

(ARTBOARD)

第七階層デザイン

INTERVIEW
EVIDENCE

フリーキシーラ



第七階層 世界全体



第七階層 最上階

第七階層のデザイン作業を進めるうえで、どのようにイメージを膨らませましたか？

イメージのきっかけは、シナリオから受けた、レオの目覚めを待っているガウェイン、という情景でした。絵を描き進めながら、シナリオを何度も読むうち、ガウェインが目覚めを望んでいるのかどうかはつきり分からなくなり、どちらの気持ちも持ちながら、ハクノとネロを伴って、落ちていく陽と共に最上部へ昇っていくガウェイン像というイメージへ固まって行きました。

中央にそびえ立つ巨大な岩の塔や流れ落ちる滝など、どこか神秘的な雰囲気を感じています。デザインを進める中で、特に注意を払ったところは？

神秘的な自然景観のイメージは、以前読んだ『マビノギオン』(シャーロット・ゲスト/著)に出てくるアーサー王物語の印象が影響しています。アラン・リーの美しい挿し絵入りのこの本は以前からの宝物で、常に影響を受けていますが、

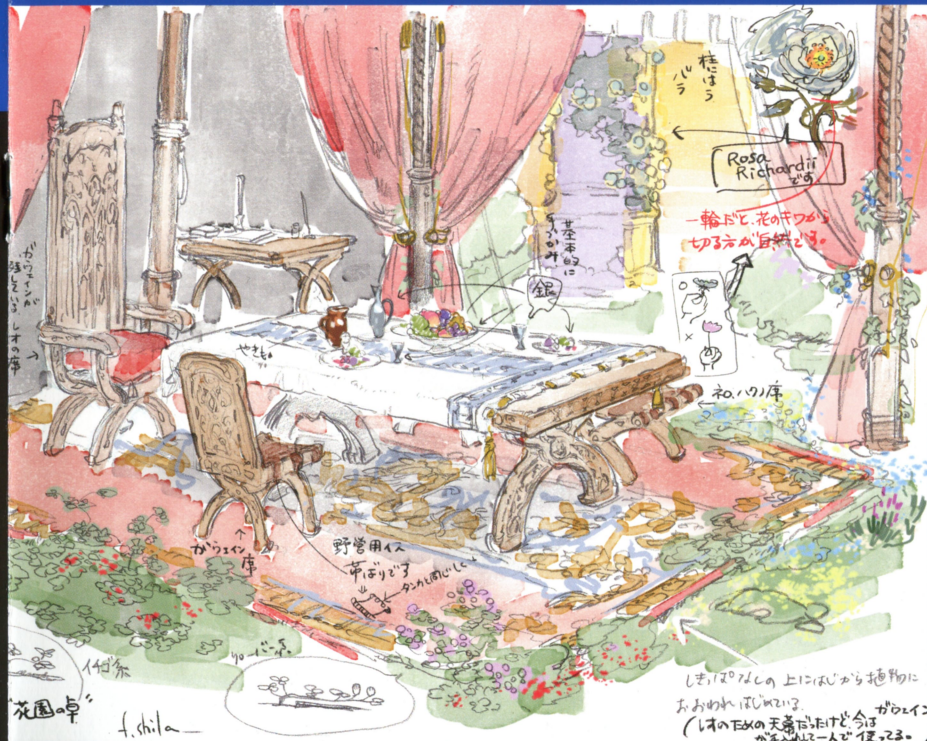
円卓の騎士を載く第七階層は、中世のロマンスの源流を取り巻くケルト的世界の、自然と融合した原初のファンタジーの世界に相応しいのではと考え、デザインを進めました。

その一方で、お茶会のシーンなど、どこかファンタジー要素の強い場面もあります。

レオが長く休眠中という事で、第七階層の生活感ガウェインの色がだんだん濃くなっていったのではと思ひ、出来るだけ中世のロマンスの生活様式に近いものにしようと思ひました。第七階層上部にくらべて、下層はレオと長く離れているガウェインの様子や心情に寄り添う物にしようとデザインしました。

分断されていても、貫かれる忠義は強くあると感じられたので、騎士の天幕の奥上座はレオの席として、整えてある描写を加えました。

神殿のような佇まいの最上階をデザインするにあたって、注



花園卓

意を払ったところはどんな点でしょうか？色遣いなども印象的ですが、気に入ったポイントを教えてください。

色味は、クワイマックスであること、個人的なシャフト作品のイメージで、世界の夜の始まりと勢いを失わない夕陽が融合したようなものになれば良いなと選んでゆきました。

最上階へ至る階段では原初のケルト紋様などを使い、層の上に昇るにつれ、時代を遡るイメージで描きました。最上部の列柱は、ゲーム版でガウェインがレオに傳くシーンへのオマージュになる様にと最初から考えていました。下部から上部へ近づきながら、段々と、レオとの元の関係に戻っていくガウェインを追いかける様な気持ちで描き進め、列柱までたどり着けた時は、やっと戻ってきたぞという高揚感で、第七階層に夢中になっていました。

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。

永らく離れていたレオとガウェインですが、天幕のシーンで

は、錆びると吐露するガウェインの傍らにレオの席が寄り添っている様子も、空の椅子の前で客と対話する様子が虚しくも見え、本編を観て改めてその心情に思いを巡らせました。制作に携わった皆さん、そしてキャストの皆さんの演技の熱もあいまって、良い回になったのではないかと思います。絵の中でキャラクターを生かして下さった方々に、本当にお礼を申し上げます。

第七階層に限らず、それぞれの階層世界が独特で、含みや読みの面白い作品かと思ひます。最後まで楽しんで頂けたら幸いです。

フリーキシーラ

(フリーキシーラ/コンセプトアーティスト・イラストレーター)

本作では第七階層デザインに加え、第二階層デザインおよびSE, RA, PH文字デザインを手掛ける。

イメージボード:フリーキシーラ

フリーキシーラ

08 09 ARTBOARD

(INTERVIEW)

YUKIHIRO MIYAMOTO

ファンの皆さんが
持っているイメージから変えちゃ
いけないんじゃないか、という。
そういう感覚は強くありましたね。

宮本幸裕 — シリーズ ディレクター —

『Fate』シリーズのことはご存知でしたか？

初めて触れたのは、最初のテレビシリーズ（『Fate/stay night』）ですね。その後、『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』を観て、一視聴者として楽しむ立場でしたので、シャフトで『Fate』を作ると聞いて、正直、ビックリしました。だって『Fate』って、剣を振ったり、走ったりしますからね。これは大変なことになったぞ、と思いました。

もともとのゲームは遊ばれていたんでしょうか？

今回のアニメをやることが決まって、初めて遊びました。僕はもともと、ゲーム小僧で——アニメもマンガも好きだし、ゲームも大好き。外に出るよりは、家の中で遊んでいるタイプなんですけど、面白かったですね。僕にとっては、結構難しい方の部類に入るゲームでした。季書文は手こわいなあ、とか（笑）、ガウェインはなんでこんなに硬いんだ!? とか、何度もチャレンジしましたね。

普通に楽しんだわけですね（笑）。

ストーリーももちろんですが、フロアごとに相手のサーヴァントのヒントをいろいろと集めていって、どうすれば敵を倒すことができるのか。自分で答えを見つけ出すところが面白かったです。アニメでもその要素は反映されていて、例えば第二階層のダン・ブラックモアとの戦いだとか、相手が跳弾を

使っていることがわかって、見えているところから撃ってくるわけじゃない。であれば、デコイを飛ばして、先に爆破させる、とか。謎を解いて相手を倒すところが面白くて。アドベンチャーゲーム的なストーリーの楽しさもあるのですが、そういう知恵比べのところが特に自分にハマった感じがありました。

宮本さんは今回、シリーズディレクターとして参加されていますが、最初のタイミングではどのあたりまで、企画が進んでいたのでしょうか？

僕は脚本会議の途中から参加しましたね。とにかく脚本のボリュームがあるので、それをテレビシリーズの尺に収めるのが大変そうだなと、最初の頃は思っていました。

ということは、ある程度、ストーリーの流れが見えたところからの参加だったわけですね。

そのときすでに、物語のラストまでのプロット案もいただいていたかと思います。ある程度、全体像がわかるころまではできていました。

そのときの印象は覚えていますか？

ゲーム版のラストバトルに勝てなかったとして、1000年経ったあとにどんなふうに着ががつくのか、という話ですよな。



いかにもシャフトっぽい
演出は敢えて
禁止にしようと、
最初の頃は考えていました。

ゲーム版とはまた違った切り口になっていて面白いと思いましたが、最後まで読み終えてひとりで涙がこぼれたことを覚えてます。

そこからまずは、第1話の絵コンテの作業に入られたと思うんですが、奈須さんの脚本に対して、どんなふうにアプローチしようと考えていらっしゃいましたか？

基本的には、丁寧に、普通に作ろうと。例えば首を傾けているカットだったり、あるいはキャラクターの顔が、色替えてアブノーマル色になったりとか——いかにもシャフトっぽい演出は敢えて禁止にしようと、最初の頃は考えていました。

それはどうしてなのでしょう？

原作ゲームのイメージを壊すような演出は、避けた方がいいんじゃないかな、と。あんまりシャフトの色が強く前に出すぎしてしまうのは、ノイズになってしまうかなと思ったんです。そもそも、元のゲーム版には首を傾けている場面は1カットもないですからね(笑)。

シャフトっぽい画面作りは、『Fate』には合わないんじゃないか、と。

劇団イヌカレー(泥犬)さんが美術を担当した第6話、第7話でも、背景美術はイヌカレーさんらしいユニークな美術なんですけど、その上に乗ってるキャラクターは、ノーマルのカラーだったりしますよね。終盤のトワイスとハクノの対話シーンなんかもそうですが、ちょこちょこ小知恵を効かせたようなことはやりつつも、普段のシャフトと較べると、それほどヘンなことはやっていません。やっぱり、奈須さんの書くシナリオだったり、セリフだったりには抜群に面白いんですよ。だから、ふたりが並んでいるのを止め絵とパンだけで見せていても十分楽しめるんじゃないだろうか、と。絵作りで何か凝ったことをやるよりは、セリフをちゃんと聞かせていく作りにした方がいいだろうな、と思いながら作っていました。

なるほど。

ただ実際には、キャラクターが首を傾げる構図にしても、絵コンテの人が気を効かせてくれたのか、最終的には結構、入っていて。いつものシャフトの画面ぼくなっているところも少なからずありましたね(笑)。

キャラクターについてもお伺いします。まずは主人公のハクノですね。彼のキャラクターは、どんなふうに捉えていらっしゃいましたか？

ゲーム版の主人公はプレイヤーキャラクターなので、個性と呼べるものはほとんどないんです。ただ、ちょこちょこ照れていたりと、わりと普通の反応をする場面があったんですが、そこを今回のアニメでは、感情がまったくない方向から動かそうと。彼はまだ自己を確立していないくて、感情も憎しみしかないらしい。喜びだったり楽しみや悲しみも、まったくない

という状態ですね。

かなり特殊な主人公ではありますよね。

最初の頃は、無個性人間のつもりで描こうしていました。その状態から、いろんな人に喜びや悲しみを教えてもらって、だんだんと人間に近づいていくという。ただ、無個性な個性を表現するというのはい見矛盾してみえるものなので、それを参加してくれているスタッフ全員にわかってもらうのはなかなか大変でした(笑)。

では、ヒロインのネロに関しては？

ネロに関しては、ゲーム版の印象から絶対に変えない。彼女だけは、変えちゃいけないと特に気を使いました。例えば、ダンの性格はゲーム版から大きく変わりほとんど正反対になっていて、むしろ、ダンの性格が変わってしまったことを、ロビンが悲しんでいたりする。ただ、ネロはこの作品の背骨とも言える存在なので、絶対にブレちゃいけない、と。端的に言えば「元気なお姫様キャラ」というか。劇中でもセリフの端々や第9話での回想シーンで触れられていたように、過去にはいろいろと悲劇も経験しているんだけど、元気で前向きなキャラ。その印象は保った状態で進めようと思っていました。「変えちゃいけない」ということでは、(遠坂)リンもそうですね。ファンのお皆さんが持っているイメージから逸脱しないようにという感覚は強くありました。

そのほかに、作業していて楽しかったキャラクターというと、誰がいましたか？

バツと思いつくのは、ガウエインでしょうか。第11話や第12話のあたりは、戦闘シーンが多かったこともあって、派手に動いてくれましたね。最終的にはビームの撃ち合いになるのですが、そこまでの過程は結構、ちゃんと剣戟ができて、ネロとガウエインが全力でぶつかり合う展開は、やっていて面白かったです。

改めて振り返ると今回の『Last Encore』は、意外と近接戦闘するキャラクターが出てこないんです。ロビンは弓だし、ドレイクさんは銃。なので、戦いの展開が遠距離戦になることが多くて、剣で斬ったら、ちゃんと剣で打ち返してくれたのが、ガウエインでしたね。李書文さんも兼手で戦うので、接近戦ではあるんですが、あのエピソードはハクノとユリウスの戦いがメインなので。

李書文の戦闘シーンについては、奈須さんから「一方的にネロが勝つ感じに見せたくない」という話がありましたね。苦戦するネロが、ギリギリで勝ったように見せたい、と。だから、ネロの表情も追い込まれている感じが出るように見せています。バトルシーンを描くのは好きなので、作るのは大変なんですけど、楽しかったですね。

各話のバトルシーンはそれぞれのキャラクター性が反映され見応えがありました。





『Last Encore』の戦闘って、基本的にはオマケなんです。戦いに行き着くまでに、何をするかがあくまでもメインで。ハクノが覚醒してしまったら、そこで勝ちが決まる。ただ個人的には、そのオマケの部分も楽しいなと思っていました(笑)。

では宮本さんが個人的に楽しかったエピソード、印象的だったシーンというと、どこになりますか？

第9話で、ハクノがネロの過去を知り、彼女の他にも上を目指そう前に進もうと決意し歩き出すまでのところは、好きなシーンです。ネロとハクノがユニゾンでツッコミを入れる場面も好きですね。第二階層を離れるときに、いなくなったと思っていたらやっぱり乗り込んでいたリンに対して、「いたの!?!」と反応するところとか(笑)。似たようなシーンが、第10話にもありましたね。セリフ回しだったり、随所に入ってくるギャグの部分は、奈須さんらしくて楽しかったなと思いますね。

では最後に、宮本さんから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。

個人的には、キャラクターではガウエインはいいキャラクターだなと思います。レオとの関係性も印象深いですし、戦闘面では近接戦闘もできれば、宝具をぶっ放して、遠距離戦もできる。見るからに画面が派手になるので(笑)、演出としてもですが見る側からしてもすごく楽しめると思います。そういう意味で、李書文の戦い方のスタイルも好きなので、ぜひそのあたりのバトルも楽しんでもらえれば嬉しいです。ビジュアル面では、階層ごとにガラッと雰囲気の変わる美術も見どころですね。

全体を通しては、負の感情が持たない死の総体だったハクノが、各階層で対峙する相手やネロとの関わりを通してひとりの人間へと成長していく姿と、そんなハクノを隣で見守り共に戦うネロのふたりの軌跡を見届けて頂ければと思います。

宮本幸裕

(みやもと・ゆきひろ) 近年の主な参加作品は『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [新編] 叛逆の物語』(監督)、『(物語)シリーズ』(演出)、『3月のライオン』(演出)、『ニセコイ』(チーフ演出)など。



『Last Encore』の戦闘って、
基本的にはオマケなんです。
戦いに行き着くまでに、
何をするか
あくまでもメインで。

(ARTBOARD)

第七階層デザイン

INTERVIEW
FUTURE

フリーキシーラ



第七階層 世界全体



第七階層 最上階

第七階層のデザイン作業を進めるうえで、どのようにイメージを膨らませましたか？

イメージのきっかけは、シナリオから受けた、レオの目覚めを待っているガウェイン、という情景でした。絵を描き進めながら、シナリオを何度も読むうち、ガウェインがレオの目覚めを望んでいるのかどうかははっきり分からなくなり、どちらの気持ちも持ちながら、ハクノとネロを伴って、落ちていく階と共に最上部へ昇っていくガウェイン像というイメージへ固まって行きました。

中央にそびえ立つ巨大な岩の塔や流れ落ちる滝など、どこか神秘的な雰囲気を感じています。デザインを進める中で、特に注意を払ったところは？

神秘的な自然景観のイメージは、以前読んだ『マビノギオン』(シャーロット・ゲスト/著)に出てくるアーサー王物語の印象が影響しています。アラン・リーの美しい挿し絵入りのこの本は以前からの宝物で、常に影響を受けていますが、

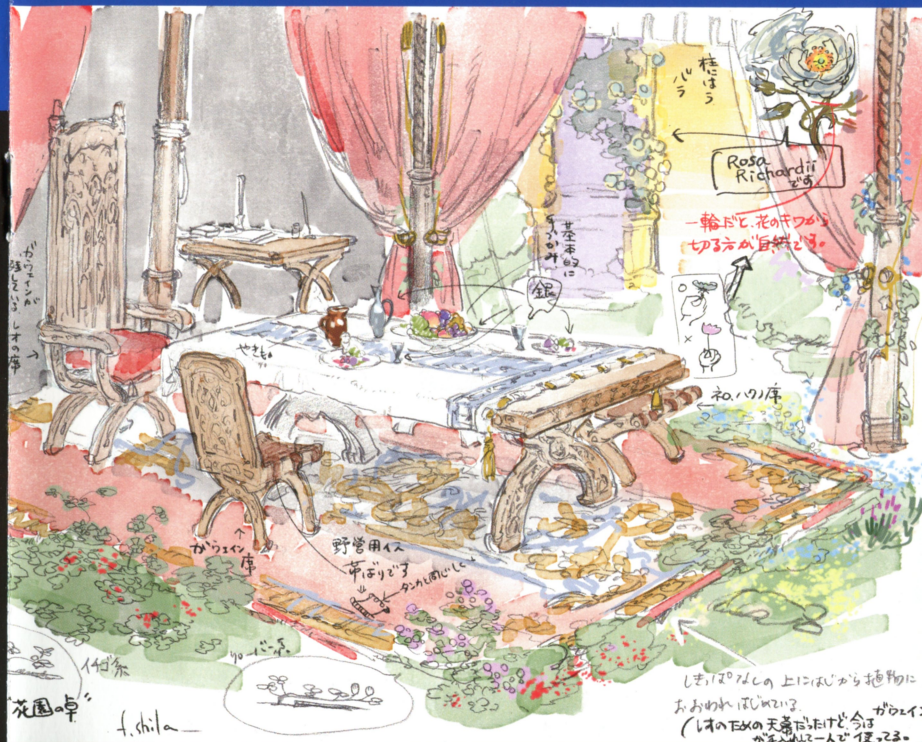
円卓の騎士を戴く第七階層は、中世的ロマンスの源流を取り巻くケルト的世界の、自然と融合した原初のファンタジーの世界に相応しいのではと考え、デザインを進めました。

その一方で、お茶会のシーンなど、どこかファンタジー要素の強い場面もあります。

レオが長く休眼中という事で、第七階層の生活感はガウェインの色がだんだん濃くなっていったのではと思い、出来るだけ中世的ロマンスの生活様式に近いものになろうと思いました。第七階層上部にくらべて、下層はレオと長く離れているガウェインの様子や心情に寄り添う物にしようとデザインしました。

分断されていても、責められる忠義は強くあると感じられたので、騎士の天幕の奥上座はレオの席として、整えてある描写を加えました。

神殿のような佇まいの最上階をデザインするにあたって、注



第七階層 最上階

意を払ったところはどんな点でしょうか？色遣いなども印象的ですが、気に入ったポイントを教えてください。

色味は、クライマックスであること、個人的なシャフト作品のイメージで、世界の夜の始まりと勢いを失わない夕陽が融合したようなものになれば良いと選んでゆきました。最上階へ至る階段では原初のケルト紋様などを使い、層の上に昇るにつれ、時代を遡るイメージで描きました。最上部の列柱は、ゲーム版でガウェインがレオに傳くシーンへのオマージュになる様にと最初から考えていました。下部から上部へ近づきながら、段々と、レオとの元の関係に戻っていくガウェインを追いかける様な気持ちで描き進め、列柱までたどり着けた時は、やっと戻ってきたぞという高揚感で、第七階層に夢中になっていました。

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。

永らく離れていたレオとガウェインですが、天幕のシーンで

は、錆びると吐露するガウェインの傍らにレオの席が寄り添っている様子、空の椅子の前で客と対話する様子が虚しくも見え、本編を観て改めてその心情に思いを巡らせました。制作に携わった皆さん、そしてキャストの皆さんの演技の熱もあって、良い回になったのではないかと思います。絵の中でキャラクターを生かしてくださった方々に、本当にお礼を申し上げます。

第七階層に限らず、それぞれの階層世界が独特で、含みや読みの面白い作品かと思います。最後まで楽しんで頂けたら幸いです。

フリーキシーラ

(ふりきしーら/コンセプトアーティスト・イラストレーター)
本作では第七階層デザインに加え、第二階層デザインおよびSE.RA.PH文字デザインを手掛ける。

イメージボード：フリーキシーラ