

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

今の ジャパニメーションを 支えるおしごと




日本では「ジャパニメーション」と呼ばれるが、海外では「アニメーション」と呼ばれる。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を紹介したい。

【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

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

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プロデューサーだ。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、



誠文堂新光社 2018年
所蔵：中央

デザイナー

※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。