タナット・ルジタノント『Is he coming?』より
Stills from Thanut Rujitanont “Is he coming?”

ANIME-ASEAN 2018

タイとインドネシアのアニメーション

Animation from Thailand and Indonesia

COO Inc. FOGHORN NEWDEGR ASIAcenter

INDEX

03 **「ANIME-ASEAN」とは？**
What is "ANIME-ASEAN"?

04 **上映：座標 35°41′0″N, 139°41′0″E から覗き見る東南アジア現代アニメーション**
SCREENING PROGRAM:
A Glimpse at Contemporary South-East Asian Animation from Coordinates 35°41′0″N, 139°41′0″E

05 **ファブリツィオ・ジラルディーノ「AWAS! とは何か？ なぜそれをマレーシアでやっているのか？」**
Fabrizio Gilardino “What is AWAS! And What Am I Doing In Malaysia?”

06 **ヒスキア・スビヤントロ「インドネシアのアニマシー（アニメーション）」**
Hizkia Subiyantoro “Animasi (Animation in Indonesia)”

07 **タナット・ルジタノント「タイでインディペンデント作家であるために」**
Thanut Rujitanont “How to be Independent Animator in Thailand”

08 **コニー・プリシラ「インドネシアでインディペンデントをプロデュースする」**
Chonie Prysilla “Producing Independent Animation In Indonesia”

10 **ひらのりょう、奥下和彦、谷川千央「FOGHORN と Gojo Short Animation Gallery の展望」**
Ryo Hirano, Kazuhiko Okushita, Chihiro Tanikawa
“The Perspective of FOGHORN and Gojo Short Animation Gallery”

12 **ツアー：JAPAN ANIMASTER**
TOUR: JAPAN ANIMASTER

13 **平岡政展「踊ったり歌ったりするようにアニメーションを作る」／幸洋子「日記を書くようにアニメーションを作る」**
Masanobu Hiraoka “Making Animation like Dancing or Singing” / Yoko Yuki “Making Animation to Write a Diary”

14 **大野謙介（GIFMAGAZINE）「GIF アニメーションの今、その可能性」**
Kensuke Ono (GIFMAGAZINE) “Now and the Possibilities of GIF Animation”

16 **ワークショップ「GIF アニメーションを作る」**
WORKSHOP: Making GIF Animation

18 **シンポジウム：ANIME-ASEAN ３年間の総括プログラム**
SYMPOSIUM: 3 Year Summary Program of ANIME-ASEAN

22 **タナット・ルジタノント滞在制作「Is He Coming?」**
Artist in Residence: Thanut Rujitanont “Is He Coming?”

24 **ヒスキア・スビヤントロ滞在制作「VR プロジェクト　渋谷のハチ公に会いにいく」**
Artist in Residence: Hizkia Subiyantoro “VISITING SHIBUYA & HACHIKO STATUE VR Project”

26 **ひらのりょう「タイ滞在制作日誌（バンコク、チェンマイ）」**
Ryo Hirano “A Diary in Thailand (Bangkok & Chiang Mai)”

32 **2018 年実施情報**
Information 2018

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.

「タイとインドネシアのアニメーションの今：作家による上映とトーク」

上映
「座標 35°41′0″N, 139°41′0″E から覗き見る東南アジア現代アニメーション」

Screening Program “A Glimpse at Contemporary South-East Asian Animation from Coordinates 35°41′0″N, 139°41′0″E”

2018 年 8 月 12 日 @ イメージフォーラム「寺山修司」 / Aug 12, 2018 @ Theater Image Forum［Shuji Terayama］
キュレーター：ファブリツィオ・ジラルディーノ / Curator: Fabrizio Gilardino

東南アジアの現代シーンに精通するキュレーター、ファブリツィオ・ジラルディーノが、近年の同地域の傑作アニメーションを選定。

Curator Fabrizio Gilardino, an expert of modern Southeast Asian Animation,
chooses modern masterpieces of the area, along with a lecture by himself of contemporary Southeast Asian animation.

上映作品

『アルフィーとプロメテウスの夢』マハティール・“ミルクス”・ブオン
- デジタル／ 11 分／ 2013（マレーシア）

『灯りもなく暗くもなく』チャノン・トレーネット
- デジタル／ 12 分／ 2013（タイ）

『メルシナ（パート 2）』メーガン・パレーロ
- デジタル /4 分 /2014（フィリピン）

『であるべきもの』 ジェロルド・チョン
- デジタル／ 11 分／ 2017（シンガポール）

『うなり』パイリン・タンティプラソンチャーイ
- デジタル／ 4 分／ 2016（タイ）

『時間についての略史』クレーブ FX（ダヴィアー・ユン＋ジョシュア・タン）
- デジタル／ 3 分（シンガポール）

『コンテインド』ハリー・チュアン＋ヘンリー・チュアン
- デジタル／ 5 分／ 2010（シンガポール）

『パントゥラの写真』ヒスキア・スビヤントロ
- デジタル／ 20 分／ 2016（インドネシア）

Screening Program

“Alfie and the Prometheus Dream” Mahathir “Milx” BUONG
-digital / 11min. / 2013 / Malaysia

“Neither Lit nor Dark” Chanon TREENET
-digital / 12min. / 2013 / Thailand

“Melusina (part II)” Megan PALERO
-digital / 4min. / 2014 / The Philippines

“What Has to Be” Jerrold CHONG
-digital / 11min. / 2017 / Singapore

“Purr” Pailin TANTIPRASONGCHAI
-digital / 4min. / 2016 / Thailand

“A Brief History of Time” CraveFX (Davier YOON and Joshua TAN)
-digital / 3min. / 2016 / Singapore

“Contained” Harry and Henry ZHUANG
-digital / 5min. / 2010 / Singapore

“Roda Pantura” Hizkia SUBIYANTORO
-digital / 20min. / 2013 / Indonesia

※日本語は実際の講演をベースに、英語は事前に提供された原稿をベースにしております。

Presentation ファブリツィオ・ジラルディーノ
「AWAS! とは何か？ なぜそれをマレーシアでやっているのか？」

Fabrizio Gilardino “WHAT IS AWAS! AND WHAT AM I DOING IN MALAYSIA?”

私はマレーシアで、東南アジアの短編映像作品を集めたイベント「AWAS!」を開催しています。「AWAS!」とはマレーシア語で、日常生活においてよく耳にする「気をつけろ!」とか、「注意しろ!」という意味の言葉です。「A Weekend of Animation Shorts」（短編アニメーションの週末）を省略すると、ちょうど「AWAS!」という言葉になります。

クアラルンプールには、こうしたタイプのイベントを受け入れやすい土壌があります。たとえば中華街の地区にある「ファインダース」というアートスペースでは、そこに引き寄せられた人々がさまざまな活動をしています。友人たちと「AWAS!」を立ち上げたとき、全員が一致して決めたことは「このプロジェクトを映画祭にはしない」ということでした。

映画祭というのは、いわばゲットーのようなもので、専門的な人々だけがせせこましく集まり自分たちの趣向を交換していくような雰囲気があります。しかし私たちはそのような状況を避けたいと考えました。コンペティションもやらないし、賞もないし、審査員もいない。

さらに、今までこうしたタイプのアニメーションが上映されることがなかった会場を選ぶことも決めました。アニメーションというものは、皆さんが考えているような狭いものではありません。私にとってアニメーションは、ドローイングであり、グラフィックであり、デザインであり、タイポグラフィ、映画技術、音楽、サウンドデザイン、あらゆるものを含んだ芸術そのものです。私たちは映画祭に生じやすい閉じられた環境を回避するために、このプロジェクトをあくまでもイベントとすることに決めたのです。

最初の「AWAS!」は 2016 年の 3 月、5 日間かけて開催しました。ファインダースや印刷所など様々な場所を会場にしました。ほとんど 0 円に近い予算で、50 本ほどの世界各国のアニメーションを上映し、ペインティングや音楽のワークショップのほか、マレーシアのイラストレーター、コミックアーティスト、アニメーターの原画展示も行いました。

第 2 回目の「AWAS!」では、クラウドファンディングでキャンペーンを行い、4000 ユーロ近い資金を獲得しました。日本から山村浩二監督をお招きし、作品上映のほかオーディエンスに向けてアニメーションの哲学やテクニックについて講義してもらいました。3 回目の「AWAS!」は今年 12 月初旬にゲーテ・インスティトゥートと協力し、ドイツのアニメーションを特集しようと思っています。

このような大きなイベントを開催するためには助成団体からの支援が不可欠です。山村監督をお招きした際は、国際交流基金からの援助がありました。しかし地元の組織はこうしたイベントに興味を持ったり、助成をしたりしてくれるということがありません。さらにいえば、マレーシアではそうした基金を得てしまうと、上映作品に対して必ず検閲が生じます。検閲には費用も時間もかかりますし、一度そのプロセスを経てしまうと、以後ずっと検閲を受けねばなりません。それは映画祭の方向性にも影響を及ぼします。彼らの判断に翻弄されることにもなるため、私たちは地元の団体から金銭的援助を受けていません。

なぜマレーシアでこうしたイベントを開き、短編アニメーションを上映するのかといえば、東南アジアでのアニメーションに対するイメージの固定化を防ぎたいからです。たとえばアニメーションのイベントをやっていると言うと、いつも決まって「ディズニーやピクサーがお好きなんですね」という返答があります。一部の作品によってアニメーションのイメージが固定化され、商業的な成功こそが大事という観念と結びついているのです。しかし私がキュレーションしているアニメーションは、商業的な成功よりも自分自身でなにかをやるということこそが重要という観念そのものを教えてくれます。

私自身は 15 歳の頃にパンクロックと出会い、DIY の精神、自分でなんでもやるのだという考え方を学びました。それが今でも自分自身の活動の基礎となっています。一方で東南アジアは、そうした考え方を学ぶ機会がとても限られています。そのため、自分自身で何かをやる、やることができるのだと発想することさえできないような状況になっているのです。こうした背景において、私たちが主催するようなイベントがマレーシアで開催され、もっと自分の自身で行動し、考えてよいのだということを来場者たちが知るということには、とても意義があると思っています。

Awas is a ubiquitous Malay word you can find almost everywhere when walking or driving around any Malaysian town: it means “attention”, “be careful” : it seemed the perfect acronym for what we had in mind: A Weekend of Animation Shorts.

I started curating animation and experimental shorts screenings in South-East Asia around 5/6 years ago, and almost immediately Kuala Lumpur, the Malaysian capital city, attracted me as the most receptive city for this kind of events. On my very first visit, I was able to meet a group of visual artists, musicians and filmmakers gravitating around Findars, the art space they were running on the top floor of a 4-story narrow building in the heart of KL’ s Chinatown district. In a matter of weeks, we were already working together, organizing our very first screening (featuring Italian animation shorts) and shortly after already thinking about new, more ambitious projects.

When we started to discuss what was going to become AWAS!, we immediately agreed that it wouldn’ t be a festival. The reasons behind our decision were multiple, but I couldn’ t clearly sum them up.

But later I understood the reason. We did not want AWAS!I to be occupied by limited people.

I guess somebody could object that “animation” is indeed a “limited field” ; he or she couldn’ t be more wrong. Actually, animation is about painting and illustration, graphic design and typography, cinematography and editing, music and sound design, storytelling and poetry: indeed is about Art.

AWAS! has become the only Malaysian event exclusively dedicated to art animation short movies. Its main purpose is to disseminate art animation and expose local audiences to an art form still largely ignored in Malaysia and South-East Asia and eventually to foster a new breed of local animators.

Its first edition took place in March 2016 over five evenings held at Findars Art Space and Raksasa Print Studio in Kuala Lumpur. The second edition was held at Findars Art Space in May 2017. Japanese animation legend Yamamura Koji was its special guest: he presented a selection of his own movies, as well as a selection of movies made by his students at the prestigious Tokyo University of the Arts. Mr Yamamura also gave an artist talk, giving the audience precious insights about his work and his different working methods and techniques. The event featured as well a selection from the Annecy International Animated Film Festival as well as programmes from Italy and different Asian countries. For the 2017 edition, we run a crowdfunding campaign, raising 4300 euros.

The third edition of AWAS! will be held at RAW Art Space, Kuala Lumpur, either December 7 to 9, or December 14 to 16, 2018.

When I started to curate screenings around South-East Asia featuring animation shorts, I was very often confronted with the assumption that “animation” was what Pixar and Disney were doing, or that it had to look like a computer-made, action-packed video-game. This selection is proof that despite those assumptions there are dozens of South-East Asian animators who, au contraire, explore uncharted territories and create fascinating and highly idiosyncratic universes — whether completely abstract, born out of the author’ s imagination or steeped in his/her own life experiences...

Presentation

ヒスキア・スビヤントロ
「インドネシアのアニマシー（アニメーション）」
Hizkia Subiyantoro “Animasi (Animation) in Indonesia”

私はおよそ９年前に無料の 3D ソフト blender を扱うコミュニティをインドネシアで立ち上げました。インドネシアは海賊版が大きく広がり、問題となっています。そんななか、私は無料のソフトウェアを広めていくことにより、地域のアニメーションの状況を活性化できるのではないかと考え、このようなコミュニティを創設しました。現在このコミュニティの Facebook ページには 27,000 人ものメンバーがいて、そのうちの 30% が常にアクティブという大規模なものに成長しています。私は３年前にアヌシー国際アニメーションフェスティバルに初めて行きました。そこで『パントゥラの写真』というアニメーション作品のプロジェクト・ピッチのプレゼンを行い、２つの賞を獲得しました。しかし、そういった場所から得る支援によって、良くも悪くも大きな影響を受けすぎることに気づき、私はそれらの賞を辞退し、自分たちだけで作ることにしました。

2016年にはルーマニアのアニメーション関係者と出会い、意気投合しました。メールでやり取りを続け、翌2017年、インドネシアで KRAFT というアニメーション映画祭を立ち上げました。ほかにはインドネシアの大学でアニメーションの授業も受け持っています。また、「アニマシー・クラブ」というアニメーションに関するコミュニティを作り、毎月アニメーション作品を上映する活動も行なっています。

私にとって、アニメーションとは一つの哲学であり、態度です。金銭的な目的のためではなく、誰かの役に立ったり貢献したりするためにアニメーションと関わっています。そのため、blender のようなオープンソースのアニメーション・ソフトウェアというのは、私自身の考え方にとても合っているのです。このソフトのおかげで、お金以外の方法で様々な人々に何がしかの貢献ができているわけです。

インドネシアにもデザインやアートに関するさまざまなコミュニティがありますが、彼らはいつも政府や団体からの支援を気にしています。しかし、私にとって、アニメーションは一つのイデオロギーです。だから、制作に関するサポートを受けることよりも、むしろ、自分が国やアニメーションのために何ができるかということを考えています。

それに私は、自分のことをある種の「アマチュア」であると考えています。私にもインディペンデント魂のようなものがありますが、その魂は、自分の作品を残すことではなく、「アニマシー」 ―インドネシア語でアニメーションを意味します― という言葉が、日本のアニメーションが「アニメ」と呼ばれるように、インドネシア独自のアニメーションを作り上げるための活動に使いたいと思っています。「アニマシー」という言葉にも、アニミズムの魂が宿っているのです。

学校やスタジオで行なっているプロジェクトについてお話します。学校では、それまで絵を描く体験をまったくしてこなかった学生と１ヶ月でアニメーションを作るという授業をしています。１ヶ月間あれば、みな非常によい絵を描くことができるようになります。重要なのは、描き方を教えるのでなく、考え方を変化させることです。いま私は、長編アニメーションを作っています。そのプロジェクトを経て絵を描けるようになったスタッフ 10 人で制作しています。そんなことがあり得るのかと思われるでしょうが、実際に起こったことです。

アニメーションというのは、未知の小さな物語を語るための非常に強力なツールだと思います。もし昔から語り継がれている物語に悪いところがあれば、未来のために、それを新たなものに作り変えるべきです。たとえば日本とインドネシアには、過去の戦争により芳しくない間柄だった期間がありました。もちろん歴史は重要です。しかし、未来の発展の妨げになるのであれば、二国のあいだに新しい物語を編み出さねばなりません。そのときアニメーションは非常に大きな力を発揮します。なぜなら私たちの世代はアニメーションとともに成長したからです。私は「ドラえもん」を見て育ちましたし、ミレニアム世代は「NARUTO」や「ワンピース」を見て育っています。アニメーション表現は発展しています。アニメーション作品を通じて、新しい未来のための物語について考えることができるはずなのです。

Arts, Technology, & Community

Since 2009, I have been active with the Blender Indonesia community and have conducted many workshops throughout of Indonesia.

My community has developed into an online forum on Facebook with the members currently around 27,000 members, 30-50% of whom are active members up to now.

Animasi Club & CRAFT Animation Festival

As I have explained above, I was born, lived, and worked in the city of Yogyakarta, the city with all kinds of artistic activities. Artistic aura in Yogyakarta has inspired me and my friends to be able to color creative life with animation. At the beginning of January 2017, I and my team created an animation community that actively has screenings of animated films, workshops, seminars, and talk shows:ANIMASI CLUB. This name consists of two meaning, "animation" (Indonesian) and"club" (English). I deliberately combined the two words to introduce local animation works to the global animation scene. That is, I have a vision so that "animasi" can be as strongly influencial as "anime".

A few months later, we made niche international 'handcraft animation' festival
which was first held in Asia. The festival is called CRAFT International Animation Festival, first held in October 2017, will be held every 2 years in October.

Ideology

Actually I never really decided to choose animation as a career, I feel like that ‘animation calls me’ . So I never thought about how making a living with animation, but the most important thing from me was: how to bring the animation life. In short, animation has become an ideology in my life. We both live together. Like most people, we grow up with fiction characters in animation. It is a part of life that not only colors our lives, but animation itself grows up with a generation.

My other busy activities are helping the animation community to create an animation industry that suits our character, making comics, illustrators, and teaching animation in various schools and universities. I think, animation can someday become the backbone of the country's economy, so it is worth teaching as a basis for early education. The most importantly, animation grows with our generations and becomes an ideology to build the character of a nation!

Presentation

タナット・ルジタノント
「タイでインディペンデント作家であるために」
Thanut Rujitanont “How to be Independent Animator in Thailand”

今日は、私の目から見たタイのアニメーションの状況についてお話したいと思います。私はタイの美術大学に通っていました。学生たちが集まると、大抵その時自分が制作している作品プランについて話すものです。学生時代は、誰もが自分自身の作品のために、それぞれ独自の目的、方法論を発明して、アニメーションを制作していました。ところが大学卒業後、タイのアニメーション産業で働き始めると、変化が訪れます。産業やスタジオの方向性に、自分の制作スタイルを合わせなければならないのです。学生時代にはあれほど多様性があったのに、卒業後、その独自のスタイルが失われていくことに、私はショックを受けました。以来、私はタイにおけるインディペンデントと産業の違いについて考えるようになりました。

タイのアニメーション産業の現状を見回してみますと、ほとんどすべてのスタジオが 3DCG の会社です。海外作品の 3D パートを受注しているケースもあります。一方で 2D アニメーションの制作はほとんどありません。タイで作られる長編アニメーションも非常に少数です。

インディペンデントの世界はどうかというと、まずタイにはタイ短編映画ビデオフェスティバル（Thai Short Film & Video Festival）というものがあります。タイのフィルム・ファンデーションが主催しているもので、タイ唯一のインディペンデント映画の祭典です。実写やドキュメンタリー、アニメーション、あらゆる映像表現を対象としています。この映画祭の少し変わっているところは。応募されたすべての作品が上映されるということです。100～200 の作品を、1ヶ月ほどかけて上映するのです。選考をしないというこの方法論は、タイのインディペンデント作家を後押しするという目的ゆえのことでしょう。この映画祭で上映されるアニメーション作品のほとんどは、卒業制作です。つまりタイのインディペンデント・アニメーションは、そのまま美術大学などの卒業制作を意味してしまうのです。卒業後に作られている作品は、あったとしても年に 1～2 本ほどというわずかなものです。

タイの文化庁には作品制作への助成制度があり、実写映画、ドキュメンタリー映画、アニメーション、その他のメディアという 4 つのセクションに分かれています。しかし、実際にはその助成額のほとんどを実写映画のプロジェクトが獲得します。アニメーションがこの助成金の恩恵を受けるということはほぼありません。

私は身をもってこうした状況を体験し、タイでインディペンデントなアニメーション作品を制作しながら生計を立てていくことがいかに難しいかが分かりました。自分の進むべき道を決めたとき、幸運なことに、アヌシー国際アニメーションフェスティバルが新作プロジェクトの制作を支援する催しをタイで開きました。志望者は新作のアイデアのプレゼンを行い、選ばれた 1 つの作品だけがアヌシーで開催される本大会のワールド部門のピッチに進出できるというものです。私の作品はそこで選ばれませんでしたが、本大会のピッチに直接応募してみたところ、別のカテゴリーで入選を果たすことができました。そして初めてアヌシーの会場に行き、このアニメーション映画祭はただ単にアニメーションを上映するだけの場ではないのだということを知りました。たくさんの資金援助の機会があること。投資家、配給会社の人々がいること。作り手のサポーターがたくさんいるということに気づきました。今手がけている新作『白昼夢』のプロデューサーも見つけることができました。アヌシーのピッチでは、ネフ・アニメーション（Nef animation）とシクリック・アニメーション（Ciclic animation）からの、レジデンスを含む２つの賞を獲得しました。

現在私は、『白昼夢』のほかに『Poison Boy』という作品を制作しています。『白昼夢』は現在さらなる資金集めの段階にあり、スタジオが関係するものなので作品完成までにとても時間がかかります。『Poison Boy』は、その空いた時間を利用した、どこからの援助も必要としない、とても個人的で実験的な、鉛筆、クレヨン、水彩絵の具といったさまざまな画材、手法を使った、１人で作るアニメーション作品です。

I am a Thai independent animation director. Today I would like to talk about the situation of animation in Thailand. When I was a student in university, I saw many projects of my friends. Everyone had a different purpose to make animations. Some of them would like to entertain the audiences. Some would like to draw things they like. However, after the graduation, it is hard for us to see the opportunities to make an animation film we like in Thailand. I started looking for an animation job in Thailand and simultaneously, I started to send my work to some animation festivals. This was when I began to realise the situation of independent animation. I started to research seriously about the way of independent and commercial animation in Thailand.Then I saw how independent and commercial animations occupy completely different worlds. I found that in Thailand there are some commercial animation studios. Most of them do CG animation and some do 3d animation productions for aboard, but there is no place for 2d animation. There are a very few Thai feature animated film each year. Most of them are 3d animations.

When I searched about Thai independent animations I found a few things. Firstly, there is an annual film festival called Thai Short Film and Video Festival that is organized by the Thai Film Foundation. Officially, this is the only one festival for independent films, such as short film, documentary film, and animation. All films are submitted are screened with no conditions in order to encourage independent filmmakers to keep creating. But when I focus on animation section, Most of Thai independent animation is a student film. There are very few animations from independent animators who already graduated.

Secondly, I found that there is a support from the Thai Ministry and Culture. Its funding is divided amongst 4 kinds of media; live-action film, documentary film, animation, and other media. Most of the funding is used for live-action films. A little is given for animation projects.

As a result, I found out it was tough to make a living while working on my own independent animation. That moment was a crossroad of my life. All of my friends adapted themselves for working in commercial animation. However, I decided to keep developing my new animation project. I did not know how I would fund it.

Luckily, in January 2017, it was the first time the Annecy animation festival came to Thailand. They opened a pitch workshop. They were looking for a project. One project would be selected for pitching in the World Category in the festival. However, my project was not chosen by the juries in Thailand. However, I decided to submit my project directly to the the Annecy festival website. Then, my project was selected for pitching in the Short Film category.

In Annecy,I discovered there is a large space for all kinds of animation. It was the first time for me. The festival is not just for screening. There are many supporters, investors, distributors, producers and also audience. There, I met a person who would be a producer of my work "Daydream". It is a new step and challenge to start working aboard. I pitched the project, talk with a few French producers and supporters and in the end, I got the prizes from Nef animation and Ciclic animation. Both prizes support residencies in France.

I went to Fontevraud residency by Nef animation prize in October 2017. In that year, there were 11 projects from around the world. Most of them were from Europe and a few directors from Asia. Some of them were selected from the festivals like me. We lived in the same place for a month to develop the animations. There are so many details about the Annecy festival and the residencies in France to explain now. However, I can confirm that the Annecy festival is one of the best opportunities for an animation director.

「ANIME-ASEAN ツアー in 京都 featuring FOGHORN」

ANIME-ASEAN Tour in KYOTO featuring FOGHORN

Presentation

コニー・プリシラ「インドネシアでインディペンデント作品をプロデュースする」

Chonie Prysilia “Producing Independent Animation In Indonesia”

私はヒスキアさんとともに「Hizart」というスタジオで働いています。『パントゥラの写真』が完成したあと、私たちは製作以外の活動も始めました。アニメーションのコミュニティ「アニマシー・クラブ」を通じたエコシステム作りをしたり、2017 年には、インドネシア初となるアニメーション映画祭「KRAFT」を立ち上げたりしました。それを経て、2018 年には、長編アニメーション『Kosong』の製作を始めました。

これらの活動を歴て、もっとたくさんの人がアニメーションと関わることができるようにコミュニティを作るなど、インディペンデントのみならず産業にとっても私たちの活動がよりインパクトを与えられるようにしたいと思っています。

これまで、インドネシアにおけるインディペンデントなアニメーションは、２つのタイプに限られていました。学生作品、それからプロとして活動している人たちが本業とは別に制作する自主作品です。しかし、「Hizart」の作品はどちらにも当てはまりません。私たちは学生でもないし、商業的な制作の仕事をたくさん請け負っているわけでもない。しかし私たちにはアニメーションを用いて語るべき物語がありました。それゆえに、どのように私たちのプロジェクトを成立させるのかを考えました。

初めての短編作品『パントゥラの写真』の製作にあたっては、オープンなプロジェクトとすることに決めました。インディペンデントな作品は、作家自身がプロモーションについて考えなくてはなりません。私たちはまず、秘密を抱えっぱなしでは何も進まないだろうと考えました。それゆえに、製作の最初から最後まで、逐一情報を外側に開示し、シェアしていくことにしました。すると、自然と周りの人たちが私たちの作品を話題にし、製作に関わってくるということが起こりました。

Producing Independent Animation Films

In Indonesia, most of the independent animation film projects are made as a part of education or extracurricular project for full experienced film makers. Funding for these cases is unquestionable. we were not in both situations. But we had the stories that needed to be delivered as animation.

To produce independent animation films in Indonesia, we set up these policies.

The open project:

No secrets will support a production. We share everything from the very beginning of the film production. So more and more people talk about the project.

Collaboration & community supports:

Collaborations are equal or sometimes even bigger than money. The collaboration willgrow the project. Numbers of community supports are always equal with the film viewers.

Short film, serious project:

We try anything possible that big productions would do; from crowdfunding, pitching at the ANNECY, making the original music soundtrack, branding designs, to producing merchandises.

プロジェクトの存在を周囲に伝えるという点では、ヒズキアさんがすでに大きなコミュニティを作っていたため、それほど難しいことではありませんでした。私たちがとりわけ意識したことは、たくさんの人たちが製作に関わることに対してオープンでいようということでした。こうした姿勢により、とても多くの人々にこの作品と関わってもらうことができました。周りの人たちがアイデアを持ち込んできたり、実際に関わってくれるということが起こりました。

コラボレーションというのはお金と同等、あるいはそれ以上に価値があると思います。なぜなら、自分自身がやりたいことをやるという自発的な参加を促すことにより、参加に対しお金を要求することがなくなりますし、むしろ、自分自身のプロジェクトとして考えてくれるようになるのです。また、参加した人々のさらに周囲の人々もまた参加してくれるという有機的な連鎖が生まれました。

コミュニティによるサポートについて、もう少しお話しします。『パントゥラの写真』ではクラウドファンディングも行い、大きな成果をあげました。制作費を確保できたという点でも大きな助けとなりましたが、それだけではありまえん。コミュニティが膨らむことで、この作品に興味を持ってくれる人、つまり観客の数もとても増えていきました。

こうしたコミュニティのサポートが得られると、次の段階に入ることができます。企業が作る大きな作品と同じようなことに、短編であっても真剣に取り組むことができるのです。つまり、アヌシーのピッチに参加したり、サウンドトラックを制作したり、デザインの精度をあげた物販を作ったりできたわけです。こうした活動を行うときにも、コミュニティは大きなサポートをしてくれますし、そこで得た利益により、コミュニティがさらに潤っていくのです。

今手がけている長編作品『Kosong』についてお話します。本作は、インドネシアにおける女性の問題を取り上げるものです。制作資金は、そういった問題に関係する機関や女性の活動を支援しているNGOに働きかけることで、調達していきました。未婚女性、既婚女性、なんらかの事情で子供がいない女性、そうしたトピックを強調することにより、この作品が何を語ろうとしているのかをすぐに理解してもらえました。そして、この作品が作られる必要性を感じてくれるサポーターを得ることができました。ある特定の価値観をサポートするような作品を作ることにより、その価値観に賛同する人たちからの協力を得ることができるのです。作品を完成させるだけの予算は集まりませんでしたが、製作をスタートさせるには十分でした。

今回の作品では、ロトスコープを使ったり、様々なスタイルのグラフィックやヴィジュアルを取り入れるというやり方を考えました。複数のスタイルが共存することにより、未熟なアニメーターも自分のスタイルで参加することができます。幅の広がりを維持できたわけです。スタッフのほとんどは学生ですが、アニメーションを学んでいる人もそうでない人もいます。しかし、単純に描くことが好きという点は共通しています。こういった工夫によって、長編のためのスタッフワークを可能にするとともに作品のユニークな色合いもできあがっていくわけです。私たちはこのことを「ストーリー・ミーツ・テクニック」と呼んでいますが、物語が要求するテクニックでありつつ、制作自体も容易になる、というやり方です。

アニメーションをインディペンデントに作るうえで、お金は単なる道具にすぎません。お金は、作品を完成させるための手段です。完成した作品は何のためにあるかといえば、作家の芸術的な特徴、作家性を世に知らしめるためにあります。作家性は、次の作品を作る可能性を開いてくれます。次の作品を作る可能性は、特徴のある作家性に対する需要を生み出します。そしてこの需要は、やがて産業へと結びつきます。既存の産業の場で作られているありきたりなキャラクターではなく、インディペンデントな場から生まれたユニークなキャラクターを産業が求める ― そんな事態が生じることを私たちは望んでいます。日本で「アニメ」という文化が生じたように、インドネシアで生まれた特徴的なキャラクターを産業が求めるような状況を生み出すこと、それがプロデューサーとしての私の一つの目標です。

「KRAFT」では、世界中から作家性のある作品、産業がサポートするのとは別のタイプの作品を集め、インドネシアの観客たちがさまざまなアニメーションに触れることができる場を作りました。インディペンデントな作品に注目することで、産業的なアニメーションだけではない、鑑賞機会のバランスが取られるようになるべきだと思います。とりわけこれからインドネシアでアニメーションを作っていく若い人たちにさまざまなタイプの作品を鑑賞してもらうことで、彼らの活動が促進されていくことを願っています。映画祭の目的はアニメーションが持っている無限の可能性を観客に示すことです。さまざまなヴィジュアルがありうるのだということを、若い人たちに気づいてもらうことが大切なのです。

Strong Purposes:

As filmmakers whose budget is limited, we produce the film with a story that has some potential funding supports. ‘Kosong’ is a documentary film project that bringing up a woman issue. This is a kind of film that aims to support one or some specific values. The film will find a funding amongst peoples or group who stand for the same values.

Story Meet Techniques:

The use of rotoscope animation techniques enables us to use more than one visual style. It is not not only to represent many stories inside it but also to make the project possible to be done by a beginner or even a non-animator.

CRAFT International Animation Festival

CRAFT International Animation Festival (CRAFT) is a niche animation film festival, focusing on craft-made animations. The basic idea of the CRAFT International Animation Festival is to create a counterbalance to - dominant in this part of the world - 3D animation by consulting the Indonesian audience (especially young artists) with classic animation techniques (by meeting with artists, workshop, screenings), as well as to create a platform combining traditional methods (analogue animation art / a materials-focused practice) with digital tools.

The aim of the festival is to show the limitless possibilities of animation and the widening of visual awareness of young artists; stimulate their imagination and curiosity for inspiration for their own original projects. By the CRAFT we also want to combine animation with other arts, such as music, visual arts, craft arts, theatre. CRAFT is a celebration of craftsmanship.

Talk

FOGHORN と Gojo Short Animation Gallery の展望

“The Perspective of FOGHORN and Gojo Short Animation Gallery”

2018 年 8 月 22 日@ルーメンギャラリー / Aug 22, 2018 @Lumen gallery
登壇者：ひらのりょう、奥下和彦、谷川千央 / Speakers:Ryo Hirano, Kazuhiko Okushita, Chihiro Tanikawa
司会：土居伸彰 / Moderators: Nobuaki Doi

アニメーション作家にブランディングという概念を取り入れる

———FOGHORN は 2011 年にスタートしてから7年目になりますが、奥下さんとひらのさんは、実写映画で使われるアニメーションやイラスト、企業 CM や MV も手がけ、個性を保ったまま様々なところへの露出に成功しています。二人を「売る」に当たっての戦略は？

谷川千央：最初から、二人に対するブランディングは正反対と決めていました。そもそもアニメーション作家に対してブランディングという概念が足りないな、とも思っていました。作品の宣伝はするけれど、アニメーション作家自身を魅力的に見せる宣伝はしないですよね。逆に、音楽業界は全てがブランディングです。曲の宣伝をした後に、本人がどんなものが好きか、どんな服を着て、どんな MC をして、と全てブランディングして見せていくのです。だから、ここでは具体的な説明はしませんが、それぞれに合った形で、露出の仕方にはものすごくこだわりましたし、媒体やクライアントにはたくさん迷惑をかけました。例えば彼らが出たほとんどすべての露出に、名前の後に「FOGHORN」と表記されています。先方には迷惑千万なリクエストなのですが、僕は絶対にそこは譲らなかった。まずは FOGHORN というチーム名、それに付随するコンセプトやイメージが浸透しないと話のとっかかりにならないわけで、クレジットの仕方には7年間こだわって来ました。

奥下君は、在学中から「報道ステーション」のオープニングに起用されてグッドデザイン賞を受賞しており、まさに短編業界出身の、経済的な意味でのエリートコースであり、こんな成功例はまずないんです。しかし彼自身から当時のギャラを聞くと僕がイメージするより著しく低かった。ですので、2〜3年以内に彼の年収を10倍程度にするのが奥下君に対する願いであり、ブランディングの目的でした。短編出身の作家も映画祭に参加するだけでなく経済的にも食えるんだ、というロールモデルをまずは作りたかった。

一方でひらの君は、サブカルチャーのコミュニティの楽しさや魅力を体現出来る人。作家性で勝負ができる人なので、逆に私が芸能界で 30 年間やってきたノウハウを無理して入れるのではなく、彼の意思と趣味性によって日々過ごしている、とお客さんに感じて欲しい。ただ、全て本人任せだと友人からのオファーばかりになり、どうしてもギャラが上がりにくいので、そこだけ少しアイディアを出したり、手助けしたりしています。

———7年間、FOGHORN レーベルで活動してどう感じながら制作を行なっていますか？

ひらのりょう：多摩美の情報デザイン学科（今はメディア芸術学科）出身で、僕がいた時は滑り止めの学科だったので、決まったことをやるのではなく、生徒の好きなことを追求させてくれました。ほとんど同じ道を行く人がいなかったので、自分自身で頑張って考えるしかなくて、周りの友達は映像や漫画家という別のジャンルにいき、交流が始まった感じがします。色々なことに興味があり、色々なイベントや展示に足繁く通った結果、コミュニティーが出来てきた気がします。

谷川：確かにひらの君は、自分でコミュニティーを作ってくるのが強み。放し飼い（笑）にできるというか、スケジュール管理とちょっとしたお金の交渉に留めた方が、彼の個性が引き立って同業者への見え方も良いんですよね。ひらの君はアニメーション作家の中でも考え方や振る舞いがちょっと浮いていたし、僕自身も短編アニメーションをマネジメントしようという人なんていなかったので、同じように業界で浮いていた訳ですよ。だから、付かず離れずでやっている分には、どちらもいい感じに浮いていて、お互いを邪魔することなく足りない部分だけを補い合うことが出来て、結果今まで続いたんだと思います。

奥下和彦：谷川さんがいてくれたことで、孤独に集中して物を作れる環境を城壁のようにガードして作ってもらえる。僕の事を安く使ったりイメージを軽く利用したりする人もたくさんいたのだけれど、それを辞めさせて、金額もスケジュールも内容も僕の方にメリットがあるように交渉して戦ってくれたのが谷川さんです。現在進行形で助かっています。

京都五条に 常設の短編アニメーションギャラリー、Gojo Short Animation Gallery をオープン

———新しい動きとして Gojo Short Animation Gallery をオープンされましたね。

谷川：ひらの君の漫画『ファンタスティックワールド』の出版記念イベントを行ったホホホ座さんのご紹介で、五条モールという素晴らしい場所に出会いました。5 月に初の絵本を出版した絵本作家の若井麻奈美さん（元 FOGHORN 所属）のファンだという京都在住の方を現地オーナーに迎え、共同経営で 4 月 28 日に Gojo Short Animation Gallery をオープンさせました。僕は作品のキュレーションを担当しています。今は2クール目に入り、ロンドン中の美大を見て面白いなと思った卒業制作を 6本上映しています（投げ銭制）。お時間あれば、是非遊びにきてください。東京でもレンタルホールとしてやっている場所はありますが、僕がやりたかったのは、常設で普段お客様があまり見る機会のない短編アニメーションを見ることができる場所作り。しかも昔、置屋だった古い建物を改築して使っているユニークな場所です。色々なギャラリーやショップの集合体で、その場全体の在り方も関わっている人たちも皆個性的ですし、近所の雰囲気もとてもいい。そういう場所で短編アニメーションを発表できるのはとても幸せなことです。

短編アニメーション制作は作家性を保つために必要

———短編アニメーションを作る理由は？

ひらの：僕が短編アニメーションに影響を受けて作り始めたということもありますし、最初に自分が出したもの（創作物）だから、作家性の保持としてやりたいなと思っています。漫画はアニメーションと同じで作家のテーマはありますが、もう少し大衆に届くように作っているので、もう一つ別のレイヤーで作家性を保つ意味あいで短編アニメーションを作っていきたいです。

———マネジメント側の立場で、あまりお金を生み出さない短編アニメーション制作をすることは矛盾をはらんでいるように見えますが。

谷川：その「無駄な時間」がないと、人からアーティスティックなリスペクトはもらえない。その作家性に対する憧れが、のちに商業的魅力に変換されるわけです。クリエイティブな市場で勝負する以上、作家性がないと結局お金は生まれないんですよね。だから必要なことだし、作ってもらわなければダメだと思います。

※初出「FOGHORN と Gojo Short Animation Gallery の野望　ANIME-ASEAN ツアー in 京都　vol.3」シネマジカル（江口由美）
https://cinemagical.themedia.jp/posts/4783153

ツアー「JAPAN ANIMASTER」

Tour “JAPAN ANIMASTER”

2018 年 9 月 30 日から 10 月 6 日にかけて、インドネシアのジャカルタとジョグジャカルタを舞台に、日本人アニメーション作家による上映＆レクチャー＆ワークショップのツアー「JAPAN ANIMASTER」を開催。ヒスキア・スビヤントロのコーディネートのもと、インドネシアでこれからのアニメーションの未来を切り開いていく若い世代に、日本でユニークな活動を続けるアニメーション作家の生き方と、そういった作家たちを活かす新たなメディア ── GIF アニメーション ── の可能性が示された。

“Japan Animaster” was a touring event of Japanese animation professionals held in Jakarta and Yogyakarta (Sep 30 - Oct 6), coordinated by Hizkia Subiyantoro.

講演：平岡政展、幸洋子、大野謙介（GIFMAGAZINE）

Speakers: Masanobu Hiraoka, Yoko Yuki, Kensuke Ono (GIFMAGAZINE)

2018 年

9 月 30 日 クマンクレース（青少年向けクリエイティブスペース）ワークショップ
10 月 1 日 グナダルマ大学　上映＆レクチャー
10 月 4 日 インドネシア芸術大学　上映＆レクチャー
10 月 5 日 アニマシー・クラブ　ワークショップ
10 月 6 日 ヒズアート・スタジオ　訪問＆交流会

2018

Sep 30 Workshop @ Kemang Kres
Oct 1 Screening & Lecture @Gunandarma University
Oct 4 Screening & Lecture @Indonesian Institute of The Arts
Oct 5 Workshop @ Animasi Club
Oct 6 Group Visit to Hizart Studio

平岡政展
「踊ったり歌ったりするように アニメーションを作る」

私は個人作品としてアニメーションを制作したり、GIF のような短いクリップを使った VJ をしたりしています。作品としては短くて使えない映像も、音楽と合わせたヴィジュアルになることでパフォーミングの一つにすることができます。ほかにも仕事として、ミュージックビデオのアニメーションやウェブの広告映像を作っていますが、自分が好きなものを楽しみながら作るのが一番大切なことだと思っています。仕事だけではなく、自分の好きなものを作る時間をとても大切にしています。

『LAND』という作品を作ろうと思ったのは、自分の好きなグラフィック、アニメーションが気持ちよくどんどん動いていく映像が見たいなと思ったのがきっかけでした。見てわかる通り、ストーリーが明確にあるわけでなく、動きで自分の感情や思っていることを表現したいと思いました。皆さんのなかにも、嬉しいときに踊ったり、歌ったりする人がいると思いますが、それと同じように、日々の感情のようなものをアニメーションで表現したいと思いました。
皆さんの中にはまだ自分の作品を作ったことがない人もいるかもしれません。アニメーションは、すごく壮大である必要はありません。ストーリーがしっかりしていなければ作れないというわけではなく、とても小さな出発点からでも作ることができます。私は、自分にとって興味のある小さなことや好奇心から、どんどん作品が広がっていくように制作しています。シンプルなことや、自分のできることをやっていると、できること自体が増えていきます。自分の興味を追求していけば、好きな動きや作りたいものを見つけられると思います。

Masanobu Hiraoka
“Making Animation like Dancing or Singing”

幸洋子
「日記を書くようにアニメーションを作る」

私は東京で活動している映像作家です。主にアニメーションを制作しています。日本には NHK という国営放送があり、そこで放送する子ども向けアニメーションや、ミュージック・クリップを作って暮らしています。アニメーション制作とは別に、普段から実写で撮影をしたり、日記のように日々の出来事を映像で記録に残したりすることがとても好きです。あまり手法にはこだわらず、そのときに自分が作りたい方法を選んでいます。アニメーションは、自由に作ることができるところがいいなと思っています。映像というものは、嘘をついたり、どんなやり方をしたりしても構わないものです。

私は性格が忘れっぽいので、いろいろなことをすぐに忘れてしまいます。でも、忘れてしまうのはいやだし、人にも覚えておいてほしいという気持ちから、自分の体験をアニメーションにするようになりました。『黄色い気球とばんの先生』という作品も、自分の小学生時代の思い出が元になっています。

私がこの作品で表現できたらよいなと思ったのは、同じ時代、同じ世界を生き、同じようなマンガやテレビ作品を見て暮らしているにもかかわらず、ある一つの出来事を皆それぞれが違うように感じるということの面白さです。なにが嘘で、なにが本当かはどうでもよいのかなと思っています。過去の出来事をアニメーションで表現することによって、そのイメージが余計に曖昧になったり広がったりするのではないかなとも思います。こんなふうに日記のような感じでアニメーションを作っています。

Yoko Yuki
“Making Animation to Write a Diary”

Presentation

大野 謙介（GIFMAGAZINE）

「GIF アニメーションの今、その可能性」

Kensuke Ono（GIFMAGAZINE） “Now and the Possibilities of GIF Animation”

私は GIFMAGAZINE という、GIF のプラットフォームを運営している会社の代表をしています。
GIFというのは、すごく短くてループするアニメーションのことです。私は日本で GIF の作り方の本を書いたり、広告主の GIF 制作をサポートする仕事をしたりしています。今日は、日本に GIF を用いた映像の仕事があるということ、それから GIF をお金にすることができるのだという話をしたいと思います。

私たちのウェブサイトには毎月 150 万人くらいの人が訪れ、たくさんの GIF を見ています。GIF は 3 秒くらいで楽しむことができるので、スマートフォンや Instagram、Facebook などでも見やすいことが特徴です。

日本にはこうした GIFを制作している作家たちがたくさんいます。皆さんは YouTuber を知っていますか？私たちは GIF を作っている作家たちをジファー（GIFer）と呼び、彼らに仕事を提供するということもしています。GIFMAGAZINE には、これまで 100 名を超える GIF の作家さんが作品を発表してくれています。

実際にどのようにお金を得ているのかについても、作品とともに紹介したいと思います。たとえば Netflix やユニクロといった企業が GIF を使ったプロモーションを行なっています。ユニクロは GIFBOX というプロモーションの企画で、GIFの作家さんの絵をクーポン券と一緒にもらうことができるというキャンペーンを行っていました。このプロモーションは、アメリカを中心に 100名以上のアーティストが参加した非常に巨大なものでした。

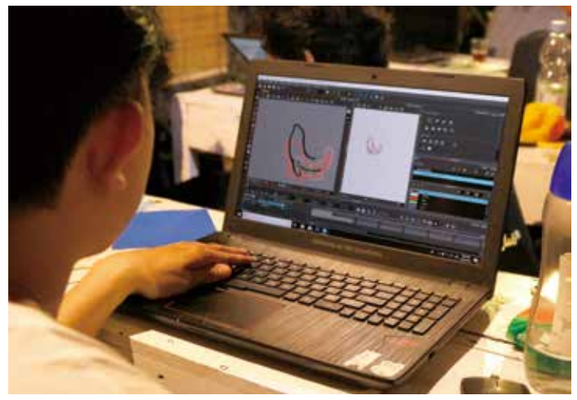
ほかにも色々な企業がこうした短いGIFを使い、自分たちの製品をプロモーションしています。このような短い映像を作ることによって、様々な仕事を獲得していくということが、日本を含め世界中で起こっています。インディペンデント作家の新たな生き方になるのではないかと思っています。皆さんもぜひ挑戦してみてください。

Workshop

ワークショップ「GIF アニメーションを作る」

WORKSHOP: Making GIF Animation

2018 年 10 月 5 日@アニマシークラブ（ジョグジャカルタ） / Oct 5, 2018 @ Animasi Club (Yogyakarta)
講演：平岡政展、幸洋子、大野謙介（GIFMAGAZINE） / Speaker: Masanobu Hiraoka, Yoko Yuki, Kensuke Ono (GIFMAGAZINE)



ANIME-ASEAN 3年間の総括プログラム

SYMPOSIUM: 3 Year Summary Program of ANIME-ASEAN

2018 年 11 月 5 日@第 5 回新千歳空港国際アニメーション映画祭 ソラシネマちとせ シアター 2
登壇者：タン・ウェイ・キョン、タナット・ルジタノント、平岡政展、田中達也（GIFMAGAZINE）
司会：土居伸彰

土居：今日の「ANIME-ASEAN 3年間の総括プログラム」は、3 年間にわたるこのプログラムに毎年参加してくれたアニメーション作家、平岡政展さんとともに進行していきたいと思います。平岡さんはメタモルフォーゼを用いたアニメーションで有名ですが、ANIME-ASEAN のツアーを通じて、2016 年にシンガポール、2017 年にタイ、2018 年にインドネシアに一緒に行き、ワークショップやレクチャーをしてもらいました。
なぜそのような役割を平岡さんに依頼したかというと、日本におけるアニメーション作家の動向を東南アジアの作家たちに示すにあたり、彼の活動こそふさわしいと思えたからです。平岡さんは、非常に個性的なスタイルを持っていて、アーティステックな作品を作りながらも、同時に、CM、ミュージックビデオ、TV アニメのエンディングを手がけるというように、自分自身のスタイルを持ちながら、さまざまな分野で活躍しています。そういう彼の活動を ASEAN 諸国の作家に示したかったというのがあります。東南アジアでのツアーでは、主に教育機関で講演やワークショップをしてもらいました。東南アジアの教育現場を訪れてみて、どのように思われましたか？

平岡：ANIME-ASEAN のプログラムで初めて訪れたのがシンガポールでした。そこで教えられているアニメーションは、ピクサーのようなものがベースになっていて、卒業したらそのまま商業アニメの現場に入っていけるように、集団制作のシステムに沿って教えられていましたね。一方で、日本の美術大学には、学生それぞれの個性を伸ばすという傾向があります。大学では各自が好きなものを作る一方、卒業後は自分たちの道は自分たちで見つけて進んでいってくれという雰囲気がある。そこが東南アジアにおけるアニメーション教育の現場との大きな違いだと思いました。

土居：インドネシアですごく象徴的だと思ったのは、インドネシア国立美術大学でのレクチャーです。平岡さんの話は、「自分自身のやり方でアニメーションを作る」というものでした。そのとき、現地の学生さんが「12 のアニメーション原理」を守らなくていいのかという質問を、とても不安そうに尋ねてきました。初めは何の話だろうと思ったのですが、「12 のアニメーション原理」とは、『ディズニー・アニメーション　生命を吹き込む魔法』という教本に書いてあるものだということがわかりました。それがバイブルのように共有されていることに、驚くとともに、なるほどと思うところがありました。
そういう環境だからこそ、平岡さんの持っているスタイルを見せること、しかも彼らが好きなタイプのアニメーションでも活躍している平岡さんの制作方法を紹介することで、これまでとは異なるやり方を発見してもらうということができたと思います。

Masanobu Hiraoka

土居：初年度に行ったシンガポールは、三カ国の中で日本の状況に一番近いと思います。日本で滞在制作もしてもらったタン・ウェイ・キョンさんが学んだ南洋理工大学では、アーティスティックなスタイルを教える学科があります。それではウェイさんをお招きして、シンガポールの状況と、日本での滞在制作についてお話しいただこうと思います。

ウェイ：皆さんこんにちは。土居さんからお話いただいたように、まずシンガポールの学校の状況についてお話したいと思います。私が学んだ南洋理工大学のアニメーション学科では、「芸術的であること」とストーリーが大切にされていました。皆さんご存知のように、シンガポールは多民族国家で、色々な宗教のある国です。そのため、私たちは古くから土地に根づいた影響だけでなく、世界各地からの影響を受けています。たとえば私たちシンガポール人にとっての大きな影響源として、アメリカ、イギリス、日本、中国の文化があります。テレビや、子どものころに読んだマンガなどからも影響を受けています。
私は南洋理工大学のアニメーション学科を 2009 年に卒業しましたが、この学科の第一期生にあたります。私より前の世代は、アニメーションを大学で学びたいと思っても、教育の場がなく、仕方なくほかの道を選ばなければなりませんでした。その意味では私は南洋理工大学で芸術を学ぶことができた非常に恵まれた存在だと思っています。
卒業後、私は自分自身のストーリーを語る作品を作り始めました。自分の歴史やアーティストとして興味があることについて、インディペンデントな活動をはじめました。2014 年に土居さんに初めて会い、2016 年に ANIME-ASEAN ツアーの一環で日本を訪れました。
このときシンガポールのアニメーションを紹介するキュレーターの役割を果たすとともに、滞在制作をすることによって、日本のさまざまなことを経験しました。

土居：ウェイさんがシンガポールの状況を説明するとき面白いと思ったのが、シンガポールのアーティスティックなアニメーションを作っている作家たちに共通するテーマのようなものがあるということです。それは、「アイデンティティ」というキーワードでまとめられるんじゃないかと。アイデンティティというテーマは、様々な文化的背景を背負ったシンガポールという国にとって、非常に重要だということをおっしゃっていたんですけど、実際にウェイさんが日本で滞在制作をしたときにも、自分自身のアイデンティティと向き合うような作品を作っていただきました。

ウェイ：長野での滞在製作中は、作品として使用するための素材をたくさん集めました。来日する一ヶ月前には、土居さんから日本にいる後半の 2 週間は滞在制作をすることを伝えられていました。そのため、来日前から大まかな内容を構想していました。スケッチ、イメージボードを作り、実制作のガイドラインとしました。もし日本でさまざまな経験をして迷ったり困ったりしたら、ここに戻るというものになりました。
滞在制作の目的の一つに、地域の人たちとの交流がありました。なので作品を作るときには、自分自身のことだけでなく、地元の人たちのことも組み入れたいと思っていました。実際に一般の方を含むさまざまな人たちと交流し、作品に参加してもらえるようお願いしました。どんなものができあがるかわからないけれども、私の作品のビジュアルの一部になってほしいと依頼し、協力してもらいました。

Tan Wei Keong

私は撮影した素材をたくさんコピーすることによって、この作品特有のヴィジュアルを生み出しました。写真を撮り、プリントアウトし、それをまたコピーするという行為を重ねていきます。コピーを重ねることでできあがるイメージを、とても気に入っています。
2 週間の滞在制作の最後には、滞在期間に行ったことを地元の皆さんに紹介するための成果発表の展示をしました。このとき、地域のひとたちに伝えなかったのは、そのとき見てもらったものと、今日みなさんにお見せした完成バージョンはまったく違うものだということです。2週間の滞在のときには、まだきちんとした作品までたどり着いていませんでしたから。このときの展示のインスピレーションとなったのは、「会話」というモチーフでした。写真や手紙、私のパートナーと私の母親とのやりとりなどを入れ込むことで、距離感というものを表現しました。2画面を活用したインスタレーションにしたのも、それが理由です。映画館で使われる一つだけの画面と違って、2つを効果的にいかすことによって、また独特なものを伝えられるようになったと思います。
滞在制作が終わりまして、帰国して、色々な写真や素材を集めてよく考えてみたとき、どうもこれじゃないな、という考えにいたりました。そこにたどり着くまでには一年かかりました。私の母は 10 年前に亡くなっています。自分の集めた素材を再確認して、自分が本当に作りたいというものについて考え、一年を費やした結果、いまご覧いただいた作品を作るに至りました。

土居：ウェイさん、ありがとうございました。次にタイの話ができればと思います。2018 年 2 月にバンコクに行きました。昔工場だった場所を文化芸術の場として活用しているジャム・ファクトリーというスペースがあり、そこで開催されている Art Ground というフェスティバルに参加して、現地のアニメーション作家と日本人作家に交流してもらうということをやりました。
バンコクに行った時、大学でやはりワークショップをしまして、日本の個人作家たちが使っている手法を美術大学の学生に体験してもらうということをしました。シンガポールでアニメーション作家がたくさん生まれているという状況と比べると、タイはまだそれほど状況が整っているわけではないようですが、色々なツテをつたってタナットさんとつながることができました。今からタナットさんにタイのインディペンデントアニメーションの状況と、今年 8 月に日本で短期の滞在制作をしてもらいましたので、その話をしてもらいたいと思います。

Thanut Rujitanont

タナット：みなさんこんにちは、タイから参りましたタナット・ルジタノントと申します。今お話がありましたように、タイの状況としては、やはり芸術的なものよりも商業的なアニメーションに重点が置かれています。いくら大学で自分自身のスタイルを追求したとしても、卒業後社会に出たときはどうしても、商業主義的なところに身を置いてその流れでアニメーションを製作することが主流になってしまう。私自身タイの大学で学びましたが、私たちはアメリカや日本のアニメーションの影響を大きく受けています。

土居：彼は大学を卒業したあと、フランスのスタジオと一緒に制作を行っています。日本人の作家はどちらかというと国内にとどまりがちなのですが、自分自身のアーティストとしてのキャリアを追求するために、フランス、ヨーロッパの方に活路を見出していくことを彼はしているわけです。タナットさんはおそらく、タイのインディペンデントなシーンを背負っていくような作家になると思います。そこでウェイさんと同じように日本に滞在してもらい、新たな作品のアイデアを練ってもらえないかなと思い、お呼びしました。

タナット：卒業後ずっとタイにいたとしたら、やはり商業的なアニメーションの場に身を置かなくてはならないだろうと思っていました。自分の将来が見えない状況でしたが、非常に幸運なことにフランスのアヌシーからやってきた人たちが私の作品を見てくれ、プロデューサーから招聘を受けてフランスに行き、フランスのスタジオと作品を作るという機会に恵まれました。
タイのアニメーションの世界をよりよくするために自分になにができるかと考えたとき、まず国外に出て、自分自身を磨き、タイに戻ることが必要なように思いました。
私自身の 2 週間の滞在制作についてもお話したいと思います。滞在期間中、日本の企業から VR についてレクチャーを受ける機会がありました。どうやって実際に VR の映像を作るのかを学び、私もこの手法を取り入れた作品を制作したいと思いました。今までは手描きの作品だけでしたが、VR を知ることによって新しいプラットフォームを見つけることができ、新しい世界と出会うことができました。
このプロジェクトの中で、私はバーチャルリアリティとリアリティの境界線を描くことを目指しました。テクニックとしては、まず 2D で描いたものを 3D にしていくという基本的な方法で制作しました。タイトルは、『Is he coming?』といいます。この作品には、2人の男の子が登場します。「誰かを待つ」ということがテーマであり、作品を見る人たちも VR ゴーグルをつけることで作品に入り、少年たちとともに誰かを待つという経験をしてほしいと考えました。たくさんの岩が迷路のように配置されます。VR ゴーグルをつけると、さまざまな音が聴こえます。岩の音、風の音、足音、でもそれらはどこから聞こえてくるのかはわかりません。そしてなんの音なのかもはっきりしません。

VR 空間というのは、現実世界を凝縮して作ることができます。
その中で私が伝えたかったのは、人生に目的を見いだせず夢遊病のようにさまよい歩くことというのは、私たちの実際の現実だということです。私たち自身の生活も、なにかの目的があると思いがちですが、それがなにかはわかりません。
それゆえに、人生の目的を待つことと、VR とを組み合わせていくことにしました。VR を体験している人自身も、作品の一部になります。VR をつけている人は、なにを求めて手を伸ばします。しかし、実際の世界にはなにもありません。VR の世界を見ていると、あたかもそこに目標としているものがあるという、そのような状況になるのですが、その VR を体験している人を見ている人がいるという新たな第三者を導入することで、独特な世界が生まれます。リアルな世界というのはどういうものなのか、考えさせられるものになります。

土居：ありがとうございました。最後に、インドネシアの状況についても紹介したいと思います。2018 年にタナットさんとともに日本にお呼びしたインドネシアのヒスキアさんは現在長編アニメーションを製作しているため、残念ながら本日お越しいただけなかったのですが、ヒスキアさんのインドネシアのスタジオにともに行った平岡さんと GIFMAGAZINE の田中さんをお呼びしたいと思います。インドネシアは前述のようにディズニーのメソッドが非常に強い場所で、そんな中ヒスキアさんはかなり面白いことをしています。田中さんは実際にインドネシアに行かれて、現地の学生さんやヒスキアさんとコミュニケーションを取ってみて、どのような印象をもたれましたか？

田中：インドネシアのアニメーション事情をこの滞在を通じて感じることができました。商業アニメに行く人や、そうした仕事に就くことを目指している人が多く、平岡さんのように自分のテイストを生かして仕事にするということは、まだ文化としてないのかなと思いました。そんななかでヒスキアさんは作家性を活かしてアニメーションを仕事にしようとしています。そのことに、これからの可能性を感じました。

土居：ヒスキアさんは今回お呼びした作家の中でかなり異質な方で、30歳半ばになるまで、アニメーション制作の経験がなかったのですよね。そのかわり、彼はコミュニティづくりをしていました。コミュニティを作った上でアニメーションを作り始めるというかなり変わったやり方をしています。最初に彼がやったのが、blender というフリーの CG アニメーションのソフトウェアの使い方を学ぶためのコミュニティで、現在そのメンバーは 3 万人を超えているそうです。
さらに地元のジョグジャカルタでは「アニマシー・クラブ」というコミュニティを作り、地元の人達をアニメーションの世界に誘っています。アニメーションの上映をしたり、自分のアニメーション・スタジオを開放して日本で買ってきたアニメーションに関する資料を皆に見せたり、自分自身が得たリソースを皆にシェアするということをずっと続けています。そして、実際の作品の制作をする際には、そのコミュニティからスタッフを募り、食事を提供したり、お金のかわりに iPad といった現物を謝礼として提供しながら、働いてもらっています。今作っている長編作品も blender のコミュニティやアニマシークラブに集まった人たちを雇用して制作しているようです。平岡さんは彼のコミュニティを実際に見てどのような印象を受けましたか？

平岡：ヒスキアさんはポジティブなことを言い続ける人で、日本ではそういう人が珍しいと思います。日本では何も持っていない人たちが夢を語ることにたいして閉塞的な感じがあると思いますが、ヒスキアさんと話すと将来ああしたいこうしたいという大きなヴィジョンを持っていて、インドネシア特有のパワフルなところがあると思いました。

土居：今回の滞在を GIFMAGAZINE さんのウェブでレポートしてもらいましたが、これはインドネシアの雰囲気がよく伝わるものになっていると思います。GIFMAGAZINE さんには、いかにして GIF をお金に変えることで作家をサポートするかという活動を紹介してもらいました。田中さんが GIF に見ている可能性についてお話いただけますか？

田中：GIF は 30 年前からあるフォーマットですが、スマートフォン普及後、15-30 秒の CM さえ見てもらうことができないという状況に対し、短尺で、かつクリックレスで再生される GIF というフォーマットに注目が集まっています。スマートフォンでスクロールしながら見ていくため、インパクトがあることがすごく大切です。広告が作る側にとっても楽しいものであり、僕らが運営している GIFMAGAZINE というサイトに参加してくれている作家さんと協力して作ることができたらいいなという思いから、彼らとともに作家性を活かした広告を作っています。1 年前はすごく大変だったのですが、今は企業の方がすごく使ってくれています。

土居：ありがとうございます。インドネシアの人たちにも、自分自身の個性を活かす場として GIF アニメーションを発見してもらいたいと思いました。
時間が来てしまいました。ANIME-ASEAN3 年間を総括すると、ヒスキアさん、タナットさん、ウェイさんのように環境が整わない中で自分の作品を作っていくというパワーは日本の作家に欠けているところなのかな、と思うところがありました。2 年目にお呼びしたフィリピンのアヴィッド・リオンゴレンさんもまた、まったくアニメーションのアーティストのシーンがないなかで、友人と SNS、Facebook を活用して、たくさんの支援者を募り、『サリーを救え!』という作品を 10 年以上かけて制作しました。その結果、彼の次作には出資者が現れました。いまや国内の有名作家の道を歩みつつあります。彼もまた現在長編制作を行っている最中ゆえに、今回来れませんでしたが、そういったかたちで自ら切り開いた道の先にものすごい広がりが見えているという状況は、システムが既にできあがっている日本ではなかなか想像しえないようなアクティブなものだと思いました。そういった環境が、東南アジアにはあるわけです。日本が東南アジアに、東南アジアが日本に、それぞれ刺激を与え合うことができたので、このプロジェクトは当初考えていた目的を達成することができたと思います。今後もまたなにかしらのかたちでこうしたコラボレーションを続けていけたらなと考えています。

タナット・ルジタノント滞在制作

「Is He Coming?」

Artist in Residence: Thanut Rujitanont “Is He Coming?”

バーチャル・リアリティ

バーチャル・リアリティの強みは、私たちをその仮想空間の中に浸らせてくれるところにあります。現実世界の複雑さと比べると、シミュレーション空間は私たちが物事を理解する助けとなってくれるかもしれません。ヴァーチャルリアリティは、現実世界における私たちの生活を反映したものなのです。

バーチャル・リアリティとリアリティの境界

このプロジェクトは、仮想空間と現実空間の両方の世界におけるプレイヤーの行動を反映します。これは、私たちの生活において人生の意味を知ろうとするための行動を探る方法になるかもしれません。

Virtual reality

The strong point of virtual reality is we can immerge ourselves into virtual reality world.
It is a simulation world that might be easier to understand things when I compare with the complexity in our real world. I think the way virtual reality working can reflect our life in the real world.

Border between virtual reality and reality

This project will reflect their actions both real world and virtual world. This is the way I try to explore actions in our life when we do not know the meaning of life?

「Is He Coming?」について

この作品は、サミュエル・ベケットの『ゴドーを待ちながら』に影響を受けた私の短編アニメーションを VR のプラットフォームに置き換えたものです。VR プレーヤーは、岩や VR 空間で彼 / 彼女を囲む音を聞いたり岩を見たりすることを通して「来る人」を見つけようとします。

制作過程

1. バーチャルリアリティの視野に沿った、下書き作成テンプレートを使用する。
2. 描画 - 紙に絵を描き、コンピューターにスキャンする。
3. GoPro VR Player 3.0 などのプログラムを使用し、360 度描画に変換する。
4. VR ヘッドセットプログラムに転送プロジェクトをインストールする。

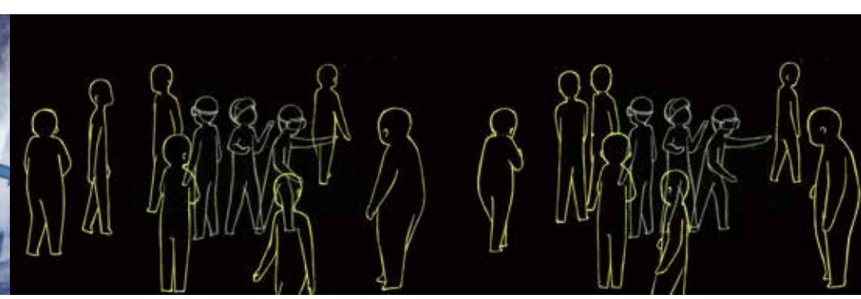
Is he coming?

It is a game which is another platform of my animated short film which is inspired by a play called “Waiting for Godot” by Samuel Beckett. VR players will try to find “who is coming” by looking through rocks and hearing sounds surround him/her in that world.

Process

1. Using a template for drafting following field of view of Virtual reality.
2. Drawing and painting - I would draw and paint a setting on paper and scan it to a computer.
3. Transfer to the 360-degree drawing by a program such as GoPro VR Player 3.0.
4. Transfer to a VR headset program and Install the project in a space.

Thanut Rujitanont　Thanut.ruji@gmail.com



ヒスキア・スビヤントロ 滞在制作

「VR プロジェクト 渋谷のハチ公に会いにいく」

VISITING SHIBUYA & HACHIKO STATUE VR Project
by Hizkia Subiyantoro

東京を訪れ、初めてハチ公像と渋谷スクランブル交差点を横断したとき、混雑のなか、せわしなく行き交う人々の姿が印象的で、特に旅行者として横断歩道に立って楽しげに観察している人々を興味深く思いました。ハチ公像もたくさんの観光客で溢れていました。

滞在期間中、交差点を横切り、ハチ公像を見るたび、私は自分の作ったキャラクター（ビリーとリンタン）を思い出し、彼らを渋谷に連れて行きたいと思いました。でも、それは不可能です。空想のキャラクターなのですから。しかし、バーチャルリアリティ（VR）を試したとき、私は再びこのことを思い出しました。バーチャル上なら、それは可能になるじゃないかと。私はこれを実現させたいと思い、シンプルなアイデアをひらめきました。ビリー（3D キャラクター）とリンタン（2D キャラクター）が渋谷に行き、ハチ公像に会う、というものです！

When I visited Tokyo, I crossed the Hachiko statue and the Shibuya crossing for the first time. I was so impressed with busy people who passed at busy hours, especially tourists who were very happy to stand and observe the zebra crossing. Hachiko Statue is also never empty of tourists.

Every time I crossed Shibuya and saw the statue, I remembered my animated characters I created (Billy and Lintang) and thought of taking them to Shibuya. But that isn't possible, it's too imaginary. When I tried virtual reality (VR), I remembered it again, and of course it can be done virtually. I think this is an interesting thing to realize. Then I sparked this simple idea: Bringing Billy (3D boy character) and Lintang (2D girl character) to Shibuya and meeting the statue of Hachiko!

チャレンジ

バーチャルリアリティの世界で 2D アニメーションと 3D アニメーションが直接的（リアルタイム）に対話できるとすれば、とても面白いものになるでしょう。しかし、現実的にそれはとても困難です。なぜなら、1 つの空間内で 3 つの技術を組み合わせなければならないからです。2D アニメーションキャラクターは平面的なため、360 度の世界においてリアルタイムで動くことはできません。そのため、私は少し手を加えました。

プロセス

私は 360 度の写真を撮り、VR カメラで映像を撮影し、インドネシアに戻ったあと、自分のキャラクター（3D キャラクターと 2D キャラクター）とそれらの映像とを組み合わせてみました。Blender（モデリング、リギング、アニメーション）で 3D キャラクターを作成し、Fussion のような合成ソフトに取り込みました。2D キャラクターは 360 度回転できないため、インタラクティブに見えるようにするため、いくつかのテクニックを使って「ズル」をしました。こうして、リンタン（2D の女の子）は、3D 空間で動くビリー（3D の男の子）の周りを動けるようになったのです。このプロジェクトは本当の意味でのバーチャルリアリティではありません。最初の目標は、ビリーとリンタンを渋谷とハチ公像に連れてきたい、というものでしたから。でも、楽しいものになりました！

CHALLENGE

It would be very interesting if 2D animation can interact with 3D animation in virtual reality directly (realtime). The reality is very difficult because it has to combine 3 techniques in one world. 2D animation characters are flat objects, so they cannot play them in realtime in a 360 degree world. I have to be a little cheating for that.

PROCCESS

I take 360 pictures and record some VR video before go back to Indonesia and trying to combine with my characters (3D character and 2D character). 3D character I create with Blender 3D (modelling, rigging, and animation) and then import to Compositing software like Fussion. For the 2D character can' t turning around 360 degrees, so I cheat with some techniques for making them like fully interactive. Lintang (2D girl) will moving around while Billy (3D boy) moving in 3D space.

So, this project is not really real virtual reality because as my first goal is to bring my “character friend” Billy and Lintang into Shibuya and Hachiko Statue. But still fun :)

e: thehizaro@gmail.com
w: www.hizaro.com

ひらのりょう
「タイ滞在制作日誌（バンコク、チェンマイ）」

Ryo Hirano “A Diary in Thailand (Bangkok & Chiang Mai)”

私は、以前より
お化けや人間ではないモノをモチーフにアニメーション作品を作っています。
さらに作品では、歯、耳、腕等、身体の一部が切り取られて出ることが多く、
それらは身体を抜け出した先の世界、
今まで違った視点で世界を見直す装置として登場していました。

“ピーガスー”と呼ばれるタイのお化けを知ったのは、十年以上前でした。
“ピーガスー”に取り憑かれた女性は、毎夜、首に内臓をぶら下げた状態でふわふわとさまよい、
人々を襲う大変恐ろしいオバケです。
“ピーガスー”というインパクトのある見た目の姿なお化けをモチーフに作品を作りたいと
ずっと考えていました。

お化けは、人間の理解を超える自然現象等に対して、
説明するために人間の想像力によって姿形を得たものです。
“ピーガスー”の作品を制作するためにも、まず“ピーガスー”がどういう土壌によって生まれたのか、
そういった文化的背景を肌身をもって知る必要があると考えました。
タイ滞在の目的は、物語の登場人物である“ピーガスー”というお化けを生んだ文化的背景を
より理解すること、現地ではどのようにこの“ピーガスー”が捉えられているかを
地元の人にヒアリングすること。
さらにタイを舞台にしようとしているので、背景用に街並みや風景の資料収集と音声の収集。
ネイティブなタイの声優や現地のアーティストと出会い協力を得ることです。

特に、事前のリサーチでタイではお化けやホラーが非常に人気であり
精霊信仰という特徴的な文化についても学んでいたので、
タイ滞在中に多くのインスピレーションを得て創作する物語に
さらに深みを与えることも大きな目的の一つになります。

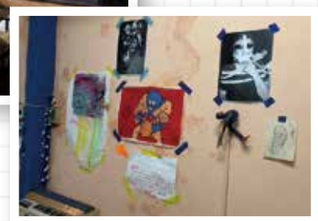
10 月 14 日

フライト、夜中バンコク着。 ホテル到着。
ホテル周りの背景音の録音。

ホテル近くのエレファントタワーは心霊スポットとして知られている。

10 月 15 日

快快の篠田さんより紹介いただいた
アーティスト リーさん (Lee Anantawat) とミーティング。
作品内容について相談。スタジオを見学させてもらう。



リーさんのスタジオがある Si Phraya 付近は
バンコクのアートスポットのひとつ

10 月 16 日

腹痛、動けなくなってしまう。病院へ行く。1 日倒れてしまう。

10 月 17 日

回復。
先日会った、リーさんが経営している、Speedy Grandma を見学。
声優候補で日本語ができる タイのアーティストである
プアンとミーティング。
作品の題材であるピーガスーに関して、現地の人の話を聞く。
声のサンプル録音。
夜はバンコクの繁華街をロケハンと音の録音。

Speedy Grandma

バンコクの繁華街。非現実的な風景が続く

10 月 18 日

タイのピー (オバケ) の像がある寺巡り。
地獄寺ー Wat Saen Suk
ガネーシャのお寺 Wat Saman Rattanaram
資料写真撮影と録音

Wat Saman Rattanaram

Wat Saen Suk

10 月 19 日

午前中は、バンコクの解剖博物館へ行く。
奇形児の標本や、凶悪犯罪者の遺体などが展示 されている。
死体博物館という俗称でも知られている。ピーガスーのイメージが重なる。(撮影禁止)

午後、バンコクで初めて行われる巨大アートイベント バンコクビエンナーレへ行く。
先日会ったアーティストであるプアンから、
日本に住んでいるタイのアーティストと、現地で人気のあるイラストレーターを紹介してもらう。

バンコクアートビエンナーレではアジア中の作品が展示されている。

人気イラストレーターである
Nuttapong Daovichitr さんの展示

10 月 20 日

背景用の資料撮影。夜の街の音を録音
Ghost:2561 というバンコクの美術館で行われている ビデオインスタレーションや パフォーミングアーツのサーキット展示を見る。

10 月 21 日

移動ー Toot Yung Art Center 到着。

10 月 22 日

山岳民族村の見学
地獄寺の見学 ーピーガスーの像を発見！

チェンマイの人からお化けの話をヒアリング。 ジャングルで声真似するお化けなど。
バンコクよりもお化けが近い印象。

山岳民族村

恐ろしい地獄が展開している Wat Mae Kaet Noi
ピーガスーも展示されていた

10 月 23 日

午前中、近所の景色を資料撮影。
音声を録音する。 チェンマイの田んぼと、植生について教えてもらう。

午後、チェンマイ大学教授で著名な版画作家である
Srijai Kuntawang さんのアトリエを見学
(https://www.instagram.com/srijaipun/)

10 月 24 日

ワットプラータットハリプンチャイを見学、
像のお寺 Khu chang Lamphun 見学ーチェンマイの歴史について聞く。

偶然 同行していた先生の元生徒の方が
お寺の壁画を描いていたところと遭遇。お話を聞く。

Wat Changkan、とても古いお寺

市内にて古本屋で、資料をあさる。
主にタイのお化けに関する本などを収集。

10 月 25 日

午前中、自転車を直して近所を散策
森深いところなど背景資料に使えそうな場所を見つけて
撮影、録音。

午後は市内にて、チェンマイの歴史文化博物館に行く。
アーティストである Kachama さんから タイの文化と、お化けの話をヒアリング。
地域による死生観の違いや埋葬方法の違いなど。

チェンマイの火葬場
チェンマイでは、竹筒に火薬と共に遺骨をいれて
花火のように飛ばして空に返すそうだ

10 月 26 日

チェンマイで知られる Tok-sen とよばれるマッサージを受ける。
夕方から午後は、市内のマーケット見学。 夜はみんなでディナー。お化けの話や作品の話など。

10 月 27 日

午前中ーアイデアスケッチ等
午後、チェンマイの湖に連れていってもらう。夜は、Toot Yung Center の皆さんとディナー

10 月 28 日

帰宅日

タイでの滞在を終えて

< バンコク >

バンコクでは、現地のアーティストや友人とのミーティング等に時間を使い、作品に協力してもらえる人々を探しました。バンコクで活動するミュージシャンやペインター等を紹介していただき多くの繋がりをもてました。今後も、コンタクトを取って行き、声の出演や、音楽等、お願いしていきたいと思っています。
また、作品のモチーフである “ピーガスー” に関するヒアリングも行い、タイの人が知る映画や物語等の知識も教えてもらい、日本とのお化けに対する意識の違いに関してもリサーチすることができました。
ビジュアル的なイメージを獲得する上で、バンコクという街は非常に刺激的でした。特に、バンコクの夜の繁華街の目が痛くなるような色彩や、そこで働いてる女性たちの姿。“ピーガスー” は必ず美しい女性に取り付くお化けとして知られていて、そういった点はビジュアルイメージのみならず、物語を構成して行く上でさらに重要な要素を得られたと確信しています。

偶然にも、バンコクアートビエンナーレ (www.bkkartbiennale.com/) や Ghost:2561 (http://ghost2561.com/) といった大規模なアートイベントが行われていたので、アジアを中心とした様々な作品に触れる機会が多く、新たなインスピレーションを得ることができました。

< チェンマイ >

レジデンス先である Toot Yung Art Center では、毎日チェンマイの様々な所に連れてっていただきました。行った先々の経験もすばらかったのですが、なにより会話の時間が多く持てたのでお化けについての話などがたくさんできたことで作品を作る上でのヒントたくさんもらうことできました。

遺跡や地獄寺を巡る際には、ひとつひとつ歴史も含めて解説をしていただいたので、タイにおける死生観と文化的背景に理解を深めることができました。
特に、滞在したチェンマイの田舎では、お化けの話をよく耳することができました。山岳民族の人々と交流があるアーティストの Kachama さんの話によると、山に住む人々は今でも「その家には “ピー” がいるから入らない」といった話があるとのことでした。
またお化けが出ると噂がある空き家を幾つも見せてくれて、「立地がいいのにずっと人が入らない。なぜなら“ピー” が出るからだ。」という話や、実際にお化けが出たという家まで案内してもらいました。

チェンマイ滞在中に様々なところへ案内してくれたアーティストの Kachama さんの「昔は今よりもっとお化けがいたけど、今はほとんどいないみたい。街がどんどん明るくなってるから」という言葉が非常に印象的でした。ちなみに Kachama さんは、お化けの話をめちゃくちゃ持っていて毎晩新しい怪談話をしてくれたのが楽しかったです。
滞在先はチェンマイの市内から離れた田舎でしたので、自分が持っていたタイという国のイメージとはまた全然違った景色や、音、空気感を撮影、録音、経験できたので、大きな糧となりました。

滞在制作を通して

滞在全体を通して目的としていた、音声、背景用資料といった素材が非常に多く得られました。さらにバンコク、チェンマイを通して様々な人々と出会うことができ、会話を通して作品を作るヒントや人の紹介を通じて作品に協力していただける人も見つけることができました。
特に、都市であるバンコクとチェンマイの田舎の二箇所に滞在できたことがとても大きく。風景や音の違いももちろんですが、タイ国内でも土地によって文化的な背景がまったく変わってくる点、例えば葬送の方法一つとっても、バンコクとチェンマイでは全く違っていたりと新しい発見が多く得られました。さらに “ピー” の存在感の差を明白に感じることができたのが深く印象に残っています。
バンコク、チェンマイ共に現地の芸術に触れる機会も多く、スタジオの見学などを通してアーティスト達がどのようにサバイブしているかを見ることができました。そして、主目的であった作品を作る上での多くのヒントやインスピレーションを得られたので、作品作りをさらに進めていく糧になりました。

ANIME-ASEAN 2018 実施情報

2018

【東京】8 月 12 日（日） シアター・イメージフォーラム「寺山修司」

14:00 「座標 35°41′0″N, 139°41′0″E から覗き見る東南アジア現代アニメーション」

17:00 「タイとインドネシアのアニメーションの今：作家による上映とトーク」

講演：ファブリツィオ・ジラルディーノ、タナット・ルジタノント、ヒスキア・スビヤントロ

司会：土居伸彰

※イメージフォーラム・フェスティバル 2018 内での開催：http://www.imageforumfestival.com/2018/program-r

【京都】8 月 22 日（水）

19:00 「ANIME-ASEAN ツアー in 京都 featuring FOGHORN」

講演：タナット・ルジタノント、ヒスキア・スビヤントロ&コニー・プリシラ、ひらのりょう、奥下和彦、谷川千央

司会：土居伸彰

【広島】8 月 24 日（金）

11:00 「ANIME-ASEAN × FOGHORN」

講演：タナット・ルジタノント、ヒスキア・スビヤントロ&コニー・プリシラ、ひらのりょう、奥下和彦、谷川千央

司会：土居伸彰

※広島国際アニメーションフェスティバル 2018 内での開催

【ジャカルタ】9 月 30 日（日）クマンクレース（青少年向けクリエイティブスペース）

14:00 ワークショップ「GIF アニメーションを作ろう」

講演：大野謙介（GIFMAGAZINE）

【ジャカルタ】10 月 1 日（月）グナダルマ大学

10:00 上映&レクチャー「Japan Animaster」

講演：平岡政展、幸洋子、大野謙介（GIFMAGAZINE）

【ジョグジャカルタ】10 月 4 日（木）インドネシア芸術大学

11:00 上映&レクチャー「Japan Animaster」

講演：平岡政展、幸洋子、大野謙介（GIFMAGAZINE）

【ジョグジャカルタ】10 月 5 日（金）アニマシー・クラブ

17:00 ワークショップ「Japan Animaster」

講演：平岡政展、幸洋子、大野謙介（GIFMAGAZINE）

【バンコク・チェンマイ】10 月 14 日（日）～ 10 月 28 日（月）滞在制作

作家：ひらのりょう

【千歳】11 月 5 日（月）新千歳空港 ソラシネマちとせ シアター 2

15:40 シンポジウム「ANIME-ASEAN 3年間の総括プログラム」

講演：平岡政展、タン・ウェイ・キョン、タナット・ルジタノント、田中達也（GIFMAGAZINE）

司会：土居伸彰

※第 5 回新千歳空港国際アニメーション映画祭内での開催

主催：ANIME-ASEAN（有限会社クー、有限会社コーズサッチ、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）
協力：イメージフォーラム・フェスティバル 2018（8/12）