

自由投稿

- ・「アニメと料理と」 著：ヒメシュラ
- ・「なろう版無職転生のすすめ」 著：にんにく
- ・「『影胤』 うらばなし」
- ・「『マイワード』 うらばなし」
- ・「アニメの透過光について」 著：sugara
- ・「ベネチアII」 著：えの
- ・「ガンダムのこれまで 前編」 著：しげとら

(しげとらメモ)

・久しぶりの会誌で、何を書けばいいのかわからなかった人も多
いと思います。私の無茶振りに応えてくれた、ヒメシュラ氏・
sugara 氏・にんにく氏・えの氏には感謝しかありません。しかも
みんなジャンルの違う話をしていて、多様性が面白いです。やっ
ぱり人の「好き」を聞くのって楽しいですねえ。

アニメと料理と

ヒメシヤラ

立ったり座ったり、飛んだり跳ねたりといった基本的な動きから、戦闘やスポーツなどの激しい動き、動物や植物、風といった人間以外の動きなどアニメで注目される描写は様々あります。その中でも今回は、深夜帯の放送では飯テロだなんだと盛り上がりを見せる事もある料理・食事に注目して、個人的に美味しそうだったり、記憶に残っていたりする場面からその作品を紹介していけたらと思います。

(まずは、)言

わずと知れたジブリの名作「となりのトトロ」から、沢で冷やされたおぼあちやんの畑で採れたきゅうりに二人がかじり付くシーン。ヘタを取ってからかじ

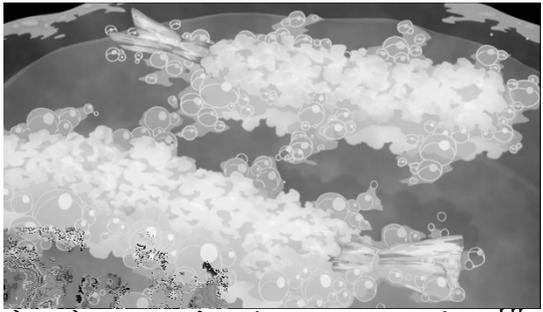
り付くところやその音がいいですし、何よりきゅうりが美味しそうで、自身が生の夏野菜、特にトマトやきゅうりが好きなことの根底には小さい頃



に見たこの情景があるんじゃないかと思うぐらいには個人的に好きで、印象に残っています。確かにジブリといえ、ラピユタの目玉焼きトーストや千と千尋の屋台、宴会料理、耳をすませばの鍋焼きうどんなど記憶に残る食事には事欠きません。でも、自分にはこれを書くために見返すまでここからの話のおおきな転換が頭に無かったぐらい鮮烈に刻まれていて、そんな自分を構成しているとも言えるのがこの場面かなと思えばジブリはトトロにしてみました。

二作品目は、「衛宮さんちの今日のご

はん」を。今回選んだ中では、唯一の料理・食事を主題に含んだ作品で、一話完結のスピノフお料理アニメになります。魅力的な描写はたくさんあるのですが、この中からは、沸騰した鍋や揚げ物をする時の泡・気泡の描写。あの規則的なような不規則なような泡がそのまま画面の中にある不思議さたるや仮に映像からトレースしているとしても気迫熱意が計り知れない。他にも焼けている今川焼きの生地に乗ったあんこの質感といい本編というか、メイン料理はもちろんのこと大筋とは関係ない食べ物もリアルで美味しそうで十五分がほんの一瞬で過ぎます。調理



描写も細かく丁寧で
お料理番組でもある
ので、ぜひ観てほし

いのです。確かに
はじめスピノフ作品
とは言いましたが、

一話完結ですしほん
わか料理ストーリー
なのでここから観て

も問題なく楽しめる

と思います。(スピノフもとから楽し
みたい人は、媒体は様々ありますがア
ニメの Fate/stay night [UBW]をお勧め
します。) 飯テロなんて効かないよって
方は、どうぞ深夜にご覧ください。そ

れ以外の方は、まだ日の出ていてスー
パーの開いている時間に見ることをお
勧めします。

三作品目は、「ゆるキャン△」になり
ます。多くの方もご存知と思います

が、「ゆるい作風で、

女子高生たちがゆる
いキャンプをする姿

を描くと見せかけ

て、随所にガチキャ

ンプを盛り込んだ」

そんな作品だと思

います。キャンプをや

った事がない人もや



ったことある人もキャンプをしたくなるそんなアニメではないでしょうか。さて、前置きが長くなりました。こちらにも一つに絞るのは難しくどこも魅力的で、調理過程や盛り付けも美味しうなので、一番はその料理をおいしそうに食べているところでしょう。

同じく美味しそうに食べているトトロは、記憶を揺さぶられる感じがですがこっちはもろに食欲を揺さぶられます。

料理自体がおいしそうなところに食べているところが美味しそうでほんとおいしそう。ともかく、料理もそうですが何よりキャンプに行きたくなるので皆さんもぜひ観てみてください（も

し行ったら思ったより明るさの確保ができなくて、肉の焼け具合が心配になり炭になるので、日没までかなり余裕を持って調理し始めることをお勧めします。）

さて、今回最後の作品は、「ふらいんぐういっち」です。一人前の魔女に

なるためのしきたりとして、青森の親戚の家に引越し、暮らす事になった真琴を中心にちよつと不思議なほんわかした日常と成長を描くアニメ普段の日常生活を描いているだけあって料理・食事シーンも複数あります。こちらは、ばっけ（東北のあたりの方言でふきのとう）を摘んでてんぷらにす



る場面。土手に生えているところから始まって、カバンいっぱいになっていくところ、水に浮かべられたところ衣にくぐらせてあげたところ、と本当に自然で実際に食べたことはおろか調理しているところを見たことなんてほとんどない様なものなのになんだか妙においしそうでまた食べてみたくなります。（時期的には、もう終わってしまいました。来春には機会があればと思います。ふきのとう自体にも微量に毒がありますが自分で採る場合には、見た目の近い毒草があり注意が必要なようにで不用意に手を出せないなど感じます。）料理・食事でいえば他にも二十

日大根を育てたりクッキーを焼いたり
といくつかありますが、そのみなら
ず魔女というすこし不思議の部分や青
森、弘前ならではの部分などもありぜ
ひ一度観てもらいたいです。

さて、今回は、料理・調理の描写か
ら作品を紹介する形で、独断と偏見と
個人的思い出に基づいて別格のジブリ
から一つとそのほか三つを紹介してみ
ました。図らずもジブリ以外の三つの
方は雰囲気比較的近い作品を選んで
いて、どれか一つでも（好きな）方
は、残りの作品もぜひにと進めておき
ます。また、今回は、取り上げませ

んでしたが、3月のライオンのあかり
さんの料理や三日月堂のお菓子、ポケ
モンのフリルエプロンタケシのハワイ
トシチューなどまだまだたくさんのお
いしそうが溢れていますし、これから
も必ず増えていくと思います。みなさ
んにも自分の美味しそうを見つけて、
共有していただけたら嬉しいです。ま
た、今回のどれか一つでも観てみた
い、見直してみたいと思っただけ
たら幸いです。ここまでお付き合い
いただきありがとうございます。

令和5年5月

なろう版無職転生のすすめ

にんにく

無職転生とは2021年1月から放送を開始したテレビアニメである。当時はその圧倒的なクオリティで視聴者を釘付けにした。内容は今これを読んでいる皆さんの中にも、アニメ版無職転生を見た方は多いと思う。ここでは、アニメ無職転生を見た皆さんに、なろう版無職転生を勧めたい。無職転生は小説家になろうという小説投稿サイトで2012年11月から2015年4月の間で連載されていた作品である。

まず最初にお伝えしたいのが、今回なろう版を勧めることになるが、私はアニメ版の無職転生も愛しているということだ。その上で今回はなろう版を勧めさせてもらう。これはなろう版を読むことのメリットが他の媒体に比べて多いと私が思っているからである。ここからはこのメリットについて書いていこうと思う。

1つ目のメリットとして、なろう版は無料であるという点が挙げられる。書籍版は1冊約1400円で、全26巻を揃えようとすると36400円かかる。アニメ版であっても配信サイトなどで見るとな

ると月額課金が必要になるので、無料というのは大きなメリットとなる。

2つ目のメリットとして、完結しているという点が挙げられる。ついこの前書籍版は完結したが、アニメ版はまだまだ物語全体でみると序盤だ。なるう版の全23章+間章+終章のうちアニメ化が終わったのは第6章までである。また、なるう読者の中で最も人気のある16章は今年の夏から放送開始の第2期にもおそらく含まれないと考えられる。よって今のペースでアニメ化が進んだとしても、16章がアニメ化されるのは2年後になる。完結にはもつと時間がかかると思われる。よって、完結しているという点もなるう版を読むことの強みになっていると思う。

3つ目のメリットとして、六面世界の他の物語も読めるという点が挙げられる。六面世界というのはサイコロの形をしており、各面が人族の住む「人の世界」・魔族の住む「魔の世界」・龍族の住む「龍の世界」・獣族の住む「獣の世界」・海族の住む「海の世界」・天族の住む「天の世界」の6つの世界と中央の空洞部「無の世界」の総称である。無職転生の舞台になっているのはこのうちの「人の世界」である。なるうの六面世界の物語のページでは、無職転生の他に、六面世界の創世期を描いた「古龍の昔話」、無職転生の登場人物の本編終了後を描いた「無職転生・蛇足編」、300年前の英雄の物語を描いた「竜王討伐・最終章にして序章」、無職転生のある登場人物を主人公とした「ジョブレス・オブリージュ」を読むことが出来る。これらの作品に出てくる登場人物は無職転生でも、名前は出てき

ているようなキャラが多いので、楽しめると思う。中でも本編で何度も名前が出てきたが登場する機会がなかったラプラスが主人公になっている「古龍の昔話」は無職転生本編の話にも深く関わっているの
でおすすだ。ここで挙げた六面世界の物語の内、書籍化しているものは無職転生だけだ。蛇足編も書籍化が決定してはいるが未だ発売はされていない。他の物語は他の媒体で読むことができなのが現状であり、恐らく全てが書籍化されることはないと思われる。よってこれらが読めるというのはなるうに
しかない強みと言えると思う。

4つ目のメリットは、アニメをより楽しめるようになるということだ。原作を読んでからアニメを見る時は内容が分かっているので脳のキャパシティに余裕ができる。それにより細かい表現にも目が行きやすくなる。私は様々な原作付きアニメを見て来ましたが、アニメ版無職転生はこの細かな表現という点で他のアニメ作品より頭一つ抜けているように思える。アニメ版の無職転生を手掛けている「スタジオ
バインド」は、無職転生をアニメで完結させるために創設されたと言われている。また、アニメファンの間では有名な「egg firm」や「white fox」が創設の後押しをしている。このことから分かる様に「スタジオバインド」の無職転生への熱は凄まじく、それは作品の中にハッキリと表れている。1期の監督を務めた岡本学さんは原作を読み込み自分の解釈を広げていて、私が「小説でしか表せないだろ」と、思っていたような文字の表現も巧みに映像に落とし込んでいて衝撃を受けた。また、設定をしつ

りと練りこんでいて、原作と極力矛盾が生じないようにしながらも、重要でない設定はアニメ映える様に変更していて、原作の要素の取捨選択がとても素晴らしかった。アニメを見ているだけではただ面白いと思うだけでも、原作を読んでから見ると面白いだけでなく、「アニメとしての完成度を上げるためにあの描写を削ったんだ、この描写をオリジナルで追加したんだ。」と別の角度からも楽しめるようになる。また、これは原作を見てから時間を空けてアニメを見ると起こる現象なのですが、自分が予算無限、上映時間無限で脳内アニメ化していたものよりも（当たり前ですが）とても素晴らしく、アニメ制作に関わっている方々への尊敬の念を改めて深める事ができる機会にもなる。今回、実際の描写を紹介しなかったのですが、私が細かい描写を上手く言語化することができず紹介することができなかつた。なので、2期が放送される7月までに実際に原作を読んできたこの体験をして頂きたい。

何個もメリットを並べて来たが、僕が今回この「なろう版無職転生のすすめ」を書いているモチベーションは、この神小説をとにかく知ってほしいという点に尽きる。私が初めてなろうで無職転生を見た時は、完結もしておらずアニメ化もしていなかったし、六面世界の物語も今ほど豊富ではなかったの、ここまでに挙げたメリットの内一つ目のメリットしか享受することはできなかった。しかし、無職転生を読んだ経験は僕の人生のかけがえのない財産になっている。ネタバレになるので詳しく内容を語ることは出来ないのですが、それだけの魅力を持った作品なので純粋に一度読んでみて頂きたい。ア

ニメで見るとよりもルーデウスや前世の男の気持ち悪い所や悪い所は目立つと思う。下ネタも多いし、それは倫理的におかしいだろうと突っ込みたくなるシーンも多いと思う。前世の男は新たなチャンスを得て、本気を出していくと誓っていたが、必ずしも選ぶべき道を選べる訳ではない。それは前世の男に限った話ではなく今この世界を生きている私たちにも言えることだと思う。失敗して反省をしても、必ずその反省を活かせる訳ではないし、いい経験だったと思えるとも限らない。そんな我々と同じ人間のルーデウスが彼なりに、彼の人生に当事者意識を持って向き合っていく姿に私は心を動かされた。この作品はそんなルーデウスの姿を隣で見守れる作品なのだ。

「影凧」うらばなし

「影凧」をご覧になっていただき、ありがとうございます。

「影凧」は現在制作途中であり、完成していない箇所は多々あります。しかし、私たちの想いがこもっている作品なので、温かい目で見守っていただければ幸いです。

本稿では、監督のびこいど氏へのインタビューをもとに、何を考えて「影凧」が作られているのか、今後の参考にもなるように記録しておこうと考えています。

当初、今年度の作品は別の作品になるはずだった。遡ること1年前、新海誠風の作品を作ろうとするところから始まる。びこいど氏は背景美術を中心に関わっていた。背景美術に関心の深いびこいど氏にとっては面白い作業だったが、同時に大変な作業でもあった。一方で、2022年度のメインとなる作品の脚本作成も続けられていた。当時の監督はシリアスな内容にしようと考えていた。しかし、シリアスな作品はストーリーとしての整合性が求められる。その点の調整に時間がかかって、当時の監督のモチベーションが下がり、作品制作は頓挫してしまった。

そこで、再度企画会議が開かれたのが2022年10月末のことだ。当時、日常的にアニ研に参加していたのはたったの5人。そして、原画を書けるのはびこいど氏ただ1人だった。そんな環境下でびこいど氏は「影凧」の構想を出すことになる。びこいど氏は、①作画

労力をなるべく少なくすること、②モチベーションを保つために描きたいイメージを具現化すること、の2点を意識していた。

①の影響としては、まず舞台が海になったことが挙げられる。海を舞台にすれば、背景美術を描く労力を抑えられるという考えがあった。また、えの氏がヨットに詳しいこともあり、ヨットを中心に置いた作品となった。誰かの専門性を活かせるような題材にすると、制作が進みやすい。サンゴロウやヨンゴロウといったキャラクターの設定についても、マスコットキャラクターならば、人体のように複雑な動きを描く必要がなく、さらにアニメーションとしての「つぶしと伸ばし (Squash and Stretch)」を存分に発揮できるという狙いがあった。(純粹に可愛いということもありますけどね。)そして、ハカセをモニター上で表現したことも、会話に合わせた口の作画を省略できるようにという配慮から生まれたものだった。

②における「具現化」とは、ストーリーを考える前に描きたい絵をイメージすることを指す。商業アニメーションを見ていると、そのストーリーの部分に教訓や面白さを混ぜようとする意図が見える。ただ、自主制作のアニメーションならば、もっと自由でいいのではないか。そのアニメーションの部分にこだわり、ストーリーは二の次に考えても良いのではないかと考えた。特に、びこいど氏は爆発のシーンを描きたかった。躍動感溢れる爆発シーンである。暗闇に浮かぶ電柱などもエモくて良い。こういう風に描きたいシーンを決めていって、その間を縫うようにストーリーを決めていった。

そのようにして、骨格が決まった「影凧」は絵コンテの段階に突入した。絵コンテは気力のいる仕事だ。脳内に完成した姿を思い描いて、それを紙の上で表現しなければならない。そして、その絵コンテはアニメの大部分を決めてしまう。さらにびこいど氏は作画を最短で進めるために、絵コンテとレイアウトを同時並行で進めようとしていた。コレだと思って描いても、本当にこれがベストな表現なのだろうか悩んでしまう。結局、絵コンテの作業は2023年4月に入っても終わらなかった。想定以上に時間がかかってしまうのである。ただ、絵コンテの作業は苦労ではない。絵コンテ自体はとも楽しい。絵コンテを目の前にすると、無数の可能性を思い浮かべることができるのだ。また「影凧」では、監督だけではなく、4人が分担して絵コンテを描いた。モチベーションの維持のためにも、周りの人を巻き込むことは重要だ。同時に、監督1人では思いつかないアイデアを含むことができる。普段作画をしない人にこそ、絵コンテを任せてみると良いかもしれない。

最後に、影凧の魅力を語ろう。びこいど氏は「風を感じて欲しい。」と語る。「影凧」では、風の靡きにこだわりをみせている。シーンとリンクさせて靡きの作画を変化させようと試みているのだ。ナギの髪、波などにその試みは散りばめられている。また、シーンにおける空気感の描写にもこだわった。びこいど氏は幼少期に見た「もののけ姫」に強烈な没入感を味わった。その原体験から、没入感という点を重視する。細かな点ではあるが、湿度や温度によって「風」はわかる。それらの部分にこだわることで、実際に自分がその場でヨットの上にいるような空気感を演出することができるのだ。

2023年4月、アニ研は4人で新学期を迎えた。新歓活動の結果、15人の仲間たち(2023年6月1日現在)が新たに加わってくれた。今、アニ研はその活動を復活させつつある。「マイワード」も去年の状態から完成させることができた。「影凧」についても、今後完成させていきたい。

(文責 しげとら)

『マイワード』うらばなし

『マイワード』を鑑賞していただきありがとうございます。本稿は、監督代行のひいらぎ氏へのインタビューを参考に、制作の裏側について記しておこうという企画です。

2023年現在、世間ではChatGPTの話題で溢れています。AIの存在が私たちにとって身近なものとなる日はそう遠くないのかもしれないかもしれません。AIが人々の会話をリードする未来について扱った『マイワード』は、まさに時代に合った作品であると言えるでしょう。この作品の構想が始まったのは、遡ること2年前、2021年の8月のことです。当時、私たちはコロナ禍の真っ最中でした。対面での活動は全て禁止され、オンラインでしか活動ができない日々です。対面で活動していた時期と比べて、メンバー間に距離感が生まれてしまうことは仕方がないことでした。その距離感は、アニメ制作の遅延という形になって現れます。前年度作品のはずだった『紙飛行機』も11月頃まで作品の完成が遅れていました。『紙飛行機』の完成後、すぐに次年度作品に集中することはモチベーション的に難しいことです。そのようにして、『マイワード』は放置されたまま、2022年の4月を迎えてしまいます。

ひいらぎ氏は、2021年に「声優」として入部しました。本来、制作については関わっていません。年明けごろになると人がほとんど集まらない状況になっていたそうです。2022年3月、ひいらぎ氏はアニ研の会長に就任します。そして、ひいらぎ氏は会長に就任し

て初めて、『マイワード』の遅延ぶりを認識しました。さらに、コロナ以前の活動を知っている方々は3月でほとんど卒業してしまっています。どうやっても間に合わない、既にそんな状況でした。

その後、ひいらぎ氏は一步一步作品の完成に向けて歩いていきます。4月から新たな会員が10名ほど加入してくれました。ひいらぎ氏は会長として、会員同士の結びつきを意識します。アニ研を会員にとっての「居場所」にしたいという思いでした。オンライン例会の後、会員とありふれた話をするを意識していたようです。また、先輩からしりとりアニメについて聞きつけると、2～3週間という突貫工事で仕上げました。しりとりアニメで中心的な役割を果たしたのが、えの氏（2022年度後期会長）と、びこいど氏（現会長）です。さらにひいらぎ氏は、編集についての勉強を独学ではじめました。2023年現在では、編集として活躍しています。6月の榆陵祭2022では予告編までしか完成しませんでした。制作はその後も続くことになります。その途中で監督はモチベーションを失い、北大アニ研には来なくなってしまいました。本稿の冒頭でひいらぎ氏のことを監督代行としているのはそのためです。その中でもひいらぎ氏はコツコツと作り続け、とうとう完成します。時は流れ、2023年3月になっていました。ひいらぎ氏は『マイワード』を苦悶の作品と語ります。確かに完成までの道のりは平坦ではなく、さらに孤独な戦いでした。しかし、ひいらぎ氏という人物が、責任感を持ってその職を全うしたからこそ完成まで辿り着いたといえるでしょう。

最後に、この作品について述べましょう。この作品では、一誠という冴えない高校生が主人公です。ひいらぎ氏が一誠の声優を務められていますが、当時の監督に「感情を出さない」ように指示を受けたそうです。ゾクゾクするぐらいのイモ臭さを一誠には感じます。そこに現れたのが、玲という女の子。一誠は、玲に対してささやかな好意を抱いています。玲も一誠には積極的に話しかけてくれます。ただ、AI が選択する最適な言葉は選んでいるだけかみしれず、玲の本当の想いはわからないのです。そのもどかしさを感じつつも、内気な一誠は自分の言葉を発することができません。他の人から告白されている玲を見て、とうとう一誠は覚悟を決めます。そうして、一誠は AI が搭載されたヘッドフォンを脱ぎ捨て、玲に話しかけますが、彼のマイワードとは何だったのか、その点はぼかしてあります。あえて伝えないことで様々な想像ができますね。一誠と玲のその後も気になります。ただ、最後の玲の笑顔、あれを見れば絶対に大丈夫でしょう。彼らの幸せを願っています。

これを読んで下さっているあなたは、どういう展開を想像したでしょうか。

(文責 しげとら)

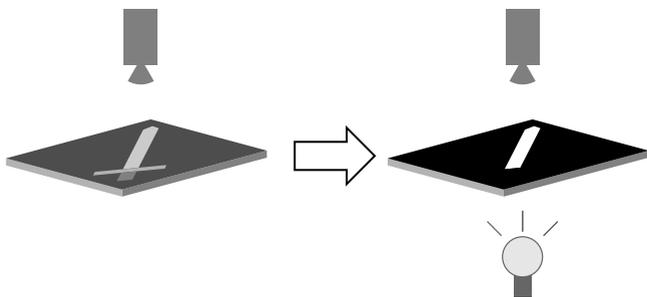
アニメの透過光について

2023/05/28 sugara

かつてのセルアニメにおいて、強力な光を表現するために「透過光」あるいは「T光」と呼ばれる技術が存在した。

通常の方法でセルを撮影した後、マスクと呼ばれる光らせたい部分のみに窓を作ったセルや黒い紙に下から光を当てそれを撮影し、すでに撮影したコマをさらに感光させる。これにより、光源の光が直接カメラに入るので、極めて強い光の効果が得られる。この時、カメラレンズにクロスフィルターを取り付けて光条を発生させ、キラキラする効果なども作ることができた。この手法は同じコマを2回露光する必要があり、またマスクを作る手間もあったため、そう頻繁に使えるわけではなかったようである。

透過光の効果をかけられたコマをよく見ると、2つの大きな特徴がわかる。ひとつは光源が直接見えることで非常に明るく見えると

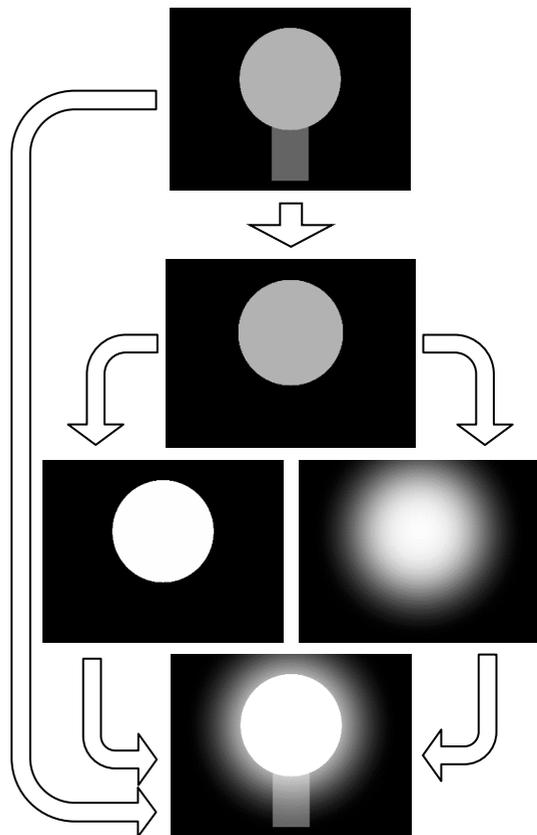


右が1回目の撮影，左が2回目の撮影

いうこと、もうひとつは明るく見える部分の周りにぼんやりと光が漏れているように見えるということである。これらを再現することでデジタルでも透過光に似た表現ができる。

デジタルで透過光を再現するおおまかな方法を紹介する。まず、もとの画像の光らせたい部分を光らせたい色で塗り潰し、他の部分は黒く塗り潰した画像を2枚用意す

る。この内、片方の画像は光の芯となる画像、もう片方は周りのぼんやりとした光を作る画像とする。光の芯となる方の画像は、「レベル補正」などの機能で明るさを増しておく。この時、表現したい明るさにもよるが光が多少白っぽくなるまで明るくする。ぼんやりとした光の方は、「ガウスぼかし」などでぼかす。このとき半径は大きめにするとよい。またぼかしたとき暗くなりすぎると感じたら「レベル補正」などで調整する。最後に、元の画像に光の芯の画像とぼんやりした光の画像を「スクリーン」などの合成モードで合成する。これにより透過光を使ったような画像を作ることができる。不自然と感



光らせたい部分を切り出し、
ぼかす画像と明るくする画像に分け、
処理した後合成する

場合は、ぼかしの強さやレベル補正の明るさや色を調整してみるとよい。他にも、違う強さでぼかした画像を数枚重ねるなどの工夫もできる。また画像編集ソフトによっては「グロー」などの名前ですべて最初からこのようなエフェクトを搭載するものもある。

明るい所に向かってグラデーションを描くとその場所がより明るく見えるという現象はグレア錯視と呼ばれ、透過光はこの現象を発生させる技法ともいえる。また同様

の効果や現象は、3DCGの世界ではブルーム、イラストの世界ではグロー、写真の世界ではフレアなどと呼ばれることもある。

参考 URL

いずれも 2023/05/28 閲覧

- da-tools.com, カメラ
<https://www.da-tools.com/junk/cn25/expos.html>
- 渡辺邦統, アニメーション撮影技法 第2版 1-5, 1998年12月
https://kei.no-ip.net/~kei/satsuei/satsuei1_5.html
- @Lunamoon55, Twitter, 2017年7月28日午後4:35
<https://twitter.com/Lunamoon55/status/890838017631330304>
- Kazuki Akamine, Glow
<http://foxcodex.html.xdomain.jp/Glow.html>
- コンポジゴク, After Effects で綺麗なグローをつくるテクニック, 2014/03/29
<http://compojigoku.blog.fc2.com/blog-entry-3.html>

キーワード

透過光, T光, グローエフェクト, フレアエフェクト, ブルームエフェクト, グレア
錯視