

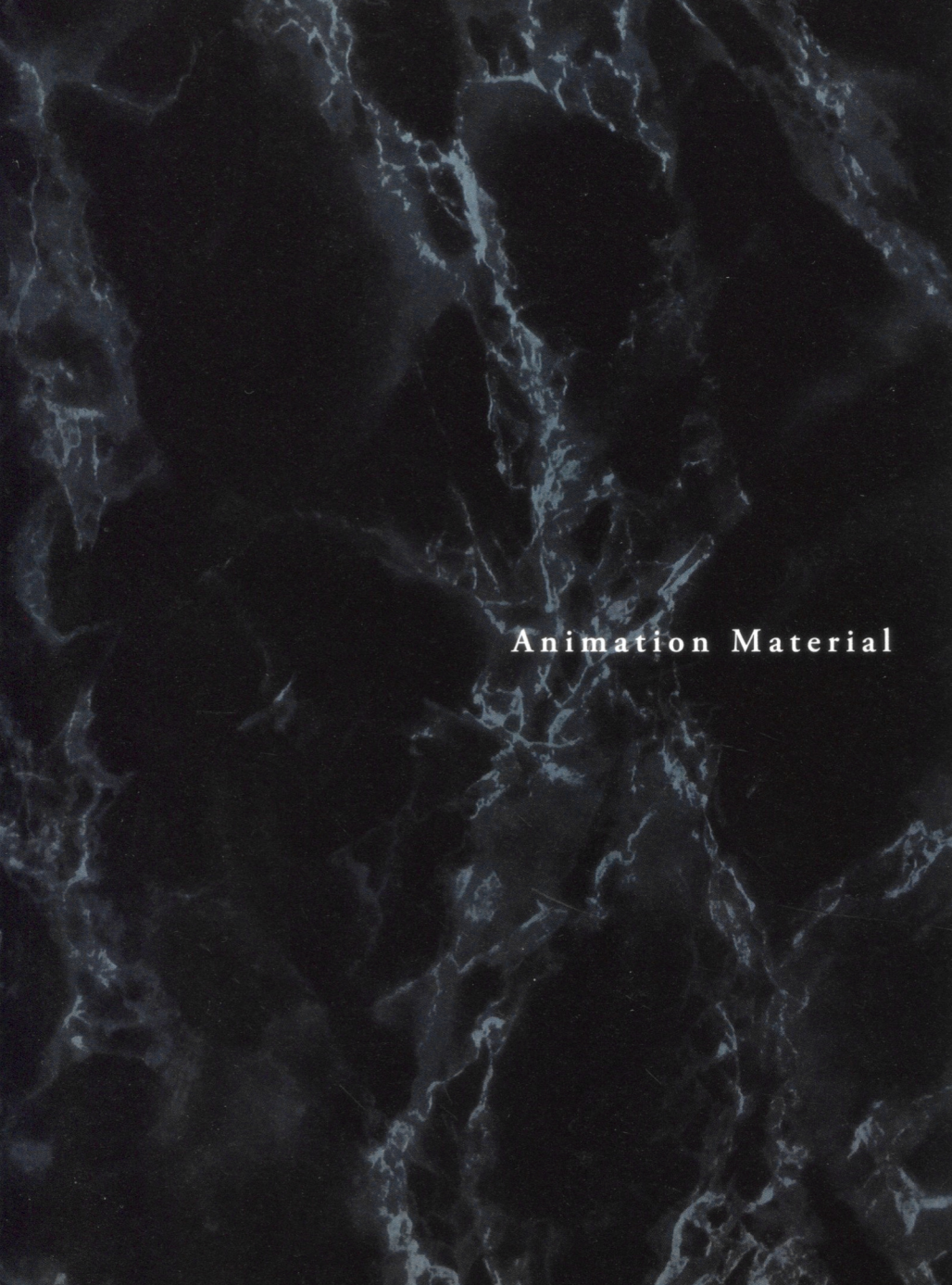


Fate/Grand Order THE MOVIE

Divine Realm of the Round Table: Camelot


Wandering: Agateram





Animation Material





Fate/Grand Order THE MOVIE

Divine Realm of the Round Table: Camelot

Wandering; Agateram



## Contents

- 02 Introduction
- 03 Story
- 04 Characters  
    ベディヴィエール
- 06 藤丸立香
- 08 マシュ・キリエライト
- 10 レオナルド・ダ・ヴィンチ
- 12 アーラシュ
- 14 呪腕のハサン
- 16 静謐のハサン
- 18 玄奘三蔵
- 20 Director Interview  
    監督:末澤慧
- 26 Animation Studio Interview  
    監督:末澤慧×作画監督:西谷衆平×原画:新海良佑
- 32 Casts Interview  
    ベディヴィエール役:宮野真守×藤丸立香役:島崎信長×マシュ・キリエライト役:高橋李依
- 38 Question & Answer  
    きのことたかしの一問一答
- 40 Music Production Interview  
    音楽:芳賀敬太×深澤秀行
- 44 Original Soundtrack  
    オリジナルサウンドトラック
- 46 Credits  
    クレジット





## *Introduction*

2015年に『Fate』シリーズ初のスマートフォン向けRPG

『Fate/Grand Order』が誕生し、今や全世界で5900万ダウンロードを突破。

現在もさらなる広がりを見せており

舞台化、アニメーション化など様々な展開を経て

遂に劇場アニメーション化に至る。

今回描かれるのは、これまでも『FGO』の全体構成を担当してきた

奈須きのこ自らがシナリオを担当し、多くのファンからも支持を集める

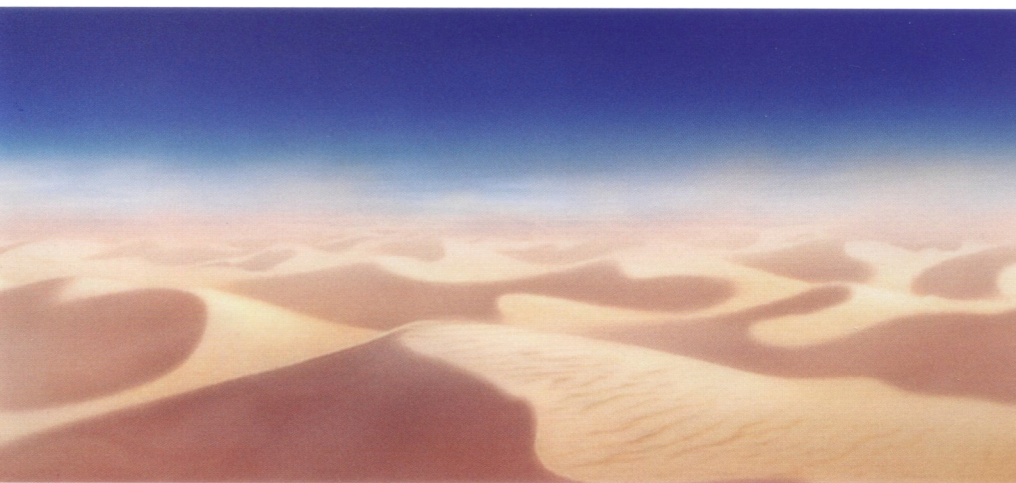
『第六特異点 神聖円卓領域キャメロット』。

『前編 Wandering; Agateram』は末澤慧監督の下

騎士・ベディヴィエールとサーヴァントたちの激闘の物語を繊細な心情表現と重厚かつ

多彩なアクションによって描きだす。





## Story

西暦1273年。遍歴の騎士・ベディヴィエールが放浪の末に辿り着いたエルサレムは、信仰の聖地として繁栄したかつての姿を失い、砂の大地と化していた。

変わり果てた不毛の地、難民となった民衆が彷徨う傍らで対峙する三つの勢力。

獅子王と、その命を遂行すべく“聖都”に集結した「円卓の騎士」。

静かに現状打破を狙う太陽王・オジマンディアスの率いる「エジプト領」。

無辜の民を守護し、叛逆の機会を待つ暗殺教団・ハサンを筆頭とする「山の民」。

自らの使命を果たすため、獅子王の待つ“聖都”を目指すベディヴィエールが出会ったのはカルデアより人理修復を託されたマスター・藤丸立香とデミ・サーヴァントのマシュ・キリエライトであった。

人類史をかけた三つ巴の戦いが幕を開ける中、残酷な運命がベディヴィエールを待ち受ける。





Bedivere

## ベディヴィエール

CV 宮野真守

かつてアーサー王に仕えた隻腕の騎士。  
ある目的のため、長き旅路の果てに特異点となった  
1273年のエルサレムを訪れ、カルデアのマスター・  
藤丸らと出会う。

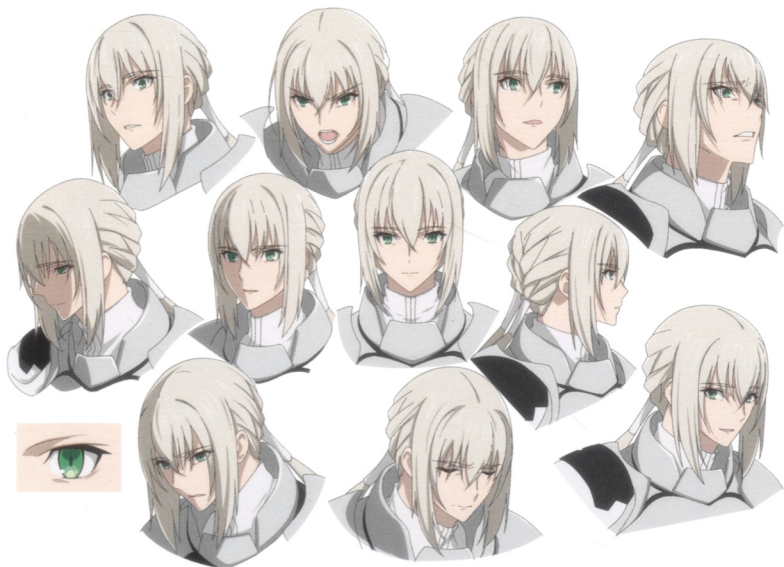
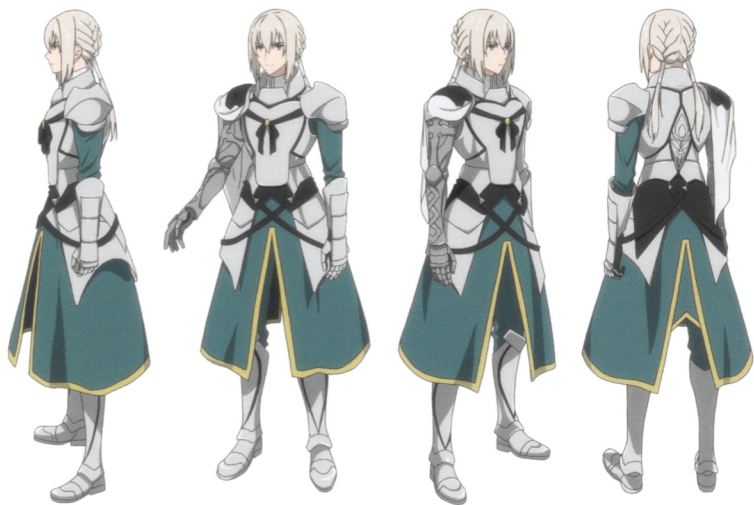
～キャスト・宮野真守が語るベディヴィエール～

ベディヴィエールの魅力はどのようなところにあると思いますか？  
また『前編』でのベディヴィエールの印象的なシーンとその理由を教えてください。

ベディヴィエールの魅力は、人に優しく、温かくて、愛にあふれてるところ。しかし、本作では、その全てに影が落ちてしまうほど、罪に苛まれ、心を閉ざし、孤独に疲弊してしまっています。原動力はただ一つ、「贖罪」と言う目的。そのうえで、さらに魅力を挙げるとすれば、その「精神力」でしょうか。折れてしまってもしょうがないほどの苦しく長い孤独の旅ですら、その「精神力」で進み続ける。誰にでもできることではないし、根本にある彼の誠実さ、「愛の人」であるがゆえのまっすぐさが、さらにアーサー王への強い想いが、そうさせるのだと思います。しかし全ては「贖罪」へ向かうのですが……。

『前編』で印象的なシーンはたくさんあり過ぎて選べないのですが、藤丸やアラシュたちとの出会いでベディヴィエールの目の光が変わっていく流れが、印象的でした。はじめの登場では、孤独と苦しみと疲弊で虚ろな瞳のベディヴィエール。しかし、藤丸と言う「光」と出会って固まっていた心が少しずつ溶け、進むべき道も見えてきて、アラシュの勇敢なる姿に大きな「覚悟」をもらう。その後のベディヴィエールのラストシーンの独白と眼差しには、確固たる強い光を感じました。









Ritsuka Fujimaru

## 藤丸立香

CV 島崎信長

人理継続保障機関・カルデアのマスター。  
カルデアの爆発事故を生き延び、唯一生き残ったレイシフト適正を持つマスターとして、失われた未来を取り戻すため特異点修復の旅を続ける。

～キャスト・島崎信長が語る藤丸立香～

藤丸立香の魅力はどのようなところにあると思いますか？

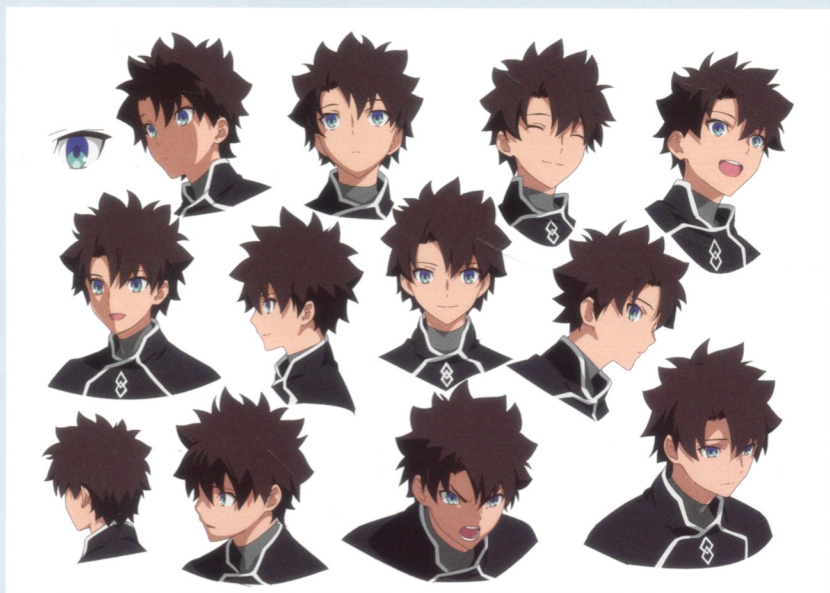
また「前編」での藤丸立香の印象的なシーンとその理由を教えてください。

よい意味でブレがあるというか、人間らしい振れ幅のある人なので、人によって注目するポイントも感じ方も変わります。誰の目を通して見るかで、色も形も変わる人だと思います。そこも彼の魅力だなと思います。

「前編」では特に前を向いて進む・歩く姿が印象的で、ペディヴィエール視点なのもあってか、カルデア視点よりも内面の描写が少なく、何だか普段よりもさらに心が強い人に見えて新鮮でした。

どこまで行ってもまっすぐで人間らしい彼が、僕は大好きです。







Mash Kyrielight

## マシュ・キリエライト

CV 高橋李依

人理継続保障機関・カルデアで働くスタッフだが、とある“過去”によってデミ・サーヴァントとしての能力を有している。

カルデアの爆発事故以後、藤丸と共に特異点修復の旅路を歩む。

～キャスト・高橋李依が語るマシュ・キリエライト～

マシュ・キリエライトの魅力はどのようなところにあると思いますか？  
また「前編」でのマシュ・キリエライトの印象的なシーンとその理由を教えてください。

彼女は「無垢」という言葉がピッタリな印象ですが、「無垢」なまま自分の想いや意見を、自分の言葉で表せるのが魅力だなと感じています。わからない意見をわからないと伝えられるところ。そして整理がつくまで、考えることを諦めないところ。そんな様子は、本作にもたくさん見受けられました。

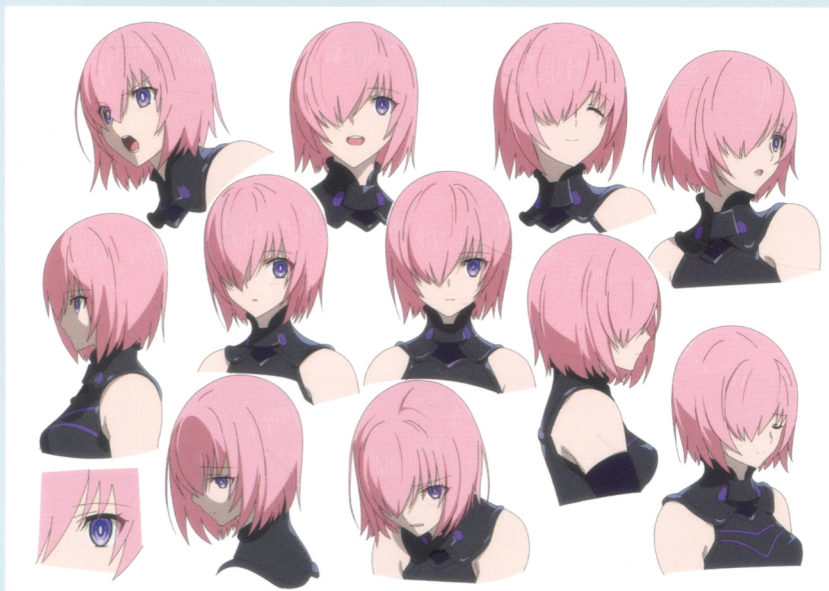
隣にしてくれた先輩やカルデアのみんな、サーヴァントの方々の支えがあって、マシュひとりだったら決して見つけられなかった答えに辿り着いているなあ、と常々思います。

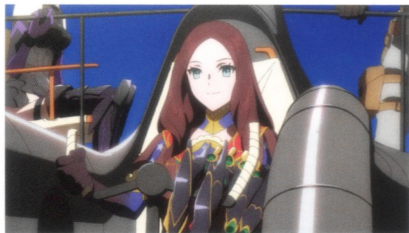
「前編」では、円卓の騎士に抱く感情や自分の中に宿る英霊について考える姿が特に印象的でした。

ぜひ、マシュの選ぶ言葉、感じている悩みを大切に見守っていただけると嬉しいです。









Leonardo da Vinci

## レオナルド・ダ・ヴィンチ

CV 坂本真綾

人理継続保障機関・カルデアにおける英霊召喚成功例第三号であり、カルデア技術局の特別名誉顧問。

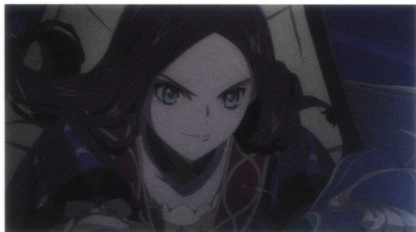
カルデアで藤丸たちのレイシフトのバックアップをしているが、今回の旅では藤丸たちと共に特異点となったエルサレムを訪れる。

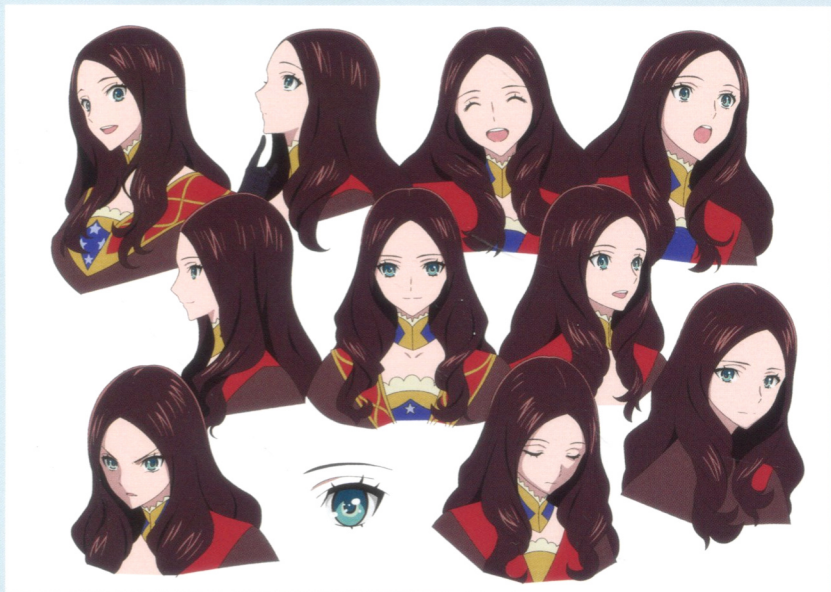
～キャスト・坂本真綾が語るレオナルド・ダ・ヴィンチ～

レオナルド・ダ・ヴィンチの魅力はどのようなところにあると思いますか？

また「前編」でのレオナルド・ダ・ヴィンチの印象的なシーンとその理由を教えてください。

ダ・ヴィンチは飄々としていてどんなときも軽快さを失わないところが、私は好きです。その内側では豊富な知識や計算し尽くされた緻密さもあるのですが、そのあたりを周囲に感じさせない少し引いた視点から全体を見ていて、頼りになる存在です。そんなダ・ヴィンチだから、今回の自ら身を挺して突っ込んでいく場面でもあまり悲壮感はありませんでした。絶体絶命、もう二度と会えないのかもと思わせつつ、実はものすごい秘策があるのかもしれないと期待もさせてくれる。あれは伏線だったのか、それとも本当に散ってしまったのか、「後編」を楽しみに待っていただきたいと思います。









Arash

## アーラシュ

CV 鶴岡聡

古代ペルシャにおける伝説の大英雄。  
山の翁たちに協力し、難民を守っている。

～キャスト・鶴岡聡が語るアーラシュ～

アーラシュの魅力はどのようなところにあると思いますか？

また「前編」でのアーラシュの印象的なシーンとその理由を教えてください。

僕を含め、多くの方が持っている英雄像を覆すほど「人間らしさ」が前面に表れているところだと思うのですが、みなさんはいかがお感じでしょうか？「英雄らしさ」や「英雄っぽい」。こういった印象を持たれない親しみやすさが彼の魅力だと思います。印象的なシーンはベディヴィエルとの初対面のシーン。英霊なのにパッチリ食事をするところ（笑）、ファラフェルをかじったときの音、ヘッドフォンで聴いてみてください。今日の夕飯は決まりですね。生きとし生けるものにとって、食事は命の源だと思います。これがあるからこそ、宝具開放はまぶしかった。流れ星は夜明け前に静かに消えるのです。







## Hassan of the Cursed Arm

### 呪腕のハサン

CV 稲田徹

東の山村にて山の民を束ねる、  
暗殺教団「ハサン」のひとり。  
山の民や逃げてきた難民を保護しつつ、  
獅子王らへの反逆の機会を狙っている。

～キャスト・稲田徹が語る呪腕のハサン～

呪腕のハサンの魅力はどのようなところにあると思いますか？  
また「前編」での呪腕のハサンの印象的なシーンとその理由を教えてください。

以前、ほかの「Fate」作品に登場した呪腕のハサンは、寒然に仕事を遂行する暗殺者という印象でしたが、今回の彼は、その印象は変わらずとも自らの能力を人々のために行使するという意外な立場に、面白みを感じました。

姿は同じでも呼ばれる状況や人によって、その役回りや多少の性格が変化するという「Fate」の世界観は、演じるうえでは非常に演じ甲斐があります。

登場するたびに新鮮な気持ちで臨むことができつつ、キャラクターの幅はどんどん広がっていくというほかの作品では、なかなか味わえない感覚です。ほかの物語では目的を遂げられなかった彼が、今回の物語ではどういう足跡を残すのか。ハサン先生の生き様にご注目！









## Hasson of the Serenity

### 静謐のハサン

CV 千本木彩花

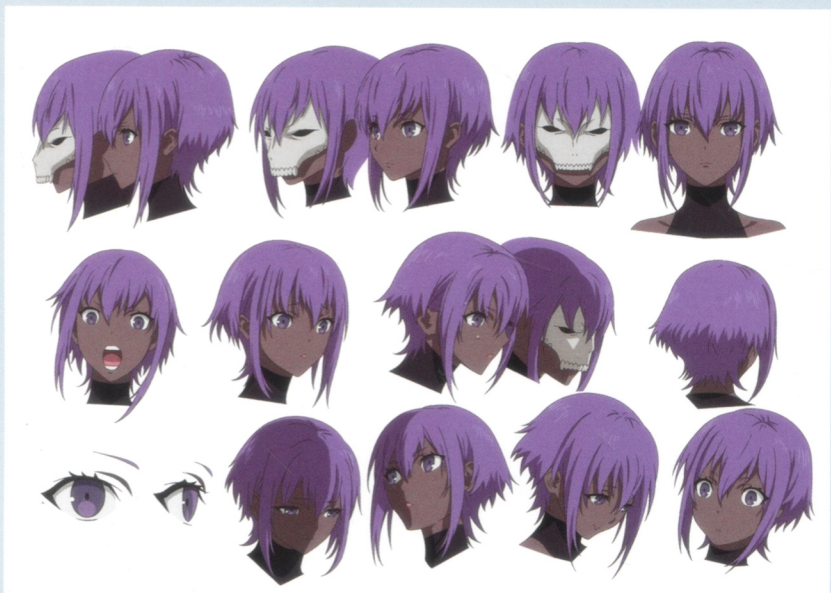
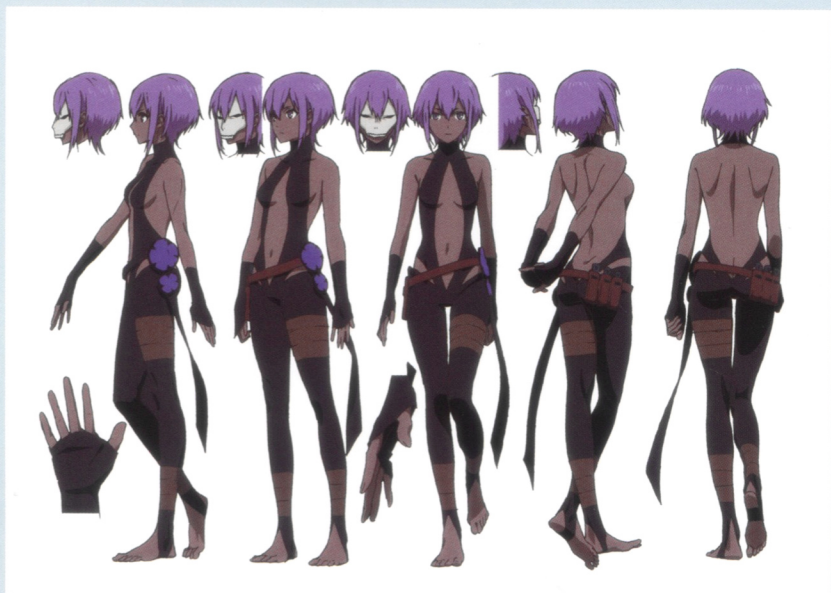
暗殺教団「ハサン」のひとり。  
呪腕のハサンと同様、別の村を守護している。

～キャスト・千本木彩花が語る静謐のハサン～

静謐のハサンの魅力はどのようなところにあると思いますか？  
また「前編」での静謐のハサンの印象的なシーンとその理由を教えてください。

私と思う、彼女の魅力は「孤独感」でしょうか……。彼女自身の吐息や汗、唾液は全てが必殺の毒という状態なので、人とコミュニケーションが取れないために生まれる「孤独感」が彼女をより神秘的にさせると思うか、静謐ちゃんが人の温もりを求めれば求めるほど、こっちの命はいいから抱きしめたい!!と言う衝動に駆られてしまいます。自分はきつと静謐ちゃんの特別になれるとついつい思ってしまうので、そんなところは彼女の魅力なんじゃないかと演じていて思います。そして、そんな彼女が映画では藤丸様と出会い人の温もりを知ります。そこが印象的なシーンです。静謐ちゃんの口からでる「あたたかい」と言うセリフ。これがどれほどの意味を持つか、みなさんならわかっていただけたらと思います。ぜひみなさんには映画を観て静謐ちゃんの温もりを感じていただければと思います。









Xuanzang Sanzang

## 玄奘三蔵

CV 小松未可子

流浪のサーヴァント。

特異点の実態を探るべく、各地を転々とし  
現在はエジプト領に身を寄せている。

～キャスト・小松未可子が語る玄奘三蔵～

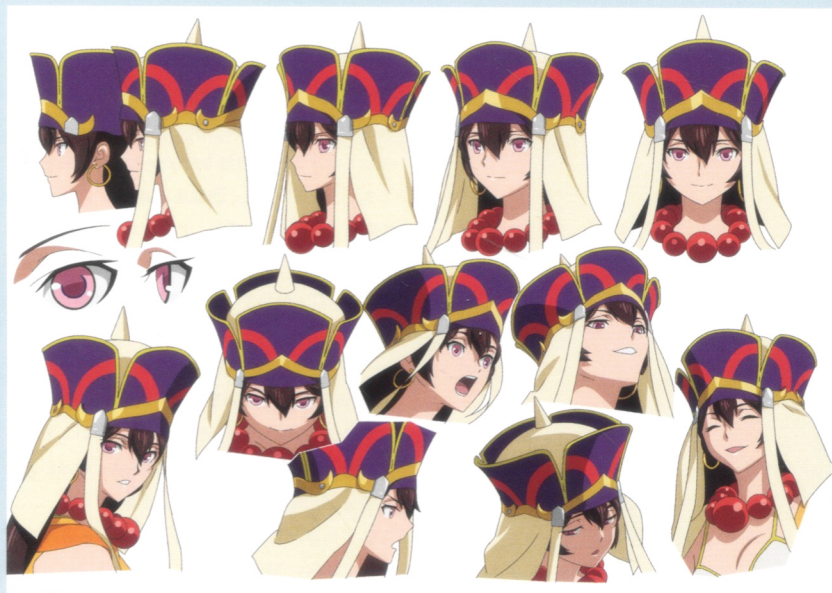
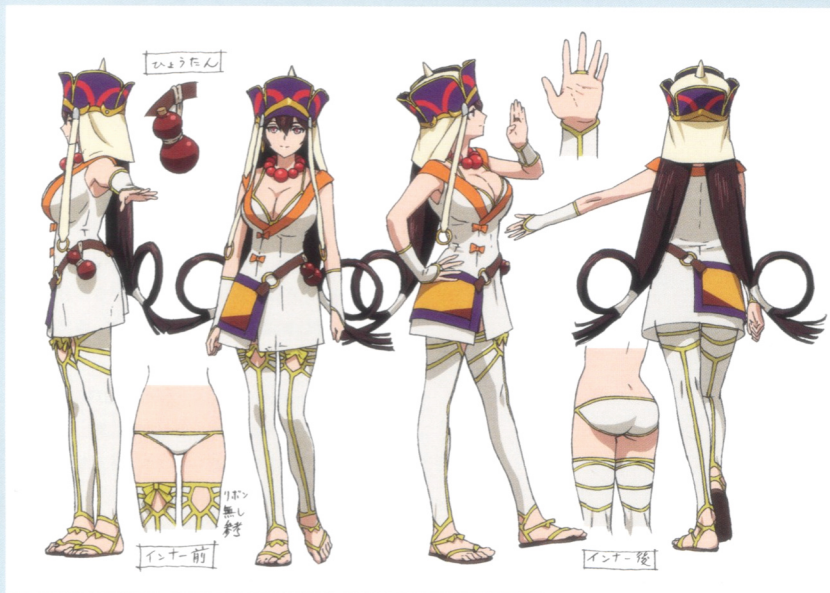
玄奘三蔵の魅力はどのようなところにあると思いますか？

また「前編」での玄奘三蔵の印象的なシーンとその理由を教えてください。

「なんて好戦的なサーヴァントなんだ!!」とロマニも作中で驚いていましたが、三蔵ちゃんがバリバリに闘っております。なんと頼もしい! 流れるように旅をする中で、自分の目で見てきた確かなものを信じ、ときには中立に、ときには朗らかに、そこに御仏の加護があると説いてくれる。袖振り合うも多生の縁とは、本当に素敵な言葉ですね……!! 一緒に旅をするシーンを映画館で観て、なんだか込み上げるものもありました。

個人的に印象的だったシーンは、やはりアグラヴェインと対峙したときに放った「身外心の法」。弟子の技は使えて当然……! とのことで、さらなる可能性と驚きの連続でした! 直前の口上もとてもカッコよく……またどこかで発動できる日があることを願っております。





監督 末澤慧 単独インタビュー  
自分が『映画』に求めていたものを込めることができた

---

2年以上にわたって作り上げたものを  
1時間半に詰め込んで

---

——「劇場版 Fate/Grand Order -神聖円卓領域キャメロット- 前編 Wandering; Agateram」（以下「キャメロット」）は劇場版ということもあり、長い制作期間だったかと思います。作品が完成した瞬間どんなお気持ちでしたか。

末澤 やっと終わったなど。作品が完成して、制作の大変さから解放されたのは単純に嬉しかったんですが、やはり筆を置くということには寂しさもありました。公開後の感想をネットなどで拝見しているんですが、それを読むたびに「あのシーンをカットせずに残しておけばよかったのかな」「こうするのがよかったのかな」と。本当は映像にどこまでも手を入れていたいし、いろいろなシーンを入れ込みたいし、クオリティを上げたいけれど、そうしたら終わらない。筆を置く決断をするのは自分ですし、その決断をした後にV編<sup>ほり</sup>や試写であらためて作品を観て、キャラクターが実在しているような感覚を映像から感じられたんです。ここで筆を置く決断をしてよかったなど。映画をご覧になった方に、アーラシュがカッコよかった、ベディヴィエール（以下、ベディ）が苦しうだったと感じていただければ、僕は嬉しいです。

——末澤監督が本作の監督を務められたきっかけは、黄瀬和哉さん（キャラクターデザイン、総作画監督）からお誘いがあったからだとお伺いしております。制作がはじまる前に黄瀬さんと作品の方向性などはお話されたのでしょうか。

末澤 制作がはじまる前に黄瀬さんと呑みに行ったんです。僕はお酒が呑めないのでウーロン



茶をいただきながら、「わかりやすい作品にするのがいいですよ」という話をしました。そのときに、黄瀬さんが「絵はなんとかするから」と言ってくださったんです。黄瀬さんの実力と僕らの現場の方には明らかにレベルの差があるので、黄瀬さんの絵にぶら下がるような形を取らせてくださいとお願いしました。総作画監督の作業というところ、顔のアップや登場の決めのカットのみを修正することが今のアニメ制作の主流なのですが、今回は黄瀬さんが全カット（レイアウト）をチェックするというやり方を取らせていただきました。

——今回末澤監督は、黄瀬さんが担当されたBパート（聖伐～難民と共に砂漠へ）、荒木佑太さんが担当されたEパートのアクション（ベディヴィエール対モードレッド、マシュ・キリエライト対肅正騎士～ベディヴィエール対モードレッド）以外、ほぼ全てのパートの絵コンテを担当されていますね。

末澤 「Fate/Grand Order」（以下「FGO」）は登場キャラクターがとても多く、1シーンしかでないキャラクターも重要な意味を持っています。さらに今回は舞台が1200年代のエルサレムという特殊な場所なこともあり、本読み<sup>※2</sup>に出席していた僕以外に、絵コンテをお願いすることができず、とても悩みながら描きました。Bパートは、物量の多いところをベテランにお願いしたいと思い、黄瀬さんに担当していただきました。ダ・ヴィンチちゃんが特攻するシーンやベディの夢のシーンのように「キャラクターたちの気持ちがぶつかり合うシーン」は比較的、早く上げていただいたのですが、アクションシーンはかなり悩まれていましたね。Eパートはアクションが中心だったので、アニメーターの人にアイデアをだしてほしいと思い、荒木くんをお願いしました。

---

## ベディヴィエールを軸にした 四人の物語

---

——今回の物語は、ベディヴィエールに焦点を当てたものになっています。彼に絞り込んだのは、どんな理由があったのでしょうか。

末澤 本編尺（上映時間）が90分あるとして、十人のキャラクターがでたら、単純に計算して、ひとりのキャラクターを描写できる時間は9分しかないわけです。90分でしっかり描ける人数は三～四人が限界なので今回は、ベディを主軸にアーラシュ、藤丸（立香）、そしてマシュ（・キリエライト）の四人に焦点を絞り込むことにしました。ベディが最初に登場したときは、わかりやすく言うと「鬱っぽい」感じがある。その「心を失っている彼」がみんなと出会って、行動を共にしていくうちに「何かを取り戻して、心が動きはじめる」。まわりの人々も彼が変化するように導いていく。藤丸が共に進み、ベディを導くアーラシュがいる。ベディの変化を一つの筋として見せていく。そういう物語にしたいなと考えていました。

——末澤監督は、藤丸立香という人物をどのように捉えていましたか。

末澤 度を越した正直者ですね。「ひどい」と思ったときは怒るし、「わからない」ときは「わからない」と言う。「やらないきゃいけない」ときは「やる」。そういう人であれば、マシュもダ・ヴィンチも彼を助けたくなるだろうと思ったんです。

——ベディヴィエールには、そういう藤丸はまぶしく見えているわけですね。

末澤 そうなんです。ベディはひとりで抱え込んでしまうタイプなんだけど、藤丸は素直に何でも言っ、まわりの人を惹きつけて、仲間を増やして

いく。ベディが考えてしまって咄嗟に動けないときも、藤丸は飛びだしていく。ベディが「自分に足りないものを、彼（藤丸）が持っている」と気付いていく形にしていました。

——冒頭シーンでルシュドとぶつかったときに、ベディは「触るな」と言ってしまうんですね。

末澤 ベディはルシュドとぶつかったときに銀腕のことがばかり気にしているけれど、その後に現れた藤丸はルシュドに何も言わず食事を与える。あの対比が、ベディにとっては大きかったんです。脚本作業のときは「ベディの追いかける先が藤丸なんだ」と思っていたんですが、絵コンテを描くうちに「ベディが追いかける先はアーラシュで、ベディと対になる存在が藤丸」という解釈にふくらんでいきました。

——アーラシュは伝説の大英雄のサーヴァント。本作では、いい兄貴分として描かれています。

末澤 ベディは最初、アーラシュのことが苦手だったと思うんです。ですが、だんだんと彼のような勇氣と力があれば、自分は過ちを犯さなかったかもしれないと思いはじめたんじゃないかなと。「この人に付いて行けば自分の想いを達成できるんじゃないか」と思っていたら、最後にはその人を失ってしまう。そういう関係性を描けたらいいなと考えていました。

---

## 多彩な表現を込めた

### 「語り口」で見せる作品

---

——今回、アニメーションとしてはどんな作品にしようとお考えでしたか。

末澤 絵的なものは、現場がどのくらいのレベルまで描けるのか、やりながら決めなくてはいけな

いところがあって。すごく難しかったです。僕は参考写真をたくさん持って行って、スタッフにいろいろ示していたんですけど、なかなか難しく。今回は作画よりも、絵コンテや演出を自分が担当しているので「語り口」で見せていこうと。絵はできる範囲で探って、「語り口」をコントロールしようと考えていました。

——「語り口」という視点で言うと、冒頭からベディヴィエールが石のようになってたり、花に包まれたりと、とても印象的なシーンからはじまります。多彩な表現を使った作品になりましたね。

末澤 そうですね。全部のトーンが統一されているという作品も素晴らしいと思うのですが、自分が監督をやる以上は、アニメーションとしての幅をだしたいなと思っていました。今回の舞台となる砂漠は余計なものは何もない空間なので、時間や天候によって姿や形が変わるんです。美術のスタッフにも話をして「夜は青くしてください」「緑色にしてください」とシーンごとに色を大胆に変えていきました。

——美術の色味も多彩になっています。

末澤 「日本っぽくしないでほしい」とお願いしました。「湿度が高い感じにはしないでください」と。カラッとした空気で、意外と雲がない。空気遠近で向こうに青白くなっていくのではなく、ターコイズのような空にしてほしいと伝えましたね。

——その空気の乾燥している感じは、キャラクターの描写にも反映されていますよね。

末澤 光の強さをだしてほしいから、影をパキッとさせて暗くしてほしいとお願いしています。普通のアニメだと足元に落ちる影は楕円に描いたりするんですけど、本作ではパキッとした形をしつかり描いてくださいと。そうすることで日光の強さが表現できるし、キャラクターの色を決めると

きも、影色を暗くしてもらっています。

——砂漠が舞台になることで、意識したことはありましたか。

末澤 制作の初期に、映画『アラビアのロレンス』<sup>[註3]</sup>をメインスタッフのみみんなで観ました。この映画は本当に砂漠で撮影しているので、どこまでも続いていく砂漠のスケール感があるんですね。「本当に何も無い」という感覚をこの作品から感じてもらえれば良いなと思っていました。しかも、物語もちょっとだけ『キャメロット』と似ているんですね。「アラビアのロレンス」は、ロレンスという軍人が作戦のために砂漠に行って、現地の人々と仲良くなるんだけど、だんだん自分を見失ってポロポロになっていくというお話です。なので、夕日に向かってベディたちが歩いていくカットは、『アラビアのロレンス』から引用してみようと思いました。

——ほかには、どんな映画を観ましたか？

末澤 砂漠系の映画はいろいろ観ましたね。映画『シェルタリング・スカイ』<sup>[註4]</sup>は、みんなに「観ておいて」とお願いした作品です。文芸映画ですけど、現地の砂漠の民の生活が描かれていて、食事のシーンもあって、とても参考になる。地平の向こう側まで砂地が続いているという風景は、日本にいと想像がつかないんですが、現地で撮影した映画を観ると納得できるんです。しかも、この作品もまた、『キャメロット』と似ている(笑)。旦那さんが死んで呆然としていた奥さんが、現地の人々と仲良くなっていくんだけど……みたいな内容ですから。砂漠系の映画は、人が彷徨うんですね。「これからどうしたらいいのかわからない」という人が登場するのが砂漠系映画なんだと思います。

——では『キャメロット』も砂漠系映画の系譜に

名を連ねたということですね。

末澤 そのような心構えで作ってました。

——多彩な映像という意味では「ベディヴィエールの夢」のシーンは特徴的でした。あの「夢」はどんなイメージから生まれたものなんですか。

末澤 ベディの後悔ですね。夢のシーンという建前があるので、ある程度の幅があってもいいだろうと思ってたんです。(ズジスワフ・)ペクシンスキー<sup>[註5]</sup>というシュルレアリスムの画家がいるのですが、地獄のような病んだ絵を描かれる方なんですね。見ているだけで精神がかき乱される絵なんですよ。黒や赤の炎が煮えたぎっている感じや、曇っているような感じを、担当してくださった吉成(鋼)さんに意識していただきました。

——今回登場する円卓の騎士たちは、ある覚悟を決めた状態で登場します。ゲーム版でリリースされたときは、原作の奈須きのこさんが、彼らのバックグラウンドをブログで発表する(竹箒日記「第六章/Zero」)といったことをされてきました。今回、円卓の騎士たちを描くうえで気を付けたことはどんなことでしたか。

末澤 「第六章/Zero」を物語として入れ込もうとは思っていませんでしたが、彼らの心、モチベーションの中には、そこで描かれた思いがあるだろうとは考えていました。第六章が面白いと評価されているのは、それぞれ従うべき人と従う人たちがでてきて、その気持ちの伝え方が全然違うからだと思います。ベディの行動は全て王への愛情ゆえ。ガウェインにとっては聖罰をして三人の人間以外を全て殺すというのが、彼の愛情表現。トリスタンが視力を失っていることも、その一つ。この特異点では、みんな特殊な愛情表現をしている。その覚悟を描こうと思っていました。

——絵コンテやチェック作業中に、末澤監督の筆



がのキャラクターはいましたか？

末澤 なんてかわからないんですけど、呪腕のハサンにグッときていました。藤丸たちが山の村に着いたときに、呪腕がルシュドに話しかけられて、ペンダントを見るシーンがあるんです。たぶん彼は、自ら選んで人間としての人生を辞めた存在なんだけど、もし彼に子どもがいたらルシュドくらいの年齢かもしれない。おそらく呪腕はあの瞬間に、人間として生きていたときの青春の残像を見たのかもしれないと思うんです。それで、ちょっと動揺するところに呪腕の人間味が少し見えてくる……稲田（徹）さん（呪腕のハサン役）には、そういうふうに説明したと思います。セリフは決して多くないんですが、答えるまでの間に、感情が見え隠れしているところに、僕はグッときたんですよ。作画打ち合わせのときも、それを説明していて、泣きそうになってしまいました（笑）。

——現地の少年であるルシュドの存在は、この物語では「守るべき存在」ですよね。

末澤 奈須さんが「ルシュドは未来を背負っていく重要なキャラクター」だとおっしゃっていたので、彼を大事にしたいなと思い、見せ方をすごく考えましたね。僕は絵コンテを描いていて、藤丸はルシュドのことをちょっとだけ「自分に似ている」と思っていたんじゃないかなと感じました。藤丸もルシュドもサーヴァントではないし、力もないけれど、未来を背負っていく人間ですから。だから、ルシュドに対して優しく接しているんだろうなと。彼を守ることが、世界を守ることと等価の関係になっているんじゃないかと思いました。

自分自身の世界観を、  
作品の面白さに反映していく

——「前編」のアフレコはいかがでしたでしょうか？

末澤 声優さんたちを導くのが僕の仕事だと思っていたので、かなり細かく録り直しもさせてもらいました。獅子王役の川澄（綾子）さんにも、一言だけ録り直しをお願いしました。キャストのみなさんは、キャラクターへ思い入れが強いので、それぞれのシーンで目一杯お芝居をしてくださいます。

たとえば、藤丸役の（島崎）信長さんは「藤丸くんの好戦的な一面」をアフレコのときに演じようとしている印象があったので、こちらから「もっと自然に」と伝えさせていただきました。『カメラロット』の彼は、度が過ぎた正直者だから、まわりの仲間が彼を守りたくなくなるし、彼に付いて行きたくなるんだと。アーラシュも最初から大英雄のように鶴岡（聡）さんが演じてくださっていたんですが、「最初はもっと普通の兄ちゃんばくやってほしい」とお願いしました。「序盤は年齢感を10歳ぐらい若返らせてほしい」「最期には大英雄のアーラシュになりますから」と。

——たしかに、本作のクライマックスである、アーラシュの最期は、彼の大英雄の一面が明らかにあります。

末澤 クライマックスのシーンは、脚本作業のときから、なんとなくイメージがありました。セリフもないし、脚本ではあっさり書いてあるのですが、僕は「最後の＜トク果てにて輝ける槍＞はこんなイメージにしたいです」と話をしていました。奈須さん含め、みなさんすごく喜んでくださいま

したね。

—では、この映画のラストは脚本の段階からイメージしていたんですね。

末澤 ただ、このカットを具体的に再現するには、とても時間がかかりました。〈流星<sup>流星</sup>一<sup>一</sup>条〉を派手すぎる必殺技にしたいはなかったし、アーラシュの最期を描くことでお涙頂戴にしたいはない。そういった意味で今回は、キャラクターの死や消滅を描いていないんですね。印象的な死に様や消滅を描くと、型に嵌ってしまうなと思ったんです。だから、アーラシュが往生する表情を描くのではなく、アーラシュが矢を放ったら、カメラは矢を追いかける。そしてその矢そのものがアーラシュのように見えていく。その矢が消えていくことで、アーラシュが終わってしまったと感じてもらえればいいなと思っていました。

—本作を作り終えてみて、末澤監督はどんな手ごたえや難しさを感じましたか。

末澤 制作の最後のころは、相当しんどかったんですけど、僕が頑張ったのは、物語の中でベディや藤丸、アーラシュたちが頑張っているからで、それに負けたくなくて、最後までやり抜くことができました。そうやってキャラクターが実在しているような感覚を味わえることが何回かあって、それが嬉しかったです。特には何も起きていなくても、ちょっとしたセリフを交わしたり、視線を交わすだけで、観ている人の気持ちも動くようなシーンを作ることができてよかったなと思います。僕自身も試写を観ていて、この映画の中で何か所か心を動かされた部分がありました。「映画というもの」に、自分はそういうものを求めていたんです。

—「何も起きていないシーンで心を動かすことができるもの」、それが末澤監督の考える「映画」

ということですね。

末澤 「できなかったことが、できるようになること」はドラマチックだと僕は思うんです。ベディは藤丸たちと旅をする中でそれまで「できなかったこと」を「やる」という選択肢を選ぶような自分になりたいと思いはじめる。その心の動きはドラマチックだと思っています。それは僕の世界の捉え方なので、もしかしたら違う考え方の人もいるかもしれない。でも、僕と似たような世界の捉え方をしている人には、ものすごく印象深い作品になったのではないかと思います。

—最後にこのBlu-ray/DVDを購入された方々に、どんなふうにご覧いただきたく思いますか。

末澤 一度観ただけでは気付かないような仕掛けや変化がいろいろ散りばめられている作品です。何回も観ると、このキャラクターはここで感情が動いたんだなと見つけられると思います。ぜひ、何度もお覧いただければ嬉しいです。

【注1】 ビデオ編集、制作の最終工程

【注2】 脚本の打ち合わせ

【注3】 「アラビアのロレンス」1962年、イギリス・アメリカ合作映画。デヴィッド・リーン監督。

【注4】 「シェルタリング・スカイ」1990年、イギリス映画。ベルナルド・ベルトルッチ監督。

【注5】 ズジスワフ・ペクシンスキー（1929年～2005年）。ポーランド出身の芸術家。

## PROFILE

### 末澤 慧

香川県出身。シグナル・エムディ所属。大学在学中に磯光雄監督「電腦コイル」の制作に参加。その後、アニメーターとしてのキャリアをスタートする。関わる、主な作品は「フリクリ プログレ」(5話監督)、「ひるね姫～知らないワタシの物語～」(作画監督)など。

監督  
末澤 慧 × 作画監督  
西谷 衆平 × 原画  
新海 良佑  
インタビュアー

この二人がいなかったら、作品は完成していなかった

## 若手が力を振るった劇場版

——西谷さんと新海さんが「劇場版 Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 前編 Wandering; Agateram」(以下「キャメロット」)に参加された経緯をお聞かせください。

末澤 当初から、鎧や装備品を着込んだサーヴァントたちを劇場版のクオリティで動かす力を持っている原画マンに参加してほしいと思っていました。社内(シグナル・エムディ)には原画のスタッフが何人かいるのですが、その中でも西谷くんと新海くんならできるだろうと思い、参加をお願いしました。西谷くんは、どんなカットでも同じペースでコツコツと描き続けられる力を持っていると思います。それぞれのカットを描くときに、内心であがいてはいるんだろうけど、止まったりせずに、ちゃんと上りをだし続けられるタイプ。新海くんは突き詰めるタイプで、完璧を目指してくれる。ひとりで抱えてしまうので、大変だった時期もあったんですが(笑)。タイプの違うこの二人がいなかったら、作品は完成していなかったと思います。

——皆様のもう少し詳しい関係をお教えください。

末澤 西谷くんと新海くんはシグナル・エムディでは同期なんです。僕は西谷くんの大学の先輩で、西谷くんが学生のときから知っていました。めぐりめぐって同じ会社で同じアニメを作ることになったというわけです(笑)。

西谷 僕が現役のところは、末澤さんは卒業していたので、学校の先輩というよりも、業界の先輩という感じです。

末澤 それにスタジオ内の二人(西谷、新海)の席は向かい合わせなので、二人で話し合ったりもし



やすかったと思います。二人はそれぞれお互いのカットの仕事ぶりをどう見ていたの？

**西谷** 僕は絵では新海くんには敵わないと思っていて、新海くんは絵のうまさややっぱり持ち味ですよね。

**新海** 西谷さんはキャラクターに入り込んで描くんです。真摯に向き合っている。ダ・ヴィンチはキャラクターの情報量が多いので、描くのが大変だと思うんですけど、妥協せずに芝居を描き切っていたのですごいなと思っていました。

——末澤監督の絵コンテをご覧ください、作画打ち合わせをしてみて、どんな印象をお持ちになりましたか。

**西谷** 難しいなと思いました。登場人物が髪をかきあげるような、普段の生活で見たことがある仕草が絵コンテにたくさん入っていて、そういう日常芝居は大変でした。

**新海** 末澤さんの絵コンテを元に仕事をしたのは、今回はじめてだったんですが、表情一つでもキャラクターの心情がしっかりと描かれていて、その再現がすごく難しかったです。

**西谷** 作品によって、作画打ち合わせは「絵コンテ通りをお願いします」とすぐに終わる場合もあるんですが、末澤さんはしっかりと表情や感情を説明してくださるので、とてもやりやすかったです。

**末澤** 僕は元々アニメーターなので、アニメーターとして言ってほしいことを話しています。通常の作画打ち合わせは、光源や設定を事務的に確認することが多いのですが、それだけだとキャラクターがリアルに描けないと思い、キャラクターとシチュエーションを説明しつつ、このシーンが物語にどのように影響していくかを説明しています。同時にプレッシャーにもなりますが(笑)。

---

## ベディヴィエールとダ・ヴィンチ、 アーラシュを描くエルサレムの屋台

---

——それでは、みなさんが関わられたカット単位でお話を伺っていきます。西谷さんが最初に関わられた、AパートCut 108～134は屋台でのベディヴィエール(以下、「ベディ」)とダ・ヴィンチ、アーラシュの会話シーンですね。

**末澤** ベディとダ・ヴィンチとアーラシュがそろう、ダ・ヴィンチの顔見せ的な要素もあるシーンですね。西谷くんは原作ゲーム『Fate/Grand Order』もプレイしていたし、キャラクターのことをよく知っているなのでこのカットをお願いしました。女の子を描きたそうにしていたし……。

**西谷** イケメンよりは、おじさんや女の子が描きたい(笑)。イケメンは何がイケメンたらしめているのかわからないのでしんどいんです。ダ・ヴィンチは見た目は女の子ですけど……髪をかきあげる仕草が大変で。

**末澤** 西谷くんが最初に描いてきた、かきあげる動きは、ちょっと髪の量が足りなかったので、もうちょっと足してもらったんです。

**西谷** 髪の量を足しつつ、シャンプーのCMを参考映像として見ながら描いていました。

——ベディ、ダ・ヴィンチ、アーラシュには三者三様の立場があります。三人の関係性をどのように描こうとお考えでしたか。

**西谷** 最初にベディとアーラシュが話していて、その空気を読まずにダ・ヴィンチがやってくる。このシーンではベディとアーラシュよりも、ダ・ヴィンチを表情豊かに動かすことを意識していました。

**末澤** ベディとアーラシュは、ダ・ヴィンチにリ

アクションをしなくてもいいかなと思っていたんです。ベディとアーラシュはどっちが描きづらかった？

**西谷** Aパートのころはまだ描きなれていなかったの……アーラシュが難しかったですね。アーラシュは顔に特徴がないんです。ベディは髪が垂れていたり特徴的なんですけど。

**末澤** アーラシュは普通の男の人だもんね。総作画監督の黄瀬(和哉)さんも最初は「アーラシュは特徴がないから、決まらない」と言っていましたよね。後半は「アーラシュは眉を太くするのがポイントだ」って言っていたけど。

**西谷** ダ・ヴィンチは衣装がすごく大変で。籠手は3DCGで作ってもらって、それを組み合わせています。

**末澤** キャラクターデザインが上がってきたときから、籠手は描くのが大変だろうなと思っていたので。あまり動かさなくてよいように絵コンテを描いていました。

**西谷** 籠手を机にドンと置くカットは、こちらでラフのガイドを描いておくと、3DCGスタッフに合わせてくれるので作画作業としてはとても楽でした。

---

## マッシュとニトクリスの入浴シーン

---

——新海さんがご担当されたCパート Cut 148～164はマッシュとニトクリスの入浴シーンです。

**末澤** 新海くんは「ヤマノススメ」とか、かわいい女の子を描くことで力をつけてきたアニメーターなので今回はそのほのぼのした感じをお願いしました。うまく嵌ったかなと思います。

**新海** 楽しかったです(笑)。

——お風呂の中ではマッシュとニトクリスの交流が描かれていましたね。

**新海** 砂漠を旅してきて、お風呂で汚れを落とす。マッシュがはじめて自分の葛藤を吐露する情緒のあるシーンだなと思っていました。ニトクリスがちょっと先輩っぽい立ち位置なんですよね。

**末澤** ニトクリスは完璧なサーヴァントで、マッシュはデミ・サーヴァントですからね。ニトクリスはオジマンディアスと共に民を率いているけれど、オジマンディアスには力が及ばないことを感じている。マッシュは藤丸というマスターに仕えているけれど自身を不完全な存在だと思いこんで葛藤している。そういう立場の近いところをうまく伝えられればと思いました。

**新海** セリフのないカットもあったので、表情だけで伝える難しさがありました。

——お風呂の設定はどのように作っていかれたのですか？

**末澤** 美術のスタッフにラフで設定を起こしていただいて、僕の方でイスラムやエジプトの昔のお風呂事情を調べて、設定を調整していきました。いろいろ調べると香油とか蜂蜜、泥のパックをしていたらしいので香油や蜂蜜のイメージで描いてくださいとお願いしました。おかげで大変だったと思います……。

**新海** ヘッドスパやトリートメントの資料を参考にして作業しました。

——マッシュとニトクリスの衣装を着ていない設定はあったんですか？

**末澤** ありました。僕が裸の設定を描きました。全部を脱いだら、これくらいの体型ですと。ニトクリスはお尻が大きめで。マッシュも身体のフォルムをなぞって、設定を作りました。実際に新海くんに描いてもらったら、新海くんが得意な独

特な体型になっていて……。お腹まわりに肉が付いているリアル目な、生々しい体型になっていて。黄瀬さんに「ちょっと生々しすぎるから、もうちょっとだけフィクション寄りの体型で描いてください」と修正をお願いしました。

## 山の民とアーラシュの自己紹介

——呪腕のハサンの前でアーラシュが自己紹介するDパート Cut 24～40の担当は西谷さん。

**末澤** ベディ、藤丸、マシュ、三蔵、アーラシュ、呪腕のハサンとキャラクターがたくさんいるので、キャラクターのことをよく知っている西谷さんに担当してもらいました。弓を掴んで引き寄せるという動きも何気なく見えますが、意外と難しいんです。そういうカットを根気強くやってくれました。

**西谷** 弓を実際に持ったことのある人は少ないけれど、弓を持ったときの想像は誰でもできますよね。そういうカットを担当するのは難しいです。

**末澤** 指で弦をピョンと弾くのは、アーラシュなりのユーモアで、場の空気を柔らかくしようとしている行為なので、その空気感をだしてほしいなと思っていました。

**西谷** アーラシュはいい兄ちゃんっぽく、あまり堅苦しくならないように描いていました。

——山の民のモブもたくさん登場するカットですね。

**西谷** 黄瀬さんがモブをすごく楽しそうに描いていましたね。

**末澤** キャラクター設定に合わせなくていいですからね。

**西谷** 僕もモブを描くのは楽しかったです(笑)。

——呪腕のハサンは描いてみていかがでしたか。

**西谷** 最初はすごく苦手だったんですけど、黄瀬さんが描いているのを見て、描き方を覚えしました。仮面なので影の付け方で表情を見せていかないといけない。ローブの影付けとか、立体的にうまくできたときは「やった！」という気持ちがありました。

## マシュ対肅正騎士のアクション

——西谷さんがご担当されたEパート Cut 96～108はマシュが肅正騎士を盾で投げ飛ばすアクションシーンです。

**末澤** Eパートのあたりはもうスタッフが足りなくなっている時期で。信頼できるアニメーターにお願いしたいと思っていました。

**西谷** この絵コンテは荒木佑太さん、演出は中原れいさんが担当されていて。

僕は中原さんと相談しながら作画をしていました。

**末澤** 肅正騎士は当初、全部3DCGにしようと思ったんですが、細かい芝居を3DCGで描くのは大変だろうと思い、動きの激しいところは作画にしましょうとなり、結果的に肅正騎士は、よっぽど大変なカットでなければ描いてくださいとお願いしました。この一連のカットでは、上から降ってくるところとぶつかりあうカットは3DCGの肅正騎士を組み込んでいますが、それ以外は作画しています。また、マシュの盾は形が変化しないので3DCGで描いています。

**西谷** 肅正騎士を描くのは、思い返してみれば楽しかったですね。

——このカットでは、マシュが激しく戦う姿が描か



れています。

西谷 演出の中原さんの最初のプランでは、マシュが盾を振り回すときに一回転させようかという話もありました。ただ、一回転させると、回っている間に騎士がじっとしている状態になってしまって、予定調和っぽくなる。そこでマシュが騎士を押し返して、盾を持ち直して、吹き飛ばすという動きにしました。マシュを描くのは個人的にちょっと大変でした。鎧を着ているけれど、薄着なんですよ。

末澤 そうだね……。ラバースーツっぽいというか、マシュは身体のフォルムがはっきりとでているから。二人(西谷・新海)共、マシュには苦しめられていたと思います。裸のフォルムを描いてから、鎧を描くと着ぶくれしたように見えてしまうから、全体のシルエットを描いてから、パーツ分けをしていくようにしないとイケない。大変そうだなと思っていました。

西谷・新海 そうですね。

---

## クライマックスのアクション作画リレー

---

——本作のクライマックスのトリスタン戦は、お二人(西谷・新海)のリレーです。FパートCut 111～135は西谷さんのご担当。続く、FパートCut 136～153は新海さんが担当されています。

西谷 絵コンテをいただいたときに、どこを担当したいかを聞かれまして、僕がこのカットを担当したいと伝えました。トリスタンを描きたいけれど、思いっきりアクションのところは自分の力量だと大変かもしれない。だから、このあたりのカットがよいのかなと。

新海 僕は……ほかの人がそれ以外のカットを

担当して下さっていたので、空いているカットを担当するような流れになりました。藤丸が前にでるカットがあったので、カッコよく描こうと思いました。

——トリスタンを描くうえで意識したことをお聞かせください。

末澤 早弾きをしているところなどは、指が踊っているような動きをするので、実際にハーブを弾くときの手元の参考映像は事前に見てほしいとお願いました。

西谷 トリスタンがニヤッと気持ち悪く笑うカット(Fパート Cut 122)は黄瀬さんの修正がすごくカッコよく、髪の毛で隠れてしまって口や目などの表情はほとんど見えないんですが、この修正カットは本当にすごかった。

末澤 黄瀬さんは、細かい打ち合わせをしたがらないのですが、仕上がってくるカットはすごい。超能力者かと思ってしまう。

——西谷さんのカットではベディとトリスタンが対決し、残された力を振り絞り、立ち上がるベディが描かれます。

西谷 倒れた後にベディが白目になるんです。最初は大丈夫かと思ったんですが……。

末澤 閉じ目にする、諦めた感じがでてしまう。あき目にしてほしいんだけど、黒目があるとどこかを見ているように感じてしまう。そこで白目にしてもらったんです。色が付いたものを見たら、いい感じになりましたね。

——その後を新海さんが藤丸を描いているわけですね。

末澤 ベディが這い上がり、藤丸がベディのもとに行くまでを西谷くん。トリスタンの攻撃をマシュの盾で受けるところから新海くんですね。今回、藤丸の「彼なりにできること」をしっかり描く

ということがテーマの一つだったんです。

**新海** 藤丸がベディを担いでいるところは結構大変でしたね。ベディは鎧を着ているので……。

**末澤** たしかに。厳密に考えると、二人共マントを羽織っているし、腕を肩に回すポーズはしにくいんですよ。でも、二人で作画参考の写真を撮っていたよね。

**新海** そうですね。実際に西谷くんを背負って、作画用の参考写真を撮りました(笑)。

**末澤** 僕も修正するときに、スタジオの後輩を呼んで、同じポーズをしてもらって。参考写真を撮りながら、作画修正していました。

——さて、ここまでお二人のお仕事を中心に何ってまいりましたが、「キャメロット」の制作を終えて、西谷さんと新海さんはどんな手ごたえを感じていますか。

**新海** 担当できたカット数はそれほど多くなくて、悩んでいる時間が多かったなと思います。Cパート(マッシュとニトクリスの入浴シーン)は原作にないシーンだと聞いていたので、やる以上はなるべく動きを丁寧に、ファンの方々に受け入れられるようなシーンになっていればいいなと思っています。Fパートは画力的にもうまく描けなくて、時間がかかってしまいました。今後はもう少し数をこなして、作品に貢献できるようにしていきたいです。

**西谷** 試写を観たときに、ほっとして泣いてしまいました。現場では本当にギリギリまで、原画・作画監督をやっていたので……。

**末澤** たぶん、作業量は西谷くんが一番多いよね。

**西谷** 黄瀬さんの絵ではなくて、僕の絵がそのままできているカットもいくつかあって。そこはすごく心配でしたが、作画監督をしたことで、本当にい

ろいろな人の絵を見ることができて勉強になりましたし、次の課題も見えました。自分としても納得している作品なので、ファンのみなさん楽しんでてもらえると嬉しいです。

## PROFILE

### 西谷 衆平

アニメーター。「ネット充のススメ」、「サイダーのように言葉が湧き上がる」で原画を務める。末澤慧が監督を務めた「フリクリ プログレ」5話にTV Paint Animatorとして参加している。

### 新海 良佑

アニメーター。「ヤマノススメ サードシーズン」、「Fate/Grand Order - 絶対魔獣戦線バビロニア-」、「バースデー・ワンダーランド」、「推しが武道館いってくれたら死ぬ」などで原画を務める。

物語の中に生きるひとりの人間として

宮野真守（ベディヴィエール役）×島崎信長（藤丸立香役）×高橋李依（マッシュ・キリエライト役）

インタビュ

いくつもの出会いを経た  
ベディヴィエールの変化

——「劇場版 Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 前編 Wandering; Agateram」(以下「キャメロット」)の本編映像をご覧になったご感想は？

宮野 あらためて迫力ある絵と音楽、効果音が合わさった完成版を拝見して、とても感動しました。何より、コロナ禍という困難の中で、スタッフの方々が作り続けてきたものが完成したこと自体が非常に嬉しいです。そして、作品はみなさんに観ていただくことではじめて生き生きと息づくもの。完成した本作をお届けできて本当によかったと思っています。とある思いを胸に秘めたベディヴィエール(以下「ベディ」)の旅が綴られていく作品なので、僕自身も覚悟を持って演じさせていただきました。そしてそんなベディの物語は「Fate/Grand Order」(以下「FGO」)の原作ゲームをプレイしていなくても、観た方の心に刺さるのではないかと思います。

島崎 原作ゲームをプレイして、台本を読んで収録にも参加している僕でも、完成版を観たときにとっても新鮮に感じたんです。本作はベディの視点で描かれているので、藤丸をはじめとするカルデアチームの内面や葛藤、そして人類の未来を背負っているギリギリの綱渡り状態などところが見えないんですね。そのためか、藤丸たちがいつも以上にスマートに感じられたんです。常に前向きに行動していて、あのオジマンディアス相手にもまっすぐに自分の意思を伝えていて。藤丸たちって結構すごいやつらなのかも。それでいて、目的達成を最優先するようなドライさはなく、ど



んなときも人間らしさを忘れないんです。それゆえの甘さや隙もあるけれど、それでも前向きにできる限りのことをしているからこそ、名だたる英雄たちの心にも響くものがあるんでしょうね。

**高橋** 私も信長さんと同じく、ベディ視点で描かれていることで観え方が変わったのが新鮮でした。TVアニメ『Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-』(以下『バビロニア』)では、藤丸とマッシュはずっといっぱいいっぱいだったから余計にそう感じられるのかもしれませんが、本作では二人が必死な描写が意外と少なかったことが印象的でした。

**島崎** たしかに。円卓の騎士たちはかなり強敵だけど、ベディがずっと頑張ってくれていたもんね。

**高橋** ベディ視点じゃないと気付けなかったことがたくさんあって、ベディの旅を追体験させてもらえたような気がします。

——本作の主人公であるベディヴィエールについて、宮野さんはどんな人物だと捉えていたのでしょうか。

**宮野** 物語の根幹に関わってくるので、まだはつきりと言えないことも多いのですが、物語冒頭の彼の中には自身の贖罪とアーサー王への想いしかなくなってしまうんです。本当の彼は人の気持ちを感じ取れる、心の温かな人でした。アーサー王は騎士としての強さではなく、そんな彼の資質を認めて重用してくれたし、ベディにとってもそれが拠りどころになっていました。でも、ここに至るまでに長い旅を続けてきたせいで、「心に余裕がない」という言葉では追いつかないくらいに精神がすり減りすぎてしまった。あんなに人を愛していたベディが、飢えた親子が助けを求めているのに放置してしまうのだから、完全にまわりが見えなくなってしまっている。だから僕も、彼

が今とてつもない状況に置かれているという事実を、ベディと共に抱いて演じていました

——島崎さんと高橋さんには、宮野さんが演じるベディをどのようにご覧になったでしょうか。

**島崎** 物語が進むにつれて、ベディの心情が少しずつ変化しているのが見て取れたのが素敵だなと思いました。

**高橋** 最初は頑なだったベディが少しずつ心を開いていって、パンを受け取ってくれるようになったのが嬉しかったです。

**島崎** そういう細かなことが丁寧に描かれていたよね。「ベディはここで何か変わったのかな」と感じられる小さな変化と、物語が進むにつれて積み重なっていく変化。宮野さんはそれを計算ではなく、その場その場で感じたままをお芝居で表現されているのかなって……なんですか、そんなジーンと見つめて。

**宮野** 信長くんの「宮野分析」を聞いてなるほどな〜って思っ(笑)。

**島崎** いやいや、ご本人を前に分析なんて!!純粹に素晴らしいベディだったなって思いましたよ!!

**高橋** 本当に素敵なお芝居でした。私も原作ゲームをプレイしているときは、ベディのことを「神聖円卓領域キャメロット」における「舞台装置」のように思っていたところがありました。でも宮野さんの声で命を吹き込まれたベディを観たとき、「作品の中に生きているひとりの人間なんだ」と感じられたんです。

**島崎** 「そこに生きている」と思わせる芝居って、本当にすごいよね。自分もそうありたいと常々思っています。

**宮野** 二人にそんなふうに言ってもらえるのは嬉しいけど……。そこまで持ち上げられるとさすがに恥ずかしい(笑)。

——当初、他人を寄せ付けなかったベディヴィエールは、藤丸たちに少しずつ心を許していくようになりました。宮野さんご自身はこうしたベディヴィエールの変化についてどう感じていたのでしょうか。

宮野 ずっとひとりで旅をしてきたベディにとって、藤丸たちが関わってくれたことはたしかに「救い」になっていたと思います。完全に心を閉ざしていた、というより他人のことが目に入らなくなっていたベディが、再び誰かに笑いかけられるようになったことは、彼にとって何よりも大きな変化だったのではないかと。彼にはこれから果たさなければならないことがあるし、まだ藤丸たちにも打ち明けていないこともあります。一番重要なことをひとりで抱え込んでいる状態ですが、それでもひとりじゃないってことは何よりも救いになっていると思います。

——自身にそうした変化をもたらした藤丸たちに、ベディヴィエールは何を見出しているのだと思いますか？

宮野 ベディは己の「使命」を自分の力のみで解決しなければならない、誰とも関わるべきではない、という考えに囚われていました。そんな旅路の中でベディは藤丸の信念に触れて、彼が持つ「光」に希望を見出し、凍った心を溶かされたのではないかという気がします。

——藤丸がベディヴィエールにとっての「光」だとするのなら、彼をいつも気にかけていたアーラシュはどんな存在だったと思いますか？

宮野 自分がこうありたい、こうあるはずだった姿——いうなれば「鑑」でしょうか。アーラシュはベディの本質を鋭く見抜き、導くような言葉を投げかけてくれていました。そして最期に英雄たる姿を見せながら、“命”とは何かをベディに教えてくれました。作中でベディは「今度こそ。私は

この手で、我が王を殺すのだ」と二度独白していますが、ラストの方は同じセリフだけと言葉の強さも表情の強さも、瞳の光も全然違う。それはやはりアーラシュの姿を目にして覚悟が固まったからなんだと思います。

---

## 共に旅をしてきた藤丸とマシュの違い

---

——島崎さんは藤丸を演じる際、いつもどんなことを念頭に置いているのでしょうか。

島崎 「バビロニア」のときもそうでしたが、僕が藤丸立香というキャラクターと関わるときは、頭で考えすぎてもいい結果は出ないなと感じています。藤丸は基本的には善良な人ではあるけれど、感覚で動くことやその場の感情を優先することも多く、場合によっては我が儘に見えることもあります。

——本作での藤丸は主人公という立ち位置ではありませんが、収録の際に心構えの違いなどはあったのでしょうか。

島崎 そこは変に気負わないようにしようとは思いました。作品自体がベディ視点で作られているので、僕が特に気を回さなくても自然と藤丸のキャラクターは変わるだろうなと思って、自然体で演じるようにしました。

——高橋さんから見て、「バビロニア」のときと比べて藤丸の在り方の違いなどを感じた部分はあったのでしょうか。

高橋 実はマシュ視点で言うと、ちょっとだけ寂しいという気持ちがあったんです。藤丸はずっとマシュの隣にいるんですけど、常に前を向き続けているんですね。たとえば、ダ・ヴィンチちゃんがランスロットに特攻を仕掛けた後、「ダ・ヴィン

ちちゃんが……」と打ちひしがれるマシュに藤丸は「行こう」と決意の言葉を投げかけました。マシュは「先輩がそう言うなら」という気持ちで立ち上がりましたが、まだこの瞬間は気持ちの整理が付いていないだろうと。「パピロニア」では「先輩の意見にわたしも完全同意です！」みたいな一体感があるんですが、「キャメロット」の時点ではまだ完全には付いていけない。藤丸が自分よりも一歩先に行っているように見えてしまう……。作中でマシュが自分の気持ちを吐露した相手が藤丸ではなくニトクリスだったのも、そんな想いがあったせいかもしれません。

——マシュとニトクリスの湯浴みのシーンは、原作ゲームにはないオリジナルシーンでした。

高橋 収録の際のテストでは、頼りない自分に対する反省や申し訳なさ、悔しさみたいなもので押しつぶされそうな感じだと思っていたんです。でもそういう方向性ではなくて、ポツポツと静かに吐露しているうちに、思いがけず深いところまで話してしまったというシーンになりました。二人だけのお風呂という場所、相手が自分と同年代に見えるニトクリスだったこと、そして彼女が親しみやすい人柄だったことなど、いろいろな要因が重なり、いつものマシュなら口にしないような不安を言葉にできたのではないかと思います。そういうのって女子会なんかで実際にあったりするんですよね。「こんな話するつもりなかったのになー」みたいな(笑)。そういう女子会のノリに近いものがあるな、というのが個人的解釈です。

一同 (笑)

——島崎さんから見た本作のマシュの印象は？

島崎 「パピロニア」のときのマシュはすごく力強く、頼もしい印象がありました。藤丸が行動するとき「わたしも行きます！」という感じで

後押ししてくれていました。でも、高橋さんが言うように本作では、藤丸の決断に対して、マシュは後ろ髪を引かれながらもなんとか納得して付いて行く、という感じがありましたね。僕は『キャメロット』の藤丸視点でマシュに接していたので、本作のマシュに対して「変わったな」とは思わなかったんですけど、高橋さんの話を聞いて「たしかに『パピロニア』と比べるとちょっと違うかも」と思い至りました。

---

## 心に残った敵との戦いと旅の中であったできごと

---

——本作でみなさんは円卓の騎士たちと相対したわけですが、敵として彼らと向き合ってどんな印象だったのでしょうか？

宮野 絶対に敵に回したくないと思いましたね。全員が全員とんでもなく強くて！

島崎 そんな強者たちが本気で殺しにかかってきますからね。

宮野 アーラシュに宝具<剣を撰れ、銀色の腕><sup>スウィッチオン・アゴートラム</sup>の使用回数を「あと数回ってところか？」って言われているのに、とどろん使っちゃってたもん。

高橋 円卓の騎士と戦うたびに使っていましたね(笑)。

島崎 惜しげもなく「スイッチオン！」しちゃってましたね。切り札なんだけど、だし惜しみしてどうにかなる相手じゃないってことですよ。

宮野 それが円卓の騎士の強さを物語っているってことだよな。藤丸としては目の前にいる円卓の騎士の存在をどう感じた？

島崎 「聖抜の儀」でのガウエインに対して藤丸が、違和感を覚えるシーンがあるんです。「イメー



ジと違ったな」って。藤丸は彼らの背景など何も知らないけれど、だから気付く部分があるのかもしれません。

宮野 藤丸のすごいところって、そこだよ。鋭く本質を見抜く目を持っている。さっき信長くんは「感覚で動くところがある」って言っていたけど、そういう「真実に繋がる気付き」が行動力の根本にあるのかもしれない。

島崎 マシュとして円卓勢と戦ってみてどうだった？

高橋 円卓の騎士たちに対して、マシュが「なぜか憎めないんです」と言っていたのが印象的でした。「聖罰」で焼かれる民を前にしたとき、マシュの中に悲しみや悔しさはあったけれど、一方で怒りや憎しみを見せることはなく、そんな感情をどこに向けたらいいのかわからない浮遊感がありました。戦っている最中も、攻撃を防いでいる記憶しかありません。マシュは無意識に「この人たちとは戦いたくない」って思っていたんでしょうね。

——それでは、みなさんが特に印象に残ったキャラクターについて教えてください。

島崎 やっぱアラーシュは外せないでしょう。子供のころの僕だったら、やっぱ強くて華のある円卓の騎士に憧れるんでしょうけど、大人になるにつれてアラーシュのよさがわかってきたというか。今の僕が思う「英雄像」を体現した存在なんです。

宮野 すごい英雄なのに人間味にあふれているところがいいよね。

島崎 そうなんです！サーヴァントになっても人であることを捨てていないところが本当にカッコいい。「鑑」という言葉がしっくりくる人物だと思えます。

高橋 本作では女性陣の見せ場もいろいろあり

ましたよね。その中でも静謐のハサンちゃんがとってもかわいらしかった！

島崎 ハブニングで藤丸と唇を重ねて以降、彼にご執心だから「この子チョロいのでは」みたいに思われるかもしれないけど、そうではない。ちゃんと理由があるんだよね。

高橋 そうなんです。チョロいわけじゃないんです！初見の方はちょっと調べてもらえると、彼女の想いに触れられると思います。

宮野 僕はオジマンディアスの存在感が強烈に印象に残りましたね。僕らの収録時にはすでにオジマンディアス役の子安（武人）さんの声が入っていたんですが、もう圧倒されちゃって。単純な声量ではなく、声の「圧」がすごかった。あの声に藤丸もよく立ち向かったと思いますよ。

島崎 あれこそ、人を動かす王の言葉と圧力なんですよね。恐い人ではあるんだけど、器の大きさと内に秘めた温かさがあの声から伝わってくる気がしました。

宮野 あの声で「貫いてみせよ、その酔狂！」なんて言われたら、すごい勢いでやる気でちゃうよね（笑）。

——では、印象に残ったシーンを挙げるとすると、どこになるでしょうか。

宮野 僕はベディが藤丸に義手を触れられたシーンですね。藤丸と共に旅をすることになった際、手を差し伸べられたベディは少しためらった後、義手ではない左手で手を取るんです。心を通わせるまではいかないけれど、信じてみたいという人を見つけた。それと同時に、ベディは自分がそれまで他人を拒絶してきたことにも思い至ったんです。それからしばらく後、山道でバランスを崩したベディの右腕——大切な義手を、藤丸が啜嗟に掴むシーンがありました。そこでベディは手を

振り払ったりせず、逆に笑顔を向けた。手を触れる二つのシーンで彼の心境の変化が垣間見られてグッときました。

**島崎** 僕は呪腕のハサンがルシュドから母は殺されたと聞いたシーンが印象に残っています。実はルシュドの母・サリアは、呪腕が「山の翁」の名を継ぐ以前に想いを寄せていた幼なじみだったんです。サリアの死を聞いた呪腕は「……そうか」と一言口にするだけでしたが、その胸中には様々な想いが渦巻いていたことでしょう。

**高橋** ええ！？「FGO」をずっとプレイし続けてきましたが、その事実は知りませんでした。これはしんどい……。辛いですね。

**島崎** ゲーム中ではっきりと言及されてなかったはずだから、ご存じない方もいると思います。いろいろと調べてからもう一度本作をご覧になると、また見方が変わると思いますよ。

**高橋** 私は三蔵ちゃんのバトルシーンがああいふ形で描かれたのが新鮮でした。「分身を目の当たりにしたり、映像作品ならではのふくらませ方がされていて、いろいろなところに見どころが見えたと思います。

——最後に本作のBlu-ray/DVDをご購入いただいたファンに向けてメッセージを。

**高橋** 本作はベディ視点で描かれた作品ですが、アーラッシュや呪腕のハサンといったいろいろなキャラクターの視点で観返してみるのも面白いかなと思います。ぜひ何度でも繰り返し堪能してみてください。

**島崎** 高橋さんの言うように、何度観ても楽しめる作品だと自信を持って言えます。観れば観るほど新しい発見がありますね。繰り返しご覧になって、「後編」への期待を高めていただければと思います。

**宮野** 僕は本作でベディの声を担当するというだけでなく、彼の人生を共に生き、彼の感情を共に感じることで、僕からでてくる声が彼の本当の声になるよう努めました。僕ができる全ての力を注いで演じてきたつもりです。このインタビューの時点では、「後編」の収録はこれからというところですが、覚悟を持って彼の人生を共に歩みたいと思います。ぜひ「後編」にも期待しててください。

## PROFILE

### 宮野真守

埼玉県出身。劇団ひまわり所属。主な出演作品「富豪刑事 Balance:UNLIMITED」加藤春役、「ハイキュー！！ TO THE TOP」宮侑役など。アーティストとしても活動し、「劇場版 Fate/Grand Order -神聖円卓領域キャメロット- 後編 Paladin; Agateram」では主題歌を担当。

### 島崎信長

宮城県出身。青二プロダクション所属。主な出演作品「Free!」七瀬遙役、「ソードアート・オンライン アリシゼーション」ユージオ役など。TYPE-MOON作品に造詣が深いことで知られ、「FGO」関連のイベントや公式動画では自らゲームの解説も行う。

### 高橋李依

埼玉県出身。81プロデュース所属。主な出演作品「魔法つかいプリキュア!」朝日奈みらい/キュアミラクル役、「からかい上手の高木さん」高木さん役、「かくしごと」後藤姫役、「Re:ゼロから始める異世界生活」エミリア役など。

## きのことたかしの 一問一答

劇場版 Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット -  
前編 Wandering; Agateram 編



第六特異点で円卓の騎士の部下である肅正騎士たちは、英霊のように過去がある存在ですか？それともただ上位存在に従うようにできていただけなののでしょうか？

<水辺の人>

**奈須きのこ (以下「奈」)**：円卓の兵士たちは「肅正騎士」と「一般兵士」の二種類があります。肅正騎士はお察しの通り、英霊には届かないまでも霊格の高い存在。獅子王に引っ張られてあの時代に現れた伝説上のキャメロットの騎士たち。獅子王の消滅と共に消えます。一方、「一般兵士」は獅子王の招集によって招かれてはいますがキャメロットの騎士ではなく、ブリテン各地の領地の兵士たち。ガウエインの配下はオークニーの兵士で、ランスロットの配下はフランス領の兵士だったりします。それぞれの円卓の騎士直轄の兵士、という事ですね。彼らは獅子王にではなく、主である円卓の騎士に従っています。モードレッド、トリスタンに手勢の兵士はいませんが、モードレッドの部隊にはアグラヴェインが兵士を貸し出しています。

ベディヴィエールの髪型がアルトリアに似ている気がするのですが、何か理由はあるのでしょうか？あったらいいなと思ってます。<夜羅>

**奈**：あるのかい？

**武内崇 (以下「武」)**：あります！と言いたい所なんですけどね。『Fate/stay night』の時のベディヴィエールは、中庸な、それこそ無色透明というぐらいのイメージで描きました。とはいえモブキャラであってはならないので、髪型にだけ個性を付けた……という所なのですが、けれど天空すふいあさんのリデザインと作画によって、きっと何か新しい意味が生まれたのだと思うのです。

聖抜がない間の円卓は何をしていたんですか？

<ねこちゃん>

**奈**：ねこちゃんですら興味を持つ円卓の騎士たちの日常……これは……ビッグビジネスの予感……！

**武**：まじめに答えてあげてね。

**奈**：アグラヴェインは聖都内の都市開発、整理、この特異点に残された資源の回収、財産運営、全軍の監察、獅子王の秘書官としてのお仕事を。ガウエインは聖都の防衛部隊の統括、兵士の育成。モードレッドは遊撃騎士として聖都外の敵の鎮圧、掃討。ランスロットはモードレッドと同じ役割でしたが、こちらはエジプト領の調査と監視、難民たちの排斥（保護）をメインに。トリスタンは十字軍残党、および反逆分子の掃討、三蔵ちゃんは王宮で聖抜された人々と話をしたり、ごはんももり食べてました。

お二人がベディヴィエールを描かれるときに、文章と絵それぞれで気を付けていらっしゃる事があれば教えてほしいです。<キャメロット大好き>

**奈**：ベディヴィエールは物腰や気配りの細やかさ、言動が中性的なものではありますが、芯は岩のように硬く、信念のひとだと思って書いています。あとトリスタンには彼のために厳しく当たっていますが、本人、もしかして趣味なのかもしれません。

**武**：自分がベディヴィエールを描くことはもう殆どありませんが、夜羅さんからの質問にお答えしているように、過剰に存在を主張しない、透明感を意識して描いてお気に入りの配色がキャライメージをよく表していてお気に入りです。

もしもエルサレムに現れたのが獅子王ではなく、別のアルトリアだったら（普通のセイバーやオルタなど）第六特異点はどうなっていたんですか？<kia>

**奈**：うーん、難しいな……さすがに通常のアーサー王ではオジマンディアスと十字軍の二大軍団には勝てないような……。

**武**：だがこの水着アルトリアならどうかな？

**奈**：砂漠は海に覆われてみんな笑顔になったでしょう。



獅子王に賛同した円卓の騎士の中で、ただひとり「祝福」を貰わなかったアグラヴェインですが、仮に彼に「祝福」を与えるならどんな効果になっていたのでしょうか？

<銀月マダオ>

奈：「裁決」。宝具に罪人特攻が追加される。無論、自らも対象に含まれる。

武：めっちゃ自分に特攻入っているのに、涼しい顔して宝具連発するアックンが目に浮かぶ……。

アーラシュの普段の過ごし方について教えてください！

<桜花爛漫>

奈：早寝早起き、午前中は体を動かしての自己鍛錬、お昼は狩りをしながら弓の調子を見て、午後は人々と語り、夜は星を見ながら明日を思う。そんな感じ。

武：勇者か？

奈：勇者だよ！俺の中じゃアドル・クリスティンと同じカテゴリの勇者だよ！（世界を101回ぐらい救うぞ）

ベディヴィエールとトリスタンは仲がいいとのことですが、初対面はどのようなものだったのか気になります。<うなぎ>

奈：トリスタンのあまりの自由さに、「あ、この人は誰かが厳しくしなければいけませんね」と直感し、以後、それを守っているベディヴィエールです。トリスタンは塩対応されながらも、「この騎士は私にひどい事を言っていますが、悪意も敵意もない……しかし好意もない……この透明な、鋼の如き意志は一体……？」と内心で恐れおのいていました。

武：ふたりはその時からズッ友なんだネ……。

獅子王が聖抜した「人間」は、決して穢れずあらゆる悪にも乱れない、生まれながらにして不変の魂を持っていたらしいですが、何か同一の「起源」を持った人間だったのでしょうか？<ぎすぎ>

奈：起源はそれぞれ別です。起源とは別の、魂が天使的だった、という事です。（天使は悪を行えない）

武：ふーむ、その「悪」というのも、人間が考える所の善悪の概念とは異なりそうだなあ。

奈：いんや、そこはシンプルな悪でいいよ。「無自覚に、他人を貶める」「自らの為に、周囲を傷つける」「無目的に、

生命を傷つける」といった。

もしもお二人も「祝福」を貰えるならどんな効果の「祝福」を希望しますか？<ムーンテラー>

奈：不眠。

武：不休。

奈：ただの。

武：じごく。

キャメロットの中で一番考えるのに苦労したキャラクターは誰ですか？<星霧帆>

奈：実は三蔵ちゃん。仏教代表として、どんな足跡を残すべきか悩みました。円卓ははじめから立ち位置決まっていたし、オジマンディアスはキャラ設定があるのでそれに従って動かせばいいだけだったので。書いていて楽しかったのは呪腕のハサン。

武：呪腕の役回りは、美味しすぎるよなあ。

奈：『stay night』から続いていた、「今回は悪役だっただけで、基本的には真面目で仕事熱心な人だよ」という要素をここで発揮してもらえとは思っていませんでした。最後の「他の国など知らぬ！」は「他の国に興味はない」という意味ではなく、「獅子王の聖都がどれほどよいものであったとしても、要らぬ！」という意味。どんなに厳しくて貧しくても、だからそこの国を愛したのだ、という呪腕の信念の叫びなんや。

坂本真綾さんの歌う主題歌『独白』、めちゃくちゃいい曲でよく聴いています。奈須さんと武内さんのこの曲へのご感想を聞きたいです。<レプリカ愛好家>

奈：静かな歌い出しから始まって、バラードかと思いきや強い旋律と声を叩きつけてくる。本当に深みのある曲です。劇場版キャメロットはゲーム版と違って無駄のない、ソリッドな作りをしている事もあり、『独白』で歌われる厳しさ、苦しさ、その上で前に進む力強さが、とてもマッチしているのではないのでしょうか。

武：『躍動』があまりに神曲だったので、さすが坂本真綾、ものすごい所にたどり着いたな……と浸っていた頭をぼーんと飛び越えて行った曲。風とか、光とか、音とか、そういうものを全身に吹き付けられているような心地でした。

奈：後編の『透明』もビックリするぐらいいい曲なんだよ……。

音楽  
芳賀敬太×深澤秀行インタビュー  
音楽が紡ぎだすカメラロットの物語

——楽曲制作はクレジットを見る限り、芳賀さんは監修に徹して、基本は深澤さんが担当という形だったんですか？

芳賀 はい。僕自身は監修に加えて、どういう曲をどう使うべきかということについて、意見を言わせていただきました。

——末澤(慧)監督や明田川(仁)音響監督からのリクエストで、印象に残っているものがあれば教えてください。

深澤 監督からは「ベディヴィエールとトリスタンの対決シーンは『夕陽のガンマン』<sup>[注1]</sup>を参考にしてほしい」というリクエストがありました。なので、僕もあらためて『夕陽のガンマン』を観てみたら、あの作品、前後の間がすごく。静寂の中で楽曲が流れていることもあって、まあ音数が少ないんですよ。音楽がかかったときにドキッとすくらしい緊張感があって、そういうことかと納得して作りはじめました。

芳賀 後は「(エンニオ・)モリコーネ<sup>[注2]</sup>みたいな感じ」とか、「最後は『マグノリア』<sup>[注3]</sup>みたいなしたい」というのもありましたね。末澤監督は感情表現を非常に大切にする方なんだというのが伝わってきました。効果音を含め、カットで表したい感情を音楽にどう込めるかを突き詰めて考えるような方で、あまり自分でも考えてこなかったような「この音からでも人は感情を読み取る」ということを考えさせられました。

——今回の楽曲を聴いて、お二人が手掛けた『Fate/Grand Order Orchestra』の影響が大きかったのかもな、と思いました。

芳賀 そうですね。『Fate/Grand Order』(以下『FGO』)楽曲をゲームのものから、よりスケールの大きい映像に合った形にするための制作は、オーケストラのときに経験済みだったのは大きい

ですし、そのころにはこの映画の話も決まっていたので、この二つのプロジェクトは繋がっているとも言えます。

深澤 そういう前提共有があったからこそ、スムーズに色々進みましたね。

芳賀 今回はフィルムスコアリングは41ですので、実際に手を動かすという部分はお任せしてしまう形でしたが、デモを聴いたときに「驚くほどイメージ通り」と思いました。

深澤 オーケストラのときに濃密なやり取りをしたからか、僕の中に「AI芳賀さん」がいて(笑)。芳賀さんならどうするか、ということを考えてもよかったのが大きかったです。

——オーケストラと今回の共通点で言えば、ゲームの雰囲気やオーケストラに置き換えることで「あの音はこういう形で当て嵌める」という型がはっきりしていたのもよかったのかもしれない。

深澤 オーケストラ自体も、レコーディングしたCDと演奏会、演奏会のライブ音源に海外公演と、バリエーションがすごくあって、クラシック音楽が繰り返し演奏される意味がわかったというか。毎回の演奏が違う音だし、何回録音してもその回数分だけ違うものが生まれてくるという学びがあって。

芳賀 オーケストラをやってなかったら、仮に同じフレーズがでてきたとしても、スコアとしては全く違うものになったんだろうと思います。

——そのうえで、第六章が持つ性格をどのように反映していったのか、という点についても聞いていきたいと思います。まず、芳賀さんが『FGO』の原曲をどのような視点で作ったのか、あらためて教えてくださいませんか。

芳賀 第六章に関しては、ほかの作品にでてきた円卓のキャラが敵として立ちただかってくると

いう部分がキーなので、その強さや恐ろしさ、そして悲しさを重要視しました。TYPE-MOONの音楽には必ずと言っていいほど「悲壮」というキーワードが付きものなのですが、中でも『FGO』の第六章は、強大な敵に次々仲間が倒れたり、強い敵を倒しても、また違う次の強敵が現れて……という苦しさを音楽でも表現しました。

——当時の奈須(きのこ)さんのブログ(竹箒日記)を見返すと「円卓の騎士とは二度と戦いたくないと思うような曲を作ってくれ」というオーダーだったようですね。

芳賀 今の制作規模なら、反転した円卓の騎士たちに、それぞれ曲を書いていたかもしれませんが、当時はまとめて一曲ということだったので、アーサー王の曲(「約束された勝利の剣」)を使って、誰も敵わないような敵を描くというものでした。その反対に、獅子王はそういった感情を超越した存在ということだったので、全く新しい音楽を作りました。このときは作る側の僕たちもこれまでの自分を裏切らなければならないという、壁を感じたタイミングでした。

——深澤さんにとっても『FGO』第六章は自身が手掛けた『Fate/stay night Garden of Avalon』の劇伴がゲーム中に使用されるなど、切っても切れない縁がありますよね。

深澤 そうなんです。僕は僕で勝手に円卓との縁を感じていますし、『Fate/stay night Garden of Avalon』の曲も本編で使っていたので、「これはわしの物語じゃ!」というくらい思入れがあって。そんな作品の劇場版に自らが携われる喜びを持って挑みました。

——円卓との縁と、芳賀さんとの縁がここで交わるという意味では特別な体験ですよな。

深澤 僕自身がタイムリープして、俯瞰で音楽を



ハマていってる感覚なんです。最初に「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」でいろんな物語の音楽を作って、「Fate/stay night Garden of Avalon」のドラマCDの劇伴を担当させていただいて、「FGO」でもこうやって音楽を作ることができて……同じ人に対していろんな時代の音楽をつけるという貴重な体験ができていますよ。新鮮だし、ああ俺は間違ってたぞと思いましたね。

——芳賀さんには作品の時系列についても伺いたいです。放映&公開が近い作品としてTVアニメ「Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-」(以下「バビロニア」)がありました。TVアニメと映画という上映形態の違いがあるので比べにくいかもしれませんが、作り分けのうえで意識したポイントなどはありますか。

芳賀 「バビロニア」では、川崎(龍)さんとはじめて一緒に制作をしたのですが、元々「Fate/Grand Order -First Order-」を含め、ほかの作品でも僕の好きな感じの曲を作ってくれる方というイメージがあって依頼したので、これはじめてのタグではどんな音楽を作ろうかとワクワクして、新しい音楽になってくれたらいいというスタンスでやりましたね。深澤さんとは同じプロジェクトになったら、仮に二人で作ったとしてもひとりの曲みたいになる感覚があるので、その違いはあるかもしれません。

——深澤さんの心の中にAI芳賀さんがいるように、芳賀さんの心の中にもAI深澤さんがいらっしゃるのかもしれない。

芳賀 そうですね(笑)。普段の作曲をしていても「深澤さんならこの次の音はこういかな、ここはこの楽器にするかな」と思い浮かんだりしますから。極端な話をすれば、もし本作の音楽のパート

ナーが深澤さんじゃなかったら、たぶん僕は監修に徹するだけじゃなくて、手も動かすことになったんじゃないかなと思います。

——ここからは各パートについても伺います。まずは本作「劇場版 Fate/Grand Order -神聖円卓領域キャメロット- 前編 Wandering; Agateram」(以下「キャメロット」)までの道程について。

深澤 クレーターの部分は打ち合わせのときに「不穏な音楽がほしい」と言われて、シーンの頭からフルで作ったんですけど、不穏すぎるということでメロのでだしを後ろにずらしました。

——外からみた「キャメロット」の様子についてもあらためて書き下ろしていますが、既存のテーマを使っていないことに驚きました。

深澤 今回の「キャメロット」曲は「キャメロットモチーフは少し匂わせる」というオーダーでした。

芳賀 ガッツリモチーフに使ったのはベディの夢のシーンでしたが、ここでは少し匂わせるだけでしたね。ここで印象に残っているのは「ベディのテーマ」です。深澤さんが描いた円卓のフレーズと僕が描いた円卓のフレーズが一つになっていて、これ以上のものはないという楽曲になったからこそ、この劇伴は必ずうまくいくと確信しました。

——その後の「聖抜の儀」のシーンでは、円卓モチーフの楽曲が使われました。

芳賀 円卓曲に関しては、原曲からしっかりとしたメロディというカリズムがあるので、映画との相性もよかったと思います。

——エジプトパートでは、獅子王とは違うもうひとりの王・オジマンディアスが登場します。音楽的な威厳をどう出すかという点で気を付けたことはありますか。

芳賀 エジプト領は原作でも特定曲を作ってこ

なかったで、たしかに難しかったところはあったのかもしれませんがね。

深澤 オジマンさんは「前編」において、そこまで味方になってくれるわけではないので、あまり勢いや怖さはだしていません。あくまで監督からリクエストいただいた「洗練された町」という点を重視して作っていきました。

—アズライルの方は終盤戦へ繋がるシーンということもあり、日常曲にも緊張感がありますね。

深澤 最初は村の生活や土着的な曲をオーダーされていたんですが、そんなにほっこりはしていないなということを踏まえて、緊張感を持たせました。

—そして終盤は激しい戦闘が続きます。

深澤 三蔵対アグラヴェインのところは、もう少し中華風にしようと思ったんですけど、アグラヴェインが怖いこともあり、そちらを立たせる方がいいのかも、と判断しました。モードレッド戦は、監督からは「弦の低音でゴリゴリ感をだしてほしい」というオーダーがあったので、ミックスも少しドライにしたんですけど、映画館で観たら予想以上にゴリゴリしてて(笑)。

芳賀 「後編」はそういった部分も踏まえての制作になると思うので、期待してほしいです。そもそも監督が違いますし、アクションが多くなると思うので、かなり毛色は変わらそう。

深澤 「前編」は「前編」でチャレンジングだったんですけど、「後編」のチャレンジングとは意味が違いますからね。

芳賀 「前編」同様ではなく、よりよい作品にしていけたらと思います。モチーフを派生させていくのも僕ら作家の腕の見せどころではあるので、「どうだ、この曲をこんなふうにしてやったぞ！」みたいなものもバンバンお見せしていきたいですね。

【注1】「夕陽のガンマン」1965年、イタリア映画。セルジオ・レオーネ監督。

音楽はエンニオ・モリコーネが手掛ける。

【注2】エンニオ・モリコーネ(1928～2020年)。

イタリア出身の映画音楽家。主な作品に「荒野の用心棒」「死闘台のメロディ」「ニュー・シネマ・パラダイス」「ヘイトフル・エイト」など。

【注3】「マグノリア」1999年、アメリカ映画。

ポール・トーマス・アンダーソン監督。歌手エイミー・ポールの楽曲が本編内で印象的に使用された。

【注4】できがった映像に対して音楽をつけていく方法。

## PROFILE

### 芳賀敬太

【Fate/Grand Order】メインコンポーザー。TYPE-MOON所属。「月姫シリーズ」「Fate/stay nightシリーズ」「Fate/EXTRAシリーズ」「魔法使いの夜」など、数々のTYPE-MOON作品のサウンドを手掛ける。

### 深澤秀行

【劇場版Fate/Grand Order - 神聖円卓領域キャメロット - 前編 Wandering; Agateram】の音楽を担当。ゲーム【MONSTER HUNTER】シリーズやTVアニメ【Fate/stay night【Unlimited Blade Works】】や「悪の華」「ビビッドレッド・オペレーション」等、幅広く音楽の制作に携わる。



---

### *Original Soundtrack*

- |                                    |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1 : Overture ~ Wandering; Agateram | 13 : Breath of Twilight            |
| 2 : Desert in Disquiet             | 14 : The Two Absolutes             |
| 3 : Past                           | 15 : Traveling                     |
| 4 : Looking for the Truth          | 16 : Hidden Heart                  |
| 5 : A Family                       | 17 : Village / Hassan              |
| 6 : Holy Punishment                | 18 : Village / Lives of the People |
| 7 : Allies and Agateram            | 19 : Village / Relations           |
| 8 : Flame in the Dark              | 20 : Mausoleum                     |
| 9 : Sacrifice                      | 21 : Crimson Lightning             |
| 10 : Hope to the Sky               | 22 : Comrades / Conflict           |
| 11 : Golden Land                   | 23 : To Defeat / To Walk With      |
| 12 : The King's Aura               | 24 : Walk By                       |

---

*Original Soundtrack Staff*

Composed by: 芳賀敬太 (TR2,6-8,10,15)  
深澤秀行 (TR1,3-7,9-24)  
Arranged by: 深澤秀行

Music Director: 岩崎充徳 (Miracle Bus)  
Recorded, Pro Tools Operated & Mixed by: 小岩孝志 (SIGN SOUND LLC)  
Assisted by: 山口詩織 / 小島聖平 (birdie house)  
Recorded at: Bunkamura Studio / SIGN SOUND  
Mixed at: SIGN SOUND

Mastered by: 前田康二 (Bernie Grundman Mastering Tokyo)  
Mastered at: Bernie Grundman Mastering Tokyo

Production Assistant: 佐々木侖弥 / 鈴木啓介 (Miracle Bus)

---

*Musicians*

Strings: 今野均ストリングス  
Solo Viola: 菊地幹代  
Solo Cello: 江口心一

Flute & Piccolo: 林広真  
Flute: 羽鳥美紗紀  
Oboe: 荒木奏美 / 浅原由香  
Clarinet: 濱崎由紀 / 笹岡航太  
Bass Clarinet: 笹岡航太  
Bassoon: 皆神陽太 / 原元由紀

Horn: 岸上穰 / 藤田乙比古 / 瀧地宗 / 柴川笑里  
Trumpet: 大西敏幸 / 濱口勝治 / 野田亮  
Trombone: 青木昂 / 東川暁洋 / 黒金寛行  
Bass Trombone: 黒金寛行  
Tuba: 柳生和太

Duduk: 野口明生  
Acoustic Guitar: 佐々木"コジロー"貴之  
Chorus: KOCHO/alic

Programming & All Other Instruments: 深澤秀行



| CAST         |                   | プロダクション |       | 制作     |                 | 録音           |                                     |
|--------------|-------------------|---------|-------|--------|-----------------|--------------|-------------------------------------|
| ベディヴィエール     | 宮野真守              | 吉田大祥    | 原 由知  | 李 媛 蔚  | 杉山美梨            | 検査制作         | MARU ANIMATION                      |
| 藤丸立希         | 高橋信長              | 高橋孝衣    | フォウ   | 高橋孝衣   | 川澄綾子            | MAKIN RECORD | MaMijn ChoiSunguk                   |
| レオナルド・ダヴィンチ  | 坂本真綾              | 鈴木健一    |       | アスリード  | エイトビート Triple A |              | 上野美穂子                               |
| アージュ         | 鶴岡 聡              |         |       | 上海美術動画 | 姜 嘉 亮 張 園 培     |              | 旭プロダクション 白石スタジオ                     |
| ダウエイン        | 水島大貴              | ランゴロト   | トリスタン | ワードレッド | アラウドメン          |              | 佐田絵里花 菅野宏香                          |
| オジマンディアス     | 子安武人              | ニトラス    | 玄葉三藏  |        |                 |              | DR MOVIE                            |
| 祝祭のハサン       | 稲田 肇              | 静雄のハサン  | 千木彩花  |        |                 |              | 上                                   |
| ルシュド         | 南 真由              | チアラ     |       |        |                 |              | 旭プロダクション 白石スタジオ                     |
| 兵士長          | 柳田淳一              | 騎兵男     | 杉崎 亮  | 騎兵男    | 佐原 誠            |              | 佐田絵里花                               |
| 重正騎士         | 山根雅史              | 重正騎士    | 中村和正  | 村人     | 岡野友和            |              | エンジ                                 |
| 花の魔術師        | 櫻井孝宏              |         |       |        |                 |              | 宮坂諒太 松田耕平 斉藤愛美                      |
| 獅子王          | 川澄綾子              |         |       |        |                 |              | 竹内あゆみ 中村紗良 張 シン                     |
| 原 作          | 須藤きのこ / TYPE-MOON |         |       |        |                 |              | 謝 佳 哲 ムズダエノ                         |
| シナリオ         | 三浦 康              |         |       |        |                 |              | MARU ANIMATION                      |
| 脚本           | 小丸 刀右衛門           |         |       |        |                 |              | ChaEunji ParkSunha YiHyunju         |
| 演出           | 木澤 豊              | 黄瀬和哉    | 荒木佑太  |        |                 |              | コトカスウープフィルム Triple A リポート ライジングフォース |
| 原画           | 山崎 隆              | 山崎 隆    | 山崎 隆  |        |                 |              | kinemacitrus OLM Asia OLM デジタル作画室   |
| キャラクターデザイン   | 稲田美穂子             | 高瀬和哉    | 中島 英也 |        |                 |              | 上海美術動画 曉 月面 シード                     |
| サブキャラクターデザイン | 栗田拓茂              | 山本 彩    |       |        |                 |              | DR MOVIE                            |
| 演出           | 木澤 豊              | 黄瀬和哉    | 荒木佑太  |        |                 |              | 3DCG                                |
| 原画           | 石田 英樹             | 近藤乙嗣    | しまどろ  |        |                 |              | レイムズ                                |
| キャラクターデザイン   | 稲田美穂子             | 高瀬和哉    | 中島 英也 |        |                 |              | 色彩設計                                |
| サブキャラクターデザイン | 栗田拓茂              | 山本 彩    |       |        |                 |              | 3Dプロデューサー                           |
| 演出           | 木澤 豊              | 黄瀬和哉    | 荒木佑太  |        |                 |              | 小林 雅士                               |
| 原画           | 石田 英樹             | 近藤乙嗣    | しまどろ  |        |                 |              | 3Dディレクター                            |
| キャラクターデザイン   | 稲田美穂子             | 高瀬和哉    | 中島 英也 |        |                 |              | 三階直史                                |
| サブキャラクターデザイン | 栗田拓茂              | 山本 彩    |       |        |                 |              |                                     |



Product Staff

ジャケットイラスト：細居美恵子  
 オーサリング&エンコード：白件光嗣・野口真弓・千葉愛 (IMAGICA Lab.)  
 オーサリング&コーディネート：高山皓光・久下理 (IMAGICA Lab.)  
 メニューデザイン：木戸達泰 (LSI Inc.)  
 マスタリングエンジニア：茅根裕司  
 マスタリングスタジオ：Sony Music Studios Tokyo  
 アートディレクション&デザイン：山口美幸 (Veia)  
 ブックレット執筆・構成協力：志田英邦・福西輝明・中村拓海

制作進行：松永友喜子・水野真樹  
 宣伝：太田今日子・佐喜真唯・佐藤ひかり  
 セールスプロモーション：平沼征吾・市瀬真知  
 プロデューサー：黒崎静佳  
 ディレクター：片岡裕貴・高階誠・塩塚慎太郎

©TYPE-MOON / FGO6 ANIME PROJECT

|  |    |            |       |                               |                           |   |
|--|----|------------|-------|-------------------------------|---------------------------|---|
| APPROX. 89min.   | 2層 | MPEG-4 AVC | COLOR | レンタル禁止<br>複製不能                | バリアフリー<br>日本語字幕<br>(本編のみ) | 21・4・21   |
| 1. 本編 DTS-Master Audio 5.1ch(48kHz/24bit)<br>2. 本編 DTS-Master Audio 2ch(48kHz/24bit)<br>(映像特典 DTS-Master Audio 2ch(48kHz/24bit)) |    |            |       | HDワイドスクリーン<br>1920×1080p/16.9 |                           |  |



このCDを、著作権法で認められている権利者の許諾を得ずに、①貸貸業に使用すること、②個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、③ネットワーク等を通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にすることを禁じます。

- 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、コピーガード信号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經由して再生すると、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いて再生して下さい。
- 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。
- くわし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。



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。

【鑑賞上のご注意】

- 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。●疲れている時や睡眠不足の時は、視聴を避けてください。●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、大音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>ごくまれに強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、乗り物酔い似た症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。●このビデオグラムは、光・色などの映像に関し、現行のテレビ用の表現ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承下さい。

【取扱上のご注意】

- ディスクは両面共、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。ベンジンや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修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。

【保管上の注意】

- 直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用后、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定し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、貸付・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。

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)

ANZX 14021 DTS, the Symbol, and DTS-HD are registered trademarks of DTS, Inc.  
 © 2021 Aniplex Inc.

