

るカットは限定的であることが分かる。なお、1 枚でも修正が発生したカットに対する平均の修正枚数は、演出修正が 2.13 枚、監督修正が 2.42 枚、作監修正が 4.08 枚、総作監修正が 3.11 枚であり、作監修正は修正が入る場合に 1 カット当たりの枚数も多い傾向が見られ、一方で演出修正、監督修正は枚数が少ない傾向になっている。演出と総作監については、対象カット数はほとんど変わらないことが見て取れる。また、平均の修正枚数の差が合計の修正枚数に影響を及ぼしていることがわかる。

さらに、各担当者で発生した 1 カットに対する最大の修正枚数は演出修正が 6 枚、監督修正が 7 枚、作監修正が 13 枚、総作監修正が 9 枚である。特に作監修正は最大値が大きく、少数のカットで修正枚数が増加し得ることが示唆される。また、監督修正は発生カット数自体は少ないものの、最大値が 7 枚であることから、監督が修正に入る場合には、枚数として一定規模の修正が発生し得る。以上より、修正枚数の観点では作監修正と総作監修正が中心であり、修正が発生する範囲の広さと 1 カット当たりの修正枚数の大きさの両面で、作監修正が主要な構成要素になっていることが分かる。

表 3.1 集計結果の概況

担当	修正枚数	対象カット数	平均修正枚数	最大の修正枚数
演出	51	24	2.13	6
監督	17	7	2.42	7
作監	151	37	4.08	13
総作監	87	28	3.11	9

3.6.3 修正対象の分析

各修正対象のカテゴリを顔まわり、手足、衣装、画面要素の四つに分けた。それぞれ、顔まわりは目、眉、口、鼻、輪郭、髪、表情、耳など、手足は手、指、腕、足など、衣装は着物、服、(服の) 模様、マフラーなど、画面要素は構図、背景、影、光源、小物、文字などが該当する。

演出修正の分析結果を図 3.4 にまとめた。演出修正は、他の担当者と比べ、画面要素が多いことがわかる。これは、演出修正で構図や背景の修正が多いことに起因する。特に分析対象の 50 カットにおいて森の中でのシーンが多かったことから、背景の落ち葉などに対して多く修正が入っていた。また、顔まわりの修正も多いことがわかる。これは演出意図が伝わりきらない表情に対して、よりキャラクターの感情が視聴者に伝わるような表情になるよう修正が入っていたことに起因する。演出修正は、第一原画に対する最初の修正ということも相まって、細かい絵のニュアンスなどではなく、絵の印象そのものを変えるような幅の大きい修正が入っている傾向にある。

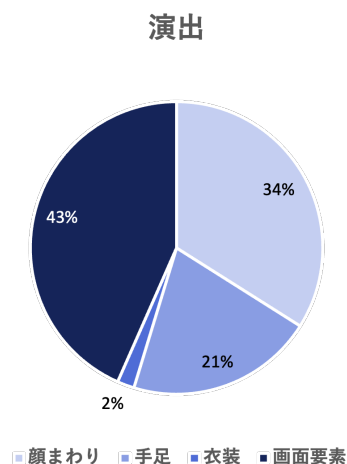


図 3.4 演出修正における修正対象カテゴリ内訳

次に監督修正についての分析結果を図 3.5 に示す。監督修正も演出修正と同様に顔周りの比率が高く、口、眉毛、目、輪郭など表情印象を規定する要素が中心になりやすい。これは演出修正と同じく、芝居の意図を表現するのに不十分な表情になっていたことに起因する。また、手足の修正も多い。これは、キャラクターの動きのタイミングや姿勢などに対して、演出意図を反映しきれていない芝居になっているときに修正が入っていたからである。以上をまとめると、監督修正は演出修正と同様に演出意図を正しく第一原画に落とし込んでいるかという観点で行われ、表情や動きなどの芝居に関する修正が多く入っていた。

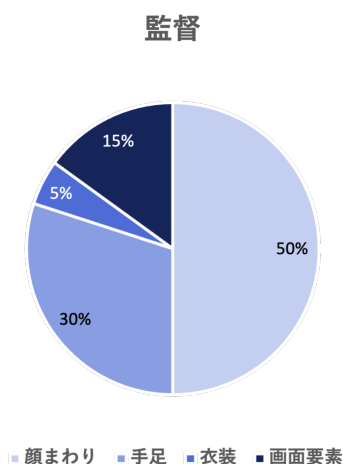


図 3.5 監督修正における修正対象カテゴリ内訳

続いて、作監修正について図 3.6 に示す。作監修正では顔まわり、手足、衣装などの修正が比較的均等に入っていることがわかる。そもそも作監修正では演出や監督修正の後に修正を入れるため、修正の幅はそこまで大きくない。作監修正の主な役割はラフな第一原画の清書にあり、キャラクターをキャラデザに寄せることなどが重要視される。作監修正の顔まわりの修正の大部分は、このキャラデザ寄せである。また、演出修正や監督修正と比較したところ、相対的に衣装の修正が多発していることがわかる。これは、分析対象の作品が、衣装の模様合わせやなびきに作画コストをかけている影響

があると推測できる。

作監修正は清書が過半であり、第一原画の線を成立させる作業が大量に含まれる。また、着物、体、指など線量と形状の難しい対象が上位である。これは、作監が「絵を整える」「画として破綻なく成立させる」という役割を広く担うことを示す。顔も一定割合で出現するが、監督ほど顔に集中せず、衣装や身体まで含めて全体の完成度を上げる修正が多い点が特徴である。

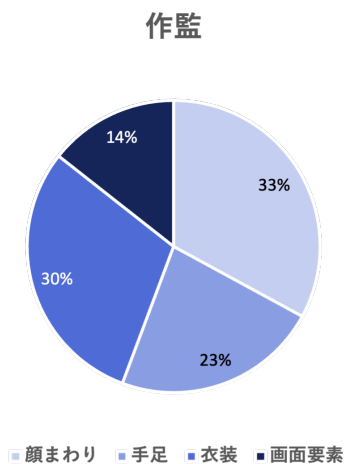


図 3.6 作監修正における修正対象カテゴリ内訳

次に総作監修正について図 3.7 に示す。総作監修正は作監修正と同様の傾向が見られ、絵柄合わせという側面が強い。ただ、作監修正と比較すると、キャラクターの頭身やシルエットの修正が多く入っている印象だった。

作監、総作監の修正ともに衣装の修正が多いのは、分析対象の作品が、柄のある着物など作画コストの高い衣装が多かった影響もあるだろう。

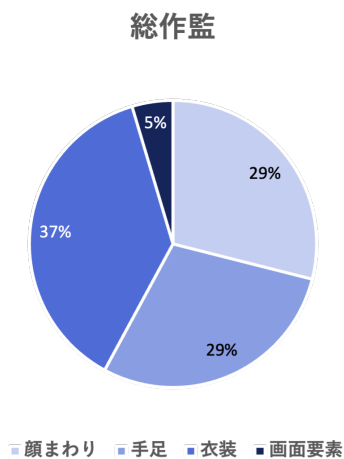


図 3.7 総作監修正における修正対象カテゴリ内訳