原作・脚本・監督/中野広大『狐花の詩（仮）』目標尺約90分、支援者参加型の長編アニメ企画のクラウドファンディング開始原作・脚本・監督/中野広大『狐花の詩（仮）』目標尺約90分、支援者参加型の長編アニメ企画のクラウドファンディング開始

【プロジェクト概要】

7年間(目標)かけて個人レベルで作る長編アニメーションの制作のクラウドファンディング広告です。
総尺１時間半程度の想定。
少なくとも全カットのコンテ・レイアウト・背景美術までは自力で描くつもりですが、
私がプロのアニメーターではない事等含め、技術的に難しいかもしれない一部アクションシーンなど、
他のクリエイターさんに動画や撮影を手伝って貰う可能性があります。
(作画枚数10000 20000枚程度の想定)
絵の他にも音響、プロデューサーなど、状況次第では自分の専門分野外の協力者の獲得を想定しており、
本作品が完成した際には、支援者の方にはリンク等で限定的に公開するほか、映画祭への出品、場合によっては上映公開といった展開も目指しています。
(作曲については既に選考し、コンテ同時進行で作業Inして頂いております)
そのための資金源の調達を目的としております。

※今回は二年後の【第二目標】「序盤の数シーン及びティザー映像の完成」までを目標。
終了後も目標を更新しつつ、長期的に制作していきます。

※現在は私が仕事でもアニメ制作に携わっている故の繁忙期の関係から、大なり小なりプロジェクトの遅延は予想されます。

※本プロジェクトは目標金額に到達しなくとも制作は進行し、足りない分は自費でもって補うつもりです。
万が一、必要以上の支援が集まってしまった場合、支援金額によって何らかの形で還元致します

。
ただ、費用があるほどクオリティの向上には繋げられます。ご興味お持ち頂ければ、何卒宜しくお願い致します。

〇掲載ページ：https://motion-gallery.net/projects/red-fox-lily

【あらすじ(導入)】

明治３年・下野国（栃木県）・那須郡。
記憶喪失、人間の姿で目覚めた妖狐の少女ユリ。
自分の素生・家族も忘れ、「記憶を取り戻すまで」との約束で、猟師の青年テツのもと孤児として保護される事に。
神社の手習所では友人に恵まれつつ、記憶の手がかりを求める日々を送る。
一方、姉を連れ戻すため行動を始めたユリの弟キク。ユリに接触、誘拐を試みる。
キクはテツに酷く怯え、すぐ人里から逃げるようユリを説得するも、記憶が戻らないユリ。
キクの出現を受けた新政府軍からは野狐の討伐隊が派遣され、ユリの救出は失敗。
キクは失意の果てに逃亡し、ユリは人里に戻る。
しかし、この件を期に戻り始める断片的な記憶。殺生石に眠る玉藻前の記憶。
一人立ち去った弟への罪悪感。
テツに抱き始める恋心と懐疑心。
ユリは徐々に自身の正体へ疑問を感じ始めると同時に、
記憶を取り戻す事、人として生きる事に葛藤していく。

【暫定スケジュール】

・ 2021年 モデル地ロケハン、取材済み
・2021年3月　シナリオ初稿完成(約80ページ)
・8月半ばにシナリオFix

［第一目標］
〇2022年4 5月までに絵コンテ初稿アップ
・コンテに並行で順次設定画アップ
(・2022年秋までにビデオコンテ作成
・Vコンに合わせ、順次作曲作業を仮パケ)
・2022年内に本編制作開始

［第二目標］
〇2023年中にそれまでに完成したカットを元に5 10分程度のディザー映像の作成
(一部キャラ声優の仮選考するか？)
※リターン施行の期限の関係から、一旦ここまでを今回の掲載記事のゴールとして区切ります。
ーーーーーーー
(［第三 最終目標］
・その後5年 を目標に映像を制作、
今回支援いただいた方には随時共有していきます。(特典内容参照)
第三目標以降のスケジュールは順次告知します。

暫定目標年数７年。

【監督履歴】

1996年 福岡生まれ
2015年 武蔵野美術大学 デザイン情報学科 入学
2017年 武蔵野美術大学 映像学科 転科 アニメ・脚本を専攻
2019年 中編自主アニメ「忘れ名草」制作
卒業制作優秀賞、国外の賞数点受賞
アニメ制作会社に入社
2020年 アニメ「BNA」 演出助手・コンテ
2021 年 アニメ「SSSS.DYNAZENON」 演出助手
(自衛隊 予備自衛官補に任官)
2022年 1タイトルにて演出・コンテ担当予定

【作品への想い】

〇作品テーマ、問題提起
1.
「人の歴史は、他者の不幸や他者への憎しみ・軽蔑・迫害の上にしか幸せが成り立たないのか」
2.
「誰しも人間の根底には自己中心的な我欲があるのに、なぜかつて日本人は、自己を犠牲にしても儚く散る事を美徳とできたのか」
3.
「なぜ神々や妖怪と言った人智を超えた存在は、文明開花以降にぱたりと人の目に視えなくなったのか。本当に存在しなかったのか？」
4.
「現代。文明、物質的な豊かさの発展に反比例して、時間や常識・規則に縛られた人の心が貧しく荒み、想像力の余地が狭まっていく虚しさ」
5.
「私たちの人生や歴史も、所詮小説や映画といった2次元上の人物と同じ、こちらから認識できない次元の存在によって作られたシナリオではないと言い切れる根拠があるのか」

これらは私が少年期から現在にかけ、頭を悩ませてきた疑問の蓄積です。
率直に言えば上記の問題提起こそが、私が作品を作る一番の目的であり、指標であります。

大学を卒業した年、京都の放火事件が起こりました。
外面では平静を装っていましたが、徐々に事件の凄惨さが明るみに出るうち、かなり精神的に堪えていました。
当事者の方がどれだけ苦しかったのか。どんなに恐かっただろうか。なぜこんな酷い諸行ができるのか。
1人になった途端、犠牲者への感情移入がぐるぐる渦巻き、負の感情と共感が溢れて涙が止まらなくなりました。今いる世界が恐ろしく感じました。
当時情けなくも、堪え切れずに家族に電話し泣いたのを覚えています。

また、普段から各地の戦争資料館や遺構、寺社を訪れる事を日課としており、
なぜいつの時代も集団同士で憎しみを煽り合い伝染していった結果、多数の善人が死ぬ仕組みに

なるのか。
なぜ日本人は、原爆を一度でも恨みや復讐の材料にせず、ただ嘆き哀しみ、反省の糧にできたのか。
故人の遺書や戦前の教本を涙ながら閲覧しつつ、先人の理念を理解しようと悩み、感情移入し、日頃から精神を擦り減らしてきました。
言葉では説明が難しく、明確な答えも出せない上記のような疑問。
それを分かりやすい違和感として、日本人ないし人々の中にある感性に訴えかけ、感じ、自発的に考えてもらいたいため。
そのきっかけを作り、平和な未来を目指したいため。
それが、私が表現したい到達目標であり、本作品の制作意図、全てであります。
（※特定の宗教・思想を信じたり、表現したい訳ではありません。一つの偏った見方や、一部の不快感を煽る作品は好ましく思っておりません。
中立の立場から、神道や武士道といった日本人本来の和の精神を残したいだけです

〇リターンについて

本作品はプランによっては支援者様にも制作者側の一員として参加をお願いしたいと構想しております。
というのも、私自身に
「客観性に欠ける」という欠点がある事を学んだためです。
完成後・制作中の品物や定期的な成果物の共有はもちろんですが、
私自身の勉強、モチベーションの維持という意味でも一定以上のプランの希望者の方には
定期のコンテ、脚本、完成画面を提示した段階で、分かりにくかった点などのアンケートで意見する
アンケートでの希望者の有無によってオンラインのビデオ通話など意見交換会を行う。（日本語の通じる方のみ）
支援者様がもし何かスキルをお持ちで、希望があれば作中に取り入れる
（習字の代筆や、場合によってはモブキャラの声などは考慮できます）
最終的な作品タイトルは支援者様から募集なども元に考えていく
と言った風に、
「観客側としての支援者様の声を取り入れつつ、制作側として作品の演出方法や絵の改善を助けて頂く」
形を取ろうと思います。
批判等も励みになります。率直な意見をお待ちしております。
（あくまで意見であり、最終的な判断はこちらでさせて頂きます。大幅な方向性の脱線などはできませんのでご了承ください。）

〇リターン内容

・支援者限定アップデート（進捗報告及び、たまに制作中資料の一部を公開していきます。
・描き下ろしイラストのポストカード
・ティザー及び本編のエンドロールに名前記載
・定期的な本編のコンテ（Vコンテ）及びシナリオの閲覧権
・制作中資料の閲覧権、アンケート・意見会・作品への参加
・複製原画、複製レイアウト
・使用済みラフ原画１枚
・本編公開後（2028~）のDVDディスク、劇伴サントラの引換権

・使用済みラフ原画、背景画など詰め合わせ
・描き下ろし直筆イラスト
・本編公開後（2028~）受注製作アートブックの引換権

Generated by ぷれりりプレスリリース
https://www.prerele.com