

2020年7月28日
株式会社インプレスR&D
<https://nextpublishing.jp/>

アニメは長編やテレビシリーズだけではない！
「激変！アニメーション環境 平成30年史+1」発行
個人アニメ作者のインタビューを通して明らかにする

インプレスグループで電子出版事業を手がける株式会社インプレスR&Dは、『激変！アニメーション環境 平成30年史+1』（著者：真狩 祐志）を発行いたします。

『激変！アニメーション環境 平成30年史+1』
<https://nextpublishing.jp/isbn/9784844378976>



著者：真狩 祐志
小売希望価格：電子書籍版 1400円(税別)／印刷書籍版 1800円(税別)
電子書籍版フォーマット：EPUB3／Kindle Format8
印刷書籍版仕様：A5判／モノクロ／本文166ページ
ISBN：978-4-8443-7897-6
発行：インプレス R&D

<<発行主旨・内容紹介>>

個人の制作するアニメーションの平成30年史。

IT技術やインターネットの発展などによる環境の変化で、個人のアニメはどう変わっていったかをインタビューを交えて明らかにします。

アニメは長編やテレビシリーズの話題がメインなので、その外側で起こっている出来事の様子がなかなか伝わりませんが、本書はそれら以外なので痒いところに手が届きます。また、もともとアニメ業界では意味がカブっている用語が多かったところに、デジタル化によってIT、CG、ゲーム業界などの用語が流入し「翻訳作業」が発生しました。

アニメ業界以外で「アニメーション」という言葉が使われている業界と照らし合わせることで課題点を浮かび上げらせる機会になるでしょう。

(本書は、次世代出版メソッド「NextPublishing」を使用し、出版されています。)

1990年代から振り返って感じる3DCGの状況 笹原和也

1990年代から振り返って感じる3DCGの状況 笹原和也

所属当時のILCAの会議室にて(2015年)



かつて雑誌「design plex」で連載されていた3DCGソフト・LightWaveのハウツーを語った「BORN TO BE WAVY」。そしてその書籍化された「LightWave3Dでいこう!」シリーズ。ショートシリーズ「ウサビッチ」などで知られる富岡聡(さとし)を始め、1990年代後半より第一線で活躍するクリエイターの多くは当時、本書を参考にしていた。

その著者でもある笹原和也は「LightWaveをいじり始めたのは1994年くらいですけど、どうして「design plex」で連載を始めることになったのか、覚えてないんです」と言う。LightWaveユーザーを対象に作品

を募集したコンテスト・WAVY AWARDS 2015-2016にて、その当時を知るクリエイターらとともに最終審査員を務めた笹原に、改めて自身のこれまでを振り返ってもらった。

恩師・金子満との出会い 笹原組が誕生した経緯

笹原の3DCGとの出会い。それは、日本の3DCGの歴史に欠かせない人物である金子満(2018年逝去)の授業が大きく作用した。

「3DCGを作る仕事に就くことになったのは、武蔵野美術大学の映像学科に入ったからです。武蔵美に行こうと思った理由は、普通の大学の受験に全部失敗して「うわっ!もう働かなくちゃならないんだ!」と思ったら、それがとにかくイヤで。かといってもう1年受験勉強をしようと思ったら、それにも耐えられなくて。それでも「働きたくない」と、思った時に「絵を描く勉強なら楽しいだろう」なんて甘い考えから、美大を目指すことにしたという……。そんなに甘いものではなかったんですけどね。

それまではマンガを描いてたりはしてましたが、完成したことはなくて、そんなレベルでした。受験浪人として美大受験の予備校に行きましたが、そんな調子ですからちゃんと勉強できてなくて2浪しました。武蔵美の他ですと、多摩美術大学と東京造形大学を受けましたね。大学に入って、1年生の時に金子先生の授業で一生懸命に作品を作っていたら、先生が「うちの会社に遊びに来ないか?」と声をかけてくださって、それから3DCGにより深く触れるようになりました。

当時は日本語マニュアルもないし、ソフトもハードも高くて、まだまだ3DCGを始めるにはハードルが高かった時代だったんですけど、1年次の後半に先生がAnimation: Master(当時としては

自主制作で頑張ってもネコ動画に勝てない時代 ロマのフ比嘉

自主制作で頑張ってもネコ動画に勝てない時代 ロマのフ比嘉

秋葉原の事務所にて(2014年)



3DCG映像作家・ロマのフ比嘉の活動が20年を越えていく中、3DCGアニメーションの状況は絶えず変化を続けてきた。本章では比嘉の沿革と平行して、個人制作・自主制作の一端を振り返る。

ゲーム「Dの食卓」で3DCGに関心 CGアニメコンテストでグランプリ受賞

比嘉は和歌山に生まれ、沖繩・宮古島で育った。高校進学で本土に渡

り熊本、大学進学で上京して3DCGアニメーションの制作を始めたのは約24年前、1996年のことだった。

「もうそんなになりますかね。当時、飯野賢治さん(2013年逝去)のゲーム「Dの食卓」が流行っていて、あいうキャラクターで3DCGが動くのがスゴいじゃないかと。それで、X68000用のDoGA CGA SYSTEMを使ってみました。ほとんどGUI(グラフィカルユーザーインターフェイス)がありませんでしたので、例えば車が曲がる時の車体の角度を求めるのに微分で計算したりとか、数値でレイアウトからアニメーションまで設定していました。

情報工学系の大学を卒業してましたので、そのあたりは問題なかったです。そんな感じで3DCGを使ったアニメーションの制作は数学だし、プログラミングだしで、顔のモデルをモーフ変形させるプログラムを書いたり、座標を指定して、1フレームごとにファイルを作ってレンダリングしたりですね。

業界的には、1995年にWindows 95が出て、3DCGソフトがWindowsに集まりましたけど、その前はAMIGAに同梱されていたLightWaveとか、MacintoshではStrata 3DやInfini-Dなどが使われていました。1990年代後半は、自主制作でしたら「超獣ロボリビューセーバー」の渡辺哲也さんとか、「PROJECT-WIVERN」の青山敏之さんとかが話題でしたし、3DCGバブルでもあって「伊達杏子」とか「テライユキ」とかといった、バーチャルビュティィー(CG美少女)ブームもありました」

1997年の第9回アマチュアCGAコンテスト(主催:DoGA・現:CGアニメコンテスト)にて、比嘉はDoGA CGA SYSTEMを使って自主制作した「ONE DAY, SOME GIRL」で、グランプリを受賞。それをキッカケに1年目は雑誌「TECH Win」で連載、2年目はオリジナル作品「Wired

自主制作経験者のテレビシリーズ監督年表

自主制作経験者のテレビシリーズ監督年表 『けもフレ』『ポプテピ』『よもい』『プリチャン』ほか

自主制作の経験者（卒業制作など学生時代を含む）が、テレビシリーズの監督を務める例は、長編映画ほど知られていないように思われる。短編は単発で30分以内の作品だが、それを連続でシリーズとなると長編と労力が変わらない。5分枠のショートシリーズでは名前を多数確認できる一方、10分枠以上の全話数で長編に換算される場合は限られる。

2006年から2009年には『THE FROGMAN SHOW』『ファイテンション☆デパート』『ファイテンション☆テレビ』というDLE作品の30分枠もあった。そこで冒頭の条件が顕著になってくる2010年代を、次表に表してみた。それでも監督を務めるまでの経緯は異なる。30分枠でも長編のワークフローを経験した者に限らず、短編のワークフローで制作した者もいれば、番組構成がショートシリーズのままだったり、番組内で設定されたコーナーで制作したりした者など様々である。

興味深いことに各自に共通している部分も見えてくる。彼らのほとんどが、CGアニメコンテストの受賞または入選者、2013年まで開催された東京国際アニメフェアで実施のクリエイターズワールドに出展した者である（ちなみに文化庁の若手アニメーター等人材育成事業「あじめたまご」では、監督名にクリエイターズワールド出展者も見られる）。

先に断っておくと、今後こうした傾向が強まるとの結論は早計である。たまたま事例が立て続いた結果でしかないからだ。自主制作の経験者がエンディングの制作に起用される例も含め、ショートシリーズ、CM、MVといった短尺から、10分枠以上の長尺で監督を務めるに至るまでに、まだまだ人的交流が不足している。

フリーで活躍している短尺作品の監督がスタジオを設立する例もある。

だが仮に長尺を希望しても、映画以上にテレビシリーズは難しい。30分枠を請け負うスタジオ以外では、というよりも3DCGでの制作がメインの場合などで、タイムシートに興味がないこともあり、新たなパイプラインを模索するしかない。その側面でも人的交流が不足している。

そもそも長尺と短尺では、ワークフローが状況によって異なっている。短尺の場合は、プロットからビデオコンテに移ることが多い。これは監督が脚本を兼ねている場合だが、予算や納期などの厳しさまでを考慮するならば、早々にある程度カット数を把握できるに越したことはない（映像として脚本のアラも確認しやすい）。プリプロがスケジュールを圧迫しがちなだけに、脚本から絵コンテやレイアウト、ビデオコンテのフローより工数を短縮できるのが利点である（その一方、プリプロ用ソフトのStoryboard Proを導入する長尺メインのスタジオが増えている）。

スケジュール全体を見ても、各人が複数の工程を担当できる状況でないことと難しいということでもある。自主制作の経験者は、独力で全工程を把握してきた。その一方で、長尺になるほどインハウスで完結しにくく、アウトソースが欠かせない。人的交流が進みにくい理由には、工程ごとの単価計算が面倒なことになりやすい側面もあり、分業で単価計算を行ってきたスタジオとの折り合いが課題になっている。

なお次章からのインタビュー「[アオイホノオ]作中の時代から20年後の卒業生」(博史池島)および「[月のワルツ]からテレビシリーズ監督へ」(いしづかあつこ)は、それぞれテレビシリーズ監督に至る過程が異なっているのが確認してほしい。

アカデミー賞ノミネートの前と後で感じた変化 山村浩二

アカデミー賞ノミネートの前と後で感じた変化 山村浩二

第16回広島国際アニメーションフェスティバルで「サティの『パヴァー』」優秀賞(2016年)



山村浩二が『頭山』でアカデミー賞にノミネートされたのは、2003年。現在、東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻の教授、ASIFA(国際アニメーションフィルム協会)日本支部の理事など幅広く活動している。本章は、その活動の原点から辿っていく。

高校の先生の勧めで美大に進学 広島につながる出会い

山村少年がアニメーションに興味を持つ以前は、マンガに夢中であった。赤塚不二夫の『もーれつア太郎』が、そのキッカケを与えることに。

「アニメーションを意識したのは小学生の頃で、小4か小5の頃だったと思いますけど、作りたいとは思ってなかったですね。最初はマンガを描いていて、小学校に上がった時に鉛筆で描いて綴じてってマンガ本を作っていました。当時、小学館から赤塚不二夫さんの『まんが入門』というハウツー本が出てたんです。こんなつげパンを使ったら、コマはカラシロを使ってとか、スクリーントーンの紹介など、マンガの描き方を解説していました。それを見てマンガを描き始めたんです。

ある時に駄菓子屋で、小さい頃からテレビで見てた『もーれつア太郎』のキャラメがメソコに印刷されたのを目にして、ふと疑問に思ったんです。テレビで自然に見ていたことなのに、印刷されたマンガのキャラクターを見て「アニメーションってどうして絵が動くんだろう？」と思ったのが、その疑問です。マンガも読んでたんですけど、テレビで放送される絵が印刷されているのを見て、セルとかそういうシステムも知らないですし、アニメーションが絵を動かすものだというのを初めて意識しました。マンガはハウツー本が出ていましたけども、アニメーションの作り方の本はまだ出ていなかったので、その疑問はそのままでした」

1975年より到来した『宇宙戦艦ヤマト』ブーム。それを背景に、数々のアニメーション雑誌が創刊された。

「『アニメージュ』の創刊は1978年ですが、そこにおかだえみこさんと鈴木伸一さんが小さなコラムを書いていました。8mmフィルムでアニメーションを作れると書いてあるのをたまたま見て、その時キャラメの謎が解けました。フィルムで1コマずつ撮影するんだって。流して撮ったのでは絵は動きません。身近な人に聞いてバラバラマンガみたいなもんだって言われたけど、マンガの

<<目次>>

- アニメとアニメーションで異なる情報収集
- アニメとアニメーションの違いで実感したギャップ 津堅信之
- 三者三様『はしのこえ』『スキージャンプ・ペア』『頭山』の3年
- 1990年代から振り返って感じる3DCGの状況 笹原和也
- 自主制作で頑張ってもネコ動画に勝てない時代 ロマのフ比嘉
- 自主制作経験者のテレビシリーズ監督年表
- 『アオイホノオ』作中の時代から20年後の卒業生 博史池島
- 『月のワルツ』からテレビシリーズ監督へ いしづかあつこ
- セルアニメーションはコマ撮りから概念に
- アカデミー賞ノミネートの前と後で感じた変化 山村浩二
- アニメーションと実写が競い合う世界3大映画祭へ 水江未来
- カットアウトアニメーションで見えてくる認識の変遷
- 今はFlashアニメとは言わないようにしている FROGMAN
- デジタル作画を取り巻く問題と環境変化 りょーちも
- 制作ソフトと環境の攻防・興亡 30年

<<著者紹介>>

真狩 祐志

取材・執筆の合間に機を見て企画などを行っている。

ASIAGRAPH2009 セミナー「2000年代の個人制作アニメーションと環境変化」(デジタルコンテンツエキスポ2009内)、東京国際アニメフェア2010 シンポジウム「個人発アニメーションの15年史/相互越境による新たな視点」、イザナイツ ISA-NIGHTS Ikebukuro Special Animation Nights(池袋シネマ・ロサにて2018年に開催)ほか。

<<販売ストア>>

電子書籍:

Amazon Kindle ストア、楽天 kobo イーブックストア、Apple Books、紀伊國屋書店 Kinoppy、Google Play Store、honto 電子書籍ストア、Sony Reader Store、BookLive!、BOOK☆WALKER

印刷書籍:

Amazon.co.jp、三省堂書店オンデマンド、honto ネットストア、楽天ブックス

※ 各ストアでの販売は準備が整いしだい開始されます。

※ 全国の一般書店からもご注文いただけます。

【インプレス R&D】 <https://nextpublishing.jp/>

株式会社インプレスR&D(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:井芹昌信)は、デジタルファーストの次世代型電子出版プラットフォーム「NextPublishing」を運営する企業です。また自らも、NextPublishing を使った「インターネット白書」の出版など IT 関連メディア事業を展開しています。

※NextPublishing は、インプレス R&D が開発した電子出版プラットフォーム(またはメソッド)の名称です。電子書籍と印刷書籍の同時制作、プリント・オンデマンド(POD)による品切れ解消などの伝統的出版の課題を解決しています。これにより、伝統的出版では経済的に困難な多品種少部数の出版を可能にし、優秀な個人や組織が持つ多様な知の流通を目指しています。

【インプレスグループ】 <https://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス(本社:東京都千代田区、代表取締役:松本大輔、証券コード:東証1部9479)を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「モバイルサービス」「学術・理工学」「旅・

鉄道」を主要テーマに専門性の高いメディア&サービスおよびソリューション事業を展開しています。さらに、コンテンツビジネスのプラットフォーム開発・運営も手がけています。

【お問い合わせ先】

株式会社インプレス R&D NextPublishing センター

TEL 03-6837-4820

電子メール: np-info@impress.co.jp