

Fate/Zero

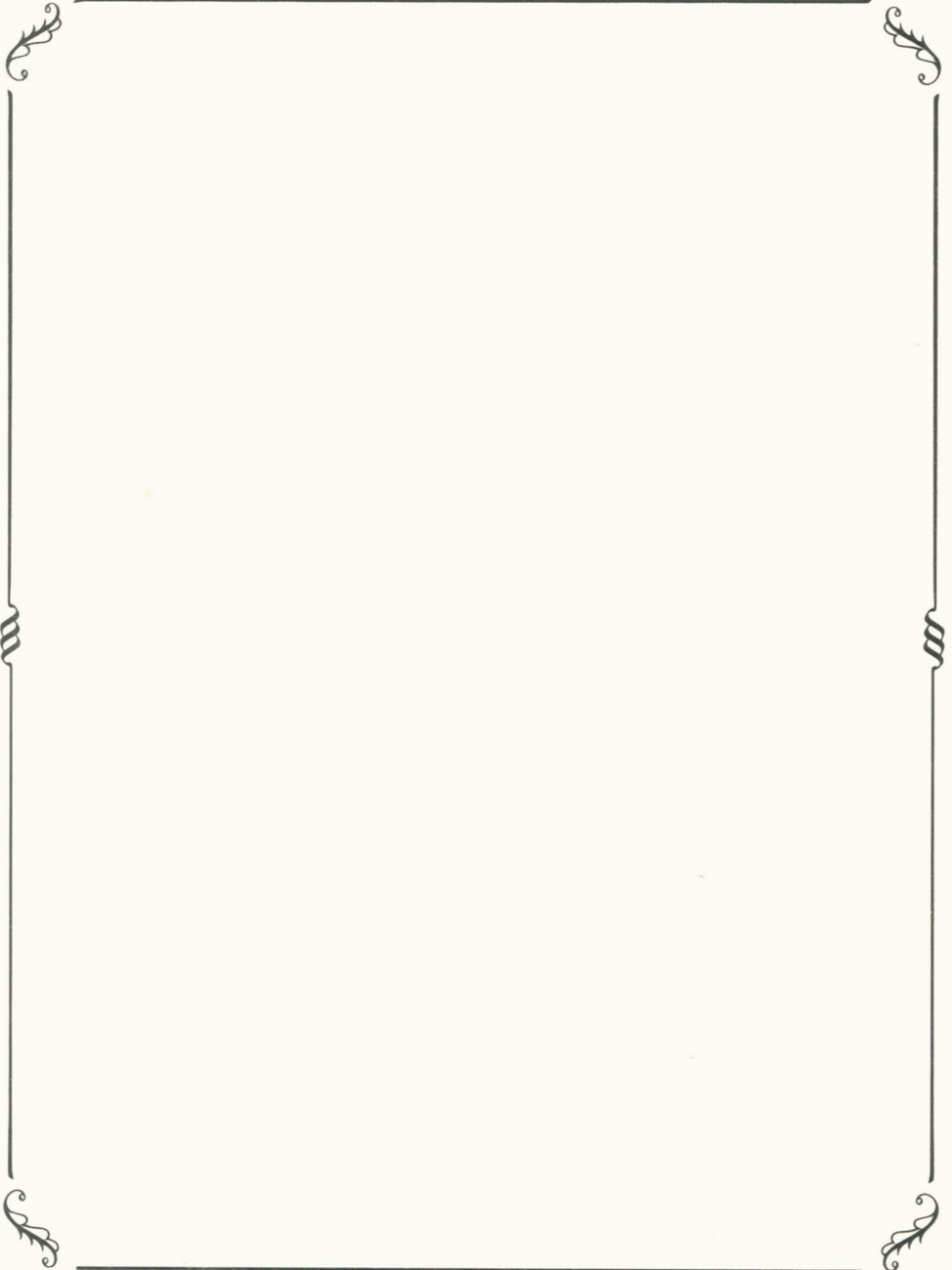
Animation Material

I

In the background, there is no place for hope. What lies there is just cold despair
and a sin called entropy built on the pain of the defeated.

The world as is, the human nature as always, it is impossible to eliminate the battles. In the end,
killing is necessary evil, and if so, it is best to end them in the best efficiency and at the least cost,
least time. Call it not foul nor nasty. Justice cannot save the world. It is useless.









目次

Introduction	04
Interview	
シナリオ	06
演出	12
作画	18
美術	26
撮影	32
音楽	38
Original Soundtrack I Track List	45
特別寄稿	
武内崇	46
Credit	48

これは「挑戦の連鎖」が可能とした意欲作だ。TVアニメ『Fate/Zero』で浮かんできたのは、そんな言葉だ。何に対する挑戦なのか。それは「原作に忠実な映像化」ということに対してである。無声映画の時代から存在する課題だが、本作には固定観念の壁をぶち壊そうとする気迫を感じる。困難に抗い、戦って何かをつかみとることで、必ずや先に進める。そうした信念が伝わってくる。これが作中の柱「聖杯戦争」と響きあうことで、空前のバウを宿しつつある作品だということに、異を唱える者は少ないだろう。

「原作に忠実」という手垢のついた言葉には「呪い」のようなものも感じられる。定義が曖昧であるにもかかわらず、小説や漫画からのアニメ化を大きく「呪縛」してきている。ネットやユーザーの感想が見えやうなことで以後は、さらに顕著になってきた。現れでもあろうが、安易に否定もできない。こんな二律背反が絡み合った難問に、『Fate/Zero』は理想を表現しながら最速の答えを出しつつあると思えてならない。

そのダイナミックな挑戦を可能とするのが、クリエイター同士の相互リスペクトと信頼の連鎖というあたりにも、21世紀的な新しさを感じられる。孤高で近寄りづらいコンテンツよりも、参加可能なものに未来があるという点で、示唆に富んでいる。やはり虚淵玄の小説『Fate/Zero』の成り立ち自体が、TYPE-MOONの『Fate/stay night』へのリスペクトに充ちたスピリアウトという「原典ありき」の小説であったことが、大きな鍵になっているのではないかと。

『Fate/Zero』は『Isny night』で断片的に語られる「十年前の第四次聖杯戦争」を扱った点で二次創作のだが、そう断じて

と違和感を感じる力作だ。形式的には「ブリクエル（前日譚）」という、前世紀的な「スター・ウォーズ エピソード1/ファン・トム・メナス」以後、全世界で流行したものである。しかし、アナキンがダース・ベイダーになってしまいう展開が象徴するようになり、ともすれば結果が見えているゴールへ向かう予定調和に縛られ、興味を減じかねない。ところが虚淵玄は、ブリクエルにつきまとう難条件を「乗り越えるべき壁」として真摯に立ち向かい、魅力的なベキヤラクターと名場面の数々を活字にたたきつけて限界を突破したのである。

こうした前向きな気概は、必ず伝染する。すでに『Fate/Zero』は、ゲームから小説、小説からアニメへと、バトルリレーのような状態になっていたわけである。現ランナーがその大事なバトンと落としはならないと、緊張しながら全力疾走すべくバトンをかけるのは、当然のことだろう。しかも『Fate/Zero』の場合リレーと違って一方ではなく、作者たちの相互リスペクトという「いい雰囲気」が漂う部分も、全体の勢いに拍車をかけている。

とは言え、アニメーションは気概だけでは作れない。具体的な技術も必要だ。そのアニメーション制作にあたるWoodsは、作家性、クオリティ、ビジネスと全方位的にエポックをもたらした「劇場版空の境界」でTYPE-MOON作品に実績のあるスタジオだ。特に、あおきえい監督という人選は、最適解だと思った。

「劇場版 空の境界」以下「空の境界」第一章の実績が認められての登板で、つい先々の「放浪息子」の高評価も記憶に新しいが、あおき監督と言えば筆者には

2008年のTVアニメ『戦雲(戦雲)』の監督だ。このアニメもまた、瀬川はじめの原作漫画につながるブリクエルであった。第1話で観客を引き込む荒技が話題になったが、その後の展開こそが見所だった。ヒロインふたりが漫画版で敵対するに至るまでの愛憎入り交じり関係性が、呆然とするほど熱いエネルギーで筋道たてて、人念に描かれて、悲劇性を高めていた。その引き裂かれていく様に刮目していた感覚が、いまだに残っている。あれはまさしくトレスとは違うタイプの「原作に忠実」だった。

その話題に戻らぬなら、そもそも「忠実」とは独立性を含めた「ロイヤリティ」のことなのだ、改めて気づかされる。決して「そっくりにする」ともイコールではない。それでは隷属になりかねないし、同じものがふたつあっても意味はない。こう考えていくと、『Fate/Zero』で描かれるマスターとサーヴァントの関係、その中核にあり「一人の願いをかなえる」とされる「聖杯」に託されたメッセージの本質とこの話題にも強い共鳴性が感じられて、さらに興味が深まる。

『Fate』のサーヴァントは、マスターに対して100%の隷属関係をとうとうしていない。目的は同じだとしても、むしろ対立軸が立つ関係である。『Zero』では未熟な若者ウエバーと征服王イヴァン・スカンダルとの関係が分かりやすいが、サーヴァントは時に辛辣な言葉を発しながら、マスターに堂々たる意見を述べる。しかし、それはコントロールを離れて刃向かっているわけではなく、大局からマスターを導こうとする姿勢なのだ。

人は誰しも自身のことを客観的に把握しきつてはいない。マスターもサーヴァントも聖杯に対して強い「願い」をもっているが、その求める行為には本人たちも

挑戦の連鎖が支えあう『Fate/Zero』の魅力

文：氷川竜介

づかない「願いの本質」が隠されている。イスカンダルはそこをつき、ゆさぶりをかけて「本質」をあまり出す。彼の鋭い舌鋒はいかけるが、それも他者を虐げたいわけではなく、そうして気づきをつなげた方が本人のためだからだ。同時に、戦う行為を通じて自分もともに高みを目指したという理由もあるだろう。これは一例にすぎないが、こうしたコミットを通じて、イスカンダル自身の「願いの」具体的なあり方が浮かぶという複合した視点、重層的な描線の描き方が本作の魅力の源泉であろう。

このように「聖杯戦争」の帰趨から歩ひいたポジションから「Ereia」の本質を照射するスタンスが「Ereia」には多々見受けられる。陣営同士の相互作用と陣営部内のせめぎ合いと、ふたつの作用が組み合せて奏でられる複雑なメロディー。しかし、まったく終着地点へと向かう力強さだけはしっかりと貫かれた、まるでシンフォニックオクターストラのような音色が響きあつて厚みを増す。

そんな作品の「アニメーション化」では、何が一番大事にされるのだろうか。現在のアニメでもっとも重視されることは「空想の人間・場所なのに、まるで実在するかのように感じられる」で、それは本作でも変わることはない。

キャラクターの性格、プロフィール、ストーリー、ドラマ、具体的なダイアログなど文芸面は、小説から継承できる。しかし、アニメーションは映像だから、記号のロジック中心で成立する小説の諸要素よりも、オーディオ・ビジュアルの印象が勝る。たとえ俳優が発するセリフの内容は

ロジックだが、間や抑揚という要素が加わって心理や感情に作用する部分の方が乾立する。

他にもアニメでは「時間と空間」を中心に、多種多様なフアクターを絶妙にコントロール可能。ダイレクトに伝わるものと間接的に深層へ伝わるメタフアターの組み合わせで、複合的な印象を生むことができている。これらが観客の生理の中で化合したとき、より大きな感動へと昇華する。Notableの精鋭クリエイターが実現した「Ereia」の繊細な映像表現は、CGと手描きの組み合わせめで、まさしくアニメ技法の総動員なので、ぜひその奥深さに注目してほしい。

ここでは一例として、独特の透明感あふれる臨場感、空気感について説明しておこう。2Dアニメーションではベタ塗りやセルでキャラクターの動きを描き、テクスチャをもつ背景で空間と世界観を表現する。この様式はデジタル化されても変わらぬ。アニメーションでは「誇張と抽象化」が重視されるので、「光」や「空気」は必要のある時以外、スルーされている。しかし、日常では「光」も「空気」も、あまねく存在して視覚を刺激している。その微細な変化や印象をうまくコントロールすることで、臨場感の醸成や感情の裏打ちも可能となる。

「Ereia」の画面づくりでは、光源から発した「光」が「空気」を透過して物体に当たって、「色」と認識される原理が徹底されている。色温度の差で色味も変化するし、それをキャラクターの性格にマッチングさせてもいる。燭光のゆらめきや反射の原始的な熱のオレンジ色、あるいは人工的なステンドグラスを透過してくる清涼なブルーのチンドラ現象など、その場にいるキャラクターの性格や心理などを外に視覚化したもの

なのだ。

反射光や回折光まで含めた多彩な光の味づけが、セル（作画）と背景（美術）で決まる照明の基本に反することなく、撮影で補強されている。場面によってはキーカラーに染めあげる大胆な処理や、何を印象的に見せたいかを見せないかリードとミクスリ下する場面もあつて、時間とともに変化する疎密感の積みかさねも意図になるなど、その表現力は豊かだ。ポイントもディテールの過多ではなく演出への寄与であり、「クリティ」はそこに宿るという信念も伝わってくる。

これで端的にわかるように、Ereiaの現場スタッフは監督を頂点において、日夜誰かの「願い」をかかえるため、緊密に連携している。物語に大望を宿した「願い」があれば、おの手から各パートにも情念がこもる。さまざまなセクションのパラパラだった素材が化合して有機物になり、魂を招き入れることが肝要なのだ。視聴者が最終的に「みる」ことになるのは、上位の高みに向かおうとする魂の連鎖、意欲の研鑽の集積だ。その情熱の場に立ち会うからこそ観客の心が動くし、作品も大きくはける。アニメーションでは「大勢の気分がはいつてる」という器となるのが重要という原点を思い起す。この流れもまた、実に「聖杯の何か」ではないか。

「選ぶこと」は「選ばれること」でもあり、相互関係には逃れられない必然性が宿る。もしあなたがこの作品を選んだら、それはあなたも作品から望まれて選ばれたということなのだ。「Ereia」という作品は、失われかけた「ロイヤリティの連鎖」をあらためて問いかけるものなのか、あるいは、そうして気づけをバックに身を引き締め、闘争が示す覚悟を最後まで見極めてみたい。

氷川竜介

アニメ評論家
ひかわりゅうすけ ● 兵庫県生まれ、テレビ、ラジオ、雑誌、パッケージ解説書と多方面で活躍する。主な著書に「20年目のサンボット3」（太田出版）など。文化庁メディア芸術祭アニメーション部門審査員。

「覚悟」をもって進めた シナリオ

「Fate/Zero」には、通常テレビアニメにある「シリーズ構成」のクレジットがありませんね。

虚淵 最初の打ち合わせのときに、あおきさんが書いてきてくれたペラ2枚の構成が完璧すぎたんですよ。

近藤 監督の構成が良かったし、僕らは「覚悟」を決めていたんです。たとえシナリオの作業が進んでいたとしても、途中で構成が上手くいってないと感じたら、それまでの作業を没にして書き直す、という「覚悟」を。つまり、シナリオに入る前の構成表で悩むよりも、実際に作業を始めるという判断をしたんです。

それは、一歩間違えると全体の作業量が恐ろしく増える、リスクなやり方ですよ。

近藤 もともと「全22話でお話がキレイに完結するのであれば深く全22話で作る。逆に全28話になってしまうなら、全28話で作る」という、2クール作品ということを意識しすぎない形で進めていたこともあって、あおき監督の表だけで十分進められたんですよ。それもまた、「覚悟」でした。

あおき そうですね。僕が書いた構成案って、本当に構成案と呼ぶものもはばかれるような緩いもので、通常は構成のさらに素体にあたるようなものですよ。本当は、あれを元にして、さらに膨らませた内容の構成を元にして作業を進めるはずですよ。

Fate/Zero Animation Material

シナリオ

「『Fate/Zero』は“原作準拠”のアニメ化である」と誰もが言う。

しかし、小説とアニメのメディア特性は異なる。

その差異を超えて、“原作準拠”を可能にしたものは何か。

原作者、監督、プロデューサー陣に語ってもらった。

インタビュー：前田久

虚淵玄 原作

うるぶらげん●Fate/Zero原作者で、ニトロプラス所属のシナリオライター、小説家。本作にはシナリオや設定面の監修として参加。主な作品にアニメ『魔法少女まどか☆マギカ』『アトム』『PHANTOM OF INFERNO』『鬼哭街』小説『金の籠と鉄の剣』などがある。

あおきえい 監督

あおきえい●アニメの文脈に依らない独自の映像センスで、『化物語』や『放浪息子』等多岐にわたるアニメ作品に参加。絵コンテ・演出を務めた『SHERPIE』19話の『空網』表現で注目を集める。『空の境界』一章の監督をはじめ、『コイテラクタイムショー』等のuntable作品に参加。

近藤光

制作プロデューサー

こんどうひかる●BANDAI代表取締役。テレビや動画作品、さらにゲームと、メディアの枠を超えてアニメーションの可能性を模索し続ける同社の姿勢は、近藤氏のキャラクターに負う部分が大きい。作品のプロデュースに留まらず、絵コンテや演出、脚本・監督として作品に関わることも数多い。

近藤 要は、何を各話数に盛り込むかよりも、どこをヒキにするかが今回は重要だったんですね。毎週、次の話を楽しみにしてもらうにはどうしたらいいか？ 連続ものとしての魅力を作ろう、というのが基本的な発想としてあったんです。おおき監督の構成もそれをちゃんば作っていきと。

——シナリオ会議に参加されていたのは？

おおき この場にいる3人（虚淵玄、近藤、おおきえい）と、恒松さんとアニプレックスプロデューサー・岩上敦宏さんです。

近藤 それと、E/Dの脚本にクレジットされているメンバー（佐藤和治、松山彬、実弥島巧、吉田晃浩）です。あとは、絵コンテを描く予定がある人。絵コンテを描く人がシナリオ打ち（合わせ）に出ているほうがいいと僕は思っているんです。

——通常のテレビアニメでは、コンテ・演出の人は、出来上がった脚本を渡され

るだけですよね。

近藤 僕らがどういう経過を経て決定稿を作ったかを見えることで、傲慢なコンテにならなくなるんですね。シナリオの意図をわかっていないコンテではなくて、ちゃんと意図を汲んでやつてくれることになる。表情ひとつとっても全部変わってくるので、こうしたやり方をとっています。

——桐原さんのアニメでは以前からこのやり方をする？

近藤 「空の境界」はそうでしたね。

おおき でも「空の境界」は基本的に監督がコンテを切っていましたからね。

——テレビシリーズという、各話のコンテ担当が監督とは別にいる作品では、初めの試みだったんですね。監督としては、そのスタイルでお仕事をされていかなかったか？

おおき あまり違いはなかったですね。というのも、コンテマンは打ち合わせでも僕達から少し離れていたところに座っていて、その場で意見を出すことはなかったんです。

近藤 それはこちらで意見を言わないよ

うに言っていたんですね。あくまでシナリオの意図をわかっていただけだから、僕としては、シナリオの意図とコンテのズレを極力減らしたいんですよ。

——虚淵さんはそうしたシナリオ打ちの現場をご覧になられていていかがでした？

虚淵 そうですね……自分は今回、シナリオを書いたわけではないんですね。

最初に「原作準拠」という共通認識を掲げたうえで現場が始まったので、それならば参加していたほうがいだろう、というスタンスです。打ち合わせの場にも話していましたね。

近藤 話してましたよ。打ち合わせで原作からいちばん逸脱した展開を口にするのは、虚淵さんだったじゃないですか（笑）。原作に戻ってこれないくらい膨らませてくれた。

虚淵 下手に原作にとらわれすぎても面白くないかなと思っただけです。いちいち顔を窺われながら進めていくくら

いだったら、「俺はこのくらいやってもらいたと思っただけですよ」と先に言ってしまうほうが、あとの話し合いが自由に行くかと思っ、あえて言いたい放題を言っていたところもありました。

近藤 実際、それは助かりました。

おおき 虚淵さんが原作者として気を遣って発言してくださっていることは感じてました。おかげでやりやすかったですね。

近藤 それにしても、虚淵さんは「自分が書かれた作品の内容を、本当によく覚えてらっしゃいましたよね。僕、すごいなと思いました。

虚淵 多分それは、「覚えていた」のではなくて、もう一度その場で同じ答えに辿り着いただけなんです。考え方と結論がぶれてないだけじゃないのかな。昔から、同じ結論になることしか書いていないんですよ。

おおき すばらしいですね。

虚淵 あとは多分、自分の作品ではなく、「Fate/stay night」の内容を覚えてるんですよ。『Fate/stay night』の前

日譚だと思えば、ここはこうなるしかない、というところを覚えているんだと思います。

近藤 その話とつながると、キャラクターの名前は奈須さんが決めていたんですね。ついこの間知って、驚きました。

あおき 僕もです。

虚淵 舞弥だけは、そんなに「late stay」自分で決めたんですけど、他は奈須さんですね。だから実は、小説の1巻を書いていたころは、各キャラを記号で書いてたんですよ。「@4」さんとか。

あおき それを聞いたとき、すごいと思いましたよ。

近藤 名前はキャラクターを引つ張るところがありますからね。

虚淵 だからこそ奈須さんに決めて欲しいかなきゃダメですよ……というのをまず文章で見せてから、「この子に名前をつけてください」という振り方をしたかった。そのほうが、ペラ1枚の「こんなキャラです」という設定で名前をつけてもらいよりも、作家の立場で名前付けしてもらえるかなと思って。

近藤 名前を決めるのって想像以上に熱量を使いますもんね。

虚淵 ゲームのライターだからできたことかもしれないね。ゲームシナリオだと、主人公の名前はプレイヤーもつけるから、すつと変えるま書きたりもするんです。しかし、私の発想から出てきませんよ、あんなすこい名前。雁夜とか、時臣とか。時臣とかカッコいいじゃないで

すか。それでも、ちゃんと彼は「時臣」という名前に入ったキャラクターになっていいますよ。あらためて、奈須さんと虚淵さんの仲の良さを感しました。

「原作準拠」とはどついついことか

——さきほど「原作準拠」という話がありました。小説をシナリオへ移して替える作業に入にあたって、みなさんが「原作準拠」を守るために立てられた、具体的の方針はどのようなものだったのでしょうか？

近藤 まず、方針を立てるために、1話のシナリオを3種類、別々の人に書いてもらったんです。僕らスタッフはみんな「原作準拠」といつているけど、どういう「原作準拠」を求めているのか？ それを判断するために、3つのシナリオを読み比べて「本目のシナリオはここが良いけど、ここは2本目のほうが良い」というように、みんなで確認作業をしたんです。

虚淵 警沢な方法でしたね。

近藤 でもすこい大事なことでした。回ト時はやはり思っていることが結構バラバラだったんです。3話くらいまでは、その調整のために、1話から3話の間を行ったり来たりして作業をしていました。1話については、監督がコンテを切ることが決まっていたから、監督がコンテを描けるようなシナリオを作ることが目標になっていたんです。

——といいますと？

近藤 僕たちにはシナリオで完成したものを作りたいわけじゃない、映像で完成させることを目指しているんです。だから、彼がコンテにできるシナリオを上げるかどうか、そこが勝負どころなんですよね。極論を言えば、あおき監督が「この部分はコンテで描けるから、シナリオで細かい指示をしない」と言ったら、別にそれで構わないし僕は思っているんですよ。彼がオクケーをどこで出すかを延々探っていくのがシナリオ打ち合わせの作業なんです。

あおき 他のコンテマンが担当する回でも、自分が「描ける」と思った段階でシナリオは通していました。というのも、コンテは描いてみないと分からないところも多いんですよ。シナリオで大丈夫だと思ったものも、コンテを描きはじめてみると、おかしなところが見えてくる。文章だと小さな矛盾だと思った箇所が、絵コンテで大きくなったりするんですよ。それをいかに塞ぐか考える過程は、絵コンテの段階でどうしても必要なんです。だからシナリオは、「良い」と思えた時点で通すほうが良いと考えたんです。

——具体的にどういった矛盾が見えてくるものなのでしょう？

あおき ト書きの段取りや立ち位置の問題とかです。3人で会話をしているけど、よく考えるとシナリオに書いた立ち位置では会話できない、とか。

近藤 立ち位置の問題は「空の境界」のときが大変だったんですよ。

虚淵 趣深い小説はそうなるんですよ。映像にとらわれすぎて書くものじゃなく、観念で書くものなので。

近藤 「空の境界」の一章で、「ビルを立体にする」というアイデアはあおき監督から出たものだったけど、それは僕たちにとっては「原作準拠」の範囲に入る変更点なんですかね。

虚淵 まさかビルからビルへ飛び移るとは思わなかったですけどね。

近藤 1つのエリアでぐるぐる回っていても、映像としては仕方がないですからね。そういう見せ方の話も含めて、「原作準拠」というのは、観た人を原作を読んだような気持ちにできれば良いのであって、原作から一言一句変えないことではないから。そういう意味では、今回も同じようなアプローチをしていると思いますね。

——5話の埠頭のバトルでは、クレインの位置は脚本の段階で考えてたんですか？

あおき あれは、脚本に1回オクケーを出して、そのあと絵コンテの作業に入ってから前に、僕が配置図のラフを描きました。

近藤 あのシーンは怖かったので、ラフを描いてもらって、さらにレイアウト用の3DCGも全部作りましたね。キャラクター達の位置関係を間違えるのも怖かったし、こついキャラクター達が港に立っていた姿は、カッコ悪くなつてしまふ恐れがあった。

あおき それは「late stay night」とも共通する難点ですよ。英霊だとか魔

術だとか、言葉で読むとすこいんですけれども、実は舞台は普通の公園だったんで、埠頭だったりする。映像を作ったときに、すこく偉い人が公園で演説している絵になつてしまふのは辛い。

虚淵 でもそれが、厨二マインドの肝心なところなんです。『日常の裏側で何かが起こっている』という雰囲気が必要なんです。しかし、空の境界の頃から、そうした風景をカッコ良く見せることは皆さんできていた気がしますよ。ありがたいな景色が、何かの拍子に異常な空間に見えてしまう瞬間は、ちゃんと描かれていたと思います。

あおき 日常のデザインを如何にすらしっていくか、その匙加減ですね。埠頭のシーンはコロシアムの雰囲気欲しくて、周囲をコンテナで塞いで、クレーンも複数置くことにしました。

近藤 あおき監督は何度もデジタル部に通つて、クレーンの数をコピペで足してみたり、延々と調整していましたね。結果的には、ライダーさんのおかげもあって、上手いヒキが作れたと思います。ほ

かにも、8話の綺礼の寸動^{すんどう}とかも、どういうアクションをするのか延々と虚淵さんにおおき監督は質問をしていましたね。虚淵さんが某漫画作品を例にあげたのをよく覚えてます(笑)。アイリーの鷹のホームクルスも、本当に上手く映像にできていて、良かったなと思いますね。

——虚淵さんはどうでした？ 自分が小説に書かれたイメージが、大勢の方の手で精緻化されていくというのは。

虚淵 そつです。自分も、本当に本読み(※1)の1日目から大船に乗った気でした。『空の境界』ができた人たちならなんとかなるよ、というところがあつて。お任せしておけば答えが出るのだから、逆に足かせになつてはいけない、という一念でした。

近藤 『Fate/Zero』は大きなタイトルというのでもあつて、観てくれる人はどうしり観てくれるんじゃないかという期待があつたんですね。だから、1話からアクションをどんどん詰め込んでいくようなことを考える必要はないと思つた。『Fate/Zero』として、物語をちゃんと

一歩一歩積み重ねていこう、焦らずやつていこう、というのも、指針でした。そういう意味では地味だけどちゃんと腰の据わつた1話になつていっていると思います。最後の2分のためにそれまでの時間を全部使う1話に。

——セリフ回しの点はいかがですか？

小説と映像では、セリフの長さの感覚も違いますね。そこをアニメ化にあつてどう調整されていたのでしょうか。

あおき ベースは原作で、基本的には地の文にキャラクターのセリフがある部分を書き起こすことから始めました。ただ、どうしても、尺の問題とか、実際にしゃべったときのリズムの問題があつたので、短くするところは短くする必要があつた。その場合は、虚淵さんに直接、ここをもつちよつと短く、カッコ良くできませんか？とお願ひしたことも多かつたです。

近藤 セリフのリズムはよく気にしてましたね。でも僕たちが直しても、なかなか感じが出ないんです。だから虚淵さんにお願ひをしていました。その作業、多

かつたですよ？

虚淵 「ここは虚淵節でカッコいいことを言わせてください」みたいな話は結構ありましたね。

近藤 『Fate/Zero』の登場人物は基本的にセリフが長いんですよ(苦笑)。

あおき かといって短くすると、虚淵ワールドから外れる感じが若干ある。綺麗にまとまるんだけど、どうも違うよね、という感じがするんですよ。

近藤 僕らはそういうところは別に、原作者さんの力を借りるには、たぶんわりがないんです。もともと、原作をお預かりしている立場ですから、『空の境界』のときも、こちらがシナリオやコンテで足した箇所を奈須さんに戻して、奈須さんがそれを全部、同じ意味だけど違う文字面のものに直してくださるなんてことをやっています。良い意味でのコラボだと考えています。

虚淵 基本は元のセリフから引き算をする形で調整していただいていたのですが、セリフをまるごと変えたいほうが同じニュアンスで短くできる、というところ

※1 [本読み]
脚本制作のための会議。

がたまにあつて、そこは良くやりましたね。

あおき 2ndシーズンですが、切嗣が自分の目的を話すところはそのやり方で短くしていましたよね。

近藤 アフレココのときにも、その場で困ったことがあつたら、全部その場で解決してもらいました。

映像ならではの表現を求めて

——3話までは何度か戻って書き直したということでしたがその滑り出し以降、シナリオの作業が難航した局面はあったのでしょうか？

あおき キャラクターを掘り下げる話数を組むのは大変でしたね。10話の濃とか。

近藤 9話も、ランサーの過去について1本まるまる話を作るというアイデアも、初期にはあつたんです。

あおき でも、そこまでやらなくてもいいかなと。それをやりだすと、ランサーだけではなくバランスがおかしくなるから、全英霊をやる必要が出てきてしまふ。

近藤 全英霊の過去を描くとすると、シリーズとしてのテンポが悪くなつたでしょうから、これで良かったと思いますね。

——10話で濃の話を描かれたのはどういった理由だったのですか？

近藤 [Fate/Zero]を経て、最後に濃が[Fate/stay night]の戦いに向かつていくわけですけど、いきなりその姿を描いても、視聴者のみなさんは気持がつかないのではないかと思つたんです。

そのためには、時臣と濃の関係をちゃんと描く話数を作つておこう、という考えでした。

——他に迷われたところは？

近藤 あとは……「王の宴」を2回に割るかどうかは、一瞬だけ迷つて、止めました。結局、相当尺をオーバーしてしまつて、テレビ放映では相当切ることになつてしまつたのは申し訳なかったですね。

あおき 5分くらいオーバーしてしまつたんです。

虚淵 そういふ意味では本当に、かなり小説調に寄つた脚本にしていたいてますよね。寄り過ぎじゃないか？と思うところもあつたんですけど、この作品についてには、これでもいいんだろつな、と。

本当には「原作準拠」を徹底してもらえたので、こちらとしては文句の付けどころが無いんです。

近藤 「原作準拠」でありながら、「アニメでこの作品をどう表現するのか？」をちゃんと考えたシナリオにできたと思えますね。「原作準拠」に徹したシナリオを、シナリオ打ちに持ち込んで、みんなのアイデアを聞いて、それを活かした二稿に入る……という趣旨でやれたのが良かったんだと思いますね。3話で車を止めて、アイトリをセイバーが手をとるしよ

う？ あれは同じようなシチュエーションとセリフのシーンが原作小説にもあるんだけど、見せ方のアイデアはあおき監督からシナリオ打ちのときに出たんですよね。さすがだなと感心しました。できた映像も、とてもいいシーンになったと

思います。

あおき ああ、すっかり忘れてた笑。

近藤 セイバーがアイトリをエスコートするシーンから、切嗣が舞弥のシーンに行くのにも、原作と流れが変えられているんですね。その一連のアイデアは良かったんです。そういうアイデアは、シナリオを修正する段階じゃなくて、シナリオ打ちの次の稿に出てきたアイデアを、シナリオのこの稿に持ち込んでいるんですね。まず原作小説をほとんど普通にシナリオに移す、そこからちゃんとみんなの意見を聞きつつ、二稿、三稿と話を広げて行きましたよ……という方が、この作品ではとても上手く機能したと思います。

あおき 話しているうちに思い出してきましたけど、4話、5話も、切嗣をいかにカッコ悪く見せないかアイデアを出しましたよね。

近藤 そこは今日言おうか迷つたんだけど(苦笑)、実は切嗣はその話数では何も活躍していないんです。最後まで活躍しない、でも主役として活躍しているように見せなければならぬ。そこは悩みどころであつたね。コンテを担当した須藤くんが、あおき監督から「切嗣は何もしてないけど、何かしていいように見せてくれ」と言われた、と言っていましたよ。

あおき シナリオでも調整はして、4話でアサシンがクレインに登つて、いところを切嗣が見つけたときに言う「いま我々には対サーヴァント戦の備えがない」というセリフは、虚淵さんにお願い

して考えてもらったんですよね。

近藤 あれは良かったですね。切嗣が攻撃を止める理由も分かりやすくなるし、あおき、それでいて、切嗣のヒーロー性は立ってセリフですからね。ただ「撃つのは止めよう」と言ったらカッコ悪いじゃないですか。でもあれなら、「備えがなければ切嗣はサーヴァントとも戦える」というニュアンスが生まれる、すごく良かったですね。

近藤 シナリオでは、小説だと補充できているけれど、絵にしたときにバツとわからなくなることを、どう分かりやすく絵とセリフで表現していくかが重要な作業なんです。その意味で、3話であおき監督のアイデアが出たあたりから、シナリオ打ちはなるべくこうという感触をもちました。実際に、そのあとはサクサクと進みましたね。シナリオ打ちで盛り上がりつつ、どんどん良くなっていったのが、放送はまだ先ですけど、19話としてのライターが延々と稿数を重ねたとしても、ああいう形としてはよくならないと思う。みんなのアイデアが山盛りになってるんです。よくぞあそこまで行つたなと思いますね。

——雲気の良いシナリオ打ちだったんですね。

近藤 役割分担も面白かったですね。あおき監督は、本当に監督らしい立場で、みんなが喋つたあとに出ていってまとめるタイプで、虚淵さんは風呂敷をばんばん広げていってくれた。そして岩上さんは、原作を守る立場で参加してくれた。いつも原作が聖典のように岩上さんの前

に置いてあつて、何かあるとすぐに確認してくれる。だから、僕は途中で、できるだけ原作を読み返さないうちにしたいんです。一回原作を忘れて、シナリオとしての出来を判断していることと思つた。途中からは、打ち合わせが楽しくくりいだつたんじゃないでしょうか。

チームブレイ的なシナリオ打ち合わせだつたんです。

虚淵 考えてみたら、1話も書いてない割に、大変な思いをした記憶がありますね。(笑)

あおき (笑)。その場のムチャぶりが多かったんですよ。今考えてください、と。

近藤 あおき監督は持ち帰って考えても仕方ないと思つているんですよ。その場でやれることはやろう、というのはおき監督の基本姿勢。打ち合わせの場で決めたことはとつても多いよね。

作業期間はどれくらいですか？

近藤 期間としては2年で、実質的には1年半です。

あおき 作業が止まった時期もありましたからね。

たからね。

虚淵 冷静に考えると、そんなに長期間あつたのに監修しかしてないのは複雑な気分です。

「監修」といつても、ここまで参加しているのだと、このインタビュアーで伝わるのではないのでしょうか。あまりないことですよ。監修というのは、上がつたシナリオを確認して、設定の齟齬を調べる程度だと思つている方も多いと思つます。

近藤 『Fate/Zero』は、そういうのではなかったですね。「空の境界」ともまた違ったやり方をしたことで、とても良い結果につながつたのではないのでしょうか。コンテを経て映像になつていく、その過程のひとつ、素材としてのシナリオをどう作つていくか。このやり方はとても良いように思います。こうした過程を踏むことで、僕らみんなの体に、『Fate/Zero』が染み付いていったように思ふんですよ。

では最後にBD・BOXをお買い上げた方々に一言メッセージ

をお願いします。

アイリをエスコートするセイバー

セイバーがエスコートを申し出る場面は、原作では街中。それをハイヤーの車中に変更し、エスコートの動作を強調することで、セイバーの高貴さを映像として表現している。



車を降りて逆側に戻る動作は、地味だが手間がかかる。丹念な作りを窺わせる。

クレーン上のアサシン

埠頭の戦いをクレーン上から監視するアサシン。切嗣と舞弥、他のサーヴァントとの位置関係で、原作の描写と矛盾を起こさず、同時に画としての見栄えも考慮されている。



アサシンの不気味な佇まい。派手な動きはない場面だが緊張感が画面から漂う。

『空の境界』から 『Fate/Zero』へ

「Fate/Zero」の現場が動き始めたのはいつ頃からですか？

近藤 シナリオが動き始めたのはほぼ2年前、「空の境界」終章を作っていたころですね。

恒松 演出班が動き始めたのは2010年の年末です。最初に2話と3話から動き始めたんですよ。

あおき ちょうどその頃、僕が別作品を並行で準備していたもので、恒松さんに先行して作業に入っていたので、キャラクターデザインや美術、画面の色味などの設定を順次上げていってもらってました。

近藤 キャラクターデザインの調整には時間をかけました。冬に何度もTYPE-MOONさんと打ち合わせをして、詰めていったのを覚えています。コンテが上がったから、神戸までロケハンにも行ったりもしましたね。

本作は、劇場作品である『空の境界』と同じオリティをテレビシリーズで達成する、というのが最初の目標とであつたそうですね。その目標のために何か特別なプランは立てられたのでしょうか？

あおき 作業効率を上げることを考えていて、特にレイアウト作業について、写真や3DCGのモデルを使うことで手間を減らすことは考えたのですが、それは『空の境界』からやっていたことですし、『Fate/Zero』というタイトルが、正面

Fate/Zero Animation Material

演出

“演出”とは、分業によって仕上げられるアニメーションの素材をまとめあげ、フィルムの方向性を決定する、重要な役職だ。

『Fate/Zero』のフィルムに宿る重厚な魅力は、いかにして生み出されたのか。その秘密に迫った。

インタビュー：前田久

恒松圭

監督補佐

つねまつけい ●『Fate/Zero』監督補佐
OPのコンテ(1)浦貴博、寺尾優、近藤光と共同、2話のコンテ・演出、3話の演出、8話の演出(あおきえい、野中卓也と共同)を担当。本作以前のMiyazaki作品では「かくえんゆい」とびあまなびストリート」に参加している。

野中卓也

絵コンテ・演出

のなかつたけや ●『Fate/Zero』絵コンテ・演出、6話の演出、7話のコンテ・演出、8話の演出(あおきえい、恒松圭と共同)を担当。Miyazaki作品の「コヨーテラグタイムショー」、「空の境界」二章で監督を務めた。現在はMiyazaki徳島をメインに活動している。

あおきえい

監督

近藤光

制作プロデューサー

からぶつかるしかない、小細工でどうにかなるものではないのだと、最初から考えていました。手間を惜しんで作品の内容が変わるのはNGという考え方で作ったことで、現場は非常に大変だったと思いますね。

恒松 他のタイトルだったたら、例えば1話のセリフは、普通だったら切っ飛ばすものも多いと思います。でも原作の良さがそこにある以上、そのまま映像化する前提で作って、1時間のフィルムにする。ざっくりとダイジェスト版のような作りにはしないんですよ。

野中 僕は7話から作品に参加で、シナリオ打ちにも出席していなかったのが、最初はその演出の方向性のイメージがわからなくて苦労しましたね。あおき監督は「ダークナイト」みたいな雰囲気」と言っていて、近藤は「ジャンプ」ものだよ」と。

近藤 7話はあおき監督は「スリーピー・ホロウ」みたいな雰囲気」と言っていたような。

あおき それは美術の雰囲気ですね。煙

がかつた森のイメージをつかむために、名前をあげたはず。「ダークナイト」の中で「Fate」というシリーズの中に「Fate/Zero」という作品の立ち位置が、映画の「バットマン」シリーズの中に「ダークナイト」がもっているカラーにいちばん近い、ということだったように思います。

近藤 僕の言った「ジャンプ」もの」というのも、特定の作品というよりは、「毎週、次の話数が見たくなるような作品にしよう」という意味だったんですよ。

あおき みんな最初は手探りだったんですよ。ただ、それとていう方針を立てれば、おおよそのところは伝わっていたとは思いますが。同じスタッフがそのまま引き継いで参加しているパートも多いです。

野中 もともと、ECCOのスタッフがはるかなんかに器用じゃないから、加減がわからないんですよ。「テレビだからこれくらいはクオリティで終わらせよ」とみたいな作り方が、良くも悪くもできない。

恒松 でも加減を知らないうちに素直で

良いですよ。こちらの要求に対して手を抜かない。

野中 慣れている人だとどうしても手を抜いてしまっんですけどね。しかし監督は自分のECCOでテレビシリーズをやるというのは怖くなかったですか？

劇場公開でやスケジュールに余裕をもたせられる「空の境界」でも大変だったのに、それが毎週襲ってくるかと思っただら……。

あおき もちろん、お話をいただいたときは怖かったですよ。「空の境界」は、最初は7章の映画を7カ月で作ると言っていた。それが実際は2年以上かかった訳ですからね。テレビではどうなってしまうのだろう、と。

恒松 ECCOの作品は、作業工程が通常のアニメに比べて多いから、時間がかかってしまうのはしょうがないところがあるんですけどね。CGも大量に使うば、レイアウトのためにロケに行っても真も撮り、さらには撮影処理も通常のアニメよりも大変なことをやる。

野中 あおきさんと恒松さんは他のスタ

ジオでも仕事をしていたらしやるわけですが、そんなお二人から見てもECCOの制作体制は、やはり独特なものだと感じますか？

あおき 独特ですね。他の会社に比べると、撮影は撮影、仕上げは仕上げ……というように、各ユニット（部署）が独立して成立しているように思います。

野中 独立心の強さが各部署のプロフェッショナルさと繋がっているんですよ。指示を超えたことを勝手にやってくれますから。

あおき だから、他のスタジオだと、こちらがつつきりで指示を出さないと出てこないクオリティのものが、簡単な指示で出てくるんですよ。

恒松 いちばん大きいのは、各部署の距離が近いということなんです。それぞれの部署ごとにあるビジョンを実現するために、迷ったときには、気軽に別の部署にいつでも直接相談ができる。相談へのリアクションも速い。そこがいいと思います。

近藤 誰が何を得意かを、スタッフみんな

なが把握しているのも大きいですね。た

とえば、アクシヨシ「描写の得意な原画マンに、「萌えが必要なカットは回さない。恒松」ただ、指示を超えたものが出てくる分、各演出がその良し悪しをジャッジする必要がありませうけどね。

野中 撮影は特にこうした傾向が強いですね。たまたま作画のリテイク指示まで提案される。

近藤 それは仕上がりですね。作業分担の早い段階で見つけたほうが、早くクオリティの調整ができるので、昔から意識してやっていたりしていることですね。

監督としてはこういっ、各スタッフの目が敵しい現場でお仕事をされる感想は？

あおき 語弊はあるかもしれませんが、ストレートに言うと、楽ですね。こちらの少ない言葉で、多くのことをやってくれる。逆の現場も多いですからね苦笑。

演出のリアリティ

—— 具体的な各話の演出についても伺わせてください。

あおき ……でも、「空の境界」の延長」という言葉がすべてだと思っているんです。リアリティの基準も、「空の境界」でオケだった表現はオケで、ダメだった表現はダメ、とか、それが一番わかりやすい。

「ダメだった表現」とは具体的には？

あおき 漫画ちつたる表現はダメ、ほかにも、極端なものだと、中抜きで動かしただり、ギャグ絵で崩したりも禁止してい

ました。

—— ウエイバーだけはややコミカルな芝居をしますよね。頭から煙が出ていたりするよね。

近藤 そう、だからウエイバーは本当にスタッフの心の救いですね。絵描きが楽しんで描けるのは龍之介とかウエイバーじゃないですか？

恒松 ウエイバーはデザイン的に簡単なものもあるし、キヤラクターの性格としても動かすし、可愛い、可愛い。

野中 感情がよく出ているから描きやすいよね。

あおき それでいうと、逆に袴礼の演出は困るんですね。

野中 何もさせられないからね。

恒松 アニメーターはどうしても表情をつけてしまうから、「無表情」にする修正を入れることが多かったですね。

あおき キャスターも動かして楽しいキャラだとは思って多けれど、いかんせん、デザイナの線が多いんですね。ラフ原画では楽しんだらうけど、原画はもう大変なこと。

野中 最初はみんな描きたいっていうんですけど、始めると途中で嫌になつてしまふ。持っている本「蝶漣城教本」のディテールは細かいい、出てくる間、動きが止められないんですね。止めて口パクをするような演技をするキヤラクターではないの。

—— では、みなさんが演出として気に入っているシーンは？

恒松 自分がコンテを描いたところで、作画的にありがたかったのは、2話のイ

リヤとアサシンですね。イリヤは須藤さんにかなり原画を描いてもって、アサシンは碓氷さんに原画を描いていただきました。どちらもコンテからイメージをぶくましてもいいました。可愛いし、カットいい。

あおき 2話のアサシンのシーンは、背景美術の設定作りに関して「real stay night」とのすり合わせが大変でしたね。虚淵さんの確認をとりつつ、奈須さんと武内さんの確認もとりつつ作業を進めた。

—— 遠坂邸は「real stay night」にも登場する場所ですよね。

あおき 裏庭は登場しないので調整ができたのですが、遠坂邸の外観は「real stay night」に登場するので、それと矛盾がないように「[Eate Zero]」の芝居を成立させる空間も作らないといけなかったんです。

野中 「[Eate/complete material III material]」に掲載されている、武内さんが描き起こされた地図のデータを、参考資料としていただきました。

近藤 そのうえで、あの場面の美術設定にはテイクを重ねましたね。「[Eate/real stay night]」に対するリスバケットというかわれわれでは触ってはいけない、聖域を守るものが、演出陣としては大変だったのではないかと思います。冬木市の全体像がズレないように気を配りました。

あおき 「[Face/say night]」の世界観を守りつつ「[Eate/Zero]」の原作小説の描写を照らし合わせながら、設定を調

整することは多かったですね。

近藤 見てる人は意外と気にならないのかもしれないけど、作る側は、たとえばその場面で太陽が昇る方向ひとつとてにも気にかかっているんですね。

あおき 立ち去るときにどの方向に向かってキヤラクターが歩いて行くのか、とか、気になるものなんですね。

流れを重視した演出

野中 それにしても、あおき監督の演出の雰囲気は、なかなか狙っても手が出せないですね。ヒキの構図の画を多くすると、か、望遠のカットを作ると、意識して似せようとしたのですが、悩んでしまっている感じと、僕らのやり方になってしまいました……。

恒松 あおきさんのコンテは、理屈がわかって、自分の中からは出てない。

近藤 監督としては自分のコンテの評価はどのなんですか？ 各話のコンテ修正も含め。

あおき コンテを切つているときって、そこまで考えないんです。自分が面白いと感じるように切るしかないですね。僕のコンテで人から見るとして計算できていないコンテに見えるんですけど、全然計算してないんです。もちろん、「こういう絵が欲しいな」とかでセリフを切るとタイミングいいな

とか、多少はしていますけれど、でもどちらかというと、計算よりも感覚優先でやっています。

恒松 流れ。論で書かれたコンテだから、真似が難しいんですね。カットを

積むという意識ではなくて、フィルムの流れを重視して作っている。

野中 そう。イマジナリーラインの感覚とか、驚かされることもありますよね。**恒松** その流れならカットは繋がって見える……という説明はわかるんですけど、その感覚で自分もできるかということ、できない。

あおき でも2クール目以降は、1話のコンテに合わせたものを上げてくれるように思いますよ。

野中 1話のコンテといえは、例の「ぐるぐる」のシーン。あれはさすがにあおきえいだと思いましたが、セリフがとにかく多いシーンだから、演出としては何かさせないといけないというのはわかるんですけど、そこで「歩かせる」という発想はなかなか出てこない。単純なことだけどうもないと思います。

近藤 あれは心理的な意味が大きいですよね。

あおき 別のところでもちよつと話したことがあるんですが、あのシーンでは3人の登場人物が出てきますよね。綺礼と

時臣と璃正。その中で、しゃべる分量が多いのは時臣と璃正なんですけど、シーンの主役が誰かといったら、綺礼じゃないですか。だから、綺礼の存在を立たせなければならぬ、というシナリオ上の達成しなきゃいけないポイントがある。そこで綺礼を一番目立たせるための方法として、綺礼の周りを回るというのが理由のひとつ。

なるほど。

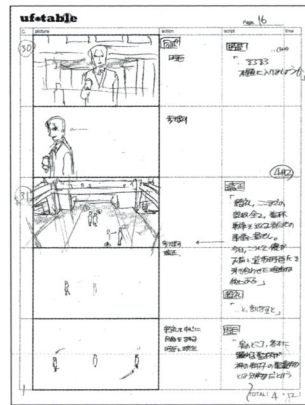
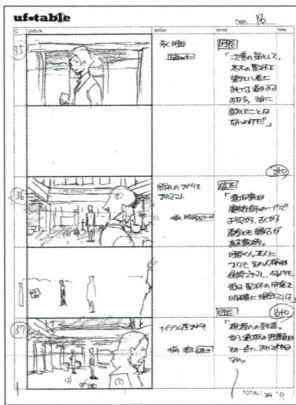
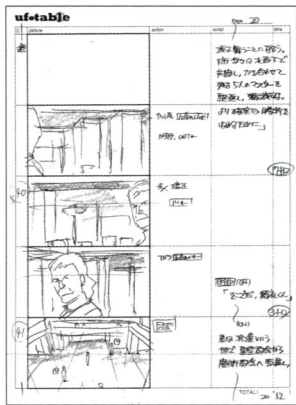
あおき もうひとつが、時臣と璃正が綺礼を聖杯戦争へ誘いかけている場面なので、誘っている雰囲気を出さなければならぬ。対面だと、その雰囲気がないですよね。最後に、これは僕の趣味の問題で、オフビートな感じ、少し抜けた感じが画面に欲しかった。そういうのも全部ひつくるので、あの描写になりました。

説明を聞くと、腑に落ちますね。

あおき あと、余談ですけど、僕は原田真人監督が好きで、「題魁の匣」で原田監督がやっていた、俯敵でキャラクターの周りを回るカットのカッコ良さを狙ってみた、という理由もあります。6話で

「ぐるぐる」の指示

あおき自身がコンテを手がけた1話で、話題を呼んだ「ぐるぐる」の箇所。動きのタイミングや構図、三者の位置関係について、明確な指示が出ているのがわかる。



コンテ修正するときにも、ソラウを歩かせる芝居を足しましたからね。

野中 僕はあの「歩き」を「Fret Zero」の演出スタイルにしたいなと思って、2nd シーズンでのコンテ担当話数で入れようとしたんですけど、でもやはり難しかった。

恒松 やつぱりあおきさんじゃないと描けないですね。あおきさんの演出は、計算と気持ちよさのバランスがよくて、実写的だと思います。実写はどうしても計算どおりやれないところがあるから、撮るときに気持ち良さが優先になる。でも演出としてのその場面の近いほうはつきりしていい。そんな実写に近いバランス感覚があおきさんらしいのかなと思います。それでいて、アニメ的に気持ちよいところは、とことんアニメ的に気持ちよいんですかね。

野中 そうですね。あおきさんのコンテで、カメラの置き方は実写的だけど、見せ場のキメ方はアニメらしい、ハツタリがきいた感じが気持ちいいですね。**あおき** 実は最近、コンテをアニメ寄りに戻そうと意識しているんですね。「放浪息子」がわりと実写を意識してやっていたので、その名残が意識して「Fret Zero」でも最初はそのやり方で描きかけてしまったから、1話のコンテは、半分位描いた時点で、一度描き直したりもしているんです。作品の傾向が違うので、変えないとダメだと思ったんですね。

近藤 1話の最後の決めカットのセイバーは、コンテでは正面カットの止めだったんですね。でも実際にできても

のでは、カメラを回していました。そこはどうしてですか？

あおき アフレコ用のコンテ撮（※1）をしたときに、「これでは何かが足りない！」と思ったんですね。現界にあたって、見得を切る感じをもっと欲しかった。それで作り直し（※2）の前にコンテを描き直して、カメラを回してくれとお願いですね。正面を外したのは、理由はなくて、斜めで止まったほうがカッコいいなと思ったからです。

近藤 目が開く瞬間の動きの詰め方はすつと調整していたよね。音とのシンクロが勝負になるところだから、あおき 梶浦さんがシン合わせで曲を上げてくれたからだね。

近藤 コンテ撮でアフレコをして、それに対して音楽をつけてもらったものに、作画を合わせていく……という作業の流れがあつていたんですね。だから、音があつての演出ができました。

あおき 仮カットニングでアフレコをするのは、「放浪息子」でやってみて、良かったんですね。通常、カットニングは音がなれない状態でやるので、役者さんには演出が作ったボール（※3）を信じて声を出してもらってらうんですけど、どうしてもタイミングが少し違ってますよね。音を入れると間が足りなかつたり、逆に間が余つたり。演出をやつてきたなかで、そこ不満がずっとあつたんですね。

近藤 「空の境界」も同じやり方だったから、「Fret Zero」では、アフレコが絵コンテ撮でも、声優さんも音響さんも自然にやつてくれますね。

恒松 実は線画でアフレコさせてもらったほうが、役者さんにとってもアニメーターにとっても融通がきいて、各々やりたいことがやれるんですね。手間は増えるけど、どちらもお助かる。

近藤 全ての作品がこのやり方でできるとは思わないけど、「Fret Zero」に関してはコンテの絵が上手いこともあるし、役者さんもみなさん上手い。一度度ラマCDで「Fret Zero」を演じてもいい。現場の都合、作品次第でやるというのが、と思いますね。

あおき 編集の都合もありますからね。**近藤** 差し替えのことも考えると週に4〜5回編集をやつてもらつてからだね。**あおき** 編集さんの手間は確実に増えちゃつた。

誰もが手間を惜しまない

近藤 みんなが作品を大事にしてくれているから、こんなに手間がかかるやり方がやれるんですね。ありがたいことです。結局、クオリティの精度を上げようと思ったら、手間をかけるしかないんですね。3DCGだった、最後は目で動きを足していく、手力の作業ですからね。

あおき そうなんですね。**野中** パーサーカーの描写とか、評価しにくくなる方も多いけど、「なんだCGかよつていう人も多いじゃないですか。CGは大変なんですよ。」

あおき 未だに、PCは魔法の箱だと思つている人が、作り手にもお客さんにもいるみたいですね。**近藤** ただのツールなのにな。

あおき ボタンひとつですべての作業が完了するわけじゃない。

恒松 パーサーカーはありとあらゆるCGの中でいちばんめんどくさい手順をやつているのにな。作画に合わせるCG部が動画をしているのと一緒だから。アニメの求心力が、手描きで、セルで……というところにあるのは、事実だから仕方ないけど、でもCGの努力を認めて欲しいところはあると思います。

野中 作画が頑張つてくれているシーンも多々あるんです。7話の怪魔の戦闘シーンは作画が頑張つていますね。楽なやり方に逃げないで、付けPAN（※4）のアクションを描いて、（※4）の用紙にくらべて随分大きい。普通紙を使つて、キャラクターを走りまわらせていました。

あおき そのシーンの俯瞰のセイバーは誰が描いたんですか？**野中** その水森雅人くんですね。あれは頑張つてくれました。

恒松 怪魔の再生シーンも水森くんですね。本当はもっと描いていただけで、完成したものだ、ある程度はCGに置き換わつてましたね。

CGを使う箇所と、手描きの箇所のジャッジはどのように？**あおき** 監督や演出がジャッジしているわけじゃなくて、各部署からアイデアが出てきて、それが有効であれば採用するという形ですね。

野中 たとえば、6話のピルの爆発も、もともとは作画で描く予定だったのです

が、撮影部の寺尾くんから「撮影でやらせてください」と打診があった。作画班としても見場を作るカットだから、一度テストしたのを見せてもらって、比較させてもらって、最終的にはCGでいくことにしたんですね。

パーサーカーの描写は？

あおき あれはキャラクターデザインの間、段階でもう3Dで行くことにしていました。

近藤 あれは手描きでは動かせない複雑さだし、描いても撮影処理で真っ黒になっちゃうから、むねいんてすよね。

あおき 色に加えて、「パーサーカー処理」って呼んでるんですけど、撮影処理で上にモヤもかかりますからね。

恒松 中身がわかってはいけない、という前提があるキャラですからね。

近藤 しかもモヤは1コマで動くから、中身を作画で描くと、3コマで作画して1コマのモヤでズレがどうしても生じてしまう。もし作画でやっていたら、すこしく気持ち悪い映像になっていたように思います。寺尾の判断が良かったと思います。

ます。みんなは名前を出してあげたいスタンプはいる。

野中 村上竜之介くんは6話のビル爆発全般で非常に助かりましたね。

あおき 僕は、4話と9話のコンテと演出を担当している栖原隆史くんの存在が助かった。4話が初コンテで、特に9話では話数設定も自分で描いてくれた。それだけじゃなくて、各話の原画にも入ってくださいますからね。

近藤 栖原は満を持しての初コンテだからね。もともと演出志望で作画をやっていた子だから。空乏の境界。七章のコンテを清書させて、勉強してもらってたんです。ランサーの槍の描写は、ちゃんと演技を付けてすこく頑張ってた。

あおき 足運びとか、戦うときの戦術性です。ね。槍のリーチをどう埋めて、相手の懐に入るかとか、しっかりと考えて描いていた。

野中 もともと大学時代に実写をやっていたから、そういうのが好きな子なんだよね。

近藤 そうそう。あと若さっていうなと

思うのが、ランサーとセイバーが延々やりとりしながら周りがポロボロになっていくんだけど、壊れた箇所は一貫性を持たせなきゃいけない。その大変な確認作業をすつと頑張ってた。

恒松 あとは、セイバーとアイリの髪が透けるのは、地味な箇所だけど、死ぬほどのんどくさい処理なんです。そこは色彩設計の千葉（絵美）さんが自分からやりたいと言った始めた処理で、偉いなと思いますね。

野中 個人名ではないですけど、原画マンの半分が新人で、それあの画面が作られてですね。その頑張りも感じて欲しいところですよ。

近藤 新人原画のみんなは、予想以上に「Fate/Zero」で伸びたよね。

では最後に2ndシーズンへ向けて

あおき 13話にする最終わり方をしてしまっって、あとそこから3カ月おまたせしてすみません。

近藤 13話につき予告編を見て、続きを楽しみにしてもらえれば。

※1 [コンテ撮]
アフレコ用に絵コンテをカットごとに撮影して仮の映像を作ること。

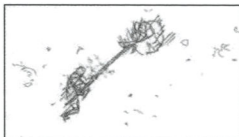
※2 [作打ち]
演出・作画監督・原画マンの間で行う、作業するカットの演技やレイアウトを確認するための打ち合わせ。

※3 [ボールド]
セリフのタイミングを示す指示のこと。

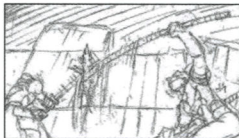
※4 [付けPAN]
移動するキャラクターを追いかけるようなカメラワークのこと。アニメでは、難易度の高い作画や、大判の背景美術が求められるため、非常に手間がかかる手法。

ランサーの双槍捌き

特性の違う2本の槍をいかにランサーは用いるのか？ それにセイバーがどう応じるのか。一撃ごとに理合いを考えて、殺陣のコンテが切られているのがわかるだろう。



踏み込みと武器のリーチをきちんと意識してコンテが切られている。



互いの武器をどう受け、どう返すか。一撃手一投足まで緻密な計算がある。

TYPE-MOONファンG

作画監督陣が結集

今回はキャラクターデザイン、各話作画監督のみならずにお集まりいただき、「Fate/Zero」の作画について伺います。まず、みなさんのTYPE-MOON作品や「Fate/Zero」との出合いをお聞かせください。

須藤 2000年ごろ、ネットを見ていたら好きな絵描きさんがみんな「月姫」の絵を描いていたんですよ。当時、「月姫」についての情報がどんなゲーム雑誌にも載っていないからすごく気になって。調べたら同人ゲームで限られた場所ですが売っていないことがわかったんです。そこで秋葉原まで行って、買ったのが「TYPE-MOON」作品との最初の出会いですね。以来、発売されるたびに「TYPE-MOON」作品は全部買っています。「空の境界」を制作しているときに「Fate/Zero」が出て、全巻読みました。

碓谷 僕が初めてパソコンを買ったときに須藤から「Fate/stay night」を借りたんです。ちょうど僕と須藤がufotableで「ニンガシノブ伝」を手がけているとき。

須藤 「せっかくパソコンを買ったなら、これをやったらっ」と「Fate/stay night」を勧めたんですよ。

碓谷 初めてのパソコンゲームだったんで夢中になって、全ルートを買ってしまいましたよ。ゲームが進むと須藤に報告して、須藤「バッドエンドを全部開けた」と聞いて感心しましたよ。ストーリーのネ

Fate/Zero Animation Material

作画

男たちの情念と願いを抱く者の相克が鉛筆の先からあふれ出す。
アニメーションの醍醐味は「絵が動く」ということ。
ufotableの作画監督陣に集まっていたいただき、本作のキャラクターデザインと
アニメーションのおもしろさについて語ってもらった。

インタビュー：志田英邦

須藤友徳

総作画監督

すずまのり ●「Fate/Zero」キャラクターデザイン、総作画監督、作画監督、原画、碓谷と共同でオープニング、エンディング、1、3話、5話、8話、13話で作画監督を担当「TYPE-MOON」ファンで知られる。「空の境界」のキャラクターデザイナー、作画監督。

碓谷敦

総作画監督

いかりやあつし ●「Fate/Zero」キャラクターデザイナー、総作画監督、作画監督、原画、須藤友徳と共同でオープニング、エンディング、1、3話、5話、8話、13話で作画監督を担当。須藤友徳とは専門学校時代の同期。板垣敦の名前で「ロードギア」などに参加。

清水慶太

作画監督

しみずけいた ●「Fate/Zero」作画監督原画。4話、11話で作画監督を担当。ufotableのオリジナルアニメ「風の温度」のキャラクターデザイナー、作画監督を務める。「空の境界」で原画を担当。COD EATER BIRTHや「フラック★ロケットシューター THE GAME」では作画監督を務める。

茂木貴之

作画監督

もてぎたかゆき ●「Fate/Zero」作画監督、原画。6、8話、12話で作画監督を担当。「空の境界」にも参加。ufotable徳島が制作したアニメ文庫「みのりスクランブル」でキャラクターデザイナー、作画監督を担当。現在も徳島で現地のアニメーターとともに作業を進めている。

タバレをしないうように教えるのは難しいので、碓谷にはなるべくヒントを言わないようにしていったんです。「Fate/stay night」をブレイしているときの碓谷の驚き方がいちいち新鮮でした。

碓谷 その後はパソコンでゲームをしていなくて、今回のお仕事をいただいたてから新たに「Fate/Zero」を読みました。

清水 須藤さんほどではないんですが、昔からTYPE-MOON作品を遊んでいました。当時の知り合いが「月姫」が好きで、自分もプレイしたのが「TYPE-MOON作品との出会いでした。その後はしばらくゲームをプレイしてなくて、今回初めて「Fate/Zero」を読みました。

茂木 僕も学生のころに「月姫」をプレイしていましたが、アニメ化が決まってから今回の「Fate/Zero」の原作を読ませていただきました。

みなさん全員TYPE-MOON作品を昔からプレイしているんですね。今回の「Fate/Zero」は原作が小説ですが、どのようにアニメ化しようと考えましたか？

須藤 できるだけキャラクターデザイン

須藤友徳が担当したキャラクターデザイン

須藤氏が担当したキャラクターはクール系、美少女系。セイバー（衛宮切嗣）陣営、ランサー（ケイネス）陣営、アーチャー（遠坂時臣）陣営、言峰綺礼のほか、久宇舞弥、アイリスフィール、イリヤスフィール、遠坂葵、遠坂凛、間桐桜、ソラウなどのキャラクターデザインを担当した。なお、各話の作画監督、総作画監督をするときも、自分がデザインしたキャラクターを中心にチェックしている。

衛宮切嗣



剃刀のようなシャープなイメージ。言峰綺礼と同じように、瞳にハイライトを入れていない。

セイバー



女性キャラクターだが、アイリスフィールにおける騎士として、男性的な印象を残している。

アイリスフィール



様々な表情が描ける、須藤氏の思い入れの強いキャラクター。お茶目な性格もスタッフの間で人気。

原案の武内さんの絵のまま、動かそうと思っていました。武内さんの絵を何度も模写して、顔の角度ごとの目の開閉や髪の毛の分かれ目を覚えこんでから、アニメ用のキャラクターデザインをしています。当時、模写した資料は「Fate/Zero material」です。いろいろな媒体で武内さんの最新の絵が発表されるごとに、その絵を参考させていただいて、作画監督作業で反映しています。

碓谷 僕は須藤に声をかけてもらって、今回「Fate/Zero」に参加することになったので、須藤のサポートがわかりました。というスタンスでやろうかと考えました。

清水 「Fate/Zero」は鏡など描ききれない要素が多かったので大変になるだろうな、と。その部分を頑張ろうと思っていました。

茂木 キャクターになるべく原作の絵に近づけたいなと思っていました。

お互いの特技を生かしたキャラクターデザイン

キャラクターデザインは、須藤さん

と碓谷さんの2人で担当していますが、それぞれのような作業分担になっているのでしょうか？

須藤 最初から陣営で分けようと言っていて。僕がセイバー（衛宮切嗣）陣営、ランサー（ケイネス）陣営、アーチャー（遠坂時臣）陣営、アサシン陣営は分担して、僕は言峰綺礼を担当しています。

碓谷 残り陣営、ライダー（ウェイバー）陣営、バーサーカー（間桐雁夜）陣営、キャスター（両生龍之介）陣営、そして僕がアサシンを主に描いています。

須藤 ゲストとしていたら碓谷が担当。碓谷……可愛い女の子のキャラクターは須藤が担当です。僕はもとも「筋肉のついてるキャラクター」が一番好きなんです。筋肉がついているほうが描けている。学生のころから、教科書に載っている著名人の写真を見つけると筋肉の落書きをしていました。

須藤 碓谷と僕は専門学校がいつしよなので、彼が昔からどんな絵を描いていたか、よく知っているんです。「じゃあ、

碓谷は筋肉キャラね」とおのずと担当が決まりました。

女性キャラクターは主に須藤さんが担当されていたんです。

須藤 どうしてもこの作品は男性が中心になるので、数少ない女性キャラはなるべく可愛くなるように意識してはပါတ。舞弥さんはほかの女性キャラとはပါတのかたがら違うので描いていて楽しかったですね。うまく描けたときに、ハマった達成感が大きく感じられるキャラクターでした。

本編を作画してみて、キャラクターデザインから大きく変化したキャラクターはありましたか？

須藤 設定資料のキャラクター表はあくまで設計図にすぎないんです。そこから原画さんが描き起こして、演出が調整していくものなので、キャラクター表で表情を完璧に指示するときには、僕らが1カットずつ直接手を入れるほうが効果的なんです。スタッフフロアを見ていただく

とわかんんですが1話から3話までの作画監督は僕と錠谷の名前がクレジットされています。あれはキャラクターごとに作画監督を分けていて、僕と錠谷がキャラクターデザイナーをしたキャラクターをそれぞれ担当していたんです。たとえば同じ画面に時臣、言峰靖止、綺礼がいる場合は僕が時臣と綺礼を作画監督して、錠谷が靖止の作画監督をする……という流れです。

錠谷 ほかの作画監督さんは、僕と須藤の絵を一度に担当しなくちゃいけないから、大変だったかもしれないですね。

清水 須藤さんの担当キャラクターは美少女やクールなキャラが中心なので、顔を崩しにくいんです。やはりアクションシーンなどは、顔を崩したほうが描きやすいところがありますからね。(絵的に)整えるところにかなりカロリーを使いました。一方、錠谷さんの担当キャラクターはデスクラフのにとらえることができます。キャラクターデザイナー2人の絵の違いを大事にして、自分の描きやすい部分を見つけていく作業でしたね。

茂木 僕は設定どおりに描こうと頑張りました。セイバー、アイリなどの女性キャラクターを可愛く描けたらと思って、徳島のアニメーターに頑張ってもらいました。

須藤 作画監督の中で茂木が一番キーホスを担当しているんですよ。

茂木 最初はなかなかキャラクターの特徴をつかめなかったんですが、8話からは楽しく描くことができました。

須藤 茂木はUrbane徳島のスタッフ

をまとめている役割なので、こちらからだと作業がよくわからないんですよな。

Urbane 徳島のスタッフの仕事ぶりはいかがですか？

茂木 女性陣はセイバーやアイリが人気です。男性陣はベテランも楽しく作業をしている。若手もベテランも楽しく作業をしているのを感じます。

切嗣や綺礼など感情を表に出さないキャラクターも多かったが、どのように表情を描いていきましたか？

須藤 僕よりも演出さんが大変だろうなと思いました。演出さんからは「目を細める」とか、「眉をひそめる」とか、そういう指示だけなんです。キャラクターの性格上「すこく怒る」というようなわかりやすい芝居の指示はできないです。だから、こちらもその小さな表情の変化で、いかに感情の動きを伝えるのが難しかったですね。

錠谷 僕は担当したキャラクターでは、当初キャラクターはそれほど表情がないと思っただけです。でも、声優さんの演技を聞いたら、すごく感情豊かだったので急遽僕も絵を変えました。キャラクターは眉毛がないので表情を出しづらいです。眉毛の上の部分にある顔の筋肉をふにやっつと変形させて、豊かな表情をつけるようにしました。ライダーも普通に描くのと平面的になっちゃうので、シワを多めに、深めに描いて年齢以上の迫力を描いています。

錠谷 そうですね。もちろんだた深くす

るだけじゃなくて、キャラクターごとのバランスも大事でした。たとえば雁夜は異形なのであまり濃く描くと怖くなりすぎた。キャラクターごと、カットごとに濃さを調整していくことが大事だと思います。

「Bale Zero」は全体的にリアリティのレベルが高く、画面つくりも実写のお描きになっていきましたか？

錠谷 写真を参考にしてライダーを描くことが多かったんですよ。各話の演出さんがロケハンをしてくださったので、それをもとに構図を決めていました。

須藤 橋の下倉庫街は写真がありました。演出さんが神戸大橋まで撮影してきました。日帰りです。

錠谷 絵コンテにあわせて資料写真を撮影してくれたので、写真にあわせてキャラクターの配置を決めています。普段の僕やり方はキャラクターの配置や距離感を決めてから、全体の構図を決めているので、今回は手順が逆になっているんです。そこは最初戸惑った部分でもありました。

作画スタッフの持ち味が発揮された各話

それぞれ担当話で注力したポイントをお聞かせください。

須藤 1話の絵コンテがおき監督らしいなと思いました。物語の内容はまだ前日譚なので、そもそも見せるフィルムにするには難しいんですけどね。会話シーンが中心でアクションはほとんどなく、場

面転換も多い。それを熱い展開にまとめてラストの召喚シーンまで持っていたので、それは頑張らないかと思っただけです。アニメーションとしては部屋の移動がたくさんあって、崩れやすいところなので、そこは力を入れなくてはいいかないところでした。アーチャーのカットは傲慢さを見せていないのに、威圧感があるように描いています。

錠谷 1話は元気なころの雁夜が出ていたので、そこは恰好よくなるように意識しました。あとウェイバーはかわいらしくなるように。

須藤 切嗣と綺礼は描き分けにくいんですけど、どちらとも眉毛が太いし、瞳にハイライトが大きいから、切嗣のほうがシャープで剃刀っぽい瞳のイメージ。綺礼は情熱を感じられない、眠たそうな目をしていました。同じく1系の時臣は目を少し離して爬虫類っぽく描いています。あと、ひとつひとつの芝居を「取った感じ」にするのも大事です。

錠谷 綺礼の周りをぐるぐる歩き回るときも時臣は2話を持っています。

須藤 続く2話のほとんどはライダーとアサシンのエピソードですから、錠谷がメインの作画監督と言っても良いですね。

錠谷 本編の制作は2話から始まったんです。だから最初ライダーを描くときは、描き慣れていなかったので大変でした。ライダーが鎧を着たまま椅子に座ると、どうしようぶつに鎧がなるのか、その

動きを考えながら描いていました。アサシンのシーンは、原画を自分で描きました。楽しみにながら描けたと思います。

須藤 3話も1話よりも先行してつくっていました。キャラクターを描き慣れるように試行錯誤していたころです。影の量や線の数などを調整していました。印象に残っているカットはアイリとセイバーの海岸のシーンですね。ずつと風が吹いているので、髪の毛がずつとなびているんですけど、そこをいかにきれいに見せられるかな、と。担当してくれた原画マンがずつと綺麗に描いてくれたので、まとめやすかったです。その直前が切嗣と舞弥のシーンだったので、その対比になるように描いていました。

碓谷 3話では最初、ライダーを全裸で描いていたんです。でも、演出の方から「さすが、それは」と言われ、結局鎧を上から着せることにしました。

4話はランサーとセイバーの戦闘シーンがありましたね。

清水 [Fate/Zero] はリアル系の作品ですから、筋肉や鎧をリアルに描こうと

碓谷敦が担当したキャラクターデザイン

碓谷氏が担当したキャラクターは筋肉系、鎧系、老人系。ライダー（ウエイバー）陣営、バーサーカー（間桐雁夜）陣営、キャスター（雨生龍之介）陣営、アサシンのほかに言峰璃正、間桐臓硯などをキャラクターデザインしている。当初、原作を読んだときはキャスター陣営が苦手だったそうだが、アフレコの演技などを見るにつれ思い入れが深くなり、興味が増したという。

ライダー



腹筋や表情などにシワを描き込むことで迫力を強調。キャラクターの設定年齢よりも年上のバランス。

キャスター



額の部分を感情にあわせて変形させることで、表情を豊かに強調している。魚のようなギョロ目も特徴。

アサシン



筋肉を存分に描きこんでいる。アサシンは複数いるための、登場することにキャラクターデザインを追加。

思っていました。けど、4話は最初の担当話数だったので、まずは男キャラのフィギュアを見ながら「ランサーの腹筋はこれくらいかな？」と手探りで描きました。ランサーと戦うときのセイバーはちよつと男っぽかったかもしれないですね。芝居やセリフまわりも男性的だし、かわいという印象よりも、少年や青年のよくなつとも描いていました。アキシオンシーンは、槍と剣の殺し合いですから、その緊張感や迫力を出そうとしていました。演出の栖原（隆史）さんが殺陣を得意とする人で、かなり細かいところまでこだわらなつたので、その指示を受けながら描いていました。

作画スタッフのみならず3DCGスタッフと力を合わせる

須藤 パーサーカーに関しては「黒いもうんですが。

5話は須藤さんが初の絵コンテ・演出。キャラクターデザイナーが各話の絵コンテ、演出を担当するのは珍しいと思うんですが。

や」ありきで考えていました。バーサーカーの正体を隠す「もや」を綺麗に見せたかったんです。もちろんバーサーカーを作画して「もや」を貼り込むというり方も考えたんですが、「もや」に立体感がなくなるんですね。絵は結局、平面なのでそれに貼り込んでも「もや」には奥行きはつかない。だったら、3DCGに「もや」をつければ奥行き感を出すことができるんじゃないかと。そこでまずバーサーカーを作画して、それを3DCGに置き換えて、そこに「もや」をつける……。かなり手間のかかる表現になったんですが、バーサーカーを見せるにはこれがベストだと思いました。

碓谷 5話のアクションは圧巻でした。アイチャージャーが放った槍をバーサーカーが掴んで、剣と鎧を払い落とすアクションをはじめ、驚くべき迫力を放っていました。

須藤 一気に見せたかったんです。原作を読んで、アイチャージャーが何本目に何の宝具を投げて、バーサーカーが何の宝具を掴んで、何を弾き返したかを考えて、シナリ

オに番号を振ってから、16本の宝具全部を絵コンテに描きました。最初のバーサーカーの槍をなぎ払うカットのラフ原画は國弘昌之君が担当されていて基本のアクションは彼にお任せです。「槍とか斧とか飛んでくる宝具の種類だけは合わせて欲しい」とお願いしていました。

碓谷 バーサーカーのラフ原画があがってきいたら、僕が修正を入れています。ラフ原画も作画監督修正も画面には映らない緑の下の力持的な仕事になっていきますね。

須藤 あがったフィルムが全てなので、途中の苦労はわからなくても、仕方がないと思いますけどね。

茂木 7話はUnclode 徳島が作画を担当した回ですね。

7話のアイリツベルン城内で切嗣がアイリに弱音を吐くシーンでは、原画マンにすこすこ頑張ってもらいました。切嗣が弱い人間であることが伝わるように、原画マンさんにお願いました。

8話の作画監督は、碓谷さん、茂木さん、須藤さんの3人のほかに、高橋タ

クローラさん、白井俊之さんが参加されていますね。

碓谷 最初は僕が作画監督だったのですが、最終的に総力戦になりました。

須藤 タクローラさんと白井君が初めての「True North」の作画監督を務めてくれたので、僕が全体を見る総作画監督的なポジションになりました。ケイネスのパートナーは茂木君にお任せしています。碓谷はアイリと舞弥、綺礼の対決パートを担当しています。

碓谷 自分のキャラクターじゃないパートを担当しています。

—— 8話では碓谷さんのキャラクターは、キャスト1だけですよ。

碓谷 そうなんです。綺礼たちのアクションを中心に作画監督をして、顔や表情については須藤の力を借りました。綺礼の八極拳のアクションは、原画マンの木村(豪)さんから「木村さんじゃなし」とこちから指名してお願ひしました。

—— 9話の作画監督はお願ひ充しました。須藤さんと碓谷さんは総作画監督として作業をされていますね。

碓谷 基本は小船井さんにお任せで、僕は目の処理をさせてもらいました。

須藤 9話は芝居をほとんど小船井さんが手を入れてくださっています。

碓谷 小船井さん祭りですね。

—— 10話の作画監督は菊池準也さん。

須藤 10話は遠坂凪が活躍する話なのですが、EDのBGMの萌え担当の菊池さんが作画監督をしています。彼は「空の境界」第二章で両儀式がくるくる回るところのカットを担当してくれたアニメーターなん

です。10話では演出の小笠原篤さんと萌えコンビを結成して頑張ってくださいました。小笠原さんとは「空の境界」六章のキャラクターデザインを担当してくれた方です。凪は菊池さんにお任せで、僕はほとんど修正を入れていません。時臣とか、綺礼とか、とどこどこに出てくる男性キャラクターに手を入れていました。

多くのスタッフが力を注いだ 王の軍勢

11話は清水さんが作画監督ですね。

A(前半)パートはほとんど清水さんおとりで原画をお描きになったそうですが、

清水 そうですね。後半はさすがにひとりでは難しかったので、みなさんの力を借りたんですが、冒頭のところでライダーが酒を持ってきて、拍子抜けするセイバーとアイリのシーン—連は楽しく描けましたね。やはり、ライダーの本領が発揮されるエピソードなのでライダーを迫力あるように描くことができました。Bパート(後半)はセイバーがポイントでした。セイバーがライダーとアーチャーに自分の意思を伝えたところから、終始ライダーとアーチャーに責め立てられていきます。描いているうちに、セイバーのヘタレぶりが楽しくなってきました。

演出家さんも原画マンさんも力を入れていたと思います。

—— 11話のライダーは宝具「王の軍勢」を使って、英霊の大軍勢を呼び出したのです。このシーンはどのように作画したんですか？

清水 群集になるので、3DCGと作画で描き分けています。まず3DCGで英霊たちの群集をつくって、それを決めた作画するキャラクターのサイズを決め込みました。密度を上げるために奥のほうにいる群集については3DCG、手前の印象的な英霊については作画というように組み合わせています。英霊のキャラクターデザインは原作の武内さんがお描きになった挿絵をそのまま使って、演出家と「このキャラクターとこのキャラクターを使おう」と要点を押さえてつ全体雰囲気再現しています。木村豪さんや木村雅弘さんが力を振るってくださいました。

12話はEODの徳島が力を発揮している回ですね。茂木さんいかがしてしょう？

茂木 アーチャーと綺礼が私室で会話するシーンがあつて、聖杯戦争から脱落した綺礼に令呪が戻っていくところが見どころだと思いがちです。普段はあまり表情を表に出さない綺礼の変化に力を注ぎました。普段はしないような綺礼の表情を描いています。

—— 13話は1stシーズンの最終回。須藤さんと碓谷さんコンビの回ですね。

碓谷 ライダーとウェイバーの関係が少しずつ変化していく回です。ライダーの兄貴つかりが発揮されます。しかも、ライダーの服はTシャツなので筋肉描き放題はきれいな仕上がりの筋肉を頑張りました。この回のウェイバーは真面目な顔が多いので、カッコよく描いてあげようとして力を注ぎました。

須藤 このエピソードの主役はライダーとウェイバー、キャストと龍之介なんです。だから、キャストと龍之介の関係をうまく描きたいと思っていました。聖杯戦争から脱落したキャストが「今日は龍之介のために」戦う。そのときのキャストの感情をうまくカメラに収めたいなど。あまりセイバーやアイリばかりを描かないようにうまくバランスを取っていいこうと考えていました。

2ndシーズンは キャラクターたちが散る姿を描く

—— さて、いよいよ2ndシーズンです。作画インはまだこれからだと思いますが、みなさんは今後どんな抱負をお持ちですか？

須藤 14話、15話の絵コンテを見て、すでにガクゼンとめています。これまで1stシーズンで積み上げてきたキャラクターが、2ndシーズンではいよいよひとつずつ崩されていく。その堕ちていく姿にカタルシスを感じてもらえるように頑張りたいです。

碓谷 いいよいよ雁夜が活躍しますからね。とても楽しみにしています。

清水 ランサーは太分描き慣れてきて、すごく思い入れがあるんです。2ndシーズンでもっとほかのキャラクターもうまく描けるように、幅広く力を入れていきたいです。

茂木 ファンの皆さんに喜んでいただけるように頑張ります。

2話：cut 246～247

アサシン侵入

原画：碓谷敦



アクションカットは碓谷敦の腕の見せどころ。アサシンの印象的なアクション、立ち姿はインパクト重視で描かれていたという。腹筋など筋肉をしっかりと描いているところも注目。

1話：cut 353

アーチャー召喚

原画：安田慎介



1話：cut 358

セイバー召喚

原画：安田慎介

1話クライマックス、英霊召喚シーン。各サーヴァントの初登場でもあり、セイバーについてはアングルが何度も検討され、力を入れて描かれた。原作スタッフからも絶賛だった、入魂のカット。



2話：cut 93

イリヤと切嗣

原画：須藤友徳

イリヤは設定画が用意されているものの登場シーンに限られている。そこで須藤自らが作画を担当することで、設定画よりも膨らませて、かわいらしく描かれている。仕草もキュート。



4話：cut 275
ランサーの槍
原画：小山将治

ランサーのキメポーズ。作画スタッフはランサーの垂れた前髪などのパーツなどを有効活用することでカッコよく描こうとしていたという。原画マンの想いが込められた一枚。



ufotable 徳島で作画された話数。永森氏はこれまでも ufotable の各作品で活躍してきたアニメーター。徳島で若手アニメーターとともに活躍している。ケイネスの表情が絶妙。

6話：cut 80
ケイネスの怒り
原画：永森雅人

3話：cut 198
海辺のアイリ
原画：安田慎介



砂浜に吹く風に髪の毛がそよぎ、セイバーと本音を語り合うアイリ。原画の安田氏が風に吹かれる髪の毛を丁寧に、美しく描いている。激しい本編における数少ない抒情カット。

8話：cut 90
綺礼の八極拳
原画：木村豪



綺礼は八極拳の使い手。「六大開・頂肘」を舞刃に放つ。木村豪氏はアクションを得意とするアニメーター。作画監督の須藤氏、碓谷氏は、木村氏を指名して依頼、シャープな動きを描いた。

11話：cut 262
王の軍勢

アイニオン・ヘタイロイ
王の軍勢のカットは原画と3DCGの組み合わせでつくられた。軍勢は3DCG、一部の英霊を作画で描いている。スタッフのチームワークが発揮されたカット。



切嗣が心情を吐露するカット。普段はクールなキャラクターゆえギャップが印象的。こちらもufotable 徳島で作画された。伊東氏は様々な作品で腕を振るう実力派アニメーター。



アニメーションにおける

美術の役割

アニメにおける美術の役割とは、一体どういうものなのでしょうか？

衛藤 基本的には裏方ですね。まずキャラクターがいて、それを立たせるための舞台となる背景―風景画ですね。それを創り上げるのが美術の仕事です。アニメの背景って、基本的にはキャラクターを立てるために、あまり絵自体が主張しすぎないことが求められるんです。でも、Miyakeさんの作品の場合は、逆に「背景のディテールをどんどん上げてくださーい」というスタンスなんです。僕的には、すごくやり甲斐がありますね。今回の『Fate/Zero』の場合は、実際に存在している場所がモデルになっています。事前のロケハンで、舞台となる場所の写真や資料を用意していただけたので、世界観もイメージしやすかったです。観た方に「これ、あの場所だー」なんて分かってもらえるように、実際の場所に即した風景を描いていたりもします。

TVアニメ1話あたり、背景画は平均して何枚ぐらい描かれるのでしょうか？

衛藤 200〜300枚くらいですね。カットの多い例えば350くらいだと思いますが、共通する背景もあるので、枚数的にはそれくらいでしょうか。

その物量を、何名ぐらいのスタッフで、どれぐらいの期間で描かれるのでしょうか？

衛藤 自分が所属しているのは「スタジオ・イースター」という美術スタジオな

Fate/Zero Animation Material

美術

作品の骨子を形作り、その世界に確固とした実在感を与える“美術”。

『空の境界』から引き続き『Fate/Zero』の背景美術制作に携わり、精緻で細密な世界を描き続けるメイン背景スタッフとその関係者に、『Fate/Zero』世界を支える“美術”の深奥について話を聞いた。

インタビュー：星 徹哉

衛藤功二 美術監督

えとこうじ ●数多くの作品の美術を手掛けるアニメ背景スタッフ「スタジオ・イースター」所属 [SPED] GRAHERI や「神曲奏界ポリフォニカ」、「空の境界」、「ルールガール」、「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」や [SENEGATE] (シネタインズ・ゲー)でも美術監督を務める。

海老沢一男 各話美術

えびさわかずお ●1970年代から背景美術の世界で活躍してきた大ベテラン。「海底3万マイル」や「Dr.スランプ」レザン、ほんまよ世界一周大レースをはじめ、大友克洋監督「AKIRA」、宮崎駿監督「風の谷のナウシカ」、「魔女の宅急便」等の背景美術を手掛ける。手描き技術を有する熟達者の一人。

金玫芝 美術補佐

きみんじ ●Studio所風の背景美術スタッフ。手描きによるアニメ背景美術の経験を積んだ後、手描き背景の巨匠・海老沢一男とコンビを組み、手描きとデジタルの融合に挑戦中。セイバールンサールの敷居を描いた4話、3人の王の謁見を描いた11話等、難易度の高い美術を手掛ける。

寺尾優一 撮影監督

てらおゆういち ●アニメ制作スタジオ「Studio」の名を世に知らした「空の境界」全八章すべての撮影監督を務める。「空の境界」が持つ独特の空気感は、寺尾氏の手腕によって生み出されたと言っても過言ではない。「空の境界」スタッフが総力を挙げて挑む本作でも手腕を振る。

あおきえい 監督

近藤光 制作プロデューサー

んですが、4〜5人体制で2週間から3週間ぐらいで1話分を描く感じですね。

一般的なTVアニメの場合だと、実はもっと期間は短いですよ。1週間から10日、2週間で描き上げるんです。「Fate/Zero」は作業的にもかなり重たいので

時間がかかりました。7話の背景なんかはかなり時間をかけて描いていますね。10話も街中のシーンが多かったので時間がかかっています。7話と10話はもう、1ヵ月2ヵ月位の期間をかけて描いていますね。

ufotable というと、まずは「空の境界」が真っ先に思い浮かびます。あの劇場版クオリティ、写実的な背景、独特詩的な絵作り等が印象的でしたが、今回の「Fate/Zero」にはどのようなアプローチで臨まれたのでしょうか？

衛藤 あおきさんからまず言われたことは「空の境界」っぽく、ということでした。僕も「空の境界」の作業からそのままでの流れで「Fate/Zero」に入ったので、実はすくなくやりやすかったです。あおき監督も、海老沢さんも寺尾さんも「空の境界」からのメンバーですね。

海老沢 僕は四章だけ。手描きの背景画の部分だけですね。

近藤 海老沢さんには「空の境界」四章の美術監督をお願いしていましたね。衛藤さんが六章、七章ですね。

海老沢 あれはもうほとんど手描きで描きました。でも今回は手描きがメインじゃないんです。美術監督が描いたボードを元に、まずは僕が手描きで背景画を描いて、その後にキムさんがその絵をデジタル化して、細かいディテールを追加してもらって……という流れで進めています。そして、あがった背景画を監督にチェックしてもらって、OKをもらって……という感じですね。

ボード というのは？

海老沢 美術ボードです。スタッフ間でイメージを共有するための。背景の見本みたいなものですね。

あおき 大体シーンごとに1点作ってもらって、光の感じとか色の具合なんかのイメージを形にするんです。で、みんなのコンセンサスを得た後で、実際の作業に入っていくんです。

本編での使用を想定したufotableの美術ボード(右)

アニメーション界に新風を巻き起こし続けるufotableは、美術ボードの作成においても独自のスタイルを貫く。単なる「イメージ」ではなく、完成美術として背景ボードを描く。イメージは、より強固なものとなる。

撮影ボードで完成形を確認(左)

美術ボード同様、撮影においても最終形のイメージを共有するために撮影ボードを制作する。下図は作成された撮影ボードのうちの1枚。



撮影ボードの一例。美術ボードにキャラクターと光源の処理を重ね、最終イメージを確かめる。

衛藤 その美術ボードを背景スタッフに渡して「このシーンの背景はこういうイメージで、こんなディテールで描いて下さい」とお願いするんです。

本編では使われない、イメージカット。みたいなものですね。

衛藤 本来的にはそういうもので、普通のTVシリーズの美術ボードはもつとラフなつくりなのですが、Eiichiroさんの場合は少し違うんです。本番で使うシーンのレイアウトで、本番用の背景画として美術ボードを描きます。僕も、やり方としてはこのほうが好みます。実際に使われないただのイメージボードだと、やっぱりどうしてもラフな絵になってしまう。美術ボードでも、本番用の背景画としてきちんと描くことで、求めるクオリティやディテールがスタッフにも明確に伝わるようになる。



美術ボードの一例。一般的なラフなボードではなく、完成美術によって明確なイメージを共有する。

り方はどの作品でもやっています。

寺尾 撮影の場合も、同じように。撮影ボードを作っています。本番の撮影の前に、美術ボードの上にはキャラクターの絵をのせて、光源等の処理を加えて。絵の最終イメージをチェックするんです。各段階で色んなテストをしています。セルの色味だったり、美術ボードだったり。撮影も、本番の撮影の前に、撮影ボードを作りませ。

近藤 それも早い段階で、本番用の背景として描いた美術ボードがあるから、そでできるんです。

——話を戻しますが、海老沢さん以外の美術スタッフの方はみなさんデジタル作画のんですか？

海老沢 スタジオ・イースターにも手描きのスタッフはいます。自然物はデジタルよりも、手描きの質感のほうが僕自身も好きなので。例えば7話の場合で言うところ、森の中の落ち葉は手描きで描いておいて、それを素材としてデジタルで加工して使ったりしています。手描きの味。ついでにうものがあるんです。僕自身は完全にデジタルになってしまっていますが、未だに手描きに憧れているんです。建物などを描く場合はデジタルのほうが優れていますが、美術の場合はどうしても筆のほうが絵の、タッチに味がでるんです。シーンに応じてデジタルと手描きをそれぞれ使い分けるようにしていますね。

あおき イースターさんは、今でも結構手描きの方はいらっしゃるんですか？

海老沢 今はまだ4、5人しかいません。

近藤 一度、全部デジタルに変わったんです。その後、逆に手描きのチームを復活させたんです。やはり、一番クオリティが高いのは「手描き+加工」だろうという話を東さん（スタジオ・イースター代表取締役）としたら、「復活させる」っておっしゃっていました。

海老沢 『Fate』班には2人いて、自然物の背景の場合はそのメンバーにお願いしています。例えば8話の森の落ち葉は、7話の手描きの素材を使っています。木とか森自体は僕が描いたんですが、どうしても落ち葉なんかは手描きの質感が欲しいなと思って思っ。

あおき デジタルは、建物なんかの細かいデジタルを描くのはいいんですけど、やっぱり手描きのほうがいい。

海老沢 スピードの面から見ても、建物を描くのは手描き ज्यादा どうしてもデジタルに敵わない（笑）。礼拝堂とか城内とかね、一枚だったら描けるけど量産するのには厳しいです。

近藤 細かくなつてしまつたら筆が入らないんですよな。

海老沢 自然物に関しては手描きで、あまりデジタルでいじらないほうがいいです。このあたりのバランスは自分の中でもまだ模索中なんです。

『Fate/Zero』が目指した美術的テーマ

——『Fate/Zero』に最初に触れたときの印象をお聞かせ下さい。

海老沢 「空の境界」のTYPE-MOONさん

の作品ということで「きつと重い作品なんだろな……」と思っていました。

あおき 監督から最初に言われたのは「Fate/Zero」は「ナイト」でいうところの「タークナイト」なんだというところでした。で、資料の絵を見てみたら、セイバーが黒いスーツを着てて、ゴツゴツパイカに乗ってたりして、確かにイメージに近いな、と思いました。

近藤 少し補足で説明しておく。「タークナイト」については、あおき監督と僕たち制作陣が最初の打ち合わせの中で話していたことでした。ティム・バートンだったジョエル・シムマッカーだった「バットマン」シリーズにも色んな作品がありますが「Fate」の世界ではクリストファー・ノーランの「ダークナイト」に近いという意味なんです。「タークナイト」みたいな作品を作ろう、という意味では、

海老沢 1発目の美術ボード、「タークナイト」を意識して作ったところ「彩度が低すぎる」ということでナシになりました。ただ、重たい背景、重たい世界観の作品にしよう、という意識はありましたね。

——海老沢さんの印象はいかがでした？

海老沢 僕は4話から参加したので、その時点で世界観はもうかなり出来上がっていました。その世界の中で、さらにどうやって背景のクオリティを上げていくか、というのが僕の課題でした。途中からの参加だったので、世界観を掴みまでは少し大変でした。

——実際に作業に入られてからの印象はいかがでしたか？

海老沢 実作業の大部分はキムさんに手伝ってもらっているんです。

キム 最初はやはり難しかったですが、『Fate/Zero』以前は手描きの作品に参加して、あと作品のカラー的にもこれまで携わった作品とすいぶん違うものだったので、戸惑いました。

寺尾 『Fate/Zero』のスタッフは「空の境界」からのメンバーが多いんです。4年、5年と積み上げたものがあるので比較的スムーズに入れた人も多かったと思います。新規に参加したメンバーは手探り状態からのスタートなので、スタイルを作るまでが大変だったのではないかと思います。

海老沢 そうですね。あとセイバーとランサーが戦う埠頭の倉庫のシーンでは、同じようなシーンが続くとはいえず話連続ですから、分量的にも大変でした。戦闘中にどんどん地面にヒビが入っていたり、コンテナが壊れたり……。
海老沢 あれはキムさんが頑張ってくれたんです。

寺尾 一度コンテナが壊れると、すべてのアングルの背景でも壊れないといけません。さらにその上にランサーが槍を振るうたびにどんどん地面にもヒビが増えて……。キムさんの力作です。

キム 海老沢さんの描いた手描きの絵の上に、ヒビの効果をのせていきました。あのシーン、アクションも派手でかなりカット割りも細かったですよな。さ

らに戦闘前の背景と、ヒビの増えていく背景と考えず、点数的にもかなりの枚数になりますね。

近藤 動きの多いシーンで、良い意味で味をつかないといけない大変なシーンだったけど、美術と撮影の連携がうまくいっているシーンになりましたね。

— これまでのお話の中にも出てきていましたが、本作「Fate/Zero」における美術的なテーマというのは、一体どういふものなのでしょう？

衛藤 制作初期に「どこまでリアルに近づければいいか」という部分で悩みました。どこまでリアルにして、キャラクターと合うのだろうか、と。しかし、撮影担当の寺尾さんが背景とキャラクターを合わせてくれるので、とことん細かいディテールを入れていこうと思っていました。手描きの良さとデジタルの良さうまく取り入れたら、「空の境界」にも負けない背景にしたいんです。「空の境界」よりも頑張っているつもりではいるんですけど。

— ここで少し話を戻しまして、制作前

の準備段階・プリプロダクションの頃のお話をお聞きたいと思います。美術制作にあたり、どのような準備をされたのでしょうか？

衛藤 前の仕事が忙しくてロケハンには参加できなかったのですが、僕は元々、舞台のモデルになった神戸市の出身なんです。地元なのでイメージは掴めていました。あの冬木大橋のすそをばし住んでいたんです。準備にあたって苦労した部分は特になかったですね。

— 「Fate/Zero」には7つの陣営が登場します。必要となる美術背景の点数も必然的に多くなってしまうと思うのですが、その辺りの苦労はありましたか？

衛藤 元々のイメージ自体はゲームで設定されているので、後はそれをとれだけディテールアップできるかという作業でした。僕的にはそれほど苦労はなかったです。

あおき 「Fate/stay night」のゲーム内でそれぞれの舞台が描かれているので、前日譚である「Fate/Zero」は当然その世界観に合わせてなくてはならない。しか

しゲームの中で描かれている設定だけでは、どうしても足りない部分が出てくる。建物の外観の設定が1点しかなくて、裏から見たらどうなっているのか分からなかったりする。今回2話で遠坂家の裏庭にアサシンが侵入するシーンがあるんですが、建物の裏側はゲーム内では設定されていませんでした。「Fate/stay night」の設定を引き継ぎながら、足りない部分は矛盾しないように整合性もたせて新たに設定していく作業が必要でした。

近藤 その作業は結構大変でしたよ。観る人たちの中には「Fate/stay night」のイメージが強烈にあるわけですから。

あおき 違和感を抱かれないようにしながら、シーンとしてもきちんと成立させないといけない。原作の小説の描写を、イメージと矛盾しないように描いていくのがなかなか難しかったです。そうやって固めた設定を衛藤さんにお伝えして、背景を描いてもらいました。

あおき監督は、アニメにおける美術の役割をこのように捉えられているので

精緻に描き込まれた背景

4話で描かれたセイバー対ランサーの戦い。このシーンに迫力とリアリティを与えた、圧倒的質量で描き込まれた背景画の数々。積み上げられた細部の作り込みが、世界に重厚感を生み出す。



戦闘によるひび割れが地面が増えていく。キム氏による力作。



激しい戦闘によって破壊され、背景点数は膨大な数になる。

しよつ?

あおき 大きく言うと、世界観、ということでしょうか。キャラクターが芝居をする場所、どうい世界の中でキャラクターが生活していたり、戦ったりしているのか、ということの規定するのが、美術の仕事だと思います。例えば背景の線がもっと少なくあつたものだったら、キャラクターの芝居も全部変わつてくると思うんです。「Face/Zero」みたいな重めの作品の場合、背景が軽いと、生命のやり取りをしているシリアスなシーンも、そう見えなくなつてしまふ。軽いことをやっていたように見えてしまふ。しっかりと背景があると、シリアスな芝居をしていても浮かないというか、物語に説得力を持たせてくれる、というのが大きいですがね。

あおき監督や近藤さんから、美術に

関してどのようなオーダーがあつたのでしょうか?

近藤 「空の境界」です。あのクオリティをTVでやれたいと思つていました。

あおき それはもう、美術だけにとどまらずプロジェクト全体の意志としてありましたね。

TVアニメで劇場版クオリティを目指すにあたって、準備期間は通常のアニメ作品より長めにとられていたのでしょうか?

近藤 2年ぐらい前から動き始めていました。できることからやっています。

劇場作品である「空の境界」のクオリティというのは、ディテールだったり、

パース的に嘘をつかないということだったり……。

近藤 ます、ディテールですね。一般的なTVシリーズの場合とは違ふ。抜くか、つまり画面に出ない暗い影部分は描き込まない……ということを考えながら作業をしているんです。時間的な制約もあるんで、そうしない間に合わない。

「Face/Zero」の場合はそうした制約を無視して、暗い影の中の細かき部分までしっかりと描き込んでいたりします。

近藤 例えば、4人チームで300カットの背景を2週間であげようと思つたら、割つていくと1日あたり6枚から7枚の背景を描かないといけない。1枚当たり2時間ぐらいであげていかなないと間に合わないですね。手描き全盛の頃は海老沢さん、画用紙を4枚も5枚も並べて一斉に水張り(※1)して、輪郭とつて色のせて……つて、流れ作業みたい。1日だけつていっています。

海老沢 1日10枚ぐらいは軽く描いていました。1970年代頃のこなので、求められるものが今とは違ふというのがあります。

近藤 僕たちらにできることは事前の綿密な準備、スケジュールがなくなつた場合の対応策を用意しておくことですね。「王の軍勢」はずいぶん前から準備してました。今ももう撮影チームは海魔の準備に取り掛かっていますからね(インタビュー当時)。

寺尾 基本的に半年前から意識し始めて、2、3カ月前にはもう作業を進めています。前もって意識してないと、作り

込む時間を確保できないですから。

「空の境界」で築かれた

スタッフ間の連携と絆

——近藤さんが美術監督の仕事をしていて、面白味を感じる部分、やり甲斐を感じる部分はどのあたりにしてしまふか?

近藤 キャラクターの絵がのって撮影さんの加工が入って映像に見ると時、良いものに仕上がっているのを見ると「やつて良かったな」と思っていますね。もちろん最初にはイメージしますが、その結果良い物が出来上がった時に「いやいや甲斐を感じますね。次に繋がるといっか、「またやりたいな」と思っています。僕は描き込むのが好きなので、アニメの場合だと浮きやすいんです。でも撮影担当の寺尾さんがいつも上手にのせてくれるので、とても助かっています。なので「次もStudioさんと仕事させてくれ」ってお願いしています。

寺尾 僕も描き込まれた絵、好きなんです。近藤さんの描き込まれた背景がアニメとして成立する。撮影処理をすれば、みんなハッピーなんじゃないかなって思つてやつています。

——「空の境界」から培ってきた下地があるからこそこのコンビネーションなのでしょか。

近藤 最近では「こういう絵を描くとこういうライティングになるだろう」ということはだんだん分かつてきましたね。これはだんだん分かつてきましたね。

寺尾 近藤さん担当の背景は「きつ」というものがあがつてくるんだろうな」というのは、僕にも分かりますね。近藤

さんもきつと「撮影処理がのるとこれぐらいだろな」というイメージを持ちながら描いてるんじゃないかと思ふ。また途中ではありますが、すこしやりやすいですね。同じイメージを共有できていて、引つ掛かりが少なくなる。その分、きちんと前を向けるつていう。でも実際、制作中はほとんど近藤さん云々機云がなくても、実は今日です。もう久しぶりだったので、実は分けてあげますね。

近藤 ですね(笑)。

寺尾 出来上がつてくるものを見ると、近藤さんのアクションが大体分かる。「おお! 頑張つてるな。じゃあおれも頑張んなきゃ」みたいなことを考えます。

これまでの美術と

これからの美術

——それぞれ皆さん、「美術のここ」に注目して観て欲しい」というシーンをあげていただけたらと思います。

近藤 アイコンベルの礼拝堂は、すごく大変でした。大変といえば全部のシーンが大変だったんですけど。あとはカムランの丘、ですね。

近藤 カムランの丘、は11話でもまた出てきますね。

海老沢 ちよつと今その背景を手描きで描いてるところです。

寺尾 あと10話の駅前商店街のシーン。あそこも見所ですね。

近藤 そうですね。1日1枚が限度でした。

近藤 9話の後半冒頭のウェイパー家の外観も見たい。近藤さんの絵は、ク

リア。なところ素直らしい。

寺尾 シャープだけど空気感もありますよね。

あおき デジタルの良さはデイトールを細部まで描き込めることですよね。筆だとやはり物理的な限界がある。

近藤 手描きには手描きの良さがあります。大ベテランの海老沢さんの手描きの技術を残していくために、Ufotableでは手描きをやっています。海老沢さんと一緒にやっているキムさんも元々は手描きをやってもらっていました。その技術を勉強した上でデジタルに移行してもらったんです。

衛藤 そのやり方がきつと一番いい。

近藤 筆の技術の習得は時間が掛かるんです。デジタルの場合だと1年2年でも描けるようになってしまふ。

衛藤 ただ、デジタルで描く場合、よく最後に伸びない。って言われています。手描きの場合だと、水張りが乾かないうちに絵を描き上げなければならぬ。描き始める前に自分の中に明確なイメージを持っていないと描けません。デジタルの場合だとそういう制限もなく、

いくつでも描き直しができてしまふ。なんとなく描き始めて、いくつでも手を加えられるんです。

近藤 そうすると、よく分からない絵があがってきてちやうどです。

衛藤 細かいデイトールはよく入っているですが、面の構成の弱い立体感のない絵になってしまふ。

海老沢 描き始める前にイメージを自分の中にしつかり持つてないといけません。**衛藤** デジタルは何度でもやり直せるので、緊張感が無くなってしまう。

近藤 本当に手描きの方は少なくなりましてよ。海老沢さんには、臨時的に様々な作品の、キーとなるシーンの背景をお願いしています。「まなびストリート」の最終回や、「フタコイ」の11話だけお願いさせていただきましたか。

衛藤 『空の境界』の七章の時に、1枚だけ海老沢さんに手伝っていたのですが、出来上がった絵にもすごく感動しました。今回も安心してお任せできるというか、逆に教えられることがすくなくさんあります。

——この先に続く2ndシーズンの、美術的な見所についてお聞かせください。**近藤** クライマックスの冬木市の炎上シーン、期待していますよ。

あおき 僕が期待しているのは、18話の島のエピソードかな。切嗣の回想の話なんですけど、世界観がガラッと変わるので、美術的にも見応えのある回になると思いますね。

——では最後に、ファンへのメッセージをお願いします。

衛藤 ぜひ背景も観てくださいね。キャラクターたちの物語がメインではありますけど、「あ、こっつて神戸市のあの『たな』とか、そんな楽しみ方をしてもらえると嬉しいですよ。

寺尾 実際にもその場所に行ってみるのも面白いと思いますよ。背景の参考にはしていますが、きつと雰囲気の違いみたいなものにも気がついてもらえるのではないかと。2ndシーズンも頑張りますので、楽しみにして下さいませ。

※1 [水張り]
水彩で描く際、紙に歪みが生じないように前もって紙に水を含ませること。

美術スタッフが厳選したおススメ美術シーン

インタビューに参加した主要背景スタッフに聞いた、美術的な見所。背景に注目して本編を見直すと、きつと新たな発見があるに違いない。



撮影監督・寺尾氏の薦める、描き込まれた冬木市市街地。



手描き美術の大家・海老沢氏が描いた“カムランの丘”。

ひとつひとつのカットごとに 検討を重ねる撮影スタイル

近年のアニメーションでは撮影の役割が非常に大きくなっています。「Fate/Zero」もその例に漏れませんが、まず最初にどの方向性で行こうという話だったのでしょいか？

寺尾 クオリティに関しては「空の世界」作品の空気感としては「バットマン」シリーズにおける「ダークナイト」のような立ち位置を目指す、という話でした。シリーズの世界観を受け継ぎつつ、リアリティの高い映像を、ということですね。

寺尾 そうですね。あと光のニュアンスについては、監督から「ゴージャスでキラキラした感じにしたい」というお話を伺った記憶があります。それらをお伺いした上で「僕の引き出しから引く張つてくると、こんな感じかな？」というのをまずはお見せして、そこから打ち合わせを繰り返して、全体の方向性を詰めていった感じですね。

実際にできあがった画面を観ると、濃密というか、重さを感じられる空気感が非常に印象的です。

寺尾 「重さ」というのは、確かにそこからいれませんが、あと「何をカッコいいと思うか」という部分ですね。例えば、ちよつとした窓の隙間から光が差し込んでいて、そのなかにチリが舞っている。そういう風景を「カッコいい」とみんなが思えば、そういうアイデアを、できる限り入れ込んでいく。そういう感じ

Fate/Zero Animation Material

撮影

現在のアニメーション制作において「撮影」は、
最終的な画面を作り上げるという意味で、非常に重要な工程である。
重厚かつ濃密な空気感が流れる『Fate/Zero』の画面は、
いったいどのように作られたのか。4人のキーパーソンに聞いた。

インタビュー：宮 昌太郎

戸川幸次郎

3D監督

しんじょうじろう ●「Fate/Zero」の3D監督。2001年、高校在学中に制作したアニメで第13回DIGA CGアニメコンテスト佳作。2005年、第12回CGARTS学生CGコンテスト最優秀賞など数々の賞を受賞している実力派。本作「Fate/Zero」では、刻印虫や海魔など特殊な生物の表現に情熱を燃やす。

千葉絵美

色彩設計

ちば えみ ●「Fate/Zero」の色彩設計担当。Web広告設立当初から同社を支えるスタッフのひとり。TYPE-MOON作品独特の色の使い方を深く理解し、「空の境界」全八章の色彩設計においては高く評価された。その他の色彩設計担当作品は「ニンゲン」や「フタコイール」など。

寺尾優一

撮影監督

近藤光

制作プロデューサー

ですね。

「そういったアイデアはシーンごと、カットごとに考えていくのでしょうか？」
寺尾 基本的にはまず、シーンごとに一貫したトーンを決めます。その上で、カットごとにもう一度、検討するという二段構えですね。例えば教会のような光源が限られているシーンであれば、美術のほうで、暗いところにひと筋光が差し込んできてほしい、そういう狙いの、暗めの背景を仕上げてくるわけです。なので、撮影のほうではその意図を捨て、映像にタッチを追加していく。あるいは7話の森のシーンだったり、4話、5話のコンテナが並んでいる場面ですね。撮影の段階で、実際にセル（キャラクター）を乗せてみると、剣の火花だったり魔術の光が印象的だったんです。なので、シーン全体の光量を落として火花や魔術の光が際立つように調整していい、とはいえ、それでキャラクターが見えなくなってしまうては困るので、暗くした上で照明を追加したりとか。そんな具合に、カットごとに雰囲気をちよつとずつ変更したりしています。

たりしています。

「作品を拜見していて驚いたのですが、ひとつの場面が非常に長いんですよね。撮影的には大変ではないのでしょうか？」
寺尾 言われてみればそうですね（笑）。物語の構成上、時間軸を追ってストーリーが展開していきますからね。だから4話で夜になると、5話もすつと夜だし、その次の次の7話の冒頭まで夜なんです。ということとは、放っておくとすつと画面が暗いままになる。そこはやっぱり気にしましたね。もちろん演出として「薄暗いなかで戦っている」というカッコよさもあるんですが、それを20分すつと観ていけるのはさすがに疲れるだろう、と。だから夜のシーンなんだけど、ちゃんとキャラクターに照明が当たっていて、なおかつカッコいい。そういう絵作りを心がけました。例えば夜空にカメラを向けると、必ずしも空の色が黒や青色になるわけじゃない。明るいグレーにもできるし、明るいグリーンにもできる。そういうところで、どう撮っていくかをイメージしながら進めています。

「その部分をもう少し具体的に伺えますか？」

寺尾 4話のコンテナのシーンと橋の上で会話しているウェイバーとライダーのシーンは、時間的にも地理的にも比較的近いんです。でも、それぞれ空の色がよつとだけ違う。前者ではライダーの赤いマント、後者の場面では、セイバーのブロンドが映える空の色というのがあるだろう、と。

観た人が

「TYPE MOON」っぽく感じる、青と赤のバランス

「なるほど。画面の色使いというところ、色彩設計の千葉さんのお仕事と直接関係してくる部分ですね。色彩設計は、キャラクターの色を決めるお仕事なのですが、千葉さんとしてはどういった方針で臨まれているのでしょうか？」
千葉 まず最初にあったのは「空の境界」よりもドカンと派手にしよう、というのがありました。赤は赤、青は青で出す、という。

美術の意図をくみ アイデアを入れ込んでいく

『Fate/Zero』を観ていて驚かされるのは、その絶妙な光のコントロールだ。詳しくは、p.36～37の解説記事を参照してほしいが、各カットごとに、最も効果的な光源の配置が検討されていることが窺える。ここでは、4話のコンテナの場면을例に、撮影処理の前後を見比べてみたい。



撮影後

街灯の明かりに、光源として処理を施すとともに、夜空の色も調整されていることが分かる。



撮影前

遠くの空と一部のコンテナは、光を受けて明りが、ここに撮影処理が施されることで雰囲気が一変する。

寺尾 全体的に鮮やかな色使いですね。

千葉 そうですね。基本的に、背景にキヤラクターの色をびつたり合わせてしまおうと、全体ほとんど黒いんです。だって、まうんで。なので「Eate/Zero」では、あえて馴染まないような色をあらかじめ作っています。そうして仕上げが終わったものを、撮影現場でちょうどいい暗さに調整するという方法ですね。

「あえて馴染まない色に」というのは、影度がということですか？

千葉 「Eate/Zero」の場合はそうですね。これまでにもいろんな作品の色設計をやらせていただいているんですけど、「TYPE-MOON」さんの作品は、ちょっと作り方が違うんです。発想が違うというか。

寺尾 「TYPE-MOON」作品の青と赤って、結構シビアなんです。武内さんのイラストに描かれていて、強い青と赤、あのイメージがやっぱりある。親とあが「TYPE-MOON」は「いな」と思っ、青と赤のバランスがあつて、そこは外しちゃういけないんですよ。

近藤 千葉さんは、色による演出ということるまで踏み込んで色設計をやつてくれるんです。例えば「空の境界」二章。屋上のシーンで式が着ている「赤」のイメージがすごく強いですけど、じつはあのシーンの「赤」がドントと出るようになって、ほかの部分を抑えています。そういう演出も彼女のほうでやってくれています。**千葉** とはいえ、今回はテレビシリーズなので、そういう方法は取っていません。むしろ全体にフラットになるよ

うな方向ですね。キヤラクターも、それぞれ青とか赤とか金色とか、ハッキリしたイメージカラーがあるの……。

なるほど、キヤラクターごとの「色」をしっかりと区別していく方向ですね。

千葉 そうですね。ライダーであればどのシーンでも、ちゃんと「赤」に見える。同様に、「アーチャー」なら「金色」みたいな。それこそむしろ、戦隊モノに近いかもしれない。(笑)

なるほど。寺尾さんは3D監督ということですが、今回の「Eate/Zero」では、かなり積極的に3DCGを探り入れられていますね。

寺尾 アイリスフィルの魔法のワイヤーの驚とか、小さい怪魔も。あとは車とか橋とか、モデリングしたという意味では、ほとんどのシーンで何かしら登場しています。

3DCGといえは、1話の蟲のシーンが非常に印象的でした。あれは1匹ずつ動きを変えているんですか？

寺尾 ある程度、シミュレーションで組んでいくんですけど、1匹ずつづつからないように、微妙な調整をやつて……。やっぱり作りこんでいくとハイになるというか、そういう瞬間があるんです(笑)。

もうひとつ、バイサーカーのカットについて別述していますが、基本的にレイアウトと原画があるんですかね？

寺尾 そうですね。レイアウトと原画が入ったラフ原画ですね。あらかじめバイサーカーのモデルが作つてあるので、その指示に合わせて動きをつけて。で、それを作画監督がチェック、ついで。

作画が遅れてくる……想定して、事前準備を進めておいて、どれだけ遅れてきてもなんとかなる。(笑)。

寺尾 映画のなかにセイバー以外はみんないるよ、ついでという状態を先に作つて待たせてるわけですね。バイサーカーのカットでいけば、動きをつけたあとに、上に(バイサーカーの)黒い霧が乗る。すると霧の動きが絡んでくるので、キヤラクの動きが見えにくくなっちゃうんですけど、だつたらもっと激しく動かしませうよ、と。それに背景が乗って、ようやくテクニク1つていう。

近藤 煙にしても火花にしても、CGでやってたり作画でやってたり、本当に1カットごとに作り方が全部違うんです。

寺尾 バイサーカーのカットに限らず、全カットがオーダーメイドみたいな感じですね。今ちょうど、巨大海魔のシーンをやつてるんですけど、ああいう怪獣が小さい頃から好きで……(笑)。

「空の境界」を引き継ぎながらさらなる高みを
目指す「Eate/Zero」

寺尾 ほかの会社と比べると、スタッフの人数は少ないですよ？

寺尾 全然少ないですね。撮影って普通は一番忙しい時期を想定して、1チーム5人くらいで組むんです。でもモチベーションの都合だと、いわゆる「撮影」の作業をしているのは僕を含めて3人。なぜそういうことができるかという、作業がビークにさしかかると、ほかのスタッフに入ってもらって、一斉にやるんです。で、空いている時間はCGをやつたり、クオリティアップの作業に使う。みんな同じ「撮影部」ではあるんですけど、そのときの必要に応じて、作業が流動的

なんです。そういう部分で無駄がない。そのほかに「苦勞」されているところは、どんなところでしょか。

寺尾 この作品ならではということでは、「空の境界」は1か月で1本仕上げたんです。で、今回の「Fate/Zero」では、同じくオリジナルのものを1週間で作らなければなりません。もともと「空の境界」のときのんびりやっていたわけじゃないですし、人も環境もそれほど大きくは変わっていない。でも、いろいろ考えてやっていくうちに、意外とできちゃうぞ、と。そこに向かっていろいろなことを試してみたり、みんなで協力して仕上げていくのが大変である一方、面白いところかなと思います。

それはつまり、「空の境界」を経験することで効率化ができたということですか？

寺尾 そうですね。効率化に尽きます。工夫を重ねることで、同じことを短い時間でできるように。「空の境界」は、とにかく極限まで突き詰めたフィルムだったんです。「僕らはいっつたい、どこ

までできるんだろう？」って、常にギリギリしながら作業してた。その緊張感、フィルムに残ってる気がするんです。で、今回の「Fate/Zero」では、それを引き継ぎながらも、同じことをより短いスパンで、できればもっと上を目指そうっていう、そういう戦いですね。似たようなことではあるんですけど、ちょっとスタンスが違う。目標がわかりやすくなった反面、ハードルが高くなったなと思います。

宍戸 今回は僕が初めて参加したテレビシリーズなので、お客さんの反応がすぐに伝わってくるのが嬉しいですね。

千葉 「空の境界」は、わりとひとりであつたので、ミミママな感じで作業をしてたんですが、「Fate/Zero」はキャラクターもたくさん出てくるし、反響も大きな作品なので、スタツクが楽しんでいるんです。だからにぎやかで楽しい（笑）。ただサーピスで、一度、前髪をちょっとと透けた感じにしたら、「それが当然」みたいになってしまつて。最初の

頃はサーピスでやっていたものが、自分の首を絞め始めている（笑）。とはいえ、そういう部分もやっていて楽しい作品ですね。

これから個人的に楽しみにしているところ、どう？

千葉 やっぱり。過去編ですね。色的には、まったく新規で作り起こすことになりませんし、これまで出てきていないキャラクターもたくさん出てくる。これからプランを練り始めるところなんです、楽しみにしています。

宍戸 僕はやっぱり、海魔大決戦ですね。近藤 パーサーカーが変形までする、まさに宍戸くんのためにあるエピソードです。

寺尾 大海魔とV・MAXというのは、これまでのアニメがやってきた表現をちょっと飛び越えたようなシーンなんです。「これまではできなかった」ということが、たくさん求められている。「行けるかな？」っていうところは見えてるんですが、せつかくだったらもう一歩、次のレベルを目指したい。どこまで話めてできるか、すごく楽しみです。

同じ夜空で異なる色

『Fate/Zero』は、夜間シーンが頻出する作品だ。しかし「夜」だからといって同じ演出が施されているわけではない。そのカットの引き立たせたい対象にあわせて、背景も微妙に調整されている。こうした細やかな工夫が画面の密度を支えている。



夜空にセイバーのブロードが映えるカット。右の夜空の色と比較してほしい。



下方から光を受けるライダーの赤色が、濃い青色で描かれた夜空を背に映える。



2 背景に光を追加する

この教会のシーンでは、ステンドグラスから青白い光が差し込んでいる。その外光を、背景の部分に追加する。



3 ロウソクの灯を追加する

もうひとつ、このシーンを印象的なものにしてるのが、ロウソクの光。オレンジの透過光でその灯を表現する。



4 キャラクターに照り返しの光を乗せる

写真ではほとんどわからないが、切嗣の肩にステンドグラスからの光の照り返しを追加。空気を感じさせる演出。



5 切嗣の顔のライティングを変える

このままでは全体に暗い場面になってしまうので、顔に照明を当てることによって、キャラクターの印象を立てさせる。



6 全体の光をにじませる

光のにじみを調整、画面の空気感を演出する。ふんわりとした光の一方、ディテールはシャープにまとめられている。



1 素材を組み合わせる

背景の上に「セル」と呼ばれるキャラクターを乗せただけの状態。これから撮影効果を追加していく。

※画像はスムージング未処理のものです。

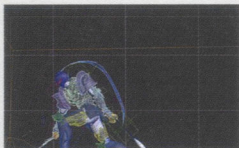
撮影の実際例 1 1 話 : cut 332

アニメーションにおける「撮影」の基本は、キャラクターと背景を組み合わせて最終的な「絵」を作り上げることにある。しかしデジタル技術の導入以降、それまでオフデジタル（光学）処理に頼っていたさまざまな効果が、手軽に扱えるようになった。単純に「キャラと背景を重ね合わせればOK」ではなく、そこに処理を追加することで、より劇的な効果・演出を施せることになったわけだ。ここではそんな「撮影」の、基本的な作業過程を見ていく。1話、礼拝堂でアイリと会話する切嗣のシーンだが、ステンドグラスから差し込む外の光やロウソクの炎といった光源を追加することによって、場面をよりリアルに、立体的に見せている。こうした「撮影処理」は、このシーンに限らず、「Ezra/Zero」全編にわたって施されている。



7 完成

最後にもう一度、青味とオレンジの光の色味、明暗のバランスを調整。切嗣の肌の柔らかなグラデーションが美しい。

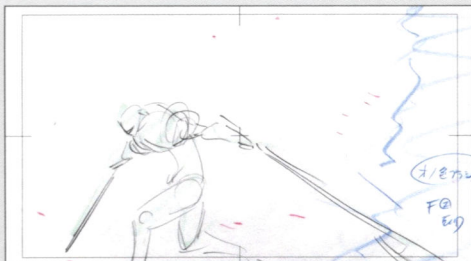


2 3Dモデルによるアクション

ラフ原画に沿う形で、モデルに動きをつける。バーサーカーの身体を覆う霧のエフェクトも、この時点で追加する。

3 背景との合成

キャラクターが完成したら、次に背景と合成。上はコンテナの背景、下はバーサーカー手前の爆発のオブジェクト。



1 ラフ原画

まず最初に、キャラの動きを決めるためのラフ原画を、アニメーターが作成。これに沿って3Dモデルを動かす。

撮影の実際例 2 5話：cut 128

対談中でも触れられているように、3DCGを大々的に取り入れている点も、本作の大きな特色だ。なかでもバーサーカーは、3DCGを使ったキャラクターのなかでも大掛かりなものひとつ。事前に3Dモデルを組んでおき、場面に応じて、それをアニメートさせている。

また、セルのキャラクターと絡む芝居(端的に言えば戦闘シーン)が多いのもバーサーカーの特徴のひとつだろう。こうしたシーンでは、まず最初にそのカットの担当アニメーターがラフ原画を作成し、それに沿って、動きが組み立てられていく。当然、出来上がった動きに対して、さまざまな微調整がかけられるわけだが、原画マンと3D班のこうした密な連携こそが、カットの完成度を上げるための重要なポイントといえる。

4 エフェクトの追加

さらに、エフェクトを追加。このカットでは撮影側で火花が追加されているが、作画で火花などを描く場面も多い。



重厚な物語にふさわしい 音楽の重量感

—まず最初に「Fate/Zero」の音楽を梶浦さんが担当されることになった経緯についてお聞かせください。

近藤 「Fate/Zero」は「空の境界」スタッフ再集合というところで、最初から梶浦さんしか頭になかったんです。あおき監督も僕も、初めから梶浦さん一択でした。「空の境界」はどちらかというと、女性っぽい音楽でしたが、今回の「Fate/Zero」では梶浦さんの男性的な部分を聴かせてもらおうと、あと、うちつてアニメの作り方が独特なんです。最初に仮カットイングをして、アフレコ後にさらにもう一回カットイングするっていう、結構手間をいっばいかけてやってるんです。編集の神野さんにもずいぶん迷惑をかけてますが、それでも「やるよ」って引き受けていたんで、とてもありがたいです。梶浦さんにも「空の境界」ですいぶん無茶なお願いをしたんです。七章+終章の8本全部、1曲のダブリもなく全部新曲を書いてもいいから、梶浦さんはそういう僕らの無茶を聞いてくれるんです。

梶浦 そんな理由があつたんですね。**近藤** あと「空の境界」と一緒にやってきて感じたことなんです。梶浦さんって異常に、勘がいいんですよ。勘が、いって言い方は少し失礼なんです。すこく分かってくれる。ちょっとしたニュアンスをきちんと感じ取ってくれるので、現場としてはものすごく助かる。時

Fate/Zero Animation Material

音楽

目に見えない“音”という形で作品の世界を支える“音楽”。
これまで数多くのアニメ作品や実写映画の音楽を手掛け、
“梶浦サウンド”と呼ばれる独自の音楽世界を築いてきた名コンポーザーに、
『Fate/Zero』との関わりを尋ねた。

インタビュー：星 徹哉

梶浦由記

音楽

かじうらゆき ●アニメや映画、ゲーム等の音楽制作の他、作詞・作曲や楽曲提供、音楽プロデュース(Soundtrack)まで、あらゆるジャンルで活躍中のマルチサウンドクリエイター。SOUNDの「空の境界」・虚淵玄脚本の「魔法少女まどか☆マギカ」に続いて、本作の音楽を手掛ける。

あおきえい

監督

近藤光

制作プロデューサー

間がない中で「ここにこういう曲が追加で欲しい」とお願いすると、イメーজ通りの曲をポンとあげてきてくれる。さらに、僕らは失礼なことにリテイクを出さんですよ。それにもちやんと応えてくれる。作品に対して真摯に向き合ってくれるんです。だからもう初めから僕らは選択肢なんかなくて、僕もあおき監督も「梶浦さんでいいよね」という具合に、すぐに決まりました。

——あおき監督は「空の境界」の一章で、まさに「空の境界」の世界を創り上げるという作業を梶浦さんと一緒にされた訳ですが、あおき監督から見た梶浦さんのイメージ、音楽の印象といったのはどのようなものなのでしょうか？

あおき 僕はそもそも、音楽そのものにそんなに明るくないんです。だから曲をお願いする時は、こちらが抱いているイメージを言葉で伝えて、それを曲にしていただくんです。言葉の中からこちらが求めている音楽を察してもらって、それをさらに膨らませてもらうっていうやり方ですね。近藤さんもおつしやつてま

したが、梶浦さんってすごく勘がいいんで。こっちが言った以上のものでも返してくれる。「空の境界」の時もすごくやりやすかったですね。

——梶浦さんが「Fate/Zero」に初めて触れた時の印象はいかがでしたか？

梶浦 もともと「Fate/stay night」というゲームが有名なことは知っていて、「その前日譚としてはあつたんですよ。」「仕事のお話を頂いて「Fate/Zero」の小説読んだら、友達に言ったら、その友達もものすごい「Fate」フリークだったんです。そこからもう「stay night」の物語をもう時間くらいかけて説明してくれて。「Fate/Zero」はそこに至るまでの話だから、いわゆる、絶望に向かっているストーリー。なんだというところを、あらすじも含めて延々教えてもらったんです。改めて「ああ……」「つていいきな人の愛ってすいんだは」「つて思いましたね。読む前にそういう話を聞いたので、覚悟をきめて読み始めました。破滅的なラストに向かっているんでいく

だらうなって、ヒヤヒヤしながら読んでますけれど……。やっぱり「魔法少女まどか☆マギカ」の脚本を拝読した時にも感じたことですが、虚淵さんの作品ってエンターテインメント性が強いんですよ。絶望に向かっている過程でも、受け手を決定的に絶望させない仕掛けがちゃんとあるんです。受け手をいたすりに苦しいないというか、不幸な最期を遂げるキャラクターでも、ちゃんと心境を整えてあげたり、破滅に向かっている中でも生き方に一本筋を通してあげたり。救いのない「絶望の物語」ではないんです。きちんとエンターテインメントだんたんとすすく感じましたね。とても面白くて、一気に読みました。

——あるインタビュで梶浦さんが「物語はハッピーエンドのほうが好きだけど、作曲するなら破滅系の曲の方がやりやすい」「ハッピーエンド物語を求めながら、凄惨な結末しか描けない」と苦惱されていた虚淵さんと似ていると感じました。

梶浦 自分が暇な時に読むものは、ともかく誰も人が死なないハッピーエンドのものがないって思っているんですけど、仕事をするなら人が死ぬものも嫌じゃないです。ドラマがある物語の方がこう、曲を作る時に燃えるんですよ。——破滅的というより、物語の起伏が大きい方がいい。ということですね。

梶浦 そうですね。割と大きな曲を作りたい方なので、人間の心がたぐさん動く物語の方が、音楽も作り甲斐があるので好きなんです。人が死んで欲しいってことじゃなくて、ドラマチックな流れがあるものの方がやっぱり作るときは好きですね。だから仕事自線で読む時は好きですね。だから仕事自線で読む時は「死の場面で「どんな曲がいいかな」とちよつと燃えてしまつたりします。プレイベートで読むと「いや、死んじやいやー!!」になるんですけど。その辺は読む際のモードで全然変わってきますね。

——「Fate/Zero」は作曲しやすそうでしたか？

梶浦 いや、これは結構難しそうだなと思いましたがね。登場するキャラクターた

作品世界の理解の上に
紡ぎ出されていく
楽曲の数々

胸中に確固とした信念を抱く骨太なキャラクター陣が織り成す重厚な物語。梶浦氏が目指したのは、そんな「Fate/Zero」の世界を受け止める“重量感のある音楽”だった。



凄惨な過去から「善悪」に対して独自の価値観を持つ切嗣。彼が求めるのは…



魔術師の名門・遠坂家の家長である時臣。一族の宿願成就を目指し聖杯戦争に挑む。



心の奥底に果食う欲望を押しさえ込み、自らを厳しく律してきた綺礼。しかし…

ちがクールなんです。みんな大人なので、むやみに心を動かさない。自分の信じる道を突き進むタイプの人たちなので、その辺を音楽にするのは難しい部分があるって思いながら読んでいました。

梶浦さんが本作の音楽で表現しようと思われたテーマは？

梶浦 本を読んで初めに感じたのは、重さです。重厚な物語で出てくるキャラクターはみんなきちんと重量感のある、確かなとした背景と地位を持った大人たちなんです。だからこそ音楽的にも、真ん中にこの「重量感」がなくてはならないって思いました。画面からキラキラはみ出してくるような音ではなく、登場人物たちの背景の一番後ろに沈み込んでいるような、重量感のある音がいなくて。前に出てくるより後ろできちっと重さを作っているような音がメインとして必要だと思いましたが、そのメインの音を核に、軽めの曲やバトル曲に広げていった感じですね。音楽の基本位置は、画面のどこかに常に存在している「Undertale」さんの間部分。何処かにある間の後ろから派生してくるような、重い通奏底音が常に流れているイメージ。それが一番基本の部分かなって思っています。

作品世界を音楽に落とし込む フィルムスコアリング

これは実際「Eate/Zero」の音楽制作についてお聞きします。まずは監督が「こういう曲が欲しい」という発注曲リストを作られたのですか？

あおき 正確には、僕というよりも音響

監督の岩浪美和さんですね。岩浪さんにはまずベースの楽曲リストを作ってもらって、それを基にみんなで打ち合わせをするという。僕も梶浦さん込みで打ち合わせをして、更にそこで僕の方から「こういう曲を足したい」とか、「こういうイメージで」ということをお伝えする、という流れですかね。

岩浪さんは「空の境界」でも音響監督を務められていますね。

あおき そうですね。「空の境界」の場合は発注の仕方が少し違って、基本的にシーン合わせの「フィルムスコアリング」で音楽を作っていたいたんです。実際の映像や絵コンテを見ながら「ここからこのシーンに対してこういう曲が欲しいです」という発注のやり方でした。このタイミングで入ってこられて終わる曲を」とか、「こういう展開のシーンに、密に打ち合わせをして」という風にあくまで劇場版だからやれたことで、TVアニメでそのやり方はさすがに難しい。曲数的にもかなりの点数になってしまっていて、あくまで楽曲リストを基に発注していった感じですね。

梶浦 楽曲の発注メニューを頂いて、曲のタイトルやキーワードを見ただけで自分の中でイメージできたものは「分かりました」、やり方に色々可能性があるなと思ってもらって、「どういう風にしようか」という相談をしたり。曲のイメージを説明してもらったり、疑問点を質問したり……そういうやりとりですね。

発注の時点で「この曲はこのシー

ンで使おう」といった、明確なイメージはないわけですね？

梶浦 そうですね。でも、全部の曲が発注時のイメージのまま使われることって実はあんまりないんです。発注時のタイトルとまったく違うシーンで使われることもTVでは結構あって、作曲する時は、曲のイメージがはっきりしているものから作っていくんですが、どうしても最後は割とあいまいな曲がいくつが残ってしまったんです。そういう場合は、付けられたタイトルの通りに作るより、全体のバランスを見て、パリエーションが出るような曲を作りますね。タイトルにこだわって似たような曲ばかりになってしまったりも、タイトルとちょっと食い違っても、タイトルシヨンが増えている方がいいです。

近藤 例外的な作曲の仕方をしたのは、

1話の冒頭とラストの召喚シーンだね。
あおき そうですね。あの部分はフィルムスコアリングで作って頂きました。

それはあなたが提案を？

梶浦 私がやらせてお伝えしたんです。
近藤 やらなければならぬシーンってあるんですけど、やってみるとやっぱり良い。結局またやろうって話になる。後はコストの問題と、スケジュールの問題になります。

梶浦 実写の映画に近いやり方なんです。脚本を読んだ時にも感じたんですが、1話のコンテ撮を拝見した時に「実写映画っぽいな」と思っただけです。1話は派手なバトルもなく、丹念に各陣営のキャラクターたちをジワジワ描いていく

構成も映画のようだった。そこで冒頭のシーンで、映画っぽい入りというか、全編を貫く重厚な雰囲気表現しておきたかったんです。

なるほど。

梶浦 弦から入って、タイトルのところでもパーンと音楽が来る、そういう映画っぽいシーン合わせの楽曲で物語を徐々に盛り上げて、最後の召喚のシーンをまた音楽でしっかりと締めて終わるという、「Eate/Zero」の音楽が目指す方向性を、1話できちんと示しておきたかったんです。それは観ている人に明確に伝えられたいな、と思うんです。

1話は各陣営の「顔見せ」的な内容でしたが、音楽的にも今後の方向性を打ち出す顔見せの回だったというわけですね。

近藤 今回「Eate/Zero」の制作にあたって、現場の中で、横綱相撲をやるようになって、現場をすっとしていたんです。だから、あおきさんも1話から焦ってアクションを入れたりしなかった。「Eate」という冠を掲げている以上、みんな見られるだろうって、1話から見限られることはないだろうって信じていたんです。多分、梶浦さんもそれを分かってくれたんじゃないかと思っています。

梶浦 実際の完成映像を見せて頂いて、自分でも盛り上がりつつありましたね。
近藤 ラストのセイバー、コンテ撮の時は正面の止めの絵だったのが、最後に、アングルを回したんです。音楽がガーッと来た後。

あおき 梶浦さんが作曲の際に使われていたのはコンテ撮りなんですけど、その後に本カットと尺が変わってしまう部分が出てきて、せっかくな映像に合わせて頂いたので、合わない部分もあつちやう部分がいくつか出てきたんです。曲に合っていない部分も問題ない部分もありましたが、「こゝ合わせた方がやっぱりいいよな」という部分は、もう1回尺調整し直したりとか。

近藤 セイバーが目を開けるタイミングとか、延々とフレーム合わせしたりね。
あおき タイムシートを修正して数コマずらしたり……。

近藤 それはもう編集レベルじゃなくて、撮影の方に戻して撮影からやり直しているんです。

梶浦 総合わせ。って、音楽を作る方だけじゃなくて絵を作られる方も本当に大変ですね。

1話のラスト、セイバーのアップの後にタイトルバックが出ます。そこからEDに入るまでの尺の間、の余韻に鳥肌が立ちました。

あおき あのシーン、実はそんなに手を加えてはいないんです。曲をはめてみたらこういうリズムになったので、だったらもうこゝはのままでいい、こうって。

近藤 どこにタイトルバックを出すのかも決まらなくてやっていました。頭に出すのか終わりに出すのか。

梶浦 今回、1話で「総合わせ」をさせて頂いて結果的にすごく良かったのが、作品が持っている「テンポ感」を掴むことができたことです。総合わせをする前に、シナリオを読んである程度の曲を作っていたんですけど、総合わせで長い4、5分の曲を作ってみたら、テンポが全然違った。「[Fate/Zero]のテンポってこれなんだ。って。初期に作った曲はもっとテンポが速くて、せかせかしていたというか。「ああ、違う違う」って思ってた。作った曲の半分をボツにして、残した曲もテンポを相当落としたりして、総合わせをする。ことで、自分の中のテンポ感がガラッと書き換わったんです。そういう意味で、最初に冒頭のシーンで総合わせさせて頂いたのは、音

楽を作る上で非常に良かったと思っています。
— 今のお話に出ていた曲は、サウンドトラックの「[the beginning of the end]」ですね。

梶浦 そうですね。元々はシーン合わせの曲ですが、結局このシーンに作った曲がメインテーマ的なメロディになりました。同じメロディが雰囲気を変えて他の曲の中にも入り込んでいたりします。

近藤 梶浦さんはそういう使い方が多いです。『空の境界』の時もそうでした。

梶浦 そうですね。ただ今回は『空の境界』の時よりもメロディラインをちょっと地味にしています。そこまで主張しないメロディのほうがいいなと思って、『空の境界』の時はこのメロディが流れたら絶対に分かるようにしようって結構。立たせた。のですが、『Fate/Zero』のメロディは割と地味に作ってあります。あまりメロディが前に出て来すぎないようにしたかったです。悲壮感とか哀しみ感はあるけれど、あんまり主張が強すぎるメロディだと『Fate/Zero』の場合ちょっと

とるるさいつって思ったので、割と地味です。悲壮感や哀しみ感では、弦の上がり方とかで演出できるんです。耳に飛び込んできて、こで止まるメロディじゃないんですよ。言い方悪いですけど、右から左に抜けるメロダと思っけていて。哀しい感じとか切ない感じの曲調では充分あるけれど、多分みんなメロディは覚えてないと思います。

音楽が生み出す ストーリーの「グルーブ感」

— 各シーンに曲をはめこむのは音響監督の岩波さんのお仕事なんでしょうか？
あおき そうですね。岩波さんが先行して曲をはめてきてくれて、それをムービーデータで頂いて、それをこつちでチェックして。イメージと違う部分があれば曲を変えてもらったり。僕のほうから候補曲を出し直すこともありますね。
梶浦 TVアニメの場合は、もう監督と音響監督さんにお任せしています。完全にシーン限定で作った曲以外は、私もどこで曲が流れるか分からないので、出来

“フィルムスコアリング”から生まれたメインテーマ

音楽をのせる映像を基に、楽曲のイメージを膨らませていく“フィルムスコアリング”の手法。1話の冒頭とラストの召喚シーン用に作られた曲「[the beginning of the end]」が、その後、本作のメインテーマとして採用されることになった。



本作のオープニングを飾った、切嗣とアインのシーン。重厚なオーケストラ。



各陣営がサーヴァントを召喚していくラスト。計算し尽くされたタイミング。

上がりを観るのが結構楽しみなんです。「あ、そうしてこれ来るんだ」みたいな笑。

でもそうして頂いたほうが、結局TVアニメの音楽にとってもいいんです。実際の映像を見ながら作曲するわけじゃないですから、こちらの頭の中の想像で曲を作るの方が多いいんです。なので自分が意図したシーン以外で曲が流れるのは、どちらかという大歓迎なんです。だって完成形の映像を見ていない人が、最終的にどの曲が合うかというのとは分るわけですから。

近藤 シーン単体で見たらこのシーンにはこの曲が合ったけれど、全体の流れで見るとこっちの曲の方が合う、ということもありますね。

梶浦 そうですよ。これまでの1stシーズン振り返って、音楽の使われ方が印象的だったシーンについてお話をお聞かせください。

梶浦 どのシーンも印象的なんですけど、やっぱり1話のラスト。ああいう形で曲を作れて本当に良かったです。意外だったのは、8話でセイバーとランサーがキャスターと戦うシーンで同じ曲「The beginning of the end」が使われていて、バトルシーンでもいけるんだな、と。あの曲はゆっくりですが、割とリズムがドンドンとはつきり合ってます。少しずつ高まっていって系に作った高まりですが、これくらいゆっくりに作った高まりでも、「The end」はいけるんだなってことを改めて認識しましたね。2ndシーズンでも、またあれくらい重苦しいバトル曲を

作ってみようかなと考えています。あと8話でない、今回「Arc Zero」で作った数少ない女性ボーカル曲「Arc of the stars (Arc Town)」が、アイリと綺礼が戦うシーンでついに流れました。「Arc Zero」では珍しい、綺麗系な曲です。

近藤 音楽の使い方の話でいえば、3話のラスト辺りも面白いんですよ。セイバーとアイリの浜辺のシーンから橋の上のライダーとウェイバーのシーンに繋がって、最後にセイバーとランサーが対峙するまでの流れを、音楽が作っているんです（曲名は「Frie the battlefield」）。

—— どういうことでしょうか？

近藤 穏やかな浜辺のシーンの終わりが、音楽がスタートして、高まっていく戦闘の予感を表現しているんです。橋の上のライダーとウェイバーのやり取りは、音楽がなければ単なる和みシーンになってしまう。このシーンに緊張感がある音楽が重なることで、これから何か大変なことが始まるそうだな、というのを匂わせているんです。音楽の演出ですね。

あおき 橋から埠頭の倉庫街に舞台が移ったタイミングで、曲が転調して、そこでセイバーとランサーが初めて出会うんです。

近藤 うまくいったよね。こういうタイミングがぴったり合うように延々と調整し続けるのが音響の作業なんです。「もうちょっと、あとちょっと巻けないか」みたいなことをミキサーさんにお願いして延々グルグルと、どこでレバーを作った繰り返すか、とか。

あおき セイバーが鎧をまとった辺りか

らまた音楽も盛り上がりつつくるんですよ。

近藤 梶浦さん、やっぱりフィルム慣れで転調が来たらしっくりくるかってことが分かっていて、そのグルーブ感とかタイミングとかがすごくいいんだと思う。だから絵にはめやすくないやないかな。

梶浦 あ、そのシーン、すごく良かったです。正直自分ではタイミングを作れないので、こつこつと工夫して綺麗にはめていただけたのは嬉しいです。作った甲斐がありましたよ。音楽を大切にしてください。

あおき 2話でアサシンが遠坂邸に侵入するところもいんです。綺礼がアサシンに指令を下すところからうつすら曲「Back to the sea」が始まって、アサシンが森を駆け下る侵入シークエンスから曲が動き出す。あの転調がかっこいいんです。

近藤 基本的にさっきの3話と一緒ですね。音楽が転調したところからアクションが始まるっていう。そういうのがハマった瞬間が気持ちいいんだよね、音楽って。もうこの時期になると絵コンテ描いている人間も演出している人間も、音楽聴きながらやってくるだろうし、劇伴の曲調も把握してるだろうし。

梶浦 結構曲数もあるのに、こういう風に全部やんと聴き込んで使ってくるんだから、それは感激ですね。何十曲もありますから、それを全部聴いて把握した上で、効果的に使うのってすごく大変なことだと思うんです。過去の仕事で、何

百曲に近いくらい書いたけれど、結局1回ずつくらいしか使われなかったということも多かったです。でもそれはしょうがないですよ。結局TVシリーズでそういう部分も含めての劇伴なので。実際に手を動かしてみたら、ちょっとイメージが違ったっていう曲も当然出てくると思いますし。

劇伴が果たす役割

—— 梶浦さんにとって、アニメの劇伴とは、どのような役割を持つものなのでしょうか？

梶浦 作品によって違うと思いますが、空気感 かな。空気の奥行きを作る仕事。アニメの劇伴の場合はあると思ってるんです。アニメの場合ほとんど絵が綺麗でも、やはり実写ではないので、観る側にある種の想像力が必要になると思うんです。実写の場合だと、例えば広大な原っぱの風景の一部分が映ったとする。みんな心の中に広大な原っぱのイメージを持っているので、原っぱの全体像を描かなくてもそれをリアルに想像することができる。でも、アニメーションの場合は物の世界じゃないので、想像力を働かせれば実写以上の世界を描くこともできる。その分、音楽の方に、空気感を作る役割が、実写以上に掛かってくる気がするんです。アニメの絵が、作りたい、世界を表現する手助けするっていうか。実写の場合だと、広い場所で狭い音楽流してもいいんですよ。広い原っぱでリバーブのないピアノを流してもいいんです。でもアニメの場合、私

の感覚だと広い空間に狭い音楽を流すとあまり方角ないんですね。なんとなく、音楽の方向性像の方に引きずられてしまっんですけど。音楽って怖いもので、人の心をミスリードするんです。実写の場合は音楽がミスリードしても、実際に知っている世界だから観ている方も騙されないんですけど、アニメーションは想像力を豊かに働かせるものだから、合わない音楽を流すと観ている人を簡単にミスリードしてしまう可能性がある。アニメーションの場合、比較的ですけれどアニメの広さに合った。空気感の音楽を作った方がいいなというのが今までやって作った印象です。背景音等を見るもその作品が求めている広さが分かるので、迷った場合は背景音や資料を見直して、「こういう広さだよな」とか「これぐらいの暗さだよな」ということを再確認して作業するようにしていきます。もちろん、すごく暗い所で明るい曲を流すとか、絵を裏切った方が面白い作品もあるんですけど、「Fate/Zero」は音楽が浮かない方がいいと思っんです。背景と音楽が溶け込んで一緒

音楽の使われ方が印象に残ったシーン

梶浦氏、あおき監督、近藤氏に、それぞれ音楽的な見所について聞いてみた。“音楽”の観点に立てて、改めて観直してみたい。



8話で描かれた、キャスターVSセイバー＆ランサーの戦い。梶浦氏おススメ。曲は「the beginning of the end」。



3話より、音楽によって展開をイメージさせる手法の好例。近藤氏のイチ押し。曲は「rule the battlefield」。



あおき監督が選んだ、2話の遠坂邸侵入シーン。音楽の転調部分に注目。曲は「back to the wall」。



8話よりナタリアのシーン。音楽が回想シーンであることを伝え、映像を補完している。曲は「nervous」。

になつたくらいがいい作品では、あんまり暗さとか重さとか、背景の広さとかを裏切らない音楽の方がいいな思っているんです。

では、実写・アニメのくくりを離れて、劇伴というところで考えると、どのような役割を持つものだとお考えですか？

梶浦 それは本当に作品が求めているものによると思うんです。「音楽を立たせてください」という注文もあれば「BGMを作ってください」という注文もあって。でも、理想の劇伴というのは、目立つ、目立たないに関わらず、それがあってことによってその場面の盛り上がりや感情の動きが増幅するものだと思うんです。音楽があることで観た人が気付かなくてもいい。ただ音楽が入ることによって、作り手側が「ここで驚いて欲しい」とか「心を動かして欲しい」という場面がより盛り上がりたがるじゃないんです。感動にせよ、驚きにせよ、悲しみにせよ、観ている人に与えるものを増幅させるのが、劇伴の役割だと思えます。ですので、劇伴は分かりやすい方がいいと思えますね。始まっ

た途端に、かっこいいの、か、恐いの、か、悲しいのか分らないといけない。音楽が醸し出す感情、効果というか、音楽ってある種、効果音的なところがありますから。それは非常に明快でないといけないと思えます。かっこいい曲なら、始まった最初の音からかっこいいって思われなきゃいけないし、場を盛り上げていく曲なら、音楽だけを聴いても盛り上がるような曲じゃない。音楽だけ聴いても盛り上がるような曲と、盛り上がりつついくセリフと、盛り上がりつついく絵の3つが重なれば、もう盛り上がりません。そうじゃないんですよ。そういう感情の手助けというか、そういう音楽の役割を大事にしています。

あおき シーンを補完するものであつて欲しいです。映像を見て伝わるものだったら映像で表現できるんですけど、映像だけじゃ伝えきれないものがあるんです。映像の仕事は、こつこつと頑張るんで、音楽で足りない部分を補ってもらえるとありがたいですね。

近藤 そういえば、8話は「Fate/Zero」に珍しく入れ子で複雑な構造の回だったんだけど、音楽を上手く使ってますねと整理してたね。音楽と絵コンテを上手くマッチングさせていて、上手だなあと思いました。

あおき 一番困ったのは切嗣の回想の、ナタリアのシーンです。演出的に今回どのくらいナタリアの顔を見せるのか、突然の回想シーンで観ている人を混乱させないかとか、色んな懸念があつたんですけど、そこで音楽の力を使わせていただきました。

近藤 回想シーン、最初は音楽を入れてないんです。頭から入れてしまうと、ナタリアが立たなくなってしまう。最初に音楽を入らずにナタリアを立たせた後で音楽流すから、観ている人にナタリアをきちんと印象づけることができます。

あおき いきなり回想に入ってる観ている人が「このシーンなんだろう？」って思っているところに音楽が入る。その音楽

がそのままケイネスが苦しんでいるシーンに繋がって、転がる葉英で前のシーンが切斷の回想シーンだったことに気がつく。この一連の流れを音楽で作ってもっているんです。曲名は「Petrus」このシーンは、映像だけじゃとても描ききれなかったですね。

近藤 シーンとシーンを繋ぎ合わせて連れ切れない感を持っていくのに、音楽で助けられている部分って本当に多いんです。あおき監督はそれをよく分かってやっているなって思った。例えば、さっきの話にも出た3話のシーン。ライダーとウェイバーがただ単に橋の上で話をしているシーンでも、あの音楽が流れることで戦いがすでにスタートしていることが観ている側にも伝わる。

梶浦 同じ絵の、同じセリフの、同じシーンでも、流す音楽を変えるだけでずいぶん印象が変わりますからね。音楽っていう感情を直に支配してしまうところがあるので、効果的に使ったこともできる反面、ミスリードしてしまうこともあるから怖いんです。

あおき 怖いという表現に驚きました。

梶浦 そう、怖い。下手に入れるなら音楽はない方がいい。音楽って、そのシーンを観ている人に「どう感じて欲しいか」っていうことを説明し過ぎるんです。だからシーンの意図を謎のままにしておきたいわけでは。音楽を入れない、というやり方もあると思います。

あおき 11話の3人の王が会話するシーンがまさにそういう感じでした。最初に曲をつけてやってみたんですが、音楽が

流れるとその曲が特定の誰かに入ってしまうんです。あのシーンはあくまで3人の王がいて、その3人が「俺が主役だ」って張り合うシーンなんです。だからそこに曲を流してしまっても、うまくいかないんです。まったくないわけではないんですが、なるべく外し気味にして、最後に盛り上がる、「王の軍勢」のところだけ曲を入れるようにしています。

近藤 あのシーンはよく聞いてます。残念なことに、尺の都合でTV放送版はかなり短くなってしまったんです。BD・BOXにはフルの映像が収録されていて、TV版と比べると5分も長くなっています。

あおき TV放送版、5分削っても結局全部入りきらなくてOPも削ったんです。

響き合うクリエイターの熱
放送されている1stシーズンをご覧になった感想をお聞かせください。

梶浦 スタッフのみなさんの本気を見せられて、すくエネルギーをもらっています。すごいいな、かっこいいいなって思いますが、私は、映像に表れた表現なので、それがどんなに優れた表現なのか分からないですが、素人目に見てもここまでやらなくてもいいのでは？」というくらい凄く映像を見せつけられると、素直に面白くなって思えます。声優さんの演技にも驚かされますね。切嗣は奥さんのアイリにだけむちゃくちゃ掴めない、とか、原作を読んだだけじゃ掴めない、そういう描写が映像になって動いているのを観るのがとても楽しみです。

——スタッフのみなさんのちよとつづの想像力が「Unleash」の世界をより豊かにしているんです。

梶浦 そうですね。アニメーションになると、原作を読んでいた時よりもキャラクターをもっと身近に、切々と感じる感じができますね。

この先に続く2ndシーズンの、音楽的な聴き所についてお聞かせください。

梶浦 1stシーズンで使われた曲ももちろん引き続き流れますが、2ndシーズンで新たに流れる曲にも期待してください。1stシーズンも毎回クライマックス的に盛り上がりがありますが、2ndシーズンはさらにすごい展開が待ち構えています。物語に合わせて、曲の方もドラマチックな曲が多くなっていると思います。あと、1stシーズンでもやせて頂いたように、2ndシーズンの方でも、総合わせで曲を付けさせて頂いたと思います。で曲を付けて下さったいなと思えます。

あおき 1stシーズンは1話の冒頭とラストだけだったんですが、2ndシーズンにはシーン合々の曲をもう少し多くお願いしたいという話をしています。

近藤 梶浦さんが引き受けてくれたんです。そのために、コンテを急いで作業を前に進めていこうって。

梶浦 是非やらせてくださいとお願いしたんです。作業をお急がせして申し訳ないです……。これから作らせていただきます。結構燃えます。

——以前のインタビューで、梶浦さんが出来上がった映像を見て「Unleashさん、

ちよとつづの正気の沙汰じゃない」っておっしゃっていたのが印象的でした。

梶浦 虫みたいな細かく描く必要があったんでしょうかね？ いくつか声を大にして聞きたかったんですけど。

近藤 CGのスタッフで、ああいうのが好きなスタッフがいるんです。

あおき 凝り性なんです（笑）。梶浦 これには想像なんですけれど、頼まれてもいないのに死ぬほど頑張っちゃった人がいたんじゃないかって。そういう話をよく友達としていたんです。

近藤 今ちょうど、戦闘機と海魔のパトリーションを作ってますよ。大好物の、戦闘機と怪獣の一大決戦。モノみたく、楽しくて仕方ないみたい。（笑）。

あおき この前、制作途中のやつを見せてもらいましたよ。超かっこよかったです。

梶浦 あと、怪魔ですね。私、もう海に行けないです。どうしてヒトデがこんなに詳細に描かれているのか。今はカットされている怖いシーンがBDで復活すると思うともう……。お手柔らかにお願いします。

——では最後に、ファンへのメッセージをお願いします。

梶浦 私、映像の凄さや演出の凄さに毎回驚かされています。それに負けない毎回クライマックスな音楽を頑張って作りますので、これからも「Unleash」をお楽しみに、よろしくお願いします。



Fate/Zero Original Soundtrack I
Track List

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| 1. <i>Point Zero</i> | 13. <i>strategy</i> |
| 2. <i>let the stars fall down</i> | 14. <i>unrest</i> |
| 3. <i>grief</i> | 15. <i>back to the wall</i> |
| 4. <i>nervous</i> | 16. <i>secret maneuvers</i> |
| 5. <i>confrontation</i> | 17. <i>an eerie enemy</i> |
| 6. <i>the battle is to the strong</i> | 18. <i>assassin</i> |
| 7. <i>evacuation</i> | 19. <i>a chaser</i> |
| 8. <i>the legend</i> | 20. <i>to be continued</i> |
| 9. <i>little drop of peace</i> | 21. <i>painful</i> |
| 10. <i>the beginning of the end</i> | 22. <i>rule the battlefield</i> |
| 11. <i>if you leave</i> | 23. <i>forebodings</i> |
| 12. <i>rabble-rousers</i> | 24. <i>tragedy and fate</i> |



武内崇

「Zero」アニメで株を上げたのは、やはりこの4人のマスターです。

株上げ筆頭は、もちろん雁夜おじさん。1話放映後の人気には正直動揺しました。まあかくいう自分も、1話はすっかり雁夜に共感しながら視聴してました。少女を助げるために命を投げ出し、漆黒の狂戦士を従えて闇を征く白髪の蟲使い、という姿はダークヒーローそのもの。元々雁夜のデザインは、正しいようにも歪んでいるようにも見えるところぐらいのラインを狙っていたので、そこが上手く作用してくれたのであれば非常にうれしいです。

次点は、ケイネス。まさか、このかませ犬……ではなく、典型的な敵役ボジションのキャラが「先生」の愛称で親しまれることになるとは、やはり魔術工房☆大爆散がお客さんの心掴んだのか……。『Zero』マテリアルに掲載されているラフ絵が、自分の持っていたケイネスのイメージの全てでしたので、今回はちょっと格好いい先生を描いてみました。ウエイバーは原作でも人気があったので好かれるだろうなあとは思っています

たが、まさかアニメではこういう描き方をしてくるとは。これ、完全にヒロインですよね？ 元々の「ひねくれ生意思小僧」というデザインを引き継ぎつつ、本当に可愛く描いてくれています。真似て描いてみたものの、自分ではこれが精一杯。

龍之介はマスターの中でも一番目立たない位置のため、実はキャラ全身イラスト以外で彩色仕上げまでされた絵が1枚もないキャラです。小説で読むと、かなりえげつないキャラとして刷り込まれますが、アニメでは石田彰さんの名演と相まって、憎みきれないキャラとして描かれています。

各マスター達の魅力を引き出ししているのは、勿論、彼らの持つサーヴァントです。忠犬ランサーと堅物ケイネス。きれいなジャイアン・ライダーとインテリのび太・ウエイバー。おまえらもう結婚しちゃえのキヤスター&龍之介。『Zero』アニメは「魔術師とサーヴァント」という関係性こそが「Fate」という作品群の大きな魅力の一つなのだということを、再認識させてくれました。

武内崇

たけうちたかし ● Fate/Zero | キャラクター原案 TYPE-MOON の代表で、イラストレーター 代表作は『月姫』『Fate/stay night』『空の境界』など。余須きのことは中学時代からの友人。



illustration : 武内崇

各話スタッフ

第一話 「英霊召喚」
絵コンテ：あおきえい
演出：あおきえい
作画監督：須藤友徳・碓谷敦

第二話 「偽りの戦端」
絵コンテ：恒松圭
演出：恒松圭
作画監督：須藤友徳・碓谷敦

第三話 「冬木之地」
絵コンテ：笹嶋啓一
演出：恒松圭
作画監督：須藤友徳・碓谷敦

第四話 「魔槍の刃」
絵コンテ：柘原隆史
演出：柘原隆史
作画監督：清水慶太

第五話 「凶獣咆吼」
絵コンテ：須藤友徳
演出：須藤友徳
作画監督：須藤友徳・碓谷敦

第六話 「謀略の夜」
絵コンテ：笹嶋啓一
演出：野中卓也
作画監督：茂木貴之

第七話 「魔境の森」
絵コンテ：野中卓也
演出：野中卓也
作画監督：茂木貴之

第八話 「魔術師殺し」
絵コンテ：あおきえい
演出：あおきえい、野中卓也、恒松圭
作画監督：高橋タクロウ・碓谷敦、茂木貴之
白井俊之・須藤友徳

第九話 「主と従者」
絵コンテ：柘原隆史
演出：柘原隆史
作画監督：小船井充

第十話 「凜の冒険」
絵コンテ：松山彬
演出：小笠原篤
作画監督：菊池隼也
作画監督協力：碓谷敦

第十一話 「聖杯問答」
絵コンテ：福山大
演出：福山大
演出補佐：恒松圭
作画監督：清水慶太

第十二話 「聖杯の招き」
絵コンテ：野中阿斗
演出：野中阿斗
演出補佐：野中卓也
作画監督：茂木貴之

第十三話 「禁断の狂宴」
絵コンテ：宇田明彦
演出：宇田明彦
作画監督：碓谷敦・須藤友徳

CAST

衛宮切嗣：小山力也
セイバー：川澄綾子
アイリスフィール：大原さやか
イリヤフィール：門脇舞以
久宇舞弥：恒松あゆみ
遠坂時臣：速水奨
アーチャー：関智一
言峰綺礼：中田譲治
アサン：川村拓央
ケイネス：山崎たくみ
ランサー：緑川光
ソラウ：豊口めぐみ
ウェイバー：浪川大輔
ライダー：大塚明夫
雨生龍之介：石田彰
キャスター：鶴岡聡
間桐雁夜：新垣樽助
バーサーカー：置鮎龍太郎
言峰璃正：広瀬正志
遠坂葵：伊藤葉純
遠坂凛：植田佳奈
間桐桜：下屋則子
間桐臓硯：津嘉山正輝
アハト翁：藤本譲

ほか

STAFF

原作：虚淵玄(ニトロプラス)
TYPE-MOON
原案：奈須きのこ
キャラクター原案：武内崇
監督：あおきえい
監督補佐：恒松圭
キャラクターデザイン：須藤友徳・碓谷敦
色彩設計：千葉絵美
美術監督：衛藤功二
撮影監督：寺尾優一
3D監督：穴戸幸次郎
編集：神野学
音響監督：岩浪美和
音楽：梶浦由記
アニメーション制作：ufotable
オープニングテーマ：「oath sign」
LISA(アニプレックス)
エンディングテーマ：「MEMORIA」
藍井エイル(SME Records)

SPECIAL CONTENTS STAFF

脚本：奈須きのこ
キャラクターデザイン：武内崇
絵コンテ：武内崇(その1)・BLACK
色指定：千葉絵美
撮影：松田茂志
美術：海老沢一男・金玖芝

cast

アイリ師匠：大原さやか
弟子ゼロ号：金元寿子
ザイド：川村拓央
ナレーション：中田譲治

PV & O.A. PR CM STAFF

ディレクション：ufotable

BD BOX CM STAFF

ディレクター：望月通隆

Fate/Zero Animation Material STAFF

執筆：水川竜介
前田久
志田英邦
星徹哉
宮昌太郎
装丁：Veia
デザイン：山田浩市(山田屋意匠堂)
制作協力：鈴木龍(ufotable)
編集：淀明子
喜多愛美
矢野健二
多田年礼
杉田みどり
湯浅真彦
小山真幸

BD BOX PRODUCT STAFF

ジャケットイラスト原画：武内崇
彩色：こやまひろかず
オーサリング&エンコード：臼杵光顕(IMAGICA)
オーサリングコーディネート：長澤和典(IMAGICA)
メニューデザイン：望月通隆
アートディレクター：斉藤昭(Veia)
デザイナー：兼田弥生(Veia)
山口美幸(Veia)
制作進行：内藤あづさ
柳瀬陽子
杉村薫
宣伝：高橋祐馬
鈴木健太
セールスプロモーション：三鍋尚紀
小野木航
プロデューサー：岩上敦宏
ディレクター：淀明子
柏田真一郎
喜多愛美

Drama CD I STAFF

脚本：虚淵玄(ニトロプラス)
音響監督：岩浪美和
音響効果：野崎博樹
録音調整：土屋雅紀
録音助手：田中直也、岡部直紀
録音スタジオ：STUDIO MAUSU
音響制作：スタジオマウス
音響制作担当：上田恵美香
マスタリングエンジニア：鈴江真智子
(Sony Music Studios Tokyo)

cast

衛宮切嗣：小山力也
アイリスフィール：大原さやか
久宇舞弥：恒松あゆみ
アハト翁：藤本譲

Original Soundtrack I STAFF

Sound Producer：梶浦由記
Producer：森康哲
(SPACE CRAFT PRODUCE)

Recording & Mixing Engineer：小岩孝志(SIGN SOUND)
Recording Engineer：大平佳男
Assistant Engineer：宮本耕三(SOUND VALLEY)
：近藤真奈美(STUDIO em POINT)
Recording Studio：SOUND VALLEY STUDIO
Studio em POINT
Musicians Co-ordination：須藤一男(HOT WAVE)
Score Support：石川洋光

Mastering Engineer：鈴江真智子
(Sony Music Studios Tokyo)

MUSICIAN

ALL Keyboard & Programming：梶浦由記

Chorus：笠原由里・貝田由里子・戸丸華江
東京混声合唱団
Strings：城戸 Strings
今野 Strings
Flute：赤木りえ
Clarinet：山根公男
Guitar：是永巧一
Horn：福川伸陽・丸山勉・和田博史
西條貴人・高橋臣宣・野見山和子
Trumpet：本間千也・小貴嘗
Trombone：鳥塚心輔・佐藤洋樹
玉木優・山口準士

[収録内容]

Disc1:本編(第一話)/Textless OP/ED.PV.O.A.PR CM

Disc2:本編(第二～四話)/BD-BOX CM

Disc3:本編(第五～七話)/SPECIAL CONTENTS 1

Disc4:本編(第八～十話)/SPECIAL CONTENTS 2

Disc5:本編(第十一～十三話)/SPECIAL CONTENTS 3

APPROX. Disc1: 47min. 1層 Disc2: 73min. 1層 Disc3: 72min. 2層 Disc4: 73min. 2層 Disc5: 84min. 2層	リニアPCM / STEREO (48KHz / 24bit)	HDワイドスクリーン 1920×1080P 16:9	本編字幕 1.日本語 2.英語 Disc3-5特典映像字幕 1.日本語 *Disc1,2の特典映像には 字幕は収録されておりません。
---	------------------------------------	----------------------------------	---

- 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。●破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、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、乗り物酔いに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、キズ等をつけないように取り扱い下さい。●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質営用に使用すること、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に収録された音声を送信できる状態にすることを禁じます。

●この商品は、一般家庭内における私的再生に用途を限っ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。

株式会社アニプレックス www.aniplex.jp(PC・携帯共通)

ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ：
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
〒102-8353 東京都千代田区六番町4番地5
phone 03-3515-5111

