

# (ARTBOARD)

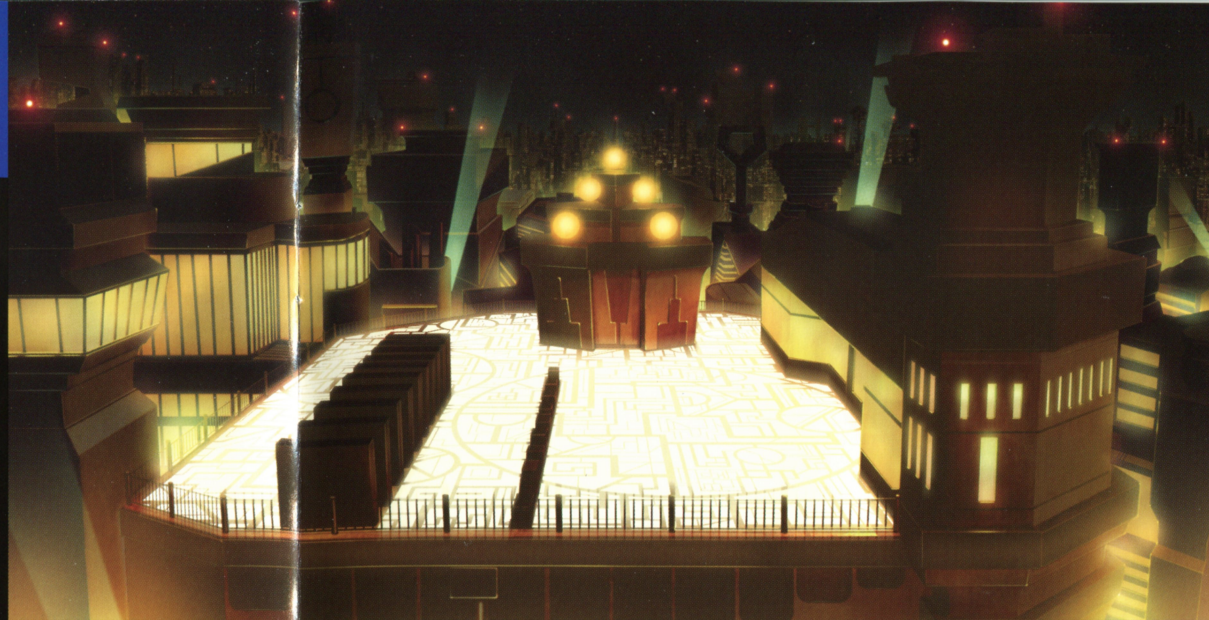
## 第一階層 デザイン/ Episode 2・3 絵コンテ

INTERVIEW

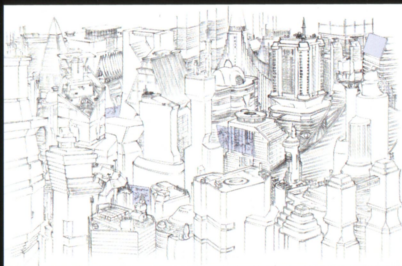
Mamoru Kurosawa

## 黒沢 守

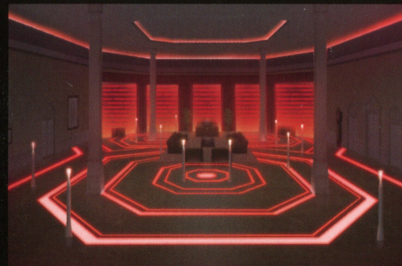
第一階層 ビルの屋上夜



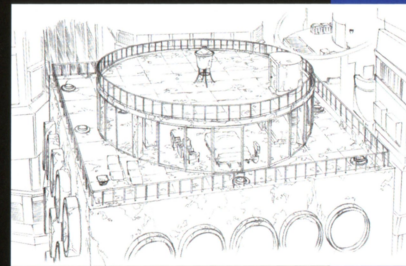
劇場 奥側



第一階層 中心部高層



市長室 ファイアウォール



廣ホテル・ペナントハウス 屋上

黒沢さんのところに本作の話が来たのは、いつ頃のことになりますか？

『備物語』の原画が終わった時に、「次はデザイン込みで第2話と第3話のコンテをお願いしたい」という話でした。これまでも『Fate』シリーズのアニメは面白いな、と思いながら観てはいたのですが、自分が関わることになるとは……という感じてしたね。

デザイン作業に入るにあたって、シリーズディレクターの宮本(幸裕)さんからは、どのようなオーダーがありましたか？

「未来的な都市で」という話で、一緒に実写の参考資料もいただいたんですが「真似しちゃダメだろう」と思って(笑)。いただいた資料は使わずに、自由に考えた感じてしたね。自分

の中で「未来的な都市」というと、映画の『ブレードランナー』より進化したものは無いと思っているんです。基本的にはあのイメージがアイデアのベースになってると思います。ただ『ブレードランナー』の街並みは、全体に汚れていて、あの汚れた感じを絵で表現しようすると、しっかり描き込まなければならない。アニメでやるのはすごくハードルが高いんです。最終的には頭で考えるのではなく、手で描いて進めていく感じてした。

苦労されたところという？

絵を描くこと自体は時間がかかったんですけど、それ以外はそのままで苦労はしていないんです(笑)。本編中に登場する廣ホテルは、以前、世田谷に実際にあった通称「百目ビル」の外

観をモチーフにしています。あと市長室も、ホワイトハウスの執務室が元になっています。

黒沢さんはコンテも担当されていますが、作業の上で苦労されたところはどこですか？

意図的なのですが、一見ただけでは分かり難い構造の話になっている所ですね(笑)。この分かり難い話をコンテにするには、セイバーはちょっとと表情変化が大きく、動きも大きい娘にしようかな、と。セイバーの可愛さを前面に押し出す事で、視聴者を惹きつけられないかな、と考えました。そこはもちろん、コンテと言うよりは作画の問題なんですが、作画監督の滝山(真哲)君なら確実に可愛く描いてくれるだろう、と安心していました。

では最後に、ファンの方々に向けてメッセージをお願いします。

ついてきてくださった視聴者の皆さんには、感謝です(笑)。

黒沢 守

(くろさわ・まもる / アニメーター)

近年の主な参加作品は「3月のライオン」(絵コンテ)、『備物語』(原画)、『アイドルマスター シンデレラガールズ』(デザインワークス・絵コンテ・原画)など。

美術ボード：望月卓磨(スタジオオムニリッぷ)

美術設定：黒沢 守

## (INTERVIEW)

AKIYUKI SHINBOU  
 ATSUHIRO IWAKAMI  
 SHIZUKA KUROSAKI

新房昭之

— 総監督

岩上敦宏

(アニメプレックス)

— 企画

黒崎静佳

(アニメプレックス)

— プロデューサー

[黒崎] 企画当初は、方向性をどちらに定めるかという部分に長い期間を費やしたと思います。個人的には『CCC』のオープニングの印象が鮮烈で、絵はもちろん作品性という意味でも、映像化するならシャフトさん以外ないだろうな、と。『EXTRA』は『stay night』とはまた別軸のストーリーということもありますし、電腦空間を舞台にしているので、シャフトさんの映像表現にマッチするだろうとも思っていました。

新房監督は最初に企画を聞いたとき、どんな印象をお持ちになりましたか？

[新房] 「どうすればいいんだろう」と思いました(笑)。というのも、僕のまわりには『Fate』シリーズが好きで、僕よりも詳しい人がたくさんいたんです。なので、最初は戸惑いの方が大きかったですね。

[岩上] とはいえ、制作には奈須さんにも参加していただき、我々の方でも世界観の基礎的な部分はフォローするので、新房さんならではのビジュアルセンスだったり、新房さんが「面白い」というものを出してもらえれば、と。今回の『Last Encore』は奈須さん自身、「シャフトさんの作風にフィットした作品を」と考えて書かれた部分もあると思います。奈須さんと新房さん、二人の個性が面白い形で融合できるというなと思えましたね。「こういうものができるだろう」という確信があったというよりは、「どんな反応が起きるんだろう」

まずは岩上さんから、企画の成立経緯についてお話しいただけますか？

[岩上] 本当に最初のきっかけというと、奈須(きのこ)さんとTYPE-MOONさんからゲーム『Fate/EXTRA CCC』のオープニングムービーをシャフトさんをお願いしたいという話があったところまで遡りますね。アニメプレックスとしては直接関わりはありませんでしたが、奈須さんとシャフトさんどちらともお仕事していたので、その仲介をしました。そのときはテレビアニメーションになるとはまったく思っていなかったんですけど、新房さんにコンテを切っていただいて、で、奈須さんがそのオープニングを気に入って、いずれシャフトさんとアニメーション化してみたい、と。そこがそもそもの始まりだったと思います。

最終的には、ゲームをそのまま映像化するのではなく、ヒネリの効いた構成になっていますね。

[岩上] これは一般論として、RPGとテレビアニメーションでは、そもそもの文法が違うところがあって、原作のゲームシステムを映像としてどう活かすかというのは、最初からの課題でした。なので、ゲームをベースに進めるのか、より映像に適した形でもう一步踏み込んでテレビアニメーションにしていくかという二択がまずあって、新房さんや奈須さんと話していく中で後者にトライしてみよう、と。

大人っぽい作品になってるのかなとも  
 思います。

— 新房昭之





## 「これぞまさに『EXTRA』だ」と、 奈須さんのすごさを改めて認識させられました。

—— 黒崎静佳

[岩上] 脚本を読んだときにも感じたことですが、最初、『Fate/EXTRA』のリアレンジ版なのかと思って観ていると、エピソードが進むうちに単なるリアレンジじゃないんだな、というのがわかってきて。ゲームとの関係もだんだん見えてくる作りになっています。第1話だけ観ても全てはわからないと思うけど、最後まで観るとわかるというか。わかりやすいものが主流である昨今の風潮のなかで、こういう作品を世に出すのはチャレンジではありましたが、最後まで観てくれた方の中には響く作品ではないかと思っています。

[黒崎] 最初に奈須さんから小説といっていけるくらいの物量のすこしくっきりしたプロットをいただいたんですけど、それを脚本の形にして、さらにコンテに取める段階で、どうしても取まりきらなかったエピソードやシーンがあったんです。なので今回、それをドラマCDという形で収録しています。

[新藤] 第2話の尼里（ミサオ）のエピソードなんかがそうですね。ドラマCDに入っている話の前後で、じつは違う尼里になっている。

[黒崎] なので、ドラマCDまで聞いていただいて、物語の全貌がすべてわかる、という形になっているかなと思います。

[新藤] とはいえ、わからないならわからないなりに楽しめる作品になっているんじゃないかな、とも思っています。さつき、岩上さんがおっしゃってましたけど、昨年、「わかりやすくなきゃダメ」みたいな作品が多くなかで、「こういうことかな」

「ここは実はこうじゃないかな」と、考えながら見るのもいいんじゃないかな、と。そういう意味で、大人っぽい作品になっているのかなとも思います。

— 新藤昭之

(しんぼう・あきゆき / アニメーション監督)

近年の主な作品に「(物語)シリーズ」や「打ち上げ花火、下から見るか? 横から見るか?」「魔法少女まどか☆マギカ」(いずれも総監督)など。

— 岩上敦宏

(いわかみ・あつひろ / アニプレックス 代表取締役執行役員社長) プロデューサーとして「(物語)シリーズ」や「魔法少女まどか☆マギカ」等、シャフト制作の多くのタイトルを手掛ける。

— 黒崎静佳

(くろさき・しずか / アニプレックス 所属・プロデューサー)

近年の担当作品は「Fate/Apocrypha」、劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」や「活撃 刀剣乱舞」など。

と楽しみにしていた感じでした。

[黒崎] 企画の早い段階で、シャフトの久保田(光俊)社長から「尺とかコストとかは一旦、置いておいて、奈須さんが一番やりたいと思うことを書いてください」という話があったんです。それで、奈須さんには今回の原案となるプロットを書いていただいたんですけど——読み始めるとゲームとあまりにも印象が違ったので、びっくりしたんです。ただ、読み終わったときには「これぞまさに『EXTRA』だ」と、奈須さんのすごさを改めて認識させられました。読み終えたときの感覚をアニメーションで再現する、それが一番大切だろうなと思いましたね。

制作を進めていくなかで、苦労したところはどこでしたか?

[新藤] 一番難しかったのは、たぶん主人公ですね。デザインも何度かやり直して現在のハクノの姿に落ち着きました。ストーリー的に、冒頭は主人公の立ち位置がはっきりしないまま進むのですが、そこで視聴者が引掛からないように気をつけましたね。

[黒崎] 他の『Fate』作品もそうですが、奈須さんの作品は主人公がある意味、一番個性があるというか……。普通の主人公のように見せかけておいて、じつはその主人公が一番大きな仕掛けがある、ということが多い。

[岩上] 基本的な物語構造がミステリー的で、後半のある瞬間に向けて、序盤から少しずつ物語を紡いでいく、という作りになっていますからね。そういう設定をわかつたうえで、実際の画に落とし込むのは、やっぱり難しいですね。

[新藤] 怒っている顔とか悲しい顔とか、もうちょっと表情の変化が大きければ、アニメーターも描きやすいんだと思うんですけど、そういうわけにもいかないですからね。ほかのキャラクターも、単純に線が多くて大変そうだなとは思いましたけど……。

[岩上] むしろ線が一番少ない主人公が、一番大変だったという印象はありますね。

神前 暁さんが担当されている音楽も、この作品の魅力のひとつになっていますね。

[黒崎] 「神前さんがいいんじゃないか」と最初におっしゃったのは、新藤監督でしたよね。奈須さんから「荘盛でクラシカルなんだけど、どこかダークな感じがする音楽がいい」という話があって。神前さんであれば、シャフトさんのお仕事も多いですし、安心してお任せできるんじゃないか、というのがあります。あと本作は2話ごとに舞台が変わってしまうこともあって、汎用的なテーマ以外は、各層ごとに曲を作っていただいたり。そういう部分で音楽も、わりと他の一般的なテレビアニメーション作品と違う作り方になっていますね。

非常に謎が多い内容でもあるんですが、今のところ手応えはいかがですか?

「こういうものができるだろう」という確信があったというよりは、「どんな反応が起きるんだろう」と楽しみにしていた感じでした。

—— 岩上敦宏

