



事業報告



当社は設立以来、ショートアニメーションを主力事業として活動してまいりました。

社内に監督、キャラクターデザイナー、演出、作画監督、アニメーター、撮影、3DCG、2Dデザイナーなど少人数ながらも主要クリエイティブスタッフが正社員として在籍し、積極的な内製体制のもと、中長期的なスタッフ育成にも意欲的に取り組んでおりました。

しかしながらここ数年、制作スケジュールや予算面の制約の大きさから保守的な体制を敷かざるを得ず、十分な学習指導の時間や挑戦の機会を設けることが減少してきておりました。

今回の制作では、社内の若手クリエイターを監督として擁立し内外のプロフェッショナルからの指導を賜り、演出・アニメーター・制作進行スタッフも丁寧にカット制作に取り組み少数精鋭のチームで一丸となって改めて作品制作に向き合い直す機会といたたく応募いたしました。

育成プラン おさらい



育成セッション	育成目標	実施手段
監督	<ul style="list-style-type: none"> •作品の棟梁として各行程でのリーダーシップを発揮できるようになる。 •イメージボード/ストーリーボードから映像の最終的な仕上がりを想定し、より効果的な画面作りを行う。 •アフレコ、ダビングのディレクション。 	<ul style="list-style-type: none"> •スーパーバイザーが全行程 付き添い、丁寧なメンターシッププログラムを実施する。 •細やかなOJT指導、折々でのフィードバックを行う。
演出	<ul style="list-style-type: none"> •監督指示や絵コンテの演出意図の理解を深め、的確に各行程に対し指示を行う。 •各作業工程の内容を把握し、理解を深め、的確な打ち合わせ、指示出し、相互調整。 	<ul style="list-style-type: none"> •演出指導担当者による逐次指導を行う。 •全行程、スーパーバイザー・演出指導者が付き添いOJTを実施する。
アニメーター	<ul style="list-style-type: none"> •絵コンテの本意を理解し最適なレイアウトを作成する。 •パースにキャラを正確に配置できるようになる。 •日常の演技など、シーンに合った的確なキャラの自然な動き・ポーズを描けるようになる。 •重心や体の関節の稼働域などを理解した原画をかけるようになる。 •広角、標準、望遠カメラなどの表現が、理解できるようになる。 	<ul style="list-style-type: none"> •透視やパースなど、作画の基礎練習から再度レクチャーを行う。 •絵コンテの内容に合わせてポーズや動き、筋肉の動きの勉強をしてもらう。(実際にポーズを取ったり、作業スタッフに動いてもらって描く等の指導) •細やかなチェックフローで指導を実施する。全カット、演出指導者・育成アニメーター及び監督がチェックを行う。 •週1回の指導定例を行う。
設定制作/ 制作進行	<ul style="list-style-type: none"> •監督のイメージするフィルム作りができるよう、先回りで行動しトラブルを事前に回避する。 •予定通りの進行ができるよう、常に全体を見渡す。 •社内外問わず、全スタッフ陣から頼っていただける制作進行になる。 	<ul style="list-style-type: none"> •進行管理表はGoogleスプレッドシートを使用し、主要スタッフ陣がリアルタイムで同時に進捗を把握できる体制にする。 •基本週1回、懸念点について共有する状況報告会議を行い、問題を抱え込まず適宜解決に当たる。 •最低隔週に1回、監督含む主要メンバーと直接会話する定例会を行う。



全4セッションに渡り社内スタッフの育成を行います

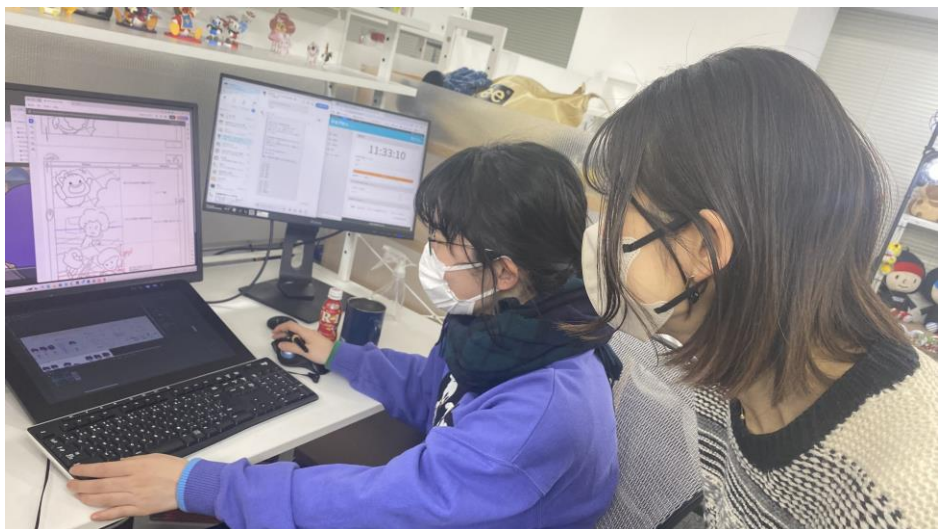
育成プラン 振り返り

育成セッション	育成目標	実施手段
監督	<ul style="list-style-type: none"> • 作品の棟梁として各行程でのリーダーシップを発揮できるようになる。 • イメージボード/ストーリーボードから映像の最終的な仕上がりを想定し、より効果的な画面作りを行う。 • アフレコ、ダビングのディレクション。 	<ul style="list-style-type: none"> • スーパーバイザーが全行程 付き添い、丁寧なメンターシッププログラムを実施する。 • 細やかなOJT指導、折々でのフィードバックを行う。
演出	<ul style="list-style-type: none"> • 監督指示や絵コンテの演出意図の理解を深め、的確に各行程に対し指示を行う。 • 各作業工程の内容を把握し、理解を深め、的確な打ち合わせ、指示出し、相互調整。 	<ul style="list-style-type: none"> • 演出指導担当者による逐次指導を行う。 • 全行程、スーパーバイザー・演出指導者が付き添いOJTを実施する。
アニメーター	<ul style="list-style-type: none"> • 絵コンテの本意を理解し最適なレイアウトを作成する。 • パースにキャラを正確に配置できるようになる。 • 日常の演技など、シーンに合った的確なキャラの自然な動き・ポーズを描けるようになる。 • 重心や体の関節の稼働域などを理解した原画をかけるようになる。 • 広角、標準、望遠カメラなどの表現が、理解できるようになる。 	<ul style="list-style-type: none"> • 透視やパースなど、作画の基礎練習から再度レクチャーを行う。 • 絵コンテの内容に合わせてポーズや動き、筋肉の動きの勉強をしてもらう。(実際にポーズを取ったり、作業スタッフに動いてもらって描く等の指導) • 細やかなチェックフローで指導を実施する。 全カット、演出指導者・育成アニメーター及び監督がチェックを行う。 • 週1回の指導定例を行う。
設定制作/ 制作進行	<ul style="list-style-type: none"> • 監督のイメージするフィルム作りができるよう、先回りで行動しトラブルを事前に回避する。 • 予定通りの進行ができるよう、常に全体を見渡す。 • 社内外問わず、全スタッフ陣から頼っていただける制作進行になる。 	<ul style="list-style-type: none"> • 進行管理表はGoogleスプレッドシートを使用し、主要スタッフ陣がリアルタイムで同時に進捗を把握できる体制にする。 • 基本週1回、懸念点について共有する状況報告会議を行い、問題を抱え込まず適宜解決に当たる。 • 最低隔週に1回、監督含む主要メンバーと直接会話する定例会を行う。

育成プラン まとめ①（できたこと）

- ・脚本打ち合わせ、音楽発注打ち合わせ、音響各種イベント等に新人監督に現役のTVシリーズ監督陣が立ち合い、指導・フォローを行なった
- ・監督の絵コンテに、現役のTVシリーズ監督陣3名よりフィードバックを行なった
- ・アフレコ/ダビング等に全スタッフが立ち合った

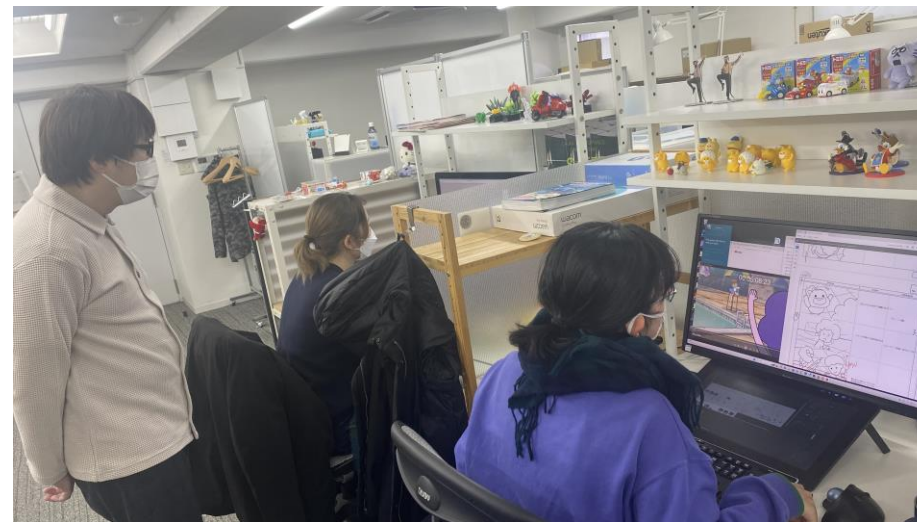
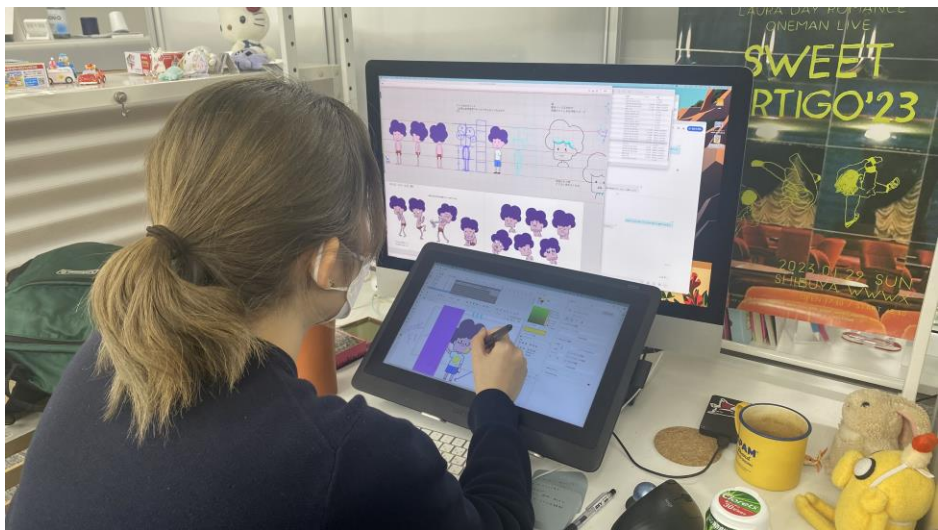
→ 社内若手監督の擁立・チームとしての感覚共有及び視座向上に繋がり、
今後の作品に活かせる経験ができたと思います

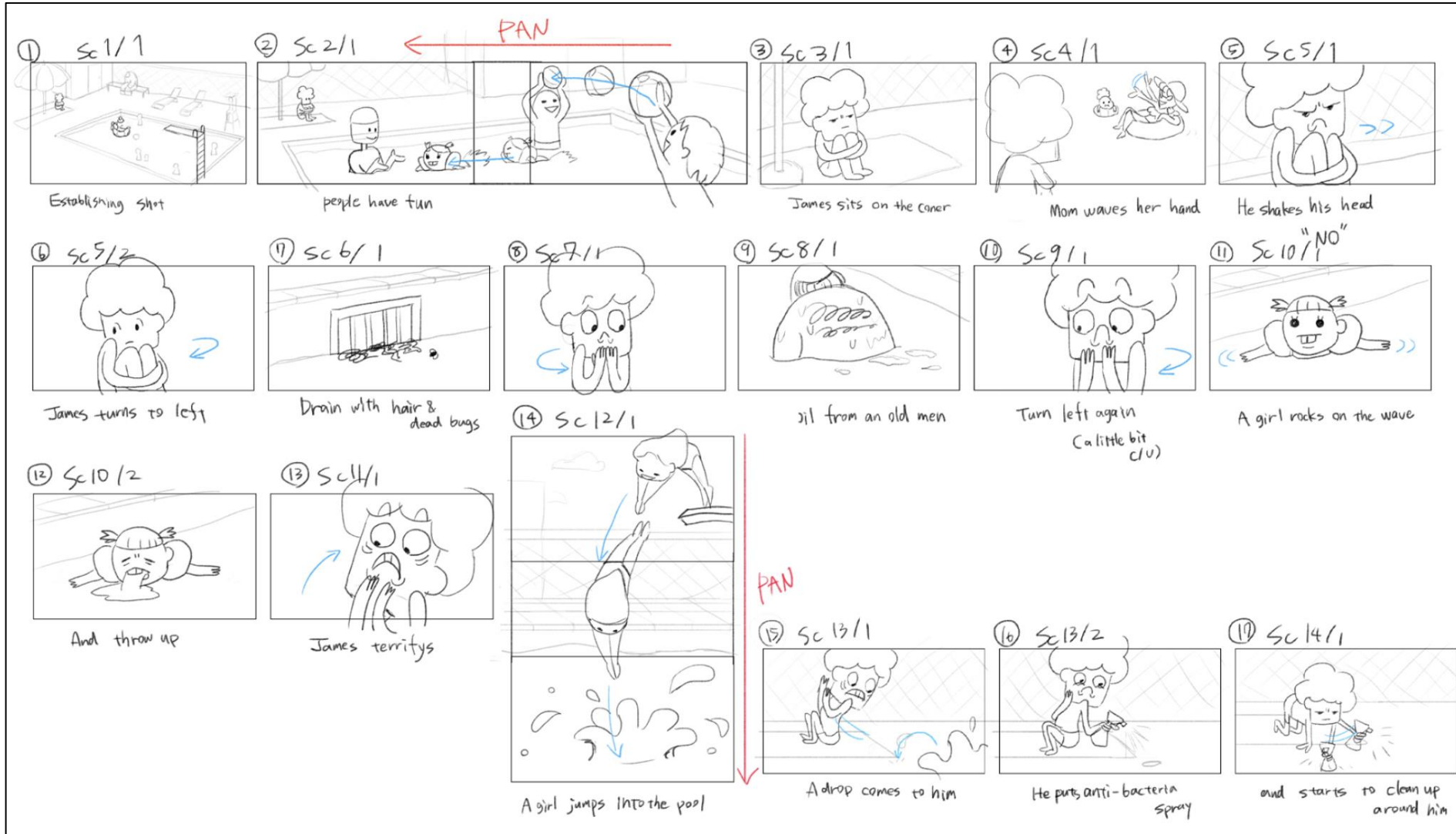


育成プラン まとめ②（できなかつたこと）

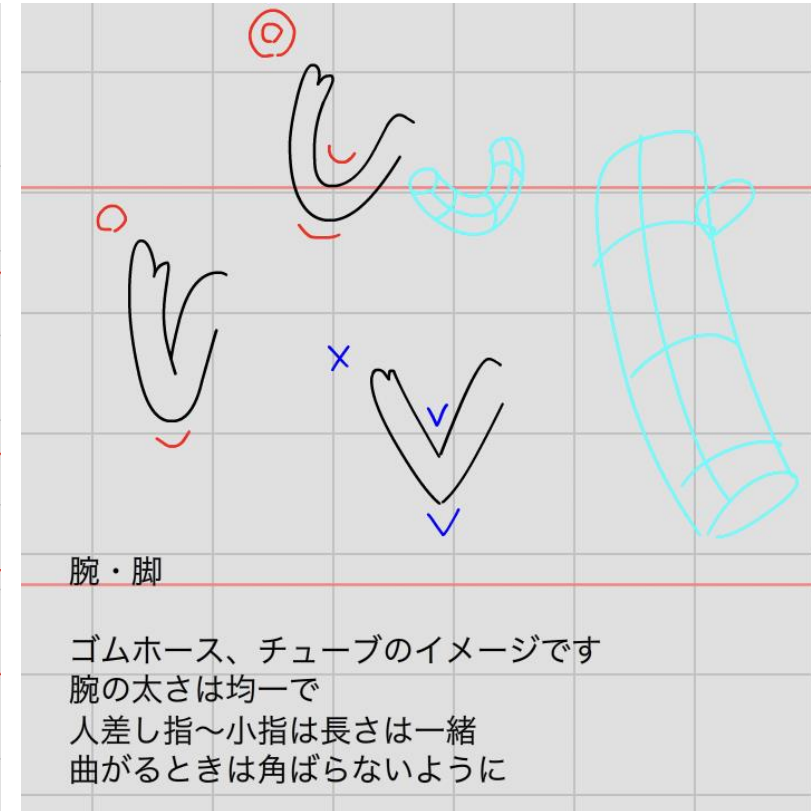
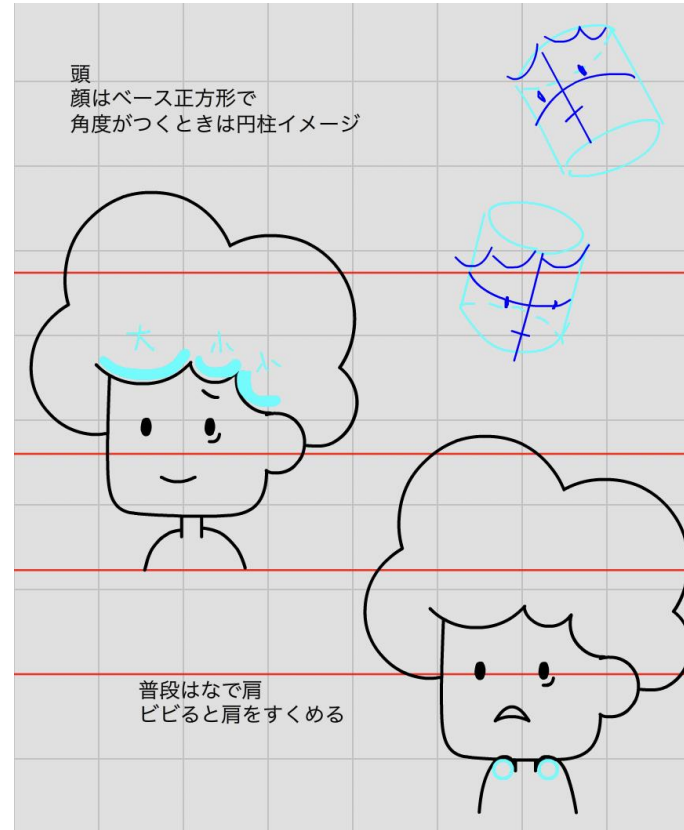
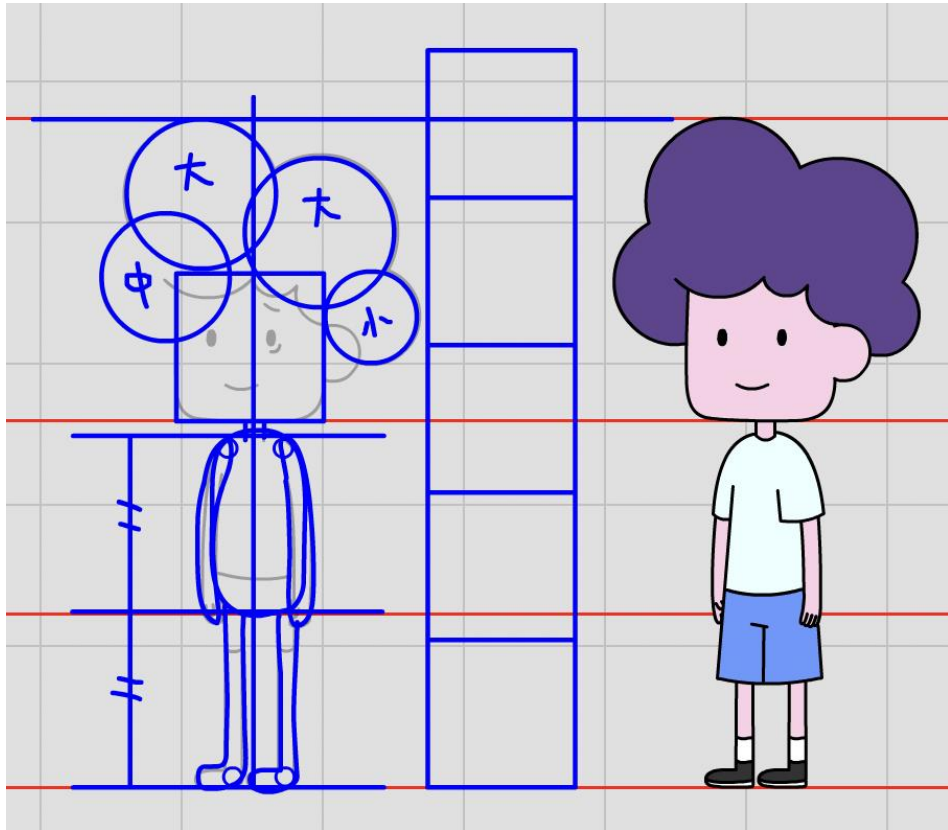
プリプロ期間に時間を費やし過ぎてしまい、想定よりメインプロ期間が圧迫されてしまった

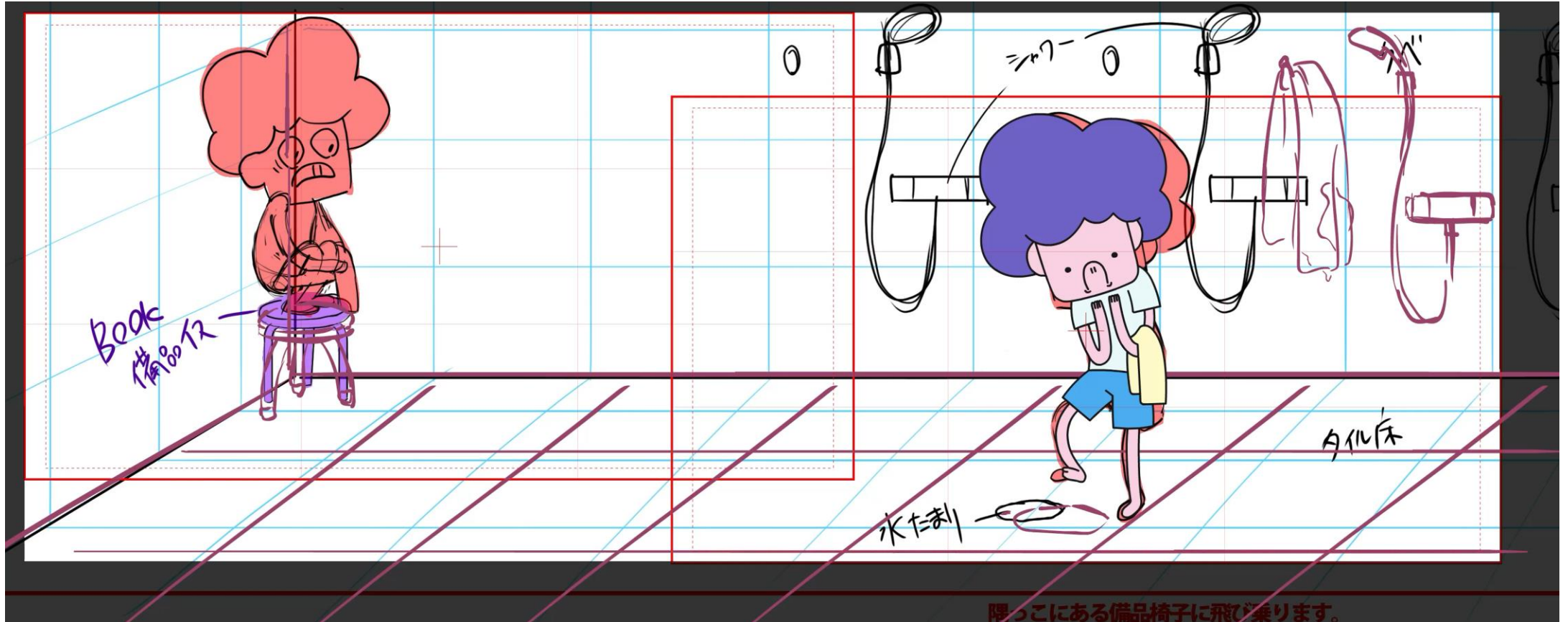
→ 十分な作画フィードバック・リテイクの時間を確保できなかった

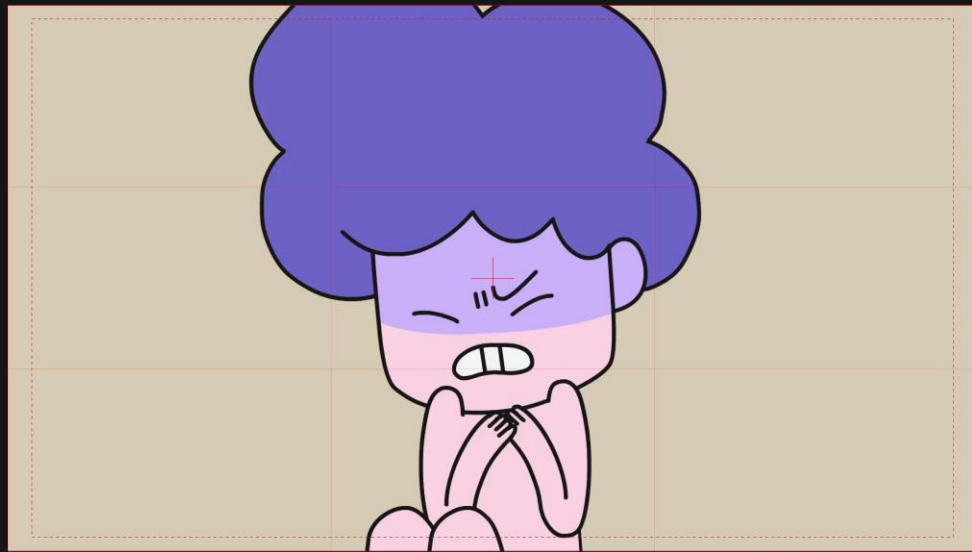


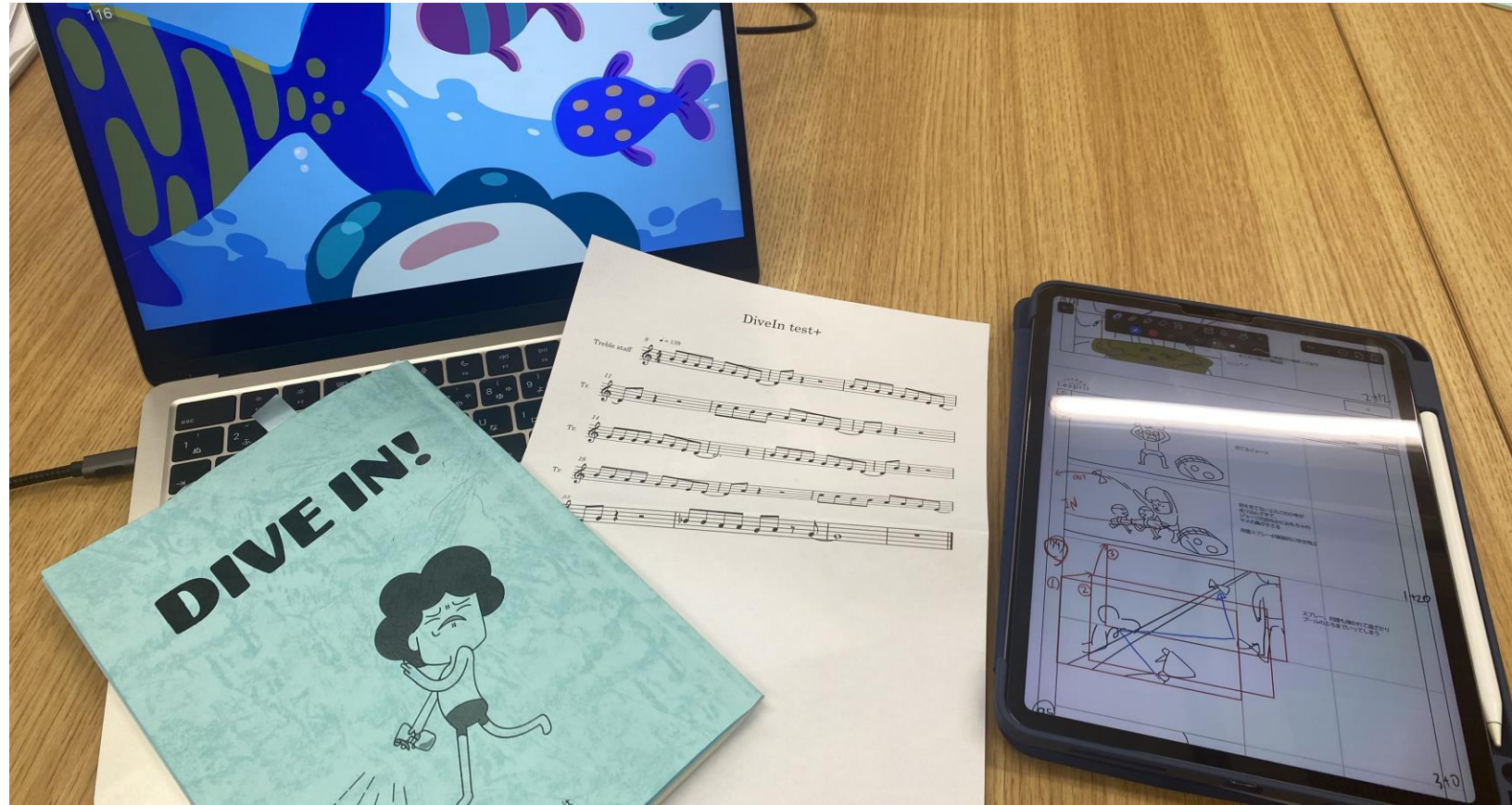


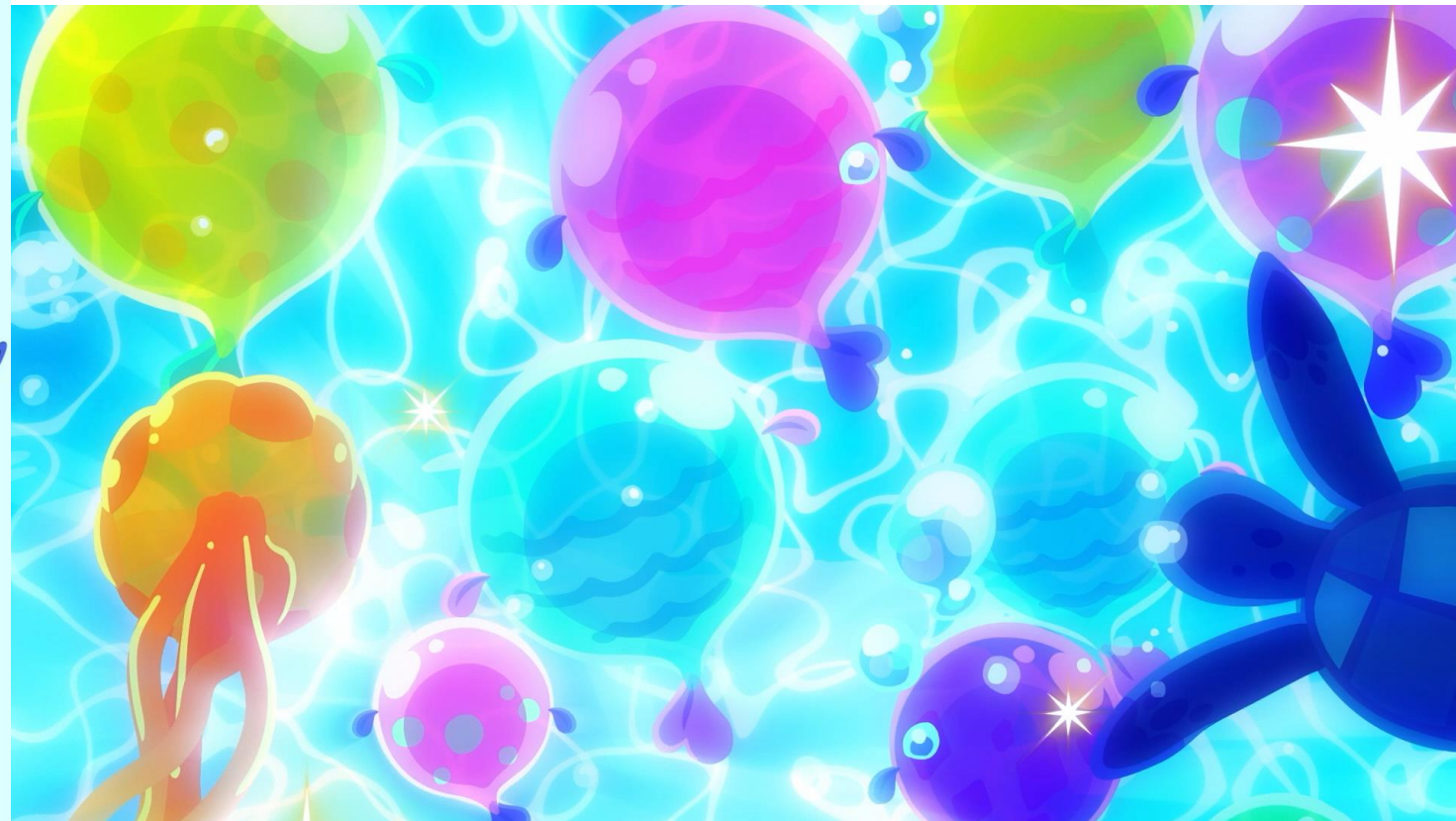
制作報告 キャラクターデザイン研究











C98



先輩ディレクター・プロデューサーの立ち合いのもと
各セクションの監督陣と密に打ち合わせして制作に取り組むことができました

脚本開発 監督 → 脚本家様（横手美智子様）

美術・背景 監督 → 美術監督様（空閑由美子様）

音響 監督 → 音響監督様（吉田光平様）

音楽 監督・音響監督様 → 音楽家様（立山秋航様）

色彩設計 監督 → 色彩設計様（のぼりはるこ様）

撮影 監督 → 撮影監督様（久保田 淳様）

個人や社内メンバーだけでは成し遂げられない作品作りができる達成感、
監督の持つプラン・イメージを的確にお伝えすることの難しさ、
外部のプロフェッショナル陣との連携は貴重な機会になりました

監督を務めた岡田ありさは、3年前に弊社に入社し、
2022年の「あにめのたね」で初めて商業アニメ制作に触れたスタッフです。



今回、再び「あにめのたね」に応募を考えていると彼女に話した際
「実はやりたい企画があります！」と出してきてくれたのが『DIVE IN!』でした。

主人公のジョージが意を決して苦手なプールに飛び込む姿は
アニメ業界に飛び込んで来てくれた当時の岡田の姿、またかつての自分たちや、
たった今日々直面する問題に立ち向かっている心情とも重なりながら制作を進めました。

業界として、会社として、希望を抱いて就職してくれた彼女やスタッフたちに
どんな世界を見せられているのだろうと思い悩むことがあります。

アニメ業界は厳しく、思い通りにいかないことばかりです。
しかしそれでもこの業界には素晴らしい可能性があふれています。

困難に直面しても、自分の創造性や仲間を信じて次の一步を踏み出し続けることが
次代の素晴らしいアニメを生み出し、世界に感動や笑顔を届ける原動力になることを
忘れてはならないと改めて感じさせられました。

若手スタッフを中心に制作した『DIVE IN!』は、弊社の原点の一つになると思います。

このような機会をくださり、ありがとうございました。



ありがとうございました！ 🦠