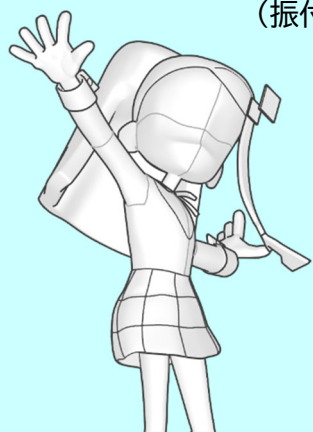


めろちん
(振付師)

× 水谷恵 ×
(キャラクターデザイナー)

石黒英彦
(CG アニメーター)



「ダンスを踊っている彼女から いろんなことがわかる」

映像コンテンツに関わるプロクリエイター座談会！
ダンスアニメーション映像の制作を通じて
それぞれが感じ、考えたことは？



クリエイションのバトンを渡す～ダンスアニメーション映像の制作プロセス

一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構(CODA)が
YouTube で配信しているコンテンツとクリエイターへの理解を
深める情報番組「ようこそ☆コンクリ研へ！～部活でコンテンツ
をクリエイト♪」の#08 で、番組パーソナリティを務めるキャラ
クター「葦原みずほ」のダンスアニメーション映像がお披露目さ
れました。

「ようこそ☆コンクリ研へ！ #08 ライセンスの世界」(13分00秒～)

<https://youtu.be/48mcH2t-ig4>

キャラクターデザインをされた水谷恵氏、楽曲に振付をつけて
いただいた振付師のめろちん氏、そして楽曲、振付、キャラクタ
ーデザインを基にアニメーションを制作されたアニメーターの石
黒英彦氏、3名のプロクリエイターの方々に、どのように制作さ
れたのか、そこで何を考え、感じたのか、また普段の仕事につい
てもお話を伺いました。

インタビュアー:湯口太郎(CODA「ようこそ☆コンクリ研へ！」
会長役・プロデューサー)

——今日はひとつのコンテンツを作る、というところでバトン
の受け渡しをいただきました専門分野の異なるプロの方々
にお集まりいただきました。まずめろちんさん、普段どのような
プロセスで振付を作られていらっしゃるのでしょうか。

めろちん 基本的に振付を作るときは、歌モノの場合はまず歌
詞を熟読して着想を得るといふか。曲がそもそも何を伝えたい
のかを自分で把握したうえで振付を作り始めますね。

——歌詞に加えてキャラクター性のようなものも、何か要素と
して加えていくのでしょうか。

めろちん そうですね。キャラクターはもちろん、どんな人が踊
るのか、また衣装についても考えます。今回の作品の場合はキ
ャラクターというよりは曲のイメージ先行で作ったところがあり
ますね。

——なるほど、曲の中でもポイントとする部分はありましたか。

めろちん 曲を聴いたときの印象としては、結構ミドルテンポで、
ちょっとヒップホップな雰囲気を感じられたので、アイドルっぽ
い振付というより、普通にストリートのダンスをやってみよう、
という感じで作りました。



めろちん氏には「ようこそ☆コンクリ研へ！」のテーマ曲
『One and Only』
に振付を依頼

——たしかに、最初にめろちんさんの振付を拝見したときも、
本当に曲調に合った振付を作っていただいたな、という印象が
ありました。キャラクターデザインをされた水谷さんは実際に
振付をご覧になってどのような印象を持たれましたか？

水谷 最初に感じたのは、女性でも男性でも、大人でも子どもでも、分け隔てなくみんなが踊れる感じというか。楽しくもあり、かつこよさも可愛さもある、元気な印象がありましたね。

——アニメーションを担当された石黒さんはいかがでしょう。おそらく振付そのものの印象とは別に、それをアニメーションに起こしていく、という観点もありだったかと思いますが。

石黒 最初見たときに「かっこいいな！」と思いました。もちろんプロの方が踊られていますから、そのまま動きをトレースをしただけだと、キャラクターのもつイメージから、もしかしたらズレてしまうところがあるかも知れないので、そのあたりはあくまで、このキャラクターらしく踊っているとしたらどこを気をつけようかな、と考えながら見ていたと思います。

——みなさんゲームやアニメーションといったお仕事をされていらっしゃるんですが、やはり生身の人間とちょっと表現が異なるわけですね。最近ではモーションアクターさんといったお仕事もありますし、めろちんさんも、モーションアクターとしてのご活躍をされているんですが、二次元のキャラクターや頭身が生身の人間と異なるキャラクターを動かすときに、何か表現に違いがあるのでしょうか。

めろちん 二次元か三次元か、というよりは、頭身ですね。7〜8頭身ではない場合の、2 頭身や 3 頭身のキャラクターが踊るときは、やはりそれなりに制限されるものがあるのですが、最近モーションキャプチャーの技術自体がすごく高まっているので、ほぼ人間がやれる動きはモーション上、あくまで3D の話ですが、出来るな、という気持ちでやっています。

その代わりに、例えば性別やキャラクター性、その子がどんなキャラクターなのか、を考えると、やはりそれなりに振付でアレンジをするところが出てくるのです。僕は女性キャラクターの振付をすることも多々あるのですが、普段自分ではやらないようなアイデアを導入できる、という部分で逆にやりやすい、みたいな。自分が蓄えていたイメージやアイデアを存分にキャラクターの表現につぎ込めるな、という印象です。

——石黒さんもアニメーション制作で3D モデルを制作したり、必ずしもモーションキャプチャーを前提としたものではない表現もされたりしていますが、これまでのご経験を踏まえて、

この数年で技術やそれに伴う表現が変化してきたということはありませんか。

石黒 自分の経験ですとあまりモーションキャプチャーには頼らない分野が多かったのですが、キャプチャーを用いた表現とそうではない手付けの CG アニメーション表現と、各々に良さがあるな、と思います。普段の仕事ではどちらにも関わる機会がありますが、クライアントさんがどのような表現を求めているか、によって手法も選択されるのではないかと思います。

同じ CG アニメーションでも、やはり手付けで動きをつけるとなると、どうしても細かいところや、リアルを求めるところまで、もしかしたら追いつかない場合があるけれども、キャプチャーの方はその技術が上がるほど、より解像度の高い動きを表現しきることができる。でもそれが逆にノイズになってしまう場合があるようにも思います。

CG モデルが人間のように人間ではない、という「不気味の谷」ということがこれまでも言われてきたと思いますが、もしかしたらアニメーションの動きの部分でもそういう（解像度が高いからこそ）現象がどこか生まれているように感じます。たぶんユーザーさん、視聴者さんが普段何をご覧になっているか、というところで価値観も変わっていくものだと思いますので、その辺はユーザーさんが自分の好きなコンテンツを選ばれる中で様々な傾向が生まれて、どちらが良い、悪いという話でもないのかなと思います。作る側としては、キャラクター性といった部分をなるべく損なわないようにして、アニメーションがかっこよければよいとか、動きがリアルであればよい、というようなところだけで判断せずに作ることが出来たらいいなと思っています。

——まさにめろちんさん、石黒さんがおっしゃったように、そのキャラクターがどんなキャラクターなのか、ということを理解して、その動きとか肉付けをどうやってしていくのか、ということに着目してお仕事をされているということがわかりました。この点、キャラクターをゼロから生み出されている水谷さんにとって、キャラクターに動きや表情がつく、ということをどのように感じていらっしゃいますか？

水谷 キャラクターを描くというのは、特にお仕事の場合、そのキャラクターがどこで表現をされるのか、どのくらいまで動くのか、言ってみればダンスをするのかしないのか、動くにしても表情だけでなく身体まで動くかどうか、という説明があったうえで制作します。今回の葦原*

のデザインは、そこまで詳細には決まっていなかった中でスタートだったので、動く想定もありつつ、体のデフォルメが強めのデザインで描かせていただいたんですね。

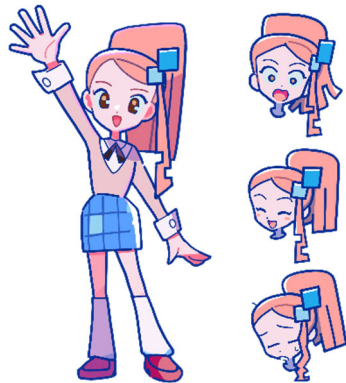
そういう意味では、実際に踊られる方や(リアルな)人間の身体の形とはちょっと違

って、足が細かったり、頭身が違うということもあったりして。私の方からはすごく挑戦的な形になってしまったのかもしれないですね。

でもそれが、素晴らしい技術を持った方達の手によって、すごく生き生きとした表現にしていただけるといえるのは、その前段階を担ったデザイナーとして関わることが本当にすごく嬉しいですし、良かったなと思います。

葦原というキャラクターも、他のコンクリ研のキャラクターもそうなんですが、きっちりとした設定や性格があって、現段階での性格のイメージのようなものがあつたのですが、今回踊りを踊っている彼女を見たときに、自分のイメージよりも「元気よく踊れる子なんだな」、「こういう表情をする子なんだ」とか、「こういう時にこんな表情をするのか」といったものを感じて。自分が最初に設定から絵に起こした人間ではあるのですが、逆輸入というのでしょうか、踊った彼女を見て、また彼女のことを知ることができるという感じがあって、そういう形で(キャラクターのイメージが)広がっていくのはすごく嬉しいなと思いましたね。その点においてはすごくデザイナー冥利に尽きるな、と。

——今の水谷さんのお話を踏まえて石黒さんにもお伺いしたいのですが、商業アニメーションですと、いわゆる「原作もの」のアニメを制作される際に、都度原作の作者さんが指示を出すというより、作画監督さんといった方がいて、「こんな表情はしない」といったコントロールをされていると思うのですが。

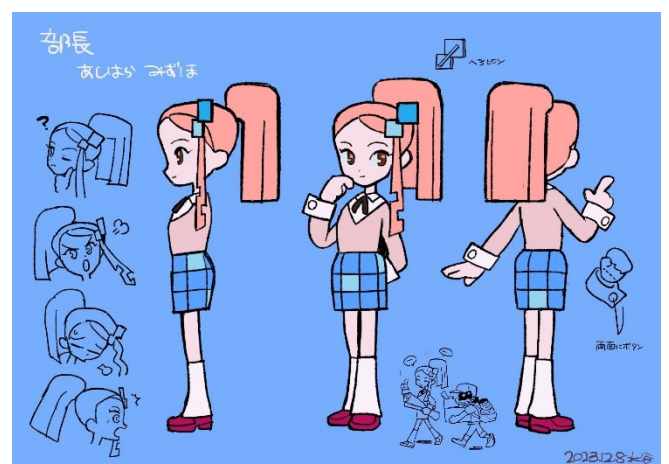


コンクリ研部長 葦原みずほ

石黒 そうですね、自分も原作があるアニメーション作品にも関わったことがあります。大人数で制作しているものですから、原作者さんから直接ご意見をいただく機会はなかったです。自分の範疇ですと、キャラクターの心情や葛藤をジャッジする方—これは演出さんや監督さんでもありますが、そういう方々から予め「こういうものを作りたい」という設計図がコンテとしてまず共有されます。もちろんそこに書かれていない情報も打ち合わせ等で詰めていくのですが、話の流れ上の大前提として、ここでは泣かなきゃいけない、笑ってはいけない、というようにカットにはそれぞれ決まった役割や演技の方向性があります。

あとは設定に関してですと、原作からアニメーションにする上で、例えば目を瞑るときはこういう絵で(いわゆる「閉じ目」)、というような、アニメーション用のデザインを起こす過程が商業アニメにはあります。今回の制作では、そのようなものがほとんどない状態で、元のデザインとそこに振付が制作されたところから、いきなり動きをつけていくという流れでした。ですので、自由と言えば割と自由な感じ。振付の映像をいただいたときのめろちんさんの表情や視線、また水谷さんが描かれた表情のスケッチなども参考にしながら、「この動きのときはこういう顔をしようだな」というアイデア出しから自由な発想でやれたのは、普段の仕事とは少し違うところでしたね。

予め決まったものに沿わせるということではなく、自由に組み込んでいける部分がありましたので、その辺は楽しんでやらせていただきました。



映像制作の参考としたキャラクター(葦原みずほ)の設定画

——ありがとうございます。今回のアニメーション制作の中で、石黒さんらしいポイントのようなものはありますか。

石黒 例えば細かい話ですけど、通常アニメーションは、例えば1秒間に12枚ですとか、8枚で動きが表現されると思います。大体均等に3コマのうちに1回絵が変わっていくのが続くと、均一なテンポになりそうですが、今回はやはりダンスですので音楽に合わせることも、やっぱり身体動作なので、時にはちょっと音楽のリズムから逸脱して緩急をつけなきゃいけないところもあると思うんですね。そういうところで、そのコマ数の選び方—この絵は2枚だけ映す、この絵は3枚4枚映すっていうコマの選び方次第で、映像として見たときのタイミングというか、動きの印象が変わってくるんですけども、その辺を微調整していくのは結構楽しくて。

限られた枚数で、ここはもう1枚ポーズとポーズの間の絵を足したいなとか、逆に入れると動きがガチャガチャしてちょっと忙しい印象になっちゃうので、同じ絵を長く見せよう、とか。

——なるほど

石黒 終盤にクルッとターンしたり、ちょっと動きにキレを出したいというところで2コマしか映さないタイミングを作るですとか。あと、綺麗に動きが繋がった絵を余計な枚数を割いて連続させると、逆に鈍い感じになったりするのですが、もう思い切って動きを飛ばしてしまうようなところを作ると、意外とメリハリが出てきます。ジャンプするところなんかは、躍動的に表現できるポイントでもありました。そのあたり、「コマの使い方」という意味でこだわったといえそうです。

<今回のアニメーション映像の制作プロセス(ご紹介)>

どのようなアニメーションにするかを検討していく中で、めろちんさんの振付と水谷さんの絵柄をより良いかたちでミックスさせることを目指して、CGと作画を連携する手法が石黒さんから提案されました。

作画の下絵として、石黒さんの専門分野でもあるCGを用いることで、めろちんさんと水谷さんが描かれた葦原との頭身のギャップや、複雑で難易度の高いダンスのアニメーションという2つのポイントに対応されています。さらにCGから作画へ移行する途中段階も「映像制作プロセスを紹介するコンテンツ」の要素を担う演出が加わりました。以下にその制作の流れをご紹介します。

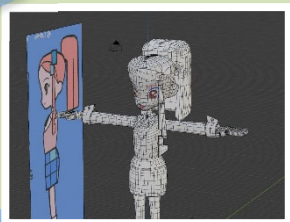
(前段階) 振付の映像を元にVコンテをつくる



映像全体の構成をおおまかに練る工程
Vコンテを元に方向性を協議する
(編集ソフト: Adobe After Effects)

① モデリング

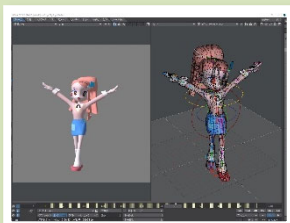
作画のアタリ(下絵)に
使用するラフの3DCG
モデルを作成する
(3DCGソフト: Blender)



② リギング/3Dアニメーション

CGモデルを動かすための
仕込みとCGアニメーション

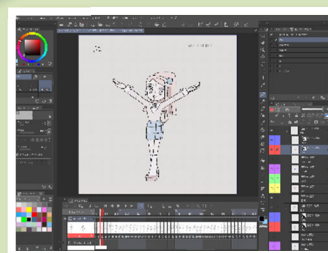
背景にめろちんさんの振付
の映像の画像を投影し、
参考しつつ制作した
(3DCGソフト: LightWave)



③ 作画

CGアニメーションから出力
した画像をアタリにして作画
をする

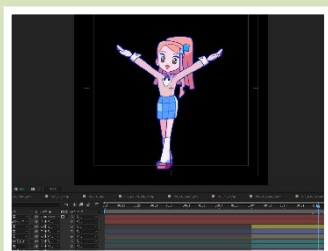
細かい動きやポーズの修正・
線のニュアンス・表情付け・
影色を行った
(描画/彩色ソフト: CLIP STUDIO PAINT)



④ コンポジット

各要素の作画素材を合成し
加工処理を加えて元の
イラストの絵柄を再現する

CGのアタリ素材なども
組み込んで映像全体の構成
と編集を行った
(コンポジット/編集ソフト: Adobe After Effects)



——ありがとうございます。今回の企画は全編フルアニメーション*で制作するのではなく、徐々にそのキャラクターが出来上がっていくプロセスを見せるという、あえてちょっと情報量が少ないところから始まっていますけれど、逆にその中でキャラクターの動きや躍動感、スピード感を生かして、フルアニメーションで作ったときよりも、映像としてのリズムが生まれているような感じを個人的に受けました。

*フルアニメーション:アニメーションの表現技法のひとつで、自然な動きを追求して1秒あたり24枚で表現しているものを一般的に指す。

石黒 そうですね、ダンスを全て見せるとか、葦原の振り付けを覚えてもらうための見本のような動画ですと、多分、始めから終わりまで均一した質で動かなきゃいけないと思うんですけど。

今回は当初からメイキング的な要素も含んだものであってほしいということ、これが一つのコンテンツで楽しめるもの、ということでした。なので、その全体の構成の中でだんだん盛り上がりもあり、ヤマ場みたいなものを作るのであれば、序盤は絵があまり動かない。つまり少し「溜め」の部分といいますか、そういう部分もあることで、良いヤマができるっていうところもあると思うので。

——振付はめろちゃんに曲のアタマからしっかり作っていただいているので、本当に申し訳ないことになっているんですよね。せっかく振付を考えていただいているので、本当はそこも見せたいところではあるのですが、でも今回はこのようなコンテンツになった、というところですね。

めろちゃんからもアニメーション映像の印象をお伺いしたいと思います。

めろちゃん 普段は3Dのモーションでやることが多いので、言ってしまうと楽じゃないですか、モーションのスーツを着て、踊ったらそれがもう完璧に投影されている状態が出来上がる、みたいな。もちろん細かい修正はあるのですが。

それに対してアニメーションとなると、やはり描く手間もあると思いますし、微妙なアイソレーションと呼ばれる首などの動きとか、そういう細かいニュアンスを表現するのが難しいのではないかと、というイメージではいたんです。けれど出来上がったものを拝見させていただいたときに、すごい、ヒップホップのダンス

なのに、こんなにアニメーションで動いて、細かい表現ができるんだな、って感動しましたね。

自分の振付は、ちょっとアニメーションに起こすのは多分難しい振付だったと思うんですよ。回ったりとか細かい動きとかがあったりして。なのに…いや「さすが！さすがです！」って思いながら拝見しました(笑)。



▶▶次ページ
それぞれのバックグラウンドについて

「常に挑戦者であり続ける」、「自分の技術とか工夫次第で伝えることができる」 それぞれのバックグラウンドとは

——ここから少し話が変わるのですが、元々このキャラクターが、クリエイターやコンテンツを大事にしていこう！ということを考えていくための情報番組のキャラクターなので、もちろん皆さんもコンテンツ業界に深く携わっていらっしゃるクリエイターさんなのですが、著作権やご自身の作品の権利について意識されることはありますか。

めろちん そうですね、そもそも振付というのは音楽だったり絵みたいに明確に何か会社だったり法律で守られるシステムがあるわけではないのですね。ですから著作権については曖昧になりがちです。

僕は元々インターネットの投稿サイト出身なので、そういうところでは曲を作る人がいて、振り付けを作る人がいて、歌う人がいて、いろんな人がいるじゃないですか。なので、そういう人が活躍してお金を稼げるように、っていうシステムが(投稿サイトのプラットフォームに)あるわけですね。そういうシステムがあることで広がっていくところではあるんですけど、それはあくまで(一つの)サイト内の話であって、世間的にはない、というのが現状です。

——ここ最近、振付がゲームキャラクターの特徴的な動きとして取り入れられたり、あるいはアニメ作品でもストーリーの外でキャラクターが歌ったり踊ったりするところで振付の価値が高まっているように思うのですが、振付師さんの持つ権利やその価値の高まりについて、肌感覚として感じることはありますか？

めろちん 周りが、というよりは自分の意識が徐々に変わっていったというか。例えば振付を依頼されたときにその振付は買い取りですか？みたいな話をするようにはなりました。僕は趣味でダンスを始めて、どうしてもこの仕事をしたいって入ったわけじゃなくて、ちょっと曖昧な考えのもと始めていたんで、どんどん時代が経つにつれて自分の作品の権利に対する意識が変わっていった、ということはあると思います。

——今はご指名でお仕事が入る、ということで、そうするとめろちんさんご自身の持っている振付の価値を、多くの人々が求めてご依頼されると思うのですが、市場における振付の価値を考えると、もう一方で多くの人々が簡単にショート動画で踊れるものがニーズとして出てきたりして、そのあたりはどのように見えていらっしゃるんですか。

めろちん そもそも自分の考えとして振付って「何でもいい」っていうのが前提にあってですね。例えば同じ変な動きをずっと繰り返しているだけでも振付は振付だし、逆にそれがバズる可能性だってあるわけじゃないですか。

だからそもそも「何でもいい」と思っています。その中でもやっぱり僕が依頼され、依頼していただけるということは、自分にか出せない色がもちろんあると思うので、それを大事にするというのが、第1にありますし、その自分の価値を常に上げていく、ということが大事だと思っています。

それというのは、何でしょう…もう先ほども言ったように「何でもいい」ので、振付師なんて無限に出てくるわけですよ。今、若い子ダンスいっぱいやっていますから。その中でどうしたら自分に価値が出るかな、って考えたときにやっぱり自分の中で満足せずに常に価値を高めていくっていうところと、常に挑戦者であり続ける、一生勉強中の身である人間という意識を持ちながらやっていくことを大事にしています。

——普段はダンス以外にどのようなものから刺激を受けていらっしゃるんですか。

めろちん 本当に僕は小さい頃からオタクだったので、ゲーム、アニメもそうですし、例えば街の人のファッションを観て、あのスカートで回ったらこう回るんだろう、ひらひらするんだろうな、っていうのも見ますし。結構ありとあらゆるところから着想を得て、っていうのがあって。

あと変な動きを作りたい、となったときに、なかなか難しいんですよ。ダンサーとしての固定概念があるので、逆に難しくて。そういうときはUMAのような存在しない生物の図鑑を見たりして、こんな触手がこんな形しているんだ～、みたいな(笑)。そこから着想を得て変な手の動きをやったり、というのはよくありますね。

——面白いですね！水谷さんも人のキャラクターだけでなくモンスターのデザインをされることも多いと思いますが、デザインされる際にどのようなことを考えていらっしゃるんですか。

水谷 私が今までやってきた仕事では、私ひとりが何かモンスターや世界観を構築するというより、多数のデザイナーさんの中で描かせていただく、ということで、モンスター全体の中でのバランスも考えたりします。一方で結局モンスターの数が多ければ

多いほど、やはり「自分のデザイン」のようなものがないと、キャラクターの個性として出てこないところもあるので、自分の好きなものとか、小さいころに触れあってきた生物の印象などが自分の引き出しになるのかな、という感じがします。技術がいくらあっても、着想がないとたくさんアイデアを出すのは難しいので、そのバランスも大事なのかもしれません。

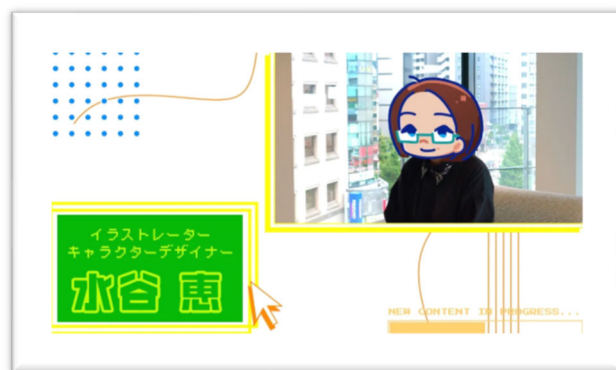
——以前、水谷さんがデザインはシルエットが良くないと、仰っていました。キャラクターは非常に多くのキャラが存在していますが、その中でも水谷さんのデザインの「らしさ」がシルエットにあるな、と感じました。水谷さんのデザインには割とかわいらしいキャラクターが多いと思うのですが、ご自身もそのようなものが好きだったのでしょうか。また一方で女神転生シリーズの悪魔のデザインなども好きだった、とも伺いました。

水谷 幼少期を思い出しても、ごくごく普通の、かわいい物好きの女の子が大きくなっただけ、という感じはあります。ただ、子どもの頃にちょうどゲームが流行りはじめて、多くのアニメやゲーム作品を通じて、様々な感性が身の回りに溢れてきました。その中でも惹かれるものが女神転生シリーズのデザインだったり、シルエットやポーズの一つ一つがかっこいいところに惹かれるようになったのかな、と。

自分が今どれくらいその惹かれるデザインを実践できているか、というところはまだ挑戦中ではあるのですが、何か大事にしておきたいところなんです。単にキャラクターを黒く塗りつぶしたとき、塗りつぶしてしまうと本当はわからないのですが、でもキャラクターの特徴とかポーズなどが何かわかる、という状態であることが、実際のデザインを見たときの「デザインの丁寧さ」や「デザインの伝えやすさ」に繋がっているのではないかな、と思うのですね。

このキャラクターってどういうところが大事なんだっけ？というところを、引き算・足し算しながら結構そぎ落としていくのが個人的には好きです。デザインにもいろいろあって、きっと複雑なデザインも美しいし、単純なデザインも美しいですけど、その中でも、覚えてもらえるような、丁寧な、親切的なデザインをしていきたい、というのが私にとっては結構大事なことになっています。

——確かに以前インタビュー*させていただいたときも、「丁寧なデザイン」、「親切的なデザイン」というのはキーワードでしたね。



*水谷恵氏へのインタビュー動画：

『10代のデジタルエッチケット CREATOR+』より

<https://youtu.be/adkRygBjAEU>

水谷 未だにできているかはわからないですけどね(笑)。口で言うのはすごく崇高な感じですが、やはり毎回毎回描く度に意識しているところはありますし、それが意識してもできなかったことも未だにあったりして。

でも絵にしてもダンスにしても動きにしても、表現をする分野においては、自分は100%伝えたいと思っていて。皆さんもやっていらっしゃると思うのですが、色々な状況で、そもそも違う人間ですからそっくりそのまま100%伝えることは難しいかもしれないけれど、自分の技術や工夫次第で伝えることができる、ということが大事なところなのかな、と思っています。そういう気持はプロとして忘れたくないな、と。かっこよく強がったりしましたけど、なんかすいません、大して自分もどこまでできているか…(笑)。

——いえいえ、素晴らしいお仕事をされていると思います。ありがとうございます。石黒さんにも是非伺いたいのですが、色々な作品に携わっていらっしゃるの、現場によっても違うと思いますが、普段どんなところで刺激を得たり、仕事と向きあっていらっしゃいますか？

石黒 お仕事を始めた最初の頃は、小さい会社にいまして、短編やCMですとか、ミュージックビデオの分野が多かったんですよね。あまり外注もしない会社でしたので、その社内の人間だけで、クライアントさんやお客様にどういうものを見せたいか、と

いうのを割と自分たちで考えながら作ることができた場所でした。

今はアニメーターとしてアニメーションの部分だけを主に仕事にしているんですが、当時は1人が何役もこなさなければいけない現場でした。なので、絵も描いたりCGのアニメーション以外の作業もいろいろあるんですが、そういう部分も担ったり、1人1人が複合的に作業をする。その中で、例えば色を選ぶときに、こういう色がいいだろうとか、形を作るときに、こういう形の方がかわいい/カッコいいみたいな、なるべく受け取る方に合わせて自分たちで考える、というのがありまして、そういう向き合い方は自分のベースになっているんだろうと思います。

今はフリーランスになって、アニメーションの部分だけを主にやるので、作業工程的に隣り合った作業のセクションの方とはあんまり密にやり取りするケースは少なくなっています。それに、短編モノ、尺の短いものではなくて、20分のアニメーションですとか劇場作品に関わるが増えていまして、一つ一つのカット、シーンの役割がよりはっきりしていることもあり、自分が関わる領域が狭まってきてはいます。ですから、求められているものだけをやればいい、みたいな感じになりがちなんですよ。

それでも担当することになった作業の中には、割と自由に元氣よく動かせるカットであったり、表情豊かに表現できるカットが回ってきたりとかがあります。そんな風に、自分に多くが委ねられるための、日頃からいろんなコンテンツを見たりですとか、自分で体動かしたり。あんまり上手く動ける年齢でもなくなってきたんですけど(笑)。あるいは、昔スポーツをやっていたり、少しだけダンスをかじっていたりした時期もあるんですが、そういうのを呼び起こしながらやっているところもあります。

また、キャラクターの方に引っ張られて、原作やそのデザインにインスピレーションをもらっているところもたくさんあると思いますし、アニメーターは動き全般に関する仕事でもありますので、人間に限らず目を向けて、日々の観察を全部刺激にして蓄えるようにしています。

——石黒さんはご自身のウェブサイトで、携わられた作品のポートフォリオを発信されています。商業アニメーションや映画は製作委員会があって、権利はそこが持っているわけですが、フリーランスのクリエイターさんとして、権利のことについて考えたり感じることはありますか？

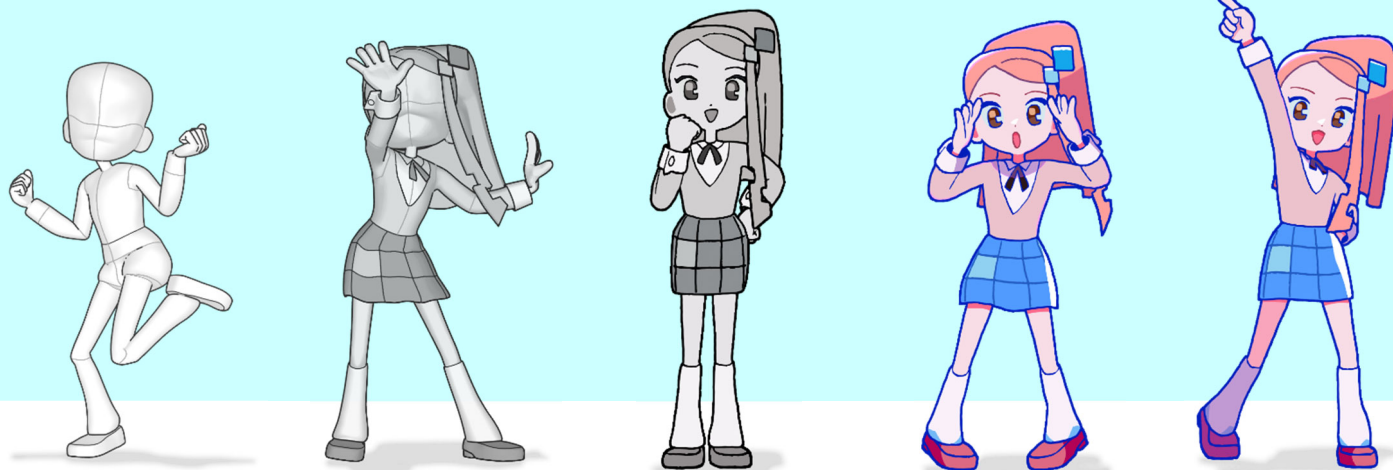
石黒 フリーランスになった頃は、権利についてあまりきちんとは考えてなかったんですけども、会社員のときは会社自体がすごい気にしていたように思います。似たような作品を他社が作っていたときに、これはこれを真似て作ったんじゃないとか、ブランディングのためにアンテナを張っているといいますか。良い意味で過敏になって周りをチェックしていたので、そういう自分たちが行った仕事に対して線を引くということをやを厳しくしていくんだなと思って見ていました。

フリーになってからは自分でこういう部分を担当しました、ということを発信したり、それによって次のお仕事をいただくときの評価も変わってきますので、何もやらないよりは、気をつけながらもやった方がいいだろう、ということで許諾をお願いして、いただいたものに関しては、発信に使わせていただいています。とはいえ、CGが関わる現場ですと、予算も大きかったりするからかも知れませんが、その辺が厳しいとかがあるようで、(ポートフォリオの掲載について)なかなか画像や映像の使用許可が下りなかったりというのはあります。

▶▶次ページ
今回の企画を振り返って…

「まだまだ動きは研究しつくされていない」

3名のクリエイターによるケミストリーの裏側にあったものとは



——最後にもしせっかくお三方集まっていらっしゃるので、何かお互いに聞いてみたいことはありますか？

石黒 そうですね、めろちんさんに。振付で、いろいろ実はパターンがあったんですとか、そういう試行錯誤といいますか、何かあったりしたんでしょうか。

めろちん 今回の企画で、ということでしょうか。

石黒 はい、今回についてお願いします。

めろちん 今回は言ってしまうと踊るのは女性キャラクターだけども、「めろちんさんの感じでいい」ということをお伺いしていたので、自分の得意な踊りをやった、という形です。その他のパターンはなくてですね、ですからたぶん振付としても割とユニセクスの感じになっているのでは、という感じです。

ただ、もちろん現場によっては、ここのポーズは色々なパターンがあった方が良くないかな、というときはパターンをお出しして、先方に決めていただく、ということはよくあります。

石黒 振付をアニメーションにする過程で、どうしても少し端折らないといけない箇所が出てくるかもしれない、ということを（CODAの湯口に）相談した時に、「らしさを」という話が出まして。湯口さんにも、振付を頂くときに「なるべく、めろちんさんらしさが随所に入っているものを」ということは言われていましたよね。

特に指のところですが、葦原のデザインで5本の指が綺麗に見えるものもあれば、少したっぷりとした、親指以外の4本の指がまとまっている絵柄もあったりして、どちらの指の表現

ですが。めろちんさんの振付で指差しであるとか、手のひらをひらひらさせたり、というのがあったので、この辺りは端折らずに、指は5本のデザインの方を使う、というお話を水谷さんともしましたね。

めろちん その辺のニュアンスが、すごく…なんていうのでしょうか…振付したときのイメージ通りで。本当にありがとうございます！って感じで(笑)。

石黒 いえいえ(笑)。

水谷 私も見て本当に感動しましたね。アニメーション制作の最初の頃は、自分もチェックする立場をさせていただいたこともあって、キャラクターの表情とか、そういうところに感動をしていたのですが、完成したものを見ると、全体の動きの中でも指の動きが本当に生き生きとしていて。それはそのように描いていただいた石黒さんのご判断もあるし、元々のめろちんさんの手の動きの力、すごいエネルギーを感じるような振付がやはり素晴らしかったからだな、と思いました。指先の動きがあんなに生き生きと表現できるダンスというのも、私としても初めて見たな、という気持ちでした。

そういった指先とかのところは、めろちんさんが振付を考えられる際のポイントになっていらっしゃるのでしょうか。

めろちん もしかしたらキャラクターデザインにも通ずるかもしれませんが、指が10本あって、腕が2本あって、これを使った考え得る限りの動きって、もう出尽くしたな、ということも思うこともあります。ただ、他の人の振付を見たときに「うわ！まだそんな動き方のパターンがあるのか！」と悔しくなることが多々

あるんですね。ですからそのあたりは動きのパターンとしてはまだ研究されつくしていないところだな、と。今回の振付でもパタパタと変わりましたけれど、まだまだ無限にパターンがあるな、という気持ちはありますね。

水谷 なるほど！

めろちん 未開拓なところが(笑)。

水谷 いや、大事ですね、そういう部分は。私もそういう意味ではモデラーさん泣かせのデフォルメの効いたキャラクターにしてしまったのですが、かえって手がちょっと大きいことで、指の表現は大変だったと思うんですけど、石黒さんに表現していただいて。それでめろちんさんの振付の手の表現に繋がっていったのも、巡り巡ってあのようにキャラクターを描かせていただいて本当によかったな、と思います。ありがとうございます。

めろちん ありがとうございます！

石黒 ありがとうございます。

——ありがとうございます。今日はみなさん本当に忙しいところお時間をいただきありがとうございました。

(このインタビューは 2025 年 3 月におこなわれました。)



PROFILE

めろちん(めろちん)

ダンサー、振付師、DJ、モーションアクター
「踊り手」としてオリジナルの振付けがニコニコ動画で人気を集め、その後アーティストのツアーダンサー、DJ 活動の他、振付師としても高い評価を集める。またゲーム『Splatoon(スプラトゥーン)』シリーズをはじめ、ゲームキャラクターのゲームやライブの振付といったモーションアクターとしても活躍、様々なコンテンツで企業やアーティストに振付を提供している。

水谷 恵(みずたに めぐみ)

キャラクターデザイナー、イラストレーター
ゲームソフト会社を経て独立。ゲーム『ポケットモンスター』シリーズで一部のキャラクターデザインを担当、ポケモンカードゲームではカードイラストの作家として参加。親しみやすいキャラクターやかわいいモンスターのデザインで高い評価を得ている。
『ようこそ☆コンクリ研へ！～部活でコンテンツをクリエイト♪』のキャラクターデザインを担当。

石黒 英彦(いしぐろ よしひこ)

アニメーター、3DCG アニメーター
3DCG によるレイアウト/アニメーションを主軸に、モデリング、リギングまで行う。
CG ジェネラリストとしてエフェクトやコンポジットも兼任。CG アニメーション制作会社での短編ディレクションや CGI 監督の経験を交え、複数のメディアでアニメーション作品の制作に多数携わる。
現在はフリーで、劇場やシリーズ作品を渡り歩き活躍中。主な参加作品に『SANDLAND』、『地球外少年少女』がある。