

【イベントレポート】

**映画『Sky ふたつの灯火 - 前篇 -』公開記念舞台挨拶を実施！
エヴァン・ヴィエラ監督ら制作陣が“セリフなき物語”に込めた想いを語る****8月8日(金)は池袋HUMAXシネマズ、8月9日(土)は109シネマズプレミアム新宿にて開催**

thatgamecompany, Inc.（本社所在地：アメリカ合衆国カリフォルニア州）が手がけるタイトル『Sky 星を紡ぐ子どもたち』（以下、Sky）は、ゲームの世界の原点を描いたアニメーション作品『Sky ふたつの灯火 - 前篇 -』を8月8日（金）より日本限定での劇場公開を開始いたしました。

この度の公開を記念し、8月8日（金）には池袋HUMAXシネマズ・シネマ1にて、翌9日（土）には109シネマズプレミアム新宿にて、エヴァン・ヴィエラ監督ら制作陣が登場し、舞台挨拶を実施いたしました。制作発表から3年の時を経て完成した、セリフを一切使わない本作ならではの制作秘話や表現のこだわりについて語りました。

特設サイトURL：https://bit.ly/TheTwoEmbers_JP_PR

『Sky ふたつの灯火 - 前篇 -』は、世界累計DL数2億7千万を超える人気ゲーム『Sky 星を紡ぐ子どもたち』の原点となる物語を新たに描き出したアニメーション作品です。本編ではセリフを一切用いず、視覚と音で紡がれる新たなストーリーが展開され、異なる時代に生きる2人の子どもたちが、終わりのゆく世界の中で絆を結び、運命に立ち向かっていく姿を描いています。

今回の舞台挨拶では、本作の監督を務めたエヴァン・ヴィエラのほか、プロット担当のアラン・フィン、音楽担当のケヴィン・ペンキン、プロダクションデザイナーの田邊裕一朗、そして通訳兼オーディオデザイナーとして水谷立が登場いたしました。また、8日（金）にはストーリーアーティストのマーシャル・フェルス・エリオットとエグゼクティブプロデューサー兼プロダクションデザイナーのセシル・キム、9日（土）には、本作の編集を担当したゲイブ・ベレシンとプロデューサー兼監督のアシスタントを務めたジェニー・ファムも参加いたしました。

トークセッションでは、各制作陣が本作に込めた想いや制作の裏側について熱く語ったほか、その後は豪華景品が当たるプレゼント抽選会なども実施し、イベント終了時には会場全体が盛大な拍手で包まれ、劇場公開のスタートにふさわしい大きな盛り上がりを見せました。



■制作陣が本作の制作秘話を語るトークセッション

トークセッションのパートでは、制作陣が本作に込めた想いや制作の舞台裏についてのトークが展開されました。こちらでは、両日の舞台挨拶に登壇した各制作メンバーのコメントの一部を紹介いたします。

まず、本作の監督を務めたエヴァン・ヴィエラは、「本作は長い年月をかけて制作し、辛いことも多くあったプロジェクトでしたが、こうして無事に公開できたのは皆さまから絶え間なく寄せられた応援コメントのおかげであり、本日この映画館で皆さんと一緒に作品を鑑賞し、同じ時間を共有できたことはとても光栄で、思い出に残るとても素晴らしい体験となりました。」と会場に集まった多くのSkyファンへ感謝の気持ちを表しました。また、チームとして正しいと思える物語の方向性を見つけるまでに何度も何度もゼロからのやり直しを繰り返すなど、様々なチャレンジの連続だったことも明かし、長い年月をかけて本作に込めた熱い想いが垣間見えました。



プロットを手がけたアラン・フインは、「身体のちょっとした動きやスピード、角度の違いなどからキャラクターの感情をまるでセリフのように表現することができます。本作では、物語を伝えるための手段、方法を言葉以外のものでいかに伝えるかというところにすごく気を使いました。」と本作のプロットへのこだわりを述べ、周囲の景色なども含めた画面に映る全てを“語り手”として扱うという哲学を語りました。本作ならではの感情の表現については、ストーリーアーティストのマーシャル・フェルス・エリオットも、「表情やセリフが使えないからこそ、シルエットや動き、構図、光と影など、視覚的要素の全てが重要な“語りのツール”になりました。制約があるからこそ生まれる創造力があり、この作品は私にとっても学びの連続でした。」と話しました。

また、音楽を担当したケヴィン・ペンキンは、「当初は、セリフがない分音楽で感情を強調する必要があると考えていましたが、チームで会話し、制作を進める中で、映像やサウンドデザインそのものに“語る力”があることに気づき、音楽で伝える情報を厳選して“引き算”の作曲を行いました。」と回想。クラシックオーケストラに加え、合唱やシンセサイザー、プレートベルなどを融合させ、空気感そのものを音で描くような設計を意識したと語りました。

オーディオデザイナーの水谷立も、「本プロジェクトには専属の素晴らしいサウンドチームがいましたが、映画館での体験を特別なものにできるようにしつつも、原作ゲームと映画の繋がりを違和感なく感じてもらえるよう、ゲームの音響素材を提供しながら音の面で一貫性を保つお手伝いをさせてもらいました。」と語り、本作において“音”が果たす重要な役割を明かしました。



エグゼクティブ・プロデューサー兼プロダクション・デザイナーのセシル・キムは、本作において象徴的な存在であるマナティについて紹介し、「マナティは孤児にとって心の平穏を取り戻す存在であるとともに、失われていた“居場所”や“絆”を表す存在となっており、そうした点からマナティは“愛の象徴”だと捉えています。また、ゲーム内にも登場する蝶の玩具やキャンドルといったモチーフにも、過去と現在、心の記憶をつなぐ役割を込めています。」と述べ、映画に登場するキャラクターやアイテムに込めたテーマを丁寧に伝えました。

プロダクションデザイナーの田邊裕一郎は、「ゲームでは描写を極限まで最適化する必要があり、周囲の情景や会話など描ききれない部分も多くありますが、映画ではその制限が取り払われ、細部まで描き込むことができました。最初に立体的な花の描写を見たとき、“これは本当にSkyの世界観に合うのか”と一瞬迷いましたが、最終的にはすべてが世界観に調和するよう丁寧に仕上げることができました。」と、ゲームと映画の表現の違いに向き合った制作過程を振り返りました。

トークセッションは、制作過程の苦悩や舞台裏について様々な角度からの話で盛り上がりを見せ、待望の劇場公開への喜びとSkyへの愛に溢れた、特別な時間となりました。



■プレゼント抽選&撮影タイムも実施。観客とともに“灯火”を分かち合うひととき

舞台挨拶の終盤では、登壇者の感謝の気持ちを込めたプレゼント抽選会が行われました。劇中ナレーションを担当した梶裕貴さん、エンドソングを手がけたコトリングさん、また当日MCを務めた俳優の結さんによるサイン入りTシャツや、制作陣のサイン入りポスター、劇中に登場する“マナティ”のオリジナルチャームなど、豪華プレゼントが来場者に贈られ、会場からは大きな拍手が湧き上がりました。

続いて実施された撮影タイムでは、会場に起こしいただいたプレス関係者と観客に向けて写真撮影の時間が設けられ、登壇した制作陣は笑顔で手を振りながら撮影に応じ、映画の世界観そのままの、やさしさに満ちた温かい空間となりました。





■「Sky ふたつの灯火 - 前篇 -」 あらすじ

身体が結晶化してしまうという流行り病が、静かに生きものたちを蝕んでいく世界。

そんな街の片隅で、ひとり逞しく生きる孤児がいた。

ある日、その子どもは傷ついた小さな“光のマナティ”と出会う。

幼い命を抱きかかえ、人目を避けてたどり着いたのは、忘れられた古い神殿の廃墟だった。

そこで子どもは、マナティの苦しみを和らげる魔法のキャンドルを手に入れる。

それから幾年――。

子どもとマナティは共に成長し、やがて世界の命運に立ち向かう存在となっていく。

傷を負ったマナティのために、子どもは義足を手に入れ、マナティは再び空を自由に舞う喜びを取り戻す。

だが、そんなささやかな希望を覆い尽くすように、街には黒雲が立ち込めていく。

闇に抗う、友情の灯火の仄かなゆらめき。

その絆は、逆境に立ち向かう力となるのか――。

特設サイト：<https://bit.ly/TheTwoEmbers JP PR>

ジェノヴァ・チェン

thatgamecompany

クリエイティブ・ディレクター兼CEO

「この映画は、涙の思い出とともに心に刻まれて、大切な人たち、愛する人たちやペットたちを抱きしめてあげたくなるような、側にいてあげたくなるような、そんな物語です。」



■『Sky 星を紡ぐ子どもたち』とは

「Sky 星を紡ぐ子どもたち」は、iOS・Android・Nintendo Switch・PlayStation・Steamで大好評配信中のソーシャルアドベンチャーゲームです。誰でも直感的に遊べる設計でありながら、心を揺さぶり、他人とのつながりを感じ、感情を共有する体験となること、そしてそれにより寛容や思いやりの輪を広げ、現実世界においても良い影響をもたらすこと、「Sky」はこうした理想を掲げて、2019年のリリース以降多くのプレイヤーの心をつかみ、精力的なアップデートが続けられています。世界中でダウンロードは累計2億7千万を突破しており、2022年9月には日本ゲーム大賞2022の優秀賞を受賞。2023年8月には『最も多くのユーザーが参加したコンサートがテーマの仮想空間』としてギネス世界記録™を更新しました。2022年12月7日から配信開始したPlayStation版、2024年4月10日からアーリーアクセスが開始されたSteam版により、今後ますますSkyの世界は広がっていきます。これからも多くの方に楽しんでもいただき、いつまでも愛されるような作品を作ってまいります。

【公式ウェブサイト】<https://www.thatskygame.com/ja>

【X (旧Twitter) アカウント】<https://x.com/thatskygameJP> (@thatskygameJP)

【Instagramアカウント】<https://www.instagram.com/thatskygamejp/> (@thatskygamejp)



■thatgamecompany

thatgamecompanyは、幅広く受け入れられ、芸術的で、感情的で、豊かな体験の開発に取り組んでいます。これまでに生み出してきた「fIOW」「Flowery」「風ノ旅ビト」「Sky 星を紡ぐ子どもたち」などの作品は多数のアワードで評価いただき、スミソニアン・アメリカ美術館の常設コレクションに認定されるなど、世界中のギャラリーや美術館にも展示されています。ゲームで実現出来るエモーショナルな体験の可能性を広げていくことで、年齢、文化、背景を越えて、あらゆる方々に楽しまれ、愛されるエンターテインメントをつくっていきます。

【公式ウェブサイト】 <http://thatgamecompany.com/>