

Interview with Jukki Hanada from アニメーションの脚本術 プロから学ぶ、シナリオ制作の手法(2022)

powered by gemini-2.5-flash

Learning Scenarios in a Real-World Environment

—Before entering the industry, Mr. Hanada, you were a member of the anime scriptwriting group "Brother Noppo," weren't you? Had you always wanted to write anime scenarios?

Hanada: Yes, that's right. However, I wasn't aiming to be a scenario writer from the start. I vaguely wanted to work in anime, but I couldn't draw, so I thought scenario writing might be the way to go.

—Did you study scenario writing?

Hanada: I did. Though it wasn't very serious. I took courses at Scenario Center, studying half out of hobby and half out of interest. My university wasn't an arts school; it was a regular university.

When the Scenario Center course finished, I decided I wanted to study a bit more, so I enrolled in Anime Scenario House, which my mentor, Takao Koyama, was running at the time. There was an advertisement in a scenario magazine looking for students. So I applied.

—Did people who studied at Anime Scenario House automatically get to join Brother Noppo, led by Mr. Koyama?

Hanada: Brother Noppo originally gathered students through Anime Scenario House. From there, a few people who wanted to stay and study further would advance to the next step.

After a period as trainees, continuing their studies, they would take a simple test to determine if they could join. During their traineeship, they were given small assignments, and there were also open calls for project plots. They would apply for these, and if recognized as promising by their seniors or mentor, they would be registered with Brother Noppo. That was the system.

—Were the assignments things like, "Try writing this scene"?

Hanada: Yes, that's right. They varied, from scenarios to simpler plots or idea memos. Around that time, my mentor, Takao Koyama, was writing many works, and some of them involved being the "brain" for original manga, not just anime. So, we would also take on tasks like brainstorming ideas for those manga.

—In scenario writing, there's a flow: first a plan, then a plot or outline. Did they teach you those aspects as well?

Hanada: We learned those formal aspects early on in the Anime Scenario House workshops. They first taught us the basic way to write a scenario in the workshops, like how to write a script in a certain format or how to write stage directions. **Once that was covered, assignments like "write a sketch of your surroundings" would be given.**

—At universities, it's common for students to submit assignments and for the lecturer to comment on what someone has submitted. Was it like that?

Hanada: It was exactly like that. The initial workshops were about a dozen sessions, and most of them involved us listening to comments one by one as they read what we had submitted, telling us how to fix things. However, looking back now, I feel there was hardly any talk like what you'd find in a typical scenario school, such as "write in this way" or "drama is like this." **Most of the feedback was along the lines of, "This writing style won't allow the director to create storyboards, so it's no good," or "The audience won't understand this dialogue, so it's no good." After that, it was, "Think about it and fix it yourself; there's a next time, but I won't proofread it again."**

Saying that, it might sound harsh, but essentially, **I think the idea was that if you couldn't think and fix it yourself after being told that, you wouldn't become a professional. My mentor often said that this workshop wasn't a place to teach scenarios, but a place to produce professional scenario writers.** So, I imagine many people were confused. Many probably imagined a lecture where they'd show what they wrote and hear, "Fix this here, make this clearer here, and it will be a good scenario," followed by, "Ah, I see. I understand," and then, "Okay, bring it back when you've fixed it. I'll take a look."

—Were the instructors the scriptwriters who worked under Mr. Koyama?

Hanada: Basically, my mentor ran it alone. This was back when *Dr. Slump Arale-chan* (1981-86) and *Dragon Ball* (1986-89) were airing at 7 PM. I truly admire how he managed to read dozens of amateur scenarios and give lectures every week while being so busy writing his own. My hat's off to him. Also, sometimes senior writers would come as guests. People like Katsuyuki Sumisawa, Hiroyuki Kawasaki, and Satoru Akahori would occasionally come and speak. The people who came to speak weren't retired writers—which is common in general scenario schools—but popular writers who were writing hit works at the time. **For us, it was like a super popular M-1 champion coming as a guest lecturer to a comedy school. It was like, "Wow, that's the person who wrote that work—so cool!" It was inspiring.**

—Frankly, didn't everyone have different comments?

Hanada: Yes (laughs). They were completely different. But everyone's stories were very interesting. Since they were top creators in the anime industry, they would never say anything boring or give false hope. They'd talk about how to make it as a scenario writer, you need luck, effort, and talent—all of them. If even one is missing, it's a world of "too bad" (laughs). **It felt like there was more talk about "the anime industry is like this now, these people survive, and these people disappear," rather than "how to write a good scenario."**

—Are there any memorable stories or lessons you learned?

Hanada: I was taking the course with many other people, and one of my mentor's sayings really struck me: "If you look at someone else's scenario and think it's as bad as yours, then it's probably about the same. If you think it's as good as yours, then the other person is better. That's because everyone tends to be lenient when evaluating their own scenarios." That was a shock. I had thought, "Everyone else is so good." So, that meant I was terrible. I had a vague idea, but it confirmed it. I realized I definitely wouldn't make it if I continued like that, so I started thinking about a strategy.

—What kind of strategy did you come up with?

Hanada: There was an open call for plots, so while everyone else submitted a few, I made twenty in a week and submitted them. It was a simple idea: if quality wasn't enough, I'd compete with quantity and speed. Looking back now, I think it was shallow, but that shallowness was probably a good thing. Most people aiming to be scenario writers tend to idealize themselves as intelligent, thoughtful, skillful, and quick-witted, like Zhuge Kongming in stories. So, someone who just churned out scripts like a fool, whether they were bad or rejected, simply stood out. In that sense, the strategy was a success.

—Mr. Koyama was writing a tremendous number of works at the time, so I wondered if he was combining training and practical work, or perhaps passing some of his work to newcomers. How was that?

Hanada: That was definitely the case. He had so many projects that he wanted to let a young person try one, so I got to write a few times. I think the reason it was allowed for a newcomer, which wouldn't be tolerated in a normal production, was because the staff on site thought, "If it's bad, Mr. Koyama will fix it somehow." In that sense, I think it was a very fortunate environment.

—So, it was training combined with practical experience.

Hanada: However, there were many rivals at the time, so as I mentioned earlier, I rarely got a chance. When they let young people write, there would first be a call for plots, but I almost never got selected. Reiko Yoshida (<https://anilist.co/staff/97076/Reiko-Yoshida>) joined a little after me, but within three months, she was writing TV scenarios, within six months, she was the main writer for a series somewhere, and within a year or so, she went independent. I often felt depressed, thinking, "So this is how people who make it in the world are. Maybe I can't do it." Looking at Ms. Yoshida's current success, I understand that "at that time, it was like Ichiro joining the team I happened to be on in baseball." But back then, I thought everyone who wanted to make a living as a professional had to have that much talent.

—Was who got assigned determined by the plots submitted for the open call?

Hanada: At that time, there were many self-contained episodes, so for example, in the Brave series, it was decided by writing a plot for an episode like, "This episode will feature this kind of enemy and this kind of battle." Unfortunately, the Brave series plot I wrote wasn't adopted.

—The Brave series was quite an iconic work. By the time of the final *The King of Braves GaoGaiGar* (1997-98), the directors and main staff were from the so-called "otaku

generation" who grew up watching anime. It might be rude to say this, but I think the veteran writing style was becoming difficult. Were there any such discrepancies?

Hanada: I personally felt like I was right at that boundary. It might not be a good way to put it, but veteran writers were overwhelmingly better and their scenarios were more cohesive. However, when it came to targeting the anime generation, I felt that a disconnect emerged with fans regarding what would be popular, especially as late-night anime increased. Perhaps I was just caught in the first generation of so-called late-night anime. For better or worse, anime until then ideally aimed for children's works that adults could also enjoy. But with the rise of late-night anime, the demand for anime that *anime fans* could enjoy became mainstream. Veterans would then say, "Okay, we can also make fun anime for adults," and write them, but anime for adults and anime that anime fans like are different things. Veterans who couldn't quite adapt to that gradually moved away from late-night anime to focus on anime airing in the morning or evening, and the late-night anime jobs increasingly came to us.

—Around the time of *GaoGaiGar*, old anime references started appearing in the works, didn't they? Was there a growing sense at the time that it was okay to put more of one's own preferences forward when creating?

Hanada: There was resistance to accepting such a situation. I myself grew up watching anime for children and aimed to create such works. However, when faced with works that would be better with such meta-elements from other works, there was also the fear of losing work if I refused, so I wrote them.

For example, the first work I participated in at Gainax, *Abenobashi Magical Shopping Arcade* (2002), was a story where boys and girls moved from one world to another. In episode 3, Hiroyuki Imaishi (<https://anilist.co/staff/97349/Hiroyuki-Imaishi>) drew a magnificent storyboard that paid homage to *Puss in Boots*. In that series, I also wrote many episodes where the protagonists entered the world of anime, as requested.

—Gainax is a studio that's a prime example when it comes to changing scripts, isn't it? Were you aware of the position of anime scenarios before you started working?

Hanada: I had heard about it, but I was a rookie at the time. Far from complaining, it was more like, "I'll learn from this." The storyboard artists were all famous people I had been fans of. It was a complete anime fan's perspective, like, "Oh my god, amazing!"

Also, regarding that, when I was at Brother Noppo, I often heard stories from my seniors about the production floor, and I felt that my seniors had gone through much worse experiences. It was common for not a single word of a script they wrote to be used, and I even heard stories that for a while, there was an atmosphere among directors where not rejecting the scenario was considered a loss. I think it might have been a much rougher world.

The overwhelming advantage of being at Brother Noppo compared to other writers was that I got to observe my seniors. I saw that even popular writers would have this much fun, or that even popular writers would fail or get depressed like this. I heard stories about such troubles and could observe objectively from the side. So, when I started working freelance and found

myself in similar situations as a party involved, I had many memories to refer to, like "My senior did that at that time" or "That senior failed like that at that time." So, even when I encountered my first accident, I felt I could handle it surprisingly calmly.

—When did you start working on series composition? Was it quite early?

Hanada: It was early. I think I did it two or three years after my debut as a scriptwriter. However, that was also at Gainax, and it was more like, "If you can get it into a certain shape, we'll take it from there." The first one I did was *Mahoromatic: Something More Beautiful* (2002-03), and at that time, Hiroyuki Yamaga told me (Hanada was in charge of the second season, Yamaga the first), "Just make it up to episode 10, and I'll do the rest" (laughs). Well, it was an order that a normal veteran writer would probably decline. Essentially, he hadn't thought of anything yet, so it was a job to buy time. Therefore, there were no particular corrections to the composition I wrote; the job was simply to follow the original work up to that point, and I did just that. Of course, I didn't feel like I was doing series composition, and I thought I wouldn't get paid for series composition for this job anyway, so I remember ultimately saying I didn't need it.

After that, I got to work on my second series composition, *Petite Princess Yucie* (2002-03). For this work, although character settings existed, the composition was original, and I was given almost free rein to write. It was surprising to suddenly do an original work for my second time, but looking back now, *Abenobashi* and *Mahoromatic* were closer to assisting, so *Petite Princess Yucie* might have had a nuance of "Thank you for everything, as a token of our gratitude, you can write this work as you like." I think this can be called my foundational work.

Dialogue Written Unconsciously, Not Deliberately

—Do you have any particular know-how regarding series composition?

Hanada: Not really anything specific, but I think this is also a sign of the times. Back then, my seniors, whether working on original or adapted works, seemed to be less accustomed to composing a single-cour series. Even though they were all excellent scenario writers, for a single-cour series, the development often wouldn't keep up. There wasn't enough time to introduce many characters and tell a grand worldview. They had to narrow down the focus, but they would expand it further in interesting ways with the director. In contrast, having only worked on single-cour projects, I naturally developed a sense for the necessary volume for a single-cour development. That's why, conversely, I couldn't do a long series even if asked now.

—In the past, for example, in a 26-episode series, the first 13 episodes would often introduce the characters, and the latter 13 would significantly advance the story. But now, character introductions are limited to at most one or two episodes, and many works immediately move the story forward, right?

Hanada: That's right. In a single-cour series, you have to run the story even if the character development is still somewhat insufficient. For those who are accustomed to writing long series, it must feel constricting or boring. Strictly speaking, it's incorrect.

—So, in the past, each character was properly depicted with their own episodes, but now, isn't it often shown through their settings?

Hanada: That's right. So, I completely understand the resistance to that. *When I watch a year-long morning show like the **Precure** series, where characters are properly depicted, I really think that's the correct way to do it.*

—When you actually start writing scripts as a job, I imagine you sometimes face the reality of having to abandon the knowledge you learned in lectures. How was that for you?

Hanada: In the end, I've come to feel that sticking to the so-called "correct" methods taught isn't enough when you're working. Even with novels, Mr. Akahori's novels were often criticized for "not being novels," and even today's "Narou-kei" (web novel genre) deviates significantly from what's considered "correct" novel writing. *It's the same with scenarios. If you nitpick and insist on adhering to the "correct" method, saying "this is wrong as drama," you'll just lose work. So, it's more flexible and adaptable to just accept everything once with curiosity, like, "Oh, this kind of approach is popular now, what an interesting era."*

However, it's impossible to completely align all my sensibilities, so I draw a line: *if I find it interesting, I'll do it; if I find it boring, I won't. I often tell my juniors this: there's no more stressful work than writing something you don't find interesting. If you keep doing such work, your own sensibilities will go awry.* So, even if you don't have work, I think it's better not to take on any original work or project, no matter how big the title or how "correctly" it was made, if you genuinely can't find it interesting.

—Having seen your works, I felt that the person who wrote these scripts is very sensitive to words. Do you make an effort to absorb various words?

Hanada: I don't particularly study them. *When it comes to words, I'd say it's more like I watch a lot of TV and then try using lines that somehow stick in my ear. In that sense, it's really intuitive.*

—But there are also lines that you can't write without actually observing what kind of words are being used, right? For example, in *A Place Further Than the Universe* (2018), the idol girl says, "I could die easily." I once heard a university student use that kind of expression and thought, "Is this how young women talk now?"

Hanada: I don't accurately remember where that line came from, but I think it came out instinctively. I was once told by another scenario writer, *"I don't think the lines Mr. Hanada writes intentionally are good at all, but there are quite a few good ones that he writes unconsciously."* I was aware of that myself while writing, so since then, I've stopped trying to deliberately think of lines or jot down good words. I just try to expose myself to as many words as possible in daily life, and when I write, I write whatever comes to mind at that moment.

A Place Further Than the Universe

(Series Composition, All Episodes Script: Jukki Hanada)

©YORIMOI PARTNERS

—May I ask an unrelated question, do you watch manzai (Japanese stand-up comedy)?

Hanada: Yes, I do. Manzai or rakugo (traditional Japanese storytelling) are my sleep music every night.

—Actually, listening to your dialogue, for example, the way you insert a *tsukkomi* (straight man's retort) like "You're saying it!" when someone is muttering, it feels very lively, and I thought, "This is the tempo of manzai."

Hanada: I don't consciously do it at all, but now that you mention it, that might be the case. However, in the example you just gave, I think I do sometimes intentionally write *tsukkomi* lines to make things easier to understand. I'm skeptical about whether audiences will understand emotions conveyed only through silent expressions or mysterious lines with multiple layers of meaning. Especially now, a sizable number of viewers watch anime while looking at their smartphones, without watching the screen at all, just listening to the audio. When writing TV anime scripts, I think it's better to make it understandable to some extent for those viewers as well. Especially for works with a large number of viewers like *LoveLive!* (2013-14), I deliberately write in a way that explains everything through dialogue, or makes all characters speak to the point of being verbose. In the drama *Wataru Seken wa Oni Bakari* (1990-2011), no matter which week or scene you watch from, you can generally understand what's happening and what the topic is because everything is explained through dialogue, isn't it? The *LoveLive!* series is always written with that line in mind.

Of course, some viewers properly watch the visuals and grasp the intentions, but I believe TV anime in the future will enter an era where it must be understandable to all viewers, even those who don't watch it that way.

—Is that why the characterization also felt like it was conveyed through a fast-paced exchange of dialogue?

Hanada: It's true that audiences sometimes tell me the pacing is good, and the influence of rakugo and manzai might be significant in that regard. Also, I believe that dialogue that works in manga, dialogue that works in novels, and dialogue that works in anime are all different. So, for example, I constantly work on rephrasing particles and conjunctions (「てにをは」) in dialogue from novels or manga to make them easier to understand when heard as sound, and that might be affecting the tempo. Scenario writers write text, so they naturally aim for scenarios that are interesting to read, but the finished work is expressed through sound, not text. That's why I think the medium whose sensibilities I need to align with isn't text media, but visual media. Even if I skip reading, I constantly immerse myself in visual content.

A Place Further Than the Universe Aimed for Expressions Beyond Dialogue

—You've mentioned Akira Miyazaki (director, screenwriter. Representative works include the *Tora-san* series and *Rascal the Raccoon*) as a favorite screenwriter. What do you like about him?

Hanada: Miyazaki-san's scenarios really convey the character's personality through their dialogue; what a character says is very firmly rooted in who they are. For example, in *The Adventures of Tom Sawyer* (1980), there's a story where Tom fights a cool boy. At that time, Huck naturally suggests that Tom should just apologize instead of fighting. Tom completely can't understand that. But on the other hand, Huck also completely can't understand why Tom would fight and get hurt. *Their misunderstanding is depicted in a truly interesting way, and watching it, the dialogue clearly conveys to child viewers that even children have distinct values.* I was around elementary school age at the time, but I still thought it was amazing that such things were conveyed so naturally. This is something I still value very much today.

—Speaking of *Tom Sawyer*, in the Injun Joe trial scene, *Tom's fear and rising emotions when he boldly testifies are expressed very impressively through both dialogue and acting. I felt a similar expression in A Place Further Than the Universe in the scene where the mother's message is viewed on the PC.*

Hanada: I wasn't particularly conscious of it there, but expressing things beyond dialogue, like in the *Tom Sawyer* trial scene, is truly ideal. As I mentioned earlier, *I had decided not to do that in works like LoveLive!, so as a reaction to that, in A Place Further Than the Universe I had the intention from the beginning to try such scenes.* That's why the scene where she cries after seeing the message left on the PC was also decided from the start to have no dialogue.

—Does that mean the protagonist was Shirase, not Kimari?

Hanada: Yes. It was Shirase at first. However, the director told me, *"If Shirase is the protagonist, the story will become too heavy."* Also, there was an opinion that if she was the protagonist, it would only be her story, so it might be better to make her a character next to the protagonist, and that's how it ended up in that form. I still think that was a wonderful opinion.

—*Veteran writers often say that "the protagonist must grow," and from that perspective, Shirase, who cuts her hair midway through, is indeed the protagonist.*

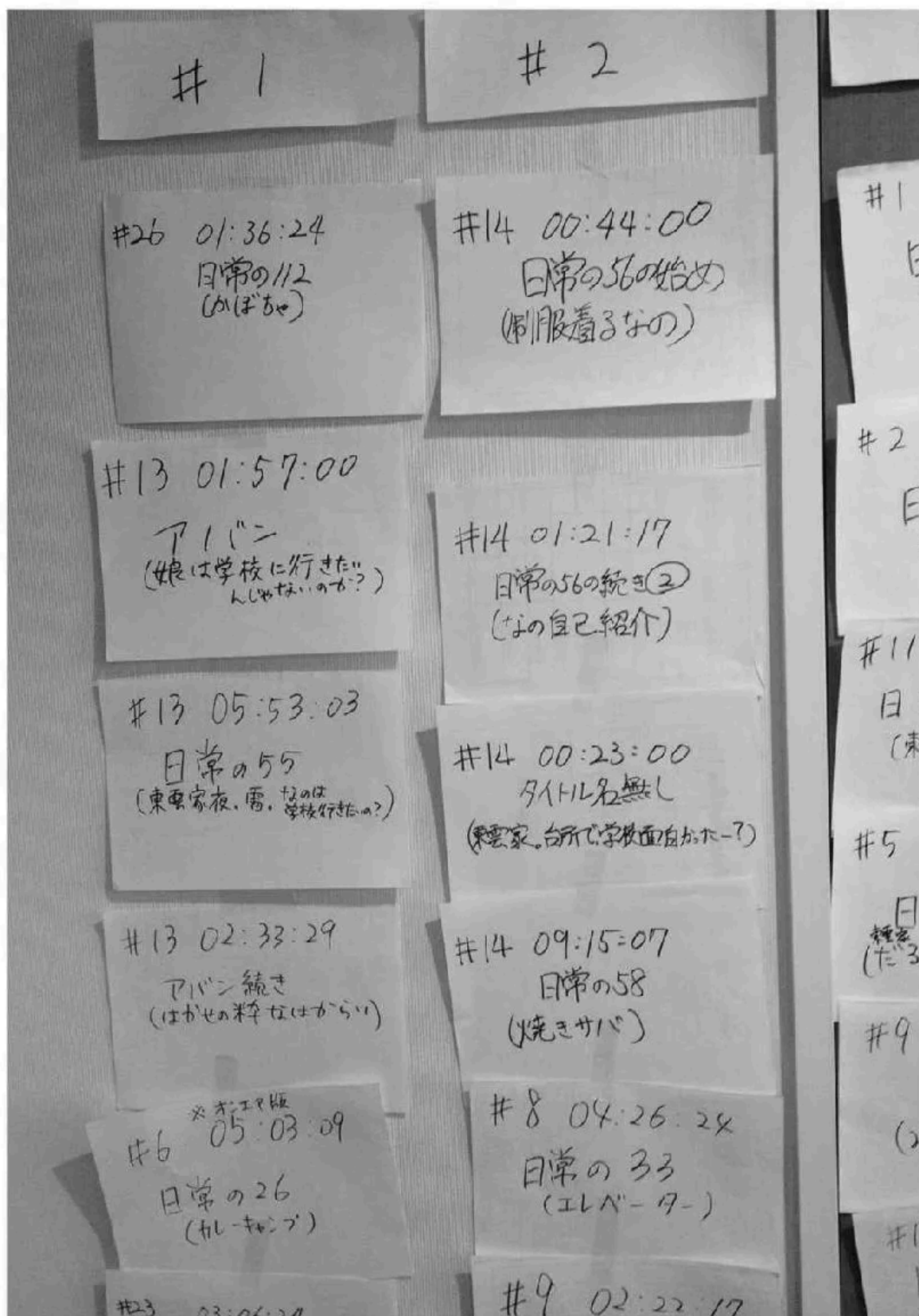
Hanada: That's right. Conversely, Kimari doesn't show any visible growth until the end. It's her best friend Megumi who changes, so in that sense, Kimari is quite an observer. Minase-san, the voice actress, also said, "I don't have any memorable lines," but a character who objectively observes the surrounding situation can make us feel that they will surely grow significantly after seeing various things from now on. That sense of "starting from here" for the protagonist left a positive brightness at the end of the work, I feel.

—In that sense, the way characters are portrayed, in particular, would be a new sensibility, wouldn't it? People who think in terms of the equation "the protagonist must grow" would find it difficult to write such a story.

Hanada: When I first thought of Shirase as the protagonist, it was also from that equation. It's natural to make her the protagonist if you write with the idea that she has the most drama. However, from the audience's perspective, *I also felt that more people nowadays identify with someone who is on the sidelines and observing objectively. I thought that was largely due to the changing times.*

—Currently, dramas composed of multiple characters are mainstream, and indeed, this work is built around the four main characters, isn't it?

Hanada: Especially in the case of anime, my basic idea is that character relationships start with a triangle and then gradually increase. *Sailor Moon* (1992-1997), done by Junichi Sato, also started with three people, and then the number increased, didn't it? *Ojamajo Doremi* (1999-2003) also followed that flow, and I surprisingly think that standard is correct. So, *A Place Further Than the Universe* was also created with that kind of relationship.

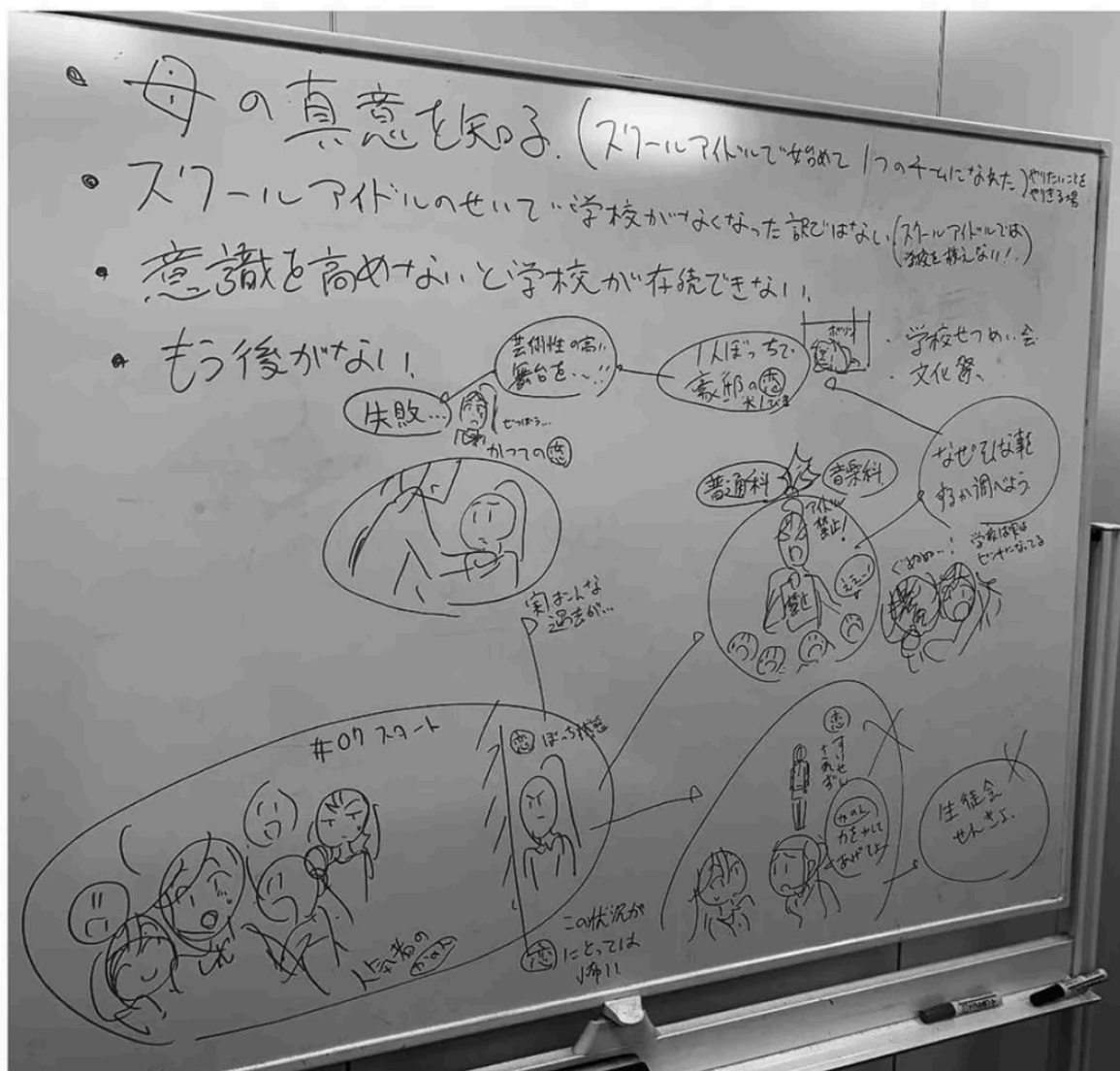


Production Scene Photo ①

A scene from a composition meeting for the TV animation *Nichijou* (2011). *Nichijou* had several versions depending on the broadcast, so I believe this is where the composition was

being reassembled. (Hanada)

© Keiichi Arawi・Kadokawa Shoten / Shinonome Laboratory



Production Scene Photo ②

A production scene from the TV animation *LoveLive! Superstar!!* (2021). This is what the director organized on the whiteboard regarding the composition of episodes 7 and 8. The motivations and emotional flow of each character are clearly illustrated. (Hanada)

© 2021 Project LoveLive! Superstar!!

—LoveLive! also starts with the three characters Honoka, Kotori, and Umi, doesn't it? Was this your first time working with Director Takahiko Kyogoku on this project?

Hanada: It was my first time. Actually, one of the reasons I decided to take this job was after watching Director Kyogoku's music videos—they were anime with songs—and I thought, "Ah, a director who can storyboard like this must be a good director."

—In this work, the song scenes play a big role, but how did you handle the songs when writing the script?

Hanada: I hardly touched that part. The songs weren't even ready at the scriptwriting stage, and I wasn't doing the choreography anyway. In the script, I could only write simply "Song."

—However, you must have been conscious of when the songs would enter, right?

Hanada: That's basically the same as, for example, in a robot anime, how to connect scenes so that the combination scene or the final special move looks cool. It was a feeling of putting "Song" where the emotions peaked.

—What were your thoughts on the idea of school idols?

Hanada: I thought it was wonderful. There's a prevailing theory in the anime world that idol works don't become popular. Even when I wrote *Idolmaster Xenoglossia* (2007) before *LoveLive!*, the producer told me, "Anime and idol works don't mix." Certainly, there's some truth to that. If you try to create a proper drama with idols, the entertainment industry inevitably comes into play, making the story too raw. Things like "what about the talent agency," "sales," "scandals," and so on. And when you depict that, adults inevitably get involved. Real-life idols are actually stories of girls being manipulated by the adult world. If you create it head-on, it inevitably becomes a story of a bright, glamorous front stage contrasted with a dark, painful backstage. But by adding the "school" framework, they could ignore the adult entertainment world and tell a story about girls as protagonists who are also idols. I think it's a good idea.

However, later, when I watched an anime called *Zombie Land Saga* (2018), where zombie girls become idols, I thought it was brilliant. It depicted corrupt managers and the grime of the entertainment industry normally, but by making the idols themselves zombies—a fantasy element—it distanced the work from being too raw. From my perspective, it was a reversal of ideas, and I talked with the producer of *LoveLive!*, saying, "That's an innovation, isn't it? It's interesting."

—Where did *A Place Further Than the Universe* start from? I thought it was a very ambitious work. How did the project get approved?

Hanada: For me, it was something I proposed with the desire to do something I really wanted, after having written anime scripts for over a decade. Of course, I considered making it as easy to watch for the audience as possible, but in that sense, it was just right, or rather, it was a work I felt very passionate about.

—Didn't you actually want to make 26 episodes?

Hanada: There was talk about making a sequel, but well, it ended beautifully, so I think it was good as it was. Certainly, I could have written 26 episodes if I wanted to, but I also feel that having it at that length leaves more room for imagination, which might be better.

—Were the characters decided smoothly?

Hanada: The characters were clear in my mind, so everything was decided smoothly except for the question of who the protagonist would be, as I mentioned earlier. What I couldn't write in the series was the training before going to Antarctica. In reality, I should have included much more to increase the realism of the training, and from a narrative perspective, I thought

it would feel too smooth without depicting struggles there, but I didn't have enough episodes to fully draw it out.

—By the way, do you write detailed stage directions?

Hanada: I don't write many stage directions. I leave that to the director and storyboard artist; I basically write dialogue-centric scripts.

—In the scene in *A Place Further Than the Universe* where the PC is viewed, where the three people watching from behind are also present, the scene is conveyed mostly through the situation rather than dialogue. Did you also not write many stage directions there?

Hanada: I write some, but Director Atsuko Ishizuka once told me, "**When Mr. Hanada writes a scenario and has the scene in his head, even without stage directions, a storyboard comes to mind. But when Mr. Hanada writes without a scene in his head, nothing comes to mind at all.**" So, even without stage directions, if I write dialogue while properly imagining the scene, the director, being a director, can imagine what kind of scene it is. But if I just write dialogue without imagining the visuals, leaving it up to them, it just becomes a string of words. So, I realized that it's not about whether to write detailed stage directions or not, but whether I'm properly imagining the scene as a visual in my head while writing, and whether the dialogue resonates as sound in my head.

—In scenes like Shirase muttering while hugging her knees and someone interjecting, you wouldn't get that kind of exchange without imagining the atmosphere, would you?

Hanada: In muttering scenes, I sometimes don't write stage directions because I want to write at that tempo. If scene descriptions are inserted in between, when others read it, it doesn't feel like the tempo I want to convey. So, it's not like an outline, but when I want to write at a fast tempo, I inevitably write only dialogue, and if necessary, I add stage directions later.

—Indeed, perhaps writing without even thinking about stage directions might make the dialogue more dynamic. By the way, had you worked with Director Ishizuka before this project?

Hanada: Yes, I had. This was our second time working together as a series composition team, following *No Game No Life* (2014).

I Want to Write Works Like Relaxed Everyday Life

—What kind of direction do you personally want to pursue?

Hanada: I have various ideas, but in terms of direction, I don't think it's about flying into space or fantasy. **Rather, I want to write works set in the real world, like a relaxed everyday life.** Producers often ask me the same question, but ultimately, I try to answer, "**An anime where girls just make soba with their friends for 30 minutes, or an anime where middle school boys just complain to their friends every week about wanting to do something ecchi.**" Most producers make a grimace, though (laughs). **I want to write everyday conversations.** For example, in *Castle in the Sky Laputa*, instead of "Humans are like garbage," it's the line

"Two meat dumplings, please." I want to keep writing things like that. Even in LoveLive!, I actually want to write stories about picking up a dog or going on a diet, but unfortunately, the audience doesn't approve of that (laughs).

—Why do you want to write everyday conversations?

Hanada: I think it's probably because everyday life brings out a person's greatest individuality. For example, everyone would be scared if a gun was pointed at them, everyone would want to score if the ball came to the goal, everyone would want to be with their partner if they fell in love, and everyone would be moved by the vastness of space if they flew into it. I think most people would feel that way. But in everyday life, people's reactions vary widely, don't they? It's a person's true self, unadorned. Waking up, wondering what to eat today, or "Oh, I forgot to buy milk!" When I observe people, I find myself thinking about their flaws in these everyday moments, and I feel a sense of affection for them.

A long time ago, there was a drama called *Yappari Neko ga Suki* (1988-91), which was about three sisters living in an apartment in Makuhari, talking. There was an episode where a monster like Godzilla appeared in Tokyo. The three sisters kept watching the news on TV, but instead of worrying about where the monster came from, what kind of monster it was, or "We have to escape!", they saw the TV ticker tape saying "Keiyo Line service suspended" and cheered, "Yay, no work today!" Watching that scene, I thought, "This is the kind of human element I want to write." That's why, even if a monster appears in the story, I could never write a work like *Godzilla Singular Point* (2021). That's very clear.

When I worked as an episode writer for *K-On!* (2009-10) before, there wasn't enough original material, but I couldn't just advance the story arbitrarily. So, there was a need to write many stories where the characters didn't particularly grow, and no major incidents or events occurred; it was just everyday life passing by. At that time, it was truly enjoyable. The order was something like writing a whole episode just about cleaning the school club room, but for me, it was a dream come true. The times must have been gradually shifting in that direction. I feel like I adapted, or rather, my preferences and the times just happened to align. I was lucky.

—Speaking of the times, I recently heard news that the new *Superman* movie features a sexual minority protagonist, and I thought, "Ah, this is the era we're in now." Will works that directly address sexual minorities, not just BL, appear in Japanese anime as well?

Hanada: They will eventually appear. Especially young people are really losing their resistance to it, so I think anime will naturally change too. Not only that, but now you can shoot an entire movie with just a smartphone, and the environment surrounding video [consumption] has completely changed, with younger generations especially watching TikTok continuously more than dramas. I have a sense that the future anime created by such generations will be completely different from what we are making. Perhaps scenarios won't even need dialogue logic anymore.

—Indeed, scenario logic has been breaking down over time. For example, the British TV drama *SHERLOCK* uses fragmented scenes edited for a fast tempo. Do you think this kind of editorial sensibility will become necessary for future screenwriting?

Hanada: I feel that. For example, many people decide on the tempo of the visuals through editing, right? When I watch Shinkai-san's films, he thoroughly does that. In scenes with music, to strongly convey a pleasant feeling, he precisely cuts it down to almost every single frame, completely synchronizing the sound and visual flow. **It's now an era where ordinary people edit videos, and they often feel catharsis through synchronized editing, so I think that kind of thing has become very effective, and I think it's amazing how he anticipates and grasps that.**

—In that sense, when thinking about dialogue, you have to value not only the meaning of the words but also the sense of tempo, don't you?

Hanada: That might be true. I also feel that we will be asked whether we can switch our minds at that time from now on.

Changing Dialogue While Being Mindful of the Animation

—You have worked on several Kyoto Animation productions. In those cases, do you change your scriptwriting style, keeping Kyoto Animation's specialty in everyday animation in mind?

Hanada: Yes, in the case of Kyoto Animation. **I believe Kyoto Animation can sustain a scene with the power of their visuals, even in places where a normal production would get boring if the same scene continued for so long. So, I sometimes write dialogue that continues without interruption.** For example, in a heated argument scene, if I write it as a long monologue, storyboard artists sometimes struggle. So normally, I would change locations or make it compact by leaving only impressive lines. **But with Kyoto Animation, even a long take can become a perfectly watchable scene.** In live-action, it's common for actors' performances to make even a still shot compelling, but Kyoto Animation does the same with anime movement. That alone makes the visuals different from ordinary anime, and I do consider how to leverage that.

—What kind of scenes do you actually write long dialogue for?

Hanada: The scene in *Sound! Euphonium* (2015-) where she confronts Asuka-senpai is quite a long scene, but that was intentional from the beginning, and I think it's watchable without feeling out of place. On the other hand, for *Chuunibyou (Love, Chunibyo & Other Delusions!)*, (2012-18), it was decided from the start to make it that kind of work, so we surprisingly leaned towards not being particular about realistic movements or the world.

Also, when it comes to everyday acting, in *Euphonium*, I sometimes intentionally add stage directions like "they talk while practicing their instruments," or "they blow a little on the tuba, then take the mouthpiece from their mouth and talk a little." **In a normal studio, this would lead to "That's impossible!" because it's too much work, but I write it thinking Kyoto Animation can do it.** Even stage directions like "peel a cream-filled cookie and eat only the cream part," which would be ignored if written in a normal studio, Kyoto Animation illustrates depending on the situation. And even if the story is a common one, having such visuals gives the work a freshness that other studios can't produce.

Sound! Euphonium

(Series Composition, All Episodes Script: Jukki Hanada)

© Ayano Takeda • Takarajimasha/“Hibike!” Production Committee

—Conversely, do you ever reduce dialogue because acting can be used instead?

Hanada: That depends on the situation. More than that, I might feel a greater sense of freedom. I mean, in the sense that I can intentionally do things that would normally be restrained.

—I feel that all of your characters are very approachable. How do you create such characters?

Hanada: What is it (laughs)? If anything, it's probably that I create them with the thought that **humans are basically all small-minded**. I write characters thinking that even those who act important are probably small inside, **so there are no true great people in my characters**. **That's why I sometimes get scolded for making all my characters two-faced and incompetent** (laughs).

—Do you ever model characters after real people when creating them?

Hanada: Yes, but even in those cases, I put them through an anime filter quite a bit. Anime audiences, especially men, tend to be conservative, so I'm always conscious of staying within the range of anime characters that everyone knows. I believe that TV anime should be enjoyable at the moment, so I always try to choose what the audience will find easy to watch. **My ambition to create something new is not high at all. Personally, I work hard to write a lot of entertaining TV anime that anime fans can enjoy, helping the anime industry thrive. Then, I always hope that someone else will use that money earned to create a new anime that changes the world and show it to me** (laughs).

—I have one more question about *A Place Further Than the Universe*. In the scene where she sees the aurora photos her mother took, Shirase doesn't see them when she first looks at the PC, but rather they're sent to her after she returns to Japan. Was there some intention behind that?

Hanada: That was a bit of a tease, I guess (laughs). Well, it's not really that, but I might have felt that **if she had seen it right there (at the Antarctic base), it would have been too obvious a development. That might be the biggest reason**.

More than that, when I wrote that scene, and also when I wrote LoveLive! Superstar!! (2021), **I realize that for people today, the communication tool is no longer conversation, but the smartphone**. That really makes me think. I think directors probably feel the same way, but I wonder if everyone considers whether it's really okay to have to display text on the screen.

I understand the argument that it's fine to just show the smartphone screen with subtitles and have people read it, but then, is that really a visual work? Is it dialogue? It makes me feel that way. And also, everyone wants to hear the voice actors' voices after all. Those are areas I struggle with a lot. This might be an issue not just in Japan but in overseas works as well. Even *SHERLOCK*, which we talked about earlier, you can see how much they explored how

to stylishly display text on the smartphone, and conversely, the visual direction in the movie *Crazy Rich Asians* (2018, US) showing how information spreads on social media, made me think, "Oh, you can do that too!" I think that's probably an area that everyone in the visual media industry will be exploring from now on.

—Speaking of smartphone communication, for example, someone who is usually very energetic might write in a calm tone when using LINE. Conversely, couldn't that be used to express character?

Hanada: That's right. But I think there aren't many people who consciously do that. Rather, I think younger people understand it more intuitively. People of our generation and older are already half-stepping into old age (laughs), so we can only write about people as they are. But young people are different; many of them switch between their true selves and how they appear to friends. For example, I think more and more works like Mamoru Hosoda's *Belle* (2021) will be made in the future, where the protagonist is a VTuber girl who has an enormous number of followers online but is a completely different character in real life, a kind of evolved version of such stories.

—Having been active on the front lines for so long, have you ever felt a sense of accomplishment about writing scripts?

Hanada: Not at all. I always write thinking how lucky I am to get work even though I'm so unskilled. When you think about it, being a scenario writer is a strange job, isn't it? Because (in the case of adaptation works) the job of taking a source work and turning it into a scenario is actually less common than it seems. In that sense, it's also a job where you can input something that isn't within yourself and then output it. The authorial style and values that come in from the outside through the source work are very beneficial and also refresh me. "Oh, so there's this way of doing it too." Also, even if I'm not convinced by its development, if it's a source work that's being animated, there must be "something" there, and I often find myself exploring what that might be. I think being able to do that is a benefit of this job.

—Finally, do you have any advice for aspiring screenwriters?

Hanada: What would it be...? I guess it's about meeting deadlines and maintaining good communication. Most of the people I've seen fall from grace are those who fail at one or both of those.

And simply, a screenwriter's job is a freelance one, done by oneself. What does it mean to be a freelancer? It means self-producing yourself. So, you can't love yourself so much that you can't see your flaws, and you can't push yourself away so much that you can't see your strengths. And people who aren't interested in themselves at all are even worse. After finding that balance, you need to analyze yourself and think: where should I appeal to make myself look better than others? How should I act to utilize my strengths? What are the selling points of you as a product? I think you need to do all of that yourself.

I've met many people who studied scenario writing extensively and can write good scenarios, but due to lacking that self-awareness, they settle for being a convenient jack-of-all-trades, consumed as such, and eventually disappear into oblivion. Most of the

people who survive usually have a single, clear characteristic, like "That person is the best at writing this kind of story," or "That person really excels when working with this kind of director." So, it might be good to have more opportunities to talk with the person in the mirror.

現場感覚の環境でシナリオを学ぶ

—花田さんは業界に入られる前、アニメ脚本家集団の『ぶらざあのっぽ』に所属されていたんですね。以前からアニメのシナリオを書きたいと思っていたのですか？

花田　そうですね。ただ、最初からシナリオライターを目指していたわけではなく、何となくアニメの仕事をしたいとは思っていたのですが、絵は描けないので、それでシナリオかなと。

—シナリオの勉強はされていたのですか。

花田　していました。と言ってもそんなに本格的というわけではなく、シナリオ・センターの講座を受けたりと、趣味半分、興味半分くらいで勉強していた感じでした。大学も芸術系とかではなく、いわゆる一般の大学でしたし。

シナリオ・センターの講座が終わった時にもう少し勉強してみようと思って、それで当時僕の師匠の小山高生が開講していた、アニメシナリオハウスを受講しました。受講生を募集しているという広告がシナリオ雑誌に出ていたんです。それで応募しました。

—アニメシナリオハウスで勉強していた人は、自動的に小山さんの率いるぶらざあのっぽへ入社できたのですか。

花田　ぶらざあのっぽは、元々はアニメシナリオハウスで受講者を集めて、そこから何人か、残って勉強してみたいという人は次のステップへ進み、しばらく勉強を続ける研修生を経て、簡単なテストを受けて入れるかどうかが決まる、というシステムでしたね。研修生の間は小さな課題を与えられたり、作品のプロットの公募みたいなものもあったりするので、そういうのに応募して、で、先輩や師匠から見込みありと認められればぶらざあのっぽに登録という、そんな形でした。

—課題というのは、例えばこのシーンを書いてみろというものだったのですか。

花田　そうですね。それはシナリオであったり、もっと簡単なプロットみたいなものであったり、アイデアメモみたいなものであったりと色々でしたが。ちょうどその頃、師匠の小山高生は沢山作品を書かれていて、その中にはアニメだけでなく原作漫画のブレーンみたいな仕事もあったので、その漫画のアイデア出しを受けてみたりとか、そういうこともやりました。

—シナリオの場合、最初に企画があって、次にプロットや箱書きを書いてという流れがありますが、そういうところも教えてくれたのですか。

花田　そういう形式的なところはアニメシナリオハウスの講習会の最初の方で学びましたね。脚本はこういう形式で書いてとか、ト書きはこういうふうにかくといった基本的なシナリオの書き方を講習会の方でまず教えてもらって。一通りそういうことが終わると、身辺スケッチを書いてこいというような課題が出されるんです。

—大学でも課題を学生が提出して、その誰かが提出したものについて講師が色々とコメントするという形の講義が主流なのですが、そんな感じだったのですね。

花田 全くそういう感じです。最初の講習は十何回かあったんですけど、そのほとんどは僕たちが提出したものを読みながら、ここはどう直したらいいといったコメントを僕たちが一人一人聴くという形で講義が進められました。ただ、今思うと普通のシナリオ学校みたいな、「こういう書き方をしなさい」とか「ドラマとはこういうものだ」みたいな話はほとんどなかった気がします。この書き方だと演出家がコンテにできないからダメ、このセリフだとお客さんが理解できないからダメ、という指摘がほとんどでした。それで後は自分で考えて直しなさい、次があるからもう添削はしないけど、という感じ。

そう言う、なんかひどい気もしますが、要するにそう言われて自分で考えて直せる人間じゃないと、プロになるのは無理という考えだったんだと思います。師匠はよく、この講習はシナリオを教える場じゃなくて、プロのシナリオライターを輩出する場だと言ってましたから。だから戸惑う人も多かったんじゃないかなあ。普通は書いたものを見せて、「ここはこう直して、ここはこうすると分かりやすくなって、こうすれば良いシナリオになる」「ああ、なるほど。わかりました」「じゃあ直したら持ってきたさい。見てあげるから」みたいな講義を想像していた人も多かったと思うので。

—講師をやるのは小山さんの下でやっていた脚本家の方々だったのですか。

花田 基本的には師匠が一人で進めていました。当時、夜7時に『Dr.スランプ アラレちゃん』（一九八〇—八六）や『ドラゴンボール』（一九八六—八九）をやっていた頃ですからね。よくそんな忙しい中、シナリオを書きながら毎週素人のシナリオを何十本も読んで講義をやっていたものだと思います。本当に頭が下がります。あとは、時々ゲストで先輩方がいらっしやっていましたね。隅沢（克之）さんとか、川崎（ヒロユキ）さんとか、あかほりさとるさんとか、そういう方々がたまに来て喋っていかれるという。来て話される方は、一般のシナリオスクールによくある一線を退いたライターの方々ではなく、当時人気作品を書いていた人気ライターの方ばかりだったので、自分たちからしたらお笑いの学校に超売れっ子のM-1チャンピオンがゲストで講師に来ているような感じでした。「うわー、あの人があの作品書かれた方かー、格好いいなあ」みたいな。憧れでしたね。

—はっきり言って、皆さん、それぞれでコメントも違っていたのではないですか。

花田 はい(笑)。全然バラバラでしたね。でも、どの方も話はとても面白い。アニメ界のトップクリエイターの方々なので、つまらないことは絶対に言わないし変に希望を持たせることも言わない。シナリオライターとしてやっていくには、運と努力と才能、全部必要。一つでも欠けていたら残念でしたという世界みたいな話とか、そんなのばかり(笑)。「良いシナリオを書くには」というより、今アニメ業界はこんな感じになっていて、こういう人が生き残って、こういう人はどんどん消えている、というようなお話が多かった気がします。

—教わったことで印象的なお話はありますか。

花田 沢山のひとと一緒に講義を受けていたのですが、師匠の言葉で、「他人のシナリオを見て自分より下手だと思ったら同じくらい、自分と同じだと思ったら相手の方が上手い。なぜなら誰だって自分が書いたシナリオの評価は甘くなるから」という言葉があって、衝撃でした。自分は「他の人はみんな上手いなあ、って思っていたので。ってことは自分、ド下手なんだ。薄々気付いていたけど、やっぱりそうなのかって。それでこのままだと確実に残れないなと思って、何か作戦を立てないかって考えてましたね。

—どんな作戦を立てたんですか？

花田 ちょうどプロットの公募があったので、受講生がみんな幾つかプロットを提出する中、一週間で二十本作って出したりしました。質でダメなら量と速さで勝負という単純な話です。今考えると浅いなあって思いますけど、その浅さが良かったんだと思いますね。シナリオライターを目指す人って大抵、知的で思慮深く器用で頭の回転が速い、お話で描かれる諸葛孔明みたいな人物像を理想としたがる人ばかりなので、下手だろうがボツだろうが何だろうがガツガツ馬鹿みたいに次々書きなぐってるヤツはそれだけで目立ったんですよ。そういう意味では作戦成功でした。

—小山さんは当時ものすごく沢山の作品を書いていたので、養成と実務を兼ねるというか、仕事の一部を新人に回すということをやっているのかなと思っていたのですが、それはどうでしたか。

花田 それはありました。沢山作品を抱えていたので、一本だけ若手にやらせてみたいということで、何度か書かせていただきました。普通の現場だと許されないような新人でも、ダメだったら師匠が何とかするだろうと現場の方も思っていたから「書いていいよ」という形になっていたんだと思います。そういう意味では非常に恵まれた環境だったと思います。

—研修即実戦ということだったのですね。

花田 ただ、当時はライバルが沢山いたので、先に話した通り僕にチャンスが来ることはほとんどなかったですね。若手に書かせる場合はまずプロットの募集があるのですが、僕が受かることはほぼなくて。僕の少し後に吉田玲子さんが入ってきたのですが、三カ月も経たないうちにテレビのシナリオを書いて、半年もしたらどこかのシリーズのメインライターで、一年かそこらで独立、という流れでしたからね。“世に出る人ってこうなんだ。自分は無理かもなあ、ってよく落ち込んでいました。今の吉田さんのご活躍を見ると、“あの時は、野球で言えばたまたま自分がいたチームにイチローが入ってきた状況だったんだな、と分かりますが、当時はプロで生きていく人はみんなあのくらい才能がなきゃダメなんだって思っていましたから。

—誰に割り振るかはその公募のプロットで決めていたのですか？

花田 当時は各話完結の話が多かったので、例えば勇者シリーズだと、この話数はこういう敵が出てきてこういう戦いがあるといったプロットを一本書いてみて、それで決めるという感じだったんです。残念ながら僕が書いた勇者シリーズのプロットは採用されなかったですけど。

—勇者シリーズは結構象徴的な作品でした。というのは、最後の『勇者王ガオガイガー』（一九九七―九八）あたりになると監督やメインのスタッフがアニメを観て育ったいわゆるマニアの世代になってきて、こう言っては失礼になってしまうのですが、ベテランの書き方では難しくなってきたと思うんです。そういった齟齬はありましたか。

花田 自分自身がちょうどその境にいたという感覚はありました。こういう言い方はよくないのかもしれませんが、圧倒的にベテランライターの方が上手いしシナリオとしてもまとまっているんですけど、アニメ世代の人たちに向けてとなると、ここが受けるという感覚がファンとズレているという状況が深夜アニメが増えるにつれて出てきていた気がします。いわゆる深夜アニメの第一世代にちょうど僕が引っ掛かっていたということなのかもしれません。良くも悪くもそれまでのアニメは大人も見ても楽しめる子供向けの作品を理想としていたのが、深夜アニメの隆盛と共にアニメファンが楽しめるアニメというニーズがメインになってきた。ベテランの方はそこで、じゃあ大人向けの楽しいアニメも作れるよと言って書くのですが、大人向けとアニメファンが好きなアニメってまた別

のところにあるんですよ。それがどうしても肌に合わないベテランの方は次第に深夜アニメから離れて朝や夕方に放映されるアニメを中心に書くようになって、深夜アニメの仕事はどんどん自分たちに、という流れだった気がしますね。

—『ガオガイガー』の頃、作中に昔のアニメのネタが入り始めたことがありましたよね。自分の好きなものをもっと前面に押し出して作ってもいいという、そういう感覚が当時出てきていたのでしょうか。

花田 そうした状況を受け入れることに対する抵抗もありました。自分だって子供向けアニメを見て、そういうものが作りたいと思って目指してきたわけですし。ただ、そうした他作品のネタ的な要素を入れた方がいい作品を前に、自分がそれを拒否してしまうと仕事がなくなるという恐怖心もあり、書いていましたね。

例えば僕が最初に参加したガイナックスさんの『アベノ橋魔法☆商店街』(二〇〇二)という作品は、男の子や女の子たちが色んな世界に次々と移っていくというお話で、第3話で今石(洋之)さんが『長靴をはいた猫』のオマージュをやるという壮大なコンテを描いたりしていたのですが、そのシリーズでは僕も要求に合わせて主人公たちがアニメの世界に入っていくというネタが沢山ある話を書いたりしていましたし。

—ガイナックスは脚本を変えてしまうことに関しては筆頭みたいなスタジオですよ。そういったアニメのシナリオが置かれている立場については、仕事を始める前からご存じでしたか。

花田 聞いてはいましたけど、自分は駆けだしの新人ですからね。文句どころか、「勉強させていただきます」みたいな感じでした。コンテの人はみんな自分がファンだった頃の有名人ばかりですから。「きゃー凄いー」みたいな完全なアニメファン目線でしたね。

あと、そういうことに関して言えば、ぶらざあのっぽにいた時に先輩たちから現場の話をよく聞いていて、先輩たちの方がよっぽどひどい目に遭っているなという感覚があったんです。書いた脚本が一文字も使われなかったなんてこともしょっちゅうだったし、一頃はそれこそシナリオを使った負けみたいな雰囲気が出演家の間にあったという話も聞きますし、もっと荒々しい世界だったのかなとも思っています。

ぶらざあのっぽにいた人間として他のライターより圧倒的に有利な点って、先輩を見ていられたってことなんですよ。売れっ子ライターでもこのくらいは遊ぶんだとか、売れっ子ライターでもこんなふうには失敗したり、落ち込んだりするんだとか。こんなトラブルがあるのかという話なども聞き、客観的に横から見ていられた。だから、フリーで仕事するようになって、自分が当事者として似たようなことになった時に、「あの時先輩はああしていたな」「あの時こうやってあの先輩は失敗していたな」と参考になる記憶が沢山あるから、初めてのアクシデントが起きたりしても、意外と冷静に対処できていた気がします。

—シリーズ構成はいつ頃からやっていたのですか。かなり早かったのでしょうか。

花田 早かったですね。確か脚本家としてデビューしてから二、三年でやったと思います。ただ、それもガイナックスさんで、ある程度形にしてくれたら後はこちらで作るという感じだったんです。最初にやったのは『まほろまでいっく〜もっと美しいもの〜』(二〇〇二〜〇三)だったのですが、その時に山賀(博之)さんから言われたのは(花田氏がシリーズ構成を担当したのは第二期で第一期は山賀氏が担当)、とりあえず10話まで作ってくれたらいい、後はオレがやるからと(笑)。まあ、普通のベテランライターさんだったらこれは降りるだろうなというオーダーで、要は、まだ何も

考えていないから時間稼ぎ的な仕事をしてくれということだったんです。ですから、僕が書いた構成に対しても特に直しが入るわけではなく、仕事としてはとにかくここまで原作通りやってくれというので、その通りやった感じでした。当然、自分がシリーズ構成という感覚はなかったですし、シリーズ構成費もさすがにこの仕事ではもらえないなと思ったので、最終的に要らないですと言った記憶があります。

その後、シリーズ構成としては二作目の『ぷちぷりユーシィ』(二〇〇二―〇三)をやらせていただきました。この作品はキャラクターの設定はあったものの、構成からオリジナルで、ほぼ好きに書かせてもらいました。二作目にいきなりオリジナルというのはびっくりでしたが、今考えると『アベノ橋』と『まほろまでいっく』がお手伝いに近かったので、『ぷちぷりユーシィ』は、色々ありがとう、お礼にこの作品は好きに書いていいです、的なニュアンスがあったのかもしれません。これは自分の原点となってる作品と言えると思います。

狙った台詞ではなく無意識に書く台詞を

—シリーズ構成に何かノウハウのようなものはありますか。

花田 特にどうこうというのはないのですが、これも時代だと思うのですが、当時、僕の先輩方というのは原作物にしてもオリジナルにしても、1クールのシリーズ構成にあまり慣れていないという印象がありました。こんなに皆さんシナリオが上手なのに、1クールの場合、それでは展開が間に合わない、そんなにキャラクターを沢山出して壮大な世界観を語っている暇なんてない、という構成や企画が多かったんです。どんどんポイントを絞らなきゃいけないのに、監督と一緒にますます面白い方に膨らませていってしまう。それに対して1クール物ばかりやっていた自分は、自然と1クールの展開に必要な分量が身につけてしまった感覚はありましたね。だから逆に今でも長いシリーズをやれと言われたらできないですから。

—かつては、例えば全26話の場合、前半の13本くらいで登場人物を見せて、後半の13本で大きく物語を動かすという構成が多かったですが、今は人物紹介的なことができるのはせいぜい1話か2話程度で、いきなり物語を動かすという作品が多いですね。

花田 そうですね。キャラの仕込みをやりながら、多少足りていない状態でもぐぐっと話を走らせなければ間に合わないところが1クール物のシリーズにはあって。それが長いシリーズを書かれてきた方には窮屈というか、つまらないんでしょうね。厳密に言うと間違ってますからね。

—だから、かつてはキャラクターも一人一人ちゃんとエピソードを作って描いていましたけど、今は設定で見せることが多いのではないですか。

花田 そうなんです。だからそこに抵抗があるというのもすごく分かります。『プリキュア』シリーズみたいな朝の1年物で、ちゃんとキャラクターを描いているのを観ると、やっぱりこれが本来正しい姿だよなあと思いますから。

—実際に仕事として脚本を書き始めると、講義で学ぶような知識を棄てなければならないような現実と直面することがあると思うのですが、どうでしたか。

花田 結局、教えてもらったいわゆる正しいと言われるやり方にこだわっていてもそれだけじゃダメだなというのは、仕事をやっていると感ずることがあります。小説だってあかほりさんの小説

は、小説ではない、なんてよく怒られていましたし、今の“なろう系”だって、いわゆる正しい小説からは大きく外れているでしょう。シナリオも同じで、それに目くらまを立てて、自分は正しい方法を買込んだ、これはドラマとして間違ってるって言うても仕事はなくなるだけなので、“へえ。今、こんなやり方が流行ってるんだ、面白い時代になったね”くらいの感覚で、興味本位で一回全部受け入れてしまう方が柔軟性というか臨機応変な対応はできますよね。

とはいえ自分の感覚を全部合わせられるかというとさすがに無理なので、単純に自分が面白いと思ったらやるし、つまらないと思ったらやらないという線引きはしています。これは後輩にもよく言いますが、自分が面白く感じていないものを書くことほど、ストレスを感じる作業ってないと思うんです。そういう仕事を続けていると、自分の感受性も狂っていくので、たとえ仕事はなくても、自分がどうしても面白いと感じられない原作や企画はどんなに大きなタイトルでも正しい方法で作られたものでも、引き受けない方がいいと思いますね。

—花田さんの作品を拝見して、この脚本を書いた方は言葉に鋭敏な方だなと思ったんです。やはり言葉については色々吸収しようという努力をされているのですか。

花田 特に勉強しているということはないですね。言葉に関しては、どちらかというとテレビなんかを色々観ながら何となく耳に付いた台詞を自分も使ってみるという感じでしょうか。その意味では本当に感覚です。

—でもやっぱり実際にどういう言葉が使われているか観察しないと書けないような台詞もありますよね。例えば『宇宙よりも遠い場所』(二〇一八)でアイドルの少女が「軽く死ねます」と言いますが、ああいう言い方は実際に自分も大学の学生が使っているのを聞いて、今の若い女性はこういう言い方をするのかと思ったことがあったのですが。

花田 どこからあの台詞を思いついたのかは正確に覚えていないのですが、感覚的に出てきたものだったと思います。以前、同じシナリオライターの人に「花田さんが狙って書いてきた台詞は全くだとは思わないけど、無意識に書いてきた台詞はいいと思えるものが結構ある」と言われたことがありました。自分でも書いていてその自覚はあったので、以降、狙って台詞を考えたり、いい言葉をメモしておいたりすることはやめました。日常的になるべく言葉を浴びるようにだけしておいて、書く時は、その場その場で浮かぶものを書くようにしています。

『宇宙よりも遠い場所』
(シリーズ構成・全話脚本：花田十輝)
©YORIMOI PARTNERS

—つかぬことを伺いますが、漫才は観ますか。

花田 観ます。毎日寝る時の睡眠音楽代わりは漫才か落語ですね。

—実は花田さんの台詞使いを聴いていて、例えば誰かがブツブツ言っているところに「言ってるし」みたいなツッコミを入れる感じがすごく活きていると感じて、これは漫才のテンポだなと思ったのですが。

花田 特に意識してやっているということは全然ないのですが、でも言われてみると、そうかもしれません。ただ、今の例で言うと、分かりやすくしようと意識してあえてツッコミ台詞を書くということはあると思います。僕は無言の表情だけで感情を伝えとか、二重三重の意味を持たせる謎な台詞とかをお客さんが理解してくれるかということに関して懐疑的なんです。特に今は画面なん

か一切観ずに、スマホを見ながら音声だけでアニメを観ている視聴者が少なくない。TVアニメの脚本を書く時は、そうやって観ている人にもある程度分かるようにした方がいいのでは、と思っています。特に『ラブライブ！』（二〇一三—一四）みたいに視聴者の数が多い作品は、意図的に台詞で全部説明したり、くどいくらいにキャラクター全員を喋らせたり、という書き方をあえてしていますね。ドラマの『渡る世間は鬼ばかり』（一九九〇—二〇一）ってどの週のどの場面から見ても、今何が起きていて、何の話題をしているか、大体分かるように会話で全部説明してくれるじゃないですか。『ラブライブ！』シリーズは常にあのラインを意識して書いています。

もちろん、視聴者の中にはちゃんと映像を観て意図を汲み取っておられるお客さんもいますが、これからのTVアニメは、そうじゃないお客さんにも全部分かるようにしておかなければならない時代に入っていくだろうなと思っています。

—だからなのでしょうか、キャラクター性もテンポ感のある台詞のやり取りで出すという感じがしたのですが。

花田 確かにテンポが良いということはお客さんから言われることがあるのですが、そのあたりは落語や漫才の影響が大きいかもしれませんね。あと、漫画で生きる台詞と、小説で生きる台詞と、アニメで生きる台詞はそれぞれ別だと思っているので、例えば小説や漫画原作の台詞を、同じ内容のまま音で聞いて分かりやすくするために、“てにをは”を入れ替えたりという作業は常にやっているんで、それがテンポに影響しているのかもしれない。シナリオライターって文字を書く仕事なので、どうしても読んでいて面白いシナリオを目指したくなるんですけど、作品の完成形は文字じゃなくて音で表現されるわけです。だから、感覚を近付けておかなきゃいけないのは文字メディアではなく、映像メディアの方なんじゃないかと思っています。読書は欠いても、映像は常に浴びるようにしています。

台詞以外の表現も目指した『宇宙よりも遠い場所』

—花田さんはお好きな脚本家として宮崎晃さん（監督、脚本家。代表作に『男はつらいよ』シリーズや『あらいぐまラスカル』など）を挙げられていますね。どういうところが好きなのですか？

花田 宮崎さんのシナリオはキャラクター性とその台詞にちゃんと乗っているというか、そのキャラクターだからこういうことを言うというのがすごくしっかりされているんです。例えば『トム・ソーヤーの冒険』（一九八〇）という作品で、トムが格好いい男の子と喧嘩する話があるのですが、その時、ハックは喧嘩なんかせずに謝ればいいって、当然のように言い出すんですよ。それをトムは全く理解できない。けど、一方ハックもトムが痛い思いまでしてなぜ喧嘩なんかするのか全く理解できない。そんな二人のすれ違いが実に面白く描かれていて、それを見ると、子供にも価値観が明確にあるんだということが、観ている子供にもきちんと伝わる台詞になっている。当時、僕は小学生くらいだったのですが、それでもそういうことが普通に伝わるのはすごいことだなと思いました。これは今でもすごく大事にしているところです。

—『トム・ソーヤー』でいうと、インジャン・ジョーの裁判の話では思い切って証言をするトムの恐怖感や気持ちの高まりが台詞と演技の二つでとても印象的に表現されていて。それと同じような表現が『宇宙よりも遠い場所』の母が残したPCで自分のメッセージを見るシーンでも感じられたのですが。

花田　そこは特に意識はしていませんでしたが、でも、『トム・ソーヤー』の裁判シーンのように台詞以外で表現するというのは本当に理想です。先に話したように『ラブライブ！』みたいな作品ではやらないと自分で決めていたので、その反動もあって、『宇宙よりも遠い場所』では逆にそういうシーンをやろうという意識は最初からありましたね。だからPCに残されたメッセージを見て泣き出すシーンも、最初から台詞は無しと決めていたシーンでした。

—ということは、主人公はキマリではなく報瀬だったのですか。

花田　そうです。最初は報瀬でした。ただ、監督から「報瀬が主人公だと話が重くなり過ぎる」と言われまして。あと、彼女が主人公だと彼女の話にしかならない、だから主人公の横にいる子にした方がいいんじゃないという意見もあって、それである形になったんです。それに関しては、僕は今も素晴らしい意見だったなと思っています。

—よくベテランのライターは「主人公は成長しなければならない」ということを言いますが、そういう視点で見ると、やっぱり主人公は途中で髪を切る報瀬なんですよ。

花田　そうなんです。逆にキマリは最後まで目に見えて分かるような成長はない。変わるのは親友のめぐみなわけで、そういう意味では結構傍観者なんですよ。キャストの水瀬さんも「私、印象的な台詞がない」と仰っていましたが、ただ、そういう周囲の状況を客観視する人物の方が、この後色んなものを見てきっと大きく成長していくんだろうと思わせることができる。その主人公にとってのここから始まる感とは作品のラストに前向きに明るさを残してくれた気がします。

—そういうことで言うと、特に人物の捉え方なんかは新しい感覚ということになるんでしょうね。主人公は成長しなければならないという方程式で考える人はなかなかそういう物語は書けませんから。

花田　僕も最初に報瀬を主人公として考えたのは、そういう方程式からだったんです。一番ドラマがあるのはこの子だからという考え方で書くと彼女を主人公にするのが自然ですから。でも、お客さんの目線で考えると、脇にいて客観的に見ている人を自分に重ねるという人が今は多くなっている気もしたんです。それも時代的なところが大きいのかなと思いました。

—今は複数の登場人物で構成するドラマが主流になっていて、実際、この作品もメインの四人で話が作られていますよね。

花田　そこは特にアニメの場合、キャラクター関係は三角形から出発し、その後徐々に増やしていくという考えが僕のベースにあるんです。佐藤順一さんがやった『美少女戦士セーラームーン』（一九九二—一九九七）も最初は三人から始まって、そこから人数が増えていきますよね。『おジャ魔女どれみ』（一九九九—二〇〇三）なんかもその流れでずっときていて、僕は意外とそのスタンダードは正しいと思っています。それで『宇宙よりも遠い場所』もああいった関係性で作りました。

制作風景の写真①

TVアニメーション『日常』（2011）の構成会議の風景。『日常』は放送により幾つかバージョンがあり、その際の構成を組み直しているところかと思います。（花田）

© あらゐけいいち・角川書店／東雲研究所

制作風景の写真②

TVアニメーション『ラブライブ！スーパースター!!』(2021)の制作風景。7話と8話の構成について監督がホワイトボードに整理したものになります。各キャラクターの動機や感情の流れを分かりやすく図解してあります。(花田)

© 2021 プロジェクトラブライブ！スーパースター!!

—『ラブライブ！』も、穂乃果・ことり・海未の三人からスタートしていくお話ですね。この作品では、京極(尚彦)監督とのお仕事は初めてだったのですか。

花田 初めてでしたね。実はこの仕事を受けようと思った理由の一つが、京極監督のミュージックビデオを……アニメに歌を乗せるというものだったのですが、それを観せてもらって、ああ、このコンテを描く監督なら良い監督じゃないかなと思ったからなんです。

—この作品では歌のシーンが大きな役割を果たしていますが、脚本を書く時に歌のところはどうしたのですか。

花田 そこはほとんどノータッチでした。そもそも脚本を書く段階で歌はまだ上がっていませんでしたし、特に僕が振付をするわけでもないのです。脚本では単に《歌》と書いておくしかなかったんです。

—ただ、歌がどのタイミングで入るかということに関しては意識されたのではないですか。

花田 そこは、例えばロボット物であれば合体シーンだったり、最後の決め技を使うシーンが気持ち良く見えるようにどうシーンを繋げるかということと基本的には同じで、ここで気持ちが盛り上がったというところで《歌》とするという感覚でした。

—スクールアイドルというアイデアに関しては、どう思われていたんですか。

花田 素晴らしいな、と思っていました。アニメ界でアイドル物は流行らないという定説があって、『ラブライブ！』の前に『アイドルマスター XENOGLOSSIA』(二〇〇七)という作品を書かせてもらった時も、プロデューサーに「アニメとアイドル物は合わない」という話をされました。確かに、それは正しい部分もあって、普通にアイドル物でちゃんとドラマを作ろうとするとどうしても芸能界が出てきてしまうので、話が生々しくなるんですよ。芸能事務所がどうだとか、売上が、スキャンダルが、とか。しかもそこを描くと、どうしても大人が絡んでくる。現実のアイドルって実は大人の世界に少女が振り回される物語なんですよ。正面から作ると、明るい華やかな表舞台に対して、暗く辛い裏舞台、みたいな話にどうしてもなってしまう。でも、そこにスクールと枠をつけることで、大人の芸能界の世界を無視して、女の子が主人公でかつアイドルを語ることができるようにした。良いアイデアだと思います。

ただ、後になって『ゾンビランドサガ』(二〇一八)というゾンビの女の子がアイドルになるというアニメを観て、素晴らしいと思いましたね。悪徳マネージャーも、芸能界のドロドロも普通に描いて、逆にアイドル側をゾンビというファンタジーに振ることで作品を生々しいところから遠ざける。僕からすると逆転の発想で、『ラブライブ！』のプロデューサーと「あれは発明だよな、面白いよねえ」と話していました。

—『宇宙よりも遠い場所』は、どういうところからスタートされたのですか。これは志の高い作品だなと思いました。よく企画が通りましたね。

花田 あれは、僕的にはもうかれこれ十何年もアニメの脚本をやっているのだから、一回くらい好きにやらせてほしいという想いで出したものだったんです。もちろん、最大限お客さんに見やすく作るということは考えましたが、そういう意味ではちょうど良かったというか、気持ちに乗っていた作品でしたね。

—本当は26本作りたかったのではないですか。

花田 続きを作りますかという話もあったのですが、まあ、きれいに終わったので、あれはあれで良かったかなと。確かに26本で書こうと思えば書けたかもしれませんが、多分あれくらいの方が想像の余地もあっていいかなという気がしますし。

—キャラクターはすんなり決まったのですか。

花田 キャラクターは、僕の中では見えていたので、さっき言った主人公をどうするかということ以外はスムーズに決まりました。シリーズの中で書けなかったところと言うと、南極へ行くまでの訓練が書けなかったところ。本当は訓練のリアリティーを上げるという意味でももっと色々と積まなくてはいけなかったですし、物語的にもそこで苦勞する描写がないとススツになってしまう感じになるだろうなとは思ったのですが、話数が足りなくて描ききれませんでした。

—ちなみに、ト書きは詳しく書く方ですか。

花田 ト書きはあまり書きません。そこは、演出や絵コンテの方に任せますという感じで、基本的には台詞中心で書きます。

—『宇宙よりも遠い場所』のPCを見る場面は、背後で見ている三人も含めて台詞ではなくほとんど状況だけで見せるシーンとなっていますが、あそこもト書きはあまり書いていないのですか。

花田 多少は書いていますが、監督のいしづか(あつこ)さんに以前、「花田さんがシナリオを書いていて、頭の中に情景が浮かんでいる時はト書きがなくても頭の中にコンテが浮かぶけれども、花田さんが浮かんでないまま書いている時は全く浮かびません」と言われたことがあって。ト書きがなくても、こっちがちゃんと場面を思い浮かべながら台詞を書くと、そこは演出家ですから、どんな場面か想像がつくんだと。でも、こっちが画を思い浮かべないままお任せで単に台詞だけで書いてしまうと、言葉の羅列になってしまう。だから、ト書きをきっちり書くか書かないかではなく、頭の中できちんとそのシーンを画として思い浮かべて書いているかどうか、台詞が音として頭の中で響いているかが大事なのだなと思いました。

—報瀬が膝を抱えてブツブツ言い、それに茶々を入れるシーンなんかは、雰囲気想像しないとあぁいったやり取りは出てこないですよ。

花田 ブツブツ言うシーンなんかは、あのテンポで書きたいから、ト書きを書かないということがありますね。間に情景描写が入ると、他人が読んだ時に、自分が伝えたいテンポにならない感じがするんです。だから、箱書きではないですが、速いテンポで書きたいときはどうしても台詞だけで書くということになって、もし必要な場合は後でト書きを流し入れるということになります。

—確かに、むしろト書きなんか考えずに書いた方が台詞も勢いのあるものになるかもしれません。ちなみにいしづか監督とはこの作品以前にも一緒に仕事をされていたのですか。

花田 やっています。シリーズ構成として組むのはこれが『ノーゲーム・ノーライフ』(二〇一四)に続き二作目でした。

のんびりした日常みたいな作品を書きたい

—花田さん自身がやりたい方向性というのはどういうものなのですか。

花田 色々ありますけど、方向性としては宇宙に飛び出すとかファンタジー系ではないと思います。それよりは現実世界で、のんびりした日常みたいな作品を書きたいという想いがあります。よくプロデューサーにも同じ質問をされますが、究極は「女の子が30分友達と蕎麦打ってるだけのアニメか、中学生男子が毎週毎週エッチがしたいって友達と愚痴ってるだけのアニメ」って答えるようにしています。大抵のプロデューサーは渋い顔しますけどね(笑)。日常会話を書きたいんですよ。例えば『天空の城ラピュタ』だったら「人がゴミのようだ」じゃなくて「肉団子二つ入れて」って台詞。ああいうのをずっと書きたい。『ラブライブ!』でも、犬を拾ってきたりとか、ダイエットしている、みたいな話ばかり実は書きたいんですけど、残念ながらお客さんはそれを良しとはしてくれないので(笑)。

—なぜ日常会話を書きたいと思うのでしょうか？

花田 多分なんですけど、日常がその人の一番の個性が出ると思うんですよ。例えば拳銃突きつけられればみんな怖いだろうし、ゴール前にボールがあがればシュート決めたいだろうし、恋をすれば相手と一緒にいたいって思うし、宇宙空間に飛び出せばその広さに感動する。それって大抵の人がみんなそうだと思うんです。でも、日常って人によって反応が千差万別じゃないですか。着飾ってないその人の本来の姿。寝起きだったり、今日何食べるかなあ、とか、うわ、牛乳買い忘れたー。とか。人間を見ている時に、そうやって暮らしている場面の方がその人のダメなところを考えられて、愛しく思えるんです。

昔、『やっぱり猫が好き』(一九八八―九一)ってドラマがあって、幕張に住んでる三姉妹がマンションの一室で喋っているだけの内容だったんですけど、それで東京にゴジラみたいな怪獣が現れたって回があったんですよ。三姉妹はテレビのニュースでその様子をずっと見ているんですけど、怪獣がどこから来たかとか、どんな怪獣なのかとか、「逃げなきゃ」とかじゃなくて、テレビのテロップで〈京葉線運転取りやめ〉って出たのを見て「やった一会社休みだー」って喜ぶ。そのシーンを見て、自分が書きたいのは人間のこういうところだって思いました。だから怪獣が出てくる話でも『ゴジラ S. P〈シンギュラポイント〉』(二〇二一)みたいな作品はひっくり返っても書けない。そこははっきりしてますね。

以前『けいおん!』(二〇〇九―一〇)という作品で各話ライターとして書かせてもらった時、原作が足りない、でも話を勝手に進めることもできないという状況で、特にキャラクターが成長するわけでもなく、大きな事件やイベントが起きるわけでもない、日常がただ過ぎていくみたいな話を沢山書く必要が出てきた。その時は、本当に楽しくて。学校の部室を掃除するだけで一話書きたいなオーダーだったんですけど、自分からしたら願ったり叶ったりでしたね。時代がそういう方に段々と動いていたんでしょうね。合わせたというか自分の好みと時代が偶然合ったんだと思います。ラッキーでした。

—時代と言え、この間ニュースで『スーパーマン』の新作が性的少数者を主人公にしているという報道があって、ああ、こういう時代になったのかと思いました。日本のアニメでも、BLではない性的少数者を正面から扱う作品は出てくるのでしょうか。

花田 いずれは出てくるでしょうね。特に若い人は本当に抵抗感がなくなってきましたから、当然アニメも変わってくると思います。それだけでなく、今はスマホ一台で映画一本撮れてしまうとか、特に若い世代はドラマよりもTikTokをずーっと観ているとか、映像を取り巻く環境も全然変わってきていて、そういう世代が作る将来的なアニメはきっと自分たちが作っているものとは全然違うものになっているんだろうなという感覚はあります。もしかしたらシナリオも台詞のロジックが必要なくなるかもしれません。

—実際、シナリオのロジックは時が経つにつれて崩れてきていて、例えばイギリスで作られたTVドラマの『SHERLOCK(シャーロック)』なんかは断片的なシーンを編集でテンポよく見せる形になっています。これからの脚本にもそういう編集的な感覚は必要になってくると思いますか。

花田 それは感じています。例えば映像は編集でテンポをどうするかということを判断する人が多いですね。新海(誠)さんの映画を観ていてもそこを徹底的にやっていて、音楽が流れるシーンなんか、気持ち良さをドンと出すためにそれこそコマコマぐらいまでギリギリ詰めて音と映像の流れを完全にシンクロさせていますよね。一般の人も動画編集を行う時代になり、普通の人でもその編集によってシンクロするカタルシスを感じるが多くなったので、ああいうものが非常に効果的になったんだと思うんですけど、それを先んじて捉えてる感覚はすごいなと思います。

—そういう意味でも、台詞を考える時は、言葉の意味だけでなくテンポ感も大事にしなければならないと思うのですが。

花田 そうかもしれないですね。その時に頭を切り替えられるかどうかというのを、これからは問われるようになるのかなという気がします。

作画を意識して台詞も変える

—花田さんは京都アニメーションの作品も幾つか手掛けられています、その場合、京アニの得意とする日常的な作画を意識して脚本の書き方を変えることはありますか。

花田 京都(アニメーション)さんの場合はあります。京都さんは普通の作品だとこんなに長く同じシーンが続いたら飽きるよなところでも、画の力で1シーン持たせることができると思っていますので、それで台詞の方も途中で切らずにずっと続けることはあります。例えば喧嘩で言い合いするところも、長台詞で書くとコンテさんが苦労されることがあるので、普通は場所を変えてみたり、印象的な台詞だけ残してコンパクトにしてみたりするのですが、京都さんだとそのまま長回しでも十分観られるシーンになるんです。実写で、役者さんの演技が乗っかるから止まっている画でも迫力十分みたいなことは当たり前のようにあるのですが、それと同じことを京都さんはアニメの動きでやってしまう。それだけで普通のアニメとは違う映像にもなるわけで、それは活かしたいなというふうには考えます。

—実際にどういうシーンで長台詞を書いているのですか。

花田 『響け！ユーフォニアム』(二〇一五)のあすか先輩に食ってかかるシーンなんかは結構長いシーンになっていますが、そこは当初から意図していたもので、特に違和感なく観られるものになっていると思います。一方で、『中二』(『中二病でも恋がしたい！』、二〇一三)なんかは、当初からそういう作品にしようということもあって、意外とリアリティーな動きや世界にはこだわらない方に振りました。

他にも、日常芝居ということで言うと、『ユーフォニアム』では楽器の練習をしながら喋るところとか、チューバをちょっと吹いて、でマウスピースから口を離してちょっと喋るなんて芝居も、普通のスタジオだったらあまりの大変さに「無理です」となってしまうのですが、京都さんならと思ってあえてト書きを入れたりしますね。「クリームが挟んであるクッキーを剥がして、クリームの部分だけ食べる」とか、普通のスタジオだと書いたところで無視されるようなト書きも、京都さんは状況に応じて画にしてくれたりしますし、そういう映像があるだけで(ストーリーが)よくある話だったとしても、作品として他のスタジオとかには出せない新鮮さが出ますしね。

『響け！ユーフォニアム』

(シリーズ構成・全話脚本：花田十輝)

©武田綾乃・宝島社/『響け！』製作委員会

—逆に、芝居をつけられるので台詞を減らすことはありますか。

花田 それは、状況に応じてですね。それよりも、むしろ自由度が高いという感覚の方が大きいかもしれません。普通ならブレーキを掛けるようなところもあえてやることができるという意味ですが。

—花田さんのキャラクターはみんな親しみやすいと感じるのですが、そういうキャラはどうやって作っているのですか。

花田 なんだろう(笑)。あるとしたら、人間って基本的にはみんな小っちゃいんだよねと思って作っているところでしょうか。偉そうにしている奴も中身は小っちゃいんじゃないのと思って書いているので、僕の書くキャラクターには本当の偉人っていないんです。だから時々、何でキャラクターをみんな腹黒のポンコツ人間にするんだと怒られることもあります(笑)。

—キャラクターを作る時に現実の人間をモデルにすることはありますか。

花田 ありますが、その場合もアニメのフィルターを結構通してしまいますね。アニメのお客さん、特に男性は保守的な方が多いので、みんなが知っているアニメキャラの範囲内から外れないようにということは常に意識しています。TVアニメって、今この瞬間が楽しければいいものだと思っているので、まずお客さんが見やすいだろうなというところを取るようにしてますね。頑張っって新しいものにしようとする志は全然高くない。自分としては、アニメファンが楽しいと思えるようなエンターテインメントなTVアニメを頑張っって沢山書いてアニメ業界回してるから、そのお金で誰か世界を変えるような新しいアニメを作って見せてくれよー、っっていつも思っってます(笑)。

—『宇宙よりも遠い場所』のお話でもう一つ伺いたいののですが、お母さんが写したオーロラの写真を見る場面で、報瀬が最初にPCを見たタイミングではなく、日本に帰っってから送られてくる形にされていますよね。そこは何か意図があったのですか。

花田 それはちょっと意地悪をしたというか(笑)。まあ、そんなことはないのですが、そのまま(南極の基地で)見てしまうと当たり前の展開になってしまうかなという意識が働いたのかもしれませんが。それが大きいかなあ。

それより、あのシーンを書いた時も思ったし、『ラブライブ！ スーパースター!!』(二〇二一)を書いても思うんですけど、今の人にとってはもはやコミュニケーションツールが会話ではなくてスマホなんですよね。そこは実はすごく考えさせられます。多分、演出家さんも同じだと思いますが、文字を画面に出さざるを得ない場面は、果たしてそれでいいのかということは皆さん考えているのではないのでしょうか。

確かにスマホの画面を字幕で出して読ませればいいという意見も分かるのですが、でもそれって映像作品なのか。台詞なのか。という気がしてしまう。それにやっぱり皆さん声優さんの声も聴きたいよねということにもなってきますし。そういうところは非常に悩んでいます。これは日本だけではなく、海外の作品でも問題になっているのではないのでしょうか。さっき話に出た『シャーロック』なんかもスマホの文字をどうスタイリッシュに出すかというところでもすごく模索しているのが分かるし、逆に映画の『クレイジー・リッチ！』(二〇一八、米)のSNSで拡散している様子を視覚的に見せる演出なんて、「なるほどこんなこともできるのか」と感動したりもしました。そこは多分、映像をやっている人はみんなこれから開拓していく部分だという気がします。

—スマホでのコミュニケーションの話で言うと、例えば普段テンションの高い人でもLINEをする時には落ち着いた文面で書くということがあります。逆にそういうところはキャラクター性を表現する時に使えるのではないですか。

花田 そうですね。でも、多分そういったことを明確に意識してやっている人はそんなに多くないと思います。むしろ若い人の方が感覚的に分かるのではないのでしょうか。それこそ僕らから上の世代の人間はもう老人に片足突っ込んでいるので(笑)、素のままの人間を見せるということしか書けないんです。でも、若い人はそうじゃなくて、素と友人に見せる姿を使い分ける方が沢山いますよね。そういうところは、例えばVTuberの女の子キャラを主人公にして、ネット上の自分は世界中でものすごいフォロワー数を抱えているのに、リアルの自分は全然違うキャラという、細田(守)さんの『竜とそばかすの姫』(二〇二一)みたいな作品の進化形みたいな作品が、今後どんどん作られるんだろうなとは思っています。

—花田さんは長く第一線で活躍されてきた中で、脚本を書くことに対して手応えを感じられたことというのはありましたか。

花田 感覚は全く無いです。下手くそなのによく仕事をくれるなとずーっと思って毎回書いています。シナリオライターってよく考えると不思議な仕事なんですよ。だって、(原作物の場合)原作があってそれをシナリオにしてくれという仕事は、実はありそうであって意外とない。そういう意味では、自分の中にないものをインプットしてアウトプットするということができる仕事でもあるんです。そこで原作という外から入ってくる作家性とか価値観というのはすごくためになるし、自分をリフレッシュさせてもくれる。なるほど、こういうやり方もあるのかと。また、自分が納得できない展開でも、アニメ化されるほどの原作なんだからそこにはきっと何かあるんだろう、それは何だろうと探るようなことも多いです。それができるのはこの仕事のメリットだと思っています。

—最後に、脚本家を目指している人に何かアドバイスはありますか。

花田 なんだろう……。締め切りを守るのと、連絡はちゃんとしましょうということでしょうか。僕が見てきた中で、信頼を失う人のほとんどはそのどちらかができない人。

あとは単純に、脚本家は一人で行うフリーランスな仕事です。フリーランスの仕事ってどういうことかという、自分で自分をセルフプロデュースするってことなんです。だから、自分の欠点が見えなくなるほど自分を愛してもダメだし、自分の長所が見えなくなるほど自分を突き放してもダメ。そもそも自分に興味のない人はもっとダメ。そのバランスを取った上で、さて、そんな自分を他よりよく見せるには、どこをアピールしましょう。どう行動すれば、長所が活かせるでしょう。あなたという商品の売りはなんですか。と全部自分で自分を分析して考え、行動する必要があると思うんです。

シナリオを沢山勉強して、良いシナリオを書ける方にも大勢会いましたけど、その視点がない故に、何でもできる便利屋で満足して、便利屋として消費されて消えていくという人が実は少なくありません。生き残っている人は、大抵「あの人はこういう話書かせたらピカイチだよね」とか、「あの人はこういう監督と一緒にやるとすごい力発揮するよね」とか、一言で言える特徴を持っている人がほとんど。なので、もう少し鏡の中の自分と話す機会を増やすといいかもしれません。