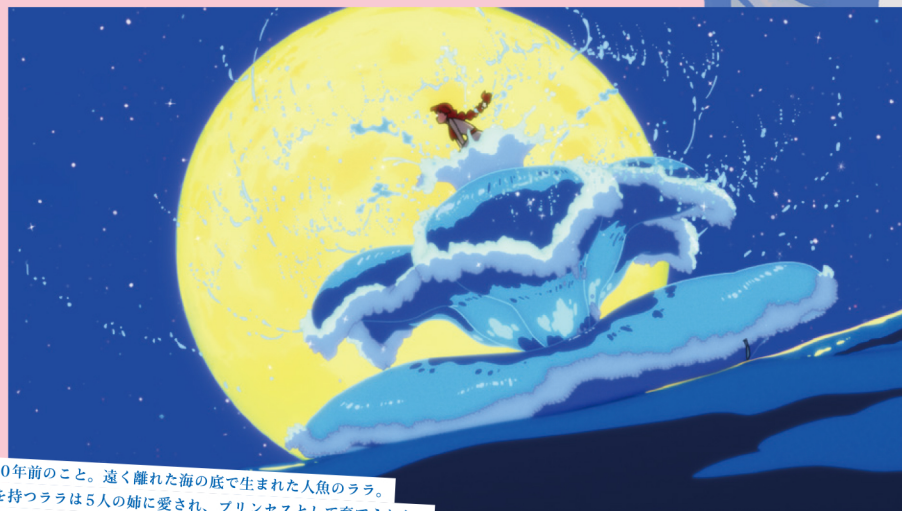


第1話

人魚姫ララ

脚本:川原杏奈
絵コンテ・演出:小出卓史
作画監督:谷 紫織



今からおよそ200年前のこと。遠く離れた海の底で生まれた人魚のララ。
海の王である父を持つララは5人の姉に愛され、プリンセスとして育てられた。
そんなララの秘密は、陸に住む人間に興味があること。
しかし父のローワンはララの好奇心を決して許しはしない。
ある時、ララは船から海に落ちてきた人間の王子に恋をする。
それは掟破りの恋。ララは魔女の薬を飲み、人間となって王子に会いに行く。
だが、その愛は叶うことなく、ララは泡となって消えてしまうのだった。

それから200年の時が経ち、ララは目を覚ます。
そしてララは自分の掟破りのせいで家族が深い眠りについてしまったということを知る。
家族を救えるのはララだけ。ララは再び魔女の薬を飲み、滋賀県・琵琶湖に蘇る！

☆ 命の豊かさ出すシーン

KINEMA CITRUS

No.

cut	Picture	Note	Sec
6		誕生の部屋 こんな所から 生まれてきたの？ T.U 	
		(14)「ふうーん…」	
		(笑)お腹)のうず ものが揺る たやわう	3+14
7		(14)「ね、この子 何色かな？」 (14)「色？」	3+12
8		(14)「おれん、せうかい 赤い人魚だぞ思う！」 (14)「さ？」 (14)「おれんもおもしろい！」	5+0



この第1話では、アンデルセンの原作『人魚姫』が、少し異なる形で語られます。そして、24分という限られた時間のほとんどを、その物語を描くことに費やしています。

誰もが知る物語を、あえて改めて語る。その選択は大きな賭けであり、相応の覚悟が必要でした。見応えのある作品にするためには、このアニメならではの世界観を築かなければなりません。その結果、時間の圧縮の仕方や演出、アニメーション、音楽など、あらゆる表現手法を注ぎ込んだ一話になりました。改めて見返してみると、観る側にも自然と力が入るような作品になっていると感じます。それもまた、この第1話に込めた覚悟の表れなのだと思います。

本作は、ルナの「本当に私たちもこんな所から生まれてきたの？」という台詞から始まります。この一言もまた、作品に込めた決意表明です。

「人魚たち（私たち）はどこから生まれ、そしてどこへ向かうのか？」

その問いに真正面から向き合い、応える作品にしたい。そんな思いを込めた台詞なのです。

監督・絵コンテ・演出:小出卓史

第2話

滋賀を走る

脚本:川原杏奈
絵コンテ:小出卓史 演出:佐藤陽将
作画監督:高瀬丸



陸に上がったララの前に現れたのは、なぜか魚の姿になった魔女と、女子高生ボクサーの菜里。

二人はどうやら同じ家に住んでいるらしい。

「家族を取り戻したければ、もう一度本当の愛を探せ」
かつて本当の愛を得ようとして失敗したララに魔女の言葉は重くのしかかる。

そんな時、ララは王家の指輪を無くしたことに気付く。

車が行き交う道、スーパー……見慣れぬ場所をいくら探しても見つけれず、ララはついに琵琶湖の中へ。

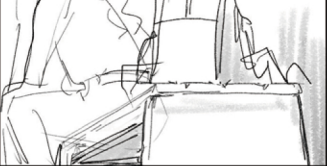
しかし人間の姿になったララは泳ぐことができず、溺れてしまう。

かつての故郷である水の中にさえ、今の自分の居場所はない――。

絶望するララを救ってくれたのは、他でもない菜里だった。

菜里と対話したララは、滋賀で今度こそ本当の愛を探すことを心に決める。

290



大のめいり
77

291



⑨ 最重要カット
高得点の
イロにしよう

まり
石井
タロウ

292



龍とんく
まり

293



①
とうそ
ふと見



C. - O 兼



c291-293の合わせて40秒近いカットがやはり印象的です。演打ち時に小出監督が、「2話はこのカットに辿り着くためにある」といったニュアンスのことを仰っていたのを覚えています。

2話時点での二人の曖昧な距離感を、担当アニメーター様にとても丁寧に芝居へ落とし込んでいただいて、理想的な形でこの話数を着地させることができました。ララが琵琶湖に沈んでいくシーンの危うい雰囲気や、圧倒的な密度の作画による実感を伴った大雨描写、帰宅してからの和やかで安心感を覚える芝居など。その前後の流れにおいても非常に説得力のある内容でまとめていただき、私自身いちアニメーターとして、このような芝居が描けるようになりたいと強く思いました。

冒頭に挙げたような静的なカットや、前半の動的なカメラワーク。ララの感情面でも、初めて触れる現代に翻弄されるコミカル感や、故郷を想いながら指輪を探すシリアスさなど。映像的にも心情的にも多くの要素で構成されていたのがこの2話だと感じており、演出としても楽しみながら作業を進めていきました。

演出:佐藤陽将

断片的かつ決定的な「カット」の集合でしかないアニメーションの中に、記録的かつ偶発的な「ショット」を作りたい。そうした考えのもとで生まれたカットです。

そのためにさまざまな表現を積み重ねた結果、「長尺」「フレーム外」「奥行きのあるパースペクティブ」「屋外の雨」などの要素が絡み合う、非常に複雑なカット構成になりました。しかし、もしそこに「ショット」としての感触が宿っているのだとすれば、それは担当してくださった原画マンや演出の佐藤さん、そして優れた音響効果をはじめとした、スタッフ達の力によるものにほかなりません。

そして個人的には、この作品が持つ「表現の幅」を視聴者の皆さんにお伝えるための、「ご挨拶」のようなカットになったと思っています。

監督:小出卓史

始まりは「小出卓史を大監督にしよう大作戦」

——まずは企画の成り立ちから伺えたらと思います。
小出 森山さん、谷さん、僕の3人はキネマシTRASの社員で、会社に複数の制作ラインがある中で、しばらく同じシリーズ（『少女☆歌劇 レヴュースタァライト』）のテレビ、劇場版に中心的なスタッフとして関わり続けていたんです。それが終わって、「ちょっと疲れたね。ホッとしたね」という気持ちになっていたタイミングで、当時の社長だった小笠原（宗紀）さんから3人揃って、「次、何をやる？」みたいな形で声をかけてもらったのが始まりですね。
森山 最初のころ、小笠原さんは「小出卓史を大監督にしよう大作戦」みたいなことを言ってませんでしたっけ？
谷 言っていましたね。
森山 前にやっていた作品が、小出さんの初絵コンテ、初演出作品ですよね？
小出 そうです。さらに初副監督も（笑）。
森山 異例ですよね。そうした経験でバーン！と小出さんが一気に育って、その先のキャリアをどうするのかとなり、それで「小笠原宗紀の小出卓史大監督計画！」みたいな感じで始まった記憶なんですよ、私の中だと（笑）。
小出 そんな作戦名はつけていないけど、似たようなことは言っていましたね（苦笑）。小笠原さんはプロデューサーとしての目線で、クリエイターをどうするのか、どう扱うのかを考えてくれる人。「こういうふうに育つとい

いよ」「こういうふうにキャリアを積むといいよ」という話を積極的してくれる人なのですが、それでも今回のことは、小笠原さんのキャリアの中でも珍しいことだったんじゃないかなと、今となっては思います。キネマシTRASという自分が創業者である会社で、社内生え抜きの人材が育ってきたけど、さて、この人たをどうしよう？と。そんなことを初めて考えたんじゃないかな。
森山 それでいうと、私も気づいたときにびっくりしたんですけど、谷さんって『ララ』の前から、もうキャラクターデザインをたくさん手掛けているイメージだったんです。でも、『ララ』の直前の『スター・ウォーズ：ビジョンズ』の「村の花嫁」が初ですか？
谷 一応、その前に「臨死!! 江古田ちゃん」（注：話数ごとに監督・声優・制作スタッフが変わるオムニバス形式で制作されたテレビシリーズ）の第8話があります。だから『ララ』がキャラクターデザインとしては3作目になりますね。
小出 あと、『メイドインアビス 烈日の黄金郷』のBlu-ray & DVD BOXの特典用に一緒に作った6分くらいの短編（「パパといっしょ」）があるよね。
 ——「パパといっしょ」はクレジットだと「メインデザイナー」ですね。この短編は、もしかして小出さんの初監督作ですか？
小出 そうですね。実はあれが『ララ』の前哨戦になった気がしています。谷さんとは結構長く同じスタジオにいるから、「こういうタイプだな」と勝手に思っていたけど、「パパといっしょ」で監督とキャラクターデザインという立場で初めて組んだことで、「ああ、こういう人だったんだ」みたいな気があった。
谷 え〜！そうなんや。

森山 そのとき、どんな人だと思ったんですか？「気が合うな」とか、「違う考え方だけど面白いな」とか、感じ方はいろいろあるじゃないですか。
谷 何を言われるのか。緊張……（笑）。
小出 性格みたいな、人としての全体的な印象が変わったわけではいんですよ。むしろそこは変わらなくて、「作品を作るときに、こういうところを気にするんだな」みたいなことが分かった。それが結構、『ララ』を作る原動力……ではないけど、大事な部分になりましたね。
 ——その短編が世に出たのは'22年10月。それが『ララ』につながるということは、企画が動いたのはこのあとだったのでしょうか？
小出 「パパといっしょ」の制作の終わりに際ぐらいと、『ララ』の企画の始動がちよっとかぶりつつある……ぐらいだったと記憶しています。
森山 資料を見ると、'21年の7月が最初ですね。これが当時、小出さんが描いていたメモですが。



谷 わあ、懐かしい。
森山 完成した『ララ』には何のかけらも残ってないですね（笑）。……いや、「生物に異変を加える」という点で見るとしたら、要素はちよっとだけ残ってるのかな。
小出 初回の打ち合わせに持っていたやつですよ。懐かしいですね。
 ——まったくの別物ですね。遺伝子の話とかをしていますね。
小出 このときは、谷さんの絵にちよっとSF的な企画をぶつけようと思ったんです。
森山 谷さんも同じ頃に提出しているメモがあって、それでは「こんな絵にしたい」みたいなイメージを描いています。



谷 「超ヒロインを作ってほしいよね」みたいなことを書いてましたね。……やっぱり、私にとっても初のオリジナルアニメだったので、肩に力が入りまくってますね。懐かしい。
小出 こうやって、とりとめもない話をたくさんして作っ

ていったんですよ。
森山 遺伝子の話になり、いきなりサメが出てきて、そのあとファラオの話になっていた時期もあり……。



谷 それで、本当に突然、当初の案にあった『人魚姫』の話に戻りましたよね。あれ、何がきっかけだったんですか？

小出 1年ぐらいいろんなことをやろうとして、うまくいなくて、人魚の話に戻ったんだよね。人魚のアイデアを思いついたのは突然だったんだけど、考えていくうちに、人魚が出てくるアニメはたくさんあるけど、アンデルセンの『人魚姫』をちゃんとやっている作品って、そんなにないかなとも思ったりしたんです。みんな好きなのに。それでいろいろ話しているうちに『人魚姫』だったら、やりたいかもなと思えたんです。……と、言いつつ、正直なことを言えば、もう「このやりとりを終わらせたい」という一心だったかも（笑）。早くシリーズ構成の会議に移りたかった。
 ——ボクシングの要素も初期のアイデアメモから出てきますけど、これはどういう経緯で出てきたのでしょうか？
小出 谷さんが描いてきたんだっけ？
谷 ボクシンググローブを持っているキャラの絵は私が描いたものですけど、ボクシングの設定を出したのは小出さんだった気がします。
森山 人魚の話が出てきたときに、「何かを得て最強になる」みたいなことを考えたんじゃないかなって思っけ？ そのアイデアのひとつに「ボクシング少女」みたいなのが文字であった気がします。「小出さんの中で最強ってボクシングなんだな」と思ったのを覚えているので（笑）。
谷 たしか、どこかで「暴力」の要素も出てきて、それが「ボクシング」にも繋がったような。
小出 ああ、そうかも。と言っても、普通に具体的に強い女性を、「暴力キャラ」という形ではなく、普通に登場させられないのかなと思って（笑）。あくまでフラットに「暴力」という要素を登場させることは、完成した『ララ』でも意識的にやった気がしますね。
森山 私はその案が出てきた時に、そこまで悩んでいた期間がすごく長かったから、小出さんの突破した