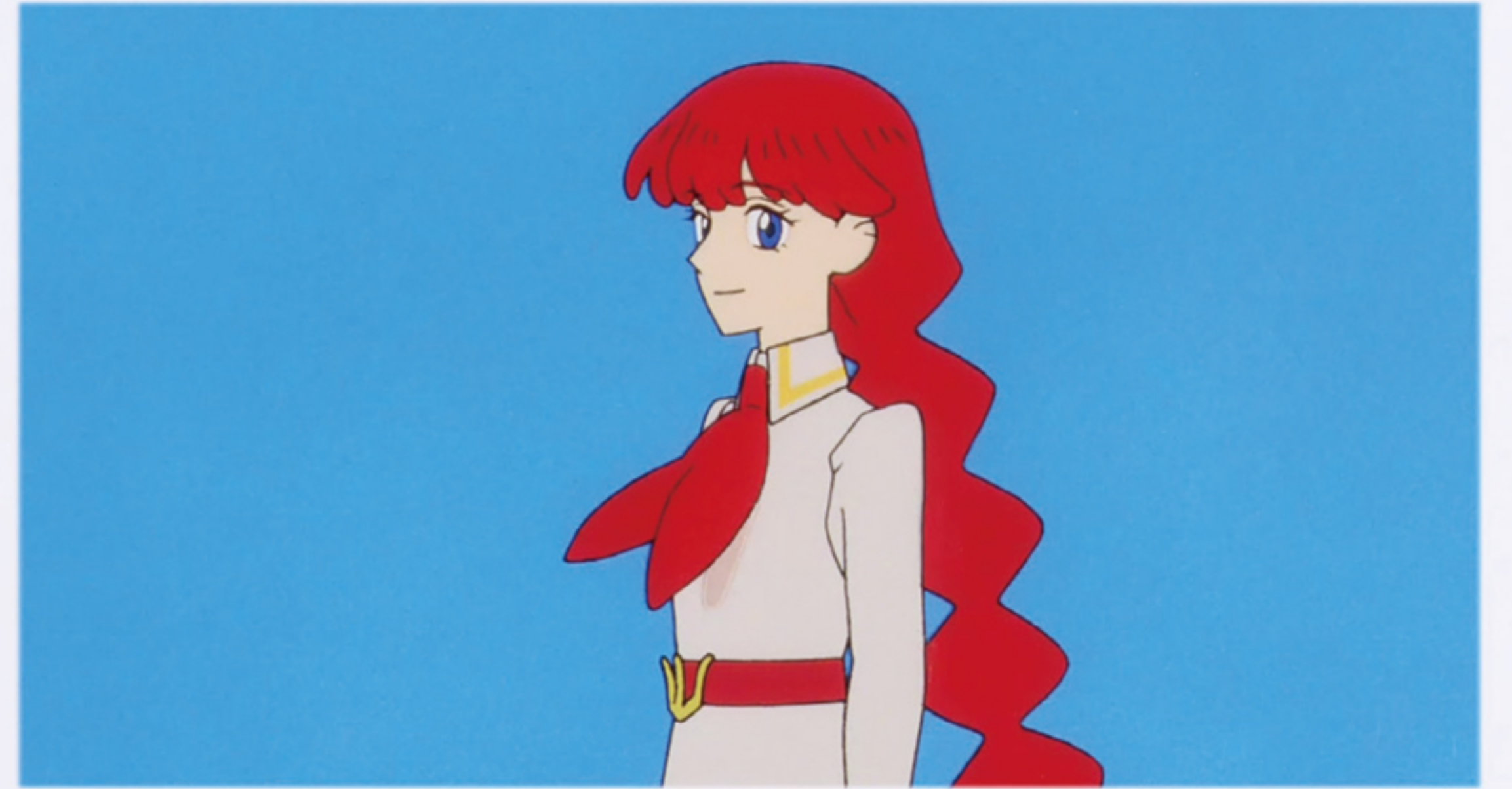




さよならララ
Goodbye, Lara

第11話

魔女グレイス

脚本:青瀬智介
絵コンテ・演出:佐藤陽将
作画監督:中村真由美



グレイスにはリグモアという双子の姉がいた。二人は同じように地上を夢見る、仲の良い双子だった。
しかし大人になりリグモアはローワンと結婚、城に光を与えた。
陸への夢はグレイスただ一人の夢となってしまった。
残されたグレイスは人間になる薬を飲んで陸に上がり、人間と恋に落ちる。
しかし彼女の正体為人魚だとわかった、人間たちはグレイスに襲いかかった。
妹の危機を察知し、陸へと向かうリグモア。
グレイスを身を挺して庇い、人間たちに殺されてしまうのだった。
最愛の妻を失ったローワンは怒り、人間に近づいてはならないという掟を作る。
しかしグレイスはまだ、夢を諦めてはいなかった。グレイスにとってララは光のような存在だった。
ララと菜里の姿に、グレイスは人魚と人間の希望を感じていた。菜里は切なるグレイスの思いを受け取り、ララの元へ向かう。

ぬーとこ ED + TELOP あり

KINEMA CITRUS

No.	cut	Picture	Note	Sec
			みづの破片が 効かて 失い 私が映り こえ	
			ぐらぐら どんぞん 崩れ おれ	5+6
286			リグモア・グレイス 回想 C-7の 失景風	(1+0) OL (1+21) 2+21
287			リグモア = 崩れ どんぞん 光がうつ ろ	まだ...
			どんぞん(失)て 失い 私、手 どんぞん 力をこめて	OL (1+0) 3+21 4+21

11話はグレイスの生い立ちを追っていく話数になりますが、描かなくてはならないシーンが数多くあり……ダイジェスト的で性急な印象になり過ぎてしまわないよう、映像の体感速度にかなり気を使った記憶があります。

そんな中贅沢に尺を使って、グレイスの誘いに無言の間で返してしまうリグモアのカットがお気に入りです。

グレイスとリグモアが離別するこのシーンも含め、個人的なこだわりですが1話以来の人魚の世界がメインで描かれる話数ということもあり、『さよならララ』という作品全体でも特に髪のかなびきが美しく映るよう、この話数は心掛けて取り組んでいました。

彼女らの故郷である水中という世界に、少しでも説得力を与えることができたなら何よりです。

また、菜里の见ている鏡が割れ落ちて、ゴンちゃんとの別れが近づいてくるシーンも儚さがあったとても好きです。

作画監督の中村さんにLO原画を直接ご担当いただき、最終話に続く菜里への動機付けとして、グレイスの最期の瞬間をととても丁寧に仕上げていただきました。

絵コンテ・演出: 佐藤陽将

第1話に引き続き、本作の世界観を大きく担う話数だったこともあり、佐藤さんとは何度も意見を交わしながら一緒に作り上げていきました。制作の途中で新たな設定をお願いすることも多く、そのたびにご苦勞をおかけしてしまいましたが、本当に素晴らしい話数になったと感謝しています。

また、画づくりという意味でも、佐藤さん、中村さんのお二人をはじめ、美術・色彩・撮影・音響といった各コアスタッフの総合力が、大きく発揮された話数の一つになったと思います。

個人的にお気に入りなのは、グレイスの最後のカットです。鏡の破片に一本のひびが横一文字に走り、そのあとに訪れる「間」には、最後までこだわりました。

監督: 小出卓史

🍷 小出卓史（監督）× yuma yamaguchi（音楽）

メニューのない劇伴制作

——小出監督が山口さんに音楽をお願いしようと思ったきっかけは何だったんですか？

小出 『さよならララ』の企画が少しずつ形になり始めた段階で、一旦、音響監督の山田（陽）さんのところに相談に行ったんです。スタジオにうかがって、「こういうアニメを作ろうとしているんだけど、劇伴作家の方をまだ探している状況で、ちょっと考えていて……」と伝えたら、その場で「いい人がいるから紹介するよ」って、いきなり山口さんに電話をかけたんですよ。

山口 山田さん、マジ、ファインプレーですね（笑）。

小出 すごいフットワークでしたね。山田さんに「ちょっとクラシカルな、弦楽器とか、いろんな楽器のオーケストレーションが出てくるような作品になるんだと思います」みたいなことを伝えたら、もう、いきなり。そこから山口さんに声をかけてもらって、その後、山口さんのこれまで手掛けた楽曲も聴かせてもらって、「いいなあ」と。そのままお願いさせてもらいました。だから山田さんに、とても感謝しています。

——山口さんと山田さんのお付き合いは何が始まりなんですか？

山口 15年前に『ワールドフルニュース』という、コミックス・ウェーブ・フィルムさん制作のシリーズもののアニメで一緒にして以来のお付き合いです。『ワールドフルニュース』は最初はWebで配信され、その後ローカルネット局でも放送された作品で、そこまで規模の大きな作品ではありませんでした。でも、僕にとって初めてテレビシリーズのアニメの音楽を書かせ

てもらった作品で、山田さんはそのころから既に有名な音響監督でした。だから仕事の間では気軽に話しかけられるような関係ではなかったんですけど、なぜか『ワールドフルニュース』は関係者でよく集まって飲みに行っていたんです。むしろそっちで山田さんとお話しさせていただくことが多くて、あるとき、思い切って「アニメの仕事をやりたいんですよ」と言ったら、「え、そうなの？ 知らなかった」と（笑）。それからいろいろ一緒にさせてもらえるようになって、今回の『さよならララ』にも繋がった、という感じですね。

——今作の劇伴制作の進め方は、音響監督が書いたメニューを元に曲を書いていくような、通常のアニメの劇伴制作の形ではなかったと聞きました。

山口 はい。メニューは最終的に、後付けみたいな形でできましたけどね（※以下「M（数字）」とある場合は、このメニュー表に準拠した曲表記。タイトルはサウンドトラックに準拠）。まず音楽優先で作っていききました。

小出 一応、山田さんも交えて初回のメニュー打ちはして、そのあとで「とりあえず5曲くらい作ってみます」みたいな話になったんですよ。それで、その5曲をいただいてから、ちょっとずつ、段階的に作っていった。

山口 ああ、そうか。だんだん思い出してきましたよ。スタジオ・ドンファン（音響スタジオ）に集まって、打ち合わせをしましたね。でも、一般的なメニューの話をするというより、具体的な話を主にした覚えがあります。第1話の琵琶湖からバン！とララが飛び出てくるシーンの話をしたり……。

小出 そうそう。「メインテーマがあるなら、このシーンにかかる曲だと思います」みたいな話をした気がします。

山口 僕もそれを聞いて、あのシーンで流れる音楽を

作らないと、『さよならララ』という作品全体の音楽の話はできないなと感じたんです。全体のスタイルというか、そういうものをあそこのための曲で確定させたかった。

——そのタイミングで手元にあった資料は絵コンテですか？

小出 いえ、線撮だったと思います。本当にカッティング（編集）した直後くらいの映像をお渡ししたんじゃないでしょうか。

山口 そうそう。映像の感じがなんとなくは分かるくらいの動画データをいただきましたね。最初に5曲分のデモを作ったんですけど、それ以降の曲に取りかかる前に、何回かやりとりをしましたよね。

小出 M01のことですね。素あがりでもらった曲がそもそも美しかったんですけど、それを第1話のラストに流れる曲らしくするためにどうするか？ という話だけ、いろいろしていたと思います。

山口 だからM01って、最終的に2タイプあるんです。サントラにも「さよならララ (feat. Tatiana Parra)」 「さよならララ -Toward the Surface (feat. Tatiana Parra)」というタイトルでどちらも収録しているのですが、これは制作中はM01、M01-2みたいな扱いでした。M01が最初に提出した方なんですけど、『ララ』の作品全体のイメージで曲を作ってしまったんです。シリーズ全体のメインテーマというか。でも、それだと第1話のあのシーンに流すにはシリアスすぎたんですよ。小出さんが「ララが地上に、滋賀に降り立って、これから楽しいストーリーが始まっていくぞ！ ……っていう感じを出したい」って言ってたじゃないですか。祝福がある感じにしたいと。

小出 うん。言いました。

山口 だから、M01をメインテーマとして残しつつ、それをもっと希望があふれるバージョンにアレンジしたものがM01-2。それで、M01を作ったあと、「もっと迫力がある感じにしたい」みたいな話も出たので、さらに楽器の編成が豪華なバージョンのメインテーマ（M06）も作って、それがサントラの1曲目に「L A R A (feat. Tatiana Parra)」というタイトルで収録されているんですけど、なんと劇中では使われていない（笑）。でも、これがシリーズ全体のメインテーマなんです。

小出 そう。メインなのに使われてないのは、もったいないよなあ。

——音楽の使い方を決める立場の小出監督がおっしゃるなんて……（笑）。

山口 とはいえ、M01の「さよならララ (feat. Tatiana Parra)」とM06の「L A R A (feat. Tatiana Parra)」が、『さよならララ』の劇伴全体の礎になった感じがあります。M06そのものは使われていないですけど、そこから派生した、アレンジの曲は大量にありますからね。全12話を通してみたら、アレンジの曲が重要なところがかかっていたりもする。だから、使われなかったM06も、この作品にとっては大切な曲だと思います。

第2話のココア

—— M01が1曲目として、最初に作った残りのM02～M05はどんな曲だったんですか？

山口 まず、ティザーPV用の曲と、あと、第2話のララがココアを飲むシーン用に作ったピアノ曲でしたね。これも結局、そのシーンには使われていないんですけど。

小出 M03（「voice of the deep」）がティザーPVの曲になった。

山口 そうですよ。だから「voice of the deep」は僕の中ではララのイメージ曲でした。

小出 で、M04（「crying out inside - can of cocoa」）が、ココアのシーンでかかった曲です。

山口 M04とM05（「crying out inside, turning inside out (feat. Emily Coulston)」）は、もともと長い間温めていた曲で、ララの雰囲気にはぴったりなんじゃないかと思い、「歌ものの劇伴はこういう感じでどうでしょう？」という確認のつもりでシェアしたものだったんです。デモを聴いた小出さんがインスピレーションを受けて、M02ではなく、こっちをココアのシーンに使うことになった。



——あのシーンは映像の流れと音楽の合い方がフィルムスコアリングのようでしたが、違うんですか？

小出 最初からフィルムスコアリングで作ったわけではないんですが……。

山口 結果的にはフィルムスコアリング状態でしたね。小出さんの中に明確なイメージがあったので、M04とM05をもとにして、あらためて映像に合わせてギターを弾き直したり、映像に合う形で演奏し直しました。——最初からフィルムスコアリングとして書くことは実写映画などでご経験があったと思うのですが、一度汎用曲として書いた上で、最終的な調整でフィルムスコアリングに近づける。そんなことは、これまでのお仕事でやられたことはありましたか？

山口 ないです。そもそもテレビシリーズで、ここまでフィルムスコアリングした作品がないですね。最終話まで振り回されましたよ、小出さんには（笑）。

小出 ごめんなさい（笑）。

山口 でも、ここまで自分の音楽を思い切り表現できるアニメには、もうなかなか出会えないだろうなっていうのは、最初の打ち合わせの時点で感じていたんです。だから、この作品ではやれることは全部やりたくなって。第2話の段階でもそう思っていたので、全然苦じゃなかったですね。

——ご自分のアーティストとして持っている引き出し、得意なところを存分に発揮できるタイトルであると感じておられた。

山口 はい。だから正直に言うと、実はあまり作品に合わせて曲を作りにいった気持ちがしていないんです。自然に、まるで自分のアルバムを作るのに近い感じで今回は作れた。それができそうだなと思ったので、もちろん仕事量はすごく増えますけど、第2話のココアのシーンみたいに、とにかく一番いい形にしたいなという気持ちが強くて。

小出 第2話のあそこは、シリーズ全体で考えても、特に音楽を中心に作ったところですね。自分はアニメを作る上で、「こういうふうに劇伴をかけたい」みたいなこだわりが強いというか、「劇伴を聴かせたい」みたいな気持ちがすごく強いんです。だから第2話は、あの曲を聴かせるために、その前にかなり無音のパートが長いんですよ。

山口 あれ、すごいですよね！

小出 2分以上、環境音だけで保たせています。そういう音楽を聴かせる作りを目指していたいから、山口さんのような人と組めて幸運でした。

山口 うれしいです。

小出 劇伴を聴かせたくてシーンを作ることってあるもんなあ、やっぱ。

山口 そんなこと言ってもらえることって、劇伴の仕事をしていてもなかなかないですよ。