

新海誠に続いた、4人の作家たち

執筆者 沼田友

執筆日 2022 年 10 月 29 日

概要

CG アニメコンテストと言えば、あの「新海誠を輩出した」グランプリである。

第 12 回(2000 年)に応募された新海の代表作『彼女と彼女の猫』のことを、当時の審査講評は「今後の CG アニメ界を変える歴史的傑作」と評している。

それが正にその通りであったことは、今の世界の“かたち”が何より証明していると言えるだろう。

そんな「新海誠がいたグランプリ」へ、これまで数多くのアニメーション作家たちが集い、挑み続けてきた。

今日はその中から、本当に本当に厳選した、「ハイライト・オブ・ハイライト」といえる4人の作家について、簡単に紹介させていただきたい。

(1) 新海誠の“ライバル” ——吉浦康裕

まずは、吉浦康裕の名を挙げなければならないだろう。

90年代中盤の押井守や森本晃司に影響を受けた吉浦は、九州の大学でアニメーション制作を本格的にスタート。

『彼女と彼女の猫』から遅れること2年。第14回(2002年)のコンテストで『キクマナ』を「アート賞」に入賞させた。

さらに翌年の第15回(2003年)では『水のコトバ』で「作品賞」を受賞、同作で第6回文化庁メディア芸術祭で審査委員会推薦作品にも選出。東京国際アニメフェア2003では優秀作品賞を受賞した。

『水のコトバ』は、喫茶店にいる客や店員の会話を同時進行的に描いてゆくアニメーション。カメラがそれぞれのテーブルに近づいたり、遠ざかったりしながら、次第にその掛け合いが混ざり合い、最後には一本に結び合う。

その都会的な雰囲気や、凝った仕掛けが高い評価を得た作品だ。

背景セットを3DCG、キャラクターを2Dセルで描き分ける吉浦の手法は、この「カメラの移動」自体がギミックになっている本作では、特に見事な必然で結ばれている。

そして何よりも、掛け合い芝居の面白さである。

高校演劇に熱中していたという吉浦は——それは最新作である『アイの歌声を聴かせて』にも共通するが——キャラクターを一人の「役者」としてとらえ、登場人物同士の生き生きとした掛け合いを作り出すことに、その才能を注ぎ込んだ。

この時代、中篇『ほしのこえ』を同時並行で発表していた「モノログ」の新海誠に対し、「ダイアログ」の魅力で突き抜けようとした吉浦の存在は鮮烈であり、お互いの年齢こそ離れているものの、シーンに「ライバル感」を強く印象づけた。

そして何より『水のコトバ』の手法は、後に世界中で熱烈なファンを獲得することとなる吉浦の出世作『イヴの時間』へと繋がってゆく。

『イヴの時間』の商業的な成功を経て、吉浦はこののちスターダムを駆け上がることとなった。

(2) アートスクールを代表する作家——青木純

吉浦の一つ年下である青木純は、日本における(いわゆる)「アートスクール」出身者を代表する作家である。

第17回(2005年)に処女作『走れ!』と『Apartment!』を同時入選(『走れ!』は佳作)させると、翌第18回(2006年)に『将棋アワー』を、第19回(2007年)には『スペースネコシアター』を次々に入選させている。

デジタルアニメーションではないためCGアニメコンテストには(規約的に)応募できなかったが、代表作『コタツネコ』もこの時期の作品にあたる。

東京藝術大学デザイン科の授業でパソコンに触れた青木は、同世代の作家たちと共にアニメーション制作にのめり込む。

青木が見事だったのは、作品の内容がいずれも非常にポップだったことだ。

『走れ!』は、赤ん坊が(走りながら)一気に成長し始め、入学して結婚して就職して歳をとって最後には……という行程を、わずか30秒に濃縮した短編アニメーション。

数秒おきに挟まれる見事なユーモアにまず圧倒され、カメラワークや動きなど、細部までコントロールされた演出が光っている。これが初めてのアニメーション制作だったというのだから驚きだ。

その後も、ブラウン管の中に閉じ込められた男を描くナンセンス劇『テレビ』や、ロボット(のように見える存在)との対決に巻き込まれる棋士を描いた将棋中継パロディ『将棋アワー』、コタツから絶対に出たくないネコを描く『コタツネコ』等々、わかりやすく笑える、誰が見ても楽しめる、エンターテインメント全振りの作品を次々に発表し続けた。

「誰に見せても明るく笑ってもらえる」作品をキャリアを通じて取り組む青木は、ともすればマニアックな袋小路へ入ってゆきかねない「自主制作アニメーション」という分野を常に明るくし、シーンを牽引し続けた。

つまるところ「自主制作アニメって面白いの?」と人に聞かれた時に、まず青木純の作品を見せればよい——そんな存在が、彼であったのだ。

青木は大学卒業後も、主に個人〜チームの範囲で制作できるアニメーションを商業ベースで作り続け、主にNHKなどで優れた仕事を残している。

そして近年では、テレビアニメ『ポプテピピック』の監督としてその腕を振るう。

青木は『ポプテピピック』で全体の構成や脚本までも担当しており、「ひとりセサミストリート」とも言えるような番組作りでマルチに活躍している。

近年、テレビアニメに個人作家出身のアニメーション監督を多く起用する流れがあるが、正に彼のような「何でもできる」才能が界限では求められている、ということだろう。

(3) 「バズった」アニメの第一号——石田祐康

第22回(2010年)のコンテストからは、後にその名を世に轟かせる二つの才能を輩出する。

まずは石田祐康である。

先に、2000年代終盤の「空気感」を伝えておきたい。

この頃には、既に新海誠が『秒速5センチメートル』等で(今ほど爆発的ではないにせよ)シーンで一定の名声を得ており、Adobeの優れた(そして、均一化された)ソフトウェアがどの美術大学や専門学校にも揃えられ始めていた。

これからアニメーションを覚え始めるには、非常に「恵まれた」時代が到来していたと言えるだろう。

美大や専門学校の血気盛んな作家たちは、自分こそが「次の新海誠だ!」「いや、それ以上になるのだ」と、腹の底に野望を秘めながら競い合う。

そして他の大人たちは、誰が「次の新海誠になるのか」とアンテナを広げながら探っている……。

そんな時代の終わりに産み落とされたスターこそが、石田だった。

石田は愛知県に生まれ、高校生の頃から既にデジタルアニメーションを制作。

「Tete」名義でネットに発表した作品はもちろん、彼の個人ブログに掲載された見事な習作やスケッチで早くも注目を集めている。

そして京都の美術大学に進学後、複数のメンバーと共に発表した『フミコの告白』は——それまでの日本の学生作品の型を破る、圧倒的なクオリティの作品だった。

「テレビアニメ」のような完成度——いや、それ以上だった。手慣れた企画、見事なアニメート、素晴らしい色彩、そして当たり前のように融合された抜群の3DCG背景……。それを、非常に小さな企画で、さらりと、スマートに、そして愛らしく、やってのけていた。

ネットに無料公開された本編はまたたくまに話題となった。まずはニコニコ動画から、次に YouTube へ。動画サイトのコメント欄には称賛の声があふれかえった。

「ネット発・ヒット作」の誕生——今でいう「バズり」が起きたのだ。

その年のアニメーション・コンペは(もちろん、CG アニメコンテストも含まれる)、既に作品が「バズっている」状態で巡回した。

「映画祭でその年の注目作を見つける」はずの順番が、『フミコの告白』においては逆転してしまっていたのだ。

そしてその上で、『フミコの告白』は日本各地の賞を蹂躪したのである。

CG アニメコンテストでは「エンターテインメント賞」、第 14 回文化庁メディア芸術祭では、上から2番目の「優秀賞」。

学生のみが入選できる第 16 回学生 CG コンテストでは…もはやあまりにも作品が知れ渡りすぎていたためか、その年限りの「審査員特別賞」が用意されていた。

コンテストよりもネットでのヒットが先立った——『フミコの告白』は、この点でも非常に新しい存在だったと言えるだろう。

石田はその後、卒業制作として秀作『rain town』を発表。日本に加えて海外でも評価を得ることとなる。

過去 10 年で最も「新海誠現象」の再来を予期された若き天才は、大学の恩師である杉井ギサブローにこののち導かれ、商業アニメーションの世界へと足を踏み入れてゆくことになる。

(4) 地道な活動の果てに——irodori

一方、『フミコの告白』現象に沸いた同じ年の CG アニメコンテストで、ひっそりと入選を果たしていたのが、irodori の処女作『眼鏡』である。

irodori は、複数メンバーからなるアニメーションユニット…というより、「同人サークル」と言ったほうが近いだろう。

監督、作画、背景——それぞれのプロフェッショナルからメンバーが構成されていた(現在は 3 人組……当時は 5 人だったと記憶するが)。

『眼鏡』は、「メガネが大好きな青年」とその周囲が巻き起こすドタバタアニメーション。テンポのよい内容と遊び心、秀逸な作品構成が印象的な作品だ。

全尺 20 分ほどの本編を 12 話に刻み、ニコニコ動画に完成した順から小出しにアップしてゆく形で発表された。

その頃隆盛を極めていたニコニコ動画でのウケをしっかりと狙ったエンターテインメント性の強い内容は、その手軽な短さも相まって、ランキング上位にしっかりと食い込み、一定のファンを掴む。

このように、「作っていく過程」も知ってもらった上でファンになってもらおう——というスタイルは、今でこそ「クリエイターにお金を落としたい」pixiv FANBOX 的な価値観において定着しているが、当時はまだ珍しかったと言えるだろう。

最後に発表された「全話フルバージョン」の『眼鏡』再生数は、狙い通り、跳ね上がった。

次作『たれまゆ』では一転して抒情的な 2D アニメーションに挑戦。さらに次の作品では SF バトルアクションにチャレンジ——。

irodori は毎月1本、必ずニコニコ動画に何かしらの動画をアップすることを目標に活動を続けていく。

彼らは『眼鏡』の時点で既にメンバー全員が社会人であり、仕事の合間をぬっての制作であったという。さらに限られた時間をやりくりして、コミックマーケットや COMITIA などの同人誌即売会にも精力的に参加。『眼鏡』などの DVD を売って歩いていた。

常に次の作品の目標を高く掲げ、毎月必ず新作を発表し、年数回の会場行脚も欠かさない——。

自主制作アニメーション作家には意外といない、ずいぶんストイックなチームだった。

irodori もまた知られてゆくうちに、いくつかのクライアントワークを抱え込むこととなる。

ニコニコ動画での毎月投稿は、その間も途切れることなく、実に 8 年 4 ヶ月にのぼった。

そんな「毎月投稿」も、2016 年 12 月にとうとう終了することとなる。

その翌月から放送が開始されたのが——irodori のクライアントワーク初となる毎週公開のテレビアニメーション、『けものフレンズ』であった。

自身で監督・脚本・その他もろもろをこなすオールラウンドプレイヤーであり、そして次を見据えるリーダーとしての素質に恵まれた、irodori 代表・たつきの、その「コツコツ型」の才能が世に知れ渡った、奇跡の 3 ヶ月間の始まりである。

その後発表された irodori のオリジナル・アニメーション『ケムリクサ』は、実は前述したニコニコ動画時代の 3 作目「SF バトルアクション」のリブートだったりするのだ。

●終わりに

石田とたつきに共通していたのは、グループワークに躊躇がなかったことだ。

新海誠が築き上げた「たった一人で全てを作り上げた」という神話に捉われず、石田は「作品のクオリティが上がるためなら何でも」、たつきは「複数人が携わることで起こる豊かな化学反応」を、それぞれ選択した。

そして現在、自主制作のアニメーションにおいて、もはや複数人で作ることは当たり前となっている。

つい近年では、現在隆盛を極める「YouTube 系アニメーション MV」のパイオニア・Waboku を輩出した CG アニメコンテスト。

Twitter ではハッシュタグ #indie_anime が盛り上がり、イラストレーターたちが次々とアニメーション制作を始め——今ほどインディペンデント・アニメが盛り上がっている時代は、他にないだろう(少なくとも、人口においては)。

他方、SNS にアップされるだけでそのまま流れて行ってしまう、インターネットの中にかき消えてしまう優れた作品が、これほどにも多い時代もまた無いのではないだろうか。

優れたキュレーションの必要性、そしてコンペティションの重要性を痛感させられる昨今である。

「消えていってしまうかもしれない次の『新海誠』」が、このコンペティションの門を叩くことを願って止まない。