

III | [特集1] 映画祭の現在

プレゼンテーション3

ひろしまアニメーションシーズン

宮崎しずか | アニメーション作家/ひろしまアニメーションシーズン アーティスティックディレクター

ひろしまアニメーションシーズン

「ひろしまアニメーションシーズン」は、2022年第一回が開催された「ひろしま国際平和文化祭」のメディア芸術部門のメイン事業で、環太平洋・アジア地域を中心に全世界のアニメーションが集う国際映画祭。8月17~21日に開催された。育成し学び合う「アカデミー」、表現を競い合う「コンペティション」、顕彰や評価を行う「アワード」の3本柱からなる。

<https://animation.hiroshimafest.org/>

「ひろしまアニメーションシーズン」は、今年(2022年)新しく始まった国際アニメーション映画祭です。36年間続けられてきた「広島国際アニメーションフェスティバル」が2020年に終了し、それが生まれ変わった形で音楽(ひろしまミュージックセッション)とメディア芸術(ひろしまアニメーションシーズン)を中核に据えたイベント「ひろしま国際平和文化祭」が始まりました。ひろしまアニメーションシーズンはメディア芸術部門のメイン企画に位置付けられています。アニメーションの制作・配給を行う「ニューディアー」代表の土居伸彰さんが映画祭のプロデューサーを務め、アーティスティックディレクターはアニメーション作家の山村浩二さんと私の2人が担当しています。

ひろしまアニメーションシーズンには、広島国際アニメーションフェスティバルが培ってきた国際的なアニメーションの祭典としての文化を継承しつつも、いかに地域の人々に参加してもらおうかが課題として課せられました。世界のアニメーション文化と地域とが結びつき、アニメーション映画祭を通じて広島の「文化のインフラ」が整備される——映画祭がそのプラットフォームとして機能するような仕組み作りを目指し、世界中の応募作品からグランプリなどを決める「コンペティション」と、環太平洋・アジアのアニメーション界に貢献した人物を讃える「アワード」といった専門的なプログラムに加え、アニメーションと地域の教育を結びつける「アカデミー」という3本の柱を立てて映画祭を組み立てることになりました。

コンペティション

現在、アニメーション映画祭のシーンは、フランスの「ヌメーション・アニメーションフェスティバル」が商業的にも芸術的にも成功を収め、圧倒的に強い存在となっています。それを中心に、従来のアニメーション映画祭のコンペティションは、ヨーロッパ主流の価値観で評価されがちで、日本やアジアの作品が正当に評価されているとは言いづらい状況がありました。そこで私たちは、広島の歴史的な経緯を考え、アメリカを含む環太平洋・アジア地域にフォーカスを当て、その才能発掘と評価を試みる「環太平洋・アジアコンペティション」をメインに据えました。一方、全世界対象のコンペも、作品のジャンルごとに5つのカテゴリに分けて競う「ワールド・コンペティション」として設定しました。こちらのコンペは、短編と長編を分けずに競い合うという点でも珍しいものとなっています。

ワールド・コンペは以下の5つのカテゴリに分けて審査を行いました。

寓話の現在:主にフィクション系の作品が対象

社会への眼差し:ドキュメンタリーなど社会問題を扱う作品が対象

物語の冒険:アニメーションならではのやり方でユニークな物語を語る作品が対象

光の詩:ポエティックな表現を行う作品が対象

子どもたちのために:次世代を担う子どもたちに見てほしい作品が対象

今回、環太平洋・アジアとワールド・コンペ合わせて86の国・地域より2,149作品(長編・短編)の応募がありました。その中から、アーティストックディレクター2名を含む選考委員4名が、最終審査に進む優秀作品54作品を選びました。

コンペはどうしても「玄人向け」で難しいという印象を与えがちなので、ジャンルごとにコンペを分けることで、新しい観客にとっても見やすくすることを試みました。また、抽象作品・実験作品、子ども向け作品は映画祭の大きな賞を獲ることが難しいので、カテゴリごとに審査員を置いて審査することにしました。審査員はアニメーションの専門家に限定せず、アニメーションを「文化」の中に位置づけようと試みました。選考委員にも審査員にも審査後の座談会に参加してもらい、公式ライターによってブログやカタログにその過程をまとめました。そうすることで、審査に透明性を持たせ、観客の見る目を肥やし、未来の映像作品を生み出すベースとなるようにしています。

グランプリは、様々な審査員が選んだコンペごとの最優秀作品や観客賞など34の受賞作品の中から1作品をアーティストックディレクター2名が選出するというユニークな方法で決定しました。今年にはスイスのジョルジュ・シュヴェイツゲーベル監督の『ダーウィンの手記』が受賞しました。

ひろしまアニメーションシーズン2022 受賞作品一覧

グランプリ

ダーウィンの手記

環太平洋・アジアコンペティション

最優秀賞 骨
フローランス・ミアユ賞 半島の鳥
クリス・ロビンソン賞 春分
謝文明賞 獣

ワールド・コンペティション

寓話の現在

カテゴリ賞 皮膜
アーサー・ピナード賞
とあるイギリス人アリの告白
世武裕子賞 山の中で
宮崎しずか賞 洋菓子屋の王子

社会への眼差し

カテゴリ賞 9歳のサルビア
杉野希妃賞 喪失の家
藤岡朝子賞 おなかに感じるあの感覚
矢野ほなみ賞 ママ、犬はどうしたの?

物語の冒険

カテゴリ賞 ダーウィンの手記
田中泷賞 目の見えない作家
ニヘイサリナ賞 ミニミニポッケの大きな家で
原田裕規賞 ボクのババの憎っきカメラ

光の詩

カテゴリ賞 群島
馬定延賞 インターミッション
真鍋大度賞 時計回り
山村浩二賞 群体(ズーン)

子どもたちのために

カテゴリ賞
パニック・イン・ザ・ヴィレッジ サマー・ホリデー
しりあがり寿賞 スピニング
広松由希子賞 ミランダ! 恋に落ちる方法
宮嶋龍太郎賞 自然なお話

長編審査員賞

森での出来事

ひろしまチョイス賞

パニック・イン・ザ・ヴィレッジ サマー・ホリデー

HAC賞

パニック・イン・ザ・ヴィレッジ サマー・ホリデー

観客賞

環太平洋・アジアコンペティション:半島の鳥
寓話の現在:皮膜
社会への眼差し:大切なもの
物語の冒険:ダーウィンの手記
光の詩:群体(ズーン)
子どもたちのために:
パニック・イン・ザ・ヴィレッジ サマー・ホリデー



ダーウィンの手記



半島の鳥



パニック・イン・ザ・ヴィレッジ サマー・ホリデー

アワード

アワードとしては、環太平洋・アジアのアニメーション界に貢献した人物や団体を讃え、顕彰する「ゴールデン・カープスター」という賞を設けました。「カープスター」というのは山村浩二さんがデザインしたひろしまアニ

メーションシーズンのマスコットキャラクターで、広島市民にとって馴染みの深い「鯉」と、きらめく星をあわせたキャラクターです。)

映画祭では、芸術性やメッセージ性に強く寄った作品や商業的には成功しにくい作品が多く上映されます。それはとても重要なことですが、一般の人には馴染みのない作品がほとんどで、市民が置き去りになってしまうという面もあります。「ゴールデン・カープスター」は、娯楽作品やSNSで発表されるような作品まで、世界の隅々までアニメーション界全体をリサーチし、その貢献者を表彰するというもので、個人に限らず団体・組織も対象で、制作に関わるすべての人にスポットを当てて受賞者を選定します。様々な分野の専門家からなるリサーチチームによる資料、事務局が依頼した環太平洋・アジア地域の推薦委員からの推薦リストなどをまとめて作られた推薦資料をふまえ、映画祭のプロデューサーとアーティスティックディレクター等からなる「ゴールデン・カープスター」選考委員会で受賞者(国内外から複数組)を決定します。今年、ソニー・ピクチャーズ アニメーションの長編&シリーズ部門のプレジデントで、ソニー・ピクチャーズ・アニメーションのラインナップにおけるすべての劇場用、連続、短編コンテンツの開発および製作を監督するクリスティン・ベルソン氏と、湯浅政明さんとチェ・ウニョンさんが2013年に設立した制作会社「サイエンス SARU」(『夜明け告げるルーのうた』(2017)、『夜は短し歩けよ乙女』(2017)、『DEVILMAN crybaby』(2018)、『映像研には手を出すな!』(2020)、『犬王』(2022)など)、それに、国際的に注目を集める台湾のアニメーション作家の謝文明氏、中東におけるドキュメンタリー、アニメーション、実験映画の制作、配給、プロモーションの中心的な役割を担うイランの「ドキュメンタリー&エクスペリメンタル・フィルム・センター (DEFC)」、中国のアニメーション作家、研究者、キュレーターがキュレーションするアニメーションのイベント「Feinaki Beijing Animation Week」、映像作家の水尻自子氏に授賞しました。

アワードの創設は、制作者に未来の創作の活力を与え、観客の客層を広げることを目的とし、市民にとっては、広島がその場であるという“シビックプライド”を醸成し、街全体の熱量を上げていこうという意図もありました。映画祭では、受賞者たちに関する特集プログラムが生まれ、レアなトークセッションには全国から多くの観客が集まりました。サイエンス SARU の『平家物語』のトーク付き上映では、山田尚子監督とともに、広島出身の脚本家吉田玲子さんや背景美術の久保友孝さんが登壇し、開場前から長蛇の列ができました。『犬王』の上映では大友良英さんなどの生演奏付き“狂騒”応援上映が行われて盛り上がり、水尻自子監督のレクチャーも整理券を出すほどの盛況となりました。

ゴールデン・カープスター 受賞者

クリスティン・ベルソン [アメリカ合衆国]
サイエンス SARU [日本]
謝文明(ジョー・シェー) [台湾]
ドキュメンタリー&エクスペリメンタルフィルム・センター (DEFC) [イラン]
Feinaki Beijing Animation Week [中国]
水尻自子 [日本]

特集上映など

映画祭では、「水」、「社会」、「音楽」といったテーマの特集上映を行い、様々な作品を上映するとともに、ジェンダー・アイデンティティとセクシュアリティをテーマに清水晶子さんや児玉美月さんをお招きしたトークセッションや、「誰もが参加しやすい映画祭を目指して: ハラスメント防止を考える」というテーマでフランスで「キープフェスティブ」の活動をしているルース・グロジャンさんを招いたシンポジウムなども行いました。

様々な会場

市内のあちこちで映画祭に参加することができるように、メイン会場(アステールプラザ)以外にもいくつかの会場を設けました。ミニシアター「横川シネマ」ではコンペ作品の上映や海外アニメーションの特集、「サロンシネマ」ではboid サウンド(爆音)アニメーション上映、広島市映像文化ライブラリーでは『白蛇伝』『風の谷のナウシカ』『火垂るの墓』といった所蔵アニメーション作品のフィルム上映も行いました。さらに、現代ア



サイエンス SARU 「平家物語」トーク



水尻自子氏トークイベント

ートのギャラリー「gallery G」では最先端のアジアのメディアアートの展示を行いました。

アカデミー 教育プログラム

アカデミーは、アニメーションと教育を結びつけるプログラムで、大きく分けると「ひろしまアーティスト・イン・レジデンス」(H-AIR)と、アニメーションと教育を組み合わせた市民向けのプログラム「ひろしまアニメーションクラブ」があります。今年に入ってから、半径30キロにわたる市内の様々な場所で、レジデンス作家や教育機関と協力して、実験的なアニメーション教育を年代別に実施しました。

—H-AIR

アーティスト・イン・レジデンスでは、アメリカ在住ウクライナ出身の作家、イランの作家、広島県出身の日本人作家の3人のアーティストを招聘。アーティストは市内に約6ヶ月間滞在し、新作の制作と市民向けのワークショップを行いました。

ワークショップは「街かどアニメーション教室」という名前で、レジデンス作家が市民とワークショップをして映像を制作(三篠・皆賀・鈴張・城山の4つの地域で実施)、できあがった映像を映画祭の各日のプログラム冒頭に流しました。公立の小中学校は指導要領にない項目を授業で取り扱うことが難しく、コラボ先を見つけるのに苦労しましたが、熱意のある美術の先生がレジデンス作家の滞在の記事を広報誌で見て声をかけてくれて、ウクライナ出身のナタ・メトルークとのコラボが実現。平和教育の一環として、中学校の体育館で講義をし、美術部の活動の一環としてワークショップを開催しました。ワークショップは盛り上がりを見せ、最終的に全校生徒が参加する大作ができあがるという嬉しい出来事もありました。

「街かどアニメーション教室」以外にも、アーティストは色々な場所を訪問しました。障害をもつ小中学生が通う児童クラブや、不登校児童が通うふれあい教室でもワークショップやレクチャーを実施。市内の大学でも講義をしました。美術科の学生はアーティストとして生きていくことにとても不安を抱えています。アーティストたちの講演を通じて、ロールモデルを見つけることができたわけです。

ワークショップをやる際には、自分の得意技を教えるのではなく、広島でのリサーチを組み込む作家もいて、たとえばメトルークは市民と一緒に題材探しから始めて作品を作りました。公民館などでは乗り気な館長がいてくれるとコラボがしやすく、前フェスティバルから熱心にいろんなイベントを開催してくれる館長が声をかけてくれて、イランから来たマフブーベフ・カライはみさき公民館と鈴張児童館の2ヶ所でアニメーションワークショップを実施、作品を作りました。また、比治山大学の一角をレジデンス作家の作業場として提供しました。

—ひろしまアニメーションクラブ

ひろしまアニメーションクラブでは、幼児から大人まで、各年代に向けた教育プログラムを実施しました。

高校生の交流プログラム アルス・エレクトロニカ×HAS

世界最大のメディアアートの祭典「アルス・エレクトロニカ」とひろしまアニメーションシーズン(HAS)が共同で行ったプログラムでは、基町高校とオーストリアのヴォーグバートレオンフェルデンの高校生が交流しました。基町高校は美術系のコースがある高校で、海外に対して興味のある生徒も多く、積極的に英語で交流しました。その結果、お互いに仲良くなり、秋から共同制作も始まっています。

国語教育×アニメーション 中学生向けのプログラム

中学生向けには国語教育でアニメーションを扱う教育プログラムを開発しました。マルチモーダルリテラシーを高める指導要領を早稲田大学の大学院生のチームと開発し、アニメーションの批評文を書く授業実践も行いました。受け入れてくれる公立中学を見つけることに苦労しましたが、私の所属する大学の附属中高で受け入れてもらえて、比治山女子中学高等学校の国語の先生が早稲田大学で国語教育を学ぶ大学院生たちとともに指導案を開発しました。



ナタ・メトルークによるワークショップ



マフブーベフ・カライによるワークショップ



街かどアニメーション教室

幼児向けプログラム

幼児向けには「サニクリーンアカデミー」と比治山大学短期大学部美術科・幼児教育科、HASが共同開発した「びかびかアート教室」を実施しました。幻燈をモチーフにしたびかびかランタンを開発して、光と影の世界、絵が動く体験をしました。

また、大人向けには街づくりを考えるために、アルス・エレクトロニカの小川秀明さんと、街の若い起業家たちがアートと街づくりについて話すイベントも、プレイベントとして行いました。

その他のプログラム

映画祭のプログラムの一環として、声優コースのある専門学校とコラボして、子ども向けプログラムで生吹き替え上映も行いました。世界中から来場したコンペ作家を対象にした「エクスカッション」は広島市立大学の協力を得て実施。建築もかなり面白いものが揃っている広島市において代表的な建築物のひとつ「市営基町高層アパート」を訪れました。

コロナの状況ゆえ、来場を希望するすべての作家が広島に来られるわけではなかったため、入選作家からのメッセージ動画を集めて、比治山大学の学生が翻訳・編集し、YouTubeにアップするというも行いました。

今年のひろしまアニメーションシーズンは、初回でいろいろな苦労はありましたが5日間で約1万9400人の参加を得ることができました。開催期間がちょうど新型コロナウイルスの第5波の拡大期と重なってしまったわりには、盛況に終わったのではないかと思います。今回は2年後に開催する予定です。広島といえば原爆、平和、そしてアニメーションと呼ばれるような映画祭を目指したいと思います。

ディスカッションより

土田 とてもたくさん賞があって、最終的にグランプリをアーティスティックディレクター2人が決めるというのは結構すごいことで、市民や周りのスタッフからいろいろ言われるんじゃないかと思いますが。

宮崎 アーティスティックディレクターの権利みたいなものがこれだと決まったときには私自身もちょっと恐ろしいなと思いました。実際にやってみると、34の賞の作品の中には、この映画祭として表彰したい作品が含まれていて、複数の賞を受賞しているものもあれば観客賞だけを受賞しているものもあり、いくら私が好きだからと言っても「これにあげてしまうと反発が出るだろう」とか「人気があるからというだけでグランプリをあげるとしても映画祭としての役割を果たせないのではないか」とか、いろいろ考えざるを得ず、独裁的に「好きだからこれに決めた」というふうにはならないんです。それはやってみて初めてわかりました。

土田 前身である広島国際アニメーションフェスティバルから新しい映画祭に変わっていく中で、どんなことに配慮してプログラムを決めていかれましたか。

宮崎 ジャッジメントには必ず観客を入れるべきであろうという気持ちはいつもどこかに必ず持っています。やはりアニメーションの専門家だけで先細ってしまわないように、視野を広げる試みをしました。

土田 ボランティアについてお話しいただけますか。

宮崎 開催当日の会場スタッフはほとんどボランティアの方がやっています。私が大学に勤めているので学生が動員されることもありますし、今年体制が変わってイベントの会社も入っているので、そこからの参加もあります。実は、前の映画祭のときの方が、映画祭のボランティアを楽しみにして夏のスケジュールを調整していた人もたくさんいたのですが、今回、新しくボランティアを組織したので、ベテランのボランティアさんがあまりなくて、新しくボランティアに来てくれた人たちは若くて単純にアニメーションに興味があるという感じです。その人たちには本当に単純な作業みたいなことをお願いすることが多いので、まだ始まったばかりですね。



宮崎しずか氏

土田 教育プログラムについて、アニメーションを「つくる」ワークショップは多いと思いますが、鑑賞ワークショップも結構やられていますね。

宮崎 アニメーションの場合、ワークショップを行うことはそれほど難しくなくて、いろいろなところで手軽な感じで行われています。逆に、見る力を養うワークショップはかなり難しい。それで、国語の教育の中に入れられないかと考えてやってみたというところなんです。