

#VAF 52.



じっくり読んでください。

# 目次

- 1.はじめに
- 2.自己紹介
- 3.自由投稿
- 4.編集後記

## はじめに

こんにちは。会誌編集担当のえのです。

なんとなく、もう普段通りに外に出てご飯を食べて良さそうな雰囲気になってきた2023年度、みなさんいかがお過ごしだったでしょうか？

アニ研では多くの新入会員を迎えることができ、イベント面では北大祭に始まり、円山登山、24時間上映会、ジンパ、スキー等が開催され、作品制作においては3つのアニメーション作品を制作するという、とても充実した一年となりました。

今年度の新歓では去年より更に多くの新入会員を迎えることができ、また、夏コミへの出展の計画も順調に進行していて、今年は更に活気あるサークルになるのではないかと期待しています。

さて、せっかく編集担当としてこの場を頂いたので、私から少し話をさせていたきたいと思います。

私は此の一年、主に制作進行として動いてきました。制作進行とは言っても、アニ研はあくまでサークルである為、プロの制作現場のものとはかなり違います。SHIROBAKOのみゃーもりのように業務受け渡しとスケジュール管理のみに追われ続けているという訳ではなく、取り敢えず滞りなく作品制作ができるよう、サークルとして成立するよう、元々興味があったCGに加え、音響や撮影、編集等人員のいない、足りていないパートの開発・作業を請け負いつつ、集団として完成に向かえるよう色々計画を立てて実行するというのが基本的な役割でした。やったことないことばかりで、それなりの苦労はあったのですが、全体管理の業務に携われたため、アニメ制作の流れをひと通り体感すると共に、アニメとは如何なるものなのかを制作側からの視点で少し感じることができました。

話は変わって、私は大学に入るまで、創作というものを殆どしてきませんでした。学校で行われる副教科としてならそれなりに楽しく活動していましたし、簡単なブログなどはちょくちょく更新してきましたが、本腰を入れて何か作品制作に取り組むといったことはまず無かったです。その為、当時は創作物に対して基本的に「消費」という姿勢をとっていたというふうに思います。これは

創作物を単なる情報のパッケージとして見る姿勢で、目の前のコンテンツはあくまで人間を主体とした二次生成物であり、人間である自分とは次元が違う価値として接するということです。

小中学生の頃は、その若年のvividさ故に消費という姿勢であっても、まるで遊園地のアトラクションを楽しむように、創作物の直接的で表面的な価値を享受して心から楽しみ影響を受ける、といったことができていましたが、ある程度自分の中での価値観が固まっていくにつれて、こういった楽しみ方が難しくなってきました。これまで自分が積み上げてきた価値観に対して、1次元低い情報パッケージが大きな影響を与えるということに、ちょっとした屈辱的なものを感じていたのだと思います。その為、あの頃は心から楽しめていたコンテンツに対して本気で心動かされるということがあまり無くなり、虚無感と寂寥感とを度々感じる日々を送っていました。

そんな中、私は大学でアニ研に入り、制作進行(?)として先ほど述べたような形で創作活動に携わってきました。はじめのうちは自分が何やっているのかすらよく分からず、周りを見る余裕も無かったのですが、少しずつ環境に慣れてきて、目指していた集団の形が実現していくにつれて精神的にかなり余裕が出てきました。そして改めてアニメというコンテンツを見直した時に、あの頃とは違った接し方ができているということに気がついたのです。

アニ研でアニメを作っていると、正直稀に「…?」と言葉にならない漠然とした疑問感に駆られることがあります。お金は貰えない、莫大な時間がかかる、脳のリソースもかなり割かなければいけない、スポーツのような爽快感も無い。状況考えるとそれは当然なことのような気がします。そんな中でアニメを完成させるとなると、そこには何かしらの異常が発生しているはずで、私はその異常と共になんだかんだで楽しみつつ1年間を過ごしてきました。

そして、アニメというコンテンツは、多くの人々のクリエイティビティが積層して形成されています。つまり、様々な人間の様々な意思がこの映像の裏でひしめきあっていて、そのカオスな情報の流動の中で多くの思いが重なり合って出力された結果が、アニメ作品ということとなります。

これらのことから分かったのは、アニメの裏には確実に多くの人間がいて、その中には少なからず人間としての本気をアニメにぶつけている人がいる、というかそういう人間が居ないと作品は完成すらしないうことです。

これが、私がアニ研での活動を通して得た直感でした。

ここから導き出されるのは「アニメは心を動かされるに足るコンテンツである」という結論。

アニメの奥には自分と同等もしくはそれ以上の思いや情熱がひしめいており、

それらの存在が確率的にほぼ確定であると分かったからには、アニメというコンテンツは別の次元ではなく、自分と対等な存在であるということになります。そうなると、最早心動かされることに対して拒絶感を抱く必要は無くなり、素直にアニメを受け入れることが叶うようになったというわけです。無論、普段から映像の奥の存在を意識してアニメを見る、なんていう脳に負担のかかるアニメ視聴方法をとっているわけではありませんが、ただ一度、内心抱いていた疑問に対して納得のいく結論が得られたという事実が、要らぬ感情を挟まずに私を真っ直ぐアニメと向き合わせるのです。

このような長文を最後まで読んでいるような人は、先に私が述べたようなvividさへの喪失感を少なからず味わったことがあるような方ばかりだと推察します。この喪失感は、恐らくさまざまな方法で克服できるものかとは思いますが、1年間アニメ制作をしてきた身から提案させていただきたいのは、やはりアニメを作ってみるということ。

アニメに対して vivid であればいいのならば、制作を通して aware になってみてはどうでしょうか？

今回のテーマは「スマイル！」

実際にアニ研でアニメ制作をしている会員たちの声や作品を見聞してにニコニコオタクスマイルを浮かべると共に、aware の足がかりを掴んでアニメオタクとして新たなスマイルを手にしてもらえれば幸いです。



# 自己紹介

アニ研会員たちの思い出のアニメとそれにまつ  
わるエピソードについて書いています。

それぞれの個性が出ていてとても面白いです。

**名前**

**サンタマリア**

**役職**

**会長、  
着色**



**思い出のアニメ：**からかい上手の高木さん

**エピソード：**中学二年生の時にYouTubeの切り抜きでこのアニメを見ました。なにかもどかしい中学生の恋愛を描いた作品で当時の僕には何故かものすごく刺さりました。ここからアニメに沼り始めました。当時は高木さんと同じ年齢（中2）だったはずが気がついたら、僕はもう19歳...  
おお怖い怖い！

**名、びついで**  
**かんとく、あにめ-しょん**  
**びじゅつ、さつえい**

子供の時、寝る準備を済ませて電気を消して、毛布に包まれながら見た金ローの『もののけ姫』。

モロの血と獣の匂いが入り混じった息遣い。石火矢が放たれる爆音と閃光、火薬の匂い。シシ神の森の生命力と湿度に溢れる濃厚な空気…。

その映像から引き起こされる自分の感覚全てが劇的な体験で、アニメーションに注がれた莫大なエネルギーを意識するきっかけになったのだと思います。



# P N なポリ

監督・作画・背景

## 思い出のアニメ：ジョジョ

小さい頃、家族と一緒に見ていました。当時は恐らく内容をあまり理解してなかったのですが、何かアツい戦いをしていことは画面からひしひしと感じられてワクワクしながら見ました。演出もストーリーもユニークで、色褪せることなくカッコいい作品だと思います。



## えの

## 思い出のアニメ：ラブライブ!

雪の降る日に会い、活き活きとした時間をくれた作品です。

中学生生活はいつもμ'sと共にありました。

「みんなで叶える物語」に惹かれた人たちが集まって発生するエネルギーはものすごく、その時は自分たちでも何かできる、何か叶えられるんじゃないかと本気で思っていましたし、実際僕の中では本当に沢山のことが叶えられたような気がしています。ラブライブ!と共に過ごした時間は、今この時間に確実に連なっている思い出です。今でもまだ、海の風や雪の景色と共に僕の中でラブライブ!が静かに沸き立ちます。



役職：制作進行 3DCG 撮影 編集 音響

ペンネーム：しげとら

役職：過去作品の管理（補助）

思い出のアニメ：機動戦士ガンダムⅡ 哀・戦士編



初代ガンダムの劇場版3部作の第2弾です。

小学3年生の時、初めて見たガンダムはオリジナルのTV版ではなく、劇場版でした。第1弾もとても面白かったのですが、ガンダムを好きになったのは、哀・戦士編を見てからです。

ランバ・ラル、マチルダさん、ミハルなど印象に残るキャラクターとの出会いと別れに、とても惹かれました。今でも年に一度は、この作品を見返しています。見返す度に発見があります。

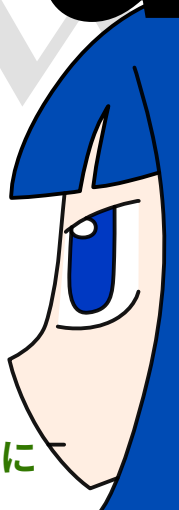
私の中のアニメに対するワクワク感は全てここから始まっていますね。

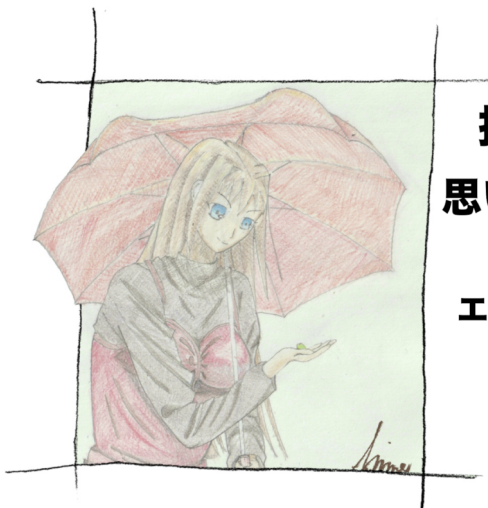
# sugara

**役職：**  
**過去作品の管理**  
**コンピュータ関係の支援**

**思い出深いアニメ：**  
**Di Gi Charat（ワンダフル版）**

**時代を感じさせるかわいらしい絵柄と  
シュールかつナンセンスな作風とのギャップに  
衝撃と新鮮さを感じました。**





**名前：ヒメシャラ**

**担当：仕上げ、撮影**

**思い出のアニメ：**

**進撃の巨人**

**エピソード：**

**ここにいるそもそもの**

**きっかけがこのアニメ**

**P.S. まほよ は い い ぞ**

名前：にんにく

役職：無

思い出のアニメ：無職転生、とあるシリーズ

無職転生はとにかく大好きなアニメです。このアニメを見ると後悔の無いようにその時々を一生懸命に生きようという気持ちになります。パドレス所属のダルビッシュ有投手の「20年後の後悔だらけの自分が今に戻って来て今は人生2週目」というマインドに近いですね。

禁書目録は自分が初めて見た深夜アニメです。このアニメをきっかけに当時大流行りしていた学園異能バトルものにドハマリしてしまいました。今自分が工学部に所属しているのもとあるシリーズの影響がとても大きいです。