

中野区立図書館報

中野区の木の「しいの木」そして、図書館を表す「biblio」
それらをあわせてタイトルを「シイビブリア」としました

シイビブリア

VOL.
46

アニメ今昔物語

今のジャパニメーションを 支えるおしごと

中野区立野方図書館

図書館でラーメンについて 調べました。



seebiblia

中野区立図書館報
シイビブリア

中野区立図書館報
シイビブリア vol.46

令和2年11月30日発行(隔月1回末日発行)
発行人 廣瀬幸子

〒164-0001 東京都中野区中野二丁目9番7号
発行 中野区立中央図書館シイビブリア編集部

ISSN 2187-9893 seebiblia



中野区立図書館

<https://library.city.tokyo-nakano.lg.jp/>

指定管理者

ヴェイックス・紀伊國屋書店|共同事業体



seebiblia



アニメ

「アニメ」は、単なる「アニメーション」の略だけではなく、日本で発展した文化だ。現代の日常の中には、いたるところにアニメがある。テレビや映画はもちろん、街中の広告や本の装丁にも、アニメチックなキャラクターやイラストが用いられている。サブカルチャーの街、中野を歩けば、アニメに触れる機会もますます増えるだろう。中野区は、アニメをつくる制作会社や声優プロダクションが多数存在し、また、街をあげてのアニメイベントもあり、アニメとの縁が深い街でもある。

そんな中野区お馴染みのアニメがどのようなにつくられているのか、そもそもアニメとはなにか、思考を巡らせてみたい。

※本特集での用語の意味

アニメーション

動かないものを動いて見せる映像技術

●アニメ

日本で作られたアニメーション作品

アニメーションの語源は「生命を与える」「生き返らせる」という意味のラテン語「anima（アニメ）」である。その起源は諸説あるが、古い説によると

旧石器時代までさかのぼることができる。

クロマニヨン人が残したとされる洞窟壁画だ。そこには8本足の牛や猪の絵が描かれているものがある。これは実際に8本足の動物がいたのではなく、走っている様子を表しているのだ。そのほか、あたかも連続画のように2頭の馬が駆け抜けている壁画も残っている。これらは本物の動物かと思紛うほど、迫力のある絵だ。暗い洞窟の中に描かれた絵は、当時おそろく松明の灯りで見られなかった。その中で見る絵は、揺れる炎によって動いているように見えたことだろう。

比較的新しい文化に思えるアニメーションが、はるか昔から続く人間の創造

力だと思つと感慨深いものがある。

時は流れ、17世紀以降、技術の発展とともに「絵を動かす」ためのさまざまな技術が世界中で登場する。そして日本でアニメーション作品が初めてつくられたのは、1917（大正6）年、アメリカで世界初の作品ができた11年後のことである。

以降、日本でのアニメーションは独自の発展を遂げてきた。最大の特徴は「手描きアニメ」であること。世界中でアニメーションはコンピュータ制作が主流となっているが、日本では未だに手描きで分業された工程による制作も根強く続けられている。

アニメ作品が できるまで

アニメ作品をつくるためには、多くの工程とその専門家が必要となる。大きく次の3つの工程に分けられる。

- **プリプロダクション** (映像制作準備)
アニメの企画を立てる。物語全体の構想や、作品の方向性を決める。
- **プロダクション** (映像制作)
キャラクター等を描いたり、アニメの絵の動きをつくる。
- **ポストプロダクション**
最終的な編集や音響を組み合わせる。

これはアニメ制作工程のほんの一部に過ぎない。実際にはより細かい工程と多くの人が関わり、膨大な時間と手間をかけてつくられている。

例えば、毎週放映されるテレビアニメシリーズの1話(約24分)は、制作期間およそ2ヶ月以上で、動きを表現する絵が約4500〜7000枚、多い時には1万枚ほどが必要となる。この工程だけでも15〜30人が関わっている。制作現場では1つのアニメ作品をつくるために、5〜7チームをつくり、各話数の作業をチームごとの同時進行、かつ時間差で進めている。毎週の放映を可能にするためには、プロフェッショナルたちのチームワークが不可欠なのだ。

アニメの絵

アニメーションでは、1秒あたり12〜24枚のイラストを使い、静止画を動いているように見せている。「絵を描く」、その1カットをつくる作業工程は一言では済まされない。作品の設定や、設計図である絵コンテにしたがって、次のように描かれる。

- **作画**
アニメーションにおける動くパートを描くこと。線画で描かれる。
- **レイアウト**
画面の設計図。背景とキャラクターの構図を1枚の絵にまとめる。背景原図ともなる。
- **原画**
動きや演技のポイントが描かれた絵を描く。
- **動画**
原画の指定に沿って、よりなめらかに動かすための絵を追加していく。
- **美術・仕上**
作画と並行して行われる。作品の世界観などが表現される。
- **背景**
建物や風景などを、美術設定と背景原図を基にして描く。
- **彩色**
キャラクターの色を決め、作画された絵に色をつけていく。

こうしてできた絵や素材を合成・調整する「撮影」を行うと1カットが完成だ。以上に挙げた工程は、昔はアナログで行われていた。鉛筆で絵を描き、絵の具で色を塗り、フィルムカメラで一枚一枚撮影していたのだ。

デジタル技術の発展により、次第にコンピュータ上で作業することが主流になってきた。1990年代後半頃から「彩色」と「撮影」がデジタルに移行した。鉛筆で描かれた絵をスキャナーで取り込み、色を付けて合成するようになる。2000年代からは「美術」が移行し、ペンタブレットでの作業が始まる。そして2010年代以降から作画もデジタルに移行しつつある。アニメ制作現場にアナログからデジタル化への波が押し寄せ、約20年、いまだ変化は続いている。



アナログアニメ

● **セルアニメ**
アニメーションの初期から2000年頃までは、セルを使ったアナログな手法でアニメはつくられていた。セルとは、セルロイド製の透明な薄いシートである。紙に描かれた動画を、機械をつかってセルに引き写す。このセルに色を着けた後、背景に重ね合わせればアニメの1カットの完成だ。セル画はキャラクターの輪郭□元、小道具、背景の一部など、描き分けられた複数枚を重ねることもある。

キャラクターの□元あるいは手の動きなどの一部のみが変化する時に、その変化する部分だけを描くこと、もしくはディテールの描写や動作を省略・抽象化することで、作画やセルの枚数を減らす手法を「リミテッドアニメーション」と呼ぶ。反対に、その都度全体を描く手法が「フルアニメーション」だ。日本アニメでは、限られた時間と予算の中でセルの枚数を減らさざるを得なかったため、リミテッドアニメーションが導入されていた。

セルの素材は次第に塩化ビニルやポリアセテートに変わっていったが、セルという名前は変わらなかった。そしてこのセルを重ね合わせるという考え方が、デジタルにも応用され、ペイントソフトのレイヤー機能となったのだ。セルを使っ

てつくられるアニメは今やなくなってしまったが、セルという言葉と考えはアニメ制作の中しっかりと根付いている。

● アナログアニメーションの種類

- **ペーパーアニメーション**
紙に描いた絵をそのまま一枚ずつ撮影する手法。手描きならではの線や塗りムラがあるが、ほのぼのとした温かみのある印象を持つ。
- **切り絵アニメーション**
キャラクターを関節ごとに切り抜き、背景の上にピンで留めて撮影する。
- **影絵アニメーション**
キャラクターや背景を切り抜いてすりガラスの上に置き、下から光を当てて撮影する。
- **クレイアニメーション**
キャラクターを粘土(クレイ)で作る。1コマずつ撮影しながら動かす。同様の撮影法で、キャラクターに粘土ではなく人形を使うとパペットアニメーションになる。

誰でも簡単にできる!
アナログアニメーションづくり

学生時代、ノートの端に少しずつ動いていくイラストを落書きした人も多いだろう。パラパラめくってみると、落書きが動いて見える。パラパラ漫画も、れっきとしたアニメーションの一つだ。童心に帰った気分で楽しめるだろう。

デジタルアニメ

デジタル技術の発展により、アニメーションの表現の幅が広がった。CG(コンピュータグラフィックス)の登場だ。CGとは、コンピュータで作った画像や映像全般を指し、1940年代にアメリカで軍事目的として研究が始まった技術だ。アニメーションには1980年代から使われるようになり、1995(平成7)年にはフルCGによるアニメーション作品『トイストーリー』が発表された。これはアニメーションの革命であり、以降は世界中で手描きアニメからCGへの転換が進んでいる。今の日本の制作現場では、アナログとデジタルが混在している状況だ。

● CGアニメ

CGには、「タテ・ヨコ」の二次元(2D)と、それに奥行きを加えて立体的にした三次元(3D)がある。CGを使うと、硬いものをグニャグニャ動かすような実際にありえない動きも、リアルを追求した動きもつくることができる。

3Dでよりキャラクターをリアルに動かしたいときはモーションキャプチャを使う。人間の体にセンサーを付けて、その動きを取り込むのだ。また、リアルな動きをつくるだけでなく、短時間で大量のアニメーションをつくる場合にも向いている方法だ。

● デジタル作画

絵を描く道具が「紙と鉛筆」か「ペンタブレット」かというだけで、「手描き」の作画は続いている。それぞれの好みやセンスもあるが、アナログよりも自分らしい表現で絵が描けるといふ。ツールを使いこなせば創作の幅が広がっていく。

デジタル化のメリットは、効率化が図れることである。鉛筆を削ったり消しカスを掃除したりといった作業中の手間や、大量の紙をつかったやりとりがなくなるので、運搬にかかる時間とコストが節約できるのだ。

ただし問題点もある。デジタル作画を行うためにはまず機材が必要で、高額な費用がかかってしまう。また、世代間ギャップも強く残っており、特にベテラン世代ではアナログからデジタルに切り替えることに拒否反応を示す人もいる。今後デジタルが浸透していく流れがあるが、その変化の終着はまだ先の話だ。

デジタル技術の発展により、アニメーションの制作工程は大きく変化し続けている。そうはいっても、過去の手法が完全になくなるわけではないし、「良い絵で良い作品をつくる」という根幹は変わらない。アナログとデジタル双方の良い面を取り入れながら、さまざまな表現が生み出されていく。今後どのような作品が見られるか楽しみだ。

参考文献

- 『**アニメーション用語事典**』 (日本動画協会人材育成委員会/監修・著、立東舎、2019年、所蔵:中央)
- 『**アニメーションの基礎知識大百科**』 (神村幸子/著、グラフィック社、2009年、所蔵:中央・東中野)
- 『**日本グラフィック**』 (山口康男/編著、テン・ブックス、2004年、所蔵:中央)
- 『**アニメーション入門 新版**』 (津堅信之/著、平凡社、2017年、所蔵:南台)
- 『**まんが・アニメの大常識**』 (鈴木伸一/監修、ポプラ社、2006年、所蔵:全館)
- 『**アニメーション事典**』 (横田正夫/編集、朝倉書店、2012年、所蔵:中央(禁帯))
- 『**基礎からわかるキャラクターデザイン**』 (有原誠治/著、合同出版、2016年、所蔵:野方)
- 『**CG&映像しく仕事典 第2版**』 (CG WORLD/編著、ワークスコーポレーション、2009年、所蔵:本町)
- 『**アニメーションの仕事がわかる本**』 (西位輝実/著、玄光社、2019年、所蔵:中央)
- 『**アニメーション No.25**』 (誠文堂新光社、2013年、所蔵:南台)

※ 本誌の掲載内容・お知らせ情報は記事作成当時のものです。

背景美術

アニメの背景は、作画担当がそのまま描いていると思われがちだが、実は「背景美術」と呼ばれる専門の職人が手掛けている。街並み、教室、海、森の中……彼らが描く緻密な背景画は、アニメーションの重大な要素の一つであり、物語の世界観を構成する上で非常に大きな役割を担っている。

また背景は作品の世界観だけでなく、登場人物たちの心理描写とも密接に関わっている。例えば、重厚なストーリーが売りのアニメで、シリアスなシーンを生々しく表現する場合、重苦しい空気が伝わるような陰影や濃い色を多用した画面が適しているだろう。その際、三角の木や四角いビルのような記号的な背景では、映像に到底説得力が生まれにくい。このように、アニメーション背景とは、いわば心象風景であり、登場人物たちが生きる世界をリアルに感じさせてくれるものなのだ。

1960年代のアニメーション勃興期、背景美術は前述したような簡易的な記号表現としてスタートした。そこから徐々にアニメの表現領域が広がり、物語自体も複雑なものを扱うようになると、背景にもリアルな表現が持ち込まれていく。

美しい背景はときに言葉よりも人々の心に訴えかけるものがあると、作り手たちによって発見されたのである。

現在はよりリアルさを追求し、3DCGを用いて制作される背景もある。最先端の技術で表現方法をアップデートすることで、作品価値を高めているのだ。そんな背景画の最先端の制作現場をのぞける本が、『イラストノート No.41』だ。制作物の図版がたっぷり、視覚的に作品世界を堪能できる。制作の裏側はもちろん、背景画の変遷についても学べる凝縮された一冊。ぜひ美しい背景画の世界を旅してほしい。



誠文堂新光社 2017年
所蔵：南台

アニメのデザインと一口に言っても、その内訳は様々だ。タイトルロゴ、宣伝のポスター、パッケージだけでなく、Web、看板、配信、SNS用のビジュアルグッズなど……。こうしたあらゆるデザインを制作するデザイナーたちには、一つの共通する目的がある。それは、制作したデザインで「作品のブランド価値を上げる」ことだ。

日本のアニメは海外でも高い評価を受け、今やポップカルチャーを牽引する存在となっている。今後さらなる発展を見込んだとき、求められるのが作品のブランドデザインだ。そこで注目されるのが、デザインの力である。様々なツールで展開するアニメ作品を視覚的に統合、洗練された一貫性のあるデザインにすることで、作品のブランド力を向上させることができるのだ。また、作品の魅力を伝える良質なデザインは、新規ファンの獲得だけでなく、今までのファンの心も掴んで離さない。

「ファンの方が思わずニヤリとする仕掛けや遊び心を必ずどこかに取り入れたいな」と思っています。そう語るのは、エンタメ業界のモノづくり全般を行う会社「楽日」のアートディレクター、

デザイナー



誠文堂新光社 2018年
所蔵：中央

左記の『デザインノート No.82』では、先述の楽日をはじめ、新進気鋭のデザイナーたちの制作の裏側に迫るインタビューが満載。彼らのアニメやものづくりに対する並々ならぬ情熱、愛情を知れば、作品の魅力がさらに増すはずだ。



今のジャパニメーションを支えるおしごと

海外では“ジャパニメーション”と呼ばれ、ここには書ききれないほど様々な「プロフェッショナル」たちによって制作されている。今回取り上げるのはごく一部ではあるが、日本が誇る一大コンテンツに関わる仕事のおしごと。

【参考文献】『最新アニメ業界の動向とカラクリがよ〜くわかる本 第2版』谷口功・麻生はじめ/著、秀和システム、2017年、所蔵：中央



今や人気職業である声優。演じるキャラクターに合わせた魅力的な声色・演技でファンを魅了する彼らは、アニメ人気を支える重大な柱の一つだ。声優の仕事は驚くほど多岐に渡る。人物に声を当てるだけでなく、キャラクターソングの歌唱、ラジオ、ナレーション、番組のMCまでをマルチにこなす。また、アイドル的な側面も持ち合わせ、声優同士で音楽活動することもある。

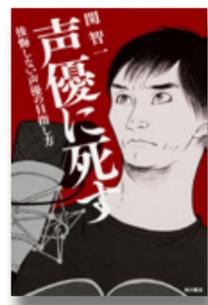
今では華やかな声優界だが、1960年代までは「売れない役者の成れの果て」とまで言われ、他に仕事のない俳優が副業でこなす職業だった。しかし、1970年代に『宇宙戦艦ヤマト』に端を発するアニメブームが巻き起こると、声優人気にも火が付いた。

現在はアニメがより身近になったことで、声優の認知度も上昇、男女問わず人気声優が溢れる時代となった。その分、

声優

声優として食べていける人は全体のごく一部。実力と才能、そして運も持ち合わせたスーパースターが、頂点を極めることができるのだ。

中野区立図書館ではトップ声優たちによる、役者としての流儀や矜持を綴った書籍をいくつか所蔵している。恩師との出会い、同業の戦友と切磋琢磨し一流の役者になるまで、また現在の活動など、相当な狭き門をくぐり抜けた声の「職人」たちの壮絶な経験談は、どれも興味深い内容となっている。今回はその中から左記の2冊をピックアップしてみた。この機会に普段は見えにくい声優の世界に足を踏み入れてみてはいかがだろうか。



『声優に死す』
関智一/著
KADOKAWA 2017年
所蔵：中央



『声優魂』
大塚明夫/著
星海社 2015年
所蔵：東中野

カバールし、総合的な理解が深められるようになっていく。

昨今の日本では、2016（平成28）年公開の『君の名は。』『この世界の片隅に』の大ヒットをもって、「第4次アニメブーム」と言われている。しかし、制作現場が潤っているかというところの逆で、常に自転車操業を強いられているスタジオがほとんどだ。

日本には「アニメ」という世界に通用するコンテンツがありながら、才能のある人にお金が行く仕組みが構築されていない。これを変えていくために、アニメを「商品」として扱う知識を備えた次世代のプロデューサーが求められている。日本のアニメ産業がさらなる発展を目指すには、よりアニメをビジネスとして成立させる必要がある。クリエイターにお金が回るような仕組みを模索するのも、プロデューサーの重要な役目だ。

だが現状、日本ではそうした人材を育成するカリキュラムがまだまだ整備途中だという。また、プロデューサーになるためのハウツー本もほぼ無いに等しい。先ほど紹介した『アニメプロデューサーになろう！』は、日本のアニメ産業の未来を考えさせられる、貴重な一冊だ。

プロデューサー

プロデューサーとは、アニメ作品の企画から完成までを統括する責任者であり、作品のクリエイティブ面とビジネス面二つを指揮する立場だ。制作スケジュールの管理から、宣伝や商品展開、外部の関係者との調整、スポンサー獲得に資金調達と、お金回りの管理も重要な役割である。

そこで現役のプロデューサーが、一冊で手軽に学べる「アニメ制作の教科書」として執筆したのが、『アニメプロデューサーになろう！』（福原慶匡/著、星海社、2018年、所蔵：中央）である。

著者は音楽業界を経験後、アニメーションスタジオ「ヤオヨロズ」を立ち上げ、様々な作品を経て『けものフレンズ』の大ヒットを実現させた人物だ。映像制作の川上から川下までを手掛けた自身の経験を活かし、プロデューサーに必要なスキルや業界の常識、身の振り方までを

※本誌の掲載内容・お知らせ情報は記事作成当時のものです。



夢中になっちゃうの
まき
の巻



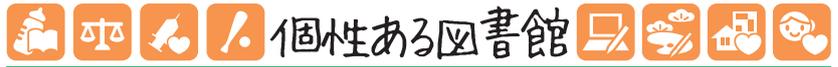
次号予告

- ・本にまつわる職業
- ・珍しい表紙の本
～こだわりの装丁～
- ・図書館スタッフおすすめ情報
～南台図書館～

vol.47 2021年1月末日 発行予定

※予告の内容は変更になる場合があります

「個性ある図書館」展示



生活に密着したテーマをもとに、各館で「個性ある(特色ある)図書」の展示を行っています。
より展示に親しんでいただけるよう、各回の展示ごとに
パスファインダー(情報を探するための年引書)をご用意しています。

	個性づくり 各館年間テーマ	10月31日～12月24日 第56回展示内容	12月26日～2月25日 第57回展示内容
中央	ワークライフ支援	コーチングでコーチがう! ～相手が変わる、自分も変わる～	調べてトクして役に立つ! 転ばぬ先の社会保障
本町	文化・芸能・芸術	いまこそ! ドラマのすすめ	THE 文学
野方	まちづくり・環境・エコロジー	地球の雪と氷	見たい、知りたい 地下の世界!
南台	生活・福祉・介護	手話で コミュニケーション	介護に備えて安心
鷺宮	子育て・教育	知育～知能を伸ばす～	離乳食、 どうすればいいの?
東中野	法務情報	ふるさと納税の仕組み	改正出入国管理法
江古田	健康・医療	見る不思議 ～目の健康～	糖尿病
上高田	趣味・スポーツ・生涯学習	近現代建築について	日本の伝統芸能

第17回中野区ゆかりの著作者紹介展示 『風間完～名作を彩る叙情画家～』



中野に長く暮らした画家・風間完(1919-2003)。挿絵画家の第一人者とも呼ばれ、人気作家の話題作を数多く手がけました。本展では、中野での暮らしにも触れながら、情感あふれる美人画、風景画で人々を魅了し続けた風間完の世界を紹介します。

展示期間: 令和2年11月28日(土)～令和3年1月28日(木)

展示場所: 中央図書館 地下1階

・正面玄関前ガラスケース・黒板展示コーナー

第58回映画会『海よりもまだ深く』(監督: 是枝裕和)

日時: 令和3年1月30日(土)

第一回: 10:00～12:00(9:30開場)

第二回: 14:00～16:00(13:30開場)

場所: 中央図書館 地下2階セミナールーム

定員: 各回15名 ※予約申込制(先着順)

受付開始: 令和3年1月9日(土)



※本誌の掲載内容・お知らせ情報は記事作成当時のものです。



野方図書館『おたのしみ袋』

まだ読んだことのない面白い本と出会えるかもしれません。
どんな本が入っているかは袋を開けてみてのお楽しみです!

日時: 令和2年12月26日(土) 10:00～終了次第

場所: 野方図書館2階 おたのしみ袋特設コーナー

対象: 乳児・幼児・小学生

個数: 24袋

編集後記

①学生時代は深夜アニメもリアルタイムで見えていましたが、今は21時台には布団に入りたくになります。(Yu)

②突然ですが皆さん、焼き芋の皮って剥きますか?

私はあの皮を食べる為に焼き芋を買っています。(Ya.M)

ブックカバーとして
ご利用いただけます

単行本 ↓

文庫本 ↓

文庫本 ↓

単行本 ↓

ブックカバーとして
ご利用いただけます

単行本 →

← 単行本

文庫本 →

← 文庫本

中野区立中央図書館
中野二丁目9番7号
TEL 03-5340-5070



中野区立鷺宮図書館
鷺宮三丁目22番5号
TEL 03-3337-1044

中野区立本町図書館
本町二丁目13番2号
TEL 03-3373-1666

中野区立東中野図書館
東中野一丁目35番5号
TEL 03-3366-9581

中野区立野方図書館
野方三丁目19番5号
TEL 03-3389-0214

中野区立江古田図書館
江古田二丁目1番11号
TEL 03-3319-9301

中野区立南台図書館
南台三丁目26番18号
TEL 03-3380-2661

中野区立上高田図書館
上高田五丁目30番15号
TEL 03-3319-5411

中野区立図書館



文庫本 →

← 文庫本

単行本 →

← 単行本

ブックカバーとして
ご利用いただけます

単行本 ↑

文庫本 ↑

文庫本 ↑

単行本 ↑

ブックカバーとして
ご利用いただけます