

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 私がガイナックスに入ったのは2002年。コナミを辞めた退職金を使ってT.M.RevolutionのB☆E☆S☆Tツアーに行きまくってた。
 長野の駒ヶ根公演後のホテルで残りの資金を思いを馳せて『イナズマロックフェスまで保たないかも...今年は行けないかも...』と悲しくなり枕を涙で濡らした。
 そこから帰京した翌日
 Jun 8, 2024 · 2:28 AM UTC
 4 54 3 235

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 新宿で友人達と待ち合わせて喫茶店に入ったら、なんとそこに赤井孝美先生が。実は私は当時、現在の夫らと共にSF小説『星界の紋章シリーズ』のファン同人誌を作成し、且つファンサークルグループを立ち上げていて、著者の森岡浩之先生や、カバーイラストを描いていた赤井さんとも面識があったのです。
 1 8 37

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 一緒にいた友人達もそのファンサークルのメンバーでした。偶々、雑誌の取材で訪れていたという赤井さんに挨拶して「実はコナミを退社しまして」と言う話をした所、「じゃ、ウチに来る?」と。その場で面接の約束をしてくれました。
 前日には枕を涙で濡らしてたのに!
 1 8 36

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 指定の日に面談に訪れたのが、当時三鷹の北口徒歩数分のスタジオ。机がひしめいてとても狭く会議室もないので、その辺のミーティングスペースでの面談です。
 ポートフォリオを見ていただいていた所、武田さんが通りかかりました。『うわあ〜「の一てんぎ」だあ😂まんまだあ〜』と謎の感動😂
 1 8 30

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 「この人入れようと思うんだけど」「いいんじゃない?」で即採用。数日前には枕を(ry
 ガイナックスに入って最初の仕事はプリンセスメーカー1&2のリファイン版のグラフィックでした。ゲーム制作の世界に入る原点になったゲームに携わる事になるという漫画展開のような縁に恵まれました。
 1 10 40

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 ガイナックスの社風はとにかく自由! 会社に住んでる人も居たり、私物で机の周りにタワーが出来てたり。それは反面、自主的に動けて仕事ができる人でないと生き残れないと言う事でもあります。実際、とても優秀な方々が揃っていました。技術の高さは勿論、歴史や雑学にとっても詳しく、知識量が半端ない。
 1 8 37

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 自由な社風の例
 ・「園芸部」で会社の裏のスペースに畑を作って野菜栽培(私も所属)
 ・その野菜を使って料理を振る舞う
 ・時にはスコーンを焼いてスコーンパーティが開かれる
 ・私物の漫画を大量に持ち込んだ本棚があり、自由に読書可
 ・コスプレ忘年会(本気コスプレでコミケより質が高いw)
 1 8 31

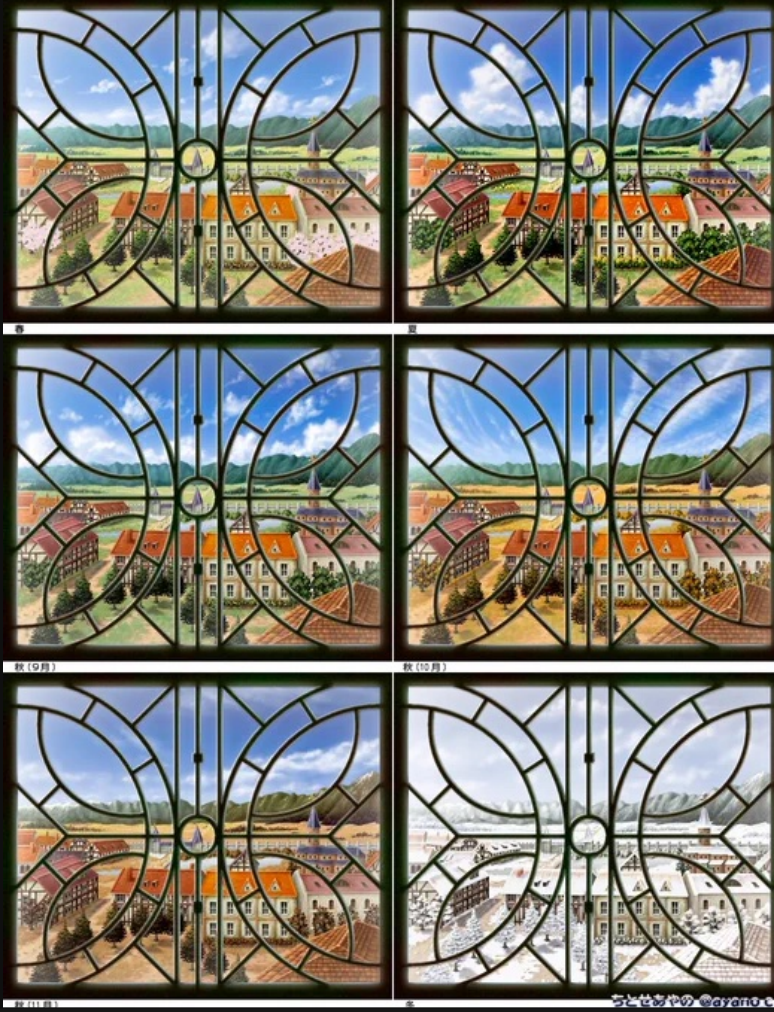
ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 仕事では
 ・グラフィックで入った筈なのに、何故かシナリオを書かされる
 ・グラフィックで入った筈なのに何故かイベントの整理
 ・グラ(略)地域町おこし映画祭イベントの屋台の手配
 ・ゲーム制作の筈が何故か本の編集
 等々、普通では経験できない事ができたのは財産です。特にシナリオはやって良かった
 1 8 31

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 その後、「プリンセスメーカー5」の監督を務める事になるのですが、優秀な制作進行が付いて、金額面や外注対応、スケジュール管理を担ってくれたのが、本当に作品作りに助かった。
 当時まだゲーム業界ではPMがほぼ存在しない時代。マネジメントはディレクターが兼任だったんです。
 1 7 1 29

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 当時のゲーム制作ディレクターの多くは雑務に追われてクリエイティブに使う時間が削られていた中、ガイナックスではアニメ制作のノウハウから、早くからゲーム制作でもしっかり制作進行がついていたんです。クリエイティブに集中できた&優秀な制作進行ムーブを目にできたこの経験が本当に大きかった。
 1 7 28

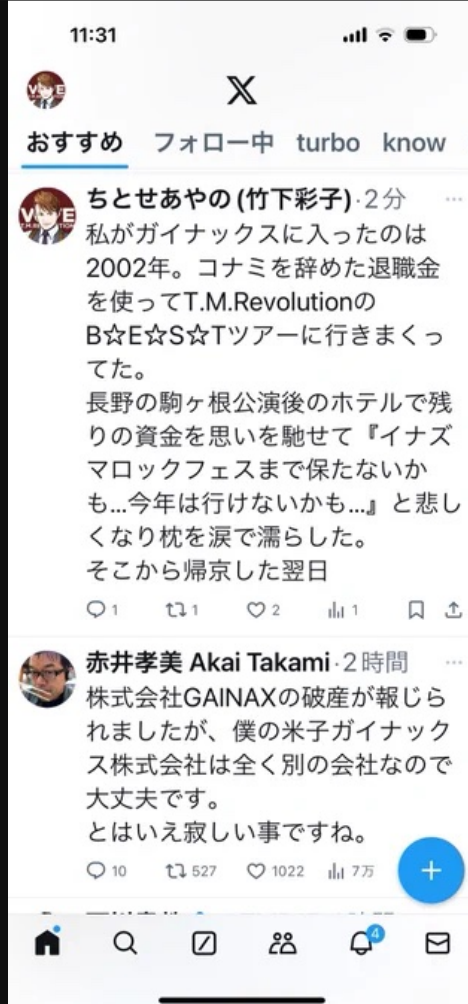
ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 フリーになってからこれまで多数のゲーム制作現場に携わりましたが、PMを現場規模に応じてしっかり配置していた現場はガイナックスの他には1件しかありませんでした。
 双方とも現場はストレスなく質の良いものを作る事に集中できていた。その経験がいまの現場でも活かされています。
 感謝しています。
 1 6 32

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 勿論、ここに書いてないこと、私の目には映ってなかった諸々もあります。が、こうやって「私の目」を残しておくのも大事なかなと。
 担当したプリンセスメーカーリファイン版の窓外のグラフィックは赤井さんに褒めていただき、自分でも良く描けたと思っています。
 長文、お読みいただきありがとうございます



1 10 55

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 投稿した直後のTL見たら、偶々、私の投稿と赤井さんの投稿が並んでたw
 ここまで重なる? 😂



1 8 25

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 うわー!何度も読み返して色々修正してたのに大事な所間違えてる! イナズマロックフェスじゃなくてサマクラ! SUMMER CRUSH2002に行けないかも😭となってたんです🙏

ちとせあやの(竹下彩子) @ayano_c 8 Jun 2024
 私がガイナックスに入ったのは2002年。コナミを辞めた退職金を使ってT.M.RevolutionのB☆E☆S☆Tツアーに行きまくってた。
 長野の駒ヶ根公演後のホテルで残りの資金を思いを馳せて『イナズマロックフェスまで保たないかも...今年は行けないかも...』と悲しくなり枕を涙で濡らした。
 そこから帰京した翌日
 2 6 23