

YoriMoi Fanbook Interview

Interview with Main Staff & Director

Atsuko Ishizuka × Jukki Hanada × Sho Tanaka
(Director) (Series Composition/Script) (Producer)

Director Atsuko Ishizuka, Series Composition/Script Jukki Hanada, and Producer Sho Tanaka talk about everything from the secret story of the birth of A Place Further Than The Universe to their impressions after the TV series ended in a roundtable discussion!

Profile

Director

Atsuko Ishizuka

Born in Aichi Prefecture. Belongs to Madhouse. Made her directorial debut with the animation for "Tsuki no Waltz". Her main directorial works include *The Pet Girl of Sakurasou*, *No Game No Life*, *Hanayamata*, and *Prince of Stride: Alternative*.

Series Composition/Script

Jukki Hanada

His numerous representative works for which he served as series composition include the *Rozen Maiden* series, the *STEINS;GATE* series, *Nichijou*, the *Love, Chunibyo & Other Delusions!* series, the *Love Live!* series, *No Game No Life*, and *Sound! Euphonium*.

Producer

Sho Tanaka

Anime producer at KADOKAWA Corporation. His main produced works include *Re:Zero - Starting Life in Another World*, *Overlord*, *Saga of Tanya the Evil*, *Girls' Last Tour*, *No Game No Life*, and *Tada Never Falls in Love*.

It took about two years until it was decided to be an "Antarctica" story?!

——I've heard that there were quite a few twists and turns before this work settled on the story of "high school girls aiming for Antarctica."

Ishizuka: There were so many ideas and plots that were born and then disappeared. We were originally talking about making an original anime with this team while we were making *No Game No Life*, and it probably took about two years until the story of going to Antarctica was finalized.

Tanaka: I think at first it was a story about a cat-shaped robot playing an active role. The working title was "Tokineko," and I personally loved this story. Director Ishizuka

even drew the character designs for it, and they were so full of dreams that I wanted to quickly animate it and fill my desk with figures (lol).

Hanada: After that, we had stories about time travel, stories about superpowers, and various other ideas, right?

Ishizuka: I still wish I could have drawn Drop-chan, a character with superpowers. Her name was Sakuma, so her nickname was Drop-chan (lol).

Tanaka: Thanks to that, I got to read a lot of Mr. Hanada's first draft scripts, and personally, I benefited from it, or rather, I really enjoyed it. I think any of those projects would have been interesting works if we had proceeded with them as they were. In such a blessed situation, I remember being bewildered because I couldn't imagine the last scene of the last draft that came out, the story of high school girls going to Antarctica, in other words, the plot of *YoriMoi*.

——So, based on your initial impression, Producer Tanaka, did you feel that it "might not sell"?

Tanaka: No. As long as I was entrusting it to the two of them, I was sure it would be a good work. However, I felt that there wasn't much potential for expansion into character merch or secondary developments. As a producer, I had various desires, such as hoping it could be made into a game if possible. But regarding *YoriMoi*, since most of that seemed impossible, I gave up on it cleanly, or rather, I was able to approach it by letting go of all my desires. In original works, the producer's desires often lead to failure.

——Why did it shift from sci-fi and fantasy to a story about the youth of high school girls?

Hanada: Director Ishizuka said from the beginning that she wanted the protagonist to be a girl, right?

Ishizuka: That's right. Since it was an original work, I wanted to create it with characters that I could strongly empathize and project myself onto. Therefore, I had in mind from the beginning that I wanted it to be a story about girls doing their best, a coming-of-age story that would make you want to cheer them on.

Hanada: In that sense, the part about "a story of girls' youth" hasn't wavered since the early stages of the project.

Ishizuka: In my case, the time I spent with my friends, especially during high school, still shines as a wonderful memory, so I also thought that what I could get most passionate about was high school girls.

——While various projects were being discussed with "girls' youth" as the keyword, the goal of "Antarctica" appeared.

Ishizuka: I think I first blurted out, "Isn't Antarctica interesting?" on a whim. Then Mr. Hanada also said he wanted to depict a journey.

Hanada: For me, rather than being attracted to the place "Antarctica," I had a stronger desire to purely depict a journey. That's why we only actually arrived in

Antarctica at the end of episode 9. I think the preparation and the journey itself are fun, so once you reach the destination, it's over.

Tanaka: At first, we talked about various things, such as whether it was okay not to leave Japan for so long, or whether there wouldn't be enough depiction of Antarctica. However, as we researched Antarctica, we also realized that the events that could realistically happen after going to Antarctica are quite limited. In the end, I think this was for the best.

Ishizuka: When I accepted that this was a story about the journey and that Antarctica was just the goal, I felt like I saw the colors of *YoriMoi* for the first time.

—In the real world, it seems difficult for high school girls to accompany an Antarctic observation team, but the tone of the work is quite realistic. How did you adjust the balance between fantasy and reality?

Tanaka: Even if it's far from reality, I think it's okay as long as viewers think, "Maybe it's possible after all!?" Conversely, I was thinking of how to prevent them from thinking, "That's 100% impossible!" I think *YoriMoi* is a work that managed to walk that exquisite line well.

Ishizuka: That's where Mr. Tanaka was particularly insistent. From Mr. Hanada and my perspective, we were concerned about the length of the journey until departure and the lack of events, so we were tempted to insert big lies. *Mr. Tanaka was the one who stopped us from trying to make them have a life-or-death adventure in a blizzard, or things like that.*

Tanaka: In the initial stages, we still had some fantasy elements, so looking back now, there were a lot of outrageous ideas.

Hanada: There were. *Like being attacked by pirates on the way to Antarctica and fighting them on an icebreaker, or a dark-skinned girl stowing away (lol).*

Ishizuka: I was anxious about nothing happening.

—*There was also an idea of discovering a UFO in Antarctica*, wasn't there?

Ishizuka: Yes. We seriously researched the Antarctic Human, a cryptid (lol).

Hanada: I also watched *Alien vs. Predator* and thought about incorporating that (lol).

The Demon Gate of the script is Episode 4

—After all those twists and turns, at what point did you feel that the script was on track?

Tanaka: For me, it was the moment we reached episode 4. *Although we had several other scripts that progressed up to episode 3, we couldn't quite get to episode 4.*

—Did they get scrapped after progressing that far?

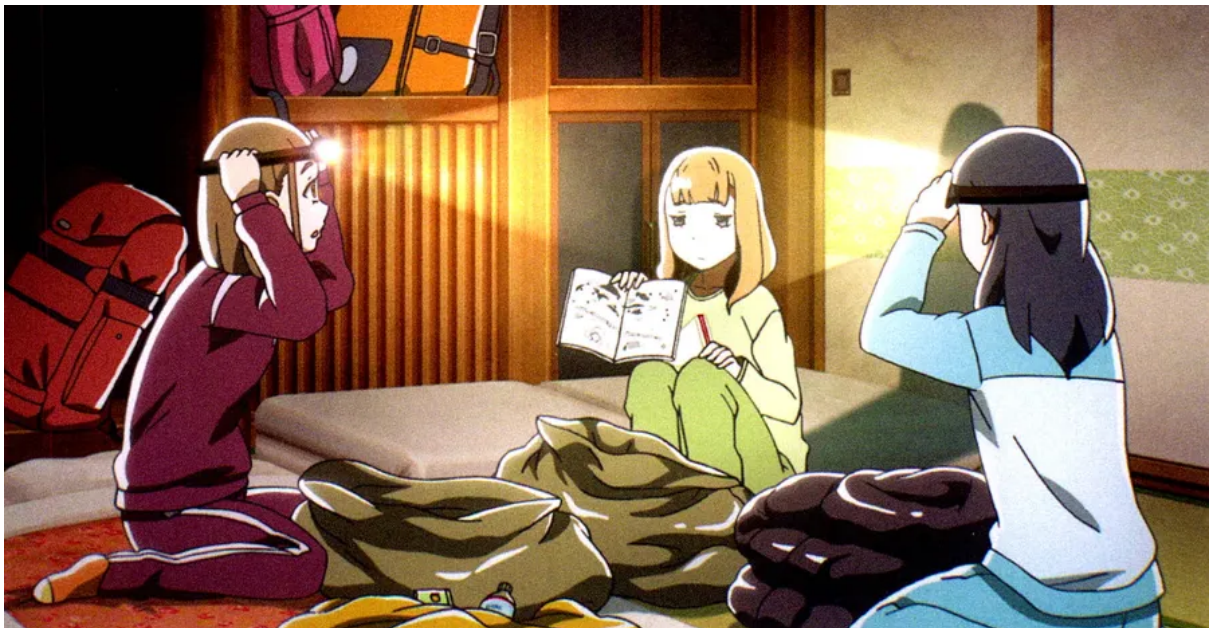
Hanada: Yes, they did. Actually, the first script for episode 4 that we came up with for *YoriMoi* was quite close to being scrapped. Everyone's reaction wasn't great, and I knew the reason myself, but I didn't know how to make it better. *In anime, there's*

usually a break after episode 3, right? Episode 4 is the time to step up to the next stage, so I really struggled with what to do there.

Ishizuka: The first script for episode 4 that came up was about [Toudou] Gin rigorously training the four girls. It had a strong meaning of hitting the wall towards Antarctica for the first time.

Hanada: However, if we did that, it would inevitably create a negative image of Antarctica, and at that stage, Kimari and the others wouldn't purely want to go to Antarctica. [01]

Tanaka: When that episode 4 was decided in its current form, I thought, "It's finally here!" and felt like we could finally set sail.

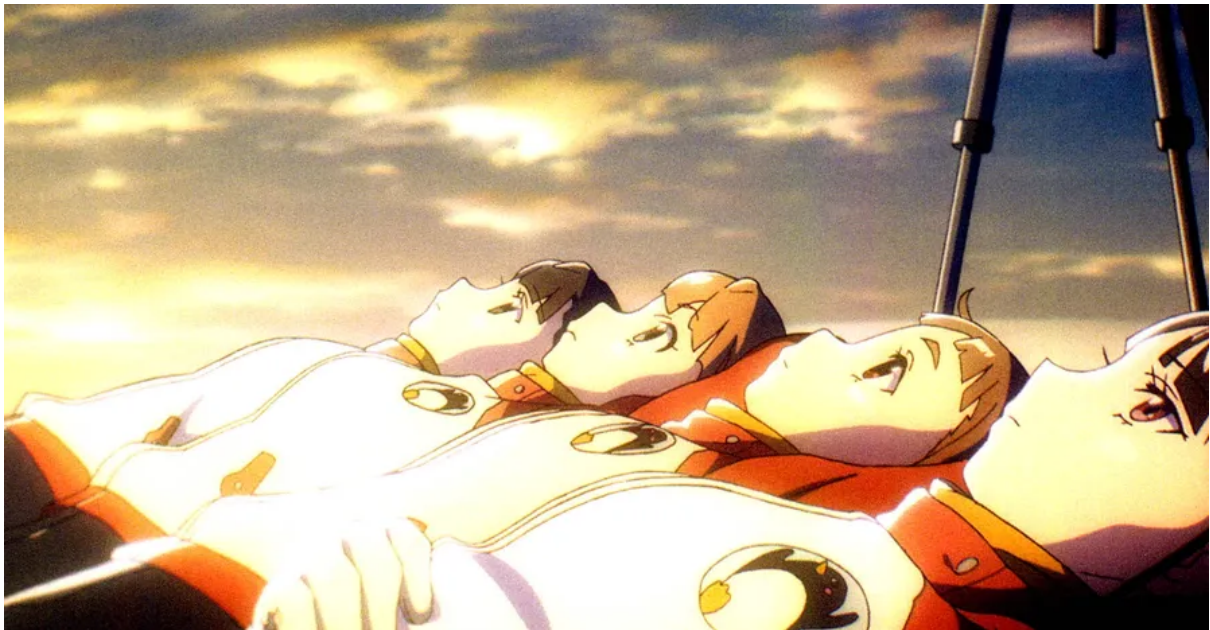


[01] The training scene (episode 4) where we were careful not to make it too harsh.

The Epilogue in Episode 13 is the Ideal Form

—I'd like to ask one more thing about the plot. I think it's also a characteristic that the main story peaks in episode 12 and the entire episode 13 is dedicated to the epilogue. Was this decided from the beginning?

Ishizuka: I wanted to aim for that from the beginning. All three of us agreed that it would be the most beautiful. [02]



[02] Episode 13 was planned to be entirely an epilogue from the beginning.

Tanaka: In the case of original works, there are many unavoidable cases, but I don't really like the development where the story suddenly wraps up nicely in the last few minutes of the final episode. You don't have time to savor the lingering feeling in such a short time, do you (lol)?

Hanada: I think that's probably what all creators feel. Ideally, the form of *YoriMoi* is the ideal.

Tanaka: So, when it was decided that we could make it in 13 episodes, it felt quite natural to decide that the final episode would be entirely an epilogue.

Ishizuka: As a production site, 12 episodes would have been easier, but I also wanted to have the best possible ending, so at that time, [we could choose between 12 or 13 episodes, but we decided to go for 13 episodes, thinking we should give it our best shot.](#)

Director Ishizuka's Storyboards are Level 99

—Director Ishizuka was in charge of the storyboards for the first 3 episodes and the last 2 episodes this time.

Ishizuka: I struggled a lot with the first episode. With fantasy works like *No Game No Life*, I don't worry that much, but with *YoriMoi*, I felt pressured to depict it realistically, so I struggled. I was anxious and asked Mr. Hanada and Mr. Tanaka for their impressions many times, saying, "Isn't it too plain?" But at the end of episode 2, when I drew the scene where Kimari and the others run through Kabukicho, I felt a response, "Ah, this can work," and I think I was able to draw after that without worrying too much.

Tanaka: I see a lot of storyboards because of my job, but I think Director Ishizuka's storyboards are top-level.

Hanada: No doubt about it.

Ishizuka: Here it comes!! (lol)

Tanaka: To compare it to an RPG, it's level 99. As a blueprint for anime, level 60 is enough to function well, but Director Ishizuka's storyboards far exceed that.

—Specifically, what aspects are excellent?

Hanada: From a writer's standpoint, she completely understands the meaning of the lines and stage directions, and then sublimates them into visuals. For example, the Kabukicho scene in episode 2 that came up earlier is slightly different from my script, but I actually thought that's what I wanted to do.

Ishizuka: Mr. Hanada, considerate about the burden on the animation staff, devised the script so that the three wouldn't be in the same frame in the running scene, allowing them to be drawn in separate cuts. But I thought Mr. Hanada must have actually wanted to have all three running at the same time. I was frustrated that I couldn't depict the sense of youth that Mr. Hanada envisioned, so I decided to just go for it. The length of the sequence itself was also extended quite a bit there. [03]



[03] The Kabukicho run (episode 2) with all three in the same frame.

Hanada: When I read the storyboards, I was so worried that I asked, "Is it okay to have them run this long?" Then he said, "It's okay."

Ishizuka: Maybe the staff wouldn't be okay, but I want to do this (lol).

—What do you pay attention to when drawing storyboards, Director Ishizuka?

Ishizuka: I want to create something that anyone who reads it can see the visuals. Personally, I feel that storyboards are difficult to read when the pictures don't move or there's no sound. So, I aim for a way of writing that allows it to be read like a manga and also serves as a blueprint for the visuals. I'm conscious of making these two things compatible.

—You have a clear image completed in your head.

Ishizuka: Rather, I can't draw unless I'm in that [image completed] state. In my case, I can't draw storyboards with the script placed beside me in the first place. I read the script, grasp the flow and tempo of the story in the first reading, fill in the gaps in the second reading, and then read it repeatedly dozens of times, putting all the lines and stage directions into my head and sublimating them into visuals before drawing. In a sense, I'm very clumsy.

The Charm of Hanada's Script is "Dynamism"

—From the perspective of Director Ishizuka and Producer Tanaka, what do you think is the charm of Mr. Hanada's script?

Ishida: When I read the script, it seems like the story progresses primarily centered on the characters' emotions, but it's actually very meticulously calculated. While clearing the missions in each episode, there is still a strong thread running through the characters' emotions, and the intentions and true meanings of their lines and actions are clearly conveyed. Normally, these two things are contradictory, but they are compatible here. Since this is an original work, the visual creation part was entirely entrusted to me, and although I was initially anxious, I felt strangely at ease when I thought of it as Mr. Hanada's script. When I read Mr. Hanada's script, mental pictures naturally emerge, which was a huge source of reassurance for me.

Hanada: Thank you. I'll copy this statement and keep it carefully for posterity (lol).

Tanaka: The part I like most about Mr. Hanada is the dynamism. This is something that you can't acquire no matter how much you study; I think it's a talent. Conversely, when Mr. Hanada himself is struggling and writing, it's certainly still interesting, but the dynamism is sometimes small.

Hanada: That's completely accurate.

Ishizuka: This time, I wanted to create only the "good parts" that Mr. Hanada was most enthusiastic about writing. So, even if a script was sufficiently complete and interesting, if Mr. Hanada was even slightly in doubt or not satisfied, we would review it endlessly.

Tanaka: What I want to praise myself for through *YoriMoi* is that I didn't say, "Isn't that good enough?" in those kinds of scenes (lol). From my perspective, every draft is interesting. Probably a normal producer would lose patience (lol). But I waited without saying anything until the script was something that the two of them were satisfied with.

Stumbling in Episodes 7 and 8

—Were there any points you struggled with in the script after the midway point?

Ishizuka: Since the adult group fully joined and there were more constraints, we struggled quite a bit with episode 7, when the ship departed, and episode 8, which dealt with seasickness.

Hanada: Compared to that, episode 6 was very easygoing. There were almost no missions that had to be accomplished, so I think I was able to write it with a lot of enthusiasm myself. [04]



[04] The script for episode 6, which had a high degree of freedom.

Ishizuka: Mr. Hanada seemed really happy during episode 6. We were even saying, "This is the climax already" (lol). In episode 7, in contrast, the missions that had to be included increased all at once, such as the introduction of the adult characters and the high school girls' past stories. As expected, we couldn't proceed with just the emotional lines of the four, but even so, the result of Mr. Hanada swinging the bat with all his might in that situation was episodes 7 and 8.

Hanada: In episode 7, I struggled with the first contact between Gin and Shirase. The distance between the two is very delicate, and Gin's character was determined by their interaction there. In the following episode 8, the same problem as in episode 4 resurfaced. At first, the story was entirely about struggling with seasickness from the beginning to the end. But then, again, the negative image of Antarctica became too strong. So, we tried to make only Yuzuki seasick, but then Yuzuki gradually became a more unpleasant child (lol). I think I was too focused on intertwining human drama, and looking back now, that was the problem. [05]

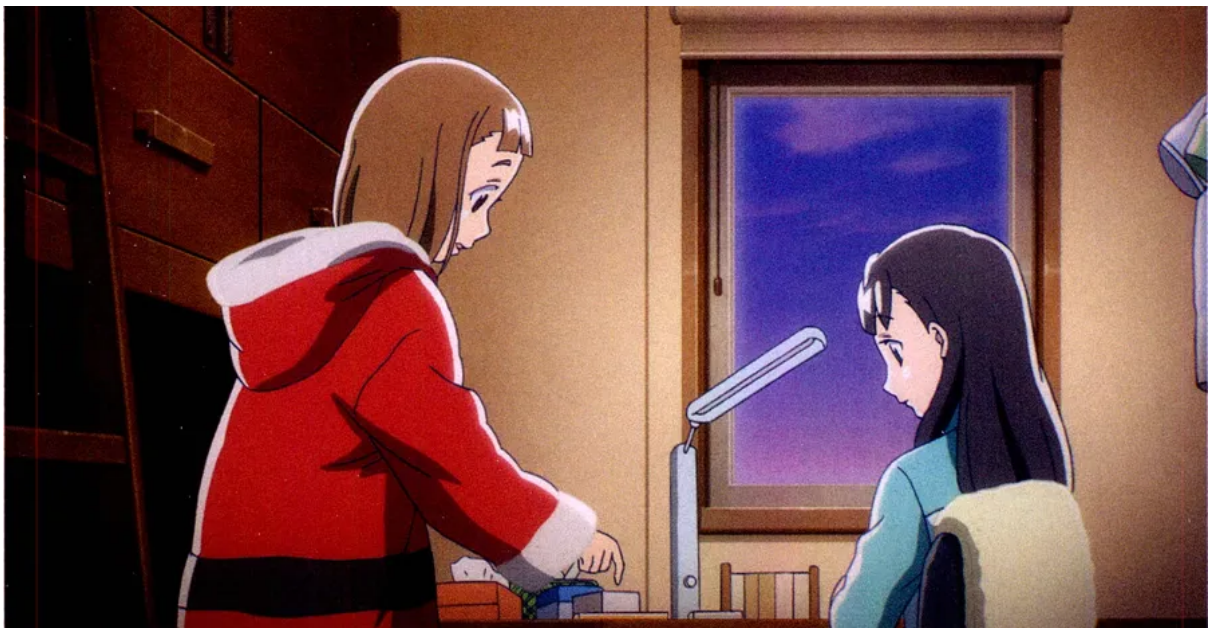
Ishizuka: Episode 8 was originally planned to delve into Yuzuki, but as a result, we postponed it to episode 10.



[05] The difficult birth of Shirase and Gin's first contact (episode 7).

—After getting through episode 8, did it proceed relatively smoothly?

Hanada: Yes, it did. Episode 9 was according to the original plot, and it was decided from the beginning to depict Takako's story and Kimari's feelings in sync with the ramming. Conversely, episode 10 was completely rebuilt from scratch for the reason I mentioned earlier. Kimari talking about Megumi in response to Yuzuki's friend problem was added during the writing process because [Megumi's presence became larger than what I expected when I wrote episode 5](#). From episode 11 onwards, it was mostly according to the original plan, and I think the script was decided almost in one go. [06]



[06] Episode 10's script was reworked to delve deeper into Yuzuki.

A Story That Feels Like the Bitterness of Underdogs

—Regarding the presence of Megumi, which came up just now, her presence gives the work a considerably bitter and realistic atmosphere, doesn't it?

Ishizuka: That's something Mr. Hanada wanted to challenge in this work, right? Normally, it would be an element that Mr. Tanaka might stop, but he didn't, did he?

Tanaka: That's right. Because [Kimari doesn't have any particular charm, does she?](#)

Ishizuka: Hey, watch your words (lol).

Tanaka: To put it another way, she's quite realistic. [I also have the experience of being intensely jealous of friends who were more talented than me when I was a teenager. I wanted to see how that realism would resonate with viewers.](#)

Ishizuka: Normally, in a high school girls' youth story, such dark emotions aren't often picked up, but I also felt their charm, and I thought Megumi's presence was really good.

Hanada: This is a drama that I myself had always wanted to do someday, and I thought that if I wrote it properly, it would be accepted. [YoriMoi is a story where both Kimari and the adults are somewhat losers, and it's also a story about them getting revenge, so I think I wanted to fully incorporate the pain and bitterness of youth and then bring it all together in the direction of "But that's fine."](#)

Ishizuka: That's right. [Underlying the characters are feelings of frustration, impatience, and bitterness.](#) [07]



[07] Episode 5 realistically depicts the dark emotions of youth.

—Many of the keywords repeated throughout the work, such as "Serves you right" and "I could easily die," are quite negative, aren't they?

Hanada: Everyone has a negative side, and life is also about how you come to terms with those things, isn't it? I also have such a dark side, so I think it may have leaked out in the corners of the dialogue (lol).

Ishizuka: I feel exactly the same way, but it's also true that I had some anxiety about depicting it head-on. So I was quite nervous until the broadcast date, but as a result, it seems like many people accepted it, and I was very relieved.

The Three's Best Scenes

——I know it's difficult to narrow it down to one, but please tell us your memorable scenes.

Ishizuka: In terms of parts of the script that moved me, it's the conversation between Kimari and her mother at the beginning of episode 1. I was very moved by her mother's line to Kimari when she woke up, "That must have been scary. I told you yesterday I'd clean up your room." This exchange is very unhelpful.

——It seems like there's a lack of explanation for the beginning of episode 1, when you don't know the characters or the situation.

Ishizuka: That's right. It cuts out a conversation from everyday life, and I thought, "This is the kind of everyday life I wanted to depict." I felt that with this atmosphere, it would work.

Hanada: [The beginning of an anime usually starts with explanatory dialogue, doesn't it? I really disliked that, and I had always wanted to start with a conversation like this at least once.](#)

Ishizuka: After that, when Kimari tries to skip school, I also like the exchange where her mother points out her bag and she says, "I borrowed gym clothes from a friend," and her mother replies, "Again?" There's a lot of information packed into that "Again?", isn't there? *YoriMoi* is sprinkled with these realistic and casual conversations throughout, and I find them endearing.

Hanada: Speaking of episode 1, I like the direction of the scene where Kimari is hesitant about whether to go to Hiroshima. Actually, when I was writing the script, I thought the conflict was a bit weak, but I was incredibly moved when Director Ishizuka's storyboards showed a drop of water falling from the kitchen faucet at night, and that connected directly to the scene on the platform in the morning when she was trying to skip school. [08]



[08] A drop of water falling from the faucet connects to the rainwater on the umbrella (episode 1).

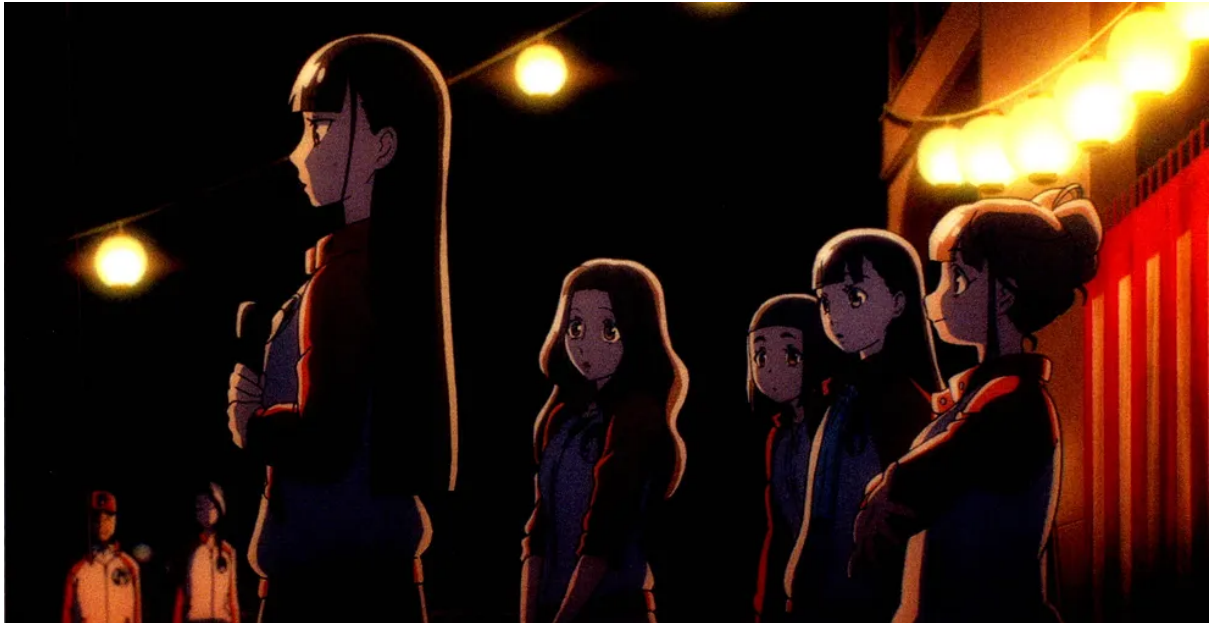
Ishizuka: Yay! (lol) I worked hard to manipulate the timeline there. We're both moved by pretty small details, aren't we?

Hanada: It might seem like "Is that where it is?", but it's important. In Isao Takahata's *Anne of Green Gables*, after finishing the meal, Marilla puts the dishes in the washbasin and then brings the kettle from the stove to add hot water. At that moment, you understand that the water in the basin is incredibly cold because she drew it from the well. It's a small detail, but that one action draws you deeply into the story. I think this is what it means to bring the audience into the TV screen.

—What about your best scene, Mr. Hanada?

Hanada: It's the scene in episode 7 during the departure speech where Hinata pushes Shirase's back. This wasn't in my script either, but Director Ishizuka added it.

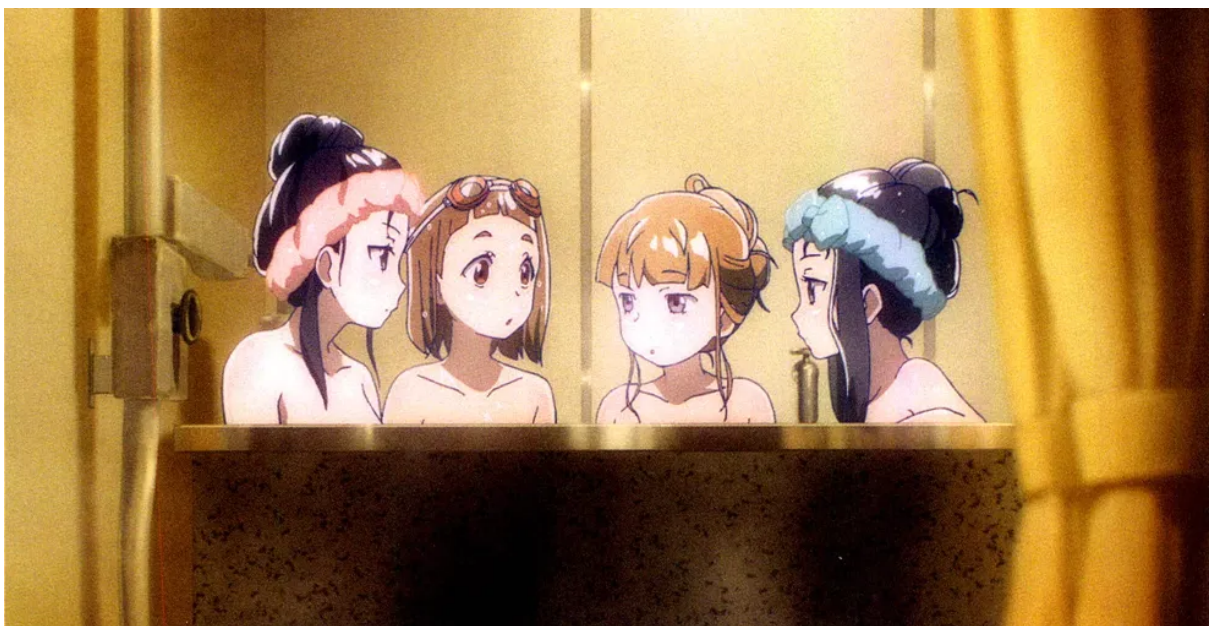
Ishizuka: Since it was after episode 6, I felt like she would definitely do that. [09]



[09] The scene where Hinata pushes Shirase's back was added in the storyboards (episode 7).

—What about you, Producer Tanaka?

Tanaka: For me, it's the scene in episode 8 where everyone is in the bath. When Kimari says she cut her bangs herself, the other three showed understanding in their monologues. I think everyone thought Kimari's bangs were weird, but I thought the kindness of not saying anything out and that kind of relationship was nice. [10]



[10] Kimari's bangs that everyone thought were weird (episode 8).

—Even though they're so close that they can say anything to each other, not touching on that is also realistic in a way, isn't it?

Ishizuka: That exchange isn't really necessary, but by deliberately depicting it, you can see their new relationship, and it's interesting.

A Sequel is Further Than The Universe!?

—There are many voices hoping for a sequel or spin-off, but are there any plans?

Tanaka: [This is truly "A Place Further Than The Universe" \(lol\).](#)

Ishizuka: It has been wrapped up so beautifully.

Tanaka: [As I mentioned at the beginning, it's a product born from cleanly cutting off any lingering attachment to subsequent derivative developments.](#)

Ishizuka: I can imagine what happens to them next, but no one actually knows.

—We imagine various things, like Yuzuki's daily life after becoming famous, the adults' overwintering, and the story of Takako and the others before their deaths.

Ishizuka: Personally, I'd like to see Rin's high school days.

Tanaka: [She'd probably join the light music club and meet a senior named Yui, right? \(lol\)](#)

—Finally, what kind of work did *YoriMoi* become for you?

Tanaka: It became a work that I want to put in my coffin when I die. After all, when I read the first draft of the first episode, it was so interesting that I threw the storyboards (lol).

—You throw storyboards when it's interesting?

Tanaka: When I see something good, I despair because I think I could never make it. But I kept telling myself that this overwhelming sense of despair is also proof that the work is a hit. Now, it has become a big goal for me to surpass *YoriMoi*.

Hanada: [For me, it became a clear turning point. It was the first time I completed a 13-episode original anime from a completely blank slate, and at first, I was anxious about whether I could do it. But when I think about it, this is exactly the work of a scriptwriter that I dreamed of as a child.](#) And being able to shape it has become a very big asset for me. I feel that my way of thinking about work has changed after *YoriMoi*, and I think it was definitely a work that allowed me to take a step up.

Ishizuka: In terms of change, I might be the same. I've always worked on adaptations, and when asked, "What's your color?" I didn't know, and I answered, "My motivation is to respond to what's asked of me to the best of my ability." But through *YoriMoi*, I feel like I've come to understand what I'm good at and what I'm not good at, and above all, I've started to see various things I want to do, like trying out this kind of work or wanting to show things in this way. *YoriMoi* was a challenge to

something new and at the same time an opportunity to look back on myself up until now. I think it became a work that gave me a very good opportunity.

Interview with Main Staff & Director

いしづかあつこ×花田十輝×田中翔

(監督)(シリーズ構成・脚本)(プロデューサー)

監督いしづかあつこ氏、シリーズ構成・脚本の花田十輝氏、プロデューサー田中翔氏が、『宇宙よりも遠い場所』の誕生秘話からTVシリーズを終えての感想を鼎談形式でかく語りき！

Profile

監督

いしづかあつこ Atsuko Ishizuka

愛知県出身。マッドハウス所属。『月のワルツ』のアニメーションで監督デビュー。主な監督作は『さくら荘のペットな彼女』、『ノーゲーム・ノーライフ』、『ハナヤマタ』、『プリンス・オブ・ストライド オルタナティブ』など。

シリーズ構成・脚本

花田十輝 Jukki Hanada

シリーズ構成を務めた作品として『ローゼンメイデン』シリーズ、『STEINS;GATE』シリーズ、『日常』、『中二病でも恋がしたい！』シリーズ、『ラブライブ！』シリーズ、『ノーゲーム・ノーライフ』、『響け！ユーフォニアム』など代表作多数。

プロデューサー

田中翔 Sho Tanaka

株式会社KADOKAWAのアニメプロデューサー。主なプロデュース作品は『Re:ゼロから始める異世界生活』、『オーバーロード』、『少女戦記』、『少女終末旅行』、『ノーゲーム・ノーライフ』、『多田くんは恋をしない』など。

「南極」ものに決まるまで約二年!?

——本作が「女子高生が南極を目指す」という話に落ち着くまでには、かなり紆余曲折があったと伺っています。

いしづか それはもういろいろなアイデアやプロットが生まれては消えていきました。もともと『ノーゲーム・ノーライフ』を作っている際にこのチームでオリジナルアニメーションを作ろうという話はしていて、それから南極に行く話に固まるまでは、なんだかんだで二年くらいはかかっているかもしれません。

田中 たしか最初はネコ型ロボットが活躍する話だったかな。仮題は『ときねこ』で、僕は個人的にこの話が大好きでした。いしづか監督がキャラの絵まで描いてくれて、それがすごく夢に溢れたデザインで、早くアニメ化して机の上をフィギュアで埋め尽くしたいなと思っていました(笑)。

花田 それからもタイムリープの話とか、超能力の話とか、いろいろと出ましたよね。

いしづか 超能力モノの登場人物のドロップちゃんは今でも描きたかったと思います。名前がサクマだから、転じてあだ名がドロップちゃんという設定で(笑)。

田中 おかげで花田さんの初稿シナリオをたくさん読めて、個人的には得をしたというか、すごく楽しかったです。どの企画も、そのまま進めてもそれぞれ面白い作品になったと思います。そんな恵まれた状況のなかで、最後に出た女子高生が南極に行く話、つまり『よりよい』のプロットだけは、個人的にはラストシーンが想像できなくて、戸惑った記憶があります。

——では田中プロデューサーの最初の印象では「売れないかも」と感じたんですか？

田中 いえ。お二人にお任せしている以上、良い作品になることは間違いないとは思っていました。ただキャラクターグッズや二次展開などの広がりは見込めなさそうだなと。プロデューサーという立場としては、あわよくばゲーム化できたらいいなとか、いろいろと欲目も出てくるわけですよ。でも『よりよい』に関しては、そのほとんどができなさそうだったので、そこはスパッと諦めたというか、逆に自分の中の悪い欲をすべて断捨離して臨めました。オリジナル作品って、往々にしてプロデューサーの欲目が失敗を招くケースが多いんですよね。

——SFやファンタジーから出発して、女子高生の青春ものに移っていったのはなぜでしょう？

花田 主人公は女の子にしたいというのは、最初からいしづか監督がおっしゃっていましたよね。いしづか そうですね。せっかくのオリジナル作品ですから、自分が思いっきり感情移入、自己投影できるキャラクターで作りたかったんです。ですので、女の子が頑張る話で、つい応援したくなるような青春モノにしたいというのは最初から念頭にありました。

花田 そういう意味では、企画の初期段階から「女の子の青春ストーリー」という部分はブレていないんですよね。

いしづか 私の場合、とくに高校生時代に友達と過ごした時間は、素敵な思い出として今でも輝いているので、私自身がいちばん熱くなれるのは女子高生なのかなとも思っていました。

——女の子の青春をキーワードにいろいろな企画が出るなか、「南極」という目標が登場したんですね。

いしづか 最初はふとした思いつきで「南極って面白くないですか？」と口に出したと思います。そしたら花田さんも旅モノが描きたいとおっしゃってくれたんです。

花田 僕としては「南極」という場所に惹かれたというよりも、純粋に旅を描きたいという気持ちが強かったんです。だから実際に南極に着いたのは9話の最後。旅って、準備や道中が楽しいと思っているので、目的地に着いてしまったらもう終わりなんですよ。

田中 最初のうちは、いつまで経つても日本を出ないのはマズイんじゃないかとか、南極での描写が少ないんじゃないかとか、いろいろと話をしていたんです。でも南極について調べていくと、現実的に南極に行ってから起こせるイベントってかなり限られていることもわかってきたんです。結果的にはこれで良かったなと思っています。

いしづか これは旅路の話で、あくまで南極はゴールなんだと割り切ったとき、私としては初めて『よりよい』という作品の色が見えた気がしました。

——現実世界ですと、女子高生が南極観測隊に同行するのは難しそうですが、作品のテイストはかなりリアルですよ。ファンタジーとリアルのバランスはどのようにして調整されましたか？

田中 たとえどれだけ現実から離れていたとしても、視聴者が「もしかするとありえるかも!？」と思ってくれさえすれば大丈夫だと思っているので、逆に言えば「100%無いわ!」とは思われないよ

うにと考えていました。『よりもい』はその絶妙なラインをうまく渡ることができた作品だと思っています。

いしづか そこは田中さんがとくにこだわっていたところですね。私と花田さんからすると、旅立ちまでの長さだったり、イベントの弱さだったり気になってしまって、ついつい大きなウソを入れたくなってしまうんです。ブリザードが吹きすさぶなかで生死を懸けた冒険をさせようとしてみたりとか、そういったものを止めてくれたのが田中さんでしたね。

田中 最初の段階ではファンタジー色も残っていたので、今考えるとトンデモなアイデアがたくさん出ましたよね。

花田 ありましたね。南極へ向かう途中に海賊に襲われて、砕氷船で戦うだとか、途中で褐色の少女が密航してくるとか(笑)。

いしづか 何も起きないことが不安だったんですよね。

——南極でUFOを発見するアイデアもあったんですよね。

いしづか そう。UMAの南極ニンゲンについて真剣に調べたり(笑)。

花田 僕も『エイリアンVSプレデター』とかを観て、それを取り入れようとか考えていました(笑)。

シナリオの鬼門は4話

——そんな紆余曲折を経て、シナリオが軌道に乗ったと感じたのはどのタイミングでしたか？

田中 僕としては4話目にたどり着いた瞬間ですね。ほかのお話も3話目まで進んだものがいくつもあったにもかかわらず、なかなか4話までは進めなかったんです。

——そこまで進めてボツになったんですか？

花田 そうですね。実際『よりもい』も最初に出した4話のシナリオは、けっこうあぶなかったんですよ。皆さんの反応がイマイチで、その原因は自分でもわかっているんですけど、どうしたらよくなるのかがわからない状態。アニメというのはだいたい3話で一区切り付くじゃないですか。4話は次のステージにステップアップするタイミングなので、そこでどうしようかとかなり悩んだんですよね。

いしづか 最初にあがった4話のシナリオは、吟が訓練で四人をビシバシとしごく内容だったんですよね。初めて南極への壁にぶつかる的な意味合いが大きかったんです。

花田 ただそうすると、どうしても南極に対してネガティブなイメージが付いてしまい、その段階のキマリたちにとっては、純粋に南極に行きたいとは思えなくなってしまうんです。〔01〕

田中 その4話が今の形で決定稿になったときは「ついに来たぜ！」と思って、これでようやく出航できたという気持ちになりましたね。

〔01〕厳しくなりすぎないように注意した訓練シーン(4話)。

13話のエピローグは理想形

——プロットについてもうひとつ伺いたいのですが、12話で本筋のピークを迎え、13話を丸々エピローグに当てているのも特徴だと思います。これについては最初から決めていたんですか？

いしづか 最初からそれを目指したいとは思っていました。三人ともそれがいちばん美しいだろうと、意見は一致していましたね。〔02〕

〔02〕当初から13話は全編エピローグの予定だった。

田中 原作モノの場合は仕方のないケースも多いんですが、最終話の最後の数分になって急にいい感じにまとめに入る展開があまり好きではないんですよ。あの短尺では余韻に浸る間がないじゃないですか(笑)。

花田 それはたぶん作り手なら皆さんが思っていることじゃないですかね。本来は『よりもい』の形が理想なんですよね。

田中 ですので、13話で作れると決まった際に、最終話はまるっとエピローグに当てるというのは、ごく自然に決まったような気がします。

いしづか 制作現場としては全12話のほうが楽ではあるんですが、最高の幕引きをしたいとも思っていましたから、あのときは12話か13話を選べたんですけど、ここは頑張ってみようと、13話構成に決めました。

いしづか監督の絵コンテはレベル99

——いしづか監督は今回、最初の3話と最後の2話の絵コンテを担当されていますね。

いしづか 一話目はすごく苦労しました。『ノーゲーム・ノーライフ』のようなファンタジー作品だとそれほど悩まないんですけど、『よりもい』はリアルに描かなきゃという気負いがあって、やっぱり悩みましたね。不安になって「地味じゃないですか？」と、花田さんと田中さんに何度も感想を求めましたし。でも2話の最後、キマリたちが歌舞伎町を走るシーンを描いたところで「ああ、これならイケる」と手応えを感じて、それから先はそこまで悩まずに描けたと思います。

田中 仕事柄絵コンテはたくさん見るんですが、いしづか監督の絵コンテはトップレベルだと思いますよ。

花田 間違いないですね。

いしづか 来たコレ!!(笑)

田中 RPGにたとえるとレベル99です。アニメの設計図としてはレベル60くらいあれば十分に機能するんですが、いしづか監督の絵コンテはそれをはるかに超えています。

——具体的には、こういった部分が優れているんですか？

花田 ライターの立場から言わせていただくと、セリフやト書きの意味を完全に理解されたうえで、それを映像として昇華しているんですよ。たとえば今話に出た2話の歌舞伎町のシーンなどは、実は僕の脚本からは少し変わっているんですけど、でも僕は本当はそれがやりたかったと思っていたんです。

いしづか 花田さんは作画の負担のことも考慮して、走るシーンでは三人が同一画面に入らないよう、別々のカットで描けるようにシナリオで工夫してくださっていたんです。でも本当は花田さんも三人を同時に走らせたいはずだと。花田さんが思い描いている青春感を描けないのは悔しかったので、ここは思い切ってやってみようと思って。あそこはシ——クエンス自体の尺もかなり伸ばしました。〔03〕

〔03〕三人を同じ画面に収めた歌舞伎町ラン(2話)。

花田 絵コンテを読んだときには「こんなに長く走らせて大丈夫ですか？」と心配して聞いたくらいですからね。そしたら「大丈夫」だと。

いしづか もしかしたら現場は大丈夫じゃないかもしれないけど、私はこれがやりたいですって(笑)。

——いしづか監督が絵コンテを描く際に気をつけていることは何ですか？

いしづか 誰が読んでも映像が見えるものにしたいと思っています。個大的に絵コンテが読みにくいなと感じるのは、絵が動かなかったり音が流れないときなんです。なので、漫画のように読むことができて、かつ映像の設計図にもなっている。このふたつが両立するような書き方を意識していますね。

——頭の中で明確な映像が完成しているんですね。

いしづか むしろ、そういう状態にならないと描けません。私の場合、そもそもシナリオを横に置いて絵コンテを描くということができないんです。シナリオを読んで、一周目では話の流れやテンポを掴んで、二周目で行間を埋めて、その後も何十回と繰り返し読んで、セリフも書きもすべて頭の中に入れて映像に昇華させてから描きます。ある意味、すごく不器用なんですよ。

花田脚本の魅力は「躍動感」

——いしづか監督や田中プロデューサーから見て、花田さんのシナリオの魅力はどんなところにあると思いますか？

いしづか シナリオを読んでいると、何よりもキャラクターの感情を主軸にストーリーが進んでいるように思えるのですが、実はとても緻密に計算されているんですね。それぞれの話数でのミッションをクリアしつつ、それでもキャラクターの感情にはしっかりと一本の筋が通っていて、セリフや行動の意図や真意もハッキリと伝わってくる。普通このふたつは背反するものなんですけど、それが成り立っているんですよね。今回はオリジナル作品なので、絵作りの部分はすべて私に委ねられていて、最初は不安もあったのですが、花田さんのシナリオだと思うと不思議と安心することができたんです。花田さんのシナリオは読むと自然と絵が浮かび上がってくるので、これは私にとってすごく大きな安心材料でした。

花田 ありがとうございます。この発言部分はコピーして後生大事に保管しておきます(笑)。

田中 僕が思う花田さんのいちばん好きな部分は、躍動感ですね。これだけはどれだけ勉強しても身につくものではなく、才能だと思うんです。逆に花田さん自身が悩んで書いたときというのは、たしかに面白いんですけど、躍動感は小さかったりするんですよね。

花田 それは完全に当たってます。

いしづか 今回は花田さんがいちばんノッて書いた「美味しいところだけ」で作りたと思っていたんです。ですので十分に成立していて面白いシナリオでも、花田さんが少しでも悩んだり納得していなければ、どこまでも見直していくという現場でしたね。

田中 僕が『よりもい』を通じて自分で自分を褒めたいのは、そういうシーンで「もういいじゃないですか」と言わなかったことです(笑)。僕からすればどの稿も面白いんですよ。おそらく普通のプロデューサーならしびれを切らすと思いますね(笑)。でも僕は何も言わずに二人が納得するシナリオになるまでずっと待つていました。

7話、8話でのつまずき

——中盤以降のシナリオで苦労したポイントはありますか？

いしづか 大人組が本格参加して縛りも多くなったこともあり、船が出航する7話と船酔いの8話はかなり苦労しましたね。

花田 それから比べて6話はすごく気楽でした。こなさなくてはならないミッションがほとんどないので、僕自身もめっちゃめっちゃノッて書けたと思います。〔04〕

〔04〕自由度が高かった6話のシナリオ。

いしづか 6話のときの花田さんは本当に楽しそうでしたね。私たちも「もうここがクライマックスだね」つて話していましたから(笑)。7話はそこから一転して、大人たちのキャラクターのお披露目や女子高生たちの過去話など、盛り込まないといけないミッションが一気に増えたんです。さすがに四人の感情ラインだけでは進めていけなくなったのですが、それでもそんななかで花田さんが全力でバットを振った結果があつた7話、8話なんです。

花田 7話は吟と報瀬のファーストコンタクトで悩みました。二人の距離感がとても繊細ですし、あそこでのやり取りで吟のキャラクター性が決まっちゃいますし。続く8話では4話と同じ問題が再浮上しました。最初は冒頭からラストまで丸々船酔いに悩むストーリーでした。でもそうするとやはり南極に対してネガティブなイメージが強くなりすぎてしまうんですね。それじゃあと、結月だけを酔わせようとしたんですけど、すると今度は、結月がどんどん嫌な子になっていったんです(笑)。人間ドラマを絡めなきやと思ひすぎでいて、今思うとそれがいけなかったんですね。〔05〕

いしづか 8話はもともと結月を掘り下げる予定もあつたんですが、結果的にはそれを10話に先送りしました。

〔05〕難産だった報瀬と吟のファーストコンタクト(7話)。

——その8話を抜けてからは、比較的スムーズに進んだんですか？

花田 そうですね。9話は当初のプロット通りで、貴子の話とキマリたちの気持ちをラミングに合わせて描こうというのも最初から決まっていました。逆に10話は先ほど話した理由で一から新しく作り直しました。結月の友達問題に対してキマリがめぐっちゃんの話をするのは、5話を書いたときに思った以上にめぐっちゃん存在が大きくなったこともあり、書いている途中で加えたものですね。11話以降はほぼ当初の予定通りで、シナリオもほぼ一発で決まったと思います。〔06〕

〔06〕10話は結月を掘り下げるためシナリオをリメイク。

負け犬たちの苦さを感じる物語

——今お話に出ためぐっちゃん存在についてですが、彼女の存在は作品にかなりビターでリアルな雰囲気を与えていますよね。

いしづか それは花田さんがこの作品でチャレンジしたかったことですよ。本来であれば田中さんが止めてもおかしくない要素ですが、止めませんでしたよね。

田中 そうですね。だってキマリつて、これといった魅力がないじゃないですか。

いしづか ちょっと、言い方(笑)。

田中 言い換えれば、かなりリアルですよ。僕も十代のときには自分よりも才能のある友達に激しく嫉妬した経験がありますから。そのリアルさが視聴者にどう刺さるのかそれを見てみたいと思ったんです。

いしづか 普通女子高生の青春モノでここまで黒い感情はなかなかピックアップしないんですが、私もそこに魅力を感じましたし、めぐっちゃん存在はすごく良いと思っていました。

花田 これは僕自身がいつかやりたいと思っていたドラマで、ちゃんと書けば受け入れられるんじゃないかと思っていたんです。『よりもい』はキマリたちも大人たちも、みんなどこか負け犬で、それをリベンジする話でもあるので、青春の痛さや苦さをしっかりと取り入れたうえで、それらを全部ひっくるめて「それでも良いよね」という方向に持っていきたかったんだと思います。

いしづか そうそう。キャラクターたちの根底にあるのが悔しさや歯がゆさ、苦しさなんですよ。〔07〕

〔07〕5話では青春の黒い感情をリアルに描いている。

——作中で連呼されるキーワードも、「ざまあみろ」や「軽く死ねますね」など、かなりネガティブなものが多いですよ。

花田 人間って誰しものがネガティブな一面を持っていて、人生というのはそれらとどう折り合いをつけていくかという話でもあるじゃないですか。僕にもそんな暗い面があるので、セリフの端々にそれが漏れ出たんじゃないかと思います(笑)。

いしづか 私もまったく同じ気持ちですが、それを正面から描くことに多少の不安があったことも事実です。だから放送日まではかなりドキドキしていたんですが、結果的に多くの人に受け入れてもらえたみたいで、すごくホッとしました。

三人が選ぶベストシーン

——ひとつに絞るのは難しいとは思いますが、印象に残っているベストシーンを教えてください。いしづか シナリオで感動した部分でいうと、1話の冒頭でのキマリとお母さんの会話です。起き抜けのキマリに対してお母さんが「それは怖かったね。昨日言ったよね、部屋かたづけろつて」と言っているセリフに、とても感動しました。ここのやり取りって、すごく不親切なんですよ。

——キャラクターも状況もわからない1話の冒頭にしては説明不足に思えますね。

いしづか そうなんです。なんでもない日常の会話を切り取っていて、私はこういう日常が描きたかったんだと思ったんです。この空気感ならイケると。

花田 アニメの冒頭ってだいたい説明セリフから始まるじゃないですか。それがすごく嫌で、一度はこういう会話から入りたいなとずっと思っていたんです。

いしづか そのあとキマリが学校をサボろうとしたときに、お母さんからカバンを指摘されて「友達から体操着借りて」「また？」というやり取りも好きです。この「また？」にいろいろと情報が詰まっているじゃないですか。『よりもい』は随所にこういうリアルで何気ない会話が散りばめられていて、愛おしいですね。

花田 その1話で言うと、僕はキマリが広島に行くかどうか逡巡するシーンの演出が好きです。じつはシナリオを書いていて、少し葛藤が弱いかと思っていましたが、いしづか監督がコンテで、夜の台所の水道から水滴が落ちて、それがそのまま学校をサボろうとした朝のホームのシーンに繋がっていて、ものすごく感動したんです。〔08〕

〔08〕蛇口から落ちる水滴が、傘の雨水に繋がる(1話)。

いしづか やったー(笑)。あそこは頑張って時系列をいじったんですよ。お互い、かなり細かいところで感動し合ってますよね。

花田 「そこなの？」っていうところかもしれませんが、大切なんですよ。高畑勲さんの『赤毛のアン』で、食事が終わって食器を洗い桶に入れたマリが、ストーブからヤカンを持ってきてお湯を足すんです。その瞬間、井戸水を汲み上げているから桶の水がものすごく冷たいんだとわかる。細かいんですけど、そのワンアクションがあるからグッと物語に引き込まれるんですよ。お客さんをテレビの中に入れるってこういうことなんだと思うんです。

——ほかに、花田さんのベストシーンは？

花田 7話の出航時のスピーチで、日向が報瀬の背中を押すシーンですね。これも僕のシナリオには入っていなかったんですが、いづか監督が足してくれました。
いづか 6話のあとだから、きっとそうするような気がしたんです。〔09〕

〔09〕日向が報瀬の背中を押すシーンは絵コンテで追加(7話)。

——田中プロデューサーはいかがですか？

田中 僕は8話でみんながお風呂に入っているシーンです。キマリが前髪を自分で切っていると
言った際、ほかの三人がモノローグで納得するじゃないですか。みんなキマリの前髪が変だと思
っていたと思うんですが、それを言わない優しさというか、そういう関係性っていいなと思いまし
たね。〔10〕

〔10〕みんな変だと思っていたキマリの前髪(8話)。

——あれだけ何でも言い合う仲なのに、そこには触れないというのもある意味リアルでいいです
よね。

いづか あのやり取りも本来なら必要ないんですけど、あえて描写することで彼女たちの新しい
関係性が見えて、面白いですよ。

続編制作は宇宙よりも遠い!?

——続編やスピンオフを望む声も多いですが、予定はありますか？

田中 これはもう、まさに「宇宙よりも遠い場所」にあります(笑)。

いづか これだけキレイにまとまっちゃいましたからね。

田中 冒頭にも話しましたが二次展開への未練をスパッと切り捨てて生まれた産物ですから
ね。

いづか この先の彼女たちのことは想像はしちゃいますけど、実際にどうなるのかは誰にもわ
かりません。

——有名になった結月の日常や大人組の越冬、生前の貴子たちの話など、いろいろと想像しち
やいます。

いづか 個人的にはリンの高校生編とかが見てみたいですね。

田中 たぶん軽音部に入って、唯という名前の先輩に出会うんじゃないですかね(笑)。

——最後に、ご自身にとって『よりもい』はどんな作品になりましたか？

田中 死んだときには棺桶に入れてほしいと思える作品になりました。何しろ一話の初稿を読ん
だときは、あまりに面白すぎて絵コンテを投げつけたくらいですから(笑)。

——面白いと絵コンテを投げつけるんですか？

田中 良いものを見ると、自分には絶対に作れないと思って絶望するんです。でもこの圧倒的な
絶望感こそ作品が当たる証拠でもあるんだと言い聞かせながら作っていました。今では、次は
『よりもい』を超えてやるという、自分の中での大きな目標にもなっています。

花田 僕にとっては、明確なターニングポイントになった作品です。まったくの白紙から13話のオ
リジナルアニメを完成させたのは初めてのことで、最初は自分にやり切れるのかという不安も
あったんです。でも考えてみると、これこそまさに子供のころに夢見ていたシナリオライターの仕事
だったんですね。そしてそれを形にできたということは、自分の中でとても大きな財産になりま

した。『よりmoi』以前と以後では、仕事に対する考え方も変化した気がしますし、確実に一步ス
テップアップできた作品だったと思います。

いづか 変わったという意味では私もそうかもしれません。これまでずっと原作モノを手がけてき
て、「あなたの色は？」と聞かれてもわからなかったですし、「求められたものにできる限り応える
のが私のやりがい」と答えてきたんです。でも『よりmoi』を通じて自分が得意なもの、苦手なもの
もわかってきた気がしますし、何より次はこんな作品がやってみたいとか、こんな見せ方がしたい
とか、やりたいこともいろいろと見えてきました。『よりmoi』は新しいことへのチャレンジでもあり、
同時にこれまでの自分を振り返る機会でもあったんです。とても良いきっかけをくれた作品になっ
たなと思います。