RINLENmania のつくりかた

Making of RINLENMANIA

目 次

01 「RINLENMANIA」とは 4
02 この本を書いた理由 6
03 歴代シリーズ概要 8
04 メドレーの根幹部分を決める 10
05 スケジュールを固める 12
06 「RINLENMANIA on pixiv」企画準備 16
07 告知用の特設ページを作る 18
08 企画情報の公開 22
09 推薦曲を募集する 24
10 収録曲候補を探す 28
11 収録曲の絞り込み 34
12 楽曲制作者への連絡・報告 38
13 収録曲リスト制作・公開 43
14 イラスト制作者を募集する 44
15 担当イラスト割り当て・選考 50
16 エンディング企画の内容を固める 56
17 楽曲をつなぎ、メドレー音源を作る 58
18 イラスト提出対応 66
19 投稿用の動画を作る 68
20 動画投稿とその前後 74
21 Excel による情報管理 78
22 まとめ・今後に向けて 80
あとがき 82

01 「RINLENMANIA」とは

【POINT】

◆鏡音リン・レン使用楽曲をつなげたメドレーを作っています

◆絵師さんが収録曲に二次創作イラストをつけるのが最大の特徴です

◆幅広い曲を歌える鏡音は、音楽の面白さを伝えるのに最適な存在です

鏡音メドレー動画「RINLENMANIA」

本書『RINLENMANIA のつくりかた』を手に取って頂きありがとうございます。

既に私の活動をご存知の方や、この本のタイトルに惹かれた方は説明の必要は少ないのかもしれませんが、まずは「RINLENMANIA」というものが何かについて改めて紹介します。

「RINLENMANIA」シリーズは、VOCALOID「鏡音リン・レン」を使用した楽曲をノンストップでつなげたメドレー動画企画です。ここ数年は、おもに直近の 1 年間に発表された 60 曲ほどの楽曲をお借りして、90 分の動画に仕上げるのが恒例となっています。

鏡音リン・レンの発売日前夜である 12 月 26 日夜に毎年ニコニコ動画に投稿しており、昨年末に投稿した第 7 弾「RINLENMANIA 7」（sm25209757）が最新作となります。メインシリーズ以外に、特定の再生数以下の曲だけをお借りした「RINLENMANIA EXTRA」シリーズも 2 作いままでに作っています。当初はメドレーという性質を考慮して、ダンス系、ロックなどアップテンポの曲を中心にお借りしていましたが、近年は多様性を重視し、様々な曲調、幅広いテーマの歌詞を意識的にお借りしています。

ニコニコ動画には数々のいわゆる「作業用 BGM」や、VOCALOID 楽曲を使用したメドレー動画などが投稿されています。タグ検索「VOCALOID メドレー」や「VOCALOID-NONSTOP」などでそれらを見ることができます。

その中でも、この「RINLENMANIA」シリーズが他の VOCALOID メドレー動画と違う最大の特徴は、イラスト制作者（以下この本では、便宜上「絵師」と呼称します）が、メドレーに収録する全曲に描き下ろしの二次創作イメージイラストをつけるという点なのではないかと考えています。

原曲の動画にキャラクターが描かれていない場合など、絵師さんによる驚くような新鮮な曲解釈イラストが誕生し、曲に新たな生命が吹き込まれることもよく見かけます。

このメドレーは「作業用 BGM」ではありません。この動画を見に来た人の「作業」とは、曲を聴き、イラストを見ることです。

現在までのシリーズ累計再生数は 210,000 ほどです。最新作の第 7 弾は、全体の約半数の収録曲がメドレー発表当時 10,000 再生以下であったにも関わらず、現在までに 14,000 再生を記録しており、幸いにもこの 7 年間、鏡音好きの方の支持を頂いているようです。

単に動画という完成物をお見せする以上に、このメドレーの制作を一種のイベント・お祭りとして、新しい出会いが生まれる場を常に意識して作り続けていることが、この企画がこれまで鏡音ファンの方に受け入れられている理由のひとつではないかと考えています。

ここでの「出会い」は、単に人同士の交流だけでなく、作品同士や、人と作品の出会いという面もあります。例えば、リスナーや絵師さんがここ 1 年間に発表された曲を、親しい人が推薦した曲を聴いたりして振り返る。お借りした曲の制作者がメドレーで前後の曲を聴き、方向性の近いボカロ P の存在を知る。楽曲制作者とその曲を担当した絵師さんがその後の新曲でコラボレーションする、などがあります。

以前知人が「RINLENMANIA が出会い系として告発される日も近い」と冗談をツイートしていたことが鮮烈に記憶に残っています。

なぜメドレーを作るのか。なぜ鏡音か

私のルーツが音楽リスナーというところが大きいです。

学生時代はひたすら J-POP を聴き漁り（「COUNT DOWN TV」の TOP50 で気になった曲をすべてチェックするという聴き方をしていた）、その後は音楽ゲームの曲、邦楽ロック、同人音楽などに手を広げていきました。それらの中にはたくさんの思い入れの深い曲や楽しませてくれた曲、聴いて救われた曲などがあります。

今は自分でも曲を作っていますが、曲作りは自分の中では、「音楽が好き、そして作曲に対するハードルを下げてくれたり、新しい出会いをもたらしてくれる VOCALOID すげえ」という体験談を伝えるための一つの手段という位置づけです。その体験談が伝われば、コンピ CD でも文筆でも DJ でも、手段は何でもいいと思っていて、その中に、聴いた人たちに新しい曲との出会いの体験をもたらすメドレー動画というのもあるというわけです。

この「RINLENMANIA」は、その中でも特に VOCALOID「鏡音リン・レン」に着目して制作しているメドレーです。

始めて購入した VOCALOID であり思い入れが強い、また活動の初期から鏡音好きなボカロ P や絵師さんと交流していたという事情もあるのですが、やはり男声と女声ボーカルが両方あるのと、二人いるがゆえの組み合わせの妙で、デュエットや物語曲など、歌える曲調・ジャンル・歌詞のテーマが幅広いのが、P としてもリスナーとしても気に入っている部分です。

「VOCALOID シーンにおける創作の原点は n 次創作である」「動画サイトでは、目に飛び込んでくるビジュアル、耳から入るサウンドが両方大事」という思いを私は持っています。

とりわけ特に鏡音リン・レン界隈においては、キャラクター創作の力が強く、「ボカロ P と絵師はどちらが欠けても成立しない」という考えが比較的浸透しているように思います。それゆえ企画に協力してくださる方も多く、非常に心強く感じています。

02 この本を書いた理由

【POINT】

◆考えを整理して、将来の自分が楽に企画を進められるよう書きました

◆私がいなくなっても「RINLENMANIA」が続くよう書きました

◆ボカロで創作・企画する人のハードルを下げるために書きました

将来の自分のために書く

まずは将来の自分のために書こうという理由が一番のモチベーションです。

いまやっていることを全部書き出すことで、次回作の制作がスムーズに、また手順の漏れやミスが少しでも少なくなるように進められるという期待を持って本を書いています。

また、この企画に対する自分自身の考えを整理できるのではないかとも思います。本を書き始めた段階では、頭の中には未整理の文章が膨大に埋まっている状態です。そこから書いたものを並べて、入れ替えて、前後の文脈をつなげて、文章ひいては一冊の本にしていく作業です。タンスや机の引き出しを空けて、中のものをひとつずつ整理していくというイメージです。書くことで頭がすっきりするのです。

そもそも「RINLENMANIA」自体も、色々と大義を並べる前にまず「私が好きな鏡音曲を並べて私好みのメドレーを作る。それを作ることで、1年を振り返ったり音楽的な嗜好を整理する」という俺得理由がなければここまで続いていなかったと思います。

また、今後もボカロPの活動を続ける限りは、「RINLENMANIA」シリーズはライフワークとして続けていきたいとは考えているのですが、なにぶん個人に依存した趣味の企画ですので、リアルの状況に非常に左右されます。

これまでたまたま7年間継続して作品を発表できていますが、例えば年末に外せない仕事でものすごく忙しくなってしまったとか、病気や事故などで入院してしまったなどの事態があっても何らおかしくなかったと思いますし、今後も年を重ねるにつれてそのような状況に陥るリスクはますます高まります。

そのように私に何かあった際に、他の志のある人が「RINLENMANIA」を引き継いだり、代理で作ったり、あるいは「RINLENMANIA」という名前じゃなくても似たような別企画を立ち上げたりできればいいなと思ったのも、この本を書いた大事な理由のひとつです。究極的な目標としては、劇場版『ドラえもん』じゃないですけど、私が亡くなっても「RINLENMANIA」的な何かは出続ける、というところがあります。

ノウハウの共有

ひとつの企画を作るには、多くの手順とノウハウが必要です。

初心者向けのボカロ曲作曲ガイド本『ボカロビギナーズ』（http://www.gcmstyle.com/beginners/）の制作にあたっても考えたことなのですが、ふだん文章などで面に出すことが少ない（出してもTwitterの場合はあっという間にタイムラインの奥底に沈んでしまう）各自の持つ技術知識や、心構え、暗黙のルールなど、創作文化を構成する要素が個人の中でとどまっていてはもったいないと思っています。

誰かが企画を起こすたびに、手探りでやらないといけないというのは、「車輪の再発明」じゃないけど、時間の損失なのではと考えます。長期にわたって文章を固定できる紙の本という形にすれば、企画に興味がある人に向けてうまく共有できるのではと考えました。

個人的には「RINLENMANIA」的な企画はもっと他の人が同時多発的に進めてもいいのではないかと考えています。むしろこの本を読んだ方々がライバル企画をどんどん出して欲しいです。他の人の感性で選んだ曲のメドレーをひとりの視聴者として見てみたいです。それでVOCALOIDや鏡音界隈が盛り上がるのであれば嬉しいです。また、メドレーとは関係ない他の企画にも参考にできる部分はあるのではないかと考えています。

アニメなどの場合は、公式がキャラクターやストーリーを用意して展開されます。しかし、VOCALOIDの場合は本質がソフトウェアである以上、活躍させたければ、自分たちが歌わせて、描いて、企画するしかありません。ここ数年は商業ゲームや小説、コミック、メジャーCDなど、企業が積極的に進出した企画も多いですが、それはこの数年が異常なだけです。

ボカロで創作を行うために必要なインプットは、他のボカロ曲を聴いたり、絵を見たりすることです。これにより制作者のモチベーションも上がり、新たな創作や企画につながる好循環が生まれます。そしてこの本は、企画をやろうと思った人のハードルを下げる役割ができればいいなと思っています。

この本は、マニュアル的な手順を載せるのはもちろんなのですが、それ以上に「今はこういう状況なので、こういう考えに基づいてこうしている」という理由の部分をなるべく書いていこうと思っています。また、複数の選択肢をメリットとデメリットとともに並べて、「こういうメリットを重視しているので自分はこっちにしている」、ということも書きます。

VOCALOID界隈の動きは非常に早く、1年前の常識が1年後に通じるとは限らない面があります。現にこの「RINLENMANIA」という企画も、毎回何がしかの変化を重ねています。次頁ではその流れを簡単に振り返っています。

今後も変化が予想され、手順そのものは陳腐化していくものもあるでしょうが、理由の部分を書くことで、柔軟に手順を変えたりして対応できるかもしれないという期待があります。

また、いま自分がやっていること、ここで書くことは必ずしも最適解ではないかもしれないし、そもそも正しいとも限らないし、改善点は色々あると思います。この本を見て、「ここはこうできるのでは」とか「いや、そのりくつはおかしい」というご意見やご要望があれば、ぜひメールなどでお寄せください。本という形で公開しなければそこをゆっくり吟味できる機会もないと思うので、そういった意味でも本書を書く理由はあるのではと思います。

03 歴代シリーズの紹介

これまでに制作した、9 作の「RINLENMANIA」シリーズを振り返りつつ紹介します。
特に、各作品において運営面で変化を加えたことを重点的に書いています。

RINLENMANIA

記念すべき第一作は 44 曲で 60 分という内容で、今から思えばかなり矢継ぎ早なつなぎです。のり P の 2008 年発表の曲や光収容さんのデビュー曲などもお借りしています。当時はボカロ系 SNS で絵師さんを公募していました。5 名ほど集まってワンポイント絵を…という目論見でしたが、17 名もの方に名乗りを上げて頂いたことで、その後の RINLENMANIA の方向性が決まりました。

2008 年 12 月 26 日発表

RINLENMANIA EXTRA

当時の本編には「3,000 再生以上」という縛りを設けており、それに対応する形で当時 3,000 再生以下の曲を 25（双子）曲、41 分 25 秒（良い双子）繋いだものです。曼荼羅 P の「底辺少女」、あまみさんの「コンペイトウ星」など、その後注目を浴びた曲もありました。イラストは楽曲二次創作ではなく、扉絵のようなイメージで 8 名の方に書いて頂きました。

2009 年 11 月 24 日発表

RINLENMANIA 2 ～うたうこと～

この年から収録曲 60 曲前後が定着しました。時間はシリーズ最長の 100 分間であり、時間的な余裕を活かしたつなぎを多く取り入れた気がします。単純なフェードだった曲の切り替えエフェクトに凝り出したり、曲ごとに曲名の文字（フォント）を変えたりしだしたのもこの年からです。絵師さんは SNS で 35 名を先着順で募集しましたが、瞬く間に埋まってしまった記憶があります。

2009 年 12 月 26 日発表

RINLENMANIA 3 -Yellow Magic-

この年からは絵師さんの応募方法を現在やっている「希望曲を記載して参加表明頂く」方式に変更し、初めて選考という形をとりました。また、エンディング曲で特別な演出をやる企画もこの「3」が始まりでした。音楽面では、単に曲を切り替えるだけでなく、マッシュアップのように「2 曲を長くつなぐ」つなぎも試しています。

2010 年 12 月 26 日発表

RINLENMANIA 4

曲の高速化が進んでいた時期で、後半のテンションの高さはシリーズでも屈指のものがあります。Adobe 一式の導入により制作環境が大幅に変わり、レイアウトを一新しました。その中で最大の変更点は、全曲に歌詞のテロップを表示するようになったことです。また、SNS から Twitter へコミュニケーションの場が移動したことにより、絵師さんの募集はブログ＋メールで行いました。

2011 年 12 月 26 日発表

RINLENMANIA 5

再生数条件を「2,000 以下」に緩和しました。また、候補曲マイリストを「随時入れ替えて調整」→「ある日付に確定版公開」に変えたのもこの年です。5 周年ということで、過去のシリーズでお借りした曲の二次創作イラストを描いて頂くエンディング企画を行いました。総勢 90 名というシリーズ最多の絵師さんに参加頂いた作品です。

2012 年 12 月 26 日発表

RINLENMANIA EXTRA2

3,000 再生以下メドレーの第 2 弾。大半の候補曲を Twitter のハッシュタグを活用して様々な方から募集し、11 名の「選曲委員会」の投票によりお借りする曲を決めました。本編と異なり、テンポの遅い曲を多くお借りしました。また、絵師さんは特設ページ掲載のフォームから応募する形としました。それらの実験の一部は、「6」以降の本編シリーズで活かされることになります。

2013 年 7 月 17 日発表

RINLENMANIA 6

「アップテンポ中心」の縛りを撤廃したことで、中盤に R&B やバラード曲が並ぶなど、メドレー全体の雰囲気を大きく転換させたのがこの年と言えます。動画も今後の流れに対応すべく 16:9 サイズに変更。「ハウトゥー世界征服」での黒板など、画面全体を活かした演出も取り入れました。連動企画「RINLENMANIA6 on pixiv」も初開催し、全体として様々な挑戦をしたのがこの年でした。

2013 年 12 月 26 日発表

RINLENMANIA 7

「7」＝「虹色」＝「多様性」を全体テーマとして掲げ、再生数の制限を完全に撤廃し、多彩なジャンルの曲をお借りしました。音楽面では新しい機器を導入したことで、地味ながらもつなぎを聴きやすくしました。演出面としては、曲間の切り替えは比較的シンプルにする一方で、歌詞表示枠を含めたフレーム枠全体で「色」が印象的な演出が多くできたのではないかと思います。

2014 年 12 月 26 日発表

04 メドレーの根幹部分を固める

時期　～９月　　**使用ツール**　－

【POINT】

◆集中力が持つ目安の 90 分を、1 曲あたり 1 分 30 秒で割って 60 曲

◆参加資格は、普段から鏡音を描いている絵師さんであれば問題ないもの

◆ここでの「絵師」は、「キャラクターを自力で手を動かして描く人」

「RINLENMANIA」の毎年の企画にあたって最初に検討するのは、「メドレーの長さ、曲数はどれくらいにするのか」と「どのような絵師さんを募集するのか」という部分です。この 2 点はメドレー企画としての根幹に関わる部分ですので、最初にはっきりさせる必要があります。

メドレーの長さ、曲数はどれくらいにするのか

【曲数】60 曲前後　／　【演奏時間】90 分 00 秒

メドレーという形式を考えると、いくらでも長い動画を作ることができます。毎年紹介しきれない曲がたくさんあります。しかし人間の集中力を考えると、あまり長い動画にしてしまうと途中でダレてしまう可能性が高いため、ひとつの作品として成立するような長さは 90 分くらいが最適なのではないかと考えています。大学の講義の 1 コマと同じ長さですね。

曲数は、その演奏時間から逆算して、60 曲前後としています。1 曲あたりの時間に直すと 1 分 30 秒（実際はフルサイズでエンディング曲を 1 曲流しているのでもうちょい短くなりますが）という数字になります。これは実は、アニメの OP 曲と同じくらいの長さです。

イントロ＋ワンコーラスで曲の魅力を紹介するための時間として、1 分 30 秒というのはちょうどいい数字だと思っています。ちなみに少し矢継ぎ早な「１」は 44 曲で 60 分なので 1 曲あたり 1 分 22 秒、テンポが遅い曲も多かった「EXTRA2」は 39 曲で 70 分なので 1 分 48 秒です。1 曲あたりの時間が少し変わるだけでも、メドレー全体の印象はだいぶ変わります。

60 曲分の枠があると、だいたい「1 週間に 1 曲ぶんの特に気に入った曲をお借りできる」という計算です。また、リンソロ・レンソロ・リンレン曲を 20 曲前後ずつ選べることになり、ジャンル、ライブラリ、歌詞テーマなど、そこそこ幅の広いものを作ることができます。

「どのような曲をお借りするか」という詳しいレギュレーションについては、のちほどの「推薦曲募集について」の項目で詳しく触れることにします。

どのような絵師さんを募集するのか

「RINLENMANIA4」以降は、毎回絵師さんの「参加資格」を決めています。
直近の「７」では以下のようなものとしていました。

（1）2013 年 10 月 1 日～ 2014 年 11 月 3 日までに、鏡音リン・レンの二次創作イラストを 1 作品以上発表した方　（一枚絵イラスト、PV、漫画など。オンライン、オフライン問わず。「RINLENMANIA 6」も含みます）
（2）幅 1280 ×高さ 720 ピクセル、RGB カラーの BMP 形式でイラストを提出できる方

（1）（2）双方を満たす方という条件で絵師さんを毎年募集しています。ですが正直に言ってしまうと、この参加資格は**「普段から鏡音を描いている絵師さんにはほとんど問題ない条件だけど、ネット上で一般公募している企画だから書いていますよ」**という位置づけです。
（2）については、「これくらいの用語はイラストを描いている人ならわかってますよね」という確認くらいの気持ちです。
（1）の条件は「RINLENMANIA4」から導入したものです。というのも、「3」までは、その当時交流の主流だったボカロ系 SNS（「RINLENSNS」「ボーカロイドにゃっぽん」）でクローズドに募集を行っており、住民はみんなボカロで活動していることが前提だったので、わざわざ「鏡音のイラストを発表した人」という応募条件をつける必要がなかったのです。
オープンなネット上での一般公募となった 2011 年の「4」以降は、直近の 1 年間に鏡音関連のイラストを 1 枚でも描いたなら OK、というところでゆるく制限をかけている感じです。（pixiv 企画「RINLENMANIA on pixiv」のほうはその制限もありません）
「直近の 1 年間」の定義としては、「6」以降は「前年の 10 月 1 日～企画発表の前日まで」としています。その前は「○月○日以降」しかなくて、応募直前まで鏡音を描いてなかったけど企画を知ってとりあえず鏡音描いてから応募というパターンが実際にあったのでw、そこが曖昧だったのを一応はっきりさせることにしました。

ところで突き詰めて言い出すと、「絵師」ってなんだろうという定義の部分があります。RINLENMANIA 的な見解としては、「キャラクターを自力で手を動かして描く人」を「絵師」と定義していいのかなと思います。背景は実写を加工して作るとか、素材集を活用するという方もいらっしゃるでしょうが、絵の主役であるキャラは自分の力で描くというイメージです。
ちなみにパソコンを使って制作したデジタル絵だけではなく、過去には何人かアナログイラスト（水彩画など）で参加して頂いた人もいらっしゃいます。

なお「静画によるボカロ曲の二次創作」は、イラスト以外にも、MMD のような 3D 表現、DIVA スクリーンショット、コスプレ写真のような実写作品、作ってみたなど最近は多岐にわたります。現在 RINLENMANIA の募集はイラストを描く絵師さんに限定しており、今後も当面そうなる予定ですが、状況が将来大きく変わった場合は、この部分を見直す必要も出てくるかもしれません。

05 スケジュールを固める

時期 ～ 10 月上旬　**使用ツール** Excel、紙の手帳、Google カレンダーなど

【POINT】

◆現状は主に、11 月～ 12 月の 2 ヶ月間を使って制作している

◆ 11 月は、推薦曲の募集終了～リスト公開までが特に忙しい

◆ 12 月は、イラスト割り当て通知と、動画投稿直前が特に忙しい

表に見えるスケジュールと、運営スケジュール

どんな企画も計画を立ててその通りに実行するのが大事です。コンピレーション CD などでもそう思うのですが、実際に動く前に企画概要を詰めて、そのために自分が動くスケジュールをすべて洗い出しておくと、その後はそれに沿って粛々と動くだけなので、とても楽になります。これが決まれば企画は 8 割方すでに終わったと言っても過言ではありません。

最新の「RINLENMANIA7」での、「表に見えるスケジュール」は以下の通りでした。

この「表に見えるスケジュール」を元に、何をすればいいかの運営サイドのアクションをまとめた「運営スケジュール」を順番に紹介していきます。各アクションの詳細についてはそれぞれのページを参照するよう記載します。

【表に見えるスケジュール】

11/ 5（水）～ 11/9（日）	**Twitter 等で収録曲リクエストを受付**
11/19（水）前後	**収録曲候補をマイリストで公開**
11/25（火）～ 11/30（日）	**イラスト制作者　募集期間**
12/ 4（木）前後	**イラスト制作者　割り当て確定**
12/22（月）23:59	**イラスト提出締切**
12/26（金）22:00	**動画公開**
12/27（土）～ 31（水）	**「RINLENMANIA7 on pixiv」作品集中投稿期間**

「5」までは、現在よりもかなりタイトなスケジュールとなっていました。ですが、

・Twitter ハッシュタグを活用した結果、今までよりも多数の推薦曲が寄せられたこと

・「6」より新設の pixiv 企画（P16 ～参照）の運営

・候補曲を公開する前に楽曲制作者へ連絡し、よりきっちりとした企画運営にしたい

（「5」までは候補曲発表後、事後的に正式な連絡を楽曲制作者にしていた）

これらの理由から、「6」からは 11 月と 12 月の 2 ヶ月間を使って企画を回すのが無理がな

いだろうと判断し、そのようなスケジュールを組んでいます。
9月くらいには大体年末の忙しさが見えてくるので、まずは「表に見えるスケジュール」の目星をつけておきます。この企画は、特定の日時にアクションを起こすものが多いです。例としては以下のようになります。

・11月19日の夜に、収録曲マイリストを公開して告知。同時にHPも更新する
・11月25日の0時に、絵師さんの応募フォームを公開に切り替える

これらの日時は早めに決めて、紙の手帳やGoogleカレンダーなどにスケジュールしておく必要があります。現状は個人企画ですから当初の予定が少し変わっても受け入れてくださる方が多いとは思いますが、「表に見えるスケジュール」はなるべく守っていきたいところです。
「表に見える運営サイドのアクション」を土日に設定できれば比較的楽なのですが、2ヶ月でやろうとするとどうしても平日に回す必要があるものもいくつか出てきます。余裕を持ちたい場合はより全体を前にずらすことになるのですが、時間をとりすぎると逆に即時性に欠けてくる（例えば10月から始動した場合、10月に発表された最新曲がその年のメドレーに入らなくなる）一面もあるので、ここらへんは主催個人の状況と相談して決めていきます。

運営サイドのアクションを列挙する

それでは、「RINLENMANIA7」での予定と実績をもとに具体的な運営サイドのアクションをひとつづつ列挙していくことにします。

☆＝表に見えるアクション、★＝表に見えないアクションです。
「○H」という表記は、だいたい○時間くらいかかるという見積もりです。予定と相談して、期間中にこなせそうになければ、少し時間的な余裕をとるスケジュールにします。
その右の「P○〜○」は本書での解説ページとなります。

【〜10月】準備期間

★	随時	収録候補曲を探す		P28〜33
★	〜9月	メドレーの根幹部分を固める	3H	P10〜11
★	〜10月上旬	スケジュールを固める	3H	P12〜15
★	〜10月中旬	「RINLENMANIA on pixiv」企画準備	3H	P16〜17
★	〜10月下旬	告知用の特設ページ制作	5H	P18〜21
★	〜10月末	特設ページをpixiv企画担当に確認	1H	P18〜21

10月までは準備期間です。11月に入ったらいつでも企画を表に出せるように、仕込みを進める段階となります。一番重要なのは、日頃から曲を聴いて、お借りしたい曲を少しずつリストアップしていくことです。

【11 月】情報公開～お借りする曲の決定～イラスト制作者募集

☆	**11/5 夜**	**企画情報の公開、推薦曲募集開始**	**3H**	**P22 ～ 23**

※特設ページのアップロード、ブログに記事を書いて告知、Twitter での告知、twittbot による自動宣伝のセット作業などがあります。なお平日は忙しい人も多いので、募集期間には土日を少なくとも 1 日（できれば 2 日）含みたいところです。

☆	**11/6 ～ 10**	**【随時】推薦曲を Togetter にまとめる**	**0.5H ／日**	**P24 ～ 27**
☆	**11/6 ～ 10**	**【随時】推薦曲をマイリストにまとめる**	**0.5H ／日**	**P24 ～ 27**

※これから推薦する方も参考にするので、最低でも毎日 1 回は更新したい

★	**11/6 ～ 10**	**寄せられた推薦曲を聴く**	**20H**	**P24 ～ 27**

※通勤中など余った時間を活用して聴き、候補曲を調べていきます。この際、気になった曲は楽曲制作者の連絡先を調べておくと後々楽になります

☆	**11/10 0:00**	**推薦曲募集終了（特設ページ、bot 更新）**	**1H**	**P24 ～ 27**
★	**11/10 ～ 15**	**お借りする曲の絞り込み**	**20H**	**P34 ～ 37**
★	**11/13 ～ 15**	**楽曲制作者への使用許可相談／使用報告**	**10H**	**P38 ～ 42**
★	**11/14 ～ 18**	**使用許可相談の返信・催促**	**5H**	**P38 ～ 42**

※全曲絞り込みができていない段階でも、絶対にお借りするであろう曲はいくつかあるはずなので、そのような曲の作者さんから順次連絡を取っていきましょう。

★	**～ 11/19**	**お借りする曲をマイリストにまとめる**	**2H**	**P43**
☆	**11/19 夜**	**収録曲リスト公開（特設ページ、bot 更新）**	**2H**	**P43**
☆	**11/20 前後**	**pixiv 企画　企画担当が扉絵公開**	**1H**	**P16 ～ 17**
★	**～ 11/23**	**絵師応募フォーム作成、動作確認**	**3H**	**P44 ～ 49**
☆	**11/25 0:00**	**絵師募集開始（ページ、ブログ、bot 更新）**	**1H**	**P44 ～ 49**

※推薦曲募集と同じく、募集期間には土日を 1 日以上含むことを推奨

★	**11/25 ～ 30**	**【随時】絵師受付作業**	**1H ／日**	**P44 ～ 49**

★	**11 月下旬**	**メドレー収録曲の歌詞を収集**	**3H**	**P58 ～ 65**
★	**11 月下旬**	**メドレーの曲順を大まかに決定**	**10H**	**P58 ～ 65**

※実際につなぐ際に細かい調整はするが、全体の流れと、出だしの 1 ～ 3 曲目、終盤の 5 曲前後・エンディングの曲は、絵師さんへのイラスト割り当てのタイミングである 12 月の初めまでには確定させておく必要がある

11 月は対外的なやりとりが非常に増え忙しくなります。見積もると、1 日平均 3 時間くらいは企画に時間を割く計算になります。この時期に多忙が予想される場合は、現在およそ 1 週間強とっている「推薦曲の募集終了→絞り込み→許可取り→リスト公開」の期間を少し伸ばして全体を前倒しにするのがいいかと思います。

【12 月】イラスト割り当て〜音源・動画制作〜動画公開

☆	12/1 0:00	絵師募集終了（ページ、ブログ、bot 更新）	1H	P44 〜 49
★	12/1 〜 3	エンディング企画の内容を固める	3H	P56 〜 57
★	12/1 〜 4	イラストの割り当て・絵師選考の実施	10H	P50 〜 55
★	12/2 〜 4	絵師送付用の資料作成	3H	P50 〜 55
☆	12/4 夜	イラスト割り当て・選考結果の通知	3H	P50 〜 55
☆	12/4 夜	割り当て確定（特設ページ、bot 更新）	1H	P50 〜 55
★	12 月上旬	【随時】エンディング企画の立候補受付	0.5H ／日	P56 〜 57
★	12 月上旬	楽曲制作者に担当絵師決定の報告	5H	P50 〜 55
★	12 月上旬〜 21	【随時】イラスト提出メールへ返信	1H	P66 〜 67
★	〜 12 月中旬	楽曲をつなぎ、メドレー音源を作る	30H	P58 〜 65
★	〜 12/25	投稿用の動画を作る	30H	P68 〜 73

※一口に動画制作といっても下記の工程があるので、それぞれ目標日時を決めておく。
曲ごとのフレーム作成（曲名、再生数情報など）
→　曲ごとのフレームに提出イラストをセット
→　曲ごとのフレーム装飾（フォント、枠の色など）
→　音源に合わせてざっくりフレームを並べる
→　テロップを入れる（歌詞・エンディング演出・クレジットなど）
→　曲中の切り替えエフェクトを入れる
→　完成動画の書き出し　→　完成動画のエンコード

☆	12/23 〜 24	絵師一覧公開（特設ページ更新）	1H	P74 〜 77
★	12/23 〜 24	絵師に進捗状況の報告	0.5H	P74 〜 77
★	12/23 〜 25	楽曲制作者にイラストを送付	5H	P74 〜 77
★	〜 12/26 夜	動画の予約投稿	0.5H	P74 〜 77
★	〜 12/26 夜	お借りする曲のマイリストを更新	1H	P74 〜 77
☆	12/26 22:00	動画公開に伴う宣伝	5H	P74 〜 77

※特設ページ、ブログ更新のほか、27 日 0 時より開始の pixiv 企画宣伝など諸々

☆	12/26 〜 27	楽曲制作者、絵師に投稿完了報告	3H	P74 〜 77

ここで現状特にスケジュールが詰まっているのが、12 月初めの「絵師募集終了〜イラスト割り当て通知」（4 日間）と下旬の「イラスト締切〜動画投稿」（4 日間）です。

おかげでクリスマスは毎年この企画に捧げていますが、動画フレームなどの演出面は、かけられる時間とクオリティがそのまま比例するので、もしかしたら今後は少し時間的な余裕を取るかもしれません。