

平成 29 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 2017 実施報告書

森ビル株式会社

平成 30 年 2 月

目次

第1章 アニメーションブートキャンプ 2017 の概要	4
1.1 事業の目的	4
1.2 アニメーションブートキャンプの理念	4
1.3 事業の背景	4
1.4 過去の実施概要	5
第2章 アニメーションブートキャンプ 2017 の実施概要	7
2.1 本年度の取り組み課題	7
2.1.1 手描き・3DCG 合同ワークショップの実施	7
2.1.2 記録撮影と映像アーカイブの検証	7
2.2 本年度の実施概要	7
2.3 実施スケジュール	9
2.4 実施体制	10
2.5 運営・講師プロフィール	11
2.5.1 プログラムプロデューサー	11
2.5.2 プログラムディレクター	11
2.5.3 マネージャー	11
2.5.4 講師	12
第3章 実施内容詳細	18
3.1 実施概要・実施体制	18
3.2 告知・募集方法	18
3.2.1 WEB	20
3.2.2 チラシ	22
3.3 TWITTER 広告について	26
3.3.1 配信ターゲットについて	26

目次

3.3.2	配信結果.....	27
3.4	募集要項・応募者について.....	29
3.4.1	募集要項・課題レイアウト.....	29
3.4.2	応募者及び参加者データ.....	32
3.5	審査について.....	32
3.5.1	審査会.....	32
3.5.2	審査結果.....	33
3.5.3	不合格者へのフォローメッセージ.....	33
3.6	実施レポート.....	38
3.6.1	実施プログラム.....	38
3.6.2	課題.....	39
3.6.3	実施風景.....	40
3.6.4	講評会、アニメーションスタジオ見学.....	45
3.6.5	記録撮影について.....	47
3.7	参加者アンケート.....	47
3.7.1	合宿後アンケート結果.....	47
3.7.2	講評会后アンケート結果.....	51
第4章	3DCGプログラム導入について.....	53
4.1	3DCGプログラム導入の概要.....	53
4.2	実施結果と今後の課題について.....	53
第5章	成果検証及び今後の課題について.....	55
5.1	プログラムディレクターによる考察①.....	55
5.1.1	はじめに.....	55
5.1.2	これまでのブートキャンプについて.....	55
5.1.3	ブートキャンプの理念と教育方法.....	56
5.1.4	本年度の試み①：3DCGアニメーターの参加.....	59
5.1.5	本年度の試み②：多角的・包括的な映像記録の実施.....	62
5.1.6	本年度の試み③：アンケートによる参加者のイメージ変容の調査.....	64
5.1.7	まとめ～今後の課題と展望.....	66

目次

5.2 プログラムディレクターによる考察②	68
5.3 プログラムプロデューサーによる考察	74

第1章 アニメーションブートキャンプ2017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を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 事業の背景

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、

第1章 アニメーションブートキャンプ2017の概要

日本のアニメーション業界とアニメーションを教える教育機関、産と学が連携し、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。

学校でもプロのスタジオでもない第3の学びの場は、参加者が自分自身で学び取る力を強化し、具体的に業界で働くビジョンを得ることができる場となる。過去の参加者からは、学校を卒業後、アニメーション業界に従事しているという報告も多数受けており、本事業が着実に実を結んでいると言える。

1.4 過去の実施概要

【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

第1章 アニメーションブートキャンプ2017の概要

ウンドも多様化した。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・韓国人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。

【平成28年度 アニメーションブートキャンプ2016】

平成28年度は、初めて都内で開催した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2016 1DAY@TOKYO』、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2016 4DAYS@NASU』、3DCGアニメーションのカリキュラムを模索するためのテストケースとして『アニメーションブートキャンプ2016 3DCG トライアル』を実施した。『アニメーションブートキャンプ2016 3DCG トライアル』では東京近郊の大学・大学院・専門学校に御協力いただき、学生向けのワークショップを行い、終了後には御協力いただいた各教育機関の先生方、3DCG・ゲーム分野の専門家、講師らと意見交換会を行った。その結果3DCGアニメーションの教育プログラムの開発という新たな取り組みに向けスタートを切った。

第2章 アニメーションブートキャンプ2017の実施概要

2.1 本年度の取り組み課題

2.1.1 手描き・3DCG 合同ワークショップの実施

平成27年度にはゲーム分野・3DCG分野の講師、専門家を交えての『アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会』、平成28年度には『アニメーションブートキャンプ2016 3DCG トライアル』と段階的に準備を進めてきた3DCGアニメーションのワークショップを、手描きアニメーションと合同で実施する。これまで手描きアニメーションで蓄積してきた『アニメーションブートキャンプ』のノウハウを3DCGにも活用・応用する。

2.1.2 記録撮影と映像アーカイブの検証

3泊4日のワークショップの内容を13台のカメラを用いて詳細に記録する。ワークショップを通じて参加者にどのような変化が起こっているか、講師がどのような指導をしているかなど、今後のカリキュラムを考える上での貴重な一次資料となる。また「教え方を学ぶ」資料としても有用性があり、将来的に本事業のプログラムを拡大するための教材としてのアーカイブする可能性も探る。同時にアニメーションブートキャンプを広くプロモーションするためのビデオ制作も行う。

2.2 本年度の実施概要

主にアニメーション業界への就職を希望している学生に向けた、専門性の高い合宿型ワークショップを行った。手描きと3DCGのグループが混在するワークショップは初の試みであったが、手法が違っても「キャラクターを動かす」という本質的な姿勢は共通しており、参加者全員が同じ課題に取り組んだ。

参加者は一般公募で、全国各地から応募があり、今年度は合宿型ワークショップとしては過去最多の応募数となった。20代～30代のアニメーション業界で働く若手アニメーターからの応募もあった。

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―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。

■『アニメーションブートキャンプ2017』（合宿形式のワークショップ）

日 程：平成29年11月10日（金）～11月13日（月）

会 場：川崎市八ヶ岳少年自然の家

主 催：文化庁 平成29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

第2章 アニメーションブートキャンプ2017の実施概要

講師：青木一紀、浅野恭司、稲村武志、大久保徹、押山清高、片渕須直、後藤隆幸、佐藤好春、
瀬口泉、高野怜大、田中正晃、手島舞、富沢信雄、山田桃子

参加者：24名（手描きアニメーション21名、3DCGアニメーション3名）

第2章 アニメーションブートキャンプ 2017 の実施概要

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	
8月	
9月	<p>9月 8日 事業開始</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2017』 募集開始</p> <p style="text-align: center;">↓</p>
10月	<p>10月 11日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2017』 募集締切り</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>10月 13日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2017』 審査会</p> <p style="text-align: center;">↓</p>
11月	<p>11月 10日～13日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2017』 開催</p> <p style="text-align: center;">↓</p>
12月	<p>12月 16日</p> <p>プロダクション・アイジー、ウィットスタジオ、ジブリ美術館 見学</p> <p>12月 17日</p> <p>『アニメーションブートキャンプ 2017』 講評会</p>
1月	<p>報告書作成 映像編集</p> <p style="text-align: center;">↓</p>
2月	<p style="text-align: center;">↓</p> <p>事業終了</p>

第2章 アニメーションブートキャンプ2017の実施概要

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 : 青木 一紀 (アニメーター/株式会社手塚プロダクション)
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)
稲村 武志 (アニメーター/株式会社スタジオポノック)
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)
押山 清高 (アニメーター、アニメーション監督)
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)
高野 怜大 (デジタルアーティスト、CGIディレクター、講師/株式会社コラット)
田中 正晃 (アニメーター/株式会社ウィットスタジオ)
手島 舞 (アニメーター/株式会社ウィットスタジオ)
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)
山田 桃子 (アニメーター/株式会社手塚プロダクション)

2.5 運営・講師プロフィール

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』『じゃりん子チエ』『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

■青木一紀 (アニメーター/株式会社手塚プロダクション)

2004年株式会社手塚プロダクション入社、アニメーターとして多くの作品で原画を手掛ける。

【主な参加作品】

テレビアニメシリーズ『ブラック・ジャック』(2004、原画)

映画『ねずみ物語』(2007、原画)

テレビアニメシリーズ『遊戯王 ZEXAL』(2011、原画)

テレビアニメシリーズ『坂道のアポロン』(2012、作画監督)

映画『グスコブドリの伝記』(2012、原画)

テレビアニメシリーズ『ポケットモンスターX・Y』(2013、作画監督)

テレビアニメシリーズ『はじめの一步 Rising』(2014、作画監督)

テレビアニメシリーズ『ヤングブラック・ジャック』(2015、作画監督)

テレビアニメシリーズ『3月のライオン』(2016、作画監督)

テレビアニメシリーズ『鬼平』(2017、作画監督)

など

■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、株式会社プロダクション・アイジーに入社。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、株式会社プロダクション・アイジーから独立し、株式会社ウィットスタジオを和田丈嗣、中武哲也とともに設立。

【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/株式会社スタジオポノック)

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、フリーを経て、2017年株式会社スタジオポノック。

【主な参加作品】

『ハウルの動く城』(2004、作画監督)

第2章 アニメーションブートキャンプ 2017 の実施概要

『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)
『君の名は』(2016、原画)
『メアリと魔女の花』(2017、作画監督)
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

■押山清高 (アニメーター、アニメーション監督)

現在フリーのアニメーターとして数多くの作品に参加。

【主な参加作品】

『電脳コイル』(2007、作画監督、原画)
『エヴァンゲリオン新劇場版:破』(2009、原画)
『借りぐらしのアリエッティ』(2010、原画)
『鋼の錬金術師 嘆きの丘 (ミロス) の聖なる星』(2011、アニメーションディレクター・原画)

第2章 アニメーションブートキャンプ2017の実施概要

『風立ちぬ』(2013、原画)
『スペース★ダンディー』(2014、脚本、演出、作画監督、原画)
『フリップフラッパーズ』(2016、監督、脚本、原画)
『DEVILMAN crybaby』(2018、デビルデザイン)
『フリクリ 2、3』(2018、メカニックデザイン)
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』が異例のロングラン公開を記録している。

【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)

第2章 アニメーションブートキャンプ2017の実施概要

『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)

『おもひでぼろぼろ』(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】

『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)

『甲鉄城のカバネリ』(2016、OP原画)

『フリップフラッパーズ』(2016、原画)

『夜明けを告げるルーの歌』(2017、原画)

『メアリと魔女の花』(2017、原画)

など

■高野怜大 (デジタルアーティスト、CGIディレクター、講師/株式会社コラット)

2002年～2013年まで、株式会社 白組にてゲームアセット、ビデオプロモーションをはじめとする各種コンテンツの3DCGアニメーション制作やディレクションを担当。2005年以降は総合学園ヒューマンアカデミーなどで3DCGの講師も務める。2014年からはCGプロダクションにてゲームやインタラクティブコンテンツを制作する傍ら、CGアートスクール カレイドでも後進の指導に

第2章 アニメーションブートキャンプ2017の実施概要

当たっている。著書に『MotionBuilder ではじめる 2.5D アニメーション』(2011)、共著書に『ゼロからはじめる 3ds Max』(2014)、『やっちはいけない CG 制作』(2014)がある。

【主な参加作品】

「ファンタシースターオンライン 2 ジ アニメーション」©SEGA

「HEXA GEAR (ヘキサギア)」コトブキヤ 新プラモデルシリーズプロモーション映像

「ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル」

「ヤマハ音楽教室 知育 DVD アニメーション」

モーターショーなど各種展示会映像

【著書】

「2.5D アニメーション」「やっちはいけない CG 制作」他

■田中正晃 (アニメーター/株式会社ウィットスタジオ)

2014年より株式会社ウィットスタジオに所属。

【主な参加作品】

『甲鉄城のカバネリ』(2016、原画)

『魔法使いの嫁 星待つひと』(2016、原画)

『進撃の巨人 Season 2』(2017、原画)

など

■手島舞 (アニメーター/株式会社ウィットスタジオ)

2013年より株式会社ウィットスタジオに所属。

【主な参加作品】

『終わりのセラフ』(2015、原画)

『甲鉄城のカバネリ』(2016、原画)

『魔法使いの嫁 星待つひと』(2016、原画)

『進撃の巨人 Season 2』(2017、原画)

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)

第2章 アニメーションブートキャンプ2017の実施概要

『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

■山田桃子 (アニメーター/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】

テレビアニメシリーズ『遊戯王 ZEXAL』(2011、原画)
テレビアニメシリーズ『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)
テレビアニメシリーズ『ポケットモンスターXY』(2013、原画)
テレビアニメシリーズ『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)
テレビアニメシリーズ『ポケットモンスターXY&Z』(2016、作画監督)
テレビアニメシリーズ『3月のライオン』(2016、作画監督)
テレビアニメシリーズ『アトム ザ・ビギニング』(2017、作画監督)
など

第3章 実施内容詳細

第3章 実施内容詳細

3.1 実施概要・実施体制

日 程：平成29年11月10日（金）～11月13日（月）

会 場：川崎市八ヶ岳少年自然の家

応募者：49名（男性24名・女性25名）

参加者：24名（男性9名・女性15名）

所 属：大学生19名・専門学校生4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	青木 一紀（アニメーター/株式会社手塚プロダクション） 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） 稲村 武志（アニメーター/株式会社スタジオポノック） 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） 押山 清高（アニメーター、アニメーション監督） 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） 高野 怜大（デジタルアーティスト、CGIディレクター、講師/株式会社コラット） 田中 正晃（アニメーター/株式会社ウィットスタジオ） 手島 舞（アニメーター/株式会社ウィットスタジオ） 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） 山田 桃子（アニメーター/株式会社手塚プロダクション）
マネージャー	面高 さやか（フリー）
文化庁	文化庁 文化部芸術文化課 支援推進室メディア芸術交流係 吉田 敦則
事務局	矢部 俊男（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） 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）

3.2 告知・募集方法

アニメーションブートキャンプ公式WEBにて、『アニメーションブートキャンプ2017』の開催決定と、参加者募集について告知を行った。

今年度からTwitterの公式アカウントを開設し、本事業講師を含む著名なアニメーターや監督、制

第3章 実施内容詳細

作会社、情報サイト、関連イベント、アニメーション関連の学科を持つ教育機関等をフォローしているユーザーを対象におよそ 58 万回の広告表示を行った。Twitter 広告開始とともに公式 WEB のアクセスが延び、アニメーション業界へ興味をよせているユーザーにターゲットを絞って告知ができる SNS の有用性が確認された。Twitter 広告の詳細については 3.3 で記す。

加えてアニメーション、ゲーム、映像関連の学科を持つ教育機関や、教育機関に在籍する教員の方々、学生課など約 200 か所にチラシを配布し、学生に周知してもらえるよう協力をお願いした。9 月中旬以降の後期授業開始時期に配布できたことで、チラシの告知効果も高かったと考える。

さらに日本動画協会、アニメーター支援機構、CG-ARTS 協会など関連団体の協力により、各団体の会員等へ情報発信を行うこともできた。

その結果、募集期間中の公式ホームページへのアクセスが昨年度比の 4.8 倍となり（2016 年 1,751 ユーザー、2017 年 8,369 ユーザー）、最終的な応募者も昨年度比 2.3 倍の 49 人となった。*

*応募の際は、全身自画像と課題アニメーションを制作して提出することが必須条件となっている。

第3章 実施内容詳細

3.2.1 WEB

■WEB告知① アニメーションブートキャンプ公式WEB

アニメーションブートキャンプの公式HP上にて募集の告知を行った。
本年度はTwitter 広告を掲載したこともあり、アクセス数は前年度比の4.8倍となった。
URL : <http://animationbootcamp.info/88/>



図 3-1 公式 HP 画面 (一部)

3.2.2 チラシ

平成29年度文化庁メディア芸術連携促進事業

手描きに加えて今年から
3DCGアニメーションのプログラムもスタート!

アニメーションブートキャンプ2017
**ANIMATION
BOOTCAMP
2017**

参加者募集!

一生モノのワークショップ体験

「アニメーションブートキャンプ2017」は日本を代表するアニメーターや監督のもとで、アニメーションの作画を学ぶ合宿形式のワークショップです。ワークショップでは、グループワークを通して1本の課題を作り上げ、アニメーションでの表現者の核となる「伝わる表現」を学びます。第一線で活躍する監督やアニメーターが講師として参加し、参加者たちの「こうしたい」に
応える形で、実際に描いてみせながら作画のポイント、問題解決のヒント、異なるやり方の可能性などを示してくれます。学生たちと机をならべて一日中すぐ間近にいて濃密な指導を行ってくれる点は、本プログラムならではの一生ものの体験です。今年
は手描きアニメーションと一緒に3DCGアニメーションのプログラムもスタート致します！手描き・CGに関わらず、アニメーターを本気で目指している方のご応募をお待ちしています！

図 3-3 チラシ 1

第3章 実施内容詳細

「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。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

■ ワークショップ概要

日程	① 合宿……2017年11月10日(金)～11月13日(月) ※3泊4日 ② 講評会…2017年12月中旬
会場	① 合宿……長野県諏訪郡富士見町の研修施設 ※集合・解散場所は東京23区内 ② 講評会…東京23区内(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。
対象者	<ul style="list-style-type: none"> • 手描きアニメーション、3DCGアニメーション問わず、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 ※高校生以下は不可とさせていただきます。※応募時に手描き・3DCGどちらで参加を希望するか選択頂きます。 • 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 • 日本語でのコミュニケーションが可能なお方 • 3DCGアニメーションで参加を希望の方は、mayaもしくは3dsmax等の3DCGソフトウェア操作方法を習得しており、それらのソフトウェアでアニメーション制作の経験がある方に限らせていただきます。
募集人数	24名程度(予定)



■ 講師プロフィール

<p>青木 一紀 (アニメーター・株式会社手塚プロダクション)</p> <p>2003年株式会社手塚プロダクション入社。アニメーターとして多くの作品で原画を手掛ける。</p> <p>【主な参加作品】 テレビアニメシリーズ『ブラック・ジャック』(2003、原画) 映画『ねずみ物語』(2007、原画) テレビアニメシリーズ『遊撃王 ZEXAL』(2011、原画) テレビアニメシリーズ『坂道のアポロン』(2012、原画) 映画『グスコブドリの伝記』(2012、原画) テレビアニメシリーズ『ポケットモンスター』(2013、作画監督) テレビアニメシリーズ『はじめての一步 Rising』(2014、作画監督) テレビアニメシリーズ『ヤング ブラック・ジャック』(2015、作画監督) テレビアニメシリーズ『3月のライオン』(2016、作画監督) テレビアニメシリーズ『鬼平』(2017、作画監督)など</p>	<p>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)</p> <p>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岡、中武とともに設立。</p> <p>【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</p>	<p>稲村 武志 (アニメーター)</p> <p>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、フリーを経て、2017年より株式会社スタジオポノック。</p> <p>【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) 『くらげの森』(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) 『なからさぐし』(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) 『君の名は』(2016、原画) 『メアリと魔女の花』(2017、作画監督)など</p>
<p>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)</p> <p>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、『赤い光弾シロイン』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。</p> <p>【主な参加作品】 『Gu-Gu ガンモ』(1983、作画監督・原画) 『赤い光弾シロイン』(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) 『敵の勇者エリン』(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</p>	<p>佐藤 好春 (アニメーター・日本アニメーション株式会社)</p> <p>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。</p> <p>【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</p>	<p>瀬口 泉 (アニメーター)</p> <p>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。</p> <p>【主な参加作品】 『わずらわしくも』(2012、原画) 『ROBOTICS NOTES』(2012、作画監督) 『黒子のバスケ』(2012～2013、作画監督・演出) 『ジョパンニの島』(2014、原画) 『攻殻機動隊 新編 機動』(2015、作画監督・プロップデザイン) 『甲鉄城のカバネリ GP』(2016、原画) 『フリックフラッパーズ』(2016、原画) 『夜明けを告げるルーの歌』(2017、原画) 『メアリと魔女の花』(2017、原画)など</p>

詳しくは WEB をチェック！ <http://animationbootcamp.info/>

図 3-4 チラシ 2

第3章 実施内容詳細



産学協同で行われているワークショップです。
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」。
通じて学びます。

* 講師を予定していた今川泰尚さんはご都合により不参加となりました。

<p>講師 (予定) 敬称略・五十音順</p>	<p>青木 一紀 (アニメーター・株式会社手塚プロダクション) 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) 稲村 武志 (アニメーター) 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) 押山 清高 (アニメーター、アニメーション監督) 片淵 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) 高野 怜大 (デジタルアーティスト/CGIディレクター/講師・株式会社コラット) 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) 山田 桃子 (アニメーター・株式会社手塚プロダクション)</p>
------------------------------------	--






<p>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 X HUNTER] (1999、原画) [攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX] (2002、原画) [劇！！コロマテ！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-G The Last Drink] (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</p>	<p>(アニメーター、アニメーション監督) 現在フリーのアニメーターとして数多くの作品に参加。 【主な参加作品】 [電脳コイル] (2007、作画監督、原画) [エヴァンゲリオン新劇場版:破] (2009、原画) [借りぐらしのアリエッティ] (2010、原画) [鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星] (2011、アニメーションディレクター・原画) [風立ちぬ] (2013、原画) [スペース★ダンディー] (2014、脚本、演出、作画監督、原画) [フリックフラッパーズ] (2016、監督・脚本、原画) [DEVILMAN crybaby] (2018、デジタルデザイン) [フリクリ2、3] (2018、メカニックデザイン) など</p>	<p>片淵 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「アリエッティ」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」に異例のロングラン公開を記録している。 【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) [七つの子のテイク] (1994、設定協力・絵コンテ) [名犬ラッシー] (1996、監督) [アリエッティ] (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</p>
<p>高野 怜大 (デジタルアーティスト/CGIディレクター/講師・株式会社コラット) 2002年～2013年まで、株式会社 白組にてゲームアセット、ビデオプロモーションをはじめとする各種コンテンツの3DCGアニメーション制作やディレクションを担当。 2005年以降は総合学園ヒューマンアカデミーなどで3DCGの講師を務める。 2014年からはCGプロダクションにてゲームやインタラクティブコンテンツを制作する傍ら、CGアートスクール カレイドでも後進の指導にあたる。 著書に「MotionBuilderではじめる2.5Dアニメーション」(2011)、共著書に「ゼロからはじめる3ds Max」(2014)、「やってはいけないCG制作」(2014)がある。 【主な参加作品】 [ファンタジーオンライン2 ジアアニメーション] (c)SEGA [HEXA GEAR (ハキサギア)] コトキキヤ 新プラモデルシリーズプロモーション映像 [ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル] [ヤマハ音楽教室 知育 DVD アニメーション] モーターショーなど各種展示会映像 [著書] 「2.5Dアニメーション」「やってはいけないCG制作」他</p>	<p>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) [無敵者板垣] (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</p>	<p>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】 映画「グスコープドリの伝記」 (2012、原画) テレビアニメシリーズ「ポケットモンスターXY」 (2013、原画) テレビアニメシリーズ「るびとアトム」 (2014、原画) 「クミとチューリップ」 (2014、原画 / アニメミライ) 「かっけねえ!!」 (2015、原画 / あにめたまご) テレビアニメシリーズ「ヤング ブラック・ジャック」 (2015、作画監督) テレビアニメシリーズ「ポケットモンスターXY」 (2016、作画監督) テレビアニメシリーズ「3月のライオン」 (2016、作画監督) テレビアニメシリーズ「鬼平」 (2017、作画監督) など</p>

※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サイトにて発表します。

図 3-5 チラシ 3

第3章 実施内容詳細

ANIMATION BOOTCAMP

参加者の声

- 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)
- 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)
- 「人に伝える」という事をもっと考えなければならぬと感じました。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)
- 経験に基づいた根拠や具体例がたくさんあり、とてもわかりやすかったです。
- 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できるようになりました。(大学生)
- 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のですが、ブートキャンプに参加したことでこういう仕事したい！ 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高まったし、本当に楽しかったです。(その他)
- 今回のワークショップでは講習会にたくさんの講師の方がいた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貴重な機会でした。(大学生)
- 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だけだったこと、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ます。一生忘れられない楽しい合宿でした。(専門学校生)



アニメーションブートキャンプ2017の参加には課題の提出が必要です。

詳細はサイト内の募集要項をご覧ください。

アニメーションブートキャンプ2017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までお送り下さい。
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サイト内の募集ページをご確認ください。
- ★応募いただいた書類・課題による選考を行い、結果を10月中旬にご連絡します。

募集メット：2017年10月11日(水) 18:00必着

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)
マネージャー：面高 さやか (フリー)
主 催：文化庁 平成29年度メディア芸術連携促進事業 文化庁
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 2017」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 3-6 チラシ 4

第3章 実施内容詳細

3.3 Twitter 広告について

アニメーションブートキャンプ公式 WEB サイトへの集客を増やすため、今年度より Twitter 広告を活用した。平成 29 年 9 月 11 日～9 月 30 日まで、20 日間広告を掲載して WEB への集客を促した。

広告は映像を含む 5 つのパターンを作成し、本事業講師を含む著名なアニメーターやアニメーション監督、アニメーション制作会社、アニメーション情報サイト、アニメーション関連イベントや映画祭、アニメーション関連の学科を持つ教育機関をフォローしているユーザーをターゲットとして広告を配信した。



図 3-7 Twitter 広告

3.3.1 配信ターゲットについて

配信ターゲットはアニメーション業界に興味を持っているユーザーを 5 つにセグメントし、約 340 万ユーザーをピックアップした。

■基本配信ターゲット設定

地域：日本全国

年齢：18～34

第3章 実施内容詳細

性別：男女

言語：日本語

■配信セグメントの設定

① 講師関連セグメント ユーザー

片渕須直氏、浅野恭司氏、押山清高氏などこれまでに講師として参加したアニメーターのフォロワー。可能リーチ数：約 59,000 ユーザー。

② CG 関連 セグメント ユーザー

CG 関連のニュース配信、ソフトウェア・ハードウェア関連の企業、pixiv など CG に関連するアカウントのフォロワー。可能リーチ数：約 880,000 ユーザー。

③ アニメスタジオ関連 セグメントユーザー

アニメーションを制作するスタジオのフォロワー。可能リーチ数：約 120,000 ユーザー

④ 学校関連 セグメント ユーザー

アニメーション制作のカリキュラムをとりいれている大学・専門学校のフォロワー。可能リーチ数：約 79,000 ユーザー

⑤ その他、情報サイト、イベント系 セグメント ユーザー

アニメーションに関する情報サイト、アニメーター関連の団体などのフォロワー。可能リーチ数：約 2,300,000 ユーザー

可能リーチ数：計約 3,438,000 ユーザー

■広告のリンク先（誘導先）

アニメーションブートキャンプ公式 WEB・告知ページ

URL：<https://animationbootcamp.info/88/>

3.3.2 配信結果

Twitter 広告では静止画広告を約 47 万回、動画広告を約 11 万回、計 58 万回が表示され、1,371 クリックを獲得してリンク先（公式 WEB）へ誘導できた。

静止画広告のクリック率は 0.29% となり、Twitter 広告のクリック率は平均 0.1% と低い傾向にあると言われている中、配信ターゲットユーザーとクリエイティブ（＝広告内容）の相関性が高かったと考えられ、クリック率が高い結果となった。

第3章 実施内容詳細

表 3-1 Twitter 広告掲載結果

	表示回数 (IMP)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
静止画	472,713	0.29%	1,371
	表示回数 (IMP)	動画の再生数	Webサイトへのクリック数 (CT)
動画	116,711	26,968	0

またセグメントごとのクリック率をみると、学校関連と講師関連のセグメントのクリック率が高い結果となった。

(学校関連、講師関連はターゲットユーザーの母数が少ないため、WEB へのクリック数は低い。)

表 3-2 各セグメントの表示回数とクリック数

ターゲットユーザー×動画 or 静止画	表示回数 (IMP)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
CG関連(静止画)	95,485	0.28%	266
アニメスタジオ(静止画)	121,075	0.28%	338
情報サイト、イベント系(静止画)	235,002	0.29%	679
学校関連(静止画)	9,553	0.45%	43
講師関連(静止画)	11,598	0.39%	45

広告の表示はユーザーのリアクション（クリック、いいね等）に比例して表示が多くなるように最適化されるようになっているが、結果的に No.4 のクリック率が一番高く、「講師が実際にアニメーションを描いている風景」に関心があったことが分かる。今後はこのようなイメージ写真を複数掲載することで、クリック率を上げ、さらに広告効果を高めることができるのではないかと考える。

表 3-3 各セグメントの表示回数とクリック数

クリエイティブ	表示回数 (IMP)	クリック率 (CTR)	Webサイトへのクリック数 (CT)
No.1	36,687	0.10%	35
No.2	78,199	0.21%	162
No.3	30,585	0.17%	53
No.4	327,239	0.34%	1,121

第3章 実施内容詳細

3.4 募集要項・応募者について

手描きアニメーション、3DCG アニメーションを問わず、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を対象とし、手描き又は3DCG のどちらかのワークショップを選択して応募するものとした。

応募に当たっては、全身自画像と課題ムービーの提出を必須とした。

詳しい応募条件等は下記募集要項を参照。

3.4.1 募集要項・課題レイアウト

対 象 者	<ul style="list-style-type: none"> • 手描きアニメーション、3DCG アニメーション問わず、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 ※高校生以下は参加不可とさせていただきます。 • ※応募時に手描き・3DCG どちらで参加を希望するかを選択いただきます。 • ※学生に限らず、新人アニメーターの方のご応募もお待ちしています! • 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 • 3DCG アニメーションで参加を希望の方は、maya もしくは 3dsmax 等の3DCG ソフトウェア操作方法を習得しており、それらのソフトウェアでアニメーション制作の経験がある方に限らせていただきます。
募 集 人 数	24 名程度 ※予定の為変更になることがあります。
応 募 方 法	<p>参加を希望される方は、事前に応募書類の提出が必要です。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メールでお送りください。</p> <p>選考結果は 10 月下旬に応募者全員へ、メールにてご連絡致します。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 応募書類提出期限：2017 年 10 月 11 日（水）18：00 必着 </div> <p>【重要!】 応募書受領しましたら、3～4 日以内にメールで受け付けた旨のご連絡を差し上げますので、必ず受付完了のメールをご確認いただき、完了メールが届かない場合は事務局にお問い合わせください。メールアドレスの間違い等で応募書類が確認できないまま〆類を切を過ぎますと受付が出来かねますのでお気を付け下さい。また、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。</p>
応 募 書 類	①～③は必須提出物です。

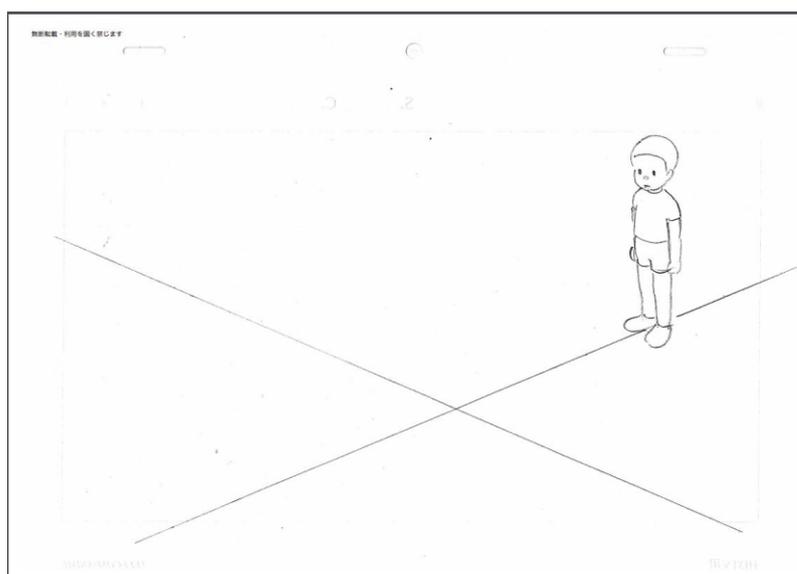
第3章 実施内容詳細

	<p>※応募用紙1～3、レイアウト用紙は公式サイトよりダウンロードして下さい。</p> <p>① 応募用紙1～2 (必須)</p> <p>氏名・連絡先・応募理由など必要事項を応募用紙1～2にご記入ください。</p> <p>② 応募用紙3 全身自画像 (必須)</p> <p>応募用紙3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。</p> <p>③ 課題「歩きのムービー」(必須)</p> <p>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、自分で歩いて動きを確認しながら、「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。</p> <ul style="list-style-type: none"> •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。 •課題で作成した原画は、合宿時に持参して頂きますので、保管をお願いします。 <p>【データ形式】</p> <ul style="list-style-type: none"> •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) <p>【データ送付上のご注意】</p> <ul style="list-style-type: none"> •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。 <p>※3DCG での参加をご希望の方も、課題は手描きアニメーションで作成頂きますが、指定レイアウトのようにパスがついた俯瞰の角度での作成が難しい場合は、パスの無い真横角度からの歩きでも構いません。自分なりの「元気な歩き」をイメージしてアニメーションを作成してみてください。不明な点やご相談は気軽に事務局までお問い合わせください。</p> <p>④ ポートフォリオ (作品映像・画像) (任意)</p> <p>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。</p> <p>※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。</p>
<p>応募書類の送付先</p>	<p>送付先：staff@animationbootcamp.info</p> <p>応募書類提出期限：2017年10月11日(水)18:00必着</p>

第3章 実施内容詳細

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、朝・昼・夜の食費、旅行保険等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)

・課題レイアウト



Copyright ©2012-2017 稲村武志 All Rights Reserved.

図 3-8 課題レイアウト

第3章 実施内容詳細

3.4.2 応募者及び参加者データ

【応募者】

応募者数：49名

手描き志望：40名（82%）、3DCG志望：9名（18%）

性別：男性：24名（49%）、女性：25名（51%）

平均年齢：21.9才（最年少：18歳 | 最年長：33歳）

居住地：東京、神奈川、埼玉、茨城、静岡、石川、新潟、愛知、京都、大阪など。

【参加者】

応募者数：24名

手描き志望：21名（88%）、3DCG志望：3名（12%）

性別：男性：9名（38%）、女性：15名（62%）

平均年齢：21.4才（最年少：20歳 | 最年長：28歳）

居住地：東京、神奈川、埼玉、茨城、静岡、愛知、京都、大阪、兵庫、石川。

属性：大学生：19名、専門学校生：4名、新人アニメーター（1年目）：1名

3.5 審査について

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とおり開催された。

3.5.1 審査会

日程：平成29年10月13日（金）19：00～22：00

場所：六本木・森ビル会議室

参加者：17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	青木 一紀（アニメーター/株式会社手塚プロダクション） 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） 稲村 武志（アニメーター/株式会社スタジオポノック） 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） 押山 清高（アニメーター、アニメーション監督） 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）

第3章 実施内容詳細

	瀬口 泉（アニメーター） 田中 正晃（アニメーター/株式会社ウィットスタジオ） 手島 舞（アニメーター/株式会社ウィットスタジオ） 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） 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）

3.5.2 審査結果

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 49 名の中から参加者 24 名（手描きアニメーション 3 名×7 グループ、3DCG アニメーション 3 名×1 グループ）を選出した。（ポートフォリオは、参考程度に見るにとどめた。）

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
- ・3DCG ソフトウェアのスキル（3DCG 希望者）
- ・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

3.5.3 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。

第3章 実施内容詳細

■手描きアニメーション希望者に向けたメッセージ

今回は「アニメーションブートキャンプ 2017-4DAYS」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おうアニメーション、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4～5歩全体を描きましょう。

でもここでは、ポーズをコピーしたり写し取ること（トレス）はやめて、全歩きを描いてみましょう。

またこのときに、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。

元気に歩いているように見えるか？

『自分の元気』が絵になっていれば問題なしです。

この時に、友だちに見せて「元気に歩いているように見える？」と聞くのも、とてもいいと思います。

4) しかし、『自分の元気』が絵になっているように見えなかったら。

もう一度(1)からやってみて下さい。まずは「感じ」をつかむことが必要で大切なことだからです。

『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』という人は、絵に問題があるかもしれません。絵を見直してみましょう。

a) 倒れそうなポーズはありますか？ 確認しましょう。

第3章 実施内容詳細

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本足で立つということ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いられるようにしてい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を確認出来ます。

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

大切なことは、ものをきちんと見て捉えることです。

アニメとってしまおうと、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からでも付きます。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いきます。

アニメーションブートキャンプ 2017 ディレクター 竹内孝次・布山タルト

■3DCG アニメーション希望者に向けたメッセージ

今回は「アニメーションブートキャンプ 2017-4DAYS」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、3DCGではあっても、まず絵で考えを整理することを提案します。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やってみて下さい。

私たちが考えているのは、ほかのひとたちに見てもらおうアニメーション、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。

第3章 実施内容詳細

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4～5歩全体を描きましょう。

でもここでは、ポーズをコピーしたり写し取ること（トレス）はやめて、全歩きを描いてみましょう。

またこのときに、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。

元気に歩いているように見えるか？

『自分の元気』が絵になっていれば問題なしです。

この時に、友だちに見せて「元気に歩いているように見える？」と聞くのも、とてもいいと思います。

4) しかし、『自分の元気』が絵になっているように見えなかったら。

もう一度(1)からやってみてください。まずは「感じ」をつかむことが必要で大切なことだからです。

『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』という人は、絵に問題があるかもしれません。絵を見直してみましょう。

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本足で立つということ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てい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を確認出来ます。

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

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。

第3章 実施内容詳細

大切なことは、ものをきちんと見て捉えることです。3DCGであってもそうした意識を持ち、絵で考えを整理することを覚えれば、アニメーションが必ずうまくなります。

アニメーションブートキャンプ 2017 ディレクター 竹内孝次・布山タルト

3.6 実施レポート

3.6.1 実施プログラム

【1日目／平成29年11月10日（金）】

- 09：00...新宿駅西口：工学院大学前 集合
- 09：30～12：30...バス移動、川崎市八ヶ岳少年自然の家へ
- 12：30～13：30...施設案内、荷物整理、昼食
- 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）
- 19：00～20：00...夕食
- 20：00～...グループで役割分担、絵コンテ作業

【2日目／平成29年11月11日（土）】

- 早朝～...作業スタート
- 07：30～08：30...朝食
- 08：30～10：00...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...3DCGアニメーション基礎講座 カメラ・レンズについて（高野氏）
- 11：00～11：30...“歩き”のレクチャー（稲村氏）
- 11：30～13：00...作画作業
- 13：00～14：00...昼食
- 14：00～19：00...作画作業、タイムシート作成
- 19：00～20：00...夕食
- 20：00～...作画作業、グループ3名のラフ動画をつなぐ

【3日目／平成29年11月12日（日）】

- 早朝～...作業スタート
- 07：30～08：30...朝食
- 08：30～10：00...作画作業、撮影
- 10：00～10：30...ラフ動画上映①、講評
- 10：30～13：00...作画作業、撮影
- 13：00～14：00...昼食
- 14：00～18：30...作画作業、撮影
- 18：30～19：00...ラフ動画上映②、講評
- 19：00～20：00...夕食

第3章 実施内容詳細

20：00～20：30...クリンナップについてのレクチャー（浅野氏）

20：30～…作画作業

【4日目/平成29年11月13日（月）】

早朝～…作業スタート

07：30～08：30...朝食

08：30～13：00...作画作業、撮影

13：00～13：30...0号試写、講評

13：30～14：30...昼食

14：30～15：30...作画作業、撮影、整理

15：30～16：00...初号試写、総評

16：00～17：00...撤収、清掃作業

17：00～18：30...バス移動、新宿駅にて下車、解散

※応募課題は合宿中に講師が添削し、最終日に各参加者に動画用紙を返却してフィードバックを行った。

3.6.2 課題

■課題1「バス」

- ・定規で3cm×6cmの長方形を描き、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グループとなり、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、それぞれ異なる重さを感じているように見える演技を描く。

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、さらに#1に戻る、というように、時間・演技・ものの動きが継続し、つながるようにする。

手描き、3DCGともに、課題は合宿中に完結させるものとした。

第3章 実施内容詳細

3.6.3 実施風景



図 3-9 会場全体の風景①



図 3-10 会場全体の風景②

第3章 実施内容詳細

1日目：11月10日（金）



宿泊施設でのオリエンテーション



課題1「バス」の説明をする稲村氏



ボールを持つ身体の動きを教える手島氏



演出についての講義をする片渕氏



絵コンテの描き方を教える大久保氏



グループで実際にボールの受渡しをしながら演技を考える

図 3-11 合宿1日目の様子

第3章 実施内容詳細

2日目：11月11日（土）



演出プランにアドバイスする山田氏



KOMA CHECKERによる撮影の様子



グループで動きを確認しアドバイスを
する
富沢氏



作画の修正を説明する田中氏



タイムシートの説明をする後藤氏



自分の身体を使って動きを確認する

図 3-12 合宿2日目の様子

第3章 実施内容詳細

3日目：11月12日（日）



モニターを見ながら
動きのアドバイスを
する高野氏



動きを確認し
アドバイスを
する青木氏



3DCG 作業の様子



身体を動かしながら
演技を
考える押山氏



浅野氏による
クリーンアップの
レクチャー



食事の風景

図 3-13 合宿 3 日目の様子

第3章 実施内容詳細

4日目：11月13日（月）



食事の風景



実際に作画をして指導する瀬口氏



作画用紙をめくり動きを確認する佐藤氏



参加者のペース配分をする竹内氏、布山氏



作画の様子



完成課題の上映、講評

図 3-14 合宿4日目の様子

第3章 実施内容詳細

3.6.4 講評会、アニメーションスタジオ見学

■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、ウィットスタジオ、ジブリ美術館)

日 程：平成29年12月16日(土)

参加者：ワークショップ参加者16名(男6名・女10名)、マネージャー、事務局

プロダクション・アイジー、ウィットスタジオ、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、ウィットスタジオではスタジオ内を見学し、実際にアニメーションが作られる現場を体感した。またプロダクション・アイジー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参加者にエールを送った。

■講評会

日 程：平成29年12月17日(日)

会 場：六本木ヒルズ・森タワー会議室

参加者：ワークショップ参加者19名(男7名・女12名)、

プロデューサー、ディレクター2名、講師13名、マネージャー、事務局、

文化庁1名、オブザーバー3名

講評会の前に、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、又はグループごとに講師陣による講評を行った。

講評会後には質疑応答の時間を設け、参加者からはアニメーション業界への就職活動、スタジオの制作環境、アニメーターの暮らしなど活発な質問が相次いだ。

課題の評価のポイントは以下のとおり。

【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歩以上の歩きは入っているか
- ・球の重さの変化を適切に描けているか
- ・球の質感、材質を表現できているか

□演出力

- ・グループ3人の作品について、球の軌道、速度、タイミングなどそれぞれのカットのつながりが自然か。
- ・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

第3章 実施内容詳細

- ・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

□3DCG の評価について

手描き・3DCG と手法が違って、キャラクターをいきいきと動かすという本質は変わらないが、今回は参加者の 3DCG アニメーション制作の経験値にばらつきがあり、また本ワークショップで使用した MODO は参加者にとって初めて使用するソフトウェアであったため習得までにやや時間を要した。そのため、どのような演技・演出プランを考えていたかまで遡（さかのぼ）り、またそのプランを映像に反映できているかどうかとも検証した。



図 3-15 講評会の様子

第3章 実施内容詳細

3.6.5 記録撮影について

本年度は、4名の撮影クルー（株式会社ヒトヒトプロモーション）がワークショップに同行し、全行程を映像で記録した。合計13台のカメラを使い、課題の上映・講評、講師によるレクチャーの記録、会場全体の人の動き、また各グループの作業机に据置き型のカメラを設置し、参加者の作業の様子、グループ内のディスカッション、講師との対話なども詳細に記録した。また映像によるディレクター・講師陣へのインタビュー、合宿終了時には参加者への短いインタビューも行った。

アニメーションブートキャンプは現在、学校でも企業でもない第三の学びの場として、少人数制による質の高い学習カリキュラムを実現しているが、大学や専門学校の授業形式に展開するなど、将来的にもっと多くの人々がアニメーションブートキャンプによる学習の機会を得られる方法の検討を始めている。今回の全行程の記録は、具体的に講師がどのようなアドバイス、指導を行っているか、参加者が何を学び取り、成長しているかを形式知化し、成果を共有する取り組みへの第一歩となる。

記録映像はアーカイブ化し、今後の教育プログラム開発のための研究資料、講師のアニメーション作画技術の記録資料、アニメーションブートキャンプのプロモーション映像としても活用していく。

3.7 参加者アンケート

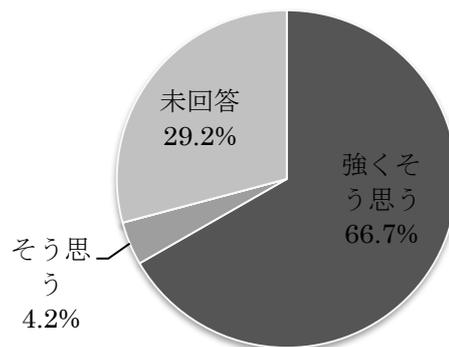
※設問、自由記述式回答ともに一部抜粋

参加者 24 人、回答件数：17 件、回答率：70.8%

3.7.1 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ですか？

・強くそう思う	66.7% (16名)
・そう思う	4.2% (1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	29.2% (7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？

- ・経験に基づいた表現がアニメーションのリアルさをつくり出す、というお話が特に印象に残っています。普段からものをよく観察することを意識するようになりました。
- ・レイアウトを設計する時に用紙の 1/4 くらいの大きさにフレームの外の事も考えて下書きをすること

第3章 実施内容詳細

- ・頭の中では時間が測れないので音にしたり、しっかりストップウォッチを使うこと

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。

- ・初めてタイムシートに記入しながらアニメーションを作りました。
また、演出についての知識（イマジナリーラインなど）も得ることができました。
- ・カットのつながりの中で時間的、空間的整合性を合わせること。
- ・人間には時間を計る能力がないという問題に対して、音を利用して時間を計ることが出来るという解決方法。
自分が描いたモノに対して具体的に何に見えるか、どんな感じに見えるか、ということを指摘してもらって自分の認識のズレを直していくこと。

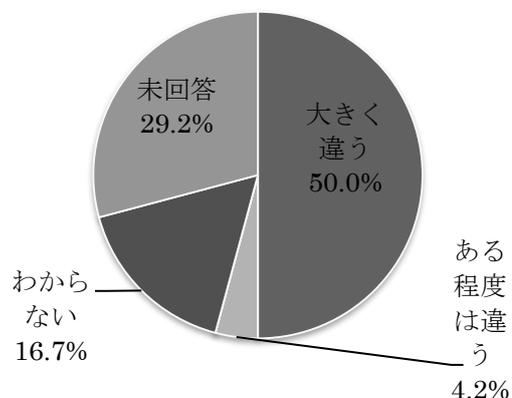
ブートキャンプで自分が学んだことを1つだけ挙げるとしたら何ですか？

- ・講師の方々のアニメ作りに対する姿勢や考え方など
- ・ひとつひとつのポーズをもっと大事にしていかなければならないということ。
- ・自分の中の経験、感性の大事さ
- ・絵を描くときに頭だけで考えず、まず実際に自分の体を動かしてみる、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

には、何か違いがあると思いますか？

- | | |
|-----------|-------------|
| ・大きく違う | 50.0% (12名) |
| ・ある程度は違う | 4.2% (1名) |
| ・あまり違いはない | 0.0% (0名) |
| ・わからない | 16.7% (4名) |
| ・未回答 | 29.2% (7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。

- ・学校では自由にキャラクターを動かすことながないので、その部分が違うと感じました。
- ・プロの方たちにアドバイスをいただきながら、解決策を模索できたところ。
- ・私が通う学校には一連のアニメーションを制作する授業がないので、それができたこと。また、限られた短い時間の中で与えられた課題を完成させるといった集中力や緊張感も、普段学校では体験できないことだと思いました。
- ・アートと商業

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？

第3章 実施内容詳細

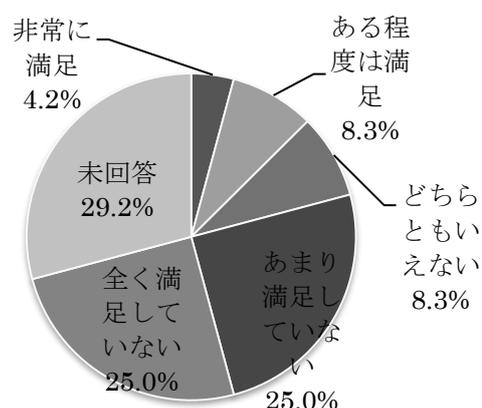
- ・参加者の皆さん、やる気のある方ばかりでした。自分の周りにはアニメーションに興味を持っている人が少ないので、ブートキャンプ内で皆さんとコミュニケーションをとれたこと自体が大きな収穫でした。
- ・カットを繋げなくてはならないので、ボールの速さなど綿密に話し合ったこと
- ・来年からアニメーターとして仕事をする方とお話できたことです。

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。

- ・実際講師の先生方が作画される様子をじっくり拝見してみたかったです。
- ・動き自体を作ることに手が一杯で、動きの緩急やキャラクターに人間らしさを出すためのコツなど、ブラッシュアップの部分まで辿り着けなかったことが最も悔しく、最も知りたかった部分です。
- ・原画と動画の違い。まだその辺りの境界が曖昧なので、お話を聞きたかったです。

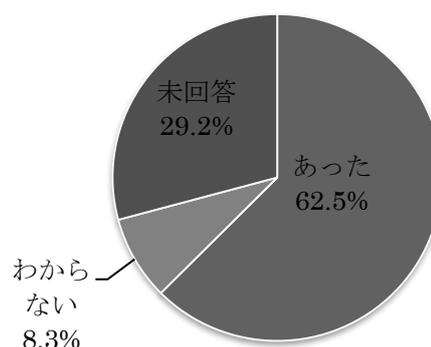
グループの他のメンバーとの共同作業には、満足していますか？

- ・非常に満足 4.2% (1名)
- ・ある程度は満足 8.3% (2名)
- ・どちらともいえない 8.3% (2名)
- ・あまり満足していない 25.0% (6名)
- ・全く満足していない 25.0% (6名)
- ・未回答 29.2% (7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 62.5% (15名)
- ・なかった 0.0% (0名)
- ・わからない 8.3% (2名)
- ・未回答 29.2% (7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。

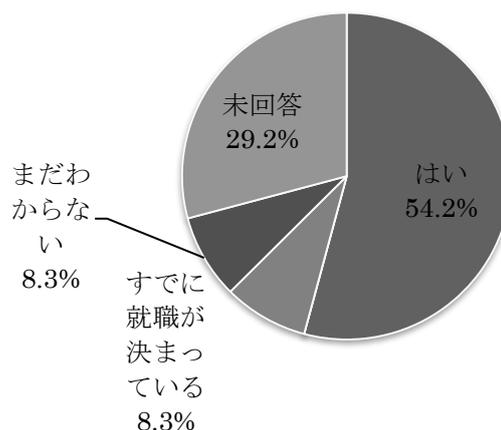
- ・絵を描くときに実際に自分でポーズをとってみたいり動いてみるようになった。(以前もやっていましたが、更に意識してやるようになりました)
- ・改めて動きの観察 (実際に自分でやってみたり)、自分の経験、感性の重要性を実感しました。

第3章 実施内容詳細

- ・アニメーション業界に関する見方が変わり、業界に関わる仕事に就きたい気持ちが強くなりました。

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 | 54.2% (13名) |
| ・いいえ | 0.0% (0名) |
| ・すでに就職が決まっている | 8.3% (2名) |
| ・まだわからない | 8.3% (2名) |
| ・未回答 | 29.1% (7名) |



講師の教え方について、感想を自由に記述して下さい。

- ・とても丁寧でわかりやすかったです。教えてくれる部分と自分で考えて手を動かす部分のバランスも良かったと思います。
- ・実例などを挙げて説明して下さったので、とても丁寧且つ分かりやすかったです。また課題制作中にボールを持って動いていると、気さくに話しかけてくださることも心強かったです。
- ・わかりやすく勉強になりました。業界でのこと、将来的にどのようなスキルが必須なのか。詳しく教えていただいたので良かったです。

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。

- ・バスもボールも、重さを出すことがすごく難しかったです。それそのもの持っている質量を表現するには、やはり普段から者の存在感を意識しながら生活するのがいいのだろうかと考えさせられました。
- ・バスの課題では、自分の作った映像と実際のバスの映像の違いに驚きました。ボールの課題は、グループワークということで、互いの動画がうまく繋がるようやりとりをするのが難しかったです。
- ・難しかったが考えなければいけない要素が多分にあり勉強になった。キャラクターが魅力的で描いていて楽しかった。

第3章 実施内容詳細

手描きチームと3DCGチームとを混在させた指導について、感想を自由に記述してください。

- ・広角と望遠の講義の時CGで見せてもらったので分かりやすくいいなと思いました。
- ・アニメを作る時の考え方は似たことが多いと思うので、混在させる指導は良いと思います。
- ・CGチームは2組くらいあっても良いのではないかと思います。
- ・毎回3D班のを見るのがとても楽しみだった。
- ・別個感が強かったので、もう少し3DCGの方と連携？があっても良かったのかなと個人的に思いました。

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。

- ・一生もののワークショップ体験と銘打っていましたが、本当にその通りでした。素晴らしい経験をさせていただきました。ありがとうございました。
- ・歩きの課題だけでなく、応募時のポートフォリオ類の講評やアドバイスもしてほしいと思いました。
- ・宿題でもいいのでクリンナップさせていただきたかったです。
- ・もっともっと精進しないといけないなと感じました。実力をつけて良い作品を作り、業界に還元したいです。

3.7.2 講評会後アンケート結果

講評会の内容について、感想を自由に記述して下さい。

- ・講師の先生方にまとまった講評をいただけるのはとても勉強になると思いました。
- ・最後は講師の思っていた胸の内を全て聞くことができ、自分自身に足りなかったところを再確認させて頂きましたのでとても有意義な時間でした。
- ・各グループの作品に対する講評は合宿中のものと代り映えしない印象でした。担当以外の講師の方からの講評や、別グループの参加者の感想などもうかがえればより充実したのではないかと思います。
- ・質疑応答では、講師の方々の様々な意見をうかがうことができ、大変勉強になりました。

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）

- ・企画展示の「食べるを描く。」がとても勉強になりました。物事を観察して、魅力的に描く、というブートキャンプで教えて頂いたことが全てそこに表れていると感じました。
- ・これがプロの線だ！と思いながら原画・動画を目一杯堪能しました。
- ・新鮮な気持ちで楽しめました。ブートキャンプの合宿を終えてから見学すると、スタジオジブリの作品が如何に優れているか突き付けられた思いがします。

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）

第3章 実施内容詳細

- ・個人的に I.G さんは行きたい会社だったので、見学できたことはとても嬉しかったです。会社の内部のことや採用に関してのお話も聞けて、参考になりました。
- ・スタジオの雰囲気を実際に見学できたのは、非常に貴重な経験でした。欲を言えば、撮影、仕上げ等の別のセクションも見学したかったです。
- ・後藤さんの修正原画もみられてよかったです。生のものを手に取れるってすごいなぁと感動しました。終始手汗がとまらなかったです。

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。

- ・合宿だけで終わっていたら「上手く出来なかった」という印象しか残りませんでした。講評会ではまた違った見方ができ、講師の方から改めて講評も頂いて冷静に分析することができ良かったなと思います。
- ・全体を通して講師の方々と距離が近く、色んなお話が聞けて何度も感動しました。
- ・選考から始まり、実践、就職の説明、講評と、進み方がとても良いと感じました。同じ志の参加者の方々、第一線で活躍されている講師の方々とお話が出来て、刺激を受けた素晴らしい体験でした。
- ・自分は参加する前と変わらず今後もアニメを作ることを続けたいと考えているのですが、以前よりも目的がはっきりとして製作することが楽しくなりました。

第4章 3DCG プログラム導入について

4.1 3DCG プログラム導入の概要

平成27年度にはゲーム分野・3DCG分野の講師、専門家を交えての『アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会』、平成28年度には『アニメーションブートキャンプ2016 3DCG トライアル』と段階的に準備を進めてきた。その結果、手描きと3DCGにおけるアニメーションの本質は変わらず、これまで手描きアニメーションで蓄積してきたアニメーションブートキャンプの理念や方法論が、3DCGアニメーションでも有効であるとの結論に達し、本年度は手描き、3DCGの合同ワークショップを実施した。

3DCGグループのカリキュラム、制作環境は以下のとおり。

- ・課題1「バス」、課題2「ボール」絵コンテ制作の工程までは、3DCGの参加者も従来のとおり手描きでアニメーションの考えを深める。
- ・3DCG使用ソフトウェアはMODOとし、キャラクターのアニメート作業がしやすいインターフェイスにカスタマイズして使用する。作業に入る前に、高野氏よりソフトの使い方についての短いレクチャーを行う。
- ・3DCGモデルは株式会社武右エ門の協力により男の子、女の子、クマ、3体のキャラクターを御提供いただき、自由なポーズがつけられるような骨格(リグ)データにカスタムする。キャラクターの表情の変化はつけず、動作・しぐさのみで表現する。

4.2 実施結果と今後の課題について

・3DCG制作環境・ソフトウェア

昨年度から3DCGの制作環境の確保、使用ソフトウェアについては議論と検討を重ねてきたが、手描きアニメーションが紙と鉛筆というプリミティブな素材でだれでもすぐに始められるのに対し、3DCGはパソコン、ソフトウェア、ペンタブレットなどの様々なツールを必要とする。またどのようなツールを使用し、どのようなルール・アルゴリズムで動きを作っていくのか等の制作ツールの仕様がアニメーション制作に与える影響は大きく、参加者の使いやすい制作環境を整え、短期間でソフトウェアの使い方を理解、習得できるよう導くことが重要である。

参加者によってふだん使用しているソフトウェアがそれぞれ違うため、合宿前に使用するソフトウェアの基本操作を習得してもらう事前サポートや、ワークショップの作業環境を参加者側でも調整できる仕組みも検討したい。

今回はMODOをアニメーションブートキャンプ用にカスタムして使用した。3名の3DCG参加者全員初めて使用するソフトウェアであったが、3DCGアニメーション制作の経験値により、操作に慣れるまでかなりの時間を要した参加者もいた。また手描きの絵に比べて、キャラクターの表情をつけるプロセスが複雑であるため、今後どのようなモデルを使用するか十分に検討したい。

第4章 3DCG プログラム導入について

・グループ構成

今回は 3DCG を希望する応募者が少なかったこと、また作業環境の確保の観点から、手描きアニメーション:7チーム、3DCG:1チームという構成であったが、3DCG が 1 グループであったため、同じ手法の中での課題作品の相対的な評価ができなかった。また制作が進むにつれ作業の専門性が高くなり、手描き・3DCG の講師、参加者が分離してしまう傾向にあった。キャラクターの演技、演出については手描き・3DCG の垣根なく、より活発な指導、講評などを行い、連携を図りたい。

・3DCG 新規カリキュラム、新規講師の導入について

今年度から導入された 3DCG 担当の高野氏によるカメラのレンズと人間の眼、映像の画角の関係性についてのレクチャーは、映像作品すべてに共通する原理原則である。3DCG にとっては制作初期段階で考えるべき要素だが、手描きアニメーション（特に今回のような背景を描かない課題）では強く意識をしなくても描き進めることができる領域であるが故に、実際にカメラとモニターをつなぎ、レンズを変えた映像を見せながらの実体験を伴ったレクチャーは、制作手法に関わらず参加者にとって大きな学びとなった。

また手描きアニメーションの参加者にとっても、3DCG の作品の進捗を見ることができたのは、興味深く大変刺激になったというアンケート回答が複数寄せられた。

手描き・3DCG と手法は違っても、自分の体験や経験を通じて、ポーズを作り、キャラクターを動かすというアニメーションの本質は変わらない。今年度の実施結果を元に、今後も発展的に手法の違うアニメーションの合同ワークショップの可能性を探っていきたい。

第5章 成果検証及び今後の課題について

5.1 プログラムディレクターによる考察①

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）

5.1.1 はじめに

平成23年度に文化庁の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」をアニメーションプロデューサーの竹内氏と共同でディレクションするようになってから6年目になる。平成27年度からはメディア芸術連携促進事業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。連携促進事業の狙いの一つとして「既存の枠組みを超えた、新しい仕組みや機能を創出する」という点が挙げられている。果たしてブートキャンプを、アニメーションの枠組みを超えた領域横断的な教育プログラムへと発展させることができるのか。

一昨年度、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を交えた「報告・意見交換会」を実施した。そこで出た意見を踏まえて、昨年度は試験的に3DCGアニメーターを対象とした1日形式の「アニメーションブートキャンプ3DCGトライアル」を実施し、ブートキャンプのカリキュラムが3DCGアニメーターに対しても有効だという手応えを得た。こうした2年越しの検証を経て、本年度はいよいよ合宿形式のワークショップに3DCGアニメーターを参加させる試みに挑戦した。

さらにもう一つの新たな実験として、ブートキャンプの実践内容をできるだけ精緻な映像記録として残す、いわば出来事の「アーカイブ化」に取り組んだ。その主な目的は、ブートキャンプの教育ノウハウを、広くアニメーション教育関係者に還元するための、一次資料を残すためである。現場の出来事をできるだけ精緻に多角的視点からの映像記録として残し、それを将来的にケーススタディの資料とすることができれば、ブートキャンプの指導方法を教育機関関係者らに広める普及活動の一助となるのではないかと考えた。

5.1.2 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振り返っておきたい。

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

第5章 成果検証および今後の課題について

ートキャンプの基本理念とカリキュラムの原型が形づくられた。【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。さらに文化庁の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業界の方々と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）】

平成28年度：「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」「アニメーションブートキャンプ 3DCG トライアル」

3DCGアニメーターを対象としたプログラムを試験的に実施した。【参加人数：述べ70名／講師人数：述べ15名】

以上のように、ブートキャンプは毎年少しずつ改善を試みながら発展しており、教育カリキュラムも充実してきた。昨年度までの参加人数は延べ325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。さらに毎回、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20名に及ぶ。

5.1.3 ブートキャンプの理念と教育方法

ここで改めてブートキャンプの基本理念と教育方法について整理しておきたい。まずブートキャンプの基本理念は、以下のとおりである。

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

第5章 成果検証および今後の課題について

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「感じること・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、アニメーションを学ぶ若者たちの多くが観客という「他者」への想像力を欠き、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。

以上の問題意識と理念に基づいた、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、技術や知識を一方向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、それらを一方向的に教授するのではなく、学習者のレベルを見極め、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感じること・観察することを重視する」ために、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。さらに「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。これらの指導方法を整理すると、おおよそ次のようなダイアグラムを描くことができる（図5-1）。

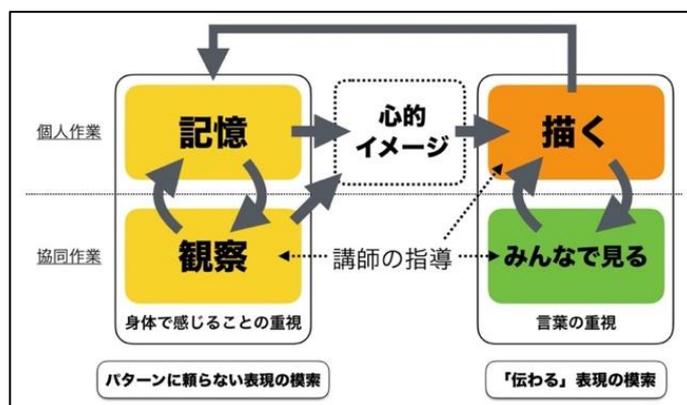


図5-1 ブートキャンプ指導方法

まず学習の起点は、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」を学習者自身が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

第5章 成果検証および今後の課題について

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まれるよう仕向ける。

さらに「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、さら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。さらに指導する講師は、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。

以上のようなブートキャンプの教育方法は、基本的に 3DCG アニメーターを対象とした教育においても有効であり、むしろ両者を切り分けるべきではないと我々は考える。上述のモデルにおいて、3DCG アニメーターへの教育で変更される点はただ一点、「描く」という部分だけで、それを 3DCG ツールによるアニメートに置き換えるだけで良いと考えた（図 5-2）。それ以外の、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」等、ブートキャンプの基本的な方法論は変えず、ただ表現の道具だけを変えるという考え方である。

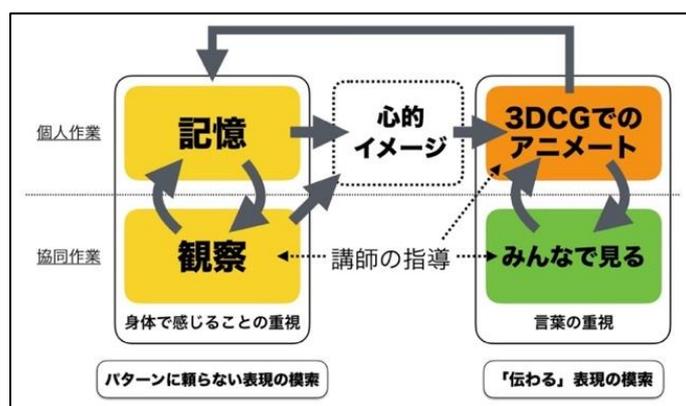


図 5-2 3DCG トライアル指導方法

昨年度の「アニメーションブートキャンプ 3DCG トライアル」では、こうした発想の元で 1DAY 形式の 3DCG アニメーター向け教育実践を行ったところ、機材トラブルやレイアウトの問題など若干の課題は残ったものの、基本的には十分に実践可能であることがわかった。また参加者やオブザーバーからも高い評価を得ることができた。

そこで本年度は新たな試みとして、3泊4日の合宿形式のブートキャンプに 3DCG アニメーターのチームを混在させる形で実施することとした。2D と 3DCG とを同一プログラム内で混在させる教育実践というのは、筆者の知る限りでは前例のない前代未聞の試みである。

5.1.4 本年度の試み①：3DCG アニメーターの参加

本年度のブートキャンプにおける新たな試みは、細かな点も含めると以下の点が挙げられる。

- 3DCG アニメーターの参加
- 人数枠の拡大（15→24人）
- プロの新人アニメーターの参加
- 新たな会場（栃木県那須→長野県富士見町）
- 若手を中心とした新規講師の参加（新規講師3人）
- 募集方法の改善（Twitterの活用）
- 広報用映像の制作
- 多角的・包括的な映像記録（アーカイブ）の実施
- オブザーバー参加の積極的な受入れ（若干名→10人以上）
- アンケートによる参加者のイメージ変容の調査

上記のうち、本節では「3DCG アニメーターの参加」「多角的・包括的な映像記録の実施」「アンケートによる参加者のイメージ変容の調査」の3点について述べる。本項ではまず「3DCG アニメーターの参加」についてふりかえるが、その際「選考方法」「ツールの選択」「学習環境デザイン」「指導方法」という4つの観点から考察する。

■3DCG アニメーターの選考方法

3DCG アニメーターの選考は、基本的にこれまでの2Dの参加者と同様の方法（全身自画像、歩きの作画課題、任意のポートフォリオ）で行った。3DCG アニメーターは必ずしも絵が描けなくともアニメーション制作が可能だが、こと審査という観点からは、やはり手描きの絵のほうがその人の表現に対する考え方や意志を判断しやすい。審査会における講師の一人からの発言を引くならば、3DCG アニメーターの審査では「画力」ではなく「センス」という観点からジャッジした。「センス」とはすなわち「感じとる力」である。ある動きや演技をつくる時、それが適切かどうかを感覚的にわかる力。その「センス」があるかどうかは、描いた絵をみればおおよそわかるという。

しかしながら、この「歩き」の作画課題が、3DCG アニメーターに応募を躊躇（ちゅうちょ）させる足かせになっていた可能性もある。今回の応募総数49名中、3DCG アニメーターは2割弱の9名であり、決して十分な数とは言えない。結果的に、当初予定していた2チーム分6人の枠は充当することができず、1チーム分の3人になってしまった。今後、応募段階から3DCG アニメーターの人数を増やすためには、作画以外の課題の選択肢を用意することも検討すべきかもしれない。

またもう一点、今回の選考における反省として挙げられるのは、応募者の「センス」を重視するあまり、3DCG アニメーション制作の経験値をやや軽視してしまった点である。その結果、参加者の中には短期間で十分に3DCG ソフトを使いこなせず、思い描いたイメー

第5章 成果検証および今後の課題について

ジをアニメーションとして表現する段階まで到達することができなかった者もいた。つまり「センス」は優れていても、それを3DCGで表現する「技術」が追いつかないという状況である。こうした事態を回避するためには、やはり過去に制作した3DCGの作品や習作の提出を必須とし、3DCG制作の最低限の「技術」も、審査時に考慮する必要があると思われる。

■3DCG ツールの選択

今回使用した3DCGソフトはThe Foundry社のMODOである。昨今のアニメーション・ゲーム業界において使用されている3DCGソフトとしてはややマイナーな存在だが、今回の講師がかねてより使用しているソフトとして熟達しており、インターフェースがシンプルでわかりやすいこと、さらにそれをカスタマイズすることでアニメートの作業だけに注力できるとのことで、採用を決めた。

しかし結果的には、今回のツールの選択によって様々な問題が生じてしまった。まず参加者が一人も使ったことのないソフトを使用させるのは短期間のワークショップではやはり無理があったと言わざるを得ない。前半はオペレーションに慣れるのにやっとなで、演技をブラッシュアップする段階まで到達することができなかったのである。やはり大学や専門学校でも広く使われているソフト(MAYAや3dsMAX)や、フリーウェアとして普及しているソフト(Blender)を採用すべきだったように思われる。とはいえいずれのソフトを選ぶにしても、やはり1種類に限定してしまえば参加者の間口を狭めることにはなってしまう。今後どのようなソフトを採用するにせよ、3DCGアニメーターに対しては合宿参加前にある程度ツールに触れてきてもらうようなフォローを検討する必要があるかもしれない。

また今回使用したソフトでは、ハードウェアとの相性の問題からか、しばしばフリーズするなどの問題が生じ、実際にアニメートの作業に集中できる時間がかなり削減されてしまったのも大きな問題であった。昨年の実践でも、ネットワークトラブルが生じてデータが失われるというシステム的な問題が生じていたが、やはり3DCGの教育実践における最大の課題は、システムの安定性であるという事実が浮き彫りになった。

■学習環境デザイン

学習環境デザインについては大きな手応えを得ることができた。今年の新しい会場では、昨年よりもかなり広いスペースを使えたこともあり、2Dの作画スペースと3DCGアニメーターの制作スペースとを分けず、同じ大部屋の中に配置した。こうした2Dと3DCGとを混在させた学習環境デザインは、「2Dアニメーターと3DCGアニメーターの教育を分けるべきではない」という我々の考え方を表すものとして、実に象徴的だったと思う。また実際の機能的な意味からも、参加者と講師の双方にとって良い刺激を与えることにつながっていた。まず2Dの側にとっては、これまであまり知らなかった3DCGアニメーション制作の様子を間近に見られる環境であり、同じ課題を3DCGではどのように取り組むのかを

第5章 成果検証および今後の課題について

比較することができた。また 3DCG の側にとっても同様に 3DCG の作り方とは異なる手描きアニメーションの作り方を間近に見られ、かつ 2D のアニメーターからの指導も得やすい環境であった。

当初、学習環境デザインにおいて課題だったのは机の配置とハードウェアの選択である。昨年の実践では向かい合わせに配置した机にデスクトップ PC を置く形で実施したところ、学習者間に設置された大きなモニターが邪魔をしてチーム内でのコミュニケーションが阻害されるという問題が生じた。そのため今回はノート PC の使用を検討したのだが、やはり小さなモニターのノート PC は長時間の作業には適さない。そこでできるだけコンパクトな筐体のデスクトップ PC を調達し、さらに机の配置を扇型にしてあえて背中合わせで作業させることにした。そうすることで作業時には集中できると同時に、コミュニケーションをとりたいときにはメンバーが振りかえればすぐミーティングモードに切り替えることができる。いわば机配置の中央をメンバーのコモンスペースとしたのである。そのコモンスペースに講師が立つことで、パノプティコン的に全員の進捗状況を確認しやすいという点でもこの配置は有効であった。今回の学習環境デザインは総じて成功したと言ってよいだろう。

■3DCG アニメーターへの指導方法

指導方法については様々な反省点が残った。以下、5つの観点から述べたい。

第1に、先に述べたことの繰り返しになるが、今回ややマイナーなソフトを採用したために参加者全員がソフトに慣れるまでの時間が予想以上にかかり、ブートキャンプにおいて最も力を注ぐべきブラッシュアップの行程に十分な時間をとれなかったという点。少なくともソフトの基本的な操作方法については、合宿参加時には既に習得できている状態から始められるよう、何かしらの事前サポートが必要であった。

第2に、3DCGを担当する講師が1人のみで、過度な負担がかかってしまったという点。講師が1人だけだと、ソフトウェアのフリーズなどのエラーが発生した際、その対応に追われて指導がどうしてもおろそかになってしまう。3DCGのチームに対しても少なくとも2人の講師をアサインするべきであった。

第3に、3DCGを担当する講師と2Dアニメーターの講師との連携が必ずしも十分ではなかったという点。これは第一の問題とも関係するが、3DCGアニメーターのチームが動きをブラッシュアップしていく段階までなかなかたどり着けなかったため、2Dの講師がコメントできる状態に至らなかったというのが理由の一つである。また、これまで手描きのアニメーションしかやってこなかった講師からは、自身にとって専門外である3Dに対して適切な助言をすることが難しい、という意見もあった。この点については、例えばレンダリング後のムービーに対してタブレットで手描きの修正線を入れられるようにするなど、3DCGの表現に対して2Dアニメーターが指導しやすいツールが開発できれば解決する問題なのではないかと考えている。

第4に、適切なモデルデータ及びリグデータを準備できなかったという点。やや専門的

第5章 成果検証および今後の課題について

な話になるが、3DCG でアニメートするキャラクターのモデルデータに対して、リグと呼ばれる骨格をあらかじめ作成する必要がある。今回使用したリグはFK（フォワード・キネマティクス）と呼ばれる、自由度は高いが操作が煩雑になる方式を基本としている。一般的には、少なくともリグの下半身部分はIK（インバース・キネマティクス）と呼ばれる、操作の容易な骨格にする場合が多く、そうすることで歩きや走りなどのアニメートはかなり容易になる。しかし今回は上述のとおりFKを基本としたリグになっていたため、操作方法がやや煩雑になってしまった。この問題については、ひとえに事前の講師との打合せ時のコミュニケーション不足に原因がある。ディレクター側では当然IKを基本とすると考えていたのが、講師側ではポーズの自由度を優先してFKを基本としてしまったのである。またキャラクターにボールを持たせるための仕組み（一般的にはコンストレイントという仕組みを使って自動的に固定させる）をあらかじめリグに設定しておくこともできなかった。さらにこれらの問題点について、今回のツールがMODOというやや特殊なソフトを採用してしまったために、合宿当日までディレクター側でこの問題を把握することができなかった。

第5に、3DCGのチームでは2Dのチームほどには「みんなで見る」というプロセスを頻繁にできなかったという点。その主な原因は繰り返しになるが各自が時間内に演技を仕上げるだけで手一杯となってしまう、それをブラッシュアップする時間が十分にとれなかったためである。また2Dのチームでは、試し撮りをした時点で「みんなで見る」という形で、うまく制作過程の一ステップとして「みんなで見る」工程が組み込まれていたのに対して、3DCGではそこまで明確にワークフロー内に組み込んでいなかったことも問題であった。今後は改めて3DCGチームの制作フローを再検討する必要がある。

このように、いくつもの問題が積み重なり、結果的に今回の3DCGアニメーターへの指導方法については決して満足のいく内容とはならなかった。それはひとえに我々ディレクター側の3DCGアニメーター指導に対する見込みが甘かったためだと反省している。3DCGアニメーションにおいてはとにかくブラックボックスになる部分が多く、結果的に問題が発覚するのが遅れがちである。その前提を忘れることなく、念には念を入れた事前準備さえすることができれば、2Dと3DCGアニメーターを混在させた教育プログラムを成功させることは十分に可能だと考えている。そのためにも今回の様々な反省を活（い）かしたい。

5.1.5 本年度の試み②：多角的・包括的な映像記録の実施

本年度の新たな挑戦として、ワークショップの会場内に多数のビデオカメラを設置し、ワークショップの様子を多角的かつ包括的に記録するという試みを行った。いわば「ブートキャンプのプロセスを丸ごとアーカイブ化する」試みである。その主な目的は、ブートキャンプの教育ノウハウを、広くアニメーション教育関係者に還元するための、一次資料とするためである。ブートキャンプに限らず、一般的にインフォーマルなワークショップ形式の教育実践の中で起こる学びについて、現場に立ち会っていない人にその意義を理解してもらうことは大変難しい。しかしそのプロセスをできるだけ精緻に多角的視点からの映像記録と

第5章 成果検証および今後の課題について

して残すことで、その「現場性」をある程度までは再現して伝えることができるのではないかと考えた。もちろん映像単体でそのエッセンスを理解してもらうことは難しいが、その映像の一部を抜粋する形でケーススタディの議論の資料として用いるならば、単に写真記録や報告書を資料として議論するよりもはるかに有効であることは間違いない。

なお「出来事の記録」という意味では、ドキュメンタリー形式でまとめるという可能性もありえたが、ドキュメンタリーでは監督や編集者の意図が介入し、特定の出来事や人にフォーカスをあててテーマを浮かび上がらせることになる。しかし我々が目指したのは、そうした特定の意図のもとに切り取られ再構築された現実の再編ではなく、できるだけニュートラルに生の出来事を記録し残すことである。

具体的な記録の方法としては、広角レンズを備えた小型カメラを各チームのテーブルに設置し、そこでのやりとりを常時記録し、さらに会場全体の様子を2台のタイムラプスカメラによって定点記録した。またそれだけでは追いつけない出来事については、カメラマン3人の操作する複数のカメラで適宜ムービーに収めるという形でフォローした。結果、4TB強におよぶ膨大なデータ容量となったが、最終的にはそれらの全てのデータを整理して、映像編集ソフトのタイムライン上にタイミングを合わせて並べることで、任意のカメラ映像にユーザーがスイッチングして再生することができるようにした。こうしたことが可能になったのも、昨今の撮影機器やハードディスク等のコストが下がったからであり、ブートキャンプを始めた6年前には到底、実現不可能な試みであったと言えよう。

本年度の試みでは、ひとまず包括的な記録の実現とそのデータ整理までで、実際にそれを用いたケーススタディを行うまでには至っていない。従ってその有効性はまだ評価できていないわけだが、今後の可能性としては、次のような用途でこの記録を用いることができるのではないかと考えている。

- ①新規講師のためのオリエンテーション用教材としての活用
- ②大学や専門学校の指導者用教材としての活用
- ③研究者のための分析用データとしての活用

まず「①新規講師のためのオリエンテーション用教材としての活用」については、これまでのところ特に必要性は生じていないが、今後もさらに新規講師の裾野を広げていくことを考えると、指導経験の乏しいアニメーターを講師として迎える際に、ブートキャンプにおける指導方法を十分に理解してもらえるようなオリエンテーションを実施する必要性が出てくるかもしれない（あるいは逆に、専門学校等での指導経験があるがゆえに「教えすぎてしまう」アニメーターに対するオリエンテーションも必要だろう）。これまでも新任講師に対しては、ディレクターの竹内氏が事前にオリエンテーションは行ってきたが、その内容は口頭での打合せのみであった。そこで過去の記録映像を使った簡単なケーススタディ教材を提示することができれば、さらに効果的なオリエンテーションを行うことができるのでは

第5章 成果検証および今後の課題について

ないだろうか。例えば今回のアーカイブ映像の中から、熟練した講師が参加者に対してどのような関わり方をしているかがわかる場面をいくつか紹介し、「こうした状況ではどのように指導すべきか」について考えてもらう。それによって、ある程度講師の指導者としての適性を推し量ることもできるし、不安を感じている講師に安心感を与えることもできるだろう。

「②大学や専門学校の指導者用教材としての活用」についても、基本的には①と同様のアイデアである。これまでも毎年のようにブートキャンプに興味を持った教師がオブザーバーとして参加しているが(今回も2人がオブザーバー参加している)、彼らに感想を聞くと、一様に学生を指導する上での有益なヒントを得られたと述べている。こうしたことから、ブートキャンプという場は、単にアニメーター育成の場であるというだけでなく、教育者が「教え方を学ぶ」場としても意義があると考えられる。しかし実際に合宿に参加できるオブザーバーの数は限られているので、こうした映像記録を用いた情報共有は大きな可能性を秘めていると言えよう。

「③研究者のための分析用データとしての活用」については全く未知数ではあるが、例えばアニメーション分野における「わざ」の伝承について研究したいと考えている認知科学者や、協調的な学習環境デザインについて研究する教育工学者がブートキャンプに興味を持つことは十分にありうる。その際に今回の映像アーカイブが貴重な分析用データとして活かされるのではないだろうか。実際、本年度の実践の途中、ある視覚心理学の研究者から相談を受け、ブートキャンプの課題におけるアニメーション表現の変化について分析したいという共同研究の申出を受けている。今後もさらに多様な研究者がこのプロジェクトに興味を持ち、学術的な観点からその発展を後押ししてくれることを期待したい。

しかしながら、こうした映像記録データを扱うに当たっては、当然のことながら被写体となる参加者全員のプライバシーに対する配慮が必要である。今回のワークショップを記録することに対しては承諾を得ているが、その活用方法については現時点では未知数であることからややグレーな面もある。必要に応じて適宜、使用許諾を得る必要が出てくる可能性もあるだろう。

5.1.6 本年度の試み③：アンケートによる参加者のイメージ変容の調査

今回、ブートキャンプを通じて参加者にどのような変化が生じたかを明らかにすることを目的として、毎回事務局が行っているアンケートとは別に、筆者が作成した簡易的な印象評価のアンケートを用いた事前事後の比較調査を行った。内容は「アニメーション業界（アニメーターの仕事）に対するイメージ」を問うもので、そのイメージがブートキャンプへの参加体験を通じてどのように変化するかを明らかにすることがねらいである。

実は以前にも一度、同様の調査を行い、アニメーション業界に対するネガティブなイメージ（主に経済的な問題）がブートキャンプでの講師らとのやりとりを通じてポジティブなイメージへと転じることが示唆されたのだが、今回はそうした「ネガティブ／ポジティブ」と

第5章 成果検証および今後の課題について

いった単純な尺度だけでなく、もう少し具体的にそれがどのような変化なのかを明らかにしたいと考えた。つまりブートキャンプへの参加体験が、参加者の内面にどのような変化をもたらすのか、客観的に明らかにしたいと考えたのである。もちろん例年のアンケート調査の結果からも、ブートキャンプの体験が参加者に大きな影響を与えていることは十分に伺えるが、今回はあえて古典的な印象調査方法の一つである SD 法 (Semantic Differential Technique) を応用したアンケート調査を行い、そのイメージ変容について量的に分析することを試みた。

具体的な調査方法としては、まず評価者に対して「楽しい—苦しい」「明るい—暗い」などの対になる形容詞を示し、自分の抱いているイメージに近い位置を 5 つの尺度から選んでもらった。本来の SD 法では、その評価結果をもとに、同じ傾向を持つ形容詞群を明らかにし、印象形成の主要な要因 (因子) を見つけ出すことを目的としているが、今回の調査では調査対象の母数が少なく正確な因子分析は難しいと考え、より簡易的に参加前後で変化が見られた形容詞対を明らかにすることを試みた。

調査で用いた形容詞対を決めるに当たり、先行研究でどのような形容詞対が用いられているかについてのレビューを参考にし、最終的には以下の 11 の形容詞対を用いた。

わかりやすい／わかりにくい、楽しい／苦しい、気楽な／緊張する、明るい／暗い、やわらかい／かたい、個人的な／集団的な、豊かな／貧しい、簡単な／難しい、暖かい／冷たい、静かな／にぎやかな、自由な／不自由な

5 段階の評定から平均を求め、事前と事後の結果を比較したところ、多くの項目にはほとんど変化が見られなかったものの、3 つの尺度に関してのみ、比較的大きな変化が見られた (図 5-3。ただし統計的有意差があると認められたのは「簡単な／難しい」の尺度のみ)。

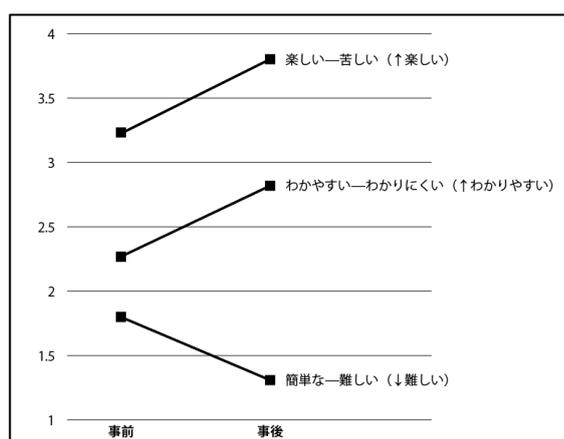


図 5-3 アンケート結果

この結果から推測されるのは、ブートキャンプの体験を通じて参加者たちがアニメーターの仕事についてより「わかりやすい」と感じるようになっており、かつそれが「難しい」

第5章 成果検証および今後の課題について

と同時に「楽しい」仕事だという認識を強めているという傾向である。この「難しい」と「楽しい」という2つの面のイメージが強化されたという結果は、大変興味深い。

過去のアンケート結果をふりかえると、ブートキャンプに参加する者の多くが将来アニメーション業界への就職を考えており、ブートキャンプでの経験を経てその道に進む覚悟を決めることが少なくないが、もし仮に今回の印象評価の結果において「難しい」というイメージだけが強化される結果が出ていたら、恐らく将来的に彼らがアニメーション業界に進む可能性は低いだろう。一方、「楽しい」というポジティブなイメージだけが強化されたとしたら、プロの道に進むかもしれないが、厳しい現実と直面したとき、容易に挫折してしまうかもしれない。しかし、今回の結果が示すように「難しい」と「楽しい」という両面を理解した上でその道に進むならば、恐らくは多少の困難にぶつかろうとも、ブートキャンプの経験を心の支えとして、努力を続けしぶとく生き残ることができるのではないだろうか？このアンケート結果からこうした将来のことまで想像するのはさすがに極端すぎる妄想かもしれないが…。

いずれにせよ少なくともブートキャンプが参加者に対してアニメーションを作る仕事の「難しさ」と「楽しさ」の双方を理解させる傾向を持つという事実は、その教育プログラムとしての適切性のある程度、裏づけるものだと思われる。人が我を忘れて物事に没頭する「フロー」状態について研究したチクセントミハイは、その条件として取り組む課題の難易度の適切性を挙げている。つまり学習者にとって難しすぎる課題でも、簡単すぎる課題でも「フロー」状態は生まれない。学習者にとって挑戦しがいがある適切な課題レベルを設定してこそ、極度の集中状態は生まれ、人は自分で考える以上の能力を発揮することができる。この見方に沿えば、恐らくブートキャンプの課題設定と指導方法は「フロー」状態をもたらす適切なレベルに設定されており、その経験を通じて、学習者の中に「難しい」が「楽しい」という、アニメーターの仕事に対するイメージが強化されたのではないか。それは言い方を変えれば、アニメーターの仕事に「やりがい」を感じるようになるということでもあろう。

5.1.7 まとめ～今後の課題と展望

以上、本年度の様々な試みのうち「3DCG アニメーターの参加」「多角的・包括的な映像記録の実施」「アンケートによる参加者のイメージ変容の調査」という3点について考察してきた。以上の考察を踏まえ、最後に今後の展望と課題についてまとめる。

まず何よりも今回の大きな課題として残されたのは、3DCG アニメーターに対する教育方法の改善である。昨年のテストケースを踏まえて入念に準備したつもりではあったが、結果的には様々な問題が生じてしまった。今後の展望としては、まず今回の講師だけでなく、昨年の講師やその他3DCGと2Dアニメーションの双方に精通したアニメーターたちに広く協力を請い、今回の指導方法を改善する方策について再検討したい。また技術的な面からは、2Dの講師たちが3DCGアニメーションに対して助言することができるように、ツール

第5章 成果検証および今後の課題について

面での改善方法を探りたい。例えばムービーデータにタブレットで直接修正線を描きこめるようなシステムがあれば、そうした問題がある程度改善しうるのではないかと考えている。まずはそうした用途に用いることのできる既存のソフトウェアについてリサーチすることから始めたい。

またワークショップの記録映像のアーカイブ化については、今回は記録を残してデータを整理するところまでしか実現できなかったのも、今後はその活用方法について実践を通じて検証したい。そのためにも教育機関関係者に呼びかけ、テスト的に今回の記録映像を用いたセミナーなどを開催してみることも検討する。

最後にもう一点、6年目を迎えたブートキャンプのこれまでの成果を検証すべく、過去のOB/OGらの現況を明らかにする追跡調査にも取り組んでいきたい。個人情報の問題はあるにせよ、SNSを活用するなどして可能な範囲で情報収集することは可能であろう。その中には現在3DCGアニメーターになっている者もいるかもしれない、彼らの意見を聞くことで、ブートキャンプが2Dのみならず3DCGアニメーターの育成にも有効であることを裏付けることができるかもしれない。また、OB/OGがアニメーターとしてのキャリアを積み、いずれ作画監督レベルでも仕事をするようになってくれば、彼らをブートキャンプの講師として招くことができるかもしれない。これからもブートキャンプを長期的に続けることで、そうしたサイクルを作り出すことができれば本望である。

5.2 プログラムディレクターによる考察②

竹内孝次 (アニメーションブートキャンプディレクター/
アニメーションプロデューサー)

本年度は、手描き21名(3人×7グループ)と3DCG3名(3人×1グループ)で、4日間の合宿形式のアニメーションブートキャンプを1回行った。新しい試みとして、下記3点が挙げられる。

1. 3DCGでは、初めての4日間の合宿形式のアニメーションブートキャンプである。
昨年度は、1日の3DCGブートキャンプであった。
2. 2Dと3DCGで同じ課題に挑んだ。
3. 参加者に、プロの若手アニメーター数名を加えた。

目的:

合宿形式のアニメーションブートキャンプの理念や課題が3DCGのアニメーターやプロのアニメーターにも通用することを検証する。

結果:

2D、3D、アマチュア、プロ、さらに別事業ではあるが海外での現地学生に向けての実施も行い、ブートキャンプのプログラムが複数の仕様に応えられるという確信が持てた。

しかしながら、全体の参加人数が増えたこと、それに伴う講師の増員とその確保が必要なこと、さらに3DCGを加えることでの機材の確保、これら機材と参加者等を収容できる施設の確保等と、ほんの少し仕様の間口を広げるために、かなりのエネルギーを費やさなければならないことを思い知らされた。

それにもかかわらず、場所、機材、講師等ブートキャンプの運営の基本設定等、全体に支障なく、説得力のある動きを維持したまま今までで最も長い作品尺数になるなど良い結果も併せて得られたことは非常に良かった。

本年度の反省点:

反省点は大きく2つある。それを以下に記す。

1. 『何を作るのか』を基本設定(絵コンテ)の段階でもっと明確にすべきであった。

絵コンテ段階では、下記の3点を明確にし、それを観客に分かるように伝える設定にする必要がある。

1. 位置 3人がどのような位置関係にあるのか
2. 距離 それぞれがどのような距離にいるのか
3. 演技(動き) どんな気持ちで、どう反応し、何をするのか
 - a. 全体の長さ 演技全体の長さを決める
 - b. ポーズ その動きに含まれる複数のポーズを見つける
 - c. タイミング 演技全体の長さに複数のポーズを適切に配置する

第5章 成果検証および今後の課題について

上記の3要素にあえて優先順を付けるとすれば、ブートキャンプの内容を鑑みた場合は「演技>距離>位置」の順が適切だったと反省する。

本年度の現場では、「位置」に重い比重を置いてしまい、その結果、その理屈合わせに時間とエネルギーを知らぬ間に費やし過ぎた。本来は、もっと演技内容に磨きをかけるべきであった。

過去のブートキャンプでは、1人の講師が2グループ以上の面倒を見なければならず、そのことが、自然に制作尺数をそぎ落とし、規定条件である6秒を満たすぎりぎりの長さでの作品制作につながっていた。今回は、多様なバックグラウンドの参加者に対応するために講師を増やした。

それがかえって、『演技のそぎ落とし』という点では甘さにつながった。しかし一方では、尺数がオーバーしても参加者のやりたいことを実現させられたのは、各講師に余裕があったからだと感じる。

2. 3DCGのソフトウェアは、現在一般的に使用しているソフト、つまり、多くの人が使い慣れたあるいは使っている汎用ソフトを、できるだけそのままの形で使用すべきであった。

昨年度の3DCGブートキャンプを踏まえ、「参加者がアニメートすることに集中できる環境」にしたつもりであった。しかしながら、絵を描くのと同様にポーズを作らせたいという私の思いを講師が過剰にくみ取ってくれ、その結果、参加者には窮屈なソフトウェアの設定となってしまった。次回は、昨年度と同様の設定で臨みたい。

1. IKとFKの併用ができる。
2. 自動中割ができる。
3. キャラクターの接地が容易にできる。
4. キャラクターと物の接着が容易にできる。
5. ソフトウェアに関しては、参加者の使い慣れたものを極力採用するようにしたい。

講師が、アニメートすること以前にソフトウェアの使い方を教えなければならない状態は何としても避けたい。

<考察>

はじめに:

1. 「ユニバーサル・アニメーション」の提言

私たちがアニメーションブートキャンプを通じて提示しているのは、普遍的なアニメーションである。手描き、ストップモーション、CG等、どのような素材を使ったとしても、表現の根幹に必要なこと、日本のアマチュア、プロにとどまらず海外にも共通するアニメーションである。3コマがいいとか、2コマだとか、技術論に陥るのではなく、表現に必要な方法を取得する寛容さを持った精神を育成することも含め、それを「ユニバーサル・アニメーション」と呼びたい。

2. 「アニメーションブートキャンプ」とは

改めて原点に戻って考えてみる。ブートキャンプとは、感覚と理論の一致、言い換えれば主観(表現したいこと)を客観的に捉え直し、第三者に主観の肌感覚を含めて伝えることを体験するワークショップである。

まず始めに自分のやりたいことを整理・明確にし、自分の五感でそれを実感する。そしてそれを第三者に伝わる表現に置き換え、アニメーションする。

このときに、様々な問題に直面する。例えば本年度のブートキャンプの絵コンテ段階では、3人の位置を第三者に伝わるように構図を決めること、見つけ出したポーズを演技に適したタイミングで並べることなどだ。これらは今までのアニメーション業界、アニメーション教育界では、「原画」と呼ばれる地位のスタッフの作業であり、経験者でなければこの作業はできないとされ、初心者に行わせることはほとんどなかった。

ブートキャンプでは、講師たちがまず参加者自身に考えさせる。参加者に現時点でできることをきちんとやらせれば(動きを考える。それに必要なポーズを見つけ出す。等)、自分に足りないところが見えてくる。その仕上がりに対して解決の方法を示唆し、本人が納得でき、なおかつ第三者を説得できるような表現となるよう導いて行く。

ブートキャンプの課題は、前述のような理念の下、対象者のレベルに合わせて設定してある。

また、作業過程では要所要所でクリアすべき要素を明確にし、参加者がそれをクリアするよう講師が導く。だから、2Dでも3Dでもツールを選ばずに実施できる有効なワークショップとなっている。

3. 手描きアニメの国が行うべき対策

日本のアニメーションは、表現、手法を含み、元々の商業作品の成り立ちとその発展からして世界に類を見ない独特さを有している。これが独特な表現として作品世界に生かされ、世界中で長所として評価されている。

しかし、現在のデジタル・テクノロジーや AI の発達を目の当たりにし、また世界中のアニメーションを見渡したとき、単純な作業はコンピュータに委ね、アニメーターたちはさらに高度な作業能力を発揮することで、賃金の向上につなげるのが趨勢(すうせい)である。日本独特の表現と手法だけに固執し過ぎることは得策ではない。

日本には、原画 4,000 人、動画 1,000 人と言われるアニメーターたちがおり、そのほとんどが従来どおりの紙と鉛筆で作業している。これは欧米だけでなくアジア各国でも見られない手工業産業であり、世界で唯一の手描きアニメの国となっている。

手描きアニメを否定する気は更々ない、しかしながらデジタル化に順応する対策を取っていなければ、近い将来紙と鉛筆という従来型の作業ツールでしか作業できないアニメーターは低賃金を受け入れるしかなくなる。

今後の目標:

1. エデュケーション・パスの構築

より効果的な結果を得るためには、どの段階でどんな課題を与えるか、その課題の達成目標は何かを明確にした、段階構造(ステップアップ)を考える必要がある。

1 回の合宿型ブートキャンプですべてをやり切るのは、2D、3DCG、アマ、プロと経験と能力の異なるバックグラウンドの参加者を集めた場合は難しいし非効率である。やはり事前準備として、それぞれの経歴に合わせた予備講座が必要であり、その方がより合宿型ブートキャンプの密度を上げ、高度な結果を得ることができる。

具体的には、下記のエデュケーション・パスが考えられる。

1. 学生を含む初心者、アニメーションとは何か、表現とは何かを分かってもらうために、2種類の1日ブートキャンプを設ける。
2. そこから合宿型ブートキャンプに移行する。
3. そしてさらにツール別プロ用ブートキャンプへと向かうようにする。

1日ブートキャンプは、2Dと3DCGを行う。

A. 2Dの1日ブートキャンプは、大人数(30~50名)でのブートキャンプを想定し、合宿型ブートキャンプより前に行う。

1日ブートキャンプの特徴:

絵を描くことが苦手な人でも参加可能なように、カットアウト人形を使うこと等の工夫を盛り込み、ワークショップをデザインしている。ここでの目標は、「観る」とは「何を、どうやって発見することか」を知ること。絵を描くことを含め、必要とされる力量は高度ではないので、一般から絵が不得意な3DCGアニメーターであっても参加可能である。

1日ブートキャンプの内容:

「歩き」をベースに簡単な動きを作る。

1. 何の予備知識もないまま「動き」を作ってみる。
2. 知識と体感のインプット

人の普通の歩き(=1秒2歩見当)を体感する。

人間は、重力を元にした物理の法則に支配されている。

だから、人間の歩きは「1秒に2歩見当」であり、1秒に3歩で歩く人間も、1秒1歩の人間もいない。

ここで重要なことは、2つある。

1. 五感を通じて観ること(=観察すること)とその方法を学ぶこと。
2. 自分で身体を動かし体感すること。

第5章 成果検証および今後の課題について

3. それを基にして「動き」を作る。
4. 自分で、事前と事後の結果を認識する。

ここで重要なことは、1つ。すなわち、参加者に成功体験を与えることである。そのためには参加者が自分で完成したと思えるものを作らなければならない。だからこそ、そこへ導く講師の技量と、ブートキャンプのタイムテーブルにのっとりながらも臨機応変な運営が重要になる。

1 日ブートキャンプの運営側の目的:

1. 参加者の基礎力向上
2. 合宿型ブートキャンプへの参加誘導(より高度なブートキャンプへ)
3. 講師の技量向上

1日ブートキャンプの方が、参加者の力量が分からないし人数も多いので、講師の責任、負担が重いため技量向上につながる。

B. 3DCGの1日ブートキャンプは、10～15名でのブートキャンプを想定し、こちらも合宿型ブートキャンプより前に行う。

基本内容は同じだが、2Dと3Dでは多少確認項目が異なる。プロとアマの差は、参加者が若手のプロであればほとんど気にする必要はない。言い換えれば、残念ながら今の日本の若手プロアニメーターが3DCGを作る能力は高いとはいえない。

運営側の目的:

1. 3DCGのハードとソフトの事前検証
2. 3DCGモデルの動作確認、リグの確認等

以上のような2種の1日ブートキャンプを行うことで、合宿型ブートキャンプの密度を上げていきたい。合宿型ブートキャンプの先にあるツール別プロ用ブートキャンプは合宿型ブートキャンプの成果を活かしつつ、将来的な取り組みとして引き続き検討したい。

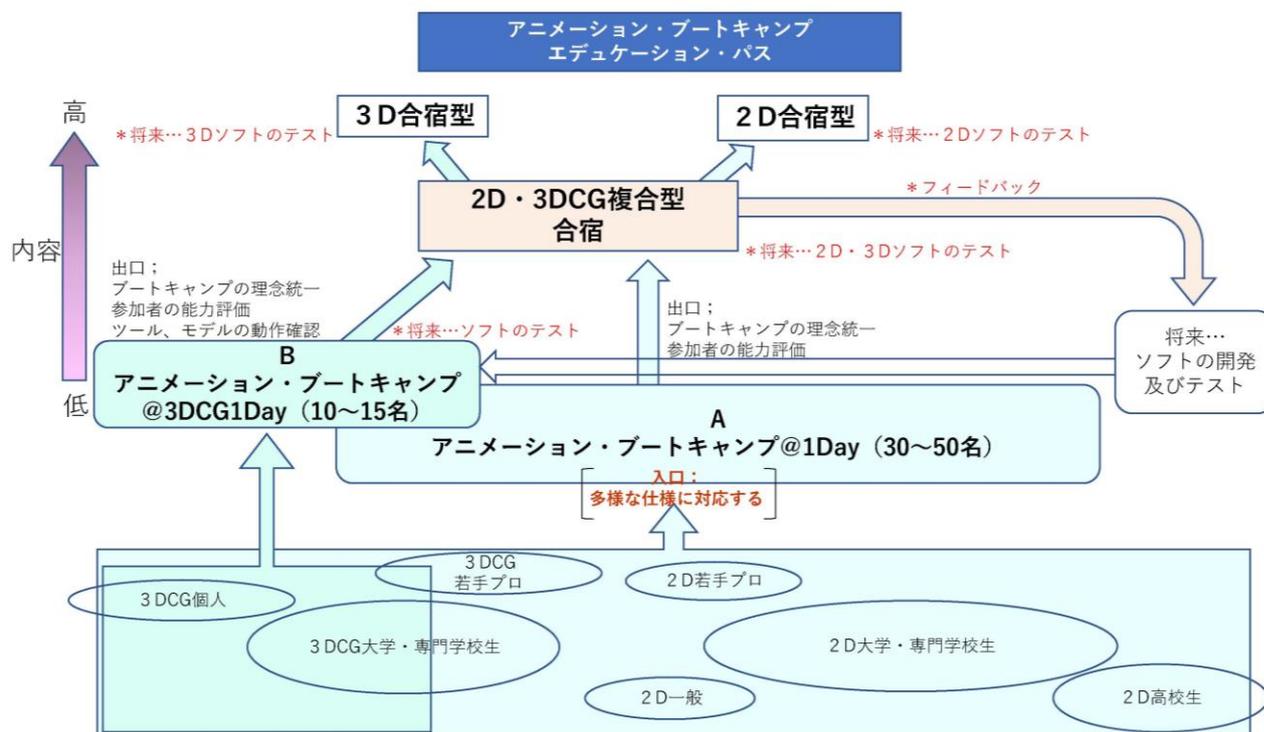


図 5-4 アニメーションブートキャンプ エデュケーションパス

2. アニメーターに使いやすい 3DCG ソフトのセッティングを探る。

本来はアニメーターという職能は 2D であっても 3DCG であっても同じである。しかし、日本だけは、使用ツールによって、その育成段階から明確に別れており、相互交流がほとんどない。これでは、同じアニメーションの作業をしても使用用語の齟齬(そご)を含むコミュニケーションの破綻を生じる。

合宿型ブートキャンプを 3DCG、2D 一緒に行うメリットのひとつに、同じ場所と時間帯で作業することで、互いのツールの長所・短所が必然的に見え、講師たちが互いに求めることを理解し合い、互いに作業のしやすい環境を組み立てることにある。

3. 日本で発展させた汎用ソフトウェア

KOMAKOMA 及び KOMA チェッカーのような、汎用ソフトを日本で開発する。

例えば、Blender の日本バージョンを、日本のアニメーターや現場の需要に合わせて開発する。

既に、ノルウェーではこのような取り組みを行っている。

日本のアニメーション制作会社が 2D、3DCG のソフトウェアに支払う膨大な費用を考えれば、このような開発は国の資産、業界の資産を有効に使い、それをクリエイターの賃金に反映させる好循環を作る施策となると考える。

5.3 プログラムプロデューサーによる考察

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）

アニメーションブートキャンプは、これまで、One Day（1日コース）、3泊4日合宿コースなどを行い、それぞれに即したプログラムと教育メソッドを開発してきた。

そのプログラムの詳細の内容は、この報告書にも報告されているとおりであり、ある意味、教育プログラムとして、とても価値のあるものになっている。

また、それを教えるメソッド（方法論）としては、机、椅子の配置を含む設備環境や、使用するソフトウェアなどのハード的なメソッド、及び、講師陣の選定や、教え方などのソフト的なメソッドがほぼ完成されている。これは、ディレクターたちノウハウと尽力によるものであり、高い教育効果を持つプログラムとして完成の域に達してきたと言える。

これは6年間の継続の大きな成果である。

そして我々は、この世界に誇れる「知的財産」とも言えるプログラムをどう展開していくか、次なる戦略を練る時期に来ているのではないかと思う。

その考えに立ち、この考察では、今後の3つの戦略を述べてみたい。

(1) カリキュラムの拡張

2016年から3DCGのカリキュラムの開発に着手し、これまでの2Dドローイングのカリキュラムからの拡張を試みている。2016年はトライアルを行ったが、今年のブートキャンプからは3DCGチームを加え、2Dチームとの合同カリキュラムの実施を行った。

日本ひいては世界のアニメーション産業は、否応（いやおう）なく3DCG化の波に直面しており、2Dから3Dにツールが変化したとしてもアニメーターの育成は喫緊の課題である。その意味で、この拡張の意義は大変大きい。

カリキュラム構築は一朝一夕には行かず、2017年の3DCGについては前稿のディレクターの考察のとおり、まだまだ課題が残る内容であったが、焦らず着実にトライアルと考察を積み重ねることによって、必ず実効あるカリキュラムを構築できるものと確信している。

(2) 受講対象者の拡張

日本の教育現場にいと、アニメーション、特に産業アニメを志す若者が意外に少ないことが気になっている。また、ブートキャンプに地方から参加した参加者からは、地方ではなかなか先生がおらず、通信教育により、独学でアニメを学んだといった話をよく聞く。

一方で、日本にアニメを学びに来たいという海外の若者は多い。このような内外のアンバランスを背景として、どのような戦略を取れば良いのだろうか。

アニメーションブートキャンプはこれまで、3泊4日の合宿をトップレベルのプログラム

第5章 成果検証および今後の課題について

として位置付け、毎年行ってきたが、残念ながらそれに参加できるのは、厳しい事前審査を通過したわずか15～18名程度である。

さらに受講生の裾野を広げるために、初心者向けに1日で終了する「1Day」も行った。これは、一度に数多くの受講生や、まだアニメ業界に入ることを具体的に考えていない段階の若者にリーチできるメリットがあった。1Dayの参加者が、3泊4日の合宿に応募し、参加する流れもあった。初心者コース→上級者コースへのパスを作れたことは大きな成果であると言える。

今後もこの1Dayと、そこから上級者コースへつながるパスは確保すべきと考えるが、残念なことに、全体予算とヒューマンパワーの問題から毎年このパスが実施できる環境にはない。

また、他分野でも見られるような、中学、高校生向けにプロが教える早期教育なども、アニメ分野後継者の育成のために必要なのではないかと考える。

ビギナー及び若年層向けへの拡張と、それを保証する予算と要員の確保が今後の課題であると考ええる。

一方で、海外への拡張について、こちらも積極的に行っていくべきだと考える。文化庁の別プロジェクトであるが、ブートキャンプではこれまで、「日中韓」「タイ」の学生向けに実施してきた経験があり、海外でもこのプログラムが大きな教育効果を得られることが実証されている。

日本のアニメ界を支える人材が国際化していくことは必然であり、今後もこのような海外展開を行っていくべきだと考える。そのための環境作りを産学官を挙げて行っていかななくてはならない。

(3) 継続の担保

アニメーションブートキャンプが今年度まで6年間継続されたことで、大いなる蓄積が得られていることについては既に述べた。「教育は100年の計」と言われるが、人材育成は継続することによりその真の効果を発揮できていく。このプログラムが継続的に実施されるような継続のためのスキーム作りが、今後の課題であると考ええる。

アニメーションブートキャンプ2017年に参加した講師の数は14人、これだけの一流の講師を、数日間確保できているのは非常に贅沢（ぜいたく）であるとともに、ある意味、奇跡に近い。また、1週間以上の拘束が発生するブートキャンプ海外版はなおさらである。心配はこのプログラムにおいて講師の確保やディレクターのスケジュールが、継続や拡張のボトルネックになっていかないかということである。

アニメーターの需要は逼迫（ひっぱく）しており、今後、このような贅沢な布陣が必ずしも確保できない可能性がある。その場合、例えば講師1人でも可能なブートキャンプのカリキュラムなどのバリエーションも開発しておく必要があるのではないかと考える。

ブートキャンプはこれまで、計画的に、新人の講師を教育、投入し、ノウハウを伝授して

第5章 成果検証および今後の課題について

きた。その結果、ブートキャンプの講師陣は20人を超える。このような教える人を教えるシステムは、継続に向けての大きな力である。

また、継続に必要な蓄積を行えると言う意味で、大学と言う存在も大変重要だと考えている。ブートキャンプの場合も、東京藝術大学が継続の母体となっていることにより、継続の環境が整っていることは大きい。また、学生を派遣してくれたりしながら関係性を保ってかれている大学などの学校ネットワークが大きくはこの事業を支えてくれていることも否めない。これらの「学」へのノウハウの蓄積を続けていくことが、継続に向けての環境となる。

教育は営利事業ではないために、財政的な自立の道を探ることはとても困難ではあるが、国家レベルで取り組むべきとも言える大きな目標に向かって、継続のシステムを考えていく必要があるのではないかと考える。

以上のような3つの展望を述べたが、この事業は、日本文化の将来のために、産官学が共通の目標を持ち、それに向かって邁進（まいしん）すべきプロジェクトであると考えている。まさに今、我々は、6年間を継続することによってこの成果を得られたことをきちんと評価し、次なるステップへ歩む必要があるのではないかと考えている。

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 29 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。