ATTACK ON TITAN

TVアニメーション進撃の巨人 原画集 第1巻

#1～#3・PV・ED収録

キービジュアル・雑誌掲載イラスト原画ギャラリー 002-009
#1 二千年後の君へ 010-039
#2 その日 040-103
#3 絶望の中で鈍く光る 104-123
プロモーションビデオ 124-126
エンディング 127-145
キャラクターデザイン・総作画監督浅野恭司 インタビュー 146-147




BD END
AD END



完成

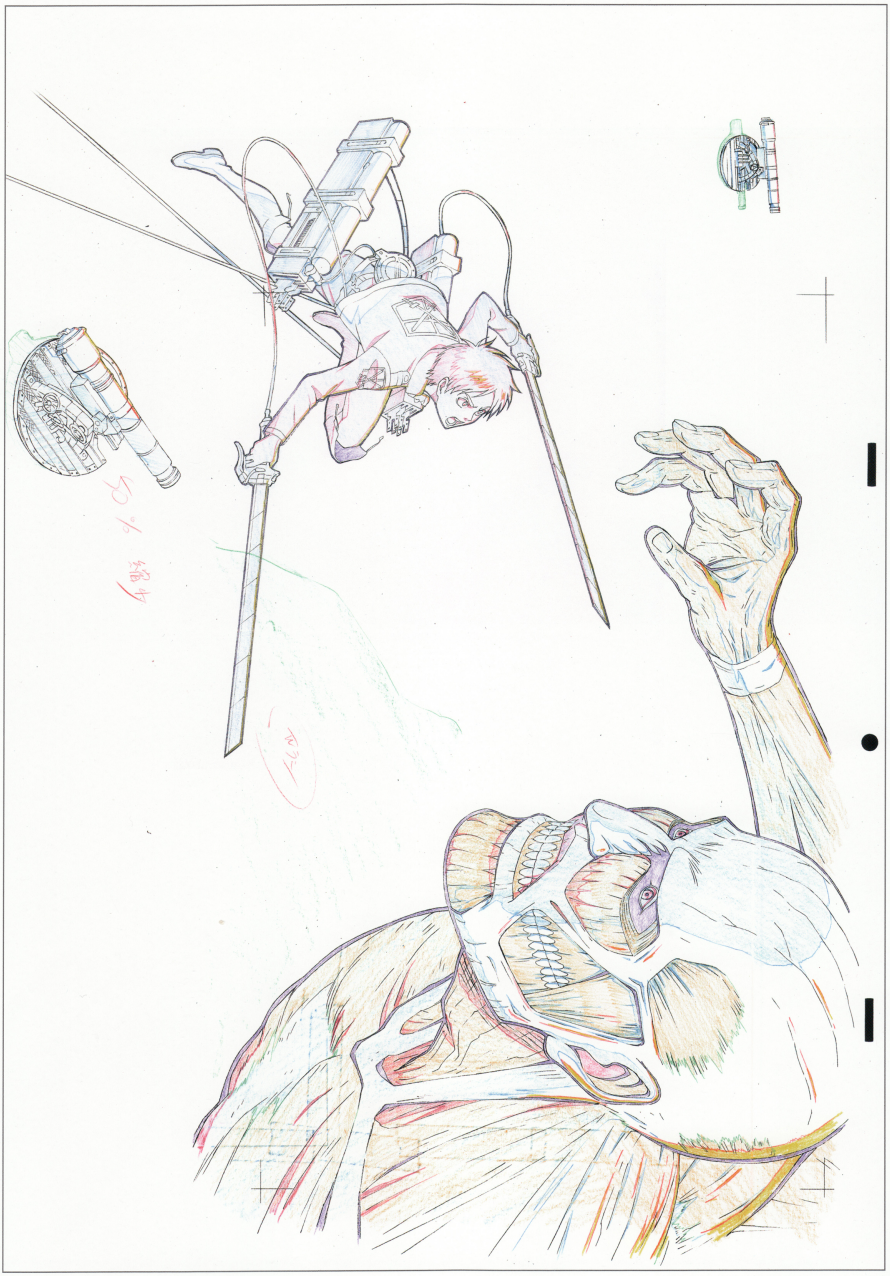


原画

TVアニメ「進撃の巨人」第2キービジュアル



完成

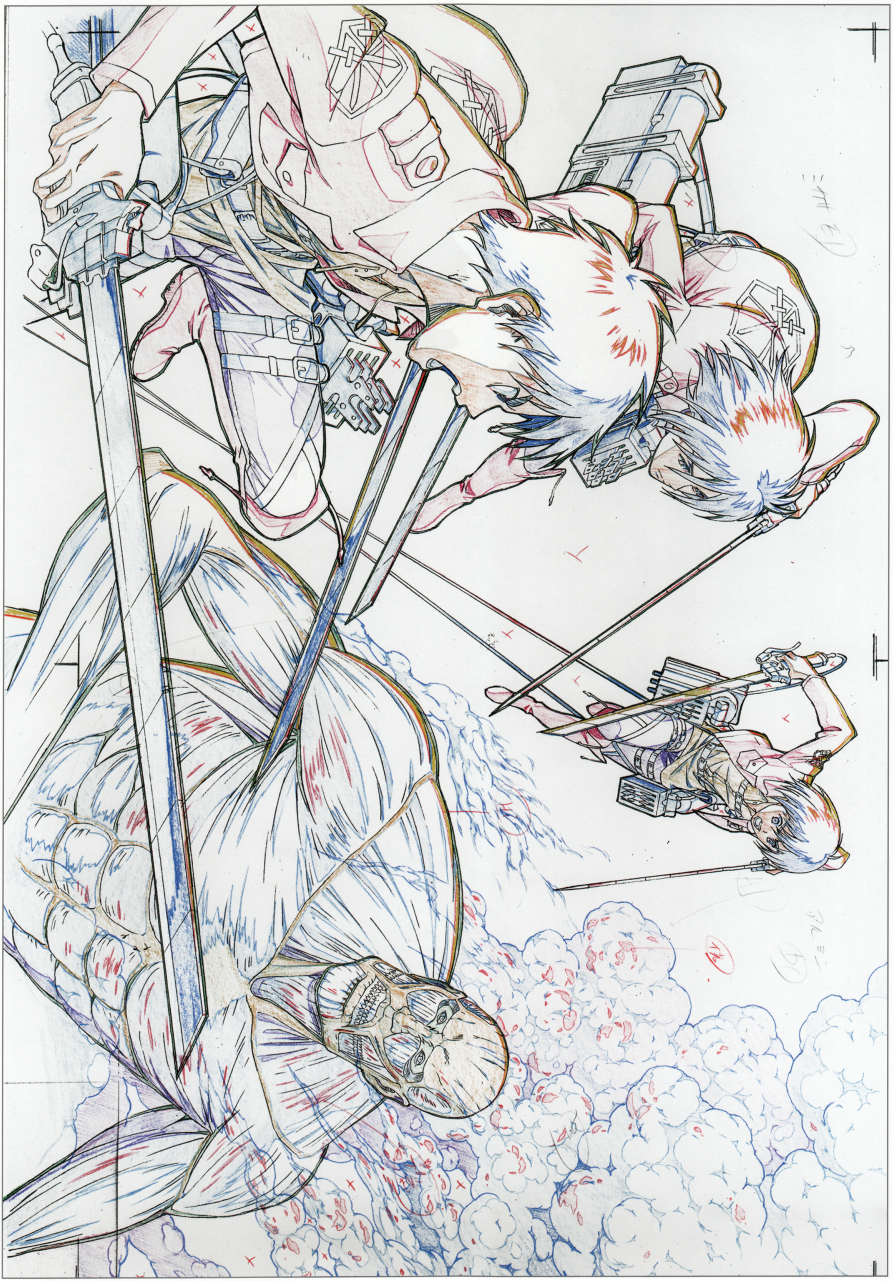


原画

Newtype 2013年4月号掲載



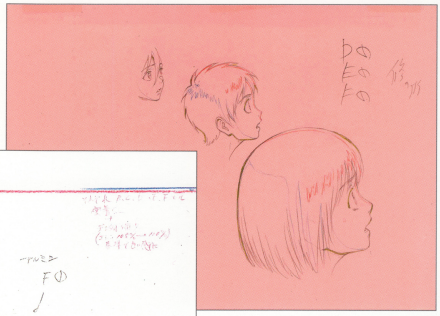
完成



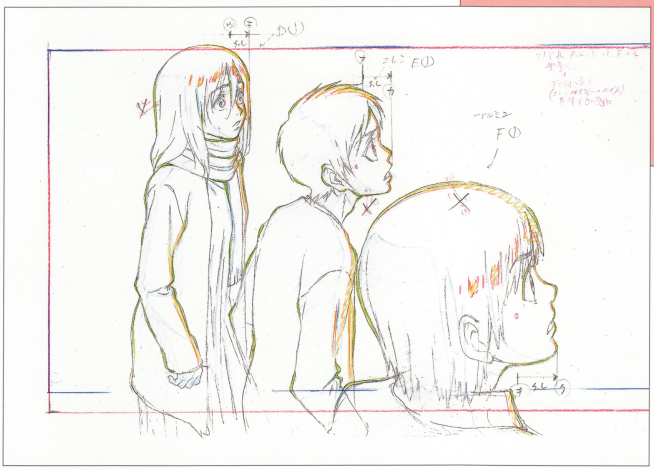
原画

Newtype 2013年5月号掲載

完成



修正

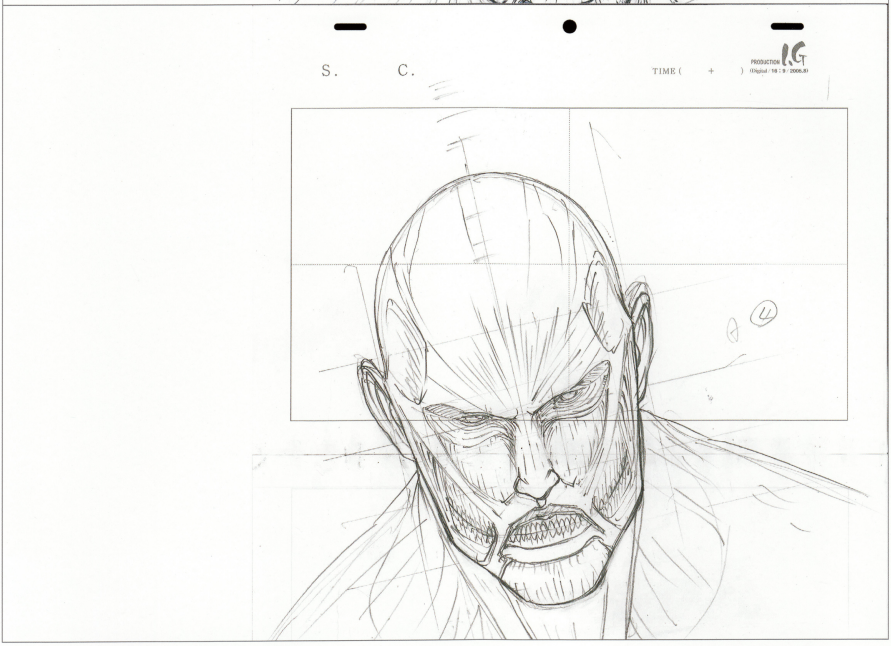




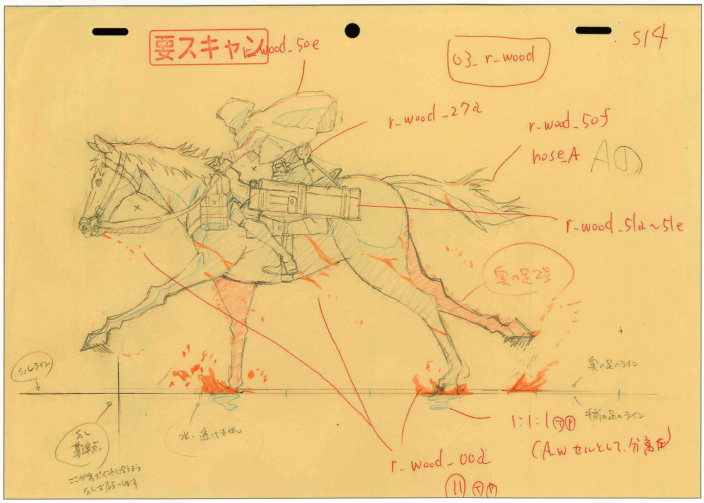


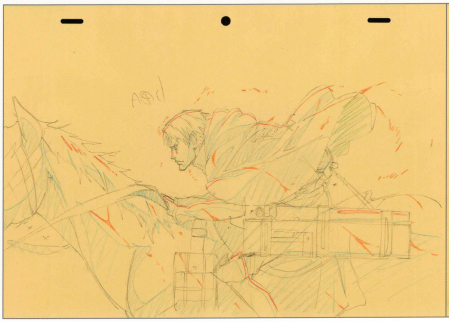






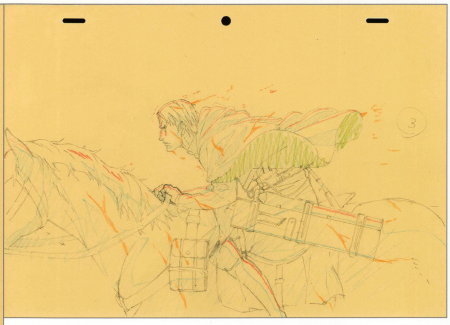
荒木哲郎コメント 千葉崇明さんによる超大型巨人。蒸気の煙の玉を極限まで小さくしてもらって、そのひとつひとつを体の動きに合わせて動かすという人間離れした労力を費やしてもらっています。こういう事をお願いして「やってもらえちゃう」のが今回の仕事の幸せでした。

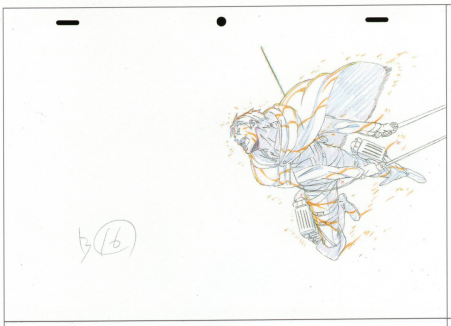

要スキャン
wood_50e
03_r_wood
514
r_wood_27d
r_wood_50f
hoseA
r_wood_51a~51e
r_wood_00d

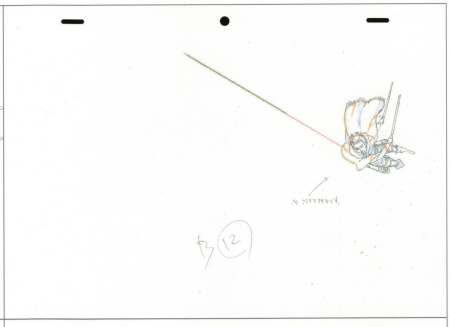


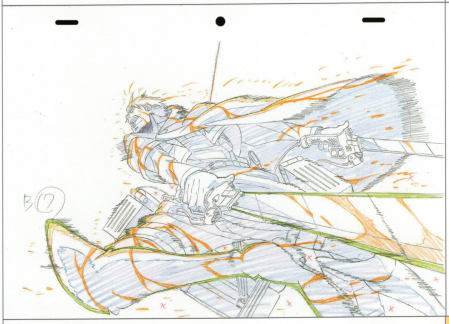






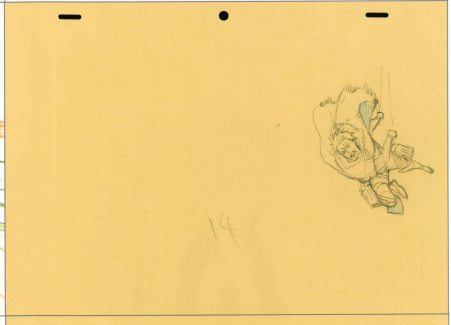


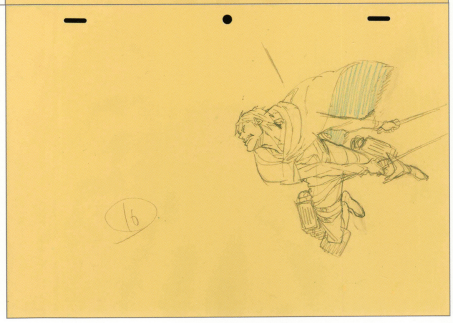










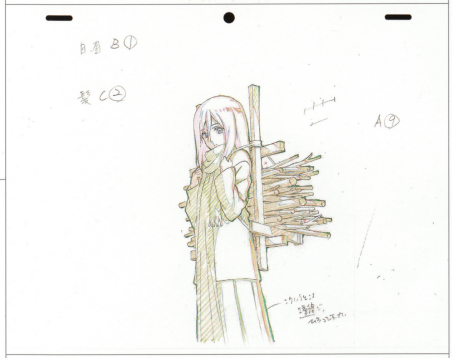


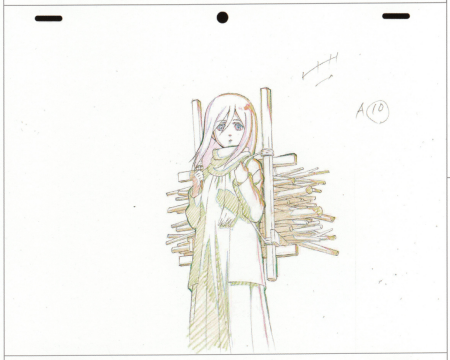
荒木哲郎コメント

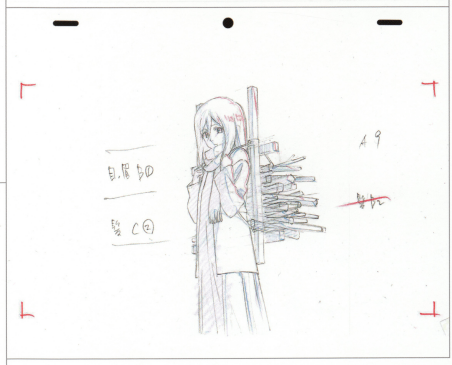
今井有文くんの立体機動。兵士の回る動きに合わせて、木を3Dで回してもらっています。
冒頭で視聴者の心をガッと掴む、気持ちのいいカットになりました。

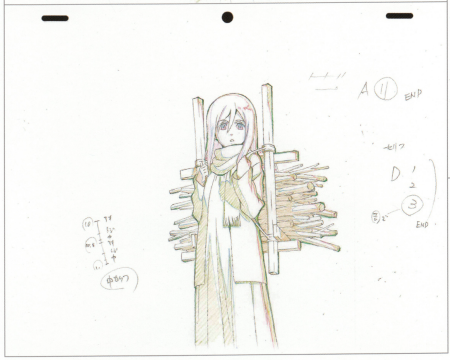






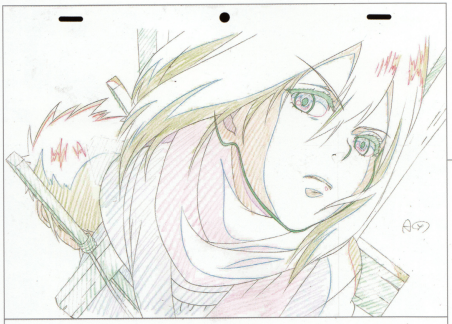






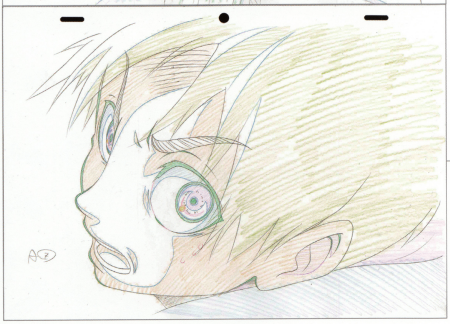
荒木哲郎コメント

千葉さん原画によるミカサ。とにかく可憐にしたかったので、
髪のリアクションに関する指示をレイアウト時にたくさん書いた覚えがあります(PVカットでした)。

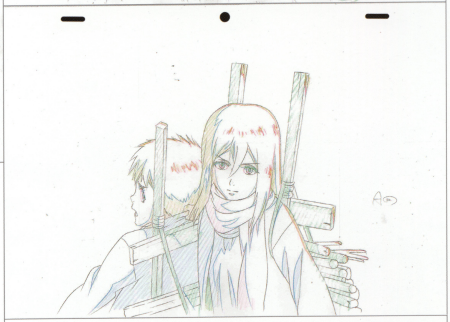


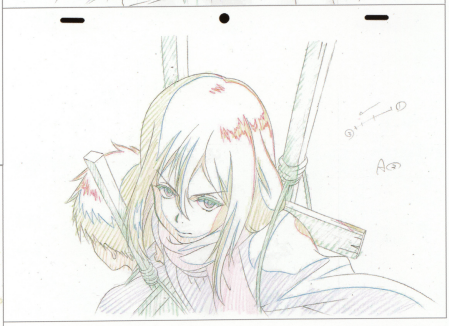


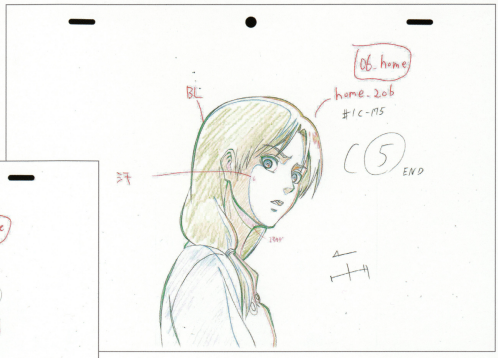


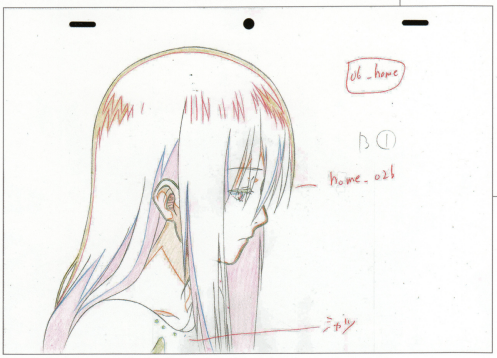


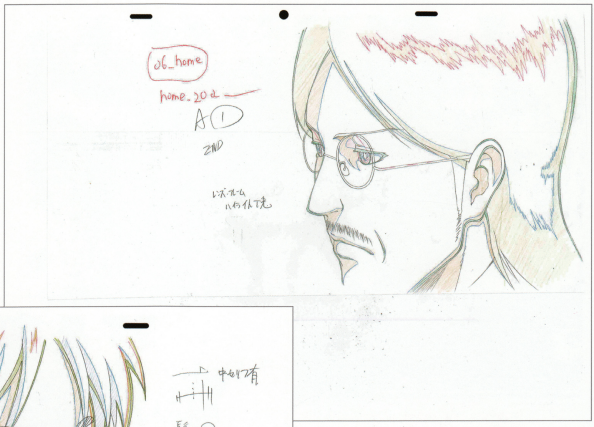








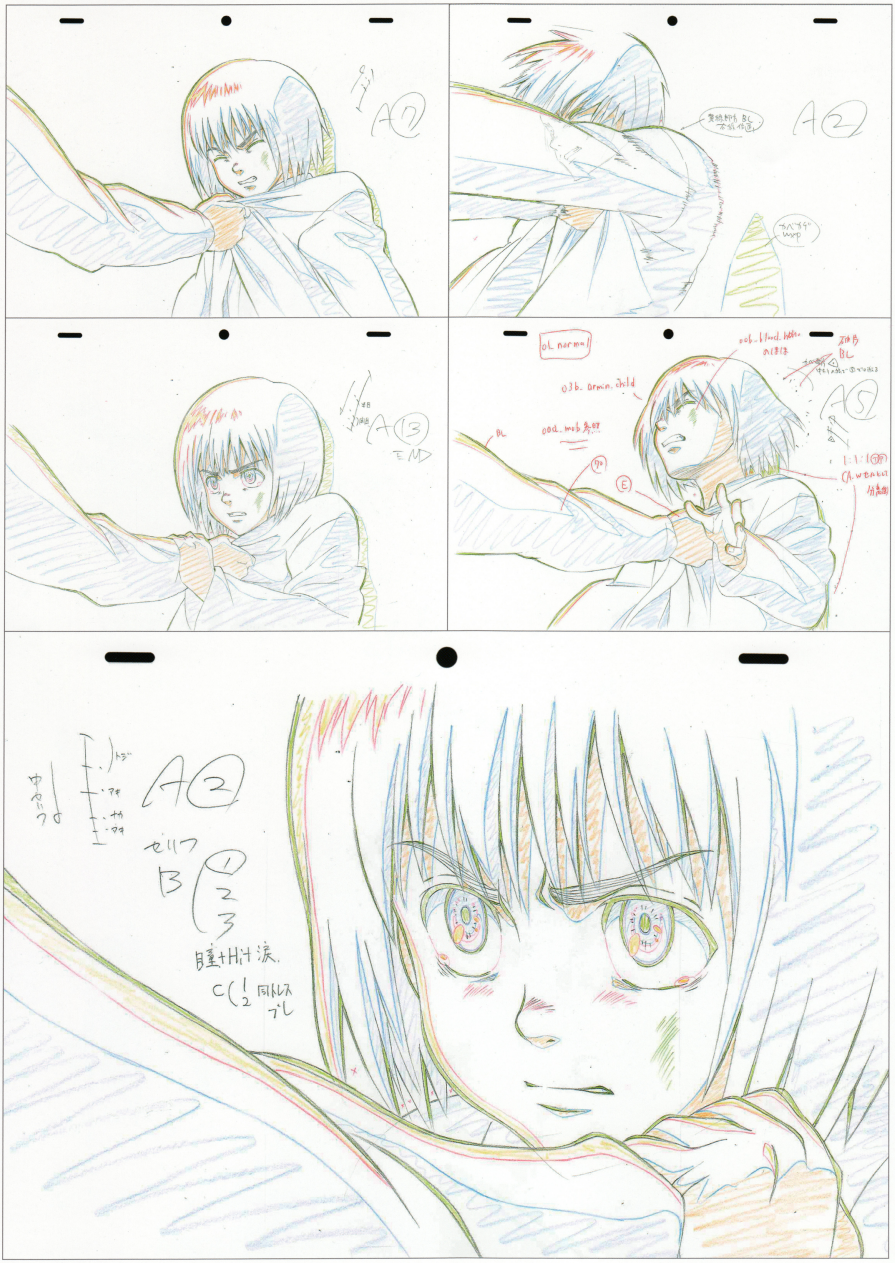


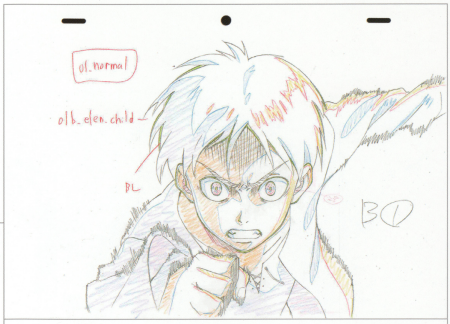




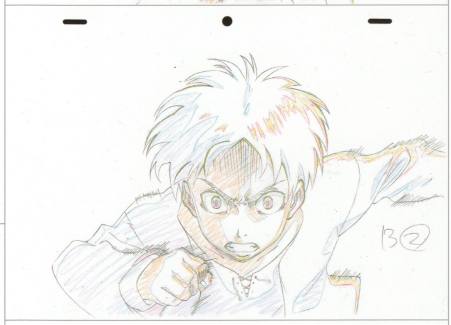
荒木哲郎コメント

浅野恭司さんに「憂いのある顔で」とお願いして、ベストな表情をもらいました。この辺りの生活シーンは助監督の田中洋之さんの繊細な指示が生きています。


A7
A2
A13
EMD
A5
A2
セリフ
B
1
2
3
瞳+Hit 涙
C
1
2
同トレス
ブレ

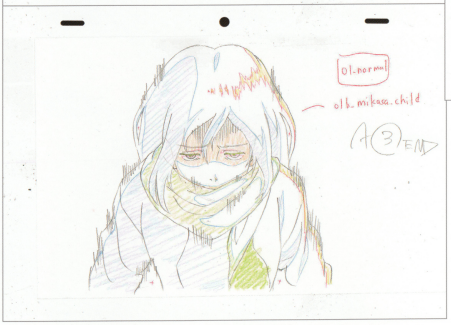






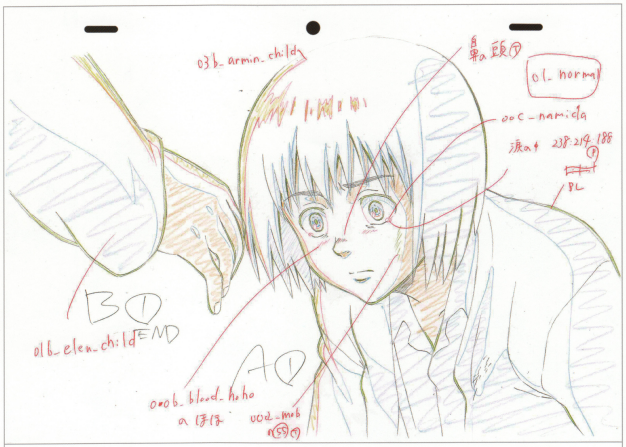






荒木哲郎コメント

江原康之さん作画のミカサとエレン。
まだ「どれくらいギャグにしていいのか」をみんなが迷っている状態で、江原さんのこれを見て「ここまでやってもいいんだ」と思った感じでした。
なお、江原さんには「学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD」以来、アクション作画の大黒柱として頼らせてもらっています。動きもキャラ絵もイケる、天才肌です。

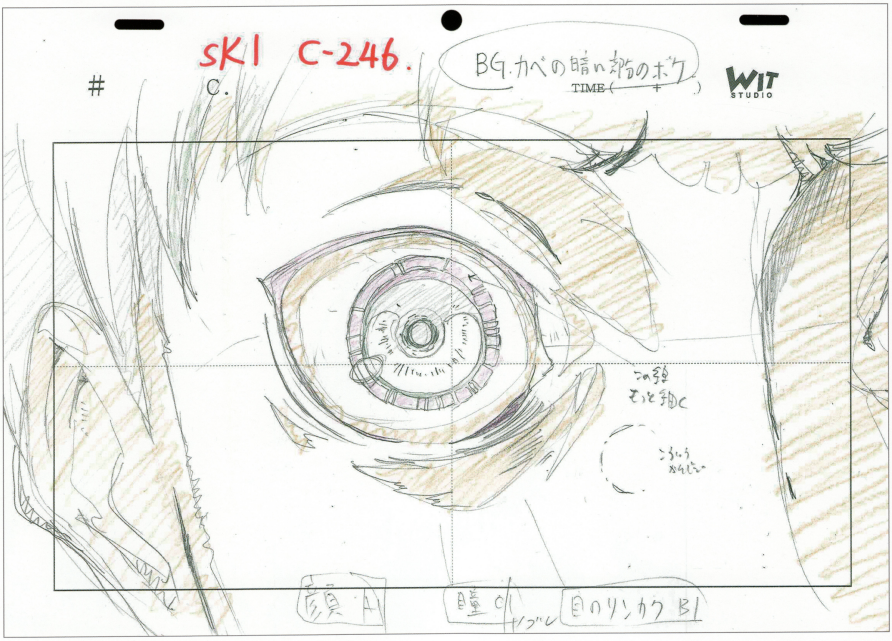

03b_armin_child
鼻の頭(T)
01_normal
00c_namida
涙の中 238:214 188 (P)
PL
B①
01b_elen_child END
A①
000b_blood_hoho
のほほ
00d_mob
の(55)(T)

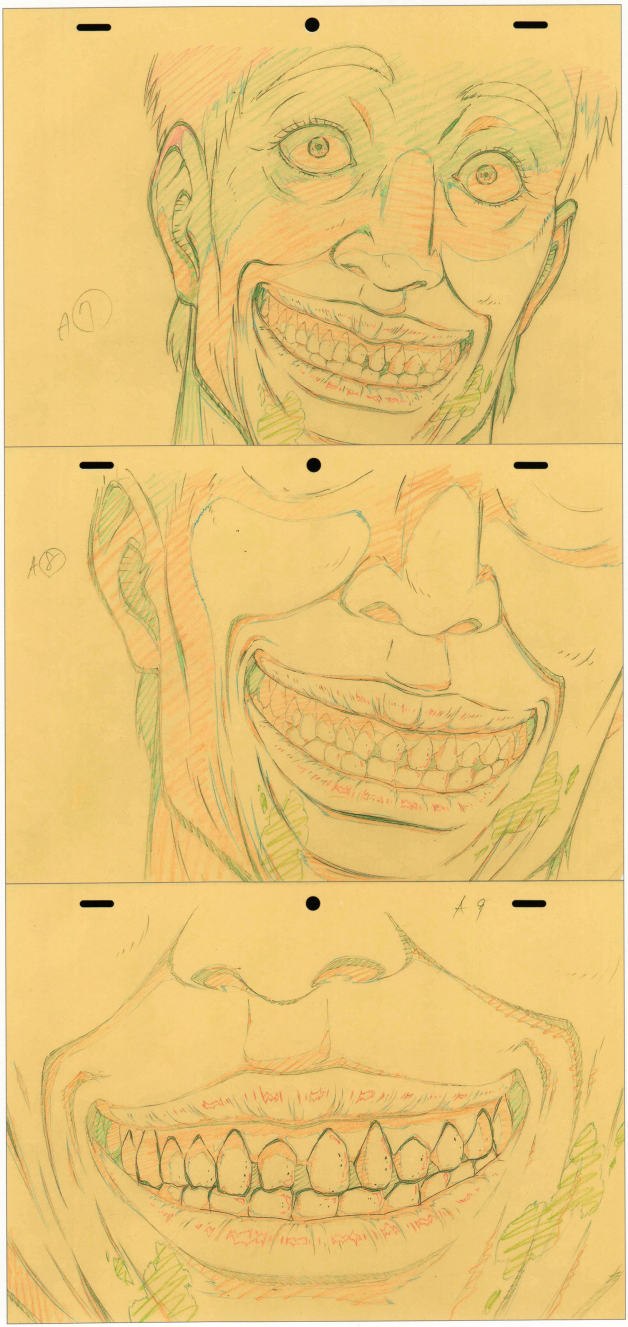

A②


6
この時には、
目、A4の手の目に
してください
A④
(5(日.クチブル)


B1


セリフ
C1


SK1 C-246.
#
C.
BG.カベの暗い部分のボク
TIME (+)
WIT STUDIO
この線
もっと細く
こういう
かんじで
顔 A1
瞳 C1
ハブル
目のリンカク B1



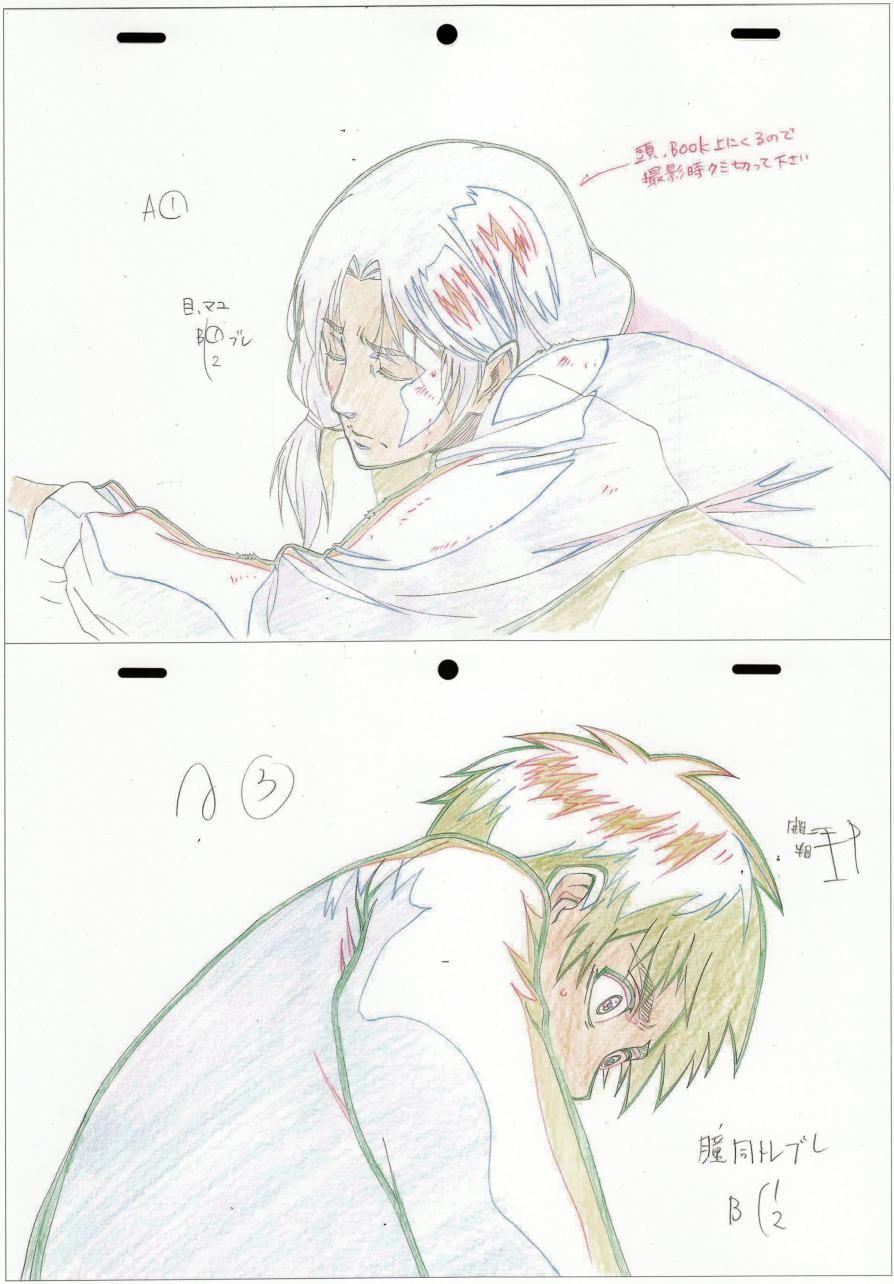
荒木哲郎コメント

千葉さんによる迫る巨人。
普段巨人の血管は撮影のテクスチャーで
処理しているのですが、これは特例で血管も
作画しています
（本体と別原画です）。

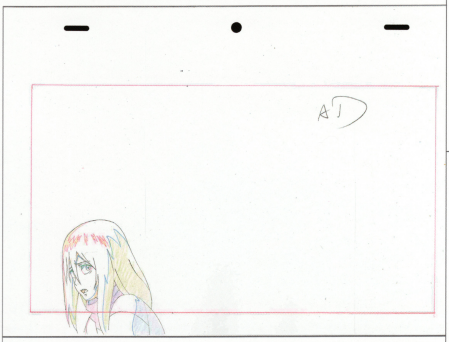


江原さんラフ原画による、エレンの走り。
フォローの処理にさりげなく3D背景動画を使うという贅沢な作りです（1話だから）。

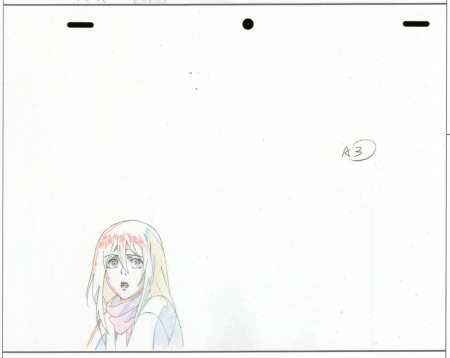
荒木哲郎コメント



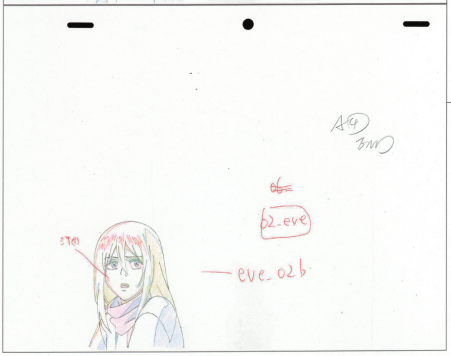
荒木哲郎コメント | エレンの母・カルラの愛い顔。この辺りはBパート後半、作画監督の菊池聡延さんの個性が生きていると思います。菊池さんには「ギャラクシーエンジェル」からお世話になってます。







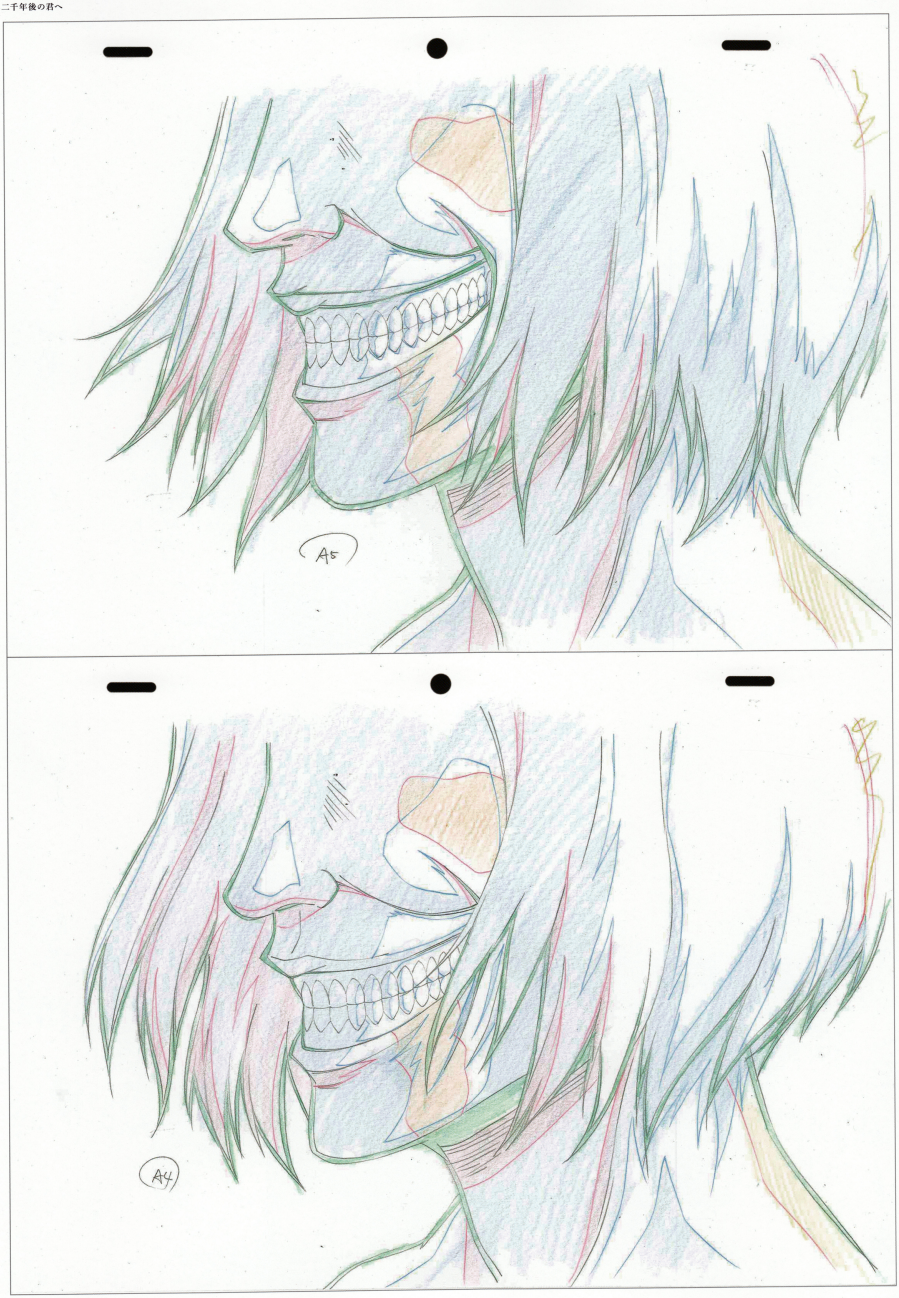




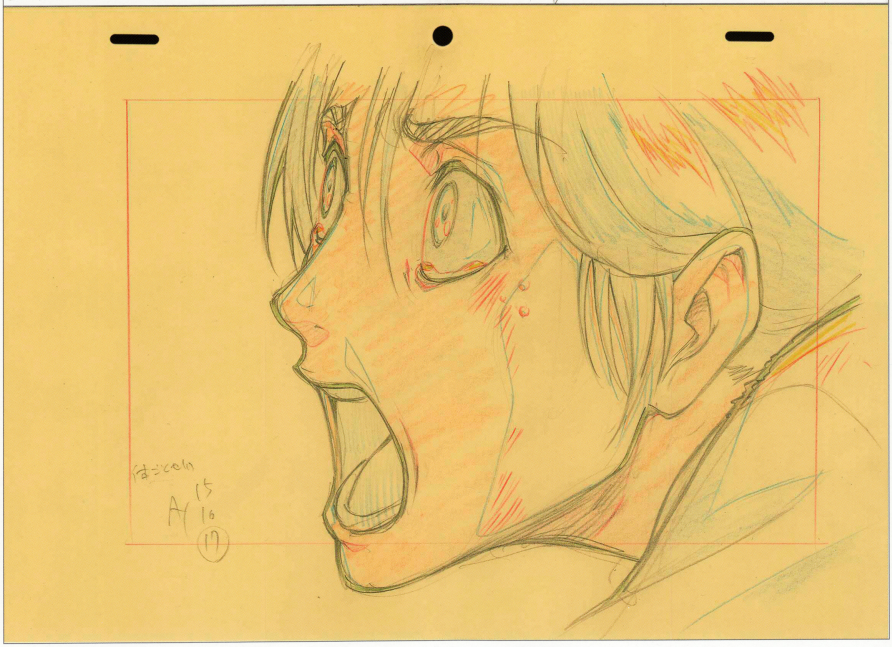


荒木哲郎コメント

第1原画は江原さんです。
自分がチェック時にちょっと表情とか上書きしてるのが見えますね。

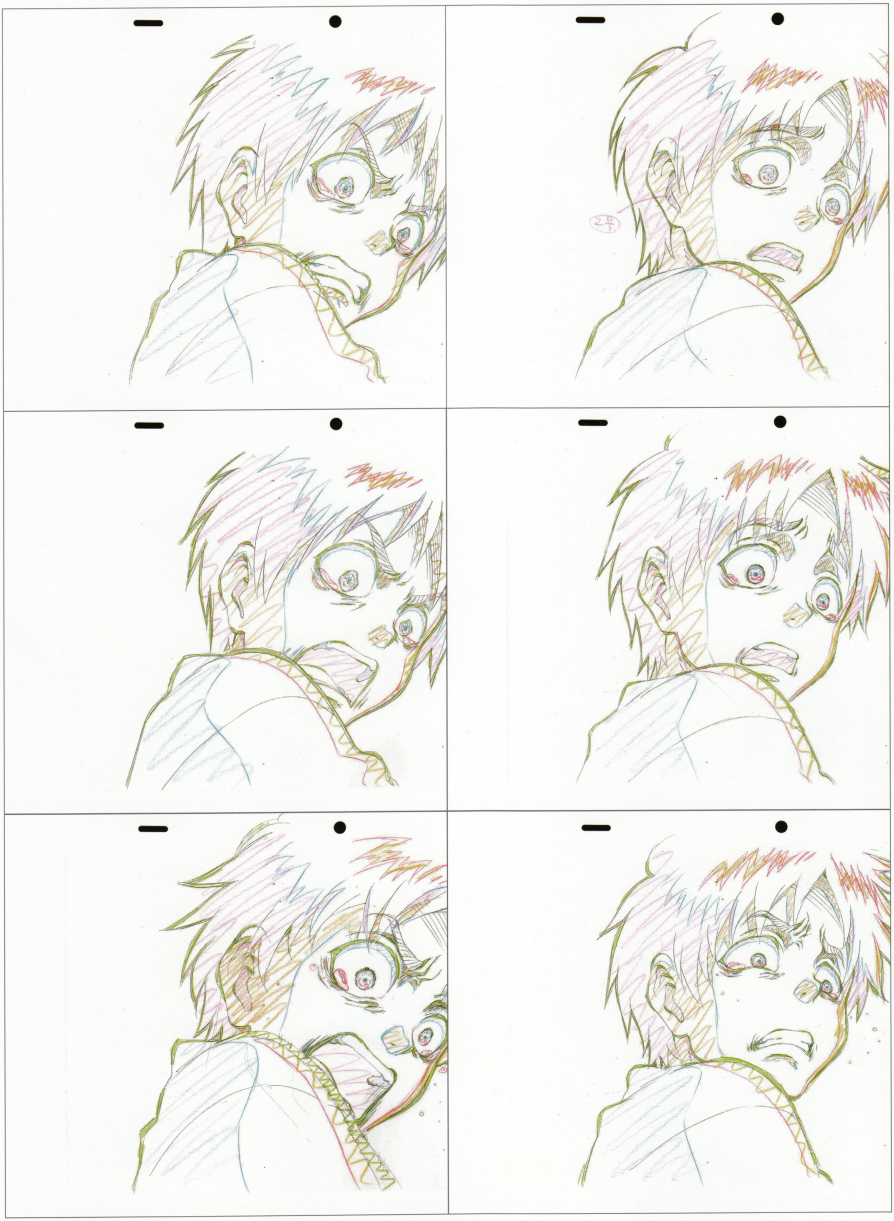

A5
A4





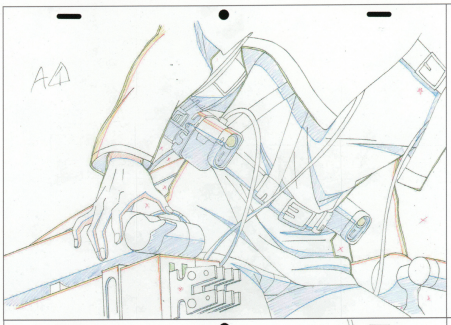
このカルラの顔も良いです。こっちは菊池さんの迫力のある絵を、浅野さんがさらに高めていますね。「キャラ表から逸脱してもいいので壮絶に」とオーダーしました。

荒木哲郎コメント

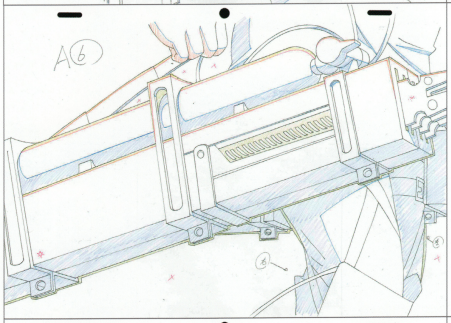


荒木哲郎コメント | 江原さんによるラフ原画のエレンの叫び。気持ちが伝わる会心の出来ですね。

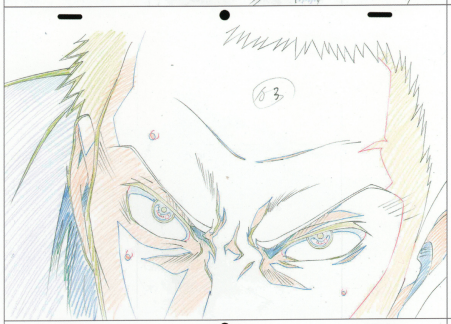

A①
表情B①
A③
A④
A⑤
表情ル
6





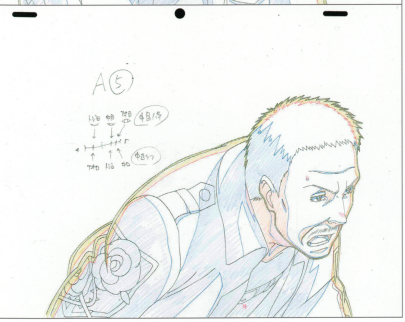




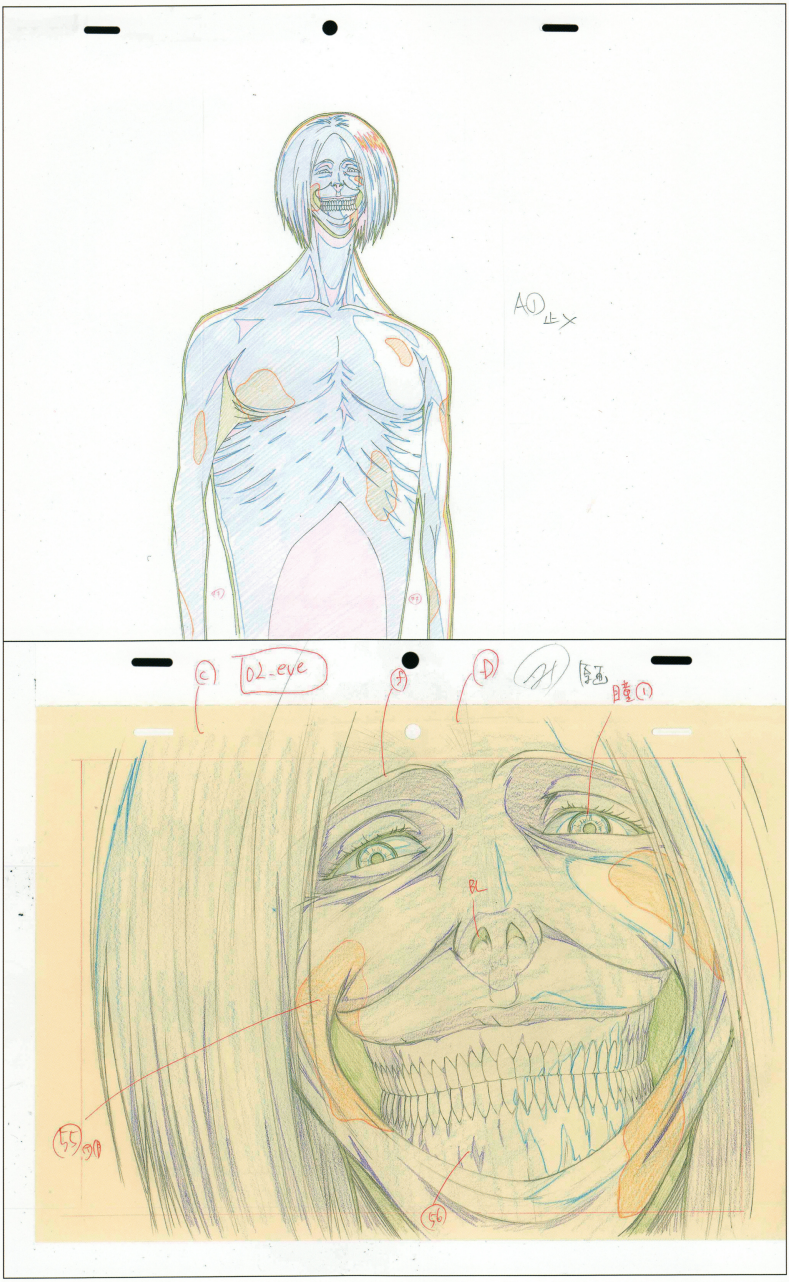






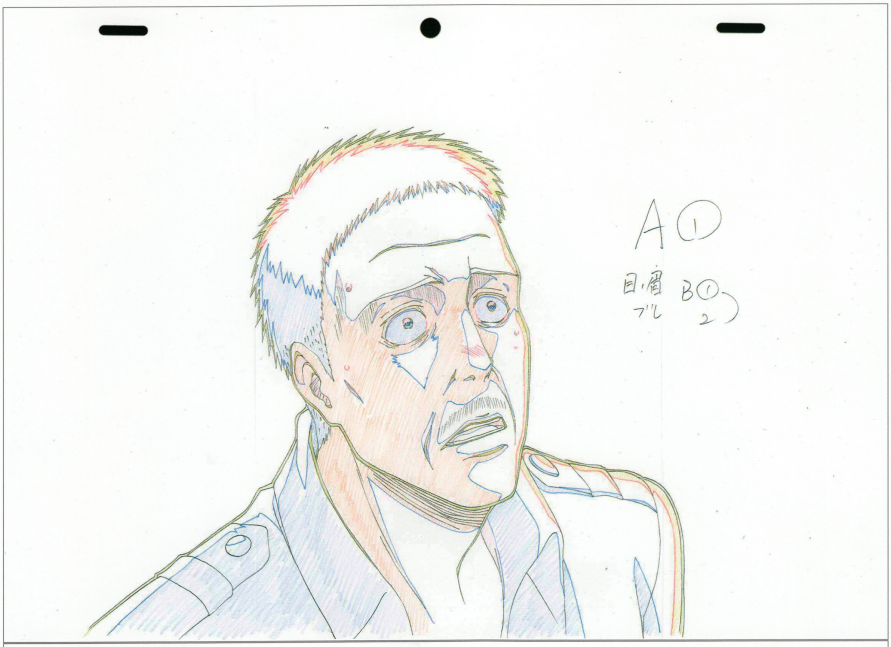


荒木哲郎コメント | 原画の横にゲージが打ってあって、動きのツメや中セリフ・中日パチなどの指示が書き込まれているのが見えます。こういうのを指示するのが演出家の仕事なんですよ。

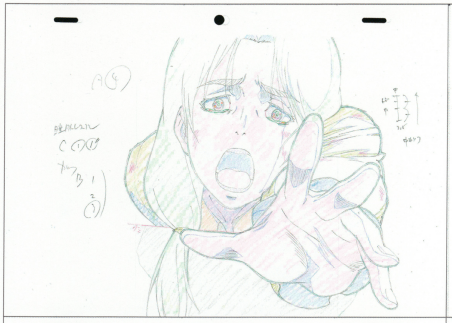


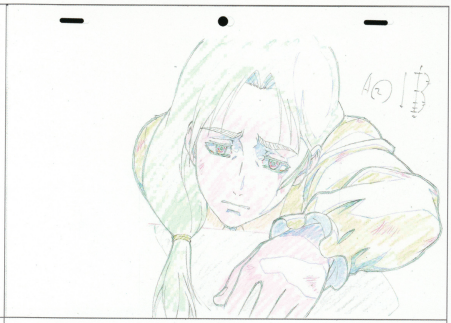
菊池さんによる巨人の顔。1話で一番いい顔の巨人ですね。
ラッシュの際、スタッフ間で「恐い」と声があがったのが印象的でした。

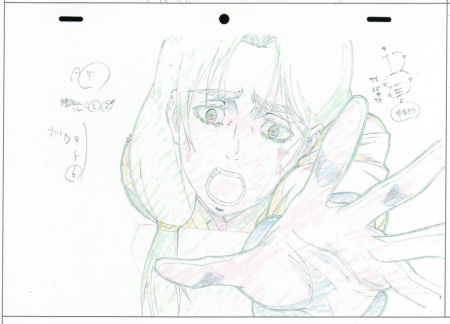
荒木哲郎コメント

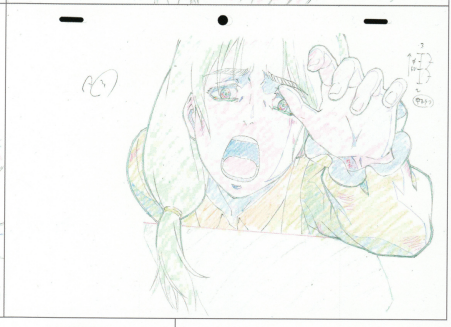

A①
目・眉
ブレ
B①
2

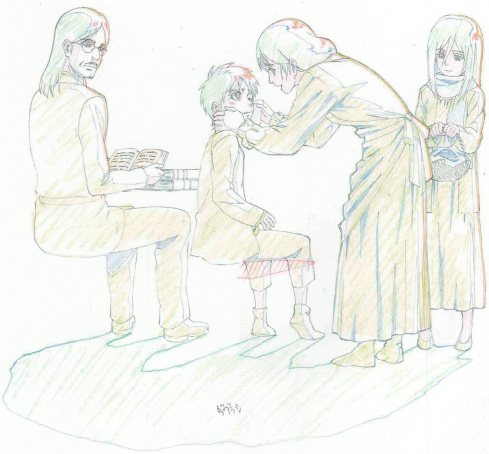

A②
END
1.5
中目
下目
2





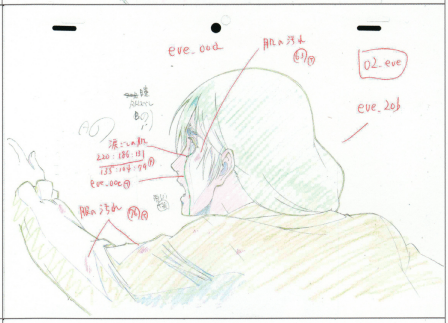




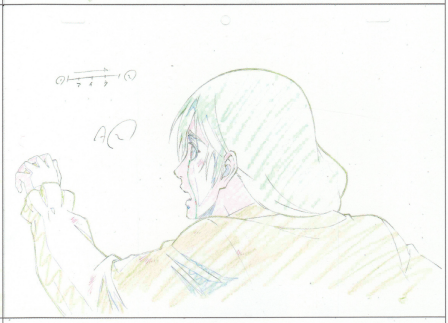


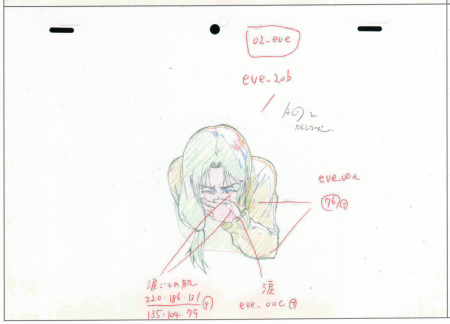








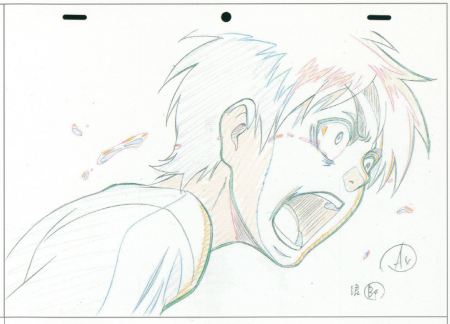


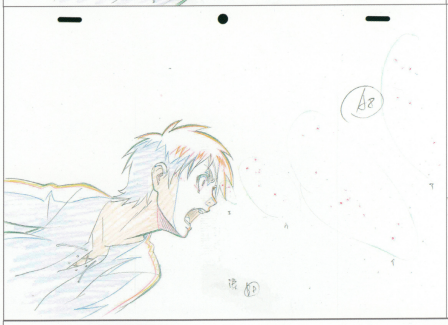




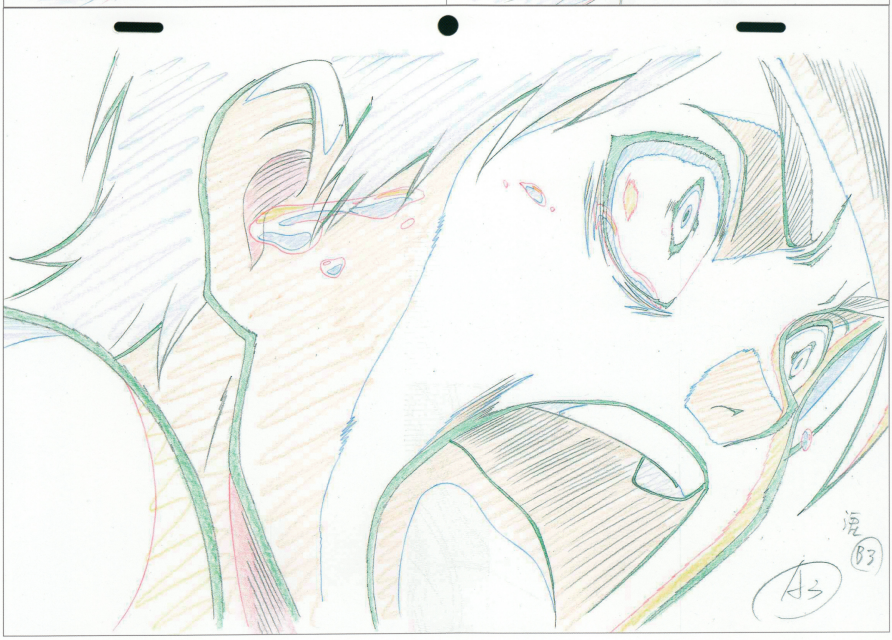
荒木哲郎コメント | 涙するカルラ。色々な作品でお世話になっている宗崎暢芳さんによる丁寧な原画です。視線の方向、手の震え方、涙の流れ方の指示を、何度も何度も執念深くやった覚えがあります。

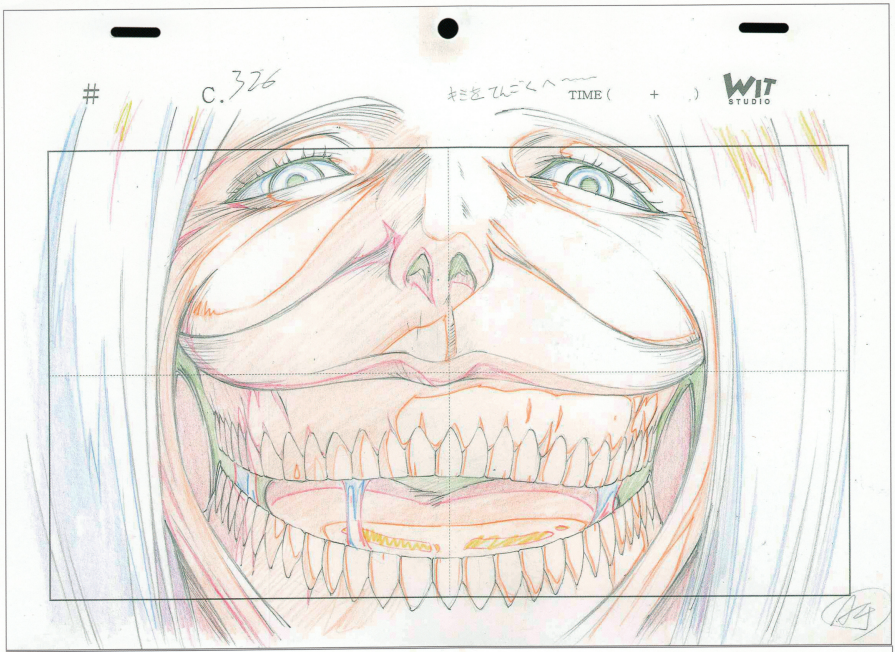




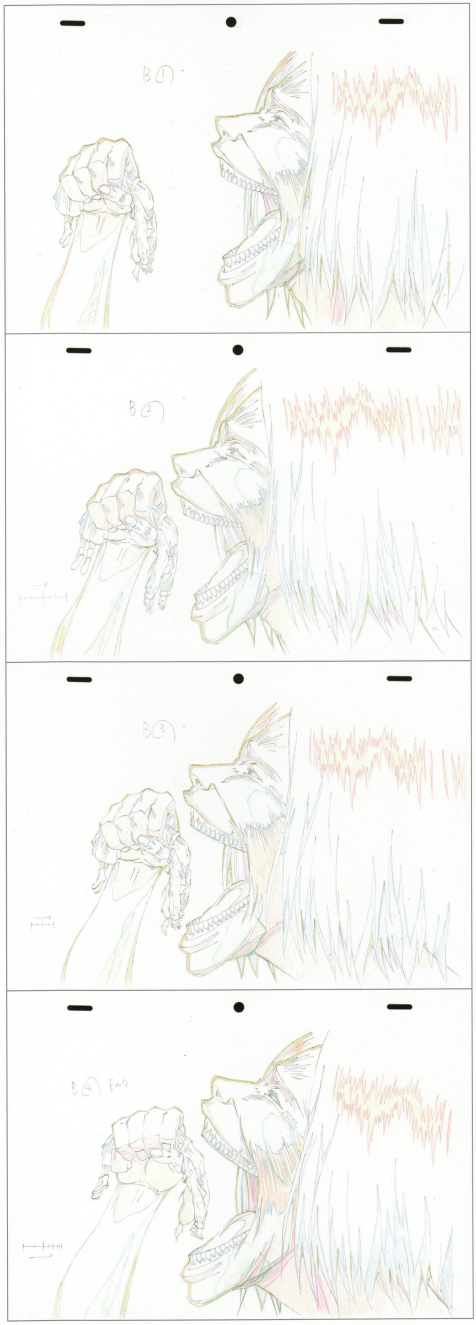






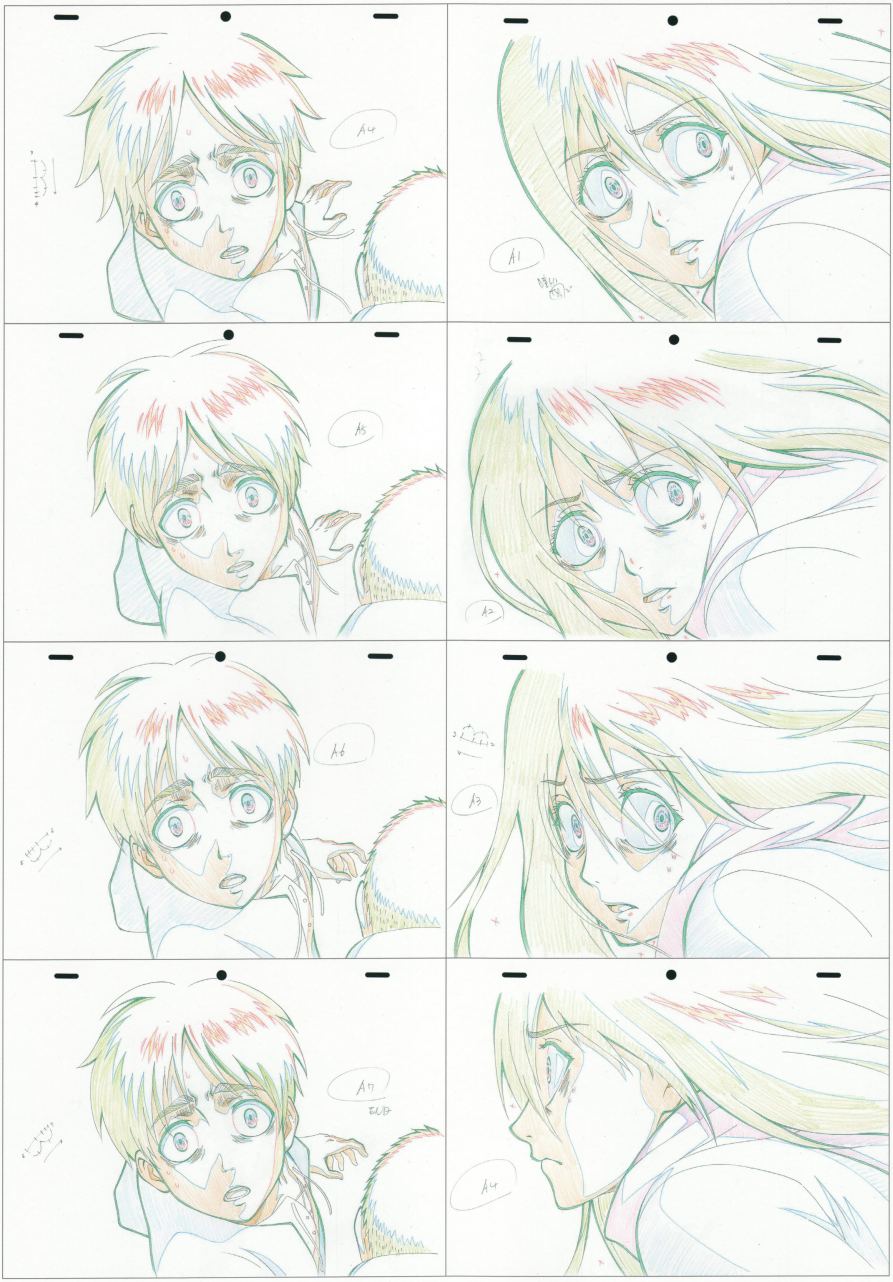

#
C. 326
TIME (+)
WIT STUDIO


#
C. 326
TIME (+)
WIT STUDIO



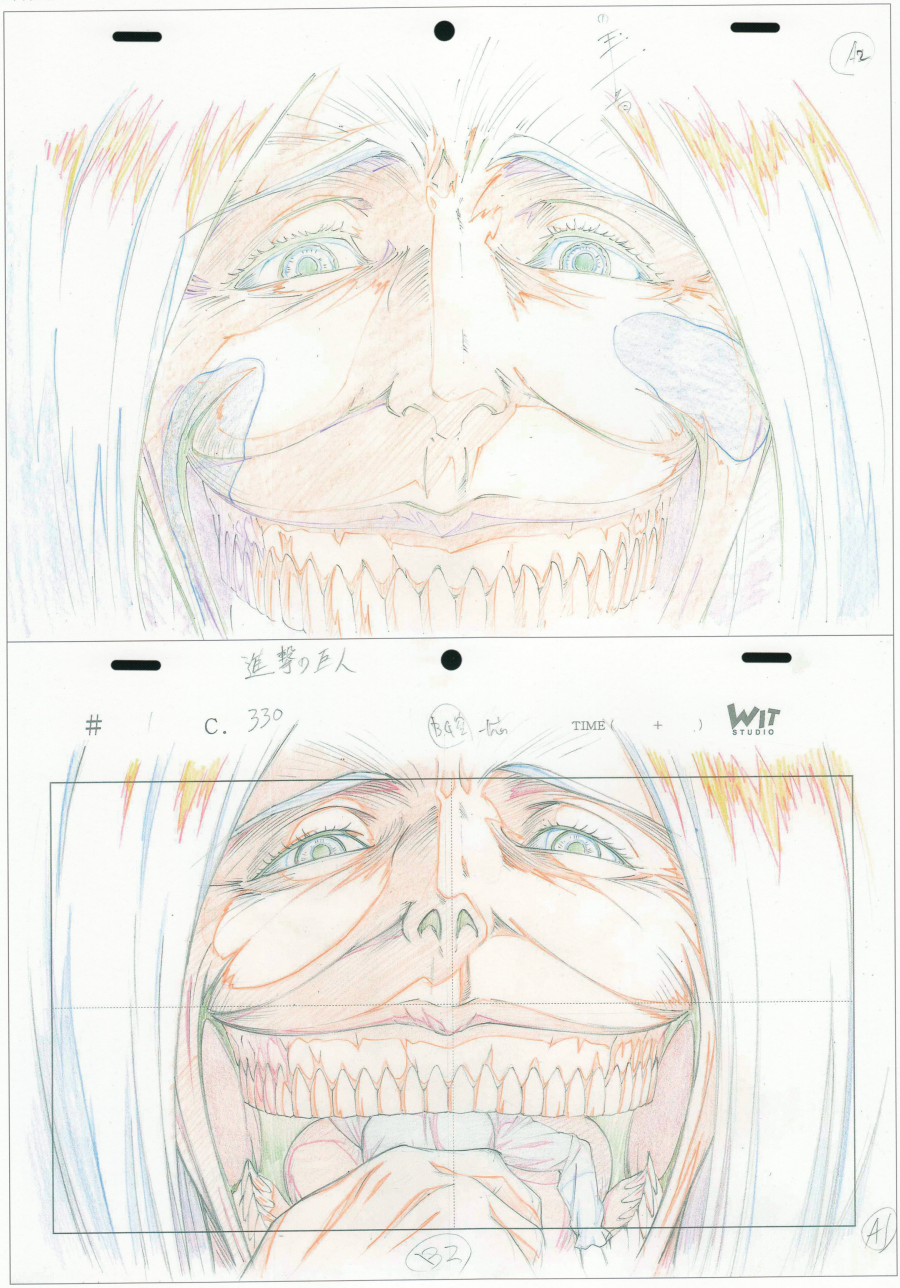
荒木哲郎コメント

その後もBANK使用されることになった、カルラを食う巨人のカット。
菊池さんの原画です。絵の出来がいいだけでなく、エレンの戦う動機そのものといえるカットなので、くりかえし登場することになりました。

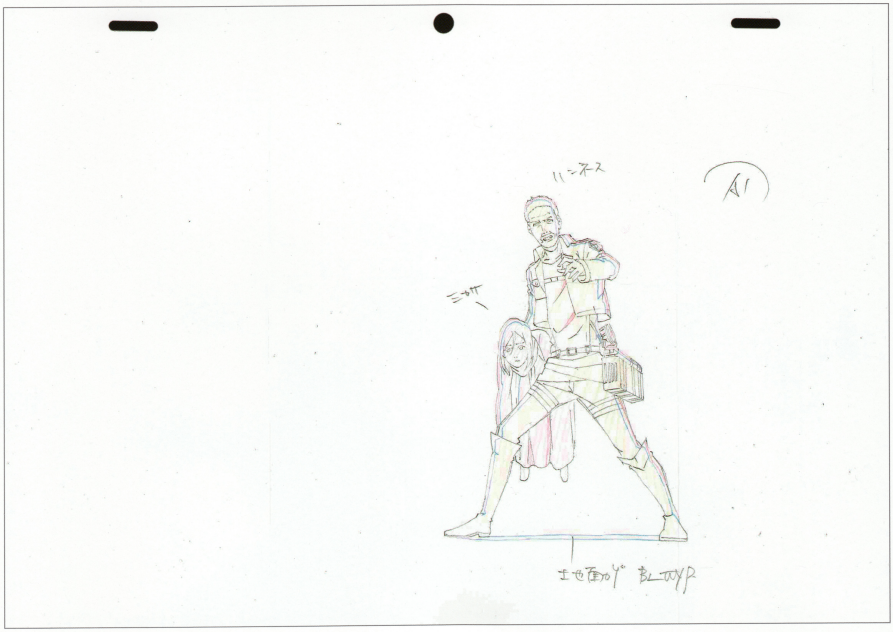


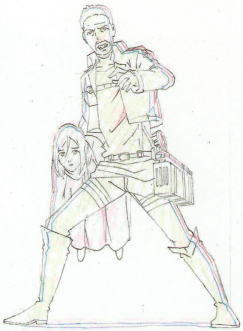
戦慄するミカサ。某劇場版アニメをみて、人を食うモンスターを見て戦慄しているキャラクターの表情が強く心に残っていたので、その表情のようにして下さい、とオーダーしました。

荒木哲郎コメント


A2
進撃の巨人
#
C. 330
TIME (+)
WIT STUDIO
B2
A1









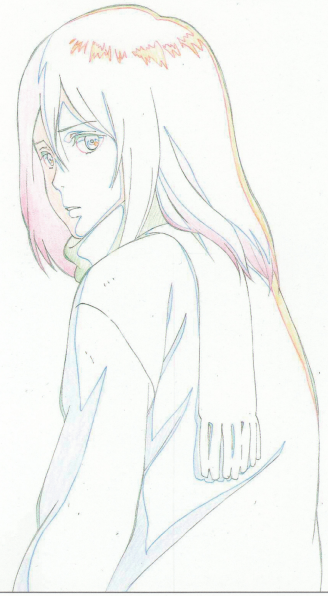
02_cut

02b_mikasa_child

ミカサ

A b

End

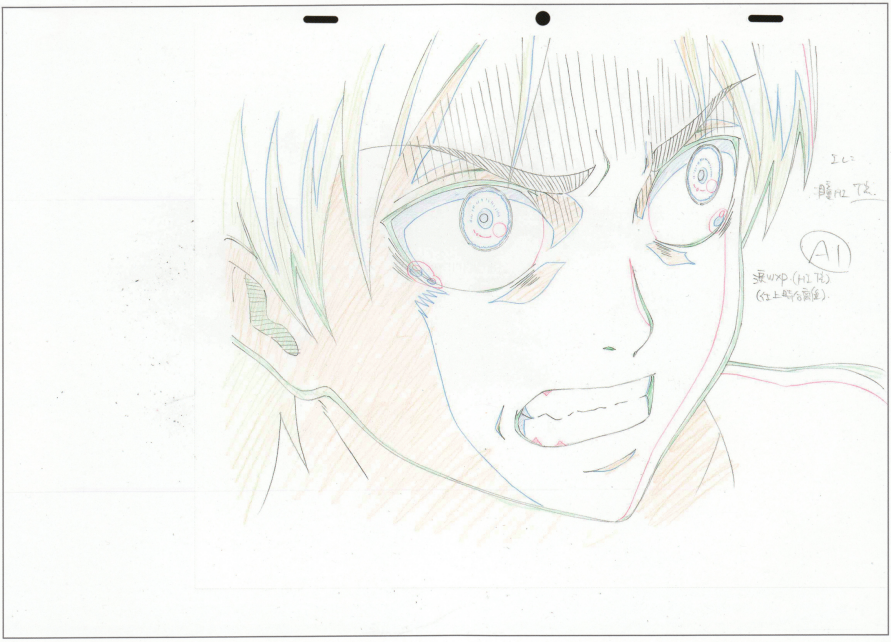


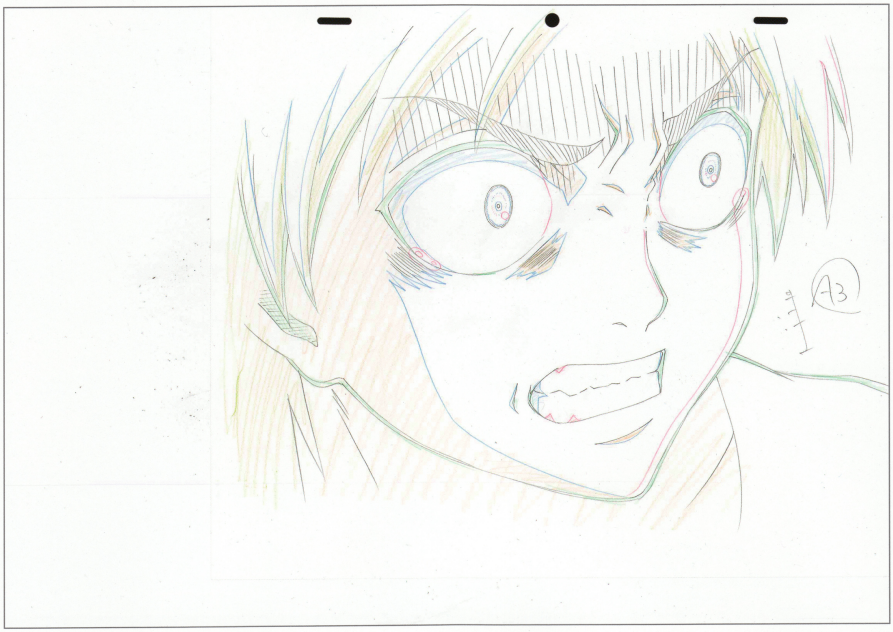
B5

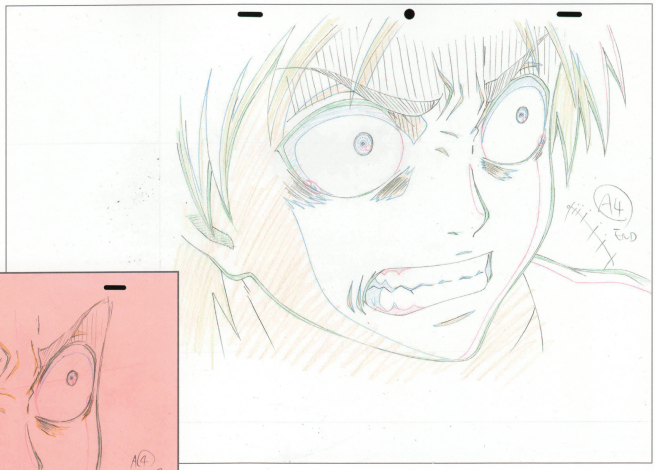



A③


02_eve
01b_clen_child
※WXP TP (1.1.1)
分離して下さい。
A④ END


A1


A3

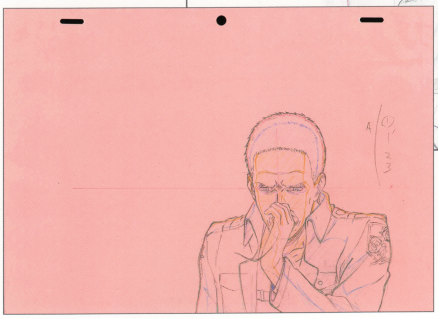


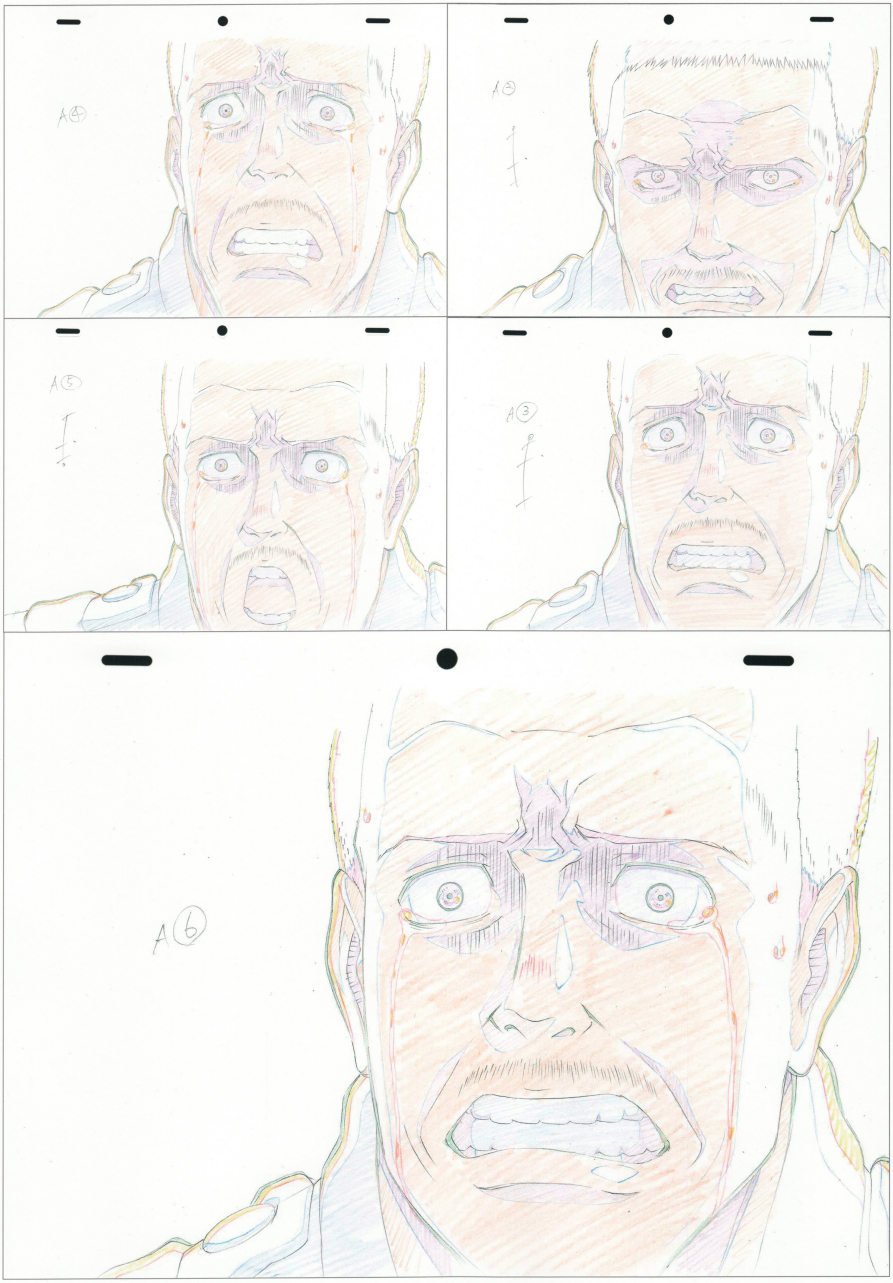


修正



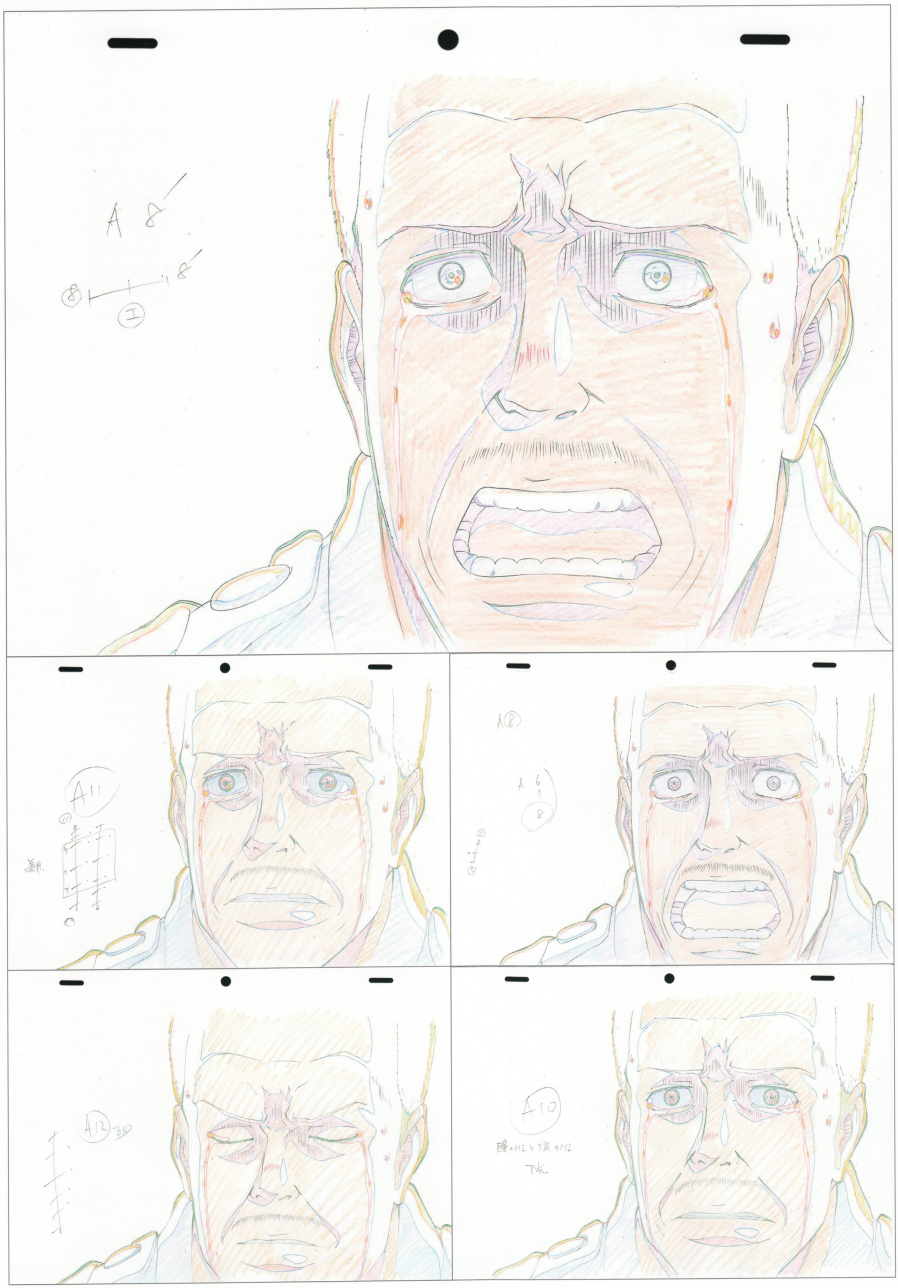
修正



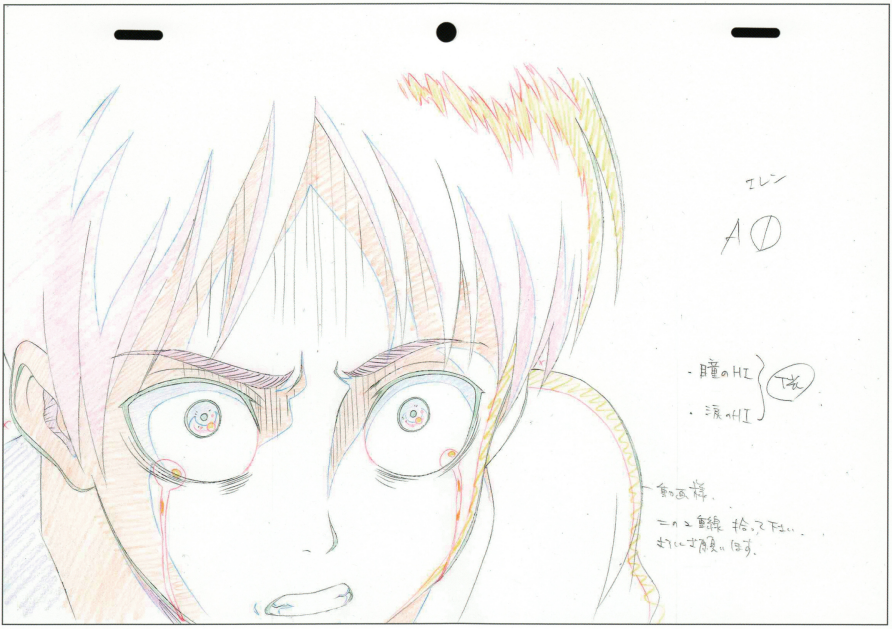


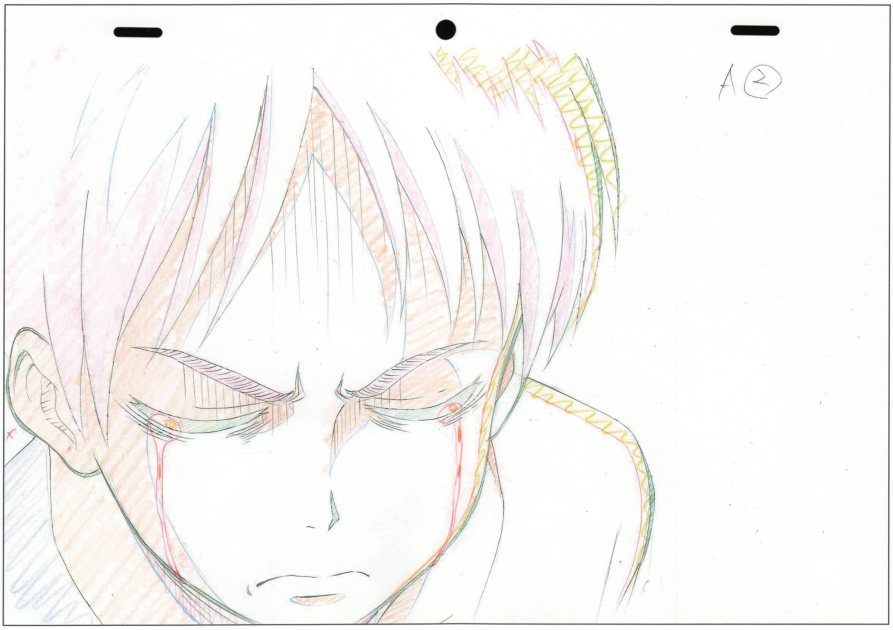
ハンネスの叫び。PVのカットだったので、本来1話担当の江原さん原画です（045も）。「俺に力がなかったからだ」はアフレコ時の藤原啓治さんの演技にも大いに盛り上がりました。Aパートの、巨人の襲来に混乱する市井の人々の描写は、作画監督の手塚響平さんが大いに説得力を持たせてくれました。

荒木哲郎コメント



エレン



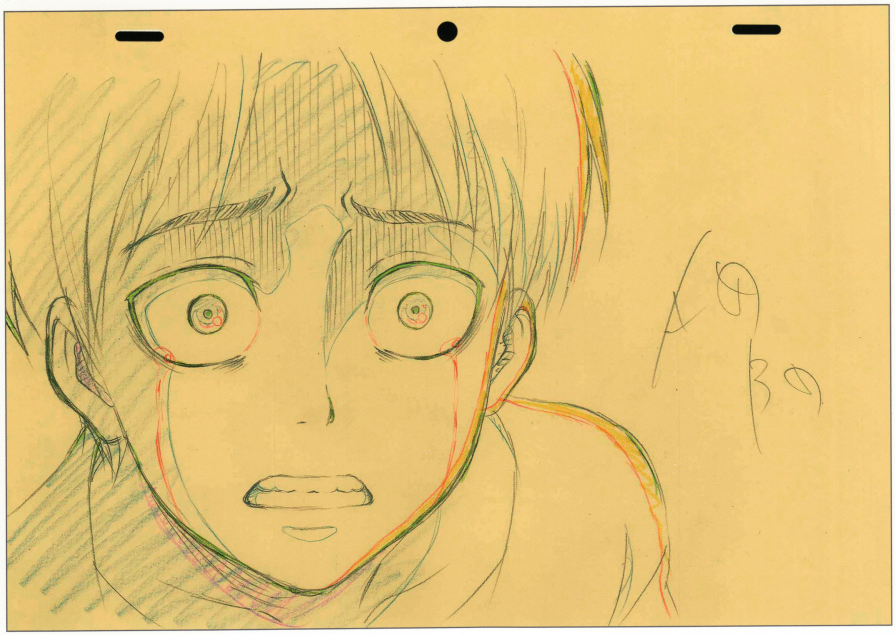


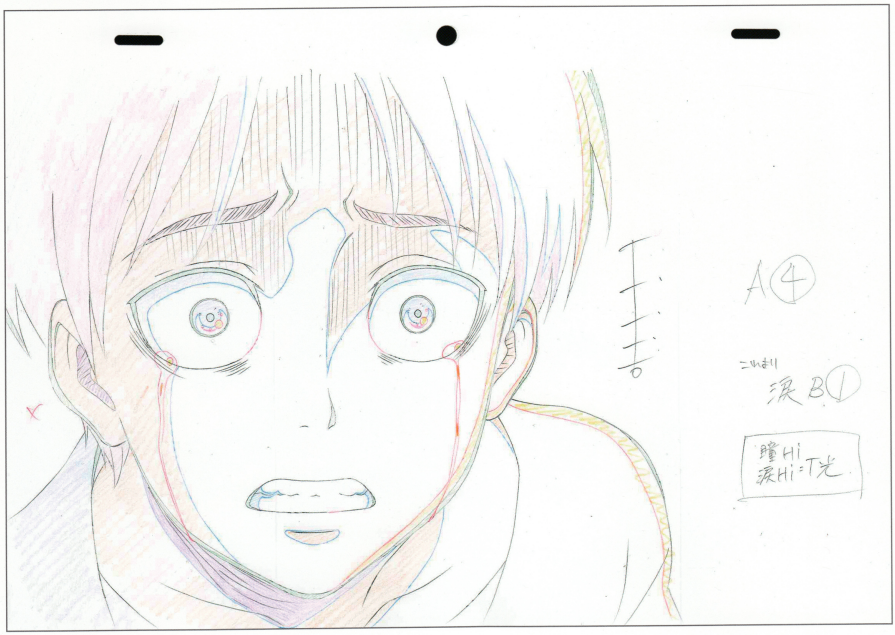
A①

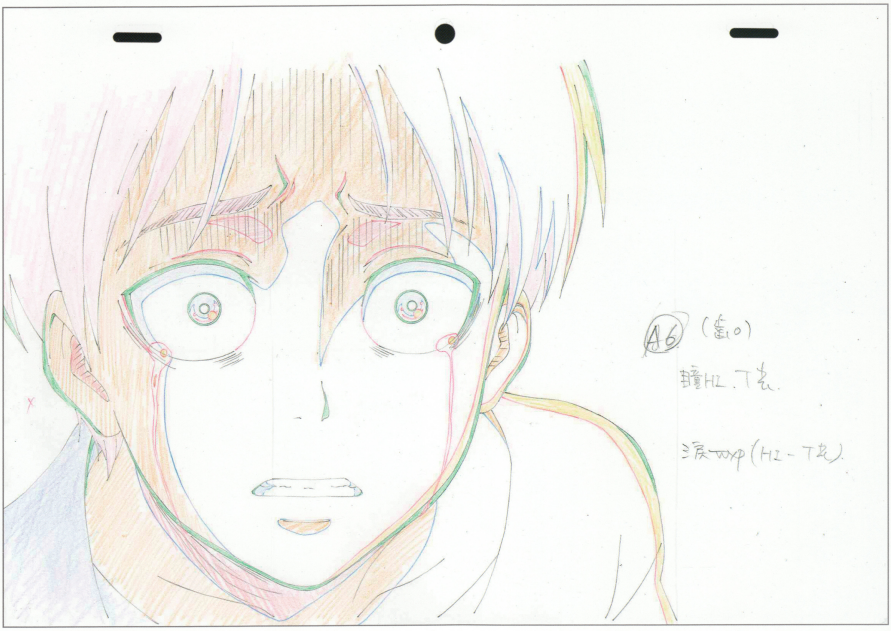
・瞳のHI
・涙のHI
T光

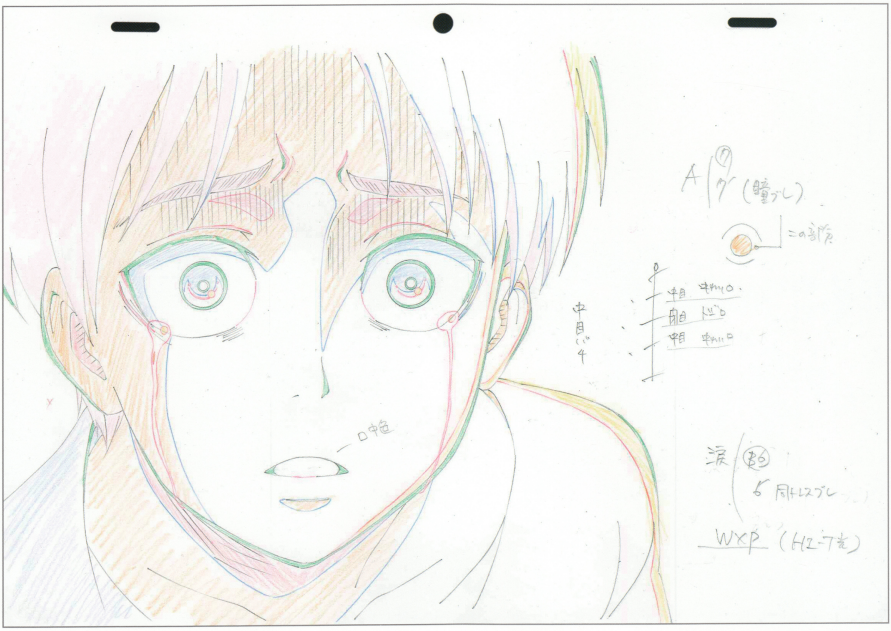
動画様。
この2重線拾って下さい。
ぼりいず願います。

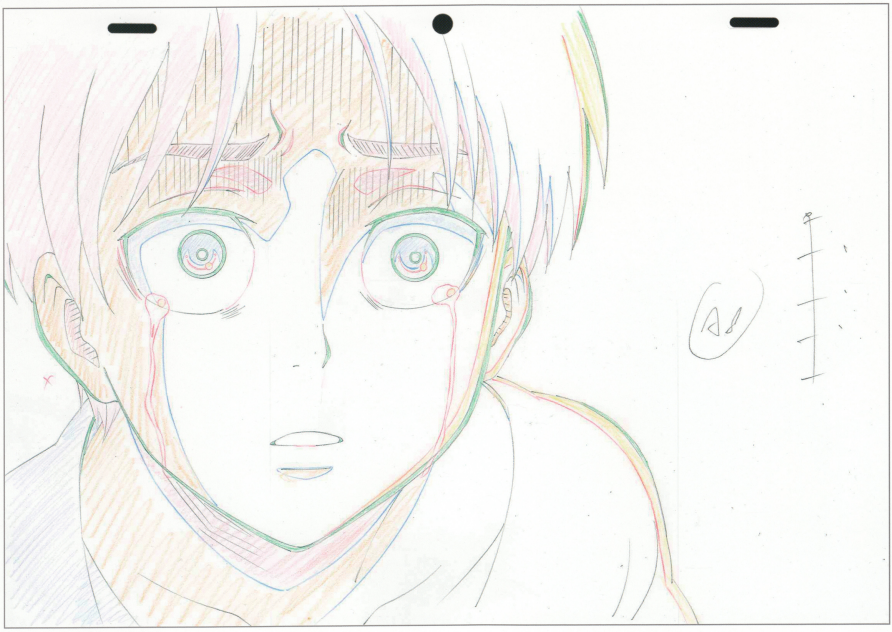
A②

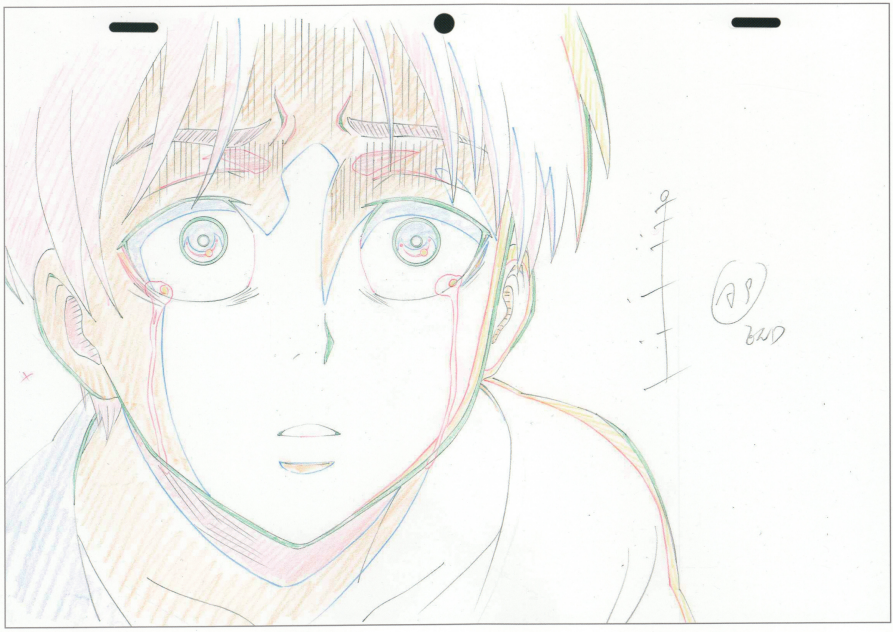

A④
B①

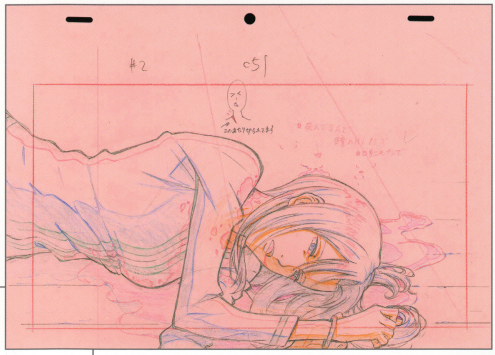

A④
これより
涙B①
瞳Hi
涙Hi=T光


A6
瞳HI.T光
涙WXP(HI-T光)

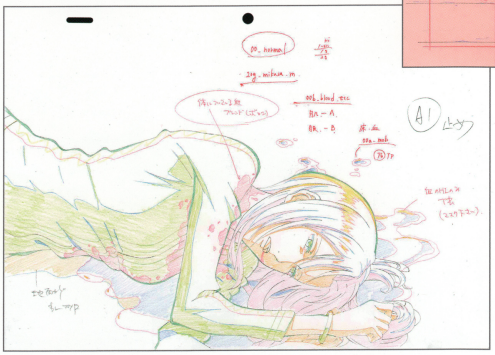

A7
(瞳ブレ)
この部分
中目 中ハイロ
中目 ドロ
中目 中ハイロ
中目バイ
口中色
涙
5 同トレスブレ
WXP (HI-T光)







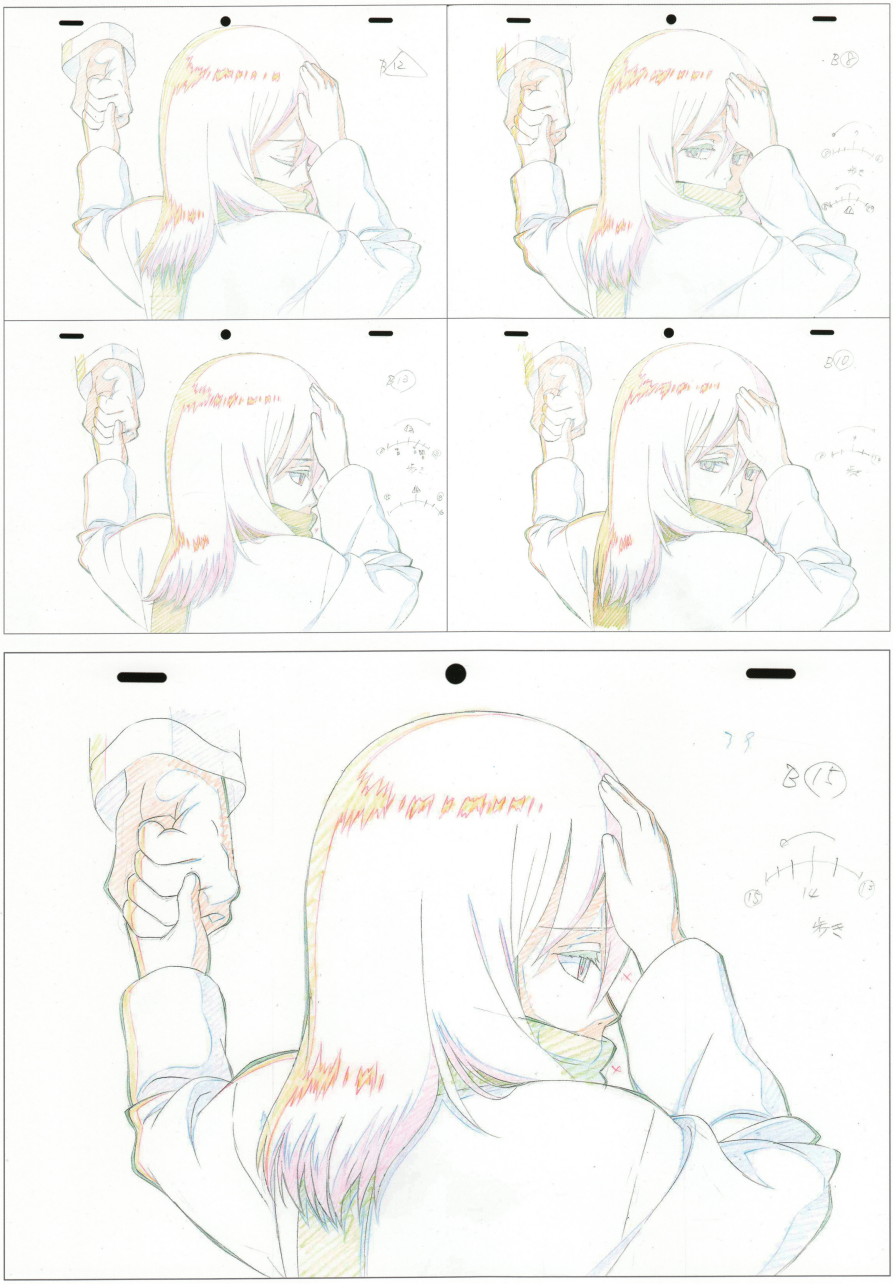
修正

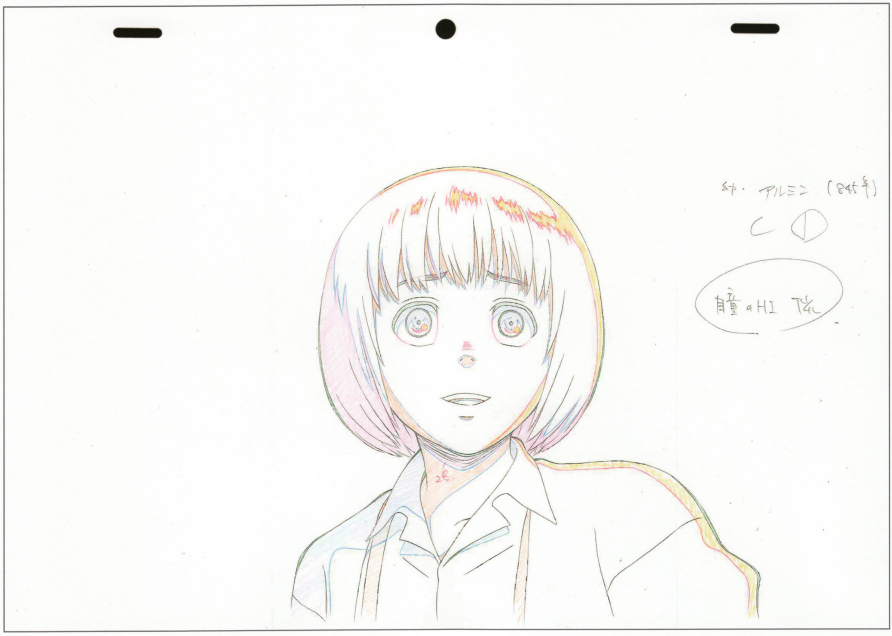


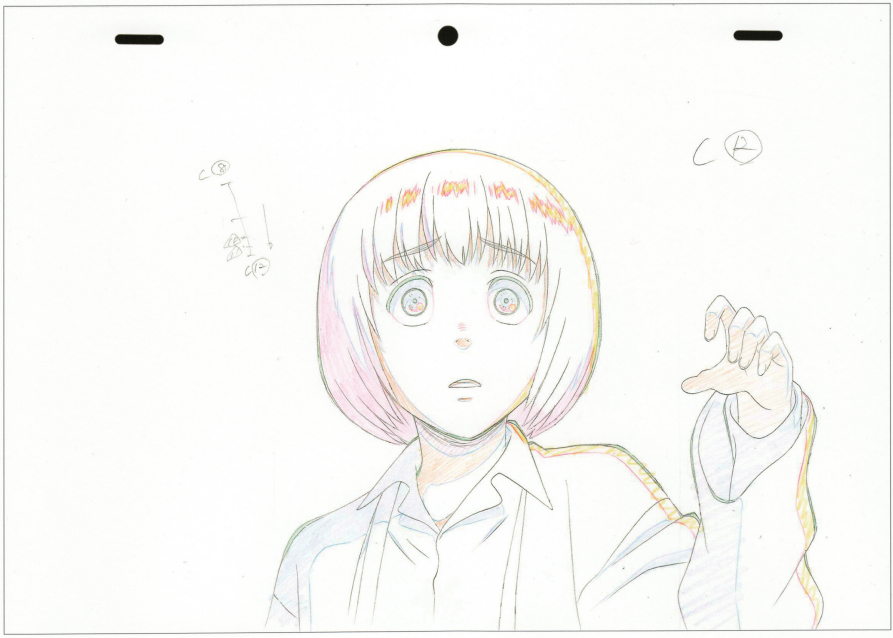


ミカサの歩き。PVカットで今井くん原画です。070も同じ今井くんですが、巨人を殺す以外のカットでも大変に上手いのがわかりますね。こういうレベルの高い若い人が普通にその辺に座ってる、というのがIG6課（現ウイットスタジオ）の凄いところよな、と思っていました。

荒木哲郎コメント

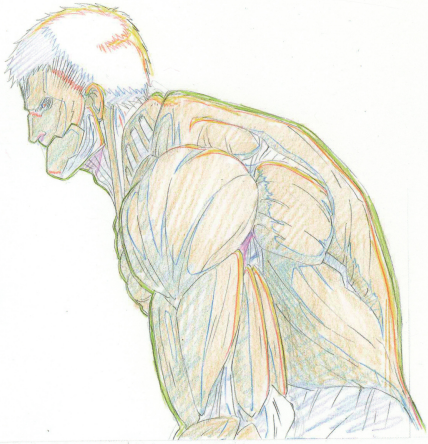


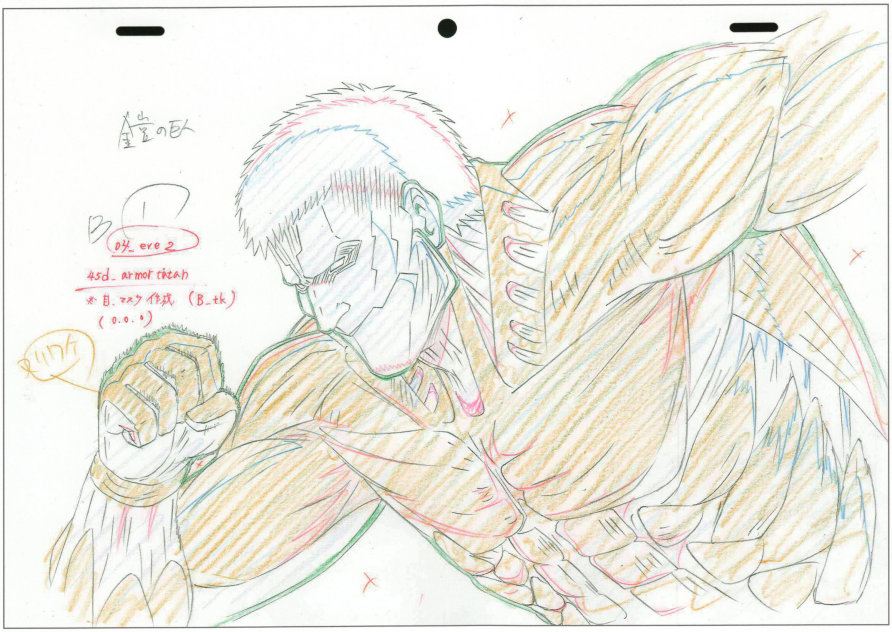

ミカ・アルミン（845年）
C ①
目童のHI 下弦


C ⑧
C ⑫
C ⑫


04_eve2_
eve2_20e
eve2_22c









荒木哲郎コメント | 鎧の巨人の一連は、演出の肥塚正史さんと作画監督の今井くんのベストパフォーマンスを発揮してもらいました。大好きなシーンです。2話は肥塚さんの緻密な手入れにより、自分が想定した以上に人間の生活感が出て、「すげえ、名作劇場みたいだ」と思った覚えがあります。


B 12

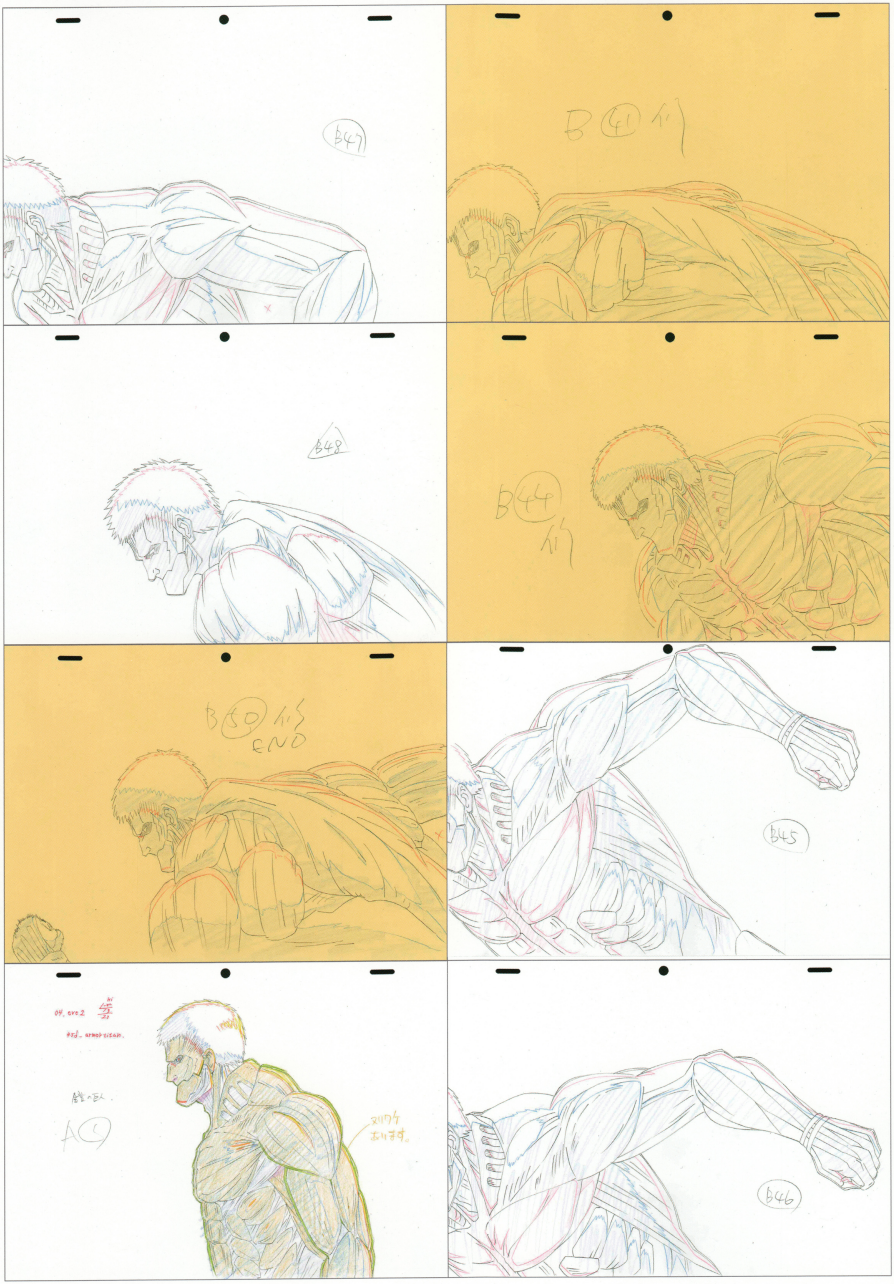

B 13





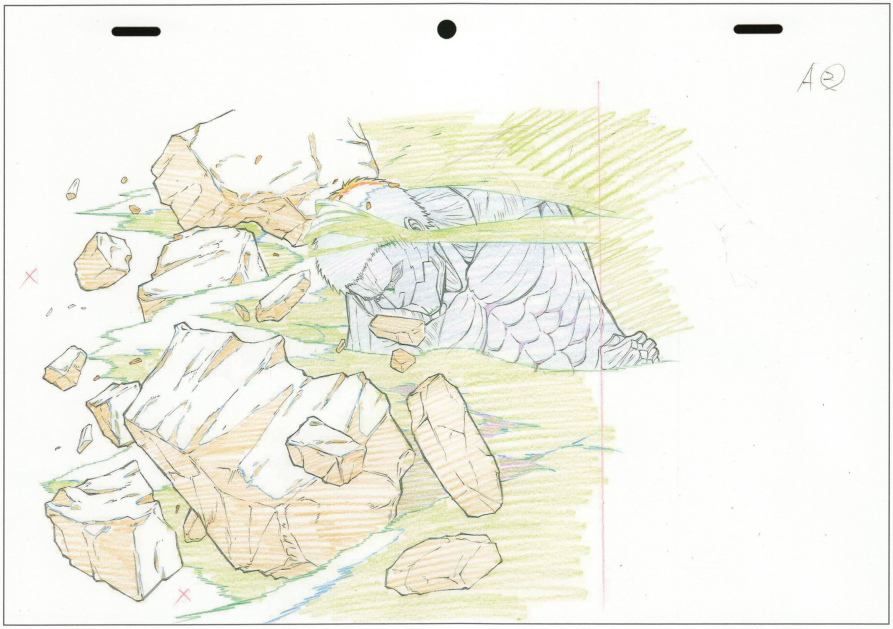

B20


B21


B47
B41 仙
B48
B44 仙
B50 仙
END
B45
04. ev.2
B46

A②

S. C.





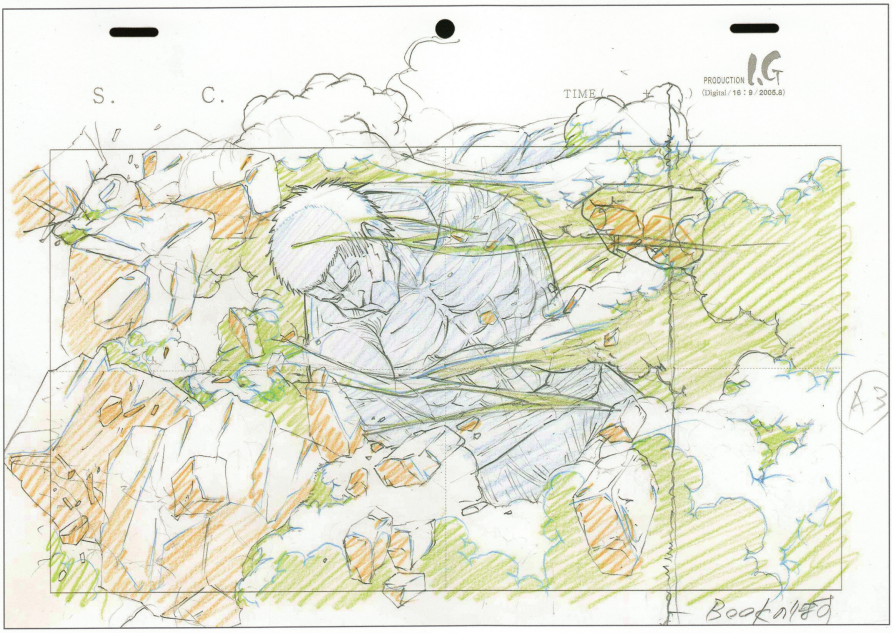
Book アタリ

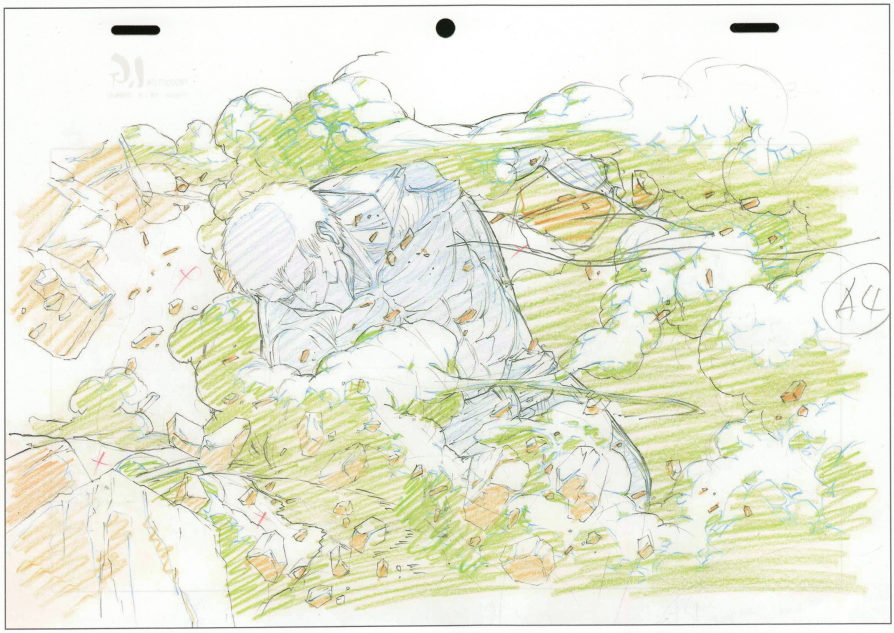
TIME (+)

PRODUCTION I.G
(Digital / 16 : 9 / 2005.8)

A2

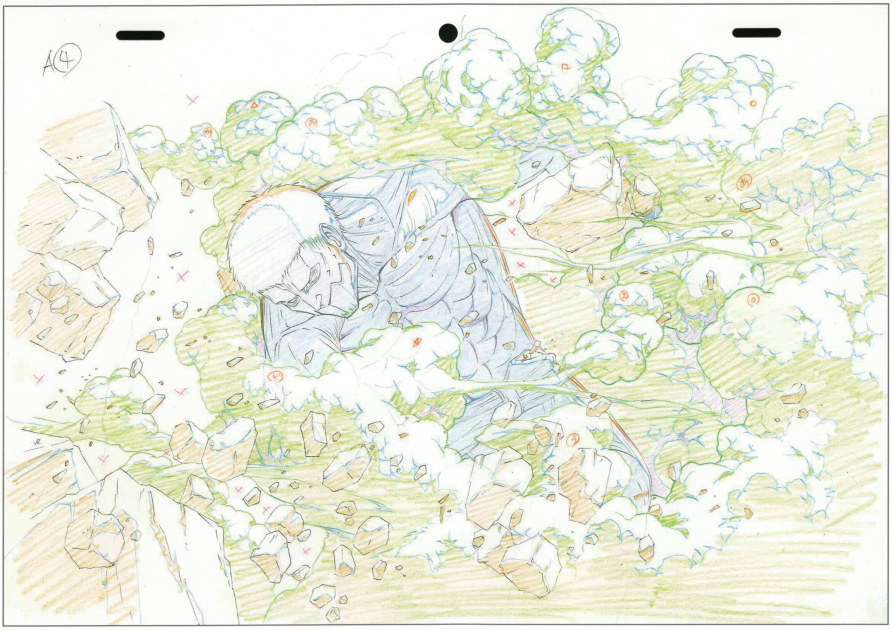
Book 乗ります

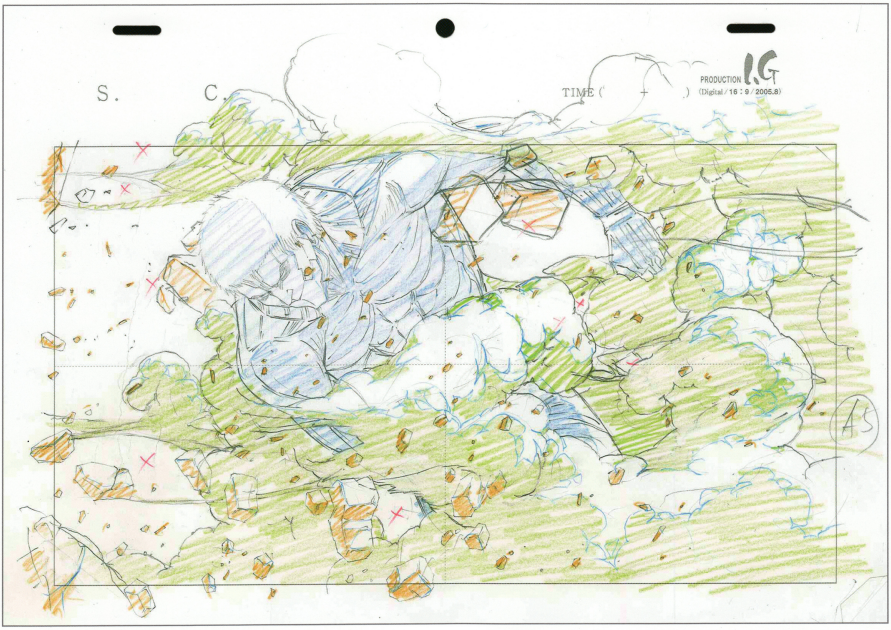


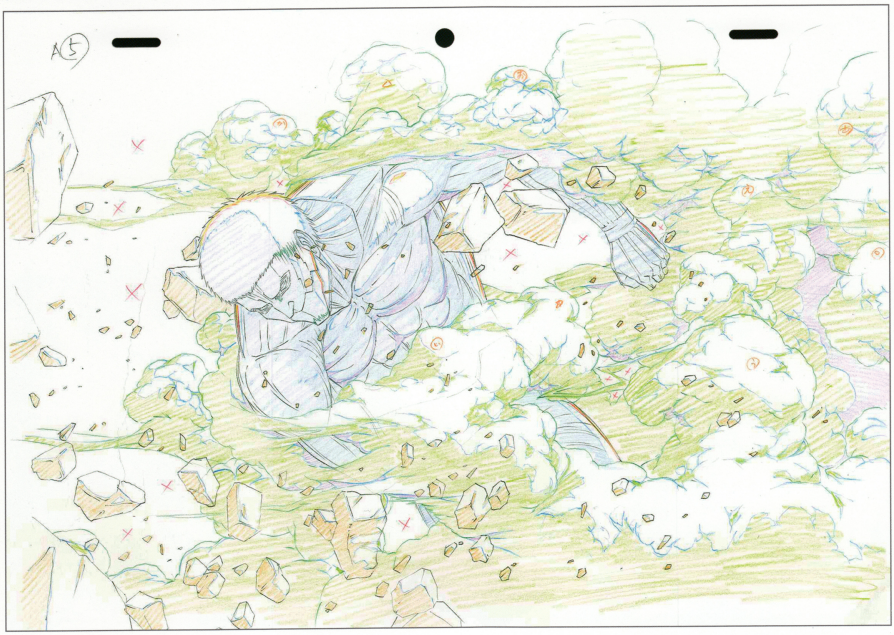


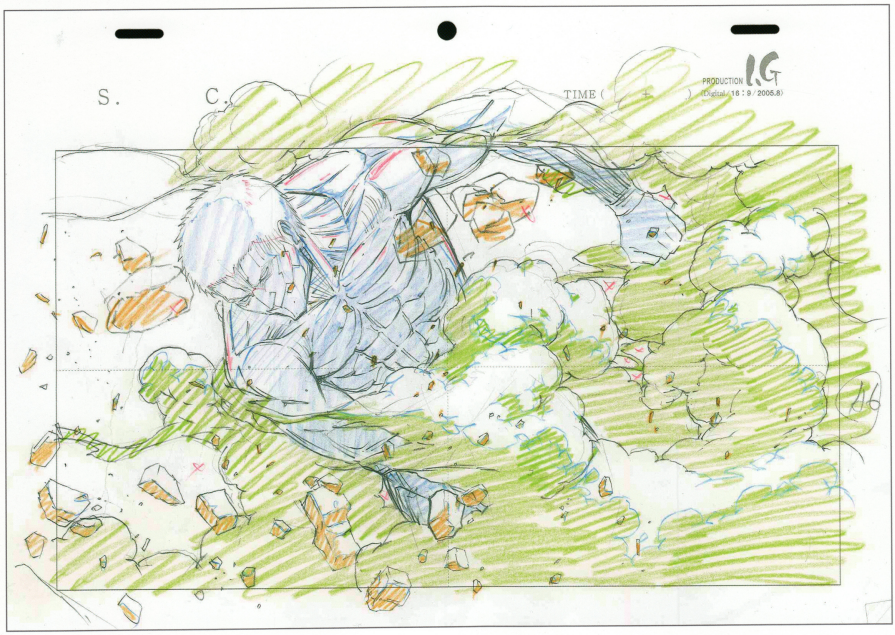
荒木哲郎コメント

PVカットでしたので、これは荒木演出、千葉さん原画によるカットです。本体とエフェクト類のスピード差、テクスチャーの処理、光の効果など、細かくこだわった覚えがあります。この作品の最初のラッシュチェックで下頭に登場したのがこのカットで、みんなが「おおっ」とどよめいていたので、非常に安心しました。

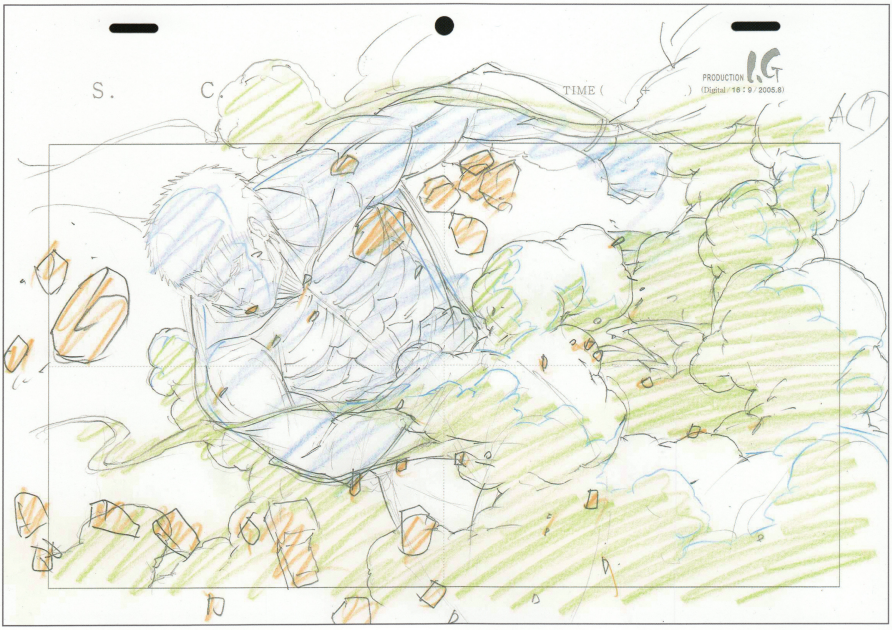

A4

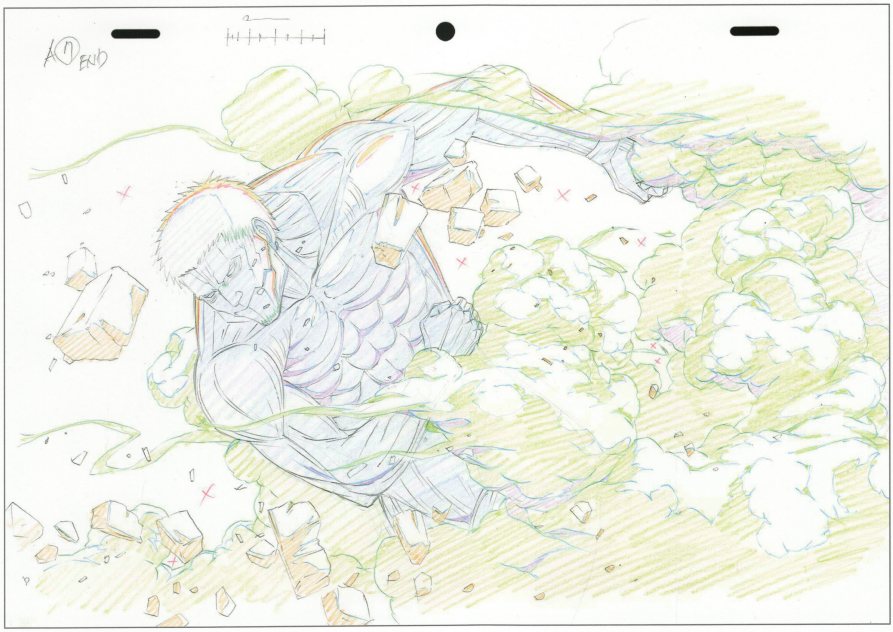

S.
C.
TIME (
)
PRODUCTION IG
(Digital / 16 : 9 / 2005.8)
A5

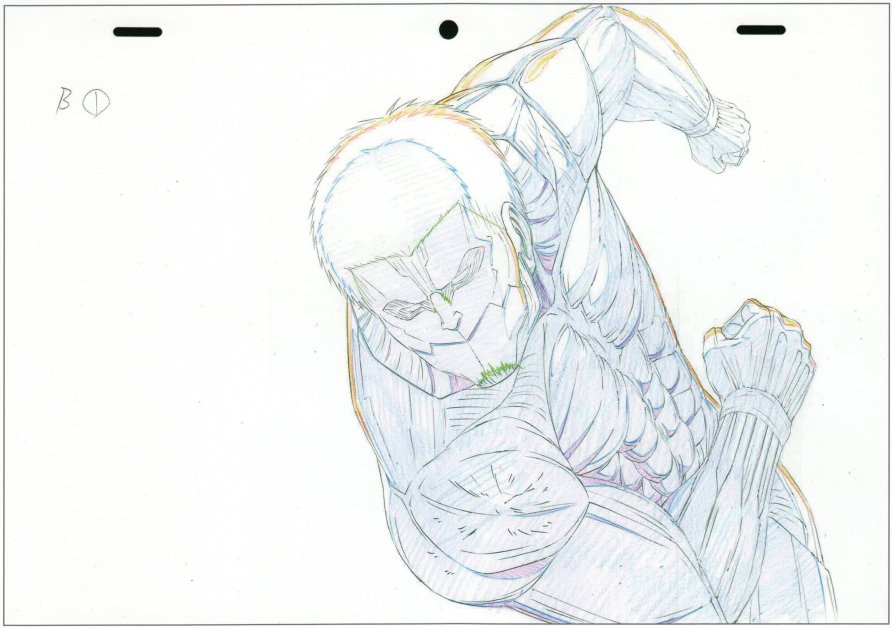

A5


S.
C.
TIME (
PRODUCTION I.G
(Digital / 16 : 9 / 2006.8)




S.
C.
TIME (
)
PRODUCTION I.G
(Digital / 16 : 9 / 2005.8)

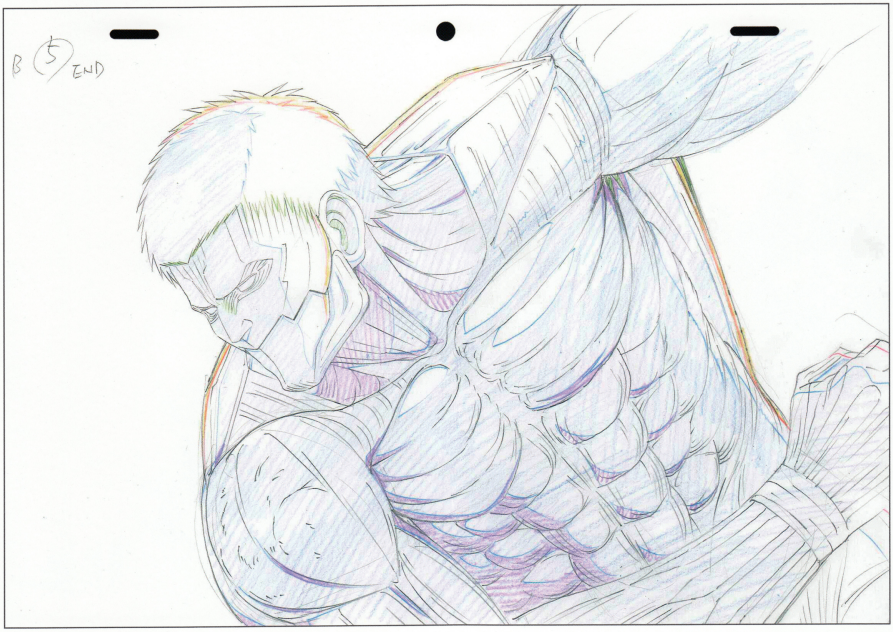

A(17)END

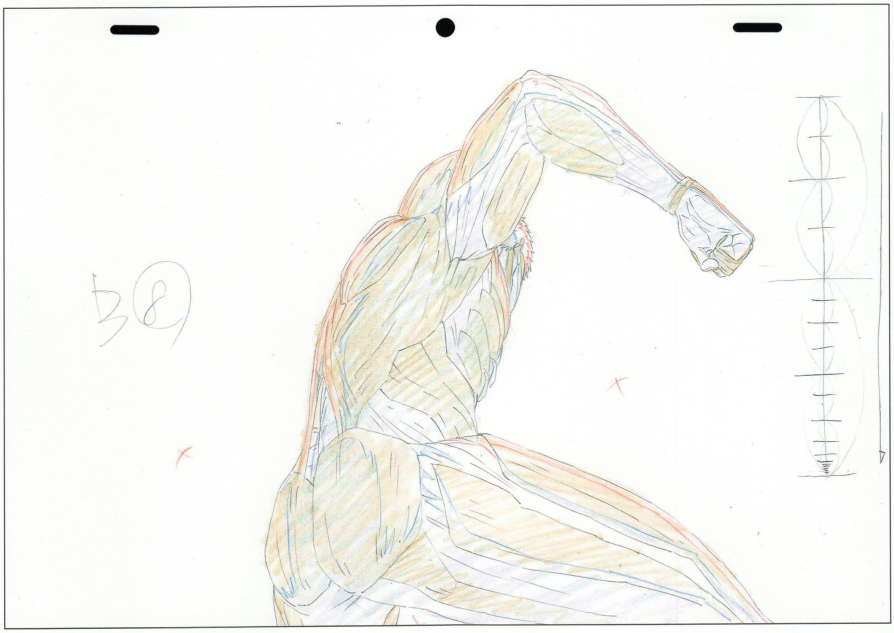

B ①

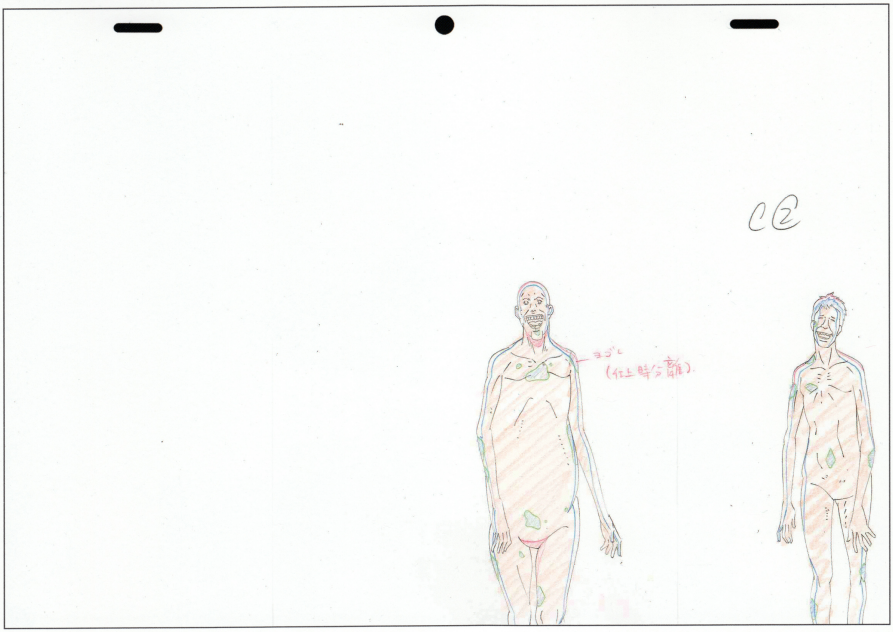

B ②

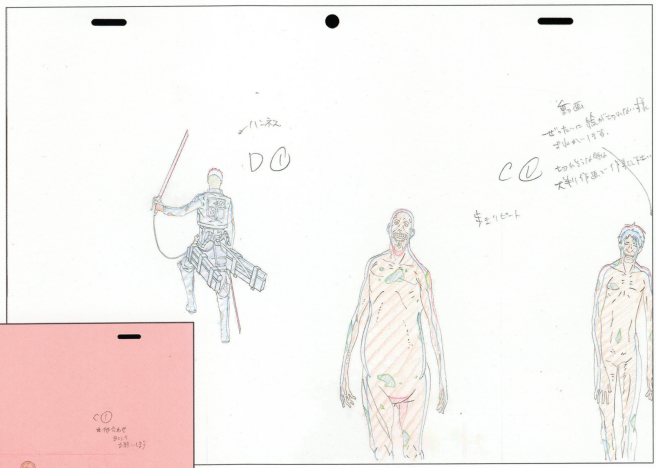

B 3


B 4

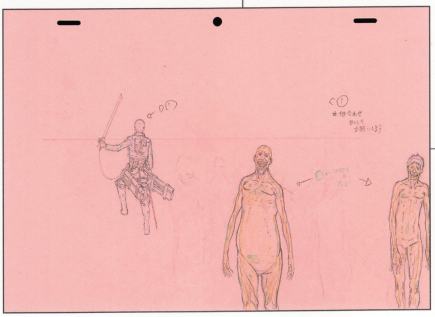

B (5) END

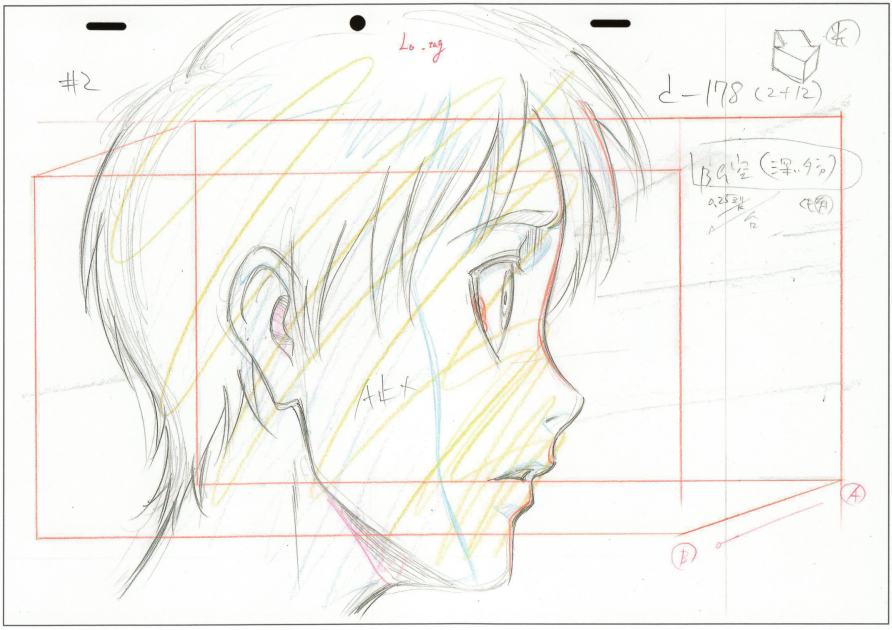

B (8)

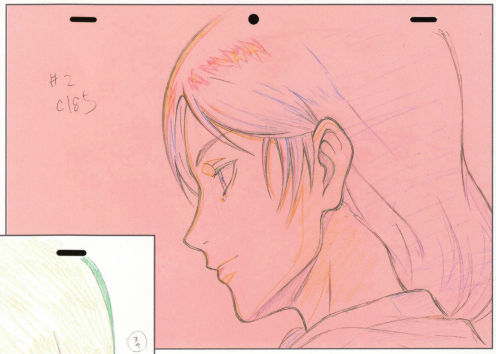




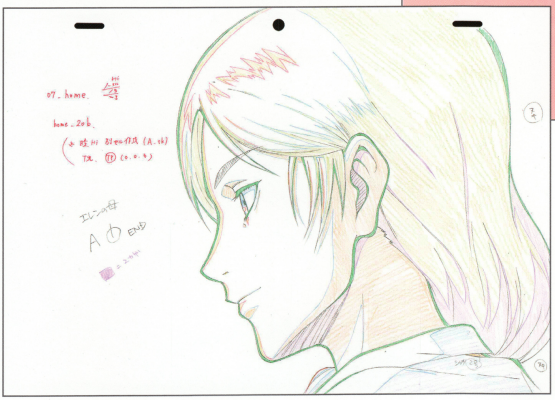
修正

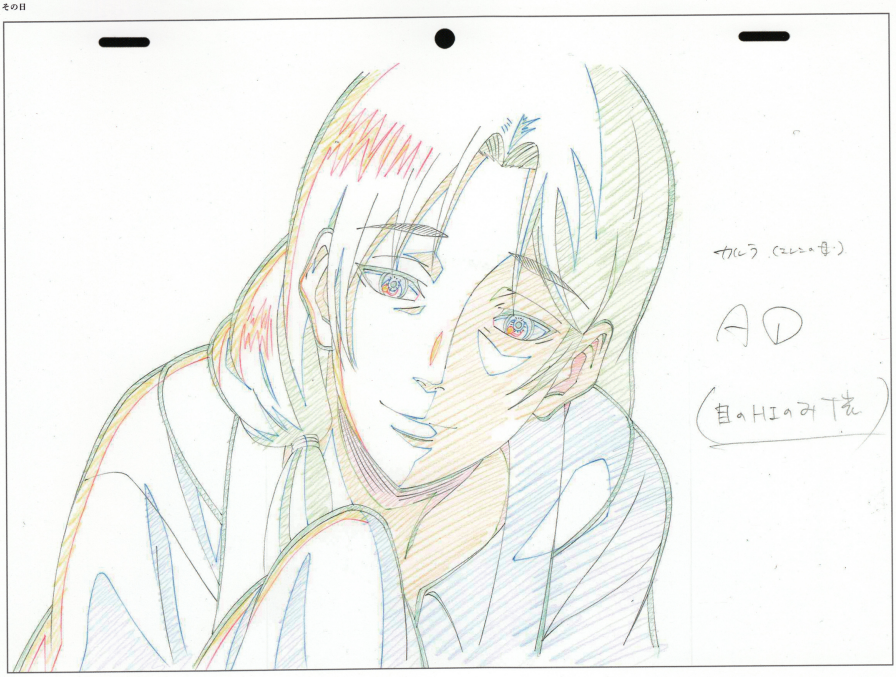






修正



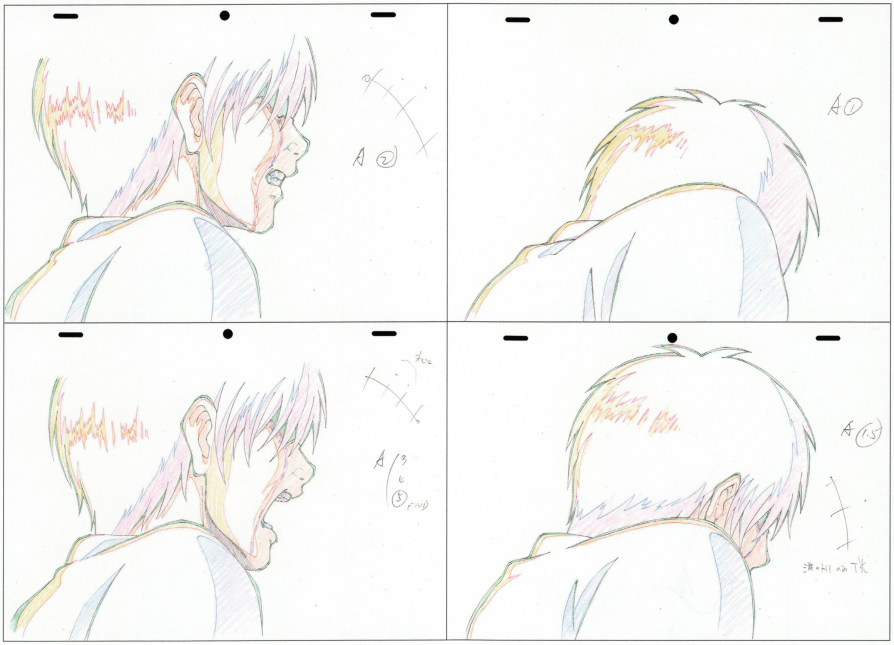


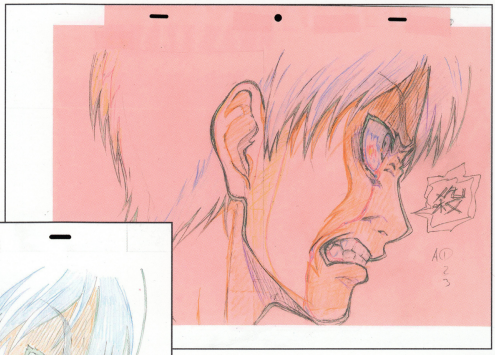
修正



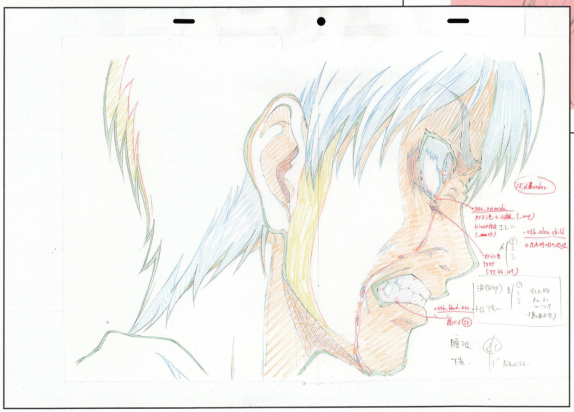


荒木哲郎コメント | この辺のシーンで、エレンの手に前話数でカルラを助けようとしてできた傷を残してもらっているのは、自分の指示ではなく肥塚さんのアドリブだったと思います。非常にいい効果を生んでいました。



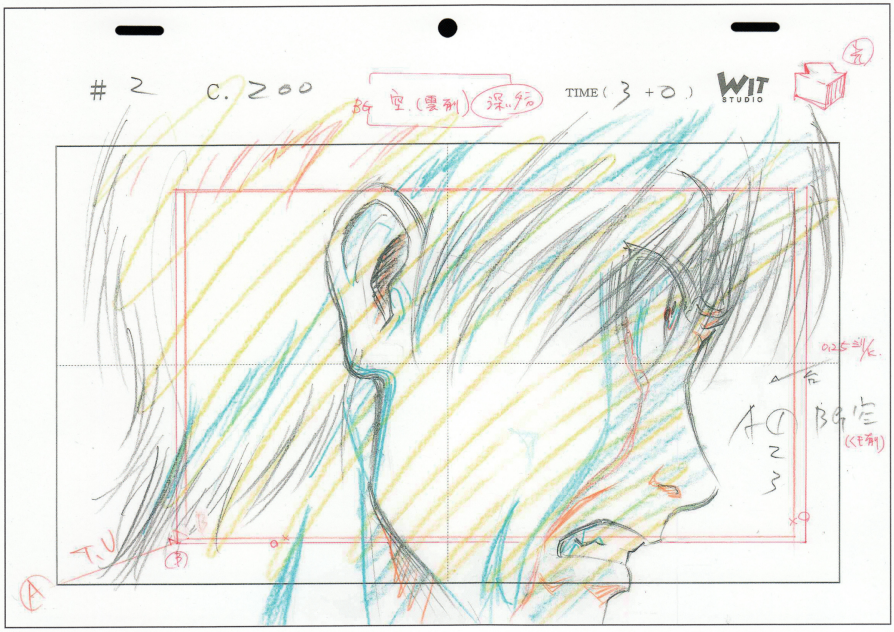


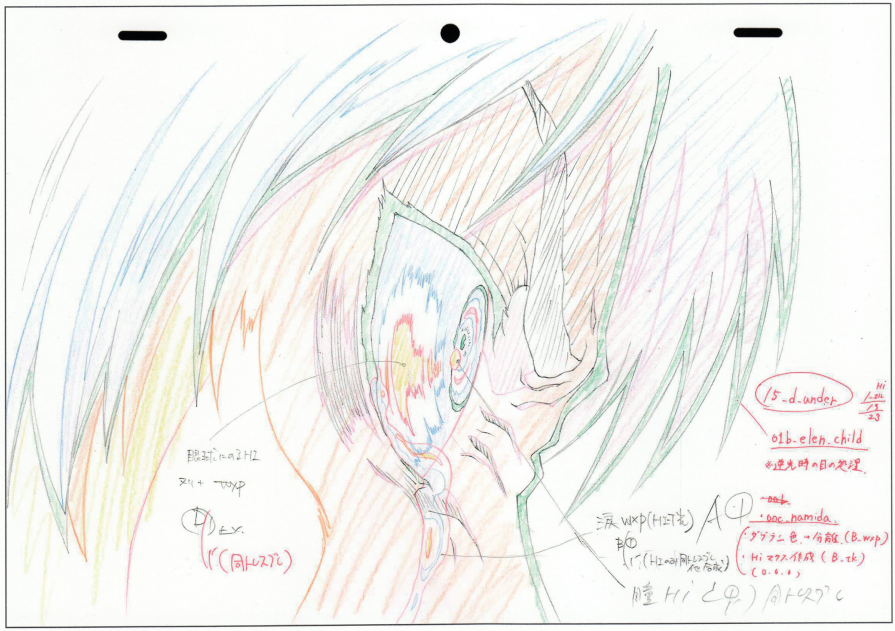
修正



荒木哲郎コメント

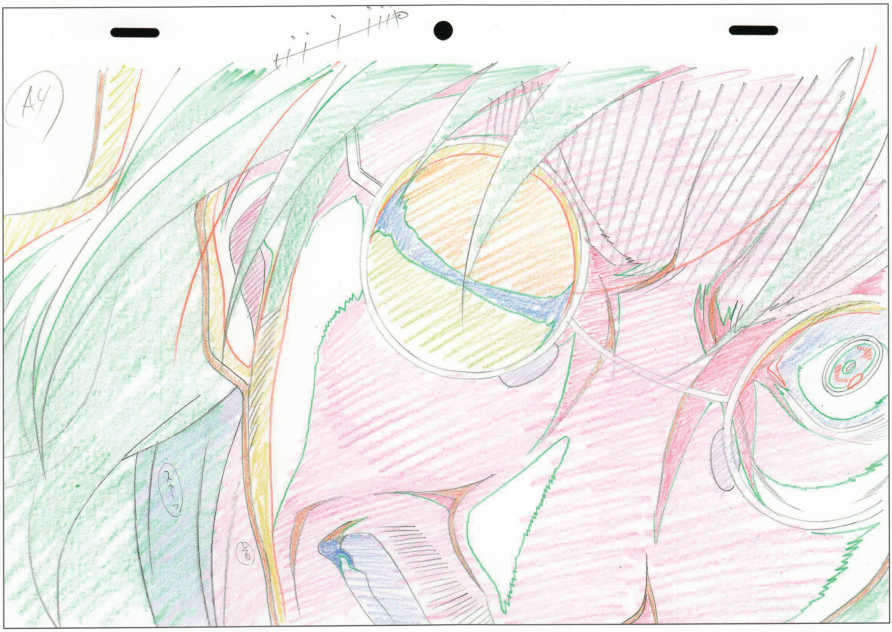
「駆逐してやる」のエレンの顔。
総作画監督・門脇さんの素晴らしい作画ですね。





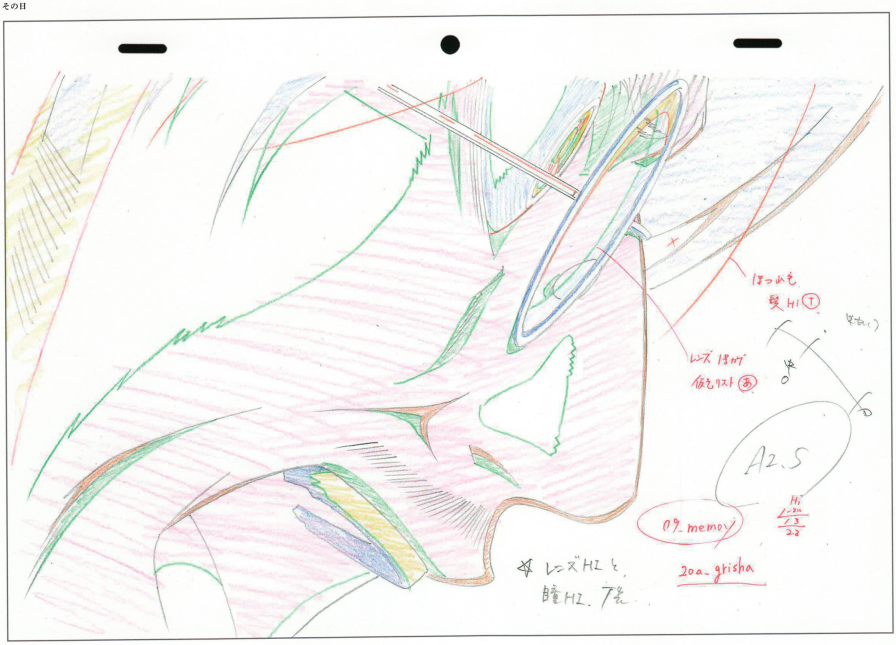
荒木哲郎コメント | "白目にハイライトをいれる"はこれが最初で、自分が気に入ってその後もこれをお手本にしてもらいました。

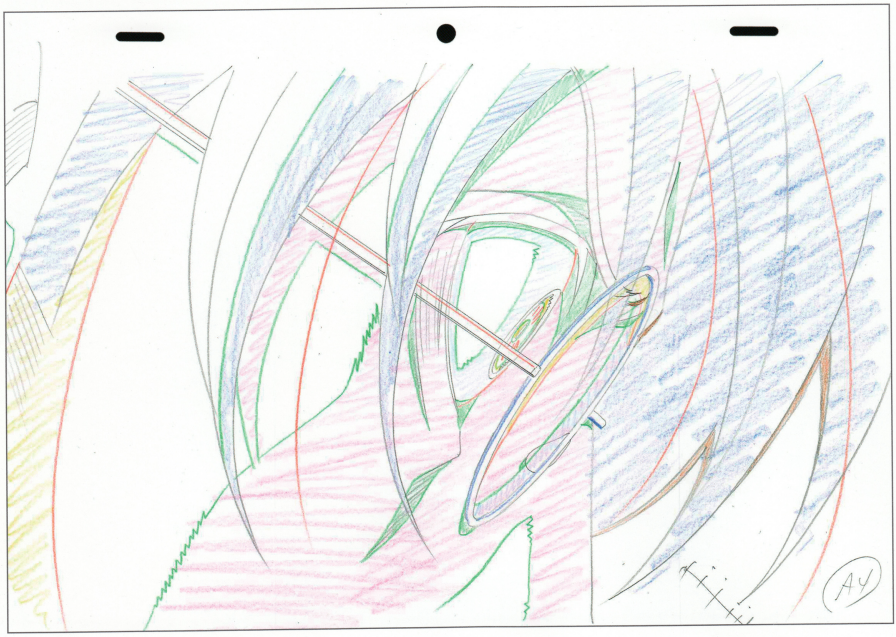




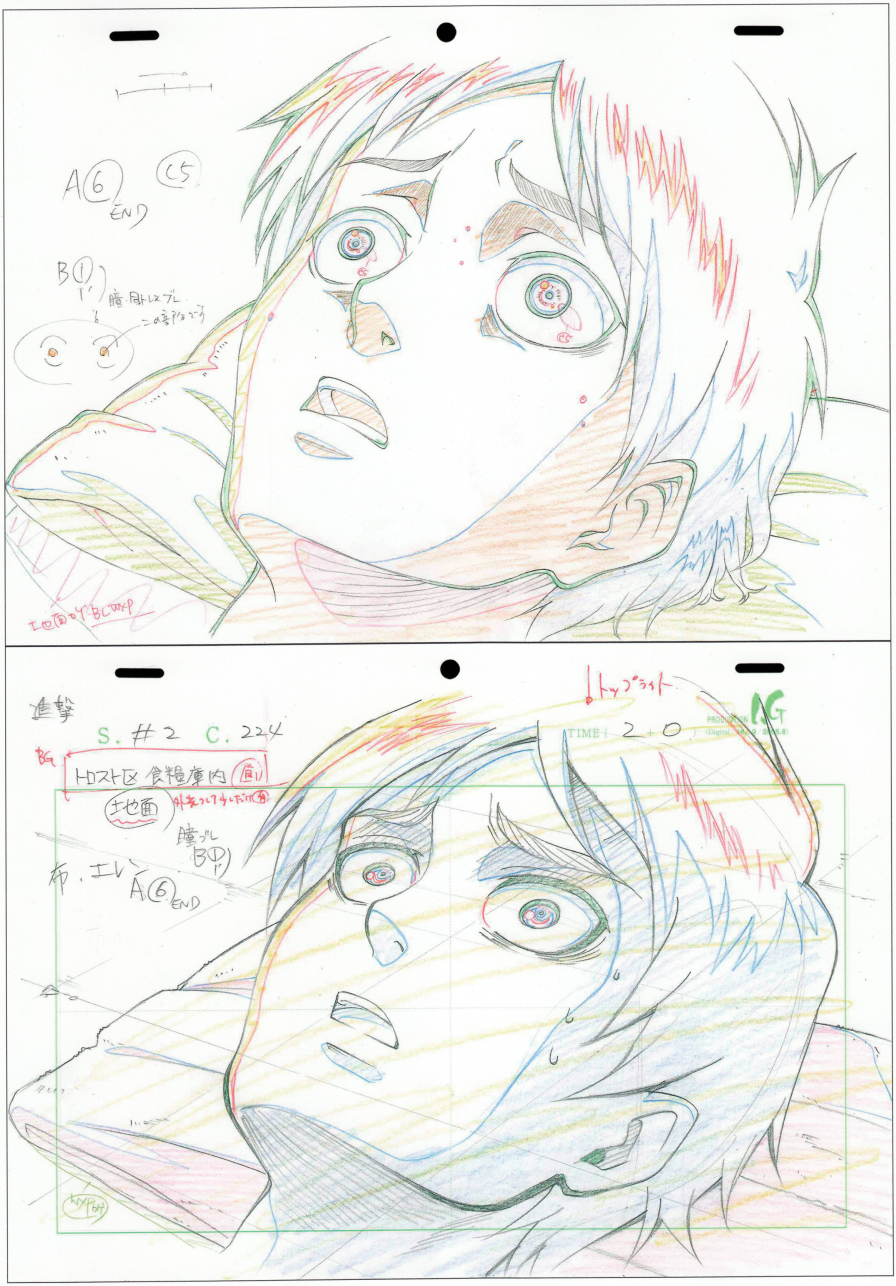
グリシャのすごい顔。この辺は2話から参戦してくれた山田歩さんの範囲でしょうか。
女性ながらすごい迫力の絵を描く方で、あっという間に作品の柱の1人になりました。ここはグリシャ役の声優・土田大さんの演技もすごいですね。

荒木哲郎コメント


ほっぺも
髪 Hi (T)
レンズ ほかが
仮色リスト (あ)
A2.5
09_memory
20a_grisha
☆ レンズHIと
瞳HI、7名


A4


A4
A2
A5
A3
A1
C3


A⑥ END
C5
B①
瞳・目トレスブレ
この音アイです
土也面ガ BLWXP
進撃
S. #2 C. 224
BG
トロスト区 食糧庫内 (昼)
土也面
外光ブレ少しだけ(昼)
瞳ブレ
B①
布・エレン
A⑥ END
トップライト
TIME (2 + 0)
NG
WXP


A⑤


A⑭


A⑥


A⑦


A①


A②


A③


A④







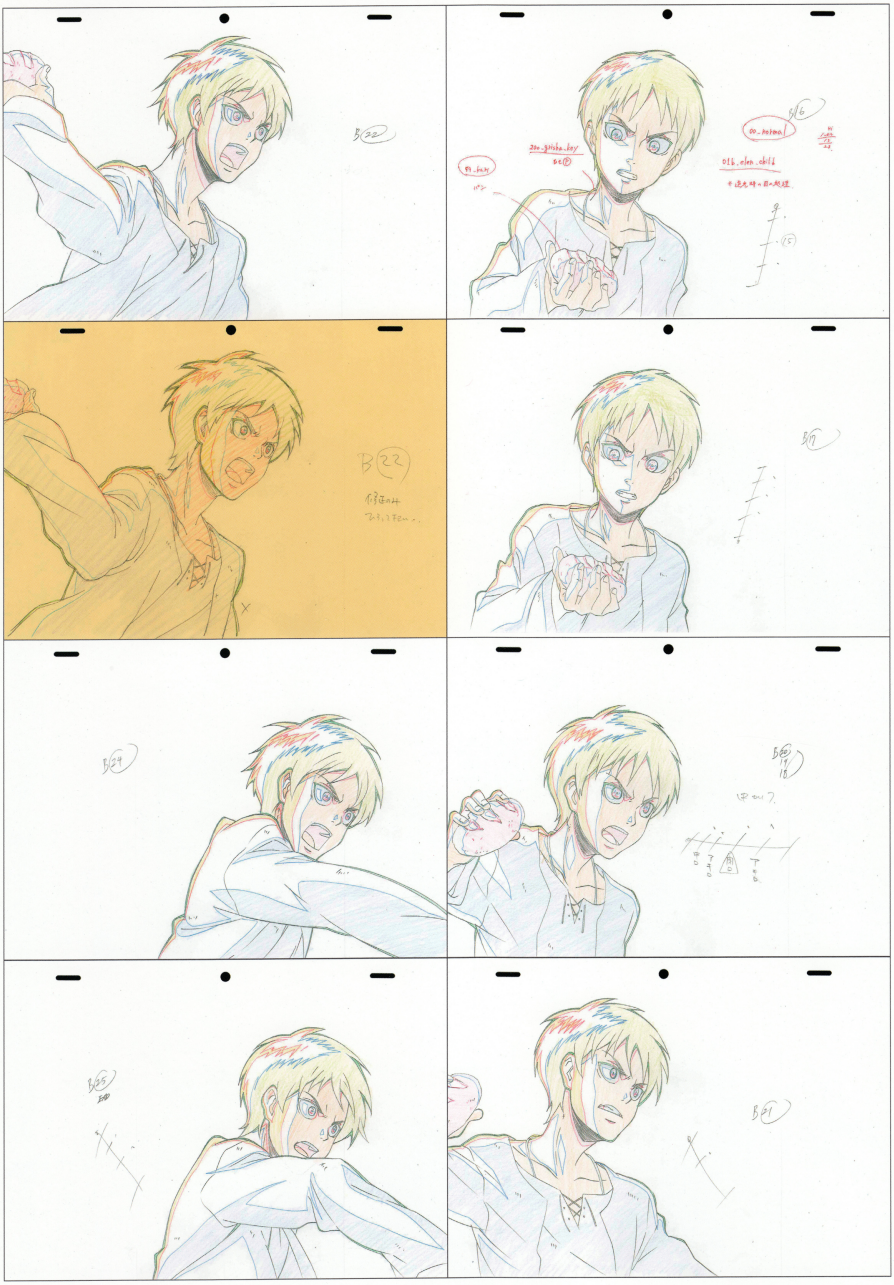




荒木哲郎コメント | 鍵をしまうエレン。諫山さんから聞いている設定だと、グリシャがエレンに鍵を手渡すタイミングはここしかなく、しかしその内容を深追いするわけにはいかない…ということで、この表現に収まりました。



C.
TIME (+)
00_normal
2lc_staff
00_normal
00b_blood_etc
01b_elen_child
200_grisha_key
エレンの瞳 HI 1先
マスク下さい

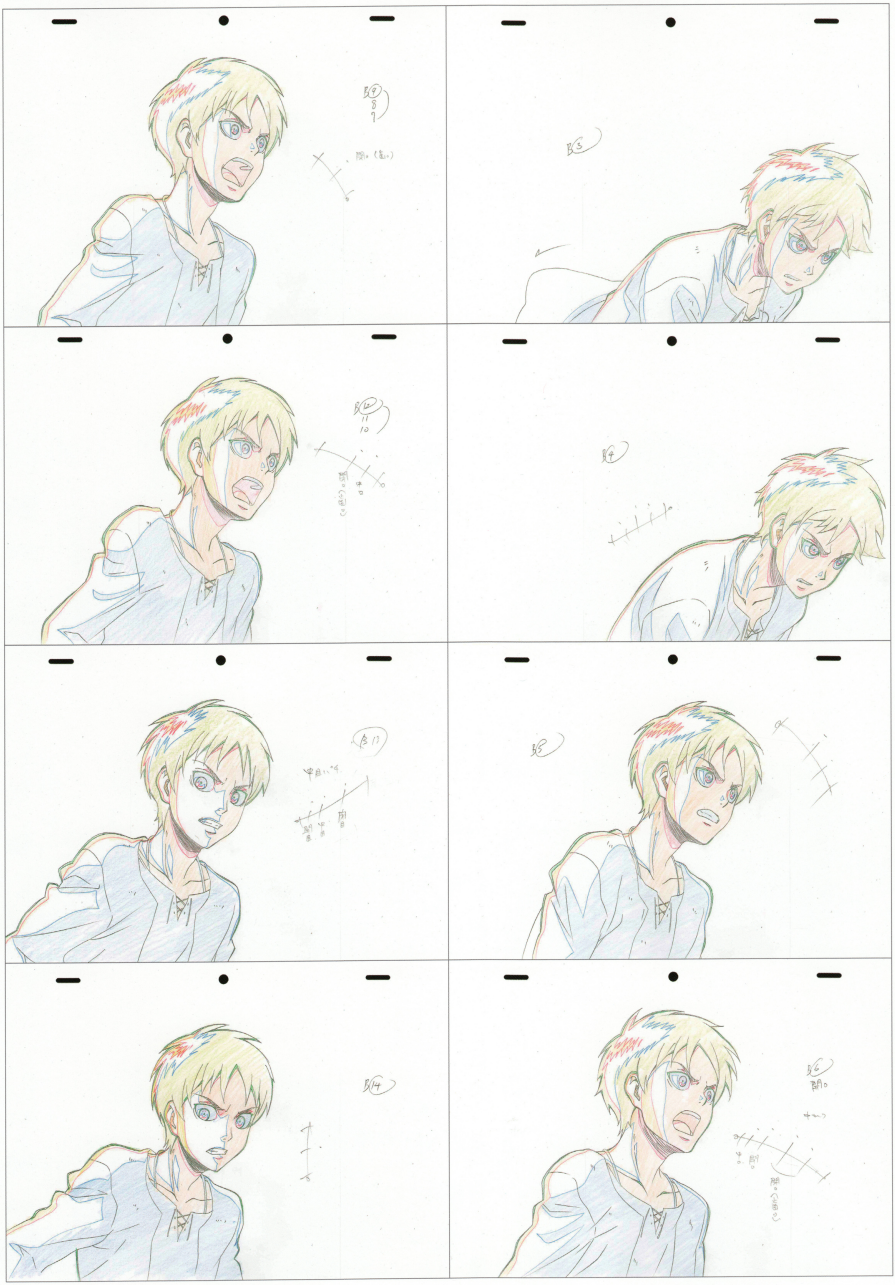


荒木哲郎コメント

パンを投げるエレン。慌ててキャッチするアルミン。ここも山田さんによるものです。
ここの2人の対立は、シリーズ終盤で取り上げるテーマと密接に関わるものとして丁寧に描く必要がありました。


エレン
B①
(目瞳のHL T光)


B②

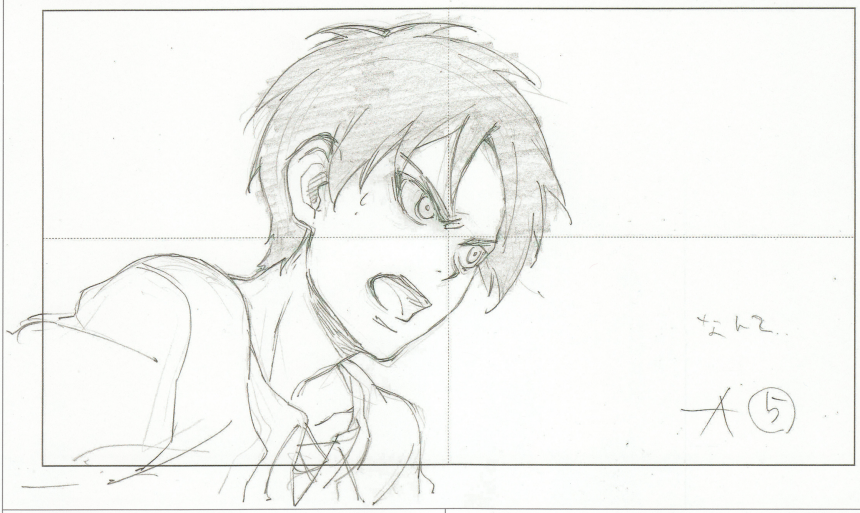


※こちら原画です。

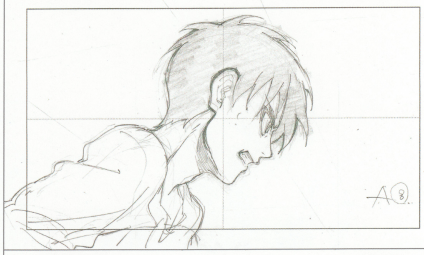



A10
※裏に参考あります。
A6
※裏に参考あります。
A11
A7
A12
A8
※こちら原画です。
A13
14
15
END.
C2
END.
※裏に参考あります
A9

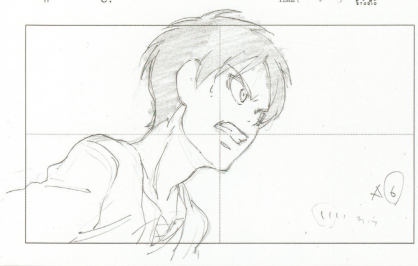
C. TIME (+) WIT STUDIO



C. TIME (+) WIT STUDIO



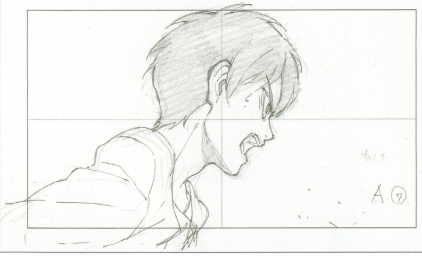
C. TIME (+) WIT STUDIO

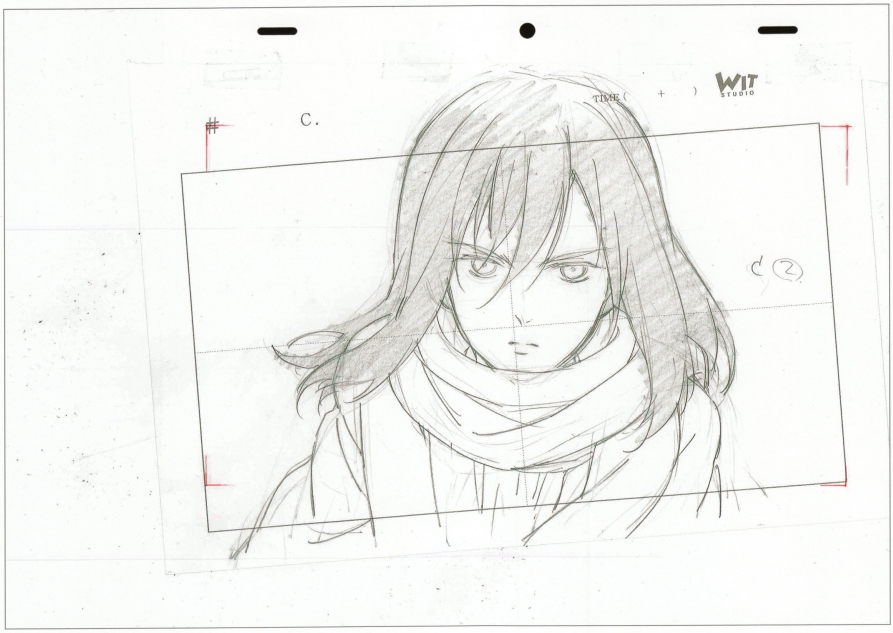


C. TIME (+) WIT STUDIO

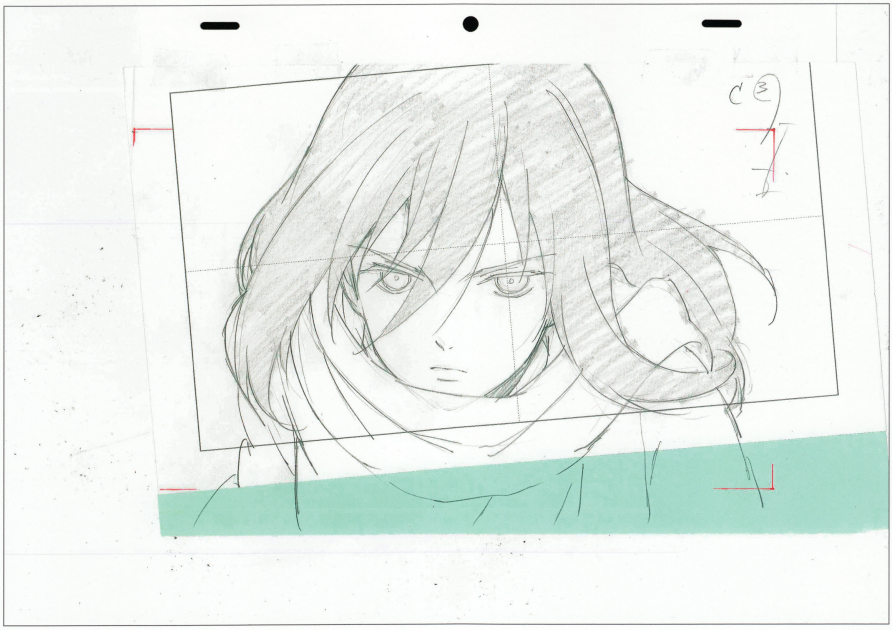


C. TIME (+) WIT STUDIO



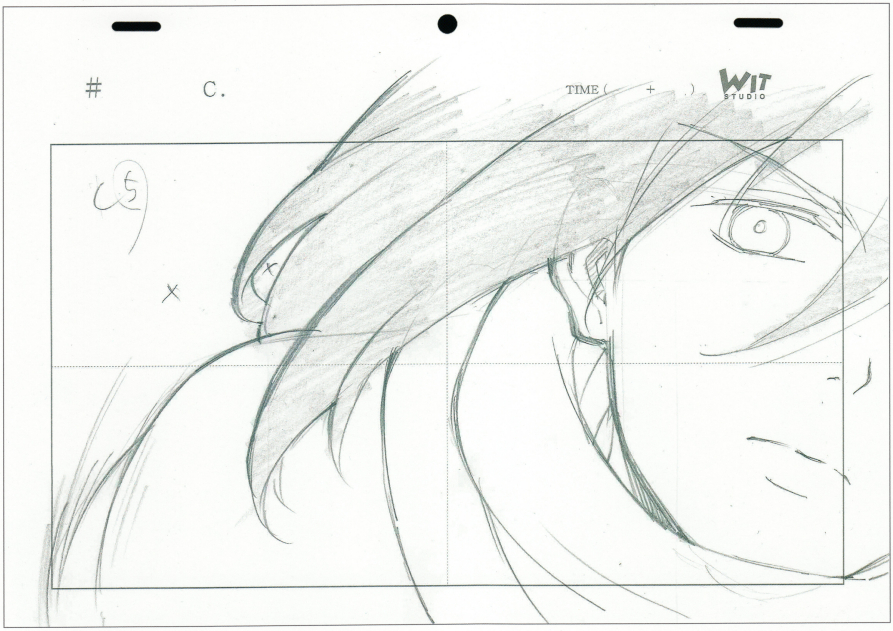

WIT STUDIO
TIME (+)
C.
#
c2

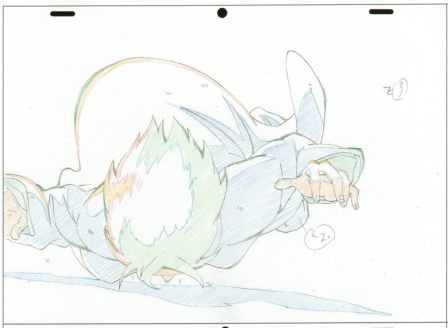

c2

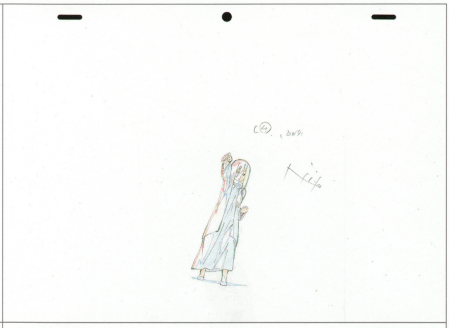


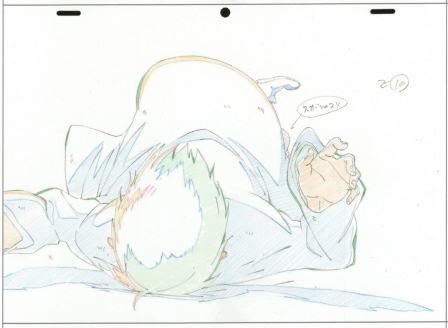



C4


#
C.
TIME (+)
WIT STUDIO
C5



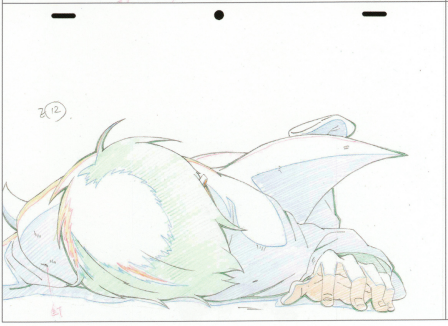


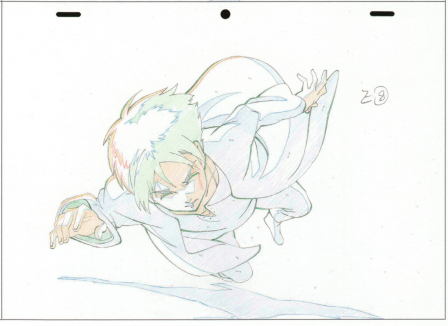


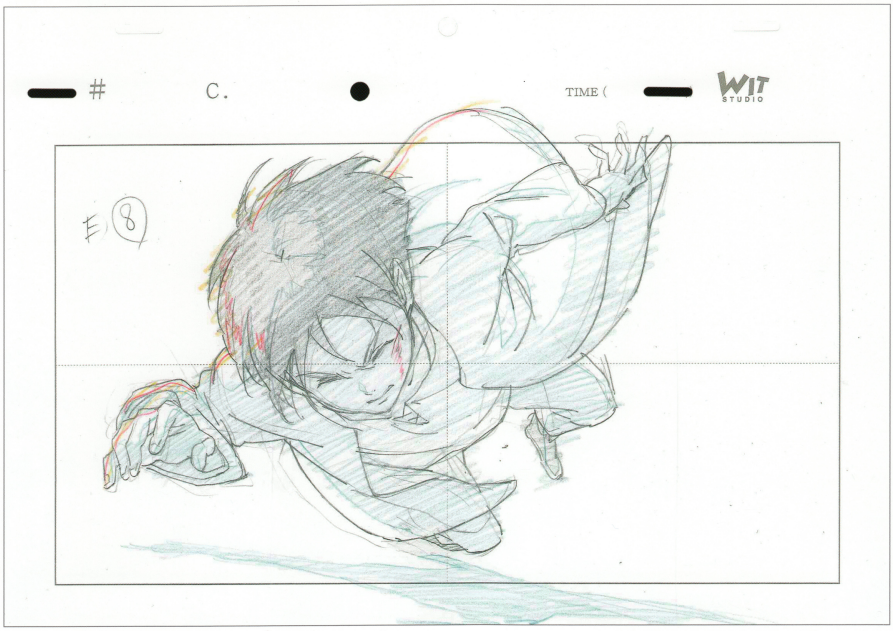


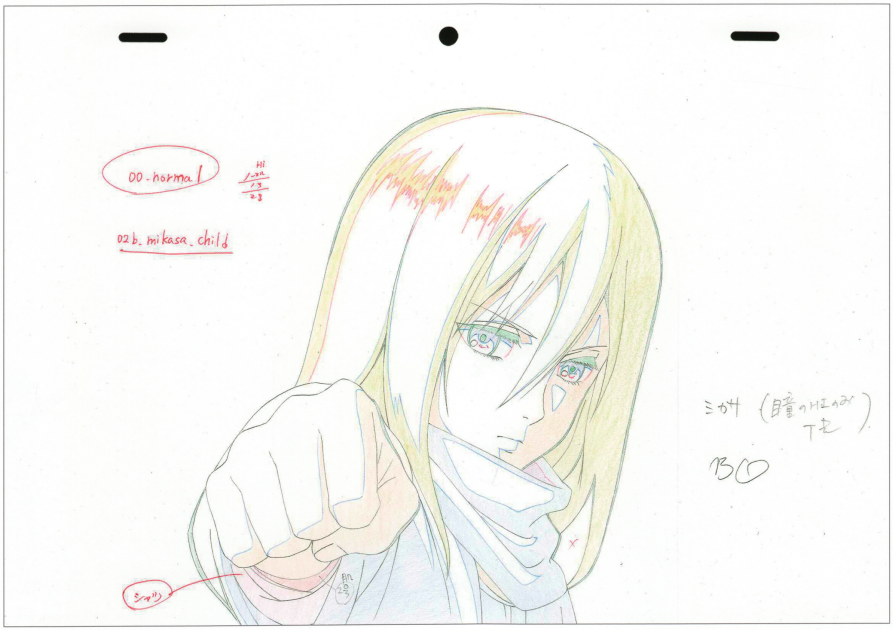






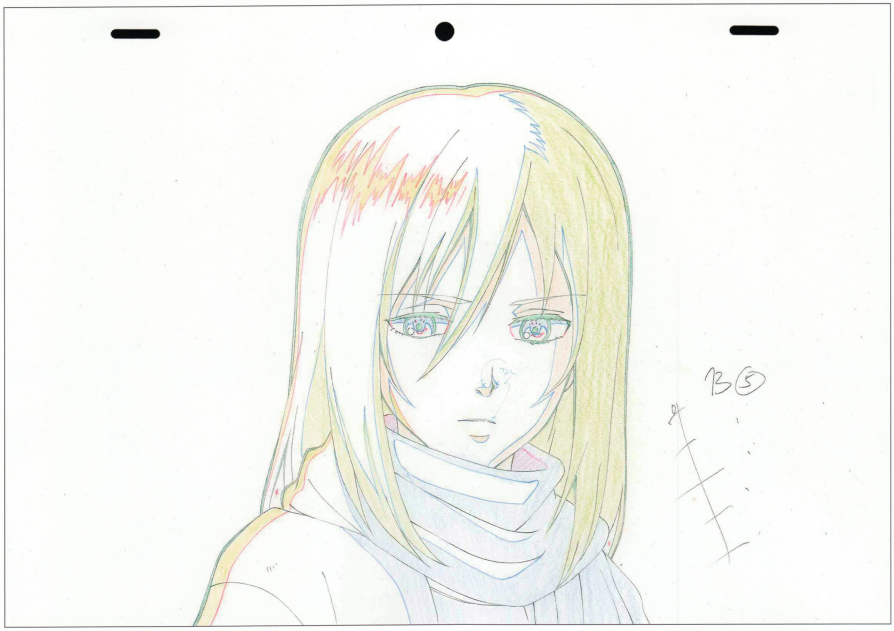




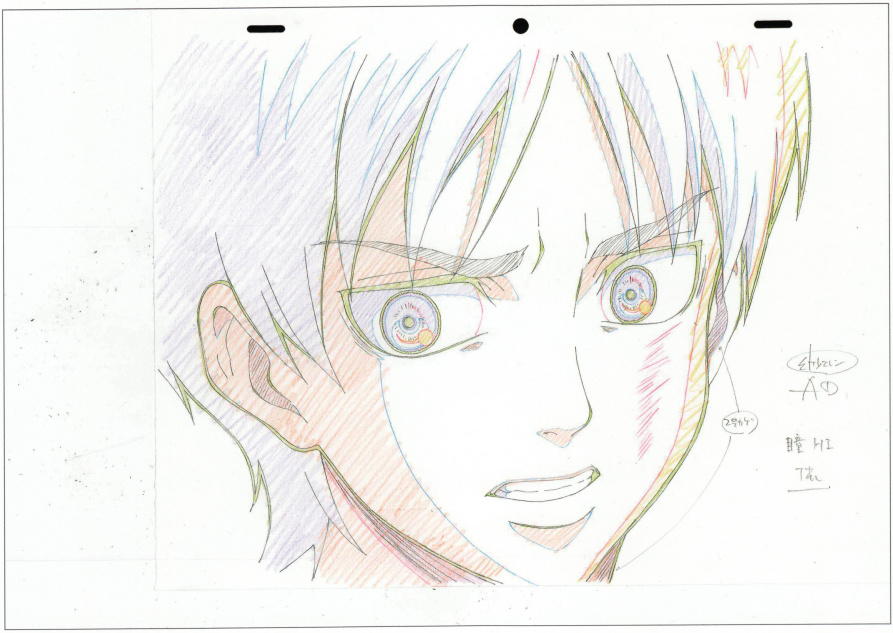


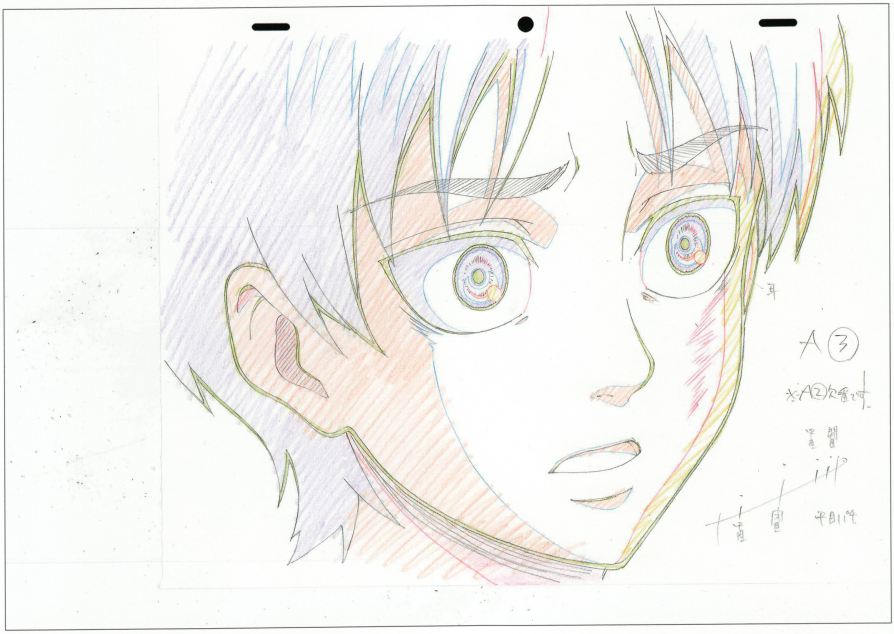
093 drawing for animation from attack on titan

荒木哲郎コメント | ミカサのパンチ。
可愛くて強い女の子は、すべてをねじ伏せる絶対的な正義なのです。

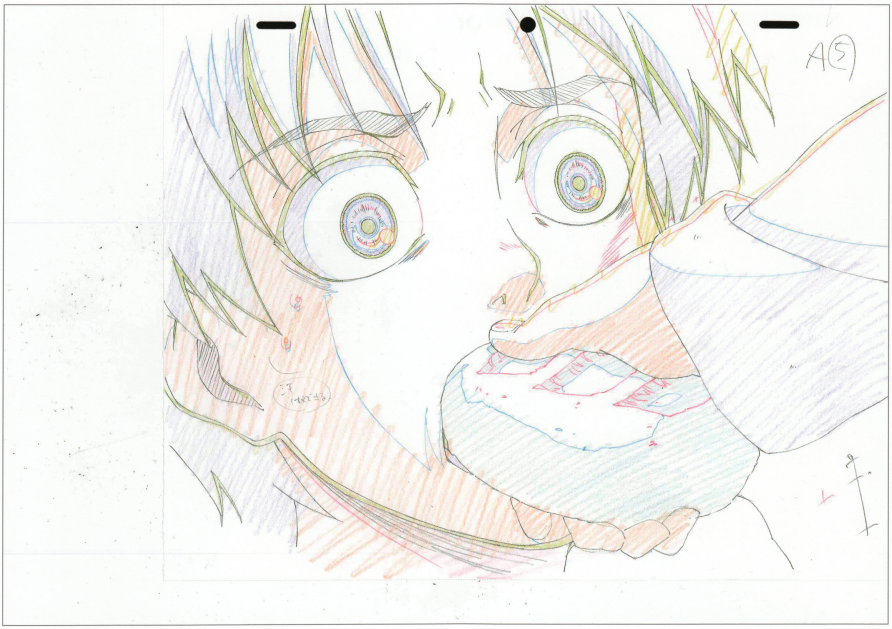

B⑤


B⑥
-END-





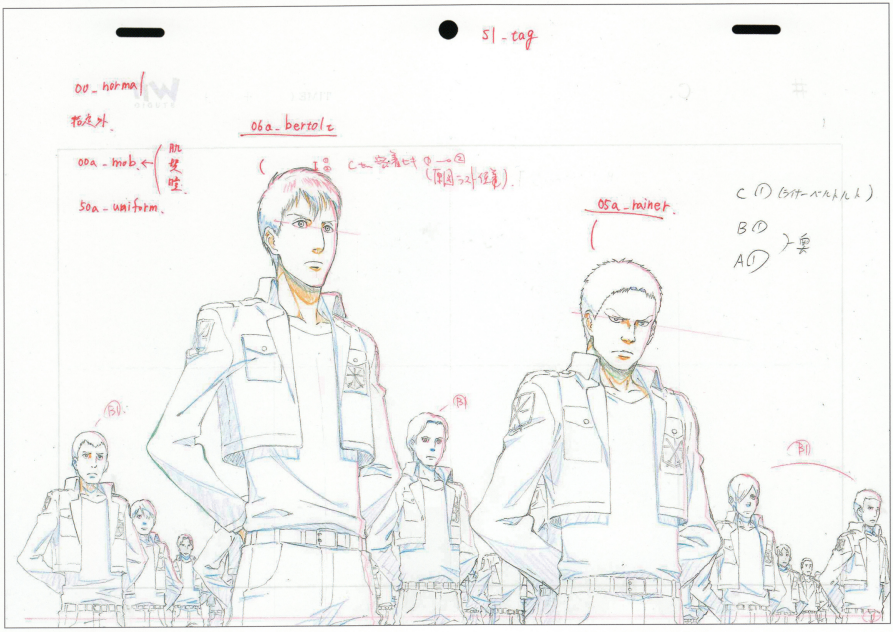


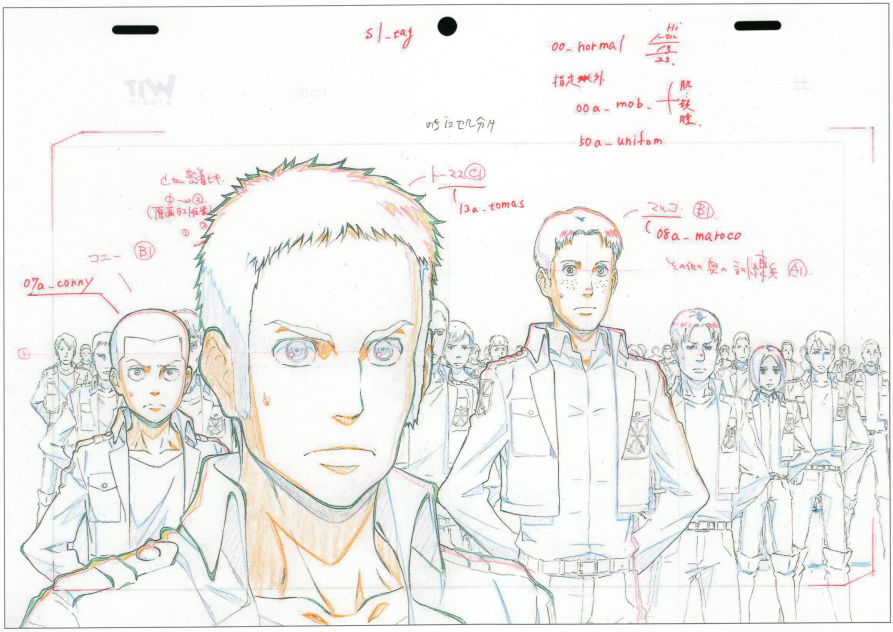



B4
中寄りり閉じるで

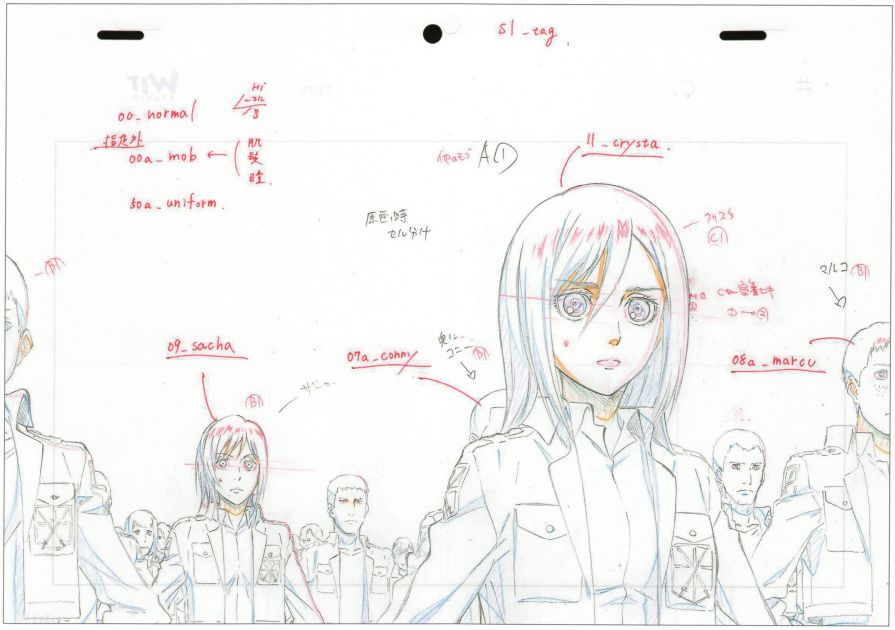

B5



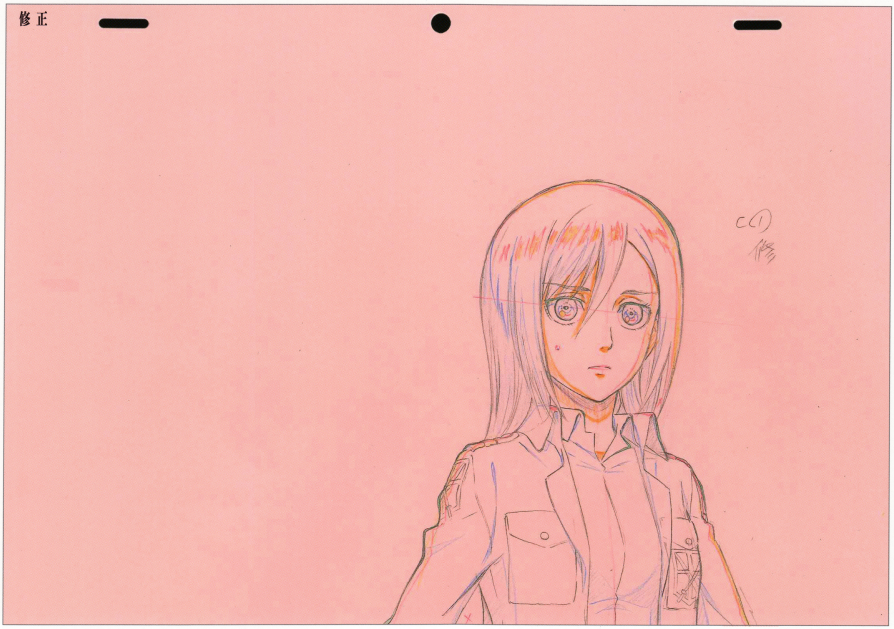




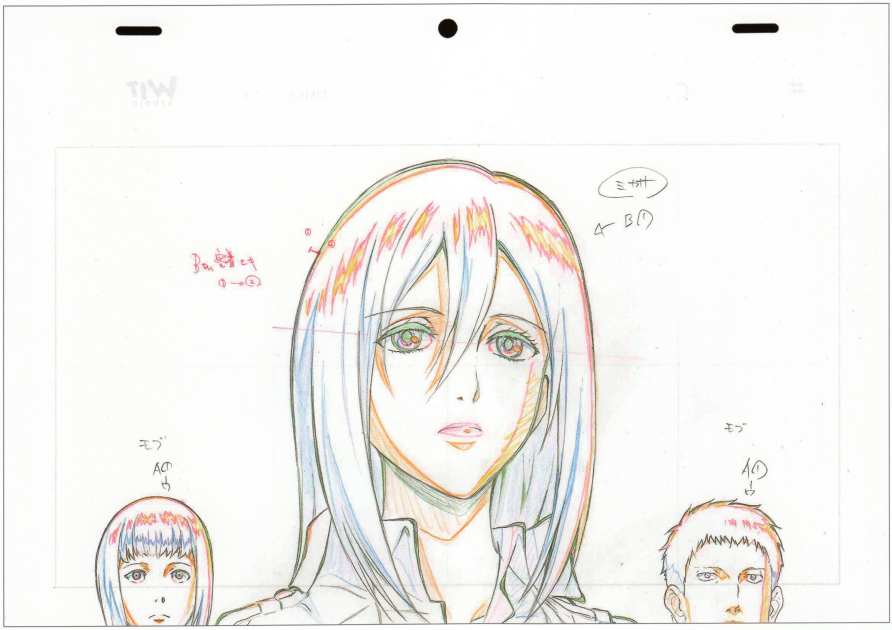
荒木哲郎コメント | ラストシーンのモブは、すべて門脇さんによるもの。あまりの描き込み力にみんなが驚愕しました。
小さい人物まであまりによく描いてあるので、その後モブキャラが出てきたらこの絵の中から指定する、というのが恒例になりました。


51_tag.
00_normal
Hi
ニュル
3
指定外
00a_mob
肌
髪
瞳.
50a_uniform.
A(1)
11_crysta.
原画時
セル分け
クリスタ
C(1)
マルコ
B(1)
09_sacha
07a_conny
B(1)
B(1)
08a_marco

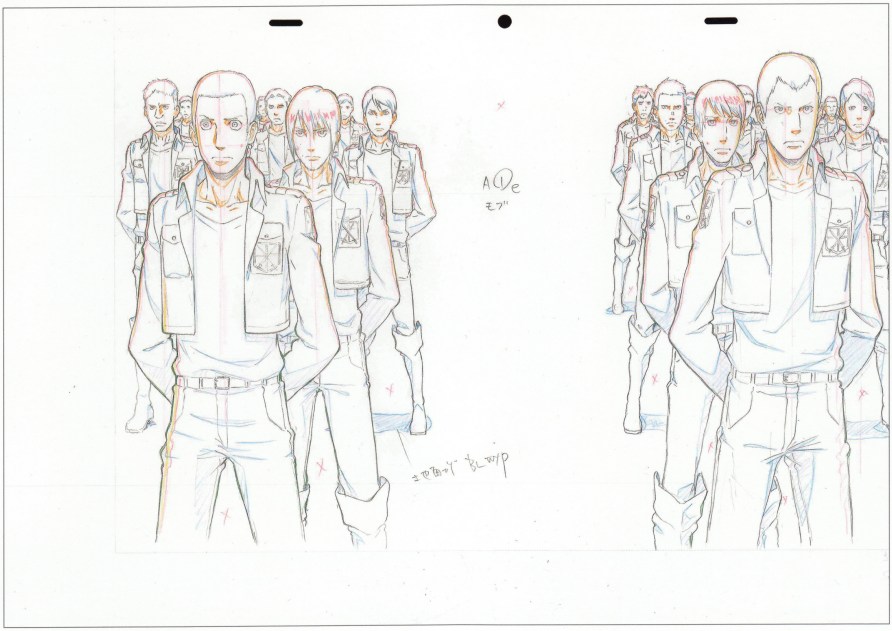
修正


C(1)
修

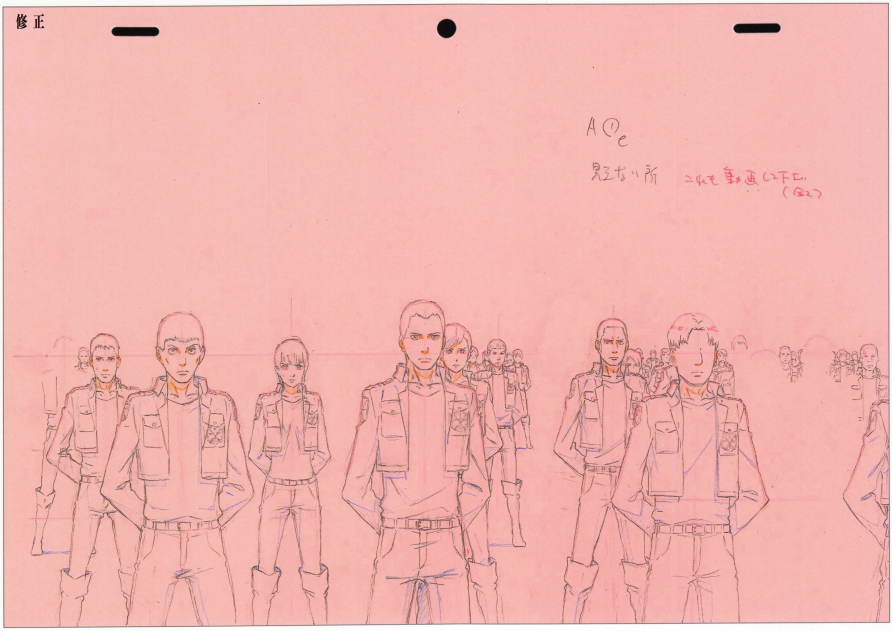




荒木哲郎コメント ミカサとクリスタが可愛いですね。それもそのはず、門脇さんは今までどちらかと言うと可憐な美少女の絵がメインの守備範囲だとみんなが思っていたので、狂気の人間たちをあんなにも迫力をもって描けることが驚きでありました。



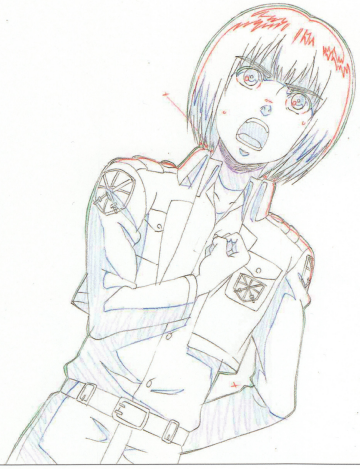
修正

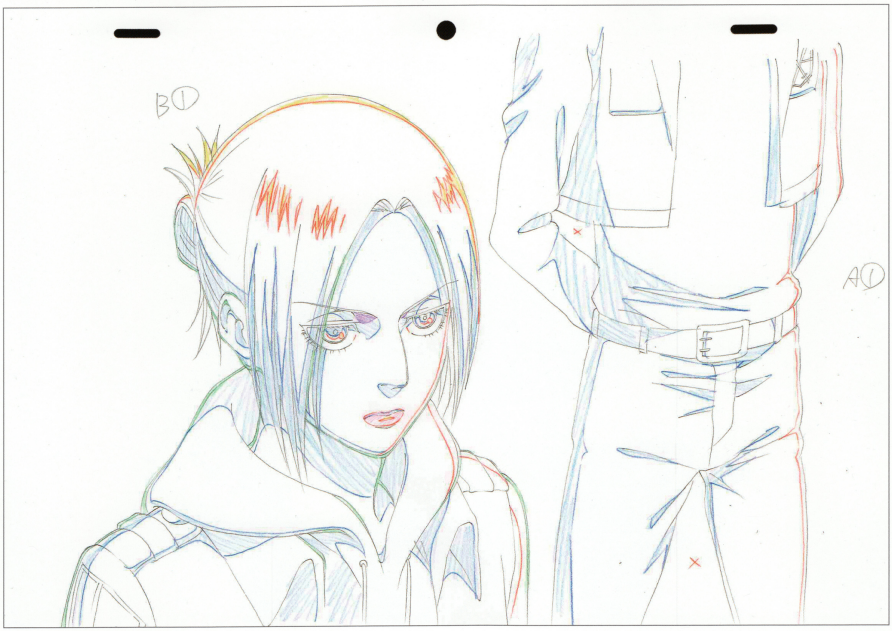



エレン
B①
目鼻の位置


B②
B1
B2


03a-armin





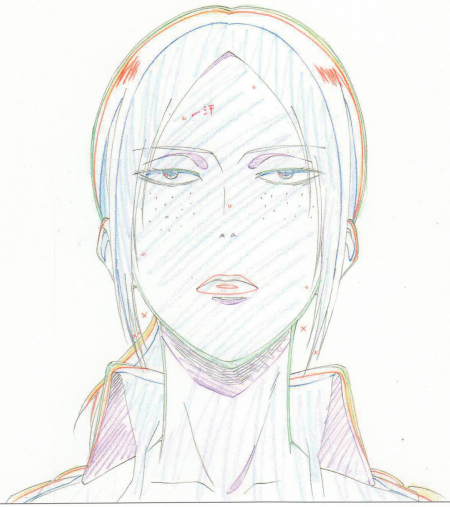


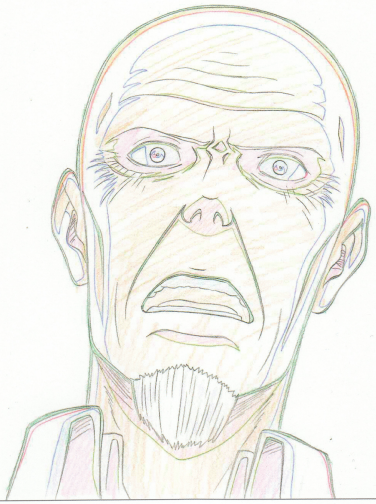
荒木哲郎コメント

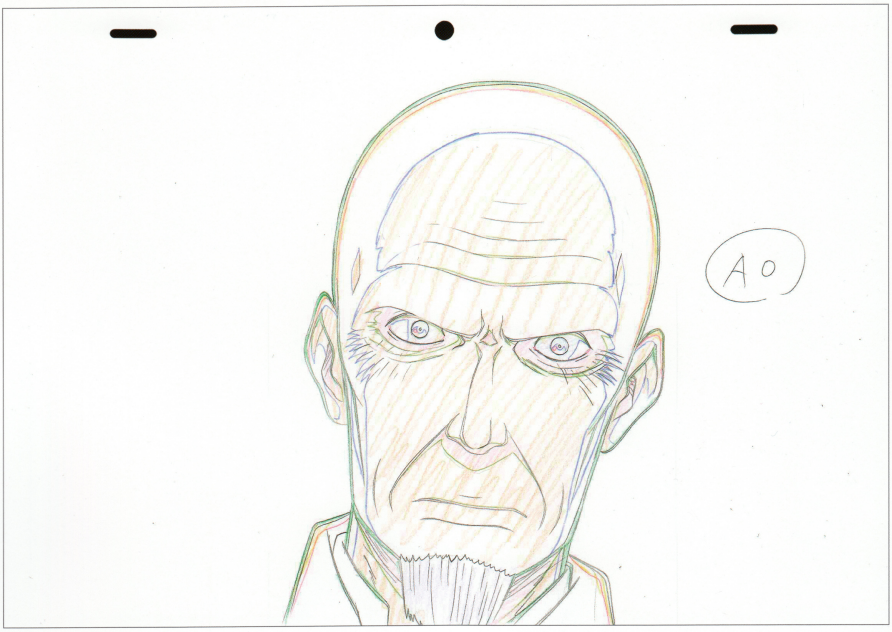
浅野恭司さんの絵が本格的に画面を支配しだすのは3話から、という印象でした（1話は原画さんが上手いのでサポートに回った印象）。骨太な絵でありつつ繊細で美麗、まさにこの作品を代表するに相応しいアニメーターだと思います。

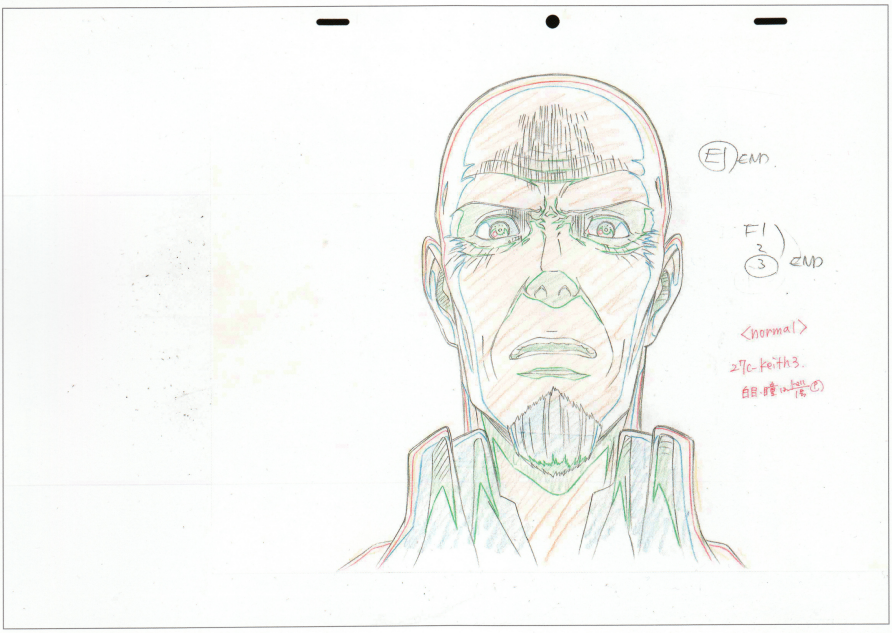

05a-reiner
B01
06a-bertolt

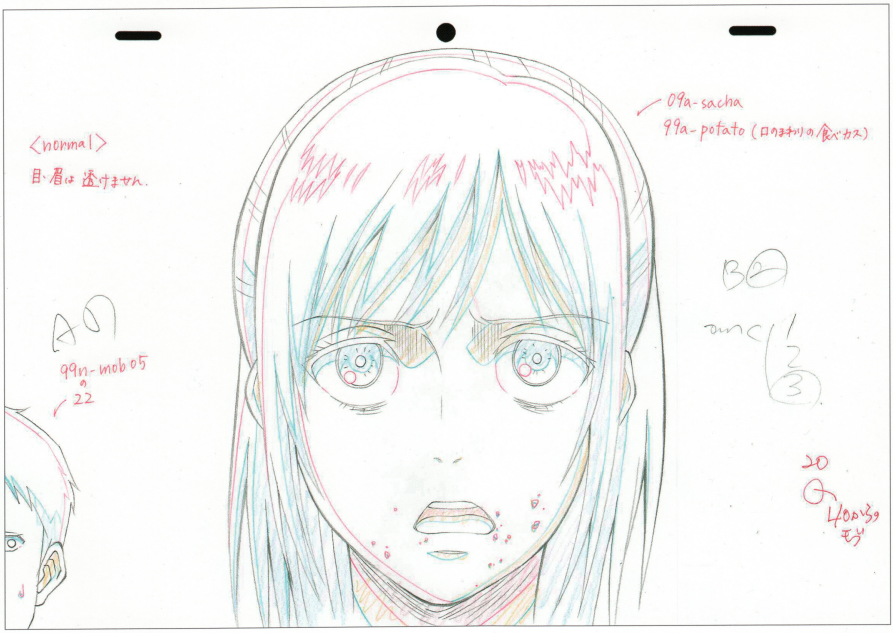

※線画
C01
01a-eren.

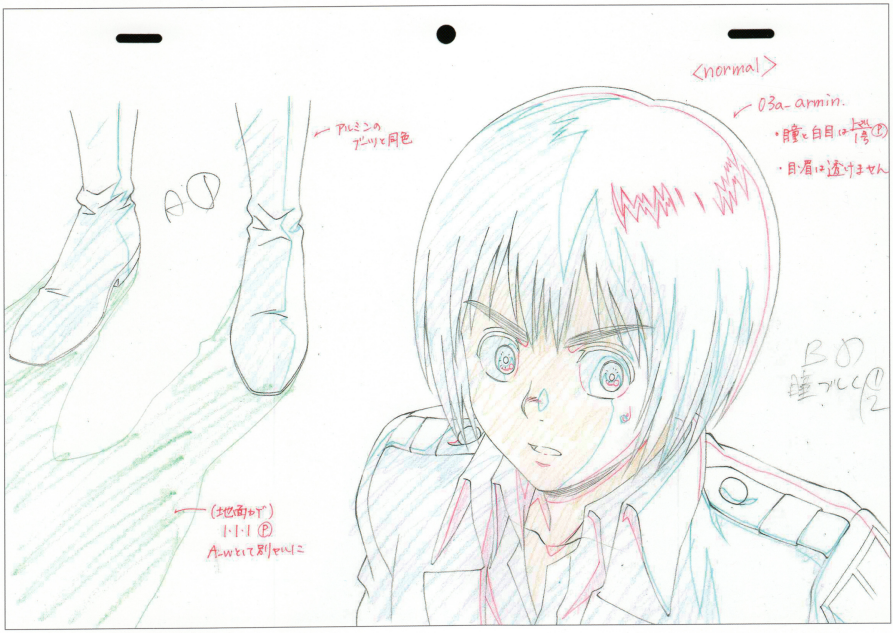


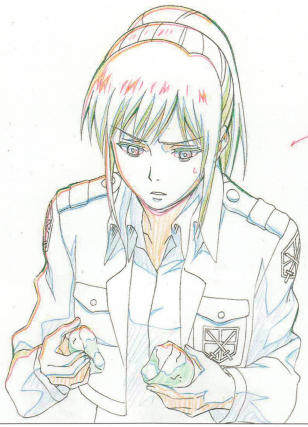



A0


E1 END
F1
2
3 END
<normal>
27c-keith3.
白目・瞳は kell 1号(P)


<normal>
目・眉は透けません.
09a-sacha
99a-potato (口のまわりの食べカス)
99n-mob05
の
22
20
40からの
モブ


<normal>
03a-armin.
・瞳と白目は上さい1号(P)
・目・眉は透けません
アルミンの
ブーツと同色
(地面カゲ)
1・1・1 (P)
A-wとして別ヤハに
瞳ブルく





サシャが芋を食べているシーン。半分と言いながらよく見るとキースに渡すほうが小さい、と打ち合わせで説明したら、作業時どんどん小さくなってついにこれしかもらえなくなってしまいました。

荒木哲郎コメント


B4
END
C 1
2
3
END

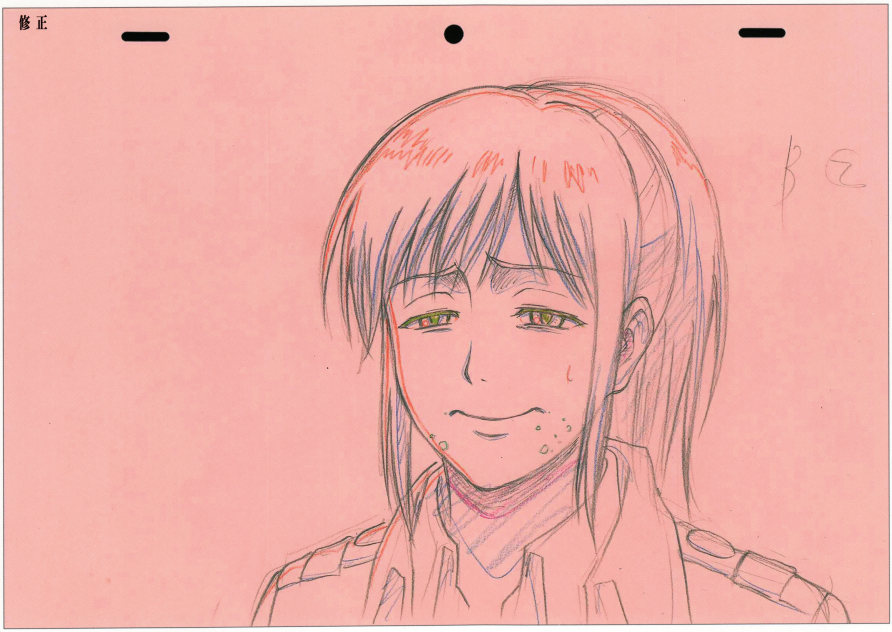

コピーに指示あり
A1


A2


<normal>
27c-keith3
A3
99a-potato
4 in 1枚



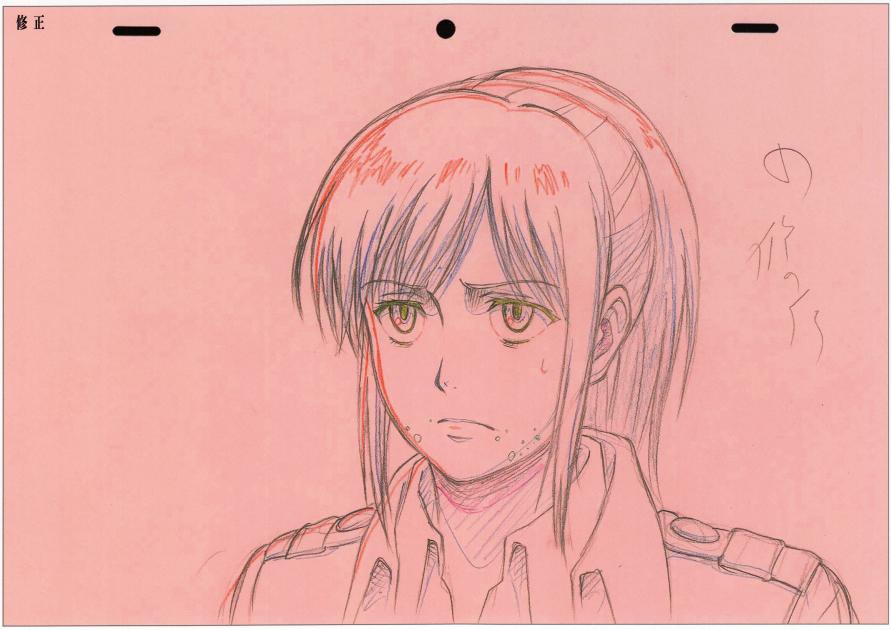
修正

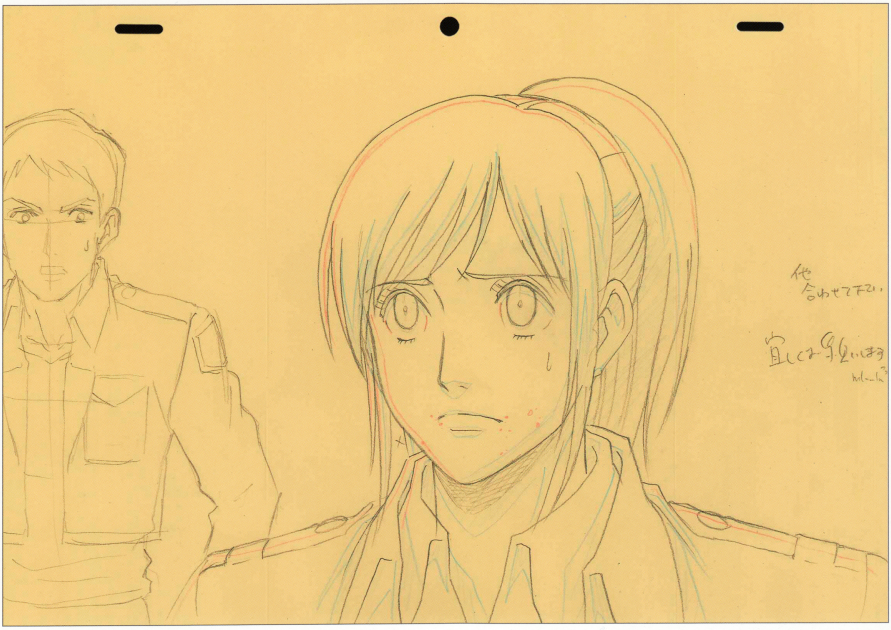


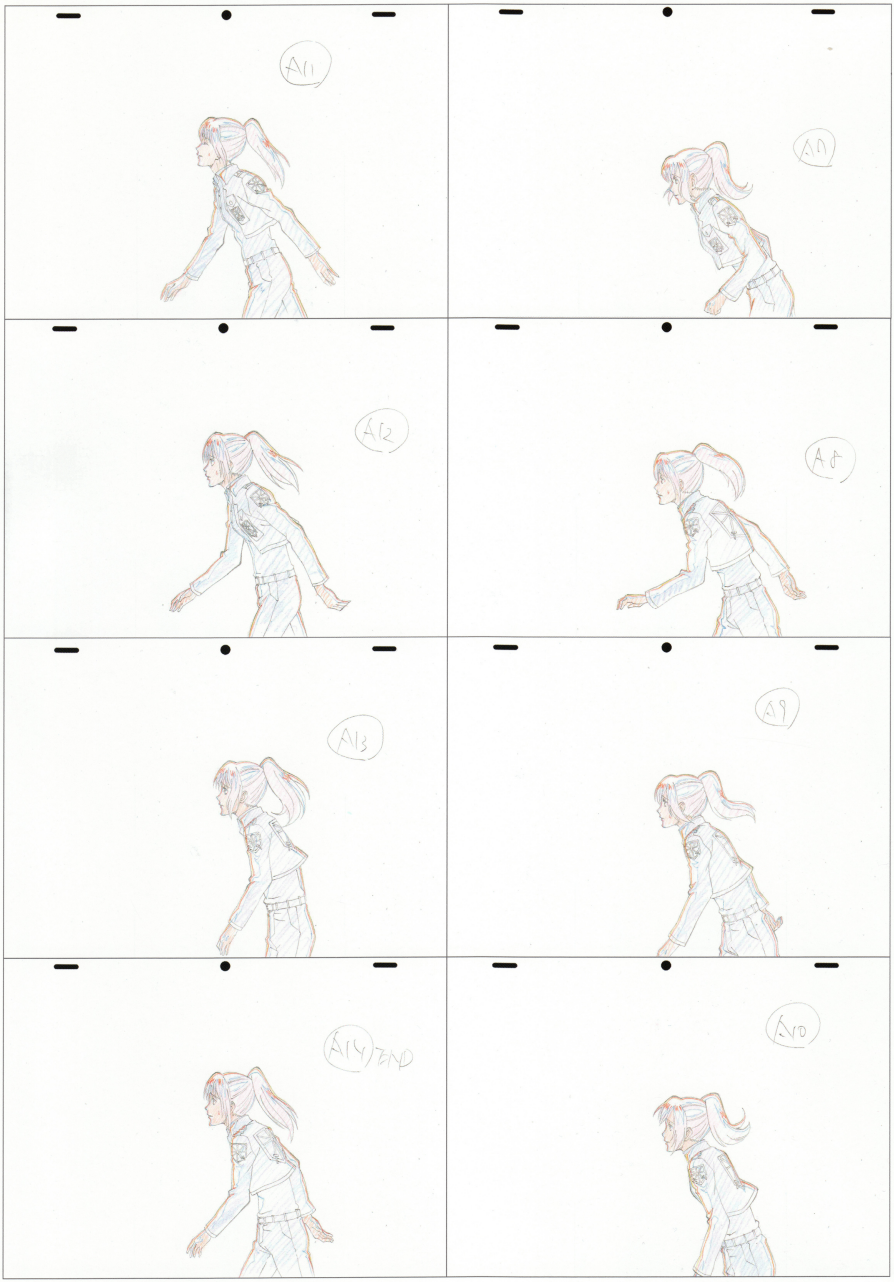
荒木哲郎コメント

食べ物に執着するサシャの顔。原作では何とも形容しがたい顔をしていて、もう「原作のような顔で」としか説明できないケースが多々あります。そんな時、単にトレスしても同じ線にはならないもので、そこら辺のバランスは常に浅野さんを頼りにしています。

修正






A11
A10
A12
A8
A13
A9
A14/END
A10

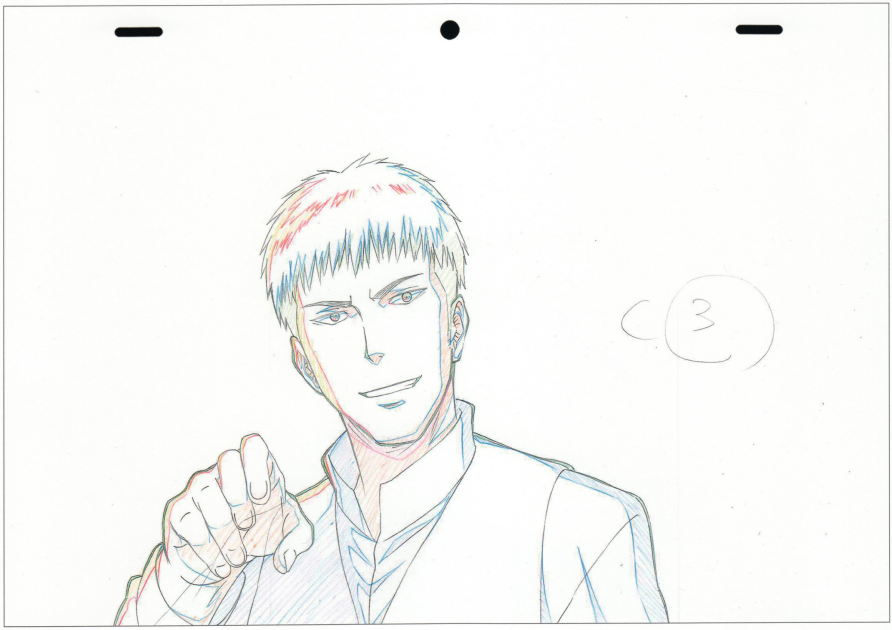

<eve>
eve_13g_mina_civilian
eve_07b_conny_civilian
eve_08b_marco_civilian





荒木哲郎コメント | この辺の一連のシーンは1部、立川譲くんにレイアウトチェックをしてもらっていて、彼のソリッドなセンスがちょっとはいっています。彼はマッドハウスでの後輩で、#7のコンテ演出とエンディング2を担当してもらいました。デキる男です。

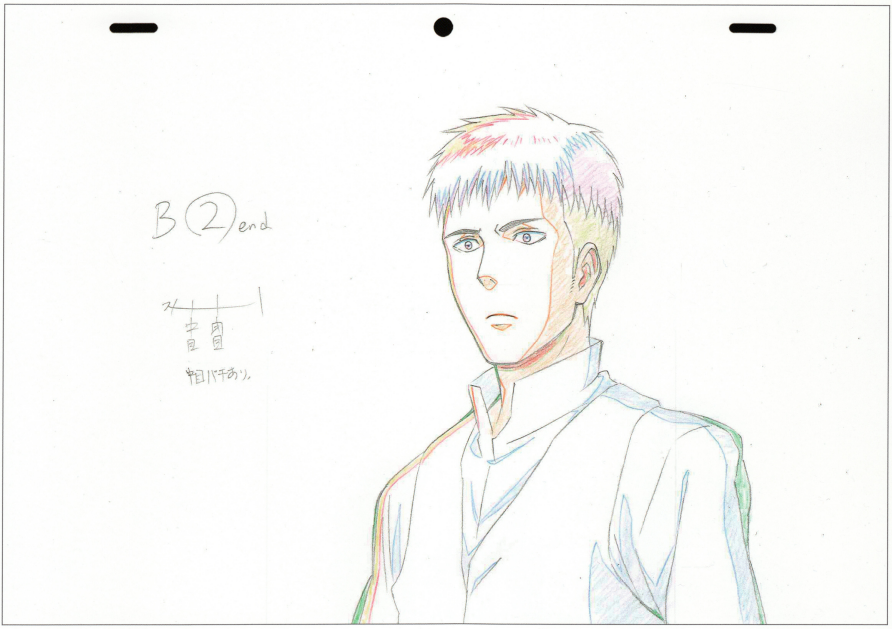

C 2

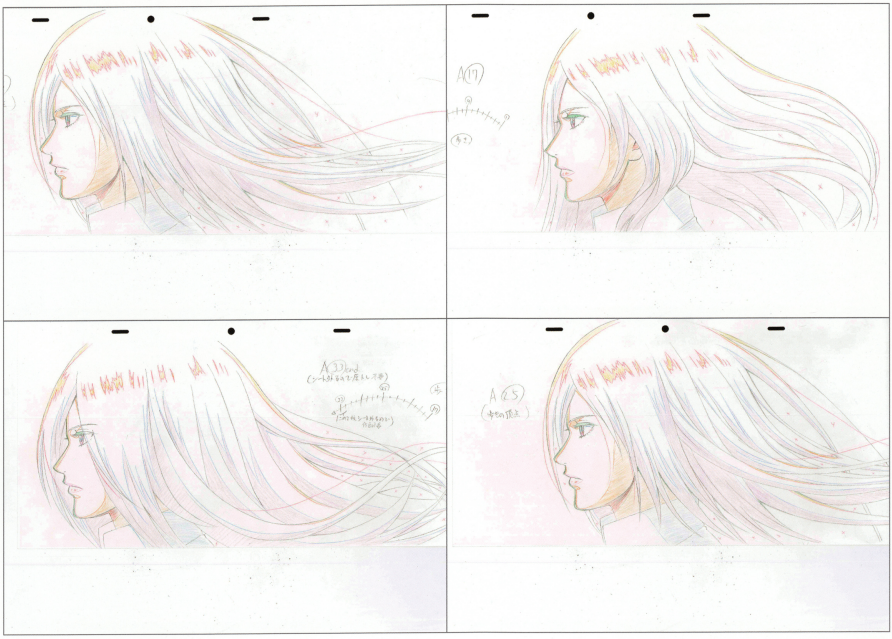

C 3

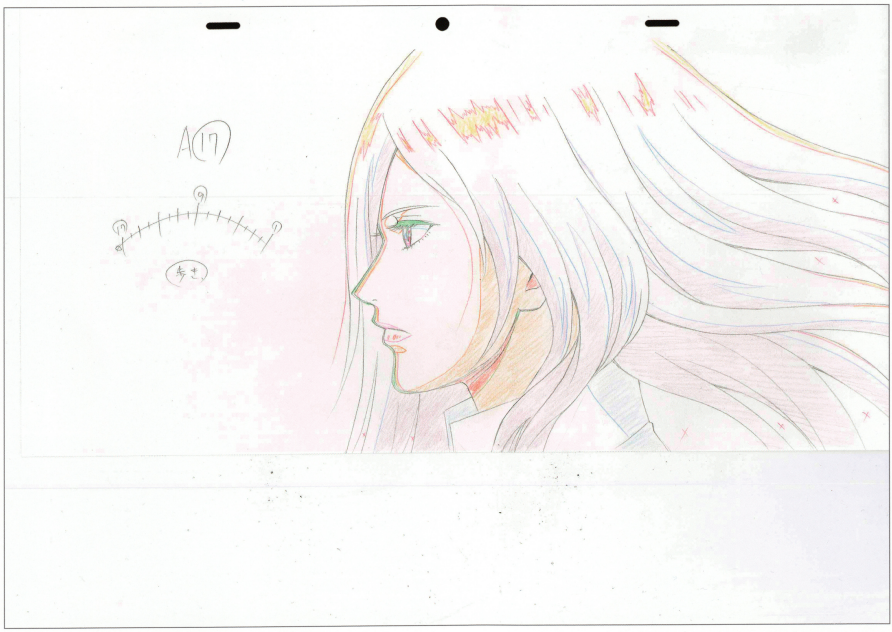

C3
中
アキ
中
トジ(歯)
中
4
C4
中セリフ
(トジロは歯口ヤ)
手は2枚ロット

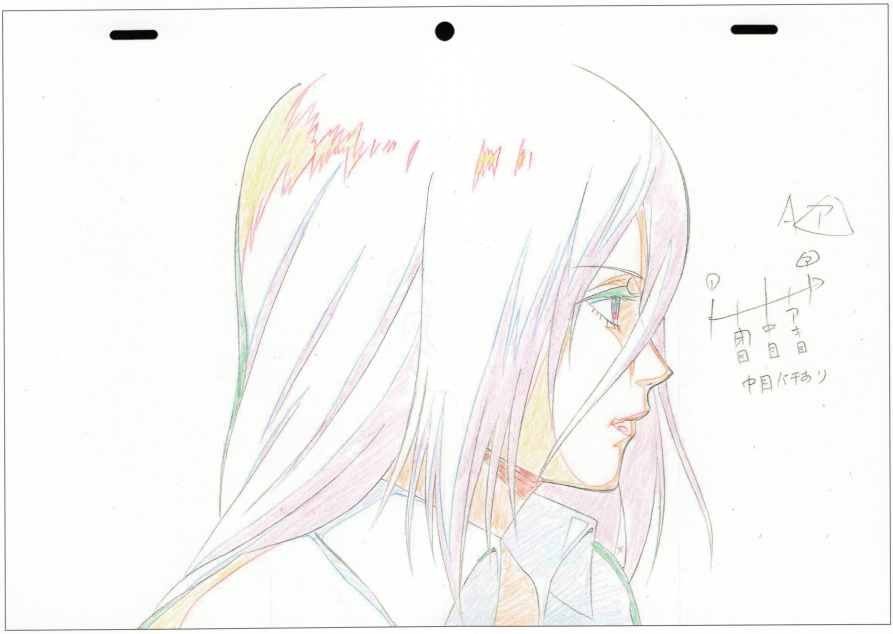

C4
中
トジ(歯)
5
C5
中セリフ


C ③ end
ミカサ
カーディガン
無しの状態です。


B ② end
中目
目
相パチあり






A ア
①
②
中目
中目
アキ目
中目バチあり

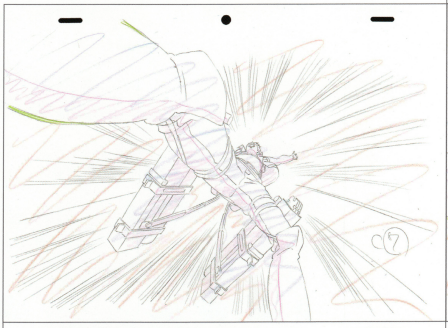

<dining>
dining-02c-mikasa
-civilian →
A ①
セクフ
B ①
2
3
アゴパク
ミカサ
カーディガン
無しの状態です

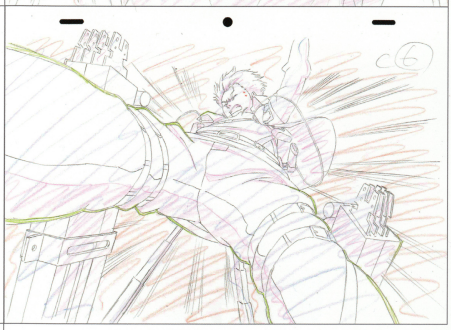

BL
B1
止め
ジャン
C109~117_04b_jan_civilian

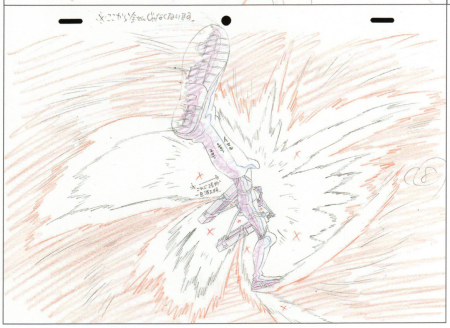

A3

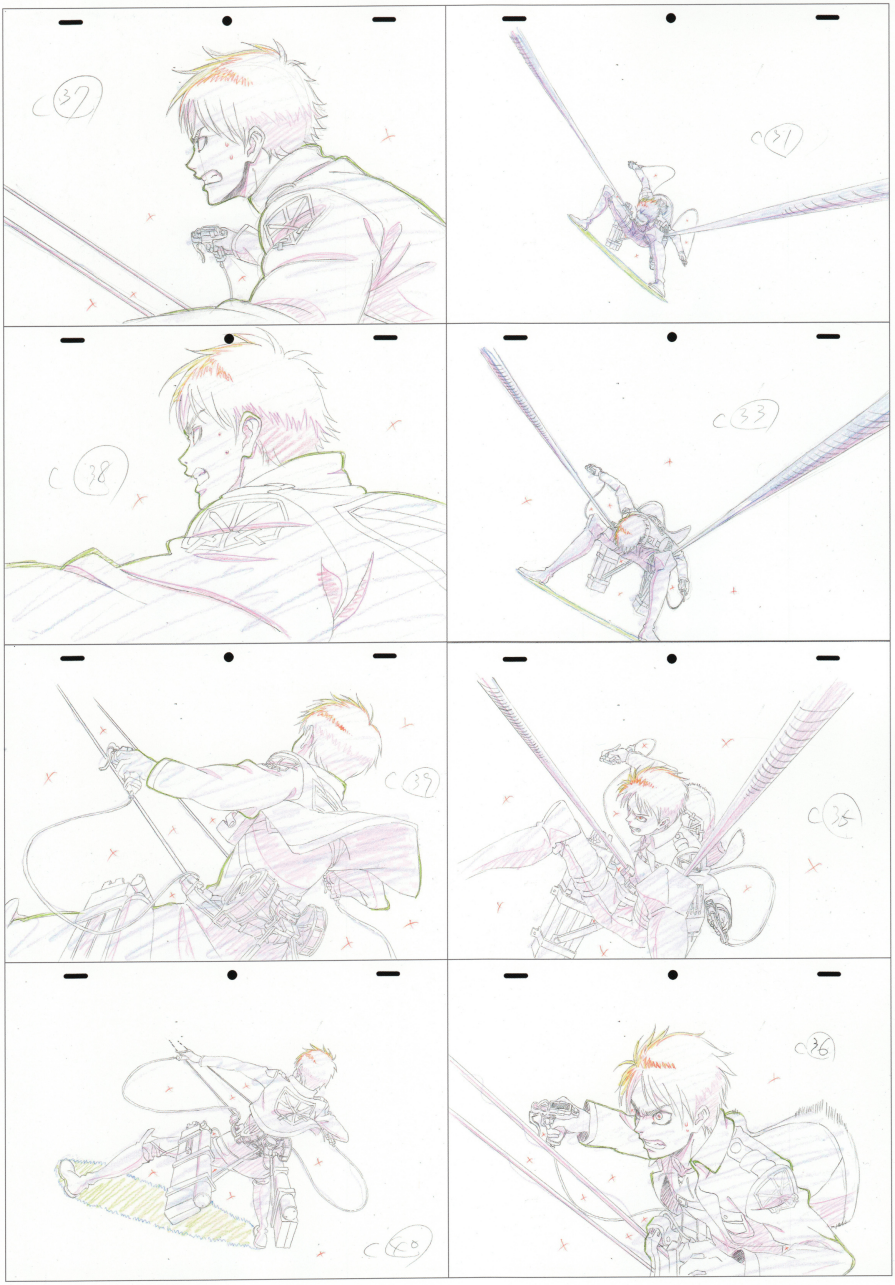


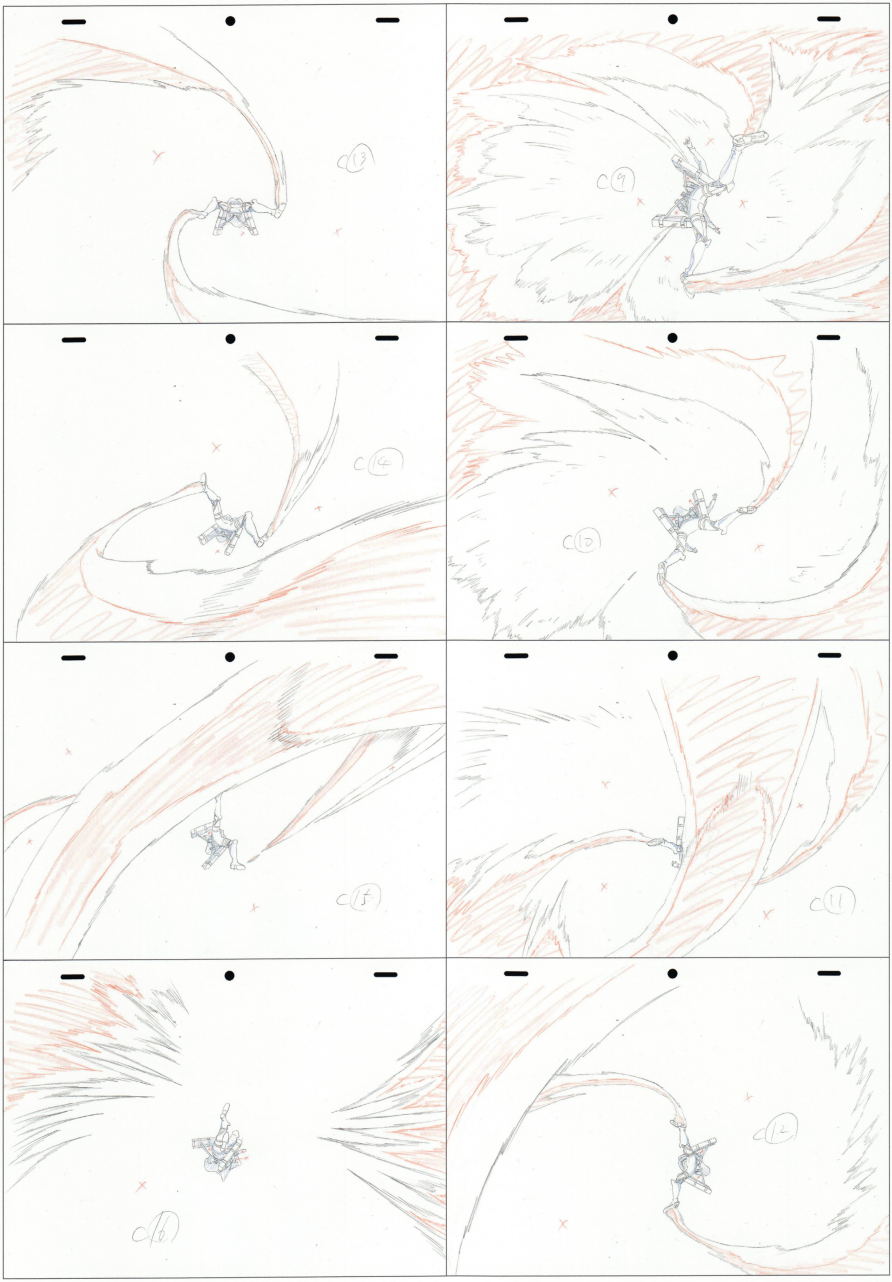









37
31
38
33
39
35
40
36



PVで使用されているカットの多くに、3DCG担当のマッドボックスの藪田修平さんによるテストムービーをそのまま描きおこしているカットがあるのですが、これもそのひとつです（原画は今井くんが担当）。藪田さんとは「学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD」以来、CGチーフとして頼りにしていて、いつかは天下をとると思っているほどすごい男です。

荒木哲郎コメント





荒木哲郎コメント 新井浩一さんや平松禎史さんの神原画ですが、ひとえにエンディング担当の山本沙代（自分のマッドハウスでの後輩です）の人徳によるものです。彼女の仕事はアーティスティックで、彼女の仕事なら受ける、という業界内の天才が数多くいます。そのカリスマ性が羨ましい！そして素晴らしいフィルムをありがとう。僕は「すげー」と感嘆をもらすだけでした。

(5)



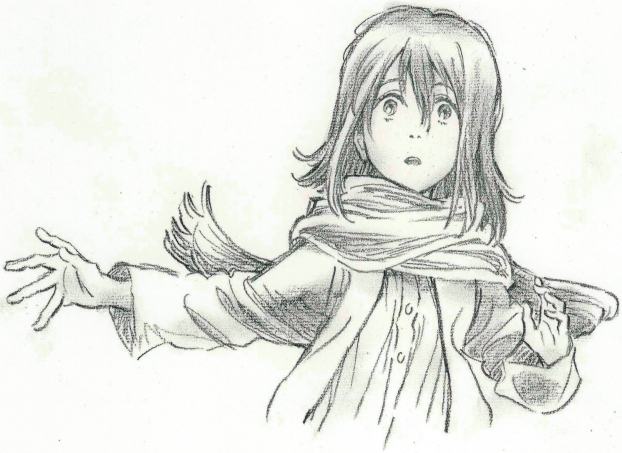
(6)



⑦



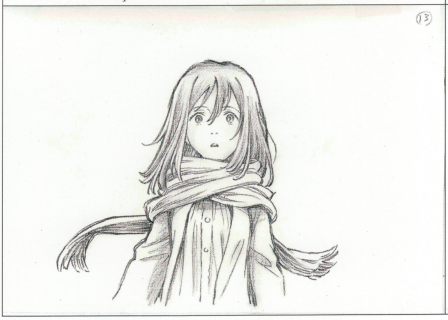
⑧

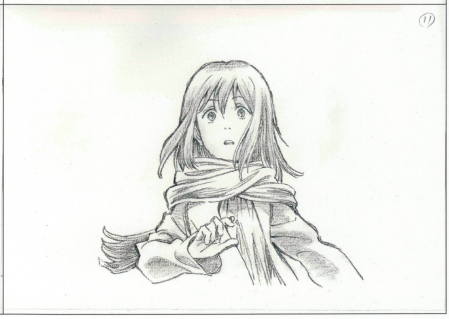


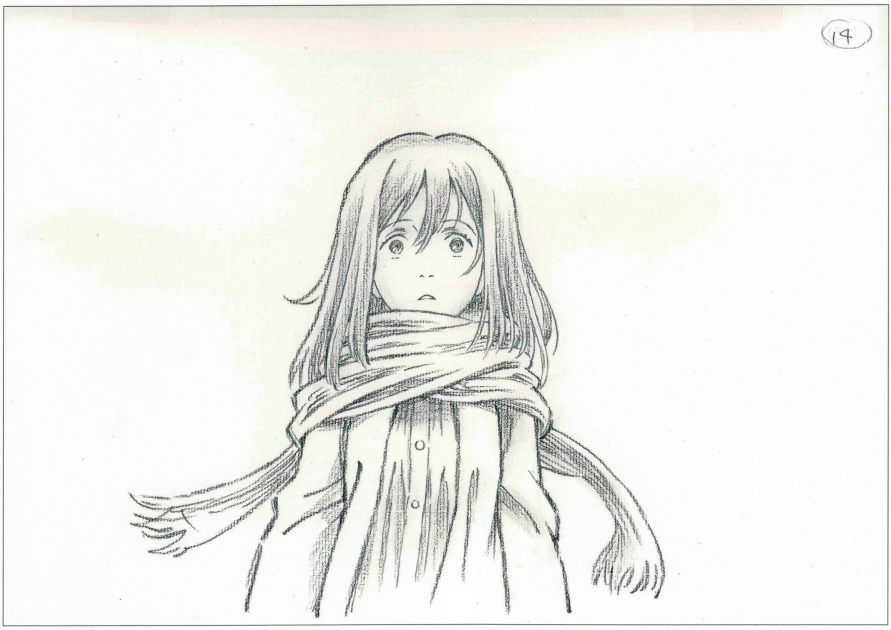

9


12

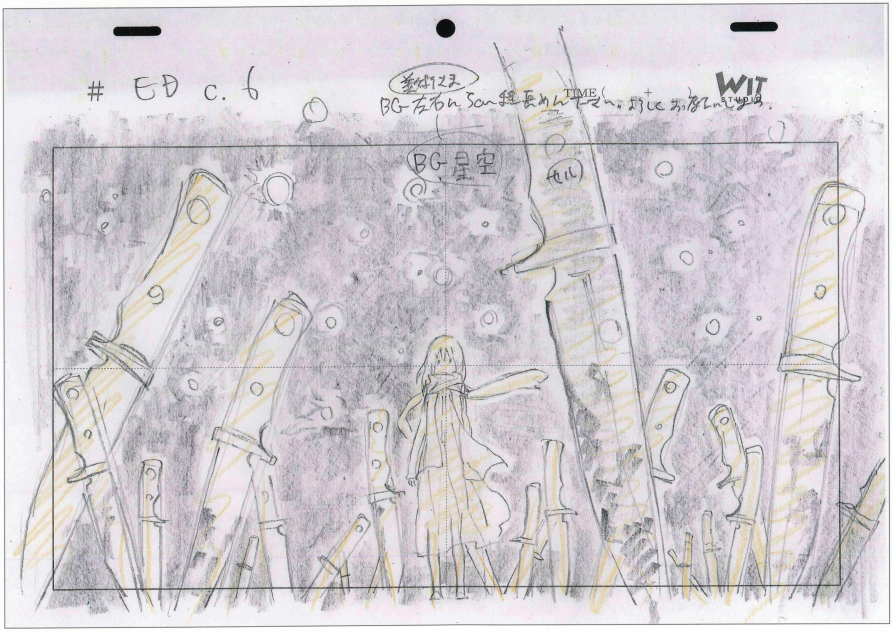

10


13

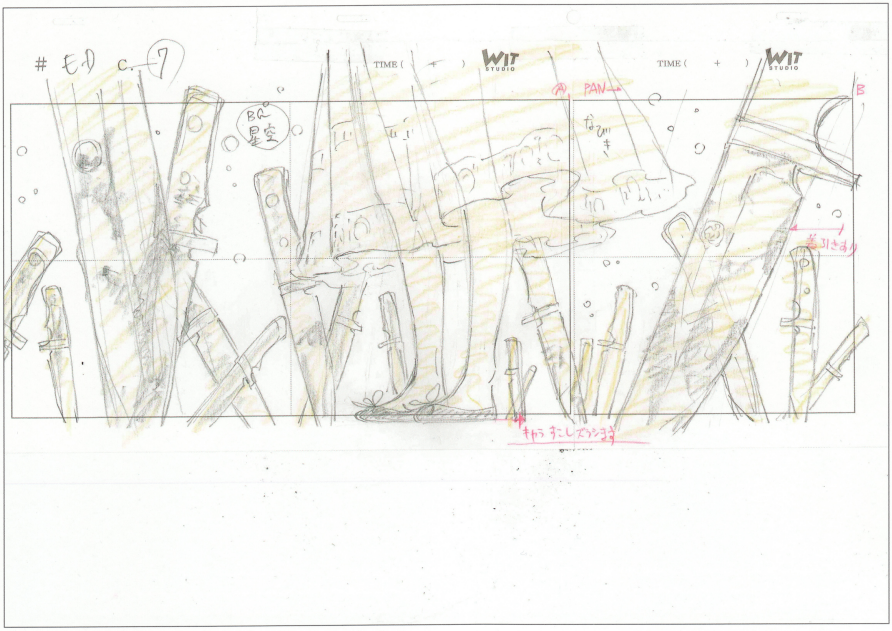

11

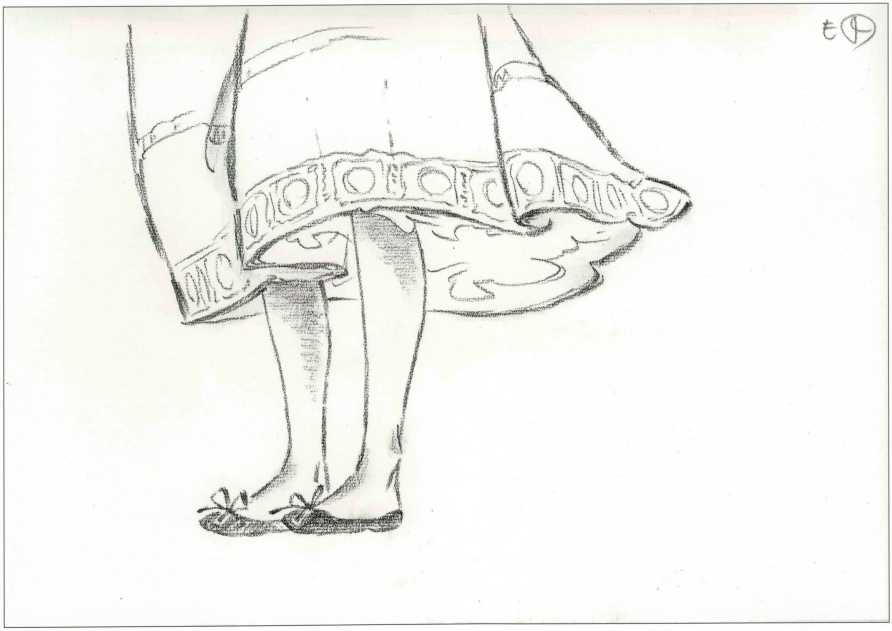

14


17
End


ED c.6
BG-星空


E-③


#ED c.7
TIME (+)
WIT STUDIO
TIME (+)
WIT STUDIO
A PAN
B
BG 星空
なびき
差引きあり
キャラすこしズラシます


ED


E 20


E 22
End






B(10)


B(8)




B(9)

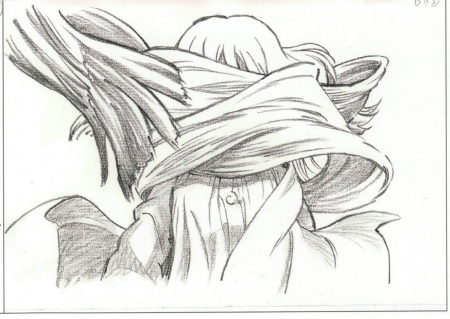

B(7)


B(11)


B(16)


B(12)


B(17)


B(13)


B(20)


B(21)

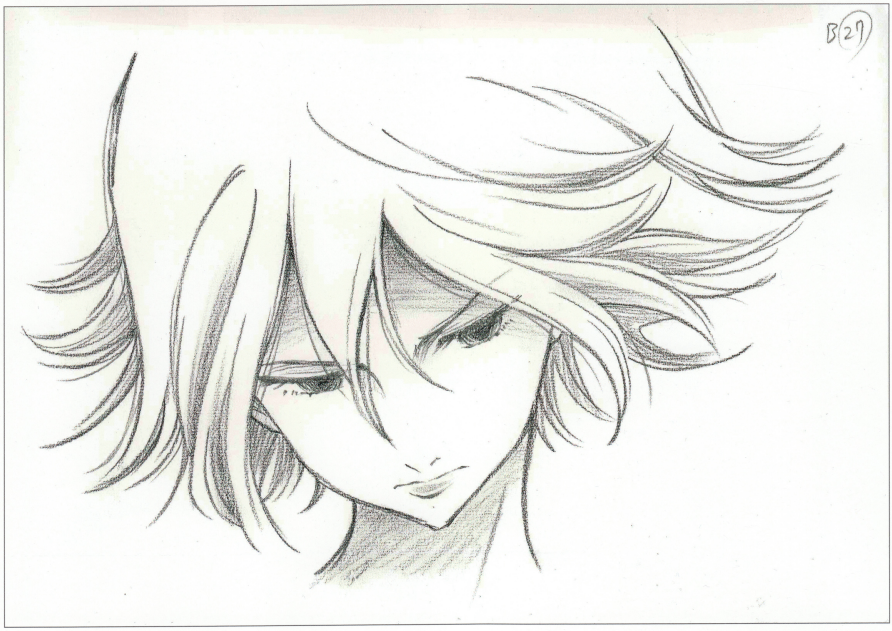

B22


B23

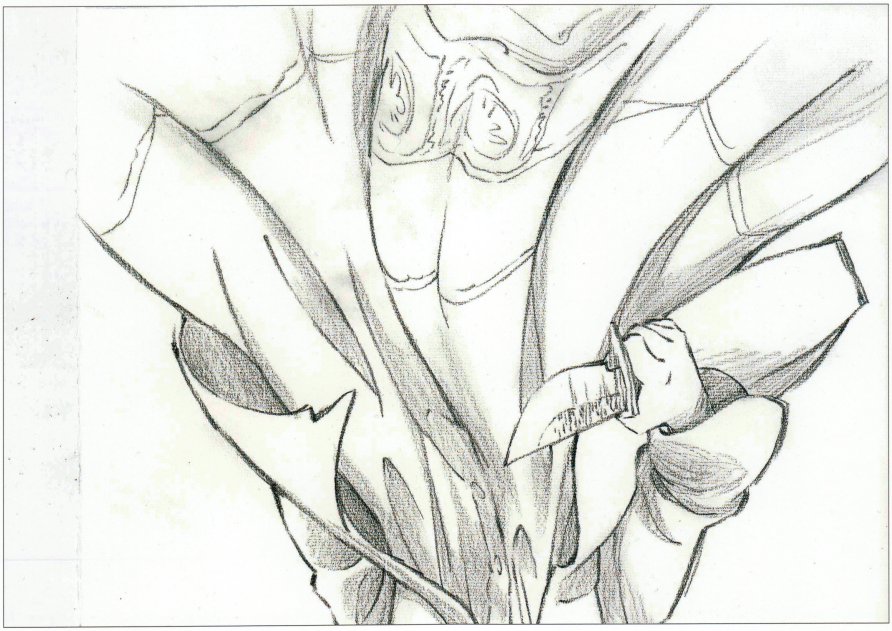

B(29)

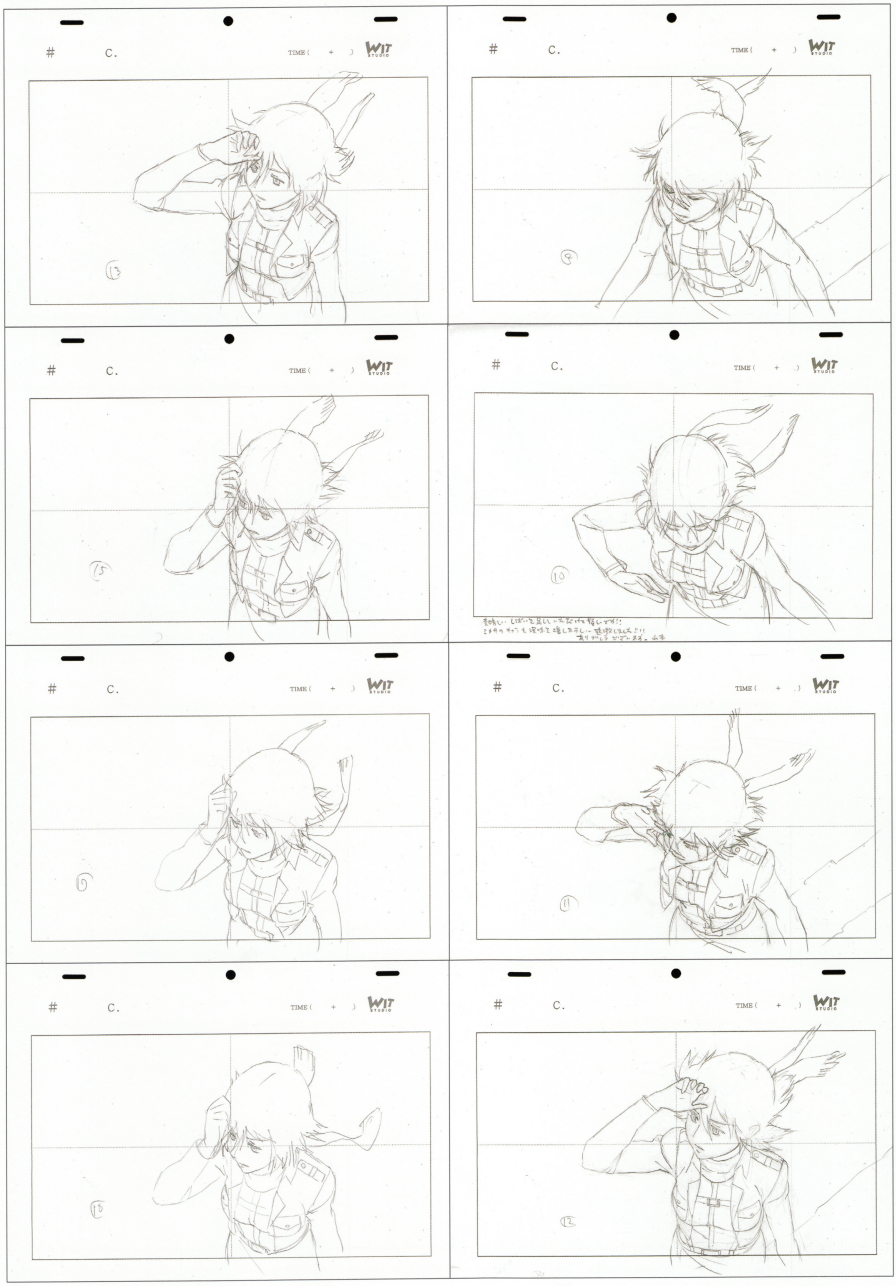

B(25)

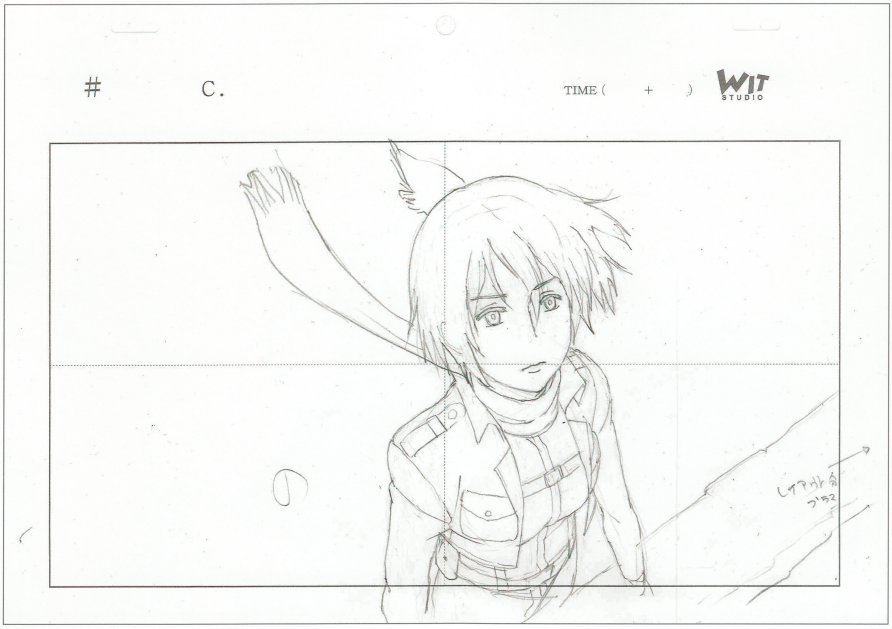

B26

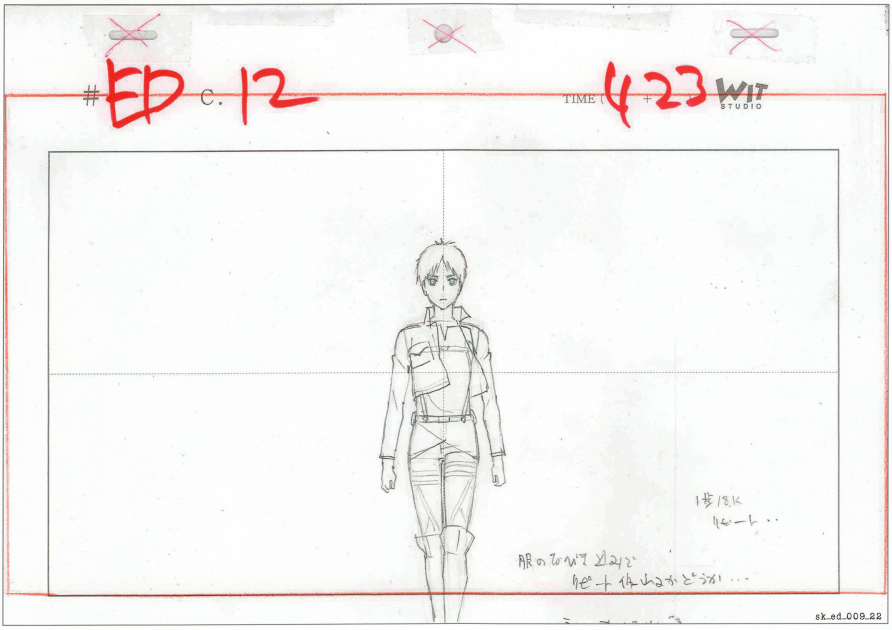

B27

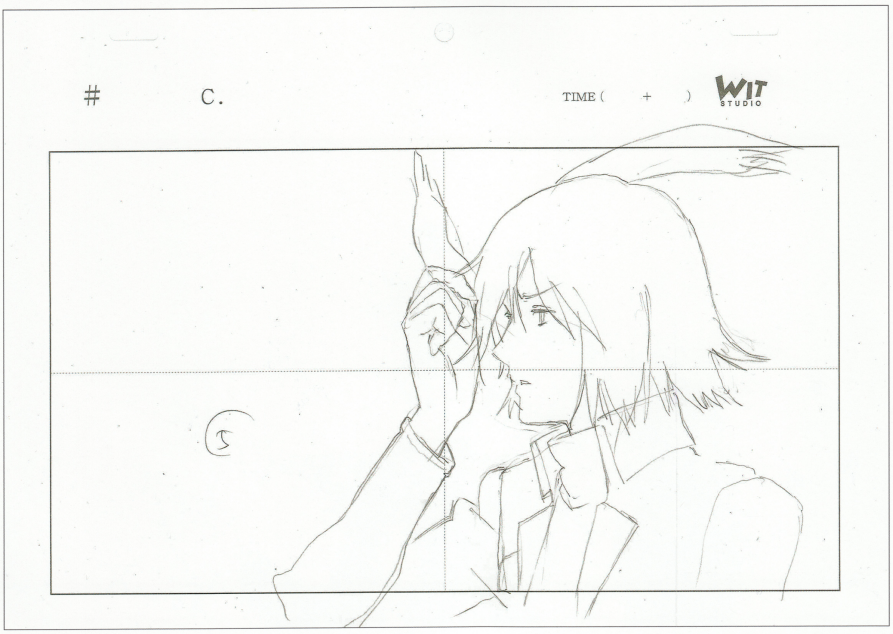

B(28)

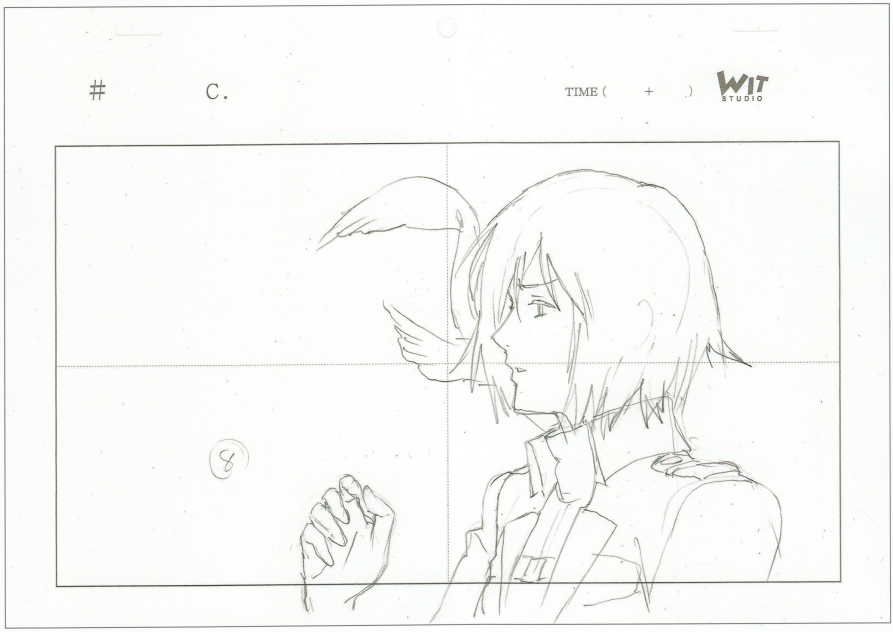



C. TIME (+) WIT STUDIO
13
C. TIME (+) WIT STUDIO
9
C. TIME (+) WIT STUDIO
15
C. TIME (+) WIT STUDIO
10
C. TIME (+) WIT STUDIO
C. TIME (+) WIT STUDIO
11
C. TIME (+) WIT STUDIO
C. TIME (+) WIT STUDIO
12


C.
TIME (+)
WIT STUDIO


ED C. 12
TIME (+ 423
WIT STUDIO
sk_ed_009_22


C.
TIME (+)
WIT STUDIO


C.
TIME (+)
WIT STUDIO



キャラクターデザイン・総作画監督

浅野恭司

キャラクターデザインと総作画監督を務めた浅野さんに、制作秘話からアニメーターという職業について語っていただいた。

［あさのきょうじ］アニメーター / WIT STUDIO所属
代表作は「ギルティクラウン」（メインアニメーター）、「PSYCHO-PASS」（キャラクターデザイン・総作画監督）など

――まず、浅野さんが「進撃の巨人」に参加された経緯をお聞かせいただけますか？

もともとはボニーキャニオンの木下プロデューサーが、うち（WIT STUDIO）のプロデューサーに持ってきてくれた企画で、そのプロデューサーが「キャラクターコンペがありますので、デザインをお願いします」と何人かに声をかけていた中に、僕もいたんです。その頃はちょうど「ギルティクラウン」という作品が終わった直後で大変だったんですけど、そのままのテンションを維持しながら描いたほうがいいだろうなと思って、休まずに描いて提出したことがきっかけです。

――そのときには何人くらいのキャラを描かれたんですか？

最初に言われたのは主要なキャラの、エレン、ミカサ、アルミンでしたただ、自分の中で世界観を掴みたかったので、巨人やリヴァイ、エレン巨人とかも描きましたね。あとは普通の立ちポーズだけじゃなく、立体機動装置を使っているときのポーズとか、アクションシーンのポーズも描いたりしました。そして、それを全部プロデューサーに渡してしまったんです。「これだけ描きました」って（笑）。

――実際にキャラクターデザインを担当することが決まったときのお気持ちは？

嬉しかったですね。コンペで掴み取ったという経緯はなかなかなかったので。

――原作漫画にあるキャラをアニメ用にデザインされるとて、苦労されたことは？

単行本という初期の巻数を見ながら描いていたら、諫山（創）さんからは「あの当時は技術的に描けなかったのであいう絵になってしまっただから、そこはもう少し補完してください」と言われました。もう少し「TG（Production I.G）のリアルさを加味して描いてください」という注文がありましたね。それだったら、自分もIGの人間だったので描きやすいかなと今まで「IGで経験値を積んできた者として「進撃」のキャラを描いていくべきはちょっと面白かったかなと思います。

――浅野さんは総作画監督でもありますが、総作画監督というのは作画を担当されるアニメーターの方々に細かく指示をされるお仕事なのでしょうか？

いや、それはしないですね。各話数の演出さんから指示が上がってきたものに対して、絵を描いていきます。自分に回ってきたときには、作監さんのほうではほぼ絵の統一もされているので、直す必要もあまりないんですけど、念のため確認をして、少し崩れていたりしたら整えるとか、さらにもう1回描き直すという作業をする感じです。その後も動画さんとかがいるので最終工程ではありませんが、原画をチェックするという意味では最終工程なのかなと思います。

――この原画集では掲載するシーンのセレクトも浅野さんにご協力いただきましたが、どんな基準で選ばれたのでしょうか？

まずは、映像を見て印象的なシーンですね。例えば超大型巨人が首を挿すシーンとか、この作品の象徴的なシーンじゃないですか。アニメーターさんも力を入れて描いているので、そこは是非見てほしいです。TVの画面だと色がついていたり、撮影さんの処理もあったり、音楽もついていたりするわけですけど、鉛筆で描かれたものを見てほしい。そういう思いがあったので、一視聴者として見たときに印象に残っているシーンをまずセレクトしましたもちろん、動きの一手いところも見てほしいのでピックアップしていますが、止め絵でもいいので気合いの入った原画を見てほしいという思いですね。

――描かれたアニメーターさんの気合いや思いを直に感じられるのは、原画だからこそという部分もありますよね。

生の原画を見ていただくとわかると思いますが、消しゴムで消した跡があったり、紙がくしゃくしゃになっていたりするんですよ。何回も描き直したり苦労がにじみ出ているから、本当はコピーとかではなくて生で見てもらうのが一番だと思いますね。

――ご苦労といえば、アニメーターさんは1枚の原画を仕上げるのにどれくらいの時間を使われているのでしょうか？

もちろんキャラが多いと時間はかかります（笑）。巨

人に関して言えば、地味に動くというところが大変ですね。頭を下げるというだけのカットでも、顔を完全に上げきった絵だけだと、中の絵を動画さんに描いてもらうには少し心配なんです。中間の絵も描いてあげないと動画さんは崩たちものを描いてしまうので、間も描かなきゃいけない。さらにその中間の絵と、一番下げたところの絵も描いてあげたほうが、より動画さんも描きやすくなる。つまり、全部で5枚描くわけです。そうすると必然的に1枚1時間かかったとしても単純に1カット5時間かかってしまうんです。巨人の顔は線が多いので、1枚に1時間以上はかかっていると思いますね。

——そう考えると、1話分を完成させるのは途方もない作業に思えてきます。

その感覚もう、わからなくなっています。1カット、1カットを積み重ねていけば、いつか終わるだろうという感覚なので（笑）、ちっちゃいキャラだったらそんなに時間はかからないと思いますし、ミドルサイズのキャラの表情とかだったら2時間もかかっていないかな？　例えばエレンが喜んでいる表情だったら、演出さんや監督の指示をもらって、自分の中で「どれくらい笑わせればいいのかな？」というのを描きながら探っていくんです。そうやってラフの段階で時間をかけておくと、清書するときは30分くらいで済んだりします。トータルでいうと2時間くらいでしょうか。

——この作品の場合はやはり、巨人の作画が一番大変なのではないかと思います。

巨人ということで、巨人さというのは表現しないといけないので、ゆっくり動くようにしていますね。中には奇行種という、速く動いてしまう巨人もいるし、変な走り方をする巨人もいるので「この巨人だったら、どういう走り方をするだろう？」とアニメーターさんが考えて描きます。それを演出さん、監督がチェックして、面白ければ採用という流れですね。そのやりとりを何回かして、ようやく出来上がってくる感じです。

——巨人がどんな走り方をするかは、実際に描いてみて考えるわけですね。

これは想測ですけど、何話かで出てきた奇行種の走り方とかは、たぶんアニメーターさんが実際に走ったと思いますよ（笑）。やるしかないと思いますし、アニメーターとしてやったほうがいいのは目に見えているので、たぶんトイレとか気のないところで走っていると思います。

——アニメーターさんというと、ずっと机に向かっているイメージがありますが……。

そうなんですが、自分は昔「アニメーターだけど役者だと思え」と言われていました。役者さんも台本をもらったときに、どういう演技にするか考えるんだから、アニメーターも絵コンテをもらったときに、自分だったらどうするかというのをまず演じてみろと言われていたんです。ご飯を食べるシーンでも、銃を撃つシーンでも、剣で斬られてしまうシーンでも全部やってから描くという、頭の中で考えたところで限度があるので、実際に動いてみて描いています。

——巨人に食べられるところも、皆さん実演されているんですか？

やっているんじゃないですかね、たぶん（笑）。僕は巨人を描いていないのでわからないですけど、巨人に食われるところを想像しながら描いていたりするとは思います。

——表情とかも実際にやってみるんですか？

そうですね、みんな鏡を見て、自分の顔とにらめっこしながら描いていたりしてます。今は机にパソコンやDVDプレーヤーが置いてあったりするので、映画などを見て、その映画の役者さんの表情を参考にしたりしている人も多いかもしれないです。

——立体機動装置の動きというのは、どのように考えられているのでしょうか？

これは荒木（哲郎）さんがすごいんですよ。1話目重の森の中のシーンでも絵コンテの段階でかっこいいアクションを決めてしまっていて、ちゃんとやってみるんですよ。それで「こう腕を挙げてこうとのけぞるんですよ」と実演してくれるんです（笑）。実際にやってもらえると、すごくわかりやすいです。アクションについてはアクション作監が担当しているのですが、その人が荒木さんに実演してもらったものをまず吸収して、その人の中でもいろいろ考えて、原画のときに「こういうふうにしました」というのを提示して、それを見た荒木さんが「かっこいいじゃないですか！」という。そんなやりとりがあって、あのシーンは成り立っていたかなと思います。だから実際にバンジージャンプをやったりしたわけではないんですけど、ワイヤーに吊られて引っ張られている感じというのは想像しながら描いていたと思います。

——アクション作画監督さんというのは、自分で体を動かすのも得意なんですか？

そうは見えないですね（笑）。でも、「アニメーター＝動かしてナンボ」みたいな考え方はあって、アニメーターは気持ちの悪い動きとかを見たりすると「いいなぁ！」と思うものなんですよ。作画のことが全然わからない人でも、本当に気持ちのいい動きをしてくれると生理的にいいなと思ってくれるので、そういうのを表現したいという欲求が誰しもあるわけです。そういう意識の高い人がアクション作監という位置について、今回アクション作監として参っている2人もとも立体機動装置のワイヤーアクションにはかなりこだわって、毎日描いていますね。

——浅野さんとしては、キャラクターの表情や感情表現の部分にこだわりを入れられている？

本当にありがたいのは、僕はキャラだけに集中できるということですね。そこだけ直せばいい整えればいいという役割分担なので、その分やり易いのかなと思います。

——そうやって作られていったこの作品ですが、第1話の放送日はどのような お気持ちで迎えられましたか？

放送前にPVをみんなに見せる機会があって、その上映会のシーンでも、絵コンテの段階でかっこいいんですよ。再生回数も結構な数字になっていて、びっくりしましたね。作業は放送日ギリギリまでやっていましたけど、期待値が高まっている雰囲気はスタジオ内にあって、それなりに自信のあるものが出来たかなという感じはありましたね。

——皆さんで集まってみたりはされたんですか？

うちのスタジオはTVが見つかないんですよね。みんなスタジオで作業はしていたと思うんですけど、ワンセグを持っている人はいたかな……？　あ、そうそう！　出来上がったフィルムのデータはあったので、放送開始と同時に再生したかもしれないです（笑）。で、携帯で反応を見て「なるほど！」みたいなことはやりましたね。自分はツイッターをやっているんですけど、MBSさんで最初に放送されたときも、東京で放送が始まったときも「すごい、すごい！」というツイートが流れたりしていてそのときはなんだかいになると思ってもいなかったですけどね。

——今では女性ファンも多くなっていますね。

自分としては、どちらかというと男性向けという印象だったので、それほど少しびっくりしました。もちろんリヴァイという女性ファンがついているのはわかっていたんですけど、作品全体にここまで女性ファンがついているとは思わなかったです。実は今もよくわかっていないんですけどね。でも、うちの親は面白いといって見ているんです（笑）。1クール目くらいから始めるような作品をいつか作りたいという思いはあったんですけど、1クールで、母親と電話で話していたら（エレンが）「巨人になっちゃったねえ」みたいな話をされたんです（笑）。親父も見てくれていて、親父とは一話された



TVアニメーション

進撃の巨人　原画集　第1巻

#1～#3・PV・ED収録

2013年8月23日　初版発行

編集:野島鉄平・荻原麻衣[ボニーキャニオン]

制作・進行:木下哲哉[ボニーキャニオン]

執筆:仲上佳克

装丁・デザイン:㈱トライボール

カバーイラスト:原画 田中春香

キャラクター監修:浅野恭司

監修・原画選定:浅野恭司

コメント:荒木哲郎、浅野恭司

協力:中武哲也・和田丈嗣[WIT STUDIO]、清水紀衣[Production I.G]、小西隆之[ボニーキャニオン]、「進撃の巨人」製作委員会

発行人:古川陽子

発行:株式会社ボニーキャニオン[〒105-8487 東京都港区虎ノ門2-5-10/マーケティング部 03-5521-8044]

印刷・製本:大日本印刷株式会社

©諫山創・講談社／「進撃の巨人」製作委員会

ぽにきゃん BOOKS

Printed in Japan
ISBN　978-4-86529-002-8

●本の一部または全部を転載・複写・複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となり、禁じられております。
●万が一、乱丁・落丁などの不良品は、弊社にてご対応致します。
●本書の内容に関するお問い合わせは、受け付けておりません。