

自由投稿

- ・「ガンダムのこれまで」 著：しげとら
- ・「森の幼声」 作：Qou
- ・「いらっしやい」 作：Qou
- ・「WIND BREAKER 蘇枋隼飛」 作：七草
- ・「アニメ作り」 著：サンタマリア
- ・「ファンアート（影凧）」 作：サンタマリア
- ・「ファンアート（空の話）」 作：サンタマリア

ガンダムのこれまで 後編・UC系限定

しげとら

全国 1 億 2 千万のガンダムファンの皆さん、こんにちは。
HALP51において、20世紀までのガンダム作品を前編としてご紹介しました。後編では、21世紀の作品を扱います。

今回、前編が長くなりすぎた反省を活かし、後編では UC 系（*初代ガンダムと時空を共有している作品）のみを扱います。理由は簡単です。アナザー系（*初代ガンダムとは別の世界観を持つ作品の総称）にそれほど私の思い入れがないからです。そもそもアナザー系はブランドとして「ガンダム」という名前がついているだけで、初代ガンダムとは別のロボットアニメだと考えています。

個別のロボットアニメとして考えれば、SEED(2002~2003)、ダブルオー(2007~2009)、鉄血のオルフェンズ(2015~2017)、水星の魔女(2022~2023)など、オススメできる作品は多いです。ただ、これらの作品は個別に語られるべきであって、シリーズとしてまとめて紹介する必要はないでしょう。

また、2010年代には、ガンダムではなくガンプラの話である、ビルド系が出てきます。ガンプラとしての商品展開と相性がよく、積極的に新作が発表されていますね。その中でもビルド系の初代たる、ビルドファイターズ(2013~2014)がオススメです。低年齢層とマニア層の両方を満足させる仕掛けがあり、個人的には2010年代のベストガンダムだと思っています。

このように書き連ねていると前編のような長さになってしまうので、そろそろ本題に戻っていきます。

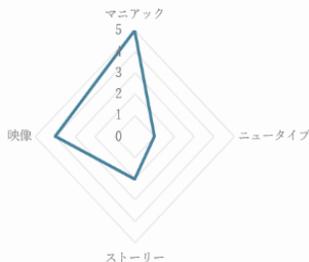
I. ミリタリーものとしてのガンダム

OVA：各全3話

機動戦士ガンダム MS IGLOO -1年戦争秘録- (2004)

機動戦士ガンダム MS IGLOO -黙示録 0079- (2006)

機動戦士ガンダム MS イグルー 2 重力戦線 (2008~2009)



オススメ度



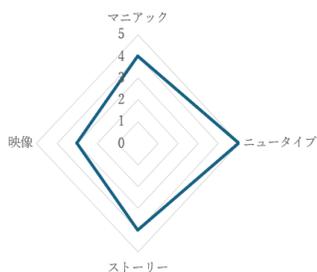
2000年代のUC系ガンダムは、本当にマニアックな作品達でした。MS IGLOOの3作品はすべて、初代ガンダムと同じ宇宙世紀0079年を舞台としています。そして、戦場に投入されたが正式には採用されなかった試作兵器を軸にストーリーは進行します。フル3DCG作品にしたことでリアルな兵器感を出すことに成功しており、設定の細かさなども含めて、この作品は非常にミリオタ寄りになっていますね。

MS IGLOO 表記の2作品はジオン側の目線で登場人物がほぼ同じですが、重力戦線は連邦側の話であり、両者に関係性はほとんどありません。また、重力戦線はUC系ガンダムの世界観にそぐわない死神が出て「？」と個人的にはなりました。そこで、私はジオン側のMS IGLOOをオススメします。どこか哀愁を感じる描写がとても好きです。OVAで各3話なので、サクッと見られるのはいいですね。

II. ニュータイプをどう扱うべきか

OVA：全7話

機動戦士ガンダム UC（ユニコーン）（2010~2014）



オススメ度



2010年以降の最も有名なUC系ガンダムは、ユニコーンでしょう。2017年以降、お台場に実寸大の立像が立っており、ガンダムファン以外からの認知度も高いです。

この作品は作家の福井晴敏氏による同名小説を原作としています。福井氏はガンダム（の富野監督）ファンという一面があり、所々にマニアの琴線に触れるような描写があります。

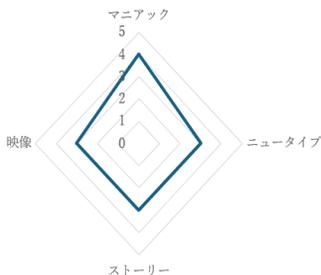
また、逆襲のシャア(1988)の続編という性質が強く、その影響はこの作品におけるニュータイプの捉え方に表れています。ニュータイプとは乱暴にまとめると、超能力が開花した人間のことです。初代ガンダム以降、定義は曖昧なまま現在に至っています。ニュータイプという設定はその扱いにくさ故に、他の作品ではスルーされがちなのですが、ユニコーンでは正面から取り組みました。少々、超展開な感じはありましたけどね。

認知度は高い作品ですが、中身は実にマニアックです。最初にこのガンダムを見るのもよいとは思いますが、UC系ガンダムのファンになってから見た方が楽しめますよ。

III. ジャズ、そして戦争映画

OVA : 全 8 話 (2 シーズン)

機動戦士ガンダム サンダーボルト (2015~2017)



オススメ度



このガンダムは初代ガンダムと同じ宇宙世紀 0079 年から一年戦争終結後の戦間期を舞台としています。太田垣康男氏の同名漫画を原作としており、他の UC 系ガンダムにはない独自設定が非常に多いです。南洋同盟のような宗教勢力の存在は、初代ガンダム付近の時代設定では今までにない視点でした。

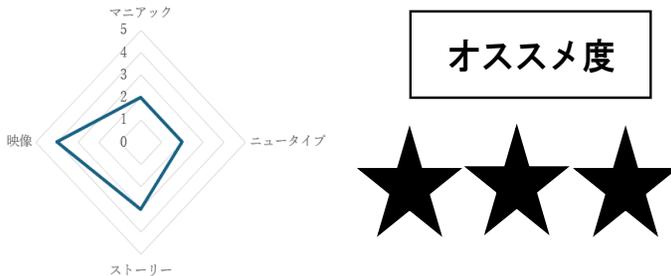
様々な見方があると思いますが、この作品の最大の価値は戦闘シーンにあると思います。BGM としてジャズが鳴り響き、血しぶきが飛ぶ戦場。ロボットアニメというよりは、戦争映画を見ているような気分になります。初代ガンダムは、ロボットアニメに戦争というテーマを一般に定着させた作品でした。この作品は、その戦争という部分をより生々しく見せた作品ですね。

独自設定の多さや独特な雰囲気のためか、UC 系ガンダムファンの間でも、少々隠れた感じの作品になっています。ただ、食わず嫌いをせずに広く見てもらいたい作品ですね。

IV. シャアの前日譚

OVA：全6話

機動戦士ガンダム THE ORIGIN（2015~2018）



一言でいえば、初代ガンダムの前日譚です。特に初代ガンダムに登場する、シャアの生い立ちを描いています。キャスバルとして生を受けた男が、いかにしてシャアとなっていくのか、その点を丁寧に描いています。

この作品は、安彦良和氏の同名漫画を原作としています。安彦氏は初代ガンダムにおいて総作画監督を務めていました。原作においては、前日譚だけでなく初代ガンダム全体を大胆にリメイクしています。一方のアニメ版では前日譚のみとなりました。この点は、初代ガンダムのファンとして少々残念でした。ただ、初代ガンダムの時は技術的に難しかった、本来の安彦氏のキャラが動いている姿を見られるのは感動します。

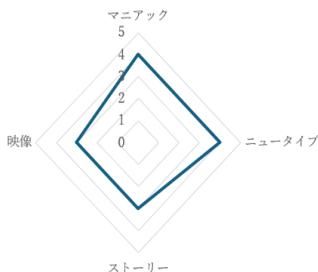
前日譚という時代設定的にモビルスーツ（ロボット）は開発段階ということになり、戦闘シーンはそこまで多くありません。基本的にシャアをめぐる人間関係のドラマを楽しむ作品です。

初代ガンダムの前にも後にも十分に楽しめる作品だと思います。オススメです。

V. ユニコーンガンダムのサイドストーリー

劇場：

機動戦士ガンダム NT (ナラティブ) (2018)



おすすめ



ナラティブは、UC 系ガンダム作品の完全新作劇場映画として、F91(1991)以降実に 27 年ぶりとなる新作でした。2018 年より開始した、「UC NexT 0100」プロジェクトの第一弾となります。このプロジェクトは、逆襲のシャアの時代設定である宇宙世紀 0093 年以降の次の 100 年を描くことを目的としています。F91 や V (ヴィクトリー) といった、宇宙世紀の設定だが孤立感のある作品たちとの整合性が鍵になるでしょうね。

本作品は、ユニコーンの 1 年後を描く、後日譚・サイドストーリーといった様相を呈しています。消えたユニコーンガンダム 3 号機 (フェネクス) が物語の軸となっており、ニュータイプに対してもユニコーン的な理解の仕方をしています。

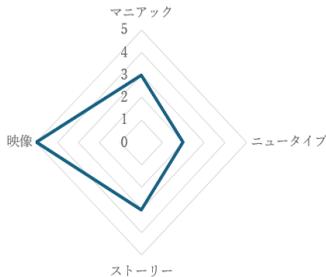
また、本作品に登場する敵役のゾルタン・アッカネンが作品のアクセントとして存在感がありました。

ストーリーという点では、単独で完結しています。ただやはり、ユニコーンを先に見てから視聴した方が全体の理解がしやすい作品ではあります。

VI. 「驚き」が詰まった映像化

劇場：

機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ (2021~)



オススメ度



閃光のハサウェイは逆襲のシャアから 10 年以上経ち、大人となったハサウェイ・ノアを描いた物語です。原作は初代ガンダムの監督である富野由悠季氏によって、1989 年から 1991 年にかけて発表された小説でした。長年ガンダムファンの間では映像化が期待されていました。そして 30 年の時を経て、「UC NexT 0100」プロジェクト第 2 弾という形で実現したのです。正直驚きましたね。

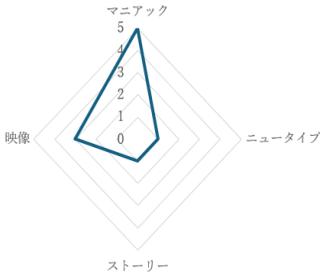
驚きといえば、この作品がネットミームになったことです。主題歌とともに「連邦に反省を促すダンス」の MAD がはやりました。作品自体は非常に暗い雰囲気なので、当初は理解不能でしたね。

2024 年時点では、予定されている 3 部作のうち第 1 弾しか公開されていません。本作品が持つ救いのない展開やアダルトな作風をどのように映像化していくのか、今後に期待です。映像も大変にクールで驚いたので、ぜひ皆さんに見てもらいたいです。そして前提として、逆襲のシャアも見てください。

VII. あまりにピンポイントすぎる

劇場：

機動戦士ガンダム ククルス・ドアン of 島 (2022)



おすすめ度



ククルス・ドアン of 島は初代ガンダム第 15 話「ククルス・ドアン of 島」のリメイク作品です。全43話のうちの1話だけという本当にピンポイントなリメイクですよね。しかもこの回は言わば箸休めのような扱いであり、初代ガンダムの本筋には絡んでこないエピソードとなります。そのため、総集編の劇場 3 部作ではエピソード自体カットされています。

また本作は、監督が安彦良和氏ということが影響し、THE ORIGIN の設定に沿った形でのリメイクとなりました。

このエピソードでは、戦争に巻き込まれた子供たちに焦点をあてています。そういう意味では、近年の国際情勢に適合したエピソードだと言えます。

ただ、初代ガンダムファンから言わせてもらおうと、このようなマニアックな部分的なリメイクではなく、初代ガンダム全体をリメイクして欲しかったですね。

この作品は、初代ガンダムを見ていないと「？」となる作品です。とりあえず、先に初代ガンダムを見ましょう。

VIII. 最後に

後編では、21世紀のUC系ガンダム作品についてご紹介しました。こうして並べてみると、ユニコーンが一つの転換点になったことがわかれると思います。ユニコーン以降、特に2015年以降はUC系の作品が量産されるようになりましたね。ユニコーン以前まで、宇宙世紀0100年までのガンダムは、逆襲のシャアによって完結するという認識が一般的でした。その中で、逆襲のシャアの続編という立ち位置でユニコーンを発表したことで、皆の共通認識が崩れて、新たな作品を作りやすい状態になったのだと私は考えています。

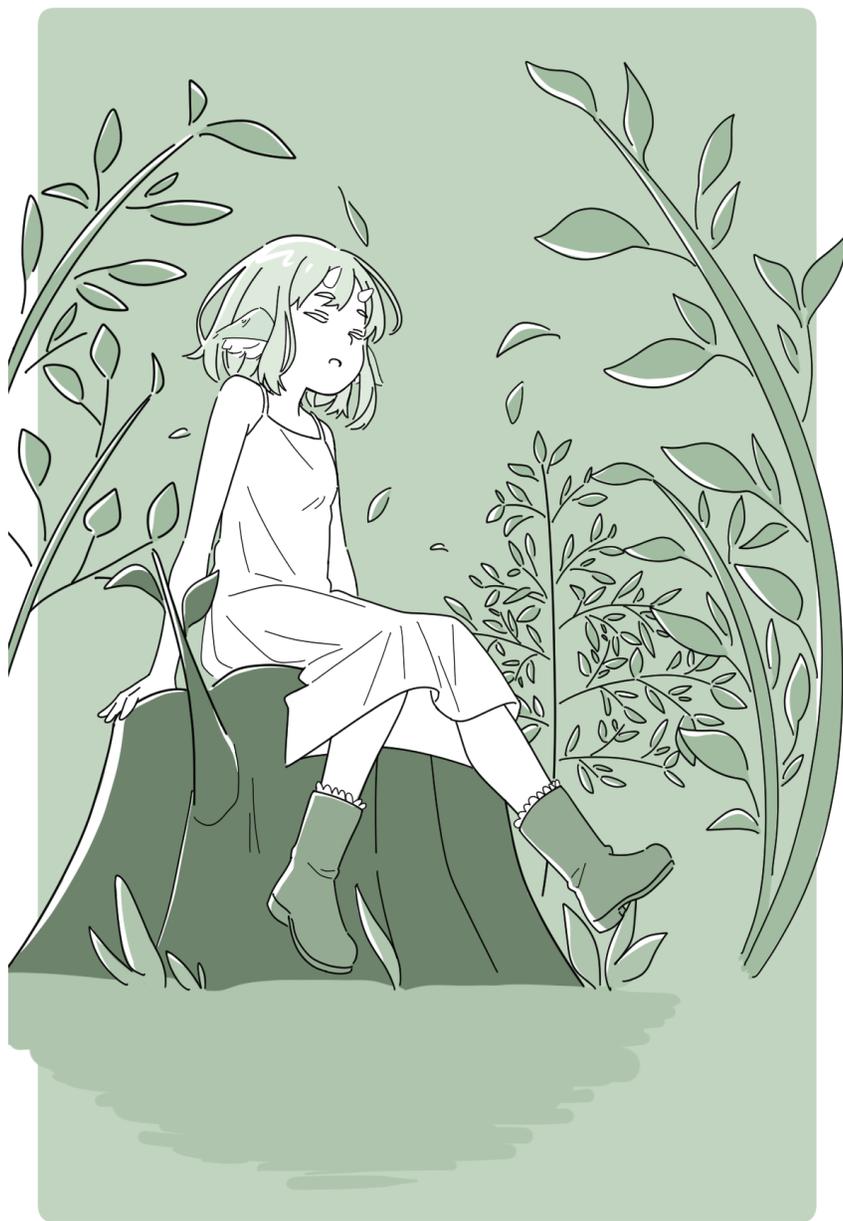
後編も長い文章になってしまいました。しかしそれでも、紹介しきれなかった作品はいくつもあります。ジオン一般兵から見たアムロの姿がよくわかる「機動戦士ガンダム戦記 アバントイトル」や、作品としてあまりに短くて頭の中が？でいっぱい「機動戦士ガンダム Twilight AXIS」、初代ガンダムをまさかのギャグアニメ化した「機動戦士ガンダムさん」などですね。

最後にこれからの期待について話しましょう。2024年6月現在では詳細はわかりませんが、2024年秋よりNetflixにて、「機動戦士ガンダム 復讐のレクイエム」が配信されます。初代ガンダムと同じ宇宙世紀0079年を舞台とし、全6話の予定です。監督含め、海外の方がガンダムをつくるという点は新鮮（「G-SAVIOUR」の記憶は消しました）ですし、Unreal Engine 5を使用したアニメーションがどのようなものとなるのか、とても楽しみです。

それでは、皆さんがよきガンダムライフを送れますように！

「森の幼声」

作：Qou



「いらっしやい」

作：Qou



「WIND BREAKER 蘇枋隼飛」

作：七草



アニメづくり

皆さん、こんにちは。会長のサンタマリアです。今年、学部二年生でアニ研歴はちょうど一年です。

自由投稿の枠をお借りして、北大アニ研についてこの一年で感じたことをまとめたいと思います。

僕はこのサークルに入る前はアニメ制作など全く興味がありませんでした。

制作の現場を考えたこともありませんでした。

ただの一般オタクとしてこのサークルに足を運びました。

最初はこのサークルのメイン活動であるアニメ制作に積極的に関わろうという姿勢を持っていませんでした。

原画を書くほどの技量は持ち合わせていないし、着色は色付けるだけの作業ゲーで面白くないし（これは今でも思っている）。

ですが、課題を教えてもらうために活動場所には行っていたため、制作に関しては、最初の工程である脚本決めから立ち会っていました。

だんだんと一部会員がアニメ制作に力を注いでいる姿を見て申し訳
なくなり着色作業を率先してするようになりました。片手間程度に。
そうこうしているうちに年が明けました。

北大祭までに制作が間に合わないかもという疑念がサークル内に漂
い始めました。

そのとき強く感じたことがあります。

「え、」

こんなに制作に力を注いでいるのに、大学生なのか疑うくらいにア
ニメ制作に専念しているのに、発表の場に間に合わず未完成の作品
を発表することになるのか。

それはあまりにも残酷だ。

それからの僕の制作に関する作業量は以前と比べて二倍以上になっ
たと感じています。(これでもサークル内では全然少ない方です。)

なにが言いたいかというとなりアニメ制作はギリギリの戦いであり、そ
の様子は一般オタクの心を動かすほどであるということです。

近年、アニメは話題性が高く、世間に広く受け入れられつつあります。
その基盤を支えているのは日本が誇るアニメーターたちなのです。

話は少し変わりますが、作画崩壊という言葉があります。一般的にはネット上でネタにされることが多いです。

好きな作品のクオリティが低くなるのはファンとして色々言いたくなるのは分からなくもないですが…

まあこのことについて僕が何を言いたいのかは想像にお任せします。

こんな感じで、思っていたよりも長々と語ってしまいましたが、僕がこの一年で感じたことは、アニメ制作は非常に大変な作業であり、そこに注がれる熱量は他の人に伝播するほどであるということです。

特に今年の一作品の監督をしていたお二方には陰ながら敬意を払っています。…陰ながらですけど

お気持ちとしてファンアートを取めたいと思います！（次ページ）

これを機に、皆さんもアニメ制作に少しでも興味を持ってくれたら幸いです。

「ファンアート（影風）」

作：サンタマリア





編集後記

松村

会誌をお読みいただきありがとうございます。今回、なぜか会誌の編集をすることになった松村です。まさか、本当に会誌の編集を行うことになるとは思わず、軽い気持ちで始めたこの作業ですが、実際には想像以上に大変なものでした。提出してもらったものを並べるだけの簡単な作業かと思いきや、それ以外にもやるべきことが多く、試行錯誤の連続でした。アニ研では、他にも予想が外れることがありました。それは、アニ研会員たちのヤバさです。アニ研に入った当初から、変わった人が多いなと思っていましたが、実際に接してみると想像以上に変わっていて驚かされました。相手が聞いていなくても自分の知識をとにかく語りまくる人や、どんな場面でも絵を描く人、お酒を飲むとパワハラをしてくる人などヤバい人だらけです。他にもまだまだ変わったメンバーがたくさんいます。こんな人たちばかりですが、僕がしっかりと教育していくので、アニ研をこれからもよろしく願います。

北大アニメーション研究会会誌

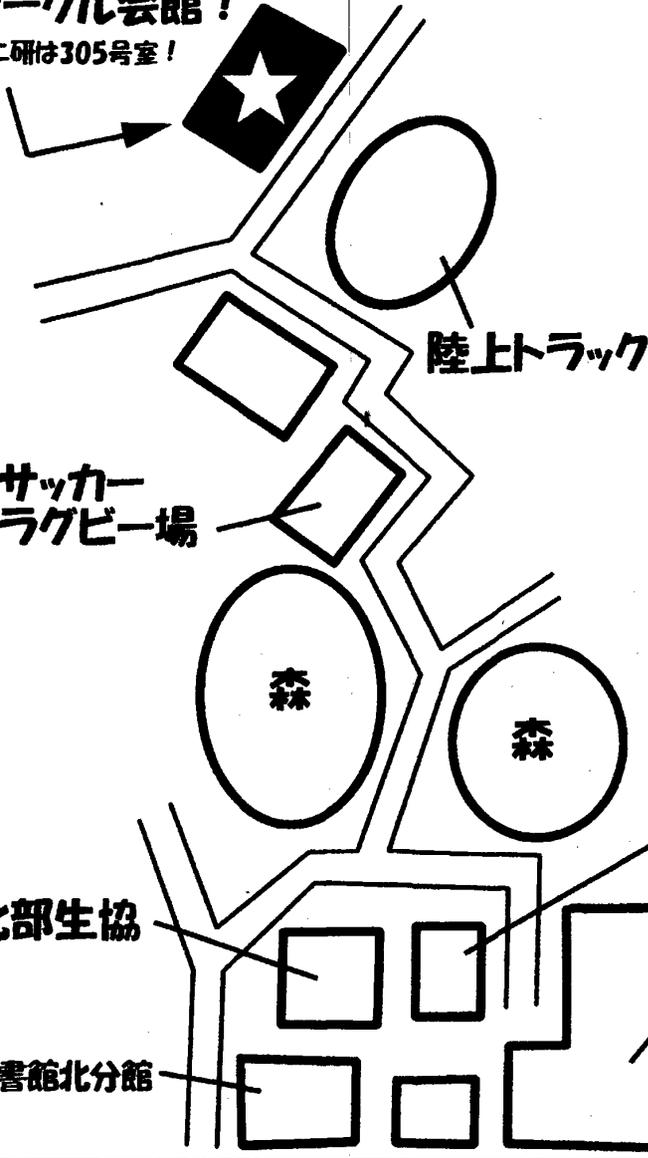
HALP No.52

発行日：2024年6月7日

編集長：えの & 松村

サークル会館!

アニ研は305号室!



サークル会館はここだ!

〔略地図〕

北部生協

図書館北分館

陸上トラック

森

森

S棟

教養棟
E・N棟

メインストリート

18条