

The logo features the word "Fate" in a large, white, serif font, with "stay night" in a smaller, white, sans-serif font below it. A purple butterfly with its wings spread is positioned behind the text, with its body and wings overlapping the letters. The butterfly's wings have a dark purple outline and a lighter purple fill.

Fate  
stay night

Heaven's Feel

II

lost butterfly

ANIMATION MATERIAL



イントロダクション

劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』II.lost butterflyは、2019年1月12日より全国の映画館で公開された。2004年にTYPE-MOONが発売したヴィジュアルノベルゲーム『Fate/stay night』は、本年15周年を迎える。節目となる年、原作における最終ルート[Heaven's Feel]は第二章の幕を上げた。

アニメーション制作は、2007年に劇場版『空の境界』七部作を制作して以来、TYPE-MOON作品のアニメ化を10年以上手掛けてきたアニメーションスタジオ・ufotable。第一章『presage flower』に続いて監督を担当する須藤友徳は、『Fate/stay night』以前からTYPE-MOON作品のユーザーであり、劇場版『空の境界』ではキャラクターデザイナーと作画監督を務めたクリエイター。須藤は本作を『少年と少女の物語』と位置づけ、『Fate』シリーズの原点となる『Fate/stay night』を、最新の劇場作品として映像化した。

本作は全三章で構成される『Fate/stay night [Heaven's Feel]』の二作目。衛宮士郎と間桐桜をめぐる『選択』の物語が、ここに紡がれる。

目次

02	Introduction
04	Special Crosstalk / 監督：須藤友徳×キャラクター原案：武内崇
12	Cast Crosstalk 01 / 衛宮士郎 役：杉山紀彰×遠坂凜 役：植田佳奈×アーチャー 役：諏訪部順一
16	Cast Crosstalk 02 / 衛宮士郎 役：杉山紀彰×間桐桜 役：下屋則子 ×イリヤスフィール・フォン・アインツベルン 役：門脇舞以
20	Production Talk / 撮影監督：寺尾優一 × 美術監督：衛藤功二
26	Question & Answer / きのことたかしの一问一答
30	Contribution [Black Pamphlet] / 原作者：奈須きのこ
31	Director Interview [Black Pamphlet] / 監督：須藤友徳
42	Message / スタッフメッセージ
46	Soundtrack Info / サウンドトラック
47	Credits / クレジット

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly

## Tomonori SUDO × Takashi TAKEUCHI

Director

Original Character Design

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterfly スペシャルクロストーク

## 15年前の自分たちを誇らしく思えた[Heaven's Feel]

## 須藤友徳

監督

すどう・ともり/神奈川県出身、ufotable所属のアニメーター、アニメーション監督。「住めば都のコスモス荘 すっとこ大戦ドッコイダー」からufotable作品に参加。同人活動時代からのTYPE-MOONファンで知られており、劇場版「空の境界」でキャラクターデザイン、作画監督を担当。武内崇のキャラクター原案をアニメの中で再現する。『Fate/Zero』第五話で初の絵コンテ、演出を担当。劇場版「空の境界 未来福音」にて初監督を務めた。

## 武内崇

キャラクター原案

たけうち・たかし/TYPE-MOON代表・イラストレーター。祭須きのこらとともにTYPE-MOONを構成し、2000年に「月姫」を制作。2004年に『Fate/stay night』を手がけ、キャラクターデザインと原案を担当。以来『Fate』シリーズにてキャラクターデザイン・原案を務めている。

THEME 1

原作ゲームを  
劇場アニメーションに  
翻案する

——今回は須藤友徳監督と原作のキャラクターデザイン・武内崇さんの初対談にて、劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」（以下、[HF]）を振り返りたいと思います。まずは「II.lost butterfly」をご覧ください。武内さんの感想をお聞かせください。

武内 とにかく凄いのを見せていただいたな、という気持ちがありました。特に「第二章」を見た感想としては、原作に関わってきた立場の人間として、「自分たちはこれを15年前に作っていたんだ」と、素直に誇らしい気持ちになりました。

須藤 僕は15年前に「Fate/stay night」を発売日を買って、ユーザーとしてプレイをしたのですが、[Fate]シリーズは現在も続いていて、いまや当時の自分よりずっと下の世代のファンからも受け入れられている。その人たちに[HF]を届けるためにはどうすれば良いか。いろいろ

なことを考えながら、映像制作を進めていきました。

武内 拝見した映像からも、須藤さんがすごく深く考えてくださったことが伝わってきました。ディティールを深く考えていないと、今回の「第二章」のような作品はできないなど。情報量の多さと質の高さに圧倒されましたし、原作に描いていることを単に映像化しただけではない。須藤さんのやりたいことが込められた「須藤監督の映像作品」として、もう一度[HF]に出会っているという感覚がありました。

須藤 原作のゲームをアニメに翻案する感覚、といえば良いのでしょうか。原作にはゲームならではの表現があるので、文章や立ち絵をそのまま置き換えるのではなく、そこに込められた本質を伝えたいと思いました。その寄り辺としたのは、やはり自分が「Fate/stay night」をプレイしたときの感覚です。[HF]を劇場作品として作る上で、その本質は外してはいけないと考えていました。



—武内さんが「第二章」をご覧になって、印象に残っている点はどこですか？

武内 僕は完成した映像を見るまでは、脚本も絵コンテも見えていないんです。そこは基本的に奈須(きのこ/原作)が監修していて、僕はいちファンとして映像を楽しませていただきました。『第二章』で驚いた点としては、桜の「くうくうお腹がなりました」のシーンですね。あのシーンは原作だと、すごく怖いシーンなんです。自分としても暗闇の中で桜がくすくすと笑っているという、すごくダウナーなイメージがありました。でも須藤さんは、それを思いっきり違う方向に振ってきた。桜を幼く描くというアプローチをすることで、残酷性、エグみといったものを薄皮一枚でうまく包んで、それでいて中身が透けるようにしていた。シーンの本質をしっかり描きつつも、ヒロインとしての桜という立場を貫いてくれたなと思っています。僕は最初、須藤さんがお描きになった桜のドレスの設定を見て、年齢感がすこし幼いドレスになっていたの、もうちょっと大人っぽくして

あげたほうが良いかも、と思ったんです。ただ須藤さんに「これは意図的に幼くしているんですか？」と聞くと、「意図的です」というお返事があって。劇場で見たときに「ああなるほど、こういう狙いだったのか」と納得しました。本作の方向性は、須藤さんでなければできないハンドリングだったなと感じています。

#### THEME 2

### 奈須きのこの全部乗せを目指した原作ゲーム『Fate/stay night』

—今から15年前、武内さんが原作を作ったときには、どんな想いを込められたのでしょうか。

武内 当時の僕には、前作『月姫』同様に『Fate/stay night』を「奈須きのこの全部乗せにしたい」という想いがありました。それぞれのルートを、ジャンルが変わるくらいの違う面白さにして、奈須が持つ面白さのすべてが入っているものを作れたら良いなと。だから[HF]もほかのルートとは毛色の違うものに出ると良

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II  
lost butterfly

いなと思っていたんです。[Fate](セイバールート)は、彼が高校生のころに執筆していた大元のストーリーがあって、それをほとんどそのまま入れたものでした。王道的なボーイ・ミーツ・ガールで、少年漫画的な印象の強いものになったと思っています。続く[Unlimited Blade Works](凜ルート/以下、[UBW])は活劇を群像劇的に描きつつ、アクション寄りの話に。そして最後のルート[Heaven's Feel](桜ルート)は、伝奇ミステリにしよう。奈須の作品の中には「空の境界」のように、ホラーテイストやミステリの要素が強いものもあります。そうした湿度や密度の高い要素を入れたものが[HF]になれば良いなと思っていました。多少の前後あるものの、制作時もセイバールートから素材を作成して行きました。作っているときは「このルートでここまで描いたのなら、次のルートではさらに違うところまで行かなくては」という気持ちでしたね。ただ、お客さんは当然前のルートの余韻の中で次のルートに入ります。当時の反応を見ると「[Fate/stay night]は[UBW]みたいな展開で、最後まで行ってほしかった」という方も多くて、毛色の違う[HF]のシナリオについて「期待していたものと違っ

た」というお話も少なからず聞きました。

須藤 僕は1日数時間ずつ、かなり長い時間をかけて全部のルートをクリアした記憶があります。ひとつのルートをかなり長く楽しんでいたんで、[UBW]が終わったあとに「まだルートがある!」「まだ楽しめる!」という嬉しい気持ちが大きかったですね。僕は[HF]のガラッと変わった感じがとても好きでした。もともと『月姫』のプレイヤーでしたから、この「伝奇の感覚」が嬉しくて。何が起きているのかわからない、という感覚を楽しみました。あと「キャラクターの今まで見えていなかった面が見えてくる」という展開が好きなので、今まで日常の象徴だった(間桐)桜に違う一面があることが明かされて、それを桜が主人公の士郎とともに苦悩する姿が僕には楽しかったです。

武内 作っていた側としては、奈須の書いてきたテキストを読んで「ここまで行くのか」という気持ちがありました。ただお客さんは変化を楽しんでくれた方と、変化に驚いてしまった方に二分されたなという感じがあります。当時は挫折感みたいなものも、多少あったことは間



違いがないです。とくに奈須にとっては、[HF]はほとんど突き詰めて出てきたものだったので、こうしたお客さんの意見については、いろいろ考えるきっかけになったみたいでした。

—武内さんとしては[HF]に対して、どんな手応えを感じていましたか。

武内 [HF]を最後までプレイしてもらえれば、『Fate/stay night』という作品の大団円にたどり着けるという思いがありました。僕は高校のころから『Fate/stay night』という作品を知っていたので、あらためて作品を作り直したときに、奈須がたどり着いたゴールは、実にすごいところだなという感慨がありました。

THEME 3

## 須藤監督による 奇跡のような映像化

— [HF]の映像化の打診があったときは、どんなお気持ちでしたか。

武内 やはり最初は[HF]は映像化にそれほど向いているルートだとは思えなかったんです。ゲームと大きく異なる映像という媒体で、桜をヒロインとして描ききれるのかという心配と、[HF]は[Fate]と[UBW]をひっくり返すことで成立するルートでもあるので、多くの方に受け入れられるものにはならないだろうな、というのが第一印象でした。た

だufotableさんは『Fate/Zero』やテレビアニメの[UBW]など、『Fate』シリーズの積み重ねがありましたし、[HF]に自分の想いを重ねてくださる須藤さんに監督として立っていただけました。だからこそ[HF]の映像化が奇跡的に実現したんだろうなと今、感じています。

須藤 僕が今回、監督をやりたいと言ったのは、単純に後悔しなくなかったからなんですよ。だとしたら、自分で責任を負うしかないなど。立候補した当時の自分に、どれだけ大変か言いたい気持ちもありますけど(笑)。でも、この大変さを知っていても、きっと監督をしたいと言っただろうなと思います。

武内 映像制作としては、どのあたりが一番大変ですか？

須藤 大きな点としては、映画という尺(上映時間)に収めるために、[HF]の要

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II  
lost butterfly



素を選択していくことですね。[HF]は『Fate/stay night』の中で一番文章量の多いルートですし、僕の記憶だと20時間以上かけてプレイしていました。それを「2時間×3本＝6時間」に収めるためには、どういう構成にすればいいのか。また1本ずつを2時間の映画として、お客さんに観てもらうためには、どういう流れにすればいいのか。本作のテーマを念頭に、すこしずつ検討を進めていきました。

#### THEME 4

### 所在がない桜の 唯一の居場所

—— [HF]の制作中には、須藤監督と武内さんでキャラクターデザインのやり取りがあったんですね。

須藤 そうですね。キャラクターデザインの設定を起こして、それを武内さんに修正いただくという従来の流れもありま

したし、今回は「こういう衣装はどうですか？」と武内さんから提案いただいたものもありました。たとえば「第一章」の桜の新衣装は、武内さんからの提案でした。映画はルックがとても大切なので、今まで見たことのない桜が登場するという新鮮さは、とてもありがたかったです。

武内 せっかくのアニメ化ですし、桜のヒロインとしての魅力を上げてあげたいなどと思って、それなら衣装を変えてはどうかなと。あとは須藤さんの描かれたキャラクターデザインのラフをいただいて、気になったところがあれば、すこしだけ手を入れさせていただくという感じですよ。意外だったのは「第一章」に登場した魅さんくらいですね(笑)。

—— 須藤監督が描いた桜はいかがでしたか？

武内 須藤さんが桜が好きというお話は伺っていたのですが、制作者がキャラクターに愛情を注ぐということ以上に、キャラクターを輝かせる方法はないと思います。桜の描き方を見るだけで、須藤さんが桜を「ヒロインとして描こう」としてくれているのが伝わってくるんですよ。僕が桜を描くときは、桜の居場所に迷うことがありました。他ルートのヒロインであるセイバーや凜は存在するべき居場所があって、やるべきことははっきりしているから、絵の中心に立つことが







できる。だけど桜はいつも違う方向を向いていて、どこか遠くの方を見ているような、所在ない感じがありました。この『第二章』の完全生産限定版の描き下ろしイラストを描くときも、やっぱり桜の居場所をどこにしようと思ったのですが、今回「聖杯戦争を主題においた物語のなかで、居場所が無いのが桜なんだ」と、描きながら納得することができました。士郎を近くに描くことで、ようやく居場所が生まれる。今回のアニメ化をきっかけにして、自分なりに桜への理解が一步深まったような感じがありました。

須藤 『第一章』の最初のキービジュアルでは、桜をひとりだけの絵にしたんですけど、そうしたら「桜がひとりだけで、じっとこっちを見ている絵」に自然となった感じがあって……。

武内 須藤さんがお描きになった『月刊ニュータイプ』2017年11月号の表紙、桜のアップのイラストがありましたよね。あれを見たときに、桜の魅力に気付

くことができるのは、桜がひとりであるときなんだなと思いました。

須藤 花束にすると目立たない花なんですよね。でも一輪だけ持っていると、すごく綺麗で可憐で、見ていたくなる。セイバーと凛はそれぞれ輝いていますけど、桜は見ている人が能動的に見つけたいくなるようなきらめきがあって。何度も桜を描いていますけど、どれも同じ桜にはならないなと思います。

#### THEME 5

### 奈須きのこの美意識と 共鳴する 須藤監督のこだわり

——須藤監督は、劇場版「空の境界」のころからキャラクターデザインとして、武内さんの絵(キャラクター原案)と向き合われています。武内さんの絵の印象をお聞かせください。

須藤 武内さんの絵は時代とともにどんどん変化していくんですよ。それをずっ

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]



lost butterfly



と追いかけているので、その変化を自分も取り入れていきたいなと思っています。最近だとTYPE-MOONさんの塗り方をウチ(ufotable)のスタッフが研究していて、そうした面でも、武内さんが描くイラストの雰囲気や空気感を出せるよう試行錯誤をしています。

武内 ありがとうございます！

須藤 武内さんが描くキャラクターはシルエットがすごくはっきりしているので、アニメとして動かすときは、すごく助かるんですよ。キャラクターの特徴が色とシルエットでわかるようになってるんです。例えば『Fate/Zero』のランサーの髪型は炎のように波打つシルエットが印象的でした。影になってもキャラクターがわかるし、すごく良いデザインだなと。あと武内さんが描くキャラクターは、とても表情の幅が広いなと思います。『第二章』の鏡に映る桜や、恐怖におのっている桜、黒化したあとの桜は、かわいい女の子がしてはいけないギリギリの

表情かもしれないですけど、それでも良いと思えるだけの幅が、桜というキャラクターにはありました。可愛いシーンは、しっかりと桜の可愛さを描きつつ、こうした表情の幅があるところが、武内さんのキャラクターをアニメーションにするときに楽しい点のひとつですね。

武内 須藤さんが描いてくださるキャラクターは、ものすごく活き活きしているんですよ。表情の幅を意識して描いてくださっているから、絵が演技をしてくれているように感じられる。須藤さんは監督として、美学を持って映像を作ってくださいる方だなと思います。そういう意味では、奈須と相性が良いんですよ。

——相性が良い？

武内 TYPE-MOONの仕事というのは、奈須きこの作品に絵や音をつける、という作業です。奈須作品のコアは、理詰め+美学だと思っているのですが、それに絵をつけるという作業には、単にリアリティを追求するというだけではなく、リアルを踏まえて大きく跳ねることが必要になります。その跳ねさせる部分は感性であったり、作品に対して真面目に向き合っているか、または奈須きこの



の美学にどれだけ共鳴しているかが大きな要素だと感じています。須藤さんのフィルムには、そこに共鳴している感じがあって。だから相性が良いんだろうなと。

須藤 美学を言葉にするのは難しいですが、自分が手がかりにしているものは、奈須さんの作品をプレイしたときの感覚です。原作の文章や演出も大事なんですけど、そのときに自分がどう感じたか、できるだけ克明に思い出しながら、制作を進めていきました。いま感じることで、当時感じたことは違うと思うんですよ。年齢も違いますし、環境も違いますから。その違いがどこから生まれたものなのかを考えた上で、これから観る方に当時の感覚を伝えるためにはどうすればいいのか、常に考えることを大切にしています。自分のなかのものをそのまま出しても、お客さんにはなかなか伝わらない。だとすれば、どういう映像にすればいいのか。どうライティングをすればいいのか。桜の表情は見せるべきか、隠したほうがいいのか。そうやって演出を練って、ようやくお客さんに伝わるものになるんだと思います。

武内 美意識ですよ。奈須は自分が「美しい」と思ったものを伝えるために、沢山の熱意を使っているように思います。「衛宮士郎という人物の生き方を、なぜ美しいと思えるのか」を、ずっと伝えよ



うと頑張っているんです。自分が美しいと思ったものに対して、歩み寄ろうとする姿勢がすごいです。その奈須の姿勢に近いものを感じました。

——須藤監督とufotableは、いよいよ最終章である『第三章』に臨むことになりました。武内さんが楽しみにされていることがあればお聞かせください。

武内 原作リリースから15年を経て、『Fate』シリーズが大きく広がり、その中で多くの方に劇場版[HF]を受け入れてもらえたことは、とてもありがたいことだと思っています。『第三章』は本当に楽しみなことばかりですね。『Fate/stay night』の中でもっとも激しいバトル、もっとも美しいシーンがある『第三章』。それを描くだけの機が、熟したのを感じます。須藤監督とufotableが描く『Fate』の結末とその先を、いち視聴者として、いち『Fate』ファンとして、楽しみにしています。

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly

## Noriaki SUGIYAMA × Kana UEDA × Junichi SUWABE

SHIROU EMIYA

RIN TOHSAKA

ARCHER

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterfly キャスト鼎談

## 『Fate』シリーズの中で、最も純粹な「正義の味方」

## 杉山紀彰

衛宮士郎 役

すぎやま・のりあき／東京都出身、ステイラック所属。2006年にアニメ「Fate/stay night」で衛宮士郎を演じる。以来「Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ」「Carnival Phantasm」でも衛宮士郎を担当している。アニメの代表作に「NARUTO-ナルト-」うちはサスケ役、「BLEACH」石田雨竜役、「ヘタリア」イギリス役など。

## 植田佳奈

遠坂凛 役

うえだ・かな／大阪府出身、アイムエンタープライズ所属。2006年にアニメ「Fate/stay night」で遠坂凛を演じる。以来、様々な「Fate」シリーズで遠坂凛を担当する。「Fate/Grand Order-絶対魔獣戦線バビロニア-」ではシュタル役を担当。アニメの代表作に「咲-Saki-」シリーズ 宮永咲役、「はなかつぱて」でれればうず役など。

## 諏訪部順一

アーチャー 役

すわべ・じゅんいち／東京都出身、俳協所属。2006年にアニメ「Fate/stay night」でアーチャー役を演じる。以来、様々な「Fate」シリーズでアーチャーを担当する。「Fate/Apocrypha」ではジークフリート役を担当。アニメの代表作に「テニスの王子様」跡部景吾役、「ジョジョの奇妙な冒険 黄金の風」レオナ・アバッキオ役、「うたの☆プリンスさまっ♪」シリーズ 神宮寺レン役など。

THEME 1

『第二章』で見えた  
それぞれの在り方

——完成した劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterflyをご覧になって、それぞれのキャラクターの印象をお聞かせください。

杉山 今作では多くの人を救う「正義の味方」ではなく、桜という身近な女の子を救う「正義の味方」を選択するという、士郎の目的が変わるところが、士郎の目的が変わるところがついに描かれましたよね。「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」（以下、【UBW】）の士郎は大眾のための正義を貫こうとして、時に凛やアーチャーと対立していましたが、今回「ただひとりのための正義の味方」を選ぶことについては、ふたりが「わからなくもない」と受け入れてくれていたことが印象的でした。

植田 【UBW】の凛は女の子の顔が50%、魔術師の顔が50%という割合のキャラクターだったと思うんです。でも【HF】の凛は魔術師としての側面が大きくて、1割くらいが女の子、あとの1割が姉妹としての顔なのかなと。「第二章」の凛は常にクールで強いイメージで描かれているなと感じました。

諏訪部 アーチャーは、「Fate/stay night」

の3つのルートともに、基本的なスタンスの差があまりないように思います。言っていること、やっていること、そして結末。彼の根本的な部分は大きく変わらない印象です。ですから演じるときも、ルートごとに意識するようなことはなく、常にひとりの「男」を表現している感じです。映画をご観くださった皆さんの心に爪痕を残せるよう、しっかりと表現しつけ録に臨んでいます。

THEME 2

## 遠坂凛とアーチャーの絆

——「第二章」の印象的なシーンを振り返りつつ、お話を伺いたいと思います。まず前半に凛とアーチャーの戦闘シーンが描かれました。図書室に間桐慎二やライダーと対峙するシーンはいかがでしたか。

植田 今回は桜の視点で描かれていることもあって、どの作品よりも凛が「ヒーロー」として強調されているんですよ。特に印象的なのは、図書室に凛とアーチャーが登場するシーン。窓ガラスを破る際、アーチャーが凛を守るように抱きかかえているところから、ふたりの絆を感じました。すごく好きなシーンのひとつですね。

杉山 凛とアーチャーのコンビは、戦い

の中で関係性を見せることが多いですよ。[UBW]のときも屋上から飛び降りてから「アーチャー、着地任せた!」とか言ったりして。

**植田** そうそう、ちゃんと信頼関係があるんですよ。

**諏訪部** 信頼と品質のアーチャーでございます(笑)。今更ですが、彼は弓兵なのに弓をあまり使わないことに定評がありますよね。本来ならば遠距離型なのに、近接戦闘を仕掛けていく戦い方。自ら積極的に攻撃参加していく凛も魔術師としては珍しいタイプ。どちらもトリッキー(笑)。似た者コンビという感じでしょうか(笑)。

——「桜を利用した以上、アンタは完全に私を敵に回したのよ」と、凛が慎二に言い放つシーンも印象的でした。

**植田** 最初に収録したときは、もうすこし荒々しい口調をイメージしていました。アクション直後ということもあったので、慎二に向けた感情も大きめにしてお芝居をしていたんです。ですが、そこでリテイクをいただきまして。監督から「凛は魔術師に徹して欲しい。出来るだけクールに、抑揚をつけないように」と指示を頂いたんです。感情を無にするようなつもりで演じてくださいと言われて、それが最終版のトーンになりましたね。

**杉山** 相手を意識すると、感情が動くわけですけど、凛は慎二のことを敵としてほとんど意識していないですから、感情が動かない。その動かない感情の匙加減が絶妙でした。言葉を荒げていく慎二と、冷徹な凛の対比を感じました。

——このあと桜が暴走して、一同は教会に

向かいます。そこで士郎は桜の真実と、凛と桜が姉妹であることを知ります。このシーンの印象についてはいかがでしたか？

**植田** 前作のラストで、凛は間桐邸の蟲蔵を見ているんですよね。だから桜の状況について、凛は気付いていたのではないかなと思います。ここでは言峰綺礼が魔術刻印をすべて使い、桜を治療していますが、凛としてはそこに感謝の気持ちがあったのではないかと。普段は信用のできない神父ですが、ここの凛は「綺礼がここまでしてくれるなんて」と驚いていたのかもしれない。このとき、すでに敵意は間桐蠟屍に向いていたんでしょうね。

——そして雨の中、士郎は桜だけの正義の味方になることを誓い、凛やアーチャーとすれ違っていきます。

**植田** あの雨のシーンで、士郎に話しかけるのがアーチャーだったことが印象的でした。他のルートなら、あのシチュエーションだと、士郎に話しかけるのは凛だったと思うんです。

**諏訪部** 彼(アーチャー)が何者なのかを印象づけるシーンのような感じがしました。この作品における凛とアーチャーの立ち位置が明確になったような。

**杉山** 確かに[UBW]ルートに背を向ける選択でもありました。

**諏訪部** そうですね。ルート選択が確定された瞬間だったのかなと。

**杉山** 士郎と桜、凛とアーチャーがすれ違うわけですけど、何も言わなくても、互いが考えていることが伝わってくるんですよ。士郎の選択はベストではないかもしれないけれど、その選択は理解できなくはない。だからアーチャーも言葉はかけるけれど、止めようとはしない。その関係性がすごく印象的でした。



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly



## 凜の知らない アーチャーの別れ

—アインツベルン城の戦いは、強烈なインパクトがありましたが、皆さんの感想をお聞かせください。

**諏訪部** 手に汗握る凄まじいアクションシーンで、目を奪われました。このBlu-rayではじめて映像をご覧になる方もいらっしゃると思いますが、この迫力はできれば劇場の大スクリーンで見ていただきたいかった！とても見応えのあるシーンでしたね。

**植田** 無尽蔵の魔力を得た(サーヴァント)ってこんなにすごいんだなと思いましたね。イリヤスフィール・フォン・アインツベルンが魔術師として秀でていることは理解していましたし、バーサーカーのパワーも十分知っているつもりでしたが、それを凌駕するセイバーオルタの圧倒的な力。それこそ一撃ごとに、宝具のような攻撃力を発揮するじゃないですか。どうやって勝ったら良いんだろう、と絶望を覚えました。

**杉山** まさしく神話の戦いでしたよね。強力なバーサーカーを、一言も発さずに淡々と追い詰めていくセイバーオルタを見てると、自然と「やっちゃんバーサーカー！」と応援したい気持ちになりました(笑)。

—アーチャーが自らの腕を切り落として、退場していくシーンは印象的でしたね。「違者でな、遠坂」と口にする、凜に対する表情も。

**諏訪部** [UBW]とは違ったかたちの別れになりましたね。いろいろなことを想いながら収録させていただきました。こ

こは感情表現を大きくやれば、もっとわかりやすく泣けるシーンになるのかもしれませんが、そのようなディレクションはありませんでしたし、アーチャーはポーカーフェイスな男ですからね。感情のブレーキを踏みながら演じました。しかし、心情をしっかりと読み取ってくださった方がたくさんいらっしゃったようで。たくさんご感想を頂戴しました。とてもありがたかったですね。

**植田** アーチャーが別れを告げる時、凜が意識を失っているところが寂しくもあり、同時にそれでこそ[HF]、桜ルートなのかなと思いました。あのシーンで凜がアーチャーに対する感情を出したり、アーチャーの過去に想いを馳せたりすると、それは士郎と桜の物語ではなくってしまいますからね。[HF]らしい別れのシーンだなと感じました。

**諏訪部** 凜は知らないアーチャーの想いを、この作品をご覧になっている皆さんは知っている。物語と鑑賞者の間に共犯関係が成立するような描き方ですよ。

## 士郎が選択する正義の味方

—アーチャーが退場し、凜はとうとう衛宮邸へ。桜と向かい合うことになりました。『第二章』の桜の印象はいかがでしたか？

**植田** 今までの桜は「守られる女の子」というイメージが強かったと思います。でも『第二章』の中盤からは、間桐家や自分の運命に立ち向かう強さを見せはじめ。凜に対立する意思を見せる瞬間も出てくる。こんなに強い心を持っていたんだなと感じました。

—土蔵で凜が士郎とはじめて出会った

ときの思い出を語るシーン、話を聞いていた桜は涙を流します。凛に対する桜の複雑な思いが印象的ですね。

**植田** 今回の[HF]では、凛は何度も命の危険にさらされているんですよね。前作では士郎に助けてもらいましたし、『第二章』ではアーチャーにも助けもらって。[HF]の凛は誰かに助けもらってばかりだなと感じていました。でも[HF]を改めて見ると、実は納得する部分もありまして。影……桜は無意識に凛を狙っているんですよ。桜は「姉さん」と呼んでくれるけれど、油断はできません。

**杉山** 桜の嫉妬心を、影が代弁しているのかもしれないね。

— 『第二章』で士郎が選択する「正義の味方」について、諏訪部さんと植田さんはどのように受け止めていましたか。

**諏訪部** 自分の身近なものを守るという選択は、プリミティブ(根源的)な感情から出てくる行動だと思いますし、政治や経済が世界的に保守傾向な現代の空気にもマッチしているように思います。『Fate/stay night』の最初のゲームがリリースされたのは今から15年前ですが、[HF]における士郎の行動は図らずも2019年の時代の雰囲気にはフィットしていて、とてもリアリティがある気がします。

**植田** 私はこれまで『Fate/stay night』で描かれる「正義の味方」という表現が、実は苦手で。セイバールートや凛ルートにおける「正義の味方」は、どこか歪なものであるように感じていたんです。でも[HF]の「正義の味方」は「桜だけの正義の味方」だから、これまでのものとは違う。一番純粋な「正義の味方」だと思うから、応援したくなるんですよね。桜を生かし

ておくと、冬木市は大変なことになってしまうので、複雑な気持ちもありますけど……。

**杉山** 『第二章』の士郎が選んだ「正義の味方」の在り方が、どのような結末に続いていくのか。是非『第三章』を見届けていただきたいと思っています。

#### THEME 5

### 託される思い

— 諏訪部さんが演じるアーチャーは、今回の『第二章』でリタイアすることになってしまいました。

**諏訪部** でも「死んだと見せかけて、実は死んでいない」のは得意なので、もしかしたら……(笑)。ここから先は、他のキャラクターにアーチャーのこたえをこたえ思い出していただいて、回想シーンで登場できたら良いかなと(笑)。腕を士郎に預けていますし、『第三章』でもアーチャーの姿をお見せすることができたら幸いです。

— 『第三章』で植田さんと杉山さんが楽しみにされていることをお聞かせください。

**植田** やはり楽しみなのは「凛と桜の対峙」ですね。冬木の管理者としては、桜を必ず止めなくてはいけない使命がありますし、桜もいよいよ本気で立ち向かってくると思うので。黒い桜と対峙する時を楽しみにしています。

**杉山** 『第三章』はバトルに次ぐバトルになるのではないかとと思っています。『第二章』のバーサーカー×セイバーオルタ戦を見た後だと、果たして勝ち抜くことができるのかと思いますが……アーチャーの腕を借りて、士郎も頑張りたいと思います。今から収録が楽しみです。



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

## II

lost butterfly



## Noriaki SUGIYAMA × Noriko SHITAYA × Mai KADOWAKI

SHIROU EMIYA

SAKURA MATOU

ILLYASVIEL VON EINZBERN

劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』II.lost butterfly キャスト鼎談

## 桜が罪を犯しても、皆が桜を救おうと葛藤している

## THEME 1

世界各地で人気だった  
キャラクターとは？

——完成した劇場版『Fate/stay night [Heaven's Feel]』II.lost butterflyをご覧ください。それぞれキャラクターの印象をお聞かせください。

**下屋** 私が最初に拝見したのは試写だったんですが、Aimerさん(主題歌)と梶浦(由記)さん(音楽)、佳奈ちゃん(植田佳奈/遠坂凜役)と一緒に見させていただくというすごい回で。恐縮してしまってAimerさんとひと席空けて座らせていただき、佳奈ちゃんとは隣同士で『第二章』を見ました。ただ佳奈ちゃんからは観終わったあと「ひと席空けて座ればよかった」って言われてしまいました(笑)。

**門脇** 私はリス(宮川美保/リーゼリット役)とセラ(七緒はるひ/セラ役)を誘って、3人で試写を見せていただきました。最初は「やっとパーサーカーの姿を見れる!」ということで純粋に楽しみにしていたのですが、実際に彼の戦いを見ると、感動というか……涙腺が緩んでしまいました。すごく幸せな時間でしたね。

——下屋さんはアメリカのロサンゼルス、台湾の舞台挨拶にも登壇されたんですね。

**下屋** はい。各地で共通だったのは「第二章で印象的だったキャラクターは誰ですか?」という質問に「間桐慎二」と答えるところ、お客さんがすごく沸いてくれたところです(笑)。今回の「第二章」で須藤(友徳)監督が丁寧に慎二を描いてくださったことが大きいかなと思います。

**杉山** 慎二の行動は肯定できないけれど、ただ負の面だけが描かれているわけじゃないですよ。人間としての慎二が描かれているというか。

**下屋** 慎二の気持ちに、どこか納得できる場所があるんですよ。豪華版の劇場パンフレットには、慎二を主役にしたドラマCDが同梱されていたのですが、あれを聴くと中学時代の士郎と慎二の関係性がわかりますよね。

**杉山** そうですね。『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』(以下、[UBW])では、慎二に嫌味を言われた士郎が「あれが慎二の味なんだ。付き合いが長いと慣れてくる」と(柳洞)一成に言いますが、その言葉の意味がずっと入ってくるような気がします。

**下屋** 何かが変わっていたら、ずっと仲のいい友達のまま、弓道部の部員同士としていたのかもしれないですね。

## THEME 2

## 『第一章』から『第二章』の変化

## 杉山紀彰

衛宮士郎 役

## 下屋則子

間桐桜 役

したや・のりこ/千葉県出身。81プロデュース所属。2006年にアニメ『Fate/stay night』で間桐桜を演じる。以来、様々なメディアで間桐桜役を担当。ゲーム『Fate/EXTRA CCC』ではBB役、『Fate/Grand Order』ではBB役のほか、バールヴァティ役を演じた。

## 門脇舞以

イリヤスフィール・フォン・アインツベルン役  
かどわき まい/東京都出身。2006年にアニメ『Fate/stay night』でイリヤスフィール・フォン・アインツベルンを演じる。以来、様々なメディアでイリヤ役を担当。『Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ』でもイリヤとして活躍している。アニメの代表作に『ストライクウィッチーズ』シリーズ サニーヤ・V・リトヴァック役など。



—さて、『第二章』に関して細かい部分もお聞きしたいと思います。『第二章』のイリヤスフィール・フォン・アインツベルンの印象をお聞かせください。

**門脇** イリヤのすごくかわいい笑顔を見て嬉しい気持ちになりました。『第一章』のイリヤは士郎を殺そうになるんですが、イリヤとしては全く予想外の展開だったから、かなりショックを受けているんですよ。その衝撃があったからこそ『第二章』のイリヤは士郎にあの笑顔で声をかけることができたのだと思います。

**杉山** 士郎にとってイリヤは、自分を殺そうとしたバーサーカーのマスターですからね。イリヤの変化には士郎も戸惑っていました。

**門脇** 『第二章』でイリヤが変化したきっかけのひとつは、士郎という人間を知ったことなのだと思います。『第一章』の時点だと、イリヤは聖杯戦争に参加するアインツベルンの魔術師として、勝つこと以外の目的を持っていないからではないでしょうか。そんなイリヤが士郎のような「聖杯戦争では考えられないような行動をする人」と出会うことで、幼いころに抱いていたかもしれない、自分の理想を重ねたのかもしれないと思うんです。

**下屋** イリヤは姿は幼いですが、いろいろな経験をしていて、士郎や衛宮切嗣に対して複雑な思いを抱いているんですよ。そんなイリヤが雨の中、桜を探す士郎と再会したときに、士郎の頭を撫でながら「好きな子のことを守るのは当たり前のことですよ」と、士郎がすこし失いかけていた気持ちを思い出させてあげるシーンが、とても印象的でした。

**杉山** 士郎にとって、イリヤの言葉は救いになったでしょうね。あの後押しがあったから、士郎は桜に向き合うことが

できたのだと思います。

—『第二章』ではイリヤと衛宮切嗣が印象的に描かれています。

**杉山** 士郎との会話の中で、切嗣の名前が出たときには、わかりやすくイリヤのテンションが落ちてしまいますよね。『第二章』でイリヤと切嗣の関係は、はっきりとは語られていませんが、イリヤの表情や態度から、そのネガティブな関係性が伝わるのではないかなと思います。ところがそうしたイリヤの切嗣に対する印象が、衛宮邸で桜と藤ねえ（藤村大河）の会話を聞くことで変わっていく。藤ねえの言葉を通して切嗣の想いを知ること、イリヤの聖杯戦争にかける想いも変化していくのだらうなと思います。

**下屋** 大河は桜に語りかけているのですが、それをイリヤが聞いているという演出が素敵ですよ。

**杉山** イリヤは藤ねえみたいな大人には、これまで会ったことがないでしょうからね。

**門脇** 最初に大河を見たとき、イリヤは「誰!？」と警戒していますよね。

**下屋** たしかに、最初は「誰!？」としますよね(笑)。

**門脇** 原作の「タイガー道場」だと師匠と弟子なので、内心違和感を感じまくりましたが(笑)。

#### THEME 3

### 聖杯戦争の魔術師としての対話

—アインツベルン城の戦いではイリヤが間桐臓視と対峙し、バーサーカーの凄まじいバトルが描かれました。その印象についてお聞かせください。

**門脇** イリヤと臓視のやり取りは、聖杯



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly



戦争の歴史を感じさせるシーンだったと思います。いまの臓硯に一言言えるのは、アインツベルンの歴史を内包したイリヤだけなんですよね。でもわかっていたことですけど、今の臓硯にはもう何ひとつ響かないんですよね……。

**下屋** 「Fate/stay night」は若い世代のキャラクターが多いので、その中で津嘉山正種さん(間桐臓硯役)が一言発すると、グッと[HF]の世界観の重さが増しますよね。

**杉山** 魔術師や聖杯戦争の歴史というものを、改めて感じましたね。

——バーサーカー×セイバーオクタ戦はいかがでしたか？

**門脇** 収録のときに制作途中の映像は見ていたのですが、完成した映像をみたときの感動は、比べ物にならないくらい大きかったです。

**下屋** バーサーカーはアインツベルン城の塔を投げてましたよね(笑)。

**杉山** そして士郎は爆風で吹き飛ばされていました。吹き飛ばされたときに、声のアドリブを入れたんですけど、爆発音でかき消されていて。それが逆にリアルかな、と思いました。

——戦いの中で、士郎はアーチャーにイリヤを託されます。

**杉山** 爆風から士郎とイリヤを助けるとき、アーチャーは士郎を放り投げますけど(笑)、イリヤのことは優しく下ろすんですよね。どこまでもアーチャーは女性に優しい。

**門脇** さすが人気投票上位の男。

**下屋** カッコいいですよええ。

**門脇** 去り際も、しっかりと背中です語ってましたね。

#### THEME 4

### 士郎と桜の涙が描く人間性

——「第二章」の後半では、遠坂凛とイリヤが衛宮邸にやってきます。桜にとっては複雑な心情があるところですね。

**下屋** 憧れの存在だった実の姉の凛と一緒に過ごすことが出来るのは、桜にとっても嬉しかったと思います。だけど、その場所が衛宮邸ということには、複雑な想いがあったでしょうね。やっぱり凛にだけは士郎を取られたくない、という気持ちがあるでしょうから。

**杉山** 桜にとって凛とは憧れであり、感情を動かす対象ですよええ。

**下屋** 士郎と桜が出会いの思い出を語り合った土蔵で、凛が同じ出会いのエピソードを士郎に話してしまう。それを桜が聞いていて、士郎の部屋に行くきっかけになって。そこで士郎が受け入れてくれたことで、桜の心に余裕が生まれて、凛を姉さんと呼べるようになる。桜の心の流れが丁寧に描かれているなど感じたシーンでした。

——イリヤについてはいかがでしたか？

**門脇** このタイミングでは、イリヤは士郎と桜がどうしていくのか、見定めようとしているのだと思います。

——イリヤと桜が言葉を交わすシーンも印象的です。後のシーンで桜に「これから貴方は死ぬわ」と告げるシーンは、魔術師としての彼女を感じました。

**門脇** イリヤにはきっと、行く末が分かってたのかなと。

**杉山** 桜が暴走することによって、これから被害は拡大するだろうけど、それでも士郎は桜を殺そうとしない。貴方は自

分でどうするべきなのか、考えるべきじゃない？」と暗に論じているように思いました。

—凜とイリヤが魔術師同士の会話をしているシーンもありました。

**下屋** 凜もイリヤも、魔術師として的一面が出ていると感じました。士郎も難しい名前を復唱していましたね(笑)。

**杉山** きしゅあ・ぜる……とポカンとしていました(笑)。

**下屋** 士郎はアーチャーの腕を受け継ぐ存在なわけですから、凜にとっては自分のサーヴァントの一部という想いもあると思います。だからこそ負けてもらっちゃ困る！という気持ちがあるのかもしれないですね。

**杉山** 凜もイリヤも、桜を救いたいという士郎の想いに共感して、士郎をアシストするために手を尽くそうとしている。そう考えると、すべての愛情は桜に向けられているんですね。

—[HF]の士郎は「桜だけの正義の味方」になることを誓いますが、この選択を、皆さんはどのようにご覧になっていましたか？

**下屋** 私はどうしても桜として考えてしまうんですけど、士郎が「桜を守る」という選択をしてくれたことが、本当に嬉しかったです。桜は数多くの犠牲者を出しているので、助かることを喜ぶことも不謹慎なのかもしれないけれど、それでも桜を生かすという選択をしてくれるのは士郎しかいないから、士郎に見放されたら、桜は死ぬしかない。士郎は命をかけて、傷つくことも恐れずに前に進もうとするけれど、桜自身は殺されても仕方がないという覚悟を持っている。実際、士

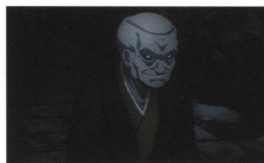
郎が桜に包丁を向けたとき、桜は目を覚ましていたわけですから。でも、そこで士郎は包丁を握りながらも葛藤して、最終的にかつての自分を裏切ることを選択する。そのときの士郎の涙が印象的で、すごくグッとくるものがありました。アフレコのときも杉山さんのお芝居を見ていて、涙が出そうになった瞬間でした。

**門脇** これまでの[Fate]シリーズで、泣く人って少なかったと思うんです。今回は士郎も桜を想って涙を流すし、桜も士郎のことを想っているときは感情豊かで、涙を流すんですね。それぞれがひとりの人間としてお互いを思い合うときに、涙が描かれているんだと思いました。

—いよいよ物語はクライマックス、最終章に向かいます。皆さんが楽しみにしていることをお聞かせください。

**門脇** 私が舞台挨拶やイベントに参加させていただいたのは「第二章」からなのですが、キャストや観客の皆さまがいろいろな想いを抱いていることを直に感じたので、その想いを胸に「第三章」に臨みたいと思います。皆さまと同じく、これからの展開が気になる中ですが、最終章のアフレコを心待ちにしています。

**下屋** 『第二章』の最後に桜が「マキリの杯」の姿になりましたが、まだ一言も言葉が発していないんです。原作ゲームでは台詞を発していますが、『第三章』では劇場版[HF]として、新たに役作りをしていきたいという気持ちがあります。原作にはノーマルエンドとトゥルーエンドのふたつの結末がありましたが、劇場版はどうなるのか。須藤監督の描く結末が心から楽しみです。また桜の咲く春に、お会いできる日を心待ちにしています。



Fate/stay night

[Heaven's Feel]

II

lost butterfly



## Yuichi TERAO × Koji ETO

Director of photography

Art Director

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterfly プロダクショントーク

# さまざまな制作の試行錯誤を重ねた 劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」

## 寺尾 優一

撮影監督

てらお・ゆういち / ufotable所属の撮影監督。2003年に入社し、2009年から撮影監督として数々の作品に関わる。代表作に「Fate/Zero」「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」「テイルズ オブ セステリア ガクロス」「活撃 刀剣乱舞」「鬼滅の刃」など。

## 衛藤 功二

美術監督

えとう・こうじ / ufotable所属の美術監督。ufotable作品には「空の境界」から参加。その後「PSYCHO-PASS サイコパス」などで活躍したのち、「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」よりufotable所属となる。代表作に「活撃 刀剣乱舞」「鬼滅の刃」など。

THEME 1

### 雨が雪を溶かす 『第二章』の美しさ

—劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterflyの制作お疲れさまでした。作品が完成したとき、お二方はどんなお気持ちでしたか？

寺尾 『第二章』は「第一章」のときの経験があったので、安心感を抱きながら作業をすることができました。納品したときは「走りきった!」という感覚がなくて、とにかく身体が休息を求めていますね(笑)。約1年間、須藤(友徳)さん(監督)やスタッフと作ってきたものなので、なんとか形になってよかったなという思いです。

衛藤 実は「第二章」の背景作業は、割と早めに終わったんですよ。だから寺尾さんたち撮影チームが頑張っている姿を、僕はずっと見守っているような形でした。

寺尾 制作の後半は衛藤さんがスタジオに残っていて「何かあれば手伝うよ」と待機してくださったのが印象的です。納品したときに「お疲れさまでした!」とみんなで言えたのが良かったですね。

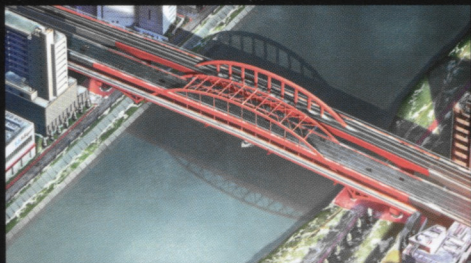
—制作時のことを振り返っていただきたいと思います。最初に「第二章」の絵コンテをご覧になったときはどんな印象をお持ちでしたか。

寺尾 須藤さんはブレないな、と(笑)。大ボリュームの[HF]をどう映画のフォーマットに収めるんだろうと思っていたんですが、絵コンテを読んだら、序盤からどのシーンも正面から丁寧に描いていて、さすがだなと思いました。「第一章」は「日常が崩壊する話」を丁寧に描いていましたが、「第二章」はそれより一歩先に行っている感覚があって。

衛藤 『第二章』はアバン(オープニングより前のシーン)から緊張感がありましたよね。

寺尾 本作はかなり踏み込んだ、アニメ独自のシーンから始まります。「第一章」の後半を見ると、ホラー描写のアバンというのは「第二章」らしいなと感じました。

衛藤 アバンは「『第一章』の次の日」という須藤さんの指示が明確にあったので、雪を積もらせているんですよ。今回の「第二章」は「雪が溶けていく」という表現が重要で、原作の「レイン」のイ



ベントが起きる高台の公園では「雨が降り、雪を溶かしていく」という流れになっています。

寺尾 雨ひとつとっても、土砂降りなのか、さらさらなのか、悲しいのか、嬉しいのかなど、違いを意識して描こうと思っていました。雨はどこか悲しいイメージがありますが、衛宮士郎と間桐桜の距離がゼロになる「レイン」のシーンは、雨粒がキラキラと輝いて、ポジティブに見える表現を意図しました。雨が「綺麗な涙」のように見えて、画面的にも明るくなっていくと良いなと。そういう変化を意識しながら、映像を作っていましたね。

#### THEME 2

### これまでにはなかった 美術と撮影のアプローチ

—美術は「第二章」ではどんな方向性に行こうとお考えでしたか。

衛藤 『第一章』と同じく、外の背景は劇場版『空の境界』の空気が乾いたテストを活かそうと思いました。

—アバンのあと、冬木市の日常が描かれるシーンはとても印象的でした。

衛藤 冬木市の全景が見えるカットは、美術スタッフを総動員して描いています。その後士郎が冬木の地図を見ているシーンがあって、いろいろな場所を指で差しているので、地図と全景を完全に合わせないといけなかったんですよ。このオープニングは美術スタッフが区画を分担しながら、手分けして進めていったパートですね。『第二章』の制作にあたっては、海外のクリエイターの方や、ゲームのコンセプトアートを描かれる方など、さまざまな方に力を貸していただきました。ufotableの美術チームとしても、すごく刺激を受けられる現場だったなと感じています。

—日常の美術については、どんな方向性で作業をしていましたか？

衛藤 とても難しかったですね。リアルで写実的な方向にしすぎると、キャラクターが乗らなくなってしまうこともある。日常のカットは地味に見えるかもしれないですが、とても時間をかけて作っていった部分です。

—何か特別な美術を描いたシーンはありますか。

衛藤 他と方向性が違ったのは、桜の

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly

夢のシーンですね。このシーンは「舞台の書き割り」ということで、夜空の月や星にクレヨンのタッチを採用しています。森はすこしリアルに寄せて、かわいけれど違和感がある背景に。実はこの表現を最初にしたのは、Aimerさんの主題歌「I beg you」のジャケットで。あのときの絵で背景の方向性が決まったなと思います。

——桜の夢のシーンは、本作の見どころのひとつですね。撮影チームは、このシーンにどうアプローチしたのでしょうか？

寺尾 ここは撮影はあまり強くしないように、と思っていました。背景美術のタッチを活かすような撮影処理をすることで、明らかに異質な感じが出るようにしています。

——その後、桜はギルガメッシュと対峙します。ここはどのように描いていましたか。

寺尾 路地裏のライティングは、これまではオレンジ色の街灯がメインだったのですが、今回は今までに訪れたことのない路地裏に見える良いなと思

い、無機質なブルーグレイにしています。目立つ色は影の黒と、血の赤だけ。このあたりは須藤さんと綿密なやり取りを重ねました。ギルガメッシュの黄金色が、このシーンの色に飲まれていく展開が良いだろうなと考えていました。

——ufotableは「Fate/Zero」やテレビアニメ「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」でもギルガメッシュを描いていますが、本作に受け継がれている部分はありますか？

寺尾 ufotableはこれまでギルガメッシュの宝具「王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)」から射出する武器を3DCGで描いてきましたが、今回もその手法は受け継がれています。またこのシーンの担当スタッフからは、ギルガメッシュは最初、桜の力を認識していないため、桜の片腕を飛ばす段階では、そこまで強くない宝具を射出していると聞いています。桜に反撃されたギルガメッシュが「貴様！」と激昂して放つ宝具は、かなり強い部類のものをイメージしています。



## バーサーカー× セイバーオルタ戦 Mパートの演出とアプローチ



—今回もMパートと呼ばれる、三浦貴博さん(テレビアニメ『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』監督)が絵コンテ・演出を担当するシーンがあります。アインツベルン城の死闘を代表例として、三浦さんの演出はいかがでしたか？

寺尾 演出する方によって、大事にするポイントが違う部分はありますよね。須藤さんは「映画として、お客さんがどう感じるか」を大切にしています。映像制作の中でさまざまなアイデアが出てくる中、それが「映画にとってノイズになるか、ならないか」を押さえて、ブラッシュアップを重ねていくタイプのかなと。今回は須藤さんのもとの、恒松(圭)さんが「レイン」などの演出を担当していますが、彼は「ここは押さえたい」というポイントが明確で、彼の言うとおりに作業をすると、彼が狙ったとおりの画面が出来上がる。

衛藤 恒松さんは頭の中に、明確なイメージがありますよね。画面の細部まで指示を出してくださるから、すごく作業が進めやすくなるし、わからないときは一番細かく教えてくれる。

寺尾 カットの中でも「ここまでは光が届かないから、反射はここまで」とか。明確に指示をくれるんですね。

衛藤 とても理論的なのだと思います。

恒松さんの指示に合わせて作業すると、画面がグッと良くなる感覚があって。とても信頼しながら、作業をすることができました。

寺尾 それとは別のベクトルとして、三浦さんはアニメーションとしての気持ち良さや、リズムを大事にしている方だなと思います。筋が通ってれば、リアルであることがマストではないという判断があって。その中で「全体的なトーンが統一されている映画を目指す」という理念は、須藤さんに近いなと思います。

—アインツベルン城はどのように描いていきましたか。

衛藤 とにかく場所が広いので、寺尾さんと3DCGチームにアインツベルン城と森の3Dモデルを組んでもらいました。どこに誰がいるのか、まずは視覚的に確認できるようにしました。

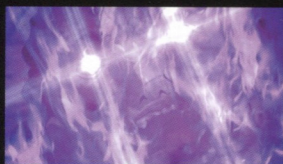
寺尾 セイバーオルタがどこに攻撃を放ったか、バーサーカーがどこに突撃したか、全体図とアクションの過程が俯瞰として分かるものを参考映像として作っています。その映像を参考にしながら、勢いのある映像を作ったという感じですね。

—バーサーカーは戦闘時に発光した

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly



り、何度も復活したりと描写が特徴的でした。こちらはどのように描いていきましたか。

寺尾 撮影の役割としては、原画マンの方に描いていただいた原画のエフェクトやタイミングを活かしつつ、より派手な映像にするためにはどうすれば良いか、処理を練っていきましたね。複雑なかたちのスモークを原画に合わせて動かしたり、原画に20個ほどの瓦礫が描かれていたら、撮影で1000個くらいに増やしたり。劇場作品らしい、よりゴージャスな映像を作れるように心がけました。

THEME 4

## II.lost butterfly から III.spring song に向けて

— 『第二章』の印象的なシーンとして、白髪の士郎の登場シーンがあります。このシーンについてお聞かせください。

衛藤 白髪の士郎が登場する大災害の地は、『第一章』からたびたび登場していると思いますが、これまでは少しだけだったんですね。でも『第二章』はここを長く見せるシーンも出てくる。丁寧に作業を進めた背景のひとつです。

寺尾 『第一章』のときは、2メートル以下の炎を置いて、焼け落ちた街の残り火として見せていました。でも『第二章』ではカメラを引いて、廃墟を見せるような画もあったので、炎も3メートルから4メートルのサイズにしています。

— 士郎と桜が一夜をともにするシーンもとても印象的でした。こちらのシーンで意識したことはどんなことでしたか。

寺尾 内容的にもこれまでにないくらい踏み込んだシーンだったので、あらためて須藤さんに「このシーンはどう見せたいんですか？」と聞いたんです。そうしたら須藤さんは「見せたいものが2つある」とおっしゃって。ひとつは「美しい月夜」を描くこと、もうひとつはお客様が綺麗ななと思ったときに「影が不気味にちらついて、シーンが終わる」こと。月明かりを印象的に見せるために、シーンの前半は月明かりがあっても暗がりしておいて、後半は窓の向こうから光が差し、美しさが引き立つような表現にしました。

— ラストシーンに登場する「間桐桜 - マキリの杯-」については、どのように見せようと考えていましたか。

寺尾 ここは吉川(冨)さん(撮影)と西脇(一樹)さん(3D監督)に、原作の色



のトーンと同じ印象が出るように追求してもらいました。原画の塩島(由佳)さんを含め、みんながすごく丁寧な仕事をしていた印象があります。このときに登場する「影の小人」は、須藤さんからの指示のもと、佐藤(号宙)さん(3DCG)がモーションを付けています。「影の小人」の輪郭線が震えている感じとか、平面的な歩き方を試行錯誤していました。

——「第二章」の制作にあたり、現場スタッフの活躍ぶりはいかがでしたか。

寺尾 撮影と3DCGのスタッフは僕と西脇さんを中心としつつ、みんなが活躍してくれました。撮影では劇場版「空の境界」からいっしょに仕事をしている吉川さんにすごく助けられましたね。彼女は「第二章」の日常シーンを担当していますが、複雑な作業が多かったと思うのですが、とても頑張ってくれたと思います。3DCGで活躍したスタッフをあげるとすれば佐藤さんですね。彼は原作「Fate/stay night」の初期からのプレイヤーで、劇場版「空の境界」もテアトル新宿で立ち見してまで見に来てくれていたんです。いちから説明をしなくても、作品とキャラクターの歴史を押さえている。「第一章」のときは高速道路のサーヴァントチェイスを担当していたのですが、「第二章」は「影」や「影の小人」といった、まだ答えがないものに取り組んでくれました。須藤さんとコミュニケーションをしながら、本作としての正解を見つけて、限られた時間の中でクオリティアップしてくれたのは、本当に助けられたなと思います。

衛藤 美術としては、美術監督補佐の樺澤(侑里)さんが活躍してくれました。「第一章」では士郎と桜の公園のシーンや熱帯魚屋で桜がクラゲを見ているシーンを担当していて、「第二章」はMパートをほぼすべて任せています。作品を通して力を付けてきてくれているな、と感じています。

——いよいよ「第三章」に臨むお気持ちを教えてください。

寺尾 「第三章」でやるべきことは見えています。「第一章」「第二章」でやってきたことを、さらにクオリティアップして、これまで出来なかったことを2020年の自分たちで実現したいと思います。

衛藤 「第二章」ではさまざまな手法を試みて、自分なりに成長できたところがありました。「第三章」ではそれを活かし、スタッフ一同、さらにチャレンジを重ねて、良いものを皆さまにお届けできるよう頑張ります。



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II  
lost butterfly





Kinoko to Takashi no Q&A

## きのことたかしの 一問一答

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel] II .lost butterfly編

士郎が、桜だけの正義の味方になると決めたということに対して、アーチャーはどのように思っていたのでしょうか。<水無月>

**奈須きのこ(以下「奈」)**：『もう自分とは完全に別の人間』と認識し、同情もしなければ憧れもしません。なんというか、厳格な裁判官として罪人の行く末を見届けるような。

**武内崇(以下「武」)**：ふうむ。アーチャーにとっても、自身の呪いからの決別たり得たわけか。

**奈**：ただ“そういう道を進む自分もあり得たのか”という事実だけが、少しだけ救いになったのかもね。所詮、エミヤには関係のない、手に残るものでなかったとしても。

仮に黒化したセイバーがアヴァロンを士郎から受け取ったとして使用することはできますか？ 使用できた場合黒化が解けたり、性能に変化などはあるのでしょうか。<ゴドフ>

**奈**：ざんねん！ 黒化したセイバーは理想郷を見ようとはしなかった……！

**武**：どういうこと？

**奈**：より現実的な落としどころを追求するので、理想郷に踏み入ろうという気さえないっていうか……「理想を求めるのはいい。だが人は意味もなく死ぬものだ。そのように扱う」みたいなの。

**武**：だから黒王はジャンクフードを愛す

るのだな。

**奈**：あれは王様なりのストレスの発露なのかもしれないね。怒りたいけど怒れない時のバーガーほど心を癒やしてくれるものはない……

間桐臓硯が真アサシンに向けて「インツベルンの娘、むざむざ逃すなよ」と言っていました。結果として逃してしまったわけですが、その後、真アサシンはお爺ちゃんから説教などを受けたのでしょうか？<ウリモリ>

**奈**：がんばった結果がミッション失敗ならおじいちゃんは罰は与えませんよ。反英雄だったエミヤというイレギュラーはいたけど、それもこの戦いで退場したので「それで良し。だが次はないぞ」というお叱りくらい。

**武**：まじか。理想の上司やん！

**奈**：状況がほぼ臓硯の勝ちだから、ここで逃してもぜんぜんリカバリーが効く、というのも大きい。

**武**：もっと怖い人のイメージありました一。

**奈**：まだ『使い途』があるものには優しいよ。

セイバーオルタとバーサーカーの戦闘はどう考えてもガス会社のせいには出来ないレベルでしたが、言峰はどうやって隠蔽したのでしょうか？<マンバ>

**奈**：あんな ところに ガス管は通ってねえ。

**武**：政府の陰謀説を流した。

**奈**：いやだなあ。山火事ですよ、山火事。なぜが一瞬で鎮火したけど。

**武**：うんうん、冬木地方あるあるだよねー。

---

セイバーオルタとギルガメッシュは本気で戦ったらどちらが強いのですか？<なげのこ>

**奈**：黒セイバーは主人公補正というか、星の輝きを失っているのにギルガメッシュ相手だと奇蹟は起きず、純粋な実力勝負になるでしょうね……

**武**：生前ではなくサーバント状態であれば、マスターが誰かによっても結果変わるんじゃない？

**奈**：生前なら魔力生成量がどっちも破格なので、純粋な火力勝負になるでしょうね。万能さと狡猾さ(INT)でギル有利。サーバント戦の場合、黒セイバーは『マスターの魔術師としての性能』が高いとギルに勝つ。ギルはマスターの『人間としての魅力』が高いと黒セイバーに勝つ。

**武**：どういふコト？

**奈**：ギルガメッシュは契約者が一流の魔術師だろうと三流の魔術師だろうと、自分の力だけで戦おうとしちゃうからだよ。

---

士郎よりも前に凛とイリヤは黒い影の正体になんとなく気付いていたと思いますが、それぞれどんな心情を抱いていたのでしょうか？<フルーツボン子情M>

**奈**：凛はほぼ気づいているが、「確固たる証拠」がない以上は決めつけず、またその時まで(殺害を)考えないようにしている。イリヤは「かわいそうにね」という憐れみ。

**武**：イリヤはつまり、「かわいそうだけど明日には養豚場に送られてしまうのね」

という眼？

**奈**：そのたとえばイギリスの路地裏並の冷たさなのでどうかと思いますけど、まあそんな感じですよ。

**武**：ヒュー。上流階級〜。

---

慎二がアーチャーの正体を知ったらどんな反応をするのでしょうか。<水貳>

**奈**：笑って「そんなワケないじゃん！」と認めない。

**武**：慎二が英霊シンジになる可能性に、ワンチャンは？

**奈**：凛あたりがこんこんと英霊システムの説明をして事実関係を証明しても、つまらなそうな顔で「だから何なワケ？」と凛をシッシツと追い払う。

**武**：現実を生きる男なんだな……

---

桜は言峰に關してどういう意図で「わたしには勝てない」と評していたのでしょうか？言峰の望みや性質を汲み取る機会がどこかであったのでしょうか？<楯目らむだ>

**奈**：黒聖杯として、本能的に『自分のが上』と感じていたのです。

**武**：なにやっても0対10で自分(桜)有利、みたいな？

**奈**：そう。でもまあ、まさか『實際、ホントに手の上に心臓握ってる』とは、この時の桜も思わなかったでしょうけど。

---

もし桜が遠坂の家において、凛が間桐の家に養子として行っていたら、それぞれどんな感じになったのでしょうか？<ふなぼ>

---

**奈**：桜は結局、時臣の手には負えない(虚数属性はレアすぎて秀才にすぎない時臣では教えるのがない)ので時計塔に留学

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II  
lost butterfly

させられるでしょうね……

**武**：凍は黒化の果てに、最終的に英霊トーサカになります。詳しくはカプセルさーばんと参照。

**奈**：いやあ、ああはならんやろ〜。

**武**：なってるやろが！

桜がもしエーデルフェルト家に預けられていたらどんな生活を送っていましたか？事件簿見る限り、エーデルフェルトも大概アレな気がします。〈**れ々**〉

**奈**：ベイベーフェイスの超暗黒ヒールの完成である。

**武**：ボンテージ桜……！

**奈**：まじめな話をすると、ルヴィアは凍と似た気質でありながら貴族主義なので、才能を優先的に伸ばし、結果、クールかつダーク、けれど人のいい一流の魔術師になるかと。

**武**：それ、素敵なやつ〜。

臓硯は不老不死を求めるときに死徒化するという選択肢はありましたか？あれば死徒化しなかった理由が知りたいです。〈**ボン・デ**〉

**奈**：吸血鬼になると聖堂教会に随時狙われるので、そんなリスクは冒しません。目的が『不老不死』であったのなら吸血鬼になっていたかもしれませんが。あとはまあ、吸血鬼になれる才能があるかないかでしょうか。某弓塚さんみたいな「Cだと思った？ 実はSSRでした！」特異体質は世界に27人ぐらいしかいないのです！

**武**：えー。ほんとはもうちょっといるんじゃないー？

**奈**：うむ。サバよんであと3人分くらい追加しておけ。

時計塔には様々な学科がありますが、時計塔時代のマキリ・ゾルケンほどの学科に所属していたのでしょうか？ゴーストライナーに関する論文を残していたという事は降霊科でしょうか？〈**黒月マダオ**〉

**奈**：植物科と呪詛科でしょうかね。根源にいたる研究の過程でアインツベルンに行き着き、一時的なものではない、永続的な魂のあり方であるゴーストライナーの証明ができるのでは、と思いついたかと。

**武**：英霊召喚はアインツベルンあつてのものなの？

**奈**：英霊召喚そのものは時計塔の魔術。アインツベルンは『魂の物質化』を一度だけ成功させた錬金術師の末なので、アインツベルンのシステム(聖杯)があれば不可能と思われていた英霊の召喚もできるのでは、というのが発端。

**武**：なるほど。以上、わかったかな。マダोकくん。

他のルートの桜は、普通の女の子と同じように生きていけるのでしょうか。HF時のように暴走することが無くても、蟲の影響が気がかりです。〈**チユミ**〉

**奈**：……………

**武**：なぜ黙る。

**奈**：……………

**武**：なにかしゃべって。

**奈**：夢を信じて。

英霊召喚の呪文は御三家が考案したのものになるのでしょうか？〈**引きこもるネコのカリヤーン**〉

**奈**：原文は他にあるにせよ、細かなアレンジが加えられ、御三家による願いがこ

められているのだよカリヤーン。

**武**：願い？

**奈**：『この世、全ての○の廃絶』が彼らの……というか、ゾルケンとユスティーツアの願いだったからね。遠坂永人はそんな2人の思いを見守っていた。

**武**：複雑な人間関係が垣間見えるねえ。

---

原作にある(ファンの間では鉄心ENDと言われている)BADEND30では覚悟を決めた士郎が臓硯、イリヤ、凜を殺して最後に生き残ると言峰が断言していますが、どうやってあの3人を倒すのでしょうか？<**正義の味方**>

---

**奈**：弱者の立ち位置を踏まえた、自己安全を視野にいれない、徹底した1人1殺戦法しかないと思われます。「この状況にもちこめば1(士郎):9(相手側)で勝てる。負ければ即死する」というのを最後まで生き延びた。

**武**：それで勝てるものなの、聖杯戦争って。

**奈**：時間とか幸福とか人間性とかすべてを勝つための道具にすればなんとか。でもこの道具、一度使うとなくなるよ。二度と補充もできないよ。

**武**：正気にて大業ならず。その行いを鉄心と呼ぶ、ということだね……

---

今回、エンディングのクレジット表記で、川澄さんの演じられる役名が「セイバーオルタ」でしたが、作中の「黒化」と「オルタ」とはどのような定義なのでしょう？<**フラウェット**>

---

**奈**：黒化は『白かったものが黒く汚染されたもの』。いってしまえば闇落ち。『Fate/stay night』では『黒セイバー』では通りが悪いので後に『オルタ』と名称がつけましたが、本来なら『オルタ』は『その英霊を

別側面・別解釈で召喚したもの』につけられるものかと。どれほど変わっていても同じ英霊。

**武**：黒化したサーヴァントでオルタって付くのは、字面的にもかっこいいからねー。ちなみにアルターエゴも別の側面という分類だと思うけど、オルタとは異なり別人という理解でOKですかね？

**奈**：アルターエゴは「その英霊のペルソナの1つが別個体として独立したもの」なので、別人枠となります。アルトリアとアルトリアオルタは同一人物だけど、「BB」と「パッションリップ」は別人でしょ。

**武**：沖田オルタというアルターエゴがいるから、こんがらがるんだよねあ。

---

「ああ、裏切るとも」おふたりがこのセリフを言うならどんなシチュエーションになるのでしょうか？<**みんぎぞお花見**>

---

**奈**：二次嫁を否定する時。

**武**：はじめに提示された締切の日。

**奈**：あとダークソウルで結局手羽先(根棒)を使う時。

**武**：ダイエットするぞと決めた日の昼食がラーメンだったとき。

---

HF第二章を鑑賞した際の、TYPE-MOONのスタッフの方々の率直な感想はどのようなものでしたでしょうか？<**ユウト**>

---

**奈**：月フェス以来の『ここで死んでもいい』状態。実際、精神免疫力が破壊されたのか試写会の翌日に風邪をひいて数日寝込みました。

**武**：ぼかんとして、ブルブルした。

**奈**：スタッフみんなの反応はどうでした？

**武**：試写の帰り道、飯食いながら語ろうぜ！みたいな感じになったものの、入った店があんまり美味しくなくて、結果的にしょんぼりしてしまったあの日の俺たち。

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]



lost butterfly

神は細部に宿る。

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II.lost butterflyにおいて、最終的に心を占めた所感はこの一言に尽きます。

絵作り、演出、音楽、演技、脚本。すべてにおいて圧巻の第二章ですが、その根底を支えているのはあらゆる描写の細やかさでした。

映画化にあたり切り離された多くの要素……登場人物たちの心の動き、伝奇的な舞台設定、約束された破滅への予兆……といったものを二時間に納めるため、ありとあらゆるところに情報が込められている事に気がきました。

台詞やシーンは無いとしても、ゲーム版の要素を“物語の上に確固としてあるもの”とするため、たいへんな労力と工夫、そして愛情が込められていたのです。

それは登場人物たちのドラマだけではありません。

主役たちからカメラが離れる時に映される街並みの美しさも、何気なく駐車しているミニバンの精巧さも、誰もが見流すであろう道路の手すりの味わいも、胸に迫るような夜の雨の描写も、鷹視おじいちゃんの楽しい植物園の退廃的な美しさも、すべて重要なものとして描かれていました。

その細やかさが[Heaven's Feel]を[Heaven's Feel]として成立させています。

当時ゲーム版をプレイした人も、ゲーム版を作った僕らも、第二章を見終わった後は「あの時の自分」の気持ちを思い出す程に。

あらゆる創作物において無駄なシーンは一秒もありませんが、本作はとりわけその一秒一秒が重く、深い愛情で作られていました。

これほど面白い、見ている側が息を止める程の怪物でありながら、本作は「ゲームの映像化作品」というジャンルにおいても最高得点をたたき出したのです。

いちアニメ好きとして、そして原作側として、今はその事がとても嬉しく、また誇らしい。これほどの愛情を注げてもらえるものが作れていたのなら、ボクらの15年はとても幸福な事だったと。

アニメ作品を「邦画」として成立させた衝撃の第一章。

その驚きを興奮と感動にし、その上で絶望に変えた慟哭の第二章。そして——すべての因縁、すべての願いを成就させる、救済の第三章。この最後の奇蹟を見届ける次の春を、心の底から楽しみにしています。

原作 奈須きのこ

## Tomonori SUDOU

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」II lost butterfly インタビュー

このInterviewは来場者特典として制作した「黒パンフレット」の再掲になります。通常の質問とともに、ユーザーの皆さまから頂いたご質問に基づき構成しています。

### 「第二章」のテーマは 「士郎の選択」に至るまで、そして至った後——

THEME 1

#### 15年という歴史が紡いだ 劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」

劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel] (以下[HF])」の第二章について、完成したフィルムをご覧になった感想をお聞かせください。

特に印象的なのは、士郎が桜に想いを伝える場面、原作の「レイン」のシーンですね。完成した映像を見ると、このシーンがすごく綺麗にできていたので、監督としてほっとした思いがありました。とくに士郎が桜に近づいていく、長回しのカットが良かったですね。声の芝居と音楽が作画と合わさり、とても情緒のあるシーンにすることができたと感じています。

本作において、須藤監督が最後に手を動かしたカットはどこなのでしょうか？

最後に描いたのは、凛の部屋に飾られていた「幼いころの凛の写真」です。ここは服装など調整したかったので「このカットは自分が描きます」とスタッフに伝えていました。

須藤監督は原作ゲーム「Fate/stay night」を発売日に手にとったTYPE-MOON

ユーザーとお聞きしています。当時の桜ルートとの印象と、劇場版における描き方についてお聞かせください。

自分を含めてですが、当時の原作プレイヤーは、セイバールート([Fate])、凛ルート([Unlimited Blade Works])をプレイしてから、桜ルート([Heaven's Feel])をプレイしていました。多くのユーザーの方は、この3ルートを続けてプレイしていたと思いますが、だからこそ感じる衝撃や面白さもあったかと思います。現在はスマートフォンのアプリをダウンロードすれば、桜ルートだけ先にプレイすることもできますし、きっと他の「Fate」シリーズを通して、「Fate/stay night」を知る方もいますよね。そうすると間桐桜というキャラクターひとりをも例にとっても、今は多面的に解釈することができる。原作のリリースから15年が経過した今、もう一度原作と向き合ってアニメを作ることを、今回の劇場版では目指そうと思っていました。

発売当時、須藤監督は桜ルートにとんな感想をお持ちでしたか？

もちろん「Fate」や「Unlimited Blade Works」も夢中でプレイしましたが、特に好きなルートは「HF」でした。他のルートを進めている中で、きっと桜もヒロインになるのだろうな、とは感じていたのですが、桜がどういう子なのかは分かりませんでした。

## 須藤友徳

監督  
キャラクターデザイン  
総作画監督

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II  
lost butterfly

した。桜を好きになったのは[HF]をプレイしてからですね。キャラクターの絵が出たときにひと目惚れしたというわけではなく、ストーリーを通して、桜を好きになったという印象です。

ストーリーを通して、桜への愛情を深めていったということなんでですね。奈須さんは以前、桜の原型は『月姫』の琥珀というお話をされていましたが……。

自分の感覚だと、きっとそれはヒロインのジャンル分けの話で、そこまで桜と琥珀さんが似ているとは思っていないんです。琥珀さんは「さん」付けしたくなるじゃないですか(笑)。設定としての共通点はあるとしても、目的を達成するための行動力の有無には違いがあると思います。主人公と会う前から守りたいものがあるか、主人公に出会うまで守りたいものがなかったか。その点はキャラクターのパーソナリティとしては大きな差異なのではないかなと。

#### THEME 2

### 雨が降り、雪が解けていく

今回は物語を振り返りつつ、映画をご覧になった皆さまの質問も交えて、お話をお聞きできればと思います。まずは第二章の冒頭について、どんな導入を意図されていたのでしょうか？

全三章ということ意識していて、まずは第一章の最後の舞台となった柳洞寺を第二章の入口にしようと思いました。ユーザーの皆さまに「あれ、セイバーがいるぞ」と思わせつつ、影の存在感を強調していく。そして「お前は一体、何なんだ……」と士郎に言わせることで、第二章の本筋は「この影の正体を追うこと」ということが伝わるようにしました。この影の正体を追う中で、キャラクターの

関係性に変化が生じていくという、映画としての案内板を立てたイメージですね。

第二章では細かい影の描写が行われています。影に襲われた士郎が、黒いシミのようになってしまう描写はホラー的ですよね。

ここは「存在が消えるけれど、痕跡が残る」という表現にしたいなと思っていました。影に襲われると一般人はこうなる、ということのを例として描いています。ここで描いておけば、このあとに詳しい説明をしなくても、ユーザーの皆さまに「影はそういうもの」として想像していただける。そういった効果を意識していました。このシーンは本編の終盤、冬木市の人たちが影に襲われる描写のときに、生きてくるかなと思います。

第一章はうっすらと雪が積もるところで最後を迎えていましたが、第二章では雪が止み、解けていき、やがて雨が降りはじめます。

第二章は「雨によって雪が解け、隠されていたものが見えてくる」という演出を入れようと思いました。雪解けの地面はびちゃびちゃだったりして、あまり綺麗とは言えないことが多いじゃないですか。そうした「見たくなかったものが見えてくる」という要素を示唆できればと。

冒頭の桜は体調を崩しているように見えますが、これは第一章のラスト、雪の中で士郎を待っていたことによるものでしょうか？

そうですね。体調を崩していることを示す台詞はありませんが、はんでんを羽織って、おかゆを食べていて、学校を休んでいることが説明になるかなと思います。また体調を崩しているだけではな





く、桜は第一章の最後、真アサシンから士郎を救うためにライダーを動かしていますし、魔力が不足している一面もあるでしょうね。

そして冬木市の日常と共に、オープニングが流れます。このシーンで描かれる町並みは印象的ですね。

ufotableは「Fate/Zero」のころから冬木市を描いていますが、どんどん都会的な美術が増えてきたような気が……（笑）。冬木は港にガントリークレーンがあり、貿易の土台もありますし、新都にはお洒落なお店もある。山の方に行くと教会もあったりして、全体的に栄えているイメージがありますよね。

映画をご覧になった皆さまの質問 | メガマネキン

イリヤ(イリヤスフィール・フォン・アインツベルン)と士郎が会うシーンで、イリヤは公園で雪だるまを作っていましたね。あれは小さい雪だるま、大きい雪だるま、雪玉でしたが、何か意図がある配置だったのでしょうか？

イリヤの前に雪だるまと雪玉があることは、あることを暗喩しています。雪だるまのひとは大きく、ひとつは小さい。最後の雪玉は、作りかけの雪だるまですね。衛宮切嗣の話題が出たときに、それ越しのイリヤを撮るカットが入ることから、その意味が皆さまに伝わると良いなと思っています。

イリヤが飛びつくシーンは武内崇さん(キャラクター原案)の画をモチーフにしているのでしょうか？

そうですね、武内さんの画をそのまま再現しようと思いました。第一章は士郎視点のイリヤ、バーサーカーを使役する恐ろしい存在でしたが、そこから第二章の明るいイリヤにつながるの、士郎の戸

惑いをしっかりと出したかったんです。それで可愛いイリヤを描くにはどうすれば良いかと考えていたところ、「Fate/hollow ataraxia」に登場するイリヤのイラストを見て、これが良いなど。

それから桜は慎二に連れ去られ、士郎は学校の図書室に向かいます。このシーンはライダーのアクションが印象的でしたね。

舞台を図書室にした理由のひとつは、ライダーの空間的なアクションを生かすためです。また図書室は大きな本棚が並んでいるので、視界がさえぎられるという効果も考えていました。ライダーは士郎に「我慢強い真方の勝ちですね」と言いますが、これは慎二が桜の首元に当てていたナイフが外れるまで耐えきった、ということ。桜が危ないときは、手加減しながらも、士郎を痛めつけている。だけど慎二がノリにノってしまい、桜からナイフを外したことで、ライダーが桜を助けたいという意思を見せる流れですね。

遠坂凛とアーチャーが図書室の窓ガラスから登場するシーンは、ヒロイックな描写になっていました。

梶浦由記さん(音楽)には「凛は桜のヒーローなんです」とお伝えしました。凛はライダーに対して、アーチャーより前に出て、攻撃を仕掛けるんですよ。普通は「サーヴァント」が前衛、「マスター」が後衛という関係性になりますよね。[Unlimited Blade Works]のキャスター陣営は、この常識を逆手に取っていました。だけどこの凛とアーチャーの陣営は、形にとらわれない。凛が先制して敵をけん制し、アーチャーがとどめを刺すというコンビネーションを、お互いが理解しているところを描ければと思っていました。

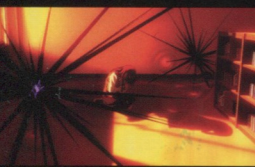


Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly





そしてライダーの宝具が展開されます。こうした魔術的な描写については、どのように描こうと考えられていましたか？ライダークラスは複数の宝具を使うことができるのが利点のひとつです。なので「他者封印・鮮血神殿(ブラッドフォート・アンドロメダ)」を使い、さらに「自己封印・暗黒神殿(ブレイカー・ゴルゴーン)」による封印を解除することで、石化の魔眼・キュベレイを使用する。ここまででライダーの真名は、初見の方にもわかるかもしれないと思いましたが、言葉では説明せず、映像で伝わるようにしようと考えました。ライダーの髪の毛については、蛇のように動かしてくださいと指示を出していましたね。

桜の魔力が暴走しますが、その描写も驚きでした。

原作では魔力の槍のようなものが飛んでくる描写だったのですが、この時点の桜は魔術的な修練を十分には積んでいないという解釈だったので、あまり指向性を感じない攻撃にしようと思っていました。意図しないところに魔力が浮かんで、それが弾けるという表現の方が良いかなと。イメージはヤマアラシやウニ。そこに間桐の魔術にある水属性というニュアンスを合わせ、地面に波紋が広がるような演出にしました。

### THEME 3

## まもるべきもの

第二章の言峰綺礼の描き方についてお聞かせください。

魔術刻印をすべて使い、桜を治療したのも、彼なりの目的があるわけです。ここではそれを明らかにしていませんが……。言峰が士郎と凛に手を貸すのは、親切心ではないし、ただ楽しんでいるわ

けでもない。彼は複雑なキャラクターで、何かの一角に染まっているわけではないんです。映画的な役割としては、士郎と凛だけでは進まない状況を、言峰が進めてあげるという立場になっています。

そして雨の中、士郎が桜を追います。ここで大事なアイテムとなるのが衛宮邸の鍵ですね。

この「レイン」のシーンで、衛宮邸の鍵を使ったかったので、第一章では意図的に鍵を渡すエピソードを外していました。これは第一章を制作していたときから、ずっと考えていた演出です。

ここでは苦悩する士郎に、イリヤが優しく声をかけます。イリヤの演出についてはいかがでしたか？

絵コンテの段階では、もっと長いシーンを想定していました。自分は原作が好きなので、全部のエピソードを映像化したと考えてしまうのですが、これは映画なので、映画としての流れを大切にしないといけないですね。士郎と桜のシーンをピークにするため、全体的なバランス調整を重ねていきました。

そして士郎は、桜と対峙します。下屋(則子)さん(間桐桜役)は「わたし、処女じゃないんですよ」というセリフに悩んだとおっしゃっていましたが……。

近づいてくる士郎を桜は止めようとしていますよね。その最後の手段として、一番言いたくないことを言った、というシーンです。衛宮邸の鍵を印象的に見せるため、原作とはすこし台詞の順番を変えています。

映画をご覧になった皆さまの質問 | コトリ

士郎と桜、凛とアーチャーがすれ違うシーンは「believe」(テレビアニメ「Fate/

stay night [Unlimited Blade Works] (以下[UBW])」エンディングテーマ)のアレンジ楽曲が流れましたよね。これはルートとの進み方の分岐を表していたのでしょうか？

実は梶浦さんと音楽の打ち合わせをするときに、具体的にこうしてほしい、ということはお願ひしていないんですよ。このシーンには[Fate/Zero]の曲を、このシーンには[UBW]の曲を、といったことは伝えていないので、そこは梶浦さんの選曲にお任せをしています。梶浦さんには作品全体をご覧いただいた上で、素晴らしい音楽をつけていただいたという思いですね。

士郎と桜が帰宅し、魔力供給をするシーンが描かれます。絵コンテでは「指をなめている桜の口元」「指から口を離す」「舌から一筋糸が引き」「上クチセルで下クチセルをナメ取り」「カット頭で桜、飲み込む仕草」とかなり細かく段取りを出されていました。ここの描写でこだわったポイントをお聞かせください。

ここは桜を描きたいという気持ちもありましたが、同時に、士郎にそういうことに対する免疫がないことも描きたいと思っていました。またユーザーの皆さまに「魔力供給は血液だけで成立する」ことを伝える役割もありました。このあと士郎と桜は肌を重ねますが、そこには魔力供給以上の意味があります。体でつながらなければいけなかったふたり、という関係性を描きたかったんです。

ここから桜の不穏な面が描かれます。「だってあの人(言峰)、わたしには勝てないもの」「そうだ。外に出さなければいいんだ」といった桜のもうひとつの面をどのように描こうと思われましたか？鏡のシーンは自分だけど、自分じゃない

感じが出るような演出を意図していました。鏡の中で、桜の歪んだ表情を描くことで、桜の後ろにある「影」に見ている方の意識が向かなくなりますよね。だけど桜が洗面所から去ったあとも、カットが変わらず、しばらくして「影」がすーっと動く。そこに驚きを作れるかなと思いました。「影」の動きは人が歩くような上下動をなくして、ただ横にスライドする動きにしています。人ならざるものの動き、というイメージですね。

THEME 4

## 最後まで高みを目指した アインツベルン城の死闘

アインツベルン城のパーサーカー×セイバーオルタ戦は、三浦貴博さん(テレビアニメ[UBW]監督)が絵コンテ・演出を担当されています。須藤監督はどのような関わり方をされていたのでしょうか？シナリオまでは僕と松山(彬)さん(脚本)で作り、そこから三浦さんに絵コンテをお願いしました。パーサーカーが何度もセイバーオルタに倒され、その度に復活するという大筋は決まっていたのですが、細かいところは三浦さんにお任せしていました。パーサーカーの宝具【十二の試練(ゴッド・ハンド)】の設定上、蘇生のストックが11回なので、12回倒されてしまうとマズいですが(笑)、三浦さんは[UBW]の監督ですし、[Fate]シリーズを長年作ってきたスタッフが描っているので、そこは安心して預けることができました。三浦さんをお願いしたことは、いくつかのポイントと、セイバーオルタが士郎に剣を突きつける原作画のカットを入れてほしい、ということくらいですね。

セイバーオルタの強さは、どのように考



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly





えていましたか。

これまで描かれてきたセイバーとセイバーオルタには、戦い方に差異を作りたいと考えていました。そういう意図を汲んで、三浦さんも拳をつかったアクションを入れてくれたのだと思います。

映画をご覧になった皆さまの質問 | セツドン

バーサーカーの宝具には「受けた攻撃に耐性を持つ」という特徴がありますが、セイバーオルタの「約束された勝利の剣」の耐性は得られなかったのでしょうか。それとも耐性をもった上でゴリ押しされたのでしょうか？

耐性は出来ているが、段階的に強くなるセイバーオルタの攻撃に押されているというイメージですね。明確に口を動かし真名開放しているのは最後のみなので。影に吞まれるバーサーカーについては、最後に目が煌き、体が発光するなど、まだ復活しようとしている演出処理を入れてくださいとお願いしていました。

セイバーオルタの台詞は一言でしたが、彼女に込めた想いを聞かせてください。セイバーオルタはバイザーが割れるまで、話さないようにしました。言葉を発しないことによる恐ろしさや、重圧感といったものを、皆さまに感じていただければ良いと思っていました。バイザーが割れたあとも事務的なことしか話さなくて、とても冷徹な感じがしますよね。



最後に士郎が「セイバー！」と叫んでも、決して振り向かない。彼女がどういう気持ちで行動しているのか、そこもユーザーの皆さまには想像していただきたいなと思います。

映画をご覧になった皆さまの質問 | キカ

アインツベルンの城の被害が甚大すぎてセラとリズ(リーゼリット)が心配なのですが、彼女たちは無事でしょうか？

確かにバーサーカー×セイバーオルタ戦は爆音が鳴り響きますが、最後の爆発をよく見ていただくと、アインツベルン城の本館はそこまで壊れてはいないんです。あくまで屋上から「約束された勝利の剣」が放たれただけで、周囲の建物や城壁は破壊されていますが、本館は屋上の一部が壊れたくらいですね。セラとリズの安否については、第三章をお待ちいただけると幸いです。

このパートの現場は、須藤監督の目から見て、いかがでしたか？

そうですね、素晴らしい仕事だと思いました。見せ場のアクションパートということもあり、一番最後まで作業をしていたように思います。その分、見ごたえのあるシーンに仕上がったのではないかなと。

THEME 5

## アーティフィシャル・ファンタズム

聖敷布をまとった士郎を描く上で、意識したことがあればお聞かせください。

キャラクター設定面には「移植したアーチャーの腕がすこし長い」とこと「士郎よりも筋肉質である」ことをポイントとして書いていました。腕がほとんど動かないという点については、原作ゲームだと

違和感がなかったかと思うのですが、アニメーションだと日常芝居の描写に差しさわりが出してしまうので難しかったですね。例えば終盤に血まみれの桜が玄関にいて支える、というシーンがあるのですが、右手だけで支えなければいけないので、その芝居をどう作画するか、考えなければいけませんでした。玄関の扉を開けるときの、右手で開けなければいけないし、食事のシーンについても同様です。そこで「腕が動かない」ことを皆さまに示しつつ、映像的に引っかかりが出ないように、映像制作を進めていきました。

映画をご覧になった皆さまの質問 | マックス

士郎と桜が肌を重ねるシーンは、スタッフの方々ではどのようなことを話し合われたのでしょうか？

ここは演出が恒松(圭)さんだったので、光源の指定もふくめて、信頼をしてお任せしていました。恒松さんは第一章のアバン(オープニング前)や土蔵のシーン、第二章では他にも「レイン」のシーンをお願いしていました。僕の事は作画監督として画に手を入れるくらいでしたね。アニメーターの方には「桜の下着はこんな感じでお願いします」とお願いをして、そこから下着の色や影の色について、細かい調整を繰り返していきました。すこしピンクを入れる方が良いだろうかとか、だけど夜だからうすく色を入れても、夜色になってしまうのではないかとか。ここは試行錯誤をした部分ですが、桜が「わたし、汚れてますか？」と口にするシーンなので、演出意図として下着は純白のほうがいいだろうなと思っていました。

映画をご覧になった皆さまの質問 | TOSI

イリヤが登場するシーンでは、イリヤが他のキャラたちを見ているシーンが何度

もあり、印象に残っているのですが、どういった意図があるのでしょうか？

衛宮邸に来てからのイリヤは、とにかくみんなを「見ている」んです。士郎のことも、桜のことも、士郎がどういう環境で育ってきたのかも「見ている」。原作ゲームではプレイヤーが選択肢を選ぶことによって、士郎が行動し、それを受けて、イリヤの行動に変化が起きますよね。でも映画では同じことができないし、士郎は桜のことを見えていますから、いきなり「イリヤを見て」とやるわけにもいけません。そこでイリヤが周囲を観察することで、イリヤの中に変化が起きる、という仕組みにしました。観察をしているだけなので、そのときに思ったことをしゃべるわけではない。イリヤがどういうことを感じていたのが、このあと第三章で明らかになっていくのではないかなと思います。イリヤは自分で行動して、自分で答えを探す。そういうことができる女の子と僕はとらえています。

THEME 6

## アイデンティティについて

間桐慎二についてもお聞かせください。慎二は「魔術師が持つと光る小瓶」を作っていました。これは第一章の最後に作っていたものですか？

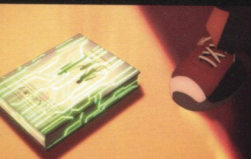
そうですね。マキリの血筋は枯れ果てているため、慎二は魔術回路を持っていないのですが、魔術の勉強は重ねているんですよ。彼はその努力の結果、なんとか薬を作ることはできた。自分で光らせることはできませんが、投げ捨てることはできない。未練がましく、その薬を持っているわけです。

慎二は、魔術への想いを投げ捨てることができない。光る薬は、彼の魔術に対す



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II  
lost butterfly



る複雑な気持ちを象徴しているんですね。

慎二は幼少期のころに魔術と強烈な出会いをしたことで、自己形成のなかに魔術というものが組み込まれてしまっているんです。図書室のシーンで、士郎が腹部に入れていた本がありましたよね。

図書室における戦いの中で、士郎が魔術で「強化」した本のことで、慎二はあれを見て「魔術……」とショックを受けています。

あの本は「社会と発達心理学」というタイトルにしているんです。著者名として「アイデンティティ」という言葉を提唱した、発達心理学者エリック・H・エリクソン氏の名前を引用させていただきました。この「アイデンティティ」という言葉は、あの図書室にいる全員(士郎、桜、凜、慎二)に掛かっているんじゃないかと思っています。

士郎、桜、凜、慎二のアイデンティティとは何か？ということですね。

幼少期に親からどういふ影響を受け、社会に向き合っていくときに何をアイデンティティとしていくか。そこが今回の登場人物たちの違いになっていると思います。とくに桜と凜は、幼少期に親からももらったものが大きく異なっている。だからこそ、ふたりの生き方に大きな違いが生まれてしまったんだと考えています。

アイデンティティの形成が、その後の生き方に大きく影響を与えているというわけですね。

凜が親からももらったものは「誇り」で、桜はそれをもらっていない。そこがふたりの一番の違いだと思っています。

慎二が親から受け継いだものを考えると

切ないですね。慎二の手を使った表現もとても印象的でした。

表情芝居だけだと、だんだん表現としての伝わり方が弱くなってしまおうので、特に心理描写は手だけ、背中だけ、そもそもキャラクターを映さない、カメラの引き、寄りなど、いろいろな表現を使い、画面にメリハリをつけようと思っていました。

THEME 7

## 天の逆月を意図した植物園

映画をご覧になった皆さまの質問 | しろばな

桜の夢がおとぎ話のように描かれていましたが、どなたのアイデアでしょうか？ あれば士郎と結ばれたことで「抑圧が外された桜が見る夢」というイメージが僕の中にあり、それと捕食活動を続ける現実世界の桜をリンクさせる形で、映像を作っていました。夢の中の桜が着ているのは、子供が考えるお姫さまのドレスで、表情もすこし幼くしました。川を流れているぬいぐるみは桜側に流れた〈サーヴァント〉の説明になっています。夢の中の城は3DCGで組んだ真っ白な空間ですが、実は現実の路地裏と同じサイズになっています。城の中の立ち位置も、路地裏の立ち位置と同じ場所になっています。この城は入口がひとつだけあって、現実ではその入口側からギルガメッシュが来るという構成にしました。城の中に飾られている画は、第一章で士郎が影に触れたときに見たイメージ映像を貼っています。

このあと、影は無差別に人を喰らいはじめ、町は混乱に陥ります。このシーンで意識したことはどんなことでしょうか。冒頭から影のさまざまな表現をしてきたことで、見ている人にいろいろな想像を



してもらいたいなと思っていました。たとえばクルマを影が通り過ぎるだけで、きっと人が消えた座席に黒いシミが残されているんだろうなと想像がふくらみまますよね。あと大事なことは、この事件を士郎がテレビのニュースで見ることでした。このニュースを見た士郎が何を考えるのか。そういうことにつながるシーンだったと思います。

その後、傷ついた桜が帰宅します。士郎、凜、イリヤは彼女を迎え入れますが、この段階で桜の真実には……。凜とイリヤはわかっているでしょうね。士郎もうすうす気づいているけど、目を逸らしている状態です。

その後のイメージシーンで、桜の首を断つもうひとりの士郎が現れ、士郎の前を衛宮切嗣とアーチャーが横切ります。ここは「現実を士郎に突き付ける」シーンですね。切嗣とアーチャーが違う方向に歩いていくということは、彼らと道を違えるということなんですよ。 「十を生かすために一を殺す」というのは、そういうことなんだと。それを映像として見せているのがこのシーンです。

そして、士郎は間桐臓硯と対峙します。間桐邸の植物園でふたりは語り合いますが、この温室は動植物の描写が印象的でした。ここは舞台設計をどうしようかな、と悩みました。蟲の音が聴こえるシチュエーションが良いなと思い、新しく植物園を設計することにしました。第一章で臓硯が間桐邸の門に登場したときに、扉の向こうから蟲の音が聞こえたと思うのですが、その空間をイメージしています。生命感があふれているけれど、だからこそ不気味。そういう雰囲気が必要だな

と。もうひとつ大切にしていたのは天井です。植物園はドーム状の天井になっているのですが、そこから「Fate/hollow ataraxia」に登場するステンドグラス……「天の逆月」を連想できれば良いなと思っていました。

あのシーンは蝶が舞っていますよね。青い蝶が良いなと思っていました。蝶そのものにはまじない的な意味がありますし、それがどンドン上に飛んでいき、「天の逆月」に吸い込まれていくように見えると良いなと考えていました。

映画をご覧になった皆さまの質問 | ルトロン

ここでは影と桜の関係を聖杯の中身と門であると臓硯が話していましたが、臓硯ほどの程度、影を制御出来ていたのでしょうか？

臓硯が言うとおり「なだめる」くらいしかできていないという解釈です。第一章のときから「柳洞寺の池にいてね」とお願いしても、中央公園に来ちゃうし(笑)。とにかく士郎と凜と一緒にいると、ふらふらと来てしまう。コントロールはほとんどできていないイメージです。

それでは影の中から現れるセイバーオルタも、臓硯が制御しているわけではないんですね。

そうですね。臓硯と主従関係にある〈サーヴァント〉は真アサシンだけです。第一章ではキャスターを操っていましたが、あれは蟲を使った魔術によるもの。セイバーオルタの詳細については、第三章をお待ちいただければと思います。ただ彼女は魔力が尽きない状態であることだけわかっていただければ。



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly





THEME 8

## 最後の一日

そして士郎と桜が過ごす、最後の一日がやってきます。ここは梶浦さんによる劇伴の中、日常を過ごす一同の姿が描かれますが、ここではイリヤが「ローレライ」を歌う演出も検討されていたのでしょうか？

「ローレライ」は原作の印象的なシーンなので、入れることを検討したこともありましたが、ただここは士郎と桜にとっての「一日」なので、イリヤを強調しすぎないようにしたかったんです。朝食をとっている士郎と桜、ふたりのために打開策を探ろうとしている凛、いっしょに買い物に来たのに話さない士郎のために「ローレライ」を歌うイリヤ。そんな一日の中で起きた出来事に差をつけたくなかったんですよ。このシーンの前にイリヤは(藤村)大河が桜に衛宮切嗣の話をしているのを聞いていて、それをふまえて士郎を元気づけようとしているのですが、ここで「ローレライ」を流すと、他のキャラクターの印象が霞んでしまう。あくまで士郎と桜にとっての「一日」を描くため、今回の演出を選ぶことにしました。

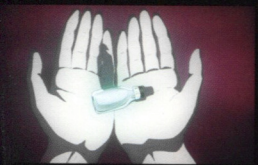


THEME 9

## 間桐桜と「I beg you」

臓硯を止めるため間桐邸に戻った桜は、慎二と会ってしまいます。慎二は「魔術師が持つと光る小瓶」を桜に投げますが、その心情が気になりました。

たぶん慎二はこの薬を投げたらどうなるかわかっていたと思います。桜が薬瓶を持ったなら光るだろうと。わかっていたとしても、投げて渡す、その心情ですよね。このシーンの慎二は「今、彼に会ったらろくなことにならない」という状態



になっていて、部屋に入ってきた慎二に桜が「兄さん」と声をかけたときには、彼の目がどこを向いているのかわからないような表情をしています。その後、桜の頬を張るときまで、慎二の表情を映さないようにして。どういう表情をしているのか、皆さまに想像してもらいたいなと思っていました。

その見えない表情の中で、慎二は「桜はすごいな」と褒めるわけですね。

すごいなと言われたのだけど、桜は慎二のことを理解しているので、兄さんはこういう褒め方をする人じゃないとわかるんですよ。兄さんはおかしくなっているのかもしれない、という予感を抱くわけです。普段の慎二なら、人を褒めるときは、もっと素直じゃない褒め方をすると思います。そもそも、桜を褒める、ということがありえない。そこに桜は気づいているんです。だから叩かれたとき、桜は「自分が間違えたからこうなるんだ」と思ってしまう。常に「自分が悪いからこうなるんだ」という思考になってしまうんです。そうして「わたしが我慢すれば良いんだ」となる。でも今回はどうしても我慢できないことがあった。そういう流れで、このシーンを構成しています。

このシーンは慎二の涙も印象的でした。このふたりは血がつながっていないですが、似たもの兄妹なところがありますよね。どうしてこうなるんだろう、という想いをふたりとも抱いている。すれ違うんですけど、すごく似ているところを描きたいなと思っていました。そして桜は今まで思ったこともないことを考えてしまう。

「こんな人、いなければいいのに」ですね。ここで現れる影の小人については、どの



ような意図なのでしょう？

桜の心理描写として使える小道具が欲しいと思っていました。桜はこの小人を怯えた目で見るのですが、これが何なのか理解できてしまう。だから解放の踊りを踊る小人を否定したいが目をそらせない。そして今まで抑圧されていて自信がなかった少女が、黒いドレスを身にまとったとき、大きすぎる力を持ってしまった。その万能感みたいなものを、生まれて初めて味わうことになる。でもそのことをこの空間で褒めてくれる人も、喜んでくれる人もいない。慎二も死んでしまっ、この部屋には桜ひとりきりなわけです。そこで、自分が作り出した幻影(影の小人)に褒め称えさせる。「裸の王様」でもあり、客観的に見ると、むなしい状況であることが伝われば良いなど思っていました。一番褒めてほしい人は褒めてくれないですから。そうなると、自分が作った人形に「わたしはすごい」と言ってもらえない。そういう不憫さを裏にこめています。

最後の「間桐桜-マキリの杯-」(通称・黒桜)の表情は、須藤監督としてはどのようなイメージがありましたか。

原作では、このあとに「——あは。あはは。あははは」と笑うんですね。きつと桜は、思わず笑ってしまう何かを感じたのだと思います。それはもしかしたら、人を殺していることを楽しんでたことを自覚したからかもしれないし、力を得たことで万能感を得たことによるものかもしれないし、もしかしたら自分の愚かさ気づいたからなのかもしれません。そういう想いの中で、思わず口元が緩んできた表情を描いています。

役者の皆さまは主題歌「I beg you」が、まるで桜の心情を代弁しているようだと話

されていました。

梶浦さんに第二章の主題歌をお願いしたときには、ある程度、画が入っている映像をお渡ししました。だから物語の展開をご覧になった上で、主題歌「I beg you」を作っていただいたのだと思います。第一章の「花の唄」でも感じたのですが、梶浦さんがこの映画のために歌を作ってくれていることが、本当にありがたいんですよ。ここまで映画に寄り添った曲を作っていただいたことに、心から感謝をしています。

第一章も第二章も、どちらも桜の歌になっていますよね。

梶浦さんは打ち合わせしたときに「ダークでリズムが激しい曲調の主題歌は、第二章でやるしか機会はないですよ」と話されていました。ダークな曲調というのは、確かに第二章がぴったりですよ。公開初日の舞台挨拶ではAimerさんの歌唱を聴かせていただいたのですが、すごく情感があふれていて、改めて素晴らしい楽曲だなと感じました。

最後にファンの皆さまに、一言メッセージをお願いいたします。

まずは第二章をご覧いただき、誠にありがとうございます。きつと多くの皆さまが第三章に期待されていると思うので、スタッフ一同、より良いものをお届けできるように頑張ります。2020年春、また劇場でお会いできる日を楽しみにしています。



Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly

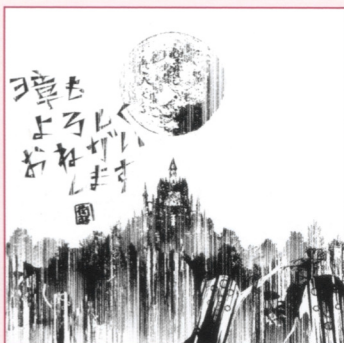




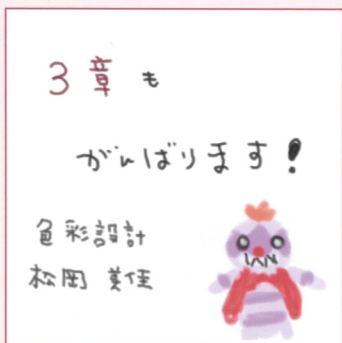
監督 須藤友徳



脚本 松山彬 (ufotable)



美術監督 衛藤功二



色彩設計 松岡美佳



撮影監督 寺尾優一

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly



3D 監督 西脇一樹



作画監督 田中敦士



作画監督 塩島由佳



作画監督 秋山幸児



作画監督 鳥袋リカルド



作画監督 浜友里恵



作画監督 藤原将吾



作画監督 佐藤哲人



動画検査・動画 都築勇



動画検査・動画 竹田陽介



動画検査・動画 川崎優香



動画検査・動画 坂上純佳

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]

II

lost butterfly



美術監督補佐 樺澤侑里



美術監督補佐 竹内香純

## Original Soundtrack

---

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 1 : avant-title                            | 20 : come on, make your move        |
| 2 : you have to choose your future         | 21 : He comes back again and again  |
| 3 : small talk, with my brother            | 22 : what else, we can do?          |
| 4 : in the passing train                   | 23 : despair and hope               |
| 5 : hurrying to the library                | 24 : petals and butterfly           |
| 6 : you shouldn't have come here all alone | 25 : in a gentle world              |
| 7 : something I can do                     | 26 : my stomach is rumbling!        |
| 8 : she is her Hero                        | 27 : some sweet candies             |
| 9 : what she was hiding                    | 28 : and another dinner             |
| 10 : the butterfly emerge                  | 29 : spreading disaster             |
| 11 : she's made up her mind                | 30 : gloomy tension                 |
| 12 : he still can't choose his future      | 31 : bad dream, sad future          |
| 13 : let's go home together                | 32 : an invitation from the old man |
| 14 : I will be her Hero                    | 33 : can you save her?              |
| 15 : what he has believed                  | 34 : the song we once sang          |
| 16 : there is a crack                      | 35 : a tiny flower in my dream      |
| 17 : he goes, she goes                     | 36 : I will face my fate            |
| 18 : the outbreak of war                   | 37 : the lost butterfly             |
| 19 : she rules the battlefield             |                                     |

---

### Original Soundtrack STAFF

Sound Producer : 梶浦由記

Producer : 森 康哲

Recording & Mixing Engineer : 小岩孝志 (SIGN SOUND)

Recording Studio : SOUND CITY

文化村 Studio

SOUND VALLEY STUDIO

SIGN SOUND

Musicians Co-ordination : 須藤一男 (HOT WAVE)

Score Support : 石川祥光

Mastering Engineer : 茅根裕司 (Sony Music Studios Tokyo)

Mastering Studio : Sony Music Studios Tokyo

### MUSICIANS

ALL Keyboards & Programming : 梶浦由記

Electric Guitar : 是永巧一

Drums : 佐藤強一

Bass : 高橋 "js" 知治

Strings : 城戸喜代 Strings

Trumpet : 本間千也・河原史弥

Trombone : 今村岳志

Horn : 高橋臣宜・熊井優・小助川大河・木村俊介

Vocal & Chorus : 笠原由里・貝田由里子

Chorus : 東京混声合唱団

Credits

CAST

影 子 史 子 奈 紀 治 護
紀 則 浩 崎 生
山 屋 谷 池 田 藤 田 津 島 山 正 種
杉 下 神 戶 伊 藤 川 田 湯 川 徳 一
セーバー オル 二 島 尚 礼 祝
進 木 大 樹 大 樹 大 樹 大 樹
セイヤル 大 樹 大 樹 大 樹 大 樹
森 崎 大 樹 大 樹 大 樹 大 樹
井 上 真 秀 井 上 真 秀
キルガメッシュ 井 上 真 秀
ライオン 井 上 真 秀
真 ア サ シ ン
ア ー チ ャ ー

プロダクション EN
西 尾 聡 美 大 五 味
井 上 真 秀 井 上 真 秀

WHITE FOX 伊豆 高 原 スタジオ
小 川 貴 司 鳥 之 海 忍 子 立 川 雄 伸 行
三 浦 曜 古 賀 裕 大 樹 立 川 雄 伸 行
生 島 達 通 阿 部 大 樹 平 松 伸 行
斎藤 貴 日 一

feel.
上 辻 彩 華 一 芝 剛 志 本 間 理 莉
種 穂 彩 夏 柳 川 沙 樹 大 田 明 日 香

九州アニメーション
川 原 清 香 本 村 匠

ライジングフォース
北 島 勇 樹

TROYCA WHITE FOX シルバーリンク
アニタス神戸 APPP Studio NEUN

動画検査

郷 廣 萌
竹 田 陽 介 川 崎 優 香 坂 上 純 佳

STAFF

原 画

一 濠 登 之 治 克 之 宏 望 美 也 弥 香 希 葵 聖 隼 衣 也 伊 夫 大 介 種 淳 歩 佳 達 賢 生 子 子 介 野 彦 人
楨 口 村 水 滝 浦 瀧 水 千 茂 小 山 大 島 弘 前 村 大 前 阿 部 新 野 下 向 山 齊 菊 高 鉄 西 藤 志 首 藤 田 佐 藤 半 小 笠 島 明 中 野 洋 下 大 久 宇 高 虎 牧 田 浜 藤 橋
誠 子 也 幸 充 美 苗 介 子 尚 憲 隆 比 津 幸 子 希 保 里 希 保 里 希 保 里 希 保 里 希 保 里
奥 野 朝 香 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳
野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳
野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳 野 望 敬 春 佳

動画検査補佐

村 上 仁 美

動 画

ufotable
阿 部 委 種 水 中 下 薄 斗 横 澤 禮 仁 央
坂 上 純 佳 友 理 川 崎 優 香 一 芝 剛 志 上 屋 田 大 影 秀 馬 紀
竹 田 陽 介 降 広 美 川 崎 優 香 一 芝 剛 志 上 屋 田 大 影 秀 馬 紀
竹 田 陽 介 降 広 美 川 崎 優 香 一 芝 剛 志 上 屋 田 大 影 秀 馬 紀
竹 田 陽 介 降 広 美 川 崎 優 香 一 芝 剛 志 上 屋 田 大 影 秀 馬 紀
山 崎 美 佳 三 井 あり さ 島 村 純 平
梅 田 達 加 川 上 真 葉 平 井 曼 愛
野 村 慎 太郎 水 島 千 奈 原 見 玉 晏 奈
梶 谷 み つ ぶ

シルバークリニック 鉄人動画

FAIインターナショナル reboot

美術監査補佐

榎 澤 信 里 竹 内 香 純

背 景

ufotable
矢 中 勝 鬼 頭 裕 子 真 鍋 和 棋
王 散 李 高 藤 練 旗
榎 澤 信 里 竹 内 香 純 榎 澤 信 里 竹 内 香 純
池 之 上 由 紀 藤 井 かわ ち 平 柳 梧
幸 田 和 磨 aneiy chabynin

グラフィニカ 美術チーム

山口 忍 堀 越 優 子

日 井 加 奈 子 今 泉 里 子

アニメ工房 姿 安 雅

日 高 綾 美 板 倉 佐 賀 子

西 村 美 香 永 吉 幸 樹

合同会社DIG

関 野 剛 嗣 養 美 寺 甫 聖 Nguyen Han Chinh

シルバークリニック

前 田 美 上 野 比 呂 美 新 城 清 基

Debris札幌 グラフィニカ

studioE2

第2原画

潮 来 由 加 子
西 條 由 希 子
仲 藤 公 美 子
福 本 郁 未
榮 谷 友 花
野 口 沙 貴
高 橋 沙 江 子
宮 本 莉 奈

立岩大実 渡嘉敷 壮 永野和宏  
緑川 翔 吉田知世 葉 翔

BICstudio NARA Animation  
FEEC Animation STUDIO BLUE

色指定・仕上げ検査

松岡美佳 大前祐子 牛尾友里恵

仕上げ

ufotable

大前祐子 牛尾友里恵 松山 静香  
岡田早代 高嶺美夏子 東瀛 彰子  
松岡美佳

スタジオロード シルバーリンク 鉄人動画  
スタジオCL PAインターナショナル reboot

撮 影

吉川 冴 吉田 通 松田成志  
武中敬吾 佐藤号宙 井川雄翔  
西島一樹 鉄地塚大樹 西中莉果  
穴戸幸次郎 山口祐樹 高柳周作

撮影協力

カプセル

宮原洋平 関 香織 生塩梨乃  
(2Dデザイン)

株式会社 理

平岡正浩 牛山舞奈

阿部風敏

スタジオ・ルカ 天野礼治 張 昊  
安達由佳 石田拓夢 川島健太  
奥田洋平 三田貴之 横山 暁  
メディア・マーケット

特殊効果

関 香織 入佐芽詠美 *doubleデジタル*  
(カプセル)

ラインテスト

サテライト 大連栄華科技发展有限公司 asurafilm

3DCGI

佐藤号宙 穴戸幸次郎 西中莉果  
井川雄翔 武中敬吾 鉄地塚大樹  
吉田 通 高柳周作

3D協力

Heidi Lucmalain 張 昊  
安達由佳 石田拓夢 川島健太

ツール開発

山口祐樹 横山 暁 天野礼治

制作進行

藤原啓吾

編集助手

高橋 由里

編集スタジオ

Sony PCL 高円寺スタジオ

オンライン編集

本阿弥 仁

スタジオコーディネート

伊藤秀樹

デジタルシネマ マスタリングスタジオ

グロービジョン株式会社

柴崎 崇行

音響監督

近藤 光

録音

納谷僚介 土屋雅紀

調整

岡部直紀

録音助手

川和浩之 萩野数貴  
宇 正通

音響効果

赤澤 勇二

FOLEY ARTIST

井上奈津子 高橋 学

FOLEY ミキサー

井沢 佳世

録音スタジオ

STUDIO MAUSU IYUNO STUDIOS

音響制作

スタジオオマウス

音響制作担当

石黒尚人



音楽	公式サイト制作
梶浦由記	カークスヴィル 正戸絵梨香 白石真菜
音楽プロデューサー	海外配給
森 康哲	後藤秀樹 西本 悠平 アサ 中山智之 本間久美子 夫 小高津介 斉藤歩 木村 美 小山田純 宇 津 遥 有 沙 石垣 尊 孫 宗 慎
音楽制作	配給統括
アニプレックス	高橋 優
主題歌	劇場営業
[I beg you] Aimer 作詞・作曲・編曲 梶浦由記 (SMEレコーズ)	海老原雅美 梅本智一郎 四方田英俊 特保孝行
プロデューサー	タイトルロゴデザイン
岩上敦宏 竹内友康 近藤 光	有馬トモキ 瀨島卓也 (TATSDESIGN)
アシタイトプロデューサー	プロモーションデザイン
高橋祐馬 黒崎静佳	株式会社 楽日 折野奇平 吉田直雄
アシスタントプロデューサー	特別協力
木村吉隆 嵐崎修深	AbemaTV 九十九 久栄社 パワアアガーデン
宣伝プロデューサー	劇場物販担当
枝村大地	小林 悟
宣 伝	劇場物販協力
里野健太 竹下小春	志田英邦 株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ 株式会社ダイナ・ワークス 株式会社東急レクリエーション 図書印刷株式会社 株式会社 楽日
ライセンス統括	製作委員会
清水広美	アニプレックス 藤越友則 三宅将典 清水博之 山本和子 菅根周一 西田文彦
ライセンス・タイアッププロモーション担当	KADOKAWA 工藤大文 石橋剛 菊島憲文 梅津友美(Newtype編集部)
羽田賢一郎	ノーブ こやみひろかず B L A C K 重月タカオ 下 越 晴ラジール 清武伸之 戸高字環 笹谷穂郎
セールスプロモーション	ufotable 中澤匡佐 高中 優 松本秋乃 戸田隆志 渡辺春菜 坂本麻次
島田紘希 平沼征吾	
WEB担当	
紀伊恵美 岡部涼子	

Fate/stay night  
[Heaven's Feel]



文 風 光 杉 浦 斗 江 原 裕 理  
松 山 哲 彬 通 悠 ツタム 尾 崎 修 深  
山 口 月 佐 藤 和 英 治 大 畑 久 美 子

演 出

恒 松 圭  
三 浦 貴 博  
南 野 純 一  
野 中 卓 也

配 給

総作画監督

アニプレックス

須 藤 友 徳

製 作

作画監督

アニプレックス  
KADOKAWA  
ノーツ  
ufotable

秋 山 幸 男  
佐 藤 哲 人  
田 中 敦 士  
鳥 袋 リカルド  
三 宅 舞 子  
島 由 佳  
浜 友 惠  
藤 原 将 吾

原 作

作画監督補佐

奈須きのこ / TYPE-MOON

キャラクター原案

都 築 晴  
竹 内 將

武 内 崇

制作担当

キャラクターデザイン

近 藤 亮

須 藤 友 徳  
碓 谷 敦  
田 畑 壽 之

制作マネージャー

脚 本

鈴 木 隆

松 山 彬 (ufotable)

制作プロデューサー

脚本制作

近 藤 光

ufotable

アニメーション制作

美術監督

ufotable

術 藤 功 二

監 督

色彩設計

須 藤 友 徳

松 岡 美 佳

撮影監督

寺 尾 優 一

3D監督

西 脇 一 樹

編 集

神 野 学

絵コンテ

須 藤 友 徳  
三 浦 貴 博




Product STAFF

ジャケットイラスト原画：武内崇  
 ジャケットイラスト彩色・仕上げ：こまひろかず  
 デジジャケットイラスト原画：須藤友徳  
 デジジャケットイラスト仕上げ：松岡美佳  
 デジジャケットイラストデジタルワークス：ufotable

オーサリング&エンコード：  
 白竹光顕、千葉愛。野口真吾 (IMAGICA Lab.)  
 オーサリング&コーデイナー：  
 高山皓光、久下理 (IMAGICA Lab.)  
 メニューデザイナー：望月進隆  
 アートディレクター：斉藤昭 (Veia)  
 デザイナー：山口美幸 (Veia)  
 ブックレット執筆・構成協力：志田英邦

制作進行：松永友喜子・水野智絵  
 宣伝：枝村大地・里野健太・竹下小春  
 セールスプロモーション：平沼征吾  
 プロデューサー：岩上敦宏  
 ディレクター：高橋祐馬・黒崎静佳・木村吉隆

DISC1:本編 BD	APPROX.117min.	2層	COLOR
16:9 HD ワイドスクリーン	1920x1080p (一部特典 1080i)	複製不能	MPEG-4 AVC
1. 本編・共通特典 DTS-HD Master Audio 2ch (48kHz/24bit) 2. 本編 DTS-HD Master Audio 5.1ch (48kHz/24bit)			 DTS, the Symbol, and DTS-HD are registered trademarks of DTS, Inc.
本編字幕 1. バリアフリー日本語字幕 2. 英語			

DISC2:特典 DVD	APPROX.108min.	片面・2層	COLOR
Dolby Digital STEREO		複製不能	MPEG-2
			Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

- 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ないで再生して下さい。
- このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。
- 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。



DVD ビデオは映像と音声を高密度に記録したディスクです。  
 DVD ビデオ対応プレーヤーで再生して下さい。

- このディスクは、特定の地域についての国や地域以外で使用することはできません。  
 従って販売対象として表示されているのみ再生できるように作成されています。



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賃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事を禁じます。

[ 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ように下さい。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>くまれに強い光の刺激を受けた後、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して下さい。ペ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。

[ 保管上のご注意 ]

- 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。●ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上に重い物を置いたり、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.co.jp](http://www.aniplex.co.jp)

株式会社アニプレックス

©TYPE-MOON・ufotable・FSNPC

【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](http://www.aniplex.co.jp)

© 2019 Aniplex Inc. ANZX-14404

電話：03-5211-7555 (土・日・祝日・年末年始除く 10 時～ 18 時)

