

石田敦子先生 インタビュー



石田敦子
ISHIDA ATSUKO

アニメがお仕事!
★1

My work is animation!
Volume One YOUNG KING COMICS

あの頃の気持ちを持ったまま
ここにいたい
私はアニメが描きたいんだ

アニメーターとして、「勇者シリーズ」や「魔法騎士レイアース」・「シャーマニックプリンセス」など数多くの名作・傑作に携わった後、漫画家に転進され、その繊細なキャラクター描写で人気の石田敦子先生。今回はその石田先生がアニメ業界を舞台に二人の若者の成長物語を描いた話題作「アニメがお仕事!」を特集します。アニメ・漫画業界に限らず、様々な業界から注目されているこの作品、その制作過程はもちろん、裏側までフォローしたこのインタビュー、ぜひ読んでみてください!

「アニメがお仕事!」石田敦子
「ヤングキングアワーズ」(少年画報社/毎月30日発売)にて好評連載中!
コミックス第1巻~第2巻(各560円・税込)好評発売中
「アニメディア」(学研/毎月10日発売)にて漫画コラム「お江戸直球通信」好評連載中!

石田敦子先生ならびに「アニメがお仕事!」掲載誌「ヤングキングアワーズ」に関する最新情報はここでチェック!

<石田敦子先生ホームページ「nano・cake」(なの・けい・さ)>
<http://www008.upp.so-net.ne.jp/lshida-A/>
<「少年画報社」公式サイト>
<http://www.shonengahosha.co.jp/>



イチ乃

アニメへの憧れ、夢が忘れられず、弟・二太を連れて上京してきた新人アニメーター。着実に実力をつけていく彼女の将来は果たして、ちょっと天然ボケなところと大きな胸がチャームポイントな女の子。



二太

双子の姉・イチ乃より先に上京してきた新人アニメーター。高校の同級生・秋葉に先を越され、負るあまり、実力不相応な原画のバイト仕事を引き受けてしまうが、その結果は?



三鷹

イチ乃たちの先輩アニメーターでありながら、1年のひきこもりのため、また動画の彼女。二太の憧れの女性でもあり、プレッシャーの中で磨かれていく二太を受け入れた彼女だが、その本当の思いは?



竹下(のんの)

二太に思いを寄せている動画担当のアニメーター。以前は今の2倍以上の体重だったが、コスプレとの出会いにより、自分の居場所を見つけ、このアニメ業界に定着する決意をする。



湯田上

別のプロダクションから途中入社した動画担当のアニメーター。ある事件をきっかけに二太に興味を持ち、なにかとちょっかいをかけてくる彼女が、その実力は動画チームの中では抜きん出ている。



秋葉

二太の同級生であり、高校時代からアニメスタジオに入社していたこともあって、既に原画も任されているアニメーター。イチ乃に対して異常なまでの執着を持ち、二太でも利用しようとしている。



堀内ホ

イチ乃が憧れるアニメーター。「ホシ」の正体でもある「ホリウチ」・「シムラ」の二人、それぞれ高い実力を持つ二人がコンビを組むわけは?そしてその正体を狙ったイチ乃の真意は?



シ志村

編集:まずこの「アニメがお仕事!」(以下、「アニメ」)を描くことになったきっかけを教えてください。

石田先生:以前からアニメーターの話は描けるなとは思っていたんですけど、絶対描かないって決めていたんです(笑)。「これって経験したことだよな」とか勘繰られるのがイヤだから描かないようにしようって決めていたんですけど、前の作品(「純粋デート倶楽部」)の経験、休刊とかそういうことがあって考え方が変わりましたね。あの描けなかった時期、描けるか描けないかで悩めた1年の経験のおかげで、「今描く場があるのなら何でも描こう。自分の中にあるものを描けるならどんどん描いていこう」という思いになりました。あと担当さんがすごく推してくれたのも、きっかけですね。背中を押してくれたというか。

担当さん:読者時代から石田先生のファンで、連絡先を紹介してもらったその日に「アワーズでやりましょう」って、会いに行っただけです。それで打ち合わせを重ねていくなかで、石田先生から10本くらい描いてみたい漫画を出されて、その中から最初は女子寮モノをやるうということに決まりました。それでさらに細かい打ち合わせを、という時に石田先生から「いや、実はもう一つ出していないのがあって、アニメーターの話なんですけど」と言われたんです。もう「これは!」って思って、即座に「それやりましょう」ってお願したんです。

女子寮モノは私自身が専門学校時代に女子寮にちょっとだけいたんで、その経験をいくつかは出したいなと思っているんです。こっちのお話もいくつか聞いてみたいです。

漫画を描く際に経験して大事だと思ってるんですけど、制作と実話、すごくバランスが大変だろなって思ってますけど、その点はどうでしたか?ただ経験したことをそのまま描くんだらエッセイにしかならないんで、ちゃんと漫画として創作できているかどうか課題だなと思って描いています。事実のまま描くことにはしないで練り直してエピソードにしています。三鷹さんのあんぱんにバターの話(第1話)も、あれって、「あんぱん」というものが売っていて、それを好きで買っている友達がいまして、それがあるとき、他の友達が「それ、普通にあんぱんにバターを入れればいいんじゃないの?」って、ツッコんで、それがずっと頭に残っていて、じゃあ入れる人がいてもいいかなって思った話なんです。だからやっていた人がいたわけじゃなくて、冷静にツッコんだ友達がいたっていうのが経験なんです。

でも最近では全部本当にあったことって思われるのいいのかなって思っています。それくらい本当のように見えるのも漫画として良いことかなって。実は第1話を描いた後に友達からメールがあって、「石田さんって、本当にガンダムの劇とかやっていたんですか?」ってスタジオで言われているよって書いてあったんです。もう「やっていないのを知っているのに何故その場で否定してくれないんだろうこの子は」って(笑)、パソコンの前でツッコんでいました。「同じ業界の人でも経験だと思っただ〜」とびっ

りして。他にも動画時代と一緒にやっていた友達と話をしていて言われたのが、制作と彩色の子がカップルになる話(第9話)について、「これ、●●さんの事だよな」って、勝手に決めてるんですよ。「だって●●さんって、最初は○○ちゃん狙いだったじゃん」って言われて、「そんなこと、いま初めて知ったよ」って(笑)。

今もアニメの原画作業などをやられていますが、漫画家になる前の石田先生が「シャーマニックプリンセス」とか「魔法騎士レイアース」などをやられた頃と違って、今ではだいぶデジタル化が進んでセル画もないじゃないですか、その際の舞台設定、時代設定はどうされたんですか?この「アニメ」では今はちょっと前の、セル画がまだギリギリある時代の話を描いてるんですよ。携帯なんかも使ってるんですけど、そこはあまりハッキリとさせないようにしようと思っています。あえて言えば、そうですね、自分が「シャーマニックプリンセス」をやっていた頃、ちょうどいろんな作業がデジタルに移行し始めた頃の話かな、まわりも自分も携帯を持ち始めた頃です。以前は「初号」というものがありました。その名前の通り最初に出来上がったものという意味で、それまでの絵を一本に繋げて、効果音や音楽も全部入れた完成品のことを「初号」って言うんです。当時はフィルムなので出来上がったら、アニメ会社の人はもちろん、声優さんも現像所に集まって、完成した初号を観るということがあったんですけど、今はそういうのがほとんどないですね。デジタルだからギリギリまで、もう放映の何時間前まで作業して、制作の方が来て、「3つ赤信号にかかっていたら放映が出来なかった」とかそういう話があるくらいなんです(笑)。だからみんなが集まって出来上がった作品を観るっていうことがなくなったんですけど、私はそれがあつた時代のものを描きたかったんです。あのみんなが集まる「初号」っていう儀式、あれはもう「次も頑張ろう!」と思える儀式」ですね。

みんながすごくテンパっている時にイチ乃が「でも楽しいですよ」って言っちゃう話(第7話)がありましたけど、その辺のノリとか今より昔のほうがあったんですか?アナログの昔の方が色々やりとりが多かったんですけど、今はデジタルなんで人と人のやりとりの回数自体も減りましたし、作画の打ち合わせも電話でなんてことも多くなり、人と会う機会も減りました。TVシリーズが始まって物凄くテンパり始めると、作中にあるように、ちょっとダメな動画も通してもらえ、というより通さないといけなくなってるから、描く枚数も増えていくんですよ。そうすると出会う原画も多くなって、勉強になるし、収入も増えて、そんなのが続いていくと、キツイけどなんか忙しいが故に楽しいって感じになっていってます。でもそこでイチ乃みたいに声を出して言っちゃダメですよ(笑)、スケジュールがきつくて本当に体調が悪い人もいるんだから、「そこで言っちゃダメなんだよ、イチ乃!」心の中だけにしときなさいって思っちゃいます(笑)。

みなさんやっぱり石田先生のことをイチ乃と重ねているんですか?どうなんですか?私自身は「イチ乃はまだ甘いな」って思いながら読んでます(笑)。「二太がいていいな」とか「一人暮らしを始めてからだよ、キツイのは、そう思いながら描いているんで、イチ乃ではないと思ってるんですけど共通事項としては同じ女子校出身といったことぐらいかな。イチ乃に限らず、特に誰か誰かのモデルということはないですよ。やっぱ誰かをモデルにしようとする人の行動しか出来なくなるんで、神々しくて、漫画の中で動いてくれないんです。やっぱりキャラクターは一作らないとダメですね。

石田先生としては一人の女の子や男の子がこのアニメ業界を長く長く生きていく物語を描いていきたいのでしょうか?アニメ業界でもなくても良かったんですけど、好きなことを仕事にした苦しいって、辛い思いをしている、けど前に進みたいと思ってる人たちを描きたいなって思ってます。昔ですね、美容院で働いているんですか?って聞かれて、「アニメーをやっている」って言ったら、「儲かるんですか?」とか、色々尋ねてんですよ。その頃はまだ動画だったんで生活も楽じゃなかったです。アニメーターになりたいって言っていた高校の友達も結局は普通卒で、就職して、実際には私一人しかならなかったという話をしたら、そりゃあ「みんなの方が利口だったんじゃないですか?」って言うんですよ。その時はびっくりして言い返せなかったんですけど、その言葉がすごく心に残っていて、「辛いけど楽しいこともあるぞ!」って、この作品にしたいなと思いました。

双子、しかも姉と弟の設定にしたのはなにか理由があるんですか?双子にしたのはいっぺんに二人の道が描くことが出来ると思ったからそれと最初からイチ乃が途中で二太よりも上手くなるっていうのは、いたんで、二人の差というものも表現できると思いました。そういうのって男の人には多分一番キツイじゃないですか、双子の姉だし、しかも後から来たのに抜かれる、そうやって落ち込んでいくと全部運命に考えていました。姉・弟にしたのは、姉が頼りない方が面白いかなって思ったくらいで、は結構単純な理由です。

読んでいて思ったのは二太がひょっとしてアニメ業界を辞めちゃうの二太は二太で別の何か幸せな道を見つけるのかなって思ってますけど立ち直るところはなんとなく見えてるんで、今後二太がどうなるかのみなさんには楽しんで待っていただければと思います。でもアニメ業界を辞めた人の話も描きたいと思ってるんですよ。ちと乱暴な言い方をすると、アニメーターになるのってホントに簡単なんです。ただ第1話でも描きましたけど、それ以上に辞める人も多くて、例えばその日に辞める人もいます。辞めたその人達がアニメを観るイヤになっているか、それともアニメを観る側に戻って楽しく見ている

■「アニメがお仕事!」作品解説■

福山イチ乃は広島から家出同然に飛び出し、双子の弟・二太と同じスタジオに勤める新人アニメーター。初のオリジナルシリーズを手がけたことで混乱するスタジオの喧騒の中、「上手になりたい」、その一心で働くイチ乃と二太。希望に燃え、前に進もうとする二人だったが、その前にかぶさる様々な現実。「偏見」・「嫉妬」・「焦り」・「恐怖」……。好きなことを仕事にした故に悩む思い、苦しむ思い。そんななかでも感じる事が出来るアニメを作る楽しさ、感動、忘れられない思い。アニメ業界を通じて描かれる若者たちの希望、挫折、そして這い上がる思いを見事に表現した青春物語。「入社1、2年目の人に読んで欲しい」(担当編集談)。正に初心に帰れる一冊です!

「何かに向かってる人がいる
そのことが
うちを少し強くしてくれる」



イチ乃の巨乳伝説はここから始まった!?
編集部に感想が殺到した話題のシーンがコレ!



一つ一つのカットみんなで描いた山ほどの絵
その思いが繋がる瞬間、また頑張ろうと思える瞬間



子供たちに背中を押され、イチ乃の想いがあふれる
そう 私はアニメがやりたいんだ



プレッシャーに負け、迷い込む二太
救いを求めた二太に対して三鷹の取った行動は?



一步一步進むイチ乃に対して、結果を焦る二太
同じ道を進んできたはずなのにどこで別れてしまったのか?



「ホリウチ」・「シムラ」・「ホシ」!?
憧れの人が存在しないとわかったイチ乃の胸中は?

胸を大きくしたのはちよつとあか抜けない感じにしたかったからなんです。なんかパツパツとスタイルがいい、背の高い子っていう感じじゃなくて、曲線を入れることでふくよかというか、田舎っぽい感じになればと思いました。

ビッチャーのモーション分解の話(第11話)がありましたけど、これって実際にやっていたんですか?
バラバラ漫画にはしませんでしたが、モーション分解の模写まではしていました。「月刊カーブファン」を見ながらやっていたんですけど(笑)、私自身はアニメと全然関係なく本当に単純にカーブが好きだからやっていたんです。それをイチ乃の場合、きっかけは私と同じカーブファンだからですけど、バラバラ漫画までオリジナルでやっていたという設定にして、「この子は動きをちゃんとわかっている、考えている」という技術的な土台にしてみました。なんにもなくて突然上手くなるのも変ですし、そういった意味ではエピソードとしては上手く出来たかなと思っています。実際反響もあったシーンです。

イチ乃が上手い人の絵を見て参考にしているシーンがありますが、石田先生もやっぱりいろんな人の絵を見てたんですか?
現場にあるものは全部見ましたね。金田さんの原画を見た時はもう嬉しくて、あの頃、身近な中ではのまたむつみさんが一番上手かった印象が強いです。すごいんですよ、ほとんど下書きがなくても絵が描ける人で、頭で描いた絵がそのまま絵に出せると思うのか、描き始めたら迷わずすごいレベルのものを上げてました。安藤良和さんもそうみたいで、奥から手前に20台のバイクが来る原画を下書きなしで描いたって聞きました。そういう伝説とかいっぱいありますよ、上手い人はもうとんでもなく上手いんで、三鷹さんの話(第12話)でも描きましたけど、上手い人がいっぱいすぎて怖いですね。アニメ雑誌に載っている上手い人ももちろんそうなんですけど、全然名前が出てない人でも上手い人が山ほどいるんです。「天才ってこんなにいっぱいいるんだ」と思ったこともあります。

最後に読者へのメッセージをお願いします。
アニメーターになりたい人はじゃんじゃんになって欲しいなって思いますね。なるのはそんなに難しくなくて、まずなつて欲しいなって思います。アニメーターは貧乏とか言われてますが、入ると「あ、稼いでいる人は稼いでいるな」ってわかりますよー、ちょっと特殊な業界過ぎてわかりづらいと思いますが、ぜひ元気なアニメーターがもっと出てきて、アニメ業界を担って欲しいですね。もちろんアニメ業界だけじゃなくて、元気な人がいっぱいいてくれればと思います。私、自分の漫画にテーマを持っていて、それが「良い日もあるから生きていこう」なんです。帯にも書いてありますけど読んでくれた方のビタミンになれば嬉しいです。

作品のターニングポイントになった、手応えを掴んだ瞬間はありますか?
第1話かな? 相当内容を練りこみましたし、だいぶ変えたり加えたりしたんで、あと三鷹さんが悪い女になってからですね(笑)。

三鷹さんが二太と関係を持つときの話(第12話)で三鷹さんが眼鏡を外すシーンがあるんですけど、絵コンテの段階では結構前のページで眼鏡を外していたんですけど、それをアノ「私、むずがしいわよ」のセリフの時に取って欲しいってリクエストしたんです。「ここで三鷹は女になるんだ」という意味で(笑)。

あれは良かったですよ。あと黒髪で黒い下着というの。白が似合わなかったんですけど(笑)。最初に白で描いたら「うわっ似合わない」って思って、ベタで塗っちゃったら「あ、似合う似合う」って、なんとなく悪感でいけたかなと。

連載を続ける中で最初何巻くらい、何話くらいってありましたか?
特に決めなかったですね。月刊誌なんでとにかく1話完結型ということだけ担当さんと決めていました。だからイチ乃がどこまで行くかもまだハッキリしていないんですよ。原画になれば終わりののか、作画監督やキャラデザになれば終わりののかというのは微妙で、きっと最後はそういった段階をのぼることなくて、気持ちの問題で終わるんだと思います。

まさかマンガ家になって終わるとか(笑)、
それはいいです。(笑)

そうですか(笑)、ところで石田先生にとって初の3巻になりそうなんですけど、連載が長いことによって、なんかサイドストーリー的なこととか増やそうと思ったりありますか?

第1巻でイチ乃の上海の話を入れましたけど、今度は入社する時のエピソードを入れようと思っています。そういったキャラクターを掘り下げる話が増えるといいんですけど、やっぱりイチ乃もこのまま順調にはいかないとは思ってますよ。一人暮らし始めたりとかなんか新しいこと始めたりとかなるとやっぱり落ち込む事もあるんで、波が来ると思うんです。あと恋愛要素も入れたらいいんで、その辺を掘く事が出来ればと思います。

あと気になったのはイチ乃の胸の大きさなんですけど、あの絵に胸が繋がっている話(第3話)とかすごく胸が強調されていますよね。
あまり考えないで描いたんですけど、すごく反響がありましたね。知人の作家さんからイラスト入りのFAXが来たり、電話もいただいたんですけど、その作家さんから「石田さん、こっぴど胸とかでファンを増やそうとか思わずに描いているでしょ」と言われたんで、「全然考えてないです」って答えたんです。そうしたら「その無意識なところがいいです」って言われて(笑)、本当に反響が大きくてびっくりしました。自分じゃギャグとか「笑って下さい」って描いたエピソードなので、だって「毛玉」ですよー。

どっちか分からないんですけど、続けていく人より辞める人の方が絶対多い業界なんで、そういった人の立場も描くことが出来たらいいなと思っています。

登場人物がすごく多い作品ですけど、そのあたりはどう決めていったのですか?
最初にぱつと描いたのがイチ乃と二太、それとのんと三鷹さんや他の動画の人達ですね。湯田上はまだいませんでした。彼はあとから引き寄せ回すキャラが欲しいなと思って作ったキャラですね。それからのはいつもフリフリを着ていて、三鷹さんはいつも目は見えないようにとか細かく描いていったんです。そうしたら担当さんから「なんかイチ乃って、泣いているだけでキャラが弱いんですよ」って言われたんで、「わかりました。じゃあカーブファンにします」って(笑)、そういった特徴をプラスしたんです。

ちなみにお気に入りのキャラクターはイチ乃なんですか?
どうなんだろう? 以前アニメのキャラクターデザインをしていましたけど、そのデザインというか、キャラはもう人に渡す前提で描いているものだから、自分のキャラなんですけど、自分のキャラじゃないんです。だからその辺の「キャラを冷静に見る力」みたいなものは付いたと思うんです。「これは自分のキャラだ」なんて思い込み過ぎると人に渡せなくなっちゃうんですよ。他の人が作画監督した目を見て、「違う、これは私のマイじゃない!」(笑)とか言っていたら、それはもうアウフ外なんで、キャラクターは作品のもの、と思うようにしてきました。「愛着はある」、でも「人に渡すものである」という考えで何年かやってきたんで、漫画でも特定のキャラに入れ込んで、この子だけは可愛がるよとかそういう特別な思いはないですね。客観的に見ているというか、キャラに冷たいのかなと思うんですよ(笑)。だから二太もここまで落とせたのかも知れないし、「愛情はありますが執着はない」と言えはいいのでしょうか。

石田先生の原画を読んでいて思うんですけど、いい人ばかり出てくるわけではなく、前に進んで行くなかで必ず障害がありますよね。それがキツイというか辛いというか。
「痛い漫画」って良く言われているのは知っているんですけど、「からくり変化あかりミックス」という漫画を描いている時に知り合いからも作中のクラスメイトにあかりが「あかりちゃん、ほんとにしつこいんだよ!」って言われるシーンとかに対して「どんな痛い漫画より、こういうシーンの方がイヤ」とか言われたことがあります。でも痛い、痛いと書かれているんですけど、私自身は痛い漫画は読めないんですよ。だから私は「みんなこういう経験することあるよね」くらいの気持ちで漫画を描いているんですけど、周りはそう思ってくれないようで(笑)。どっかに引っかかっている痛みというか、棘みたいなものなのかな? でも私としては希望を与えたいし、それはもちろん二太にも与えたいと思っています。