

ANIME-ASEAN

Animation from Myanmar, Philippine, and Thailand

2017

ミャンマー、
フィリピン、
タイのアニメーション



アヴィッド・リオンゴレン『私たちの忘れられた友達』より
Stills from Avid Liongoren "Our Forgotten Friends"

03 「ANIME-ASEAN」とは？
What is “ANIME-ASEAN”?

2017

04 タイディ「軍事独裁政権下で映画祭をはじめるには ミャンマーの現代映画シーンと生まれつつある個人アニメーション」
Thaidhdi
“Beginning Film Festivals under a Military Dictatorship: Myanmar’s Contemporary Film Scene and Nascent Personal Animation”

08 水江未来「ミャンマーでのワークショップについて」
Mirai Mizue “Workshop in Myanmar”

12 アヴィッド・リオンゴレン&ポール・オリビエンザ
「『サリーを救え！』 この小さな作品を作るのに12年もかかってしまった12の理由」
Avid Liongoren & Paulte Olivenza
“Saving Sally: 12 Reasons Why We Took 12 Years to Make One Tine Little Film”

18 ライブ・アニメーション@ART GROUND03
LIVE GIF ANIMATION @ ART GROUND03

24 ワークショップ:水江未来「世界最強の生物を作ろう」
WORKSHOP:Mirai Mizue “Make the Strongest Creature in the World Together!”

26 ワークショップ:冠木佐和子「オリジナルソングをロトスコープしよう」
WORKSHOP:Sawako Kabuki “Rotoscope Your Original Song”

28 ワークショップ:吉邊尚希「実写映像にエフェクト・アニメーションをつける」
WORKSHOP:Naoki Yoshibe “Splash on Live-action Images”

30 ワークショップ:平岡政展「アニメーション・バトル!」
WORKSHOP:Masanobu Hiraoka “Animation Battle!”

32 ANIME-ASEAN2017開催の様子
Some scenery from ANIME-ASEAN2017

34 アヴィッド・リオンゴレン滞在制作『私たちの忘れられた友達』
Artist in Residence: Avid Liongoren “Our Forgotten Friends”

40 2017年実施情報
Information 2017

2016

41 ANIME-ASEAN 2016 シンガポール、インドネシアのアニメーション
ANIME-ASEAN 2016 Animation from Singapore and Indonesia

42 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」
Tan Wei Keong “Brutally Honest: New Wave of Singapore Animation”

44 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」
Rizki Lazuardi
“Margin with No Center: Gotot Prakosa Retrospective and Contemporary Animations from Indonesia”

46 パネルディスカッション
Panel Discussion

50 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
Animation Travelers! Collaboration between Japan and Singapore through Workshops

52 リスキー・ラズアルディ「具現化される神話」
Rizki Lazuardi “Embodying Myth”

54 ワークショップ:タン・ウェイ・キョン、カビー・イーバック「アニメーション・トラベラーズ!」
WORKSHOP:Tan Wei Keong, Kapie Eipak “Animation Travelers!”
タン・ウェイ・キョン、カビー・イーバックによる長野での滞在制作
Artist in Residence:Tan Wei Keong and Kapie Eipak
ワークショップ:川口恵里、池亜佐美「一緒に空を作ろう!」
WORKSHOP:Eri Kawaguchi, Asami Ike “Let’s Make Sky Together”
ワークショップ:平岡政展「アニメーション・バトル!」
WORKSHOP:Masanobu Hiraoka “Animation Battle!”

56 2016年実施情報
Information 2016

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。

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.

タイディ 「軍事独裁政権下で映画祭をはじめるには ミャンマーの現代映画シーンと生まれつつある個人アニメーション」

Thaiddhi “Beginning Film Festivals under a Military Dictatorship:
Myanmar’s Contemporary Film Scene and Nascent Personal Animation”

2017年5月7日@シアター・イメージフォーラム「寺山修司」
May 7, 2017 @Theater Image Forum [Shuji Terayama]



2016年に誕生したNLD政権で半世紀以上にわたる軍事独裁体制が終わりを迎えたミャンマー。その中心都市ヤンゴンで軍事政権下の2011年に国の検閲の通っていないインディペンデント作品のみを上映する映画祭として立ち上がったワットン映画祭。その共同ディレクターであるタイディ氏が映画祭の役割と、解放前夜からつづく勃興するミャンマーのインディペンデント映画シーンについてトーク付きの上映を行なう。また、ワットン映画祭とコラボレーションしてアニメーション・ワークショップ講師として現地に滞在した水江未来氏がゲストとして来場する。

上映作品

月経の刻（ニンイヒライン、2016年、8分）
全ての魚は昇天す（ゾーイエミヤイン、2013年、4分）
母（シュンウィンアウン、2016年、1分）
モーティン波止場（アウンミン（10メン）、2015年、15分）
チェイシング・ローゼス（クリス・チャンニュエイン、2015年、11分）
その場所（キンキンスー、2016年、6分）
花開く物音（ビューモン、2016年、7分）
傘のように／王のように（モウーサット、2016年、16分）

With the establishment of the NLD government in 2016, Myanmar saw the end of more than a half-century of military dictatorship. The Wathann Film Festival, held in the Yangon, was created in 2011 under the military dictatorship as a festival screening only independent works that had not been subjected to government censorship. Thaiddhi, a co-director of this festival, will hold a talk and screening on its role and the rise of the Myanmar independent film scene that has continued since the night before the liberation. Mirai Mizue, who spent time in Myanmar as an animation instructor in collaboration with the Wathann Film Festival, will also attend this event as a guest.

Screening Program

Period @ Period - Hnin Ei Hlaing - 2016 - 8min
All Fishes go to Heaven - Zaw Ye Myint - 2013 - 4min
Mother - Shun Wint Aung - 2016 - 1min
Mawtin Jetty - Aung Min (Ten Men) - 2015 - 15min
Chasing Roses - Kriz Chan Nyein - 2015 - 11min
The Place - Khin Khin Su - 2016 - 6min
Blooming Sound - Phyu Mon - 2016 - 7min
Like Umbrella / Like King - Moe Satt - 2016 - 16min

はじめに

私は2011年にミャンマー初の映画祭「ワットン映画祭」を設立しました。私がプログラムを担当し、妻がディレクターをやっています。「ワットン」という名はモンスーンという意味です。ミャンマーの6～9月は雨季にあたり、ほとんど一日中雨が降っているので撮影ができません。だったらその時期にインディペンデント映画の映画祭をやろうということで、この名前になりました。

映画祭について話す前に、ミャンマーの映画産業の歴史や現状をお話したいと思います。実はミャンマーには独自の強力な映画産業があるのです。

ミャンマーの映画産業史

ミャンマーの映画の歴史は1920年代サイレント映画の時代から始まります。当時はイギリスの植民地下にあったので、映画をミャンマーにもたらしたのもイギリス人でした。ミャンマーは東南アジア圏の国では珍しく、サイレント映画の時代がある国となりました。サイレントはその後、白黒映画、カラーへと移行していきます。最盛期には年間100～150本の長編映画が作られ、国内には400の映画館がありました。イギリスからの独立後、社会主義時代に入り、それらの映画館は社会主義政権によって制限されていきました。その後、国の経済状況が貧しくなったため、映画産業も衰退していきました。現在では約45の映画館があるのみです。一方でショッピングモールなどに、シネコンなどの新し

Beginning

Hi everyone. My name is Thaiddhi. I am from Wathann Film Festival. I am one of the co-founder and programmer of the festival. My wife is the festival director and we established in 2011. The festival is the very first film festival in Myanmar. Before I talk about the film festival, I would like to talk a little bit about the Myanmar film industry. Maybe, most of you guys don't know about the Myanmar film industry.

The Myanmar Film Industry

The Myanmar film industry used to be really strong. It was established since 1920s because we have colonized by the British. The film came with the British. The Burmese film industry started with the silent era. It's not much common in South East Asia. Not many countries have the silent era. We used to produce around 100 to 150 feature film in cinema per year and we had over 400 cinemas in the whole country. After the independent when the socialist came in, all the cinemas had been taken over by the government and the country was getting poor and poor. Most of the cinema businesses collapsed. We don't have much cinema left now. Nowadays, we have only like 46-47 cinema left in the whole country. Now they are started to be built again in shopping malls and

い映画館が生まれ、映画産業が復活している面もあります。

映画産業の衰退は制作の面にも及んでいきました。社会主義時代になって制作にまつわる全てのことがコントロールされ、映画フィルムも配給制となり、物理的にコントロールされていきました。映画、美術にまつわるものをコントロールする情報省という機関が設立され、検閲もそこが行いました。

社会主義時代を通して映画産業自体がある種崩壊したと思いましたが、デジタル時代の到来により、CDやVHSなどのメディアにのせて流通していく新しい形の映画が誕生しました。そういった映画はデジタルで制作され、町中にあるレンタルショップを通して流通していきました。35mmフィルムで撮影し、映画館でかかる映画をフィルムプロダクションと呼ぶ一方で、私たちはこの新しい形の映画をビデオプロダクションと呼んでいます。

ミャンマーの映画産業の中で、ビデオプロダクションは非常に重要な役割を担っています。ミャンマーのテレビ局は現在2チャンネルしかありません。エンタメを提供するものとして乏しいのです。1つのチャンネルは軍事政権が所有し、情報局が権利を握っていますし、もう1つのチャンネルは、軍そのものが握っています。その2つのチャンネルでは基本的にエンタメは放映されないので、ビデオプロダクションが入っていく余地があったわけです。

2013年以降、ビデオプロダクションでは年に800～1000本もの長編映画が作ら

Cineplex are growing. Cinemas reborn again in these days.

The film production also collapsed. As I mentioned, we once produced from 100 to 150 films per year. But in the socialist time it was really hard to get the film stocks and the whole film industry also was controlled by the government. We have the ministry called Ministry of Information which is kind of like controlling everything like press, art and the cinema. Television also was controlled. Everything is under the censorship.

Thanks to the digital age, now we have a digital production and we release it on the DVD or the VHS tape or CDs. The films are shot and released on digital. They are distributed through the rental house in neighborhood. On every street, there's one or two rental houses. We call it as "video production." The "film production" is still shoot on 35mm and is distributed on cinema. The video production is digitally shot and distributed. This production system happened because we lack of entertainment on TV. We have only two channels. One is a government channel run by the Ministry of Information, another is the military channel run by the military. These two channels really look similar and they don't show much entertainment on TV. This video production are like replacement for entertainment. This video production is very important. Since

れています。つまり毎日3本の新作が封切られる状態です。ミャンマーでは日常的にレンタルショップに通い、テレビの代わりにそういった映画を、屋ドラや連ドラのような感覚で見えています。内容に関していうと、同じ俳優ばかり出ていたり、内容も似たようなものが多いです。

ビデオプロダクションのビジネスが拡大したため、フィルムで映画を作っていた監督たちはビデオプロダクションに移行していきました。今ではフィルム作品の新作は年に10～20本作られている程度です。ミャンマーアカデミー賞では、これらのフィルム作品を対象としていて、ビデオプロダクションの作品は全くの別物として扱われています。

私はそんなビデオプロダクションの作品が結構好きで、親しみを込めて「一夜限りのお付き合い映画」と呼んでいます。つまり、何も考えずに見られて、すぐに忘れて次の映画を見ていくというような、どんどん消費していくスタンスの映画です。こういったスタンスのビデオプロダクションのおかげで映画作りの形はすごく変わったと思います。ビデオプロダクションの映画というのは、約1000～3000ドルの制作費で作られていて、通常5～7日で撮影され、1ヶ月以内に配給されるというシステムで成り立っています。

そんなわけで、ミャンマーの映画産業のメインはビデオプロダクションなのですが、それが好きでなければハリウッド映画を映画館で見れます。

一方でポリウッドの映画も多く見るこ

2012-13, in video production, we produced around 800-1000 feature films per year.

This means we have three new feature film released everyday. Everybody go to a rental house everyday. They go to again next day. It's a new film but with the same actors and actresses with the same old story. It's like Soap opera kind of thing but is not on TV. It's the video production.

A lot of the people from film industry also moved to video production and it was quite popular in Myanmar and it becomes a main business of the industry. The film production is still active but it's around 10 to 20 films. We have Myanmar Academy Award which is only count films on cinema. They don't count this video production.

The video production is one of my favorite. I used to call them like "one night stand film" because you go to the rental house, you see the film and next day you don't have to think about it and then you got another film. It also changed the way of making film because their budget is very low starting from USD 1,000 to a few thousand for making the whole film. They shoot one feature film from 5 to 7 day. In month, they are distributed.

If you don't like these films, the other choice we have is Hollywood blockbuster and in some cinema they show Indian Bollywood films because we have also big community of

とができます。ミャンマーには、イギリスの植民地時代に入ってきたインド人のコミュニティがあり、そういった人たちに向けてボリウッドの映画が公開されているのです。

ワッタン映画祭設立

ビデオプロダクションの映画作品はある種マスプロダクションで、大量に制作される代わりに、いわゆるクリエイティブやアーティスティックな感覚は失われます。ミャンマーではアーティスティックな映画を見ることが非常に困難なのです。

もちろん検閲が厳しいというのもありますが、一方で検閲の理由の多くは、不明瞭な理由だったりします。例えば、「ミャンマーの悪いイメージを見せてはいけない」というものがあり、これは何にでも当てはめられてしまうような状況です。物乞いの人 が街にいる様子が映っていれば、それはミャンマーの悪いイメージだと。あるいは、貧困からの成功の過程を見せるとしても、ミャンマーの悪いイメージということになってしまいます。つまり、ミャンマーの現実を見せられない状況になっているわけで、違和感を感じずにはいられません。

そんな状況下で2004年から2005年くらいに、2つの重要なワークショップが始まりました。1つはドイツ人による「ヤンゴン・フィルムスクール」。もう1つはチェコの国立大学FAMUによるワークショップです。この2つのワークショップは若い世代のエンタメ的な作品を見飽きた人たち

に特に大きな影響を与えました。私たちもまた、そのワークショップの中で初めてヨーロッパのアート映画やドキュメンタリー映画をみて、自分たちも映画を作ろうと思いました。

しかし、当時は非常に困難な時期で、街角でカメラを回すことができませんでした。もし街角でカメラを回すと、外国からやってきたジャーナリストじゃないかとか、撮影した映像を海外のメディアに売って報道する人間なんじゃないかとか、そういう嫌疑を持たれてしまう可能性があったからです。そんな中でも5、6本のドキュメンター映画が作られました。

私たちが撮っていたのは政治的な映画というよりも、当時の社会的な問題だったりとか、人々の暮らし、あるいはアーティストを撮るタイプの現実との関わりだったのですが、政府はリアリティや真実という言葉に対して非常に敏感になっていて、それが問題になることはわかりきっていたので、私たちの作品は当然検閲を通りませんでした。海外の映画祭に黙って送りつけ、そこで上映されるようなことでしか、上映されるための道がない状態でした。

その後、私と私の妻はチェコの国立映画大学に留学の機会を得て、4年間そこで映画作りを学びました。留学は私たちにとって大きな転換点でした。私にとって初めての外国でしたし、世界を見るきっかけにさえなりました。その期間ヨーロッパの映画祭に参加し、自分たちも映画祭を作りたいと思うようになりました。つまり、インディペンデント映画に対する

attend these workshops and we started to have interest by watching the new films from European art house films and documentary films. It was very new for us and we were very excited about it. We started to make documentary. It was around 5-6 short documentaries. At that time, it was quite difficult for us because we were not allowed to shoot on the street because if there was a person with the camera on the street they thought he or she was journalist telling some stories to abroad or something like that. It was quite a difficult time. The film that we made were not a political film. It’s more like documentary with daily life and peoples or a portrait of some artists. But still the government was so sensitive. When we said the word “documentary” we cannot go through the censorship. So what we did with the films were that we sent them to international film festivals. That’s all we could do. We couldn’t show them in the country. Me and my wife(at the time she was my girlfriend) were very lucky to get a scholarship to study in FAMU, film school in Prague. We go to there for 3 or 4 years to study filmmaking. This makes big changes to us. That’s my first time to go out of the country and I travelled a lot in European film festivals. Then, I realized if we could establish the festival. It could be the ways to make a platform for independent

プラットフォームをミャンマーに作りたいと思うようになったのです。

2010 年頃からミャンマーの情勢が徐々に変わり始めました。軍事政権が憲法を作り、同時に選挙をやることをアナウンスしたのです。それ以前に選挙が行われたのは、1988 年に学生運動を軍が鎮圧した後の1990年の選挙です。その選挙では、アウサンスーチーが勝ちましたが、軍はそれを認めずアウサンスーチーを軟禁しました。それ以来ずっと憲法を書き続けていて、2010 年にやっとそれが完成し、選挙をやることになったわけです。

いざ行われたその選挙では、軍事政権側が98% の支持票で勝利し、民主的に政権をとったという主張のもと国の名前を変え、国旗も変えられました。国は1990年の選挙を無効とし、2010 年の選挙は正当な選挙だと主張しているわけですが、誰もこれが正当な選挙だとは思ってませんでした。

私たちは、そんな状況を逆手にとり、2011年に映画祭を始めました。その当時の国は、対外的に民主国家になったと主張したかったわけですから、映画祭が何か問題を起こすということを気にしてる余裕はないだろうと考えたのです。国は映画祭というものにどう対応したらいいかわからず、どのようにコントロールするかを決めかねているようでした。私たちはゲーテ・インスティチュート(ドイツ文化センター)とアンスティチュ・フランセと組み、なるべく早めに国際的なイメージを作ってしまおうと画策しました。

films. In 2000s, it was just a dream. But the country started changing in 2010s. The military government wrote the constitution and then announced the country would be changing: there would be the election in 2010. There the military party won it. The Generals changed the uniform and the SNU, the democratic government, changed everything. They changed the name of the country. They changed the flag of the country. It was the first election since 1990. In 2010, a lot of people boycotted and didn’t vote the election. But the government won 98% which was a quite big though everybody don’t believe in it. They pretended becoming a democratic country. We took that chance and then started to the festival in 2011. It was the very first film festival in the country so like the government was confused with us. They didn’t know how to control it. We tried to manage to convince international organizations such as Ghoete-Institut and Institut français to be involved in the festival. So like we tried to take a cover from the international image. The government were a little bit careful because in 2011 they wanted to pretend like a democratic country. They didn’t want to make any problems with the big European countries. In 2011-12, we managed to find the Buddhist monastery in Yangon and it was quite really

最初の映画祭はお寺で開催しようと、友人と共に会場を決めました。ファンシーな見た目のお寺で、よく結婚式が行われたりするような場所です。お坊さんたちの会合もそこで行われたりしていました。

まず大きな問題として検閲がありますが、当時は劇場公開する映画に関する検閲はあったものの、映画祭に関しての検閲というのはありませんでした。軍事政権には映画祭に対応するための前例がなかったのです。私たちはお坊さんの会合という名目で、映画祭の開催を情報省に申請しました。ある種の社会的なイベントであると思えるために、入場料は無料にしました。ビジネスである、劇場公開であるというような形に見られないようにしたのです。そういう点でお寺でやるということはいいい隠れ蓑になります。

情報省への申請の返事は、開催の1週間前になってもありませんでした。十全に準備していたこともあり、許可なくやってしまおうという決断をしました。第1回の映画祭は非常にエキサイティングなものでした。会期中は毎日秘密警察がやってきて、映画も見えていきました。そして映画祭の最終日になって、「許可する」と一行だけ書いた手紙が来たのです。

ワッタン映画祭では短編フィクション映画とドキュメンタリー、そして外国からの招待プログラムを上映しました。その中で『ナルギスー時間が止まった時』という映画を上映しました。ナルギスというのはサイクロンの事です。この映画は2008年に国外で制作されましたが、ミャンマー国

nice fancy like monastery and they used to have many weddings there. They have quite nice room for the meeting of the monks. We went to some of our friend wedding and we found this monastery and we think like it’s a good place for the festival because the censorship system in the country which is only controlled for the film distribution for cinema release. There is no system for festival because we never had a festival in our country. Military were not ready for this festival. The good thing is that this monastery used to have the weddings and we could make the festival like a social event. We showed everything for free of charge. As long as we don’t charge money, we are not like business and we don’t have to go through the normal censorship system. In the first year, we applied to the Ministry of Information that we would do this event. Of course, Buddhist monastery was also good backup for it. We submitted the letter but we didn’t get any reply from the ministry one week before the festival. We already arranged everything so we deided to have it without the permission. Of course, everyday the special police came in and watched the film. On the last day before we finished the festival, we got a letter from the ministry that wrote only one sentence: they approve. Our festival was focused on the independent

内では2012年まで上映の機会がなく、主に海外の映画祭で上映されていました。この映画を上映したことによって、若いインディペンデントな映画作家に対して運動のようなものが起こり、それが話題となって非常に多くのお客さんに来ていただくことができました。

はじめの2年間はお寺で開催しましたが、お坊さん同士の政治的な内部の問題が起き、警察が介入するようになったため、その場所で映画祭ができなくなりました。その当時は国もリラックスした状況になっていたので、ワジアシネマという情報省が持っている建物を借りて、次の映画祭をやることになりました。ミャンマーの中心部にあり、植民地時代に作られた映画館の中で唯一残っているものです。

ところが2014年にはこの場所も使えなくなっ てしまい、ギャラリーに移ってやることにしました。その後、情報省と色々なやりとりを重ね、2015年にはまたワジアシネマに戻ることができました。常に情報省とある種のゲームを行うようにして、上映館を確保せねばならないという状況です。

映画祭の新たな展開

ワッタン映画祭とは別に、トラベリング・シネマというプロジェクトも行なっています。ワッタン映画祭は基本的に旧首都のヤンゴンでの開催なので、トラベリング・シネマではいろんな民族の地域にいたり、遠隔地や村、小さな街での上映をしています。このプロジェクトの運営は基本

short film and documentary. We also did some international program, not a competition, just programming the international films. In 2012, we had special screening for the film called Nargis which was made by Burmese filmmaker in 2008 about the cyclone Nargis. We never had a chance to show the film though it was travelling around the international film festivals. We showed that film and the venue was packed with the people. It was a really nice moment. After the second year, there were some internal problems in the monastery. Some monks’ power struggles. Then some police had to track down the monastery. You can imagine like how rich this monastery is so there was politics also involved in that monastery. We found a new venue which is called Waziya cinema, which is in downtown. We moved there. It's an old cinema. The only old cinema left from the colonial time. We rented this cinema from the ministry. In 2014, they didn’t give cinema to us so we moved to some small gallery at that time. But we still have strong audience. In 2015, we got back to the cinema. Every year we have to apply the cinema from the ministry so it's always like playing the game with them.

New Challenge of the Festival

We also do the travelling cinema. With it, we

的には映画作家たちが行っています。

また、国際交流基金と協同して、3年間、映画祭の中でアニメーションのワークショップを行うことになりました。その関係性を援助してくれたのが清恵子さんです。清恵さんはミャンマーにチェコ大学の映画のワークショップを持ってきた人で、ワッタン映画祭の設立にも関わっています。彼女が国際交流基金とのコンタクトを作ってくれて、その発展した形としてアニメーションのワークショップを開催することができました。

ミャンマーのアニメーションはまだ若く、少しずつ個人制作の作品が出て来ているような状況です。テレビのコマーシャルなどで2Dや3DCGを作ることに携わっているアニメーターは一定数いますが、アーティスティックな形のアニメーション、あるいはインディペンデントなものはほとんど存在しません。なぜなら、そもそもそういった映画を見る機会が少ないからです。ディズニーやピクサーなどの映画を見る機会があったとしても、芸術的なアニメーションや個人制作の作品を見る機会はないわけです。

そこでイメージフォーラムとコラボレーションして、日本の作品をワッタン映画祭の中で上映しました。こういった映画もあるんだということをプロモーションすることで、そういった作品をみた若い人たちがワークショップに参加するようになっていきます。

翻訳:小山内照太郎

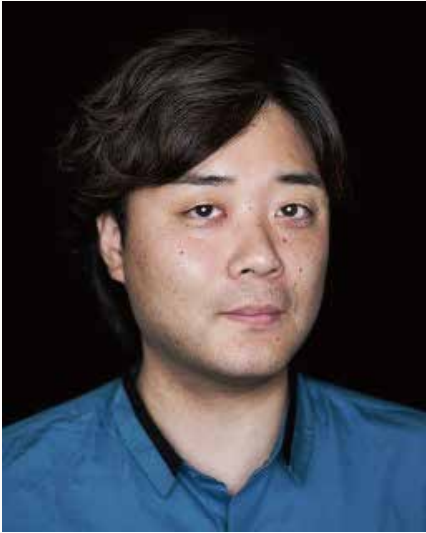
travel to different towns in Myanmar, some ethnic area, remote area. We go there and show the films. It was organized by all the independent filmmakers together. We got supported from Japan Foundation since 2 years back. Then, we started to collaborate with Japan Foundation to do the animation workshop. In 2005, there was one Japanese lady called Keiko Sei. She helped us to establish it. She was the one who bring in the Czech film school to Myanmar. She helped us to contact with the Japan Foundation and then we started the animation workshop in Yangon and Mandalay. Yes, so that’s what we do. The animation is very new in our country. We have some animators but mostly they only do for the TV commercials. We don’t have much artistic animation films. It's hard to find good artistic films in Myanmar. They saw only Hollywood films like Disney or Pixar. That’s why we started to collaborate with Image Forum to bring the different kinds of animation films into Myanmar and Wathann film festival. We show these films to promote the independent animation films in Myanmar. Now young people are interested. As you see in the workshop like we have a lot of young people joining the workshop and then starting learning about animation in Myanmar.

水江未来

「ミャンマーでのワークショップについて」(聞き手：土居伸彰)

Mirai Mizue "Workshop in Myanmar"
Moderator : Nobuaki Doi

2017年5月7日@シアター・イメージフォーラム「寺山修司」
May 7, 2017 @Theater Image Forum [Shuji Terayama]



水江 2015年、私は3週間ほどミャンマーに滞在し、ヤンゴンとマンダレーという2つの都市で若い人へ向けたアニメーションのワークショップを行いました。

ミャンマーでは現在、CMなどの制作でアニメーションを仕事としている人はいますが、アニメーションを個人で作っている人がほとんどいません。そういった環境なので、アニメーションを作るために必要な機材が揃っていない中でもできるワークショップを考える必要がありました。

作画したものを一旦デジタルとして処理してしまえば私のパソコンで編集できますが、その前段階の作画をどのようにしたら

いいのか考えていたときに、ノーマン・マクラレンのダイレクト・ペイントという技法を思い出しました。ダイレクト・ペイントとは、フィルムに直接絵を描いていく手法です。今回のワークショップでは、それと似たようなやり方ですが、前に描いたものを重ねてトレースして描くのではなく、横に並べて似たような絵を描くことで動かす方法を試してみることにになりました。ワットン映画祭のスタッフの人たちと一緒に、どうやったらいいのかを試行錯誤しながらやり方を見つけていきました。

土居 水江さんの作品は、ノンナラティブという日本でもあまり馴染みのない抽象的

Mizue In 2015, I spent about three weeks in Myanmar and held animation workshops for young people in the two cities of Yangon and Mandalay. Myanmar has people working on productions like commercials, but at present almost no one is making animation on their own. Given the environment, I needed to come up with a workshop that I could do even in the absence of the equipment needed to make animation. Once the pictures are drawn and digitized I can do the editing on my computer, and as I was thinking about how to create those pictures I remembered Norman McLaren's drawn-on-film technique. Drawn-on-film is a method of drawing pictures directly on film.

I used a similar approach for these workshops, but instead of laying the image over the previous image and tracing it, I tried a method of placing the frames side and drawing a similar picture to create animation. I came up with this method through trial and error with staff from the Wathann Film Festival.

Doi Your works have an abstract style that is non-narrative and isn't often seen even in Japan. I think you are expressing change and the relationship with sound rather than storytelling.

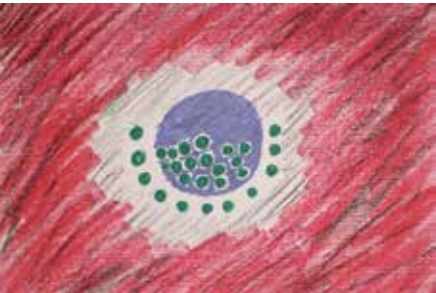
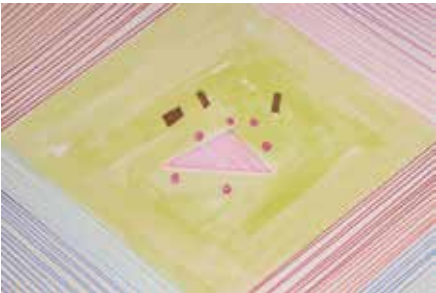
な作風です。物語というよりは変化や音との関係性を表現されていると思います。ミャンマーの現地の人たちはそういう作品があるということすら知らなかったと思うのですが、そういった前提をふまえて考えたことはありますか？

水江 ワークショップの内容としては、参加者にそれぞれ1秒〜2秒のアニメーションを作ってもらって、それをつなげて1本の作品にするというものでした。最終的にできた作品にはミャンマーの伝統的な音楽を使いましたが、これは参加者の家にあったものを持って来てもらって、みんなで投票してどれを使うか決めました。

Locals in Myanmar probably weren't aware that works like yours even exist, but is that something you used as an assumption when thinking about the workshop?

Mizue For the workshop, I had each participant create one to two seconds of animation and then connected them into a single piece. We used traditional Burmese music for the finished piece. I had the participants bring music that they had at home and we all voted to decide which piece of music to use. Abstract animation is really about pursuing movement of the picture, and I think it is very close to actual phenome-

ワークショップ参加者による抽象アニメーション(ヤンゴン)



抽象アニメーションは、絵が動いていくことをとにかく追求することでもあり、現象に近いと思います。だから逆に、あまりアニメーションに馴染みがないなかで最初に取り組むには向いてるんじゃないかと思いました。

しかし、いざ作ってみようとなると、ミャンマー語には「抽象」と言う単語がなかったため、「抽象ってなんですか」という風に聞かれてしまいました。どうやって抽象を説明しようってなったときに、清恵子さんと一緒に、2人で演劇をやるような感じで、ホワイトボードに図を書いたりしながら、抽象について身振り手振りで説明しました。

na. So, to the contrary, I think it works well as an entry point if you aren't familiar with animation. However, when it came down to actually making the animation, the question I got was asked was “what is abstract?” since the word “abstract” doesn't exist in the Burmese language. When I tried to figure out how to explain the meaning of abstract, Keiko Sei and I used body language and hand gestures and practically acted out a drama as we drew pictures on the whiteboard. We had this crazy plan to do abstract animation in an environment where the concept of abstract is lost on the aver-

抽象という概念が一般の人たちにはない環境で、抽象アニメーションを作ろうという無茶な企画をやったので、何人かは抽象じゃなく具体的な人間などを描いたりもしていました。

でも、身振り手振りで説明したことで、割となんでもありなんだとか、ルールに縛られず自由に描いてもいいんだという理解が生まれ、お互いがそれぞれの多様性を全肯定していくような雰囲気になっていきました。抽象アニメーションのワークショップというよりは、どんどん世界に出ていこう、多様性が大事だっていうスローガンを共有できた気がしています。

age person, and several people drew concrete pictures of people rather than abstract images. But, we'd done our explanation with gestures and body language so it felt like anything went. An understanding emerged that we wouldn't keep people bound by rules and it was fine to draw anything, and it turned into an atmosphere of completely accepting each other in all of our diversity. I think that more than being an abstract animation workshop, we were able to share the attitude that diversity is important and that we should keep putting our work out into the world.

ミャンマーでの経験は自分にとっても大きなものになりました。ワークショップでみんなが戸惑いながらも未知のものを吸収し、何か一つの作品を作っている様子は、軍事政権に抑圧されている中で表現する事が持つ力強さを感じさせました。自分の喜びや怒りなどの感情と色々な物をダイレクトに表せることが「表現」なんだということ、を、再認識しました。

日本で制作をしていると、その作品が誰にどういう影響を与える可能性があるかということに関して鈍感になってしましますが、ミャンマーでは表現する事が、軍事政権に対して自分たちの権利や主張をするため

The experiences I had in Myanmar turned out to be quite significant for me. Everyone groped around absorbing the unknown at the workshop and somehow put together a single piece, and it drove home for me the powerful strength of self-expression under an oppressive military regime. I reconfirmed for myself that “expression” is giving direct representation to my own emotions like joy and anger and other things. When making animation in Japan, I become insensitive to who might be impacted by a particular work and what that impact might be, but in Myanmar I

に大事なものだということに気づきました。表現することって、とても力のあることなんだと。軍事政権側は、人々の表現がコントロールできなくなることを恐れているんじゃないか。ミャンマーの現代アートの作家たちは、政治犯として投獄されるかもしれないという危険も顧みず命がけで作品をつくっています。見る側も、共犯になるかもしれない、逮捕されるかもしれない、そういうリスクがありながらも来ています。

表現するということが歴史を動かす原動力になりうるんだということ、を、ミャンマーにいてものすごく実感しました。アニメーションを作ることもそうです。何か

realized self-expression is important for exercising our rights vis-a-vis the military regime. Expression is very powerful. I think the military regime must be afraid of losing control over the way people express themselves. When contemporary artists in Myanmar create artwork, they put their lives on the line with the possibility of being locked up as political criminals. Viewers who come to see their art take the risk of becoming co-conspirators and being locked up as well. When I was in Myanmar I profoundly realized that self-expression can become a driving force capable of changing the course of his-

の力になり得るという確信を持つことができるようになりました。

土居 本日の上映作品の中に『母』という作品がありますが、抽象アニメーションです。この作品の作者は水江さんのワークショップの参加者で、ワークショップにインスピレーションを受けて、その次の年にこの作品を作ったそうです。水江さんはミャンマーで抽象アニメーションが産声をあげた瞬間に立ち会ったのかもしれないね。

もう一本上映作品の中に『全ての魚は昇天す』というCGアニメーションの作品がありますが、この作品も実はワッタン映画祭ができて短編の映画というものがあるとい

tory. The same goes for creating animation. I gained the conviction that I can make a difference. **Doi** Today's screening lineup includes an abstract animation piece called Mother. The artist participated in your workshop and created this piece the following year after getting inspired by the workshop. You might have been present for the very birth of abstract animation in Myanmar. Another piece in the screening lineup is a CG animation called All Fishes Go to Heaven. Actually, this piece was created in response to learning about short films at the Wathann Film Festival. The artist usual-

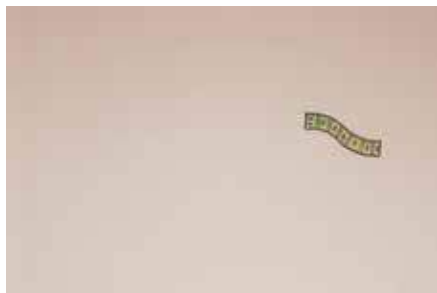
うことを知ったことにより制作されたものです。作者は普段、商業作品の制作に携わっていますが、この作品は完全に自費で作られています。

アーティスティックな作品がそもそもない状況で、そういうものを人々に伝えることがワッタン映画祭の使命だと思います。映画の多様性を観客にアイディアとして植え付けて、その観客のなかから実際に自分の表現を作っていくようなことが起こっているミャンマーという国は、映像が新たな芸術表現の手段として確立する最中にあるのだという印象を、今回受けました。

ly works on commercial productions, and this piece was entirely self-financed. I think the Wathann Film Festival's mission is to expose people to artistic works in an environment where such works basically don't exist. Myanmar is a country where the idea of cinematic diversity is taking root in the minds of the audience, and people are emerging from that audience who actually create their own works. This time I got the impression that film is in the midst of establishing itself as a new method of artistic expression in Myanmar.

Translation: Ann Yamamoto

ワークショップ参加者による抽象アニメーション(マンダレー)



アヴィッド・リオンゴレン&ポール・オリビエンザ

「『サリーを救え!』この小さな作品を作るのに12年もかかってしまった12の理由」

Avid Liongoren & Paulle Olivenza
“Saving Sally: 12 Reasons Why We Took 12 Years to Make One Tiny Little Film”

2017年11月10日@シアター・イメージフォーラム「寺山修司」
Nov 10, 2017 @Theater Image Forum[Terayama Shuji]



東南アジア版『スコット・ピルグリムvs邪悪な元カレ軍団』もしくは『君の名は。』? アニメーション作家アヴィド・リオンゴレンが12年かけて完成させた実写とアニメーションのハイブリッド長編は、アニメーションの新しい動向を感じさせる。本トークでは、『サリーを救え!』完成に至るまでのメイキング・トークが詳細に語られる。

Is this a Filipino version of Scott Pilgrim vs the World or Your Name.? This hybrid live-action and animation film that took the director Avid Liongoren and his team 12 years to complete is surely a new wave of animation in the whole world. In this talk, the production team shares us how they made the film.



サリーを救え!
アヴィッド・リオンゴレン
2016年 / 94分 / フィリピン、フランス

Saving Sally
Avid Liongoren
2016 - 94min - Philippines, France

アヴィッド 今日は、私の作品『サリーを救え!』が、どのようにして作られたのかをプレゼンさせていただきます。私はこの映画の監督で、今回共に来日したポールは、ポストプロとマーケティングを担当しました。

まず、制作の簡単な背景をお話させていただきます。私たちはフィリピンに「ロケットシープ」という自宅を兼ねた小さなスタジオを構えています。私は実写の俳優とアニメーションを組み合わせる手法が好きなので、スタジオの作品の多くはこの2つをミックスし、制作しています。普段「ロケットシープ」はコマーシャルや、ミュージックビデオを主に制作していますが、映画制作こそが一番情熱を注いでるものです。

今日は私たちが制作を通して得た知識をみなさんに共有したいと思います。それは、制約の中で仕事をするということです。

例えば、被写体が醜いという制約があるとしましょう。その場合、クローズアップは使わない。少し遠くから撮影したり、もしくは

はフレアレンズを使えば綺麗に見せることが可能です。もしくはロケーションが醜かったらワイドショットは使わないでおきましょう。ではもし、被写体とロケーションの両方が醜かったらどうしますか? そしたらグラフィックを使って、画面をデザインしましょう。もし、グラフィックのやり方がわからなければ? そしたら白黒にしてぼやかしてしまえばいいですね。なぜなら白黒でぼんやりしたものは「芸術的」だからです(笑)。

この知識を頭に入れつつ、『サリーを救え!』の話に戻りたいと思います。『サリーを救え!』は完成までに12年かかっています。今日は、「この小さな作品を作るのに12年もかかってしまった12の理由」というタイトルでお話しします。もしくは、別の題をつけるとするなら「正しい方法を身につけるために、いかに私たちが一生懸命やってきたか」です。



ロケットシープスタジオ

Avid I am Mr. Avid. This is Paulle.
Paulle Hello!
Avid We are the folks who worked on this film Saving Sally. I am the director of the film and Paulle is the one who was part of post-production and she did our marketing. The film was independently produced by a very, very small studio, otherwise known as my house. We produced it near our kitchen. The name of our tiny studio is “Rocket-sheep” and I want to share a few things with you. We like working with actors and animation. That’s why our film is a mixture technique. We make a living by doing commercials and music videos but filmmaking for us is a passion. We are here to share knowledge. I want to share the guiding principle that we use for all the work we do: work within the limitations. So, what does this mean? For example, if your subject is

ugly, don’t do a close up. You can go further away or you can shoot the person in lens flares because everybody looks beautiful with lens flare, like an idol. If your location is ugly, don’t do a wide shot. But if your talent and your location are both ugly, you can use graphic design. Even if you don’t know how to do graphics, then you can just make it black and white because everything that is black and white and blurry is art. That is how you do art. When in doubt, make black and white and blurry. Now, let’s go back to Saving Sally. Our film took a very, very long 12 years to make. Why 12 years? That’s what we are here to talk about. It’s called “12 reasons why we took 12 years to make one tiny little film”, otherwise known as “How we learn to do things correctly the very hard way.”

(1)適切な計画がなかった
アヴィッド 12年かかった最初の理由は、ちゃんとしたプランがなかったということです。2004年に脚本を書き始めた当時は、無知な子供達がただ映画が作りたくて集まっているような状態でした。2005年の初頭に私たちににとってのアイドル、ニール・ゲイマンとデイブ・マッキーンが『ミラーマスク』という映画を制作し、私たちはこの映画に強い影響を受けました。

『ミラーマスク』のDVDにはメイキングが入っていて、私たちはこれを教科書代わりに映画制作することにしました。とにかくブルースクリーンの前で撮影すれば簡単にできるだろうと思い、絵コンテも書かずノープランで撮影をはじめてしまったんですね。もちろん撮影中、様々な問題に出くわしますが、その時にはポストプロでどうにかなるだろうと思っていました。そのせいで本当にいろんなことを無駄遣いし、大変な



フレアレンズを使えばどんな被写体も素敵にみえます



ロケーションがいまいちなら画面をデザインしましょう

(1) We Don’t Have Proper Plan
Avid The very first reason was we had no proper plan. In 2004, we wrote a screenplay and we were just a bunch of stupid kids, who wanted to make a film. We watched the film called Mirrormask made by our idols, Neil Gaiman and Dave McKean. This was in early 2005 and on the DVD there was “behind-the-scenes” and I thought, “oh, that looks easy, let’s do it that way”. This was our education. The DVD is our film school, okay, let’s copy that. We mounted a blue screen shoot and we thought it would be very easy. We were just rock and roll with no plan, and we had no storyboard. Everytime we encountered the problems that we encountered during shooting, we just said, “we would fix it in the post-production”. That was our very silly answer to everything. We were very unpre-

時間がかかってしまいました。この経験を通して、準備すればするほど時間は無駄にならないということを知りました。

(2) お金がなかった

アヴィッド 2つ目の理由は、本当にお金がなかったということです。撮影は大体の場合数日しかかからないので、友達に協力してもらえば少ない予算で撮影すること自体は可能です。ギャラの代わりにご飯を奢ってあげればいいからです。私たちは情熱の力を信じていたので、ポスプロでも同じことができると思っていました。しかし、それは違いました。

当時、私たちのプロジェクトはとてもクールなものだと思われていたので、多くのボランティアや、アーティストが手伝ってくれていました。しかし、編集やアニメーション、コンポジットの段階に入ると膨大な作業で眠れない日々が続き、どんどんと人が減っていきました。そこでようや

く思い出したのです。情熱のあるプロジェクトは確かに素晴らしい。でも、人間には食べて、家賃を払う為のお金が必要だということを。その時にはもう数人のスタッフしか残っていませんでした。

(3) スケールに見合わない制作をした

ポール 3つ目の理由は、残ったのは数人のスタッフだったのに、100人でやるような作業をやってしまったということです。通常、『サリーを救え！』のようなVFXを使った映画では100〜150人ほどのスタッフがポスプロに関わります。しかし私たちは、それを経験の浅い5人のスタッフでやろうとしてしまいました。幸いなことに犬も2匹いたのですが、それでも足りなかった。

(4) ワークフローが最悪だった

アヴィッド 私たちに全く経験がなかったせいで、4つ目の理由が生まれてしまいました。それがワークフローが全くもってひど

かったということです。経験がなく無知だったので、はじめはバックアップの重要性さえも知りませんでした。結果的にハードディスクを何回も壊し、それによって大事なデータを失くすということを繰り返していました。こういったひどいやり方を通してわかったことは、バックアップのバックアップも必要だ、ということです。ハードワークの値段に比べたら、ハードドライブの値段なんて安いものです。

ワークフローのもうひとつの問題点は、ファイル名が不適切だったことです。チームで働くためには、お互いがコミュニケーションを正しくとる必要があります。自分にしか分からないファイル名だと、みんなが困ってしまうのです。最終的に私たちはルールを作ることでこの問題を解決していました。

(5) 自分たちはピクサーではなかった

ポール ワークフローの問題を解決し、

2005〜6年には3Dモデリングの作業に入りました。当初『サリーを救え！』は3Dアニメーションと実写のミックスで制作する予定でしたが、1年モデリングをやって分かったことは、私たちはピクサーではないということです。彼らのような才能も経験も予算も環境さえもありませんでした。小さなスタジオなので、パソコンは数台しかありませんでした。パソコンが熱を放つので扇風機をたくさん置いてましたが、スタジオは温泉のようになり、これもファイルを失くしてしまった原因のひとつです。大事なのは常に制約を理解し、その中で最大限働くことだと分かりました。

アヴィッド ピクサーのようにはなれないということが分かったところで、クライアントワークの休みにつくれるような無理のないスタイルに変更しました。ローファイの2Dアニメーションであれば、いまある環境と才能で扱えると考えたわけです。その手法でまず『サリーを救え！』の予告編を作

りました。

(6) 新たな女優を探さねばならなかった

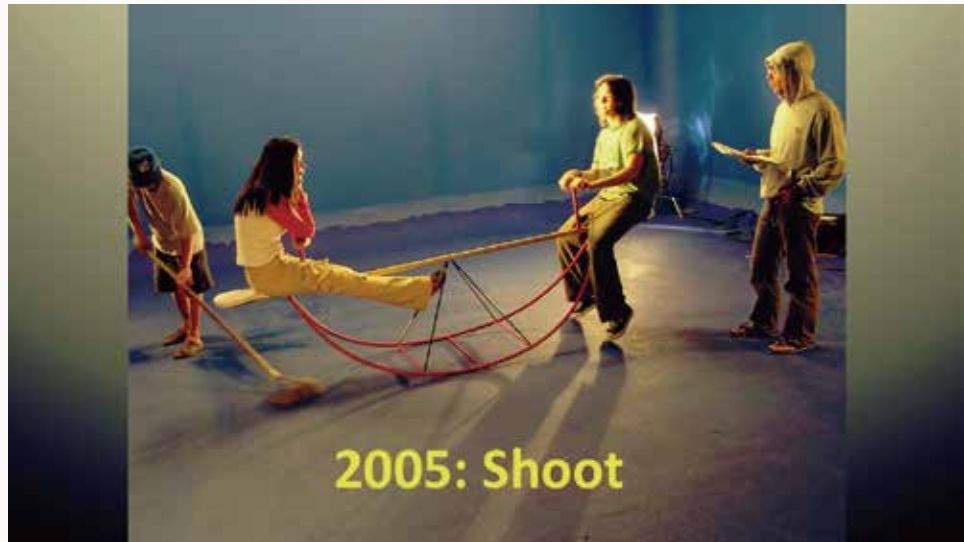
アヴィッド 2008年には80％が完成し、編集の段階で足りないシーンが明確にわかってきました。足りないシーンの撮影に入ろうとした頃、幸運なことにヨーロッパのプロデューサーが予告編をみて、作品を完成させるための出資をしてくれることになりました。私たちは興奮して、撮影のクルーに声をかけ、役者たちも呼び寄せました。しかし、一番大事な主人公の女優が出演できなくなってしまったのです…。ほとんどが完成していたため諦めがつかず、私たちは1年間その女優が出演をしてくれるまで待ちつづけました。1年が過ぎ、私たちはその女優の出演を諦めて最初から映画を作り直す決断をしました。いままでの4年間がまっさらになってしまいました。

新しい女優を見つけるために、半年もの間オーディションを繰り返し、それ自体が

リアリティ・ショーにできそうなほどの量の撮影をしました。そうして、リアン・ラモスというサリーにぴったりの女優が見つかりました。しかし、リアン・ラモスはフィリピンの大スターで、彼女のマネージャーたちは誰も知らないような小さなスタジオの作品には興味がありませんでした。ここからまた半年、毎日のようにお願いして、ようやく出演してもらうことができました。しかし、2009年の1年間は無駄になってしまいました。

(7) クロマ・マンへの尊敬不足

アヴィッド 2010年に再撮影に入りました。この頃の私たちはもうプロフェッショナルだったので、絵コンテや、様々な準備をしっかりとこなし、撮影は順調におわりました。そして再びポスプロの段階に入ります。ここで判明したのは、7つ目の理由です。クロマ・マンをリスペクトしなかった。クロマ・マンとはVFXを使う作品における俳優



2005年、最初の撮影



最終的には5人のスタッフと2匹の犬が残りました



当時のスタジオの様子



新しいサリー役の女優を探すのに1年間かかりました



2010年、再撮影 ちゃんと絵コンテをつくりました



プロフェッショナルに撮影をこなしました

pared. This was very bad. It took us a long time to learn that. More pre-production equals less waste. We were very wasteful and we wasted so much time.

(2) We Were Very Poor

Avid Our second reason was, we were very poor. Shooting with friends with no money would be easier because it only lasts a few days. We just had to tell everybody that there was free wine and beer. We thought it would be applicable to post-production as well because our project had a passion and power...We had so many volunteers. Many different artists wanted to help us out in the beginning because everybody thought our project was really cool. But when it came to editing, animation, compositing, and all the other things that were very hard to do and took many sleep-

less nights, everyone disappeared. This is when we realized that passion projects are great, but humans need cash. This is natural because people need to eat and pay bills.

(3) We Were Just a Few People Attempting to Do the Job of 100

Paulle We were just a few people attempting to do the job of 100. Heavy films have anywhere between 100-500 people working in post-production but we just had a core group of five artists and two dogs. We were just an inexperienced group making things up as we went along.

(4) We Had Terrible Workflow

Avid Because of our inexperience, we had terrible workflow. We kept losing files to hard drives that would crash. At the beginning of our production, we did

not know that we needed to always have a backup and we had to learn the hard way. We lost so much precious work and we had to learn that your backup needs a backup. That's when we learned that this is supposed to have a good reminder that, remember hard drives are cheaper than hard work. Our next problem was having improper file names. Working with a team, we needed to communicate with each other and communication is very hard if you have named files in the wrong way. From there, we went to logical file name with date and description. After we fixed our workflow problems, we got to work. From 2005 to 2006, we used 3D animation and we began modeling and animating. We wanted to use 3D for a film, but after working for over a year, we realized...

(5) We Are Not Pixar

Paulle We are Pixar. We neither have their experience nor talent nor budget nor equipment. Our computers were sweating like onsen. So, now you can see why we kept losing files. Now we knew we couldn't do this and we downgraded. We dropped all the focus from 3D and this made a new design that was fit for our skills, something that we were capable of: 2D. It's something our computers could handle as well as our skill level. Then we came up with the first trailer.

(6) We Had to Replace Our First Actress

Avid In 2007, as you can see, we were very optimistic. When 2008 arrived, we had 80% of a complete film. We now know what scenes we needed to finish the film. Additional shots were needed to complete it. Luckily, a European pro-

ducer saw our trailer and wanted to give us money to finish our film. I called up the crew and they were ready and I called up the actors playing Marty and Nick and they were excited, but when it came to Sally, she was no longer available. We tried to work it out. We waited for her to be available. We did not want to throw the work we had done so far and so we waited for another year. After much deliberation, we decided that we had to replace our first actress and we do the whole film from scratch. So, in 2009, we needed to say good-bye to the four years of work. It was very hard. It was very heartbreaking and I think I pulled out some of my hair. We started looking for a new Sally. It took six months. It's like we had our own reality show. Marty was very happy because every weekend he would be

practicing with a new girl. Finally, this girl, Rhian, she auditioned for us and she was a perfect fit. But, of course, it was never going to be easy. This girl is a big star in my country and we are very poor. Her management did not care much about our film. It took six months of begging before her company would allow us to shoot since we were such a small production. So, overall that's another year wasted. In 2010, we began a reshoot and we were more professional this time. We had storyboards and everything. We were very professional. Everything was planned this time and we looked like a real production now. We shot and shot...and we were very happy.

(7) We Did Not Respect Chroma Man

Avid Then, it was time to do post-production again. The next reason we took

です。2005年頃のクロマ・マンは毛布とセーターを被っているだけのひどい格好でした。ポスプロの段階に入り、クロマ・マンの格好をちゃんとしないと背景の処理が非常に大変だということがわかりました。2010年頃の私たちはプロフェッショナルだったので、クロマ・マンにちゃんとした格好を用意しました。クロマ・マンは本当に素晴らしいです。でも誰にも見えないんですよ。

(8)ディテールにこだわりすぎた

ポール 8つ目の理由は、ディテールにこだわりすぎたことです。残念ながら、自己満足なほどにディテールに力を入れても、気づく人はほとんどいないのです。なのに、明確な締め切りがなかったために、ディテールに非常に多くの時間を使ってしまいました。それによって次の問題が起こってしまいます。

(9)予算が尽きた

アヴィッド ディテールにさらにこだわろうとしていたため、2012年には予算が尽きてしまいました。これが9つめの理由です。長期間のプランを立てないと経済的に破綻してしまうということです。プロデューサーも完成しないことを不満に思い、ヨーロッパからの資金はなくなってしまいました。

しかし幸運なことに、アメリカのプロデューサーが私たちの作品をみて、映画を完成させるための出資を申し出たのです。条件として新しいシーンを加えるよう要求されましたが、彼が優秀なプロデューサーだということはわかっていたので問題ありませんでした。ただ、別の問題があり…。

(10)主役の髪の毛が無くなった

アヴィッド 主演の男優の髪の毛がなくなってしまったのです。彼は遺伝性の病気があり、撮影の後に髪の毛がなくなってしまいました。このことをプロデューサーが

知ると、出資の話は流れてしまいました。お金の問題を自分たちで解決するしかなくなってしまったため、2013～15年の間は働き続け、ようやく自分たちで作品を完成させることができました。しかし完成したからと言って全てが解決したわけではなく、また別の一番大きな問題がありました。

(11)映画ビジネスの実情について知らなかった

ポール 私たちが映画のビジネスについて全く知らなかったことが、11番目の問題として浮上します。映画を劇場公開するには非常に多くのことが必要でした。例えば、配給、検閲、政府の許可、ビジュアルの作成、記者会見、プロガーたちのインタビュー、プレミア上映、グッズ制作、テレビ出演、SNSプロモーション、様々なミーティング、宣伝カーの制作、さらに多くのミーティング…。

そしてよくわかったことは、映画をすること自体は、作品が鑑賞者に届くまでにや

ることのうちの50%でしかないということでした。私たちにマーケティングというもうひとつのモンスターが立ちはだかってきたわけです。劇場公開にあたって、大きな形のプロモーションをしていくほどのお金はもちろんありません。テレビ出演や、メディアへの露出もそんなに多くできませんでした。

そこで私たちはソーシャルメディアに様々なコンテンツを用意し、人々にこの作品を知ってもらって、関わってもらうための仕掛けを作りました。ソーシャルメディア内でムーブメントを起こそうとしました。具体的には『サリーを救え!』を上映してない都市の名前が載ったグラフィックとともにポストし、その都市の人たちにシェアしてもらい拡散されるようにしました。こういったビジュアルが出回っていくことによって、その都市の映画館がこの映画に興味をもって上映してくれるようにした

かったのです。

この運動は非常にうまくいって、人々はたくさんツイートをしてくれましたし、ファンアートを作ってサポートしてくれました。ファンアートを見たことで劇場の人たちが興味を持ってくれましたし、上映されていない映画館の前で写真をとってシェアする人もいました。BBCでもニュースとして取り上げられるほどのムーブメントになりました。公開時38だった上映館は、このムーブメントによって最終的には84館に増え、大成功となりました。

結論として、マーケティングというのは制作そのものと同じくらいに重要だということです。マーケティングに関して私たちはまだ学んでいる最中です。

アヴィッド この事実はアーティストにとっては非常に悩ましいものです。なぜなら私はアートこそが人生や世界で一番大事なことだと思っていたからです。素晴らしいアート作品を作れば自ずとみんなみてく

れると思込んでいました。

(12)私たちは愚かだった

アヴィッド 完成に12年かかってしまった最後の理由は、非常にシンプルで、ただ単に、私たちは本当に愚かだったのです。途中でやめるほどに賢くなかった。最初の1年間でなかなかうまく行かなくなった時、その1年間でやってきたことを無駄にしたくないと強く思ってしまった。2年かかってしまった、そうなるともますますこのプロジェクトへの思いが強くなってくる。3年、4年、5年…と経つともっと思いは強くなってきます。初めてしまったからにはちゃんと完成したかった。これが12年間かかってしまった最後の理由です。



2005年、最初の撮影のクロマ・マン



2010年、再撮影時のクロマ・マン



主役の髪の毛が無くなって、誰がわからなくなりました



『サリーを救え!』を上映してない都市が載ったグラフィックとハッシュタグ



インターネット上のファンアート



映画館の前で撮影してくれるファン

12 years to make the film is number 7 is we did not respect Cromoman. Who is Cromoman? Cromoman is an integral actor of any effects heavy film. Since we were very poor, in 2005, the Cromoman's clothes were just a blanket and a sweater. But the thing is that the uglier his clothes, the harder it was for post-production. Since in 2010, we are smarter. Cromoman from 2010 is very streamlined. He is no longer ashamed of what he looks like. The better he looks, the easier it was for us in post-production. Cromoman is awesome, but no one ever sees him. As you can see, he is very versatile. He plays many characters.

(8) We Took Our Sweet Time with the Details

Paulle The next reason we took so long is that we took our sweet time with

the details. Our artists were always working and working and working. We worked on the details, more details and more layers, more work until the final look. Sadly, very few really appreciate the blood and sweat that goes into these things. We had no real deadline, so we took our sweet time with the details. This brings us to our next problem.

(9) We Ran Out of Monies

Avid We ran out of money. This is what happens when you do not have long-term plans. In 2012, there was no more Euro money. The producers were not pleased. They were like "why you not finished?" and we were like "it's like love, it takes time." So, bye, bye Europe. Luckily, a respected American producer saw our work and he wanted to give us money to complete the film, but he

wanted to add a few more scenes, but it would have been okay because he is a very good producer and I trusted his input, but the problem was...

(10) Our Lead Actor Lost His Hair

Avid Our lead actor lost his hair. He was very unlucky with his genes that he lost his hair shortly after our shoot. No one recognizes him anymore. As soon as the producer learned of this, goodbye, American money. We were left to fend for ourselves. So we would have some money to work. From 2013 to 2015, it was all work, work, work, work and we just kept working and working and working. Finally in 2016, after many internal organs sold, we finally finished the film on our own. But then, it brings us to our biggest problem...

(11) We Have No Idea about the Actual Film Business

Paulle We have no idea about the actual film business. Releasing a film requires so many things; a distributor, a permit from the censor committee, another permit from another branch of government, posters, a press conference, interviews, bloggers and a premier night, merchandise, world tours, TV guestings, social medial promotion, meetings, branded vehicles, more meetings...

The most important thing we learned is the film itself is just 50% of the effort needed if you want people to watch. Marketing is another monster. Back in December, when we were shown into Philippines, we didn't have money for a big fancy marketing scheme. We were up against big production companies and also had little exposure on TV and

other media. So, we turned to what we had: social media. We had different content for awareness and engagement and we started a hashtag movement, which was "#ShowSavingSally". People would share it and tag their local cinemas for Saving Sally to be shown in. The movement found out people were tweeting and sending fan arts for support. This showed cinemas that people were interested in our film. From initially screening at around 38 theaters, #ShowSavingSally got us more and we ended up having around 84 theaters. Marketing is just as important as art. This is something that we are still trying to learn.

Avid This is a very hard lesson for us who are artists because I used to think that the only thing important in the world is art and as long as we made good art, people will watch, but that's

where this comes in. It's very hard lesson.

(12) We Were Very Stupid

Avid The final reason why we took so long is very simple. We were just very stupid. If we had known that it would take this long, no way we would have done it. That's crazy. What happened was after the first year of working and we weren't getting anywhere, we didn't want to waste one year of work and then another year passed. We were still very far from completion and I was like, "I don't want to throw away 2 years' of work!", and 3, and 4, and 5, and 6, and 7...now I have white hair. We started it and we just wanted to finish it. That's why our film took 12 years to make.

ライブ・アニメーション@ART GROUND 03

LIVE GIF ANIMATION@ART GROUND 03

2018年2月3日@ジャム・ファクトリー
Feb 3, 2018 @The Jam Factory

参加作家
水江未来、冠木佐和子、ジェイミー・ジェイミー、トゥナ・ダン

Artist
Mirai Mizue, Sawako Kabuki, Jamie Jamie, Tunna Dunn



タイ・バンコクのアートイベント「ART GROUND03」内にて開催された「LIVE GIF ANIMATION」にて、日本人作家とタイ人作家がコラボレート。4名のアーティスト（日本2名・タイ2名）が4台のパソコンに分かれ、それぞれのパソコンに指定された題材に従って、10分間の制限時間で即興のアニメーションを作っていく。制限時間が過ぎると時計回りにパソコンを移動。前の人が描いたものを引き継ぐかたちで、新たなアニメーションを作っていく。結果として出来上がるのは、4名がしりとりをするように作った4本のコラボレーション動画。ライブ・アニメーション後には4名が集ってのトーク・セッションも行われた。

2018年2月4日@ジャム・ファクトリー
Feb 4, 2018@The Jam Factory

参加作家
平岡政展、吉邊尚希、カニス、トー

Artist
Masanobu Hiraoka, Naoki Yoshibe, KANITH, TOR

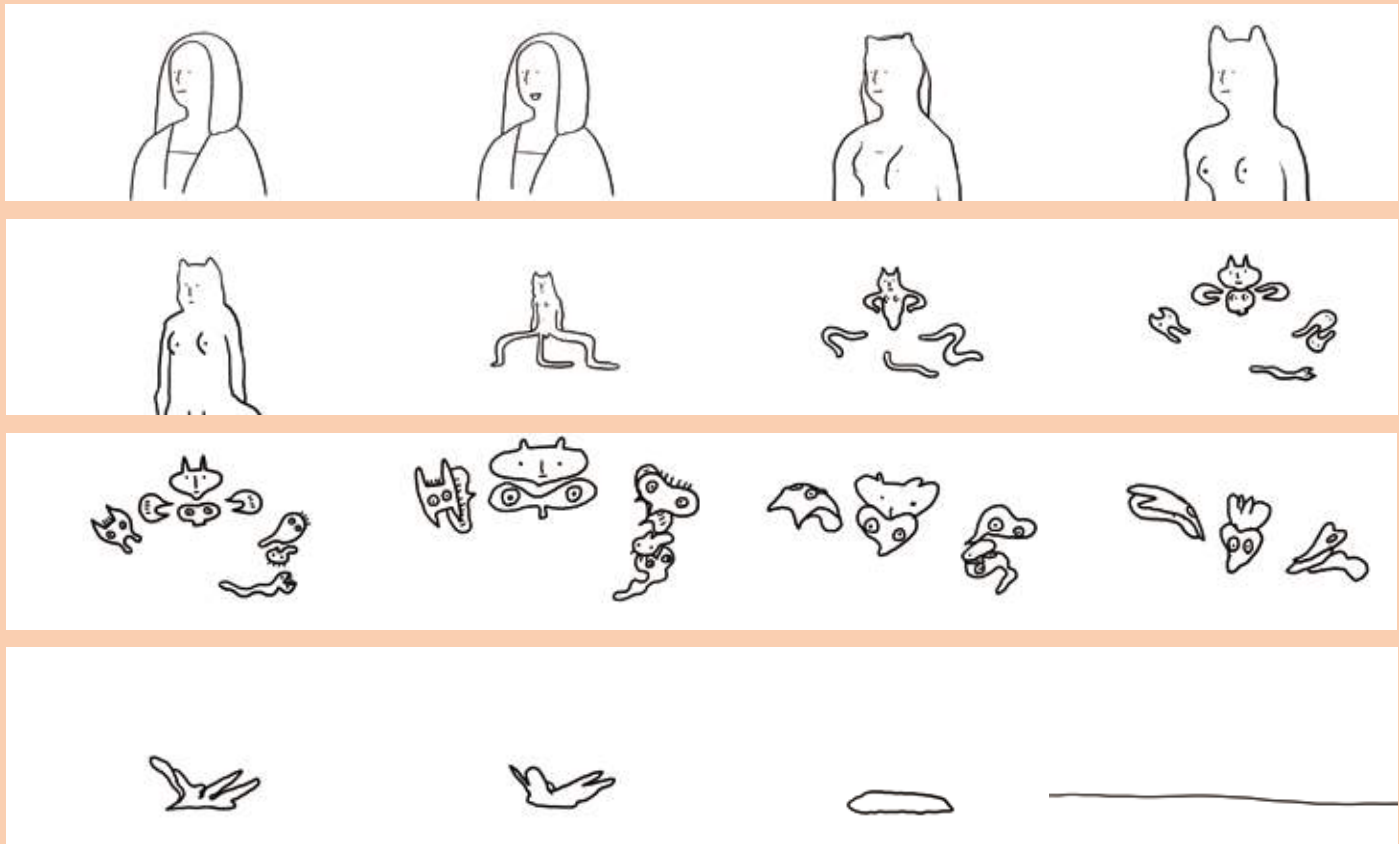
Japanese artists and Thai artists collaborated at "LIVE GIF ANIMATION" at the art event "ART GROUND 03" held in Bangkok, Thailand. Four artists (2 Japanese and 2 Thai) were divided into 4 PCs, and according to the subject assigned for each PC, and made animation with the improvisation with the time limit of 10 minutes. When the time limit has passed, they moved the PC clockwise and drew a new animation as a succession of what former person animated. As a result, 4 clips of animations made by all the four artists. After the live animation session, there were also a talk session.



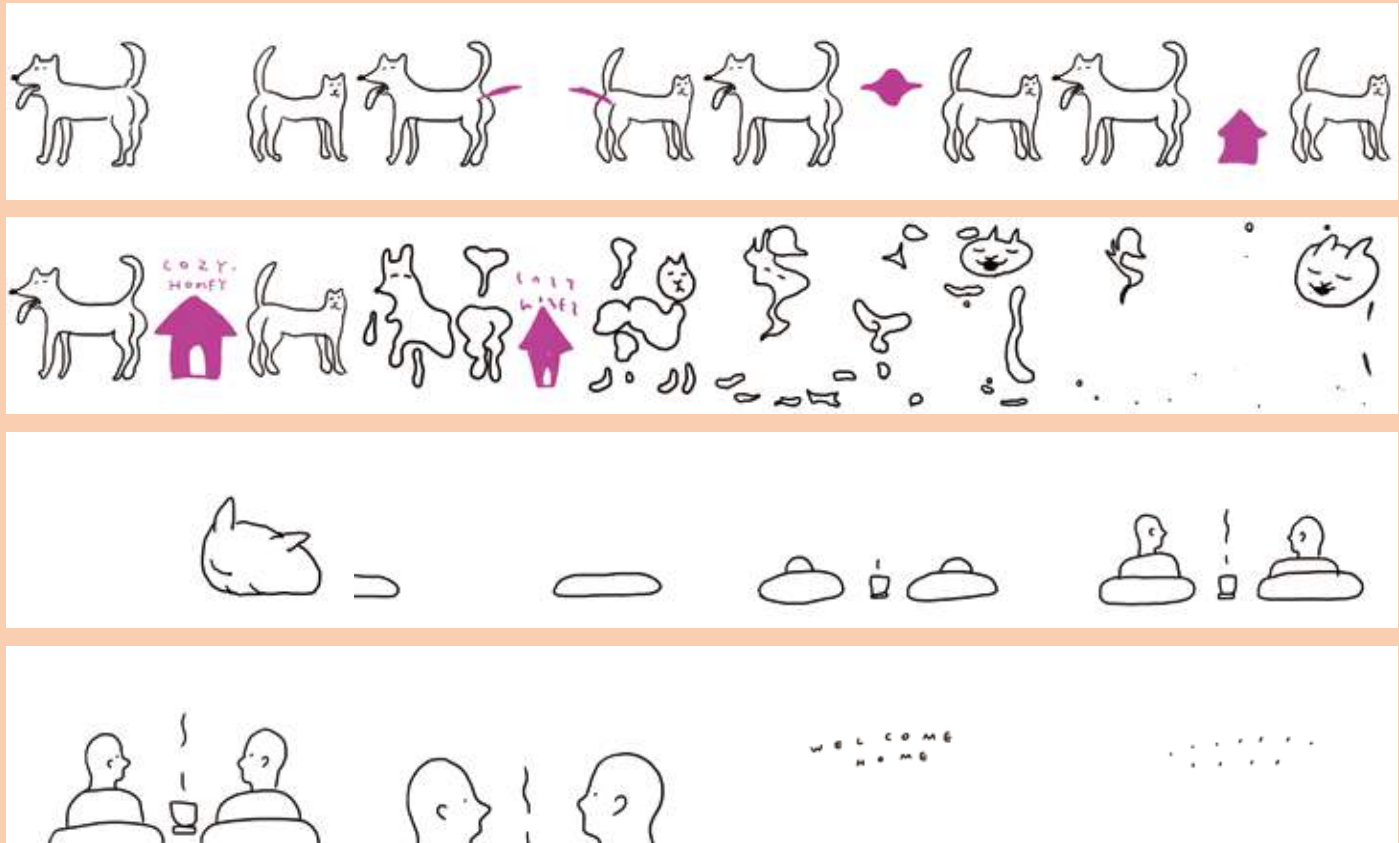
2018年2月3日 水江未来、冠木佐和子、ジェイミー・ジェイミー、トゥナ・ダン

Feb 3, 2018 Mirai Mizue, Sawako Kabuki, Jamie Jamie, Tunna Dunn

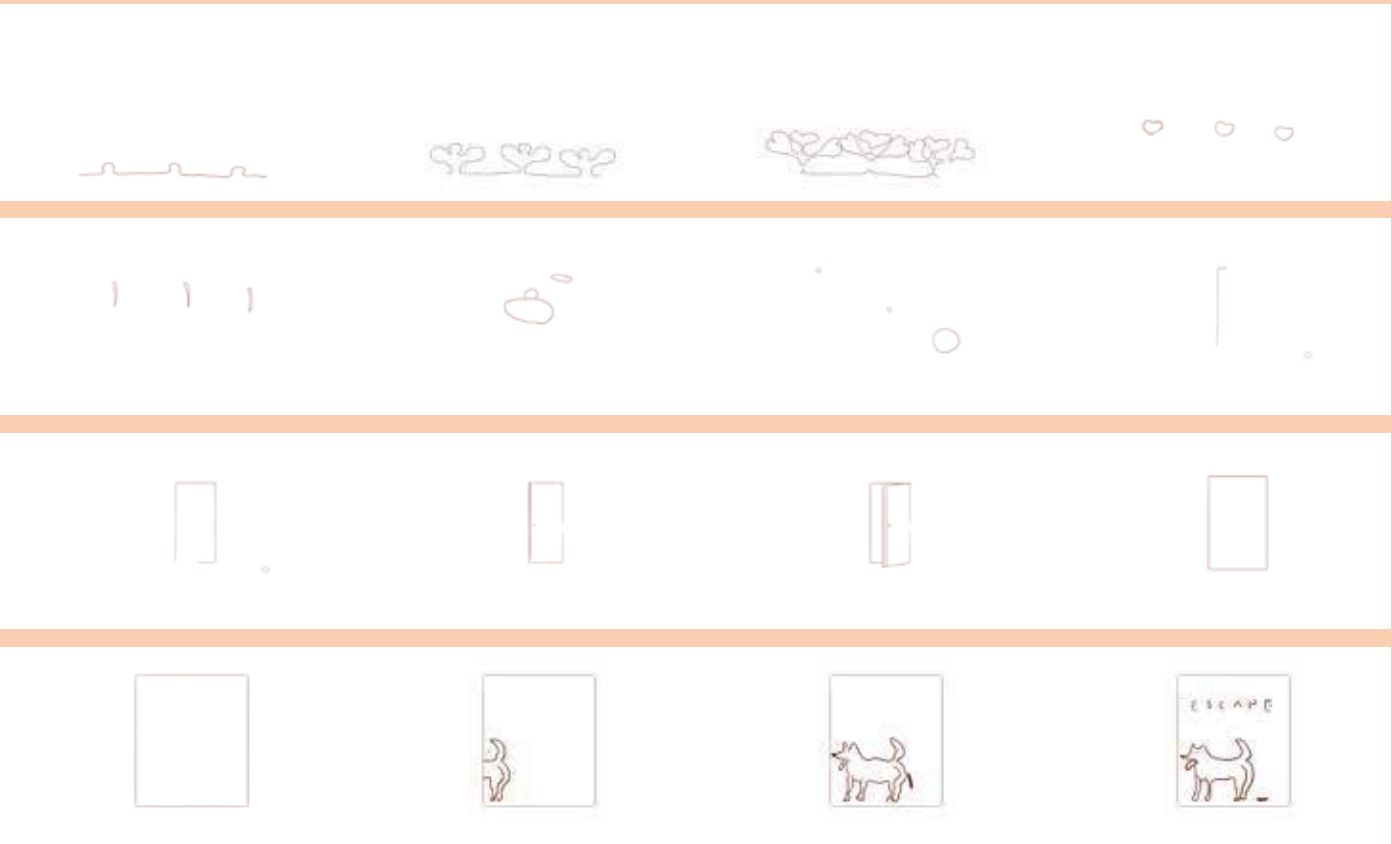
お題 Assignment
「ART GROUND」 “ART GROUND”



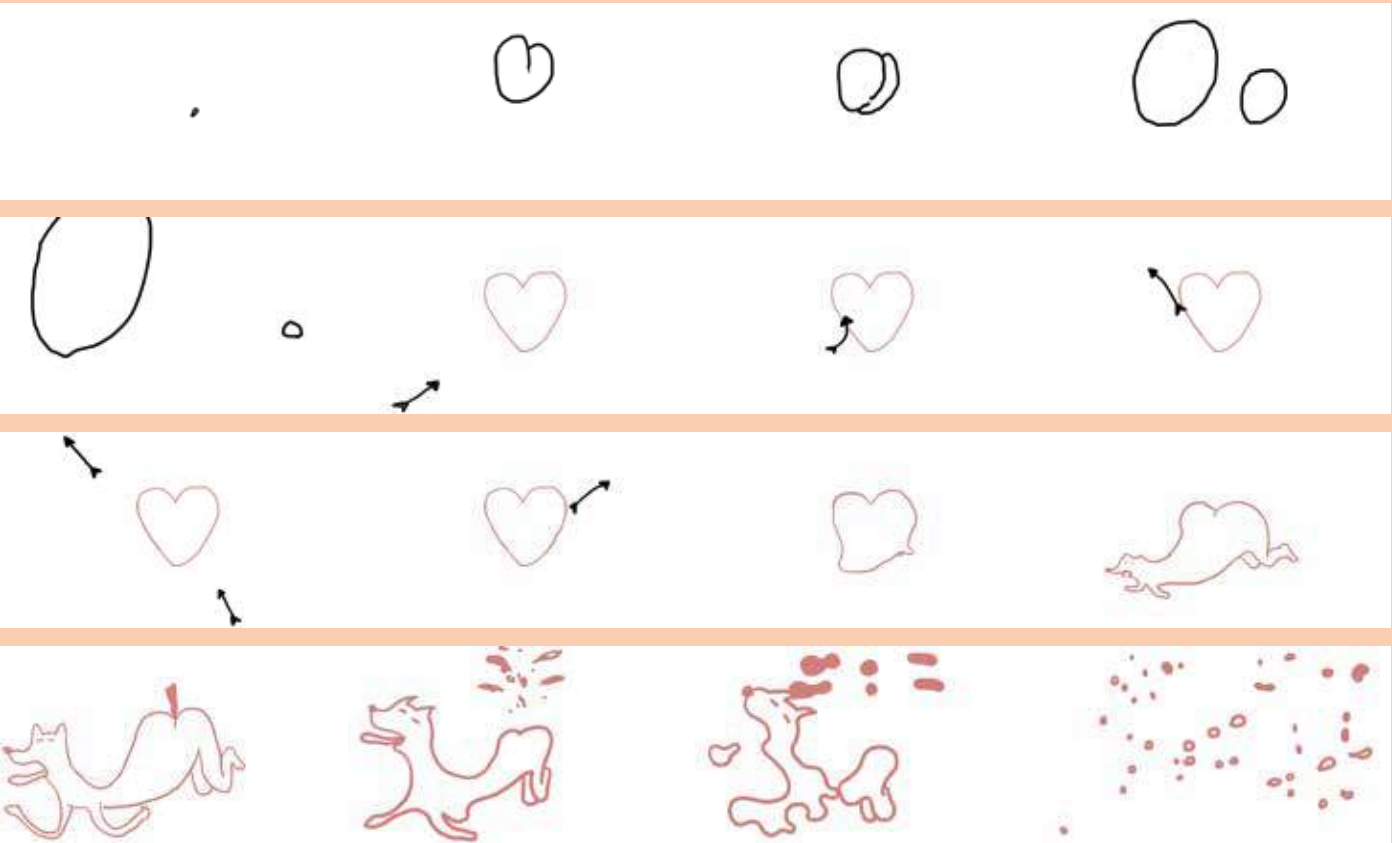
お題 Assignment
「快適な我が家」 “Cozy-Homey”



お題 Assignment
「逃避」 “Escape”



お題 Assignment
「バレンタイン」 “Valentine”



お題 Assignment
「ART GROUND」 “ART GROUND”



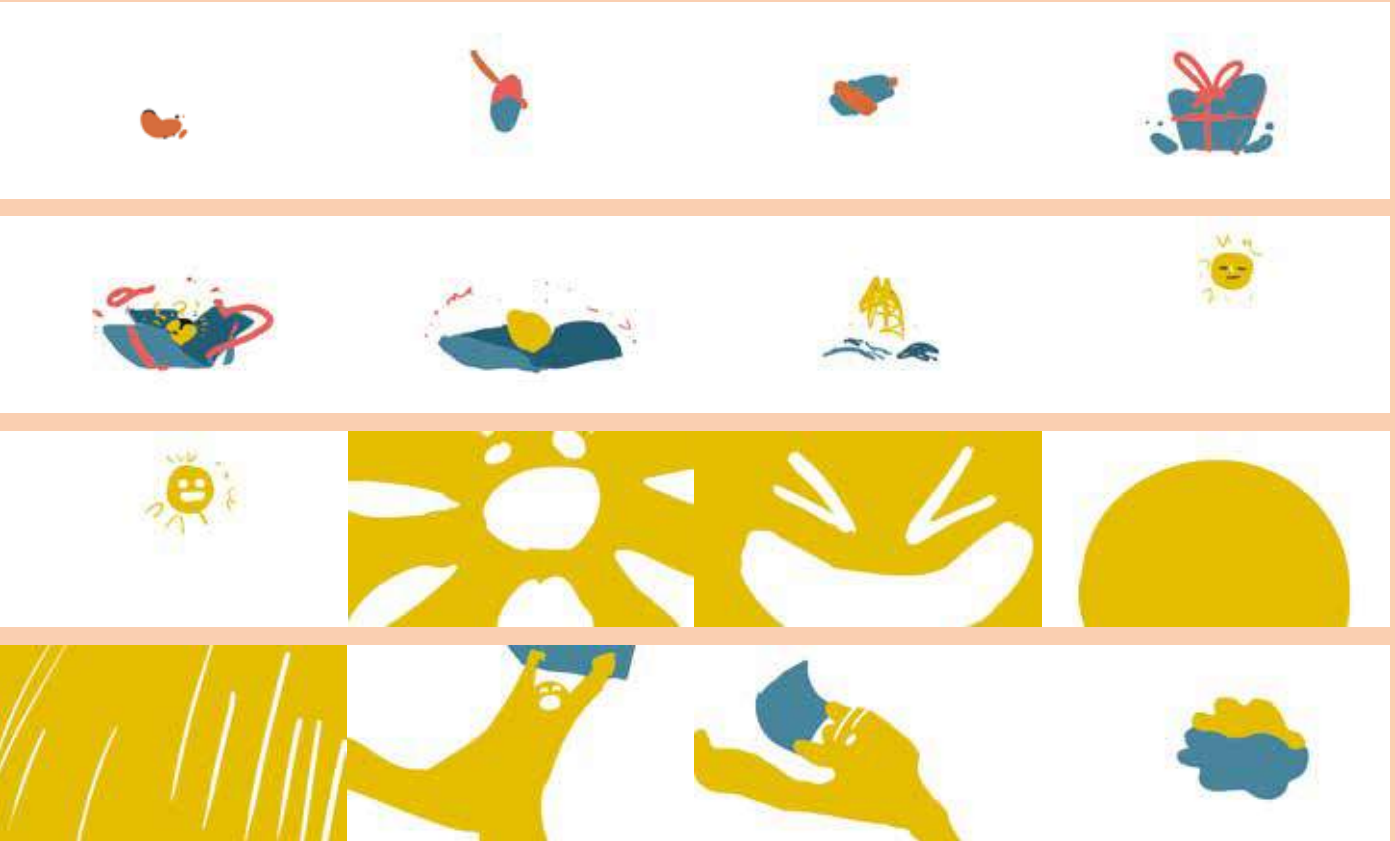
お題 Assignment
「快適な我が家」 “Cozy-Homey”



お題 Assignment
「変身」 “Transformation”



お題 Assignment
「おみやげ」 “Souvenir”



ワークショップ：水江未来「世界最強の生物を作ろう」

WORKSHOP：Mirai Mizue "Make the Strongest Creature in the World Together!"

2018年2月5日@シラパコーン大学

Feb 5, 2018 @Silpakorn University International College

日本の伝統的な遊び「福笑い」のように、参加者たちは協力してアニメーションでひとつの生命体を作ります。それぞれの参加者は最強の生命体の身体の一部をアニメーションにして、最後に全員の結果を一体に集わせて、世界最強の生物を完成させます。

Inspired by a traditional game called “Fukuwarai”, participants will be creating an animated creature together. Each Participant will be drawing and animating one specific part of the creature that will later be put together into one single animation.



ワークショップ完成作品



水江 僕は抽象アニメーションというものを作っています。ちょっと変わった作風のアニメーションです。おそらく皆さんがイメージしてる日本のアニメーションとかなり違うと思います。目の大きい美少女は出てきません。『JAM』という3分くらいの短い作品の作画をしているときには、まず微生物のイメージがありました。あとは深海の生物や、昆虫、細胞…そういうもののイメージもありました。非常に小さい生物、生命の小さい単位をたくさんコラージュして、一つの大きな世界を作りたいと思い、制作しました。

一枚の紙に全ての絵を描いてる訳ではなく、一つひとつの生物を別の紙に描いています。それを編集していく時に過剰にレイヤーとして重ねて作っていくというのが、僕のスタイルです。

僕はこういう風に微生物などの有機的なモチーフを使って作る一方で、幾何学的なモチーフのアニメーションも作っています。『DREAMLAND』という作品は一見CGのように規則的な動きをしています、CGではなく手で描いてます。紙にシャーペンと定規を使い、方眼紙をガイドにして形を描いていきます。方眼紙だと自由に線を引くことができませんし、動かす時もこのラインに沿って動かしていくので、動きが制限された中で作らな

Mizue I make something called abstract animation. It's animation with a rather unusual style. Most likely it is quite different from your image of Japanese animation. There are no beautiful young girls with big eyes. So, I want to show you one of my films to give you an idea of what does appear in my work. This a short film called “JAM”, about three minutes in length. What did the characters in this piece look like? When I drew the characters, first off I imagined microorganisms. Then, I imagined deep sea creatures, insects, and bacteria... I had all of those in mind. My idea was to create one big world by putting together a collage of many very tiny creatures with tiny units of life. I didn't draw all of the pictures on a single piece of paper, but instead drew each and every creature on a separate piece of paper. My own approach is to pile the pieces of paper in layers to the extreme during the editing stage. I create works using organic motifs like microorganisms, and I also create animation with geometric motifs. Please take a look at “DREAMLAND”. I'll explain how I made this piece. First, I drew the pictures by hand, not using computer graphics. You might be wondering why I go through the effort of deliberately drawing the images by hand, but I use a mechanical pencil and ruler with graph paper as a guide as I draw the shapes. I create the shapes by tracing over the grid. I can't draw lines freely when I'm using graph paper and I have to

ければなりません。僕はアニメーションを作ることは一種のゲームだと思っていて、自分でルールや制限を決めて、自分がそのゲームのプレイヤーになる感覚で作画をしています。そういう風にして、いろんなバリエーションの幾何学図形のループの動きを作っていきます。

『DREAMLAND』では80種類くらいの図形の動きを作りました。図形のモチーフとして街の中のビルの形やバルコニーの形みたいにちょっとした幾何学的なものを街の中で発見してはスケッチし、家に帰ってその動きを考えるということをしています。

この図形をAfter Effectのタイムライン上で組み合わせでコラージュしていくんですけども、レゴブロックとかシムシティのようなイメージでコラージュしていきました。現実の建築の現場と同じで、下からだんだんと積み上げるようにして形を作っていきます。

最初の方のシーンは単純な形だけなんですけど、後半にいくに連れてどんどん全景が見えていき、量が増えていきます。図形を並べるだけで何日もかかるので、アニメーションを作っているという感覚が次第になくなって、街を設計しているような気分でした。

ユニットを組み合わせで一つのグラフィックを作っていくというのが私のスタイルです。今回のワーク

follow the lines on the paper when making the images move, so I have to make the animation while dealing with restrictions to the movement. For me creating animation is a kind of game, and I make the animated drawings like I'm a player in a game where I pick the rules and restrictions. And that's how I create many different variations of looped movements with geometric shapes. For “DREAMLAND” I animated roughly 80 different shapes. It's easy to come up with 50 different shapes, but after that you start running out of ideas, so I sketch geometric things in the city like the shapes of buildings and balconies, and I come up with a way to make them move when I'm back at home. It's like going out into town to collect animation, just like playing Pokemon Go. I combine shapes on the After Effects timeline and put them into a collage. I create the collage like I'm stacking blocks in Legos or Sim City. I build the shapes from the bottom up just like an actual construction site. The first scenes use simple shapes, but you start to see more shapes and the overall scenery as you get into the second half of the piece. It takes several days just to line up the shapes and as time passes I forget that I'm making an animation, and I start to feel like I'm building a city. As you know, my approach is to combine units into a single graphic. In this workshop, I want you to make

ショップでは、みなさんに僕と同じスタイルでアニメーションを作ってもらおうと思っています。今みたいにくさんのユニットを作っていくのは時間的に難しいので、今日はみなさんに一人一つのユニットを作ってもらって、最終的にみんなのユニットを集めて一個のグラフィックを作るということをやりますよう。

今からやることは何かというと、体の各パーツをみんなですれぞれ作ることです。手足や顔…顔はパーツが色々あるので細かく担当を分けます。みんながそれぞれ違う部位を作り、全員の部品を集めると最強の生物として完成します。

作画の進め方ですが、8枚でループするアニメーションを作ってもらいます。1枚目がノーマルな状態、5が最強な状態です。要するに、普通の状態から最強になって普通に戻るものを作ってもらいます。6、7、8枚目で戻っていき1枚目に繋がるようにします。目の場合は開けたり、閉じたりでイメージが付きやすいと思います。腕などは動きのイメージが付きにくいかもしれませんが、例えば筋肉質になったりとか、毛が生えたり、とげが生えたり、イメージを広げて作って欲しいと思います。

animation using the same approach. The time restraints make it difficult to create lots of units like I did in the pieces you saw, so today I'll have each of you create a single unit which we will combine together at the end into a single graphic. My idea is to have you all create the world's strongest creature. Right now, we have an ordinary person. Next, I want each of you to work on a part of the body, for example, legs or the face... And for the face, we'll put different people in charge of the specific parts. You will each create a different part of the body, and we'll bring together all of your parts to complete the world's strongest creature. For the movement of the images, I will have you make a looped animation with eight images. The first image will be the normal state, and the fifth image will be the strongest stage. In other words, I'll have you take the creature from its normal state to its strongest state and then back to its normal state. In images six, seven and eight the creature will return to its normal state and connect back with the first image. I think it's easy to imagine eyes, which open and close. It might be hard to imagine the movement for the arms, but I want you to use your imagination and consider things like the creature getting really muscular, growing hair, or growing thorns.

Translation: Ann Yamamoto

ワークショップ：冠木佐和子

「オリジナルソングをロトスコープしよう」

WORKSHOP : Sawako Kabuki "Rotoscope Your Original Song"

2018年2月5日@シラパコーン大学

Feb 5, 2018 @Silpakorn University International College

各参加者は1〜2語のフレーズでできたとても短い即興の歌を歌い、それにあわせて踊り、その踊りを撮影します。その後、実写映像をロトスコープしてアニメーションを完成させます。

Each participant will create a very short improvised song consisting of one or two phrases, a short dance and will shoot a video of each other. Later each participant will rotoscope an animation based on the video they shot previously.



ワークショップ完成作品



WATER



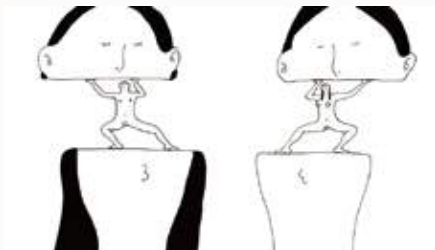
CROISSANT

冠木 まずはじめに私の作品をいくつか紹介しようと思います。最初に紹介するのは、私が大学3年か4年くらいの時に初めてくらいに作った『Ici, là et partout』というアニメーションです。

私の作品は結構過激なものが多くて、あまりおっぴらにお見せできるようなものがないんですけども…。

次に見せるのは比較的軽めのやつで、4年前くらいに知り合いのミュージシャンの方に頼まれて作った『Master Blaster』というミュージックビデオです。

最近実写をトレースするロトスコープという手法をよく使っています。ハチ公やゴキブリが出てくるものをつくったりしました。



『Ici, là et partout』 “Ici, là et partout”

Kabuki First, I'd like to show you a few of my own pieces. The first one is an animation called Ici, là et partout, which is one of the first pieces that I made when I was in my third or fourth year in university. A lot of my works are quite extreme and I can't really show them openly. But the next piece is relatively light weight. It's a music video called Master Blaster that a musician friend of mine asked me to make about four years ago. Recently I've been doing a lot of rotoscope where I trace over live-action images. The famous Hachiko dog statue in front of Shibuya Station and cockroaches appear. For Cockroach Calisthenics, I

『ゴキブリ体操』という作品は、私が裸になって踊って、それを実写で撮影し、自分でコンピュータでトレースして描いています。今回はロトスコープを皆さんにやってもらおうと思っています。

『ゴキブリ体操』ができたきっかけがありまして、私が19歳くらい時、SNSで知らないおじさんに性的関係を求められたんですね。友達が、そのおじさんの顔をみて「ゴキブリ体操みたいだね」と言っていたことから、私はこのフレーズを気に入ってしまいました。その後、短いアニメーションを作る機会があったため、知り合いのミュージシャンにこのフレーズをもとにした曲をつくってもらい、この作品がうまれました。

実はこのアニメは世界中の若者たちに大人気で、



『Master Blaster』 “Master Blaster”

shot video of myself dancing around naked, which I traced on the computer. For this workshop, I want you all to try rotoscoping. There's a specific incident behind Cockroach Calisthenics. When I was around 19 years old, a random guy online asked me to have sex with him. A friend of mine said his face looked like “cockroach calisthenics,” and I'm using the song that resulted. Actually, young people around the world really love this animation and lots of people dance to it and post their movies on twitter. Try making your own internet meme-style work.

いろんな人が踊ってくれたり、twitterでシェアしてくれたりしてくれています。今日のワークショップでみなさんもインターネット・ミーム的な作品を作りましょう。

皆さんの中にも情熱を持ったフレーズが眠っているはず。その言葉を使って、動きとともにアニメーションを作りましょう。

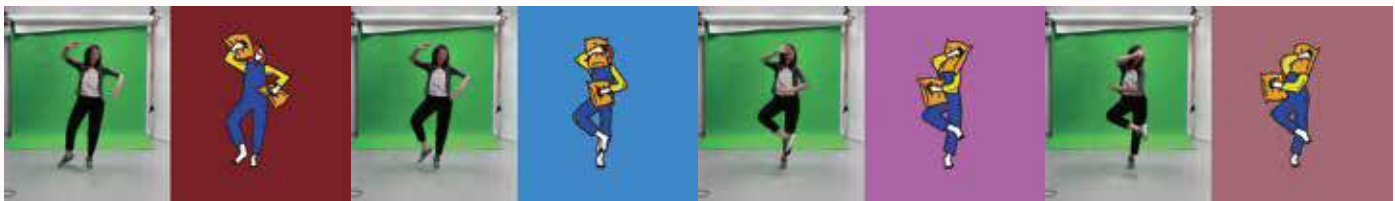
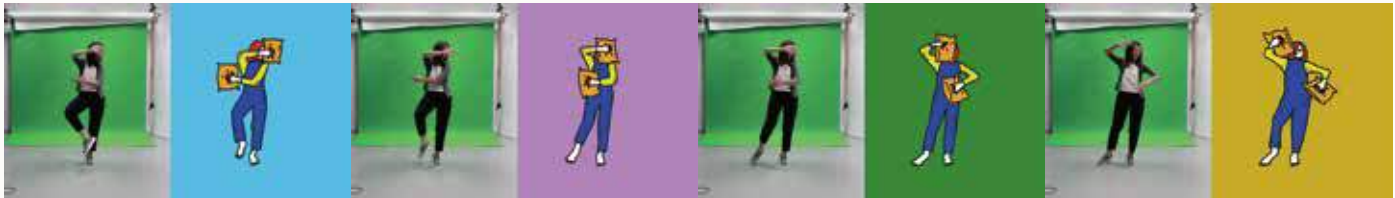
では、まずその言葉を考えていきましょう。自分が情熱を感じるひとつの言葉を考えてみてください。この後、実写で動きを撮影して、それをトレースしていきます。動きはループになる動きをしてほしいです。フレーズを考えるコツは、目をつぶって浮かんだ言葉です。



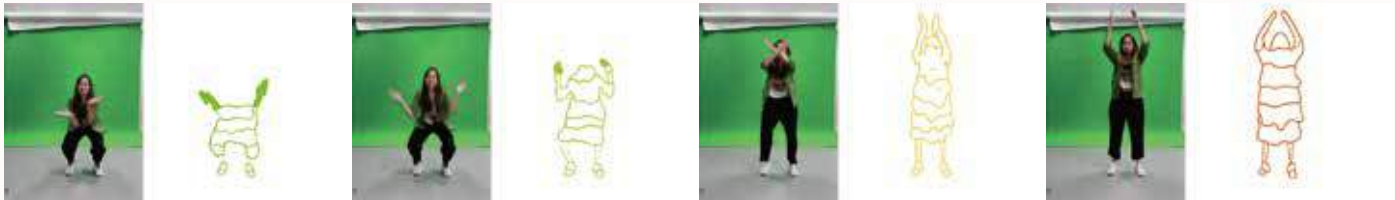
『ゴキブリ体操』 “Cockroach Calisthenics”

I think you all probably have a word that you feel passionate about. Let's take that word and give it animation. So, let's start off with coming up with your word. Think of a single word that makes you feel fired up. Then, we'll move to the room over there and shoot video footage, and then we'll trace the images. I want you to pick an action that can be looped. One trick for coming up with a word or phrase is closing your eyes and grabbing the word that comes to mind.

Translation: Ann Yamamoto



BED



ICE CREAM

ワークショップ：吉邊尚希

「実写映像にエフェクト・アニメーションをつける」

WORKSHOP: Naoki Yoshibe "Splash on Live-action Images"

2018年2月5日@シラパコーン大学

Feb 5, 2018 @Silpakorn University International College

各参加者は、各々が事前に準備した実写の写真かgifアニメーションの上にエフェクト・アニメーションを作画していきます

Each participant will prepare a photograph or a gif of short live-action footage before the workshop and later will animate over it.

吉邊 私はテレビアニメ・シリーズのオープニング映像やミュージックビデオのディレクターなどをやっています。『ジョジョの奇妙な冒険』や『ガッチャマン』のアニメなども手がけています。絵コンテ、作画などなんでもやります。

神風動画に所属していた時にこれらの仕事をしていました。今はフリーランスです。テレビアニメのキー・アニメーターの仕事をするときもあります。CGアニメーションもやったりします。

実写と作画を組み合わせたアニメーションもやります。今回のワークショップはこれに近いものになります。

僕が特化しているのは、エフェクト・アニメです。電撃や炎、水の飛沫などです。今回のワークショップでは、写真やイラストにエフェクトを足すことを

やっていきたいと思います。

アニメーションの教本を作ったりもしているのですが、ワークショップを始める前に、エフェクトのコツを教えます。

炎のエフェクトをまず描いてみたいと思います。まず何かを作画するには頭にイメージを固める必要があります。炎を描くためにはまず炎をみる経験をした方がいいと思います。炎の基本的な印象は、上に上がっていくこと、揺れていること、ランダムに変化していることなどです。なぜ上昇していくかといえば、熱いものは上にいくという基本的な物理法則があるからです。ドライアイスの氷の煙だと、逆に下に流れていきますよね。

アニメーションは基本的に、とりわけエフェクトのようなものだと、物理的法則を頭に入れておき、

さらに観察をすることである程度の動きが描けると思います。

描いた絵が動くというのは目の錯覚を用いています。あるものが近いところに移動すると、「動いた!」という認識が生まれます。初めてエフェクトを描く場合は、まずは描き送りをして、動きというものの自体を掴むのがいいと思います。

次に電撃を描いてみます。大きなうねりの波がありますが、クローズアップしていくと、さらに小さく波打っているようなイメージです。実は大きなイナズマの場合だとそんなに動いていなくて、明滅の要素の方が大きいです。

このように実際の炎や、電撃などを観察し、その特徴を捉えてアニメーションとして描いてみましょう。

Yoshibe I create opening sequences for anime series and direct music videos. I've worked on anime like "JOJO'S BIZARRE ADVENTURE" and "GATCHAMAN". I do everything and anything, including storyboards and key animation. This is the work I did while I was at Kamikaze Douga studio. Now I'm a freelancer. Sometimes I work as a key animator on TV anime. I do CG animation too.

I also do animation that combines live-action footage with hand-drawn animation. For this workshop, I want to do something similar. I specialize in effect animation. Things like electric shocks, flames, and splashing water droplets. For this workshop, I want to add effects to photos

and illustrations.

I also create textbooks for animation, so before we start the workshop I'll teach you tricks for doing effects.

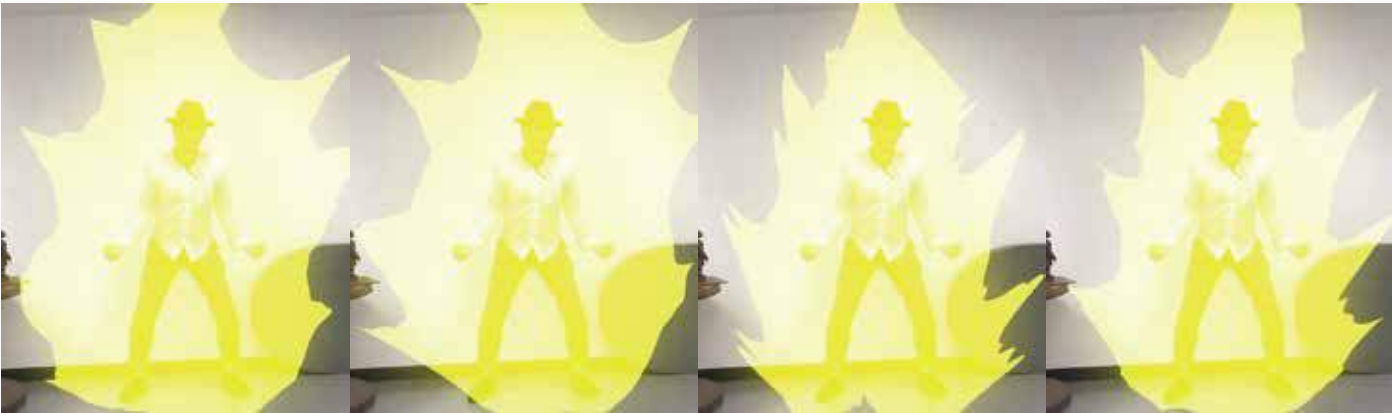
To start off with, I'll draw a flame effect. First, you need to fix an image in your mind about what you are going to animate. In order to draw flames, it's best if you've actually seen flames. The most basic impression of a flame is that it moves upward, it flickers, and it changes at random. It moves upward because of the basic law of physics that heat rises. The fog that comes off dry ice does the opposite and flows downward, right? Basically, for animation, and especially for effects, I think you'll be able to draw the move-

ment to a certain degree if you have the laws of physics in mind and then make observations.

The picture you've drawn moves using a visual illusion. Your recognition that "it moved!" emerges when something moves to a nearby spot. If you are drawing effects for the first time, first you need to draw two consecutive images so you can grasp movement itself.

Next, try drawing an electric spark. There are waves with big undulations, but if you look closer you'll see there are smaller ripples. In reality a big lightning bolt doesn't make a big movement, and it's more about the blinking.

Translation: Ann Yamamoto



ワークショップ：平岡政展「アニメーション・バトル！」

WORKSHOP: Masanobu Hiraoka “Animation Battle!”

2018年2月5日@シラパコーン大学

Feb 5, 2018 @Silpakorn University International College

各参加者は指定された時間内で短いGIFアニメーションをつくり
ます。その後次のパソコンに移動し、前の人がつくったGIFアニメーションに新たなアニメーションを描き足します。その作業を繰り返して、最終的には参加者同士のコラボアニメーションができます。

Each participant will create a short gif animation on the computer. After a short time, they will move to the next computer to create another gif based on another participant. The result will be a combination of these animation based on the interaction between the participants.



ワークショップ完成作品



平岡 僕は、明確なストーリーがあるわけではなく、動きや色彩で感情や世界観を表すような作品を作っています。アニメーションを作る時に、ものすごく大きなイメージがあったりとか、物語を描けないといけないとかっていうハードルがあると思うかもしれないんですけど、自分の中で興味のあるものがあればそれを広げていくことで一つの作品ができると思っています。

『LAND』という作品はとりわけそんな感じで、動きに対する自分の興味関心を広げていきました。

僕は、トランスフォームやメタモルフォーゼといった移り変わりの表現がすごく好きで、そういうものにして注目して作品を作っています。今日はどういう風にしてトランスフォームのやり方を考えているかを説明したいと思います。

たとえば、鉛筆からキノコに変わるトランスフォームのアニメーションを作るとして、いくつものバリエーションができると思うのでそれを見せたいと思います。

Hiraoka I create works that express emotions and a perspective on the world using movement and color rather than having a clear-cut story. You might think there are big hurdles to creating animation, like you need to have a really big idea or a story to tell, but I create my pieces by starting with something that strikes me as interesting and then I expand the animation from there. That is exactly what I did for LAND, where I expanded upon the movements that caught my interest.

I really like expressions of change and transition like transformation and metamorphosis, and those things are my focus when I create my work. Today I'm going to explain how I think about methods for transformation.

For example, if I'm making an animation where a pencil turns into a mushroom, here are a few different variations.

You can see that when A transforms into B, there are many possible types of movement and transforma-

こんな感じで、AからBに変化する際に、いろんな動きやいろんな変化の仕方がありえて、それによって人それぞれの個性が出てくると思うので、どういう風に変わったら面白いのかなあというのをそれぞれ考えてみてもらいたいと思います。

どういうふうにして作り方を考えているか、を描きながら説明したいと思います。鉛筆の先が丸くなると面白いかなあとか、元々の絵があるとすれば、別の意味をもつ違う形に見せたりだとか、直接な変化というよりは、あるものが別のものに変わっていく動きの流れを見つけたらだとか、間接的に考えてもいいかもしれない。

重力に従う必要も必ずしもなくて、アニメーションのこの世界の中での方向性が正しければそれでよかったりする。関係性みたいなものを自ら見出していくとか、動きとオブジェクトの関係性を自分の中で作っていくとか、自分の中で物事の関係性を作っていくってトランスフォームさせていくというのを、AからB、BからCという風に変えていって、どん

tion. Your own individuality comes across through the choices you make, so I'd like each of you to think about what kinds of transformation you think would be interesting.

I'll explain how I think about creating animation as I draw. I think it's a good idea to think associatively, for example it might be interesting if the pencil tip became rounded, or if there is a picture to start with you could turn it into a different shape that means something else, or instead of doing a direct transformation you could find a flow of movement where something turns into something else. Anything goes if it works within the world of your animation, so don't feel like you have to follow the laws of gravity. You can find associations on your own, so you can come up with your own associations between movement and object. You can make the objects transform based on relationships that you create, for example A turns into B, and B turns into C. Gradually you start making a bigger current and before you

んと大きな流れを作っていくと、いつのまにか自分の中の感情が表現されていったり、ストーリーが見つかったりするものです。

だから、はじめに具体的なものがなくても、作っていくことによって世界が広がっていくので、とりえず描くということが僕は大事だと思っています。アニメーションの動きを楽しむということが何よりも大事なんじゃないか。

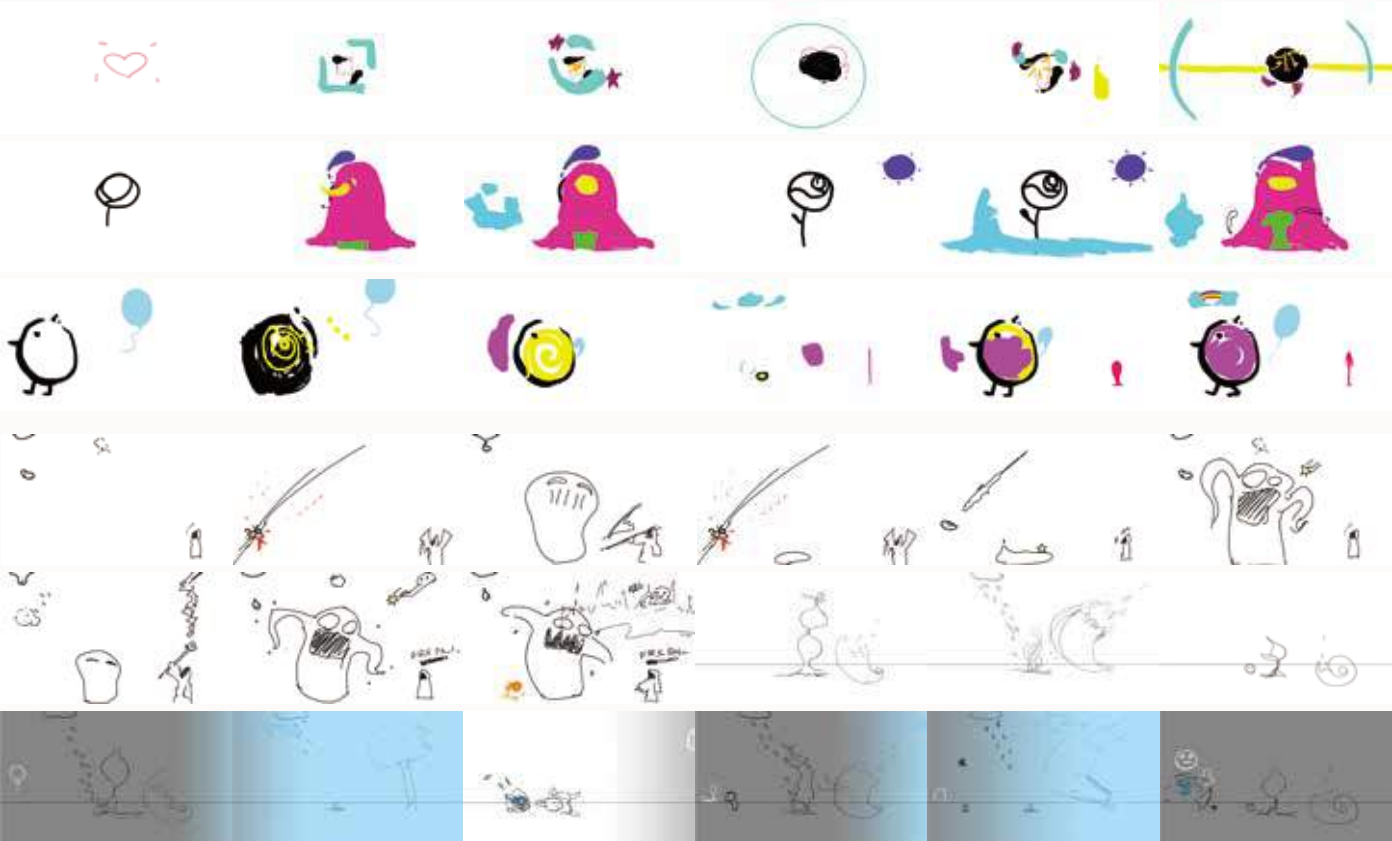
今日やるワークショップでは、即興性を大事にしたアニメーションをやりたいと思っています。アニメーション・バトルという形で、人が作ったアニメーションに対して、自分がアニメーションを足していくことをやります。1人10分の作業時間で、1秒半のアニメーションを作る。その後、グループ内で席を移動して、前の人のアニメーションに自分のアニメーションを足していく。チームは4人くらいで作るので、最終的には4つの作品ができます。前の人の動きに対して見出したものを書き足していってください。

know it an emotion takes root within you, or you might come up with a story.

So, even if you don't have something concrete to begin with, I think it's important to just start drawing because the world starts to expand through the process of creation. Most of all, I think it's important to have fun with the movement of animation.

For today's workshop, I want to create animation extemporaneously. We'll do an animation battle where you will add your own animation to what someone else has drawn. Each person has 10 minutes to work, and you'll each make a 1.5-second animation. Then, you'll change seats within your group and add your own animation to what the person before you did. Each team will have about four members, so we'll end up with four pieces. Draw additional animation based on what you discover in the movements the previous person made.

Translation: Ann Yamamoto



ANIME-ASEAN2017開催の様子

Some scenery from ANIME-ASEAN2017



アヴィッド・リオンゴレン

滞在制作『私たちの忘れられた友達』

Artist in Residence: Avid Liongoren “Our Forgotten Friends”



新宿御苑での撮影風景

ANIME-ASEAN 2 年目は、滞在制作として、アヴィッド・リオンゴレンがかねてから進めていたプロジェクト「Project 365」の短編アニメーション版の制作サポートを行った。「Project 365」は、アヴィッド・リオンゴレンが日々撮影した様々な街の写真に、空想上の怪物たちのドローイングを描いていくというもの。今回の滞在制作では、札幌と東京に短期滞在。ダイアログの執筆を担当するポール・オリビエンザとともに、それぞれの都市に隠れている「忘れられた友達」を探してもらった。

In the second year of ANIME-ASEAN, as a residency work, we produced a short animated version of the project "Project 365" which Avid Liongoren has been working for a while. "Project 365" is to draw fantasy monsters in the photos of various cities that Avid photographed. During the time he spent in Japan in Sapporo and Tokyo, he, along with Paulle Olivenza, who is responsible for the writing of the dialogue, sought for "forgotten friends" hiding in the cities.

『私たちの忘れられた友達』 “Our Forgotten Friends”

制作：ロケットシープ・スタジオ
デザイン・編集・監督：アヴィッド・リオンゴレン
ダイアログ執筆：ポール・オリビエンザ
アセット作成：ジェトロ・ラゾ
アニメーション：エテロ・アマル
サウンド・デザイン：ダリル・リボンコ
助成：国際交流基金アジアセンター
協力：ANIME-ASEAN(クー、コースサッチ、ニューディアー)

Film by ROCKETSHEEP STUDIO
Design, Edit & Direction by Avid Liongoren
Words by Paulle Olivenza
Assets by Jethro Razo
Animation by Jether Amar
Sound Design by Daryl Libongco
Supported by JAPAN FOUNDATION ASIA CENTER
Thanks to Anime-Asean Program (COO, CAUZSUCH, NEW DEER)



私たちの忘れられた友達

OUR FORGOTTEN FRIENDS



想像上の友達は、
忘れられたらどこに行くのだろう？
どこで何をしているのだろう？
天国みたいな特別な場所がある？
そこで翼と輪っかをもらえるのだろうか？

Where do imaginary friends go when they're forgotten?
What do they do?
Do they have a special place like heaven?
Do they get wings and halos too?



たぶん
世界で一番おもしろい場所に行ったんだろう
私たち皆が、いつか訪れたい場所に

Perhaps they go to the most interesting places
The ones we wish we can visit



たぶん旅行をする時間がたっぷりある
カメラを抱えて撮影して回る
ただ私たちの目に見えないだけで

Perhaps they now have time to play tourists
Carrying cameras, doing photography—only we
can't see



想像上の友達は何をするのかな？
夜にはマーケットを訪れて
地元のご飯を食べるのかな？

Do imaginary friends eat?
Do they visit night markets and have a taste of
the local cuisine?



私たちと食べるものは同じかな？
満腹になるまでたっぷり食べるのか
それともキャンディ数個でじゅうぶんなのか

Do you think they eat the same time that we do?
Eat heavy, filling meals or do easily get full with
a handful of candies?



どうして私たちには姿が見えないのだろう
子供にだけ見えるなんて不公平だ
でももしかしたら 本当は見えているのかも

Oh why is it that we can't see them?
It's unfair that only children do
Or maybe we do see them



たぶん 前とは違う姿で見えているのかも
たとえば怪物みたいに
だからみんなは怖がってしまう

Except we see them differently, as creatures
that normally scare you



夜になるとその目が光るのかな？
ツメは長いのかな？
口は大きい？
そんなものを見たら 戦う相手だと思っちゃう

Do their eyes glow a different glow at night?
Are their claws longer?
Their mouths wider?
The usual stuff that's meant to give you a fright



私はそうは思いたくない
彼らには彼らなりの生活があると思いたい

I'd like to think that that's not so
Better to think that they're having the time of
their lives



想像上の友達同士の集まり
若くて無垢な目にしか見えないもの

That these imaginary friends have each other
Like a community, visible only to young and
innocent eyes



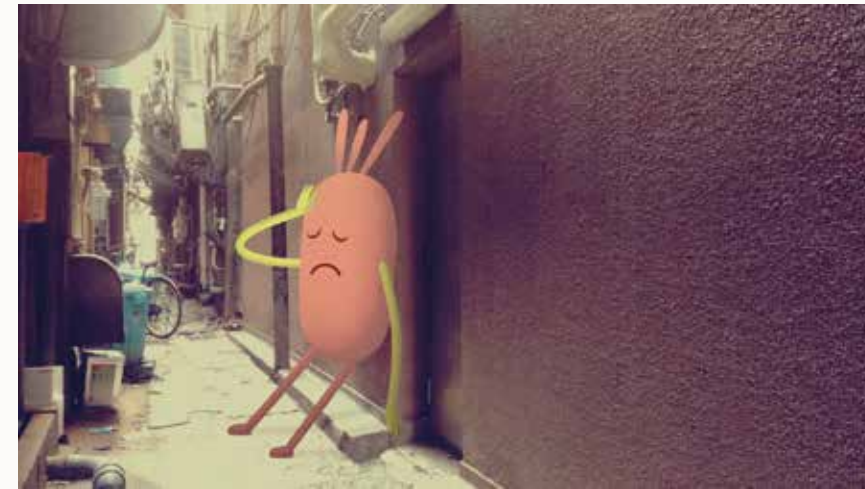
ところで子供たちはどうして
想像上の友達を忘れてしまうのだろう
ある朝目が覚めたら どこかに消えてしまう？
消えるのはこちらから？
それとも向こうから？

How do children forget about their imaginary
friends, anyway?
Do they wake up one day and find that their
friend had gone?
Who leaves who?



その決断はどちらがするのだろうか
もうそんな友達なんていないって思うのかな
だとしたら なんだか悲しい

The decision's up to which one?
Is it a case of no longer needing these friends?
Because if it is, then that's just sad



彼らが抱える痛みを 私は想像しかできない
昔は大事にされていて
でも今は孤独でひとりぼっち

I can only imagine the hurt that they carry
How once they were valued, but now left alone
to walk on land



想像上の友達は、
忘れられたらどこに行くのだろうか？
そこには一人で行く？
それとも仲間と共に？

Where do imaginary friends go when they're
forgotten?
And do they go alone or with company?



たぶん真実はこうだろう
彼らは新たな友達を探しにいくのだ
でも その人間とも
すぐに別れてしまうのだけれども

Maybe the truth is that they roam around
scouting
For a new human with whom it can be friends
with,
But for a limited time only

ANIME-ASEAN 2017 実施情報

2017

【東京】5月7日(日)シアター・イメージフォーラム「寺山修司」

- 19:00 「軍事独裁政権下で映画祭をはじめるには
ミャンマーの現代映画シーンと生まれつつある個人アニメーション」
講演: タイディ & 水江未来
司会: 土居伸彰
※イメージフォーラム・フェスティバル2017内での開催:
<http://www.imageforumfestival.com/2017/>

【札幌】11月5日(日) 新千歳空港ターミナルビル ソラシネマちとせ

- 11:55 上映『サリーを救え!』&プレゼンテーション
講師: アヴィッド・リオンゴレン
※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:
<http://airport-anifes.jp/>

【東京】11月10日(金)シアター・イメージフォーラム「寺山修司」

- 19:00 上映『サリーを救え!』&プレゼンテーション
アヴィッド・リオンゴレン & ポール・オリビエンザ
※イメージフォーラム映像研究所内での開催:
<http://imageforum.co.jp/school/animeasean/>

2018

【バンコク】2月3日(土) ジャム・ファクトリー

- 19:00 ライブ・アニメーション
by 水江未来&冠木佐和子&ジェイミー・ジェイミー & トゥナ・ダン
※ART GROUND 03内での開催:
<https://www.facebook.com/events/331610473989921/>

【バンコク】2月4日(日) ジャム・ファクトリー

- 19:00 ライブ・アニメーション
by 平岡政展 & 吉邊尚輝 & カニス & トー
※ART GROUND 03内での開催:
<https://www.facebook.com/events/331610473989921/>

【バンコク】2月5日(月) シラパコーン大学国際カレッジ

- 10:00-13:00 ワークショップ「世界最強の生物を作ろう」
講師: 水江未来
14:00-17:00 ワークショップ「オリジナルソングをロトスコープしよう」
講師: 冠木佐和子

【バンコク】2月6日(火) シラパコーン大学国際カレッジ

- 10:00-13:00 ワークショップ
「実写映像にエフェクト・アニメーションをつける」
講師: 吉邊尚希
14:00-17:00 ワークショップ「アニメーション・バトル!」
講師: 平岡政展

ANIME-ASEAN 2017: INFORMATION

2017

Tokyo

May 7 Theater Image Forum [Terayama Shiji]

- 19:00 “Beginning Film Festivals under a Military Dictatorship
Myanmar’s Contemporary Film Scene and Nascent Personal Animation”
Lecture by Thaiddhi and Mirai Mizue
As a part of Image Forum Festival 2017
<http://www.imageforumfestival.com/2017/>

Sapporo

Nov 5 New Chitose Airport terminal Building Sora Cinema Chitose Theater

- 11:55 “Saving Sally:
12 Reasons Why We Took 12 Years to Make One Tine Little Film”
Lecture by Avid Liongoren
As a part of New Chitose Airport International Animation Festival
<http://airport-anifes.jp/>

Tokyo

Nov 10 Theater Image Forum [Terayama Shiji]

- 19:00 “Saving Sally:
12 Reasons Why We Took 12 Years to Make One Tine Little Film”
Lecture by Avid Liongoren and Paille Orivenza
<http://imageforum.co.jp/school/animeasean/>

2018

Bangkok

Feb 3 The Jam Factory

- 19:00 LIVE GIF ANIMATION & TALK SESSION by MIRAL MIZUE / SAWAKO
KABUKI / JAME JAME / TUNNA DUNN
As a part of ART GROUND 03
<https://www.facebook.com/events/331610473989921/>

Feb 3 The Jam Factory

- 19:00 LIVE GIF ANIMATION & TALK SESSION
by MASANOBU HIRAOKA / NAOKI YOSHIBE / KANITH / TOR
As a part of ART GROUND 03
<https://www.facebook.com/events/331610473989921/>

Feb 5 Silpakorn University International College

- 10:00-13:00 Workshop “Make the Strongest Creature
in the World Together” by Mirai Mizue
14:00-17:00 Workshop “Rotoscope Your Original Song” by Sawako Kabuki

Feb 6 Silpakorn University International College

- 10:00-13:00 Workshop “Splash on live-action images” by Naoki Yoshibe
14:00-17:00 Workshop “Animation Battle!” by Masanobu Hiraoka

ANIME-ASEAN 2017

ミャンマー、フィリピン、タイのアニメーション

主催: ANIME-ASEAN
(有限会社クー、株式会社コーズサッチ、株式会社ニューディアー)
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 (11/5)、
シラパコーン大学国際カレッジ (2/5-6)
協力: イメージフォーラム・フェスティバル (5/7)
翻訳: アン山本、小山内照太郎
編集: 小山内照太郎、岡田えりか、土居伸彰
デザイン: 福永早耶

ANIME-ASEAN 2017

Animation from Myanmar, Philippine, and Thailand

Hosted by ANIME-ASEAN (Cool!, Cauzsuch, New Deer)
Funded by Japan Foundation Asia Center
Co-hosted by New Chitose Airport International Animation Festival Committee
(Nov 5), Silpakorn University International College (Feb 5 to 6)
Special Thanks to: Image Forum Festival (May 7)
Translation: Ann Yamamoto, Terutaro Osanai
Editor: Terutaro Osanai, Erika Okada, Nobuaki Doi
Design: Saya Fukunaga