

フリーの原画アニメーターになってもよいと考えられる、絶対必要条件とはなにか

2014年8月4日

フリーの条件、正確に言うならば

「フリーの原画アニメーターになってもよいと考えられる、絶対必要条件とはなにか」ということだ。今回はこの命題について考えてみよう。

基本的に作画とは、映像産業の多種多様な製造ラインの1部門であるから、アニメーターは制作会社や作画プロダクションに採用されることで、そのキャリア構築のスタートラインに立たせてもらえる。

(※基本論なので、極端に特殊な例は除外して考えてもらいたい)

短編アート・アニメーションと違い、商業アニメーションはアニメーターが一人で作品を作ることはできず、それぞれのセクションの専門家がよってたかって映像のクオリティを上げていくことで成り立っている。

したがって新人アニメーターは、その製造ラインに組み込まれることによるのみ、アニメーターという仕事を始めることができ、商業アニメーションに必要な共通言語や基本認識を学ぶことができる。

「フリー」というのは固定の制作会社や作画プロダクションに所属せず、作品ごとに制作会社間を移動する専門家のことで、アニメーション業界には監督、演出、原画、動検、動画、仕上げ、背景、美術等の職種が、過去からフリーとして存在した。以前は撮影台を必要としたため、決してフリーとして存在し得なかったのが撮影職種だが、いまはPC作業なので可能かもしれない。……が、フリーの撮影は必要とされていないようにも思う。このあたりはあとで撮影監督さんに聞いてみることにして、次へ進む。

さて、なぜ「フリーの条件」について述べるかといえば、いま原画職におけるフリーの割合が多すぎるのではないかと思うからだ。そのため、過去のフリー原画なら当然であった条件が、現状ではまったく通用しない。

【フリーとは、どこへいっても確実に通用するだけのすぐれた実力があり、各社から指名で仕事くるアニメーター】

というのが過去の「フリーの定義」であった。わたしが駆け出しだった頃のフリーアニメーターは、誰もがその名を知っており、圧倒的な実力をお持ちの方々だった。したがってフリーになれるのは、選ばれたごく一部のアニメーターに限られていた。

フリーは高額の契約料を払ってもほしいと会社に思わせるだけのアニメーターのみがなれる労働形態であったのだ。

いまは誰でもフリーになる。なれる。

社内で1～2年原画をしたら、フリーになるのが当たり前という感覚だと思う。20歳代～30歳代前半のフリーアニメーターに、フリーでいることの利点やフリーになった理由を聞いてみた。以下に箇条書きする。

- ・作画プロに所属していると経費を20%も引かれてバカバカしい。損だと思った。
- ・毎日会社へ通いたくない。自分の好きなときに仕事をしたかった。
- ・会社にいると、仕事を自由に選べない。しかも会社のつごうで突然ほかの仕事を手伝わされたり、やったこともない作品なのに、間に合わないからと原画のラッシュリテイクを今日中に上げてと言われてたりする。便利屋みたいに使われるのはいやだ。
- ・フリーじゃないと下手だと思われる。早くフリーになったほうがかっこいい。

このへんが代表的な意見かな。

では、以下ひとつずつ検証してみよう。

●・作画プロに所属していると経費を20%も引かれてバカバカしい。損だと思った。

この意見を出してくれた方は、手も速く、原画月産35万円以上は安定して稼いでいたので、20%引かれると毎月7万円にもなり、この方の場合は損だと思う。

しかし、稼ぎが月15万円くらいまでだと、引かれる経費は3万円程度。場所代（家賃）、電気代、冷暖房代、材料費（鉛筆ほか）等々で作画スタジオが一人あたりにかけている経費とトントンだと思う。この金額だと損だとまではいえない。

そして逆に会社にとって、もっと稼いでくれないと経費も出ないのが月収10万円以下のアニメーターだ。置いておいただけ赤字なのだが、原画も育てなければならないので、赤字の分は、ほかの稼ぐアニメーターから差し引く経費20%で埋め合わせているのが現状だと思う。

しかし、稼げるようになったアニメーターにとっては確かに損なシステムだから、あ

る程度会社に新人時代の恩返しをしたら、フリーになってしまうのもやむなしの側面はある。もともとの収入が少ないせいでもある。

●・毎日会社へ通いたくない。自分の好きなときに仕事をしたかった。

この方が言っているのは、おもに時間のことだった。夜中に仕事をしたり、たまには昼過ぎまでゆっくり寝たりしたいとのこと。だからフリーになってからはとても楽だそう。

まあ、皆さんも気持ちはわかると思う。会社員だと、風邪気味で少し熱があるときでも休むわけにはいかない。自宅で仕事をしていると、風邪がかなりしんどいと思ったら「無理しないでちょっと横になる」ということがすぐできるのは、とってもありがたいとわたしも思ったことがある。

●・会社にいると、仕事を自由に選べない。しかも会社のつごうで突然ほかの仕事を手伝わされたり、やったこともない作品なのに、間に合わないからと原画のラッシュリテイクを今日中に上げてと言われてたりする。便利屋みたいに使われるのはいやだ。

その通りのことは確かにある。作画スタジオだと何作品か入っている中から「これがしたい」と多少のわがままを言う余地はあるかもしれないが、制作会社の作画部にはそれが無い。次はこれ、と会社が決めた作品をするしかない。

また便利屋的に使われるのも社内の定め。たしかにアニメーター的には迷惑な話なのだが、制作側に立ってみると「このリテイクを本人にもどしていたら間に合わない。なんのために社内作画があるんだ。ピンチの時に会社を助けてくれないなら、社内作画を置く意味はない」と思うだろう。

社内は作品を選べないと言いたけれど、それが普通だと思うけれど、そして社内はそれでもしかたがないと思うのだが、作画水準の高い作品で有名なある制作会社では、経験の浅い原画にも作品を選ばせてくれるところがある。それが他社の作品でもわざわざ取ってきてくれる。「自分がしたい作品ならがんばるし、原画の覚えもよいのではないか」という理由だそう。

そして、自社の作画水準が高いので、外から取ってあげた作品も必ず上手い作監がチェックしてOKになってから出すとのこと。

わたしは、まだあまり上手くない原画は、社内の作監と同じ作品を担当したほうが教わりやすいと思ったので、「独り立ちできていない原画に、そこまで自由にさせなくてもよいのでは？」と聞いた。答えは「好きな作品ができないと、辞めてそっちへ行って

しまう」というものだった。

アニメーターには、確かにそういう部分がある。よいか悪いかは別にして。

●・フリーじゃないと下手だと思われる。早くフリーになったほうがかっこいい。

この意見に対しては「そんなことはない！」と、即座にわたしは思ったが、20歳代でたいしたキャリアもないのにフリーアニメーターの方は多いので、若者のあいだではそういう意識になっているのだろうか。

上記は20歳代末で原画経験6年の方の意見であるが、彼に収入を聞いてみたら月収9万円とのことだった。原画経験が6年あるなら月収は9万円ではいけない。まったくかっこよくはない。

アニメーターは20歳代に仕事量のピークが来るとわたしは思っている。だいたいそんなものと賛同してくれる方も多し。つまり20歳代でたくさんカット数をこなす経験をしておかないと、その後にカット数を増やすことはできなくなるということだ。

30歳代から40歳代はアニメーターにとって働き盛りで、ピークの量を維持しつつ、原画の水準を上げ、緻密さを増していく時期だと思う。このことと、仕事量を増やすことを同時にはできない。

だから20歳代には仕事量のピークを達成しておくべきなのだ。そうしないと将来アニメーターで食べていくことはむずかしい。

カット数をたくさんこなすのは、それなりに上手くなければ無理な話だから、自分がフリーでやっていける、どんなカットが来ても試行錯誤したりしながらなんとか完成させられるという自信が持てるまでは、できればフリーにならずに、上手い人のそばにいたほうが自分も上手くなれ、結果として速くなれると思う。

非常に才能のある若いアニメーターに関しては、ひとりで放っておいても自分で勝手にうまくなるのでどうでもよいが、一般的、というか大多数のアニメーターは技術が未熟なうちにフリーになるのはやめておいたほうがいい。特に自宅でひとりというのはとてもマズイ。才能に恵まれたごく一部の人以上、アニメーターはひとりで上手くなることはまずできないからだ。

いろいろ理由があって、会社を辞めることもあると思うけれど、たとえ身分はフリーでも、上手いアニメーターがいる制作会社に席を借りるといいと思う。

だいたいフリーになったとしても、自由に仕事を選べる人などごくわずかである。多くのフリーアニメーターは「断ると次の仕事来なくなるような気がする」と心配している。来た仕事をしているだけなら、いいように使われているのと同じことだ。

結論として、フリーになる絶対条件は

「それなりに上手く、どんなカットが来ても作監が困らない水準の原画を描け、プロとしてはずかしくない収入を得るだけのカット数をこなす手の速さがあること」

であるを考える。

©Kamimura Sachiko 2014