

「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。

ANIMATION BOOTCAMP 2016



アニメーション作画にじっくりハマる4日間!



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。

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。

申込み切

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-

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
- ・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。

「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来ました。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(大学生)



※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ください。

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、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

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

※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)
- 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
- 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