

平成 27 年度 文部科学省「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」

アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業

アニメ職域プロジェクト(1)

## **アニメ分野就学・就業を目指す 高校生向け学習システムガイド**

報告書

- 附) ◆アニメのプロを目指す高校生指導のための学習システム普及・カリキュラムガイドブック  
◆アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス実施結果報告書

アニメ・マンガ人材養成産官学連携コンソーシアム

代表機関:学校法人片柳学園 日本工学院専門学校

# アニメ分野就学・就業を目指す高校生向け学習システムガイド

## ◆アニメのプロを目指す高校生指導のための学習システム普及・カリキュラムガイドブック

- (1) アニメのプロを目指す高校生指導のための学習システム普及・カリキュラムづくり等活動の位置づけ

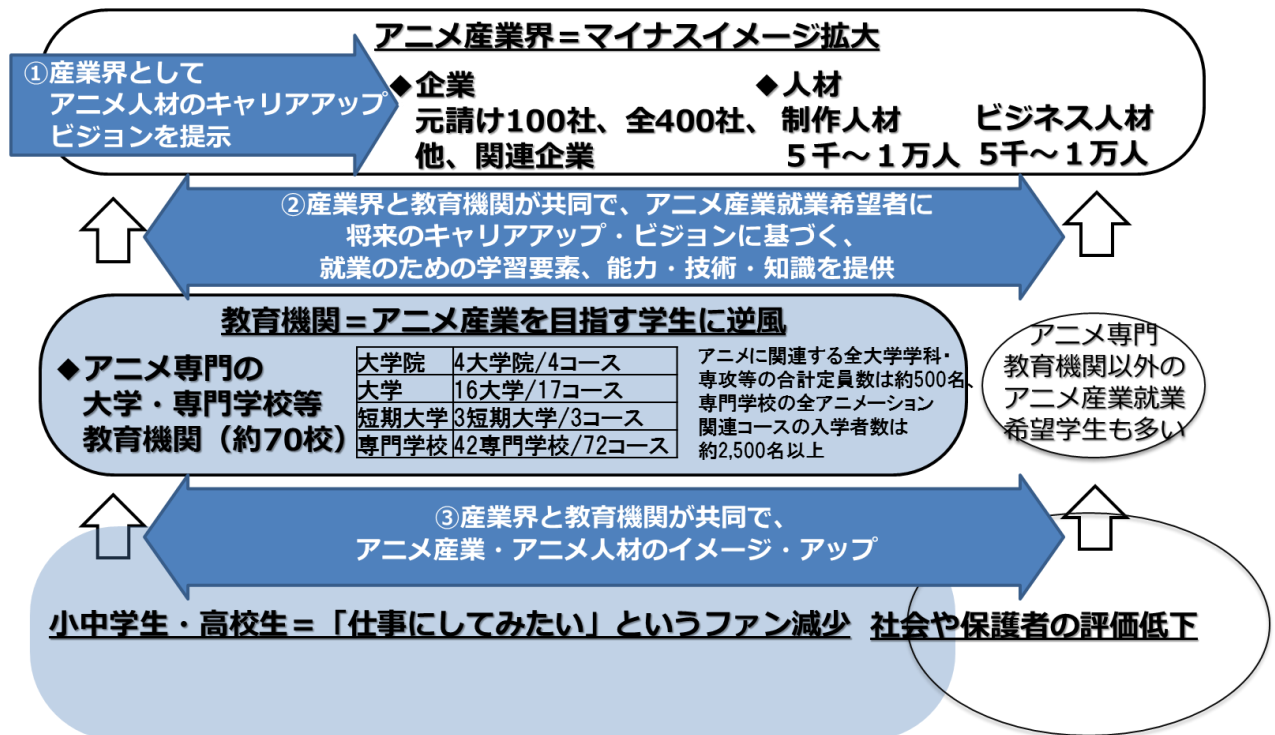
アニメ産業界と、アニメ専門の高等教育機関にとって、産業界の社会人学び直しから、初等・中等・高等教育まで対応したアニメ教育に係るカリキュラム・テキストやセミナー、ワークショップ、実習、体験学習、見学等オープンな学習システムの体系化において、高校生向けの活動は、高等教育機関との一貫した学習システム・カリキュラムによって、進学・就業のための学習要素、能力・技術・知識の提供を始めていくべき対象であるとの共通認識となっている。

下記のように、産業界とアニメ専門の高等教育機関の人材養成の基本に基づき、アニメ産業界とアニメ専門の高等教育機関は共同して、高等学校・高校生に対して、アニメ産業・アニメ人材のイメージ・アップを図り、より多くの優秀な高校生がアニメのプロを目指すための学習要素、能力・技術・知識習得の機会を提供していくことと考えている。

しかしながら、調査の結果によると、高等学校において、高校生にアニメのプロを目指すための学習要素、能力・技術・知識習得の機会を提供は、ほとんど行われておらず、今後、今回行ったような産学共同での機会提供や、産学共同での高等学校・高校生への働きかけが重要と考えられる。

## アニメ産業の人材養成の現状と課題、対応策

産業界と、アニメ専門の大学・専門学校等教育機関が共同して、アニメ産業に就業する人材のキャリアアップ・ビジョンを示すことが必要



## (2) 高等学校におけるアニメーション教育の現状

今回行った、高等教育機関の正規過程以外の、社会人学び直しから、初等・中等・高等教育まで、セミナーや人材養成機会等人材養成事業実施状況調査と、小中学校、高等学校におけるアニメーション教育の実施状況調査において、アニメ専門とする高等学校以外、高等学校内でアニメに関する教育を行っている例はほとんど見られなかった。

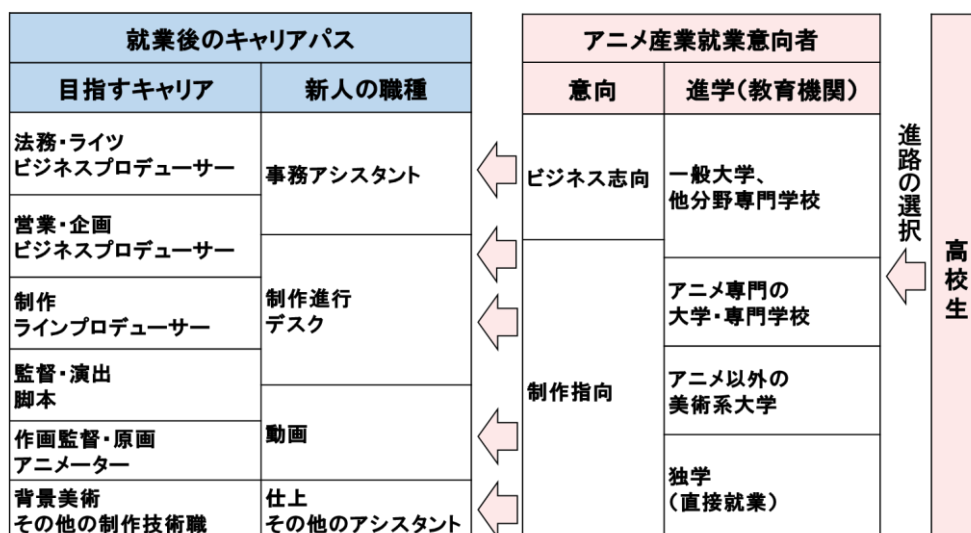
高等学校の美術教育の指導要領では、従来の美術は別に情報メディアデザインと映像表現が指導要領に示されているが、2年生以降に情報メディアデザイン、または映像表現の選択を実施しているのみで、外部講師をもって実施、またはワークショップ形式で行う場合もあるが、小・中学校同様、この時間にアニメーションが取り上げられることはまれである。

美術専門教育を行う高等学校＝美術専門教育を行う高等学校のカリキュラムは大きくわけて3つに分けられるが、ほとんどは美術系の大学・短大への進学、または文系メディア系学部への進学を目的としている。職業教育として美術コースをもつ学校の中で、アニメーションに関わる教育を行っている高等学校がごくわずかあり、CGやデジタル描画を行うところが多い。マンガ・アニメそのもののコースをもつ学校以外ではセルアニメーションの制作をカリキュラム内で行う教育機関はほとんどない。高等学校では、高校生のキャリア教育が求められ、東京都では社会的・職業的自立支援教育プログラム事業が都立高校で行われている。東京都の「地域教育推進ネットワーク東京都協議会」は高等学校に産学連携でキャリア教育・職業教育を導入していく例に当たるが、アニメに関する例はない。

## (3) アニメのプロを目指す高校生指導のための学習システム普及・カリキュラムづくり等活動の考え方

アニメ産業界と、アニメ専門の高等教育機関にとって、より多くの優秀な高校生がアニメのプロを目指すための学習要素、能力・技術・知識習得の機会を、下記のようにアニメ産業に就業した場合の職種とキャリアパスの理解、それに対応した進学等へのキャリアの入口として行われるべきである。

## 高校生がアニメ産業就業、そのための進学を目指す進路(キャリア)のプロセス

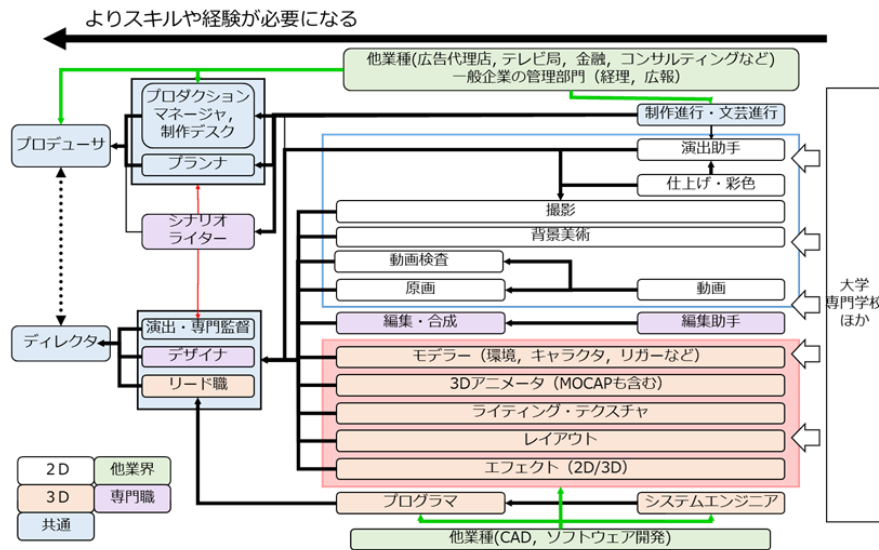


(4) アニメのプロを目指す高校生指導のための学習システム普及・カリキュラムづくり等活動の内容

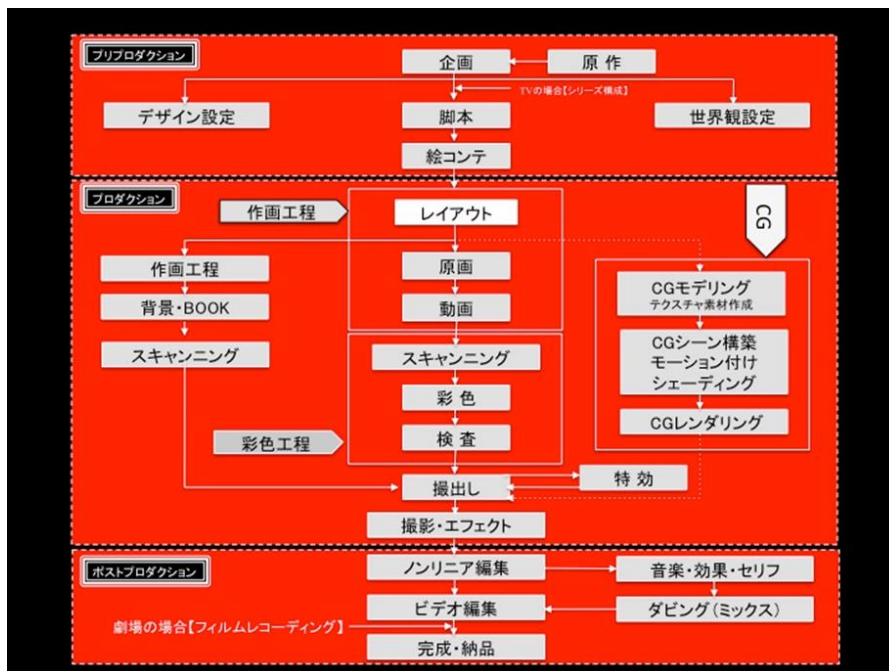
高校生向けに、アニメのプロを目指すための学習要素、能力・技術・知識習得の機会提供するためのカリキュラム等の内容は、アニメの仕事にビジネス（製作）とクリエイティブ（制作）があり、それぞれが分化した機能と工程によって、いくつもの職種からなりあっていることへの理解を得るべきものと考えられる。

このようなカリキュラムは、下記、アニメ産業の職種とキャリアパスの提示に加え、下記のアニメ制作の工程の理解、またビジネス面での産業知識である、製作（プロデュース）の工程、制作（プロデュース）の仕事の理解を目的に作成されるものと考えられる。

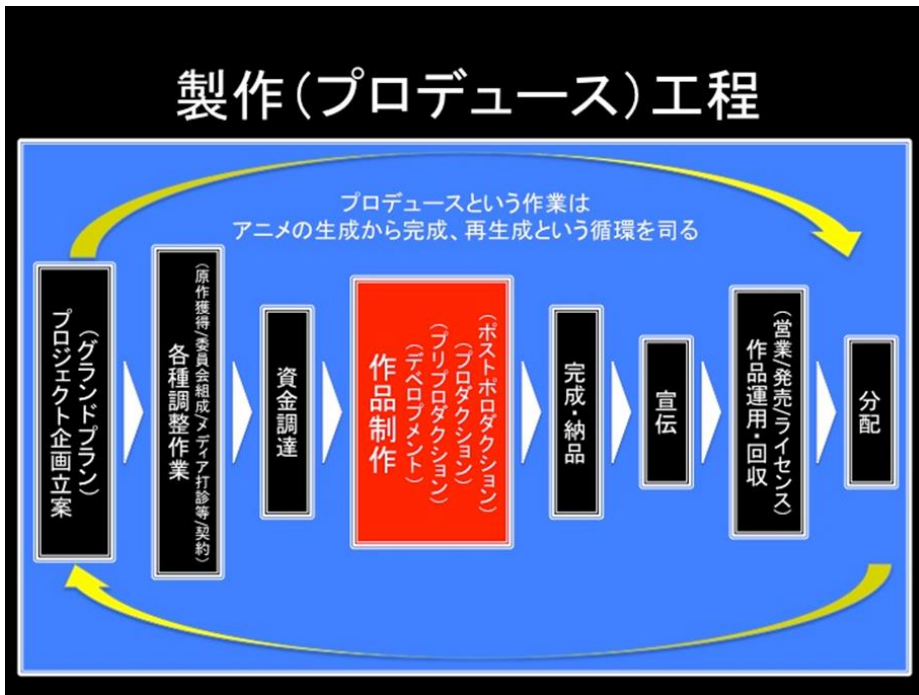
## アニメ産業人材のキャリアパス



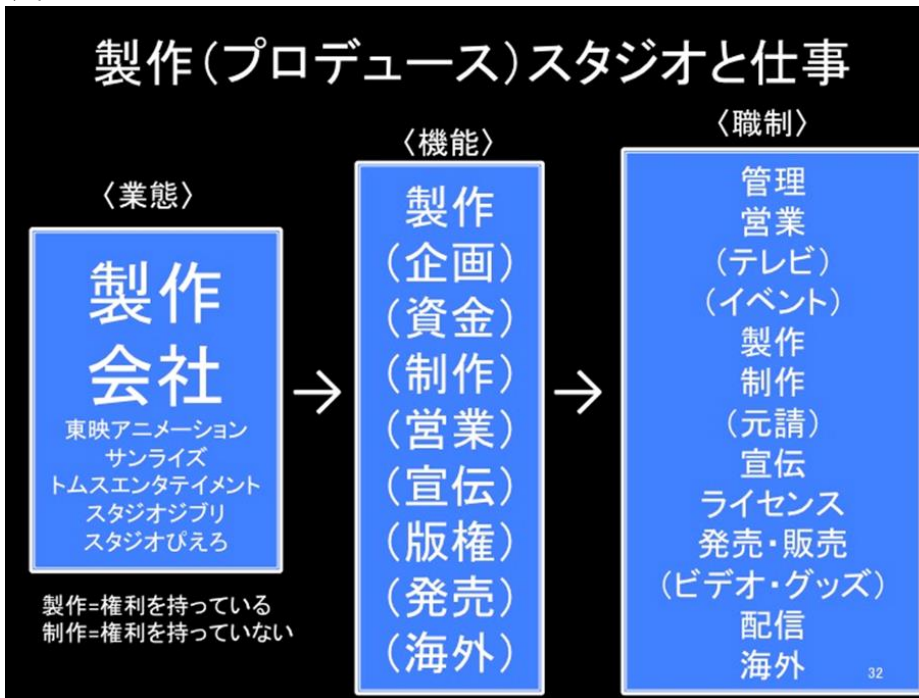
## アニメ制作の工程



## 製作(プロデュース)の工程



## 製作(プロデュース)の仕事



#### (5) アニメのプロを目指す高校生指導のための学習システム普及・カリキュラム実施等活動の方法

高校生向けに、アニメのプロを目指すための学習システムの普及は、アニメ業界と、アニメ専門の高等教育機関が高等学校と連携し、美術の専門教育、または職業教育、キャリア教育の一環として行いえるものとする。

美術専門コースのある高等学校の中で、アニメの専門教育を行っているところには、アニメ産業の職種とキャリアパスの提示、アニメ制作の工程の理解、またビジネス面での産業知識である、製作（プロデュース）の工程、製作（プロデュース）の仕事の理解を目的としたカリキュラム、特にアニメーター等制作の職種に特化した、アニメ専門の高等教育機関と同等のカリキュラムの導入が考えられる。また、一般の高等学校の美術、情報メディアデザインと映像表現の時間に、アニメ制作の表現技術の基本の導入なども可能性はあるが、現実の普及は望みがたいと考えられる。

一般の高等学校、高校生には、高等学校内のキャリア教育の一環として、アニメ産業の職種とキャリアパスの提示、アニメの仕事の理解を目的としたカリキュラムを提供し、特にアニメ産業を目指す高校生には、職業教育の端緒としてアニメ制作の工程の理解、またビジネス面での産業知識である、製作（プロデュース）の工程、製作（プロデュース）の仕事の理解を得て、特にアニメ専門の高等教育機関等への進路のガイダンスを行うことが望ましいと考える。

#### (6) アニメのプロを目指す高校生指導のための学習システム普及・カリキュラム実施等の実証

今年度、これまでの考えに基づいて、高校生向けにアニメのプロを目指すための学習システムの普及と、カリキュラムの実証として「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」を行った。

この実証は、前項のうち、特にアニメ産業を目指す高校生に、職業教育の端緒として、アニメ制作の工程の理解、またビジネス面での産業知識である、製作（プロデュース）の工程、製作（プロデュース）の仕事の理解を得て、アニメ専門の高等教育機関等への進路のガイダンスとしての効果を評価するものである。

10月18日（日）、アニメイベント「練馬アニメカーニバル」にて高校生向けセミナーを産学共同で試行実施したもので、アニメ分野に就学後、就職を目指す高校生向けに、ガイダンスにより進路の適正化をはかる学習システムとして、カリキュラムの効果を検証した。

東京都内高等学校 492校にあてて下記の書面送付状とともに告知チラシを郵送。またアニメ関係メディアへの告知を行い、20名（内、高校生9名）の参加を得た。

**高校生向けセミナー産学共同試行実施「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」**

**時期：10月18日（日）11：00～16：00**

**会場：アニメイベント「練馬アニメカーニバル」にて高校生向けセミナーを産学共同**

**対象：アニメ分野に就学後、就職を目指す高校生向け**

東京都内高等学校 492校にあてて下記の書面送付状とともに告知チラシを郵送。

またアニメ関係メディアへの告知を行い、20名（内、高校生9名）参加

**毎用：ガイダンスにより進路の適正化をはかる学習システムとして、カリキュラムの効果を検証**

この結果、成果として少数だが熱心なアニメの仕事を目指す高校生が参加、将来の進路への理解の効果が把握できたが、東京都内高等学校あてDM告知を郵送したが、告知浸透が得られないなどの課題も残った。

この実施報告は次項で詳細を報告する。



## (7) 「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」実施を通じた東京都社会的・職業的自立支援教育プログラム事業参加の可能性

東京都では、社会的・職業的自立支援教育プログラム事業が都立高校で行われており、「地域教育推進ネットワーク東京都協議会」は高等学校に産学連携で、こうしたキャリア教育を産学官連携で推進している。

これについてヒアリングを行い、地域教育推進ネットワーク東京都協議会を通じた都立高校生の社会的・職業的自立支援教育プログラム事業、合わせて小中学校の放課後における教育活動の支援への参加について検討した。

### 東京都教育庁の地域教育推進ネットワーク東京都協議会とは

「地域教育推進ネットワーク東京都協議会」は、子供たちの教育活動に、企業、大学、NPO等の専門的な教育力を効果的に導入するためのネットワークづくりを目指しています。子供たちが多様な大人と出会い、新しい体験をする中で、社会性を育み、積極的に学ぶ意欲を持てるような教育環境の整備を目指して様々な活動に取り組んでいます。

### 地域教育推進ネットワーク東京都協議会への参加

都立高校生の社会的・職業的自立支援教育プログラム事業により都立高校のキャリア教育としてのアニメ教育の導入、小中学校の放課後における教育活動の支援としてのアニメ教育プログラムの実施など行うためには、参加が必要。本事業コンソーシアムを主体として登録を検討。

### 参加によって高校、小中学校に提供可能な活動

・都立高校生の社会的・職業的自立支援教育プログラム事業＝都立高校へのキャリア教育としてのアニメ教育の導入

190の都立高校のうち12校で実施。最大1学年9クラス同時実施、45分2コマ程度が平均。

→プログラムと対応案

クリエイティブのみではないアニメ産業教育がふさわしい。

企画・プリプロダクションから、作画・制作、放送、劇場、パッケージ販売、ライセンスなどの役割を、クラス全体で分担して進めるロールプレイング等。

複数学校と産業団体の下の企業・業界人材がプロジェクトを組んで対応。事務局を毎年持ち回りの代表学校に置き、各クラスを各学校が担当、各学校から、産業団体経由で協力企業・業界人材を手配し、各クラス対応チームを組んで実施。等

・小中学校の放課後における教育活動の支援＝アニメ体験プログラムの実施

ネットワーク参加市区町村の小中学校の放課後活動に、参加団体等のプログラムを紹介。

→プログラムと対応案

小中学校教育の現状調査で紹介したワークショップ・プログラムを複数用意。複数学校と産業団体の下の企業・業界人材がプロジェクトを組んで対応。学校教員と産業団体経由での協力企業・業界人材がチームを組んで、可能なワークショップを登録。登録されたプログラムを年持ち回りの代表学校が紹介。

## ◆アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス実施結果報告書

10月18日(日)、アニメイベント「練馬アニメカーニバル」にて高校生向けにアニメのプロを目指すための学習システムの普及と、カリキュラムの実証として「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」を行った。

アニメ産業を目指す高校生に、職業教育の端緒として、アニメ制作の工程の理解、またビジネス面での産業知識である、製作(プロデュース)の工程、製作(プロデュース)の仕事の理解を得て、アニメ専門の高等教育機関等への進路のガイダンスとしての効果を評価するものである。

アニメ分野に就学後、就職を目指す高校生向けに、ガイダンスにより進路の適正化をはかる学習システムとして、カリキュラムの効果を検証した。

高校生向けセミナー産学共同試行実施「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」

時期：10月18日(日) 11:00~16:00

会場：アニメイベント「練馬アニメカーニバル」にて高校生向けセミナーを産学共同

対象：アニメ分野に就学後、就職を目指す高校生向け

東京都内高等学校 492校にあてて下記の書面送付状とともに告知チラシを郵送。

またアニメ関係メディアへの告知を行い、20名(内、高校生9名)参加

毎用：ガイダンスにより進路の適正化をはかる学習システムとして、カリキュラムの効果を検証



・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」告知

東京都内高等学校 492 校にあてて下記の書面送付状とともに告知チラシを郵送。またアニメ関係メディアへの告知を行った。

東京都内高等学校の指導者 各位

2015 年 10 月 13 日

文部科学省「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」事務局

前略

文部科学省では日本の成長産業として「アニメ・マンガ」を位置付けており、これらの産業を担う人材養成を目的として「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」が日本工学院専門学校を代表機関として平成 24 年度に設立されました。

本状はこの「アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム」で行う、高校生を対象としたアニメ産業教育講座に関するお知らせです。是非、貴校内のアニメ関連の部活動の指導者、校内への掲示等にてご回覧いただけますようお願い申し上げます。

本コンソーシアムのアニメ分野のプロジェクトを推進する「アニメ職域プロジェクト」は、大学・専門学校等教育機関と、一般社団法人日本動画協会やアニメ産業界の専門家が連携して組織され、アニメ分野の教育機関を対象にカリキュラム開発や人材育成講座の実施などを行っています。

平成 27 年度は、「高校生～大学院・大学・専門学校学生～プロの社会人まで」の一貫したキャリアアップを本事業で支援しており、この一環としてアニメ産業への就業を目指す高校生を対象にした講座を 10 月 18 日（日）11 時～16 時 30 分にて開催いたします。

本講座「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス『ヤング ブラック・ジャック』で知るアニメの仕事」は、現在放映中のテレビアニメ作品「ヤング ブラック・ジャック」を題材として、手塚プロダクションの制作スタッフが「アニメの仕事」を制作・プロデュースの両面にて高校生を対象とした指導を行います。

なお、本講座は「練馬区・アニメ産業と教育の連携事業」「練馬アニメカーニバル推進連絡会」との共催として、練馬アニメカーニバル 2015 の催しの一つとして開催いたします。

詳細は、同封のご案内、また本事業 WEB サイトをご覧ください。是非、高校生、指導者、教員の方のご来場を賜りたくご検討をいただきたくお願いいたします。

本事業 WEB サイト <http://amecon.jp/animation/>

草々

記

アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス

『ヤング ブラック・ジャック』で知るアニメの仕事」開催のご案内

1 部

以上

文部科学省 平成 27 年度「成長分野等における中核的専門人材養成の戦略的推進事業」  
アニメ・マンガ人材養成産学官連携コンソーシアム 事務局

東京都港区南青山 2-4-6 クレセントプラザ 201

(株)ヒューマンメディア内

電話：03-3475-5377

担当：長谷川（はせがわ）

# アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス 『ヤング ブラック・ジャック』で知るアニメの仕事 in 練馬アニメカーニバル2015

## ◆開催日時・会場

10月18日（日）11時00分～16時00分

練馬区立区民・産業プラザ（複合施設Coconeri内）3階研修室2

## ■ 開催プログラム

### (1) 「ヤング ブラック・ジャックで知るアニメの仕事ガイダンス」

#### ① アニメの仕事、プロデュース編（11時00分～12時00分）

アニメ作品の企画から、放送、映像ソフト化、配信、商品化や海外展開等、アニメのプロデュースとはどんな仕事なのか？をお話しいたします。

##### ・お話し：

手塚プロダクション 著作権事業局 局長 清水義裕 氏

##### ・聞き手：

東京工科大学 メディア学部 大学院 メディアサイエンス専攻 准教授 三上浩司

#### ② アニメの仕事、制作編（13時00分～14時00分）

アニメ作品は、監督、アニメーター等どんな人が関わって、どのように作られているのか、『ヤング ブラック・ジャック』の制作を例に、スタッフにお話しいたします。

##### ・お話し：

『ヤング ブラック・ジャック』 手塚プロプロデューサー 宇田川純男 氏

『ヤング ブラック・ジャック』 作画監督 アニメーター 小林準治 氏

##### ・聞き手：

日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科主任 臺野興憲

### (2) 特別体験講座「アニメづくりに挑戦、デジタル制作体験」

#### ③ アニメ制作体験講座（14時30分～16時00分）

プロの現場で進むアニメのデジタル制作を体験。どのように手描き・デジタルでアニメを描くか知って、制作にトライします。

##### ・お話し（手描き・デジタル作画解説）：

グラフィニカ デジタル作画チーム 安藤圭一 氏

##### ・体験指導：

日本工学院専門学校 クリエイターズカレッジ マンガ・アニメーション科

※講座③は先着20名のみデジタル制作体験可能、他は見学となります

## <参加方法>

開場までに研修室2の受付にお越しください。

先着順にて空席にご案内いたします。満席の場合は立見での参加もできます。

※3講座それぞれ受付、連続受講を推奨

※講座③は先着20名のみデジタル制作体験可能、他は見学となります

## ■ 会場

練馬区立区民・産業プラザ（複合施設Coconeri内）3階研修室2  
〒176-0001 練馬区練馬1-17-1（練馬駅北口1分）

## ■ 受講対象

高校生中心に、13歳以上のアニメのプロを目指す若者・学生

## <会場案内図>



・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」参加者一覧（17名）

所属	部署・学年	お名前
東京都立つばさ総合高等学校	1年	松永楓
国際基督教大学高等学校	2年	日向悠
晴海総合高校	3年	瀬戸山香穂
埼玉県立新座総合技術高等学校	3年	千葉玲央奈
埼玉県立新座総合技術高等学校	3年	柳迫彩
静岡産業大学	3年	須藤耕平
開進第三小学校	6年	能戸玲那
成蹊大学	研究助成課	持田恵三
専修大学法学部	法律学科	長谷川智弘
都立荻窪高校		志賀真梨亜
当日参加校高校生		佐川裕太郎
当日参加校高校生		関本愛
当日参加校高校生		上田卓
当日参加校高校生		竹内純
当日参加校高校生		鈴木美音志
杉並アニメーションミュージアム	運営担当	藤田輝
札幌マンガ・アニメ学院	学科長	いがらしなおみ

※その他、事前受付外一般参加者あり

・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」記録写真



三上先生、手塚プロダクション清水氏



手塚プロダクション清水氏



手塚プロダクション宇田川氏、小林氏



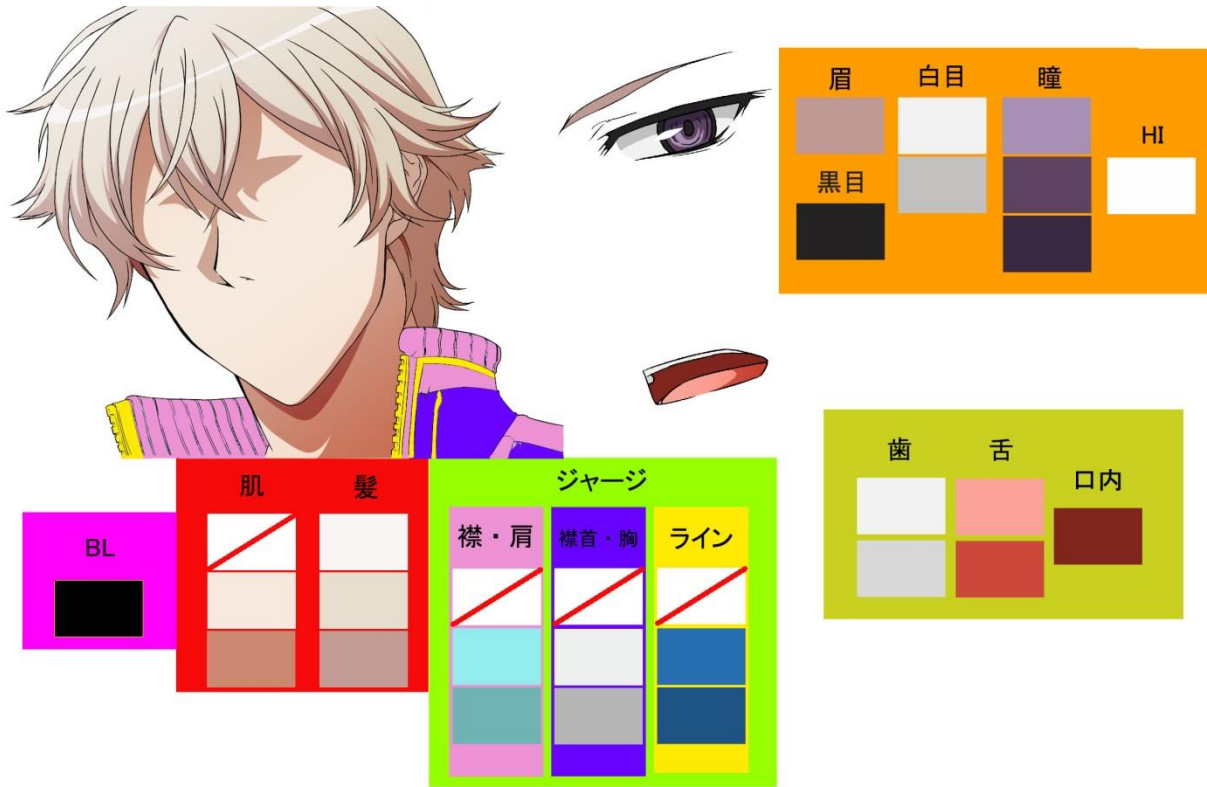
グラフィニカ安藤氏



日本工学院専門学校 アニメ制作体験指導



・アニメ制作体験講座 デジタル制作体験資料



・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」アンケート

平成27年度文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業  
アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス 受講者アンケート

本日は、文部科学省アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業（代表校：日本工学院専門学校）の一環として開催する「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」にご参加を頂き、誠にありがとうございました。今後、アニメ産業界で高校生向けに人材育成講座を検討・実施するため、是非、下記のアンケートへの回答にご協力を頂きたいお願いを申し上げます。

**質問1) あなたは将来、アニメの仕事に就きたいと考えていますか？**

1. はい 2. いいえ 3. 検討中

**2) あなたは将来どのようなアニメの仕事をしたと考えていますか？**

※質問1)にて「1. はい」を選択した方のみご回答ください。

1. アニメのプロデューサー、企画・製作に関わりたい 2. アニメの絵作り、クリエイティブ制作に関わりたい  
3. その他 ( )

**3) あなたが本講座を受講しようと思った動機をお答えください(複数回答可)**

1. 講座内容に興味があった 2. 指導を受けたい講師だった  
3. 講座で扱う作品に興味があった 4. その他 ( )

**4) 本講座の内容はあなたが今後アニメの仕事を目指すうえで役立つものでしたか？**

1. 役に立った 2. 少し役に立った 3. あまり役に立たなかった  
4. 役に立たなかった 5. その他 ( )

**5) アニメの仕事はどのような仕事をしている人から学びたいと考えますか？**

1. アニメ監督 2. アニメプロデューサー 3. 作画監督・アニメーター  
4. アニメ会社の経営者 5. 学校の先生 4. その他 ( )

**6) アニメの仕事について学べる講座はどこで受講できるといいですか？**

1. 学校での授業 2. アニメイベントでの講座 3. 専門学校・大学のオープンキャンパス  
4. その他 ( )

**7) アニメの仕事を目指すうえで、学びたい講座内容や講師の希望があれば、下記にご記入をお願い致します。**

**7) その他 自由にご記入ください。**

参加者名：( )  
学校名・学年：( )

アンケートは以上になります。個々の内容は公表いたしません。  
ご協力有難うございました。

・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」評価レポート

**平成27年度文部科学省アニメ・マンガ人材養成産学連携事業  
アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス 評価レポート**

本日は、文部科学省アニメ・マンガ人材養成産学連携事業（代表校：日本工学院専門学校）の一環として開催する「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」にご参加を頂き、誠にありがとうございました。今後、アニメ産業界で高校生向けに人材育成講座を検討・実施するため、是非、下記の評価レポートへの回答にご協力をご頂きたいお願いを申し上げます。

評価項目	記入欄
1. 本講座の内容は、高校生を育成するにあたって役立つものになっているか、評価を記入ください	
2. 本講座の内容に課題があれば、ご記入ください	
3. 本講座についてのご意見を自由に記述ください	
4. 高校生を対象としたアニメ人材育成を、各学校の連携事業として開催することについて、どのような形で実施することが望ましいか、ご意見を記述ください	
5. 文科省事業の取り組みでは、高校生～社会人まで一貫したアニメ教育を目指しています。どのような形で実施することが望ましいか、ご意見を記述ください	

参加者名：( )  
 会社名：( )  
 部署・役職：( )

評価レポートは以上になります。ご協力有難うございました。



・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」  
アンケート・評価レポート集計結果

・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」アンケート集計結果

質問1) あなたは将来、アニメの仕事に就きたいですか？

1. はい	6
2. いいえ	3
3. 検討中	11

質問2) あなたは将来どのようなアニメの仕事をしたと考えていますか？※質問1にて「1. はい」と答えた方のみご回答下さい。

1. アニメのプロデュース、企画・製作に関わりたい	4	
2. アニメの絵作り、クリエイティブ制作に関わりたい	8	
3. その他	3	
	アメコミのアニメ作り	2
	音楽	1

質問3) あなたが本講座を受講しようと思った動機をお答えください。(複数解答可能)

1. 講座内容に興味があった	17	
2. 指導を受けたい講師だった	1	
3. 講座で扱う作品に興味があった	2	
4. その他	3	
	アニメやマンガに携わるために参考になると思った	
	娘の進路の一つと考えて	
	絵を描きたかった	

質問4) 本講座の内容はあなたが今後アニメの仕事を目指す上で役に立つものでしたか？

1. 役に立った	15
2. 少し役に立った	5
3. あまり役に立たなかった	0
4. 役に立たなかった	0
5. その他	0

質問5) アニメの仕事はどのような仕事をしている人から学びたいと考えますか？

1. アニメ監督	9
2. アニメプロデューサー	6
3. 作画監督・アニメーター	15
4. アニメ会社の経営者	3
5. 学校の先生	0
6. その他	
・音楽家	
・キャラクターデザイナー	
・イベント企画	
・全て	

質問6) アニメの仕事について学べる講座はどこで受講できるといいですか？

1. 学校での授業	3	
2. アニメイベントでの講座	15	
3. 専門学校・大学のオープンキャンパス	9	
4. その他	4	
	・実作業の中で。	
	・アニメイベントではないイベントでの講座が良いかもしれません。講座に出ると他のヒントが見られました。	
	・松本零士先生のように自分の力でつくる。絵画教室。	

質問7) アニメの仕事を目指す上で、学びたい講座内容や講師の希望があれば、記入をお願いします。

・日野晃博社長と長野拓造さんと園部淳さんと田中美穂さんのレベルファイブ講座とキング・リュウさんのマーベル講座をやって欲しいです。
・3DCG で描かれた箇所が、他のキャラクター、背景とくらべて変に立体に見えないようにする描き方、加工方法を教えていただきたい。
・セルリック3DCGの作り方。
・実際の制作現場の見学。
・アニメーターの方の実演などが見られれば…。
・ディズニーの手法と日本アニメの比較などといったテーマの講座が興味を催します。
・仕事の流れ、ポイント。生活。苦勞する所。スキル。「やってよかった」と思うところ。心得。
・とても役に立つお話ばかりでしたが、もし次があるのなら、制作進行さんや若手のアニメ者さんからのお話も気になります。
・日野晃博社長のレベルファイブ講座とキング・リュウさんのマーベル講座をやってほしい。

質問8) その他 自由にご記入ください。

・今後も、このような活動をよろしくお願いします。
・貴重なお話を聞かせていただいて、とても勉強になりました。ありがとうございました。
・1枚の色をぬるだけでもすごく時間がかかるのに、これが30分間も動き続けるなんてホントにすごいと思いました。この講座をぜひこれからのことに役立てていきたいと思いました。
・進路を考える上でとても参考になりました。ありがとうございました。
・講座を受けてとても参考になりました。これからの進路に役立てたいと思います。ありがとうございました。
・とても参考になりました。ありがとうございました。
・本日は貴重なお話をしていただき、ありがとうございました。
・本日はこのような講座を開いていただき有難うございました。進路にとっても悩んでいるので、とても助かります。貴重な資料を見せてくださり有難うございます。体験までさせていただき、有難うございます。

・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」評価レポート集計結果

質問1) 本講座の内容は、高校生を育成するにあたって役立つものになっているか、評価を記入ください。

・導入としては良いと思いました。
・アニメの制作に興味を持っている人にとっては参考になったのではないかとと思われる。
・アニメの制作に興味を持っている人にとっては参考になったのではないかとと思われる。

質問2) 本講座の内容に課題があれば、ご記入ください。

・ヤングブラックジャックの具体的な話を聞いたかった高校生もいたように思いました。
・できれば講師の人がパワーポイント等でプレゼン資料をまとめてあれば、わかりやすかったと思われる。
・どのくらい学生に知られていたのか。20歳以下の人数が少なかった。内容は良好。

質問3) 本講座についてのご意見を自由に記述ください。

・続けて欲しいと思います。
・このような機会を増やしたほうが良い。来年もまた行ったほうが良い。
・初めて参加してみたが、おもしろいと思う。

質問4) 高校生を対象としたアニメ人材育成を、各学校の連携事業として開催することについて、どのような形で実施することが望ましいか、ご意見を記述下さい。

・若い人たちはビジュアルを上手に使用したほうが良いようです。
・学校連携は初めて知った。

質問5) 文部科学省の取り組みでは、高校生～社会人まで一貫したアニメ教育を目指しています。どのような形で実施することが望ましいか、ご意見を記述下さい。

・レクチャーと実習を程よく混ぜながら。
・文科省取り組み、アニメーター生活が大変というイメージをなくして。練馬区だけが実施？

## ・「アニメのプロを目指す高校生のためのアニメ進路ガイダンス」議事録

小野打 今日、午前中一つ、午後二つですね、講座でご案内していくという催しになっています。『ヤングブラック・ジャック』で知るアニメの仕事ということになっていますが、実際に『ヤングブラック・ジャック』を作っている方々は、午後の二コマ目、13時からのセミナーでお話しいただきますけども、午前中は、『ヤングブラック・ジャック』を作っている手塚プロダクションの清水局長においでいただきました。清水さんです。よろしくお願いします。

清水 清水です。よろしく。

小野打 清水さん、きょう、1番目の講座は、アニメの仕事、プロデューズ編ということなんですけれども、アニメの仕事にはプロデューズするという仕事と、作品を作る、クリエイティブするという仕事がありますけども、そのプロデューズの仕事についてお話しをいただきます。聞き手はですね、この事業に携わっていただいている、東京工科大学のメディア学部大学院メディアサイエンス専攻の准教授、三上先生のほうからお願いしたいと思います。

三上 三上です。よろしくお願いします。

小野打 それでは、お二方のお話しを始めていきたいと思えます。それでは、三上先生から清水さんに、お話しをお伺いいたします。

三上 会場の属性、ちょっと聞いてみましょうかね。高校の1年生の方、どのくらいいますか。じゃあ手を挙げてください。2年生。3年生。それより上の専門学校生とかを含めていらっしゃいますか。ありがとうございます。3年生が。あとは、高校生は文化系、理科系、どちらかって聞きたいんですけど。文系の人、よろしいですか。理系の方。それ以外、がお二人なんですかね。はい。分かりました。なんとなく、属性が少し分かると。

清水 アニメの仕事に就きたい方。アニメの仕事に就きたいという人。

三上 就きたいと思っている方。はい。ありがとうございます。清水さんからぜひ、そういった進路を、考えたりだとか、あと、今、自分が、勉強してきたことが、きょう、この後も制作、クリエイティブのお話しもあると思うんですけども、どの分野に生かせるのかとか、そういったようなことが少しでも皆さんに伝わるといいなというふうに思っています。

本日、清水さんにお越しいただきました。気がつけば15年くらいのお付き合いになるんですね。

清水 そうですね。

三上 業界の中で本当に、ご自身の会社だけでなく、今の業界のところでも、業界全体の発展のためにもいろいろご尽力いただいていますので、きょうはこういったお仕事のお話しをいただくのに、非常に適任の方とっております。

一番最初に、清水さんご自身のキャリア。それから、手塚プロダクションのご紹介をいただければなと思っております。お願いいたします。

清水 分かりました。皆さん、おはようございます。早い中からきょうは熱意を持って聞きに来てくださる方は、将来のアニメ界を背負ってくれるんじゃないかと期待しています。

三上先生のほうから、手塚プロダクションの仕事はということなんですけれども、手塚プロダクション、ご存じのように、手塚治虫がですね、創立した会社です。手塚治虫先生はですね、日本の漫画の神様。それからアニメの開発者です。『鉄腕アトム』とか『ジャングル大帝』作ってました。。

清水 手塚先生が作った会社は、昭和36年になるのかな。虫プロダクションっていう会社と、虫プロ商事っていう会社と、手塚プロダクションっていう会社が三つありました。で、そのうち虫プロダクションっていう会社はですね、アニメーションを作ってたんですけども、途中、人数が多くなったりして、アニメーション、経営が上手くいかなくなって途中で倒産します。

それから、虫プロ商事っていう会社があるんですけども、それは雑誌でね、皆さん、知らないかな。『COM』っていう雑誌を作

ってた。出版をやった会社なんですね。それからもう一つは、権利を管理していた会社。これも、やはり虫プロと同時にですね、潰れてしまうんですね。

今ある虫プロダクションっていうと、その後、再建されて残っていますけども、手塚プロも当時からあったんです。で、手塚プロって何をやってかっていうと、漫画のアシスタントがいて、先生が原稿を書くと、アシスタントが漫画を仕上げる。単純にそれだけです。それだけのことをしてた会社なので、これは潰れようがないような会社でして、で、一生懸命、虫プロが潰れた後、先生は漫画だけ描いて、一生懸命、描いてるんですね。

で、1978年ですね。『ブラックジャック』とか『三つ目がとおる』とか『ユニコ』とかですね、そういう代表的な作品で、少し会社が勢いを盛り返してきた。のときに、日本テレビがですね、『愛は地球を救う』という24時間番組があったと思うんですけども、あれの1回目から10回目くらいまでは、朝の10時から昼の12時まで、2時間のテレビのスペシャルアニメーションっていうのを放送することになって、その第1回目からずーっとですね、手塚先生にアニメを作ってほしいっていう依頼が来ました。

で、アシスタントで漫画だけ描いてた会社ですから、アニメーターいなければ、演出家もいない。先生以外は演出家もいないっていう会社が、急遽アニメの部門を作ると。で、その仕事を受けるということになって、漫画だけの会社にアニメの機能がプラスされて、なおかつ、そういうもの、アニメとか漫画からキャラクターっていうものが生み出されてきます。そのキャラクターをいろんな、Tシャツとか、ポップとか、ノートとか、そういうものにオーケーする。そうするとそうやって、ロイヤリティっていうんですけど、お金をもらってる。

ですから、手塚プロダクションの仕事って大きく分けると、その漫画制作、それからアニメーションの制作。それから、これから出て、生まれてくるキャラクターの管理。この三つの大きな意味での仕事があります。で、キャラクターの管理の部分に、例えばイベントのTシャツやノートだけじゃなくて、例えばイベント展覧会をやりましょう。展覧会でキャラクターを商品にしましょうっていうのも、キャラクタービジネスと捉えています。

で、最近では、アニメーションにしろ、漫画にしろですね、電子の世界。携帯とかコンピュータ、配信でもって出版、紙を使わなくて、配信でもって提供するというように、デジタルの世界でもですね、部署があつてですね、仕事をしています。

で、私は、その1978年に大学の3年生です。私、母子家庭でしたからバイトをして大学へ行くっていうのが当たり前だったんですけども、ちょうど大学3年の夏に放送の番組ですから、冬くらいですね。手塚先生が、今度、漫画だけじゃなくてアニメも復活するようになったっていうのを知り合いの人から聞いて、どっかいいバイトの子はいないかっていうことで、ヒョコヒョコ行ったらですね、バイトに受かりまして、大学3年の、2年、3年か、3年の12月くらいからアルバイトに入りました。

で、そのときは私、アニメーションって何って聞くくらい、何も知らなかったです。学部は経済学部だったんで。で、なんだ、漫画映画のことかっていうくらい、それくらい何も知らなかったんですね。で、先生の所に行って、初めの2カ月、何も知らなかった。毎日、お茶飲んで、朝行くとお茶飲んで、動画用紙ってあるんですけど、皆さん、ご存じかな。動画用紙ってあの当時、穴は開いてないんですね。自分で穴開けて。で、それを2枚とか3枚。やろうと思えば10枚くらい一遍に穴が開くんですけど、タップの穴がずれちゃうと、アニメーションってタップの穴で動きを捉えるんですけども、その穴がずれるということで3枚以上は一回に穴を開けちゃいけないと。

動画用紙って、1000枚で1パックなんですね。ヒトシメって言うんだけど。このヒトシメの紙を毎日、2枚か3枚ずつ穴を開けて、それでサンシメくらいやるともうそれでその日の仕事はない。2時間も掛からないと思うんですよ。なぜかっていうと、先生がバンダーブックの絵コンテを描く。コンテを描くんですけど、先生は今言ったように『ブラックジャック』とか『三つ目がとおる』だとか『ユニコ』だとか、もうとにかく毎日が締め切り状態で、漫画やってるんでね、アニメやってる時間がない。

たまにコンテが2時間のスペシャルだと、コンテが1500枚くらいになるんですけども、2枚か3枚出てくる。で、その2枚か3枚出てきたコンテをコピーして、現場にいる作画監督とか、プロデューサーとか、あとは外注をお願いしている動画の会社とか、仕上げの会社に持って行く。そうすると、怒られるんだね。仕上げの会社やなんかね。外注の所とか。

とっくに作画が始まって、次の段階に、セルとか、動画とか流れてなくちゃいけないのに、まだ絵コンテやってる。なんで怒られるか分かんないけど怒られてる。で、そうこうしているうちにだんだん時間が8月の放送にむけてですね、3月、4月。私の上に2人ほどプロデューサーがいて、1人、直属の人がいなくなっちゃったりして。もうやばいっていうんで逃げちゃったりしてですね、で、アルバイトを筆頭にしか現場のことしか分からないっていうんで、手塚先生と私で、無茶苦茶になって、もう本当に使い走りのアルバイトの人をいっぱい付けてもらって、1カット、原画マンに描いたものを回収に行って、また2カット描いてもらったものを回収に行ってっていうような、夜討ち朝駆けのスタイルですね、初めて何かものを作った。

で、ヨレヨレになってね、もう最後の2カ月は家に帰れなくて、先生もそうですけど、私も2時間くらい寝たらまた起きて、また電話して、仕事して、取りに行ってっていうような形で、オンエアをなんとか間に合わせて作った。なんかそれ、グチャグチャな仕事だったんです。

めっちゃくちゃな仕事だったんだけど、最後の何ていうのかな。ものづくりの熱狂みたいなものに取り憑かれまして、普通の、それまでいろいろ、紙屑屋さんのバイトとか、窓拭きのバイトとか、なんかそんなのやりましたけど、それは、ただ早く時間が

たたないかなと、終わらないかなと思ってるんだけど、そのアニメの制作っていうのは、逆に終わったらですね、やっていると大変だったんですけど、終わったらなんかまた、もう一回やりたいなみたいな気持ちになって、そのまま大学を卒業して、手塚プロになんの試験もなく入ってですね、あっという間にそこから37年。

で、途中、手塚プロではですね、今、著作権事業局長っていう話でやってましたけども、アニメの作るほうだけだと、何ていうのかな。やっぱり、クリエイターとしては絶対、手塚先生の絵を描けるわけじゃないし、演出力が強いわけでもないの、やはりだから、自分にふさわしいプロデュースのほうがあるということで、後ほどの話にもなってきますけれども、著作権部っていう、権利を扱うセクションに、さっきの、Tシャツを作ったり、ステーションリーを作ったり、そのときに契約をしてキャラクターを貸してあげたりとか、原作を許諾して映画許諾をしたりとか、そういう権利のほうへ、正社員になってからは配属をさせていただきながら、いわゆる、作品づくりを契約の観点から関わっていくという立場で、今現在は仕事をしています。

三上 ありがとうございます。ちょうど今、スライドのほうが制作、プロデュースと製作に。音で聞くと同じセイサクですが、今の清水さんのお話にあったように、実際の作品づくりをするクリエイティブの部分だけではなくて、実際に作品を世に出してプロデュースをしていくのが製作ということで、この二つに関して少し掘り下げて、どんな仕事なのかっていうところを伺ってきたいと思います。

まず製作。衣の付いてるほうの製作について、ご紹介いただければと思います。

清水 はい。製作って衣が付いたり、衣が付かなかったりして、業界的には、衣が付いてると権利が絡む。難しいかもしれないけど絡むと。で、衣が付いてない、上だけの制作ですと、作品を仕上げるっていう意味で捉えられています。

で、製作っていうのはですね、プロデューサーの仕事って書いてありますけれども、基本的に、プロデューサーの仕事って、時間を守るっていうことと、お金を集めるっていう大きな二つがあるんですね。で、お金を集めるためには、みんながこれって面白そうだよね、これっていいよねっていう企画を立てなくちゃいけない。どういうキャラクターで、どういうストーリーで、そういう企画を立てて、それをセールスします。

セールスっていうのはどこへするかっていうと、最近ですとテレビ局とか、映画会社とか、ビデオ会社とか、あとは最近、グッズ。さっき言ったように、グッズで代表的なのはおもちゃとかを作っている会社に、こういう企画、『鉄腕アトム』という作品で、50本で、1年間放送するものと。ですから、お金を出してくれませんか。

昔はテレビ局もですね、企画によってはほとんど100パーセントお金を払ってくれたんですけども、最近はそういう例も、そういうケースも半分くらい残ってますけれど、残り半分はみんなです。最初、今説明した企業がお金を出し合って、著作権を持ち合う形。だから、ビデオ会社は自分のブランドでジビデ(00:17:44)を売りますよ。映画会社は自分の親で映画をかけますよ。それから、Tシャツ屋さんは自分の工場で作りますよっていう了解のもとにですね、お金を集めると。

で、もちろん、そのお金を集めた上で、現場の、先ほどのクリエイティブの人たちを、作画監督、監督、作画監督。その前にシナリオライターかな。シナリオライター、監督、作画監督、美術監督、撮影監督、音響監督っていう主要なセクションのチーフと契約をして、この辺までの時間で作ります、大丈夫ですよって言って、きちっと仕事をしてもらっていることが、プロデューサーの大事な仕事です。

で、出来上がった後ですね。公開から作品活用っていうことになると、先ほどの、テレビシリーズだと毎週1回、オンエアの時間がやってくるから、そこまでに、そこまでにじゃなくて、その1週間前までに作って納品しなくちゃいけない。けど、なかなか業界は、この1週間前っていうのも危ないようなスケジュールで今、動いてまして、3日前とか2日前に納品される。で、オンエアがギリギリになるとかっていうケースも結構あるみたいです。劇場ですと、公開日のやっぱり数カ月前には上がってないと、そこから試写会とか、みんなに見せて宣伝をするという期間が。宣伝をして呼び込んでいくっていう期間があるんで、この、先ほどのお金を出す人たちは、絶対的にここまでで上がらなくちゃねっていうところまでで上げさせるっていうのが大事な仕事だということ。

で、それを今度は、できあがった後にですね、いろんな国へ持って行く仕事も、プロデューサーの大事な仕事のひとつで、私、先週っていうか昨日、一昨日、ロンドンから帰って来ましたけども、そういう各国の、フランスのキャンヌのマーケット。映画のマーケットだったり、ロンドンのキャラクターのマーケットだったりっていうことで、キャラクターを売ったり、フィルムを売ったりっていうことが、プロデューサーの仕事になってきます。

三上 ありがとうございます。今のお話し伺って分かったと思うんですけど、クリエイティブな部分っていうのは、この後、午後にも詳細あると思うんですけども、作品を作るところでのスキルがあると思うんですけども、一方で、プロデュースにも、アニメに限らず、いろんな、やっぱり知識も含めた上での商品戦略など伊のスキルが必要になるんじゃないかなというふうに、伺って感じました。

で、実際、プロデューサーに、どういう勉強したらなっていけるのか。製作はどうやったら生まれるのかっていうのをぜひ、求められてる能力だったりとか、仕事の中でのキャリアパスであったり、教えていただければと思います。

清水 どうしたらなれるかって、あんまりよく分からないんですけど、ただ、知識は広く、浅くでいいですから、広く必要です。なぜかっていうと、アニメ、日本のアニメのキャラクターっていうのは、日本人はキャラクターっていうものに非常に馴染んでいます。新製品を紹介、宣伝するのにキャラクターを使ったりとか、イベントでもキャラクターを使ったりとかっていうことで、団塊の世代から子供までキャラクターのものに違和感がないんですね。

そうすると、キャラクターを使う業種っていうものが、他の国に比べてものすごく幅が広いんです。例えば、アメリカの洗剤のコーマーシャルなんて絶対にキャラクター出てこないです。他社の洗剤の、ブランド品が出てきて、これより絶対私のほうが落ちる。そういう広告しかない。ところが日本ではそこに『ドラえもん』が出てきて、これきれいになるよとか『鉄腕アトム』が出てきてよく落ちるよかっていう広告があるようにですね、日本のキャラクタービジネスっていうのは、ものすごく幅広くライセンスに可能性がある。

そうすると、その業界、業界でライセンスの論理が違ってくるんですね。キャラクターを使う場合。車で使うんだったらこういう使い方をしたり、それから洗剤だったらこうしたり、旅行会社だったらこうしたり。で、その人たちの業界の人たちと話をしなくちゃいけない部分がある。ですから、なんでもいいから共通の話題を作っていかなくちゃいけないところがあるんで、知識は幅広く、そんなに深くなくてもいい。深くなるのは自分の好きなものだけでいいですけども、持てるような努力をしたほうがいいかなというふうに思います

三上 ありがとうございます。プロデューサーになる前に、会社の中でどんな役職を担ってきたりとか、プロデューサーになっていくケースが多かったりしますか。

清水 やっぱりですね、全部の社内の情報が集まってこないと、先ほど、契約の部分から制作に関わるっていうことだと、うちなんかそんな大きい会社じゃないですけども、もっと大きい、システムチックな業界の東映さんとか、トムスさんとか、そういう組織がしっかりしてる所だと、各セクションのライセンス情報がプロデューサーに集まってこないと、少なくとも、自分の担当している作品、自分の担当しているキャラクターのライセンス情報が全部集まってこないと、それを、自分の所からお金出したりするんですね。

例えば、自分がトヨタにオッケーするんだけど、誰かが日産にオッケーすると、これ、大問題になっちゃうわけですね。だから、そういう情報が全部集まってくるような形で、社内の、コーポレート・コミュニケーションを取らないといけない。

三上 手塚プロダクションの中ですと、やっぱり高校生、それから大学生が、一番最初、プロデューサーを目指して入ってくるってなると、やっぱり制作進行から・・・。

清水 制作進行ですね。

三上 入ってくる形があると思うんですけど、大体その後、何年くらいかけながらプロデューサーになるための経験を積んでなっていくんですね。

清水 会社としては早く育ててほしいですね。うちの場合、なかなかプロデューサーって、育つっていうかな。自然に育つっていうのはあまりなくてですね、かと言って、じゃあプロデューサーになるためにはこういう勉強もしなさいっていうキャリアパスがきちっと決まってるわけじゃないんですね。やっぱり、盗んでもらったり、自分で勉強してもらったりっていうことで資質に関わる。それから意欲。その人の意欲によって、要は、目指すところは何なのか。プロデューサーっていう名前、いっぱいいます。出版、さっきのテレビ局にもいれば、映画会社にもいれば、出版社にもいれば。で、その立場、立場によってプロデューサーの仕事って違う。

で、手塚プロのプロデューサーも、契約の立場から関わるっていう人間と、それから現場の、先ほどのお金と時間を管理するっていう、現場を見るプロデューサーいまして、で、この二つのプロデューサーのうち、現場を見れるっていうのは、現場とのコミュニケーション能力と、それからもう一つは、多くのクリエイターをいかに知ってて、いかに仕事が頼めるかっていう、こういう能力がこっちの人には必要。

で、契約のほうは、そういう能力よりもですね、やはり法律とか、弁護士。海外弁護士だとか、対法務関係のやりとりっていう、そちらの資質になるんですけども、こっちのラインのプロデューサーのほうは制作進行を何年かやっていただいて、普通のキャリアパスで言うと、制作デスクっていうのになります。

で、その制作デスクのあと、アシスタントプロデューサー。その後にプロデューサーっていう、そのラインプロデューサーっていうのが、大体、この間、どっかの、うちじゃないんですけども、講座で聞いたら、プロデューサーは23くらいで入って33。10年くらいですね。10年くらい掛けてそこまでたどり着くっていう感じだった。

三上 ありがとうございます。実は、なかなか日本の大学、専門学校っていうのも、いわゆるプロデューサー自体をちゃんと育成できるカリキュラムがやっぱりあるわけでもないですし、なかなかうまく、キャリアパスの一番最初から、大学出てからスタートという難しいことになっていて、それで今、今回の連携事業という中でも、漫画やアニメに関して、学生たちも一緒にやりながら教育的なものが作ればなんと、実は思っているところですし、実は私どもの大学でも、意外と制作進行を志望する学生がいてですね、で、幸いなことに、みんなまだ現場で活躍しながら、ちゃんとステップアップを踏んで、一番年上の人間でちょうど10年たって、途中、会社に移りながら3年から5年くらいでデスクに上がり、今、活躍するようになっています。

で、ちょっと面白いのがうちは東京工科大学なので、そういう意味では、制作進行である、どちらかと言うとビジネス寄りのイメージがあるのに対して、逆に、工科系の間人っていうのはですね、本当、そこに、特にCGが中心のところがあるんですけども、逆に、今の学生たちの話を聞くと、特殊な能力があることによって、そこから、さっきおっしゃったと思うんですけども、さらに広げることによって、自分の強みを持って、それで、その上でいろんな人たちと知り合うことができ、現場の中にCGが入って行って、そのCGの言葉が分かる制作進行として活躍しているというようなケースが。

清水 なるほどね。

三上 プロデューサーにクリエイターの子になるっていうケースもあったりするんですか。

清水 クリエイター？

三上 ええ。クリエイターからプロデューサーに。

清水 きょうの後半でしゃべるプロデューサーは、動画で入ってきて、制作のほうに向いてるっていう判断をしてっというのが1人。やっぱり、あいつとは敵わないっていう挫折を知ってるね。) いいプロデューサーになれると僕は思うんだよ。

なぜかっていうと、自分が絵を描くとか、何か文章を書くこととかを目指してるんだけど、同じ志を持つてるんだけど、彼には敵わないからやっぱりプロデューサーに行こうと挫折してるほうが、現場が分かる人間だと、やっぱり、単純に時間とお金だけとで物事をやっていくとですね、どうもそのクリエイターのマインドって見方が掴めない。

だから逆に言うと、孤立してんじゃんってなる可能性もある。なので、プロデューサー志望っていうんじゃなくて、もしですよ。アニメーターとしてとか、シナリオライターとかでちょっと限界かなと思ったらですね、ぜひですね、業界去るんじゃなくて制作進行からっていうことも、選択肢の一つとして持ってきてくれたほうがいいんじゃないかな。

三上 あれですね。清水さんのお話の中でも、クリエイターに関して言えば・・・。

清水 私、基本的に最初の1年だけで制作進行。あと2年目からは手塚先生の演出助手っていうタイトルで、先生が一番最初に、エンディングが一番最初に名前を入れてくれたりとかですね。ただ、やっぱり演出っていうのをずっとやっていく自信がなかったので、プロデュースをやったんですね。

三上 やはり、私も実は同じような経験がやっぱりあって、大学出た直後くらいは、ちょうどその辺、デジタルの話数、たくさんあったわけじゃないので、ちょっとできれば絵が撮れるような状況にあるわけですけども、それでうまくやるよりも、目の前に本当のアーティストが出てきて、素晴らしい絵を見た瞬間に、僕はこれをアーティストとしてやるよりも、むしろ違う方面で彼らを支援するほうがいいなと。やっぱり、自分の興味のあるものから業界に飛び込んで行って、その中で、やっぱりいろんなところ見ていく中でやっていくのが、一つのプロデューサーの、何っていうんですかね。キャリアパスなんですかね。

あと、清水さん、プロデューサーの形でこのアニメ業界の仕事されてきて、高校生の頃とか、そういった、今、会場にいる、専門学校生もいらっしやるのかな。二十歳前後の頃に、どう勉強しといたらもっとプロデュースが楽になったとか、もしくは、今思うとこんなことができるんだ、あんなことができるんだっていうような、何か若いときにやっとならば良かったこととか、やっとならばいいことってありますか。



清水 自分の場合で言うと、やっぱり言語ですね。私は 30 過ぎてから英語、勉強しなおしましたがけれども、できれば、これからやっぱり日本のアニメーションって、ほとんど世界へ出て行かなくちゃいけない。今、出て行ってるって言われてますけども、もっと出て行かなくちゃいけない。そういうときに、やっぱプロデューサーを目指す方は、単語、ボキャブラリーはね、多分、中学 3 年までの教科書全部出てくるもので足りる。文法も足りる。ただ、それを、声を出して言える、聞けるようなくらの、だから多分、英検だと 2 級くらいの能力はですね、身につけておいてくれたほうがいいんじゃないかと。

これは、今年 30 過ぎてどこでも世界、1 人で行くようになったのはやっぱり 5 年くらい掛かりましたから、若いうちのほうがいいんじゃないかなと思います。

三上 最近、英語だけじゃなくていろんな国の言葉も……。

清水 そうね。インドネシアかもしれないな。

三上 最近、ここ 2、3 年、何力国くらい行かれました？

清水 何力国ってよく分かんないですけどね……。

三上 何力国、じゃあ国と仕事っていうか……。

清水 インドと南米と、今度アフリカ。来週、アフリカなんですけど、インド、南米、アフリカ以外はいいです。アフリカも作れま  
すから。

三上 あとはインドと南米だけなんですね。

清水 そうですね。

三上 その他に、語学以外で)。

清水 そうですね。本は読んでおくべきですね。

三上 本。

清水 はい。うちの娘見ると何も読まないですから、代表的なもの。文学でもなんでもいいんですけど、活字を読むっていう習慣を、一文でもいいです。身につけていただけたらなと。これは多分、シナリオ、そのシナリオから絵を立ち上げていくっていうときに、やっぱり活字が読めないと、その活字から一つのイメージを作っていくわけですが、そういう部分は必要です。

三上 ジャンルとかはあまり……。

清水 あんまり関係ないですね。ジャンル。ただ、逆にどのジャンルも。私、文学読むとなんとなく数学の本とか、物理の本を読み  
たくなっちゃう。なんか、バランス取れてるのかなと思いますけど。

三上 先ほどおっしゃった、浅くてもいい、広く知識を持つって、これにもつながってくるわけですね。

清水 そうですね。

三上 あと、特にキャラもののイベントなんかでですね、海外なんか行ったときに、日本と全然違くなって思われるようなことって、  
どんなところがあったりしますか。特に日本のほう、変えなきゃいけないとか。

清水 あの人たちは、アメリカの人たちっていうのはハロウィンの文化があるから、平気で自分なりにきっちゃうんですね。コスブ  
レとかね。で、それが日本人が見ると、なんだ、キャラクター勝手に使いやがってみたいな雰囲気があるけど、やってる人間はもの

すごくその作品にリスペクトを持ってるんです。決して、自分だけが目立ちたいんじゃなくて、自分が大好きなキャラクターになりきって、みんなにアピールしたい。で、それは、この作品が私は大好きだからって部分がね、日本人に比べると強いと思いますね。あとは、ディープ度かな。オタク度かな。

三上 なるほど。さっきおっしゃった語学、言語ができると、その人たちと交流する機会っていうのも増えてくるので、逆にそういう感覚をいろんなところで知っておくっていうのも大事なんですね。

清水 そうですね。本当に、仮装大賞、名古屋、コスプレ大賞、名古屋で世界大会の最終戦が行われますけども、あれなんか見に行くと本当に世界の代表ですよ。ロシア、アメリカ、イギリスとか。その人たちが、自分の演じる作品の世界がいいと。で、ものすごくその作品を大事にしてて。

三上 残り 10 分ほどあるので、少し会場のほうから質問のほうをお受けしながら、全員で受け答えるような形を取りたいと思うんですけど、もし質問のある方いらっしゃいましたら、挙手をいただきますでしょうか。

C:『ヤングブラック・ジャック』は『ブラックジャック』の前のストーリーとして描いてるのか。

清水 もちろん、手塚先生が描いてるわけじゃないのは分かりますよね。

で、手塚先生が描いてない分、本当の『ブラックジャック』の前の話かっていったらクエスチョンだと思います。やっぱりこれは、オオスギ先生だったかな。『ブラックジャック』を描いている先生が考えた、手塚先生の『ブラックジャック』の前の話で、これが違う作家になったら、また違う話ができるかもしれない。

だけでも手塚プロは、そういう話をいっぱいできてもいいじゃないかと。ファンの人が楽しんでいただいて、未だに『ブラックジャック』を『ヤングブラック・ジャック』を好きになっていただいて、もしかしたら今度、オールドブラック・ジャックでもオケするかも。

そういうのも好きになっていただいて、とにかくいっぱい、手塚先生が元になったものが二次創作ができて、その二次創作作品にファンがいっぱい付いて『ブラックジャック』、じゃあ本当の『ブラックジャック』ってどうなってるんだろうっていうのが、これくらい、『ヤングブラック・ジャック』のファンがこれくらいできて、『ブラックジャック』を見に来てくれる人はこれくらいでもできれば、それはいいことではないかなと思って、そういう作品の計画もしています。

三上 よろしいでしょうか。他にはいかがでしょう？ はい。お願いします。

D: プロデューサー、人としてプロデューサーとして向いてる人だったり、向いてない人。

三上 どっちが向いてる？

清水 プロデューサーに向いてるか、向いてないか。

D: 性格・・・。

清水 まず、先ほども言ったように、広く浅くっていうことは好奇心が、何事にも好奇心があるかどうかっていうような、向いてる子の一つの要素だよ。それから、言語、英語にかぎらず言語やっというほうがいい。それから活字に親しんでいたほうがいいっていうのは、これはコミュニケーション能力の話ですから、人としゃべったり、メールでもいいけど、コミュニケーションをとったりっていうことが向いてるか、向いてないかっていうことだと思う。

で、やっぱりお金を出して、こういう企画にお金を出してくださいとか、こういう作品に監督やってくださいとかっていう交渉事が、必ずプロデューサーってついてまわるから、そういうコミュニケーション能力っていうのはやっぱり必要だと思うんですね。そういうものがあるかどうかっていうことだと思うんですけど。

A: 他に、会場からのご質問ありますか。

E: プロデューサーの仕事して一番つらいことと、あと、楽しいこと・・・。

清水 一番つらいこと？ 一番つらいことはやっぱりね、映画が当たらないことだね。テレビの視聴率が伸びないとかね、ビデオが売れないとかっていうのはつらいことかな。それでほら、お金集めてるから、そうやって結果として、それを売れないと、出してくれた人に返せないじゃん。

フィルムって70年間の著作権期間があるけども、70年間掛けて返しますからっていうと、いいプロデューサーじゃないんだよね。やっぱり公開して、3、4年で返して、あとは利益出ますっていうふうじゃないと。そのためにも企画が大事な。一番つらいことと、何だっけ？

E: 楽しいこと。楽しいってどうか、面白いなって思うこと。

清水 それは当たったとき。

E: ありがとうございます。

三上 うちの学生とかでもやっぱり、まず最初ね、アニメが好きってところからアニメ業界に入るところから始まるんですけども、やっぱり入った後、勉強した後に、描いてるのが楽しいってというのは個人的な趣味もあると思うんですけど、それ以外に、完成したときに楽しいだとか、それを見ているんな人が、とにかくヒットして、関係者みんなが一番楽しいってというのがあって・・・。

清水 手塚先生の下でやってるときは、とにかく間に合ったっていうときが一番楽しかったですね。おお、できたってのがね。

三上 なのでね、作ってるときは本当に大変なんですけど、それだけで他の仕事と比べてしまうと大変っていう感じになるかもしれないんですけども、やっぱり、完成して、で、しかもそれを評価してもらったときの嬉しさっていうのは、やっぱり、もちろんプロの方は当然でしょうけども、実際作る、作った感動がやっぱりあって、それを感じると長く続けられますよね。

清水 あと、若い人たちにぜひ、アニメーターをもし志していくんであればですね、日本のアニメーションがですね、夜中に放送されているとうことがどういうことかっていうと、やっぱり夜中には、プロモーションとしてかけて18歳から35歳の人たちにDVDとかグッズを買ってもらって、で、さっきのお金をリターンするっていう仕組みでできあがってるんですね。

で、この夜中にかかっている『ヤングブラック・ジャック』もそうだけど、アニメーション、この作品はやっぱり手塚先生の原作が根っこにあるから、もう英語圏とか、中国語圏とか、台湾とか、外国に売れてますけれども、そうじゃないやつってあんまり、夜中のアニメーションって売れてないんだね。ディープな日本サイトとか、そういうのだったらばいいんですけども、なぜ売れてないかって、やっぱりアニメーションって、日本の外に飛び出して行くと、やっぱキッズ。それからプリスクール。4歳から、6歳から、7歳から、12歳の子どものものだからね。世界中で作られてるアニメーションって。

で、そういうものだと認識されていて、ディズニー・チャンネルとかっていう、世界の主力なアニメをにかけている放送局なんかは、アニメーションとしてやっぱりそれ。で、アニメーターを志す人は、ぜひともですね、夜中のアニメのキャラクターを描きたいっていうのも、動機の一つにいいかもしれないけれども、それ以外に物理法則。人間の動きとか、動物の歩きとか、それから自然現象。葉っぱが風に舞うとか、その物理法則を描けるアニメーターを目指してほしい。それができれば、どこの国へ行っても、どこの国へ対するアニメーションを作ることができる。

ところが、キャラクターばかりで入っちゃうと、日本の国は2050年、あなたたちが定年迎えるくらいまでに8000万台の人口になっちゃう。1億2000万人いるから今、夜中のDVDを売ったり、グッズでもって成り立ってるビジネスだけど、その18歳から35歳がぐんと減ってっちゃう。だから、そうすると3分の1のマーケットがなくなっちゃうから、3分の1のアニメーターが失業するか、3分の1の給料ダウンからもする。そうしないためには、世界へ売っていくもの。世界を目指す能力を付ける。そのためには物理法則が描けるっていうアニメーターをぜひ目指してほしいと思います。

三上 これは、清水さんが世界中駆け巡って、手塚さんの作品をやっぱり売ってきたからこそおっしゃられることなのかなと思いますね。やっぱりなかなかね、作って売る中で、作品までは作るけども、それを売り出す、プロデュースをする。しかも、それを国内だけではなくて世界中にっていうことで、今みたいなお話しがいただけたのかなと思います。

やっぱりアニメの仕事ってというのは、単に作るだけではなくて、それに加えて、ビジネスも含めて、それから世界の文化であり、それから風習みたいなものまで含めて、いろんなところを吸収していかないといけないというところまで話していただきました。

よく、大学の、実は学問の中で、比較的アニメって早い時期に学問として認められてるんですね。

清水 そうなんだ。

三上 で、結構、理由として幾つかあるんですけども、一つは、コンテの CG が入ってきましたね。あれによって、比較的、情報分野ってところからアニメっていう、独特な作品表現の文化だったので、特に芸術、アートアニメとしても評価されたということですけども・・・。

清水 CG なんかせいじなと思ったんですけど。

三上 やっぱその二点がすごく大きくて、総合芸術なんだなっていう。つまり、単に絵一つが上手ければいいって言うわけではなくて、先ほどおっしゃったように、観察した動きっていうのがちゃんと表現できなければいけなかったりとか、当然、ストーリーとしても良さも必要だし、音楽もやっぱり必要になってくる。

そういったもの、いろんな能力が一つに集結されて初めて形になって、しかもそれが単なるアート作品じゃなくて、きちんとマーケットに掛かっている。しかも、今ではそれが国内だけではなくて、海外広くに広まったりっていう形で、もちろん、最初は絵を描くのが好きから、アニメは素敵だっていうふうに感じてる人も多いかもしれないんですけども、絵を描く以外にも、アニメの中で頑張る仕事がたくさんあるということはきょう、少しも知ってもらえたら良かったんじゃないかなというふうに思います。

最後に、手塚さんから、手塚プロの清水さんのほうから、会社のご紹介もあると思うんですけど、それだけじゃなく、若者たちに、アニメ業界に来てもらいたいなっていうのがあるので、エールをですね、ぜひ送っていただければなと思っております。

清水 アニメ業界っていうと、よく 3K の職場とかって言われて、安くて、きつくて、つらいんじゃないかとかって思われるかもしれませんが、なんの業界も、スタートは、新人は、例えばセールスマンになっても、建築屋さんに入っても、現場監督になってもですね、スタートはみんな一緒なんじゃないかなと思います。

で、現実には、先ほどもアニメの世界では、アニメーターのトップクラスになりますと、億のお金を稼ぐ人もいます。それから、ちょっとキャラクターの印税とか、そういうのも含めてですけどね。それから、うちの会社でもアニメーターは、基本的には、絵を描いて生活をしています。

ですから、真面目にちゃんとやっていけば、決してつらい業界ではないんで、むしろ、先ほど言いましたように世界と結びつきやすい、最近はそのなに行っていないって言うてますけれども、いいアニメーションはグルッと世界を回ります。グルッと世界を回っていることは、作った人間も世界でできる作品、いっぱいありますんでね、どうか皆さん、良いアニメーター、良いプロデューサー目指して頑張っていただければと思いますけど。

小野打：はい。どうもありがとうございます。きょうはですね、三つのセミナー、シリーズでやっていますけども、まず午前中 11 時からの第 1 コマは、手塚プロダクションの著作権事業局、清水局長においでいただいて、アニメの仕事、プロデュース編ということ、東京工科大学の三上先生からお話しをお聞きして、清水さんからお話しをいただきました。お二人とも、どうもありがとうございます。

では、お二人には控室にお戻りいただいて、皆さんにはですね、アンケート用紙をお配りしていますが、きょう、三つの講座がありますので、続けてお聞きになる方はまだご記入いただかなくても結構です。もうこれだけ聞いて帰っちゃうっていう人は書いていただいて、係りの者にお渡しください。

それでは、この後の講座ですね。1 時間置きまして、13 時から始まりますので、続けてお聞きになる方はですね、この会場にいらしても結構ですし、それから、食事をとって戻っていただいても結構です。ただ、ここから戻るときにですね、ここから出るときにですね、荷物を置いたままにしていましますと、こちらなるべく見るようにしますが管理できないので、ここから出るときには、自分の荷物をもってですね、出てください。

それでは、最初のセミナーを終わります。どうも皆さん、お疲れさまでした。

小野打：はい。それでは皆さん、こんにちは。午前中から聞いていただいている方もいるので、二度同じことを言うのかというようなこともありますけども、きょうは練馬アニメーションカーニバルということで、昨日、きょう、カーニバルが行われておりますけども、その中に場所をお借りしてですね、文部科学省のほうで、アニメ、漫画の担い手になる人をですね、学校と、それからプロたちが一緒になって養成していこうという事業になります。

ここにありますが、アニメ・マンガ人材養成産官学連携事業というんですけども、その事業の一貫できょうは、アニメの仕事を目指す人たち。特にですね、今、高校生で、これからアニメの学校に行こうか、どういことを学んだらアニメの仕事に就けるんだろうかというようなことを考えている子のための講座を企画しました。

そしてきょうはですね、手塚プロダクションさんに協力をいただきまして、今『ヤングブラック・ジャック』、こちらにポスターありますけども、そちらを放送中ですけども、その『ヤングブラック・ジャック』を作っていくことを題材にしながらですね、お話をいただくということで、手塚プロのプロデューサー、宇田川さんです。

宇田川 よろしくお願ひします。宇田川です。

小野打：よろしくお願ひします。そして、実際にですね、アニメーションの絵を描いてるアニメーター、コバヤシさんにおいでいただきました。

コバヤシ コバヤシです。よろしくお願ひします。

小野打：よろしくお願ひします。で、そのお二方ですね、実際に『ヤングブラック・ジャック』を作っている様子をですね、今度は学校のほうから、日本工学院専門学校クリエイターズズカレッジのマンガ・アニメーション課の臺野先生からお聞きをします。臺野先生、よろしくお願ひします。

臺野 日本工学院の臺野です。よろしくお願ひします。

小野打：ということですね、皆さん、これからアニメの仕事に就きたいなと思っているけども、どんな仕事があつて、どういふうになつていったらいいのかつていものを、これからお話しをしていきますので、いろいろ聞いてください。それでは、臺野先生からよろしくお願ひします。

臺野 はい。では私から。まず最初になんですけども、せつかく、こついった形で手塚プロダクションの方、お呼びしまして、今回、題材がですね、今、一応、実際に放映されている『ヤングブラック・ジャック』という作品になりますので、まず最初に『ヤングブラック・ジャック』のほうの映像を見ていただきながら、その後、宇田川さんとコバヤシさんのほうにアニメの制作のお話しを聞いてみたいと思つております。

では、上映のほうをお願ひします。

(映像上映)

宇田川 すみません。時間がないので全部見せることはできませんので、ぜひ、TBSの深夜やつてる番組ですので、録画して、録つていただけたら見れると思ひますので、よろしくお願ひします。

臺野 はい。ありがとうございます。ということで、今回、この『ヤングブラック・ジャック』を制作されています、プロデューサーの宇田川さま、それからアニメーターの片山さまに、コバヤシさまに、失礼しました。コバヤシさまにいらしていただいております。お二方はですね、実際にアニメーション制作、そついったものの現場のお仕事をですね、そついったところのお話しを聞いていきたいと思つております。

では、初めになんですけども、宇田川さま、プロデューサーというお仕事ですね、について、ちよつとお聞かせ願ひしますか。

宇田川 はい。きょう、午前中、清水の講義を聞いた方は何名くらいいらっしゃいますかね。ほとんど聞いている。清水の役割と僕の役割は非常にダブつております。プロデューサーですから、当然同じような仕事をしているわけですが、主にきょう、午前中、清水は企画の段階からお金を集める話と、権利の、何ていうんでしょうね。処理の仕方みたいなお話しをしたと思ひんですが、それプラス、主にものを作るというほうの話をされていなかったの、そちらのほうの話を主にしたいんですが、プロデューサーとしては、ほほほほ同じ役割をするわけですね。

ただ、大体の会社ですと、営業のプロデューサーつていう言い方と、制作のプロデューサーつていう言い方に分けられていて、営業のプロデューサーつていうと大体、企画を持って回つて、お金を集めてくる。それと、制作のプロデューサーつていうのは、そついう仕事が、コンソーシアムつて言ひますけど、お金が集まつて、ある資金が貯まつたときに、じゃあその映像を作りましようつて

いう基盤の段階から参加するプロデューサーが、制作プロデューサーという、プロデューサーがあります。主に、今回は僕が担当してお話するのは、その制作のプロデューサーのほうの話をさせていただきたいというふうに思っています。

で、まず何をするかといいますと、企画を立てる段階にちょっと絡むとなると、まず非常に大事なのは、スタッフィングなんですね。企画というのはお金を集めるために、誰がやるのかっていうようなことが非常に大事になります。監督が誰なのか、シナリオライターが誰なのか、作画監督が誰なのか。もっといえば、最初に原作が誰なのかですよね。弊社は手塚プロダクションですから、当然、手塚治虫の企画を主にやるわけですから、例えば今回は、手塚治虫原作の『ブラックジャック』を原作とした二次的著作物の『ヤングブラック・ジャック』という作品をアニメ化したいんだけどという話が、今回の場合は TBS さんからお話しが来ました。ですから、弊社から持ち込んだ仕事ではないんです。アニメ化ではないんですね。

で、じゃあ、そのアニメを作るに辺り、どういったスタッフでやっていただけるんですかっていう質問が来るわけですね。そのときに、弊社としてはどういう人材で、どういう映像を考えていますということその TBS さん側にお伝えして、一緒にやりませんかという形になるわけですが、今回、非常に大事だったのは、題材がですね『ブラックジャック』ではなく『ヤングブラック・ジャック』という原作がですね、一般的に売れている層がですね、ちょっと異質な人たちというか、あんまりアニメーションをすごく好きな、深夜枠のターゲットではなかったんですね。このアニメーションを作るにあたり、原作のターゲットとされている方々は、大体 20 代から 30 代の女子と言われていました。

普通は、深夜アニメっていうと、10 代後半から 30 代の男子ですね。が、主に今までのアニメの深夜枠のターゲットです。その人たちが主に DVD とか買ってくれて、制作費を回収する。アニメーションを作るのには、最低でも 1 本、テレビ番組ですと 1300 万くらいは掛かるわけです。そうすると、例えば 10 本作ったら 1 億 3000 万は十分に掛かってしまうようなお金を回収しなければいけません。

その回収を立てるのに、どういう回収を立てるかっていうと、一つは DVD 販売。要するに、皆さん買ってくれるパッケージ販売なんですけど、ブルーレイであったり、DVD であったりっていうものを売って、その利益が制作に入る。それと、一つは配信ですね。今、ネットという世界が広がっていますから、配信業者に買っていただく。それと、きょう、午前中ちょっと話したけど『ヤングブラック・ジャック』が非常に変わってまして、深夜番組のくせして、海外に出るヒキ (00:13:00) が多くてですね、海外売というものがあります。世界各国にアニメーションを売っている。

普通、夜中の番組ですと、そういう海外から買ってくれる可能性は少ないんですけど、もともと、手塚治虫の『ブラックジャック』というものが世界的認知度があつたために、この『ヤングブラック・ジャック』も制作したと同時に、ほぼほぼ各国が手を挙げていただいて、今、好調な形で世界に販売されています。これが三点。

それと、今、TBS で放送されていますが、あれは地上波です。その他に、CS と BS というテレビの放送があります。この放送に販売をしている。これは主に、アニメーションの、テレビ用に作られたアニメーションの回収計画の形になります。ここで分からないということがあつたようでしたら、あとで質問してください。はい。以上です。

臺野 はい。ありがとうございます。

宇田川 で、それを作つて、僕らは販売する中の、僕は制作をする。ものを作る所の管理の仕事をしている人間です。

臺野 ありがとうございます。では、次にコバヤシさま。コバヤシさまは実際に、宇田川さまとはまたちょっと違う、現場という立場なんですよ。アニメーターという立場で現場で活躍されている方になるんですけども、アニメーターというお仕事について、お聞かせください。

コバヤシ 僕は、自分の絵を動かすということがすごく、高校生くらいからやりたくて、で、手塚先生にお会いしたことで虫プロという所に入って、で、試験に受かつたんでアニメーターになつたんですけど、みんなね、学校で 1 番、2 番になるような奴らがいっぱい集まってくるわけですね。

ところが、実際にプロダクションに入ると、そんなような奴が全国から来るんで、自分がいかに下手かっていうの、大体、みんな思い知らされますね。それでも、それで適正が合わない人もいるし、頑張つて残る人もいるし。で、やっぱり好きな作品の、これに参加すればお金なんか要らないみたいな、そういう、最初はそういう純粋な気持ちで入つたわけですけど、いろいろね、難問が出てくるんです。

ただ絵が上手い、絵が好きだけではやっていけない。例えば、自分の絵がそっくりにかけてもデッサンが狂つてたり、パースが違つてたり、そういう基礎的なことを最初にね、最初の 1 年くらいで頑張つてやらないと、なかなかアニメーターとしてやっていくのは厳しい。趣味じゃなくて、仕事として、商品としてそれが通らないと、やっぱりそれは認められないわけですよ。

今、アニメーションの状況はなかなか、手描きというのはまだ日本でも随分残つてやっていますけれど、僕らの入つた頃と比べた

ら、動かし方とか、絵の複雑さが全然もう、緻密になっちゃっていますから、そういうことでも私は、アニメーションやっていきたい。で、そういう心意気がないと、なかなかこれからのアニメーター、厳しいと思いますけれども。

それで今ね、ちょっと向こうのほうで見学してきたら、小学生向けのパラパラ漫画っていう講座があって、2枚、例えば太鼓叩くとか、なんか阿波踊りとか、2枚だけでできるウンと初歩的なものを、講座があるんですね。で、僕らもそういうことから、最初、例えばノートの端っこにいろんな絵かいて、パラパラやって動くっていう、そういう素朴なところから始まっています。で、皆さんは、アニメーターになりたい人なんですか。それと、アニメに関わればなんでもいいとか。

宇田川 聞いてみましょうか。

コバヤシ ちょっと聞いてみたいと思って。

臺野 はい。ではどうでしょう。

宇田川 アニメーターになりたい人ですね。

コバヤシ 絵の一番基本なところですね。

臺野 絵を描いたり、絵を描く仕事をしてみたいという方、いらっしゃるんですか。1人、2人は。ちょっと恥ずかしい？

コバヤシ いや、ただ自分の絵が動くとすごく楽しいですから。で、また色を塗る仕事だとか、背景美術の仕事だとか、いろんな、現場としてはジャンルがあります。撮影もそうだし。で、一番基本なのはやっぱり、最初のデッサン。白紙から描く。レイアウトを描いて、ラフ原画を描いて、そういう骨になる所ですね。アニメーションの。

ただアニメーション、骨だけではしょうもないので、それに肉付けをしていくわけです。それが動画であり、仕上げであり、撮影ね。もっと完成させていくためには音だとかそういうことまで入りますけど。ざっとだとそのくらいですか。

臺野 そうですね。で、またこの後、制作工程、順に追ってご説明させていただきたいと思っているんですけども、今簡単にですね、お話しいただいたところで、要は、アニメーションを作るにあたっては、皆さんもアニメーション、やられるにあたってエンディングテロップですとか、そういう所でいろんな方の、スタッフの名前が多く並んでいると思います。非常に多くの人たちで作っているというところで、いろんな方々がこういった仕事をやられているんですね。

で、その中で今回、宇田川さまとコバヤシさまに関しましては、要は、実際にものを作る、現場のほうと、それから、それを管理して、企画から予算をですね、取りまとめていく制作サイドっていう二つがあるんですね。実際。そういったところからの、今回、代表で来られている方で、そういったところでの視点で、またこの後ですね、実際にアニメーション制作、どういうふうに行われているかっていうのを細かく、順を追って説明していきたいと思います。

では、宇田川さま。最初にアニメーションを作っていく順番として、どんな方が関わっているんですとか、キャラクターづくり、設定ですとか、そういった部分ですね。ご説明していただけますか。

宇田川 まず、じゃあちょっと当てはまるものに挙手をさせていただきたいんですけど、自分はプロデューサーになりたいっていう人いらっしゃるんですか。いらっしゃる。はい。

コバヤシ 1人。

宇田川 演出家になりたい。監督になりたい。1人。脚本家になりたい。いらっしゃる。アニメーターになりたい。

コバヤシ 3人。

宇田川 3人出てきましたね。素晴らしい。美術、背景を描きたい。いらっしゃる。

その他、編集をやりたい。素晴らしい。

それと撮影をやりたい。今ですとコンピュータですけど、昔は撮影と言いました。今はどちらかというと、スキャンと言うほうが正しいかもしれないですね。を、やりたいという方、いらっしゃる。いらっしゃる。声をやりたい。声優さんになりたいと



いう方、いらっしやいますか。いらっしやらない。今、声優さんすごく人気なんで、声優さんになりたい人、多いはずなんですけどね。

その他、じゃあ音を入れるための技術職で、ミキサーとか、効果音をやりたいていう方、いらっしやいますか。いらっしやらない。

分かりました。じゃあ主に、きょうはプロダクションまでの話をさせていただきたいと思います。プロダクションまでの話っていうと、音の所まで皆さんに詳しく話しても興味がなさそうなので、音の付ける前までの段階がどうやって作られていくのかっていう話を主にさせていただきたいと思います。

まずですね、アニメーションって最初、どうやって成り立つのっていう話。簡単なんです。誰かがやりたいていうことなんです。誰かがこんなものを作りたいて言わないかぎり、絶対ありえない話なんです。それは一つは、お金儲けを考えている人もいでしょう。もう一つは、私は絶対こんなものをやりたいて思っている人もいでしょうし、もう一つは、文化的にこういうものが必要だとかね、いろんな方々が、いろんなことでアニメーションに関わるわけですが、とにかくやりたいていう人がいるんですね。

そのやりたいていうことをまず書面なり、絵にするのを企画書といいます。アニメーションでは、まず最初に何が必要かという、企画書が必要なんです。で、企画書ってどうして必要かっていうと、やりたい気持ちは個人で持っていれば、全く個人的なものなんです。アニメーションを作るのに、個人的、例えば隣のコバヤシさんなんか個人で一つのアニメーション作れる。実験アニメなんていう形のものもあつたりするので。そういうアニメーションは、ちょっときょうは置いて、皆さんが見ている商業アニメーションというところでいきますと、先ほども言いましたが、最低でも30分作るのに1500万くらい、3000万とか掛かってしまうという事情があるために、やりたい人が心で思っても、そのお金が集まらないんですね。1人じゃできないということですね。絵を描く人、シナリオ書く人、監督をする人、さまざまな役割の人たちが、それを職業として皆さん、生きているということが非常に大事なんです。

アマチュアではないんですね。皆さんのお父さんが、例えば先生をしている。先生をしてお金をもらっている。皆さんのお母さんが、例えば、何でしょうね。事務の仕事をしてお金をもらっている。全く同じことで、アニメーションの世界のプロという方々は、お父さん、お母さんと同じように収入を得て生活をしているわけですね。ということは、プロの方々にちゃんとギャランティされて、お金を払われて成立するのが、商業アニメーションの基本です。

ということでいきますと、まずそのやりたいていうことをやるためには、その人たちが関わるための資金が今度は必要になります。企画書ができました。その後、じゃあどうしましょう。こんなものやりたい。誰も乗ってくれないとお金は集まらないのでその企画は通らないわけなんです。ですから僕らの世界では、企画書だけでいくと、うちの会社だけでも年間100本くらい作ります。

100本くらいできた企画書の中でも、成立するのは1、2本ですね。そのくらい、企画というのは難しいです。というのは、それだけ世の中に企画というものがいっぱい出回っています。そのくらい、まず企画というのは大変だということを覚えていただいて。というのは、企画が現実になるというのは大変なことですね。企画書をつくるのは誰でもできるんですけど、企画書が現実、要するに、制作されるまではちょっと非常に大変なハードルがあると。

で、お金が集まりました。それは例えば、テレビ局が払います。DVDメーカーのソニーさんが払います。例えばキングさんが払います。とにかくお金が集まりました。じゃあお金が集まりましたっていうときに、お金集める材料の中に、彼が求めるのはさっきも言ったように、大事なのはスタッフが大事なんです。まず、回収しなきゃいけないので、絶対買ってくれるものを作らなきゃいけないというのが、商業アニメーションの宿命です。ですから、1億円で作ったら1億円を回収しなきゃいけない。そうじゃないと、皆さんが食べられないので、最低でも1億円を回収しなきゃいけない。

でも、大体この業界はできません。どの会社も、3本に1本ヒットしていれば優秀な会社です。このアニメ業界で制作したうち、3本に1本ヒットさせられれば、非常に優秀な会社です。その他、ヒットしません。ですから、ヒットした作品のお金をヒットしない作品のほうに回してると言ったほうが正しいかもしれません。というような状態で、アニメーションが作られている。

で、じゃあそういうことでいくと、元の話に戻すと、じゃあどういう人が関われば当たるのかってなるわけですね。皆さんが今知っているとこでいくと、有名な、今年の夏公開された『バケモノの子』っていう細田監督っていう、皆さん、知ってますかね。細田監督の例を出しますと、細田監督は、もともと東映でアニメーターをやっていた。で、東映でアニメーターをやっている後に、東映の中で演出家になって、演出家になった後に一回、宮崎さん、スタジオジブリという会社、皆さんよくご存じだと思いますが、そこに誘われて、監督をやらないかといっけて行くんですが、あまりうまくいかなくて、自分の映画が失敗するんですね。

で、その後、マッドハウスという所で、自分のやりたい映画として『時をかける少女』というのが、劇場作品で初めての作品です。それがヒットしたために、2作、3作『サマーウォーズ』、その後は『おおかみこどもの雨と雪』。で、今年は『バケモノの子』というふうになっていくんですが、まず一発目はそんなに入らなかったんですが、非常に評判が良かったんですね。で、DVDでそこそこ、だんだん売れるようになっていったりなんかしたんです。

そうすると回収できるなということで、2作目が決まるわけですね。はじめに大コケをしてしまうと、もし、あれが細田さんが評価

が悪かった場合、一発目に作られた『時をかける少女』の作品が評価されなかったら、彼には次のチャンスが非常にないわけですね。そういう世界なんです。

ですから、スタッフというのは必ず聞かれます。こ作品やるのに誰がやるの？っていうと、いきなり監督なんかできないわけですね。その前にはなら演出っていう仕事をやっていないといけません。自分の作品を見てもらわなきゃいけない。アニメーターに行けば、まずその人は作画監督をやっていたりとか、原画をやっていたりってということが非常に大事になります。

そういうことでいくと、まず関わった仕事というものが大事になります。なんで、このアニメーションを作るときにクレジットタイトルがあるかっていうと、実は、そういうものをプロの人たちは見ているんですね。誰が何をやったか。特に描いている人、監督ってというのは、商売する方々はよく見てます。だから、あの監督の作品にしてほしいとか、あの人のキャラクターデザインにしてほしいって要望がくるわけです。

で、『ヤングブラック・ジャック』の話のときも、実は TBS サイドからは来ました。この監督候補でお願いしたいってような話を来たんですが、ここは手塚プロダクションの強いところで、私たちこの監督でやりたいって、プロデューズ側の、現場からの意見を出したんですね。で、その場合、どこで納得されるかという、お金を出してくる TBS、二次的著作物を作っている秋田書店。要するに『ヤングブラック・ジャック』を描かれている出版社ですね。と、あと、お金を出してくれるビデオメーカーとか、いろいろ何社か入ったんですが、その人たちを納得させなきゃいけないというときに、オーディションっていうのをやるわけですね。

で、オーディションをしたと、実はここで描いている、うちの人間ですが、キャラクターデザインというのは、今、片山とミウラというのが入ってますが、今回、初めてです。今まで作画監督とか、原画とかでいろんな作品に参加していますが『ヤングブラック・ジャック』で初めてキャラクターデザインというものに抜擢しました。

で、あと要望あった監督業については、どうしても女性の監督にしてほしいという要望があったので、手塚プロにはいなかったんですね。女性の演出家という、目指してる方が。その中で、僕が条件としてつけたのは、女性の演出家もいいんですが、その上に 1 人、バイザーを付けてほしい。全体を考える、作品全体を構築できる人間がほしい。ていうのは、やったこともない女性の監督とやるのに僕は自信がない。作品をちゃんと作り上げる自信がないので、そういう人を付けてほしいということで、今、多分、見ると分かるんですけど高橋良輔という、ちょっとおじいちゃんになっちゃったんですけど、昔のファンの方だったらよく存じ上げてると思うんですが『ボトムズ』とか、サンライズ作品でいうと、富野さんの『ガンダム』と匹敵するくらい有名な監督ですね。を、僕は指名をして、その人にスーパーバイザーを頼んで、この作品を成立させようとしたんですね。

それを今回の場合、受け入れていただいて、じゃあそのスタッフでやりましょうというふうになるわけですね。で、今言った話でいくと、どういう役割でやっていくかっていうこと。まず、ここはスタッフィングです。ここがまず一番始めですね。そうすると、現場の話になってきて、じゃあ誰が脚本を書いていくのか。さっき言った、誰がキャラクターデザインをするのかという順番になっていきます。

臺野 で、実際に脚本ですね。きょう、現物をお持ちいただいているという形で。

宇田川 後で皆さんに回して見てもらうので、見ていただければいいかなと思います。今はですね、こういう、要するに、手持ちのは皆さんのほうに回していただきますんで、お見せしますが、これが脚本という、今はこういう A4 の紙に書かれるのが普通ですが、昔は原稿用紙の、普通、皆さんが小学校のときにあった 400 字詰め原稿用紙なんていうの使ってると思うんですけども、脚本の場合は 200 字詰め原稿用紙が主に使われていて、それに書かれていたものです。

で、今はみんな、ワープロとは言いませんね。コンピュータで Word というソフトを使ったりなんかしながら脚本書くんですが、大体、この A4 サイズで 18 枚前後が、大体 30 分番組の基本になっています。で、これが脚本です。で、この脚本というのは、オリジナルと原作ものがあります。今回は『ヤングブラック・ジャック』という原作ものですから『ヤングブラック・ジャック』のどこのエピソードを脚本にするかっていうのがあります。

それは、構成というのはこの前に考えられます。12 本の、今回は『ヤングブラック・ジャック』を作ろうというときに、この 1 話の話はどこまでやるんだ、2 話の話はどこまでやるんだというようなことを考えるのが構成です。その構成が 12 本分できると、今回、12 本ですからね。50 本ある場合は 50 本の構成が必要になるわけですね。そうすると 12 本の構成から 1 話目のこのシナリオが作成され、で、中まで読んでると大変なので、こういうふうに書かれているというのをお返しするので見ていただきたいなと思います。どっちから、近くで。

それで、この脚本を元に、この絵コンテというのが、こうですね。ちょっと斜めになっちゃった。ちょっとこうんですけど、申し訳ないですね。絵コンテというものが作成されます。絵コンテって何かっていうとこれは非常にアニメーションの場合、すごく大事でして、これが設計図になるんです。アニメーションの場合、アニメーターが好きな絵だけ描いて成立しているわけでもないし、美術家が好きなこと描いて成立してるわけでもないんですね。誰かがこういう映像にしたいというものを決めるわけですから、それは監督が決めるんですが、その監督の指示のもと、こういう映像にしたいって設計図を描きます。それが絵コンテです。

実はきょう、持ってこなかったんですけど、この絵コンテを描く前に、シナリオから美術設定、キャラクター設定というデザインが両方描かれます。で、それを見て、この絵コンテというのは描かれるんですが、例えば、ちょうど見てもらいましたが『ブラックジャック』、初め、白黒画面から、この画面から始まりましたよね。ここから始まってブラックジャックが、ヤングブラック・ジャックが出てくる。こうなっていくよということが描かれているんですが、ここで見てほしいのは、ここに、こういう画面にするよという流れが描かれていて、次にここに、内容と書いてあるんですけど、内容というのは、こういうふうに動きます、カメラが動きますとか、手を上げますとか、いろんな内容をここに書かれるわけですね。で、その次にセリフ。ここでこういうことをしゃべりますよというのがここに書かれます。その次、何秒、その秒数が掛かるのかということが書かれる。これが絵コンテなんです。

で、これがないとアニメーションはできません。今の TV アニメーションというか、商業アニメーション。これで、みんな同じ意志を持って、この設計図を元にアニメ制作がされるというのが、絵コンテです。ですからぜひ、これが大事だということを、まず、絵コンテというのは非常に大事だということを覚えていただけることと、絵コンテを、もしプロになるんだったら、読む力が必要になるということですね。それが、午前中、清水が話していた、読書をしなさい、少し本を読んだほうがいいという話、理解力の問題なんです。絵コンテを読む力を持たないと、全く作品に参加することができません。ですから、これを読む力をつけるために、ちょっとそういう勉強ももともと必要なんだろうというふうに、午前中の授業からすると、それを、これを見ていただくと分かるなど。

続けて説明をさせていただきます。ちょっと遠いんですがまたついたとき。これがレイアウトといいます。絵コンテの絵に合わせたレイアウト。これは今『ヤングブラック・ジャック』の絵コンテにいきますと、きょうはカットでいくと、カット5の205というカットを持ってきたのと、カット7の07というカットを持っていますんで、で、見ますと、そこの絵コンテの絵が全くそのまま動画というサイズでして、これは最終的に、撮影で撮る、撮影ですね、はい。この赤い外側のラインがありますね。このラインが撮影フレームです。ですから、実は、皆さんのテレビで映っているサイズの、テレビで見ている画面は、このサイズで描かれていると思ってください。今のテレビアニメーションの画角サイズは A4 サイズに入る画角サイズで、どこの会社もアニメーションにしています。

で、絵コンテを後で見比べていただくと分かるんですが、これはレイアウトっていいまして、これはカット5の205のレイアウトですよということなんです。そうすると、この絵コンテを見たときに、これと全く同じ絵が絵コンテに存在しています。というのは、絵コンテというのはちょっと稚拙なんです。それをもう少し詳しく、こういう画面にしたいというのがレイアウトです。で、レイアウトの後に、じゃあ次、どういうことになっていくのかというと、ラフ原画というのを作成します。

臺野 レイアウトから原画になって、今、素材で見せている作業、ここに関しましては、あれですね。アニメーターの仕事というか……。

宇田川 そうですね。基本的に今のアニメーションの仕事ですと、レイアウトはアニメーターが描きます。で、例えば CG なんかの場合はまたちょっと変わるんですが、この手描きの 2D アニメーションに限ってはアニメーターがレイアウトを描くと。

で、この後、動くほうの絵と、バックグラウンドの背景というふうに、同時作業するために、このレイアウトからコピーをして、背景のほうにレイアウトが一つ回ります。だから、同時進行で作業されていくというふうに思ってください。で、先ほど、これ渡した、この見せたレイアウトはですね、一つはアニメーターのほうに、一つは背景のほうに回っていく感じですね。で、動くほうの絵は今これ、先ほど描いたレイアウトのですね、これが演出家がこういうふうにしてほしいっていう要望だったんですね。で、それに対して作画監督と言われている人が、その絵に合わせて修正をしていく。

で、『ヤングブラック・ジャック』の場合は、総作画監督制というのをひいていくために、普通、各話作画監督といって、各話だけの作画監督なんです。その人が直した後にもう一度、キャラクターの総作画監督が直すと。要するに、キャラクターを全部統一するという作業になってきます。ですから、紙の色が違うんですね。一つの絵を原画マンが描いた後に、必ずダブルチェックが絵描きとして入って、演出家としてチェックが入るといのが、これがラフ原という形になります。じゃあこれも回して。

で、ラフ原がオーケーとなりますと、このラフ原を元にですね、背景のほうはさっき言ったレイアウトがそのまま背景のほうに入っていきますが、原画という仕事になります。これが原画です。原画になると、例えば一遍に動かせない、止めたり、止まっている絵があったり、動いた絵があったりしますから、人物によっては、同じ紙に存在しない。例えば、これだとヤングブラック・ジャックのところ、女の子と一緒に映ってくるんですが、ヤングブラック・ジャックだけのために、女の子のほうは別のレイヤー、要するに、セルという言い方をしますが、で、存在をします。

ということで、先ほどのレイアウトを原画にすると、こういう原画になるわけですね。この原画をどう動かすかっていうと、このパーツだけを、手を上げてくるっていう。見えますよね。こういう、手だけ上げた場合、他のものを動かしたくない場合はこういう描き方をするし、全部動かしたいときは全部動かすということで、例えば上半身だけ動かしたりとか。ここからこう動かしたりとか。

という原画を描くわけですね。という、今言ったように、最初の女の子は止まっているから、ずっとその位置でいいんですけど、こっちのヤングブラック・ジャックのほうは動くために、止まっているのは 1 枚だけでいいわけですね。ブラックジャックのほうは動く

ために何枚も絵が必要ですから、同じレイヤーに存在できないわけですね。だからそれは、別のセルに分ける。別のレイヤーに分ける。で、その指示を、実はするのが、これが大事なのは設計図と同じように、これがタイムシートと言われているものです。

臺野 たくさんマス目が。

宇田川 これが全く皆さんには分からないものだと思うんですけど、これがですね、実は非常に大事でして、これがアニメーションでいく、一コマ、一コマの指示になるわけですね、映画は1秒間に24コマの写真が動いてるんです。そういうことってみんな、知ってるかな。皆さんがパチって撮る写真が1枚だとすると、普通、映画とかフィルムで動かしていたときには1秒間に24コマの絵が必要だったんですね。

で、これは昔、これはコバヤシさんのほうから後で話があるかもしれませんが、実は24コマ、絵を描いてると大変になっちゃうんですね。膨大な枚数が必要になっちゃう。そこで、手塚治虫が日本で初めてテレビシリーズやるときに、普通ですと、ディズニーだとどのくらい使っていましたかね。

コバヤシ ディズニーは秒12コマ。

宇田川 ていう、でいくと・・・。

2万枚、20分番組、30分番組もそのくらいですかね。3万枚とか4万枚。

コバヤシ そのくらいですね。

宇田川 3万枚とか4万枚のものを手塚治虫は『鉄腕アトム』で3000枚くらいまで圧縮しちゃったんですね。3000枚で見せられるっていうような番組を作っちゃったんですね。これはいろんな、もう少し詳しい話を聞きたければ、その話は別にしますが、日本のテレビアニメーションはそこが基本になっています。そこからテレビアニメーションは発達してきました。要するに、動かすだけではなくて、そこにストーリーというものが必要になってきたんですね。絵が必ず動いてなくても、映像として見れるというのが大事になるわけですね。

その、今もう一度話を戻しますと、これは当時のままのシートなんですね。今、本当はビデオですから、30フレームなんですね。1秒間に30フレームという言い方。30コマじゃないんですね。30フレーム動く。だから、フィルムよりもちょっと細かくなったんですけど、このシート自体がいまだにこの業界では24コマのシートで絵は描かれています。なぜかという、こういう隣のコバヤシさんみたいな方が描くのに分かりやすく、今でもなっている。わざわざ30コマにしていない。昔のまま描いてもらっても、機械的に変換して、ビデオの30フレームにしますよというのが、今のアニメーションです。

だけど、本当は、30フレーム、今後は描くようなシートになっていくでしょう。ていうくらいの、これは設計図の中の一つだと思っていただいて。絵の設計図ではなくて、時間の設計図っていうのがタイムシートだというふうに覚えていただけたらいいかなと。

で、このタイムシート見ていただくと、これが秒数、この小さいコマがですね、これが一コマ、一コマなんですね。で、こっちにA、B、C、D、E、F、Gって線、要するに、何個のレイヤーが分かれるかまで指示が出されている。あんまりちょっと専門家じゃない分かりづらいと思うんですが、ざっと説明します。そういうような大変な、こういう、絵じゃない、機械的に、数学的に指示をする元のアニメーションっていうのがあるっていうことを覚えてください。

で、その指示に従って、先ほどの絵をですね、今度は原画という所に行く、動画というのに変換されます。これ、さっきの絵と何が違うんだよというように思ったりすると思うんですが、ごめんなさい。これが動画ですね。これ、ズボンだけ今、描かれていますよね。で、これ、上半身だけ描かれていますよね。なんでこんなことやるか。効率化を図ってるんですね。これ、同じレイヤー、同じ紙に存在してほしいと。だけど、下はもう動かないんだから1回描けばいいじゃないかと。何回も描いていくと時間が掛かっちゃうし、その必要はないというふうに、上半身だけ動きますよという場合は、わざわざここで分けて描くわけですね。昔はこれ、合成する。今でも合成って言うんですけど、非常に、1枚1枚描く手間を省くために、こういうふうに絵を、動かない部分を止めちゃって、動く部分だけ描くことを、今のアニメーションはしています。

で、これも皆さんのほう回していきますが、手だけ動かす場合は手だけ合成していますっていうふうに、見ていただくと分かるかな。口だけ動かすとか、そういうことも。で、これが今、アニメの動くほうの絵の説明です。で、全部、流れからすると、もう一度復習をしますと、初めは、企画があって、企画書が書かれて、企画書で映画を作りましょうってなったところから、それに対してシナリオが書かれて、シナリオからキャラクターデザインと、美術デザインっていうのができ、それで、全体的に設計図として絵コンテが描かれ、絵コンテを元に今、レイアウトからラフ原、原画、動画というように、絵の完成に至ったんですね。同時に、原画から、ごめんなさい。レイアウトから動くほうの絵はですね、動かないほうの絵は背景と言って、きょうは、ちょっと今みんなコンピ

ユーターでやってるものですから実在しないんですね。画面上にしか存在しないものですから持ってこれなかったんですけど、昔は紙に背景を書いていたんですが、今はどこの会社もほぼほぼコンピュータで着色をしているという事情があって、コンピュータ上の中に存在しているというようなバックグラウンドですね。が、存在しています。

それを今度、今、描いた絵をですね、着色するわけですね。動くほうの絵を。これをデジタルペイントと今、呼んでいます。で、それはどういふふうに着色するかというと、同じように動画をスキャンをして、コンピュータ上の中に鉛筆の線を取り込んだら、そこにあるソフト、日本ですと大体主に使われているのは RETAS という、アニメーションではソフトが使われていますが、そのペイントマンというような、こんなことはどうでもいいのかもしいんですけど、そういうソフトを使って着色をしていくと。

そうするとですね、動くほうの絵と、止まってるほうの絵が両方存在し、素材ができるわけですね。ここまですが基本的に、絵作りの基本です。この後、何をするかというと、撮影と昔言っていましたけど、今はデジタルコンポジットなんていう言い方をしますけど、その両方の絵を重ねて一枚一枚、スキャンをしながら撮影的な効果を足すわけですね。

例えば光を足したり、例えば影を足したり、例えば空気感のために、何ていったらいいんでしょうね。効果的なタッチを出したり、今はこの段階でいくと、CG を出したりっていうようなことを、2D アニメーションの中ではします。全く違う流れでいくと、CG っていうのは違う流れでいくんですが、手で描かないアニメーション、要するに立体を作って映像化していくっていう過程が違います。

このコンポジットの段階では同じになります。CG アニメーション作っていくのが、2D アニメーション作っていくのが、最終的にバックグラウンド、要するに CG の世界だろうが、2D の世界だろうが、1 台の画面に落とすというコンポジットの作業は一緒です。ですから誤解されないほうがいいなと思うのは、CG と 2D のアニメーションは全く違うものじゃなくて、比較的似ているところがあると。制作工程の中でかかるプロフェッショナルがちょっと変わるというような認識のほうが、もしかしたら分かりやすいかもしれないということですね。

で、撮影されたものは、先ほど見ていただいた絵の音が入っていない状態です。それが先ほど言ったコンポジットまでの作業です。

臺野 長くなってきたんですけども、宇田川さまに一通りのアニメーションの工程というものをですね、説明していただきました。で、今実際に見ていただいて、これ、本当に貴重な資料なので、ていねいに扱っていただければと思いますが、これだけ作業工程っていうんですかね、非常に長い、しかも毎週流すとなると、非常に大変な作業というところもあると思うんですけど、アニメーターの、すみません。コバヤシさまにですね、時間のないところで申し訳ないんですけど、この中、先ほどアニメーターを目指している人たちが数人いたので、アニメーターを目指すにあたって、高校生のうちから、今からですね、やっていけるようなことってありませんか。

コバヤシ 好きな絵の模写っていうのも大事だし、それから基本的なデッサン、石膏デッサンとかじゃなくてもいいんですけど、一番大事なのは、人間が動物を描くときに、首の骨はどうなっているか、腕はどうなっているかっていう骨組みをね、研究すると思えますね。

例えば、肩から手が出ているのに、ここから出たらものすごいおかしいですね。実際、そういうの描いてる、試験のときにそんな絵描く子もいるんですね。だから、ただ好きだけでは駄目で、基本的な形を捉える練習をね、例えば子どもが歩いているところとか、ネコが歩いているところを常に見て、人間と動物はこう違うとか、太ってる人とか痩せてる人も動き違うとかね、そういうことを頭に入れながらものを見てると、全然考えない人にはずっと勉強になりますね。

それを更に、写真見てもいいし、映像見てもいいし、絵にする。自分で描く。とにかく量は描いたほうがいいんです。1 日 10 枚描く人と 30 枚描く人がいたら、絶対 30 枚描く人のほうが早く上手くなりますよね。で、量がかなり大事で、生物画とかそういうタブロウみたいな 1 枚絵で完成できないので、例えばいろんな角度から描くとか、それは量を目指してもらおうといい。

いい加減に描くんじゃなくて、自分が納得するように、10 枚でもいいし、できれば毎日描くとかね、週に 3 日描くとか、1 カ月に一つくらい描いても全然それは駄目なので、そういうことを練習すると、すぐ自分の体が覚えるというかね、そういうことをやるといいと思えます。

臺野 はい。ありがとうございます。他に、もうちょっと時間がないので・・・。

宇田川 申し訳ないです。

臺野 いえ。皆さんが質問等があれば、受け付けたいと思いますが、質問がある方、いらっしゃいますでしょうか。ありませんか。皆さん、素材に夢中になっているかな。

ちょっと一つ、私から宇田川さまに質問というかですね、ちょっと制作についての質問をさせていただきたいんですけども、最近では結構、先ほどテレビ放映とかそういったところで、商業アニメーションっていうようなお話されていたんですけども、最近だ

とネット配信っていう、新たなという言い方がちょっと分からないんですけども、インターネット上で放映してっていうところも出てきたんですけども、テレビとネット配信の違いって、そういったところのお話して、宇田川さま自身、どうお考えになりますでしょうか。

宇田川 はい。個人的な見解でいいですか。僕は、手塚治虫先生に憧れてという、本当にこの世界で僕は生きているという正直な話です。で、僕は今の質問でいきますと、手塚先生はテレビというものができたときに、新しいアニメーションの日本の形態を作ったと思っています。それまでは日本では、30分のテレビアニメはなかったわけですから『鉄腕アトム』をやる前まで全く日本には存在しなかった。

だけど『鉄腕アトム』があるために、今、皆さんがいっぱいアニメーションが見られる状況になったわけですね。今度はネットです。もし先生がいたらどうするだろうなって思いますね。新たな媒体ができて、先生がいち早く興味持って、なんかいろんなことやってましたよね。

コバヤシ うん。

宇田川 先生だったらね。で、個人的な作家は活動しやすくなったと思います。今までは、ある程度人数とお金を掛けないとアニメーションってできないと思っていたものが、発想と技術とか、いろんなことを含めて何か皆さんの心に届けられるというものがあれば、ネットだったら個人でも成立するっていう世界になったと思います。

それは、アニメの世界だけじゃなくて、映像の世界全般がそうだというふうに認識していますが、アニメの世界は特に、そういう人たちが多いいので、人と付き合うの、凄く苦手な人が多いわけですね。僕らの世界。特に絵を描く人たちは。ということは、個人的に自分がやりたいことを発表する場が非常に増えたというふうに認識していただければいいのかなと。

だから、アニメを目指す方にとってすごくいい時代ではあるし、厳しい時代でもあると思います。というのは、誰もができてしまうから。プロとアマチュアの境がなくなると思いますよ。それはなんでプロかって言われれば、お金を稼げてるからプロっていうような言い方になってしまうかもしれない。そのくらい、アニメについては、ネットという社会が変える気がしますね。

現実にも、無料のサイト見れば、個人的に動画をあげているアマチュアの方、たくさんいますから、それが多分、あと10年もすれば、相当その影響を受けて世界は変わると思うんです。ということでよろしいでしょうか。

臺野 はい。ありがとうございます。今後のアニメーション業界はですね、非常に、インターネットも含め、更に躍進というかですね、どんどん、今後発展していくであろうというところと、あと、制作工程も実際には作画の部分がデジタルで、手塚プロダクションさんもアニメミライという中で、作品をデジタル作画で作っているところもありますので、出稿ですとか、配信方法ですとか、さまざま、多様になってくるというところで、非常に未来がある職業だと思っておりますので、そういったところですね、ぜひ、この業界を目指すのなら、明るい気持ちで入ってきていただきたいなというところだと思います。

で、先ほど宇田川さまから仕上げ、撮影、コンポジットですね。そういったところでの工程の部分をですね、この後、14時半からですね、体験ができるというようところで、仕上げとコンポジットの体験というところで、実際に、今おっしゃられた RETAS というソフトを使ってやりますので、もしお時間がある方いらっしゃいましたら、ぜひ参加してみてくださいというところで、はい。

では今回、コバヤシさま、宇田川さま、本当にありがとうございました。貴重なお話しと、あと貴重な素材ですね。ありがとうございました。

宇田川 ありがとうございました。

小野打：きょうはですね、手塚プロダクションさんの協力で、宇田川プロデューサーと、アニメーターのコバヤシさんに『ヤングブラック・ジャック』を素材にしているいろいろなお話しをお聞きしました。お話しのお聞き手はですね、日本工学院専門学校の臺野先生にお願いしました。臺野さん、どうもありがとうございました。お疲れさまでした。それでは、3人には控室に戻っていただいて。

宇田川 はい。で、あと回収をさせていただいて。

小野打：そうですね、手元に素材が残っていたらお返してください。

臺野 素材がないと。

小野打：他はもう大丈夫ですか。はい。じゃあ今、案内がありましたように、この後 30 分休憩で、14 時半からですね、皆さまの前にコンピュータ並んでいると思いますけども、実際にパソコンで仕上げ。その前にコンピュータでアニメを作るということを体験いただけます。じゃあ、30 分休憩ということでお願いします。

(休憩)

小野打：先ほどご覧いただいたようにアニメの制作は手描きの作業なんですね。で、どんな部分が手描きで、どんな所がデジタルになっているのかって、基本的に分かってから体験をしていただいたほうがいいと思うので、この三つ目の講座でもですね、プロの原画の方に来ていただいて、まず少しお話をいただいて、そして皆さんに体験いただこうと思います。

三つ目の講座でお話をいただくのは、グラフィニカのデジタル作画チームの安藤さんです。安藤さん、よろしくお願いします。

安藤 グラフィニカの安藤です。よろしくお願いいたします。

A：それではまず、安藤さんにお聞きしたいんですけども、グラフィニカという会社ですね。どんなことをされているのか、まずそこからお願いします。

安藤 弊社、グラフィニカはですね、ゴンゾという会社の 3D、CG 部門と、弊社だと VSX と呼ぶんですけども、先ほど、手塚プロダクションさんからお話しがあった撮影ですね。そのデジタル部門がキュー・テックのほうに移管されて設立された会社になります。設立して 6 年目ですね。まだまだ経験の浅い会社になるんですけども。

で、弊社の場合はですね、手塚プロダクションさんとは若干違まして、企画から作るオリジナルタイトルもったりはするんですけども、主な業務のメインは下請けの仕事になります。下請けというとちょっと聞こえが悪いかもしれないんですけども、うちの場合、3D、CG からですね、撮影、原画、あと編集とかですね、アニメーションにおけるさまざまなセクションがですね、弊社の中に全てございます。

で、そういった部署が独立して、各、いろんな会社さんからですね、お仕事を受けてますので、そちらのほうが大半という形になります。で、今どんな仕事をしているかっていうの、弊社のデモリールがありますので、ちょっとそちらのほうを見ていただこうかなと。

(映像上映)

以上な形で、基本的には弊社の、各セクションにおけるスペシャリストがですね、いろんな会社さんのお仕事をうちにやらせていただいているという形になります。で、次に、パートのほうを見せてもらえると。

で、次に、なぜグラフィニカは作画のデジタル化を進めているかということなんですけども、弊社の場合ですね、もともと 3D、CG が非常に強い会社になっています。なので、3D、CG とですね、作画ですね。普通だと、コンピュータで作った 3D と紙で描いてる作画、合わせるのが大変なんですね。なかなか。で、そういった意味では、デジタル作画は非常に有効だろうということで、弊社はデジタル化を念頭に置いて、グラフィニカのデジタル作画部というのを設立しました。

で、それと同時にですね、アニメーターの給料ですね。稼ぎ。今、最近、ニュースとかで年収が低いとかいろいろ話題にはなっていますが、そういったところもデジタル作画にすることによって改善ができるのではないかと、弊社のほうは積極的にやっていきたいなということで、そういった意味でデジタル化を、弊社は進めているという形になります。

弊社、先ほど 6 年目ということで、2011 年からですね、グラフィニカ作画部という形で、最初は紙での作画で始めております。で、2012 年の夏頃にデジタルの動画を始めて、その後ですね、2013 年 9 月で、ちょっと赤字になってるんですが、デジタルの仕上げをスタート。通常ですね、アニメーターさん、基本、先ほどの手塚プロダクションさんもそうなんですけども、手描きのアニメーターさんは、紙の作画、動画までですね、した段階で、次の作業者にそのカットを渡します。仕上げさんですね。各工程の作業が非常に、アニメーションっていうのは分かれているんですけども、そこをですね、うちは積極的にというか、他社ではあまりやっていないんですけども、アニメーターが仕上げ作業まで、色塗りまでするということをはじめました。

で、どうしてスタートしたかっていうのは、今、ちょっと数字が出てますけど、基本、アニメーターというのは出来高制なんですね。プラス、あと固定給だったりとかという形なんですけども、月、その人が何枚やったとか、何カットやったかっていうのが糧につながります。

で、今、月間 300 枚とかっていうのが 2010 年の 7 月ですね。で、2014 年 11 月に月間 400 枚から 500 枚って書いてあるんですけども、これ、通常の紙の作画の人だと、150 枚とか 200 枚くらいで。で、そうすると 1.5 倍から 2 倍くらいの作業ができるということで、その分、スタッフのですね、稼ぎが改善されているのが実態。

で、アニメーターのキャリアアップとしては、最初、入っていただくと大抵、動画から始まるんですね。で、動画の頃はやはり、収入としては稼ぎが低いなんていうのもあるんですけども、で、原画が上がって、作画監督になるという形になるんですが、弊社の場合はですね、動画でこれだけ枚数が作業できてしまうので、原画の駆け出しのときの給料よりですね、動画のほうが稼げます。で、動画だと普通に生活ができるというスタッフもいますので、そういった意味では、ある程度のレベルではうち、グラフィニカのデジタル作画になって、スタッフの生活の改善っていうか、給料の改善ですね。が、少しずつ良くなっているんじゃないかなというふうに思っております。

で、実際ですね、手描きからデジタルへアニメの制作がどう変わっていくかということなんですけども、まずですね、先ほど、動画のアニメーターが仕上げ作業までするというのを言ったんですけども、実際、動画と仕上げは通常だと別のスタッフがしています。で、それがデジタルに変わったことによって、1人の作業で動画から仕上げまでできるんですね。

そこでですね、画像を、先にちょっとPVから流しちゃって。

小野打：じゃあPV。

安藤 ちょっと例を出すので、その前にその例のタイトルの2番から。弊社が昨年ですね、元請けという形で制作した作品です。

(映像上映)

これがですね、一応ですね、フル3DCGという謳い文句で発表させていただいているんですが、実はですね、手描きでも作画をしてるんですね。どうしてかっていうと、3DCGっていうのは、全てのカットにやっぱり対応ができないんですよ。アニメーションにおける独特のカットとかですね、細かいディテールとか、どうしても3DCGだと表現が難しいところ。もしくは逆に、手間がすごい掛かってしまうところですね。そういったところは手描きで描いてしまったほうが早いだろうということで、手描きが入っております。

ただ、紙の手描きにすると、3DCGと合わなかったりですね、そういったところでデジタルでやってるんですけども、実際に、その一部のカットをお見せしようかなと思うんですけども。

これが一部のカットです。これ、3Dではなく、全部、作画でしています。なんでもないんですけど、ちょびっとだけ動く。で、一応これが最終的な映像になっています。

で、次に、これがですね、紙で動画をしたものになります。これはサンプルとして作ったんですけども、実際、紙で作画していますので、寄ってみるとこういう形で掠れている部分とかですね、いろいろ見えると思います。で、この後に色を付ける作業に入るんですけども、色を付けるときに、彩色という作業、これは、白い部分は白という形で、で、それ以外黒、赤、緑とかいろいろあるんですけども、そういった形で色を置きやすいようにですね、していきます。

で、白い部分に色を置いていくという形なんですけれども、で、実際、紙のものをスキャナでスキャンしておりますので、例えばこういったごみとかですね、例えばこういう、少しだけ欠けてる部分とかですね、遠くから見ると分からないものなんですけど、一応、プロの現場ではこういったものもミスになってしまいます。なので、こういったところを1つずつですね、手作業で修正していく作業が、実際、仕上げだと発生します。で、これがアナログですね。紙の作画の場合、発生する問題です。

で、このとき、仕上げの色を塗る作業の際に補正で、作業の7割、8割くらいがそれに割かれてしまいます。なので、デジタル化することによって、この部分が削減できないかということで、実際にデジタルで描いたものがあります。これですね。これはもうデジタルで全部描いています。

で、そうすると、先ほどのものもスキャンをしているわけではないので、ごみとかは一切でないです。なので、ごみ取りはまず要らない。で、線に関しても基本的には、多少は出たりはするんですけども、先ほどみたいな、こういう欠けてたりっていう部分が大幅に削減できますので、デジタル化することによって、こういったところでの作業の効率化ができます。

で、先ほど、仕上げさんが別にいるという形だったんですけども、実際、その補正作業が要らないので、アニメーターがそのままここに色を置いていくのは、非常に簡単。簡単と言ってもは語弊が生まれるかもしれないんですけども、比較的、今までのよりかは楽な作業になっています。なので、弊社の場合は、動画をして色を付けるというところまでやることによって、色を塗る分までお金をスタッフに払える状況になりますので、そういった意味で先ほど、1.5倍から2倍という話をさせていただきましたが、そこに実際の仕上げさんの稼ぎも持ってくるんですね。なので、通常会社さんより、うちのアニメーターは稼げます。というのが、デジタルのメリットかなというふうに思います。

で、次にですね、この後、動画がデジタルに変わると、デジタルで作るようになると何が変わるかということなんですけれども、先ほどのアナログとデジタルのメリットは、多少理解していただいたかなというところが、まず、大前提ではあるんですけども、ここにですね、通常、紙の作画ですと、例えば丸をフリーハンドで描くときに、多分皆さん、きれいに丸は描けないと思いますね。



で、それをパソコンのソフト上で、もうきれいに描けるツールがあるんですよね。で、実際、動画って、先ほど見ていただいたように、曲線とかがたくさんあって、あれはみんな手書きでやる人は、きれいに描けるように特訓、訓練をするわけです。会社に入ったときに。

で、早い人で一月とか、長い人だと半年くらい、もう線を引く訓練だけして。その間、通常の会社だと無給だと。お金が出ないとか、研修になってしまうわけ。実際、稼ぎがない期間がある。で、ただ、デジタルにすることによって、そういったところはソフト側がやってくれるんですね。なので、アニメーターはそういった訓練は必要ないとは言わないんですけども、できるだけ簡単に進めた上で、クリエイティブな作業に入っていけるということで、非常にデジタルのメリットはあるかなということになります。

で、次に二点目ですね。作業の効率化によって、給料が改善されている。なので、うちの場合、本当に、通常の初任給くらいですね。稼ぐスタッフはいます。大卒の初任給とか。入って本当一月目とか、そこまではさすがにいかないんですけども、半年くらいするとですね、そこそこ稼ぎが出てきて、通常だと本当、親御さんから仕送りをもらわないと生活できないような会社とかもいっぱいあるんですけども、うちの場合はですね、そういったところがなく、できるだけ早い段階で自立して生活もできると。デジタルに変わってのいい点が二点目です。

で、三点目ですね。三点目は、デジタルでやっていますので、作業する場所を選ばないということですね。弊社の場合、いくつかのスタジオ回ったりしますし、他社で他の地方にスタジオ構えてるところもあります。今の時代、全部うちの場合はデジタルでやりとりをしていますので、インターネットとかパソコンですね。があれば、どこでも作業ができると。海外でも当然、提携先もあったりするので、海外でも作業できますし、極端な話、ご自宅で作業するというのも可能になってきます。

なので、将来的にですね、ご結婚されてとか、子どもが生まれて、なかなか職場に行けないっていうときも、自宅で家事の合間とかですね、育児しながら、それは別に男性でも構わないんですけど、そういったことができるということでは、非常にメリットだというふうに思っています。

で、あと、どうしても本当に地方出身の人とかですね、やっぱり地元で働きたいっていう人が働ける環境が用意できるということで、一応、弊社の場合はそういった意味もいろいろ含めて、デジタル作画を推進してやっていますという形になります。

小野打：ということですね、きょう、皆さんにこれから体験いただくのは、もうすでに業界の中でもデジタル化している部分なんですけども、先ほど、手塚プロダクションさんの素材を見たように、手描きで進んでいく作画、動画という部分をデジタル化が進んでいるということで、グラフィニカに安藤さんのお話を聞いていただきました。安藤さん、どうもありがとうございました。

それでは、安藤さんには後ろから控室へ行っていただいて、今度は、日本工学院の臺野先生のほうから、皆さんにデジタルでのアニメ制作を体験していただきたいと思います。臺野先生、よろしく願いいたします。

臺野 日本工学院の臺野です。よろしく願いします。皆さんの今、目の前にあるノートパソコン、これから使っていくんですが、皆さん、立ち上がってますか。で、最初にですね、せっかくなんで簡単に自己紹介だけしようかな。要らないですか。

小野打：どうぞ。ぜひ自己紹介してください。

臺野 日本工学院の臺野と申します。出身は東京です。ここは練馬でありながら、私、練馬育ちじゃないんで。小平育ちです。で、一応ですね、先ほどちょっと安藤さんからお話があったんですけど、グラフィニカさんですね。グラフィニカさんの前身のゴンゾってところで撮影をやっていました。で、今は日本工学院専門学校で教鞭を取っている形になります。

作品例とか、多分、高校生の皆さんね、あまり知らないと思うんで、十何年前の作品だったりもします。こんなものをやってたりしますってところで、皆さんにいろいろちょっと教えていこうかなというところですね。

で、きょうですね、皆さんに教える部分としては、先ほど、グラフィニカの安藤さんから話があったんですけども、デジタルですね。デジタルと、デジタルアニメーションっていう言葉が出てからもう十数年たってるわけなんですけども、なんで、デジタルっていう言い方もちょっと古くなってきて、普通にアニメーションっていうような言い方になっていますけども、実際、ちょっと皆さんにきょう体験していただくところは、まだデジタル作画という部分のところをですね、皆さんに体験してもらうのは非常に難しいかと思っていて、その後の工程で、実際にこの前の講座、聞かれてる方でしたら分かると思うんですけども、アニメーションにおけるレイアウト。まずは、そのレイアウトですね。

これは原画っていう、動きの基本になっているものになるんですけども、ここからそれを中割と言って、動画の動きをなめらかに変えている、動画っていう作業があります。

で、ここまでが基本、鉛筆で描かれているような状況ですね。で、これをパソコン上にスキャンするんですね。取り込んだ後、で、先ほどちょっとお話ししていた、もう一つの工程の背景ですね。そういったものが、こういった形でデジタル、パソコン上で仕上がっている状況になるんですけども、こういう形で背景が仕上がって。

で、これに対してキャラクターのほうはですね、動画をスキャンしてこういう形で塗っていく。そういう作業ですね。で、この後、合成という形で、コンポジットというような作業になるんですけども、背景とキャラクターを合わせて、動きを、普通に皆さんが普段見てるアニメーション映像に仕上がっていくという感じですね。

更に、撮影の中では、こういったですね、カメラ、動きをつけたり、ちょっとしたエフェクトですね。ちょっとここにパラパラッとエフェクトが入っていますけども、こういった効果をつけていくというような形で、絵の完成度を上げていくというような作業ですね。

で、こちらのほうの、今回、アニメーションを制作していく上での作業の、仕上げとコンポジット。この部分を皆さんに、きょう、体験をしていただくという形になっています。で、使うソフトはですね、ペイントマンっていうソフトになります。まずは、皆さんにそれを立ち上げてもらうと。

で、きょうは実際に現場で、プロの方がやっているような作業と同じようにやりますけれども、非常に簡単にできる方法にしています。というかですね、本当に初歩の初歩という形でのやり方になるんです。ただ結構、作業的な部分は面倒くさいです。立ち上がりました？

臺野 で、それを開きましたら、ファイルの開くですね。もしくは、コントロール、Oですね。押しただいて。で、ここに出てくるフォルダの中から、デスクトップにある練馬体験用フォルダにあると思います。開く、セル。開きました？ で、それを開いたら、その中のセルっていうフォルダがあるんですけども、セルっていうフォルダを開いてもらって、その中のAセルっていうフォルダを、これを1枚、開いてください。

はい。そうすると、先ほどもちょっとグラフィニカさんも似たような素材が出てきますね。実際に鉛筆で描いたものをスキャンして、二値化したデータです。で、これにペイントツール、このペイントマンっていうペイントツールを使って、色塗りをしていくんですけども、色を塗る自体は非常に簡単です。皆さんのパソコン上の、どちらでもいいです。ツールバーというのがあって、これですね。ツールバー。ここのツールバーの左側の上から1、2、3、4、5、6、7、8。一番上？ フィルツールというですね、バケツの形をしたツールがあります。わかります？ 分からない人、大丈夫ですか。バケツ、通称バケツツールっていうんですけど、このツールを使って色を塗るといいますね、置いていってください。

で、塗り方なんですけども、皆さん、色が分からないですね。もう一回、ファイルで、セルを開いてください。で、今度はフォルダ、一つ上のフォルダへ。ここですね。ここをいじってもらって、男の子データ、jpgっていうファイルがあります。色指定です。ごめんなさい。色指定っていうフォルダを開いてもらって、その中に。

そうすると、色がもうすでに付いた男の子の絵が出てきます。で、これと同じように塗っててもらいたいんですけども、多分、皆さん、画像がですね、ノートパソコン上だと非常に小さくて作業しづらいかと思います。で、拡大縮小ができます。拡大はですね、キーボードのZを押すと拡大に。で、ALTを押すと縮小されていきます。

で、このままだと他のところがね、見えなくなってしまうので、こういった場合はですね、手のひらツール。コントロールキーってね、キーボードのコントロールキーを押しながらドラッグしてあげる。

で、塗るときも同じで、塗る側のファイルを選んであげて、Zキーで拡大で、ALTキーで縮小という形になります。で、画面の中をドラッグしたいときは手のひらツールで、コントロール押しながらマウスでドラッグしてあげると移動します。好きなサイズで、やりやすいサイズでやってもらえればと思うんですけども、で、色を塗るときなんですけど、こちらの、これから色を塗るほうを出してもらいたいんですけども、あれがないんですね。黒の線、これが主線になります。で、この主線は今の状態だと何をやっても消えません。何をどうやっても消すことはできません。

で、今は色はですね、色を塗るためのモードになってるんで、この主線をいじるっていうことはできなくなった。で、この色、赤色と青色で塗ってありますけども、こちらのほうは、青で塗られてる部分が影色になるんです。こちらのキャラクターをみてもらうと、ちょっと専門用語とかいろいろ出てきちゃうと申し訳ないんですけども、要は、例えば髪の毛。通常の色、それから光が当たって影が出ている部分っていうのは、影、塗られています。色は塗り分けされているんですね。

で、青色で塗られているほうの、これ、トレストっていうんですけども、トレスト、こちらが影の色を塗りますよっていう印です。で、すごいみにくいんですけども、ハイライト。プレビューアっていう所に今、男の子の絵を出しているんですけども、こっちは男の子の絵を選んだ状態で、こちらにプレビューアっていう所の中に、もう一つ下に、実際、色指定っていう所のものが、ファイルがあるんですね。そこへ塗ってほしいっていう指示が入っています。

で、髪の毛なんですけども、この色。で、普通のノーマル色がこの真中。で、一番上がハイライトって、一番、髪の毛が一番光っている部分ですね。これがハイライトっていうものになって、それがこっちは赤なんです。赤色で印されているものが。

で、今から実際に皆さんに塗ってほしいんですけども、例えば、これ、色の塗り方のコツっていうものがあります。で、まず最初に、ハイライトが一番塗るにあたって境界線が、境界線って、塗る範囲が非常に狭い形になっていますんで、これを実際、この赤色で塗っちゃいましょう。保護するために、赤色でまず塗っちゃいます。これも人によっていろいろやり方はあるんですけど、塗

っちゃうんですよ。ツールでクリックしていけば色が塗れてきます。で、色を置いていく中で、ちょっと小さくて見難いかもしれないんですが、塗り残しているのがあるんですね。

白い中にこういう所ですね。なんか、ちょっと白いものが通ってる。で、これ、基本的にアニメーションのソフトなどは、塗り残して絶対駄目なものなんですよ。白い部分を撮影したときに、色がその下を透かしちゃうので、全部塗りつぶしていかなきゃいけないんですね。

キャラクターの色が付いている所を全部塗りつぶさなきゃいけない。で、こういう塗りつぶしの所は、パースでポチポチ塗っていてもいいんですけど、それだと面倒くさいので、フィルツールの隣に、閉領域フィルツールっていうですね、ちょっとバケツ、小さいバケツの下に、なんかレンガだかなんだかよく分からないんですけど、閉領域フィルツールっていうのが右隣にあります。で、そうすると、フィルツールのツールオプションっていうのが出てきます。ここを、このね、長方形というものを選んでみてください。

臺野 ここまで大丈夫ですか。で、閉領域フィルツールを選んだ方は、このね、長方形っていう、オプションで長方形の部分を選んでもらって、塗り残している所を選択していったら、そうすると、塗りつぶせるはずですよ。

で、これも塗りつぶしたい所をターゲットして、ドラッグして、最小限に選択範囲を広げてあげないと、大きく広げると塗りたくない所まで塗りつぶしてしまう可能性があるんで、気をつけてください。で、もし失敗してしまったら、もし、塗り方で失敗してしまった場合はですね、コントロールZですね。コントロールZキーで作業を取り消すことができます。1回戻ることができます。

ハイライトの部分を今、赤く一旦、全部塗りました。で、これからキャラクターに色を塗っていくんですけども、基本的にはですね、アニメーションのキャラクターの色の塗り方、基本としては影から塗っていきます。影色から塗っていきます。

で、またフィルツールですね。バケツの形をしたツールを押してもらって。そしたらここにですね、フィルツールオプションというのが、皆さんのところに出てきます。で、この含み塗りっていうのがあるんですけども、このフィルツールオプションの含み塗り、指定色っていう所に丸印が入っているか、チェックが入ってるかどうか確認してもらって、で、青だけ、青の左横のチェックボックスですね。ここにチェックを入れるだけにしてください。

要は、この今、このオプションで青色だけを色塗ったときに、一緒に消しちゃいますよ、塗りつぶしちゃいますよっていうものになっています。で、赤は、赤には今これ、チェック入れないでください。赤は保護したいんで、ハイライトの部分は保護したいんで、これチェック抜いときます。で、青色の部分ですね。ここに影色を塗っていくんですけども、色の取り方は、こっちの色指定のファイルで、こっちを開いてもらって、こっちの完成されてるほうの絵でもいいですし、こっちの下の指定の色ですね。こちらでも、どちらでも構わないので、じゃあまず髪の毛から塗っていきましょか。

フィルツールを選んだ状態で、ALTキーを押してみてください。そうすると、スポイトの形に変わります。分かるかな。変わりますか。スポイト。これで、塗りたい色をクリックしてあげます。マウスをクリックしてあげます。そうすると、ここですね。ツールバーの一番下に選択している色がこれで選ばれています。この色を塗りますよというふうになっています。

この状態で、今度色を塗るほうですね。選んでもらって、影になる部分に色をクリック、置いてきます。で、見本としてはこちらの絵になるんで、この絵と同じようになるように置いてきます。とりあえず髪の毛だけ、皆さん、塗っていきましょう。

さっきなんか、肌の色と髪の毛、肌と髪の毛の境界線がちょっと分かりにくい部分もあったりするので、それは色見本見ながら塗ってみてください。

じゃあ影がほとんど塗れた人。ちょっと塗り残し等あってもですね、ひとまずちょっと置いてもらって、陰が塗り終わった人は、じゃあ今度はノーマルですね。ノーマル色。こっちの影じゃないほうの色を塗ってみてください。

で、そのときに、この赤いドレス線ですね。そちらのほうを保護しているので、消えないはずですよ。消えてしまったら言ってください。

これは、作業的にはもう慣れるしかない。根気が必要です。プロの方で、大体1日500枚くらい塗るんですけどね。私も今、そんな塗るだけの力は残っていません。

きょうはこのペースだと色塗りで終わっちゃう。で、ここまでできた人は、表示のですね、上の表示っていう所から彩色チェック表示。ショートカットで言うとコントロールBになるんですけども、これをやってみてください。おそらく、見るも無残な状況になると思います。

それね、彩色チェック表示っていうのをやると、色が塗られている所が黒く表示されて、色が塗られていない部分が白く表示されます。で、今、髪の毛塗ってもらったんですけども、塗り残しがたくさん出てます。で、これを押すと、彩色チェック表示から戻るので、この塗り残しの部分を、さっきの閉領域フィルツールを使って塗りつぶしていくんですけども、塗りつぶすときに間違えないようにしてほしいのは、選択している色ですね。塗りつぶしたい色をALTキーで、スポイトツールで塗りたい色をちゃんと選んでから塗って

く。

で、ぬれたかどうか確認するのに、こうやってね、一回一回、チェック表示をしながら塗ってください。これも意外と大変です。きょうは体験なんで、ある程度間違えても構いません。気楽にやってください。仕事じゃないんで。

セルの時代から、セルからデジタル、今はね、こういうツールができたおかげで、この色塗りの作業っていうのは格段と縮小することができたんです。セルの色塗りは本当難しいです。ムラなく塗らないと。

で、彩色チェックでほぼちゃんと完璧に塗れましたよっていう方はですね、お待たせしました。この赤色のハイライト部分ですね。こちらを、置き換えツールを使ってもいいんですが、髪の毛の、こちらの色指定のほうのハイライト色ですね。これを選択してあげて、フィルツール、バケツツールで赤色の所にチェックをした状態で塗りつぶしてください。

で、ハイライト塗れた人も、もう一回やっぱり塗り漏れがないか、彩色チェックしてみてください。ちゃんと濡れると、これだけ。まずは髪の毛が真っ黒になりました。

で、もう早い人は肌の色、もう髪の毛と同じようにですね、塗って行ってください。影色から塗ってきています。今回、この濃い影色は使いませんので、ちょっと明るいほうの影色ですね。イチゴガケって言われているものを使ってください。

で、作業が早くてあらあらと塗り終わっちゃった人は、じゃあ頑張ってジャージまで、服まで塗ってみましょうか。

臺野 それでは、今日は時間がここまでなので、体験は終わります。もっと詳しいことが知りたいという人は、専門学校ではオープンキャンパスも実施しているので、そういった場所にきてください。

小野打 臺野先生、ありがとうございます。それでは、皆さん、今日はアニメの仕事を学び、体験してもらったわけですが、ぜひ今日の経験を活かして、アニメの仕事を目指してもらえればと思います。長時間おつかれさまでした。