

平成 27 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 2015 実施報告書

森ビル株式会社

平成 28 年 2 月

## 目次

第1章 事業概要.....	2
1.1 事業の目的.....	2
1.2 実施内容.....	2
1.3 実施体制.....	2
1.4 成果の概要.....	3
第2章 事業の目的・趣旨.....	4
2.1 本事業『アニメーションブートキャンプ』の背景.....	4
2.2 『アニメーションブートキャンプ』の事業目的と特徴.....	6
第3章 実施体制.....	8
3.1 講師プロフィール.....	8
3.2 プログラムディレクタープロフィール.....	11
3.3 プログラムプロデューサープロフィール.....	11
第4章 実施スケジュール.....	12
4.1 事業全体スケジュール.....	12
第5章 実施内容.....	13
5.1 事前準備.....	13
5.2 『アニメーションブートキャンプ2015』京都.....	15
5.3 『アニメーションブートキャンプ2015 審査会』.....	27
5.4 『アニメーションブートキャンプ2015』.....	33
5.5 『アニメーションブートキャンプ2015 講評会』.....	45
5.6 『アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会』.....	47
第6章 広報・広報制作物.....	51
6.1 『アニメーションブートキャンプ2015京都』の広報.....	51
6.2 『アニメーションブートキャンプ2015』の広報.....	54
第7章 成果.....	58
7.1 ワークショップで使用するツールの研究・検討・検証について.....	58
7.2 分野横断的なアニメーション表現の基礎教育プログラムの研究・検証について.....	68
7.3 今後の課題と展望.....	74

## 第1章 事業概要

### 1.1 事業の目的

本事業の目的は、将来我が国のアニメーション業界の中核を担う若者を育成するための、新しい教育方法を探ることである。従来型の講師から学生へ一方通行で技術のトレーニング・指導を行う方法ではなく、講師と学生・学生同士で学び合い教え合う、双方向のコミュニケーションを中心とした教育方法の実証実験とも言える。

### 1.2 実施内容

2種類のワークショップ（以下WSと略す）と、本事業についての報告・意見交換会を実施した。

#### 1) 『アニメーションブートキャンプ2015 京都』

1日限りのプログラム。昨年好評を博した関西圏でのWSを実施した。学生を中心に、アニメーション業界に興味のある社会人、アニメーター経験者も参加した。昨年の『アニメーションブートキャンプ in 京都』参加者が、今年再び参加するケースも見られた。

#### 2) 『アニメーションブートキャンプ2015』

3泊4日の合宿形式のプログラム。過去3年間のアニメーションブートキャンプをベースとした合宿形式でのWSを実施した。参加者は、一般公募とし、全国各地から参加者が集まった。

#### 3) 『アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会』

アニメーション業界・ゲーム業界を中心に、人材育成に携わる有識者を招いての報告会、意見交換会を行った。

### 1.3 実施体制

表 1-1 実施体制

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	板津 匡覧（アニメーター） 稲村 武志（アニメーター） 大谷 里恵（フリーアニメーター） 押山 清高（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）
マネージャー：	面高 さやか（フリー）
事務局：	出淵 美奈子（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部 課長） 岩淵 麻子（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部） 田村 通信（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部）

#### 1.4 成果の概要

##### 1) 『アニメーションブートキャンプ2015 京都』

昨年好評を博した関西圏でのWSを実施した。学生を中心に、アニメーション業界に興味のある社会人、アニメーター経験者も参加した。昨年の『アニメーションブートキャンプ in 京都』参加者が、今年再び参加するケースも見られた。

日程：平成27年9月27日（日）10:00～18:00

場所：京都造形芸術大学（京都・瓜生山キャンパス）

主催：文化庁 平成27年度メディア芸術連携促進事業

協力：京都造形芸術大学

講師：稲村武志、押山清高、佐藤好春

参加者：36名

##### 2) 『アニメーションブートキャンプ2015』

3泊4日の合宿形式のプログラム。過去3年間の『アニメーションブートキャンプ』をベースとした合宿形式でのWSを実施した。参加者は、一般公募とし、全国各地から参加者が集まった。『2015 京都』に参加した学生が、より深く学びたいと合宿への参加を希望するケースも多く見られた。合宿形式では初めての社会人の参加もあった。

日程：平成27年11月20日（金）～11月23日（月・祝）

会場：東京藝術大学那須高原研修施設

主催：文化庁 平成27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：板津匡覧、稲村武志、大谷里恵、片渕須直、後藤隆幸、瀬口泉、富沢信雄

参加者：15名

##### 3) 『アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会』

『アニメーションブートキャンプ』の、アニメーション以外の分野との分野横断的な連携可能性を探るため、『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プレゼンテーションを行った。また、その方法論についてアニメーション業界・ゲーム業界・CG業界の方々を交え報告・意見交換会を実施した。

日程：平成28年1月19日（火）16:00～19:00

場所：六本木ヒルズ森タワー会議室

講師：大谷里恵、後藤隆幸、瀬口泉、富沢信雄

参加者：25名

## 第2章 事業の目的・趣旨

### 2.1 本事業『アニメーションブートキャンプ』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、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、産と学が手を組み、新たな人材育成プログラムの方向性を見つ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』としてWSを実施してきたものである。

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つ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、その実現のためには、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、さらなる高みを目指すことにつながる。

現在、アニメーション関連学科を持つ大学・専門学校等の教育機関で学ぶ学生も多いが、創作と技術の教育のバランスをとることは難しく、業界で活躍する人材を育成するためには、幾つもの課題があると考える。

平成23年度に、九州で『アニメーター育成テストケース』を行った。絵を描く力量は問わず、絵に自信がなくても、アニメーション、特に動く・動かすことに興味を持つ学生を対象とした。画力ではなく、きちんとものを観（み）て考え、記憶してそれを表現することを重視することで、現実にあるものに目を向けず、定型化されたような生半可なマンガの絵ばかり描くことを避ける狙いがあった。結果、ほぼ全員が観（み）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た。

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（み）て、記憶して表現する「観察力」を重視しつつ、ワークショップで使う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、

- 1) 描画力のある学生
  - 2) 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。

合宿では、

- 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WS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。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WS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。

## 第2章 事業の目的・趣旨

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WSを実施した。

外国人学生（中国、韓国）を含む混成チームでのWS（『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WS（『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WS（『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。

## 2.2 『アニメーションブートキャンプ』の事業目的と特徴

本事業の目的は、将来我が国のアニメーション業界の中核を担う若者を育成するための、新しい教育方法を探ることである。従来型の講師から学生へ一方通行で技術のトレーニング・指導を行う方法ではなく、講師と学生・学生同士で学び合い教え合う、双方向のコミュニケーションを中心とした教育方法の実証実験とも言えるだろう。

本年度は、これまでの実績を踏まえ合計2回のWSを行った。

### 1) 『アニメーションブートキャンプ2015 京都』（以下、『2015 京都』と略す）

1日限りのプログラム。

昨年度好評を博した関西圏でのWSを今年度も実施した。学生を中心に、アニメーション業界に興味のある社会人、アニメーター経験者も参加した。昨年度の『アニメーションブートキャンプ in 京都』参加者が、今年再び参加するケースも見られた。

### 2) 『アニメーションブートキャンプ2015』（以下、『2015』と略す）

3泊4日の合宿形式のプログラム。

過去3年間のアニメーションブートキャンプをベースとした合宿形式でのWSを実施した。参加者は、一般公募とし、全国各地から参加者が集まった。『2015 京都』に参加した学生が、より深く学びたいと合宿への参加を希望するケースも多く見られた。合宿形式では初めての社会人経験のある者の参加もあった。

新規講師の起用も積極的に行い、今年度は初めて女性講師を2名採用した。今後WSを継続発展させていくためには、本事業の理念を理解し、学生との対話やコミュニケーション、アドバイスや指導の方法を共有できる講師の育成も不可欠である。

作画課題には幾つかのルールが設けられているが、ひとつの正解を求めるのではなく、参加者自身が試行錯誤しながら、あるいはグループの参加者や講師とのコミュニケーションの中から創造するため、多様な作品が完成する。その作品を、描画力、課題の理解度といった技術的な要素と、演出力、創造性を含む表現の要素に分類し、到達度の評価を行った。

### 2.2.1 ワークショップの理念

ワークショップの理念は次の3点とする。

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

本事業では、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、技術を身につ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。産業界の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つけることができる。

### 2.2.2 参加者の募集、選抜について

#### 1) 『アニメーションブートキャンプ2015 京都』

高校生から社会人まで36名が参加。事前に全身自画像の課題提出を求めた。未経験者からアニメーション教育を受けている大学生や専門学校生、アニメーション業界経験者まで広く参加者を受け入れるプログラムのため、画力等による選抜は行わず、グループ分けの参考資料とした。

#### 2) 『アニメーションブートキャンプ2015』

全国から一般公募を行い、27名の応募者の中から15名を選抜。(倍率1.8倍)全身自画像と歩きのムービー課題を元に選考を行った。応募者のうち7名は、『アニメーションブートキャンプ2015 京都』の参加学生であった。また不合格になった応募者に対しても、ディレクターよりメッセージを出すことでフォローを行った。



## 第3章 実施体制

### 3.1 講師プロフィール（五十音順）

（※敬称略、平成27年11月現在）

#### ■板津 匡覧（アニメーター）

株式会社ぎゃろっぷを経てフリーのアニメーターとして活躍中。

##### 【主な参加作品】

・テレビアニメーション

『こちら葛飾区亀有公園前派出所』（1996～2004、原画、動画）

『妄想代理人』（2004、作画監督、原画）

『電脳コイル』（2007、総作画監督、作画監督、原画）

・劇場アニメーション

『パプリカ』（2006、原画）

『風立ちぬ』（2013、原画）

『百日紅～Miss HOKUSAI～』（2015、キャラクターデザイン、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）

など

#### ■大谷 里恵（フリーアニメーター）

2008年株式会社テレコム・アニメーションフィルムに入社。2015年よりフリーに。

##### 【主な参加作品】

『アニメミライ おぢいさんのランプ』（2011、動画検査）

『アニメミライ BUTA』（2012、原画）

『もやしもんリターンズ』（2012、原画）

『アイカツ!』（2012、原画）

『戦国BASARA JudgeEnd』（2014、プロップデザイン・原画）

など

■押山 清高 (アニメーター)

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) 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、特別講師として訪れ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℃の設立に参画。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、現在はMAPPAで次回作に挑戦中。

【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』 (制作中、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～空とぶ船と秘密の島～』（2015、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）  
『ジョバンニの島』（2014、原画）  
『ROBOTICS;NOTES』（2012、作画監督）  
『黒子のバスケ』（2012～2013、作画監督・演出）  
『攻殻機動隊 新劇場版』（2015、作画監督・プロップデザイン）  
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』（1979）『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

### 3.2 プログラムディレクタープロフィール（五十音順）

#### ■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。

#### 【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』  
『じゃりン子チエ』  
『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年代初めより、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年からは、岐阜のトリガーデバイスとともに、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」をテーマに、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。

### 3.3 プログラムプロデューサープロフィール

#### ■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。

第4章 実施スケジュール

4.1 事業全体スケジュール

表 4-1 事業全体スケジュール

4月	
5月	
6月	
7月	
8月	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">08月26日</div> 『2015 京都』募集開始 ↓
9月	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">09月08日</div>                      『2015 京都』事前会議                      ↓  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">09月22日</div>                      『2015 京都』募集〆切                      ↓  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">09月27日</div>                      『2015 京都』開催                 </div> <div style="width: 45%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">09月04日</div>                      『2015』募集開始                      ↓                 </div> </div>
10月	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">10月12日</div> 『2015』募集〆切 ↓ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">10月15日</div> 『2015』審査会 ↓
11月	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">11月20日～11月24日</div> 『2015』開催 ↓
12月	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">12月23日</div> 『2015』講評会開催 ↓ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">12月24日</div> 三鷹の森ジブリ美術館 PRODUCTION I.G 見学会開催 ↓
1月	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">01月19日</div> 『2015』報告会・意見交換会 ↓
2月	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">02月04日</div> 反省会

## 第5章 実施内容

### 5.1 事前準備

#### 5.1.1 WSメンバーを中心とした運営会議、準備

事業の運営に携わるプログラムディレクター、プロデューサー、講師、マネージャー、事務局の総称を「WSメンバー」とする。

・事前会議（9月8日）：ディレクター、マネージャー、事務局にて『アニメーションブートキャンプ2015 京都』及び『アニメーションブートキャンプ2015』についての打合せを行った。運営、進行上の注意や、カリキュラムの確認、参加学生の募集、講師の方へのお願い等を打合わせた。

・審査会（10月15日）：六本木ヒルズ森タワー会議室にて『アニメーションブートキャンプ2015』の応募者27名の課題作品（全身自画像、歩きのムービー）及び自由提出作品（ポートフォリオ）を元に選考を行い、合格者15名を選出した。また『2015』実施に向けての意見交換、打合せを行った。

#### 5.1.2 実施

※以下、敬称略

『アニメーションブートキャンプ2015 京都』  
日程：平成27年9月27日（日）10:00～18:00  
場所：京都造形芸術大学（京都・瓜生山キャンパス）  
講師：稲村武志、押山清高、佐藤好春

『アニメーションブートキャンプ2015』  
日程：平成27年11月20日（金）～11月23日（月・祝）  
会場：東京藝術大学那須高原研修施設  
講師：板津匡覧、稲村武志、大谷里恵、片渕須直、後藤隆幸、瀬口泉、富沢信雄

#### 5.1.3 振り返り

・アニメーションブートキャンプ2015 評価会議  
日程：平成27年12月23日（水・祝）14:00～16:00  
場所：六本木ヒルズ森タワー会議室  
講師：板津匡覧、稲村武志、大谷里恵、片渕須直、後藤隆幸、瀬口泉、富沢信雄  
WSメンバーによる『アニメーションブートキャンプ2015』の課題作品についての評価会議を行った。合宿最終時点での課題と、その後ブラッシュアップして提出された完成課題を比較して、各講師に評価表への記入をお願いし、それに基づいて評議を行った。

・アニメーションブートキャンプ2015 講評会  
日程：平成27年12月23日（水・祝）16:00～18:30  
場所：六本木ヒルズ森タワー会議室  
講師：板津匡覧、稲村武志、大谷里恵、片渕須直、後藤隆幸、瀬口泉、富沢信雄

## 第5章 実施内容

### ・アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会

日程：平成28年1月19日（火）16:00～19:00

場所：六本木ヒルズ森タワー会議室

講師：大谷里恵、後藤隆幸、瀬口泉、富沢信雄

（他の出席者の詳細は、第5章5.6参照）

### 5.1.4 その他

#### ・美術館見学

日程：平成27年12月24日（木）10:30～12:30

場所：三鷹の森ジブリ美術館

#### ・スタジオ見学

日程：平成27年12月24日（木）14:00～16:00

場所：PRODUCTION I.G

講評会翌日に、三鷹の森ジブリ美術館、PRODUCTION I.Gのご厚意により、WS参加者による見学ツアーが実現した。（希望者のみ）アニメーション業界を目指す学生たちにとって、とても有意義な経験となった。

## 5.2 『アニメーションブートキャンプ2015 京都』

### 5.2.1 実施概要

日時：平成27年9月27日（日）10:00～18:30  
 会場：京都造形芸術大学（京都・瓜生山キャンパス）  
 主催：文化庁 平成27年度メディア芸術連携促進事業  
 協力：京都造形芸術大学  
 参加者：合計36名（男16名・女20名）/申込者数39名（出席率92.3%）  
 所属：高校生1名・大学生27名・専門学校生5名・社会人3名

### 5.2.2 実施体制

表5-1 実施体制

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） 押山 清高（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）
マネージャー：	面高 さやか（フリー）
事務局：	出渕 美奈子（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部 課長） 岩淵 麻子（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部） 田村 通信（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部）

### 5.2.3 募集について

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」にて、『アニメーションブートキャンプ2015 京都』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への配布と、教育機関に在籍する教員の方々にも、学生に周知して頂けるようご協力をお願いするため、チラシを3,000枚印刷した。

「メディア芸術カレントコンテンツ」  
 URL:<http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015.html>

#### ・募集要項・課題

表5-2 募集要項・課題

対象者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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）</li> <li>・ 日本語でのコミュニケーションが可能な方</li> <li>・ 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</li> <li>・ 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 いる方</li> </ul>
-----	---



	<p>ただける方</p> <p><b>※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。</b></p> <p>※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。</p>
募集人数	60名程度 ※定員に達した場合、締め切る場合があります。
応募方法	<p>参加には事前に応募書類の提出が必要です。</p> <p>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。</p> <p><b>応募書類の〆切：2015年9月22日（火）18：00 必着</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・先着順で受付を行います。応募書類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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>
応募書類	<p><b>①応募用紙1・2・3（必須）</b></p> <p>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。</p> <p>※応募用紙は WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」 (URL：<a href="http://mediag.jp/">http://mediag.jp/</a>)内の募集ページよりダウンロードして下さい。</p> <p><b>②応募用紙4 全身自画像（必須）</b></p> <p>応募用紙4にご自身を描いたものをお送り下さい。</p> <p><b>必ず全身</b>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>
応募書類の送付先	<p>&lt;メール送付の場合&gt;</p> <p>宛先：2015@animationbootcamp.net</p> <p>&lt;郵送の場合&gt;</p> <p>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 2015 京都 参加応募係</p> <p>&lt;ご注意&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・郵送の受付は私書箱ですので、郵送される場合は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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p><b>応募書類の〆切：2015年9月22日（火）18：00 必着</b></p>
参加費	<p>ワークショップ参加への費用は無料です。</p> <p>※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。</p> <p>※集合場所の詳細は、応募頂いた方へ別途ご連絡致します。</p>
持ち物	<p>昼食・筆記用具・はさみ・無地のノートなど</p> <p>※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。</p>
お問い合わせ	<p>アニメーションブートキャンプ事務局 2015@animationbootcamp.net 03-6406-3935（平日 10：00～17：00 担当：森ビル株式会社 田村）</p>

## 第5章 実施内容

### ・全身自画像用紙

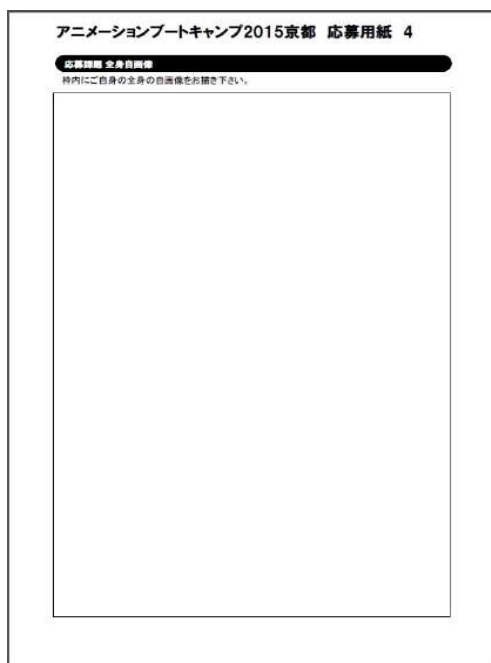


図5-1 全身自画像用紙

### ・チラシ

図5-2 チラシ

## 5.2.4 カリキュラム

10：00～10：40…イントロダクション・カットアウト人形制作  
10：40～12：00…課題「普通の歩き」作画・撮影  
12：00～12：50…昼食・休憩  
12：50～14：00…「歩き」についての講義（稲村氏）  
14：00～16：30…課題「感情を表す“オノマトペ”に沿った歩き」作画・撮影  
16：30～17：30…質疑応答  
17：30～18：10…上映・総評・優秀賞発表

事前にディレクター竹内孝次氏により、性別・年齢・大学等を考慮し、参加者をバランスよく9グループに分けた。昨年の『アニメーションブートキャンプ in 京都』参加者は、まとめて1グループとし、より難度の高い課題を課した。（まっすぐ歩くのではなく、小さな障害物を跨いで歩く動作を描く。）

## 5.2.5 課題

### 5.2.5.1 課題「普通の歩き」

#### ・カットアウト人形

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た。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。

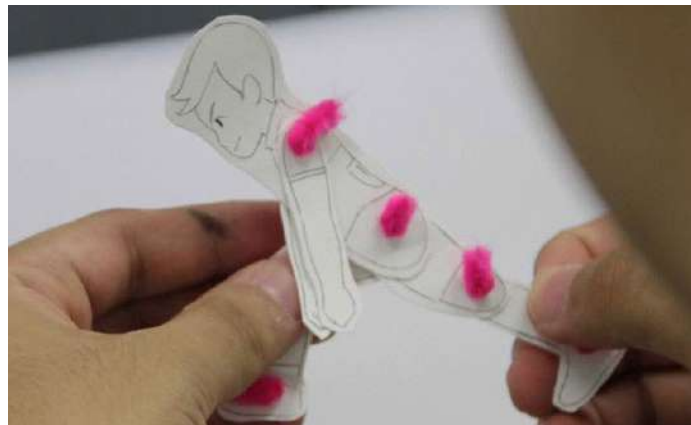


図5-3 カットアウト人形

### 5.2.5.2 課題「感情を表す“オノマトペ”に沿った歩き」

グループごとにシナリオに沿った作品（最低2歩以上の「歩き」、できるだけフレームアウトを目指す）を制作する。

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。

### 5.2.6 アンケート

アンケートはWSの前後で2回実施した。

※以下、自由記述式の回答は一部抜粋

#### 5.2.6.1 アンケート① (WS開始前)

■あなたがアニメーションブートキャンプで、一番、学びたいことは何ですか。

- ・動き、芝居をつける上での基本となる考え方 (大学生 他 16名)
- ・アニメーターに必要な技術。(高校生)
- ・アニメを創作する上での大切な考え方を学びたいです。また、独学で自主制作しているので、方針が正しいか確かめたいです。(大学生)
- ・アニメーションの作画をどのようにして描いているのか。また、演出になるために大切なことは何か。(大学生)

■アニメーションを作る上で、一番、大切なことは何でしょう。あなたの考えをお聞かせ下さい。

- ・よくみることです。(大学生)
- ・自然な動きをしているかどうか、キャラクターの表情(大学生)
- ・体力(専門学校生)
- ・一人で作るときは妥協しないこと。グループワークのときはモチベーションをそろえること、よく話し合うこと。(大学生)
- ・チームでアニメーションを考える。一人では分からないことも有るので。(大学生)

■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 58.3% (21名) / ある程度はそう思う 27.8% (10名) / どちらともいえない 8.3% (3名) / あまりそう思わない 2.8% (1名) / 無回答 2.8% (1名)

■本事業の開催時期 (9月末) は、適切ですか。

はい 83.3% (30名) / いいえ 16.7% (6名)

いつ頃なら参加しやすいですか。

- ・7月(専門学校生)
- ・8月(大学生)
- ・8月中旬(大学生)
- ・8月末~9月初旬(大学生)
- ・9月前半(大学生)
- ・9月中旬(大学生)

■開催地 (京都造形芸術大学) は、適切ですか。

はい83.3% (30名) / いいえ 13.9% (5名) /無回答 2.8% (1名)  
開催地の希望をご記入ください。

- ・関東 (大学生)
- ・東京 (専門学校生)
- ・愛知 (大学生)
- ・大阪 (大学生)

■より多くの方に本事業を知っていただき、参加者を増やすためには、どのような広報が有効だと思いますか。ご意見をお聞かせ下さい。(複数回答可)

学校でチラシを配布してもらおう 61.1% (22名) /学校の先生から授業などで紹介してもらおう  
47.2% (17名) /Twitterアカウントを開設する 44.4% (16名) /Facebookアカウントを開設する  
11.1% (4名) /その他 (以下にご記入ください)

- ・どのようなことをするのか、また事前にしておくべきことを収録したDVDを配布する。(大学生)
- ・YouTubeやニコニコ動画でCMをはさむ。(大学生)
- ・美術・芸術学校のオープンキャンパスの時に、チラシの配布を行う(大学生)
- ・アニメーションを使ってCMを作る。(専門学校生)

#### 5.2.6.2 アンケート② (WS終了後)

■今回の体験で、一番、印象に残っていることは何ですか。

・他の人との会話の中で頂けるアドバイスがとても良かったです。もちろん、アニメ業界で現役で活躍されている方々のアドバイスや作業をしている様子を見れたこともとても印象に残りました。(大学生)

- ・何度もチェックして直す、ということを繰り返して根気強く作っていったこと。(大学生)
- ・描いて撮影して見てもらって、すぐにアドバイスがもらえたこと。(大学生)
- ・最後の課題作品づくりです。自分の今のレベルを身にしみて実感して、アドバイスをたくさんもらったのが嬉しかったです。あと、初めてアニメーションを作ったので、やっていて楽しかったです。(専門学校生)

■『ブートキャンプ』の内容は、あなたにとって面白かったですか。

非常に面白かった 77.8% (28名) /ある程度は面白かった 13.9% (5名) /どちらともいえない  
5.6% (2名) /あまり面白くない 0% (0名) /無回答 2.8% (1名)

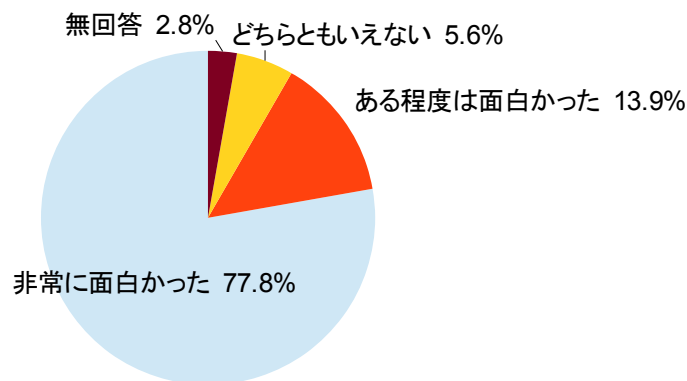


図5-4 『ブートキャンプ』の内容はあなたにとって面白かったですか。

■今日の体験で、あなたはどのようなことを学んだと思いますか。

- ・歩く動作の基本。運動曲線や重心の位置を意識しながら描くこと。（大学生）
- ・自分で実演してみて、その感じをアニメーションで表せるように頑張ってみること。（専門学校生）
- ・自分の表現を、いろんな人に見てもらって、どう伝わっているか、確認することが大切だと学びました。（大学生）
- ・あえて嘘をついたりして、見る人のイメージを引き出すこと。（大学生）

■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 86.1%（31名） / ある程度は役に立つ 11.1%（4名） / どちらともいえない 0%（0名） / あまり役に立たない 0%（0名） / 全く役に立たない / 無回答 2.8%（1名）

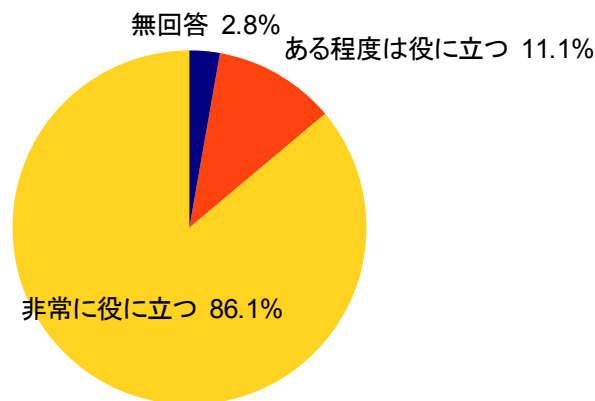


図 5-5 今日学んだことは、今後、あなたの制作の役に立つと思いますか。

■これまでに、学校等で『ブートキャンプ』に近い内容の指導を受けたことがありますか。

ある 41.7%（15名） / ない 47.2%（17名） / わからない 8.3%（3名） / 無回答 2.8%（1名）

あると答えた方の具体的な内容

- ・走りの作画等。（大学生）
- ・振り向き、ボールを取って投げるなど動きの作画。（大学生）
- ・ロトスコープ。（大学生）
- ・本日でやった内容とほぼ変わりません。（大学生）

■『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。

「違う」と答えた方は、それがどのような違いか、以下にご記入ください。

大きく違う 36.1%（13名） / 少しは違う 30.6%（11名） / どちらともいえない 22.2%（8名） / ほとんど違いはない 5.6%（2名） / 全く違いはない 0%（0名） / 無回答 5.6%（2名）

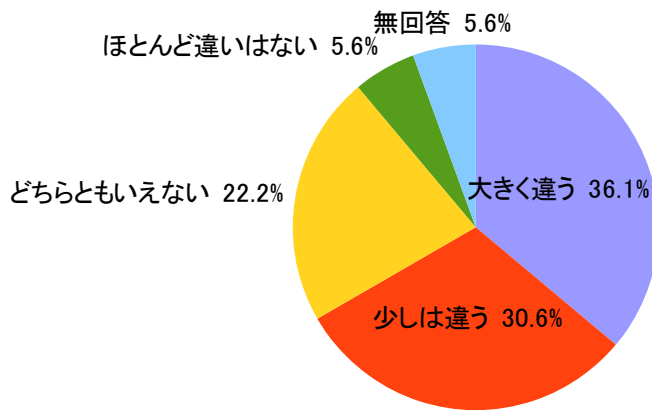


図5-6 『ブートキャンプ』で学べることと、学校で学べることには、何か違いがあると思いますか。

- ・学校ではこれほど身体を動かす事は少なかった。（専門学校生）
- ・実際、第一線で働いておられる方々に直接指導して頂ける事。（大学生）
- ・学校ではクラスメート同士ですが、ブートキャンプでは違う学校の生徒や社会人などの集まりで、学校ではあまり経験しないからです。（専門学校生）
- ・学校ではあらかじめ原画があって、それをただ割っていた。（専門学校生）
- ・学校では周りの人と相談したりせず、1人で考えなきゃいけない雰囲気なところ。（専門学校生）

■ 『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。  
「変化がある」と答えた方は、それがどのような変化か、以下に記入してください

大きく違う 36.1% (13名) / 少しは違う 30.6% (11名) / どちらともいえない 19.4% (7名) / ほとんど違いはない 5.6% (2名) / 全く違いがない 5.6% (2名) / 無回答 2.8% (1名)

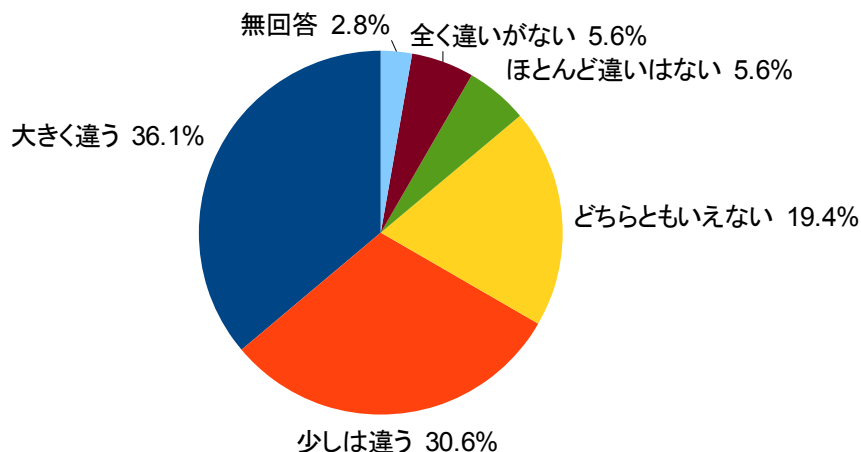


図5-7 『ブートキャンプ』に参加する以前と今とで、自分の考え方に何か変化はありますか。

- ・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）



## 第5章 実施内容

- ・アニメーション（動かすこと）がもっと楽しくなった。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）
- ・わからないまま、終わっていたこと、チームワークで制作する楽しさを知りました。（社会人）
- ・自分の通う大学では、手描きの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いるのだと気付かされました。（専門学校生）
- ・アニメーションへのやる気がより高まった。（専門学校生）

■将来の進路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。

影響があると答えた方は、それがどのような影響か、以下にご記入ください。

大きな影響がある 30.6%（11名） / ある程度は影響がある 27.8%（10名） / どちらともいえない 27.8%（10名） / あまり影響はない 0%（0名） / 全く影響はない 8.3%（3名） / 無回答 5.6%（2名）

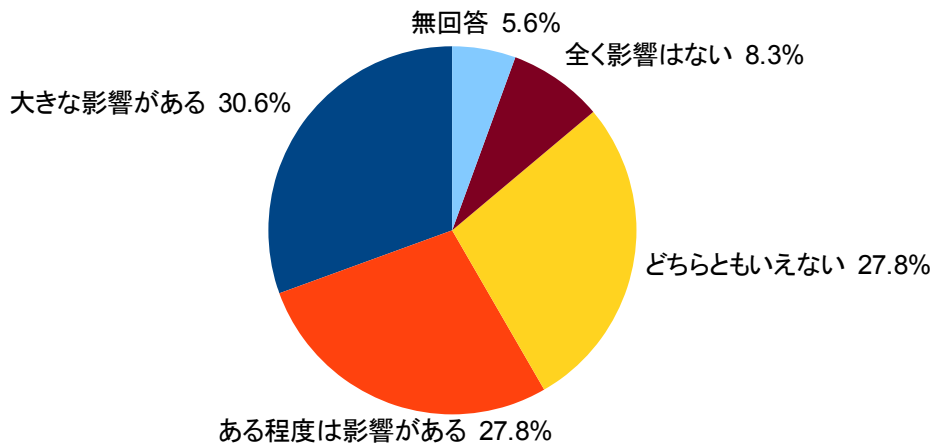


図 5-8 将来の進路について考える上で、今日の体験は何か影響があると思いますか。

- ・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）
- ・関西でアニメーション業界の仕事につきますが、今回の体験、お話は参考になると思います。（大学生）
- ・今考えている進路をもう一度考え直してみようと思いました。（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）
- ・前まで自分にできるか不安だったけど、この体験を通して少しは不安がやわらいだ。（専門学校生）

■課題（歩きの作画）の自分の成果には、満足していますか？。

非常に満足している 11.1%（4名） / ある程度満足している 30.6%（11名） / どちらともいえない 11.1%（4名） / あまり満足していない 36.1%（13名） / 全く満足していない 8.3%（3名） / 無回答 2.8%（1名）

■今日の課題は難しかったですか。

非常に難しかった 55.6%（20名） / ある程度は難しかった 36.1%（13名） / どちらともいえない 5.6%（2名） / あまり難しくなかった 0%（0名） / 全く難しくなかった 0%（0名） / 無回答 2.8%（1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 25.0%（9名） / ある程度は役に立った 50.0%（18名） / どちらともいえない 11.1%（4名） / あまり役に立たなかった 8.3%（3名） / 全く役に立たなかった 2.8%（1名） / 無回答



2.8% (1名)

■講師の指導方法は適切でしたか。

(「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください)

非常に適切だった 83.3% (30名) / ある程度は適切だった 13.9% (5名) / どちらともいえない 0% (0名) / あまり適切ではなかった 0% (0名) / 全く適切ではなかった 0% (0名) / 無回答 2.8% (1名)

■カリキュラム (ワークショップの内容や構成など) は適切でしたか。

(「適切ではなかった」と答えた方は、どのような点が不適切だったか、具体的にご記入ください)

非常に適切だった 58.3% (21名) / ある程度は適切だった 33.3% (12名) / どちらともいえない 2.8% (1名) / あまり適切ではなかった 2.8% (1名) / 全く適切ではなかった 0% (0名) / 無回答 2.8% (1名)

・レベルの差がある分、「～のように歩く」ではなく「歩く」にしぼっても良かったのかな、と思いました。(それも含めての特訓なのでしょうが。)(大学生)

・クリーンナップ時間も少しほしかった。そこでのダメ出し、アドバイスもほしかった。(大学生)

■使用した撮影ソフトウェア (KOMAKOMA) は適切でしたか。

非常に適切だった 83.3% (30名) / ある程度は適切だった 13.9% (5名) / どちらともいえない 0% (0名) / あまり適切ではなかった 0% (0名) / 全く適切ではなかった 0% (0名) / 無回答 2.8% (1名)

■開催時間 (10:00~18:00) は適切でしたか。

適切 66.7% (24名) / 短すぎた 27.8% (10名) / 長すぎた 0% (0名) / どちらともいえない 2.8% (1名) / 無回答 2.8% (1名)

■今日のワークショップが仮に有料だとしたら、参加費はいくらが適切だと思いますか。

0円~999円 5.6% (2名) / 1,000円~2,999円 36.1% (13名) / 3,000円~9,999円 44.4% (16名) / 10,000円以上 5.6% (2名) / 無回答 8.3% (3名)

■11月に那須で開催される合宿形式の「アニメーションブートキャンプ2015」への参加を希望しますか。

はい 22.2% (8名) / いいえ 16.7% (6名) / まだわからない 58.3% (21名) / 無回答 2.8% (1名)

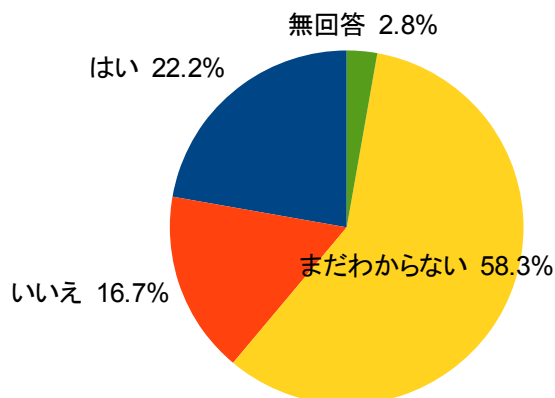


図5-9 11月に那須で開催される合宿形式の「アニメーションブートキャンプ2015」への参加を希望しますか。

■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。

・今回この様な素晴らしい企画を無料で用意してくださいまして、ありがとうございました。

日本のアニメ文化は世界で非常に高い評価を受けているにも関わらず、その業界に働く人々への賃金や待遇は非常に低いという点がとても大きくて複雑な問題であると思います。

日本がアニメ文化の先進国で、他国を引っ張り続ける為、日本のアニメを守るためには良い作品を作り続けるだけではないんだと改めて思いました。

そして、講師の方々や、スタッフの皆様が苦しい中で楽しみながらお仕事をなさっている姿勢を見て自分も頑張っていきたいなと思いました。ありがとうございました。（大学生）

・去年も参加したが、課題がほぼ同じであったことで、自分がある程度成長できていたことが実感できたのは良かった。歩きに関して、実際に商業作品の例を見れたのは効果的だった。『思い出のマーニー』の作画者の解説も興味深かった。（大学生）

・作画の作業をしている時、いつもの授業とは違うなと思ったことは、「仕事」をしているという感覚みたいでした。日単位ではなく、時間単位でしめきりを迫られている感じがしたからです。実際のアニメ会社スタジオはこんな感じかもしれないなと実感しました。（大学生）

・前回も来たけれど、参加人数が減ったおかげか、前回より先生方に見てもらえて、このくらいの人数的の方がいいと思いました。（大学生）

・今後も関西で続けてください。（大学生）

・講師の先生方がわかりやすく丁寧に指導して下さったので、とてもいい経験になりました。11月に開催される方の合宿も参加してみたいです。（大学生）

・稲村さんが作画したシーンを実際に見て、解説して頂いたのが、とてもわかりやすく勉強になった。（大学生）

5.2.7 ワークショップの様子

表 5-3 ワークショップの様子

 <p>稲村氏の講義</p>	 <p>カットアウト人形の作成</p>
 <p>歩きの観察</p>	 <p>作画の様子</p>
 <p>実技をしてみせながら指導する押山氏</p>	 <p>作画についてアドバイスをする佐藤氏</p>
 <p>質疑応答</p>	 <p>課題上映・総評</p>

### 5.3 『アニメーションブートキャンプ2015 審査会』

#### 5.3.1 実施概要

日時：平成27年10月15日（木）16:30～19:00

会場：六本木ヒルズ森タワー会議室

#### 5.3.2 実施体制・出席者

表5-4 実施体制・出席者

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	板津 匡覧（アニメーター） 稲村 武志（アニメーター） 大谷 里恵（フリーアニメーター） 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）
マネージャー：	面高 さやか（フリー）
事務局：	田村 通信（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部）

#### 5.3.3 募集について

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」にて、『アニメーションブートキャンプ2015』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関連の学科を持つ教育機関や、ICAF（インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル）での配布と、また教育機関に在籍する教員の方々にも、学生に周知して頂けるようご協力をお願いするため、チラシを3,000枚印刷した。『アニメーションブートキャンプ2015 京都』の参加者にもメールで案内を行った。

「メディア芸術カレントコンテンツ」URL：  
<http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015-camp.html>

・募集要項・課題

表5-5 募集要項・課題

対象者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・日本語でのコミュニケーションが可能な方</li> <li>・ワークショップ全日程に参加可能な方</li> </ul>
-----	--

第5章 実施内容

	<p>・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。</p>
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	<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お送りください。          選考結果は 10 月中旬に応募者全員へ、メールにてご連絡致します。</p> <p style="text-align: center;"><b>応募書類の〆切:2015 年 10 月 12 日(月・祝)18:00 必着</b></p> <p>※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。</p>
応募書類	<p>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: <a href="http://mediag.jp/">http://mediag.jp/</a>)内の募集ページよりダウンロードして下さい。</p> <p><b>① 応募用紙 1～4(必須)</b>          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。</p> <p><b>② 応募用紙 5 全身自画像(必須)</b>          応募用紙 5 にご自身を描いたものをお送り下さい。  <b>必ず全身</b>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><b>③ 課題「歩きのムービー」(必須)</b>          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。          ・レイアウトのポーズ、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。</p> <p><b>【データ形式】</b>          ・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> <p><b>【データ送付上のご注意】</b>          ・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> <p><b>④ ポートフォリオ(作品映像・画像)(任意)</b>          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。</p>
応募書類の送付先	<p>送付先:<b>2015@animationbootcamp.net</b></p> <p style="text-align: center;"><b>応募書類の〆切:2015 年 10 月 12 日(月・祝)18:00 必着</b></p>
参加費	<p>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</p>

第5章 実施内容

	<p>れます。</p> <p>※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。</p> <p>※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。</p>
お問い合わせ	<p>アニメーションブートキャンプ事務局 2015@animationbootcamp.net 03-6406-3935 (平日 10:00~17:00 担当:森ビル株式会社 田村)</p>

・全身自画像用紙

アニメーションブートキャンプ2015 応募用紙 5

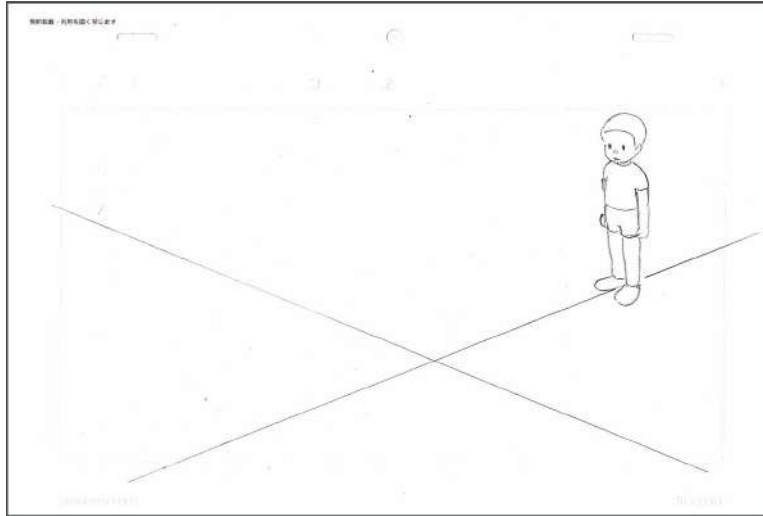
応募課題 全身自画像

枠内にて自身の全身の自画像をお描き下さい。

図 5-10 全身自画像用紙

第5章 実施内容

・レイアウト用紙



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

図 5-11 レイアウト用紙

・チラシ

## アニメーション ブートキャンプ 2015 参加者募集

**ANIMATION  
BOOTCAMP  
2015**

10月12日(月・祝) 合宿  
参加申込締切

「アニメーションブートキャンプ2015」は、日本を代表するアニメーター、アニメーション監督を講師に迎え、アニメーションの大切な実業である「観客に伝わる表現手法」「身体感覚の重視」など、表現者の核となる基本姿勢を、4日間に渡る合宿形式のワークショップを通して学びます。

参加希望の方は、以下概要および公式ホームページ掲載の個人情報取り扱い方針・注意事項を確認し、同意の上、ご応募ください。

<p><b>講師陣</b></p> <p><b>板津 匡覧</b> (アニメーター) 株式会社スタジオジブリ</p> <p><b>後藤 隆幸</b> (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><b>稲村 武志</b> (アニメーター) アニメーション監督</p> <p><b>富沢 信雄</b> (アニメーション監督、脚本家) 株式会社ジブリ・アニメーションフィルム</p> <p><b>片瀬 須直</b> (アニメーション監督、脚本家) 株式会社ジブリ</p>	<p><b>アシスタント</b></p> <p><b>竹内 孝次</b> (アニメーター/プロデューサー)</p> <p><b>福山 夕伸</b> (東京国立大付属 映像研究科 アニメーション専攻 講師)</p> <p><b>プロデューサー</b></p> <p><b>根本 美津子</b> (映像研究科 映像研究科 アニメーション専攻 講師)</p> <p><b>マネージャー</b></p> <p><b>西澤 さやか</b> (フリー)</p>
---	--

**日程** 併催 ▶ 2015年11月20日(金)~23日(月・祝) 3泊4日  
講師会 ▶ 2015年12月中旬

**会場** 併催 ▶ 東京藝術大学 研修施設 (後藤 隆幸) ※会場・参加費は参加申込の予定です。

**受講料** ▶ 東京23区内(予定)  
・アニメーション制作に特化した専攻系大学卒業、専門学校卒業以上の方  
・日本語でのコミュニケーションが可能な方  
・ワークショップに直接参加可能な方  
・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、同意いただいた方  
※会場および交通費は各自負担となります。

**募集人数** 15名程度 ※枠の超過による応募はできません。

**参加費** 約14,000円(予定)  
内訳 ▶ ワークショップ参加費(講師会)ですが、参加費(約10,000円)と3泊4日 朝食代(約500円)を含みます。  
・観覧料(約3,000円)は別。旅行代(約500円)の負担は含まれません。  
※会場内飲食・飲み物から会場費用までは別途追加(予定)にて参加費に含まれます。飲み物は会場にて販売となります。  
※会場内の飲食・娯楽施設への別途参加費用は各自負担となります。  
※会場費(観覧料)・宿泊代(交通費)は別途お申し込みの際に別途ご説明いたします。

詳細は、  
裏面・下記サイト内の  
募集ページをご覧ください。  
WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」  
<http://mediag.jp/>

※申込には詳細の提出が必要です。

応募書類締切：2015年10月12日(月・祝) 18:00必着

### 講師プロフィール

**板津 匡覧** (アニメーター)  
株式会社スタジオジブリにてアニメーターとして活躍中。  
【主な参加作品】  
子猫物語(1984) (制作: 吉岡 善雄)  
にじいろお絵かき(1985) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン(1987) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 激闘編(1988) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 決戦編(1989) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 完結編(1990) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終編(1991) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1992) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1993) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1994) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1995) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1996) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1997) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1998) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1999) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2000) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2001) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2002) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2003) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2004) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2005) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2006) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2007) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2008) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2009) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2010) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2011) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2012) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2013) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2014) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2015) (制作: 吉岡 善雄)

**後藤 隆幸** (アニメーター、キャラクターデザイナー)  
プロダクション・アイジー取締役、スタジオジブリ取締役を経て、アニメーターとして数多くのアニメーション作品に携わった。1988年、「伝説巨神イデオン」製作時にスタジオジブリの制作体制に携わった。その後、プロダクション・アイジー(現:プロダクション・アイジー)を設立。  
【主な参加作品】  
伝説巨神イデオン(1984) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 激闘編(1988) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 決戦編(1989) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 完結編(1990) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終編(1991) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1992) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1993) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1994) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1995) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1996) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1997) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1998) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1999) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2000) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2001) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2002) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2003) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2004) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2005) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2006) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2007) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2008) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2009) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2010) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2011) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2012) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2013) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2014) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2015) (制作: 吉岡 善雄)

**稲村 武志** (アニメーター)  
スタジオジブリ制作映画「もののけ姫」制作陣に所属。1997年株式会社スタジオジブリに入社。その後、アニメーション制作現場で活躍。現在はフリーランス。  
【主な参加作品】  
もののけ姫(1997) (制作: 宮崎 駿)  
千と千尋の神隠し(2001) (制作: 宮崎 駿)  
崖の上のポニョ(2008) (制作: 宮崎 駿)  
借りた猫(2009) (制作: 宮崎 駿)  
思い出の王国(2010) (制作: 宮崎 駿)  
伝説巨神イデオン(1984) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 激闘編(1988) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 決戦編(1989) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 完結編(1990) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終編(1991) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1992) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1993) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1994) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1995) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1996) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1997) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1998) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1999) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2000) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2001) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2002) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2003) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2004) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2005) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2006) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2007) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2008) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2009) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2010) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2011) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2012) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2013) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2014) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2015) (制作: 吉岡 善雄)

**富沢 信雄** (アニメーション監督、脚本家)  
数々のアニメーション作品に携わった。現在はフリーランス。  
【主な参加作品】  
伝説巨神イデオン(1984) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 激闘編(1988) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 決戦編(1989) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 完結編(1990) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終編(1991) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1992) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1993) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1994) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1995) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1996) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1997) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1998) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1999) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2000) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2001) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2002) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2003) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2004) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2005) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2006) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2007) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2008) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2009) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2010) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2011) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2012) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2013) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2014) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2015) (制作: 吉岡 善雄)

**片瀬 須直** (アニメーション監督、脚本家)  
数々のアニメーション作品に携わった。現在はフリーランス。  
【主な参加作品】  
伝説巨神イデオン(1984) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 激闘編(1988) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 決戦編(1989) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 完結編(1990) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終編(1991) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1992) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1993) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1994) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1995) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1996) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1997) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1998) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(1999) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2000) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2001) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2002) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2003) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2004) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2005) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2006) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2007) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2008) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2009) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2010) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2011) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2012) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2013) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2014) (制作: 吉岡 善雄)  
伝説巨神イデオン 最終決戦編(2015) (制作: 吉岡 善雄)

図 5-12 チラシ



### 5.3.4 審査基準

応募数27名の中から、3人×5グループ=合計15名を選出した。

応募学生全員の応募書類（①応募用紙、②全身自画像）を配布、課題作品（③歩きのムービー）をすべて上映し、選考を行った。④ポートフォリオは、参考程度に見るに留めた。

審査については、次に挙げる点について意見が交わされた。

- ・男女比
- ・年齢
- ・居住地、地域
- ・ある一定以上の画力があるか
- ・課題の評価
- ・課題を正確に理解しているか
- ・志望動機、意欲
- ・在籍している大学・大学院・専門学校
- ・アニメーション制作の経験値
- ・本ワークショップを受けて伸びる学生とは
- ・素直に学べる柔軟性があるか
- ・クリエイター育成か、職業アニメーター育成か、どちらを重視するか
- ・卒業後の希望進路
- ・すでに卒業後の進路が決まっているかどうか
- ・日本のアニメ産業で活躍する人材を育てるには

### 5.3.5 審査結果

応募者27名のうち、15名の合格者を選出した。

平均年齢…21.6歳

性別…男女比1:2（男性5名 女性10名）

在籍校…専門学校生8名、大学生5名、大学院生1名、その他1名

### 5.3.6 不合格者へのフォローメッセージ

不合格となった学生に向けて、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 2015」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い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よ。

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。

## 5.4 『アニメーションブートキャンプ2015』

### 5.4.1 実施概要

日程：平成27年11月20日（金）～11月23日（月・祝）

会場：東京藝術大学那須高原研修施設

主催：文化庁 平成27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

参加者：合計15名（男5名・女10名）

所属：専門学校生8名・大学生5名・大学院生1名・その他1名

### 5.4.2 実施体制

表5-6 実施体制

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	板津 匡覧（アニメーター）…11/21～23参加 稲村 武志（アニメーター）…11/20～22参加 大谷 里恵（フリーアニメーター）…11/21～23参加 片渕 須直（アニメーション監督、脚本家）…11/20～22参加 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）…11/21～23参加 瀬口 泉（アニメーター）…11/20～22参加 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）…11/20～22参加
マネージャー：	面高 さやか（フリー）
文化庁：	戸田 康太（文化庁 芸術文化課 支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員）
事務局：	出渕 美奈子（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部 課長） 田村 通信（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部）

### 5.4.3 カリキュラム

【1日目/平成27年11月20日（金）】

09：30…品川駅集合

10：00～13：30…バス移動、東京藝術大学那須高原研修施設へ

13：30～14：00…施設案内、荷物整理等

14：00～15：00…課題「バス」作画・撮影

15：00～15：30…課題「バス」上映・講評、レクチャー（稲村氏）

15：30～16：30…課題「バス」修正作画・撮影

16：30～17：00…課題「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「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

## 第5章 実施内容

### 【2日目/平成27年11月21日(土)】

08:00～09:00…朝食  
09:00～11:00…絵コンテ作業、撮影、ビデオコンテ（Vコン）制作  
11:00～11:30…ビデオコンテ上映、講評  
11:30～12:30…“歩き”のレクチャー（稲村氏）  
12:30～13:30…昼食  
13:30～17:30…作画作業  
17:30～18:00…ラフ動画上映、講評  
18:00～19:00…夕食  
19:00～19:30…作画作業  
19:30～20:00…タイムシートについてのレクチャー（富沢氏）  
20:00～…作画作業

### 【3日目/平成27年11月22日(日)】

08:00～09:00…朝食  
09:00～12:00…作画作業  
12:00～12:30…動画中間上映、講評  
12:30～13:30…昼食  
13:30～14:30…那須高原南ヶ丘牧場へ散歩  
14:30～18:00…作画作業  
18:00～19:00…夕食  
19:00～…作画作業（交代で入浴）

### 【4日目/平成27年11月23日(月・祝)】

08:00～09:00…朝食  
09:00～11:30…作画作業  
11:30～12:30…0号試写、総評  
12:30～13:30…清掃・撤収作業  
13:30～17:30…バス移動、品川駅にて下車

## 5.4.4 課題

### 5.4.4.1 課題「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して下さい。  
※上下動や変形などは無し。

### 5.4.4.2 課題「ボール」

- ・3人で1班となり、3カットのムービーを作成して下さい。
- ・1人が1キャラクター（男の子・女の子・クマ）のいずれかを受け持って下さい。（同じキャラクターは使わないようにして下さい。）
- ・1カットは6秒程度で作成して下さい。
- ・カメラアングルは、応募時の課題のような俯瞰にして下さい。
- ・カット内で球を受け取り、それを次のキャラクターに渡す動きを作画して下さい。
- ・球を受け取ったキャラクターは、重さを感じた演技をして下さい。

- 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
- ※球の大きさは同じ。重さだけが異なります。  
※#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、つながるようにして下さい。

#### 5.4.5 アンケート

※以下、自由記述式の回答は一部抜粋。

□ブートキャンプであなたが学んだこと等について教えてください。

■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73.3% (11名) / そう思う13.3%(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) / 無回答13.3% (2名)

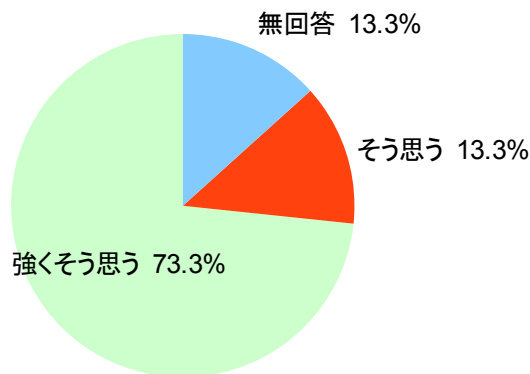


図5-13 ブートキャンプに参加してよかったですか？

■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？

- ・アニメーションは想像だけでは絶対に乏しいものになるので、よく実物を観察して動きを作り出していくのが大切だということ。(専門学校生)
  - ・アニメーションは動画だから、一枚一枚の静止画の見栄えの出来にこだわって描こうとすると動きがいいものにはならないという事が特に印象に残りました。アニメーションという事を忘れ、つい一枚一枚をうまく描こうとしてしまっていた自分の悪い癖に気づきました。
  - ・ビデオなどのリファレンスを引き写すのではなく、自分で動いてみてその体感から描きたい感じを動きにしていくという点が非常に印象に残りました。(その他)
- 稲村さんの歩きの講義でさまざまな歩きの例や風立ちぬでの例がすばらしくて感動しました。  
また板津さんのクリンナップの説明で表現したいものによって描き方や線の質を変えるというのを実演で見せて頂いたのが印象的でした。(専門学校生)

■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。

- ・アニメーション制作についてはほぼ未経験なので、タイムシートのつけ方、動きを確認するときの紙のめくり方といったことから実際の作画法に関してなど多くのことが初めて知ったことでした。(大学院生)
- ・ストップウォッチを使って秒数を計算し動きを描く事。大型バスの実際の移動速度など、リアルに

見せる為には、現実の物の動き方を感覚だけではなく理論的に把握し、時間を計算して描かなければならない事など。（その他）

・プロの作画スピードの早さ、ストップウォッチを使用してタイミングを計りながら作画をしていく技術、バスの動き方、レイアウトを1日何枚のペースで描くのか。どのくらいの密度で描いているのか。レイアウトを描くにあたってどのような点に注意すべきなのか。（専門学校生）

■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？

・上手いアニメーターほど、自分が描きたい動きをやっているということです。（大学生）  
 ・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。それまでアニメーションに関してずっと一人で作業をする事が多かったので、今回グループを作り共同で1本の作品を作るのは初めてでした。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）

■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？

（「違う」と答えた方は、それがどのような違いか、記述欄に記入ください）

大きく違う46.7%（7名）/ある程度は違う26.7%（4名）/あまり違いはない0.0%（0名）/わからない13.3%（2名）/無回答13.3%（2名）

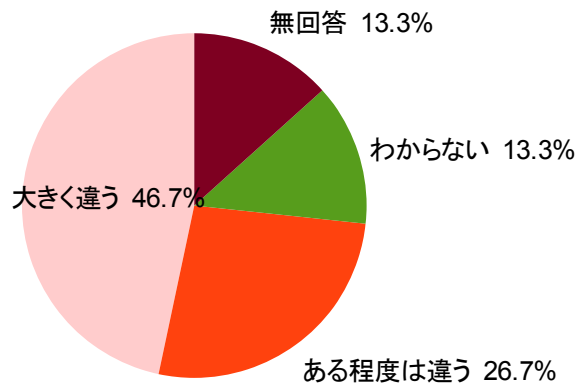


図5-14 ブートキャンプで学べることと、学校で学べることには、何か違いがあると思いますか？

・学校では作画の細かい技術というよりも伝えたいことやコンセプト、ストーリーなどを重視してやっているの具体的な技術や考え方を集中的に学べたところです。（大学生）

・学校では理論的なところや手法に重点がおかれるがブートキャンプでは、自分たちの制作を通して講師の方々が直接指導頂けるので、プロのアニメーターの線やスピード感、考え方を直接見ることができる点が違うと感じました。うまい人の描いているのを見るのが一番勉強になります。（専門学校生）

・実際の現場でアニメーションの仕事をされている方々に直接指導して頂ける事は大きいと思います。自分が描いた物に対し、直接鉛筆を使って教えて頂いたのは貴重な経験になりました。やはり第一線で活躍されているプロの方々の声を聞けるのは非常に刺激にもなると思います。個人作業だけではなく、グループを作って何度も打ち合わせを重ねてひとつの作品を作るのは個人的にはとても良い経験になりました。（その他）

■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、自由にご記入ください。

・パースのことなどもご指導いただけたら面白かったと思います。基本自分で自由に質問ができたの

で良かったです。（大学生）

・クリンナップまで合宿内ではできなかったのがクリンナップについてより詳しく。キャラクターや頭身の維持の仕方。動きのアイデアの出し方。計算が苦手なのでアニメーションを描く際の的確な時間やコマの考え方?など（大学院生）

■今回、制作した自分の課題の成果には、満足していますか？

非常に満足13.3%（2名）/ある程度は満足13.3%（2名）/あまり満足していない40.0%（6名）/全く満足していない6.7%（1名）/どちらともいえない13.3%（2名）/無回答13.3%（2名）

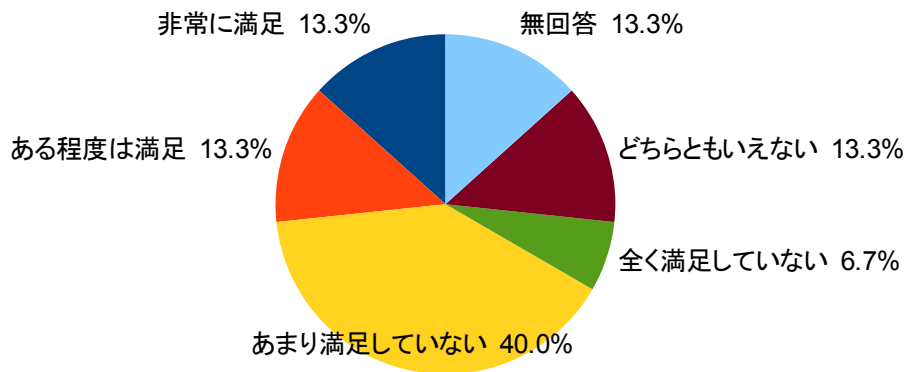


図5-15 今回、制作した自分の課題の成果には、満足していますか？

■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53.3%（8名）/ある程度は満足20.0%（3名）/あまり満足していない6.7%（1名）/全く満足していない0.0%（0名）/どちらともいえない6.7%（1名）/無回答13.3%（2名）

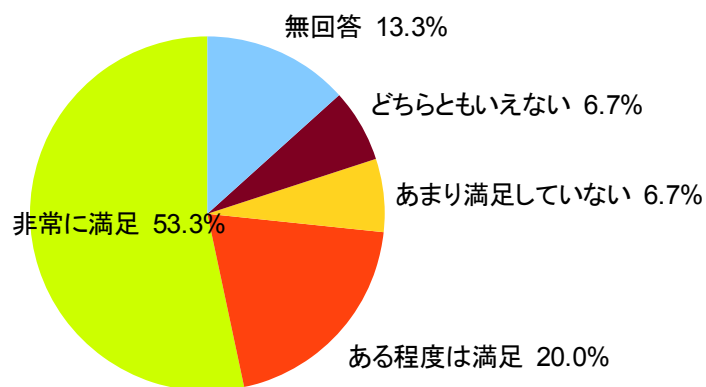


図5-16 グループの他のメンバーとの共同作業には、満足していますか？

■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86.7%（13名）（それがどのような変化か、記述欄に記入）/なかった0.0%（0名）/わからない0.0%（0名）/無回答13.3%（2名）

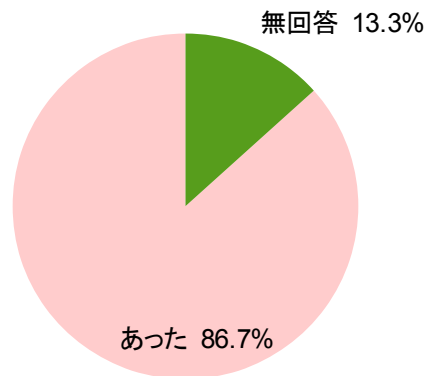


図5-17 ブートキャンプの参加前と参加後で、自分の中で何か変化があったと感じますか？

- ・何を意識して作画したらいいのかが参加前よりも明確になった。（専門学校生）
- ・自主制作の原画を描いていたら、一緒に作っている友達に「線きれいになったね」と言われました。（大学生）
- ・プロになろうとするならば、もっと自分の作画に責任をもって描かなければならないことがわかりました。また、自分が頑張らなければ他の共同制作者に迷惑がかかってしまうことも身をもって学びました。自分のアニメーション力が圧倒的に不足していることを実感し、もっと物事を観察していかないといけないと思うようになりました。（専門学校生）

■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33.3% (5名) / いいえ0.0% (0名) / 既に就職が決まっている33.3% (5名) / まだわからない20.0% (3名) / 無回答13.3% (2名)

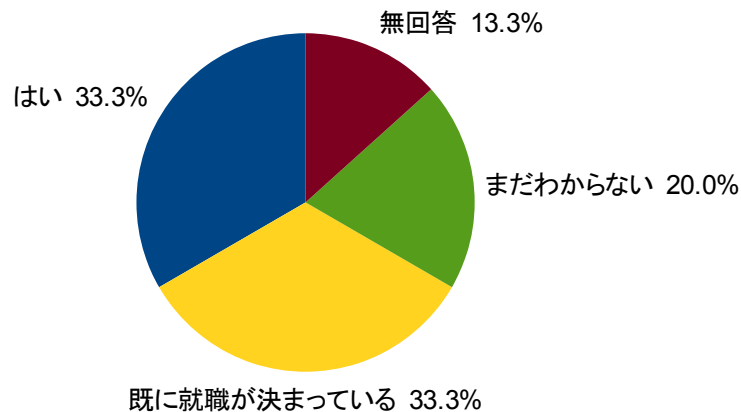


図5-18 ブートキャンプの参加前と参加後で、自分の中で何か変化があったと感じますか？

□ブートキャンプであなたが感じたことについて教えてください。

■講師の教え方について、感想を自由に記述して下さい。

- ・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）
- ・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。また講師の方の修正していただくのをすぐ隣で見れたことはなにより勉強になりました。（専門学校生）
- ・ダメなところや、自分ならこうするというのをもう少しガツガツいっていただいても良かったか

なとも思いました。しかし疑問点や苦戦していることについて丁寧に優しく教えていただけてとても嬉しかったです。（大学生）

・少人数制だったので少しの疑問にも質問しやすかったです。（専門学校生）

■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

・バスの課題、ボールの課題ともに非常によく考えられた内容で非常に勉強になりました。

バスはサイズやスピードなど現実の情報と観察を元に考えるということ。

ボールはチームでの作業という点と自分の体を動かした感じをいかに絵にのせるかという点。

この課題をベースにはほかの動きになったときにも共通する大事な考え方なので今後の勉強の指針になりました。（専門学校生）

・バスの課題は全員同じ課題を与えられたにもかかわらず出来上がりが千差万別でとても興味深かったです。ボールの課題は自由度が高く演技も一から自分で考える必要がありましたが、その演技に対して講師の方から丁寧にアドバイスをいただけたため、自分が普段気づいていないような問題点を見つけられてとても勉強になりました。（大学生）

・グループで実際にボールや風船をなげあったり、どうするか議論するのが面白かったです。他の方作ったものを見て自分では思いつかないような発想や表現など、非常に刺激になりました。ついつい自分は頭が固くなりがちだと気づきました。同じボールでも、重さや軽さをちゃんと観る側に伝えられるよう表現するのに苦労しました。アニメーションという絵の連続で本物のように伝える事の難しさを改めて実感しました。（その他）

■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。

・スケジュールは正直少しキツイと感じましたが、業界では普通のことだと思うので良い体験が出来たと思います。（専門学校生）

・ブートキャンプ全体のスケジュールを早く教えて頂きたかったです。あらかじめ締め切りが決まっているのなら、前もってが難しくても初日に提示してほしいかと思いました。（大学生）

・全体のスケジュールを事前に知らせるのではなく、当日にやることのスケジュールが知らされたのが結果的に限界までがんばれてよかったです。

最初から全体のスケジュールを知っていたら自分の中で作業見積もりをしてしまうが、当日に知らされることで限られた時間を意識しながら限界までよいものにしようとできたと思います。（専門学校生）

■ブートキャンプの開催地や会場について、感想を自由に記述して下さい。

・栃木は初めて行ったのですが、山籠りするみたいで作業に集中できました。途中、外出もできて場所柄もあってリフレッシュできました。（その他）

・外に出ればあるのは自然のみ、ひたすら部屋に籠って描くしかない。広い部屋や外で実際に動いてみることもでき、いい場所だったと思います。（専門学校生）

■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？

・チームのメンバーと逐次一緒に確認してもらうことで、自分の意図したことがうまくいっている部分とうまくいっていない部分とその都度わかったので、伝わる表現というのをすごく意識できました。またメンバーの作画に対してコメントすることも自分の目や伝え方を鍛える意味で勉強になりました。（専門学校生）

・自主制作でどんなものを作っているか、授業ではこんなことをしているなど、アニメに関する自分が学んでいる場所とは違う環境のことを聞いたのが面白かったです。（大学生）

・真剣に作画に取り組む姿を見たり、好きな動きの話をした時に、やっぱりみんなアニメを描くことが好きなんだなあと思いました。（専門学校生）

■ブートキャンプ全体に対して、参加する前に想像していたイメージと、実際に体験したこととの間にギャップはありましたか？

あった60.0%（9名）（それがどのようなギャップだったか記述欄に記入）/なかった26.7%（4名）



## 第5章 実施内容

(どのようなイメージだったか記述欄に記入) /無回答13.3% (2名)

- ・ひたすら決まった基礎の動きを叩き込まれるようなのをイメージしていたのですが、ある程度は自由にやらせていただけて楽しかったです。(専門学校生)
- ・詳しいカリキュラムなどについては知らなかったのですが、世間一般の体験教室から一步踏み込んだぐらゐのものをなんとなく想像していたら想像以上に本格的な合宿で驚きました。実際とても勉強になったので本格的な合宿でよかったと感じました。(大学院生)
- ・「3泊4日でアニメを作る」と書いてある時点で「ああ、ガッツリやるんだな」と想像がつかしました。(大学生)
- ・以前の写真を見ていたので、グループに分かれて先生が見回りながら教えてくれるイメージでした。(大学生)

■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。

・講師の方の人数に対し講義やお話が思ひのほか少なかつたため、他の方のアニメーションに対するこだわりや知識、技術、取り組み方などをもう少し聞くことができたらと思ひました。

また少し声が聞き取りづらく、マイクを使用していただけると嬉しかったです。

ブートキャンプ全体では参加したことすべてが自分にとってあまりに新鮮で勉強になることばかりだったので大満足です。(大学生)

・募集ページの中でももう少し詳しくカリキュラムなどについて記述があれば(見落としていただけだつたらすみません)事前にイメージしやすいかなとは思ひます。また、ほかの参加者の方と、行きノバスで近くにならなかつた人とは互いに自己紹介もできなかつたりもしたので、一度参加者全員で話す機会などあつたらよかつたかなと感じましたが、この点については講評会もあるのでいいような気もします。(大学院生)

・もう少しじっくり作品が作れたらよかつたと思ひました。自分のスケジュール管理力の問題なのですがとにかく最後は終わらせることに必死になつてしまつたのが残念です。(専門学校生)

■ブートキャンプへの参加料についてどう思ひますか？

高すぎる0.0% (0名) /適切73.3% (11名) /安すぎる13.3% (2名) /無回答13.3% (2名)

■ブートキャンプへの学生の参加人数についてどう思ひますか？

多すぎる0.0% (0名) /適切86.7% (13名) /少なすぎる0.0% (0名) /無回答13.3% (2名)

■ブートキャンプの講師の人数についてどう思ひますか？

多すぎる0.0% (0名) /適切86.7% (13名) /少なすぎる0.0% (0名) /無回答13.3% (2名)

■ブートキャンプの開催日数(3泊4日)について

長すぎる0.0% (0名) /適切73.3% (11名) /短すぎる13.3% (2名) /無回答13.3% (2名)

■ブートキャンプの開催時期は、適切でしたか？

はい80.0% (12名) /いいえ6.7% (1名) /無回答13.3% (2名)

→ いつ頃なら参加しやすいですか？ : 7~8月、長期休暇中

5.4.6 ワークショップの様子

表5-7 ワークショップの様子 (1日目)

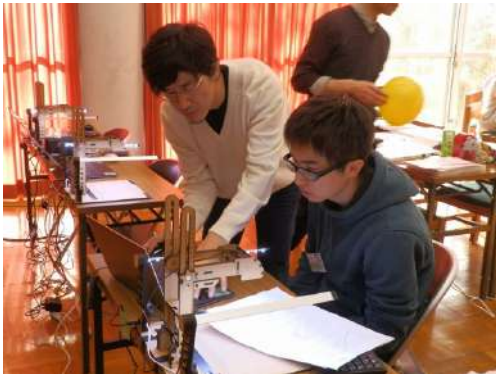
1日目:11月20日(金)



移動中のバス車内の様子



宿泊施設に到着、施設案内



KOMA CHECKER (詳細は第7章7.1を参照)の操作方法を教える布山氏



バスの動きをグループで確認



課題「バス」 上映



絵コンテについての講義をする片渕氏

表5-8 ワークショップの様子 (2日目)

2日目:11月21日(土)



朝食の配膳



ビデオコンテの撮影



実際にドッジボールを使い演技を考える参加者



ボウリングの球の重み・扱い方を体験する参加者



動きの作画を実演する富沢氏



動きについて参加者・講師らと意見を交わす



表5-9 ワークショップの様子 (3日目)

3日目:11月22日(日)



自身の作画資料を見せる稲村氏



作画をチェックする稲村氏



動きを確認する片渕氏



南ヶ丘牧場へ散策



動きを確認する瀬口氏



朝まで作業を続ける参加者たち

表5-10 ワークショップの様子 (4日目)

4日目:11月23日(月・祝)



実際に作画をしながら指導する後藤氏



動きのアドバイスを大谷氏



作画の様子



クリーンナップの線について実演する板津氏



グループごとの進捗を確認し進行する竹内氏



課題「ボール」最終上映

## 5.5 『アニメーションブートキャンプ2015 講評会』

### 5.5.1 実施概要

日程：平成27年12月23日（水・祝）16:00～18:30

場所：六本木ヒルズ森タワー会議室

参加者：合計13名（男4名・女9名）

所属：専門学校生6名・大学生5名・大学院生1名・その他1名

### 5.5.2 実施体制

表5-11 実施体制

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	板津 匡覧（アニメーター） 稲村 武志（アニメーター） 大谷 里恵（フリーアニメーター） 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）
マネージャー：	面高 さやか（フリー）
文化庁：	戸田 康太（文化部 芸術文化課 支援推進室 メディア芸術交流係 研究補佐員）
事務局：	田村 通信（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部）

### 5.5.3 講評の要点

課題「ボール」について、グループごとに、合宿最終段階のムービーと、合宿終了後にブラッシュアップして再提出したムービーを比較しながら講評を行った。

講評・評価の要点は次の通りである。

#### ■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

#### ■演出力

- ・グループ3人の作品（それぞれのカット）が自然に繋がっているか。（球の軌道、速度、タイミング等）

## 第5章 実施内容

- ・キャラクターの性格や感情が表現できているか
- ・動作の繋がり、予備動作を自然に描けているか
- ・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

### ■その他

- ・見る人を楽しませるための挑戦があるか
- ・ブラッシュアップの線を適切にコントロールして引くことができているか
- ・動きや演技のタイミングは適切か（コマ単位の調整はプロアニメーターの課題でもある）

## 5.6 『アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会』

### 5.6.1 実施概要

日程：平成28年01月19日（火）16:00～19:00

会場：六本木ヒルズ森タワー会議室

### 5.6.2 実施体制

表5-12 実施体制

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）
事務局：	岩淵 麻子（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部） 田村 通信（森ビル株式会社 都市開発本部計画統括部メディア企画部）

### 5.6.3 出席者

※敬称略・五十音順

#### ・参加者

岩澤 駿（東京大学大学院情報学環・学際情報学府 助教）

内田 健二（一般社団法人日本動画協会 理事長／株式会社サンライズ 相談役）

大江 泰輔（株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネスディビジョン）

篠原 たかこ（公益財団法人画像情報教育振興協会 教育事業部 担当部長）

高山 清彦（株式会社武右エ門 代表取締役）

富田 聡（日本電子専門学校 アニメーション科・アニメーション研究科・キャラクターデザイン科  
テクニカル・チーフ）

長谷川 朋広（株式会社スクウェア・エニックス 第2ビジネスディビジョン）

久井 健太郎（ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社 インタラクティブ・グループ）

細田 伸明（大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科 教授）

堀川 和政（東映アニメーション株式会社）

松本 悟（一般社団法人日本動画協会 専務理事／事務局長）

三上 浩司（東京工科大学メディア学部メディア学科 准教授）

南 雅彦（株式会社ボンズ 代表取締役社長）

宮井 あゆみ（公益財団法人画像情報教育振興協会 事務局長）



八木 寛文（株式会社旭プロダクション 常務取締役）

・講師

大谷 里恵（フリーアニメーター）

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）

・オブザーバー

大坪 英之（一般社団法人日本アニメーター・演出協会 事務局長）

小林 洋子（一般社団法人日本動画協会 事業担当 プロデューサー）

本多 麻由（公益財団法人ユニジャパン 国際支援グループ）

前田 健成（公益財団法人ユニジャパン 国際支援グループ グループマネージャー）

山脇 壯介（一般社団法人日本動画協会 事業担当）

・文化庁

入江 良郎（文化部 芸術文化課 芸術文化調査官）

・『アニメーションブートキャンプ 2014』経験者

森 慶彦（テレコム・アニメーションフィルム）

#### 5.6.4 報告・意見交換会の要点

最初に『アニメーションブートキャンプ 2015』について、竹内孝次氏から基本方針・概要についての説明、布山タルト氏から具体的な実施報告を行い、それを受けて意見交換を実施した。

要点は次のとおりである。

##### ■『アニメーションブートキャンプ 2015』の評価

- ・短期間で、アニメーションのエッセンスを学べる良いカリキュラムである。
- ・講師が教えるのではなく、参加者が自分で考え、答えを導き出すという指導方針は素晴らしい。プロのアニメーターになっても必要なスキルであり、また絵の教育としても効果的である。
- ・知らない者同士で生活を共にし、グループワークで課題に取り組む「合宿」というスタイルも有効である。若いうちに寝食を忘れて集中することは、とても良い経験になる。
- ・参加者は、プロのアニメーターになれるだろうか。1度の合宿だけでは断片的で、最終的なゴールが見えてこないのではないか。
- ・高い技術を持っているアニメーターが、『アニメーションブートキャンプ』を通じて、指導者として育てていることも大変評価したい。

■今後の展開について

- ・『アニメーションブートキャンプ』のカリキュラムを、様々な大学・専門学校で実施可能な形に落とし込み、広く活用できるようになると良いのではないかな。
- ・年に複数回開催して、参加できるチャンスを増やしてはどうか。
- ・大学や専門学校では、学生の人数・講師の人数・時間割などの制約がある。学校ではできない部分を今後も『アニメーションブートキャンプ』でサポートしてほしい。
- ・学校でこのクオリティのカリキュラムを実施することは難しいため、遠隔でコミュニケーションを取りながらワークショップを行ったり、KOMA KOMA（ワークショップ中に用いた撮影ソフト、詳細は第7章を参照）も様々な方法で使用できるようになると良いと思う。

■他業種・他分野での応用について

- ・体験して、他者に伝わるモーションを作るということは、ゲーム分野でも共通している。ゲーム会社に入社したばかりの頃、『アニメーションブートキャンプ』と同じようなことを行った。
- ・カットアウト人形（『アニメーションブートキャンプ2015 京都』で使用）は、3DCGを学ぶ上でも応用可能。
- ・アニメの作画は、紙と鉛筆があれば初心者からプロまで、すぐに取り組むことができるが、3DCGやシミュレーションは、初心者から入りにくい部分もある。
- ・会社でデジタル作画を導入し、作画の技術的な課題はクリアしたが、これからクオリティを上げるために様々な取り組みを始めている。『アニメーションブートキャンプ』の考えさせる・気付かせるというカリキュラムを社内でも取り入れたい。

### 5.6.5 アンケート

■『アニメーションブートキャンプ2015 実施報告』のご感想をお聞かせ下さい。

- ・観察→描く→評価（みんなで見る）…このプロセスはCGシミュレーションやVFXの開発でも同じです。（教育関係）
- ・テーマをダイナミックなシチュエーションやカメラワークにも広げて、表現の幅や技術を高められることもあっていいのでは。（協会・団体関係）
- ・アニメーションブートキャンプの目的・進め方の方針などについて、経過を動画などを交えて紹介頂きました。非常に内容が良く分かる報告でした。（教育関係）
- ・学生を対象としたカリキュラムとして、すごく考えられていると感じました。先生達のプロジェクトマネージメントが大変そうですが…。子供（学生・後輩）の可能性をスポイルさせず、達成感を感じさせるのは、プロの現場ではなかなか難しい。是非学生の頃に経験してほしいです。（アニメ業界）

■『アニメーションブートキャンプについての意見交換』のご感想をお聞かせ下さい。

- ・積極的にこのような会を開催されている姿勢に共感しました。幅広い分野の方々が集まっていて、多様な意見が聞けて、良い機会を頂きました。講師の方のお話がもう少しお伺いできると良かったです。（協会・団体関係）

## 第5章 実施内容

・ここで開発され、磨き上げられてきている価値ある手法を、どこでどのように活かし広めていけるかについて多くのヒントが見られたと思う。是非今後を活かして欲しいと感じた。（協会・団体関係）

・アニメーション業界を目指す若者の意識改革という点だけでもかなり意義深いと思っておりましたが、現場の方の人事面にも関わる忌憚なきご意見が大変参考になりました。確かに短期では効果の見えにくい事象だとは思いますが、フォローアップや今後の拡大も含めて今後さらに期待させて頂きたいです。（協会・団体関係）

■その他、『アニメーションブートキャンプ2015 報告・意見交換会』に対するご意見やご感想等ございましたら、自由にご記入ください。

・（ワークショップの開始から）5年経ったところで、来年は目標→結果または成果→発展等につながる報告会を別に行って頂きたい。システムの報告会とは別として成果結果を次のステップとして考えてみたいと思います。（協会・団体関係）

・国の事業全てに言えることかもしれないが、この『アニメーションブートキャンプ』も広く一般の人にも知ってもらうことをした方が良いのではないだろうか。YouTubeで検索すると、海外のアニメーショントレーニングに関する動画はたくさん出てくる。今後も実験、検証を重ね、実社会に生かしていこうと考えた際、事業継続、応援は必要である。参加した人だけではなく、多くの人にとってアニメを考える何らかのきっかけになることもできるのではないか。（協会・団体関係）

・報告書等文書化された資料を公開頂きたいと思います。（協会・団体関係）



図5-19 意見交換会の様子

第6章 広報・広報制作物

6.1 『アニメーションブートキャンプ2015 京都』の広報

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」にて、『アニメーションブートキャンプ2015 京都』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への配布と、教育機関に在籍する教員の方々にも、学生への周知に御協力をお願いするため、チラシを3,000枚印刷した。

「メディア芸術カレントコンテンツ」

URL:<http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015.html>

・募集要項・課題

表6-1 募集要項・課題

対 象 者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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)</li> <li>・ 日本語でのコミュニケーションが可能な方</li> <li>・ 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</li> <li>・ 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</li> </ul> <p><b>※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。</b>                  ※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。</p>
募集人数	60名程度 ※定員に達した場合、締め切る場合があります。
応募方法	<p>参加には事前に応募書類の提出が必要です。</p> <p>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。</p> <p><b>応募書類の〆切：2015年9月22日(火)18:00必着</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 先着順で受付を行いますが、応募書類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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> </ul>
応募書類	<p>①応募用紙1・2・3(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・3にご記入ください。                  ※応募用紙はWEB「メディア芸術カレントコンテンツ」                  (URL:<a href="http://mediag.jp/">http://mediag.jp/</a>)内の募集ページよりダウンロードして下さい。</p> <p>②応募用紙4 全身自画像(必須)</p> <p>応募用紙4にご自身を描いたものをお送り下さい。  <b>必ず全身</b>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>
応募書類の送付先	<p>&lt;メール送付の場合&gt;</p> <p>宛先: 2015@animationbootcamp.net</p> <p>&lt;郵送の場合&gt;</p> <p>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</p>

<p>アニメーションブートキャンプ 2015 京都 参加応募係</p> <p>&lt;ご注意&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 郵送の受付は私書箱ですので、郵送される場合は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。</li><li>・ 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。</li></ul> <p><b>応募書類の〆切：2015年9月22日（火）18：00 必着</b></p>	
参加費	ワークショップ参加への費用は無料です。 ※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。 ※集合場所の詳細は、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 2015@animationbootcamp.net 03-6406-3935（平日 10：00～17：00 担当：森ビル株式会社 田村）

・ 全身自画像用紙

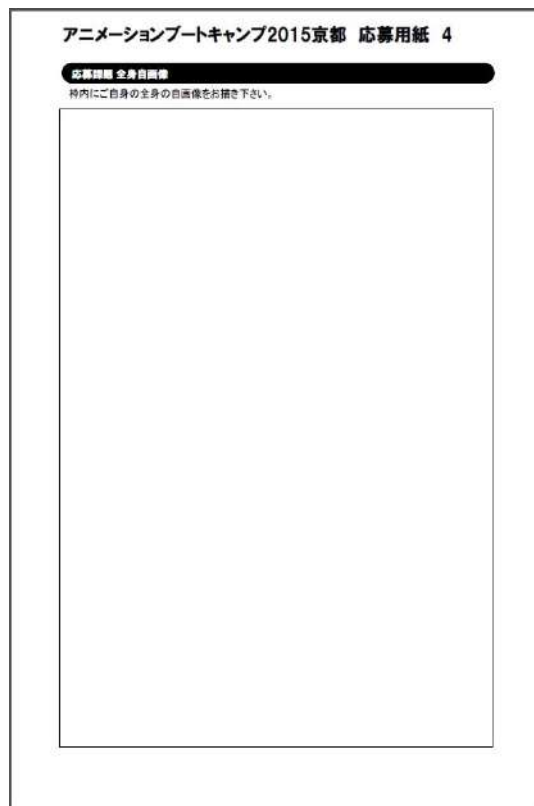


図6-1 全身自画像用紙



## 6.2 『アニメーションブートキャンプ2015』の広報

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」にて、『アニメーションブートキャンプ2015』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関連の学科を持つ教育機関や、ICAF（インターカレッジ・アニメーション・フェスティバル）での配布と、また教育機関に在籍する教員の方々にも、学生への周知に御協力をお願いするため、チラシを3,000枚印刷した。『アニメーションブートキャンプ2015 京都』の参加者にもメールで案内を行った。

「メディア芸術カレントコンテンツ」URL：  
<http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2015-camp.html>

### ・募集要項・課題

表 6-2 募集要項・課題

対象者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・日本語でのコミュニケーションが可能な方</li> <li>・ワークショップ全日程に参加可能な方</li> <li>・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</li> </ul> <p>※高校生以下は参加不可とさせていただきます。</p>
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	<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お送りください。</p> <p>選考結果は10月中旬に応募者全員へ、メールにてご連絡致します。</p> <p><b>応募書類の〆切:2015年10月12日(月・祝)18:00 必着</b></p> <p>※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。</p>
応募書類	<p>①～③は必須提出物です。</p> <p>※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:<a href="http://mediag.jp/">http://mediag.jp/</a>)内の募集ページよりダウンロードして下さい。</p> <p><b>① 応募用紙1～4(必須)</b>          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。</p> <p><b>② 応募用紙5 全身自画像(必須)</b>          応募用紙5にご自身を描いたものをお送り下さい。  <b>必ず全身</b>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><b>③ 課題「歩きのムービー」(必須)</b>          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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・レイアウトのパス、男の子の頭身は守って下さい。</li> <li>・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。</li> </ul> <p><b>【データ形式】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> </ul>

	<p><b>【データ送付上のご注意】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p><b>④ ポートフォリオ(作品映像・画像)(任意)</b></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:<b>2015@animationbootcamp.net</b></p> <p><b>応募書類の〆切:2015年10月12日(月・祝)18:00 必着</b></p>
<p>参加費</p>	<p>約 14,000 円(予定)</p> <p>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。</p> <p>※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。</p> <p>※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。</p>
<p>お問い合わせ</p>	<p>アニメーションブートキャンプ事務局 2015@animationbootcamp.net 03-6406-3935 (平日 10:00~17:00 担当:森ビル株式会社 田村)</p>



・全身自画像用紙

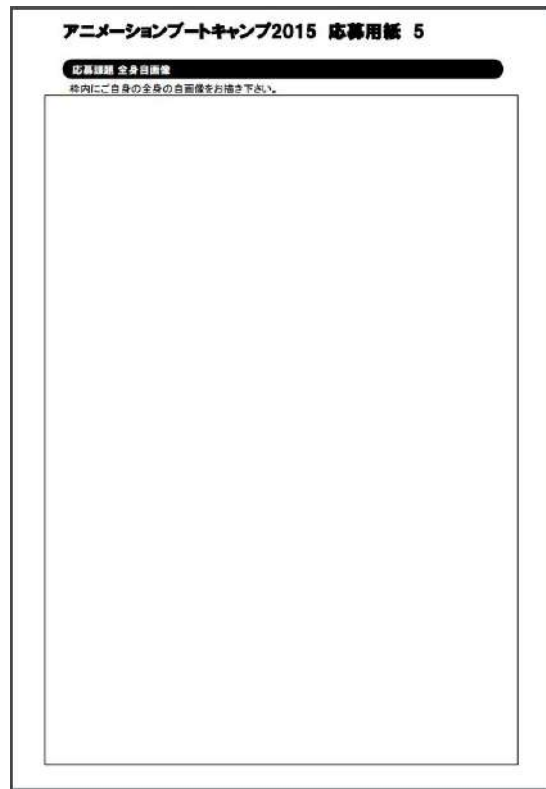
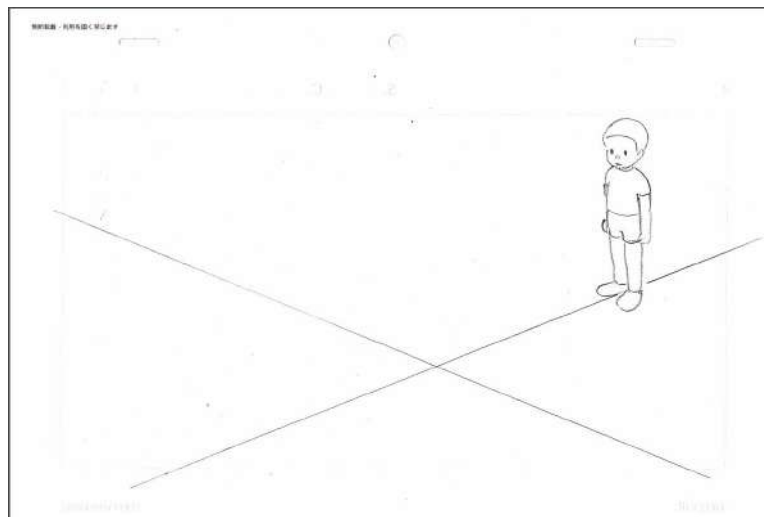


図 6-3 全身自画像用紙

・レイアウト用紙



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

図 6-4 レイアウト用紙

・チラシ

# アニメーション ブートキャンプ 2015 参加者募集

## ANIMATION BOOTCAMP 2015

10月12日(月・祝) **合宿**  
参加申込締切

「アニメーションブートキャンプ2015」は、日本を代表するアニメーター、アニメーション監督を講師に迎え、アニメーションの大切な要素である「観客に伝わる表現手法」「身体感覚の重視」など、表現者の核となる基本姿勢を、4日間に渡る合宿形式のワークショップを通して学びます。

参加希望の方は、以下概要および公式サイトページ掲載の個人情報取り扱い方針、注意事項を種読し、同意の上、ご応募ください。

**講師陣** **板津 匡覧** **後藤 陸幸**  
(アニメーター) (アニメーター、キャラクターデザイナー)  
**稲村 武志** **富沢 信雄**  
(アニメーター) (株式会社アゴタシステム・アニメーター)  
**片淵 須直** (アニメーション監督、脚本家)

**日 程** 10月12日(月・祝)～13日(火・祝) 3泊4日  
10月12日(月・祝) 10時～17時

**会 場** 東京芸術大学 研修施設(後援: 東京 都庁) ※会場、参加費は東京近郊のみです。  
研修会場 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  
・ワークショップ参加費が支払可能な方  
・就業履歴記載の個人情報取り扱い方針および注意事項をご確認ください。同意いただける方を募集いたします。

**参加費** 15名程度 ※学生の募集になることとさせていただきます。  
約14,000円(予定)  
内訳: ワークショップ参加費用は無料ですが、宿泊費(約10,500円/3泊4日分)、朝夕食費(約1,000円/4日分)、旅行保険(約500円)の費用がかかります。  
※当日は研修会場での参加費を支払っていただきます。個人情報を事前に確認させていただきます。  
※お申込み後、研修会場への出席決定は別途ご連絡いたします。

**応募書類締切: 2015年10月12日(月・祝) 18:00必着**

詳細は、  
裏面・下記サイト内の  
募集ページをご覧ください。  
<http://mediag.jp/>  
WEB「メディア芸術カレントコンテンツ」  
※申込には履歴書の提出が必要です。

### 講師プロフィール

(掲載順: 五十音順)

#### 板津 匡覧 (アニメーター)

専攻科出身から卒業までフリーアニメーターとして活躍中。  
【主な制作担当】  
『ナルシス』(2014年) 制作総監  
『オトコ』(2014年) 制作総監  
『1994-2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
【主な制作担当】  
『ナルシス』(2014年) 制作総監  
『オトコ』(2014年) 制作総監  
『1994-2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監

#### 後藤 陸幸 (アニメーター、キャラクターデザイナー)

株式会社アゴタシステム・アニメーターとして、専攻科卒業後、フリーアニメーターとして活躍中。1988年、「新しい表現方法」で第1回デジタルアニメーションコンテストで最優秀賞を受賞。  
【主な制作担当】  
『ナルシス』(2014年) 制作総監  
『オトコ』(2014年) 制作総監  
『1994-2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監

#### 稲村 武志 (アニメーター)

アニメーション制作会社を経て、フリーアニメーターとして活躍中。  
【主な制作担当】  
『ナルシス』(2014年) 制作総監  
『オトコ』(2014年) 制作総監  
『1994-2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監

#### 片淵 須直 (アニメーション監督、脚本家)

日本大学芸術学部芸術学科にてアニメーションを専攻し、制作総監として東京芸術大学大学院に在学中。近年、フリーアニメーターとして活躍中。  
【主な制作担当】  
『ナルシス』(2014年) 制作総監  
『オトコ』(2014年) 制作総監  
『1994-2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監

#### 富沢 信雄 (株式会社アゴタシステム・アニメーター)

株式会社アゴタシステム・アニメーターとして活躍中。  
【主な制作担当】  
『ナルシス』(2014年) 制作総監  
『オトコ』(2014年) 制作総監  
『1994-2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監  
『2014 東京 都庁』(2014年) 制作総監

#### 応募方法

参加を希望される方は、応募書類を下記までメールもしくは郵便にて事務局へお送りください。  
詳細は募集ページにて必ずご確認ください。  
<http://mediag.jp>

#### これまでのアニメーションブートキャンプの様子

これまでのアニメーションブートキャンプの様子  
▶アニメーションブートキャンプ2012  
URL: <http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2012.html>  
▶アニメーションブートキャンプ2013  
URL: <http://mediag.jp/project/project/bootcamp2013.html>  
▶アニメーションブートキャンプ2014  
URL: <http://mediag.jp/project/project/animation-bootcamp2014.html>

『アニメーションブートキャンプ2015』は実文化の開催する平成27年度メディア芸術推進研修事業で行われているプロジェクトのひとつであり、最優先のものと位置づけられています。

〒113 文化庁 総務局  
メディア芸術推進研修事務局  
〒113 東京芸術大学大学院 映像研究科  
アニメーションブートキャンプ事務局  
(TEL) 03-6406-3935 (平日10:00~17:00)  
TEL: 03-6406-3935 (平日10:00~17:00)

図 6-5 チラシ

## 第7章 成果

### 7.1 ワークショップで使用するツールの研究・検討・検証について

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）

※ツールについての解説等、昨年度から変更や変化のない事項についての記載は、昨年度「アニメーションブートキャンプ2014」報告書と同様の記載としている部分がある。

#### 7.1.1 ツール研究の背景

##### 7.1.1.1 はじめに

実践的な教育プログラムにおける教育効果のパフォーマンスは、カリキュラムや講師の指導方法だけでなく、使用するツールのよしあしにも左右される。とりわけテクノロジー抜きには成立しえないアニメーション分野の教育においては、適切な教育支援ツールをデザインすることは重要な課題である。『アニメーションブートキャンプ』（以下、ブートキャンプ）では、これまでカリキュラム開発だけでなく、それを実践する上で必要なツールを検証し、改善を続けてきた。

ブートキャンプの教育実践で使用されるツールには様々なものがあるが、ここでは最も重要なツールとして、「ラインテスト（ペンシルテストとも言われる）ツール」と呼ばれる、作画した絵を撮影してアニメーションとして再生・確認するための装置に着目したい。

ブートキャンプの教育において、学習者たちは「描く」行為と「みんなで見る」行為の間の往復を繰り返す。その往復運動は、「個の作業」と「集団の作業」との間を行き来することでもある。「伝わる表現」を重視するブートキャンプにおいては、個の作業によって生み出されたアウトプットを「みんなで見る」ことによって、それが意図した通りに伝わっているかを吟味する振り返りの時間を重視する。そうした「みんなで見る」行為を支援するツールとして、ラインテストツールを位置づけている。

これまで平成24年度から平成26年度までのブートキャンプでは、様々な既存のラインテストツールを使って改善を重ねてきた。平成24年度には、セルシス社のCLAYTOWNというソフトを使用し、平成25年度には、MONKEY JAMというフリーウェアを使った。平成26年度は、カリキュラムに三つのバリエーションがあったため、それぞれの内容や参加人数、実施日数等に応じて最適なツールを吟味することになり、最終的に独自のツールを開発してテスト的に使用することも試みた。今年度の取り組みは、その延長線上にある。

##### 7.1.1.2 ラインテストツールとは

まずは背景として、一般的にラインテストツールがどのようなものかを説明する。歴史的にはディズニーにおいてフィルム編集用ビューアーを使ったラインテストがかなり早い段階から行われており、

ディズニーのナインオールドメンとして知られるフランク・トーマスとオーリー・ジョンストンの著作『The Illusion of Life (生命を吹き込む魔法)』によると、1931年のスタジオ増築の際には、スタジオ内にラインテストのための専用スペースも設けられたという。「汗かき部屋」と呼ばれたその部屋の様子を撮った写真を見ると、ビューアーを囲んでウォルト・ディズニーを中心に数名のアニメーターたちが画面をのぞき込んでおり、そこでウォルトは「気に入った点とそうでない点」について指摘したのだという。当時のディズニーでは、ディレクターがアニメーターに対して修整指示を出す上での効果的な手段としてラインテストツールが用いられていたことがわかる。

一方、ラインテストは必ずしもディレクターのために役立つ手段というだけでなく、アニメーターが自身の表現を検証するためにも有効なはずだが、フィルムの時代においては、現像のための時間や経費のコストがかかるので、アニメーターが気軽にセルフチェックする目的で用いることは難しかった。しかしその後、フィルムではなくビデオ機器を用いたラインテストツールが生まれ、フィルムの時代と比べればはるかに容易にラインテストが行えるようになった。とはいえ機材の価格面ではまだ高価なものであったため、導入するプロダクションの数は限られていたが、その後、コンピュータ上で動くラインテストツールのソフトが登場し、値段も比較的安価に（あるいは無料で）入手できるようになり、多くの制作現場に導入され、フィルム時代のような監督らのチェック用途だけでなく、アニメーター自身のセルフチェックのためにも一般的に使用されるようになっていく。

現在、国内で最も普及しているラインテストツールは恐らくセルシス社が開発した QUICK CHECKER だろう。同社の RETAS STUDIO というアニメーション制作支援の総合ソフトウェアの中の一つとして位置づけられ、かつては10万円ほどの単体パッケージだったが、現在はRETASユーザーに無償配布される形で提供されている。その他、教育機関等では LUNCH BOX と呼ばれるストップモーションアニメーション用の撮影ハードウェア（PC用のソフトウェアではない）を使用しているところもあるが、1台40万円ほどの価格設定の高さもあり、広く普及するには至っていない。

更に昨今は、紙と鉛筆を使わずにタブレットで作画するいわゆる「デジタル作画」も普及し始めており、その場合はラインテストもデジタルツール上ですぐに実行可能なので、別途ラインテストツールを導入する必要性は減少しつつあると言えるかもしれない。

一方、紙と鉛筆によるトラディショナルな作画方法では、最も簡単な動きのチェック方法はラインテストよりむしろ「指パラ」と呼ばれる方法である。日本のアニメーションにおいては、動画用紙がズレないようにタップと呼ばれる金具で上部を固定して作画するが、その際に紙の下部を指で素早くめくりながら前の絵との変化を確認したり、指と指の間に紙を挟んで4枚ほどの絵を回転させるようにめくって確認したりしながら作画が行われる。更に、ある程度まとまった枚数を確認する際には、いったん動画用紙をタップから外して、紙の上部を手で固定し、フリップブックのようにパラパラと紙をめくって動きを確認する。

こうした「指パラ」は、動きを手早く確認する上では有効だが、アニメーションにおいては必ずし

も1枚1枚の絵を撮影するタイミングは均一ではないので、そのタイミングを客観的に確認する上では限界がある。

また、「指パラ」はパラパラと紙をめくっている本人以外に見てもらうことが難しいので「みんなで見る」ことができない。ラインテストツールの重要な機能は、そのシーンを監督をはじめとする「他者」に確認してもらうことができるということである。指パラはあくまでも個人的なチェックにしか使えないが、ラインテストにおいては、小さなスクリーンではあるものの「上映」という形式に必然的になるので、そこで客観的にその作画の出来を確認することができるのである。

### 7.1.1.3 ブートキャンプで使うツールの条件

ブートキャンプの理念の一つは「伝わる表現」を目指すということである。自分自身の身体感覚に基づきつつも、最終的にはそれをきちんと他者に伝わるように表現することが重視される。そのため、ブートキャンプでは「みんなで見る」ということを徹底して指導する。最終的な作品だけでなく、作画の途中段階でも「みんなで見る」ことによって、常に軌道修正しながら試行錯誤を繰り返していくことが求められる。そしてその「みんなで見る」ためのプラットフォームになるのが、ラインテストツールである。

とはいえプロのアニメーション制作現場で使用されているラインテストツールを、そのままブートキャンプに導入するだけでは不十分である。プロの現場とブートキャンプとは条件や目的に違いがあるからだ。大きな違いの一つは、ブートキャンプが非常に短い限られた時間の中で短期的に実施されるワークショップだということである。もちろんプロの現場においても時間的制約は大きいですが、ツール習得に丸1日かかったとしても長い目で見ればそれほど大きな問題にはならない。しかしブートキャンプではツール習得のために割く時間はせいぜい数分程度に抑えなければならない。

更に習得のために割く時間だけでなく、撮影してから結果を確認するまでの時間を極力、短くすることも重要である。ブートキャンプではラインテストを何度も繰り返すトライアル&エラーが重視されるので、撮影結果をレンダーリングするのに長い時間がかかることが許されない。

更に先に述べたように「みんなで見る」ことが重要なポイントなので、プレビュー画面は少なくとも3~4人で同時にのぞき込める程度の大きさが必要になる。

また、プロの現場では最終的には結果としての作品の出来不出来が最も重視されるが、ブートキャンプのような教育の現場では作品だけでなくそこに至るプロセスが重視される。学習は必ずしも直線的には進まないで、時には一つ前のバージョンと見比べてみて以前の状態に戻したり、1日前の状態と今の状態を見比べて、どのような変化があったかを確認したりといった、プロセスの振り返りが、気づきや発見を促すことにつながる場合も多い。そのため、ラインテストの結果を全て残しておくことと、それらを容易に見比べられることが意味を持つ。

以上、述べてきたブートキャンプのためのラインテストツールに必要なことをまとめると以下の4点になる。

- ①参加者がすぐに使えるようになる「簡易性」
- ②撮影後にアニメーションとしてすぐに確認できる「即時性」
- ③みんなで見ることが可能な「共有可能性」
- ④学習過程を振り返ることが可能な「蓄積性」

これらのポイントを踏まえて、今年度の二つのブートキャンプでどのようにラインテストツールを検討・検証したかについて報告する。

## 7.1.2 『アニメーションブートキャンプ2015 京都』における実践

### 7.1.2.1 基本条件

京都の京都造形芸術大学を会場として行われた『アニメーションブートキャンプ2015 京都』（以下、『2015 京都』と略す）には、36人の学生が参加し、講師人数は3人（稲村講師、押山講師、佐藤講師）であった。参加者は九つのグループに分けられ、それぞれ4人前後でチームを組んだ。各講師はそれぞれ三つのグループを受け持った。カリキュラムは1日集中で、10:00から18:00までのおよそ8時間を掛けて、講義も交えつつ課題「歩き」の作画に取り組んでもらった。

### 7.1.2.2 ツールの検討

『2015 京都』は、ブートキャンプの規模拡大を目的として昨年度のブートキャンプで初めて試みられたもので、それまでの合宿形式と以下の4点が異なる。

- 1) 多人数が参加できる形式
- 2) 短期間（1日）で完結する形式
- 3) 全くの初心者でも参加できる形式
- 4) タイミング調整をさほど必要としない課題

先に挙げた4つのポイントと照らし合わせると、1) は共有可能性の拡張が重要であり、2) と3) は簡易性や即時性の追求が重要であり、4) は必ずしも蓄積性に重きが置かれなければならないことになる。昨年度、これらの点を考慮してラインテストツールを検討し、最終的には筆者が開発している「KOMA KOMA for iPad」というアプリを使用することにした。これは元々、小中学校の図工・美術教育等でアニメーションを教えることを目的として開発した教育カテゴリのアプリで、2012年からApp Storeで無料配布しており、2016年1月現在、世界中で14万本以上ダウンロードされている。簡易性と即時性という観点から言えば最も優れた選択肢の一つだと思われる。

KOMA KOMAにはWindows/Mac版もあるので、ハードの選択肢としてはPCを使用することもありえたが、参加者が増えた場合に必要台数が調達できなくなる可能性があった。iPadであればレンタルも含めて比較的容易に多数のハードを調達することができる。またiPadであれば消費電力が少ないので、ハードの数が増えても電源容量等の問題が生じにくい。更にKOMA KOMAはシンプルなインターフェイスが特徴的なアプリであり、アニメーションを初めて作る人でもすぐに操作方法が理解できて、初心者でも問題なく使えることが保証できた。

ただし共有可能性の観点においては、KOMA KOMA for iPadは、基本的にスタンドアロンで使用することを前提としてデザインされているため、データ共有の仕組みが実装されておらず問題がある。『2015 京都』では1日の最後に、全員分の作品を全員で一緒に見るという上映の時間も設けるため、KOMA KOMA for iPadのデータを集約するための仕組みを別途開発した（App Storeで公開されているバージョンにはその機能は実装されていない）。その特別仕様のKOMA KOMA for iPadをラインテストツールとして使用し、最終的にはiPadからPCへとデータをアップロードして、PCの画面上で全員分の作品を見比べることができるようにした（図7-1）

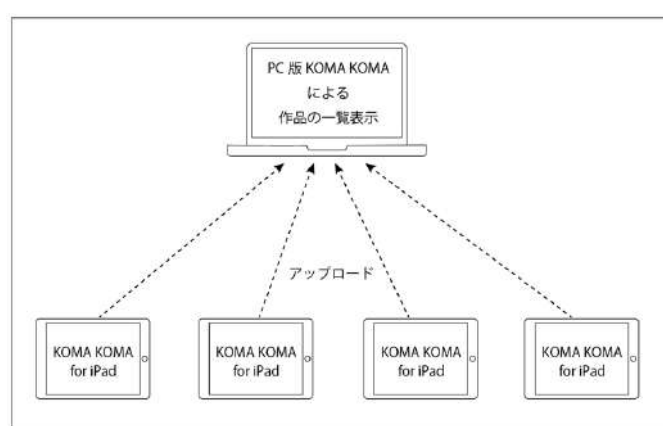


図7-1 データのアップロード

以上のように昨年度の時点で、十分に吟味された完成度の高いツール環境を構築しており、特に問題はなかったことから、本年度も基本的にはその環境をそのまま使用することにした。

ただし、昨年度の時点で生じていた以下の二つの細かな問題点については改善を試みた。

- 1) iPadの画面が適度に手前に傾いていないと画面が見づらいので、iPadスタンドの改善が必要。
- 2) iPadのバッテリー駆動だけでは8時間の使用に耐えられないので、AC電源が必要。

まず1)については、昨年度テンポラリーに対処していた方法を改善し、iPadを固定するスタンドのデザインを修整し、手前方向に傾けた状態できちんと安定するようにした。また2)については、各テーブルのiPadにAC電源が供給できるように、昨年度よりも電源口を増やした。

### 7.1.2.3 ツールの検証

昨年度に続き、『2015 京都』においてラインテストツールとしてKOMA KOMA for iPadを使用したのは、簡易性や即時性の観点から非常に適切な選択だったと思われる。昨年度参加者はもちろん、その他全ての参加者が使い方をすぐに理解し、ツールの操作でつまづく者は一人も出なかった。昨年同様にグループ内で最初に撮影した人が、次に撮影する人に使い方を教えるという、参加者同士の教えあいが自然に行われたので、スタッフが各グループにずっと付き添って説明する必要はほとんどなかった。また共有可能性の観点からも、ネットワークトラブルなども生じることなく、36人の参加者の作品共有に十分に対応することができた。

参加者へのアンケートにおいても、「使用した撮影ソフトウェア（KOMA KOMA）は適切でしたか」という問いに対して、非常に適切だった83.3%（30名）、ある程度は適切だった13.9%（5名）となっており、無回答の1名を除くと、ほぼ全員が「適切だった」と回答する結果を得られた。

## 7.1.3 『アニメーションブートキャンプ2015』（合宿）における実践

### 7.1.3.1 基本条件

栃木県の東京藝術大学那須高原研修施設で行われた『アニメーションブートキャンプ 2015』には、15人の学生が参加し、講師人数は7人（板津講師、稲村講師、大谷講師、片渕講師、後藤講師、瀬口講師、富沢講師）であった。参加者は五つのチームに分けられ、それぞれ3人でチームを組んだ。

カリキュラムは3泊4日で、1日目の最初に課題「バス」が行われ、その後は最終日まで課題「ボール」に取り組んでもらった。

### 7.1.3.2 ツールの検討

合宿形式は、京都形式とは以下のように条件が異なる。

- 1) 少人数制（15人）



- 2) 4日間の作業時間
- 3) 作画課題によって選抜された受講生
- 4) タイミング調整を必要とする課題

『2015 京都』と比べれば、簡易性や即時性はそれほどシビアには求められないが、やはり重要であることに変わりなく、共有可能性が安定して保証されていることも必要になる。そして『2015 京都』との一番大きな違いは4)の部分で、同じ素材をタイミングを変えて見比べるといったことも行われるため、蓄積性が重要になる。

昨年度は、これらの諸条件と二つの課題の内容を鑑み、二つのラインテストツールを段階的に使用することにした。具体的にはまず課題「バス」においては、操作が簡単なKOMA KOMA (Windows 版)を使った。その上で、メインの課題「ボール」では、KOMA CHECKER という、筆者が2014年に開発したWindows 専用のラインテストツールに切り換えてもらった。KOMA CHECKERはKOMA KOMAと異なりタイムシート上でのタイミング調整が可能なソフトである(図7-2)。

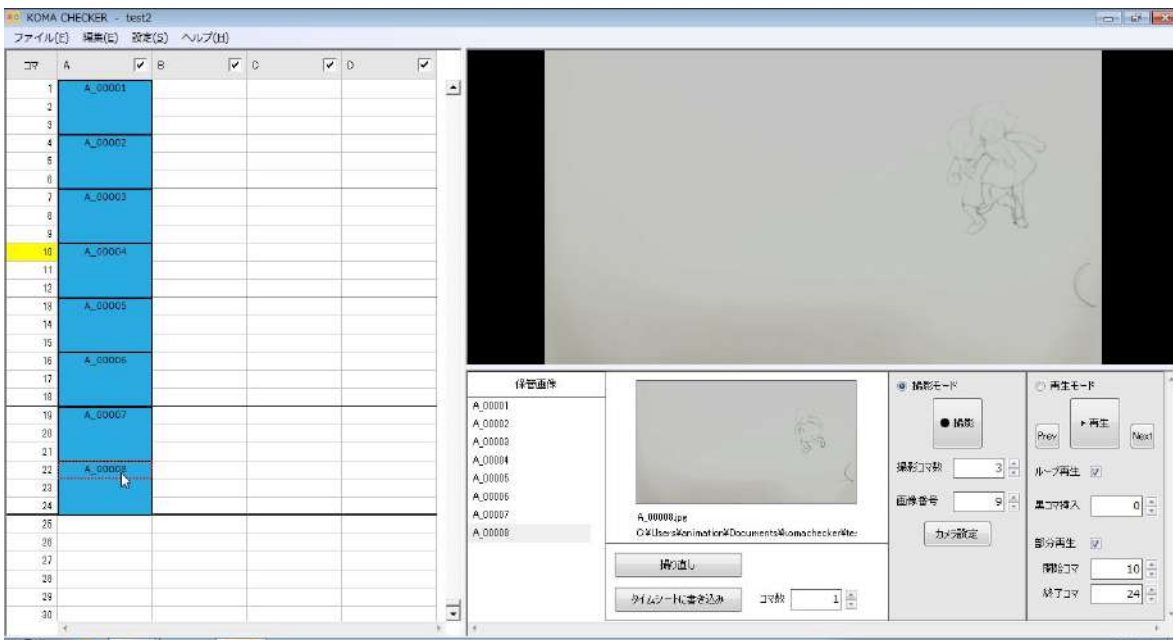


図7-2 KOMA CHECKER 画面

本来ならば、ワークショップで使用するツールは複数よりも一本化した方が、学習者を混乱させずに済むので望ましい。しかし、二つの課題はそれぞれ異なる性質を持つものなので、むりやりに共通ツールを使うよりも、それぞれに最適なツールを使用した方が学習効率が高まると考えた。

一昨年度のブートキャンプでは、KOMA CHECKERの代わりにフリーウェアのMONKEY JAMというソフトを使用した。ファイル管理などの面で細かい問題が多数生じてしまったため、独自のソフトウェアを開発する方針に切り換えたのが昨年度のことである。KOMA CHECKERも昨年度のブートキャンプではまだ開発途上で、操作性の面では幾つもの課題が残った。今年度はそれらの課題の多くを解決した、新しいバージョンのKOMA CHECKERを使用することにした。具体的には、以下の点が改善されている。

- 1) タイムシート操作の改善
- 2) アンドゥ機能の実装
- 3) カメラ映像の180度回転対応
- 4) Windows10への対応

更に、ソフトウェアだけでなくハードウェアの面でも改善も行った。具体的にはWEBカメラを固定する撮影台である。

撮影台は、平成24年度は三脚にWEBカメラを固定する形を取ったが、三脚だとスペースを取り過ぎてしまうため、平成25年度はそれをフレキシブルアームに変更した。それによってスペースの問題は解決したが、撮影範囲を正しく設定するためのカメラ位置の調整が難しいという問題と、紙を照らす照明が点光源だったために、画面の中央に丸く明るい場所ができてしまい、周辺部分が暗くなるという問題があった。これらの問題を解決するために、昨年度は新たに撮影台を自作することにした。安価なMDF材を用い、レーザーカッターでパーツを切り出すことで精度の高い撮影台を実現した。天板にはカメラ位置の調整用にあらかじめレイアウトを彫り込んでおき、つどレイアウト用紙を用意しなくても済むようにした。また光源については、テープLEDと呼ばれる多数のLEDが並んだテープ状のパーツを用い、照射角度を自由に変更できるようにした（図7-3）。



図7-3 旧バージョンの撮影台

昨年度のブートキャンプでこの自作撮影台を使用したところ、以下のような幾つかの問題が明らかになった。

- 1) 撮影時にあやまってカメラを触って角度が変わってしまうトラブルが生じやすい。
- 2) LEDライトが1灯だけだと、全体を均一に照らすことが難しくムラが生じてしまう。
- 3) 天板が必要以上に大きくこん包時にかさばる。

今年度はこれらの問題点を解決した新しいバージョンの撮影台を使用した（図7-4）。



図7-4 新バージョンの撮影台

### 7.1.3.3 ツールの検証

まず二つの課題それぞれに対して異なるツールを使用した点については、昨年同様特に大きな混乱は生じず、結果的には正しい選択だったように思われる。ブートキャンプの教育は、あえて最初にまづいきなり課題をやってもらうというカリキュラム構成になっているが、参加者が右も左も分からない状況の中でいきなり課題に取り組むに当たって、使用するツールはできるだけユーザーフレンドリーである方が望ましい。その意味ではKOMA KOMAの簡易性の高いユーザーインターフェイスは導入部のツールとしては最適だと思われる。その上で、KOMA KOMAの操作によってラインテストツールの基本的な意味と役割を理解した上であれば、多少操作が複雑になるKOMA CHECKERにツールを切り換えても、さほど大きな混乱は生じないようである。

また課題「バス」のように短時間に大量の作画を行う課題においては、撮影のスピードが重要になるが、その点でもKOMA CHECKERよりも即時性の高いKOMA KOMAの方が適している。

次に、様々な機能改良をほどこした新バージョンのKOMA CHECKERを使用した結果であるが、昨年度よりも参加者から操作方法について質問を受ける場面は明らかに少なくなった。KOMA CHECKERについても簡易性は向上したと言えよう。しかし一点だけ、タイムシートのコマを詰めたときに空（あ）いた隙間を埋める機能（「ギャップを埋める」）は、直観的に分かりにくいため、ほぼ全員への説明を要した。この点は更に改善の余地がありそうである。

また新しいカメラスタンドについては、撮影途中にあやまってカメラを触ってしまうトラブルは皆無となり、また設営・撤収時間も大幅に短縮された。しかし照明については、以前よりも改善されたものの、まだ画面の明るさのムラの問題は多少は残っている。この問題については、むしろカメラからの入力映像をソフトウェア的に調整する機能を改善して解決していった方が良いだろう。

#### 7.1.4 今後の課題

以上、ブートキャンプにおけるラインテストツールの重要性を踏まえて、今年度の二つの実践においてどのようにラインテストツールを選択し、それらを実際に使ってみてどうだったかの検証結果を報告した。最後に、今後に向けてどのような課題があるかについて述べたい。

まず、簡易性と即時性が強く求められ、共有可能性のスケラビリティが必要になる『2015 京都』のためのツールとしては、やはり iPad のようなタブレット端末を使用するのがベストだと思われる。撮影台については、更に軽量化などまだ改善の余地はありそうだが、ソフトについては KOMA KOMA for iPad を用いることでほとんど問題はなかった。もし今後、KOMA KOMA for iPad に改善する余地があるとしたら、削除機能を拡張して、最後のコマ以外も部分的に削除できるようにするといった改良はありうるかもしれない。

合宿形式におけるツールとしては、導入部に KOMA KOMA を使い、その後じっくり取り組む課題では KOMA CHECKER を使うという、用途に応じたツールの使い分けは適切だったと思われる。しかし今後は KOMA KOMA から KOMA CHECKER への切り換えがよりスムーズに行われるように、例えば両ソフトのインターフェイスデザインを共通化していくなどの改善の余地はあるだろう。

また KOMA KOMA 並びに KOMA CHECKER での新機能のアイデアとして考えうるのは、ドキュメントスキャナーへの対応である。まだ紙づまりなどの問題はあがるが、課題「バス」等のように大量の動画用紙を撮影する課題における作業スピードを向上させ、即時性を高める方策の一つとして検討したい。

またブートキャンプの実践を通じて改善されつつある KOMA CHECKER については、少しずつ実用に耐えうるレベルの完成度になりつつあるので、今後、広くアニメーションを学ぶ学生や指導者らへ配布していくことも検討したいと考えている。

## 7.2 分野横断的なアニメーション表現の基礎教育プログラムの研究・検証について

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）

### 7.2.1 検証方法の概略

本事業は、平成24年度から昨年度まで実施されたメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の『アニメーションブートキャンプ』（以下、ブートキャンプと略す）を継承するものだが、今回からの新たな事業ミッションとして、アニメーション以外の分野との分野横断的な連携可能性を探ることに取り組み始めた。

そのための具体的な第一歩として、ワークショップ終了後の1月にゲーム・CG業界の方々等を交えた「報告・意見交換会」を実施した。実施概要は以下の通りである。

「アニメーションブートキャンプ2015」報告・意見交換会

日時：平成28年1月19日（火）16:00～19:00

場所：六本木ヒルズ森タワー会議室

参加者：25名

内容：ブートキャンプの理念や実践内容について1時間ほどの詳細なプレゼンテーションを行った上で、その方法論について意見交換を行った。

参加者の人選は、できるだけ議論が偏らず多角的になるよう、以下のような諸条件を念頭に候補者を検討し、声がけした。

- アニメーション業界又はゲーム業界で人材育成に携わっている方
- アニメーション分野で積極的に3DCGやデジタル作画に取り組んでいる会社の方
- アニメーション分野又はゲーム分野に関する学校で教育に携わっている方
- ブートキャンプの過去の経緯を知っている／全く知らなかった方
- ブートキャンプに参加した学生OB
- 業界を束ねる諸団体の方々
- アニメーション分野又はゲーム分野の人材育成を専門分野として研究している方

最終的に参加した25名の方々の内訳は、ブートキャンプ講師：4名、ブートキャンプ参加者OB：1名、アニメ業界関係者：8名、ゲーム・CG業界関係者：5名、教育機関関係者：4名、文化庁：1名、その他：2名となっている。更にそれぞれの主な所属等は以下の通り。

- 「ブートキャンプ参加者OB」は、平成26年度のブートキャンプに参加した学生である。現在アニ

メーション制作会社においてアニメーターとして活躍している。

- 「アニメ業界関係者」とは、日本動画協会関係者、日本アニメーター・演出協会（JAniCA）関係者、アニメ制作会社の代表らである。
- 「ゲーム・CG業界関係者」とは、ゲーム制作会社の現場で人材育成に関わっている方々と、CG-ARTS協会関係者らである。
- 「教育機関関係者」とは、大学及び専門学校で教育に携わっている先生方である。

本章では、報告・意見交換会において参加者から出された様々な意見のうち、特にゲーム業界の方々からの意見を振り返り、分野横断的なアニメーション表現の基礎教育プログラムの構築に向けた可能性と課題について考察する。

## 7.2.2 ゲーム業界からの視点

### 7.2.2.1 はじめに

今回、ゲーム業界から参加してくださったのは3名で、かつ2名は同じ会社の方であることから、必ずしもゲーム業界全体を代表する意見とは言い難いということ、あらかじめ断っておきたい。しかし3名とも15年から20年ほどの長期にわたり大手ゲーム会社の現場に身を置き、制作並びに人材育成に携わってきた経験をお持ちの方々であり、そうした豊富な経験に根ざした発言を多く頂くことができた。

### 7.2.2.2 『アニメーションブートキャンプ』への共感

まず3者からの発言を振り返ると、おおむねブートキャンプの理念や方法論に対して共感・共鳴してくださったようである。会議内での発言では「短期間で驚くべき成果」「空気作りのうまさ」など高く評価していただいた上で、「すごく共通する部分があると感じた」という感想を頂いた。

実際にブートキャンプと同じような理念に基づく研修を15年ほど前に社内で経験したという指摘もあり、アンケート記述で「新鮮な頃の気持ちがよみがえった」という感想も頂いた。その方の指摘によれば、以前はゲーム業界でも手付けでアニメーションを作り出ししていたが、昨今はモーショントラッキングが増えてきたことにより、若手が動きについて深く考えて学ぶ機会が極端に減っているそうである。しかし彼らが「モーショントラッキングで取れない動き」を表現しなくてはならなくなった際に、動きを作る基礎がないために苦労するのだという。その方からはゲーム業界の若手に対してブートキャンプのようなプログラムを体験させたいというコメントも頂いた。

また別の方からは、現場で必要とされる基礎力は「見る力が6割、考える力が3割、それを描くテクニックは1割程度」だという持論が提示された。最も重要なのは「見る力」すなわち「観察力」だということであり、それは画力以上に観察力を重視するブートキャンプのコンセプトにも通じると言えよう。

### 7.2.2.3 テクノロジーの進化と基礎力

「1か月現場から離れるだけで、業界の技術進化から取り残されてしまう危機感を覚える」—これはゲーム業界の一人が、会議後におっしゃっていた言葉だが、アニメーション業界以上にテクノロジーの進化と密接に結びついているゲーム業界ならではの実感のこもった言葉として印象に残った。技術進化と表現とが密接に結びつき、常にテクノロジーの進化にキャッチアップしていかなくは国際的な競争に勝てないという危機感の強さ。それに比べればまだまだアニメーション業界は牧歌的な状況にすら見えてしまう。こうした両業界における技術進化のスピード感の違いは、今回得られた気づきの一つであった。

しかし、そうしたスピード感の差よりもむしろ、今回得られた知見として重要なのは、程度の差こそあれ置かれている状況は両業界とも同じだという共通認識の方である。アニメーション業界においても現在、デジタル作画への移行や2Dと3Dとの融合など、テクノロジーの進化に対して伝統的な日本の2Dアニメ技法が変容を迫られている深刻な状況がある。そうした中で生き残っていくことのできる人材に必要なのは、次々と変化するテクノロジーに翻弄されることなく、しっかりとした表現の基礎力を身につけた上で、どのようなテクノロジーにも対応していくことのできる柔軟性であろう。それはブートキャンプのコンセプトにもある「自己開発力・自己発展力」ともつながる。例えばどのソフトを使えるかといった小手先のスキルではなく、どんな技術にも対応できる基礎力と柔軟性こそ重要だという認識は、ゲーム業界の方々とも十分に共有できるものだということが分かった。

一方、3DCGを専門とする教育関係者から出た発言も興味深い。その方はゲーム業界の方ではないが、プログラマーとして自然現象などの高度なシミュレーションやVFXを実現している。いわく「観察→描く→評価（というブートキャンプで行っているプロセス）は、CGのシミュレーション分野でも同じ」だという。高度なコンピュータ処理によって写実的な映像を作り出すシミュレーションやVFXの分野でもまた、必要とされる基礎力は共通するという指摘である。

ゲーム、シミュレーション、VFXなど、それぞれ必要とされる専門性は異なるが、「観察することを重視する」「他者に伝わる表現を目指す」といったブートキャンプのコンセプトは、いずれの分野においても共通する土台となりうるのではないだろうか。そしてそのコンセプトにのっとり4年間にわたり改良を続けてきたブートキャンプの指導方法やカリキュラムは、他分野の方々から見ても十分に説得力のある魅力的なものに映ったようである。



#### 7.2.2.4 ゲームとアニメの違い

今回のディスカッションでゲーム業界の方々から、幾つかゲームと2Dアニメ表現の違いについて指摘があった。ここでは二つの点について論じる。

まず一つ目は、ゲーム表現においては同じアニメーションでも「フレームに収める技術」が2Dアニメ表現ほどには必要とされないという指摘である。ゲームにおけるアニメーション映像は、事前にレンダリングされた映像とリアルタイムで生成された映像に二分できる。元々はデータ量の多いフォトリアリスティックな映像は前者でなければ実現できなかったが、昨今のテクノロジーの進化によって、後者でも実写と見まごうような映像など、様々な表現をリアルタイム生成できるようになってきている。そうすると、ある演技に対してそれをどのアングルから眺めるかはユーザーが自由に選べるようになり、演出家やアニメーターの側が「見せたいアングル」を選ぶ決定権を持てなくなる。ゲームのリアルタイム映像においては、映画的なカット割りの概念や方法論よりも、むしろ舞台的な方法論の方が重要になってくると言えるかもしれない。

ブートキャンプでは、これまで基本的に「映画的表现」を指向してきた。例えば課題「ボール」においては、カットをどのように割るかについてしっかり考えさせるカリキュラムになっている。また参加者の画力に応じてポーズを真横から描くか斜め上の俯瞰から描くかを変えて難易度に差を付けるようなことも行っており、カメラアングルの違いをカリキュラムと結びつけている。こうした「映画的表现」を前提とした在り方に対し、これまで別の可能性を議論したことはなかったが、もし今後ゲーム分野の方を対象としたブートキャンプを行うとしたら、映画的表现や映像言語を前提とせず、演技のみに集中できる課題やカリキュラムとして発展させることも検討すべきかもしれない。

#### 7.2.2.5 モーションキャプチャーの限界

ゲームと2Dアニメ表現の違いの二つ目は、「モーションキャプチャー」に関する指摘である。ゲーム業界ではキャラクターアニメーションの多くがモーションキャプチャーによって生成されるようになっており、その技術は日々進化しているという。参加者の一人が指摘したように「モーションキャプチャーはアニメーターがいらない」状況を生み出す。そうした流れの中で、ブートキャンプのようなカリキュラムは意味を持ちうるのだろうか。

それについては上述のゲーム業界の方からのコメントにあったように、モーションキャプチャーが主流になってきても、「モーションキャプチャーでは取れない動き」が必要な局面はどうしても生じる。そのときにやはり、動きを作り出す専門家としてのアニメーターの技術がどうしても必要になる。むしろモーションキャプチャーが主流になってきたからこそ、ブートキャンプのような教育プログラムが意味を持つのだとも言えよう。



ブートキャンプの講義において、稲村講師が「富士山」を例に挙げて「巧（うま）い表現とは何か」について説明している事例が思い出される。富士山の写真を正確になぞって描いても全くリアリティがなく、むしろ極度にゆがめられた北斎の描く富士山の方がリアルに感じられるという話である。「巧（うま）い表現」は、現実をそのままなぞるのではなく、まずは対象をじっくり「観察」し、それを自分の頭で「考える」というフィルターを経由して描き出すことによって、現実とは明らかに違うものが描かれているにもかかわらず、現実以上にリアリティを感じられるような、「巧（うま）い表現」が生み出されるのである。

モーションキャプチャーがどんなに進化しても、現実にはできない動きをキャプチャーすることはできない。そして現実以上にリアリティを感じられる「巧（うま）い表現」を生み出すことも当面は難しいだろう。

#### 7.2.2.6 ブートキャンプ活用のアイデア

今回の報告会で、ブートキャンプの3泊4日の合宿の様子をタイムラプス撮影した1分間ほどの映像を見せた。昼夜を問わず学生と講師が会場内をめまぐるしく動き回る様子がよく分かる映像なのだが、それを見たゲーム業界の方が「自分の会社の風景とよく似ている」と指摘された。机にかじりついて作業するのではなく、むしろ席を立って日々生じる問題を解決することが求められるのがゲームの制作現場の特徴で、その様子とよく似ているらしい。そして現場で採用したい人材の条件として、表現能力以上に問題解決のための能力が求められるのがゲーム業界なのだという。そして問題解決能力の有無を見極める方法として、ブートキャンプのような合宿の場でどのようにふるまうかを観察することが、新人採用の手助けになるのではないかと、というユニークなアイデアを頂いた。

ちなみにゲーム業界では「Global Game Jam」というワークショッププログラムがあるという助言も頂いたが、それは48時間でプロとアマチュアと一緒にゲームを作るというもので、入社試験の代わりに使われている事例もあるとのことである。今後のブートキャンプの方向性を考える上で参考にした。

#### 7.2.3 まとめ

以上のように、ゲーム業界の現場で長年にわたり制作や人材育成に携わってきた3名の方々から、いずれもブートキャンプに対する高い評価を頂くとともに、それをゲーム業界の新人教育や、採用過程に活かすことができるのではないかとという積極的な御提案を頂いた。本章の冒頭に述べたように、そうした意見をもって「ゲーム業界を代表する意見」と言うことはできないが、少なくともゲーム業界の側にも、ブートキャンプのような基礎教育プログラムの有効性を認める方がいらっしや

ることが分かったことは、今後の展開を考える上で大いに参考になった。

また今回の会議は、アニメーション業界 vs ゲーム業界といった単純な対立構図に陥ることなく、むしろゲーム業界の現場の方々が持っている問題意識と、アニメーション業界側の問題意識との間に、共通点があることが明らかになったことは、双方にとって有益だったのではないだろうか。

会議の席上での参加者からの発言や、アンケート記述にも多く書かれていたことだが、今回の会議のように異業種の方々が集い、具体的な事例について様々な角度から検討する場は、参加者全員にとって非常に刺激的で意味のある試みだったと思う。それがうまくいった要因としては、多角的な意見が出るように参加者を吟味したことや、議論に先立ってかなり詳細にブートキャンプのコンセプトや教育方法について説明するプレゼンテーションの時間を設けたことなどが挙げられよう。

一方、会議の問題点としては、議論の時間が少し短く、また参加人数も多かったため、「しゃべり足りない」「もう少し発言の機会が欲しい」といったアンケート記述も見られた。運営上、そうした反省は今後に活かしたい。しかし裏を返せばこうした意見が出てくるということは、参加者が「もっとしゃべりたい」と感じられる会議だったということで、今回の「報告・意見交換会」の試みが成功だったことの証（あか）しとも言えるのではないだろうか。

また今回は実現できなかったが、今後は異分野の方々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いただく機会を作り、会議で出た分野横断のアイデアを具体化するための検証を、更に一歩進めていきたいと考えている。

## 7.3 今後の課題と展望

### 7.3.1 布山ディレクターによる省察

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）

#### 7.3.1.1 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年度からはその発展形である『アニメーションブートキャンプ』（以下、ブートキャンプと略す）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4年目になる。今年度は「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の一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について検討を始めることにした。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超えて、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。今年度はその可能性を探ることを視野に入れ、ゲーム・CG分野の方々を交えた意見交換の場を設けることを新たに試みた。

#### 7.3.1.2 これまでのブートキャンプについて

まずはじめに、これまでのブートキャンプの取り組みについて簡単に紹介したい。

平成23年度「アニメーター育成プログラムテストケース」

- ◎ブ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（九州地区の五つの大学・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（関東の五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

以上のように、ブートキャンプは毎年少しずつ進化しており、教育カリキュラムもバージョンアップしてきている。これまでの参加人数は延べ167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、これまでの参加講師は計14名に及ぶ。こうした積み重ねによってブートキャンプは着実に発展してきており、本年度のブートキャンプも基本的にその延長線上で行われた。

### 7.3.1.3 ブートキャンプの理念

ブートキャンプの基本理念は以下の三つある。

- 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、アニメーションを巡る現状に対する問題意識に基づいている。まず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。また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。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。

### 7.3.1.4 ブートキャンプの方法論

上述の理念に基づいた、ブートキャンプ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。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、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。

ちなみに報告・意見交換会では、こうした指導の方法論をできるだけ具体的かつリアルに感じてもらえるように、一つ一つの指導事例について、ブートキャンプの実践中に筆者が参与観察者として記録したビデオ映像を用いて説明するようにしている。「教育」とは現場で生じる様々な微細な出来事の積み重ねであり、その場で生じる参加者の変化こそが学びだと筆者は考えている。そのため、現場で起こる出来事をできるだけ精緻に観察し、そこで起きる事象から学習モデルを構築し、それを次の実践に反映させるというボトムアップ的な方法論によって、ブートキャンプを持続的・発展的に継続させることに注力してきた。

### 7.3.1.5 ブートキャンプの学習モデル

さて上述の三つの基本理念に基づいた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によって捉えることができる（図7-5）

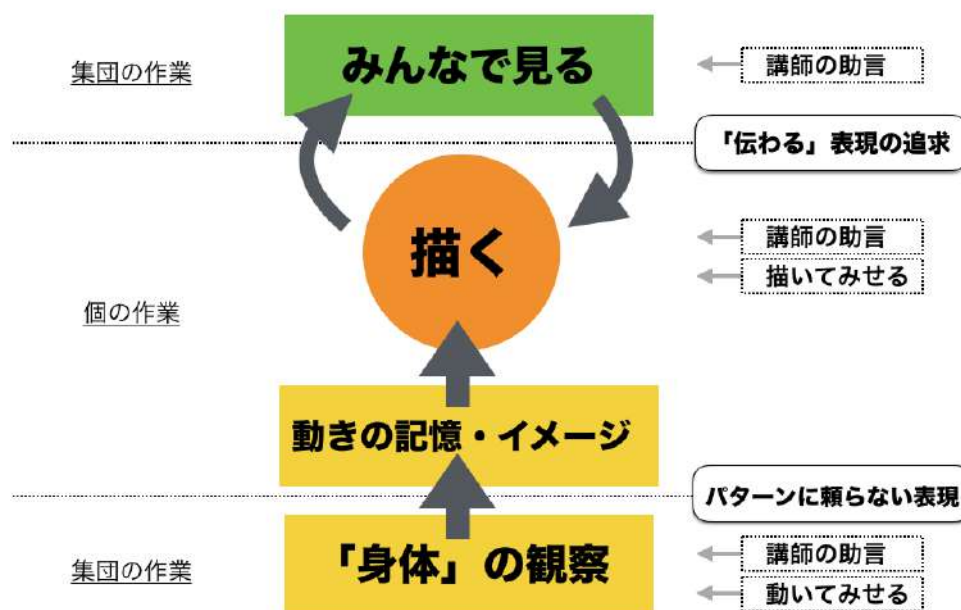


図7-5 ブートキャンプの学習モデル

まず学習の起点は（ダイアグラムには示されていないが）各々がどんな演技・動きにしたいかという、何かしらの「やりたいこと」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、あくまでも各自が自分の欲望として持つ必要がある。

その上で、ダイアグラムの下部にある、「身体の観察」が、指導における基点となる。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、「動きの記憶・イメージ」を自分の中にまず持ってもらう。そうして自分自身の体験に基づく表現を生み出すことで、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「動きの記憶・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」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。

また、ダイアグラムの左側に示されているように、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、段階ごとに個の作業と集団の作業との間を往復するような形で行われる点も重要である。

更に講師は、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「実際にやってみせる」ことを通じて働きかけたりする。

### 7.3.1.6 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2015 京都』と『アニメーションブートキャンプ2015』の二つのワークショップ実践が行われた（以下、京都で行った前者を「京都形式」、那須で合宿する形で行った後者を「合宿形式」と呼ぶ）。

京都形式は昨年度初めて行ったもので、今回が2回目になる。昨年度はブートキャンプの規模の拡大化とカリキュラムの多様化をねらって、参加者76名を対象とした1日完結のワークショップとして実験的に試行した。結果、その規模でも何とか対応可能であることが分かり、かつ参加者からも高い評価を得られたことから、今年度も同様の形式で行うこととした。京都形式における新たな挑戦としては、2年連続の参加希望者に対してどのように指導を行うかという課題が生じたがこの点については後述する。

一方、合宿形式は平成24年度から行っており、今回が4回目になる。これまで様々な改善を続けてきたので、教育プログラムとしての完成度はかなり高いものになっており、基本的にはこれまで通りの方法で行うこととした。合宿形式における新たな試みとしては、初の女性講師に2名加わってもらったことが挙げられる。

その他にも、昨年度から竹内ディレクターを中心に進めてきた課題の評価表や、筆者が中心に進めてきたラインテストツールなど、細かな改善は引き続き行われた。

そしてブートキャンプ事業全体における新たな試みとしては、将来的な分野横断による連携可能性を検討するために、ワークショップ終了後に、ゲーム・CG分野などの方々を交えた報告・意見交換会の実施が試みられた（報告・意見交換会についての詳細は第5章5.6参照）。

### 7.3.1.7 今年度の検証

以下、今年度の実践について振り返っていく。

まず9月に実施した京都形式については、参加者人数が昨年度の半数程度に減ってしまった点は悔いが残る。主たる原因は、事業全体の開始時期の遅れが影響して十分な広報を行うことができなかったためと思われるが、いずれにせよ募集方法や広報については、今後の改善の余地があると思われる。

一方、アンケート記述の中で「前回も来たけれど、参加人数が減ったおかげか、前回より先生方に見てもらえて、このくらいの人数の方がいい」という意見もあり、昨年度の人数が多過ぎた可能性もある。今後は、京都形式における適正人数を検証していく必要があるだろう。

また参加者36名のうち、8名が昨年度も参加した「経験者」であった。ブートキャンプの教育がリピーターを生むほどの影響力を持っていることが伺える。しかし昨年度とほぼ同様のプログラム内容に対して、2回目の経験者がいるという状況は我々にとって初めての事態であり、どのように指導すべきか不安を抱えつつ実践に望むことになった。事前にとった対策としては、経験者を同じグループにまとめ、新規参加者との混成チームにすることは避けた。また、カリキュラム冒頭のカットアウト人形作りのフェーズで、経験者には新規参加者のチームに一人ずつサポートスタッフとして付いてもらった。

結果的にはこれらの方法が功（こう）を奏し、運営は昨年以上にスムーズに進められた。経験者たちは、サポートスタッフを任されたことでブートキャンプの「先輩」としての自覚が芽生えたようにも感じられ、その後、経験者グループは自分たちの課題の難易度を上げるなど、積極的に課題制作に取り組んでいる様子が見られた。今後は彼らのようなリピーターやOB/OGを、積極的にブートキャンプのアシスタントスタッフとして参加してもらい流れを作ると良いのではないだろうか。

また、アンケート記述の中では「去年も参加したが、課題がほぼ同じであったことで、自分がある程度成長できていたことが実感できたのは良かった」という感想があり、リピーターにとっては、1年間の成長を自分で確認できるという、我々が予期していなかった学習効果があることが分かった。

一方、合宿形式については、新たな試みとして女性講師に加わってもらったが、そのことによる明確な変化を指摘することは難しい。恐らくはブートキャンプの指導において、講師の性別は余り影響しないということかもしれない（仮に何かしらの影響があるのだとしても、多様性の確保という意味では、ある程度は恣意的に、男女の人数バランスを取っていくことは今後も必要だと思われる）。

むしろ今回、筆者が目にしたのは、新しく参加した2名の女性講師が、最初はどうのように学生たち

に関わっていけば良いか分からず躊躇（ちゅうちょ）している様子が見られたにも関わらず、次第に他の講師が教える様子を観察することを通じて、「ブートキャンプ的な指導方法」を自分なりのやり方で実践し始めるという学習過程である。これまで、講師側の学習過程に関する分析はほとんどしてこなかったが、今後は分析対象として講師も視野に入れていく必要があると気づかされた。報告・意見交換会では、参加したアニメーション業界の方から、「ブートキャンプは指導者の育成という点でも意味がある」という意見を頂き、その認識を更に強めた。

### 7.3.1.8 今後の課題と展望

以上の今年度の検証を踏まえ、今後の課題を以下に挙げる。

- ① OB/OG の積極的な活用
- ② 講師の育成方法に関する分析と方法論化
- ③ 年間の実施回数を増やす可能性の検討
- ④ 課題評価方法の確立
- ⑤ 他分野との連携方法を更に検討

まず①については、今回の京都で昨年度経験者が加わったことが予想以上に良い状況を生み出したことから、今後、積極的にOB/OGをブートキャンプに招き入れる可能性について検討したい。4年間の実績を経て、近い将来にはOB/OGがブートキャンプの講師を務めることも期待できるだろう。

②については、今回の報告・意見交換会でアニメ業界の方から「ブートキャンプは教える人材を育てるという点でも意義がある」という指摘を頂き、改めて再認識した課題である。これまでも竹内ディレクターが中心となって、毎年、新たな講師に声がけする努力を続けてきたが、彼らに対しては指導の心得や注意点を伝える程度で、指導方法を改善したり向上させたりするための方法論は特に開発してこなかった。これまではそれで特に問題がなかったが、今後更に講師の裾野を広げるためには、講師の育成方法を具体的に検討していく必要があるだろう。

③については、報告・意見交換会の場で教育機関の方から「もっと実施回数を増やして学生たちの参加チャンスを増やしてほしい」といった意見もあり、今後は前向きに検討していきたい。そのためにも、今後は教育の質を下げずに1回あたりの開催コストをできるだけ抑える努力と工夫が必要になるだろう。

④については、竹内ディレクターが中心になって実験的に取り組んでいる評価表について、今後は統計的手法による分析も行い、その妥当性と可能性を更に吟味していきたい。また筆者の側では、数値化可能な量的分析手法だけでなく、質的分析手法による学習過程の評価方法についても併せて検討していきたい。



⑤については、具体的には報告・意見交換会を継続的に開催していくことや、他分野の方々にもオブザーバーとしてブートキャンプの現場を体験していただく機会を設けることなどが考えられる。

以上のような諸課題に取り組む一方で、更に長期的な展望としては、現在のカリキュラムをベースとして、ゲーム分野も含めたプロを対象としたワークショッププログラムを開発する、低年齢層（小中学生ら）向けのワークショップを実践してみるなど、ブートキャンプの理念はそのままに多様な実験を今後も行っていければと考えている。

### 7.3.2 竹内ディレクターによる省察

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）

#### 7.3.2.1 『アニメーションブートキャンプ 2015 京都』についての考察

○募集告知が遅れたことにより、応募期間が短くなってしまった。

それでも、39名の応募があったことは良かった。しかし応募に際し、簡単ではあっても作品の提出を求めているので、十分な応募期間が確保できなければならないと考える。

○出席率が高かった。

応募者39名中、36名が出席した。これは普通のイベントでは考えられない出席率の高さだ。要因としては、応募時に課題提出を義務付けているので、元々熱意のある人たちが応募してきていると考えられる。課題提出を求める応募書類の規格設定はうまく機能していると思える。また、近畿・中部の若者が、『アニメーションブートキャンプ 2015 京都』（以下、『2015 京都』と略す）のような機会に恵まれていないことも、熱意の高さに表れていると感じる。

○リピーターが8名いたこととその扱いについて。

昨年に続き京都で『アニメーションブートキャンプ』を行ったことで、8名のリピーターがいた。今年は、この8名をリピーターだけのグループにした。そして、経験者であるということを初めに『2015 京都』出席者全員にアナウンスしてしまい、このグループを兄・姉的グループとした。

前半は、この兄・姉グループの各自にTA的に機能してもらい、初めて参加する人たちのグループの作業説明、実作業の補佐を頼んだ。後半では、この兄・姉グループには、他グループより少しだけ難しい課題を与え、これも参加者全員に告知した。

このような良い意味での特別扱いの結果、リピーターは部分的に昨年と同じ作業・課題であっても意欲的に取り組み、後半の制作課題では難しい課題をやり遂げることに繋がった。

○課題の内容がより明確になるようにした。

昨年までは、「テクテク」とか「ヨタヨタ」とかオノマトペだけで課題を設定していた。今年は、『おつかいに行ったら「お母さんに渡してね」とお金を預かったの、サッサと帰る。』のように、行動の動機付けを明確にし、オノマトペがより明確になるような設定にした。そのことにより、受講者も講師も昨年よりも更にはっきりしたアニメーションの目標設定ができた。

#### 7.3.2.2 『アニメーションブートキャンプ 2015』についての考察

○底辺を広げることで頂点を高くする。これが具現化できたと感じる。

『2015 京都』を受講し、更に那須で開催される合宿形式の『アニメーションブートキャンプ 2015』（以下、『2015』と略す）に応募してくれた学生が7名いた。そのうち4名が、選考の結果、『2015』に参加することとなった。

○評価表について＝第三者を納得させられる評価の在り方。

『アニメーションブートキャンプ』は個々の学生の発見と進歩を促すものである。だから、必然的に評価は「個人が変わった（進歩した）かどうか」を見ることになる。これは課題結果の絶対評価（100点～0点）ではない。しかし、アニメーションの重要な要素を含んだ評価項目を設定することで、個人のどこがどう変わったか（進歩したか）を絶対評価できるようになっている。これにより、きちんと数値化に近い絶対値を背景に評価していることが分かってもらえると思う。これは、講師個人の「こんな感じ」という感想ではない明確さと尺度を持っており、国内ではほとんど行われていない評

価法であると思う。

この結果、各講師によって学生への評価は異なるものの、複数の講師が同じ項目を評価することで、第三者を納得させられる総合的な評価結果を提示できるようになっている。

またこのような評価表を作るのは、アニメーションの大事な要素を含んだ適切な課題設定によることも大きい。ただし、キャラクターと球の重さの組合せで表現が難しくなることがあり、「表現（演技）の評価項目」は必ずしも絶対値とならないことを御承知おきいただきたい。

表 7-1 評価表

アニメーションブートキャンプ評価表

班 氏名：

応募課題のムービー	A	B	C	D
	十分に 出来ている	ある程度 出来ている	あまり 出来ていない	全く 出来ていない
<b>課題を満たしているかどうかを評価する</b>				
1 指定(俯瞰)の角度で歩きが描けている				
<評価内容> パースに合わせた絵を描く画力があるか				
2 「元気に歩く」が描けている				
<評価内容> 自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ)/演技を考えられているか				
3 歩いてフレームアウトしているか				
<評価内容> 課題をきちんと理解しているか(理解力・判断力・冷静さ)				
<b>課題評価以外で評価出来る部分があれば評価する。(無ければ記入なしにして下さい。)</b>				
1 観客に何かを伝えようとする熱意が感じられる				
2 楽しい表現になっている等、演技・作品として評価すべき点がある				

合宿期間最後の段階の作品ムービー	A	B	C	D
	十分に 出来ている	ある程度 出来ている	あまり 出来ていない	全く 出来ていない
<b>課題を満たしているかどうかと課題を適切に処理しているかどうかを評価する</b>				
1 絵コンテで演出プランが出来ている				
<評価内容> カメラアングル(今回は俯瞰)を理解しているか/パースに合わせた絵を描く画力があるか				
2 カメラアングルが指定(俯瞰)の角度になっている				
<評価内容> カメラアングル(今回は俯瞰)を理解しているか/パースに合わせた絵を描く画力があるか				
3 画面にはいる球の方向・角度が前カットとつながっている				
<評価内容> カメラアングル(今回は俯瞰)を理解しているか/パースに合わせた絵を描く画力があるか				
4 キャラクターのポジションが合っている				
<評価内容> 正しいカメラ位置を理解しているか/パースに合わせた絵を描く画力があるか				
5 球を受け取る前と受け取った後の球の重さの変化が適切に表現できている				
<評価内容> 自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ・タイミング)/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか				
6 球の重さ(軽さ)をきちんと感じた演技と表現になっている				
<評価内容> 自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ・タイミング)/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか				
7 移動する動き(3歩以上の歩きに相当する)がはいっている				
<評価内容> 設問を理解しているか/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか				
8 移動する動き(歩き等)が適切に表現されている				
<評価内容> 自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ・タイミング)/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか				
9 尺は6秒以上ある				
<評価内容> 設問を理解しているか/演技を考えられているか/演技プランを実行できる画力があるか				
10 全体で何をやっているか、やろうとしているか分かる				
<評価内容> 表現する内容が明確になっているか/観客に伝わる画力・演技になっているか				
11 合宿終了時までに動きを完成できたか (線はラフでもいい。キャラクターがデザイン同様に描けている。すべての動画が描けている。)				
<評価内容> 描画スピード				
12 自力で完成できたか (講師がどの程度助勢したか)				
<評価内容> 描画力/描画スピード				
<b>課題評価以外で評価出来る部分があれば評価する。(無ければ記入なしにして下さい。)</b>				
1 キャラクターの性格が見える				
2 キャラクターの感情が感じられる				
3 球を受けたときと渡すときで、心情の変化が見える				
4 楽しい表現になっている等、演技・作品として評価すべき点がある				

合宿前後での変化	A	B	C	D
	大きく 進歩した	ある程度 進歩した	あまり 変わっていない	全く 変わっていない
1 合宿前と後で変化が見える				

・実際の評価結果（参考用）

この参加者の場合、応募課題の技術的評価は、余り高くはない。実際の『2015』内での課題評価でも技術が格段に伸びたとは言いがたい。しかし、表現を考えることは十分できるようになったことが読み取れる。

表 7-2 実際の評価結果

アニメーションブートキャンプ2015評価表

班 氏名： A

担当： \_\_\_\_\_

応募課題のムービー		A	B	C	D
		十分に 出来ている	ある程度 出来ている	あまり 出来ていない	全く 出来ていない
<b>課題を満たしているかどうかを評価する</b>					
1	指定(俯瞰)のアングルで歩きが描けている	0	4	3	0
<評価内容>					
パスに合わせた絵を描く画力があるか					
	講師あ			○	
	講師い				
	講師う		○		
	講師え			○	
	講師お		○		
	講師か			○	
	講師き		○		
	講師く		○		
2	「元気に歩く」が描けている	0	3	4	0
<評価内容>					
自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ)/演技を考えられているか					
	講師あ			○	
	講師い				
	講師う		○		
	講師え			○	
	講師お		○		
	講師か			○	
	講師き		○		
	講師く			○	
3	歩いてフレームアウトしているか	4	2	1	0
<評価内容>					
課題をきちんと理解しているか(理解力・判断力・冷静さ)					
	講師あ	○			
	講師い				
	講師う		○		
	講師え		○		
	講師お	○			
	講師か			○	
	講師き	○			
	講師く	○			
<b>課題評価以外で評価出来る部分があれば評価する。(無ければ記入なしにして下さい。)</b>					
1	観客に何かを伝えようとする熱意が感じられる	0	3	1	0
	講師あ				
	講師い				
	講師う		○		
	講師え				
	講師お		○		
	講師か			○	
	講師き				
	講師く		○		
2	楽しい表現になっている等、演技・作品として評価すべき点がある	0	4	0	0
	講師あ				
	講師い				
	講師う		○		
	講師え				
	講師お		○		
	講師か		○		
	講師き				
	講師く		○		

第7章 成果

合宿期間最後の段階の作品ムービー		A	B	C	D
		十分に 出来ている	ある程度 出来ている	あまり 出来ていない	全く 出来ていない
<b>課題を満たしているかどうかと課題を適切に処理しているかどうかを評価する</b>					
1	絵コンテで演出プランが出来ている	4	3	1	0
	講師あ		○		
	講師い		○		
	講師う	○			
	講師え		○		
	講師お	○			
	講師か			○	
	講師き	○			
	講師く	○			
2	カメラアングルが指定(俯瞰)のアングルになっている	0	1	7	0
<評価内容>					
カメラアングル(今回は俯瞰)を理解しているか/パースに合わせた絵を描く画力があるか					
	講師あ			○	
	講師い			○	
	講師う			○	
	講師え			○	
	講師お			○	
	講師か			○	
	講師き		○		
	講師く			○	
3	画面にはいる球の方向・角度が前カットとつながっている	5	2	1	0
<評価内容>					
カメラアングル(今回は俯瞰)を理解しているか/パースに合わせた絵を描く画力があるか					
	講師あ		○		
	講師い		○		
	講師う	○			
	講師え	○			
	講師お	○			
	講師か			○	
	講師き	○			
	講師く	○			
4	キャラクターのポジションが合っている	4	3	1	0
<評価内容>					
正しいカメラ位置を理解しているか/パースに合わせた絵を描く画力があるか					
	講師あ		○		
	講師い		○		
	講師う			○	
	講師え	○			
	講師お	○			
	講師か		○		
	講師き	○			
	講師く	○			
5	球を受け取る前と受け取った後の球の重さの変化が適切に表現できている	5	2	1	0
<評価内容>					
自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ・タイミング)/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか					
	講師あ		○		
	講師い			○	
	講師う	○			
	講師え	○			
	講師お		○		
	講師か	○			
	講師き	○			
	講師く	○			
6	球の重さ(軽さ)をきちんと感じた演技と表現になっている	7	0	1	0
<評価内容>					
自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ・タイミング)/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか					
	講師あ	○			
	講師い			○	
	講師う	○			
	講師え	○			
	講師お	○			
	講師か	○			
	講師き	○			
	講師く	○			

第7章 成果

<b>7</b>	移動する動き(3歩以上の歩きに相当する)がはいつている	7	1	0	0
<b>&lt;評価内容&gt;</b>					
設問を理解しているか/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか					
	講師あ	○			
	講師い	○			
	講師う	○			
	講師え	○			
	講師お	○			
	講師か		○		
	講師き	○			
	講師く	○			
<b>8</b>	移動する動き(歩き等)が適切に表現されている	4	3	1	0
<b>&lt;評価内容&gt;</b>					
自然な動きを考えられるか(重力・重心・ポーズ・タイミング)/重力・重心を感じた適切な絵にする画力があるか					
	講師あ		○		
	講師い	○			
	講師う	○			
	講師え			○	
	講師お	○			
	講師か		○		
	講師き		○		
	講師く	○			
<b>9</b>	尺は6秒以上ある	8	0	0	0
<b>&lt;評価内容&gt;</b>					
設問を理解しているか/演技を考えられているか/演技プランを実行できる画力があるか					
	講師あ	○			
	講師い	○			
	講師う	○			
	講師え	○			
	講師お	○			
	講師か	○			
	講師き	○			
	講師く	○			
<b>10</b>	全体で何をやっているか、やろうとしているか分かる	8	0	0	0
<b>&lt;評価内容&gt;</b>					
表現する内容が明確になっているか/観客に伝わる画力・演技になっているか					
	講師あ	○			
	講師い	○			
	講師う	○			
	講師え	○			
	講師お	○			
	講師か	○			
	講師き	○			
	講師く	○			
<b>11</b>	合宿終了時まで動きを完成できたか (線はラフでいい。キャラクターがデザイン同様に描けている。すべての動画が描けている。)	6	2	0	0
<b>&lt;評価内容&gt;</b>					
描画スピード					
	講師あ	○			
	講師い		○		
	講師う	○			
	講師え	○			
	講師お	○			
	講師か		○		
	講師き	○			
	講師く	○			
<b>12</b>	自力で完成できたか 講師がどの程度助勢したか	2	4	1	0
<b>&lt;評価内容&gt;</b>					
描画力/描画スピード					
	講師あ		○		
	講師い		○		
	講師う		○		
	講師え				
	講師お	○			
	講師か			○	
	講師き	○			
	講師く		○		

第7章 成果

上記までは、課題を満たしているかどうか、技術がどうかという絶対値評価あるいは減点評価である。しかし、下記の項目は、表現をプラス評価する項目になっている。

課題評価以外で評価出来る部分があれば評価する。(無ければ記入なしにして下さい。)					
1	キャラクターの性格が見える	5	1	1	0
	講師あ	○			
	講師い			○	
	講師う	○			
	講師え				
	講師お	○			
	講師か	○			
	講師き		○		
	講師く	○			
2	キャラクターの感情が感じられる	5	3	0	0
	講師あ		○		
	講師い		○		
	講師う	○			
	講師え		○		
	講師お	○			
	講師か	○			
	講師き	○			
	講師く	○			
3	球を受けたときと渡すときで、心情の変化が見える	3	3	0	0
	講師あ		○		
	講師い		○		
	講師う	○			
	講師え				
	講師お	○			
	講師か		○		
	講師き				
	講師く	○			
4	楽しい表現になっている等、演技・作品として評価すべき点がある	2	5	0	0
	講師あ		○		
	講師い		○		
	講師う	○			
	講師え				
	講師お	○			
	講師か		○		
	講師き		○		
	講師く		○		

合宿前後での変化		A	B	C	D
		大きく 進歩した	ある程度 進歩した	あまり 変わっていない	全く 変わっていない
1	合宿前と後で変化が見える	5	3	0	0
	講師あ	○			
	講師い		○		
	講師う	○			
	講師え		○		
	講師お	○			
	講師か	○			
	講師き	○			
	講師く		○		

この参加者の場合、ほとんどの講師が表現を考えることでの進歩を認めており、合宿を通じて進歩があったことも認めている。残念ながら、技術習得にはもう少し時間が必要である。



### 7.3.2.3 『アニメーションブートキャンプ』の今後についての希望

1. 『2015 京都』、『2015』ともに、告知期間が短か過ぎる。

より広く告知を行うため、告知方法や手段についても模索したい。同時に、何とか告知期間をきちんと取れるよう文化庁並びにメディア芸術コンソーシアムJV事務局にも引き続き御協力をお願いしたい。

2. 十分な告知期間と準備期間を取れることを前提とし、「底辺を広げる」ことを行いたい。

例えば、「九州」、「北海道か東北どちらか」でも『2015 京都』と同様の1日のWSを開催したい。九州の学生も合宿形式の『2014』、『2015』に応募し、実際に参加している。北海道からの参加、応募もあった。したがって、『2015 京都』と同様の催しを開催できれば、日本全体のアニメーション基盤の底上げにつながると思う。

また、『2015 京都』で行っていることは、「自分たちの身体を使って観察し、表現につなげる」、ということであり、表現方法を教えることではない。「自分たちで考え、観察し、また考える」ということは、アニメーションを志す者だけに必要とされる要素ではない。だからこれは、日本全体の基礎力を上げることにもつながると思う。

3. 課題のバリエーションを作る。

頂点は確実に上がっている。それは『2015』の課題結果を見てもらえば分かる。その上で、更に課題のバリエーション、あるいは更に高みを目指す課題を作成することを検討してもいい時期かと思う。

4. 更に講師の育成が必要となる。

過去の講師陣は誰をとっても優秀である。それが故に、なかなかスケジュール調整が難しい。

『2015』でも2名の新しい女性講師に加わってもらったが、このような講師育成の場を設けるためにも開催回数を無理のないやり方で増やすことが良いと思う。

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 27 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。