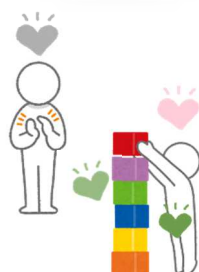


若者による映像コンテンツ制作・発信事業

Young imagination is the power of Iwaki

Ⅰ期受講生による成果報告



ごあいさつ

株式会社ガイナ・株式会社福島ガイナ 代表取締役兼総監督 浅尾 芳宣

アニメーション制作を通した「若者による映像コンテンツ制作・発信」事業統括を委任されました、(株)ガイナの浅尾芳宣です。

新型コロナウイルス感染症拡大の影響で当初の計画を修正しつつですが、第Ⅰ期を無事修了することができ大変嬉しく思っております。

講座は約5カ月間で全8回を予定しておりましたが、一部オンラインでの対応となりました。

前半はアニメの企画やストーリー構成、アイデアの出し方を学んでもらい、後半はシナリオ制作を中心に進めてきました。受講生それぞれがいわきを題材(舞台)としたシナリオを作るため、いわきの歴史や場所を学びながらストーリーやキャラクターの設定・構成をまとめてきました。

結果として若者らしい斬新なアイデアといわきがコラボレーションした素晴らしいシナリオが出来たと感じております。スケジュール変更やリモート対応など、次々と不測の事態が起こる中、本事業が遂行出来たのは関係者の方々、そして事務局のサポートがあつてこそだと考えます。

次年度は絵コンテや動画作成等を学び、最終的には簡単なショートアニメ制作までを実施できればと考えております。コロナ禍で最大限の注意を払いながら取り組んでいければと思いますので、引き続きいわきアカデミア推進協議会の皆様のご理解及びご支援をよろしくお願い致します。



いわきアカデミア推進協議会幹事長(東洋システム株式会社代表取締役) 庄司 秀樹

いわきの子どもたちの地元への郷土愛と表現力・創造力を育むいわきアカデミア推進協議会初の事業であります「若者による映像コンテンツ制作・発信」事業が、新型コロナウイルスの影響もある中、初年度を無事に修了できましたこと関係者の皆様に深く御礼申し上げます。

特に全国で活躍されております株式会社ガイナの浅尾社長兼総監督には、ご多忙にも関わらず講座の度にいわきに足をお運びいただき、一流のスタッフによる指導をいただきました事、感謝の念に堪えません。

当事業では高校生から大学生までの19名が講座で企画からシナリオまでの制作過程を学び、学生一人ひとりが地元を舞台としたシナリオを作りあげました。そのシナリオやイラストをまとめた作品集兼報告書が完成しましたので、是非ご覧いただきたく存じます。

引き続き令和3年度も事業を継続し、シナリオ以降の制作及びアニメーション制作までを考えております。

いわきではフジテレビをはじめ、豪華スタッフによるアニメ長編映画『フラ・フラダンス』も控えており、「ジャパニメーション」という言葉通り、アニメーションは今後益々注目される業種となっています。

地元いわきで郷土愛を育みつつ、業界で活躍できる人財の育成を図って参りますので、引き続きご支援賜りますようお願い申し上げます。



1 若者による映像コンテンツ制作・発信とは

「若者による映像コンテンツ制作・発信」事業は、日本が世界に誇るアニメーションというコンテンツ産業を学びながら、いわきの魅力を学生の視点で発信し、その過程で、いわきへの愛着心を育てることを目的とした事業です。

アニメーション制作会社である株式会社福島ガイナといわきアカデミア推進協議会による共同プロジェクトとして、プロフェッショナルな講師を迎え、いわきを題材としたアニメーション制作と世界に向けた発信を通して「地域の魅力発見」と「発想力・表現力の育成」を目指します。

2 開講スケジュール

I 期（令和 2 年度）：アニメーション制作の基本工程とシナリオ制作を学ぶ
開講スケジュール：講座全 8 回・個人指導・中間報告会

回	開講日	内容
1	令和 2 年 10 月 11 日（日）	アニメが企画されて世界に羽ばたくまで！
2	令和 2 年 10 月 25 日（日）	ストーリーの構成を学ぼう！
3	令和 2 年 11 月 1 日（日）	アイデアを作ってみよう！（1）
4	令和 2 年 11 月 8 日（日）	アイデアを作ってみよう！（2）
5	令和 2 年 11 月 23 日（月）	シナリオを書いてみよう！（1）
6	令和 2 年 12 月 27 日（日）	シナリオ（2）＋ キャラクターを描くポイント
7	令和 3 年 1 月 16 日（土）	シナリオ完成のための個人指導（オンライン）
8	令和 3 年 1 月 31 日（日）	シナリオ完成のための個人指導（オンライン）
-	令和 3 年 2 月 1 日 ～ 2 月 28 日	シナリオ完成のための個人指導（メール等）
-	令和 3 年 3 月 23 日（火）	中間成果報告会

II 期（令和 3 年度）：アニメーション制作の実践を学ぶ
開講予定：講座全 9 回・発表会

※なお、新型コロナウイルス感染症拡大防止に伴うスケジュールの変更等については、代替講座（オンライン）、メール等による個人指導実施により対応する場合がございます。

3 ゲスト講師

アニメーションプロデューサー

吉田 啓祐 氏

関連作品

『ピアノの森』『月がきれい』

『フライングバイビーズ☆プチ』など



アニメーションは観客がどう思うかが重要です。自分の伝えたい事を作品に出せば個性になります。個性豊かな作品が溢れることを楽しみにしています。

シナリオライター

あべ 美佳 氏

関連作品

『ピアノの森』『いいね！光源氏くん』

『団地ともお』など

皆さんのキラキラした瞳を見ていて、こういった取り組みが広がるといいなあと思いました。近い将来、アニメ制作現場で再会できるのを楽しみにしています。



プロデューサー

古里 尚丈 氏

関連作品

『舞-HiME』『舞-乙 HiME』

『ファイ・ブレイン～神のパズル』など



若者とふれあい情熱を貰いました。「好き」は考える原動力となり、「経験」は自分の糧になります。「企画」とは「未来」を作りますのでたくさん挑戦して下さい。

4 受講生

受講No.	氏名	学校名	学年
acacy-01	佐藤 仁美	磐城桜が丘高等学校	2年
acacy-02	堀田 瑞希	磐城桜が丘高等学校	2年
acacy-03	横山 直太郎	磐城桜が丘高等学校	1年
acacy-04	杉浦 一樹	磐城桜が丘高等学校	1年
acacy-05	早川 太喜	磐城桜が丘高等学校	1年
acacy-06	吉田 汀奈	いわき総合高等学校	1年
acacy-07	吉田 圭佑	いわき総合高等学校	2年
acacy-08	儀田 成美	いわき総合高等学校	1年
acacy-09	吉田 直樹	磐城学芸専門学校	3年
acacy-10	坂本 友梨	磐城学芸専門学校	2年
acacy-11	渡邊 琉聖	磐城学芸専門学校	1年
acacy-12	阿部 颯生	磐城学芸専門学校	1年
acacy-13	布施 桜花	磐城学芸専門学校	1年
acacy-14	小野寺 陽奈	文教大学	1年
acacy-15	櫻山 祥	東日本国際大学	3年
acacy-16	藁谷 希	東日本国際大学	4年
acacy-17	古川 英之	東日本国際大学	3年
acacy-18	柳沼 洋	東日本国際大学	2年
acacy-19	中山 友稀	東日本国際大学	4年

5 各講座の学び

(1)第1回「アニメが企画されて世界に羽ばたくまで！」

東日本大震災からの復興をテーマとした「想いのかげら」や日本の各地域で地域おこしを目的とするアニメーション制作事例などを紹介した。制作工程について図解を交えて学んだ。

制作工程について

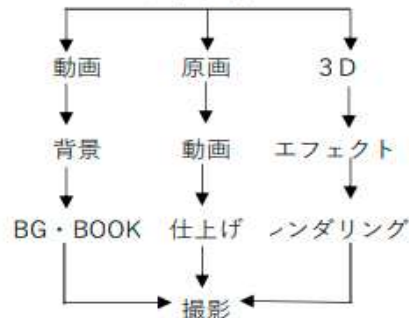
プリプロダクション

- ・作品の源流
- ・方向性を決定
- ・予算
- ・ターゲット層
- ・スタッフの選定
- ・キャラクター
- ・シナリオ
- ・背景美術
- ・絵コンテ

プロダクション

・作画/撮影

レイアウト



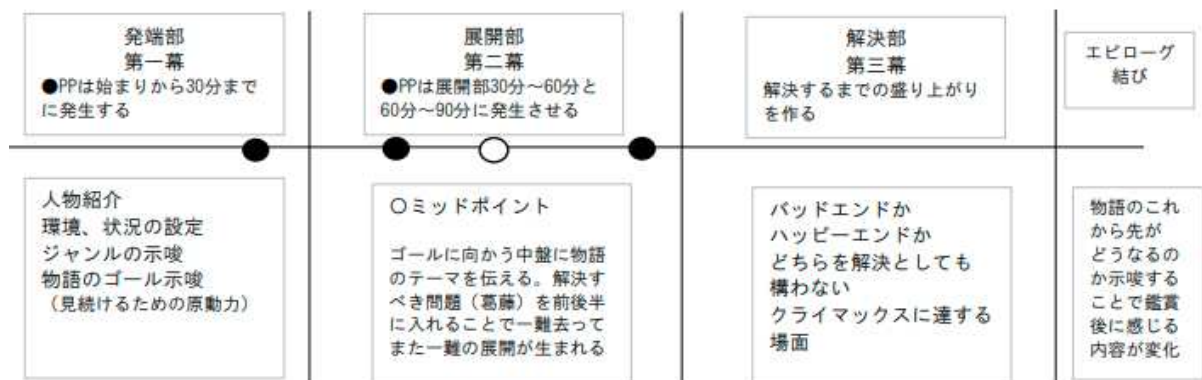
ポストプロダクション

- ・カットニング
- ・アフレコ
- ・コンテ撮
- ・線撮
- ・CG
- ・ダビング前差替え
- ・ダビング
- ・ビデオ編集

(2)第2回「ストーリーの構成を学ぼう！」

参考作品映画を鑑賞後、ドラマの基礎となる三幕構成について学んだ。

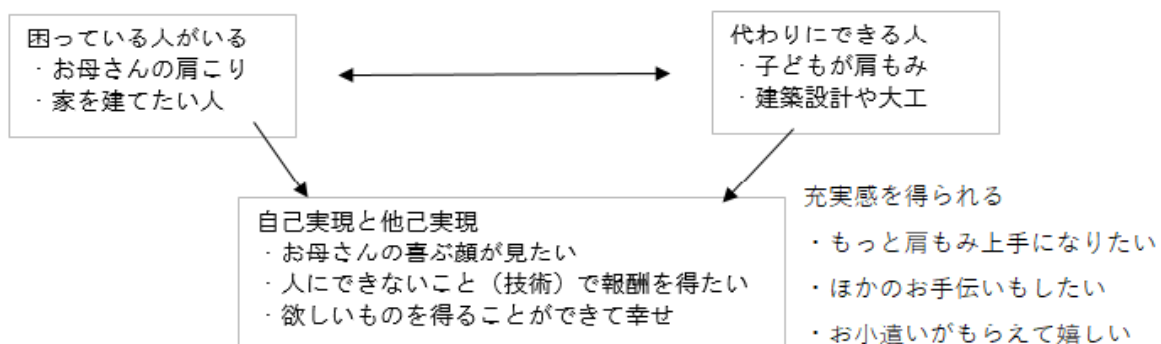
また、ワークショップテーマ「いわきを発信していくシード(アイデア)の共有」として受講生が思う、いわきの魅力ある“場所”“事柄”“もの”などを発表した。



(3)第3回「アイデアを作ってみよう！(1)」

「他己紹介」で相手を知らないと言明できない難しさを知る。

「働くこと」についての理解を深め、「アニメーター」など、アニメーション業界の仕事について学んだ。企画することは相手に伝える手段で、アイデア(ひらめき)は知識を広く持つことでしか生まれないものであることを理解できた。



(4)第4回「アイデアを作ってみよう！(2)」

アイデアづくりのための第1次文献(自然、遺跡や芸術品など)を見て、知って、さらに深く
視ること、本質をとらえて、知識や経験を増やすことの大切さを学んだ。

「美」は正義であること、第1次文献にとらわれすぎずに、多くのものから知識や、美的感覚
を得て、センスを磨くことを学んだ。

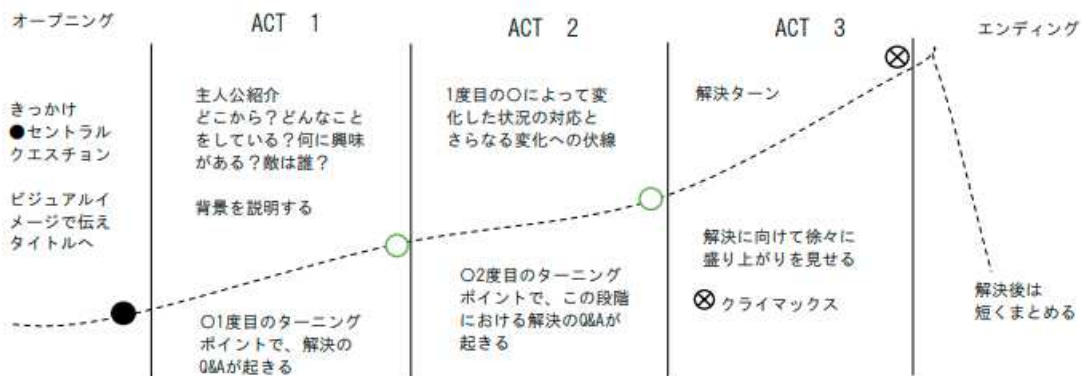
グループメンバーを入れ替えしワークショップで深堀してきた「いわきを発信」する“場所”
“事柄”“もの”の情報を共有した。

また、アニメーションにしたいアイデアを各自起案し、発表した。

(5)第5回「シナリオを書いてみよう！(1)」

ログライン(一行ストーリー)からプロットまでを学んだ。ログラインは、視点(主人公)を変
えることでストーリーが変化することを理解した。プロットでは、オープニング、三幕構成、
エンディングの5つのパートに分け、きっかけから解決までを起案した。

「プロット」(3幕構成)に起こす



【課題】

ZOOM ミーティングの実施(11/29、12/6 の2日間設定)および、シナリオ制作に向け
受講生ごとにプロット入力。(グーグルアプリ使用)

(6)第6回「シナリオを書いてみよう！(2)・キャラクターを描くポイント」

シナリオの進捗に合わせた個人指導。シナリオはシナリオ会議上で何度も修正されるものと
説明のうえ、書き進められない受講生に箇条書きや単語でも構わず、上手く書けなくてもいい、
シナリオはアニメや映画の設計図であり、文学ではない、ということを学んだ。

【模擬シナリオ会議とキャラクターデザイン】

受講生同士でプロットやシナリオにアドバイスや感想を書き入れるワークショップを実施し
た。また、キャラクター設定のポイントとして“名前”の仮設定(アニメやドラマのキャラクターや
俳優などイメージしやすい人の名前を借りる)についてと、有名キャラクターを文字だけで表
現し、想定されたキャラクターを当てるワークショップを実施することで、言葉だけでイメージ
を伝えることの難しさを体験した。受講生の作品キャラクターイメージについて詳細設定書
を作成し、受講生間でシャッフルされた設定書からキャラクターを描き起こす作業を体験した。

(7)第7回「シナリオ完成のための個人指導(オンライン)」

(8)第8回「シナリオ完成のための個人指導(オンライン)」

(9)令和3年2月1日～2月28日「シナリオ完成のための個人指導(オンライン)」

受講生ごとの進捗に応じた個人指導を実施した。

6 受講の様子・手書きプロットなど



オ・ア・ニ・ク

70バスズキウが
きくという情報で
主父たちがきに入る。

CQ

→ きく 70バスズキウ
を見つけた。その謎
をとおかす。

主父たちが
70バスズキウが
部活室の謎を
（なから多いている
とを周りの達物に
いおをのめ所を
こもりいある。

主父 帰宅をP
ヒロイン 美少女が

AC Tone

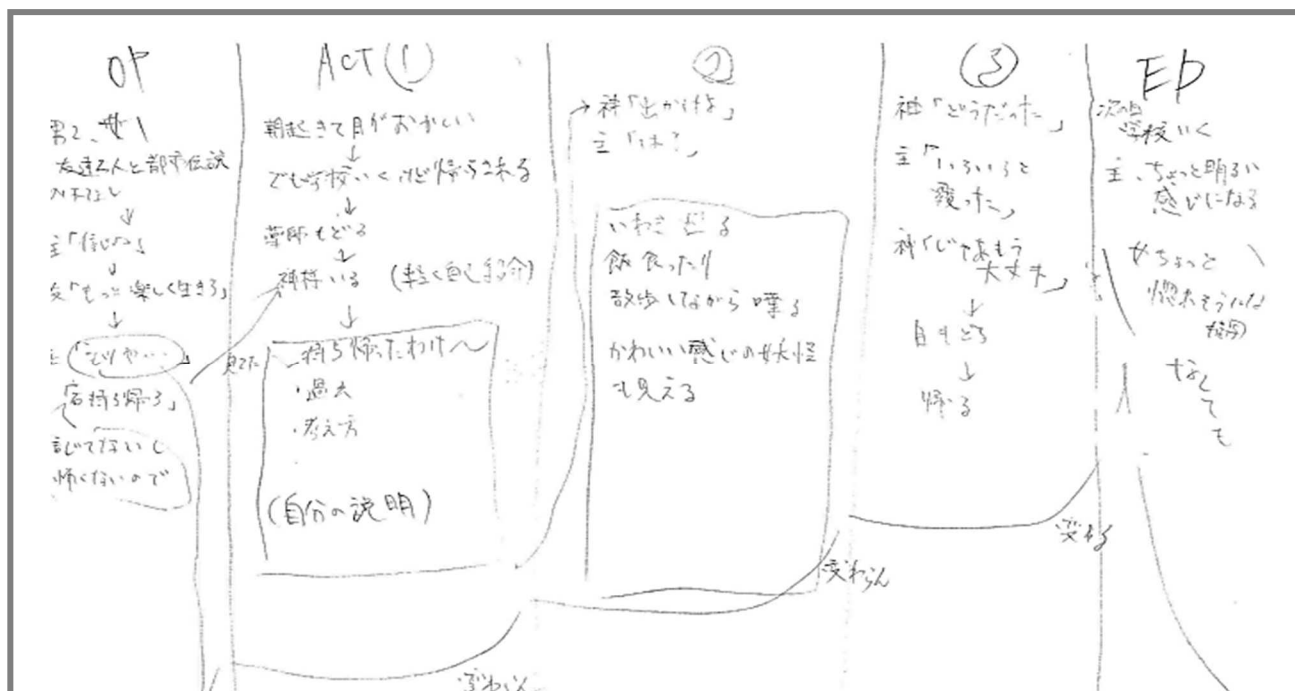
いおま市にすむ高木先生
同級生

バ、バ、見無個性な
主父と母、^おメヒカリ
おま、^お明るい少女鏡（14）
のおま。

40月は、おまをカとことと
オカルト的なまのがあるま。
おまがパロディに上まとい
いおとことと、物質の
動きを止めらる能力の
持ち出し（ただし、物を
止めている間、自分の動き
も完全に止まる）。

オープニング	ACT 1	ACT 2	ACT 3	エンディング
「××カリは逃げて来るか？」	××カリ 「食べたいからいい」 「人間に食べられるのが怖い」 「いかに市民鎮が敵!!」	いかに旅する 逃げ回る。	ニース 集まる ××カリ	
				「よし...ハッピーエンド」
				××カリ

[illegible]



ログライン = 姉を自殺に追ひ込んだ同級生を殺すためにオバケになった妹の話



オープニング	ACT 1	ACT 2	ACT 3	クライマックス	エンディング
・姉の心を受け取るシーン	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」
↓	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」
・姉の心を受け取るシーン	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」
↓	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」
・姉の心を受け取るシーン	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」	・「おはよう」

7 受講生成果

【成果内容】

- ・プロット
- ・ログライン
- ・ショートストーリー
- ・シナリオ
- ・キャラクター設定集
- ・キャラクターデザイン画 など



※作品は令和3年2月28日現在までのものとなります。

※コロナ禍により受講状況に差が生じたことから、作品の完成度にも影響がございますことをご理解願います。

今回「若者による映像コンテンツ制作・発信」事業で学ぶⅠ期受講生は、まず、いわき市に「聖地」を作る土台として、いわき市の特産品、観光地、自分たちが普段から魅力だと感じているいわきの「もの」「こと」「ばしょ」などを掘り下げました。

それらをより魅力的に伝えるための手段として、「アニメーション制作」を行うことが彼らの「使命」だと講師の皆さんに鼓舞していただくことで、回を追うごとに、ぼんやりとした輪郭が、はっきり形を帯びてまいりました。

しかし、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、予定されていたスケジュールは変更を余儀なくされ、個人指導型のオンライン講座と自己修練の日々が続きました。

成果報告会として用意されていた舞台は延期、シナリオ完成を目指すための講座に切り替えるも、東日本大震災の余震発生により、安全優先でオンライン講座自体が中止となりました。そんな逆境にもくじけず、いわきの魅力を自分たちの手でPRするため、学業やクラブ活動の時間の合間に考えてくれた作品の数々となります。

ここからは、シナリオの書き方にならない、縦書きでご紹介します。
受講ナンバー順となりますのでご了承ください。

〔いわきアカデミア事務局〕

Ⅱ 期目に向けて



日頃、いわきで暮らす大人たちが発信し続けている『いわきの良さ』は、どのくらい届いているのでしょうか。

この事業に参加している若い世代の皆さんは、『いわき』のあたりまえの日常を切り取って、特別な風景にしてくれようとしています。今回多くの協力を得ながら始まった新しい取り組みが、地域おこしの一翼に、と願うのはもちろんのことですが、それ以上に、この取り組みがもたらす若者の想像力と発信力が、彼らの将来の糧になることを心より願います。

まだ、この取り組みは折り返しに到達したばかりです。

次の1年も、皆様のご協力を賜り、大きな成果へと繋げてまいりたい所存でございますので、引き続き、よろしくお願い申し上げます。

いわきアカデミア推進協議会事務局一同

協力

- ♥ いわき芸術文化交流館アリオス
- ♥ 小名浜まちづくり市民会議
- ♥ いわき市教育委員会
- ♥ いわき観光共同キャンペーン実行委員会
- ♥ 株式会社アニメイト(アニメイトイオンいわき)
- ♥ 一般社団法人チームスマイル・いわきPIT
- ♥ 福島県立磐城桜が丘高等学校
- ♥ 福島県立いわき総合高等学校
- ♥ 学校法人畑学園磐城学芸専門学校
- ♥ 学校法人昌平黉東日本国際大学

事務局 いわきアカデミア推進協議会
所在地 いわき市平字田町120番地
 ラトブ 6F(いわき商工会議所内)

専用 ☎ 0246(84)6969
メール academia-iks@iwaki-ks.or.jp
U R L <https://iwaki-academia.jp/>



いわきから へ



令和 2 年度事業(報告:令和 3 年 3 月)
発行:いわきアカデミア推進協議会