

平成 25 年度

メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業

日本特撮 に関する調査

森ビル株式会社

平成 26 年 3 月

目次

日本特撮の過去・現在、そして未来を俯瞰して	1
実施体制	1
第1章 はじめに 【執筆：氷川竜介】	5
1.1 「特撮研究」2年目にあたって	5
1.2 本報告書における「特撮」の定義	5
1.3 報告書公開後の動き	6
1.4 2年目の報告書としての方向性	8
第2章 オーラルヒストリー 【執筆：氷川竜介・福留一輝・松野本和弘】	15
2.1 特殊造形(怪獣制作) 開米栄三氏	15
2.2 操演・特殊効果 白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏	65
2.3 合成 飯塚定雄氏	141
第3章 特撮技術解説 【執筆：氷川竜介・三池敏夫】	187
3.1 本解説について	187
3.2 特撮技術解説	188
第4章 文献調査 【執筆：氷川竜介】	209
4.1 解説	209
4.2 文献調査リスト	212
第5章 特撮年表 【執筆：尾上克郎】	271
5.1 解説	271
5.2 特撮年表	274
第6章 研究の意義と今後の展望 【執筆：氷川竜介】	289
6.1 研究の意義	289
6.2 今後の研究課題	290

日本特撮の過去・現在、そして未来を俯瞰して

「日本特撮に関する調査」は、メディア芸術、特にアニメーションに多大な影響を与えた特撮の変遷や創意工夫について調査・記録し、持続的に未来に継承することを目的に行ったものです。

特撮は1950年代から日本特有の精密な映像技術として発展し、世界の映像文化にも、また、映像を飛び出して実社会にも、多大な影響を与えてきました。しかし、CG技術の台頭により活躍の場が失われてきた中で、平成24年夏に東京都現代美術館で開催された「館長 庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見ると昭和平成の技(以下、特撮博物館)」を契機に、特撮文化の未来への伝達、そしてミニチュアの保存に関する議論が高まり、文化的系譜を調査することになりました。

本調査報告書では、特撮博物館に携わった「特撮文化の担い手」を中心に、特撮の変遷や創意工夫が詳細に調査され、記述されています。特撮が文化として捉えなおされつつある今こそ、特撮の持続的な未来への継承について考える時ではないでしょうか。

実施体制

全体構成：氷川 竜介（アニメ特撮研究家）
監修：庵野 秀明（監督・プロデューサー）
：樋口 真嗣（映画監督）
原口 智生（映画監督、特技監督、造型師）
監修・執筆：尾上 克郎（株式会社特撮研究所 専務取締役／特撮監督）
三池 敏夫（株式会社特撮研究所／特技監督）
調査・執筆：福留 一輝（ライター）
松野本 和弘（ライター）
調査補佐：高柳 優一（早稲田大学 怪獣同盟）
土田 加奈子（早稲田大学 怪獣同盟）

第1章

はじめに



第1章 はじめに

1.1 「特撮研究」2年目にあたって

【執筆：氷川竜介】

本報告書は、平成24年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果として公開された「日本特撮に関する調査報告書」をふまえ、さらなる「特撮文化」の調査をとりまとめたものである。

国際的にも再注目を浴びる日本の「特撮」は、世界の映像文化にも大きな影響をあたえている。単なる精密な映像技術の域を超え、「メディア芸術」の中で欠かせない存在となっている。

その一方でアニメーションと比較したとき、「実写映画の技術」という認知が主流であり、文化・芸術面での1ジャンルとして確立しているとはいいがたい。同時にCG技術の拡大とともに、ミニチュアなどアナログ技術を使った「特撮」は活躍の場が狭められ、文化の一翼をになった造形物や、制作・撮影にたずさわった当事者たちも高齢化にともなって失われつつある。

フィルムそれ自体は残っても、特撮を成立させてきた諸要件や物証、証書類が失われてしまえば、それを新たな映像技術に継承する手がかりも消失し、文化的に大きな損失が予想される。

特撮の文化的系譜を再構築するため、「特撮文化の担い手」による調査を行い、さらなる研究のための触発をおこなうことが本報告書の目的である。

なお前年度調査結果は、平成26年3月末現在、以下で参照可能である。

「メディア芸術カレントコンテンツ」

URL： <http://mediag.jp/project/project/tokusatsu-report.html>

1.2 本報告書における「特撮」の定義

【執筆：氷川竜介】

詳細は初年度報告書に記載されているため、ここでは簡略化して再掲する。

「特撮」とは「特殊撮影」の略語である。実写のカメラと実景、あるいは通常サイズの室内セットでは撮影不可能な映像を、さまざまな工夫の組み合わせによって実現可能とする総合的な「技術」を指す。

本報告書では映画史・テレビ史の中で一大ジャンルを形成した作品群と技術を「特撮」として総称する。特にCG導入以前、ミニチュアワークと光学技術によるアナログ技法を使ったものを主な研究対象とする。

日本では「特撮」そのものに集客性があると注目された時期があった。特撮映像、特撮キャラクターが主役級として人間の役者以上に手厚く宣伝される作品が、歴史的に数多く生み出されてきた。

「特撮キャラクター」が主役級となった転機は、円谷英二特技監督が1954年に世に送り出した映画『ゴジラ』以後である。以後、日本映画の黄金期であった1950年代から1960年代にかけて、娯楽の一翼を担うものとして特撮映画が量産された。さらに1966年、科学時代・未来志向と高度成長期を背景に、同じ円谷英二監修による『ウルトラQ』によって、特撮文化はTV映画の世界へと波及する。

週間単位の量産化により、ウルトラマンに代表される「特撮キャラクター」は普遍的となり、TVアニメにも大きな影響をあたえた。まさに日本の「メディア芸術」で大きな源流を生み出しているのが「特撮」なのである。

本報告書では「文化資産保全の危機」という状況を前提に、アナログ時代のミニチュア、光学機械を駆使して映像をつくっていた時代の作品を研究の対象として取りあつかい、その価値を再検証していく。

現在、「メディア芸術」は「アート部門」「エンターテインメント部門」「アニメーション部門」「マンガ部門」に四分類されているが、「特撮」は明確な位置づけを与えられていない。一方で、テレビ文化では1970年代中盤まで「アニメ・特撮・人形劇」は児童向けの「テレビまんが」と総合的に扱われ、等価であった。

文化の発達史の精度をあげる上でも、「特撮」の研究は欠かせないものであり、その中でメディア芸術上の位置づけを明確化した上で「特撮文化の継承」のベースを築くこともめざしていきたい。

1.3 報告書公開後の動き

【執筆：氷川竜介】

まず、前年度報告書以後に起きた主な特撮関係の動きについて概説する。

1.3.1 特撮博物館の地方展開と集客

本報告書の契機ともなった「館長庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見ると昭和平成の技」(企画制作協力：スタジオジブリ、三鷹の森ジブリ美術館／主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 東京都現代美術館、日本テレビ放送網、マンマユート団)。東京都現代美術館で2012年7月10日から10月8日まで開催された東京展は、29万1,575人の観客動員(同館歴代3位)を記録した。

その好評を受けて、地方巡回展が始まった。まず「松山展」は愛媛県美術館にて2013年4月3日から6月23日まで開催され、観客動員は6万5,393人を記録。さらに「新潟展」は新潟県立近代美術館(長岡市)で2013年11月8日から2014年1月21日まで開催され、観客動員は7万6,661人となり、さらに4番目の地方展開も予定されている。

東京開催時は特撮に関心の深い映像ファンに加え、若い女性層なども巻きこんでの大動員となった。地方の場合は、やはり基本にたちかえて親子連れが目立っている。父親が息子の世代に解説を行い、手作りミニチュアの「実物」を間近にして感動を共有する光景が散見された。

児童層が「芸術・文化としての特撮」にナマのかたちで触れ、「職人技のものづくり」という精神性を継承するという体験性は、懐古的な保全以上の社会的な意義があると評価できるのではないだろうか。

同展覧会で検証的な実作として上映されている新作特撮短編映画『巨神兵東京に現わる』(企画：庵野秀明(本展館長)／制作：庵野秀明、鈴木敏夫／巨神兵：宮崎駿／監督：樋口真嗣(本展副館長)／美術監督：三池敏夫／監督補・特殊技術統括：尾上克郎／制作：特撮研究所、カラー／製作：スタジオジブリ)については、劇場版が『エヴァンゲリオン新劇場版：Q』(2012年11月17日公開)と同時上映され、観客動員数は382万6472人となった。さらに2013年4月24日には同作のDVD、Blu-rayにも同梱されて発売されているため、近年でもっとも数多くの観客に届いた特撮映画となった。

展覧会場では同作の上映で足をとめ、必ず続いてメイキング映像の全長を見ていくという光景が散見されている。「いかにして映像をつくりあげるか」というプロセスへの関心の高さは、メディア芸術の中でも特筆すべき「特撮の特徴」ではないか。

なお、同作は第16回文化庁メディア芸術祭のエンターテインメント部門で審査委員会推薦作品に選定されている。

1.3.2 特撮関連出版物の活性化

2013年は特撮関連の出版物が活況であった。これには特撮博物館の活況による「特撮」というキーワードの認知向上に加え、円谷プロダクション50周年記念、初代『ウルトラマン』(1966) Blu-ray化とのシナジー効果も大きく作用している。

ムック類に関しては需要が一巡した感があり、マニア向けに深く掘り下げる本よりもライト層、親子層にア

ピールし、あらためてウルトラマンや円谷プロ作品を総覧するスタイルの商品が目立った。書店売りよりもコンビニエンス・ストア流通をメインとして、全シリーズや全ヒーロー全怪獣を、短時間で把握したいという、コミュニケーションツールのニーズが高まっている。

特筆すべきは『大人の科学マガジン USB特撮カメラ』(学研教育出版/2013年9月28日発売)だ。「特撮を見て楽しむ」から一歩進んで「特撮をつくる」という視点のムックは、大きな話題を呼んだ。『大人の科学』は、『5年の科学』(学研教育出版)など学年別に付録をつけた学習雑誌を当時読んでいた体験をもつ大人に向けたコンセプトムックである。特撮カメラはパソコンにUSBで接続できる小型カメラで、視点を低い位置や物体の隙間など自由に置けることから、ミニチュアセットや小型フィギュアをリアルに撮ることができる。特撮の歴史に登場するシュノーケルカメラに近い発想の付録であった。

特撮の略史も掲載し、撮影手法についても詳しい解説を展開。数多くの特撮作品に関わってきた樋口真嗣監督が、現場の技術を語りつつ、付録のカメラの用法や感想を解説するなど、文化継承と学習効果的な配慮も多数見受けられた好企画であった。

TV特撮のエポックメイキング作品『ウルトラマン』に関しては、年末にアウトテイク(完成フィルムから外された部分)のフッテージが発見された。これはNHKニュースなどで取りあげられ、全国的に大きな話題を呼んだ。「NGフィルム」として紹介されたが、実際には単なるNGという位置づけではなく、研究的価値の高い資料だ。フィルム制作の特撮では、複数カメラでテイクを重ねながら撮影が進行する。そのため、完成フィルムではそのごく一部だけを採用し、前後が切り落とされてしまう。

たとえばウルトラマンが空中に飛び上がるショットでは、イントレ(撮影現場内で使われる大きな板)の上にウルトラマンを立たせ、スタッフが手で板を担ぎ上げて撮影する。そしてイントレがフレームに入るギリギリの部分までを編集で使用する。Blu-rayにはこれを未編集のまま収録したカットがあるが、取材などの言語を上回る物証としてのインパクトがあった。

怪獣に引火し、スタッフが駆け寄り様子をとらえたカットでは、アクシデントの記録という意味以上に、当時の撮影ステージの大きさ、特撮スタッフの服装や手にした道具、被写体との距離感、発火のための材料など、多くの情報が読みとれる。

放送当時は「子どもの夢」を大事にして、専門のメイキング映像はほとんど撮影されていなかったため、こうしたフィルムの存在を前提にした分析の深化により、新たな研究が進む可能性が感じられる。

こうした資料(フィルムや写真)も「物体」であるため、時間とともに散逸し、劣化し損壊する。ミニチュア以外にも、フィルム、スチル写真などの文化財の保全の意味や重要性を再認識する点でも、意義の大きな発見であった。

1.3.3 海外からの注目と特撮オマージュ

前年度報告書発表以後、海外からの注目が予想以上に多くあった。ニューヨークタイムズ等、いくつか海外の媒体からの取材申し込みがあり、一部は編集委員(氷川竜介)が対応して、記事として以下の通り掲載された。

- ・『ねとらぼ』「庵野監督『どうか、助けて下さい』 特撮の歴史と現状をまとめた『日本特撮に関する調査報告書』」
<http://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1305/22/news055.html>
 (2013/5/22)
- ・『アニメ!アニメ!』「『日本特撮に関する調査報告書』がウェブ公開 文化庁メディア芸術関連事業で」
<http://animeanime.jp/article/2013/05/27/14193.html>
 (2013/5/27)

- 『The Japan Times』“Preserving a classic Japanese art form: tokusatsu magic”
<http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/06/12/general/preserving-a-classic-japanese-art-form-tokusatsu-magic/>
 (2013/6/12)
- 『The New York Times』“Rubber-Suit Monsters Fade. Tiny Tokyos Relax.”
<http://www.nytimes.com/2013/09/02/world/asia/japan-films-shed-rubber-suits-godzilla-roars.html?ref=world>
 (2013/9/2)

海外からの視点としては大きく2つある。ひとつは「日本伝統の特撮文化」というドメスティックな視点。もうひとつは「物体を使った特撮からCGへの移行」というグローバル的に共通性をもつ視点。米国でも『スター・ウォーズ』(1977)の旧作などミニチュアを多用した映画人気と、それがCGに置き換わり、芸術・文化的な技術や成果物の保全に対する問題意識や危惧があるということも判明した。

そのアメリカからは映画『パシフィック・リム』(ギルレモ・デル・トロ監督/2013年8月9日国内公開)が上陸し、大きな話題となった。この作品では日本特撮伝統の「怪獣」を「Monster」ではなく、日本語のまま英文化した「Kaiju」と命名。その脅威から人類を守るために世界各国が巨大ロボット兵器イエーガーで立ち向かうという、日本の映像文化にインスパイアされ、深いリスペクトを捧げた内容であった。

前年度の報告書で触れたように、日本独自の映像文化「ロボットアニメ」は、特撮で描かれてきた「巨大ヒーロー対怪獣の格闘」というウルトラマンスタイルの強い影響下にある。それが図らずも海外から実作で証明されたかたちとなった。

デル・トロ監督はメキシコのプロレス文化もスタイルとして多く持ちこんでいるため、『パシフィック・リム』は単に日本文化のみで形成されているわけではない。とは言え、映画の大半が「巨大ロボット対怪獣」のバトルアクションで占められるという構成は、まさに往年の日本の怪獣映画の再現である。最新のCG映像を駆使して特撮文化を貫いた作品が海外から来たという事実をふまえ、日本の特撮の今後がどうあるべきか、考える絶好の機会となった。

未来に向けた特撮文化の継承があるという点では、巨大怪獣ものの元祖『ゴジラ』があらためてアメリカ映画『Godzilla』(レジェンダリー・ピクチャーズ)としてリメイクされるというニュースも要注目である(2014年5月16日公開。国内は7月25日公開予定)。

1998年に一度、アメリカでは『GODZILLA』(ローランド・エメリッヒ監督)として映像化されている。そのときは決して成功とは言えなかった。『ゴジラで負けてスパイダーマンで勝つ:わがソニー・ピクチャーズ再生記』(野副正行)という著作が出版されているほどだ。

それをふまえて、あえて巨費をかけてのリメイクである。特撮文化がどのように海外で受け止められて、新作に結びついているのか、継承という観点で興味深い。

こうした海外からの特撮への熱い視線、実作によるフィードバックが、日本の特撮文化がアナログ技術の衰退とともに終わりにはならず、なんらか文化的な継承と発展をしようとする機運へと結びつく契機となることが期待される。

1.4 2年目の報告書としての方向性

【執筆：氷川竜介】

初年度は「特撮の歴史」を概観することを主軸とした。

特撮がどのような歩みで日本独自の映像文化として現在のかたちに至っていったのか、成立の経緯を追うこ

とで、初めて「文化としての特撮」に触れる者でも最低限の知識を共有できることを目的とした。

今年度も基本理念は変わらないが、前年度の成果物をふまえ、特撮の文化としての「姿」をさらに立体化させるために、いくつかの軸で深化させることをめざした。

具体的には以下列記する内容を掘り下げ、報告書にまとめることとした。

◆オーラルヒストリー

いわゆる「口伝」である。当事者に取材を行い、その体験を言語化して残す。文化研究の基礎でもある。

特撮文化の場合、前報告書で触れたようにそのピークは高度成長期(1960年代)にあった。そのもっとも成熟した時期を経験した当事者の多くはすでに高齢化し、ことに近年、鬼籍に入られる方が相次いだ。

デジタル映像技術の発達により、特撮は「急速に失われていく技術」でもある。現場で活躍した当事者たちの証言の記録と整理は急務である。

総合芸術である映画の職種は多岐にわたる。限られた時間内でどの分野にスポットをあてるか、議論を尽くした末、今年度は「特殊造形(怪獣制作)」「操演・特殊効果」「合成(作画合成・光学合成)」の3分野に絞った。

「特殊造形」については特撮映画の中でも「怪獣」や「ヒーロー」など主役クラスの被写体を美術として作りあげる分野であること。対象者としては、初代の『ゴジラ』から特撮の現場を継続的に見てきた当事者として、開米プロダクション主宰の開米栄三氏を人選した。

「操演」については、被写体の自律的な動き以外に起きる現象、たとえば怪獣の尾の動きやミニチュアの航空機を、ピアノ線などの操作によって演技をつけることが基本である。それ以外にも、火薬を含むさまざまな化学薬品によって映像効果を画面に加える技術も含まれ、さらに映画会社によってその流儀や職分を「特殊効果」として分けることもある。その代表的な技術の流れを知る白熊栄治氏、小川誠氏、関山和昭氏の三者との鼎談形式をとった。

「合成」については、前報告書に述べたとおり1960年代に特撮文化がTV映画の世界へ進出するとき、フィルムの光学合成装置と合成技術が決定打となった史実がある。まさに技術そのものが表現と一体化した「特撮文化」を象徴するものである。さらには線画合成がアニメーションと実写を融合させた点もあわせ、特撮が「メディア技術」の一員であることを実証する分野でもある。円谷英二特技監督の時代から光学合成技術の進化と共に歩み、多くの後進を育てながら、今なお現役で合成に携わる飯塚定雄氏を選定した。

いずれもアナログ的な手法しか存在しない時期に、知恵と工夫で難題に挑み、これを乗りきった人びとの貴重な証言である。その発想や思想には、CG全盛期となっても役立つヒントが多く含まれているに違いない。

◆特撮技術解説(図説)

特撮技術に関する解説は初年度報告書にも文章として掲載されている。

本年度はその理解を深めるため、現場をよく知る飯塚定雄氏の手描きイラストを掲載し、ビジュアル面での補強を行った。

特撮は元来、ビジュアル表現のために使われる技術であるため、図説によって理解が深まることが期待される。

◆文献調査

先述のとおり、オーラルヒストリーは文化研究の基礎である。

特撮の場合は専門雑誌やムック、ビデオソフト解説書などでスタッフ、キャストの取材が長年にわたって蓄積されてきた。その中にはすでに物故者となった方々の証言も多く含まれているため、既存出版物の調査・整理は非常に重要なものとなっている。

III 第 1 章 はじめに

今年度はこうした視点から、まず定期行物に絞りこみ、取材記事の総覧をめざした。対象としたのは雑誌『宇宙船』(季刊・隔月刊/朝日ソノラマ・ホビージャパン)・雑誌『Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ』(不定期刊・隔月刊/角川書店)・雑誌『Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ増刊 特撮エース』(隔月刊/角川書店)の全バックナンバーである。

記事の中から特撮スタッフの証言を中心にピックアップし、リスト化した。キャストやデジタル時代以後のスタッフ証言については割愛した。

第2章

オーラルヒストリー



第2章 オーラルヒストリー

※文中、一部敬称略

2.1 特殊造形（怪獣制作）

開米栄三氏

2.1.1 取材目的【執筆：氷川竜介】

昭和29年（1954年）の東宝映画『ゴジラ』日本初の本格的な巨大怪獣映画であり、日本の特撮を大きく発展させた存在である。怪獣は現在では「Kaiju」として国際語となり、いまだ日本の文化を大きく代表するものとして、世界中のクリエイターを刺激し続けている。

その主役とも言うべき「怪獣」は、役者が中に入って演技するスーツ（着ぐるみ）として表現される。その原点はCGの時代となっても日本では変わっていない。

では怪獣の制作とは、どのような起源をもち、どのような手法で発展していったのか。初代のゴジラから現場を見続け、映画からテレビの時代への移行期、量産を支えた開米栄三氏に聞くことで、その変遷、技術の伝承、あるいはプロダクションや人の流れを押さえ、日本独特の「怪獣文化」を被写体として制作していた側面から明らかにする。

2.1.2 プロフィール

開米栄三（かいまい・えいぞう）

1929（昭和4）年、東京生まれ。八木勘寿・康栄兄弟のもとで遊園地やお化け屋敷の造形物を作っていたが、1954年公開の『ゴジラ』制作のために東宝撮影所と一単位で契約し、特殊美術監督の渡辺明の指揮下で、利光貞三や八木兄弟を補佐してゴジラのスーツ制作に携わる。

以後、東宝が設立した特殊美術課（特美課）でゴジラシリーズ他の造形助手を務める。撮影現場ではスーツアクターの中島春雄らを補佐し、撮影後の点検補修にも携わると同時に、怪獣のギニョール（＝手踊り）人形の操作なども担当した。そのかわりで特技監督の円谷英二が設立した円谷特技プロダクションでも怪獣造形を手がけ、テレビ番組『ウルトラQ』（1964、TBS系）ではマンモスフラワー（ジュラン）、ガメロン等を担当した。1966年に東宝から独立し特殊造形会社「開米プロダクション」を設立、ピープロダクションの『マグマ大使』（1966、フジテレビ系）の怪獣造形を務め、以後も1967年公開の映画『宇宙大怪獣ゴジラ』（松竹）、『大巨獣ガッパ』（日活）、『ガメラ対大悪獣ギロン』（1969、大映）、『ガメラ対大魔獣ジャイガー』（1970、大映）、と数多くの怪獣を生み出した。

さらに1971年、円谷プロ制作のTV番組『帰ってきたウルトラマン』（TBS）から、高山良策に代わり開米プロが怪獣造形を手がけるようになり、以後ウルトラシリーズの怪獣全般の造形を務めた。そして同時に円谷プロ制作の『ミラーマン』（1971、フジテレビ）の怪獣造形も担当し、いわゆる70年代の第二次怪獣ブームを支えた。

さらに1972年、東映制作の『人造人間キカイダー』（NET）でヒーロー・キカイダーや敵のダークロボットといった等身大キャラクターを造形し、変身ブームの立役者となった。現在も開米プロは、映画・テレビ番組やアトラクションショーなど、多岐にわたって造形全般を担当する。

現開米プロダクション会長。

2.1.3 インタビュー実施概要

実施日：2013年11月19日(火) 13:00～15:30

場 所：開米プロダクション

取材者：原口智生・三池敏夫・福留一輝

協 力：田端恵



向かって手前が福留氏、奥左より三池氏、原口氏、開米氏

2.1.4 インタビュー本文【執筆：福留一輝】

福 留：日本初の怪獣映画『ゴジラ』(1954)では、スーツ(着ぐるみ)による怪獣の表現という新機軸がとられました。開米さんはその製作スタッフとして東宝の現場に入られました。

開 米：私は、八木さんのところ(※1)と一緒に劇映画に携わっていて、それがちょうど終わって空いてたところに(八木氏の息子の正夫さんが)「うちのおやじが東宝から呼ばれてるから来ないか?」って、それで行って見たんですよ。

原 口：一緒にということは、会長と八木さんは東宝に当時すでに所属されていたんですか?

開 米：所属してはいないです、フリーです。私らは一匹オオカミだから、フリーで作品ごとに撮影所に行っていました。それで呼ばれて行ったところ、利光(貞三)(※2)さんが原型を作ってて。そこには八木さん兄弟もいたんだけど、まだいじる(=製作にとりかかる)状態じゃなかった。

原 口：まだ粘土で(原型を)やってらっしゃったんですね。

開 米：粘土の状態を見せてくれて、「これからこういうものを作るから」っていうことでね。八木さんも私もその時初めて見た。その後、東宝の円谷さん(※3)にしろ、森(岩雄)(※4)さんとか、原作者の香山滋さんとかが来て、これ(=利光氏の粘土原型)を見て「じゃあ、これでいきましょう」ということになった。私らなんかは下っ端だから、こっち(隅っこ)のほうにいましたけどね。そこから利光さんがベニヤにデッサン画を描いて、(製作を)始めることになった。

福 留：等身大スケールで設計図をおこしたわけですね。

開 米：それで私らは「おまえ、材料買って来い」と言われて、祖師谷のオノテツという金物屋まで行って針金だの金網だの、材木や竹だとかっていうのを、買い出しに行っていました。デッサンのとおり八木さんが針金をハンダ付けして、形にして。針金だと弱いから、それに竹を混ぜて、それで一つの形にしていくんですけど、竹を割いて組んでいく作業をやった。森さんまで来るんだから、みんな集まるわけですよ、そうそうたる人が。私らは下っ端だったから、横で何しゃべってるか分かんないけどね……。漫画家の方も、名前は知らないけど、そういう方も来てましたよ。

三 池：阿部和助さん(※5)だと思いますけど、挿絵や漫画を描かれていた方ですね。今でいうデザイン会議みたいな場に、森岩雄さんとか田中友幸さん(※6)もやっぱり…

開 米：みんな来てましたね。東宝のPCL(※7)のスタジオで、皆さん話し合いながら、利光さんが言われるとおりに粘土を盛っていったり、そういう作業を何回かやりました。

原 口：当初の怪獣デザインがどんどん変わっていったのは、やっぱりその話し合い、ディスカッションの中で、粘土をこねていった結果ですか?

※1：当時、東宝特殊技術課・特殊美術係にて怪獣造形を手がけた八木勘寿・康栄兄弟。

※2：利光貞三……としみつ・ていぞう。1909(明治42)年……当時東宝特殊技術課・特殊美術係所属の造形家。『ゴジラ』から特撮映画の怪獣造形を担当する。1982(昭和59)年没。

※3：円谷英二特撮監督は当時、戦後の公職追放を経て東宝特殊技術課に復職していた。

※4：森岩雄……もり・いわお。1899(明治32)年映画プロデューサー、脚本家、評論家。当時は公職追放解除後、東宝取締役製作本部長として戦後日本の映画黄金時代を支えただけでなく、『ゴジラ』企画においても円谷を招へいするなど大きく貢献した。1979(昭和54)年没。

※5：阿部和助……挿絵画家。当時『少年少女譚海』(博文館)、『おもしろブック』(集英社)などの幼・少年誌で絵物語(グラフィックノベル)を著して人気を博した。

※6：田中友幸……たなか・ともゆき。1911(明治44)年生まれ。映画プロデューサー。東宝映画代表取締役社長、会長、相談役を務めると同時に『ゴジラ』から『モスラ2 海底の大決戦』(1997)まで東宝怪獣・SF映画のほとんどをプロデュースし、東宝黄金時代を牽引した。1997(平成9)年没。

※7：PCL……「写真化学研究所」の子会社として発足した映画会社「ピー・シー・エル映画製作所」。同社と写真化学研究所、京都の「J.O.スタジオ」と配給会社「東宝映画配給」の4社が合併して「東宝映画」が設立された。現在の東宝東京撮影所は、もとはPCL映画製作所および写真化学研究所のスタジオがあった場所で、当時は敷地内にPCLのスタジオが存在した。

開 米：最初は、うろこ(状の表皮)だの何だの、いろんな形だったらいいですけどね、「これじゃ面白くねえから」って、どんどん変えていって。私らは買い出し専門でいろんなものを集めてこなきゃならないから、こういうのには手を出さない。

原 口：例えば粘土が要ると言ったら、粘土を買いに行ったりとか、石膏を買いに行ったりとかっていうことをされていた。

開 米：私らは東宝の人じゃないから、ツケでものを買えないわけです。現金を持っていかなきゃいけない。それで、成城とか祖師谷あたりで材料を見つけてきて、買い出しをやったわけ。このゴジラの材料だって、豪徳寺にある風船屋のおやじに頼んでね、風船屋のおやじが「ゴム研」っていう大田区にあるゴムの研究所に行って頼んで。そのゴム研のお偉いさんも会社(=東宝)に来て、利光さんたちと私らと一緒に話して、ゴム研の人にいろいろと研究してもらって、ゴジラのあの材料ができたんです。

原 口：今ならもうラテックスって普通に売っていますけど、まだこの頃は初めてで、そういう研究所に依頼するしかなかったんですね。

開 米：そう。レンガみたいな白いゴムの固まりを持ってきて、私らが包丁で毎日カットして、油脂を混ぜて、練ってトロトロにしていたんです。その材料の名前はもう忘れたけどね(←生ゴムの練りに使う「しゃく解剖」=「ペプタイザー」のこと)。そのままだと練るのはすごく硬いので、一晚(油脂に)漬けて柔らかく染みだしたものを、毎日毎日そうやって練って、ボールに入れといて、作っていたんです。この作業はだいたい私で、八木さんは、竹と針金と金網で全体の形を作っていた。

原 口：ちょうどこれ、その最中の写真ですか。これ、金網と、会長が買ってきて、会長と八木さんと、金網と竹で組んだ、その上に、このゴムを塗ってるということなんですか。

開 米：そうです。その上に、天竺(木綿)を貼る。その上に、私らが練ったやつを貼っていくんです。足元にある金だらいやボールは、今日使うやつ、明日やる予定のやつ、というふうに順番に置いているんですね。

原 口：会長たちが練ったそのゴムを、天竺の上へ盛り付けてこの形にしてらっしゃるんですか？

開 米：いや、そうじゃないです。(表皮のパターン原型を指して)この型を、ベニヤ板の上に作って、石膏で型を取って、これ(溶かしたゴム)を流して、赤外線ランプで焼く。

三 池：当時の方法だと、焼くんですね。

開 米：焼いて、それをくっつけていくんです。ボディはボディで、上にゴムを塗って、石膏型でとったこの型をですね……。

原 口：皮膚ですね、そのひだは。

開 米：出来たやつを、赤外線焼いて、それをハサミで切って糊をつけながら形にしていく。

三 池：パーツパーツでバラバラにして、一回赤外線焼いたものを、また元に戻すみたいな考え方なんです。

開 米：そうです。ですから、こういう形は、めちゃくちゃに多いわけなんです。どこに使ってもいいように、一つの版で何回も作っておいて。合わないときは、ハサミで切って、くっつけて一つの形にしていくんです。

原 口：全体に、その皮膚の皮を抜いたものを、貼り込んでいって。

開 米：金網で作った胴体にもゴムを塗って、赤外線で乾かした後は金網をぐっと押しつぶして抜いて、表面に貼っていくわけです。

原 口：会長と八木さんたちが金網で細工したものはあくまでもベースで、その表面にゴムを塗って固まったら、その金網はもう全部引き抜いちゃうわけですね。

開 米：取って、捨てちゃうんです。

原 口：だから、出来上がったときには、この中にもう金網は入ってないんですね。

開 米：入ってない。この中に入ってるのは、綿です。

原 口：形がつぶれないように。

開 米：そうそう。頭からずっと、綿を入れてね。形にして、ふたをして、それでこっち(=ボディ)に貼っていく。だから重くないんですよ。こういう作業は雲をつかむようなものだから、人を雇ってくれないんですよ、東宝が。これだけの人数でやりなさいということで。

福 留：それが八木さんご兄弟と、開米さんということですよ。

開 米：そうです。それと『ガメラ』(『大怪獣ガメラ』1965)をやった八木さんの息子、正夫さんね。

三 池：あと鈴木儀雄さんって、後にデザイナーになった方も、アルバイトみたいな形で。

開 米：あれは、ずっと後からね。円谷さんの兄貴の子どもで多摩美出てる円谷良夫に「誰かいないか」って言って、そしたらバイトがいるからって、後半なんですけど、バイトに来てもらった。(スーツは)一個しかないし、夜中までかかるんですからね、毎日。撮影終わって帰ってきてから、またきれいにして、あくる日の撮影に備えなきゃいけないじゃないですか。だから、誰かいないとということで、バイトを2~3人呼んでもらって。みんな多摩美の学生で、毎日来られないから何人が交代で来てもらって。

原 口：その何人かの中に鈴木儀雄さんがいらっちゃった。

開 米：そうです。

原 口：『ゴジラ』はモノクロの作品で、今DVDとかですごい画質が良いものが見られるんですが、とても気になるのが、目が光ってるように見えるんですよ、モノクロなんだけれども。電飾で中に電球を入れたりというのはされてないですよ？

開 米：あのころは電飾入れてないです。ただの目、描きです。

原 口：目玉自体の材質は、何で作られてました？

開 米：あのね、最初は描きでいったんですけど、後から木でできた球に描いてもらったんですよ。大蔵のね、大蔵病院（注：現在の国立成育医療研究センター）の前に、大蔵木工という木工所があって、そこで卵形の球に木工旋盤でひいてもらってそれを、入れたんですよ。その頃はまだラジコンも何もないからね、ただ入れただけですけど。

三 池：じゃあ、最初の『ゴジラ』には、その目玉すら入ってなかったということですか。

開 米：入ってないです。そういうところまでは誰も頭が回らなかった。

三 池：デザイン上の目に、色で目を描いたっていただけだった。

開 米：そうです。

原 口：1作目のゴジラも、途中からその木球の目に……

開 米：……と、思うんですけどね。最初は、作ってはめ込んだだけですけどね。

原 口：これなんかよく見ると、やっぱり玉を入れている感じですね。

開 米：玉を入れたのはね、かなり後だと思うんですよ。

原 口：これは入れてない。

開 米：これは入れてないと思うんですよ。で、後からのやつは、円谷さんがいるんなこと、「もうちょっと、なんか、動くようになんねえか」とか何とか言うんでね。

原 口：2作目の『ゴジラの逆襲』（1955）では、眼球は動いているんですよ。だから間違いなく玉が入っている。

開 米：1作目は、そういう仕掛けは一切、口パクとかそういうのも、無かったと思うんですよ。そこで私は、次からはこれを、口をパクパクしたり、目をキョロキョロしたりするようにしたいって言って。そのころは、目をスプリングで動かすなんていうのは頭にないからね、ゴムで引っ張って、放すと元に戻るような仕掛けを考えました。

原 口：ゴムのテンションで戻るように。

開 米：ええ。それで、口パクするときは、東宝の前の自転車屋からワイヤーを買ってきて、そのワイヤーを買ってきてやったんですけどね。その前は、そんなワイヤーなんて知らないからさ、三軒茶屋の三味線屋へ行って、琴の糸あるじゃないですか、あれを買ってきて作って、それで、私が後ろから引っ張ってたんですよ。用意スタートで、アップのときにね。それを最初はやってただけけど、やっぱり、琴の糸だから、切れちゃうわけですよ。それで、何かいいのねえかなって、自転車屋に行ったら、「ある」というんですよ。それで、そのワイヤーを……。

原 口：自転車のブレーキのワイヤーだ！

開 米：あれを取り寄せてもらってね。寸法が決まっていて2メートル以上あるんだけど、後ろの尾っぽのほうで私がやって（＝操作して）るから、アップじゃないとできないんですよ。

三 池：なるほど。引き絵だと、人間が見えてきちゃう。

原 口：あと、目の動きってというのは、アップじゃないと効果もないということですね。

開 米：だから、これやるのはアップだけだったんですよ。

原 口：あんまりフルサイズだと見えないかもしれないしね、モノクロの時代は特に。

三 池：先ほどの、目の表現なんですけど、開米さんは、1作目だとずっと現場で、怪獣付きという役割で、現場にいらっしゃってるでしょう。やっぱり、艶を出すために濡らしたりとかいうことは、カット単位でやられてたわけですかね、艶っぽくして。

開 米：そうそう。

三 池：白黒映画なのでコントラストは強調されますね。

開 米：撮影部はいつも照明とケンカするんだよね。私らがこう（ツヤを出すため）塗るでしょう？ そうすると照明がさ、「てかり過ぎる」とか言ってくる。そしたら今度はカメラをのぞいてる有川（貞昌）（※8）さんが「もうちょっと色明るくしてくれよ」なんて言うから、いつもケンカになるんだよね。

三 池：もう1作目から、そういうぶつかり合いはあったんですね。（笑）

※8：有川貞昌……ありかわ・さだまさ。1925（大正14）年生まれ。撮影技師、特撮監督。1953年、東宝に入社。円谷英二の右腕として数々の特撮差品の撮影に従事。『ゴジラ』では特撮パートのカメラマンを、『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』では特技監督を担っている。2005（平成17）年没。（平成24年度報告書41ページ「2.2.2.1.3.1.有川貞昌（ありかわ さだまさ）撮影、のちに特技監督」に記載。）

開 米：カメラから見た目だと、照明から当たると反射するでしょ。だから、いつもケンカするわけなんですよ。

三 池：「濡らせ」とか「濡らし過ぎだ」とかいうやりとりは、初っ端からやってたんですね。

開 米：俺たちは、きれいにしなきゃなんないからさ。

三 池：たぶん、艶を出すんだったら本番寸前に湿らしといて、目玉にキャッチライトを当ててたんじゃないかなと思うんですよ、その後も、そういうやり方を伝統的にやっていますから。

原 口：昨日ブルーレイでも観たんですけど、カットごとにてかりが、濡らしをしてるような感じがあって、目もすごくきれいに光ってるんで。

三 池：そうなんです、目はずいぶん、生きてる印象なんですよ。

原 口：目は何色で塗られてたか覚えていらっしゃいますか？

開 米：あれは、よく覚えてないんだけどね。

原 口：銀色だったり金色だったり、反射する色だったんですかね。

開 米：……何(色を)使ったかなあ。こういう塗ったりなんかするのは、利光さんがやってたからね。私らは(ゴジラのボディを指して)こっちのほう。

原 口：造作をやったりとか。

開 米：そうそう。ここ(=頭部)から先は、利光さんがやってたから。

三 池：顔は利光さんが、その後もやられているわけですね。

開 米：ええ。

原 口：こういう牙とかも……。

開 米：これは、昔はスギの木を使ってたんです。材木屋へ行って(杉木を)買ってきて、私らがナイフで削って、貼っていったんですよ。

三 池：木製なんですね。

開 米：ゴジラの爪は、みんな木でやってたんです。ボンドなんかないから、木にラテックスの材料を塗って、乾かして、付けていったんです。また、足なんかは、昔は下駄だったんですよ。

原 口：中に下駄が入ってる。

開 米：ちょうどゴジラの足の形が入るような下駄を作って、鼻緒だってこんな太いのを作ってやったんだけどね、こいつが重過ぎて、上げてやったりなんかしていると、ちぎれちゃうんです。

原 口：鼻緒が(重さに)負けちゃって切れちゃう。

開 米：それでね、あれは確か(撮影の)後半ごろだったか、私が築地へ行って長靴を買ってきたんですよ。で、ゴジラの足を(縦)半分に切っちゃってね、それで長靴をはめ込んで、またくっつけて。それでやったら、俳優さんも楽に動けるようになったの。

三 池：それも、ずっとその伝統で、後々の怪獣まで同じですね。

原 口：今でも、ゴム長(笑)。

福 留：ブレーキのワイヤーなども、今でもやっているやり方ですよ。

開 米：そうです。でもあの当時は、長靴なんて売ってなかったんですよ、そこらに。

三 池：あ、そうなんですか。

開 米：長靴を履いてる商売と言ったら、魚屋ぐらいしかないじゃない。

原 口：それで築地のほうに。

開 米：成城や祖師谷の靴屋さんにも行ったんだけどね、「長靴なんか今ねえよ」なんて言われてさ。「築地に行けばあるから」って教わって、築地で調達したんです。あの頃は普通の人でも長靴なんて手に入らなかったから。

原 口：それが昭和29年当時の普通だったんですね。

福 留：物資不足の点においてはまだ「終戦」だったんですね。

開 米：まだまだ(怪獣の)材料なんて何にも無い時代でしたから、探すのにはすごく苦労しました。こんな爪一本作るのだって、木を切って……。

三 池：その爪は、やっぱり折れることがあるわけですよ。

開 米：いや、折れることはないです。

三 池：丈夫な木だから、そんなに簡単には折れないんですか。

開 米：ただ、あまりガツと尖がったんじゃなくて、(爪の先端部を指して)ここをちょっと丸くしてね。

三 池：先ほど「綿を使われた」とおっしゃいましたが、当時はウレタンという素材が無かったんでしょうか？

開 米：ウレタンも、背中のファスナーだって無かった。背中の出入りするところも、足袋のコハゼ(※9)みたいな2センチぐらいの部品を作って。万力でぐっと曲げて、ボール盤で穴を開けて麻糸で結わえて、それで中島(春雄)(※10)さんが入って、閉める時に、こういうふうに(鉤状に曲げた左右の指を組み合わせて引っ掛ける動作をしながら)引っ掛けるようにして。

原 口：地下足袋見たいな感じですね。

開 米：そうそう、あれのでかいやつを作ったんだけど、それでも動くと、バーッと飛んじゃう場合もあったから、その都度直してたんですよ。

三 池：背びれは一体化してるんですか？ それとも背びれ自体は後から着けたんですか？

開 米：背びれは(ボディと)一体になってしまっていました。

三 池：つまり(背中の)人が入るところをかわして、背びれがあったということですか？

開 米：そうですね。背びれは真ん中に見えるんだけど2センチぐらい左寄りにある。

三 池：それはやっぱり閉じるときも大変ですね。

開 米：そうです。

三 池：背びれが出っ張ってる中で、フックを引っかけるんですもんね。

開 米：ただ、入れるときは楽なんだけど、今度は中に入ってるハルさん(=中島春雄氏の愛称)がきついでしょ。向こうは早く出たいし、こっちも早く出さなきゃいけないから、その間を合わせるが大変だったの。最初は「早く出せよ、このやろう!」なんて言ってたのが、後半になってからは慣れてきたのか、言わなくなってきたけどね。

福 留：そうやって怒鳴られる時もあったのですね。

開 米：なにせ中に入ってるほうが「俺は俳優だ!」って威張ってるから(笑)。こっちは言わば出入りの業者だから「ああ、そうですか、どうもすいませんでした」って。

三 池：ああ、そうですか(笑)。

原 口：中島さんも東宝の専属の俳優さんでいらっやっったんですね。

開 米：そうです。

原 口：どうしても、社員と町場のフリーランスという関係になるんですね。

開 米：あの頃の役者はみんな威張ってたよ(笑)。でも、2作目からは仲良くなってたけどね。

原 口：この時にやったすべてのことが初めてだったということですね。

開 米：初めて。ですから円谷さんも、俳優さんには何にもあまり言わないで「こう動いてくれ」「ああ動いてくれ」って、助監督を通して言っていました。俳優さんも、そのとおりに動いてくれましたよ。私らはと言うと、どっちでもよくて。ただ、壊してもらいたくない(笑)。……壊すと、直すのが大変だからね(笑)。

原 口：ちょっと話が戻るんですけど、会長、『ゴジラ』の作業で最初に会長が八木さんと呼ばれて言ったのがPCLだったとおっしゃってましたね？ もう一度確認したいのは、ここに東宝の撮影所があつて。

開 米：裏門のほうに。

原 口：ここには今、消防署がありますよね。

開 米：消防署の前です。

原 口：ここにありましたよね。今セブンイレブンか何かが建ってる……。

開 米：いや、違う。住宅展示場があつたでしょう、あの中。あそこに東宝のPCLのスタジオがあつた。

原 口：ここで、ゴジラの造形の準備をされていたんですね。

開 米：ずっと長くではない。前は守衛さんが毎回いたんだけど、そこは工場っていうか、東宝の工場になってたんです。カメラがロケなんかから帰ってくると、そこでオーバーホールしなきゃならない。

原 口：ああ、じゃあ機材整備なんかも、ここで？

※9：コハゼ……「小鉤」とも。足袋の足首部に並んだ金属製のホックで、これを「受け糸」と呼ばれる糸の穴に引っ掛けて留める方式は、江戸後期から明治前期にかけて普及した。

※10：中島春雄……なかじま・はるお。1929(昭和4)年生まれ。ゴジラのスーツアクター(=ぬいぐるみ役者)。前年公開の『太平洋の鷲』(1953)で、日本初のファイヤースタントを演じたことがきっかけで、同作で特殊技術を担当した円谷英二により抜擢された。

開 米： そういう場所です。奥では「東宝スコープ」(※11) っていうレンズ作ってたの。東宝は外国からレンズを買わないで、自分のところで作ってたんです。その東宝スコープを作ってる所が奥にあって、こっちがロケから行って帰ってきたカメラをオーバーホールする工場だった。さらにその奥にスタジオがあって、そこでゴジラを作ってたんです。

原 口： (写真を指して) この場所がまさに、利光さんが作業されてた場所だった、と。

開 米： そうです。一つしかないスタジオでしたからね。

原 口： (スタジオ) だから、ここは大きいんだ……。じゃあ、会長たちが作業されていたのもこの場所だったということですね。

開 米： 最初はね、誰にも見せなかったの。守衛さんがいたけれど、私らがやる前は、夜には鍵を閉めて下(撮影所)へ帰っちゃう。ここは空き家だったんです。ところが、私らがゴジラを作るようになってから、始終24時間、ずっと守衛さんがいるようになった。

福 留： 社内でも秘密にしていたということですね。

開 米： 秘密にしてた。だから私らなんて、名前も知らないんですよ、これ(ゴジラ)の。ただ怪獣を作ってるだけで、名前を知らないんだ。

原 口： 当初「G作品」ということで、ゴジラっていうのは、言わないようにしてたみたいですね。

開 米： だから下の撮影所のほうも、誰も、どこで作ってるかさえ知らないんです。私らは何も運ぶものがないからって、東宝の前の自転車屋で農家みたいな、2メートルぐらいあるリヤカーを買ってもらって。それにゴジラを載せて、布団を掛けて……。

原 口： 見えないように。

開 米： ええ。毛布なんて無いから、布団をかぶせて、リヤカーで下(=スタジオ)へ持って行く。終わったらまた持ってきて。そんなことを2作品ほどやったかな。

原 口： そのPCL、会長たちが工房にしてた所と、その坂下が東宝の撮影所で、8番か9番(ステージ)ですか。撮影は8番ですか、9番?

開 米： 最初は8番、9番なんて、なかった。昔の裏門から入ってすぐのところ、銀座通りのオープン(セット)があって。あとはだいたい、5スタとかあの辺の、空いてる所しか使わせてもらえなかった。

原 口： じゃあ、東宝の所内で『ゴジラ』の撮影が始まりました、と。円谷組が始まって、その日が終わったら壊れた箇所をまた直さなきゃいけない。次の日の撮影のために、またリヤカーでここに戻って、会長たちが修理する、ということですか?

開 米： そうです。毎日往復です。裏門はその都度閉まってるから、守衛さんが開けてくれて。向こうも閉めてあるので、俺が行くと開けてくれてね、また閉めちゃう。そんなものの繰り返しをやってるわけですよ。

三 池： 撮影中は中島春雄さんが入って動かされてたわけですけど……。

原 口： 中島さんと手塚(勝巳)(※12)さんと2人で。

開 米： 手塚さんと2人で。

三 池： で、脱いじゃえば、開米さんの扱いじゃないですか。お一人じゃ、多分重くて持てないぐらいですよ。

開 米： そう。だけど、その時は、まだ八木さんがいたんです。。

三 池： ああ、八木さんもそういう時は現場に来て、運んだりとかは手伝って下さったたんですか?

開 米： これは大変だからって言って、利光さんがナベさん(渡辺明)(※13)に言って、ナベさんが会社に言って、アルバイトを2人か3人。

原 口： 鈴木儀雄さん(※14)とか、多摩美の人たちが入ったのもその頃ですか。

三 池： (ゴジラスーツは) 何人ぐらいで持ち上がったんですか?

開 米： 2人です。

三 池： 2人でなんとか持ち上がるぐらいなんですか。相当重かったという話ですけど。

開 米： そうです。その頃はスタジオに入っても、他の人は手を貸してくれないんだよね。大道具とか照明と

※11：東宝スコープ……アナモフィックレンズ(=ワイドスクリーン撮影・再生用の特殊なレンズ)による日本の映画の上映システム。画面アスペクト比は「2.35:1」で、おもな特徴は「シネマスコープ」と同様だが、この名称は20世紀FOX社の登録商標だったため自社名を冠した。第一弾作品は『大当り三色娘』(1957、杉江敏男監督)。

※12：手塚勝巳……てづか・かつみ。1912(大正9)年生まれ。プロ野球選手から俳優に転身、新東宝を経て東宝に入社。ゴジラのスーツアクター候補として抜擢されたが、スーツの重量に堪えかねて中島に役を譲り、後のシリーズでは彼と共に怪獣役を務めた。

※13：渡辺明……わたなべ・あきら。1908(大正5)年生まれ。美術監督。円谷英二に請われ『ハワイ・マレー沖海戦』(1942)特殊美術を担当。『ゴジラ』でも特殊美術監督を務めた。平成24年度報告書「2.2.2.1.3.4. 渡辺明(わたなべ あきら) 美術監督」を参照。1999(平成11年)没。

※14：鈴木儀雄……すずき・よしお。1935(昭和10年)うまれ。美術監督。当時は多摩美術大学彫刻科在学中、開米栄三の助手としてゴジラスーツ製作に参加した。1959年より東宝特撮映画の撮影助手となり、1961年より美術スタッフに転向。『マイティジャック』(1968)より円谷プロに美術監督として出向した。

かそういう人たちは、東宝の社員でしょ。俺たちは出入りの業者だから。

三 池： ああ、やっぱりそういう差別扱いが。

開 米： だから、一切触らない。

三 池： それは美術部とかも、やっぱり手伝わないんですか。

開 米： 美術っていうのは無かったし、全然手を出さなかったね。ナベさん一人が親方でさ、あとは入江（義夫）（※15）さんしかいない。井上さんもいなかったんだ。

三 池： 最初はそうですね。

開 米： こっち（＝東宝美術）もないし、うちのほうもないから、じゃあバイトでも使って、ということで、入れてもらったけどね。撮影所の人間っていうのは、どこでも同じだけど仲悪いんだよ（笑）。他の人の仕事に手を出さないの。

三 池： ……分かります、はい（笑）。

開 米： 今でもそうでしょ？

原 口： 今はもう、仲が悪いのではなくて、コミュニケーションそのものが無くなっちゃってる。

三 池： そうですね。

開 米： それでも（見かねて）手伝ってくれるというのはありましたけどね。だから、だんだん仲良くなるっていった。

原 口： 利光貞三さんは、この『ゴジラ』をやる時点でも東宝の社員ではなかったということですか。

開 米： 全部、1本ずつの契約者です。

原 口： ということは、やっぱり最初の『ゴジラ』は、フリーが集まって彼らの力でできてるって言っても過言じゃないんですね。

開 米： 利光さんと八木さんは1本契約で、八木さんの息子と私は臨時雇いなんです。臨時で1日働いて、400円だった（笑）。

原 口： 今でいうと幾らぐらいなんですかね？

開 米： 今で言ったら……3,000円か4,000円ぐらいじゃないですか。（※16）

原 口： 10倍ぐらい……もっとかな？

開 米： 24時間働いてたからね。でも、私より鈴木儀雄のバイト代のほうが高いんだよ（笑）。バイトは出勤簿（に判を）押せば、（時給で）金になるでしょ。で、残業代も付くじゃない。私らは1日400円で、ずうっとだから。

原 口： でも、会長たちが作った1作目の『ゴジラ』が興行的にも大ヒットして、それから円谷さんが次々に作るようになって、テレビで『ウルトラQ』（1966）や『ウルトラマン』（1966）が放送された頃が、一番大きな怪獣ブームだったと思います。

開 米： 『ウルトラQ』の次の『ウルトラマン』から、少しずつ、こう全般に……。

三 池： 社会的な知名度が爆発的に広がったんですよね。

開 米： それに比べれば『ゴジラ』はまだ初めてだったから。当たったことは当たりましたけどね。

原 口： 作品が当たったときには、会長たちに「よくやってくれた」って大入りみたいなものは無かったんですか？

開 米： 無い無い（苦笑）。

原 口： その仕事が終わったら、契約もそれまでだった、と？

開 米： もう終わったらすぐ、PCLの倉庫をきれいにして。美術課長とナベさん、利光さんがそれに立ち会って「じゃあ、これでご苦労さま」と。私は次の週はもう、新東宝の『鶏はふたたび鳴く』（1954）なんていう五所（平之助）さんの映画で、千葉へ行っちゃったんですよ。八木さんたちは、それよりもっと前に千葉に行ってる。映画界って、みんな終わると、そういうもんなんですよ。

原 口： 終わったらもう次の現場、みたいな。

開 米： 社員じゃないから、私らは。

原 口： 『ゴジラ』が撮影が終わって、会長がPCLの倉庫を閉めて「お疲れさまでした」と言った時点では、まだ当たるも当たらないも分からないですからね。

※15：入江義夫……いりえ・よしお。1928（昭和3年）生まれ。美術デザイナー、造形家。当時は特殊美術スタッフとして東宝と契約中で、『ゴジラ』に美術助手として参加、ミニチュアの図面や制作を担当していた。2013（平成24年）没。（平成24年度報告書43ページ「2.2.2.1.3.6. 入江 義夫（いりえ よしお）美術（主に模型設計）」に記載。）

※16：昭和28年当時の大卒銀行員の初任給は平均約5,600円。

開 米：（撮影が）終わって半年ぐらいたってからでしょ、映画の公開は。

三 池：そうですね、それぐらい時間差がありますよね。

開 米：後から聞いたんだけど、渋谷（※17）から駅のほうまで人が並んでたっていうぐらい当たってたらしい。ところが、私らは次の仕事でよそへ行っちゃうじゃないですか。

原 口：まあ、それは直接は分からない。

開 米：これ（＝怪獣）でご飯食うっていう人は、円谷さんと有川さんしかいなかったんですよ。あとは、カメラの富岡（素敬）（※18）さんやなんかは、みんな社員だから、東宝の社員だからさ、終われば別の作品に行くじゃないですか。これでご飯食うっていう人は、円谷さんと有川さんしかいなかったんですよ。

原 口：円谷監督と有川カメラマンは、この当時は東宝の社員ではなくて……。

開 米：やっぱり契約。1本ごとの契約で。

三 池：開米さんが現場にずっと立ち会われて、ラッシュとかもご覧になったと思うのですが、「すごく良いものができた」みたいな実感は、ありましたか？

開 米：それが、あまりね……。その頃にはもう次の作品が、半月ぐらい前から「次、あいてる？」なんて声をかけられて「空いてるよ」と言ったら、もうそっちに行っちゃうじゃないですか。だから、これが当たるか当たらないかなんていうのは、全然見当がつかないわけ。

三 池：ああ、やはりそこまで思い入れがある仕事としては、やっていない感じだったんですかね？

開 米：誰もやっていないと思うんですよ。

三 池：今でこそ本当に東宝を代表する怪獣であり、世界的なゴジラですけど、最初は祝福を受けた誕生ではなかった、と。

原 口：しかも、このゴジラという被写体を初めて作った。怪獣っていうものを初めて作られたわけだから。

三 池：最初は、造形という仕事は会社の中でもなんか冷遇されていて、主役を作ってるわりには、あまり良いポジションじゃなかったということですね。

開 米：で、次の『ゴジラの逆襲』から、東宝が「契約しましょう」って言ってきたんですよ。

原 口：当たったらすぐ「次だ！」って。

開 米：しかも3年契約してくれた（笑）。

原 口：1作目でゴジラを作ることに従事していて、事柄が分かっている人という意味で、東宝は押さえときたかったんでしょうね。

開 米：東宝としてもこの後、人間を押さええておかないといけないんで、契約しましょうということになったんです。

原 口：その件で知りたいのは、きっと開米会長も利光さんもそうだったと思うんですが、当たった作品に似たものをよその会社に作られたくないということで、映画会社としてはその技術流出させたくないと考えますよね。

開 米：たしかに、私の家は石神井公園にあったんだけど、東宝と私が契約する前に、東映の総務の係長が、私の母親の知り合いのつてを頼ってうちに来たことがある。

三 池：やっぱり（笑）。

開 米：「東映でも特殊技術課を作るから、来てくれないか」って。

原 口：絶対そうなんじゃないかと気になってました。円谷監督とか撮影技術の面については戦前からあるけれど、ゴジラっていう怪獣を作ることについては初めてなわけだから、他社が絶対、黙ってるわけがないなと思って。

開 米：ええ。もう、すぐ来たんですよ。

三 池：実際に作ってるのは誰だ？っていうリサーチは、絶対やってますよね。

開 米：それで私は、うちのおやじに「東映から来たんだけど、東宝からも来てるんだけど」と相談したんですよ。そうしたら「東宝に行け」と。東映より東宝の方が安定しているというイメージがあったところだから。（※19）

原 口：東横映画だったり……。

※17：渋谷……「渋谷東宝会館」の略。東京都渋谷区道玄坂にあった「東横映画劇場」が渋谷東宝会館、「渋谷シネタワー」を経て現在のシネマコンプレックス「TOHOシネマズ渋谷」となった。

※18：富岡素敬……とみおか・もとよし。1924（大正13）年生まれ。カメラマン、撮影監督。円谷特殊技術研究所（円谷プロの前身）を経て東宝撮影所に撮影助手として入社、撮影技師として有川貞昌の補佐をした後、『ゴジラ・エビラ・モスラ 南海の大決闘』（1966）より特撮パートのメインカメラマンを務めた。2011（平成23）年没。

※19：厳密に言うと「太泉映畫」と「東横映画」の2つの制作会社が配給の「東京映画配給株式会社」に吸収合併されて「東映株式会社」という社名になるなど、1940年台末期から1950年台前半の数年で社名および組織を数回変えたことによる。

開 米： そうそう、東横とかね、何とかって他の名前もあってね。「こっち(=東宝)のほうが間違いないから」って。

三 池： それはそれで正しい判断でしたね(笑)。

原 口： その時に、会長がお父様に相談しないで東映に行ったら、どうなってたんだろう(笑)。

三 池： 映画会社のスカウトマンみたいなのが、やっぱりいたんでしょうかね？

開 米： いや、あの頃はそういう組織が動いてる、各映画会社がみんな狙っているっていうのは、知らなかった。

三 池： 特撮部を作ろうという機運は、各社にあったんですよ。

開 米： あったんですよ。これ(=怪獣)だけじゃなくて、他の特撮映画を。東映は昔から、京都で、ガマガエルだの何だの、やってたからね。

三 池： 忍術映画とかですね。

開 米： 私は八木さんと一緒に、ああいうのも作ってたんですよ。

三 池： じゃあ映画用の特殊造形みたいなことは、『ゴジラ』の前からやられてたんですか。

原 口： 京都のほうに行かれたりは……

開 米： そっちへは行ったことないですね。あっちはね、大橋(史典)(※20)さんがやってた。

原 口： 会長が『ゴジラ』をやる前に、八木さんともガマを作ったりっていうのは、東京で、新東宝や東宝の忍術映画とかでお化けが出るとかの流れで作ったことがある、ということでしょうか？

開 米： そうですね。

三 池： 人が入るということに関しては、利光さんのひな型って、意外と人のプロポーションから外れている感じがするんですけど、それを実際に役者さんが入って動かすにあたって、何かディスカッションとかミーティングみたいなことはされたんですか？ どうやって動かすか、みたいなことは。

開 米： そうですね。

三 池： 例えば実際作るときに、デザインも変更して、足がちょっと長くなったりみたいなことはあったんですか？

開 米： ありますよ。ですから、手足なんて、ゴジラに限らずだいたいみんな長めにできていて。それを俳優さんが入って、届かなかったらカットして、詰めていった。

三 池： もう、着合わせですね。

開 米： 背広と同じです。

三 池： 当然そうなるんでしょうけど、ひな型に対しては、イメージとかもちょっと変わってくるじゃないですか。それに関しては、渡辺明さんとか利光さんは、まあそういうもんだと……実際動くためにはこうなるんだというのは、割り切ってらっしゃるんですか？

開 米： そう、渡辺さんでも、円谷さんもそうだけど、ひな型はあくまでもひな型だって。(造形がアレンジされても)実際に人間が入ったら、それでいこう、となる。

三 池： じゃあ、もうみんな分かかってて、動くためにはこうなるんならOKということですね。

原 口： まず、こいつ(=造形物。この場合は怪獣)がどんな形なのかを決める、まあこういうことだろうということのひな型ということですね。

開 米： そうです。

三 池： 実際には、中島さんや手塚さんのプロポーションにある程度合わせて、金網の人形を作ったわけですよ。

開 米： そうです。寸法を採って、中に入るから一回り大きく作ったんです。

三 池： ちょっと余白を設けてですか。後々は、それがマネキンになったり、中に入る俳優さんの型を採ったりしてるんですけど。

開 米： マネキン人形は駄目なんですよ。あれは、小さくできてるからね。着ぐるみはみんなそうですけど、やっぱり実際に入る人間よりも大きく作らないと。

三 池： 脱着するたびに、同じ関節にちゃんと入れるためには……。

開 米： (関節を曲げ伸ばしして)ある程度こうやってやると、空気が入るような作りになってるんですよ。

三 池： 遊びがないと入らないんですね、なるほど。

※20：大橋史典……おおはし・ふみのり。1915(大正4)年生まれ。造形家、俳優、監督。元「日本特撮株式会社」代表取締役社長。戦前の「松竹キネマ」蒲田撮影所演出課からキャリアをスタートし、奈良の「全勝キネマ」から俳優も務め、後に『蜘蛛巣城』(1957)、『用心棒』(1961)などの黒澤映画にも出演した。戦後は京都の「宝プロダクション」で『忍術自来也』(1948年)に参加し、大蝦蟇、大蛇、大蛸蟪を造形した。1989(平成元)年没。

開 米： ええ。遊びがあったほうが俳優さんも楽し、できた製品も体中が動くから、強そうに見えるんですよ。

原 口： 会長たちが作られて、いろいろ試行錯誤をして改良も加えられたと思うんですけど、やっぱり『モスラ対ゴジラ』(1964)の時ぐらいになると、すごくマチ(=可動部に作った空間的余裕)が薄くて、動きやすそうになってるなという印象はありますね。

開 米： そうです。

福 留： これはシリーズものとはいえゴジラは毎作(造形を)変えていくものだったんですか？

開 米： 作り変えていく。

三 池： 改善していったということですよ。

開 米： 本社でお客さんにアンケートを採ってるんだけど「ゴジラがちょっと怖過ぎる」って言うんだ。じゃあ、もうちょっと顔を柔らかくしようということになって。最初のゴジラには、耳があったでしょ？

三 池： はい、ありましたね。

開 米： 海の中から出てくるのに、耳が(開いているのは)どうだ、なんて話も出てきて。で、やめようと言って、耳がなくなっちゃった。

三 池： そういう造形チェックは、円谷監督と渡辺デザイナーの両者が一緒に来て、いろいろ意見を出す感じだったんですか。

開 米： そうですね。やっぱり利光さんだけでなく、やっぱり円谷さんと渡辺さんも来て(意見を出す)。

三 池： で、利光さんはそれを聞いて……。

開 米： あんまり聞かねえんだよ(笑)。あの3人は、ほら、京都時代からの仲間だから。

三 池： そうですね、『ハワイ・マレー沖海戦』(1942)も、3人ともやってらっしゃいますもんね。

開 米： だから、みんな意固地になって、なかなか進まないんです(笑)。

三 池： デザインに対して、利光さんがどれぐらいの自己主張といいますか、どれぐらいこだわってらっしゃったのかなというのは、知りたかったところなんですけど。

開 米： だいたい、デザインそのものが無いんだから。

三 池： 最初のゴジラはそうなんですけど、後々のラドンやモスラ、 balan などは渡辺明さんがある程度スケッチ

を描かれてたんですか。

開 米： そうですね。絵コンテが来てから利光さんがデッサンして、原型を作って。その時には、私らはもう下準備しているんです。もう進めておかないと(間に合わない)。

三 池： 助手さんは実務的な作業ですね。そのデザインに対しての、渡辺明さんという絵で提示する人と、利光さんという実際にスーツを彫刻する方との、衝突とかはあったんですか？

開 米： そこが変わってくるわけ。

三 池： うまが合ってたのか、それとも、やっぱり利光さん主導でやったのかってところなんですけど。

開 米： それとまた、俳優さんを中に入れたときに、また変わるじゃない、動きが。

三 池： そうですね。

開 米： できないから、「こうしてくれ、ああしてくれ」って言うと、もうデッサンとは違ってきちょうわけです。人間が動くんだからね。やっぱり、俳優さんが動きやすいように(造形作業を)進めていかなきゃならないから。

原 口： ちなみに、『ゴジラの逆襲』の工場(=作中に登場する「海洋漁業KK」の工場)も、同じPCLの中で作られてたんですか？

開 米： 同じです。下の撮影所に、そういう敷地がなかったんですよ。で、やっと、今の大工センターのところに、11ステージを造ってくれたんですよ。

三 池： 11(ステージ)が『ゴジラの逆襲』のときでしたっけ。

原 口： いや、あの時は、まだ11は無かったはずですよ。

開 米： なかったかな……。

原 口： (11ステージは)けっこう後だったと思います。

福 留： スタジオに近くて、それなりに広い場所ということだったんですね。

三 池： あ、そうか、けっこう高さのあるステージだから、後ですかね。

原 口： 『フランケンシュタイン対地底怪獣(バラゴン)』(1965)とかの時代かな？

福 留： PCLのスタジオが近かったんですね？

開 米：近いですよ、3分か5分ぐらい。

原 口：円谷さんが亡くなって、『ゴジラ対ヘドラ』(1971)が終わった後、けっこうすぐつぶしちゃって、「東宝ボウル(=成城東宝ボウル)」っていうボウリング場になった。

三 池：その後、大工センター(=東宝日曜大工センター)になってるんですよ。

原 口：(当時のメイキング写真を指して)ちなみに、この方、どなたなんですかね。

開 米：これ、ソポート(・センドウアンチャーイ)(※21)だよ。

原 口：えー!(笑)

開 米：タイのソポート。

原 口：もういきなり『ゴジラの逆襲』で?

三 池：この時にいたんだ。

開 米：この頃のソポートは、タイから国費留学生で、円谷さんのところに勉強に来てたの。

三 池：ふーん。もうちょっと後かと思ってました。

原 口：この写真そのものはだいぶ前にゴジラをフィーチャーしたものだけど、この人誰なのかな?ってずっと気になってたんですよ。昭和30年初頭に来日してたんですよ。

開 米：そうです。

原 口：(ベニヤ板に等身大の人物像が描かれている写真を指して)ここにあるのが、中に入る中島さん、手塚さんの図面で、これから(実寸を)割り出している。

開 米：そうです、そうです。脚立を大道具さんに作ってもらって……こういうのも、なかなか作ってもらえないんだよ(笑)。最初(=1作目)は俺がPCLの上から滑車で吊ってたんだよ。こっちから滑車で引っ張って、大変なんですよ。でも、2作目からは、大道具の中に“特殊技術課の大道具”ができるようになったんです。

原 口：やっぱり1作目が当たったからだね。

開 米：牧野(金太郎)(※22)さんという人が大道具の親方でね。

三 池：牧野金太郎さんですか。

開 米：そう、牧野金太郎さん。彼が親方として派遣されて来て。その部下が5人ぐらい来て、小屋を一つ造って、そこでミニチュア作ったりなんかするようになった。

原 口：もう本当に、円谷組専属の大道具ですね。

原 口：着ぐるみのほうは、手とかを別々にまず作っていく感じですね。

開 米：手足、全部別々に作って、俳優さんに着せて、合わせていくわけ。

原 口：それを最終的につなぎ合わせて。

開 米：背広と同じですよ。

三 池：利光さんと八木ご兄弟と開米さんの分業というのは、もうやっぱり明確にあったんでしょうか? 頭部は利光さんということでしたけど。

開 米：そうそう。あとは、金網で作るの(=ボディの原型)は八木さんが作って、それに、あとは私らがゴムの練ったのを貼っていくわけです。

三 池：表面のテクスチャーですね。八木さんご兄弟は、やっぱり兄弟としてチームワークがいい感じで働かれてたんですか?

開 米：まあ、いいんだろうと思うけど、仕事ですからね。ケンカしながらやってたけど(笑)。

三 池：身内だからかえって言いたいことを言える感じで、やってたんですかね。

原 口：やっぱり1作目が当たったから、会社側もやっぱり条件を良くしてくれたんですか?

三 池：だんだんやっぱり条件を改善していくわけですよ。で、組織も徐々に、いろんな特撮専門の部署に分かれて。

開 米：当時はあの円谷さんがボロ自転車で祖師谷から通ってたんだよ。当たったもんだから、今度は送り迎えだもん。

※21：ソポート・センドウアンチャーイ……1940(昭和15)年生まれ。タイの脚本家・特撮監督、特撮映画・プロデューサー。1962年、特撮映画制作を志して日本に留学、東宝で円谷英二に師事し特撮の技術を学び翌年「チャイヨー・フィルム」を興す。

※22：牧野金太郎……まきの・きんたろう。東宝大道具責任者。『太平洋の鷲』(1953)の舞台(大道具)責任者を経て、『地球防衛軍』(1957)では特撮班の大道具班長を務めた。

三 池： ああ、そうですか。歴然と扱いが変わってくる(笑)。

開 米： 祖師谷から送り迎えですよ。2作目の『ゴジラの逆襲』の頃には東宝がお抱え運転手を雇うようになった。

原 口： 会長たちもやっぱり、ギャラが上がりました？

開 米： 少し。少しね(笑)。

三 池： アンギラスのとげは、何で作られてるんですか。

開 米： このころは、もうラテックスができたから。

三 池： あ、もう、そうなんですか。

開 米： 次の作品の時には、例のゴム研の人が研究してくれて、合成のラテックスを作ってくれたんです。

原 口： もう今と同じ、液状で塗って乾かすタイプの？

開 米： そうです。

三 池： 『ゴジラ』から『ゴジラの逆襲』の段階で、もう全然作り方が変わってきたんですね。

開 米： 向こうも商売だから、いろんなことを研究してくれて、それが次から使えるようになって。

三 池： 現場的にも、すごく改善されたわけですね、動きとか重さとか。

開 米： 今で言うスポンジっていうやつね、ゴム(=「フォームラバー」)の。1メートル×2メートルぐらいの鉄板にゴムの液を入れて焼いたのを、水の中に入れてさらしてゴムの臭いを抜いて、それを乾燥して市場に出すようになった。これは大森にあった雪ヶ谷化学。

原 口： ちょっとふわふわで柔らかい素材ですね。

開 米： そう、あれを私らは、ゴジラの尾っぽに使ったんですよ。尾っぽを(自由に)振れるように……。

原 口： やっぱりそうだったんだ。

開 米： 尾っぽの中はそれが輪切りになってるんですよ。だいたい厚さ2~3センチぐらいのドーナツ状に作って、それを重ねていくわけです。その頃にはもうコニシのボンドができてましたからね。

原 口： Gボンドですかね。それからゴム糊。市川のゴム糊。

開 米： 今みたいに精巧なもんじゃないけどね。

三 池： でも1作目から2作目で、随分、飛躍的に、材料がやっぱり進歩というか、改善されていったんですね。

開 米： いや、そういうのは、ただ私らが知らなかっただけなんですよ。2作目か3作目ぐらいかな、シリコンが出てきた。それから、今度は理研工学でポリができた。

三 池： FRPですね。

開 米： この頃からもう、爪や歯はみんなポリで作るようになったんです。こっち(=粘土などの雄型)で型を作って、それに石膏を流して……。まだシリコンは使ってなかったから。

原 口： 型は石膏だったんですか。

開 米： 石膏を流して。何作目か忘れたけれど、その後シリコンが信越(=信越シリコーン。「信越化学工業」のシリコーン業務部門)でできて、私は神田にある信越の本社まで買いに行ったわけです。東宝って、全部ツケで買えてってお金は出さないんだ。この時も東宝から電話してもらって、俺が直接行って、受け取って来るという。

原 口： まあ、でもきっとその当時、相手側も、東宝だったら大企業だから……。

三 池： 信用があったんでしょうね。

開 米： そうです。だから相手のほうもさ、普通100円で売るものをさ、130円で売るわけ、東宝にはね。

三 池： ああ、そうなんですか(笑)、ちょっと割高ですね。

開 米： 割高になるの。

原 口： その代わり3カ月待つ。

開 米： そうそう、待つ。東宝はそれでもいいって言うんだもん。だけど、今だに映画会社でもテレビ会社でも、みんなツケでしょ？

三 池： いや、そうでもないですよ、今は。

開 米： ものによっちゃ今は、案外「現金じゃないと売らねえ」っていうところも多くなってきたけどね。

三 池： ずっとコンスタントに付き合いがある会社とはそうでしょうけど、やっぱり単独で買い物に行くときは、今はもう現金ですよ。

原 口：あと、昔よりもさらに会社が製作費をケチってるから、ツケが利かなくなってるんじゃない(笑)?

三 池：あ、そうです、そうです(笑)。

原 口：会長は『ゴジラ』の後、『ゴジラの逆襲』と『獣人雪男』(1955)もやってらっしゃいますよね。

開 米：やっています。

原 口：『獣人雪男』は、一部、大橋さんが作られたものがあったと言われてますけども。

開 米：大橋さんも作ってましたね。

原 口：これ(雪男)自体、大橋さんが作ったのですか?

開 米：これはうちで作ったんだ。もう一つのほうです。

原 口：もう一個、背が高いのがありました。

開 米：もっと顔が人間くさいやつね。

原 口：はいはい。このときは、大橋さんが東宝に……

開 米：売り込みに来たんですよ。

原 口：京都から、ですか。

開 米：そうそう、売り込みに来たんだけど、本多(猪四郎)監督が30センチ以上も高いものを作った。

原 口：高下駄みたいな……。

開 米：(雪男を)作ったわけですよ。ところが、セットでは危ないじゃない、転んだりなんかするから。それは、今だったら日曜日にそこの道路でやってるのもいるけどね。ああいう平らなところならいいけど……。

原 口：大道芸でね。

開 米：スタジオの中は、危ないじゃないですか。それで、本多さんがもう円谷さんに「これ駄目だから、作れ」って。

原 口：大橋さんが売り込みに来られて、一度は東宝としても仕事として発注したんだけど、結果的にはNGになったんですね。

開 米：手も義手みたいのを作っただけ、(マジックハンドの動作で)こうやって動くようにした。ところが、こっちも「危ないからやめよう」となって。

原 口：なんか、ある時期、SFXの分野でもそういうことが多々あったみたいで(笑)。こうやって一生懸命やるけど、このぐらいしか動いてないとか、ハリウッドではこうやってるって、いろいろやったんだけど、結局、大体ろくに使えたのなかった、とか。

三 池：まあ、そうですね。

原 口：ちょっと似てるんだね、そういうのとね。

三 池：『獣人雪男』だと、本多組での怪獣というか、造形物じゃないですか。円谷さんもずっと立ち会ってはいらしたんですか?

開 米：いや、円谷さんのほうで、出るのもあったけどね。

三 池：ええ、コマ撮りやミニチュアもありましたけど、基本的な出番は本多組ですよ。

開 米：ほとんどが、本多さんの本編のほうで。

原 口：それでやっぱりその大橋さんの作ったのが危ないから、もうやめようという話になった、と。

開 米：この皮はヤギの皮ですね。冬のヤギの毛は長くていんですよ。利光さんの奥さんの実家がコート屋さんで、足立区のほうで、100万もするような毛皮のコートを作ってるんです。それでそのときに、ヤギの毛を、雪男を作るので10枚ぐらい買って、ドラム缶にお湯を沸かしてね、こげ茶の粉の染め粉をもらってきて、俺が手で染めたんです。

三 池：白い毛だったのを茶色に染めたんですね。

開 米：そうそう、白い毛をこの色に染めて、それで、あと三角針(=皮革手縫い用の針)を買ってきて、縫って、それでこれ(=雪男の表面)を作ったんですよ。

福 留：皮の衣装みたいな感じですね。

開 米：八木さんがこのボディを、この頃にはいろんなウレタンもできてきたから、それで作って。俺は、結局こういうものはミシンで縫うわけにいかないから、全部手で縫って。

原 口：ミシンで縫える、そんな薄いもんじゃなかったですもんね。

開 米：そうなんですよ。

福 留：皮は、なめしたりしたんですか？

開 米：なめさないです。私らは染めたまんまで、色留めの薬をもらってきて、乾かしたらすぐ縫って。こんなもの、皮屋でやってもらったら、1カ月以上かかるっていうんだよね。

福 留：そりゃそうでしょうね。

開 米：それじゃあ撮影に間に合わないから。その頃は、まだボアなんていうものは無かったんです。『快獣ブースカ』(1966)の頃にやっと(ボアが)出てきたの。ブースカは、人絹(=人造絹糸。すなわちレーヨン)なんです。

三 池：いつまでも作品ごとにお話を聞いていたんですが、ちょっとそろそろ時代を変えて「ウルトラ」のほうに行きますか。

原 口：今回、会長にお聞きしたいのは、会長たちが東宝で『ゴジラ』を利光さんたちと作られて、その怪獣を作る仕事が確立されてから、どの時点まで契約されて東宝にいらっしゃったのか、正確なところを僕は知らないんですけど、『ウルトラマン』が火をつけたブームの中で、各社が怪獣をワーツと作るという時に、おそらく円谷プロは、高山(良策)(※23)さんに。

開 米：ああ、良策さん。高山さんも、『ウルトラQ』みたいに1個か2個ならできるけども、「毎週はできない」って言ってきたらしいんです。それで、最初は私も、『ウルトラマン』の頃まではみんな東宝にいたから、たまにお手伝いしていた。そう言えば、東宝にも、あっち(=円谷プロ)のほうも、佐々木っていうのがいて……

三 池：佐々木明さん(※24)。

開 米：彼が怪獣を作って。最初は、円谷さんが佐々木を「仕事を教えてやってくれ」と言って東宝ビルトから連れて来たんですよ。ところが東宝の課長だった末安(昌美)(※25)さんが「駄目」って言ったの。だから駄目って言われたんで、それで佐々木が、ビルトで怪獣作ってたんです。こっちは、円谷さんは、自分のところのやつだから教えてやればいいと思って、ところが東宝から駄目って言われて。それで私らは、やることできなかつたんですよ。だから、穴があきそうだったんで、何個かはやったんです。

原 口：じゃあ、会長がまだ東宝にいらっしゃった時期に『ウルトラマン』まで作られていたんですね。

開 米：『ウルトラセブン』の時には、もう私は(東宝を)辞めて『マグマ大使』(1966)をやったから。『ウルトラQ』とか『ウルトラマン』までは、東宝にいたから円谷プロの仕事もお手伝いしてたわけです。

原 口：高山さんも、怪獣作るということを別に特に専門にされていたわけじゃなくて、ペギラが最初に作られたらしいんだけど、やはり、きっと高山さんも「そんなにはできないよ」という感じがあったんでしょうね。で、会長たちが、その穴埋めと言ったら何だけど、それでも回らなくなってきて、サンク・アールの島田(澄也)(※26)さんが、東宝撮影所内に場所を借りて「島田工房」を作って、そこでも怪獣を作ってたっていう話を聞きました。

開 米：そうそう、サンク・アールはね、東宝美術課の小道具の部屋があって、その裏にあった空き地に掘立小屋を東宝が造ってくれて、そこでいろんな東宝の仕事や円谷さんの仕事をやってたんです。

三 池：サンクも、もともとはそういう特撮の流れなんですね、発生の基は。

原 口：ただ、島田さんたちは、特に怪獣を作るとかを専門でやる気はなかったらしいのね。でも、どうやら会長の話を聞いていて解せたのが、高山さんがそんなに受け切れなかったということ。

開 米：そう、やり切れないのがあったのでお願いしたんじゃないですか。私らは「作っちゃいけない」って言われてたから。

福 留：東宝さんからNGって言われてたわけですね。

三 池：それは、会社的にはそうでしょうね。円谷さんが「手伝ってほしい」と言っても、会社組織としてはなかなか。

原 口：東宝にしてみると、円谷さんは東宝の社員ではないんですよ、結局、ずっと。円谷監督が東宝の社員になったことは無い。

三 池：おそらく契約ですよ。

原 口：ご自身で円谷プロを立ち上げたのも、一応、東宝傘下ということで始めたんでしょう。

三 池：そうですね、重役には必ず東宝の人が入ってましたから、東宝に「面倒見てくれ」みたいな部分はあったと思います。

※23：高山良策……たかやま・りょうさく。1917(大正6)年生まれ。怪獣などのぬいぐるみ(着ぐるみ)造形家。人形劇映画の造形物製作を経て『ウルトラQ』(1966年)に参加。製作第14話より怪獣・宇宙人の着ぐるみ製作を担当した。1982(昭和57)年没。

(平成24年度報告書80ページ「2.2.3.1.3.9. 高山 良策(たかやま りょうさく) 怪獣造形」を参照。)

※24：佐々木明……ささき・あきら。1939(昭和14年)生まれ。造形家、彫刻家。特殊美術家の成田亨の後輩にあたり、円谷特技プロダクションで『ウルトラQ』の美術スタッフとして制作第1話から参加して、おもにミニチュアセットを担当した。続く円谷特技プロ作品『ウルトラマン』、『ウルトラセブン』では主演ヒーローであるウルトラマン、ウルトラセブンのマスク(仮面)を制作した。

(平成24年度報告書81ページ「2.2.3.1.3.10. 佐々木 明(ささき あきら) ヒーロー造形、特殊造形」を参照。)

※25：末安昌美……すえやす・まさよし。1917年(大正6)年生まれ。1942年、東宝に入社。戦後、経理から特殊技術課の2代目課長に就任した。後に『ウルトラマン』の途中で辞職した円谷プロ・市川利明プロデューサーに替わって、大株主だった東宝から円谷プロにプロデューサーとして送り込まれた。

※26：島田澄也……しまだ・すみや。1927(昭和2)年生まれ。造形家。東宝撮影所のアルバイトを経て「島田工房」を設立、後に「株式会社サンク・アール」を創業。コマーシャル各種の美術及び博物館の展示模型製作等を手がける。

原 口：かといって、自分のプロダクションでウルトラマンや怪獣を作るから、その技術だけ教えてやってくれって言われても困るっていうのが、会長の話であって。じゃあどうしようっていう時に、サンクの島田さんたちが、何回かやったことあ。ただ、島田さんたちはそういう方向性ではなかった。

開 米：そうそう。あの人たちは、なんていうかな……。

原 口：本編のセットとか美術が専門で。

開 米：セットのスタンドグラスみたいな、なんか色物ですね。ああいう物の新しい開発をしてやろうっていうグループだったんですよ。

原 口：だから、怪獣とかゴジラみたいなものを作っているチームではなかった。

開 米：そういうのじゃないんです。でも、誰もやる人がいないから、お願いしたんじゃないですかね。

三 池：ちなみに、開米さんが最初にウルトラマンで作られた怪獣って、具体的には覚えていらっしゃいますか。

開 米：私はね、『帰りマン』（『帰ってきたウルトラマン』1971）からで。

三 池：あ、そうなんですか。それまでウルトラでお手伝いしたっていうのは無いんですか？

開 米：要は、『ゴジラ』のジラースとか。

原 口：改造するタイプの怪獣だ。

開 米：改造したりとか、何か他の、余ったやつを、付け足したり。

原 口：それは東宝特美の中で、会長が作業されたものですね。

開 米：あとは『ウルトラマン』で作ったやつを1週間ぐらいでバツと改造して、別な怪獣にするというのを円谷プロから持ってきて。

三 池：円谷さんから頼まれたんですね。

開 米：東宝は「やっちゃいけねえ」って言ってるんだけど、円谷さんが「どうしても」って言うからさ。

三 池：『ウルトラQ』の最初にゴメスっていう怪獣が、やっぱりゴジラの改造なんですけど、それは村瀬継蔵さん（※27）ですかね。

開 米：村瀬は高山さんと仲良くしてたからね。

三 池：ああ、そうですか。（ゴメスの）デザインは井上泰幸さんが描いたんですけど、やっぱり東宝のゴジラを改造してっていうのが前提だったそうです。

開 米：仲良くしてたから。結局、そのころ、村瀬は辞めて。

三 池：ああ、そうですか、もうかなり外部の仕事をやられてたんですね。

原 口：正確なお話になると、会長も村瀬さんも東宝の特美課に所属というか、契約でいらっしやった。

開 米：村瀬は契約じゃない、臨時。

三 池：ああ、その違いはあるんですね、やっぱり。

開 米：俺たちは契約だけど、村瀬は臨時。

三 池：臨時だから、まだ外部の仕事をやる自由度があるということですか。

開 米：そうそう。あの頃は特美にも大勢いたけど、全部、臨時雇いなんですよ。東宝が特美は社員にしなかった。それで、ゴジラもどんどん儲かってきたもんで、いつごろだろう……昭和30年、いや、40年ごろからやっとな、みんな社員にした。

原 口：昭和40年過ぎて。

開 米：特美の人って言っても、みんなずっと臨時でいたんですよ。

三 池：不安定な雇用のまま、たまたま仕事がつながったからずっといた、ってことですね。

開 米：末安さんが係長から課長になって、会計から浜田っていうのが来て係長になって、やっとな社員にした。それで、若い連中が特殊技術の事務所を作って。それまでは、みんな臨時だから、いつ辞めてもいいようにね。

原 口：じゃあ、その村瀬さんも……

開 米：あいつは、社員になる前に辞めたの。で、エキスパロに行った。

※27：村瀬継蔵……むらせ・けいぞう。1933（昭和8）年生まれ。1958年に東宝砧撮影所入社、『大怪獣バラン』（1958）や『マタンゴ』（1963）などの着ぐるみ造形に助手として参加。一方、大映初の怪獣映画『大怪獣ガメラ』（1965）も手がけ、エキスパロダクション設立に参加する。1972年に造形美術会社ツエニーを設立する。

原 口：八木さんと立ち上げなされた……。

三 池：ただ、円谷英二さん自身が、やっぱり自分の円谷プロダクションの仕事を、随分「内緒でやってくれよ」みたいな形で、ご自身の仕事に東宝の人をけっこう誘って、やっていますよね、飯塚定雄さんとか。

開 米：そう。やっぱり、あればっかりは断るわけにいかないの(笑)。

三 池：島倉(二千六)(※28)さんとかね。

開 米：末安さんも、しょうがないから目をつぶるわけですよ。

三 池：だから多分、みんな知ってても、円谷さんが言ったことに関しては咎められないという雰囲気はあったんでしょうね。

原 口：会長にしても、やっぱり円谷さんから、円谷英二から直に言われたら……。

開 米：まあ、断るわけにいかないよね。

原 口：やっぱりそういうことなんですね。

三 池：だから東宝としてはね、公式には絶対許されないんだけど、意外と円谷さんが「内緒で」って言ったら、もう見て見ぬふりみたいなのはあったんでしょうね。

開 米：だけど、『帰リマン』の時に、最初は末安さんが安丸(信行)(※29)に作らせたんだけど、現場行ったら撮影にならないんだ、動かなくて。それでもって、俺のところに来て「直してくれ」って言われたんだけど「やだ」って答えた(笑)。

原 口：『帰ってきたウルトラマン』を円谷プロが作るということになって、会長が一番最初から携わられたんですか？

開 米：安丸が作ったのは、(すでに製作を完了して)撮影現場まで行ってたね。

原 口：タッコング、アーストロン、ザザーン。

開 米：1話の怪獣だったか……。

福 留：タッコングですね。

開 米：これじゃないんだけど、とにかくそいつが撮影できないんです。それで現場が怒っちゃって、私のところへ来て「ちょっと直してくれ」ってなった。

原 口：会長は、その『帰ってきたウルトラマン』の安丸さんの怪獣が動かないって聞かされた時に……。

開 米：もう、私は独立して商売していたからね。

原 口：『帰ってきたウルトラマン』そのものは、お受けになってたんですか？

開 米：いや、私のほうはウルトラマンを作ったんです。怪獣については、円谷プロは東宝に大借金があるから、末安さんが償却するために「じゃあ特美が空いてるから、安丸に作らせる」って、やったわけです。そしたら、それができないの。

三 池：「硬かった」というのは、関節の遊びがないとか、そういうことなんでしょうか？

開 米：いや、安丸は作ったことがないからさ。結局、大橋さんの作ったのと同じで、動かずに人形みたいにただ立ってるだけで。

三 池：棒立ちの状態で芝居ができない、と。

開 米：監督が「動け」って言っても、動けないわけです。

三 池：やっぱり硬すぎたんですね。

開 米：それで全部私のところに来て、全部直して。末安さんが特美に来たのは、私らが辞める前だったから、私らじゃなくて安丸にやらしたわけだ。末安さんの考えとしては、円谷プロの借金を減らすために全部東宝で受ける、ということだった。

福 留：なるほど。

三 池：少しでも東宝に仕事させて、それまでの借金を無くすのが狙いですか。

原 口：『帰ってきたウルトラマン』の企画書っていうのを、最近何かの出版物で読んだところ、東宝映画の

※28：島倉二千六……しまくら・ふちむ。1940(昭和15)年生まれ。特撮セットの背景を専門に描く背景作画師。1957年に上京し、独立プロを経て1959年に東宝撮影所特技課へ転属された。『宇宙大戦争』(1959)より特撮背景部に所属し、『マタンゴ』(1963)を皮切りに東宝特撮における円谷組の背景を任された。1966年以降は美術センター(のちの東宝ビルト)でウルトラシリーズにも参加するほか、大映『ガメラ』シリーズや東映『宇宙からのメッセージ』(1978)も手がけた。1981年東宝から独立して「アトリエ雲」を設立、映画はもちろんCF、舞台背景、テーマパーク、博物館等で背景を担当する。(平成24年度報告書45ページ 2.2.2.1.3.10. 島倉二千六(しまくら ふちむ) 背景・塗装に記載。)

※29：安丸信行……やすまる・のぶゆき。1935(昭和10)年生まれ。東宝撮影所の特殊技術課・特殊美術係でミニチュアのビルなどを石膏で造形する石膏部に配属される。利光貞三の退社後、東宝の造形技師となり、造形班の主力として活躍した。

特撮技術人を使って、つまりは東宝で『ウルトラマン』をやるって。

三 池：企画書段階ですでに書いてあるんですか。

原 口：うたわれているわけ。だから本多先生がパイロット(=特撮テレビドラマにおいては通常、第1、2話を指す)監督でしょ。東宝で本当に撮ってたんですよ。

三 池：そうみたいですよね。

原 口：俺も、なんかそれを見てた。本編のMAT基地のセットも東宝でやってたの。

三 池：ああ、そうなんですか。

原 口：きっと最初は、会長が言うとおりの『帰ってきたウルトラマン』はもう、東宝で全部やろうとしたっていう節があるんだよね。

開 米：そうです。監督、カメラマン、デザイナー、照明も、みんな東宝の人間。

原 口：育野(重一)(※30)さんとかも、本編で美術をやられていました。

三 池：そうですね。

開 米：東宝には明治生まれのおっさんたちがいっぱいいたから(笑)、昭和の人間がデザイナーになれない。カメラマンにもなれないし、監督にもなれないの。上が詰まってるからさ。それで、東宝でいうと必ずしもベテランでない人達が、みんなこれをやることになった。それで、円谷プロの借金を減らすために。

福 留：なるほど、そんないきさつがあったんですね。

開 米：それで、こういうのだけはできないから、俺が作ってね。

原 口：最初、会長のほうでは、主役の『ウルトラマン』を依頼されたんですか。

開 米：その頃の、成田(亨)(※31)さんがやったやつは、生地裏に布が入ってなくて、ゴムだけだったの。それで、俺がアオキボート(=世田谷区にあった船用品店)にいったら作らせたんです。

福 留：今だどどのウェットスーツも裏地にジャージなどが貼ってありますよね。

開 米：そうそう、レザーじゃないけど「裏に布当ててくれねえか」って、向こうに頼んで作ってもらった。そしたら、アクションやっても破けない。

福 留：ゴムだけだと破けちゃいますからね。

開 米：そうそう。

原 口：この間、古谷(敏)(※32)さんと話したときも、最初の『ウルトラマン』は、ゴムが、アクアラングのウェットが薄くて、すぐ裂けちゃってたらしい。

開 米：そう、膝ついて転んだりなんかすると、破けちゃう。

原 口：『帰ってきたウルトラマン』のやつ(=スーツ)も見たことがあるんだけど、裏に本当にメッシュが入ってて。表面に1枚ちょっと硬いレザーが入っていて、それでもちゃんと曲がるんだけど、古谷さんの時より耐久性が上がってたっていうのは事実。

開 米：こういうのを作らせたんですよ、私が。あの頃は全部、ゴムだけだったから。

三 池：じゃあ、ウルトラがウェットスーツ開発の元だった(笑)。(※33)

原 口：ある意味ね。

原 口：古谷さんも「すぐ裂けるんだ」って。だから、こういうところ(膝や肘)ボロボロでしょ。

開 米：東映での話なんだけど、キカイダー(『人造人間キカイダー』1972)を作った時、あれはレザーで作っていて、レザーにも裏に布を、伸びるやつを(貼って)作ってくれて、浅草のレザー屋に頼んだんです。レザーは伸びないから。

三 池：はいはい。

開 米：伸びるやつ作ってくれて言って、それで作らせたの。

※30：育野重一……いくの・しげかず。1925(大正14)年生まれ。美術監督。1950年に東宝撮影所に入社、『ゴジラ』(1954)以降『モスラ』(1961)などに本編美術助手として参加し、『マタンゴ』(1963)、『零戦燃ゆ』(1984)の本編美術監督を担当した。2003(平成15)年没。

※31：成田亨……なりた・とおる。1929(昭和4)年生まれ。デザイナー、彫刻家。美術学校卒業後『ゴジラ』(1954)に美術アルバイトとして参加し、1965年から円谷特技プロダクションの契約社員となる。『ウルトラQ』(1966)の第2クールから美術監督を務め、『ウルトラマン』(1966)、『ウルトラセブン』(1967)、『マイティジャック』(1968)で怪獣やレギュラーメカのデザインを手がけた。2002(平成14)年没。(平成24年度報告書76ページ「2.2.3.1.3.4. 成田 亨(なりたとおる) 美術監督、ヒーロー・怪獣デザイナー」を参照。)

※32：古谷敏……ふるや・さとし。1943(昭和18)年生まれ。俳優。東宝第15期ニューフェースとして東宝に入社した後、円谷プロダクションに出向して『ウルトラマン』で初代ウルトラマンのスーツアクターを務めた。

※33：ウェットスーツの着脱を良くする事と破け防止のために、スポンジに繊維を貼るアイデアと、縦横に伸びる繊維の研究が始まったのは1962年ごろだった。

福留：(キカイダー写真を参照して)見栄えが全然やっぱり違いますもんね、革の感じが出ていて。

開米：ああ、これね、レザーで作らせたの。

三池：そういう素材的な話っていうのはね、本当に、作った人じゃなきゃ分からないですよ。もう絶対、監督だってプロデューサーだって、作る材料の苦労までは全然知らないから(笑)。

開米：もともと監督の希望はあるわけですよ。「もうちょっと動きがほしい」とか、「もうちょっと飛べ」とかね。普通じゃ飛べないじゃないから、材料を動きやすく作ればっていうところから始まるんです。

三池：ただ、裏側がどうなってるかということまでは、ほとんどのスタッフは知らないです。本当に作った方でないと分からない逸話ですよ。

開米：怪獣だって、(ボディとラテックス表面の)中間にはボンドがついてないんですよ、そうするとウレタン同士が動くじゃないですか。ピタッとしてない。だから「チョン付け」って言って、チョンチョンチョンと(ボンドを)つけて、貼り合わせるわけです。

福留：なるほど。

開米：普通はベタッと貼って、すると(両掌をピタッと合わせて)こうなっちゃうでしょ。だからチョン付けしていれば、(両手の指先だけを合わせて)こういうふう動く。

福留：それで生物っぽく見えてくるんですね。

開米：そういうことをみんなに教えなきゃなんないのが大変なんですよ(笑)。

三池：棒立ちで、すごいかっこよくても、じゃあ動いてどうなんだっていうのが、やっぱり大事ですよ。シワがどこに寄るとかね。やっぱり、そこまでちゃんと含めて造形しなければいけないんですけど。

開米：だから後半の、あれでしょ、円谷プロでも『帰りマン』のこのころから、怪獣の作り方も、中、こういうふうにはチョン付けしてやったんだけどね、だからアクションしても、でんぐりがえってもさ、ちゃんと起きてバツとできるように。だから、こういう関節もちゃんと、ピタッとくっつけてないんですよ。

三池：開米さん、高山さんのウルトラ怪獣の作り方って、けっこう遊び分があるじゃないですか。ある意味ちょっとくたくたというか、シワとかすごく寄りやすいんですけど、お芝居はすごくできるでしょう。

開米：そうですね。

三池：開米さんは、本来の元祖ゴジラからずっと、いわゆる映画用の怪獣としては、かなりごつく作られてきましたよね。

開米：あれはね、ずるいんだよ(笑)、成田(亨)が石膏部のバイトに来てた時に、仕事場がうちの隣だったんです。すると、うちで金網で作ってるのを見ててさ、それで後々高山さんに作らせた。

三池：ああ、そのやり方を伝授したっていうことですか。

開米：うちのやり方を、高山さんに……。

三池：見てまねて、教えたよ。ただ、東宝の映画をやった方が見ると、やっぱりウルトラ怪獣って、ちょっとなんかくたくたで、出来が悪いみたいな見方をする人もいるんですけど、それはどう思われますか？

開米：まあ、それはあれじゃないですか、高山さんは絵描きだか彫刻家で、私らは職人だから、そのの違いが出てくるんですよ。

三池：やっぱり短時間で作る以上、あんならざるを得なかった、みたいな部分もあるんですかね。

開米：高山さんたちは職人じゃないから、「いつまでにやれ」って言っても無理なんですよ。自分の気の向いたときにやる。

三池：ああ、そうですか。

開米：絵描きやなんかはみんなそうじゃないですか。私らみたいなのは「1週間でやれ」と言われたら、この世界に入ったら、やんなきゃいけない。1年に50体作るのだから決まってるんだから。それが間に合わなかったら、「こっちを改造して、こうしようか」ということになる。そういうふうには、間に合わない時は臨機応変にしないとね。

三池：エキスプロでのいろんな他社の怪獣っていうのは、開米さんはかかわっていらっしゃるんですか？『ガメラ』(1966)だったり、東映の『キャプテンウルトラ』(1967)とか。

開米：そういうのは、やってないです。『ガメラ』をちょっと手伝ったことはありますけど。

三池：そうですね。

開米：村瀬は行ってたけど、私も八木さんも東宝の契約者だから、やるわけにいかない。だけど、夜に行って、多少手伝ってやったことはある。

原口：丸々、会長や八木さんが受注されたっていうことではなくて、ちょっとお手伝いされた程度なんですか。

開米：あれは、八木正夫さんが『ゴジラ』を始めた頃に来てたんだけど、あの人は「こういう仕事、嫌だ」って言って辞めて(笑)、それで大映へ行ったの。

三池：大映京都の美術をやられてたんですよ。

開 米： そうそう、大映で下河原(友雄)(※34)さんっていうデザイナーの下なんですよ。下河原さんの下が東映のデザイナーをやってた藤田(博)(※35)さん。それで町場のプロダクション歩いてて。それで、大映で『ガメラ』やるからって、八木さんに東宝辞めて来てくれってお願いした。それで、八木さんがお金を出して「エキスプロ」という会社を作って、正夫さんを社長にしたんです。

三 池： じゃあ開米さんは、そのお付き合い程度で、ちょっと手伝ったりというぐらいで。

開 米： だって、撮影に間に合わないんだもん。

三 池： 一時期の怪獣ブームの頃って、エキスプロは各社にわたってすごい数を作られてますよね。開米さんは、『マグマ大使』もやられてたんでしたっけ？

開 米： うん。

三 池： あれは、入江さんと東宝から同時に抜けて『マグマ大使』に参加されたんですかね。

開 米： あの時は、大橋さんが最初に作ってたんだけど、やっぱり同じ理由で撮影にならないって。

三 池： ああ、やっぱり駄目で(笑)。

開 米： あの時は、大映のカメラ助手が監督で来てたんだよ。誰だったかな……そうだ、小嶋(伸介)(※36)さんだ。それで、円谷さんも見に来たんですよ、これを。

三 池： ああ、そうなんですか。

開 米： あの「栄スタジオ(=当時祖師谷大蔵にあった特撮ステージ)」で。

原 口： 栄でやりましたね。

三 池： 鷲巢(富雄)(※37)さんが、プロダクションを起こして。

開 米： そうそう、あの丸太小屋の100坪ぐらいのステージで撮影してて。円谷さんが来て、「おまえたち、よくこんなところでやって、こんなのできるんだな」なんて言ってた(笑)。

三 池： それは円谷さん、好意的な思いで言ってるわけですか。

開 米： いやいや、ただ見に来たんだよ。

三 池： 敵地視察というよりは、なんかこう、応援してやりたいという。

原 口： でも、栄スタジオって、本当にただ1棟しかなかったですもんね。掘立小屋みたいなステージだった。

開 米： あそこで、撮影しちゃったんだからね。

三 池： ちなみに、主役のマグマ大使とかは開米さんの造形ですか？

開 米： 最初は大橋さんがやったんですけど、後で直したんですよ。

三 池： ああ、そうですか。じゃあ怪獣とかを作られてたんですか。

開 米： そうです。最初の怪獣はやっぱり(大橋さんが)作ってたんだけど、みんな直して。

三 池： 最初の、モグネスとかですかね。

開 米： 最初、ゴアは俳優さんが…

原 口： 大平透さん。

開 米： 大平透さんが素顔で入ってた。

三 池： ご本人がマスクかぶって、ですか。

原 口： いや、あれは……。

開 米： メーク。

原 口： 銀粉を塗って、メークしてたんです。

※34：下河原友雄……しもがわら・ともお。1917(大正6)年生まれ。美術監督。『宗方姉妹』(1950)『浮草』(1959)『小早川家の秋』(1961)など小津安二郎監督作品の美術として活躍。市川崑監督『鍵』(1959)や増村保造監督『水壁』(1958)などの作品も手がけた。1978(昭和53年)没。

※35：藤田博……ふじた・ひろし。昭映プロ、日米映画といった新東宝配給の製作会社で美術を手がけ、1956年より東映東京撮影所に移籍する。1964年まで24作が作られた『警視庁物語』シリーズをはじめ、『網走番外地』シリーズや『不良番長』シリーズといった60～70年代までのプログラムピクチャーを支えた。

※36：小嶋伸介……こじま・しんすけ。1935(昭和10)年生まれ。撮影技師、特撮監督。大映調布撮影所に入所し、撮影部に配属されて特殊撮影室の助手となる。『釈迦』(1961)が縁で出会った鷲巢富雄(=漫画家名：うしおそうじ)に請われてピープロに入社、『マグマ大使』(1966)や『怪獣王子』(1967)の特撮監督を務めた。後にテレビ番組制作会社C.A.Lに移籍して『水戸黄門』(1969)『木枯らし紋次郎』(1972)など人気時代劇をプロデュースする。

※37：鷲巢富雄……さぎす・とみお。1921(大正10)年生まれ。漫画家、アニメーター、特撮・映像作品プロデューサー、演出家。戦前に東宝撮影所の「線画室」に入所し、当時特殊技術課課長だった円谷英二に師事する。戦後は「うしおそうじ」というペンネームで漫画家デビューし、1960年には映像製作会社「ピー・プロダクション」を設立した。『マグマ大使』をはじめ『宇宙猿人ゴリ』(1971)『快傑ライオン丸』(1972)などの傑作を製作した。2004(平成16)年没。(平成24年度報告書89ページ「2.2.3.3.1. 鷲巢 富雄(さぎす とみお)(漫画家名 うしおそうじ)」を参照。)

福 留： たしかマグマ大使も、パイロット版では、塗ってるじゃないですか。

三 池： そうそう、なんかマスクから俳優さんの顔が出ている素顔バージョンを見たことがあります。

開 米： (塗料は) 毒だからね、これもやめてお面 (=マスク) を作ったんです。

原 口： 会長、じゃあこの『マグマ大使』の時は正式に東宝を……。

開 米： 辞めて、契約しませんと。

原 口： それで入江さんで行かれた。

開 米： 今度は作品契約に切り替えたから、用が無い時は行かなくていい。作品契約だから、どこへ行こうと自由。

原 口： 『マグマ大使』の時は、会長が怪獣を作られている工房は、栄スタジオの中だったんですか？

開 米： そうです。こっちのほうでね。作ってもらったんだ。スタジオの横に部屋を出してもらって。

原 口： 作業部屋みたいなのを作ってもらった、と。大橋史典さんも来られてたんですか？

開 米： 最初は来てただけけど、途中で辞められた。

原 口： まあ、ちょっと駄目だからということで。

開 米： 京都へ帰っちゃった。『マグマ大使』の怪獣の頭とか足とか手とかって、こっちで石膏取りしたのを、うちに持って帰って、うちのばあさんに、台所のガス台持って来させて、ブロックを組んでその上で焼いていた。朝から焼き始めて、夕方取りに来る (笑)。

原 口： 今みたいなちゃんとした工場になってないということですね。

開 米： 栄スタジオにもそういう場所がないから。だから俺がうちに持って行ってばあさんに手伝わせて……近所の奥さんにも手伝ってもらったかな (笑)。

原 口： 団地の中の、ポカッて空いてる所に、突然 1 棟だけ掘立小屋みたいなのがあって、それがステージなの。『マグマ大使』は全部、その栄スタジオで撮影されてたんですよ。

開 米： そうです。

福 留： セットも非常にクオリティが高いですね。

原 口： 一回だけ撮影見たことあるんだけど、栄。

三 池： セット準備と、バラシとで、よく回転しましたよね、テレビシリーズで。

開 米： よくこんな所でやってたなあ。

原 口： それを円谷監督が見に来られたわけだから。

福 留： 新宿西口や東大寺など、出来が良い。

原 口： 回によっては、すごいセット凝ってるよね。

三 池： いや、すごいですよ。最初のトンネルもすごいし。

原 口： 新宿もすごい。

三 池： ただ『マグマ大使』では、怪獣の登場は4話で1体だから (笑)。お話のストーリー展開は4話にわたって使います。

開 米： でもね、この怪獣だって、改造してるのが多いですよ。1、2、3話とやって、4話ぐらいの時は、もう1話で使ったやつをこっち (=工房) に持って行って、5話に持っていく、とかね。

原 口： まあ、きっとこういうのは、子ども向きに変えていくものですから。

開 米： プールの撮影は、オークラランド……当時、新東宝の第2撮影所っていうのがあってね、そこが「オークラランド (=撮影所の一部を閉鎖して作ったアミューズメント施設)」っていう、上町の上の方に……。

原 口： 今、ゴルフの打ちっ放しになってますね。

開 米： あそこの奥のほうにステージがあって。

原 口： 当時ありました。

開 米： それで、こっち (=オークラランド) 側にプールがあって、そのプールで撮影したんですよ。そのときの監督が、土屋さんだよ。

原 口： 土屋啓之助さん (※38)。

※38：土屋啓之助……つちや・けいのすけ。1924 (大正 13) 年生まれ。映画監督、脚本家。昭和 20 年代に新東宝の助監督となり、新東宝倒産後は東映に移籍し、東映テレビ部で『新諸国物語 紅孔雀』(1961)『特別機動捜査隊』(1961)を手がけた。ピープロ作品では『マグマ大使』『怪獣王子』(1967)ほかのメイン監督を担当。『戦え! マイティジャック』(1968)も監督した。没年不明。

開 米： 土屋さんは、新東宝の出だから。

福 留： なるほど、その流れで新東宝のプールを借りられたんですね。

開 米： マグマ大使のこの髪の毛だってね、当時で10万円したんですよ。(※39)

原 口： じゃあ、ヤクなんですか。

開 米： そうです、歌舞伎の連獅子で使う(かつらの)あの毛なんです。上井草かどこかにある衣装屋にあれと同じ毛で作らせて。それが10万ですよ!

三 池： すごいですよね(笑)。

開 米： 10万ったら、普通の人の給料なんて5万か、そこらしか……

原 口： 当時の10万だから、今だと100万ぐらいのイメージですよ。

開 米： これ(=頭髪部)を2つ作って、撮影していると汚れるから、1枚(撮影に)やったら1枚はきれいにまた洗って、切り替える。かつら屋がやったんだけど、いい値段ですよ。

原 口： 体のほうは、上下で着脱できるようになっているんですね。

開 米： そうそう。

原 口： マスクを着けて、手も着けるんだけど、その後のボディが上下になってますね。

開 米： 中に入ってたのは、なんかね、フットボールの選手みたいな、体のでかいやつ。

原 口： なんか、魚澄鉄也っていう……。

開 米： なんかね、いい体をしてましたよ。こいつも最初、素顔で出てたんだけどね。

原 口： 金粉塗ってるNG版の写真が残ってますね。

開 米： 顔も、いい顔してるやつだったんだよ。

原 口： 会長が東宝を終わられての、次の大きな仕事はやはり『マグマ大使』ということになりますか。

開 米： そうでしょうね。東急エージェンシーから「2年契約で来てくれ」と言われて、行ったんですよ。

原 口： それは、ピープロと会長とでの契約ではなく?

開 米： そうです、東急エージェンシーからの出向ということ。

原 口： 東急は、『ウルトラQ』とか『ゴジラ』とか、特撮ブームを当て込んでたのかな。

三 池： そうですね、別で立ち上げようとしたんですよ。

開 米： 怪獣を作るお金は、東急エージェンシーが出すんじゃないくて、ピープロが出すんです。だから2話、3話、4話ってやると、「こっちを改造してやれ」って。節約のため次々に改造するわけです。だから1年間の50話の中で、おそらく30ぐらいしか作ってないんですよ。

三 池： 全怪獣、勢ぞろいって、できないわけですね(笑)。どんどんいなくなっちゃうから。ただ、改造そのものは『ウルトラQ』とかの時代から、各社いくらでもやってますよね。

開 米： 円谷プロは一切やってないですよ。『帰りマン』からは、改造してないです。『ウルトラQ』のころは、間に合わないからやってたけど。

三 池： 『Q』や『マン』までは、例えばバラゴンの体を使っているいろいろ工夫してますよね。

開 米： おそらく私がやってた頃は、もう(改造を)やってなかった。

三 池： ああ、そうですか。

開 米： もう、どんどんどん。

三 池： 毎回ちゃんと新規で作るといふ。

開 米： うちも、そのころはやっぱり20人ぐらいいたからね。もう、「おまえは、これやれ」、「おまえは、これ」って言って、やってたんです。

三 池： でも開米さん、ずいぶん知られざるところで、いろんな作品のピンチを救ってるわけですね。

開 米： まあね。

三 池： 作ったものの、現場で使い物にならないって言われて。

開 米： よその人はね、みんなね、売り込みがうまいから、会社がすぐ飛び付くでしょ、で、やらせるでしょ、すると「間に合わねえ」とかね。

※39：昭和41年当時の大卒銀行員の初任給は平均約25,000円。

原 口：今、つい最近でもそんな状況がありますね(笑)。

三 池：今だとCG業界で、そういう話をよく聞きますよ(笑)。「やります、やります」って言って、実際始まったから「できません……」って。

原 口：分野が違えど、まあ、多々ある。

三 池：似たような状況はね。でも僕ら、好きな人間からいうと、やっぱり誰が作ったとか、誰がデザインしたって、すごく気にすることなんですけど、実際は一人だけの力で作ったという事ではないんでしょうね。

開 米：それはありますね。

三 池：実際、(撮影で)使い始めたら、やっぱり良くなって、違う人が直されたりとか、よくあるんでしょうね。

原 口：でも、会長も怪獣を作ることににおいては、『ゴジラ』に始まって『マグマ大使』をされるまでは契約で、現場の人間だったってことですな。

開 米：やっぱり東宝で『ゴジラ』を作っている時に、10年間は穴をあけたらいけないと思ってた。テレビじゃない、映画だからさ、穴あけたら大変なことになるわけで。それで、朝にはセットにちゃんと9時に入ってというところから必死でやりましたからね。

三 池：やっぱり開米さんって、本当に最初の『ゴジラ付き』であって、日本映画史上初の『怪獣付き』という役割でずっと現場にいらっしゃったから。やっぱり作るだけの人って、意外と現場のことを分からずに作ってたりとかあるじゃないですか。おそらく、開米さんのそういう蓄積が、いろんな人から頼りにされて、それでずっと特撮界に貢献されてきたんだと思いますけどね。

開 米：だから、うちはあんまり売り込みしないけれど、けっこう売り込みに来てる人もいるじゃないですか。で、やらせてみると、監督が見て結局「撮影にならないから駄目だ」とかさ、よくあるじゃないですか。

三 池：見た目だけじゃ駄目ですからね。撮影に応じた機能性がないと。

原 口：あとはスケジュール(笑)。

三 池：スケジュールを守って、撮影する日に、ちゃんとできてないとね。(笑)

開 米：私は、最初の『ゴジラ』で動かなくて失敗したでしょ。で、あれを半分は切って、水の中(用の上半身)と陸の(下半身の)こういう潰し用と分けて……あれは3週間ぐらいで作っちゃった。その後、こう(自由に)動くようになってね。あれの時なんか私、家へ半月以上帰ってなかったですよ。近くの幼稚園にあった東宝の寮に泊まりっきりでね。ひどい時はゴジラの横で寝てた。

福 留：現場で寝てらっしゃったんですか(笑)。

開 米：もう面倒くさいから。幼稚園に寝に行くの面倒くさいから、じゃあここで寝るって(笑)。

原 口：撮影所とPCL、消防署の向いの住宅展示場と、あそこを、とにかくもう行って来い、行って来いだっただ、と。

開 米：そうそう。帰って、またきれいに直して、それから寝るわけですからね。

三 池：利光さんは、怪獣造形部のヘッドとして、現場とかにはけっこう来てはいらしたんですか？

開 米：たまに来てました。写真にも載ってますけどね。人がいねえから。

三 池：ずっと撮影には立ち会われてないですよ。

開 米：八木さんも、たまに来てましたけどね。バイトが学生で勉強してる時に手伝いに来たぐらいです。

三 池：基本ずっと現場に張り付いてるのは、やっぱり開米さんだけですよ。(開米さんが)撮影で徹夜してても、利光さん、八木さんたちは帰ったりということもあったんですか？

開 米：だって向こうは年も明治生まれで、うちのおやじとあまり変わらない(笑)。まあ、残業するわけにいかないじゃない。利光さんは、飲むしね……。

原 口：飲むから(笑)。

開 米：9時ごろまではいたけれど(笑)。

三 池：ああ、そうですか。

原 口：(ゴジラスーツを運ぶ写真を指して)ここもそうですよね、ここも会長です。

開 米：この頃は25歳ですよ。(ゴジラ役の)ハルさんと俺は同じ年だから。

三 池：開米さん、ゴジラより身長高いですね(笑)。

開 米：今はもう、腰も曲がっちゃったけどね。

三 池：いやいや(笑)。

原 口：劇中でもそうだったのか分からないんですが、会長がゴジラの中に入られたカットがあるって聞いたことがあるんですが。

開 米：これじゃない、鉄塔の時と、それから海のところで、戦車が砲撃してる場所。

原 口：品川から上陸するところですね。

開 米：中島君の入った時と違って、またピューッと（背が）伸びてますよ（笑）。

三 池：当然そうですね。でも、（その体格差で）入れたんですね……。

原 口：（開米氏が入っていると思われるスチルを取り出し）これがスチール。

三 池：ああ。

原 口：確かに、かなり背すじがピンとしてる（笑）。

開 米：ピンとしてるでしょ。だって、10センチぐらい伸びちゃうから。

福 留：シュッとしたゴジラ。

開 米：実は、この頃は俳優さんのほうが偉いから、撮影が終わってからスチールをやらうとすると「契約の中に入ってない」って言うの。

福 留：帰っちゃうんですね。

開 米：「これに入るんだったら、ギャラを出せ」と。当然出せないから、円谷さんとかスチールマンが「じゃあ、おまえ入れ」って言って（笑）。で、私が入って。

原 口：まさか、会社との契約が障害になったとは。

開 米：私、何個か入ってるんですよ。俳優さんはここ（＝撮影）までってということで（笑）。

三 池：それ、いい話ですね（笑）。開米さんご自身が入ってたのがすごい。

開 米：やっぱり、俳優さんも結局これ（＝お金）は大事だからね。

原 口：俳優さんが入ってないゴジラに会長が入ってる（笑）。

開 米：これだって、一銭ももらってない（笑）

三 池：そうでしょうね。

開 米：俳優さんって、そういうもんだって、最初俺たちは知らなかったからね。俳優さんの場合は、よく撮影中にスチール写真撮るじゃないですか、素顔の。こっちは別だから駄目だって言うんだ。

原 口：セットがあるうちに撮っちゃおう、みたいなことになるんですけどね。

開 米：こういうのだって苦労が多かったですよ。だって、こんなので夜中から朝まで、パンツ一丁でプールの中に入ってさ。10月ごろだと朝3時、4時ごろになると明るくなるでしょう。すると「お疲れさん、また明日」ってことになって、このゴジラを持ち帰ってまた直す。びしょびしょだから、これを赤外線ランプで乾かして。で、明るる日の夕方までに、色塗ってきれいにして、また（撮影の舞台の）品川沖へ持っていかなきゃいけない……こんなのを何日もやってたんですからね。

三 池：そうですね。

開 米：（パンツ一丁は）私とハルさんだけしかいないんだからね。他のやつは、照明のやつらなんか、みんなこういう……。

原 口：「ペンギン（＝ゴム式ズボン）」ですね。

開 米：ゴムの着てるでしょ。俺なんか、パンツ一丁で奥のほうにいてさ、「用意スタート」の合図でハルさんの肩をボンとたたいて、俺はこっち（＝フレーム外）に潜っていかなきゃなんない。こんなのを毎日やってたんですよ……400円で（笑）。

原 口：確かに、当時はメイキングも無かったと思いますが、必ず傍らには会長しかいないですもんね。ここにちょっと利光さんも見えてますけど。

開 米：こういうふうな撮影っていうのは、俺たちも知らないから。

原 口：だって『ゴジラ』が初めてですからね。

開 米：円谷さんも初めてだったしさ。

三 池：そうですね。

開 米：「なんだおまえ、水の中に入るんだったら、色（＝追加報酬）つけてやろうか」なんて誰も言わないしね。私らは出入り商人みたいなもんだから、周りの人も「知らないよ」っていうようなもんが多いじゃないですか。今のテレビみたいにわっと集まってやるのとは違うから。作品契約は円谷さんと有川さんだけだから、あとはみんな寄せ集めで。

三 池：そうですね。

原 口：でもなんか、やっぱり貴重な話が聞けました。前から気になってたことも、だいぶ聞けて。

開 米：でもね、私らだって、これでご飯食わななきゃなんないからさ、穴あけたら大変だからね、必死ですよ。時には、もうカネなんかどうでもいい、穴あけたら大変だってだけで。

三 池：開米さんは、円谷監督と直接お話とかはされていませんか？

開 米：私、造形部では一番してたんじゃないですかね、いろんな話。

三 池：ああ、そうですね。やっぱり現場で、ゴジラのいろんな問題とか、そういうことですか。

開 米：ここをこうやって動かす、ここまで動かすとかさ、こういうふうにしろとか、注文出すじゃないですか。首がもうちょっと動かねえか、とかね。

三 池：やっぱり常にそういう注文を聞いて、どんどん改善していったということですかね。

開 米：直すにあたって「じゃあ、この中を削って取っちゃおう」とかざらですよ。さっきのチョン付けみたくにして、中を空洞にしておけば動きもいいし、俳優さんもトンボ切ったりなんかできるようになる。ウルトラマンが(怪獣に)たたかれて、バーツと立って、ワーツと向かっていくの(=アクション)も、硬くてはできないからさ。やっぱり、動くように作らないと。それはやっぱり、この現場から教わったものだからね、どうしても。ここから教わって、ここまで来てるんだよね。

三 池：やっぱり、ちゃんとお芝居ができる造形にしなきゃいけないということでもんね。

開 米：そうですね。

原 口：動けないと意味がないということですね。

開 米：だって、こっちが主役だからね。

三 池：そうですね。

開 米：俳優さんじゃない、こっちが主役だからさ。

三 池：ただ、最初の『ゴジラ』の時には、誰もそういう認識が無いわけですし、かなり会社からも冷遇されたでしょうけど、ある時期から、やっぱり怪獣が主役みたいな感じの雰囲気っていうのは、撮影所の中ではあったんでしょうか？ たぶん見に来る人、見学者とかもどんどん増えるわけですよ。

開 米：見学者は、一切入れさせない。

三 池：あ、それはやっぱり禁止だったんですか。

開 米：(雑誌の)『平凡』だの何だの来ても入れさせなかったね。

三 池：やっぱり駄目だったんですか。じゃあ、出演の俳優さんは、見に来たりとかってというのは？

開 米：俳優さんはよく、そーっと見に来ます。

三 池：たまに、俳優さんと監督さんが、怪獣と一緒に写ってるような写真とかあったりしますもんね。

開 米：子どもを連れて遊びに来たりなんかして。

三 池：じゃあ、やっぱりそれは、その主役を作ってるみたいなの、やりがいみたいなのは感じられましたか。

開 米：まあね。俳優さんが来てくれるのは、ありがたいですね。

三 池：あとけっこう、海外のハリウッドスターとかがお忍びで来てて、違う映画の何かキャンペーンなんかで来てて、東宝に寄って怪獣を見に来たみたいなのは、聞きますよね。

開 米：そういうのも、いましたよ。

三 池：かなり早い段階で、「世界のゴジラ」みたいな知名度は多分あったはずですからね。チャールトン・ヘストンが、ミニチュアと写ってる写真は見たことあります。

開 米：なんかね、俺たちは知らないけど、外国の人が宣伝部の課長や通訳とよく見学に来てましたよ。

三 池：なんか、ミニチュアのセットで写ってる写真とかね、全然その映画と関係ないんだけど(笑)。やっぱり好きで、興味があって見に来たのかな、みたいな写真を見たことがあります。

開 米：うちは、うちの息子と有島一郎さんの娘が同級生でね。有島さんが奥さんと一緒に、ゴジラを見に来てた。

三 池：有島一郎さんですか。

福 留：ご本人も出ていらっしゃいますね。

原 口：『キングコング対ゴジラ』(1962)。

開 米：俳優さんもみんな、子ども連れてよく見に来ていた。

三 池：やっぱり怪獣は、人気者だったんですね。

開 米：特にね、オープン(セット)の時は多いですね。セットじゃなくて、オープン。どこからでも見られるから。

三 池：そうですね。

開 米：で、写真も撮れるし。(スタジオの)セットの時は、入れさせてくれないからね。

三 池：やっぱり秘密な感じでやってるわけですね。私も子供の頃東京に住んでいたら、絶対入って見たかったです。

福 留：本日は面白い貴重なお話をありがとうございました。

2.2 操演・特殊効果

白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏

2.2.1 取材目的【執筆：氷川竜介】

実写映画の一分野であった特撮では実在する被写体を撮影することが基本である。

特撮映画の先駆けである東宝撮影所では、被写体のうち役者、美術が担当するもの(実景、セット)以外で人工的に動くものは特機(特殊機械部)が担当する流れが生まれ、それは追従する各社にも伝播していった。特撮映画が定着する中で「特殊効果」と「操演」という専門職が生まれた。

火薬、炎、煙などは本編においては装飾部、電飾部の仕事であったが、特撮においては「特殊効果」に分化した。そこには化学や物理の知識に基づく高度な技術力が要求される。演出の求める画づくりに多大な貢献を時にナチュラルに、時に画面全体をもり立てるように、職人芸として発展していった。

そしてピアノ線や支持棒などを使って本来動かないものを操る「操演」も、特撮現場の重役なポジションとなり、やがて飛行機や怪獣の尾など絶妙な演技力を獲得するに至った。また雨、風、埃も「操演」の役割であった。

ポストプロダクションによらず、特撮の現場において一発勝負に近いかたちで画面づくりを支えた技術は、どのような知見と哲学に支えられていたのか、明らかにする。

2.2.2 プロフィール

白熊栄治(しらくま・えいじ)

特殊技術・操演技師。1946年生まれ。

エキスプロの八木宏に誘われるかたちで大映撮影所に入り、『大怪獣空中戦 ガメラ対ギャオス』(1967)、『ガメラ対宇宙怪獣バイラス』(1968)の操演アシスタントとして参加する。『あゝ海軍』、『あゝ陸軍 隼戦闘隊』(共に1969)でキャリアを積むかわらで『光速エスパー』(1967)や『スーパーロボット レッドバロン』(1973)などの宣弘社作品にも携わった。

80年代後半は特撮研究所に参加、『超電子バイオマン』(1984)、『宇宙刑事シャイダー』(1984)、『巨獣特捜ジャスピオン』(1985)の特技・操演を手がける。

那須博之・伊丹十三両監督の作品でも操演として活躍し、北朝鮮で製作された異色作『プルガサリ』(1985)にも参加した。

小川誠(おがわ・まこと)

特殊効果。1948年生まれ。

アルバイトとして東宝撮影所に入り、『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』(1972)などの東宝映画に特殊技術・操演スタッフとして参加するかたわら『ウルトラマンA』(1972)、『流星人間ゾーン』(1973)といったTVシリーズにも携わる。

国民の娯楽の志向が映画からTVに移行してからはNHKの大河ドラマなどでも特殊効果として辣腕をふるい、アメリカ・NBCで制作・放送された海外ドラマ『将軍 SHOGUN』(1980)では1分の1スケールで製作されたイギリス船のセットを、その操演技術で臨場感あふれるドラマの舞台とした。

関山和昭(せきやま・かずあき)

特殊効果、操演技師。1954年生まれ。

実家が静岡県焼津市にて映画館を営んでいた関係で幼少時から怪獣映画に親しみ、小学生時代には「爆発屋」を志していたという。上京後、東宝の美術アルバイトとして久米攻、渡辺忠昭のもとで『ウルトラマンA』

(1972)や『ゴジラ対メガロ』(1973)などに携わる。

『メカゴジラの逆襲』(1975)の現場で出会った鈴木昶の招きで特撮研究所に参加し、『秘密戦隊ゴレンジャー』『コンドールマン』(共に1975)から『宇宙からのメッセージ』(1978)ごろまで特殊効果および操演スタッフとして活動した。

一方で『惑星大戦争』(1977)、『ゴジラ』、『零戦燃ゆ』(共に1984)などの東宝作品にも携わり、86年より有限会社LOCUSTでCMの特殊効果・操演を手がけ、『小さき勇者たち ~ガメラ~』(2006)や『巨神兵東京に現わる』(2012)にも参加した。

2.2.3 インタビュー実施概要

実施日：2013年11月22日(金)17:00~20:00

場 所：角川大映スタジオ

取材者：氷川竜介・尾上克郎・三池敏夫・福留一輝



向かって左から関山氏、小川氏、白熊氏

2.2.4 インタビュー本文【執筆：福留一輝】

図作成 三池敏夫氏：図1~3、5~12

関山和昭氏：図4、13、14

福 留：主に今回、皆さんにお伺いしたいというのは、操演および特殊効果の部分でのお話です。特撮というジャンルで皆さんは、資料もノウハウも多くない時代から始められていると思うのですが、それぞれどういったところから、こういうお仕事に取りかかれたのでしょうか？

尾 上：白熊さんはどういうきっかけでこの世界に入られたんですか？

白 熊：私は、エキスプロの八木正夫さんのせがれで、八木宏というのと友達だったんですよ。八木さんはそもそも大映の美術関係をやられた方なんです。

福 留：じゃあ、やはりアルバイトみたいなというか、お手伝いみたいな感じで。宏さんもやられていたんですか？

白 熊：しょっちゅう大映に遊びに来てたらしくて。私がここ(注：取材場所の角川大映スタジオ(東京都調布市旧大映スタジオ))に入ったのは、『ガメラ』シリーズの『大怪獣空中戦 ガメラ対ギャオス』(1967)からなんですけど、その時にはもうオヤジさんのほうはここを辞めちゃって、とにかく特撮のほうで人手が足りないから、何とか来てくれないかという話があってね。要するに友人関係からなんです。

尾 上：その頃は、何をやってらっしゃったんですか？

白 熊：ちょっといろいろ紆余曲折があって(笑)、その前の話をするとけっこう長くなっちゃう。とりあえず八木宏さんと友達だったということで、たまたま紹介されて、「特撮は何ぞや」ということも全然知らずにこの世界へ入った。1回足を踏み入れちゃったら、抜けられなくなって四十数年間、過ごしちゃったという。

尾 上：造形部のバイトみたいな形で入ったということですか。

白 熊：じゃなくて、全く操演の助手さんとして。大映は、そもそも一番最初の『ガメラ』(=『大怪獣ガメラ』(1965))は、鈴木昶(※1)さんたち移動部の人たちが最初の操演班だったんですよね。初めて教えてくれたのが、鈴木さんだと思うんですよ。

尾 上：東宝の技術者だった人たちが大映に行ってたということですねえ。

白 熊：特機部で、輪番制で作品ごとに操演の技師が代わってやるようになったみたいなんですけどね。そもそも大映には「操演部」はなくて、特機(=特殊機械)、移動部の方がみんな操演をやるようになった。で、1作目は鈴木昶さんたちの応援で成り立って行って、2作(『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』1966)、3作になってから、大映の方たちがやるようになったと聞いています。私は3作目にアルバイトで初めて入りました。

※1：鈴木昶……すずき・とおる。1930(昭和5)年生まれ。映画操演技師、特殊効果マン。新東宝の特機部に配属され、『富士山頂』(1948)で後の操演に近い作業を行った。以後も『戦艦大和』(1953)、『潜水艦ろ号 未だ浮上せず』(1954)などの特撮に参加し、1955年からは東宝で『ゴジラの逆襲』をはじめ円谷英二特技監督のもとで操演助手を務めた。『ガメラ』シリーズではガメラのスーツ製作のほか、操演スタッフとして参加し、八木正夫氏とともに造形会社「エキスプロダクション」を設立した。2012(平成24年)没。(平成24年度報告書88ページ 2.2.3.2.2.鈴木昶(すずきとおる)操演に記載。)

尾上：なるほど。小川さんは？

小川：私は、東宝の映画の制作のアルバイトやってみました。それで、やっぱりさっきの熊(白熊)さんの話ではないけどある日「特撮が忙しいから、そっちに回れ」と言われて(笑)。で、東宝のあの頃は「特殊美術課」ですか……今はないけど。もう「操演」って言葉はあって、操演部もありましたから、そこに配属されちゃったんです。その時は、特殊効果という言葉なんてまだ無い。火薬と操演に分かれてまして。

尾上：その時には操演部というのが存在して、東宝では特効と操演も分かれて。

小川：上には小川(昭二)(※2)さんという人がいて、偶然に。

白熊：昭ちゃんね。

小川：その次に松本(光司)(※3)さんがいて、(私は)その次でした。松本さんの下がいなかったから。

尾上：何年ぐらいの話ですか。

小川：昭和44年とか、そんなもんじゃないですかね。操演と言っても、怪獣係(現場でぬいぐるみの世話をする役職)みたいに何でもやらなきゃいけないんです。怪獣がいっぱい出てきて、その着せ替えだとか。夏とかは大変で……着てる人のほうがもっと大変なんだけど。

三池：最初の作品とかは覚えてます？。

小川：熊さんと最初に会ったのは『帰ってきたウルトラマン』(1971)。その頃、東宝でやってはいるんだけど、暇になると今度は円谷プロ、って話で白熊さんの助手についたこともあるんですよ。それが『帰ってきたウルトラマン』の最後のほうでしたかね。

白熊：ちょっと記憶にないんだよね(笑)。

小川：いや、年代追って調べてみるとそうなんだよ。

三池：東宝の特撮映画だと、最初に関わられたのは何ですかね？

小川：『ゴジラ・ミニラ・ガバラ オール怪獣大進撃』(1969)とか、その後、『ゲゾラ・ガニメ・カメーバ 決戦! 南海の大怪獣』(1970)の頃だと思います。なんせ怪獣がうじゃうじゃいっぱいいて、アンギラスとか、地面を這うような怪獣の甲羅を外してあげたり、着けてあげたり(笑)。

三池：小川さんは火薬ではなくて、操演のほうですか？

小川：そう。

三池：で、後々には火薬とかも両方、お手伝いされることになるんですよ。

小川：映画はまだ大人数で対応するけど、円谷プロが作るテレビ番組のいわゆる30分もの、『ミラーマン』(1971)とか、『ウルトラマンA(エース)』(1972)とかだと、火薬と操演スタッフはパートの割合として2(人)ー2(人)でやるんだよね。美術なんかは別にいっぱいいる。お互いがやってる最中は手が空いてる時があるわけでしょ？ それで、嫌いではないから手を出したわけですよ。それでもう……。

尾上：自然に覚える、みたいな感じですか。

小川：自然に覚えるし、仕事も口では説明されるんだけど、現場で一緒にやって覚えていくしかないんで。あの頃はもう、現場しか無かったから、あとはやりながら数をこなしていった(笑)。

尾上：関山さんは？

関山：僕の場合は極端に違って、当時の言葉で言うと「将来は円谷英二の弟子になって、火薬をやりたい」と思ってたんで、親父の伝手を利用して、東宝の見学に行ったんです。その頃は映画が斜陽産業って呼ばれて観客動員数がどんどん減ってる時期で。円谷監督も亡くなって、予算も無くなって、たぶん東宝の特撮スタッフもすごく暇な時代だったから、円谷プロの下請けでテレビを撮ってたんですよ。そこへちょうど見学に来て、後に師匠になる渡辺忠昭(※4)さんと久米攻(※5)さんに、「どうか僕を火薬で使ってください、使ってください」ってお願いして、入ったのがきっかけですね。

※2：小川昭二……おがわ・しょうじ。特撮操演技師。東宝映画『次郎長三国志 第四部 勢揃い清水港』(1953)特機を経て『ゴジラ』(1954)で特撮班の特機を担当、『世界大戦争』(1961)や『妖星ゴラス』(1962)に参加した。「操演」としてクレジットされるようになったのは『ゼロ・ファイター大空戦』(1966)から。主な担当作品は『ゴジラ対ヘドラ』(1971)、『ゴジラ対メガロ』(1973)、『ゴジラ対メカゴジラ』(1974)、『エスパイ』(1974)他。

※3：松本光司……まつもと・こうじ。1933(昭和8)年生まれ。特撮操演技師。1961年に東宝特殊技術課にて『モスラ』に参加し、以降円谷組操演スタッフとなる。1970年より東宝スタジオ美術部にルーツを持つ「東宝映像美術」に移籍し、『日本沈没』(1973)『エスパイ』(1974)『メカゴジラの逆襲』(1975)他を手がけ、いわゆる平成ゴジラシリーズまでの東宝特撮を支えた。(平成24年度報告書48ページ 2.2.2.1.4.2. 松本 光司(まつもと こうじ) 操演に記載。)

※4：渡辺忠昭……わたなべ・ただあき。1940(昭和15)年生まれ。特殊効果技師。1959年に東宝撮影所に入社。化学系の高校を出ていたことから同社の山本久蔵のもとで特殊効果を学ぶ。『青島要塞爆撃命令』(1963)で円谷英二に認められ、中野昭慶特技監督の『日本沈没』(1973)や『ノストラダムスの大予言』(1974年)のカタストロフィ場面で活躍した。(平成24年度報告書44ページ 2.2.2.1.3.9. 渡辺 忠昭(わたなべ ただあき) 特殊効果に記載。)

※5：久米攻……くめ・おさむ。1944(昭和19)年生まれ。特殊効果技師。フジテレビのアルバイトをきっかけに大平二郎氏と知り合い、映画やテレビ番組などの特殊効果を手がける「大平特殊効果」に入社。各社の一般映画でも活躍する一方、東宝では渡辺忠昭を補佐しながら『さよならジュピター』(1984)『ガンヘッド』(1989年)の他、平成ゴジラシリーズ、ゴジラミレニアムシリーズまで多くの特撮映画の火薬、特効を担当した。2011(平成23年)没。(平成24年度報告書48ページ 2.2.2.1.4.3. 久米 攻(くめ おさむ) 特殊効果に記載。)

尾 上：じゃ、最初から大好きで入ったということですね。

関 山：そうそう、火薬をやりたいって思ってた。

尾 上：なんでやりたかったんですか(笑)?

関 山：何だろう。火薬がやっぱりカッコイイなと思ったんじゃないのかな。特撮映画を見てて。

尾 上：関山さんって、実家は映画館ですもんね。

関 山：うん、自宅は映画館やってたから。

尾 上：見学に行ったのは何年ごろですか?

関 山：ちょうど『ウルトラマンA(エース)』の頃。昭和47(1972)年の6月でした。

尾 上：じゃあ、円谷さんは、もう亡くなってる。

関 山：亡くなって、もう1年半ですね。あさま山荘の年ですよ。

三 池：白熊さんは、お生まれは何年でしたっけ?

白 熊：昭和21(1946)年。戦後っ子です。若いでしょ(笑)。

三 池：久米さんと2つ違いですかね。

白 熊：ああ、そうかもしれないですね。久米さんの年は俺、はっきりは知らなかったんでね。ずっと。

三 池：久米さんは、昭和19年です。

小 川：はっきり言わなかった。

白 熊：19年ね……。

福 留：大映はまたちょっと違うと思いますが、円谷さんの存在というのは大きかったと思うんですけれど……。

関 山：昭和45年に亡くなっていますから、僕はお会いしたことないですね。

小 川：私も会ったことないです。

白 熊：じゃあ、俺だけだな、知ってるのは。

関 山：ギリギリですね。

白 熊：フジテレビの『マイティジャック』(1968)という番組があったんですよ。インした当初はとにかく朝一番のワンカット目、「ヨーイ、はい」の掛け声の時に円谷さんは来てたんです。最初の2カ月ぐらいは、いらしてたのかな? それがいつの間にか消滅しちゃって、その後はもう来なくなっちゃったんです。僕はそこで初めて円谷さんにお会いして、見かけないやつがいるなっていうんで、「お前何だ」って言われて(笑)。「いや、こういう者で、操演で今度新しく入りました。よろしくお願いします」というのが最初に交わした言葉ですね。なかなか人のよさそうな顔をしてるけど、ちょっと怖い感じもしました(笑)。

尾 上：皆さん、そう言いますよね。見た目とちょっと違う、怖かったって。

白 熊：私なんか、大映とか、テレビで『光速エスパー』(1967)とかをやっていて、最初から円谷プロはランクが違うなと思ってたんですよ。円谷の仕事ができたらすごいな、と思ってたんで、初めて円谷に行った時は、もう何て言うんですか、緊張してたというかね。その頃は、特撮っていっぱいあったんですよ、テレビも。中でも円谷というのは、いろんなところでやっている人たちの最高峰のところだっという(認識があった)。

尾 上：当時の特撮マンが目指す場所というか、頂点だったわけですね。

白 熊：格が違う!「Q」(『ウルトラQ』(1966))の頃からみんな、見て育った時代だから、もう格が違うんだよ。だから、円谷へ行って、円谷さんに会えて話できたなんてのは、当初はもう、感激していましたね。

尾 上：やっぱりそんな雰囲気があったんですね。

白 熊：業界の、テレビの中ではAクラス。だから、最高峰のチームである円谷プロが憧れでした。

福 留：最初に手がけられたシーンって、覚えてらっしゃいますか。

関 山：俺、よく覚えてますよ。ナイターで『ウルトラマンA』の怪獣をやっつけるチーム、TACという名前だったと思うんですけど、その「タックアロー」という戦闘機の翼端灯が点滅するシーンです。入った日に「お前、これ(=電飾のスイッチ)、カチャカチャってやんなさい」って言われて、飛行機が飛んでるところをカチャ、カチャ、カチャって……今考えると、ほんとに、たわいない仕事ですよ。でも、手が震えて「僕がこんなことしていいのかな」と思いながら(操作していた)。

尾 上：その頃は、全部有線で、エナメル線で電気を通していたんですか?

関 山：AC(交流)100ボルトをスライダック通して、麦球(=模型などで使われる小型で細長い電球)をセ

ロテープで貼って、「もっと、点いてる時間を長く、消えてる時間を短くしろ」って、佐川(和夫)※6さんだったと思うな。そうだ、佐川さん(笑)。

福留：小川さんは東宝作品に携わることが多かったと伺っていますが、何に関わられたのでしょうか？

小川：怪獣の名前だと、アンギラスしか覚えてません(笑)。

福留：でも、アンギラスは吊らないですよ？

小川：吊らない。あれは、地面を這ってる。飛ぶようになったのは、『ゴジラ対メカゴジラ』(1974)とかからじゃないですか。ぬいぐるみが飛ぶのがあるでしょ。実は、正直言ってあんまり怪獣って、興味ないんです(笑)。私、小さい時からプラモデルとかが好きだったんで。昔のプラモデルって小さいものしかなかったんですよ。船にしても、こんなもんどか、飛行機にしても、こんなもんどか(と、手元で15センチほどの大きさを示す)……。その頃に、大きなのを木材で作って写真を撮ったりしてました。本を見て、船の下に波の布を作るとかやって、こういうふうにと写真がカッコよく映る、とか。

福留：いわゆるジオラマみたいに。

小川：そうそう、私は(住んでいたのが)田舎ですからね。

小川：操演の人って、皆さん確かに、あまり着ぐるみ好きじゃないですよ(笑)。メカ好きが多い気がします。

関山：撮影やってる人はね、怪獣映画嫌ってた。久米さんも嫌いだった(笑)。

尾上：みんな、いわゆる戦争モノとか、飛行機モノとか、やっぱりそっちのほうがいいんですよ。結局、操演のメインの仕事って、たぶん飛行機飛ばしたりとか、そういうことだから。

小川：嫌いではないけど、あんまり好きじゃないです(笑)。

尾上：っていうか、面倒くさい(笑)。怪獣、操るのって面倒くさいですよ(笑)。

小川：で、ぬいぐるみというのは硬いもんじゃないから、扱いにくいんですよ、何やるにしても。あと、生身の人間が中に入ってるから危険なこともあるし。船とか飛行機は、何もしゃべりませんから。

福留：なるほど。

小川：怪獣はしゃべるんですよ。「暑い」とか、「痛い」とか(笑)。

三池：そうですね。(笑)

小川：生身の人間が入ってるから、それなりに扱わないといけない。

福留：メカとかの製作はやられなかったんですか？

小川：メカニックは別に、作り物のほうで(製作を)やってるから。最初は、ピアノ線で飛行機や船の動かし、ですね。ピアノ線も作品にクランクインする前から準備して、ちゃんと使いやすいようにして。工場から送られるのは、(両手で30・40センチを示して)こんなデカイ束で来てるから、それを使いやすいように、分けしたりして。

尾上：ピアノ線巻きね。

小川：そうそうそう。ピアノ線。

尾上：大きい巻きで来るやつを、小さい糸巻に移して、使いやすいようにするんです。けっこう面倒くさい作業ですよ、あれ。

小川：現場で大きなのをそのまま使うと大変でしょ。

尾上：そうですね。すぐ絡まっちゃって使いものにならないし。

小川：で、重いし。

尾上：やらされたなあ……。

小川：で、ピアノ線の太さが、0.1とか0.2とか、0.3、03とか。

白熊：一番細いので0.08ってのがあった。

小川：0.05もあったね。

白熊：0.1mmぐらいまでは、焼きを入れてもらって黒くしてもらった記憶があるんですよ。

※6：佐川和夫……さがわ・かずお。1939(昭和14)年生まれ。特撮監督。日本大学藝術学部在学中から円谷プロダクションに入社し、円谷英二に師事する。卒業後、東宝特殊技術課を経て円谷プロダクションに入社、『ウルトラマン』(1966)、『ウルトラセブン』(1967)で特撮カメラマンを務めた後、『マイティジャック』(1968)第4話で特技監督デビュー。『帰ってきたウルトラマン』(1971)第13話から『ウルトラマン80』(1980)までウルトラシリーズの特撮監督を務めた他、特撮研究所に所属して『バトルフィーバーJ』(1979)や『電子戦隊デンジマン』(1980)の特撮も手がけた。(平成24年度報告書74ページ 2.2.3.1.3.2. 佐川 和夫(さがわ かずお) 撮影、のちに特技監督に記載。)

関山：東宝にも残ってましたよ。黒染めしたピアノ線。

白熊：それをね、どこだったかな……千住大橋のほうの、なんか1カ所でやってるんだね、そこへ特別に頼んでね。

尾上：光らないように黒サビをつけるということですね。

白熊：そうです。タングステンみたいな糸になるんですよ。

尾上：うんうん。

小川：ピアノ線は消さなきゃいけないじゃないですか。チャップリンの映画なんかもそうなんだろうけど、バックの色に合わせて(色を塗る)。特撮は暗いから、基本的には黒ですけどね。

三池：小川さんは、東宝で初代操演技師の中代(文雄)(※7)さんと一緒にやられてたんですか？

小川：俺が東宝にいた頃、中代さんは特機の課長でしたね。

三池：特撮部にはいらっしやらなかった？

小川：中代さんはいなかった。

三池：じゃあ、その時の操演技師は、小川昭二さんかその後すぐ、松本光司さんになったぐらいの時代ですか？

小川：そうです。さっき熊さんが言ったように、中代さんが定年で辞めてテレビに来た頃、ちょこっとダブったことはあるけど。

白熊：中代さんが国際放映に移ったってのは、移ったのか、それとも個人的に国際放映の仕事をやってたのかというのは、はっきりしないんだよね。

小川：たぶん、ただ仕事で行っただけじゃないですかね。

白熊：国際放映に入った、というわけじゃなくてね。

三池：操演業界というものが、最初の段階でそれぞれの会社にはまだ存在しない時代があったと思うんですよ。そこでは、東宝でも大映でも、特機という部署が、だいたいそういう役割をやってますよね。

白熊：いや、東宝では、特機と操演はちょっと違ったんじゃないですかね。

尾上：東宝がやっぱり最初なんですかね。

白熊：たぶん最初だと思いますよ。

尾上：だいたいね、よく分かんないんですよ。いつごろ操演が独立して別れたのかとか、特機から部になったのかとか……聞いたことってないですか？

関山：俺が聞いたのは、中代さんが1作目(1954年版『ゴジラ』)には、特機で付いてたということ。すごく器用な方で、たぶんその当時は操演は無かった。2作目(『ゴジラの逆襲』(1955))の時に中代さんは、もう特殊美術課に移籍して操演をやってたと思う。

尾上：まだまだ、はっきりと部として分かれてはいないけど、一応そういう専門的なことをやってたということですか？

関山：特機ではなかった。

尾上：特機ではなく、名前がまだない、みたいな感じだったんですかね？

関山：「中代さん、特美へ来い」と。次から怪獣映画や戦争映画をやる時は特撮専門にやってくださいって言うんで、移ったらしい。

尾上：鈴木(昶)さんも確か『逆襲』からですよ。その前は新東宝で特機をやってた。

小川：そう、だから小川さんも松本さんも、もともとは特機にいたんだけど。

関山：松本さんは、新東宝で照明準備をやってた。昭和36(1961)年だけ、新東宝つぶれたの。その時に、日活に行くか、東宝に行くかって言われて、「関山、俺は東宝にしたんだよ」と。で、特機に入って、それから特美に移ったって言ってた。

白熊：ということは、最初は特機から始まってるとかね、みんな。

小川：じゃないですか。

関山：中代さんも元は特機だって言ってましたからね。

※7：中代文雄……なかしろ・ふみお。1918(大正7)年生まれ。操演技師。東宝撮影所の特殊機械係に入社し、円谷英二の誘いで『ゴジラ』(1954)に参加する。以降手先の器用さを見込まれて円谷組の初代操演技師として特撮映画で腕を振るう。『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』(1972年)まで、ほとんどすべての東宝特撮映画の操演を担当した。(平成24年度報告書44ページ 2.2.2.1.3.8. 中代文雄(なかしろ ふみお)操演に記載。)

尾上：飛行機を親線で飛ばすとか、ピアノ線で吊るすとかというのは、いつぐらいなんですかね？(図1参照)もう戦前からやってたんでしょうか？

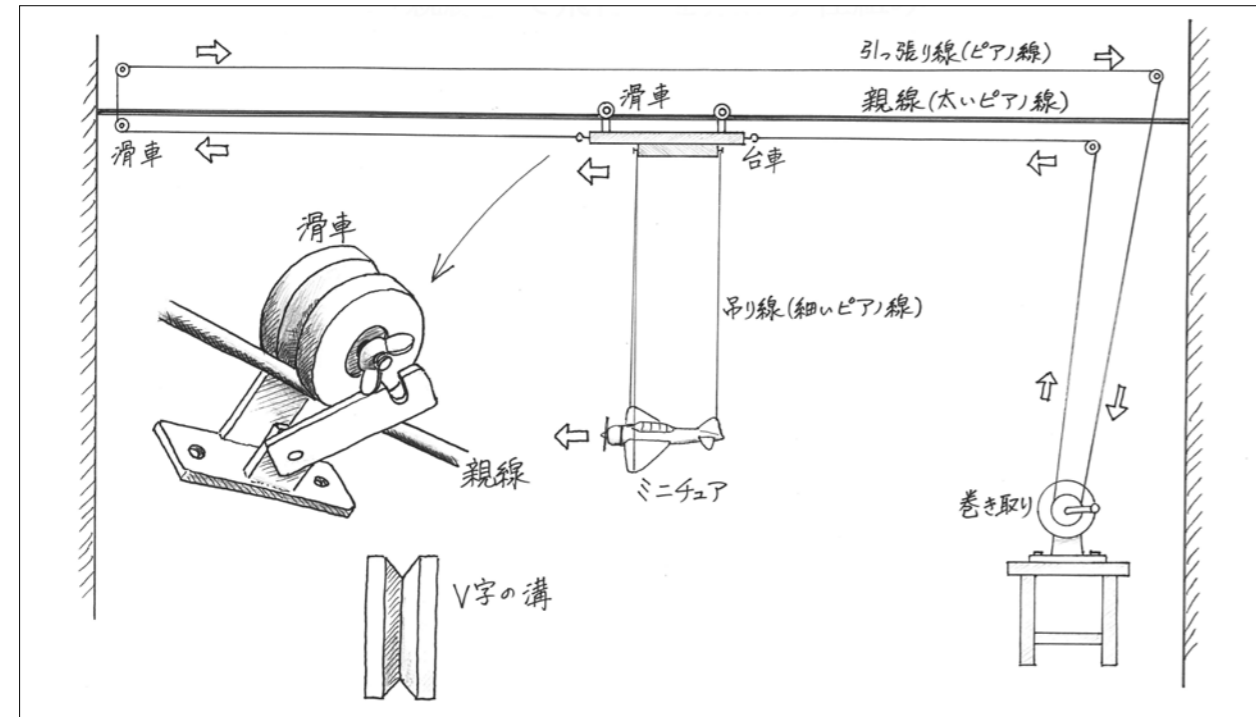


図1:「親線」で飛行機を飛ばす仕組み

関山：やってたでしょ、『加藤隼戦闘隊』(1944)とか。

尾上：『ハワイ・マレー沖海戦』(1942)とかもそうなんですよ。

白熊：あの映像なんか見たら、びっくりしますよね。

関山：ただ、俺が昔、開米さんに聞いたのは、『ゴジラの逆襲』(1955)の時に、T-33の編隊がナイターでバーッと飛ばさないですか。あれを、場所はちょっと忘れたんだけど、東宝でもない、東宝技研でもない、晴海のほうのスタジオへ行って、「あれ飛ばしてるのは造形部で、俺たちがピアノ線吊って飛ばしてたんだよ」って(開米さんが)言ってたから、その頃は、まだはっきりした線引きではなくて、みんなで協力してたんでしょう。

尾上：作った人が動かすみたいに、何となく、みんなでやってたんですかね。

関山：少ない人数で……

尾上：器用な人がやってたってことでしょうか。

関山：たぶん、あの飛行機は外注でしょう。あの頃、特美であの飛行機を作るようなことはないだろうから、郡司模型とか、どこか分からないけど。

三池：町場のそういう、おもちゃとか作ってるような会社に出したというわけですね。

関山：それを、開米さんたちが、ピアノ線張って、飛ばした。

三池：“親線”を張って“巻き取り”で飛行機を飛ばす、“行って来い”という技術は、もう方法論として、戦前にあったんですか。(図1参照)

関山：これは俺の想像だけど、当然『ハワイ・マレー沖海戦』とか『加藤隼戦闘隊』とか『雷撃隊出動』(1944)でも、飛行機がバンバン飛んでるから、そういうテクニックのノウハウは、伝授されてたんじゃないでしょうか。だから、ナベさん(=渡辺忠昭氏)に聞いたのは、一応、操演、火薬、機械、模型、工作、機械電飾、模型電飾ってパートがあったけど、はっきりした線引きがある部分、例えば火薬は火薬でしかやらない。でも、その点火スイッチを鈴木さんが作るとか。何の作品だったかな、氷が解けて雪崩が落ちるっていう仕掛けで、中代さんが作ったアイデアと鈴木さんの作ったアイデアが2つあって、それを両方試してみたりとかね。あんまりはっきりした線引きはなかったみたい。

尾上：話をいろいろ聞くと、円谷さんもあえて競わせてる感じがするんですね。

関山：うん。現場で「じゃあ、まず鈴木さんの言った方法でやってみよう」と言って、やる。で、「次は中代さん、中ちゃんのだ」って言ってやる、みたいなことでちょっとライバル心を煽る。さっき言った仕掛けの場合は中代さんのやつが成功して、鈴木さんのほうはちょっとうまくいなくて、ガクツとしたんだっていう話を、ナベさんがしてた(笑)。

尾上：それで、『日本誕生』(1959)の時の「ヤマタノオロチ」の時に鈴木さんが「その時の仇を取った」って言ってました。ヤマタノオロチ(の登場シーン)で、ヘビの動きは頭が先か、体が先に動くかみたいなので、円谷さんが「じゃあ、両方撮りゃいいじゃないか」って言って(両方の方法を試した)。で、鈴木さんが考えた頭のほうが先行して動くというのが採用されたって話は聞いたことがあります。

関山：パート内の仕事で、しっかりと線引きがある部分と無い部分があって、開米さんの言ったのも、ひよっとしたら“操演がやってる手伝いをした”というニュアンスなのかもしれない。

尾上：じゃあ、そういうノウハウは、もう何十年か、戦前からずっと続いてたということなんですよ。

白熊：そうね。我々が入った時代には、もうある程度、基本は全部できちゃってたね。

関山：もっと、仕事のはっきりした線引きが、ある程度はありましたよね。

尾上：もう専門分野に分化していたんですね。

関山：造形部が飛行機を飛ばすことは絶対に無い、みたいな感じにはなってた。ただ、「おーい、関山、暇だったら飛行機吊れ」とか、久米さんに、小川誠さんなどは「おう、お前、ちょっと暇だったらガソリンの袋にガソリン詰める」とかっていうようなことを、お手伝いし合ったりはあるけど。特に、操演と火

葉って近いから。白熊さんの世界なんかでは、両方やられてたんですもんね。

白熊：いや、大映とかそういうのは、全部分担されてたけど。

関山：円谷とか行ったら……。

白熊：テレビに入ってから、何でも屋だよ。とにかく、操演は飛ばしたり吊ったりってのをやるほかに、移動車まで、火薬、それから雨風、すべてのことをやらされた。

尾上：鈴木さんもそうだったからね。たぶん、昔はみんなそうだったんでしょうね。

三池：白熊さん、円谷の初期の頃って、クレーンじゃなくて棒振りで飛行機を飛ばしたって本当なんですか？(図2参照)

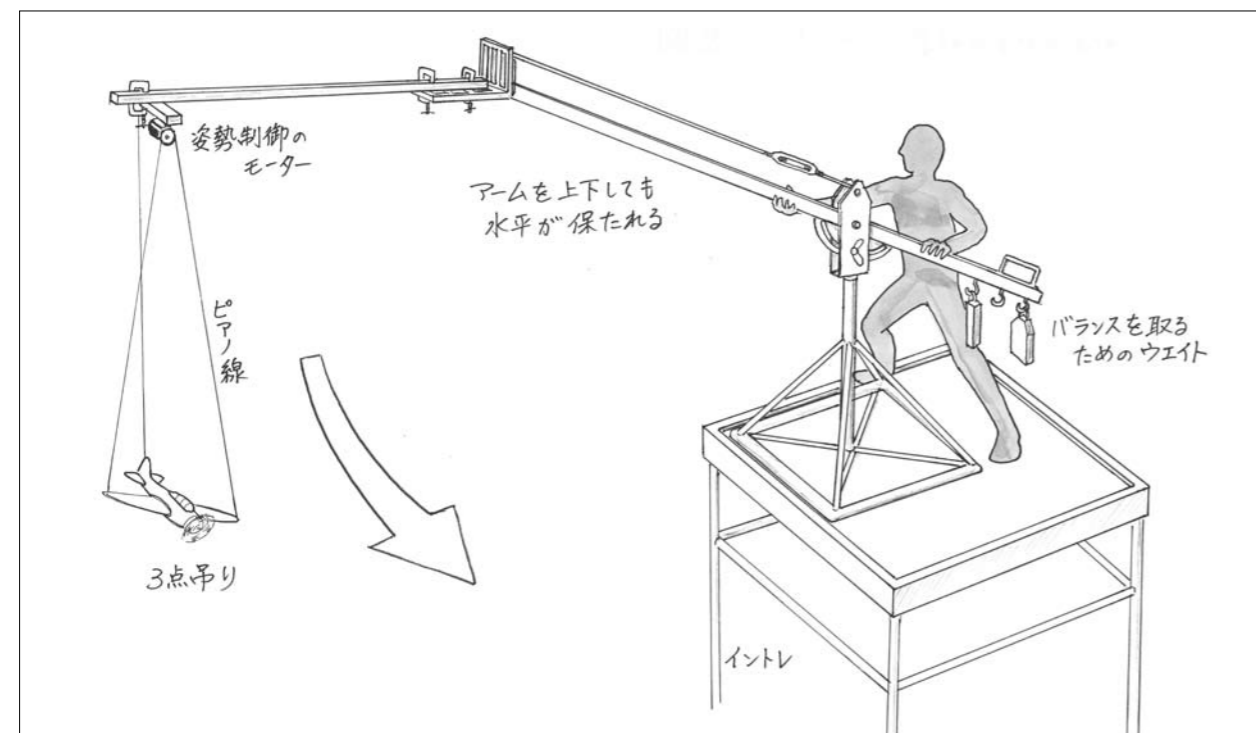


図2: クレーン吊りの基本形

白熊：いや、クレーンもあったんですよ。あったんだけど、クレーンじゃ行けないようなところは、棒振って言って竹竿、物干し竿を使った。

三池：クレーンとか親線は当然あった上で、場所的に無理なところは手で振ってた。

白熊：そうそう、それで細かい動きを。クレーンってのは、ミニチュアクレーンでも、描く弧は決まっちゃうじゃないですか。その先端にもう1個リム(=図3参照)をつけてやっても、まあ、大した動きじゃない。そういう決まったパターンじゃなくて、棒振ってのは、イントレ(=組み立て式の足場)の上に乗って、歩きながら飛ばしていくとか、そういう変化がつけやすいんだね。

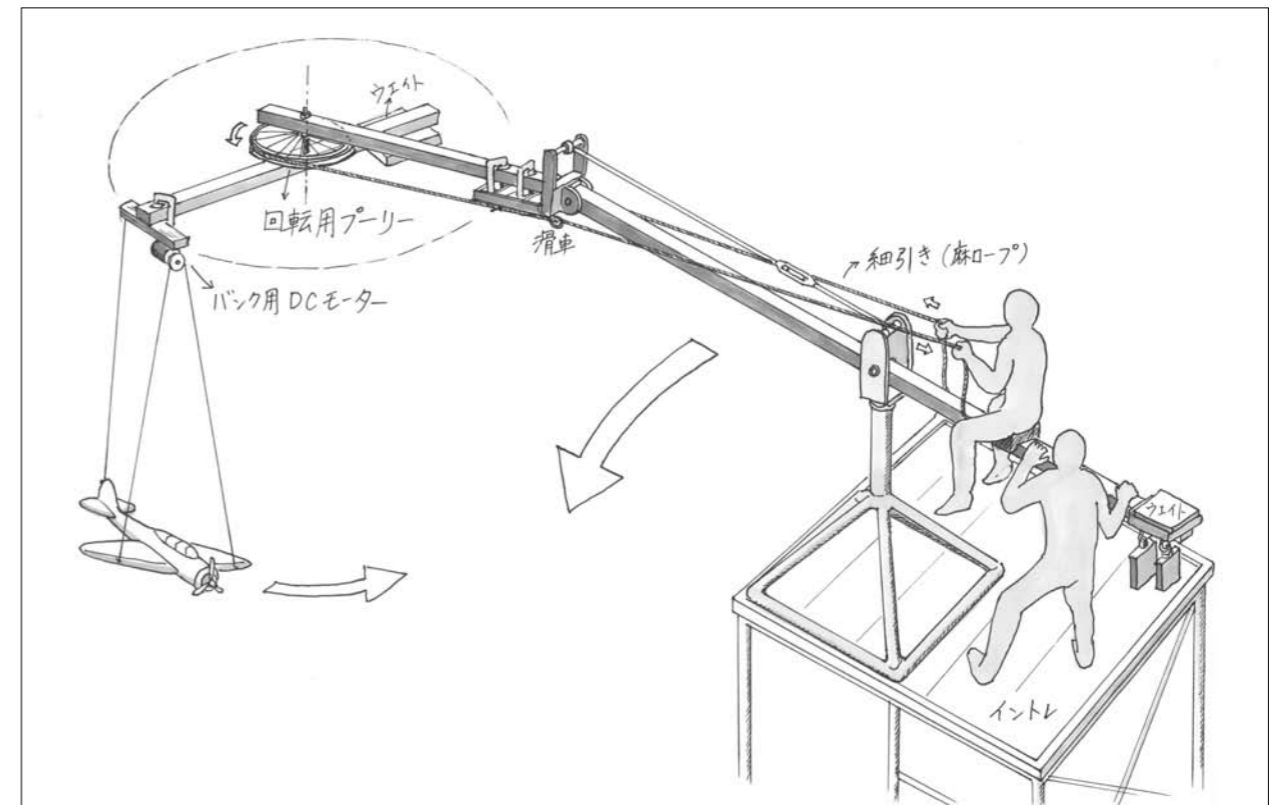


図3: リム(車輪)を使った旋回Uターン

尾上：『西遊記』(1978)の筋斗雲なんかも、まさにそうですよね。なんか、ふにゃふにゃふにゃふにゃ飛んで味がある。

小川：あと、(スタジオが)狭いから。大きなクレーン持ってくるとじゃまだからね。

白熊：ミニチュアセットが込み入っちゃってて、クレーンが入れないような場所とか。密集した中でやる『マイティジャック』は、けっこう多かったですよ。

三池：栄スタジオ(※8)でしたっけ、あれ。

白熊：大きくしたくても、できないようなね(笑)。天井も低いし、スタジオ自体も小さいんですよ。そこで6尺(約1.8メートル)とか9尺(約2.7メートル)とかっていうマイティ号を扱ったりするからね、とんでもないことになってたんですよ(笑)。で、その頃、栄スタジオって、バック(背景の空)なんかは、紙張りだったんですよ、布じゃなくて。で、20倍というハイスピード(カメラ)とかなんかで撮るため、光量がものすごく要るんですよ。で、照明を当ててるうちに水平(=スタジオで使われる背景用の壁)が割れちゃう。

※8: 栄スタジオ……当時東京都世田谷区千歳台二丁目にあったスタジオ。『マイティジャック』は本編を東宝第2撮影所(のちの国際放映)、特撮を常設プールのある栄スタジオで撮影していた。後に路線変更して『戦え!マイティジャック』になってからは東京美術センター、通称「美セン」(のちの東宝ビルト)にて撮影された。

三 池：熱で裂けちゃうんですね。

白 熊：それで撮影にならないとか、しょっちゅうありました。あの頃は寝る暇も無くて、つらい思いをしてましたね。

尾 上：作品数も多かったから、皆さん作品に追われる形で大変だったでしょうね。

白 熊：そうですね。『マイティジャック』の頃は『(ウルトラ)セブン』と撮影がダブってたので、忙しくて我々はそっちのほう(『ウルトラセブン』の現場)は全然知らなかった。(『マイティジャック』は)当初は怪獣は出ずにメカニックのものばかりなんで、やって面白かったです。ただ、佐川さんがきつくてね……(笑)。あの人はアイデアマンなんですけど、かなりきついことを要求する人でしたから。

福 留：『マイティジャック』は、メカの見せ場も多いですね。

白 熊：だから、佐川さんも相当得意分野だったんじゃないですか。あの人は、飛行機の飛びとかもすごく研究していて、家に帰ってもマッチ棒で(操演装置を)作って試してるとかの噂を聞きました。相当のめり込んでいたと思います。

三 池：ここで円谷プロの操演分野に貢献があった方に関して聞きたいんですけども、沼里(貞重)さんという方は最初の『ウルトラマン』から参加されているんですか？

白 熊：沼里さんは、最初は東宝にいた方なんですけど、どういういきさつで円谷へ行ったのかは、ちょっと分かんないです。私が会ったのは『マイティジャック』からです。

三 池：じゃあ、沼里さんは『マイティジャック』以前から円谷プロ作品に参加されてて、その後白熊さんが入られた、と。小笠原亀さんも同時期ぐらいですか？

白 熊：亀さんと一緒になったのは『帰ってきたウルトラマン』です。それから『マイティジャック』の時は沼里さんと、模型をやってる比留間(伸志)さん。後にヒルマモデルクラフトを作って独立するんだけど、最初は現場の人間だったんですよね。『マグマ大使』(1966)とかずっとやってた方なんですけど、当時は現場に模型のチームも一緒にいたんですよ。だから、ミニチュアもけっこう精巧なものができて、直しなんかも、現場ですぐできる。

尾 上：贅沢だったんですね。

白 熊：すごく贅沢ですよ。その頃は、力の入れ方がずいぶん違っていたみたいですね。

三 池：平鍋功さんという方は、よく初期の『ウルトラ』でクレジットを見ますが、白熊さんは一緒にお仕事されてましたか？

白 熊：いや、一緒には組んでないですね。

尾 上：平鍋さんは、火薬なんですよ？

白 熊：火薬が多かったけど、やっぱり飛行機の飛ばしとかなんか、けっこう上手くて。もともと、あの人は……「ヤマグチ自転車」って知ってる？

関 山：「大平輪業」ですよ。

白 熊：円谷であそこから伝票でいろいろ買い物したりしていて、そこから円谷に回ったといういきさつを聞いた覚えがあります。

関 山：弟さんもやりましたよね。

三 池：先日、開米栄三さんにお話を伺った時、大平輪業からワイヤーを調達して、怪獣の仕掛けとか作ってたと聞きました。

小 川：ああ、ダブルコード(火薬配線などに使う細い平行線)とか買ってたな。

関 山：電飾の電球も、もうすべて。

三 池：やっぱりあそこが調達元だったんですね。

関 山：というのは、東宝には(売掛金の)締め日があって、3カ月遅れの払いだった。

小 川：それがあったね。

関 山：当然、秋葉原なんか無理で。

小 川：普通の会社が使えない。

白 熊：だから、星空の麦球とかは全部、大平輪業から調達してもらっていた。

尾 上：なぜそこだったんですかね？

白 熊：それは分からないですけど、どこかに特注してもらってた。

尾 上：その内に「こんなの手に入らない」という話になってですかね。

白 熊：そうそう、星空の麦球(模型などに仕込む3~5ミリぐらいの小型電球)を垂らすとあって話になったら、あそこで作ってもらってた。

関 山：それは大昔の話じゃない。

尾上： いやいや、俺も聞いたことあるもん。

関山： 大昔は、ネオン関係は全部鈴木さんたちが頼んで独自にやってたけど、景気が悪く払いが遅くなったんで、そういう所は一切使えなくなっちゃった。だから、ウルトラマンや怪獣の目に使ってた、ソケットを取った自転車の電球なんかを頼むと、あそこのおじいさんが自分で秋葉原へ行って買ってきて、3,000円で買ったやつを5,000円で売る(笑)。そのかわり、支払いは4カ月後です、という話だった。息子さんはすごく嫌がってたね。

小川： 東宝の便利屋さんみたいになってた。

関山： だから、俺たちが買い物に行った時に息子さんがいると「本当にお前ら、金にもならないことを……」って、よく怒ってた。

三池： たまたまあそこにあるが故に、業界ご用達のお店に(笑)。

白熊： でも、あそこがあったおかげでずいぶん助かってるの。いろんなものを調達してもらった。それも平鍋さんがいた関係からだと思うんですよね。ミニチュアクレーンの先に回転台をつけるとか、自転車のリムを使って、そこから張り出しを出して、そこに飛行機を吊って、Uターンさせてまた戻すとかね。そういう技が、そこから始まってるとは。 (図3参照)

尾上： 自転車のリムは軽いし、正確に回りますもんね。しかも、タイヤを外せばちゃんとロープが入る窪みがあるし、あんな便利なものはない。

関山： 『ゴジラ対メカゴジラ』の、メカゴジラ目や耳には、当時、すごく流行ってた5段変速のフラッシャー付自転車の部品を使ってます。

尾上： 見ると、だいたいそうですね(笑)。

関山： あれも大平輪業で買ってきた。

白熊： 例えば、自転車の後輪のラチェット(=ペダルを一定方向のみ回し続けなくても惰性で進むような機構を組み込んだ駆動輪)ってあるじゃないですか。ガメラの(飛行形態で)回転するモーターの下にはあれがついてるんですよ。それ以前は、止めた時に空回りさせないと、(操演のワイヤーが)絡んじゃうんですよ。

尾上： ああ、なるほど。

白熊： ガーッと回していても、スイッチを切ると中の引っ掛かりが外れて、勝手に惰性で動いてくれる。だから絡まないという「ラチェット形式」は、誰が作ったのか分からないけど、私が行った時にはもう出来上がってた。

尾上： モーターでガーッと回して、スイッチ切ってもシャー……と惰性で回るからすぐには止まらない。

白熊： だから、絡まないという。

尾上： すごいですね。

白熊： 普通、ガチッと抵抗器で落としたりしたら、必ず絡んじゃいますから。

尾上： そうですね。

白熊： あれは良いアイデアだなと思って。火を噴きながら回転して飛ぶ物はみんな、そのモーターとラチェット形式の回転軸が付いてた。

尾上： すごく面白いですね。

三池： 小川さんは、平鍋さんとはご一緒じゃなかった?

小川： 特別忙しくて、休みの日も出なきゃいけないような作品の時は、一緒だったと思う。我々はフリー、そして東宝の社員は5月の連休だと1週間休みをとるから(笑)、その1週間で足りない部分だけ撮る時があった。そんな時、俺が操演で、平鍋さんが火薬で来てた。

白熊： 平鍋さんと一緒にやってるので、中島さんって方がいて。

三池： ああ、中島徹郎さんでしたっけ。

関山： 『スペクトルマン』(1971)もやりましたよね。

白熊： ナベさんと中島さんはずっと組んでたのよ。

三池： 初期『ウルトラ』の操演とか火薬は、たぶんそのお二人ですよ。

白熊： と思うんですが、そこら辺は、私が入る前だから、ちょっと定かではないんですよ。

三池： なかなか、そういうスタッフの歴史が残ってないんですよ。クレジット上ではお名前を確認するんですけど……。

尾上： どういう関係性だったのか、とかね。

白熊： 入った時に、その人との生い立ちなんて聞かないじゃないですか。仕事を覚えるのに夢中でそういう客観的な見方ができないし、私もそれで飯食う技術者になってたから、人のこと調べようなんて思わないんですよ。

尾 上： まあ、そりゃそうですね(笑)。

三 池： 操演の技術を伝承するのは文字とかではないですよ。とにかく先輩の技を見て学んで、体で覚える仕事でしょう？

白 熊： そうですね。

三 池： そこにはやはり、東宝の流派とか、大映の流派とか、円谷(プロ)の流派の違いみたいなことはあったんですか？

白 熊： いや、それは、もともと伝わってたのが東宝系からだと思うんですよ。

三 池： つまり、東宝にあったものがどんどん技術として伝わっていく感じなんですか？

白 熊： 東宝で基本的なことを学んでと思うんですよ。日活とか松竹とかでも、ギララ(『宇宙大怪獣ギララ』(1967))やガッパ(『大巨獣ガッパ』(1967))といった怪獣映画もあったけど、それに携わっていた人たちは、基本的には東宝系から教わってると思うんです。独自でやってる人は、そんなにいない。

三 池： やっぱ、源流は東宝にあったということですかね？

白 熊： そうだと思います。東宝から円谷に伝わって、業界にずっと広がっていったという。

尾 上： なるほど。

小 川： 火薬だってそうです。みんな大平火薬(=大平特殊効果)から仕入れてたし、久米さんもそこで同じように教えてたわけだから、結局、同じことになっちゃう。

白 熊： 最初は、土浦のほうの火薬屋さんなんだよね。

関 山： もとは「昭和化工」と「丸玉屋」っていう花火屋さんですよ。その他にも何社かの花火さんが映画に携わっていた様です。

白 熊： それから、山本久蔵さん(※9)という大ベテランがいて。

関 山： 山本さんは、東宝の小道具だから。

白 熊： あのひとと大平さんと。

関 山： 大元は土浦にあった「昭和化工」という花火さんが映画演劇部門というのを戦後に作って、そのカシラが初代大平特殊効果研究所社長の 大平二郎さん(※10)であったわけですね。仕事のオーダーが来るのは、操演は特機からの流れだけど、火薬の場合は、装飾小道具・電飾からの流れなん

ですよ。監督との打ち合わせで「次の作品ではこういう爆発があるぞ」というような話から仕事をもらうことになるんで、その時の装飾さんの付き合ってる火薬屋によって、昭和化工に頼む人もいれば、丸玉屋に頼む人もいる。ただ、バランスとしては、やっぱり7:3ぐらいで昭和化工というバランスだったみたいですよ。大平のオヤジが独立して大平特殊効果研究所を作った時に、昭和化工はだんだん映画界から遠ざかって、丸玉屋と2つ残って。で、俺が入った頃には、東宝、東映、大映は大平特殊効果、日活、国際放映は丸玉屋というバランスでやってましたよね。

白 熊： 私が大映に入った『ガメラ』の時は、もう大平さんが全部やってて。

関 山： 結果的に『ガッパ』も『ギララ』も、『ガメラ』も『ゴジラ』も、みんな大平がやってた。円谷も当初は大平だったけど、途中、俺たちが入った頃には、特効センターって、これもやっぱり、大平のオヤジと同じ昭和化工にいた高野(清一)(※11)さんって方が始めた花火屋さんが、新たに火薬を出しだして。

白 熊： 高野さんって、NHKにおられた……。

関 山： そう。最初はNHKの特効をやってて、分かれて「特効センター」になった高野さんが火薬の製造販売を始めた。俺は大平だったから、平鍋さんの顔は見たことあるけども、特効センターのひととの付き合いは一切ないんですよ。

白 熊： 俺は……あ、思い出した、あるな。「つくば博」かなんかの仕事の頃かな。あのチームで、作品は何だか忘れちゃったんだけど、桜ヶ丘スタジオで撮ったんですよ。

関 山： 平鍋さんは、昭和50年代頭ぐらいまでやってらっしゃいましたね。

尾 上： 50何年ぐらいまで仕事をなさってたんですかねえ？

関 山： 円谷のハヌマーン(=『ウルトラ6兄弟VS怪獣軍団』(1979))とかはやってた。

白 熊： けっこう彼は、仕事を請け負ってやってたんですよ。

尾 上： 火薬を電点(=「電気点火」の略)でやるようになったっていうのは？

※9：山本久蔵……やまもと・きゅうぞう。東宝・特殊技術課の火薬担当。社員小道具係として黒澤組などを担当し、定年後円谷組に参加した。『地球防衛軍』(1957)、『大怪獣バラン』(1958)などの怪獣映画から『潜水艦イ-57降伏せず』(1959)、『青島要塞爆撃命令』(1963)といった戦争映画、『美女と液体人間』(1958)のような特撮映画まで東宝特撮の火薬全般を手がけた。

※10：大平二郎……おおひら・じろう。東宝・特殊技術課の出入り業者として『ゴジラ』等に火薬関係で携わる。1960年、大平特殊効果研究所(のちに株式会社大平特殊効果)初代社長となり『蟻地獄作戦』(1964)他を手がけた。菊池潔、久米攻など多くの後継者を育て、東宝のみならず東映や大映の幅広い作品に火薬、特殊効果技術を提供した。

※11：高野清一……『メガロマン』(1979)『ファイヤーマン』(1973)等の特殊効果を手がけた。

関 山：あれはもう戦前から。戦争で橋を爆発するのだって、みんな電気で爆発してた。「電気点火」とは別に「引き抜き」という点火方法もあったようです。

尾 上：けっこう昔から、その方法としてはあったということですね。

関 山：ただ、大平のオヤジに言わせると、特撮はちょっと別格で。本編はだいたい有り物の火薬で済むけれど、特撮はそうはいかない。

尾 上：で、特注品を作ってもらうことに。

関 山：大平の菊池(潔)(※12)さんも、一時、昭和化工を辞めた後、火薬担当者として日活の装飾にいたからね。

白 熊：『光速エスパー』(1967)の時に、東映の装飾で、火薬をやってた人もいた。

関 山：桜井(潤二)さんじゃないですか。

尾 上：東映では20数年前までは電飾と装飾の人が弾着なんかの小さい火薬は担当していましたよ。

関 山：東宝もそうです。桜井さんは装飾の課長でした。

白 熊：東映の、装飾のお偉いさんだったのが定年になって、大平に入って『エスパー』に来てたという。

関 山：俺が入った時は(桜井さん)もう辞められてたけど、年に1回は奥さんと必ず、大平に挨拶には来られてましたよ。

尾 上：火薬の種類ですけど、弾着(発砲を受けた側のリアクションを表現する火薬)は小・中・大・特大とかなってるのは、いつぐらいからそうなってきたんですかね。それまでは大平さんとか、その作品に合わせてちゃんと調合して作ってたという話ですが、それが(定型化して)製品として出てきたのは、いつ頃なんですかね？

関 山：それも、もっと前からじゃないかな。岡本喜八の『独立愚連隊』(1959)とかの戦争映画でも、中は黒(黒色火薬)だったり銀(アルミ雷粉)だったりするけども、1寸(約3センチ)・5寸・7寸とかって、全種類あった。

尾 上：花火と同じ規格で作ってたということなんですかねえ。

関 山：それを最初につくったのが誰かは、ちょっと分からないけども、映画用の火薬として、電気で点火する弾着系のものは昔からあったみたい。だから、戦前の映画を見てても「ああ、これは煙火(=花火)使ってるんだな」とわかるから。

尾 上：工夫してつくってたんですかね。

関 山：『土と兵隊』(1939)とか見ると、弾着なんかは実銃を撃ってるようだけど、爆発に関してはやっぱり煙火を使った爆発だと思うな。

尾 上：意外と進歩していないということですかね……

関 山：そう思うとアレだけど、最初からすごかったと考えれば(笑)。

尾 上：……あ、最初から完成されてた、と。

関 山：で、優秀な助手が入らなかったから(笑)。

尾 上：結局、操演も火薬もそうですけど、当然、経験の積み重ねで発達して来たと思うんですがその記録がないんですね。円谷さんが公職追放(※13)されて、その期間は操演や火薬を使ったりする作品が殆ど作られてない。その間は円谷さんがあちこのスタジオに招かれて技術指導されたようすしね。なんかゴジラあたりでいきなりすごい技術が出現したみたいに思われてるけど、やっぱり長い時間をかけて技術が蓄積されてたんでしょね。

関 山：特撮に関して言うならば、模型、電飾、機械工作とかって、やっぱり昭和30年代中盤ぐらいまでは、すごいじゃないですか、『妖星ゴラス』(1962)だったり……。ああいうメカって、俺たちが入った時には、もう退化してましたよ。

福 留：それは、なぜなんですか？

関 山：昔は、東宝の特殊美術課に、操演、火薬、模型電飾、機械工作、大道具、それぞれのパートがあったけど、俺が入った時には、もう模型電飾と機械工作というパートはなくなってました。それはやっぱり、お金の問題だと思うんですけど。

尾 上：映画も斜陽期に入ってたし。特撮は金食い虫だと思われたんでしょう。

関 山：その当時は、鈴木昶さんや飯島(周治郎)(※14)さんなんかもそうだけど、メカを専門に作る人が、

※12:菊池潔……きくち・きよし。1941(昭和16年)生まれ。太平特殊効果所属。特撮作品ではガメラシリーズ、仮面ライダーシリーズ、『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)などで火薬による特殊効果を担当した。テレビでは「キイハンター」(1968~1972)、「西部警察」シリーズ(1979~1984)など多くの刑事ドラマで見せ場となる大爆発を担当し、黒沢明監督作品『乱』(1985)では城の炎上シーンなどにも参加した。

※13:公職追放……日本が太平洋戦争終了後、GHQ(=連合国軍最高司令官総司令部)の指定した人物が公職に就くことを禁じられたこと。円谷英二は、戦時中に戦意高揚目的の戦争映画を手がけたため、1947年に公職追放され、東宝を退職した(なお1952年、追放解除により東宝に復帰)。

絶えずそういうものを(作っていた)。あの(『ゴジラ』の)森永キャラメルのネオン管だって、全部図面を描いてオーダー出して、ミニチュアネオン管を全部作ってもらって、というような世界だし。例えば『妖星ゴラス』でビートル(=V-TOL機)のロケット噴射が、着陸時に下をグーッと向いたりとか。ああいうメカを全部、東宝内で作ってたのか外注に出してたのか分からないけど、俺たちの頃は、そういうのはあまり無かったですもんね。下を向けたかったら、外からピアノ線で引っ張るとかね。

尾上：いつぐらいがピークなんでしょう? 『妖星ゴラス』とか『宇宙大戦争』とか、あの辺がピークなんですかね。あの時期、円谷さんがやってる作品はスゴイじゃないですか。

三池：本編で撮れないものは何でも来い、みたいな時期、ありますもんね。

尾上：新しいことガンガンやってるのが、いつの頃か、急にシューって(手を下方に動かしながら)こうなるんだよな。

関山：『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』(1966)のメーサー車とか、引っ張りじゃなくて動いてるもんね、自走で。

尾上：戦車にもエンジンがついてますね。

関山：61(=61式戦車)とか。チャーフィー(=M24軽戦車)やシャーマン(=M4中戦車)にもモーター付いてる。

尾上：『連合艦隊』(1981)の大和は、ちゃんとエンジン付きで人が乗ってたんですよ。

関山：乗ってた。

尾上：他の船は残ってるんでしょうか?

小川：東武動物公園に贈った。

尾上：あれは大和ですよ。

小川：全長13メートルの大和は、売っちゃったのかな?

三池：最終的には、船の科学館に行きましたよ。

白熊：あったね。置いてあったね。

小川：あれは6メートルじゃなくて?

尾上：いや、13メートル。

小川：あの時、折れたんだ。壊れたのよ。その後、船の科学館に行ったのかな。

三池：たぶんそうですね。もうボロボロでしたから……雨ざらしで、もうかなり傷んで。

小川：6メートルぐらいの帆船とかもいっぱいあったんだけど、あれ、どうしたの?

尾上：全部、もう無いです。

関山：『海底軍艦』(1963)の、6尺(約1.8メートル)ものの轟天号もあったからね。

小川：一説には、解体屋に全部引き取ってもらったらしい(笑)。

三池：デカイのはきっとそうだと思います。

小川：取っておいても、作品がないしね。

尾上：しかも、船の下にバラスト(浮力を調整するための重り)用のレールとかも溶接してあるじゃないですか。

小川：すごいですよ、帆船だってね、マストなんか、俺らよりも高いし。

尾上：ああいう、船を浮かべて喫水(船を浮かべたときの水面の位置)がどうのこうのって言うのは、操演の仕事だったんですよ。

小川：造形屋の作りがちゃんとしてれば(沈むことはない)。

尾上：沈まなきゃ、操演が操れるけど、沈み出したら、今度は造形屋さんの責任(笑)。

小川：マストが高いから、帆船は大変なの。

白熊：一時、大プールのところに置いてあったよね。

小川：俺、その頃ちょっとNHKにいて、たまに借りに行ったの。タイトル撮影とかで、帆船の特撮に。何でもかんでもタダで持ち出したんだけど(笑)。

※14：飯島周治郎……いいじま・しゅうじろう。東宝・機械工作担当。映画では実際見えない舞台裏の装置や、造形物に仕込むギミックなどを製作した。おもな担当作品は『ハワイ・ミッドウェイ大海空戦 太平洋の嵐』(1960)、『世界大戦争』(1961)、『妖星ゴラス』(1962)、『キングコング対ゴジラ』(1962)、『太平洋の翼』(1963)、『モスラ対ゴジラ』(1964)、『フランケンシュタイン対地底怪獣』(1965)、『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』(1966)他。

尾上：けっこうデカイのありましたよね。

小川：あったあった。トラックの1トン車に載らないのもあったから。

尾上：(両腕を広げて)このぐらいのやつから、6尺、7尺あるやつまでね。

小川：俺はテレビだから、ちょうどハイエースに載るぐらいの大きさのを(笑)。せいぜい1,500(ミリ)で、マストも船体もそれぐらい。テレビの特撮はそれでもよかった。そのうち、しばらくして行かなくなったら、いつの間にか無くなってたね。

三池：2000年に倉庫内のミニチュアを一掃処分したんです。以前、東宝の所内に体育館ってあったじゃないですか。大型の船体はあの脇に雨ざらしでひっくり返して置いてありましたよ。

尾上：デカイのは外に置いてあったね。

小川：最初の頃は、体育館で大事に中に置いてあった。ただ、体育館が東宝映画の持ち物だったから、たぶんそれで「出せ」って言われたんじゃない？

尾上：でも、一番大きいのは、沈みましたよ、京都で浮かべたら。

小川：雨ざらしだったから。

尾上：大変だった(笑)。見た目はきれいなんだけど、どこから漏ってんだか分かんなくて。

小川：東宝は、使った後のアフターケアがめちゃくちゃ。

尾上：急遽、中に発泡ウレタンをジュウっと流し込んで何とか浮かぶようにして、下にブロック結びつけてバランスとりました。

関山：俺が入った頃、まだ『日本海大海戦』(1969)のバルチック艦隊とか、『連合艦隊』のあの旧式の船体が、いっぱい並んでた。

尾上：ああ……。

白熊：自走するやつで、水中弾着をやったっていう話を聞いたことがあるんだけど……

関山：ああ、やったらいいです。大和が出てくる映画は『太平洋の翼』(1963)だけど、あれはドンパチがないんだよね。

弾着の話は『ハワイ・ミッドウェイ大海空戦 太平洋の嵐』(1960)だったそうです。自走する飛龍(=空母。全長は約13メートルにもなったという)に水柱用の火薬をセッティングして、船の中に乗ったまま点火するんだけど、1発目の点火音があまりに大きかったのに驚いて、残りの玉も一気に点火し

てしまった、とナベさんが言ってました。

白熊：ナベさんあたりに聞いた話だと、やっぱり中でやっていると、船体から張り出しを出して、弾着つけてるじゃないですか。

関山：小さい弾着じゃないですよ。もう3寸とか2寸とかがついて。

白熊：中で、すごいショックが来るらしいですね。

尾上：それは鈴木さんも操縦してたとかで、そんなこと言ってたな。ボンとやった瞬間に衝撃で船が(傾くジェスチャーで)こうなって、張り出しの反対側の筒が浮いて波の間に一瞬見えるんですよ。

小川：貴重な映像だ(笑)。

三池：『日本海大海戦』の時、水柱はエアとかでしよう？

尾上：もうエアかもしれないね。

関山：フロンガスだね。

三池：フロンガスの電磁弁(=電磁石でバルブを開閉する電氣的駆動弁の一種)でやってますね。

尾上：いまやフロンガスを「使う」って言ったら怒られちゃうけど(笑)。

三池：これで導入したって聞いたような記憶があるんです。

関山：高木(明法)さんに聞いたら、90°ボールバルブを電磁石で引っ張る電磁弁を頼んだんだけど、間に合わなかったんだ。

尾上：間に合わなかったから、ボールバルブに電磁石を組み合わせて対応したそうです。

関山：丸いバルブに、あれ(=「プランジャ」と呼ばれる鉄の栓)(図4参照)を付けて、電磁石でバシャーンと開けるんだけど、それは、俺たちが入った頃も、まだ使ってた。『東京湾炎上』(1975)で、スターファイター(=F-104 戦闘機)が撃ったミサイルが当たらずに、向こうの海に落ちて水柱が上がるシーン。

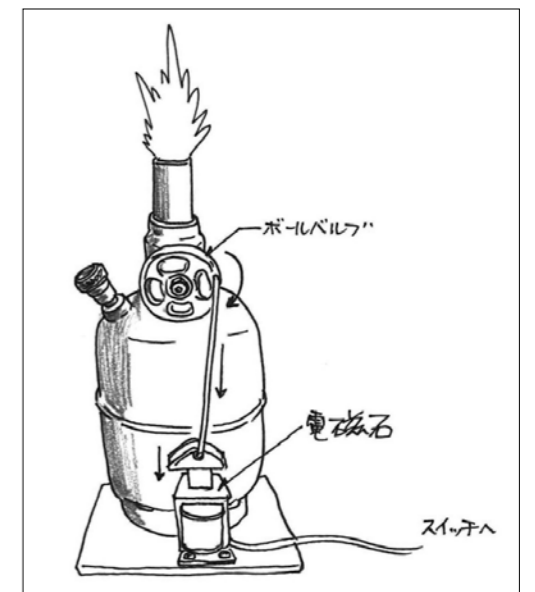


図4：『日本海大海戦』の電磁弁

三 池：『東京湾炎上』ですか？

関 山：『東京湾炎上』で、犯人がコンビナート爆発を命令して、スターファイターのミサイルが着弾した瞬間にミニチュアに切り替えて、本当のミサイルは向こうの海に落ちるシーンでは、『日本海大海戦』を応用して(笑)。

尾 上：アルファ(=井上泰幸氏が起した美術製作会社のアルファ企画)の高木(明法)さんの話ですけど、でっかい潜水艦の中身はパール管(=ドラム缶を小さくした形のスチール缶)を溶接でつないだもので海に行ったらちゃんと浮かんでくるかテストしたら、ガス(窒素ガス)入れても沈んだっけり上がってこなかったんだって(笑)。

小 川：ガス入れても浮いてこなくて。

尾 上：水中メガネで見ても、見えるんだけど深くて行けない(笑)。

三 池：オシャカ？

尾 上：……って言ってたと思う。ガスを入れたのに水圧で管がギュツとなる(=圧縮される)じゃないですか。

関 山：もう空気では膨らまないんだ。

尾 上：圧かけ過ぎると溶接がいっちゃうし、膨らまないから上がってこないですって。

関 山：鈴木さんはそれをドラム缶でやってたんだ。

尾 上：ドラム缶をつないでやったと言っていましたね。当時、本当に沈んで上がってくるような仕掛けをやっていたんですね。潜水艦で(両腕で60センチほどを示して)このぐらいの太さといったら、デカイですよ。潜水艦でも10メートルぐらいある(笑)。

関 山：鈴木さんがしてたのは、たぶん『潜水艦イ-57降伏せず』(1959)の時の話だと思うんです。『フランケンシュタイン対地底怪獣』(1965)の時は、もう鈴木さんいないから。

尾 上：相当前ですよ。

白 熊：僕は子供で、その映画を観てた頃だな。たぶん(笑)。

三 池：ところで白熊さん、大映の特撮部というのは、東京撮影所ではそれほど組織としては確立してなかったんですか？

白 熊：特撮部というか、特撮班みたいなのはありましたよ。

三 池：やっぱり、特撮専門みたいな部署にはなっていたんですか。

白 熊：そうです。藤井和文さんという方が特撮のカメラマンで。要するに操演部と撮影部は、もう完全に特撮班としてありました。大映ってのは、特撮に関しては歴史が古いみたいなんですよ。かなりいろんなことをやっていたみたい。その端のほうにあった、ウナギの寝床みたいな長いスタジオなんかは、ハーフミラーとか、シュフタンプロセス(=ハーフミラーを使った合成の手法)といった、何か面白い名前のことをやっていた。

尾 上：シュフタンプロセスがあったんですね。

白 熊：かなり細長いスタジオがあって、(長い距離を示して)こっちとこっちで対比させて、比率の違うものを同時に撮ったりとか。

尾 上：スクリーンの前でカメラを動かしながら撮るといふ。あれは、『釈迦』(1961)か何かの時に入れたやつですよ。

白 熊：あの頃の移動車が馬鹿デカイんですよ。70ミリカメラ用移動車はものすごく重くて、運ぶのが嫌でしょうがなかった。

尾 上：そりゃそうだ(笑)。大映は70ミリでいっぱい映画撮ってますからね。

白 熊：機材もみんな馬鹿デカイのばかりでね。

尾 上：なんてたって「大日本映画(製作株式会社)」(=大映の設立当初の名称)、元々国策で作られた会社だから大掛かりなことをやり慣れてたんでしょうね。

三 池：大映の操演技師の方でいうと、関谷(治雄)(※15)さんのお名前を知ってるんですけど。

白 熊：関谷さんと、その上にもうちよっと名人芸の人で、恵利川(秀雄)(※16)さんって方がいらしたんですよ。

関 山：恵利川さんは『ガメラ』のクレジットにも出てますね。

白 熊：特機の人が5~6人いて、輪番制で操演技師をやっていたんですよ。だから、スタッフは同じでも、技師は毎回切り替わった。

※15：関谷治雄……せきや・はるお。操演技師。大映東京撮影所にて『大怪獣ガメラ』(1965)、『ガメラ対宇宙怪獣バイラス』(1968)、『宇宙怪獣ガメラ』(1980)などに携わった。

※16：恵利川秀雄……えりかわ・ひでお。特殊技術・操演担当。おもな担当作品は『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』(1966)、『ガメラ対深海怪獣ジグラ』(1971)、『宇宙怪獣ガメラ』(1980)他。

三池：ひととおり特撮的なことも、皆さんやられたわけですか。

白熊：特機の方は全員が携わってる。輪番だから、嫌でしょうがない人もやらされた(笑)。

尾上：大映だけが、特撮映画と何か(=他の一般映画)を、あまり分けて考えていないんですね。一般映画と同じような扱いでスタッフイングしてる。『大魔神』(1966)なんかも、そんな感じがするんだよな。

三池：じゃ、関谷さんだけが特撮部の代表ってわけじゃないんですね。

白熊：ないですね。他にもいろいろな方がいらっちゃった。だから一番印象に残ってるのは、初めて携わっているいろいろ教えてくれた恵利川さん。

関山：今もご健在ですか？

白熊：いやあ……、だって大映がつぶれた(1971年)時に、みんな散っちゃったから。関谷さん意外は、みんな辞めて。

関山：関谷さんは、特機の中では若いほうの人だったんですか？

白熊：中堅ですね。でも、どっちかと言えば年配の人が多かったから。

三池：火薬は、大平さんのところから、菊池さんとか久米さんが行ってたわけですか。

白熊：そうです。それから、大平のせがれ(大平勝彦。大平二郎の長男。)ね。あの頃は(ガメラの回転ジェット)火薬の筒も、こんな大きいアンモン剤を、太いやつ4本に詰めるのが大変でね……。吹いちゃうんですよ。吹いちゃうとNGなの。こぼれてババババッと吹いちゃう時ってあるでしょ。

尾上：ポロッと落ちたりね。割れると。

白熊：あれも、回転して飛ばすといっても、大変だったんですよ。

関山：爆発もしますよね。

尾上：アンモンは、ひびが入ると怖いですよ。

白熊：上で作業している時に、ガメラを回転させながら親線(図1を参照)で飛ばしたりすると、火薬の煙で呼吸できなくなったことがある。

尾上：アンモンの煙はしんどいですよね(苦笑)。

白熊：もうね、何度も死ぬ思いした。息が詰まっちゃってね……。

尾上：飛びガメラって、(胸の前で50~60センチを示して)こんなもんですか？

白熊：いや、普通の(スーツの)甲羅と同じぐらい。

尾上：じゃあ、デカイな……ということは、(煙火の)筒は、こんなもんですね。

白熊：それが4本。

尾上：同時に4本火が点けば、奇跡みたいなもんですね。

白熊：だから、湯浅憲明さん(※17)がさ、ジュニア(太平火薬2代目社長)に、「ジュニアの詰めたやつはいつも噴くから駄目だー!」とかって(笑)

三池：回転ジェットのガメラは何点で吊ってたんですか？

白熊：3点です。物を吊るのには3点が一番理想的で、4点とかになると、かえってバランス取るのが難しいんです。

尾上：そうですね。

三池：飛行機とか、飛びものは必ず3点ですね。

白熊：プーリーを付けて、ぐーっと回転させながら飛ばしたりするのも、プーリー側に2本と後ろの1点で、3点。面白い話を聞いたことあるんですよ。円谷プロが、オーストラリアで「ウルトラマン」を撮ったことがあるんです。

三池：『ウルトラマンG(グレート)』(1992)ですね。

白熊：向こうのスタッフを使ったところ、もう何をやっても動かないくらい線が何本も(ミニチュアを)ガチガチにしちゃって、ピアノ線を消すのが大変だったそうです(笑)。

尾上：で、上の枠ごと動かして、バンク(=ミニチュアの機体を傾けること)とかさせるんですね。固定しちゃって揺れないようにして。

※17：湯浅憲明……ゆあさ・のりあき。1933(昭和8)年生まれ。監督。特撮監督。1957年、大映東京撮影所・監督室に入社し、衣笠貞之助、島耕二、井上梅次、川島雄三らに師事した後『大怪獣ガメラ』以来続くガメラシリーズを手がけた。大映倒産後はテレビドラマの演出に携わり、『おくさまは18歳』(1970)『アイちゃんが行く!』(1972)や、『アイアンキング』(1972)、『コメットさん』(1978)、『ウルトラマン80』(1980)等の児童・ファミリー向け番組を手がけた。2004(平成16)年没。(平成24年度報告書60ページ 2.2.2.3.1.5. 湯浅 憲明(ゆあさ のりあき) 監督、特撮監督に記載。)

白 熊：日本からは小笠原さんが行ってたんだけど、大いに揉めたらしいですよ。

関 山：でも、中代さんも昔は、飛行機を6本とかで吊ってたからね。

三 池：斜めにテンションをかけて揺れ止めにするためですか？

関 山：いや、まっすぐに吊るんだよ。

三 池：全部垂直なのは、数を増やして線を細くするためですか。

関 山：だから、当時のモスラの上の枠とか見ると(吊り線が)いっぱい。

三 池：写真を見ると確かにすごい数ですね。

尾 上：全部、ターンバックル(図5を参照)で調整しながら吊るんですか？

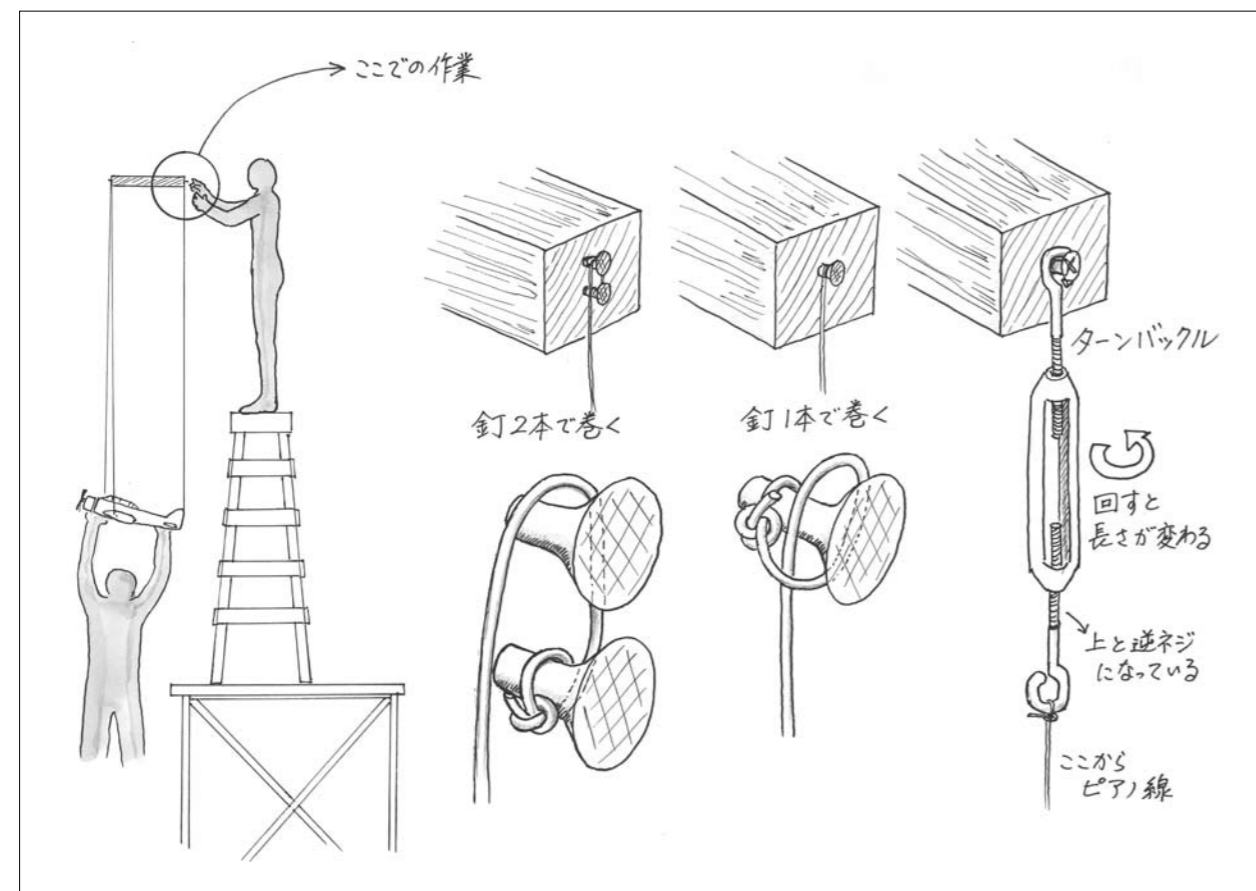


図5：ピアノ線の長さの微調整

関 山：いやいや。しないんだって。全部、勘。

尾 上：張りを見ながらやっていくということですか！

関 山：俺らにはできないよ。

尾 上：絶対1本ぐらい緩みますよね。

関 山：その代わり、1本切れたら全部切れちゃうから、よく落ちたって言ってた。「昔は、そんなに飛行機落として、どうしてたんですか？」と聞くと「(火薬の)不発が多かったんだよ」と。で、「不発だった場合、どうしてたんですか？」と言うと、「飛行機、いっぱいあったからね、当時は」だって(笑)。

白 熊：(編隊をイメージしつつ)飛行機は、吊るだけで大変だよな。

尾 上：結局行き着いたのは、3本が一番楽で早くて確実、ということなんですね。

関 山：バランスもいいし。

白 熊：バランスを取るのには3本が(最適)。何本も吊らなくちゃいけない時は、もうしょうがないから、小さいターンバックルをみんな付けて、少しずつ調整する。

尾 上：戦隊シリーズで変な形の(ミニチュア)が出て、6本ぐらいで吊ると、たいてい1本ぐらい遊んでるんだよ(笑)。

関 山：意味ないやつが(笑)。

白 熊：遊んでる線ってのは、消えないんだよな。

尾 上：消えないですね。もう、嫌でした……。

白 熊：ピンと張ってる線は、消えるんだけども。

尾 上：ターンバックル入れても緩むんですよ、あれ。不思議なもので、荷重がかかっていないやつに限って、緩んでくる。

関 山：テクニックと勘だけで、張るっていうね。

白 熊：あれだけは、もう“慣れ”ですね。ピアノ線結ぶのも、3点で結ぶと、2本をグッとやって、ぐっと折るじゃないですか。それで、結んで、同じとこでやるのと、1本やってきたら、ここでバランスを取りながら、ぐっと折り目を付けて、それで結び直すとかね(図6参照)。けっこうみんな、シビアな操作が必要だった。

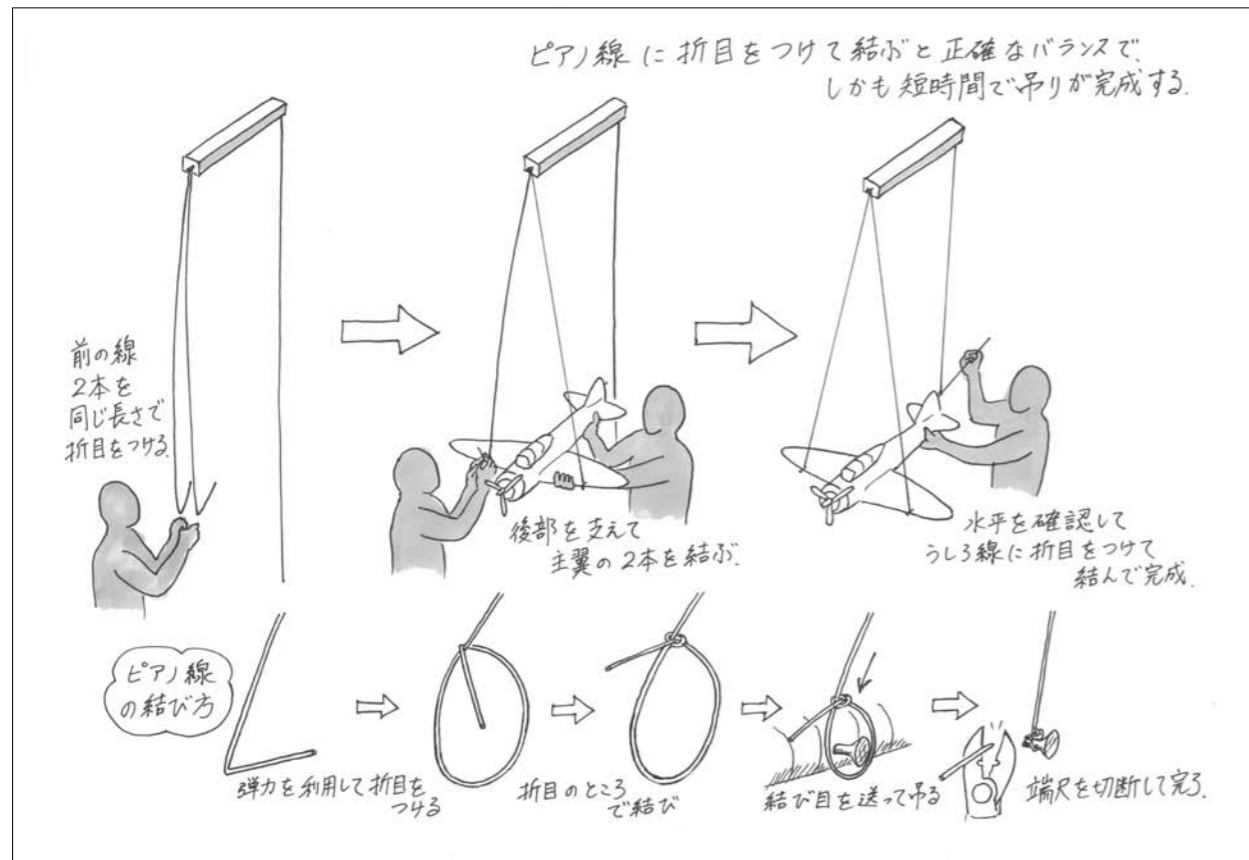


図6: 3点吊りの基本

尾上：4点吊りとかだと、バランスが取れても横を向いちゃったりとかしてね。

小川：4点はあんまり吊らないよね。

白熊：どうしてもバランスが悪くて駄目なやつは、しょうがないけど。

尾上：上に滑車を入れてピアノ線を通して吊ると張りが揃いますけどね。

小川：あと、ターンバックル、いちいち入れるの面倒くさいから上の釘2点で調整したり(図5を参照)とか。(笑)。

尾上：釘巻きでね(笑)。

関山：ところが、鈴木さんがそれを嫌がるんだ。釘(の頭)を出して(巻きつける動作をしながら)こうやっていると「関やん、釘は1本だよ!」と。

小川：あれだと微調整ができないんだよね。

関山：意外と距離を取るんだ。でも、鈴木さんは「関やん、スマートにいけよ、スマートに」(笑)。

白熊：2本でやれば2回も巻けるし、釘1本にも巻けるから、微調整がきく。

尾上：でも、あの1本で巻き上げ過ぎると、今度、反対側にも付けて上げなきゃいけないから、「もうほどけ」って言われても、また線が切れちゃう。

小川：今度は、下げる時が大変だもんね。

白熊：みんな、微妙なテクニックを持ってたんですね(笑)。

関山：「スマートにいけよ」っていつも言ってたな、鈴木さん。

三池：操演の技って、テクニックまでは傍目で見ていても分かんないですよ。

白熊：分かんないですね。吊りのテクニックもそうだけど、飛ばしたりなんかするのも、とにかく毎日やってないと駄目。もう日にちを置いてやると、感覚が鈍っちゃう。だから毎日やらなきゃ。巻き取りなんかは、人と取り合いでね。誰が一番最初に駆け上がって、巻き取りにたどり着くか競争したりとか、若い頃はそんなことありましたね。

関山：昔は、巻き取りは上にあった。

尾上：そうなんですね。

白熊：だんだん無精するようになってから、滑車を通して下におろして、下でやるようになったけど。

小川：ビルト(=東宝ビルト)はスタジオが狭いから、下なんか置いてたら、邪魔になってしょうがない(笑)。

尾上：ビルトで初めて上に行ったら、漏電してて(笑)。巻き取りに着いたとたんに「ウッ……」となって(痺れるしぐさ)、「飛行機揺らすな」って言われて(笑)……そういうこともあったな。

小川：編隊を吊る時なんか、みんな総出だったもんね。結局、どっか結んだら、誰かに持ってもらわなきゃこっちの手が使えなくなっちゃうから。

三池：美術も、手伝えることはやりましたよね。

白熊：美術さんが、一番手伝ってたよね。模型を持ってもらって、それで吊るとかね。あとは制作も。

小川：みんなでやるしかなかったんですね。

尾上：ミニチュアの吊り方ってけっこう、昔から完成してたんですね。

白熊：そうです、だから直すところも、ちょっとしたアイデアの微妙なところですよ。私は、フロンガスを吹くつ

てのを見て「どうやってやるんだ？」って渡辺（忠昭）さんに聞きに行ったの。そしたら、渡辺さんも人がいいから、教えてくれるわけね。それを早速テレビのほうに今度は持って行って。その頃、ロケット噴射とかは火薬でやるものが多かったじゃないですか。それだと煙が上がっちゃうので、(宇宙空間や高速移動などの場合)効果がないんです。フロンガスは、今でこそ使えないけれど、非常に良かったんです。圧力が4キロから6キロぐらいだから簡単に詰め替えられるし、電磁弁を使えばすぐ噴射できる。ロケット噴射でも、秋葉原で買ってきたハロゲン球をフロンガスの(噴出孔の)奥に詰めて、電球を袋状に覆うようにガスを噴き出させる。そうすると、根元だけ光ってくれるんです。

尾上：ハロゲン球がノズルの奥にあるから逆光が効いてガスがよく見えますからね。あれはすごい発明だと思います。

白熊：ちょっと面白くなったかな、という。進歩するというのは、そういう微々たるちょっとしたアイデアだけでした。基本はもう、だいたいみんながやってることに對して、少しずつアイデアを足していく感じ。

尾上：ラジコンメカって、いつぐらいから入ったんですか？

白熊：私がラジコンを始めたのは、火薬からですね。

尾上：スイッチ用ですか？

白熊：飛行機から発射する時とかです。前は、ピン抜きていって、マイクロスイッチでやってた。

尾上：そこ(発射地点)まで来たらマイクロスイッチに突っ込んだピンをピッと抜くやつですね。

白熊：最初にメカでラジコン使うってのは、怪獣の口(のアクション)が多くて、飛行機とかの火薬で使うようになったのは、その後からですね。ただ……。

小川：ただ、誤作動も多かった。

白熊：東宝ビルトだったからね。

関山：美セン(=東京美術センター、東宝ビルトの別称)は電波が悪いんですよ(笑)。

白熊：電波が悪いとかじゃなくて、東名高速(道路)が近くを通過して、CB無線使う人がいっぱいいたから。スイッチを入れた途端にはねちゃった(=爆発した)り、けっこう怖かったですよ。

小川：今みたいな感度のいいラジコンじゃないからね。

白熊：2チャンネルぐらいの、大したものじゃないから、混線しちゃうとね。

尾上：今は、デジタル式になってそういうことが少ないからいいですよ。

白熊：そういう変な失敗も、いっぱいありましたね。

小川：でも、そのおかげで今でも、火薬で使う時にはちょっとビビるんだよね(笑)。

関山：だから、あまり使わないんだよね。

小川：使いたくないですね。車落っこしとかでも、あんまり使わない。できる限り有線でやる。電飾やライトの点滅なんか、点かなきゃ点かないで終わりだからそれでいいんだけど、火薬の場合はね……

三池：失敗したら怖いですよ。

小川：いや、いかない分にはまだいいですよ、カッコ悪いだけだから。変な時に(スイッチが入って)いかれると……

尾上：カメラ回ってない時にドン!と一ちゃったり(笑)。だいたい“いかない、いかない”って言ってて、カメラ止めた瞬間にドンって一たりする(笑)。

小川：『大空のサムライ』(1976)の時なんか大変だったよな。

関山：あれは、タイマーをつけて、手投げだったでしょ。

尾上：何分かしたら、メインのスイッチが入る。

関山：間違うとヤバイから。

小川：タイマー設定と、あとラジコン。親線(電源につながっている片側のコード)がタイマーで切れてるから。不発でおりてきたやつが困るの(笑)。(装置に)砂をかけて、バンっていったらガソリンがけっこう飛ぶから。不発で着地してきたのも無線のスイッチは「オン」になってるから、何でいかないのか分からないけど、砂をかけて……まあ、海岸でやってたからよかったけど。あれは、川北(紘一)(※18)さんがラジコンにこだわってね。

尾上：でも、やっぱりいいカットがありますよね。

※18：川北紘一……かわきた・こういち。1942(昭和17)年生まれ。1962年に東宝入社、撮影部、合成部を経て『ゴジラ対ヘドラ』(1971)より助監督に転身、円谷プロ制作の『ウルトラマンA』(1972)をはじめ『流星人間ゾーン』(1973)、『ウルトラマンタロウ』(1973)、『日本沈没』(1974)、『西遊記II』(1979)で特技監督を務め、現在は特撮・VFXの制作会社「ドリーム・プラネット・ジャパン」代表。『大空のサムライ』は、映画では初めての特技監督作品で、その後も平成ゴジラシリーズを手がけている。(平成24年度報告書49ページ 2.2.2.1.4.5. 川北 紘一(かわきた こういち) 撮影・合成・助監督を経て特技監督に記載。)

小川：その代わり、カメラマンが大変ね。ガーッと回っていると、バッテリーのコードが絡んでひっくり返しちゃうのね。

関山：だって、生田無線のオヤジと一緒に連れてくる助手のおじいさんは、もう年とってて、エンジンスケールが60クラスの零戦を投げられない。「関山さん、ラジコン飛行機、飛ばしますよね」って、「じゃ、投げてください」って、砂浜を(笑)。ところが、爆破用の零戦とかなんかには、全部捨てるようなエンジンしか付いてないから。爆発しないやつはブーンと上がるけど、爆発するやつは、いくら走っても機体が浮かない(笑)。

小川：それは当然、機体買い取りでやってるんだけどね。

尾上：エンジンも回収できないだろうから、ボロに決まってるし。

白熊：でも、当時はずいぶんラジコンの飛行機って使ったね。

関山：使いましたよ。戦争映画で一番使ってたのは、やっぱり『大空のサムライ』とか『零戦燃ゆ』(1984)とか。

小川：あと、鈴木昶さんも(東宝)スタジオでやったでしょ。ほら、ピアノ線で張っというて、エンジンで飛ばしたって。

関山：『太平洋の翼』(1963)なんか、ラジコンじゃないけどエンジンでね。

尾上：尾エンジンをかけて(プロペラを)回しというて、自力で進ませたのかなあ？

小川：ユーコン(=有線でつながったコントローラーによる操作)の部類なんだろうけど。

尾上：プロペラのピッチはついてなかったんでしょうね。

小川：吊るんじゃないから、迫力でしょ。

尾上：あと滑走の時とかね。

関山：バーンと浮き上がったら、向こうにネットを張っというて、そこに紫電改が入るんだって言ってた。あとは親線のバンクモーターも、一時はサーボ(=ラジコンなどの姿勢制御装置)を付けてやってたけど、なんせ当時のサーボだから。

小川：カクカクってなる。

関山：「駄目だな、関やん、これは」って(笑)即、却下。ノイズが入るんじゃないのかな、あれ。

尾上：ノイズですよ。あと、重さがギリギリだと、振動してビビりますよね。

白熊：サーボモーターだと、カクカクッとくる。

尾上：たまに、ピクッてなるじゃないですか(笑)。

白熊：DC(直流)モーターを使うようになってから、バンクとかはすごく楽になったね。

小川：マブチモーターにギアを組んで小さくして。

白熊：みんな、親線に対して有線(で電気を送る必要がある)だけどね。

小川：昔はモーターがデカくて、そんなに仕込めなかったもんね。それがどんどん小さくなっていった。

尾上：小さくなって使えるようになった頃にはもう、飛行機じたいを飛ばさなくなってたかもしれない(笑)。

小川：そういう時代じゃなくなってきたんだね。

尾上：使えると思うけども、もう使うことがない。

白熊：一時、巻き取りもDCモーターでやろうかということもあった。(図7参照)

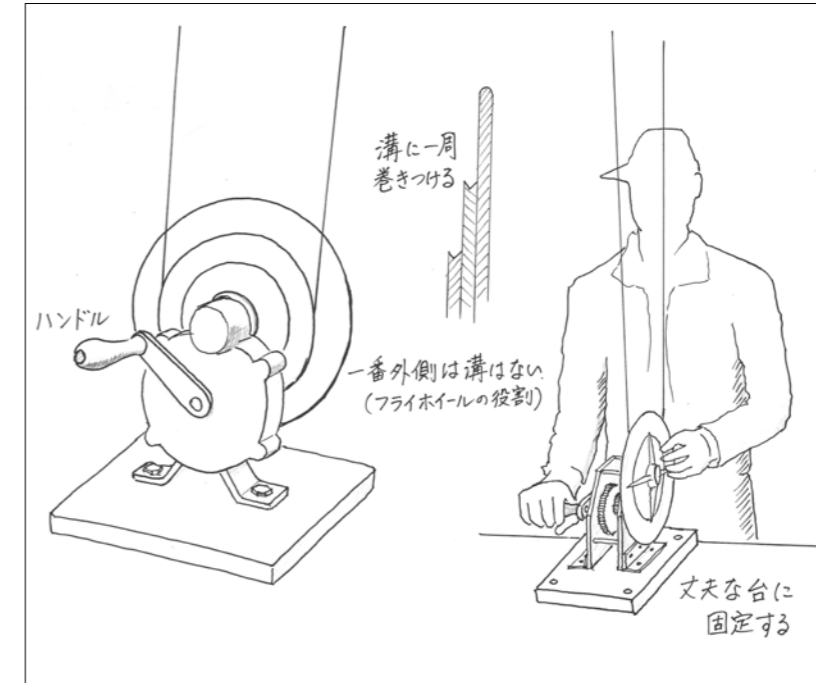


図7：巻き取り

尾上：ああ、そういう時期がありましたね。

白熊：それで、いろいろチャレンジしたんだけど、やっぱりあの微妙な動かし方は、うまくいかない。

関山：『宇宙からのメッセージ』(1978)の時もそうですよ。

白熊：モーターじゃできない。

小川：モーターを変えないといけないから、スピードの可変が駄目なんだね。やっぱり巻き取りの手の感触でやらないと。

尾上：親線ってやりながら途中でスピードを微妙に変えなきゃだめですから。

白熊：危なくなったら微妙に加速していったり、とかね。息をつかせないためにやるテクニックってのは、モーターじゃちょっと無理です。

関山：『メッセージ』の頃は鈴木(昶)さんが「関やん、無段変速モーターギアってのがあるんだよ」と言っていた。矢島(信男)(※19)さんは「何でこんなに(値段が)高いの? こんなもん、使えんのかよ?」って言ってたけど、鈴木さんは無理やり使った。結果、全然駄目だった(笑)。

小川：あと、要求されることがモーターでは追い付かない時があります。その代わり手でやってれば、早くもできるし、ゆっくりにもすぐ反応できるけど、機械を組んじゃってると、今度は大元を取り換えなきゃいけない場合がある。このモーターはこのぐらい、このモーターはこのぐらいっていうのがあるから、取り換えるのに半日かかったら、効率がよくないです。

尾上：車とか、走ってるものなら、一定の速度で走ってくれるからいいですよ。

関山：逆に、車なんかはモーターでやったほうが、巻き取りだとカッカカッカカッって(動きが引かかる様子)のが無い。飛行機は吊ってるから、(操演スタッフは)上を動かしてるだけで、上が出てから(下のミニチュアが動き出すしぐさ)こう出るわけで、その辺はやっぱり手でやらないと駄目なんですね。

尾上：よく見ると、下手な人がやってるやつは、テレビとか観てても「ああ、下手だな」とわかる。

福留：巻き取るスピードが一定じゃないということですね。

白熊：巻き取りもいろんなタイプがあって。最初は、原型は何なのか分かんないですけども、編集で使うフィルムを巻く機械にプーリーを付けたようなやつとか。グラインダーにプーリーを付けたようなやつ。その後に、東宝なんかでよくあった、カバー付きのやつが出てきた。

尾上：台形で、ギア部分がカバーされてるやつでしょ。

白熊：あれが一番使いやすかった。

尾上：作り付けのギアが中に入っていて、3段ぐらいになったやつですよ。

関山：東宝のはフィルムの巻き取り(=編集機材)を改造したやつ。聞いた話だから本当かどうかは分からないけど、あれではギア比が悪いんで、それと同じものをすべて作ったらしい。

尾上：そうそう、ギアを作ったって聞きました。

小川：その時に、カバーも全部作ってもらったって言ってたね。

関山：あとは、今はアップ・アートにいる機電の倉方(茂雄)(※20)さんが作った円谷タイプ。

白熊：東宝の飯島さんに頼んで、ずいぶん作ってもらったことがあったけど、それが一番使いやすかった。

尾上：特撮研究所に、いまだに2台あるやつは、飯島さん系です。カバーが付いてるとブレーキがかけれないから、(カバーを)取っちゃって、ギアに割り箸を突っ込んで止めるようにしています。

白熊：割り箸だとめり込んじゃうから、釘が一番いいですよ(笑)。

関山：釘の頭を(叩くしぐさ)、こうつぶして(笑)。

小川：熊さんが言ってるのは、ギアのところのカバーね。みんなが言ってるのは、ギアが裸だから、東宝のカバーついてる。

関山：鋳物のちゃんとしたケースに入ってる。

小川：あれは、カバーが無いと、指を突っ込んだら潰れちゃうから。

白熊：だから特注で作ったんでしょ。

関山：鋳物で、これを真似してギア比を変えて作ったって言ってました。

※19: 矢島信男……やじま・のぶお。1928(昭和3)年生まれ。1949年松竹に入社し、川上景司に師事する。特撮班のカメラマンとして『君の名は』(1953)、『修禪寺物語』(1955)、『橋山節考』(1958)などの特撮に参加。1959年より東映に移籍し、『宇宙快速船』(1961)、『海軍』(1963)、『海底大戦争』(1966)などを手掛けた。1965年に東映から独立し「株式会社特撮研究所」を設立、『真田幸村の謀略』(1979)、『魔界転生』(1981)などの映画からテレビ番組まで多くの作品の特撮を担当した。
(平成24年度報告書54ページ 2.2.2.2.2. 矢島 信男(やじま のぶお) 撮影、のちに特撮監督に記載。)

※20: 倉方茂雄……くらかた・しげお。1933(昭和8)年生まれ。怪獣や星人などの、目の電飾やアゴの開閉ギミックを電気仕掛けで表現する「機電」の専門家。東宝特美班に石井清四郎の助手として参加した後『ウルトラQ』から円谷プロ作品に造形スタッフとして携わり、第5話「ベギラが来た!」から機電担当になり、以後もウルトラシリーズをはじめ『ミラーマン』(1971)、『ファイヤーマン』『ジャンボーグA』(ともに1973)などに携わる。
(平成24年度報告書81ページ 2.2.3.1.3.11. 倉方 茂雄(くらかた しげお) 機電、金属造形に記載。)

小川：巻いた時に、向こうに行ったミニチュアが水平にぶつかるんで、スーッと止めなきゃいけない場合がある。例えば右手で（ハンドル操作を）やったら、左手で（プーリを押さえて）調整するんですよ。ずーっと行って、ピタッと止めると、飛行機は、慣性で（ぶつかるしぐさ）こうなっちゃうでしょ。それをスーッと止めなきゃいけない。

関山：東宝のが一番いい音するよね。ギリギリギリギリって……。

小川：私も東宝のが一番好きだ。

関山：だから今も、飯島さんタイプが残ってるんだ。

尾上：直径だと（50センチほどを示して）、こんなデカイのもあった。

小川：いや、そんな大きくない。1尺ぐらいでしょ。

尾上：1尺近いようなやつはありましたね。

福留：1台の巻き取りで全部表現されていたんですか？

尾上：ピアノ線をかけるプーリーが3枚ぐらいですね（図7参照）。

関山：1、2、3……一番外も入れたら4枚ですね。

白熊：一番外周があるから。

小川：径が違うのがあって。でも、使うのはほとんど1個。

尾上：小さいのを巻くのが一番力がいらなから簡単なんだけど、実際に使うのは2番か3番か。

小川：そのうち松本さんが、一番大きいのは要らないって切っちゃった（笑）。

尾上：ゆっくり飛ばすのは一番小さいやつですよ？

小川：今度は遠心力が利かなくて。

関山：フライホイール（＝はずみ車）の役をしてない。

小川：フライホイールの役をしなくなっちゃって、あれは逆にきつかったんだ。

福留：手でゆっくりやらなければいけないんです。

小川：今度は手に力が要るんです。今まで8ぐらいの力でやってたのが、今度は10ぐらいの力で……あの無駄な部分が必要だったんだよね（笑）。

尾上：重い飛行機だと親線もたるんでるんで、本番前に出ないように止めてるのが大変で（笑）。

白熊：それと、「行って来い」というやり方なだけども（図8参照）、親線が傾斜になっている場合、下がっていく方に動かして、そのまま（上がっていく方向に）斜めにやる（＝動かす）時はものすごく重くなるのね。さらに模型が大きくなると、めちゃくちゃ重くて、かなりきつい（図9参照）。

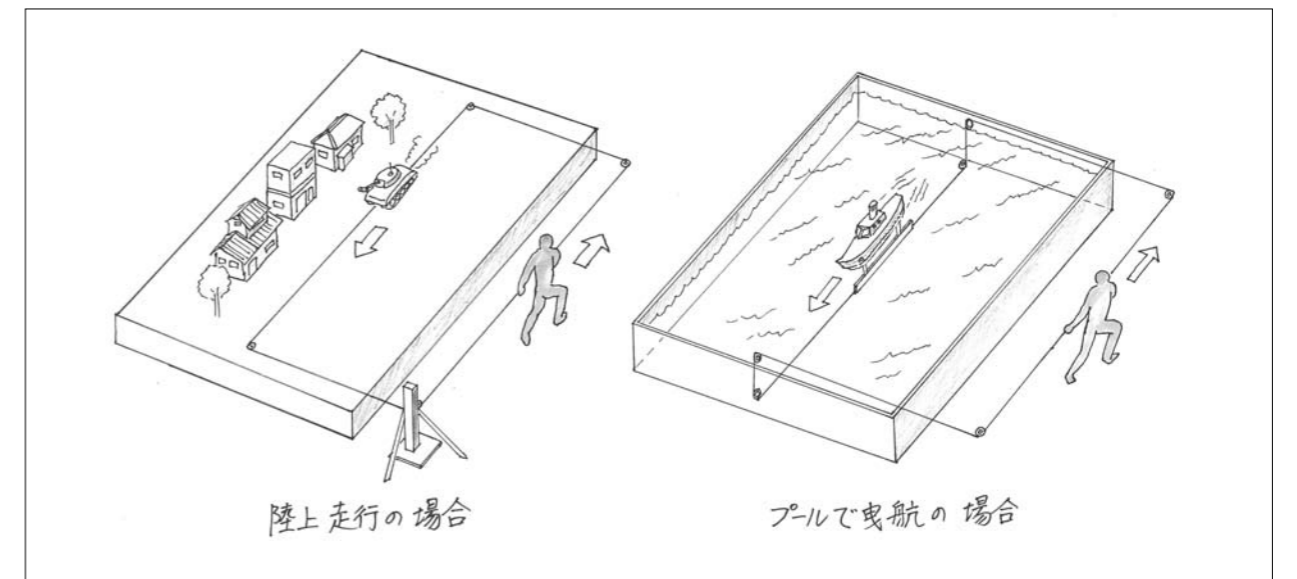


図8:「行って来い」の基本形

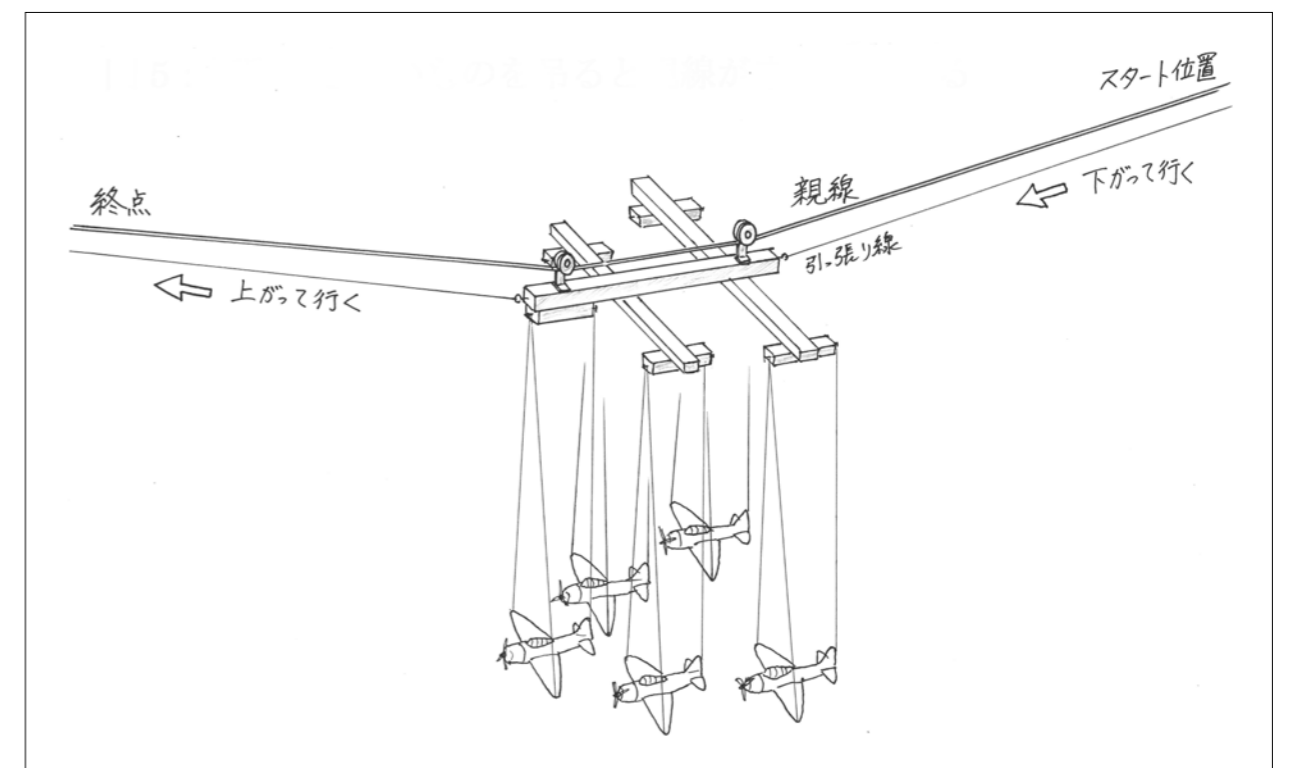


図9: 編隊など重いものを吊ると親線が中央で垂れる

小川：親線というのは、常に水平に張ってあるんですね。上下をモーターでやったり、バンクして斜めに行くんだったら、モーターでずっと下げていくとかじゃなくて、小さい飛行機なんかは、もう親線じゃなくて直接ピアノ線を（飛行機の軌道に）張っちゃうんですよ。

尾上：ミサイルなんかはだいたいそうですね。

小川：「行って来い」というのは今でも仕事では使いますよ。それは、例えばドアの開閉なんかに（図10参照）。

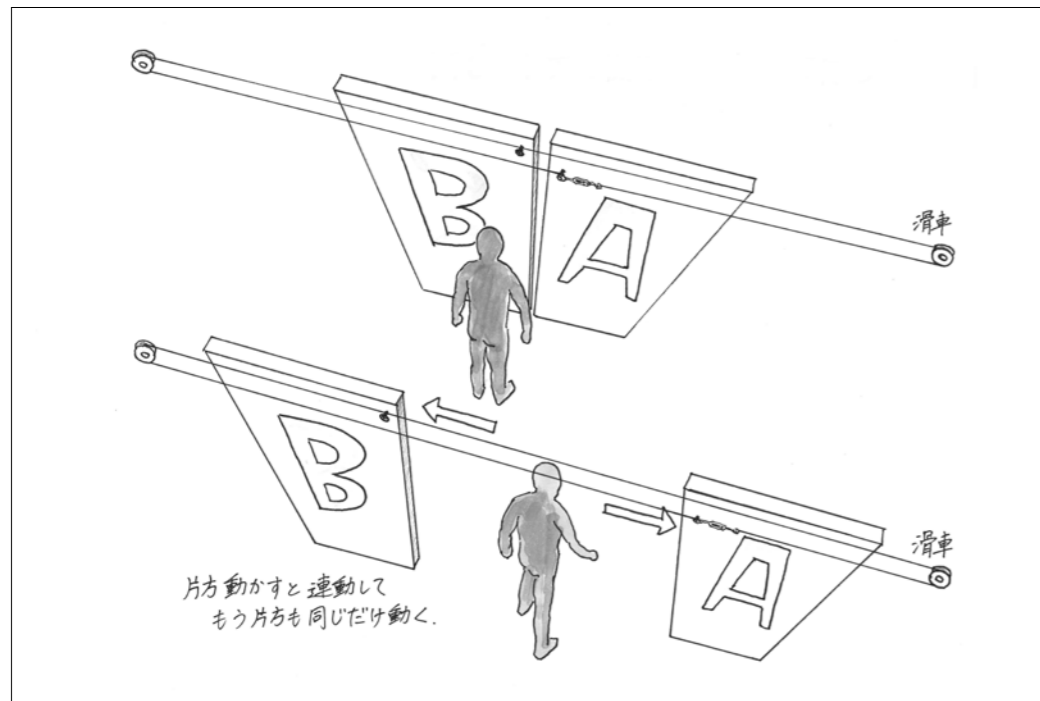


図10：ドアの開閉における「行って来い」

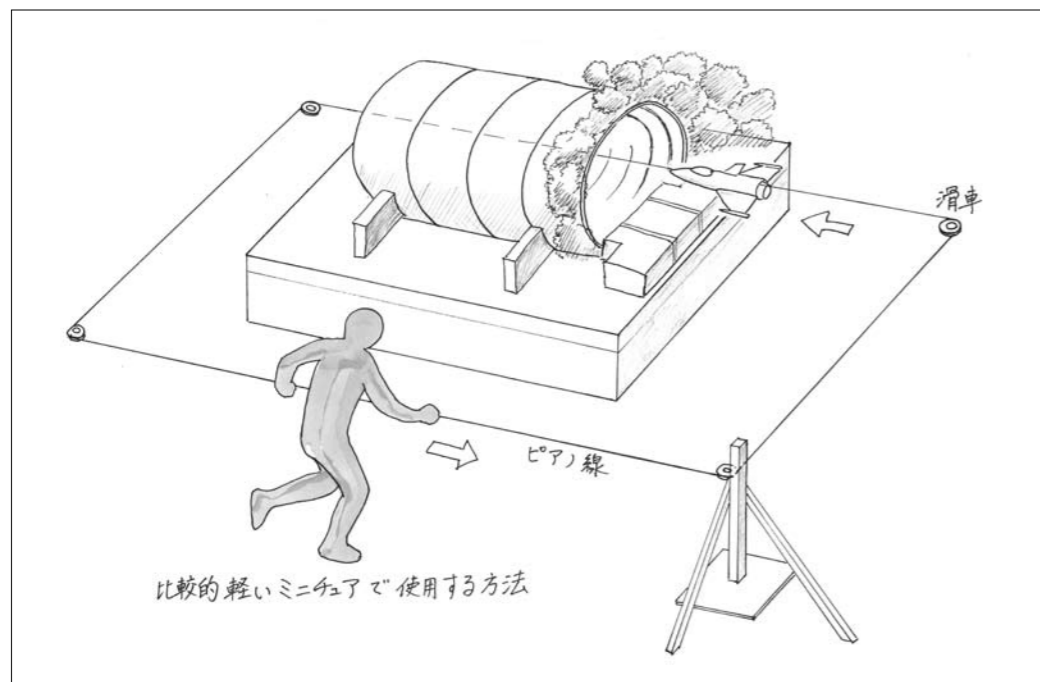


図11：「トンボ」ピアノ線に直にミニチュアを取り付ける

関山：でも、松本さんは「行って来い」と言わないね。必ず「トンボ」と言う（図11参照）。

尾上：ああ。「トンボ」と言ってた。そういえば。

小川：今でもセットでドアの開閉とかで、線がこうなっているから、それを両方に付けておけば、1人で2枚（の扉を）動かせる。

関山：1つのドアを開ければ、（それに連動して）両方動いてくれる。親線は、基本的には動かないケーブルです。「行って来い」は、そこに台車を合わせて動かす。「トンボ」は、ピアノ線を直接動かして、そのピアノ線に飛行機とか（移動体のミニチュア）が付いている。

三池：ところで何年ぐらい、飛行機を飛ばしてませんか？

小川：飛行機は飛ばさないけど（笑）、（「行って来い」）は今でも使ってますね。

関山：（三池氏に）俺らは2～3年前に飛ばしたよね？

三池：そうですね（笑）。

小川：近頃の現場ではミニチュアの飛行機見たことないもん。

尾上：よっぽど物好きじゃないと、「飛行機、飛ばそう」なんて言いださないとダメですね。

小川：今は、飛行機っていったら、だいたい本物とかCGとか、いろんな撮影方法をとるでしょう。

三池：「操演部」というのは今でもあるんですけど、親線で飛行機を吊って飛ばすみたいなのは、もうやらなくなりましたね。

尾上：親線が張れない操演部ってのがいますからね。

小川：そう？

尾上：いやいや、いると思います。若いのは、できませんよ。

関山：ああ、そうだね。

小川：もう、あの線、巻けないだろうなあ……力が要るし。

白熊：2ミリだからね。

尾上：2ミリとか3ミリとかだったら、コツを覚えないと巻けないです。

小川：3ミリなんか、もう痛くて、痛くて(笑)。

関山：でも、小笠原さんも3ミリを張ってましたよね。

白熊：使ったけど、きつい。それと、火傷するんだよね、あれ。巻いていくと、ものすごい熱を持つから。

三池：曲げると加熱するんですね。

関山：(尾上氏に)鈴木さんは1.5ミリでしょ？

尾上：違うんです。俺が助手の頃は鈴木さんは、3ミリじゃなきゃ駄目だったんです。3ミリで、テンションをいくらかけても「もっとだ、もっとだ」って言われて、ものすごいデカイガッチャ(荷締機)で(線を張るしぐさ)、締めてたら、ギューツと音がして、鉄骨が曲がっちゃった(笑)。

小川：ピアノ線の3ミリって、いったい何トン引っ張れるんだ(苦笑)。

尾上：すごいですよ。乗用車なら平気で上がっちゃう。

関山：俺の時なんか「鈴木さん、こんな1.5で大丈夫ですか?」「大丈夫!関やん、スマートにいけ」だった(笑)。

尾上：結局、細いと駄目だっていう話になったんでしょうね。

白熊：たるむからね。

小川：あとは距離。

尾上：距離が長かったのと戦隊のメカが重かったということもあるかと思います。

小川：短ければ、細くてもいいんですよ。ワイヤーってのは垂れる(=中央部がたわんで下がる)じゃないですか。ケーブルカーにしてもみんな垂れるようになってる。本当は直線で張りたいんだよ、建物の強度という問題はあるにせよ。

尾上：重いって、真ん中で落ちますからね。

白熊：落ちる、落ちる。

三池：両側でぐいぐい張っても、真ん中がやっぱり重さで垂れるわけでしょ。だから、その重さ分、スタート位置まで引き上げなきゃいけないんですね。

尾上：最初(=下がっていく方向)は調子いいんだけど、向こう(=上がっていく方向)に行く時に後半「飛ばせ」って言われるのが(苦笑)。

三池：降りるときは楽なんだけど、また向こうに行って上げる時が、力を入れないと上がっていかないということですね(図9参照)。

小川：それを考えないと、飛行機が、こんなふう(下方向に弧を描いて)飛んでいくんですよ。

尾上：台車を飛行機よりも先に走らせないといけないですから。

小川：これが、下手な人がやると、途中で(斜め下に早く手を動かし、次に斜め上にゆっくり手を動かして)こうなっちゃう。まあ、カメラが送り(対角方向に遠ざかること)とか横アングルじゃなければね。

関山：うちの会社には、まだ操演クレーンが2台ある。

尾上：それはとっといたほうがいいですよ。まだまだ使えますから。

白熊：場所があればね……。

関山：バラせば小さいじゃないですか。

白熊：一度『必殺』の仕事で京都に持って行くのに、車に積むために半分に切って、ジョイントでつなげられるように改造した。

関山：あの操演クレーン、鉄骨のこういうタイプは、円谷(プロ)が最初だって言っていました。東宝はこうなってなかったって。松本さんも、ずっと丸太と角材のクレーンで。

白熊：でもそれは、東宝では「二重クレーン」といって、大クレーンの上につけてたでしょ(図12参照)。

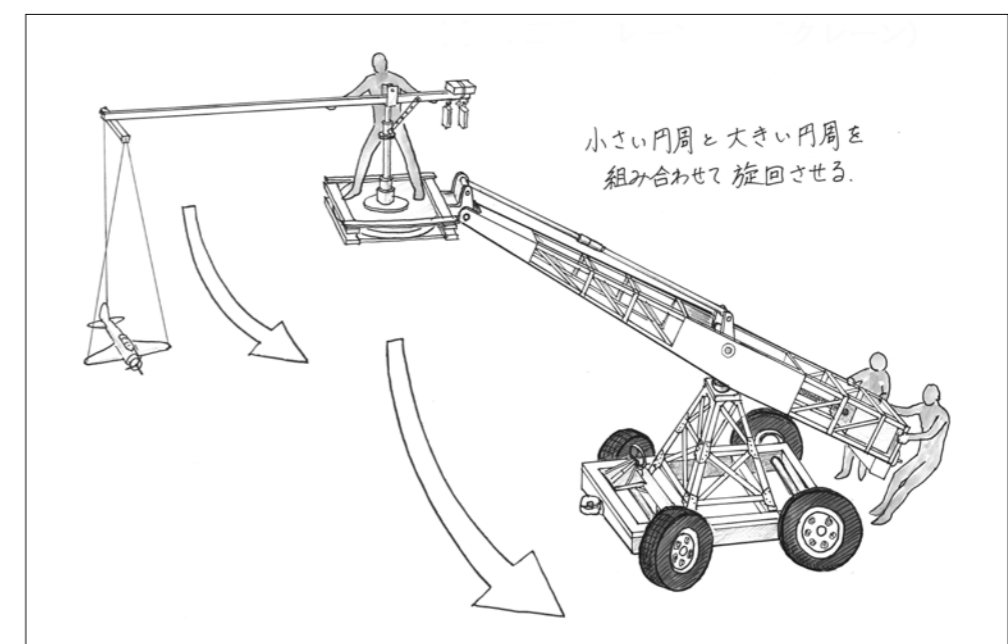


図12: 二重クレーン(親子クレーン)

関山：あれは、頭がこうなっていないくて（上下角が固定で）ただの棒なんです。だから、飛行機を止めたら、こういうふう（二段階で弧を描いて）上昇していく。

白熊：（まっすぐ手を動かして）こうはならない、ということね。

小川：だから、3点吊りするとね。2点吊りすると大丈夫。

関山：でも、小川さん、昭ちゃん（小川昭二）のほうは、円谷タイプのクレーンだったけど、東宝でもあれ使ってます。

白熊：円谷の仕事を東宝のスタッフでやるようになった時は、いろんな仕事が増えすぎて「お前ら、何でもこんなに仕事増やすんだ！」って、松本さんに怒鳴られたことがある（笑）。松本さんは操演のことしかやらないじゃないですか。我々は、火薬から電飾から何でもかんでもやる。そうするとね「お前ら、なんでこんなことをやらされるんだよ」なんて言って、脅かされたことがある（笑）。

尾上：おっかなかったんだな、みんな……。あと、人を吊るすというのがあるじゃないですか。あれも、ずいぶん前からやってたんですか。

白熊：あったでしょうね。

関山：東宝映画見ると、けっこう昔から吊ってるよ。

尾上：『白夫人の妖恋』（1956）とか、飛んでますもんね。

関山：でも、あれはアメリカから来たもんでしょ。『オズの魔法使』（1969）のサルとか。

尾上：そうなんですかね、日本で人を飛ばすのは、あの辺からなのかな。

関山：たぶん、あの流れでしょう。

尾上：以前、大映で関谷さんにもものすごい革の縛帯（人を吊るための装具）を見せてもらったことがあります。すごく堅い、パンツみたいなやつ。

関山：汗かくと、縮むやつ。

尾上：革で出来てて馬の鞍みたいな縛帯でした。

関山：東宝や円谷は布製だった。

白熊：私が一番最初に作ったのは、作業用のベルトをビス止めして作ったハーネス。その後、水平吊りとかある時には鉄板のものになって、それから布に変わっていった。革製のものも作ったけど、革も

劣化するので、布が一番長持ちするみたい。

関山：でも、革のはけっこうみんな使ってた、装飾なんかも人体弾着（発砲を受けた人から血糊を飛ばす仕掛け）をやる時は、当ても革の当て物をしてた。

白熊：革も劣化すると、びーっと（布と同じように）裂けるんだよね。

小川：ただ、革のほう（革）が吊られるのは楽だっていう人もけっこういたね。ただ、弱くなってくると脆くなっちゃうから（革は）危ないけど。

尾上：特にバックルのところね。

白熊：東宝の特機で持ってたのは、革が多かったでしょう？

尾上：FRPで作って、革をかぶせてあるやつとか、ありましたね。

小川：それは痛そうだね（笑）。ただ、日本にはそういう専門メーカーが無かったから、見よう見まねじゃないけど、みんな、勝手に作るしかなかったんだよね。今は、みんなハリウッドで買って、やってるけど。

白熊：東宝は、吊るのはなぜか特機がやってたね。金子（芳夫）さんとか。

関山：本編で人を吊るのは、特機がやる。

小川：特撮では人を吊らないからね。

尾上：首吊りのシーンなんかだと、装飾の人がやってるときもありましたからね。

白熊：僕が一番最初に吊ったのも、やっぱり首つりでした（笑）。首つりの宙吊りってやつ。

小川：あと、逆さ吊りで、女の子がギャーギャー泣いてたね（笑）。『病院坂の首縊りの家』（1979）だったっけ。

白熊：東宝から依頼を受けて、ハーネス作りに行くのに、神田かどこかに作りに行ったことがある。

関山：布のやつですか。

白熊：そう。で、そこへ行ったら、なかなか由緒あるところでね、明治神宮のお賽銭箱の布を作ってる所だったんだよ（笑）。

尾上：どこから、そういう業者さんを探してくるんですかね？

白熊：東宝で探してたんだと思う。で、金子さんに紹介されて、作りに行ったの。その後はね、いろんな体

格の、相撲取りとかデカイのを作んなくちゃいけないとかなると、もうそこまで行ってらんないから、近場のテント屋さん。

小 川： そうね。工業用ミシンとテント屋さんのテント生地。

尾 上： そこに型紙をつくって持っていけば作ってくれますもんね。

小 川： 要は、丈夫な布と強い糸、あとミシンがあれば(作れる)。

関 山： ハトメの取れないテント用の布。

白 熊： 試行錯誤して作ってもらうしかなかったからね。

関 山： 今でも、うちは年に何回か作ってますよ。デカイのとか「そろそろ古くなってきたから作ろう」って言って。

白 熊： 最終的に、最後まで残ったのは、調布とどこかにある、カーテンを作ったりするところ。

関 山： 白い布で、ビニール系じゃない、綿みたいな白い布になった、リバティハウス(操演会社)なんかが使ってたやつですか。

小 川： あれは世田谷でしょ?

関 山： あそこは裂けるんだよな……。

白 熊： 何ていったけな。

関 山： 日邦装飾(調布市)。

白 熊： あ、ニッポウだ。ニッポウ。あそこに頼みに行ってたね。

小 川： 今はもうあれでしょ、向こう(=海外製)の買ってるんでしょう?

関 山： 向こうのは意外と弱かったり、具合もそんなに(良くない)。一時期、アメリカ、アメリカって言って買ってたけど、この頃はまた……。

白 熊： CM業界なんかがさ、向こうのやつじゃないと嫌だっていうのが、多かったんだよね。

尾 上： まあ、そうでしょうね。

関 山： ちょっと前はそうだったけど、この頃は、両方見せると、演出家が「ああ、こっちのほうが……」

白 熊： シンプルだとか。

関 山： シンプルで、バレなそうで、いいということで。

小 川： でも、新しいのはシンプルになってきたね。何社もあるし。

尾 上： そう、今やいっぱいありますよね。

福 留： 人間も3点吊りが理想なんですか?

小 川： 人間は2点です。

白 熊： 2点が多いですね。

尾 上： 人間は、訓練すればある程度、自分でバランス取れるようになりますからね。

小 川： アクションの時は1点ですよ。

白 熊： 昔のやつは、回転するのにベアリングを付けてなかったから、何回か回転させたら、逆回転でまた元に戻してた(笑)。戻してやしないと、線が劣化して切れちゃうんです。今はワイヤーで吊ってるから、その心配はあんまりなくなってきたんですけども、以前はピアノ線が多かったんです。ピアノ線っていうのは、何回かこうやってる(ねじる仕草)うちに、ポキッと折れちゃう。

小 川： 人吊りも、最初は全部ピアノ線でしたね。何年ごろまでだったんろう……。

尾 上： けっこう最近までだと思います。十数年前に、デジタル処理で消す技術が出てきてから、やっとワイヤーでも大丈夫になってきたような気がする。

小 川： 現場で消さなきゃいけないから、より細い線ということでピアノ線になっちゃうんですよ。今は、より太いものでもここ(=前面)にダブらなければ、ケブラー(=防弾チョッキなどにも使われる、鋼鉄の5倍の強度を持つ繊維)とかでも(大丈夫)。

白 熊： 『ビー・バップ・ハイスクール』(1985)という映画で、しょっちゅう(人物の)吊りをやってた時は、オープンでばっかりやるから、ついに最後はワイヤーにしました。ワイヤーも、やっぱり色塗って消すんですけど、普通の特撮だと、大映なんかは照明部が色を塗るんですよ。東宝、円谷系は、撮影部が色を塗る。だけど、ほかの仕事へ行くと、我々吊った人間が塗らなくちゃいけない(笑)。

尾 上： いつの頃からか、操演部が塗るようになりましたね。特撮の経験のないスタッフが多くなってやり方が分かんなかったんでしょうね。そもそも色を塗れば消えるなんてことを一般映画ばっかりやってると覚えることないですから。大映に行った時、何本かのピアノ線に色を塗ったサンプルを見せてもらったこともあります。

福留：シチュエーションで塗る色が変わってくるのか、差があるんですか？

尾上：大映スタジオに、いろんな色の空色に塗ったピアノ線が張ってある`ハーブ`みたいなのがありました。それぞれの線の下にその色の絵の具が入った皿がついてて、それをライトの当たってる場所に持ってって、一番見えにくいピアノ線を、カメラマンが「右の3本目」とかって指示すると、それを塗るとのことらしいです。

福留：なるほど。

尾上：でも、たぶんその場で色を調合しないと、消えないですよ(笑)。

白熊：線消したのは、照明部の腕だったから。

尾上：まあ、(照明を)当てるとか当てないとかで、線の色は変わってきますからね。

白熊：全部動いてくるところに、それぞれトレペ(トレーシングペーパー)使って、きれいにやっていかないと、消えなかった。だから、線消して、えらい大変なことだったんですよ。今は楽ですよ。コマごとにデジタルで消していっちゃうでしょ。

福留：特にフィルムの時代だと、テストもままならないでしょうね。

白熊：大映は当時、色を塗るのは照明部さんだったんですけども、線が見えるか見えないかは、カメラマンの責任になっちゃう(笑)。大変なんですよ。「線が見えててNGで撮り直し」なんていうと、カメラマンが責められちゃうんで。

尾上：でも、あのハーブ式じゃ消えねえだろうなとも思った。だってけっこう、何年使ってるか分かんないような絵の具が入ってるんですよ(笑)。

小川：で、絵の具は水性だから、ピアノ線に付いた油をまずアルコールで拭いて。

白熊：ピアノ線って、錆びないために、最初にオイル塗ってあるんですよ。それをまず落とすことから始まるんですよ。

尾上：『風の又三郎 ガラスのマント』(1989)という映画で、機関車が夕景の茜空から宇宙に向かって上っていくシーンで、背景の島倉(二千六)(※21)さんが夕景から星空になるまでつながった素晴らしい絵を描いていたんですよ。機関車は最初線路を走ってて弧を描きながら上昇して宇宙まで行き、カメラ脇を通り抜けて飛んでゆく。茜空が背景になり、最後の方は真っ暗な夜空バックになるんです。だから最初に見える機関車の側面のピアノ線は夕日色に塗って、前側と裏側は黒に塗りました。だから、カメラ移動とタイミングがずれるとあっという間にバレてしまう(笑)。仕掛けも複雑で大変でした。

福留：両面を異なる色で塗っていたんですか？

尾上：ただでさえピアノ線は細いし、片面は夕日の色に合わせてあって、この場所だとこの色、こっちだとこっちってやった思い出があります。最初は黒で塗ってたんだけど「消えねえ、消えねえ」ってカメラマンが言ってたら、鈴木さんが「じゃあ、裏と表で塗り分けりゃいいじゃねえか」って(笑)。

白熊：あんまりやらないことだね。

尾上：でも、意外と消えてましたよ。機関車は車両ごとに吊らなきゃならないから、すぐく線の数が多いんですよ。(40センチほどを示して)これぐらいの機関車が1両と、車両が2両あるから、1両に4本ずつぐらい、あと車内の電気つける線とかまでつながってるから。

小川：エナメル線まで!? よく消えたね……。

尾上：最後、テイクをやり過ぎて、二重クレーンごとガンと落ちちゃった(笑)。

小川：ピアノ線の裏表で色変えたことは、少なくとも、俺はない。

白熊：まだらっていうのはあるけどね。

関山：俺は、その時もやっぱり鈴木さんとやった。

尾上：あの、へんてこりんなことを、急に思いつくんですよ(笑)。

小川：青空と雲の境の塗りはやったことある。ブルーと白ってものの。島倉さんの描く空バックというのは、雲があるじゃないですか。

白熊：裏表というのは、やったことないですね。

小川：線って、0.2とか0.3とか？

尾上：そうですね、0.25ぐらいだと思います。全部で20本ぐらいあったんじゃないかな。

小川：25って、細い針より細いよ。

※21：島倉二千六(1940～)……しまくら・ふちむ。特撮セットの背景を専門に描く背景作画師。1957年に上京し、独立プロを経て1959年に東宝撮影所特技課へ転属された。『宇宙大戦争』(1959)より特撮背景部に所属し、『マタンゴ』(1963)を皮切りに東宝特撮における円谷組の背景を任された。1966年以降は美術センター(のちの東宝ビルト)でウルトラシリーズにも参加するほか、大映『ガメラ』シリーズや東映『宇宙からのメッセージ』(1978)も手がけた。1981年東宝から独立して「アトリエ雲」を設立、映画はもちろんCF、舞台背景、テーマパーク、博物館等で背景を担当する。(平成24年度報告書45ページ 2.2.2.1.3.10. 島倉 二千六(しまくら ふちむ) 背景・塗装に記載。)

尾 上：思い出だけで、なんかゾッとします。

あと、特殊効果の材料のこととかをうかがっておきたいです。埃とかがって、普通にフライアッシュ(=石炭を燃焼する際に生じる灰)とか使ってるじゃないですか。あれ、昔は、はったい粉(=大麦を炒って挽いた粉)だったんですかね。

白 熊：私が一番最初使ったのは「ロゴウ」、泥絵具の12号ってやつを、京都の「渡辺塗料」という所から取り寄せていた。

尾 上：「ロゴウ」って、12で「ロゴウ」なんですよ。字で書くと「12」が「ロ」に見えるから、「ロゴウ」。

白 熊：それがね、当時で2万円ぐらいしたんです。

尾 上：あ、それは高いですね。

白 熊：普通、背景を描いたりするための顔料、泥絵具だから。

尾 上：それは、黄土色みたいな色してるんですよ。

白 熊：雰囲気的には一番いい感じだったんですけどね。フライアッシュとか、セメントが出てきたのはその後から。ロゴウは2万円ぐらいするのに、フライアッシュは千円もしない。こんな差があるわけ(笑)。

小 川：ただ、フライアッシュの袋には「発がん性物質につき気を付けてください」と書いてある。

尾 上：でも、『日本沈没』(2006)の時に「フライアッシュ協会」というところに「これ、体に悪いんですか?」って話をちゃんと聞いたんです。地面に埃として撒くんですが大丈夫ですか?ってことで。そしたら、成分表を送っていただいて、「土壌改造に使うようなものだから、直接吸ったり飲んだりしなきゃ大丈夫です」と。「じゃあ、俺達は昔から直接吸ってるから駄目か」みたいな(笑)。でも、地面に撒く分にはいいんじゃないかっていう事になりました。

小 川：あれは、セメントの硬化剤なんかにも使うんだよね。

尾 上：だから、埃で塵肺とかになるおそれはあるけれど、別に有毒物質ではないみたいですよ。

白 熊：特撮で使う場合は、自分たちが吸うからいいけど、役者絡みの時には、あれは使えなくなっちゃうのね。だったら、灰のほうが、まだいいという。

関 山：昔の特撮の埃は、藁灰とか使ってたんじゃないかな。

小 川：藁を燃やしたの?

関 山：分かんない。それは、はっきり分かんない。でもバラン(『大怪獣バラン』1958)とかが集落を壊

す時の埃は、明らかにロゴウやはったい粉とは違いますね。

尾 上：ちょっと粒っぽいんですよ。

関 山：軽くて、ライティングも逆から来てて、すごくいいんだよ。

尾 上：藁とか縄を燃やした灰なんですかね。

関 山：燃やした、藁灰っていうのは売ってたんですかね、農業用とかで。自分たちで作ってたんですかね。

小 川：作るんじゃない? それは。スタジオの外で燃やしたりして。

関 山：あとは、旧陸軍射撃場跡地の土だ。黒澤(明)監督なんか『七人の侍』(1954)とかの頃の埃は。あれを取りに行って使ったって。

尾 上：なんか、ポクポクしてたんですかね。

関 山：屋内で何十年もかけて埃がたまっていて、戦後取り壊すことになった時に見つけたらしい。

尾 上：よく目を付けましたよね、その埃に(笑)。

関 山：よく分かんない。でも、バランの埃は、見てると、ああ、これはやっぱり藁灰なのかな、と。

小 川：京都なんか、はったい粉だもんね。『水戸黄門』(1969)の時代から。

尾 上：どうでもいいですけど、食えるんですよ、あれ(笑)。

関 山：最近では、街中での爆発をセメントでやらないでくれって言われて、焦がしきな粉とかをロースト屋に出すんだけど、やっぱりセメントと比べると高いですよ。

白 熊：きな粉とか木粉とか、近年は体に悪くないようなものを使うことが多くなってきて。セメントだと、爆発した後、車の上に落ちたりすると、塗料がはげちゃうんですよ。そこから錆びてしまう。

尾 上：やっぱり、環境問題とかは厳しくなりましたよね。

白 熊：昔は、みんなセメントを飛ばしてたけども、あれが一番よくないですよ。

福 留：昔の作品だと、5メートル、10メートル飛んでたりするものもありますから。

小 川：もっと飛びますよ。

白 熊：4寸玉なんか使ったら、とんでもないぐらい飛んだことがある(笑)。

尾 上：結局、昔から使えそうなものを、みんな探して使ってたんでしょね。手ごろで安くて、それらしく見えるものを。何回も使えるもんじゃないから、あまりお金もかけたくないだろうし。

小 川：それに、そういうものを使う時は、人里離れたところで使ってたから(笑)。

尾 上：それか、スタジオの中か。

小 川：中とか、みんなが来ないところ、御殿場とか。廃工場とか。

白 熊：体に悪いものばかりが多かったでしょ(笑)。非常によくなかったのは、エロジール(=塗料や接着剤の増粘剤)。ポリ(=FRP:「強化プラスチック」の通称)なんかに混ぜるやつ。

尾 上：撮影だと、雪のシーンなどで使うやつですね。

白 熊：海底のシーンで、疑似海底(水を使わないでスタジオ内で撮影する偽の海底)としてあのエロジールを厚く敷いちゃうんです。あれは体に入ると、ひどい目に遭う(※22)んですよ。

小 川：軽いからスコスコ(体内に)入っちゃうし。

白 熊：ちょっと暴れたりすると、もうプワッと舞っちゃって。

福 留：それが海底の泥のイメージなんですね。

白 熊：そうですね。あのフワッと舞い上がる場所は、エアをかけなくても、怪獣が歩いたり潜水艦が着底したりすると、プワッとこう、ものすごくいい雰囲気になるんですよ。

小 川：ハイスピード(撮影)じゃなくても、そういうふうに見える。

白 熊：ただ、体には非常によくないですね。

尾 上：あれで吹雪の素材とか撮ったら、最低ですよ。何年たっても忘れた頃にスタジオの上からふわふわ落ちてくる(笑)。

関 山：『ノストラダムスの大予言』(1974)では、第9ステージであれ(=エロジール)を撒いてたけれど、マスクなんかするやつは、一人もいないですよ(笑)。

白 熊：大映スタジオで、いも粉で粉じん爆発を起こしちゃったことがある(笑)。コマーシャルの撮影だったんだけど、下で火薬を仕掛けておいて、美術さんに上から(いも粉を)撒いてもらった。そして、火薬バババって(スイッチを)やったらね、ドーン(笑)!

尾 上：混合率がよくなって(笑)。

白 熊：ただ、ガソリンみたいに強い火じゃなくて、ピンク色というか、青白いようなピンクっぽいやつ。

尾 上：はったい粉だったら、けっこういい匂いがしたんじゃないですか?

白 熊：焦っちゃって、匂いなんか覚えてないよ。

関 山：俺は、「セメント使わないでくれ」って言って言われた現場で、例の焦がしきな粉で……。スタントマンには「50%の確率で火がつくから」って言っといたら、案の定。「関山さん、髪の毛焦げた」だって。

小 川：粉じん爆発なんて簡単に起きますよ。我々も、テレビで、埃としてコーンスターチを役者にかけることがあります。コーンスターチって、食品だから聞こえがいいだろうと思うんだけど、コーンスターチそのものは真っ白だから、松煙か何かを混ぜるの。結局、毒なんだけど(笑)。「これ何でできてます?」って聞かれたら、「コーンスターチ」と答えて納得させた上で、ぶっかけたりする。

福 留：松煙が入っているということは、これも燃えそうですね。

小 川：あれも、火種の脇で撒いたりすると、ホワッと燃えるんですよ。

尾 上：昔の時代劇とかで、よく使っていた流動パラフィンは、最近使わないみたいですよ。

福 留：どういったシーンとかに使うものなんですか。

尾 上：よく、お墓のちょうどいい位置、墓石の中間ぐらいに立ち込める霧が、たぶん流動パラフィンだと思うんですけど。黒澤さんの映画とかでも、けっこうそういう印象的な煙は、だいたい流動パラフィンみたいなんだけど、あの使い方がよく分からなくて。

関 山：俺が師匠の渡辺さんに聞いたのは、『(太平洋奇跡の作戦)キスカ』(1965)の時に、水面に霧が立ち込めるシーンは、1斗缶に炭をおこして、塗料を吹くコンプレッサーに流パラ入れて、海の中へ入って行って、炭の入った一斗缶に吹き付けて煙にするということだった。

尾 上：流パラって、どこで手に入るんですか?

白 熊：薬局で簡単に手に入ります。

※22:エロジールについては、特に有害物質との調査報告は無いが、吸入した場合は「咳がひどくなる」、皮膚に付着した場合は「肌荒れ」などの症状を呈することがある。

関山：でも、京都なんかじゃ、もっとすごいですよね。白熊さん。

白熊：そうそう。1斗缶ね。1斗缶に炭をおこして、横にジャーっとかけるんです。

尾上：缶の熱いところにシューってやって、気化させるんだ。

関山：ガンもそうよ。缶の赤くなってるところに、シャー、シャーってかけて。

白熊：上にかけてたら、下手すると燃えるかもしれない。

小川：流パラって水素を含んでるから、燃えちゃうんですよ。

白熊：いい雰囲気が出ますね、あれ。

小川：要するに、フォグメーカー(映画、舞台、コンサートなどで使用される発煙マシン)と同じ原理でしょう。

白熊：でしょうね。

小川：あの頃は、フォグメーカーのいいものがなかったんで、熱い鉄板に油ぶっかけて使っていた。今だと、火薬とか発煙筒とかになるけど。

尾上：京都なんかでは、藁を燃やしておいて、ぐっと上から踏んで、煙にしたり、`ボケセン`とかいうお線香みたいなものを使ったりしてましたね。

関山：杉の生木をくべたりしてたね。あれがもう、煙くて。

小川：狼煙(のろし)じゃないけど、狼煙と同じことだからね。

白熊：あと、ロケでよく使ったのは、アンモニアと希硫酸。

尾上：ああ、聞いたことあるな。

白熊：どんぶりに、アンモニアと希硫酸を別に入れといて、こう(うちわで扇ぐしぐさ)はたいて混合すると、いい煙が出るんだ。洞窟のシーンとか、フォグメーカーを持って行けないような所で使う。

関山：東宝なんかでも、四塩化(チタン)が出る前は……。

尾上：アンモニアか塩酸かを霧吹きでかけてたんですよ。

関山：塩酸とアンモニアをガラスの器に入れて近づけると、煙が発生するんだけど、『世界大戦争』(1961)の後ぐらいから四塩化に(移行した)。

尾上：『蜘蛛巣城』(1957)か何かがそれだって聞いたことがあります。

関山：だから塩化アンモニウムになるわけですよ。東宝は、塩酸とアンモニアだった。

尾上：木に、アンモニアを先にかけてといて、塩酸をこうやると煙が出てくる。

白熊：塩酸だったかな？ 俺は希硫酸だと思ったんだけど、どっちだったかは定かじゃない。

小川：フォグメーカーは、周りの煙だから、物体そのものから煙が出る時は、そういうのを使わなきゃいけない。それから四塩化チタンが生まれた。

尾上：よく怪獣や戦隊のロボットとかから、煙が上がってるカットで使いますね。とくに『仮面ライダーBLACK』(1987)では、多用し過ぎて困ったりしてました(笑)。

福留：四塩化チタンは、肌とかには……。

小川：よくないです。

関山：『キングコング対ゴジラ』(1962)で、中禅寺湖で2匹が対峙した時に、キングコングのここから煙が出てるのは、たぶん塩化アンモニウムだと思う。

尾上：あれ、つらそうですね。

関山：スーツアクターの広瀬(正一)さんも辛かったでしょう。

小川：臭いもすごいですからね。

関山：でも、四塩化ほどは臭くないですよ？

白熊：それでも、アンモニアだから臭いですよ。

関山：実は、ナベさんが四塩化を見つけた時に、もう1種類発見してたんです。

尾上：やっぱりナベさんが見つけたんですか。

関山：ある時「ナベさん、どうして四塩化みたいな臭い薬品を選んだんですか？」って聞いたら、「うーん……もう1つは、もっと臭かったんだよ」って(笑)。

尾上：さすがですね……。

関山：で、『世界大戦争』ではしこたま円谷監督に怒られたんだよ。これを発見した自分は、(この現場で)お

披露目しようと思っていて。ちょうどキューさん(山本久蔵)が退職して、ナベさんが頭だった頃で「よし、今日は四塩化でいこう」と決めてた。そしたら助監督が「明日は塩化アンモニウムがありますから」と言ったんだけど「大丈夫だよ」って、自信满满で四塩化を持っていった。助監督はああ言ってたけど、これでびっくりさせてやろうと。ところが、それは助監督通しの監督からのオーダーだったらしいのね。それなのに、ナベさんが自慢げに四塩化を撒くと、煙の出方がやっぱり違うじゃないですか。

尾上：糸を引きますからね。

関山：「何だそれは! そんなもん、駄目だ!!」と怒っちゃって、「やっぱりナベは、まだ一本立ちは早過ぎる!」って(笑)、結局キューさんが戻ってきた、という話をナベさんから聞いた。(渡辺氏は)「まさかオヤジが言ってるとは思わなかったからな……」って(笑)。

白熊：アンモニアは、飛行機の翼とかに塗って、だんだんスピードがつくと煙が出てくるようになる。それで、こっちで塩酸を流してやって、扇風機をかけると途中から煙がフワッと噴いて、原始的なやり方だけどけっこういい効果が出せる。四塩化だと、もう最初から煙が(出ている)から。

福留：だんだん(機体の被害が)大きくなっていくのが分かる、と。

関山：鈴木さんも、よく四塩化は大量に使ってたね。

尾上：四塩化、大好きでしたからね。

白熊：1つの物体に1瓶ぐらいかけちゃう(笑)。

三池：飛んでくる隕石とかにも、四塩化を使ってましたよね。

尾上：もうすごいんだ。飛んでいく隕石にバーッとかけて、本番でスタジオが真っ白にならないように、いったん外に持っていくんだけど、そっちの仕掛けのほうが大変なんだよ。

白熊：準備してる時に真っ白になっちゃうもんね。

尾上：「いや、そんなにやるんですか?」「いいんだよ」バーッと、整髪料みたいにかけて(笑)。下にボタボタ落ちてね。

関山：扇ぐと、よけい(白煙が)出ちゃうんで。煙が出ると、そこに煙が残ってしまう。

尾上：だから、ファンにダクトを付けてスタジオの外に吸い出すんです。そうすると、今度はスタジオの外から怒られる。

三池：有害物質がどんどんあふれだしてる(笑)。

関山：でも、昔はそれを子役にかけて、「走れ」とかってやってたんだよ。

白熊：映画ってのは、けっこうむちゃくちゃなことをやってるのよ。体によくないことを、かなりやってる。

小川：四塩化って、カスがあるじゃない? 白いカス。俺はあれが目に入って、3日間も目が開かなかったことがある。

白熊：ちょっと水分に触れると固まっちゃって、真っ白になるね。

小川：水ですぐ分解はしてくれるんだけど、その時に熱を持つから。あれがちょっと熱いんです。でも(肌に付着したら)、とりあえず水につけなきゃいけないんだけど、水につけると(熱で)ジュッとなる。

白熊：ただ、熱持つから、気を付けないと。軍手で作業してて、ここ(=てのひら)に付いちゃうでしょ。慌てて水に浸けて、軍手をはがしたら、皮が全部むけちゃったりとか、かなりの熱が出ますから。

関山：ヒーローが、よく手に四塩化を塗ってパンチとかやってたじゃないですか。あの人たちの手袋は汗でびちゃびちゃだけど、かけても出ないからバンバンかけて……。「熱い、熱い!」と言いながら、ブーツとかにまでかけて、キックとかやってる時代も、けっこうあった。

小川：そのシーンの時は、すぐ駄目になっちゃうから、あえて古い手袋を使う。

関山：川北さんとかは、好きだったよね。

小川：いい効果は出るんだけどね、使うほうは大変だ。

氷川：『怪獣大戦争』(1965)で、水柱と煙の表現に液体窒素か何かを使ったと伺ったんですが……。

関山：あれは、四塩化とは全く別のものです。

氷川：もちろんそうなんですけど、あの作品ぐらしか、見たことがないんですよ。なぜあの時だけ、そういう違う材料が使われたんでしょう?

関山：いや、けっこう使ってますよ。『日本沈没』(1973)でもいっぱい出しているし。

小川：液酸(=「液体酸素」の略。この場合は液体窒素を指す。詳細は以下に記す)が多かったですね。

尾上：魔法瓶に入れてポンとやるやつね。(図13参照)

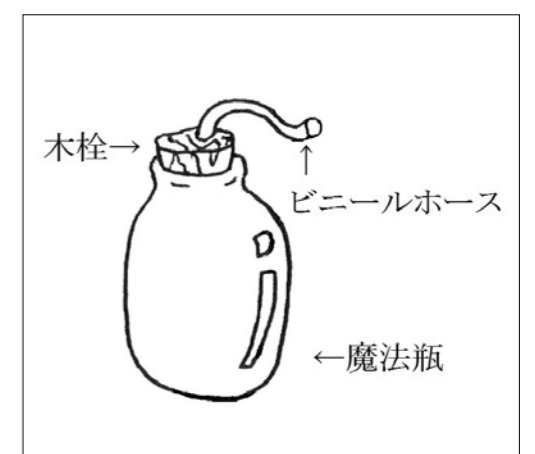


図13

小川：あれは液体窒素ですよ。普通、液酸、液酸って呼ぶんだけど、じつは液体窒素。

氷川：液体窒素は、科学実験でも使うんですよ。

小川：ばら撒くと、バツて煙が出るでしょ。あとは魔法瓶に入れて爆発とか。火薬とは違う効果が出るから。

尾上：真っ白く、ボンッと水柱が上がるような感じになる。

関山：中野さん(中野昭慶監督)が大好きで、いつも吊って、アナモ(=アナモフィック)のレンズを外して、ドンとやったのを撮って、横に伸ばすとかね。

小川：最近、魔法瓶がガラスじゃなくステンレスのボトルになってきたので、ガラスの魔法瓶が手に入らなくなった。

関山：俺、使うことはないと思いつつ、とってあるよ。

尾上：以前は、東宝だとナベさんのところにたくさん置いてありましたよね。

小川：今は、特注しなきゃいけない。

尾上：(撮影後は)プールの中に割れたガラスのかけらが落ちてて(危険だった)。

関山：あれに四塩化を入れて、ドーンとやったこともありましたね。

白熊：ただ、四塩化は魔法瓶に入れなくても、ビニールに包んでも、普通のビンでも大丈夫だったし。

関山：円谷みたいに手早く撮るところはいいけど、東宝みたいに1日ずっと置いとくのは無理だから、魔法瓶に入れてた。『日本沈没』なんかでも、消火弾とかでけっこうやってたでしょ。

白熊：液体窒素だと、密閉しちゃうとかなり危ないでしょ？ すごい圧力ではねちゃうから。

関山：だから魔法瓶の木栓に穴が開いていて、そこからビニールホースを伸ばして、ポコポコポコポコ(気体)出てるんです。(図13参照)

尾上：液酸やる時は、空気抜きが付いてますね。

白熊：四塩化なら密閉できるけど、空気を入れなければ膨らんでこない。

関山：あと、四塩化の中に玉(=火薬)を入れると、玉の中の雷粉(地雷の主剤)が反応して爆発するんです。

尾上：ああ。熱で。

関山：だから四塩化は必ず、外に玉つけてた。大平のオヤジは、初めてやってみようって時に、その中に玉をポコポコ入れて、ダツと逃げる(笑)。

小川：何が反応するの？

関山：5分玉がはねたんだって。すごかったらしい。

三池：四塩化自体は、引火性はないんですか。

白熊：引火性はないけど、有毒です。

三池：特殊効果の話は、危険なことだらけですね(笑)。

小川：花火工場とかも、ある程度危険だからね。

白熊：東宝とかのスタジオ行くとさ、下に照明用の電気を這わせてあるじゃない。三味線(=連続した爆発の時に使う発火装置)の時の入力の方で、(スイッチを)入れただけで、仕掛けたやつが全部いっちゃうとか。

小川：プールも、水物をやる時はやっぱり危ないんですよ。電気が全部リーク(漏電)してるから。特に大プールは危ない。

関山：あと、土でもいくしね。

白熊：普通のスタジオでも、けっこう流れてるよ。

尾上：位相が逆だと、流れてる。測ると100ボルトとか流れていて、「おお、流れてる、流れてる」って。

小川：コンサートの仮設電源でも全部、下にシートしてあるんですが、あれも測ると100いってますよ。

関山：『惑星大戦争』(1977)では、轟天号が火山に飛んで行くシーンでは「ヨーイ」の段階でいっちゃってたもんね。スイッチを引く前、大元の電源を入れた瞬間に、リーク側が一気に回ってしまった。

尾上：アースがない状態になっちゃうんですね。

白熊：三味線って、片線を親にしちゃって、片線で引いていきますよね。そうすると、スイッチの入れ方で逆走して100ボルト流れちゃう時があるんですよ。だから、電源入れた途端に、仕掛けてあるやつが全部いっちゃう。本当に危ない時は、「歯型スイッチ」って両切りのスイッチで1個ずつ入れていかないと。

関山：もしくはテスターでアース側を測って。

小 川：三味線ってのは、片側全部に電気がいってるんですよ。そいで、片側だけでトットトットって(スイッチを入れていく)。だから、もう失敗例はいっぱいあるんだけども。

関 山：『ゴジラ対メカゴジラ』の時もいったよね。

小 川：アース側を全部測って、それを親に入れとけば。どっちの極がリークしてるのかわかる。

白 熊：それでも、慌てて入れちゃう時があるんだよな。

小 川：慌てると、なかなか……。我々は聞いているからちゃんとやるけど、最初の頃は大変だったでしょ。「ヨーイ」でいきなりダンッていくから。

尾 上：だいたい、差し替えるだけでアースが替わるという事なんか普通は知らないですもんね。

白 熊：私だって、最初は知らなかったから。

尾 上：大元のボックスを逆にしたりすると、戻るじゃないですか。

関 山：そうそう。ここだけ測っとしても、向こうが逆になってたら、おしまいだからね。だから、プールなんかはいつもバッテリーでしたよね。24ボルトぐらいで。

小 川：ただ、コードが長いと100メートル以上になると、バッテリーもいかない時があるから、(ACの)電気を使っちゃう。

白 熊：すべてがそういう失敗の連続の歴史ですね(笑)。

尾 上：そう言えば「弾幕」(戦争映画で空中に連射して幕のように煙を張り巡らせる火薬)とかも、最近ほとんどやらなくなりましたね。

関 山：最後はいつだ?

三 池：『聯合艦隊司令長官 山本五十六』(2011)じゃないですか?

関 山：ちがうな……『俺は、君のためにこそ(死ににいく)』(2007)だよ。あの時、弾幕を打ったけど、あれはガラスケースが無くなったので打ち止め。

尾 上：最近は、あれもプラスチックですもんね。

白 熊：水平線に直接当たってるのもあったね。

尾 上：弾幕って、下から打って、飛行機の周りにバンバンバンバンはねるやつなんだけど。

関 山：打ち上げ花火と同じ原理ですよ。

白 熊：発射して何秒後にはねるといふね。

尾 上：導火線みたいなのがついてて。

小 川：導火線で、ちょうどいいところで距離を合わせて。粉を入れる薄いガラスの玉を特注しちゃったらしいんですよ。でも需要と供給のバランスもあるし、在庫が切れたら……。

関 山：『俺は、君のためにこそ死ににいく』の時に作ったやつで、すべて在庫切れ。もう使うこともないでしょうし。

尾 上：数打たなきゃいけないから、あれは大変ですね。

関 山：フレームに入れるのが、めちゃくちゃ難しくて。飛行機が来た場所に打っても駄目なんですよ。飛んでいく時間があるから、この辺に打てばちょうどここ(=着弾点)でバン、といふ。俺が打ってる場所と、カメラが撮っている場所の距離感とか考えると、もう本当に数打たないと入らない。

三 池：そうですね。ずいぶん無駄玉を打ってたかもしれないです。

白 熊：それに、デカイスタジオじゃないと、あんなのできないよね。

関 山：あの時はオープンでしたけど。

三 池：採石場でやりました。

関 山：あれも、昔はガラス玉じゃなくて「玉皮」(火薬を詰める紙の玉)だったんですよ。『太平洋の嵐』(1960)とかでは。

尾 上：あ、そういえば、なんか黒いのが飛んでいくのが見える。

関 山：何かビューって飛んできて、パコンってなる。よく見ると、あれは当時ガラス玉じゃなくて、5分玉とか1寸玉とかの玉皮に入れて、打ってた様です。

尾 上：ほんとの花火みたいにしてやってたんだ。でも、ガラスでやってた時、ポンと打った瞬間に圧力で割れたりしたんじゃないですかね?

小 川：割れたことないね。

関 山：筒っぱねとか、出てすぐいっちゃうとかってのはあるけど。

白 熊：黒色(火薬)で打ち出してるんでしょ? 黒色だと、圧搾空気みたいな感じが出るから、大丈夫なの

かもしれないね。

尾上：丸いからいいんですかね……。そういうの考えるところがすごいなと思って。

福留：それらも特注だったわけですよ。

関山：でも、一番最初は有り物だったと思いますよ。

尾上：最初は、クリスマスの飾り球を使ったという話は聞いたことがあります。ガラス製だった飾り球に火薬を詰めてやったって聞いたことがある。

白熊：そういうものって、だいたい誰かがどこからか探してくるんですよ。まず、それでテストしてみて。いきなりこれを外注してっていうことは、コスト的にも出来ないと思うんですよ。

尾上：だから、まずは安くてたくさん手に入るものを探しますよね(笑)。

関山：ガチャポンとかで(適当なものがないかな?って探したけど、やっぱり駄目だった。

白熊：ガラスじゃないとね。プラスチック系とかああいうのは駄目、と。

小川：……さっきから、どこから探してくる話ばかりだね(笑)。

白熊：いや、でも、そんなもんですよ。

尾上：思いついたものを作るのは、金さえありゃ何とかかなりますから、意外と簡単と言えば簡単ですもんね。

福留：ところで、爆発とかミニチュアは、火や爆発と一緒に映ったりした場合のスケール感の出し方はどういうふうにやられてたんでしょうか?

尾上：壊し用の模型のサイズとかって、東宝なんかでは、誰が決めてたんですかね?

関山：基本は怪獣の身長から割り出すってのが、怪獣映画の場合の基本だろうけど。

小川：スケールは、昔はセットももっと小さかったんですよ。高層ビルなんか、だんだん大きくなっていくから、途中でゴジラも身長を上げた(※23)んです。そうじゃないと再現できない。

関山：でも場合によっては(セットのスケールが)デカイ。怪獣が画に入らないから大きくしましょう、というような場合も、当然ある。

小川：ただ、例えばゴジラは、いつもミニチュアセットと絡んでいるから。

関山：やっぱり基本はそこから出てるんだよな、だいたい25分の1(スケール)で。

尾上：ゴジラを50メートルとすると、25分の1というのもゴジラの大きさからきてるんですよ。

小川：だいたい、入れ込みでやるからその大きさに合わせるしかなかったと思う。

三池：でも、絵柄によって、例えば国会議事堂とかは小さく、33分の1ぐらいに変えて作ってますね。

小川：それに絡まなければいいんだけど……。

三池：モスラが壊した東京タワーは、全然小さいんですよ。

白熊：その都度、ずいぶん変わってるよね。

三池：最終的には、やっぱり画作り優先で嘘をつきながら、ということだと思います。

小川：石膏ビルを壊すのも、だいたい(1メートルほどの高さを示して)このぐらいのをいつも壊してたのが、どんどんどんどん大きくなっちゃって、そのうち、脚立を使って(壊すための)切り込み入れなきゃいけなくなった。

尾上：石膏ビルを壊すのって、いつ頃から始まったんでしょう? あれも『ゴジラ』からですか?

白熊：たぶんそうじゃないですかね。

関山：『加藤隼戦闘隊』(1944)の爆撃シーンの格納庫は、石膏だと思うよ。

三池：それでは『ゴジラ』以前ですね。戦争映画の中で、壊しの素材として出てきたんじゃないでしょうか。

関山：ただ、東宝の怪獣映画を見る限りは、石膏ビルの爆発ってのは、昔はあまりないよね。『三大怪獣 地球最大の決戦』(1964)で、キングギドラが壊すけど、あれは明らかに火薬のつけ方が違ってるから。今、俺たちは、火薬を直接ビル内側の壁面に貼って、火を出す、煙を出す、光を出すで、メインに火薬を置くけど、あれには貼ってないよね。木箱みたいなものをドーンとやって、ビル壊してると思うよ。中にはボスンって行って終わってるのもあるもんね。

白熊：そういえば、ビル壊す時、「フラッシュ球」って使ったでしょ。このデカイ玉って、今はもうないのかな?

※23:ゴジラの設定身長は、1984年『ゴジラ』で50メートルから80メートルに上がった。さらに『ゴジラvsキングギドラ』(1991年)では作中で100メートルにまで巨大化し、『ゴジラ2000 ミレニアム』(2000年)からは55メートルになっている。

関山：俺、持ってます……隠し玉。

尾上：うちの会社にも、隠し玉、在庫有り(笑)。ある日、うちの会社で大量に来たやつを、少しずつ出し惜しみながら使ってます。

白熊：それはもう使わないで、取っというほうがいいのかもしれない。

尾上：最初、1,000個ぐらいあったのが、もう何箱も残ってないですからね。

関山：そういう意味では、ピーナツ球(小型フラッシュ球)も無くなったらしい。昔、テレビではしこたま使っていましたよね。こういう青い、小さいのが、もう今はないですよ。

関山：俺、4発だけ持ってますけどね。

小川：あれ、無くなる頃、照明部が2,000個とか頼めば作ってくれるっていうんで……

関山：2,000じゃないよ。

尾上：今は1万個ですって。

小川：最初の頃は2,000個だったらしい。

尾上：今、作れる会社はもう無いみたいですよ。

白熊：『首都消失』(1987)って映画で、潜水艦の中で火薬をやりたいって話が出て、煙がこもって駄目だったことがありました。久米さんが担当してたんだけど「できない」っていうんで、こっちにお鉢が回ってきて。しょうがないから、フラッシュ球の中のフィラメントだけを1斗缶で買い込んできて、それを全部こやって。電点でショートさせても煙は出ちゃうから、ピアノ線をショートさせて燃やすと、煙が出ないんです。

関山：本当の潜水艦の中ってことですか？

白熊：セットです。かなり密閉されてましたけど。舛田(利雄)(監督)さんが凝ったんだけど「とにかく煙出さないでくれ」って言われて。

関山：今だったら合成ですね(笑)。

尾上：ビルが壊れる時に中でピカピカ光るフラッシュ球もあれは円谷(プロ)の発明かな？ それとも東宝？

関山：『バラン』の羽田空港では、すでにフラッシュがバババ、バババって光ってる。

尾上：誰かが戦時中とかに、(倒壊時に)電気がショートするのを見たんでしょうかね。

関山：岸田九一郎さん(※24)とかが「中がバババと光って……」って言ってたのか……。

尾上：電気がショートする時は、フラッシュみたいに光るんだよ、みたいなことですよ。

関山：イメージとしては、電気がショートするところは、昔のASA感度の悪い中では「これだ」っていうものだったんでしょう。『バラン』でもバンバンって光ってるし、『モスラ』(1961)でも、ビルが壊れる時に、間接的にバババって光ってるし。『ゴジラ』では、M24(チャーフィー軽)戦車が大砲を撃つ時でも、全部フラッシュ球でバババって、光らせたりなんかしてるね。

尾上：その辺から発想してるんですかね。

関山：『ゴジラ』は、それにちょっとディテールを書き足したりなんかしてるみたいだよ、こやって見ると。

白熊：とりあえず、フラッシュ球って多用したよね。

関山：こんなデカイフラッシュ球もありましたね。(図14参照)

白熊：あったっけ？ それは知らない……。

関山：使ったことはないかもしれないけど、デカイフラッシュ球が何発か残ってて。昔の東宝時代の遺物だと言って、持ってきてた。

小川：何用なんだろう、あれは……特注？

関山：特注だって聞いたよ。たぶん『サンダ対ガイラ』の上からバツと来る雷とかじゃないかなあ。天空から雷光がセットをバツと照らしたりなんかする時に。

三池：アークライト(ふたつの電極間に放電させて稲光を発生させる照明機材)じゃなくて、やっぱりフラッシュ球のほうがよかったんですかね。

尾上：アークだと、案外いつ光るかわからないから、タイミングがとりにくいんじゃない？

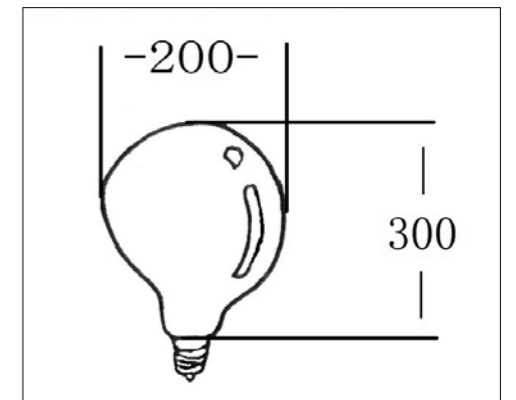


図14: 特注フラッシュ球

※24: 岸田九一郎(1907~1996)……きしだ・くいちろう。日本の照明技師。片岡千恵蔵プロダクション、日活京都撮影所を経て東宝の前進であるピー・シー・エル映画製作所に移籍。同社が東宝になってからは、1967年『キングコングの逆襲』で定年退職するまで、円谷英二監督の特撮班で照明技師として活躍した。

関山：『サンダ対ガイラ』冒頭の漁船のシーンとかは、フラッシュだよ。バーンバーンって光ってるから、アークじゃないと思う。

尾上：それこそ、また鈴木さんだけど、『妖星ゴラス』の時の工事現場は、鉛筆の芯に電気を通して、溶接してるように見せたらしい。バネ仕込んで離れて操作できるようにしたんだって。

関山：あと、もんせん（直径1.5mm、長さ60mmぐらいの玩具煙火用導火線）でもやってた。もんせんを3本ぐらいつないで火をつけると、パチパチパチパチっていくのをナベさんが思い出して、『メカゴジラの逆襲』（1975）のセットでは、俺がもんせんを一番細い針金でつないだやつを付けて、やった。

尾上：そういう話し出すと、止まらなくなりますね。ヒューズ線（過大な電流が流れた際に熱で溶けて回路を遮断する合金）の話とか、いろいろね。

白熊：こういうのを、あと5年ぐらい早めにやってりゃ、もっと貴重な話が相当聞けたと思うよね。

尾上：そうでしょうね。ほんとにそう思う。だって白熊さん、円谷さんを見たことあるんでしょ？ 今はもう、なかなかいないですよ（笑）。

三池：操演の技を残すっていうことに関して言うと、用語集とか技法集とかで書き残しておくのは難しいじゃないですか。

白熊：難しいですね。我々も、だって、伝承されるっていっても、「こうやれ、ああやれ」って教えられたわけじゃなくて、やってるのを見ながら覚えて、だから、で、とにかく分かんないところがあったら、恥を忍んで聞くという。聞けば、意地悪しないでみんな教えてくれるんですよ。だけど、おのずから「こうやれ、ああやれ」っていう教え方はしてくれなかった。みんな見て覚えてるといって、「仕事を盗め」とか言われたような時代のことだね。

尾上：操演とか特殊効果って、その最たるものですね。失敗が誰にでもわかるから質が悪い。本番で成功して当たり前、失敗したら、先輩に怒られるだけだし。やり方は誰も教えてくれなくてもいい。

白熊：そうです。

三池：そういう書物も一切ないわけですし。だから操演っていうのは、特撮を支えた技術の中でも世の中が知らない分野なんですよ。

白熊：ただ、円谷とかでは、けっこう変な失敗しても怒られなかったんだよね。失敗しても、失敗の中から面白いものが出てきたりすることがあって、だから、けっこういろんなことができた。

尾上：そういう気運の会社だったんですかね？

白熊：最近だと「やって、できて当たり前」とか「時間は決まってるから、この中で収めろ」ってなるでしょ？

だけど当時の円谷って、そんな雰囲気じゃなかったのね。とにかく、面白かったらやってみろっていう感じで。そのぶん、けっこう失敗だらけだったですね。

尾上：とりあえず、やってみなきゃ分かんないけど、やってみようみたいな感じがあったんですかね。

三池：僕がこの業界に入った80年代後半には、東映だと鈴木昶さんが現場を仕切っていらして、白熊さんもちょうどその時いらっしやいましたけど、東宝だと松本光司さんが現場を仕切って、かなり操演主導で特撮の現場が動いてる印象がありました。白熊さんが『帰ってきたウルトラマン』とかに参加された時代は、どうだったんですか？

白熊：やっぱり操演が主流で、けっこう仕切れたというか。でも“円谷プロは操演を絶対に絶やさないから”って言ってたのに、一番最初に首にされた（笑）。

三池：カメラマンが現場のまとめ役とはいえ、結局、やっぱり仕掛けが先にできなきゃ画を作れないってことですね。

白熊：でもね、カメラマンの権限も非常に強かった。佐川さんを見りゃ、分かるでしょ？

三池：円谷は、歴代カメラマンが権限を持ってますよね。

白熊：カメラマンが演出になってるから強かったけれど、操演という立場はけっこう重んじられてた。操演が動かなけりゃ、どうにもならないという感じで。

尾上：まず飛行機を吊るさないことには、撮影が始まらないですもんね。

三池：特に、特撮における被写体をつくる、最初にその画を決めるためには、やっぱり操演が動かないと、ということですよ。

関山：矢島さんも言ってたね。クレジットなんか、撮影部より鈴木さんが先だもん。

三池：日本映画史上でも、あの時代の鈴木さんだけです。ほかの会社じゃあり得ないですよ。

尾上：撮影より先に「操演」って出るんだもんね。

関山：そうだよ。「操演、鈴木昶」って出てから、高梨（昇）さんだったりとか、するわけだから。

三池：小川さん、東宝だとどうですか？ 操演部の現場でのポジションっていうのは。

小川：いや、けっこうよかったよ。

三池：やっぱり小川昭二さんとか松本さんの時代も、操演が現場をリードして動かしてる感じでしたか。

小川：うん。だって、まず現場を作らないと撮影が進行しない。撮影部は、そういう意味じゃ一番最後になるから。そりゃ、カメラアングルを最初決めなきゃいけない時は、最初に出て来るけど。

三池：東宝でも僕らの時代は、やっぱり飛ぶ物の高さを決めて、物を動かしてから、カメラを決めるみたいな感じでしたけどね。

小川：あと、セットを作る時は、やっぱり美術が主流になるわけでしょ。舞台が空の世界になって、吊るものがあれば操演になってくるし。

白熊：東宝は、どこの分野も強かったよね、みんなね。美術もけっこう強かったでしょ。

三池：そうですね。東宝はやっぱり、最初にデカイセットをドンと作ってから撮影が始まるというのが伝統でしたから。

白熊：その頃はみんなパーマメントセット(=撮影のたびに設営するのではなく、撮影期間ずっと建てっぱなしのセット)で、設定の全部がセットの中に入ってたじゃないですか。だから、美術がプランをよく考えて出さないと、すべてうまくいかない、みたいな流れがあったから。

三池：ただ、東宝式だと、美術が隅々まで作り込むがゆえに、逆にほかの部署は仕掛けしづらかったりとかあったと思うんですよ。カメラがここに入れないとか、そういうストレスって、どうだったんですかね？井上(泰幸)さん式だと、とにかく忠実に再現して固定するじゃないですか。だから、カメラポジションを「ここに来るから、どかせ」とかは、なかなかフレキシブルにできなかった部分はあると思うんです。山のセットなんかも、なかなかカメラがそこに入れられない、みたいな。

関山：昔は動く山なんてないからね。

小川：それは、撮影部が遠慮してるんじゃない？「壊せ」なんて言ったことないもん。

白熊：でも、大澤(哲三)あたりになってから、けっこうセット移動できるようにしたじゃない。

三池：そうなんですよ。大澤さんの時代になって、やっと監督が「ここにカメラ」って言ったら、(そのセットを)外したりとか。あらかじめ決めてる場合もあるし、決めてなかったら、その段階でもう、建てこんだ床を外したりしたんですよ。

関山：その点では、『ウルトラマンA』なんかも、建てこみが終わった初日には、セットが全部できていた。だから、カメラもこういう(一定の場所)ところでしか撮れない。中へ上がれば寄り撮れるけど、というようなセットだったですよ。ここにカメラを、なんていうセットではなかった。

尾上：どかしてどうのこうのとか、バラしてどうとか言える雰囲気じゃなかった。

白熊：井上さんあたりには、そんなこと言えないもんね……。

関山：青木(利郎)(※25)さんとかはやっぱり、そういう伝統のもとでやってきた人だから、きれいに飾ってあったよ。

三池：セットがあって、カメラが決まった後から、操演部的に邪魔になったりすることもあるじゃないですか。すごくデリケートな仕掛けで、被写体を見ながら動かしたいのに、手前のビルが邪魔だ、みたいなことも出てきますよね。その際、操演部から美術にどうこうというオーダーはできたものなんですか。

小川：そういうことをやった覚えは、あまり無いね。

三池：じゃあ、もう出来上がったセットの中で、やりづらくてもその中でやるしかなかった。

小川：テレビの頃は、もっとモノ(=セット)が小さいから。

三池：じゃあ、そういう点ではそれほど問題なくできたんですか？

関山：あんまり邪魔になった記憶って、無いな。

小川：「これ、どかしてくれ」って言えば、簡単にどいたんじゃないの？

尾上：その辺もきつと、あうんの呼吸があったんでしょうね。うるさいことを言っても始まらないから、もうカメラマンも「こんなもんだ」、監督も「こんなもんだ」みたいな、みんな「こんなもんだ」でやってたような気がするんだけど。

関山：ただ、昔の東宝映画見ると、1つのセットで、そんなにカット撮ってないよね。

尾上：少ないですよ。引いた絵と、寄りしか無い。

関山：あとは、うまいこと、ワンカットを2カメ、3カメでチョコキチョコキ切って「ああ、これ、この後でこれだな」というような撮り方してるから。

尾上：同じカットの使い回しは案外多い。

小川：カメラもそんなに入れなかったからじゃないの。

※25：青木利郎(1936～)……あおき・としろう。東宝特撮の美術監督。美術監督・渡辺明のもとで東宝撮影所にアルバイトとして入所し、『日本誕生』(1959)や『宇宙大怪獣ドゴラ』(1964)などに美術助手として参加する。1971年に先輩・井上泰幸の退社に伴い東宝映像美術の特殊技術課で美術課長を務め『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』(1972)、『ゴジラ対メガロ』(1973)の特殊美術を担当する。

白 熊：入れないし、広さに対して Horizont がそこまで高くないじゃない。だから、ちょっと上目のカメラアングルが多くなっちゃってたよね。

関 山：歩道橋なめたりしてましたよね、よく。

尾 上：矢島さんみたいに、セットの狭さをマタナメ(=ヒーローらが脚を開いて立った股下からセットを撮影する手法)で隠すという人もいるし。

白 熊：矢島さんが円谷へ来てテレビやった時も、マタナメやってた。

関 山：「俺が発明したんだ」って(笑)。

尾 上：「横だったのを、俺は縦にして、セットの天井が低いのをマタナメしてあれ(=ごまかした)したんだ」って。「セットを飾らなくていいんだよ」とも言ってた(笑)。

関 山：俺が入った頃、ナベさんに言われたのは、「関山君、今は久米君もいるから火薬もいばってられるんだけどね、俺が入った頃は火薬が一番身分が下だったんだ」って(笑)。キュウさんは、すごい人だったからね。

三 池：山本久蔵さんの下が、いきなり渡辺忠昭さんで、1人しかいなかったんですか。

関 山：というか、だから大きい(作品の)時には、昭和化工のたちが来て、一緒にやってた。

尾 上：大平さんとかも来て、やってたってことですよ。

関 山：大平のオヤジに言わせると、本編なんか行くと、火薬をセッティングする時に装飾も全部打ち合わせをする。電飾、装飾が打ち合わせをして、「ここに3寸入れて、ここに2寸、ここは1寸5分」って言われて、「はい、分かりました」って言って。「もっとそれは、土を積まないと駄目ですよ」とかって教えながらやって。それで、スイッチはもう向こうに。

尾 上：電飾の人がやるんだ。

関 山：商売だから、昭和化工へ行くか、丸玉屋へいくかとかいう駆け引きがあって、仕事が決まったら「気を付けてください。これは、あそこの人(俳優)が行ったら、これ(スイッチ)を入れてください」みたいなことを全部、電飾の人に(伝える)。ただ、危ない時、「ここぞ」という時は自分たちでやると。でも、ほとんどはもう(電飾にスイッチは)全部やっていただいて、終わると「どうもありがとうございます。」というようなことから始まったって言ってた。

三 池：やっぱり下請けみたいな形で提携してやってたってことですね。

白 熊：大平さんっていうのは商売うまかったんだね。

関 山：うん、すごい商売人で……。曳光弾(飛んでいく間に発光する撮影用の火薬)とかあいうものを作ったりとか、弾幕作ったりとかっていう、すごいアイデアマンの人でもあったけど、商人としてすごくて。

白 熊：だから、映画界を一手に引き受けるようになってしまったじゃない。ただ、ものすごい腰の低い感じの人だった。

関 山：中代さんが「ああ、関山くんは大平の人か」と言うので「そうです」と答えると、「大平のオヤジはな、米つきバツって言われてな。コニコニしてるぞ」って。「……中代さん、コニコニって何ですか?」と聞いたら「ニコニコのすごいやつだよ」だって(笑)。

一 同：(笑)

関 山：でも、ちょっと特撮は離れるけど、大平のオヤジのすごいところは、拳銃弾って、東映の大泉(撮影所)で『多羅尾伴内』(1946)を片岡千恵蔵さんが撮ってた頃は単発だったんだって。二丁拳銃でも(左右で)バーンバーンって、2発撃つと終わっちゃう。それで、今でも使用されている拳銃弾は大平二郎氏が作り(※26)、それを組み込んだ拳銃を2丁作って東映に売り込もうとした。当時の(東映の)課長は、最終的には大平へ来る桜井さんて人で、その人は丸玉屋系だったから頑として大平の拳銃弾を入れなかった。そこで大平のオヤジは「菊池、明日はこの拳銃2丁持って、俺とお前で東映に行くぞ。『多羅尾伴内』で片岡千恵蔵さんがいらっしゃってる。俺は桜井さんをスタジオから用があるっておびき出しとくから、お前、これを黙って片岡千恵蔵先生に渡せ」って。大平は(その映画の現場では)拳銃弾じゃない爆発とか弾着とかは担当してるから、勝手知ったる大平のオヤジは桜井さんを連れ出して、食堂でお茶を飲んで。その間に、スタッフが片岡千恵蔵先生に、赤い毛せん敷いたところに拳銃を2丁置いて渡すところで、自分の作ってきた拳銃に置き替えて、「先生、これは3発撃てます」と。「ん、1発じゃないのか?」「3発です」って言って、実際にダンダンダンって撃っていただいた。そしたら(片岡翁は)「これはすごい……桜井はどうした、桜井を呼べ!」って言って。大平のオヤジと一緒にいる桜井さんのところに装飾の若いやつが青い顔して飛んできて「あの、片岡千恵蔵さんが桜井さんと呼んでます!」って言われて駆けつけたところ「桜井、明日からこれにしろ」と言われて、大平は拳銃弾を売り込むことができた。……今でも語り継がれる実話よ、これ。

尾 上：いい話だなあ、それ……。

関 山：大平のオヤジの自慢話でも聞いたし、菊池さんにも、「あん時はドキドキしたんだよ」っていう話を聞いた(笑)。

尾 上：その時代にしかない話ですね。面白い話だな。

白 熊：それは、なかなか大した話だ。

※26：電気着火式の拳銃を「光製作所」または「戸井田」に発注したそうである。

小川：その後、不発はなかったの？

関山：まあ……でも、単発よりよかったんじゃない？

尾上：だって、撃ちまくれるんですからね。千恵蔵さんとしては、その間映ってるんだから。

小川：いや、3発ずっとやってると、不発が出るのかと。

関山：不発は不発であっただろうけどさ。

尾上：でも、演技的には連発で撃てるということでもんね。

関山：『三大怪獣 地球最大の決戦』なんか、夏木陽介が塚本研究所で撃つ銃なんて、不発だけど、音だけついたりなんかするから。

尾上：そろそろ、こんなところですかね。他には何かありますか？

関山：言えない話はいっぱいあるんですが(笑)。

尾上：また言えない話は次回にやっていただきますよ。

三池：目標とすることはだいたい聞けたかと思います。

尾上：非常に有意義な話をうかがえました。

氷川：一番大事な、創意工夫みたいなお話をうかがえました。ありがとうございます。

2.3 合成

飯塚定雄氏

2.3.1 取材目的【執筆：氷川竜介】

"特撮の技法のうち「光学合成」は日本の特撮文化発展上、大きな役割をはたしてきた。1966年のテレビ特撮『ウルトラQ』によるビッグバン的なテレビ特撮の本格化も、光学合成に使用される機械光学・プリンターの導入が鍵であった。

まだ映像がフィルムというケミカル(化学)と光学(光学)の産物が主流であった時代、複数の被写体を組み合わせて感光させる「合成技術」は作品全体のクオリティを左右するほどカナメになる技術だった。

もうひとつ、合成はアニメーションと特撮の融合も可能とする技術で、当時の特撮を先進性のあるメディア芸術とした中核に位置づけられるものとしても重要である。怪獣ゴジラの放射火炎や発光する背びれ、あるいは超人ウルトラマンの発射する必殺技スペシウム光線は、実写素材に作画によるアニメーションを合成することで実現される。この種のエフェクトアニメーションは、やがて1970年代に隆盛となるSFアニメの分野にも多大な影響を与えて今日に至る。

こうした光学合成の発展を、円谷英二特技監督の時代から現場で見続け、その進化や転換期を体験し、専門学校で多くの後進を育て、現在でも特撮作品で合成用アニメーションをアニメーターとして作画し続けている飯塚定雄氏に聞くことで、専門性の高い光学合成技術の特性と意味合いを明らかにする。

なお飯塚定雄氏には、特撮技法の解説イラストを提供いただき、第3章に掲載する。

2.3.2 プロフィール

飯塚 定雄(いづか・さだお)

1934年(昭和9年)生まれ。1954年『ゴジラ』の撮影途中より特美助手として参加。井上泰幸の下でミニチュア製作やセットの塗装などを経験する。円谷英二直々の指名で『地球防衛軍』(1957)より作画合成部門に移り、以降手描きアニメーションによる数々の光線を創造した。ゴジラの放射能光線やキングギドラの破壊光線、ウルトラマンのスペシウム光線などが特に著名である。初代ゴジラの光線作画も美術の作業の後、合成部の室内作業を手伝う中で飯塚が作画していた。

しかしながら円谷英二監督作品で飯塚のクレジットが入るのは唯一『怪獣大戦争』(1965)のみである。1970年(昭和45年)円谷英二の死後東宝を退社し、高野宏一、中野稔とともに光学合成専門の会社(株)デン・フィルム・エフェクトを設立する。映画のみならずコマーシャルに活動の場を広げ、業界でその名を知らないものはない光学合成の第一人者となった。佐川和夫が在籍した時代もあり、合成を頼りにイメージ作りをする監督やカメラマンからの技術的な信頼の高さは業界随一であった。そこからは兵頭文造、宮重道久、石田徹、古山章、杉沢康一、雨宮慶太、松本肇、村上彰、泉谷修、重田衛、川端孝、鹿角剛ら数多くの人材が巣立っていった。

デジタル技術の変革により1993年(平成5年)にデン・フィルム・エフェクトは解散したが、飯塚定雄はフリーとなってからも日本映像クリエイティブなどにおいて後輩の合成マンと共に今なお現役を続けている。デン・フィルム・エフェクトの「デン」は飯塚定雄の愛称からとったものである。

2.3.3 インタビュー実施概要

実施日：2013年11月13日(水) 13:00~15:00

場所：メディア芸術総合情報事務局

取材者：三池敏夫・松野本和弘

協力：田端恵



向かって左より、三池氏、松野本氏、飯塚氏

2.3.4 インタビュー本文【執筆：松野本和弘】

●東宝特殊美術課へ

松野本：飯塚さんは東宝(※1)に入られて最初に美術助手のお仕事をされた後に光学作画を担当されるわけですが、その辺のいきさつを詳しくお聞きしたいんですが。

飯塚：そもそも僕は映画に詳しいわけじゃなくて、第1作目の『ゴジラ』(1954)のこともよく知らなかったんです。

僕らのころは中学卒業して高校へ進学するのは3分の1くらいしかいなかったんですよ。要するに貧困の時代だったんで学費もままならない。僕も進学すると言ったら親に反対されたけど、「自分で学費を稼ぐから」と説得してアルバイトしながら高校に行ったわけ。

昔から絵を描くのは好きで、中学時代にもいろんな賞をもらってるのね。それで高校へ行ったら、二科会が研究所を作ったっていう話を友達から聞いたんですよ。当時、二科会には、いろんな作風の作家がいて、僕も興味をもってたんで行ってみたわけ。そうしたら研究所の建物が東郷青児(※2)の家の庭にあったんですよ。だから研究所の中にバレエの練習用のバーが張ってあったりしてね。その時は研究生が5人くらいだったかな。それから、高校行ってアルバイトが終わると、久我山の研究所まで毎晩通って、石膏デッサンをやっただけ。別に絵描きになろうなんて考えてなかったけど、描くことは好きだったから。東郷青児の計らいなのか、研究生は優遇されて二科展にも入選させてもらったし。お金に余裕があれば、そのまんま純粋画家になれるなと思ってみただけで、二科会の会員の先生

たちだって画壇に名があがるのは10人のうち1人か2人だもんね。こりゃ無理だなと思って。たまたま高校の担任の先生のお兄さんという人が絵描きだったんですよ。それで先生から「お前、高校出たら芸大へ行け」って言われたんだけど、絵なんか描いてたって飯の種にならないでしょ。高校でアルバイトしてるのに大学行ってもまたアルバイトしなくちゃならないし。だから当時は粋がって「芸大行ってアカデミックなことを学んだって、近代絵画や現代絵画の手法を学べるわけじゃない」とか言って、結局行かなかったわけ。

そんなことをしてたところに「東宝でアルバイトがあるから行かないか」って誘われたわけ。それがきっかけで映画界に入ったんだけど、映画は観てたけど映画界なんてまったく知らなかったから、そこで仕事をするようになるとは思いませんでした。それから、なんと60年近くもこの業界にいることになるとは想像もしなかったよね。

東宝に初めて入った時に驚いたのは、特撮……最初の『ゴジラ』に関わってる人間は皆アルバイトか、もしくは専門の契約技術者しかなくて、東宝の技術者や社員がひとりもいない。「何なの、この会社は」って思ったね。

とにかくそれがきっかけで、たまたま特美(特殊美術課)のアルバイトの一員として東宝に入って、ミニチュアを塗ったり、 Horizont(スタジオで使用する背景用の壁)(※3)に雲を描いたり、そういう仕事をしていた。それが『空の大怪獣ラドン』(1956)まで続いたんですよ。だからちょうど2、3年ぐらいかな。

三池：最初の『ゴジラ』の途中から『ラドン』までの間は美術の仕事がされてたわけですか？

飯塚：そう。美術だったの。

三池：特撮の美術助手ということですよ。

飯塚：そう。当時は井上(泰幸)さん(※4)などが先輩でいて、その指揮の下にミニチュア作りをやってたんで。

三池：当時はそれほど組織的に確立されていなかったでしょうから……皆さん美術助手という立場だから、被写体に関しての仕事は何でもやったわけですよ。

※1：東宝……東宝株式会社。映画製作会社PCLと関連会社JOの合併により設立された東宝映画株式会社と、さらに東京宝塚劇場の合併で1943(昭和18)年に設立された大手映画会社。公序良俗に反することのない健全な作風が特徴で、昭和30年代の日本映画黄金期には黒澤明監督作品と特技監督・円谷英二が手がけた特撮映画が人気を博した。(平成24年度報告書37ページ「2.2.2.1. 東宝」に記載。)

※2：東郷青児……とうごう・せいじ。1897(明治30年)～1978(昭和53年)。大正・昭和時代の洋画家。

※3：Horizont……スタジオや舞台上で使用する背景用の布製の壁または木製の壁のこと。また、それらを照らす照明のことを指すこともある。

※4：井上泰幸……いのうえ・やすゆき。現場での通称は“たいこうさん”。1922(大正11)年生まれ。『ゴジラ』(1954)に特美助手として参加、東宝に入る。1966年より特殊美術監督に就任した。2012(平成23)年没。(平成24年度報告書42ページ「2.2.2.1.3.5. 井上 泰幸(いのうえ やすゆき) 美術助手、のちに美術監督」に記載。)

飯塚：何でもやった。さっき言ったように当時はね、技術者っていうのは数が限られてたんで、学生アルバイトから何から、みんな来てたわけ。セットの飾りなんかも撮影前になると、撮影助手から照明の助手まで、みんな携わってやってた。だから、なんていうかな……特撮円谷組って、本当に「組」っていう感じでね。撮影とか美術とか全部合わせてひとつのグループになっちゃってるから。だから、当時の撮影部の助手でも、ミニチュアの汚しをかけたたりするのが結構うまい奴がいたりしたのよ。

三池：東宝は他社に比べると一番、特撮班が組織化されている印象ですが、最初のころは分業化されていたわけではなく、スタッフ全員がいろんなことを経験されたということですね。

飯塚：『ゴジラ』は当たったでしょ。あの時、『七人の侍』(1954)と『ゴジラ』が当たらなかつたら東宝は成り立たなかつたと思うんだ。それくらい『ゴジラ』はね、東宝を盛り上げたひとつのきっかけになった。『ゴジラ』が興行的に当たったんで、それから「特撮映画を作ろう」ということになって、『ゴジラの逆襲』(1955)とか『獣人雪男』(1955)とか作るようになったでしょ。僕も『ゴジラ』がきっかけでこの世界に入ったんで、『ゴジラ』は、自分の生涯の宝物みたいに思ってるわけ。

●合成のマスクを作る

飯塚：次の『ゴジラの逆襲』はね、僕は頭から関わったから。その時は、大体が『ゴジラ』やった奴らがスタッフだったから、みんなもう慣れてるんだよね。ミニチュアだって、言われる前から図面引いて、上がってきたら作り始めてどんどん上がってくる。それを僕たちが塗ったり汚したり、飾りこんだりするわけ。『ゴジラの逆襲』の時は、もう本当に、特美っていうひとつのチームになって。半分はアルバイトなんだけど、それがみんなベテランみたいになって。『空の大怪獣ラドン』(1956)のミニチュアなんてすごく出来がいいでしょう。いまだに僕たちは誇りを持って言えますよ。

松野本：クオリティの高い緻密なミニチュアでした。

飯塚：それで勢いづいていたところに、円谷親父に「ちょっと」って呼ばれて。ちょうど『地球防衛軍』(1957)に入る前でね。「こういう(光学合成シーンが頻出する)仕事をこれからやりたいんだけど、お前やれよ」って言われて。それまでは3カ月とか半年の契約で1本の映画を受けたり、あとは日当制のアルバイトだったわけ。その仕事が終わると「はい、じゃあ次の仕事まで来なくていいです。また電報で呼びますから」っていう形式だったから、こっちもずっと雇ってくれてお金をもらえるなら助かるから、「それ、ずっと長く続くんですか?」って親父に聞いたら「当然、長く続くからやれ」って言われて。それが契約社員になったきっかけなの。あの時親父さんから「やれよ」って言われてなければ、僕は映画界にいなかったね。自分ではどこかほかの仕事に就いたほうがいいなっていう感覚だったの。会社はどう思ったのかわからないけど、親父さんが「やれ」って言ったから1年間の契約して社員になったわけだ。円谷の親父さんにしても、僕が光学合成(※5)の仕事に向いてると思って「やれ」って言ったわけじゃないと思うんだけど、親父は、人材を確保しておかなきゃならないという職責もあったし。こういう画を作ろうと頭では思ってもどういう方法論があるかもわからなかつただろうし、ただこういう画

が欲しいと言うだけでね。とにかくあらゆる可能性を求めていたんだと思う。

松野本：光学作画の部門というのは、それまではなかつたんですか?

飯塚：なかつた。合成といえば向山合成(向山宏(※6)が担当していた合成係)のことでね。要するにマット合成(※7)。マット画を描いて実景と合成してたのがメイン。東宝撮影所の川の反対側にひとつ小屋があって、そこに向山合成といわれていた合成室があって。『ゴジラ』の時、「現場が終わったらちょっと手伝って」って言われて行ったところがその合成室だったの。それでわけのわからぬまま「この中を塗って」って言われてケント紙に絵の具でアタリ(※8)の中をきれいに塗る仕事をさせられたの。あとでわかつたんだけど、ゴジラの足が逃げ惑う群集に向かってドーンと落ちてくるシーンがあるでしょ。あれは、トラベリングマット(動体合成)(※9)で、そのシーンのマスクを手描きで作ってたわけ。その時はわからなかつたけど、後になって「あれが合成だったのか」って気がついた。まあ、それが合成の取っ掛かりみたいなもんだった。あくまでも特美からのアルバイトの延長線でやったわけ。

松野本：その時指導されたのは、向山宏さんだったんですか?

飯塚：そうですね。まあ、指導っていうか、「こういうマスクを作ってくれ」っていう感じでね。描かされてる人間の大半は、何をやらされてるんだかわかんない。ただ黒く塗りゃいい。でもはみ出さないように塗ってくれっていう程度で。特撮では合成が最後の仕上げでしょ。だから円谷親父も、夜やって来て、一緒に塗るのを手伝ってましたよ。今だったら、ポスターカラーの黒で紙を塗るんだけど、昔はポスターカラーなんかないから、日本画の顔料で水干墨って言って、いうなれば油煙墨(油を入れた土器を熱し、蓋についた煤から作った墨。煤の粒子が細かく均一で、黒色に光沢と深味がある)のような絵具で塗ってたんです。その絵具に、我々は“アラビアのり”って言ってましたけど、いわゆる膠(にわか)の一種を混ぜて、それを

※5：光学合成……複数のフィルムを光学的に合成する手法。オプティカル合成とも呼ばれる。
 ※6：向山宏……むこうやま・ひろし。1915(大正4)年生まれ。1940年、東宝に入社し、合成作画、合成撮影に従事、1954年、合成課合成係長に就任。東宝特撮の黄金期の作品で腕をふるった。1970年退社。(平成24年度報告書42ページ「2.2.2.1.3.3. 向山 宏(むこうやま ひろし) 作画合成」に記載。)
 ※7：マット合成……別々に撮影された2つ以上の映像を合成して1つの映像にすること。一般的にブルーバックで撮影し、白黒フィルムの青が抜ける特性を活かして被写体の部分のマット＝マスクを作成、背景となる映像などに被せて、そのマスクの反転マスクでブルーバックで撮影した被写体を画像合成する。また、ガラス板に合成する背景を作画して撮影現場でカメラ前に設置してその場で合成すること(グラスショット)、合成素材などを作画したマット画(マットペイント)を撮影したフィルムと合成することも広義にマット合成という。(平成24年度報告書135ページ【「マットアート」】に記載。)
 ※8：アタリ……見当をつけること。この場合、切り合せのマット画や光線などの光学的な作画において、切り合せのラインを書いたり合成箇所的位置を確定する作業のこと。
 ※9：トラベリングマット……マット合成の分野で画面のなかの動体に用いる移動マット＝マスクのこと。逃げ惑う人物をミニチュアセットの背景にはめこむ際などに用いられる技法で、マットの形や大きさや形が絶えず変化するため技術を要する。(平成24年度報告書135ページ【「トラベリングマット合成」】に記載。)

練って塗ってたんですよ。

ただ、その加減がむずかしくて、のりを濃く混ぜるとケント紙に塗ったときに乾くと絵具がはがれちゃうし、薄めに混ぜると手でこするとすれちゃって真っ黒にならないんです。

松野本：そうした具材は、独自で考えられたんですか？

飯塚：それは向山合成のスタッフに言われて。普通のポスターカラーの黒で塗ると、フィルムの感度がよすぎて、現像すると黒く抜けずにこげちゃうわけですよ。それで、その水干墨っていうのはいいよということで。向山合成には、絵描きさんがいっぱいいたんですよ。で、その人たちが、マスクの部分で黒で塗る時、その水干墨というので塗ってたわけです。

ところが、アラビアのりと水干墨の調合具合がむずかしいんです。のりが濃過ぎると、紙に塗ったあとで乾くとパラパラはがれちゃうんですよ。逆に薄いと、ちょっと手でさわるだけで、スツと擦れちゃうわけ。その調合がむずかしい。僕は得意というわけでもなかったんですけど、どういうわけかちょうどよく調合するのがうまかったらしいのね。それで、僕がすり鉢で研いでみんなに分けて塗ってたわけ。

その後、僕が光学(作画)に入った時は、もうポスターカラーの黒で塗っても感光しないフィルムが出てきましたけどね。

●技術を最初に学んだのは

三池：『地球防衛軍』の時に合成系のトップだったのは向山宏さんですが、飯塚さんが最初に合成技術について教えてもらったというのは向山さんではなかったわけですね。

飯塚：そう。その時は、もう光学撮影(※10)という部門があったから。親父さんの弟の荒木(秀三郎)さん(※11)とか。それと、下の名前は忘れましたが当時は樺島くん……結婚して苗字が住田になりましたが、後に電通映画社のCMカメラマンになった人がいました。その光学撮影の部屋にはワンヘッドの国産のオプチカル・プリンター(※12)があったわけ。向山さんは同じ合成でもマット画合成で職責は別々。部屋は一緒になったんですけど。

三池：戦前からある画合成の部署と、飯塚さんたちが手がけた光学合成とは、別パートだったわけですね。

飯塚：作画の部屋は、机を挟んで向こう側にマット画を描く絵描きさんが4人ぐらいいるわけ。光学合成のほうはね、線画だけで10人ぐらいいるわけ。こっちは徹夜で仕事してるんだけど、マット合成のほうは「今日は休み」とか言って暇そうで。(笑)

松野本：飯塚さんはもともと絵画を専攻されていたので、どちらかというマット画のほうに配属されるように感じますが……。

飯塚：うん。でもね、完成したマット画を見るとやっぱり「これはすごい」って思いましたよ。リアリズムだけではない、一種独特なテクニックを要するんですよ。それに、僕はもともと純粋な画家になろうとは思ってなかったから。どっちかと言えばグラフィックのほうをやりたかったんですよ。もともと絵を描

き出したのも、自分なりの表現としてやってただけで。

松野本：技術的なことは誰に教わるということではなく、仕事のなかでおのずと学んでいったという感じですか？

飯塚：オプチカル合成(※13)を使った、先人はいっぱいいたかもしれないけど、正直言って、誰がどんな手法を開発したかなんてわからないわけですよ。完成したフィルムとして結果が残るわけで、観ると「ああ、すごいな」と思うものもあったけど。たとえば海外の映画からは影響を受けてるんじゃないかな。映画館で観て、「あのシーンはどうやって撮ったんだろう」とか。それでも実際にフィルムを入手して研究できるわけでもなく、自分たちでわからないながらも素材を作って、再現しようとしたことはあるよ。教えてくれる先生やマニュアルがあって、こうやって作ればいいんだってわかってればいいんだけど、そんな人も本もないところで、親父から「こういう画を作れ」って言われるわけだから。その画を作るためにどんな材料が必要か、オプチカル撮影を何回やればいいのかって、全部自分たちで考えなきゃいけない。だから、テストとして使ったフィルムはかなりの沢山あったね。テストして上がってきて、結果見て、「ああ」って悲鳴上げて、もう一回やり直して、ざらだったから。(笑)

●光学合成の仕事

飯塚：そんな感じで、当初は合成なんていうのはまったくわからなかったわけ。初めて円谷親父に「おまえ、こういうのやれよ」って言われて、光学のほうに行った時、もう亡くなったんだけど先輩で幸(隆生)さんという人がいて、その人が一人でやってたの。合成というより、ミニチュアの飛行機の機体にナンバーやマークを描いたり、なんかそういうのをやってて。

それで、僕と幸さんと二人で、どうやったらいいかね？って相談しながら考えたわけ。東宝には、いろんなライブラリーのフィルムがあったわけ。そのフィルムを、線画台のカメラにかけて1コマ1コマ撮るわけです。つまり、ライブアクション(※14)の手法と同じように撮れたわけ。こうするとこが伸びあがるとか、こう動いて見るとか、動き方がよくわかるわけですよ。「あ、ここ面白いね」っていいながら分析するんですよ。

※10：光学撮影……2つ以上のフィルム映像を焼付機＝光学(オプチカル)プリンターで組み合わせて合成映像を完成させる撮影技法。

※11：荒木秀三郎……あらかし・しゅうざぶろう。1913(大正2)年生まれ。円谷英二の妻・マサノの弟で、JOスタジオ、同盟通信社を経て東宝撮影所へ。光学撮影専門の撮影技師として円谷特撮を支えた。1961(昭和36)年没。
(平成24年度報告書41ページ「2.2.2.1.3.2. 荒木 秀三郎(あらかし しゅうざぶろう) 撮影、のちに光学撮影」に記載。)

※12：オプチカル・プリンター……1台のカメラと1台以上の投影機(映写機)を備えた光学合成用の焼付機。
(平成24年度報告書135ページ「【オプチカル・プリンター(光学合成機)】」に記載。)

※13：オプチカル合成……撮影、現像済みの2つ以上のフィルムを合わせて焼付機によって合成すること。

※14：ライブアクションの手法……撮影した実写映像を透過台(線画台)に投射し、それをトレスして画を制作する手法

松野本：たとえば炎の揺らぎとか、そういったものの動きを調べていったわけですね。

飯塚：ライブラリーを撮って、動きの分析をしたわけ。それを毎日やってましたね。炎の動きの分析なんて一生懸命やったって、最初は役に立つのかって思ったけど、後年になって親父さんが『日本誕生』(1959)で、小椎命が草薙の剣で炎をバーッと切り裂くシーンをやりましたよね。親父さんは『十戒』(1956、日本公開は1958年)で出てきた炎がバーッと上がるエフェクトをやりたいかっただけで、僕たちはそんな技術まだないからできないって言ってたぐらいで。そうしたら「お前、炎のライブアクションを撮れ」って言われてね。炎の芯と、中と、まわりのボケた部分の3種類の炎を撮ったことがある。それを3色の色鉛筆で描きわけてアタリを描いたりして。そういう仕事もやったこともあるんですよ。

「こうやってこうやって、こういう材料で作れ」って教えてくれる人なんかいないんですよ。親父から「こういう画が欲しい」って言われて、じゃあどうやろうか?って自分たちで考えるしかなかったから。誰かの真似をしようかっていったって、そんな人もいない。とにかく自分たちでやらなくちゃいけないって試行錯誤してやってたわけ。だんだん親父さんの要求もエスカレートしてきて、「お前、次はこういう画だぞ」って言うてる。で、結果が気に入らないと「こんなもの!」って怒られるの。

三池：最初の『ゴジラ』で、すでに切り合わせ合成を使っていますよね。手前に逃げる実際の群衆がいて奥にゴジラがいる、みたいな画がありますでしょう。そういうオプチカル合成みたいなことは、すでに1作目でやっていますよね。

飯塚：もうやってる。それはなぜかと言うと、向山合成にオプチカル・プリンター(光学焼付機)があったから。

三池：ああ、もうその段階ですでに導入されていたわけですね。

飯塚：今でも覚えてるけど、一見すると旋盤みたいな機械で、一本の柱に、プロジェクターが付いてて、片側にカメラ付いて、真ん中にコンデンサー(※15)付いてるわけ。もともとオプチカル合成機っていうのは現像場が所有してたものなの。それで、我々が合成に移った時に、古くなっていらなくなった機械を引き取ってきたんですよ。

向山合成ではオプチカル合成はやらないけど、オーバーラップ(※16)とかそういう撮影に使用していた。合成するにはマスクの雌雄が必ず必要で、撮影の時カメラを使って反転しなきゃならないでしょう。だからオプチカル合成機っていうのは、ムーブメント(駆動部)がものすごいしっかりしているわけ。要するにブレがない。だから、合成した時にピッタリしたものができるわけ。

僕も後から聞いたんだけど、オプチカル・プリンターっていうのは、もともと現像場でオーバーラップ処理とか、そういったことに使う機械だったって。それを合成の機械として使い出す人が出てきて、それがだんだん普及してきた。だからオックスベリー(※17)の機械というのはかなりの新型だったわけです。

三池：最初の『ゴジラ』の時、飯塚さんは美術部であって、合成部じゃないですよ。クレジット上では向山さんが合成として表記されています。当時は、向山さんが合成部のトップで、幸さんも、その時に在籍されていたのでしょうか？

飯塚：いや、幸さんは、僕たちよりも多少早く入ったくらいで、マスクを作って合成する程度は知ってたらしいけど、実際、本格的にやったのは『ゴジラ』が初めてだから。

三池：じゃあ、やっぱり最初の『ゴジラ』がスタートみたいところだったんですかね。

飯塚：うん、そうだろうね。だから、誰がどうやって考えたのかって後で聞かれるけど、意外に単純でね。今考えたら、「あれ、もうちょっとこうすれば良かったのにな」って思うぐらいでね。

三池：もともと合成技術っていうのは、本来は現像場のほうでやるようなことだったんですか？

飯塚：いや、現像場は、焼付けの機械として合成機を使ってただけだから。オプチカルを合成の機械として使おうとしたのは我々が最初だと思うし、合成っていう技術を作り上げたのも我々でしょう。

三池：ただ、スーパーインポーズ(※18)とかクレジット(※19)とか、フェードイン・フェードアウト(※20)といった映像処理は、やっぱり現像場でやってたわけでしょう。

飯塚：それは現像場でやる。もう、素材があればさえすれば現像場で全部やってたわけ。それと、現像場がオプチカル合成機を頻繁に使った時期があっただけでね。アメリカ映画が日本に輸入されるでしょ。でもアメリカの映画会社はネガフィルムを国外に出すことはしないわけ。要するにインターネガ(※21)から作ったマスターポジ(※22)を送ってくる。そのマスターポジをオプチカルにかけてデューブネガ(※23)を何本も起こすという作業を現像場がやってた。そのネガからプリントを起こすから。以前、アメリカの技術者に「日本ではネガを平気で切って編集する」って言ったら、「おまえたち馬鹿か」って言われたよ。(笑)

※15：コンデンサー……コンデンサーレンズのこと。四角いフレームの凸レンズで、マスクやセルを置いて映写機から映し出した映像を反対側のカメラで撮影、合成する。

※16：オーバーラップ……ふたつの画面が重なる、あるいはひとつの画面を消しながら、次に映し出す画面を重ねていく映像技法。回想シーンや半透明の幽霊の描写などに用いられる。

※17：オックスベリー……Oxberry。アメリカのフィルムスキャナ、レコーダーの製造メーカー。1947年創業。

※18：スーパーインポーズ……複数枚のネガを重ね合わせて1枚の写真を得る多重焼付けの技法のことで、映画フィルム上に字幕を書き込んだフィルムを載せて焼付けたことから通常的には映像に重ねる字幕のことを指す。

※19：クレジット……クレジットタイトルの略。映画やドラマに携わった制作スタッフやキャストの役割、名前を表示したもの。

※20：フェードイン・アウト……映像編集技術用語。フェードインは「一色の状態から徐々に映像が見える状態に移り変わる」効果で、フェードアウトは「映像が見えている状態から徐々に一色に移り変わる」効果手法のことをいう。

※21：インターネガ……原版のネガフィルムからプリント原用にコピーしたプリント用フィルムのこと。

※22：マスターポジ……撮影フィルムを現像したものをマスターネガ、それをデューブ(複製)するために反転焼き付けされたものをマスターポジという。通常これらは保存され、マスターネガから起こしたインターネガ、もしくはインターポジから劇場公開用のフィルムが作られる。

※23：デューブネガ……既存のネガから焼き増した複製のネガフィルムのこと。

三 池：システムが違うんですね。

飯 塚：要するに現場で撮ったオリジナルネガっていうのは、大事なものなんだから。

三 池：だから、いじっちゃいけない。

飯 塚：ラッシュフィルム(※24)はオリジナルから起こすけど、後はそのネガからマスターポジにコピーしちゃうわけ。それでオリジナルのネガは、みんな収納、保存しちゃうわけ。我々日本人が平気でマスターネガを切ってつないでることが信じられないわけよ(笑)。だいたいネガ編(集)してたからね。アメリカでもネガ編はあるんだけど、それはデュープネガで編集してたわけ。

三 池：デュープで作業してオリジナルネガはいじらないんですね。

飯 塚：オリジナルでは絶対作業しない。そういう部分は、「ああ、そうだな」って後で納得しましたけど。だから現像場ではデュープを作るためにオプチカルを使ってたんですよ。僕らが東宝でオプチカル合成を日常茶飯事に使ってたら、東洋現像所、今のIMAGICAにいたオプチカル技師がやってきて、「ちょっとお茶でも飲みましょう」って呼ばれるわけ。何のことはない話で、「あの合成はどうやったんですか」って聞くために声かけたんだよ。我々が図解で説明すると、「ああ、そうやればできるんだ」って納得してね。役に立ったかどうかはわからないけど、彼らも情報を知りたかったわけ。だから我々もマニュアルがあってやったわけじゃなくて、「これをこうやったら、こうなるのかな」って想像して、テストして現像してみるわけ。あがってきたのを見て「これじゃだめだから、もうちょっとこうしてみよう」っていう感じでオプチカルの技術者と一緒に開発していったんだよ。光学合成の仕事は線画を描いたり、マスク(※25)を作ったりすることなんだけど、僕の場合はそれだけじゃなくて、オプチカル合成機の使い方から全部やらされたわけ。

三 池：合成における撮影技術のすべてをやっていたってことですね。

飯 塚：それで、親父に文句言ったの。「僕は絵を描きに来てるのに、なんで機械をいじらなきゃいけないんだ」って。そうしたら「お前がやらなきゃ駄目なの」って言われた。後になってわかったんだけど、オプチカルの技術的なことを知らないと画材から何から使う材料も選べないわけ。理屈を知ってれば「こういう材料があれば、こういう画ができるな」って思いつくんだよ。だから親父もあながち間違ったこと言ってたのね。

三 池：それは撮影現場も同じですよ。美術がセットを作る時も、カメラの特性だったりレンズの画角を知らないといけないわけで、ただ飾るだけじゃない。それはやっぱり共通してるような気がしますけどね。

飯 塚：運がいいのか悪いのか、現場から仕上がりの工程までおのずと身についてね。そういう利点はあったと思うんですね。

●空間像合成機を使用した『地球防衛軍』

松野本：『地球防衛軍』はカラーフィルムでありますし、カラーでの光学合成というのは、当時としては画期的だったんじゃないかと思いますが……。

飯 塚：まあね。今はみんな「それは画期的だ」って言うけど、我々の場合、今観ると、もううつむくぐらいの出来で。なんていうか、幼稚な技術だったんですよ。たとえば、ドームから出す光線、それからロボットが出す光線、あれなんか見るとね、もうひどいと思うのね。

三 池：でも、あれだけ光線を撃ち合うような映画を、1950年代によく発想したというか、企画通りましたよね。それまでやったことないのに。

飯 塚：だから、それも、親父さんの発想なのよ。「こういうのを出すんだぞ」って言われたら、やらなきゃならないじゃない。

三 池：最初に企画ありきで、技術的な勝算があるかどうかじゃなくて、とにかくやれと。

飯 塚：そう、やれるかどうかなんて関係ないわけ。それで結果、「なんだこれは！」っていうのはさ、もう何度も平気で言われたからね。『地球防衛軍』で一番覚えているのは、マーカライト・ファープ(※26)っていう兵器から光線出すシーンだね。あれは高度な技術をもってなきゃできないっていうのがわかってたらしくて、やる前から準備して。荒木さんが黒バックを張った水槽の中に、金魚を飼う時に使うようなエアポンプをつけて、そこから出てくる水泡を撮ったんですよ。それを今度は合成機にかけてみたんだけど、マーカライトとの角度がまったく合わないわけ。それでしょうがないんで、空間像合成機(※27)っていう撮影機があって、それにかけて、投影するプロジェクター自体を傾けて角度をあわせて撮ったの。それをコピーして合成に使ったわけ。

松野本：空間像合成機というと、今、IMAGICAに保存されているような撮影機ですね。

飯 塚：そうです。カメラがあってコンデンサー、要するにレンズがあって、その先がプロジェクターになってるんですよ。そこにただ投射するだけだとね、角度が合わないんです。しょうがないから、プロジェ

※24：ラッシュフィルム……ラッシュプリント。撮影されたフィルムをネガ現像し、編集するために使うフィルム(見本に焼き付けられたポジ)のこと。
 ※25：マスク……合成処理の際、フィルムが感光しないよう覆い隠す素材のこと。
 ※26：マーカライト・ファープ……『地球防衛軍』に登場する仮想兵器。巨大なパラボラ状の熱線反射板を備えている。
 ※27：空間像合成機……エアリアルイメージ特殊合成機。A、B、2つのプロジェクターで映像を再生、合成し、中央のコンデンサーレンズに投影、さらにレンズ前でマスクを切って、もう一方に設置されたカメラで撮影、合成映像を作り上げる。
 (本報告書200ページ 第3章3.2.8.3「エアリアルイメージ合成」参照。)

クターごと傾けて角度を合わせるわけ。それで僕がコンデンサーレンズの前でマスクを切って画像を合わせて、マーカライトからパーっと泡が出るように撮影して。プロジェクターを傾げるのに、夜中じゅう「成城寄り」「祖師谷寄り」って方向を指示してたら有名になっちゃった。

確かちょうどこの時、中野昭慶(※28)が助監督部から「お前、ちょっと特撮へ行って手伝って来い」って言われて来たんだよ。それで撮影の手伝いをさせたんだ。夜中に撮影するんだけど、朝になってカメラのゲージ(※29)はいくつだっただけ聞いたら、フィルムのゲージとカメラのゲージの数字が合わないのよ。作業中に居眠りして無意識にコマを送っちゃってたんだよな。

松野本：1コマ1コマ撮影するわけですから。

飯塚：そうです。合成機がおいてあったところは真冬は寒くてさ。照明部から5キロのビームライトを借りてきてそれを暖房がわりに使ってたんだけど、暖かくなると眠くなっちゃう。

松野本：空間像合成機はどこにあったんですか？

飯塚：我々の光学部の真ん中に、ラッシュフィルムを見る部屋があったんですよ。最初はそこにセットされてた。空間像合成機っていうのは、簡単にいうとオプチカル・プリンターをでかくしたような機械ですよ。ただ、真ん中に設置されてるコンデンサーレンズがね、距離があるとどうしても解像度が上がらなくて、後年合成用にいい機械を買うことになったんだけど。フィルムのコピーとか光を焼き付ける程度はこの空間像合成機で用が足りたんだけどね。

三池：マーカライト・ファープの光線は、泡の素材をパースつけて撮ったけどうまく合わなくて、それをさらに投射して、違う素材にしたってということですね。
手描きのアニメーションで光線を描くっていう発想じゃなくて、素材を撮ってそれを使用していたわけですね。

飯塚：うん。僕たちにそんな技術はまだなかったから、それはしょうがないね。

●オックスベリーオプチカル・プリンターの導入

松野本：オックスベリー製のオプチカル・プリンターが導入されたころのお話をお聞かせください。

飯塚：アメリカの本社からオックスベリー自身が来て、1カ月ぐらいで組み立てたの。電気コードが収まっている配電盤の部分が当時は蜜蝋で遮蔽されてたんだけど、日本は湿気が多くて遮蔽していた蜜蝋が溶けてきちゃった。それを見たオックスベリーの技術者が「これは日本の気候に合わない」って、プラスチックでできたようなカバーを考えさせたわけ。だからそれ以降、日本へ輸入されたオックスベリーはちゃんとカバーがあったけど、最初に東宝に来たのはそういう工夫がされてなかった。彼らも日本の気候なんて知らないだろうし、蝋が溶けるなんて思ってもみなかったわけ。

三池：ハリウッドは乾燥気候ですからね。

飯塚：オックスベリーが入った時は「うわあ、すげえのが来た」って思ったの。なぜかという、スリーヘッドだから。

三池：同時に3種類の素材(フィルム)がかけられるんですね。

飯塚：そう。それまではワンヘッド(※30)のせいで空間像合成機しか使ってなかったから。オプチカル・プリンターもツーヘッドしかなくて、スリーヘッドなかったんだもん。

三池：使い方を教えに、誰かが説明に来たんですか？

飯塚：だから、組み立てに来たのはオックスベリー。ただ、これはこうだこうだっていう機械の構造を覚えてくれただけ。一番大事なのは、コンデンサーの部分に焦点を合わせる機能があるんだけど、ファインダーをのぞきながら焦点を合わせるにはチャートを使うわけ。そのチャートでA, B, C、3つのプロジェクターの全部を合わせていくんだけど、それがピッタリと合致することを我々は俗に1対1と言ってたわけ。

三池：そうした調整法は日本人スタッフが自ら考えてやってたと。機械を見れば操作法はわかるものなんですか？

飯塚：要するにコンデンサーレンズを合わせる機能があって、これは大事なんだって言われた。これで合わない、どんな画を一生懸命入れても、きれいには撮れないと。

三池：では、最初はオックスベリーの技術者がきちんと教えてくれたわけですね。

飯塚：もちろん、向こうの技師が教えてくれたということもあるけど、それ以前に、ツーヘッドのオプチカルプリンターを使ってたし、レンズはピシッと合わない絶対、画がきちんと来ないっていうのは、知ってたから。

三池：技術的な理屈はわかってたんですね。

※28：中野昭慶……なかの・てるよし。1935(昭和10)年生まれ。1959年、東宝に入社。本編助監督から特撮班の助監督に転身。1969年の『クレージーの大爆発』で特殊技術デビュー、1973年の『日本沈没』で特技監督となった。

(平成24年度報告書47ページ「2.2.2.1.4.1. 中野昭慶(なかのてるよし) 助監督、のちに特技監督」に記載。)

※29：カメラのゲージ……撮影時に移動したコマ数(フレーム)を表示する目盛りのこと。

※30：ワンヘッド、ツーヘッド、スリーヘッド……オプチカルプリンターにセットされているカメラのことをヘッドと呼称し、それぞれカメラ1台、2台、3台という意味。オプチカルプリンターはカメラ1台のワン(シングル)ヘッド、エリアルイメージプロジェクターを追加したツー(ダブル)ヘッド、さらにビームスプリッターを使用してプロジェクターを追加したスリー(トリプル)ヘッド、さらに4台のプロジェクターを使用したフォー(クワッド)ヘッドの4タイプがあり、プロジェクターの台数が多いほど複雑な合成作業が可能となる。TBSに導入されたオックスベリーのオプチカルプリンター1200はフォーヘッドを搭載した高性能プリンターだった。

飯塚：だからオックスベリーの機械を見た時は、「すげえ!」って感じでね。なぜかという、東野製(※31)の国産オプティカル合成機を『地球防衛軍』の時に使ったら、1回合成すると、当時コピーするインターメディアイトフィルム(※32)っていうのは、膜面がものすごい柔らかかったわけ。それで一回プロジェクターにかけて、「ああ、もう一回やり直さなきゃ」っていうと、もう傷が付いちゃう。そうすると、マスターから全部また起こし直しになるわけ。プロジェクターのユニットのところの刷り合わせがよくないところがあって、構造は同じだから日本の技術でピンはきちんと入るんだけど、やっぱりフィルムが「行って来い」(進めたり戻したり)すると傷だらけになっちゃうわけ。特にインターメディアイトっていうフィルムは、特殊なフィルムなので、要するに柔軟っていうのかな、膜面が柔らかかったわけ。だから1回プリンターのゲートを通ると、もうそこで傷が付いちゃうわけ。

三池：何度も動かさない。

飯塚：だから大変。しかも現像場から上がってくるのは焼き立てのフィルムなんで、ただでさえ柔らかいところ、焼き立てのフィルムをそのままかけると、もっと柔らかいわけ。だから、みんなでバスケットの中にフィルムをほぐして、乾燥させてたんだよ。そんな馬鹿なことやってたんだもんね。

三池：そういう苦労を円谷監督は知ってるんですか?

飯塚：親父、知ってたって、何も言わない。(笑)

三池：そういう技術的なことはちゃんとわかってはいるけど、技術者任せみたいなことですね。

飯塚：うん、まあね。だけど、僕はオプティカル・プリンターを親父がのぞいたの、2回ぐらいしか見たことないもん。のぞいてるんで、「親父さん、ここで合わせてください」って僕らが言うと、「わかってる」なんて言うんだけど、わかってねえんだよ、全然。

三池：フィルムを編集してるような姿は、よく写真で見ますけど。

飯塚：特撮カットは、昔から全部親父が編集してたから。だから必ず、特撮用と本編用って2ロールあるわけ。で、それを挟み込んでいくわけよね。

三池：合成自体は、ご自身であんまりやるようなことはなかったわけですね。

飯塚：最初の発注と結果だけしか、親父は言わないわけ。親父さんはオプティカルの構造は知ってたと思うんだけど、技術者に任せて、口出しはしないという。

三池：細かい苦労まではそれほど、やっぱり認知はしていなかったかもしれないということですかね。スリーヘッドのオックスベリー、オプティカル・プリンター1900シリーズ(※33)が入ったのは作品でいうと『マタンゴ』(1963)の時ですか?

飯塚：なんか、そう言われたんだけど、僕も、はっきりした記憶がないんだよ。それまで僕が見たオプチカ

ルっていうのは、東野製のオプティカルしかなかったわけ。ツーヘッドのね。エーアイ(※34)とビームスプリッター(※35)って、2つのプロジェクターがあって、それで例えば切り合わせ合成をやろうとすると、上部をマスクで覆って下部の群集を焼き付け、フィルムをリバースしてトップに戻して、今度は下部を隠して上部のものを合成するという、そういう方法だった。だから、それがこのスリーヘッドになった時に、もうみんな「うわあー」って歓迎したわけ。なぜかって、ミラー状のプリズムがあって、それを覗くといっぺんに合成されているわけ。スリーヘッドになってもひとつのプロジェクターにはフィルムとマスクを密着しなきゃいけないから、それを合わせるのがなかなか大変だったわけ。だからフォーヘッドでフィルムが全部それぞれかけられるTBSに導入されたオプティカルプリンター1200シリーズはすごいわけよ。あれはうらやましかったね。僕らも欲しかったよね。

三池：合わせるという作業が楽になる。

飯塚：プロジェクターが2つ付いてると、フィルムが全部バラバラにかけられるわけ。真ん中にコンデンサーが付いてるから、マスクとマスクをきちんと合わせやすいんですよ。要するに、ずれがなく合わせることができるわけ。そうすると、次の画に変えてもマスクに合わせてピシッと合わせられるわけですよ。でも、これがスリーヘッドだと、マスクと画を密着してやらなきゃならない。密着したフィルムというのは絶対動かさないわけですよ、微妙な調整ができない。こっちのマスクと画を、このシーアイ(※34)というものに合わせて、合成する状況を作らなきゃならない。でも我々はツーヘッドで一生懸命苦労してたから、スリーヘッドになっただけでも、ものすごく使い勝手のよさを感じたんです。

三池：『マタンゴ』の時だと、すでに円谷監督の作品って、世界的な知名度がありますよね。アメリカから来た技術者も、「円谷のためなら」みたいな感じはありましたか?

飯塚：いや、そういう記憶ねえんだよな。とにかく機械が入れる部屋をあけて「ここに入るんだな」っていうのはみんな知ってて。それで技術者が必死になって組み立てて、だんだん形になってきて「うわあ、すげえ」って思っただけ。それまで僕たちは国産のしか見てないし、あとは向山合成でアクメ社のずんぐりした機械しか見てなかったわけ。だから、オプティカル・プリンターでスリーヘッドで、こんなレールが長い機械なんて見たことなかったの。

※31：東野製……映画の周辺機器を製造していた日本のメーカーである東野精機の製品。円谷英二の考案に沿って日本製のオプティカルプリンターを製造した。

※32：インターメディアイトフィルム……アメリカ・イーストマン社製のデュープ専用フィルム。ポジネガ共に微粒子でネガ目が特殊なフィルムで、複写の際の画質の劣化とフィルムによる画ブレが少ないため光学撮影で重宝された。

※33：オプティカル・プリンター1900シリーズ……アメリカ・オックスベリー社製の光学映像合成機のひとつ。スリーヘッド方式のもので、東宝では1963年に導入、『マタンゴ』から使用されている。

※34：エーアイ、シーアイ……オプティカルプリンターに設置されているカメラアイのこと。

※35：ビームスプリッター……オプティカルプリンターに設置されている光束を分割するプリズム式分光器。これにより、より多彩な合成が可能となる。

三 池：そのありがたみを感じてたのって、撮影所のなかでも室内（合成部）のスタッフぐらいでしょうね……。

飯 塚：そうだよ。細かいので苦労していたやつが、これが入ったら、もう「やったー！」っていう雰囲気だったもん。親父は、いい機械が入ったから、「おめえら、ちゃんとした仕事をしろ」というぐらいだからね。

三 池：撮影現場の人たちとか、多分、わからなかったでしょうね、なんか機械が来たらしいよ、ぐらいなもの。

飯 塚：撮影部のベテランの人たちだって、オプチカル・プリンターなんて覗きにきたことない。僕たちは本当にマイナーな存在で、取材が来たって作業を見せないんだから。作画してるような写真はあるけど、機械が写ってるのはないんじゃないかな。

三 池：合成機械の写真、見たことないですもんね。

飯 塚：だから昔はさ、現場には華やかに取材陣が来て、親父が編集してるところも取材してるんだ。僕たちの部屋は、親父の編集室の奥なの。ここから一切取材は駄目っていう感じ。

三 池：もう出入り禁止の場所なんですね。

飯 塚：東宝の人間だって、僕が何をやってるなんて知らないんだもん。だから後になって「僕たちがやったんだよ」と言っていると、「え、そういうのやってるの？」ってことになるわけ。もちろんテクニクなんかも、向山合成でさえわからないことを、僕たちが考えてやってたところがあるから。だからふたつの画をひとつにしたり、ひとつの画にものすごい効果を与えるという合成のノウハウっていうのは「僕たちが考えたんじゃないか」とって、みんなで言ってたんだけども。

よく、「飯塚さん、あの線画どうやって考えたんですか」とって聞かれることがあるんだけど、どうやって考えたというんじゃないで、フィルムを見てると、「あ、こういう画がいい、ああいうのがいい」とって頭に浮かぶわけ。それで、自分で描いてテスト撮影して、現像して見るわけ。それで「ああ、やばい、こんなんじゃない駄目だ」というので、また作り直す。

三 池：外国映画を見て参考にされたとおっしゃってましたけど、参考にするにしても最終完成画面を見るしかない。フィルムを研究できるわけじゃないですし、ノウハウを映したメイキングなんか当然ないでしょうし、出来上がったものを見て想像するしかないという事ですね。

飯 塚：昔、『十戒』が上映された時に、京橋のテアトル東京に行って10回観たの（笑）。朝から最終回まで、何回も観たの。だけど方法論はわからないわけ。ああやったのかな？こうやったのかな？っていう方法を、自分たちで考えて、それでやったわけ。その結果、「ああ、こういう方法ならいいな。プラスこうすれば、もっとよくなるな」というところにたどり着くわけ。僕たち仕事だからやったんだよってよく言うんだけど、それを、「あれは大変だったでしょう」と言われると、大変だったと言われれば、そうなんだけど、それほど苦にはならなかった。

●特撮技法の研究

三 池：放電タイプのアニメーションの光線とかを作画される時に、たとえば泡を撮った時みたいに、雷状のものを素材で撮るみたいな発想は、なかったんですか？

飯 塚：うん、そういうのはないんだよね。昔は、雷の映像っていうのはムービーでは撮れなかったの。「雷を入れたい」と言うと、我々が作ったわけよ。

三 池：やっぱり手で描くほうが確実だったってことですね。

飯 塚：実際に現場でカメラ回しっ放しにしてピカッと光ったって、ほんの一瞬しか見えないじゃない。映画のなかでの雷はビーっと残像に残るくらいの画じゃないと映像にならないわけ。だから、どんな雷をどう描いたら一番本物に近いかっていうのはそれこそコンテストじゃないけど、みんなで考えてね。その中から「ああ、これだ」とって一番近いものを使ってね。放電光線なんかは、ミニチュアがピャーッと爆発したり、フラッシュがたかれてババーッと光ってるのを映したフィルムに合成するんだけど、要は光線を発するものがあるって、それを受けるものがあるところを思い描きながら描いていったわけだけだね。

三 池：円谷監督が、その昔の『キング・コング』（1933）のフィルムを手に入れて研究したみたいなことを、伝説的に聞いたんですけど。

飯 塚：僕も見せられたもん。『キング・コング』じゃなくて『猿人ジョー・ヤング』（1949、日本公開は1952）。

三 池：やっぱり海外作品の合成シーンを研究することはしていたんですね。

飯 塚：研究したっていうか、参考だね。どういうわけか親父、ワンロール持ってたわけ。暇な時に、「あのな、みんな来い」と言っって集めて、それ上映するわけ。

三 池：上映ですか。コマを分析するようなことはしなかったんですか？

飯 塚：我々がいた合成の部屋の真ん中、空間像合成機が置いてあったところにスクリーンを下ろしてね。昔、東野のオプチカルが入ってた部屋が映写室になってて、映写機が置いてあったんです。そこでラッシュ試写をしてたわけ。みんなに見せる前にこっちが先に見ておかないと、市場に出せないでしょう。だから我々はそこで見て、「あー！」って叫んだり、「やったー」とって思ったり一喜一憂してたわけ。だから、誰にも公開されないフィルムもいっぱいあったわけよ。それを全部プールしてあって、僕が辞める時にも残ってたけど、映画通にすれば大変な歴史的資料になったはずだよ。僕はそんなマニアックじゃないから関係ないけど。

三 池：ついでに聞いておきたいんですけど、結局、合成の仕上げがギリギリになって、映画館に公開直前とか当日に差し替えに行ったみたいな話も伝説として聞くんですけども。

飯塚：それは事実だもん。

三池：ですよ。ということは、今映像でソフト化されているものは、最終版じゃなかったりするわけですよ。

飯塚：現像場で初号試写っていうのをやるわけ。フィルムが上がってすぐ映写するのが初号試写。要するに我々スタッフが見て、「ここをちょっと直そうよ」とか、「この色をもうちょっとこうしてくれ」って、カメラマンやなんかが、現像場に注文する。現像場は、その注文を聞いて新しく焼いた1号が初号プリントとして上げるわけ。0号があって初号プリント、1号になって大量生産になるわけ。現像場も当時は日本全国の映画館用に400本ぐらいプリントを上げてたね。それだけの量だと現像場も間に合わなくなるじゃない。たとえば、我々がやった3秒か4秒の合成カットがやり直しになった場合、そのロール1本まるごと焼き直さなきゃならないわけよ。そのシーンだけつなぐ人間がいて、全部挿入していくわけ。現像場ではネガ編集をする技師というのが、そういう作業までやってたらしいのね。だから特撮映画というと現像場が嫌な顔するんだよ。だってさ、合成カットを5時ぐらいに持っていくとするじゃない。それで「今夜8時に上げてね」って言うんだから。ようやく上げて、「OK、よし、これで差し替えて」って言うころには、もう何本かのプリントは地方へ発送されちゃってるわけ。

三池：その地方版のプリントは最終OKカットになってないわけじゃないですか。

飯塚：だから修整した1巻を、差し替えるように後で送るわけ。ワンロール1,000フィートで、その何巻目を差し替えてって送っていくわけよ。

三池：カット単位ではなく、コストがかかってもロールごと差し替えていたんですか。

飯塚：それはきちんとやってたの。編集ネガっていうのは、現像場が全部保管してるわけだから、何巻目を、「焼いて、すぐ送って」と依頼してた。ところがね、送り漏れた映画館もあるわけ。僕は見たことないけど、ひどいのは、「0号入ってたね」って言われたことあるよ。

三池：円谷さんがこだわって一番最後まで入れ替えしてたのは、日劇といった東京の映画館でしょう。

飯塚：そうそう。都内の映画館は、「そんなみっともないの見せるな」っていう雰囲気になっちゃうから。親父が言わなくても、僕たち技術者が気に入らないから、もう一回やり直してやるわけだよ。それも明日からプリント増版ですっていう時にやってるわけよ。それで上がったラッシュ見て、「あ、これがいい、これに差し替えて」って現像場へ持ってって、そこだけ差し替えて、その何巻目かのロールを全部焼き直すわけ。大変だよ。

三池：大変なことですね。

飯塚：当時はお金があったんだよ。だから我々の技術だけじゃなくて、現像場も含めたそういう周囲の努力があったから完成度の高い作品ができたんだろうね。

●線画とアニメーションと作画合成の違い

松野本：東宝には戦前、線画課という部署があったそうですが……。

飯塚：ああ、ありましたね、教育映画をやってた。

松野本：線画のノウハウというのも光学の作画に導入されていたのでしょうか？

飯塚：いえいえ、まったくない。僕らはね、アニメーションとはまったく違う方法でやらされたんですよ。最初は僕らも、アニメーションだところだよなってやって、親父さんに見せると、「馬鹿野郎、漫画じゃねえんだ！」って言われるの(笑)。

三池：それはまた理不尽な言いようですよ。

飯塚：で、しょうがなくて、放電光線を描くのはどうすればいいのかと考えてたんだけど、そうしたら国立科学博物館にあったんだよ。スイッチを押すとボックスの中で放電するのが。それを見に行かず一と観察して。あれは、すごく勉強になった。放電っていうのは、きれいにピーツと電気が通ってるんだけど、ある時突然ピキッと違った方向へ曲がるんだよ。それが、ものすごく迫力があって、「ああ、そうだ、こういう光線がいいな」と思ってた。

松野本：そういったものを、実際フィルムで撮られたんですか？

飯塚：いや、撮らない。もう自分の目で見るしかないですからね。

三池：目に焼き付けて、帰ってきたわけですね。

飯塚：そうそう。そうやっていろんなものを見つけて、方法を自分たちで考えて、テストでフィルムに見るわけ。「どう?」「面白いな」「あ、これはいいな」とかね。光線を描くんでも単純な光線がピーツと出るだけじゃつまらない。一瞬、激しくピーツという感じで変化をつける。波をつくらないと映画の中で面白くない。だから親父が、「お前ね、映像で同じものを何べんもたらたら流したって面白くない。あるところに来たらバチッとやると『あっ』とお客が驚く。そういうところを作れ。それが映像の面白さだ」って、よく言われたからな。なるほどなって。

三池：まあ、そういう「メリハリをつける」みたいなことは円谷監督の指示なんだろうけど、具体的なノウハウに関しては、飯塚さんが自ら一から編み出しているわけですよ。

飯塚：いや、編み出したっていうか……なんていうかな、単に苦勞の産物だよな。

三池：試行錯誤しながら、テストを何度もやって……。

飯塚：だって、僕たちの場合は、アニメーションと違って卓上で描いたものをその場でバラバラと見て結果

がわかるわけじゃないわけ。それを一回フィルムで撮影して、現像して、見て、「ああ、違う」とか、「もうちょっとこうしよう」というのがわかるわけ。

三 池： 円谷監督に見せる前に、自主的にテストをするわけですね。それを現像所に直接持って行って……。

飯 塚： 現像場に出さないんだ。ハイコン（ハイコントラスト＝白黒）で撮影したら、その現像は、自分たちで自現（自動現像）ができたの。現像液をタンクに入れてガタガタやって。

三 池： 室内作業でできたんですか？

飯 塚： いちいち現像場なんか出してられないもん。自分たちで現像してたわけ。都合よかったのは、下がキヌタ・ラボラトリー（※36）だったから。モノクロ現像やってるから、ハイコン（※37）の現像液をもらってくるわけよ。それを、瓶（かめ）に入れて、自分たちで現像したわけ。

三 池： それで、なんとなく方針決めて、「これでどうですか」って監督に見せて、やりくりしてたんですね。

飯 塚： これなら親父もOKするだろうと思って、やっていくと、「馬鹿やろう、こんなものー！」ってなって、投げられるわけ。

三 池： ひどい言い方をされて、「辞めてやる」って言って（笑）。

飯 塚： もう、「くそっ！もう来ねえ！帰る！」って言って。「ちきしょー」と思いながらもまた会社行くと、親父がね、「あのな、デンチ（飯塚氏の愛称）な、あれ、もうちょっとこうすりゃあいいよな」って、必ず来るんだよ（笑）。それで、「コーヒー飲むか」って言ってね、撮影所の前に「マコト」っていう喫茶店があって、そのコーヒーは高いから僕たちはあんまり飲めないわけ。親父が「コーヒー飲むか」っていう時は、少し妥協してる感じ時なの。だから、親父に「コーヒー飲むか」って言わせるのが、こっちにしたら楽しみだったね。

三 池： アニメーションの場合、フルアニメーションであれば、1秒24コマすべて違う絵を作画しますよね。

飯 塚： そうそう。それと、もうひとつの方法として、サブリミナル効果っていうのがあるわけ。全コマに入れて1コマ置きに入れる。ピッピッピッって光る放電なんかでも、よく見れば1コマ置きに入っているの。なんのことはない、手を抜いて半分しか描かないわけですよ。でも、それが逆に残像的效果でビビビって動くように見えるわけ。

三 池： その後のセルアニメーションの業界のアニメーターたちにも飯塚さんの光線が影響を与えてる部分大きいんですけど……。

飯 塚： そんなことないでしょう。

三 池： テレビは予算や時間がないからフルアニメーションできないわけですよ、いかに少ないコマ数でイ

ンパクト与えるか、みたいところで、やっぱり飯塚さんの影響があつて。それは当時から、わざとコマを飛ばして効果をあげる手法でやってたから。

飯 塚： まあ方法はね、いろいろテストやった結果で、こうだ、ああだって決めてったわけで。だから、「どういう意図で、どういう考えで、こういうのが生まれたんですか」って聞かれても、「これはこうやって生まれたんだ」なんて明言できないわけ。

三 池： それは感覚的だから伝えようがないんでしょうけど。

飯 塚： これは通らねえかな」と思ったやつが、すごい効果的をあげた場合もあるわけ。結果OKであつて、その時良いか悪いかなんて自分では判断できないんだ。その当時はもう勢いで描いてただけなの。

松野本： たとえば、光線が発射されて物にあたつて爆発するというのは実際にコマ数が決まってるわけですが、そのあたりまで何コマとか、そういった計算をした上で作画されるものなんですか？

飯 塚： 僕はよく人に言うんだけど、その光線が入るカットのラッシュフィルムを人よりも倍以上見るわけです。何回も何回も。それで、自分なりのイメージを作っていくわけですよ。たとえば、ここでこうやって光線が入ったら面白いとか。頭の中だけじゃわからない時は、デルマ（ダーマト）（※38）で実際にフィルムに描いていくんですよ。それで見てみると動きがわかるわけです。その動きをもとに、合成素材として紙に描いていく。

光学合成は最後の過程なんでダビングに間に合わなくなるでしょ。フィルムがないと効果さんが音付けできないんですよ。そんな時よく親父が鉄筆でフィルムにピッピッと描くわけ。間をあけて何コマもチャッチャッチャッと（カリグラフの手法で）。そのフィルムを映写すると激しくピッピッピーって光ってるように見える。

あの効果には驚いたね。そのうち親父が、「おい、おまえ、あと頼むわ」って言って、残りを全部、僕が鉄筆で描いたの（笑）。1コマ置きに描くとか、そういうナチュラルなやり方じゃないから、想像がつかない動きが出てくる。

三 池： 本来のセオリーから反しているわけじゃないですか。コマの間を素直につないでいくっていうのがアニメーションの作画法なんですけど。

飯 塚： それが映写された時は、思いもよらない迫力になってるわけ。

※36:キヌタ・ラボラトリー……東宝現像所として1934年12月に発足した東宝系列の機材会社。1959年、キヌタ・ラボラトリーと改名し、撮影所内に現像所を構えてラボ作業を行っていた。現・㈱光映新社。なお、円谷英二の特殊技術課課長室も同じ建物内にあった。

※37:ハイコン……ハイコントラストの略。ここではハイコントラストフィルムのこと。主にマスクやタイトル用に使用される白黒のフィルムだが、堅い特性で使用しづらいため合成作業にはあまり使われなかった。

※38:デルマ（ダーマト）……芯にワックスを多く含んだ色鉛筆。フィルムやガラスなど、通常の筆記用具では書くことが困難なものに使用する。ダーマトはダーマトグラフの略で、三菱鉛筆の登録商標。

三 池：省略とデフォルメが、すごく効果的になってるんですね。

飯 塚：僕は、あの手法から随分学んだよ。常に同じ角度や、同じ方向で追っかけていくと、ビーッときれいな線になっちゃうわけ。でも、あるところで突然違った角度でビーッと来ると、その光線が、ものすごく力があるように見えるんだよね。

三 池：飯塚さんのその作画センスが、実際に日本のアニメーション業界に影響を与え、そのアニメーションが世界に影響を与えてるわけですから。

飯 塚：そんなの知らない(笑)。

三 池：飯塚さんご自身は知らないかもしれないですけどね、相当、影響与えてるんですよ、全世界の光線に。あと、飯塚さんの光線はパース感をつけているのが特徴です。

飯 塚：いや、それはね、絵を習いに行ってた時なんだけど、石膏デッサンをしてたら先生が来て「お前、裏側描いてねえべ」って言われたの。その時は「裏ってどうやって描くんですか」って聞いたんだけど、つまり物がそこにあるということは、空間の中に立体的に存在するということであって、見えてるのは表面なんだけど、その裏側をとらえなければ立体に見えてこないと。立体感というのは重要なものだとわかったわけ。だから、単にケント紙に黒い線をバーッと描いたって平面にしか見えない。奥行きや、向こう側から来るというパースを極端につけて描くというのが僕の考え方だから。

三 池：でも、光線に遠近をつけるっていうのは結構大変なことだと思うんですよ。

飯 塚：うん。だからラインを太くするだけじゃなくて、たとえば波長なんかも手前をバーッと激しい感じに、奥へ行くほどピーッと小さくなるように距離感を作る。僕はこれを極端にやったわけ。それをしないとともともと平面で描いてるんだから立体感なんて、なかなか出ない。「頭の中に立体を再現してそれを描け」って、よくスタッフに言ったんだよ。そうするために、ラッシュフィルムを何回も見直して空間の距離感を立体的に把握するわけ。

三 池：『ウルトラマン』(1966)のスペシウム光線の発射と受けの画があった時に、発射するほうは画面に対して広く広がるし、怪獣に当たるほうは、フレームインして絞り込まれて当たるみたいなね。それはやっぱり、作画した人のセンスじゃないですか。

飯 塚：うん、まあセンスっていうか……仕事だからやったようなもんだ(笑)。我々は平面で描くんだから、せめて立体的にものをとらえなきゃいかんという。それとボリュームね。だから最初のころのスペシウム光線は、真ん中で、密度濃い線にしたんだよ。それで外側に行くに従って密度をバラバラにしてるわけ。そうすると、平面なんだけど立体的に見えてくる。真ん中はワーッと強い光で周りは弱くなっていくっていう感じで。後になってくるとそんなことを考えてる暇もなくなってきたからただ描くだけになっちゃったけど。だから、そういうやり方っていうのは、潜在的に自分がそういう考え方をもってるわけだから、誰に言われなくても自然に出てきちゃうからね。

松野本：作画の際に使う「タップ」(※39)がありますが、あれはアニメーションと同じものを使用しているのですか？

飯 塚：アニメーターが普段使ってるタップと同じです。逃げ惑う人物などに合成する時には移動マスクを使う時なんか、タップで正確にやらなきゃいけない。手描きでマスクを切る時も、きちんとアタリをとらないとおかしい動きになったりして修整しなきゃいけない。でも、光線の場合は方向があってればいいからそこまで正確にやらなくていい。キングギドラの光線なんて、ワイド画面だったんですよごくでかいケント紙に描いてたんですよ。投射台の上にバンと置いて、ビーッとハンドピースで描いて、また新しい紙を載せてビーッと描くわけ。だから、前のコマがどうだったかなんて気にしてない(笑)。フレームの上下がどのぐらいかっていう角度だけを覚えて描いてた。

松野本：几帳面にやらなかったのが、かえって功を奏しているわけですね。

飯 塚：そうなんです。だからみんなが「あれはすごいです」って言うけど、「あれはすごくないよ、あれはトリス(ウイスキー)のおかげだよ」って言ってる(笑)。本当にそのぐらい。でも、アバウトというわけにはいかないけど。方向と空間を頭の中に入れておかないとできないんですよ。我々には真っ白なケント紙しか見えないんだから。怪獣が口から光線を吐くカットなんかは、口のところだけ鉛筆でアタリをとって、そのアタリを重ねて頭をあがったところでビーッと描いていだけだからそんなに難しく考えないね。

三 池：当時の東宝作品では飯塚さんが、ほとんどの光学作画をされてるでしょう。同業者で他にやった方とか、分業してどなたかやっていた人っていうのはいるんですか？

飯 塚：あんまり知らねえんだよな。僕の先輩の幸さんっていう人くらいで。でも、ある日突然、辞めちゃったんだよ。親父のところに二人でラッシュを見てもらった時なんだけど、親父が「あのな、幸くん。デンチ(飯塚氏の愛称)のは荒っぽいけど、迫力がある。君のはおとなしくて、優しすぎる」って言ったんだよ。それがきっかけで辞めちゃったんだよ。僕は乱暴だったから繊細な神経を持ってないわけ。幸さんは結構繊細に描いてたから、アニメーション的に見るときれいなものよ。僕はアバウトだったから。

三 池：ほかに飯塚さんの真似ができるような人はいなかったんですか？

飯 塚：真似する人なんていないよ。いれば助かったんだけどさ。

三 池：じゃあ、ほぼ全部、飯塚さんが手がけられたわけですか？

※39：タップ……動画用紙を同位置に固定するための金属製の器具。日本のアニメーション業界では長方形と丸の突起がある三口タップが主流。

飯塚：もちろん、助手は何人かいたから、僕と同じようにハンドピースで描かせたけどね。あまり計算するなっていうことは言ってたな。フィルムを何度も見せて、ここからここまで光線が飛んでくるぞっていうのを頭の中に叩き込めば、白い紙の上に映像が映ってくると思うわけ。

三池：アニメーションの作画の場合、原画マンと動画マンがいて、原画マンが描いた原画の間の絵を動画マンが埋めていくわけですが、そういうことはあり得ないですね。

飯塚：光学合成の作画の場合、原画っていうのはアタリをとる人。それはたとえば学生アルバイトでも、ここをきちんと合わせて描けといえはできる。

三池：トレースはやらせるにしても、アニメーション自体は、飯塚さんがすべて描かれていたんですか？

飯塚：すべてっていうわけじゃないけど。やっぱり、ほかの助手も僕と同じ思考になってきて、だんだんアバウトになってくるんだよ。きっちりと決められた定規を作らないで、方向性とパース感に注意しろって。教えてたのはそれぐらいだね。

松野本：スケジュール的な問題もあるし、感性でやったほうが効果的というところもあるということですね。

飯塚：そうです。結局、端的に言えば時間がないから、とにかく一人じゃできないわけですからね。

●セルを使った『日本誕生』

松野本：技術もそうですが、昔からやってきて、素材など時代によって変わってきたものというのがありますか。たとえば、セルをこのあたりから使い始めて便利になった、とか。

飯塚：線画を描くのにセルを使ったのがいつごろだったか忘れたけれど……『日本誕生』のラストで白鳥の飛ぶシーンがあるでしょ。あの原画はセルに似たものを使ってます。一昔前のアニメーターが使ってたセルが、当時もあったんだけどね、まだ、セルの原料となるアセチロイドっていう素材が日本にあまり普及してなかったんですよ。大日本セル社というメーカーが、アセチロイドに近いものを作ったっていうんで見に行ったら、透明感があって、薄くていい感じなんです。でも、1メートル四方の大きさのでかいセルで、クリアになってるところは真ん中だけなんです。

松野本：外側はぼやけて透けない。

飯塚：「あ、これはいい」と思ったんだけど、1枚、かなりの値段して。それで、しょうがないんで、その大きな1枚のセル10枚に、100羽の白鳥を描いたわけですよ。どうやるかという、まず紙に1と11、21、って1の単位を101まで描くわけ。それで2の単位も同じように描いていく。それを大きなセルにホワイト絵の具でトレースして10枚のセルを作るわけ。つまり、そのセルに白鳥100パターン動きを描いて作ったんですよ。撮影の時大変なんだけど、1を撮る時に、ほかのやつを全部黒紙を載せて隠して、2というと、1のセルをのけて2のセルに代えて、それでまた2だけを撮る。そうやって

撮った。僕らは1枚に20羽くらいトレースすればいいんだけど、撮影するのは大変だったんですよ。(本報告書204ページ 第3章3.2.8.9「線画合成(アニメーション合成)」を参照)

松野本：あの白鳥の動きは、実際の白鳥の飛びをトレースしたんですか？

飯塚：本物の白鳥をライブラリーとして千葉だったか茨城かで撮ってきて、その動きを1コマ1コマ全部分析したの。そうしたら親父が「ハイスピードで撮ったようにしろ」って(笑)。だから、8コマでバツと上がるところを16コマかけて上がるように描いてるの。あれは大和武尊の化身だから、優雅に飛んでるようにね。だから本物の倍の速度(コマ数)で描いたんですよ。だから白鳥はこんなふうには飛ぶだろうっていう想像で描いたんじゃないで、本物を分析して作ったわけですよ。

松野本：昔、ディズニーなども使っていたロトスコープ(※40)みたいな感じですよ。

飯塚：そうですね。そういう点でもディズニーは、やっぱりすごいと思うんですよ。人間の動きだって、ちゃんと全部実際に撮影してそれをトレースして1本映画を作っちゃうんだから。まあ、お金もあるし、時間もあるんでしょう。

三池：当時、東映(※41)では東映動画を設立して、本格的なセルアニメーションの技術を導入して長編映画を作っています。そういったことに刺激を受けたりもしましたか？

飯塚：刺激というよりね……職責が違うって感じだったんだよな。

三池：やっぱり流派が違う感じですか。

飯塚：彼らのテクニックは、すごいと思うわけ。あの当時のもう、原画描くスタッフ、動画描くスタッフと、今度はそれをセルに仕上げるトレスさんがいて、彩色がいて、という工程ができてるっていうのはすごいと思うんだけど。でも、僕らは、あの技術を、普通の劇映画には導入できるわけじゃないと思ったわけ。ところが、『メリーポピンズ』(1964、日本公開は1965)が来たじゃん。あの時は悔しかったね。「ああ、日本でも、こういうのやりたいな」と思ったよ。やっぱりアニメーションと本当の人間が絡むのなんていうのは、僕たちの夢みたいなものだったからね。

※40：ロトスコープ……Rotoscope。俳優の芝居をカメラで撮影し、それをトレースして動画にする手法。アメリカのアニメーション作家、マックス・フライシャーによって考案された手法で、ウォルト・ディズニーも『白雪姫』(1937)などでこの手法を採用している。

※41：東映……東映株式会社。東横映画、大泉映画を吸収合併し、東京撮影所、京都撮影所を傘下におさめて1951年発足した映画製作、興行会社。徹底した大衆路線のもと時代劇ややくざ映画で人気を得た。平成(24年度報告書62ページ「2.2.2.4. 東映」に記載。)

松野本：東映でも『恋や恋なすな恋』(1962)(※42)とか『大忍術映画ワタリ』(1966)とか、アニメと俳優の合成シーンが描かれる映画がありました。

飯塚：よくね、アニメーションで光を入れるのにどうやってやったらいいんだろうって思ってたんだけど……。当時、円谷にあった線画台もエリアル合成(※43)ができるようになってたんだけど、1回も使ったことないね。入れたのは光だけ。マスクに穴を開けて、線画フィルムをパッパッパッ通すと、ピカピカピカピカって光るんだよ。そんな材料は作ったよ。そのぐらいだ。

三池：じゃあ、東映動画のスタッフとも交流はなかったんですか？

飯塚：ないない。「新しい機械が入ったから見に来てください」って声がかかって東映動画へ行ったら、4本柱の、でかい線画台(マルチプレーン撮影台)が入ったんだよね。ディズニーなんかで使ってる撮影台と同じで背景を4層にして撮れるわけ。一番奥の景色と中間の景色あって、手前にセルを置いて奥行きを出して、アニメーションが立体的に撮れるという。その機械を見に行っただけで、「こんなの大変だよ」と思ったよ(笑)。だってカメラマンが撮影台の上に上がって撮影してるの。僕たちには、こういうカメラは要らねえや、とって。

三池：じゃあ、あんまり影響とか刺激は受けなかったんですね。

飯塚：うん。アニメーターのテクニックっていうのは、やっぱり我々とは違うから。向こうだって、僕たちのやったものをアニメだとは言わないんだからさ。

松野本：光線にしても、実写の一部として作られてるわけですからね。

飯塚：そう。だから我々は、変な話、必要に迫られてやった仕事なんですよ。よく言うんだけど「僕たちのやってる技術なんて、生活の知恵みたいなものだ」って。こうやったら面白いだろうとか、なんでもそういう発想からやればいいんだ。

計算的に並べてできるもんじゃないって。ある時突然に「ん、こいつは面白い」っていうインスピレーションの中から生まれてくるものもあるし、何度も繰り返しやってそこから生まれるものもあるし。それはその時々ケースバイケースだから、マニュアルを作ってそのとおりに入っていくことはないわけですよ。自分の記憶、経験が次へのステップ、変化につながっていくわけです。今はもう自分のやった映像はあんまり見ないけども、昔はやった作品を見ると、下を向いて「ケー」って感じで、もう見たくないわけよ。

三池：やっぱり反省点のほうが目につくという感じですか？

飯塚：「いや、みっともないもの作って、のうのうと、こんなもん出しやがった」と思うわけ。自分自身に腹立つわけ。でも「ああ、あそこはもうちょっとこうすれば面白くなったな」っていう、次へのヒントにもなるわけだ。

三池：じゃあ、ご自身で満足がいったお仕事はないんですか？

飯塚：ないね……。いや、ないことはないけど。みんながね、「面白い、良かったね」って言えば、「あ、良かった」と思う。今みたいに、「あれはすごいです」なんて言われたことないんだから。大体、僕が何をやってるかも知らない奴が東宝のスタッフの中にもいたもん。「何やってんの?」って聞かれたこともあるけど、「お前、今度の映画見ただろう」って答えるぐらいだったよ。

三池：でも円谷英二監督の時代は、おそらくほとんどの技術者が、自分の仕事に対しての誇りとか満足感をもってやられていたと思うんですが、いかがですか？

飯塚：まあ、誇りは、みんな持ってたかもしれない。ただ、自分たちがやって、完成して、作り上げたっていう、その満足感みたいなものはあるんだけど、「これは絶対的に良かった」なんて自分たちで思わないわけ。だから、さっき言ったように、自分のやったのを見るじゃない、見返した時に、「ああーっ」って下を向いたってことだね。

三池：それはもうちょっと時間が欲しかったということですよ。

飯塚：そうそう。それが一番ね。

三池：やっぱり、最後は仕上げパートにしわ寄せがきますからね。

飯塚：だってさ、映画1本、撮影には3カ月から4カ月かけるのに、なぜ僕たちの作業は1カ月もないのか。

三池：当時は1カ月しかなかったんですね。

飯塚：ないんだから。それでちゃんとしたもの作れたって、無理だよっていう。だからやっぱり、悔しいんだよね。だからといって、時間かければいいものができるかっていうと、そうでもないの。さっき言ったように、ほんの瞬間的に、自分が思ったことをダーンと表現して、あとは、そのペースで数をこなすだけよ。だから、結果がすべてOK、いいなんていうものは、ないわけ。今はもうそうでもないけども、昔は自分のやったものを見るとさ、カーッとなっちゃう。親父なんかは自分のやった作品の試写で、ゲーゲーいびきかいて寝てられんだから。

三池：そうだったんですか(笑)。

飯塚：親父は、自分の編集したカットを何百回って見るでしょう。だから、完成したもののなんか見てないのよ。試写会で「誰だ、いびきかいてんのは!」って怒ると、親父なんだよな(笑)。

※42:恋や恋なすな恋……東映東京撮影所製作の映画。監督は内田吐夢。人形浄瑠璃の「芦屋道満大内鑑」及び「保名狂乱」を素材とした内容で、舞台劇やアニメーションの活用が話題となった。

※43:エリアル合成……アニメーション用の撮影台にプロジェクターとミラーを組み合わせた合成機で撮影、合成映像を作り上げる。位置やタイミングのズレが少なく作業が比較的容易であるため、ゴジラの背びれの明滅や放射される光線描写などに使われた。

●東宝の待遇

三 池： 円谷さんと飯塚さんは、親子ぐらいの年の差があったんですよね。やっぱり、かわいがられてたんですね。

飯 塚： どうか、かわいいんじゃないでね……現場のスタッフやなんかは、その場で打ち合わせだとかなんかで親父と会うじゃない。僕の場合は、たまたま編集の部屋と隣り合わせだから、暇になると用もないのに親父が呼ぶんだよ。何の話かと思っていくと、「あのな、今度な」って、全然関係ない話するんだよ。

円谷プロで『ウルトラQ』(1966)が始まった時、親父が「あのな」って言うから、「何ですか」って答えたら、「ちょっと円谷、見てやってくんねえか」って。で、しょうがないから行くわけよ。別に、こっちから行ったんじゃないで。親父が声掛けなきゃ行かないもんな。だって、契約違反になっちゃうもん。

三 池： 東宝との契約者ですもんね。

飯 塚： うん。東宝の分厚い契約書に書いてあるんだもん。だから他社の仕事は一切できないんだけど、でも、親父から言われればしょうがないよね。バレた時は親父に文句言ってくれって言うつもりだったからさ。親父も平気でなんでも言うんだよ「ちょっと見てやってくれ」って。

三 池： そういう形で東宝の技術者が、秘密裏にウルトラシリーズに参加してるわけじゃないですか。背景の島倉二千六さんにしたってね。

飯 塚： 行ったよ、みんな。井上(泰幸)さんと、僕もそうだけど、『ウルトラQ』は無報酬だったんだよ。

三 池： 東宝の賃金で円谷プロの仕事を手伝わされたと。

飯 塚： 我々は年間契約で、特撮映画がまったくない時は、家でごろごろしてたっていいわけ。給料は12等分されて出るし。

三 池： でも、当時はそんな空く時間ないぐらい忙しかったんじゃないですか？

飯 塚： いやいや、だって、1本終われば、次の作品に入るまで少なくとも1カ月ぐらいはあるから。だけどその間、遊んでるのも馬鹿馬鹿しいんだよな。円谷プロでやれば、お金がもらえると思うじゃん。そしたら全然もらえなかった(笑)。こっちはなんだかんだで仕事したのに。まあ、僕たちもあれで報酬もらえるなんて思ってなかったけど。

三 池： そうですか。

飯 塚： とにかく当時は、1年契約すれば、仕事しようとしまいと、12カ月は必ず給料もらえたわけだからね。野球の選手と同じように、毎年、総務部長と金の交渉をするわけ。「今年はこれでやってよ」って契約書見せられてハンコ押してって言われて。「嫌だよ、僕をこれしか評価しねえのか？ 今年の安打数、

僕、これしかないの？」って文句言うんだよ。そうすると、「いやいや、そんなことないんだけど」って。「でも、ちょっとね、上がり額が少ないよ」って言うと、「デンさん、今年からクレジットに載せるから」って言うんだよ。「クレジットに載せなくたっていいから、お金ちょうだいよ」って(笑)。クレジットに名前が載るか載らないかなんて関心がなかった。よくみんなに言われるのは、「なんであれだけの数の作品をやってるのに、タイトルに載ってないんですか？」って言われるわけ。僕にしたら「ちゃんと契約金もらったんだから、いいんだよ」って。

三 池： 僕もずっと不思議だったんですよ。円谷監督の作品でお名前がクレジットされるのは『怪獣大戦争』(1965)ぐらいでしょう。

飯 塚： なんてあの映画に名前が載ったのかわからないんだけど。それなのに、『江分利満氏の優雅な生活』(1963)なんか出ててね。「えー、あんなみともないの、載せないでよ」って言ったんだけど。それくらいで、僕はそういう部分に関心もないし、関係なかったわけ。だから、そんなことで1年間のギャラを安くされて、「あ、そうですか、お願いします」って、僕が言うと思ってるのか！って。僕としては自分の技術を高く買ってもらいたいというのが本意だからね。他の人は不思議がるけど、当時は一銭でも多く欲しかったからね(笑)。もっとも円谷プロの作品に出てないのは当然のことで、契約があるから僕の名前、出せるわけないんだから。

三 池： 内緒の仕事だから公式には出せないということですね。東宝でギャラの話っていうのは会社と直でしょう？ その時に、円谷さんはまるで関知しないんですか？

飯 塚： 全然関係ない。だって、親父自身も契約者なんだから。カメラマンでも監督でも、みんな、おれたちと同じ……形はちょっと違うけど、やっぱり総務に行って、会社の提示する金額に満足しなけりゃ、ハンコ押さないだけだよ。

三 池： じゃあ、円谷さんが「この部下は優秀だから上げてやれ」みたいに言うことはなかったわけですね。

飯 塚： そんなこと、やらないでしょう。ただ、ギャラじゃなくて技術者の立場を上げてやるっていうのを、親父はやったわけよ。若い子がアルバイトでやってると「お前、アルバイトはかわいそうだから、契約社員にしてやるよ」って。最初はみんな臨時雇いだったのが、3カ月、6カ月、1年契約にして。それを会社に否応なしにやったわけ。当時はもう、世界の円谷英二だから、会社は文句言えねえんだよ。そういうことを、やってたらしいって後になって聞いたんだけどね。ギャラの交渉まではやらないけど。ただ、親父は技術者が外へ出るのを嫌がってたわけ。特に、専門職である技術者が、他所へ行っちゃったっていうのは、嫌なの。

松野本： 技術が流出してしまうから……。

飯 塚： そうそう。親父としては手元に技術者だけは置いておきたいという。

三 池： 円谷さんだけは別格の契約金で、スタッフはみんなアルバイトからスタートしたような人ばかりだから、相当安くやってたみたいな印象ですよ。

飯塚：僕が『ゴジラ』で入った時は1日350円。最初の話では280円だったんだよ。それじゃ「やだよ」って言って。だって、ほかでアルバイトすればもっと金になったんだから。交渉の挙句に350円になったの。未だによくわからないのは、アルバイトは10日ごとに金が支給されるんだけど、3,500円のはずが4,000円以上入ってるわけ。「何これ？」って思ったら、残業料がついてたのよ。毎晩、夜中までやってたから。

三池：アルバイトで残業料がつくんですか？

飯塚：だから、それがいい加減なのよ。まあ、当時は会社も金があったんだな。だから、3,500円が10日間でもらう時には4,200円になってるわけよ。それに3掛けると、30日で1万2,000円以上になるわけだよ。当時、大学の初任給が8,000円くらいだったの。僕らは、すごい高給取りになってたんだよ。でも、その作品が終わるとステージにスタッフが集められて、制作のおじさんが来て、「皆さん、ご苦労さんでした。次の作品の時には、また電報で呼びます」って言われて、そこでみんなお別れよ。でも僕がラッキーだったのはね……ラッキーだったのかどうかかわからないけど(笑)、特撮映画の製作が終わるか終わらないかのころに、係長が来て、「デンさん、終わったら次の仕事が待ってるから来て」って言われて美術の背景部に配属されたわけ。次の特撮作品に入るまでそこでホリゾントの背景描いてるわけ。だから、アルバイトのくせに仕事切られたことないんだよ。

三池：飯塚さんがなんでもできるから、各部で重宝したんでしょう。

飯塚：いや、なんでもできるっていうんじゃないけど。とにかく、他の奴は特撮終わると、道路工事に行ったり、なにかしらのバイトやってるわけ。だからよくそいつらから「いいよな、デンちゃん。うらやましいよな」って言われたのよ。別に、おれ、残りたくて残ってるわけじゃないんだよ。ただ、頼まれるから「いいですよ」って簡単に言っちゃうわけ。

三池：現場によって賃金も違うんですか？

飯塚：いやいや、もう、美術課は1つだから。特美(特撮美術)なんて特殊なセクションはないから、美術課所属なの。だから美術課で日当を決めると、その人のところに全部台帳ができてるから、背景に行こうと何しようと、ギャラは同じなわけ。たまたま仕事が続くだけのことで。

松野本：特殊撮影係の係長として末安昌美(※44)さんという方がいらっしゃったわけですが、末安さんはどんな方だったんですか？

飯塚：末安さんはね、最初、総務か何かにあったのかな。

松野本：技術の方ではないんですか？

飯塚：技術じゃないの。まったく事務畑。たまたま特技課の課長か何かで来たので、それで後年、円谷プロの支配人か何かで行ったでしょ。一番最初、特殊技術課っていうのができた時には、当時、稲垣さん(フルネーム不詳)……みんなから“ホリさん”って呼ばれてたんだけど、その人が技術課の課長

だったの。アルバイトの時からみんな知ってる人たちだったから、別に抵抗も何もないし「ああ、あのホリさんが課長か」なんて言ってたの。その後に、末安昌美さんが課長になった。

松野本：実際に絵を描かれていた向山宏さんとはちょっと違う立場なんですね。

飯塚：特殊技術課っていう1つの組織に、向山合成も我々も、みんな一緒に入ってたんです。そのなかで僕たちは光学作画になったの。僕、「なんだよ、光学作画って」って、その名称に文句言ったことあるの(笑)。

松野本：いつから光学作画という名前が付いたんですか？

飯塚：いや、いつからかはわからないけど。僕らは線画、線画って言ってたんだけど、ある時、タイトルに光学撮影、光学作画なんていう名前が付いてて。「光学って何なんだよ」って、よく言ってたの。そんなのが組織立ててできた会社っていうのは、東宝ぐらいじゃない？ 他の会社にはなかったよね。松竹(※45)にオプチカルが入った時、指導に行ったことあるけど。操作がわかるオペレーターがひとりいるんだけど、細かい作業まではわからないから、教えに行ったんだ。マスクまで作ってやってね。結局、それはアルバイトになってるんだよ。

三池：それも、東宝には内緒でしょ？

飯塚：内緒も内緒、そんなのわかったら、えらいことになる。仕事しなくても、松竹のオプチカルのところへ行ったっていうだけで駄目なんだから。僕たちはそんなこと考えてなかったけど、当時、東宝としては技術は「門外不出」っていうことで。円谷親父の権威があるから言ってたんだろうね。だから円谷親父が死んだ途端に特殊技術課っていうのは分解してるんだもん。「あんな、ひでえことねえよな」って仲間内でよく言ったの。だから、特撮は親父の権威でもってたんです。それで東宝も、円谷親父のこと、最後のほうは煙たくなつたんじゃないの？ 親父さん、バンバン言うじゃない。だけど当時は、黒澤明と円谷英二っていったら東宝の救世主だから。

三池：当時の撮影所の様子をお伺いしたいのですが、東宝の撮影所の中の食堂とかに、監督とかスタッフとか俳優とかみんなが集まっていたわけですか？

飯塚：みんな来るよ。全盛期なんて撮影所の食堂、役者であれ何であれ、もういっぱいだったからね。

三池：そこで監督同士が会うと、ちょっと会釈するぐらいの関係なんですか？

※44：末安昌美……すえやす・まさよし。1917年(大正6)年生まれ。1942年、東宝に入社。戦後、経理から特殊技術課の2代目課長に就任した。後に『ウルトラマン』の途中で辞職した円谷プロ・市川利明プロデューサーに替わって、大株主だった東宝から円谷プロにプロデューサーとして送り込まれた。

※45：松竹……松竹株式会社。1920年、松竹キネマとして創立、歌舞伎および映画演劇の興行、製作、配給を行う企業。人情喜劇、メロドラマを得意とした。(平成24年度報告書53ページ「2.2.2.2. 松竹」に記載。)

飯塚：やっぱり監督っていうのは一種独特なんで、控え室で弁当取ったりなんかして、役者やみんなとは顔合わせないようにしてる。

三池：円谷さんと黒澤さんがすれ違う時、どんな反応してたんでしょうね？

飯塚：すれ違ったことあるのかな。だって、世界の円谷英二なんていっても、東宝では黒澤明が天皇だもん。

三池：やっぱりそんな感じですか。円谷さんのほうが10歳ぐらい年上じゃないですか。

飯塚：よく言うけど、黒澤明は東宝のステージのメインストリートを歩くわけ。親父は後ろの裏通りをトコトコ歩いている。でも、親父も気にしていないし、黒澤も気にしていないんですよ。ただ、黒澤天皇ってなると、やっぱりすごいよ。撮影の前日、セット見に来る時には20人ぐらいスタッフがゾロゾロついて来るわな。親父なんて、ついて行く奴いねえもん(笑)。

三池：有川(貞昌)(※46)さんとかは、同行していないんですか？

飯塚：有川さんたちは、ついていくより、自分たちがカメラやら先に準備しなきゃなんねえじゃん。だから、世界の円谷英二だなんて、僕たちは思ってなかったよ。

三池：じゃあ、監督同士は、それぞれの組の現場を覗いて声を掛けたりといったことはしなかったんですかね？

飯塚：ああ、あまりやらないね。黒澤明と本多猪四郎(※47)さんなんか、本当は本多さんが先輩だから、黒澤明も気を使ってたんだろうけど。やっぱりあのクラスになると、影では飲んだりなんかしてたのかもしれないけど、面と向かっては話したりなんかしてたっていうのはあまり聞かないね。監督ってやっぱり個性が強いから、監督同士で話すなんていうのは滅多にないんだよ。

●職人がいた東宝撮影所

飯塚：あのころはね、やっぱり映画産業が栄えていた時代だから。2本立て興業全盛期は、ステージの取り合いだもんね。

三池：東宝は大きいステージはあるけど数が少ないですもんね。あの本数を作ってるのに、よくやり繰り出来たなと思うぐらいですよ。

飯塚：ベテランの製作はやり繰りがうまいわけよ。『地球防衛軍』が入った時、特撮班は夜6時から仕事だった。なぜかというの特撮班に電気使われちゃうから。

三池：特撮は光量が要るからですね。

飯塚：フィルムの撮影速度を3倍、4倍に上げるじゃない。通常ホリゾンで撮影するライトの4倍くらいの光量を使われちゃう。そうすると他のステージが電気使えなくなっちゃうから、昼間は一般の撮影に使って、特撮班は「はい、6時集合」ってんで明け方までやるんだよ。かわいそうにね(笑)。でも、撮影部は明け方までやって家に帰って昼間寝られるわけ。でも特美はみんな寝られないんだよ。次の準備をやらなきゃならないんだもん。でもその頃は僕、特美辞めてたからよかったよね(笑)。

三池：それだけ過酷な労働で、そんなに高い給料でもなかったでしょうに、皆さん続けてるじゃないですか。やっぱり、やりがいがあって、楽しかったっていうことなんですかね？

飯塚：うん、まあね。やっぱり結果が出てくると、楽しくなったり、やりがいが出てきたりということはあるんだよ。「こんな因果な商売に入って」なんて思ったことがみんなあると思うんだ。僕だって、そうだもん。「なんでおれ、夜も寝ないで、こんなことやってんだ」って、そんなこと何度も思ったことあるよ。でもね、そこから抜け出そうとか、別に変わろうなんていう気にならないのは、やらなきゃならない責任感みたいなものが自分の中にあるから。つまらない粋がりかもしれないけど、それで続けてたんじゃないのかな。当時はみんなハングリーなのよ。一銭でも人より余計に稼ごうっていうのが根底にあったから。だから、うちのおふくろなんて、僕が二科会の研究所へ行って、将来、絵を仕事にしていきたいって言ったら、「絵なんか描いて、何になる!」って絵の具の箱を2階の部屋から放り投げられたわけ。それを拾い集めて。

三池：絵じゃ食っていけないということですね。

飯塚：僕は「自分でアルバイトしてやるんだから、いいんだ」って言ったの。それで、ある時、東宝からギャラもらったんだよ。その当時、僕、別にバイトやってたから、封開けないで、おふくろにバンと渡したんだよ。それを、おふくろが見て、「お前、絵を描いてよかったね」って(笑)。あれだけ猛反対してたのにさ。それぐらい、絵を描くなんていうことは、まったくの道楽だと思われてたんだよ。

三池：でも絵描きも映画屋も、当時はあんまりまともな仕事じゃないように思われてたみたいですけど、飯塚さんから見た映画業界の印象ってどうだったんですか？

飯塚：いや、僕は、たまたまデパートの展示や飾りつけを手がけてた乃村工藝社へバイトに行ってたのよ。そこで道具作ったり、ウィンドウディスプレイを作ったりなんかしてたの。そこには、そういう作り物や飾りつけのものすごい名人級の人がいたのよ。「すげえ」って感心してたんだけど、撮影所に行く

※46：有川貞昌……ありかわ・さだまさ。1925(大正14)年生まれ。撮影技師、特撮監督。1953年、東宝に入社。円谷英二の右腕として数々の特撮作品の撮影に従事。『ゴジラ』では特撮パートのカメラマンを、『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』では特技監督を担っている。2005(平成17)年没。(平成24年度報告書41ページ「2.2.2.1.3.1.有川貞昌(ありかわ さだまさ)撮影、のちに特技監督」に記載。)

※47：本多猪四郎……ほんだ・いしろう。1911(明治44)年生まれ。1933年、東宝の前身であるPCLに入社。1951年の『青い真珠』で監督デビュー。『太平洋の鷲』(1953)や『ゴジラ』を監督し、以降、円谷英二とのコンビで多くの特撮映画のメガホンをとった。1993(平成5)年没。

たら、それ以上に「すげえ」って技術者がいたんだもん。初めて撮影所に行った時なんだけど、セットにモルタルの家が建ってるんだ。「うわあ、すげえ、本物建ってるんだ」と思って行ったら、張りボテナわけよ。でも、あの塗料に大鋸屑を混ぜて、それにスプレーで汚しをかけるじゃん。すると、本物のモルタルに見えるんだよ。撮影所はすげえなと思ったよ。

当時は技術者で名人級のやつが結構いたよな。黒澤明が好きだったのは塗り屋さんで、その中に「汚し屋さん」っていたんだよ。汚しをかける名人で、五反田で酔っ払ってホームに落ちて、片手片足切断しちゃったんだけど、黒澤がそいつを拾ってきて汚しかけさせるって。『どん底』(1957)なんかのセットに行くと、汚くて歩きたくないぐらいのセットになってる。やっぱり名人だよな。その人の職業は単なる塗り屋さんなんだよ。要するに壁の色を塗ったりするのが本職なのよ。でも、黒澤明はその人の「汚し」が、ものすごく気に入ってたわけ。だから、「あいつに汚しかけさせろ」って必ず言うの。それぐらいの名人級の技術者はいたよな。

特撮だって、「これ、どこの展示会に出すの?」っていうようなすごいミニチュア作る人がいるでしょ。中の梁から何からバルサ材で全部組んであって、本物の模型作ってるのと同じだと思うわけ。それを効果さんがハサミでバチバチ切り込みいれて、壊れやすいようにするんだよな(笑)。だからそういうね、並外れた技術者っていうのはね、どこの世界でもいると思うんだけどね。

三 池：東宝は特に、いいものを作ろうとする意識が高いですよな。

飯 塚：高いっていうか、まあ、なんだろうね、やっぱり誇りを持ってるんだよ。

三 池：それを許す環境があったということも大きいですよな。

飯 塚：だから、自分たちはこれだけ給料もらったって当たり前だというぐらいの誇りを持ってたんじゃないの。確かに、その技術はすごかったよな。僕の知ってる大道具の田中(喜一)さんという人は、二級建築士の免許を持ってるんだよ。ミニチュアって25分の1とか15分の1で作るのに計算尺を使ってるんだもん。それで計算して、自分で寸法出して図面なんか見ないで作っちゃうんだもん、すごいよ。

三 池：本物に忠実な縮小サイズを割り出してるんですね。

飯 塚：そうなんだよ。大道具さんにきれいに描いた図面を持っていくじゃん。「そんな図面なんていらない! 絵を描いてこい」って(笑)。その絵だけで作っちゃうんだ。

三 池：それはミニチュアに限らず、本編セットだってそうでしょう? 完成させる大きさとデザイン画があればそれで作れる技術を持っている職人さんがたくさんいたんですね。

飯 塚：もう作っちゃうのね。彼らはもう身に付いてるんだよね。黒澤明の『赤ひげ』(1965)の時、階段の下が薬を入れる引き出しになってるわけ。黒澤明は「それ、3つくらい開けばいいよ」って言ってたらしいんだね。それで撮影の前日、黒澤が見に来たんだけど、全部の引き出しが開いたの。それ見た黒澤が「3つ開けばいいって言ったじゃないの」って言ったら大道具の班長が、「監督、何を言ってるんですか。役者さんが、後ろ向きでバツと開けようとした時、どこを開けるかわかんないじゃないですか。その時に開かなかっただら、どうすんだよ」って、黒澤に文句言ったんだって。後でみんなに黒澤が

「僕は、こういうスタッフに恵まれてたから、いい作品ができるんだ」って言ったっていうの。監督を中心にひとつの作品を作ろうとする時に、そのイメージがスタッフたちに浸透してるわけ。彼らはちゃんと心得てるのよ。そんなこと当たり前だから、あらためて「すげえ」とかなんか、思わないんじゃないの。

三 池：それぞれの撮影所によって特徴があって。他社の美術も素晴らしいんですけど、やっぱり東宝がすごく贅沢を許された環境だった気がするんですよ。

飯 塚：許されたっていうんじゃないで、いいものを作るっていう結果を出せるから。監督も、その人の腕を絶対に信頼してるわけ。だから、「こういう材料が欲しい」って言われると、嫌でも用意するんだよ。

三 池：ここで比べるのもなんですけど、東映なんかは昔からすごく時間、予算の制約が大きい中で「やれ」っていう環境だから、相当ハンディはあったと思うんです。

飯 塚：そういう中で作品を作り上げていくほうが、「いい」とは言わないけど……恵まれた環境の中で作るのは誰でもできる。やっぱり少ない予算、少ない材料で、何を、どのように効果的に見せるかとか考えるというのも大事な仕事なんだよ。だから僕は東映は偉いと思ってるわけ。あんな短時間で、低予算の中で、ようやるわと。

三 池：映画が最盛期の時代、ヒットするとシリーズ化するじゃないですか。東映なんか、年間6本とか作ってる作品もあるんですよ。2カ月に1本作るペースでシリーズものを作ってた(笑)。「やけに、これ本数あるよね」って思ったら、1年間に作ってるんですよ。

飯 塚：すごいよ。僕、いつも思うんだけど、今はドラマでも何でも、ラストに「東映」って出る作品が多いじゃない。昔は松竹とか東宝でもテレビドラマをいっぱい作ってたけど、今出てるのは、みんな東映ですよ。そういう映画やテレビ番組を作り続けられるスタッフを抱えて、またスタッフもそれに応えていこうしてるから安心して仕事も出せるわけ。だから「今、映画会社っていうのは東映しかねえな」って、僕は思うんだ。子供ものでも何でも、あんだだけレギュラー番組を作るっていうのは、大きいよ。

三 池：戦隊シリーズは今年で37作目ですからね。

飯 塚：やっぱりさ、30年以上にわたってずっとレギュラーが続くなんていうことは東映以外にないんだよね。だから技術があるだけじゃ仕事は続かない。

三 池：飯塚さんの時代にいいものを作り過ぎたんですよ(笑)。それをみんな目標にしちゃうから、無理しちゃうんですよ。

飯 塚：考えたらテレビで名スタッフになった奴らは、みんな映画界から来てんだよ。彼らは、1週間に1本ってことしか考えてないわけ。もう金を掛け放題なんだよ。僕は当時、そんなに携わってないからわかんないけど、テレビやってた奴らはもう贅沢三昧だもん。僕だって、『ウルトラマン』(1966)の時に「合成カットは35ミリで撮れ!」って文句言ったんだ(笑)。テレビ映画で35ミリなんて滅多に使わ

ないわけ。だけど僕は「合成で16ミリは駄目、35ミリで撮れ」って言ったんだ。だから、そのたびに35ミリを使ってたんだもんな。そういう贅沢さは、やっぱりあったよ。

三 池： だからレベルの高いものができたし、いまだに語り継がれてね、『ウルトラマン』を高画質のブルーレイでまた出しますとか、『ウルトラQ』もカラーにします、みたいに売れるわけですよ、47年も前の作品がね。『ウルトラQ』の特技監督って、松竹の川上景司さんをはじめ、東宝から有川貞昌さん、大映からの場徹さんと、みんな映画の人ですよ。そういうメンバーでやったのが、すごいですよね。

飯 塚： だって当時はいなかったから。『ウルトラQ』から『ウルトラマン』になって初めて、TBS映画社の演出部だった円谷一とか、実相寺昭雄やなんか、みんな来たの。あのころは、みんな若かったから情熱はすごかったから。それを支えるというか、協力するスタッフが、みんな自由に金使ったんだよな。

三 池： いいもの作っちゃったから、後々になってそれが枷になって……。でも、円谷作品を受け継ぐ人たちはその伝統を守って頑張らなきゃって思うわけですよ。近年なかなか毎年連続して作るというのは難しくなっちゃったんですけど。

飯 塚： うん、まあね。それと企画やなんかっていうのも、今はもう時代が違うから、昔の企画じゃ無理だと思うんだよ。でも僕はもう関係ないから(笑)。

●光学作画の発想

松野本： ウルトラマンの変身シーンで、背景が赤く明滅しますが、あのバックの素材は何を使ったんですか？

飯 塚： あれは、いろんなもの入れてますよ。水紋っていうか、水を騒がして撮ったり、それから昔、印画紙を光沢写真に仕上げるのに使ったフェロ板(※48)っていうのもってきて、それをペカペカ曲げるんですよ。暗くしてライトをつけると、フェロ板が拾ったところだけパツパツパツって色が広がるんですよ。そういうのを使ったりしてましたね。

松野本： そういった発想は、どこから出てくるのでしょうか。

飯 塚： 現場で撮影部がフェロ板を使ってるの見て。たとえば未塗装のトタン板の前を車が通ると反射した光が「ボアガア」って不規則な形になるんですよ。フェロ板もそれと同じで、フェロ板に光を反射させてハイスピードで撮ると、きれいに「ホワキューン」って動くんですよ。だから、日常にある変哲のないものから、水を落としてみたり、光を当てて撮ったり、そういう素材は結構撮ってますよ。

松野本： 常にこれ面白そうだなというのを頭に置いて。

飯 塚： 監督なり誰かが発言をして、それを実現させるのは、みんな現場のスタッフなんですよ。ペンライトでピューッとやって、その光の軌跡を真っ黒なバックの前で撮って、いろんな素材に使ったり、そういうのは結構やっていますからね。

当時はみんな、現場で何かやってるうちに、「面白いな、これ」っていう発想からやるのが多いんですよ。最初から「こういう仕掛けで、こうやれよ」なんていう、指令を出す人なんていないですよ。ひとつの素材じゃ面白くないからこれと組み合わせてやってみようとか、その都度、現場で考えていくわけ。だから、僕ら合成とオブチカルは大変なんですよ。何重にもダブらさなきゃならない。

松野本： そうした偶然性の中から思いもよらない映像が物にできるわけですね。そういうところがアナログとデジタルと違うところだと思います。

飯 塚： デジタルっていうのはいろんな操作はできるけれど予想外の結果は出ない。アナログの時代は、やってみなきゃわかんないっていうことが多いですからね。とりあえずやってみて「あ、これ面白いじゃないか、何かに使おうよ」っていう、そういうのが多いんですよ。

よく聞く話だけど、円谷親父が味噌汁を飲もうとしたら、味噌が沈殿してて、箸を入れたらポーンと動いたと。「あ、これは面白い」っていうんで、水槽の中に絵具を流して雲を再現するという発想を得たっていう話があるでしょ。やっぱり何か思いつくっていうのはそんなもんですよ。こうやって、こういう仕掛けをして、こうやって撮るよなんて段取りを踏むような撮影は、最初の頃は少なかつたでしょうね。それと、物には自然に動く、動かすという、自然の流れっていう絶対逆らえないものがあるわけですよ。たとえば煙が下からポオーッと上がるのはいいんだけど、上から煙が落ちるってことはないわけです。どうしようと考えた時に、カメラを逆さまにすれば下から上がるように見える。そういう発想なんですよ。

たとえば水が上ってくるような画を撮りたいんだけど、下から上へ流れるわけがない。だったら斜めにして水を落として、それを撮るカメラを横にすれば、水がビューッと上がっていく画が撮れるわけですよ。特撮はみんなそういう発想から生まれるんですよ。親父がよく言ってたけど「カメラは常に正対じゃないよ」って。映画におけるカメラっていうのは、要するに人間の目ですからね。それを傾けることで違う目線になるわけです。昔あったトリックで、人間が部屋の床から壁、天井を歩いていくのがありましたけど、あれは部屋のセットを回転させて、カメラも同じように回せばいいわけですよ。現場でやってた人間は、そういういろんな発想が出てきますからね。だから、誰が発明したとか、誰が考えたなんていう記録もないし、そういう名称もないですよ。誰かがやったら「あ、あいつは面白い」って、そう思うだけです。

松野本： そういった発想が生まれる余地があるというのも当時ならではだと思います。

飯 塚： 仕事をやってると、いろんな事象の中で自分たちが「どうやったらいいかな」っていう生活の知恵みたいなのが生まれてきて、そこから生まれるんですよ。だから、あらためて今、「すごかったですね」って言われたって、やってる時はすごいなんて思っていない。結果的に言われるだけのことで。だから、あと30年たつと、「三池さんの技術はすごい、世界的だった」って言われるかもしれないんだよ(笑)。

三 池： 最初の『ウルトラマン』のオープニングのシルエットの怪獣とかウルトラマンの原画というか、切り絵

※48：フェロ板……硬質クロムで鍍金し、表面が鏡状の金属板。光沢写真を焼付ける際に使用した。

は飯塚さんが描かれたんですね。

飯塚：切り絵みたいなものだね。白い紙に黒く描いたり……本当は黒い紙に白で描けばいいんだけど。そもそも、あのシルエットはどうして入れたんですか？って聞かれるんだけど、明るい画面にクレジット入れると白スーパー（インポーズ）だから読みにくいわけ。それで誰かが、「じゃあ、あそこに黒い座布団入れよう」って言ったんです。でも、「それじゃ能がねえだろう」って。なんだかわけわかんなくてもいいから怪獣か何か、形があるものを入れようっていったのが最初。だから、僕たちが何も言わなかったらきっとあれは黒い座布団が入ってたのかもしれない。昔は、特にテレビの場合はタイトルを目立たせないとイケなかったからね。明るくギラギラした背景に白字のスーパー入れても読めない。それと、僕は昔からね、ソール・バス（※49）なんかがかかげたタイトルデザインを見てて思ってたんだけど、映画っていうのはタイトルから始まってんだよ。上映が始まるとスクリーンにバーンとタイトルが出るじゃない。もうそこから映画は始まってんだよ。音楽なんかもそこから入れちゃえってよく言うんだ。

三池：『ウルトラマン』のタイトルバックがすごく画期的だったから、その後の円谷プロの伝統になってるじゃないですか。ずっとあのシルエット表現を踏襲するわけですよ。だいたい当時は、オープニングでああいう凝った映像を作るってこと自体、他のテレビドラマではなかったじゃないですか。ただスーパーで人名入れるだけでしょう。やっぱり飯塚さんの発想は時代の先をいってると思いますよ。

飯塚：その発想自体は座布団入れたんじゃみっともないからってところからで。そういうもんじゃなくて、もっと、子供がタイトルからそのドラマの中に入っていけるようにしようってというのがまあ発想といえそうなんだけどね。

三池：『ウルトラマン』は当時の技術の限界もあるし、テレビ予算の制約も感じるところはあるんですけど、47年前にあのクオリティでやってたっていうのは、ちょっと信じられないですよ。合成のレベルも高いです。

飯塚：合成はもう全部、材料は円谷プロで作って、TBSのオプチカルに持っていったの。東宝のオプチカルは使えないもん。僕がね、TBSのオプチカルに行くじゃない。そうするとオプチカルの技師が嫌な顔すんだよ（笑）。すごく面倒くさく注文をいろいろするから。

三池：でもTBSのその技師さんは、他の仕事でオプチカル・プリンターを使ってたんですか？

飯塚：いや、それは知らない。そこらへんの経緯はよくわからないんだけど。TBSでは宮ちゃん（本名不詳）という名前の人がいて、その人がメインでやってたんだよ。だけど僕が行くと「あ、デンさんが来た」って下向いちゃうんだよ。なんでかっていうと、オプチカルって1回で合成すべてを終わらせるべきで、合成したフィルムにまた合成すると僕たちは「孫」って言うてるんだけど、クオリティが落ちるわけ。でも、1回で合成するためには何回かリバーシなくちゃいけないんだよ。材料が3つあるとそれぞれ3回リバーシして焼きこまなきゃならないから、手間がかかる。僕はそういう材料を持ってくるから嫌な顔するんだよ（笑）。

でも、僕だってTBS映画社の仕事も手伝ってやったからね。線画台で、マスク切ってやったりさ。驚

いたのは、東宝の線画台についでベル（※50）のカメラだと、フット（スイッチ）でカチャカチャフィルムを送れるじゃん。でも、TBSのは送れないんだよ。1コマあたりとると、フィルムをかけ直して、また次のコマを写してアタリをとるんだよ。要するに、ミッチェル（カメラ）タイプ（※51）だから。線画台にカメラが2種類ついてて、コマ送りができるっていう機械はベルタイプしかないんだよ。その他の機械はミッチェルタイプだから、もうピンを1回、回して、外して、次のピンを入れないといけない。普通、どのカメラでも必ず、フィルムはパーフォレーション（※52）に送りピンを挿し込んで、グッと送っていくわけ。それで、位置を決めてビッグピン（※53）というのをピシッと入れて、その画を止めるわけ。それが、ミッチェルの場合、1秒24コマのソフトで送るからすごく速い回転で、そうするとモーター入るとピンが止まらないんだよ。でもベルは1コマずつカチャカチャ送って止められる。だからオプチカルの機械っていうのは全部ベルタイプのカメラを使ってるんだよ。ミッチェルタイプの機械なんて、絶対使わないからね。でも、アニメーションの撮影はミッチェルタイプで大丈夫なのよ。要するに1コマずつカチャカチャ送っていく分には問題ないわけ。

僕たちみたいに、パッと送ってそのコマで止めてってやろうとすると、何コマが先に進んじゃって行き過ぎちゃう。フィルムをまた戻してかけ直さないといけない。

だから、ベルっていうのは合成用のカメラには適していたわけ。

三池：それは、今でも見れるような場所はあるんですか？

飯塚：いや、展示はしてないね。日大の地下に機械倉庫みたいのがあって、そこに置いてあるんだよ。いつの日かそこに映画の博物館を作りたいって。一昔前だったら「この機械、絶対欲しいな」っていうオプチカルがあったもん（笑）。

何かのインタビューで線画の話をしてってくれて頼まれた時に、江古田の日大に行くと線画台が保存されてるんですけどって言われて行ったら、性能のいい線画台があったんだよ。そこで線画の作り方の説明をしたんだよ。

松野本：線画台にも、いろいろあるわけですか？

飯塚：いや、そんなに変わらないんですけどね。柱が2本立っててカメラが上がるのと、画板の下にコンデンサーレンズがあって、片側にプロジェクターがあって、同時に撮影できる方式のものもあるですよ。僕が東宝で最初に線画台を使ってた時のものは、1本の柱しかないの。それは昔、東宝の動画

※49：ソール・バス……Saul Bass。1920（大正9）年アメリカ・ニューヨーク生まれ。グラフィック・デザイナー。『八十日間世界一周』（1956）、『めまい』（1958）などの映画のタイトルデザインで知られる。1996（平成8）年没。

※50：ベル……アメリカの映画用機材製造企業ベル&アウエル（Bell & Howell）社の略。

※51：ミッチェルカメラ……アメリカの撮影機製造企業ミッチェル社（Mitchell Camera Corporation）が製造した撮影機。

※52：パーフォレーション……映画や写真など撮影用フィルムの縁に一定間隔で開けられている細長い送り穴のこと。35ミリフィルムの場合、通常1コマに4つ穴があいている。

※53：ビッグピン……コマ撮り撮影をする際にフィルムを固定するピンのこと。

部で使ってたやつなんだよ。柱が曲がっちゃって、カメラを上を上げていくと、センターがどんどんずれちゃうの(笑)。しょうがないから移動させる時は線画台の画板のほうを動かして合わせるわけ。あれは、ひどかったね。でも、その代わりギアのカムが、ものすごいしっかりしてるから、途中の狂いはないわけ。だけど、カメラが上がってくると、上と下と、センターがずれるんだよ。あんな線画台を僕たちに与えるってこと自身が、ふざけてるって(笑)。

松野本：その線画台は、戦前からあったようなものなんですか？ 大石郁雄(※54)さんとかが使っていたような。

飯塚：使ってたやつでしょうね。昔、技研(技術研究所)だった場所に教育映画の部屋があったんだけど、驚いたのは奥の倉庫へ行ったらね、磨りガラスが箱に入っていっぱい置いてあったの。何に使うんだろうって思ったんだけど、その磨りガラスに墨で線画を描くわけよ、

松野本：アニメーションのセルの代わりに使ってたわけですね。

飯塚：うん。それで、カメラの前で光を通すと、黒で描いた線画がちょんちょこ動くわけよ。その磨りガラスが何枚も置いてあったのよ。もう、それこそ戦前の名残りだよ。その時、使ってた線画台を持ってきたんだよ。柱もすぐくて下はがっちりしてるんだけど、カメラを上を上げたら曲がっちゃうんだよ。あれは、えれえ迷惑だったよ(笑)。

●技術の伝承

三池：飯塚さんの後継者育成といいますか、技術を伝承させていくというのも特撮業界にとって今後の大きな課題なんですけど、飯塚さんがデン・フィルム・エフェクト(※55)を設立されて、そこから様々な人材が育って、業界でいろんな方が合成を手がけてますが、アニメーション(動き)という部分での後継者っているんですか？「あいつなら、僕と同じようなもの描ける」みたいな人はいないんですよね？

飯塚：そんなことないと思うんだ。感性っていうのは、個々にみんな違うと思うのよ。一人は丸って言うても、一人は三角だって言う、その個性の違いってものすごくあると思うの。だから、誰々よりも優れた奴はいない、なんていうことはない。

今、デジタルの世界で僕たちがやってた線画をやる奴がいっぱいいるわけよ。中には「おお、おもしろいことやってるな」って僕も感心するような奴がいるわけ。これは伝承じゃなくて、自分たちがやってるうちに、こうやったらおもしろいのできるなって思いついてやる、それがその人の創作なんだよ。だから、その人がすごいとかいうんじゃなくて、確かに最初に方法を考えた人は大変だったかもしれないけど、クリエイティブなセンス、個性は、みんな違うわけだよ。だからその個性をうまく引き出して、その映像の中にうまくのせるっていうのは、注文する人、描く人、それぞれ違うと思う。

三池：特定の技を引き継ぐというより、どんどん変わっていったほうが良いということですね。

飯塚：3人の監督がいたらそれぞれ自分のイメージをもって、1人の監督はOKでも、ある監督は「こうじゃない、ああじゃない」って言うでしょ。

僕は「プレゼンテーションに持っていく時は、3点持っていけ」と若い子に言ってるんだけど、ひとつは監督が言うイメージを具象化したものと、「監督が言うより、僕はこう思うんです」っていうのをひとつ、もうひとつは「こんなもの使えるわけねえじゃねえか」っていうもの。この3点だけ持っていけて。5点も10点も持っていくと逆に監督はセレクトするのが大変なわけ。監督のイメージを具象化してやるんなら、3つ提示すれば十分だ。監督はその中で、「やっぱり僕の言ったイメージのこれだな」って決める。「でも、おまえの言ってるこれも面白いな」って言うかもしれない。でも、「これは絶対使えない」と思ってたやつが、「お、これは面白いじゃないか」って拾われる場合があるんだよ。

そういった駆け引きを僕は円谷親父と常にやってたから。「こんなもの作りやがって!」ってぶん投げられて、次を持っていくと、「うん、まあいいだろう、これで」って言うの。そういう中で、僕達は自分の発想というのを具象化しなきゃならないんだから。

今、よく若い子が「監督にこう言われたんだけど」って、プレゼンテーションしたものをを見せてくれるんだけど、5つも6つも作るわけよ。「お前、そんなに作ることはない。3枚だけ作れ」って言うんだ。3つ作ってけばその中の1つは絶対決まるよ。

自分のイメージをその3つの中に込めて作らないと決まらないから。それを、「こうかな、ああかな」って5種類も6種類も考えたって、選ぶほうの監督は困っちゃう。そこが技術。自分を売る部分を提示して、この中から絶対使ってくれていうくらいで作る。それが大事だと思うんですよ。

三池：飯塚さんが、日本映像クリエイティブ(※56)で若い人たちと一緒にやってらしたでしょう。みんないろいろ聞きに来たりしたと思うんですけど。

飯塚：それが聞きに来ないんだよ。最初はね、もうなんか僕が神様みたいになってんだよ。

三池：ああ。もう巨匠過ぎて、みんな口も聞けない感じですか(笑)。

飯塚：仏様じゃねえかと(笑)。僕が若い奴の後ろに立つじゃない。そうするとものすごく緊張するんだよ。部屋、狭いんだけど、僕が歩くと壁にへばりついて僕を通そうとするんだよ。「お前、やめろよ」って言ってんだけどさ。

三池：でも合成業界でいえば神様みたいな人ですから(笑)。

飯塚：古くから長くやってるってだけなんだから。たまにさ、見てて面白いなって思うと、「おお、いいね」っ

※54：大石郁雄……おおいし・いくお。1901(明治34)年生まれ。松竹蒲田の字幕書きから独立、昭和5年、大石線画映画社を設立し漫画映画作家となった。その後、東宝の前身PCLに吸収され同社の第1回作品にして日本初の本格トーキー漫画映画『動絵狐狸達引』(1933)を手がけた。東宝では漫画映画係の係長および技術部特殊技術課線画室室長を担っていたが、応召、1944(昭和19)年戦死した。

※55：デン・フィルム・エフェクト……1972年、飯塚定雄氏によって設立された光学合成を専門とするポストプロダクションの会社。創立メンバーに中野稔、高野宏一らがいた。

※56：日本映像クリエイティブ……16ミリのフィルム合成を専門としていたチャンネル16、映画工房を経て、その業務を引き継ぐ形で1996年に設立されたポストプロダクション会社。

て、僕、言うじゃない。すると喜ぶんだよな。

ある仕事の時、デジタルのスタッフが、奥のほうから物がビューッと飛んでくる画を作ってるんだけど、パースをつけて奥のほうの小さく見えるところからその物の形を一生懸命作ってるわけ。だから、「馬鹿やろう、お前、こんな遠くから来る物は、最初は点でいいんだよ。点がずっと来て、迫ってきたところでパワー大きくして、光らせたほうが迫力あるんだ」って言ってやったんだ。そのとおりにしたら監督がチェックに来て「おお、面白いね」ってOKが出て。そのスタッフもしてやったりで、僕のほう見てニコッと笑ってさ(笑)。

三 池：そういうことが技術の伝承だと思いますよ。

飯 塚：そういうふうに、僕はほんのちょっとのアドバイスしかない。「こうしたほうがいい、ああしたほうがいい」ってことは、絶対言わないわけ。その人の持つ個性があるから。僕は、その感性とか個性に対して、「こうじゃない、ああじゃない」って言いたくない。ただね、余分な無駄な労力はやめろって言うんだ。モニターの中で小さくしか見えない物を一生懸命作ったって、見てるほうはわからないって言うんだけど、今の子は真面目だからね。だから、デジタルで時間がかかるっていうのも、おかしいな話だと思って。あんな便利なものなのに。

三 池：そうですね。映像を作り上げるのは楽ですよ。

飯 塚：楽だよ、もう腹立つくらい(笑)。技術とか機械は我々が使ったのは古くて、アナログだったけど、今デジタルになっても機械が違うだけだと思う。映像を作るにはどういう方法でどういう画を作るかというのはクリエイティブな部分は機械が変わっただけで、今の技術者は我々よりすごいことをやれる人間はいっぱいいる。我々は手作業だったから手作業は価値が違うって人もいるけど。でも、今のデジタルの合成技術なんか見ると腹が立つね。

パッとできるっていうのは機械が最新のものですよ。だから我々が一生懸命段取りを作って機械を作って利用したりっていうのは今映像ソフトの中に全部入ってる。ぼかしたいとか、これをこっちに移動したいとか、そういったことが即座にモニターの中でできてしまう。それを見てると腹が立つ。逆に今のクリエイターが考えた映像は僕達より数段にいいものが出てきて当たり前だと思う。

三 池：飯塚さんの時代の苦労は、今の時代には想像もつかないほどだったと思います。それにしても監督に向かって「馬鹿野郎」なんて言う若者は今時いませんよ。(笑)

飯 塚：「明日から来なくていい!」って言われるもんな。でもね、日クリ(日本映像クリエイティブ)でも、監督に、盾突くわけじゃないけど、意見を言ってる奴も中にはいるよ。そういうことが必要だと僕は思うんだよ。自分のイメージと監督のイメージを合致させるっていうのは、そういったディスカッションから生まれてくる部分が多いんだよな。

三 池：そうですね、間接的なやりとりだけではなく、面と向かってぶつかり合わないだけでもいいですね。

飯 塚：なんでもすんなりOKって言うんじゃ面白くないし。でもまあ、機械も変わったんだし、これからやってくる人には頑張ってもらいたいね。

第3章

特撮技術解説



第3章 特撮技術解説

3.1 本解説について

【執筆：三池敏夫】

前年度の調査報告書で述べたとおり、国内で特撮の役割を認識させたのは戦争映画であり、世界的な名声を得たのは怪獣映画によるところが大きい。その二本柱を中心として特撮技術は磨かれ発展したが、ジャンルにおける現場的なノウハウの差はなく、ミニチュアや造形物を製作し、それを撮影するための特撮独自の職能が生まれた。

今回、オーラルヒストリーでもお話を伺った飯塚定雄氏のご厚意により、当時の特撮技術をわかりやすく解説したイラストを掲載できることとなった。飯塚氏は1954年「ゴジラ」の撮影途中から1956年「空の大怪獣ラドン」まで東宝撮影所の特殊美術スタッフとして現場を経験し、その後円谷監督の誘いで室内班へ異動し、長年に渡って光学合成、光学作画の分野で大きな足跡を残した方である。

ここで示されたテクニックは分業された専門職それぞれで培われた技法の中のごく一部にすぎない。特撮技術は各社の秘伝の技術だったこともあり、過去に特撮テクニックを体系的に網羅する技術書は存在しない。偉大な作品を支えた撮影技法を紐解くことは今後の大きな研究課題である。

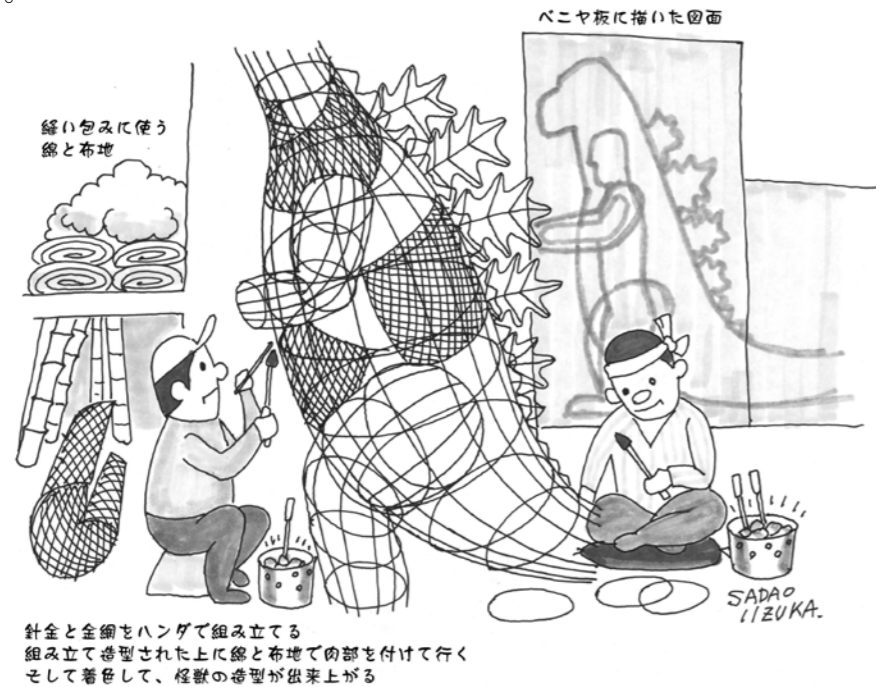
3.2 特撮技術解説

【執筆：氷川竜介・三池敏夫】

3.2.1 特殊美術(造形)

3.2.1.1 怪獣造形

デザイン画をベースに人が入れる状態を想定した実寸図面を作成。全体は金属で整形しながら造形していく。呼称は「縫い包み(ぬいぐるみ)」「着ぐるみ」「スーツ」など時代で異なり、怪獣やヒーローの形状により造形方式は異なる。



怪獣の縫い包みを作る造形スタッフ

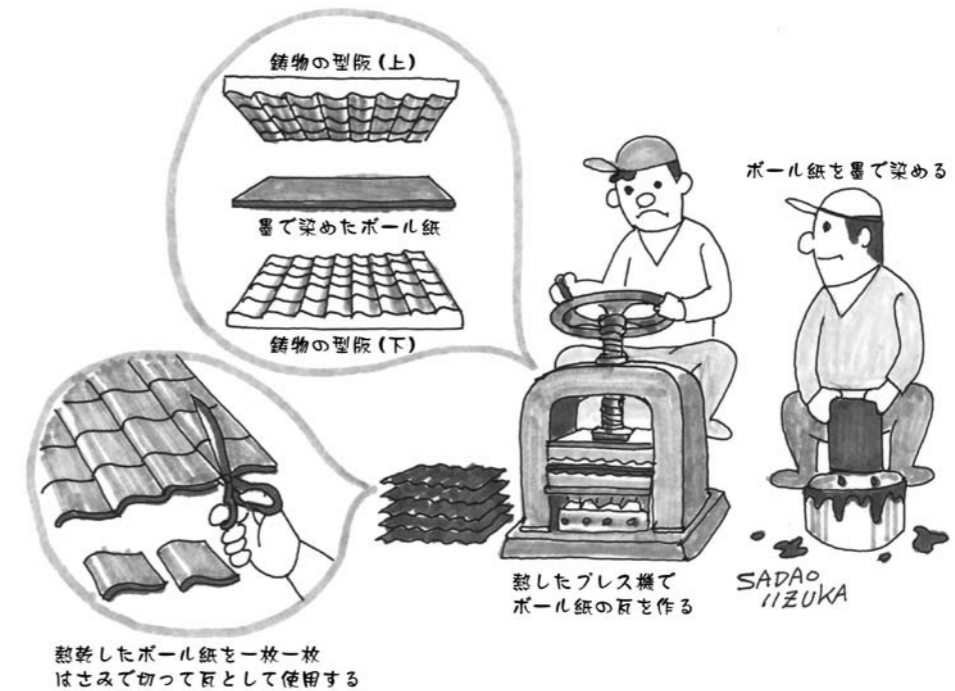
3.2.1.1 ビル、家屋の制作

怪獣が暴れる舞台に置かれるビルや家屋をミニチュアとして制作する。



精巧なミニチュアの家屋を作る大道具のスタッフ

家屋の詳細を作りこむ美術テクニックの一例。「ヒートプレス」という手法で突風に飛ばされる瓦を成形している。



風で飛ばされる屋根瓦を作る大道具のスタッフ

ビル造形の一例。コンクリートは石膏で制作する。この図は怪獣周辺に配置され、壊される仕掛けを入れる前のビルの例。

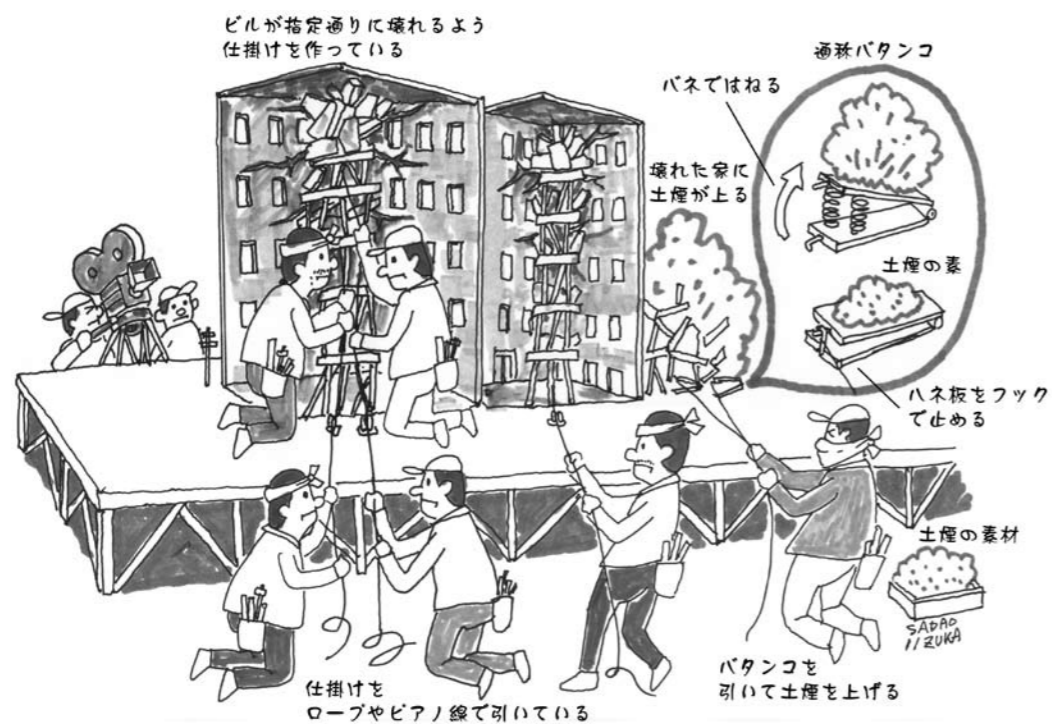


石膏でビルのミニチュアを作る石膏造形のスタッフ

3.2.3 特殊効果(火薬)

3.2.3.1 破壊の仕掛け

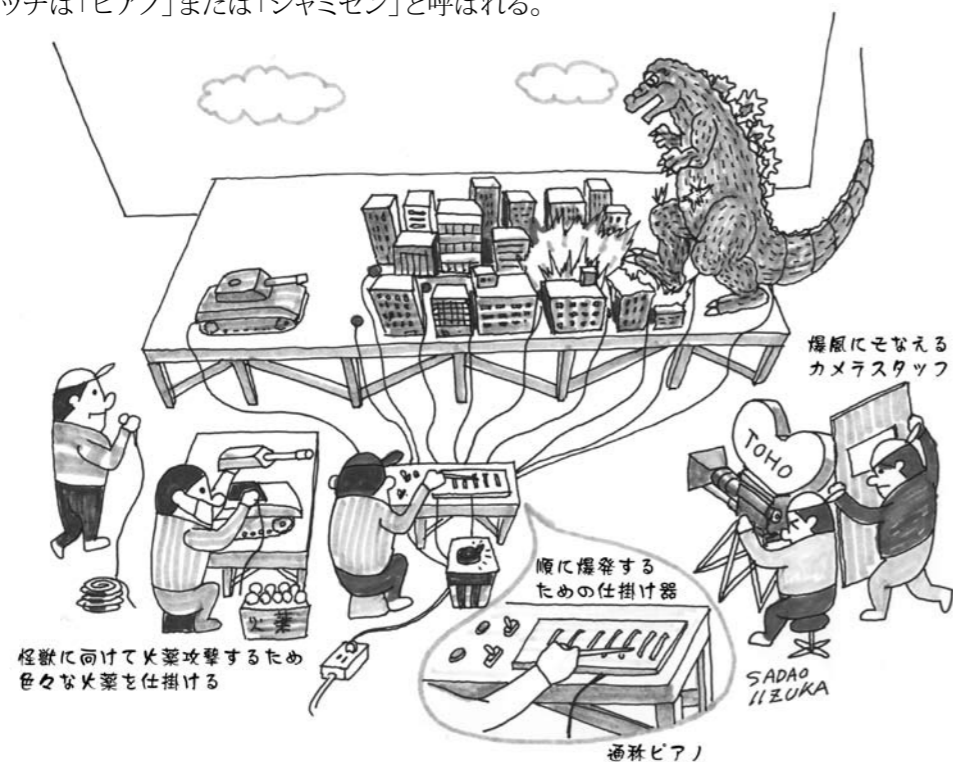
特撮ステージの破壊されるミニチュアや倒壊する木には仕掛けが施されている。



石膏のビルや家屋のミニチュアを壊す特殊効果のスタッフ

3.2.3.2 発火・爆発の仕掛け

発火、爆発には火薬を用いるが、その点火には電気が使われ、オペレーターが目視でタイミングを合わせる。点火スイッチは「ピアノ」または「シャミセン」と呼ばれる。



攻撃や爆発を仕掛ける火薬効果班のスタッフ

3.2.4 操演

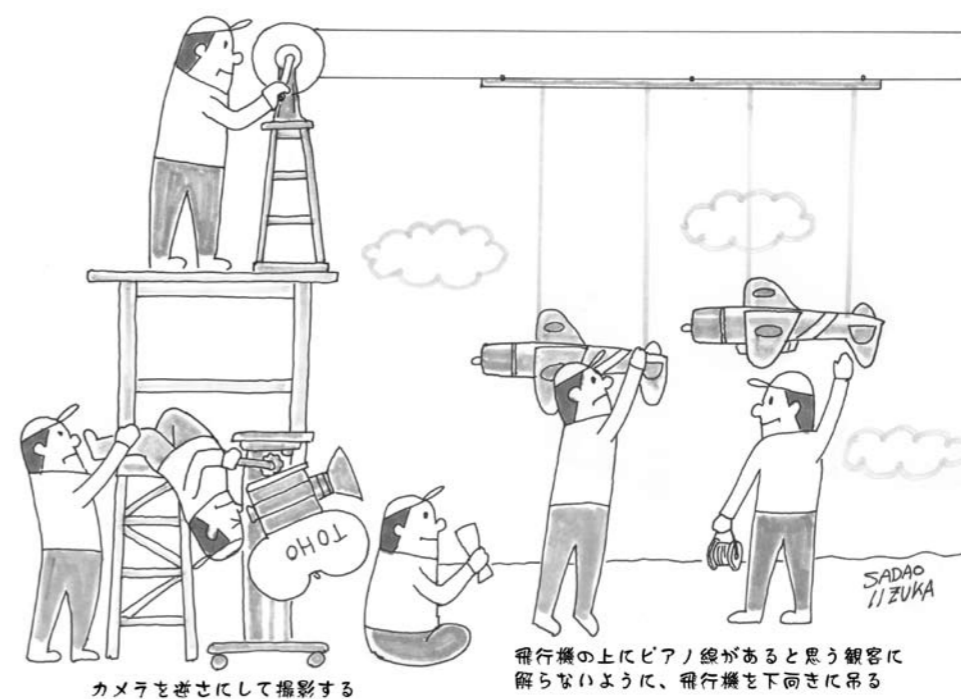
3.2.4.1 ワイヤーク

俳優の演技によらない動きはピアノ線で操作される。カメラに写らないよう色を塗り、照明の当て方も線が光らないよう工夫される。



ピアノ線を見えないようにするスタッフ

観客が吊ったピアノ線を探そうとするため、あえて天地逆転で撮影されることもある。引っ張り線を移動させる『巻き取り』はフィルムのリワインダーを改造したもの。

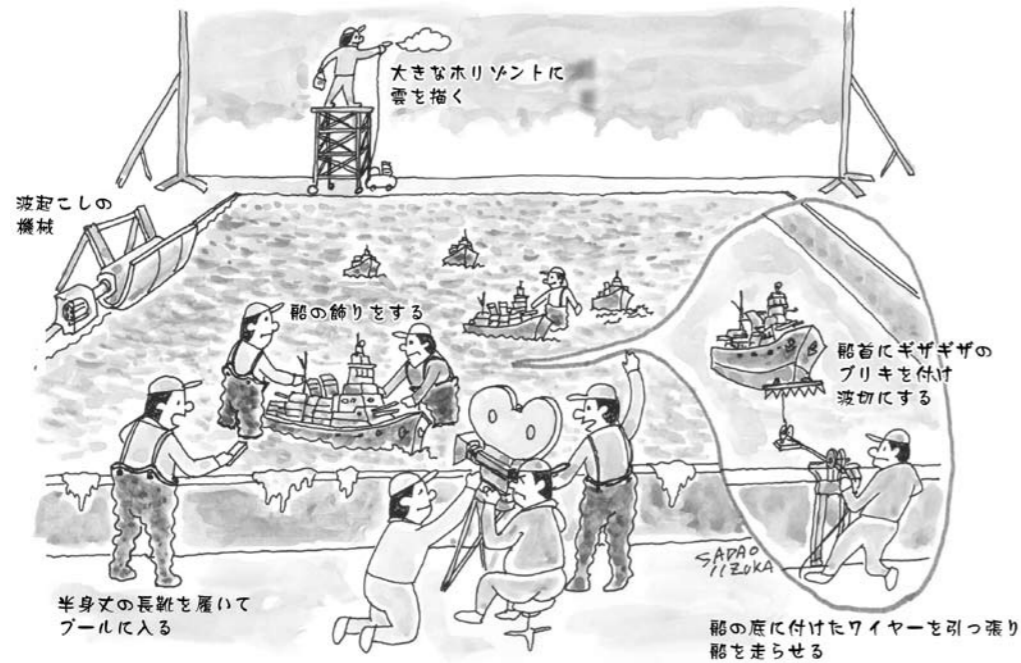


ピアノ線を解らなくする撮影方法

3.2.5 水を使う特撮

3.2.5.1 プール撮影

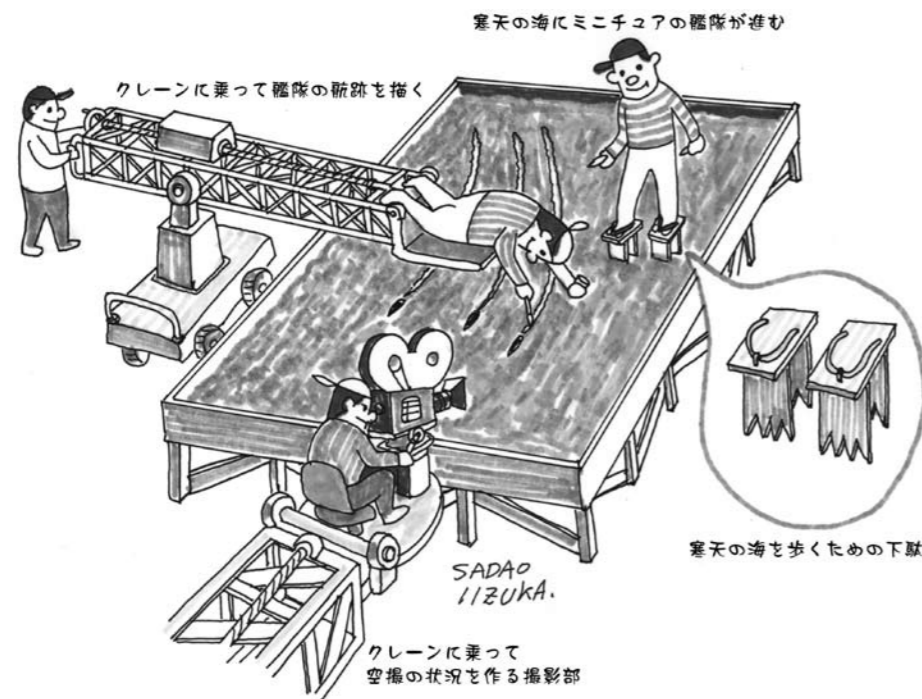
海を表現する場合は撮影用のプールを使う。かつて東宝撮影所には「大プール」と呼ばれるインフラ設備があり、水面・水中に関するさまざまな仕掛けがパーマネントセットとして常設されていた。これを利用してさまざまな海や湖のシーンが撮影された。



大プールで艦隊の撮影をするスタッフ

3.2.5.2 寒天の海

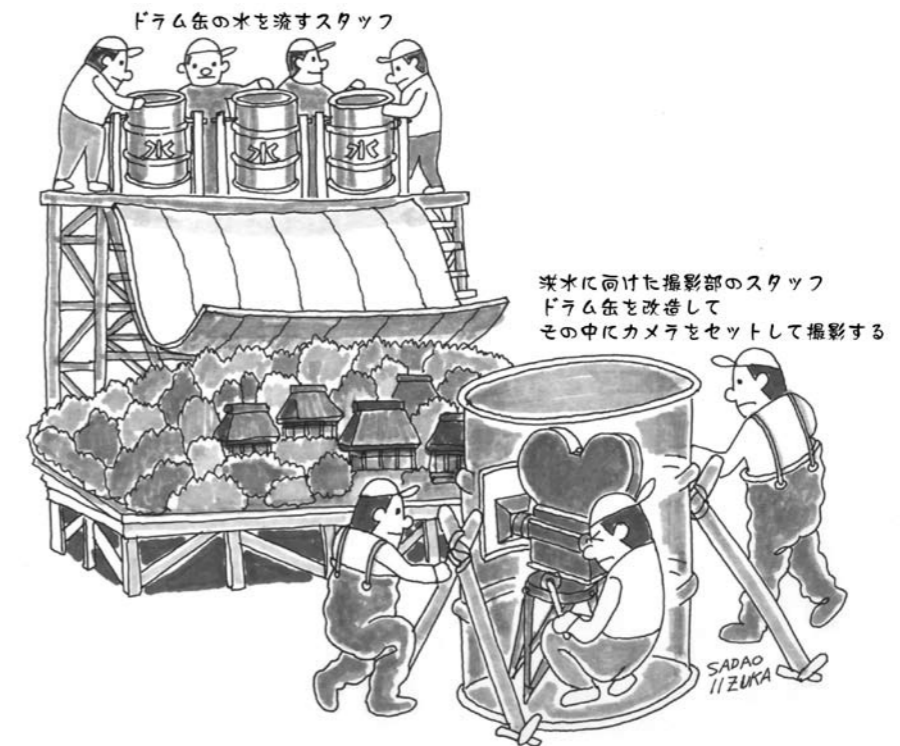
連合艦隊が大海原に行くシーンでは、水面の代わりに「寒天」が使われる。白い航跡を絵の具で描き、ライトを当てて表面をキラつかせることで、大きな海面が表現できる。



寒天の海に艦隊の航跡を描く特美スタッフ

3.2.5.3 水落とし

鉄砲水や洪水の表現には「水落とし」と呼ばれる仕掛けが使われる。高い台座を組んでドラム缶に水を充たし、一気に落下させる。

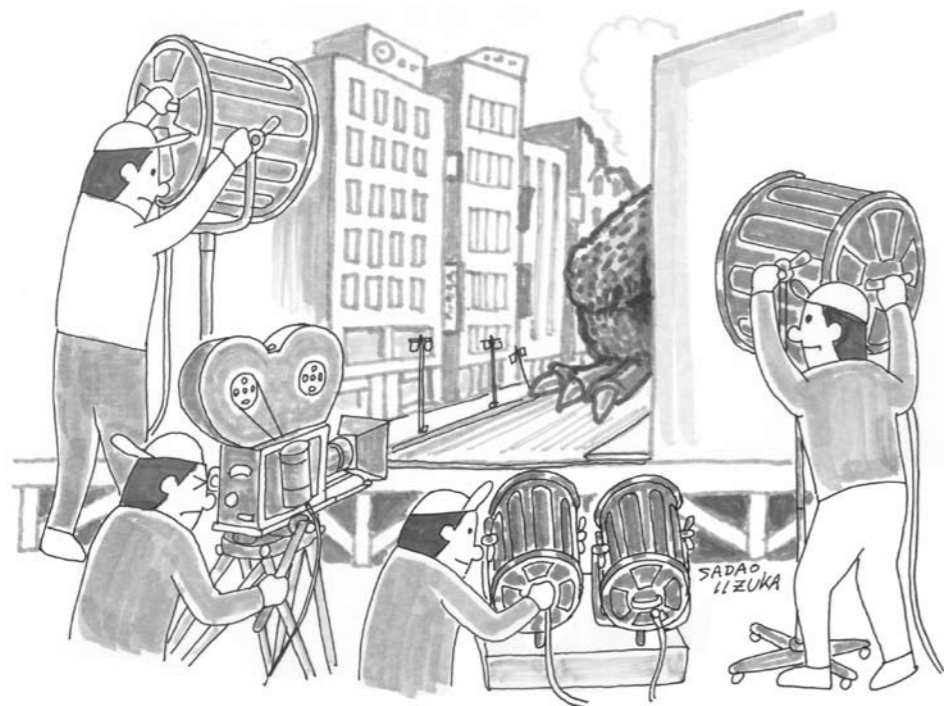


洪水で流される町の仕掛け

3.2.7 照明

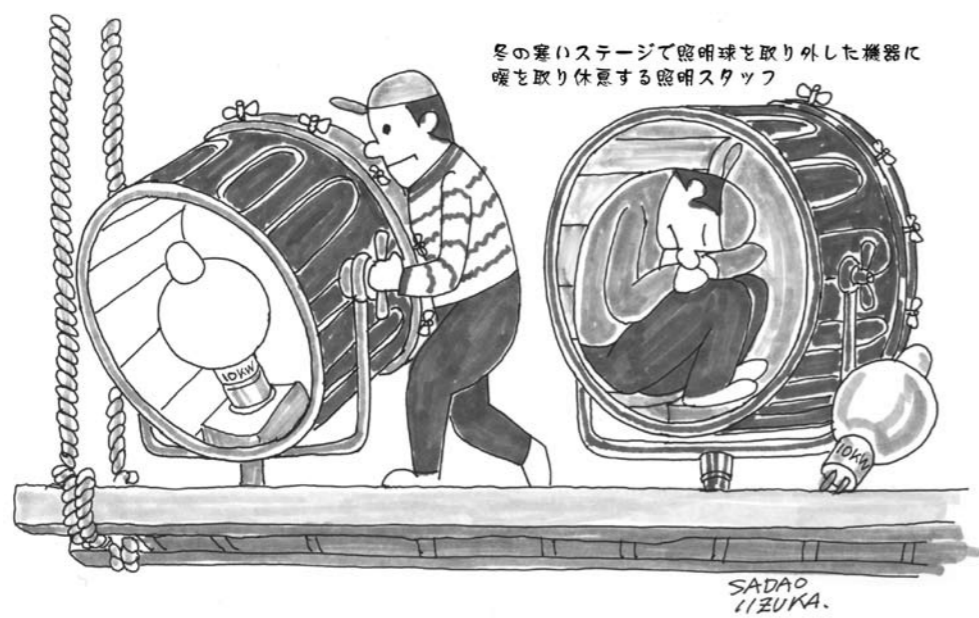
3.2.7.1 ライティング

複数のライトで被写体の奥行きや立体感を出し、演出の要請に応じて感情を表現する役割。「光と影の芸術」である映画ならではの役割。



街のミニチュアや怪獣に繊細な照明をするスタッフ

撮影ステージではスタンドなどで地面に立てたライト以外にも、天井近くにライトが多数置かれ、複雑かつ繊細なライティングを可能としている。



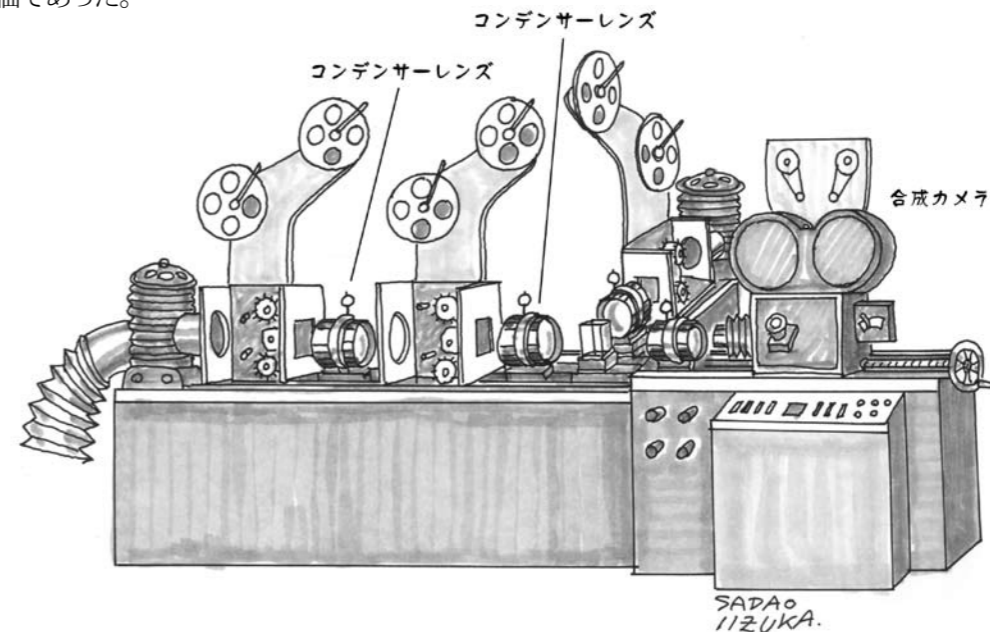
冬の寒いステージで照明球を取り外した機器に暖を取り休憩する照明スタッフ

照明スタッフの休息

3.2.8 ポストプロダクション(合成、編集)

3.2.8.1 オプティカルプリンター

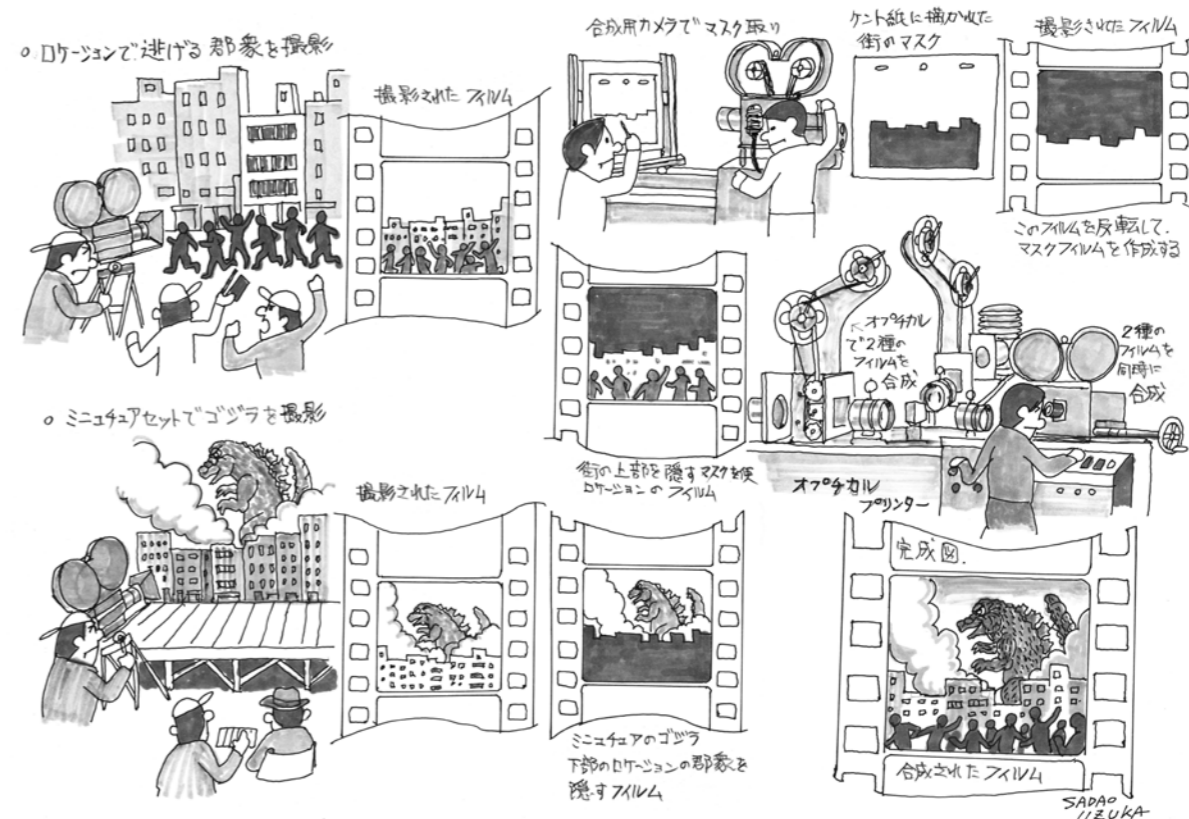
複雑な合成をおこなうため、合成する素材を投影する映写機と画像を撮影するためのカメラを組み合わせた機械。素材フィルムとマスクになるフィルムを複数同時にかけられる機械は高い光学的精度が要求されるため、非常に高価であった。



すべての合成に使われるオプティカルプリンター

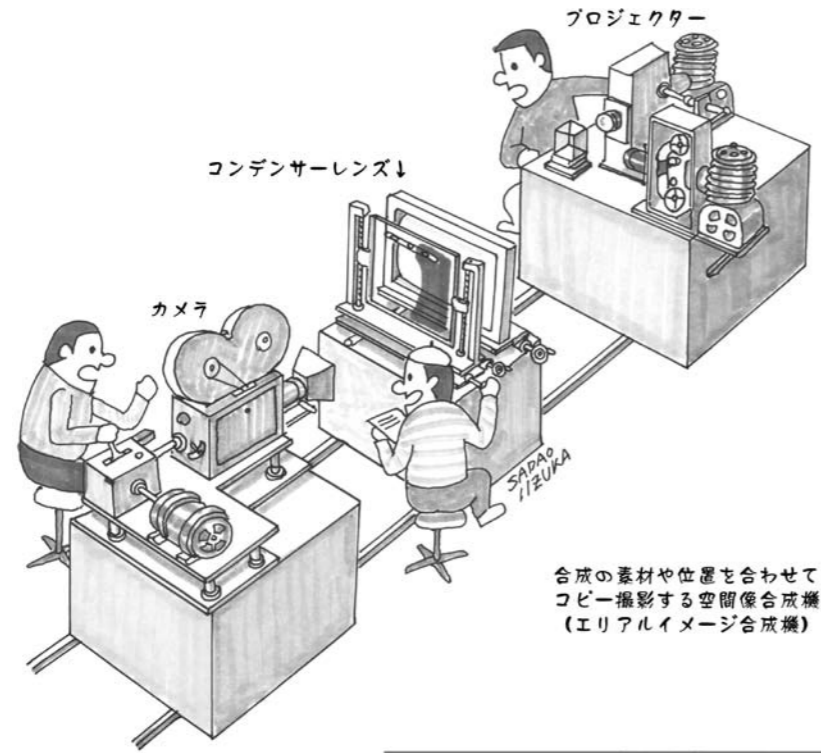
3.2.8.2 マスクによる合成

フィルム上で合成をおこなうためにはマスクによって未感光部分を作製し、フィルムを巻き戻して今度はすでに感光している側をマスクして再撮影する。



3.2.8.3 エリアルイメージ合成

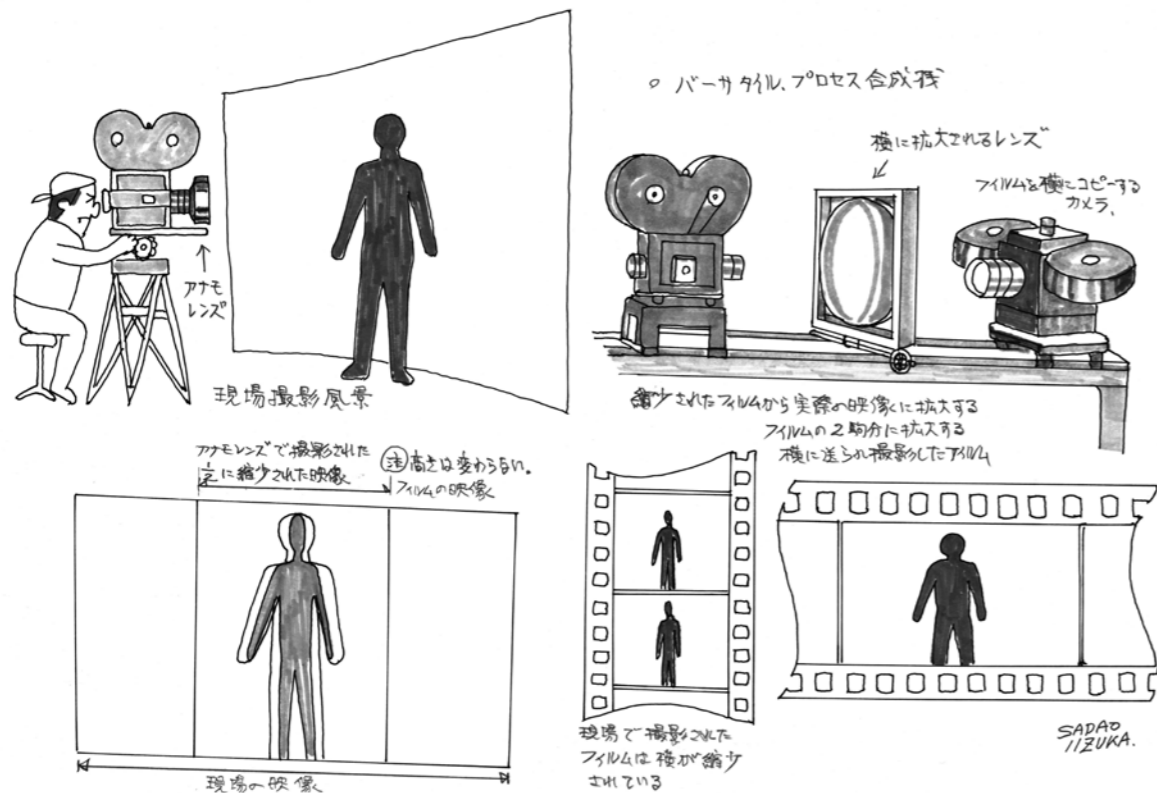
プロジェクターで投影した像をマスクで覆い、カメラで再撮影しながら合成する方式。「空間像合成機」とも呼ばれる。



エリアルイメージ合成機を使った合成撮影

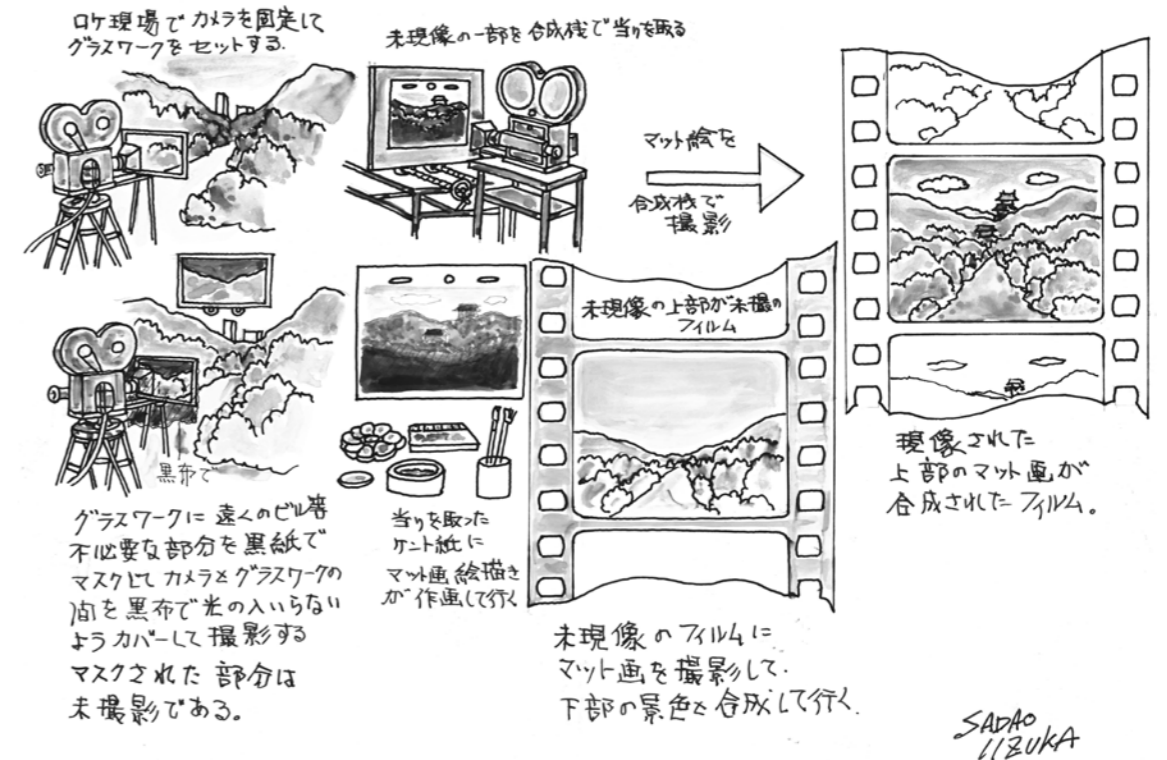
3.2.8.4 パーサタイトルプロセス合成

映画がワイド化してスコープサイズになった初期、そのまま合成を行うと粒子密度の不足で合成画像が劣化するため、フィルムを横送りとして合成を行った装置。



3.2.8.5 グラスワーク (現場合成)

映画の黎明期から存在する初歩的な合成技法。ロケ、セットを問わず、カメラの手前に透明なガラス(グラス)を置き、マット画で描かれた風景を合成するテクニック。



3.2.8.6 スクリーンプロセス (現場合成)

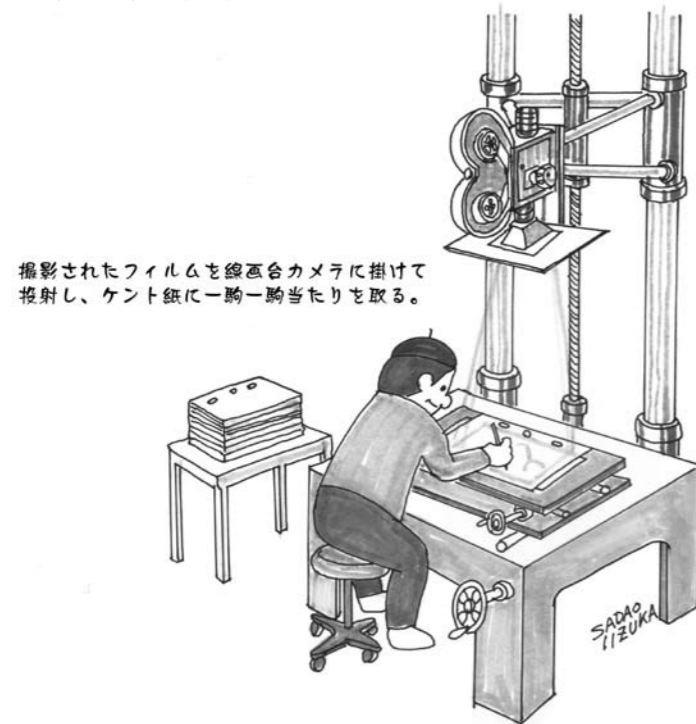
映像をスクリーンに投影し、俳優がその前で演技して再撮影することで合成する技法。投影を背後からおこなう方式をリアプロジェクションという。



スクリーンプロセスで車内を撮影するスタッフ

3.2.8.7 マスク作成(当たりとり)

ポストプロダクションで合成を行う場合、合成マスクは撮影済みフィルムを投影することによって描かれる。その外形をアタリ(当たり)と呼ぶ。



線画台カメラで当たりを取る光学作画のスタッフ

3.2.8.8 アニメーション作画

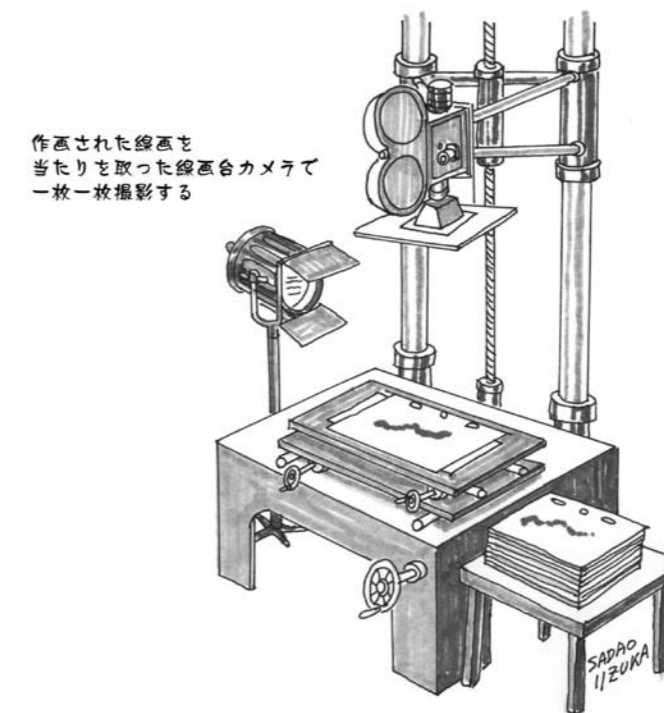
怪獣の光線などを合成する場合、当たりに基づいてアニメーションによる線画が作画される。通常のセルアニメーションと同じようにタップ(固定金具)で止めた紙に一枚(一コマ)単位で描いていく。最終的な合成素材には厚手のケント紙が使われる。



ケント紙に線画を描く光学作画のスタッフ

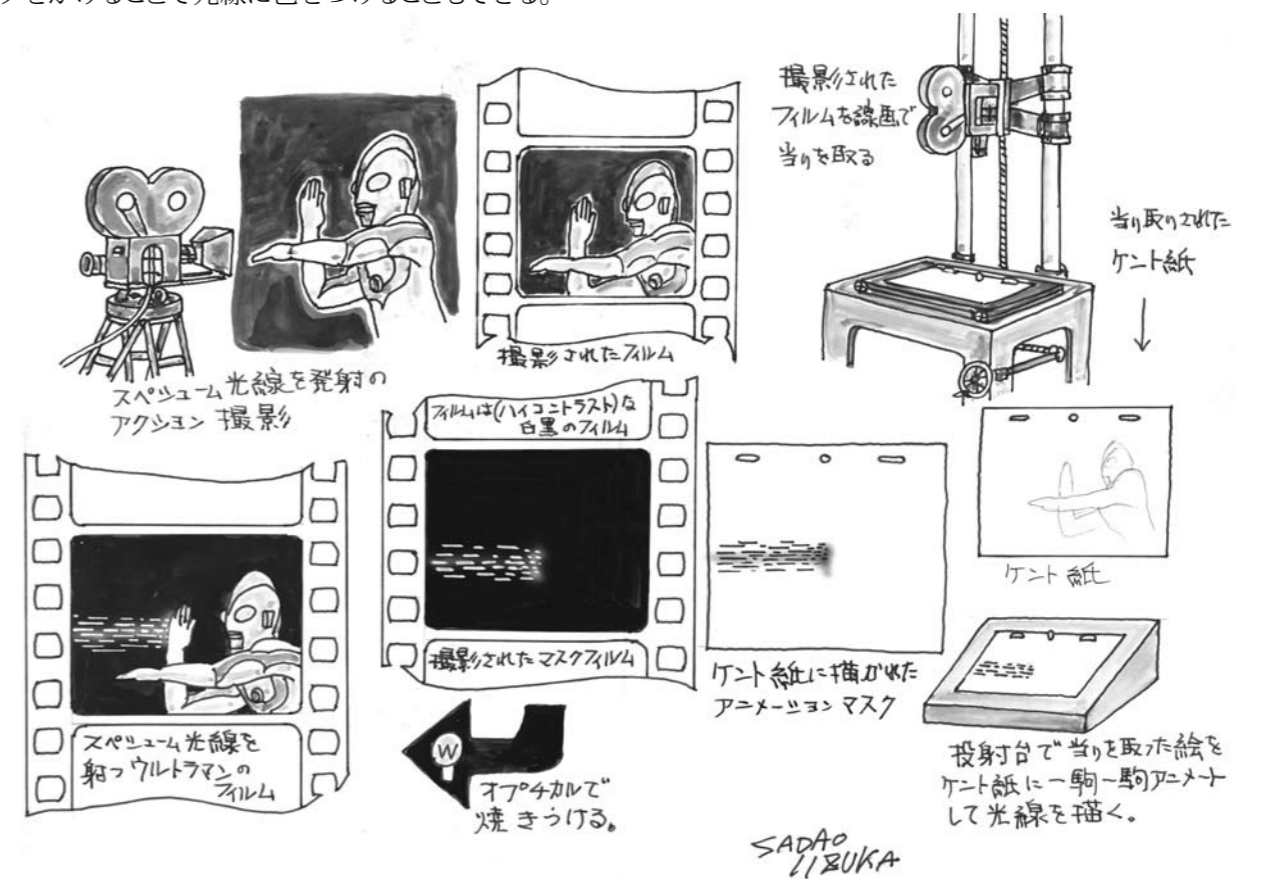
3.2.8.9 線画合成(アニメーション合成)

アニメーション作画された素材は線画台で撮影され、線画が動いてみえるマスクフィルムとなる。明瞭度を増すため、ハイコントラストな白黒フィルムが使用される。

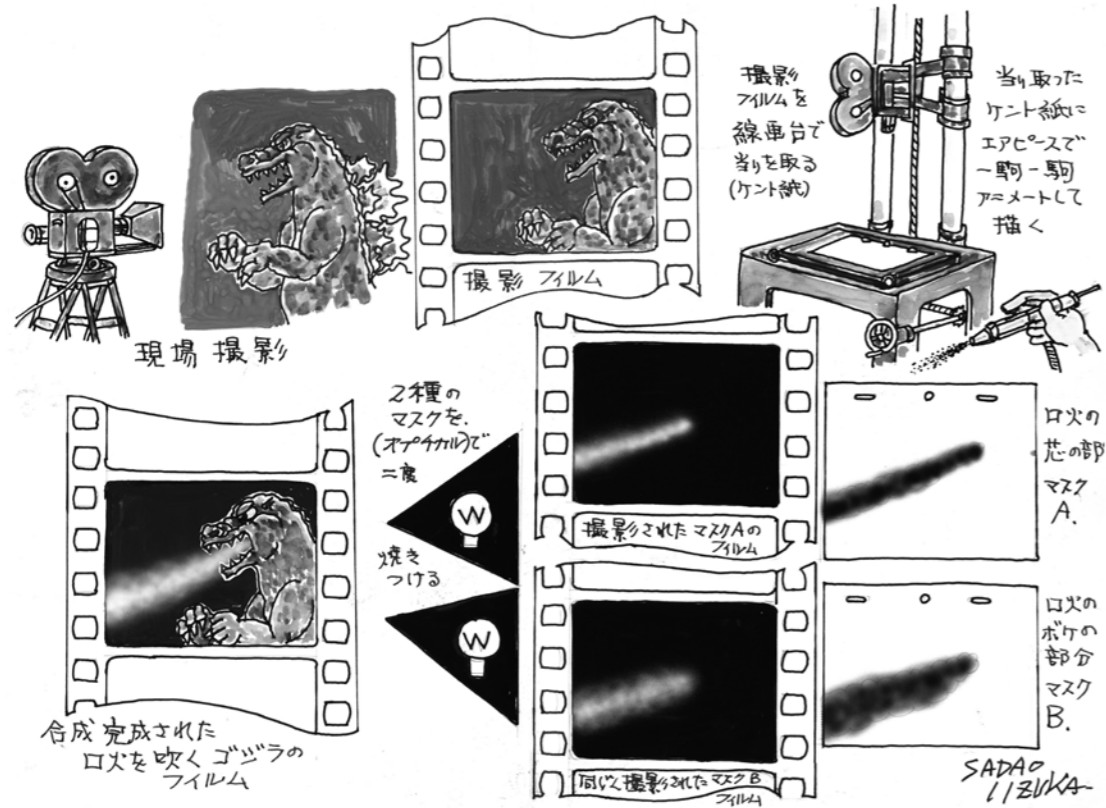


作画された線画の撮影

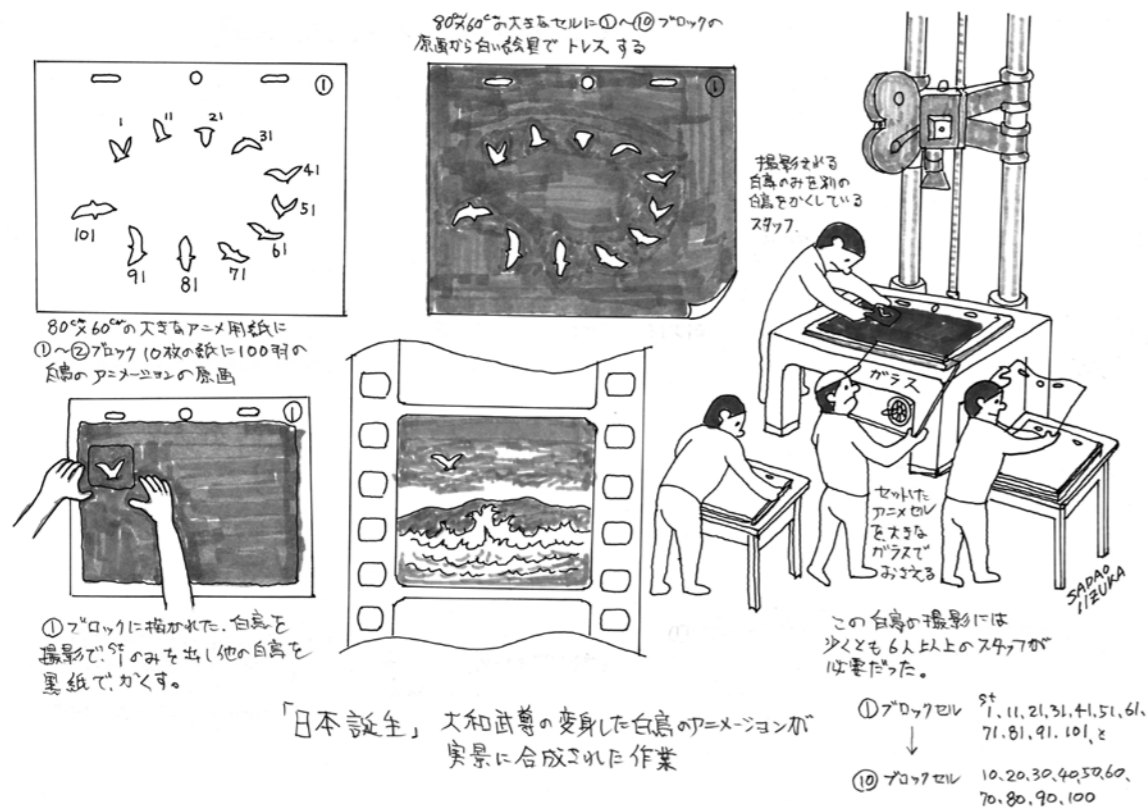
マスクフィルムは白黒が反転され、発射する被写体とオプチカルプリンターで合成される。その際に、フィルタをかけることで光線に色をつけることもできる。



動画の線のみだと平板に見えるため、高熱の光線などでは、エアブラシでフレア部分を描いて多重露光する。ボケ足が出ることで、実写の被写体ともなじみやすくなる。



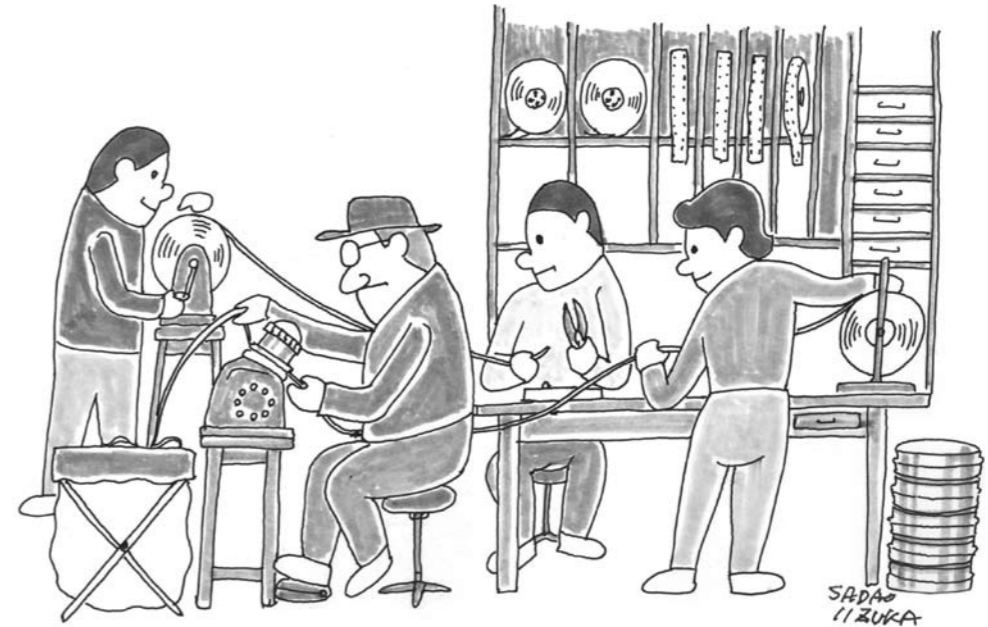
『日本誕生』のクライマックスで羽ばたく白鳥のように、被写体自体をアニメーション表現して実景に合成した事例もある。アニメのセルが高価なため、大きなセルを少量使用した。



3.2.8.10 編集(カット)

さまざまな技法で撮影された特撮フィルムは、特技監督の手によって編集されて映画の一部となっていく。そのまま焼いた無音のフィルムは「ラッシュ」と呼ばれる。この段階でまずOK、NGが選別される。OKの中でも使える部分は動きのピークにあたる一瞬だ。そこを「カット」として切り出すこと、そしてそこから触発されるイメージを、他のカットとつなげてモンタージュすることで、次第に映画としての躍動感が生み出されていく。

個別のカットに注ぎこまれた労力、テクニックも重要だが、それが映画の中で生きるかどうかは、編集次第なのである。



出来上がった全てのフィルムを編集するスタッフ

第4章

文献調査



第4章 文献調査

4.1 解説

【執筆：氷川竜介】

今年度の調査として、特撮の定期刊行物における掲載記事をリスト化した。

アニメーションは分業システム化のための中間生成物が多く制作される。特撮でも同様ではあるが、撮影現場で決まることも多い。特に専用機材や照明、薬品類など実物をあつかう分野では明文化されていないものが大半だ。

それゆえ特撮の研究にはオーラルヒストリー(口伝)の収集が欠かせない。

特に撮影所システムの全盛期(1970年ぐらいまで)とともにピークを描いた特撮の現場を知る当事者は、すでに鬼籍にはいられた方も多く、30年あまりにわたって蓄積された雑誌上の情報は、今後の基礎研究のベースとなるものとする。

今回の調査では代表的な雑誌4種に調査を行った。記事のすべてではなく、映像としての特撮研究に関わるものをピックアップしてリスト化。作品制作年の新しいもの、キャストへの取材などは割愛している。

対象は以下のとおり。

●雑誌『宇宙船』

出版社：朝日ソノラマ 判型：A4サイズ 季刊・隔月刊

1980年1号(Vol.001)～2005年119号(Vol.119)

刊行当初、特撮アニメ、日本海外問わず広範囲かつ横断的に記事を掲載。特殊な技術を使った映像先般をあつかった。次第に国内作品に集中してくる。

同時代的に「新作」として公開される特撮作品の情報、取材などが充実。また過去作やクリエイターたちについても取材を重ねている。

2005年に休刊。

●雑誌『宇宙船』

出版社：ホビージャパン 判型：A4サイズ 季刊

2008年120号～2013年143号

ホビー(模型・フィギュア)雑誌の老舗「ホビージャパン」が商標と編集権の譲渡を受け、3年ぶりに復刊したもの。

朝日ソノラマ版よりも新作情報を強化し、若干立体制作物寄りになっている。また個別記事のライター記名がなくなったため、リスト上では判明するものだけに限定した。

●『Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ』

出版社：角川書店 判型：A4変型→A4サイズ 不定期刊・隔月刊

2001年1号(Vol.1)～2013年60号(Vol.60)

●『Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ増刊 特撮エース』

出版社：角川書店 判型：B5サイズ 隔月刊

2004年1号 (Vol.1)～2006年17号 (Vol.17)

《特筆すべき記事》

今回の報告書のオーラルヒストリー部分に関連し、参考文献として参照すべき記事も調査の中で一部挙がってきたので、以下に列記する。

◎怪獣造形・特殊造形

- ・宇宙船Vol. 4以降：高山良策の怪獣製作日誌
- ・宇宙船Vol.72：特撮基本大図鑑第7回「特殊造形」(レインボー前澤範氏の解説)
若狭新一、原口智生、品田冬樹3氏の対談、その時代の特殊造形会社、グループ紹介

◎ミニチュア造形

- ・宇宙船Vol.74：ヒルマモデルクラフトの紹介
- ・宇宙船Vol.110以降：「日本特撮マイスターFILE」
倉方茂雄、郡司模型

◎操演

- ・宇宙船Vol.68：特撮基本大図鑑第4回「操演」(各社の操演技術)
- ・宇宙船Vol.96～98：日本特撮職人列伝、岸浦秀一インタビュー
- ・特撮ニュータイプ2013年4月号：プロジェクト昭和特撮、16回関山和昭

◎光学合成

- ・宇宙船Vol. 2：デンフィルムエフェクト特集
- ・宇宙船Vol.110、111：ごっついあの人に会いたい、第2回第3回飯塚定雄
- ・特撮ニュータイプ2009年9月号：プロジェクト昭和特撮、第5回飯塚定雄
- ・特撮ニュータイプ2009年11月号：同上、第6回飯塚定雄

4.2 文献調査リスト

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和55年(1980年) 2月20日	1	17	[座談会]ファンジン編集者に集まってもらって80年代の特撮シーンについて大いに語ってもらおう!!	石田一・聖咲奇・勝田安彦・開田裕治・中島紳介・竹内義和	なし	ファンジン編集者による座談会
				65	SF造形教室	品田冬樹	なし	6体のゴジラマスクの微妙な違いについて
				76	スーパーラボ	開田裕治	なし	『ウルトラセブン』に登場した「ユートム」や『ジャイアントロボ』のデザインについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和55年(1980年) 5月20日	2	17	ムービーカメラが僕たちの宇宙船だった ●ぼくらは8m/m特撮を作る	一瀬隆重・河崎実・中島志津男・堀内祐輔・川口哲也	なし	アマチュアフィルムメーカーのPR
				19	ぼくらは8m/m特撮をつくる	河崎実	不明	学生監督時代の河崎実氏インタビュー。
				28	ファンタスティック・トイ・ワールド2	村上克司	久保宗雄	ポピーのSF玩具、超合金について
				36	大魔神造形日誌	高山良策	なし	『大魔神』の製作について
				46	特撮を作る人々	飯塚定雄	開田裕治・得田佐通夫	現場での苦勞について
				46	特撮を作る人々	中野稔	開田裕治・得田佐通夫	視覚効果について
				47	特撮を作る人々	石田徹	開田裕治・得田佐通夫	合成や光線について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和55年(1980年) 8月20日	3	23	特撮を作る人々	ウルトラマン80スタッフ	開田裕治	『ウルトラマン80』の撮影現場のレポート
				69	スーパーラボ	開田裕治	なし	「メーザー車(殺獣光線車)」のデザインについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和55年(1980年) 11月20日	4	20	SPFX HOT NEWS	永井豪	不明	『Xボンバー』の製作に至った経緯について
				21	SPFX HOT NEWS	池田公雄	不明	『Xボンバー』への意気込みについて
				22	ジャイアントロボ特集	平山亨・矢島信男	不明	『ジャイアントロボ』の製作や苦勞話について
				25	ジャイアントロボ特集	土山登志幸	不明	『ジャイアントロボ』のスーツアクションの苦勞話について
				58	ナショナルキッド	小池淳	不明	『ナショナルキッド』の製作の狙いについて
				60	怪獣製作日記	高山良策	なし	『ウルトラマン』の製作について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和56年(1981年) 2月20日	5	41	スーパーラボ	開田裕治	なし	「海底軍艦轟天号」のデザインについて
				68	ULTRA SERIES	満田稔	不明	ウルトラシリーズに未発表エピソードが多い理由について
				68	ULTRA SERIES	藤川桂介	不明	制作したが未発表に終わった自身の作品について
				69	ULTRA SERIES	上原正三	不明	制作したが未発表に終わった自身の作品について
				74	怪獣製作日記	高山良策	なし	『ウルトラマン』の製作について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和56年(1981年) 5月20日	6	40	石森章太郎 特撮ヒーローの世界	井上雅央	不明	『変身忍者嵐』『イナズマン』のプロデュースについて
				41	石森章太郎 特撮ヒーローの世界	吉川進	不明	『キカイダー』『キカイダー01』のプロデュースについて
				42	石森章太郎 特撮ヒーローの世界	石森章太郎	不明	今後、制作したいヒーローについて
				44	ウルトラマン80の製作を終えて…	満田稔	なし	『ウルトラマン80』を振り返って
				49	連合艦隊	特撮中野組	竹内博	『連合艦隊』での中野昭慶氏の特撮技術について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和56年(1981年) 8月20日	7	65	スーパーラボ	開田裕治	なし	「モゲラ」のデザインについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和56年(1981年) 11月20日	8	60	怪獣製作日記	高山良策	なし	『ウルトラセブン』の製作について

書名	出版社名	発行年月日	通算号数	掲載ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和57年(1982年)2月20日	9	74	怪獣製作日記	高山良策	なし	『ウルトラセブン』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和57年(1982年)5月20日	10	50	スーパーラボ	開田裕治	なし	『宇宙大戦争』登場メカニクのデザインについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和57年(1982年)8月20日	11	46	仮面の忍者・赤影特集	渡辺亮徳	不明	東映テレビ特撮24年の歩みについて
				66	オリジナル・モンスター・デザイン・IN SPFX 第1回『宇宙刑事ギャバン』怪物園 BY 増尾隆之	増尾隆之	なし	『宇宙刑事ギャバン』のクリーチャーデザインについて
				68	スーパーラボ	開田裕治	なし	「キングギドラ」のデザインについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和57年(1982年)11月20日	12	44	追悼・高山良策の内面世界	高山良策	ヨシダ・ヨシエ	高山良策氏の画歴について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和58年(1983年)2月20日	13	27	THOL NARITA	成田亨	なし	『ウルトラマン』の頃の怪獣、宇宙人デザインについて
				66	スーパーラボ	開田裕治	なし	「メカニコング」のデザインについて
				70	怪獣製作日記	高山良策	なし	『スペクトルマン』『帰ってきたウルトラマン』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和58年(1983年)5月20日	14	62	怪獣製作日記	高山良策	なし	『スペクトルマン』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和58年(1983年)8月20日	15	52	『東宝特撮映画全史』	田中友幸・本田猪四郎・伊権部昭・有川貞昌・中野昭慶	なし	書籍の広告/田中友幸・本田猪四郎・伊権部昭・有川貞昌・中野昭慶が語る「わが特撮映画」など
				66	スーパーラボ	開田裕治	なし	「モスラ」のデザインについて
				68	オリジナル・モンスター・デザイン・IN SPFX 第5回—ART BREAK2—	増尾隆之		『宇宙刑事ギャバン』用モンスターラフスケッチ(没になったもの)など
				70	怪獣製作日記	高山良策	なし	『スペクトルマン』『シルバー仮面』の製作について
				74	木下恵介監督作品 この子を残して 特殊美術/成田亨 特撮体験記	成田亨	中澤健	『この子を残して』のミニチュア特撮について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和58年(1983年)11月20日	16	34	ゴジラ誕生日おめでとう特集	中島春雄	破李拳竜	『ゴジラ』のスーツアクションの極意について
				50	ゴジラ誕生日おめでとう特集	田中一清	金田益実	『ゴジラ』のスチール撮影方法について
				80	怪獣製作日記	高山良策	なし	『シルバー仮面』『怪傑ライオン丸』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和59年(1984年)2月20日	17	28	さよならジュピター特撮日記	川北紘一	なし	『さよならジュピター』制作時の日記
				60	ウルトラから宇宙刑事まで	上原正三	不明	デビュー時のウルトラ作品の関わりと、宇宙刑事シリーズ制作に対する姿勢
				92	怪獣製作日記	高山良策	なし	第二次怪獣ブーム中の『シルバー仮面』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和59年(1984年)6月1日	18	42	特撮をめぐる人々	本多猪四郎	酒井敏夫	特撮界の礎を築いた本多猪四郎氏の功績について
				84	怪獣製作日記	高山良策	なし	第二次怪獣ブーム中の『シルバー仮面』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和59年(1984年)8月1日	19	26	SPFX HOT NEWS	浦沢義雄	不明	『ペットントン』の脚本と「ペットントン」について
				34	私の愛したキャラクターたち	平山亨	なし	『仮面ライダー』に登場した地獄大使について
				40	特撮をめぐる人々	本多猪四郎	酒井敏夫	変身人間シリーズの原点について
				66	怪獣製作日記	高山良策	なし	『怪獣大奮戦 ダイゴロウ対ゴリア』『ファイヤーマン』『タイガージョー』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和59年(1984年)10月1日	20	20	特撮をめぐる人々	本多猪四郎	酒井敏夫	『地球防衛軍』と『宇宙大戦争』について
				32	私の愛したキャラクターたち	平山亨	なし	『ジャイアントロボ』に登場するガルチュア博士について

書名	出版社名	発行年月日	通算号数	掲載ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和59年(1984年)10月1日	20	72	特集●シルバー仮面	池谷仙克	不明	この世界に入ったきっかけと『シルバー仮面』を始めとする作品の特撮美術について
				74	怪獣製作日記	高山良策	なし	『アイアンキング』『ファイヤーマン』の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和59年(1984年)12月1日	21	32	特撮をめぐる人々	本多猪四郎	酒井敏夫	「ラドン」について
				44	私の愛したキャラクターたち	平山亨	なし	『仮面の忍者赤影』に登場する竹中半兵衛と甲賀幻妖斎について
				80	怪獣製作日記	高山良策	なし	『アイアンキング』『ファイヤーマン』の製作そして円谷一司との思い出について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和60年(1985年)2月1日	22	25	CINEPEX	中野昭慶	青井邦夫	新作『ゴジラ』について
				33	東宝SF特撮映画シリーズ	中野昭慶・橋本幸治・本多猪四郎・関沢新一・村田武雄・木村武	不明	書籍の広告/中野昭慶・橋本幸治・本多猪四郎・関沢新一・村田武雄のインタビュー、木村武『妖星ゴラス』を語る など
				34	特撮をめぐる人々	本多猪四郎	酒井敏夫	『フランケンシュタイン対地底怪獣』について
				54	私の愛したキャラクターたち	平山亨	なし	『仮面ライダー』に登場した「死神博士」について
				80	怪獣製作日記	高山良策	なし	『アイアンキング』『ファイヤーマン』『風雲ライオン丸』の製作について
				98	S.P.F.X. Gallery 6th floor ITCメカを考えるシリーズ その1	出淵裕	開田裕治	「ITCメカ」のデザインについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和60年(1985年)4月1日	23	32	連載●特撮をめぐる人々6 ■大作曲家の時間 伊福部昭1	伊福部昭	酒井敏夫	伊福部氏の生い立ちと怪獣映画の音楽の仕事について
				58	私の愛したキャラクターたち	平山亨	なし	『イナズマン』に登場した「ガイゼル総統」について
				80	怪獣製作日記	高山良策	なし	『ファイヤーマン』『風雲ライオン丸』の製作について
				99	S.P.F.X. Gallery 7th floor ITCメカを考えるシリーズ その2		開田裕治	ITCメカのデザインについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和60年(1985年)6月1日	24	40	連載●特撮をめぐる人々7 ■大作曲家の時間 伊福部昭2	伊福部昭	酒井敏夫	伊福部氏の経歴と映画音楽について
				52	SPFX HOT NEWS	長石多可男	不明	『電撃戦隊チェンジマン』と自身の関わった作品について
				60	私の愛したキャラクターたち	平山亨	なし	『人造人間キカイダー』に登場した「プロフェッサー・ギル」について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和60年(1985年)8月1日	25	54	連載●特撮をめぐる人々8 ■大作曲家の時間 伊福部昭3	伊福部昭	酒井敏夫	伊福部氏の経歴と映画音楽について
				64	私の愛したキャラクターたち	平山亨	なし	『仮面ライダーストロンガー』に登場する「タックル」について
				84	怪獣製作日記	高山良策	なし	『アイアンキング』『ファイヤーマン』『風雲ライオン丸』の製作について
				109	オリジナル・特撮ビデオ特報 ビッグ・バトル プリティエグゼクター(仮題)	伊豫スズキ	川地貴夫	オリジナル特撮ビデオ『プリティエグゼクター』製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和60年(1985年)10月1日	26	84	怪獣製作日記	高山良策	なし	「レッドバロン」「タイガーセブン」の製作について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和60年(1985年)12月1日	27	32	特撮をめぐる人々	渡辺明	酒井敏夫	東宝美術の礎を作った渡辺明氏のエピソードについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和61年(1986年)2月1日	28	34	特撮キャラクター研究	佐々木守	不明	『アイアンキング』での新しいヒーロー像について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	昭和61年(1986年)4月1日	29	54	時空戦士スピルバン	吉川進	不明	宇宙刑事シリーズ以来のメタルヒーローの制作について
				58	アニーの大冒険	上原正三・雨宮慶太・森永奈緒美	不明	『時空戦士スピルバン』での撮影エピソードを語った座談会
				60	特撮をめぐる人々	渡辺明	酒井敏夫	渡辺明氏にとっての特殊撮影について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和61年(1986年) 6月1日	30	29	特集・仮面ライダー	平山亨	不明	『仮面ライダー』の敵組織達について
				36	特集・仮面ライダー	長石多可男	不明	『仮面ライダー』の初期4話までのエピソードについて
				66	特撮をめぐる人々	渡辺明	酒井敏夫	『ゴジラ』から『怪獣大戦争』までの美術について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和61年(1986年) 8月1日	31	70	特撮をめぐる人々	田中一清	酒井敏夫	初期の東宝作品を支えたスチール撮影について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和61年(1986年) 10月1日	32	45	SPFX HOT NEWS	中野昭慶	不明	『首都消失』の特撮について
				46	SPFX HOT NEWS	小林義明	不明	『時空戦士スピルバン』について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和61年(1986年) 12月1日	33		(該当記事なし)			
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和62年(1987年) 2月1日	34		(該当記事なし)			
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和62年(1987年) 4月1日	35	44	魔人ハンターミツルギ	中村武雄	不明	『魔人ハンター ミツルギ』のモデルアニメ特撮について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和62年(1987年) 6月1日	36	44	突撃!ヒューマン!!	成田亨	なし	『突撃!ヒューマン!!』制作時のエピソードについて
				50	突撃!ヒューマン!!	藤川桂介	不明	『突撃!ヒューマン!!』の脚本について
				51	突撃!ヒューマン!!	新見清一	不明	『突撃!ヒューマン!!』のスーツアクションについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和62年(1987年) 8月1日	37		(該当記事なし)			
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和62年(1987年) 10月1日	38	50	石ノ森章太郎直撃インタビュー	石ノ森章太郎	不明	『仮面ライダーBLACK』でのこだわりについて
				52	SPFX HOT NEWS	高久進	不明	『超人機メタルダー』の設定について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和62年(1987年) 12月1日	39	76	BLACKに燃える男たち	石ノ森章太郎	不明	原作者視点での実写映像について
				76	BLACKに燃える男たち	吉川進	不明	『仮面ライダーBLACK』誕生秘話
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和63年(1988年) 2月1日	40	45	SPFX HOT NEWS	大木淳吉	不明	『帝都物語』について
				48	東映テレビ特撮88年新番組始動!!	吉川進	不明	東映の制作する88年度の作品について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和63年(1988年) 4月1日	41	37	超人機メタルダー	藤井邦夫	不明	『超人機メタルダー』の脚本について
				44	SPFX HOT NEWS	鈴木武幸	不明	10周年を迎えるスーパー戦隊シリーズの魅力について
				80	特撮の梁山泊	東京映像芸術学院	破李拳竜	同校を見学しての感想
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和63年(1988年) 6月1日	42		(該当記事なし)			
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和63年(1988年) 8月1日	43	96	VIDEO&RECORD新譜情報	実相寺昭雄	不明	『実相寺昭雄監督作品ウルトラマン』VIDEO発売記事内トーク収録記事
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和63年(1988年) 10月1日	44		(該当記事なし)			
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	昭和63年(1988年) 12月1日	45	46	ヒーロー・インタビュー	きくち英一	破李拳竜	『帰ってきたウルトラマン』を始めとするヒーローアクションについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成元年(1989年) 2月1日	46	20	SPFX HOT NEWS	吉川進	不明	88年に制作された東映作品の総括と89年度の作品の展望について
				54	ヒーロー・インタビュー	中屋敷鉄也	破李拳竜	アクションと殺陣の違いについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成元年(1989年) 4月1日	47	38	SPFX HOT NEWS	河森正治	不明	『ガンヘッド』のメカデザインについて

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成元年(1989年) 4月1日	47	47	INTERVIEW世界忍者戦ジライヤ	折田至	不明	『世界忍者戦ジライヤ』を振り返って
				50	ヒーロー・インタビュー	薩摩剣八郎	破李拳竜	新『ゴジラ』俳優としての仕事について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成元年(1989年) 6月1日	48	56	ヒーロー・インタビュー	上西弘次	破李拳竜	『ウルトラセブン』と『スペクトルマン』両方を演じての違いについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成元年(1989年) 9月1日	49	30	最新2大作品監督インタビュー	原田真人	不明	『ガンヘッド』での映画手法について
				46	ヒーロー・インタビュー	新堀和男	破李拳竜	『高速戦隊ターボレンジャー』でのレッドターボや携わったヒーローの過去現在未来について
				50	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『ウルトラセブン』制作時の秘話について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成元年(1989年) 12月1日	50	32	おいどんのゴジラ撮影奮戦記	薩摩剣八郎	なし	『ゴジラvsビオランテ』の際のエピソードについて
				36	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『ウルトラセブン』の様々なエピソードについて
				42	ヒーロー・インタビュー	金田治	破李拳竜	『正義のシンボル コンドールマン』から『仮面ライダーBLACK RX』までのアクションについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成2年(1990年) 3月1日	51	20	四季の日本特撮	吉川進	不明	『特警ウインスペクター』と『地球戦隊ファイブマン』に対する思いについて
				28	三大怪獣俳優誌上最大の決戦	中島春雄・広瀬正一・薩摩剣八郎	不明	怪獣俳優としてのそれぞれのこだわりについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成2年(1990年) 6月1日	52	46	ウルトラQザ・ムービー星の伝説	大木淳吉	不明	『ウルトラQ ザ・ムービー 星の伝説』の特撮への取り組みと企画参加、現場での模様について
				62	新東宝特撮列伝	田中文雄	不明	自身の関わった『ゲゾラ・ガニメ・カメバ 決戦!南海の大怪獣』について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成2年(1990年) 9月1日	53	40	これが「ゴジラvsビオランテ」の原案だ!!	小林晋一郎	不明	『ゴジラvsビオランテ』の原案を全文掲載
				46	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	一時間の特撮ドラマ『マイティジャック』制作への挑戦について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成2年(1990年) 12月1日	54	39	モンスターズメーカーズの逆襲	若狭新一・原口智生・品田冬樹	池田憲章	自身の手がけた造形物と、今後の映画造形について
				47	映像プロフェッショナル・インタビュー	佛田洋	不明	『地球戦隊ファイブマン』での演出と仕事を始めたきっかけ
				58	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『マイティジャック』の企画立ち上げから苦闘の歴史について
				86	戦え!VIDEO&DISK COLLECTION	吉川進	不明	『女バトルコップ』について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成3年(1991年) 3月1日	55	36	映像プロフェッショナル・インタビュー	井上敏樹	不明	『鳥人戦隊ジェットマン』のメインライターとしてこだわった点について
				52	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『マイティジャック』の視聴率がふるわず苦悩したエピソードなど
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成3年(1991年) 6月1日	56	42	ウルトラマンの夏	満田裕	なし	『ウルトラマン』の企画立ち上げから放送までのエピソードについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成3年(1991年) 9月1日	57	5	快傑ライオン丸	快傑ライオン丸スタッフキャスト	不明	『快傑ライオン丸』LD発売記事スタッフキャストインタビュー解説書特典記事
				37	極東トクサツ通信	ゴジラvsキングギドラスタッフ	不明	『ゴジラvsキングギドラ』特撮現場見学記事、キングギドラの操演方法等
				38	映像プロフェッショナル・インタビュー	雨宮慶太	不明	『鳥人戦隊ジェットマン』での独特の撮影技法について
				44	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『マイティジャック』から『戦え!マイティジャック』への路線変更について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成3年(1991年) 12月1日	58	34	ウルトラマンレオ	円谷粂・熊谷健・飯島敏宏・大木淳吉・岩槻文三・中野稔	不明	『ウルトラマンレオ』レーザーディスク発売記事内インタビュー収録記事
				42	示現流ゴジラがまかり通る	薩摩剣八郎	なし	「キングギドラ」との対決について
				68	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『戦え!マイティジャック』の最終回裏話

書名	出版社名	発行年月日	通算号数	掲載ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成4年(1992年)3月1日	59	42	東映春の新番組・今年の戦略を読む	鈴木武幸	不明	『鳥人戦隊ジェットマン』の総括と『恐竜戦隊ジュレンジャー』への意気込みについて
				43	東映春の新番組・今年の戦略を読む	日笠淳	不明	『うたう!大竜宮城』のコンセプトについて
				43	東映春の新番組・今年の戦略を読む	堀長文	不明	『特捜エクシードラフト』の設定について
				46	示現流ゴジラがまかり通る	薩摩剣八郎	なし	『ゴジラ』のスーツアクションについて
				56	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	なし	『マイティジャック』での特撮スタッフの知恵を紹介
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成4年(1992年)6月1日	60	46	村瀬継蔵インタビュー	村瀬継蔵	不明	東宝怪獣の造形について
				62	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	不明	SFアクション『マイティジャック』から『怪奇大作戦』への変換について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成4年(1992年)9月1日	61	44	村瀬継蔵インタビュー	村瀬継蔵	不明	関わった多くの特撮作品の美術について
				62	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	不明	『怪奇大作戦』が終了し、テレビシリーズが途切れてしまった時のエピソードについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成4年(1992年)12月1日	62	44	ゴジラの中から世界を見れば	薩摩剣八郎	不明	『ゴジラ』のスーツアクションのこだわりについて
				63	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	なし	『恐怖劇場アンバランス』が予想を裏切る結果となり苦悩するエピソードについて
				66	東宝造形の受けつがれる魂	村瀬継蔵・大神孝	不明	「バトラ」の造形について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成5年(1993年)3月1日	63	58	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	なし	『恐怖劇場アンバランス』での予算との戦いのエピソードについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成5年(1993年)6月1日	64	7	仮面ライダーZO	小杉和次	不明	『仮面ライダーZO』での人形操演について
				8	仮面ライダーZO	高柳祐介	不明	『仮面ライダーZO』でのクリーチャーデザインについて
				9	仮面ライダーZO	竹谷隆之	不明	『仮面ライダーZO』でのクリーチャー造形の担当者としてこだわった点について
				10	電光超人グリッドマン	佐川和夫	不明	『電光超人グリッドマン』制作の際のこだわりについて
				46	特撮スタッフ関連図		池田憲章	
				49	円谷皐社長インタビュー	円谷皐	不明	円谷プロ30周年の展望について
				50	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	なし	『恐怖劇場アンバランス』と『ウルトラセブン』の関係性について
				54	私が愛したウルトラセブン	市川森一	不明	円谷英二や金城哲夫とのエピソードについて
				54	私が愛したウルトラセブン	上原正三	不明	金城哲夫との思い出について
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成5年(1993年)9月1日	65	48	インタビュー 浦沢義雄	浦沢義雄	不明	『有言実行三姉妹シュシュトリアン』の脚本について
				50	特撮基本大図鑑	中野稔	不明	特撮の合成、視覚効果について
				56	特撮基本大図鑑	松本肇	不明	フィルム合成の基本について
				58	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	なし	『恐怖劇場アンバランス』終了の想いについて
				62	ウルトラ兄弟との出会い	上原正三	なし	金城哲夫や円谷一とのエピソードについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成5年(1993年)12月1日	66	60	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	なし	『チビラくん』の制作が決まり、これもヒットさせようと息巻いていたエピソードについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成6年(1994年)3月1日	67	63	ウルトラの星を見た男たち	満田稔	なし	『チビラくん』の撮影をしていたがみんなヒーローを撮りたかったエピソードについて
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成6年(1994年)6月1日	68	44	特集 仮面ライダーJ	雨宮慶太	不明	『仮面ライダーZO』とは違った新たな試みについて
				46	特集 仮面ライダーJ	上原正三	不明	初の仮面ライダーの脚本でこだわった点について
				48	特撮基本大図鑑	尾上克郎	不明	操演全般について
				50	特撮基本大図鑑	鈴木昶	不明	操演や特殊効果について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙	株式会社 朝日ソノラマ	平成6年(1994年) 6月1日	68	52	特撮基本大図鑑	鈴木豊	不明	東宝特撮における操演について
				54	特撮基本大図鑑	亀甲船(小笠原代表・根岸泉・上田健一・川口謙司・村石義徳)	不明	多くの特撮作品に関わり、操演について
				60	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	ウルトラマンの中国進出について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成6年(1994年) 9月1日	69	42	METAL-HERO-NOW!	扇澤延男	不明	『超人機メタルダー』から『ブルースワット』まで脚本家として関わったエピソードについて
				54	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『チビラくん』のメイキングを振り返って
				58	探検!!円谷英二博物館II	円谷英二・本田猪四郎	竹内博	円谷英二氏の資料の紹介
				80	ゴジラvsメカゴジラ	川北紘一・大河原孝夫・高嶋政宏	不明	『ゴジラvsメカゴジラ』VC発売記事内インタビュー収録記事
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成6年(1994年) 12月1日	70	52	特撮基本大図鑑	井口昭彦	不明	円谷作品の怪獣デザインについて
				52	特撮基本大図鑑	吉田穰	不明	『ウルトラマンG』と平成ゴジラシリーズの怪獣デザインについて
				54	探検!!円谷英二博物館III	長谷川一夫・本多きみ・円谷英二	竹内博	円谷英二氏の資料の紹介
				58	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	『チビラくん』でのアクシデントのエピソードについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成7年(1995年) 3月1日	71	53	新ガメラ対策委員会	伊藤和典	不明	『ガメラ大怪獣空中決戦』の脚本について
				54	新ガメラ対策委員会	金子修介	不明	『ガメラ大怪獣空中決戦』での苦勞について
				59	特撮基本大図鑑	高橋章	不明	石ノ森デザインを立体化する際の苦勞等
				60	特撮基本大図鑑	篠原保・岡本英郎・マイケル原腸・阿部統	不明	『忍者戦隊カクレンジャー』の妖怪デザインについての座談会
				66	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	円谷恐竜特撮について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成7年(1995年) 6月1日	72	17	ガメラ 大怪獣空中決戦	金子修介	不明	怪獣映画ならではの苦勞等
				44	新ガメラ対策委員会	樋口真嗣	大石真司	監督が特撮界に入ったきっかけと「ガメラ」で行った新たな試みについて
				46	新ガメラ対策委員会	原口智生	不明	「ガメラ」で苦勞した点などについて
				54	特撮基本大図鑑	前澤範	不明	キャラクター造形と実際のギミック等の解説
				56	モンスターズメーカーズリターンズ	若狭新一・原口智生・品田冬樹	不明	映画界の特殊美術について
				68	ウルトラの星を見た男たち	満田裕	なし	ウルトラシリーズの中国進出について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成7年(1995年) 9月1日	73	44	トクサツ映画のディスクール 第九回	小中千昭		『ウルトラマンG』の脚本について
				46	「不滅」のメカニズム	前田真宏	不明	『ウルトラマンパワード』のデザインについて
				47	「不滅」のメカニズム	丸山浩	不明	「ウルトラマンネオス」「ウルトラセブン21」のデザインについて
				48	「不滅」のメカニズム	雨宮慶太	不明	『仮面ライダーZO』『仮面ライダー』と『人造人間ハカイダー』を制作しての感想
				86	ガメラ怪獣村会議	GONZO(前田真宏・樋口真嗣・村濱章司・山口宏・もりたけし・飯田馬之介)	大石真司	『ガメラ大怪獣空中決戦』について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成7年(1995年) 12月1日	74	14	緊急取材!長石多可男監督	長石多可男	不明	『超力戦隊オーレンジャー』でシリーズでは五年ぶりに登板したことについて
				46	特撮川北組撮影観戦記	川北紘一・ゴジラ撮影スタッフ	井上英之	「ゴジラ」の特撮班の記録
				70	宇宙船談話室	矢島信男	村山実	特撮研究所の関わった特撮作品全般について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成7年(1995年) 12月1日	74	74	特撮基本大図鑑EXTRA	比留間伸志	不明	「ヒルマモデルクラフト」の関わった特撮ミニチュアや造形物について
				91	獣神サンダーライガーの東洋怪獣譚	酒井ゆうじ	獣神サンダーライガー	酒井氏の関わった怪獣造形について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成8年(1996年) 3月1日	75	16	ウルトラマンゼアス	中島信也	不明	『ウルトラマンゼアス』の監督としてこだわった点
				43	SPECIAL INTERVIEW	川北紘一	不明	「ゴジラ」の死と平成シリーズへの想いについて
				44	TOEI HEROES UPDATE	鈴木武幸	不明	1995年度の東映特撮作品について
				53	ウル魂	円谷一夫	不明	社長としての意気込み等
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成8年(1996年) 6月1日	76	2	人造人間ハカイダー	雨宮慶太	なし	『人造人間ハカイダー』ディレクターズカット版レーザーディスク発売記事内解説書封入記事
				12	BIRTH OF THE CHANGERION	篠原保	不明	『超光戦士シャンゼリオン』のデザインについて
				12	BIRTH OF THE CHANGERION	前澤範	不明	『超光戦士シャンゼリオン』のスーツ造形について
				13	BIRTH OF THE CHANGERION	白倉伸一郎	不明	『超光戦士シャンゼリオン』のプロデュースについて
				46	TOEI HEROES UPDATE	高寺成紀	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	梶淳	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	矢田晃一	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	浦沢義雄	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	曾田博久	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	荒川稔久	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	坂本太郎	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	渡辺勝也	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				46	TOEI HEROES UPDATE	田崎竜太	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				47	TOEI HEROES UPDATE	竹本昇	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				47	TOEI HEROES UPDATE	高谷昌毅	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				47	TOEI HEROES UPDATE	洲崎千恵子	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				47	TOEI HEROES UPDATE	沖満	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				47	TOEI HEROES UPDATE	谷口正洋	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				48	TOEI HEROES UPDATE	野崎明	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				48	TOEI HEROES UPDATE	蟻川昌宏	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
				48	TOEI HEROES UPDATE	光輝	不明	『激走戦隊カーレンジャー』の見所について
48	TOEI HEROES UPDATE	日笠淳	不明	『ビーファイターカブト』の見所について				
49	TOEI HEROES UPDATE	井上敏樹	不明	『超光戦士シャンゼリオン』の脚本について				
56	ガメラ怪獣村会議	原口智生・若狭新一・品田冬樹・西村裕次	獣神サンダーライガー	『ガメラ2 レギオン襲来』の怪獣造形について				
62	宇宙船談話室	上原正三	村山実	円谷プロ作品や多くの特撮作品のシナリオについてや、その技法等				
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成8年(1996年) 9月1日	77	38	ガメラ怪獣村会議	伊藤和典	不明	『ガメラ2 レギオン襲来』の登場怪獣へのこだわりについて
				40	ガメラ怪獣村会議	樋口真嗣	不明	『ガメラ2 レギオン襲来』での特撮技術について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成8年(1996年) 9月1日	77	42	ガメラ怪獣村会議	神谷誠	不明	『ガメラ2 レギオン襲来』でこだわったオープンセットでの特撮について
				42	ガメラ怪獣村会議	松本肇	不明	『ガメラ2 レギオン襲来』に登場する怪獣達の光線技の表現について
				43	ガメラ怪獣村会議	三池敏夫	不明	『ガメラ2 レギオン襲来』での作り込まれたミニチュアセットについて
				73	「ガメラ2 レギオン襲来」	金子修介・樋口真嗣・伊藤和典・庵野秀明	不明	『ガメラ2 レギオン襲来』ビデオ発売記事内特別座談会収録記事
				76	宇宙船談話室	鷺巣富雄	村山実	ピー・プロダクションが生み出した特撮ヒーローについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成8年(1996年) 12月1日	78	6,51	ウルトラマンティガ	高野宏一	不明	『ウルトラマンティガ』での挑戦について
				37	ゴジラデジタルマスターLD発売	中野昭慶	不明	『ゴジラ・ミニラ・ガバラ オール怪獣大進撃』『ゴジラ対ヘドラ』『ゴジラ対ガイガン』『ゴジラ対メガロ』LD解説書インタビュー収録記事
				44	追悼 小林昭二さん	満田稔	不明	「ムラマツキャップ」のエピソードについて
				44	追悼 小林昭二さん	平山亨	不明	「立花藤兵衛」のエピソードについて
				66	宇宙船談話室	開田裕治	村山実	怪人や怪獣のイラストについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成9年(1997年) 3月1日	79	50	ウル魂	笈田雅人	不明	『ウルトラマンティガ』に託した思いについて
				52	ウル魂	小中千昭・小中和哉	不明	子供の頃のウルトラの思い出と『ウルトラマンティガ』と『ウルトラマンゼアス』について
				78	宇宙船談話室	平山亨	村山実	『仮面の忍者赤影』や『仮面ライダー』などの東映作品初期のエピソードについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成9年(1997年) 6月1日	80	22	ウルトラマンティガ	ウルトラマンティガスタッフ	不明	『ウルトラマンティガ』の特撮現場の取材
				48	TOEI HEROES UPDATE	日笠淳	不明	『ヒーロボカブタック』の制作経緯とキャストイングについて
				49	TOEI HEROES UPDATE	高寺成紀	不明	『電磁戦隊メガレンジャー』キャラクター設定について
				50	TOEI HEROES UPDATE	田崎竜太	不明	『電磁戦隊メガレンジャー』でのOP/EDの演出秘話について
				60	宇宙船談話室	雨宮慶太	村山実	監督の作り出す独特の世界観について
				72	探検!!円谷英二博物館 XIII	円谷英二	竹内博	円谷英二氏の資料の紹介
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成9年(1997年) 9月1日	81	72	TOEI HEROES UPDATE	小林靖子	不明	『電磁戦隊メガレンジャー』での脚本について
				76	宇宙船談話室	中野稔	村山実	特撮創世記の合成技術について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成9年(1997年) 12月1日	82	42	ウル魂	村石宏實	不明	『ウルトラマンダイナ』に向けた意気込みと『ウルトラマンティガ』への思いを語る
				43	ウル魂	長谷川圭一	不明	『ウルトラマンティガ』での担当エピソードと『ウルトラマンダイナ』への意気込み
				54	宇宙船談話室	鈴木武幸	村山実	戦隊シリーズ、東映特撮シリーズの制作について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成10年(1998年) 3月1日	83	36	ウル魂	小中和哉	不明	『ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 光の星の戦士たち』の制作秘話などについて
				41	TOEI HEROES UPDATE	荒川稔久	不明	『電磁戦隊メガレンジャー』の最終回の脚本、vsシリーズの脚本について
				42	TOEI HEROES UPDATE	渡辺勝也・田邊智恵	不明	『ヒーロボカブタック』最終回に向けての意気込みとこれまでのエピソード等
				82	探検!!円谷英二博物館 XIV	円谷英二	竹内博	円谷英二氏の資料の紹介
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成10年(1998年) 6月1日	84	2	仮面ライダーメモリアル1	藤岡弘・佐々木剛・折田至	不明	『仮面ライダーメモリアル 1』発売記事内スペシャル座談会収録記事
				38	追悼 萬画家・石ノ森章太郎	平山亨	なし	石ノ森氏との思い出について
				48	探検!!円谷英二博物館 XVII	円谷英二	竹内博	円谷英二氏の資料の紹介
				108	ガンガンギギーンギンガマン	高寺成紀	不明	『星獣戦隊ギンガマン』のキャラクター設定について
				109	ガンガンギギーンギンガマン	沖満	不明	『星獣戦隊ギンガマン』でのビジュアルエフェクトについて

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成10年(1998年) 9月1日	85	2	仮面ライダーメモリアル2	藤岡弘、・佐々木剛・平山亨	不明	『仮面ライダーメモリアル2』発売記事内スペシャル座談会収録記事
				22	ゴジラセッション!	パトリック・タトプロス・岡本英郎	不明	日米の「ゴジラ」のデザイナーによる対談
				48	ウル魂	神澤信一	江口水基	「平成ウルトラセブン」のコンセプトと「セブン」のあり方について
				50	ガンガンギギーンギンガマン	小林靖子・田崎竜太	不明	『星獣戦隊ギンガマン』の誕生秘話について
				98	探検!!円谷英二博物館 XVIII (最終回)	円谷英二	竹内博	円谷英二氏の資料の紹介
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成10年(1998年) 12月1日	86	10	Here Come the "Japanese Monsters"!	若狭新一	不明	『モスラ3 キングギドラ来襲』でのモスラとキングギドラの造形について
				14	今、よみがえるウルトラメカ魂	ウルトラマンガイアスタッフ	不明	『ウルトラマンガイア』でのメカニック特撮について
				44	ガメラ3中間レポート	土川勉・佐藤直樹	不明	『ガメラ3 邪神(イリス)覚醒』のコンセプトと見所について
				46	ウル魂	佐川和夫	不明	『ウルトラマンガイア』の特撮パートについて
				48	今、よみがえるウルトラメカ魂	プレックス	不明	平成ウルトラシリーズのメカのデザインについて
				52	ウル魂	笈田雅人・小中千昭・村石宏實	不明	『ウルトラマンガイア』の作品に込める思いについて
				59	ガンガンギギーンギンガマン	いのくままさお	不明	『星獣戦隊ギンガマン』と過去の戦隊シリーズの撮影のエピソードについて
				94			不明	LDの発売情報/『大怪獣バラン』解説書にラサール石井と平成ガメラスタッフによる対談を掲載
94			不明	LD、ビデオの発売情報/『わが愛しのウルトラセブン モロボシ・ダンの名をかりて…森次晃嗣』スタッフ、出演者のトークなど				
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成11年(1999年) 3月1日	87	43	正義の花道 ヒーローを創る男たち	鈴木武幸	破李拳竜・輝美映造・藤枝明義・阿部哲也・古怒田健志・江口水基・蓮井勘	子供達に夢を与える意味について
				43	正義の花道 ヒーローを創る男たち	上原正三	破李拳竜・輝美映造・藤枝明義・阿部哲也・古怒田健志・江口水基・蓮井勘	戦隊と宇宙刑事シリーズを支えた脚本について
				44	正義の花道 ヒーローを創る男たち	高寺成紀	破李拳竜・輝美映造・藤枝明義・阿部哲也・古怒田健志・江口水基・蓮井勘	東映ヒーローの創り方について
				45	正義の花道 ヒーローを創る男たち	出淵裕	破李拳竜・輝美映造・藤枝明義・阿部哲也・古怒田健志・江口水基・蓮井勘	自身の関わった戦隊のキャラクターデザインについて
				46	正義の花道 ヒーローを創る男たち	篠原保	破李拳竜・輝美映造・藤枝明義・阿部哲也・古怒田健志・江口水基・蓮井勘	自身の関わった東映作品のキャラクターデザインについて
				47	正義の花道 ヒーローを創る男たち	光輝	破李拳竜・輝美映造・藤枝明義・阿部哲也・古怒田健志・江口水基・蓮井勘	キャラクター造形について
				48	正義の花道 ヒーローを創る男たち	竹田道弘	破李拳竜・輝美映造・藤枝明義・阿部哲也・古怒田健志・江口水基・蓮井勘	戦隊シリーズのアクション演出について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成11年(1999年) 3月1日	87	49	正義の花道 ヒーローを創る男たち	佛田洋・尾上克郎	破李拳竜・輝美映造・ 藤枝明義・阿部哲也・ 古怒田健志・江口水 基・蓮井勲	特撮演出とデジタル合成について
				55	日本特撮紀行	樋口真嗣	不明	『ガメラ3 邪神(イリス)覚醒』での京都駅のミニチュア、京都を舞台にした経緯等
				126	ある日の本多監督—砧訪問記—神保忠弘	本多猪四郎	神保忠弘	本多監督の担当記者による回想録
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成11年(1999年) 6月1日	88	8	空想特撮シリーズ サンダーマスク 平田昭吾 氏(サンダーマスク企画者)インタビュー	平田昭吾	村山実	『サンダーマスク』の企画について
				46	ガメラ怪獣村会議	金子修介	輝見映造	『ガメラ3 邪神(イリス)覚醒』と過去2作を振り返って
				48	TOEI HEROES UPDATE	日笠淳・小嶋雄嗣	不明	『救急戦隊ゴーゴーファイブ』と『燃えろ!!ロボコン』のプロデュースについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成11年(1999年) 9月1日	89	2	仮面の忍者赤影	坂口祐三郎・金子吉延部・平 山亨	不明	『仮面の忍者赤影』レーザーディスク発売記事内スペシャル座談会収録記事
				50	ウル魂	ウルトラマンガイアスタッフ	不明	脚本の制作から、映像納品までの流れについて
				54	ウル魂	石川整	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督として振り返って
				54	ウル魂	市野龍一	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督として振り返って
				54	ウル魂	太田愛	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				54	ウル魂	大西信介	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				54	ウル魂	神澤信一	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を特技監督として振り返って
				54	ウル魂	川上英幸	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				54	ウル魂	北浦嗣巳	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督・特技監督として振り返って
				54	ウル魂	児玉高志	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督として振り返って
				54	ウル魂	古怒田健志	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				55	ウル魂	高野敏幸	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督として振り返って
				55	ウル魂	武上純希	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				55	ウル魂	根本実樹	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督として振り返って
				55	ウル魂	長谷川圭一	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				55	ウル魂	原田昌樹	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督・特技監督として振り返って
				55	ウル魂	増田貴彦	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				55	ウル魂	右田晶万	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って
				55	ウル魂	満留浩昌	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を特技監督として振り返って
				55	ウル魂	八木毅	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を監督として振り返って
55	ウル魂	吉田伸	不明	『ウルトラマンガイア』の一年を脚本家として振り返って				
94		平山亨	不明	LDの発売情報/『仮面の忍者赤影メモリアル』映像特典に坂口祐三郎・金子吉延・ 平山亨の座談会収録				
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成11年(1999年) 12月1日	90	9,38	ゴジラ2000ミレニアム	富山省吾	不明	復活の「ゴジラ」とミレニアム「ゴジラ」への思い
				40	ゴジラ2000ミレニアム	若狭新一	不明	『ゴジラ2000ミレニアム』のゴジラ造形について
				44	ウル魂	小中千昭・村石宏貴	不明	『ウルトラマンガイア』について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成11年(1999年) 12月1日	90	46	ウル魂	佐川和夫	不明	『ウルトラマンガイア』の特撮、登場シーンについて
				47	ウル魂	小林晋一郎・中島紳介	不明	『ウルトラマンガイア』の総括
				87		築地米三郎	不明	LDの発売情報/『大映特撮スペクタクルBOX』に築地米三郎監督の映像インタビュー
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成12年(2000年) 3月1日	91	40	日本特撮2000	レインボー造形企画(前澤範・ 光輝・鈴木信一・山口純一・佐 藤利克)	池田憲章	東映作品のヒーローや怪人怪獣の造形について
				41	日本特撮2000	VI・SHOP(品田冬樹)	池田憲章	平成ガメラ等の生物感のある怪獣造形について
				42	日本特撮2000	開米プロダクション(開米敏 雄・杉本末男・小野島泰宏)	池田憲章	円谷作品のスーツ造形について
				43	日本特撮2000	特殊美術GAM(井口昭彦)	池田憲章	平成セブンの怪獣造形について
				44	日本特撮2000	モンスターズ・ワークショップ (若狭新一)	池田憲章	『ゴジラ2000 ミレニアム』などの怪獣造形と特殊メイクについて
				45	日本特撮2000	中州プロダクション(原口智 生・伊藤成昭)	池田憲章	「平成ガメラシリーズ」の造形について
				50	ウル魂	村石宏實	不明	『ウルトラマンティガ THE FINAL ODYSSEY』の映画ならではの手法について
				50	ウル魂	鈴木清	不明	『ウルトラマンティガ THE FINAL ODYSSEY』のプロデュースとダイナとの繋がりについて
				56	ゴジラ2000ミレニアム	大河原孝夫	不明	『ゴジラ2000 ミレニアム』での新たなゴジラ像について
				57	ゴジラ2000ミレニアム	鈴木健二	不明	「ゴジラ」の感情表現について
				58	ゴジラ2000ミレニアム	富山省吾	不明	『ゴジラ2000 ミレニアム』の総括
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成12年(2000年) 6月1日	92	36	日本特撮2000	いのくまさお・尾方賢一	池田憲章	ハイビジョンカメラでの撮影について
				37	日本特撮2000	松村文雄・高橋政千・中根伸治	池田憲章	『未来戦隊タイムレンジャー』での撮影について
				38	日本特撮2000	倉持武弘	池田憲章	円谷作品のドラマパートの撮影について
				39	日本特撮2000	高橋義仁	池田憲章	平成三部作の特撮について
				55	日本特撮テレビRADAR	実相寺昭雄	中島紳介	監督の映像テクニックの秘密について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成12年(2000年) 9月1日	93	40	鉄甲機ミカヅキ	雨宮慶太	不明	『鉄甲機ミカヅキ』制作に至ったきっかけや経緯等
				44	ウル魂	円谷昌弘	不明	『ウルトラマンネオス』と『ウルトラマンナイス』のキャラクターの違いとプロデュースについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成12年(2000年) 12月1日	94	11	ゴジラ×メガギラス G消滅作戦	手塚昌明	不明	『ゴジラ×メガギラス G消滅作戦』でのポイントについて
				15	未来戦隊タイムレンジャー	小林靖子	不明	『未来戦隊タイムレンジャー』のそれぞれのキャラクターに託した思いについて
				52	ウル魂	小山信行	不明	ビデオ版平成三部作の制作の経緯について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成13年(2001年) 3月1日	95	4	空の大怪獣ラドン	有川貞昌	不明	『空の大怪獣ラドン』DVD発売記事内オーディオコメンタリー収録記事
				20	カラー版 日本特撮2001 Part.3<合成>	捻橋尚文・尾上克郎・佛田洋・ 足立亨	池田憲章	スーパー戦隊のデジタル合成について
				21	日本特撮2001	足立亨	池田憲章	『未来戦隊タイムレンジャー』での30世紀の未来の表現について
				46	21世紀をきつと面白くする映像クリエイターたち	田崎竜太・八木毅・堤幸彦・本 広克行・鶴田法男・長谷川圭一	不明	これからの活躍が期待される注目のクリエイターたちの紹介
				58	「未来戦隊タイムレンジャー」のアクション設計	竹田道弘	池田憲章	『未来戦隊タイムレンジャー』でのアクション演出のこだわりについて

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成13年(2001年) 6月1日	96	15	鉄甲機ミカヅキ	雨宮慶太	不明	『鉄甲機ミカヅキ』DVDBOX発売記事 雨宮慶太監督インタビュー収録記事
				26	DVDキングコング対ゴジラ発売記念特別インタビュー	梶田興治・藤木悠	不明	『キングコング対ゴジラ』についての当時のエピソードについて
				40	ゴジラ×モスラ×キングギドラ 大怪獣総攻撃	富山省吾	斉藤守彦	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』制作に向けての意気込み
				50	ウル魂	飯島敏宏(千束北男)	斉藤守彦	『ウルトラマンコスモス THE FIRST CONTACT』の新たなヒーロー像について
				51	ウル魂	大岡新一	斉藤守彦	『ウルトラマンコスモス THE FIRST CONTACT』でのコスモスの巨大感とムサシの心情について
				52	ウル魂	大西信介	斉藤守彦	「ウルトラマンコスモス」の人間ウルトラマンというコンセプトについて
				60	日本特撮職人列伝	岸浦秀一	古城陽太	「操演・特殊効果」の歴史と制作過程について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成13年(2001年) 9月1日	97	26	ウルトラマンコスモス	渋谷浩康	不明	『ウルトラマンコスモス』の基本コンセプトや優しさを強調したウルトラマンについて
				46	長谷川圭一/横谷昌宏インタビュー	長谷川圭一・横谷昌宏	不明	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』の創作の秘密について
				62	日本特撮職人列伝	岸浦秀一	古城陽太	第二期怪獣ブーム時の担当作品について
				105				DVDの発売情報/『ゴジラ×メガギラス G消滅作戦』DVDにオーディオコメンタリー(手塚昌明・鈴木健二・田中美里・大島ミチル・北原京子)の収録有
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成13年(2001年) 12月1日	98	35				DVDの発売情報/『ゴジラの逆襲』にオーディオコメンタリー(有川貞昌・富岡素敬)、『フランケンシュタイン対地底怪獣』にオーディオコメンタリー(有川素敬)、『三大怪獣 地球最大の決戦』にオーディオコメンタリー(若林映子)、スペシャル対談(中島春雄・破李拳竜)、『レインボーマン』にスタッフインタビューがそれぞれ収録
				35				DVDの発売情報/『DVDウルトラQ』解説書にインタビュー(西條康彦・満田かずほ・桜井浩子)が掲載
				40	特集 スーパー戦隊25周年	曾田博久・杉村升	池田憲章	二人の関わったスーパー戦隊の脚本時の多くのエピソードについて
				42	特集 スーパー戦隊26周年	矢島信男・佛田洋	池田憲章	二人の師弟関係と、今後の特撮の世界について
				50	金子修介監督インタビュー	金子修介	斉藤守彦	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』制作に向けてのエピソード等
				53	「ゴジラ モスラ キングギドラ 大怪獣総攻撃」スタッフインタビュー	品田冬樹	斉藤守彦	今回『ゴジラ』に行った新たな試みについて
				53	「ゴジラ モスラ キングギドラ 大怪獣総攻撃」スタッフインタビュー	三池敏夫	斉藤守彦	限られた範囲で行う特撮美術について
				53	「ゴジラ モスラ キングギドラ 大怪獣総攻撃」スタッフインタビュー	村川聡	斉藤守彦	サイズ感や格闘で撮影スピードを変える方法について
				62	ウル魂	AKIHITO 真偽屋	不明	『ウルトラマンコスモス』での怪獣デザインについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成14年(2002年) 3月1日	99	88	ウル魂	大庭勇人	古怒田健志・古城陽太	『ウルトラマンコスモス』の「EYES司令室」に見る空想と現実について
				115	トクサツ遺伝子研究所	きだつよし	古城陽太	特撮と演劇の表現方法の変換について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成14年(2002年) 5月1日	100	27	仮面ライダー龍騎SPECIAL FEATURE	前澤範	不明	レインボー造形の関わった『仮面ライダーBLACK』や『ジャンゼリオン』のスーツについて
				28	SPECIAL FEATURE	山本誠一	不明	新時代の怪人造形について
				84	ウル魂	渋谷浩康	古怒田健志・古城陽太	『ウルトラマンコスモス』と成長した子供のウルトラマンの見方の変化について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成14年(2002年) 7月1日	101	2				DVDBOXの広告/『仮面ライダーV3』ボーナスディスクに出演者&スタッフインタビューの収録有
				21	ウルトラマンコスモス	北浦嗣巳	不明	『ウルトラマンコスモス2 THE BLUE PLANET』の見所について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成14年(2002年) 7月1日	101	36	特別取材・日本映像クリエイティブ 仮面ライダーアギト・龍騎の華麗なるVFX世界	日本クリエイティブ株式会社	池田憲章・古怒田健志	『仮面ライダーアギト』『仮面ライダー龍騎』のVFXについて
				84	ゴジラ×メカゴジラ 富山プロデューサーインタビュー	富山省吾	井上雄史・古城陽太	『ゴジラ×メカゴジラ』のプロデュースとゴジラ50周年について
				86	ウル魂	北浦嗣巳	不明	『ウルトラマンコスモス2 THE BLUE PLANET』の特撮の見所について
				94	トクサツ遺伝子研究所	小林泰三	古城陽太	著書の『AΩ』と特撮への思い入れについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成14年(2002年) 9月1日	102	30	忍風戦隊ハリケンジャーシュシュッとTHE MOVIE	渡辺勝也	不明	『忍風戦隊ハリケンジャーシュシュッとTHE MOVIE』と過去携わった『鳥人戦隊ジェットマン』などのエピソードについて
				37	今年も来た!ウルトラマンフェスティバル2002	開米敏雄	不明	ウルフェスでの会場内での造形物やショーに使用される、スーツの映像版ではない造形へのこだわり
				52	DVD&VIDEO Selection COLOR	品田冬樹・神谷誠・押井守・樋口真嗣・村川透・鈴川絵里子	なし	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』DVDスペシャルディスク「東宝怪獣談義」収録記事
				96	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	三村渉	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』での「メカゴジラ」の扱いについて
				100	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	若狭新一	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』での新たな「ゴジラ」について
				101	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	西川伸司	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』での「メカゴジラ」のデザインについて
				104	快傑ハリマオ 小林利雄インタビュー	小林利雄	不明	小林氏の関わった特撮作品、主に『快傑ハリマオ』について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成14年(2002年) 11月1日	103	130	阿部征司プロデューサーに聞く	阿部征司	不明	「劇場版仮面ライダー」の原点について
				38	DVD&VIDEO Selection COLOR	中野昭慶	不明	『ゴジラ対メカゴジラ』DVDBOX発売記事内オーディオコメンタリー収録記事
				38	DVD&VIDEO Selection COLOR	富岡素敬	不明	『メカゴジラの逆襲』DVDBOX発売記事内オーディオコメンタリー収録記事
				39	DVD&VIDEO Selection COLOR	平山亨・阿部征司・奥中淳夫・田口勝彦・折田至	不明	『仮面ライダーV3 BOX』発売記事内インタビュー収録記事
				84	ウル魂	丸谷嘉彦	不明	『ウルトラマンコスモス』や平成三部作のプロデュースについて
				85	帰ってきたウルトラマンインタビューパート2	上原正三	荒川稔久	『帰ってきたウルトラマン』の脚本のエピソードと「もしアキが生きていれば」などの話について
				89	開米プロダクション、初代ウルトラマンを造る。	開米敏雄	不明	「開米プロ コレクション」として制作されたウルトラマンの造形のこだわりについて
				92	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	江口憲一	不明	巨大感の表現方法について
				93	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	斉藤薫	不明	キャラクターカラーに合わせた照明の当て方の違いについて
				94	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	三池敏夫	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』に登場する地下ドック・セットについて
				94	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	丸山浩	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』のメカデザインについて
				96	ゴジラ×メカゴジラ スタッフインタビュー	野間詳令	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』での菊地雄一監督の演出方法の秘密について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成14年(2002年) 1月1日	104	118	出淵裕に聞く	出淵裕	不明	東映特撮デザインの流れについて
				120	超光戦士シャンゼリオン	荒川稔久	不明	『超光戦士シャンゼリオン』と30話について
				87	高野浩幸の特撮ドラマ☆クロス	平山亨	高野浩幸	『超人バロム・1』のキャスティングや当時のエピソードについて
				88	ウル魂	大西信介・八木毅	不明	『ウルトラマンコスモス』という作品全体について
				92	ゴジラ×メカゴジラ インタビュー	手塚昌明	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』の世界観の設定について
94	ゴジラ×メカゴジラ インタビュー	菊地雄一	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』の特殊撮影のこだわった点について				
123	高久進氏に聞く	高久進	不明	『超人機メタルダー』や自身の関わった東映特撮ヒーローについて				

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成15年(2003年) 3月1日	105	38,80	井上泰幸+アルファ企画の仕事	井上泰幸	不明	東宝映画における怪獣美術について
				76	ウル魂	高野宏一・笈田雅人	不明	ウルトラシリーズの海外、アジア戦略について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成15年(2003年) 5月1日	106	103	レインボー造形企画に聞く	前澤護	不明	『超光戦士シャンゼリオン』での造形について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成15年(2003年) 7月1日	107	62	DVD&VIDEO Selection COLOR	手塚昌明	不明	『ゴジラ×メカゴジラ』DVD発売記事内オーディオコメンタリー収録記事
				85	「ロボットと暮らす社会」をカタチにした男	斉藤侑	不明	『ロボット刑事K』のコンセプトについて
				86	ゴジラ 始動!	富山省吾	不明	新作『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』に向けてのコンセプトや意気込み等
				88	ウル魂	鈴木清	不明	『ウルトラマンコスモスvsウルトラマンジャスティス THE FINAL BATTLE』と今後のウルトラマンの展開について
				106	追悼・天本英世	平山亨	なし	天本氏との思い出について
				107	追悼・天本英世	出淵裕	なし	怪人デザインのヒントになっていたというエピソード等
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成15年(2003年) 9月1日	108	82	白獅子仮面封印函DVD-BOX広告	小野登	不明	『白獅子仮面封印函』DVD-BOX広告内インタビュー収録記事
				85	SPECIAL INTERVIEWS with DIRECTORS	北浦嗣巳	不明	『ウルトラマンコスモスvsウルトラマンジャスティス THE FINAL BATTLE』のアナログ特撮とデジタル特撮の融合について
				93	特生インタビュー	手塚昌明	島崎淳	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』での生物感のあるゴジラについて
				93	特生インタビュー	浅田英一	島崎淳	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』でのモスラの操演にこだわる理由について
				94	特生インタビュー	西川伸司	島崎淳	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』のモスラデザインのこだわりについて
				95	特生インタビュー	若狭新一	島崎淳	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』でのモスラの羽ばたきについて
				96	ウル魂	長谷川圭一・川上英幸	不明	『ウルトラマンコスモスvsウルトラマンジャスティス THE FINAL BATTLE』の脚本について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成15年(2003年) 11月1日	109	77	特集◎日本特撮のすばらしき現在。	川北紘一	不明	特撮とCGの融合について
				88	特撮浅田組 清水助監督の撮影日誌	清水氏	不明	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の特撮班の日誌
				110	ごっつい あの人に会いたい [第1回]中野昭慶	中野昭慶	杉田篤彦	特撮に関わるきっかけから現在のCG全盛の時代について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成16年(2004年) 1月1日	110	75	Visual Radar	飯島敏宏・怪奇大作戦スタッフ	不明	『怪奇大作戦』DVD内飯島敏宏監督インタビュー・スタッフオーディオコメンタリー収録記事
				85	倉方茂雄 インタビュー	倉方茂雄・中野稔	池田憲章	『ウルトラQ』や『ウルトラマン』での内部メカの機電や造形について
				89	ゴジラ×モスラ×メカゴジラ	手塚昌明	友井健人・島崎淳	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の見所について
				90	ゴジラ×モスラ×メカゴジラ	浅田英一	友井健人・島崎淳	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の特殊技術について
				90	特撮浅田組 清水助監督の撮影日誌	清水氏	なし	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の特撮班の日誌
				110	ごっつい あの人に会いたい [第2回]飯塚定雄(前編)	飯塚定雄	杉田篤彦	「ウルトラマン」や「キングギドラ」の光線について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成16年(2004年) 3月1日	111	33	特捜戦隊デカレンジャー	塚田英明	不明	『特捜戦隊デカレンジャー』と過去の東映特撮作品との比較について
				89	特撮浅田組 清水助監督の撮影日誌	清水氏	なし	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の特撮班の日誌
				123	日本特撮マイスターFILE	入江義夫	池田憲章・金田益実・伊藤秀明	東宝SFメカを多く手がけてのエピソード等
				126	ごっつい あの人に会いたい [第3回]飯塚定雄(後編)	飯塚定雄	杉田篤彦	力みなぎる光線の秘密について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成16年(2004年) 5月1日	112	付録 ポスター	THE SAGA REBORN	丸山浩	不明	『ウルトラマンノア』のデザインについて
				31	【3監督インタビュー】	石垣広文	不明	『特捜戦隊デカレンジャー』でのアクションと、自身の関わった昭和戦隊のエピソードについて
				116	【3監督インタビュー】	佛田洋	不明	ミニチュア特撮の素晴らしさについて
				119	紘道館サーガ	奥中惇夫	破李拳竜	『柔道一直線』に見る現代の特撮アクションに通じるトランポリン演出について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成16年(2004年) 7月1日	113	124	ごっつい [第4回]村上克司(前編)	村上克司	杉田篤彦	キャラクターデザインにマーチャンダイジングを持ち込んだ経緯や歴史について
				126	紘道館サーガ	今清水英一	破李拳竜	アクションでのトランポリンの演出等について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成16年(2004年) 9月1日	114	39,77	ウルトラQdark fantasy	実相寺昭雄	池田憲章	『ウルトラQ dark fantasy』において自身が関わった作品について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成16年(2004年) 11月1日	115	83	特集2公開50周年記念『ゴジラ』メイキング研究	なし	池田憲章	『ゴジラ』の作品研究
				87	郡司モデルクラフト	郡司隆夫	池田憲章・金田益実・伊藤秀明	郡司モデルクラフトが制作したミニチュアや造形物について
				91	イベントプロデューサーとしての田中友幸	前田茂雄	破李拳竜	田中友幸氏が関わった作品やイベントについて
				98	川北紘一監督 インタビュー	川北紘一	不明	「超星神」シリーズの特撮と若い世代の育成について
				100	ウルトラマンネクサス・プロデューサー対談	岡崎剛之・渋谷浩康	不明	『ウルトラマンネクサス』のプロデュースについて
				112	海外ビデオセレクション EYES	川北紘一	不明	『北京原人の逆襲』に特殊技術の助監督として関わったエピソードについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成17年(2005年) 1月1日	116	83	スタッフインタビュー	浅田英一	友井健人	『ゴジラ FINAL WARS』での特殊技術について
				93	郡司モデルクラフト	郡司隆夫	池田憲章・金田益実・伊藤秀明	郡司モデルクラフトが制作したミニチュアや造形物について
				96	ごっつい あの人に会いたい	三池敏夫	杉田篤彦	特撮に関わるセットの設計や、プロップのデザイン、建て込み等について
				99	実相寺昭雄の小宇宙	池谷仙克	池田憲章	『姑獲鳥の夏』における美術セットについて
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成17年(2005年) 3月1日	117	44	特撮梁山泊	桜井景一	不明	『幻星神ジャスティライザー』の巨大特撮におけるカメラワークについて
				100	ごっつい あの人に会いたい	三池敏夫	杉田篤彦	『ガメラ 大怪獣空中決戦』をはじめとする特撮美術と今後の特撮について
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成17年(2005年) 5月1日	118	49	特撮梁山泊	桜井景一	不明	『幻星神ジャスティライザー』の巨大特撮におけるカメラワークについて
				61	Visual Radar	満田稔	不明	『ウルトラマン1966』DVDオーディオコメンタリー収録記事
				75	実相寺昭雄の小宇宙	実相寺昭雄	池田憲章	オペラ『魔笛』、『乱歩地獄』、『姑獲鳥の夏』に関するインタビュー
宇宙船	株式会社 朝日ソノラマ	平成17年(2005年) 7月1日	119	12	空想科学特撮特集2005ウルトラマンマックス	八木毅	不明	『ウルトラマンマックス』の設定について
				60	VISUAL RADAR	田中文雄	不明	『ゲゾラ・ガニメ・カメバ 決戦!南海の大怪獣』DVD内オーディオコメンタリー収録記事
				61	Visual Radar	吉川進・長坂秀佳	不明	『キカイダー01』DVD内座談会収録記事
				106	実相寺昭雄の小宇宙	実相寺昭雄	池田憲章	実相寺監督が制作した作品について
				114	座談会金子修介/八木毅/梶研吾/小林雄次	金子修介・八木毅・梶研吾・小林雄次	不明	『ウルトラマンマックス』の制作について

書名	出版社名	発行年月日	通算号数	掲載ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社朝日ソノラマ	平成17年(2005年)7月1日	119	125	Visual Radar	ウルトラマンタロウスタッフ	不明	『ウルトラマンタロウ』DVDスタッフインタビュー収録記事
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成20年(2008年)4月1日	120	104	ごっつい [第8回]金田治	金田治	杉田篤彦	金田治氏が担当したヒーローのスーツアクターとアクション監督両方のエピソードについて
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成20年(2008年)7月1日	121	38	大決戦!超ウルトラ8兄弟	八木毅	杉田篤彦・鷲巣義明・豊田朋久・島崎淳・平居寝・成田全・秋田英夫	『大決戦!超ウルトラ8兄弟』の時代設定のこだわりについて
				108	[インタビュー]長谷川圭一	長谷川圭一	杉田篤彦・鷲巣義明・豊田朋久・島崎淳・平居寝・成田全・秋田英夫	『大決戦!超ウルトラ8兄弟』の脚本について
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成20年(2008年)10月1日	122	130	[追悼]エキスプロ 八木正夫	八木正夫	杉田篤彦・鷲巣義明・豊田朋久・平居寝・成田全・島崎淳	『大怪獣ガメラ』と『仮面ライダー』を中心に、功績をたどる
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成21年(2009年)1月9日	123	134	[追悼]高野宏一	高野宏一	高橋和光	高野氏との思い出について
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成21年(2009年)4月1日	124	124	[追悼]高野宏一	高野宏一	鈴木清・満田裕・佐川和夫	高野氏との思い出について
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成21年(2009年)7月1日	125	90	[インタビュー]金田治	金田治	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・平居寝・成田全	『劇場版 仮面ライダーディケイド オールライダー対大ショッカー』での監督と当時自身が担当した仮面ライダー1号2号のスーツアクションについて
				120	24年ぶりにシナリオ集発売!上原正三	上原正三	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・平居寝・成田全	自身の関わった多くの作品のシナリオについて
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成21年(2009年)10月1日	126	100	[対談]小林雄次×渋谷浩康	小林雄次・渋谷浩康	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・平居寝	『ウルトラマンメビウス外伝 ゴーストリバース』の脚本とプロデュースについて
				126	ゴジラ Blu-ray発売記念 [インタビュー]梶田興治	梶田興治	豊田朋久	『ゴジラ』の本多猪四郎との思い出について
				128	平成ガメラ Blu-ray発売記念 [インタビュー]金子修介	金子修介	豊田朋久	平成ガメラ三部作について
				136	[追悼]高久進さん	高久進	堀長文	高久氏との思い出について
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成22年(2010年)1月8日	127	112	ごっつい [第14回]長部恭平	長部恭平	杉田篤彦	東映作品のデジタル合成について
				116 (目次には106と記載)	宇宙船Archives がんばれ!!ロボコン [インタビュー]鈴木武幸	鈴木武幸	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・秋田英夫	『がんばれ!!ロボコン』のプロデュースについて
宇宙船	株式会社ホビージャパン	平成22年(2010年)4月1日	128	112	宇宙船Archives ウルトラマン80 [インタビュー]満田裕	満田裕	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・島崎淳・秋田英夫	原点回帰をテーマに『ウルトラマン80』という作品について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成22年(2010年) 4月1日	128	120	古谷敏インタビュー	古谷敏	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・秋田 英夫	『ウルトラマン』のスーツアクターとしての思い出について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成22年(2010年) 7月1日	129	134	特撮業界NOW	亀甲船(上田健一・川口謙司・ 根岸泉・村石義徳)	島崎淳	操演をはじめとする特殊効果全般について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成22年(2010年) 10月1日	130	98	[インタビュー]アベユーイチ	アベユーイチ	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・山崎 優	『ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦!ベリアル銀河帝国』にかける意気込みと見 所、アベ氏の経歴等
				126	素晴らしき大映特撮の世界	築地米三郎	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・山崎 優	『大怪獣ガメラ』のエピソードについて
				134	特撮業界NOW	石井良和・伊藤良一・近藤孔 明・満留浩昌	島崎淳	チーフ助監督という職業について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成23年(2011年) 1月11日	131	46	大澤哲三アートワーク集 円谷プロ編	大澤哲三	島崎淳	大澤哲三氏が関わった円谷プロの特殊美術デザインについて
				114	ウルトラマンA [インタビュー]市川森一	市川森一	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳	『ウルトラマンA』のメインライターとして作品に込めた思い
				126	[追悼]美術監督・大澤哲三さん	大澤哲三	池谷仙克・矢島信男・ 川北紘一・岩崎憲彦	大澤氏の功績と同氏との思い出について
				128	特撮業界NOW	大澤哲三	三池敏夫・高橋勲・稲 付正人・春日佳行	大澤氏との思い出について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成23年(2011年) 4月1日	132	82	大澤哲三アートワーク集 東宝編	大澤哲三	島崎淳	大澤哲三氏が関わった東宝映画の特殊美術デザインについて
				88	[インタビュー]金田治	金田治	杉田篤彦・鷲巣義明・ 田口恵・豊田朋久・島 崎淳	『オーズ・電王・オールライダー レッツゴー仮面ライダー』の監督と企画段階でのヒ ーローの候補、当時金田氏が務めたヒーローのスーツアクションについて
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成23年(2011年) 7月1日	133	113	[インタビュー]川北紘一	川北紘一	杉田篤彦・鷲巣義明・ 田口恵・豊田朋久・島 崎淳・加藤義彦	『ガンヘッド』の魅力について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成23年(2011年) 10月1日	134	98	[インタビュー]アベユーイチ	アベユーイチ	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳	『ウルトラマンゼロ外伝 キラー ザビートスター』の企画や役者の印象、演出プラン など
				116	[宇宙船Archives]好き!すき!! 魔女先生	小野耕人	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳	『コメットさん』と『好き!すき!! 魔女先生』の違いについて
				117	追悼・田中秀夫監督	田中秀夫	阿部征司・内田有作・ 久保田悦夫	田中氏の功績について
				128	特撮業界NOW	マープリング・ファインアーツ (岩崎憲彦・伊原弘・堀礼法)	島崎淳	特撮水河期におけるミニチュア現場の現在と未来について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成23年(2011年) 12月27日	135	46	[インタビュー]佛田洋	佛田洋	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・秋田 英夫	『海賊戦隊ゴーカイジャーvs宇宙刑事ギャバン THE MOVIE』の特撮監督としてこた わった点について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成23年(2011年) 12月27日	135	112	[宇宙船Archives]宇宙刑事ギャバン	上原正三	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・秋田 英夫	『宇宙刑事ギャバン』の脚本について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成24年(2012年) 3月31日	136	46	[インタビュー]三池敏夫	三池敏夫	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳	『ウルトラマンサーガ』の特技撮影について
				94	ウルトラセブンーその栄光と伝説	平成ウルトラセブンメインスタ ッフ	不明	平成ウルトラセブンDVD-BOX内インタビュー収録記事
				102	[インタビュー]おかひでき	おかひでき	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳	『ウルトラマンサーガ』での映画完成までの経緯と見所、ウルトラ愛について
				127	追悼	市川森一・小笠原猛・奥中惇夫	阿部征司	故人達との思い出について
				129	追悼	野口竜	田中利雄	野口氏との思い出について
				130	追悼	久米攻・鈴木昶	三池敏夫	故人達との思い出について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成24年(2012年) 6月30日	137	80	ごっつい [第16回]佛田洋×三池敏夫	佛田洋・三池敏夫	杉田篤彦	二人の関わった多くの特撮作品について
				132	[宇宙船Archives]超人バロム・1	佐野寿七	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・山崎 優	『超人バロム・1』でのプロデューサーとしての関わり、仮面ライダーとの差別化につ いて
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成24年(2012年) 10月1日	138	60	ウルトラマンサーガ 特殊美術の人々	杵山弘平・梶政幸・花谷充康・ 堀礼法・井上敦・吉田友衣子	島崎淳	『ウルトラマンサーガ』における特殊美術について
				62	怪奇大作戦	橋本洋二・飯島敏宏・上原正 三	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・すね やみえこ	『怪奇大作戦』にプロデューサー、監督、脚本家として関わった三人のエピソードにつ いて
				80	[インタビュー]福沢博文	福沢博文	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・すね やみえこ	『特命戦隊ゴーバスターズ』のアクション監督と自身の関わった戦隊や『ガメラ3 邪 神(イリス)覚醒』でのスーツアクションについて
				82	[インタビュー]金田治	金田治	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・すね やみえこ	『宇宙刑事ギャバン THE MOVIE』のこだわりと『宇宙刑事ギャバン』での爆破エピ ソード
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成24年(2012年) 12月29日	139	68	[インタビュー]坂本浩一	坂本浩一	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・塩川 純平	『仮面ライダー×仮面ライダー ウィザード&フォーゼ MOVIE大戦アルティメイタム』 でのイナズマン、サナギマンについて
				74	[対談]武部直美×小林靖子	武部直美・小林靖子	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・塩川 純平	『特命戦隊ゴーバスターズ』と過去二人で制作した戦隊シリーズの制作過程につ いて
				76	[インタビュー]アベユーイチ	アベユーイチ	杉田篤彦・鷲巣義明・ 用田邦憲・田口恵・豊 田朋久・島崎淳・塩川 純平	『ウルトラゼロファイト』での新たな試みの数々について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成24年(2012年) 12月29日	139	104	我が青春の東映京都撮影所(平山亨×松村昌治×内田有作)	平山亨・松村昌治・内田有作	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・島崎淳・塩川純平	それぞれの若き日の撮影所での思い出について
				132	[インタビュー]渋谷浩康	渋谷浩康	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・島崎淳・塩川純平	『電光超人グリッドマン』に制作進行として入ったこと、その後のウルトラシリーズでのプロデュースについて
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成25年(2013年) 4月1日	140	20	[インタビュー]白倉伸一郎	白倉伸一郎	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・島崎淳	『仮面ライダー×スーパー戦隊×宇宙刑事 スーパーヒーロー大戦Z』に登場した宇宙刑事や復活したヒーロー達について
				22	[インタビュー]おぐらとしひろ	おぐらとしひろ	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・島崎淳	『仮面ライダー×スーパー戦隊×宇宙刑事 スーパーヒーロー大戦Z』でのアクションと自身が演じていた『ヒーロボカブタック』の「クワジーロ」について
				56	DVD-BOX発売『タロウ』『レオ』『80』 [インタビュー]川北紘一	川北紘一	島崎淳	『ゴジラ』の特技監督が関わった『ウルトラマンタロウ』での特殊技術、『ウルトラマン80』での特撮監督について
				114	[追悼]阿部征司 仮面ライダーを愛した男	阿部征司	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・島崎淳	プロデューサーとして関わった『仮面ライダー』という作品について
				124 (目次には132と記載)	[インタビュー]高橋章	高橋章	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・田口恵・豊田朋久・島崎淳	本編演出として始めて関わった『Xボンバー』について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成25年(2013年) 7月1日	141	123	[インタビュー]長谷川圭一	長谷川圭一	真下裕	『ウルトラマンギンガ』の脚本の中身について
				125	[インタビュー]アベユーイチ	アベユーイチ	加藤文哉	ライトノベル的なストーリーを目指した事について
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成25年(2013年) 10月1日	142	118	[宇宙船Archives]追悼 平山亨	鈴木武幸	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・豊田朋久・島崎淳	平山亨さんとの思い出
				119	[宇宙船Archives]追悼 平山亨	鈴木展弘	杉田篤彦・鷲巣義明・用田邦憲・豊田朋久・島崎淳	平山亨さんとの思い出
				126	ウルトラマンBlu-ray BOX II 記事	飯島敏宏	不明	『ウルトラマン』Blu-ray BOX II 内インタビュー収録記事
				138	Detail of ULTRAMAN GINGA	澗淵隆文・品田冬樹	高橋和光	『ウルトラマンギンガ』のスーツ造形について
				139	Detail of ULTRAMAN GINGA	後藤正行	高橋和光	『ウルトラマンギンガ』のキャラクターデザインについて
宇宙船	株式会社 ホビージャパン	平成25年(2013年) 12月28日	143	71	[インタビュー]佛田洋	佛田洋	杉田篤彦・鷲巣義明・豊田朋久・島崎淳	『恐竜戦隊ジュウレンジャー』のロボスーツについて
				140	[宇宙船Archives]スターウルフ	佐川和夫	杉田篤彦・鷲巣義明・豊田朋久・島崎淳	『スターウルフ』の飛び物等の特技や、こだわりについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成13年(2001年) 12月25日	1	50	ウルトラマンコスモス大特集	八木毅・渋谷浩康	不明	『ウルトラマンコスモス』の設定について
				57	ULTRA SERIES HISTORY	ウルトラQスタッフ	不明	DVD『ウルトラQ』に収録されているインタビュー掲載記事
				64	激突!脚本家対談仮面ライダーvsウルトラマン	荒川稔久・長谷川圭一	島本高雄	『ウルトラマンティガ』と『仮面ライダークウガ』についての脚本に関する対談
				73	ゴジラを倒せ!!!	長谷川圭一	島本高雄・中村哲	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』の脚本について
				76	ゴジラを倒せ!!!	金子修介	島本高雄・中村哲	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』の監督を担当してのこだわりについて

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成13年(2001年) 12月25日	1	78	ゴジラを倒せ!!!	品田冬樹・山部拓也	島本高雄・中村哲	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』に登場する怪獣の造形(白目ゴジラ)について
				93	妖怪の王 原口智生インタビュー	原口智生	不明	「平成ガメラシリーズ」をはじめとする自身が携わった多くの造形物について
ニュータイプ6月号増刊 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成14年(2002年) 6月1日	2	27	MASKED RIDER RYUKI One of 13	白倉伸一郎	鳥本真也・真道寺軍	『仮面ライダー龍騎』の今までとこれからの展望について
				39	赤き伝説 Endless Saga of ULTRA SEVEN	満田裕	島本高雄・高田邦彦	自身が監督された『ウルトラセブン』全13話のこだわりについて
				92	若狭新一の造形世界	若狭新一	舟橋利尚・島本高雄	造形工房"MONSTERS"についてと自身のこだわりについて
				109	永遠なる輝き	上原正三	大門弘樹	メタルヒーローシリーズのキャストについて
				124	追悼・成田亨	成田亨	不明	成田亨の功績について
ガンダムエース9月号増刊 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成14年(2002年) 9月1日	3	44	忍風戦隊ハリケンジャー	佛田洋	玉 輝	『百獣戦隊ガオレンジャー』と『忍風戦隊ハリケンジャー』のロボの違いについて
				70	造形大王の逆襲	村瀬継蔵	島本高雄	村瀬継蔵の造形技術や功績について
				76	"平成ゴジラ"シリーズ特集	押井守・樋口真嗣・村川聡・品田冬樹・神谷誠	中村哲	『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』DVD特典「東宝怪獣談義」の紹介
				90	止まれないっ!!	成田亨	喜久田菊男	『新幹線大爆破』に登場する成田亨の手がけた特撮美術について
				115	特撮ディナーショー第3回怪獣共存のファンタジーダイゴロウ対ゴリアス	ダイゴロウ対ゴリアスについて	氷川竜介	『怪獣大奮戦 ダイゴロウ対ゴリアス』の作品について
				144	ウルトラQ再び!!	高野宏一	不明	円谷の特撮カメラマン視点から見た『ウルトラQ』について
ガンダムエース11月号増刊 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成14年(2002年) 11月1日	4	34	遺伝子の咆哮	手塚昌明	中村哲&編集部	『ゴジラ×メカゴジラ』の制作について
				36	遺伝子の咆哮	菊地雄一	中村哲&編集部	『ゴジラ×メカゴジラ』の特撮演出について
				37	遺伝子の咆哮	若狭新一	中村哲&編集部	『ゴジラ×メカゴジラ』の造形について
				41	東宝メカ怪獣総進撃!!	川北紘一	松本光生	東宝特撮のメカについて
				48	三流派、統一!!	渡辺勝也	不明	自身の担当した戦隊シリーズについて
				52	帰還	きくち英一	用田邦憲	『帰ってきたウルトラマン』のスーツアクションについて
				69	力と技の戦士その名はV3	宮内洋・平山亨・阿部征司・奥中惇夫・田口勝彦・折田至・小野ひずる	不明	『仮面ライダーV3』DVD-BOXの特典「V3メモリアル対談」インタビュー記事
				75	帝都50年ノ怨念、地下ヨリ来タル。	原口智生・樋口真嗣・納富貴久男	不明	『ミカドロイド』映像特典対談記事
				98	ウルトラQはこうして生まれた!	山田正弘	不明	自身が担当した『ウルトラQ』の制作秘話について
ガンダムエース3月号増刊 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成15年(2003年) 3月1日	5	73	『ゴジラ×メカゴジラ』	手塚昌明	中村哲	『ゴジラ×メカゴジラ』が公開されてシーンごと元にしたアイデア
				88	プロデューサーの横顔	白倉伸一郎	大池洋子	自身の関わった特撮シリーズについて
				90	プロデューサーの横顔	日笠淳	大池洋子	自身の関わった特撮シリーズについて
				98	ウルトラQはこうして生まれた!	飯島敏宏	不明	『ウルトラQ』「2020年の挑戦」の制作秘話
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成15年(2003年) 5月1日	6	33	デジタルウルトラキャンペーン	セブン帰マンスタッフ	不明	DVD『帰ってきたウルトラマン』ライナーノーツ内 キャストスタッフインタビュー / DVD『ウルトラセブン』映像特典(監督、脚本家、作曲家、美術スタッフインタビュー)
				93	大魔神を創った男	高山良策	島本高雄	高山良作展開催に伴い担当したウルトラ怪獣や大魔神の造形について
				105	特撮ディナーショー第6回本格宇宙SF映画の夢『さよならジュピター』	氷川竜介	氷川竜介	『さよならジュピター』の特撮について氷川竜介氏が語る

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成15年(2003年) 7月1日	7	40	「G」シリーズ、完結!?	富山省吾	中村哲	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の制作と、ゴジラシリーズ50周年に向けての企画
				70	日本特撮最高峰、ここに―	矢島信男	鳥本真也	『宇宙からのメッセージ』における新技術を使用した特撮について
				110	プロデューサーの横顔	円谷粂	大池洋子	初期のウルトラシリーズのプロデュースについて
				112	プロデューサーの横顔	鈴木武幸	大池洋子	自身が関わった多くの東映特撮作品について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成15年(2003年) 9月1日	8	45	首都炎上、起動前夜	浅田英一	中村哲	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の特撮技術について
				64	SPECIAL INTERVIEW	鈴木清	用田邦憲	平成ウルトラシリーズと自身がカメラマンとして関わった昭和のウルトラシリーズについて
				66	SPECIAL INTERVIEW	実相寺昭雄	用田邦憲	『ウルトラマン コレクターズボックス3』に収録されている佐々木守氏との対談やジャミラの没年設定時期について
				74	雨宮慶太ロングインタビュー	雨宮慶太	用田邦憲	自身の制作した特撮作品のそれぞれのエピソードについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成15年(2003年) 11月1日	9	20	ファイズを創る人々	いのくままさお	不明	『仮面ライダー555』におけるカメラワークについて
				106	COLUMN THE LIVE!!	実相寺昭雄	桜井浩子	『ウルトラの揺り籠〜実録ウルトラQウルトラマン誕生秘話〜』の内容について
				113	プロデューサーの横顔	丸山真哉	大池洋子	後期メタルヒーローシリーズについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 1月1日	10	59	プロデューサーズインタビュー	日笠淳	大池洋子	自身の関わった様々な東映特撮シリーズについて
				76	『仮面ライダーZO』&『仮面ライダーJ』DVD発売記念対談	金田治・岡本次郎	用田邦憲	『仮面ライダーZO』と『仮面ライダーJ』のアクションについて
				131	特撮ディナーショー第10回『ウルトラセブン』に見る華麗なる光学合成の世界	氷川竜介	氷川竜介	『ウルトラセブン』の光学合成技術について
				136	COLUMN THE LIVE!!	飯島敏宏	桜井浩子	飯島監督と関わった作品について
				140	プロデューサーの横顔	武部直美・塚田英明	大池洋子	武部直美氏の関わった『超光戦士シャンゼリオン』や『電磁戦隊メガレンジャー』について
				156	最後の咆哮"手塚メカゴジラ"完結へ―	手塚昌明	中村哲	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の作品への思いについて
				158	最後の咆哮"手塚メカゴジラ"完結へ―	浅田英一	中村哲	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の特撮の工夫について
				160	最後の咆哮"手塚メカゴジラ"完結へ―	若狭新一	中村哲	『ゴジラ×モスラ×メカゴジラ 東京SOS』の造形について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 3月1日	11	98	科学vs科学	怪奇大作戦スタッフ	SAKI	DVD『怪奇大作戦』Vol.2勝呂誉、飯島敏宏インタビュー、Vol.3飯島敏宏&小林哲也による特撮・照明技術論広告
				113	News THE LIVE	富岡素敬	鶯谷五郎	DVD『キングコングの逆襲』収録、富岡素敬氏オーディオコメンタリー記事
				118	News THE LIVE	平山亨	神武団四郎	『仮面の忍者 赤影』について当時を振り返る
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 5月1日	12	14	FINAL"G"	富山省吾	中村哲	『ゴジラ FINAL WARS』の全貌について語る
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 7月1日	13	104	COLUMN THE LIVE!!	原口智生	桜井浩子	原口監督との出会いのきっかけ等
				121	News THE LIVE	中野昭慶	神武団四郎	DVD『ゴジラ対メガロ』特典映像中野昭慶特技監督インタビュー広告
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 9月1日	14	104	COLUMN THE LIVE!!	小中和哉	桜井浩子	小中監督との出会いのきっかけ等
				110	おーちゃんの特撮てくてく	内田哲也	おーちようこ	特撮美術セットについてや自身が円谷作品に関わるきっかけについて
				136	SUPER HERO MAX1 SPECIAL INTERVIEW	新堀和男	不明	『仮面ライダーアマゾン』や「アカレンジャー」のスーツアクションについて
				143	「怪傑ズバット」の時代	長坂秀佳	用田邦憲	メインライターとして関わった『怪傑ズバット』について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 11月1日	15	13	ウルトラマンネクサス	菊地雄一	騎龍茜	『ウルトラマンネクサス』のこだわりについて

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 11月1日	15	54	ウルトラQ～dark fantasy～	実相寺昭雄	黒井敏典	実相寺監督の関わった「ヒトガタ」「闇」について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 1月1日	16	46	幻星神ジャスティライザー	川北紘一	友井健人	『幻星神ジャスティライザー』での巨大特撮について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 3月1日	17	74	東宝がおくる伝説の二大ヒーロー、ここに	村石宏實	鳥本真也	『電腦警察サイバーコップ』と『七星闘神ガイファード』の革新性について
				79	英雄誕生秘話	実相寺昭雄・飯島敏宏・高野 宏一・大木淳吉	用田邦憲	『ウルトラマンをつくった男たち～星の林に月の舟』DVD発売記事内映像特典。特撮 シーンの撮影方法の詳しい解説等。記事内は内容について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 5月1日	18	71	特撮ディナーショー第18回挽歌のウェスタン特 撮時代劇『風雲ライオン丸』	大月俊倫	不明	『風雲ライオン丸 蟬丸之函』DVD-BOX記事内オーディオコメンタリー情報
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 7月1日	19		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 1月1日	20	105	News THE LIVE	白獅子仮面スタッフ	原口智生	DVD『白獅子仮面』特典原口智生氏によるスタッフキャストインタビュー記事
				110	News THE LIVE	ミラーマンスタッフ	不明	『ミラーマン』DVDBOX収録キャスト&スタッフ座談会記事
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 11月1日	21	87	特撮ディナーショー第21回光と影の間に生きる ヒーロー『ミラーマン』	山浦弘靖・飯塚定雄	不明	『ミラーマン』DVDBOX収録キャスト&スタッフ座談会記事
				96	おーちゃんの特撮てくてく	宮川秀男	おーちようこ	『ウルトラマン』のスーツ造形について
				136	守護神 新・生	金子功	不明	『小さき勇者たち～ガメラ～』の特撮演出について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 1月1日	22	48	ウルトラマンマックスMAXIMUN DREAM	実相寺昭雄	用田邦憲	『ウルトラマンマックス』で自身が関わった「狙われない街」と「胡蝶の夢」のエピ ソードについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 3月1日	23	63	ウルトラマンマックス	飯塚敏宏	浮間舟人	「ようこそ!地球へ」での昭和と平成のパルタン星人の扱いの違いについて
				79	万能戦艦、巡行中!	守田康司	不明	『マイティジャック』のキャスティング秘話について
				79	万能戦艦、巡行中!	稲垣涌三	不明	『マイティジャック』でこだわった水の特撮について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 5月1日	24	48	ウルトラマンマックス	八木毅	用田邦憲	『ウルトラマンマックス』の全てのエピソードについて
				84	ウルトラ交友録	佐々木守	桜井浩子	佐々木守さんとの思い出について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 7月1日	25	42	STAFF INTERVIEW	諸田敏	studio E★O・上野○ 位	自身の関わった過去の戦隊シリーズの監督について
				92	おーちゃんの特撮てくてく	内田哲也・遠藤雄一郎	おーちようこ	東宝ビルト内の『ウルトラマンメビウス』美術セットについて
				96	市川森一SPECIAL INTERVIEW	市川森一	用田邦憲	自身が関わった特撮の脚本について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 9月1日	26		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成18年(2007年) 11月1日	27	71	シルバー仮面ついに降臨す	池谷仙克	鶯谷五郎	当時の「シルバー仮面」のデザインについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成19年(2007年) 1月1日	28	77	銀河連邦の、勇者	トリプルファイタースタッフ	浮間舟人	『トリプルファイター』DVD-BOXスタッフインタビュー収録記事
				103	特撮ディナーショー第28回トリックが基本!合成 が生む映像の驚異	氷川竜介	氷川竜介	円谷の特撮技術について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成19年(2007年) 3月1日	29	63	まだ見ぬ戦場へ	原田真人・川北紘一・曾川昇	不明	『ガンヘッド』DVD内インタビュー収録記事
				82	追悼実相寺昭雄監督	池谷仙克	鶯谷五郎	実相寺監督の映像へのこだわりについて
				83	特撮ディナーショー第29回《追悼》実相寺昭雄監 督とその映像言語	実相寺昭雄	氷川竜介	実相寺昭雄監督の映像表現方法について
				90	実相寺監督追悼コメント	円谷一夫	不明	実相寺監督との思い出について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成19年(2007年) 3月1日	29	90	実相寺監督追悼コメント	飯島敏宏	不明	実相寺監督との思い出について
				90	実相寺監督追悼コメント	一瀬隆重	不明	実相寺監督との思い出について
				90	実相寺監督追悼コメント	上原正三	不明	実相寺監督との思い出について
				91	実相寺監督追悼コメント	小林雄次	不明	実相寺監督との思い出について
				91	実相寺監督追悼コメント	渋谷浩康	不明	実相寺監督との思い出について
				91	実相寺監督追悼コメント	高寺重徳	不明	実相寺監督との思い出について
				91	実相寺監督追悼コメント	原口智生	不明	実相寺監督との思い出について
				91	実相寺監督追悼コメント	樋口真嗣	不明	実相寺監督との思い出について
				92	実相寺監督追悼コメント	満田稔	不明	実相寺監督との思い出について
				92	実相寺監督追悼コメント	八木毅	不明	実相寺監督との思い出について
				93	COLUMN THE LIVE!!	梶田興治	桜井浩子	『ウルトラQ』のエピソードについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成19年(2007年) 5月1日	30	50	ウルトラマンメビウススペシャルインタビュー	佐野智樹	用田邦憲	自身の関わった『ウルトラマンメビウス』のエピソードについて
				52	ウルトラマンメビウススペシャルインタビュー	渋谷浩康	用田邦憲	『ウルトラマンメビウス』とウルトラシリーズ40周年記念について
				61	「怪奇大作戦セカンドファイル」スペシャルインタビュー	清水崇	島崎淳・豊田朋久	『怪奇大作戦 セカンドファイル』第一話の監督について
				62	『怪奇大作戦』が描きしもの	怪奇大作戦スタッフ	不明	『怪奇大作戦』DVD内、制作スタッフ、出演者、関係者インタビュー掲載記事
				107	特撮ディナーショー第30回ウルトラの光りを未来へ継ぐ者『ウルトラマンティガ』	円谷一夫・右田昌万	不明	『ウルトラマンティガ』メモリアルボックス記事内スタッフインタビューブックレット 円谷一夫・右田昌万
				142	怪獣魂	品田冬樹・開田裕治	鳥本真也	絵師と造形師という立場から語るメガハウスから発売された『ゴジラ』のビクスケールソフビについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成19年(2007年) 7月1日	31	111	特撮ディナーショー第31回明日への希望、果てなき光の継承『ウルトラマンティガ』	村石宏實・円谷一夫・右田昌万	不明	『ウルトラマンティガ』メモリアルボックス記事内 スタッフインタビューブックレット 円谷一夫・右田昌万 / 特典ディスク内 村石宏實対談
				112	衛星放送特撮ニュース	田口成光	用田邦憲	自身の担当した『ウルトラマンタロウ』のエピソードについて
					衛星放送特撮ニュース	真船禎	用田邦憲	自身の監督した『ウルトラマンタロウ』のエピソードとこだわりについて
					衛星放送特撮ニュース	岡村精	用田邦憲	自身の監督した『ウルトラマンタロウ』や『ウルトラマンレオ』『ウルトラマンA』といった作品のエピソードについて
				116	COLUMN THE LIVE!!	中野稔	桜井浩子	『ウルトラQ』時代の光学合成や、現代の特撮界について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成19年(2007年) 9月1日	32	56	激走戦隊カーレンジャーフルアクセル座談会	高寺重徳	大石真司	プロデューサー時代のエピソードなど
				107	特撮ディナーショー第32回爆発的パワーを誇る光線の超人『ウルトラマンダイナ』	笈田雅人・長谷川圭一	不明	『ウルトラマンダイナ』メモリアルボックス記事内スタッフインタビューブックレット 笈田雅人・長谷川圭一
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成19年(2007年) 11月1日	33	111	特撮ディナーショー第33回超人对超人のドラマ炸裂『ウルトラマンガイア』	丸谷嘉彦・小中千昭	不明	『ウルトラマンガイア』メモリアルボックス記事内スタッフインタビューブックレット 丸谷嘉彦・小中千昭
				114	COLUMN THE LIVE!!	池谷仙克	桜井浩子	『ウルトラQ』や『ウルトラマン』の美術セットについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成20年(2008年) 1月1日	34		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成20年(2008年) 3月1日	35	138	ウルトラギャラクシー 大怪獣バトル	岡野弘之	浮間舟人	『電光超人グリッドマン』と、以降の円谷プロ作品の殺陣について
					ウルトラギャラクシー 大怪獣バトル	横尾和則	浮間舟人	『ウルトラギャラクシー大怪獣バトル』での「ゴモラ」のスーツアクションについて

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成20年(2008年) 5月1日	36	80	怪獣倉庫・東宝ビルトー過去、現在、未来	飯島敏宏	studio E★O	東宝ビルト解体に際し、当時の思い出について
				82	怪獣倉庫・東宝ビルトー過去、現在、未来	大岡新一	studio E★O	怪獣倉庫解体に際し、当時の思い出について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成20年(2008年) 7月1日	37	87	正義の味方その、偉大なる足跡	川内康範	麴町六郎	川内康範の生み出した特撮ヒーローについて
				90	プロジェクト昭和特撮	高橋二三	切通理作	昭和ガメラ誕生秘話について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成20年(2008年) 9月1日	38	94	プロジェクト昭和特撮	高橋二三	切通理作	昭和ガメラの怪獣たちについて
					怪獣魂	中野昭慶	樋口真嗣	『ゴジラ対メカゴジラ』のエピソードについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成20年(2008年) 11月1日	39		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成21年(2009年) 1月1日	40	92	プロジェクト昭和特撮	田口成光	切通理作	第二期ウルトラシリーズについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成21年(2009年) 3月1日	41	58	追悼 高野宏一	大岡新一	幕間しげ民	高野宏一との思い出について
				92	プロジェクト昭和特撮	田口成光	切通理作	第二期ウルトラシリーズについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成21年(2009年) 5月1日	42	92	プロジェクト昭和特撮	鈴木清	切通理作	ウルトラシリーズのプロデュースについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成21年(2009年) 7月1日	43	42	侍戦隊シンケンジャー	佛田洋	不明	『侍戦隊シンケンジャー』での特撮ワークについて
				92	プロジェクト昭和特撮	鈴木清	切通理作	昭和ウルトラシリーズの監督やカメラ、プロデュースについて
				114	「平成ガメラ」シリーズBlu-ray化!	伊藤和典	幕間しげ民	平成ガメラシリーズの脚本について
				116	ウルトラギャラクシー 大怪獣バトルNEO	渋谷浩康・荒木憲一	鳥本真也	『ウルトラギャラクシー大怪獣バトル』の企画意図や経緯について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成21年(2009年) 9月1日	44	104	プロジェクト昭和特撮	飯塚定雄	切通理作	当時関わったゴジラやウルトラシリーズの視覚効果全般について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成21年(2009年) 10月1日	45	87	プロジェクト昭和特撮	飯塚定雄	切通理作	当時関わったゴジラやウルトラシリーズの視覚効果全般について
				116	甦る東宝特撮!!	伊福部昭	不明	『ゴジラ』ブルーレイディスクの特典映像記事
				117	甦る東宝特撮!!	有川貞昌	不明	『空の大怪獣ラドン』ブルーレイディスクの特典映像記事
				118	甦る東宝特撮!!	大森一樹・川北紘一	不明	『ゴジラvsビオランテ』ブルーレイディスクの特典映像記事
				119	甦る東宝特撮!!	中野昭慶	不明	『ゴジラ'84』ブルーレイディスクの特典映像記事
				119	甦る東宝特撮!!	大森一樹・富山省吾	倉敷保雄	『ゴジラvsキングギドラ』ブルーレイディスクの特典映像記事
				119	甦る東宝特撮!!	松林宗恵	樋口真嗣	『連合艦隊』ブルーレイディスクの特典映像記事
				119	甦る東宝特撮!!	小松左京・橋本幸治・中野昭慶	不明	『日本沈没』ブルーレイディスクの特典映像記事
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成21年(2009年) 12月1日	46 (49号と 表示)	44	スペシャルインタビュー高岩成二	高岩成二	小林嘉樹	『仮面ライダーZO』時代の下積みの話や、演じたライダーのスーツアクションについて
				124	プロジェクト昭和特撮	熊谷健	切通理作	自身の関わった作品と熊谷氏が映像業界を志したきっかけについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成22年(2010年) 2月1日	47	124	プロジェクト昭和特撮	熊谷健	切通理作	第二期ウルトラシリーズのプロデュースについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成22年(2010年) 4月1日	48		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成22年(2010年) 6月1日	49		(該当記事なし)			

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成22年(2010年) 9月1日	50	26	仮面ライダー000/オーズ	小林靖子・武部直美	不明	お互いが初めて出会った『激走戦隊カーレンジャー』とそれ以降の戦隊シリーズや仮面ライダーシリーズでの二人の関わりについて
				74	中島春雄インタビュー	中島春雄	鳥本真也	『ゴジラ』を始めとする怪獣スーツアクターの先駆者としての試行錯誤やエピソードなど
				108	プロジェクト昭和特撮	安藤実	切通理作	昭和特撮に多く関わったキャスティングプロデューサーという仕事について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成22年(2010年) 12月1日	51	60	ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦!ベリアル銀河帝国	アベユーイチ・隠田雅浩	山崎優	『ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦!ベリアル銀河帝国』での過去作品登場キャラクターのオマージュ、復活について
				74	吉川進×高寺重徳	吉川進・高寺重徳	ガイガン山崎	二人の関わった特撮作品のエピソードについて
				108	プロジェクト昭和特撮	真船禎	切通理作	第二期ウルトラシリーズの演出について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成23年(2011年) 3月1日	52	76	高寺Pの「お世話になります」	鈴村展弘	高寺重徳	二人がそれぞれ関わった特撮シリーズでのキャラクター演出について
				108	プロジェクト昭和特撮	飯島敏宏・小中和哉	切通理作	二人が携わった作品のエピソードを『ホームカミング』でどのように活かしたか
				128	2010年の挑戦	品田冬樹	不明	『ウルトラQ』登場怪獣のソフビ化に際し監修したポイントやこだわりについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成23年(2011年) 6月1日	53	74	高寺Pの「お世話になります」	いのくままさお	高寺重徳	いのくま氏が関わった昭和の東映作品のカメラについて
				78	News THE LIVE	原口智生	不明	『デスクッパ』制作の経緯や秘話について
				108	プロジェクト昭和特撮	築地米三郎	切通理作	『大怪獣ガメラ』のトリック撮影技法について
				122	ULTRA Q COLORIZE PROJECT NEWS	梶田興治	不明	『総天然色ウルトラQプレミア BD-BOX1』に収録されているインタビュー記事
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成23年(2011年) 9月1日	54	76	高寺Pの「お世話になります」	前原一輝	高寺重徳	『星獣戦隊ギンガマン』の当時のエピソードについて
				126	ウルトラ超特集	アベユーイチ・荒川憲一	豊田朋久	『ウルトラマンゼロ外伝 キラーザビーンスター』における魅力について
				128	ウルトラ超特集	岡崎聖	豊田朋久	『ウルトラマン列伝』を通してウルトラシリーズ45年の魅力が伝わって欲しいという願い
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成24年(2012年) 12月1日	55	30	仮面ライダー×仮面ライダーフォーゼ&オーズ MOVIE大戦MEGAMAX	坂本浩一	不明	『仮面ライダー×仮面ライダーフォーゼ&オーズ MOVIE大戦MEGAMAX』での昭和7人ライダーのこだわりについて
				49	海賊戦隊ゴーカイジャー	佛田洋	不明	『海賊戦隊ゴーカイジャー』や『聯合艦隊司令官 山本五十六』での特撮について
				71	高寺Pの「お世話になります」	宍戸勝・さとう珠緒	高寺重徳	『超力戦隊オーレンジャー』の当時のエピソードについて
				80	プロジェクト昭和特撮	山際永三	切通理作	自身の関わったウルトラシリーズと国際放映時代のエピソードについて
				122	ウルトラマンサーガ	おかひでき	不明	平成ウルトラシリーズから『ウルトラ銀河伝説外伝 ウルトラマンゼロVSダークロプスゼロ』を経て見えてきた円谷プロのあり方について
				124	ウルトラマンサーガ	三池敏夫	不明	『ウルトラマンサーガ』でのミニチュア特撮の新しい姿について
				132	ウルトラマンネオスDVD-BOX発売記事	ウルトラマンネオス・キャスト・スタッフ	不明	『ウルトラマンネオス DVD-BOX』に収録されているキャスト座談会とスタッフ座談会の紹介記事
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成24年(2012年) 3月1日	56	58	ウルトラマンサーガ	北浦嗣巳	豊田朋久	『ウルトラマンサーガ』のプロデュースについて
				59	ウルトラマンサーガ	長谷川圭一	豊田朋久	『ウルトラマンサーガ』における、過去作品と比べた「ウルトラマンゼロ」「ウルトラマンダイナ」「ウルトラマンコスモス」の扱いについて
				66	ウルトラセブン1994-2002パーフェクトコレクションDVD-BOX	平成ウルトラセブンスタッフ	不明	映像特典「円谷昌弘×神澤信一×武上純希×近貞薫×古賀亘によるメインスタッフ座談会」収録記事
				71	高寺Pの「お世話になります」	宇都宮孝明	高寺重徳	『海賊戦隊ゴーカイジャー』での過去作品(『激走戦隊カーレンジャー』)の扱いについて
				80	プロジェクト昭和特撮	長坂秀佳	用田邦憲	市川森一さんについて
				87	地底怪獣は何匹いる!?	品田冬樹	品田冬樹	怪獣造形研究の中で知り得た事実について

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成24年(2012年) 6月1日	57	71	高寺Pの「お世話になります」	金田治	高寺重徳	監督として関わった作品とアクターとして関わった作品のエピソードについて
				87	TOKUSATHU DINNER SHOW 56見立ての美学	氷川竜介	氷川竜介	特撮とアニメを越境するミニチュア感覚について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成24年(2012年) 9月1日	58	46	宇宙刑事ギャバン THE MOVIE	大葉健二・叶和貴子・吉川進	不明	『宇宙刑事ギャバンメモリアル 30年目の再会』左記3名のオーディオコメンタリー収録記事
				71	高寺Pの「お世話になります」	日笠淳・高寺重徳	高寺重徳	子供のための番組プロデュースについて
				80	プロジェクト昭和特撮	島倉二千六	切通理作	映画背景美術について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成24年(2012年) 12月1日	59	30	仮面ライダー×仮面ライダーウィザード&フォーゼ MOVIE大戦アルティメイタム	浦沢義雄	竹中清	復活した『美少女仮面ポワトリン』と当時のエピソードについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成24年(2012年) 12月1日	59	71	高寺Pの「お世話になります」	堀長文・田崎竜太	高寺重徳	『仮面ライダーBLACK』制作のエピソードや「仮面ライダー復活」の際のエピソードについて
				80	プロジェクト昭和特撮	桜井景一	切通理作	特撮カメラマンという視点から見る特撮について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ	株式会社 角川書店	平成25年(2013年) 4月1日	60	14	仮面ライダー×スーパー戦隊×宇宙刑事 スーパーヒーロー大戦Z	白倉伸一郎	豊田朋久	「スーパーヒーロー大戦」における過去特撮シリーズの扱いについて
				72	プロジェクト昭和特撮	関山和昭	切通理作	特撮作品の操演、特殊効果、爆破について
				111	レジェンドライダーズスペシャルトーク	高杉俊介・岡田勝	加藤千高	『仮面ライダースーパー1』でのアクションについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ1月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 1月1日	1	78	ウルトラMakers	高山良策	不明	ウルトラ怪獣の造形の工夫等の紹介
				199	SHINJI HIGUCHI INTERVIEW	樋口真嗣	氷川竜介	平成ガメラ三部作について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ3月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 3月1日	2	210	ウルトラMakers	高山良策	不明	ウルトラ怪獣の造形の工夫等の紹介
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ5月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 5月1日	3	224	ウルトラMakers	高山良策	不明	ウルトラ以外の造形の工夫等の紹介
				227	庵野無法地帯	庵野秀明・小中和哉	片岡力	実写とアニメーションの比較について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ5月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 8月1日	4	12	THEライバル	鈴木武幸	不明	東映作品における主人公とライバルについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ10月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 10月1日	5		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ12月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成16年(2004年) 12月1日	6	30	NEXT THE HERO 映画ULTRAMAN	長谷川圭一	不明	『ULTRAMAN』での「ウルトラマン」像について
				31	NEXT THE HERO 映画ULTRAMAN	小中和哉	不明	『ULTRAMAN』をウルトラ世代に届ける為に盛り込んだメッセージについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ2月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 2月1日	7		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ4月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 4月1日	8		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ6月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 6月1日	9		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ8月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 8月1日	10		(該当記事なし)			

書名	出版社名	発行年月日	通算 号数	掲載 ページ	記事名	取材対応者もしくは対象者	取材者	記事概要
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ10月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 10月1日	11		(該当記事なし)			
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ12月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成17年(2005年) 12月1日	12	346	特技監督・有川貞昌を偲ぶ	有川貞昌	矢巨形葉児	有川さんの生前の功績等について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ2月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 2月1日	13	375	帰ってきたメトロン星人	実相寺昭雄	加藤礼次朗	『ウルトラマンマックス』「狙われない街」での実相寺監督のエピソード
				455	開田裕治の日々は特撮	開田裕治	なし	『ウルトラマンマックス』「狙われない街」での夕日の演出方法について
				475	MOVIE最前線	松本肇	小林嘉樹	平成ガメラシリーズの視覚効果について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ4月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 4月1日	14	497	フェイクチランコレクション	平山亨	菅原芳人	『仮面ライダー』や石ノ森先生との思い出について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ6月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 6月1日	15	137	特撮超職人列伝	倉方茂雄	加藤礼次朗・池田憲章	「バルタン星人」の目の回転の仕組みや様々な怪獣の「目」について
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ8月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 8月1日	16	301	特撮超職人列伝	比留間伸志	加藤礼次朗・池田憲章	自身の関わったメカや建物のミニチュア造形や操演でのエピソードについて
Newtype THE LIVE 特撮ニュータイプ9月号増刊 特撮エース	株式会社 角川書店	平成18年(2006年) 9月1日	17		(該当記事なし)			

第 5 章

特撮年表



第5章 特撮年表

5.1 解説

【執筆：尾上克郎】

この項では「特撮年表」を添付する。

この年表作成の目的は、主に特撮的手法を使用して製作され、日本国内で公開、放映された作品を列記し、特筆的社会事象も併記することでそれぞれの作品が成立した社会的背景や時代的空気感、流行などを感覚的に理解し、それぞれの作品が社会から受けた影響もしくは社会に与えた影響などを多くの角度から俯瞰し、今後の研究の一助とすることである。

その多くが社会的事象や海外からの映画、ドラマなどに大きく影響を受け、その作品を成立させていった過程がよく分かる。

代表的な例を挙げると『ゴジラ』(1954)であろう。ゴジラ公開の3年前の1951年には朝鮮戦争が勃発、1952年の水爆実験、ソ連の水爆保有発表と時代は米ソの冷戦が緊張の度合いを増した時期であり、米国でも核の恐怖、第三次世界大戦勃発が現実味を孕んだ悪夢として声高に叫ばれた時期である。アメリカでは終末戦争を予測するようなSF作品が次々と公開されていた。(注：『地球が静止する日』(1951)『地球最後の日』(1951)『宇宙戦争』(1953)『原子怪獣現わる』(1953)など。日本公開は当時、米国公開から約1年後である)

そのころ我が国では、前年のサンフランシスコ講和条約調印を受けて7年間に及ぶ連合軍の占領からの主権回復が実現、GHQによる映画製作検閲も終わりを告げた。そして、1952年、円谷英二が5年の公職追放から東宝に復帰するのである。世界は第二次世界大戦の傷も癒えぬまま、核による人類滅亡が現実味を帯びた時期でもあり、このような世界的な恐怖感を表現しようと試みた作品が『ゴジラ』であることは紛れもない。

『ゴジラ』公開以来、円谷率いる東宝特撮は世界中を驚愕させ「特撮」は日本お家芸として世界に認知されていく。その流れは、世界ではじめてコンピュータ制御によるカメラでの撮影を試みた1969年公開のアメリカ映画『2001年宇宙の旅』、特殊メイクアップという技術が体系的に初めて使用された『猿の惑星』などが公開されるまで特筆すべき海外の特撮映画がさほど存在しないのも我が国の特撮の存在があったからかもしれない。

その間、日本は高度成長期に突入、各家庭にテレビが普及するに及び、娯楽の頂点にあった映画はその座をテレビに譲るのである。いち早く軸足をテレビに移行した円谷は1966年『ウルトラマン』を発表、一大怪獣ブームを巻き起こす。しかし1970年には円谷英二が他界、日本の特撮は一時代の幕を閉じる。

一方、東映は1971年、等身大のヒーローを主人公とする『仮面ライダー』を発表、等身大ヒーローという新しい特撮のジャンルを生み出し社会現象とも言える“変身ブーム”を巻き起こした。さらに複数の等身大ヒーローにスーパーメカを組み合わせた『秘密戦隊ゴレンジャー』を発表、スーパー戦隊シリーズという新たな特撮のジャンルを開拓し今に至っている。

『ウルトラマン』、『仮面ライダー』、『ゴレンジャー』を源泉とする多くの作品が世に送り出され、それらの作品はキャラクタービジネスを生み出し、その系譜は数十年を経た現在も連綿と続いており、日本にはカイジウやヒーローが町にあふれている。このような国が世界中のどこに存在するだろうか。これも他国に類を見ない我

が国の特撮発達史の特色であり文化であるといえよう。

特撮の歴史をたどることで文化としての特撮のまた違った側面が見えてくるのではなかろうか。

年表に居並ぶ作品名を見るにつけ、如何に多くの特撮作品が世に送り出されたかという事に驚かされる。今を生きる日本人はその時どきで特撮作品に必ずと言ってよいほど触れているはずだ。子供の頃に熱狂した作品、はたまた自分の子供達と共に観た作品の思い出。時代とともに生み出された作品の数々は様々な社会事象を鏡のように写し出し、人々の記憶の中に生きている。それこそが文化ではなかろうか。

この年表が多くの方々の特撮文化の理解と研究の一助になることを願ってやまない。

掲載した作品は太平洋戦争終戦(1945年)を初年度とし1949年までの5年間を最初の一区切りとした。1950年から2000年までは1年毎の区切りとしている。

記載作品、番組は作品名、番組名のみ記載とした。

(注釈)

●国内特撮作品

・邦画(*1)

本調査で定義的に特撮映画と認知されている作品、ならびに特撮班が別班として制作に関与した作品。(リバイバル公開作品は除外)

・テレビ作品(*2)

テレビ作品で特撮班が別班として関与した作品。公開年は在京キー局での初回放映年とし、再放送は除外。

●海外特撮/SF系作品

・国内でも公開された洋画(*3)

日本国内で公開され特撮を多用した洋画。題名は邦題を記載。

・国内でも放映されたテレビ作品(*4)

海外で制作された特撮系のドラマで日本で放映された番組。番組名は日本放映時の邦題とした。公開年は在京キー局での初回放映年とし、再放送は除外。

●主要映画作品および特撮に影響を与えた映画作品

・邦画(*5)

邦画で特撮作品と認知されていないが、特筆すべき特殊撮影や光学合成、新技術が使用されている作品。また、特撮作品に影響を与えた、もしくは影響を受けたと思われる作品。

・洋画(*6)

日本国内で公開された洋画で特撮作品と認知されていないが、特筆すべき特殊撮影や光学合成、新技術が使用されている作品。また、特撮作品に影響を与えた、もしくは影響を受けたと思われる作品。

(後記)

年表の記載漏れ、公開年やタイトル等のデータ間違いを発見された方はご一報いただければ幸いである。また、90年代以降に登場するVシネマなどに代表されるオリジナルビデオ作品に関しては調査の途中であり、今回の年表への記載は見送った。

5.2 特撮年表（1945年～2000年まで）

公開年	社会現象	国内特撮作品		海外特撮/SF系作品		主要映画作品および特撮に影響を与えた映画作品	
		邦画 (*1)	テレビ作品画 (*2)	国内でも公開された洋映画 (*3)	国内で放映されたテレビ作品画 (*4)	邦画 (*5)	洋画 (*6)
1945 ～ 1949	ポツダム宣言受諾('45)/天皇の人間宣言・GHQ公職追放指令、第一次東宝争議('46)/円谷英二公職追放('48)	『富士山頂』『肉体の門』『颱風圏の女』('48)『透明人間現わる』『幽霊列車』('49)					
1950	朝鮮戦争勃発/警察予備隊発足/中国チベット侵攻(チャムドの戦い)	『日本戦歿学生の手記 きけ、わだつみの声』『佐々木小次郎』				『羅生門』『摩天楼の怪人・黄金バット』『私は狙われている』	『ターザンと豹女』
1951	第1回紅白歌合戦放送/サンフランシスコ平和条約調印/日米安全保障条約締結			『火星探検』『月世界征服』『バグダッドの盗賊』『船乗りシンドバットの冒険』		『カルメン故郷に帰る』『海賊船』	『レベッカ』『紀元前百万年』『宝島』
1952	日本主権回復/初の水爆実験/円谷英二公職追放解除/GHQの映画検閲事実上の廃止	『港へ来た男』		『猿人ジョー・ヤング』『地球の静止する日』『地球最後の日』『遊星よりの物体X』『火星超特急』		『大あばれ孫悟空』『大佛開眼』	『キング・ソロモン』『サムソンとデリラ』『風と共に去りぬ』『恐怖の報酬』
1953	国産テレビ発売/NHK本放送開始/朝鮮戦争休戦協定/民放放送開始(日本テレビ)/ソ連、水爆保有を発表/五社協定	『ひめゆりの塔』『雲ながるる果てに』『戦艦大和』『太平洋の鷲』		『宇宙戦争』『失われた世界』		『飛び出した日曜日』	『超音ジェット機』『人間魚雷』『肉の蟻人形』
1954	マリリンモンロー、来日/第五福竜丸事件/洞爺丸事故/NHK、大阪・名古屋でテレビ放送開始	『ゴジラ』『さらばラバウル』『透明人間』		『大アマゾンの半魚人』『放射能X』『オズの魔法使』『原子怪獣現わる』		『七人の侍』『潜水艦ろ号 未だ浮上せず』『少年ケニヤ』	『ダイヤルMを廻せ!』『ターザンと密林の女王』
1955 (昭和30年)	トヨタ、クラウン発売/ラジオ東京(現:TBSテレビ)、テレビ放送開始/東京国際空港ビル開館/55年体制の成立	『ゴジラの逆襲』『獣人雪男』『美女と怪龍』『ノンちゃん雲に乗る』		『宇宙水爆戦』『海底二万哩』『原子人間』『原子未来戦』『前世紀探検隊』		『人間魚雷回天』『三四郎』『忍術児雷也』『逆襲大蛇丸』	『第八ジェット戦闘機隊』『海底の秘密』『ピラミッド』
1956	NHK、カラー実験放送開始/ハンガリー動乱/通天閣再建/第二次中東戦争勃発/8mmブーム始まる/日本、国際連合加盟	『宇宙人東京に現わる』『空飛ぶ円盤恐怖の襲撃』『空の大怪獣ラドン』『白夫人の妖恋』『忘れえぬ慕情』	『チロリン村とくるみの木』	『禁断の惑星』『怪獣ウラン』『世紀の怪物 タランチュラの襲撃』『白鯨』	『スーパーマン』	『人間魚雷出撃す』	『ジャイアンツ』『沈黙の世界』『戦争と平和』
1957	日本の南極観測隊初上陸/東海村に原子の火が灯る/ソ連、人類初の人工衛星スプートニク1号打ち上げ成功/NHK金沢放送局開局、日本海側のテレビ放送開始	『鋼鉄の巨人(スーパージャイアンツ)』『続 鋼鉄の巨人(スーパージャイアンツ)』『鋼鉄の巨人(スーパージャイアンツ) 怪星人の魔城』『鋼鉄の巨人(スーパージャイアンツ) 地球滅亡寸前』『スーパージャイアンツ 人工衛星と人類の破滅』『透明人間と蠅男』『地球防衛軍』『明治天皇と日露大戦争』	『赤胴鈴之助』	『宇宙原水爆戦 人工衛星X号』『怪獣王ゴジラ』『縮みゆく人間』『フランケンシュタインの逆襲』	『ヒッチコック劇場』	『蜘蛛巣城』『幕末太陽傳』『ジェット機出動 第101航空基地』『喜びも悲しみも幾歳月』	『翼よ!あれが巴里の灯だ』『戦場にかける橋』『ジェット・パイロット』
1958	関門国道トンネル開通/日清食品、チキンラーメン発売/東京大阪間初の電車特急こだま運転開始/東京タワー竣工	『続スーパージャイアンツ 宇宙艇と人工衛星の激突』『スーパージャイアンツ 宇宙怪人出現』『美女と液体人間』『月光仮面(第1部～3部)』『日蓮と蒙古大襲来』『大怪獣バラン』	『月光仮面』	『眼下の敵』『十戒』『深く静かに潜航せよ』『シンドバッド七回目の航海』『ハエ男の恐怖』『吸血鬼ドラキュラ』	『ディズニールランド』	『隠し砦の三悪人』『白蛇伝』	『めまい』『死刑台のエレベーター』
1959	メートル法施行/南極犬タロ・ジロ発見/皇太子殿下ご成婚/伊勢湾台風/NHK教育テレビ・日本教育テレビ(現:テレビ朝日)・フジテレビジョン放送開始	『続スーパージャイアンツ 悪魔の化身』『続スーパージャイアンツ 毒蛾王国』『遊星王子』『遊星王子 恐怖の宇宙船』『潜水艦イー57降伏せず』『日本誕生』『宇宙大戦争』『月光仮面(第4部～6部)』	『豹(ジャガー)の眼』『少年ジェット』『七色仮面』『まぼろし探偵』『お笑い珍勇伝 頓馬天狗(後に『崑ちゃんのとんま天狗』に改題)』				『北北西に進路を取れ』

公開年	社会現象	国内特撮作品		海外特撮/SF系作品		主要映画作品および特撮に影響を与えた映画作品	
		邦画 (*1)	テレビ作品画 (*2)	国内でも公開された洋映画 (*3)	国内で放映されたテレビ作品画 (*4)	邦画 (*5)	洋画 (*6)
1960 (昭和35年)	新安保条約調印/カラー放送本格化/U2撃墜事件/ダッコちゃん大ヒット/アフリカの年/ライカ犬宇宙へ/ベトナム戦争勃発	『まぼろし探偵 地底人襲来』『まぼろし探偵 恐怖の宇宙人』『まぼろし探偵 幽霊塔の大魔術団』『電送人間』『ガス人間一号』『ハワイ・ミッドウェイ大海空戦 太平洋の嵐』『第三次世界大戦 四十一時間の恐怖』	『快傑ハリマオ』『海底人8823』『ナショナルキッド』『少年探偵団』『白馬童子』『ブーフーウー』	『ベン・ハー』『地底探検』『失われた世界』『渚にて』	『未知の世界』	『地獄』『悪い奴ほどよく眠る』	『サイコ』『チャップリンの独裁者』『スパルタカス』『渚にて』『太陽がいっぱい』
1961	ソ連、初の有人宇宙飛行に成功/ベルリンの壁建設/大相撲柏鵬時代はじまる/NHK朝の連続テレビ小説放送開始	『宇宙快速船』『モスラ』『ゲンと不動明王』『世界大戦争』『釈迦』	『紅孔雀』『少年ケニヤ』『恐怖のミイラ』	『タイム・マシン 80万年後の世界へ』『謎の大陸アトランティス』	『スーパーカー』『ミステリーゾーン』	『用心棒』『大坂城物語』	『荒野の七人』『謎の大陸アトランティス』『ウエスト・サイド物語』
1962	ジョン・グレン地球周回軌道飛行/キャロル360発売開始/堀江謙一、太平洋単独ヨット横断/キューバ危機勃発/東京都、世界初の1000万人都市へ	『妖星ゴラス』『キングコング対ゴジラ』	『てなもんや三度笠』『隠密剣士』		『コンバット!』		『エル・シド』『史上最大の作戦』
1963	吉展ちゃん誘拐事件/黒部川第四発電所完成/ケネディ大統領暗殺事件/初の衛星中継実験成功/力道山刺傷事件	『青島要塞爆撃命令』『マタンゴ』『大盗賊』『海底軍艦』『太平洋の翼』	『宇宙Gメン』	『007は殺しの番号』『鳥』『人類SOS!』	『宇宙船XL-5/宇宙で生き抜こう』	『天国と地獄』	『アラビアのロレンス』『ソドムとゴモラ』『シャレード』
1964	トンキン湾事件/日本人の海外渡航自由化/富士山レーダー完成/東海道新幹線開通/東京オリンピック開催/京都タワー竣工	『モスラ対ゴジラ』『宇宙大怪獣ドゴラ』『三大怪獣 地球最大の決戦』『土魂魔道大龍巻』	『ひょっこりひょうたん島』『忍者部隊月光』	『007 危機一発』	『奥さまは魔女』『海底大戦争 スティングレイ』『アウター・リミッツ』『原子力潜水艦シービュー号』	『今日もわれ大空にあり』	『シェルブールの雨傘』『マイ・フェア・レディ』
1965 (昭和40年)	アメリカ北爆開始/マルコムX暗殺/国産旅客機YS-11就航/アレクセイ・レオーノフ、世界初の宇宙遊泳	『太平洋奇跡の作戦 キスカ』『フランケンシュタイン対地底怪獣(パラゴン)』『大冒険』『大怪獣ガメラ』『怪獣大戦争』	『009 大あばれとんま天狗』『新隠密剣士』『スパイキャッチャーJ3』	『007 ゴールドフィンガー』『007 サンダーボール作戦』『メリー・ポピンズ』	『0011 ナポレオン・ソロ』	『飢餓海峡』	『サウンド・オブ・ミュージック』『ジンギス・カン』
1966	いざなぎ景気/米軍水爆爆撃機墜落事故/ビートルズ日本公演/中国文化大革命始まる	『大魔神』『大魔神怒る』『大魔神逆襲』『海底大戦争』『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』『ゼロ・ファイター大空戦』『黄金バット』『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』『ゴジラ・エビラ・モスラ南海の大決闘』	『ウルトラQ』『マグマ大使』『ウルトラマン』『忍者ハットリくん』『悪魔くん』『木馬座アワー』『快獣ブースカ』	『ミクロの決死圏』『天地創造』	『サンダーバード』『宇宙大作戦』『怪鳥人間バットマン』『トッポ・ジージョ』『かわいい魔女ジニー』『宇宙家族ロビンソン』	『奇巖城の冒険』	『大追跡』『荒野の1ドル銀貨』『バリは燃えているか』
1967	第三次中東戦争勃発/中国初の水爆実験/ミニスカートブーム/日本人口1億人突破/公害の社会問題化	『キングコングの逆襲』『長編怪獣映画ウルトラマン』『大怪獣空中戦 ガメラ対ギャオス』『宇宙怪獣ギララ』『大巨獣ガッパ』『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』	『仮面の忍者 赤影』『キャプテンウルトラ』『コメットさん』『光速エスパー』『ウルトラセブン』『怪獣王子』『ジャイアントロボ』	『007は二度死ぬ』『サンダーバード 劇場版』	『タイムトンネル』『スパイ大作戦』『グリーン・ホーネット』『インベーダー』『チック・タックのフライマン』		『007 カジノロワイヤル』
1968	東大闘争始まる/テト攻勢/キング牧師暗殺事件/霞が関ビルディング竣工/川端康成ノーベル文学賞受賞/三億円強奪事件	『ガメラ対宇宙怪獣バイラス』『怪獣総進撃』『連合艦隊司令長官 山本五十六』『吸血鬼ゴケミドロ』『昆虫大戦争』『ガンマー第3号 宇宙大作戦』	『幻の大怪獣アゴン』『マイティジャック』『戦え!マイティジャック』『怪奇大作戦』『バンパイア』『河童の三平 妖怪大作戦』『怪盗ラレロ』	『2001年宇宙の旅』『猿の惑星』『チキ・チキ・バン・バン』『荒鷲の要塞』『サンダーバード6号』	『キャプテンスカーレット』『キャプテンナイス』『スーパー少年ジョー90』	『人間魚雷 あゝ回天特別攻撃隊』	『バーバレー』
1969	東大安田講堂事件/東名高速道路開通/原子力船むつ進水式/アポロ11号有人月面着陸成功	『ガメラ対大悪獣ギロン』『緯度0大作戦』『日本海大海戦』『ゴジラ・ミニラ・ガバラ オール怪獣大進撃』	『魔神バンダー』『ゼロファイター』	『女王陛下の007』	『プリズナーNo.6』『巨人の惑星』	『コント55号 宇宙大冒険』	『空軍大戦略』
1970 (昭和45年)	円谷英二死去/大阪万国博覧会開催/よど号ハイジャック事件/PFLP3機同時ハイジャック事件/三島由紀夫事件/コザ暴動	『ガメラ対大魔獣ジャイガー』『東宝チャンピオンまつり/ゲゾラ・ガニメ・カメバ 決戦!南海の大怪獣』	『ウルトラファイト』『チビラくん』	『続・猿の惑星』『トラ・トラ・トラ!』	『少年映画劇場/ロンドン指令X』『謎の円盤UFO』	『幽霊屋敷の恐怖 血を吸う人形』	『パットン大戦車軍団』

公開年	社会現象	国内特撮作品		海外特撮/SF系作品		主要映画作品および特撮に影響を与えた映画作品	
		邦画 (*1)	テレビ作品画 (*2)	国内でも公開された洋画画 (*3)	国内で放映されたテレビ作品画 (*4)	邦画 (*5)	洋画 (*6)
1971	大相撲大鵬引退/マクドナルド日本1号店開店/全日空機雷石衝突事故/ドル・ショック/大映倒産/五社協定自然消滅	『東宝チャンピオンまつり/怪獣大戦争キングギドラ対ゴジラ』『ガメラ対深海怪獣ジグラ』『東映まんがまつり/宇宙猿人ゴリ対スペクトルマン』『東宝チャンピオンまつり/ゴジラ対ヘドラ』	『宇宙猿人ゴリ』『宇宙猿人ゴリ対スペクトルマン』『スペクトルマン』『帰ってきたウルトラマン』『仮面ライダー』『好き!好き!!魔女先生』『シルバー仮面』『ミラーマン』	『新・猿の惑星』『007 ダイヤモンドは永遠に』『アンドロメダ…』		『呪いの館 血を吸う眼』	『小さな恋のメロディ』『レッド・サン』
1972	横井庄一さん帰還/札幌オリンピック開催/あさま山荘事件/高松塚古墳壁画発見/コンコルド羽田に飛来/沖縄返還/テルアビブ空港乱射事件/アポロ計画終了	『東宝チャンピオンまつり/地球攻撃命令ゴジラ対ガイガン/ミラーマン/帰ってきたウルトラマン』『東映まんがまつり/仮面ライダー対ショッカー/スペクトルマン』『東映まんがまつり/へんしん大会/仮面ライダー対じごく大使/変身忍者嵐/超人パロム・1』『東宝チャンピオンまつり/ゴジラ・エビラ・モスラ 南海の大決闘、ミラーマン』『東宝チャンピオンまつり/ゴジラ電撃大作戦/怪獣大奮戦ダイゴロウ対ゴリアス』	『快傑ライオン丸』『超人パロム・1』『レッドマン』『ウルトラマンA』『変身忍者嵐』『トリプルファイター』『緊急指令10-4・10-10』『人造人間キカイダー』『サンダーマスク』『行け!ゴッドマン』『愛の戦士レインボーマン』『突撃!ヒューマン!!』『アイアンキング』	『猿の惑星・征服』	『決死圏SOS宇宙船』『プロテクター電光石火』		『フレンチ・コネクション』『時計じかけのオレンジ』『ゴッドファーザー』
1973	ベトナム和平協定締結/ドバイ日航機ハイジャック事件/金大中事件/第四次中東戦争とオイルショック/江崎玲於奈ノーベル物理学賞受賞/ノストラダムスの大予言ブーム	『東映まんがまつり/飛び出す人造人間キカイダー/仮面ライダーV3』『東宝チャンピオンまつり/ゴジラ対メガロ』『東映まんがまつり/仮面ライダーV3対デストロン怪人/ロボット刑事』『東宝チャンピオンまつり/怪獣島の決戦 ゴジラの息子』『狼の紋章』『日本沈没』	『ファイヤーマン』『魔人ハンターミツルギ』『仮面ライダーV3』『ジャンボグA』『流星人間ゾーン』『白獅子仮面』『ロボット刑事』『ウルトラマンタロウ』『風雲ライオン丸』『へんしん!ボンボコ玉』『キカイダー01』『スーパーロボットレッドバロン』『イナズマン』『クレクレタコラ』『光の戦士ダイヤモンド・アイ』『鉄人タイガーセブン』『行け!グリーンマン』『恐怖劇場アンバランス』	『ポセイドン・アドベンチャー』『007 死ぬのは奴らだ』『最後の猿の惑星』			『激突!』『ソイレント・グリーン』『ウエストワールド』『燃えよドラゴン』
1974	小野田寛郎元少尉帰還/セブン-イレブン日本1号店開店/ウォーターゲート事件/韓国朴大統領狙撃事件/日本赤軍ハーグ事件/第十雄洋丸事件/田中角栄首相辞任	『東映まんがまつり/飛び出す立体映画イナズマン、仮面ライダーX』『東宝チャンピオンまつり/ゴジラ対メカゴジラ』『東映まんがまつり/5人ライダー対キングダーク、イナズマンF』『ノストラダムスの大予言』『東宝チャンピオンまつり/海底大戦争・緯度0大作戦』『血を吸う薔薇』『エスバイ』	『仮面ライダーX』『仮面ライダーアマゾン』『イナズマンF』『ミラーファイブ』『電人ザボーガー』『ウルトラマンレオ』『がんばれ!!ロボコン』『SFドラマ 猿の軍団』『スーパーロボット マッハバロン』	『未来惑星ザルドス』『大地震』『007 黄金銃を持つ男』『シンドバッド黄金の航海』	『サイボーグ大作戦』『猿の惑星』『サイボーグ危機一髪』		『スティング』『エクソシスト』『華麗なるギャツビー』『エアポート'75』『アメリカン・グラフィティ』
1975 (昭和50年)	集団就職列車運行終了/サイゴン陥落・ベトナム戦争終結/ソニー、ベータマックスVTR1号機発売/沖縄国際海洋博覧会/クアランプール事件/コミックマーケット初開催	『東映まんがまつり/仮面ライダーアマゾン/がんばれ!!ロボコン』『東宝チャンピオンまつり/メカゴジラの逆襲』『新幹線大爆破』『東京湾炎上』『東映まんがまつり/仮面ライダーストーンガール/秘密戦隊ゴレンジャー/がんばれ!!ロボコン ゆかいな仲間』『東映まんがまつり/秘密戦隊ゴレンジャー 青い大要塞』	『秘密戦隊ゴレンジャー』『仮面ライダーストーンガール』『冒険ロックバット』『正義のシンボルコンドールマン』『アクマイザー3』	『ジョーズ』『タワーリング・インフェルノ』	『600万ドルの男』	『ウルフガイ 燃えろ狼男』	『ドラゴンへの道』『悪魔のいけにえ』『サブウェイ・パニック』『地球の頂上の島』『星の王子さま』『ヤング・フランケンシュタイン』
1976	ロッキード事件/植村直己、北極圏犬ぞり単独走破/アントニオ猪木VSモハメッド・アリ戦/ミグ25ベレンコ中尉亡命事件/日本ビクター、VHS第1号ビデオデッキ発売	『東映まんがまつり/ロボコンの大冒険/秘密戦隊ゴレンジャー 真赤な猛進撃』『東映まんがまつり/秘密戦隊ゴレンジャー 爆弾ハリケーン/ザ・カゲスター/宇宙鉄人キョーダイ』『大空のサムライ』『東映まんがまつり/秘密戦隊ゴレンジャー 火の山最期の噴火/忍者キャプター』	『宇宙鉄人キョーダイ』『ザ・カゲスター』『忍者キャプター』『超神ビビューン』『恐竜探検隊ボンフリー』『円盤戦争バンキット』『バトルホーク』『プロレスの星 アステカイザー』	『恐竜の島』『地底王国』『キングコング』	『事件記者コルチャック』	『君よ憤怒の河を渉れ』	『ミッドウェイ』『ヒンデンブルグ』『オーメン』『世界最強の男』
1977	青酸コーラ無差別殺人事件/王貞治ホームラン世界記録達成/ダッカ日航機ハイジャック事件	『東映まんがまつり/大鉄人17』『恐竜・怪鳥の伝説』『東映まんがまつり/ジャッカー電撃隊、大鉄人17 空中戦艦』『地底探検船ポーラポーラ』『惑星大戦争』	『5年3組魔法組』『快傑ズバット』『大鉄人17』『ジャッカー電撃隊』『小さなスーパーマン ガンバロン』『ロボット110番』『冒険ファミリーここは惑星0番地』『恐竜大戦争アイゼンボーグ』	『007 私を愛したスパイ』『カブリコン・1』『惑星ソラリス』『続・恐竜の島』	『地上最強の美女バイオニックジェミー』『地上最強の美女たち!チャーリーズエンジェル』『超人ハルク』『アトランティスから来た男』『空飛ぶ鉄腕美女 ワンダーウーマン』『赤い旋風 ワンダーウーマン』『スペース1999』	『HOUSE』『宇宙戦艦ヤマト』	『キャリア』『エアポート'77/バミュダからの脱出』『ロッキー』『テンタクルズ』『エクソシスト2』

公開年	社会現象	国内特撮作品		海外特撮/SF系作品		主要映画作品および特撮に影響を与えた映画作品	
		邦画 (*1)	テレビ作品画 (*2)	国内でも公開された洋画画 (*3)	国内で放映されたテレビ作品画 (*4)	邦画 (*5)	洋画 (*6)
1978	サンシャイン60開業/成田空港開港/日中平和友好条約締結/インベーダーゲーム大ブーム/アフガニスタン紛争	『火の鳥』『宇宙からのメッセージ』『東映まんがまつり/スパイダーマン/宇宙からのメッセージ 銀河大戦』『ブルークリスマス』	『透明ドリちゃん』『スターウルフ』『スパイダーマン』『宇宙からのメッセージ 銀河大戦』『恐竜戦隊コセイドン』『UFO大戦争 戦え!レッドタイガー』『西遊記』『ふしぎ犬トントン』『コメットさん』	『未知との遭遇』『スター・ウォーズ』『北京原人の逆襲』『ジョーズ2』		『野生の証明』『さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち』	『ドクターモローの島』『ゾンビ』『マニトウ』『スウォーム』『サスベリアPART2』『ピラニア』『ドラクモンキー 酔拳』
1979	スリーマイル島原発事故/ソニー、ウォークマン発売/韓国 朴正熙大統領暗殺/イランアメリカ大使館人質事件/電電公社、自動車電話サービス開始	『実相寺昭雄監督作品ウルトラマン』『ウルトラ6兄弟VS怪獣軍団』『ウルトラマン 怪獣大決戦』『東映まんがまつり/バトルフィーバー』『夜叉ヶ池』	『恐竜戦隊コセイドン 戦え!人間大砲コセイダー』『バトルフィーバー』『仮面ライダー(スカイライダー)』『メガロマン』『西遊記II』	『宇宙空母ギャラクチカ』『スーパーマン』『エイリアン』『メテオ』『007 ムーンレイカー』		『日蓮』『地獄』『戦国自衛隊』『真田幸村の謀略』『銀河鉄道999』	『アトランティス7つの海底都市』『オーメン2/ダミアン』『ポセイドン・アドベンチャー2』『SF/ボディ・スナッチャー』『エアポート'80』『マッドマックス』
1980 (昭和55年)	モスクワオリンピックボイコット/イラン・イラク戦争/ジョンレノン銃殺事件/天然痘撲滅宣言	『東映まんがまつり/仮面ライダー8人ライダーVS銀河王』『宇宙怪獣ガメラ』『東映まんがまつり/電子戦隊デンジマン』『地震列島』	『ウルトラマン80』『電子戦隊デンジマン』『仮面ライダースーパー1』『Xボンバー』『猿飛佐助』	『1941』『世界崩壊の序曲』『スター・ウォーズ 帝国の逆襲』『スター・トレック』『ブラックホール』		『復活の日』『二百三高地』『ヤマトよ永遠に』	『地獄の黙示録』『悪魔の棲む家』『ザ・フォッグ』『ファイナル・カウントダウン』『13日の金曜日』『レイズ・ザ・タイタニック』『エクスタミネーター』
1981	日本劇場、閉館/トヨタ、ソアラ発売/スペースシャトル初飛行/北炭夕張新炭鉱ガス突出事故	『東映まんがまつり/仮面ライダースーパー1』『魔界転生』『大空のサムライ』『東映まんがまつり/太陽戦隊サンバルカン』『連合艦隊』	『太陽戦隊サンバルカン』『ロボット8ちゃん』	『フラッシュ・ゴードン』『宇宙の7人』『ハウリング』『宇宙空母ギャラクチカ サイロン・アタック』『スーパーマンII』『007 ユア・アイズ・オンリー』『アウトランド』『ライダーズ/失われたアーク(聖櫃)』『タイタンの戦い』	『宇宙空母ギャラクチカ』	『月光仮面』『ねらわれた学園』『機動戦士ガンダム』『機動戦士ガンダムII 哀・戦士編』	『アリゲーター』『アルタード・ステーツ』『オーメン/最後の闘争』『ニューヨーク1997』『ポパイ』『13日の金曜日PART2』『レイザーヘッド』『スキナーズ』『マッドマックス2』
1982	ホテルニュージャパン火災/日航350便羽田沖墜落事故/フォークランド紛争/テレホンカード発売開始/ソニー・日立・日本コロムビア、CDプレーヤー発売開始	『東映まんがまつり/大戦隊ゴグルV(ファイブ)』『転校生』『大日本帝国』	『大戦隊ゴグルファイブ』『宇宙刑事ギャバン』『バッテンロボ丸』	『狼男アメリカン』『ブレードランナー』『ポルターガイスト』『トロン』『遊星からの物体X』『E.T.』『ファイヤーフォックス』『メガフォース』『キャット・ピープル』『殺人魚フライングキラー』		『幻の湖』『伊賀忍法帖』『機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編』	『少林寺』『ランボー』
1983	東京ディズニーランド開園/任天堂、ファミリーコンピュータ発売/大韓航空機撃墜事件	『東映まんがまつり/バッテンロボ丸/科学戦隊ダイナマン』『里見八犬伝』	『科学戦隊ダイナマン』『宇宙刑事シャリバン』『アンドロメロス』『ペットントン』	『スター・トレックII カーンの逆襲』『ダーククリスタル』『007 オクトパシー』『スター・ウォーズ ジェダイの復讐』『スーパーマンIII/電子の要塞』『ブルーサンダー』『ネバーセイ・ネバーアゲイン』		『時をかける少女』『伊賀野カバ丸』『幻魔大戦』『宇宙戦艦ヤマト 完結編』	『少林寺への道』『蛇鶴八拳』『超能力学園Z』
1984	アップルコンピュータ、Macintosh 128K発売/植村直己遭難/グリコ・森永事件/国立近代美術館フィルムセンター火災	『さよならジュピター』『東映まんがまつり/超電子バイオマン/宇宙刑事シャイダー』『零戦燃ゆ』『ゴジラ』	『星雲仮面マシンマン』『超電子バイオマン』『宇宙刑事シャイダー』『どきんちょ! ネムリン』『10号誕生!仮面ライダー全員集合!!』『さよなら!!夏休みペットントンスペシャル』	『銀河伝説クルール』『トワイライトゾーン/超次元の体験』『ブレインストーム』『スター・トレックIII ミスター・スポックを探せ!』『インディ・ジョーンズ/魔宮の伝説』『グレイストーク-類人猿の王者-ターザンの伝説』『スーパーガール』『ライトスタッフ』『ロマンシング・ストーン 秘宝の谷』『ゴーストバスターズ』『グレムリン』		『空海』『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』『風の谷のナウシカ』『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』	『デビルゾーン』『クリスティーン』『13日の金曜日・完結編』『アイスマン』
1985 (昭和60年)	東京ドーム開場/ソニー、8ミリビデオカメラ発売/日航123便御巣鷹山墜落事故/ロス疑惑/電電公社、シヨルダーホンサービス開始	『東映まんがまつり/電撃戦隊チェンジマン』	『兄弟拳バイクロッサー』『TVオバケてれもんじゃ』『電撃戦隊チェンジマン』『巨獣特捜ジャスピオン』『勝手に!カミタマン』	『2010』『ネバーエンディング・ストーリー』『デューン/砂の惑星』『ターミネーター』『狼の血族』『007 美しき獲物たち』『未来警察』『スペースバンパイア』『イウォーク・アドベンチャー』『バック・トゥ・ザ・フューチャー』『ゲーニーツ』『コクーン』	『特攻野郎Aチーム』『地球防衛軍テラホークス』	『星くず兄弟の伝説』『テラ戦士ΨBOY』	『死霊のはらわた』『スター・ファイター』『マスク』『マッドマックス/サンダードーム』『新・13日の金曜日』『1984』『そして船は行く』『サンタクローズ』

公開年	社会現象	国内特撮作品		海外特撮/SF系作品		主要映画作品および特撮に影響を与えた映画作品	
		邦画 (*1)	テレビ作品画 (*2)	国内でも公開された洋映画 (*3)	国内で放映されたテレビ作品画 (*4)	邦画 (*5)	洋画 (*6)
1986	チェルノブイリ原発事故/男女雇用均等法施行/伊豆大島三原山大噴火全島避難	『東映まんがまつり/超新星フラッシュマン』	『超新星フラッシュマン』『時空戦士スピルバン』『もりもりぼっくん』	『ヤング・シャーロック/ピラミッドの謎』『エクスプローラーズ』『オズ』『スペースインベーダー』『ラビリンス/魔王の迷宮』『スペースキャンプ』『エイリアン2』『未来世紀ブラジル』『ポルターガイスト2』『トップガン』『ハワード・ザ・ダック/暗黒魔王の陰謀』『キングコング2』	『超音速攻撃ヘリ エアーウルフ』	『ザ・サムライ』『プルシアンブルーの肖像』『天空の城ラピュタ』	『バタリアン』『コマンドー』『デッドリー・スポーン』『恐竜伝説ベイビー』『死霊のえじき』『アイアン・イーグル』『霊幻道士』『エルム街の悪夢』『ショート・サーキット』『悪魔のいけにえ2』『ハイランダー 悪魔の戦士』『F/X引き裂かれたトリック』『クリチャー』『SFソードキル』
1987	国鉄民営化/金賢姫大韓航空機爆破事件/NTT、携帯電話サービス開始	『首都消失』『東映まんがまつり/超新星フラッシュマン・大逆転! タイタンボーイ!』『東映まんがまつり/光戦士マスクマン/超人機メタルダー』『竹取物語』	『おもいきり探偵団 覇悪怒組』『光戦隊マスクマン』『超人機メタルダー』『仮面ライダーBLACK』	『ゴーストハンターズ』『スター・トレックIV 故郷への長い道』『リトル・ショップ・オブ・ホラーズ』『プレデター』『世にも不思議なアメージング・ストーリー』『ハリーとヘンダスナー一家』『イーストウィックの魔女たち』『インナースペース』『007リビング・デイズ』『スーパーマンIV/最強の敵』『ニューヨーク東8番街の奇跡』	『キャプテンパワー』『ナイトライダー』	『紅い眼鏡』『スケバン刑事』『漂流教室』『蛭川』『漂流教室』『オバケちゃん』『キクロプス CYCLOPS』	『悪魔の毒々モンスター』『エルム街の悪夢2 フレディの復讐』『ヘル・レイザー』『蜀山奇傳 天空の剣』『吐きだめの悪魔』『デッドゾーン』『ロストボーイ』『レジェンド/光と闇の伝説』『死霊の盆踊り』『死霊のはらわたII』『バトルランナー』
1988	ソ連、ベレストロイカ開始/青函トンネル開通/瀬戸大橋開通/リクルート事件	『帝都物語』『東映まんがまつり/仮面ライダーBLACK 鬼ヶ島に急行せよ』『東映まんがまつり/仮面ライダーBLACK 恐怖! 悪魔峠の怪人館』『アナザー・ウェイ-D機関情報-』	『じゃあまん探偵団 魔隣組』『超獣戦隊ライオン』『世界忍者戦ジライヤ』『仮面ライダーBLACK RX』『電脳警察サイバーコップ』『ウルトラ怪獣大百科』	『ロボコップ』『太陽の帝国』『キヤット・ピープル』『ウイロー』『スペースノア』『スペースボール』『ロジャー・ラビット』『ビートルジュース』	『V』『冒険野郎マクガイバー』	『つる-鶴-』『スケバン刑事 風間三姉妹の逆襲』『四月怪談』『西遊記』『となりのトトロ』『火垂るの墓』『AKIRA』	『エルム街の悪夢3 惨劇の館』『マネキン』『ゾンビ伝説』『ランボー3/怒りのアフガン』『第七の予言』『ヒドゥン』『ムーンウォーカー』『フライトナイト2/バンパイアの逆襲』
1989 (昭和64年) ? (平成元年)	昭和天皇崩御/『平成』改元/手塚治虫死去/天安門事件/ベルリンの壁崩壊/幕張メッセ開業/日経平均株価史上最高値	『ガンヘッド』『帝都大戦』『ゴジラvsビオランテ』	『魔法少女ちゅうかなぱいぱい』『機動刑事ジバン』『高速戦隊ターボレンジャー』『魔法少女ちゅうかなぱいぱい!』	『ダイ・ハード』『007 消されたライセンス』『愛は霧のかなたに』『リヴァイアサン』『ザ・デプス』『チャイルド・プレイ』『コクーン2/遙かなる地球』『スター・トレックV 新たなる未知へ』『パロン』『インディ・ジョーンズ/最後の聖戦』『ゴーストバスターズ2』『バットマン』『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART2』		『丹波哲郎の大霊界 死んだらどうなる』『スウィートホーム』『風の又三郎 ガラスのmantle』『鉄男』『魔女の宅急便』『機動警察パトレイバー the Movie』	『チャイニーズ・ゴーストストーリー』『プロブ/宇宙からの不明物体』『ゼイリブ』『ヘルレイザー2』『エルム街の悪夢4 ザ・ドリームマスター 最後の反撃』『バンパイア/最後の晩餐』『ザ・フライ2 2世誕生』『マスターズ/超空の覇者』『リーサル・ウェポン2/炎の約束』
1990 (平成2年)	ゴルバチョフソ連初代大統領就任/イラク、クウェート侵攻/秋山豊寛、日本人初の宇宙飛行/東京都庁舎竣工	『ウルトラQ ザ・ムービー 星の伝説』『クライシス2050』『妖怪天国 ゴースト・ヒーロー』『ウルトラマンG ゴーデスの逆襲』『ウルトラマンG 怪獣撃滅作戦』	『美少女仮面ポワトリン』『特捜ウインスペクター』『地球戦隊ファイブマン』『ウルトラマンG』(OV)	『アビス』『トレマーズ』『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART3』『ロボコップ2』『グレムリン2 新・種・誕・生』『トータル・リコール』『ネバーエンディング・ストーリー 第2章』	『きかんしゃトーマス』	『丹波哲郎の大霊界2 死んだらおどろいた!!』『ZIPANG』	『恐怖の生体実験』『孔雀王アシュラ伝説』『オールウェイズ』『レッド・オクトーバーを追え!』『ダイ・ハード2』『ゴースト/ニューヨークの幻』『エクソシスト3』
1991	湾岸戦争勃発/ピナトゥボ火山大噴火/島原普賢岳大火砕流発生/クオアチア紛争勃発/ソ連崩壊	『ヒルコ/妖怪ハンター』『ゴジラvsキングギドラ』『ゼイラム』	『不思議少女ナイルなトトメス』『特救指令ソルブレイン』『鳥人戦隊ジェットマン』『ミカドロイド』(OV)	『プレデター2』『ミュタント・タートルズ』『スキャナーズ2』『バックドラフト』『トイ・ソルジャー』『ターミネーター2』『ロケットピア』		『ケルベロス-地獄の番犬』『咬みつきたい』『超少女REIKO』	『ワイルド・アット・ハート』『メンフィス・ベル』『チャイルド・プレイ2』『ダークマン』『イントルーダー 怒りの翼』『ガイバー』『タイムボンバー』『F/X2 イリュージョンの逆転』『悪魔のいけにえ3 レザーフェイス逆襲』『オーメン4』『マネキン2』
1992	バブル景気崩壊判明/ボスニア・ヘルツェゴビナ紛争勃発/ロス暴動/毛利衛、宇宙へ	『ゴジラvsモスラ』	『うたう!大竜宮城』『特捜エクシードラフト』『恐竜戦隊ジュウレンジャー』『真・仮面ライダー 序章』(OV)	『スター・トレックVI 未知の世界』『ミュタント・ニンジャ・タートルズ2』『ハイランダー2 甦る戦士』『フック』『透明人間』『バットマンリターンズ』『エイリアン3』		『紅の豚』『未来の想い出 Last Christmas』『8マン・すべての寂しい夜のために』	『エルム街の悪夢/ザ・ファイナル ナイトメア』『チャイニーズ・ゴースト・ストーリー3』『スキャナーズ3』『プラグヘッド/悪魔の電脳人間』『バーチャル・ウォーズ』『ドラキュラ』

公開年	社会現象	国内特撮作品		海外特撮/SF系作品		主要映画作品および特撮に影響を与えた映画作品	
		邦画 (*1)	テレビ作品画 (*2)	国内でも公開された洋画画 (*3)	国内で放映されたテレビ作品画 (*4)	邦画 (*5)	洋画 (*6)
1993 (平成5年)	NY世界貿易センター爆破事件/北海道南西沖地震・奥尻島津波被災/レインボーブリッジ開通/日本初のイーゼス艦就役/横浜ランドマークタワー竣工	『東映スーパーヒーローフェア/仮面ライダーZO、五星戦隊ダイレンジャー、特捜ロボジャンパーソン』『REX 恐竜物語』『ゴジラvsメカゴジラ』	『有言実行三姉妹シュシュトリアン』『特捜ロボジャンパーソン』『五星戦隊ダイレンジャー』『電光超人グリッドマン』『ウルトラマンパワード』		『インディ・ジョーンズ/若き日の大冒険』	『水の旅人 侍KIDS』『機動警察パトレイバー2 the Movie』	『ラスト・アクション・ヒーロー』『妖獣都市〜香港魔界篇〜』『クリフハンガー』
1994	ネルソン・マンデラ大統領就任/アイルトン・セナ事故死/松本サリン事件/大江健三郎ノーベル文学賞受賞	『東映スーパーヒーローフェア/仮面ライダーJ/忍者戦隊カクレンジャー/ブルースワット』『ヤマトタケル』『ゼイラム2』『ゴジラvsスペースゴジラ』	『ブルースワット』『忍者戦隊カクレンジャー』		『フリー・ウィリー』『フリントストーン/モダン石器時代』『ミュータント・ニンジャ・タートルズ3』『トゥルーライズ』『クロウ/飛翔伝説』『ネバーエンディング・ストーリー3』	『平成狸合戦ぽんぽこ』『ノストラダムス戦慄の啓示』『河童』	『ミセス・ダウト』『デモリションマン』『戦慄! プルトニウム人間』『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』『タイムコップ』『スピード』『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』
1995	阪神・淡路大震災/地下鉄サリン事件/野茂英雄MLBデビュー/NTTパーソナル・DDIポケット・アステル、PHSサービス開始/Windows95発売	『ガメラ大怪獣空中決戦』『東映スーパーヒーローフェア/人造人間ハカイダー、超力戦隊オーレンジャー、重甲ビーファイター』『ゴジラvsデストロイア』	『重甲ビーファイター』『超力戦隊オーレンジャー』		『フランケンシュタイン』『マスク』『スターゲイト』『バットマンフォーエヴァー』『マスク』『アポロ13』『ウォーターワールド』『007 ゴールデンアイ』『スター・トレック ジェネレーションズ』	『Xファイル』『マイティ・モーフィン・パワーレンジャー』	『写楽』『エコエコアザラク-WIZARD OF DARKNESS』『トイレの花子さん』『学校の怪談』『美少女戦士セーラームーン SuperS セーラー9戦士集結! ブラック・ドリーム・ホールの奇跡』『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』
1996	初のクローン羊誕生/在ペルー日本大使占拠事件/O157食中毒/東京ビッグサイト開場/東芝、DVDプレーヤー発売	『ウルトラマンワンダフルワールド』『ウルトラマンゼアス』『ガメラ2 レギオン襲来』『モスラ』	『激走戦隊カーレンジャー』『ビーファイターカブト』『超光戦士ジャンゼリオン』『七星闘神ガイファード』『ウルトラマンティガ』		『ベイブ』『ジュマンジ』『パワーレンジャー・映画版』『ツイスター』『ミッション:インポッシブル』『ドラゴンハート』『インデペンデンス・デイ』	『トイレの花子さん』『学校の怪談2』『宇宙貨物船レムナント6』	『カットスロート・アイランド』『トイ・ストーリー』『12モンキーズ』『レイザード』『ザ・ロック』
1997	香港返還/マザー・テレサ死去/三洋証券・山一証券破綻/東京湾アクアライン開通/テレビアニメ光過敏性発作問題	『ウルトラマンゼアス2 超人大戦・光と影』『モスラ2 海底の大決戦』『北京原人 Who are you?』	『ビーロボカブタック』『電磁戦隊メガレンジャー』『ウルトラマンダイナ』		『スター・トレック・ファーストコンタクト』『ダンテズ・ピーク』『マーズ・アタック』『007 トゥモロー・ネバー・ダイ』『スター・ウォーズ/特別編』『スター・ウォーズ/帝国の逆襲 特別編』『ロストワールド/ジュラシックパーク』『スター・ウォーズ/ジェダイの帰還 特別編』『フィフス・エレメント』『コンタクト』『エアフォース・ワン』『タイタニック』	『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シンブシユ』『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 Air/まごころを、君に』『もののけ姫』『学校の怪談3』『八つ墓村』	『ヘルレイザー4』『スペース・ジャム』『バットマン & ロビン Mr. フリーの逆襲』『ウォレスとグルミット、危機一髪』『スピード2』『スクリーム』『コン・エアー』
1998 (平成10年)	長野オリンピック開催/黒澤明死去/写真用フィルム出荷量・ビデオカセット売上本数・音楽CD生産枚数史上最多を記録	『ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 光の星の戦士たち』『モスラ3 キングギドラ来襲』	『テツワン探偵ロボタック』『星獣戦隊ギンガマン』『ウルトラマンガイア』		『ミミック』『クロノス』『スポーン』『エイリアン4』『スターシップ・トゥルーパーズ』『ディープ・インパクト』『ブルガサリ・伝説の大怪獣』『GODZILLA』『マスク・オブ・ゾロ』『Xファイル ザ・ムービー』『アルマゲドン』『ロスト・イン・スペース』	『ラブ&ポップ』『踊る大捜査線 THE MOVIE』『リング』『らせん』『新生 トイレの花子さん』『大怪獣東京に現わる』	『フラバー』『スフィア』『オースティン・パワーズ』『始皇帝暗殺』『ドクター・ドリトル』『スモール・ソルジャーズ』
1999	ユーロ通貨導入/コロムビア高校銃乱射事件/ペットロボット AIBO発売/東海村JCO臨界事故/アジア通貨危機	『ガメラ3 邪神<イリス>覚醒』『ウルトラマンティガ・ウルトラマンダイナ&ウルトラマンガイア 超時空の大決戦』『ウルトラマンM78劇場 Love&Peace』『白痴』『地獄』『ゴジラ2000 ミレニアム』	『燃えろ!!ロボコン』『救急戦隊ゴーゴーズ』『燃えろ!!ロボコン』『救急戦隊ゴーゴーズ』		『ベイブ/都会へゆく』『マイティ・ジョー』『スター・トレック 叛乱』『ブレイド』『ハムナプトラ/失われた砂漠の都』『スター・ウォーズ エピソード1/ファントム・メナス』『マトリックス』	『リング2』『学校の怪談4』『梟の城』	『バグズ・ライフ』『ファイト・クラブ』『エンド・オブ・デイズ』
2000	ヒトゲノムドラフト配列解読終了/三宅島噴火/コンコルド墜落事故/ロシア原潜沈没事故/旧石器捏造事件/BSデジタル放送開始/Y2K問題/20世紀の終わり	『ウルトラマンティガ THE FINAL ODYSSEY』『クロスファイア』『アナザヘブン』『ジュブナイル』『さくや妖怪伝』『ホワイアウト』『長崎ぶらぶら節』『ゴジラ×メガギラス G消滅作戦』	『仮面ライダークウガ』『未来戦隊タイムレンジャー』		『レッドブラネット』『007 ワールド・イズ・イット・イナフ』『スリーピー・ホロウ』『風雲ストームライダーズ』『ミッション・トゥ・マーズ』『ミッション:インポッシブル2』『パーフェクトストーム』『U571』『X-メン』『インビジブル』『スペース・カウボーイ』	『リング0 パースデイ』『ISOLA 多重人格少女』	『トイ・ストーリー2』『アイアン・ジャイアント』『グリーン・デスティニー』『チャーリーズ・エンジェル』



第6章 研究の意義と今後の展望

本報告書の締めくくり之际、あらためて本研究の意義と今後の展望について述べたい。

6.1 研究の意義

【執筆：氷川竜介】

「特撮」の調査はメディア芸術の発展にどのような意義をもつのだろうか？

まず歴史的には「特殊な映像技術」ということで一時代を築いたという視点は重要だ。ことに映画『ゴジラ』は日本発の映像キャラクターとして文化面・経済面の両方から世界的なプレゼンスを示し、海外でリメイク作品が複数回つくられるに至った。また、ロボットアニメを中心に日本のアニメ文化に対する影響も大きい。そうした「特撮」の功績は現在でも変わらない。

しかし単に過去を振り返るだけでは、不足である。現在と未来に対して「特撮」を位置づけることが重要であろう。

今回は、2014年2月28日に「ゆうばり国際ファンタスティック映画祭」で開催された「VFX-JAPAN」主催によるシンポジウムでの概要をまとめ、事例として紹介する。

・シンポジウム題名

「VFXの伝統 特撮の旗手が語る伝統と革新 日本が世界に誇る映像技術“TOKUSATSU”」

・登壇者

尾上克郎氏 (株式会社特撮研究所 専務取締役／特撮監督)、樋口真嗣氏 (映画監督)、大屋哲男氏 (VFX Producer)、佐藤敦紀氏 (VFX Supervisor)

・司会：氷川竜介 (アニメ特撮研究家)

シンポジウムではまず、近年の「特撮」への注目を紹介し、『パシフィック・リム』(2013)や『Godzilla』(2014年公開予定)など特撮文化をベースした大作映画が続々と上陸していることにも言及した。その上で、かつて世界的に卓越したレベルにあったアナログ時代の「特撮」が、どのようにして「VFX」へと変わっていったのか、識者の意見を探った。

1977年に米国で公開された映画『スター・ウォーズ』が大きな節目ということで意見は一致した。同作ではミニチュアの宇宙船を固定し、カメラの方をコンピュータ制御して移動感を出す。この新技術モーション・コントロールカメラなどが「SFX (スペシャル・イフェクツ)」と呼ばれて、さらにデジタル時代に「VFX」へと発展した。

ここがなぜ節目なのか。そこを探ることが、「特撮」の意味を知ることにつながる。「特撮」では被写体をセット内に準備し、そのセット内で撮影が完結することが基本だった。ところが『スター・ウォーズ』以後、アメリカでは最終的に合成 (コンポジット) する前提で被写体を単なる「素材」として、バラバラに撮り始めたわけだ。

つまりアニメーションにおける「セル画の積み重ね」と「背景」の組み合わせに近い状態となった。1990年代中盤にアドビ社を中心として急速普及する画像・映像用のPCアプリケーションも「レイヤー構成」や「コンポジット」という概念をとり入れ、この用途に特化したものとなっている。

さらに1990年代序盤までは電子的な合成を行うと、ビデオ技術がベースとなるため、映画の質感と異なると

いうマッチングの問題を抱えていた。またデジタル合成には高価なワークステーションも必要だった。

ところが1990年代中盤にWindowsパソコンが急激に低価格化し、コンポジット処理も用意となって質感の問題も解決に向かう。この変化が端的に出たのが『平成ガメラシリーズ』三部作(1995～1999年)である。1作目は“CG”がスペシャルなカットとして使われていたが、わずか4年でデジタル合成を多用した映画になっていった。

以後、VFXは潤沢に使われるようになり、一般映画でも分かりにくい部分で多用されている。ところがそれで映画の質は上がったと言えば、必ずしもそうではない。ベストな合成をするためには、最終的な画づくりを前提に素材が撮影されている必要があるのに、「VFX、CGは何でもあり」という誤解、あるいは思考停止も多くなったという。

そうした時流の中で「映画は被写体に光をあてて、カメラで記録するもの」という原点に戻って考え直す時期ではないか。特に予算面で海外の大規模なVFXと正面から闘うこともしづらい日本の状況面を加味すれば、この原点に戻り、カット割りやカメラワークも工夫した上で、めざすべき映像を極めるべきであろう。

「特撮」には予算不足を切り抜け、驚きと興奮をもたらしていたさまざまな知恵と工夫が焼きついている。美術部門が入念に準備したミニチュアなどの被写体をセット内に組みあげ、スタッフが一堂に会して同じものを見つめて撮る感覚は、特に重要だ。

CGの世界でも、カメラの動きの方をキャプチャして仮想空間内に置いたセットを撮る「バーチャルカメラ」という技術が導入されつつある。それは実写映画のカメラマンのテクニックとCG技術者が「同じ場」でコラボレーションできる環境を提供するものとして、注目されている。

たとえばこうした環境の開発で、CGの世界に「特撮」を経験した映画人たちのノウハウ、視点が入ることで、「特撮大国」であった日本独自のCG映像も可能かもしれない。海外で日本のアニメーションが日本の略語「アニメ」のとおり“Anime”と呼ばれて親しまれているように、特撮感覚を加えたVFXが“Tokusatsu”と呼ばれる時代が来る可能性もある。

「特撮」にメディア芸術としての位置づけがあるとなれば、想像力を駆使して知恵を出しあい、限りなき創造の探究心を解放してきた「特撮マインド」を、新たな技術の中に継承・発展することに違いない。それは、日本独自の映像、メディア芸術の将来を考えるうえで重要ではないだろうか。

6.2 今後の研究課題

【執筆：氷川竜介】

- ・文献調査
- ・証言収集(オーラルヒストリー)
- ・撮影用ミニチュア類の現品保存(文化財)

これらについては継続的な研究が必要だと考える。

文献調査については今回、定期刊行物を調査しただけでも浮かびあがった成果が大きかった。今後は単行本やビデオグラム(レーザーディスク、DVD、Blu-ray Disc)などの解説書などへ調査範囲を拡げていきたい。スタッフの人名別で整理し、データベースにまで発展できれば、後世の研究者への指針となることと思う。

オーラルヒストリーに関しても特撮のスタッフは広範囲にわたるため、大人数の取材は困難ではあるが、文献調査と照合の上、テーマを決めて継続できればと考えている。

文化財保全については、ミニチュア類のリスト化からさらなる現存調査を行い、散逸前に恒久保全となる道筋をつけたい。文献類についても30年以上経過して散逸劣化し始めているものが多いため、収蔵保全へ向か

うことを願っている。

将来的には、日々喪われかねないこうした文化資産を、統合的に検討して扱える機関、施設が必要と考えている。

それはあくまでも過去の遺物としてではなく、新たな映像クリエイターを刺激し、触発の中から次の文化を生み出すという視点である。つまり「新たなメディア芸術作品への指針」とする視点が必要ではないだろうか。

その観点で、一時代を築いた「特撮」関係者の功績を調査、収集し、後世へと継承することを続けていきたい。

本報告書は、文化庁の委託業務として、森ビル株式会社が実施した平成25年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。
転載・複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡下さい。