

(ARTBOARD)

第五階層／ 天輪聖王デザイン

INTERVIEW

ENV

I-IV

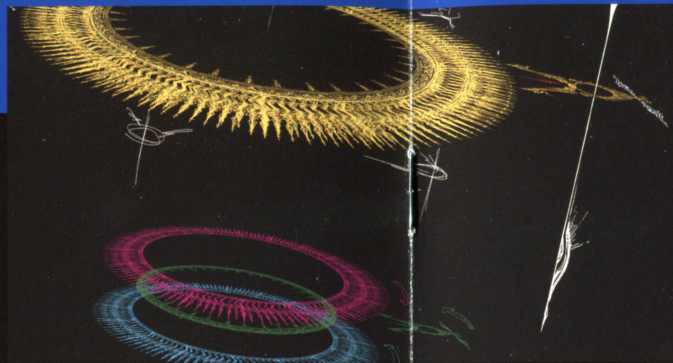


廃ビル

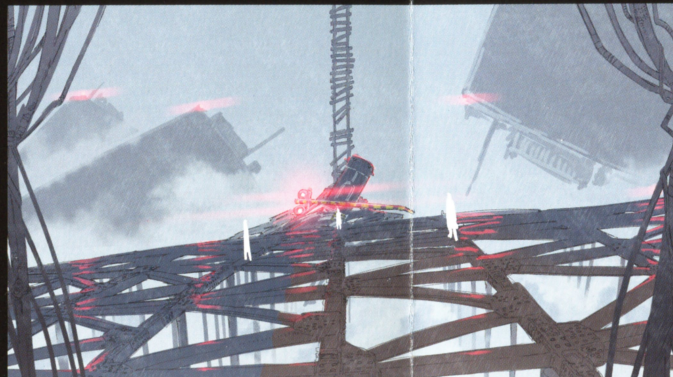
I-IVさんが担当した第五階層は、廃棄されたビル群が何重にも折り重なって、フィールドを形作っています。

工場、雨、廃墟。そして少し捻った異世界のような感じも欲しい。……じゃ捻って視点変えればいいよね？で出来上がった世界です。結構建築物の天井って配線だったり空調だったり鉄骨むき出しだったりでびっくりするほど無骨なデザインなことが多いんですよ。それを壁や床に上手く配置すると現実にはない建築物感が出るな、となったわけです。じゃあそれをどうやって実現するか。ひっくりかえすしかねえよなあ？

遠景で出た時に若干見えるんですが、本来の地面は以前の聖杯戦争の戦場の余波で横倒しになっています。なので主人公の立っている場所はビルや工場が降り積もって絡まって出来た仮の地面であり、廃棄された高層ビル群、というよりは残骸で作られた地面、というのが正しいです。一応補正すると直径が5キロ程度の空間なので、あの横倒し



天輪聖王(チャクラ・ヴァルティン) 回転図



廣場

になった地面自体は現在2.5キロ程度の高さがあります。ラダーが引かかっている「上に向かう線路」は本来この街を貫いていた線路が横倒しになって上に向けたものなわけです。本来鉄道のレールはそんなに頑丈なものではないので上向いたら自重でぐんにやり曲がるはずですが、それに関しては、まあ、ラダーの道路に上手く噛み合ったとかそんな感じで一つ。え、天に向かうレールっていう『銀河鉄道999』のビジュアルをあいふおーが大好きなだけでよ。

第五階層を形作るうえで、もっとも苦心したポイントはどこですか？

苦労したのは街の記号を調べることでですね。例えばビルの四隅にある赤いライト、航空障害灯って言うんですが、あれが日本だけでなく世界各国で何メートル以上のビルに設置が義務付けられているのか、複数置かれる場

合何メートル開けて配置してるのかとか鉄骨の紅白カラーは何メートル以上の建築物で適応されるのかとか。上手く使えばこれでスケール感が出せるんですよ。ともかく雨と霧で遠くが見えず、残されたものは全部横倒しであったり逆さになってしまったものが重なっている階層です。

天輪聖王(チャクラ・ヴァルティン)のデザインも担当されています。聖杯戦争のルールを変えたとされる巨大な宝具ですが、どのようにコンセプトを固められましたか？

時計という要素と破壊そのものとなる「大砲の砲口内」という要素を加えました。ライフリングを真正面から見た光景というわけですね。そして各部に神線としての目玉を配置、で、そのごちゃごちゃしたパーツの末端を蓮の華で整えました。光ってるから綺麗だけど構成パーツは相当気持ち悪いですよこれ。でもあたし気持ち悪いのも大好きなんだよ！なお

窓から差し込む光はチャクラヴァルティンの光完成に近づくに従って差し込む光の位置は変化していく

鉄の部品は錆だらけ

階段も横倒しになれば奇妙な壁である

ただの廊下だったのに横倒しになっただけで奈落の底の出来上がり

スラム街

最初の設定では直径●●●●kmって書いてあって頭を抱えた事は忘れない。絶対にだ。

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。

自分はこの脚本に声と音がついたことはとてもいいことだと思っています。あとネロの絵はどのシーンも文句なく可愛かった。

I-IV

(あいふおー)

近年の主な参加作品は「アルドノア・ゼロ」(メカニックデザイン)、「Re:CREATORS」(メカニックデザイン)、「アクティヴレイド 機動強襲室第八係」(CGモデルデザイン協力)など

イメージボード:I-IV

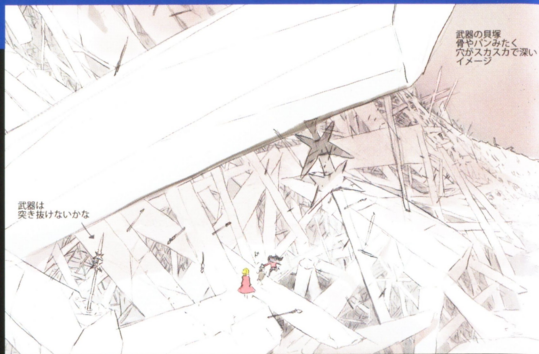
(ARTBOARD)

第六階層／ 辺獄の薔薇園 デザイン

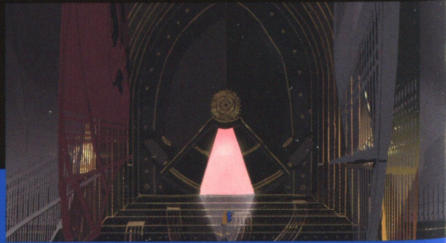
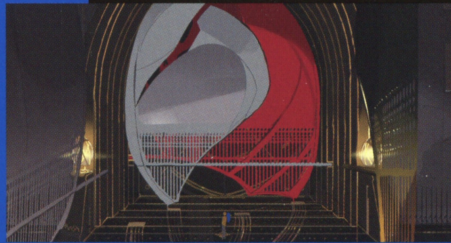
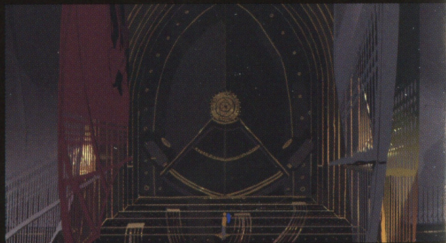
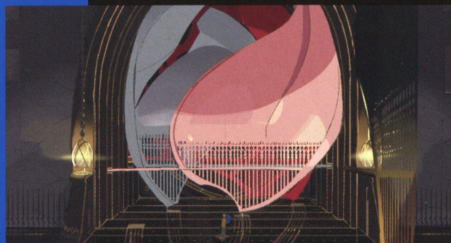
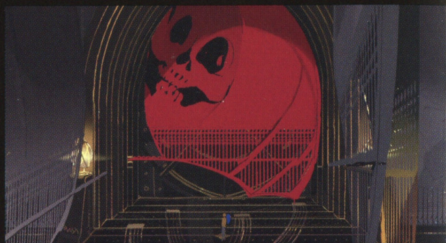
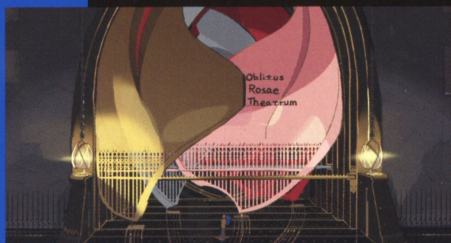
INTERVIEW

okama

okama



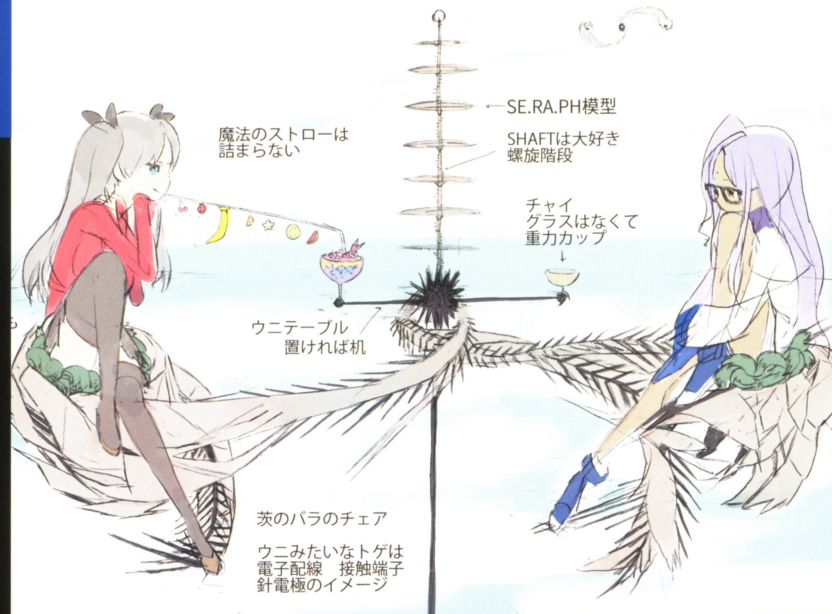
薔の湖



辺獄の薔薇園

武器の貝塚
骨やパンみたぐ
穴かスラスラで深い
イメージ

武器は
突き抜けないかな



魔法のストローは
話まらない

チェアは銀河の形

SE.RA.PH模型
SHAFTは大好き
螺旋階段

チェアはなくて
重力カップ

ウニテーブル
置ければ机

茨のバラのチェア

ウニみたいなトゲは
電子配線 接触端子
針電極のイメージ

遠霧の世界 (500年前)

『Fate/EXTRA』をプレイしたことはありましたか？また依頼を受けたときの最初の印象を教えてください。

『Fate』シリーズではセイバーとリンが好きです。『Fate』の同人誌は昔からよく買っていました。アニメの脚本を読んだら奈須(きのこ)さんは設定づくりが大好きなのかなと感じました。僕も設定大好き。同類の血が流れている感じで、設定をつくって楽しかったです。

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？

宮本(幸裕)さんのコンテは、キャラクターが豆腐みたいに四角くて可愛いです。顔の向きが伝わりやすく機能的ですね。

第六階層には、深く立ち込める霧や多くの骸、武器の貝塚など印象的なフィールドが数多く登場します。それぞれどのようにコンセプトを固めていきましたか？

設定をそのまま描いてみた感じです。2人が寝ている部屋がまともなくて、何度も描いた記憶があります。実はイメージボードを描いたのはだいぶ前なので、記憶が薄れています。僕の設定には説明文が描かれているので、それを読んでみると、意味が解るかも。

イメージボードで気に入っているところがあれば教えてください。リンが主人公にチョップしている絵。

またokamaさんは、第1話に登場した辺獄の薔薇園のデザインも担当されました。こちらのデザインにあたって、苦心されたポイントはどこでしたか？

七色のバラの階段が、あまり美しくならなかったこと。

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。

僕の仕事は設定描きまでなので、今回ブックレットに載っている絵を見もらえるのが、僕にはうれしいです。

でもアニメはたくさんの人が、苦しんで頑張って力を寄せあって作る元氣玉です。1秒も逃さず全部みてください！

okama

(おかま/漫画家・イラストレーター)

近年の主な参加作品は『ひそねとまそたん』(コンセプトデザイン)、『龍の歯医者』(コンセプトデザイン)、『エヴァンゲリオン新劇場版: 破』(デザインワークス)など。

イメージボード: okama

(INTERVIEW)

SATORU KOSAKI

階層ごとに明確な
テーマ曲があるというのは、
アニメの劇伴では
珍しいかなと思います。

神前 暁 (MONACA) — 音楽

まずは、音楽の打診を受けたときの第一印象から伺えますか？

『Fate』シリーズというと、非常に人気が高いというか、ファンの熱量がすごく高い作品だという印象だったので、「これはなかなか大変な仕事だな」というのが、最初の印象でした。ただ今回の『Fate/EXTRA Last Encore』に関して言えば、ストーリーも原作のゲームをそのままなぞる形ではなく、あくまでもアニメはアニメのストーリーをやるという事でしたので、事前に原作ゲームの音楽を聴かせていただいたりもしましたが、アニメはアニメで考えていく感じでした。

制作に入る前に、まず新原(昭之)総監督や音響監督の鶴岡(陽次)さんと打ち合わせをされたと思うのですが、そのときどんなオーダーがあったんでしょうか？

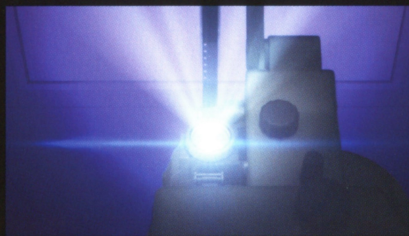
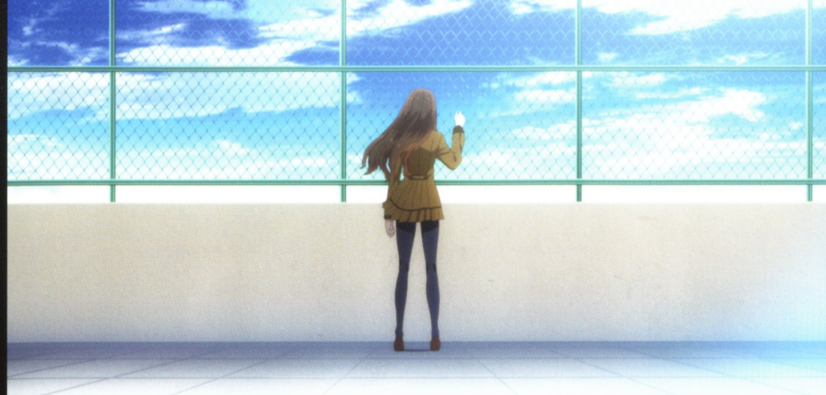
物語の舞台がいくつもの階層に分かれていて、それぞれにははっきりとビジュアルイメージが違う。なので、画面に合わせて楽曲の雰囲気も変えたい、という話がありました。あと作品自体、バーチャルな世界観のなかで展開して、映像的にも電子的なものを匂わせる演出が入る。そういう意味で電子音楽的な楽曲もあれば、王道のオーケストラ曲もある——ジャンル的にも振れ幅の大きい楽曲が必要になるだろう、と。それに対応するために、今回はチーム制で制作にあっています。

神前さんに加えて、高田龍一さんや帆足圭吾さん、石濱 翔さんらが参加されているのは、そういう理由からだったんですね。

音楽メニューをいただいた段階で「この曲には、帆足くんの華やかさが欲しいよね」とか、「これはエレクトロニックな曲だから石濱くんにお願しよう」とか。メンバーの中には、ヒロイックな——いわゆるハリウッド的な曲が得意なメンバーもいるし、そうかと思えばもう少し現代的な、ちょっと不穏だったり、あるいは耽美なテイストが得意な作家もいる。今回、参加してくれたメンバーは、それぞれ個性がはつきりしている作家ばかりなので、それに合わせて音楽メニューを割り振りつつ、私の方で最終的に全体を取りまとめる、という形でした。以前、別の作品のときも今回のチームで参加したので、割り振りに迷うことはなかったですね。

なるほど。実際の制作は、どこから着手されたんでしょうか？

じつは形になったのは、西川貴教さんが歌うオープニング主題歌『Bright Burning Shout』の方が先でした。まず最初に、西川さんご本人を交えた打ち合わせがあったんですけども、そこで西川さんから「こういうふうにした」というアイデアをいろいろ、いただいたんです。マイナー調でテンポもこれくらいで、とか。あとメインキャラクターであるセイバーのイメージにあわせて、少し女性的なおやかさみたいなもの



試されているような
感覚があります(笑)。
「こういう内容なんだけど、
さあ、どう出る?」みたいな。

を入れ込みたい、とか……。ピアノとストリングスを使うというアイデアは、そこから生まれたものですね。

西川さんの提案が活かされているんですね。

西川さんはゲームやアニメに詳しくて、『Fate』の世界に寄り添うためにはどうすればいいか、積極的に提案をいただいた感じでした。実際にお会いした西川さんは、カッコいい部分もあれば、関西ノリの面白いところもあって。わりとテレビで観ていたときの印象、そのまま(笑)。ただ歌ったときの、歌の説得力が半端ない。これまで何度も歌入れの現場に立ち会った経験があるんですけども、「曲に魂が入る」というのはこういうことだったのか、と改めて思い知らされました。

主題歌の制作にあたって、神前さんがやってみたかったことというのと、どのあたりになりますか?

コーラスを積んでいく感じは、ぜひやってみたかったんです。西川さんのハイトーンボイスが重なっていったときのセクシーさは、やっぱりすごく魅力的で……。ただ実を言うと、今回の主題歌は僕がこれまで書いてきた曲の中でも、一番時間がかかっているんです。

それはどうしてなのでしょう?

マイナーなアップテンポのロックで、しかも男性ボーカルという——僕がこれまでに書いてきたボーカル曲とは、まったく違う方向性の曲だったので、最初のとっかかりの部分では苦労しました。しかも普段はシリアス系の楽曲でも、もう少し抑制が効いたもの多くて、ここまで弾けた曲はなかなかない。もちろん、時間をかけて、しっかりブラッシュアップできたこともあって、最終的な仕上がりはいいものになったと思います。

なるほど。劇伴についても伺いたいんですが、最初に制作に入ったのは、どの曲ですか?

第1話の、アバンでかかっている『天輪聖王』ですね。いわゆるメインテーマ的な位置づけの曲なんですけど、この曲からメロディを抽出して、主題歌のカップリング曲(『awakening』)にも使っています。劇伴と主題歌に関連性を持たせるといっても、西川さんからいただいたアイデアのひとつですね。

そうだったんですね。『天輪聖王』は荘厳な雰囲気が出る、スケール感の大きな曲になっています。

『天輪聖王』は、コーラスを入れたいと思っていた曲なんです。というのも、合唱を入れるとちょっとスペシャルな感じが出る。この曲と、帆足くんの『ワイルドハント』の2曲には、コーラスを入れて、少し特別な感じを狙っています。『Fate/EXTRA Last Encore!』にはいくつか、バトルシーン用の曲があったんですが、それぞれをどう差別化するか。バトルの規模だったり、シリアスさの度合いだったりをコントロールするのは、

なかなか大変だったかなと思いますね。

制作して行く中で、面白かったと感じた曲は?

どの曲もバラエティに富んでいて、面白かったんですが、やっぱり石濱くんのエレクトロ的な曲ですかね。『無粋』とか『ファイアウォール』あたりのバトル曲もそうなんですけど、他がオーケストラ曲なのに「ここまでやるか!」という仕上がりになっていて(笑)。でも、実際に映像になっているものを観ると、自然と作品に調和している。そこは面白かったです。

『Fate/EXTRA Last Encore!』ならではだと感じているのはどこでしょうか?

最初にお話したように、階層ごとに明確なテーマ曲があるというのは、アニメの劇伴では珍しいかなと思います。あとは、オーケストラ系の曲はわりと、現代的というよりもクラシック寄りのものが多いんじゃないかな、と思います。そこは『Fate』シリーズの——かつての英雄が召喚されるというシステムからインスパイアされた部分ですね。

神前さんは(物語)シリーズを初め、これまで何作か、新房監督の作品に参加されていますが、共通しているところはありますか?

わりとこちらの裁量を大きく取ってくださるというかと、試されているような感覚があります(笑)。「こういう内容なだけで、

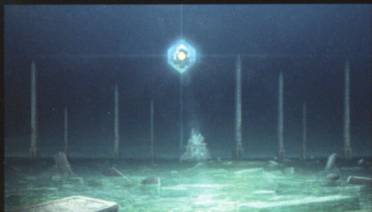
さあ、どう出る?」みたいな。いろいろとやらせていただける自由度の高さがあるぶん、考えて作らなければいけない。そういう大変さがありますね。ただ今回の『Fate/EXTRA Last Encore!』は、これまでのシャフトさんの作品と比べると——どれもシリアスといえばシリアスなんですけど、ここまでヒロイックなバトル物はなかったかな。と。わりと変化球な作品が多い印象だったんですけども、ここまで直球な作品は初めてだったかもしれないです。

改めて振り返ってみて、神前さんにとって『Fate/EXTRA Last Encore!』はどんな作品になりましたか?

制作にかかるカロリーは非常に高い作品ではあったのですが、そのぶん、熱い曲ができたんじゃないかなと思います。しかも、実際に出来あがった映像を見ると、曲だけ聴いていたときよりもさらに、スピード感や緊迫感が高まっていて。全編にわたって、これだけ戦いが続く作品に関わったことがこれまでほとんどなかったの、で、すごくいい経験になりました。

神前 暁

(こうさき・さとる/MONACA所属)近年の主な参加作品は『(物語)シリーズ』『打ち上げ花火、下から見るか? 横から見るか?』『Wake Up, Girls!』シリーズなど。



Original Soundtrack CD

Fate/EXTRA Last Encore
Original Soundtrack CD 02

Track List:

- 01 昔話
- 02 確かな希望を持って
- 03 ザザ鳴り
- 04 无二打
- 05 自分だけの願い
- 06 落陽
- 07 目を背けてはいけないもの
- 08 その名に万雷の喝采を
- 09 デッドフェイス
- 10 目障りな敵
- 11 旧校舎の風景
- 12 解決
- 13 太陽の頂
- 14 王の骸
- 15 マスターの戦い
- 16 卑劣なばかりこと
- 17 生きたいという願い
- 18 イレギュラー
- 19 欠けた夢
- 20 人類の終焉
- 21 裁決
- 22 最高の皇帝
- 23 輝かしいアンコール
- 24 新しい世界

(MUSICIAN&STAFF)

All Music Produced by
神前 暁 (MONACA)

Composer:

神前 暁 (MONACA) — 02,05,13,18,19
高田龍一 (MONACA) — 01,09,11,12,16,17,22,24
帆足圭吾 (MONACA) — 04,06,07,14,15,21,23
石濱 翔 (MONACA) — 03,10,20
難波 研一 08

Arranger:

神前 暁 (MONACA) — 13,18,19
高田龍一 (MONACA) — 01,09,11,12,16,17,22,24
帆足圭吾 (MONACA) — 04,05,06,07,14,15,21,23
石濱 翔 (MONACA) — 03,10,20
難波 研一 02,08

Recording & Mixing Engineer:

吉田俊之 (イマジン)

Strings:

室屋光一郎ストリングス

Horn:

西條 貴人・藤田乙比古・勝俣 泰
豊田実加・和田博史・笠松長久・上里友二

Trumpet:

本間千也・河原史弥・安藤友樹・多田将太郎

Flute & Piccolo:

高桑 英世

Oboe & English Horn:

森枝 蘭子

Clarinet:

山根 公男

Programming:

神前 暁 (MONACA)
高田龍一 (MONACA)
帆足圭吾 (MONACA)
石濱 翔 (MONACA)
難波 研

Recording Studio: MONACA STUDIO

Recording & Mixing Studio:

アバコクリエイティブスタジオ

Recording Coordination: みすみゆり (MONACA)

Mastering Engineer:

茅根裕司 (Sony Music Studios Tokyo)

Mastering Studio: Sony Music Studios Tokyo

音楽プロデューサー: 山内真治

(CAST)


岸浪ハクノ: 阿部 敦
セイバー: 丹下 桜
ウリウス・ベルキスク・ハーウェイ: 羽多野 渉
バーサーカー: 安井邦彦
遺坂リン: 植田佳奈
ラニ=VII: 真田アサミ
間桐 桜: 下屋則子
岸波白野: 石川由依
トワイヌ・H・ピースマン: 東地宏樹
ほか

(STAFF)

原作: 奈須きのこ・TYPE-MOON/Marvelous
シリーズ構成: 奈須きのこ
キャラクター原案: ワダアルコ
総監督: 新房昭之
シリーズディレクター: 宮本幸裕
キャラクターデザイン・総作画監督:
滝山真哲・山村洋貴
アクションディレクター: 三輪和宏
美術監督: 望月卓磨
色彩設計: 日比野 仁
CG監督: 高野慎也
撮影監督: 会津孝幸
編集: 松原理恵
音響監督: 鶴岡陽太
音響制作: 楽音舎
音楽: 神前 暁 (MONACA)
音楽制作協力: 高田龍一 (MONACA)・
帆足圭吾 (MONACA)・石濱 翔 (MONACA)・難波 研
アニメーション制作: シャフト

オープニングテーマ:

「Bright Burning Shout」
西川貴教 (EPIC Records Japan)
エンディングテーマ:
「月と花束」
さユり (Ariola Japan)

APPROX.73min.	COLOR	レンタル禁止	複製不能
MPEG-4 AVC	1種	日本語字幕(本編のみ)	18,11,7
HDビデオスクリーン 1920×1080p/16:9		リニアPCM STEREO(48kHz/24bit)	
<p>●このディスクは、プレーヤーに挿入後、自動的に本編の再生を開始します。●このディスクは、チャプターメニューでチャプター選択操作をすることができます。●このディスクは、本編再生中にプレーヤーまたはリモコンの操作により、「ポップアップメニュー」を呼び出すことができます。詳しい操作方法は、プレーヤーの取扱説明書をご確認ください。●このディスクには、コピーガード情報が記録されています。プレーヤーからの映像出力をビデオデッキなどを経由して再生すると、コピーガード信号の影響で映像が乱れる場合があります。プレーヤーの映像出力は、直接テレビモニターにつないで再生して下さい。●このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。●<おい>再生上の取り扱い方については、ご使用になるプレーヤーなどの取り扱い説明書をあわせてご覧下さい。</p>			
			
<p>ブルーレイディスク (BD-ROM) は高品位の画質や音声を記録した 新世代光ディスクです。BD-ROM対応プレーヤーで再生してください。</p>			

株式会社アニプレックス
【ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ】アニプレックスカスタマーセンター
メールによるお問い合わせ: www.aniplex.co.jp
電話: 03-5211-7555 (土・日・祝日・年末年始除く10時~18時)

(PRODUCT STAFF)

ジャケットイラスト
原画: 滝山真哲
仕上: シャフト

オーサリング&エンコード:

白杵光顯・千葉 愛・野口真弓 (IMAGICA)
オーサリングコーディネーター:
高山皓光・久下 理 (IMAGICA)
メニューデザイン: 依田伸隆・松木大祐 (10GAUGE)
アートディレクション&デザイン: BALCOLONY.
ライター: 宮 昌太郎

制作進行: 松永友喜子・水野智絵

宣伝: 金沢利幸・太田 翔

セールスプロモーション: 島田祐希

ディレクター: 黒崎静佳・古橋宗太・片岡裕貴

アシスタント・ディレクター: 谷池侑美

Special Thanks: 新納一哉

【販売上のご注意】●視聴する時は、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにして下さい。
●接続している時や機能不足の時は、接続を避けてください。●ヘッドホンを使う時は、はじめからボリュームを上げすぎないで下さい。また、大量で長時間続けて聴かないで下さい。●光の刺激による発作について>>>これまでに無い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。また、視聴中にこのような症状が起きた時は、すぐに視聴を中止して医師の診察を受けて下さい。●こんなときはすぐに視聴を中止する次のような時は、すぐに視聴を中止して下さい。視聴を中止しても治らないときは、医師の診察を受けて下さい。●めまい、吐き気、疲労感、乗り酔いのような症状を感じた時。●目、耳、手、顔など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。●色の欠損や、光・色などの映像に關し、眼のテレビ用の表層ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承ください。【取扱上のご注意】●ディスクは両面録、指紋、汚れ、キズ等を付けないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ペンシキや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面録、軸差、ホールペン等で文字や線を傷めたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で糊付けしたディスクは非常に危険ですので絶対に使用しないで下さい。【保存上の注意】●直射日光の当たるところや、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上にも重い物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをする場合がございます。●この商品は、一般家庭内における私的再生に用途を限らせて販売されています。従って有償・無償に拘らず、権利者の書面による事前の承認を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。

ANZX 14267