

新進芸術家海外研修制度 研修結果報告書

研修開始年度 | 平成 30（2018）年度

分野 | メディア芸術（アニメーション）

研修先 | ドイツ（リュードビックスブルグ）

研修期間 | 1 年

氏名 | 山田 遼志

1. 研修目的（課題）

ヨーロッパの代表的なアニメーション作家のひとりであるアンドレアス・ヒュカーデ氏が教鞭をとる、フィルムアカデミーのアニメーション学科に一年間の短期留学し、作品制作を行う。ヒュカーデ氏の制作における方法論を学び、国際的なアニメーション作家となる基盤を作る。

2. 研修日程

研修施設：バーデン＝ヴュルテンベルク州立フィルムアカデミー

所在地：ドイツ、ルードヴィヒスブルグ

指導者：アンドレアス・ヒュカーデ

研修日程：平成 30（2018）年 9 月 26 日～令和元（2019）年 9 月 13 日

3. 研修内容、成果

A) 研修課題の題目

○9 月-11 月

- ・フィルムアカデミー、アニメーション学科学生のプロジェクト「Gravedad」へアニメーターとして参加し、そのプロジェクトの様子を事細かくまとめていく。
- ・自作のプロジェクトを開始する。この期間ではヒュカーデ氏との面談によってコンセプト、ストーリーボードの組み立て方などを学ぶ。

○12 月-2 月

- ・プロジェクト「Gravedad」についての制作レポート。
- ・自作プロジェクトについての制作レポート

○3 月-5 月

- ・プロジェクト「Gravedad」についての制作レポート。
- ・自作プロジェクトについての制作レポート
- ・シュツットガルトのスタジオやプロダクションを見学し、日本の制作会社やプロダクションと比較しながら、社員にインタビューしレポートにまとめる。

○6 月-8 月

- ・フィルムアカデミーの学生に有志参加が認められているシュツットガルト国際アニメーション映画祭の様子をレポートにまとめる。ドイツでのアニメーション、映像の在り方について参加者や出品者にインタビューし、レポートにまとめる。
- ・自作プロジェクトについての制作レポート

成果

フィルムアカデミー、「Gravedad」、新作「FIREHEAD」、ヒュカーデ氏とアカデミー講師との対話、映画祭をめぐるドイツのアニメーション業界の状況を通して得た実感を研修状況報告書でまとめた。日本

とドイツとのクリエイティブ、アートをめぐる状況の違い、制作を通して作品の中で得た気づきや、完成作品など大きな成長を実感している。

【課題①】

A. 研究課題

A1：フィルムアカデミーのリサーチ

【研修内容・方法①】

A1-1 フィルムアカデミーとアニメーション学科の概要



図1

フィルムアカデミーはドイツ、バーデン＝ヴュルテンベルグ州が運営する映画研究機関である。フィルムアカデミーには多くの学科があるが、大きく分けると、映画学科、フィルムサウンド学科、アニメーション学科と3つの科に分かれており、それぞれ独立した機能、役割を持っているがフレキシブルに学科同士は協力し合っている。アニメーション学科（図1）は各学年15人程度で一年生から四年生、そして卒業制作学年までと、五年生制度である。卒業要件は制作会社、プロダクションに三年以上の勤務経験があること、そして卒業制作を完成させることである。私はすでに日本の会社で三年以上の勤務経験があったため、受け入れの許可が下りた。

私は交換留学生として一年の期間で作品を制作する、という意図でフィルムアカデミーに在籍することになった。通常交換留学生は一学期のみ、半年の在籍であったが、私はゲストスチューデントでもあったため特別に二学期、一年の在籍を許された。

アカデミー内での基本的に使用される言語はドイツ語であるが、プレゼンテーションは英語で行われることが多い。もともとドイツ人たちは小さい頃からドイツ語と英語のスイッチの練習を義務教育で行なっているようで、言語の障害はほとんど問題なかった。私はドイツ語はできなかったが、同じような学生も数人いたため、友人同士のコミュニケーションは英語で行っていた。

アニメーション学科はフィルムアカデミーでも随一の倍率であり、またセカンドキャリアとして入学している学生が多く、そのプレゼンテーションとその内容はすでにプロフェッショナルの域に到達しており、非常にレベルが高かった。また本学科の専攻は3D、2D、VFX、プロデューサーと分かれており、カリキュラムマネジメントの教員が各学生に見合った授業、ワークショップを斡旋する。

A1-2 プレゼンテーションとピッチ



図2 ピッチの様子

アニメーション学科では二週間に一度、木曜9時半から英語でのプレゼンテーションが行われる。ここでは各学生がプロジェクトの進行状況について五分以内でプレゼンを行い、ヒュカーデ氏をはじめ教員、学生からの質疑応答を行う。

また、2ヶ月に一度、各学生のプロジェクト参加を呼びかけるピッチがアカデミー内のホールで行われている。その際にディレクターやプロデューサーなどの企画立案者は5分の各学科の学生に向けられた企画のプレゼンテーションを行っている(図2:サウンドデザイナーを募集するという内容)。五分経つとタイマーが鳴り、強制的に次のプレゼンターが呼ばれる。プレゼンテーションはほぼ英語であり、ピッチの前日にはプレゼンテーションの特別ワークショップが行われている。

私はアニメーション学科のピッチに参加した。ここでは自身のプロジェクトに参加するアニメーターを募るためであり、対象はギャップイヤーから戻った学生たちや四年生であった。

A1-3 アニメーション学科における問題点

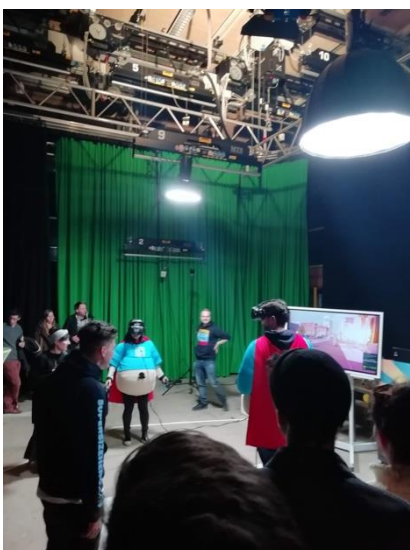


図3

アニメーション学科は元々はVFXアーティストを育てる学科として有名であった。だが近年では優秀な卒業生達はアメリカのハリウッドなど国外に出てしまいドイツに対しての還元がなされていないことが問題視されていた。よってヒュカーデ氏が近年教授職に就任後、氏による抜本的な改革が行われた。VFX アニメーションだけでなく3DCG、2Dアーティストを育て、かつ氏のようなインディペンデントに国際的に活躍できるアーティストを育てることに焦点を当てるようになった。他にもVR、ゲームとの共同制作(図3)などを学習プログラムに入れ、積極的に映像業界における横断的で先端的なフィールドを学科内に形成している。それでも未だに国際的にはVFXのフィルムアカデミー、という印象が抜けず、またアーティストが出づらい状況にあるようだ。

【課題②】 A2：他学生卒業制作「Gravedad」への参加



図 4

【研修内容・方法②】

研修開始後の最初の半年はボリビアからの女子学生の卒業制作「Gravedad」へアニメーターとして参加し、アカデミーに慣れるところから始まった。アカデミーの2Dの学生は基本的に TVPaint を使用し、コンポジットや編集は AfterEffects や Premiere を使用している。私はその頃は Photoshop を使っていたので、慣れていて、作画スピードが早いという理由から TVPaint は使わずに Photoshop を使用することで落ち着いた。

ドイツではアニメーションの制作方法はほとんど日本と変わらないが、より細かくそれぞれの役割

がはっきりしていた。例えば作業効率を上げるためのデザインをするパイプラインデザイナーなどがそれである。

提出は2019年3月中旬だったが、作画は2月までで終了し、作品は無事完成した。完成した後は、プロデューサーがアカデミーの敷地内にある映画館(図4)を予約しプレミア上映をするまでで提出となる。上映一週間前からチラシを作成し多くの人に見てもらふ事まで非常に徹底している。これらの流れについて教授や助手はあくまでサポートしかせず、実働はすべて学生が行う事を明記しておきたい。

【課題③】

A. 研究課題

A3：自作プロジェクト「Firehead」についての制作レポート

【研修内容・方法③】

A3-1 企画制作

研修開始前からヒュカーデ氏からアイデアを五案作ってくるように言われており、研修が開始されてから氏にそのアイデアをプレゼンし、3つに絞った。その後、2020年度卒業制作のためのクラスに編入し、そこでアイデアをプレゼンをし、新作を「FIRE HEAD」(図5)に決定した。

A3-2 脚本制作

アイデアが決定し、脚本のブレインストーミングをクラスで行う。手応えはあったが、ヒュカーデ氏から脚本講師のマーカス・サワーマン氏を紹介してもらい、脚本制作における手ほどきを受けた。一度全体を作るも、15分もの大作になってしまいヒュカーデ氏から一年で完成する見込みがない為に脚本を作り直すよう言われ断念、脚本学科の学生ステファン・カンプフと共にもう一



図 5

度異なる設定で作り直すことになった。面談の際ヒュカーデ氏は私にメッセージとコンセプトの行方を熱心に聞いてくれた。暗闇で鍵を見つけるような作業であるメッセージの構築は非常に難しいが、私が何者なのか、ということだけに集中するようになった。このヒュカーデ氏との対話は私がどのように作品に向かうべきかを明確にしてくれた。

私とキャンプはほとんどの部分では考えは一致していたが何処にオチをつけるか、どのようにまとめるか、というところでは対立し、サワーマン氏に助言を度々求めた。

サワーマン氏との対話の中で、私の作品群はいつも象徴的で示唆的でメタファーにあふれていることが特徴的で、それによっていつも作品のメッセージを隠しているのではないか、という疑問が生まれた。メタファーによってメッセージを隠すのではなく、メタファーやシンボルでメッセージを構築するべきではないか、という課題を見つけ、それからの脚本制作は非常にスムーズに作ることができた。

ヒュカーデ氏とサワーマン氏、キャンプらと常に私の作品と脚本について度重なる議論を続けた事で私は私の弱点を明確に発見し、それを克服することができたように思う。

A3-3 プロダクション

脚本が決定した後すぐにクラスでのプレゼンテーションを行った。そのプレゼンの後にプロデューサーの学生に声をかけられ、チームを作るようになった。彼はすぐにサウンドデザイナーを紹介してくれて、キャンプらと共に作品の雰囲気をもどのように構築するかの議論を重ねた。

その後友人づてにアニメーターを招集、音楽家は拙作でずっと依頼している高橋一氏に、エディターも友人が買って出てくれて、総勢 12 人の大きなチームとなった。制作進行はアカデミーのスタッフが通常行なう。

絵コンテ、原画を私が描き、その中割り、清書が主な流れだが、各々の得意な動きを聞き丸々そのカットを任せてみたり、色んな方法で動画制作を進めた。カット数が 100 カットを超えていた為、作業効率を考えてアニメーション専用ソフト TVPaint を採用することにした。慣れていなかった為に始めは不安だったが、すぐに慣れて大幅な制作時間の削減が可能になった。

編集はシュツットガルトのアカデミー賞も獲得しているスタジオソイでエディターとしての勤務経験がある学生に依頼した。非常にロジカルな組み方をするタイプで、メタファーの溢れた世界にどう説得力をつけるか、ということで非常に良い経験ができた。

作品完成後は映画祭への配給用としてポスターも制作した（図 5）。

A3-4 サウンドトラック、サウンドデザイン、ミキシング

サウンドトラックを日本の音楽家に依頼し、スカイプや電話でミーティングを重ねた。だが時差の影響でディスカッションができないことなどがあり、制作は難しく感じられた。また今回の作品で作風を大きく変えたことでどのようにお互いの音へのアプローチをアップデートするか、というセンシティブな問題の共有が難しかった。最終的に作品の向かう先がどこなのか、ということがはっきりしてきて、完成に向かうことができた。

サウンドデザインは経験が乏しかったため、どのように進めるか不安があったが、アカデミーのサウンドデザイナーが非常に優秀で、象徴的なキャラクターと環境にリアリティを持たせる方法を提案してく

れたことが非常に助けとなった。結果的にサウンドデザインがアニメーションしきれない動きや感情の動きを予想以上に補完してくれたことには驚くばかりだった。

ミキシングはフィルムアカデミーのサウンド学科の卒業生でシュツットガルトのフリーのミキシングデザイナーに依頼した。音をより強くすることを依頼したが、それだけでなく作品がより良くなるように、音量の調整など様々なアイデアをくれた。足し引きによってより強いサウンドが生まれた。

ミキシング、サウンドデザインはオリジナルでここまで本格的に制作することは初めての経験だった。次回から採用し続けていかなければならないが、その際に多くの予算が必要となるので、企画の段階から予算調達について考えていかなければならないだろう。また重要な位置を占めるパートで、短いスケジュールでの制作は非常に難しい為、次回からはできるだけ現地の音楽家と組むことが望ましい。これは脚本に至っても同じことが言えるのではないだろうか。

A3-5 作品総括

結果的に非常に強く、エモーショナルで、今までの作品では有り得なかった作品になり、非常に満足している。特に企画から脚本制作におけるパートでの議論で、今までの作品の問題点とその解決法をロジカルに考えることができたのが大きかったと言える。自分自身の作風に縛られず、何を肯定し、何を否定するかを明確にする議論が非常に活発であったアカデミーでの制作はこれからの制作にとって非常に重要な意味を持ってくるだろう。

【課題④】

A. 研究課題

A4：シュツットガルト アニメーション映画祭のリサーチ

【研修内容・方法④】

毎年五月にシュツットガルトの中心で行われるシュツットガルトトリックフィルム国際アニメーション映画祭はマーケットがとても大きく、アニメーション映画祭ではドイツの中で最も大きい映画祭と言われている。今まで行ったことがなかったのでアカデミーの友人に映画祭について意見を求めたが、FMXカンファレンスに行く、という答えが多かった。

FMXカンファレンスとはFMX社というシュツットガルトの大きなプロダクション会社であり、その会社が映画祭と同じ場所で朝から夕方まで、様々なゲストを招いて、プレゼンテーションやディスカッション、展示の企画を行なっているイベントである。シュツットガルト映画祭は夜行われるので、2つのチケットがなくては両方行くことができず、組織は別個である。

よって朝から夕方まで FMXカンファレンスに行き、夜は映画祭で作品を鑑賞し、作家同士の交流が行われるというスケジュールを過ごした。

まず FMX カンファレンスでは、ハリウッドのアニメーションスタジオのアニメーションディレクターや

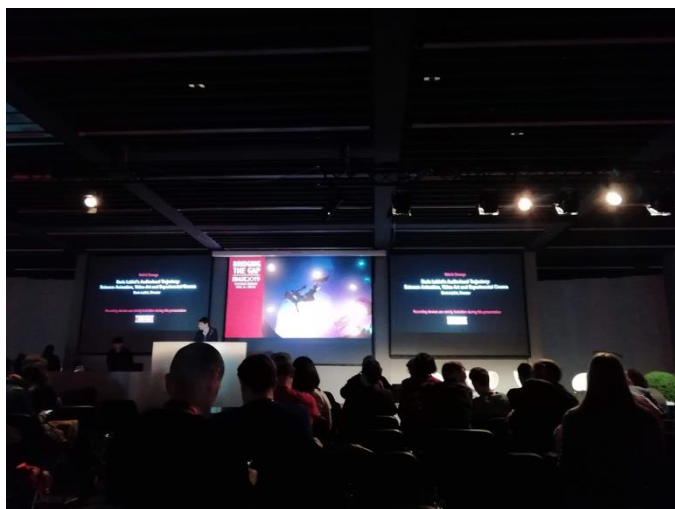


図6 プレゼンテーション

VFX アーティストなどを呼び、話題の作品についてのプレゼンテーションが行われる。またインディペンデントのアニメーション作家によるプレゼンテーションや、若手の作家の新作の進捗についてのプレゼンも行われ、特にアカデミーの学生などの若手とプロフェッショナルな人々との交流の場にうってつけの場所となっていたように感じる。またアカデミーの一部の有志の学生は、自分の好きなゲストのアテンドを行うことができ、そこでのゲストに就職先やインターン先を紹介してもらう、という流れができていた。講師の動きは日本では考えられなかった。

た。ヨーロッパの人々は非常にフレンドリーだが礼儀も正しいので、目上の人とも仲良くなりやすく、このようなシステムは自然にできやすいのだろう。日本でも英語教育の見直しが叫ばれているが、まずは学生たちの英語教育が何処に結びつくのかという目的意識と環境作りの改善を見直すべきではないだろうか。



図7

次に映画祭だが FMX カンファレンスについての内容を皆で議論しながら、より新たな試みが行われているノミネート作品を見て、さらにその議論が盛り上がる、という印象だった。作家同士の交流も多く行われており、特にフィルムアカデミーの学生が企画し、アカデミー、またヒュカーデ氏が監修を行った“Night of SHAME”というイベントでは、ノミネート作家たちやゲスト(図7:Ed Hook氏の登壇)の恥ずかしい処女作を上映し、それについて和気あいあいと冗談交じりにトークをするという内容で、とても活気があふれたものだった。ヒュカーデ氏は、映画祭はマーケットも大事だが作家同士の交流が最も大事だという意見を持っており、学生やドイツの作家たちもそれに同意している環境はアーティストにとって理想的と言える。アヌシーなどはよりマーケットが大きく、作品数も多彩だが、シュツットガルトはFMXカンファレンスをはじめとし、映画の今後についての議論がかなり活発に行われている特殊な映画祭であるとわかったことが大きな収穫だった。

【課題⑤】
A5：シュツットガルトのスタジオやプロダクションのリサーチ
【研修内容・方法⑤】

ドイツにはベルリン、ライプツィヒ、ケルン、デュッセルドルフ、シュツットガルトと、各都市に様々な映像スタジオが存在するが、中でもシュツットガルトは最もアニメーションが盛んな都市と言われている。

今回私は、世界的に有名なフィルムビルダー、若手クリエイターが経営するスタジオシュフツ、ベルリンにもスタジオを持ち、メンバーも若く勢いがあるウッドブロックスタジオに訪問した。

A5-1 フィルムビルダー



図 8

指導教員であり、アニメーション学科の教授であるヒュカーデ氏が所属するスタジオである。社長であるプロデューサーのトーマス・ハーマン・メイヤー氏とヒュカーデ氏を筆頭に30代から50代の5人程の社員が在籍しており、他はフリーランスとしてプロジェクト契約で働いている。ヒュカーデ氏の代表作である短編作品や子供向けアニメーションTVシリーズの「TOM」もここで製作された。

「FIREHEAD」の完成版を皆に見てもらい(図8)議論をしながらドイツでのアニメーション製作についてのインタビューを行った。

特にトーマス氏はもともとアーティストだったのだが、現在はプロデューサーとなっており、そのことについても深く聞くことができた。トーマス氏はある時からアーティストとプロデューサーを兼任してきて、プロデューサーの方が自分に向いているから、というシンプルな理由でアーティスト活動を止め、現職に集中することにしたようだった。どうにか日本でのアニメーション業界に対してできることはないか考えていた私にとって、これ以上明確なモデルケースは有り得なかった。

また他にもフィルムアカデミー出身のアンゲラ・ステファンは2009年に制作され当時の映画祭の話題ともなった”Lebensader”の作者で、フィルムビルダーで働いている。彼女は現在テレビシリーズのアニメーションのコンセプトデザインからリードアニメーションを彼女の作風のまま手がけている。独特な作風を守り、かつそれを商業のラインに乗せようとするこうした動きは、今後の映像業界やアート業界にとって必要不可欠な動きとなってくる。

A5-2 スタジオシュフツ

スタジオシュフツはフィルムアカデミーの制作進行の講師であるステファン・ミヒャエル他2名が立ち上げた若い会社であり、フィルムビルダーの隣のスタジオに居を構えている。固定の社員は代表3名のみで、他はプロジェクトごとに流動的に出入りしている。特に私と同世代のアーティストたちはプロジェクトごとに契約を交わし、様々なスタジオを渡り歩いたのち、自身のスタジオや会社を立ち上げることが一般的だと言う。

スタジオシュフツはVR、AR、ゲームコンテンツや若手作家のオリジナル作品製作のマネジメント業務、またフィルムビルダーの下請け業務などを行う。入国の際に色々と尽力いただいたハラショウコ氏もこのスタジオで製作を行っている。彼女の作品はバーデン＝ビュルテンベルグ州の助成援助が採択されており、その審査の際から彼女のためのプレゼンテーションや資料作成を補助した。オリジナル作品だけでなく、バーデン州はゲームやVRなどの新たなマーケットに対しての助成援助に積極的であり、その背

景にはシュツットガルト映画祭、FMX カンファレンスでフィルムアカデミーの学生によって展示されている学生作品の展示、またヒュカーデ氏による政府への働きかけの功績が大きいと言えるだろう。スタジオシュフツはフィルムアカデミーやフィルムビルダー、バーデン州の意志を継ぐ新たな世代のスタジオと言える。

A5-3 ウッドブロック



図 9



図 10

ウッドブロックはルートヴィヒスブルグで広告映像制作をメインに行なっているスタジオである。リノベーションされた施設にいくつものスタジオが入っており、その1つの部屋にスタジオを構えている(図 9, 10)。ベルリンのスタジオはモーショングラフィック、ルートヴィヒスブルグはアニメーションに強く仕事を分け合っている。特筆すべきことは、上記2つのスタジオではアニメーションシリーズなどのコンテンツ制作を行っていたが本スタジオは広告制作をメインとしており、ビジネスにおける予算面、スケジュール面など共感できる部分が多くあった。広告の中心はやはりアメリカやイギリス、アニメーションはパリであり、ドイツや他諸国は日本とそう大差はない。だがイギリスがブレグジットによって今後経済面での変化が起きるとき、はじめに打撃を食うのは広告であり、事態を注視する必要があるだろう、と言っていた。

B) 研修の成果

達成できた

ドイツでアニメーション業界における状況をフィルムアカデミー、ヒュカーデ氏を通してリサーチしたことで、その利点と問題点を発見した。そのことで日本のアニメーション業界に対しての責任を感じ、今までの悩みや不安が解消され、これから何をすれば良いかを具体的に考えられるようになった。特に作品制作の上では、最も問題であった「ストーリーの組み立て方」における自身の特殊な作風とそれに合わせたロジックの作り方を発見できたことが大きい。作風がヨーロッパと日本からの影響が強いが、またメッセージやコンセプトに象徴的で具体性に欠けることで作品の世界のまとめ方という面で作品の中で弱さを感じていたが、それらが解消され、「強い」作品ができたと自負している。またこれからの作品制作においても、自らの特徴を生かした作品制作に没頭していけると感じている。

C) 研修成果の活用計画

新作の映画祭でのヨーロッパと日本を中心とした映画祭での上映を予定している。それに合わせて新作の展示なども行う。本作を持ってドイツ、日本からの助成援助を受け新作を制作する準備を整えたい。

フィルムアカデミー、スタジオのリサーチによって日本のアニメーション業界への働きかけを前提とした、会社スタジオの立ち上げを行う。インディペンデントのアニメーション作家こそ、他業種や広告、商業へと目を向け、これからの多様性ある社会を支える一端を担わなければならないと考えている。

D) 研修国の情報

ドイツ国内のアニメーション業界は、風通しが良い。ゲームやインスタレーション、VR、AR と未来へ繋がる映像表現への探求に隙がなく、それを州政府が協力で助成援助している。（これはバーデン＝ヴュルテンベルク州に限ったことではなくドイツ全土に言える。）また大学とプロダクション会社の結びつきも強く、後進の育成、発掘にも意欲的である。

ベルリン映画祭を中心にシュツットガルトアニメーション映画祭、などの映画祭事業も活発で、街全体を巻き込んで行われる。シュツットガルト映画祭はアヌシーのようにビジネスに寄りすぎず、またオタワやザグレブのようにマニアックになり過ぎない、ちょうど中間の間の映画祭と言えるだろう。

だが特筆すべきは議論する場がどこにでも存在し、全体的に芸術への教養が高い。というのもナチスドイツという暗い過去とどう向き合うかを小さい頃から考えさせられている現状があり、また哲学についてじっくり考える土壌であるということが歴史的に証明されていることが挙げられる。時として難解で、政治的に寄りすぎた作品もあるが、それもまたこの国の大きな器があつてこそだと思う。

日本との結びつきも強く、日本のアニメーションへの興味がとても高い。需要もあるようである。だがインディペンデントな媒体をコマーシャルに落とし込むことについては同世代のプロデューサー、アーティスト達の悩みであることは同じで、それをこなすフィルムビルダーには今後も注目すべきであるし、今後の若いスタジオやアーティストがどのように動いていくかにも目を向けていきたい。

おわりに

今回このような機会を得て、今までの悩みや不透明だった今後の展望についてとても有意義な時間を過ごすことができた。特に作品の中で、今後テーマにしていくべきことが、最も自分のやりたくない、見せたくない「希望」に行き着いたことが、人間的に大きく成長できたことだと思っている。ドイツとの繋がりをこれから先も維持しながら、より大きな舞台に立てるよう研鑽を重ねて行きたい。