

うるし原智志ビジュアルワークス
—フロントイノセント VOL.1より—

Front Innocent

Satoshi Urushihara -visual works-

VOL.1

これが!うるし原智志 100%!

独占掲載【総天然色】コミック
うるし原智志最淫の描き下ろし

伝説のアニメ『プラスチックリトル』お風呂シーン湯気なしで再現

付録・うるし原智志描き下ろしB2ポスター
読者プレゼント・うるし原智志秘蔵セル画ほか



うるし原智志ビジュアルワークス
—フロントイノセント VOL.1より—



Front Innocent

Satoshi Urushihara -visual works-

VOL.1

VOL.1

Front Innocent

Satoshi Urushihara -visual works-



あ...
っああっ!

あっあっ
入ってるう

はあっ...

んっ

あっあっ

入ってるう

伯父さまのが
奥まで...

入ってるう

あっあっ

ムシムシ

伯父さまア
…んア

だめっ!
もうっだめ

私イ…
いく…

すごい…
…ああっ

イツ
イク…!
もっと…

いくっ!
いくっ!!

あっ!!!
いっ!!!

パッパッ

ガッガッ

ガッガッ

パッパッ



んあゝあゝあゝあゝあゝ
!!!

ビュッ
ビュッ
ビュッ

ズッ
ズッ
ズッ

ズッ
ズッ

あっあっ!!

ジョン兄さまア…
あっあっ…んあっんあっ!
もっとオ…もっとオ

イイのオ…

あっ…
ああっ…

もっと…
あっもっ

ム

ダ

ジョン兄さまア
気持ちイイイ…

ああっ

あっあっ!!

ジョン兄さまア…
あっあっ…んあっんあっ!
もっとオ…もっとオ

イイのオ…

グダグダ

あっ…
そこオ…

そこイイツ
…そこイイツ!!
ジョン兄さまア…

あんんっ…

グダグダ

あっ…
ああっ…

もっと…
あっもっと

グダ

グダ

ジョン兄さまア
気持ちイイイ…

ああっ…

グダグダ

ダダダ

あっ…
そこオ…

そこイイツ
…そこイイツ!!
ジョン兄さまア…

あんんっ…

ノッ

ノッ



Front Innocent
VOL.1

- Original Comic by SATOSHI URUSHIHARA**
- "Front Innocent VOL.1" Illustration Gallery**
- "Front Innocent VOL.1" Characters**
- Long and Winding Road to "Front Innocent VOL.1"**
- "Lady Innocent" Illustration Gallery**
- "Front Innocent VOL.1" Story Digest**
- "Front Innocent VOL.1" Original Art Works**

Front Innocent VOL.1 ILLUSTRATION GALLERY

Urushihara's COMMENT

「エロ」って、年齢によって感じ方が違うと思うんです。10代後半には清楚なおっぱいに興奮してたのに、20代半ばくらいになると相応に熟れた女性のふつうなエッチがよくなるとか。僕自身は、そんな20代半ば向けのエッチをずっと目標にしているんですけど。

初出：西新社「コミック天魔」



Urushihara's COMMENT

美術界では、女性の体がかっこいいのは12歳だというのが基本なんです。均整がとれていて、処女性がある体ですね。それ以降は脂肪がついて筋肉が落ちて、崩れた体になる、と。でも「男はそっちのほうがいいじゃん!」と僕は思うので、そういう絵を描きたいと、ずっと思ってきました。

初出：「フロントイノセント」SPドラマCD







Front Innocent

イラスト／うるし原智志

Urushihara's COMMENT

フェイは髪の毛が暖色系の金髪なので、目の色は寒色の緑にしたんです。蛍光のきれいな緑色にしたつもりなんですけど、印刷するとどうしても濁っちゃって、目に力がない感じに。制作がかなり進んでからも、オレンジに変えようかって悩んでました。
初出：アースワーク・コミケ用テレカ





今思うと、ソフィアはもっと胸が小さかったり、そのことにコンプレックスをもっていたりしても、おもしろかったかもしれませぬ。フェイとダブルヒロインということで、両方とも理想的に描こうとしすぎちゃったかな。
初出：辰巳出版「最新版 美少女アニメ ANGEL 02」

Urushihara's COMMENT

Front Innocent VOL.1

ILLUSTRATION GALLERY







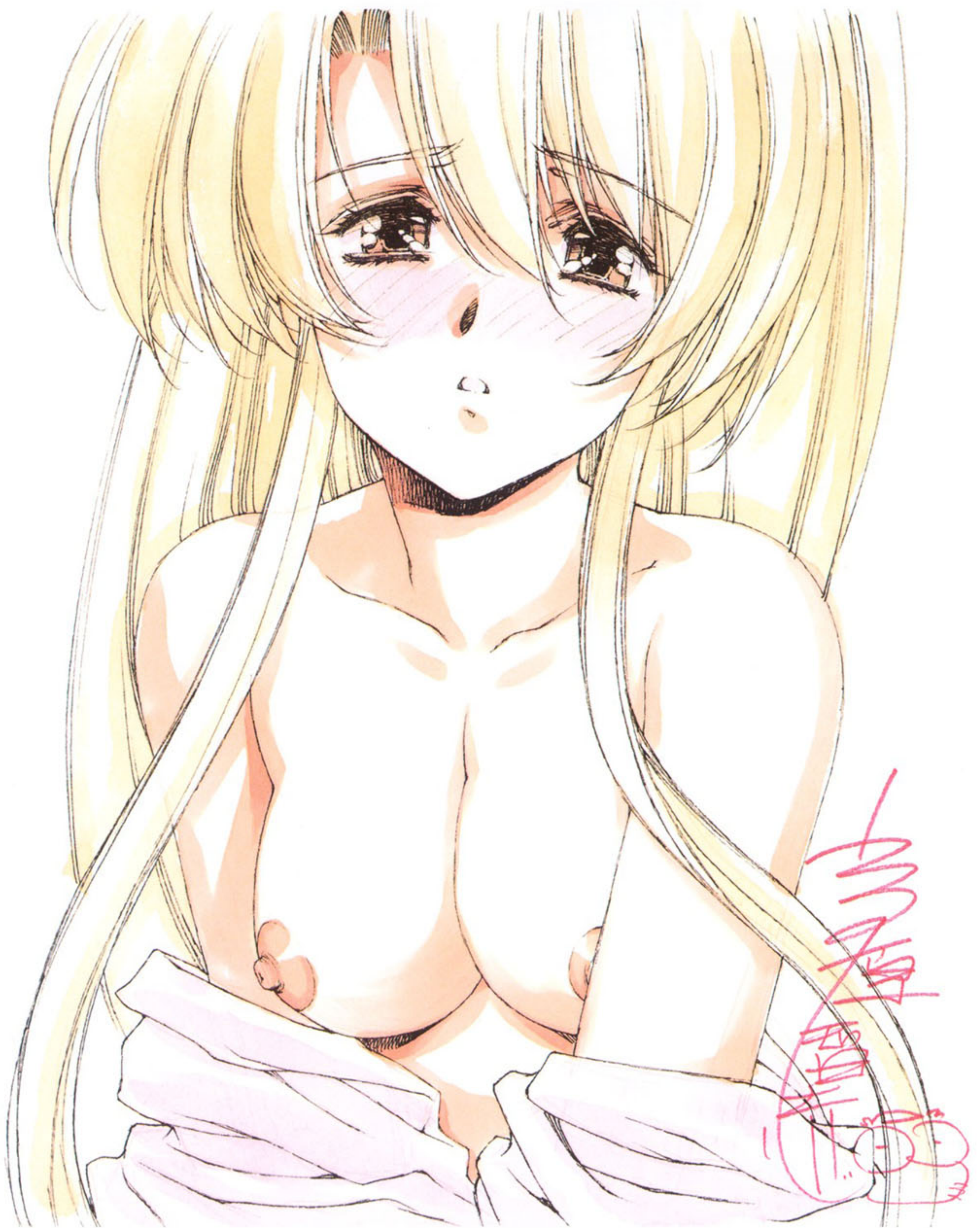








初出：エンターブレイン「パレット」



何不自由なく育った 天真爛漫なお嬢さま | フェイ

Urushihara's COMMENT

マイケルの正妻ユリアの娘で、ソフィアとは母親違いの姉妹になります。といっても、ほとんど同時期に生まれて、フェイのほうが1、2か月遅かった程度。だから、ふたりになるとフェイは「ソフィア姉さま」って呼ぶんですね。年齢は16、7歳くらいで考えています。

フェイに関しては僕自身に躊躇があって。基本的には何不自由なく育った天真爛漫な女の子なんですけれど、ヒロインだけに、何かやらせようと思って「フェイはそんなことはしないかな」と、ついつい抑え気味にしちゃって。だから、元気印の女の子でもなく、かといっておとなしくもなりきれない、中途半端なキャラクターになってしまったかもしれません。髪形も、僕自身はショートが好きなんですけれど、迷いがあったのでロングヘアにしてみたり。でもね、エッチアニメって、髪が長くても動きは映えないんですよ。アクションもので、それこそフェイが馬に乗って走ったりすると効果があったんでしょけれど(笑)。



Urushihara's COMMENT

あるべきものを描かないよりは、描いちゃってモザイクで消されるほうがいいんです。その下には、ちゃんとあるがままの形で描いてあるということがわかるので。やっぱりね、おかしいと思うんですよ、描いちゃいけないというのは。別にイケナイものを描いてるわけじゃないし、あるものを描くことは自然なことだと思うので。「鼻の穴は描かないのに、なぜソコを描かなきゃいけないんだ?」と言われれば……たしかにその通りなんですけど(笑)。

初出：茜新社「コミック天魔」



身も心もフェイに捧げる もうひとりのヒロイン

Urushihara's COMMENT

ソフィアの母親シーリスとフェイの母親ユリアは幼なじみで、女の子同士の関係もあったんですよ。で、フェイの母親は妻として、ソフィアの母親はメイドとして、近隣に住んでいたマイケルのところに来たんですね。そしてフェイとソフィアが生まれる。要は、今のフェイとソフィア、ジョンと同じような関係の3人だったんです。フェイもソフィアもマイケルの娘なんですが、ソフィアはメイドとして別に育てられた。そのへんの事情は、続編のVOL.2が実現したら、ちょっと描こうと思ってます。

ソフィアは、昔ながらのヒロインのイメージというか、守ってあげたいようなタイプで考えました。ただ、男のキャラクターが立っていないと、ソフィアみたいなキャラクターは生きてこないんですよ。でも作品的にジョンが前面に出せないところが苦しいところでした。今思うと、ソフィアがジョンを差し置いてフェイを自分のものにしたいと思うとか、そういう葛藤があっても、おもしろかったかもしれません。



Urushihara's COMMENT

「極黒の翼バルキラス」を作っているとき、後輩が遊びにきたんですよ。僕らがセル画を修正している脇で、後輩がセル画の上にナマのセル(何も描いてないセル)を乗せて、「どおお?」とやって乳首にハイライト入れたんですね。それはお遊びだったんですけど、こっちは目からウロコ。「その手があったか! めちゃくちゃイじゃん!」と(笑)。乳首にハイライトを入れるようになったのは、それからですね。

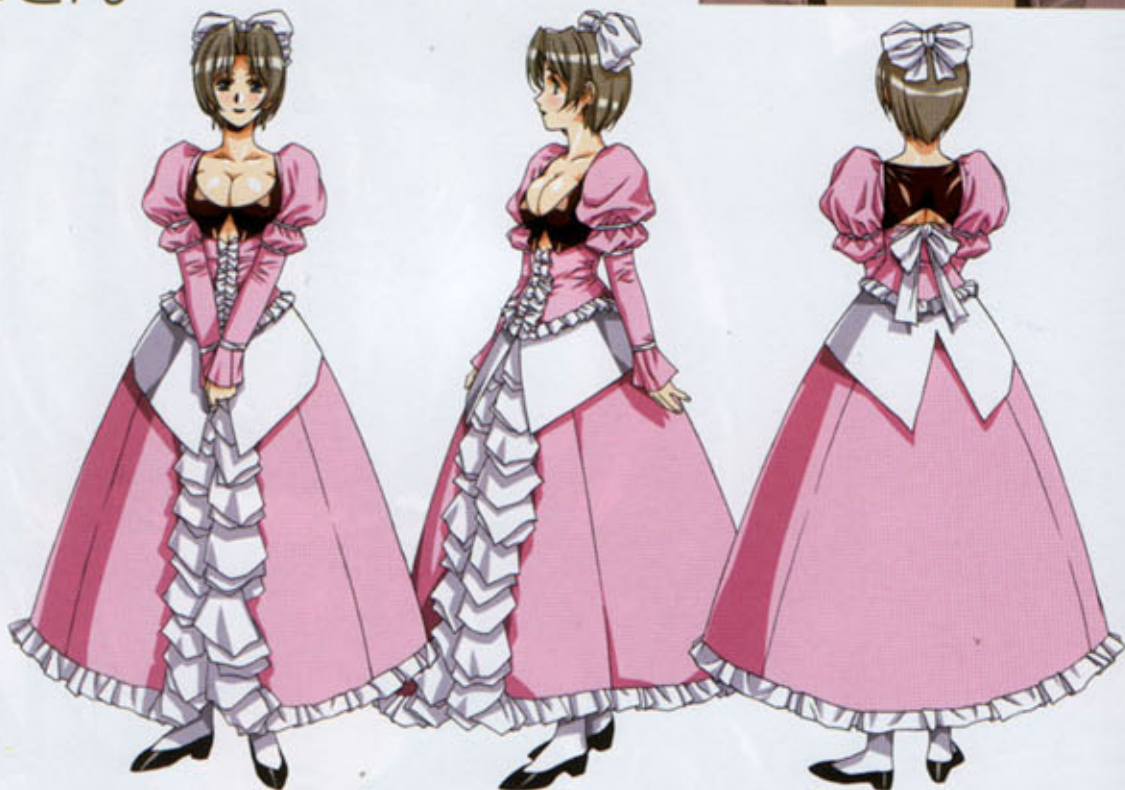
初出: 茜新社「コミック天魔」



フェイの母親代わりになれる | ジェーン 優しい従姉妹のお姉さん

Urushihara's COMMENT

マイケルの実の姪で、ジョンの姉。フェイにとっては従姉妹になります。年齢は22、3歳くらい。実家が倒産したかなにかで両親とも亡くなってしまい、マイケルが姉弟を引き取ったという設定になっています。大人の落ち着いた女性で、フェイのお姉さんとかお母さんのイメージを持たせるために、巨乳です(笑)。マイケルがいて、ジェーンがいて、フェイがその子どもみたいなイメージだと座りもいいですし、で、実はマイケルは姪のジェーンとそういう関係になっている、と。これもVOL.2で描くつもりなんですけど、巨乳なのが……。いわゆる爆乳は苦手なので、うまく描けるのだろうか(笑)。ドレスを着てればいいんですが、脱いだ瞬間にバランスが難しくなってしまうので、どうしようかなあと、ちょっと悩んでるところです。



CHARACTERS H

コンプレックスは小ぶりな胸 エイチェル

Urushihara's COMMENT

「メガミマガジン」(学研)の読者参加企画「α」で誕生したキャラです。胸が小さいのがコンプレックスというのが、非常によかったですね。フェイもソフィもふつうに胸が大きいし、ジェーンは巨乳なので、貧乳系のキャラがいてくれてバランスがよくなりました。



CHARACTERS I

本来なら胸はもう少し大きいはず アイネ

Urushihara's COMMENT

アイネも「α」のキャラです。オリジナルはもう少しと萌え系だったんですが、「フロントイノセント」に合わせて少し頭身を上げて、リアル系に調整しています。本来なら、もう少し胸が大きかったはずなんですけど……ウソでももっとでっかく描いておけばよかった(笑)。



CHARACTERS MICHAEL

穏やかで人の好い農場主 マイケル

Urushihara's COMMENT

綿花かなにかの農場を持っている地主です。大地主じゃないけど、みんなでつつましく幸せに暮らしている感じですね。

ジョンと比較して美しいお父さんじゃマズイので、ちょっと疲れたお父さん。「こんなおっちゃん」とジェーンが……くっ!」なんて見た人が思ってくれないと(笑)。でも汚いおじちゃんにすると、それはまた別の世界になってしまうので(笑)、そのへんのバランスを考えました。



Urushihara's COMMENT

僕が描く女性の胸って、外側に開いて乳首がサイドに寄っているんです。僕自身、そういう胸に目を引かれるので、男は絶対そういう胸のほうに目がいくに違いない!と、これは勝手に決めつけてます(笑)。それで、絵を描くときも、腰とか手足がどんなポーズをとっていても胸だけは張っているように。そうやって乳首が外側に寄ったほうが、色気があるように感じるんですね。とはいえ、胸が内側に寄って谷間ができるというのも、それはそれで「不意打ちの色気」みたいで、いいものなんですけれど(笑)。

初出:学研「メガミマガジン」





フェイのために生き、 フェイを守るやさしい従兄弟 | ジョン

Urushihara's COMMENT

マイケルの甥なので、フェイの従兄弟になります。胸の傷は、子どものころ、暴走した馬に乗っていたフェイを助けたときに、枝が突き刺さってできた傷。それで肺に穴があいているので、過度の運動ができないという設定です。その事件でフェイとの絆も深まって……ということなんだけど、いろんな関係で暴れ馬のくだりは全部カットして、いきなりケガしちゃった(笑)。でもあのシーンで「フェイのために生きると決めた」と言っておいて、VOL.2の最後ではフェイをちゃんと守るという流れになっています。VOL.1を見ただけじゃワケがわからないと思いますが(笑)。

ジョンは描いていて楽しかったですね。エンディングのクッという顔とかね、好きなんですよ。僕は70年代世代の人間なので、「がんばるぞ!」っていうカッコいい男が個人的にも好きだし、描いていて楽しいんですね。



Lord MARK

酷薄であくどい大地主

マーク卿

Urushihara's COMMENT

あくどい大地主です。収穫が少なかったりしたら、使用人はひどい目にあわされるようなイメージで。ソフィアの母親は、マーク卿のせいで死んでるんですね。そしてフェイとソフィアも、彼の魔の手に……というのは、VOL.2で描こうと思っています。金持ちなんだけど目つきが悪くて怖そうで、顔のパーツひとつひとつが自己主張するような感じで考えました。彼も、描くのが楽しかったですね。



Urushihara's COMMENT

「フロントイノセント」は成人指定のアニメなので、男が前面に出てくるとよろしくない(笑)。でも、あまり影が薄くてもストーリーが成立しないから、ジョンをどこまで薄くするかというところで、性格とか行動とか、かなり悩みました。影を薄くといっても、見ている側が優越感をもてるようなダメ男は僕自身が好きじゃないので、「自分よりちょっといい男かな」と思えるようなキャラに。外見的には透明感のあるきれいな男だけれど、男から見てイヤミじゃなく、鼻につかないようにしたつもりです。

初出: DVD「フロントイノセント エピソード0」



フロントイノセントへの道

20歳にもならないうちに作画監督を任された「ホワイトシャドウ」。徹底的にこだわった作画の美しさと演出で話題を呼んだ「バルキサス」。1話3分の小品ながら、そのクオリティの高さが光る「校内写生2」。10年以上の時を経てなお新鮮さを保っている「プラスチックリトル」。「フロントイノセントVOL.1」へと至る、うるし原智志の軌跡を辿る。

©フェアリーダスト

新しくいむレモン第2回作品 ホワイトシャドウ

Cream Lemon "White Shadow"

Urushihara's COMMENT

キャラクターデザインから関わり、しかも1本30分全部作画監督をやるのは、この作品が初めてでした。業界に入って1年半ちょっと、まだ20歳にもならない若造ですから、周りからいろいろ茶化されましたね。僕の描いた設定を見て「へえ、女の人の股って割れてるんだ」なんて言われて(笑)。でも、一生懸命やりたいという気持ちは多少汲んでもらえて。たとえば乳首の色。当時のエッチアニメって、とにかく乳首はピンク色。しかも蛍光ピンクで、それが非常にイヤだったんです。だから色指定の人に「とにかく茶色にしてくれ、実際の女の人の乳首の色にしてくれ」と再三頼んだんですね。結局、茶色にはして



もらえなかったけど、ちょっとくすんだピンクにしてくれたりしました。

胸の揺れと車の中のエッチシーンは、いろいろ研究しましたね。車の狭い感じをどう出そうか、とか。出来上がったフィルムを見て、制作会社の社長が呆れて「ここまでやるとは思わなかった」と。「でも、らしいよな」と誉めてくれて、そういうふうに評価してもらえたのは、うれしかったです。

でも、エッチシーンに枚数をつぎ込まなきゃいけないから、「新体操ものなのに新体操のシーンはほとんど動かない」という声も、若干ありましたね(笑)。



極黒の翼バルキサス LEGEND OF LEMNEAR

Urushihara's COMMENT

『ホワイトシャドウ』では乳首の色をくすませてもらったんだけど、それでもやっぱりピンクはイヤだったので、『バルキ』では1号カゲ(色を1段階暗くする)っていうのをやったんです。乳首の色は、基本的に肌の色素が濃くなっているわけだから、肌の色を落としていけば乳首に見えるはずだと思って。そうしたら、らしく見えて、そのときは納得できる乳首になりました。まあ、それ以降、もっと微妙な色を求めて試行錯誤するんですけど(笑)。

胸の揺れも、性懲りもなく一生懸命やってきました。たとえばレムネアが振り返ったとき、髪の毛のリアクションとか服のリアクションとかを入れるので、その中でタイミングを変えて胸も動かしていたんです。でも最初の編集のときに、制作会社のプロデューサーに全部カットされちゃったんです。なんか、変に見えたらしくて。僕らは当然、戻してくれと言う。でもプロデューサーは切ってくれと言う。オペレーターの方が「どっちなの!？」って笑ってました。結局、僕らがどうしても折れないので、プロデューサーも諦めて、途中から何も言わなくなりましたけれど(笑)。

そもそも、そういうこだわりの元になったのは、制作会社の社長が「ファンタジーを売るためにはエロかグロかどちらかが必要だ」と言ったことなんです。じゃあエロでいこうということで、レムネアの水浴シーンで惜しげもなく脱がせたんですけど、「ヒロインを脱がせろとは言っていない」と叱られて(笑)。

そんな感じで『バルキ』ではヒロインもひくくめ脱がせるところは脱がせ、おっぱいも揺らし、乳首の色にもこだわって、やりたいことは全部入れましたね。酒場の殴り合いのシーン、パロールが変身するときのメタモルフォーゼ、戦闘シーンも、アニメならではの動かし方に徹底的にこだわって、描いていてもおもしろかったし、実際の画面でも気持ちよく動いていた。だから出来上がったときは、ほんとうに達成感がありました。ただ、致命的なことに、ドラマがなかった(笑)。試写のとき、周りの空気で行かないですか、おもしろくないって。試写が終わったときの、あの凍った空気というのは、もう(笑)。シーンとして、ガサガサ……「お疲れさまでした」って。先輩の女性が「初めてだから、こんなもんだよね」って言っていたと聞かされて、もう、もう……20歳前後の男の子からすると「童貞だからしょうがないよ」って慰められたような……トドメですよ(笑)。

そのとき初めて、演出は技術だと気づいたんです。カッコいいシーンを並べてお話の段取りをなぞっていけば見る人は感情移入すると思っ

ていたんだけど、そうじゃなくて、テクニカルに感情移入させなくちゃいけないんだ、と。それからいろんな映画を見たんです。人がどこで感動するのか、何に泣くのか、そういうのを徹底的に考えました。その結果が、マンガの『レジェンド・オブ・レムネア』です。第2話で、自分なりの公式を意図的に適用してみたんですね。ドラマは勘違いから始まる。その勘違いに気づいて、感動できる。それが最後にこなくてはいけない——。マンガとしては絵も構成も稚拙なんだけど、その2話が読者アンケートでいきなり2位になったんですね。それで当初は読み切り3話という話が、連載させてもらえることになったみたいです。だから僕自身としては、ドラマという点ではアニメでは失敗したけれど、マンガは手応えがあったわけですね、自分なりの。

初出:学研「レジェンド・オブ・レムネア」(愛蔵版)1



初出:学研「レジェンド・オブ・レムネア」(愛蔵版)2



©よしもとけんじ・うるし原智志 ©双進映像

校内写生2 [第1話「子供の日に帰りたい」第4話「気功少女」]



Urushihara's COMMENT

「校内写生2」は遊人さんのコミックをアニメ化したもので、僕にとっては画面をつくる上での分岐点になりました。「バルキ」でやったことを総ざらえで直して、「プラリト」につながる最初のきっかけだったので。

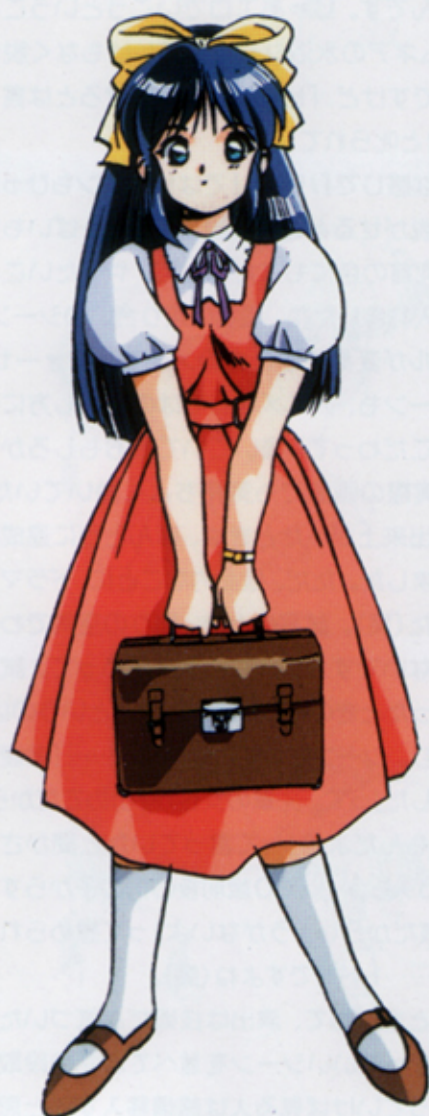
4話の短編のオムニバスで、第1話は僕が演出、作監、キャラクターデザイン、4話はきんじ（よしもときんじ氏）が演出で、僕が作監とキャラクターデザインを担当しました。1話3分ほどの短編とはいえ、1本丸ごと演出をしたのはこれが初めてです。

最初は、遊人さんの絵に似せられるかどうか

が、かなり心配でしたね。で、とにかく絵を徹底分析することから始めたんだけど、それでわかったのは、漫画家さんの絵はアニメーターの絵とは全然違うということ。漫画家さんが作ってる絵っていうのは、ポリシーがあるんですよ。アニメーターは仕事上で絵をこなしていくのはプロなんだけど、絵を作り出すということに関しては、実はそこまでプロ意識はないんですね。それが、遊人さんの絵を分析していくと、その徹底ぶりがわかってしまう。相当練りこんでいるというか、調べている。あれはほんとに勉強になった。だから自分でキャラクターやマンガを



「校内写生2」イメージイラスト
©遊人・創映新社



イラストリトル

KOUNAISYASEI 2 [Return to innocent / Healing you]

ART COMMENT

重くときにも、そういうしっかりした信念みたいなものがなきゃダメだと思ったんです。ちょうどマンガで『レジェンド・オブ・レムネア』を描いている時期にアニメでこの作品をやったというのは、非常にタイミングがよかったですね。

アニメのキャラも、思っていた以上に似せることができました。いつだったか漫画家の知り合いが僕が描いた『校内写生2』のイラストを見て「遊人が描いた絵だとばかり思っていました」と書いてくれたときは、うれしかったですね。プロから見てもそういうふうに見えたんだ、と。そのクオリティで画面がつくれたというのは、

自分としてはやった甲斐があったと思います。今見ると「あれ？ あんまり似てないな」とも思うんですけどね(笑)。

1話に関しては、僕はエッチシーンがいかにかエロいかで勝負が決まると思っていたので、「きれいにエロく」をめざしてました。それは、うまくいったんじゃないかな。4話を担当したきんじは、いかにきれいな、らしい画面が作れるかっていうのにこだわってましたね。肌の色を、いわゆるアニメ色にしたいかって言って、別のアニメの肌の色がきれいだからその色を使ってくれと色指定の人に頼んだり、乳首の色を茶色に

してくれて、何度も何度も直してもらったりしてました。あと、冒頭に出てくる空港がどれだけらしく描けるか、ジャンボジェットがカッコよくジャンボジェットらしく見えるか、高速道路を走る車の中の照明の照り返しがきれいに動くか、とか。そういう、ストーリーとは関係ないところで、リアリティを出せるところは徹底的に出そうと一生懸命になっていて。そういうのが、おもしろかったですね。

『校内写生2』イメージイラスト
©遊人・創映新社





「プラスチックリトル」DVDパッケージ

©1994 SPE Visual Works Inc. / MOVIC CO., LTD

プラスチックリトル Plastic Little

Urushihara's COMMENT

『プラリト』は、『バルキ』の復讐戦のつもりで、とにかく最後に感動できる話を!と思ってやってたんだけど、出来上がったとき「やった!」と思いましたね。失敗しているところもあるし、評価されるかどうかはわからない。ただ自分としてはストーリーが好きな作品にできたかな、という感触がありました。

見せ場もたくさんあって、どうしても外せないのは、ラストシーン。動きも色も画面自体もきれいに、ということを徹底的に考えました。あと、ティータがボタンを押すシーンでイリーズがティータの後ろを回って背中を押すところ、イリーズの動きに合わせてティータが振り向いていくんですが、原画がえらい多いんです。原画で微妙に、ずーっと動かしてるんですよ、表情を。それはきんじの演出だったんで、ちょっと煩いんですけど(笑)、全部作監入れて出来上がった画面を見たら、さすがだと思いました。

ほかにもアクションシーンとかで、いろいろ試してました。今ならもっといい見せ方やカットニングとかを思いつくかもしれないけど、あんなだけ勢いのある生きた画面が作れるかというところ……やっぱりあれは、若さならではの部分が濃かったと思う。あのときにしか作れなかった画面でしょうね。

きんじが書いた『プラリト』の企画書っていう

のが、すごかったんですよ。バルボアが星雲歴史何百年だかにどこかの大統領になるとか、ティータがニコルと結婚して、その子どもがペットショップハンターをさらに大きくして、何年に宇宙戦争が起こってそこに飛び出していく、みたいな壮大な年表は作ってあるし、どここの国は貿易で成り立ってるとかいう設定もある。ところが「住んでる人は何やってるの?」って聞くと、「のどかにエーゲ海風に生きてるんだ」とか、雲海にしても「雲の上のさーっと白いあれがさ……そこに動物がいるわけですよ」とか(笑)。実際に絵を描くのはこっちだから、どうしたらいいのよお、という(笑)。だって、雲海って要はただの水蒸気の塊ですよ。近くに行ったらただの霧。それだと絵にならないので、具体的に境界線があってくれないと困るわけですよ。だから作画的には牛乳のように白い海として描くことに。ただし水しぶきを煙に置き換えて、モワツとした感じの動きにしよう、と。そういうルールを勝手にこっちが作って、きんじに「これでいいよな?」って。そこで任せてくれるのが、きんじのいいところなんですけどね。まあ、僕に描き直せって言っても描き直さないのがわかってるってということもあるんですけど。

で、話は雲海だけじゃなくて、キャラクターについても同じなんです。ティータを絵で描こ

うとしたときに、「弱冠17歳で船長なんだよ。だからそれなりのリーダーシップを発揮するんじゃないの?」とか言われて、それは口で?拳で? じゃじゃ馬だとしたら、どんなタイプのじゃじゃ馬なんだろう、というところを、こちらが組み立てていかないといけない。細かい人間性が見えてこない、絵も描けないんですよ。横柄にふるまうのは内面がナイーブだからとか、逆に芯が強いから我慢できるヤツなんだとか、そういうことを考えていくと、キャラがどんどん具体的になっていく。バルボアはこういうヤツ、ニコルはこういうヤツって。そうなってくると、キャラクターの動かし方って僕しかわからなくなっちゃうわけですよ。こういうことをするのはティータ。そこに必ず口を出すのがバルボア、というふうに、きんじが作った基本設定を元にしながら、僕はそういう人間関係にポイントを当てていく。そうすると今度は逆に、自然と話が出来上がっていったんです。

だから、話がつくりやすかったということは、ありました。きんじが題材をもってきてくれたので、面倒くさい設定を考える必要がなかった。僕はキャラクターを動かしていくだけで、その外堀は全部きんじが埋めてくれていたので、非常に仕事が進めやすかったし、楽しかったですね。



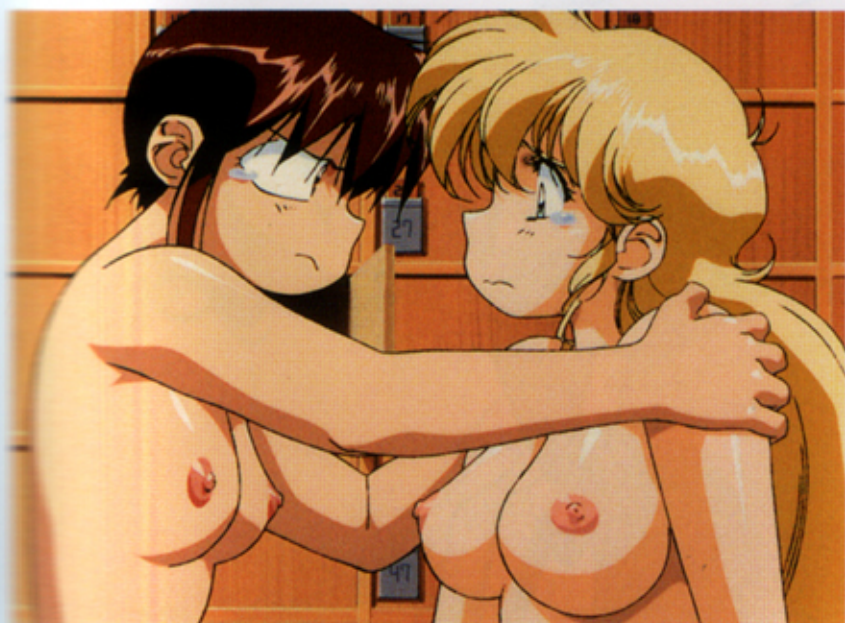
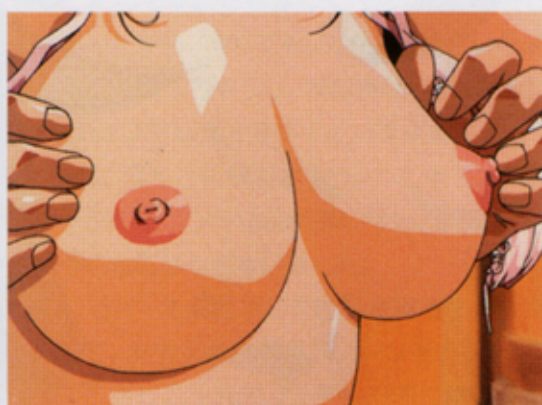
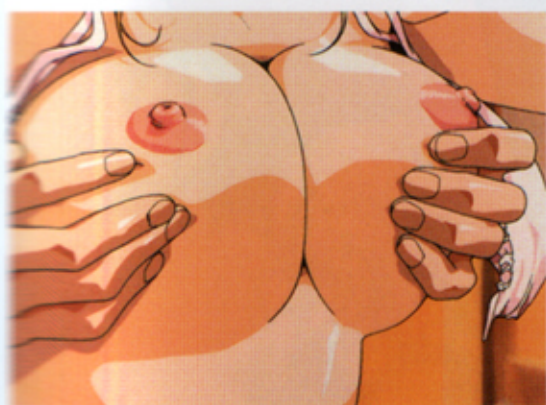
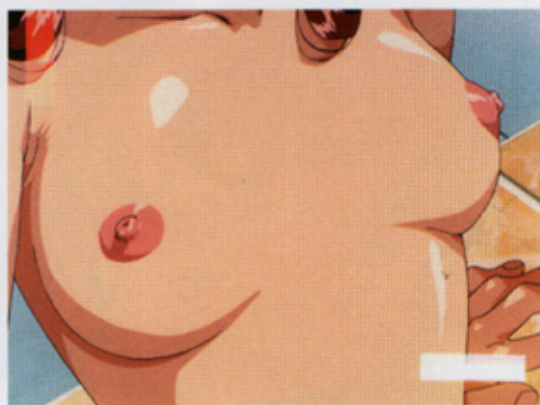


ティータとイリーズの入浴シーンで、ティータが自分の胸をもってポヨンとなる場所は、僕自身、いちばんきれいに動いていると思うんですよ。自分でも「おおっ！」と驚いたんですけど(笑)。あれ、リアルを求めて描いてはいるんですけど、でも出来上がった画面は決してリアルじゃないんです。なぜかという、「こう動くはずだ」と頭の中で解釈して、理詰めで描いているから。実際、胸ってそんなに弾むものじゃないですよ。僕、よく言うんですけど、おっぱいは水袋だと思ってる……風船に水が入った状態が、いちばん女の人の胸に近いと思うんですね。その状態だと、揺れても「たっぽん」くらいのものですよ。そんなにピョンピョン弾むものじゃない(笑)。

ただ、「プラリト」のときに自分の中で考えていたのは、「1回多く揺らすと、ちょうどいい」ということ。要するに、見た人に胸が2回揺れた

と記憶してもらうには、3回揺らす必要があるってことです。1、2、3と揺らしたら、見た人は1、2と揺れたように記憶する。2回しか揺らさなかったら1回のリアクションしか記憶に残らないから「ああ、揺れたね」くらいの印象しか残らないんですよ。3回揺らすと2回揺れたのが頭に残るから「揺れてたよね！」と思ってくれるわけです。そういうのは意識的にやって、原画の枚数も多めに使っています。

お風呂のシーンでは、出来上がった画面を見てみんなに言われたのが、「アイライン(目線がいく場所)が胸にある」と。ふつうだったらアイラインは目よりちょっと下にくるのに、なんで全部胸にあるんだって(笑)。僕としては、あれがいちばん画面のおさまりがいいはずだと、基本ベースで考えていたんです、無意識に。確かに、今考えると、変なんですけれど(笑)。







茶々丸の中にあんなに大きなお風呂があるなんて、僕も知らなかったです、そんな設定(笑)。きんじがシナリオ打ち合わせのときに、いきなり「実は裏設定でそういうのがあってですね、データが岩風呂とかではしゃぎ回るなんて、いいと思うんですよ」とか言い出すから、そこで脱線することになるわけですよ。

「ブラリト」では絶対裸を期待されてると思ってたけど、僕はきんじがそういうのを嫌がると思ってたんです。でも珍しくきんじが「期待されてるんだから、やってもいいじゃん」というようなことを言っちゃうし、僕自身は「描けと言われればいつでも描きます」という姿勢なんで、「じゃあ、ほんとに描くよ」ということで、お風呂シーンの絵コンテは全部描いたし、原画まで、ということになっちゃいました。

ところが、全部完成してビデオ編集する段階になって、発売元からお風呂シーンをカットしてくれて言われたんです。それ以前に絵コンテ

やラッシュは見てるはずなんですけれど、完成してみたら思ったよりエッチだったらしくて、「このままだと、どうしても発売できないんです」と。それから、戦いですよ。あのときのきんじは、すごかったですね。僕はね、折れちゃうんですよ、適当なところで。相手に悪いと思ったり、大人げないかなあと思ったりして。ほんとはいけないんですけど、作家としては、でも、きんじは折れないですからね。最後の最後まで戦いましたから。で、結局、むこうが裸に湯気を入れさせてくれということで、その画面を見せてもらって、「湯気、もうちょっと薄くならないかなあ」という話をして。きんじがオペレーターさんを前にして「もうちょっと薄く、薄く」。メーカーさんは「もうちょっと濃く」って、格闘が始まるわけですよ(笑)。

でも、これははっきり言えることなんですけど、きんじがいなかったら、「ブラリト」も「バルキサス」も、あの形には上がってなかったんですよ。きんじがいてくれたからこそその作品なんです。



Front Innocent

VOL.1

TALK × TALK
SATOSHI URUSHIHARA × KINJI YOSHIMOTO

"WHITE SHADOW"

"LEGEND OF LEMNEAR"

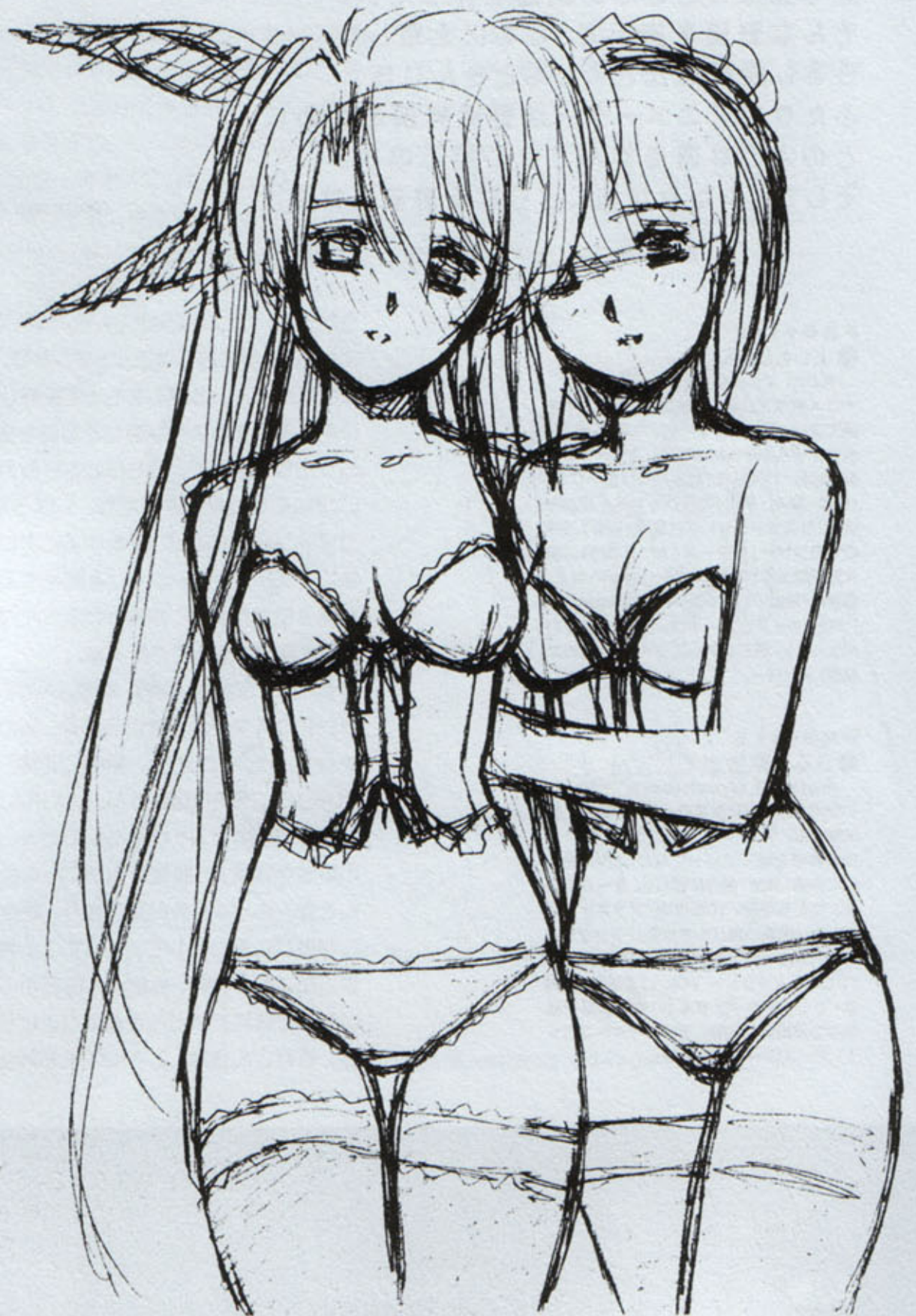
"KOUNAISYASEI 2"

"PLASTIC LITTLE"

"Front Innocent VOL.1" Staff List

PRODUCTS LIST

message from SATOSHI URUSHIHARA



うるし原：最終的に作りたいのは「プラリト」なんだけど、その前にアイスホッケーのが作りたかったんだよね。

よしもと：男ばかりの中で女の子がひとり青春しているという、まあ、スポコンものですね。

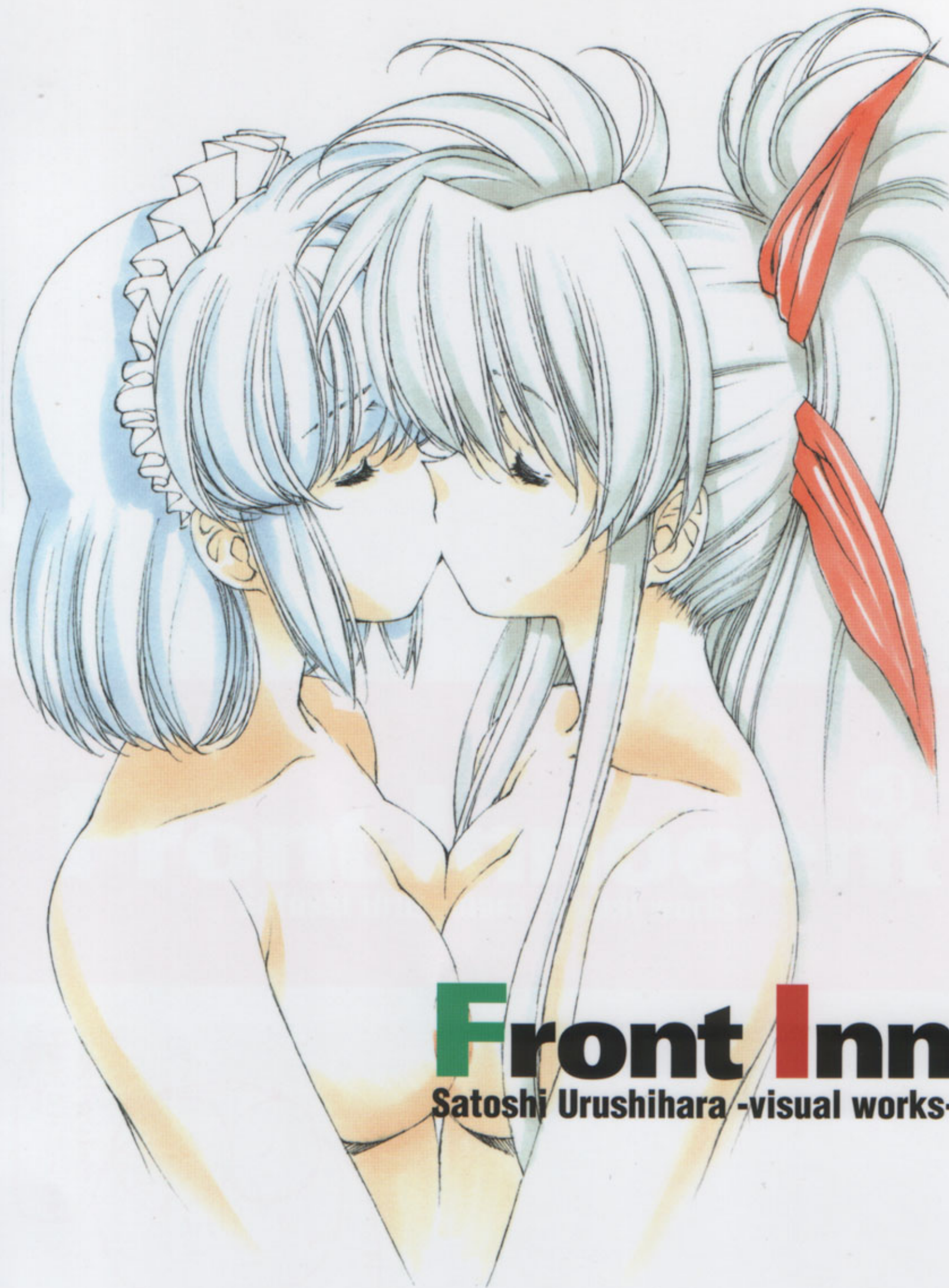
うるし原：そうそう。フィギュアスケートの女の子がアイスホッケーをやることになるっていう、その設定だけで、いける!って(笑)。ホッケーなんだけどフィギュアスケートの技をいろいろ使うんだ!とか言いながら(笑)。

よしもと：それで痛めつけられたり、いろいろあるわけだけど(笑)。アイスホッケーがマイナースポーツだからおもしろかったんです。やっぱりタブーを破りたいっていう(笑)。そういう話をやりたかったんだけど、企画が通ったのはSFだったので。ただSFも当時売れなくなっていてタブーだったから、それで燃えて(笑)、企画書をまとめたんですよ。

うるし原：すごい企画書だったんだよね、年表が作ってあったりして。

よしもと：年表にそって何かできればっていうのがあったので。まず世界観を提示することですよね。僕自身が昔『惑星ソラリス』がおもしろいと思ってたので、地球とは違う世界観の作品ができないかなあ、と。ただ、描きたいものはまったく違って、明朗SF活劇が作りたかった。





Front Innocent VOL.1

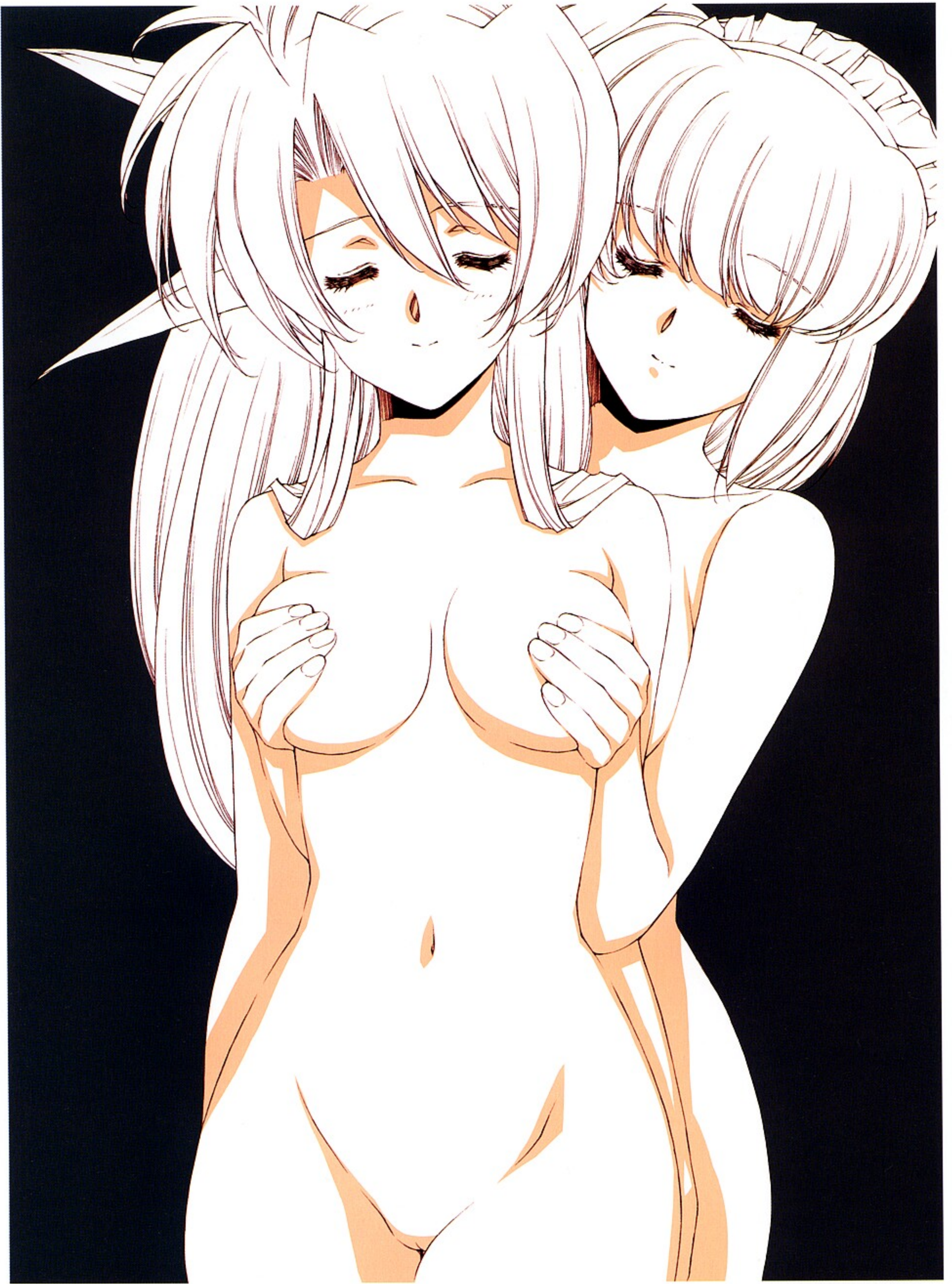
Satoshi Urushihara -visual works-

FRONT INNOCENT

フロントイノセント

うるし原智志氏の第1回監督作品「フロントイノセント」。盟友よしもと金子氏がプロデュースを手掛ける、アースワークとしては「プラスチックリトル」以来9年振りの本格OVA。CDドラマ&イラストブックで発売された「レディイノセント」の時代設定、世界設定をモチーフにした作品である。







フロントイノセント

— by 3DAnimation of JAPAN —



フロントイノセント

—もうひとつのレディイノセント—



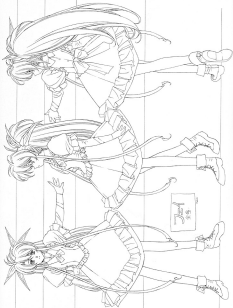
〈改訂版〉

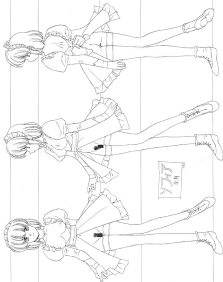
フロントイノセント

—もうひとつのレディイノセント—



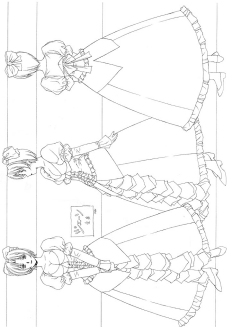


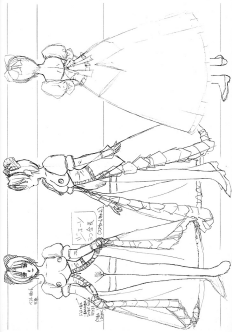


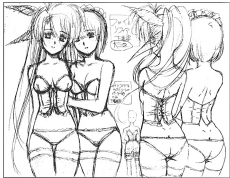




うるし原氏の手による、登場キャラクターのカラーイメージ。本編のヒロインであるソフィア。

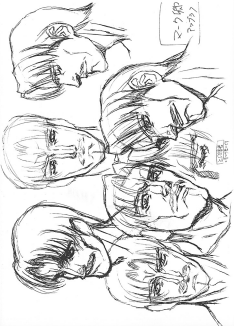




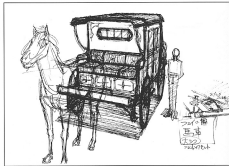




マウロ
アム



アム



絵コンテ



先ず、絵コンテを、読者の目に見えておまかせ
が、いつもの習慣です。
その状態なのに、このままでは1時間を
越えてしまう。理由は、汗のせいで、
とびきり、ここに載せたい。その意味が
本編では無く、丸くおもしろいから（泣）

51



51
527 527
527
527

527
527
527
527

52



527 527
527
527

527
527
527
527

53



527
527

527
527
527

54

54



527
527

527
527
527
527

55



527
527
527

527
527
527
527

1412

109		379182201 704 0 3- 二人 + 0 704 + 2 + 46.2 + 7 0		
			427 0 2 + 2 ... 0	8+0
110		704 up (46.204) 	704 0 2 + 2 + 2 704 + 0	8+0
111		704 up (46.204) 	704 0 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 704 + 0	5+0
112		C-109 同本 074		5+0




全裸の小 ツイ		
○17の大人 23の 大人 BB-177-250(4)		
↑FAN UP	○17 OFF 5/17 5/17...	
 5- 07811- 200 822 d	2+0





	5/17 ツイ...	
		2+0



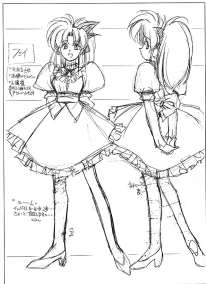
	5/17 ツイ...	
		

226			♪♪♪♪... ♪♪♪♪...	3+0
227		フォン+ア (100円)	200 15. ヲア? いしおきおア? あ? あ?	3+0
228		ヌイおアア? 	200 ああア (おアア+ 200円) ああ... ああ... ああ... ああ... ああ...	0+0
229		アア アアア ア+アア	100 アア アアア アア アアア アア アア...	5+0
230		アアア	200 アアア アアア アアア アア アアア? アアア...	5+0

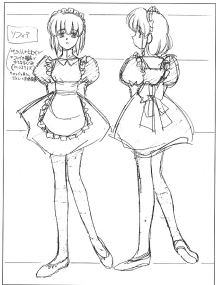
<p>295</p>		<p>胸罩の構造</p>	<p>295-2 胸罩の 構造</p>	
		<p>胸罩の 構造</p>		<p>7+0</p>
<p>296</p>		<p>胸罩の 構造</p>		<p>3+0</p>
<p>297</p>				<p>4+0</p>
<p>298</p>		<p>胸罩の 構造</p>		<p>5+0</p>

<p>325</p> 	<p>手背側UP</p> <p>③25</p>	<p>③25</p> <p>あ・あ・あ あ・あ・あ</p>	<p>3+0</p>
<p>327</p> 	<p>③27</p> <p>・ア・ア (手背側UP)</p>	<p>③27</p> <p>あ・あ・あ・あ あ・あ・あ・あ あ・あ・あ・あ</p>	<p>4+0</p>
<p>328</p> 	<p>③28</p> <p>③28</p>	<p>③28</p> <p>あ・あ・あ・あ あ・あ・あ・あ</p>	<p>6+0</p>
<p>329</p> 	<p>③29</p> <p>③29</p>	<p>③29</p> <p>あ・あ・あ・あ あ・あ・あ・あ</p>	<p>2+12</p>
<p>330</p> 	<p>③30</p> <p>③30</p>	<p>③30</p> <p>あ・あ・あ・あ あ・あ・あ・あ</p>	<p>4+0</p>
<p>331</p> 	<p>③31</p> <p>③31</p>	<p>③31</p> <p>あ・あ・あ・あ あ・あ・あ・あ</p>	<p>4+0</p>

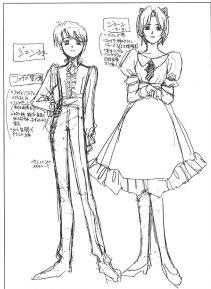




企画用に描いたフェイのラフ。
 このときには、まだプリンのはげ長髪で
 描いてました。



企画時のソフィア。
この段階でヒロインは二人で考えてました。
デザインもほとんど変更なし。



企画段階のジョンとジェーン。
 この時にはジョンは子供として考えてましたが、
 「ビジュアルに合わないよ」と言われて、
 フェイ達より年上になりました。

古くは「作風」
0282

マイケル
カーン

- ・フーヤと顔
- ・髪型は
元の髪に
はく、Apr
5/17
- ・髪型は
元の髪に
はく、Apr
5/17
- ・髪型は
元の髪に
はく、Apr
5/17
- ・髪型は
元の髪に
はく、Apr
5/17



この人達も企画時から変わって無いなあ。