

アヌシー国際アニメーション映画祭2007の調査報告

松隈, 浩之
九州大学大学院芸術工学研究院応用情報部門

<https://doi.org/10.15017/2794880>

出版情報：芸術工学研究. 8, pp.29-43, 2007-12-15. 九州大学大学院芸術工学研究院
バージョン：
権利関係：



アヌシー国際アニメーション映画祭 2007 の調査報告

A Report of the Annecy International Animation Festival 2007

松隈浩之
MATSUGUMA Hiroyuki

Abstract

Recently movie creators, directors, producers, and all of the motion picture world are facing a revolution period because of digitalization of movie contents, the globalization by the Internet, and the change of image format. Considering the significance of this evolutionary period, the author attended the Annecy International Animated Film Festival, the largest and most historical one in the world, in order to research the changes taking place in the animation world. MIFA, professional conferences, creative focus, and a job fair were held in parallel with the film festival. This report focuses on the film festival, MIFA, creative focus, and the job fair.

In the chapter covering the film festival, the author introduces the background of this festival that introduces feature films, short films, and graduation films. This chapter provides an explanation about the high quality movie contents, the mode of expression, story telling, techniques, and the festival's artistic concept. The current situation involving 3DCG in several countries is explained because of its recent significance as a new style in many animation studios and the proportion of 3DCG artwork as a whole.

In the chapter on MIFA, a description on the situation of the worldwide animation industry involving the activity of Japanese companies and associations is given.

In the chapter on creative focus the bringing up of an animation creator, the community between young creators and directors, producers in the company, and presence of recruits is described.

In the last chapter the author states his opinion about the direction that all animation will take in the future. The author hopes that this report hastens the commencement of discussion about every type of animation. Moreover, it is hoped that many students in this university will discover the importance of Annecy's and challenge to participate in this competition in the future.

1. はじめに

近年、映像コンテンツのデジタル化や web によるグローバル化により、映像業界は大きな変革期を迎えている。デジタル化に伴う制作環境の変更やインターネットによる流通形態の変化、「You Tube」を代表する動画ポータルサイトによるコンテンツ配信などがコンテンツ業界における主な動向であり、業界関係者においては、クリエイターやプロデューサーなどの職種を問わず、これらの急激な変化への早急な対応を迫られているという状況にある。国をはじめ関係企業にとってはこの変革期をチャンスと捉えたうえで、今後、動画コンテンツをはじめとするソフトウェアビジネスをどのように展開していくか、その方向性の決定が重要な事項となっていること

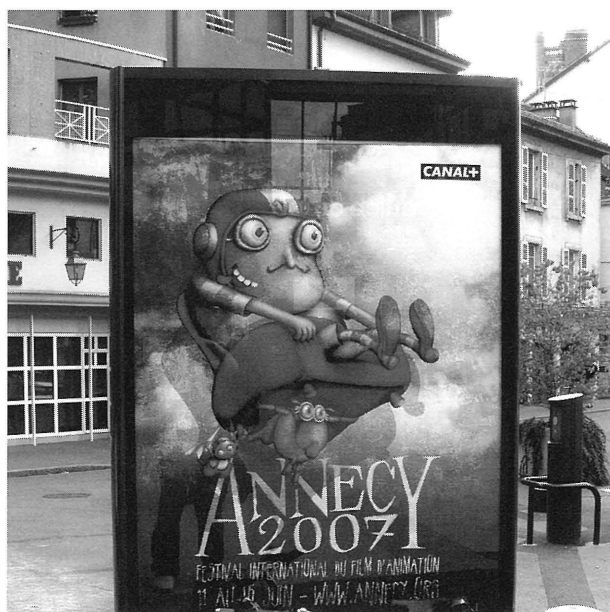


図1：Annecy2007 メインビジュアル

は間違いのないであろう。また、当然のことながら実際に制作を行っているクリエイターあるいは研究者にとってもこの状況は無視できるものではない。ここで主として扱っている「アニメーション」というジャンルは、国や地域によって差異はあるが、子供向け、あるいはマニア向けとされる傾向が強く、映像コンテンツとしてはマイナーな分野として扱われてきたという経緯があるが、一方では作家の芸術性を遺憾なく発揮できる有効な手法として存在し続けているという事実もある。この状況も世の中の変化に応じて変化してきており、最近では実写映画と同様に芸術面、産業面の双方で大きな可能性を秘めたコンテンツの1ジャンルとして注目すべき存在となりつつある。

本稿ではアニメーション界の今後の動向について様々な角度から調査し、報告を行うことを目的としているが、今回参加したアヌシー国際アニメーション映画祭は、1960年にカンヌ映画祭より分化し開催された世界最大のアニメーション映画祭であり、表現、技術、産業界の動向等、世界のアニメーションに関する情報を収集するには最適のイベントである。

以下に、アニメーション映画祭の成り立ちや、実際に行われた各種プログラム、上映された作品の表現の傾向、また産業界の取り組みについて紹介し、世界最大のアニメーション映画祭が、延いてはクリエイターを含むアニメーション業界がこの先どのような方向へ向かおうとしているのか、その発展の可能性について論考し報告をおこなう。

2. アヌシー国際アニメーション映画祭とは

アヌシー国際アニメーションフェスティバルとはASIFA⁽¹⁾-国際アニメーション映画協会-によって公認され、その規約に沿って運営される大会である。現在、ASIFA 認定の国際アニメーションを冠した世界規模の映画祭は、アヌシー（フランス）、オタワ（カナダ）、ザグレブ（クロアチア）、広島（日本）の4都市⁽²⁾において開催されており、アヌシーでの大会は名実ともに世界最大と評され、本大会で賞を取ることがクリエイターおよび業界関係者にとっての最高の名誉とされている。カンヌやベネチアを代表する実写映画を主とした国際映画祭では、コンペティションを通じた優良な映画作品の収集、選出および上映による、高いレベルでの芸術的活動がおこなわれるが、同時に開催される、作品を世界各国の配給会社へ売り込むといったプロモーション等の経済的活

動も映画祭中で大きな割合を占めている。一方、国際アニメーション映画祭では産業の対象になるような長編作品の扱いは比較的小さく、よりインディペンデントで作家性の強い短編作品や学生作品に重点が置かれるという傾向がある。このことから、アニメーション分野のみで国際的なマーケットを構築するには限界があるという考え方はあるものの、本大会は現時点では政治経済面に左右されない、アニメーションは文化芸術であるという点を高く掲げたクリエイターにとっては貴重なイベントであるといえる。

2007年の大会は6月11日から16日までの6日間で開催された。コンペティション、およびの作品の上映がおこなわれるアニメーション映画祭が大会の主要イベントであるが、開催期間中は平行してフィルムマーケットであるMIFA⁽³⁾、国際的な会議の場が提供される提供するProfessional conferences、学生のリクルート活動や企業の人材発掘等がおこなわれるCreative Focusの3つのイベントが行われる（図2）。また隔年でNPAR⁽⁴⁾

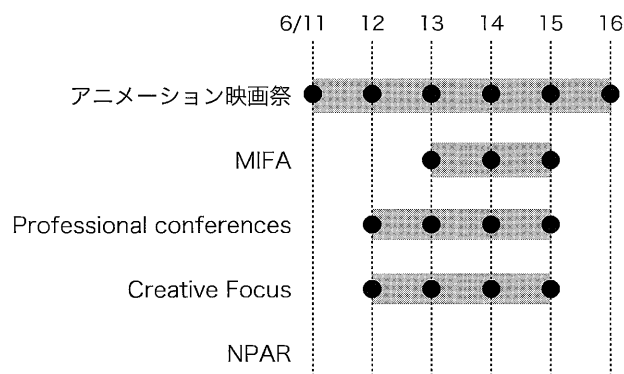


図2：イベント構成および開催期間

が開催されるが2007年は非開催の年にあたっている。

これらのイベントはすべて同時進行で行われるため、全てを網羅することは不可能であり、今回は映画祭、MIFA、Creative Focus に的を絞って調査を行っている。以上3つのプログラムについては以下に章立てをして解説を行うものとし、その他の2項目について論末にて簡単に紹介する。

3. アニメーション映画祭

開催される大会のメインイベントであり、最も盛り上がりを見せるアニメーション映画祭では、大会期間中6日間を通して、短編、長編あわせて500本を超えるアニメーション作品の上映が行われる。作品はコンペティションの対象となるものと、特別なプログラムにより上

映されるものの2つに大別することができる。コンペティションの対象となる部門は、Short Films（短編映画部門）、Feature Films（長編映画部門）、commissioned and TV films（TV、商業映像部門）、Graduation Film（学生映画部門）の4部門であり、それぞれの部門に様々な賞が用意されている。コンペティション以外の特別なプログラムとして、大会オープニングセレモニーにてプレミアム上映が行われたウォルトディズニーアニメーションスタジオ（以下ディズニーと記す）による『Meet the Robinsons』をはじめ、ドリームワークスによる『シュレック3』などによる計4作品の先行プレビュー、野外に設置されたジャイアントスクリーンにて午後10時以降に上映されるプログラム、コンペティションの長編、および短編映画部門においてノミネートはされなかったものの、大会スタッフより優秀とみなされた作品を上映するプログラム、その他にも年ごとに異なる国をピックアップし、その国の優秀な作品を上映するプログラムなどがあり、世界最大にふさわしい豊富すぎる内容となっている（図3）。

コンペティションの各部門の中で、上映される作品数、表現の多様性、高いクオリティといった要素から見て、最も特色があり、映画祭の顔とされる部門は間違いなく短編映画部門であろう。映画祭における最高の賞であるThe Annecy Crystalも同部門の中から選出される。また、短編映画部門と同じ系統にあり、そのジュニア版ともいえる学生映画部門では、アニメーション界を担う人材による今後の表現や技法等に関する動向を見ることができだろう。一方、長編映画部門は前年度に比べ、採用件数や賞の体系等で大きな変化を見せており、今後の映画祭の方針が現れていると思われる。以上から、本調査では短編、学生、長編映画部門に重きを置いている。以下に、それぞれの部門について、特徴的な作品の詳細

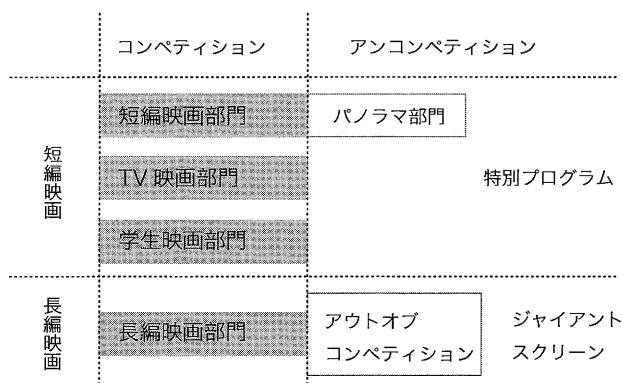


図3：映画祭の構成

や、国別の参加状況、アニメーションの表現技法の傾向といった点についてまとめる。

3.1. Short Films（短編映画部門）

短編映画部門で上映される作品は総数51本である。作品の長さは短いもので1分強、もっとも長いもので26分のものもあったが、大多数の作品が5分から15分程度のものである。作品のテーマは社会諷刺やお笑い、ストーリー性のあるものから色彩や動きのユニークさを描写する実験映像的なものまで様々であり、その表現技法もパペットやドローイングによる伝統的なものから2次元、3次元のコンピュータグラフィクス（以下2DCG、3DCGと記す）を駆使したものまで多岐にわたっている。

このように実写、つまり完全なライブアクションでない限り何でも許されるという土俵上で、プロのクリエイターがその芸術性を如何なく発揮し挑戦できるという場が短編映画部門である。そして映画祭発足以来変わらず世界中から作品が応募され、ハイレベルな競争が続けられていることが本映画祭を世界最大として特徴づけている要因であり、また短編映画部門が映画祭の顔とされる所以もここにある。またこれは本映画祭がアニメーションをサブカルチャーではなく純然たる芸術作品たりうる分野として評価するという理念の現れでもある。

短編映画はコンペから外れた作品もShort films in panorama（以下パノラマ部門）として51作品が上映され、実に102作品の短編映画が上映されることになる。短編映画部門の各賞を受賞したのは以下の作品である。

- 『Peter & the Wolf』（イギリス）
- 『The Tale of How』（南アフリカ）
- 『Premier voyage』（フランス）
- 『Même les pigeons vont au paradis』（フランス）
- 『The Runt』（ドイツ）
- 『Devochka dura』（ロシア）
- 『L'homme de la lune』（フランス）
- 『The Pearce Sisters』（イギリス）

グランプリ、および観客賞を受賞した『Peter & the Wolf』（図4）はロシアの作曲家、セルゲイ・セルゲイェヴィチ・プロコフィエフ作の交響的物語を題材とし制作されたパペット⁽⁵⁾による32分の大作アニメーションである。細部まで作り込まれた若干暗い雰囲気醸し出す



図 4 :
Peter & the Wolf

人形群をはじめ、冬の山中、森と山小屋の間に作られた大きな壁、飢えた狼といった舞台設定と音楽が、作品全体をとおして独特の空気感、緊張感を作りだしている。

その他、印象に残る作品として、南アフリカの若手作家グループにより制作された、ドローイングによる独特なイラストと3DCGによる奇妙なキャラクターにより、複雑奇怪ともいえる空間を作り出している『The Tale of How』(図5)、イギリスの大手アニメーションスタジオ、アードマンアニメーション⁽⁶⁾による切り絵風2DCGアニメーション『The Pearce Sisters』(図6)、音楽にあわせ、めまぐるしく変わりゆく図形、色、構成や動きのリズムにより様々な印象を作り出す、スイス人作家によるセル画作品『Play』(図7)など多彩な作品群が選出されている。その中で、ガラスと油絵を用いた作風で世界中から高い評価を得ている、アレクサンドル・ペトルフ⁽⁷⁾監督の新作『My love』(図8)も上映され、26分を超える大作であり、まさにアニメーションが芸

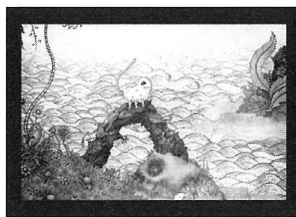


図 5 : The Tale of How

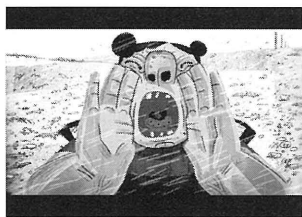


図 6 : The Pearce Sisters



図 7 : play



図 8 : my love

術作品であることを実証しているような作品であるが、受賞には至らなかった。監督作品に対する、周囲の期待度の大きさから生じた結果であろうか。

短編映画部門で上映された作品 51 点について、映画祭公式資料、および映画祭ホームページに掲載された出展国、表現技法、対象とする観客層の 3 項目に基づき集計を行った (図 9)。

国別の出展数は、開催国であるフランスを差しおきイギリスからのエントリーが最も多い。以下フランス、アメリカ、ベルギー、カナダ、ドイツ、ロシアと続き、古くからアニメーション制作がさかんな国が上位を占めるという例年どおりの結果となっている。日本からは、2006 年には 3 作品のエントリーがあったが、今回は山村浩二氏⁽⁸⁾の『カフカ 田舎医者』(図 11)のみとなっている。なお、パノラマ部門には、モンノカヅエ氏、ナガタケシ氏の共作『ピカピカ』と、水江未来氏による『LOST UTOPIA』が選出された。

作品の表現技法については、紙やセルへのドローイングをはじめ、パペットやクレイ、切り絵など、アナログ的な手法を用いたものが 51 点中 26 点と約半数を占め、使用した技法にコンピュータとだけ記載されている作品は 12 点にとどまっている (図 10)。この傾向は同短編

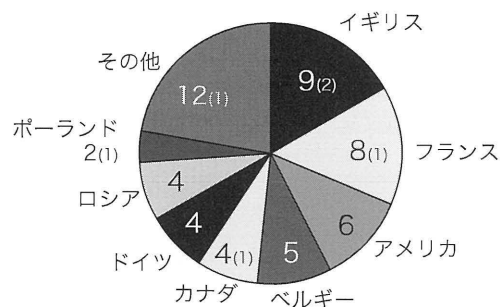


図 9 : 短編映画部門国別採択数
※ () 内の数値は共同制作による作品数

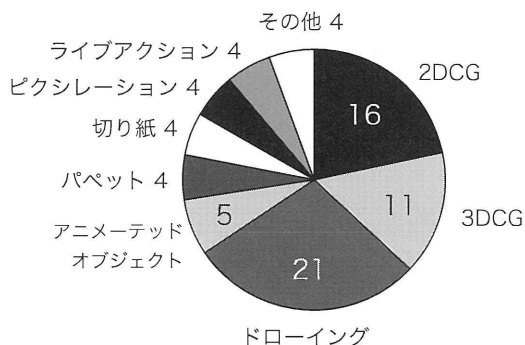


図 10 : 短編映画部門表現技法採択数
※作品によっては複数の技法を用いている

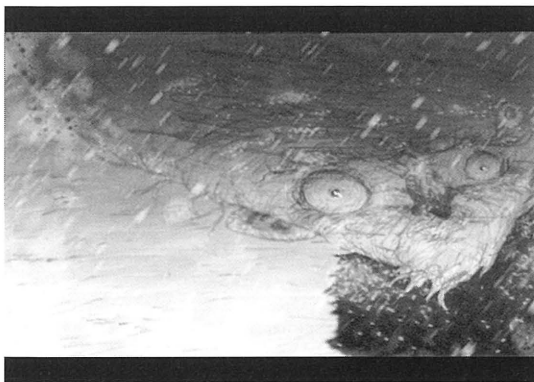


図 11：カフカ 田舎医者

のパノラマ部門でもほぼ同様であり、撮影や編集の過程で作品のデジタル化が行われている可能性はあるものの、パソコン全盛の中においても、プロの世界では伝統的な手法や表現が変わらず息づいているようである。

対象とする観客層は、作品の約6割が「全ての世代」を選択しており、のこりは Young Adults, Adults を指定している。また、後述する学生映画部門、長編映画部門も同じ傾向を示しており、ただの偶然によるものか、審査員の意向によるものかは定かではないが、今年のアニメーション作品には、約6割が全聴衆向けの作品、4割が大人向けの作品の制作を志向するという傾向があるといえる。またこの事からも、アニメーションを子供のモノとだけ考えない、業界全体の意向を把握することができる。

3.2. Graduation Films (学生映画部門)

学生映画部門で上映される作品は短編映画部門と同じ51点であり、作品のスタイル等も短編映画部門に準じる傾向にある。学生映画部門の各賞を受賞したのは以下の作品である。

『t.o.m.』(イギリス)

『Milk Teeth』(イギリス)

『Beton』(イスラエル)

『The Wraith of Cobble Hill』(アメリカ)

『Welcome to White Chapel District』(フランス)

学生映画部門の最優秀賞である Award for best graduation film を獲得したイギリスの学生2人による共作『t.o.m.』(図12)は、背景が油絵風の3DCG、人物等のキャラクターが2DCGで描かれた作品ではあるが、全体的に油絵風のアナログ感を漂わせている作品で



図 12：t.o.m.

ある。余談ではあるが、この作品は現時点で40弱の世界中の映画祭等で上映されており、獲得した賞も10件を超えている。高い評価を受ける作品を生み出す芸術的センスもさることながら、これだけのコンペに応募する実行力にも感服させられる。

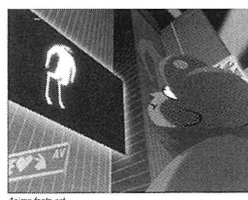
ここで、学生映画部門ではないが、大会をとおして上映された学生作品として、フランスのクリエイター育成専門学校であるゴブラン (GOBELINS) による作品について触れたい。大会期間中、各シアターにおいて1プログラム約2時間弱の上映が行われるが、プログラム開始と同時にまず主催団体により制作された Annecy2007 のカウントダウンムービーが流れ、続いてオープニングのショートアニメーション(図13)が上映される。ショートアニメーションは日替わりとなっており、このアニメーションの制作を担当しているのがゴブランの3年生である。制作されたアニメーションのスタイルはセル風のモノと3DCGを駆使したモノがあり、学生の作品で



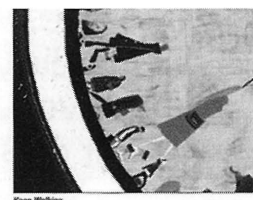
Chronos1.0



La Grande Arche



Anima facta est



Keep Walking

図 13：ゴブランの学生によるオープニングムービー

ありながら世界最大のアニメーションフェスティバルのオープニングとして見劣りしないクオリティを有している。こうした、国際的なイベントと国内の優良な教育機関がコラボレーションを行い、双方に質の向上という利益をもたらしている仕組みは見事であり見習いたい点である。

学生映画部門で上映される作品の国別の出展数（図14）は、さすがに開催国であるフランスが12作品と最も多く、次に隣国のイギリスと続くが、3番目に多いのは日本の隣国である韓国である。韓国が国をあげてデジタルコンテンツの産業、教育に力をいれているのは周知の事実であるが、ここにもその効果が現れているといえる。日本からのエントリーとして、昨年は女子美術大学の学生によるパペットアニメーション作品『Fluffy』（図16）が出展を果たしたが、今年は「無し」と残念な結果となっている。

作品の表現技法（図15）については、デジタルのみが23作品と過半数を占め、アナログのみは13作品。短編映画部門とデジタル＋アナログの作品を軸に反転した形となっているが、若い世代におけるアニメーション制作のデジタル化の進行を再認識する一方で、依然としてアナログ派も存在し続けている事も分かる。特に、特

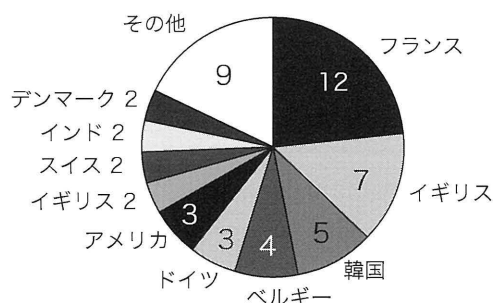


図14：学生映画部門国別採択数

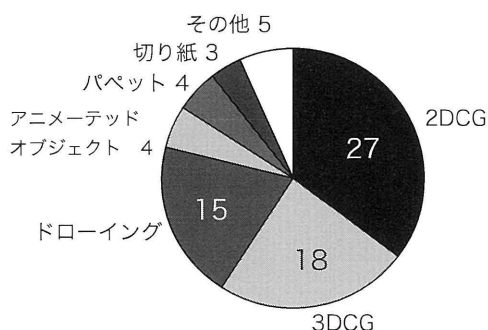


図15：学生映画部門表現技法採択数
※作品によっては複数の技法を用いている



図16：Fluffy



図17：The Wraith of Cobble Hill

別賞を受賞した『The Wraith of Cobble Hill』（図17）は南カリフォルニア大学の学生によって制作された、パペットによるモノクロ作品であり、最もハリウッドに近いであろう同大学においてCGならぬパペットでの良作が作られているのは面白い現象である。

3.3.Feature Films（長編映画部門）

長編映画部門は前回2006年から大幅に見直しが行われた部門である。前年までは短編、長編映画部門の審査は同一の審査員により行われ、部門内で用意される賞はThe Cristal for best featureの1つのみであったが、今年から審査員は別となり、また部門内の賞もSpecial distinction、Audience awardを加えた計3つとなっている。その他にもコンペに漏れた作品を上映するout of competition部門の新設、それに伴う上映用スクリーン数の増加、参加切を遅らせる等様々な長編映画部門強化策がとられている。短編映画部門が芸術面に重きをおかれているのに対し、長編映画部門では商業性を色濃く出す方針で進んでいくようである。世界中からの長編映画部門への応募は47作品、その中でコンペティションに選出された作品は

- 『Flushed Away』（イギリス）
- 『ブレイブストーリー』（日本）
- 『Azur & Asmar』（フランス）
- 『パブリカ』（日本）
- 『Khan Kluay』（タイ）
- 『Film noir』（アメリカ）
- 『Free Jimmy』（ノルウェー、イギリス）
- 『Max & Co』（スイス、ベルギー、イギリス、フランス）
- 『時をかける少女』（日本）

の9点、これにout of competitionの16点と先行レビューの4作品が加わり、計29本の作品が上映された。

長編映画部門の各賞を受賞したのは『Free Jimmy』、『時をかける少女』、『Max & Co』の3作品である。『Free



図 18 : Free Jimmy

Jimmy』(図 18) は全てを 3DCG で制作された(以下フル 3DCG と記す) 作品であり、一見ドリームワークスが制作する『シュレック』と似た印象をうけるが、本編はブラックユーモア溢れる、性描写や残虐なシーンをかなり含んだ大人向けの内容となっている。

日本からエントリーを果たし、見事特別賞を獲得した『時をかける少女』(図 19) は 2DCG ベースのセル画調アニメーションである。実際に現地の劇場で鑑賞した際、作品を通して見られ主人公のおかしなアクションに始終、観客から大きな笑いがおこっていた。この作品は国内外で高い評価を得ており、特に国内ではブログによる口コミがヒットの要因となったことでも有名である。

9 作品中、3 作品が日本によるセル画調の作品、5 本はフル 3DCG による作品、Max & Co (図 20) がこの中では異色のパペットによるアナログ作品となっている。その中で、特に印象に残ったのはフランス、イタリア、ベルギー、スペインの共同制作による『Azur et Asmar』(図 21) と、タイ制作による『Khan Kluay』(図 22)、共にフル 3DCG による作品である。前者は映像と音楽にヨーロッパ調を彷彿させる要素をふんだんに盛り込んだ美しい作品であり、日本でも劇場公開され高い評価を得ている。後者はタイの史実をもとにつくられた象を主人公とした冒険物語であり、3DCG による劇場用アニメーション映画としてはタイ初である。本作品の



図 19 : 時をかける少女



図 20 : Max & Co



図 21 : Azur et Asmar

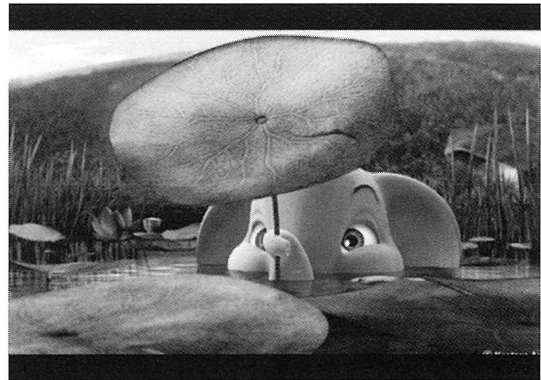


図 22 : Khan Kluay

監督がハリウッドで実績を積んだという経緯もあり、表現、ストーリー展開共にディズニー風の幅広い層に受け入れられる作品となっているが、何より、ハリウッドの技術をタイに持ち帰るところから始まり、資金、人材等の調達という難問をクリアしたうえで、クオリティの高い長編映画をつくりあげてしまったことに対して強い衝撃を覚える。かつて日本において、東映アニメーションが東洋のディズニーを標榜し、商業用長編アニメーションの制作を開始したように、タイではアジアにおけるピクサー⁽⁹⁾を目指しているのではないだろうか。

大会において上映された、長編映画部門 9 点、out of competition の 16 点、先行レビュー 4 点、計 29 点の作品の国別の出展数、表現技法について以下に示した(図 23)。なお、長編になると複数国の共同制作による作品も多数見られ、とりわけヨーロッパ圏における作品のほとんどがこれにあたる。

国別の出展数は、短編映画部門とうってかわって日本が最も多く 8 作品の出展、以下、フランスの 5 作品(内 3 作品が共同制作)、アメリカの 3 作品、イギリスの 3 作品(内 2 作品が共同制作)と続く。

作品の表現技法(図 24)については、完全なアナロ

グによるものは5作品のみでフルデジタルが12作品、残り12作品がデジタル、アナログ混在によるものである。長編作品は、制作に要する期間や人的、物的コスト等が非常に大きく、作業工程の効率化を図る上でも作業環境をデジタルに移行するのは当然の流れであろう。比較的自由に環境、表現を選択できる短編映画とは決定的に異なる点がここにある。

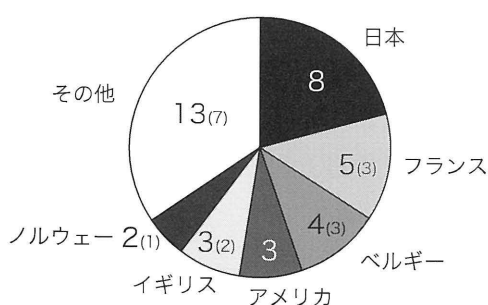


図 23: 長編映画部門国別採択数
※ () 内の数値は共同制作による作品数

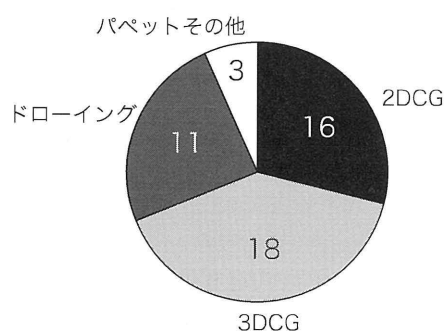


図 24: 長編映画部門国別採択数
※作品によっては複数の技法を用いている

4. アニメーションにおける 3DCG の可能性

今回の調査結果により、人形アニメーションや影絵、粘土アニメーション、ドローイングによるアニメーションといった伝統をほこる作品がしのぎを削ってきた映画祭の中に、制作の過程でコンピュータを用いた作品もかなりの割合で入ってきているという現状を改めて確認させられた。

さて、一概に制作のデジタル化といっても単一の形式があるわけではなく、コンピュータを使う場合も従来はアナログで行っていた作業、例えば彩色や合成等をデジタルで代用する場合と、これまでにはない全く新しい手法がとられる場合があり、前者と後者ではコンピュータが果たす役割や意義が異なってくる。前者の場合は、作業の効率化や、それに伴うコスト削減等で効果を発揮する可能性が高いが、後者の場合は新しい表現の構築に対

して積極的であり、また常にそのような表現を模索し続けてきたアニメーションという舞台に新しいジャンルを築く可能性がかなりの確率であると思われる。

3DCG は 70 年代にその表現としての片鱗を見せ、以降コンピュータの進化にあわせた早いピッチで進化し新しいジャンルを確立してきている。技術開発が盛んにおこなわれたアメリカでの 3DCG が目指してきたゴールは、実写と寸分変わらない「フォトリアル」であり、技術的な開発は今もなお続いているが、進化のスピードは 90 年代後半からゆるやかになっており、これはクリエイターが望む表現、すなわち「リアリティ」を実現するためには十分な域に達した事を物語っている。一方、ソフトウェアの発達や、世界中への普及にともない、2000 年以降は技術者のみならずクリエイターを巻き込んだのフォトリアルではない、オリジナルの表現の模索が行われており、この波がアニメーションといった形でアムシーでの映画祭に訪れてきているというのが現状である。しかし、一方で、ピクサー制作による長編映画『Toy Story』において、フル 3DCG によるアニメーションが表現として、また産業としても世界で通用することを証明して以降、世界中で制作される 3DCG アニメーションが、技術でもイニシアチブをとっているアメリカ色にそまっているのではという懸念も感ぜざるをえない。

この章では映画祭で上映された作品の中で、特にフル 3DCG の作品について着目しつつ、各国の取組や作品の傾向等を見直したうえで、3DCG が持つ産業面、表現面での可能性について述べる。

まず短編映画部門であるが、パノラマも含めた短編映画部門の作品 102 本中で 3DCG を使用している作品は 29 本、そのうちのフル 3DCG 作品は 17 本でありフランス、イギリスがそれぞれ 3 本、アメリカ、インドがそれぞれ 2 本を制作している。その中で特に印象に残った作品としては、アメリカの CG プロダクション Blur Studio による『A Gentleman's Duel』(図 25)。ジョークをふんだんに含んだ、カートゥーンアニメ風のドタバタ劇と派手なアクションで見せるハリウッドスタイルの王道的作品であり、技術力、表現力ともに申し分ない。一方、フランスからエントリーし、観客賞も獲得した CG プロダクション BUF による『Même les pigeons vont au paradis』(図 26) は、パペットアニメーションと見間違えるほどリアルに作り込まれた CG モデルで出来ており、ストーリー展開やアニメートの質とともに、独特な雰囲気をもった世界観は、先述したアメリカ風の

3DCG とは一線を画した作品に仕上がっている。このように短編映画部門でのフル 3DCG 作品は、通常、実写映画の VFX 部門等を担当しているプロダクションが、オリジナル作品として短編を制作し、出展してくる場合が多く、よって、クオリティは非常に高い。また、現在、インドにはアメリカや日本が制作する映画、アニメーションの下請けをおこなう映像プロダクションが多数存在し、また実写映画が盛んな国としても有名であるため、今後、技術力を背景に多数の作品が作られるであろう。

次に、学生映画部門であるが、作品 51 本中で 3DCG を使用している作品は 18 本、そのうちのフル 3DCG 作品は 11 本と短編映画部門よりも若干ではあるが多い傾向にある。フル 3DCG による学生作品の中には、絵のクオリティではプロと比べても全くひけをとらない作品も多数存在するが、一方でストーリー展開や細部への作り込みといった部分で若干の物足りなさを感じることも多い。CG の分野では、アニメーションに必要な技術やセンスを、長い期間を経て総合的に身につけるといった伝統的な手法とは異なり、ソフトウェアの進化等によって比較的簡単にクオリティの高い絵を手に入れることができるが、それ以外で必要となる物語の構成力やリズム



図 25 : A Gentleman's Duel



図 26 : Même les pigeons vont au paradis



図 27 : fog

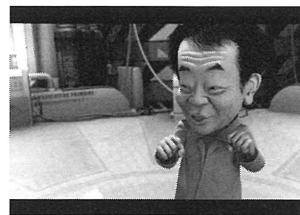


図 28 : Tong

感等のスキルアップが追いついていないのではと推測する。

先述した『t.o.m.』の他に、2006 年の広島国際アニメーション映画祭でも上映され、プロがしのぎを削る中で優秀賞を獲得したスペインの学生（本人はメキシコ人）による『Fog』（図 27）、フランスの『Tong』（図 28）が技術的にも表現としても高いレベルを示していた。

最後に長編映画部門であるが、上映された全ての作品 29 本中 3DCG を使用している作品は 18 本、そのうちのフル 3DCG 作品は 11 本とかなりの数を占めている。アメリカからの作品が、全て単独での制作で 3 本と最も多く、次いでフランス、イギリス、ベルギー、ノルウェーがそれぞれ 2 本の制作に関わっている。

セル画による一大文化を築いたディズニーの新作『Meet the Robinsons』（図 29）でさえフル 3DCG であり、アニメーション先進国における大手プロダクションは、かなりのウエイトを 3DCG に置いているといっても過言ではないだろう。また、前述したタイの『Khan Kluay』による展開は 3DCG を今後のタイにおけるコンテンツビジネスの足がかりとする姿勢がみられる。

一方、長編出品数最多の日本をみると 3DCG を使用している作品は 5 本であるが、フル 3DCG の作品は『アタゴオルは猫の森』1 本のみである。コンペにも選出された『パブリカ』については作品中一部 3DCG を使用しているものの、大会の公式データでは掲載され



図 29 : Meet the Robinsons

ておらず、それは本作品の監督今正敏氏のセル画調にこだわるからくるものであろう。以上から日本のアニメーション業界では、過去に日本を代表する1つの文化として世界にジャパニメーションを送り出したという経緯があるだけに、表現を異とする3DCGについてはスムーズに取り入れが進んでいるとはいえないことが伺える。

以上から、世界各国ではクリエイター、企業ともに3DCGを武器にストーリー性や表現を模索しつつ展開しようという姿勢が随所にみられた。本大会において、隔年でNPARを開催していることから、この流れに対し、積極的であることが伺える。日本においても、様々なプロダクションやクリエイターが3DCGの扱いについて、表現、制作工程、人材育成等、様々なレベルで議論を行っているが、実際に効果的な運用に至るには、まだまだ時間がかかりそうである。

5. MIFA

MIFAは世界中のテレビ、映画、ビデオ等の映像業界のバイヤー、リサーチャー、クリエイターが集うアニメーションフィルムマーケットであり、大会期間中、6月13日から15日までの3日間、映画祭のメイン会場であるボンリウ (Bonliu) センターから1km程離れた場所に位置するホテル、インペリアルパレスのイベントスペースおよび特設会場にて開催された。

大会の商業的活動への傾倒に対し、アニメーションを愛し、その芸術的価値を重要視するアヌシーの往年の支持者の中から懸念する声が聞こえてはくるものの、世界中におけるアニメーション産業の盛り上がりを受け、大会自体はマーケット部分に力を注ぐ傾向にある。大会後の公式報告によると、2007年はMIFAでの各種イベントへ1700名の参加者(2006年に比べて22%増)があり、1128企業が60ヵ国から参加、280の展示商談用スタンド(ブース)が出され、170名のバイヤーが参加したと報告されている。

MIFAの中心は企業や団体が構えるスタンドである。それらのスタンドは、アニメーションの制作、配給を行う企業が集うexhibition area、ソフトウェア、ハードウェアの開発、販売を行う企業が集うnew technologies area、大学や専門学校等の教育機関が集うTraning School areaに分かれている。またその他の、カフェスタイルになった商談、および休憩のスペースでもあるChill Out area、今回のコンペティションにエントリー

された作品全ての視聴が可能となっているdigital video libraryがMIFAの主な構成要素となっている。

バイヤー、リサーチャー等のMIFAの参加者はexhibition areaの総数58のスタンドにおいての商談や、情報収集を主な目的としており、またここでのスタンドの出展国や企業等の状況をみることで世界のアニメーション業界の現状を把握することもできる。出展国は地元フランスが圧倒的多数であるが、その他、イギリス、イタリアといった近隣のヨーロッパ諸国と共に、アジアから日本(3スタンド)、インド(3スタンド)、韓国(2スタンド)、中国(2スタンド)が参加している。また2007年には新たにアルゼンチン(2スタンド)、ブラジル(1スタンド)といった南米からの参加もあり今後の大会自体の広がりを見せている。

日本からスタンドを確保して参加した団体は、東映アニメーション株式会社、東京国際映画祭(TIFCOM)、そして練馬区の3団体である。この3団体について若干のヒアリングを行ったが、各団体の性質上、目的や活動形態が異なっており、特に練馬区の展開にはアニメーション業界としての今後の展望が含まれているように感じられた。以下にそれぞれについて紹介する。

5.1. 東映アニメーション株式会社

東映アニメーションは50年以上の歴史を持つ企業であり、海外マーケットを重視しつつ、自社のアニメーション作品をヨーロッパ、アメリカ、アジア等での販売をはじめて久しく、また近年では海外アニメーションプロダクションとのコラボレーションによる作品制作にも力をいれている老舗的な企業である。現地では海外マーケティング担当者、プロデューサーといった職種のスタッフが常駐し、各国との商談の中で放送権や、ビデオ化権、商品化権等の扱いや共同制作の可能性といった内容についての協議が行われていた。これは、マーケットの場としては最もスタンダードなスタイルである。

5.2. 東京国際映画祭-TIFCOM-の展開

東京国際映画祭は世界12大国際映画祭のひとつであり、TIFCOMは大会中のビジネスマーケット部、つまりアヌシーにおけるMIFAと同じ性質をもつ機関である。また東京国際映画祭は実写映画を主としたイベントであるが、TIFCOMでは取り扱う対象を映画だけではなく、テレビ作品、アニメ、コミックス、ゲーム、キャラクター、音楽などのエンタテインメント全分野に関す

るコンテンツとしており、2007 年開催の第 20 回大会では、秋葉原エンタ祭りとは併設されている事からも特にゲーム、アニメに関して力を入れていく傾向にあることが伺える。よって MIFA における活動は、なんらかのアニメーション作品を売り込むことよりはむしろ、海外のアニメーション関連企業やバイヤー、リサーチャー等を TIFCOM へ呼び込むことにあり、それにより TIFCOM 自体のさらなる国際化を図る事が目的だと思われる。

5.3. 練馬アニメーション協議会の展開

前述した 2 団体が、ひとつの企業、あるいは団体であったのに対し、最後の練馬アニメーション協議会は複数のアニメーションスタジオと東京商工会議所練馬支部からなる協同出資によるスタンドである。MIFA への参加スタッフは各アニメーションスタジオの代表者を中心に、商工会議所練馬支部会長、JETRO パリセンターディレクター、および企業国際化コンサルタント他からなる。アニメーションスタジオの代表者の中には実際に作品の制作を手がけているクリエイターもおり、プロデューサー、バイヤーといったビジネス色が強い人種で構成される会場で異色とも思える様子が感じられた。

古くから東京都の杉並区と練馬区には多数のアニメーションスタジオが存在し、これまでにそれらのスタジオから多くのアニメーション作品が生み出されてきたという歴史がある。一方で、日本でのアニメーション制作の現状では、作品の権利を売買するビジネスの部分と制作の部分は切り離されており、結果として大手テレビ局や広告代理店、配給会社等が企画を行い、アニメーションスタジオは制作部のみで著作権は譲渡するというスタイルが定着している。つまり仮にアニメーションスタジオ側が企画、制作を行ったところで、TV 放映やビデオ化による販売といったプロセスに至るとは限らないという現実がある。

今回の MIFA による練馬アニメーション協議会の活動では、これまでの制作における実績をベースに海外スタジオとのコラボレーションを模索したり、あるいは長編の映画や TV のシリーズ番組とは異なる、各スタジオがオリジナルで制作した作品を海外の TV 局や映像関係者に売り込むというスタイルをとっている。ここに従来のビジネスモデルから脱しつつ、新たな手法を構築するといった形でアニメーション業界の活性化を図ろうとする 1 つの流れを垣間見ることができる。今後、さらに加速するであろうインターネットによるグローバル化や通

信環境の変化から生じる、クリエイターにとっての流通や販売、コラボレーションといった新たな展開の糸口といった面でも、是非、成功を期待したい。

6. Creative Focus

6 月 12 日から 15 日までの 4 日間、MIFA と同じインベリアルパレスにて開催される、企業、プロ、学生間のコミュニケーションを主としたプログラムである。アニメーション制作者によるテクニックのデモンストレーションや、クリエイターによるグループミーティング、プロのクリエイターと学生との意見交換会等が行われる。また creative cafe というイベントスペースにおいては定期的に世界各国の著名企業やアニメーションディレクター、プロデューサーによるプレゼンテーションが行われ、そこでは同じように世界各国から集まった若いクリエイターとのリクルートも含めた交流が図られる。

期間中 28 のイベントが、TV 局、映像プロダクション、教育機関等により行われており、主立った参加企業としてブルースカイスタジオ⁽¹⁰⁾、アードマンアニメーション、ドリームワークス、ディズニー等があげられる。それらの中から、ディズニーと日本から参加の、りんたろう監督⁽¹¹⁾によるタレントスカウトミーティングについて以下に述べる。

6.1. ディズニー -Walt Disney Animation Studios-

プロデューサー、クリエイターの両氏から会社の簡単な解説の後、新作である『Meet the Robinsons』のメイキングについて、制作スタッフの実際の役割、仕事内容に重点をおきながらの解説が行われた。

参加者は 50 人前後、その中でビジネス関係者および教員が 5、6 名、残りはすべて学生、特に大学院生が大半をしめていた。ディズニーの新作『Meet the Robinsons』は 3DCG による長編アニメーションであり本大会のプレミアム上映に抜擢された、ディズニーの期待の新作である。このことからディズニーとしては 3DCG に力を入れていることが分かり、またその意向にそった人材発掘を行いたいという意図がプレゼンテーションから見て取れたが、会場でおこなわれた挙手による調査では、参加している学生のほとんどが 2D の伝統的なアニメーション制作を志望していることがわかった。この結果に対して、ディズニー側は驚きと若干の落胆を感じていたように見えたが、やはり、クリエイター側の見解としてはディズニーは 2D アニメーションとい

う認識、あるいは要望が強いのだろうか。

簡単な質疑応答を含むプレゼンテーションが終了した後、希望する学生が列をなし、個別に持ち込んだポートフォリオやビデオクリップの閲覧、制作や就職に関するアドバイス等がディズニー側のスタッフにより行われた。

6.2. りんたろう監督

りんたろう監督は日本を代表するアニメーション映画の監督であり、現在、日仏合作による劇場用 3D アニメーション『よなよなペンギン』を制作中である。今回のイベントは同作品の制作スタッフ発掘が目的となる。

りんたろう氏のプレゼンテーションは日本のマンガ、アニメーションの歴史の紹介から始まったが、かなりの時間をかけて『鳥獣人物戯画』の解説をおこない、日本アニメーションの原点はここにあるのだということを強調していた。その後、鉄腕アトムに始まった TV アニメの歴史解説を経て、最後に『よなよなペンギン』のこの時点までに出来上がった映像を見せ、この作品に対する意気込みを語りプレゼンテーションは幕を閉じた。氏のプレゼンテーションで終始一貫していたのは「日本らしいアニメーションとは」というテーマであり、今回制作する 3D アニメーションも、多くアメリカで先行して制作されている作品とは違った、日本アニメーションのノウハウを駆使した、日本アニメーションの延長線上にある作品を目指すということを力説していた。『鳥獣人物戯画』の詳細なまでの時間をかけた解説も、そのことを理解したうえで制作に参加してほしいという、若い海外のクリエイターに対する監督からのメッセージであったと思われる。

会場にはりんたろう監督、および通訳者の他に長編映画部門にて『時をかける少女』、『パプリカ』を出品しているアニメーションスタジオ、マッドハウス⁽¹²⁾のスタッフが同席していた。先に開催されたカンヌ国際映画祭において同スタジオは『よなよなペンギン』の仏デニス・フリードマン・プロダクションとの共同制作の発表をおこなっている。

7. まとめ

ここまで、アヌシー国際アニメーション映画祭の調査により得られた情報をもとに、アニメーション業界における表現面、産業面の動向について述べてきた。

表現面については、産業色が強い長編映画作品ではデ

ジタル化が急速に進行しているものの、短編映画作品では全てがデジタルによる画一化された方向へと進んでいるわけではなく、今後も伝統の部分は守られて行きそうな流れを感じた。3DCG の用いられ方にも、国や、クリエイター毎に様々な表現が出てきており、今後、新たな表現が生み出される可能性が大きいジャンルであることを確信した。

各国の本大会における展開を見ると、全体を通して古くからアニメーション制作を行ってきた、「伝統」を冠するヨーロッパ諸国およびロシア、そしてディズニーをはじめドリームワークスやピクサーなど強い企業、産業力を有するアメリカ、両国と密接な関係を持するカナダといった常連国が各部門ともに上位を固めるという状況の中で、長編映画部門のみ突出した日本、学生映画部門で活躍をみせる韓国、長編映画部門に突如現れたタイ、各部門にコンスタントに顔を見せるインドといったアジアの国が徐々に進出しているという状況にある。これにアルゼンチン、ブラジルといった中南米が加わることで今後の映画祭は、さらなる多様な彩りを見せていくのではないだろうか。

日本の展開については、長編映画部門での活動は活発であるが、短編、学生映画部門では元気がないといった状況に、産業＞芸術である日本の構造が現れているようで多少残念に思えた。先にも述べたが、昨年に続き、学生映画部門における韓国の学生の活躍は見事である。韓国では、良質な作品を制作できる感性の部分とあわせて、世界的なコンペティションに参加、挑戦をするという積極性をも身につける教育が行われていると推測でき、同分野の教育者として考えさせられる部分も多分にある。

大会自体の方向性について、短編映画部門や学生映画部門により変わらず芸術的な発展を支援するクリエイターを大事にする文化を大切にする一方で、長編映画部門や MIFA の強化等により、商業的部分に力を入れはじめていることは明かであり、そこには、芸術と産業の両立によりアニメーション界の発展を推し進めることで、世界のアニメーション界の牽引役たる映画祭の確立を目指すといった姿勢が伺えた。日本では広島にて国際映画祭がおこなわれており、業界関係者等から運営面での厳しさを耳にすることはめずらしくないが、アヌシーの展開と比較するとどのような差異がみえてくるか、興味深い。また昨今、時流から日本においても多数のコンテンツ関連のイベントが国や企業等の補助をうけて開催されているが、確固たるビジョンを示せるかどうか成功、

継続の鍵となるのかもしれない。

最後に、学生を対象とした報告会を開く予定である。ここで挙げた情報が多くの学生にとって、世界を視野にいった活動を行う為のきっかけとなる事を期待したい。

付録

以下、アヌシー国際アニメーション映画祭についての情報を付録としてまとめた。今後、同イベントへ参加する研究者、クリエイターの活動のための参考となれば幸いである。

1. 開催地概要

開催地であるアヌシーはフランス南東部、スイスとの国境近く、パリからは鉄道で3時間半、ジュネーブからバスで約1時間のところに位置する人口約5万人の都市である。市内にはヨーロッパで最も透明度が高いといわれるアヌシー湖や、そこから流れるティウー運河（図

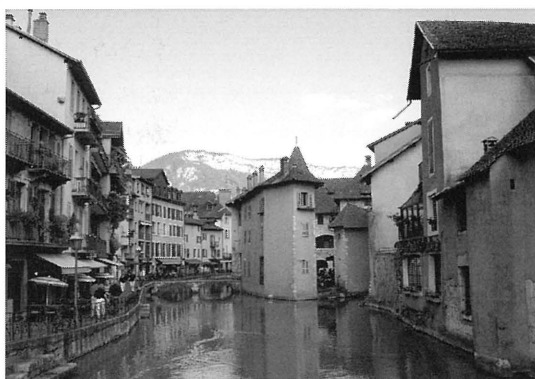


図 30：ティウー運河



図 31：Annecy の街並み

30)、そして中世の城、街並み（図 31）が広がり、閑静な避暑地であるが、年に1回開催されるアニメーション映画祭時には街中の公共施設やレストラン等にポスターが貼られ、世界中から集まる参加者に加え、ボランティアとして、また観客としての地元民も大勢加わり、街をあげての一大イベントとなる。

映画祭のメインとなる会場は旧市街のはずれにあるボンリウセンター（図 32）という2つの大型シアターを有した施設となり、ここでチケット配布、資料の受け渡し、プレス受付等が行われる。また、鮮やかにディスプレイされたボンリウセンター内部の広場（図 33）では、ショップでのDVDや書籍、関連グッズの販売や、サブイベントとなるアート作品展示会、著名クリエイターによるサイン会等も行われる。その他に一般のシネマコンプレックス（図 34）全館、ミニシアター2館がイベントのために貸し切られており、これに屋外に設置された巨大スクリーン（図 35）をあわせて計8スクリーンによりアニメーション作品の上映が行われる。映画祭と平行して行われるフィルムマーケットやカンファレンス等は別会場となり、会場間の移動用として会期中はシャトルバス（図 36）が運行されている。



図 32：ボンリウセンター



図 33：ボンリウセンター内部

2. 参加費、チケット等

参加費は、一般／学生で異なり、映画祭フリーパスが58ユーロ（約9200円）、映画祭＋カンファレンスが145ユーロ（約23000円）と比較的安価であるが、映画祭＋カンファレンス＋MIFAでは485ユーロ（約77000円）と高額になる。屋外のジャイアントスクリーンによる上映を除き、映画祭中の映画鑑賞は全て事前にチケットを予約する必要がある、フリーパス購入者は開催前にwebによる事前予約が可能となる。ただし1日につき2プログラムまでしか事前予約できず、他のプロ



図 34：シネマコンプレックス

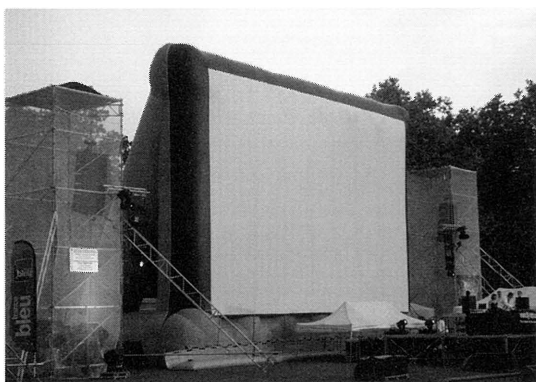


図 35：ジャイアントスクリーン



図 36：シャトルバス

グラムに関しては開催後の予約となる。予約したプログラムのチケットはメイン会場にて受け取ることができる。

なお、コンペティションに選出されたクリエイターに対しては参加費無料に加え、宿泊施設および食事チケットの提供も行われる。

3. Professional conferences

会期中に行われるイベントの1つでありアニメーション産業における主な問題点を経済面、表現面の双方の視点からとりあげ、参加者による議論が行われる。開催期間は6月12日から15日までの4日間で、アニメーション制作の新技术や長編映画の将来性等を複数のパネラーによって議論する形式と、映画のメイキング解説を実制作者等の関係者が行う形式の2通りがある。前者はカンファレンス専用を用意された会場の会議室により100人弱の規模で行われ、後者はメイン会場であるボンリウセンターのシアターを利用した大規模なものとなる。

4. NPAR

NPAR 分野のシンポジウムで、ACM SIGGRAPH、Eurographics の協力のもと2007年はアメリカのサンディエゴにて8月に開催されている。NPAR の分野における最新の技術や表現が、論文、パネルセッション、ポスター形式で発表される。2006年の主なゲストスピーカーはピクサーやドリームワークスの技術者など。日本からは『ポケットモンスター』の制作を行っているOLM Digital社のスタッフが招待されている。

< 註 >

- 1 ASIFA(Association Internationale du Film d'Animation) はアニメーションの国際的発展と振興を目的とし1961年に設立された団体。
- 2 アヌシー、オタワでは毎年、ザグレブ、広島では2年に1回の開催となる。近年、世界中でコンテンツ関連のイベントが増えたこともあり、アヌシーやオタワのように毎年開催では、上映作品のクオリティの維持が難しいのではという声もある。
- 3 MARCHÉ INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION の略。英語表記ではINTERNATIONAL ANIMATED FILM MARKETとなる。

- 4 Non-Photorealistic Animation and Renderingの略。3DCGでの表現において実写さながらのフォトリアルな表現ではなく、油絵、パステルといった表現の生成を実現するために行われる、学会形式のイベント。
- 5 今回の大会中の作品で用いられていた伝統的なアニメーションの手法として、セルや、フィルム、紙などへのドローイングによって絵を作るものの他に、切り紙によるアニメーション、砂絵によるアニメーション、パペット（人形）や、クレイ（粘土）、を用いたアニメーション、人のコマ撮りによるピクシレーション、撮影された絵をトレースしてアニメーションを作成するロトスコープなどがあつた。
- 6 イギリスのアニメーションスタジオ。代表作としてはニック・パーク（Nick Park）監督による『ウォレスとグルミット』シリーズが有名であり、キャラクター展開等で日本でも知られている。
- 7 ロシアのアニメーション作家。ガラス上に油絵を塗るという描画手法によりアニメーション制作をおこなっている。1枚1枚が芸術作品ともいえるその作風は世界的に評価されており、1999年作の『老人と海 The old man and the sea』ではアカデミー賞短編アニメーション映画賞を受賞を果たしている。
- 8 インディペンデント系のアニメーション制作および普及活動を精力的に行っている日本の作家。代表作に『頭山』、『年をとった鰐』などがあり、世界中で開催される短編映画祭、アニメーション映画祭等で受賞に至っている。
- 9 アメリカの大手アニメーションスタジオ。世界初のフル3DCG長編アニメーションである『トイストーリー』をはじめ、『バグズライフ』、『モンスターズ・インク』など劇場用のアニメーション作品をコンスタントに制作している。
- 10 アメリカの大手アニメーションスタジオ。劇場用代表作品として『アイスエイジ』、『ロボッツ』などがある。
- 11 日本を代表するアニメーション監督の1人。これまでに多数の映画やTVアニメの監督を手掛けている。代表作は「銀河鉄道999」、「幻魔大戦」、「メトロポリス」など。
- 12 日本のアニメーションスタジオ。TV用、劇場用のアニメーションを多く手掛けている。近年の劇場用作品として『東京ゴッドファーザーズ』、『時をかける少女』、『ピアノの森』などがある。

<参考文献>

- 1) 昼間行雄，権藤俊司，『ユーロ・アニメーション』，フィルムアート社，2002
- 2) 津堅信之，『アニメーション学入門』，平凡社，2005
- 3) 森卓也，『アニメーション入門』，美術出版社，1966
- 4) 山村浩二，『アニメーションの世界へようこそ』，岩波書店2006
- 5) おかだえみこ他，『アニメの世界』，新潮社，1988
- 6) 高城昭夫，『アートアニメーションの素晴らしき世界』，エスクァイア マガジン ジャパン，2002
- 7) 赤木昭夫，『ハリウッドはなぜ強いのか』，筑摩書房，2003
- 8) 財団法人デジタルコンテンツ協会，『フランス、スペインのアニメーション市場視察報告書』，財団法人 デジタルコンテンツ協会 web サイト
(<http://www.dcaj.org/report/anime/>)，2003
- 9) 広島国際アニメーションフェスティバル 2006 公式ガイドブック，2006
- 10) アヌシー国際アニメーションフェスティバル 2006 公式ガイドブック，2006

※本稿中で作品解説のために掲載した画像は、全てアヌシー国際アニメーションフェスティバル 2007 公式ガイドブックから抜粋したものである。