

Viewpoint

プロの視点 - 教員紹介 -

昨年4月に、芸術学部デザイン学科に着任されたブルベス・ジェローム准教授。3DCGを駆使したアニメーション作品等で世界的に高い評価を受ける同准教授に、創作についての思いなどを伺いました。

失敗しても諦めない。 イメージを形にする力を身に付けよう。

〔芸術学部デザイン学科〕ブルベス・ジェローム准教授

イラストや3DCGに出合ったのは、バリの大学時代。当時、3Dアニメーションは、ハリウッド映画に使われる程度で一般的ではありませんでした。ほとんどの人は「3DCGに将来性はない」と考えていましたが、私は興味を持ち、大学卒業後ゲーム会社勤務を経て独立。最初に作った短編アニメーション「井戸」は、各国の映画祭で数々の賞を受賞しました。幸運なスタートを切ることができ、良かったと思っています。

日本に来たのは2006年のクリスマス。アーティストとして京都に滞在し、作品づくりに励んでいました。1年を過ごすうちに、京都の美しさに惹かれ、日本を好きになりました。日本とフランスを行き来しながら、作品を制作するようになり、資生堂などのPRフィルムも手掛けました。私の作品は、幻想的で詩的なイメージの世界。最近の作品は日本的だと言われますね。

新しいアイデアを広げるために必要なのは「好奇心」です。アニメが好きだからと言って、アニメばかり見るのではなく、他の絵画や文学な

ど広い視野を持つことが必要です。新しいアイデアが生まれても、自分の頭の中のイメージを形にするのは難しいものです。最初はいまぐれで勝手に失敗するのが当たり前。アスリートがトレーニングをするように、何度も何度も練習して、作品として形にすることを身に付けていくのです。ダヴィンチや北斎など偉大なアーティストたちも同じように失敗と克服を繰り返したはず。もちろん私も、毎日がその繰り返しです。

私は、作品を制作するためには、「アナログ」と「デジタル」の両方が必要だと考えています。デッサン力などのアナログな能力を磨くことは、作品の完成度を高めるために、とても重要です。一方で、デジタル技術の習得も大切です。学生時代に、基本となる技術を学ぶのはもちろん、日々進化する技術に対応できる力を身に付け、さらに学び続けなければなりません。

アニメーションは将来性のある仕事。今後、さらに必要とされる分野が増えると予測されます。大学で、アナログとデジタルの力を身に付けて、社会で活躍できるように頑張ってください。

ブルベス・ジェローム

1969年カサブランカ(モロッコ)生まれ。アニメーション監督、イラストレーター、CGグラフィック作家。装飾芸術美術大学(ENSAD)のイラストレーション専攻学科卒業。最初の短編アニメーション作品「井戸」が数々の国際映画祭で賞を受賞。その他、資生堂、ジャンポール・ゴルチェなどのPRフィルムなど。



授業では学生の課題に対して親身になって指導を行う



ブルベス・ジェローム准教授の作品「井戸 (Le Puits)」
※(YouTube)Le puits-The well 検索