

聴く anime 恋は夜空をわたって

Fly me to the Dawn

振り返り座談会 前編



脚本 岬鷺宮 × STUDIO koemee 稲葉 (2021.11.25)

岬鷺宮 Misaki Saginomiya

『恋は夜空をわたって』の脚本を担当。また「聴く anime」「STUDIO koemee」の企画立上げにも参加している。ライトノベル作家として2013年にデビュー、代表作に『三角の距離は限りないゼロ』『日和ちゃんのお願いは絶対』(いずれも電撃文庫より刊行)。

稻葉 Inaba

STUDIO koemee のスタッフで『恋は夜空をわたって』の企画担当。「聴く anime」「STUDIO koemee」の発起人のひとり。

【稻葉】今日は「恋わた」の振り返り座談会ということで。特典版を買ってくれた方たちに向けたオマケですね。脚本の岬さんと企画の私で、この作品を作ってきた経緯だったり、あるいはそもそも STUDIO koemee が何を目指しているのかだったりを、かなり深いところまでお話出来ればと思っています！

【岬】よろしくお願ひします！

【稻葉】最初まず企画の立ち上げのあたり話をしつければと思うんですが。元々は岬さんがお仕事募集のツイート(※)をされていて。私が「これだ！」と思ってお声掛けをしたんですよね。

【岬】ですね。ツイートをした背景っていうのがそもそもあって。(作家としての) デビューが

2013年で、あの時点でちょうど8年とかだったのか。「三角の距離は限りないゼロ」「日和ちゃんのお願いは絶対」という2つのライトノベルシリーズを今やっていて、結構僕の中でそのそれまでやっている作家活動を、なんか、いっこ辿り着く場所にもう着いたなっていう感覚があったんです。それは作品内容としてもそうだし、どういう広さに伝わっていくかっていう部分でも。

【岬】同じ場所で同じメンバーずっと書き続けてきて、ひとつ到達した感があったので、それを超えて何かをやろうってときに、**活動自体に変化、新たなインプットが僕自身に欲しかった**。そこで新しく声を掛けてくださるものがあればっていう理由で、ツイートをしたところ、STUDIO koemee ……というか当時まだ名前も付いてついていない(笑) ところからお話をあった。

【稻葉】「聴く anime」って言葉もない、レベルになるかもわかっていない時ですね(笑) ただ、完全オリジナルのお話を音声で作っていったらいいんじゃないのか、それができる場所を作るんだ、という思想だけ明確だったかもしれません。

※ 岬さんのTwitterより

> ふいに「今の創作活動は非常に充実しているけれど、もっと視野を広げた方がいいんじゃないかな」というひらめきがあった。なので、プロフィール欄にメールアドレスを記載しました。ライトノベル以外の物語に関するお仕事があればご連絡ください。(午後8:32・2021年6月17日)

好きなものと好きなものが合わさった、

新しい企画だなと思ったんで。

STUDIO koemee

■ 岬鷺宮と STUDIO koemee の出会い

[岬] 当時からそこは僕もすごい強く感じていて。元々僕はラジオドラマの脚本とかを書いていて、作家人生で初めて表に出したものはそれなんですね。それが19歳ぐらいのとき。某ラジオドラマの賞に応募して、最終選考に残った。

[岬] そういう前段や、リスナーとしてもラジオドラマを聴いていたというのもあって、面白そうだなって聞き行つたんです。そうしたら、もっとこう、(予想以上に) ゼロ→イチで物語を作ろうという強い意志がある話だった。どっちかっていうと、**音声もそうなんだけど、新しい形でちゃんと面白いお話を作りたい、みたいな。**

[稻葉] その……音声っていうところに縛られすぎる気はあまり無かったというか。それはそれで、例えばASMRみたいな方向に極まっていく道もあるんですけど、それをやってる人はいっぱいいましたし。そこで、シンプルに一番やりたいこと／やるべきだと思っていること(=新しいお話を作る)にまず立ち返って、それを音声主体で形にする、ってアプローチをしたいなと思ってました。

[岬] だからその辺の感じ……なんだろう。実はその時、具体的にこれをこういうフォーマットで、とかも決まりきってなかったと思うんですね。逆にモノが決まってない状態で意志がはっきりして、っていう印象が良くて。**ぜひ関わらせていただきたいし、やれることがあるんだったら単に脚本書くだけじゃなくって、いろいろな面で8年間の作家人生の知見や、そもそもネットコンテンツを僕自身がものすごく好き、というところを活かしたいなど。**本当に好きなものと好きなものが合わさった、新しい企画だなと思ったので。そして参加しているうちに、随分どっぷりと関わっている(笑)

[稻葉] 岬さんから「そういう名前欲しくないです

か?」と言っていただいて「聴くanime」という言葉が生まれたり。あとは、どういう層に届けていくんだろう、という考察においてもかなり議論をしてきましたね。例えばVTuberを日ごろ見ているような人たちに、みたいな。

[岬] それこそ、今ネット市場ってVTuberの登場によって新しい二次元の楽しみ方が広がった感じがしていて。僕自身めちゃめちゃ好きで見てますし。イラストレーターさんだったり、漫画家さんでもVTuber的な活動をされる方もいらっしゃる。その状況の中で、物語として新しい形で(ネット市場に)受け入れられる余地があるんじゃないかな、っていうのはすごく思った。

[岬] ネットで楽しめる物語としては「マンガ動画」とかもあるんですけど……個人的なイメージとしては、僕の強さを発揮できるものではなさそうな気がしていて。なんとなくですけど。koemeeにいただいた企画に関しては、どっちかっていうと**僕みたいなタイプの人間向きの場所になっていくのかな。**っていう印象があったんで。

[稻葉] 「ネットで楽しめる」っていうことと、「ハイパーカジュアルである」っていうことはイコールではないのでは、という気持ちはすごい強くあって。前者をクリアしながらも、より濃度の高いお話って全然できるんじゃないのか、みたいな。それを形にしていくのが「聴くanime」っていうことかなと思っています。

[岬] ハイパーカジュアルも我々好きですけどね(笑)

[稻葉] あ、それはそうですね(笑) それだけしかないゲーム構造だったら面白くないな、というだけで。**ネットの海はこんなに広いんだから、全然もう、まだできることはあるだろうっていう感じ**です。岬さんがこれまで小説でやられてきたような方向の物語のこだわり、これはそのまま僕が好きなものもあるんですが、それをやつた上でネッ

ビジュアルとか、お芝居とか…

「チーム戦」にしたいってのは最初からあった。

トで勝負できるんじゃないのかという。

■恋わた誕生秘話

[稻葉] さあそんな中で、「恋わた」の具体的な企画に入していくわけですが。岬さんに一発目でいたいた企画が、もうほぼ今の「恋わた」で（※仮タイトルは「秘密のネットラジオ」）。とても良かつたので、そのままGOで！となったんですが、改めて岬さんとして企画に至るまでの考えを教えてもらえますか？

[岬] これはわりと順当に考えたところと閃きの両輪ですね。基本的に僕の企画はこうなんんですけど。僕に声をかけていただいた、っていうことと、最初に見てくださる方も僕の元々の読者さんっていうのが一定数はいるってことを考えたときに、今までの自作と繋がりが感じられるような、あるいは僕の良さだと思っていただけてるものを發揮できるようなものが良いなと。となるとやっぱり学校舞台で恋愛ものなのかと。あとは僕自身がネット上でそういうのがあったら嬉しいなって思ったのもあって。

[岬] 一方で「三角の距離は限りないゼロ」「日和ちゃんのお願いは絶対」は切なくてシリアル寄りで。なかなか読む側もカロリーを要するというか、しっかり考えながら読んでくださっている読者さんもいっぱいいてくれて。

[岬] それと同じ濃さのものは受け取る側もしんどいし、ネットに今の段階でぴったりはまるかっていうと……ちょっと分かんないなというのがあって。あと単純に、**僕がもうちょっとカジュアルなのを描きたかった。**で、ライトに楽しめる恋愛ものの要素をと思ったときに、「配信で女の子が俺のこと好きって言ってる」っていうアイデアがぱつと思いついて、一気に企画書に。

[岬] ただ、むしろそこまでは、どっちかって言う

とあまりにも普段の岬だなみたいな感触はあって。僕の中で今回「チーム戦」にしたいってのは最初からあったんですよね。僕自身の脚本をしっかりと僕の作品として詰めていくことは当然前提としてあるんですけど、それだけじゃなくて。

[岬] せっかく聴く anime っていう……アニメって要はチーム戦じゃないですか、基本的には。ビジュアルとか、演者さんのお声だとお芝居だとかに影響を受けながら作る方が最終的に良いものができるんじゃないかなっていうのがあって。だからまずは企画を作った上で、いろんな関わってくださる方からどんどんインスピレーションを受けて、積極的にそれを反映していこうと。

[稻葉] まさにこの座談会のテーマが出てきましたね。元々の企画がありつつ、関わる方たちの影響で物語がどんどん進化していった……それをご参加いただいた順に振り返っていくのが趣旨でした、実は。それはこの後のパートに取っておいて。導入の最後に、19歳のときに書かれたラジオドラマがどんなお話だったのか気になるので教えてください（笑）



楽曲と物語のシナジー的なもの。

(聴く anime ならではの) 独自の良さを出したかった。

[岬] それが「恋わた」と近いんですよ！（笑）高校生の男の子が、たまたま女の子が個人でやっているラジオを耳にして。話している子が誰かは分からぬのだけど、悩みとかをポツポツ話すのを定期的に聞くようになる。ただ最後には女の子が放送をやめちゃうんです。で、今度は彼自身がその子を探すために自分で放送をするっていう。

[稻葉] 良いっすね～！

[岬] うん……みたいな感じだったんで、やっぱりその当時からでも、「僕の感じ」がなんかありますね。かつ変わっていないないんだなって。

[稻葉] 軸が変わってない中で、ネット向けに出すだとか、あとはこれまでの作家生活での達成がある中で今回の企画ができてきている。

[岬] だからそういう意味では、すごく正当に僕の作品の進化系でもあるかなとは思います。

主題歌チーム：をとはさん、Neko Hackerさん、OFUTONEさんについて

■主題歌の経緯と OFUTONE チームへの敬意

[稻葉] さてそろそろ、関わっていただいた方たちを時系列で順々に振り返っていければと。まず最初が OFUTONE 所属の Neko Hacker さん、をとはさんですね。これがまず聴く anime ならでは面白いなと思うのは、ふつう例えればライトノベルの延長の企画であればイラストレーターさんから考え始めるところが、最初に音楽が来たっていう。主題歌を付けることは岬さんからの発案でしたね。

[岬] 独自の良さを作っていくたいっていう気持ちがすごくあったので。そうなってくると楽曲の力っていうのはすごく大きいと思っていたんですね。それこそ僕が好きで聞いてきたラジオドラマとかに関して思い出してみても、楽曲がすごく印象的

に使われているものが多い。「Fly me to the moon」って楽曲を知ったのもそういうドラマからで、そういうので聴いた楽曲って妙に記憶に残ってるんですよ。何かそういう意味で、楽曲と物語を、シナジー的なものを出したいなという風に思って。

[岬] で、主題歌を付けることができないか、付けさせていただくとしたらこういう方にお願いできたら……と挙げさせていただいた名前がをとはさんだった。

[稻葉] ネット市場に向けて出していくという視点で……何でしょう、そのお力を借りたい先輩というか。聴く anime がどういうスタンスでネットに向き合っていくのか、みたい意味で憧れやシンパシーを感じられる方。というところでをとはさん、Neko Hacker さん、ひいては OFUTONE さんのお名前が挙がってきた気がします。

[岬] をとはさん、僕はまさにクリエイターとしてすごく共感した出来事があったんですけど。ちょっとあやふやなんですが……2、3年前かな。をとはさんが前の活動名義からお名前を変えた際に、ご本人がツイッターでなんでそうしたのかを話していく。（をとはさん自身も VTuber 的な自己定義をしていた中で） VTuber 界隈っていうものが当初思っていたものとは違う雰囲気、クリエイターがわいわい面白いことをやっている場から、よりタレントとしての側面が強くなったり。その中でをとはさんはクリエイターでありたいから名義を変えた（自分を再定義した）というお話を、僕もすごく理解できたところで。

[岬] ライトノベルもいろんな流行り廃りがある市場なんですが、をとはさんが名義を変えた頃が、「なろう系」が隆盛を誇っている上でとか、さらに新しい感じのラブコメが出てきた時期だった。ただ、僕自身はそっちに乗るよりも、僕自身が持てる「創る」っていう気持ちをブラさないでやっていきたいと考えた時期だったので共感しました。

[岬] で、稻葉さんへのメールにをとはさんのお名

「ここに入ってきたら絶対ずっと楽しませるよ」 っていうカッコよさ。STUDIO koemee もそなりたい。

前を書いたところ、をとはさんが所属されている OFUTONE の代表、Neko Hacker のかっさんとご面識があったという……。

[稻葉] あまりカッコいい話ではないんですが……(笑) 聽く anime の企画が立ち上がる前、何か新しいことを、とだけ考えていた時にご連絡を取らせていただいていて。それ自体はフワッとしたお話になっちゃったので、本当にご迷惑おかげしたなという感じなんですけど……。

[稻葉] ただやっぱり、その時から僕の中で Neko Hacker さんの活動の仕方に憧れがあるって。まずシンプルに良い曲を、良い音で録って、良い曲順でフルアルバムにする、根幹のところブレなさ。でもじやあ活動スタイルも前世代のロックバンドみたいかと言うとそうではなくて。今の世代、ネットでやるべきことをやっている。こういうことを今やったらお互い楽しいじゃん、ってことを自然体でやっているのが素敵だなと思っていたんですね。この矜持と柔軟さを併せ持っている感じは、STUDIO koemee としても目指したいなと思っています。そういう一方的な共感があったから、主題歌をお願いするというストーリーにも疑いが無かった。

[岬] Neko Hacker さんで言うと、僕も実は 2 年くらい前に「R U Game?」(KMNZ prod. by NekoHacker) って曲を聴いて泣いたことがあって(笑) かなり人生の岐路のような状況の時で、原宿を歩いていたんですけど。「セーブなんていらねえ一発で行くぜ」って曲中で言うわけです。セーブするのはノーリスクなのに、敢えてセーブせずに勢よく行くぜ、ってそのやり方がめちゃめちゃカッコいいなと思い……あとその裏のセラさんのギターもカッコよくて、原宿署の前でマジ泣きですよ。

[稻葉] やっぱりこの、好きになった人たちを離さない感じというか。ある種秘密基地的な感じ。こ

に入ってきたら絶対ずっと楽しませるよ、みたいな感じのカッコよさがありますよね。こうなりたい。

[岬] そうですね、一個のファミリーというか。受け手に向ても窓を開放している、みたいな安心はすごいし、実際ちゃんと期待に応え続けるものがある。そういう意味で、主題歌のアイデア 자체はぱっと出たものでも、そこから OFUTONE の皆さんという目標とする存在の方たちとやれたのは……うん。こういう運命的なことってあるんだな、という。

■「Sigh feat. をとは」の物語への影響

[稻葉] さて、そしてラッキーなことに主題歌で Neko Hacker さん、をとはさんと一緒にできることになったわけですが。ここからは脚本と「Sigh」のお話をていきましょうか。まず選曲で、割と早い段階で「Sigh」を使わせていただきたい、というお話をになった気がします。

[岬] そうですね。もちろん、いろいろ好きな曲はいっぱいあって。他にもいくらでも使わせていた



物語自体が「Sigh」のティストに影響を受けているなど。長谷川の作曲設定もここからイメージが膨らんでいった。

だきたいものがあったと思うんですが。確か稻葉さんから最初に「Sigh」どうですか、って言ってくれた気がする。

[稻葉] 私も好きな曲は無数にあったので、自分で制約をつけて絞りにかかった感もあり。まず、最初に岬さんから「をとはさんのお名前が挙がっていたこともあって、Neko Hackerさん単体ではなくてOFUTONEさんとのコラボにできないか」ということでNeko Hacker feat.「をとは」名義の楽曲が良いのではということ。その中で「Sigh」はやっぱりこのイントロが物語で鳴ったときに、はっとする感じが明確に見えたので。

[岬] うん。そして楽曲の雰囲気も脚本にすごく合いそうだった。もうお借りできるのであれば非常に嬉しいです……という姿勢で。そこから物語の内容自体に絡めようとなったのはどういう流れでしたっけ。

[稻葉] 元々、既発曲をお借りするとなったときに、単純にエンディングテーマ的に流すだけっていうのはコラボとしての強度も小さいなというのと、その上でもっとこう……OFUTONEさんをいかに岬さんと僕が好きで、ということを作品で形にし

たいという話だったのかなと。

[岬] 作中で長谷川がSighを作曲する設定にさせていただこうとなつたのは稻葉さん案だった気がする。**ここから長谷川のキャラ設定も一気にイメージが膨らんでいった。**

[稻葉] そこで作曲設定が初登場ですね。この検討のとき、岬さんからご自身の他の作品では、あえて男主人公のキャラ設定における情報量というか構成要素を抑え目にして余白を出している、という話があって。作曲設定が乗っかかることで、ちょっとそこにはまた違うアプローチのキャラ造形になつたのかなと。

[岬] そうですね。でも（恋わたに関しては）それがいい形で、ただ女の子が可愛いだけの話じゃなくって、**現代的な2人がどういうふうに距離を縮めていくか**というお話をできたかなと。

[岬] あと非常に気にかけていたのが、既発曲をお借りするっていうのって責任重大だなという。だってもう既にファンの方たちに愛されてるわけじゃないですか。**楽曲と聴いてきた方の間に信頼関係とか特別な気持ちとか、この曲が大事だって思う気持ちを毀損するようなことを絶対にしたくなかった。その関係性を含めての楽曲だ**と思うんですね。なので元々曲が好きだった皆さんも「この話いいじゃん」っておっしゃってくれるようなものにしたい、っていうのは自分の中ではずっとあって。それでストーリー展開自体も変わった思います。**物語自体が「Sigh」のティストに影響を受けているなど。**

[稻葉] 第5話は元からお昼に出かける話でしたっけ？

[岬] 出かけてないですね。ただ「Sigh」を使うんであれば、やっぱり外で寝転んでいるシーンが欲しいと思って。かつそれはこの物語にめちゃめちゃに合うなと。それ（5話外で寝転んでいるシーン）以外の部分で言うと、長谷川が部屋で御簾納の配信を聴いていたり、どこもわりかし視界が狭い。



なんていふか、人生のご褒美ですね。 (ビジュアルは)「しゅがおさんでは！？」ってびびつときた。

それが5話ができたことで視界が広がったっていう感じがあります。

[稻葉] 作中で印象的な昼と夜の対比という視点もここから着想を得ている感じがしますね。

[岬] まさにそうですね。全話完成後につけた恋わしたの英語タイトル(Fly me to the Dawn)はこれ「私を夜明けに連れていく」っていう邦訳になるんですけど。まさかの「恋は夜空をわたって」って元タイトルに、逆に「Sigh」から得た着想が意味を付与する（それが英語タイトルになる）という。

夜空をわたって気持ちが届くだけではなくて、夜空をわたって太陽を迎えるわけですね。

[稻葉] いや～これは美しい。なんかそういう奇跡的なことが多いですよね。最終話で御簾納の配信中に「Sigh」を流すじゃないですか。あそこのセリフの間は別に楽曲に合わせていない、純粋に演技としてベストなものを頂いた上で、御簾納のセリフ終わりと曲終わりのタイミングが完璧に揃った。

[岬] そう、元々脚本では泣く泣く、「Sigh」は御簾納の話終わりでフェードアウトにしていたんですけどね（笑）

■ OFUTONE さんコラボの感慨

[稻葉] さてこのOFUTONEさんパートですが……予想通り早速長くなってしまったので最後に「Sigh」の新録バージョンを聴いたご感想を！

[岬] いやなんか……マジで泣きました。これは本当はあんまり言いたくないんですけど、(「RU Game？」で泣いた話もしたから) 安くなっちゃうかなって。でも本当に、最高にうれしかったです。アートワークでをとはさんが恋わしたの世界を描いてくれたことも含めて……いや普通こんなことないですよ。何年も前から見ていた方たちとこうして一緒に出来て、人生の区切りというか、ご褒美ですね。

ビジュアル担当 ：しゅがおさんについて

■「しゅがおさんでは！？」という天啓

[稻葉] さあ、そんなご褒美要素がまだまだいっぱいあったぞ、という感じで。ビジュアルを担当いただいたしゅがおさんのお話に移りましょうか。をとはさんが恋わしたの世界を描いてくださったっていうのも今出ましたが、そもそもでしゅがおさんに御簾納を、「恋わた」を描いていただけたことがすごく嬉しかったですよね。

[岬] お声掛けまでの経緯も面白かったです。

[稻葉] 最初僕がお出しした候補の方は、もう少しこう……普段からコンスタントに青春系ラノベで描いているような方たちでしたね。

[岬] そこで挙げてもらった方も、もちろんお願ひできるならすごく有難かったんですが。なんか、僕が今まで8年間（作家を）やってきた中で、お願いしたいイラストレーターさんを思いついたときに「びびつ」とくるみたいな瞬間が結構あるんです。それを感じる方が「恋わた」でもいるんじゃないか、っていうのが僕の中であって……確かに通話しながら一緒に考えてたんですよね。で、僕が急に「しゅがおさんでは！？」って。

[稻葉] 「あー！！」って叫んでましたね（笑）で、その目線で改めてしゅがおさんのイラストを見させていただいたら、既存の作品から「あ、もうこれが御簾納です」って言えちゃうくらいハマっていた。

[岬] 僕はさっき言ったようにKMNZさんも聴いていたし、ヒメヒナも大好きだった。もともとすごく素敵なイラストレーターさんだな、どこかでご一緒できればな、と思っていた方ではあるというのが大前提で。その上で今回ネットに物語を出す、ということを踏まえたときに……理屈を言語化す

しゅがおさんにお願いするとなつたことで、 「サブカルチャー的なセンスの良い子」の御簾納になつた。

ることもできるんですが、何より「これだ！」と体感的になつた。

■御簾納のキャラクター性と しゅがおさん

[岬] しゅがおさんにお願いする、となる前の御簾納はもっとクラシック（な文学少女）だったんですね。逆にお願いするという案が出たことで、サブカルチャー的なセンスの良さのある子、という御簾納の造形が一気に膨らんだ。脚本とイラストが完全に整合するというよりも、この人にこのキャラクターを描いてもらつたら僕の想像を超えたものになるんじゃないかな、という感覚がすごく大事だと思っていて。その化学反応によって独自の魅力を持ったヒロインになるという期待があつたし、実際そうしていただきました。

[稻葉] 御簾納は言ってしまえば歪なキャラクターだと思うんですよね。コテコテに行くなら例えば黒髪眼鏡ロングだったりするところ、そうしなかつたことで出てきた人間的な手触りがあるなど。

[岬] その歪さってのが重要な気がしていて。ちょっと

とだけ別の自作の話をする、「三角の距離は限りないゼロ」のヒロイン「秋玻」と「春珂」はもっと性格を対照的にするという案が出たことがあつたんです。で、それが（恋愛もの、エンタメの）構造として綺麗なのはもちろんわかるんだけど、結果的には敢えてそうしなかったんですね。独自性というか、蓋然性に振り切っていないことによって出る魅力があると思っていて。

[稻葉] 人間は（記号化しきれない）グラデーションだと思うんですけど、御簾納はそれが表現できていると思います。しゅがおさんのビジュアルが元々のお話に加わったからこそだなと。

[岬] のでもう……なんだろう。何回繰り返し（ループして）「恋わた」を作ることになったとしても、しゅがおさんにお願いをするだろうし。仮にしゅがおさんにお願いしなかつたら、もう全く別物になるでしょうね。

■岬／稻葉の一押しビジュアル

[稻葉] このあたりで具体的なイラストの話に入っちゃいましょうか。しゅがおさんに頂いたイラストは全てラフ段階からもちろん岬さんも見ているわけですが、「これが来たときは特にテンション上がった！」みたいなのはありますか？

[岬] ……いやすごい浅い意見だけど、全部なんですね。嫌なんだよな、そう言うと嘘くさいじゃないですか……。でも本当に。一番印象的なのは、御簾納の部屋のイラストのラフを頂いたのがスタジオ収録の直後で、稻葉さんと一緒に見せてもらったんですよね。あれでなんか「答えが出た」というか、僕らが思い描いていたものを超えて、その理想が形になっていた感じでした。

[稻葉] パーカーの胸元に「KWT（恋わた）」を入れていただいたのも嬉しかったですね。あれはこちらのお願いではなく、完全にしゅがおさんのアイデアで。



御簾納の部屋カットで「答えが出た」感じがした。

図書室カットは「みんなの行きたい空間」。

[岬] 自作の略称を自分から積極的に使うことはあまりしないんですけど、「恋わた」に関しては世に出す前からこういう形で関わる人の間で凄く浸透していて。だから自然に自分も受け入れられている感がありますね。それこそ「恋は夜空をわたって」というタイトル自体も、これで決めるかもうちょい考えるか、というタイミングで「KWT」パークを見て、「しゅがおさんにもこんな風に描いてもらえてるなら」と決められた(笑)

[岬] あとは敢えて言及すると、書籍版のイラストも良い!あの書影は世の中に出したときの反応がひと際強かったですよね……。モノクロの挿絵も素敵だし、これだけの点数をリッチに描いていただけて、本当に有難いです。

[岬] あと最後に言うと、ボブヘアーの内側が明るめの色なのが僕すごい好きで。それをしゅがおさんの絵でやっていただけたのは最高に嬉しかったです。

[稻葉] インナーカラーがつくり入れた御簾納も見てみたいですね……。

[稻葉] 僕も同じく全イラストが常に最高だった前

提で、特に図書室カットが来たときはちょっと硬直するぐらい感動しましたね。

[岬] あれもスタジオ現場とかでめちゃくちゃ人気ですよね。

[稻葉] めちゃくちゃ好きです。あのシチュエーション(夕方の図書室、男女)自体は鉄板だと思うんですけど、それがしゅがおさんの手によって描かれたことがまず嬉しいですし、クオリティももちろん最高。今回のビジュアルは「物語の空間をそのまま切り取った」感じを目指したと思うんですが、図書室はひと際その到達度がすごいと思います。

[岬] あの景色って、何となくみんなの脳内にありますよね。現実にあったのかっていうと、我々はあれが無かったから成仏できずにこんなに何年間もお話を作り続けたりしているんですが(笑)そういう意味ではみんなが行きたい、帰りたい図書室を切り取っていただいたのかなとも。

[稻葉] 背景にも物凄く力を入れてくださっていますよね。あと図書室で言うと、僕は長谷川の顔が大好きで。カッコいいんですよね……初見でとき



長谷川は「友達になりたい主人公」になった。

これはチームの総合力っていう感じがします。

めきました。

[岬] そう、脚本段階から聴く anime としての完成まで一番印象が良くなったのが、僕の中では長谷川なんですね。読み方によってはいわゆる「王道主人公」みたいにも見えちゃう、無色な主人公になりかねなかったところを、しゅがおさんのこのキャラデザ、あとはこのあと触れる伊藤さんのお芝居で、すげえ「友達になりたい奴」になったなど。これはもうイラストをはじめ、チームの総合力っていう感じがします。

[稻葉] 確かに。そして二胡のデザインに関しては、をとはさんオマージュで、というのは岬さんからのお願いでしたっけ？

[岬] そうか、ビジュアルで何か通ずるところはあった方がいいかもですね、というのは僕から最初に言ったのかな。二胡が作中で歌うことは決まっていたので、納得感が欲しいなと。

[稻葉] 全くの別人だとリスペクトが表しきれないし、全く同じなのも……という何とも言えない難しいお願いを完璧以上でしゅがおさんが形にしてくださって。二胡も制作で関わった人たちに人気

なんですよね……「自分の家にいて欲しい」って皆さん言う（笑）それはやっぱりこのイラストの力も非常に大きいと思います。

（以上、座談会前編でした！後半はキャストのお三方と、岬鷺宮さん、STUDIO koemee のこれからについてです）

——聴くanime——
恋は夜空をゆたて

Fly me to the Dawn

聴く anime 恋は夜空をわたって

Fly me to the Dawn

振り返り座談会 後編



脚本 岬鷺宮 × STUDIO koemee 稲葉 (2021.11.25)

岬鷺宮 Misaki Saginomiya

『恋は夜空をわたって』の脚本を担当。また「聴く anime」「STUDIO koemee」の企画立上げにも参加している。ライトノベル作家として2013年にデビュー、代表作に『三角の距離は限りないゼロ』『日和ちゃんのお願いは絶対』(いずれも電撃文庫より刊行)。

稻葉 Inaba

STUDIO koemee のスタッフで『恋は夜空をわたって』の企画担当。「聴く anime」「STUDIO koemee」の発起人のひとり。

長谷川壮一役

：伊藤昌弘さん

■長谷川像が伊藤さんのお芝居で完成した

[稻葉] まずは長谷川壮一役の伊藤昌弘さん。改めてこのライナーノーツのコンセプトは、**当初の企画から色んな方に関わっていただいた中での影響を振り返ること**なわけですが、中でも長谷川に伊藤さんのお芝居が付いたことは大きかったと思います。

[岬] それまではよくいるラノベの（読者）視点人物だったのが、1人の人間になってくれたっていう感じがしましたね。しかもその人間像にすごく好感が持てた。実際にお話したときの伊藤さんご自身もとても素敵なお方だったんですが、それに引っ張られただけの印象ではないと思います（笑）

[岬] 長谷川って「えっ！？」「うわ！」「あー！」みたいなセリフが多いんですけど、そこが全てコミカルで楽しい雰囲気になっていて。あと（お芝居で）凄いなって思った瞬間がいくつもある中で特に印象的なのが、あの5話後半でギター弾きながら暴れるくだり。僕の中ではもうただ「ギャー」って一発叫ぶ感じだったんですが、めちゃくちゃ面白くしていただきましたね（笑）

[稻葉] しかもその後、「記憶消したい」ってセリフの緩急は伊藤さんのアレンジなんですよね。もともと脚本では、あそこも叫んでいた気がします。

[稻葉] さてここからが後編。こっちから読む方向に説明すると、脚本の岬さんと企画の私で、この作品を作ってきた経緯だったり、あるいはそもそも STUDIO koemee が何を目指しているのかだったりを、かなり深いところまでお話ししますという企画です！

[岬] よろしくお願いします！

[稻葉] 前編で振り返った通り主題歌、イラストで一緒にできる方々が決まり、声優さんの収録に臨んでいくわけですが。ここはお1人ずつ振り返っていきましょうか。

長谷川はちゃんと愛される「1人の人間」になった。 伊藤さんがチャーミングに演じてくれたからこそですね。

[岬] あれは面白いし、めちゃくちゃ納得もしましたね。記憶消したい人って、確かにあの言い方になるなって。あとは第1話でギターに合わせて「Sigh」を歌うシーン、すげえ良かったですね。

[稻葉] もう収録前から聴き込んでくれたからこそのアドバイスでした。長谷川仮歌バージョンで1曲丸々聴きたいですね。改めて全体振り返ると、恋わたは岬さんと僕の中ではかなりポップで楽しい感じを意図したタイトルだったと思うんですけど、それが伊藤さんの長谷川によって完成したというか。ハジけ方のアッパーを出していただいたのかなと思います。

[岬] この物語に関して、自分で意識的には認識できていなかった部分を認識させてもらった感じですよね。さっき前編で言ったチーム戦として物語を作っていくっていう意味で、特に（自分の作品の）男性キャラでそれが大きいっていうのは嬉しい驚きました。

[稻葉] 長谷川の存在感によって平均的なラブコメと一緒に画しているみたいなところがある気がします。

■伊藤さんの長谷川は愛おしい

[岬] 一言一言が本当に面白いからキリがないな（笑）4話の「佐助エ！？」とか、何回も聴いてしまう。あと3話回想のイケメン演技も、あんなにやつてもらえると思ってなかつた（笑）

[稻葉] 収録の場がもう「もっとくれ！もっとくれ！」って感じでノリノリでしたね、あそこは。思い返すと「長谷川って本当にしょうがないけど可愛いやつですね」ってみんなに言われながら収録していく。

[岬] 作品が世に出るまでに、そうやって愛着を持つてくれる人が多かったっていうのが嬉しかったですし、それもまた長谷川の好印象に僕たちが自信を持てた一因かなと。

[稻葉] 6話7話は長谷川が嫌な奴に見えてしまわないか、ということを脚本段階で結構心配していたと思うんですが、杞憂でしたね。素直に「がっ……がんばれ！」と思えます。岡咲さんがサインにも「お兄、頑張れ！」って書いてくださってましたけど（笑）

[岬] やりたかったところに着地できましたね。「普通に難しい状況に立ち入ってしまった、ちょっとニブめの男子高校生が必死に頑張ろうとしてる」という（笑）やっぱり伊藤さんがチャーミングに演じてくれたからこそだなと。そこから第8話で花守さん（御簾納）側がしっかりトーンを落としてくれたところで、視聴者も「長谷川早く助けに来てくれー！」と思うところに伊藤さん登場、という流れができたのも良かったなと思います。

[稻葉] 伊藤さん、やっぱり他のお役柄だったり、何よりご本人がカッコいいので。「恋わた」ではそれを敢えて面白い方向にしていただいたところを、最後にカッコよさフルスイングでやっていただけたのが良かったですね

[岬] そのどちらもやっていただけるって、すごい役者さんだなと思います。



最初の感想が「二胡本人ですね」。声質は可愛いけど人間的な芯がある、というのを表現してくださったなど。

長谷川二胡役 ：岡咲美保さん

■収録に行ったら二胡がいた

[稻葉]さて、続いて長谷川二胡役の岡咲美保さん。

[岬]これはもう、役のハマり方にびっくりしましたね。（収録の）最初の感想が「二胡本人ですね」っていう。中でも、声張る系のセリフ全般が印象的で好きです。

[稻葉]二胡が面白がっている時のお芝居は本当に活き活きしていて良いので、ついティーザー動画とかPVに入れちゃうんですよね。いざ岡咲さんに演じていただくとすごい魅力的だなって。

[岬]企んでいる感のある声がいいですよね。「そろそろ私の出番かな」とか。あとちゃんとデート前には身だしなみとかと一緒に整えてくれて、しっかりアドバイスもしてくれて、労力も割いてくれて。その（良い妹感を）お芝居で出してくれたから、そりゃあ収録現場の皆さんも二胡を好きになっちゃうわと。

[岬]自分の中で二胡の喋りのイメージははっきり

そりゃあ収録現場の皆さんも二胡を好きになっちゃうわと。

[岬]自分で二胡の喋りのイメージははっきりとあった中で、ここまでドンピシャでハマることがあるんだっていう驚きですね。ここまで役柄を読み取っていただいて。

[稻葉]もちろん他でやられているお役柄から、声質とかはイメージに合うなと事前に思ってお願いをさせていただいているんですが。それ以上にキャラの解釈……声質は甘くても、声を張ったり諭すような話し方をしたり、人間的には芯がある感じを表現いただいたのがすごいなと思いました。

[岬]説得力もちゃんとあるんですよね！何か説明されたりちょっと難しいこと言われたりすると（聴いていて）「勉強になります……！」ってなる（笑ちゃんと可愛くって、ちょっと幼げでもあるんだけど、一方で頼りになる家族でもあるっていう相反するようなところをやっていただいた感じがします。だから、いつか御簾納と二胡が絡んでいるところを見たいんですよね……！



キャラクターのいっこ先、「人間」として背景の人生が見える

■収録の中でキャラの奥行き、関係性が完成した

[稻葉] 基本的に3人のキャラクターで物語を回すじゃないですか。その中で僕は「キャラ少ないな」って思う瞬間が正直なかったんですよね。**御簾納**、**長谷川**、**二胡**でまずバランスが取れているのもあるし、それが今お話している二胡のように単一じゃない要素を持っている。それをお芝居でしっかり表現いただいたことで、色合いが混ざり合って、密度のあるお話になったのかなと。

[岬] 確かに物語として何かが欠けてる感、無理に3人に収めようとした感が無いですね。ただこのバランスは（脚本レベルでハッキリと）意識して作ろうと思ったらめちゃくちゃ大変だったんじゃないかなって。収録の掛け合いの中でキャラクターの関係性が見えてくる、ということがあったように思います。

[稻葉] 確かに、特に長谷川兄妹なんかはそんな感じがありますね。あの家庭の雰囲気が収録の場で見えてきたというか。

[稻葉] そして岡咲さんに関しては、作中で「Sigh」（実際はをとはさんが歌唱）を歌っている設定になるので、その違和感もない声質で……というお願いもさせていただいたわけですが。これも通じて聴いた際に違和感が無くてびっくりしましたね。

[岬] ですね。それこそ二胡役の候補として頂いた際に、第一印象でこれは（Sighに関しても）ハマるだろうなと思ったんですけど。ただそういう事前の予想は経験上どうとでも転びうる中で、これに関しては本当に綺麗にやっていただいたなと。

[稻葉] 岡咲さんも収録初めのご挨拶の時から曲の話をしてくださいって。有難いですよね。岡咲さんはご自身も音楽活動もされているんですが、これがまた素敵なので、二胡バージョンの「Sigh」も聴いてみたいです。

[岬] 全員歌ってもらいたくなってしまう（笑）

御簾納 咲役

：花守ゆみりさん

■「ツンデレ」で記号化されない「人間」の表現

[稻葉] そして御簾納咲役、花守ゆみりさんです。

[岬] 結論から言うと、多分僕も稻葉さんもお芝居に惚れ込みすぎて冷静に喋れないんじゃないかな（笑）

[稻葉] そうだと思います。

[岬] まず大前提として、御簾納っていうキャラクターは表層では長谷川に冷たく当たるんだけど、実は彼の事が好きで、配信ではそういう話をしている。キャラ性としてはもう「ツンデレ」みたいな風に簡単にくくることもできるんだけど、でも彼女のように「文学だったりカルチャーが好きなツンツン系後輩」って、もっといろんなニュアンスを人間として秘めているはずなんですね。いろいろ悩むところもあるだろうし……それは全然恋愛と関係ないところでも。誇り高いところも、弱いところもあるだろうし。そういう、**御簾納**という「キャラクター」のいっこ先の「人間」をお芝居で表現していただいたなと。

[稻葉] 花守さんがこれまでにやられている役では、それこそクールな感じも可愛らしい感じも幅広くあって。御簾納においても、その混ざり合いを表現していただけるのでは……というのが、ご依頼時の考えだった気がします。ただ実際に演じていただくと、単にその2色だけとかそういう次元じゃない複雑なニュアンスを出してくださって。

[岬] 他の作品の役でも、そういうひとりの人間としての背景、人生が見えてくるお芝居をされていると思うんですよね。だからこそ、そのキャラクターが愛されているということなんじゃないかなと。

花守さんが演じてくださったことで、 御簾納っていう存在が現実になった感覚があつて。

■脚本を超えて御簾納本人になっているような

[稻葉] 今作は収録の際に「脚本はある程度自由に変えて読んでくださっていいですよ」みたいなことをお伝えしているじゃないですか。伊藤さんも岡咲さんも非常にキャラクターを理解したアレンジをしてくださっていて。御簾納で言うと、第6話で長谷川にぐいぐい行くところ。脚本だと呼びかけが「ねえ」なのを花守さんが「あの」に直して読まれたときに、花守さんの中に御簾納っていう人間がいるんだなって強く感じました。

[岬] 脚本すらも超えて（御簾納）本人になっていく感じですよね。僕は特典音声でそれを特に感じて。かなり長いセリフを話すんですけど、あ、御簾納ってこうやって喋るんだっていうのを僕が教えてもらったという感覚がすごくありました。

[稻葉] この話ばかりしてしまうんですが……人間の感情のグラデーションの中の、言語化されてないところを描き出すことに物語の面白さがあると思っていて。一言で説明できるものじゃなくて、90分なら90分使って初めて描ける、そこにしかない感情といいますか。岬さんは正にそういう物

語が持ち味の作家さんなのだと私は思っていたんですが、花守さんの声の表現もそうなのかなと。ただ「明るい声を出す」ということではなく、人間がこの状況で明るい気持ちになった時にどんな音を出すのか、ということを捉えてくださる。そこの表現者としての相性が見事にハマった手応えがありますね。

[岬] そうですね……それは多分そうだと思います。勝手にこういうこと申し上げて大丈夫かな……おこがましい感じにならないように、ものすごく慎重に喋りたいので……（笑）

[稻葉] 繊細な話になってしまったので、切り替えて締めに入りましょうか（笑）

[岬]（笑）御簾納の複雑性というものは脚本の部分で表現していくところなのかな、というふうに思っていたんですけど、それを声質とか抑揚とか、いわゆるお芝居で、むしろ僕が思っていたよりも遙かに表現してくださったと思います。花守さんが演じてくださったことで御簾納っていう存在が現実のものになった、という感覚がすごくあって。だからそういう意味では、もう今キャラクターというより、現実の存在として僕の中に御簾納が



10代の時に書いた、自分の根本につながる物語が チームの力で彩りを得て作品になった。

いるような。

[岬] で、誰かにキャラを深く思って演じていただけることで、こういう感覚になるんだなっていうのを勉強させていただけたっていうのがすごく大きかったです。そこから見えてきた御簾納の側面があって……大人っぽい瞬間とかもあるんですね、長谷川と喋るときとかはちょっと低めの声が出たりする。そういうのを踏まえたが故の、物語の書き方っていうのがこれから自分に出てくるんだろうなって気がしています。

最後に…

■「恋わた」はどんな作品だったか

[稻葉] さて、ではそろそろ全体の締めに入りましょうか。改めて企画当初から各参加クリエイターさんを振り返ってみて、最終的に「恋わた」はどんなものになったと思いますか？

[岬] まさにさっき言ってたチーム戦、っていうのを一発目にしてかなりの水準でできてしまって……それはミラクルも含めて。これから先（聴く anime で自分が何を作るか）が難しいなっていう（笑）

[稻葉] 同じ感じで作りたいですけど……（笑）やっぱりそれは元の脚本の強度もあったと改めて思います。制作をいろんな方としていく中で、キャラクターも物語も褒めてもらえることが多くて嬉しかったですね。だからこそ皆さん深くお話を理解して関わってくださったのかなと。

[岬] 僕自身が書いたっていう感覚よりは……こう言って他の方（参加クリエイターさん）に対してどうなのか分からないですけど、みんなで作った感がやっぱりすごくあって。ほつといたら御簾納も長谷川も二胡もこういうキャラにはならなかっ

たと思うし。良い形で、自分以外の方のお力でお話になったのかなって思います。

[岬] 一方で冒頭に言った通り、10代のときに自分が書いていた物語と本質的には近いものでもあって。だからこそ綺麗に一発でパッと企画ができるし、話の中で扱うこと自体も僕自身の根本に繋がるところがあるわけですね。

[岬] それがこうやっていろんな方のお力添えを得て、こういう彩りの作品になったっていうところを、僕自身しっかり感じていきたいな。一番最初の話に立ち戻るんですけど、8年間ずっと作家活動をしてきたおかげで、自分が物語を書くっていうことが僕にとって普通になりすぎているところがあって。自分自身を表現して、それが世に伝わっていくっていうことが日常になりかけていたかもしれないんですけど。その中で、ここで新しい経験をしたっていうのが自分自身にとってエポックメイキングだった。今はまだ言語化できていないところがあるんですけど、ここからの作家人生として効いてくる気がしています。ひとまずは客観というか、気楽な気持ちで「恋わた」を楽しむ立場をやってみたいですね（笑）

[稻葉] 他のクリエイターさんによる要素が多いので、そこを楽しめる余地が大きいかも知れないですね。それこそ各箇所の演技も、脚本で思っていることを超えてきたってところがいくつもあるはずで。元々の岬さんの企画の骨子はブレないままで、そこに色々な方が加わることでパワーが増幅した、っていうのが「恋わた」の全体像だったと思います。

[岬] そうですね。予想だにしない嬉しいことっていうのがいくつもあったんですけど、それは方向性が違うということじゃなくて。「そんなことまでできちゃうんだ」という期待の上を行ってくださる嬉しさだったので。「聴く anime」としての強度が強くなっていたといったということですね。

■STUDIO koemee、聴く anime のこれから

[稻葉] 岬さんとは「恋わた」単体もそうですが、同時に聴く anime や STUDIO koemee 全体のことについても、これまで一緒にお話をしたり、動いたりしてきていますよね。今後もこうした立場で関わっていく中で、これから聴く anime や STUDIO koemee についていかがですか？

[岬] 聽く anime っていう媒体自体にすごく未来を感じていて。ライトノベルって流行り廃りはあっても、元々すごく広いジャンルだと思うんですね。SF もできれば、ファンタジーもラブコメもミステリも本来はできる。もっと尖った青春モノの純文学みたいなものもあるわけで……。聴く anime はそれになりうると思います。なんなら「マンガ」がカバーしているくらいの（ジャンルの）幅で作れるようなフォーマットなんじゃないかって。そういう聴く anime っていう媒体自体の楽しみを磨いていくと同時に、いろんな人にその魅力が伝わるようできていければいいなと思いますね。

[稻葉] そうですね。まず「恋わた」はレーベルの意志として、これだけ物語性のあるものをネット向けに出す場所なんだ、っていうのを見せる意味ではこれ以上ない1発目が出せたと思います。一方で「ラジオものである」ことはちょっとフォーマットの制約も意識した企画にしていただいたな、という感じはあるんですよね。そういうお題があることは全く悪いことではない一方で、**これからの聴く anime はもっと自由度を出したいし、既に仕込んでいるタイトルも……結構何でもありになっていますね（笑）**

[岬] そういう部分での発展は今後もあるでしょうね。逆に、できること／できないことっていうのも今後見えてくるのかもしれないんですけど、それはそれで楽しいことだと思います。更に言えば、他の媒体では絶対できないこと……例えば、分かんないですけど音があるっていうことを活かした作品が今後出てきちゃうかもしれない。楽しみですね。

[岬] （聴く anime と）同じことをやっている人が増えてくれても嬉しいな、とすごい思います。作

品の内容は STUDIO koemee と違うティストのものでももちろんいいんですけど。もっとネット上でしっかりめの物語があって、それを楽しむ、という文化が広がっていくと良いなと。

[稻葉] そうですね。元々の聴く anime の意図にも立ち返ると、結局自分の（それぞれの人の）好きな物語が生まれ続けてほしくて。そのためには物語の質もそうなんんですけど、単純に数的にもたくさん新しい物語が作られる土壌が必要になるはずで、ネットにおけるその土壌の呼び水になりたいのかなと思います。たくさん作られるからこそ、自分の好きなのに出会えるわけなので。

[岬] 群雄割拠感が出てきたら楽しいですよね。

[稻葉] では最後に、これは特典版を買ってくださった方が読んでいるものなので、その方たちにメッセージを……と思うのですが。私はこのタイミングでお金をして「恋わた」を買うって、有難いですけど本当に、きわめて好意的な意味で物好きな方だよな……と思っていて。だからこそ、最初に STUDIO koemee を見つけてくれたこの方がガッカリしないように、これから物語を出していけたらと思っています。のためにレーベルをやると言ってもいいかもしれないですね。引き続きよろしくお願ひします！

[岬] 多分この「恋わた」をわざわざ買ってくださってるっていうことは、「新しい物語」みたいなものが好きだと、あるいは元々僕のことや他のクリエイターさんのことを良いなと思ってくださる方、あるいはもちろん偶然見つけて……という方もいると思うんですけど。皆さんのが今後も楽しめる作品を作る場に STUDIO koemee をしていきたいなと思います。いろんなジャンルのお話があるんで、合う／合わないはもしかしたら出てくると思うんですけど、皆さんのような方と「一緒に楽しめる」レーベル、媒体にしていきたいなと思っているので、ぜひこれからも STUDIO koemee の投稿などチェックをお願いします！（終）

STUDIO  koemee