六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



押山清高　アニメーション監督、アニメーター

Kiyotaka Oshiyama / Animation Director, Animator

CREATOR INTERVIEW No.174

押山清高　Kiyotaka Oshiyama

1982年、福島県生まれ。2004年よりアニメーターとして活動を開始。2006年『電脳コイル』で作画監督を務める。以後、監督・脚本・デザインなど幅広い役割で多数の作品に参加。2017年、アニメーション制作会社スタジオドリアンを設立し、短編『SHISHIGARI』を制作。2024年、監督・脚本・キャラクターデザイン・作画監督・原画を務めた劇場アニメ『ルックバック』を発表。同作は第48回日本アカデミー賞「最優秀アニメーション作品賞」、第34回日本映画批評家大賞「アニメーション作品賞」、第1回アジア芸術映画賞「最優秀アニメーション映画賞」、第75回芸術選奨文部科学大臣新人賞（メディア芸術部門）など国内外で多数受賞。2025年のブランドムービー『赤のキヲク』でも、65th ACC TOKYO CREATIVITY AWARDSフィルム部門Bカテゴリー「ACCゴールド」などを受賞。著書に『作画大全作画添削教室・押山式作画術増補合本 神技作画シリーズ』。

NO
174 押山清高 アニメーション監督、アニメーター

KIYOTAKA OSHIYAMA / Animation Director, Animator

細部を追求するクリエイターほど、これからはAIが支えになる。



クリエイターインタビュー

『六本木をさまざまな分野のクリエイターが出会い、共創する場に』

published_2026.01.28 / photo_yoshikuni nakagawa / text_shoko ema

2024 年に公開された劇場アニメ『ルックバック』。丹念に描き込まれた映像表現が評価され、監督の押山清高さんは一躍、世界的な注目を集める存在となりました。自らも主催として参加する、麻布台ヒルズ ギャラリーで開催中の展覧会『劇場アニメ ルックバック展 ―押山清高 線の感情』では、映画とは異なる角度から作品を味わえる仕掛けを施しているといいます。今、業界でもっとも熱い視線が注がれるアニメーターのひとり、押山さんが見つめるアニメーションの未来像とは。これまでの歩みと、「漫画をたくさん描きたい」という意外な本音にも迫りました。

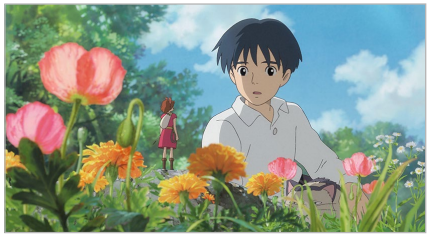
絵を描く道だけを追い求めて、ここに辿り着いた。

子どもの頃から、絵を描くのが好きでした。仕事を探すときも、それ以外は頭に浮かばなくて。イラストレーターか、漫画家か、アニメーターか……。当時、地元の福島にはそうした仕事が見つからなかったので、思い切って上京しました。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

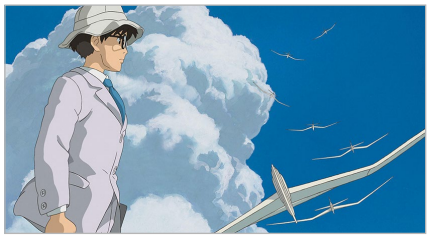
東京に出てきたものの、イラストレーターとして働ける会社がわからない、漫画家は一本描き上げて出版社に持ち込むハードルが高い、などいろんな壁がありました。そんな中、やっぱりアニメーターも視野に入れたいと思い、いくつか履歴書を送って、一社だけ内定をもらえたんです。そこからアニメーターとしてのキャリアが始まりました。

独り立ちをしてからは、『借りぐらしのアリエッティ』や『風立ちぬ』などのスタジオジブリ作品をはじめ、『ヱヴァンゲリヲン新劇場版 : 破』『鋼の錬金術師 嘆きの丘の聖なる星』などのタイトルに携わってきました。どの経験も、自分の血肉になっていると実感しています。アニメーション制作は、作品が変わると現場もガラリと変わる。僕自身も、一箇所にとどまって同じメンバーでつくり続けてきたわけではありません。さまざまなスタジオ、作品、スタッフと流動的に関わったことで、多くの方の仕事ぶりを間近で見られたのは幸運でした。業界の先人たちが積みあげ、共有されてきた“集合知”を学べたおかげで、ここまで来られたんです。



借りぐらしのアリエッティ

スタジオジブリが制作した、2010年劇場公開のアニメーション映画。米林宏昌氏が初めて監督を担当したことでも注目を浴びた。メアリー・ノートン氏の児童文学『床下の小人たち』を原作とし、古い屋敷の床下で、人間の世界から少しずつモノを借りながら両親と暮らしていた14歳の小人・アリエッティと、療養のためにその家で過ごすことになった12歳の翔が織り成す物語を描く。興行収入は90億円を超え、2010年の邦画でトップを記録。第34回日本アカデミー賞最優秀アニメーション作品賞を受賞した。
画像：© 2010 Mary Norton/Keiko Niwa/Studio Ghibli, NDHDMTW



風立ちぬ

宮﨑駿氏が原作、脚本、監督を務めた2013年劇場公開のアニメーション映画。幼い頃から空に憧れを抱き飛行機の設計技師になった二郎と、結核を患う菜穂子。ふたりが紡ぐ生と死のストーリーは、高いメッセージ性を持ち、大きな反響を呼んだ。二郎は、零戦設計者で実在の人物である堀越二郎と、同時代に生きた文学者の堀辰雄がモデル。監督やアニメーターとして知られる庵野秀明氏が二郎の声を担当したことでも話題に。第86回米アカデミー賞長編アニメーション映画部門賞にノミネートされた。
画像：© 2013 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, NDHDMTK

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



押山清高　アニメーション監督、アニメーター

KIYOTAKA OSHIYAMA / Animation Director, Animator

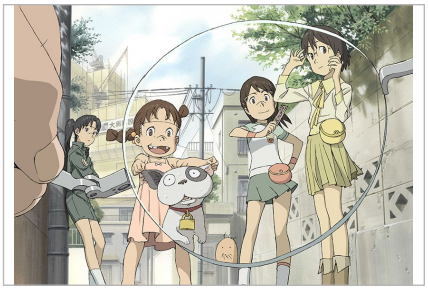
published_2026.01.28 / photo_yoshikuni nakagawa / text_shoko ema

0.1 ミリ以下にもこだわる、その姿に衝撃を受けた。

アニメーターとして転機となったのは、磯光雄監督のオリジナル作品『電脳コイル』です。当時、磯監督の制作に携わりたくて、自分から売り込みをしました。無事に参加が叶い、いざ現場に入ってみると、驚くことが多かったんです。これまでのアニメーション制作の現場と比べて、紙の上で展開される作品へのこだわりが凄まじかった。

例えば、監督指示。一般的には、監督は絵が上手く描けなくても務まる仕事で、言葉や簡単なスケッチだけでも指示は成立します。しかし、磯監督は口頭で伝えるだけでなく、キャラクターの表情芝居や動作のニュアンス、デンスケという脇役のペットの動きまで、監督自身が細かく手直しをしていました。アニメーター出身の磯監督だからこそ気付ける線が、そこにはあったんです。顔の角度や視線、表情をつくる眉、口の線など、0.1 ミリ単位の線の世界で戦っていて。「すごいな、ここまでこだわるんだ」と、少し狂気を感じるくらいの気迫がありました。

Ⓒ Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



電脳コイル

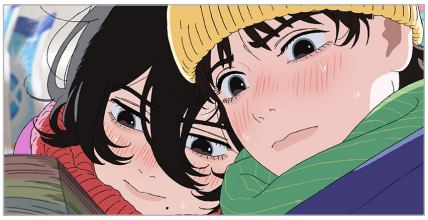
磯光雄氏の初監督作で、2007年にNHK教育テレビで放送されたアニメーション作品。眼鏡型のウェアラブルコンピューター“電脳メガネ”が普及した近未来を描く。舞台は電脳都市、大黒市。この市に引っ越してきた小学６年生の小此木優子は、もう一人の“ユウコ”である天沢勇子に出会い、不思議な現象を体験していく。第11回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞を受賞。

画像：©磯光雄／徳間書店・電脳コイル製作委員会

現在、僕も監督を務めていますが、脚本や絵コンテだけでなく、キャラクターデザインや原画などの絵づくりにもこだわってしまうタイプです。2017年にスタジオドリアンを設立したのも、信頼の置けるアニメーターを集め、少人数のチームでわがままにつくりたいと思ったから。監督としては例外的な存在かもしれませんが、『電脳コイル』やジブリ作品など、すみずみまで目を配る監督のもとで学んだ経験が影響しているのだと思います。

人任せにできない、アニメーターの性がある。

監督を務めた劇場アニメ『ルックバック』の制作でも、脚本のほか演出や作画も担当しました。本当は、人任せにしたい気持ちもあるんです。アニメーションをつくるのはとても大変ですから。一例を挙げると、キャラクターのまばたきや口パクを、何回も繰り返し描かなければいけません。それでも、どこまでいっても僕は絵を描くのが好きだから、人一倍こだわりが出てしまう。たくさん描いてきたからこそ、絵の趣味嗜好がすごく明確なんです。あがってきた絵の細部に対しても、敏感に反応してしまうというか。ある程度自分で描けるからこそ、アニメーターの仕事まで手を出してしまうんです。



劇場アニメ『ルックバック』

藤本タツキ氏の同名漫画を原作とする、2024年に劇場公開されたアニメーション映画。押山清高氏が監督、脚本、キャラクターデザインを担当し、原画の約５割を自身で描いた。主人公は、画力に自信を持つ小学４年生の藤野。不登校で画才あふれる同級生の京本と出会い、一緒に漫画を描き始める。クリエイターをはじめ多くの人々の共感を呼び、異例のロングラン上映を記録した。第48回日本アカデミー賞で最優秀アニメーション作品賞を受賞。押山氏は「『ルックバック』は、私なりのクリエイター賛歌であり、人間賛歌です」と語る。

画像：© 藤本タツキ／集英社　© 2024「ルックバック」製作委員会

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

劇場アニメ『ルックバック』では、『電脳コイル』以降何度もご一緒している熟練アニメーターの井上俊之さんが参加してくれて、だいぶ助けられました。気心の知れたスタッフたちだけでつくることができれば理想ですが、現実は難しい。統括する立場である映画監督や作画監督を務めても、結局どの現場でも僕自身が絵に手を入れ続けています。

ただ、時間の許す限り絵を直してしまうのも、本望ではありません。やはり、過度な修正はスタッフの意欲を削ぎかねませんから。テレビアニメーションや長編映画の制作には本来、たくさんのスタッフの協力が必要です。それなのに、スタッフに委ねるべきだと頭ではわかっていても、チームでつくることの難しさから、つい自分で手を動かしてしまう。そんな葛藤を抱えながら、監督を続けています。

漫画のように、自分のペースで味わえる展示をつくる。

劇場アニメ『ルックバック』は、普通だったら数十人のアニメーターが必要なところ、8名程度で絵を描き上げました。1時間程度の映画をこれだけの少人数で完成させられたことに、大きな手応えを感じましたね。

とはいえ、少ないスタッフでつくり上げる難しさはもちろん、あらためて描くことの大変さを痛感しました。映像をなめらかに見せるために絵の枚数を増やしたり、視覚的なリアルさを追求したりと、必ずしもすべてにおいて高品質なアニメーションを目指す必要はないのかもしれません。劇場アニメ『ルックバック』がそうであったように、少人数には少人数なりのつくり方がある。その制約の中で最適な表現を模索していく。こういったバランス感覚や柔軟性が、これから大切になってくると感じています。

それと、映像は漫画とは異なり、受け手が没入しやすい時間の流れや音、色といった情報をつくり手が設計します。時間の流れでいえば、映画では監督が「このシーンはこのテンポがベストだ」と一方的に決めてしまうんです。ただし、心地良いと感じる時間は人によってまちまち。「このシーン、もっとゆっくり観たかった」という意見が出てくるのも仕方ないと思うんですよね。それに対して、漫画は読者が自分の好きなペースで読める。しかも、音や色などの足りない情報は、各々の想像で自由に膨らませられるんです。

麻布台ヒルズで開催中の『劇場アニメ ルックバック展 ―押山清高 線の感情』は、映画をいわば漫画を読むかのように楽しめる展示にしています。それぞれのペースで立ち止まり、好きなタイミングで没入できる。そして、僕が伝えたかった表現の意図や制作プロセスに触れられる仕掛けも施しました。つくり手側の視点からも劇場アニメ『ルックバック』をゆっくり味わえる、そんな鑑賞体験だと思っています。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



劇場アニメ ルックバック展 —押山清高 線の感情

2024年に大きな話題を呼んだ劇場アニメ『ルックバック』。制作の背景を知ることができる展覧会が、麻布台ヒルズ ギャラリーで2026年3月29日まで開催されている。原画や制作前のメモ、押山清高氏が描き下ろした漫画、スタジオジブリの鈴木敏夫氏との対談が展示されるほか、名シーンを実物大で再現したフォトスポットなども。押山氏いわく「この展示が『人が絵を描くとは何か』をあらためて問う機会になればと思います」

https://www.azabudai-hills.com/azabudaihillsgallery/sp/lookback-ex/

画像：© 藤本タツキ/集英社 © 2024「ルックバック」製作委員会/©「劇場アニメ ルックバック展」実行委員会

アニメーションの次は、漫画という舞台に挑戦したい。

最近は、漫画への創作意欲がふつふつと湧きあがっています。『劇場アニメ ルックバック展 —押山清高 線の感情』では、9ページの漫画を描き下ろしましたが、実はこれが初めてではないんです。以前、アニメーションの仕事を1カ月ほど休んで、30ページくらいの漫画を描いたこともありました。アニメーションばかりやっていると、どうしてもマンネリ化してしまいますし、常に本業以外でも何か面白いことはないかと探っているんです。

漫画は2作品しか描いた経験がないので、まだつくり手としては入口しか理解できていません。しかし、企画から完成するまでのスピードがとても早いことは魅力に感じました。アニメーションの場合は、数分間の作品を制作するだけでも、体制構築や資金集めなど複雑なステップを経るため、数カ月かかります。それに比べて僕の漫画は、ラフに描いたとはいえあっという間にできあがったんです。

そして、アニメーションで培った経験を漫画づくりに活かせることに気付いて。絵コンテは、どこか漫画に似ていると思いませんか。コマ割りの絵と台詞でストーリーを組み立てていくという点で、共通しているんです。また、漫画は物語をゼロからつくる力を効率良く身に付けられます。アニメーション監督も、オリジナル作品を手がければ鍛えられますが、1つのタイトルができるまで数年がかりなので、そんなに場数を踏めない。漫画ならば、短期間でいろんな実験やトレーニングができるんです。そして、アニメーションづくりは基本的に集団作業ですが、漫画はひとりでの戦い。自分の責任だけで、どこまでも試行錯誤を重ねられる世界です。それを繰り返して突き詰めた先に、どのように変化した自分がいるのか、非常に楽しみですよね。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



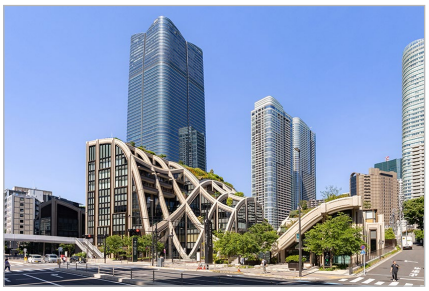
押山清高　アニメーション監督、アニメーター

KIYOTAKA OSHIYAMA / Animation Director, Animator

published_2026.01.28 / photo_yoshikuni nakagawa / text_shoko ema

新しい出会いと刺激を求めて、都心に移り住んだ。

劇場アニメ『ルックバック』が完成し、落ち着いたころに都心へ引っ越しました。これまでは基本的に郊外で暮らしていたんです。上京して横浜、国分寺、一時期西新宿もありましたが、その後は西荻窪へ。劇場アニメ『ルックバック』は荻窪で借りた小さなスタジオでつくったんですよ。まさか、こじんまりとつくった映画が、港区の中でもひときわ未来的な麻布台ヒルズで展覧会になるなんて、夢にも思っていませんでした。特に、麻布台ヒルズの有機的な建築は、僕の好きな建築家フリーデンスライヒ・フンデルトヴァッサーの作品を思い出させてくれて、見るたびに楽しんでいますね。



麻布台ヒルズ

森ビルによって2023年に開業した、港区麻布台・虎ノ門・六本木にまたがる大規模複合施設。中には、ギャラリーや商業施設のほか、オフィス、住宅、ホテルなどが集結している。3棟ある超高層タワーの外観デザインは、アメリカのペリ・クラーク・アンド・パートナーズが手がけ、低層棟の建築とランドスケープは、イギリスのトーマス・ヘザウィック氏が担当した。館内にはパブリックアートも点在し、オフィスロビーではオラファー・エリアソン氏、中央広場では曽根裕氏、奈良美智氏、ジャン・ワン氏の作品を鑑賞することができる。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.



フリーデンスライヒ・フンデルトヴァッサー

1928年生まれ、オーストリア・ウィーン出身の芸術家。絵画や建築の分野などで活躍した。環境保護にも積極的に携わり、彼の建築に見られる有機的な形には、人間と自然の調和を大切にする思想が息づいている。新日家で、日本では姓を直訳した「百水」という雅号を使っていた一面も。国内にも作品があり、大阪のごみ処理場「舞洲工場」や「キッズプラザ大阪」といった建築のほか、東京・赤坂にある《21世紀カウントダウン時計》などを手がけた。
画像提供：大阪広域環境施設組合「舞洲工場」

郊外エリアは居心地が良かったのですが、どうしても同業者と過ごすことが多くなり、行動範囲も狭くなって、新しい刺激に触れる機会が少なくなっていました。思い切って引っ越したのも、環境の力で自分を変えたいと思ったからです。それに、大きな仕事を終えて達成感を得た後は、いったん孤独になって、そこから新しいスタートを切りたくなるんですよね。

今は少しずつ、都心の解像度があがってきました。しかも、麻布台ヒルズだけでなく、周辺の六本木エリアまで足を運ぶようになって。僕にとって六本木は、夜の街でおっかないイメージだったんですよ。でも、展示の準備を通して友人が増えたおかげで、最近は六本木ヒルズに映画を観に行ったり、ランチのお店を探したりすることもあります。あとは、さくら坂公園を散歩するのも好きです。こうやって、だんだんと六本木の昼間の顔が見えてきたのも、新しい刺激のひとつですね。



さくら坂公園

六本木ヒルズの南側、さくら坂沿いにある港区立の公園。愛称は、ロボロボ公園。閑静な地域にあり、六本木の中でも憩いの場所として知られている。「六本木ヒルズパブリックアート＆デザインプロジェクト」の一環で設置された公園で、現代アーティストのチェ・ジョンファ氏が園内のアートディレクションや遊具を設計し、かつて子どもだった大人へも愛のメッセージを込めている。入口には、同氏が手がけたオブジェ《ロボロボロボ》が。44体のブリキのおもちゃのようなロボットでつくられたタワーで、ランドマークとしてそびえている。
画像提供：有栖川宮記念公園管理事務所

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

六本木にアニメーターと異業種の人が出会う場を。

六本木には、純粋に手を動かすクリエイターはおらず、どちらかというと最先端のテクノロジーを活用する司令塔のような人がいるイメージです。『劇場アニメ ルックバック展 ―押山清高 線の感情』の内覧会で、ヘッドマウントディスプレイを使った3Dドローイングを披露したのですが、こういったイベントを考えてくれるのも、六本木という地域ならではだと思いました。しかも、エンジニアが僕の描きやすいようにプログラミングを調整してくれて。細部までこだわる姿勢に、同じクリエイターとして強く共感しましたね。



押山清高氏による3Dドローイング

2026年1月15日に開催された内覧会で、押山清高氏が3Dドローイングを披露。ヘッドマウントディスプレイを装着し、会場の空間にイラストを即興で描いた。

画像：© 藤本タツキ/集英社 © 2024「ルックバック」製作委員会/©「劇場アニメ ルックバック展」実行委員会

六本木で出会う人たちは、こういった新しい体験をもたらしてくれる方々が多い印象です。都心へとフィールドを広げてから確実に刺激が増していて、とても面白い。今後、異なる業界のプロフェッショナルたちが出会い、一緒に作品を生み出せるような環境が六本木に整うと良いなと思います。例えば、これまで交わる機会の少なかったアニメーターとエンジニアがともにプロジェクトを進めれば、何か化学反応が生まれるかもしれません。僕自身、これまで培ってきたアニメーションをつくる技術が、この地でどう形を変え、どんな新しい表現になるのか、大変興味があります。

こだわりが強い人こそ、テクノロジーを味方にすると良い。

昨今の社会全体の動きと同じく、アニメーション業界にもAIが入りつつあります。業界内での大きな変化はまだありませんが、今後ますますつくり方が多様になり、作品数も増えていくはずです。さらに、AIを使って一人で制作する人も続々と登場すると思います。誰でもアニメーションも漫画もゲームもつくれる。みんながクリエイターになれる時代が到来すると感じています。

アニメーション制作の現場では、AIと上手く分業することで、人海戦術だけでは到達できなかったクオリティまでブラッシュアップできるようになるでしょう。あらゆるルック（視覚的な印象）で、いかようにも表現できる時代が来ます。今、手描き風の描写が日本ブランドとして世界で認知されていますが、AIがさらに表現の可能性を広げてくれるはずです。

これまではどんな大作でも、監督やスタッフ全員が満足するまでつくり込むのは、大変難しいことでした。スケジュールもクリエイターも限られ、やり直しもそう利かない。しかしAIの登場で、チームの力や監督のこだわりを今まで以上に突き詰められる時代になると思います。ただし、あらゆる制作者が同様AIを使ってくるでしょう。やはり、競争の中で抜きん出ることの難しさは変わりません。

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.

僕自身としては、アニメーション制作に AI を使ってみたいですね。例えば、人物のまばたきや口パクを描くだけでも、かなりの作業量が必要になります。もしAIがつくり手のクセや好みを学習して代わりにやってくれるなら、もっと力を入れたい他のことに集中できる。こだわりが強い人こそ、テクノロジーを味方につけた方が尖りやすいでしょう。また、これまで集団作業で感じていた不自由さから、テクノロジーによってある種解放されるかもしれない。そこに大きな魅力を感じています。

撮影場所:『劇場アニメ ルックバック展 ―押山清高 線の感情』(会場:麻布台ヒルズ ギャラリー
会期:2025 年1月 16 日〜3月 29 日)

取材を終えて .....

“手描き” の価値を劇場アニメ『ルックバック』で見せてくれた押山さん。将来的に見据えているのは、AIというテクノロジーとの共存です。反復作業はAIに任せ、浮いたエネルギーを創造性へ注ぐ。こだわりを追求するその選択には、描くことへの愛が垣間見えます。そして今、新たに惹かれているのが漫画という表現。展覧会のために描き下ろした一本、みなさんも会場でぜひ。新天地に引っ越された押山さんは、これからどんなクリエイターたちと作品を紡いでいくのでしょうか。期待せずにはいられません。(text_shoko ema)

©Tokyo Midtown Management Co., Ltd. All Rights Reserved.