

ピンポン COMPLETE BOX  
8.27 IN STORES

ピンポンの時には  
オイラを呼びな。  
そうすりゃオイラが  
わっくる





超力モロ  
→ 超力モロ  
ニク



セーギのセーダー

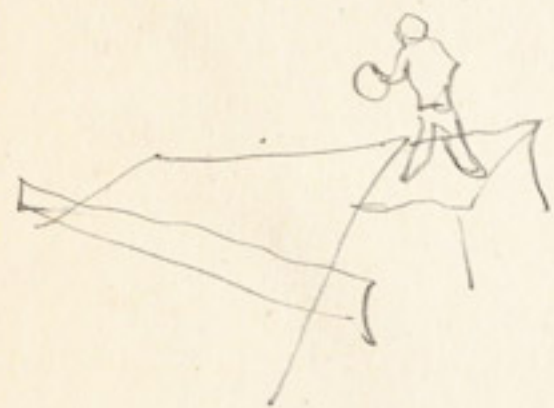
カニヤウニニ



使用図録 索引 COMPLETE BOX  
8.27 IN STORES

- 見返し 未使用絵コンテ
- 001 パッケージ外箱ラフ(湯浅政明)
- 002-021 湯浅政明監督によるイメージボード。イメージボードとは、制作に入る前に作品イメージをつかむために描かれるさまざまな絵のことを指す。ここではヒーローのイメージ、百合枝やドラゴンのイメージを練っている
- 023-028 松本大洋によるキャラクター原案。新たに登場することになった風間竜と百合枝について描き下ろしている
- 030-031 松本大洋、湯浅政明監督による番組開始にあたってのメッセージ。公式サイトなどで紹介された
- 032-057 本編で使用された絵コンテより抜粋
- 060-061 湯浅監督のメモやイメージボード。各校のユニフォームのカラーイメージもある
- 136 パッケージ内箱ラフ(湯浅政明)

そのほかページの各所に配置された鉛筆画も制作中に湯浅監督が描いたスケッチ・落書きである



ピンポン THE ANIMATION COMPLETE BOX  
湯浅政明創作ノート

INDEX

- 002 イメージボード
- 008 [対談] 2月25日 江ノ島、晴れ
- 030 放送開始にあたってのメッセージ
- 032 シリーズ構成案
- 062 カラーズクリプト
- 074 [インタビュー] 3月11日 赤坂、第2話アフレコ後
- 078 [作画ギャラリー] 湯浅による修正指示 / 松本大洋原画 / 修正原画・原画ギャラリー
- 108 湯浅政明監督による全話コメント
- 118 松本大洋によるポスターラフ
- 120 [インタビュー] 6月16日 三鷹・タツノコプロ 最終回完成後——





2月25日  
江ノ島、晴れ

原作者・松本大洋と監督・湯浅政明が公の席で初めて対談した。連載開始のきっかけと監督を引き受けた決意。作品に込めた「才能」についての正直な思い。原作者と監督の幸福な対話は、制作中の作品の魅力を予感させるものだった。

2月25日は穏やかな天気、神奈川県東部では最高気温が12℃と春を思わせる陽気になった。日が差し込む室内は汗ばむほどだった。対談の会場となったホテルに一足先に現れたのは松本大洋。少し遅れて、ロケハンを終えた湯浅政明も現れた。「ピンポン」のアニメ化にあたってアニメスタッフは、舞台となっている江ノ島近辺を改めて取材し、本編に反映した。当日は対談に合わせて幾度目かのロケハンが行われたのだ。

松本大洋の「ピンポン」を湯浅政明がアニメにする、というニュースのインパクトは大きく、4月の放送開始を控えて雑誌の取材も増えていた。この日の対談も「ピンポン」放送に合わせて湯浅に密着しているカルチャー誌と、WEB媒体の二つが取材に入っていた。取材は1時間半ほどかかり、締めくくりの質問に二人はこのように答えた。

—— アニメ「ピンポン」をご覧になる方にメッセージをお願いします。

**松本** 数年前、湯浅監督の『マインド・ゲーム』を見た時、僕は「これは大変なことになる!」と思って、アニメの歴史がそこで変わったようなすごい衝撃を受けました。僕自身ファンとして湯浅さんが作る『ピンポン』をすごく楽しみにしています。『ピンポン』は描いてからもう何年も経つマンガなのですが、今でも読んでくれる読者がいてくれて、今回アニメ化する機会も作っていただいて、とても幸せな作品だなと思っています。マンガとはまた違う、もうひとつの湯浅さんの『ピンポン』が出来上がると思うので、いろんな方楽しんでいただければうれしいなという気持ちです。

—— 湯浅監督はいかがでしょう。

**湯浅** 松本さんがそんなことを言ってますよ、って(笑)。

**松本** (笑)

**湯浅** 原作ファン、実写映画ファンと、好きな人が大勢いる作品というのは重々承知しています。でもやっぱり単に原作をなぞるだけではなく、今観られるものを作らなきゃな、と思っています。原作から離れることなく、実写にも学びつつ、今作るべき内容のものを作ればと。僕が原作を最初に読んだ時に読み取れていなかったところを、今改めて読み込んでちょっと広げて描いています。原作を知っている方もさらに楽しめるようにはできると思いますので、是非観てほしいなと思います。

当時はまだ絵コンテもシリーズ前半分しか完成していない道半ばの状況。しかし、TVシリーズが終わった現在から振り返れば、アニメ「ピンポン」は確かにこの2人が発言したような作品として完成したのだった。この対談はいわばこの発言のバックボーンを語った内容といえる。

松本と湯浅が正式に対談をするのはこの日が初めて。とはいえアニメ化に絡んで既に何度も顔は合わせており、作品に関

する質問事項などをメールでのやりとりしていることもあって、対談はリラックスしたムードで始まった。  
*(やさしい)*

**湯浅** 改めて読んで『ピンポン』ってすごいですね。これを描かれたのは30歳くらいですか?

**松本** 描き始めたのは28歳くらいでしょうか。

**湯浅** 28歳ですか。僕は当時も読んでいたんですけど、今回、読み直してみて細かいところをちゃんと見る事ができていなかったな、と思いました。読解力がないことを実感した(笑)。当時読んでいた印象では、『ピンポン』って才能の物語で、卓球以外のことはあまり描かれていないような印象だったんです。でも読み直してみると、そうではない部分についても必ずヒントがあったり、ひとことで簡潔に表現されていたりしたんです。それで、「あ、自分はいままで想像できていなかったな」って(笑)。当時はそれに気づかなくてもまったく問題なくおもしろく読んでいたので問題はなかったんですが、今回は「あ、なるほど、なるほど。ここにちゃんと描いてあるんだ」とか、そんなことを思いながら読んでいました。

**松本** 僕は『ピンポン』は、始めるまではなかなか乗り気になれなかったんですよ。

**湯浅** あ、そうなんですか。

**松本** 担当の堀(靖樹)さんがスポーツものを好きで『ZERO』も堀さんから「ボクシングをやってくれ」とリクエストがあったものだし、『花男』も堀さんが「野球やろうか」と言って始まったんです。それで次は少し好きなものを描きたいと『鉄コン筋クリート』を始めたんですが、人気がなくて。それで、またスポーツものをやろうってなって。スポーツ選手やユニフォームなんかを描くのは好きなんですけど、既にスポーツもの2作やった後だったので、またスポーツものをやるんだ、という

NON (ミット)

丸(ミット)



ピピン COMPLETE BOY

8-27 松本先生はスポーツやられた経験はあるんですか？

**松本** 僕はずっとサッカーをやっていました。小学校2年生から高校3年生まで。弱かったですけれど、高校の時はキャプテンとかやりましたね。

**湯浅** サッカー・マンガを描こうとは思わなかったんですか？

**松本** 最初はそういうアイデアありました。プロットくらいまでは進めていたんです。でもサッカーって、1試合やるのに22人必要なんですよ。

**湯浅** (笑)

**松本** 一部のキャラクターにだけ焦点をあててお話を作るのもちょっと無理だし、僕の連載は多分長くならないので、やっぱり個人競技にしようって、急遽「サッカーはやめ！」ってなったんです。

**湯浅** それで卓球。

**松本** そうです。剣道とかいろんなスポーツを見に行き、卓球を見た時「カッコいい！」と思ったんです。動きも描写したくなる感じだし、みんな遊びでやったことはあるけれど、戦型があることや、ラバーに凝ったりすることなんかは案外知られていなかったりするので、それもおもしろいな、と。そういうことを描けば、みんな「へー」って思うんじゃないかと思ったんです。

**湯浅** 当時、『花男』『鉄コン筋クリート』と続けて読んでいてすごく好きだったんですけど、『ピンポン』読んだ時は、すごくリアルというか、黒が少ない感じで、細い線でたくさん描かれるようになった、という印象だったですね。後から読むと、そればかりじゃなくて、いろいろな遊びとかもそれまでと変わらず入っていることに気づいたんですが。

——「ピンポン」の監督の依頼があった時はどう思いましたか？

**湯浅** 僕は「やりたくない」と言っていたんです、ずっと(笑)。スタジオ4Cっていう、『鉄コン筋クリート』を作った会社のほうでも、「やってみたらどうだ」という話が出たことはあったんです。でも、やっぱり作品がよくできているので、それをわざわざアニメにするって理由が見つけにくいんですよね。しかも『ピンポン』の、この絵を描けてって言われたらちょっと無理っていう感じがするんですよね。……でも、今回改めて話を持ってこられて、いろんな仕事がある中で、好きな作品をやれるというのはありがたいことなんじゃないかと思い直して。やっぱり、才能の物語ってというのは、すごくいいんですよね。スポーツ選手だけでなく、音楽でもなんにでも通じるところがあって。

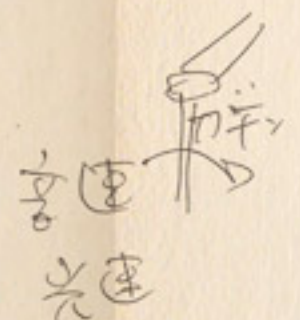
**松本** (頷く)

**湯浅** 学生時代に『アマデウス』(’84年、ミロシュ・フォアマン監督)という映画があって、あれを見た後にやっぱり仲間うちで「(天賦の才のある)モーツァルトは誰だ、(モーツァルトほど才能のない)サリエリは誰だ」って話をしたんですね。あれと同じで『ピンポン』も読んでると「俺はアクマだ」とか「アイツはスマイルだ」って話をしたくなるんですね。……そういえば、「自分がベコだ」という人はいなかったですね。この間、松平(健太)選手が「ベコが好き」って話をしていた、「ああ、この人はベコなんだ」と初めて思いました(笑)。

**松本** ベコって、難しいキャラクターだったんですよね。描いている時に楽しいのはアクマだったり、スマイルだったりして。僕は、ずっと奥さんと二人でマンガを描いていて、ストーリーも一緒に作っているんですが、連載中に奥さんから「このお話はベコをちゃんとさせないと成立しない」と言われていたんです(笑)

**湯浅** ははは(笑)。

**松本** だから結果的に、ベコのところは頑張って描いている



んですよ。

**湯浅** (笑)。僕も正直、ベコの魅力ってつかみかねていたんですよね。なかなかわからなかった。それが読み直してようやく「あっ、ベコっていいよな」って思えるようになって。ベコってみんなの希望になっているんですよね。ベコに、そういう人についてほしいっていう気持ちがきつといろんな人にあるだろうって。

「ピンポン」の縦軸となるのはベコとスマイルの関係。松本は前作『鉄コン筋クリート』でもシロとクロという対照的なキャラクターを一对のものとして描いていた。ベコとスマイルというキャラクターのルーツはどこにあったのだろうか。そして、アニメとして表現される時、キャラクターはどのように膨らめられ、新たな魅力を獲得するのか。

**松本** 僕は『コミックモーニング』でデビューした『STRAIGHT』という作品で、正反対の性格のピッチャー二人を主人公にしていたんですが、自分の実力も不足していたし、人気もなく、思ったように描き切ることができなかった。それで、対極の二人が仲がいいというのをもっと描いてみたかったな、という思いがあって、『鉄コン筋クリート』のシロとクロっていうキャラクターを思い付いたんだと思います。『ピンポン』も同じで、『STRAIGHT』でできなかったことをやってみよう。あと、対照的な二人を出すと作品としてバランスが取れるんです。『ピンポン』以降は、あまりこういうキャラクターは描かなくなったかな、という気がしますね。

——それは「ピンポン」でやりきったという思いがあったからでしょうか。

**松本** そうですね。やり切った、というのはすごくあります。ス

ポーツマンガに関しても、挫折するやつ、取り敢えず夢を叶えるやつ、やめるやつ、というパターンも一通り描いてしまったので、結構もう僕の中では「勝負もの」みたいなのは区切りがついた感じがあります。別のパターン、たとえば「老いを感じた選手が……」みたいな切り口だったらまたできるのかもしれない



ピポのCOMPLETE BOY  
827 HINTERES  
ですけれど、こういう正面きった熱血スポーツものはもうやり切った、と自分の中では思いましたね。

—— 湯浅監督のほうから、キャラクターについて松本先生に質問することもあるんですよね。



湯浅 そうですね。わからないところを聞いたりとか。

松本 割合多いですね、湯浅さんは。

湯浅 あ、そうですか？

松本 今まで映画とかになった時も、何にも聞かれなかったですね。

湯浅 そうですか(笑)。

松本 「いつでも答えますよ」って言っていたんですけど。

湯浅 そうなんだ。僕は、せっかく聞けるなら聞きたいな、と。

松本 僕は、湯浅さんって何も聞いてこないタイプだろうと思っていたんですよ。今までの作品を見ていると、そういう人かなって思えて。

湯浅 ええ、そうですね。僕もこれまではあまり聞いたことはなかった(笑)。

松本 (笑)だから、割合色々聞かれるんだな、と思って。それは意外で面白かったですね。

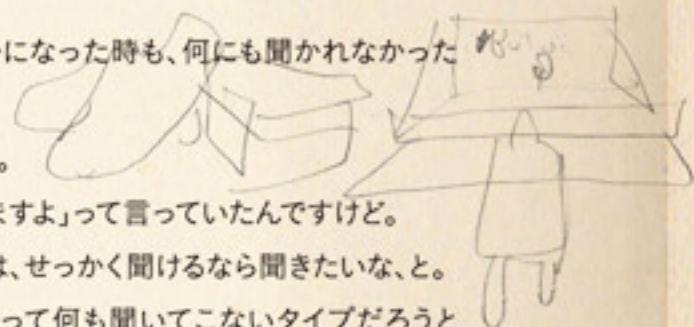
—— どんなことを質問するんですか？

湯浅 何でもないことを聞きたくなるんですよ。「この時の上靴はどうなっているつもりなんですか」とか(笑)。

松本 「このセリフの意味は？」というのも結構あって。「それは全然わからない」って答えたりして。結構、難しい質問がきますね。

湯浅 セリフを吟味していると、どっちか意味を取りかねるところがあったりするんですよね。ほかの人と話し合ってみても、はっきりなくて。「じゃあ、松本さんに聞くのがいいんじゃないか」と。そうしたら、「ちょっと覚えてないな」って(笑)。

松本 そう。僕も尋ねられて読み返してみるんだけど、当時無意識で描いていたのか「ドラゴンはどういう意味で、これ言ってるんだろうな」とかなっちゃうんですよね(笑)。まあ、そのあたりは湯浅さんの解釈で作ってくれればと思いましたね。



—— アニメの方で物語を膨らませる部分もあるそうですね。

湯浅 ちょっとキャラクターのバックストーリーを描こうとはしています。ただそのさじ加減は難しく、勝手に読み込んで「きっとこうなんではないか」と考えている部分もあるんですけど、気がつくとも意外と違うところを走っていたりするんで。それもあって松本さんにたまに、「このあたりどう考えていましたか」って聞くんですけど、だんだん聞くのも怖くなったりしてきて(笑)。外れてきているっていうのは自分なりに何かつかんでいるということでもあるので、なまじ聞いてしまうと、かえってキャラクターを見失っちゃったりするんですよね。だから事後報告的になっちゃうけれど、松本さんが許してくれるうちは「きっとこうだろう」というところでスタートしていこうと考えているんですけど。

—— 具体的にどんなキャラクターが膨らんでいるんでしょうか。

湯浅 意外に膨らんだのは江上くんが……(笑)。江上くんは最後まで描きたいな、と思ってますね。

松本 (笑)いいですよ。江上くんは僕も好きですね。

湯浅 あとは、キャラクター性を広げていくと……いろんなタイプをいちばん含んでいるのがドラゴンだったりすんですよね。ちょっとドラゴン関係が膨らみ過ぎて、今は、もうちょっとほかのキャラクターも描かないとな、という感じで考えてます。

松本 そうですね。ドラゴンが多いですよ。

湯浅 (苦笑)。

松本 ドラゴンにエライ手が掛かってるな、と。

湯浅 悪い癖ですけどね。主人公以外のところに、いっちゃんですけれど。

松本 ドラゴンも、僕にとってはベコに次ぐ難しさでした。マンガを描いていたときは、アクマはととても楽なんですよ。なん

か、自分たちの目線でいてくれる感じがあるので。でも、ドラゴンにはちょっと何を考えているのかが微妙に捉えづかったんです。だから湯浅さんのシリーズ全体を見渡したプロットを見ると、バックボーンがすごく考えてあって……家族構成もしっかり、ややこしい家族構成がいっぱいあって。すごく面白いですよね(笑)。

湯浅 ちょっと説明するのにちょっと時間がかかるようなことをやっちゃってますね。……でも松本さんから、ドラゴンに赤いスポーツカーに乗った彼女がいたりすることも考えていました、というのを聞いたのは大きかったですね。「それ、全然いいじゃないですか!」と思いました。そういう要素って(『巨人の星』の)花形(満)とか(『あしたのジョー』の)力石(徹)みたいじゃないですか、と思って。理解しやすいぞ、と。僕の中で考える「スポ根」ぼくなる感じがして、すごくいいと思いました。あとはそこに、いろいろくっつけていって。ちょっと心配になったんで「くっつけても大丈夫でしょうか」と。

松本 いや、おもしろいです。

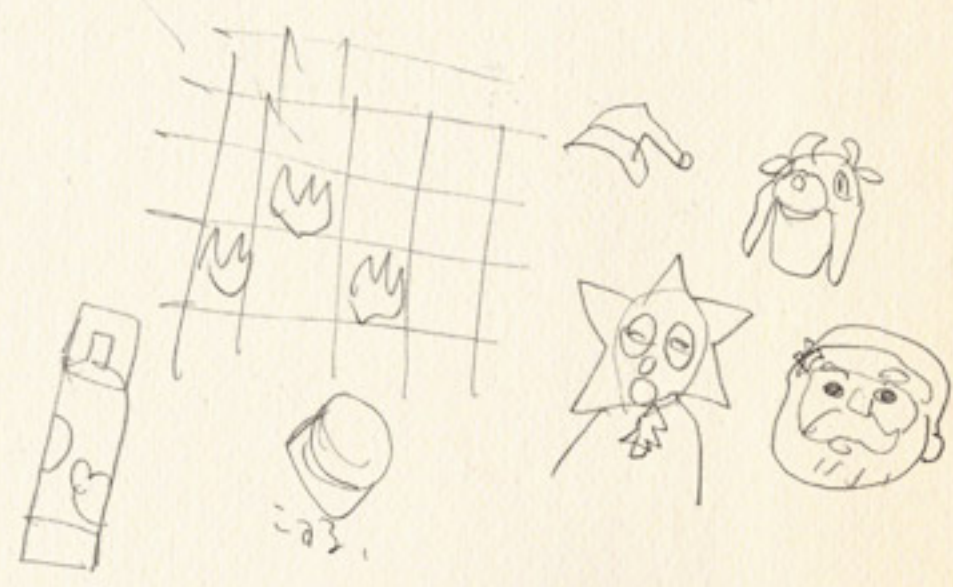
湯浅 ほかに、松本さんが使わなかったアイデアとかをいくつか教えてくれてたんですよ。

松本 そうですね。

湯浅 そうなのが面白かったんで、そういうのは入れていこう、と。『ピンポン』はよくできた作品だけれど、当時のままでなく、「今」の形で出せるといいな、と思ったんです。松本さんがアクマの「絶対負けない唯一の方法さ。勝つことだ」というセリフについて、「本当は、「闘わないことだ」にしたほうがよかったんですけど」とおっしゃったのも、そのまま使わせてもらうことにしましたし、ベコに同じ顔をした兄弟がいっぱいいる、とかも「それは、やりましょう!」という感じで、『ピンポン』の世界を広げていきました。



ピンポン COMPLETE BOOK  
8.27 IN STORES



松本先生は描いている時、どのキャラクターが膨らませやすかったですか？

**松本** やっぱりスマイルは描いていてすごく面白かったし、独特のキャラクターで、割と何をやっても絵になったんですよ。アクマも、少しいびつで下からちょっと見上げる感じというのが、描いていてすごく楽しかったです。

**湯浅** スマイルはときどき悪い目つきをしているんですよ（笑）。この間、総作画監督の伊東（伸高）くんがポスターを描いていたんですけど、なんでもないシーンなのにスマイルがかなり凶悪な表情になってしまって、ポスターでそれはないだろう、っていう話になって（笑）。

**松本**（笑）。

—— 難しかったというベコはやはり膨らませづらかったですか？

**松本** ベコが難しかったのは、割とストレートなキャラクターなんで、この子が言うことなすことが空回りしてしまうんじゃないかって、いう部分だったんです。陰のあるキャラクターって、カッコよく作りやすいんですけど、ベコの場合、いつもの元気さといい、挫折して、わかりやすく落ち込むような所を、どうやって魅力的に描けるかなって。でも彼はみんなの希望の星ですから、ある種の憧れを感じられるキャラクターにしないってのはならない。描き上がってみれば、コイツの屈託のなさがかわいくなって思えるんですけど。

—— 描いている時とそうでない時でキャラクターとの距離感も変わるんですね。

**松本** そうなんです。やっぱり描いている時は、屈託のある人間をいろいろ工夫して描いていると、“人間を描いている” 感触があるんですね。そこに能天気なキャラクターが入り込んでくると、自分はちゃんと人間が描けているだろうか、とか考え

てしまったり、セリフや表現がストレートなので、描いていて刺激を感じにくいんですよ。

**湯浅** アニメのほうでもベコは難しいですよ。声を選ぶときに、ああいうことを素で言っているように聞こえる人って、なかなかいないんですよ。どうしても「芝居してるな」っていう感じになると……そういうのは嫌だし、ベコはそういうのがダメなキャラクターだよな、と、思っていて。「ああ、この人本当に裏表なくてこういう人なんだ。しょうがないな」っていう感じにしないと、成立しないキャラクターなような気がしています。

**松本** そういえば、湯浅さんは最初から、ベコとスマイルの関係が難しいって言ってましたね。

**湯浅** そうなんです。

**松本** それで僕も改めて考えて見ると、スマイルは一体ベコをどう考えているかは、結構難しく。スマイルはどうしてベコを待っているのかは、湯浅さんから聞かれたんだけど、そのまま返事をしていなかったはずなんです。

**湯浅** もらってないですね。そこ僕なりに考えると、きっとスマイルにも、ベコに来てもらわないと困る状況があると思ったんです。本来は人に悪影響を与えたくない性格だったスマイルが、一歩前に出て試合で徹底的にいろんな人に影響を与えるようになってしまった。それが本当はいやなだけだけど、もう自分で自分が止められない。それを止める存在として“ヒーロー”がいるんじゃないかと思ったんで、アニメはそこを軸にさせてもらいました。

『ピンポン』の原作は'96年から'97年にかけてビッグコミックスピリッツで連載された。当時からアニメ化に至る間の大きな変化の一つに、卓球のルールが変更になったことが挙げられる。中でも大きな変化の一つが、21点制が廃止され、'01年6月よ

り11点制が導入されたことだ。このほか球も従来の38mmから40mmとなった。こうしたルール変更は'02年秋まで続き、卓球というスポーツは現在の形になった。卓球というスポーツを描くことの魅力と難しさとは。

—— アニメということで、卓球のプレイをどう描くかは注目点の一つです。

**湯浅** そうですね。そしてやってみて、思った以上に大変だになってなっているのが今の状況ですね。卓球って、動くのが速いんですよ。

**松本** 速いんですよ。

**湯浅** キャラクターがあまり考える時間はなくて、どんどん動いていかなくちやならない感じのスポーツなんですよ。原作を再読していて、最初はドラマの部分だけ見て「こうやって割っていけば全11話になるな」って考えていたんですけど、調べていくと、ちゃんとコマの中に卓球のプレイが描かれていることがわかるんです。ここでこっちに回転かけたから、こっちに曲がっているんだ、とか、ドラマ以外の部分でも読み込んでいくと相当面白くできているんだなと。

**松本** マンガを描く立場から言うと、卓球ってすごく動きがキレイというのがあるんです。題材を検討している時に、囲碁とか将棋っていうのも、考えたりしたんですよ。でも、動きがあるほうがいいなと。さっきも話しましたが他のスポーツも取材して、その中でも、とくに卓球はすごくキレイなスポーツで描いてみたいなと思ったんです。相手のプレイの裏の裏の裏ぐらいまで読んでいるという点では、囲碁と将棋の棋士がまざったような印象もあって。その点で卓球には理数系と体育会系が混ざっているような印象を持ちました。選手の人たちもちょっと理数系な印象があったりして、「この子たちって、面白いな」と

いうことを強く感じました。

**湯浅** 高校とかで見ても、ほかのスポーツの選手とはちょっとタイプが違うような感じがしますよね。単純な運動能力だけじゃなくて、考える力とか反射神経があればそれが大きな





武器になるようなスポーツというか。……前は温泉で卓球  
やっても、回転かけてくる相手がいると「回転なんかかけるな  
よ!」って文句を言っていたんですけど(笑)、今回イロイロ取  
材をしているうちに、回転をかけるのがすごく面白そうに感じ



るようになって。だから今、ものすごく卓球やりたくっている  
んです!

**松本** (笑)

**湯浅** すごくやりたいんですけど、やる時間はないんで、夜  
中に一人で回転をかける練習をしています(笑)。

**松本** 卓球って、本当にやったことがある人とない人とは、  
まったく試合にならないんですよ。1回も返せないという  
世界なので。

**湯浅** そうですよ。普通の球が来ないというか、予想できな  
いですよ。

**松本** うん。それは面白いですよね。

**湯浅** やっぱり、個性が出るんですよ、いろいろと戦い方  
に。原作も、性格が戦型に出る感じで描かれていて、そこも面  
白いところなんです。同じ戦型でも、打ち方がみんなちょっとず  
つ違ってたりして。そういう性格と戦型のシンクロとか見ると  
いいですよ。

—— 原作連載時は、試合の組み立てについてどこまで決  
めていたんでしょうか。

**松本** 試合の展開は決めていましたね。まずこの試合は何話  
かけて描く、何ページ使うと決めてその中でやりくりをする感じ  
で。ただ難しかったのは卓球の動きの再現。これは途中から、  
あまり再現を意識しないようにしました。実際に取材してみると  
卓球の動きって、すごく細かくちょこまかとしているんですよ。

**湯浅** してますね。

**松本** それをマンガでやると、すごくバタバタとした流れに  
なってしまうので、マンガで描く時はそこはあらかじめ、カ  
チャー、カチャーっていう強打の応酬みたいな描き方にし  
ちゃったんです。だからアニメにすると、そこはどうなるのかな、  
と思っている部分ではあります。

**湯浅** そうなんです。まともに卓球の動きを再現しようとす  
るとかなりハードルが高いんです。

**松本** そうですね。

**湯浅** やっぱり、大きく振りかぶった強打の応酬のほうが収  
まりいいんです。なので、それをやりつつ時々、ちゃんとしたブ  
レイも入れていく方針なんですけれど……。作り始めてみて感  
じたのは、現実よりちょっと動きを遅くしてみたら、「思ったよ  
りも遅いな……」っていう感じになって(笑)。でも本当のブレ  
イのスピードでやったら、一つ一つの動作があっという間に  
終わっちゃうんで。

**松本** そうですね。速いから。

**湯浅** そのバランスですよ。ブレイを見てもらう時に、どうい  
う回転をかけているのかとかある程度、見てわかってほしいと  
いうのもあるので、どうしようかなあと。

—— 松本先生は、先行して完成したCMをもうご覧になった  
そうですね。

**松本** スマイルのを見ました。

**湯浅** あ、僕はまだ出来上がったのを見てないや(笑)。

**松本** カッコよかったですよ。あれはほかのキャラもあるんで  
すよね。

**湯浅** あります。メインの5人分を作るので。その人の、その人  
らしい打ち方でひとつずつ作っています。ただアニメで卓球の  
ブレイをちゃんと描いたことってないので、どう描けばいいか  
というお手本が全然ないんですよ。だからスマイルのサーブ  
にしても、どうやって描くと卓球らしくなるのか、それがほかの  
人にもわかるように一つずつ作っていかうとしています。

—— あのCMを見るとアニメ「ピンポン」の卓球描写はこの  
ぐらいまでやるんだ、というのがわかるということですか。

**湯浅** そうですね。そう思っています。

**松本** 動きを選手にやってもらってみたいとかはしないんです  
か?

**湯浅** やってもらったりしましたね。でもやっぱり、人によって  
ポーズが違うんですよ。やっぱりカッコいいポーズの人って  
いて。だからたとえば「あ、この人カッコいいな」と思っても「こ  
の人、ちょっとキャラクターとは戦型が違うな」とか。

**松本** ああ、そういうことはありそうですね。

**湯浅** だからよく「モデルを誰か指定してください」と言われ  
るんだけど……。

**松本** 難しい。

**湯浅** そう。カットのフォームはあの人がいいんだけど、攻め  
るところはあの人がいいし、と(笑)。さらにいうと時代は古く  
て今のルールとは違うけど、あの子の打ち方がカッコいいな、  
とかいうのもあったりして。

**松本** 随分ルールが変わったみたいですね。

**湯浅** そうですね。そのあたりも反映させてはいます。ただ、  
徹底的にリアルなものを目指しているわけではないんで、ウソ  
をつきたいところはウソをつきつつですが。

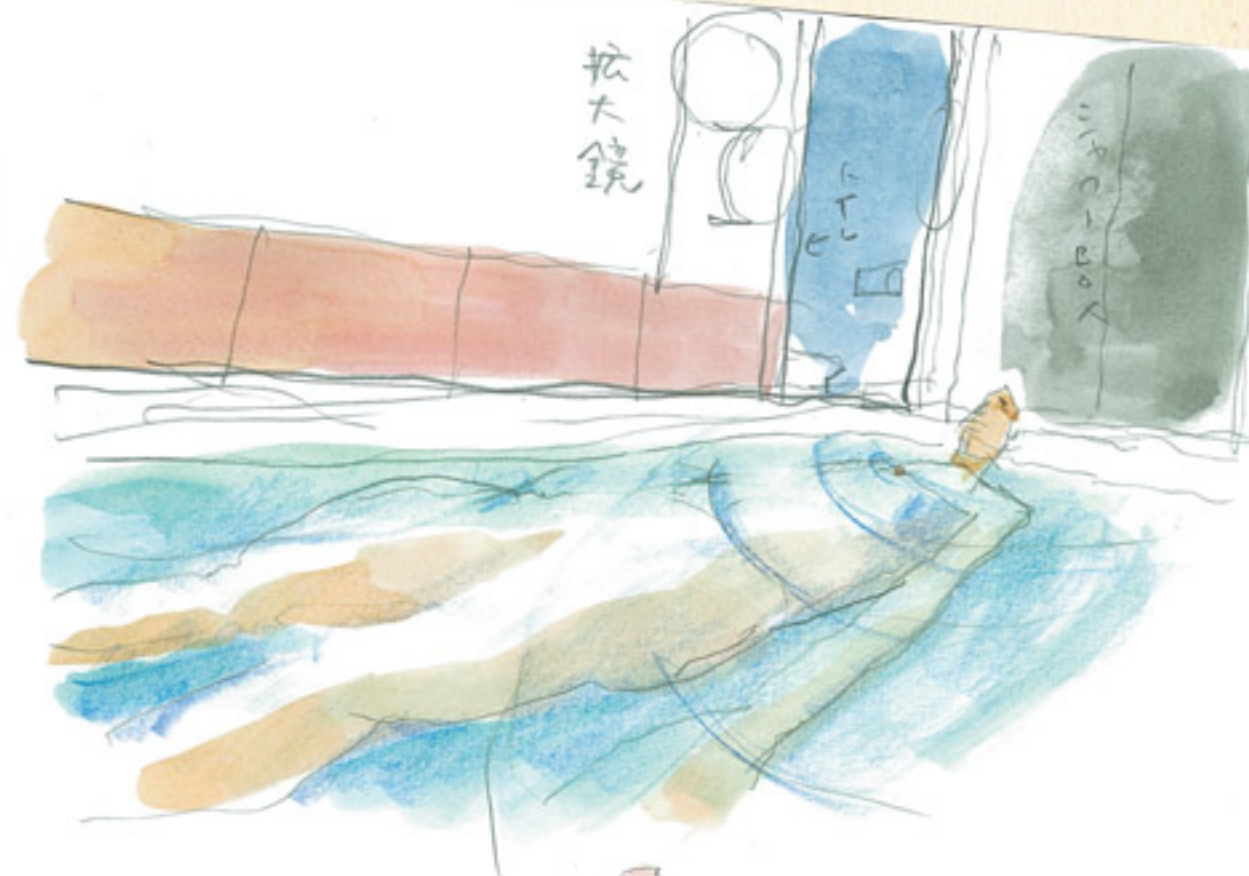
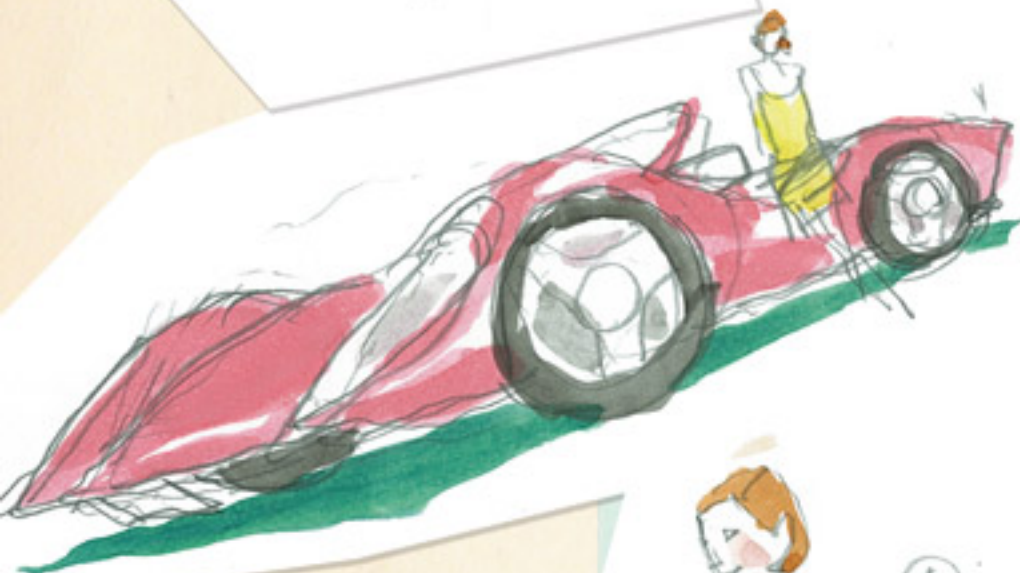
**松本** うん、そうですね。

**湯浅** それでちゃんと盛り上げる感じでやっています。

マンガのアニメ化にあたっては、さまざまなポイントがある。原  
作の絵柄をどこまで踏襲するか。コマ割りで表現された空間  
感覚、時間感覚をどのように再構成するか。「ピンポン」はそう  
したポイントをどのようにアニメに落とし込もうとしたのか。

—— 原作を読むと、試合の前後を撮音だけで処理したり、  
映像と音のリンクをマンガで表現しようとしている印象があり  
ます。

ピンポン COMPLETE BOX  
8.27 IN STORES



## 湯浅 COMPLETE BOY 8.27 IN STORES

**湯浅** そうですね。特に小さいコマのところなんかは、それでテンポができているところもあるので、結構マンガそのままにいけるんじゃないかと考えている部分も結構あります。音楽の牛尾(憲輔)さんも、ピンポン玉で曲を作ってくれたりするので、「あ、じゃあ音楽ができたなら、それに合わせて編集しちゃえばいいのかな」とか考えています。

**松本** そう言われると、この当時の方が音でリズムを取っていますね。今自分が描いている作品となんか比べても、すごく音の比重が高い気がしますね。きっと、若かったんじゃないですかね。音楽も今よりたくさん聴いていたし。観る映画とか映像とかも、割と早いテンポで画面が変わるものが好きだったのかもしれないです。

**湯浅** ただそのままにならないのは縦長のコマとかがあるからですね。縦長はどうしても横長の画面では使いづらい感じがするんだけども。

**松本** 縦長のコマは、PAN-UPとかで押さえてもらっていますよね、コンテを見ると。

**湯浅** そうですね。でも、周囲のコマと一緒に見えた方がいいですよ。

**松本** ああ、なるほど。

**湯浅** 縦長ってカッコいいんですよ。掛け軸の絵みたいで。それで、今回は画面分割をして両側を落として縦長のコマを入れてみるんですけど、ちょっと絵が小さくなっちゃうんですよ。できるなら、こう、テレビを縦に2つ3つ重ねたり……(笑)。

**松本** (笑)

**湯浅** やっぱりアニメはフレームが一定のサイズなんで、決めが大ゴマでカチンときたりするのを、表現しようがなくて。逆に違うことをやればいんだらうけれど(笑)。

**松本** 面白いですね。マンガを描いていると、音がないし動き

がないっていうのがすごく歯がゆいんですよ。やっぱり、どうしても。だから「そうか。アニメでもそういう歯がゆさはあるんだ」と思って。

—— 松本先生の絵をアニメにするには苦労もあったと思うんですが、そのあたりはどうでしたか？

**湯浅** 伊東(伸高)くんは、ポイントポイントでペンで描いたインクがたまっているような、ペンだまりの効果を描いてきて「お、入れてきた」と思いましたね。もう少し普通でもいいかと思っていただけけれど、伊東くんがやりたくて入れてくるのであれば、それは是非やってほしいので。

—— 湯浅監督の方からは何か注文はあったんですか。

**湯浅** 細かいところへの注文ですね。「あまり泥臭くし過ぎないように」とか、「ときどき可愛らしく見えるように描いてもらった方がいい」とか。今回はインターハイ予選が2回あって、キャラクターも成長していくので。原作でも成長しているようにアニメもキャラクターが途中で1回変わった方がいいよね、という話はしましたね。キャラクターデザインって、最初は「もうちょっと」「もうちょっと」って直して行って、だんだんいい感じになっていくんですけど、アニメーションの絵って作画が始まるとまたどんどん変わっていくんですよ。だから最初であまり決め込みすぎないのも大事だったりして。……だいたい本当は、キャラクター表って終わってから描きたいんですよ(笑)。

**松本** (笑)

**湯浅** 最初は描いていてもそれが動かしやすい絵なのか、走っている絵なのかちょっとわからないんですよ。やっぱり何百枚もワーッと描いていくと、これがいい感じだな、というのがだいたい見えてくるような感じがあるんですよ。

—— マンガも描いているうちにどんどん絵が変わっていきま

すよね。

**松本** 絵はどうしても自然と変わってっちゃうもので。『ピンポン』も最初の頃は少しフワッとフワッとさせようと、手数も頑張って減らしているんですけど、描いているうちに段々手数も増えてくるんですよ。

**湯浅** (笑)やっぱり、ストーリーが盛り上がってくると。

**松本** そう、やっぱりホワーンと卓球させるわけにはいなくて、シリアスになってくると、どうしてもそうなっちゃって。最終巻の試合シーンとか見ると、頑張ってるなあ(笑)。まあ、それはそれでいいか、とちょっと聞き直っていますけれどね。……今、話していて思い出したんですが、この作品1回辞めたくなかったことがあるんですよ。

**湯浅** 大変過ぎて？

**松本** 高校生のスポ魂という題材って、自分には挑戦で、描くのがきつかったんだと思います。もっとほかのものを描きたい時期でもあったし。でもその頃ちょうど、フランスのアングレーム(国際漫画祭)に行く機会があったんです。アングレームには、すごくカッコいい作家さんがいっぱいいて、みんな僕なんかより絵も100万倍くらい上手くて、「ああ、自分もこんなふうになりたい!」って心の底から思ったんですね。それで帰国してからはすごく描きやすくなりました。これで最後までいけうだ、という気分になったんですよ。

**湯浅** ほかのことをやりたい人が、スポーツという題材を描くから、きっといいんだと思いますよ。スポーツ+他の描きたい事がプラスされて描かれていくと思うので。

絵コンテは、映像の設計図といわれる。演出家が描いた絵コンテをベースにして、アニメーションは制作されていく。TVシリーズの絵コンテは、各話ごと複数の人間で手分けして担当

するのが普通のことだ。だが、「ピンポン」アニメ化にあたり湯浅監督は全話の絵コンテを手がけた。しかも湯浅監督は今回、全体のシリーズ構成も手がけている。これはかなり珍しいケースといえる。



ピンポンは一人でシリーズ構成から絵コンテまで手がけて  
いるそうですね。STORES

**湯浅** 一度やってみたいというのがあったんです。過去にそういうスタイルでやっている人もいましたし。もともと、自分が思うような感じのものを人に絵コンテとして描いてもらおうとす

風内百合枝



ると、説明する時間がすごく長くかかるんです。もちろん説明するだけじゃなくて、向こうもそれを反芻して理解する時間が必要になる……。じゃあ、自分で描いちゃった方が早いんじゃないの? って思ったんです(笑)。でもまあ、ひとりの力って限界があるんだな、と思うところも多々ありますけれど。

——「ピンポン」という原作が、そういうやり方に向いていた、ということはあるですか?

**湯浅** 1話完結の物語ではなく、毎話少しずつ変化している感じがあるんです、『ピンポン』は。だから、全体を通じて押さえるところを押さえた方がいい作品ではあるんです。しかも今回はカッコイイ絵のマンガ原作ですから、その絵の持っている雰囲気も含めてそのままダイレクトにコンテにしたい、という感じです。

**松本** 送られてくる絵コンテを見させてもらっているんですが、コンテは面白いですね。本当を言うと、放送を楽しみに待ちたいんで、あんまり見たくないんですけどね(笑)。ただ、堀さんが見なさい、というんで、楽しんで見えています。

**湯浅** 僕は絵コンテをあまりちゃんと描く方じゃないんですけど、今回わかったのは、思っていた以上に自分の描く絵って何が描いてあるかわからないらしくて(笑)。

**松本** ああ、人が見た時に「ああ、これちょっとわからないですね」ってなる?

**湯浅** ええ。使えるところはマンガのコマをできるだけそのまま使うようにしているんで、もう「ここはマンガ見て」みたいな感じがあるんですが、そうすると、コンテだけを見るとよくわからないらしくて(笑)。

**松本** へー、そうなんだ。むしろ僕は、すごいしっかり描くんだな、と思いました。

**湯浅** そうですか?

**松本** マンガのネームよりは、ずっと絵をきっちり描いてありますよ。

**湯浅** ああ、そうですね。アニメは、それを参考に他の人に描いてもらうっていうのがありますから。

**松本** そうですよね。ネームみたいなラフな絵じゃあ、通らないのかな。……アニメって、どうやって発想して作っていいかわからないんで、すごく不思議なんですよ。絵コンテを描くときは、自分で秒数を頭の中でシミュレーションして、時間を計っていくんですか?

**湯浅** そうです。僕はあまり上手くできない方なんですけれど(笑)。どんどん描いていって、そこで「さて、合計は?」と。そこで20分オーバーとか、5分足りないとかわかるんで、そこからカットしたり増やしたり、ってやっています。

**松本** 普通そうなりますよね。

**湯浅** でも若い時は、時間がピタッと合ったんですよ。自分で「天才か!?!」と思うくらい(笑)。15分の作品だと……若いときは全部イメージしてから絵コンテを描いていたんですけど、そうすると最後にピタッと15分になっていて。でも、今は最後までイメージする間もなく描いてるのもあって、まず描いてしまっただけで調整しています。松本さんは僕のプロットをご覧になって、「入るかどうか心配です」っておっしゃっていて(笑)。

**松本** 俺なりにカウントはしてみるんですけど、「あれ? ここはすごく長い……。これだと10分くらいオーバーしてないかな?」と思う話数がちょくちょくある(笑)。

**湯浅** (笑)すごいですよね、そういう計算ができるっていうのが。

**松本** マンガだと『ピンポン』は1話18枚で、今描いている『Sunny』は1話32枚なんですけど、担当編集さんに「今回はこういう話」というのを説明すると「それは全然足りない。42枚

要る」とか言われることがあるんですよ。それで描いてみると、ちゃんと収まる時もあればすごくカットして描かなくちゃならない時もある。ただ、マンガの場合は秒単位じゃないから融通がきく部分がありますけど、絵コンテっていうのは、時間そのものじゃないですか。

**湯浅** 描いているときには、個別のカットのイメージはあるんです。けれど、それがトータルいくつかってのは最後に合算してみないとわからない。多分、ちゃんとした人は最初に全部シーンの時間を決めてしまったり、1シーン描いたら「これが何秒だ」と計って、「あと5分しか残ってないから、こういうふうな帳尻を合わせよう」とかやっていくと思うんですけど、なかなかできない(笑)。今はもう描きたいことだけを取り敢えず描いちゃって、それがオーバーしていたら編集でカットして、足りなかったらさらに足して、みたいな感じでやっています。

——絵コンテ描く時は、実際にセリフを喋ってみて時間を決めていくんですかね。

**湯浅** そうなんです。ストップウォッチを使って計ります。それもぼそぼそ小声で喋ると結構速く喋れちゃうんで、ちゃんとした時間にならないんですよ。だからちゃんと声を出したほうがいい。叫ぶんなら叫んだほうがいいんです。息継ぎの時間もありますしね。で、その絵コンテをもとにアニメーターがまた芝居をつけていくんです。こっちも自分でやってみてストップウォッチを見て「0.38秒だったら9コマぐらいになっていって」セリフの長さを決めていくんです。中にはストップウォッチ使わずに「このセリフならこの枚数でこういう動きになる」ってイメージできる人もいますけれど。

**松本** 時間軸があるって、それだけ複雑なんですね。絵コンテは面白いから、みんなが見てみればいいと思いますね。

——湯浅監督の現在の仕事は、絵コンテを全話完成させ

**湯浅** 監督業しているいろいろあるもんですから、まず絵コンテ描く時間を作るのが、結構大変ですね。で、描いてみると卓球を描くのが……細部をきっちり押さえるのが大変です。

**松本** しかも、絵コンテを湯浅さんが描いたあとにアニメーターの人が描くわけですね。

**湯浅** 卓球ってアニメでちゃんと取り上げられたことがないので、これまでちゃんと描いたことがあるアニメーターがいなくて、いんですよ。だから説明するんですけど、伝わるのにはどうしても時間がかかる。だからまずはみんなに、卓球の動きというのはこういうものだ、というのを覚えてもらうところから始めなくてはならなくて。そもそも僕自身がわかっているって言うほどわかっているかという、そうでもないんで、僕自身まずわかるまでやらなくちゃいけないんですが……多分、僕は人生で一番忙しくなっているとします(笑)。

**松本** すごいですね。人生で一番忙しいのがこの年齢でくると……。

**湯浅** キツイですよ(笑)。

**松本** (笑)キツイですよ。俺はもう絶対に無理ですからね。すごいな。

**湯浅** 『ピンポン』連載しているところは、どんなペースで仕事していたんですか。

**松本** 週刊連載ですからね。僕の場合、基本的に二人で全部描くので、とにかく時間が足りなくて…。

**湯浅** 寝てなかったですか。

**松本** そうですね。でも、記憶にないですよ。当時はネームに3日ぐらいかかって、下絵を2日に入れなきゃ間に合わないってペースでやっていた。よくマンガ家さんが「あれ、これ、俺が描いたっけ?」っていう話をしますが、その通りで、送

られてきた「スピリッツ」見て「これ描いたっけ?」って思うような、そんな時代でしたね。

**湯浅** ピンクレディみたいですね。

**松本** そうですよ。引きこもりのピンクレディ(笑)。

そして最後の話題は、作品のテーマともいえる「才能」について。

—— 先程湯浅監督が「ピンポン」は「才能をめぐる話」とおっしゃってましたが、監督自身は才能について、どう思っていますか。

**湯浅** 本当にドラゴンが言うように、ほしい人にはなかなかなかったりするものだな、と思います。高校時代は、『鉄コンクリート』の西見(祥示郎)くん(同作のキャラクターデザイン、総作画監督)と同級だったんですけど、西見くん、すごくうまくて。「すごくまいな。俺はあいつのようにはなれないんだろうか」と思いましたね。でも、西見君はそんなに絵に興味がないみたいなので、当時はそういう仕事をする気もないみたいなことを言っていたんです。「月本みたいなやつだな」って思いますよね(笑)。才能があるヤツっていうのは、あまりその才能に固執しないというか、俺にあの才能があったら、あれしたりこれしたりするのに!とか思いましたね。

**松本** 僕でいうと、土田世紀という人(代表作に『未成年』『俺節』『編集王』など)ですね。年齢が上の尊敬する先輩たちというのは自分の競争原理の中にいないんですけど、同世代だった土田世紀という人のことを僕は目指していたし、彼と自分の差みたいなものをずっと感じていたんです。サッカーをやっていた時もそういう気持ちはあったし、どの職業をしても「あの人に近づきたい」とか「すごいなあ」とか愛憎半

ばしたような心境とかあると思います。『ピンポン』には、多分そういう僕の気持ちが入ってます。これを描いていた時は、多分「才能ってなんだろう」ということをよく考えていたので……今は、才能についても考え方が違ってきているのでまたちょっと違うんですけど、当時は、そういう複雑な感情がいっぱいあって、ビリビリしていたんですよ。

**湯浅** そういう感じは作品から伝わってきます。

**松本** ええ。だからスポーツものは……っていいながらも描けたのは、その才能をめぐるあれこれがすごくダイレクトに出るので、面白いなと思っていたところがあります。

対談が終わると次は写真撮影となった。対談会場だったホテルを出ると、江ノ島と江ノ島タワーが見える。対談は終わったが、松本と湯浅の会話はゆるゆると続いていく。

**湯浅** あれ、なんて呼んでいるんですか?

**松本** 灯台って呼んでますね。昔はもっとボロボロでした。今は新しくなりましたが。

ロケバスに乗り込んだ二人は隣り合って座り、雑談は続く。今日の二人は、奇しくもページのニット帽に黒のジャンパーで、まるで双子のようにそっくりだ。

**松本** このへんはスモークガラスの車って珍しいんですよ。だから、あれスモークガラスの車だと思って見てると、たいがいTVで見たことのある人が出てくる(笑)。湯浅さんはずっと東京ですか?

**湯浅** 東京出てきてからはずっと練馬のほうですね。住み始めた時とは、だいぶ風景が変わってしまってますけれど。

時間は午後4時過ぎ。劇中の片瀬高校のモデルになっている学校の近くで撮影開始。そのまま海に向かって下っていく坂道を下りながら、江ノ電の駅や海岸でも撮影をする。







湯浅政明創作ノートの試し読み、いかがでしたでしょうか？この後のコンテンツは以下になります。  
湯浅政明の制作過程を追ったインタビューや、ここでしか見れない資料ばかり！  
続きは、2014年8月27日(水)発売のCOMPLETE BOXにてお楽しみください！

### ■ シリーズ構成案

湯浅政明が絵コンテ作業に先立ってまとめた構成案。最終決定直前の2月12日版を原文まま掲載

### ■ カラーズクリプト

湯浅監督のコンテをもとにエメリック・ケビン美術監督が彩色。画面のルックを方向付けた

### ■ 湯浅政明インタビュー

#### 3月11日「赤坂、第2話アフレコ後」

- ・4月からの放送を控え制作も慌ただしさを増す中、『ピンポン』のアフレコが始まった。場所は赤坂のとあるスタジオ。  
午前からキャストが集まり、台詞を録音する。第2話のアフレコが終わった直後の監督に話を聞いた。

#### 6月16日「三鷹・タツノコプロ 最終回完成直後」

- ・アニメ『ピンポン』が描いたものは何だったのか。完成直後に湯浅監督に聞く、スタッフ、キャラクター、そしてテーマについて

### ■ 作画ギャラリー

#### 01 湯浅による修正指示

第11話の処理演出は湯浅監督自らが手がけた。そこで描かれた修正指示の一部を掲載

#### 02 松本大洋による原画

第11話には原作者・松本大洋も原画で参加した。C-71の大判絵本を読む子ども時代のペコとスマイルを担当した

#### 03 修正原画・原画ギャラリー

各話よりレイアウト修正・修正原画・原画をセレクトして掲載

### ■ 湯浅政明監督による全話コメント

### ■ 松本大洋による第一弾ポスターラフ・湯浅政明による第二弾ポスターラフ