

(INTERVIEW)

KINOKO NASU

今までとは感覚の違う
お仕事でしたが、
やり甲斐の
あるものでした。

奈須きのこ ——シリーズ構成 脚本

まずは最終話までご覧になってみて、率直な感想からお伺いできますか？

後半の3話、完成した「イルステリアス天動説」を観たのは「Fate/Grand Order Fes. 2018」の先行上映会の会場でした。イベント前日に映像はいただいていたんですが、かなり無茶ぶりしている自覚があったので、怖くてひとりでは観られなくて。なので、キャラクター原案のワダアルコさんと一緒に、仲良く最後の戦いを見届けようと挑んだんですが……。こちらの無理なオーダーをすべてクリアした上で、なおかつメチャクチャ面白かった。本当に感無量でした。

具体的には、どんなところが面白いと感じられたんでしょうか？

第11話と第12話で言えば、やっぱり辺獄でのネロとハクノの会話と、ガウエイン戦でしょうか。確かな心のやりとりと素晴らしいアクションという、とてもバランスのいいアニメーションにしていだけました。最終話に関しては、トワイスの語り部分でしょうか。もともと原作のゲームでも語りが長いんですが、今回のトワイスの語りは、アニメ化に際して厳選して残したセリフばかりだったので、イージーに作ってはしかなかった。そういうこちらの意図を汲んで、本当にひとつひとつのセリフが印象的に響くように作っていただけたと思います。自分自身、もともと長セリフが好きだということもあるんですが、最終話の冒頭20分を観ながら「自分(制作側)にとっては

ご馳走なんだけど、これめっちゃ観る人の側に負担かけてる……」と、反省しながら見ていました。ほかにも、ひと皮剥けて成長したレオの姿も—— 朴璐美さんの演技も相まって印象的でしたし、TVアニメの最終話らしい王道の演出も気持ちよかったです。純粹に脚本として見るとセリフを詰め込みすぎだし、気を抜くと置いていかれちゃうよ! と思ったりもするんですが、最初に発売されてから10年以上経ったゲームをアニメにするにあたって、自分としては胸を張れるモノを書けたし、それに対して、アニメのスタッフのみなさんも、きっちり最後まで付き合ってくれました。自分にとって、大好きな作品になりました。

今回、奈須さんは初めてシリーズ構成を手付けられたわけですが、振り返ってみていかがでしたか？

今までとは感覚の違うお仕事でしたが、やり甲斐のあるものでした。自分はキャラクターの心情をモノログで盛るタイプのライターなので、そういったものを「言葉」ではなく「絵」で見せることがどこまでできるのか、という挑戦でもありました。でも(1話)22分は短すぎますよね(笑)。「Fate/EXTRA Last Encore」は原作がRPGなんですが、RPGをそのままアニメにするというのは、本来ありえない構造です。RPGはシステムの「遊びとしての戦闘」を「物語の一環」として作り上げるもので、ユーザーもその「遊びとしての戦闘」を

自分が考える
「聖杯戦争の終わり」を、
今のタイミングで
書いておきたかった。

必要なものとして受け入れます。けれど、その構造をそのままアニメに持っていくと「遊びとしての戦闘」は「意味のない戦闘」になり、物語の邪魔になる。ゲームでしか成立しない物語を映像作品にしても、その体験は「ゲームの劣化品」になるだけではないのか、とずっと考えていました。なので、もし『Fate/EXTRA』をアニメ化するのであれば、ゲームと同じ骨格を使いながら、まったく別の肉付けにしなければいけなだろう、と。そういう再構成をすることで「オリジナルのゲーム版」の価値を守りつつ、アニメはアニメだけの価値を生み出す。そういうものに挑戦したいな、という思いがありました。

アニメの舞台は、原作ゲームから999年後の世界という設定になっています。

同じ舞台設定でありながら、ガラリと前提条件を変えようとすると、もう時間を進ませるしかないだろうと思ったんです。それも中途半端な時間ではなくて「それってあの世界が終わってるよね」と言われるくらい、思い切り時間の針を進ませよう、と。あともうひとつ、ゲーム版では最後の敵であるトワイスに勝利することができましたが、本来、トワイスは無敵ともいえる現象であって勝てる相手ではない。主人公がトワイスに勝利するか敗北するかは、それまでの奇蹟のような積み重ねと成長があったからです。でも、もしその奇蹟が一枚でもかけていたらどうなっていたのか。そもそも勝利と敗北の価値は、そう違うものではありません。もしゲーム版のラストバトルが、現実の我々がそうであるように、何かひとつ、小さな見落としをして迎えてしまったものだとしたら……という前提で、再構成したのが今回のアニメ版のプロットでした。

なるほど。

それと同時に『Fate/EXTRA』で描くべきテーマというのがあって——今回のアニメ企画が始まったときには、もうすでにスマートフォン向けゲームの『Fate/Grand Order』や他のシリーズ作品の企画がいろいろと進んでいたんです。もし自分がどうなっても、この先5年、10年はきつというんな人が『Fate』を書き継いでいくことになる。言い換えれば、この先もいろんな形で聖杯戦争が描かれ、続いていくことになるだろう、と思ったんです。その上で、自分が考える「聖杯戦争の終わり」を、今のタイミングで書いておきたかった。

もう少し詳しく伺えますか？

『Fate/EXTRA Last Encore』の舞台になっているのは、聖杯戦争がすべて過去の遺物になっている世界です。そんな世界の、最後の最後に行なわれる「聖杯戦争の残滓」を書くことで、ようやく次に行ける。最終話を見ていただければわかるんですが、岸浪ハクノはあそこまで戦った上で、かつてマスターだった人物に「自分は聖杯戦争には参加していなかった」と語ります。俺はかつて輝いていたものを追体験して、



なぞただだけにすぎないし、聖杯戦争は君たちのものだった、と。聖杯戦争というのは、要するに生存競争のことですけど、自分はそれに最後まで参加していなかった。もう、終わったものに参加することはできないですから。でも最後に、その残滓を味わえてよかった……というのが、アニメ版の主人公・ハクノの結論なんです。すでに終わったひとつの歴史を、現代に生きた者として最後にもう一度振り返って、それで聖杯戦争はおしまい。現実の話として、この先、他のライターさんが聖杯戦争を続けていってくれたとしても、それが何十年も続けばもうやることもなくなっていくかは終わってしまう。例えば100年も経てば、きっと過去の遺物になっている。その時に「このお話はこういうものだったんだよ」と誰かに語るようなものを、自分が生きているうちに形にしておきたかった。あと、そういうちょっと尖ったテーマの作品であっても、シャフトさんならきつと受け入れてくれるんじゃないか、というのもありました。

奈須さんとしては、主人公のハクノに対して、どんな想いを託していたんでしょうか。

ゲームにおける主人公というのは、誰だかわからない自分の分身を操って、最後に自己を投影できる存在になる。誰のものでもない誰から始まって、自分のものになるのがゲームの主人公だと思っているんです。アニメでもやっぱり、そこはやるべきだろうと。翻って『Fate/EXTRA』を考えると、

もない人間が最下層から始まって、最後に自分を獲得して、消える話になっている。だから、たとえ時代設定が違っていても、そこはやるべきだろうと思いました。ハクノに対して「これは誰なんだろう」と思いながら見始めて、最後まで見終わったときに「そうだよ。人間、そういうもんだよ」と思ってもらえる。そういう物語になれば、それはどんなにかたちを変えようと、ユーザーが愛してくれた『Fate/EXTRA』になるだろうと。

そこには、ゲームと同じ感覚を持ち込んだわけですね。

彼が何を美しいと思い、何を醜いと感じるのか。もともと13本のエピソードを通して、一度負けた者であっても、もう一度立ち上がることができる——ある意味、「敗者復活戦」のような物語を描こうとしていました。ただ、ハクノは怒りや憎しみのエネルギーでしか、前に進むことができない人間です。そんな彼が最終的に、次の目的を見つけて、最後に生命を得る。「憎しみからの脱却」というと、よくあるテーマなんです。その部分をエンタテインメントとして、しっかりと残ったというのがあります。

ではそんなハクノの旅路を、今一度、奈須さん自身の視点から振り返っていただきたいと思います。まずは第1話ですね。もともとのゲーム版の冒頭は『Fate stay/night』にある意味、メタ的に殺っているというか、普通の学園生活が始まるん



舞台装置自体が
どこか狂っていて、しかも
その奇妙さに登場人物が
誰も気づいていない。



けど、どこか何かがおかしい。そういう違和感から始まるゲームなんです。そういうメタ的なギミックというのは、ゲームだとすぐツボに入るんですが、アニメではあまり上手く成立しない。なので、ゲームを遊んだことがあるユーザーも、今回初めて触れる人も、同じように「この世界、なんかおかしくない?」とすぐわかる状況にしたかった。一見、普通の学園生活っぽい始まり方をするんだけど、舞台装置自体がどこか狂っていて、しかもその奇妙さに登場人物が誰も気づいていない。そういう気持ち悪さで、観ている人に興味を持ってもらえれば、と思っていたんです。

しかもその最後に、ネロが華やかに登場するという展開ですね。ネロとの出会いを原作のままやろうとするとすぐ時間がかかってしまうので、あくまでゲーム版の再現っぽく見えるんだけど、ちょっと違うね、というふうに見えればな、と。よくわからない状況の中で、ラストの1分だけは、とにかくネロの赤い薔薇が美しい。そういう1話になれば、きっと彼女の魅力だけで、続きに興味を持ってもらえるんじゃないか、という目論見がありました。

続く第2~3話からが、いよいよ本番ですね。ゲームから大きく世界観が変わっているのが、ひと目でわかる展開になりました。

シンジとドレイクは、ゲームでも最初に登場する敵で、ある意味、ゲームユーザーにとっても一番印象に残っているキャラクターだと思うんです。なので今回のアニメでは、そこをまず最初に否定しよう、と。第一階層に入って、校舎が舞台になるのかと思っていたら、街になっている。そこで、ゲーム版のユーザーには違和感を感じてもらいながら、『Last Encore』の世界観に馴染んでもらうというか、覚悟してもらおう。またシンジたちの設定は、もしシンジが1回戦でハクノと戦わなかったらどうなっていたか? というシミュレーションから逆算して作っています。『Fate/EXTRA』のシンジは、自分の手で対戦相手を殺してしまった時、暗手を挙げて喜ぶことはできない人間です。むしろ嫌悪感を覚えて、第一階層に残ることを選んだだろう、と。もちろん、ゲーム版のルールに従えば、次の聖杯戦争が始まった途端に、彼はパーシされてしまうわけですけど、今回のアニメではSE.RA.PH.が止まってしまったがゆえに、そのまま生き残ることになった。そのときシンジであれば、きっと新しい都市を作るだろう、ということですね。

続く第二階層では、ゲームとの違いがより鮮明に——ダンとロビンの関係性そのものが変わっている、という形になります。

結局、人の数が増えない以上は、どれだけ賢人が集まったとしても、世界は衰退していく。第一階層は、そういう「世界のシミュレーション」の結果でもありました。次の第二階層は「人間のシミュレーション」でした。あれだけ高潔な人物であったダンも、何百年の間、同じことを繰り返していけば、精神も病まざるをえない。変化しないサーバントと、変化する……成長する人間の違いですね。ゲーム版では、生き残るためならどんな手段を使ってでも勝つというロビンと、それに対して「これは戦争ではなく、それぞれの意義を争う世界なんだから、正々堂々と戦っていいんだ」というダン。そのふたりの関係性が、1000年という時間が経ったがゆえに、逆のものになってしまった。世界も思想も、夢も終わった者に対してどんな末路が待っているか、を描いたのが第二階層でした。

その次は、ありすが登場する第三階層ですね。かなり変化するエピソードですが……。

これは絵本の話がやりたかったんです。『Last Encore』は、物語はシンプル、前提条件は複雑なわかりにくい話になっていますが、その中でも「なるほどね。だいたい理解した」って言いながら、よくわかってない、みたいな(笑)。そんな感じの話になればいいな、と思っていました。

あはは(笑)。

根本にあるのは、可哀想な女の子の話ではあるんです。ただ、ありすにとって「遊び相手が欲しい」とか「生き返りたい」というのは、あくまでも二次的なものにすぎない。彼女にとって一番の悔いは、最後に「行かないで」ではなく「行ってらっしゃい」と言えなかったことです。第三者から見ると、彼女の人生は悲しいものかもしれないけど、最後のあのひと言を言うために、ありすは生き永らえてきたし、そのひと言を言えたということは、それで彼女の人生は完結しているんだよ、と。

たとえ報われない人生であっても、意味はあるという。ある意味、『Fate』らしいテーマを描いたエピソードになっていました。次の第五階層(第8~9話)は……。

ユリウスのエピソードなんですけど、これは重くやろうとすると到底、前後編では終わらない。なので、あくまでもネロとハク



「憎しみに戦うのはだめだ。だが、 怒りで戦うのはよい」で始まる一連の会話が 『Last Encore』のすべてだと思っているんです。

ノ、あとは白野の3人ですね。その関係性を、視聴者に伝えることを考えていました。この時点でハクノとネロは、マスターとサーヴァントとしては、まだ未完成なんです。状況によって繋がっているだけで、しかない。なので、ここでお互いのことを理解して、その上で先に進もうと。

視聴覚室で、ネロの過去が映画として上映されているという仕掛けも面白いです。

ネロとしては一度、自分のマスターに過去を語っているわけで、もう一度ネロに自分語りしてもらうのはよくない、と考えていました。でも、映画として流すのであれば、ネロ自身に語らせることなく、ハクノにも観ている人にも、客観的に彼女の過去を見せることができる。第8〜9話では、一番頭を悩ませたエピソードで——たしか、3つほどバージョン違いがあったんです。中にはユリウスとの問答によって、ハクノが人間性を獲得するというバージョンもあったんですが、視聴覚室のアイデアを思いついたときには、思わず「これで行ける」とガッツポーズが出ました。

そして、第10話ですね。これはラストの展開に向けた、最後のステップボード的なエピソードですが……。

ある意味、ラストの展開に入る前の、最後の日常というか、冒険ですね。実のところここが一番「EXTRA」しています。第1〜9話を通じて理解してきたリントラネ。そのどちらかを選ばなければいけないときに、ハクノがどんな選択をするように成長したのか、という一点ができれば、あとはアニメとして自由に面白い絵面にしてもいい、という回でもありました。ラスト前の軽いエピソードのつもりだったんですが、okamaさん

から上がってきた美術ボードが、本当に素晴らしくして。これを1話で終わらせるのはほんと勿体なかった。思わぬ誤算でした(笑)。

終盤の「イルステリアス天動説」では、トワイスが最後の敵として登場しました。彼を描くときにポイントになったのは？

トワイスをひと言で言うと、「諦めた賢人」です。彼は、テクノロジーが一気に成長して、「この先、人類はもっとすごいことができるだろう」と誰かが思っていた時代の人間で。そんな彼が、2030年になって甦てみたら、彼らが考えていた未来が実現していない。よりよい未来があると信じていたから、あんなにたくさんの過ちを積み重ね、乗り越えたのに、この現状はなんだ、と。それは彼にとっては、やはり度し難いことだった。しかも彼は、そういう人類全体が負うべき問題を、個々人に求めてしまった。それぞれの人間がベストを尽くさないから、我々が夢見た世界に人類は届かないんだ、と。それは超越者のエゴではあるんですけど、ある意味、我々全員が無視できない正論ですよ。一分の非もないが、一分たりとも賛同してはいけな。そういう賢者であろうと努めました。そういうトワイスを前にした時に「では自分はどうするか」を——正解でも不正解でも構わないので、はっきり返答できる人間が最後に現れた。それが、何も無い状態からゴールにたどり着いた者の責任であり、トワイスへの唯一の対抗策だと考えました。

そんなトワイスとハクノの最終決戦を描いてみて、手応えはいかがでしたか？

『Last Encore』のトワイスは、かつてのトワイスの執念、



責任感が焼き付いた存在です。責任感だけがひとり歩きして、にっちもさっちもいかない状態になっていて、しかもそれを彼自身では解決できない。それに対して、ハクノは第12話で「生きる」ことそのものの楽しさを見つけ。どれだけ苦しくても——先ほど話したように、「聖杯戦争=生存競争」なわけではなく、生きていくだけで楽しいんだ、と。言い換えるとその時点で、ハクノは命を獲得しているんです。だからこそトワイスは、自分と同じ存在だと思っていたハクノに置いていかれる。仮に、トワイスはリンに殺されようが、レオに消されようが、何も堪えないんだけど、自分と同じものである岸浪ハクノに置いて行かれるのが、彼にとっては唯一にして最大のダメージでした。「前を見る」と言っておきながら、何も変わらなかった自分への罰なんだな、と。ゲーム版のように直接戦闘で勝利するのではなく、在り方としてこれを乗り越えていく。そんなハクノを見送る形で、カメラ(主題)からアウトしていくことが賢者の退場に対応しているのではないのでしょうか。

なるほど。

今回の『Last Encore』でハクノ自身に戦闘手段を持たせたのは、彼本人の問題がメインテーマだったからですが、サーヴァントであるネロも、今回はハクノという「生まれたばかりの命」を導く存在として振る舞っている。自分としては、第4話でネロが口にする「花を忘れず、歌を忘れず」というセリフを書いた段階で、ネロという人物を語る要素はすべて終わっています。あのセリフにはそれだけのものを詰めたつもりです。

では最後に、2回目を見るときに「ここに注意してほしい」というポイントは？

基本的には、ハクノがどうやって人間性を獲得していくか、が見どころだと思います。彼がどんな成り立ちで生まれたかについては第8〜9話で明らかになるんですが、それを踏まえて、ハクノがネロのどんな言葉に心を動かされ、あるいは各階層にいるマスターたちのどこを見て、人間性を獲得していったのか。2周目では、そのあたりに注目してもらえれば嬉しいですね。あと第12話で迎撃に落ちた後、ネロが言う「憎しみに戦うのはだめだ。だが、怒りで戦うのはよい」で始まる一連の会話が『Last Encore』のすべてだと思っているんです。負の感情で動くことを恥じるハクノに対して、ネロは負の感情も使い方によっては前に進む力になる、と話す。大事なのは始まり方でも出自でもなく、何を願い、何を指すかだと。彼女にとっても、これが本当に「最後の最後の再演」ですが、その上で、別れを惜しむより華々しく笑いあえることをよしとした。ハクノの成長がメインのお話ではありませんが、ネロのそんな華やかさも注目して見ていただければと思います。

奈須きのこ

なすきのこ / TYPE-MOON所属。シナリオライター、小説家。主な代表作に『空の境界』、『月姫』、『Fate/stay night』、『Fate/EXTRA』、『魔法使いの夜』など。現在はスマホゲーム『Fate/Grand Order』にて全体構成・シナリオ・総監督を務める。



**MATOU SHINJI
FRANCIS DRAKE**

(Gallery No. One)



**DAN BLACKMORE
ROBIN HOOD**

(Gallery No. Two)



**ALICE
NURSERY RHYME**

(Gallery No. Three)



**JULIUS B HARWEY
LI SHUWEN**

(Gallery No. Four)



TOSAKA RIN
RANI=VIII

(Gallery No. Five)



LEONARDO B HARWEY
GAWAIN

(Gallery No. Six)

MASTER / SABER



**KISHINAMI HAKUNO
NERO CLAUDIUS**

(Gallery No. Seven)