

# INTRODUCTION

それは私たちが住む時代から、少しだけ未来の物語。

高校2年生の主人公、真夏ダイチはある日、

テレビで偶然目にした「丸い虹」に、子供の頃の記憶を蘇らせる。

今は亡き父とともに過ごした種子島、

そしてそこで出会った少年・嵐テッペイ……。

激しい胸騒ぎに突き動かされるように、

ダイチは夏休みの初日、思い出の地に足を踏み入れる。

彼はそこで、光り輝く巨大な人型ロボット“アースエンジン”と出会い、

そして小麦色の肌の少女・夢塔ハナ、

“魔法少女”を自称する天才ハッカー・夜祭アカリ、

さらには嵐テッペイとの再会を果たす。

ときに寄り添い、またときにはぶつかりながら綴られていく、

少年少女たちの“ひと夏”の体験。

忘れられない夏が今、始まる。



## TV ON AIR Broadcast information

MBS:4月5日より毎週(土)25時58分 / TOKYO MX:4月6日より毎週(日)23時30分 / テレビ愛知:4月6日より毎週(日)25時35分(初回は25時5分からとなります) /

MBC:4月9日より毎週(水)25時35分 / BS11:4月6日より毎週(日)27時00分

※放送日時は都合により変更となる場合がございます。あらかじめご了承ください。



## 『キャプテン・アース』

### STAFF

原作：BONES

監督：五十嵐卓哉

シリーズ構成：榎戸洋司

キャラクター原案：三巻文

キャラクターデザイン・総作画監督：石野聡

エンジンシリーズデザイン・メインデザインワークス：コヤマシゲト

マシンッドフェローデザイン・メカニックデザイン：柳瀬敬之

メカニックデザイン：荒牧伸志・高倉武史

キルトガンデザイン：浅井真紀・吉岡毅

コンセプトデザイン：okama

グラフィックデザイン：草野剛

デザインワークス：齋藤将嗣

特技監督：村木靖

美術監督：矢中勝・衛藤功二

美術デザイン：高橋武之

色彩設計：中山しほ子

撮影監督：神林剛

CGI監督：太田光希

監督補佐：浅井義之

編集：西山茂

音響監督：若林和弘

音響効果：倉橋静男

音楽：MONACA・神前暁

アニメーション制作：ボンズ

### CAST

真夏ダイチ：入野自由

嵐テッペイ：神谷浩史

夢塔ハナ：茅野愛衣

夜祭アカリ：日高里菜

アマラ：鈴木健一

モコ：坂本真綾

西久保ツトム：小山力也



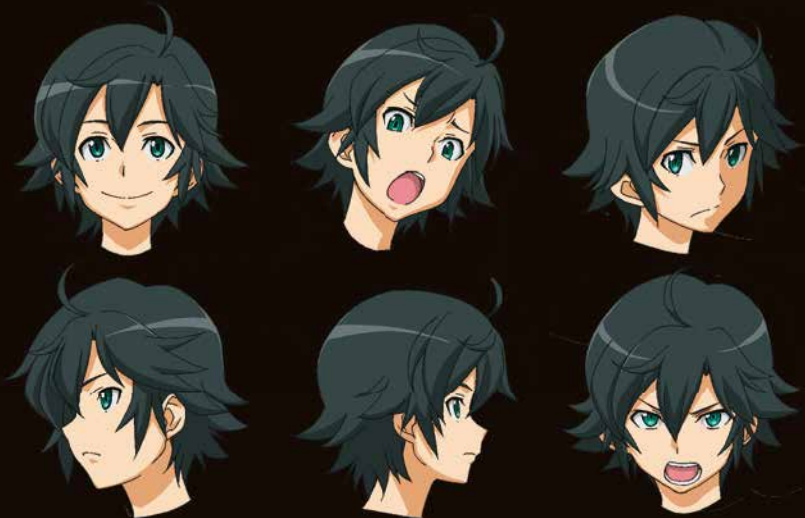
Captain

# 真夏ダイチ

Daichi Manatsu

Character Voice : 入野自由

ごく普通の学校生活を送る高校2年生。幼少の頃、父に連れられて種子島を訪れたことがあり、そのとき知り合った嵐テッペイから宙に浮かぶ不思議な丸い虹を見せられる。それから数年後、テレビ中継で再び丸い虹を目にし、何かに突き動かされるように、父が亡くなった思い出の場所——種子島の地を踏むダイチ。そこで彼は忘れられない夏を経験する。



幼少期。屈託のない笑顔  
を浮かべる彼は、今より  
もハツツとした印象。

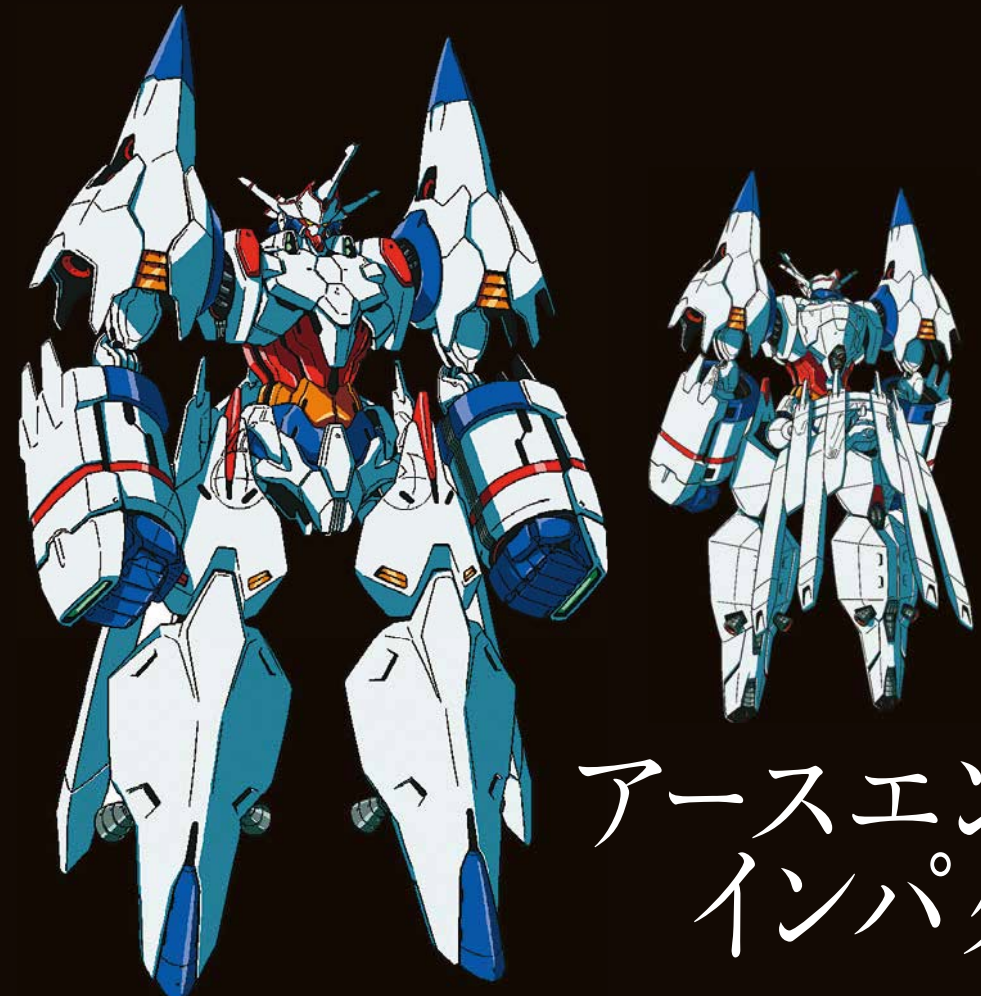


父から贈られたブルースターのペンダント。



ツノが印象的な、アース  
エンジンの頭部。

「グローブ」が、来るべきキルトガングの脅威から地球を守るため、開発したロボット。「ライブラスター」と呼ばれる拳銃型のアイテムから発生するエネルギーをもとに、宇宙空間を自在に飛びまわることができる。またパイロットは「アースドライバー」と呼ばれる。



Earth Engine Impactor

# アースエンジン インパクトター



The Midsummer's Knights

# 嵐 テッペイ

Tepppei Arashi

Character Voice : 神谷浩史

17歳の「デザイナーズチャイルド」。人と異なる能力を持ち、強い疎外感を抱いていた彼は、幼少の頃、施設に忍び込んできたダイチと出会う。唯一、彼を差別せず、受け入れてくれたダイチとの偶然の出会い。彼から受け取ったブルースターのペンダントとともに、その記憶はテッペイのなかに深く刻み込まれる。



幼少期。グローブの施設で軟禁状態にあった。

# 夜祭 アカリ

Akari Yomatsuri

Character Voice : 日高里菜

「魔法少女」を自称する不思議系な17歳。ハッカーとして天才的な能力を持ち、誰よりも早く世界に異変が起きていることに気づく。グローブが運営する軌道上の人工衛星「天海道」に勤務する夜祭ツバキは、苗字が同じことからわかるように、彼女の母親。グローブに所属することになるダイチらと、チーム“ミッドサマーズナイツ”を組むことになる。

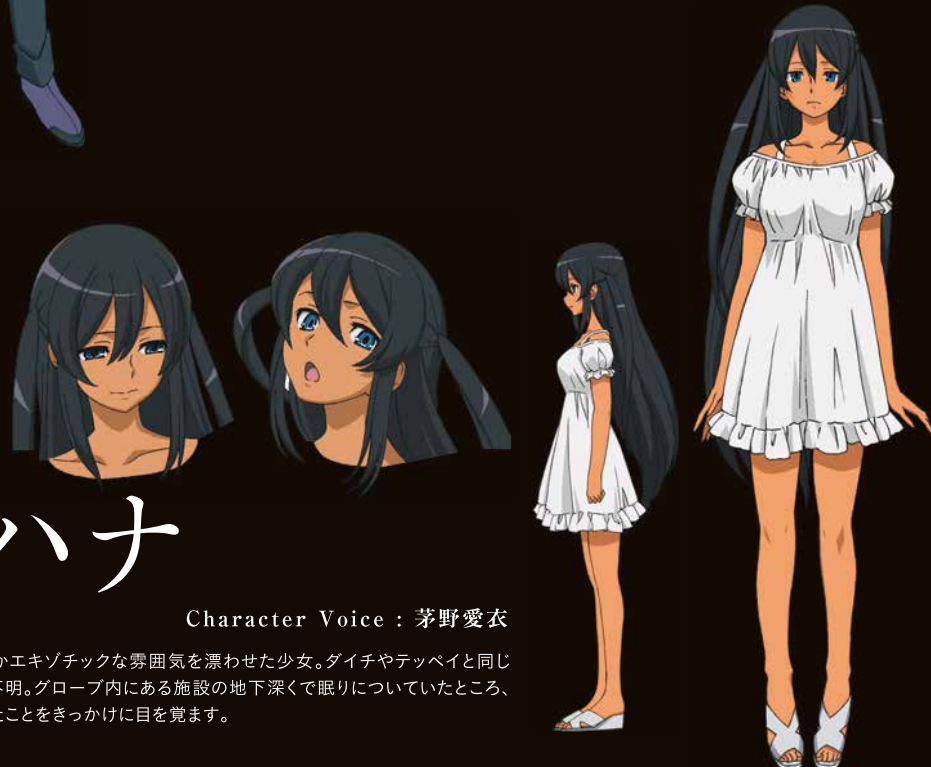


# 夢塔 ハナ

Hana Mutoh

Character Voice : 茅野愛衣

小麦色の肌と青の瞳を持つ、どこかエキゾチックな雰囲気漂わせた少女。ダイチやテッペイと同じ17歳くらいに見えるが、実年齢は不明。グローブ内にある施設の地下深くで眠りについていたところ、幼少期のダイチとテッペイが訪れたことをきっかけに目を覚ます。



幼少期。フカブカの服はダイチから借りた物。

ピッツ

ハナが連れてくる白と青の動物(?)。地球に存在する種とは異なるように見えるが……。





種子島にある宇宙開発センター。その運営を行っているのが「グローブ」と呼ばれる組織だ。国家の枠を超え、世界各地から優秀な人材を集め、宇宙に関する研究開発を行っている彼らだが、それはあくまで表の顔。その真の目的は、異星文明の侵略から地球を守ること。その研究開発の中核にあるのが、アースエンジンであることは言うまでもない。



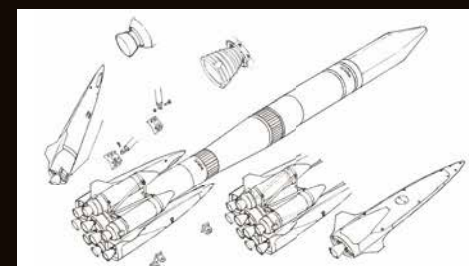
## ピーター・ウエストビレッジ

「グローブ」のチーフプランナー。技術開発の責任者である。マクベス・エンタープライゼスの科学顧問でもあったようだ。



## 西久保ツトム

「グローブ」の種子島基地を指揮する司令官。ダイチの父・タイヨウとは親友と呼べる間柄で、ダイチとも顔見知り。天海道に勤務する夜祭ツバキは、離婚した彼の元妻でもある。



## ペガサス号

アースエンジンを宇宙に打ち上げるために開発された、多段式ロケット。



青く広がる空に真っ白な入道雲が鮮やかなコントラストを見せる、種子島の「グローブ」施設。これは医療棟。

## 「グローブ」に勤務する職員たち

西久保司令官の指揮のもと、基地運営にあたるメンバー。超国家組織だけに国際色豊か。



## 広末レイト

種子島基地の運営が適正に行われているかチェックするため、グローブ本部から派遣された監察官。上下を黒のスーツで固めた姿は、どこか生真面目な印象。その表情からは、真意を読み取ることが難しい。



## 日野リタ



## サンダー



## トリアス



今は亡きダイチの父

## 真夏タイヨウ

生前はグローブに所属し、パイロットとして活躍。数年前にロケットの爆発事故により亡くなったとされているが……。





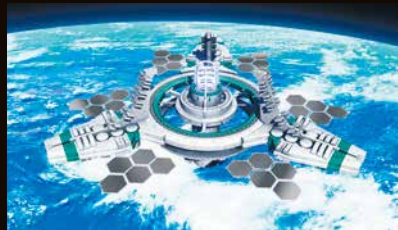
# 天海道

ROAD / MARINE / SKY GATE

「グローブ」の種子島基地が運用を行うα・β・γと呼ばれる3つの人工衛星は、ロードゲート、マリンゲート、スカイゲートの3つの構成部位から成り、「天海道」と呼ばれている。地球の静止軌道上を浮かぶこの3つの人工衛星は、キルトガングの脅威から人類を守るべく開発された「アースエンジン」に関わる、ある重要な役割を担っているのだが……。



α衛星



β衛星



γ衛星



## 夜祭ツバキ

静止軌道上に浮かぶグローブの衛星基地「天海道」の指揮官。“不思議少女”夜祭アカリの母でもある。



## 「天海道」に勤務する職員たち

### ミア

「天海道」のオペレータ。ポプカットの金髪がフェミニンな雰囲気。



### レナ

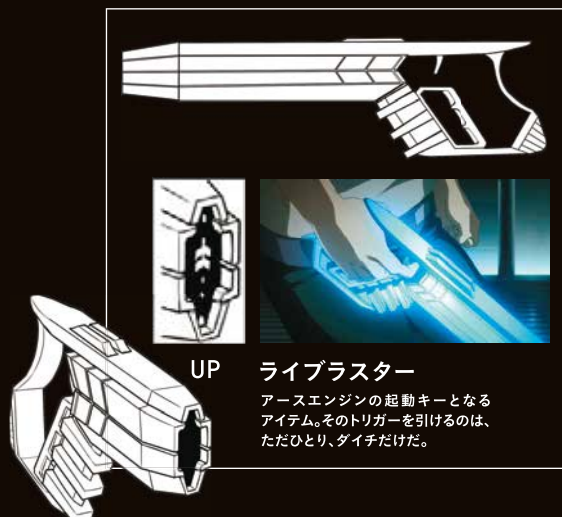
ミアと同じオペレータ。天海道のスタッフは、ほぼ全員が女性である。



ダイチを導く謎の少女

## エーリアル

種子島を訪れたダイチの前に現れた、不思議な女の子。普段はランドセルに入っている縦笛を使って、コミュニケーションする。彼女に導かれるまま、グローブの施設の最深部に足を踏み入れたダイチは、そこでアースエンジンと出会う。



UP

### ライブラスター

アースエンジンの起動キーとなるアイテム。そのトリガーを引けるのは、ただひとり、ダイチだけだ。





# “重力”を振り払った先で紡がれる、少年たちの「ひと夏」の物語

監督:五十嵐卓哉 × シリーズ構成:榎戸洋司



——まずは本作『キャプテン・アース』の、企画の成立経緯からお伺いできますか？

五十嵐 劇場版『STAR DRIVER』が、ひと段落ついた頃——一昨年の年末あたりに榎戸さんと食事をしていて、そのときに「次はどうしよう」という話をしたんです。

榎戸 そのとき「今度は、ロボットをロケットで打ち上げる」というのはどうでしょう？ という話をしたんですよね。あくまで世間話レベルだったんですけども。

——続けてロボットアニメをやろう、というのは最初から決めていたわけですね。

榎戸 振り返ってみて思うんですけど、少女マンガが原作の『桜蘭高校ホスト部』を作った後に、同じスタッフでロボットアニメを作るのは、ちょっと意外だったと思うんですよ。で、その次に何を作ろうかというときに、またロボットアニメに挑戦するというのが、実は一番意外性があるかな、と(笑)。

五十嵐 とはいえ『STAR DRIVER』とまっのは感じていて。次はどんな切り口でやるのか？ 実はそこは、すごく考えたところなんです。『STAR DRIVER』が掲げた“学園ロボット物”というのは、それまでロボットアニメを作ったことのない僕が、初めてロボット物に挑むときに「どうやれば成立するか」を考えた末のアイデアだった。で「その次をどうするか」を考えていくと「今度は“学園ロボット物”の“学園”を取ろう」と(笑)。

榎戸 ただ、今回も、戦争ものにはしたくなかった、というのはあります。自分たちの作風として、日常と地続きな世界観から物語を始めたかった。本当のことを言えば『キャプテン・アース』の地球は、星間戦争に巻き込まれているんですけど、物語の始まりはあくまでも現代とほとんど変わらない、近未来の日本から幕を開けます。

——周囲から隔絶した南の島が舞台だった『STAR DRIVER』と、そこは大きな違いですね。

榎戸 そこで問題になったのが、主人公の設定なんです。最初は大学生はどうだろう？ と思ってたんですが、周りから猛反対を受けて(笑)、結局、高校生という設定になった。とはいえ高校生が学校に行かずに、しかも戦争じゃない世界でロボット物。悩んだ末に出てきた答えが「夏休み」だったんです(笑)。地球防衛戦が繰り広げられる、ひと夏の物語というのはどうだろう？ と。

五十嵐 「ひと夏」というのがいいなと思ったんですよね。夏休みってある意味、現実と非現実が混じっているようなところがあって……。例えば、2学期が始まると夏休みデビューした子がいたりするわけじゃないですか。突然、茶髪になってたりとか(笑)。つまり『キャプテン・アース』は、主人公の真夏ダイチという男の子が、ひと夏の経験をして帰ってきて、そこで彼がどんな生活を始めるのか。

『STAR DRIVER』もそうでしたが、少年が何かをはじめる、そのキッカケを描きたいというのは、強くありましたね。

——企画を詰めていく段階で、五十嵐監督にとってポイントになったところは？

五十嵐 先ほど榎戸さんも少し触れられていましたけども、ロケットでロボットを打ち上げる場所。そのインパクトは、絶対に第1話で見せたかった。僕と榎戸さんのなかでは『キャプテン・アース』と『STAR DRIVER』が、どこか対になっているところがあって、『STAR DRIVER』は“ゼロ時間”という閉鎖された空間からいかに脱出するかという話。対する『キャプテン・アース』は、第1話で重力を振り払った少年が、そこからどういう物語を紡ぐのか。『STAR DRIVER』のひとつ先の世界というんですかね。ダイチが持っているしがらみを“重力”と呼ぶなら、その重力から解放された彼が、まわりの人間にどう影響を与えるのか？ 物語を作る上で、そこを一番大切にしたいと思っています。

榎戸 いきなり、第1話から、主人公が宇宙に飛び出します(笑)。

——リアリステックな日常と、ファンタジックな非日常が切り替わるわけですね。

榎戸 現代的な主人公像を模索して思いついたのが、日常生活の中で、すでにロボットのパイロットになる要素が内包されている少年、でした。主人公のダイチは、地球が星間

戦争に巻き込まれていると知る前から、すでに、アースエンジンのドライバーになる直感のようなものがあって。`あるべき自分、の姿を直感している男の子の物語、を描くのは、今、現代的かもしれない、というのが僕の直感です(笑)。

——もう少し詳しく伺えますか？

榎戸 それまで自分とは関係がないと思っていた世界に、思い切って飛び込んでみると、そこで自分にできることが見つかったり、あるいは違う世界が見えてきたりすることがある。それってワクワクするし、実はリアルな話だと思うんすよ。日常生活に対する不満を起点にしながら、そんなふうの世界が広がっていく様を冒険として描けないかな、と。

——夏休みを使って、自動車の免許を取りに行く、というのに近いんでしょうか。

五十嵐 そうそう(笑)。今の子供たちって、選択できることがすごく多いと思うんです。どれでも選べるという状況が目の前にあるなかで、どれを選ぶかは本人の意思になる。例えば第1話のダイチには、種子島に行くか、友達や女の子と一緒に旅行に行くかという選択肢がある。結果的に彼は、種子島に行くという選択をするわけですけど、それは結局、偶然なんですよ。でも、あとで振り返ってみると、そのときに下した選択が彼のなかではある種の必然として捉えられる。「あのとき、車の免許を取りに行ったのはこのためだったの

か」ということが、あとでわかる。そういう見方ができる物語になればいいな、と。

榎戸 合宿で免許取りに行ったら、そこで走り屋のお兄ちゃんと知り合って。ドリフトを教えてもらったら、「お前、筋がいいな」って言われて、走り屋になって、そのままプロのレーサーになっちゃう……みたいな(笑)。

——もうひとつ、本作の大きなポイントとして、ダイチたちの敵となる「遊星歯車装置」の存在がありますね。

榎戸 遊星歯車装置は不老不死の一族なんですけど、彼らから見ると、地球人のメンタリティーが理解できないんです。なぜなら地球人は、どれだけ長生きしても100年程度。短い寿命で絶対に死ぬことがわかっているのに、どうして毎日、平気なんだろう？ と。そう思っているわけです。

——無限に生き続ける「遊星歯車装置」と限られた生のダイチたち、という対比ですね。

榎戸 彼らと対比することで、どうしてダイチたちが輝くことができるのか。そこを描けると、ちょっと面白いかな、と。「本当の自分」というテーマを軸に物語を作ってみました。遊星歯車装置のメンバーの多くは、当初、ごく普通の地球人として暮らしているんですけど、17歳になったときに突然、自分たちが不老不死であるということに気づくんです。以降、彼らは遊星歯車装置として活動を始めるんですけども、それと同時に、これまで生きてきた17年

間の記憶も残ってしまう。そのことが彼らに、想像もしなかった効果を及ぼしていく……と、そのあたりが、物語の大きな鍵になります。

五十嵐 あと今回は“チーム”というも大きなコンセプトのひとつですね。遊星歯車装置の面々と対比する形で、主人公のダイチたちは“ミッドサマーズナイツ”というチームを形成することになる。彼は、取り立てて何かすごい能力を持っているわけじゃなくて、ライブラスターが撃てるという1点を除いては、ごく普通の男の子なんです。その一方で、他の面々——テッペイやアカリ、ハナはみんな、それぞれ高い才能を持っていて、それゆえに周囲と上手くやることができない。そんな特殊な生い立ちを持った3人に、ダイチがコミットすることで、ある種のチーム感が生まれる。そこが見どころのひとつになるんじゃないかと思います。

——今、話題に出ましたが、ダイチだけが発射できるライブラスターも、魅力的なアイテムのひとつですよ。これはどこから発想されたんでしょうか？

五十嵐 実はこれは、舞台となる種子島に関係しているんです。

榎戸 舞台をどこにしようかと考えていたときに監督から「種子島にしよう」という話が出て。「スタードライバー」の南十字島が架空の島だったので、今回は実在の島にした方が違いが出ていいかも、と僕も思いました。で、

「ひと夏」というのがいいなと思ったんですよね。(五十嵐)

王道の青春群像劇になっていると思います。(榎戸)



種子島について改めて考えてみると、すごく面白い土地なんです。なにせロケットと鉄砲伝来——男の子の好きなものが両方揃ってる(笑)。せっかく種子島を舞台にするんなら、じゃあロケットじゃなくて鉄砲のロマンも欲しいよね、と。

——あはは(笑)。そこからだったんですね。榎戸 不老不死の敵と対峙するときに、武器になるのは「命を燃やす銃」だろう、と。しかもこのライブラスターは、宇宙で唯一、無限のエネルギーを発生させることができる。そのエネルギーを使って、アースエンジンを動かしているわけです。

——なるほど。榎戸 不老不死である遊星菌車装置は、その一方で他人からエネルギーを奪わなければ、生きていくことができないんです。ある意味、すごく不安定な生き方なんです。なの

で当然、安定したエネルギーの供給源を求めているんだけど、どういうわけか、彼らにはライブラスターが撃てない。逆にライブラスターが撃てるのは、限られた命である人間たちだけなんです。「キャプテン・アース」は、エネルギー問題がテーマでもあります。僕たちを取り巻く現実の政治や経済にしても、その多くが突き詰めればエネルギー問題に行き当たる。つまり、エネルギーと関係なく生きていく人はひとりもなくて、どういうふうエネルギーと付き合っていくか。これまで以上に深刻に考えていかざるをえない。そういう部分でも、アクチュアルなテーマになるかな、というのがありました。

——では最後に、期待して待っている方たちにメッセージをお願いします。榎戸 これまで作ってきた作品の、集大成になっているかなと思います。あとこれは先ほども少し触れたんですけど、主人公のダイチたちのチームは、スキルが高いゆえに少

し疎外感を感じているような、そんなメンバーたちから構成されている。で、彼らがチームを組むことによって、地球を救えるほどの組織ができてしまう。そこが「キャプテン・アース」の基本的な面白さなんですけど……でも、本当は高いスキルよりも、志の高さの方が重要で。志が高ければ、いい仲間が集まって、すごいことが起きる。それはどこの世界でも普遍的にありうることだと思うし、そういう意味でも王道の青春群像劇になっていると思います。

五十嵐 「キャプテン・アース」にも、志の高いスタッフが集まってくれていますからね(笑)。すごいフィルムになっていると思います。実際、作っている僕自身、楽しくて仕方がないんですよ。男の子ならではのわくわく感が詰まっているというか。ダイチたちがこれからどうなるのか、わかっていながら、わくわくしてしまう。そういう「楽しさ」は観てくれる方たちにもきつと伝わるはずだし、ぜひ楽しみに待っていてほしいですね。

# 『キャプテン・アース』が切り拓く 新たなヴィジョン

世界

キャラクターデザイン・総作画監督:石野聡 X エンジンシリーズデザイン・メインデザインワークス:コヤマシゲト

——参加の経緯からお伺いしたいのですが、コヤマさんは五十嵐監督の前作『STAR DRIVER』から引き続きの参加になりますね。コヤマ 「STAR DRIVER」の劇場版制作が決まった頃に「もう一度、ロボット物をやりたい」という話が持ち上がったんです。「STAR DRIVER」の面白かったところは残しつつ、『STAR DRIVER』では届かなかった人たちにも、今度はちゃんと届けたい。「STAR DRIVER」を越えるためにはどうすればいいのかが大きな課題としてあったと思います。

——当初の企画に対して、コヤマさんはどのように感じられていましたか？

コヤマ 「ロボットを打ち上げて宇宙で戦う」というコンセプトを聞いて、即座に「これは面白い!」と思いました(笑)。と同時に、デザイナーの数ももっと必要になるだろうな(笑)。ただ、最近のオリジナルアニメはデザイナーが増えるとその分、必然的に監督にかかる負荷が高くなると個人的には感じていて。なんとか監督の負担を減らせないだろうか、と思っていたんです。なので、どのデザイナーさんにどこをお願いするか。そういう部分も含めて、デザイン面でのプレーンとして参加できればな、と。

——なるほど。コヤマ 主役メカを誰が描くかはひとまず置いておいて、どうやれば監督やプロデューサー陣がやりたいと思っているビジュアルが成立するのか。その部分にアイデアを割きたいと思っていたんです。とはいえ、スタート段階ではほかにスタッフもいないので(笑)、とりあえずメインロボットのコンセプトは僕が描きま

すよ、と。そこが最初でした。——それで「メインデザインワークス」という肩書きになっているんですね。石野さんが参加されたのは、もう少し後ですよ。石野 そうですね。五十嵐監督から「今度、手伝ってよ」みたいな話はされたんですけど、自分的には作画監督か原画での参加になるのかな、と思っていたんです(笑)。忘れたころ、プロデューサーの大藪(芳広)さんに呼ばれて行ったら、「キャラクターデザインをお願いします」と。正直「えっ!」と思ったんですけども(笑)。

——三巷さんのキャラクター原案をご覧になったときのイメージは？

石野 上手い方だな、というのがまず大きくありました。果たして、このキャラを自分が描けるのだろうか? と。今はなんとか頑張って、描けるようになったんですが……。

——コヤマさんは、アースエンジンのデザインをどうやって固められたんでしょうか？

コヤマ 五十嵐監督からは「ロボットをゴツくしたい」というオーダーがありました。僕自身もマッチョなシルエットが好きなので、その思惑は一致した感じですね。あとプロデューサーサイドからは、『STAR DRIVER』はファンタジックに感じられる要素が強いデザインだったので、それよりももう少しロボットファン、メカファンにも訴えかける要素が欲しい、と。なのでデザインの方向性としては、いわゆるスーパーロボットではあるんだけど、『STAR DRIVER』ほどブツ飛んだ方向にはしない。リアルな「メカ」ではないんだけど、機械らしさは保つというか。そのさじ加減ですね。

——カラーリングが白と赤と青で、とても“王道”

な印象なんです(笑)、これはどうやって決まったんでしょうか？

コヤマ 五十嵐さんは赤が好きなんです(笑)。ただ真っ赤な機体はどこか2番手な印象があるので、主人公機は白に赤が少し入ってくる。そういうイメージが五十嵐さんのなかにあったんです。ただ白と赤だけだと、押し出しが弱いし、前作のタウバーンのイメージとも被る。どうしようかな? と考えたときに——これは裏設定なんですけども、グローブというのは各国の宇宙局が統合し協力している組織なんです。そこから、ロシアの宇宙服にある青と白、そこにアメリカの赤と白を合わせてトリコロールにしよう、と。

——石野さんがデザイン面でご苦労されたところはどこでしょうか？

石野 さっきも少し触れましたけど、やっぱりキャラクターを似せる部分。あとはプロポーションですね。不思議と手が長いキャラクターなんです(笑)。あと苦労したといえば、モコやアマラたち、遊星菌車装置のギグモードですね。もともとはキルトガングのデザインを担当された浅井(真紀)さんが、このギグモードも担当されていたんですが……。

——(準備稿を見ながら)なるほど、もともとは3Dでデザインしているんですね。

石野 そうですね。で、よく見ると肩や背中に穴が開いているんです。いかにも立体的なデザインなんですけど、これをアニメで再現するのは非常にハードルが高い。

コヤマ デザイン的に面白いものが欲しかったので、浅井さんに原案をお願いしたんですけども、僕から見ても作画するにはかなり難易度が高いデザインだったんです。



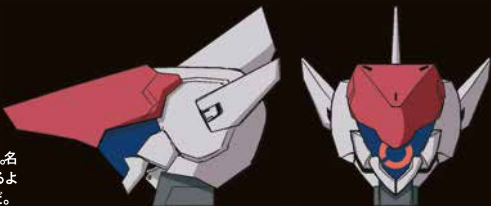


# マシングッドフエロー

Machine Goodfellow

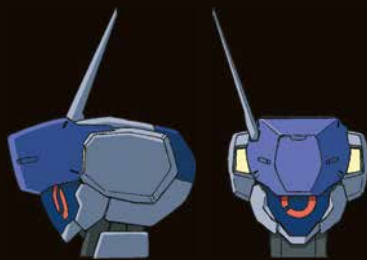
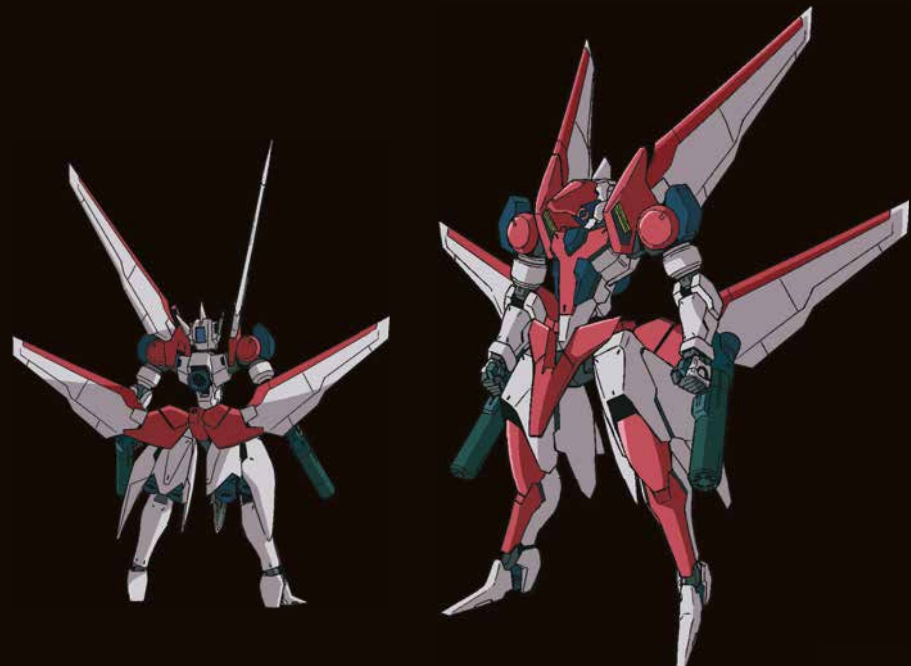
「マシングッドフエロー」は、マクベス・エンタープライゼス社によって開発が進められた、全長10メートル程度のロボットである。重火器などの

各種装備によって武装されているのは、地上での戦闘を念頭に置いたものだが、その本当の目的は……。



## 猛攻兎

モコが搭乗する機体。名称に「兎」とついているように敏捷性が高そうだ。



## 天狼星

アマラの搭乗する機体。がっしりとした肩まわりなど、重量級の機体。



こちらはコクピット内部。操作用のパネルが所狭しと並んでいる。



——では最後に、『キャプテン・アース』の面白さ、魅力をそれぞれ教えてください。

コヤマ とにかくコンセプトのわかりやすさですね。「宇宙から来た敵に対して、ロケットでロボットを打ち上げて迎撃する」って、すごくキャッチーだと思うんですよ。そのとき五十嵐監督や榎戸さんと共有した感覚のまま、作っていけば絶対に面白くなる。その手ごたえははっきりとありますね。

石野 最初に企画書いただいたときは、正直、よくわからないことが多かったんです。でも、実際にこうしてフィルムができると「いかにも五十嵐さんのフィルムだな」という感じがする。まあ、バカアニメという感じもあるんですけど(笑)。

コヤマ どんなに柳瀬(敬之)さんがカッコいいメカを描いてくれても、アニメーターさんがリアルな作画をしても、五十嵐監督と榎戸さんが頭を張っている段階で、そういうフィルムになっちゃう(笑)。それが楽しいんですけど(笑)。

石野 やっぱりスーパーロボットだもんね。ラッシュが上がってくるたびに楽しくて、それを繋ぐとわくわくする。どこかちょっと懐かしい感覚も感じながら、作ってますね。



スも見逃さない……みたいな。でも、そのへんは実は甘くて。

コヤマ 大らかというか(笑)。  
石野 そうそう(笑)。みんなが「ここは絶対に合わないですよ」って言っても、「そこは直さなくてもいい」みたいな。アニメの鬼みたいなイメージがあったんですが、そこは大きくひっくり返りました(笑)。

コヤマ 僕も仕事を一緒にさせていただく前は、相当、シビアにコントロールされる監督なのかなと思っていましたよ。でもまさか、こんなに擬音が多い人だとは(笑)。

石野 立ち上がって、身振り手振りでするんですよね。(特技監督の)村木さんも「こんなスタイルのいい人いないですよ」と、おっしゃってました(笑)。

コヤマ メカにしてもキャラにしても、五十嵐さんのなかには「なんとなくこんな感じ」というのがある。でも、そこは絶対にブレないんです。

だから、デザイナーとしてはひたすらその「なんとなく」に向かって進めていけばいい。もしズレたとしても「なんとなく」の範囲に収まっていれば、ストライクしてもらえし、ほとんど二転三転しないんです。なので、わりと現場が殺伐としないんですよ。五十嵐さんのキャラクターが、現場の雰囲気を作っていると



石野 それでコヤマさんにアドバイスをいただきつつ、ここに持っていったという。

コヤマ 作画のしやすさを考慮しつつ、アレンジをお願いして。そういう意味では、いろんなデザイナーとかスタッフの考えが、混ざったデザインになってます(笑)。

石野 『キャプテン・アース』の中でも、このギグモードが一番、個性がごちゃごちゃ入って、不思議な感じになってますね。

——もうすでに作画作業の真っ最中かと思いますが、ご苦労されているところは？

石野 大変なのは物量ですね。日常シーンが多いので、細かな芝居が多い。それにともなって(作画の)枚数も増えてしまうんですよね。ただ、五十嵐さんには明確なビジョンがあるんです。「じつはこの子にはこういう裏設定があって……」みたいな話を積極的にしていただけますし。そういう監督と一緒にやらせていただくのは、やっぱり楽しいですね。

——石野さんから見て、五十嵐監督はどういうタイプの演出家なんでしょうか？

石野 作品的にはツボなんです。リズムだったり、間だったり、あとはシメトリーのレイアウトとか。本当に自分のツボなんですけど、最初は「すごく細かい人なのかな」と思っていたんです。ラッシュチェックでも、ひとつのミ



# 遊星齒車装置の構成員たち

Members of "Planetary Gear"

地球で活動するためにデザイナーズチャイルドとして造られたキルトガングの人間体アバターたち。アマラとモコを加えて、そのメンバーは少なくとも7人が存在するようだ。地球でそれぞれに「仮初の生」を送る彼らは、ダイチたちとどのような出会いを果たすのだろうか？



セツナ

キルトガング「セイレーン」のアバター。大きな帽子を被った姿は、どこか子供っぽくも見える。

リン

キルトガング「リーバン」のアバター。大きく脚を見せたドレス姿が大人の色気を感じさせる。

ジン

キルトガング「ジンバルト」のアバター。丈の長い制服(?)を身につけ、凛々しい印象の青年。

アイ

キルトガング「アイアタル」のアバター。フェミニンなドレス(?)を身につけ、華やかな印象。

バク

キルトガング「バグベア」のアバター。まるで格闘家のような、鍛え上げられた肉体の持ち主。



グローブの表の顔である「宇宙航空開発機構」にも技術提供・提携を行う巨大企業。彼らは、正体を隠したアマラの協力のもと、地上での戦闘機能を備えた「マシングッドフェロー」なる新型機動兵器の開発を推し進めている。しかし社の上層部も、この機動兵器に隠された真の目的には気づいていないようだ。

久部マサキ

マクベス・エンタープライゼスのCEO。グローブとの提携を通じ、人類と遊星歯車装置との戦いを知る。



久部の部屋に隣接したコンピューター室



マシングッドフェローは、高濃縮リビドーカプセルを挿入することにより、その真の力を発揮する。



マクベス・エンタープライゼス社の地下兵器開発室。アマラ達はここで、マシングッドフェローの開発を任せられている。

# マクベス・エンタープライゼス

Macbeth Enterprises



# モコ

Character Voice : 坂本真綾

遊星歯車装置のメンバーであり、キルトガング「モールキン」のアバター。アマラとともに、自らが遊星歯車装置であることに目覚め、地球に潜伏しているはずの仲間たちを探す。その傲慢な口ぶりからもわかる通り、性格は高飛車。アマラと同じく、マクベスエンタープライゼスに所属する。



## ギグモード

本来の体であるキルトガングを動かす際の姿。だが物理的にこの姿がキルトガング内にあるわけではなく、情報化された魂の仮想的形態にすぎない。彼女がこの姿になった時、何かがおこる。



キルトガング

# アマロック

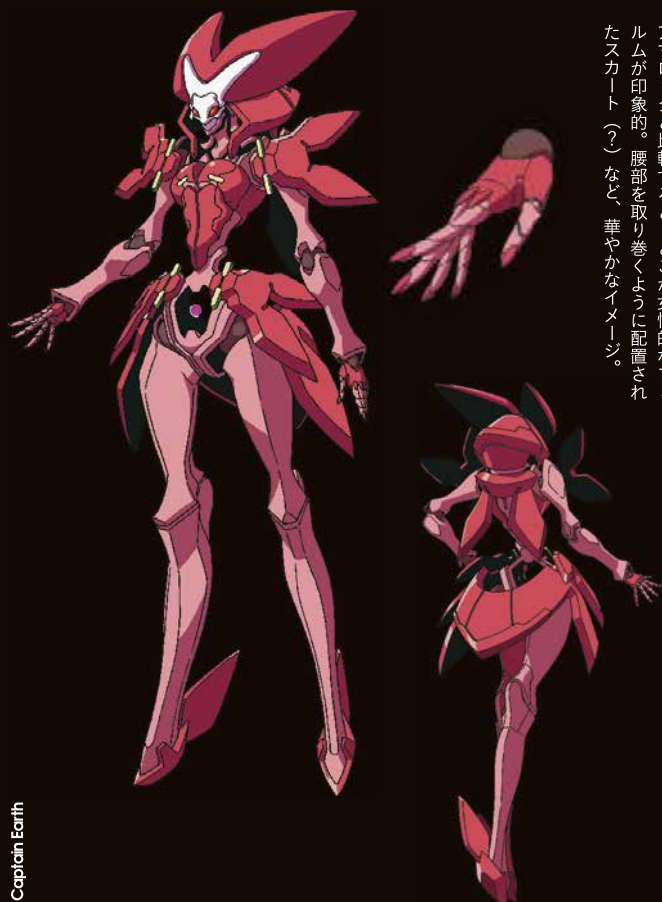
全身を黒い鎧で覆い、まるで般若の面のようにも見える頭部の印象もまた禍々しい。



キルトガング

# モールキン

アマロックと比較すると、どこか女性的なフォルムが印象的。腰部を取り巻くように配置されたスカート(?) など、華やかなイメージ。



KILL-T-GANG

# キルトガング





What is "Planetary gear"

# 世界の夢を現わす者 「遊星歯車装置」とは何者なのか？

ダイチたち、人類の前に立ちはたかる強大な敵。「エゴブロック」という記録体に情報化した精神を宿し、「キルトガング」なる機械の体を持つ彼らは、永遠の生を生き続ける。不老不死の一族だ。

しかしそんな「遊星歯車装置」にも、大きな弱点があった。それは生き続けるために必要となるエネルギー。彼らは知的生命体のリビドーを吸収することで生きる、一種の宇宙吸血鬼でもあった。

そんな彼らが目をつけたのが、ほかでもない人類。そしてアマラ(アマロック)とモコ(モルキン)は、その侵略の尖兵として、地球に送り込まれたメンバーである。キルトガングの因子が組み込まれた「デザイナーズチャイルド」を、自らのアバター(分身)として事前に活動させていた彼らは、静かに覚醒のときを待っていた……。

「人間」として過ごした数年間の記憶と、「遊星歯車装置」としての数万年の記憶。2つの記憶を持つ彼らが目覚めたとき、戦いの火蓋が切って落とされる。



## キルトガングの間

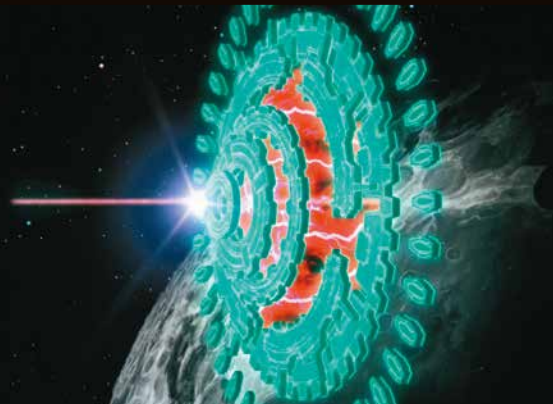
遊星歯車装置の本体ともいえる「キルトガング」たちが眠る広間。地球のものとは異なる建築様式は、彼らが異星人であることを物語る。



そびえ立つプレートの中に、キルトガングに似たシルエットが浮かび上がる。



プレートから発せられた光が未知の技術により、瞬時に月付近へと送られている。



## ギグモード

高濃縮リビドーを得て、アバターからキルトガングへ転送された遊星歯車装置の精神。有限の肉体から開放された本来の姿。

AMARA

# アマラ

Character Voice : 鈴木健一

キルトガング「アマロック」のアバターであり、また遊星歯車装置のリーダー格。ほかのメンバーに先駆け、自らが「遊星歯車装置」であることに目覚める。現在では、自分が異星人であることを隠して、巨大民間企業のマクヘス・エンタープライゼスに所属している。

