Masanobu Hiraoka should be one of the representative figures of this change. He is a self-taught animator. His works show some elements of how the current turning point is happening.

*

EK My work is called Flower and Stream and it was a work that I came across when I was cycling at night and I saw a fallen white trash bag that gave me an instantaneous impression that it looked like a fallen bride. Then I started thinking about the passing things in everyday life that leave a strong impression and how they remain and transform your own memory. From that starting point, I created this animation of a running bride by using common material. What I used is paper. The paper in this work looks like the brides as well as the clouds, so I wanted to see how one type of material is able to represent different things.

The technique I used involved an animation stand that has multi-plane layers. Having what is seen through the camera, I experimented with various things I can portray. Based on my own knowledge that I learned at Tokyo University of the Arts on how to use the multi-

plane as well as looking at works by Yuri Norstein, I wanted to do something that deviated from this existing knowledge of the usage of the animation stand. I tried a variety of things such as separating things into parts and then placing them on different layers of the animation stand.

AI Hi, everyone. You may have seen the screening of my film called The Cloudy Dog Talk About. It is based on an inspiration that I got when I saw a very fluffy dog with its owner. At the same time I was thinking about the best way to express my gratefulness for all that I have received in my life but I was very embarrassed to do it by using myself as a character, so I used that fluffy dog to express that affection.

Another film USALULLABY focuses on the kind of texture shown through movement. Without actually thinking about the story itself, I just kept drawing. For the big dolphin, I did a lot of drawing that was really big. Then I started taking pictures with different lighting. For the small rabbits, I drew it on A4 size paper. I used charcoal to draw. I also used three dimensional figures and used lighting from below. There are also parts where I combined both of them. I used reverse lighting and techniques like blurring the focus.

Now I'm working on a different type of project. Kind of projection mapping. In a very large exhibition hall, I

『底なしウィンナー』という作品については、温泉に入っているスケッチを描いてみたり、バレーボールをする中学生たちががんばっている様子をどうすれば描けるかなとかテストしてみたり。(素材は)どんな質感がいいかなとか、どうしたらリアルな感覚を再現できるかを試してみたり……。身体の質感ってどんな感じかなというのも探しました。また人間の質感だけじゃなくて、もう少し俯瞰して、生きものの身体の重み自体はどうしたら再現できるのかなとか、試しながら作っていました。牛も見にいきました。人間に近いものがあるんじゃないかと。

池 『ほこり犬のはなし』については、ある時に公園で、老夫婦と埃の塊になってしまったような飼い犬が、まったく同じテンポで歩いている様子を見たことがきっかけになって、制作が始まりました。あとは、私が人生で今まで受けてきた愛情に対して感謝の気持ちを言いたいときに、直接そう語るのには恥ずかしかったので、犬たちにそういう想いを投影させたというところもあります。

『USALULLABY』は、プロジェクトに投影することを強く意識した映像になっています。実際に投影された時に「いい質感」になるかどうかを考えました。「描いたものが動いている」ということか

ら、いかに「光が動いて生きている」ような表現にならないか、それを追求したのがこの作品です。イメージスケッチのメモを英語で書いているんですが、私は喋れないのでこういうときに照れ隠しで使ってしまうんです。なので英語が母国語の方に観ていただくのはちょっと恥ずかしいです。

最近の活動では、アニメーションをいかに「光の素材」として扱うかということに重点を置くようになりました。大きい場所や空間に、白黒で作った「光の素材」としての動物のアニメーションを配置するという展示を、東京や横浜でやっています。**平岡** こんにちは、平岡と申します。今から『L'Œil du Cyclone』のメイキングについてお話ししたいと思います。この作品は、アーティストの方からの依頼を受けたミュージック・ビデオの仕事として作ったものなので、その条件のなかでどうやってよりいいものを作っていこうかというところから始めていきました。この曲は、同じフレーズのループが続くので、それと合うようにしてアニメーションのループを作ろうと考えていたんですけど、でも、何度も聴いていくうちに、同じように聴こえるループの中にもまたちょっと違うものが聴こえるようになってきて、人がトランスフォームしてまた人になる。ただしループではなく、終わりの段

階で人に戻っていくという内容に変えました。

この音楽の静かなエモーションに肉体的なものを感じました。アニメーションは手描きですが、僕は紙ではなくPhotoshopにペンタブレットを使って直接描いていきます。それでも、手で線を描くことには変わらないですし、描かれた線には肉体的なものが宿ると僕は思っているので、それをより強めて、さらに線に肉体感が出るようにしました。また色彩も深みを出そうと思い、同じ色調の中にも階層があるようにしました。一見同じ色彩に見えて、実はグラデーションがかかっている……そういうものにしたかったのです。

ただ、肉体性を表そうとすると、トランスフォームする際に画面がグロくなってしまう。『AKIRA』のようなおどろおどろしい肉体表現もあるんですが、僕はグラフィック・デザイナーになりたかった経緯があり、それをよりグラフィカルに、直接的な表現ではなく、観た人が「グロい」と「キレイ」のちょうど境界線を感じるようなものにしたかった。僕は「グロい」だけでなく「キレイ」が好きで、そこを(観る方にも)伝えたいと思ったのです。

*

土居 これで日本の3名の作家の簡単なプレゼンテーションが終わったんですけども、恐らく3名の共通点は「動き」や「光」など、ビジュアル的な要素を用いることで何かしらを「語る」ということです。僕はこれが、日本のインディペンデント・アニメーションの大まかな共通点なのかなと考えています。ストーリーを語るというよりは、自分自身の世界観やエモーションをアニメーションを通じて表現していくという人が多いのかなと。

とりわけ川口さんや池さんについては、自分たちが使う素材との格闘をしながら、新しいかたちで、自分なりのやり方で、アニメーションの作り方を発見してゆく。そういう非常に個人的な試みとしてアニメーションがあるというのがひとつの日本の特徴だと思っています。ある意味でいうと、瞑想や修行のように、作りながらにして自分自身の奥なる場所へと入り込み、謎の領域を探しあてていく……そういうような活動を、アニメーションを作ることを通じてしている人が多いという印象があります。

project animation images on the ceiling as well as on the walls. A lot of children were playing with the projections.

MH I would like to talk a bit about my process for my animations. For L'Œil du Cyclone, I received a request to participate in the production of the music video. I started thinking about what I was able to contribute to the original music. Because this music involved a loop, I started to think about what kind of loop animation I was able to create. In the end, I thought about something where it starts off at a certain point and ends at very similarly although it changes. Then I focused a lot on the emotions. For this film, I was thinking about the body element. I am using Photoshop to make my works, but because I am still drawing them myself I could show the bodily sensation through my hand drawn animation. When I was thinking about how to portray the elements, I drew a body in a very grotesque way like the comic AKIRA. I wanted to be a graphic designer. I wanted to find a balance between grotesque and beauty. As for the colors, I used a very wide but similar set of colors.

Although I am using video layers now, I did not use it at that point. So I had to make each layer separately. Even though I made rough drafts, I still make changes along the way as I continue to draw. After drawing each frame separately, I then play them on Photoshop.

I then edit the frames in After Effects. That's how I do my animation now.

*

ND That was a brief presentation by the three artists whom I brought over this time. One thing that they all have in common is that they have a focus on movement. Maybe that's one of the common characteristics of Japanese independent animators. Their main point is not to tell a story but to express the artist's own world and the artist's own emotions. As seen by the first two animation directors, they deviate from the certain types of techniques influenced by the mentorship and education they received. They create something with their own style, find their own space and their ideas, and create a platform for themselves. In contrast to narrative focus that European short animation takes, Japanese independent animators have something that is a bit different.

TWK In Singapore, we have a huge influence from Japanese culture in the forms of Mangas when we were growing up. And also, the animations that are being screened on national television. We shall hand-over to Henry and Harry to talk about their process and influences after seeing the these directors' production processes. How different or how similar is it from theirs?

HaZ Alright. I think I agree with Wei Keong. Singaporeans are very influenced by Japanese animation, especially Anime. I think most of us like Makoto Shinkai's animation. But at the same time, there is very little awareness of independent animation like Koji Yamamura's animation. When I show his work to my class, it was their first time watching it. I think we were very much influenced by Japanese manga, but at the same time, we try not to follow too much. At the same time when we were in our university, our teacher introduced us to European animation. Some of them were sort of grotesque. It's not overly grotesque, but it's a bit rough and tough at the same time. I guess we were influenced by them. That's why you can see all the crooked lines in our film.

Actually, I was very, very impressed by the previous presentations on making-of by the Japanese animators. There are two things that fascinated me a lot. First of all, the sensitivity of the Japanese directors when they capture the daily things, for example, a walk in the park and this fluffy dog. They got inspired by a volleyball game and the director explored it with a particular view. They also got inspired by a dropping trash bag. That's what artists should be like. Be very sensitive towards all these, then to tell something that's worth telling. Today, we see a lot of films that

インディペンデントの短編作品にとって、アニメーションの映画祭というのは重要な場所です。アニメーション映画祭は非常にヨーロッパ的な価値観が強く、ストーリーテリングの手段としてアニメーションを考えることが主になっていると思います。そういうなかで日本のアニメーションが存在感を発揮しているのは、今語ったような理由によって、珍しいものとして受け入れられているのかなと。

タン シンガポールは日本文化から大きな影響を受けています。私たちはマンガを読んで育ちました。日本のアニメはテレビの国営放送で流れています。それでは、ヘンリー&ハリーにマイクを渡して語ってもらいましょう。どのような手法を使っているか、どのような影響を受けているか、また3人の監督の作品を見て、自分たちとどこが違うか、あなたはどこが同じかといったことについてお話いただければと思います。

ハリー わかりました。まず、私はウェイ・キョンと同じ意見です。シンガポール人は日本のアニメーションにとっても影響を受けています。とくに「アニメ」と呼ばれるものです。私たちの多くが新海誠の作品が好きだと思います。一方で、山村浩二の作品のようなアニメーションに対しては、あまり関心が育っていないとも思います。授業で見せたことがあります、学生はそれが山村作品を初めて観る機会でした。また、私たちは日本のマンガに強く影響を受けていますが、他方では、あまり追従しすぎないように気を付けてもいます。大学に行っていたころの話ですが、先生はヨーロッパのアニメーションを紹介してくれました。グロテスクな印象をもったものがいくつかありました。グロテスクすぎるということはないのですが、ざらざらして荒々しい感じがありました。こういうヨーロッパの作品からも多くの影響を受けていると思うんです。私たちの作品が曲がった線を使うのはその影響です。

手法に関してですが、日本のアニメーション作家から作品の作り方を聞いて、本当に衝撃を受けました。私を興奮させたのは2つありますが、まず一つ目は日本の監督たちの感性です。日々の何でもないものを捉えようとしています。たとえ

ば公園の散歩とか、ふわふわの犬とかいったようなものです。あるいはバレーボールの試合からインスパイアされながら、特別な視点からその主題を広げていこうとしています。ゴミ袋が落ちてくるだけで、創造に駆り立てられています。アーティストとはこうあるべきだと思います。すべての物事に対して敏感であり、語るに値するものを語る。今日はたくさんの作品を見ているわけですが、それらは多くのことを語り直そうとしている作品です。すべての物事に対していつも新しい視点がありえます。私はアーティストはこうあるべきだと思うんです。新しい光を投げかける存在であるべきだと。

もう一つ言っておきたいのは、技術に大変驚きました。最近テクノロジーを使いすぎないようになっていて、ある種、怠惰になっているような気がします。テクノロジーの最先端というのはあまり関心が持たれなくなっている。というのも、不完全というのも一つのスタイルであり、あちこちにミスがあったほうがいいと私は考えているんです。

ヘンリー いまハリーが言ったことは基本的に私が言いたいことと同じですが、日本のアニメーション作家の作品を見せていただいて、たとえば池

亜佐美さんのように、探求や創造にすべてが注がれていて、興味深く感じました。彼女は手で描いています。もしシンガポールなら、「もっと快適に」とデジタルで処理して、まったく違ったものになってしまいます。私たちが知りたいのは、このような実験を貫くという動機は何なのかということです。こういう作品を作るには、いろいろと障害もあるのではないのでしょうか。シンガポールでは、効率が優先されます。実用的な考えが支配しています。こういう事情があるので、私たちはあなたの手法を見て、驚いたわけですね。それで、動機について伺えればと思ったのです。

*

土居 その質問に対する日本側の答えの前フリとして少しお話しさせてください。今回は、講演やワークショップのためにラサール芸術大学、そして南洋理工大学に訪問したのですが、学校は日本とはかなり違うと感じました。何を「アニメーション」と考えていて、その上でどういう教育を施してゆくのかというのがすごく違うかなと。単純に、どちらの大学も日本よりも予算がありそうだなとも思いましたが(笑)。機材も豊富にありましたし。



actually re-tell the same things. There is always a new angle to everything, and I think that's what an artist should do: shed a new light.

The second thing I would like to say, I was very amazed by the technique. I think we are slowly getting too used to technology and we just get lazy. I guess we lose that edge because I think imperfection is a style and it will be good to have some mistakes here and there.

HeZ Basically what Harry said is what I wanted to say. Looking at all the Japanese animators, the amount of dedication in exploring or in creating, like Asami, is interesting. She drew so big manually. If it is in Singapore, we would just do it digitally and comfortably, so it's very different. We want to know their reasons for going through all the experimental stages and trouble to create that film. In Singapore, a lot of the time it's about efficiency. It's very pragmatic. That's why when we know about your process, we say, "wow." We want to know more about your motivation.

*

AI As for the economical aspect and our own education in Tokyo University of the Arts, we were under the supervision of Koji Yamamura, and we were under a lot of influence of his kind of philosophy. For Koji, the way that he creates and his own style is that he doesn't

really think about whether this thing makes money or not. What he brings to film festivals is based on his own findings, and if he wants to make money, he will do it elsewhere. For example, if he needs money, he will draw children's books or he will teach in schools. The focus is not really to create something beautiful or something that has a narrative. There is no focus or emphasis on something like that.

ND For the emerging Japanese animation directors, there is this trend, this invisible competition of who can invent a new style, a breakthrough. And then we were discussing how they are celebrating the new inventions of styles. But there is another trend. For example, for Masanobu Hiraoka, he has his own style, but he is able to market it to certain clients. It used to be, you only create for yourself and that doesn't sell. Now, the new emerging trend is that you can actually make money for your own style without compromising. As we already mentioned, Hiraoka learned everything himself and it's in contrast to the other two who had received formal education. But yet, in the end, they are all able to stand on the same platform.

As for the education, you have to learn who the prominent artists are in the past. Asami, Eri, Henry and Harry have the same knowledge. They have this in common. But for Hiraoka he doesn't share that

kind of background. Maybe just a little bit. I do think that that's a very exciting part of the current change because it used to be that you have to know all the prominent artists in the past. But now even if you don't know those major names you can still create your own art. I think one of the very representative of such individual is Ari Folman from Israel. He was totally not from the history of animation but he managed to get international acclaim for the work that he has done. Another example would be Indonesia, where contemporary art defines the local animation scene. In the context of Southeast Asia, because these countries do not have a strong history in animation, there is an emergence of something new.

*

TWK You mentioned that the common theme that the Japanese animators have today is the exploration of movement. I would like to hear the opinions of Henry and Harry. What do Singaporean animators have in common? What are we trying to explore?

HeZ&HaZ This is our point of view. Two days ago, someone asked us what independent animation is about. So we asked him how he defines independent animation. We think that independent animation is simply doing something totally different from what everyone else is doing. Like in Singapore, a lot of people

日本の作家たちは、制作においてかなり非経済的なことをやっている。それが日本の教育とシンガポールの教育が違うところなのかなとも感じました。その点について、日本の藝大でアニメーションを学んだ2人はどう思いますか。

池 私たちの学校は山村浩二さんが教えていて、山村さんの哲学から影響を受けているという部分はあります。山村さんは、アニメーションの制作と収入を繋げることは個人制作においては考えません。映画祭に向けた、自分自身の仕事としてすごく集中してやっている。例えば絵本を描いていた、学校で教えていたりすることで、経済的な部分を賄っている。

とても“完成”された、いかにもスタジオで作ったような、上質なストーリーを持つ美しい短編が作りたいという人なら、勿論それを作ってもいいんですけど、「それを中心に作れ」という教育ではなかった。私自身のモチベーションとしても、やはり、新しいものが見たい、という一言に尽きる。新鮮なものを探している、観たことがないアニメーションが観たい、だから学校ではみんなが研究開発をしている、そういうことだと思います。自分のやりたい目的を追求した結果、それが（自分の）スタイルになってゆくんだと思う。

土居 一方で、平岡さんは自分のスタイルというものを持ちつつ、それがそのままクライアント・ワークとして成立しています。個人が見出していったスタイルが、ある種のマーケットと良質な関係を築くという事例も日本で生まれてきている。

今回はシンガポールに加えて、インドネシアの作家も日本に招いたりしたんですけど。実はインドネシアで生まれつつあるのは、コンテンポラリー・アートとアニメーションの繋がり。それによって、これまで観たことのなかったアニメーションというのが、生まれつつあるんですね。

*

タン 土居さんは、最近の日本のアニメーション作家に共通の主題があると言っていましたね。それは、運動である。ヘンリーとハリーの意見を聞いてみたいんですが、シンガポールのアニメーション作家にも何か共通点はありますか。私たち

は何を探っているんでしょうか。

ヘンリー&ハリー 主観的な意見にすぎませんが、話してみます。2日前にちょうど「インディペンデント・アニメーションとは何か」と聞かれることがありまして、そのとき「インディペンデント・アニメーションをあなたはどうか定義するか」と逆に聞き返しました。私たちが考えていたのは、インディペンデント・アニメーションというのは、みな何かをやっているなかで、自分は違うことをやる、そういうものだと思います。シンガポールでは、子供向けの古くさいコメディばかりが作られているので、インディペンデントのアニメーション作家は違うことをやります。もっとダークなものであったり、より個人的な作品を作る傾向にあります。日本にはアニメが溢れていて、スタイルも定まっています。しかし今日の3人の作品を見ると、まったく違うスタイルを模索していて、ストーリーではなくエモーションを探求しています。アニメーションを使って、そういうものを伝えています。何か付け足すことはありますか？

タン シンガポールのアニメーションに関して思うのは、私たちはまだ自分たちの文化的なアイデンティティを見つけるにはいたっていないということです。アーティストとしては内的に、社会集団としては外的に、それを探っている渦中なのだと思います。自分たちが何を信じているのかを、まだ探っている段階です。ヘンリーとハリーの言うとおりに思います。面白いものたくさんあり、シンガポールで大半を占めるメインストリームとは違ったことを求めています。日本の作家にお聞きしたいんですが、シンガポールの作品について、何か感想をうかがえますか。シンガポールの作家はどこへ向かおうとしているように見えましたか。

平岡 シンガポールの作品をあまりたくさん観れているわけではないので多くのことは言えないのですが、僕がシンガポールでワークショップをした際に印象的だったのは、現地の学生たちから名刺をもらったことです。そこに「2Dアニメーター」とか既に書かれていて驚きました。日本の学生たちはあまり商業性を意識してなくて、自分の世界を作るということに非常に集中している

んですけども、シンガポールの人はそこに加えて、アニメーションの仕事に就きたいという意識がある。そこにシステムチックなものを感じて、すごく象徴的だなと思いました。

川口 ラサール芸術大学で3人で一つの作品を作るというシステムができあがっていることにすごく驚きました。あとは、いろんな方がいろんな背景をもっていて、いろんなところから来ている方がミックスされているという印象も受けました。

池 たぶん、そうしていろんな国の人が集まっているからかもしれないですけども、ウェイさんの講演でも「シンガポールのアニメーションの共通点を作らなければいけない」という話がありました。作品を観ても、風景だったり、人だったり、国の要素をビジュアルとして直接入っているものがすごく多かった。一方で日本だと、みんな同じ顔をした人しかいないからかもしれないけれど、もう少し魔術的な世界を作りたいところがある。それは商業でもインディペンデントでもあまり変わらない一つの傾向かなと。そういう精神がすごく日本っぽいかなと思うんですけども、一方でシンガポールでは、かなり具体的なモチーフに郷愁を見出しているのかなと、観ていて思いました。

平岡 たぶんシンガポールは多民族国家なので、意見を聞くというのがまずあるのかなと。一方で日本はあまりそうではないので、個人の世界に入っていけるというのが簡単にできてしまう。みんなが作っていくというその多様性に、まずシンガポールっぽさがあるのかなと思いました。

タン そろそろお時間がきてしまいました。今日始めた議論も会話もいい練習になります。そして、まさにこの今という時に私たちが行っていることを文脈づけることを促してくれます。もしまだ何かご意見やご感想などあれば、ディスカッションしていきましょう。

翻訳（シンガポールのアニメーション作家たち）：須藤健太郎

[本講演の全文をANIME-ASEANの公式ホームページに掲載しております。]

<http://newdeer.net/anime-asean>

are making shabby-looking comedy animation for kids. So then, Singapore independent animators tend to have different voices and create something dark or something more personal. Japan is filled with anime and the anime style is always very fixed. But when we look at all the three animators from Japan, they are very keen to explore or celebrate different styles, and not just stories but emotions. By using animation, they convey all these. Do you want to add?

TWK In terms of Singapore animation, I think we are kind of still discovering what our cultural identity is, as an artist internally and as a social collective externally. We are still exploring what we believe. I think Henry and Harry are right, there are a lot of very exciting voices that want to differ from the mainstream films that are coming from Singapore. To the Japanese animators, would you like to give your opinion after watching the screening of the Singapore films? What is your thought on where we are heading towards in Singapore independent animation?

MH I haven't seen many independent animations from Singapore, so there's not much that I can say, but one thing that impressed me when I did the workshops at the universities was that the students gave me their name cards. The feeling I got was that they have very strong emphasis on representing animation

as a profession or a occupation. While back in Japan, people who are making animation don't really put a focus on that. So much emphasis is placed on creating something that is your own in your own style. Singapore animators seem to have a very strong urge to relate it to an occupation and a job.

AI I don't feel like I am able to see anything that generalizes or characterizes the animators in Singapore yet. As for the education part of it, because I held a workshop, what they were able to produce really surprised me. There was a very strong element of mixture and fusion of people from different backgrounds. There is a very strong sense of a mix. This might be because people here come from different countries. When I visited the animation studios as well as schools, I felt like there is a very strong sense of how a person is representative of the country that they come from. There is a very strong element of that person's background in their work. Back in Japan, everyone comes from the same background.

MH I think because Singapore is a multi-racial society, when someone is going to do something, he or she would listen to the opinion of others. In Japan everyone is just in their own spaces and creating something. In Singapore, the idea of a community and hearing opinions from others seem important.

TWK Thank you so much. This is very valuable. We have come to the end of the roundtable discussion. I think the issues and conversations that we have began today is a good exercise and good reminder to contextualize what we are doing right now at this specific time. Do we have any questions or opinions that we could let you guys have? We still have some time to discuss them.

Interpreter Zhou Jiajia

[You can read the full article at the ANIME-ASEAN website]

<http://newdeer.net/anime-asean>

アニメーション・トラベラーズ！ 日本とシンガポールのワークショップによる交流 (抜粋)

Animation Travelers! Collaboration between Japan and Singapore through Workshops (excerpt)

2016年11月5日@新千歳空港ターミナルビル 4Fオアシス・パーク November 5, 2016@New Chitose Airport Terminal Building 4F Oasis Park

登壇者：川口恵里、池亜佐美、平岡政展、カピー・イーパック

Speakers: Eri Kawaguchi (EK), Asami Ike (AI), Masanobu Hiraoka (MH), Kapie Eipak (KE)

司会：土居伸彰

Moderator: Nobuaki Doi (ND)

土居 本日の報告会プログラムでは、ANIME-ASEANに実際に参加したシンガポールの作家と日本の作家をお招きして、それぞれの国で行ったワークショップの成果発表や、それぞれの国に行ってみてどんなアニメーション文化の違いというのを感じたか、そういったお話を実際に聞いてみたいと思っています。

それではまず、シンガポールからお招きしている、カピー・イーパックさんをお迎えいたしまして、日本での滞在のお話をお聞きしていきたいと思えます。カピーさんは、おそらくこの前の5月に日本に初めていらして、ほぼ1ヶ月の間に東京をはじめ様々な都市を回りました。全体の旅の印象というのはどういったものでしたか？

カピー 私が初めて訪れた日本でどのような体験をしたのか、みなさんと共有できればと思います。ANIME-ASEANプログラムのおかげで、東京、山口、札幌、長野といういくつかの都市を訪問できました。全体としての印象はとても素晴らしかった。東南アジアで出会うものとまったく違うものに出会えた印象です。

私の印象では、日本におけるアニメーションや芸術はとても多彩で、東南アジアに比べるととても進んでいると思いました。

土居 ここに来る前の日本の、とりわけアニメーションに対する印象というのは、どんなものがありましたか？

ND Today we've invited artists from Singapore and Japan who participated in the program. I hope we can hear about the fruits of the workshops held in each country and impressions of the differences in animation culture experienced in each country.

First we'll hear from Kapie Eipak from Singapore, who will talk about his stay in Japan. Kapie came to Japan for the first time this past May and spent a month visiting Tokyo and various cities in Japan. What were your overall impressions of your travels?

KE Hi, everyone. I would like to share a little bit of my experience during my first time in Japan. And thanks to the ANIME-ASEAN Program and I get to visit like several cities, including like Tokyo, Yamaguchi, Sapporo, and Nagano. And the general impression was very good. Everything was really amazing and pretty different from what I encountered in Southeast Asia or in my country in particular. And I realized that the animation and the art in Japan, in general, are very diverse and in a sense, very developed as compared to Southeast Asia.

ND What was your impression of Japan, especially Japanese animation before you visited Japan?

KE Before I visited Japan, the impression about the animation in Japan was mainly about Anime and Manga because they have great commercial values and are appealing to the mass public, hence, they appear more often in the mainstream media, where most people

カピー 日本に実際に来る前は、日本のアニメーションに対する印象は、アニメやマンガによるものでした。とても商業的で、多くの人々にアピールしている。メインストリームのメディアではそういった情報しか得られませんか、実際に来るまでには、それがすべての印象でした。

*

土居 続いて、9月にシンガポールで日本人作家がやったワークショップについて話をしたいと思います。

今日は、シンガポールを訪問した3名、川口恵里さん、池亜佐美さん、平岡政展さんをお迎えしています。この3名のメソッドを、シンガポールのラサール芸術大学や南洋理工大学のアニメーション科の学生に伝えるということをやってきました。どんなワークショップしたのかというのを教えてもらっていいですか？ まず川口さんと池さんです。2人には一緒にコマ撮りのワークショップをしてもらいました。

川口 何もないところから自分の中にある動きや何かを探してもらえらるワークショップになったらなと思ひまして、「空を作る」という題名のものにしました。参加者にいろいろな素材を持ち寄ってもらって、こちらでも綿を用意して、4人ぐらいでチームを作って一つの撮影台で撮影する。南洋理工大学には立派な線画台がたくさんありました。でも、線画台を使う機会はあまりないということだったので、まずは使い方の説明をして、4

including myself get such impression from, and that was what I knew of before I visited Japan.

*

ND Next, I'd like to talk about the workshop held by Japanese artists in Singapore in September. Today we are joined by three artists who visited Singapore, namely Eri Kawaguchi, Asami Ike and Masanobu Hiraoka. They shared their methods with students from the animation departments at Lasalle College of the Arts and Nanyang Technological University's Digital Animation Program.

EK I picked "Let's Make the Sky Together" as the title of the workshop because I wanted it to be a workshop where you start from scratch and look for some movement or something that is going on inside yourself. The participants brought different materials and we had some cotton, and they did the photography on animation stands in groups of four. Nanyang Technological University has numerous splendid animation stands. But, apparently they don't have many opportunities to use the stands, so I showed them how to use the equipment and had them divide into two-person teams and each create a sky. Next, we screened the results, and then one person created a one-second animation, and then the next person took over and did another second, and so on, so they were doing an exchange.

ND In a sense, it's like you were trying out an

人を2人ずつにチーム分けして、それぞれのチームが一つずつ空を作るということを1回やってもらいました。そのあとにその結果を上映して、その後、まず一人が1秒間の動画を作り、それを引き継いで次の人がもう1秒、その次の人がさらに1秒……という交換形式で作ってもらいました。

土居 ある意味でいうと自分の無意識を探るようなメソッドを試したわけですが、実際にやってみて、どんなような印象を持ちましたか？

川口 シンガポールに滞在しているあいだずっと、「シンガポールのアニメーションにはどこにオリジナリティがあるのか」ということを問われながら生活していたような気がして、特に見学させてもらった学校ではキャラクターやストーリーにオリジナリティを見出す傾向があるのかなと思いました。このワークショップをすることで、「この画面がどう見えるか」というその見え方にオリジナリティを見出すことがあって良いんじゃないかと、そこから得る感覚自体にオリジナリティを探すというやり方もあるというのを体験してもらえたのはよかったなと思います。

池 そうですね。まったく無計画で作るということに反応してもらえらるのかというのが心配ではあったんですけど、思ったよりも柔軟にやってもらえて、想像を超える瞬間がすごくたくさんあったので、良かったです。

土居 そのワークショップの中で印象的なことを

approach that involves searching your unconscious mind. What were your impressions after doing the workshop?

EK Throughout my stay in Singapore, it seemed like I was constantly being asked, "What is original about animation in Singapore?" I felt like there's a trend of searching for originality in characters and stories. In the workshop, I wanted people to realize that their originality can also come from discovering things that other people have yet to discover. Actually, this is what they managed to accomplish through the workshop.

AI Right. I was worried about how the workshop participants would respond to creating something without a plan, but they were more flexible than I'd expected and there were numerous instances when they exceeded my expectations.

ND You've shared experiences from the workshop that left impressions on you. You both come from Graduate School of Tokyo University of the Arts, and you've said, "At our school, if you do something well you get zero praise, and if you do something that no one has ever seen before, you get praised a lot." I viscerally felt that the workshop conveyed this different way of thinking about animation to the Singaporean participants.

*

ND Hiraoka did a drawing animation workshop.

2人は言っていました。2人とも東京藝術大学大学院の出身なんですけれども、「うちの学校ではよくできたものを作っても何も褒められない、観たことがないものが出てきたときにはすごく褒められる」と。そういったところは、シンガポールの人たちにとってアニメーションに対する違う考え方として伝わったのではないかなと、僕としても肌でも感じました。

*

土居 平岡さんには、ドローイングのアニメーションのワークショップをしてもらいました。ラサール芸術大学と南洋理工大学の学生が20台のペンタブレットを使ってワークショップをしました。

平岡 手描きで1秒半のループのアニメーション映像を作って、それに対して別の人が連動したアニメーションを作っていく。その過程を続けていき、ループをどんどん増やしていく。自分一人のアニメーションじゃなくて、他人がどんどん入って行って世界が広がっていく、というワークショップをしました。

土居 その意図というのは？

平岡 自分一人でアニメーションを作っていくと、やっぱり自己完結型というか、ある種の型にはまってしまう。今回のワークショップのようなやり方だと、他の人が自分の動きに対してリアクションをしたり、思いもよらないことが起きていて、そこで新たな動きの面白さや表現することの面白さを感じることができるのではないかと思います、それを目的にやってみました。

土居 実際にできあがった映像を観て、どんな印象を抱きましたか？

平岡 抽象的なアニメーションから始まったのに、すごく具象的なモチーフが出てきたりとか、具象と抽象の間みたいなアニメーションができたとか、思いもよらないものに別のアニメーションが加わってまた別のストーリーができたとか、アニメーションの広がりができあがっていくのをリアルタイムで感じたのが面白かったです。

*

土居 カピーさんが札幌で行ったワークショップについて教えてもらってもいいですか？

Students from Lasalle College of the Arts and Nanyang Technological University used 20 pen tablets for the workshop.

MH One person did a 1.5-second hand-drawn animation loop, and in response another person created the next animation. As the process continued, the loop kept on getting bigger. So the workshop was about enlarging the world within the animation through the involvement of other people, instead of making the animation entirely on your own.

ND What was the intention behind that idea?

MH When you make animation on your own, you end up getting into the pattern of doing everything by yourself. In other words, you fall into some kind pre-set form. With the approach in this workshop, other people react to your animation and do things that are completely unexpected. My goal was to have people get a sense of how interesting it is to create new kinds of movement and expression.

ND What were your impressions of the resulting animation?

MH It was interesting to feel the animation expand in real time with animation that started off as abstract shapes but then developed into very concrete ones, or animation that was in between concrete and abstract, or animation where a completely unexpected element would transform the story.

カピー タン・ウェイ・キョンと私は札幌で「アニメーション・トラベラーズ!」というワークショップをやりました。(本日はいせんが) タン・ウェイ・キョンにとってアニメーションは彼自身の感情を捉える手段なんです。なので、感情というもののがとても重要になってくる。私にとっては、アニメー

ションは物語を語るためのとても強力な手段です。その2つを組み合わせるために、ワークショップの参加者は、予期せぬ2つの要素を組み合わせることによって自分自身の物語を語るというものにしました。

結果を見てとても驚きましたし、ショックも受けました。とりわけ、ワークショップの参加者のほとんどはアニメーションの勉強をしたことがなかったのに、できあがったものはとても素晴らしかったのです。みな優れたユーモアのセンスを持っていて、できあがったアニメーションを何度も観続けてしまいました。とても気に入りましたよ。

土居 長野での滞在制作についても教えてください。

カピー 幸運なことに、2週間、長野で滞在制作をすることができました。そこで、長野という場所やそこに住む人々についての作品を作ることになりました。私は「びんずるさま」の像にとても惹かれました。「びんずるさま」は善光寺のなかにはいるのですが、参詣者たちはその顔や身体を触るんです。なぜなら、触った部分の身体が良くなると信じられているからです。「びんずるさま」は触られつづけてしまったので、顔はもう擦れて消えてしまっています。どんな顔だったのかわからないんです。

*

ND Kapie, can you tell us about your workshop in Sapporo?

KE I will share with you a bit more about the workshop we did in Sapporo: Animation Travelers!. For Tan Wei Keong (he is not here today), animation is a medium for him to capture his feelings so feeling is very important. And for me animation is a very powerful tool to tell the stories hence I pay more attention on the storytelling. We came up with the idea for the participants to create their own story, a very short story by combining the two elements, unexpected elements.

I think I was very surprised by the result, I was shocked, and especially where the students, most of them, they do not have like any animation background, and the result turned out to be really very amazing. And I realized a lot of them have a very great sense of humor and I just keep on replaying the animation. Yeah, I really loved it.

ND Please tell us about your artist-in-residence experience in Nagano.

KE I was very lucky to have a chance to visit Nagano for a short residency of 2 weeks. So we were supposed to create arts work there, that is preferably about the place and about the people in Nagano, so when I was there, I was very impressed by the statue of Binzuru-sama. He was in a temple, and a lot of people liked to touch his face and they touched his body because



そこで私は、「びんずるさま」のオリジナルの顔を想像して描いてほしいと長野の人たちに頼みました。彼らが紙に描いたそのポートレートから、私は作品を作りました。まず「びんずるさま」の絵画を描いて、顔が次々と長野の人たちが想像したものに変容していくアニメーションを作りました。そしてそのアニメーションを絵画に映写したものを、インスタレーションとして発表しました。

土居 カピーさんは、今回実際シンガポールで日本の作家たちと交流してみて、どのような印象を受けましたか？

カピー 実際に日本の作品を拝見してわかったのは、日本のアニメーションはシンガポールと比べてとても成熟しているということです。どの作家も自分自身のアイデンティティを深く探っているなど。だからこそ、プログラム全体として、とても多様で興味深いミックスができあがっているのだなと感じました。

[本講演の全文を ANIME-ASEAN の公式ホームページに掲載しております。]

<http://newdeer.net/anime-asean>

they believed that whichever part they touched, that part in their body would be cured, so that's the reason why they keep touching the statue, and the face was actually almost gone, and we can't really see the original face of the statue.

So, my idea was to ask the people in Nagano to re-imagine the original face of the statue, and then they redraw the portrait on a paper, and then I create it. So I did a painting of him and then I did a short animation, the transformation of face to face, and the face is actually drawn by the people from Nagano, and then I projected it on the painting, as a final installation.

ND What are your impressions about the ex-changes with Japanese artists in Singapore?

KE When I met them in Singapore, and after I watched their films, I realized that actually Japanese animation is actually getting very mature as compared to Singapore, and each of the animator, they really care a lot about their own identity, and they really go into very deep to exploring their identity, and that's why they have a very diverse and interesting mix, in general.

Translation (Japanese speakers): Ann Yamamoto
[You can read the full article at the ANIME-ASEAN website.]

<http://newdeer.net/anime-asean>

リスキー・ラズアルディ 「具現化される神話」 (抜粋)

Rizki Lazuardi “Embodying Myth” (excerpt)

2016年11月5日@新千歳空港ターミナルビル 4Fオアシス・パーク
November 5, 2016@New Chitose Airport Terminal Building 4F Oasis Park

* 本原稿は、以上の日程に開催された講演の書き起こしに基づいて構成されたものである。
* This article is based on the transcription of live presentation.

「あいまいな歴史」を語るアニメーション

今日のプレゼンテーションでは、インドネシアのアニメーションの歴史におけるビデオ・インフォグラフィックや、動画によるシーケンシャル・アート、現在のアニメーション、インドネシアの友人たちとの活動についてお話ししたいと思います。

まず一つ目の映像をお見せします。映画『It's like this』の抜粋です。これは簡単にご説明しますと、インドネシアの初代大統領から複数の場所に記念碑を建てることを依頼された彫刻家たちのドキュメンタリー映画で、インドネシア独立戦争に関係しています。この映画は、多くのインドネシアのアニメーションと同じように、歴史的テーマを扱っています。

しかし、この歴史アニメーションのどこが特別なんですか。このような作品はすでにたくさんあります。ビデオショップや本屋に行けば、歴史アニメーションのDVDがたくさんあります。しかし、今日、私がこれからお話しする作品群は、主に「あいまいな歴史」を語っているものです。

「あいまいな歴史」とは何でしょうか？ ここでは、ほぼ語られてこなかった歴史という意味で使っています。語ることを禁じられ、人々が話すことを避け、全く知られていない歴史です。例えば共産主義や、多くのインドネシア人が捕らえられ虐殺された1965年に関する主題です。

インドネシアは1942年までオランダに占領されていました。その後1945年まで日本に占領され、1945年に独立します。1965年にはクーデターが

起き、初代大統領が失脚し、軍事独裁政権が誕生します。この軍事政権は1998年まで続きます。現在はもちろん民主主義ではありますが、少数独裁政権と言っても良く、保守化が進んでいます。

オランダと日本の占領下において、オランダは国営映画製作会社を設立します。そしてオランダ人と日本人によってプロパガンダ映画が多く製作されました。インドネシア独立の後には、初代大統領によって、情報を伝達するためだけではなく、西洋諸国に対してインドネシアは発展した国であることを印象付けるために国営テレビ放送局が作られました。

1965年以降は軍事政権が放送局と国営映画製作会社を活用し、多くの歴史が彼らの意図に沿うように修正されていきました。1998年からは、インドネシアは検閲の時代に入り、情報にはフィルターがかけられました。政府は1998年以前と同じような情報統制はしませんでした、インドネシア社会はすでに情報に関して無関心になっていました。

シーケンシャル・アート

二つ目の抜粋をお見せします。『Asia Raya』という映画です。1942年から45年までの日本のインドネシア占領についての物語で、非常に面白いものです。この作品の視点は、インドネシアの学校教育などで語られてきたものと大きく異なるからです。私たちは、外国によるインドネシアの占領は、自然資源を目的としていると教えられてきました。

日本はインドネシアの自然資源を狙ってやってきたのだと信じられています。しかし、本当は違うのです。第二次世界大戦中の日本、ドイツなどの枢軸国に関してはほんの少ししか、もしくはほぼ全く教えられてこなかったと言えるでしょう。こういった歴史は、インドネシアの歴史書にはほぼ見つけることができません。

インドネシアのアニメーションとシーケンシャル・アートの話に戻しましょう。独立から10年後の1955年には、スカルノ初代大統領がイラストレーターたちをディズニー・スタジオに派遣しました。1956年には、大統領自身がディズニーランドに赴き、派遣したイラストレーターたちの進捗を確認しています。ドゥカット・ヘンドロノットは、初代大統領の依頼によって米国のアニメーションを学び、インドネシア社会に情報を伝え宣伝するアニメーションを作りました。

1964年から65年には、ある高名なイラストレーターが突然、大統領から、インドネシアの首都ジャカルタの知事に任命されます。このアーティストには政治・行政的な背景はまったくありませんでした。新しい時代の行政には特にビジュアル的な情報が大切である、と大統領が言ったのです。この知事が、記念碑や彫刻をジャカルタに作ったアーティストです。65年の後、ディズニー・スタジオにいたアーティストたちや彫刻家たちは軍部により捕らえられ、初代大統領は失脚します。

65年以降、軍事政権は歴史を修正するうえで情報が重要であることに気がきましたが、アニメー

Animation to tell “Obscure” histories

In this presentation I would like to briefly discuss about my initiative with my fellow friend in Indonesia about contemporary animation, video infographics and moving sequential arts in the historical animation in Indonesia. Before I show the first excerpt, I would like to talk shortly about the Indonesian animation in general.

So, first I would like to show the first excerpts. It was excerpts from the film called It's Like This. It's basically a documentary film about sculpture artists who was commissioned by the Indonesian first president to build monuments in many places. That's related to Indonesian Independence War. That film is one of the many Indonesian animations that related to historical topics.

But what is so special about the historical animation? There are many already, I mean, if we go to like a home video store, or a bookstore, there are many historical animation in DVD. But the films I am about to discuss now mostly talk about the obscure histories.

What are obscure histories? The obscure histories, in this sense, are histories rarely talked in formal level. Most of these histories are either forbidden to talk, people avoid to talk, or are completely unknown. So, some of these subjects are like communism, or similar subjects related to Indonesia in 1965, where there were many Indonesians captured and massacred.

Indonesia was occupied by the Dutch until 1942,

and then until 1945 was occupied by Japan. In 1945, it was the independence of Indonesia. In 1965, there was a big coup d'etat or a coup, and our first president was taken down and replaced by military dictatorship. This military dictatorship was in place until 1998 and up until now, it is of course a democracy but pretty much it's filled by oligarchy and the society became more conservative.

During the occupation of Dutch and Japan, Dutch built the State Film Production Company that was heavily used by the Dutch and Japan to make propaganda film. And after the independence our First President built National Television Company, not merely for the sake of information, but more to impress the west countries, or the west blocks, just to show that Indonesia was a well-developed country.

And after 1965, the military heavily used the television and the State Film Company to fabricate the history, to shape the history according to their agenda. After 1998, Indonesia has been through like decades of censorship, and the information filters. After 1998, basically the government no longer do same kind control but the society became already ignorant about the information.

Sequential Art

Now, I want to show you the second excerpts. It was a film called Asia Raya. This film is quite interesting

because it tells a story about a Japanese occupation in Indonesia from 1942 to 1945. The point of view of this film is very different from mostly what was foretold or taught in school in Indonesia. In Indonesia, we have been taught to believe that any kind of occupation is related to what the other nation or country need to Indonesia natural resources.

And we were taught to believe that Japan came to Indonesia to take our national resource. But, in fact, it is different. Only little or almost no information was taught in the school that related to constellation of Axis country or Japan and Germany during the World War II, so this type of history is something that we rarely find in the history books in Indonesia.

So, let's get back to the animation and sequential arts information in Indonesia. In 1955, 10 years after the independence, our First President sent illustration artists to Walt Disney Studio. In 1956, our first President Sukarno went to Disneyland to check the progress of the artists we sent. The artist named Dukut Hendronoto was commissioned by our first President to study and later he was asked to make animation to promote or give information through animation to Indonesian society.

And from 1964 to 1965, there was one record illustration artist, who was suddenly asked by the President to be the Governor of the capital city of Indonesia, of Jakarta. He didn't have any background of political or

ションをうまく活用することはできませんでした。アニメーションを作ろうとしましたが十分なノウハウがなく、模索する過程で人形アニメーションへと方向転換しました。このプロジェクトは途中でとん挫し、収蔵していたフィルムは失われてしまいましたが、アーカイブに放置されていたフィルムの中からこのフッテージ映像が見つかりました。

新しい歴史アニメーションの登場

インドネシアには現在、歴史アニメーションの新しい動きがあります。それまでの、少なくとも2010～11年までのアニメーションの動きとは少し違っています。以前は、インドネシアのアニメーターやアニメーション作家のほとんどが自分たちで個々に制作していました。これが、多くの作品の完成度が高くなかった理由かもしれません。彼らはアーティストとして、自分で物語をつくり、自分で制作していました。それは決して悪いことではありませんが、インドネシアの仕組みの中で上

手くいついていません。

そしてこの新しい「あいまいな歴史」のアニメーションでは、アーティストたちは以前とは違う方法で製作しています。ストーリーは自分たちで作りますが、自分たちの周囲にある隠された、あいまいな、禁じられた話に意識的で、それを見つけ出そうとしています。そして、NGO、アーカイブセンターや研究者などと一緒に作っています。驚くことに、それらの団体は映画製作のワークフローを持っており、プロデューサーや脚本家、ライン・プロデューサーのような機能を果たしています。インドネシアのアニメーション制作において、今まで培われてこなかったものです。

65年に多くの芸術分野の技術者やアーティストが捕まり殺されました。そのなかには、写真のように鮮明な記憶を持つ人たちがいて、アーティストやドキュメンタリー作家が彼らにその記憶を描き出してもらおうとしました。このような重要な題材を扱う新しいアニメーション作家や映画作家

たちは、基本的に今まで存在しなかった、または見つけ出すことが困難だった映像アーカイブを手に入れようと渾身の努力をしているのです。

この新しいムーブメントから、今までのインドネシアのアニメーションにはなかったものを発見することができます。まず、アニメーションは子供だけを対象にしたものではない、ということに初めて気づきました。それまでアニメーションは、常に子供向けの製品と見なされていました。そして第2に、試練をともなうマーケットである、ということがあります。今日現在、この作品を実際のところどこに向ければいいのか分かっていません。以前は、映画作家やアニメーションアーティストたちは、テレビに向かおうとしていました。しかし、これらの新しい作品は、有名なテレビ局からすると不安定なのです。そして驚くことに、その中には完成するとそのままインターネット上に無料で公開されるものもあります。

以前の歴史アニメーションは、インドネシア国内で教えられ語られてきた歴史の延長にありました。しかし、現在の新しい歴史アニメーションは、その扱っている主題に関する唯一の公式な情報源なのです。例えば、今日最初にお見せした作品以外には、あの彫刻家やジャカルタの記念碑の歴史に関連するアーカイブ映像を見つけることができないのです。

また、インドネシア独立への日本人の関わりについての映像資料は全て、占領目的は自然資源であったとするものばかりです。ですから、これらの新しいアニメーションは単なる映画以上の意味を持っています。つまり、新しい参照資料や情報源になり得るということです。

翻訳：小山内照太郎

[本講演の全文をANIME-ASEANの公式ホームページに掲載しております。]

<http://newdeer.net/anime-asean>



governance. President said that we wanted to come to the new era where governance is with information, especially visual information. And this Governor was also the artist who made the monuments or sculptures in Jakarta. After '65, he and the sculptor artisans were captured by the military, followed by our first President was taken down by military.

After '65, our military government also realized that information is important to shape the history, but they didn't really go well with animation. Our military government was going to make animation but they didn't know how exactly, and in the middle of the progress they changed the direction into puppet animation. But this project is stopped in the middle of progress, and all the film collection now is gone and we found this footage, the reel abandoned in the film archive.

The Emergence of New Trend of Historical Animation

Now, with the new wave of historical animation in Indonesia, the practice is a little bit different from the other animation movement before, or at least before 2010 or 2011, most of the animators or animation artists in Indonesia worked by themselves. So, maybe this is why some of the work or most of the work are not well developed. As an artist they made the story themselves, and then they produced the film themselves. This is not something bad, but for Indo-

nesian system, it just doesn't go well.

And with this new obscure historical animation, the artists work in different ways. They are aware of the story that's around them, that was hidden, that was obscure, that was forbidden, and they are willing to find. So, they embrace the third parties called the NGO, it could be like archive center or a researcher. And surprisingly, they also embrace the filmmaking workflow, so they start to work with like film producers, a screenwriter, and even like line producers, something that previously wasn't really practiced in Indonesian animation production.

And there were numbers of art workers or artists, who were also captured and massacred during '65, and some of them really have like photographic memory, and the artists, or the documentary filmmakers tried to ask them to make a sketch out of it. So, basically, this new animation artists, or filmmaker who use, or who work with this kind of such important issue, they try so hard to get their visual archive that basically didn't exist before, or are very rare to find. So, let's see the film itself.

With this new movement, we found something new that we didn't find with the previous Indonesian animation. First, this is the first time we found that animation is not only targeted for the children. Before this, animation was always seen as the product for children. And then secondly, it's the challenging

market. I could not find up until now, where actually they aimed for with this film. Because like previously most of the filmmakers or animation artists tried to go to television, but with these new films, they became more fluid to the famous kind of channels, but surprisingly some of the films are directly released in the internet for free after the production is done.

Before the historical animation was more like the extension of the history that previously taught or foretold, but now with this new historical animation, they became the sole official source for these subjects, like I could not find any visual archive related to the history of the sculptures or monuments in Jakarta, beside the first film that I showed you.

Or any visual records about the involvement of Japanese during the Indonesian independence, besides all this occupation in the name of natural resources. So, these new animations become more than just a film. I mean, it could become a new reference, a source of information.

[You can read the full article at the ANIME-ASEAN website.]
<http://newdeer.net/anime-asean>

報告1 ワークショップ「アニメーション・トラベラーズ！」

Report1 Workshop “Animation Travelers!”

2016年5月13～14日@北海道教育大学アーツ&スポーツ文化複合施設 Hue Universal Gallery
May 13-14, 2016@Hokkaido University of Education Hue Universal Gallery (HUG)

講師：タン・ウェイ・キョン、カピー・イーバック Lecturers: Tan Wei Keong, Kapie Eipak

日本における一般的なアニメーションのワークショップは、「歩き」などアニメーションの基礎的な技術や動かし方を教えることが多いが、シンガポールのアニメーション作家タン・ウェイ・キョンとカピー・イーバックによる2日間のワークショップ「アニメーション・トラベラーズ！」は、それとはまったく異なるアプローチを採用した。技術的な指導はほぼ無く、創造的なアイデアの出し方にフォーカスを当てたのだ。

世界唯一の空港内映画祭である新千歳空港国際アニメーション映画祭との共催で開催されたこのワークショップでは、旅をテーマにしたアニメーションを作ることがテーマとなった。受講者はま

Animation workshops in Japan generally teach basic animation techniques like “walking,” but this two-day “Animation Travelers!” workshop by Singaporean animation artists Tan Wei Keong and Kapie Eipak took a completely different approach. Their workshop focused on coming up with original ideas and gave almost no technical instruction.

This workshop was co-sponsored by the New Chitose Airport International Animation Film Festival, the world’s only film festival held in an airport, and the theme was creating animation inspired by travel. First, the workshop participants talked about

ず、自分が今までした旅行のなかで印象深い出来事を語る。その後、講師側が用意したクジを引く。クジには「傘」「電球」「サボテン」などランダムなアイテムが書いてある。受講者は、自分が語った旅行の思い出に自分が引いたアイテムを強引に組み合わせ、架空の旅行記を作ること。今回は求められ、その奇妙な物語をアニメーション化することになる。未知のモチーフが入り込むことで、参加者の創造性の発揮が促されるのだ。

アニメーション制作パートでは、自分が作った物語をうまく伝える短いループのアニメーションを2種類作った。受講者のほとんどはアニメーション制作の経験がなく、人によっては絵を描くこと

memorable incidents from their own travels to date. Then, they drew lots that the instructors prepared in advance. Each lot had a random item written on it, such as “umbrella,” “light bulb,” or “cactus.” The participants were asked to incorporate the item into the travel memory that they’d talked about, and then they had to create an imaginary travelogue and turn that bizarre tale into an animation. Incorporating the unknown motifs stimulated the participants to push their creative limits.

For the animation production, participants created two kinds of short loop animations that conveyed the



自体もあまりしたことがないにもかかわらず、受講者たちは、中割りについてのちょっとしたアドバイスだけで、魅力的なアニメーションを作ることができた。

また、ナレーションも自分自身で吹き込んだ（日本語と英語の両方で！）。結果として生まれたのは、10名によるシュールな冒険記である。音楽およびSEは、カピー・イーバックが担当した。

story they’d created. Most of the participants had no previous experience with animation production, and some had little experience even drawing pictures. Nonetheless, they were able to create charming animation pieces with just a little bit of advice about in-between frames.

They also added their own narration (in both Japanese and English!), resulting in surreal adventure pieces created by ten individuals. Kapie Eipak was in charge of music and sound effects.

監督・講師：タン・ウェイ・キョン、カピー・イーバック 音楽：カピー・イーバック 編集：さとうゆか 録音・音声：柳引康平 制作：ANIME-ASEAN（クー、コースサッチ、ニューディアー）、新千歳空港国際アニメーション映画祭 助成：国際交流基金アジアセンター 参加者：石黒真紀、井上実祈、内海智美、大澤朋代、小八木香葉子、唯野真由、千村聡美、塚本菜摘、松井信太郎、渡会純奈 協力：北海道教育大学岩見沢校、倉重哲二、大島慶太郎、半澤浩平
Lecturer: Tan Wei Keong and Kapie Eipak Music: Kapie Eipak Edit: Yuka Sato Sound Recording: usatoronica Production: ANIME-ASEAN (Coo, Cauzsuch, New Deer) and New Chitose Airport International Animation Festival Funding: Japan Foundation Asia Center Participants: Maki Ishiguro, Minoru Inoue, Tomomi Utsumi, Tomoyo Osawa, Kanako Koyagi, Mayu Tadano, Satomi Chimura, Natsumi Tsukamoto, Shintaro Matsui, Junna Watarai Special Thanks: Hokkaido University of Education Iwamizawa Campus, Tetsuji Kurashige, Keitaro Oshima, Kosuke Hanzawa

報告3 ワークショップ「一緒に空を作ろう！」

Report3 Workshop “Let’s Make Sky Together”

2016年9月15日@南洋理工大学 September 15, 2016@Nanyang Technological University

講師：川口恵里、池亜佐美 Lecturers: Eri Kawaguchi, Asami Ike

川口恵里と池亜佐美によるワークショップ「一緒に空を作ろう！」では、マルチプレーンの線画台（撮影台）を使い、参加者グループが様々な素材を用いて空のアニメーションを作った。このワークショップの着想は、川口恵里が『花と嫁』を作る際に白いゴミ袋が純白のウェディングドレスに見えた経験からスタートしている。コットンという素材や雲というモチーフなど、いろいろな意味を帯びうる抽象的なものを動かしながら、その都度見えてくる発想にもとづいて、素材をアニメートしていくことが参加者には求められる。

参加者たちは、ワークショップの講師たちが用意したコットンと、自分たちで持ち込んだ様々な

Eri Kawaguchi and Asami Ike’s “Let’s Make the Sky Together!” workshop had groups of participants use multi-plane animation stands and different types of materials to create animation pieces depicting the sky. The inspiration for the workshop came from Eri Kawaguchi’s production of Flowers and Steam, when she had the experience of a white garbage bag appearing to be a pure white wedding dress. The workshop participants manipulated abstract objects that can take on a wide range of meanings like cotton and cloud motifs, and they were asked to animate the materials based on the different images

素材を用いて、線画台でアニメーションを作っていく。即興的に見出されているかたちの連想が重要ということもあり、イメージは必ずしも雲である必要はない。実際、それぞれのグループは、海や洗濯機など、いろいろなものが行き交う場をイメージして、アニメーション制作に取り組んでいった。池亜佐美は撮影のサポートとともに、音楽部分を担当した。映像での抽象性と変容性に対応するかたちで、それぞれの参加者は、具体的な言葉を持たないハミングで思いついたメロディを綴っていった。

ワークショップ終了後には、講師の2人より、本ワークショップを通じて身につけてほしいアニメーション制作についての考え方が語られた。川口は、「言葉をベースに考えがちなところから離れビジュアルから発想すること」、「即興的に予期せぬものを作り出すことによって自分自身の発見に驚くという経験をする」、池は、「“きちんと”やるのではなく、見たことがないもの・不思議なものを作ることが持つ楽しさを知ること」と具体的に語った。

the abstraction and transfiguration of the images.

After the workshop was finished, the two instructors spoke about the animation production concepts that they wanted the participants to grasp through the workshop. Eri Kawaguchi spoke about “getting ideas from images instead of words, which is how we tend to think,” and “the surprised of self-discovery that happens through spontaneously creating things that defy your own expectations.” Ike spoke specifically about “discovering the pleasure of creating things that are mystifying and that have never been seen before, instead of doing things by the book.”



ション制作についての考え方が語られた。川口は、「言葉をベースに考えがちなところから離れビジュアルから発想すること」、「即興的に予期せぬものを作り出すことによって自分自身の発見に驚くという経験をする」、池は、「“きちんと”やるのではなく、見たことがないもの・不思議なものを作ることが持つ楽しさを知ること」と具体的に語った。

the abstraction and transfiguration of the images.

After the workshop was finished, the two instructors spoke about the animation production concepts that they wanted the participants to grasp through the workshop. Eri Kawaguchi spoke about “getting ideas from images instead of words, which is how we tend to think,” and “the surprised of self-discovery that happens through spontaneously creating things that defy your own expectations.” Ike spoke specifically about “discovering the pleasure of creating things that are mystifying and that have never been seen before, instead of doing things by the book.”

報告2 タン・ウェイ・キョン、カピー・イーバックによる長野での滞在制作

Report2 Artist in Residence: Tan Wei Keong and Kapie Eipak

2016年5月16～29日@長野 May 16-29, 2016@Nagano-City

長野県信濃美術館との共催、門前おもてなし実行委員会の協力のもと行われた滞在制作では、2016年5月16日から29日の約2週間にわたって、タン・ウェイ・キョンとカピー・イーバックの2人のアニメーション作家が長野市内・善光寺近くの「門前」と呼ばれるエリアに滞在し、現地の住民とのコラボレーションによって作品を作った。

タン・ウェイ・キョンは、『会話』というスプリット・スクリーンのインスタレーション映像を制作した。遠く離れたところに暮らす両親から届いた写真というモチーフを中心に展開されるこの映像作品では、世代間そして物理的な距離がテーマとしてあてられる。タン・ウェイ・キョンは、新小路エリアを中心とした長野の人々に協力を要請しカメラ

For this artist-in-residence project co-sponsored by the Nagano Prefectural Shinano Art Museum and supported by the Monzen Omotenashi Committee, animation artists Tan Wei Keong and Kapie Eipak stayed in the "Monzen" district near Zenkoji Temple in central Nagano City and collaborated with local residents to create art works over a two-week period during May 16 - 29, 2016.

Tan Wei Keong created a split-screen video installation called Conversation. The video centers on the motif of photos arriving from parents who live far away and deals with the themes of distance between generations and also physical distance.

タン・ウェイ・キョン「会話」

2016年／2分／スプリット・スクリーンによる映像インスタレーション
写真複写、写真、インク、鉛筆、紙

Tan Wei Keong, The Conversation

2 minutes video loop, 2016

Photocopies, photographs, ink and pencil on paper

の前で振り返る姿を撮影。それをロトスコープと呼ばれる実写映像のトレースの手法でアニメーション化していく。また、山や花など、長野の自然のモチーフも用いた。

カピー・イーバックは、善光寺に本堂の賓頭盧尊者像、通称「びんずるさん」をテーマにした制作を行った。「びんずるさん」は、なでるとその部位の病気が治るという信仰があることから長年にわたって様々な場所をなでられ、結果として、顔が消えてしまっている。カピー・イーバックは、長野の人たちに、「びんずるさん」がもともとどのような顔をしていたのかを想像して描いてもらい、それらの顔に次々と変容するアニメーションを作り、イーバックの描いたびんずるさんの絵画の上

Tan Wei Keong had people in Nagano City's Shinkoji neighborhood stand in front of the camera and videotaped them turning around to look back. He used a technique called rotoscoping to trace the live-action footage and turn it into animation. He also included natural motifs from Nagano such as mountains and flowers.

The theme for Kapie Eipak's piece was the Binzuru statue, known as "Binzuru-san," situated in the main hall at Zenkoji Temple. Binzuru is said to cure physical ailments if you rub the statue's corresponding body part. Various parts of the statue have been rubbed smooth over the years, and as a result the statue's

カピー・イーバック「ポートレイトのためのポートレイト：顔を再想像する」

※作品の詳細についてはANIME-ASEANウェブサイトにてテキストを公開中

Kapie Eipak, Portrait for Portrait: Reimagine Faces

[You can check the details of the artwork at the ANIME-ASEAN website.]



に映写するというインスタレーションを作った。また、そのお返しに、参加者それぞれの似顔絵を描き、同時に展示した。イーバックによれば、人は形而上学的なものを想像して描こうとすると、知らず知らずのうちに自分自身の姿を描いてしまうという。それゆえに、このプロジェクトは、長野の人々の自画像を集めるものともなるのだ。

face has disappeared. Kapie Eipak had people in Nagano draw pictures of how they think Binzuru-san's face originally looked and he created an animation piece that morphed the faces one after another. For his art installation, he projected the animation onto pictures of Binzuru-san that he drew himself. As a way of saying thank you, he drew portraits of the participants and put those pictures on display as well. According to Eipak, when people try to draw something that they perceive as being metaphysical, they unwittingly end up drawing a picture of themselves. So, this project also is a collection of self-portraits by people in Nagano.

報告4 ワークショップ「アニメーション・バトル！」

Report4 Workshop "Animation Battle!"

2016年9月16日@南洋理工大学 September 16, 2016@Nanyang Technological University

講師：平岡政展 Lecturers: Masanobu Hiraoka

平岡政展によるワークショップ「アニメーション・バトル！」は、二段階に分けて行われた。前半は特定の課題に沿ってそれぞれの参加者がメタモルフォーゼのアニメーションの課題に取り組み、後半は複数の参加者がリレー形式で協力しあうことでアニメーションを作っていくものだった。

平岡は、繊細で大胆なメタモルフォーゼを多用するアニメーションに定評がある。まず平岡は、自分のアニメーションのメタモルフォーゼは、「○をいかに△にするか」を基本としていると語った。最初(○)と最後(△)を決めて、○から△にする「あいだ」のバリエーションをどれだけ面白くたくさん考えられるかがアニメーションの面白さに

つながるという考え方である。さらには、「観ている人が気持ちよさを感じるかどうか」、「人がどのように観るのかを考える」、「観客の予期を裏切る」、「観客が意味付けできる余地を残す」、「世界観を統一する」、「画面を広く使う」、そして「自分自身が描いていて楽しい動きを描く」などといった、バリエーションを考える際の細かいアドバイスを与えられるなか、受講者はそれぞれに「○から△」の変容のアニメーションを作っていた。

後半の「アニメーション・バトル！」では、一人が1秒間のループを作って隣の席に移動、前の人が残していったアニメーションに自分自身の新たな1秒間のループを加えていくというかたちで、時間制限

comes from coming up with interesting variations for the "interval" in between. The participants created their own "circle to triangle" animation pieces with detailed advice from Hiraoka about how to come up with variations, such as asking, "Does the viewer feel good?" and "How will people view the animation?" He also suggested undercutting audience expectations, leaving room for the audience to come up with their own meaning for the piece, give the piece a sense of unity, using the entire screen, and creating movement that is fun to draw.

For the second part of the "Animation Battle!"



いっぱいまでコラボレーションを繰り返していった。結果として、次第に画面上にループが増えていく約20本のコラボレーション・アニメーションが完成。

平岡はワークショップの狙いとして、コラボレーションを行うことで、アニメーションを作っていくうえで身につけてしまう自分自身のクセから解放されて、新たなやり方を発掘できるようになることを考えたと言った。

workshop, each participant created a one-second loop and then moved to the adjacent seat, where they added a one-second loop to the previous person's work, and they repeated this collaborative effort until the time was up. In the end, they completed about 20 collaboration animation pieces with increasing numbers of loops on the screen.

Hiraoka said that the workshop aimed to use collaboration to liberate participants from personal habits that they'd picked up in the course of making animation, thereby enabling them to come up with new ways of doing things.

Masanobu Hiraoka's "Animation Battle!" workshop was divided into two stages. For the first part, participants tackled metamorphosis animation following a specific assignment, and for the second part participants worked together in a relay to produce animation.

Hiraoka has built his reputation on animation that makes use of metamorphosis that is both subtle and bold. Hiraoka started off the workshop by explaining that his own animation metamorphosis is based on "how you turn a circle into a triangle." His idea is that once you've set the circle as the beginning and the triangle as the ending, the appeal of animation

2016年
【東京】5月6日（金） シアター・イメージフォーラム「寺山修司」
16:00 「残酷なまでに率直 シンガポール・アニメーションの新しい風」 ※イメージフォーラム・フェスティバル2016内での開催： http://imageforumfestival.com/2016/
19:00 「マージナル・シークエンス：ゴット・ブラコサと現代インドネシア・アニメーション」 講演：リスキー・ラズアルディ ※イメージフォーラム・フェスティバル2016内での開催： http://imageforumfestival.com/2016/

【山口】5月8日（日） 山口情報芸術センター スタジオC
13:00 「残酷なまでに率直 シンガポール・アニメーションの新しい風」
13:50 「シンガポール・アニメーションの今」 講演：タン・ウェイ・キョン&カビー・イーバック
15:30 「マージナル・シークエンス：ゴット・ブラコサと現代インドネシア・アニメーション」
16:20 「中心なき周縁 インドネシア現代の映像におけるアニメーション実践」 講演：リスキー・ラズアルディ http://www.ycam.jp/cinema/2016/anime-asean-japan-tour/

【横浜】5月11日（水） 東京藝術大学大学院映像研究科 馬車道校舎 東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻の学生との交流会
--

【札幌】5月13日（金）・14日（土） 北海道教育大学アーツ&スポーツ文化複合施設 Hue Universal Gallery
13:00-18:00 ワークショップ「アニメーション・トラベラーズ!」 講師：タン・ウェイ・キョン&カビー・イーバック

【札幌】5月15日（日） 北海道教育大学アーツ&スポーツ文化複合施設 Hue Universal Gallery
13:00 「シンガポール・アニメーションの新しい風」 講師：タン・ウェイ・キョン&カビー・イーバック ※新千歳空港国際アニメーション映画祭との共催プログラム 「アニメーション・トラベラーズ」での開催： http://airport-anifes.jp/events/w/

【長野】5月16日（月）～29日（日） タン・ウェイ・キョン、カビー・イーバックによる滞在制作
--

【長野】5月29日（日） SHINKOJIホール
12:00-19:00 滞在制作の成果発表会
15:00 「シンガポール・アニメーションの新しい風」 講師：タン・ウェイ・キョン&カビー・イーバック ※長野県信濃美術館、門前文化会議との共催

【シンガポール】9月13日（火）
13:30 Robot Playground Media訪問
16:00 ラサール芸術大学での上映&プレゼンテーション 講師：川口恵里、池亜佐美、平岡政展、タン・ウェイ・キョン

【シンガポール】9月14日（水）
12:00 ルーカスフィルム・シンガポール訪問（上映とQ&A）
19:00 南洋理工大学での上映&トーク 出演者：川口恵里、池亜佐美、平岡政展、タン・ウェイ・キョン、カビー・イーバック、ハリー&ヘンリー・チュワン、ジェロルド・チョン、デヴィエ・ア・ヨーン、ジョシュア・タン

【シンガポール】9月15日（木） 南洋理工大学
14:00-18:00 ワークショップ「一緒に空を作ろう!」 講師：川口恵里、池亜佐美
19:00 講演「日本のインディペンデント・アニメーションの今」 講師：土居伸彰

【シンガポール】9月16日（金） 南洋理工大学
13:00-18:00 ワークショップ「アニメーション・バトル!」 講師：平岡政展
19:00 講演「残酷なまでに率直 シンガポール・インディペンデント・アニメーション」 講師：タン・ウェイ・キョン

【シンガポール】9月17日（土） シンガポール国立博物館・シネマテーク
11:30 上映「残酷なまでに率直 シンガポールと日本のアニメーション・ニューウェーブ」&トーク 出演者：川口恵里、池亜佐美、平岡政展、タン・ウェイ・キョン、カビー・イーバック、ハリー&ヘンリー・チュワン、デヴィエ・ア・ヨーン、ジョシュア・タン
14:00 パネルディスカッション 登壇者：川口恵里、池亜佐美、平岡政展、ハリー&ヘンリー・チュワン 司会：土居伸彰、タン・ウェイ・キョン

【札幌】11月5日（土） 新千歳空港ターミナルビル 4Fオアシス・パーク
13:30 「アニメーション・トラベラーズ! 日本とシンガポールのワークショップによる交流」 ANIME-ASEAN一年目の報告プログラム 出演者：川口恵里、池亜佐美、平岡政展、カビー・イーバック 司会：土居伸彰
14:15 講演「具現化される神話」 講師：リスキー・ラズアルディ

【札幌】11月6日（日） 新千歳空港ターミナルビル ソラシネマちとせ シアター3
10:00 上映「バトル・オブ・スラバヤ」&トーク 講師：リスキー・ラズアルディ

「残酷なまでに率直 シンガポール・アニメーションの新しい風」
プログラム選定：タン・ウェイ・キョン&土居伸彰
ピフスキ（タン・ウェイ・キョン、2014年、シンガポール、4分）
グレート・エスケープ（タン・ウェイ・キョン、2015年、シンガポール、6分）
142B号棟の虎（ヘンリー&ハリー・チュワン、2015年、シンガポール、11分）
最後の一滴（ジュリニバス・バクタ、2000年、シンガポール、6分）
孤独の5つの影（アン・チン・ジョン、2015年、シンガポール、9分）
世界の見方（ジェロルド・チョン、2015年、シンガポール、4分）
ダウンタウン（カビー・イーバック、2013年、シンガポール、2分）
オブセッション（カビー・イーバック、2013年、シンガポール、2分）
スリー・ザ・ビーフッド（カビー・イーバック、2015年、シンガポール、4分）

「マージナル・シークエンス：ゴット・ブラコサと現代インドネシア・アニメーション」
プログラム選定：リスキー・ラズアルディ
絶対的な罪（ゴット・ブラコサ、1983年、インドネシア、10分）
Non KB（ゴット・ブラコサ、1978年、インドネシア、2分）
自画像（ゴット・ブラコサ、1982年、インドネシア、3分）
ブガワン・チプトニン（ゴット・ブラコサ、1976-2008年、インドネシア、5分）
クビス（フィリップ・グラスのために）（ゴット・ブラコサ、1978年、インドネシア、4分）
煙突のように（エコ・ヌグロホ、2002年、インドネシア、2分）
ボーダーレス（トロマラム、2010年、インドネシア、2分）
アンロック（ウーラン・スーヌー、2012年、インドネシア、5分）
ブレット（ファーマン・ウィダイヤズマラ、2014年、インドネシア、4分）
Pandai Besi “Hujan Jananp Marah”（ナスターシャ・アビガリ、2016年、インドネシア、4分）
選ばれた世代（アリエール・ピクター、2016年、インドネシア、4分）
Iqra（アリ・サトリア・ダルマ、2005年、インドネシア、2分）

「残酷なまでに率直 シンガポールと日本のアニメーション・ニューウェーブ」
プログラム選定：タン・ウェイ・キョン&土居伸彰
花と嫁（川口恵里、2012年、日本、4分）
142B号棟の虎（ヘンリー&ハリー・チュワン、2015年、シンガポール、11分）
水準原点（折笠良、2015年、日本、7分）
時間についての短い歴史（デヴィエ・ア・ヨーン&ジョシュア・タン、2016年、2分）
世界の見方（ジェロルド・チョン、2015年、シンガポール、5分）
USALULLABY（池亜佐美、2013年、日本、6分）
Land（平岡政展、2013年、日本、4分）
ダウンタウン（カビー・イーバック、2013年、シンガポール、2分）
最後の一滴（ジュリニバス・バクタ、2000年、シンガポール、6分）
L'Œil du Cyclone（平岡政展、2015年、日本、5分）
グレート・エスケープ（タン・ウェイ・キョン、2015年、シンガポール、6分）
ほこり犬のはなし（池亜佐美、2012年、日本、3分）
底なしウィナー（川口恵里、2013年、日本、5分）

Information

2016	As “Animation Travellers!” a collaboration program with New Chitose Airport International Animation Festival (Special Thanks: Hokkaido University of Education, Iwamizawa Campus)
Tokyo	Nagano
May 6 Theater Image Forum [Terayama Shuji]	May 16 to 29
16:00 Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation Lecture by Tan Wei Keong & Kapie Eipak	Artist in Residence: Tan Wei Keong and Kapie Eipak
19:00 Marginal Sequences: Gotot Prakosa Retrospective and Contemporary Animations from Indonesia Lecture by Rizki Lazuardi As a part of Image Forum Festival 2016 http://imageforumfestival.com/2016/	May 29 SHINKOJI Hall
Yamaguchi	12:00-19:00 Result Exhibition by Tan Wei Keong and Kapie Eipak
May 8	15:00 Screening and Lecture: Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation Co-sponsored by Nagano Prefectural Shinano Art Museum, Monzen Bunka Kaigi
Yamaguchi Center for Arts and Media Studio C	Sapporo
13:00 Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation	Nov 5 New Chitose Airport Terminal Building Oasis Park
13:50 Singapore Animation Now Lecture by Tan Wei Keong & Kapie Eipak	13:30 Animation Travelers: Collaboration between Japan and Singapore through Workshops Lecturers: Eri Kawaguchi, Asami Ike, Masanobu Hiraoka, Kapie Eipak Moderator: Nobuaki Doi
15:30 Marginal Sequences: Gotot Prakosa Retrospective and Contemporary Animations from Indonesia	14:15 Lecture “Embodying Myth” Lecture by Rizki Lazuardi
16:20 Margin with No Center Lecture by Rizki Lazuardi http://www.ycam.jp/cinema/2016/anime-asean-japan-tour/	Nov 6 New Chitose Airport Terminal Building Sora Cinema Chitose Theater 3
Yokohama	10:00 Screening “The Battle of Surabaya” and Lecture by Rizki Lazuardi
May 11	Screening Programs
Visiting to Animation Department of Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts	Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation curated by Tan Wei Keong + Nobuaki Doi PIFUSKIN / Tan Wei Keong / 2014 / Singapore / 5min The Great Escape / Tan Wei Keong / 2015 / Singapore / 6min The Tiger of 142B / Henry Zhuang & Harry Zhuang / 2015 / Singapore / 11min Last Drop / Srinivas Bhakta / 2000 / Singapore / 6min 5 Shades of Solitude / Ang Qing Sheng / 2015 / Singapore / 9min Ways of Seeing / Jerrold Chong / 2015 / Singapore / 4min
Sapporo	May 13 and 14 Hokkaido University of Education
Hue Universal Gallery (HUG)	Sep 15 Nanyang Technological University
13:00-18:00 Workshop “Animation Travelers!” by Tan Wei Keong & Kapie Eipak	14:00-18:00 Workshop “Let’s Make the Sky Together” by Eri Kawaguchi and Asami Ike
May 15 Hokkaido University of Education	19:00 Lecture “Japanese Independent Animation Now” by Nobuaki Doi
Hue Universal Gallery (HUG)	Sep 16 Nanyang Technological University
13:00 Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation Lecture by Tan Wei Keong & Kapie Eipak	13:00-18:00 Workshop “Animation Battle” by

Masanobu Hiraoka	Downtown / Kapie Eipak / 2013 / Singapore / 2min
19:00 Lecture “Brutally Honest: Singapore Independent Animation”	Obsession / Kapie Eipak / 2013 / Singapore / 2min
Sep 17 Cinematheque, National Museum of Singapore	Three the Peehood / Kapie Eipak / 2015 / Singapore / 4min
11:30 Screening and Talk “Brutally Honest: New Wave of Japan and Singapore Animation” Presentation by Eri Kawaguchi, Asami Ike, Masanobu Hiraoka, Tan Wei Keong, Kapie Eipak, Jerrold Chong, Davier Yoon, Harry and Henry Zhuang	Marginal Sequences: Gotot Prakosa Retrospective and Contemporary Animations from Indonesia curated by Rizki Lazuardi
14:00 Round Table Discussion Panelists: Eri Kawaguchi, Asami Ike, Masanobu Hiraoka, Harry and Henry Zhuang Moderators: Nobuaki Doi, Tan Wei Keong	Absolut Zen / Gotot Prakosa / 1983 / Indonesia / 10min
Sapporo	Non KB / Gotot Prakosa / 1978 / Indonesia / 2min
Nov 5 New Chitose Airport Terminal Building Oasis Park	Self Portrait / Gotot Prakosa / 1982 / Indonesia / 3min
13:30 Animation Travelers: Collaboration between Japan and Singapore through Workshops Lecturers: Eri Kawaguchi, Asami Ike, Masanobu Hiraoka, Kapie Eipak Moderator: Nobuaki Doi	Begawan Ciptoning / Gotot Prakosa / 1976–2008 / Indonesia / 5min
14:15 Lecture “Embodying Myth” Lecture by Rizki Lazuardi	Kubis (For Philip Glass) / Gotot Prakosa / 1978 / Indonesia / 3min
Nov 6 New Chitose Airport Terminal Building Sora Cinema Chitose Theater 3	Bercerbong (Like A Chimney) / Eko Nugroho / 2002 / Indonesia / 2min
10:00 Screening “The Battle of Surabaya” and Lecture by Rizki Lazuardi	Borderless / Tromarama / 2010 / Indonesia / 2min
Screening Programs	Unlock / Wulang Sunu / 2012 / Indonesia / 5min
Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation curated by Tan Wei Keong + Nobuaki Doi PIFUSKIN / Tan Wei Keong / 2014 / Singapore / 5min The Great Escape / Tan Wei Keong / 2015 / Singapore / 6min The Tiger of 142B / Henry Zhuang & Harry Zhuang / 2015 / Singapore / 11min Last Drop / Srinivas Bhakta / 2000 / Singapore / 6min 5 Shades of Solitude / Ang Qing Sheng / 2015 / Singapore / 9min Ways of Seeing / Jerrold Chong / 2015 / Singapore / 4min	Pret / Firman Widayasmara / 2014 / Indonesia/ 4min
	Pandai Besi – Hujan Jangan Marah / Nastasha Abigail / 2016 / Indonesia/ 4min
	The Chosen Generation / Ariel Victor / 2016 / Indonesia / 4min
	IQRA / Ari Satria Darma / 2005 / Indonesia / 3min
	Brutally Honest: New Wave of Japan and Singapore Animation curated by Tan Wei Keong + Nobuaki Doi
	Flower and Steam / Eri Kawaguchi / 2012 / Japan / 4min
	The Tiger of 142B / Henry and Harry Zhuang / 2015 / Singapore / 11min
	Datum Point / Ryo Orikasa / 2015 / Japan / 7 min
	A Brief History of Time / Davier Yoon and Joshua Tan / 2016 / 2min
	Ways of Seeing / Jerrold Chong / 2015 / 5min
	USALULLABY / Asami Ike / 2013 / 6min
	Land / Masanobu Hiraoka / 2013 / 4min
	Downtown / Kapie Eipak / 2013 / 2min
	The Last Drop / Srinivas Bhakta / 2000 / 6min
	L'Œil du Cyclone / Masanobu Hiraoka / 2015 / 5min
	The Great Escape / Tan Wei Keong / 2015 / 6min
	The Cloudy Dog Talk About / Asami Ike / 2012 / 3min
	Wild Wild Ham / Eri Kawaguchi / 2013 / 5min