

平成 28 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

アニメーションブートキャンプ 2016 実施報告書

森ビル株式会社

平成 29 年 2 月

目次

第1章 アニメーションブートキャンプ 2016 の概要	3
1.1 事業の目的	3
1.2 アニメーションブートキャンプの理念	3
1.3 過去の実施概要	3
第2章 アニメーションブートキャンプ 2016 の実施概要	6
2.1 本年度の取り組み課題：3つのチャレンジ	6
2.2 本年度の実施概要	6
2.3 実施スケジュール	8
2.4 実施体制	10
2.5 事業協力者プロフィール	12
第3章 アニメーションブートキャンプ 2016 1DAY@TOKYO について	18
3.1 実施概要・実施体制	18
3.2 告知・募集方法について	18
3.3 実施レポート	25
3.4 参加者アンケート結果	27
第4章 アニメーションブートキャンプ 2016 4DAYS@NASU について	31
4.1 実施概要・実施体制	31
4.2 参加者の募集・審査について	31
4.3 実施レポート	41
4.4 参加者アンケート結果	49
第5章 アニメーションブートキャンプ 2016 3DCG トライアル	56
5.1 実施概要・実施体制	56
5.2 告知・募集方法	56

目次

5.3 実施レポート.....	57
4.4 参加者アンケート結果.....	59
第6章 ワーキンググループについて.....	62
6.1 3DCG トライアルのプログラムについて.....	62
6.2 教育機関・今後の展開など.....	64
第7章 成果検証・課題.....	66
7.1 プログラムディレクター布山氏によるまとめ.....	66
7.2 プログラムディレクター竹内氏によるまとめ.....	76
7.3 プログラムプロデューサー岡本氏によるまとめ.....	82

第1章 アニメーションブートキャンプ 2016 の概要

1.1 事業の目的

本事業は、将来の日本のアニメーション界を担う人材（主にアニメーター）の育成方法を開発するプロジェクトである。

ワークショップの実践を通じて新しい教育方法を生み出すことを目的とし、アニメーションプロデューサーとアニメーション教育研究者の共同ディレクター体制を取り、産学連携してそれぞれの垣根を越えて、問題意識と知恵を共有することを目指している。

1.2 アニメーションブートキャンプの理念

優れた技術力・創造力で名声を得てきた日本のアニメーション業界が今必要とするのは、表現に対する明確な意識と、それを実現するための技術を身に付ける努力ができる人材である。「表現とは、第三者に伝えることである」という意識を持ち、その実現のために 2D、3D 問わず柔軟に適応し、自己開発・自己発展できる人材が求められている。

既存のマンガやアニメの表現をパターン化してコピーのようにまねをするのではなく、日常を観察し、自身の身体を動かすことで、体験を通して演技を考え、創（つく）り、それをアニメーションとしてきちんと表現できる人材を増やしていくことが、今の日本におけるアニメーションの長所を生かしながら、更なる高みを目指すことにつながると考え、アニメーションブートキャンプは下記理念のもとで事業を推進している。

- ① 自己開発・自己発展できる人材を育てる
- ② 「観察する」ことを重視する
- ③ 他者に「伝わる」表現を目指す

アニメーションブートキャンプでは、アニメーションの技術よりもまず「観察する」ことから始める。

参加者は、日常を観察し、また自分の身体を動かすことで発見をする——つまり自身の「体験」を通して感じるものがどのようにすれば他者に伝わる表現となるか、を明確に意識させることを起点とする。

そして、その表現のための技術を教えるのではなく、技術を身に付けるための方法を習得することを目的としたプログラム構成となっており、第一線で活躍する講師との双方向のコミュニケーションや、グループ内での活発な話し合いの中で学ぶことで、画一的な方法論ではなく、柔軟性のある考え方を身に付けることができる。

1.3 過去の実施概要

本事業は、平成 23 年度に実施された『アニメーター育成テストケース』の結果と考察を踏まえて、

目次

新たな人材育成プログラムの方向性を見付け出すことを目的に、平成 24 年度より『アニメーションブートキャンプ』という名称でワークショップを実施してきたものである。

【平成 23 年度 アニメーター育成テストケース】

初年度は絵の技量は問わずにアニメーションに興味を持つ学生を対象とし、九州地区の 5 つの大学・専門学校から推薦で選ばれた参加者に向けたワークショップを福岡で開催した。

きちんと観（み）て、考え、記憶したものを表現するということを重視したカリキュラムを考え、結果ほぼ全員が観て考えることを実践できるようになり、指導方法として有効であることが立証され、アニメーションブートキャンプの原型が形作られた。

【平成 24 年度 アニメーションブートキャンプ 2012】

その成果を受けて、平成 24 年度には『アニメーションブートキャンプ 2012』と名前を改め、日帰りの講義 2 回と、東京藝術大学那須研修施設にて 2 泊 3 日の合宿を行った。前年度と同様に現実のものを観て、記憶して、表現するという「観察力」を重視した適切な課題の検討と、参加者の作品について技術・表現の両面から評価を行うことを目指した。

参加者については、東京近郊の 4 年制の美術系・芸術系大学、大学院に在籍する学生のうち、

- ・描画力のある学生
- ・アニメーション業界に就職を希望する、あるいは興味のある学生

を各校の先生方に推薦してもらった。

ワークショップを合宿形式で行ったことは、

- 1) 参加学生が集中して作品制作に没頭できる
- 2) 講師が常にそばでアドバイスすることができる

という大きなメリットがあることが分かった。

【平成 25 年度 アニメーションブートキャンプ 2013】

平成 25 年度には『アニメーションブートキャンプ 2013』を開催した。前年同様に各校の先生方からの推薦学生に加え、一般公募も開始した。地方在住の参加者もいたため、上京の負担を考慮し、通学の講座は行わず、合宿期間を 1 日延長して 3 泊 4 日のワークショップを行った。受講者数、講師数も拡大し、地方の大学や、美術系・芸術系ではない一般大学に通う学生など、参加者のバックグラウンドも多様化したが、グループによる課題制作を通じて、お互いが切磋琢磨（せつさたくま）し、知識や情報の交換など活発な交流が生まれた。またワークショップ実施前後で、参加学生の技術や表現力がどのように変化したかを客観的に読み取れる個別の評価表を導入した。

【平成 26 年度 アニメーションブートキャンプ 2014】

平成 26 年度は、『アニメーションブートキャンプ』も 4 年目を迎え、「多様化・拡大化・国際

目次

化」をキーワードに、発展的なバリエーションを持たせた合計 3 回のワークショップを実施した。

外国人学生（中国、韓国）を含む混成チームでのワークショップ（『アニメーションブートキャンプ in Asia』）、関西圏で初めての開催となった 1 日間のワークショップ（『アニメーションブートキャンプ in 京都』）、全ての参加者を一般公募とした 3 泊 4 日の合宿形式でのワークショップ（『アニメーションブートキャンプ 2014』）である。

参加者のバックグラウンドはより多様化し、『アニメーションブートキャンプ in Asia』に参加した中国・韓国入学生はもちろんのこと、日本国内の参加者も北海道から九州までの全国各地から集まり、また年齢層も高校生から社会人までと大きく広がった。

※その後海外（アジアなど）でのブートキャンプの展開は、別事業にて進められている。

【平成 27 年度 アニメーションブートキャンプ 2015】

平成 27 年度は前年度に好評を得た、体験的に学べる 1 日間のワークショップ『アニメーションブートキャンプ 2015 京都』と、大学生以上を対象としたより専門性の高い 3 泊 4 日の合宿形式でのワークショップ『アニメーションブートキャンプ 2015』を開催した。同時に、初めて女性講師を 2 名起用するなど、指導者の育成、新規講師の採用にも力を入れた。

またアニメーション業界・ゲーム業界・CG 業界の方々を迎えての『アニメーションブートキャンプ 2015 報告・意見交換会』を開催し、『アニメーションブートキャンプ』の理念や実践内容についてのプレゼンテーションと、分野横断的な連携の可能性を探るディスカッションを行った。

※その他参加人数等の詳細は、第 7 章・7.1.2 これまでのブートキャンプについて を参照

第2章 アニメーションブートキャンプ 2016 の実施概要

2.1 本年度の取り組み課題：3つのチャレンジ

■受講者の拡大

開催回数を増やし、参加可能な人数を増やす。更にゲーム分野で学ぶ学生にも参加の枠を広げ、告知の方法などを工夫する。

■新規講師の発掘

開催地を東京とすることで多忙な講師（現役アニメーター）の参加の可能性を広げ、新規講師を開拓する。

■他分野やアカデミック分野との連携強化

学校や他分野（ゲームなど）の関係者にオブザーバーとして実際のブートキャンプの現場を見てもらう機会を作る。更に、昨年度行った異業種も交えた意見交換会でだされたアイデアをベースに、他分野やアカデミック分野へ成果還元のための具体的検討を進める。

2.2 本年度の実施概要

2種類、計3回の産学連携ワークショップと、学校・他分野との連携強化に向けたワーキンググループを行った。

本事業のワークショップでは、アニメーションの技術の伝達よりも、まず「観察する」ことから始める。参加者は、日常を観察し、また自分の身体を動かすことで「発見」をする。自身の「体験」を通して感じることー感覚は、どのようにすれば他者に伝わる表現となるか、を明確に意識することが起点となる。そして、表現のための技術を教えるのではなく、技術を身に付けるための方法を習得することを目的としたプログラム構成となっている。

■短期型ワークショップ『アニメーションブートキャンプ **1DAY@TOKYO**』

アニメーション未経験者の高校生から社会人までを対象とした短期型のワークショップ。一般公募による1日完結のワークショップとしては、都内初の開催となり、学生を中心に定員まで応募があった。（定員に達した段階で募集を締め切った。）

日 程：平成28年9月4日（日）10:00～18:00

会 場：東京藝術大学 産学官連携棟

主 催：文化庁 平成28年度メディア芸術連携促進事業

協 力：東京藝術大学大学院映像研究科

講 師：稲村武志、佐藤好春、瀬口泉、瀬谷新二、富沢信雄、

参加者：47名（※3名欠席）

■合宿型ワークショップ『アニメーションブートキャンプ **4DAYS@NASU**』

アニメーション業界への就職を検討している主に学生に向けた、上級者向けの合宿型ワークショップ。参加者は一般公募とし、全国各地から参加者が集まった。『**1DAY@TOKYO**』の参加を経て、より専門的に学べる『**4DAYS@NASU**』へ応募する希望者も多く見られた。

日 程：平成 28 年 10 月 8 日（土）～10 月 11 日（月）

会 場：東京藝術大学那須高原研修施設

主 催：文化庁 平成 28 年度メディア芸術連携促進事業

協 力：東京藝術大学大学院映像研究科

講 師：浅野恭司、稲村武志、大久保徹、片渕須直、後藤隆幸、瀬口泉、富沢信雄、山田桃子

参加者：15 名

■テストケース実施『アニメーションブートキャンプ **3DCG トライアル**』

本事業の 3DCG（ゲーム、アニメーション）分野への展開を検討するためのテストケースとして実施。参加者は、3DCG の指導カリキュラムを持つ大学、大学院、専門学校の御協力を得て、アプリケーションのスキルのある学生を推薦して頂いた。

日 時：平成 28 年 12 月 23 日（金・祝）10:00～17:00

会 場：ボーンデジタル トレーニングルーム

主 催：文化庁 平成 28 年度メディア芸術連携促進事業

協 力：東京藝術大学大学院映像研究科、株式会社ボーンデジタル、株式会社武右ヱ門

講 師：中島智成、山田裕城

参加者：8 名

2.3 実施スケジュール

表 2-1 事業全体スケジュール

4 月	
5 月	
6 月	
7 月	07 月 22 日 『1DAY@TOKYO』 募集開始
8 月	08 月 25 日 『1DAY@TOKYO』 事前会議 08 月 31 日 『1DAY@TOKYO』 募集〆切 08 月 17 日 『4DAYS@NASU』 募集開始
9 月	09 月 04 日 『1DAY@TOKYO』 開催 ワーキンググループ開催 09 月 11 日 『4DAYS@NASU』 募集〆切 09 月 15 日 『4DAYS@NASU』 審査会
10 月	10 月 08 日～11 日 『4DAYS@NASU』 開催
11 月	11 月 19 日 プロダクション・アイジー、ジブリ美術館見学 11 月 20 日 『4DAYS@NASU』 講評会
12 月	12 月 16 日 『3DCG トライアル』 事前会議

12 月	12 月 23 日 『3DCG トライアル』開催 ワーキンググループ開催
------	--

2.4 実施体制

※五十音順

運営事務局・事業主体 : 森ビル株式会社

協力 : 東京藝術大学大学院 映像研究科

プログラムディレクター : 竹内 孝次 (プロデューサー)
布山 タルト (東京藝術大学大学院 映像研究科 教授)

プログラムプロデューサー : 岡本 美津子 (東京藝術大学大学院 映像研究科 教授)

マネージャー : 面高 さやか (フリー)

ワークショップ講師 : 稲村 武志 (アニメーター)
片渕 須直 (アニメーション監督、脚本家)
後藤 隆幸 (アニメーター、キャラクターデザイナー、株式会社プロダクション・アイジー)
佐藤 好春 (アニメーター、日本アニメーション株式会社)
瀬口 泉 (アニメーター)
富沢 信雄 (アニメーション監督、株式会社テレコム・アニメーションフィルム)
★新規講師 :
瀬谷 新二 (アニメーター、手塚プロダクション)
大久保 徹 (キャラクターデザイン、作画監督・株式会社プロダクション・アイジー)
浅野 恭司 (アニメーター、株式会社ウィットスタジオ)
山田 桃子 (アニメーター、手塚プロダクション)
■3DCG トライアル講師 (新規講師)
中島 智成 (株式会社武右ヱ門)
山田裕城 (株式会社武右ヱ門)
[3DCG トライアル協力]
石橋 俊雄 (株式会社ボーンデジタル)
金 龍洙 (HAL 東京)
ワーキンググループ : 赤間 康隆 (※ブートキャンプ 2016 参加者)
石橋 俊雄 (株式会社ボーンデジタル)
内田 健二 (株式会社サンライズ)
大江 泰輔 (株式会社スクウェア・エニックス)
澤 良輔 (アニメーター)
篠原 たかこ (公益財団法人画像情報教育振興協会 (CG-ARTS 協会))

長谷川 朋広（株式会社スクウェア・エニックス）

古田 祐司（静岡文化芸術大学）

三上 浩司（東京工科大学）

2.5 事業協力者プロフィール

2.5.1 プログラムプロデューサー

■岡本美津子

プロデューサー。1964 年宮崎生まれ。京都大学卒業後、1987 年 NHK 入局。2000 年、デジタルアート作品の公募番組『デジタル・スタジアム』、2003 年『デジタルアートフェスティバル東京』などの番組及びイベントの企画、制作を行う。2008 年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻教授就任。2010 年 4 月から NHK E テレで毎週月～金放送中の『2355』『0655』を企画、チーフプロデューサーとして制作中。2012 年 3 月から NHK E テレで放送『テクネ～映像の教室』、2012 年 6 月放送 NHK みんなのうた『moon festa』、同 8 月放送『ヤミヤミ』の映像プロデュースなどを行う。

2.5.2 プログラムディレクター

■竹内孝次

アニメーションプロデューサー。1953 年生まれ。1976 年に日本アニメーションに入社。1980 年、テレコム・アニメーションフィルムに移籍。元テレコム・アニメーションフィルム最高顧問。2016 年より東京アニメアワードフェスティバルのフェスティバルディレクターを務める。

【代表作】

『母を尋ねて三千里』『あらいぐまラスカル』『未来少年コナン』『赤毛のアン』『名探偵ホームズ』『じやりん子チエ』『リトル・ニモ』

■布山タルト

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション研究専攻教授。1990 年代からコンピュータを道具としたアニメーション制作を行う。2003 年からトリガーデバイスとアニメーション制作体験ワークショップを国内外で多数実施。アニメーションをつくる経験のデザインをテーマとして、独自のデバイスやソフトウェア開発を行っている。日本アニメーション学会理事、日本アニメーション協会常任理事。

2.5.3 マネージャー

■面高さやか

大阪芸術大学大学院動態表現（映画・映像）専攻修了。2008 年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻の開設から教育研究助手として 4 年間勤務。アニメーション制作を行いながら、アニメーション教育や短編アニメーションのプロデュースにも携わる。静岡文化芸術大学、駿河台大学非常勤講師。

2.5.4 講師

■浅野恭司（アニメーター・キャラクターデザイナー・株式会社ウィットスタジオ）

1996 年、Production I.G に入社。原画、作画監督、キャラクターデザインなどを務める。2012 年には、Production I.G から独立し、株式会社ウィットスタジオを和田、中武とともに設立。

【主な参加作品】

『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』（2002、作画監督・原画）

『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』（2004、作画監督・原画）

『戦国 BASARA』（2009、デザインワークス・作画監督）

『君に届け』（2009、作画監督・原画）

『ギルティクラウン』（2011、総作画監督）

『PSYCHO-PASS サイコパス』（2012、キャラクターデザイン・総作画監督）

『進撃の巨人』（2013、キャラクターデザイン・総作画監督）

『甲鉄城のカバネリ』（2016、総作画監督）

など

■稲村武志（アニメーター）

シンエイ動画株式会社で動画・動画チェックを担当。1991 年株式会社スタジオジブリ入社後、数々のジブリ作品で原画を手掛け、現在フリー。

【主な参加作品】

『ハウルの動く城』（2004、作画監督）

『ゲド戦記』（2006、作画監督）

『崖の上のポニョ』（2008、作画監督補）

『コクリコ坂から』（2011、作画監督）

『くじらとり（三鷹の森ジブリ美術館オリジナル短編作品）』（2001、演出アニメーター）

『たからさがし』（2011、演出アニメーター）

『風立ちぬ』（2013、原画）

『思い出のマーニー』（2014、作画監督補）

『バケモノの子』（2015、原画）

『ハイキュー!! セカンドシーズン』（2015、原画）

など

■大久保徹（キャラクターデザイン、作画監督・株式会社プロダクション・アイジー）

1997 年プロダクション・アイジー入社。現在も在籍中。

【主な参加作品】

『HUNTER×HUNTER』（1999、原画）

『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』（2002、原画）

『魁！！クロマティ高校』（2003、作画監督）
『お伽草子』（2004、作画監督）
『精霊の守り人』（2007、作画監督）
『戦国 BASARA』、『戦国 BASARA 弐』、劇場版『戦国 BASARA』（2009～2011、キャラクターデザイン・総作画監督）
劇場版『BLOOD-C The Last Drak』（2012、作画監督）
GAME『戦国 BASARA4』（2013、キャラクターデザイン原案・アニメーションパート作画監督）
『攻殻機動隊新劇場版』（2015、サブキャラクターデザイン・総作画監督）
『進撃！巨人中学校』（2016、作画監督）
など

■片渕須直（アニメーション監督、脚本家）

アニメーション監督、脚本家、日本大学芸術学部映画学科講師。日本大学芸術学部映画学科にてアニメーションを専攻し、特別講師としてきた宮崎駿監督と出会い、在学中から宮崎監督の作品に脚本家として参加する。STUDIO4℃で代表作である『アリーテ姫』を監督した後、マッドハウスを経て、MAPPA 制作の最新作『この世界の片隅に』が公開中。

【主な参加作品】

『名探偵ホームズ』（1984、脚本）
『魔女の宅急便』（1989、演出補）
『七つの海のティコ』（1994、設定協力・絵コンテ）
『名犬ラッシー』（1996、監督）
『アリーテ姫』（2000、監督・脚本）
『マイマイ新子と千年の魔法』（2009、監督・脚本）
『BLACK LAGOON』（2006～2011、監督・脚本）
『この世界の片隅に』（2016、監督・脚本）
など

■後藤隆幸（アニメーター、キャラクターデザイナー、株式会社プロダクション・アイジー）

プロダクション・アイジー取締役。ドラゴンプロダクションなどを経て、アニメーターとして東映動画やタツノコプロの作品に参加。1988 年、『赤い光弾ジリオン』終了後にタツノコ制作分室の石川光久とともに有限会社アイジータツノコ（現・プロダクション・アイジー）を設立。

【主な参加作品】

『Gu-Gu ガンモ』（1983、作画監督・原画）
『赤い光弾ジリオン』（1987、キャラクターデザイン・作画監督）
『ぼくの地球を守って Please Save My Earth』（1993、キャラクターデザイン・総作画監督）
『HUNTER×HUNTER』（1999、キャラクターデザイン・作画監督）

『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』(2002、作画監督)

『攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG』(2004、キャラクターデザイン・作画監督)

『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society』(2006、キャラクターデザイン・総作画監督)

『獣の奏者エリン』(2009、キャラクターデザイン・総作画監督)

『黒子のバスケ』(2012～2014、総作画監督)

など

■佐藤 好春 (アニメーター・日本アニメーション株式会社)

日本アニメーション株式会社所属のアニメーター。スタジオジブリや日本アニメーションにて世界名作劇場などの原画やキャラクターデザイン、作画監督などを手掛ける。

【主な参加作品】

『愛少女ポリアンナ物語』(1986、キャラクターデザイン、作画監督)

『となりのトトロ』(1988、作画監督)

『魔女の宅急便』(1989、原画)

『おもひでぽろぽろ』(1991、作画監督)

『ロミオの青い空』(1995、キャラクターデザイン、作画監督)

『劇場版 フランダースの犬』(1997、キャラクターデザイン・作画監督)

『シンドバッド』(2015、2016、キャラクターデザイン、作画監督)

など

■瀬口 泉 (アニメーター)

株式会社プロダクション・アイジーを経て現在はフリーランス。

【主な参加作品】

『精霊の守り人』(2007、動画)

『戦国 BASARA』(2009、原画)

『うさぎドロップ』(2011、原画)

『わすれなぐも』(2012、原画)

『ROBOTICS;NOTES』(2012、作画監督)

『黒子のバスケ』(2012～2013、作画監督・演出)

『ジョバンニの島』(2014、原画)

『攻殻機動隊 新劇場版』(2015、作画監督・プロップデザイン)

など

■瀬谷 新二 (作画監督・株式会社手塚プロダクション製作局 作画部長)

1978年4月に株式会社手塚プロダクションに入社、以後、多くの作品で原画、作画監督、キャラ

クターデザインなどを担う。現在も手塚プロダクションに在籍、後進の指導、育成にも当たっている。

【主な参加作品】

『青いブリンク』（1989、作画監督）

『手塚治虫の旧約聖書物語』（1997、キャラクターデザイン・作画監督）

『ブラック・ジャック 空から来た子供』（2000、監督）

『アストロボーイ・鉄腕アトム』（2003、キャラクターデザイン・総作画監督）

『ブラック・ジャック』（2004、キャラクターデザイン・作画監督）

『ねずみ物語』（2007、キャラクター設定・作画監督）

『クミとチューリップ』（2015、原画・育成担当/アニメミライ 2015）

『かつちけねえ！』（2016、キャラクターデザイン・作画監督/あにめたまご 2016）

など

■富沢信雄（アニメーション監督・株式会社テレコム・アニメーションフィルム）

株式会社テレコム・アニメーションフィルム所属のアニメーション監督。アニメーターとして『ルパン三世カリオストロの城』『未来少年コナン』などに参加。『名探偵ホームズ』では演出・絵コンテとして参加。

【主な参加作品】

『ルパン三世カリオストロの城』（1979、原画）

『未来少年コナン』（1978、原画）

『NEMO ニモ』（1989、アニメーションディレクター）

『無敵看板娘』（2006、監督）

『二十面相の娘』（2008、監督）

『リルぷりっ』（2010、演出・助監督）

など

■中島智成（CG ディレクター・武右エ門）

1997 年スタジオ 4℃入社。2000 年よりフリーランス。

【主な参加作品】

『スプリガン』（1998、デジタルアーティスト）

『陶人キット』（2000、CG ディレクター）

『スチームボーイ』（2004、デジタルアーティスト）

『新 S O S 大東京探検隊』（2006、アニメーションディレクター）

『いばらの王』（2009、CG ディレクター）

『FRIENDS もののけ島のナキ』（2010、アニメーター）

『ベルセルク 黄金時代編』（2011、CG アニメーター）

『新劇場版エヴァンゲリオン Q』（2012、CG アニメーター）

『かぐや姫の物語』 (2013、デジタルアーティスト)
『GUNDAM THE ORIGIN I』 (2013、デジタルアーティスト)
『クロスアンジュ』 (2015、CG アニメーター)
『風の又三郎』 (2016、CG ディレクター)
など

■山田桃子 (アニメーター・株式会社手塚プロダクション)

2008 年、株式会社手塚プロダクション入社。多くの作品で動画、原画を手掛ける。
現在も株式会社手塚プロダクションに勤務。

【主な参加作品】

『遊戯王 ZEXAL』 (2011、原画)
『坂道のアポロン』 (2012、原画)
映画『グスコーブドリの伝記』 (2012、原画)
『ポケットモンスターXY』 (2013、原画)
『ろぼっとアトム』 (2014、原画)
『クミとチューリップ』 (2014、原画/アニメミライ)
『かっつけねえ!』 (2015、原画/あにめたまご)
『ポケットモンスターXY』 (2016、作画監督)
など

■山田裕城 (CG デザイナー・監督、株式会社武右ヱ門)

奈良県出身。CG デザイナーとして、スタジオジブリ、サンライズエモーションスタジオを経て、2014 年より武右ヱ門に所属。

【主な参加作品】

『ホーホケキョ となりの山田くん』 (1999)
『千と千尋の神隠し』 (2001)
『ハウルの動く城』 (2004)
『新 SOS 大東京探検隊』 (2006)
『いばらの王 -King of Thorn』 (2010)
『風の又三郎』 (2016、監督/演出/脚本)
など

第3章 アニメーションブートキャンプ 2016 1DAY@TOKYO について

3.1 実施概要・実施体制

日 程：平成 28 年 9 月 4 日（日）10:00～18:00

会 場：東京藝術大学 産学官連携棟

参加者：47 名（男 18 名・女 29 名）

所 属：高校生 3 名・大学生 18 名・専門学校生 14 名・社会人 8 名・その他 4 名

ディレクター	竹内 孝次（アニメーションプロデューサー） 布山 タルト（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
プロデューサー	岡本 美津子（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
講師 ※敬称略・五十音順	稲村 武志（アニメーター） 佐藤 好春（アニメーター・日本アニメーション株式会社） 瀬口 泉（アニメーター） 瀬谷 新二（作画監督・株式会社手塚プロダクション） 富沢 信雄（アニメーション監督、株式会社テレコム・アニメーションフィルム）
ワーキンググループ	大江 泰輔（株式会社スクウェア・エニックス） 澤 良輔（アニメーター） 篠原 たかこ（公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会）） 中島 智成（株式会社武右エ門） 長谷川 朋広（株式会社スクウェア・エニックス） 三上 浩司（東京工科大学） 山田 裕城（株式会社武右エ門）
文化庁	鈴木 康彦（文化庁 芸術文化課 支援推進室 室長補佐） 戸田 康太（文化庁 芸術文化課 支援推進室 メディア交流係）
マネージャー	面高 さやか（フリー）
事務局	岩淵 麻子（森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部 メディア企画部） 松本 瑠里子（森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部 メディア企画部）

3.2 告知・募集方法について

アニメーションブートキャンプ公式 HP、メディア芸術連携促進事業の HP（メディア芸術カレントコンテンツ）にて、開催決定と、参加者募集について告知を行った。またアニメーション・ゲーム・映像関連の学科を持つ大学・専門学校や美術系のコースを持つ高等学校、約 190 か所にチラシを配布し、学生に周知してもらえるよう告知協力をお願いした。更に、講師の twitter、アニメ！アニメ！などの WEB メディアにも告知協力を依頼し、情報拡散に努めた。

- ・アニメーションブートキャンプ公式 HP

<http://animationbootcamp.info/56/>

ANIMATION
BOOTCAMP

アニメーションブートキャンプとは？ / プロジェクトメンバー / これまでの活動

アニメーションブートキャンプ2016-1DAY@TOKYO-

概要

応募方法

スタッフ

お問い合わせ



概要

アニメーションブートキャンプ2016-1DAY@TOKYO-
文化庁委託事業 | 平成28年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

アニメーションブートキャンプ2016-1DAY@TOKYO-は、アニメーションで「動き」を作ることに興味を持っている人たちを対象としたワークショップです。作画経験の有無は問いません。「動いて・見て・考えて・表現して・伝える」アニメーションの基本姿勢を、第一線で活躍するアニメーター達に学びましょう！

アニメーションブートキャンプ2016-1DAY@TOKYO-は、一日だけで完結するプログラムです（合宿形式の「4DAYS@NASU」は10月開催予定。そちらは8月に募集開始します）。参加者の事前選抜は行わず、広く「動き」をつくりだすことに興味を持っている高校生以上の方であれば、どなたでも参加可能です。作画経験の有無は問いません。奮ってご参加下さい！

参加を希望される方は、以下の概要および募集要項をご確認の上、ご応募ください。

日時：2016年9月4日（日）10:00～18:00(予定)
会場：東京都23区内（確定次第ご案内致します）
参加費：無料

対象者：アニメーション制作に興味のある高校生以上の方
・アニメーション制作者を目指す方歓迎
・初心者も可。アニメーション制作経験の有無は問いません
・日本語でのコミュニケーションが可能の方
・ワークショップに最初から最後まで（10：00～18：00予定）参加可能な方
・18歳未満の方は、必ず保護者の方に同意を得て参加してください

募集人数：50名
※受付は先着順です。定員に達した場合、応募期間中でも締め切る場合がございます。

講師：

+ 稲村 武志（アニメーター）

+ 佐藤 好春（アニメーター・日本アニメーション株式会社）

+ 瀬口 泉（アニメーター）

+ 瀬谷 新二（作画監督・株式会社神宮寺プロダクション 制作2D作画部長）

+ 富沢 信雄（アニメーション監督・株式会社サテライト・アニメーションフィルム）

応募方法

定員に達したため、応募は締め切らせて頂きました。たくさんのご応募ありがとうございました。

受付を確認した方には事務局よりメールをお送りしていますのでご確認ください。

図 3-1 公式 HP 画面（一部）

- ・メディア芸術連携促進事業 HP（メディア芸術カレントコンテンツ）

<http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2016.html>

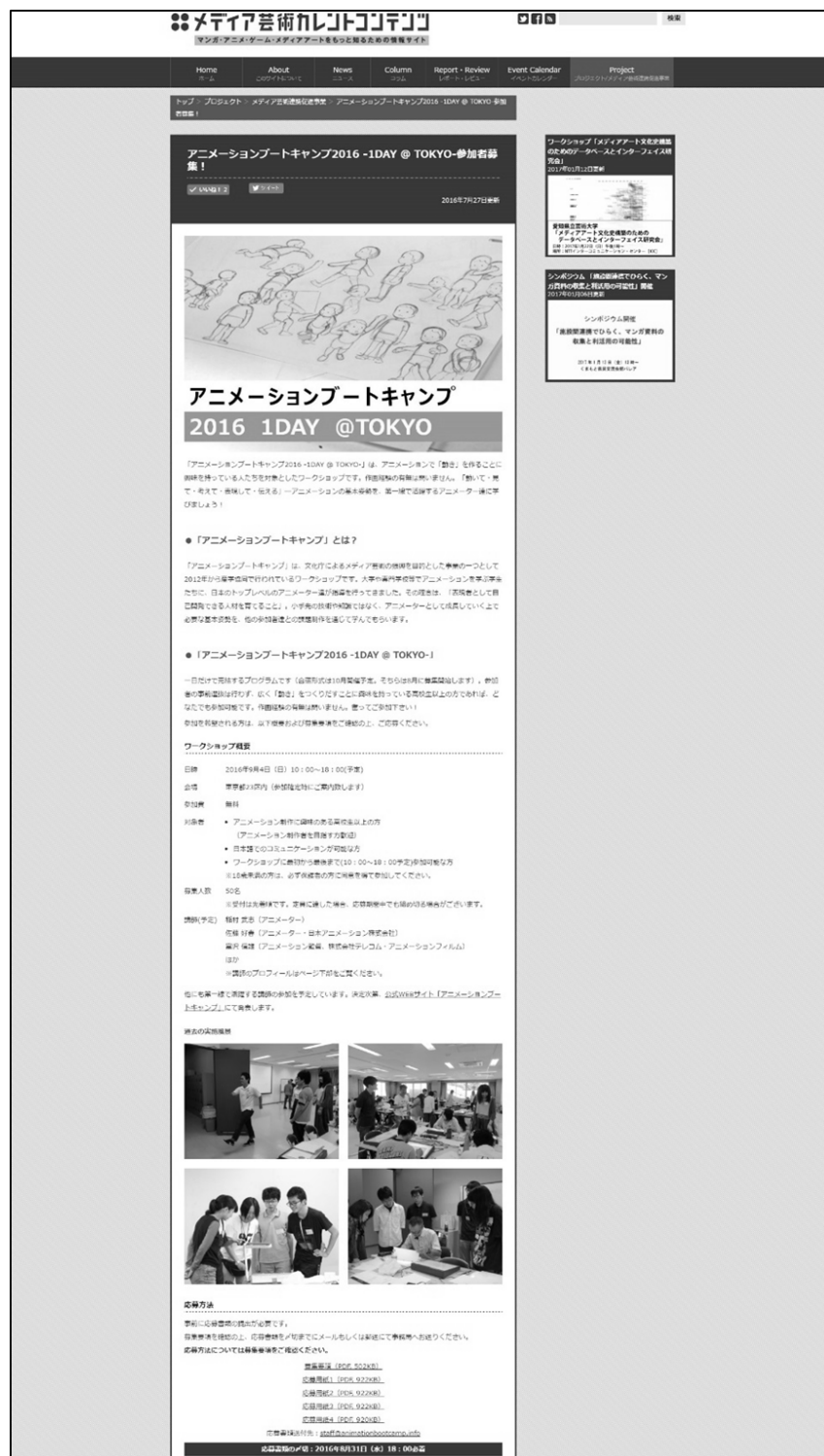


図 3-2 メディア芸術連携促進事業 HP 画面（一部）

・募集チラシ（表面）

平成 28 年度文化庁メディア芸術連携促進事業



アニメーション ブートキャンプ

2016 -1DAY@TOKYO-



ワークショップ参加者募集！

「アニメーションブートキャンプ 2016 -1DAY@TOKYO-」は、アニメーションで「動き」を作ることに興味を持っている人々を対象としたワークショップです。作画経験の有無は問いません。「動いて・見て・考えて・表現して・伝える」—アニメーションの基本姿勢を、第一線で活躍するアニメーター達に学びましょう！

日時 2016 年 9 月 4 日 **日** 10:00～18:00 (予定)

会場 東京都 23 区内 (参加確定時にご案内します)

参加費 無料 ※昼食は各自でご用意ください

対象者

- ・アニメーション制作に興味のある高校生以上の方 (アニメーション制作者を目指す方歓迎)
- ・日本語でのコミュニケーションが可能な方
- ・ワークショップに最初から最後まで (10:00～18:00 予定) 参加可能な方

※18 歳未満の方は、必ず保護者の方に同意を得て参加してください。

募集人数 50 名 ※受付は先着順に行うため、定員に達した場合、応募期間中でも締め切る場合がございます。

申込締切 2016 年 8 月 31 日 **水** 18:00 必着

講師 (予定) **稲村武志** (アニメーター) **佐藤 好春** (アニメーター・日本アニメーション株式会社)

(敬称略・五十音順) **富沢信雄** (アニメーション監督・株式会社テレコム・アニメーションフィルム)

※他にも第一線で活躍する講師の参加を予定しています。決定次第、上記 URL の公式 WEB サイトにて発表します。
※講師のプロフィールは裏面をご覧ください。

応募はこちら！

※または QR コードから！

アニメーションブートキャンプ公式 WEB サイト

http://animationbootcamp.info/

ご参加をご希望される方は、
サイト内の募集ページをご覧ください。



「アニメーションブートキャンプ」とは？

「アニメーションブートキャンプ」は、文化庁によるメディア芸術の振興を目的とした事業の一つとして 2012 年から産学協同行われているワークショップです。大学や専門学校等でアニメーションを学ぶ学生たちに、日本のトップレベルのアニメーター達が指導を行ってきました。その理念は、「表現者として自己開発できる人材を育てること」。小手先の技術や知識ではなく、アニメーターとして成長していく上で必要な基本姿勢を、他の参加者達との課題制作を通じて学んでもらいます。

図 3-3 チラシ表面

(裏面)

「アニメーションブートキャンプ2016 -1DAY@TOKYO-」の特徴

1. 一日の短期集中ワークショップ！

一日だけで完結するプログラムです。(合宿形式による「アニメーションブートキャンプ2016 -4DAYS@NASU-」は10月に実施予定です)

2. 初心者でも参加可能！

参加者の事前選抜は行わず、広く「動き」をつくりだすことに興味を持っている高校生以上の方であれば、どなたでも参加可能です。作画経験の有無は問いません。

3. 初の東京開催！

これまで、福岡・京都と地方を中心に開催してきましたが、今年は初めて東京で開催します。

●講師プロフィール (敬称略・五十音順)

稲村武志 (アニメーター)

シンエイ動画株式会社に動画・動画チェックを担当。1991年株式会社スタジオジブリ入社後、数々のジブリ作品で原画、作画監督等を手掛け、現在フリー。

【主な参加作品】『ハウルの動く城』(2004、作画監督)『ゲド戦記』(2006、作画監督)『崖の上のポニョ』(2008、作画監督補)『コクリコ坂から』(2011、作画監督)『くじらとり (三鷹の森ジブリ美術館オリジナル短編作品)』(2001、演出アニメーター)『たからさがし』(2011、演出アニメーター)『風立ちぬ』(2013、原画)『思い出のマーニー』(2014、作画監督補)『バケモノの子』(2015、原画)『ハイキュー!! セカンドシーズン』(2015、原画) など

佐藤 好春 (アニメーター・日本アニメーション株式会社)

日本アニメーション株式会社所属のアニメーター。スタジオジブリや日本アニメーションにて世界名作劇場などの原画やキャラクターデザイン、作画監督等を手掛ける。

【主な参加作品】『愛少女ボリアナ物語』(1986、キャラクターデザイン、作画監督)『となりのトトロ』(1988、作画監督)『魔女の宅急便』(1989、原画)『おもひでぽろぽろ』(1991、作画監督)『ロミオの青い空』(1995、キャラクターデザイン、作画監督)『劇場版 フランダーズの犬』(1997、キャラクターデザイン・作画監督)『シンドバッド』(2015、2016、キャラクターデザイン、作画監督) など

富沢信雄 (アニメーション監督・株式会社テレコム・アニメーションフィルム)

株式会社テレコム・アニメーションフィルム所属のアニメーション監督。アニメーターとして『ルパン三世カリオストロの城』『未来少年コナン』等に参加。『名探偵ホームズ』では演出・絵コンテとして参加。

【主な参加作品】『ルパン三世カリオストロの城』(1979、原画)『未来少年コナン』(1978、原画)『NEMO ニモ』(1989、アニメーション・ディレクター)『無敵看板娘』(2006、監督)『二十面相の娘』(2008、監督)『リルぷりっ』(2010、演出・助監督) など

※他にも第一線で活躍する講師の参加を予定しています。決定次第、公式WEBサイト (<http://animationbootcamp.info/>) にて発表します。



参加者の声

●これからアニメ業界への就職に向かってさらにがんばっていこうと講師の方々の話を聞いて思いました (大学生) ●アニメーターという職業について不安もあったのですが、それに勝る熱意を感じることができました (大学生) ●自分自身どうすればよいかわからなかったことが明確に見えた気がしました。またアニメに関わりたい気持ちが大きくなりました (大学生) ●アニメーション (動かすこと) がもっと楽しくなり、日常生活の中での動きをちゃんと見よう、感じようと思った (専門学校生) ●自分の通う大学では、手描きアニメを作る人はほとんどいないので、今日参加して、同年代にこんなにも手描きのアニメに興味がある人があるのだと気づかされました (大学生) ●アニメーションへのやる気がより高まった (専門学校生)

ディレクター

竹内 孝次

(アニメーションプロデューサー)

プロデューサー

岡本 美津子

(東京藝術大学大学院 映像研究科 アニメーション専攻 教授)

マネージャー

面高 さやか (フリー)

布山 タルト

(東京藝術大学大学院 映像研究科 アニメーション専攻 教授)

お問い合わせ

アニメーションブートキャンプ事務局

(担当: 森ビル株式会社 岩淵)
TEL: 03-6406-3935 (平日 10:00~17:00)
EMAIL: staff@animationbootcamp.info

予告

アニメーション ブートキャンプ2016 -4DAYS@NASU- (合宿)

日程: 2016年10月8日(土)~11日(火) ※3泊4日
集合場所: 東京23区内、その後栃木県那須に移動
参加費: 実費 (14,000円程度 ※予定)

8月中旬に公式WEBサイトに
募集開始予定!!

主催 文化庁 平成28年度
メディア芸術連携促進事業

協力 東京藝術大学大学院映像研究科

図3-4 チラシ裏面

・募集要項

対 象 者	・ アニメーション制作に興味のある高校生以上の方 (アニメーション制作者を目指す方歓迎) ・ 日本語でのコミュニケーションが可能な方 ・ ワークショップに最初から最後まで(10:00~18:00 予定)参加可能な方 ・ P3 に記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご確認の上、同意いただける方 ※18歳未満の方は、必ず保護者の方に同意を得て応募してください。 ※ワークショップのカリキュラム上、遅刻者の参加をお断りする場合があります。
募集人数	50 名程度 ※定員に達した際は、〆切前に受付を締め切らせていただく場合がございます。
応募方法	参加には事前に応募書類の提出が必要です。 下記応募書類を〆切までにメールもしくは郵送にて事務局へお送りください。 応募書類の〆切：2016 年 8 月 31 日（水）18:00 必着 ・ 〆切までに応募書類を提出していない方は参加できません。 ・ 先着順で受付を行います。応募書類が要件を満たさない・参加者が要件を満たさない場合には参加をお断りする事があります。 ・ 応募書類を受領後、受け付けた旨のご連絡をメールで差し上げます。応募書類には PC からのメールが受領可能なメールアドレスを記入してください。 ・ お送りいただいた応募書類は返却いたしませんのでご注意ください。
応募書類	①応募用紙 1・2・3（必須） 氏名・連絡先・応募理由など必要事項を応募用紙 1・2・3 にご記入ください。 ※応募用紙は公式サイトよりダウンロードして下さい。 http://animationbootcamp.info/ ②応募用紙 4 全身自画像（必須） 応募用紙 4 にご自身を描いたものをお送り下さい。 必ず全身を入れ、自分らしさを見る人に伝えられるように描いてください。
応募書類の送付先	<メール送付の場合> 宛 先：staff@animationbootcamp.info <郵送の場合> 宛 先：〒106-6155 港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー私書箱 54 号 アニメーションブートキャンプ 2016 東京 参加応募係 <ご注意> ・ 郵送の受付は私書箱ですので、必ず郵便にてお送りください。 ・ 郵便以外（メール便など）でお送りいただいても、届かない場合があります。 ・ 応募書類はメールまたは郵送のどちらかにて、一括でお送りください。

	分割して応募書類をお送りいただいても、お受け取りできない場合があります。 応募書類の〆切：2016年8月31日（水）18：00 必着
参加費	無料 ※会場までの交通費、当日の昼食代はご自身でご負担ください。 ※場所の詳細は、応募頂いた方へ別途ご連絡致します。
持ち物	昼食・筆記用具・はさみ・無地のノートなど ※持ち物などの詳細は、応募頂いた方へ別途ご連絡致します。
お問い合わせ	アニメーションブートキャンプ事務局 staff@animationbootcamp.info 03-6406-3935（平日 10：00～17：00 担当：森ビル株式会社 岩淵）

3.3 実施レポート

3.3.1 実施プログラム

10:00～10:30…イントロダクション・カットアウト人形作成
10:30～11:50…課題 1「普通の歩き」作画・撮影
11:50～12:30…昼食・休憩
12:30～13:45…「歩き」についての講義（稲村氏）
13:45～16:30…課題 2「ドラマのある歩き」作画・撮影
16:30～17:00…質疑応答
17:00～18:00…課題 2「ドラマのある歩き」上映・講評・優秀賞発表

3.3.2 課題

■課題 1「普通の歩き」

グループごとに男の子／女の子のキャラクターが振り分けられ、「普通の歩き」を作画する。
人間の関節をシンプルに理解するため、紙製のカットアウト人形を作成し、絵の得意でない参加者や、作画の経験が少ない参加者は、カットアウト人形をガイドに作画を進めた。

■課題 2「ドラマのある歩き」

グループごとにシナリオに沿った短いアニメーション映像を制作する。
最低 2 歩以上の「歩き」を作画し、できるだけフレームアウトを目指す。

シナリオには、次のようにオノマトペが振り分けられている。

- 1、学校からの帰り道。「まだ楽しいことがないかな」と、ブラブラ歩く。
- 2、おつかいに行ったら「お母さんに渡して」とお金を預かった。サッサと帰る。
- 3、お兄さんに負けないようにスタスタ歩く。
- 4、算数のテストがある。「学校に行くのが嫌だなあ」と、ブラブラ歩く。
- 5、「怪獣をやっつけるんだ。」ノッシノッシと歩く。

3.3.3 実施風景

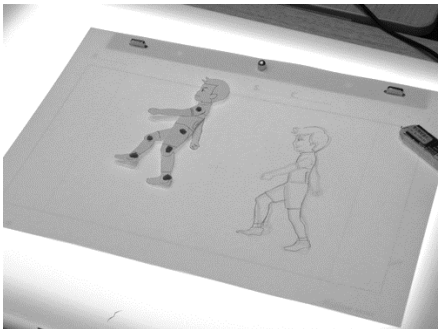
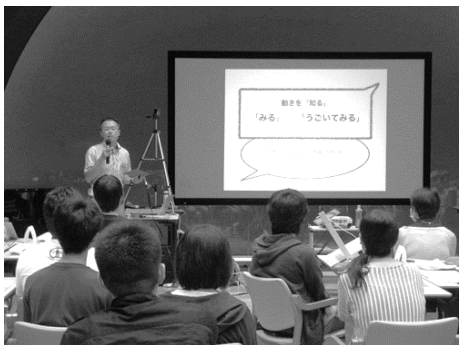
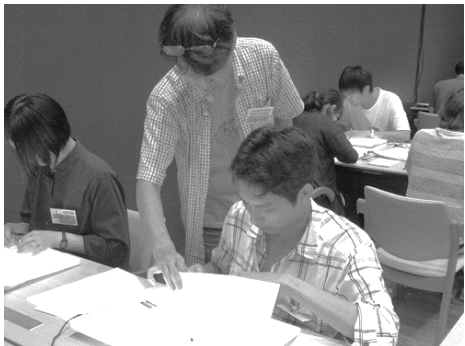
 カットアウト人形を参考に作画	 身体を動かす指導をする瀬谷氏
 作画する参加者たち	 「歩き」の講義をする稲村氏
 参加者たちと動きを確認する富沢氏	 動画を確認してアドバイスをする佐藤氏
 動きの指導をする瀬口氏	 会場全体の様子

図 3-5 ワークショップの様子

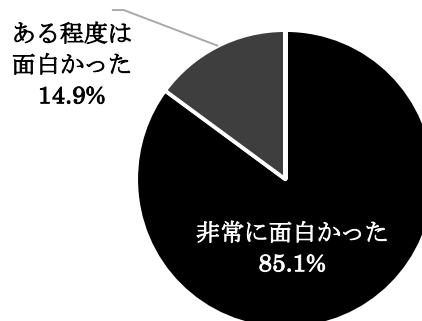
3.4 参加者アンケート結果

※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

参加者 47 人、回答件数：47 件、回答率：100%

□今日の体験は面白かったと思いますか？

- ・非常に面白かった 85.1% (40 名)
- ・ある程度は面白かった 14.9% (7 名)
- ・どちらともいえない 0.0% (0 名)
- ・あまり面白くなかった 0.0% (0 名)
- ・全く面白くなかった) 0.0% (0 名)

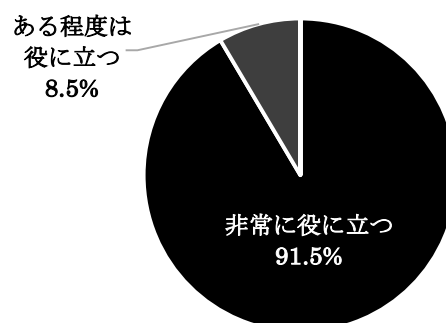


□今日の体験の中で、印象に残っていることは何ですか？

- ・実際に人が歩いているところは普段よくみているはずなのに、描いて動かすとなると全然わからない、ということが印象的でした。
- ・自分の手で絵を描いて動かすという経験が無かったので動かせた時に感動しました。
- ・ポーズの強さの重要性和タイミングの取り方の難しさが印象に残りました。
- ・(講師に) 直接指導をしてもらうことができて、質問にも答えてもらったので非常に勉強になった。

□今日学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？

- ・非常に役に立つ 91.5% (43 名)
- ・ある程度は役に立つ 8.5% (4 名)
- ・どちらともいえない 0.0% (0 名)
- ・あまり役に立たない 0.0% (0 名)
- ・全く役に立たない 0.0% (0 名)

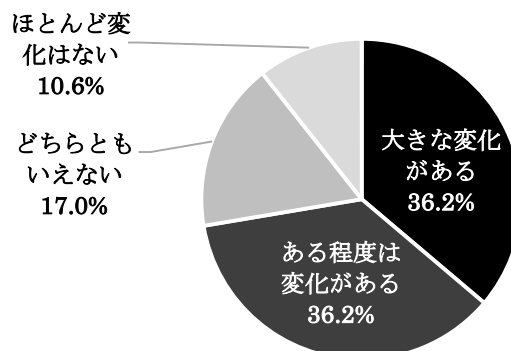


□今日のワークショップで、あなたはどのようなことを学んだと思いますか？

- ・絵というのは描いた人と見ている人の共通認識を使って、見ている人の記憶を引き出すものなのだという考え方。
- ・既存のアニメの映像(動き)の引き写しは表層だけになってしまう。実際の動きはあくまでも参考で、自分の感覚を入れることが大切。
- ・正確かつ迅速に作画をしていかなければならない商業アニメーションなどのアニメーターさんがいかに経験を積んだプロかが分かった。

□ブートキャンプに参加する以前と今とで、自分の考え方に何か変化はありますか？

- ・大きな変化がある 36.2% (17名)
- ・ある程度は変化がある 36.2% (17名)
- ・どちらともいえない 17.0% (8名)
- ・ほとんど変化はない 10.6% (5名)
- ・全く変化はない 0.0% (0名)

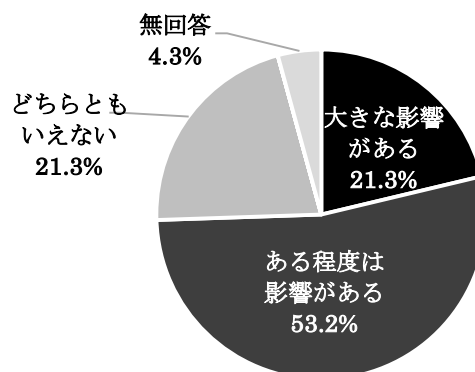


□それはどのような変化でしたか？

- ・実際にアニメーターとして働いている人を見ると、自分に足りないものなどに気づけた。
- ・最後まであきらめない、トライアンドエラーの精神。
- ・誰もが共有できるイメージをふくらませることが魅力的な作画につながると知れた点。
- ・「絵が動く」という喜びが理解できるようになった。
- ・改めて、アニメーションをつくるということの難しさと楽しさを知り、将来アニメ関係の仕事に就きたいと思った。

□今後の将来の進路や人生について考える上で、今日の体験は何か影響があると思いますか？

- ・大きな影響がある 21.3% (10名)
- ・ある程度は影響がある 53.2% (25名)
- ・どちらともいえない 21.3% (10名)
- ・ほとんど影響はない 0.0% (0名)
- ・全く影響はない 0.0% (0名)
- ・無回答 4.3% (2名)

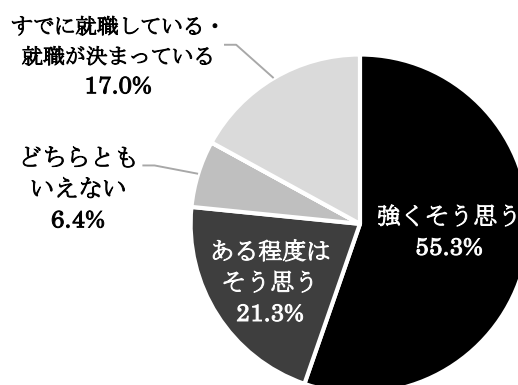


□それはどのような影響ですか？

- ・より強くアニメーション業界を目指そうと思った。
- ・正解を自分でみつけることの大切さと大変さ。学校でも散々感じてきたが、今回再確認し、またそれが自分の自分らしさになっていくのかな、と思った。
- ・今日教えてもらったアニメーターの方々はどうなるととても温和で優しく指導していたのが印象的だった。アニメ業界が少し身近に感じられた。

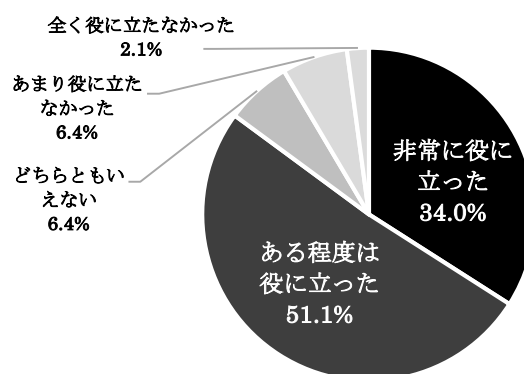
□将来、アニメーションに関わる仕事に就きたいですか？

- ・強くそう思う 55.3% (26名)
- ・ある程度はそう思う 21.3% (10名)
- ・どちらともいえない 6.4% (3名)
- ・あまりそう思わない 0.0% (0名)
- ・全くそうは思わない 0.0% (0名)
- ・すでに就職している・就職が決まっている 17.0% (8名)



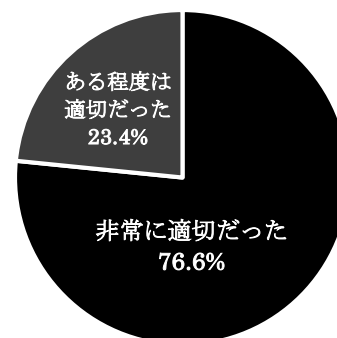
□作画する際に、最初に制作した紙の人形は役に立ちましたか？

- ・非常に役に立った 34.0% (16名)
- ・ある程度は役に立った 51.1% (24名)
- ・どちらともいえない 6.4% (3名)
- ・あまり役に立たなかった 6.4% (3名)
- ・全く役に立たなかった 2.1% (1名)



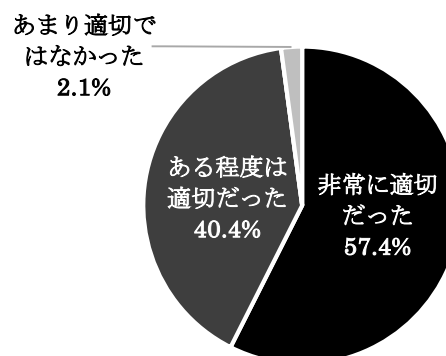
□講師の指導方法は適切だったと思いますか？

- ・非常に適切だった 76.6% (36名)
- ・ある程度は適切だった 23.4% (11名)
- ・どちらとも言えない 0.0% (0名)
- ・あまり適切ではなかった 0.0% (0名)
- ・全く適切ではなかった 0.0% (0名)



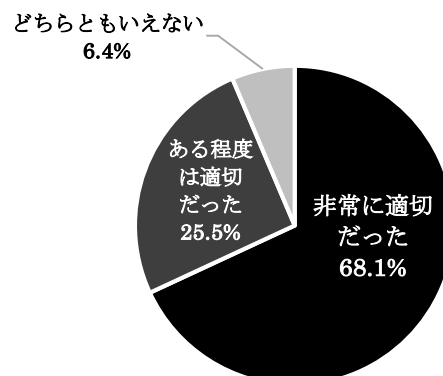
□カリキュラム（ワークショップの流れや構成など）は適切だったと思いますか？

- ・非常に適切だった 57.4% (27名)
- ・ある程度は適切だった 40.4% (19名)
- ・どちらとも言えない 0.0% (0名)
- ・あまり適切ではなかった 2.1% (1名)
- ・全く適切ではなかった 0.0% (0名)



□使用した撮影ソフトウェア（KOMAKOMA）は適切だったと思いますか？

- ・非常に適切だった 68.1%（32名）
- ・ある程度は適切だった 25.5%（12名）
- ・どちらとも言えない 6.4%（3名）
- ・あまり適切ではなかった 0.0%（0名）
- ・全く適切ではなかった 0.0%（0名）



□その他、ブートキャンプ全体で感じたこと、疑問点、今後への提言など

- ・自分で考えながら書いた「動き」の表現をその場で、講師にアドバイスをもらえたのが非常に良かった。アニメーション制作に対する姿勢も変わった気がする。
- ・若々しい人たちが多くて良い刺激になった。原画と動画を今までごちゃまぜにして描いていたがその違いが分かり、とても革命的だった。アニメーターになれるように頑張りたい。
- ・今日がアニメーションを書くのが初めてで、周りとの知識や力量の差にショックを受けたが、講師の方の指導でなんとか人物を動かせる所まで出来て嬉しかった。東京は少し遠かったが来てよかった。
- ・体験前は体験時間が長めだと思ったが、実際には絵を描いているだけで時間がはやく過ぎ、むしろもの足りないほどだった。アニメーション製作は時間との戦いだと思った。
- ・質疑応答で今はなんでもだんだん CG になっているとあったが、ぜひ CG の人達にこの素晴らしいノウハウを伝えてほしい。日本の CG にはアニメーションのノウハウがほとんどない。できれば技術や知識をもっと伝えてほしい。
- ・アニメーターを目指す若い方々から話を聞くことができて良かった。具体的な進路、アニメ業界の中の特にどんな仕事がしたいのかをしっかりと考えられていて素晴らしいと思った。当校学生の指導にもこの体験を活かしたいと思う。（※専門学校講師）

第4章 アニメーションブートキャンプ 2016 4DAYS@NASU について

4.1 実施概要・実施体制

日 程：平成 28 年 10 月 8 日（土）～10 月 11 日（月）

会 場：東京藝術大学那須高原研修施設

参加者：15 名（男 5 名・女 10 名）

所 属：大学生 5 名・専門学校生 8 名・社会人 2 名

ディレクター	竹内 孝次（アニメーションプロデューサー） 布山 タルト（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
プロデューサー	岡本 美津子（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
講師 ※五十音順	稲村 武志（アニメーター） 片渕 須直（アニメーション監督、脚本家） 後藤 隆幸（アニメーター、キャラクターデザイナー、株式会社プロダクション・アイジー） 瀬口 泉（アニメーター） 富沢 信雄（アニメーション監督、株式会社テレコム・アニメーションフィルム） 大久保 徹（キャラクターデザイン、作画監督・株式会社プロダクション・アイジー） 浅野恭司（アニメーター、株式会社ウィットスタジオ） 山田桃子（アニメーター、手塚プロダクション）
マネージャー	面高 さやか（フリー）
オブザーバー	野村 建太（日本大学）
文化庁	中村 翔（文化庁 芸術文化課 支援推進室 メディア交流係）
事務局	岩淵 麻子（森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部 メディア企画部） 松本 瑠里子（森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部 メディア企画部）

4.2 参加者の募集・審査について

4.2.1 告知・募集方法について

アニメーションブートキャンプ公式 HP にて、『アニメーションブートキャンプ 2016 4DAY@NASU』の開催決定と、参加者募集について告知を行った。

またアニメーション、ゲーム、映像関連の学科を持つ教育機関や、美術系のコースを持つ高等学校を中心に、教育機関に在籍する教員の方々、学生課等など 200 か所にチラシを配布し、学生に周知してもらえよう協力をお願いした。

- ・アニメーションブートキャンプ公式 HP

<http://animationbootcamp.info/88/>



図 4-1 公式 HP 画面（一部）

- ・メディア芸術連携促進事業 HP（メディア芸術カレントコンテンツ）

<http://mediag.jp/project/project/abc2016-4daysnasu.html>



図 4-2 メディア芸術連携促進事業 HP 画面（一部）

・募集チラシ（表面）

「アニメーションブートキャンプ 2016-4DAYS@NASU-」は合宿形式でアニメーションの作画を学ぶワークショップです。日本を代表するアニメーターや監督の指導のもと、グループワークを通して、アニメーションにおける「観客に伝わる表現手法」や「身体感覚の重視」など、表現者の核となる基本姿勢を学びます。

参加応募はこちらから！

アニメーションブートキャンプ公式WEBサイト

<http://animationbootcamp.info/>

★参加には課題の提出が必要です。サイト内の募集ページ掲載の募集要項を必ず確認し、必要書類・課題の提出をお願いします。

★応募いただいた書類・課題による選考を行い、結果を9月中旬にご連絡します。

ANIMATION BOOTCAMP 2016

アニメーション作画にじっくりハマる4日間！

申込〆切

2016/9/11 (sun)

18:00 必着

平成28年度 文化庁メディア芸術連携促進事業

アニメーションブートキャンプ 2016 -4DAYS @NASU-

講師 (予定)

(敬称略・五十音順)

稲村 武志
(アニメーター)

片渕 須直
(アニメーション監督、脚本家)

後藤 隆幸
(アニメーター、キャラクターデザイナー、株式会社プロダクション・アイジー)

※他にも第一線で活躍する講師の参加を予定しています。
決定次第、公式WEBサイト (<http://animationbootcamp.info/>) にて発表します。

日程

① 合宿
2016/10/8 (sat) ~ 10/11 (tue)
※3泊4日

② 講評会
2016/11月中旬

会場

① 合宿 **東京藝術大学 研修施設 (栃木県 那須)**
※ 集合・解散場所は東京23区内

② 講評会 **東京23区内 (予定)**

対象者

- ・アニメーション制作に興味のある大学生、専門・各種高校生以上の方
- ・日本語でのコミュニケーションが可能な方
- ・ワークショップ全日程に参加可能な方
- ・募集要項記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご確認の上、同意頂ける方

※高校生以下は不可とさせていただきます。

募集人数

15名程度 (予定)

参加費

約14,000円 (予定) ワークショップ参加費用は無料ですが、宿泊費・食費・旅行保険の実費が含まれます。

※都内集合場所から合宿場所までは無料送迎バスにて移動します。
※帰りは集合場所にて解散となります。詳しい集合場所は参加確定後にご連絡致します。
※自宅から集合・解散場所への往復交通費は各自でご負担ください。

図 4-3 チラシ表面

(裏面)

「アニメーションブートキャンプ」とは？

「アニメーションブートキャンプ」は、文化庁によるメディア芸術の振興を目的とした事業の一つとして2012年から産学協同で行われているワークショップです。大学や専門学校等でアニメーションを学ぶ学生たちに、日本のトップレベルのアニメーター達が指導を行ってきました。その理念は、「表現者として自己開発できる人材を育てること」。小手先の技術や知識ではなく、アニメーターとして成長していく上で必要な基本姿勢を、他の参加者達との課題制作を通じて学んでもらいます。

参加者の声

テクニックではなく、自分で考えさせて実際に描いてみて自分で気づくというプロセスの中に講師の方々の指導があったので、非常に学習効果が高かったと思います。また講義ではプロの方が何を考えて作っているのかを具体例を交えて説明頂いたことも非常に勉強になりました（専門学校生）



第一線のプロのアニメーションに対する姿勢とクオリティのレベルの高さを見ることができたのが非常に勉強になりました（専門学校生）



「人に伝える」という事をもっと考えなければならなかったと感じました。自分の描いたイメージが相手に伝わっているか、ひとりよがりになっていないか、実際に作ったものが見る人にちゃんと伝わっているのか、それらをより意識して取り組むことが大事だと実感しました（その他）



※過去に行われたワークショップの様子は公式WEBサイトをご覧ください。http://animationbootcamp.info/

応募方法

アニメーションブートキャンプ公式WEBサイト
http://animationbootcamp.info/

参加を希望される方は、応募書類、応募課題をメットまでにメールで事務局へお送りください。
詳しい応募方法については、アニメーションブートキャンプ公式WEBサイト内募集ページをご確認下さい。

講師プロフィール

稲村 武志

(アニメーター)

シンエイ動画株式会社に動画・動画チェックを担当。1991年株式会社スタジオジブリ入社後、数々のジブリ作品で原画、作画監督等を手掛け、現在フリー。

【主な参加作品】
『ハウルの動く城』(2004、作画監督)
『ゲド戦記』(2006、作画監督)
『崖の上のポニョ』(2008、作画監督補)
『コクリコ坂から』(2011、作画監督)
『くじらとり(三鷹の森ジブリ美術館オリジナル短編作品)』(2011、演出アニメーター)
『たからさがし』(2011、演出アニメーター)
『風立ちぬ』(2013、原画)
『思い出のマーニー』(2014、作画監督補)
『バケモノの子』(2015、原画)
『ハイキュー!!セカンドシーズン』(2015、原画) など

片瀬 須直

(アニメーション監督、脚本家)

アニメーション監督、脚本家、日本大学芸術学部映画学科講師。
日本大学芸術学部映画学科にてアニメーションを専攻し、特別講師として来た宮崎駿監督と出会い、在学中から宮崎監督の作品に脚本家として参加する。主な監督作である『アリーテ姫』(STUDIO4℃)、『マイマイ新子と千年の魔法』(マッドハウス)を経て、現在は『この世界の片隅に』(MAPPA)を完成させてつある。

【主な参加作品】
『名探偵ホームズ』(1984、脚本)
『魔女の宅急便』(1989、演出補)
『七つの海のティコ』(1994、設定協力・絵コンテ)
『名探偵ホームズ』(1996、監督)
『アリーテ姫』(2000、監督・脚本)
『マイマイ新子と千年の魔法』(2009、監督・脚本)
『BLACK LAGOON』(2006～2011、監督・脚本)
『この世界の片隅に』(2016、監督・脚本) など

後藤 隆幸

(アニメーター、キャラクターデザイナー、株式会社プロダクション・アイジー)

プロダクション・アイジー取締役。ドラゴンプロダクションなどを経て、アニメーターとして東映動画やタツノコプロの作品に参加。1988年、『赤い光弾ジリオン』終了後にタツノコ制作分室の石川光久とともに有限会社アイジー・タツノコ(現・プロダクション・アイジー)を設立。

【主な参加作品】
『Gu-Gu ガンモ』(1983、作画監督・原画)
『赤い光弾ジリオン』(1987、キャラクターデザイン・作画監督)
『ぼくの地球を守って Please Save My Earth』(1993、キャラクターデザイン・作画監督)
『HUNTER×HUNTER』(1999、キャラクターデザイン・作画監督)
『放浪漫遊者 STAND ALONE COMPLEX』(2002、作画監督)
『放浪漫遊者 S.A.C. 2nd GIG』(2004、キャラクターデザイン・作画監督)
『放浪漫遊者 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society』(2006、キャラクターデザイン・作画監督)
『獣の奏者エリン』(2009、キャラクターデザイン・作画監督)
『黒子のバスケ』(2012～2014、作画監督) など

※他にも第一線で活躍する講師の参加を予定しています。決定次第、公式WEBサイト「アニメーションブートキャンプ」(http://animationbootcamp.info/)にて発表します。

ディレクター 竹内 孝次 (アニメーションプロデューサー)

プロデューサー 布山 タルト (東京藝術大学大学院 映像研究科 アニメーション専攻 教授)

マネージャー 岡本 美津子 (東京藝術大学大学院 映像研究科 アニメーション専攻 教授)

主催 文化庁 平成28年度メディア芸術連携促進事業

協力 東京藝術大学大学院映像研究科

運営 アニメーションブートキャンプ事務局 (担当: 森ビル株式会社)

「アニメーションブートキャンプ2016-4DAYS@NASU」
に関するお問い合わせ
アニメーションブートキャンプ事務局
(担当: 森ビル株式会社 岩淵)

TEL: 03-6406-3935 (平日10:00～17:00)
staff@animationbootcamp.info

図4-4 チラシ裏面

・募集要項

対 象 者	・ アニメーション制作に興味のある大学生、専門・各種学校生以上の方 ・ 日本語でのコミュニケーションが可能な方 ・ ワークショップ全日程に参加可能な方 ・ 4～5 ページに記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご確認の上、同意いただける方 ※高校生以下は参加不可とさせていただきます。
募集人数	15 名程度 ※予定の為変更になることがあります。
応募方法	参加を希望される方は、<u>事前に応募書類の提出が必要です</u>。 参加希望者の中から応募書類による選考を行います。下記応募書類を〆切までにアニメーションブートキャンプ事務局にお送りください。 選考結果は9月中旬に応募者全員へ、メールにてご連絡致します。 応募書類の〆切：2016 年 9 月 11 日（日）18：00 必着 ※応募書類を受領した場合には、メールで受け付けた旨のご連絡を差し上げます。PC からのメールを受信可能なメールアドレスでご応募ください。
応募書類	①～③は必須提出物です。 ※応募用紙 1～5、レイアウト用紙は WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」 (URL : http://animationbootcamp.info/) 内の募集ページよりダウンロードして下さい。 ① 応募用紙 1～4（必須） 氏名・連絡先・応募理由など必要事項を応募用紙 1～4 にご記入ください。 ② 応募用紙 5 全身自画像（必須） 応募用紙 5 にご自身を描いたものをお送り下さい。 必ず全身を入れ、自分らしさを見る人に伝えられるように描いてください。 ③ 課題「歩きのムービー」（必須） 上記募集ページよりダウンロードしたレイアウトを使用し、自分で歩いてみながら、「男の子が元気よく歩く」アニメーションムービーを作成して下さい。 ・ キャラクターはレイアウト上に書かれているものを使って下さい。 ・ 1 秒 24 コマ、3 コマ打ち (8 枚／秒) で、フレームアウトするまで歩かせて下さい。 ・ レイアウトのパス、男の子の頭身は守って下さい。 ・ 課題作成時に描いたもの (オリジナル) は当日持参して下さい。 【データ形式】 ・ データは QuickTime 形式のムービー (H264 形式など) とし、解像度は 960

	×540 以上で作成して下さい。(最大 1920×1080) 【データ送付上のご注意】 - 受け取れるデータの最大容量は 100MB となります。最大容量を超える場合は解像度を下げるなどして容量を圧縮して下さい。 - ファイル転送サービスを使い、リンク先の URL を応募書類と一緒にメールでご連絡ください。 ④ ポートフォリオ（作品映像・画像）（任意） ご自身が制作した作品（映像・イラスト等）がありましたら、データにてお送り下さい。データ形式および送付上のご注意は③課題ムービーをご確認下さい。画像の場合も同様です。 ※お送り頂いたデータ・応募用紙は原則返却致しませんのでご注意ください。
応募書類の送付先	送付先：staff@animationbootcamp.info 応募書類の〆切：2016 年 9 月 11 日（日）18：00 必着
参加費	約 14,000 円（予定） 内訳：ワークショップ参加への費用は無料ですが、宿泊費（約 10,500 円 3泊4日分 朝夕食代等を含む）、昼食代（約 3,000 円 4日分）、旅行保険（約 500 円）の実費が含まれます。 ※都内近郊の集合場所から合宿場所までは無料送迎バスにて移動頂きます。帰りも集合場所にて解散となります。 ※ご自宅から集合場所への往復交通費は各自でご負担ください。 ※参加費（確定額）・集合場所・持ち物などの詳細は、選考後に参加者へご連絡致します。
お問い合わせ	アニメーションブートキャンプ事務局 staff@animationbootcamp.info 03-6406-3935（平日 10：00～17：00 担当：森ビル株式会社 岩淵）

・レイアウト

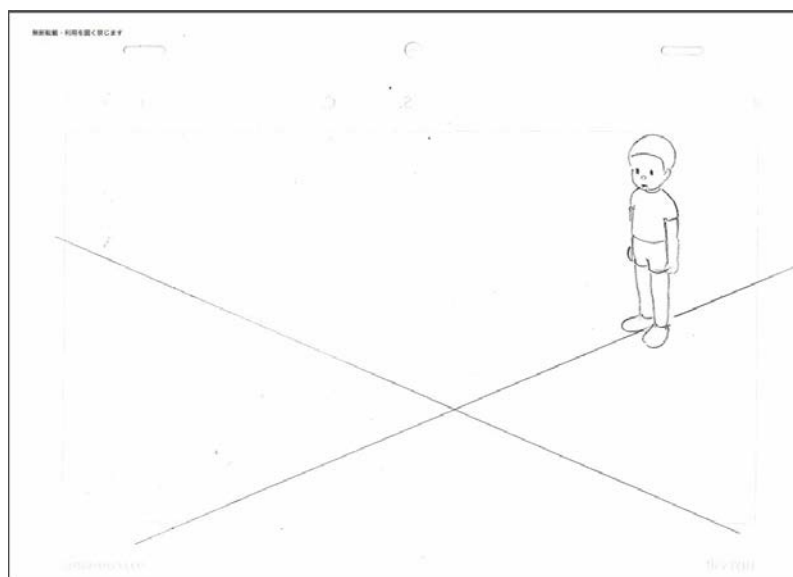


図 4-5 課題レイアウト

Copyright ©2012-2016 株式会社スタジオジブリ All Rights Reserved.

4.2.2 審査会について

合宿の参加者は、応募時に提出された応募書類（応募用紙、全身自画像）、課題作品（歩きのムービー）、ポートフォリオを、プロデューサー、ディレクター、参加講師が審査し決定する。

参加者を選考する審査会は下記の通り開催された。

日 程：平成 28 年 9 月 15 日（木）18：00～20：30

場 所：六本木・森ビル会議室

参加者：10 名

ディレクター	竹内 孝次（アニメーションプロデューサー） 布山 タルト（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
プロデューサー	岡本 美津子（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
講師 ※五十音順	後藤 隆幸（アニメーター、キャラクターデザイナー、株式会社プロダクション・アイジー） 瀬口 泉（アニメーター） 浅野恭司（アニメーター、株式会社ウィットスタジオ） 山田桃子（アニメーター、手塚プロダクション）
マネージャー	面高 さやか（フリー）
事務局	岩淵 麻子（森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部 メディア企画部） 松本 瑠里子（森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部 メディア企画部）

4.2.3 審査結果について

ディレクター、プロデューサー、講師による審査を行い、応募者 21 名の中から参加者 15 名（3 名×5 グループ）を選出した。（ポートフォリオは、参考程度に見るに留めた。）

審査では次に挙げる点について意見を交わし、参加者を選定した。

- ・課題の評価、課題を正確に理解しているか
- ・ある一定以上の画力があるか
- ・素直に学べる柔軟性があるか
- ・志望動機、意欲
- ・アニメーション制作の経験値
- ・在籍している大学・大学院・専門学校
- ・様々なバックグラウンドをもつ参加者によるグループワークの有用性
- ・卒業後の希望進路
- ・日本のアニメ産業で活躍する人材を育てるには
- ・男女比
- ・年齢

4.2.4 不合格者へのフォローメッセージ

不合格となった応募者に向けて、マネージャーを通じて、ディレクターから今後の学習に向けてのアドバイスと激励のメッセージをメールにて届けた。

今回は「アニメーションブートキャンプ 2016 -4DAYS@NASU-」への応募、ありがとうございました。

みなさんには熱意があります。

しかし、アニメーションを創る第一歩として必要な技術がまだ足りません。

その技術を上げるためには、無駄な絵をたくさん描いても決してうまくならないので、今回の「元気のよい歩き」の作画課題を例にして、下記のような試みを提案します。

私たちが今考えているのは、ほかのひとたちに見てもらうアニメーション、色々なひとを楽しませるアニメーションです。そのことも念頭に置いて下さい。

1) まずは元気に歩いて下さい。絵は描かない。

何も考えずに元気に歩いて下さい。そのリズムと楽しさを体で覚えることが重要です。

大切なのは、このときにほんとうに歩くことです。

「あのマンガにあった」「あのアニメーションにあった」、そんなポーズで歩こうと思わないで下さい。

2) 絵を描きます。とにかく描きましょう。

ひとつずつのポーズがまとまらなくてもいいから歩く動き全体を描きましょう。

でも、このときに頭身だけは守るよう注意しましょう。

3) 出来上がった動きを自分で見てみましょう。

自分の元気が、絵になっていれば問題なし。

うまく行っていないと思ったら、

4) 元気に歩いているように見えるか？

そう見えなかったら、もう一度(1)から。

5) 元気に歩いているように見える、でもどこかうまく行っていない。

a) 倒れそうなポーズはありますか？ 確認しましょう。

今にも倒れてしまいそうな絵が見つかったら、それを倒れないポーズに描き直しましょう。

* 赤ちゃんは2本足で立てません。ヒトが2本足で立つのは元々不安定なことです。その上、歩くということは、一瞬とはいえ1本足で立つ瞬間があります。だから体の他の部分が、きちんとバランスをとって立ってられるようにしないと本当に倒れてしまいます。

b) 肘、手首、膝、クルブシ等の関節に丸印を描いてみましょう。

1枚ずつの絵がバランスよく描けているかどうか確認出来ます。

c) 更に、その位置が不自然に動くところを直す。そうすれば大抵うまくいくはずです。

大切なのは、ものをきちんと見て捉えることです。

アニメと思ってしまうと、どうしても絵柄に入り込み易いものです。しかし、アニメを普通に創る程度の絵の力量は後でも付きます。ですから、慌てて絵を描かないようにしましょう。

もう一度大切なことはなにか考えて下さい。分かっているもの、分かっていることは描けるようになります。

わからないものは描かない。

ごまかして描かない。

そうすれば必ずうまくなります。

アニメーションブートキャンプ 2016 ディレクター 竹内孝次・布山タルト

4.3 実施レポート

4.3.1 実施プログラム

【1日目／平成28年10月08日（土）】

09：00...田町駅芝浦口 集合
09：15～13：00...バス移動、東京藝術大学那須高原研修施設へ
13：00～13：30...施設案内、荷物整理など
13：30～16：00...課題1「バス」※作画、テスト撮影をしながら繰り返し修正を行う
16：00～17：00...課題1「バス」上映・講評、レクチャー（稲村氏）
17：00～18：00...絵コンテについてのレクチャー、課題2「ボール」説明（片渕氏）
18：00～19：00...夕食
19：00～...グループで役割分担、絵コンテ作業

【2日目／平成28年10月09日（日）】

早朝～...作業スタート
08：30～09：00...朝食
09：00～10：00...絵コンテ作業、撮影、ビデオコンテ制作
10：00～10：30...ビデオコンテ上映、講評
10：30～11：00...“歩き”のレクチャー（稲村氏）
11：00～13：00...作画作業
13：00～14：00...昼食
14：00～15：30...作画作業
15：30～16：00...タイムシートについてのレクチャー（後藤氏）
16：00～18：00...ラフ動画作成
18：00～19：00...夕食
19：00～...作画作業、グループ3名の動画をつなぐ

【3日目／平成28年10月10日（月・祝）】

早朝～...作業スタート
08：30～09：00...朝食
09：00～12：30...作画作業
12：30～13：00...動画中間上映、講評
13：00～14：00...昼食
14：00～16：00...グループごとにつないだ動画上映、講評
16：00～18：00...作画作業
18：00～19：00...夕食

19:00～19:30...クリンナップについてのレクチャー（後藤氏）

19:30～...作画作業

【4日目/平成28年10月11日（火）】

早朝～...作業スタート

08:30～09:00...朝食

09:00～10:30...作画作業

10:30～11:30...0号試写、総評

11:30～12:30...清掃・撤収作業

12:30～16:30...バス移動、品川駅にて下車

4.3.2 課題

■課題1「バス」

- ・定規で3cm×6cmの四角形を書き、それを大型路線バスに見立てて動かす。

※上下動や変形などはなし。

■課題2「ボール」

- ・3人で1班となり、3カットのムービーを作成する。
- ・男の子・女の子・クマのいずれかのキャラクターを使用し、各自6秒程度の映像を作成する。
- ・前カットから飛んできた球を受け取り、それを次のキャラクターに渡す動きを作画する。球を受け取ったキャラクターは、重さを感じた演技をする。

球#1 風船のような軽さ

球#2 ボールのような重さ

球#3 ボウリング球のような重さ

- ・カメラアングルは、応募時の課題のような俯瞰（ふかん）とする。

※球の大きさは同じ。重さだけが異なる。

※#1～#2～#3とつながり更に#1に戻る、というように、時間・演技・ものの動きが継続し、つながるようにしてください。

4.3.3 実施風景

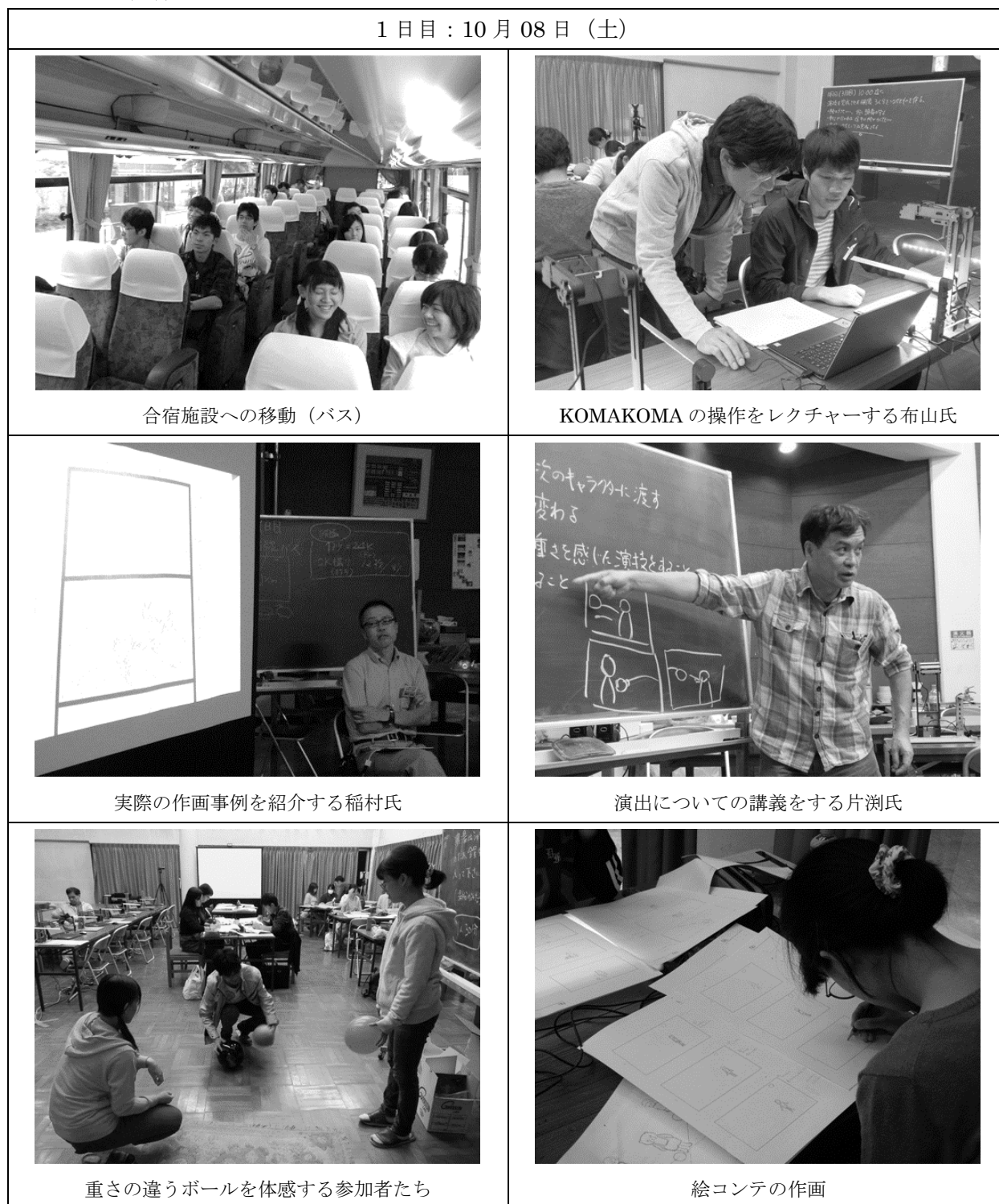
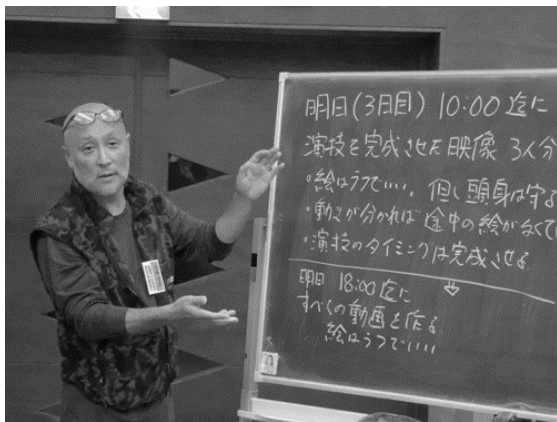
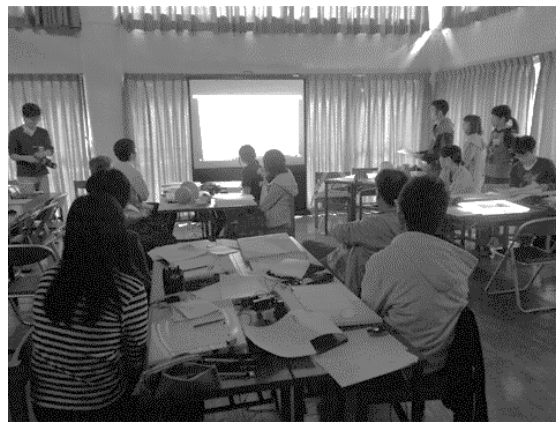


図 4-6 合宿 1 日目の様子

2日目：10月09日（日）



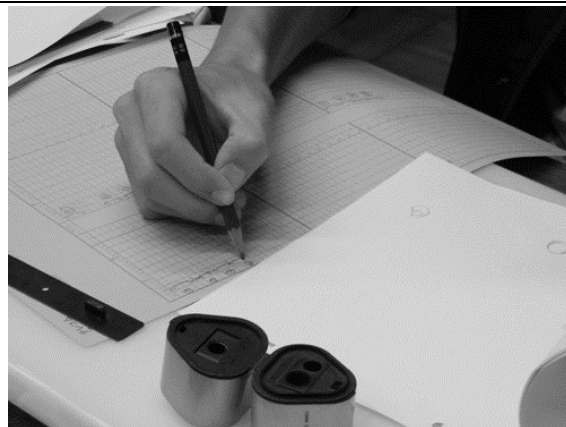
課題の説明をする竹内氏



ビデオコンテの上映、講評



作画について具体的に指導をする浅野氏



タイムシートで動きのタイミングを計る



担当カットの原画を紹介する稲村氏



動きを確認しアドバイスする富沢氏

図 4-7 合宿2日目の様子

3日目：10月10日（月・祝）



作画の修正箇所を説明する山田氏



動画は多くの人で共有し意見交換する



グループごとにつないだ動きの試写、講評



具体的に作画の修正をする瀬口氏



動画用紙上で動きを確認する大久保氏



クリンナップについての講義をする後藤氏

図 4-8 合宿3日目の様子

4日目：10月11日（火）



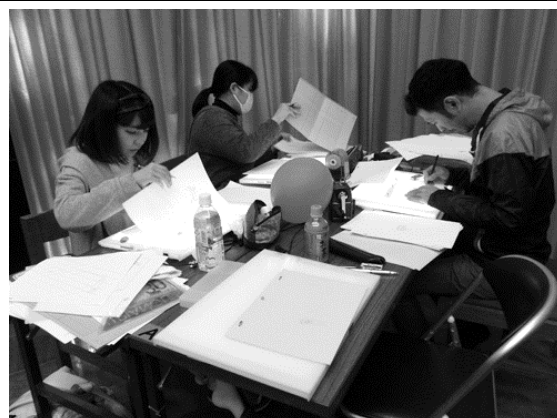
食事の風景



実際のボールを使って動きを何度も確認する



実際の作画の様子を手本にする後藤氏



参加者の作画の様子



完成課題の上映、講評



合宿の総評

図 4-9 合宿4日目の様子

4.3.4 講評会、アニメーションスタジオ見学会

■アニメーションスタジオ他見学会（プロダクション・アイジー、ジブリ美術館）

日 程：平成 28 年 11 月 19 日（土）

参加者：ワークショップ参加者 9 名（男 4 名・女 5 名）、
文化庁 5 名、マネージャー、事務局

プロダクション・アイジー、ジブリ美術館の協力を得て、希望者による見学会を実施。
プロダクション・アイジーではアニメーションスタジオを見学し、実際にアニメーションが作られる現場を体感した。また同スタジオには過去のアニメーションブートキャンプに参加した新人アニメーターが所属しており、見学後の質疑応答は参加者にとって、とても有意義なものとなった。

■講評会

日 程：平成 28 年 11 月 20 日（日）

会 場：六本木ヒルズ・アカデミーヒルズ

参加者：ワークショップ参加者 13 名（男 5 名・女 8 名）、
プロデューサー、ディレクター 2 名、講師 6 名、マネージャー、事務局、
文化庁 2 名、オブザーバー 3 名

講評会の直前に、ディレクター、プロデューサー、講師が集まり、合宿課題 2「ボール」について、評価を行い、その後の講評会にてグループごとに比較上映をしながら個別に、またはグループごとに参加者に講師陣からのコメントを伝え講評を行った。

評価は合宿最終段階のムービーと、合宿終了後にクリンナップして再提出したムービーを比較上映しながら行い、下記をポイントに各講師からの評価を伝えた。

【講評・評価の要点】

□課題の理解度

- ・作品の長さが 6 秒以上あるか
- ・3 歩以上の歩きが入っているか
- ・球の重さの変化を適切に描けているか

□演出力

- ・グループ 3 人の作品（それぞれのカット）が自然につながっているか。（球の軌道、速度、タイミングなど）
- ・キャラクターの性格や感情が表現できているか、表情がいきいきと描けているか
- ・動作のつながり、予備動作を自然に描けているか
- ・見る人を楽しませる演出があるか、オリジナリティがあるか

□描く力、画力について

- ・カメラアングル（今回の課題では俯瞰のレイアウト）を理解し、そのパースに合わせた絵を描く

力があるか

- ・重心や重力を感じられる作画ができているか
- ・キャラクターの頭身のフォルム・バランスを損なわず、一貫して保っているか
- ・ブラッシュアップの線が適切か、ラフ動画のダイナミクさを損なう線になっていないか



図 4-10 講評会の様子

4.4 参加者アンケート結果

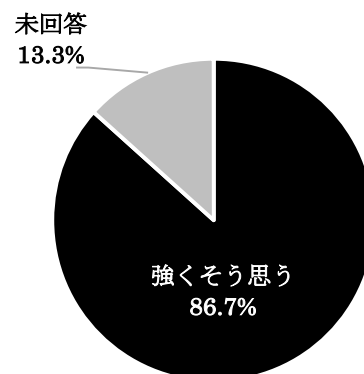
※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

参加者 15 人、回答件数：13 件、回答率：86.7%

4.4.1 合宿後アンケート結果

□ブートキャンプに参加してよかったと思いますか？

- ・強くそう思う 86.7% (13 名)
- ・そう思う 0.0% (0 名)
- ・あまりそう思わない 0.0% (0 名)
- ・全くそう思わない 0.0% (0 名)
- ・どちらとも言えない 0.0% (0 名)
- ・未回答 13.3% (2 名)



□講師から教わったことで、印象に残っていることは何ですか？

- ・机の上に答えがあるのではなく、体を動かしたり外を観察することに答えがあるということ。
- ・絵で表現することの意味。観客と記憶を介してコミュニケーションすること。また夜に稲村さんに見せてもらった紅の豚の動画が自分の想像を超えていて衝撃的だった。
- ・絵コンテの段階でキャラクターの芝居や表現したいことをしっかり仕込んでおくということ。絵コンテに対する考え方が変わった。
- ・作画のタイミングは、音を出してみるとつかみやすいということが印象に残っている。
- ・稲村さんが言っていた「アニメーターは描けと言われればなんでも描きます。」という言葉はとても印象に残っている。また後藤さんに「常に向上心を持ち続ける人が活躍するアニメーターになれる。」と言われたことも印象に残っている。

□ブートキャンプに参加する以前には知らなかったことで、参加してはじめて知った知識や技術などがあれば、具体的に教えてください。

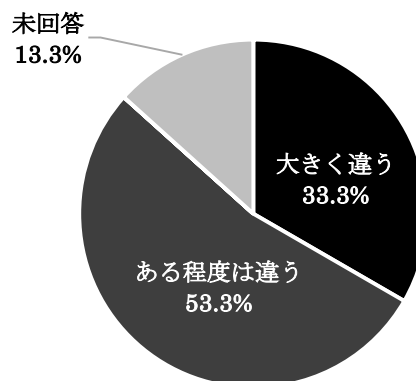
- ・タイムシートの使い方や考え方をはじめて知った。中割りの仕方や進め方を知ったおかげでスムーズに作画できるようになった。
- ・ストップウォッチでタイミングを計るときはフレームに沿って動かしながら図るとずれないこと
- ・クリーンアップの仕方で、丁寧にきれいな線をひこうとしすぎず、勢いが必要だということ。
- ・タイミングの測り方、動きのイメージの方法として、紙の上に指で実際に動きを追ってみたり、効果音などの音をつけてみたりするということ。
- ・キャラクターが銃を撃たれてギリギリでその弾を避けたというような緊迫感を作画で表現したいとき、弾が本当に当たってしまっている絵をワンフレーム入れるくらいでないと上手くいかないという考え方。そのあとのフレームで避けた絵が続いていれば、避けたように見えるということとは様々な場合で応用できそうだった。

□ブートキャンプで自分が学んだことを1つだけ挙げるとしたら何ですか？

- ・トップで活躍されているプロのアニメーターさんの向上心や意識の高さ。
- ・ものをよく観察する。実践することの重要性。
- ・軸足と動きの軌道の大切さ。
- ・課題が合宿中に完成しなくて宿題となったが、合宿期間4日なら、4日間なりの完成度を最終日に提出すべきで、その後「ブラッシュアップ」を宿題としてやるべきだった。終わらせようと思わないと終わらないんだなと、当たり前のことだが痛感した。
- ・手が早くなるには、絵を描くのが早いのもあるけど、どう描くのかをはじめから明確にイメージできている必要があるということ。そのためにはもっと色々なものを観察して知る必要があるということ。

□ブートキャンプで学べることと、学校で学べることに、何か違いがあると思いますか？

- | | |
|-----------|------------|
| ・大きく違う | 33.3% (5名) |
| ・ある程度は違う | 53.3% (8名) |
| ・あまり違いはない | 0.0% (0名) |
| ・わからない | 0.0% (0名) |
| ・未回答 | 13.3% (2名) |



□大きく違う、ある程度は違う、と答えた方はそれがどのような違いか記述してください。

- ・基礎の描写力をつけるのと違って、新しい考え方を学ぶときは短期集中でやるのが効率がいいと思う。学校だとどうしても他の課題やアルバイトなどで気が散ってしまいがちだが、今回の合宿期間は本当に作画のことしか考えられなかった。
- ・第一線で活躍している人たちに直接教わるということは単に技術を教わるということ以上の意味があると思う。そうした人たちの仕事に対する姿勢や言葉で表すことが難しい雰囲気とかそうしたことを感じられるという事が大きく違うと思う。学校で教わるものは見本に沿って作業するものが多いので、自分で考えて作った動きを添削してもらえることが新鮮だった。
- ・合宿形式だからか、ほかの参加者の意欲に刺激を貰うことが多かった。学校などでは味わえない緊張感だった。

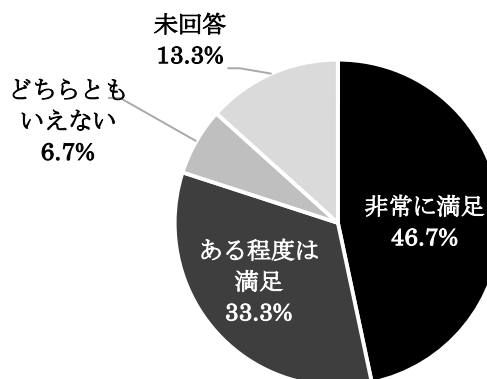
□ブートキャンプでもっと教えてほしかったことがあれば、自由に記述して下さい。

- ・実際の仕事をする時のようなもう少し複雑なカットを描く際にどのようにするのか具体的に見てみたかったです。
- ・顔や等身を崩さないようにするコツ。

- ・アニメーターの方が描かれた線画を見ると凄まじい精度なので、どういう練習をしたり、どういう手順でやっているのかが気になった。
- ・クリンナップの実習 レイアウトの練習

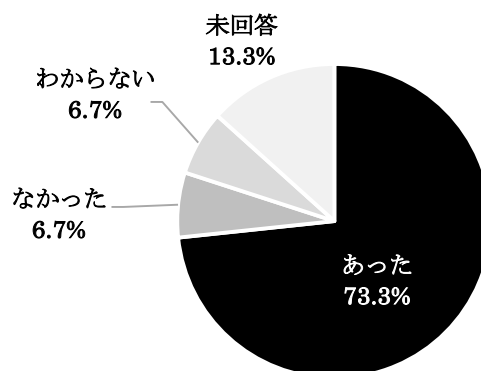
□グループの他のメンバーとの共同作業には、満足していますか？

- ・非常に満足 46.7% (7名)
- ・ある程度は満足 33.3% (5名)
- ・どちらともいえない 6.7% (1名)
- ・あまり満足していない 0.0% (0名)
- ・全く満足していない 0.0% (0名)
- ・未回答 13.3% (2名)



□ブートキャンプの参加前と参加後で、自分の中で何か変化があったと感じますか？

- ・あった 73.3% (11名)
- ・なかった 6.7% (1名)
- ・わからない 6.7% (1名)
- ・無回答 13.3% (2名)

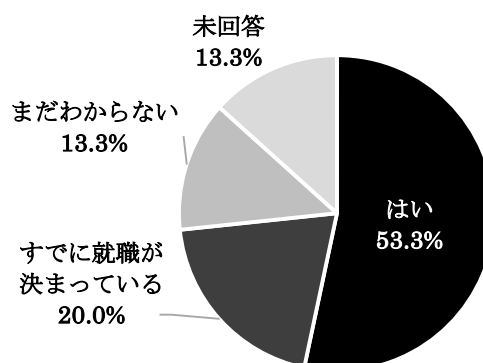


□あったと回答した方は、どのような変化があったか記述してください。

- ・アニメーションの色々な工程の中で「動かす」作業について考え、探求することの楽しさを覚えた。
- ・それまでダラダラとつくっていて、時間がかかるなあと思っていたが、ちゃんと集中すれば短縮できるし、質も良くなるということ。他人の目があって、同じような人たちがいるとやる気が全然違った。
- ・日常風景をよく観察するようになった。
- ・実際にアニメを製作する自信がついた。加えて、アニメを製作する労力もわかったので、作るときの算段が立つようになった。

□将来、アニメーションに関わる仕事に就きたいと思
いますか？

- ・ はい 53.3% (8名)
- ・ いいえ 0.0% (0名)
- ・ すでに就職が決まっている 20.0% (3名)
- ・ まだわからない 13.3% (2名)
- ・ 未回答 13.3% (2名)



□講師の教え方について、感想を自由に記述して下さい。

- ・ 優しく自分たちのやりたい事を尊重した上でアドバイスをしてくれて気持ちよく制作に取り組むことが出来た。
- ・ 私たちのやりかたも、講師の先生方のやりかたも、なにが正解ということではなくて、やりやすいように、という考え方のおかげでちゃんと自分で考えることが出来るようになった。
- ・ 到底考えつかないことを教えてくれてもっと学ばなければと感じた。
- ・ 講師が隣に居てくれるので質問しやすく、実演してもらえてためになった。
- ・ ひとつひとつの質問に対してとても丁寧に教えてもらった。

□ブートキャンプの課題内容(バスの課題とボールの課題)について、感想を自由に記述して下さい。

- ・ 最初に簡単な形で作画できてウォーミングアップになったので良かった。ボールの課題も取り組みやすい課題だった。
- ・ バスの課題はタイミングとスペーシングでどのような事が表現できるかを比較的簡単に学べ、またボールの課題は、重心移動や歩行、重さの表現などが一度に学べるよい課題だったと思う。
- ・ 与えられた内容は単純だが、その中で自分がなにをするか、どう表現するか、表現しきれるか、など単純な中にとてつもなく考えることがあって、とっても大変だった。

□ブートキャンプのカリキュラム内容やスケジュールについて、感想を自由に記述して下さい。

- ・ 時間的にも厳しいとは思いますが、もう少し講師の方の講義というか雑談みたいなもの（稲村さんが原画を元にお話をしてくださったような感じのもの）があるとよかったかな...と思った。
- ・ 全体にとっても素晴らしかったと思っており、感謝している。特に、課題制作において小まめに締め切りの時間を設けてもらったことが、制作の助けとなり良かったと思っている。
- ・ カリキュラムがずっと作画で面白かった。スケジュールは目標が達成されるごとに次の目標が示されたので、目標達成が遅れると行き当たりばったり感があつた気がする。完成までの進行過程目標予定を1番最初に提示すれば、もっと全体の進め方のイメージがしやすかったと思う。
- ・ 朝から晩までしっかり時間を使えて本当に充実した時間が過ごせて合宿は効率が良かったと思った。今

度一人合宿やってみようかななどと考えている。

□他の参加学生とのやりとりで、印象に残っていることは何ですか？

- ・ブートキャンプ期間中、参加学生の皆さんが真面目に課題に取り組んでいる姿を見て、自分も頑張りたいと思った。また連日の制作にも疲れた顔を見せずに、参加講師の先生方に礼儀正しく接していた参加者の姿がとても印象に残っている。
- ・他校の授業内容が普段教わっているものと全く違ったことに驚いた。
- ・チームにとっても上手な子がいたので初歩的な質問にいろいろ答えてもらって助かった。一人で黙々とやるよりずっと楽しくできたと思う。

□その他、ブートキャンプ全体で感じたこと、疑問点、今後への提言などがあれば自由にご記入ください。

- ・講師のアニメーターさんがとても真剣に教えてくれたのでいつも以上に真剣に作画することができたと思う。今回感じたことを忘れないように今後も勉強していきたいと思った。
- ・途中で担当の講師の方が代わってしまうのはあまりよくないと感じた。最初から最後まで一貫して教わりたかった。途中で講師の方が入れ替わるのであれば、クリーンアップを詳しく指導してくれる人、動きのイメージを作るのを手伝ってくれる人のように担当内容のようなことがはっきりしていたら、学生側も戸惑うことが少なかったかもしれない。
- ・アニメーターになりたいと思って専門学校に行き、ブートキャンプにも応募した。知識がほとんどなかった私だが、ブートキャンプに参加したことでこういう仕事がしたい！ もっと絵を描いて上手になりたい！ という決意や意識がとても高まったし、本当に楽しかった。

4.4.2 講評会后アンケート結果

□講評会の内容について、感想を自由に記述して下さい。

- ・時間に余裕を持った講評だったので、質問や講評内容が充実しており、勉強になった。個人的に持っていた疑問や質問にも答えてもらえて嬉しかった。
- ・進行がわかりやすく、また質問も行い易い雰囲気だった。講評を通じて新しい課題を発見することができた。学校の課題の講評だと多くても2、3人の先生しか担当することがないが、今回のワークショップでは講評会に6名の講師の方がいた。そのおかげで一つの質問に対して様々な答えをもらうことができ、多角的に考察ができる稀有な環境だったと感じた。
- ・2回ずつ上映されたことでほかの参加者の清書された作品をみて、線の使い方や動きの滑らかさ、演技の面白さなどを自分なりに評価することができ、そのあとに講師の方々からの別な視点で講評をいただけたのがよかった。講評後の質問もたくさん話をさせてもらったので満足している。

□三鷹の森ジブリ美術館の見学会について、感想を自由に記述して下さい（参加者のみ）

- ・大きな目標であった宮崎駿さんの考えを体感でき、またアニメーションを作り始める前、キャンプ参加前とは違う見方で見学できたような気がする。とくに「映画の生まれるところ」は以前より身近になったようで面白かった。
- ・お陰様で、とても素晴らしい時間を過ごさせて頂いた。アニメーション表現が人々の心を豊かにしていると感じ、感銘を受けた。
- ・人生で一度は絶対に行きたかった場所で、我を忘れるぐらい楽しめる自分にとっての聖地のような場所だった。行かなければ見れない短編なども見ることが出来たりと素晴らしい時間だった。

□プロダクション・アイジーの見学会について、感想を自由に記述して下さい（参加者のみ）

- ・現場の方々がどのように仕事をしているか、拝見できて良かった。アニメーション制作に役立つ道具なども紹介してもらい、自身の制作を向上できそうと思った。またブートキャンプを経験されて、プロダクション・アイジーに入社された方々に色々なお話をお聞きできて嬉しかった。
- ・作画部屋だけでなく、仕上げ部屋や撮影部屋を見学できたことがとても嬉しかった。現役アニメーターの方のお話を聞いたり、現場に入ってからの仕事や作業環境を見ることができ、より目標を高く持つことができた。
- ・アニメーターの方々がどのような資料を使っているのか勉強になった。

□その他、ブートキャンプ全体（合宿・講評会・見学会）で感じたこと、疑問点、今後への提言などがあれば、自由にご記入下さい。

- ・合宿では作ったり考えたりすることで精一杯で、あまり講師の方々にお話が伺えなかったもので、講評やスタジオ見学、講評会後の懇親会で皆さんが現在どのように仕事をなさっているのか、なにを考えているのかを伺え、なおかつわたしの考えも聞いていただけたことがとても嬉しかった。初心者が勇気を出して応募して本当によかったと思った。貴重な経験を今後活かしていきたい。

- 本当に勉強になったし、本当に楽しかった。またご縁があれば嬉しい。ブートキャンプに参加された皆さんとお仕事できるように、頑張りたいと思う。
- ブートキャンプ全体を通じて、講師の方たちの指摘の的確さにハッとさせられることが多く、本当に貴重な体験やお話を貰うことができた。作画や絵のことだけではなく、アニメーションを使って社会とどう関われるのかなどまで考えが及んだ。
- ただ専門学校の中で学んで、会社に就職するだけではお会いできないような方々に、アドバイスや、アニメーターとして働く上での心構えをお話いただけたこと、本当に貴重な体験だった。ブートキャンプが終わってからも、教わったことやいただいた言葉を大切に、日々アニメーションと向き合っている。一生忘れられない楽しい合宿だった。

第5章 アニメーションブートキャンプ 2016 3DCG トライアル

5.1 実施概要・実施体制

日 時：平成 28 年 12 月 23 日（金・祝）10:00～17:00（ワークショップ）
 17:00～19:00（ワーキンググループ）

会 場：ボーンデジタル トレーニングルーム（東京・九段下）

参加者：8 名（男 6 名・女 2 名）

所 属：大学生 3 名・大学院生 2 名・専門学校生 2 名・社会人 1 名

ディレクター	竹内 孝次（アニメーションプロデューサー） 布山 タルト（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
プロデューサー	岡本 美津子（東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻 教授）
講師 ※五十音順	中島 智成（株式会社 武右ヱ門） 山田 裕城（株式会社 武右ヱ門）
協力	株式会社ボーンデジタル 金 龍洙（HAL 東京） 古田 祐司（静岡文化芸術大学） 三上 浩司（東京工科大学）
マネージャー	面高 さやか
ワーキンググループ （ワークショップ見 学および意見交換会）	赤間 康隆（※ブートキャンプ参加者） 内田健二（株式会社サンライズ） 石橋 俊雄（株式会社ボーンデジタル） 篠原 たかこ（公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS 協会）） 古田 祐司（静岡文化芸術大学） ※意見交換会にはディレクター、プロデューサー、講師、文化庁も参加
文化庁	中村 翔（文化庁 芸術文化課 支援推進室 メディア交流係） 戸田 康太（文化庁 芸術文化課 支援推進室 メディア交流係）
事務局	岩淵 麻子（森ビル株式会社 都市開発本部計画企画部 メディア企画部）

5.2 告知・募集方法

今回はテストケースとして、大学・大学院・専門学校とバランスよく参加者を集めることを重視し、一般公募ではなく、関東近郊の 3DCG を学ぶカリキュラムを持つ学校に協力頂き、4 校の先生から 7 名の学生を推薦して頂いた。加えて今年の短期・合宿と全てのワークショップに一般募集で参加し、プロの 3DCG クリエーターとして制作会社で働く方にも参加して頂き、計 8 名の参加者を集めた。

5.3 実施レポート

5.3.1 実施プログラム

10:00～10:05…イントロダクション

10:10～10:50…課題1「椅子から立ち上がる」スケッチ、Mayaによるアニメート

10:50～11:15…課題1「椅子から立ち上がる」上映、講評

11:15～12:30…課題2「普通の歩き」スケッチ、Mayaによるアニメート

12:30～12:45…課題2「普通の歩き」上映、講評

12:45～13:45…昼食・休憩

13:45～14:15…「歩き」についての解説（竹内氏）

14:15～14:30…休憩

14:30～16:30…課題3「ドラマをもつ歩き」スケッチ、Mayaによるアニメート

16:30～17:00…課題3「ドラマをもつ歩き」上映、講評・質疑応答

5.3.2 課題

■課題1「椅子から立ち上がる」

ヨロヨロと立ち上がる/スパッと立ち上がる/スッと立ち上がる、という3種類のオノマトペのついた動きを、用意されたキャラクターモデルを使ってアニメートする。

■課題2「普通の歩き」

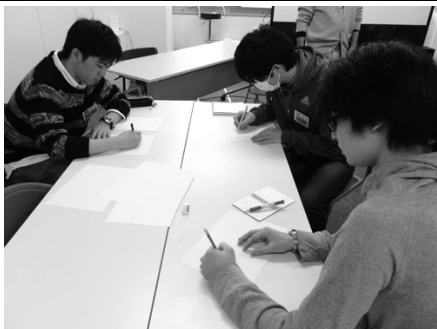
自分自身でも身体を動かし観察しながら、用意されたキャラクターモデルを歩かせる。

■課題3「ドラマをもつ歩き」

用意されたキャラクターモデルを使って、ドラマ・演出を伴う動きアニメートする。

- 1) お母さんに渡してと預かってきたダイコンを1本もってうちに帰る（買い物袋に入っている）。大根が重たくなってきたなあと思いながら歩く。
- 2) お父さんがスイカを買ってきてくれた（買い物袋に入っている）。台所までうんしょ、うんしょと運ぶ。
- 3) 今日は学校に行くんだけどび箱がある。（この子はうまく飛べないので）学校に行きたくないなあ、とぶらぶら歩く。

5.3.4 実施風景



サムネイルスケッチをする参加者



モデルの解説をする中島氏



Maya によるアニメート



Maya の操作画面



課題の上映、講評



「歩き」を解説する竹内氏



実際に身体を動かし観察をする参加者



図 5-1 ワークショップの様子

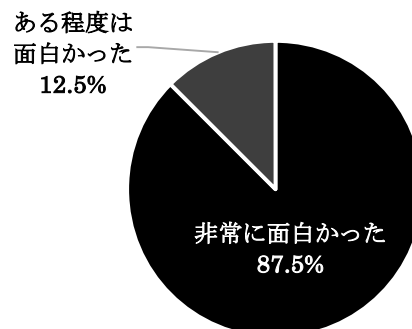
5.4 参加者アンケート結果

※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

参加者 8 人、回答件数：8 件、回答率：100%

□今日の体験は、面白かったと思いますか？

- ・非常に面白かった 87.5% (7 名)
- ・ある程度は面白かった 12.5% (1 名)
- ・どちらともいえない 0.0% (0 名)
- ・あまり面白くなかった 0.0% (0 名)
- ・全く面白くなかった 0.0% (0 名)

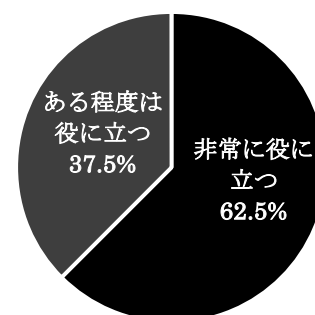


□今日の体験の中で、印象に残っていることは何ですか？

- ・自分でバリバリ動きながらアニメーション付けしたこと。
- ・出来上がった作品の講評で細かい指摘をもらえたことと、講師に質問ができたこと。
- ・アニメーションの作り方、考え方が千差万別だったこと。

□今日学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか？

- ・非常に役に立つ 62.5% (5 名)
- ・ある程度は役に立つ 37.5% (3 名)
- ・どちらともいえない 0.0% (0 名)
- ・あまり役に立たない 0.0% (0 名)
- ・全く役に立たない 0.0% (0 名)

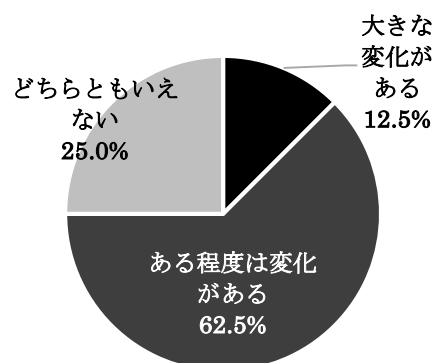


□今日のワークショップであなたはどのようなことを学んだと思いますか？

- ・自然かつ動きとして面白いバランスを取ることの難しさを感じた。
- ・キーフレームアニメーションを制作するうえで必要な基礎的な考え方。
- ・どのように自分の動きを観察していくかを学べたと思う。
- ・アニメーションの付け方に決まりがないこと。
- ・アニメーションを作成するにあたっての動きの原理。

□ブートキャンプに参加する以前と今とで、自分の考え方に何か変化はありますか？

- ・大きな変化がある 12.5% (1名)
- ・ある程度は変化がある 62.5% (5名)
- ・どちらともいえない 25.0% (2名)
- ・ほとんど変化はない 0.0% (0名)
- ・全く変化はない 0.0% (0名)

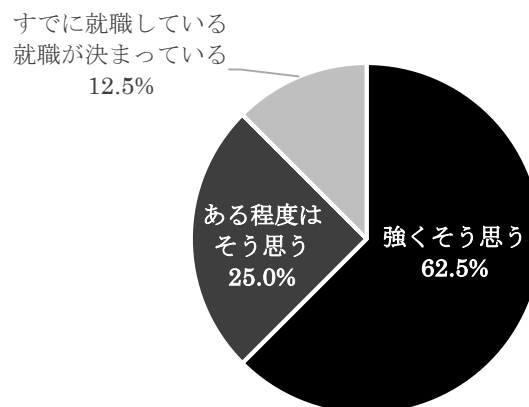


□上の質問で、大きな変化がある、ある程度は変化があると答えた方は、それがどのような変化だと思いかご記入ください。

- ・クリエイティブな仕事や目標に向かって努力する姿勢。
- ・CG アニメーターの仕事がどういうものなのか、意識することができた。
- ・「絵を見て絵を描かない」という考え方がとても参考になった。昔、「ゲーム会社に入りたいければ、ゲームをやっていなければいけない」という考え方を言っている方がいたので、必ずしもそうでないということが知れて良かった。

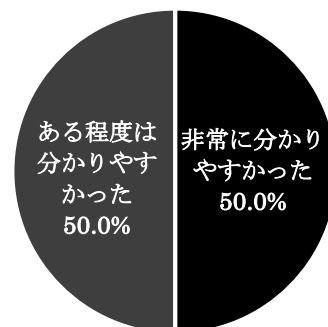
□将来、アニメーションに関わる仕事に就きたいですか？

- ・強くそう思う 62.5% (5名)
- ・ある程度はそう思う 25.0% (2名)
- ・あまりそう思わない 0.0% (0名)
- ・全くそう思わない 0.0% (0名)
- ・どちらともいえない 0.0% (0名)
- ・すでに就職している・就職が決まっている 12.5% (1名)



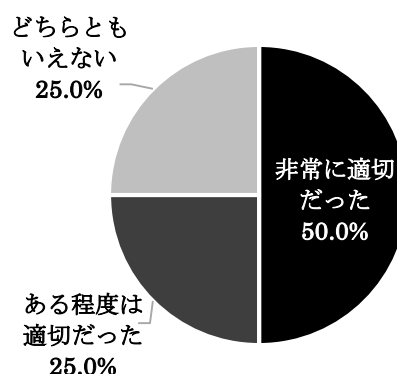
□講師の指導方法はわかりやすかったですか？

- ・非常に分かりやすかった 50.0% (4名)
- ・ある程度は分かりやすかった 50.0% (4名)
- ・どちらとも言えない 0.0% (0名)
- ・あまり分かりやすくなかった 0.0% (0名)
- ・全く分からなかった 0.0% (0名)



□カリキュラム（ワークショップの流れや構成など）は適切だったと思いますか？

- ・非常に適切だった 50.0% (4名)
- ・ある程度は適切だった 25.0% (2名)
- ・どちらとも言えない 25.0% (2名)
- ・あまり適切ではなかった 0.0% (0名)
- ・全く適切ではなかった 0.0% (0名)



□使用したキャラクターデータについて、使いやすかった点、使いづらかった点など、感想や気づいたことがあればご記入ください。

- ・シンプルかつ十分なリグ※だと思った。（※キャラクターを動かすためのコントローラー）
- ・リグの使い方によっては、モデルにリグが埋まってしまうことがあるので、もう少し大きなカーブにしてもらえると良いかもしれない。
- ・maya に初めて触ったが、わかりやすくてよかった。

□その他、ブートキャンプ全体で感じたこと、疑問点、今後への提言などがあれば自由にご記入ください。

- ・ソフトに依存しない CG アニメーションの基本的な考え方を学ぶことができたと思う。
定期的開催されるようならまた参加してみたいと感じた。
- ・もう少しじっくり作品と向き合ってみたかったので、課題を 2 つぐらいに設定してくれると丁度良いと思う。
- ・講師の方々をもっと批判的に作品を見ていただければ嬉しかった。あと、3D とはいえ、2D のアニメーターの講師の方がいるともっと充実する気がした。
- ・自分の学校では実制作を行うカリキュラムが他校と比べて充実していないので、今後開催が続くといいなと思った。とても刺激になると思う。

第6章 ワーキンググループについて

意見交換会では、ワークショップの評価から教育機関における 3DCG 教育、3DCG 分野の将来像について多角的な視点でディスカッションが行われた。

要点は次の通りである。

6.1 3DCG トライアルのプログラムについて

■全体的な評価

- ・2D と 3D の垣根を越えて、人がどのように動くのか観察から始めて、他者に伝わりやすい表現にするという根本的な姿勢を学び、アニメーションの動かす面白さの本質が見えるワークショップだった。
- ・様々な大学、専門学校の学生たちが一緒にワークショップを受けることで、ふだんと違う感性に触れ、刺激を受けた様子であった。
- ・3D モデルと課題が与えられて、各自が発見するというプロセスがうまく機能した密度の濃い時間だった。
- ・3DCG トライアルのような取り組みは実際の制作会社でもニーズがあると思われるので、展開に期待している。
- ・学生たちは一生懸命取り組んでいたが、全体的におとなしかった。将来の作り手には、手描きと 3DCG など複数のやり方を理解できる技量が求められるようになるのかもしれない、と考えるともっと積極性を求めたく、ワークショップでも積極的にコミュニケーションを取り、身体を動かしてくれるようになって欲しい。
- ・商業的にも成功する良質のエンターティナーと、これまでに見た事もないような表現をするアーティストのどちらを育てるか、また日本で長く培われてきた 2D アニメーションのノウハウや技法を前提とした 3D 表現、それとは全く違う新しい 3D 表現、どちらを選択するのかという課題を再認識させられた。

⇒アニメーションブートキャンプでは、みんなに伝わるものの表現を目指すことを理念としているので、端的に言うとはアーティストではなく、商業アニメーションのクリエイターを育成することを目的としている。

■カリキュラム・環境・教材に関する意見

- ・2D のワークショップ（短期・合宿型）のようにグループごとで話し合う時間がなかった。
 - ・プロが求めるレベルを示す、という意味でそれぞれの課題をもう 1、2 回修正する時間を取りたかった。リテイクをする時間が取れるとより理解度が高まったのではないかな。
- ⇒課題を減らす（3 つ→2 つ）、日数を増やす、などの改善が必要と感じた。若しくは、1 個目の課題を事前課題として提出させる方法もあるかもしれない。

⇒3D のツール (Maya、3dsmax など) の操作説明にも時間をとられてしまう。このような全員が集まらななきゃできない部分以外を、オンライン教材化する方法も考えられるのでは。

⇒グループ内の話し合いについては、作った映像を皆で見られるようなスクリーン、グループごとの机の配置など、コミュニケーションを誘導する環境づくりの大切さを再認識した。今回は横並びでデスクトップ PC と向かい合う体制だったため、作業に没頭している時間が多かったが、例えば参加者がノート PC を持ち込んで作業するなど、ブートキャンプらしい雰囲気作りを検討していきたい。

- ・ワークショップで使用したキャラクターの素材が良かった。学生があれだけきれいなセットアップやディグが入っているモデルを使えることはそうそうない。プロが実際に使っている素材を使えることは参加者にとってとても貴重な経験であり、良いことだと思った。
- ・最初のスケッチは、絵が得意でなくても自分が考えていることを定着させる、整理する方法として有効だった。

■手描きによる 2D アニメーションと 3DCG の比較、横断の可能性

- ・3DCG は最初と最後のキーを指定すれば何となくは動かせてしまうが、作画 (=2D) の場合、描かないと絵は動かない。技量が高くなくても動かせてしまうのは CG の良いところであるが、違和感のない、ちゃんと演技をしているアニメーションにしようと思おうと細かい調整のトライアンドエラーが必要。
- ・2D のように絵を描く部分を省略できるので、3DCG は、より動きに時間をかけられるともいえる。鍛えれば、もっとレベルの高いアニメーターが育成できるのでは。
- ・ブートキャンプで一生懸命演技に注力してやったとしても、2D アニメーションの現在の需要は、どちらかというイラスト寄りになっていて、動かすという演技の方に集中するという作品が少なく、絵が上手い人が重宝がられる傾向にあるように感じる。一方、3D は手付けによる優れた動きが作れる 3DCG アニメーターの需要がとても高い。
- ・議論の流れでは今後 3DCG がブートキャンプの主流になる可能性すら感じるが、あえて、手描きのブートキャンプがもたらしたものというのは、どういう意味があったのか。(今年度、2D の全ワークショップに参加したプロの 3DCG クリエーターの意見)

⇒2D アニメーションはこれまで蓄積されてきたものの厚みが全然違う。2D のブートキャンプには本当にすごい人たちが講師で来てくれたので、その人に直接会うだけで得られたインスピレーションはとても大きいものだった。

⇒CG は前述のように触れば何となくのものができてしまうが、2D の場合はそうはいかず、かなり明確に理解していないとできない。3D のアニメーターも 2D を勉強すべきだと以前より感じていて、2D のブートキャンプはそういう意味で 3D の仕事する上でも非常に役に立った。

- ・2D のアニメーションのノウハウがいかに 3D に役に立つのか。今回のような 3DCG のワークショップに、できあがった映像を講評するという役割で 2D のアニメーターが参加すると検証できるのではないか。

6.2 教育機関・今後の展開など

- ・日本の学校のカリキュラムはツール（アプリケーション）の操作方法を覚えることに半年をかけ、ツールを覚えたら次にモデリングを学び、最後にアニメーションを学ぶ... というように時間をかけた積み上げ式になっている。恐らく教員の方々も感じているところかもしれないが、ツールに関しては必要最低限の機能を短期間で覚え、幾つもの課題をこなすことで習熟していく方が良いのではないか。
- ・フランスのゴブラン（学校）のカリキュラムでは、モデルを渡されて動きを作るところからスタートする。自分で作った不完全なモデルで動きを作るのは困難なため、今回のようにプロが作った、きれいに整えられたモデルで動きを作る方が楽しみが増すと思う。
- ・CG のツールに偏った教育が少し歪んでいると感じる。ツールから離れて、光の三原色、物理学、遠近法などの基礎的な理論も学ぶべきだと思う。
- ・アメリカではディズニーやドリームワークスなどのトップクリエイターが直接教えてくれるオンラインスクールが主流になっていて、基礎的なアニメーション技術の教育が体系化されている（物理シミュレーションなど）。自分で動きを作る前にベーシックなものを勉強する必要があると感じた。
- ・演技からスタートして、物理法則については後追いでも良いと考えている。ただし、ツールのシミュレーションに頼らず、自分自身で計算して理屈を理解できることが重要。
- ・自分のイメージで作った動きと、ツールを使ったシミュレーションを比較して考えることができ、それから命を吹き込むアニメーションとしての動きを作る行程に進むべき。物理法則と人間の身体イメージと、それをつなぐクリエイティブな仕掛けが一人のクリエイターの中でどうつながっているかが重要である。
- ・今回のようなカリキュラムで大人数（20～40 人）に対応できるのか？
⇒一人当たりがみる人数としてはおおよそ 8 人が最大で、講師の人数を増やしていけばもう少し大人数の規模でも対応できると思われる。



図 6-1 意見交換会の様子

第7章 成果検証・課題

7.1 プログラムディレクター布山氏によるまとめ

布山タルト（アニメーションブートキャンプディレクター/東京藝術大学大学院映像研究科）

ワークショップの今後の課題と展望について

7.1.1 はじめに

平成23年度にメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の「アニメーター育成プログラムテストケース」にオブザーバーとして参加し、平成24年度から、その発展形である「アニメーションブートキャンプ」を竹内氏とともにディレクションするようになってから5年目になる。

昨年度からはメディア芸術連携促進事業の一つとして実施することになり、新たに異分野との連携、具体的にはゲーム分野との連携を視野に入れた3DCGアニメーター育成について検討を始めた。連携促進事業のねらいの一つとして、「既存の枠組みを越えた、新しい仕組みや機能を創出する」ということが挙げられている。果たしてブートキャンプはアニメーションの枠組みを越えて、他分野と領域横断的に連携した教育プログラムへと発展させることができるのか？

昨年度はその可能性を探る第一歩として、ゲーム業界や3DCGアニメーションスタジオの方々と交えた「報告・意見交換会」を実施したが、本年度はそこでの意見を踏まえ、試験的な教育実践として「アニメーションブートキャンプ3DCGトライアル」を実施した。

7.1.2 これまでのブートキャンプについて

まず背景として、これまでのブートキャンプの取り組みについて簡単にふりかえっておきたい。

平成23年度「アニメーター育成プログラムテストケース」

◎メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の一つとして実施（～平成26年度）。ブ

ートキャンプの基本理念とカリキュラムの原型が形作られた。

◎参加者数：20名（九州地区の5つの大学・専門学校から推薦）

◎講師人数：6名

平成24年度：「アニメーションブートキャンプ2012」

◎産学協同ディレクター制と合宿形式が始められた。

◎参加者数：12名（関東の5つの美術系大学から推薦）

◎講師人数：5名

平成 25 年度：「アニメーションブートキャンプ 2013」

◎一般公募を開始した。合宿形式での人数を増やし適正な規模を検証した。

◎参加者数：18 名（一般公募枠＋推薦枠）

◎講師人数：8 名

平成 26 年度：「アニメーションブートキャンプ 2014」「アニメーションブートキャンプ in 京都」「アニメーションブートキャンプ in ASIA」

◎国際化・多様化・拡大化をねらった 3 種類のワークショップを実施した。

◎参加者数：延べ 117 名（全て一般公募）

◎講師人数：延べ 15 名

平成 27 年度：「アニメーションブートキャンプ 2015」「アニメーションブートキャンプ 2015 京都」「アニメーションブートキャンプ 2015 ASEAN」

◎新たにメディア芸術連携促進事業 連携共同事業として実施。更に文化庁の ASEAN 文化交流・協力事業に採択され、タイのバンコクでも実施。国内ではゲーム・CG 業界の方々を交えた意見交換会を開催。

◎参加者数：延べ 88 名（国内：63 名、海外：25 名）

◎講師人数：延べ 12 名（国内：9 名、海外：3 名）

以上のように、ブートキャンプは毎年少しずつ拡大しており、教育カリキュラムも発展してきた。昨年度までの参加人数は延べ 255 名にのぼり、過去の参加者（OB/OG）からはアニメーション業界への就職者も輩出している。更に毎回、新しい講師にも参加してもらっており、昨年度までの参加講師は計 16 名に及ぶ。

7.1.3 ブートキャンプの理念

過去 5 年間の実践の中で形成されてきたブートキャンプの基本理念は大きく 3 つある。

- ①自己開発・自己発展できる人材を育てる
- ②観察することを重視する
- ③他者に伝わる表現を目指す

これらはいずれも、アニメーション業界を巡る現状に対する問題意識に基づいている。

①の背景としては、デジタル化による急激な技術進化、市場のグローバル化など、アニメーション業界全体が直面している流動的で不安定な状況がある。こうした時代の変化にも柔軟に対応して「自己開発・自己発展できる力」を持った人材が、今後ますます必要になるはずである。②の背景としては、昨今のアニメーション制作本数の多さにも関わらず、表現

の多様性はむしろ狭まり、似通ったパターンの使い回しに陥っていることへの危機感がある。安易な表現のコピーではなく、「自身の身体で感じ、観察すること」を原点とする表現の基礎教育が必要である。そして③の背景としては、昨今のアニメーションを学ぶ若者たちの中に、観客との共通認識に基づいた「伝わる表現」を追求する意識が足りないことに対する問題意識がある。

ここに挙げたことが全てではないが、ブートキャンプに携わるスタッフがそれぞれの立場で感じている現状への危機感や問題意識が、ブートキャンプの理念を形成し、駆動させてきたのである。

7.1.4 ブートキャンプの方法論

さて、上述の理念に基づいた、ブートキャンプの教育の方法論とはどのようなものか。

まず「①自己開発・自己発展できる人材を育てる」ために、技術や知識を一方的に教えることはせず、2Dでも3Dでも対応可能なアニメーション表現における基本的な「考え方」のヒントを示す指導に徹するようにしている。指導する講師たちは、高い技術や豊富な知識を持っているが、それらを一方的に教授するのではなく、まずは学習者のレベルを十分に見極め、そのレベルに合わせたヒントを示す指導に徹する。また「②観察することを重視する」ため、常に身体感覚を基点とし、身体を動かし、その身体感覚を吟味し、お互いに観察することを促す指導を行う。更に「③他者に伝わる表現を目指す」ために、「みんなで見る」ことを重視し、共通言語としてオノマトペなどを活用する指導を行うようにしている。

これらの指導方法を整理すると、おおよそ以下のようなダイアグラムを描くことができる。

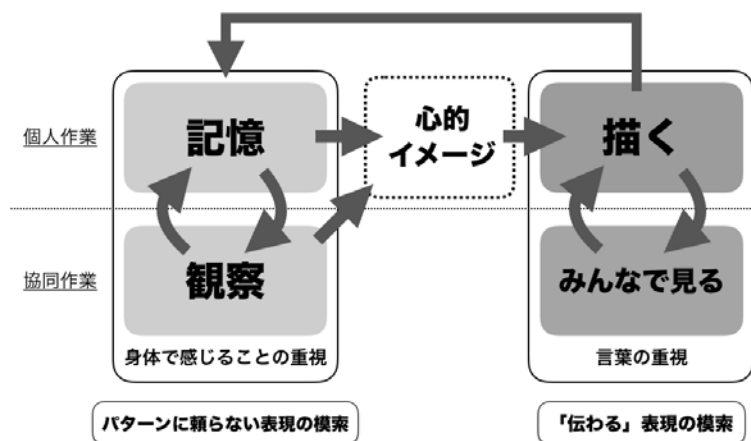


図 7-1 ブートキャンプの指導方法

まず学習の起点は、各々がどんな演技・動きにしたいかという、何かしらの「心的イメージ」を持つことから始まる。そのきっかけは課題によって与えられるが、具体的に何をやりたいかは、あくまでも各自が己の欲望として持つ必要がある。その上で「心的イメージ」を

明確化するために、身体の「観察」を協同で行う。動きを想像するだけでなく、実際に動いてみて、その身体の動く様子や身体感覚を「記憶」し、身体感覚に根ざした心的イメージを自分の中にまず持ってもらう。そうした自分自身の感覚に基づく表現を模索する過程を通じて、既存のパターンに頼らない独自の表現が生み出されるよう仕向ける。

更に「描く」段階においては、自分自身の心的イメージをより所として模索しつつ、途中段階からそれを「みんなで見る」ことを通じて、その表現が「伝わる」表現になっているかを、言葉を用いて何度も確認してもらう。こうした「描く」行為と「みんなで見る」行為を繰り返し、更に迷いが生じたら身体の「観察」と「記憶」に立ちかえりつつ、少しずつ表現をブラッシュアップしていくのである。

これら一連のプロセスは、個の作業として進められるのではなく、ステップごとに個人作業と協同作業との間を往復するような形で行われる。指導する講師は、このそれぞれのステップを見守りながら、適切なタイミングで学習者に対して助言を与えたり、描く・動くなどの行為を実際にやってみせたりすることを通じて働きかける。

7.1.5 今年度の試み

以上述べてきたブートキャンプの理念や方法論に基づき、今年度は「アニメーションブートキャンプ 1DAY@TOKYO」「アニメーションブートキャンプ 4DAYS@NASU」、そして初の試みとなる 3DCG アニメーターを対象とした「アニメーションブートキャンプ 3DCG トライアル」を実施した。

まず、「1DAY@TOKYO」であるが、平成 26 年度から京都で開催してきた 1 日形式のブートキャンプを、初めて東京で開催することを試みた。これまでブートキャンプは福岡、那須、横浜、京都、バンコクなど各地で開催されてきたが、実は東京では初めてである。地方開催によってできるだけ間口を広げるといふ、これまでの方向性からは逆行する懸念もあったが、むしろ東京で開催することで全国各地から参加しやすくなる可能性や、社会人参加の増加などが期待できると考えた。また多忙な講師のスケジュール調整は、常にブートキャンプのネックとなってきたが、東京で開催することでその問題は解消しやすくなることも期待できた。今回の「1DAY@TOKYO」では、新規講師として手塚プロダクションの製作局作画部長であるベテランの瀬谷新二氏が新たに加わった。

会場は、東京藝術大学上野校地にある産学官連携棟 Arts & Science LAB. である。同棟は、東京藝術大学が産学官連携拠点として開設したばかりの施設で、東京藝術大学の社会連携センターに御協力頂き、4F の球形ホールを使用させて頂くことができた。

「1DAY@TOKYO」のカリキュラムについては、過去に京都で開催した内容とほぼ同じである。これまで 2 年間の実践を通じてカリキュラムも十分にこなれてきたので、そのままの内容で問題なく運営できると考えた。

さて、続く「4DAYS@NASU」は、3 泊 4 日の合宿形式によるブートキャンプである。こちらも回数を重ねカリキュラムは確立している為、昨年度とほぼ同様の内容で実施した。た

だし今回は会場の都合で最終日が正午までしか使えなかった為、事実上、これまでよりも2時間ほど短い時間にカリキュラムを収める必要があった点が、変更点として挙げられる。

「4DAYS@NASU」に参加した講師は計8名。新規講師としては、『進撃の巨人』で知られるウィットスタジオの浅野恭司氏、プロダクション・アイジーの大久保徹氏、手塚プロダクションの山田桃子氏ら3名が参加した。

最後に、今年度の目玉ともいえる新たなチャレンジが「3DCG トライアル」である。3DCG アニメーター向けの教育カリキュラムを開発するに当たり、我々が考えたのは、3DCG アニメーターを対象とした教育も、手描きのアニメーターを対象とした教育と根本は同じ（であるべき）だ、ということである。しばしば言われることだが、3DCG 教育はともすると複雑なソフトウェアの操作方法を学ぶだけの学習に陥りやすい。そうならないためにも、ツールの使い方の教育は最小限に抑え、あくまでもそのツールを使って「表現すること」の基本を教えることが必要だと考えた。

こうした考え方は、上述のブートキャンプの指導方法ダイアグラムを用いて説明するとわかりやすい。実は、「3DCG トライアル」がこれまでのブートキャンプと異なる部分は、一点しかない。「描く」という部分が「3DCG でのアニメート」に置き換わるというだけである。

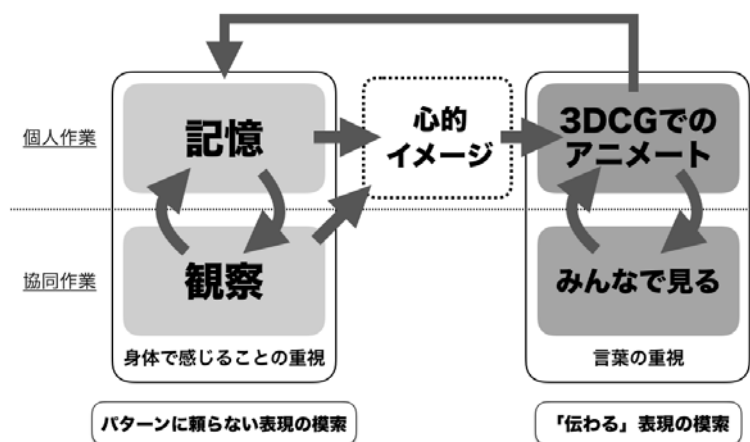


図 7-2 ブートキャンプ「3DCG トライアル」の指導方法

アニメートするために前提となる「身体性の重視」や、アニメートした結果を「みんなで見る」というプロセスは、「3DCG トライアル」でも変わらない。これまでの理念や方法論は変えず、ただ表現の道具だけを変えるという考え方でカリキュラムが構築されている。

なおこのダイアグラムでは省略されているが、心的イメージをアニメーションとして表現する前段階として、「サムネイル」と呼ばれる手描きのラフスケッチを描かせるステップも盛り込まれた。3DCG は便利なツールではあるが、明確な心的イメージを持たなくても、漠然と操作するだけで何かしらの安易な結果を得られてしまう危険性がある。そこでしっ

かりと自己の表現したい動きの心的イメージを固めるまでの間は、まず手描きのラフスケッチを用いることが有効だと考えた。いきなりコンピュータに向かわないようにしたのである。ちなみにこの方法論は、竹内ディレクターが、文化庁の別事業である若手アニメーター等人材育成事業（通称「あにめたまご」）の人材育成委員として3DCGプロダクションの人材育成に関わる中で、その有効性を確認したものである。

7.1.6 今年度の考察

以下、「1DAY@TOKYO」「4DAYS@NASU」「3DCG トライアル」のそれぞれの試みについて考察する。

◎1DAY@TOKYO

今回、新たに京都から東京に実施場所を移したことで、どのような変化があったのだろうか。過去に京都では、平成26年度と27年度の2回、開催している。それらと今回の参加者データを比較してみたい。

表 7-1 参加者の推移

項目	平成 26 年度	平成 27 年度	平成 28 年度
開催地	京都	京都	東京
参加人数（人）	76	36	47
平均年齢（才）	23.1	21.5	23.1
最年長（才）	53	37	48
最年少（才）	17	17	15
年齢ばらつき（標準偏差）	6.15	4.02	7.16
男性比率（％）	54	42	38
女性比率（％）	46	58	62
社会人比率（％）	13	6	15
高校生比率（％）	4	3	11
居住都道府県（数）	16	13	9

まず、参加人数については京都が初年度の76名から2年目に36名と大幅に減じているが、これは平成27年度から公募型のメディア芸術連携促進事業になった関係で、事業開始時期が遅れ、募集期間を短くせざるをえなかったことが影響していると思われる（ちなみに上記の表には示されていないが、2年目の京都では約2割に当たる8名が2年連続参加のリピーターであり、新規参加者は実質28名である）。しかし同様のスケジュールで行われた東京では、47名になっており、募集期間の短さにも関わらず、ほぼ実施定員が埋まった。

また上記の表には示されていないが、京都の参加者のうち、会場となった京都造形芸術大学の学生が占める割合が多く、平成 26 年度は 21% (16 人)、平成 27 年度は 36% (13 人) となっており、参加者募集において同校の協力を頼っていた感は否めない。対照的に東京では、会場となった東京藝術大学からの参加者は 1 名であり、その他の参加者も同じ学校からのまとまった参加者はほとんどみられなかった。以上のことから「東京の方が参加者を集めやすい」と結論づけることはできないが、少なくとも「様々な学校からの参加者を集めやすい」ということは言えるかもしれない。

こうした多様性の促進という傾向は、表中の他の幾つかの数値にもあらわれている。まず年齢について、平均年齢はいずれも余り変わらないが、そのばらつきを示す標準偏差の数値は、東京が 7.16 ともっとも高い。また参加者の総数に対する社会人の占める割合や、高校生の占める割合についても、東京がもっとも高かった。

ただし参加者の居住する都道府県の広がりについては、京都の方が高い数字を示している。例えば平成 26 年度については、京都、大阪、奈良、滋賀といった関西圏だけでなく、岡山、広島、石川、福井、愛知、神奈川、千葉、静岡、福岡、宮崎など、様々な地域からの参加があった。それに比べると、東京ではやはり東京、神奈川、埼玉、千葉といった首都圏からの参加者が 7 割以上を占める。

以上のデータからの考察の結論としては、東京開催は京都開催に比べて年齢や所属の面では多様性が生まれやすく、一方、京都開催は東京開催では参加しにくい地域からの参加者を掘り起こしやすいといえるのではないだろうか。

◎ 4DAYS@NASU

「4DAYS@NASU」については、上述の通り基本的には昨年度とほぼ同様のカリキュラムで実施したが、会場の都合により最終日に 2 時間短縮せざるをえなかったのも、その点について主に考察する。

結論から言えば、2 時間の短縮は予想以上にカリキュラムへの影響が大きく、やはり昨年度までと同様に 4 日目の 14 時頃まで作業するスケジュールに戻す方が良い。4 日間の中で 2 時間の違いはさほど大きくないように思われるかもしれないが、課題完成に向けた最終的な追い込み段階における 2 時間の影響は大きい。例年、ラフな線を清書する仕上げ段階まで完成できる参加者が何人か出てくるのだが、今回はそこまでたどり着けたのは 1 名のみであった。最終的な講評や、最後の撤収作業も例年以上に慌ただしくなってしまったので、最終日はもっと余裕をもったスケジュールを組む必要があった（今回は現実的に不可能であったが）。

「4DAYS@NASU」に関してもう一点考察すべき点として、合宿後に提出された完成作品における質の低下の問題がある。例年、合宿時に仕上げた作品を、最終的に清書して完成作品として提出してもらい、最終講評するのだが、本年度は例年以上に完成作品と合宿時の作品とのギャップが大きかった感がある。具体的には、動きのタイミングが異なるケースが多

く見られた。本来ならば、タイミングはそのままに線を清書するだけで良いのだが、明らかにタイミングまで変えてしまい、大抵はそれが良くない方に変わっていた。恐らく参加学生たちは After Effects や RETAS などのソフトを使い、タイムシートに沿って適切なタイミングのムービーを仕上げる、いわゆる「撮影」の行程を習得していない可能性が高い。今回の参加者はほとんどがアニメーション教育を学校で受けている学生たちなので過信していたが、そうした「撮影」の基礎を必ずしも学校で学んでいるとは限らないという前提で対応する必要があることが、今回改めて分かった。

◎ 3DCG トライアル

「3DCG トライアル」については、初めての試みということで幾つかの課題は残ったものの、全体としては予想以上にうまくいったという手応えがあり、今後に向けた大きな第一歩となったと感じている。以下、大きく「カリキュラム」「指導方法」「学習環境」という3点から考察したい。

まず、「カリキュラム」であるが、今回わずか1日のワークショップの中で、3つの課題（「立ち上がり」「ふつうの歩き」「ドラマの歩き」）に取り組んでもらった。これまでの1DAY形式のブートキャンプでは、課題はせいぜい2つまでだったので、それよりもボリュームのあるカリキュラムである。途中、マシントラブルなどもあった関係で、全体的に押し気味とはなったが、最終的に参加者たちは全員、3つの課題を完成させることができた。この点をまず注目すべきだろう。

手描きと比べ、3DCG は明らかに短時間でアニメーションを制作することができる。クオリティの高い表現を生み出すためには、手描きも3DCG も同じように時間がかかるのだが、少なくとも何度も修整するトライアル&エラーの回数は、同じ時間の中で3DCGの方がより多く回すことができるといえよう。

3つの課題演習の合間には、竹内ディレクターによる「講義」の時間を設けた。もともと「演習」と「講義」を交互に行うカリキュラムは、ブートキャンプの基本である。講義では、主に身体の観察段階における「重心」についての説明や、アニメートの段階における「キーポーズ」と「ブレイクダウン」の概念とその有効性について説明がなされた。

「重心」についての内容は、これまでのブートキャンプでも触れられてきた内容だが、「キーポーズ」と「ブレイクダウン」については、今回の「3DCG トライアル」で新たに示された内容である。それらは現時点ではまだ仮説的な段階で、十分にその概念や理論を検証できていないため、参加者たちも限られた時間の中でそれらを理解して制作に活（い）かせたとは言いがたい。しかしこうしたある種の「理論」を構築し、それに基づくカリキュラムを構築していく試みは、ブートキャンプの基本姿勢として今後も続けていく必要があると考えている。

次に、「指導方法」についてだが、今回の指導体制は、武右エ門の中島智成氏と山田裕城氏の二人の講師と、竹内ディレクターによる3人体制となった。主な役割分担としては、全

体の進行及び講義パートを竹内ディレクターが担い、MAYA を用いた演習の技術的な指導を中島氏、そして演習で制作された表現に対する指導を山田氏が担当するという形となった。これまでのブートキャンプでも、複数名の講師によるチームティーチングが一つの特徴であり、今回もそうした流れに沿った体制だったと言える。

今回の指導体制で特筆すべきは、3DCG ソフトの技術面を指導する講師と、アニメーションの表現面を指導する講師の分担が可能だということである。表現面を指導した山田氏は、3DCG に関するテクニカルな面はほとんど触れずに、それぞれの制作物に対する表現上の助言を的確にされていた。今回、山田氏が担った役割は、恐らく 3DCG アニメーターでなくとも、熟練した 2D のアニメーターが担当することも可能であろう。

最後に、「学習環境」であるが、今回、株式会社ボーンデジタルからの協力を得て、ハイエンドなワークステーションの整備された PC ルームと、身体を動かすための十分なスペースを得られたことは幸運であった。しかし一方では、そうした整備された PC ルームにおいて生じうる問題点についても明らかになった。

最も大きな問題点は、受講者間のコミュニケーションが取りにくい点である。今回の会場に限らず、大学や専門学校などの PC ルームは、講師の説明するオペレーションを受講者全員が効率的に学習できるような、いわば「一斉授業」に適したレイアウトになっている。しかしブートキャンプでは、そうした知識を効率的に得るためのレイアウトは適さず、むしろ昨今、学校教育現場でも広がりを見せている「グループ学習」に適した、例えばグループごとに机を向かい合わせてディスカッションしやすい学習環境の方が望ましい。今回の教室も、全体で一つの島を形成するレイアウトにはなっていたが、目の前には大きなディスプレイが設置され、どうしても人に向き合うよりもコンピュータに向き合う意識の方が強まってしまう。ワークショップ終了後の意見交換会でも、何人かのオブザーバーたちから学生たちが余り活発に意見を出さず大人しいということが指摘されていたが、その一つの要因としても、こうした PC 中心の学習環境も影響があったのではないだろうか。

また「みんなで見る」という点についても、今回は十分な環境を整えることができず課題が残った。今回、PC ルームには全員で一緒に見られるスクリーンは用意できなかったため、いったんデータを USB メモリーで回収し、別室のスクリーンに映し出すようにしたが、途中で MAYA から書きだしたムービーがノートパソコンで再生できないなどのトラブルに見舞われ、円滑な運営ができなかった。これまでのブートキャンプでは、「みんなで見る」ためのツールを、筆者が独自に開発してきたが、今後は「3DCG トライアル」でも使えるソフトウェアを新たに開発する必要性を感じた。

またもう一つのトラブルとして、ワークショップの前半に、Windows10 のネットワーク上の原因不明の問題が生じ、せっかく課題で制作したデータが失われるという事態にも見舞われてしまった。紙に描かれた絵であれば、最悪、現物が残るが、3DCG では全くのゼロになってしまう。こうした PC トラブルに対処するためには、今まで以上に周到な事前準備と、緊急時に対応できるテクニカルスタッフに参加してもらうなどの対策が必要であろう。

7.1.7 今後の課題と展望

以上の今年度の実施内容に関する考察を踏まえ、今後の展望と課題についてまとめる。

まず、これまでの手描きを中心としたブートキャンプについては、今後も継続的に行いたい。これまでの参加者数は、今年度の参加者も加えると 300 人以上になるが、今後も継続することで、将来的に少なくとも 1,000 人以上の参加を目指したいと考えている。1DAY 形式と 4DAYS の合宿形式という 2 段階構えについても継続し、更に 1DAY 形式については東京開催だけでなく、やはり地方開催も続ける意義があると考えている。ただし地方開催については、同じ地区で継続するよりも、むしろ毎年異なる地域で開催することによって、各地域の潜在的な参加希望者を掘り起こしていくべきかもしれない。

ただしそうした継続的な展開における一番の課題は、適切な会場の確保である。1DAY 形式は多数の参加者を収容しうる十分なスペースが必要であり、やはりこれまでのように大学などの協力を得る形でなければなかなか実現は難しいだろう。今後、新たな地域で開催する場合には、まずはそうした協力を得られる教育機関を見付けることが必須であろう。

更に 4DAYS の合宿形式については、1DAY 以上に会場確保が難しくなる。実はこれまで 5 年間にわたり 4DAYS の合宿形式を開催してきた東京藝術大学那須高原研修施設が今年度いっぱいでの閉鎖となり、来年度からの開催地を新たに探す必要がある。既に情報収集を始めており、候補地はあるものの、会場の広さや使用時間帯、食事や料金など全ての面で我々の期待に応えうる会場を見付けるのはなかなか難しいのが現状である。

一方、今年度新たに実施した 3DCG アニメーターを対象としたカリキュラムについては、今回のテストケースを踏まえて、次回は公募により参加者を募る形で、正式に開催したい。

そのためにも、今回のテストケースで明らかになった問題点を解決する方策を探る必要がある。まず「カリキュラム」については、やや盛り込み過ぎという指摘もあった今回の内容を修整し、より適切なカリキュラムにブラッシュアップしていく。経験的には、2 年ほど実践すればカリキュラムについては十分にこなれた内容になるはずである。また「指導方法」については、2D のアニメーターにも講師として参加してもらえる方策を探りたい。例えば 3DCG の画面上に手描きの修正を入れられるソフトウェアがあるので、そうしたツールを用いた指導方法を試してみる価値はあるだろう。更に「学習環境」については、今回の問題点として明らかになったコミュニケーションのとりづらさを解消するために、デスクトップパソコンではなくノートパソコンを用いた実践を試みたい。昨今のノートパソコンはスペックが向上し、3DCG 制作に用いることも可能になっているので、十分に実現可能なアイデアであろう。

今回、新たに実施した「3DCG トライアル」によって、ブートキャンプは新たなフェーズに踏み出した。これまで日本のアニメ業界で培われてきた手描きアニメーションの技術や知恵を、3DCG の世界にも継承すべく、更なる発展を目指したい。

7.2 プログラムディレクター竹内氏によるまとめ

竹内孝次（アニメーションプロデューサー）

7.2.1 アニメーションブートキャンプ 1DAY@TOKYO

■変更点：

1. 東京で開催することにした。

今年度は、東京での開催による利点があった。

1) 講師が集められたこと。

ほとんどのアニメーション会社が東京にあるため、今年度のようにアニメーションの現場作業が非常に忙しい年であっても、何とか5人もの優秀な講師を集めることができた。

2) 事務局の負担軽減。

東京での開催は、人の移動・宿泊の問題だけでなく、機材の調達なども行いやすく、諸々の負担が軽減された。

2. 作年度の実施結果の反省から、本年度は講師5名、受講者50名を基本とし、講師1人当たりの負担を10名（5名1グループを2グループ担当する。）とした。

（昨年度は、講師3名・受講者50名くらい。）

これにより、受講者への対応の幅が広くなり、指導も深くなった。

3. 来た受講者から、カットアウト人形を作り始めることにした。

その結果、グループ内で自然にコミュニケーションができるようになり、単に時間の節約だけではない、よい結果が得られた。

4. 最終課題は、内容をより明確に表現する必要のある出題とした。

① 楽しかった学校からの帰り道、ほかにも楽しいことがないかなと、ぶらぶら歩く。

② おつかいに行ったら、「お母さんに渡してね。」とお金を預かった。『大切に!』、さっさと帰る。

③ 兄ちゃんは僕より大きい。兄ちゃんが前を歩く。兄さんに負けないように、すたすた歩く。

④ 今日は算数のテストがある。学校に向かってはいるんだけど、行くのは嫌だな。ぶらぶら歩く。

⑤ 「僕は、怪獣をやっつけるんだ!」のしのしと歩く。

■今後の課題：

1. 今年度は9月4日が実施日であった。これは、事業開始が遅かったため、那須でのアニメーションブートキャンプ実施日（10月8日～11日）と併せて考え、ここしか選定しようがなかった結果である。

本来は、もっときちんと「アニメーションブートキャンプ 1DAY@TOKYO」の告知も行いたいし、昨年度のように1日のブートキャンプから4日間のブートキャンプへの参加者を募れるようになるのが望ましい。

2. 今年度は、東京藝大上野の教室を使わせてもらった。しかし、残念ながら人数に比して狭かった。
またカードキーやトイレなどの使い勝手も悪く、今後はより適切な場所を選定する必要がある。

■まとめ：

東京での開催の利点は認めながらも、なかなか地方から出てこられない事情の受講希望者もあり、何とか地方での開催も併せて行いたい。

またこの1日のブートキャンプから4日のブートキャンプへの参加希望者を募るのが、底辺を広くし、頂点を高くするために必要なシステムであるので、是非このような形での実施ができるような時間的余裕を与えてもらいたい。

7.2.2 アニメーションブートキャンプ 4DAYS@NASU

今年度の「アニメーションブートキャンプ 4DAYS@NASU」を一言で表せば、多様性の見えたブートキャンプであった。

北は北海道から、南は九州と、まさに全国から参加者が集まった。また年齢も18歳～41歳と広い。更に、ブートキャンプ1日を経ての参加者、3DCGを学んでいる学生、3DCGの会社で働いている人、アニメーション専攻ではない人とその経験の範囲も広い。技量で言っても、今年度はちょっと冒険をして、例年だと落ちるだろうと思われるギリギリと思われるレベルの人も参加してもらうようにした。

結果は、その全てに本ブートキャンプのプログラムが対応でき、参加者各人の成果が上がった。講師たちの力があってのことではあるが、改めて本プログラムの適応性の幅広さを見直した。この結果を得たことが、3DCGのブートキャンプを開催する後押しとなった。

残念ながら、本年度で、東京藝術大学的那須研修所は閉められることとなり、色々と無理を聞いてもらい、便利に使わせてもらった施設がなくなる。本プログラムを継続させるためには、落ち着いた環境を提供してくれる施設が不可欠なので、来年度のことを思うと、経済面、環境面の両面で心が重くなる。

7.2.3 アニメーションブートキャンプ 3DCG トライアル

7.2.3.1 基本方針

ブートキャンプの目的：

- 将来を見据えて、産業の中堅を担う若者を育成する新しい教育方法を探ること。

ブートキャンプの目標：

- 自己開発・自己発展できる人材を創る。＝マルチタスクにこたえられるひと
- 2Dだけでなく、2Dにも適応できる人材を創る。＝2D、3Dの垣根の低いひと

ブートキャンプの理念：

- 『表現する』とは、他者に伝わって初めて成立する

私たちが「ブートキャンプ」で使う『表現する』という言葉は、この大前提に立っています。

自分がこう思う、こう考えた、だけでは十分ではありません。

- 映画の表現を追及する＝「動かす」あるいは「動くこと」が大前提です。

ブートキャンプの指導法：

- 「感じて、観て、表現する。そして、観客の存在を意識する」という新しい視点の教育方法。

トレーニング中心の技術を教える教育ではない。

初めに（観察を含む）感じることありき。初めに技術ありきではない。

- 自分の感じていること見ていることは、他の人とどう違うか、どこが同じかを確認する。

これを共通感覚と呼ぶ。

自分の感じ方だけが正しいんだと盲信を促しているのではないので、誤解のないよう。

- 講師は、まず学生に観察を促す。教えない。

教えないという忍耐が必要です。

- 「教える側」と「教わる側」という立場分けをした一方通行にしない。

講師にとっては、自分の段取りで物事を進められないし、何が飛び出すか分からない。

学生も何かくれると思って口を開けて待っているだけでは何も得られない。

お互いに予測不能なものに向かう勇気と努力が必要。

と言いつつ、もうひとつ重要なこととして、

- 参加学生には、「やり遂げた」という感触を残して帰したい。

だから、学生の能力をぎりぎりまで引き出すことを要求する。と同時に、学生が時間内に成し

遂げられる内容となっていることを見極めて頂きたい。

グループで課題作業を行う意味：

- 表現するということ

- 表現に必要な技術があるということ

- その技術を身に付ける方法

を学ぶのに、教師と学生という一方通行より有効であるから。

課題：

アニメーションブートキャンプでは、「よく観る」ことを「表現」につなげ、「表現する」ことで「喜び」を感じ、そしてその中で「表現に必要な技術」を学んでほしいと考えている。

そのために創造性と技術の両立を求める課題を設定してある。

特徴：

- 1) 自分の身体で再現できる演技内容にしてある。

「肩を落として歩く」、「胸を張って歩く」、「意気揚々と歩く」、「とぼとぼ歩くと」、「のっしのっし歩く」、「ずんずん歩く」これらは歩きが異なるはず。日常にある表現の積み重ねが演技である。

2) セリフを使わないで演技（＝しぐさ）で伝えることが必要な内容になっている。

自然な演技・しぐさは、ジェスチャーや「わざと」とは違うことを学ぶ。

「誇張＝デフォルメ」と「わざと」は違うことを理解する。

7.2.3.2 手順と内容

講師： 中島智成・山田裕城

対象： アニメーションに興味があり、MAYA あるいは 3D Max を使える学生。

東京工科大学・静岡文化芸大・HAL・東京藝大・などより 8 名

実施日： 12 月 23 日

会場： ボーンデジタル（九段下）

時間： 10：00～17：00

人材育成の目標：これから必要とされる人材

- マルチタスクにこたえられるひと
- 2D、3D の垣根の低いひと

ワークショップでの具体的目標：

1. サムネイルをすることで、創作面、作業面ともに効率的な作業ができることを実証する。
2. 「サムネイル」として何を描くかを体得する。

- 1) キーポーズを見付ける。
- 2) ブレークダウンのポーズを見付ける。

*ブレークダウンのポーズはサムネイルで見付けられなくても、自動中割りのポーズの中から見付けることもできる。

事前に参加者をグループ分けしておく。

3 人で 1 グループ（2 人のところには講師あるいは誰かが入る）。3 グループで作業を行う。

7.2.3.3 反省点

3DCG のブートキャンプは、本年度初めて実施された。

実施日は、2016 年 12 月 23 日。

実施に当たり、アニメーションブートキャンプの本質がぶれないよう、下記の 3 つの書面を作り、講師との打合せを行った。

○アニメーションブートキャンプ_3D_1day_2016 基本方針

○アニメーションブートキャンプ_3D_1day_2016 課題と運営

○アニメーションブートキャンプ_3D_1day_2016 手順と内容

今回は、2D と違い、講師も論理的に講座を進行させることに不慣れであったので、講師側の意思統一のためにも、ブートキャンプの本質の再確認が必要だった。

■よかった点：

1. 課題の要素を、「アニメートすること」に絞ったことがよかった。

多くの学校は、3DCG というとモデリングからはいる。しかし、そうではなく、演技を考え、表現として定着させることという 2D のアニメーターと同じ課題要素とした。

それにより、受講者は何に集中すればいいのかを明確に理解できたと思う。

2. 体を動かす、頭の中だけで考えないということを伝えられた。

自分で動いてみることで、自分の作った 3DCG の動きの間違いを発見できた。

3. 他学校の学生との交流。

まだまだ十分とは言えないが、他校の学生と触れ合うことは刺激となっていたように思う。

4. 課題 3 題をやり切ったこと。

課題が 3 題というのは多過ぎるかもしれない、と思いつつプログラムを作った。しかし、全題終えることができた。やはり、3D というツールがあったからだと思う。2D では無理なこと。

■今後改善が必要な点：

1. グループの人数。

今回は機材の関係で、2 人と 3 人の 2 種類のグループになってしまった。2 人の方が、活発な意見交換になるかと想像していたが、2 人だと自分の作業だけに没頭してしまい、他者の作業あるいは考え方から刺激を受けることがほとんどなかった。

2. 机の配置。

横に 3 人並ぶという配置だと、意見交換がしにくい。やはり、それぞれのグループを島状に点在させた方が、グループ意識が高まり、意見交換などが活発になるように思われる。

3. 受講者同士の意見交換など、交流の頻度が低かった。

これは全課題をこなすためには、時間が足りなかったという要因もあるかと思う。

しかし、3 つの課題は欲しいので、改善策としては、

A. 1 日ではなく、2 日などで実施することを考える。

B. 「立ち上がり」の課題を事前課題として提出してもらう、ということも考えられる。

C. グループ全員で、それぞれの作ったものを見る時間を強制的に作る。

などを考えたい。

4. 受講者が自分で身体を動かして確認する頻度が低かった。
これも時間の余裕がなかったことに起因するかもしれない。
5. サムネイルでのチェックをもっとしっかり下せばよかった。
もともと絵が余り得意でない受講者たちだったので、絵を描くということが苦痛かもしれないと思い、少し遠慮した。しかし、ここでもう少し明確な判断を伝えるべきだった。
ここでサムネイルの必要性和効能を十分に理解させる必要がある。
6. やり直しの時間を取り、学生の理解度を確認しながら進めた方がよかった。
特にキーポーズとブレイクダウンの考え方を、タイミングを決め、ブレイクダウンのポーズを作るやり方を見せて進めればよかった。
7. グループ全員で見る時間を作る。
3DCG では、撮影のために場所を移動するなど、環境を変えることで気分を変えたり、視野を変えたりできない。とにかく、他の人の作業に向かい合う時間を強制的に作る必要がある。
8. キーポーズとブレイクダウンの考え方を、もっと講師陣と詰める必要がある。
まだまだ、講師陣の中でも言葉の定義内容が不明確なので、実例を示しながら、事前に意思統一を行っていく必要がある。
9. オブザーバーの先生方の学生へのアドバイスをなくす。
講師以外の方々の学生へのアドバイスは、やはり止めてもらい、講師陣に任せてもらいたい。

■まとめ：

3DCG は、本来手法あるいは素材の違うアニメーションとして取り上げられるべきで、育成方法そのものが、2D と異なるのはおかしいことである。更に、アニメーターにもなっていない学生自身に手法や素材を選ばせて、その一手法により学生を学科に縛り付けるのは本末転倒と思える。

したがって、上記内容を改善しながら、将来の需要が見込まれる 3DCG 分野でのアニメーター教育もアニメーションブートキャンプとして手掛けていくことが日本の将来にとって有意義であると考ええる。

7.3 プログラムプロデューサー岡本氏によるまとめ

アニメーションブートキャンプの今後の展望と課題

岡本美津子

(アニメーションブートキャンププロデューサー/東京藝術大学大学院映像研究科教授)

2016 年、アニメーションブートキャンプは、スタートしてから 5 年目を迎えた。5 年間の間、この報告書にあるように、常に改善を繰り返し、数多くの成果を上げてきている。プロ予備軍の学生に密度の濃い教育を行う合宿形式のみならず、初心者向けの 1DAY 方式のカリキュラムを開発、地方開催により地域に埋もれた人材を発掘し、さらには講師陣も、新顔をできる限り投入し、更にはこれまでいなかった女性講師の発掘を行うなど、常に継続的な発展に向けた努力を行ってきた。その中でも、とりわけ 2016 年は非常にチャレンジングなトライアルの年となったのではないかとと言える。

まず 1 点目は、東京での 1DAY カリキュラムの実施である。1DAY コースは、これまで関西で開催してきたが、実はアニメーター予備軍は関東近辺に数多く在住し、開催のニーズに応えた形になった。中でも、東京開催に当たっては、3DCG プロダクションに勤務するプロフェッショナルや、専門学校の教員が受講するなど、「学び直し」などのニーズがあることが発見でき、ブートキャンプの新たな役割を見出すことができた。また、ゲーム会社や CG プロダクションのクリエイターたちが視察に訪れるなど、産業界からのフィードバックを得られるチャンスともなった。また 1DAY コースでモチベーションがついた学生たちが、本格的な合宿の 4DAYS@NASU に参加するなどの、ワークショップの、いい意味でのヒエラルキー構造を作ることができたことも特筆に値する。

次の大きな収穫は「アニメーションブートキャンプ 3DCG トライアル」の実施である。デジタル化とグローバル化は、日本のアニメーション界の大きな課題となっており、中でも 3DCG による作画は、もはやアニメーターたちにも避けて通れないプロセスとなることが予想される。3DCG は、モデリングやマッピング、ライティングなど色々なプロセスがあり、その全てを教えるには長い期間と環境が必要である。このワークショップでは、3DCG におけるアニメーション制作に絞って、1 日のワークショップを行うことを試みた。具体的にはあらかじめ用意された 3DCG キャラクターが「歩く」アニメーションを制作するというものであったが、細かいプロセスや用語などに 2D との差異はあるものの、「身体の動きを観察して、表現する」というブートキャンプのカリキュラムが、3DCG のアニメーションにおいても、非常に有効であることが実証された。このワークショップは、アニメーション界のみならず、広くゲーム分野の教育としても応用が期待され、更には、3DCG 化が進む海外においても、このカリキュラムの展開が期待されている。終了後は、産業界のオブザーバーたちによる考察会も開かれ、多くの知己（ちき）を得たが、この 3DCG トライアルは、来年度に向けて、更なる拡充と発展を期待できるものとなった。

このように過去 5 年の間に目覚ましい成果を上げ、発展してきたアニメーションブートキャンプであるが、次のステップに向けての課題をここで、あえて記しておくとするれば、その持続性が極めて脆弱であることである。

そのカリキュラムのブラッシュアップや講師陣のリクルーティングなど、数多くのノウハウは、二人のディレクターの類稀なる努力によって改善され、実行されてきている。また、プロモーションや、募集業務、ロジスティクスなどの事務局業務は、当初から事務局を務めている森ビル株式会社のスタッフによって、非常に細やかに進められてきており、着実な成果とノウハウが蓄積されている。

世界に誇る日本のアニメーションの教育は、今後の日本のアニメーション界にとって、非常に重要である。また、前述のようにゲームなどの他分野との新しいコラボレーションも始まっている。2015 年から、文化庁の別事業として、アニメーションブートキャンプをタイでも開催しているが、このワークショップは、ASEAN 諸国でも非常に評価され、継続開催が求められている。このような状況を鑑み、今後は産官学共同で、このアニメーションブートキャンプをどう安定的に継続・発展させていくか、それを検討していかなくてはならないフェーズに入ったのではないかと思える。

教育プログラムは、一過性のイベントや事業と異なり、継続性が非常に大事であり、その成果も一朝一夕には得られないものがある。また、教育環境を整えるために恒常的に環境を持続するパワーも必要となる。映画における NDJC 若手映画作家育成プロジェクトなどのように、その事業そのものが目的として掲げられるような事業や、EU の MEDIA などの海外の事例など、先駆的事例を研究しながら、日本のアニメーション界の将来を創るためのプログラムを持続し、発展させていく必要がある。

本報告書は、文化庁の委託業務として、京都精華大学が実施した平成 28 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。