

アニメーション技術は名作と語られるアニメが数多く誕生した、2000 年代前半から今日に至るまでに素晴らしい成長があったと思われます。その大きな理由として作画のクオリティーの向上、CG 技術等を使った演出の向上が考えられます。私が心に残っているアニメーション技術の一つは京都アニメーションが 2012 年に製作した「氷菓」というアニメです。なぜかという、当時のアニメーション技術の理論値のような作画をしていたからです。参考画像は最後に載せます。私は「氷菓」が作画向上の転換点だと考えています。京都アニメーションで作画が特に美しいと言われる作品はいくつかあって、例を挙げると「ヴァイオレット・エヴァーガーデン」、「CLANNAD」、「響け！ユーフォニアム」が特に美しいとされています。「響け！ユーフォニアム」は最近第三期が放送されたのですが第一期が放送された 2015 年からさらに作画のクオリティーが向上しており感動するものがありました。また、「響け！ユーフォニアム」には CG 技術も使用されており、まさに現代アニメーションの最先端という印象を受けました。それに対して先程に紹介した「氷菓」はアニメーション映像を魅せるというのが意識されていると考えており昔のアニメの素晴らしさが全開に引き出されていると思いました。次に CG 技術に関して感動した作品がいくつかあります。その一つが 2021 年に放送された「Vivy-Fluorite Eyes Song」というアニメです。特に第六話「あなたを愛する」の回での CG 技術を用いた高速移動に私は非常に感動させられました。私の一番好きなアニメが「Vivy-Fluorite Eyes Song」なので是非見ることをオスス

メします！「Vivy-Fluorite Eyes Song」以外にも感動させられたアニメはいくつかあります。これも具体例を挙げると「86-エイティシックス」、「Fate Zero」は戦闘シーンでのCG技術が本当に感動させられました。

私の意見として、作画は京都アニメーション、CG技術はMAPPA,ufotable,ANIPLEXだと考えています。次にこれからのアニメーション技術の発展を考えたいと思います。

現代のアニメーション技術からはあまり進歩しないと今のところの感想です。なぜかというと2010年代後半でほぼ完成したのではないのかと思っているからです。またCG技術を全力活用した「BanG Dream! Its MyGO!!!!!」というアニメも既に存在しており、これ以上進歩させるのが難しいと感じたからです。しかし、アニメに限定的しなければまだまだ進歩させるのが可能かもしれないとも思っています。私は今までアニメーション技術のことなんて考えたことがありませんでした。しかし、今回の芸術と技術の最終レポートを通して初めて考えることができ、改めて私はアニメが好きなのだと認識することができました。これ以外にも芸術と技術でしか学べないことを数多く学ぶことができ私自身の大きな成長になったのではないのかと思いました。私が芸術と技術で学んだことを後輩に伝えていきたいと思いました。素晴らしい講義をありがとうございました。

氷菓



Vivy-Fluorite Eyes Song

