

仕事楽しい人 F i l e . 5 4 : 佐藤みづほさん (アニメーション制作ー絵コンテー)



◆フランスとの出会いは、必然？！

今回ご紹介する、54人目の仕事楽しい人は、
“花の都パリ”で、アニメーション制作に携わる、佐藤みづほさんです。

アニメーションの制作は、
脚本→絵コンテ→レイアウト→原画→動画→タイムシート→背景→色指定→スキャン・ト
レース→彩色→撮影→映像編集→音・声録音→ビデオ編集
と、多くの工程によって成り立っています。

佐藤さんは、この工程の中で主に絵コンテの制作をしてきました。

我々が目にするアニメのもととなる脚本（文字情報）を画像に変換する。そんな肝心かな
めの仕事の絵コンテ制作に佐藤さんが出会うまでには、長い道のりがありました。

遡ること中学時代、美術の先生から、

「君は絵が上手だね」

と褒めていただいたのが、全ての始まりでした。

描いた“パリの街並み”の絵で、賞を獲得。

佐藤さんは、これで、すっかり絵にはまってしまいました。

そして、手塚治虫の火の鳥に感化され漫画にひかれていきます。

高校では、同級生と二人で漫画研究会を発足。
生物の先生が顧問を引き受けてくれたので、この先生の顧問室で漫画を制作し、自作アニメを文化祭に出展。

大学では、デザイン研究科を専攻。
漫画制作の世界に突き進みます。
必修の語学は、英語が苦手なのを理由に“フランス語”を選択。
アテネ・フランセに毎日通い、フランス語はかなり真剣に学習。

そんなある時に、千手観音像を観た佐藤さんは、
「これは、ストップモーションだ」と息を飲むほどの衝撃を受け、
後に、千手観音のストップアニメーションを自作します。

※ストップモーション・アニメーション（ウィキペディアより転載）

静止している物体を1コマ毎に少しずつ動かしかメラで撮影し、あたかもそれ自身が連続して動いているかのように見せる映画の撮影技術、技法。

そうこうしていると、ゼミの先生から、
「ダメ元でいいから、“フランス政府の給費留学生”試験を受けたら」と勧められました。
敬愛する先生からの提案ということも手伝い、無邪気にも志願。
試験を申し込んでからわかったのは、芸大の大学院生がやっと合格できるレベルの難関。
日本人面接官の反応は散々でしたが、フランス大使館の面接官一人だけが、佐藤さんに強い関心を示してくれました。そして、
「あなたの作ったこの作品は、とても面白いので、フランスに来てください」と、その場で合格を告げてくれました。

後からわかったことですが、この時の合格者は、佐藤さん1名だけだったそうです。

フランス人の面接官が評価してくれた作品が、以前制作した、
千手観音“ストップアニメーション”。

大学を卒業した年の8月に、目出度くフランスに留学。
ところが、喜びもつかの間、フランス語がまったく通じず、先生からは、
「フランス語がここまでわからなくてよく留学してきたわね」と、嫌味を言われてしまいました。
こんな状態だったので、1年間は泣いて過ごしたそうです。

あっという間に時は経ち、卒業が間近に迫った1987年。

当時のフランスは、アニメの勃興期。

この潮流に導かれるように、佐藤さんは、
フランスでアニメ制作の仕事に就く道を選びました。

1992年に職場内結婚し二児の母になり、
佐藤さんは、今日まで、アニメ制作に関わり続けています。

◆佐藤さんが大切にしているキーワード

素直とは自分にウソをつかないこと。

ある年齢まで我慢することを美德として育ってきたのですが、自分が嫌だと思えることは素直にそう伝えた方が、人とも本当の信頼関係を築けると考えています。

◆佐藤さんのパワー○○

和食を食べること。

パリに移住して30数年になり、日本での生活した月日を越えているのですが、やっぱり和食を食べるとホッとして活力がわいてきます。

◆佐藤さんのコツコツ

読書・映画鑑賞。

仕事柄なのでしょうが、漫画だけに限らず、エッセーや小説などを読みます。
ただし、フランス語の本は、まったく手にしません。

◆好きを疑うより自分の好きな思いを信じて続けてみよう

佐藤さんの仕事の絵コンテ制作ですが、
放映時間が26分の漫画の場合、700から1000コマの絵コンテを描くそうです。
絵コンテには、台詞やト書きも書き入れていくので、膨大な作業量になります。
従って、この長さの漫画の絵コンテを仕上げるには、5週間から6週間かかるそうです。

制作した絵コンテの仕事は、監督からの承認を持って完了となります。
絵コンテをラフ描きした段階で監督に見せて、NGになれば書き直し。
承認を得てから清書に移るのですが、清書が完成した最終確認でもNGが出る場合があります。

そうすると、当然書き直しになります。

クリエイティブな世界は、 $4 \div 2 = 2$ というようには割り切れない言葉に現せない感性が

基準となるので、承認を得るには相当の手間がかかります。

この労力にも増して、この業界の厳しい所は給与の支払い基準。

当初に定められた指定納期分の日数しか給与は支給されません。

従って、監督からのOKが得られずに納期が遅れた場合には、その日数分の働きは持ち出しになってしまいます。

だからと言って、納期を延々と伸ばせるわけではありませんので、睡眠時間を削ってでも仕上げなければならない。

こんなにタフな仕事を佐藤さんは、子育てと両立して続けてきたのですから、好きでないと続けられません。

佐藤さんは“好きが仕事をする支え”だったはずなのに、ある時、この心の拠り所が崩れてしまいました。

それは、納期通りに仕事を終わらせることが主になり、制作物の質への拘りが失せている自分に気づいたことがきっかけでした。

絵コンテ制作者にオリジナリティは求められない。

指示された絵を、そのまま描くだけの仕事。

こんな思いに苛まれてしまいました。

そもそも、絵が好きで、自分の思いを絵に表したいとの気持ちで始めた仕事なのに、

監督の指示のままに絵を描いている自分に嫌気がさしてしまったのです。

一番好きなことは趣味にしておいた方がいいなとも考えてしまったそうです。

そういう気持ちになっている時に、ストップモーションのプロジェクトが持ち上がりました。

紙人形のアニメーションフィルム。

段ボール製の紙人形を少しずつ動かして、コマ撮りしていく。

すると、動くはずのない、生命とは程遠い段ボールの人形が、生身の人間以上に人間味を帯びてきます。

3Dにはない味わいがストップモーションアニメにはあり人の心を動かすと、ただいま、フランスでは注目されているようです。

このプロジェクトにより、佐藤さんは蘇りました。

好きなことを仕事にしなければよかったと後悔した気持ちを拭えました。

このエピソードを聞きながら、私は、グリー(株)の創業者田中良和さんのコメントを思い

出しました。

「好きなことをしているとよく言われる。ただ、僕が好きなことをやるために、どれだけ楽しくなく、苦痛なことを、粘り強く、諦めずやり続け、何かを捨て、多くを犠牲にしているのか、知らない人や想像できない人には、簡単に言われたくないし、自分も同じだと言われると、同じではないと思う」

佐藤さんも、好きが嫌いになる、ぎりぎりの心の葛藤を乗り越えて今があるのでしょうか。

今回の取材を通じて、佐藤さんから、

「好きを疑うより自分の好きな思いを信じて続けてみなさい」とのメッセージをもらったような気がします。

目を閉じて、あの段ボールの人形を思い浮かべてみると、人形の姿や表情よりも、人形が醸し出している温かさが呼び起こされます。

佐藤さんは、これから、モノに命（思い）を吹き込む、そんな仕事をしていくのでしょうか。これからの彼女の作品に注目したいと思います。

◆佐藤さんのプロフィール

職業：アニメーション制作（絵コンテ制作）

所属：KOMADOLI STUDIO (www.komadoli.fr)

◆アニメーターとは？

（13歳からのハローワーク公式サイトから抜粋しました）

テレビで放映されているアニメのほとんどでは1秒間に24枚の絵が必要となる。アニメーターの仕事は、これらの絵を描くことだ。一緒くたにされているが、アニメーターには、ラフを描く「原画マン」と、ラフをきれいに描き直し、少しずつポーズを変えた絵を描き動いて見えるようにする「動画マン」がいる。これらがいわゆるアニメーターの仕事だ。もっとも大事なものはさまざまな角度からいろいろなものを描くことができるデッサン力。そのため学校で学ぶならアニメの専門学校より美術系の大学などデッサン力を身につけられるところのほうが良いともいわれている。1日に10時間から15時間くらい働くこともざらにあり、徹夜も多いなど労働条件は厳しい。世界のアニメ作品のうち約6割が日本で制作され、その中の約7割は東京で作られている。そのため世界に通用するアニメーターを目指すなら東京で働いたほうがよいということになる。フリーランスとして作品ごとに契約を結び仕事をするか、作画の会社やアニメ制作会社に契約社員として所属している場合が多い。最初からフリーになるのはまず無理で、現場で訓練を積んでからでないと独立はできない。

◆アニメーション制作に求められる能力

読解力：シナリオ（原稿）の文脈を読み取る力

構想力：文字情報を絵に変換する力

デッサン力：イメージした絵をその通りに描く力

忍耐力：大量の作業を根気よくやり遂げる力

調整力：各種関係者の意向をくみ取りつつ、最終承認を獲得する力