

論 文

フランスにおけるCG、
アニメーション教育現場に学ぶ日本のクリエーター養成
—CG専門学校〔SUPINFOCOM（シュパンフォコム）〕との提携についての一考察—

Training of Animation Creators in Japan from the Educational Institution of CG and Animation in France

—A Study on the Cooperation with The SUPINFOCOM, A Technical School Of CG—

大阪府社会福祉協議会 人材支援室 キャリア支援専門員 佐々木 千賀子

Chikako Sasaki

The Staff for Supporting Personnel Career,

Chamber of Personnel Support,

The Conference of Social Welfare in Osaka Prefecture

(キーワード：人材育成、アニメーション、地域活性化)

はじめに

「日本が輸出できるものは野球選手とアニメーション」という冗談があるように、日本のアニメーション市場は2兆円を超え（2003年経済産業省調べ）、現在、世界で上映されているアニメーションの6割強は日本の作品といわれている。国内でも、地上波デジタル放送等のメディアの多様化に伴い、CG、アニメーション等のコンテンツ・ビジネスにはさらなる需要の拡大が想定される。国内外で期待されるアニメーション産業だが、制作現場に目を向けると、①制作工程のアジア流出、②人材育成の空洞化、③労働環境の整備等の問題が山積している。これまで日本の「下請け」に甘んじていた韓国や中国等アジア諸国では、国立の教育機関が設立され、着々と国家的な取り組みがなされている。子供、ファミリーが対象のアニメーションが一般的であったところに、日本は、若者をターゲットとした、いわゆるジャパニメーションで新ジャンルを確立し、世界を凌駕したが、日本をモデルとしてアジア諸国が急成長する現状で、その将来は安泰とはいえない。

とくに、クリエーターの育成に関して、国家的な取り組みが遅れている。これまでの輝かしい業績は、アニメの認識を大きく変えたことで世界

的な評価を得た『AKIRA（1989）』の大友克洋氏、『千と千尋の神隠し（2003）』で米国アカデミー賞、ベルリン映画祭金熊賞を受賞した宮崎駿氏、数々のハリウッド映画に影響を与えた『攻殻機動隊（1995）』の押井守氏ら、一部のクリエーター個人のカリスマ性に起因するもので、日本の国家的な取り組みの成果とは言いがたい。日本国内にはアニメーションやCGの高等教育機関は未だに整備されず、人材育成は制作現場に委ねられている。仕事を通じて直接覚えるのが業界の通例となっているのである。

また、ヨーロッパに目を向けると、3Dアニメーションで頭角を現すフランスにもともと「bande dessinee（バンデシネ）」という漫画の伝統があり、漫画やアニメは第9芸術と位置づけられ、国の文化資産と見なされている。古くから国立もしくは商工会議所の運営による半官半民の教育機関が設置され、少数精鋭主義の高度な教育が行われている。とくに、IT化を目指す地方都市では、地域産業の担い手を育成するための職業訓練や人材育成に熱心に取り組まれている。企業誘致を有利に展開し、地域活性化のための産業転換を促す鍵を握るのが人材育成と考えられているからである。施設建設、インフラ整備等のハード

先行の日本とは全く違ったアプローチである。

本調査研究は、こういったフランスのCG、アニメーション教育現場を視察することによって、日本との比較研究及びクリエーター養成の実用モデルを提示することを目的とする。筆者はクリエーターではない。しかし、1999年から2年半にわたって「スタジオジブリ」に在籍し、宮崎駿監督の下で映画企画の職務を通じてかけがえのない経験をさせていただいた。その経験から、日本のエンタテイメント産業に少しでも貢献することを願って止まない。

〔調査研究の経緯と概略〕

本調査研究は、筆者が2003年から2007年にかけて沖縄県に在住した際、県のデジタルアニメーション制作推進員としてアニメーション産業誘致事業に関わったことから始まった。当時、沖縄県は“沖縄県マルチメディアアイランド構想（1997－2010）”のもとに、観光とITの両輪で発展を遂げようとしていた。当構想では、情報サービス、コンテンツ制作、ソフトウェア開発の3つの段階によるIT化プランが立案された。しかし、CG、アニメーション等の制作現場が東京に集中し、動画、仕上げ等一部の行程がアジア諸国に発注されるシステムができていることから、他府県がコンテンツ制作に参入するのは難しい。そこで、沖縄県がそれらコンテンツ産業を誘致するには何から着手すべきかという点で、筆者は人材育成に着目し、当時急成長を遂げていたフランスのCG教育現場の調査研究を行った。

○ 調査目的：フランスのCG、アニメーション教育現場の調査、及び日本の人材育成への転用の研究

○ 調査期間：2003年6月25日～7月4日
2006年6月25日～7月10日
(〔奨励研究〕科学研究補助金)
2008年6月25日～7月5日
(〔奨励研究〕科学研究補助金)
2010年7月7日～7月13日

○ 調査対象：

- (1) Ecole Nationale Supérieure Arts Décoratifs (ENSAD／パリ国立高等装飾美術学校：通称アールデコ) パリ
- (2) Gebelins L'école De L'image (ゴブラン映像高等教育学校) パリ
- (3) Supinfocom (シュパンフォコム) ヴァランシエンヌ
- (4) Ecole Des Métiers De La Création (EMCI／CG制作職業学校) アングレーム

○ 調査研究方法：

- ・各教育機関の概要調査（特徴、カリキュラム、生徒数、運営方針等）、現地視察
- ・関係者インタビュー
- ・資料収集、作品収集
- ・最終学年生の卒業作品審査（シュパンフォコム）
- ・ワークショップ開催（シュパンフォコムと提携）

1. 日本のアニメーション制作における人材育成の現状と問題点

1) 制作工程の一部がアジア諸国へ転出

アニメーションの作画には「原画」と「動画」があるが、その「動画」と「デジタル仕上げ」が、人件費の安い韓国、中国などアジアの国々へ大量に発注されている。その結果、国内の動画を中心にアニメーションを志す人が減り、動画制作者を経て原画制作者になるという構造から当然「原画」も手薄になり、業界全体の弱体化を招いている。日本の製造業の空洞化が懸念されると同様に、アニメーションの制作工程の空洞化も深刻さを増している。さらに、それら下請けに甘んじていた諸国が国家政策として設備投資、人材育成に乗り出し、日本を猛追している状況にある。

2) 人材育成の空洞化

アニメーション産業の急成長にもかかわらず、日本国内には高等教育機関と呼べる施設が整っていない。既存の専門学校は商業ベースの上に成り立っていることは否めず、入学時に生徒を厳選す

ることが難しいことから教育レベルの統一が望めず、高度な職業訓練には至っていない。アニメーターたちは現実的には制作現場で仕事を通じて直接技術を身につけるのが通例となっている。しかし、商業活動を担う制作会社には人材育成のための経済的、時間的な余裕はない。人材育成にも空洞化が起こっている。また、高等教育機関の不在はそのまま教材、教師の不備につながり、日本での教育は科学的な根拠のない極めて情緒的、流動的な状態に置かれている。人材育成の空洞化はそのまま作品想創造力、開発力の弱体化につながり、好調の日本アニメーション産業の将来に影を落とすにちがいない。

3) 厳しい労働環境

先述の通り、2兆円規模といわれるアニメーション産業だが、その利益はそのまま制作現場に反映される構造にはなっていない。アニメーション業界には、一定の収入や社会環境が保障されている職場はまだまだ少なく、アニメーターたちは長時間にわたって拘束され（1日平均労働時間：10.8時間）、傾けた時間と労力に見合う収入を得ているとは言いがたい（図1参照）。最初は夢を抱いて飛び込んでいく若者も年月とともに心身ともに疲弊し、他の職業に転職を余儀なくされることも珍しくない。各プロダクションが自立したビジネスを確立してアニメーターの環境の改善を図ると同時に、アニメーション産業を国家資産と位置づける行政の対策が必至と考える。

図1 アニメーターの平均年間総収入（税込み）と世間水準の比較（単位：万円）

	アニメーター	世間水準
10～19歳	50.0	226.2
20～29歳	131.4	342.9
30～39歳	292.1	484.1
40～49歳	471.7	618.3
50～59歳	505.9	758.9

（2005年日本芸能実演家団体協会調べ）

2. 国家資産として取り組まれているフランスのCG、アニメーション教育機関

フランスは、アメリカや日本の商業アニメとは一線を画した芸術性、個性の際立った作品で高い評価を得ている。国際的なアニメ・イベントでも評価が高い。フランスではどのような教育がなされているのか、またクリエーターにはどのような環境が必要なのかを考察するため、アールデコなどのフランスのCG、アニメーションの教育現場の調査を実施した。

2003年に渡仏した6月末は、フランスでは卒業シーズンにあたり、大学も含めた各教育機関で一斉に卒業制作の審査が行われていた。ヴァランシエンヌ市のCG専門学校「シュパンフォコム」では、審査員の一員として審査会に参加する機会に恵まれ、同校の教師やヨーロッパのアニメ関係者と交流する貴重な経験を得た。

2-1 パリ国立高等装飾美術学校（アールデコ）



図2 アールデコ正面



図3 ポストモダンの建築家による内部

パリ国立高等装飾美術学校（以下、アールデコ）は、パリ大学の各学部が点在するセーヌ左岸の一角にある。半円形にカーブを描く正面入口を入れると左に受付、右にギャラリーがあり、その間の通路を進むと、白い天井を除いて、壁も床もドアも鮮やかなオレンジ色で統一された強烈な印象の空間に入り込む。天井が低く、圧迫感がある。著名なポストモダン建築家フィリップ・スタルク氏の設計とのことだ。

アールデコはルイ15世によって1766年創設、1877年に国立の美術学校となった。アニメーション学科は少数精銳、芸術性を重視する教育が行われている。

1) 卒業作品の審査の様子

学校を訪問した当日、卒業審査会が開かれていた。二日間にわたって、12名の4年生が審査員に向けて作品をプレゼンテーションした。校内地下にある写真スタジオで行われた審査会では正面に大スクリーンが設置され、50~60名分の観客席の最前列が審査員席で、その他は学生に開放されていた。卒業審査を受ける4年生及び3年生の学生が着席していた。

審査員のメンバーは、教授3名、外部の審査員2名（評論家、映画配給会社等）の計5名。学生1名に約45分の審査時間がとられる。それぞれのフィルムの長さは7分~12分。グループ制作ではなく、個人が一作品に取り組んでいた。学生が作品についての概略を説明したあとにその作品が上映され、上映終了後、審査員との質疑応答がある。学生はスクリーンの前に立ち、審査員からの質問に一人で答え続ける。

芸術性重視の定評通り、卒業作品の多くは抽象的で自由でストーリー性に乏しい。素材や手法、色彩、音等の映像を構成する要素のコラボレーションといった趣で、際立ったキャラクターや台詞は登場しない。審査には学生の制作意図や創造性、表現力が重視される。

○インタビュー

Serge Verney（セルジュ・ベルニー）氏

アールデコ・アニメーション科講師

フランス・ディズニーをはじめ、フランス国内のいろいろなスタジオで、作画、ストーリーボード（絵コンテ）、特殊効果等を手がけ、現在は同大学アニメーション科講師。

——生徒は一学年何名くらいですか？

14、5名。多くても18名を超えることはありません。

——授業内容は？

1、2年で一般教養、美術史、映画史などの基礎を学びます。これは、学生がコンピュータ・オタクになることを防ぐためです。3年になると、いろいろな課題をやります。伝統的な作り方を学ぶわけです。4年になると、自由に自分の作りたいものを一年かけて作ります。それが卒業作品になるわけですが、（従来の作り方ではなく）どんなテクニックを使ってもかまいません。

——技術だけでなく総合的に学べるようになっているのですね。

フランスでは、何か一つでなく、複数の能力を持つ人が求められています。ストーリーや脚本、作画、デザイン、プロデュース…。ですから大学ではいろいろなことを学ばせます。何か一つでなく。

——卒業作品の審査で重要視されることは何ですか？

まず、発想と方法論が一致していること。さらに、個性が重視されますのでオリジナリティが大事です。つまりステレオタイプでないもの。言うまでもないことですが、完成していることが最低の条件です。完成していないものは受け付けられません。時間内に完成させることが、世の中に出て期限やお金などの制約の中で制作していくことへの訓練になるのですから。

——審査員の構成は？外部の人が審査に加わるのは何故ですか？

教授3人、外部2人です。外部の審査員は評論

家と映画配給会社の人で、外部から審査員を入れるのは、広い視点を取り入れるためです。それと、マスコミや仕事の現場に学生の作品をアピールする目的もあります。学生の卒業後の就職につなげていきたいのです。

——学生は卒業作品を作る資金はどうしているのですか？

学校が援助します。素材や施設を自由に使えるような処置をとっています。また、作品の中で使われる音楽を弟が作曲するとか、各自が工夫して作っています。彼らに一番必要なものは資金より、むしろ時間でしょう。

——アールデコの特徴は何ですか？

ゴブラン（ゴブラン映像高等教育学校）と比較してお話ししましょう。ゴブランは徹底して技術を習得させます。しかし、アールデコは芸術性と個性を大事にしています。卒業制作には方法論を強制しません。何を使っても、どういう作り方をしてもいいのです。3Dでなければいけないということはないのです。

——アニメーションの学校経営で一番大事なことは何だと思いますか？

中心になる人が何をするかにかかっています。他の学校との違いも出さなければなりませんし。個人的に考えたことをすればいいのだと思います。それがきっと大勢の人に認められるのです。

2-2 ゴブラン映像高等教育学校



図4 商工会議所内にあるゴブラン入り口



図5 アニメーション映画科教室

技術の高さで定評のあるゴブラン映像高等教育学校（以下、ゴブラン）は創立30年、商工会議所が母体となって半官半民で運営され、学校そのものが商工会議所の建物の一角に設置されている。昔、ゴブラン織りの職人の町だったことからゴブランと呼ばれるようになった地区にある。アールデコが芸術性や自由な表現力を重視するのに対して、徹底的に技術を習得させることで高い評価を受ける高等教育機関である。以前は2年制だったが、2003年から3年制になった（現在は6年制）。

○インタビュー

Helene BEAU（エレーネ・ボウ）氏

ゴブラン映像高等教育学校広報担当
※ヒアリングは1時間に及んだが、概略を下記に掲載する。

——科目について

以下の6つの学科がある

- 写真科
- マルチメディア科
- 印刷科
- アニメーション映画科
- グラフィックデザイン科
- 生涯教育科

※すべての学科において入学までにBEP（2年の美術教育課程）を経ていなければならない

——入学試験について

一学年の定員は25名程度ですが、毎年800人くらいの入学希望者が受験する。試験は筆記と面接。

面接では、映画の分析を行う。初回で入学試験に合格する生徒もいるにはいるがごく少数である。平均3～5回の試験を経て入学してくる。ゴブランはアニメのエリート集団といえる。

《入学審査の条件》

- ・バカロレア（大学入学資格）を合格している者
- ・デッサン力（受験生はすでに別の機関でデッサンの基礎訓練を終えている）
- ・アニメーションへの意識が高く、社会への好奇心を持っていること

授業の水準は高い。ついていけないくらいに高い。通常、アニメーションは現実の仕事を通じて習得していくものだが、フランスの場合はそれほど仕事が多いわけではないので、卒業してもなかなかスタジオへ入れるのが現実。オン・ザ・ジョブができないので、応用の利く人材を育てる教育方針をとっている。就学中にいろいろな技術を身につけさせる。

——1年生のカリキュラムについて

- ストーリーボード（絵コンテ）、シナリオ、キャラクターデザイン、レイアウト、デッサン、クロッキー、人体解剖、パースペクティブなど。
- ・理論も重視している。映画史や映画分析などの授業がある。“アニメ・バカを作らないため”の幅広い知識を学ばせる。
 - ・国内のみならず外国で仕事をすることも考えて英語教育にも力を入れている。
 - ・コンピュータソフトの使い方（フォトショップ、フラッシュ、3Dはマヤなど）。
 - ・定期的に企業研修もあり、レポートを提出しなければならない。

1年目で基礎を学び、2年目で小作品を制作する。1年で学んだ方法論を使ってどうやって作品を作るかにチャレンジするわけだ。作品制作はグループ作業で進めていく。これは、全体の流れを知ってもらうことと、アニメーションは共同作業なので、社会に出てから困らないようにチームワーク等を訓練する目的がある。

——卒業について

採点は20点満点で10点が合格ライン。遅刻、出席率、先生とのコミュニケーション等も採点に含まれる。留年の制度はないので合格できなかった場合は退学となる。しかし、退学者は毎年10パーセントにも満たない。アニメへの興味の薄い人が辞めていく傾向にある。

新設された3学年では、2Dを続けるか、3Dに専門化するかを選択する。その進路に関しては、生徒の希望を聞いた上で、学校側が決定する。3学年には、他校生やプロの編入も受け入れる。

2-3 シュパンフォコム

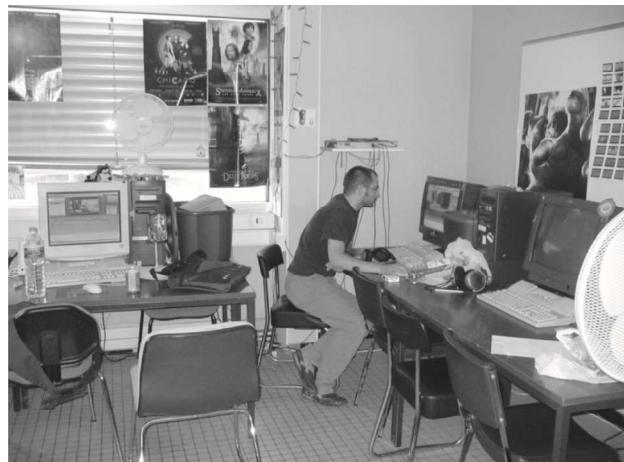


図6 シュパンフォコムCG科教室

パリからTGV（新幹線）で北へ2時間余り、ベルギー国境に近い工業都市ヴァランシエンヌに忽然とフランスでトップクラスのデジタルアニメーションの専門学校がある。このシュパンフォコムは、ここ数年、アヌシーやシーグラフ等の国際的なコンペティションで賞を総嘗めにして世界を驚かせている。創立20年でパリのゴブランと1、2を争うレベルまで急成長した。ゴブラン等の他の学校が2Dをカリキュラムに取り入れているのに対し、3Dに特化した教育が当校の特徴である。

ヴァランシエンヌ市の郊外にある学校は、入り口を入れると吹き抜けのロビーのようなスペースがあり、正面の奥にCG科の教室がある。教室は日本の学校で一般的な視聴覚教室のイメージとは大

きく違っていた。作業場のような雑然とした場所に機材が雑然と並んでいた。その機材のスペックも台数も十分ではないとのことだ。生徒たちが自分の作品を作るためにコンピュータを取り合いする風景が想像された。世界が注目する高度な3DCG作品が生み出される場所は、極めて質素で謙虚な空間だった（図6参照）。

シュパンフォコムはヴァランシエンヌ市商工会議所によって地元の活性化のための職業訓練校として設立された。「最初、生徒は二人しかいませんでした」と、校長のMarie-Anne-FONTENIER（マリー・アンヌ・フォントニエ）氏は語った。しかし、現在は、定員20～30名のところへ全フランスから700～800人が受験する。

1) 学校の特徴

先述の通り、ヴァランシエンヌ市の産業のニーズに応える人材の育成を目的として、商工会議所によって設立された職業訓練校の1つとしてスタートした。現在は、増設されたSUPINFOGAME（シュパンフォゲーム）とともに、市の中心的な教育機関と位置づけられている。北フランスの工業都市の名もない職業訓練校として設立され、3DCGに特化した教育により、わずか20年でフランス国内はもとより、世界的に高い評価を受ける教育機関へと驚異的な成長を遂げた。同校の特徴は以下の通りである。

①専門性を作らない

在学中に映画制作のすべての行程を経験させる。細分化された行程の一部分だけを習得するではなく、全行程を知ることは創作活動において極めて重要である。全行程を経験することで応用性のあるクリエーターに成長し、就職の際の選択肢の幅も広がる。単に技術者ではなく、監督を含む1つの部隊を指揮する人材の育成を目指している。

②高度なデジタル技術を指導するが、コンピュータを使った形跡を感じさせない自然な仕上がりに定評がある

フランスは古くから芸術家や職人が大事にされる国である。シュパンフォコムの学生の作品にはその伝統が感じられる。画家の絵筆や職人の道具がコンピュータに変わったかのようにコンピュータの使い方が洗練されていることが、世界を見渡しても貴重である。2Dアニメーションを好む日本人の目や感性にも受け入れられやすいと思われる。

③入学時に生徒を厳選する

3日間にわたって実施されるシュパンフォコムの入学試験には筆記、実技、面接があるが、トリッキーとまで言われるその風変わりな内容は有名である。これは、優等生ではなくユニークな素質を持った人材を発掘するための試みである。

④一般教養を身につけさせ、生徒の視野を広げる

入学1年目はコンピュータに触れない。美術史、映画批評、色彩学、英語などを幅広く学ぶことによって生徒の視野を広げ、好奇心を触発し、創作に必要な知識や教養を蓄積させる。2年目から卒業作品の制作を通じてCG技術を身につける。

⑤第一線で活躍している現役のクリエーターが指導にあたる

生徒に最も新しい情報を伝えるため。また、就職へのリエゾンの役割もある。

⑥共同作業の困難と喜びを経験させる

卒業作品の制作には1人であったことはできない。2～4人のグループで制作することが決められている。CGやアニメ制作の現場はつねに共同作業である。学生のうちからチームで制作する技術を学ばせている。

⑦英語教育を取り入れている

日本やアメリカのように大きなアニメ制作会社が国内にないので外国のプロジェクトに参加せざるを得ないフランスの事情が影響しているが、海外での制作や、外国人とのコラボレーションも視野に入れて、英語に力を入れている。

⑧技術の習得ではなく、ものを創ることを学ぶ

テーマを見つけ、物語を作り、絵を描き、アニメーションを制作するという、総合的な教育を与えていた。オタクを作らない方針で、一般教養を身につけ、生徒の潜在的な能力を覚醒させ、その能力を作品に結びつけるという教育方針とノウハウを確立している。

2) 学科

・基礎科（1年）

美術史、映像概念、モデルスケッチ、クロッキー、応用芸術、デッサン用語、ゲシュタルト理論、視覚表現、パースペクティブ、静物デッサン、創造性、意味分析、タイプグラフィー、色彩、英語、コミュニケーション、映画分析、ビデオ／フレーミング、アニメーション序論、コンピュータ・ソフト、事後効果 等

・CG（コンピュータ・グラフィックス）科（2年）

シナリオ、絵コンテ、音響、レイアウト、アニメーション、プロデュース、ポスト・プロダクション、コンピュータ・ソフト 等

※CG科以外に、ゲーム科、マルチメディア科がある

※基礎科、CG科に加えて研究科が創設され、現在は6年生となっている

3) ヴァランシエンヌ商工会議所の取り組み

ヴァランシエンヌ市があるノール・パ・ド・カル地方はかつて鉄鋼で繁栄した地域だった。しかし、いまから約30年前、鉄鋼産業の衰退によって鉱山が閉鎖された。当時、ヴァランシエンヌ市の住民のほとんどが鉱山就労者であったため、一時期、市の失業率が30パーセントを上まわった（最高時35パーセント）。職を失った人々は流出し、市が壊滅状態になる中、商工会議所は地元住民に手に職をつけてもらうためにさまざまな職業訓練校を設立した。シュパンフォコムも職業訓練校の1つとして、生徒2名からスタートした。

市は、地元住民の人材育成とともに産業転換を

目指して企業誘致に力を入れ、重工業や自動車工業の誘致に成功した。現在は失業率10パーセント程度に経済が回復している。日本のトヨタの工場もあり、4,000人余りの工場労働者を雇用するなど、地域活性化に貢献している。商工会議所は企業誘致にあたり、移転してくる企業に対して、①土地、②人材、③資金に関して支援を行っている。ヴァランシエンヌ市の強みとして、①100km圏内に3,000万人の人口（ベルギー、ドイツに国境を接している）、②交通の利便性、③生活の質の高さの3点を強調している。

誘致した企業のために人材を供給するのは、商工会議所の大変な役割である。シュパンフォコムは市の経済回復とIT化において二人三脚で成長を続けた。商工会議所は、シュパンフォコムの成功の理由を、①いい先生をスカウトしたこと、②外部との交流を盛んにして学校の存在をアピールしたこと、③ベルギー、ドイツに国境を接し、イギリスにも近いという地の利、と考えている。国際的な活動をするには適した場所で、地域の特徴を最大限に生かしてやっていくことが正攻法と考えている。

シュパンフォコムの経営に関して、国からの助成金は受けていない。商工会議所の資金（企業からの出資）と学校の授業料で運営されている。授業料は年間約5,000ユーロ（60～70万円）で、公立の学校の学費が無料というフランスでは高額ではあるが、それに対応する技術が身に付くと関係者は自信を持っている。

シュパンフォコムの知名度が上がるごとに、全仏から生徒が集まるようになってから——生徒だけでなく、その両親や親戚などいろいろな人がやってくる——さまざまな産業や企業の誘致がしやすくなったとのことで、シュパンフォコムが地域再生の起爆剤の役割を担ったといえる。現在、商工会議所では大規模なマルチメディアセンター建設の計画があり、そこには大学、専門学校、IT関連の企業が入る予定だ。商工会議所も入り、今後は、企業誘致に留まらず、誘致した企業や人

材をバックアップして新たな産業を産み出そうとしている。

○インタビュー

Marie. Anne. FONTENIER

(マリー・アンヌ・フォントニエ) 氏

シュパンフォコム、ユパンフォゲーム校長

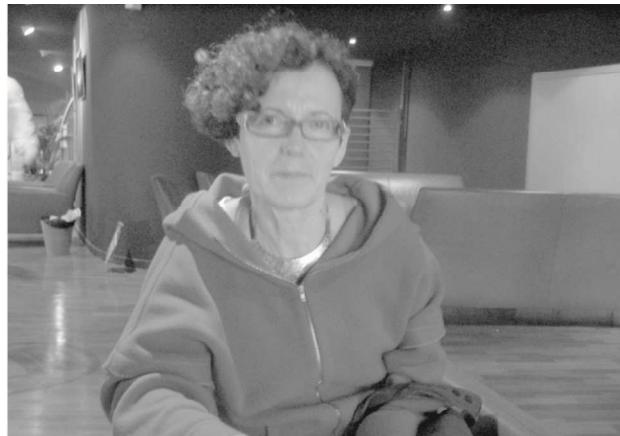


図7 マリー・アンヌ・フォントニエ校長

無名の専門学校を世界的に高い評価を受ける学校に育て上げた立役者。生徒の絶大な信頼と人気を得るカリスマ的な存在である。

——学校運営で一番大事にされていることは何ですか？

第一に、生徒。入学時に、芸術性、創造性のある子を選ぶことです。コンピュータができなくてもいいのです。優等生ではなく、内に何かよいものを持っている子を見抜くことがポイントです。次に、アニメーションを制作する上で守るべきことをきちんと教えることです。技術的なこと、期限を守ること、予算内で仕上げること等です。最後に、（映画やコマーシャルなどの制作は）グループ作業なので、チームで仕事をする能力を身につけさせることです。

——シュパンフォコムの成功の要因は何だと思われますか？

①入学試験。何か良い素質を持っている子を見出すために、入念な入試を行います。トリッキー（ひっかけ問題）ともいえる問題を与えて生徒

がどう解決するかを見極めます。

②外部から優秀な先生をリクルートしたこと。第一線で働いているプロの教師が最先端の技術を指導します。つねに時代の変化についていくことが大事です。

③少人数制。一人の教師の目が行き届くのは20人程度が最大です。

④研修を行ってつねに生徒をフォローアップします。芸術性、創造性を高めるためです。

⑤Cahier des charges（受注条件明細書）のようなものを出し、それに沿った作品制作等の課題を与えて実践的な指導をしています。

⑥グループワークを重視しています。生徒はチームで制作するメリットと困難さを学びます。

⑦生徒の作品を積極的にアピールしたこと。卒業制作などの催しを設けては人に集まってもらってPRしています。

——毎回、盛大に卒業審査会を開くのですか？

今年は15周年でとくに盛大なのですが（2003年）、シュパンフォコムほど大々的にする学校は外にありません。外部の審査員に参加してもらうのは、卒業生の就職や仕事のためもあります。また、生徒には、外国人がその国によってどう評価するのかを知るのがよい経験になります。

——今後の目標は何ですか？

それはヒミツです（笑）。現時点での目標は、新設したアルル校（2002年創設）と、今年から新設したTVゲーム科（2003年）を充実させ、成功させることです。また、将来は、外国の大学と提携したいと考えています。

（シュパンフォコムはベルギーに近い北部にあるため、南部にも作ってほしいとの要望に応えてアルル校が設立された）

——何か学校運営へのアドバイスがあればお願いします。

どのような生徒がいるかが一番大事ですが、生徒の質を高めるためにも、よい教師を集めることです。そして、いろいろな学校と提携すること。さらに、国際的な視野を持つことです。そういう

意味では、ヴァランシエンヌは人口約20万人の中規模都市ですが、ベルギー、ドイツと国境を接している地の利があります。

4) 卒業制作作品審査会（2003年）

2003年春、シュパンフォコムに視察依頼を行ったところ、承諾と同時に視察の日程が指定されていた。指定された日に到着すると、その日は卒業審査会当日で、筆者が審査員の一人に選定されていた。若者の将来に関わる重要な審査を引き受ける資格はないと辞退すると、「東洋の人が当校の卒業作品を見たことはない。あなたには東洋人という資格がある。ぜひ参加してほしい」とのマリー・アンヌ校長の説得で、ハプニング的に審査員として卒業審査を行った。あらゆる機会を活用して生徒の作品を多くの人にアピールするという校長の姿勢を目の当たりにするような出来事だった。

CG科3年の卒業作品審査会は、フランスの大手シネマコンプレックス「GAUMON」の上映館を借りて以下のような要領で開催された。

《時間割》

6月26日(木)	9:00~20:00	審査会：18作品
27日(金)	9:00~13:00	審査会：4作品
	14:00~	15周年イベント 審査員意見交換、採点
	19:00~	審査発表および 卒業証書授与式
	20:30~	過去の卒業作品の上 映会
	22:00~	フェアウェルディナー

《審査における着眼点》

- ・シナリオと絵コンテのクオリティ
- ・演出のクオリティ
- ・イメージのテクニックのクオリティ
- ・イメージの芸術性のクオリティ
- ・アニメーション
- ・ポストプロダクションのクオリティ

生徒はそれぞれ2人から4人のグループで制作している。約5、6分の作品を完成する制作期間は2年。ストーリーの構築およびシナリオ、絵コンテ等に1年、CG制作に1年というのが平均した時間配分。順番に生徒たちの名前が呼ばれ、大スクリーンで作品が上映される。全22作品を通じて一つとして同じ傾向の作品はなかった。テーマも手法もじつにヴァリエーションに富んでいた。それぞれの作品に、表現、技術上のチャレンジとともに、芸術性の高さに感心させられた。また、音や音楽を重要なファクターとして効果的に使うことに卓抜していた。キャラクターが際立つ日本の作品とはあきらかに傾向が違っていた。

審査員の審査のポイントは、①アニメーション的な面白さ、②表現上の手法と芸術性、③チャレンジ精神の3点だったと思われる。採点は20点満点で、12点以上が合格とされる。観客が退場した後の上映館に全審査員が集まり、意見を交わしながら採点した。各審査員が申請した点数の平均点が生徒たちの獲得点数になる。12点以下の作品はなかった。この獲得点数に日常の成績等が考慮されて卒業の是非が決まるが、すべての審査員の合意の下に生徒全員の卒業が確認された。

審査結果の発表後、卒業式に移行し、さらに15周年イベントへと進行していった。イベントには過去数年間の卒業生が招待されていて、舞台上から現役生に向けて、卒業後の活動をアピールするというプログラムがあり、先輩たちが社会でどのような仕事に就いているのかを知ることができた。『マトリックス・リローデット』等ハリウッド映画に参加した卒業生もいたが、フランスには日本やアメリカに見られる大きなアニメーション制作会社がないので、インディペンデントな活動をしているか、仲間数人と会社を作っているケースが多い。仕事としてはCMやゲーム、キャラクター関連に従事。卒業後に芸術的な作品を作る機会は限られるが、助成金を得て自主制作作品を作る機会もあり得ることもあることである。フランス全体の失業率が高いこともあり、生徒の就職先の確保は

各学校の共通の課題である。

フランスのアニメーション制作現場は個人あるいは小プロダクションの横断的な集合であり、大手制作会社が縦型にリードする日本の制作現場とは形態を異にしている。1つのプロジェクトにさまざまな人材が結集し、プロジェクトの終了とともに解散する。また次のプロジェクトに結集し、また解散する。こういった制作形態が繰り返されていることから、より多くの能力を身につけているほうがチャンスに恵まれやすい。各学校でも現実の制作現場を想定して、応用力のある人材を育てようとしている。卒業後は日本で仕事がしたいというCG科3年の学生の話を聞いた。

シュパンフォコムに合格したときは嬉しかったです。何しろ、800人の中の30人でしたから。授業についていくのは本当に大変でした。ほとんど眠る時間はありませんでした。

日本で仕事をするにはどんな問題があるでしょうか。いま、日本語を勉強し始めています。私はスタジオジブリの作品が好きなのですが、ジブリで働くのは難しいでしょうね。ジブリでなくてもいいのですが、どうしたら日本で仕事が見つかるかアドバイスをいただけないでしょうか。もちろんここは3Dの学校なので3Dをやっていますが、2Dもやりましたので2Dでもかまいません。日本でアニメーションの仕事がしたいのももちろんですが、私は日本の文化や日本そのものに興味があるのです（CG科3年 男性）。



図8 卒業制作作品

3. フランスのCG、アニメーション教育の特徴と日本との比較

3-1 フランスの特徴

①少数精鋭主義

取材した4校とも、応募者が多数にもかかわらず、1学年の定員を20～30名（アール・デコ大学は15～18名）と少人数に限定していた。

- ・それ以上になると全員に目が届かなくなる（ゴブラン）
- ・一人の教師が面倒をみられるのがそれくらいの人数（シュパンフォコム）

②地元の商工会議所が母体となっている

ゴブラン、シュパンフォコム両校とも手に職をつけるための職業訓練校として商工会議所によって設立されている。商工会議所経営の専門学校は日本には見られない傾向だ。

③入学時に良い素質を持つ人材を発掘する

生徒の質が鍵で、大量に入学させるのではなく素質を見抜いて生徒を厳選している。

④現役のクリエーターを教師に迎えていること

現実の制作現場での最新技術や情報を授業に導入することが教師に望まれている。また、卒業生の就職先を確保することはどの学校でも重大な課題であり、現役の教師は企業とのリエゾンとしても重要な役割を果たす。

⑤カリキュラム

感覚や情緒ではなく、科学的理論や教育哲学が確立されている。美術史や映画分析などの学課を設けて生徒に幅広い視野と好奇心を持たせる努力がなされている。

- ・アニメ・バカを作らない（ゴブラン）
- ・コンピュータ・オタクにならないよう（アール・デコ、シュパンフォコム）

⑥応用の利く人材を育てる方針

1つの技術の習得ではなく、技術を応用できる人材を育てようとしている。アニメ大国の日本では制作現場は分業化され、スペシャリストの集まりとなるが、フランスでは一人の人間が複数の工程において柔軟に対応できるマルチな人

材が必要とされている。

⑦英語を取り入れている

海外での活動を視野に入れて、国際的に通用するためには英語が必要と考えられている。

⑧生徒の自由度が高い

生徒の自主性が尊重され、教師は生徒の創作活動のバックアップに徹する。

3-2 日本の特徴

上記特徴と日本における人材育成の相違点は、

①運営母体、②国際的な視野、③育成する人材像の3点と思われる。これらは相違点であると同時に、日本の人材育成へのヒントでもある。

①国家資産と位置づけた教育環境の整備

フランスの専門教育の運営母体が国または商工会議所であるのに対し、日本の場合は国家資産としての認識が十分とはいえない。アニメーションが数少ない世界に通用する産業に発展したにもかかわらず、その人材育成は民間施設に委ねられている。その役割を担っている各種専門学校は経営上より一定量の生徒数を集めざるを得ないことから、少数精銳の高度な教育は難しい。日本にも国家的な環境整備が急務である。

②アジアの拠点としての日本の役割と戦略

シュパンフォコムがあるヴァランシエンヌ市はパリから高速鉄道で2時間余り離れているが、商工会議所及びシュパンフォコムはパリを意識した展開をしていない。むしろ、ベルギー、ドイツと国境を接し、イギリスにも近い立地を活かして国際的な視野の中で発展してきた。地の利に立脚した発展という意味では、日本はアジア諸国のエンタテイメント産業の拠点となる可能性を多分に持っている。とくに大阪、福岡、沖縄等は対東京という構図ではなく、アジアに向けた展開には有利な立地にあるといえる。地方から世界へ発信していく戦略を持つべきである。

③技術教育に留まらないクリエーター養成への取り組みが必要

日本の人材育成は技術教育に偏りがちである。アニメーションの制作現場も細分化され、狭い領域で機能する技術職で形成されている。一方、フランスでは応用の効く人材、マルチな能力を育てようとしている。さらに、シュパンフォコムでは生徒の創造性やオリジナリティの開発にチャレンジし続けている。それはとりもなおさず、技術者ではなくクリエーターの養成である。技術の伝達は一定の理解力と訓練の上に可能と思われるが、コンテンツ制作は個人の感性や創造性に頼るところが大きい。技術者を大量に養成しても、指揮する人材（クリエーター、監督）がいなければコンテンツは生み出されない。世界を見渡しても、創造性を高める教育を提供する教育機関は希有である。シュパンフォコムとの提携は、クリエーター養成のために必要なカリキュラム、教育方針、教師等の日本への導入となる。

4. シュパンフォコム日本校誘致の可能性

4-1 背景と目的

昨今、CG合成は映画やエンタテイメント分野を中心にめざましい普及を遂げ、その表現技術は日々進化し続けている。アニメーション映画『ハウルの動く城』や『スカイクロラ』などの2Dアニメと3DCG合成、また、『ターミネーター』や『トランسفォーマー』などの実写と3DCGの融合による映像表現は記憶に新しい。コンテンツ制作におけるCGの導入は、生産性向上の可能性も包含する面から今後ますます広く一般化すると予想される。さらに、CG合成は、CM制作やマルチメディアにも共通する映像制作のデジタル化の世界的動向であり、フル3DCGアニメーションも欧米を中心に制作され、CG制作技術は現在及び今後の映像産業において中核となる技術である。

今回、提携を試みるシュパンフォコム専門学校は、世界最大のCG祭「Siggraph（シーグラフ）」や、アヌシー・ザグレブ・オタワ・広島の

4大国際アニメーションフェスティバルなどで毎回賞を総なめにし、CG専門学校としての実力は世界的に著名である。各国からの同校との提携や海外分校設立の申し入れが相次ぐ中、インド校が開校したものの（2009年）、日本はマリー・アンヌ・フォントニエ校長の信任が厚く、カリキュラム提供に関する優先的交渉権を得て提携の具体化が可能である。提携によって、同校が20年の年月をかけて培った世界が称賛するカリキュラムの日本への導入が実現するのである。

フランスはBande dessinee（バンデシネ）の伝統を有し、EU最大のアニメーション消費国である。MANGA（日本の漫画及び日本のアニメーション）人気は高く、仏アニメーターで日本でアニメを制作したいという希望者は少数ではない。とくに3Dアニメーションに抜きん出た技術と感性を持ち、日本やアメリカとは一線を画する独自の創造性を確立している。しかし、残念ながらフランスに関するアニメ産業の情報は日本には極めて少なく、その作品はあまり紹介されていない。そこで、フランスの3DCGと日本の2Dアニメとの融合による新たな映像表現の可能性の追及は、今後の日本のエンタテイメント産業および芸術表現において画期的な展開が期待される。そのための賢明かつ現実的な一選択肢としてシュパンフォコムと提携した3DCG教育の導入が考えられる。

4-2 事業概要

マンガやアニメーションは日本が世界をリードする一大産業に成長したが、先述の通り、制作者たちが置かれている労働環境は旧態依然として低賃金・長時間労働であり、とくに人材育成においても論理性および科学的根拠に著しく欠けている。今後の更なる成長のためには、これらの産業を国の重要産業として、また文化資産として位置づけた育成システムが急務である。

そこで、マンガやアニメーションなどコンテンツ制作の将来を担う高度人材育成を目的とした産官学による地域振興プロジェクトとして、フ

ランスでトップクラスであり、世界的にも著名なデジタルアニメーション高等教育機関であるSUPINFOCOM（シュパンフォコム）との提携によるCG教育カリキュラムの導入およびクリエーター育成機関設立の可能性を試みたい。

シュパンフォコムの成功がヴァランシエンヌ市の地域振興の一翼を担った例をモデルとして、日本の地方都市における人材育成および教育機関を触媒とした高度地域振興の実験的事業が可能と考える。シュパンフォコム学生、卒業生、関係者の参加を得ることによって、アニメ制作に従事したい若者に、仏アニメ留学に匹敵する教育環境を提供できるであろう。

その結果、CG、アニメの制作現場が集中する東京に対して、人材育成を担うポジションを確立することが可能となる。本事業の技術伝達であるCGアニメ合成処理を加えた新たな制作工程は、現在東京中央線沿線に軒を並べるアニメ・プロダクションから韓国、中国などアジア諸国へ流出している動画制作、デジタル仕上げ工程に対抗し、海外流出の制作作業の還流を可能にし、CG、アニメ特化型映像産業の立ち上げとなる。

シュパンフォコムが世界に熱望される理由の1つとして、その教育が単に技術教育ではなく（高度な技術がベースになっているが）、個人の創造性を覚醒させるところにあり、監督養成学校とも呼ばれていることを述べておきたい。

《事業展開について》※図15参照

- 1) 第一段階として、シュパンフォコムCGカリキュラム導入とCG人材育成のワークショップの開催

シュパンフォコムのCGカリキュラムをベースに、日本型カリキュラムの設定を行い、教育を受けながら試作トレーニングを実施。育成機関設立へ移行するためのシミュレーションとして、単期間で結果が出せる実践的教育実施スケジュールを検討する。

- 2) 日仏提携CG、アニメーション人材育成機関

「SUPINFOCOM JAPON（シュパンフォコム日本校）」設立

シュパンフォコムのカリキュラム、教育者を得て、少数精銳の生徒に高度な技術伝達、人材育成を行う教育機関を設立する。生徒募集は日本全国に留まらず、アジア諸国にも拡大する。

3) 日仏コラボレーション制作チームの結成

教育機関の設立と平行して、日本国内のアニメプロダクション、アニメーターの有志を結集し、CG、アニメーションのプロダクション体制を立ち上げる。2Dアニメーターに対しても上記CG教育を行い、3DCGアニメーターとしても制作できるような人材育成と制作体制構築を狙う。

フランス側は、シュパンフォコムの現役学生および卒業生によるチームを作り、日本と同時進行で作品の制作に従事する。両者の参加により技術の相互補充が可能であり、チームワークによる作業の重要性を学ぶことができる。世界のアニメフェスティバルに通用する作品を制作する。

4) 日仏共同によるアニメーションの制作

日仏コラボレーション制作チームによる日本とフランスのタイムラグを利用した制作実験を試みる。日本チームが昼の間は制作にあたり、日暮れとともにその日の仕事を終える。やがてフランスに朝が訪れると、シュパンフォコムチームが働き始める。この分業体制により、1日の制作時間の倍増が見込め、短期での効率のよい創作活動が期待できる。クリエーターの長時間労働の改善も見込める。

5) ヨーロッパのCGイベント「e-magiciens（イ・マジシャン）」誘致

イ・マジシャンはヨーロッパ各国の大学や専門学校が加盟して彼らの学校の作品や自主制作作品を上映するCG、アニメ・フェスティバルで、シュパンフォコムが事務局を務めている（毎年1回、3日にわたってヴァランシエンヌ市で開催される）。

フランス、イギリス、ドイツ等のEU諸国をはじめ北欧、ポルトガル、カナダ・ケベック州等のCG学校の作品が一挙に上映されるとともに、シ

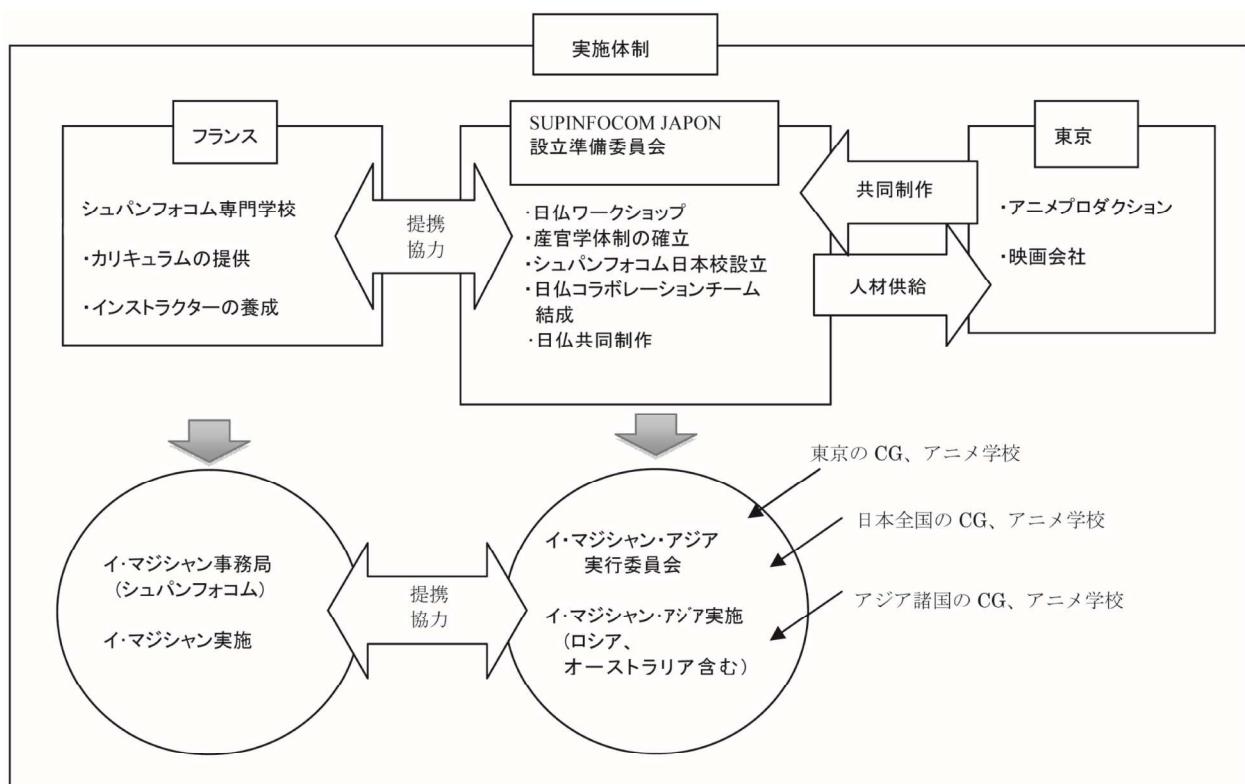


図15

ンポジウム等のさまざまなイベントが行われ、学生や学校関係者、映画関係者、コンピュータ関係者等が交流する。学生にとっては就職活動の場でもあり、映像産業関係者にとっては将来有望な若者を見出す場ともなっている。

イ・マジシャンの特徴は、CG教育でヨーロッパ諸国を連携していることにある。国際的なCGやアニメのフェスティバルは各地に見られるが、国際的学園祭ともいるべき当催しは他に類を見ない。シュパンフォコムと提携することによって、当イベントの誘致およびアジア版開催の可能性が考えられる。e-magiciens Asie（イ・マジシャン・アジア）を開催することによって、日本全国のCG、アニメ学校、さらにアジアの学校との連携が促進され、その拠点が形成できると考える。

4-3 なぜシュパンフォコムなのか

専門教育において、日本との相違点は、フランスでは商工会議所が専門学校の設立や経営を担っていることである。各地の商工会議所が地元の人材育成のために各種専門学校を支援することにより、学校は商業活動を免れ、少人数の生徒に行き届いた教育をもたらすことができる。そういう小規模の専門学校が各地に無数にある中で、シュパンフォコムは3DCGに特化した高度な教育で他の追随を許さない異色の注目校の地位を確立している。パリから離れた北フランスの工業都市に開校しながら、全仏のみならずヨーロッパ、アメリカ、アジアなど世界各国から誘致を打診され、2009年10月インドのIT会社により初の海外提携が成立した。同校の教育が世界的に認められるのは、単に高度なCG技術ではない。同程度の技術の指導は他の教育機関にも望めるだろう。しかし、シュパンフォコムを知る誰もが同校を特別と考える理由は、生徒に身につけさせる①創造性、②問題解決能力にある。

①創造性

同校生徒の作品の創造性について、マリー・アンヌ校長に話を聞いたことがある。校長は微妙

な笑みを浮かべて、「生徒にはたくさんの課題を出します。次から次へと課題を与えて生徒を課題漬けにして、彼らを眠る時間もないほど追いつめます。追いつめられて究極状態になることで創造性が鍛えられるのです。その試練を経るごとに創造的な人間になっていきます。周囲が創造的な環境にあれば、環境に影響されて生徒は自ずと創造性を覚醒させます」と、答えた。ストレスとプレッシャーの中で生徒の創造性を育てているという。何らかの能力を身につけるには、ある一時期、××漬けという濃密な時間を過ごす必要があることは理解できる。しかも、それら課題は実践的かつ論理的にコントロールされたカリキュラムとして長年の間に培われたものである。創造性を開発するカリキュラムをゼロから作り上げるには莫大な時間と労力が必要となる。すでに確立されたものを活用できるのであればそれを選択するのが最短距離で、賢明と言えるであろう。

②問題解決能力

1つの作品が完成に至るまでにはいくつもの壁や障害に直面するが、同校の生徒はいかなる状況でも解決策を見出して乗り越えていくたくましさを身につけている。生徒の誰もが共通して口にするのは、「高性能のパソコンや最新ソフトがなくてもいい。与えられた環境で最高のものを作り出せる」。

この“シュパンフォコム魂”ともいべき底力は、先述した質素な制作環境で培われる。マリー・アンヌ校長は言っている。「生徒には満足な環境を与えていません。欠乏しているものを自力で補いながら作品を完成させるプロセスで、彼らはどんな状況でも創作できる真の実力を獲得するのです」。

これらの創造性を覚醒させるカリキュラムと、自立心、自主性を育てる教育方針——シュパンフォコムとの提携により、同校が20年の年月を傾けて確立した世界に通用する教育プログラムの導

入が可能となるのである。

4-4 シュパンフォコム日本校設立に関して

1) 海外での学校展開はあり得るのか

シュパンフォコムは、フランス国内には、ヴァランシエンヌ校（1988年創立）、アルル校（2002年創立）の二校があるので、これ以上国内に設立するつもりはない。海外展開や海外の教育機関との提携を考えている。まずヨーロッパと考えていたが、世界中からオファーがきている。

2) 提携の条件は何か

-カリキュラムはいわば著作権のようなものだから、提携する場合はロイヤリティを支払ってもらう。たとえば、アルル校は依頼があって設立したが、毎年何パーセントかのロイヤリティが本校に支払われている。

-学校運営はこれまで時間をかけて築いてきたブランドのようなものだから、ブランドの価値を守るために運営のすべてにおいて、本校長が決定権をもつこと。

3) 教師について

要請に基づいてシュパンフォコムから派遣する。また、必要に応じて、日本人講師がシュパンフォコムで研修を受けるのも可。

4) 「シュパンフォコム日本校」を設立することは可能か

現在たくさんの国からオファーを受けている。とくにアメリカと台湾は熱心だ。2009年にインド校が開校した。しかし、会いに来て直接相談してくれた熱意に配慮して、日本に対してあらゆる協力は惜しまない。日本の文化やアニメーションはフランスでも人気があり、その人材育成に感心がある。

5) まず何から始めればいいか

レポートを出してほしい。何をしてほしいのか、母体はどこか、代表者は誰かなどの運営体制を明確にすること。

5. 学校設立の波及効果

1) 地域の活性化とイメージアップ

芸術、エンタテイメント、情報系の高等教育機関を誘致することによって地域のイメージアップにつながり、人々が住みたいと思う人気のある街となる。住人数の増加によって、各自治体は税収の増加も望める。

2) 日本、フランス、アジアの文化交流、人材交流が展開

各地から若者や留学生が集まることによって、地元住民に新しい価値観がもたらされ、地域に変化や活気が産み出される。クリエーターや研究者が活動、交流することが新たな技術開発につながり、ビジネスチャンスが創出される。

3) 地域から世界へ情報発信、文化発信が可能

情報インフラの普及によりグローバル化が急促進される昨今、一地域からの情報発信の機会は格別に拡大された。インフラおよびIT技術を使って何を発信するか、コンテンツ（＝発信するもの）が重要で、学校や研究機関がその開発を担うことができる。

4) 地域の情報化、企業誘致、産業転換への寄与

情報、技術、産業の交流、誘致、集積が行われることが地域振興には不可欠で、それらを促進させるのは「人」であり、人材育成がその鍵となる。

5) 新技術、新システム、ビジネスチャンス等の創出

2Dと3DCGの融合による映像表現が新しいジャンルを切り開く。タイムラグを利用した24時間制作体制、サテライト・システムによる遠隔授業や会議等

【参考資料】

日仏共同デジタルコンテンツ

創出入材育成プロジェクト

創る沖縄ワークショップ

「SUPINFOCOM IN OKINAWA」

—3Dアニメーション映画コース—

○期間：2007年8月1日(水)～9月30日(日)

授業時間／月曜～金曜

9：00～16：00 (16：00～ラボ)

○場所：沖縄県浦添市産業振興センター「結の街」

○講師：シュパンフォコム卒業生4名

Pierre-Gilles STEHR (ピエール・ジル・ステー) 氏
Thomas CASTELLANI (トマ・カステラニ) 氏
Aurelie FRECINOS (オレリー・フレチノ) 氏
Thomas LEONARD (トマ・レオナード) 氏

○受講生：8名

(沖縄県在住7名、東京都在住1名)

○主催：創る沖縄実行委員会

○後援：沖縄県、浦添市、浦添商工会議所

○協賛：日本航空

○事務局：創る沖縄実行委員会

佐々木千賀子（琉球大学非常勤講師）

石川隆士（琉球大学准教授）

濱川均（内閣府沖縄総合事務局）

真喜屋力（桜坂劇場支配人）

○必要機材

- ・PC (学生1人に1台および教授用1台)
インテルPentiumプロセッサ、OS :Microsoft Windows XP professionnel、グラフィックカードBonne Carte graphique (256Mo) 、CD-DVD書き込みディスク、20インチモニター、マウス、高速10Mインターネット接続、グラフィックタブレット
- ・カラープリンタ1台
- ・スキャナ1台
- ・デジタルカメラ (500万画素) 1台

※PCはすべてネットワーク接続

○ソフトウェア

3 DS Max、After Effects CS2 Photoshop CS 2 Illustrator CS Premiere CS2 Quicktime Pro Firefox Xnview

○研修内容（講師ピエール・ジル・ステー氏の研修カリキュラムによる）：

[研修目標]

3Dアニメーション映画の制作を通じて、その

方法と技術を習得する。制作に関する全領域に対する基本知識の指導を受け、実地に制作することにより、将来、小規模グループを指揮し、自身の映画を制作するために必要な能力を得ることを可能にする。研修の時間は限られているので、すべての項目のため時間をとることはできないが、第一目標は各項目間の技術的、予算的、芸術的意義の関りを正当に評価することである。第二の目標としてグループ作業に大きな意味があり、制作プロセスを通して、学生たちはお互いのアイデアを戦わせ、優れた技術的決断を行い、共通目標に関して合意することを学ぶ。アニメーションは個人の作業ではありえない。共同作業の現実に直面することは将来の職業知識として不可欠である。

[技術的目標]

研修期間中に各グループがそれぞれ30秒のショートアニメーション映画を制作すること。ここでも、時間制限と学生のレベルを考慮して、映画は技術より芸術的創造性と想像力を第一に重視したものとする。この研修の学生は技術者ではなくクリエーターになることを目的とする。教授グループは、学生の創造性が物質的不可能に制限されてしまい、自身の選択から逸脱しないよう注意することが必要である。同時に、納期、予算、技術的制限などの概念を理解するのも研修の重要な目的である。提出予定をきちんとたてることにより、研修終了時の問題や遅れを回避することができる。そのため、コースの最初から、授業後行う学生個人の残業が重要となってくる。

[研修]

■8月1日

学生および教授の紹介、短編映画の上映、研修の概要の説明など。

- ・学生自己紹介
- ・コースのプログラムと目的の説明
 - 3Dアニメーション映画の制作にかかる技術項目の概観
 - グループ作業
 - 将来チームを指揮するために必要な自立心の

養成

—想像力の解放とイメージの創造

—最短30秒のアニメーション映画をグループで創造し制作する

—拘束事項、納期を守り、技術的制限を回避する等

■8月2日～3日

さまざまな映像の鑑賞と討議

—最初の3D映画「トロン」の抜粋、シンプルさと視覚的効果を強調

—SUPINFOCOMのフィルムの上映、上映後、討論する

■8月6日～10日

3D作品制作の行程の実践

　　アイデア

　　あらすじ

　　脚本

　　ストーリーボード（絵コンテ）

　　音声モデル

　　2Dアニメーション（2D Dynamoの動画上映）

　　3Dアニメーション（3D Dynamoの動画上映）

　　モデル製作

　　セットアップ（rigging, skinning）

　　UV、テクスチャ

　　音声決定

　　アニメーション

　　照明

　　効果

　　構成

　　コマ送り

　　映像と音声の合成

　　ミキシング

■8月13日～31日

技術指導

—3D空間、移動、ナビゲーション、空間座標

—モデリング、ポリゴンの考え方、面、頂点、

　　モデリング練習

—テクスチャとシェード、ビットマップとベクト

　　ルのテクスチャの概念、実習

—照明とレンダリング。テクスチャなしの固定画像の練習

—学習事項を応用した復習演習：静物のモデリングとレンダリング（例：テーブルの上の果物）

—アニメーション。タイミング、タイムラインという概念。MAXのアニメ用インターフェイス：キー、トラックビュー

■9月3日～26日 最終小フィルム作品制作：

—共通性と補完性を考慮して学生2人のグループを作る。最初に台本に取りかかる。

—重要な制限としては30秒を超えてはならないということ。

—人物のアニメーションは禁止。複雑なスキニングやセットアップをしようとしてはいけない。この研修は初步指導であり、学生を技術的というより創造的な方向に進ませるものと考えるべきである。

■9月27日 作品プレビュー

■9月28日 終了作品審査および修了式

○審査および修了認定：

・審査に関して 12点以上（20点満点）の得点で合格とする

　　審査員 屋良文雄氏（審査員長）、マリー・アンヌ・フォントニエ氏（シュパンフォーム校長）等7名

・修了認定に関して 以下の条件を満たすこと

1. 授業出席率90パーセント

2. 制作の全行程を履修

3. 作品の完成

研修生8名全員が上記の審査および修了認定を経て修了した。

○一般公開：

2007年9月29日～10月5日

　　桜坂劇場（沖縄県那覇市）

2007年11月23日～2008年1月22日

　　沖縄タイムス・ホームページ

○授賞等：

・「デジタル映像祭2007」

　　最優秀賞：仲宗根浩・内山嗣康

<Forbidden Plants>

優秀賞：和田水季・住谷聰<Funny Candy>

※優秀賞（四選）、最優秀賞（1選）

・フランスのCGフェスティバル「e-magiciens 2007（イ・マジシャン）」出展

○修了作品：

1. FUNNY CANDY

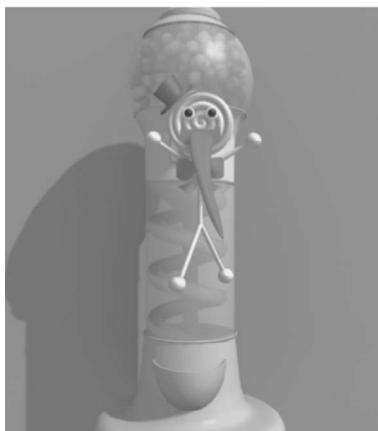


図9 Funny Candy

研修生：和田夏季、住谷 聰

作品内容：

- ・お菓子屋さんに並べられていたキャンディが目覚め、人間に食べられてしまうことを恐れて、人間を驚かして逃げ出す。逃げ出した先に待ち受けているものとは!?
- ・背景は、おいしそうな色。

2. Forbidden Plant ~禁断の植物~

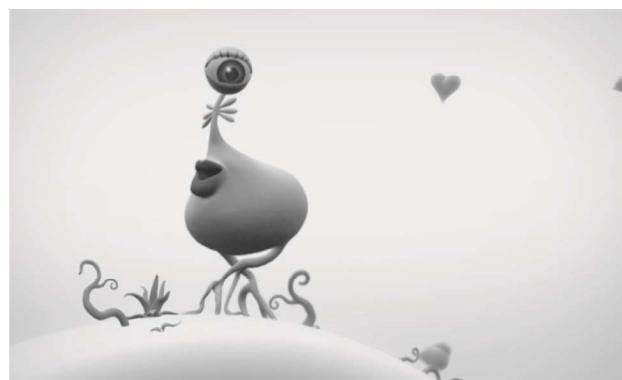


図10 Forbidden plants

研修生：内山嗣康、仲宗根浩

作品内容：

- ・植物が生物の力をかりて繁殖していくように、植物キャラ『シリコ』のフェロモンに誘い出された大型生物キャラ『ハナサク』が、シリコの種を宿したハートを。
- ・背景は極力シンプルに白で表現し、情景を表すために最小限の色味を入れる。サイケな色相のキャラクターを際立たせる。

3. IEDE

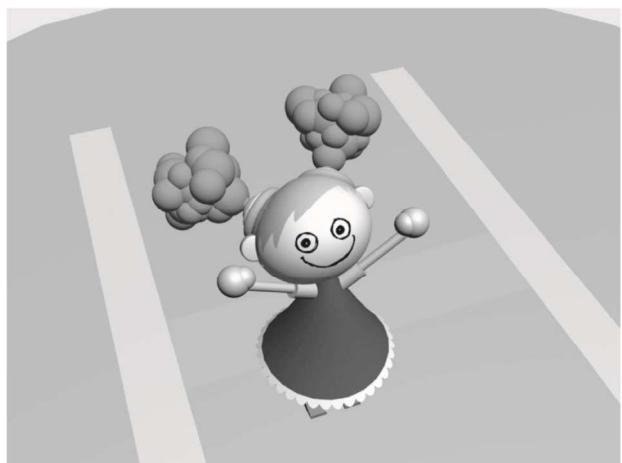


図11 IEDE

研修生：林 哲史、喜屋武智江

作品内容：

- ・女の子に粗末に扱われた家は『家出』を決行。旅の道中で修行をしたり、怖い目にあったりと様々な出来事が起こる。女の子と家は仲直りができるのか?
- ・背景は序盤は色を少なくだんだんと色を増やし、カラフルにしていく。キャラクターは極力シンプルに設定

4. 超時空戦士アンコウ

研修生：玉城慎之輔、吳建政

作品内容：

- ・地球の平和を守るために、机の上に降り立ったロボット『アンコウ』。無関心生物『ゴキ』を退治するために、様々な兵器を駆使するが、ことごとく自滅。結局はゴキの電気スタンドと成り

果てるアンコウであった。

- ・背景セットは写真取り込み、照明はデスクスタンドのみ。短い時間でテンポ良くギャグを入れていく。

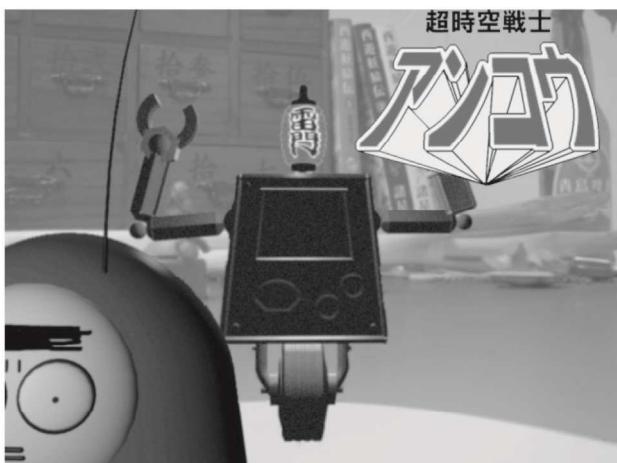


図12 超時空戦士アンコウ

○講師：

Pierre-Gilles STEHR (ピエール=ジル・ステー)

生徒のCGや映画制作へのモチベーションと興味は高く、彼らは夜を徹して制作に励んだ。

今後はもっと絵画力とソフトウェアを使いこなす技術を身につけてほしい。私たちはアニメーション映画の概観をうまく伝えたと思うし、生徒たちは彼らがやり遂げたことに誇りと満足感を感じているにちがいない。

Thomas CASTELLANI (トマ・カステラニ)

自分が今まで学んできたCG、アニメーションを、今度は自分が誰かに教える立場にたつということはとても貴重ですばらしい経験になりました。生徒に感謝したいと思います。

それぞれがいろんなバックグラウンドを持っていて、アイデアもそれぞれで異なり、その多様な意見がミックスし、融合していいストーリーが出来上がりました。これからさらに技術を身につけて自分の考えや気持ちを表現できるようになってほしいです。生徒たちはみんなやる気に満ち、まじめに取り組んできたのを見てきました。作品が上映されて、観客の反応を見るのが本当に樂しみです。

Aurelie FRECINOS (オレリー・フレチノ)

生徒はとてもクリエイティブです。それぞれのグループでとても内容のおもしろいストーリーが出来上がりました。このワークショップの目的は創造力を育てることが大事で、アイデアや考えを表現するやり方を学んでもらうことでした。現段階でも生徒の創造力はとてもすばらしい。今後はそれを表現する技術を学んでいってほしいと思います。3Dやアニメーションについて引き続きもっと学び、想像力と創造力を伸ばしていって将来に生かしてもらいたい。

Thomas LEONARD (トマ・レオナード)

期間が短かったので、生徒にとってこのワークショップでの作業はとても大変だったと思われますが、生徒たちはよく吸収してストーリーを作り上げ、作品を作り上げよう、完成させようとよくがんばりました。沖縄の静かな環境で生徒も集中して作業に取り組み、ストーリーを考えることができたのではないでしょうか。これが忙しい都会でのワークショップだったならストーリーも違ったものになっていたでしょう。完成した作品は観客みんなが驚くような作品になっていると思います。

生徒たちがみんなが新しい技術を身に付けもっとステップアップし、それを生かせる道を見つけられるように祈っています。



図13 ワークショップ風景



図14 ワークショップ風景

SUPINFOCOM VALENCIENNES

PROMOTION 2008 (DVD)

SUPINFOCOM ARLES PROMOTION

2008 (DVD)

Les e-magiciens 2008 (DVD)

SUPINFOCOM 20ANS (42films) (DVD)

SUPINFOCOM VALENCIENNES

PROMOTION 2010 (DVD)

参考文献

財団法人自治体国際化協会（編著）

1998 「フランスにおける地域開発(1)

－その制度の変遷と事例－」

CLAIR REPORT第163号

財団法人自治体国際化協会（編著）

2001 「フランスの地方分権15年」

CLAIR REPORT第221号

財団法人自治体国際化協会（編著）

2003 「フランスの新たな地方分権 その1」

CLAIR REPORT第251号

財団法人自治体国際化協会（編著）

2002 「フランスの地方自治」財団法人自治体国際化協会

山本雅亮

2001 「先（DVD）端技術産業で頑張るフランスの田舎－ハノーバー博について思うこと－」

Tインダストリーレポート1月号、p.31-38

SUPINFOCOM VALENCIENNES

PROMOTION 2005 (DVD)

Les e-magiciens 2005 (DVD)

SUPINFOCOM VALENCIENNES

PROMOTION 2006 (DVD)

Les e-magiciens 2006 (DVD)

SUPINFOCOM VALENCIENNES

PROMOTION 2007 (DVD)

Les e-magiciens 2007 (DVD)

《日本文》

フランスにおけるCG、アニメーション教育現場に学ぶ日本のクリエーター養成
—CG専門学校〔SUPINFOCOM（シュパンフォコム）〕との提携の考察—

(要約)

アニメーションやゲーム等は世界に通用する日本の有力コンテンツである。その市場規模は2兆円以上で、世界で上映されているアニメーションの6割強は日本の作品と言われている。しかし、それらの輝かしい業績は、宮崎駿氏、押井守氏等のカリスマ的なクリエーター個人の創造性と感性に起因するもので、日本政府がこの分野に着目するのは遅かった。中国、韓国等のアジア諸国が国家的ビジネスとして人材育成に取り組む中、日本では最近ようやく環境が整備されつつも、国立の教育機関は未だ存在しない。人材育成は制作現場に委ねられ、極めて情緒的、流動的な状態に置かれている。

また、日米とは一線を画し、3D分野に強いフランスでは、漫画、アニメを第9芸術と位置づけて奨励し、世界のアニメ祭で輝かしい成果をあげている。フランスはもともと産学連携に秀で、何事においても人材育成を重視する傾向にある。そこで、フランスのアニメーションの教育現場を観察し、日本の人材育成との比較を試みた。その過程で、世界的に高い評価を受けているCG専門学校シュパンフォコムに注目し、カリキュラムの導入を検討した。その一段階として、沖縄県浦添市で2ヶ月にわたる日仏共同3Dアニメーション制作ワークショップ「SUPINFOCOM IN OKINAWA」を開催し、フランスの3D技術と日本の2D技術の融合による生産性の向上と、当校の指導による新たな映像表現の可能性の提示を試みた。

《英文》

Training of Animation Creators in Japan from

the Educational Institution of CG and Animation in France

—A Study on the Cooperation with The SUPINFOCOM, A Technical School Of CG—

(Abstract)

The Animation and games are powerful Japanese contents in the world. The scale of its market exceeds two trillion yen and Japanese animation films shown in the world are above 60%. But these brilliant achievements are mainly the outcome of some charismatic creators' creativity and sensitivity such as Mr. Hayao Miyazaki and Mr. Mamoru Oshii. Japanese government was very slow to recognize this important field. The Asian countries like Korea and China already engaged their national businesses in nurturing of animation creators, whereas in Japan, although the environment of this field is being built, there is no national school whatsoever to nurture specialists. Nurturing good animators are committed to emotional and fluid conditions in Japan because it is still in the hands of production sides.

Currently, France, which makes a clear distinction from Japan and the United States, excels in 3D field, and the manga and animation are promoted by being placed as the ninth arts. French films accomplished good results in the world-famous animation festivals. France is traditionally skillful at the cooperation between industry and the academic world, and nurturing specialists is usually regarded as very important. Given that, I investigated the educational institutions of making animation films in France and tried to compare with Japanese ones. Through the process, I found a school which is evaluated worldwide. The school, "SUPINFOCOM" is located in the countryside

in the northern France. After the research I introduced the curricula of the school into Japan, and as the first stage, I held “SUPINFOCON IN OKINAWA” which is a workshop for making 3D animation films in corporation with Japan and France over a period of two months in Urasoe city, Okinawa, for presenting the possibility of enhancing the productivity by the collaboration with 3D techniques of France and 2D of Japan and the innovative image creations under the guidance of “SUPINFOCOM” .



JOURNAL OF THE KANSAI ASSOCIATION FOR VENTURE AND ENTREPRENEUR STUDIES Vol.3
