

アニメを仕事に！

トリガー流アニメ制作進行読本

舛本和也



YouTube に公開されるやいなや
世界中からアクセスが殺到！
続編製作のための資金 62 万ドル
を瞬く間に集め、アニメの新しい
可能性を示した

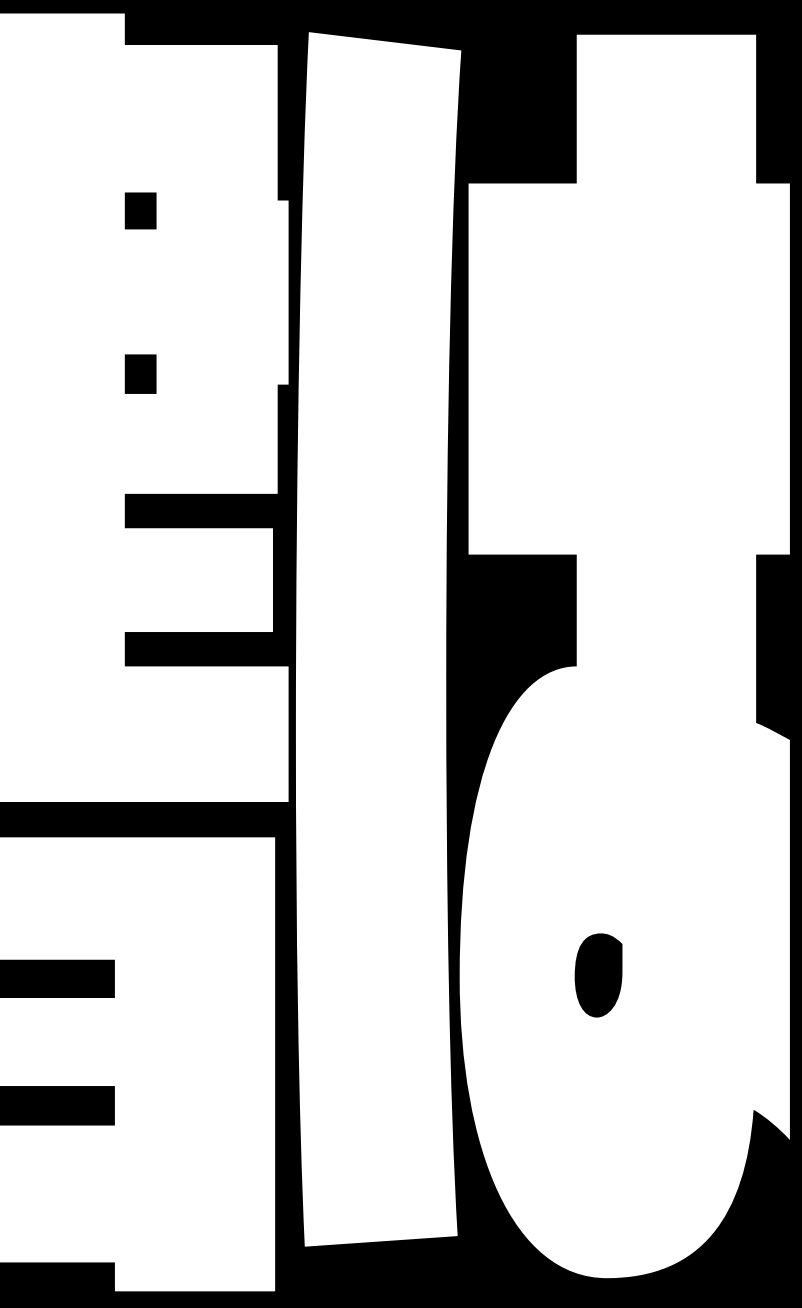
リトルウィッチアカデミア

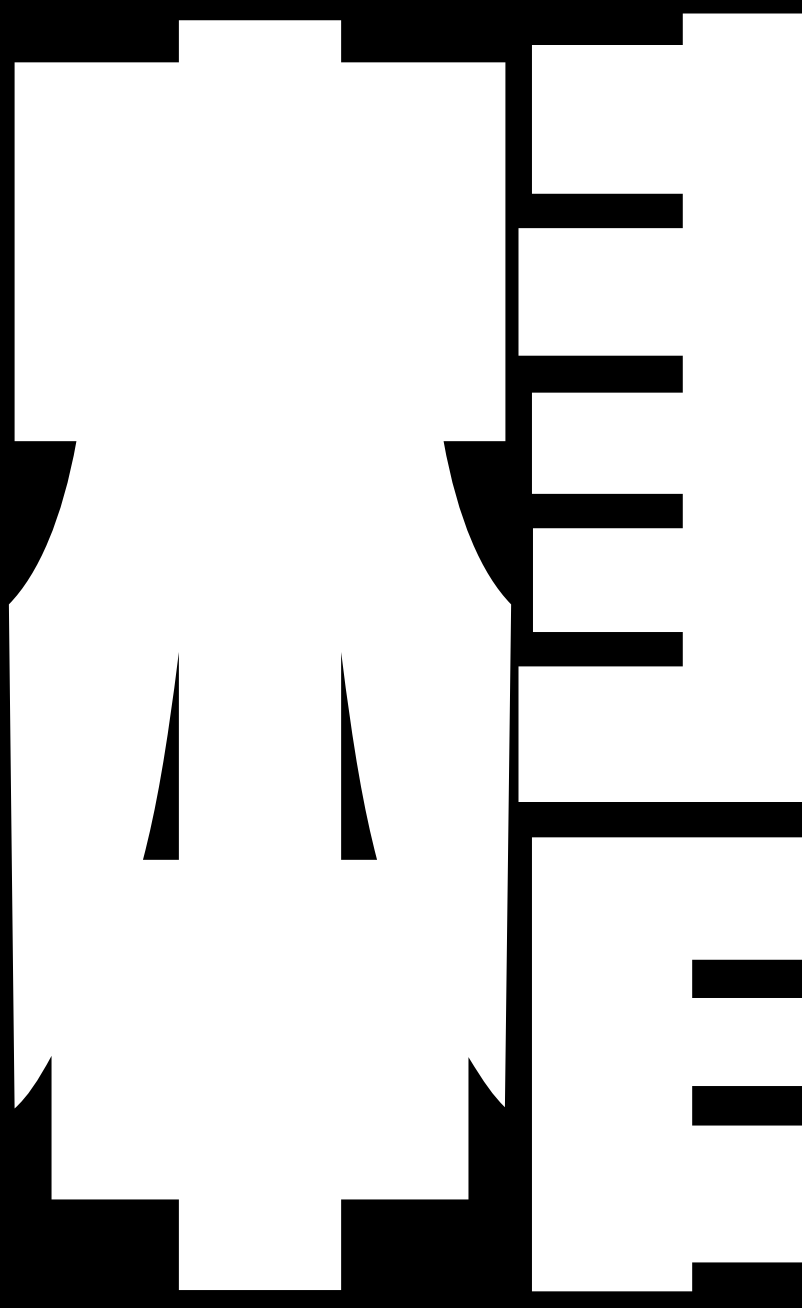
圧倒的クオリティで連続 2 クール
を走りきり、アニメ界に新たな
金字塔を打ち立てた超傑作

キルラキル

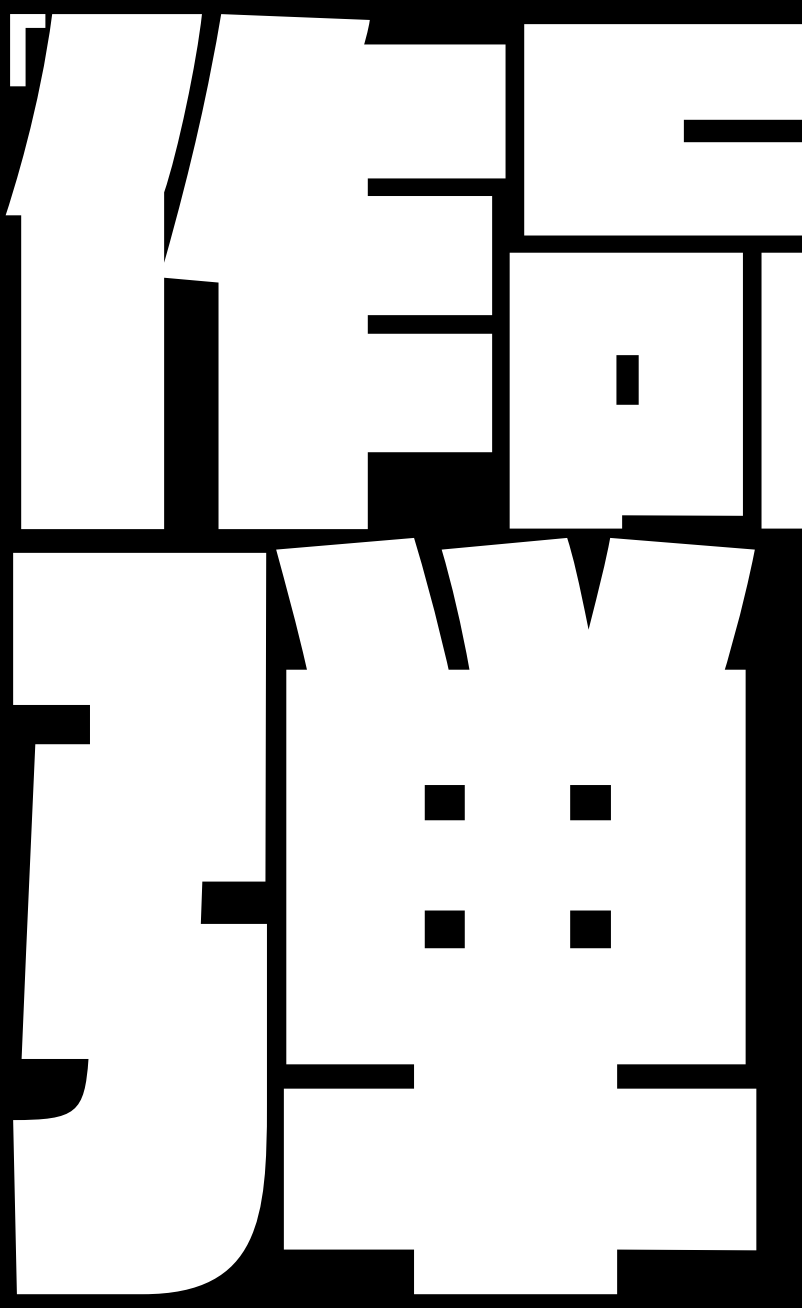
KILL la KILL

近年アニメ業界を賑わせたこの
2 つの作品が、
同一の制作会社で作られている
ことはご存じだろうか？



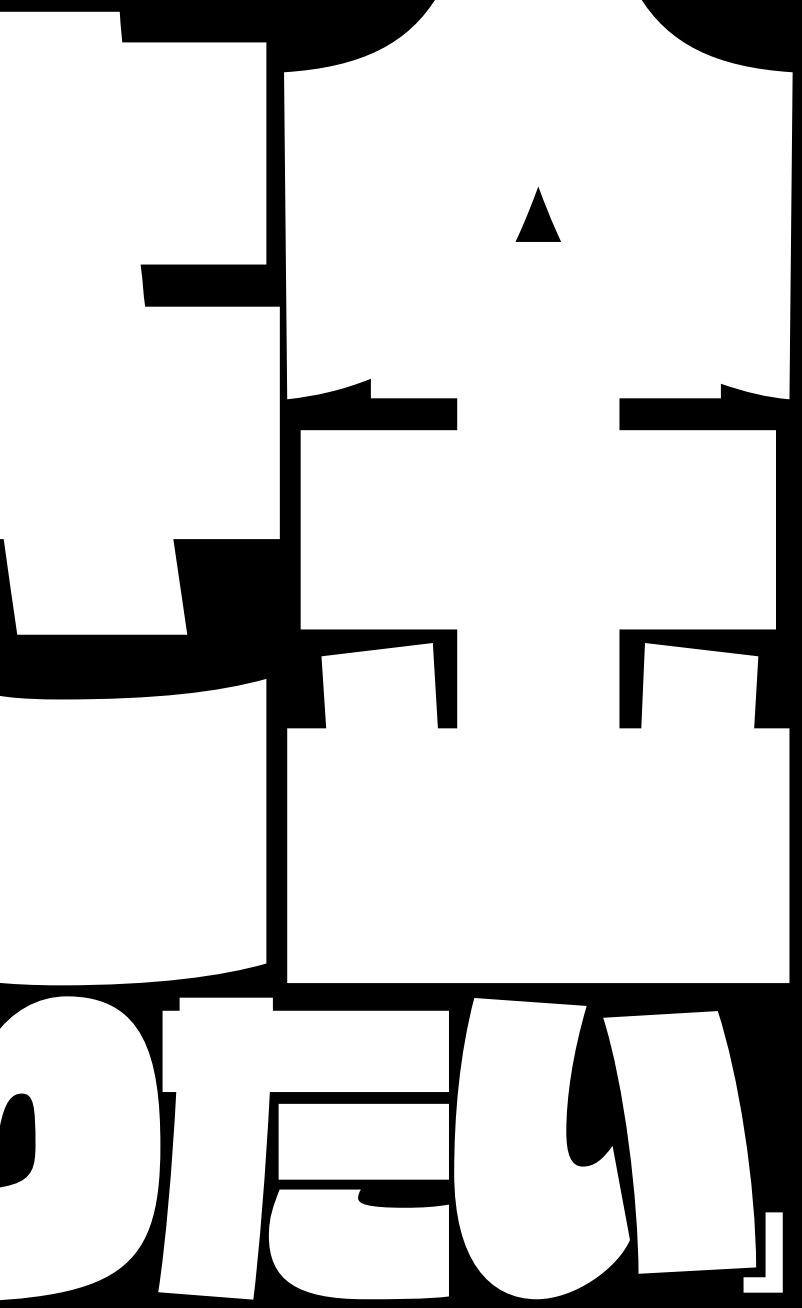


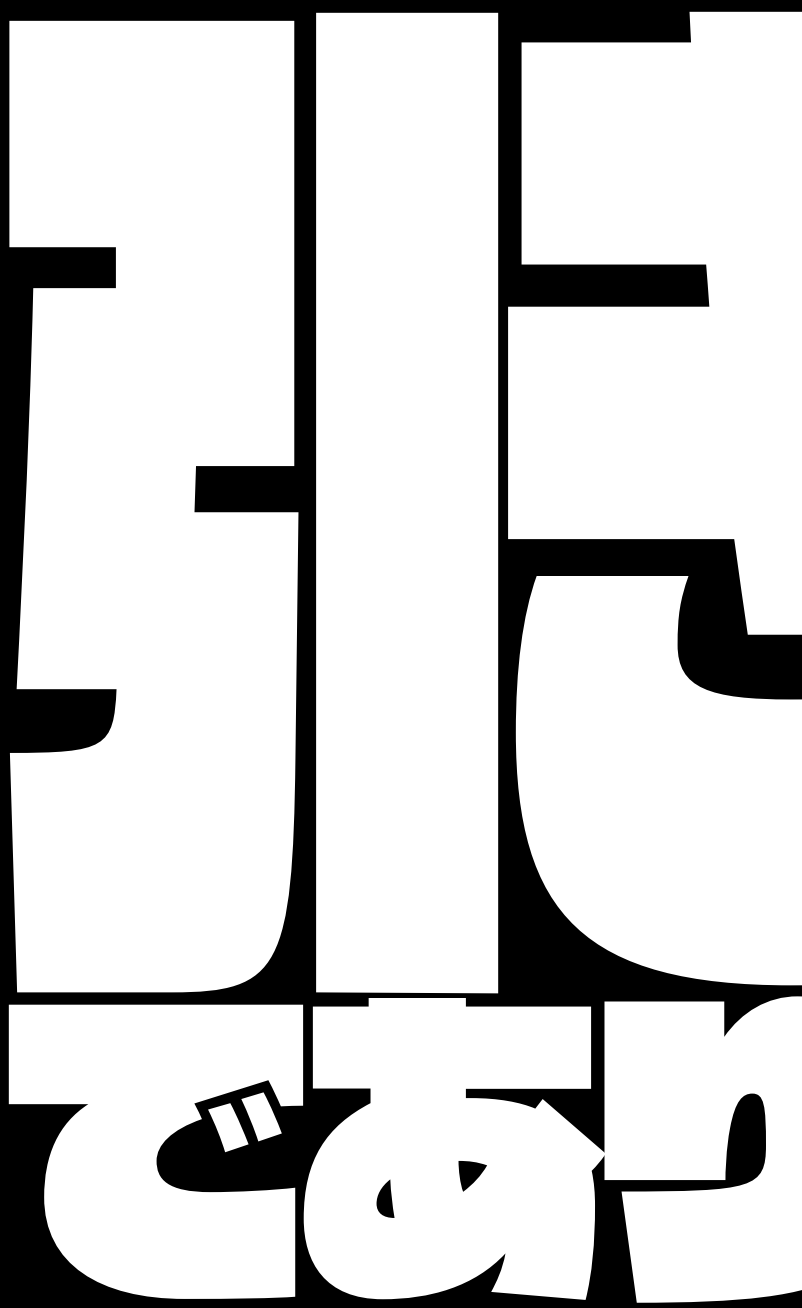




THE
M
E
A

足とし
るが
打ち





られた社名をもつ

ギア

を例に、

知

という想いの込め
TRIG

TRIG

二

の

身体戦

である!!

……
心
を疑わ
せる1冊

(4 + 00)

TRIC

BO
& 02-9000



C.W.A.C. 348

アニメを仕事に！ トリガー流アニメ制作進行読本

舛本和也

星海社

47



(4 + 00)



はじめに

アニメーションの歴史

はじめまして！

株式会社トリガーという会社でアニメーションプロデューサーをしております、ますもとかず舂本和也と申します。

『リトルウィッチアカデミア』という作品や、最近では『キララキル』という作品を作っているアニメスタジオと言えば、わかって頂ける方もいらっしゃるでしょうか？

現在、日本ではTVだけでも1週間で50タイトル以上のアニメーションが放送されています。発表の場は、TVだけに留まりません。WEB上でも、劇場でも。日本は世界でも稀にみるアニメ大量生産国です。

『鉄腕アトム』がTV放送されたのが1963年！ 実に50年以上、日本ではアニメが作り続けられているのです。これだけのアニメ大国でありながら、「アニメがどうやって制作されているか？」はあまり一般には知られていません。不思議ですよ。日本で「アニメを観たことがない方」を探すのは難しいと思いますが、それ以上に「アニメの作り方」を知っている方を探す方が難しいでしょう。

この本では、アニメーションの制作工程を紹介しつつ、「アニメーション作り」についてお話したいと思います。この本を読み終えた後にアニメ作りの「大変さ」と「楽しさ」をちよつとでも理解していただけると幸いです。そして、アニメ業界に「入りたい！」と思っただけでもとっとうれしいです。

……とはいっても何をお話すれば？

そもそも突然でてきてこいつダレ？ という感じでしょうか？

そりゃあそうですよね！

というわけで、まずはこの本の内容説明と自己紹介から始めさせていただきます。

アニメーションの作り方は、最近色々な雑誌やインターネットで紹介されています。特に最近では、大まかな制作工程や、監督・演出・作画監督等の制作スタッフについても詳しく知ることが可能になってきました。アニメ業界の人間としてはありがたい限りです。とはいえ、実際の作業内容やその大変さ、楽しさまでは紹介されていません。逆に「きつい業界」「儲からない業界」「労働時間が長い」「賃金が安い」などというブラックなイメージが先行し、よく取りざたされます。でも、実際の現場の状況や作業の雰囲気を知らずして業界を語るなかれ！

「ネットの世界は広大」ですけれど、そこには嘘も脚色きやくしよくもある世界！

「現実」が語られることはあっても、「真実」が語られることはありません。

この本ではアニメ制作における「ある職業」を通して、制作工程とその雰囲気疑似体験してもらえよう構成しました。「ある職業」……それは監督でもなく、脚本家でもな

く、キャラクターデザインでもなく……。

「制作進行」です！

アニメ制作で、その全工程に関わるのは監督でもなく、脚本家でもなく、キャラクターデザインでもありません。「制作進行」という役職なのです。演出も全工程に携わりますが、より一般的な、業界外の人にも仕事の内容を理解してもらいやすい役職として、この本では制作進行を取り上げます。

制作進行を知れば、アニメ制作を知れると言っても過言ではありません。

僕はアニメ業界に入って、今年で14年目になります。(2014・4月現在) 2000年にメルヘン社という小さな下請け会社に入社し、東映アニメーション様やトムス・エンタテインメント様、日本アニメーション様、マッドハウス様などのお仕事を「制作進行」と

してお手伝いさせていただきました。その後、2006年にメルヘン社を退社してガイナックスという会社に入社しました。そこで『天元突破グレンラガン』という作品で「制作デスク」と「ラインプロデューサー」、『Panty & Stocking with Garterbelt』という作品では「アニメーションプロデューサー」として参加させていただきました。その後、トリガーという会社をおこして『リトルウィッチアカデミア』『キルラキル』という作品を手掛けることとなりました。

あしかけ14年間、アニメ制作現場で「制作進行」→「プロデューサー」として業界で働いてきました。

さて「制作進行」とは……ちよつとネットで調べてみると……。

「制作進行とはスケジュールを管理して、お金やスタッフを調整し、作品を作るサポートをする役職。納品に間に合わせるため、連日の徹夜や、各スタッフへの交渉を行う、非常につらい仕事。やめていく人間も多い。」というふうに説明されていますね（かなり要約はしてますが……）。

ラインプロデューサー

制作工程全体を構築する役職。スタッフ選出、制作予算の配分、全体スケジュールの管理等を行う。

制作デスク

作品全体の予算とスケジュールとスタッフをまとめる役職。制作進行を統括する立場。

コレはまったくのウソ！……ではありません。というかその通り……でもあります。しかしながら、これが制作進行の仕事すべてを表しているわけでは決してありません。それどころか、仕事として肝心な部分がまったく説明されていないのです。

そんな僕から見ると、右記の説明は僕の仕事内容の表面部分はあらわしていますが、実際の大切な部分はまったく説明されていません。しかもアニメ制作における楽しい部分は何も伝わりませんね。

料理でたとえると、「材料と調理手順と調理時間」は紹介されていますが、一番大切な「味や食感や温度」は紹介されてないようなものです。そして「おいしさ」も！

この本では実際の制作進行という仕事を通してアニメ制作で一番大切な、「味や食感や温度」とその「おいしさ」を説明していきたいと思えます。

具体的にはアニメ作品がどういうふうになられているのか。作品作りの中で制作進行がどういうビジョンで、どういう仕事をし、それが作品の出来上りにどう影響していくの

か。いい作品を作るうえで、どうすればいいのかを伝えていきたいと思います。宜しくお願ひします！

「アニメ業界の現場で働く仕事」制作進行

先程も述べた通り、僕はアニメ業界に入って今年で14年目になります。

そのうち6年は制作進行、3年は制作デスク、その後アニメーションプロデューサーとして仕事をさせていただきました。アニメーションプロデューサーとしてはペーペーなので、14年経った今でも日々勉強の連続です。

制作進行時代は『はじめの一步』『デジモンフロンティア』『金色のガッシュベル!!』『エアマスター』『それいけ!ズッコケ三人組』『ハングリーハート』『ポポロクロイス物語』『雪の女王』『とっとこハム太郎(劇場版)』他、いろいろな作品をお手伝いさせていただきました。

その後、『天元突破グレンラガン』で制作デスクを担当しました。デスクというのは、複数の制作進行を管理する立場のことです。

このデスク時代も、第8話『あばよ、ダチ公』を制作進行として回していましたので、役職がステップアップしたからといっても進行として仕事をしてないわけではありません。ちなみに余談ですが、この8話では脚本・中島かずきなかしま、絵コンテ・今石洋之いまいしひろゆき、演出・大塚雅彦つかまさひこと今のトリガーや『キルラキル』のメインスタッフとなる方たちとの初めての共同作業でした（笑）。今思えば、この話数がトリガー設立のきっかけだったと言えるかもしれませんね！

6年間、制作進行をやったという経歴は業界では長い方だと思います。

大体、2〜3年ぐらい制作進行を経験したら制作デスクにステップアップするものです。なので、僕の経歴が制作進行として業界を目指す方の目安になるかというところではないかと思います。あくまでサンプルとして考えてください。

さて、6年という長さが僕にとってどういう年月かというところに「経験値」です。「制作進行として大切なことや、やってはいけないことを、理想と現実のバランスをとったかたちで後輩に教えることができるようになるため」の「経験値」です。

制作進行としてのアニメ作りの「実務（表面上の仕事）」は早い人では3か月〜半年で覚えられます。そこから他人に「実務（表面上の仕事）」を教えられるようになるのは1年ぐらいです。そして大切なアニメ作りにおける「暗黙の実務（目には見えない重要な仕事）」が見えてくるのに3年程度かかります。それを実際の作品作りに現実的に反映できるようになり、それを他人に教えられるようになるまで、僕は6年かかりました。

実は制作進行としてもアニメ制作においても大切なのは、「暗黙の実務（目には見えない重要な仕事）」がどれだけ見えて、それを現実的にどれだけ作品作りに反映できるかだと思います。これは、ネットでも紹介されていませんし、監督も脚本家もキャラクターデザインも知りません。これについては、後ほど詳しく解説をします。

まず最初は、制作進行の仕事に就くまでのお話をしましょう。

はじめに 17

アニメ制作はきつい！ しんどい！ でも、むちゃくちゃおもしろい！
アニメができるまでの全てに関わる仕事「制作進行」 23

17

第二章

熱意だけではだめ！狭き門をくぐるのは

31

制作会社だけでアニメを作っているわけじゃない 32

憧れだけの業界入りは、身を滅ぼす 34

絵が描けないとできない仕事？ 36

アニメの制作現場で求められる人材 40

特別寄稿1 大塚雅彦 44

第二章

アニメ制作の番人制作進行の仕事

45

のべ数千にもものぼる素材を、1人で管理する 46

よい作品は、よいスケジュール管理から 49

地獄の新人研修

クリエイターが仕事に集中できる場づくり 53
暗黙の実務が、プロジェクトの成否を分ける 56

10年後、会社を大きくしてくれる人財を育てるために 64

まずは徹底的に叱るべし！ 叱るべし！ 叱るべし！ 66

口に“タコ” 67

疑似体験から、実体験へ 70

最高のトレーニング「日報づくり」 73

年の近い先輩とマンツーマン 76

TVシリーズ1話分をまるまる担当 78

実践！制作進行

アニメができるまで 84

制作進行は必ずシナリオを読むべき!!! 86

絵コンテを「読む」ために必要なこと 92

クライマックスは、最後にあるとは限らない 100

日常シーンが得意なアニメーターが戦闘シーンを描くと…… 104

設定抜け発生！ そのとき制作進行は!? 105

スケジュールどおりに終わることなどない！ 119

メ切りのためなら、喧嘩も辞さない 123

クリエイターの好きなお菓子まで把握する 124

原画で答え合わせをする 142

アニメのキモ、ウソのリアリティ！ 148

全ての事象は、起きてから対応するのでは遅すぎる 151

リテイク作業は俺が仕切る！ 160

第五章

アニメ業界を目指す人へ

編集作業中に寝るな！ 164

アニメに厚みを出す、音響の仕事 168

V編！ 本当にお疲れさまでした!! 173

「いいアニメをつくる」ただそれだけのために 176

地方からでも大丈夫！ 182

女性のキャリアについて 184

最強の「チームを作る」ために 187

失敗しても大丈夫！ 191

特別寄稿 2 雨宮哲 192

おわりに 200

第一章

熱い空
熱い心

だけではだめ!

城守門

をくぐるには

制作会社だけでなくアニメ制作の現場まで

アニメの制作工程を紹介する前に、まず言っておきたいことがあります。それは「アニメを作る!」といっても、制作会社だけが入口ではないということです。

アニメに関わるお仕事はいろいろあります。実際に映像を作っているのはアニメ制作会社ですが、放送しているのはテレビ局ですし、BDやDVDを販売しているのはビデオメーカーです。音楽作りやCD販売を担当しているのは音楽会社。効果音やBGMや声優(役者)さんの手配や録音を行っているのは音響制作会社。原作物アニメの漫画や小説を扱っているのは出版会社。ゲーム原作のゲームを扱っているのはゲーム会社。アニメのグッズを作って販売しているのはグッズメーカーやおもちゃメーカー。

複数の異なった業種の方々が1つのアニメ制作にかかわっているのです。これを可能にしたのが「製作委員会方式」という作り方。

TVで放送されているアニメーションが1話あたりいくらかで制作されているかご存じですか? 大体1200万〜1800万ぐらいです。1クールと呼ばれる季節ごとの3か月

放送されるアニメは大体12〜13話で構成されています。つまり、1クルールのアニメ1タイトルを作るのに、1億4400万〜2億3400万円もかかってしまうのです（この他にも宣伝費や音楽制作費などが別途かかることもあります）。

このお金はどこから出されるのでしょうか？ アニメ制作会社？ 原作者？ ビデオメーカー？ どこかのお金持ち？

実は、みんなで出し合っているのです。

現在、1つの会社がアニメの制作費をすべて賄うことはほとんどありません。放送されている95%以上のアニメが複数の会社による出資のもとに制作費が集められています。出資した金額に応じて、利益を分配する。またその会社の得意とするジャンルの権利（BD・DVDの販売、CDの販売、グッズの販売など）を優先的に保持する。これが「製作委員会方式」です。

この作り方のメリットとして、

・少ない出資で優先的に自社の得意分野の権利を有することが出来る

・多くの作品に少額出資できる

・少額ゆえに作品が当たらなくても損失が少ない

といったものが挙げられます。

憧れだけの業界入りは、身を滅ぼす

1995年の『新世紀エヴァンゲリオン』の成功以降、爆発的にこの方式の作品が増えました。現代ではすべてとっていいほどの作品に製作委員会が組織されています。

製作委員会に複数の会社関わっていることは、見方を変えれば「アニメ作りに携わる」方法が、いくつもあるということです。アニメ制作会社に入らなければアニメが作れない、絵が描けないとアニメ作りに参加できない、と思うのは早計そうけいです。音楽が好きならば音楽会社のアニメ部門、グッズが好きならばグッズメーカーのアニメ部門に就職すればいいのです。

固定観念に囚われず、視野を広く持って、自分にあつた就職先を見つけてください。
自分の人生の中で、自分の中の「アニメが好き心」を大切にしたいのならばしっかり
考えてください。

「アニメが好き」という気持ちをずっと大切にしたいのならば、その気持ちが一生続く居場所を（就
職先を）ちゃんと探してください。

じゃないと不幸になりますよ！

アニメは商業であり、第3次産業であり、娯楽を提供する産業です。究極的に言っ
てしまうと、生活に絶対必要な（衣食住を提供する）産業ではありません。だからこ
そ厳しい業界なのです。自分の生活に照らし合わせてみてください。家賃を払って、冬物夏物の衣類
を買って、毎日の食べ物を買って、貯金して、その後に残ったお金を趣味や娯楽に使
えるのです。

僕たちは、他の娯楽と比較のうえ選択して頂き、視聴者の皆さんの生活の余剰部分
を頂いて生活しているのです。

そう考えると、アニメ制作に携わるスタッフが、どれだけ技術を練磨し、なおかつ流行

や老いと戦っていかねければならないかが解わかっていただけだと思います。

とても懂れただけで続く世界ではありません。

もちろん懂れがなければ続かないのですが、その気持ちを持ち続けられる居場所は間違わずに選んでくださいね。

絵が描けないとどきない仕事？

数多くある選択肢の中からやはり「アニメーションの映像制作の現場」に携わりたいというあなたのために、アニメの映像を作る仕事にはどんな種類があるのか紹介します。一般的にTVシリーズのアニメーションを作る場合は以下の役職の方が携わります。

監督／脚本／シリーズ構成／原

作／キャラクターデザイナー★
総

作画監督★
絵コンテ／演出／作

画監督★
原画★
（アニメーター）★
動画検査★

動画★
（アニメーター）★
美術監督★
美術設定

★
背景★
色彩設計／色指定／仕

上／セル検査／特効／3D監督

3Dアニメーター／撮影監督

撮影編集／音響監督／役者

(声優)

効果／ニキサー／音楽／音響

制作ビデオ編集／テロップ

アニメーションプロデューサー

制作デスク／設定制作／文芸

制作制作進行

すごい数ですよね！

作品によってはこれよりもっと多くなります。たとえばロボットなどのメカが登場するアニメではメカデザイナーやメカ作画監督が必要となったり、歴史ものであればその時代に使われた小物（そうしよく装飾品や生活用品）をデザインするプロップデザイナーや衣装をデザインする衣装デザイナーなどが必要となります。

さて右に挙げた役職の中で絶対に絵が描ける技術が必要なのは「★」を付けた役職です。逆にいうと他の役職は絵を描く以外の技術が必要になります。

アニメーション作りは集団作業です。30分のTVアニメーションに関わるスタッフは2

00人〜300人になります。そんな多くのプロ技術者が関わるからこそクオリティーの高い多種多様な作品が生産できるのです。また、だからこそ日本のアニメは、子供向けから大人向け、ロボットモノから恋愛モノ、人間ドラマから想像上の動物モノまで表現できるのです。これは他の娯楽にはないすごいことなのです。

アニメ制作は人間が紙に描いているが故に時間がかかります（あっ！ 知ってました？ いまだに3Dアニメ以外のTVアニメは紙に線画を描いているのですよ！）。しかし人間が紙に描いているからこそ表現は無限大なのです。アニメを作るスタッフは紙の上では生物を創造できる神になれるのです。

こんなお仕事は他にありませんよ！　なんて素晴らしいことでしょう！

アニメの制作現場で求められる人材

どうでしょう？　アニメの制作に、少しは興味を持ってもらえたでしょうか？

第3次産業ゆえの荒波あらなみにもまれる覚悟があり、アニメ制作に強い興味がある方は、ぜひアニメ業界に飛び込んで来てもらいたいと思います。

昨今、有り難いことに「アニメ業界で働きたい！」という方が増えています。僕たちの頃では考えられなかったような高学歴な方が、(学歴等は一切関係のない、実力主義の業界ではありませんが)新卒で入ってきて下さったりします。

どんどんと「狭き門」となってしまっているこの業界においてどんな人材が求められているのか。僕の私見ではありますが、参考にしてもらえたら幸いです。

まず、仕事に対して素直で真面目まじめであることが必要です。どんな職業でも、はじめは現場で通用するための技術向上が求められます。その場合、多くは徒弟制のようなOJT(On the Job Training)で腕を磨くこととなります。上司や先輩の教えを素直に聞き、対応できること。そして日々習得していくことが必要です。

現場は学校ではありませんので、技術のないものは淘汰とうたされ、収入を得ることができなくなります。受け身の人も同様です。「教えてもらう」という態度ではなく「技術を盗む」

姿勢が必要です。

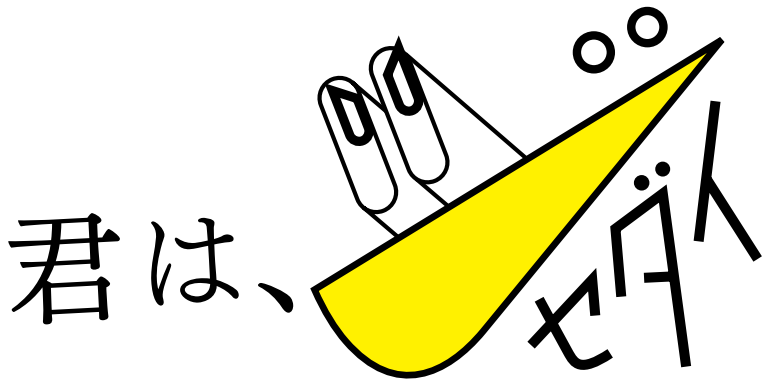
また、向上心と好奇心を持ち、新しい表現への追求とステップアップを意識し続ける必要があります。アニメの道は、常に流行との戦いです。最新のアニメ業界動向を追うことはもちろん、映画や音楽、テレビ番組やゲーム、書籍、イベント、インターネット等あらゆるコンテンツに目を光らせ、視聴者のみなさんの「気分」を知ることが大事です。

「気分を知る」ためには、コンテンツをただ楽しむだけではいけません。コンテンツと、コンテンツを楽しんでいる人、その両方をつぶさに観察し、「どこで感動しているのか」、「なぜウケているのか」といった部分を考えることが重要です。空手や柔道のような格闘技の試合で言えば、「出場者」ではなく、「観客」としての目を持たなければなりません。

たくさんの人と協力して進める仕事であるということも、忘れてはいけません。先程も述べたとおり、アニメには、30分のTV作品でも200人〜300人のスタッフが携わります。これは短いスケジュールの中で高い技術力を発揮する必要があるなかで、制作工程が細分化され、各セクションをアウトソーシングする方法をとった結果です。

監督やキャラクターデザイナーなどの責任者は各1人または小人数ですが、原画（10人）、動画（50人〜100人）、仕上（50人〜100人）、背景（10人〜50人）、撮影（5人〜30人）などの分業が可能なセクションは多人数になります。

一緒に作業を行うためには基本的には社会人として、礼儀・常識・コミュニケーション能力・正直さが必要となります。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

**メインコンテンツ
イベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ニッポンのスタートアップ

3年後に再会することを約束して行う、未来アポ付きスタートアップインタビュー！

ジセダイジェネレーションズU-25

彼らはどうやって「闘う相手」を見つけたのか。各界の超新星に、その軌跡と未来を聴く。

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!