

あそぶ
がっこ。



LAUGH & PEACE
ENTERTAINMENT SCHOOL OKINAWA





요시모토흥업은 6,000명 이상의 연예인을 관리하는 종합 엔터테인먼트 회사입니다. 관련 분야에서 기획, 제작, 홍보 및 유통을 포함하여 포괄적인 전략을 수립 할 수 있는 능력을 갖추고 있습니다.

소속 연예인은 개그맨, 연기자, 아티스트 및 스포츠 선수를 포함합니다. 또한 일본 전역에 요시모토 라이브 전용극장을 운영하고 있으며, 매년 5,000 편 이상의 TV 프로그램을 제작합니다. 전통적인 TV 콘텐츠 이외에도 장편영화, 디지털 콘텐츠 그리고 DVD, CD 및 서적의 출판 및 유통 뿐 아니라 매년 개최되는 국제 영화제까지 다양한 분야에서 사업을 진행하고 있습니다. 교육 및 직업 훈련 분야의 전문성을 활용한 스포츠 컨설팅도 그 중 하나입니다.

요시모토흥업은 오사카 거점으로 도쿄를 포함한 일본의 47개 현 전체로 그 비즈니스 영역을 확장했습니다.

이제는 아시아에서 세계로 그 지평을 넓히고자 합니다.

요시모토 흥업이 학교라는 이름의 ‘있을 곳’을 만들었습니다.

요시모토는
다양한 사람이
‘있을 곳’을 찾아내어 살아가는 곳.
그런 요시모토가 만드는 학교는
누구든지 받아들이는 학교입니다.
사람을 즐겁게 하기 위해
일을 통해서 논다.
그런 요시모토가 만드는 학교는
노는 학교.

재미있는 것을 추구하고 도전한다
요시모토의 프로젝트.
전 일본 전 세계
그리고 섬 전체에서 열리는 커다란 축제.
그런 요시모토가 만드는 학교는
이곳에서만 만들 수 있는 인생이 있습니다.



LAUGH & PEACE ENTERTAINMENT SCHOOL OKINAWA

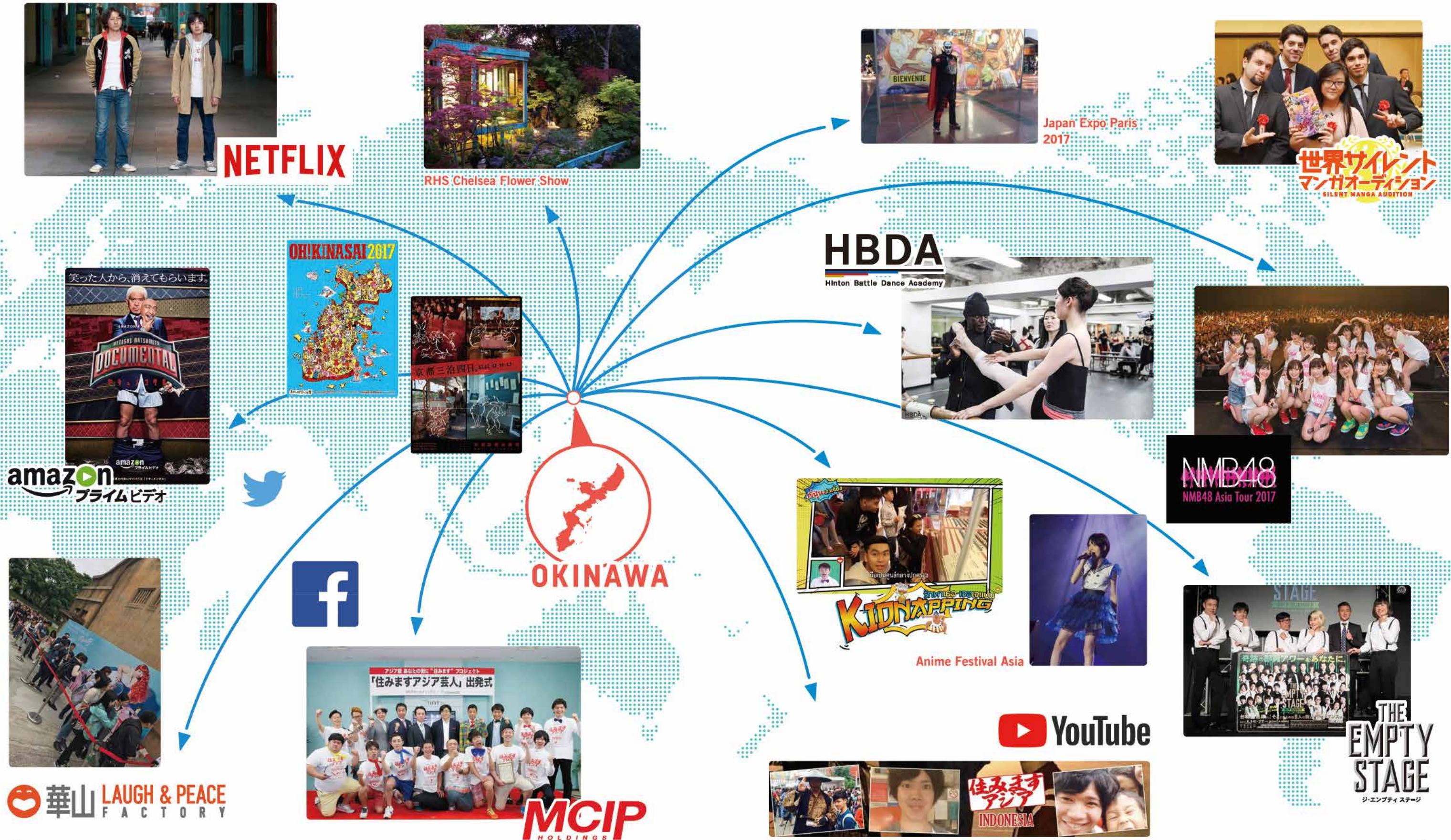


あそぶガッコ。 Asobu Gakko



오кина와에서 세계로 펼쳐지는 인생

이곳에서만 엄청난 체험.



오키나와 래프 & 피스 전문학교 학과/코스 소개

만화 코스/크리에이티브학과

세계 최대의 만화가 네트워크 '사일런트 만화 오디션'

호리에 노부히코 씨, 호조 츠카사 씨, 하라 테츠오 씨가 운영하는 세계 최대의 만화가 네트워크 '사일런트 만화 오디션'을 토대로 메이저 만화가와 편집자의 만화 제작 노하우를 체계화한 커리큘럼을 배울 수 있습니다. 우수한 학생은 재학 중에도 프로 입문이 가능. 만화의 컷 나누기는 영상 연출의 원점이기도 하며, 사일런트 만화를 기점으로 한 세계를 향해 뻗어 나가는 모든 콘텐츠의 가능성을 개척할 수 있습니다. 또한 코아믹스와 요시모토 코교가 파트너가 되어 세계 미디어를 향한 큰 영향력을 얻을 수 있습니다.



CG·애니메이션 코스/크리에이티브학과

기획 제작 회사를 설립. 해외 스튜디오와도 연계하여 실학으로서 현장을 제공

3D CG는 영화, VFX, 애니메이션, 게임, 디지털 조형 등 다양한 분야에서 활약할 수 있고, 엔터테인먼트 업계에서는 세계로 진출하기 쉬운 분야입니다. 실천형 트레이닝과 개별 트레이닝을 준비하여 3D CG 업계에서 현재 활약하고 있는 강사에게 현장 노하우를 배울 수 있습니다. 크리에이티브의 기초인 기획과 스토리, 그림 콘티 등 디렉터를 육성하는 프로그램도 실시. 우수한 학생은 요시모토 흥업과 더폴(Thefool)이 운영하는 오키나와의 3D CG 스튜디오에서 현장 실천형 교육을 받을 수도 있습니다. 학생 단기 연수로 해외 스튜디오와의 현장 연수 제도도 준비되어 있습니다.



퍼포먼스/퍼포밍 아트학과

세계의 시스템이 집결. 재학 중에도 데뷔로 직결

댄스, 노래, 연기, 성우. 일류 퍼포머로서 필요한 요소를 모두 망라하여 전 세계의 어떤 미디어, 어떤 요구에도 최고의 퍼포먼스로 대응할 수 있는 인재를 육성합니다. 다른 코스와의 연동 프로젝트를 비롯해 요시모토 코교의 제작 능력과 매니지먼트 능력을 살려 일본 국내외의 모든 미디어에서 제작하는 연간 약 5,000개 이상의 콘텐츠에 출연할 수 있는 기회는 재학 중에도 풍부하게 있으며, 졸업 후 세계로 진출할 때 커리어 실질적으로 이어집니다.



프로덕션 코스/퍼포밍 아트학과

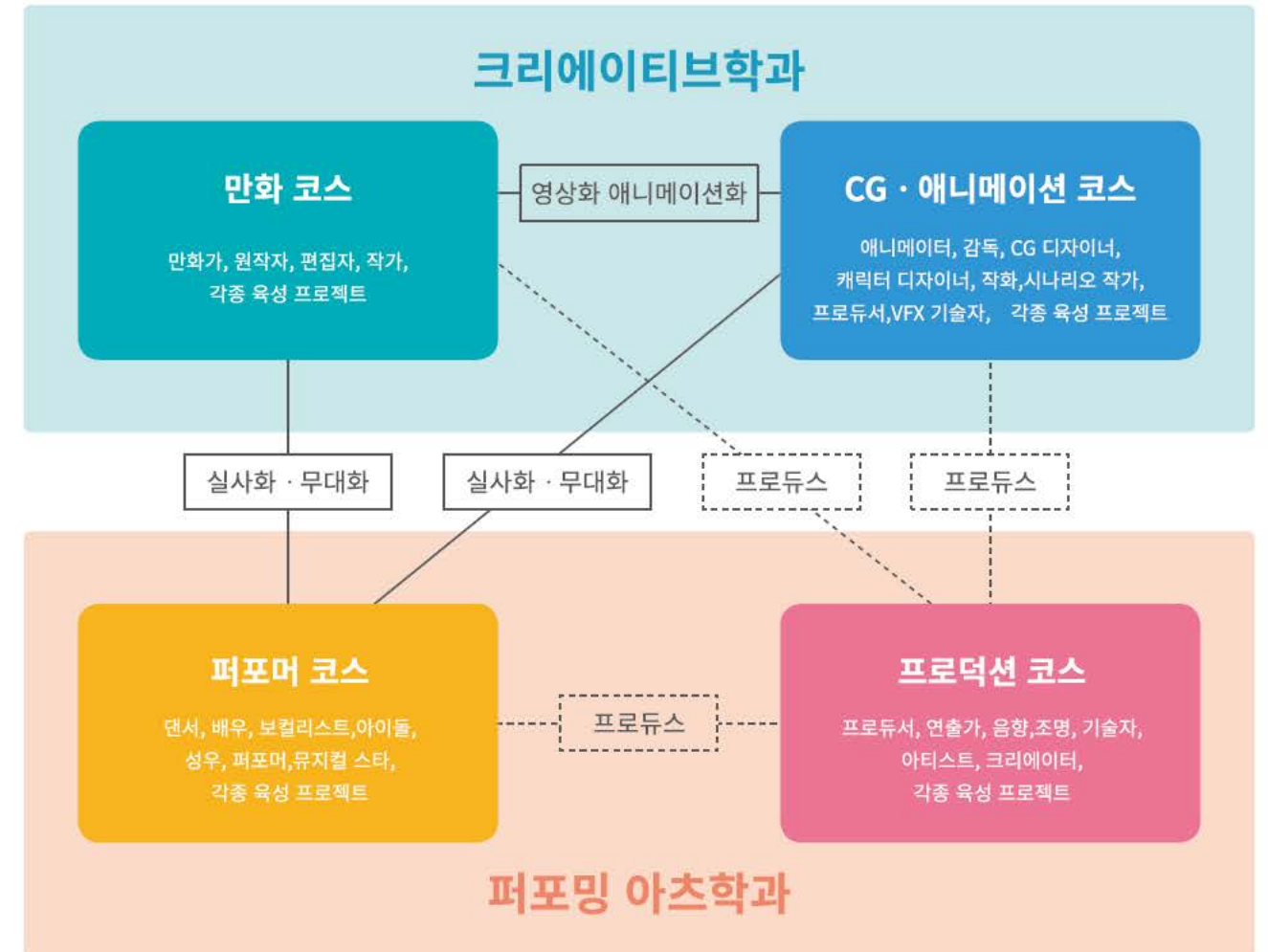
105년의 노하우와 세계 최첨단 디지털 미디어 콘텐츠의 콜라보레이션

프로덕션 코스에서는 요시모토 흥업이 일본 국내외에서 운영하는 라이브 엔터테인먼트 현장을 실천의 장으로 최대한 활용합니다. 요시모토 코교 105년의 노하우를 배우면서 세계 최첨단 디지털 기술을 가진 멀티미디어 스튜디오 '모멘트 팩토리'의 인재 육성 프로그램을 접할 수 있으며, 다양한 콜라보레이션 프로젝트에도 참여할 수 있는 기회가 있습니다. 세계 기준의 실력과 기술을 통해 그 누구도 본 적이 없는 미래의 콘텐츠를 창출하는 기획 능력과 실행 능력을 기릅니다.



서로 연계되는 4개 코스

4개의 코스는 서로 영향을 주고받으면서 세계로 뻗어 나갈 수 있는 콘텐츠 제작을 목표로 합니다. 만화를 원작으로 애니메이션화를 거쳐 실사화 및 무대화를 실현. 그 제작 스태프를 육성함으로써 본교에서 하나의 원작을 다양하게 전개할 수 있게 됩니다.



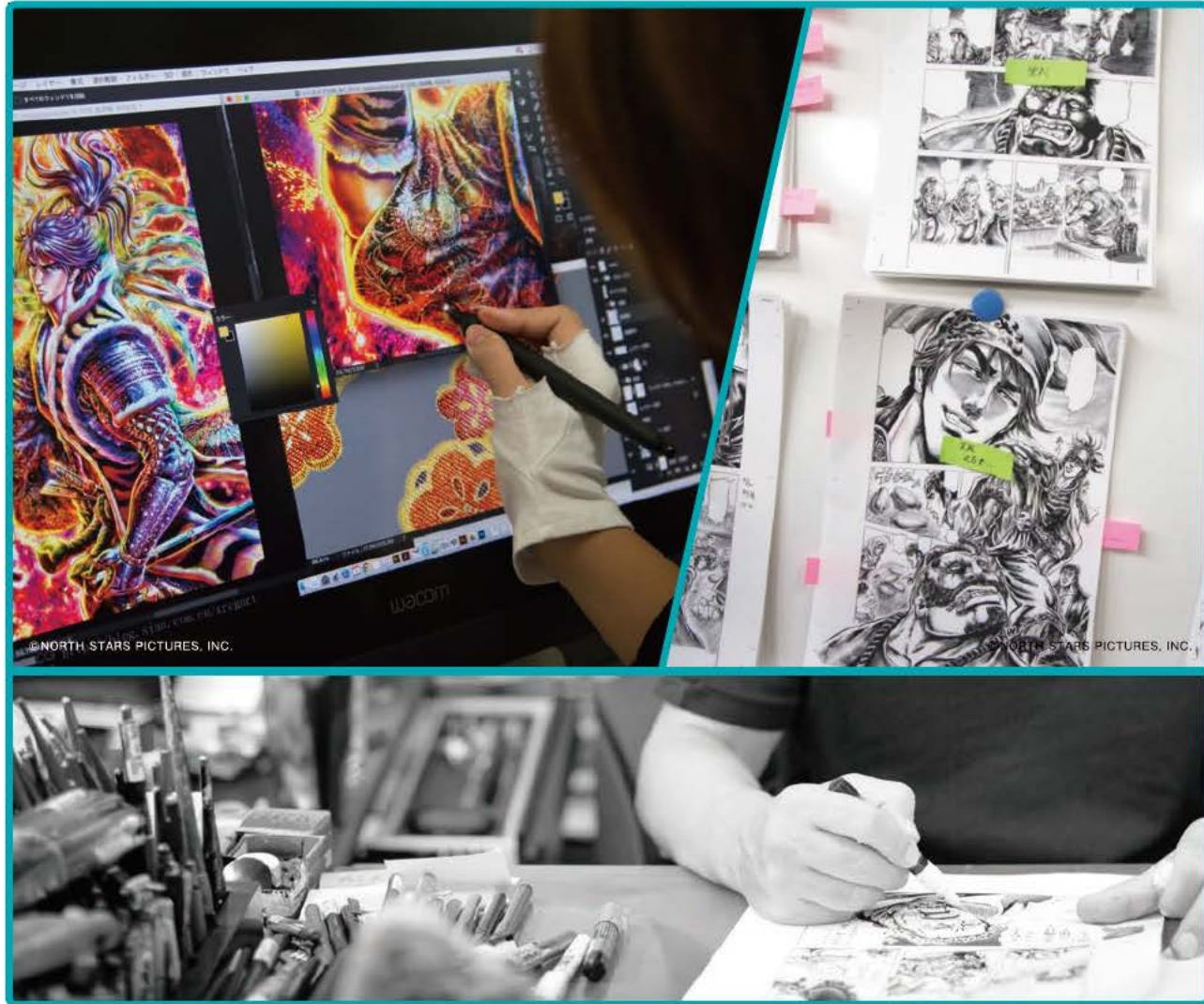
일반 교양(액티브 러닝)/산학 연계 프로젝트

일반 교양에서는 세계에서 활약하는 데 필요한 랭귀지, 컬처, 비즈니스, 디지털, 아트의 장르에서 요시모토의 코미디언과 함께 '놀이로 배우는 액티브 러닝'을 실시. 기성 개념에 얽매이지 않고 유연한 발상을 할 수 있는 인간력이 높은 인재를 육성하여 클 재팬의 창출로 이어 나갑니다. 사회 연계 프로젝트로서 요시모토 흥업의 플랫폼을 활용한 연계 사업 및 오키나와현 내, 일본 전국, 아시아에서 실시하는 워크숍 투어에도 참가. 1층의 프리 스페이스를 활용한 '어린이 식당'도 실시합니다.

랭귀지	컬처	비즈니스	디지털	아트	산학 연계 프로젝트
웃음으로 배우는 영어 중국어	문화 역사 탐방 여행 프로그램 램을 기획 제작 리포터 출연	오키나와 관광의 새로운 명물과 비즈니스를 개발하여 지역에 공헌	모두가 YouTuber 기획 제작 편집 발신	노려라! 첼시 기획 아트로 클라우드 펀딩	요시모토 흥업 플랫폼 연계 사업 래프 & 피스 투어 어린이 식당

만화 코스

만화가, 원작자, 편집자, 작가, 각종 육성 프로젝트



**프로가 라이벌. 입학과 동시에 만화를 제작.
애니메이션화 등에도 도전하여 세계로 전파합니다**

만화는 일본이 자랑하는 대중 오락으로, 전 세계의 많은 사람들을 매료시키고 사랑받는 문화이기도 합니다. 만화 캐릭터들이 세계로 뒤흔쳐나와 국경과 언어의 장벽을 넘어 콘텐츠 산업의 중심적인 존재가 되고 있다는 것은 여러분도 알고 계실 것입니다. 게다가 만화는 단 한 자루의 펜과 한 장의 종이로 만들 수 있습니다. 오랫동안 상업 잡지의 최전선에서 만화에 종사해 온 현역 프로 만화가와 편집자이기에 전수할 수 있는 만화 제작의 실천적인 노하우와 커리큘럼을 통해 이곳 '오키나와'에서 '세계'를 놀라게 할 그런 재능을 지닌 인재 육성을 목표로 합니다.

만화 코스의 3 가지 특징

MANGA 1 FEATURE

요시모토에서 코믹 잡지를 간행하여 전 세계에서 발매

재학 중에도 우수한 작품이 만들어지면 코아믹스 그룹이 발행하는 만화 잡지 "월간 코믹 제논", WEB 매거진 "제논!", 만화 전자 앱 "만가 핫도" 등에 작품을 게재할 수 있는 기회가 있습니다. 나아가서는 요시모토 흥업에서도 코믹 잡지를 간행하여 전 세계 발매도 목표로 합니다

MANGA 2 FEATURE

만화계에서 정상급으로 활약하는 현역 프로 만화가 · 편집자가 강사진

주간 소년 점프 편집장이었던 호리에 노부히코 씨, "시티 헌터", "캣츠♡아이"의 호조 츠카사 씨, "북두의 권", "꽃의 케이지"의 하라 테츠오 씨 등 전 세계에서 정상급으로 활약하는 현역 편집자와 인기 만화가들이 이름을 올리는 출판사 (주)코아믹스가 실천적인 커리큘럼의 제작과 강사를 맡습니다.

MANGA 3 FEATURE

만화가가 되기 위해 필요한 것만 배울 수 있다

만화가에게 가장 필요한 것은 '독자를 기쁘게 하고 싶다!'는 강한 의지. 실제로 많은 작가를 데뷔시키고 인기 만화를 배출해 온 출판사이기 때문에 알 수 있는, 만화 제작에 정말로 필요한 것을 확실하게 익힐 수 있는 커리큘럼과 환경을 제공합니다.

2년간의 엄청난 체험

1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기
8페이지 콘티 완성	단편 콘티 완성	단편 작품 투고 · 출판사 방문	
캐릭터 콘테스트 4컷 만화 콘테스트 제목 콘티 콘테스트		쇼트 만화 & 개그 만화 콘테스트(8p · 15p · 32p)	
1, 2학년 동안 커리큘럼을 포함한 졸업 제작으로서 1권의 만화를 졸업 시에 간행 잡지 콘셉트, 잡지명, 대수 나누기(내용, 페이지 수), 게재 만화 제작, 디자인, 교정, 인쇄까지 실시한다			

주요 커리큘럼

- 캐릭터 분석
- 캐릭터 요소 학습
- 표정 · 전신 · 동작 · 배경 등을 그리는 방법
- 톤 작업 · 채색
- 4컷 만화 제작
- 스토리 개론
- 플롯 라이팅
- 장면 나누기
- 콘티 차트 제작
- 컷 나누기
- 콘티 테크닉
- 재패니즈 만화론
- 만화 편집자론
- 만화 출판업계론 등

졸업 후의 진로

- 프로 만화가로서 활동
- 만화가 어시스턴트
- 만화 편집자

CG 애니메이션 코스

애니메이터, 감독, CG 디자이너, 캐릭터 디자이너, 작화, 시나리오 작가, 프로듀서, VFX 기술자 각종 육성 프로젝트



애니메이션 크리에이터의 양성은 ‘인간력’을 몸에 익히는 것부터

본교에서는 기술뿐만 아니라 종합적인 ‘인간력’을 높여 나감으로써 얻을 수 있는 높은 크리에이티브 능력을 가진 애니메이션 크리에이터 양성을 목표로 합니다. 사람과 관계를 맺으며 의견을 서로 주고받음으로써 보이게 되는 ‘사람이 추구하고 있는 것’을 찾아내고 기획하여 통솔하면서 작품을 제작·완성시킬 수 있다. 하나의 기술자로는 끝나지 않는 폭 넓은 힘을 가진 크리에이터가 지금 세계에서 요구되고 있습니다.

이러한 인간력을 높이는 데 필요한 ‘자연과 동화할 수 있는’ 오키나와의 땅에서 최첨단 디지털을 배우고 구사하면서 인간력 있는 애니메이션 크리에이터를 육성합니다. 또한 요시모토 흥업이 운영하는 강점을 살려 실제로 기업이나 다양한 미디어, 국제 영화제에서 작품을 제작하여 다양성이 풍부한 학생의 재능을 세계로 펼쳐 나갑니다.

CG·애니메이션 코스의 3가지 특징

CG-ANIME 1 FEATURE

세계 기준에 도달하기 위한 실천적인 커리큘럼

해외 스튜디오와 연계하여 해외 연수 제도를 실시, 국제 감각을 가진 자립할 수 있는 학생을 육성합니다. 졸업 전에는 작품 발표의 장으로서 업계 관계자를 초대한 프레젠테이션을 개최. 좋은 작품이면 세계 영화제의 신인 애니메이션 부문에 참가하는 것을 적극적으로 추진합니다.

CG-ANIME 2 FEATURE

요시모토에서 애니메이션 기획 제작 신규 회사를 설립

요시모토 흥업의 애니메이션 관련 기업으로부터 현장 노하우를 배웁니다. 또한 최첨단 애니메이션 기업의 현역 크리에이터가 실제 제작을 바탕으로 강사로서 학생 지도를 담당. 또한 학교와는 다른 특별한 수업실이 준비되어 있어 재학 중에도 강사와 함께 프로 현장에서 활약할 수 있습니다.

CG-ANIME 3 FEATURE

세계 기준의 최첨단 시설에서 소프트웨어와 하드웨어를 배우다

하드웨어와 소프트웨어는 학생의 퀄리티와 지식을 끌어올립니다. 프로가 사용하는 디지털 툴은 물론 Autodesk Entertainment Creation Suite, NUKE, MARI, ZBrush, Adobe Creative Cloud, Houdini, Pencil+4 등 업계 표준 이상의 소프트웨어와 학생의 스피드를 최고까지 끌어올리는 최첨단 워크스테이션 머신이 준비되어 있습니다.

2년간의 엄청난 체험

1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기
CG 애니메이션 제작의 기초를 습득	프레젠테이션용 V 콘티를 제작	기업 연수→1년에 걸친 창작 활동	
학생 1명씩 15초의 CM 기획을 만든다	해외 연수→취업 활동용 포트폴리오를 작성	진로 지도→크리에이터 코스·스페셜리스트 코스(기술)	취업 활동
쇼트 애니메이션 축제를 해외에서 개최 영화관, 인터넷, TV 프로그램에서의 상영을 목표로 CG 애니메이션 제작에 도전			

주요 커리큘럼

- 기획
- 프레젠테이션
- 캐릭터 & 세계관 설정
- 캐릭터 디자인
- 이미지 보드
- 각본술
- 그림 콘티
- 모델링
- 리깅
- 애니메이션
- 이펙트
- 라이팅
- 렌더링

졸업 후의 진로

- 애니메이션 크리에이터
- 애니메이터
- CG 크리에이터

퍼포머 코스

댄서, 배우, 보컬리스트, 성우, 퍼포머, 뮤지컬 스타, 아이돌 각종 육성 프로젝트



댄스, 노래, 연기, 성우. 세계에 통하는 퍼포머를 목표로

엔터테인먼트 업계의 화려한 무대를 장식하는 퍼포머. 댄서, 가수, 배우에서부터 성우까지 그 모습은 다양합니다. 퍼포머 코스에서는 세계 무대에서 통하는 인재 육성을 목표로 세계 기준의 육성 커리큘럼을 제공해 나갑니다. ‘댄스’ ‘노래’ ‘연기’ ‘성우’에 요구되는 능력은 그 모두가 밀접하게 관련되어 있습니다. 예를 들어 현재 활약하는 성우의 대부분은 연기력이나 가창력도 요구되고 있습니다. 그 때문에 모든 기초 습득을 거친 후에 각 전문 분야의 향상을 목표로 하는 방식을 준비했습니다. ‘댄스’는 토니상을 3회 수상한 브로드웨이의 전설인 힌톤 배틀이 감수한 프로그램으로 ‘노래’ 분야에서는 EVT 에스틸 보이스 트레이닝[※]을 일본의 교육 기관으로서 처음으로 도입합니다. ‘연기’는 할리우드 배우 마시 오카의 협력에 의한 폭넓은 연기 트레이닝, ‘성우’는 많은 성우의 연기 지도에 종사해 온 음향 감독 나가사키 유키오에 의한 실천적인 커리큘럼을 전개합니다.

※EVT- Estill Voice Training[™]은 1988년에 Jo Estill 씨에 의해 확립된 과학적 보이스 트레이닝입니다. 전 세계의 무대 관계자로부터 지지를 받고 있는 이 혁신적인 방법은 목소리의 능숙능란한 컨트롤을 가능하게 합니다. 브로드웨이, 코벤트 가든, 매디슨 스퀘어 가든, 시드니 오페라 하우스 등 500개 이상의 회사에서 활약하는 가수들과 세계 각국의 고등 교육 기관에서 배우고 있습니다.

퍼포머 코스의 3 가지 특징

PERFORMER 1 FEATURE

실적 있는 일류 강사와 메서드에 의한 실천 교육

퍼포머 코스에서는 엔터테인먼트 각 분야에서 성공을 거둔 진정한 일류 퍼포머, 지도자에 의한 커리큘럼을 실시. 화려한 커리어와 경력을 쌓아 올렸기에 할 수 있는 진정한 실천적인 퍼포머 교육이 펼쳐집니다.

PERFORMER 2 FEATURE

목표로 하는 퍼포머 모습에 맞는 독자적인 레슨 수강 스타일

퍼포머를 목표로 하며 있어 각자가 그리는 이상적인 모습이 다른 것은 당연하지만 퍼포머 코스에서는 먼저 ‘댄스’ ‘노래’ ‘연기’ ‘성우’의 모든 레슨을 체험합니다. 그 후에 기초~전문 교육에서는 학생 한 명 한 명의 목표에 맞는 레슨을 수강하게 됩니다.

PERFORMER 3 FEATURE

졸업 후에 펼쳐지는 프로 퍼포머로서의 모습

2년간의 성과를 발표하는 장으로서 졸업 공연을 실시. 폭 넓은 업계 관계자들 앞에서 펼쳐는 졸업 공연은 결코 최종 목표가 아니고 그 이후의 프로로서의 커리어를 위한 시작의 장입니다. 이러한 실천적인 활동과 업계를 대표하는 사람들과 만나면서 프로 퍼포머로서의 활약을 약속합니다.

2 년 간의 엄청난 체험

1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기
기초 레슨		전문 레슨	
모든 퍼포먼스 기초 레슨 전문 분야 · 학습 스타일의 확정과 레슨 수강		전문 · 응용 레슨 수강/졸업 퍼포먼스	
1, 2학년 과정을 통해 LAUGH & PEACE 투어의 일본국내와 해외 공연을 개최			

주요 커리큘럼

- 댄스 레슨 (발레 · 모던 · 힙합 · 탭댄스)
- 퍼포먼스
- 음향 강습
- EVT 노래 레슨
- 엔터테인먼트 역사
- 업계 실천 강습
- EVT 공식 강습
- 연기 레슨
- 졸업 퍼포먼스 등
- 보컬
- 즉흥극 레슨
- 성우 레슨

졸업 후의 진로

- 댄서 · 가수 · 배우
- 성우(애니메이션, 외국영화)

프로덕션 코스

프로듀서, 연출가, 음향, 조명, 기술자, 아티스트, 크리에이터 각종 육성 프로젝트



본 적 없는 최신 테크놀로지 엔터테인먼트를 만들어 세계를 목표로 한다

갖추어야 할 능력은 모든 공간을 엔터테인먼트로 바꾸어 버릴 '마법'.

예를 들어 하나의 큰 숲을 무대로 보고, 프로젝션 맵핑과 드론, 로봇 테크놀로지 등 최신 테크놀로지를 사용하여 엔터테인먼트 공간으로 바꾸어 버리는 그런 기술을 습득할 수 있는 세계적인 멀티미디어 엔터테인먼트 스튜디오 '모멘트 팩토리'에 의한 커리큘럼을 도입할 예정입니다. 물론 음향 · 조명 · 무대 · 미술 · 영상 제작 · 의상 · 메이크업과 같은 라이브 제작의 기초적인 연출 기법이나 제작 기법 같은 요시모토 흥업이 오랫동안 축적해 온 노하우도 제공. 새로운 표현력으로 국제적인 현장에서 통용되는 프로덕션 제작자의 육성을 목표로 합니다. 전통과 혁신을 융합시켜 아시아에서도 유례 없는 높은 수준의 엔터테인먼트 제작 교육을 실시합니다.

프로덕션 코스의 3가지 특징

PRODUCTION 1 FEATURE

일 년 내내 축제 분위기인 '섬 전체에서 열리는 커다란 축제'

전 세계에서 엔터테인먼트가 모이는 '오키나와 국제 영화제'는 이 학교의 축제입니다. 정말 오키나와 섬 전체에서 일 년 내내 개최됩니다. 기획에서 제작 그리고 운영까지 하고 싶은 것을 할 수 있는 축제이며 라이브 엔터테인먼트의 묘미를 실감할 수 있습니다.

PRODUCTION 2 FEATURE

노는 것처럼 일을 한다

스스로 즐기고 타인도 즐겁게 하는 것의 소중함을 요시모토 흥업의 액티비티를 통해 체험합니다. 6,000명의 탤런트, 전국의 극장 운영, TV 프로그램 제작, 디지털 콘텐츠, 서적 DVD의 기획, 쿨 재팬의 전파 등 콘텐츠 종합 상사인 요시모토 흥업이 즐거운 제작 활동을 응원합니다.

PRODUCTION 3 FEATURE

세계 최첨단을 통해 배우고 체험한다

세계 최고 수준의 기술을 배우고 체험할 수 있는 것도 이 코스의 특징. 체험적인 디지털 기술로 세계를 리드하는 멀티미디어 엔터테인먼트 스튜디오 '모멘트 팩토리'와의 프로그램 등 세계 최첨단을 통해 배우는 프로그램 도입을 예정하고 있습니다.

2년간의 엄청난 체험

1학년 1학기	1학년 2학기	2학년 1학기	2학년 2학기
라이브 아트 기초 연습	라이브 아트 작품 제작	프로 현장에서의 연수 오키나와 국제 영화제	프로 현장에 참여 쿨 재팬 파크 등 (도쿄, 오사카 외)
음향, 조명, 무대 영상 등 기술	기획, 제작 연출 운영	고도의 연출 기술	졸업 제작
오키나와 국제 영화제를 통해 일 년 내내 이벤트 콘텐츠를 기획 제작 LAUGH & PEACE 투어에서 일본 국내, 해외 공연을 기획 제작 코스를 뛰어넘어 요시모토의 각 프로젝트에서 기획 제작			

주요 커리큘럼

- 아트 어드미니스트레이션
- 라이브 제작 · 기술 연습
- 드론 촬영법
- 연출 기법
- 기획 발상법
- 등
- 조명, 음향, 기술 기초
- 라이브 아트
- 극장 이벤트 제작 연습
- 프로젝션 맵핑

졸업 후의 진로

- 프로듀서 · 프로모터 · 무대 엔지니어
- 라이브 · 콘서트 제작
- 무대 감독, 무대 연출

일반 교양



코스의 울타리를 넘어 놀면서 액티브 러닝

쿨 재팬으로 대표되는 최근 엔터테인먼트 업계에서는 일본뿐만 아니라 세계의 관객을 매료시킬 수 있는 인재를 요구되고 있습니다. 시대의 흐름을 감지할 수 있는 센스와 세계에 통하는 글로벌한 표현력을 익혀 세계를 무대로 폭넓게 활약할 인재를 댄스, 보컬, 연기, 성우, 퍼포먼스 등 다양한 장르를 폭넓게 배우고 융합시킴으로써 지금까지 없었던 엔터테인먼트에 대응하고 창출할 수 있게 되는 것을 목표로 합니다. 일반 교양에서는 해외에서 사용되고 있는 혁신적인 메서드와 테크닉을 도입하면서 전통과 혁신을 융합시킨 아시아에서도 유례가 없는 높은 수준의 교육을 실시합니다.

요시모토의 유쾌한 동료들과 함께

어려운 일은 놀이로 학습

METHOD 1

LANGUAGE

영어나 중국어로 만담, 콩트, 신희극을 공연

15개 언어를 취득한 멀티링구얼(다국어 가능자) 강사, 조 리에 의한 어학 습득 커리큘럼을 도입. 영어, 중국어를 사용한 만담, 콩트, 신희극에 도전함으로써 일반적인 전문학교의 어학 학습과는 완전히 다른 접근 방식으로 해외에서도 활약할 수 있는 어학 능력을 익히는 것을 목표로 합니다.

METHOD 2

CULTURE

문화 역사를 탐방하고, 여행 프로그램을 기획·제작·출연

일본의 엔터테인먼트 역사를 아는 동시에 류큐 왕국으로 이루어진 오키나와의 예능과 역사를 배우고, 현재의 오키나와 엔터테인먼트에 대한 이해를 높입니다. 또한 방송을 기획, 제작, 배포하거나 출연함으로써 오키나와의 장점을 알리는 일의 즐거움도 체험합니다.

METHOD 3

BUSINESS

오키나와 관광의 새로운 명물과 비즈니스를 개발하여 지역에 공헌

오키나와라는 땅에서 엔터테인먼트를 어떻게 비즈니스에 활용하고 연결해 나갈 것인가를 관광, 사회, 지역 활성화 등의 관점에서 생각하고 새로운 명소, 새로운 명물 등의 상품을 개발합니다. 그 외에도 요시모토와 소셜 비즈니스를 테마로 오키나와, 일본, 아시아의 사회적 과제를 해결하기 위한 새로운 일자리를 만드는 법 및 실시 방법을 습득합니다.

METHOD 4

DIGITAL

모두가 YouTuber! 기획, 제작에서부터 편집, 배포까지

일단은 시도해본다. YouTube용 콘텐츠 제작과 게임 실황 중계, 간단한 동영상 촬영과 편집 등 세계에서 주목받기 위한 정보 발신 방법을 배우면서 실천을 통해 디자인 등에 필요한 디지털 스킬도 습득해 나갑니다. 자유로운 발상으로 세계를 깜짝 놀라게 하는 걸로 즐거움을 얻습니다.

METHOD 5

ART

전통 예술이나 디자이너, 아티스트와 함께 재미를 추구

세계적인 정원 디자이너 이시하라 카즈유키 씨가 세계 최고의 정원 디자인법을 지도. 가드닝뿐만 아니라 시공 기획이나 CG를 사용해서 건물의 투시도를 만드는 법도 배우고, '영국 첼시 플라워쇼'에 참가하여 금상을 목표로 합니다. 또한 전통 예술이나 각 프로젝트와의 콜라보레이션 작품을 제작하여 클라우드 펀딩으로 상품화 및 수익화를 펼쳐 나갑니다.

강사 소개

일본과 세계에서 활약하는 일류 강사가 세계로 진출할 수 있는 인재를 육성합니다.



MANGA



COMPUTER GRAPHICS
ANIMATION



PERFORMER



PRODUCTION



LIBERAL ARTS

만화 원작자 · 편집자

호리에 노부히코

“주간 소년 점프”의 편집장을 거쳐 2000년에 주식회사 코아믹스를 설립. 2001년에 “주간 코믹 번치”, 2010년에는 “월간 코믹 제논”을 창간. 현재도 원작자로서 많은 작품을 제작하면서 만화를 과학적으로 분석하는 일에도 힘을 쏟고 있다.

월간 코믹 제논

코아믹스 대표 이사를 맡는 한편 “월간 코믹 제논” 초대 편집장도 맡았다. 제논 연재 작품 중에서는 호조 츠카사와 하라 테츠오 작품의 프로듀스, “전쟁의 아이”, “의풍당당!!” 시리즈의 원작도 다루고 있다.



영상 프로듀서

코가 슌스케

영화와 CG 애니메이션을 중심으로 다양한 작품을 제작하는 프로듀서. 주요 담당 작품으로 영화 “오싱” “더 매그니피센트 나인” Netflix 세계 배급 작품 “불꽃”(마타요시 나오키 원작) 등. 전 교토 조형 예술 대학 교수. 주식회사 더풀(Thefool) 대표 이사.

Netflix 오리지널 드라마 “불꽃”

아쿠타가와상을 수상하고, 누적 250만부 이상이라는 대히트를 친 마타요시 나오키의 소설 “불꽃”. 모든 이가 주목한 이 소설의 영상화는 먼저 극장 영화도 지상파 드라마도 아닌 Netflix를 통해 세계에 배급하는 새로운 선택을 했다. 총괄 프로듀서로서 전체 설계도를 그려 세계 190개국에 배급되었다.



배우 · 프로듀서 · 각본가

마시 오카

해외 드라마 “HEROES”에 고정 출연하여 미국에서 가장 유명한 일본인 배우로서의 지위를 확립. 조지 루카스가 설립한 인더스트리얼 라이트 & 매직사의 엔지니어였던 경력도 있으며, 현재는 프로듀서, 각본가로서도 활약한다.

Netflix 오리지널 작품 “Death Note 데스 노트”

자신을 ‘사고방식은 미국인, 마음은 일본인’이라고 표현하며, 일본 기업의 해외 전략 어드바이저로도 활약. 2017년 8월에 공개된 할리우드판 ‘Death Note/데스 노트’에도 프로듀서로 참여했다. 현재는 인기 게임 ‘록맨’의 실사화 프로듀스도 진행 중.



배우 · 댄서 · 안무가 · 가수

힌튼 배틀

9세부터 발레를 배웠으며, 1975년 “The Wiz”로 브로드웨이 데뷔. 미국 연극계에서 가장 권위 있는 토니상을 아프리카계 미국인으로서 처음으로 3회 수상. “Chicago” (1997년) 등의 영화에도 출연했으며, 안무가와 재즈 싱어로도 활약.

힌튼 배틀 댄스 아카데미

2017년 4월에 개교한 일본 최고의 댄스 양성 기관. 힌튼 배틀 외에 세계에서 활약하는 퍼포머들이 강사를 맡는다. 엄정한 심사를 통해 선발한 학생 약 30명이 발레, 모던, 힙합, 탭댄스의 4개 장르를 중심으로 3년간의 커리큘럼을 이수하고 있다.



음향 감독

나가사키 유키오

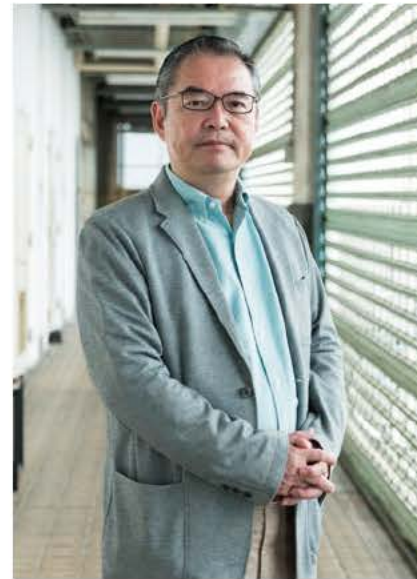
“시티 헌터”, “기동 전사 건담 역습의 샤아” 등 다수의 애니메이션에서 음악 프로듀스를 담당. “그란 투리스모” 등의 게임 제작 프로듀스, 코히루이마키 카호루는 토코로 조지 등 아티스트의 프로듀스 경험도 많다.

“러브 라이브!” 시리즈

애니메이션 영화, 실사 영화, TV 애니메이션, 게임 등 다양한 작품은 다수. 그중에서도 최근 큰 동향을 일으키고 있는 것이 음향 감독을 맡은 ‘러브 라이브!’ 시리즈이다. 아이돌 그룹이 주인공으로 나오기 때문에 라이브 장면도 많아 소리가 가지는 중요성이 큰 작품이기도 했다.



©2017プロジェクトラブライブ!サンシャイン!!



무대 프로듀서

마에다 사부로

선사인 극장 지배인과 극장 메이지좌의 통괄부장 등을 거쳐, 현재는 교토 팩토리 대표 이사 사장, 공익재단법인 토시마 미래 문화 재단 평의원. 오랫동안 무대 제작과 프로듀스에 종사하며 공공 극장과 제휴한 시민 연극 활동에도 힘을 쏟고 있다.

셀터 난요 홀

개업 전부터 참여한 야마가타현 난요시의 홀은 2년도 채 안 돼 20만 명 이상이 방문하여 대성황을 이루었다. 뮤지컬 “블래스트!”의 일본 공연 전에는 합숙 장소로도 사용되어 약 40명의 외국인이 8주간 체류. 거리의 모습은 확 바뀌었으며, 엔터테인먼트가 지역을 활성화시키는 전형적인 사례가 되었다.



©BAUHAUSNEO



정원 디자이너

이시하라 카즈유키

22세에 일본 최초 꽃꽂이의 주류 “이케노보”에 입문. 이후 꽃과 자연에 매료되어 일본 뿐만 아니라 세계를 무대로 활약하고 있다. 국제 가드닝 쇼의 1인자 ‘영국 첼시 플라워 쇼’에서 6년 연속 금메달 등 수상 경력 다수. 주식회사 이시하라 카즈유키 디자인 연구소 대표.

첼시 플라워 쇼

100년 이상의 역사를 가진 세계 최고의 플라워 쇼. 이시하라 씨는 2006년부터 3년 연속, 2012년부터는 6년 연속으로 금메달을 획득했으며, 부문 내 1위에 주어지는 베스트 가드닝쇼의 더블 수상도 네 번 경험했다. 또한 2016년 대회에서는 최고상인 프레지던트상도 수상했다.



역사 학자

타카라 쿠라요시

류큐의 역사를 전문으로 하고, 오키나와 사료 편집소 전문원, 우라소에 시립 도서관장, 류큐 대학 법문학부 교수 등을 역임. 슈리성 복원 위원, NHK 대하드라마 “류큐의 바람”의 감수 등을 담당하였으며, 2013년부터는 나카이마 히로카즈 현정에서 부지사도 맡았다. 류큐 대학 명예 교수.

슈리성 복원

1980년대 중반부터 시작된 슈리성 복원에서는 류큐 왕국에 대한 풍부한 지식을 바탕으로 시대 고증을 담당. 방대한 자료를 모아 전쟁으로 소실된 심벌 부흥의 주역이 되었다. ‘인생 에너지의 절반은 소비했다’고 일컬어지는 복원작업은 현재 막바지 단계이며, 2018년 가을에 완료될 전망이다.



어학 강사

조 리

어린 시절을 영국에서 보내고 1995년에 일본에 옴. 도쿄 외국어 대학에 재학 중일 때부터 통역, 번역가로 활약. 졸업 후에는 대만 신칸센 프로젝트 및 참의원 의원 해외 관련 공무 등에 관계하였으며, WBC(야구) 및 축구 아시안 게임, 도쿄 국제 영화제 등의 통역도 맡았다.

15개국어를 자유자재로 구사

중국어, 영어, 일본어, 프랑스어, 스페인어 등 다양한 언어를 습득. 그 비결은 ‘언어는 스포츠와 같아서 사용하지 않으면 점점 녹슬어 갑니다. 그래서 항상 트레이닝을 해서 계속 연마하는 것입니다’. ‘흥미’와 ‘필요성’을 가지고 계속해서 노력한 결과입니다.



대학 교수

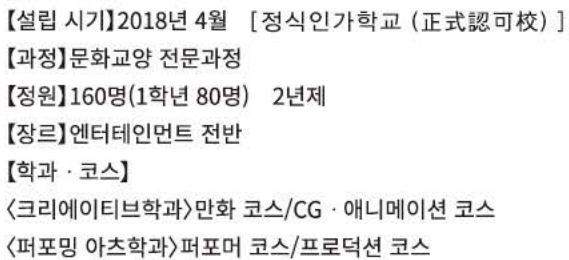
시모지 요시로

오키나와현의 직원으로서 초대 오키나와현 홍콩 사무소장, 관광진흥과장, 관광기획과장 등을 역임. 관광 행정의 전문가로서 오키나와현의 관광 발전에 이바지했다. 류큐 대학 국제지역창조학부 관광지역 디자인 프로그램 교수.

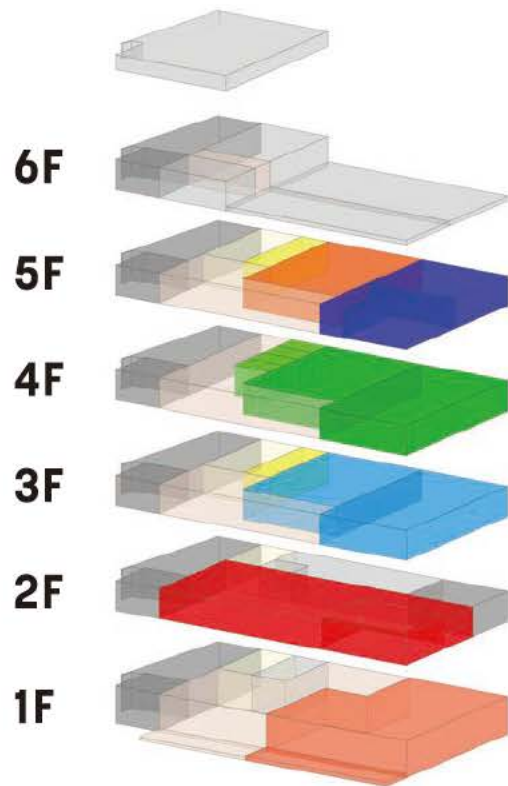
관광 정책 문화의 연구

음식과 음악, 예술, 자연 등 다양한 요소로 ‘관광’은 구성되어 있으며 경제학, 경영학, 지리학, 문화 인류학 등도 포함된다. 비즈니스의 입장과 행정의 입장에서 오키나와를 지원하기 위한 방법론을 연구하였으며, 많은 공적을 남겨 왔다.





시설 소개



1F

엔터테인먼트 실습 스페이스

실습 및 과외 활동의 일환으로 학생이 중심이 된 엔터테인먼트 프로그램을 실시. 오키나와 시민 및 전 세계의 관광객들과 마음이 연결되는 커뮤니티를 넓혀 나갑니다.

2F

오픈 라이브러리

일반인에게도 개방하고 있으며 누구나 무료로 이용이 가능합니다. 명작에서부터 최신 인기 작품까지 대량의 만화를 갖추고 있으며, 엔터테인먼트 업계에 관한 자료를 중심으로 다양한 분야의 서적과 잡지도 보유하고 있습니다. 일반 서점에서는 볼 수 없는 전문서와 잡지도 열람·대출이 가능합니다. 또한 음원과 자료도 다수 갖추고 있습니다.

사무소 · 커리어 센터

궁금한 점은 전부 상담을 통해 해결할 수 있도록 센터를 설치



인근 여러분과 교류의 장으로

1~2층은 모든 사람이 자유롭게 출입할 수 있는 개방 스페이스로서 일상적으로 이벤트를 개최합니다.

- 1층의 이벤트 실습 스페이스를 사용한 '어린이 식당' 개최
- 코미디언과 게스트도 함께 공연하는 '래프피 디너쇼'
- 시민도 함께 공연할 수 있는 래프피 연예장
- 어린이부터 할아버지, 할머니까지 함께 참여할 수 있는 엔터테인먼트 워크숍
- 코미디언과 탤런트도 함께 공연하는 라이브 스트리밍 이벤트
- 학교 문화제 역할로서 '섬 전체에서 열리는 커다란 축제'에 참가, 출품, 출연

3F

댄스 스튜디오

넓이와 기능성에 초점을 맞춰 만든 댄스 스튜디오. 다양한 장르의 프로댄서들이 댄스 레슨을 진행 할 수 있도록 공간을 조정할 수 있게 하였습니다. HIPHOP · TAP · 발레 등 다양한 장르의 댄스는 물론이고 아크로바틱이나 연기 워크숍 등에도 대응할 수 있는 스튜디오입니다.

4F

양상블 스튜디오

양상블 스튜디오는 방음 시공 처리가 되어있어 음향 설비가 잘 되어있기 때문에 음악이나 연기 그리고 공연(퍼포먼스) 연습이 가능합니다. 수업 이외의 시간대에는 예약을 통해 무료로 사용할 수 있습니다.

5F

녹음실

완벽한 녹음 시스템을 갖춘 녹음실. 음악 녹음과 성우의 더빙, 라디오 프로그램 제작 그리고 보이스 트레이닝 등 프로 수준의 환경에서 다양한 레슨이 진행됩니다.

PC 룸

CG 애니메이션 작품을 만드는 최신 소프트웨어와 기계를 완벽히 구비. 디자인이나 작곡 작업이 가능한 최신 PC를 갖추고 있습니다.

6F

기재 관리실

프로가 관리하는 기재 관리실. 예약을 통해 프로 사양의 기재를 무료로 이용할 수 있습니다.

그곳은 누구나 들어갈 수 있는 장소.

엔터테인먼트로 마음껏 노는 공간.

댄스와 퍼포먼스의 레슨 룸, 만화가 진열된 오픈 라이브러리

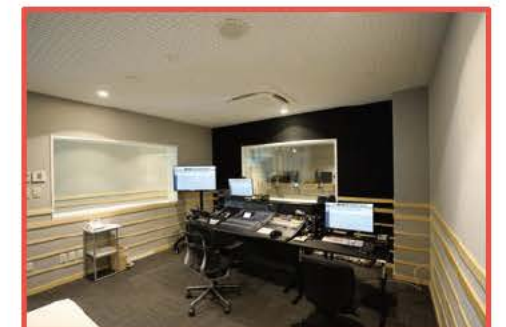
최신 레코딩 기재와 애니메이션 제작용 고성능 PC를 사용하여 세계를 깜짝 놀라게 할 작품을 마음껏 만들 수 있습니다.



DANCE STUDIO



ENSEMBLE STUDIO



RECORDING ROOM



PC ROOM