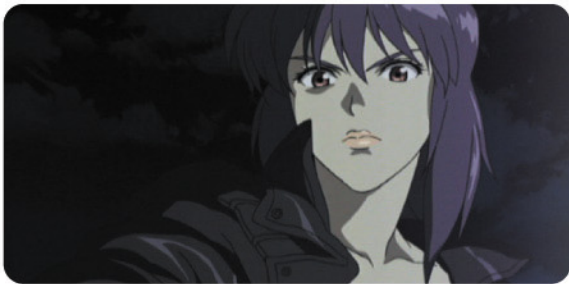


01

## 公安9課

## SECTION-9

0A

脚本・絵コンテ：神山健治／演出：河野利幸／作画監督：後藤隆幸  
レイアウト：古川尚哉・松本 淳

## “電腦”時代の希有な世界観が意識の中に刷り込まれていく

“孤人”が複合体としての“個”に……—コミック『攻殻機動隊』の冒頭に書かれている「企業のネットが星を被い……」を模した、オープニングで流れる短い文面。どことなく畏怖さえ覚える本文面は『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』の世界を一言で表している。最初の最初につけられる本文面には重要なメッセージが込められており、つねに意識しておくことで物語の見え方が大きく違ってくるはずだ。本話は公安9課の顔見せがテーマとなっているが、その点は本話においても同様である。

**街中でうごめくテロリスト**—オープニングでビルの空調機に催眠誘発ガスを取りつけていたテロリスト。「ドレッド」とは所属組織内のコードネームで、他に「サマセット」というメンバーが確認されている。草薙と格闘戦にもつれ込みながらも、いったんは逃げ出させているところを見ると、実はかなりの手練れと言えるかもしれない。なお、草薙登場の本シーンは、あえて劇場版、コミック版の冒頭と同じイメージにしてあると言う。いかに『STAND ALONE COMPLEX』のテイストで描くか、脚本を何度も書き直し、コンテの段階でも苦勞を重ねた末に生まれたものだ。劇場版、コミック版も一緒に見比べ、それぞれの演出を楽しむと面白いだろう。

## 0A.01 STORY

本話は主人公である草薙、そして公安9課の顔見せを担う序章。話の核となるのは大臣拉致事件という変哲のない設定だが、そこには“電腦”時代の弊害とも言うべき巧妙なトリックが隠されていた。草薙の口からは「大臣はよく芸者と体を取り換えて遊んでいた」という軽口も飛び出すが、それもこの時代の思想を色濃く反映したものだ。本話は、公安9課の役割を理解するとともに、“電腦”時代の背景にしっかりと溶け込める序章に仕上がっている。

## SEARCH STORY



■画面に映るのは一瞬だが、テロリストの胸にあるペンダントをよく見てみると……。



■走りゆくテロリストに向かって、ダブルタップできっちり決めめる草薙。格闘シーンといい、草薙のカッコよさが印象付けられる立ち回りだ。



■落下したり飛び跳ねたり、草薙の動きは基本的に縦軸になっている。どんなに素早くとも、人間にとって横の動きは見慣れやすい。そこを草薙は、目まぐるしく縦に動くことにより非凡性を強めている。

## CHARACTER FILE

## 久保田

公安1課にいた殿田大佐の下で荒巻らとともに経験と積み、大佐の後を継いで部長職を務めることとなった。本来は荒巻に劣らぬ切れ者だが、最後は俺がかぶると言っておきながら結局は荒巻任せにしてしまった。少々お調子者の面も見受けられる。それゆえ人間味にあふれ、共感を覚える人も多いだろう。セリフこそ少ないが、久保田はOA.15とOA.18、さらには次シリーズにも登場予定なので見守ってほしい。



上層部の人間だけあり、出世や世間体を気にするタイプと言える。

コミック『攻殻機動隊1.5』では相当な切れ者を演じる。



© Masamune Shirow 2003

## SEARCH STORY

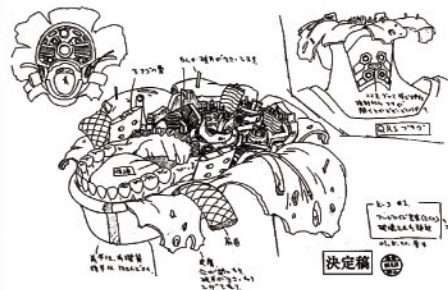


■料亭の芸者までもがアンドロイドという時代。それゆえ、情報に乗っ取りさえすれば、大事件を引き起こすことなど造作もない。



■荒巻のセリフは一言一言に重みがある。このセリフに限らず、言葉の裏に興味深い思惑が多い点に注目していきたい。

**芸者アンドロイド**—ハッキングにより外部から操られ、外務大臣一行を拘束していた料亭の芸者。『攻殻機動隊』の世界における日本の政界は電腦化が進んでいるため、自分のアンドロイドを自慢したり、脳を入れ替えて楽しんだり、政治家は倒錯した遊びを好むのではなかろうかという発想からアンドロイドというスタイルが生まれたとか。そして日本ぼさを前面に出すため、料亭を会合の場を選んでるのだ。**それが公安9課だよ**—事件解決後、感心している久保田に荒巻が答えたセリフ。たんに優秀であるというだけでなく、必要とあらば情報を操作して偽の事実も作り出してしまおう、そのような役割だということを伝えたかったのだろう。公安9課の顔見せとなる本話を締めくくるこの言葉は、視聴者に対するメッセージとも言える。

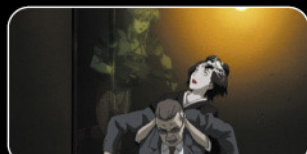


メカ設定の常木氏によると、アンドロイドを生体と考えるかロボットと考えるかにより、パーツが変わる点に注意したと言う。結果、口周りは生体、後頭部はメカという融合スタイルになった。

## 河野利幸／演出

**幽光拳速影**—透明化を効果的に見せられる手法は、神山監督、撮影監督の田中さんを変えて何パターンも試しました。そして『攻殻』的な雰囲気を出すために、色の三原色を分解しながら消えたり現れたりというパターンに落ち着いたんです。パチパチと現れるあの感覚はアドリブでしたが、今は標準になりましたね。

**トグサの表情**—アニメにおいて、表情で語らせるのは難しいんです。実際、表情の修正は監督からも出ました。ですが、セリフばかりだと逆にダレやすいので、緩急の意味でも表情や絵で見せようという考えが強かったです。



トグサは素人に近い部分もあり、見ていて心情が伝わりやすい人物だ。

バックの色や移動速度を考慮し、カットごとに色の微調整を加えている。



## Director's Comment