

『フィーチャー・レポートについて』

神村幸子

このフィーチャー・レポートは 1999 年のフィーチャー取材をレポートしたものです。当時のディズニー・ジャパン社長から発表の許可を得ています。

当時、わたくしこと神村はウォルト・ディズニー・アニメーション・ジャパンでアニメーター教育を担当していました。わずか 2 年間のことですがディズニー・ジャパンにいないとできない勉強をたくさんさせてもらえ、そのような機会を与えてくださった社長にはいまでもたいへん感謝しています。

ディズニー・ジャパン在籍中のこの年 1999 年、たまたまアメリカのアニメファンイベント「アニメ EXPO」に招待されました。調べてみると開催地がディズニースタジオから遠くなかったため、ついで行くならこのときしかない、ディズニー・ジャパンの社長にスタジオ見学を頼んでみたのでした。

かんたんに説明しておきますが、ディズニースタジオには 2 系統あり、ひとつが「フィーチャー」と呼ばれる長編映画専門スタジオ、もうひとつがディズニー・テレビジョンと呼ばれるテレビやビデオ専門の制作会社です。

ディズニー・ジャパンはテレビジョンに所属しており、当時カナダ、オーストラリアなどにもあった海外スタジオのひとつでした。我々はフィーチャーとテレビジョンという呼び分けをしていましたが、これはもう作っているものが圧倒的にちがうわけです。作品への考え方から予算まで格段の差があるわけです。

とはいえディズニー・ジャパンはテレビジョンでしたから、神村としては「テレビジョンでいいから見学に行きたいんだけど」と社長におねがいしてみたわけです。このときはフィーチャーに行けるとは考えていませんでした。

「場所を教えてもらえば電車とタクシーでたどり着けると思う」とテキトウなことを口走って「なに言ってんの、ロスに電車なんかないよ」と社長にあきれられたりしたわけですが。

「だいたいテレビジョン見に行ってもなにもないよ。行くならフィーチャーだよ」という社長がいろいろ手をつくしてくださったおかげで、1 日かけてフィーチャー各セクションのトップにお話をうかがうことができました。近くにあるテレビジョンも見てきましたが、たしかに社長のいうとおりなんにもありませんでした。スタジオじゃなくて倉庫みたいでした。

フィーチャーの社員食堂が非常においしかったのがいまでも印象に強いです。話に聞くとディズニー VIP 用レストランのほうはマズイとか。かもね、このとき 1 週間くらいロサンゼルスにいましたが奇跡のようにおいしかったのはフィーチャーの社員食堂だけでしたからね。

ともあれ、もうかなり古いレポートではありますが、当時の様子がすこしはわかるかなと思いますので PDF で公開します。

2008 年 3 月 20 日

アニメエキスポで会った業界関係者の話 1999/07/18

・ストーリーボードとレイアウト担当・CGI担当・編集担当・ディレクター

業界「・・・」がアメリカ人業界関係者のセリフ。

神村「・・・」が神村のセリフ。また(カッコ)内は神村の補足。

【レイアウト担当との雑談】

業界「わたしのアニメーション会社でも、日本と仕事をしています。じつはわたしも日本に行きたいと言っているんだけど、なかなか行かせてもらえない。日本語の勉強もしているのになあ」

神村「なぜ日本に行きたいと思うんですか？」

業界「日本のアニメーションが好きなんですよ」

神村「まあ、アニメエキスポに来ているくらいですから、そうなんでしょうね……」

業界「フィーチャーに行くという話でしたけど、誰かアニメーターには会うんですか？」

神村「ジョン・リパさんにお会いする予定です」

業界「ジョン・リパはヤングターザンを担当したアニメーターですよ」

神村「ええ、もちろん知っていますよ」

【CGI担当との雑談】

神村「すみません、名前が聞き取れないので書いてくださいますか」

業界「はい、カタカナでふりがなもつけますね」

(サラサラと書いて)

業界「わたしのカタカナ、どうですか？」

(と日本語で聞いた)

神村「完璧ですよ！」(おせじです)

業界「わたしはいつか日本に行って、日本のアニメーターで自分の短編アニメーションを作るのが夢なんです。だから日本語を勉強をしているんですよー」

神村「なぜ、日本のアニメーターでなければならないんですか？」

業界「動きや絵のセンスが、とつてもおもしろいと思えるから。演出方法もおもしろいですよね」

神村「技術的なレベルで言えば、日本もアメリカもピンからキリまであるのはおなじだと思いますけど。でも、アメリカ人には日本のアニメーションが新鮮に見えるので、あまり上手でない日本製アニメもかっこよく見えるみたいですねー」

業界「わたしが好きなのは、日本のアニメーションのなかでもシンプルな絵のタイプのものなんです」

【みなさんとの雑談】

神村「アニメエキスポに来るファンのみなさんって、ディズニーアニメーションをきれいな方が多いんですかね。打倒ディズニー帝国主義！(もちろん日本語で書かれています)なんてポスターが貼ってあるのには笑いましたが」

業界「それだけ日本のアニメーションが好きだってことですよ」

神村「そうでしょうけどね」

業界「ディズニーアニメーションのお話が好きじゃないというのもあるみたいですよ。最近のデ

ィズニーは子供向けの話がないとか、逆に大人が楽しめる話ではないとか」

神村「とはいっても、映画は見に行くんですよ。ファンの人たちが、ターザンのここが変、あそこがいや、とさわいでいましたが、なんだ結局見ているじゃないの、と」

業界「そりゃあ見ないと文句が言えないからね。日本のアニメーションの感情的なところがいいという人も多いんですよ」

神村「作品によりけりだとわたしは思いますね。感情表現は大声で叫ぶこと、というような作品もありますけど、ほとんど止まっていたり……」

業界「銀河英雄伝説のビデオなんかテレビ並に動いてなかったしねー」(そうそう、とアメリカ人たちがうなづく)

神村「あれはしかたないですよー。いきなり弁護にまわりますが、あのOVAはテレビ予算で作っていますから、テレビ並みにしか動かないのも無理ないです。ついでに言えば、原作はめったにない傑作です」

業界「そうらしいですね。日本語をおぼえて、いつか読みたいと思っています」

神村「わたしは、絶妙な動きがあってこそ感情表現が可能なのだと思います。そういう意味ではディズニーの演技や感情表現は、技術的に最高峰だと思います」

業界「動きすぎでいやだという人もいます」

神村「そのあたりは好きずきでしょうね。善し悪しは別にして。ただ、ディズニーのフィーチャーに世界最高水準の才能が集まっていることはたしかです。日本にもうまいアニメーターはいますし、品質の高いアニメーション映画を作るスタジオもありますが、一カ所に集まっている才能の量がちがいます。アニメーターから見て、フィーチャーの総合的なアニメーション技術は、まちがいなく世界一です」

業界「それは、そのとおりだと思います。才能を集めることに関して、フィーチャーはいくらでも手間ひまをかけますよね。それと才能を育てることもお金をつぎ込みます。すばらしい才能を擁した最高の環境であることはたしかでしょう」

神村「とはいえ、プロでない技術レベルは理解できませんから、ファンの人たちがディズニーらしい、というのはしかたがないです。好みの問題になっちゃいますよね」

業界「ええ、当然のことながら彼らは技術には興味がないです。それに、マニアックなアニメーションファンというのは少数派で、一般の人はやっぱりディズニー大好きなんですよ」

カルアーツについて

1 \$ = 120 円に換算。いろんな方の話をまとめてあります

神村「カルアーツについて教えてほしいんですが、カルアーツは何社かが共同で作った学校ですよ。カレッジなんですか」

業界「そうです。プライベート・カレッジといいます。州立とか私立とかではないってことです。ディズニーとワーナーブラザーズ、ドリームワークスの三社で作ったアニメーション専門教育カレッジです。アニメーターや背景や、そのほかアニメーションに関する技術者を育てます」

神村「学費が非常に高いと聞きましたけど」

業界「そう、高いですよ。一般のカレッジの4倍くらいかな。いまはわかりませんが、10年前くらいの話だと学費は年間15000 \$ (180万円)くらいでした。もちろんもっと学費の高いカレッジもありますけど、アメリカの一般のカレッジは年間3000 \$ から、せいぜい6000 \$ くらいです。学費が無料の州立大学すらありますから、カルアーツはお金持ちか、あるいは非常に才能があっていくつかの奨学金を受けられるような人でないと行けないと言われてます。わたしはアニメーターになりたくてカルアーツに入りましたけど、学費が続かないので最初からすぐにやめるつもりで入りました。それでもカルアーツに行ったのは、わたしのいたところがアメリカのいなかで、カルアーツにでも入らないとアニメーションの仕事を見つける当てがなかったからなんです」

神村「一学年は何人ですか？」

業界「わたしのときは90人でした」

神村「受験倍率が高いと聞いていますけど」

業界「よくおぼえていないのですが、受験者数は400人くらいだったかな」

神村「4年制ということですね」

業界「4年制です。でも、2年制もあったかな」(ありません)

神村「カルアーツを出れば、100%アニメーション会社に就職できますか？」

業界「できます。最初の選抜がきびしいカレッジですから。でもたいていみんな、卒業するまえに会社へ就職してしまいますね」

神村「カルアーツの他にもアニメーション学校はありますか」

業界「カナダに SHERIDAN アニメーションという、よい学校があります。カルアーツよりいいんじゃないかといわれています。アメリカにはカルアーツの他に6校くらいあったと思います。でもそのうちの2校は日本の 程度の学校ですね」(固有名詞をあげてやけにくわしい)

アニメーション組合について

1 \$ = 120 円に換算。いろんな方の話をまとめてあります

神村「日本の労働組合は企業別組合といって、それぞれの会社にひとつずつの組合があります。東映労組など、です。アメリカの労働組合は各企業間にまたがった職業別組合（日本にも、アニメーター個人が入れる映画産業労働組合という職業別組合があります）でしたね」

業界「そうです。アニメーション組合というのがあります。アニメーター、ライター、CGI、ペイント、バックグラウンド、ディレクター、みんなこの組合にはいっています。アメリカの労働組合は州ごとの組織で、わたしの入っている労組はカリフォルニア州のアニメーション組合です。たとえば、アリゾナ州にはアニメーションの組合はありません」

神村「組合は全米組織なのかと思っていました」

業界「組合があるとアニメーターの賃金が高いですからね、それをきらってほかの州にスタジオを作る会社もありますよ。ドン・ブルースがアリゾナ州にスタジオを置いたのも、そういう予算的な理由だったと思います」

神村「最低賃金の決まりについてはあとでうかがうとして、では、カリフォルニア州ではすべてのアニメーション会社が組合に組織されているということですか？ 数人の小さいスタジオもたくさんあるはずですが」

業界「会社ごとに組合と契約しているので、組合に入っていない会社もあります。大きな会社は、まず確実に組合に入っていますけど。わたしの会社は組合に入っていますが……」

業界「わたしの会社は入っていません」

神村「ディズニーは？」

業界「もちろん入っています」

神村「その場合、ユニオンショップ制になるんですか？」

業界「はい、ディズニーで働くアニメーターは、かならずアニメーション組合に入らなければなりません」

神村「でも、組合に入ってもレイオフ（一時解雇）はされるんでしょう？」

業界「レイオフは会社の権利なんですよ。組合は反対することはできませんけど、阻止することはできません。ディズニーフィーチャーではターザンのあと、400人（この数は正確ではない）のレイオフがあったと聞いています」

神村「えーと、それじゃ、組合はなにを守ってくれるんですか？」

業界「会社に搾取されない、最低賃金が非組合系の1.5～2倍もらえる。それと健康保険が安いです。アメリカの健康保険料は会社が払っているんじゃなくて、組合が払っているんです（日本でいうと社会保険ではなく国民健康保険の方式）たとえばわたしの場合

組合費は入会金2週間分（なんの2週間分か、聞くのを忘れた）そのあとは

3ヶ月ごとに80\$（9600円）を払っています。でもカリフォルニア州の健康保険料は230\$（27600円。一ヶ月分かどうか不明）ですから、組合に入っていると、健康保険がとても安い。職業別組合なので失業していても、その健康保険が使えますしね。ほかに組合に入っている利点は、同業者との絆ができることです」

神村「大手の会社は、組合に入っていないアニメーターを絶対に使いませんか？」

業界「うーん、じつはそうでもない。たまに非組合員のアニメーターを雇うことがあります。本

人が組合に入りたがらないんだから、しかたがないです」

神村「おなじ職場でおなじ仕事をして、なにか問題は起こりませんか」

業界「こういうケースは力のあるアニメーターに限られているので大丈夫です。うまい人とは、みんないっしょに仕事をしたいですからね。ほんとうは非組合員を使った場合、クレジットに名前を載せないという決まりがあるんですが、載せちゃっていますね。べつに文句は出ませんし」

神村「安く作るための海外出しに関しては、組合はどんな手を打っていますか？」

業界「なにもしていないと思う。というより、組合にできることはないと思います」

アニメーション組合の URL :

Motion Picture Screen Cartoonists Union, Local 839

<http://www.awn.com/MPSC839/839INDEX.HTM>

または

<http://www.primenet.com/~mpsc839/>

組合給料の話 :

<http://www.awn.com/MPSC839/MNWG.HTM>

アニメーターの賃金とレイオフについて

1 \$ = 120 円に換算。アメリカは週給制ですが、月給制に換算してあります
いろんな方の話をまとめてあります

神村「まずアメリカの一般的なオフィスワーカーの賃金を教えてください」

業界「一ヶ月2000 \$ ~ 2500 \$ (24万円~30万円)くらいだと思います」

神村「アニメーターの賃金はそれに比べてどうですか？」

業界「大まかにいって倍ですね。最低賃金の決まりがあって(こまかい職種わけがあるのだが、ここではふれない)原画員は56万9891円/月(週給1104 \$・別紙参照)」

神村「なりたての原画員でも？」

業界「それが最低の基準だから」

神村「たいがい、それ以上はもらえるということですね」

業界「10年くらいやっている、ふつうの原画員で120万円/月くらいじゃないかな。いくらでも高い人はいますけど。グレン・キーンやマーク・ヘンだと、年収で1億2千万円(推定)くらい、もらっていると思います」

(グレン・キーンとマーク・ヘンはともにディズニーのトップアニメーター)

神村「ちょっと聞くとすごいですけど、アメリカ中のアニメーターのトップにいる人たちですもんね、それくらいはもらって当然ですよ」

業界「彼らのクラスはめったにいないですけど、その半分くらいもらっているアニメーターはわりと多いと思いますよ」

神村「夢があっていいですね。日本では、アニメーターは貧乏なのが知れ渡ってしまして」

業界「ディズニー・ジャパンではどうなんですか」

神村「ディズニー・ジャパンは、他の会社とくらべたら1.5倍くらいはくれますね。日本では、たぶんいちばん待遇のいいアニメーション会社だと思います」

業界「それはよかった」

神村「動画員の賃金は？」

業界「インビトウィナー(動画員)はアニメーター(原画員)の半分くらいです。新人で入ったときの最低賃金が40万円/月くらいかな」(正確には40万3904円)

神村「日本の感覚だと、かなりの高給だと思います」

業界「そうかもしれないですけど、うまくならないとすぐレイオフの対象になっちゃいますし、それだけでなくインビトウィナーはまさきに雇用調整されるポジションですから」

神村「レイオフの予告はあるんですか？」

業界「とくにないです。でも、アニメーターはほとんど作品契約ですから、その作品が終われば基本的に次の仕事はないと考えておいたほうがいいでしょうね。たとえば、次の作品まで半年あいたがあくとしたら、確実に半年間はレイオフされるわけです」

神村「それじゃ、一般のオフィスワーカーの2倍の給料をもらっていても、意味ないじゃありませんか」

業界「そういうこと。でも、半年働いて半年休めるという考えかたもできますよ。たいがいは、先に次の仕事をさがしておくんですけどね。一年以上働いた会社から、3ヶ月以上のレイオフをされるときは、2週間分の手当が出るんです。その2週間のあいだに、仕事をみつけるということ

とでしょうね」

神村「なるほど。きびしいような、親切なような。次の仕事はすぐに見つかるものですか」

業界「なんとかね。レイオフされたときはライバル社の仕事をしてもいいことになっていますし。そしてレイオフが終わったら、また前の会社にもどるんです。もどれないときもありますが」

フィーチャー・レポート

4 連続ミーティング (というより取材) 1999/07/19

John Ripa (title : Supervising Animator) ジョン・リパ (作画監督・指導主任)

Mary Walsh (title : Sr.Manager of Artist Development)

マリー・ウォルシュ (アーティスト教育担当シニア・マネージャ)

Marshall Toomey (title : Department Head / Clean Up)

マーシャル・トゥーミー (クリーンアップ部部长)

Dorothy Mckim (title : Director of Production) ドロシー・マッキム (制作部本部長)

Supervising Animator と Animator について

John Ripa (title : Supervising Animator) ジョン・リパ (作画監督・指導主任)

(補足 ディズニーなどアメリカの伝統的なアニメ会社のアニメーターは『キャラクター制』
とってひとりのアニメーターがひとりのキャラクターを専門で描くというシステムで作品を作
っています。それをふまえて読んでください)

神村「リパさんはヤングターザンを担当なさったんですね。赤ちゃんのところも、あなたです
か」

Ripa「ええ、そうです」

神村「あのシーンは、じつに赤ちゃんらしい動きでかわいいですね。いままで見たアニメーショ
ンの中で赤ちゃんがいちばん赤ちゃんらしく描かれていてすばらしかったです」(おせじではな
く感動しました)

Ripa「わたしの子供を見て描きました。(机の上の写真を指さして)いま2歳半ですが、ターザ
ンをやっていたころは、ちょうど赤ちゃんだったので。妻も映画を見て、あれはうちの子だとよ
るこんでいました」(リパさん、嬉しそう)

神村「あなたもカルアーツの出身と聞いていますが」

Ripa「わたしは一度べつのカレッジに行って、そのあと2年間カルアーツで学びました」

神村「2年制もあるんですか」

Ripa「いえ、そうじゃありません、カルアーツは4年制です。わたしの場合はべつのカレッジの
単位が認められたので2年間ただけです」

神村「そのあとフィーチャーに入ったんですか」

Ripa「他の会社に行きました。そこでアニメーター(リパさんの言うアニメーターとは原画員の
こと)をしていて、フィーチャーのアニメーター募集に応募しましたが、2回落ちました」

神村「フィーチャーには評議委員会というのがあって、そこでアーティストの採用不採用を決めるんですよ」

Ripa「そのまえに、もう一段階あります。審査は二段階になっていて、一次が書類とドローイング（描いたもの）の審査です。そこでふるいにかけられたものが、評議委員会にあげられます」

神村「評議委員会の構成を教えてください。30人くらいの委員会だと聞きましたが」

Ripa「各部署のトップで成り立っていて、常任は20人くらいだと思います。わたしは3回目の応募の時、ジェームズ・バクスターというスーパーバイジング・アニメーターが、自分がめんどろを見てもいいよ、と言ってくれて採用されました」

神村「誰かがめんどろを見ると言わないと、採用されないわけですか」

Ripa「アニメーターの場合はそうですね。評議委員会のみんなが、この人は才能があると認めてくれれば問題ありませんが、そうでないときでも、誰かに気に入られれば採用されることがあります」

神村「では、リパさんはフィーチャーに入って、そのジェームズ・バクスターさんについたんですね」

Ripa「アニメーター候補としてね。わたしはもうアニメーション（原画）のことは、なんでもわかっているつもりでフィーチャーに来ましたけれど、彼に教わって、自分がまだなにも知らなかったことがわかりました。フィーチャーでは一年間の教育期間を経て正式なアニメーターになるんです」

神村「それは外から来た人も、フィーチャーのなかでインビトウィナーとして育った人もおなじですか？」（フィーチャーの職種分けシステムがわかっていないための質問。くわしくはアーティスト教育のところで）

Ripa「他の会社から来る人でも、フィーチャーのなかにいる人でも、アニメーターになるには評議委員会で審査を受けなければなりません。（という、システムだったんですね）採用されたらおなじように一年の教育期間があります。フィーチャーでは、スーパーバイジング・アニメーターが1年にひとりずつアニメーターを育てることになっています」

（そのわりにはアニメーターが増えていかないのはなぜだろう、と思ったが聞きそこねた。あとでわかったのだが、人数が足りているときは育てないらしい。調整しているわけですね）

神村「育ててみたらダメだった、というときはどうするんです？」（身も蓋もない質問）

Ripa「スーパーバイジング・アニメーターで成り立った委員会があって、そこで1年間の教育期間中の人を、3ヶ月ごとに評価して採用不採用を決めます。もちろん、うまくいかないケースもありますね。そのときは辞めてもらうか、もとの仕事（インビトウィナー（動画）など）にもどってもらいます。1年たって、もうすこしなんだけどな、と思うときは3ヶ月くらいの教育延長をすることもあります。一年たらずに採用が決まることもありまして、わたしは6ヶ月目でアニメーターに採用されました」

神村「リパさんはいま、アニメーターを教育していると思いますが、あなたが教えこみたいと思っていることを話していただけますか？」

Ripa「そうね、ねがわくば、教える必要のない人がいいですね」

神村「……………」

Ripa「とはいっても、教えなければならぬのは、やはり演技でしょう。タイミングをなおすのはたやすいですし、動きもかんたんに教えられますからね」

神村「うっ！」（動きはかんたんとかレベルの高すぎる話をされてしまって、返す言葉が見つからない）

Ripa 「それよりも、このキャラクターでしかできない演技と動きをせよ、キャラクター性を的確に表現せよ、ということにつきますね。これが一番むずかしい。たとえば、わたしがいま描いている KINGDOM OF SUN のこの主人公ですが、内向的な性格なので（リパさん、立ちあがって背中を丸めて歩いてみせる）こんなふうに歩きます。それが（口笛を吹きながら軽快に歩いて見せて）こんなふうではだいなんでしょう？」

神村 「おっしゃるとおりです。アメリカではアニメーターがキャラクターを分担して描くので、演技にもっとも重点を置くことになるんでしょうね。動きと絵は当然のように描ける、という前提のもとですが。日本では、ひとりのアニメーターが、たとえば SQ（シークエンス）1～SQ 10までのすべてのキャラクターを、ひとりで描くということをご存知ですか」

Ripa 「えっ、それは無理があるでしょう。ひとりのキャラクターになりきって描いて、すぐに次のキャラクターになりきるのは不可能ですよ」

神村 「たしかに不可能なんですけど、そういうふうに行っているんだから、しかたがないです。キャラクターだけじゃありません。車も馬も EFX だって全部ひとりで描くんですから」

Ripa 「信じられない……………」(目が点)

神村 「その上、レイアウトから第二原画までがひとりのアニメーターの仕事なんです。この表をごらんください」(日米、アニメーター職種分け対比表 = 別紙参照)

Ripa 「……これは、いくらなんでもたいへんすぎる」

神村 「ディズニー・ジャパンでも、キャラクター制度を導入してみたい、という意見があるんですが、アニメーターの人数が足りないのがつらいところです」

Ripa 「ディズニー・ジャパンのアニメーターは何人ですか」

神村 「アニメーターが 30 人、インビトウィナーが 10 人くらいです」

Ripa 「ということは、社外の人を使いますね？」

神村 「もちろんです。フィーチャーには、何人のアニメーターがいますか」

Ripa 「作品によってちがいますが、KINGDOM OF SUN では

スーパーバイジング・アニメーター（作監）が 10 人くらい、その下に
アニメーター（第一原画）が 40 くらい。

クリーンアップ部（第二原画から動画）が 80 人くらいです」

（これはキャラクター・アニメーターだけの人数。ほかに EFX アニメーターが同程度。さらにフィーチャーでは、このとき平行してもう一作品が作られています。とすると、その総人数は？）

神村 「この人数で、一本の作品を作るのに、どれくらいの期間がかかりますか」

Ripa 「以前は 3 年で一本を作っていましたが、いまは 1 年半で一本作ります」

神村 「キャラクター制度が、どんなふうが発達してきたのかはご存知ですか？」

Ripa 「わたしはよく知りません。しかし、クオリティを保つには、とても効率のよい方法だと思います」

神村 「まったくそのとおりだと思います。日本のアニメーターはキャラクター制度での描き方を知りませんので、具体的にすこし教えていただきたいのですが。これはクマのプーさんの原画コピーです」

Ripa 「これはオリジナル（昔の）ですか」

神村 「そうです。フィーチャーで描かれた原画です。いま、ディズニー・ジャパンではプー・ムービー（くまのプーさんの映画）を作っているんで、フィーチャーのサンプルアニメがたくさん来ています。それをコピーして持ってきました。ティガーがピグレットに飛びついていっしょに転がるシーンです。このように二体のキャラクターが重なり合っている動きでも、ティガーとピ

グレットは別々の人によって二枚の紙に分けて描かれています。このときの原画を描く手順を教えてください。そして、どちらのキャラクターが先に描かれますか」

Ripa「主となる動きのキャラクターが先に描かれます。このシーンではティガーの動きが主で、ピグレットは影響されて動くのですから、確実にティガーが先に描かれることになります。手順としてはまず、ふたりの担当アニメーターが事前に、演技や動きをどうつけるかの相談をします。そしてティガーが描かれます。ティガーを描くアニメーターは、ピグレットの大まかな位置を指定することになります。二体のキャラクターが物を受け渡す、というような細かい動きのシーンのときは、大まかな位置のほかに、手の位置などをもうすこしくわしく指定することになるでしょう。二体あるいは三体のキャラクターが完全に独立して動いている場合は、描く順番が変わることがあります。こういうとき優先されるのは、どのアニメーターが先にそのシーンに入れるかということです。3週間後にならないと入れない人と、明日から入れる人がいた場合、明日入れる人が先に描きます。なににせよ、アニメーター同士がよく連絡を取り合うことが大切です」

神村「スーパーバイジング・アニメーターはそれぞれ個室にいるんですから、なおさらですね」

Ripa「わたしたちは毎週一回、おたがいの仕事を見せ合うようにしています。ターザンのときはグレン・キーンがフランスにいましたし、フロリダのスタジオといっしょに仕事をすることもあります。離れたところの人と仕事をする機会は、これからもっと増えるでしょう。そうすると、さらにきちんと連絡を取り合う必要が出てくるでしょうね」

神村「わかりました。ムーランのシーンでの質問です。ムーランでは馬のシーンがすばらしかったのですが、騎馬のとき、馬と人間は別々のアニメーターによって描かれますか」

Ripa「シーンによります。バストショットで馬と人間がそれぞれ演技をする場合は、馬と人間はふたりのアニメーターによって描かれます。しかし、ロングショットで馬が駆けるというような場合には、ひとりのアニメーターが全部描くと思っていいですね。キャラクター性を追求するシーンなのか、そうでないのかが基準になります」

神村「騎馬で方向転換するシーンはロトスコープでしょうか。アニメーターが計算して描いたようには思えなかったものですか」

Ripa「そうかもしれませんが、フィーチャーでは基本的にロトスコープをそのまま使うということはあまりないです。写真を起こしますけれど、そのままは描きません。そのまま描くとロトスコープにしか見えないでしょう」

神村「そのとおりだと思います。わたしがフィーチャー・アニメーションですばらしいと思うのもその点です。撮られた写真と描かれた原画がまったくちがう。動きのポイントだけ拾って、じょうずにふくらませているんですね。伝統に培われた技術でしょうか」

Ripa「はい」(ニコニコ愛想笑い)

神村「アニメーターが担当するキャラクターは、どうやって決まるんですか」

Ripa「スーパーバイジング・アニメーター(リパさんのクラス)は担当したいキャラクターの希望を出すことができます。第一希望と第二希望ですね。でもそのまえに、このキャラクターをやらないかとディレクターから言われることもあります。二体のキャラクターを指定されて、どちらかを選んでくれと言われることもあります」

神村「スーパーバイジング・アニメーターの希望が競合したときにはどうなるんですか。誰だって主役を描きたいでしょう？」

Ripa「ディレクターが決めます。ディレクターとしては、主役であればこそ、もっとも合ったアニメーター、あるいはおもしろそうだと思うアニメーターを使いたいでしょうから」

神村「なるほど、俳優を選ぶような感じですね。スーパーバイジング・アニメーターの下につく

アニメーターは、どうやって割り振りますか」

Ripa「自分のクルー（と呼んでいる）は、40人のアニメーターの中から、スーパーバイジング・アニメーターが選ばれます。40人の中にトップの力量を持った人が10人くらいいます。スーパーバイジング・アニメーターとしては、みんな自分の担当キャラクターをよく作りたいですから、どうしてもその10人をできるだけたくさん自分のクルーに加えようとしています。だから取り合いになるんですが、最終的な割り振りを決めるのはディレクターです。だいたい、トップの10人のうち3人は主人公に割り振られ、ほかのキャラクターにはふたりかひとりです」

神村「どのスーパーバイジング・アニメーターからも選ばれなかったアニメーターはどうなりますか」

Ripa「次の作品では仕事がない」(身も蓋もないお答え)

神村「リパさんのところに、わたしはこのキャラクターが描きたいからあなたのクルーに加えてほしいんだけどと言ってくるアニメーターはいませんか」

Ripa「もちろん売り込みはよくありますよ。わたしたちだってディレクターに売り込みますしね。自分から言わないと誰も気づいてくれませんから」

神村「たとえばリパさんのところに売り込んできたアニメーターの力量が、リパさんからみてこのキャラクターには無理だと思われることはありませんか」

Ripa「そういうこともあります」

神村「そのときはどうしますか」

Ripa「断るのはディレクターの仕事です。無理だなと思ってもわたしは断らないで、制作に伝えておくよと答えます。相手の気分を害したくはないですしね」

神村「そのあともいっしょに仕事をしていくんですもんね。ところで、さきほどの教育の話にもどりますけれども、フィーチャーにはアーティスト教育を専門に担当する部署がありますね。スーパーバイジング・アニメーターの立場から、こういう教育プログラムを組んでほしいと要望を出すことはありますか」

Ripa「あります。ターザンのときは人体の骨格、構造についての強化プログラムを組んでもらいました。なにしろターザンは服を着ていませんので。わたしが自分で講師になって、人体の描き方を教えたりもしました」

神村「写真で見ましたが、フィーチャーにはクロッキーをするための専用室があるでしょう？ 講義はそこでおこなわれるんですね」

Ripa「そう、そこで自分のクルーに演技や動きのレクチャーもします。キャラクターの性格やバックグラウンドを説明したり。ターザンのときは類人猿みたいな動きにしたかったのですが、アニメーターの描いてくるものが犬みたいでしたので、どういう動きがほしいか自分で描いたものを見せて教えたり、チンパンジーをつれてきて描いたりもしました」

神村「日本では人が描いた絵の上から紙を乗っけて、人の絵を描き直してしまいます。そうせざるをえない状況があるからですが、それは置いときまして、アメリカでは口で言って直してもらうんですね。でも、こういう動きだと口で言っても描けないアニメーターはいませんか。

Ripa「え？ アニメーターになった以上、描けないということはありえないでしょう？」

(リパさん、質問の意味が一瞬わからなかったみたいです。アニメーターなら絵と動きは描けて当たり前という意識があるようで、質問する相手をまちがったようです)

神村「そ、そうですか……。では、そろそろ約束の時間がきましたので」

Ripa「せっかくですから、ほかに質問したいことがあればどうぞ」

神村「残念ですけど、時間を区切られていますのでここまでにします。でもまだ、教わりたいこ

とはたくさんあります。日本に帰ってから、FAXなりEメールなりで追加の質問を差し上げて
もいいでしょうか」

Ripa「もちろんいいですよ。いつでもわたしに連絡してください」

神村「ありがとうございました」

アーティスト教育、および研修について

Mary Walsh (title : Sr.Manager of Artist Development)

マリー・ウォルシュ (アーティスト教育担当シニア・マネージャ)

神村「常設のクロッキー室がありますよね。まず、そこを見せてくださいますか」

(と言って見せてもらう)

神村「いいですねえ、この部屋」

Wals「ここが？」

神村「いつでも勉強できるというこの環境がうらやましいわけなんです」

Wals「ディズニー・ジャパンには、こういう部屋はありませんか」

神村「いまのところ、ちょっとスペースに余裕がないものですから (言いわけ) フィーチャーでは絵の勉強のためにどんなプログラムを組んでいますか」

Wals「これが予定表です (別紙参照) 標準的なクラスが毎日ふたつ、昼休みと終業時間後に組まれています。仕事時間以外のように、誰でも自由に参加できるようにです。このとなりがアーティストの研修室です。ちょうどいまの時期は10人の研修生がいます」

(そのとなりには、CGの研修室がありました)

神村「研修生だけ一部屋に入れておいて、遊んだりなまけたりしませんか」

Wals「きびしい選抜をくぐり抜けて、やっとここまで来た人たちです。そんな余裕はありませんよ」

(研修生の本採用率は92%くらいとのこと)

神村「毎年、何人ほど研修生を入れますか」

Wals「必要に応じてです。次の作品にはどの職種が何人必要かわかっていますからね。研修はだいたい学校が終わった夏にはじまります。今年の10人の研修生は、レイアウトでの採用がひとり、インビトウィナーが8人です。10週間の研修の後、インビトウィナー8人のうちキャラクター部門へ7人、あとのひとはEFXに行く予定です」

神村「キャラクターかEFXか、その適性はいつ誰が決めるんですか」

Wals「研修生で採用する前に、評議委員会で決めます」

神村「本人の希望は聞かないんでしょうか」

Wals「希望は言ってもいいんですよ。そのとおりになるとは限りませんが、それに新人はどんな仕事でも、もらえたら嬉しいわけですから、はい、なんでもします」とみんな言いますね」

神村「レイアウトの人も、最初はインビトウィナーの勉強をするんですか」

Wals「いいえ、最初からレイアウトの勉強をします。職種別採用ですから、10週間の研修はそれぞれの職種のトレーニングをします。EFXインビトウィナーはEFXの勉強です」

神村「10人の募集に対して、何人くらいの応募がありましたか」

Wals「書類審査をへて評議委員会にあがったのは30~40人でした。今回はまとめて10人の研修生を採用していますが、職種によっては随時採用しています。毎月100人くらいの応募があります」

神村「いずれフィーチャーで働きたいと思っている日本のアニメーターがいます。あなたのところに応募要項があると思いますが、彼らのために書類を一部いただけませんか」

Wals「ええ、どうぞ。これがアーティスト用、こちらがデジタル用の応募要項です。いくらで

もコピーして使って下さい」

神村「そのうち日本からも応募があると思います。でも、まずは英語の勉強が先かもしれませんね」

Wals「ああ、英語はできたほうがいいですね」

(というより、キャラクター・アニメーターは英語ができないとほとんど無理。演技はすべて言葉で指示されますし、毎週ミーティングがあります。EFX では描ければそこまでできなくてもなんとかなるとのこと)

神村「フィーチャーの新人はカルアーツからの採用が多いのですか」

Wals「そうですね、カルアーツのほかに、カリフォルニア・スクール・オブ・アート、シアトルカレッジからが多いでしょうか」

神村「そういう専門校を出ていないと採用されませんか」

Wals「まったくそんなことはありません。学校に行かなくても、自分でアニメーションを勉強していればかまいません。でも入ってくる前には、アニメーションのことがちゃんとできるようになってほしいですね。あとは才能です。うまくて才能があれば高校生でも採用します。たとえば今回レイアウトで採用された人の場合、めったにない才能でしたので、専門教育は受けていないのですが、それはまったく問題にされませんでした。特殊なケースでは、アニメーションのことを知らなくても絵だけで採用されることがあります。すばらしくうまくいった場合ですね」

神村「アーティスト教育のために、標準的なクラスの外、どんなプログラムを組みますか」

Wals「スーパーバイジング・アニメーターからリクエストがあれば、それに応じたプログラムを組みます。制作からは映画製作に先だって、特別モデル(特殊な衣装を着た人やライオンなど)を使ったクロッキーを頼まれます。みんなで美術館に行くときの手配も、アーティスト教育部の仕事です。アニメーター個人に対するプログラムも組みます」

神村「それは、どんなものですか」

Wals「毎年、個人の評価をして、勉強不足だと思われるアニメーターには、そのための指導をします。それでも改善されないと、スーパーバイジング・アニメーターがその人を切りますし、人事からも次はないよ、と言われます」

神村「技量ではなく、仕事が遅い人にはどんな手を打ちますか」

Wals「ここ2年間は、そういう問題はありませんでした。以前にはありました。そういうときは、スピードアップの手助けをします。アニメーター個人の特定の問題には、3ヶ月の強化プログラムを組むんです」

神村「ふむ、特訓ですね。親切ですがきびしいものですね。次の仕事がない、という言葉をよく聞きますが、アニメーターは最初からそういう契約なんですか」

Wals「だいたい6ヶ月か1年契約です。スーパーバイジング・アニメーターは作品契約になりますが、それでも次の作品はないということもあるでしょうね。グレン・キーンでしたら10年くらいの契約だと思いますよ」

神村「グレン・キーンさんでも永久雇用じゃないというのは予想しませんでした。わかりました。そろそろ移動時間なのですが、まだ教わりたいことがあります。ディズニー・ジャパンへ帰ってから、Eメールでまた質問を差し上げていいですか」

「ええ、なんでも聞いてください。このアドレスにメールしてくださいね」

CLEAN-UP ANIMATION について

Marshall Toomey (title : Department Head / Clean Up)

マーシャル・トゥーミー(クリーンアップ部部长)

(クリーンアップ部部长という職種は日本でいうと第二原画から動画までをまとめたときの責任者のアニメーター)

神村「まず、クリーンアップ部の構成職種名を、上から順に教えて下さい」

Mars 「 Lead Key (リード・キー)

Key Animator (キーアニメーター)

Assistant (アシスタント)

Break Down (ブレイクダウン)(このへんから日本でいう動画の仕事)

Inbetweener (インビトウィナー)(いちばんかんたんな中割の仕事)

、となっています」

神村「クレジットの CLEAN-UP ANIMATION というところに出る職種分けですね。きょうはムーランのクレジットをコピーして持ってきたんですが、うしろのほうに ADDITIONAL CLEAN-UP ANIMATION (直訳 = 追加のクリーンアップ・アニメーション) というのがあります。これはなんですか」

Mars 「(コピーを見て) ああ、これはターザンのスタッフです。わたしたちは、このロス・スタジオでターザンをやっていたんですが、ムーランの最後のほうで手伝いに入りました。それでクレジットには ADDITIONAL として出ています」

神村「社外の人のことかと思いました」

Mars 「フィーチャーでは社外を使わないんですよ」

神村「するとクリーンアップ部は、ぜんぶで何人いるんですか」

Mars 「ターザンのときは 200 人いました。いまは、来春公開のキングダム・オブ・サンに 107 人、アトランティスという作品のほうに 73 人です」

神村「両方足しても 200 人に足りないんですが、残りの人たちはどこにいったんですか」

Mars 「じつはターザンのあと 34 人がレイオフされました」

神村「ターザンのあと大量のレイオフが出たという話は聞きましたが、ほんとうだったんですね」

Mars 「フィーチャーではかつてなかったことです。スタッフとは家族よりも長い時間をいっしょにすごすわけですから、レイオフするのはほんとうに胸が痛みました」

神村「日本にはレイオフの制度がないのでよくわからないのですが、レイオフというのは一時的な解雇のことでしょう。とすれば、その 34 人はもどってくる可能性があるんじゃないですか」

Mars 「10 人くらいはもどってくるかもしれない。でも、あとは……」

神村「非常に疑問なんですが、手間ひまかけて教育したアーティストを大量に辞めさせて、もったいなくはないですか。フィーチャーの教育は、たいへんお金がかかっているはずですけど」

Mars 「置いておいてもお金はかかりますからね」

(必要な人数は制作で計算されていて、それ以上はいらない、というところから出てくる答え。インビトウィナーひとり最低 40 万だと思えば、無理もない)

神村「レイオフにこだわるようで悪いんですが、あなたはクリーンアップ部の部長なので、あなたが選択せざるをえなかったわけですね」

Mars「そう、とてもつらかったです。けれど、会社にとってより必要と思われるスタッフを残す選択をしました」

神村「クリーンアップ部の教育もあなたの仕事だと思いますが、これだけたくさんのスタッフがいるとたいへんですね」

Mars「それでも、ひとりひとりに目配りするように努力しています。それは、とても大切なことです。わたしは、すべてのスタッフの力量や仕事のしかたを把握しているつもりです」

神村「あなたは最初からフィーチャーに入られたんですか」

Mars「いいえ、わたしは10年ほかの会社にいました。その後フィーチャーに来て、10年かけてこの役職につきました。日本でもステップアップはこれくらいの速度ですか」

神村「職種わけが大きくちがうのと、フィーチャー・レベルとの比較ができないのとで、なんとも言えません」

Mars「そうですか」

神村「ところで、日本ではタップ穴が上にあるってご存知ですか」(アメリカ人はまず絶対知りません)

Mars「え、それはどういうこと？」

神村「(動画机に仕事に乗っていたので、そこへ行って説明)アメリカでは下側にタップを置くでしょう。でも日本では上側タップなんです」

Mars「え……？ 上タップに移動することはありますよ」

神村「そうじゃないです。下にはタップを置かないで(と、下タップをかくす)動画用紙の上にタップ穴があいていて(と、原画の紙の上を示す)基本的にすべて上タップで描くんですよ」

Mars「ちょっと待て！ じゃあ、聞きたいが」

(机に向かい、下タップパタパタをしてみせる)

「こういうふうにして絵を見ることができないじゃないか。どうするんだ？」

神村「そう思うでしょ？ こうやって見るんです」(と、上タップのパタパタを実演)

Mars「それはあまりにも見づらい」

神村「慣れですよ。それに日本の動画机はこんなに傾斜していなくて(アメリカの動画機の傾斜は45度くらい)これくらいです。これなら下からのぞけるでしょう？」

Mars「いや、しかし……」

神村「だいたい、こんなに傾斜した机じゃ、腕を持ち上げているのが疲れませんか？」

Mars「傾斜がない机だと、下を向くから首が疲れるじゃないか」

神村「こうやって、頬杖つきながら描けるから大丈夫です」

Mars「うーん、知らなかった……。世界中おなじだと思っていたのに……」

神村「タップ自体はおなじなんですけどね、ありがたいことに。話はずりませけれど、フィーチャーのキャラクター制度についてなんですが」

Mars「ああ、はい」

神村「インビトウィナーまで、キャラクター分けされているんですか」

Mars「そうです。もっとも仕事がないときに、ほかのキャラクターを手伝うことはありますよ。それに新人はいろんなキャラクターを担当することがあります」

神村「どうやって担当を決めますか。それと、どのキャラクターを担当したいか、希望を出すことはできますか」

Mars「できますよ。必ずしも希望どおりになるとは限りませんが。最初にひとりのキャラクターにつき、ひとりのリード・キーが立ちます。次にリード・キーとディレクターが、モデルシー

トを見ながら、誰がほしいか話し合っただけで担当を分けていきます。得意不得意もありますからね。なかには、美しいキャラクターがどうも美しく描けないというインビトウィナーもいますから」
神村「そうすると、トカゲが得意だと思われた人は、ずっとトカゲ系の担当になることもありえますね」

Mars「トカゲが出てくる作品だと、そうなるでしょうね。でもキャラクターを変えることはできるんです。たとえば、ずっと悪役を描いていた人がいるんですが、その人は本人の希望で、次の作品ではかわいい女の子を描くことが決まっています。希望があったら出してほしいですね。向こうから言ってもらわないとわかりませんからね」

神村「インビトウィーン（動画）まで自分で描くアニメーターがいると聞きましたが」

Mars「ああ、ショーン・ケラ（？）という人がそうです。他人を信用していないんでしょうね」

神村「その考えかたは、日本でも起きうるケースなので理解できます。しかし、フィーチャーの効率を重視するシステムの中でも、そういうことができるんですね」

Mars「彼は長年フィーチャーにいる人なので許されている面もあります。それに彼は速いんです。そういうやり方をしても決して効率は悪くない。かんじんなのはそこでしょう」

神村「ありがとうございました。約束の時間がきてしまいました。まだよくわからないことがあるのですが、あとでEメールかFAXで質問してもよろしいでしょうか」

Mars「はい、遠慮なくどうぞ」

神村「名刺をお持ちでしたら、いただきたいのですが」

Mars「あ、名刺は持っていないんです」

神村「ディズニーではアーティストに名刺を作ってくれないというのはほんとうなんですね？（笑）」

Mars「アニメーターで名刺を持っているのは、グレン・キーンとマーク・ヘンくらいだと思いますよ」

神村「いま、ディズニー・テレビジョンからディズニー・ジャパンに、アメリカ人のアニメーターがふたり来ているんですが、彼らがディズニー・ジャパンに来て最初に言ったのは「名刺、作ってくれ」でしたよ」

Mars「ははは！（笑）」

制作管理について

Dorothy Mckim (title : Director of Production) ドロシー・マッキム (制作部本部長)

Mck 「最初に、フィーチャーの製作過程をざっと説明しましょうか」

神村 「はい、おねがいします」(わかってはいるが社交辞令である)

Mck 「台本、脚本のあとストーリー・アーティストによってストーリー・ボードが描かれます。次にレイアウト。これは背景のみと、アニメーション・キャラクターが別々に描かれます。そしてアニメーターの仕事があり、アニメーション・チェックが終わると背景とあわせてCGI (Computer Generated Imagery) へ行きます」

神村 「ディズニー・ジャパンではUSアニメーションというシステムを使っていますが、フィーチャーのシステムはなんですか」

Mck 「CAPS (キャップス)、Computer Animation Processing System です」

神村 「USアニメーションは映画も作れるシステム、という、うたい文句なのですが、いまディズニー・ジャパンで作っているプー・ムービーを見ていると、わたしには、どうも制約が多くてつらいように思われます。USアニメーションのシステムは、CAPSの仲間なんですか」

Mck 「いえ、まったくちがうシステムだと思って下さい」

神村 「フィーチャーのシステムの仲間かと思っていたのに、がっかりです。それはさておき、あなたは制作部を統括する立場ですが、いちばん気になるのはスケジュールだと思います。スケジュールを立てるときの手順を教えてください」

Mck 「まず、チームを構成しますね。いまはキングダム・オブ・サンとアトランティスという二作品を作っていますが、ムーランのチームをこのふたつに分けることから始めました (ターザン・チームもふたつに分けたと、トゥーミーさんが言っていた) そして一週間ごとのスケジュールを組んでいきます」

神村 「スケジュールが遅れるということはないですか」

Mck 「公開日が決まっている以上、遅れることはできないでしょう？」

神村 「もちろん最終的には間に合わせなければならないんですが、スケジュールどおりに進みますか」

Mck 「前もって、週にどのくらいのできるかわかっているんで、それに合わせて計算しますからね」

神村 「前もってわかっている、という、その根拠はなんですか」

Mck 「具体的なデータを見ますか」

神村 「ぜひ」

Mck 「これはターザンのすべての制作データのファイルです。いちばん上はカレンダーです。じっさいに起こったことが書いてあります」

(フランスのスタジオ閉鎖とか、打ち合わせとか書いてある。あとで作ったものらしい。コピー不可、持ち出し禁止である)

Mck 「次は、ターザンという作品の難易度を見たデータです。シーンを難易度レベル1～5までに分けて、それぞれの%を円グラフにあらわしてあります。これを過去の作品と比較すると、ターザンが手間のかかる作品であることがわかります」

神村 「つまり、過去の作品がすべてデータ化されているわけですね」

McK「そうです。レベル1のサンプルはこれです。ふたりのキャラクターだけのシーンです。こちらはレベル4、ターザンが水中にいて、水もあるし泡もたくさん出ています。こちらはアニメーターの過去の仕事量/週のデータです。過去の3作品を参考に、ターザンの予定仕事量を、ある程度の余裕を持って決めていきます。ターザンでは、ひとりが一週間に1.58フィート(feet)の仕事をするものとして予定を組みました。

次にターザンの、のベフィート数を出します。EFXフィートとキャラクター・フィートとありますが、キャラクター・フィート数のほうで説明しましょう。仮に5フィートのシーンがあったとします。そのなかに出てくるキャラクターが三体(たとえばターザンとゴリラと象)だとすれば、このシーンのベフィート数は

3体 × 5フィート = 15フィート となります。このようにしてターザンという作品の総キャラクター・フィート数、それにそれぞれのキャラクターのフィート数を出します。ターザンのキャラクター・フィート数は約2万フィートでした。それをひとりあたりの仕事量で割ると、必要なベアニメーター数が出ます。

(計算してみたら 2万フィート ÷ ひとりあたり一週間の予定仕事量1.58 = のべ12658人というわけで、ぜんぜん計算が合いません。なにか聞き間違えているようですが、考えかたはわかると思います)

おおまかにいって一作品につき、のべ1000人のアニメーターが必要だとされています。じっさいにはもっと細かい計算をしますが、必要なアニメーターの人数はわかっていると言ったのはこういうことです。ターザンはアニメーター50人、クリーンアップ100人のチームを組みました」

***** 計算のしかた *****

- ・ターザンの難易度を見る。
 - ・シーンを難易度レベル1～5に分けて、円グラフにあらわす。
- ・アニメーターの予定仕事量を定める。過去の3作品を参考にして余裕をもたせて計算する。

ハンチバック.....	2.24	
ポカホンタス.....	2.37	
ライオンキング...	2.86	
ターザン予定.....	1.58フィート	クリーンアップ.....5フィート/週
		インビトウィナー.....72枚/週

- ・ターザンの、のベフィート数を出す。
 - 5フィートのシーン、登場キャラクターがターザン、ゴリラ、象の計3体なら
 - 3体 × 5フィート = のべ15フィート となる。
 - ・のベフィート数を、予定仕事量で割って、必要なアニメーター数を出す。
 - ・スタッフを振り分けてターザン・チームを構成する。

(註=日本ではひとりのアニメーターがシーンのすべてを描くので、込み入ったシークエンスを担当する人と、かんたんなシークエンスを担当する人とは速さに大きな差が出ます。上手な人は、たいがい込み入ったシークエンスを受け持つため、力量のわりに速度はあがりません。しかしアメリカの場合、込み入ったシークエンスは上手な人に割り振らなければ出来が心配、という考えかたがありませんし、シークエンスによって速度に差が出るとも思っていません。どんなに込み入ったシーンでも、たとえば手前にメイン・キャラクターがふたりいて、うしろに見物人、一面に紙吹雪が舞っていて、鳩まで飛んでいるというようなシーンでも、アニメーターがよって

たかってそのシーンをやっつけてしまうからです。キャラクター制なので、込み入ったシーンでもアニメーターが描くのは常にひとりだけ。それと、動きは演技と同様に考えられていますので、セリフのシーンは描けてもアクションがうまく描けないというアニメーターの存在は考えられていません。以上のような理由から、フィート数を平均仕事量で割ると、必要人数が決まるという発想ができるわけです)

Mck「レイアウトもE F Xアニメーションも同様に計算してスタッフの配置を決めます」

神村「じつによくわかりました。フィーチャーのみなさんが、必要な人数は決まっている、とか、計算できている、とか当然のように言う理由が、やっとわかりました。しかし、計算は完璧でもスケジュール管理は必要ですよ(しつこい)」

Mck「もちろんです。レイアウト、アニメーター、クリーンアップなど、それぞれの部署に担当アシスタント・プロデューサーを置いています。毎週アシスタント・プロデューサーの報告を受けて調整するのが、わたしの仕事でもあります」

神村「アシスタント・プロデューサーは、どんなふうにアニメーターとかかわりますか」

Mck「毎週月曜日にアニメーターを回って彼らと話します。今週はこれだけできるね、とアニメーターと約束します(フィーチャーでは、アニメーターが自分でスケジュール管理するのが基本だそうです)ときには予定どおりにいかない週もあります。そのときは翌週に挽回してもらいます」

神村「朝早くから夜遅くまで働くことになりますか」

Mck「基本的には残業をしないスケジュールを組んであります」

神村「就業時間を教えてください」

Mck「月～金曜日のAM 9時からPM 6時までの週40時間労働の決まりです。もちろんいそがしくなると週60～80時間、夜の10時や11時まで働くことがあります」

神村「映画産業では、しかたのないことですね」

Mck「それでも、なるべく残業のないようにしたいのです。残業させると余分な経費もかかりますしね」

神村「裁量労働制のように、何時間働いても給料はかわらない契約なのは？」

Mck「いいえ。残業なしの契約料ですから、残業すれば残業代を払います」

神村「それなら、定時間内に会社になかったり欠勤したりした場合は、引かれることになりますか」

Mck「(ちょっと考えて)そういう人はいませんね」

神村「.....あ、そうですか(ギクギクッ) しかし制作としては、アニメーターにもっと速く仕事をしてほしいのではありませんか」

Mck「映画に大切なのは量よりも質でしょう(この余裕) どのみちみんな、規定量の仕事は確実に上げるわけですからね(余裕の立脚点)」

神村「アニメーターの仕事量に対して、なんの手も打っていないわけですか。日本のアニメーターは長編の仕事になるととくに、なるべくよい画面にしようとするあまり、放っておくといくらでも時間をかける傾向があるんですが」

Mck「仕事をたくさんあたえれば、速くなるんじゃないですか。フィーチャーでは速さをあげるもうひとつの方法があります」

神村「えっ、どんな方法ですか」(非常に知りたい)

Mck「毎週のランキングを発表します。この表がそうですが、40～50人のアニメーターの週ごとの仕事量を、一位から最下位までの一覧表にして毎週発表します。そうすれば、誰だってトップ10に入りたいですからね。月ごとのもの、最終的な作品ごとのランキングもあります」

神村「このランキング発表は、いつからですか」

Mck「オリバーのときからです。もっともランキングのデータは初期のころから作ってあるんですよ」

神村「発表をはじめたとき、アニメーターからの反発はありませんでしたか」

Mck「もちろん反発はありましたよ。でも効率のためにはしかたがありません。いまはみんな慣れてしまっています」

神村「トップ10に入ると、なにかいいことがありますか」

Mck「次の契約で、契約料が上がるということは充分にありえるでしょうね」

神村「なるほど、わかりやすいですね。たいへん勉強になりました。約束の時間なのですが、あとでまた疑問が出てくると思います。ディズニー・ジャパンに帰ってから、またEメールで質問を差し上げてもいいですか」

Mck「ええ、いつでもどうぞ」

フィーチャー・レポート 終了