

(ARTBOARD)

# 第三階層デザイン

INTERVIEW

Gekidan INU CURRY "Doroimu"

## 劇団イヌカレー(泥犬)



1000年前 お城 ありすの病室



現在 お城 廊下

依頼を受けたときの最初の印象を教えてください。  
『Fate』関連はコアなファンが多い印象でしたので、犬畜生めがデザインに関わらせて頂くにあたり、人間原理主義者から会社の周りを犬除けグッズで囲まれたり保健所へ通報されるのではないかと恐怖しましたが、幸いにして放送日まで各階層のデザイナーは発表されなかったでそのようなことはありませんでした。これからあるかもしれません。

制作に入るにあたって、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？  
『Last Encore』用のステージなので、シナリオの印象から作って良いとお話でした。

第三階層のデザイン作業を進めるうえで、どのようなコンセプト・方向性で進められましたか？

第三階層・忘却の庭は病室の女の子が夢見る童話の範疇になるようにしています。

未知の存在に囲まれたスケールの大きな…というよりは、自分が小さくなり小物の中に入ってゆくようなドールハウスのこっこ遊び的なイメージでデザインしております。

シーツの地面に刺さるように木が生え、巨大な戸棚の門を通り、引き出しの廊下を遡って、卓上オイルランプ型のお城にある布が被せられた中庭へ行く。それぞれは絵本の頁をめく

るように一息で印象の異なる舞台へと移動します。  
また、怪物の容姿に関してはシナリオに“シーツを被った化け物”とあったのでそこから発想しました。ねじれたシーツに色々な小物を取り込みミス・キャロル原典挿絵でのジャバウオックみたいな首を持つシルエットにしています。今回は、『Fate/EXTRA』に出てきたムキムキのジャバウオックは出ませんが、チェス盤のある大ホールには首のない巨大ジャバ婦人像があります。

第三階層では『不思議の国のアリス』にインスパイアされたと思しきモチーフが数多く散りばめられています。デザインを進める中で、特に注意を払ったところは？

スチームパンクのな要素を入れると現代的になり過ぎるかとも思ったので、それ以外の要素でできるだけ時代感が分からないよう、ナーサリー・ライムがもつ童話っぽさを強調しつつ、牧歌的とは反対の古めかしくも生活感がない、ゴシックドール的な価値観でデザインしたつもりです。

唯一SFっぽい、現在の森に浮かぶ分子模型のような“ありす”にリソースを吸われた物体の残骸は、CGモデルのボーンだけ残ったようなイメージです。

あと現在のキノコまみれになった巨大ホールでは、キノコとナスに覆われたビジュアルにしようかとも思いましたが、意味が分からないので止めました。

舞台美術の広場



地面は白いシーツ。  
千年前はシーツに花柄の模様。  
硝子の木が刺さっている感じ。  
木の根元には深い血。  
千年前の木は深い(硝子じゃない)根元にも血ナシ。

黄色いレンガと  
落れた食器(でかい)が  
空中にたくさん浮いている。  
アップのカットでは  
落れた食器、もっとたくさん浮いている。

4階行のラダー  
スプーンの上に落下して  
落っているような感じ。  
スプーンは紙のように固まっている。  
落れた破片も空中で静止している。  
ラダーが落下してきた瞬間から  
時間が止まっている感じ。

足元はフカフカで歩きにくい。  
宙に浮いた黄色いレンガの上を歩いて  
城門を目指す。

もっとも苦心したポイントはどこですか？また気に入っているところがあれば教えてください。

時間の経過について、1000年の経過は廃墟というより遺跡なので、本来であればもっとアンコールワットみたいな建物となるのかもしれませんが、それよりは童話的イメージでの誰もいない感でデザインしております。

1000年前の森は秋イメージ、地面はパッチワーク→現在は冬。地面は白シーツ。

お茶会の中庭→掛け布がなくなり薔薇の棘だけが残る。地面はキノコまみれ。

第7話最後の方で骨組みだけになったお茶会のイスとテーブル。

ホール→巨大キノコが生えている。ジャバ婦人像もいなくなる。

また、シナリオ時にもあったループ時間によって“天候”が違う(晴れ～曇天)他、1000年前のシーンには画面縁が黒く焼けています。過去と現在の画面処理的な違いとしては、時間の迷子感が出るようあくまでも「そういうい…」の範囲で背景イメージを作っています。

後は、怪物のデザインと合わせて歌(Ring-a-Ring-o'-Roses)をリクエストさせて頂いたのですが、本物の子供達に歌

てもらっていたので良かったです。

また第7話のラストカットでは、次なる階層へ旅立っていくハクノたちを見送る、少女たちの姿が描かれました。どのような意図を込めて、このカットを制作されましたか？ありすの最後のセリフ通り、物語最初の「いかないで」ではなく「いつてらっしゃい」。その最後の瞬間だけ階層は1000年前の姿を思い出し、バラバラになってしまったありすの代わりに巨大な人形たちが手を振って送り出してくれます。

最後に、ファンの方たちに向けて「ここを見てほしい」など、メッセージをお願いします。

せっかくこうして無限ループ可能な映像媒体をお手に頂くことですが、画面縁が黒く焼けているのが1000年前、ハクノの正体、ナーサリー・ライムは本、などふまえて二周目視聴して頂ければと思います。

### 劇団イヌカレー(泥犬)

(びきたんいぬカレー-どろいぬ)

近年の主な参加作品は『魔法少女まどか☆マギカ』シリーズ(魔女空間設計)、『マジアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』(魔女原案・シナリオ)、『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』(デザイン協力)など



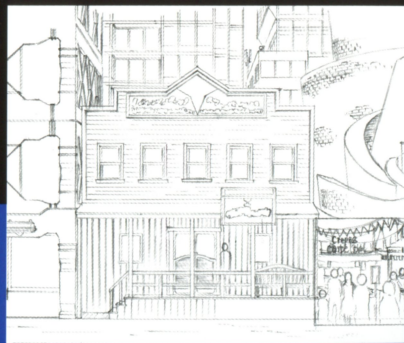
## (ARTWORK)

### 美術設定

最下層から第一階層、  
第二階層を戦い、  
勝ち上がってきたハクノとセイバー。  
ここでは彼らが辿ってきた各階層の  
美術設定の一部を掲載する。

第一階層 (第2話～第3話 / Blu-ray&DVD第1巻収録)  
第二階層 (第4話～第5話 / Blu-ray&DVD第2巻収録)  
美術設定: 黒沢 守 (ムーンマイルラダー・第一階層)  
大原 盛仁 (機天の塔・第二階層)

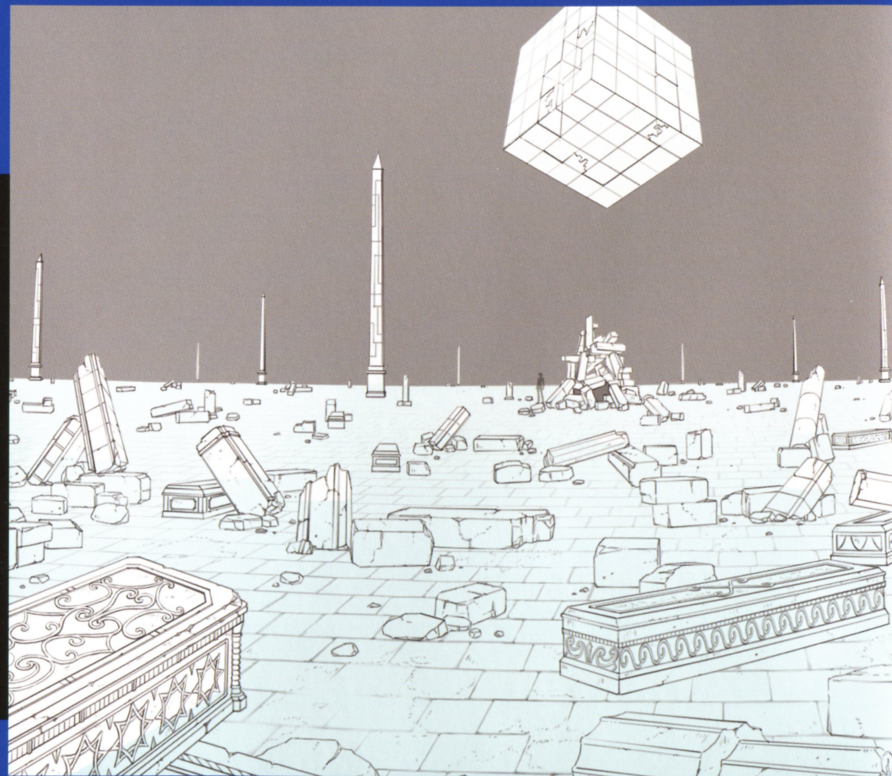
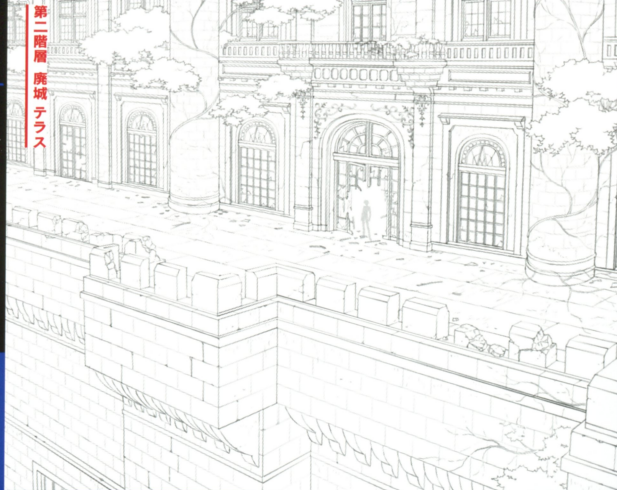
第一階層 酒場 外観



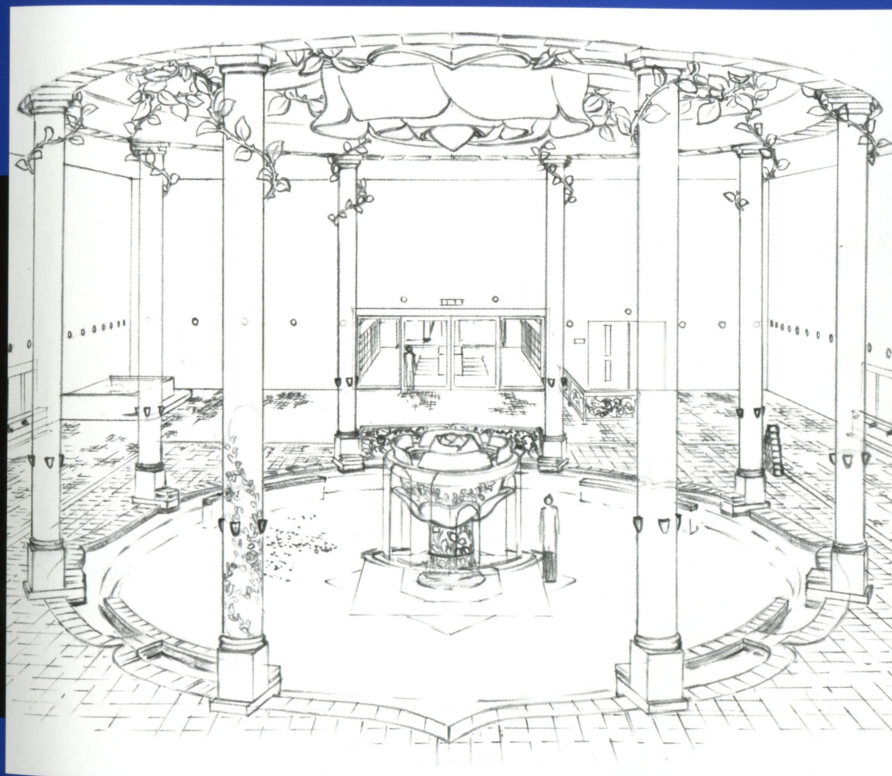
真の神一階層ビル屋上



第二階層 魔城テラス



機天の塔 (アンジェリカタワー) (1000年前)



ムーンマイルラダー内 風呂

EPISODE\_  
Praeteritus Limbus Vorago  
Dead Face  
Golden Wild Hunt



# (INTERVIEW)

KAZUHIRO MIWA



いつも通り楽しく描かせてもらったな、  
と思います。

## 三輪和宏 —アクション ディレクター—

三輪さんは今回、アクションディレクターという肩書きで参加されています。具体的には、どんなお仕事をされていたんでしょうか？

まずひとつは、アクションシーンのコンテを描くことです。各話のコンテが上がってきたタイミングで、まず監督がチェックをするんですけど、そこで監督から「ここをもっと膨らませてほしい」という具合に、こっちにオーダーが来て。それに沿って修正する、という形でした。あとは必要に応じて、カットごとのチェックがあって——チェックするかしないかは、各話の演出さんの判断に任されているんですけど、必要な場合はレイアウトに修正を入れています。とはいえ、アクションが上手い原画さんがいっぱいいるので、そのままスルーすることも多かったですね。

三輪さん自身が原画としてクレジットされているエピソードもありましたが。

『Fate/EXTRA Last Encore』は基本的に、2話ごとにひとつのエピソードを構成する形だったので、重めのアクションシーンが出てくるのが、2話に1回くらいの頻度なんです。あとコンテの修正は、原画作業が始まるよりもっと前にやっているの、いざ、各話の作業に入るタイミングでは、実はそれほど忙しくなかったんですよ(笑)。なので「ここは絶対に抑えておきたい」というカットに関しては、自分で描いてしまうこと

も多かったです。

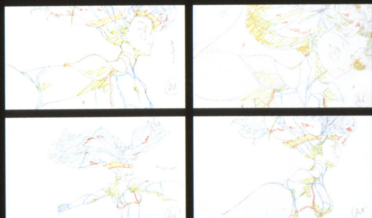
基本的には、アクションシーンの下支えを担当されていたわけですね。シリーズディレクターの宮本さんとは、最初にどんな打ち合わせをされましたか？

宮本さんとは、主にコンテ修正のときに細かな相談を行いました。こっちから突っ込んでいって、「止めてください」って言われたら引っ込みようかな、くらいのスタンスでいたんですけど、意外とこちらの意見を通してくれることが多かったですね。あと本作はゲームの原作があるので、そこから大きく変える必要もないだろう、と。むしろ、ゲームが原作なので「なんでもあり」という雰囲気の方が強かった印象がありますね。

実際に作業に入るタイミングで、心がけたことという何がありましたか？

最初に着手したのは、第1話アバンパートのコンテだったんですが、いつも通り自由にやっちゃった感じてしたね(笑)。先ほども話した通り、宮本さんから特別な制限や指定もなかったの、と。りあえずいつも通りにやってみよう、と。ただ、第1話ほももとのコンテの時分で内容が詰まっていたので、アクションパートにたっぷり尺を使う、という感じでもなく。





実際に「そこで戦っている」というリアリティの表現があるとないでは全然、受け止め方が違ってくる。

第1話のアバンは、ワンカットワンアクションで、テンポよく進んでいく印象でした。

最初に、ワンカットワンアクションにしてほしいというオーダーがあったんです。キャラクターにカメラが寄りかかるときは、ワンカットにつきひとつのアクション。で、いくつかアクションを入れたいときは、カメラを少し引いて、ロングの絵でしてほしい、と。自分自身シャフト作品でコンテを描くのは、今回の『Fate/EXTRA Last Encore』が初めてだったので、ちょっと驚いたところでした。もちろんその分、作品のテンポはよくなるし、手法としてはわかるんですよ。シャフトの作品はカットを割ることでテンポを作っているの、アクションシーンに関してもそのルールに則ってるんだろうな、と。ただ、それだけでは回らない部分もあるので、後半はそのルールを忘れて、コンテを描いてました(笑)。

キャラクターごとのアクションは、どのように特徴をつけたいったんでしょうか。例えば、セイバーの場合はいかがですか？

セイバーはとにかく、剣が大きいんですよ。剣を前に突き立てると、実は頭を越えるくらいのところ柄が来る(笑)。しかも、それを片手でブンブン振り回すわけで——作画的に言うと、大きくて長い剣って扱い辛いんです。アクション自体が大きくなってしまって、なかなか小回りが利かない。とはいえやっぱりアクションをやるにあたって、例えば重さの表現だったり、リアリティの部分って重要になってくるんです。スピーディにガンガン剣を振り回していれば、それだけでカッコいいんですけど、それに加えて例えば近くに窓があったら、衝撃でガラスが割れるだろう、とか。実際に「そこで戦っている」というリアリティの表現があるとないでは全然、受け止め方が違ってくる。なので、アクションをやる以上は自分の中で、ある程度、リアリティの水準を設定しておきたいんです。とはいえさっきも話したように、今回はゲームが原作ということで、基本的に「なんでもアリ」なわけで。そのあたりのリアリティとフィクションを巧く調整しながらやっていきました。

終盤、第11話や第12話のセイバーとガウエインの戦いは、迫力のある仕上がりになっていましたね。

終盤のアクションに関しては、コンテをがっつり描いたので、そこは楽しかったですね。というか、コンテを描いて満足しちゃったところがあります(笑)。特に第12話は、ハクノとレオのやり取りがメインで、その裏でセイバーとガウエインがずっと戦ってる、という構成になっていて。監督からコンテの修正を依頼されたときに、配分をどうするか、匙加減も含めてこちらに任せてもらったんですけど、最終的にはアクションシーンを減らす方向になりましたね。

それはなぜなのでしょう？

これは『Fate』に限らずですが、1話あたり20数分のアニメ

で、アクションにそこまで尺を取る必要はないと思っているんです。もちろん、見せるべきところはしっかり見せなきゃいけないのですが、ダラダラとアクションカットが続いていると、結局自分で観ていても飽きてしまう。アクションシーンって、キャラクター同士の力関係だったり、彼らを取り囲む状況を示すためにあるわけで、ドラマと絡まないのあれば短くても構わない。特に今回のセイバーとガウエインの戦いは、すでにある程度力量がみえている者同士の戦いなわけ——しかも、そこでドラマに決着がつくわけでもないの、ヘンに引っ張っても面白くないからね、と。

なるほど。

本作の話をお願いした当初から、これはキャラクターを見せる作品だと思っていたんです。もしアクションがメインの作品であれば、当然、アクションを盛っていく方向にシフトしようと思うんですけど、今回はアクション以外にも多くの見せ場がある作品です。アクションにあまりにも作画のカロリーを使うくらいなら、セイバーを中心とした他のキャラクターの修正に力を割いた方が、作品のためになるだろうと思っていた、というもあります。あと最初に話したように、シャフトの作品はどうしてもカット数が多い傾向があるので、なるべく削るように意識していた、というのはありますね。もともとカット数が多いのであれば、短くても表現できることはたくさんあるので、なるべく削ってテンポよく楽しんでもらった方が

いいだろう、と。

では最後に、三輪さんにとって本作はどんな作品になりましたか？

とにかくセイバーが可愛かったです(笑)。まあ、自分はアクションシーンを担当していたので、可愛いよりは苦しい表情のセイバーばかり描いてたんですけど、滝山(真哲)さんの修正を見る機会もたくさんあって。それを見ると「やっぱりすごいな」と思われましたね。自分の仕事に限って言えば、カット単位では「変わったことをやろう」とみたいな挑戦的なことはいくつかありつつ、いつも通りやって、いつも通り楽しく描かせてもらったな、と思います。

三輪和宏

みわ・かずひろ／近年の主な参加作品は『GRANBLUE FANTASY The Animation』(メインアニメーター・アクション作画監督)、『東京喰種-トーキョーグール-』(キャラクターデザイン・総作画監督)など。