
平成 26 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 27 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
庵野秀明監督 メッセージ	3
樋口真嗣監督 メッセージ	5
第1章 序文	7
1.1 はじめに 【執筆：氷川竜介】	9
1.2 実施概要 【執筆：氷川竜介】	10
第2章 オーラルヒストリー	13
2.1 序文 【執筆：三池敏夫】	15
2.2 撮影 桜井景一氏	16
2.2.1 取材目的 【執筆：三池敏夫】	16
2.2.2 プロフィール	16
2.2.3 インタビュー実施概要	16
2.2.4 インタビュー本文 【執筆：松野本和弘】	17
2.3 模型電飾 高木明法氏	60
2.3.1 取材目的 【執筆：三池敏夫】	60
2.3.2 プロフィール	60
2.3.3 インタビュー実施概要	60
2.3.4 インタビュー本文 【執筆：三池敏夫・松野本和弘】	61
2.3.5 補足資料	106
第3章 特撮ブックリスト	113
3.1 はじめに 【執筆：氷川竜介】	115
3.2 ブックリスト 【執筆：氷川竜介】	115
第4章 今後のために	123
4.1 調査目的の確認 【執筆：氷川竜介】	125
4.2 今後の課題 【執筆：氷川竜介】	125

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 ミニチュアで見える昭和平成の技(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（アニメ特撮研究者）

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）

尾上 克郎（株式会社特撮研究所 専務取締役／特撮監督）

調査・執筆：三池 敏夫（株式会社特撮研究所／特技監督）

松野本 和弘（ライター）

庵野秀明監督 メッセージ

重ねて、ありがとうございます。

日本特撮文化の現状好転に感謝します。そして、更なる継続支援をお願いします。

3年目となる本プロジェクトですが、御蔭さまで状況は更に好転しています。特撮の再認識が世間で見知され、3年目となる本調査事業も新たにブックリスト等が追加され、かなり内容も充実して来ていると感じます。資料の保存、修復等に関しても先が見えて来た感じがあります。

ですが、特撮文化の調査研究、遺産の保存等の事業は変わらず途上の段階です。この先も更なる継続作業が必要です。

特撮作品への御恩返しのため、特撮精神と技術を未来へ発展させるため、特撮文化を後世へ保存継承するため、重ねて皆様からの御支援、御協力をお願いします。

何卒、よろしく願いいたします。

最後になりましたが、本事業の執筆者、関係者の皆様に三たび、御礼申し上げます。

本当に、ありがとうございます。

庵野秀明（特撮ファン）

樋口真嗣監督 メッセージ

本調査も三年目を迎えました。

これも関係各位の奮闘努力の賜物として深く御礼を申し上げます。

本年度、我々の先輩が作り出したキャラクター、ゴジラが海外で製作され公開されました。

海外で作られたことは初めてのことでないし、そもそもゴジラというキャラクターは広く海外に輸出された事でその価値を上げたのだから喜ばしい事です。そのほとんどをデジタルデータで製作されたゴジラとそれに伴う現象を担当したCGファシリティが名を連ねる中、「スターウォーズ」1977年製作の第一作目の特殊効果を担当したジョン・ダイクストラ氏が追加視覚効果のデザイナー (additional visual effects designer)として参加していました。表現方法は時代とともに変わっても、映像表現の根源たる確固たるイメージづくり、そして実現に向けたアプローチが重要であり、偉大な足跡を残した先達から学び取ろうという意図が読み取れ、その貪欲さが今なお進化を続けるかの国のエンターテインメント隆盛の秘訣なのではないかと思います。

我々もまだまだ学ばないといけないことがいっぱいあるのです。

そんな矢先に12月には平成ゴジラシリーズを大ヒットシリーズへと導いた東宝最後の特技監督、川北紘一さんがこの世を去られました。ミニチュア特撮からオプチカル合成まで縦横に使いこなし、アナログからデジタルへの橋渡しに尽くした日本特撮界のトップリーダーでした。

まだ72歳の若さだったので本調査での聞き込み順位も低く、まさかの逝去に愕然としております。

時間は、正確に無慈悲に過ぎていきます。

失ったものは、もう取り戻せないのです。

だから、これからも続けていきたいです。

先輩たちの作り出した技術を、次代に引き継いでいくために。

映画監督 特技監督 樋口真嗣

第 1 章

序文



第1章 序文

1.1 はじめに

【執筆：氷川竜介】

本報告書のきっかけは、平成24年度開催の美術展覧会「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」であった。

日本の映像史の中で文化・芸術的にも大きな位置付けにある「特撮」は、怪獣映画やスーパーヒーロー作品を中心とする一大ジャンルを形成し、特に1960年代から1970年代にかけて、アニメ文化とも相互に多大な影響をあたえあって発展してきた。

しかし1990年代中盤、アニメがマンガ、ゲームなどとともに「メディア芸術」としてあらためて日本発の文化として位置づけられたとき、そこに「特撮」への考慮は乏しかった。それは実写映画のための映像技術にすぎないという過小評価があったからである。更に同時期に急速発展していったデジタル映像技術が、アナログ系の特撮に置き換わっていったことが、この推移を加速する。導入当初はハイコストのゴージャスなものであったCGやデジタル合成も、コンピュータの低廉化によりミニチュアとフィルム上の光学合成を中核とするアナログ特撮技術を過去のものへと刷新していった。

そして2010年代にはいると、映画の上映環境ごとデジタル化が進む。そしてアナログ時代の被写体として活躍したミニチュア類の造形物も、保全に費用を要することから「過去の遺物」として、散逸・劣化・破損の危機に瀕していく。同時に往時の職人芸的な技術を知る当事者たちの多くが鬼籍にはいり始めた。

かつて終戦後から1960年代の日本映画黄金期では、『ゴジラ』(1954)など世界的な評価を受けていたはずの「特撮」は、こうした流れで文化的な消滅の危機にある。

先述の「特撮博物館」はこうした意識に基づき、本当に特撮には価値がないものなのかどうか世に問いかける点で大きな意味があった。そして東京会場のみで29万人以上の集客力があり、国内巡回展も好評という結果が出て、「特撮」の文化的な価値は再発見された。特にミニチュアの現物や新作特撮短編映画『巨神兵東京に現わる』(2012、監督：樋口真嗣)のメイキング映像を真剣に見つめる児童たちの存在は、大きな可能性を示唆するものである。

並行して同展覧会を後援した文化庁の平成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一貫として、日本独自の「特撮」とは何だったのか、言語化して価値を内外に示すための本報告書作成が始まった。

同展示会以後、軌を一にするかのようにアメリカ映画で『パシフィック・リム』(2013)、『Godzilla』(2014)と「怪獣映画」が連作されている。ことに後者では、日本オリジナルの『ゴジラ』(1954)へのリスペクトが捧げられ、怪獣の動きの表現もCGを使いながらスーツのたわみなどアナログ感を重視するなど、「特撮」を強く意識している。これが全世界でヒットしたため、映画ジャンルとしての「特撮映画」の再評価の機運も現在進行形とみて良い。

特撮の関連出版物やネットによる映像配信、Blu-ray化も盛んとなって、こうした一連の隆盛の機運を盛りあげている。TVなどマスコミでも特撮への関心は一般的な拡がりを見せた。2013年10月23日には、『ウルトラマン』(1966)の撮影現場が分かる未公開映像の発見が、NHK夜9時の「ニュースウォッチ9」で取りあげられて話題となるなど、国民的な関心事にまで高まったと言える報道もあった。

過去2年の報告書も、ダウンロード数が同事業の中でも特に活況であり、こうした流れの中で、本報告書も3年目の作成が決定した次第である。

1.2 実施概要

【執筆：氷川竜介】

前2年で歴史や技術、あるいは雑誌記事類のリスト化によって、大きなコンテキストを記述してきた。

平成25年度版報告書では、「証言収集（オーラルヒストリー）」「文献調査」「現品保存」と3つの柱となる課題をとりあげた。本年度はこのうち前2者に対し、その補完的なものを示すことに注力した。

①オーラルヒストリー

口伝、聞き取り調査として2名を対象者とした。技術そのものは違っても「画づくり」「無機物の演技」という観点で、アニメーションやCGにも応用可能、日本の映像の将来に対し、重要な提言が多く含まれている。昨年につき、特撮関係者のインタビューを行い証言を記録する。

(1) カメラマン：桜井景一氏

本調査で主軸のひとつとなっている「ミニチュア」を被写体として見立て、画づくりをする当事者として、その意識や技法などを取材した。

(2) 模型電飾（特殊技術課特殊美術係）：高木明法氏

被写体となるミニチュアに「動き」「光」など機械・電気による仕掛けを担当。これは役者で「演技」に相当する重要なものである。

②文献調査

昨年度は、特撮専門雑誌を中心に主要記事を調査した。今年度はビギナーへのガイドという観点を重視し、「必読の文献」として、特撮研究を進めるうえで知識ベースとなる書籍について、梗概を提示することとした。

網羅的なリストを作成するというよりは、短期間での知識取得が可能となるセットを意識している。単なる作品紹介より、技術面の解説、証言において貴重なものを優先している。現在入手可能なものに絞りこむ案もあったが、近年かなりの単行本はすぐに絶版となる傾向があるため、古書店・ネット通販などで入手可能なものは掲載することにした。

もし今後があれば、大映やピー・プロダクション関連の証言集、あるいは『大全シリーズ』（双葉社）、『ファンタスティックコレクション』（朝日ソノラマ）、『てれびくん超全集』（小学館）、講談社のムック（テレビマガジン編集部）、洋泉社のムック・単行本（映画秘宝編集部）など特撮やミニチュア写真を取りあげ、なおかつ証言の多いムックシリーズなどについても、調査を拡大すべきと考えている。

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 序文

【執筆：三池敏夫】

日本における特殊技術は、ドラマ部分の撮影とは切り離された特撮班という組織になり、戦争映画や怪獣映画での需要と共に発展し、独自の専門職を生み出した。

1960年代以降、映画やテレビ作品がミニチュア撮影や合成処理を必要とする企画を次々と生み出し、特技監督あるいは特撮監督の指揮の下、大勢のスタッフが現場で働いていた。監督は常に注目を浴びる存在であり、外部の取材もそこに集中することが多く、その証言は公式パンフレットや映画雑誌等の中に比較的多く残されている。一方で、それを陰で支える技術者の談話は希少である。特殊技術は各社の秘匿テクノロジーだったという事情もあり、舞台裏の技術論が一般誌ではもちろんの事、専門誌でも取り上げられることは稀であった。

最も組織が大きく職務が細分化された東宝撮影所においては、今では使わなくなった役職名もあり、過去の特撮文献においてその研究は十分とは言えない。当事者の高齢化は切実な問題で、早急な聞き取り調査が望まれる。昨年の調査に引き続き今年度は「撮影」、「模型電飾」の2セクションに絞り込んで取材を行った。

特撮は技術的な発想を基に創意工夫するものであり、歴代の特技監督・特撮監督はカメラマン出身者が多かった。円谷英二を筆頭として、東宝の有川貞昌（円谷英二監督の下『ゴジラ』『空の大怪獣ラドン』などで撮影担当）、東宝から松竹に移籍した川上景司（円谷英二監督の下『南海の花束』『ハワイ・マレー沖海戦』などで撮影担当）、新東宝から東映へ移籍した上村貞夫（『ハワイ・マレー沖海戦』などで撮影担当）、大映の的場徹（『宇宙人東京に現わる』『釈迦』などで撮影担当）、大映の築地米三郎（『日蓮と蒙古大襲来』『秦・始皇帝』などで撮影担当）、松竹から東映へ移籍した矢島信男（川上景司監督の下『君の名は』『忘れぬ慕情』などで撮影担当）というように日本映画黄金期の各社の代表的監督は撮影部から監督に昇進した人材がほとんどである。テレビ界においても円谷プロダクションでは高野宏一（『ウルトラQ』で撮影）、佐川和夫（『ウルトラマン』で撮影）、鈴木清（『ウルトラマン』で撮影）という特撮監督の系譜は皆撮影出身であった。

カメラマンの役割は技術パートを取りまとめ、現場で画作りを司る責任者である。また撮影後も、現像所とのやりとり、合成ショットの確認等、映画の最後の工程まで責任をもって完成を見届ける。特撮における撮影部及びその長たるカメラマンの役割と特撮独自の撮影技術に関して桜井景一氏にお話を伺った。

1960年代東宝特撮を支えた特殊技術課特殊美術係の中に「模型電飾」という今では耳にすることのない部署が存在した。操演部との共同作業で動かざるものを動かし演出を手助けする、今まで語られることのなかった重要な役割である。そこで鈴木昶氏と共に円谷英二組の現場を支えた高木明法氏にお話を伺った。

お二人とも円谷英二監督に直接会い、この道に足を踏み入れた時代の証言者である。観る側から作る側へ立場を変えたいきさつを含めて多くの貴重な体験談を語っていただいた。

2.2 撮影

桜井景一氏

2.2.1 取材目的【執筆：三池敏夫】

撮影行為の中心はそれを写し取る撮影機材であり、それをコントロールするのは撮影部である。特殊撮影の現場において、どんなに素晴らしいセットやキャラクターが用意できても、その被写体を生かすも殺すも撮影・照明の腕次第と言える。カメラマンは監督の意図を汲み取り、アングルやレンズの選択、ハイスピード撮影の倍数の設定、倍数を上げて尚且つ被写界深度を深くするための絞り、カメラワークによる演出効果など、多くの選択を決定し現場を迅速に進める職責を担う。

ミニチュア撮影が主体の時代には、縮小された被写体をより大きく見せるための工夫が凝らされ、そのための特殊な撮影機材やレンズが開発された。次々と変化する最新機材に対処する知識も撮影部にとって必須である。

また、特撮撮影部ならではの様々な工夫や技能が求められた。例えば、ミニチュアをピアノ線で吊って撮影する現場においては、ピアノ線消しも撮影部の重要な仕事であった。

技術革新の流れの中で、ミニチュアや造形物はCGに取って代われ、フィルムはデジタルへと移行した。円谷英二と10代の頃から交流を持ち、特撮を志向して撮影部として現場に入り、東宝特撮の歴史とともに歩み今も現役を続ける桜井景一カメラマンにお話を伺った。

2.2.2 プロフィール

桜井景一(さくらい・けいいち)

1950(昭和25)年5月9日、鹿児島県生まれ。生後3か月で父の仕事の都合で宇部、東京、そして北海道に移り幼年時代を過ごした。小学校時代に観た『地球防衛軍』(1957)で特撮の魅力に取り付かれ学生時代から円谷英二監督にファンレターを送り続け、北海道札幌啓成高等学校卒業後の1968年、大学進学のため上京。東宝撮影所へ見学に訪れ、撮影所のアルバイトをする。大学を中退して写真学校に入学、卒業とともに東宝映像に入社、撮影部就きとなった。

撮影部として最初に携わった作品はテレビ番組『流星人間ゾーン』(1973、NTV系)からで、続いて『人間革命』(1973、シナノ企画)で映画の現場を経験、以降、『日本沈没』(1973)、『ゴジラ対メカゴジラ』(1974)、『大空のサムライ』(1976)といった70年代の作品群から『連合艦隊』(1981)、『さよならジュピター』(1984)といった80年代の作品、『ゴジラVSキングギドラ』(1991)以降のいわゆる1990年代の平成ゴジラシリーズにかけて活躍、腕をふるった。

とりわけデジタルとアナログの過渡期ともいえる時期に製作された『モスラ3 キングギドラ来襲』(1998)では、コンピュータを駆使して実景とミニチュアを合成し擬似立体に見せる手法などを取り入れ、新時代の特撮映像を披露している。

2003年から放送が開始されたテレビ『超星神グランセイザー』(東宝)参加時に古巣の東宝を退社、同シリーズ3作に契約スタッフとして撮影に携わった後は、フリーとして、『MM9～MONSTER MAGNITUDE』(2010、「MM9」製作委員会)、『巨神兵東京に現わる』(2012、特撮研究所、カラー、スタジオジブリ)といった作品に参加、現在に至っている。

2.2.3 インタビュー実施概要

実施日：2014年10月1日(水) 15:00～18:00

場所：メディア芸術総合情報事務局

取材者：原口智生・氷川竜介・三池敏夫・松野本和弘



向かって左より松野本氏、原口氏、桜井氏、三池氏、氷川氏

2.2.4 インタビュー本文【執筆：松野本和弘、元図作成：桜井景一、図編集：メディア芸術総合情報事務局】

●東宝撮影所へ

三池：まず、桜井さんがこの業界に入られたころの話からお聞かせください。

桜井：小学校時代に『地球防衛軍』(1957)を観てから特撮というものに興味を持って、中学校くらいのときに『ウルトラQ』(1966)が始まったんですね。そういうのを観ていたから、自分で8ミリで特撮ものを撮ったりしてたんです。それでもっと特撮をやりたいという思いが高じて、円谷英二(※1)さんにファンレターを出し始めたんですね。そうしたら返事が来て、それでますます特撮にのめり込んでいって。高校のときに、『ウルトラQ』のイベントがあったんですよ。地方にぬいぐるみなんかを持ってきてするよなのがね。

三池：そのころから催事のようなことをやっていたんですね。

桜井：そう、遊園地なんかのステージで実演したり、建物一角に、展示用のレッドキングとかビルを並べて見せて、怪獣ショーをやるというのがあったんですよ。その際に円谷英二監督も来るというので、お会いさ

※1：円谷英二……つぶらや・えいじ
(平成24年度報告書88ページ「2.2.1. 円谷英二による「特撮の主役化」の戦後史と特撮専門会社「円谷プロダクション」の成立」に詳しく記載。)

せてくださいと手紙を出して、その会場で会ったんです。そのとき「来年、修学旅行で東京へ行くので、自由行動のときに東宝撮影所(※2)を見学させてください」と約束をしてもらって。それで東宝撮影所へ見学に行ったんですよ。ちょうどその時、有川(貞昌)(※3)さんが監督をやった『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』(1967)の撮影中で。

三 池： 円谷さんのお名前はクレジットを見て知ったんですか？

桜 井： クレジットで。最初は知らなかったんですけど、僕が『キングコング対ゴジラ』(1962)のポスターをじーっと見ているときに、母親が「こういう(特撮)映画を撮っているのは円谷英二という人だよ」と教えてくれて。“円谷”と書いて“つぶらや”と読むんだよと。

三 池： お母さん、すごいですね。そういう視点で教えてくれたんですか。

桜 井： ええ。なるほど、円谷英二という人がこういう映画を撮っているんだということが、そこで刷り込まれたんですね。

原 口： 桜井さんとか僕らのパパやママの世代、おばあちゃんとかおじいちゃんは、円谷というと戦前のマラソン選手の円谷さんのことを指しますよね。

桜 井： ええ。まあ2年ほど時代がずれちゃうんですけど。

三 池： それで、桜井さんが手紙を書かれて、円谷監督御本人が返事をくれたわけですね。

桜 井： 後で中野(昭慶)(※4)さんに言ったら、あの手紙は俺が書いたんだと言われましたけど(笑)。

原 口： ゴーストライターだった。

桜 井： ゴーストライターですね(笑)。しつこく書いてくるから、俺が一生懸命書いたんだって(笑)。

原 口： その手紙、昔、桜井さんの家で見せてもらったことがありますよ。

桜 井： 写真付きの宣伝用のハガキに、今度『ウルトラQ』が始まりますのでよろしくって、書いてあって。

三 池： 上京されるのは大学に進学されたときに……。

桜 井： そうです。大学進学で。

三 池： 大学在学中も撮影所には出入りされていたんですか？

桜 井： せっかく東京に来たわけですから見学させてくださいとお願いしまして、『日本海大海戦』(1969)をやっているときとか、円谷さんのお宅にお邪魔して、お話をいろいろ伺ったりとかしていましたね。

三 池： 祖師谷の円谷さんの御自宅に？

桜 井： ええ。

松野本： 本当にもう円谷監督の1ファンとして、接していっちゃったたんですね。

桜 井： ええ。で、将来的には、こういう特撮の仕事をやりたい、なんとか食い込みたいなという気持ちはあったんだけど、その当時は、この世界に踏み込んでいいんだろうか悪いんだろうかっていうかね、俺はやれるんだろうかっていう、気持ちも半分。10代の終わりごろでしたから、まだ気持ち的にはふらふら状態

で、やりたいんだけどもやれるんだろうか、というね。それで二十歳になったときに円谷さんが亡くなって。それでもやっぱりおれ特撮やりたいな、と思って、また東宝に出入りして。

その時期になると、東宝も、昔はおじさんばかりだったのが、若い人たちが来てるわけですよ。おれと同じような若い人たちも結構いるわけですよ。それで、「どうやったら東宝に入れるんですかね」って聞いたら、「まあ写真学校とか、そういう映画学校に入れば入れるんじゃないの？」って言われたりしてね。その時は特殊技術課の課長さんがいたので、「入りたければその人にお願ひすればいいんじゃないの」って言われて、そのまま課長のところに行ったんです(笑)。

三 池： その当時は、正式に撮影所で求人するようなことはなかったわけですね。

桜 井： ないです。だから課長の長尾誠一さんのところに行って、「学校卒業したら入れてください」ってお願いして。その時は、まだ卒業まで2年もあったから、「まあいいですよ」っていう感じで(笑)。大学は2年で中退して、写真の専門学校に入りしました。それで、しょっちゅう行っては、「お願いします、お願いします」と言って、最終的には卒業したときにに入れていただけたんですけどね。

三 池： 小さいときの夢をそのまま実現されて、カメラマンになって。

原 口： ストレート直談判型ですね。

三 池： すごいことですね。

桜 井： でも直談判入社型は、その後にもいましたよ。東宝に入ってくる照明部(※5)とかああいうのも、裏門から電話だしね、あの、「東宝に入りたい」って来てるんだけどって(笑)。そういうのは課長に会って、「うーん、そうか、じゃあちょっと来てやってみるかい」というような、そういう人も。

三 池： 意外と、皆さん寛大だったんですね。

桜 井： まだ、あの当時はね。

原 口： では、最初は今でいうアルバイトから入られたわけですね。

桜 井： 学生時代はアルバイトですね。出入り始めたころはステージマンというアルバイトをしていたんですけど。

原 口： 大戸を開けたり、パトランプを回したりする仕事ですね。僕もやりました(笑)。

※2：東宝撮影所
(平成24年報告書37ページ「2.2.2.1. 東宝」に詳しく記載。)

※3：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」に詳しく記載。)

※4：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」に詳しく記載。)

※5：照明……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職。
(平成25年度報告書198ページ「3.2.7.1 ライティング」に図解。)

桜井：あれ、いいんですね。撮影がずっと見学できるから。同録(同時録音)の作品につくと、パトランプを外に出して、車止めをしなきゃいけないから、本番中はスタジオの中が見えないんですね。でも特撮は同録じゃないから、本番中もじっと見ていられます。扉を閉めたら、あとは待機して、ファンを止めたりすればいいわけですから。それで撮影が終わったら、空調入れて扉をパッと開けて。

三池：その時代ですと、どんな作品を撮影していたんですか？

桜井：『ウルトラマンA』(1972)とかね、そういうところでしたね。

三池：同時期に『流星人間ゾーン』(1973)もやっていましたよね。

桜井：いや、『流星人間ゾーン』は『ウルトラマンタロウ』(1973)の頃です。

三池：『ウルトラマンタロウ』と『流星人間ゾーン』が同時期でしたか。

桜井：そうです。『ウルトラマンA』が終わって、そのまま『タロウ』に入って、その隣のかまぼこ型のステージ3と4といった小さいステージで、『ウルトラマンタロウ』と『流星人間ゾーン』を隣同士でやっていたんですね。

三池：映画ではどの作品あたりですか。すでに有川(貞昌)さんの時代に入っていますよね。

桜井：その頃は見学だけです。

三池：『怪獣総進撃』(1968)くらいの時代は御覧になっているんですか。

桜井：見てないです。見たのは『ゴジラの息子』だけです。

原口：桜井さんが、特殊技術課の課長に直談判して、来ていいよと言われて、学校を卒業されて、東宝に入ったのは特殊技術課ですか？

桜井：いえ、すでにあの頃は企業分離が進んでいましたから。1970年に企業分離されて、東宝撮影所自体が東宝映画、東宝映像、東宝美術(※6)という形になって、特殊技術課の美術パートが東宝美術に行って、合成関係と撮影関係が東宝映像に分割されて、収まったんですね。東宝映画からも、本編の撮影も多少何人かは東宝映像の撮影部に流れてきて、ちょっと混成のような部隊になっていた時代なんですね。特殊技術課も映像技術課というふうに名前が変わっていたんですね。

原口：桜井さんが最初に見学されたころは、円谷監督も御存命のころで、有川さんがメインでカメラを回したり、監督をされていたころですね。

桜井：監督のときですね。

原口：桜井さんが「おいで」って言われて入ったときというのが、もうまさに東宝のシステムがガラッと変わったときだった。

桜井：そうですね。

原口：円谷さんが亡くなって特技課も縮小されて、ナンバー11(ステージ)の取り壊しもあったりしましたが、ちょうどその時期に、東宝の系列、子会社みたいな円谷特技プロが作っていたウルトラマンシリーズを東宝映像が受けていたわけですね。

桜井：ええ。東宝が受けたのは『帰ってきたウルトラマン』(1971)の数話ですよ。その後の『ウルトラマンA』のときからは、全部下請けでやったという感じですね。

原口：当時、私も撮影を見に、よく行っていたんですけど、『ウルトラマンA』になると、特撮はもう全て東宝で作ってる感じだったので。

桜井：ええ、全部でしたね。

原口：自分は『ゴジラ・エビラ・モスラ 南海の大決闘』(1966)ぐらいから東宝に見学しに行っているんですけど、その頃に比べるとあの当時は撮影所がなんか少しくらぶれたというか、ツキが落ちてる感じがしましたけどね(笑)。

桜井：あの当時はもう本当、作品的にも、『ゴジラ対メガロ』(1973)とか、そういう感じの作品で、やっぱり特撮ものの元気がなかったですね。

原口：東宝っていう撮影所自体が、映画主体の撮影所だったのが、テレビというものをやり始めたんだけど、やっぱり下に見ていたでしょう。なんか「テレビなんかやってんだ」みたいな。そういうようなことをよく先輩の映画人から聞くんだけど、確かにそういうところがあったんじゃないかなと思うんだけどね。

三池：当時の撮影所は、みんなそうですね。映画やっていた人は、やっぱりテレビは見下していましたよね。

原口：だから東宝の特撮陣が『ウルトラマンA』を全部受けてやっているっていうこと自体が、映画業界の衰退時期と、どこかイメージとしては重なるんですよ。

桜井：でも逆に、それによって、今までずっと不動の地位でいた特殊技術課の撮影部なりの、人の並びが若い人たちに変わったんですね。カメラマンを若い人たちがやれるチャンスになったわけです。特撮監督もそう。

桜井：川北(紘一)(※7)さんとか、神澤(信一)さんとか、田淵(吉男)さんとかね。撮影部としては唐沢(登喜麿)さんとか山本(武)さんとか鶴見(孝夫)さんがカメラマンとしてやれるようになって。

原口：美術も青木(利郎)(※8)さんが担当されるようになりましたし。

※6：東宝映像・東宝美術
(平成24年報告書93ページ「2.2.3.8. 東宝映像株式会社(現、株式会社東宝映像美術)」に詳しく記載。)

※7：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た。2014(平成26)年没。
(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」に詳しく記載。)

※8：青木利郎……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。

桜井：新人養成という意味では良かったんじゃないかなと思いますね。

三池：桜井さんが現場に入られて、撮影部としての初仕事というところの作品になるんですか。

桜井：『流星人間ゾーン』です。

松野本：『流星人間ゾーン』で最初におやりになった仕事は覚えていらっしゃいますか。

桜井：覚えていますよ。もう最初は見習いみたいな形に入っていますから、カメラもフィルムも触らせてもらえないわけですよ。現場に入って、流れをつかんで。当時のセットというのは土を敷いてミニチュアを置いてという形でしたから、ローアングルで撮る(※9)ときはカメラマンが地面に腹ばいになって撮るからそのままだと泥だらけになっちゃうんで、ゴザを敷くんですよ。そのゴザ敷きをやったり、あとは、スタッフがね、「桜井君、これをあげるよ」と言って、白と黒とつや消しのスプレー缶をくれるんですよ。御丁寧に段ボールで入れ物まで作ってくれて、「はい、これが君の仕事だ」と言われて。それが線消し(※10)の始まりです。

松野本：操演用のピアノ線をスプレーで消すわけですね。

桜井：はい。その当時の東宝の線消しというのは、ポスターカラーとかそういうのは使わなかったんですよ。まず、白スプレーでシャーっと(背景に)溶かして、ちょっと白っぽくなり過ぎちゃったら、黒スプレーでスーッとぼかすんですよ。それで、やり過ぎたらまた白をスーッとかけて。最後に、つや消しスプレーで仕上げなんですよ。だから、もう白と黒とつや消し、この三点セットで、数年間は線を消していましたね。

松野本：なるほど。

桜井：ただ、『大空のサムライ』(1976)のときに、あまりにもスプレーの使用頻度が高いカットがあったんですよ(笑)。もう、1日で何十本とかなくなっちゃうようなカットがあったんで、制作部が音を上げて、「桜井、もうポスカラ(ポスターカラー)でなんとかならないか」「はい、分かりました」って言って、白と黒のポスカラで塗るようになったんですよ。(スプレーじゃない)手塗りは嫌いだったんですよ。手が汚れちゃうから(笑)。それに、なんで撮影部が線を消すのかという疑問もあったしね(笑)。

松野本：操演が消すんじゃないくて。

桜井：吊った人が消すんじゃないのかなっていうね。スプレーならまだしも手塗りのときは特にね、撮影部ってというのは、レンズとかフィルムとか汚しちゃいけないパートなのに、なんでこんな泥だらけになって、絵の具だらけになるようなことしなきゃいけないんだろうなと(笑)。心の中では思っていました。

原口：円谷組の線消しは、昔ほどのパートが昔はやっていたんですか？

三池：昔はどこでしょうか。僕が知っているころは、やっぱり撮影部がやっていたと思います。

原口：でも、桜井さんがされていた時に、同時期に『ミラーマン』(1971)や『ジャンボーグA』(1973)などを円谷のメインスタッフが東宝ビルトでやっていたでしょう。あの当時って線は誰が消していたんだろうね。

桜井：ときたま助監督が塗っているような時もあるし、撮影部っていう時も……あまり印象になかったな。ただ、その頃はまだ見学者だったから。ちょうど『帰ってきたウルトラマン』のときは、東宝と美セン(東京美術センター、のちの東宝ビルト)と両方で、同時撮影でやっていたから、特に意識はしてなかったですね。まさか自分が線消しやるとは思ってなかったですけど(笑)。

原口：その当時の会社の……。

桜井：その現場の流れなんです。

原口：流れとか伝統みたいなもの。

桜井：ええ。多分ね。東宝の場合だと、美術は美術で、飾る(※11)のが大変じゃないですか。東宝の撮影の場合はカメラを置いて、美術の飾りを待ったりとか仕掛けを待ったりするので、撮影部って大勢いるわりに待ち時間が多いんですよ。だから、そういうのがゴロゴロいて、手の空いている人間が線を塗り始めたのが始まりじゃないかなと思うんですよ。そのうちだんだんスタッフの人員が縮小されてって、なんで撮影がこんな忙しい思いしなきゃいけないんだってという時代に、ちょうど僕が入ったんだと思うんですよ(笑)。

三池：ただファインダーを覗いて、セットがバレてるバレてないってチェックするのは、やっぱり撮影部の判断ですし、ライトの当て方によってピアノ線が消えたりするところを見るということの中で、やっぱり撮影部が担当するのは妥当なんじゃないかな。美術や操演がやるよりは、撮影部がちゃんとカメラ目線で判断して確認した方が確実という気がします。

桜井：そうなんですね。そういうふうに言われて、「そうだな、仕方がないな」と納得しながらやっていたという感じですかね。

原口：昔のテレビの映画劇場で観た『モスラ』(1961)や『海底軍艦』(1963)も、浅草東宝や池袋文芸地下のオールナイト上映で観たときも、プリントの状態によっても違いますが、当時のフィルムって画質的に見ても、ピアノ線がバッチリ映っているじゃないですか。

『ウルトラセブン』(1967)のアーカイブ番組に当時のスタッフさんと、自分も出演させていただいたときに伺ったんですが、円谷プロでは『ウルトラセブン』のときに初めて吊線をポスターカラーで塗ったら、円谷監督が驚いたということ、照明をおやりになっていた小林(哲也)さんという方が語られたんですけど、それで円谷監督が東宝に戻って、「円谷プロではこういうふうにやっているんだぞ」ということで東宝も塗るようになったと、いう話でした。そうすると『モスラ』とか『海底軍艦』などであれだけ吊線がバッチリ映っているってことは、塗ってなかったってことなんじゃないかな。

桜井：いやあ、塗っていると思いますね。塗っているような写真もあったような気もするんですけどね。

原口：まあ塗っても、ライティングによって消えなかったり、そういうことはありますよね。

桜井：特撮ものはね、逆のライトでもって、タッチを出したいものなんで、吊線を押さえるライトが少ないんですよ。だから、いくら真っ白く塗っても、黒いシルエットのまま線が出ちゃって。抑えのライトを当てると、今度はベタになってしまうわけですよ。それでいつも照明さんにそこをお願いするんですけど、

※9：ローアングルで撮る
(平成25年度報告書194ページ「3.2.6.1 カメラアングルによるトリック」に図解。)

※10：線消し……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。
(平成25年度報告書193ページ「3.2.4.1 ワイヤーク」に図解。)

※11：飾る……配置することを「飾る」という。置いた後にも再配置や表面の仕上げなど、入念な調整が行われる。
(平成25年度報告書191ページ「3.2.2.1 ビル、家屋の飾り(建て込み、セットアップ)」に図解。)

照明さんは「抑えを当てたらベタになるよ」とか言って嫌がるんです。

原 口：ミニチュアも表面が反射しちゃって、小さく見えちゃうんで。

三 池：ギリギリ線だけ狙って照明をあてたりとか、線の途中で切りながらとかね。まあ、あの手この手で消すんですよね。

桜 井：切ったりとか、当ててもらったりとかね。

原 口：桜井さんは『流星人間ゾーン』で初めて現場につかれて、機材を運んだり、カメラマンが汚れないようにシートを敷いたり、吊線を消したりといったことをまずされて、その後、実際にフィルムやカメラといった機材をさわるようになられたのはいつぐらいからなんですか？

桜 井：入ってひと月後ぐらいからですかね。あの当時は、アリ(フレックス)のST2台と、サイレントミッチェルが1台あって、サイレントミッチェルは合成用のカメラとして、アリのSTの16mmは、モーターを巻き直して4倍とか5倍に上がるような改造モーターを使って撮影していましたね。

●劇場用映画への参加

三 池：映画でいうと最初に参加された作品はどの作品になるんでしょうか。

桜 井：『人間革命』(1973)ですね。『流星人間ゾーン』には4話ぐらいから入ったんですよ。それで何話かやって、中抜けして、別班が立てられたんです。それで『人間革命』の佐渡島の嵐の海のシーンと、電球を吊るした星間の中を進んでいくというシーンを、1週間ぐらい撮っていたんですよ。

三 池：あの作品は、特技監督はどなたですか。

桜 井：特技監督は中野さんです。何日か忘れましたが、一週間ぐらいの撮影で、そんなに長い期間じゃなかったですよ。嵐の海とかそういうシーンで。本当は波がカメラの方に向かってくるというカットがあったんで、そういう仕掛けも作ったんですけど、その仕掛けがうまくいなくて、ただ、波がザーッと暴れているという画に変わっちゃったんですけどね。

原 口：お寺が崩壊するようなシーンがあったような……。

桜 井：それは『続・人間革命』(1976)ですね。

三 池：最初に参加されたゴジラ映画は何ですか。

桜 井：『ゴジラ対メカゴジラ』(1974)ですね。『日本沈没』(1973)が終わって、その後、現場の仕事がなかったので室内に行ったんですよ。宮西(武史)さんの下で合成の仕事を手伝っていました。合成の、A.I巻き、B.S巻き(※12)とか、フィルムをかけ変えたりとか、宮西さんの下で、合成はこうやってやるんだというのを見ていたりとか、アタリ取り(※13)とかね、そういうこともやっていました。

三 池：では、宮西さんも現場の撮影部でしたけど、もう室内に入られて。

桜 井：室内に入って、もう合成技師でやっていましたね。昔の東宝の撮影部というのは、現場が終わったら今度は室内に入って、一生懸命合成用のマスク切りとか、塗りとか、そういうことをやっていたんだと言われていたんで、僕も同じようなことになるぞと予想はしていました(笑)。

原 口：宮西さんも、それから真野田陽一さんもカメラマン、撮影部出身ですが、光学合成(※14)の場合、その後、光学の担当者、セクションの頭となるわけですが、その方たちも元々は撮影部出身だったんですか。

桜 井：いや、光学撮影(※15)から入った人と、現場の撮影部についていた人がいます。これは冗談話でよく聞くんですが、現場で真野田陽一さんから「お前は生意気だから」と川北(紘一)さんと宮西さんは光学に送り込まれたとかね。そこで2人で合成をやったという感じでしたね。それでその頃川北さんは目を悪くされて、『ゴジラ対ヘドラ』(1971)で現場の助監督として行きましたから。宮西さんは、オックスベリー(※16)でカチャンコカチャンコとやっていましたね。

その翌年の頭に『ゴジラ対メカゴジラ』をやることになって。それで、僕が特撮狂だということに入って、いるのを皆知っていましたから、撮影部の上の人とか川北さんなどから「おまえな、特撮ばっかりやると馬鹿になるから、本編も少し勉強した方がいい」と言われて(笑)。当時、基本的には、本編と特撮の別班体制だったんですよ。

三 池：なるほど。

桜 井：それで最初は本編に付くことになって、沖縄ロケを終えて帰ってきて、都内近郊ロケの後、特撮に付いたんです。そこで合流して、最後までやったという感じですね。『日本沈没』などでもそうでしたが、特撮の場合、一生懸命撮っても使われない画というのがあるわけですよ。ところが本編は、撮った画はほとんど使われるわけです。せっかく撮ったのになんで特撮の方は使ってくれないんだよって思っていましたね。

三 池：まあ、それぐらいたっぷり撮れるだけの余裕があったということでしょうけど、それにしてもったいない話ですね。

桜 井：そうです、そうです。それで、本編の撮影についたときには「おまえはカメラについてればいいから余計に動くな」って言われたんですけど、特撮の撮影部では「おまえ、カメラのそばだけにいちゃいけない。ほかのことも手伝わなきゃいけないぞ」と言われてたことが、180度ガラッと変わっちゃって(笑)。

三 池：やるべきこととか、その姿勢も違うんですか。

桜 井：本編と特撮では、同じ撮影部でも違うんですよ。

●『日本沈没』に携わって

三 池：東宝での最初の大きい仕事となると1973年の『日本沈没』になりますか。

桜 井：そうですね。

三 池：そのとき、桜井さんは、セカンドですか、それともサードでカメラに付かれたんですか。

※12：A.I B.S……A.I=エーリアル・イメージ・プロジェクター。B.S=ビーム・スプリンター・エーリアル・イメージ・プロジェクター。オプティカル・プリンターのプロジェクター部にフィルムをかける時、プロジェクターによりフィルムの巻き方の方向が異なる。
 ※13：アタリ取り……見当をつけること。
 ※14：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。
 ※15：光学撮影……2つ以上のフィルム映像を焼付機=光学(オプティカル)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。
 ※16：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。

桜井：サードですね。カメラのスイッチ担当です。『日本沈没』の前にやっていたのが『流星人間ゾーン』で、これは特撮セットが造成地ばかりだったじゃないですか。僕が好きだったのはビル街のミニチュアセットとか、そういう特撮がやりたい、そういう撮影に参加したいという思いで来たのに、明けても暮れても造成地ばかりで(笑)。

三池：ようやく『日本沈没』でビル街のミニチュアセットでの撮影になって。

桜井：そう、『日本沈没』で、スタジオいっぱいビル街がダーツと並んでるのを見たときには、もう感激しましたね。「ああ、これだ。俺はこういう特撮がやりたかったんだ」って。

三池：大爆発があって、炎上があって。

松野本：怪獣は出てこないですけどね。

桜井：怪獣は出てこない。僕、怪獣はそんなに好きじゃないんです。

松野本：ああ、そうなんですか。

三池：それ以降は特撮専属の撮影部のような形で、ずっと中野(昭慶)監督や川北監督の作品を担当されたわけですね。

桜井：そうです。

三池：御自身で付く監督を選ぶわけにはいかないんですか？

桜井：あのころは、撮影助手会というのがあって、その中の長がスタッフを割り振るわけですよ。おまえは何々組に行け、おまえは何々組で何をやれ、今度これやれって。たまには今度はチーフをやってみるとか、もういいからセカンドやれとかね。そういうふうに割り振る会合みたいのがあったわけですよ。あいつは特撮好きだから特撮付けてやろうとかね、大体そういう感じで決まっていた。

三池：では、ほぼ御自身の理想どおりで、その後は特撮をほぼ専門でやられていたんですね。

桜井：ええ、やらしてもらいましたね。

松野本：そのときの長というと、どなただったのでしょうか。

桜井：あのころはね、助手会には鶴見(孝夫)さんとかね、そういう方がいたんですよ。いつもノートにラッションペンで人別帳みたいのを書いて、割り振り表作って、スタッフ会議をやるんですよ。

三池：その後、連綿と東宝作品に携わっていかれるわけですが、東宝での最後の映画というところの作品になるのでしょうか。

桜井：大きな仕事ということでは「超星神シリーズ」になりますね。

三池：シリーズに入る前に東宝を辞められたんですか、その後ですか。

桜井：やっている最中というか、シリーズが始まる前に辞めて、それから3年契約という形で参加したんです。退社時には、3年契約という形になるんですよ。会社は辞めさせただけ3年間は生活を保障すると。そこから先は自分でやるという形で。それで辞めてから3年間、「超星神シリーズ」の『超星神グランセイザー』(2003)、『幻星神ジャスティライザー』(2004)、『超星艦隊セイザーX』(2005)、それから『劇場

版 超星艦隊セイザーX 戦え!星の戦士たち』に参加しました。

松野本：では、東宝は「超星神シリーズ」の前で一応お辞めになっているんですね。

桜井：ええ、入る前で辞めて、そのまま東宝で3年契約という形で「超星神シリーズ」をやったわけです。「超星神シリーズ」が終わったらちょうど契約も切れたということです。素晴らしくスパッと切れちゃったという(笑)。少しはダブってでもいいようなもんですけどね、1年間ぐらい何もしないで遊ばせてくれる契約があってもいいのに(笑)。

三池：その前の、川北監督の平成ゴジラシリーズには、ずっと参加されていましたよね。

桜井：いや、ゴジラシリーズは途中で抜けていますね。

三池：あ、そうでしたか。そうすると『ゴジラvsメカゴジラ』(1993)までですか？

桜井：『ゴジラvsメカゴジラ』ですね。そのあとはずっと博覧会映像とか、そういうのをずっとやらされて、『モスラ3 キングギドラ来襲』(1998)のときに、また映画の方に戻ったんです。そうしたら、「次のゴジラは、お前でやってみるか?」という内々の話があったんです。そういう感じだったんで、「あ、また『ゴジラ』やれるんだな」と思っていた矢先に、次の『ゴジラ2000 ミレニアム』(1999)から東宝映画が単独で作るという話になったんです。それまでのゴジラシリーズは特撮は東宝映像美術、本編は東宝映画だったんですが、東宝映画で、本編も特撮も仕切るということになったんで、東宝映像のスタッフは全部切れちゃったんですよ。梯子をポーンと外されちゃってね。

原口：桜井さんが最初に東宝に入られたときにも、会社の構造がガラリと変わった時期でしたが、『ゴジラ』でカメラマンができるかと思ったら、また仕切りが変わってしまったわけですね。会社の……映画業界の節目にあたるときに、桜井さんも大きな節目にあたっていたという。

桜井：そうですね。昭和25年生まれはね、節目、節目ばかりで(笑)。

三池：いつもタイミングが悪い感じですか(笑)。

桜井：そうそう、団塊世代の最後はね。だからね、2〜3年上の人を見ると、人数が多くて大変なんだけど、華やかな時期なんですよ。我々は、なんか『遅れてきた青年』(1951)という感じです。

●円谷組の人々

三池：今日は東宝の歴史ある撮影部の代表のおひとりとして桜井さんにお話をお伺いしているわけですが、桜井さんの先輩の方々のお話もお聞かせください。

『ゴジラ』では、特技監督の円谷英二さんがクレジット上は特殊技術になっていますが、実質上、特撮の監督をやられていたわけです。その時というのは有川貞昌さんがカメラのメインですよ。

桜井：そうですね。

三池：荒木秀三郎(※17)さんは？

※17：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、J0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。

桜井：荒木さんは合成のカメラマンですね。

三池：当時はまだ現場だったんじゃないですか。

桜井：いや、合成ですね。

三池：あ、もうすでに合成の方に行かれていたんですね。では当時、撮影部の筆頭是有川さんですよ。

桜井：有川さんですね。

三池：その次が富岡素敬(※18)さん。

桜井：富岡さんも『ゴジラ』のときに参加されていましたよね。

三池：そのお二人で、Aカメラ、Bカメラを担当されていたスタイルですよ。

桜井：ええ、それがずっと続きましたね。

三池：特撮の現場は常に2カメラですよ。

桜井：ええ、2カメラで撮るとい形になっていますね。

三池：ミニチュアなどの大きな壊しの撮影のときは、もっとカメラを増やして……。

桜井：3、4台で撮るときもありました。

三池：その時代、計測を担当されていたチーフは真野田陽一さんですか。後々カメラマンにもなれましたが。

桜井：そうですね。

三池：『特撮円谷組～ゴジラと、東宝特撮にかけた青春～』(2010)という本に当時のスタッフの方々のお名前が載っていますが、当時は筆頭に有川さんがいて、次が富岡さん、真野田さんで、初期には高野宏一(※19)さんが在籍されていますよね。その後円谷プロに移られましたが。テレビ局かどこかに一度行かれて、その後、円谷さんが呼び戻して円谷プロに入ったと聞いていますけど。あとは唐沢……。

桜井：(唐沢)登喜麿さんね。

三池：唐沢登喜麿さん。それから森喜弘さんも円谷組の初期メンバーでしたよね。『妖星ゴラス』(1962)などの台本を見ると、富岡さん、真野田さん、唐沢さん、山本武さん、鶴見さんもこの当時参加されていますね。

桜井：この時代に東宝に入っているんですよ。

三池：そういう方々は、円谷組専属、特撮専門のスタッフということですよ。

桜井：そうですね。その『妖星ゴラス』の途中で、川北紘一さんも入ってきていますね。

三池：宮西さんと川北さんは、大体同時期に入られたんですか。

桜井：同時期に入っていますね。何か月かの差だと思います。

三池：あと、僕はあまりよく知らないんですが、向井賢也さん。

桜井：あ、向井賢也さん。向井さんは『ウルトラマンA』のころまではいましたね。

三池：そうですね。あと村田精一さん。

桜井：村田さんはわからないですね。人物関係は鶴見さんならよく知っていると思いますよ。

三池：そういった多くの人たちが撮影部に所属されて作業されていたということですね。あと、『ウルトラマンタロウ』などのデザインを手がけられた鈴木儀雄(※20)さんも……。

桜井：撮影部だったんですよ。

三池：一番最初は造形部のアルバイトで参加して、撮影部に移られて、その後に美術という、なかなかすごいキャリアをお持ちの方です。

桜井：すごい経歴ですよ。

三池：それから佐川和夫(※21)さんも一時期、東宝で手伝われていたというお話をお聞きしたことがあります。

桜井：そうですね。

三池：撮影部の人材というのは、円谷英二さんがほとんど人事もおやりになっていたんですよ。御自身で人を引っ張ってきたり、自分の直接の部下みたいな形で使ったりとか。

桜井：そうですね。

三池：撮影部というのは、かなり上下関係が厳しいですよ。それで順番に上に上がっていくことになるわけですよ。

桜井：上下関係が厳しいっていうか、やる仕事それぞれみんな違うからなんですね。

三池：役割が決まっている分、システムがきちっとしているということですよ。

桜井：そうですね。でも僕が入ったときには、フリーの人が色々入ってきましたから、そういう厳しさはそれほどなかったですけどね。

※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：高野宏一……たかの・こういち
(平成24年度報告書73ページ「2.2.3.1.3.1. 高野 宏一(たかの こういち) 撮影、のちに特技監督、監修」に詳しく記載。)

※20：鈴木儀雄……すずき・よしお。1935(昭和10年)うまれ。美術監督。多摩美術大学彫刻科在学中から、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。

※21：佐川和夫……さがわ・かずお。1939(昭和14)年生まれ。特撮監督。日本大学芸術学部在学中から円谷プロダクションに出入りし、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」に詳しく記載。)

三 池：そうですか。チーフがカメラマンになると、それまでセカンドだった人がチーフになる、というような形で、序列どおり上がっていくみたいな感じだと思いますが。

桜 井：そうですね。それにAキヤメ、Bキヤメがありましたからね。鶴見さんとか山本さんがいて、山本さんが有川さんに付いたり、富岡さんに鶴見さんが付いたり。ずっと同じ配置でやっている、たまには助手を入れ替えようとか。そういうことをやっていたみたいですね。

三 池：Cキヤメを覗くのは、チーフになりますか。

桜 井：その当時は、チーフですね。Aキヤメ、Bキヤメはカメラマンが覗くのは決まっていて、それでCキヤメのときはチーフが回すというのが、大体のパターンですね。

三 池：桜井さんが現場に入られたときには、山本さんや鶴見さんがカメラマンですよ。

桜 井：そうです。富岡さんも契約という感じだったと思うんですが。

三 池：『日本沈没』の特撮カメラマンは富岡さんですね。

桜 井：で、55歳かなんかのときに、契約が切れて、東京現像所の方に、移られて……。

三 池：当時は55歳定年ですよ。自分がこの年になると、若いなと思いますけど。

桜 井：それでオプチカルを、そういうのをやっていたんですよ。だから、たまに「富岡さん、お久しぶりで」って現像所で会うと、「いやあ、桜井くん、オプチカルっていうのは細かくて大変だよ」って言っていましたけどね(笑)。そのときに、富岡さんがいて、鶴見さん、山本さんがいて、その下に本編から来た柿沼勝さん、近藤明さん、長谷川光広さんという人たちがいて。こういった人たちは本体社員(東宝株式会社の本社員)なんです。その下に、企業分離してから新たに入った東宝映像の社員のカメラマンがいたんですよ、中村正明さんと山岸(一)さんと池田雅行さん。それから他のパートから来た人もいたんですよ。つまり、録音部とか照明部から来た佐藤祐二、山口季幸。そういった人たちの中で、最後に僕が入ったんです。序列でいうと13番目です。

三 池：江口憲一さんは?

桜 井：江口さんが来たのは、『ノストラダムスの大予言』(1974)のときなんです。

三 池：江口さんは円谷プロから来られたんですか。

桜 井：そう、円谷からです。『ウルトラマンレオ』(1974)の頃です。

三 池：そうですか。それから、大根田俊光さんはどちらから参加されたんですか。

桜 井：大根田さんはね、どこら辺からかな。うーん、ちょっと記憶にないですけど……。

三 池：やはり外部でやられていて、カメラマンとして参加されたということでしょうか。

桜 井：ええ、助手として来ていて、ときたま顔を合わす程度だったですね。まだ、平成ゴジラシリーズなどが始まる前あたりは。

原 口：大根田さんは東宝もそうですが、円谷プロの作品を結構されていましたね。

桜 井：東映もやっていたみたい。

原 口：『極底探険船ポラーポラー』(1977)のメイキングなんかにも撮影に付いていますし。テレビ版『日本沈没』(1974)のときにはいらっしやいせんでした?

桜 井：いや、いなかったですね。だから、そこら辺あたりで、いろんな人が入ってきて。

原 口：ちょっと異種交配な感じになってきた。

三 池：東宝の特撮撮影部もすごい人脈ですよ。

桜 井：そうですね。いや、あの頃は、まだ仕事が入ったから、いっぱい人がいたんですよ。

三 池：ちょっと紹介しきれないぐらい、大勢いらっしやったんですよ。

桜 井：そのほかに、フリーで長谷川千尋さんとか大和純さんとかが、いたんですよ。だから、東宝の流れがちょっと変わってきたのは、東宝映像になって中村正明さんとか山岸さんたち、つまり現代っ子という人たちが入ってきたあたりで、撮影部の雰囲気が変わったんですよ。「現代っ子だよな、おまえらは」とか、よく言っていました(笑)。だから、僕もわりとすぐ馴染んだという感じですね。

原 口：桜井さんが入られた時期に、東宝映像と東宝映画に分離したというところが大きかったということですね。桜井さんはまさにそうした時期に入っちゃったという。

桜 井：そういうことですね。

原 口：映画の『日本沈没』が終わった後のテレビ版『日本沈没』でも、実際、東宝の所内での撮影はセットを使っているみたいですよ。

桜 井：ええ、最後の方ですね。

原 口：ほとんどは日本現代企画(※22)がやっていた。

桜 井：現代企画です。大プール(※23)を使うのと最後の東京崩壊のところだけ、第9ステージの隅っこで、ちょこっとやったぐらいですかね。

原 口：それは東宝映像という会社としても、テレビ番組をやっかなかないといけないというんで受けて、結局は更に日本現代企画に下請けに出していた。

桜 井：そうです、下請けに。それで大赤字をこいちゃったんです。

原 口：現代企画に下請けに出したら逆に予算がかかったとか。その現代企画は、東宝の所内からちょっと離れたところでやる、そのスタイルの中で山口修(※24)さんが美術だったり、またそっちもそっちで異種

※22：日本現代企画
(平成24年度報告書92ページ「2.2.3.6. 日本現代企画」に詳しく記載。)
※23：大プール
(平成25年度報告書194ページ「3.2.5.1 プール撮影」に図解。)
※24：山口修……やまぐち・しゅう
(平成24年度報告書79ページ「2.2.3.1.3.8. 山口 修(やまぐちしゅう) 美術助手、のちに美術監督」に詳しく記載。)

交配な、操演の白熊栄次(※25)さんがいらっしやったり……。

桜井：(美術助手の)寒竹恒夫さんがいたりとかね。『日本沈没』は面白かったですね。あのシリーズはやっていて飽きなかった。映画もテレビも僕の好みですね。

三池：特撮は、実際カメラを回している時間は短いにもかかわらず、ハイスピード撮影(※26)だったり、同時に何台も回すわけですから、フィルムの使用量はすごい量ですよ。東宝としてはそれに関して、あまり規制はされなかったんですか。

桜井：いや、結構うるさく言われましたよ。フィルム使用量の予定はこれだけって言われたら、それはもう厳しかったですね。フィルム係をやっていたときは、毎日撮影が終わったらメインスタッフルームに行くわけですよ。そのときはまだペーパーだったから、メインスタッフになっているようなおじさんスタッフがちょっと怖いわけですよ(笑)。そこにフィルム使用表っていうのがあって、今日は何フィート回ったって書くわけですよ。そうすると制作スタッフから「おい、回し過ぎだよ」って怒られる(笑)。

三池：でも、監督が狙ってカメラマンが回すわけですよ。それを助手の責任のように言われるわけですか。

桜井：そうそう。まあ、向こう(カメラマン)に言っているんでしょうけど(笑)。

松野本：一番厳しい時期だったのではないですか。映画の製作本数も少なくなってきて、予算も少なくなってきた時期でしょうから。余計に厳しい時期だったのではないのでしょうか。

桜井：そうですね。ただ、東宝映像を立ち上げたばかりのころは、まだ仕事結構あったんですよ。田中友幸(※27)さんが社長でしたし、劇映画などもそこそこやっていたんですよ。『あいつと私』(1976)だとかね。一時は、東宝映像が東宝映画よりも劇映画を撮っていたりとか、そういうような逆転現象が起きた時期でもあったんでね。

三池：撮影部の予算と言っても、現像場はまた現像場でまた違う予算になると思いますが、現場でのフィルムの扱いに関しては撮影部ですよ?

桜井：そうです。

三池：やはりカメラマンがその責任者ということになるわけですか。

桜井：フィルムの場合はなるんです。だからカメラマン自体も、厳しくなりましたね。

三池：どれくらい回すかというのを頭に入れながら、1日の撮影分を配慮するものなんですか。

桜井：というか、まあトータル的に見て、そろそろフィルムが危ないなど。

三池：そういう意識があるわけですね。

桜井：ええ。絶対失敗できない撮影のときには、ちゃんとニューフィルムを入れるとかね。あと細かいシーンでは、なるべく端尺^{はじく}を使って、撮ろうとか(笑)。

三池：フィルムの詰め替えという作業が出てくるわけですね。

桜井：時間はかかるけども。そういうふうな形でね。

松野本：端尺というのは、残ったフィルムを使うということですね。

三池：そうなんです。

原口：ロール丸々、全部使う場合もあるけど、そうじゃない場合もあるわけです。

桜井：1日カメラを回したら必ず抜き取って、例えば1000フィートのうちの400フィートを使ったら、400フィートを切り取って現像に出すわけですよ。そうすると600フィートがそのまま残るわけですね。それはまた次の日に使ってっていう感じで。短い尺数になると使いづらいですから、これは最後の手段用のフィルムという形で取っておくわけですよ。そうすると、撮影最後の日なんかの小物の撮影とかになると、もうそんなフィルムばかりになるわけですよ(笑)。

三池：端尺ばかりで。

桜井：ちょっと撮っちゃあ、「はい、フィルムチェンジ」(笑)。だから、あの当時、本編では(編集後の尺数の)2.5倍から3倍ぐらいがフィルムの許容量だったんですよ。特撮はね、『日本沈没』で5万フィートぐらい回しましたから、あの当時で大体10倍ぐらいという感じでした。今はもっと多いですよ。撮影も最後の方になってくると、合成カットが多くなるじゃないですか。ほとんど合成になるから、もう5万フィートどころじゃなくて10万フィートとか、20万フィートとか回している。いやあ、時代の変化はすごいと思う(笑)。

●撮影技術について

三池：次は、撮影部としての技術的なお話をお聞きしていきたいのですが、監督の下で現場を仕切るのは撮影部ですが、脚本作りとかロケハンとか、作品のイメージ作りのところから参加しますよね。撮影部としての心構えといいますか、作品に入る際にまず考えるのはどのようなことでしょうか。

桜井：まあその立場、立場によっても違うんですよ。助手のときはそこまで考えないし。

三池：では、カメラマンとしてはいかがですか。

桜井：カメラマンとして、最初にまず、どんな狙いの画か、というかね、そういうところをまず考えますよね。あと、撮影的にどうしようかって悩む、難しそうなシーンとかありますよね。そういったところをまず考えますよね。

三池：ただ、機材の選択肢って、特撮ではそんなにないですよ。合成できるカメラとかって大体決まっていますよね。

※25：白熊栄治……しらくま・えいじ
(平成25年度報告書65ページ「2.2 操演・特殊効果 白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏」にオーラルヒストリーを掲載している。)

※26：ハイスピード撮影……ミニチュアセットはサイズが縮小されているため、そのまま撮ると物体が見た目より速く落ちて、小さいものということがバレル。重力や慣性力をサイズに合わせるためにはカメラの回転速度をあげて、ハイスピード撮影する必要がある。
(平成25年度報告書197ページ「3.2.6.2 ハイスピード撮影(スローモーション)」に図解。)

※27：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』(1954)から『モスラ2 海底の大決戦』(1947)まで東宝怪獣・SF映画のほとんどをプロデュースし、東宝黄金時代をけん引した。1997(平成9)年没。

桜井：(ミッチェル(※28))マークIIとか、合成できるカメラは決まっていたからね。昔はシネスコでしたから、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)で撮影するわけですが、そのレンズ自体ももう本数かなり少ないんですよ。50、75、100が基本で、あとはまあ、ちょっと望遠があるとか、ワイドにするときには4倍ズームの35mmから140mmのレンズを使うとか、あとアンジェニューのケツにアナモフィックレンズを付けると、25mmから250mmのレンズが拡大されて、50mmから500mmのレンズになるんですね。大体そのレンズが基本で、撮影していたんですよ。今は、いろんなレンズが出てきて選択肢が増えてきたからいいですけども、昔は、使うレンズはほとんど決まった中で撮影していましたから。

三池：でも東宝所内に機材はあったんですよ。

桜井：機材部というのがあって、その機材部から機材を借りてくるという形だったんですよ。

三池：フィルムの選択というのは、どうだったんでしょうか。

桜井：フィルムの選択は、作品によっても違いますけども、イーストマン使いたいといえばイーストマン、富士フィルムなら富士フィルム、アグファ使いたいというときもありますが、ただ、予算の関係とフィルム会社との絡みもあるので、イーストマン使いたいと言っても富士フィルムになったり、アグファフィルムになったりというのはありましたね。もう後半のころは大体上からの指示どおりで。

三池：会社の取り引きで決まってしまう。

桜井：もう会社から「次は富士でいけ」とかね、そういうふうには決まっていたね。

三池：本編の撮影部とのやりとりというのは、どうなんでしょうか。フィルムを統一するという意味もありますよね。

桜井：本編が富士で行くんだったら特撮も富士って、自動的に決まっていた。

三池：それは合わせるんですね。

桜井：ええ、もう決まっていたね。ただ、昔、富士フィルムでやっていたけども、合成カットはイーストマンで撮るっていう時代もあったんですよ。やっぱり、富士フィルムをマスターポジ(※29)とったりすると、色が変わっちゃうんで、イーストマンでやった方が色が変わらないとかね、そういう時代が、ちょっと僕が入ったときにもありましたね。だから合成カットというとイーストマン、普通のカットというと富士フィルムっていう、そういう使い分けがありましたね。

三池：ただ、やっぱり方向性決めるのは、監督のイメージに基づいてカメラマンが機材的なものは全部決めますよね。

桜井：ええ、そうです。

三池：あと特殊機材とかね、クレーンが要るとか、特殊なレンズが要る、みたいなのも。

桜井：ええ、突き出しが要るとか、回転させるのが要るとかね。

原口：画を構築して決めるっていうことだけじゃなくて、監督と、このカットどういうふう撮ろうとか、どういうショットにするとかっていうのも、それは監督とディスカッションするのが一番ですよ。監督や特撮監督からすると、一番キーの部分で、近いのはカメラマンですよ。

桜井：企画が出て、やるよとなって、脚本を作っている最中に、ちょこちょこって監督がカメラマンにイメージを話して、「こういうのできるかな」とか、そういう相談を受けながら考えていくという形ですね。

三池：桜井さんは、監督のサポートという形で、画コンテも御自身で描かれていましたよね。

桜井：ええ。準備稿などをポンと渡されて、画コンテ描いてこいって。何の指示もない(笑)。だから、こういうことかなって、好き勝手に描いて。

三池：字コンテもないんですね。

桜井：字コンテもないです。勝手に描いてね、という感じで。最初のころは、そういうのが多かったですね。

三池：僕らが映画界に入ったときには、ほとんどの特撮カットは画コンテにして、それを元に打ち合わせして、という形で進めていたんですが、桜井さんが入られた時期にはそういうことはされてなかったんでしょうか。

桜井：まあ、あって字コンテですね。映画になると、中野(昭慶)さんが描いた画コンテがありましたけど。人がワーッと逃げるシーンなんかは、丸に鼻がちょっと描いてあるような単純化された絵で、複雑な線がないから逆にわかりやすかったですけどね。そういう画コンテが、青焼きのプリントでありましたね。

三池：そういった具体的なイメージを前提に、撮影部も準備に動けるわけですね。

桜井：ええ。それで、各パート準備に入るわけです。撮影部の中でも、このシーンはこういう機械がいるとか、そういう感じで作業に入るわけですよ。例えば水中、水上シーンがあれば、水中ブリンプ(水中撮影を行うため、カメラを入れる箱)を作らなきゃいけないとかね。潜りたいと言っているけど、どうしようとかかね。そこから機材を開発、製作していくわけです。

三池：現場における撮影部の役割として、いろんなパートを統括して指示するわけですけど、東宝の場合は、かなり広範囲に美術がセットを飾った後に、どこを切り取るか、カメラポジションをどこにするか、みたいなのところで、その場でまた飾り変えしたり、完成したセットから探っていくような画作りが多かったように思いますけど。

桜井：多かったですね。まず、セットありきという感じでしたね。あった中でカメラをどこに置くかというのを決めて、そこから最終的にまた飾り直すという形でしたね。

三池：それに関しては、画コンテで決め付けなくても、その場でかなりフレキシブルに画作りできるわけですよ。

桜井：まあ、できますけど、大体引きのカットは、画コンテとかそういうのに、ラフで描いてありましたから、それに沿った感じで画を作ったという形ですね。だから、引き目の画のときには飾り時間はかかりましたよね。たいてい朝早くからスタートという感じでしたからね。でも、映画のように、大きなセットで撮影するときには、前の日にカメラを置いて、ここからこう撮ろうとか考えるようなことはしなかったですね。

※28：ミッチェル……アメリカの撮影機製造企業ミッチェル社(Mitchell Camera Corporation)。
 ※29：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。

だから富岡さんがよく言っていましたもんね。撮影初日の日は、もう何回やっても緊張するって(笑)。多分、そういう大きなセットでの前打ち合わせとか、そういうことはなかったんでしょう。もう、ぶっつけ本番でドンと入ってきたっていう感じだったから緊張なさったと思うんですね。今は前の日に入って、撮る角度を決めていますから、初日に緊張するということはないですけども。

松野本：本編のカメラマンとの打ち合わせもされますよね。

桜井：ええ、色のトーンだとか、こういう感じでやりたいとか、こういう狙いで行きたいというような打ち合わせはします。でも、大体はお任せっていう形になる。

三池：現場での撮影が終わると仕上げに関しては編集部がフィルムをつなぐわけですけど、撮影部的にも意見を出していくわけですよね？

桜井：いや、東宝時代の最初のころは、撮影部からどうこうというのはなかったです。

三池：ここが使いどころだから、みたいなことを言ったりはしない。監督と編集部にお任せみたいなことですか。

桜井：お任せみたいな感じでしたね。

三池：撮影部としての役割はあとは仕上げの調子(画調、色味)を合わせるとか、そういうことですか。

桜井：そうですね。ここが使いどころだとか意見言えるようになるのは、もう後半の話じゃないですかね(笑)。

三池：ここがちょっとコマが足りない、みたいな。カットし過ぎだとか(笑)。

桜井：そう、もうちょっと間を持たせば、もっといいのにとか(笑)。

三池：現像場に行っている指示するようなこともされていたんですか。

桜井：色やタイミングについて相談する場合は、現像場に行ってやりますね。ラッシュ(※30)を見ながら、ちょっとここ青くとか赤くとか、明るく暗くとか、そこはね。それでプリント、ダビングが終わって、まあダビングのときも、昔は小ロールに分けて、1日に何回も何回もタイミング合わせをしながら、タイムをチェックして効果音のテープを回して、ボリューム合わせながら、2、3分の同じ画を何回も上映しながらダビングするじゃないですか。それを撮影部も、ずっと付き合っているわけですよ。そうした作業の中で、ラッシュフィルムの色味を見て、この色の感じは仕上がりはこの色だなっているのを頭に叩き込んでいくという時間はありましたね。ただ、昔のラッシュって、白黒フィルムのラッシュが多かったんだよ。

原口：やっぱりカラーは予算的にラッシュには使えない。

桜井：オールカラーで焼くなんていうのは、あんまりなかったんです。最初のころは特に。引きの画とか、どうしてもカラーで見たいところだけは、カラーで焼いていましたけど。あとは全部、白黒なんですよ(笑)。

松野本：それじゃ色味がわからないですね。

桜井：色味がわからないんで、テストピースといって、カット尻の何フィートか……5～6コマぐらいずつかな、それをつないで一回焼くんですよ。焼いたフィルムのコマを見ながら、ここのところはもうちょっとマゼンタが強い方がいいとか、そういうチェックをしたあとでプリントにしていたわけですよ。

それから音がついて、ゼロ号プリント、初号プリントと上がっていくわけです。本当は初号が最初なんだけど、初号を上げる前に技術屋でプリントを見ておきたい、とにかくプリントの試し焼きをしたいと。

それがゼロ号プリントなんです。最初のころはゼロ号というと、もう技術関係者とか、ごく内輪だけがチェックしていたんですが、今はゼロ号というと、もう全員で見えていますよね(笑)。

三池：そうですね、みんな来ちゃいますよね(笑)。

桜井：だから、ゼロ号の意味がないじゃん、という気がするね(笑)。

原口：ずいぶん前からゼロ号初号になりましたよね。

三池：そうですね。本来は撮影部とか合成部とか、技術パートだけで確認するのがゼロ号だったんですね。

桜井：そうです、そうです。

原口：撮影所で、現像できる時代だったから。

桜井：あと、ネガですよ。ちゃんと間違いなくつないでいるか、とかね。音の確認もありますよね。

●フィルムとレンズ、撮影の実際

三池：撮影部の技術的なことを伺いたいと思います。本編、ドラマ班の撮影部と特撮の撮影部との違いについて伺いたいのですが、まずはミニチュアを撮影する上での技術的なポイントとして、カメラアングルの決め方があると思います。いかに本物に見せるかというところで、基本は巨大に見せるためにアオリで撮るところになると思いますが、セットによってはカメラを入れたいところに入れられないというような場合もあると思います。そうしたところでストレスもあるのではないのでしょうか。

桜井：ありますね。

三池：円谷監督の時代のミニチュアは大きいですよ。大きなセットですと、撮影部的には好きなどころに入れたんじゃないかなという気もしますけども。

桜井：それでも必ずしも好きに撮れたわけではないですから。まず、水平線(※31)の問題がありますよね。第8、第9の水平線は低かったですし、まだ11ステージは、特撮用に高い水平線を作ってやっていたけど、それでもやっぱりね、低かったと思いますね。

三池：そうですね。確かにカメラがセットの下に入ると天井がバテて、結構大変ですよ。

桜井：そうなんです。だからとにかくセットの下に行ってみて、基本的には、25分の1の人間の目の高さで、まず画を決めるというかね、画を考えるとというのが基本ですけども、それで怪獣なり建物なりを入れようとして、あおると天井がバテてしまうというジレンマがありますね。人間の目線より高くなる場合は理由付けをしないといけないわけです。例えば歩道橋の上からとか、屋上にいるところ見えるという設定をしながら、なるべく日常で見る風景に近付くような位置にカメラを持って行って、あおるという狙いはありますね。

※30：ラッシュ……ラッシュプリント。撮影されたフィルムを現像し、編集する為に使うフィルム(見本に焼き付けられたポジ)のこと。

※31：水平線……スタジオや舞台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。
(平成25年度報告書191ページ「3.2.2.2 森林や空など自然風景のセット(セットアップ)」に図解。)

三 池：東宝の第8、9スタジオって、特撮をもうかなりやっている時期に設計されていますよね？

桜 井：いや、まだ特撮が始まる前でしょう。『ゴジラの逆襲』のころに完成したんですよ。『ゴジラ』のときはまだ造っている最中だったと思います。

三 池：では、ワイドスクリーン時代の特撮映画を撮るのが前提で設計されたということではなかったということでしょうか。

桜 井：「東宝はケチだから、予定ではあの高さは倍あったのに実際に建てたら半分にしやがった」とか中野さんが言っていましたけどね(笑)。

三 池：あの広さに対して、高さが足りないというのを、僕も後々実感しましたが、なぜあんな高さで設計したのかなと思ったんですけど、そういうことなんですね。

原 口：基本はやっぱり、本編主体でしか考えてなかったんじゃない？

桜 井：かもしれないですね。

三 池：広さは十分なんですけどね。

桜 井：高さが倍あれば、という感じですよ。年々低くなっていくしね。補修を重ねて床がどんどん上がっていく(笑)。

三 池：あと、ミニチュアを撮る上で、アングルの選定があって、レンズの選定があって、特撮の場合、撮影はハイスピードが基準になるから、レンズを絞り込んで照明を当て込むということ自体、やっぱり特撮って大変な技術の苦労があると思います。

桜 井：そうなんです。特撮のミニチュアを本物らしく見せるには、手前側にピントが合っているというのが、まず基本ですよ。場合によっては寄らなきゃいけないけど、寄れば寄るほどレンズの深度というのが浅くなってしまいますので、そのジレンマが起きてくるわけですよ。それじゃあ、もっと詰めた(短い)レンズで、下げた方がピントが合うだろうとかね、そういう計算が結構ありますね。それと、レンズ的にも、仮にワイドで撮ろうとしたとき、ミニチュアのディテール感や、空気感を出さないといけないじゃないですか。空気感を出そうとしたときに、昔は Fog フィルターとかディフュージョンフィルターをかけて、レンズの前にそうしたフィルターを1枚通すことで、あいまいにした画にして、リアルさを出していくという方法が多かったですね。後半の方はブラックプロミストという、もっと黒が絞まる Fog フィルターのようなのを使ってやっていたけどね。

三 池：レンズ前に装備して、一層空気感を出すということですね。

桜 井：そうですね。もっとも現場では、Fog(霧)もまいていますが、Fogを入れただけでは10メートルの空気感と1メートルの空気感の違いは出ないですよ。あとは素材が見えすぎてしまうところをごまかすためにもカメラマン側でフィルターをかけるのは必要ですね。それとピアノ線ですよ。ピアノ線消しのために、ちょっと濃い目の Fog フィルターをかけて、ごまかすという。なおかつ、なるべくピアノ線が写らないように頭をつめた映像で撮るというね。

三 池：バレを隠すためのアングル探してみたいなことも、出てくるということですね。

桜 井：そうですね。あと仕掛けもありますからね。

三 池：カメラマンが好きにアングル決めていいわけではない。

桜 井：ないです。カメラを入れるところはおのずと決まっちゃいますよ。

松野本：そういった画作り、空気感というのは、ファインダーを覗いてすぐわかるものなんですか。

桜 井：それは覗けばわかります。

松野本：フィルムの仕上がりもその場でわかるものなんじゃないですか。

桜 井：というか、それは経験ですよ。覗いた感じで仕上がりがこうなるというのは、今までの経験値で、これだったらこうなるなって。濃いか薄いかとかね。

三 池：それで、大体どれぐらい絞るからどれぐらい照明を当てる、といったところも、照明部と事前に打ち合わせをして、機材を用意してもらうということですね。

桜 井：ええ。セット撮影の場合は、まずズームレンズだとF4が開放絞り値なんですよ。それを増感現像をしないで使おうとするとF4の4倍光量を上げられるF8になるんですよ。通常、24コマで撮ったときにF8で撮れる光量が基本なんです。4倍のズームレンズでF4で撮影できる。それで絞りが足りないときには増感現像をして、F4だったのを5、6にして少しでも深度を稼ぐとか、そういうやり方でやっていたね。

三 池：そこは、通常のドラマ撮影ともまた違う、結構シビアな、特撮ならではの技術が要るということですよ。

桜 井：昔は機材が豊富にありましたけどね。『連合艦隊』(1981)あたりからフィルムの感度がどんどん上がってきたんですよ。今までセットでの撮影時は感度100だったのが、『連合艦隊』のときに富士フィルムが250というのを出して、その後400になって、後半には500になったんですよ、500になってもF8のレンズなんですよ(笑)。それだけ撮影アイテムが減ってきているという感じがしました。

三 池：それは電気代を節約するためなんじゃないか(笑)。

桜 井：あと、照明も変わってきているんですよ。間接光が多くなってきているんですよ。昔のようにダイレクトにボンボンと当てるんじゃなくて、リアルな感じで、キーライトと天空光の回り込みという。そうすると、全体的には光量が下がってしまうということだと思うんですけどね。

三 池：フィルム速度、倍数の設定というのは、やはり経験値で皆さん決められてきたんだと思いますが、それは伝統的にこういうシーンは何倍で撮る、というように撮影部で受け継がれていたものなんですか。

桜 井：まあ、円谷さんのころから壊しは4倍だから、4倍で撮るもんだとかね(笑)。

三 池：基準がそこなんです。海の波などは3倍ですか。

桜 井：いや、波はね、逆に4倍とかもっと上げなきゃいけないかな。ただ、5倍以上上がるカメラって、普通のカメラではなかったですからね。

三 池：特殊な機材を借りてこなきゃいけないということですよ。

桜 井：ええ。昔、8倍まで上がる、デブリっていうフランス製のカメラがあったんですけども、それも、途中でよくフィルムをかんだりしたので、あまり使わなかったみたいです。僕が入ったときに、残骸だけはあったんです。「これ何ですか?」「デブリだよ」って(笑)。

三 池： ああ、そうなんですか。

桜 井： パルボ(=フランス製の箱型のカメラ。)もありましたね。

松野本： 高速度カメラは、回転速いから、フィルムをかむことが多かったんですか。

桜 井： ええ。それで、そういうのをメンテナンスできる人がいなかったんで、もうそのまま、画を撮ると揺れたり、あとフリッカーっていうか、光がファーって明るくなっちゃうんですよ。そういう現象が出ちゃって使えなくなってきちゃうんです。カメラが古くなってくると、ガタが出てきちゃうんで。ちゃんと整備すれば元どおりになるんでしょうけど。そういうパーツもなかったみたいで。

松野本： なるほど。

氷 川： モーターの回転が安定するまで時間がかかるんでしょうか。

桜 井： ミッチェルマークIIの感じでいうと、本番、用意スタート、ブーン、ヒュッと感じですね。これくらいで回転が上がりますね。だから3~4秒というところでしょうか。その前のサイレントミッチェルのカメラがあるんですけど、そのカメラだと、きれいに回転上がらないんですよ。ある程度ブーンと上がったところで更にブーンと上がるんですよ(笑)。そのときに、慌てて……。

氷 川： そのときにスタートさせなきゃいけない。

桜 井： いやいや、上がっちゃったら、まずいわけ。回転が安定してないんで上がっているわけですから。そうすると、あわててヒュッと下げるわけですよ。そしたらブーンって、今度は極端に下がっちゃうんですよ。で、あわててまたヒュッと上げてね。新人には、扱いにくいカメラでしたね(笑)。

氷 川： それと被写体の移動とかもちゃんと合わせなきゃいけない。

桜 井： いや、上がったと同時にスタートですからね。マークIIとかそういうカメラだったら、均等に上がりますから、ヒュッと上がったところで、上がる手前にキュッとスイッチを戻すと、スーッと安定して、ピタッとタコメーター(回転計)(図1参照)の目盛の96で止まって、いけるんですね。

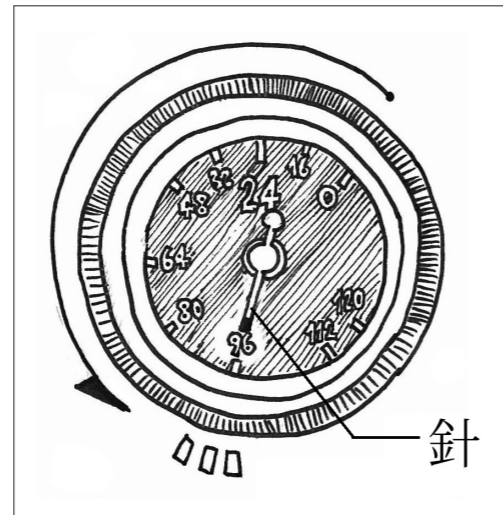


図1: タコメーター

氷 川： 回転が上がり切るまでは、露出も変わってしまうから全然使えない。

桜 井： ええ、ちゃんと上がるまで。だからラッシュやなんか見ると、最初、真っ白い画面から、だんだんと画面が明るくなってきて適正レンズになったら、ドンドンって画が映るという感じになるっていう(笑)。

氷 川： じゃあ必ずその部分は無駄になってしまう。

桜 井： ええ、そうです。用意スタートの号令かけるまでの、その4倍分のフィルムが無駄になってしまうということですよね。

三 池： あと、フィルムの残りをやっぱり気にしながら撮影しますよね。肝心なところでフィルム巻き取っちゃうと、えらいことなんで、それはやっぱり。

桜 井： でもね、仕掛けものとか怪獣ものだと、1カットは大体100フィート近辺なんですよ。

松野本： 意外と少ないんですね。

桜 井： ええ。ただ、ちょっと炎とかそういうのをやると、「もうちょっと回して、もうちょっと回して、もっともっと」ってやっていると、結構長く回っちゃうんですよ。あと水落とし(※32)とか、そういうものでもね。

原 口： いわゆる火が燃え盛っているっていうショットを狙うときに、特殊効果の渡辺(忠昭(※33))さんたちがやるような火薬をバババーンと爆破させるシーンなんかだと、比較的短い。

桜 井： ええ。で、4倍で回しているんで、使えるところっていうのは、4倍で2秒であっても8秒分になっちゃうわけですよ。だから、1秒で1カット分の4秒というのは無理だから、とにかくハイスピードでやっているときには、2秒使えるところがあればOKっていう感じですね。だからバババーンと物を追っかけてカメラを振ったりするときに、爆発のタイミングもありますし、バババーンという画を寄りのカメラで撮って、2秒間いいカットがあればOKという感じ。引き目の画は全部入りますけど。特にBカメラ、Cカメラのときには、そういう感じで。その2秒以外にあんまりいいところなかったら、使えないなって(笑)。

原 口： 特撮の場合、ハイスピードだから、桜井さんが今おっしゃったように、カメラをフィックスで撮るときはいいんだけど、パンで対象物を追うような画だと技術を要する。

氷 川： それはやっぱり勘に頼る部分が多いんでしょうか。

桜 井： ええ、勘とか。あと、ヘッドのところ(パンする最初の画のところ)に目印の釘を置いてもらって、そこにカメラを合わせてパラパラってパンする。ただ、機械的になっちゃうんですよ。だから、やっぱり火薬の着火、三味線(着火装置)(※34)やっている人に、どういう感じでいくの?ってバラバラバラ、バラバラってというタイミングを聞いておいて、それを頭に叩き込んでバラバラバラ、バラバラバラって撮ってくわけです。

氷 川： 呼吸ですね。

原 口： カメラと同調させちゃうと、あまり面白くない、予定調和の画になっちゃう。やっぱりカメラマンがちゃんと自分の勘で追った方が、ドキュメンタリー的な感じになる。

氷 川： なるほど。音楽での楽器のセッションみたいな感じと少し似たところもあるんでしょうか。

※32: 水落とし
(平成25年度報告書195ページ「3.2.5.3 水落とし」に図解。)

※33: 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) 特殊効果に詳しく記載。)

※34: 三味線
(平成25年度報告書192ページ「3.2.3.2 発火・爆発の仕掛け」に図解。)

桜井：ええ。だから、爆発のシーンなどはちょっと緊張しますね(笑)。

原口：でも、Bカメラ、Cカメラがそういうのが多いですよ。円谷英二の時代でも、爆発の寄りなどのシーンで、ちょっと躊躇していたり、少し行き過ぎてカメラ戻そうとしているみたいところが、結構リアルでかっこいいんですよ(笑)。

三池：現場の緊張感が映っている感じがしますね。

桜井：だからBカメラの富岡さんも言っていましたよ。「いやあ、Bカメラもね、おやじはよく使ってくれたんだよ」って(笑)。確かに使う場合が多いんですよ。川北(紘一)さんもこの前、現場をのぞきに来て、「Aカメラなんて2秒しか使わないけどよ(笑)、あとはBカメラなんだからよ」って言っていましたよ(笑)。確かにそうなんです。でも、川北さんとやったときの映画でもあったんですが、引きの画を撮るといって、半日以上かけてセットを飾り込んで、怪獣同士が対峙して「ヤー」って芝居して、それですぐに「カット」なんです。そしたらそのセットはもう使わないんですよ。「はい、バラして」って。美術が怒っちゃってね(笑)。

三池：これだけしか撮らないの？ って。

桜井：これを利用していろいろ撮れよって言いたくなりますけどね(笑)。

●工夫した撮影台

三池：特撮の場合、カメラをノーマルの体勢で撮るだけじゃなくて、場合によっては横倒しにしたりひっくり返したりして撮ります。そのために特殊な台付け……L版などと呼んでいますが、そうした機材は東宝や東映、大映各社それぞれ工夫して自作していますが、やはり桜井さんの時代も、自分たちで工夫して作るものですよ。

桜井：そうです。作ったり、あとは要望を伝えて発注して作ってもらったりしますね。東宝であったのは、カメラを逆さにしたりして横にするやつで、ドリー(図2)っていう撮影台があったんですよ。高さが2メートルぐらいの円柱で、下に三脚のタイヤが付いていて、それで、ここにL字版のカメラを付ける台があって、それをこう、カチャカチャと倒していくとカメラが逆さまになる。

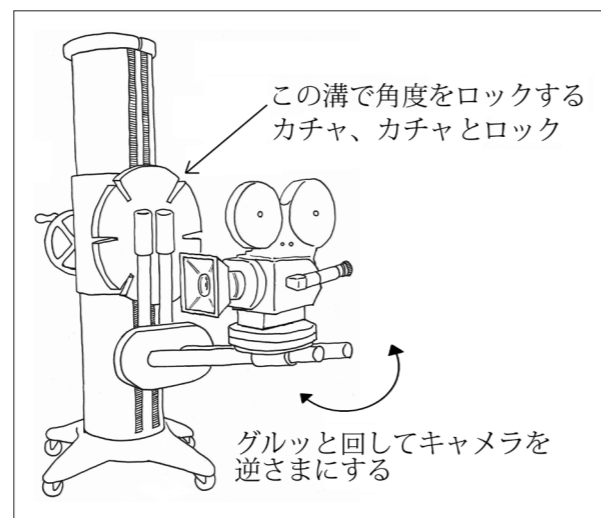


図2: ドリー

三池：そういう専用のカメラ台があったんですね。

桜井：だから大水槽とかそういうところで、火山の噴火雲のシーンなんかを、カメラを逆さにして撮るときに、そのドリーを持って行って、そこにカメラを乗っけて、カチャッとひっくり返してやっていたんですね。昔のミッチェルとかそういうカメラは結構大きくて、昔は1000巻き(1000ft巻のフィルム)を使っていたんですよ。1000巻きを使って、カメラの「がたい」がかかったから、そういうような大掛かりな仕掛けになったと思うんです。ハイスピード用の昔のモーターって重かったんですよ。だから、そういうものに堪えるために、そういうドリーっていうのを作ったみたいですね。

三池：それは円谷監督時代からあったんですか。

桜井：ええ。僕がやるころには、もうカメラ自体が小さくなっているし、400マガジンになっているし、ハイスピードモーターも小型化されていたから、本当にコの字型の簡単なアルミで作ったような小型の撮影台で、カメラを逆さにしたり、横にしたりして撮っていました。

原口：45度ずつ……。

桜井：ええ、溝があってね、カチャカチャとロックできるんです。あと上下の移動、高さの調節もできます。

三池：あと、カメラの振動(制御)装置、昔は撮り切りの画作りのときには、現場でカメラ動かしていたりしていましたよね。

桜井：ええ、スプリングの入った台とか、そういうので振動させて撮っていましたね。ただ、ハイスピードで撮るので、ブヨンブヨンって揺れた画になっちゃうんで、とにかく微振動にしないのはなりません。最終的によく使ったのは、重りの分銅を回転させた振動をスプリングで受けて、その上にカメラをのせるという振動台でした。

三池：試行錯誤を常にされていたということでしょうね。

桜井：そうです。もう地震のシーンの撮影なんかになると、「ああ、震動はどうやって撮ろうか」って、毎日考えていました(笑)。

三池：古くは、手でカメラを揺らして撮ってましたよね。

桜井：手だどうしてもプルプルプルって手振れのようになっている感じにならないんです。試行錯誤して最終的にはああいう形になったという感じですね。

●合成カットの撮影手法

三池：ちょっと機材の話から離れるんですけど、合成カットに関してお聞きします。撮影部の責任の範囲で合成カット撮りますよね。昔は(合成前の)コマを入れて、そこに白い紙を当てて合成の位置を合わせたりしていましたけど、それ以外の手段がなかったのでしょうか。

桜井：なかったみたいですね。ミッチェルというカメラは、ファインダーのところにある、すりガラス上のピントガラスに撮影されたフィルムが入り込むようになっていて、ピントガラスのところに来ているフィルムを覗きながら、合成の位置だとか大きさを合わせて撮るんですよ。ただ、フィルムが重なっていますから、ナイトシーンだと真っ暗で何にもわからないんで、そういうときには、使うところを切り抜いたりだとか、あとは別のチャートになぞって描き写したり、白いフィルムに輪郭だけ描き写して、また入れて、覗いたりとかしていましたね。

三池：いや、だから35ミリフィルムとはいえ、大画面に映すための元の合成の画としては、そんな小さなコマで位置合わせして、そこにミニチュアを合わせて微妙に高い、低いだって言っている精度で、大丈夫なのかなと思いますが……。

桜井：全然大丈夫じゃないです(笑)。一応、センターを出してやるんですけども、入れるときの加減でコマが動くんですよ。だから、本当に、こんなんでいいんだろうか? と思いつつながら(笑)。

三 池：合成カットっていうと、やっぱり、そういう形でやっていたわけですよ、1970年代、1980年代ぐらいまででしょうか。

桜 井：そうです。そのひと昔前のサイレントミッチェルの場合は、ファインダーのところにピンが付いていて、そこにパーフォーレーション(※35)をピッと差し込んで、一応、位置関係ではずれなかったんですよ。マークIIの場合は一眼レフになったために、そうならなかったんですけどね。

三 池：合成カットの撮影ってすごく気を使う作業ですよ。

桜 井：そうなんです。合成カットは、もう撮影部が一番苦労するところですね。

三 池：撮影部が一番気を張ってやっているのに、操演とか美術部は他人事だから意外と気楽にやっていたりしますよね(笑)。

桜 井：ファインダー覗いても小さい画面だから、細かいところはよくわからないんですよ。

原 口：合成カットになるとピント合わせも難しいし。

桜 井：手前と奥とで合成する場合は特にね。円谷特撮を見ていて、合成カットでうまいな、ピントの置き方がうまいなと思ったのはね、『フランケンシュタイン対地底怪獣』(1965)のときに、山間にヒュッテが建っているセットで、その手前をブルーバックで撮った人たちがワーツと逃げるじゃないですか。ロングで奥の方にバラゴンだけ顔を出して、手前に人がちよろちよろっているんですよ。ピントがヒュッテのところに合っているんですよ。よく見ると奥の方はボケてるんですよ。ああ、うまいなって思いますね(笑)。ちゃんと自然の摂理と目線の行き場所を考えて、いいところに置いてあるなっていう。

原 口：手前の方にピントが来ていて、奥の方がちょっと離れているからボケてると。

桜 井：フォグをたいているとかね、霧の中の世界だから、多少ボケても気にならないというね。

三 池：あと、構図に関してなんですけど、奥に怪獣がいて手前に人が逃げるシーンですと、本編が先に撮るわけでしょう。その場合には、特撮の円谷監督や有川カメラマンがその場に行って立会われたりしていたんでしょうか。

桜 井：ええ、立ち会ったり、自分たちで撮りに行ったりしていますよね。

三 池：だから、うまくいっているんでしょうね。合成のなじみ感の技術が、円谷監督の作品は素晴らしいですよ。時間的な余裕もあったんでしょうけど、画的なセンスというか、構図のうまさ、見せ方が非常にリアルだと思います。

●素材撮りについて

三 池：素材撮りに関してですが、特撮ではおなじみの、別撮りした火薬の爆発とかほこりを、黒バックで撮ったり、合成バックで撮って重ねるといふことに関しても、かなり撮影部が現場で指示しながらやらないといけない作業だと思います。

桜 井：ええ。位置合わせとか、素材として使うための(撮影)範囲ですよ。

三 池：そうですよね、フレーム上でどれぐらいの範囲になるっていうのは指示しておかないと。そのあたりも操演部、特殊効果は意外に理解してなくて、ちゃんと撮影部が把握して指示しないと使えない素材になっ

てしまったりします。

原 口：今は、デジタルですから、ちょっと広めに撮っておけば、後で焼くわけではないので、トリミングは容易ですけどね。でも当時は、例えば泡を合成するっていったら、もうその画が合っていないと駄目ですから。

三 池：そうなんです。その泡の出口がどこだとかね。

桜 井：そう。そういう位置決めとかね、そういうのをきちんとしておかないといけない。だから、そういうカットはシンプルにしておかないと、後で位置合わせのときに大変なことになっちゃう。

三 池：でも桜井さんは、そのあたりはお得意な分野ですよ。位置合わせには、コツとかがあるものなんですか。

桜 井：というか、実際に撮ったらどうなるんだ？ということを念頭に置いて撮るということですね。怪獣が出てきた場合、地面が水平と仮定したら、地平線はどこかということですよ。地平線の上に怪獣は立ってなきゃいけない。それを押さえておけば、とりあえずは自然に見えるわけです。足元が浮いて見えたり、地面に沈んで見えたりというのは、やっぱり一番気になるところですね。それから、あとは大きさですよ。ビルに対してこんな大きいわけないだろうっていうのはまずい(笑)。

三 池：あと下絵に対して合成する場合、下絵の方のレンズだったり、あおり角度とか、データに合わせてやるじゃないですか。でも、それだけだとうまく合わなかったりするでしょう？

桜 井：ええ。でも基本的には、それがあって追いつけられますね。昔はデータがなかったですからね。本編の方から何ミリの何度っていうデータをもったのは、僕は記憶にないですね。フィルムだけ渡されて、見た目で合わせる感じでした。

三 池：意外とアバウトなんですね。

桜 井：アバウトですね(笑)。自分で撮ってれば何となくわかるというのは、あるかもしれないですね。後半は、精確なデータを取って合成していますよ。

原 口：本編班は、必ずしもそうだったかどうかかわからないですけど、お芝居があったりすると、カット数もそれなりに多くなるわけでしょう。特撮ものでもやっぱり本編の尺の方が長いと思いますから、きっと本編班の撮影部は1カットごとに(レンズが)何ミリ何ミリって記録つけてないですよ。

桜 井：聞かないですね。一応東宝には撮影手帳というのがあって、それには、何月何日にフィルムを何フィート使って、距離はいくつって、そういうデータをちゃんと書くんですよ。そもそも撮影で使うレンズって決まっちゃいますよね。だから大体書かなくて。まして一番下っ端が書くわけですから、フィルムのことだけしか書かないものです。何フィート回った、このカメラに何フィート詰めた。何か事故があったときに、すぐ、どこのカメラのフィルムで事故あったってわかるような記録しかつけてないんで。だから、レンズのミリ数まではとってないですね。

原 口：優先順位的には低かったわけですね。

※35：パーフォーレーション……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。

三 池：それは意外です。昔の方がきちんとやっているんだと思っていました。

桜 井：まあ大昔はやっていたかもしれないですね。だんだん熟れてきたころには、もう、「こんなもんだ」になっていたのかもしれないですね。

三 池：『大坂城物語』(1961)で、大仏を回り込むシーンのような、本編とミニチュアで回り込みの画を合成で作るとするのは、あの時代に相当計算してやったんだろうなと思います。

桜 井：あれは計算したでしょうね。でないと、できないですよ。

三 池：それぐらいのアナログモーションみたいなことをやっているというのを考えると、昔は相当緻密にいろいろやっていたんだなと思いますが。

桜 井：やっていたと思いますよ。我々が最初にやったころは、もう、その技術が途絶えていたはずで(笑)。後になって、「やってなかった。知らなかった」って言うのはお前だけだと言われて(笑)。今は、昔よりデータを取って合成しています。

三 池：山本さんとか鶴見さんにお聞きするとまた、違うかもしれませんね。

桜 井：そうそう(笑)。

●桜井氏から見た特技監督たち

三 池：次に、歴代の特技監督のお話を伺いたいんですが、桜井さんは見学者として円谷英二監督にも接しておられますよね。

桜 井：はい。『日本海大海戦』の大プールでの撮影のときに。

松野本：円谷監督の遺作になります。

三 池：円谷組のピークというか、最後の大作で、規模がすごいですよね。円谷組の特撮スタッフの記念写真などを見ると、人数が信じられないぐらい多いのに驚きます。100人を超すぐらいいるんですよ。しかも、そこには合成部とかは入っていないんですよ。

桜 井：合成部は、2人程写っているようです。

三 池：東宝がここまで特撮を大事にしていたというか、会社の看板みたいな形で力を入れていたということが窺い知れます。当時の円谷組と有川組、またそれ以降の東宝特撮のスタッフの印象をお聞かせください。

桜 井：やっぱり円谷さんの時代は、基本的にセットもしっかりしているし、円谷さん自体の演出なり編集がすごくいいじゃないですか。テンポも小気味よくて、グイグイ見せてくれるじゃないですか。そこら辺がもう、他社の特撮ものとは違う、東宝特撮ならではの醍醐味というか、見ていて気持ちいい演出ですよ。

三 池：それだけ余裕もあったということですよ。ところが調べてみるとですね、東宝特撮の黄金時代って、本数が多いから1作品に撮影2か月とか、2か月半しかかけてない。スケジュール見ると思いのほか短期間でこなしているんですよ。一方90年代の川北監督の時代はボリュームも盛りだくさんですが、それにしては、準備から撮影までで約半年とかかけていましたから、結構贅沢な撮影期間をかけているなと思います。

桜 井：そうですね。当時の円谷組は1年で3本も4本も撮影したっていいですからね。

三 池：だから終わった作品の仕上げと、次作の美術、製作準備も同時進行で、常に何かしらの作品が動いているような過密スケジュールでやっていたと思うんですけど。

桜 井：一番、脂が乗り切っていた時期だったので、出来たのでしょうね。

三 池：スタッフも腕が上がってきて、特に監督が細かいこと言わなくても自動的に作業ができていた。あとは人数の違いでしょうか。同じ期間でも、大人数がいたからできたってこともあるのではないのでしょうか。

桜 井：みんなで絶えずやっていくという力ですよ。絶えずやっても、マンネリではないじゃないですか。作品もバラエティがあったじゃないですか。ずっと怪獣やっているわけじゃないし、いろんな冒険ものあり、SFものありね。そういう変化のある作品をやっていることが、特撮映画がつながっていった理由のひとつじゃないですかね。そういう意味ではうらやましいと思います。

氷 川：『日本海大海戦』の撮影風景の写真を御覧になって、思い出されることはありますか。

桜 井：まず、大プールが広いなって(笑)。朝、カメラを2台置くんですよ。プールの手前が架台になっているんですけど、奥の方では、美術の青木(利郎)さんなどのスタッフたちが、ヒムロ(※36)をチョコキチョコキ切りながら、セットに立てたりして、手前の方のヒムロなんかは、撮影の鶴見さんとか、そういう人たちが作り込んでいたりして(笑)。

三 池：カメラ前の作りこみは撮影部がやっていたというのは本当なんですか。

桜 井：昔は、この広いセットだったから全員でやらないと、飾りが終わらなかったんですよ。だから手前の飾りは撮影部が置いていって、時間があれば置物も作ったりとか(笑)。

原 口：撮影部がどの範囲がファインダーに収まるか一番わかりますからね。

三 池：円谷さんは、どっしりと構えて。

桜 井：ここら辺(カメラの後ろあたり)に座っていましたね。

三 池：この時期、お体も調子がよくなかったときでしょうからね。

桜 井：ええ、だから、ずっと座ったままいましたね。

原 口：特にオープンでの撮影は、雨が降ったらアウトですしね。

桜 井：そう。天気が安定しなくて、富岡さんが絶えず雲のようすを見ていましたね。それから、ボンボン船がトットトットって行くんですけども、映画の中ではほとんど見えないような(笑)。そういう細かい仕掛けもちゃんとやっているなあって。ここら辺に扇風機があって、スモークをバーツと流し込むんですよ、ロングの奥行き空気感、雰囲気を出すわけです。

氷 川：『日本海大海戦』って、船の煙が印象的なんですけど、あれは本番のときだけ出したんですか。

※36：ヒムロ……ヒムロ杉。
(平成25年度報告書191ページ「3.2.2.2 森林や空など自然風景のセット(セットアップ)」に図解。)

桜井：ええ、本番のときだけです。発炎筒を使って電気点火で点けて。「いやあ、黒い煙がもうもうと吐いてくれるから、いい感じだよ、重さが出ていいよ」って円谷さんが言っていましたよ。

三池：やっぱり船のボリューム感がね、もうやっぱり違いますもんね。このクオリティでこの数を用意した美術も、すごいと思います。

桜井：この撮影を、朝から昼過ぎぐらいまでやって、このカットが終わった後、船にカメラのつけて、三笠に寄っていくという主観(映像)でした。それで3時ごろ終わって、見学者の気持ちとしては「1日かけて、2カットしか撮らない」と(笑)。

三池：それぐらいのペースでやっているということですね。円谷監督の指示などは、中野助監督が伝えていたんでしょうか。

桜井：ええ、このメガホンで。

三池：地声じゃ、端から端まで声が届かないでしょうからね。

桜井：届かないですね。広いですから。

●有川貞昌監督の現場

三池：では次に、有川貞昌監督の現場についてお聞きしたいと思います。

桜井：順番的には『日本海大海戦』の前になりますが、最初は『ゴジラの息子』ですね。

三池：その時期も、セット的には広くてきちんと飾っていましたよね。もっとも舞台はビル街ではなく、南方の島でしたけど。

桜井：11ステージでの撮影でした。「あ、これが憧れの11ステージだ」って感動しましたよ。扉を開けると、泥絵の具のにおいと、ヒムロの乾いたにおいと、ラッカー Sprey のにおいが、混ざり合っていて。ああ、これが特撮のにおいかってね(笑)。

三池：まさに特撮のにおいですね。

桜井：スタッフの作業のひとつひとつに感心していましたね。ロングに飾るヒムロの木は発砲スチロールにまとめて刺して、ポンポンと投げ置いているんです。なるほど、こうやってやれば速いな、とかね。

自分で撮った8ミリの特撮って全部自分で準備するから、時間かかるじゃないですか。どんなにつまらないシーンでも下手したら1カットに午前中いっぱいかかったりとか。でも、プロの円谷組だからもうパッパカ撮るんだろうなと思っていたんですけど、いつまでたっても本番が始まらない(笑)。

ちょうどクモンガとミニラが出てくるシーンがあったんです。ミニラがプロパン(ガスの火)でバーッとクモの糸を焼くっていうシーンだったんですけどね。セット横にはカマキラスなんか待機していて、映るのはミニラだけの寄りのカットだけなんですけど、それを撮るだけでも、すごく時間がかかっているように思いましたね。

そのときに唐沢さんが、「これがマークIIとってね」と、覗かせてくれたり、「これが35mmのアリ(フレックス)とって、手持ちのときに使うんだ」って、持たせてくれてね。後になって『日本沈没』で現場に入ったときに、その時に見せてもらったカメラがまだあったんで、ちょっと感動しましたよ(笑)。ミツチェルマークIIの104っていうタイプの、ナナメマガジン(図3を参照)のカメラでしたけどね。

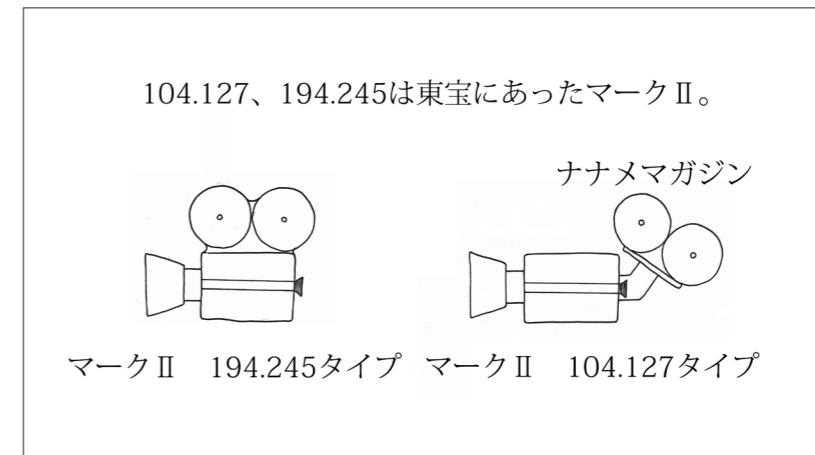


図3: ナナメマガジン

三池：有川さんとはお話はされました？

桜井：ええ、あの当時若かったから、いろいろくだらない質問をして有川さんを困らせたり(笑)。一応丁寧に応対していただきました。今考えるとちょっと赤面しますね。

三池：有川さんは円谷さんが亡くなって後継者という形で特技監督になられるんですけど、その後、東宝を出られてしまいます。

桜井：ええ、国際放映(※37)に行っちゃいますね。

三池：それはどういった事情だったんでしょう。

桜井：やっぱり特撮を縮小して、組織解体するためだったのではないのでしょうか。

三池：東宝にいても仕事が少なくなってしまった形で辞められたんですかね。

桜井：もう監督というお立場でしたし。国際放映へ移られて部長のような形でテレビシリーズなどをやられていましたよね。『天皇の世紀』(1971)で、大プールを使われたときも、ミニチュア船を浮かべて撮影していたのを見たんですけど、フィルムのチェンジバック、入れ替えするための黒い布袋があるんですけど、そのチェンジバックを有川さんがチェックしているんですよ。こうやってかぶって。「えー、有川さん、カメラマンだし、もう監督なのに、そんな細かいことチェックするのかな」って思いましたよ。

原口：やっぱりもう、板についているからつい手が出ちゃうんでしょうね。『愛の戦士レインボーマン』(1972)のときに現場へ遊びに行ったことがあるんですけど、中代(文雄)(※38)さんと2人きりでやっていましたからね。なんか自主映画の撮影みたいな感じで、本当に2人で(笑)。あと照明さんが1人いたから、3人かな。

※37: 国際放映

(平成24年度報告書90ページ「2.2.3.4. 国際放映」に詳しく記載。)

※38: 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。『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』(1972年)まで、ほとんど全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」に詳しく記載。)

三池：急激に映画が斜陽になってきて、円谷監督が亡くなって、東宝も特撮に力を入れなくなった時期に重なってしまったんでしょうね。

桜井：そうそう。特撮解体に力を入れちゃったから。

●中野昭慶監督との仕事

三池：そこで中野監督が、『ゴジラ対ヘドラ』(1971)をおやりになった後に『日本沈没』で大ヒットを飛ばして東宝特撮映画は息を吹き返すことになるんですが、桜井さんの中野組初仕事は……。

桜井：『ゴジラ対メカゴジラ』ですね。中野監督はテレビシリーズの『流星人間ゾーン』のときにも、何話かいらしてましたけど。

三池：『日本沈没』以降は多少状況が良くなるにしても、やはり中野監督の時代は条件的には厳しかったと思います。それはそれで割り切ってというか、もう仕方ないという感じで、みなさん頑張っていたという感じですか。

桜井：とにかく特撮をつなげなきゃいけないという感じだと思いますよね。あの当時は、客の立場からはひどいなあと見て見えていたんですけど、今思うとあの時代であれをやるのは大変だったろうなと思いますよ。

三池：桜井さんもようやく現場に入った途端に『流星人間ゾーン』の造成地だったわけで……。

桜井：造成地だった(笑)。自分が想像していた特撮とちょっと違うなとかって思ったわけです。たまにちょこっとビルが出てくるんですけど、それも頭の半日ぐらいで終わっちゃうんですね。「怪獣出た、ドドーン」、「はい、カット」、「はい、格闘」とかいう感じで。怪獣同士の格闘シーンもあまり好きじゃなかったですからね(笑)。造成地で、私の上にいる池田(雅行)さんという撮影の人がいたんですけど、「桜井よ、こういう特撮っていいのか？俺にはプロレスにしか見えねえんだけど。ちょっと違うよな」とか言っていました(笑)。

三池：池田さんって、後に制作担当をされる方ですよね。

桜井：そうそう。あのときは撮影部だったの。

原口：隣で撮影していた『ウルトラマンタロウ』の方がセットが豪華だったそうですね。

桜井：豪華だったの。だから、『ウルトラマンタロウ』のステージの扉越しに見たセットを見ると、ビル街がズラッと並んでいる。「いいな、こんなにあふれるほどビルがあって」って。で、『流星人間ゾーン』の方へ行くと、造成地。この差はいったい何なんだって思いましたよ(笑)。

三池：円谷プロと東宝がちょっと逆転した時期ですからね。ただ、中野監督も、『日本沈没』以降、東宝で年1本やる大作を任されるようになって、結構いい時代に特撮を担当されたと思うんですけど、中野監督の特徴としてあげられるのが、火薬を大量に使ったド派手な爆破シーン、という印象があります。

桜井：まあ火薬をドンパチ派手にやるのは、見せ場がそこしかないからだと思うんですよね。監督としては、ほかにもいろいろやりたいカットは構想していたと思うんですけど、やっぱり時間内と予算内で収めようとすると、ディテールをあんまり撮る時間がないんですよね。だから、あの当時はもう引き画で撮って、あとはドドーンという画を見せて、持たせるっていう感じじゃなかったんじゃないですか。

原口：『日本沈没』、『ノストラダムスの大予言』、『東京湾炎上』(1975)からその後の『地震列島』(1980)など、映画のタイプ自体もそういう破壊が見せ場となるタイプの作品が集中していますよね。

桜井：そうですね。

原口：でも、『地震列島』のときの地下鉄銀座線が地下水に飲み込まれてしまうシーンなどは、あの流れの中では比較的ディテールが描かれている感じですね。

桜井：そうですね。ただ、話の内容としてはちょっと規模が小さいという感じでね。ミニチュアはでかいんだけど、話自体がちょっとこじんまりしちゃっているっていう感じがしましたけどね。『日本沈没』の中のワンシーンというか、更に寄った世界という。

原口：『日本沈没』の本編に、後から『地震列島』の地下鉄のシーンを挿入すると、さらにスケールは大きくなる気がしますね(笑)。

三池：中野監督の時代は、合成カットよりは、現場の撮り切りみたいなのが多かったと思うんですが、それは合成カットを減らすみたいな意図があったんですか。

桜井：当時はブルーバックでやってもうまく抜けないし、人物を合成しようとする、(合成部分の)切り合わせとか、あと手描きマスクとか、そういう作業があるので、やっぱり手間がかかるということで、なるべくなくしたっていう感じです。

原口：フロントプロジェクションを使用したカットが比較的多いんですよね。

桜井：『日本沈没』のときは、リアプロジェクションを一部使ったりはしていましたが、その後の『続・人間革命』か『大空のサムライ』あたりで、移動式のフロントプロジェクション(図4を参照)ができたんですよ。小型軽量で、映写機とカメラが一体になっていてガラガラと押して運べるんです。他にもリフトを作ってカメラの高さも自由自在になる軽便なフロントプロジェクションという機械があったんですよ。それで、ブルーバック合成に代わるような形で、人物と背景との合成とか、そういうのをやりました。しばらくはフロントプロジェクションが合成代わり、フロントプロジェクションでやるというのが多かったですね。

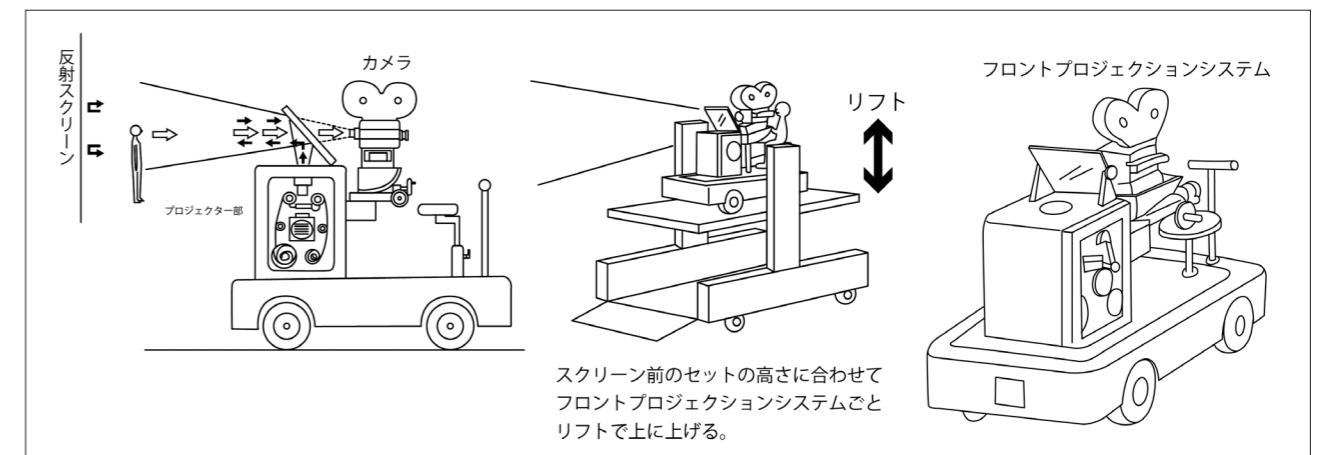


図4: フロントプロジェクション

三池：もう、その場で撮れる合成カットみたいなことですよね。

桜井：ええ。それとあと、中野さんは画を荒らすためによく使いましたね。スクリーンの前で黒スモークたいたり、フォグたいたり、ズームをかけたりして、1枚の画を荒らして再撮(影)するんです。

原口：1回撮影した画を回して、あらためて手前で芝居をさせて撮影する、画面撮りですよ。

桜井：そうです。そういうのをやるのに、よく活用していましたね。『地震列島』でも、旅客機が滑走路のところをダーッと走るところとか、後でフロントプロジェクションでほこり出したり、煙出したりとか。あとは『連合艦隊』などで、プロジェクションの前でミニチュア飛行機を飛ばしたりとか、水柱立てたりとかしながらやっていたですね。

三池：その時期、宮西さんが東宝の組織の中で合成の長になられていますよね。当時、東宝所内の合成部というのは、かなり解体されて人数減っていたのでしょうか。

桜井：あのときはね、合成、光学撮影は宮西(武史)さん、真野田嘉一さん。合成には土井(三郎)さんとか三瓶(一信)さん、松田(博)さん、作画の方に石井(義雄)さんあたりがいましたね。

三池：やはり円谷時代からの流れで。人材はそのままいらしたということですか。

桜井：ええ。室内の方は機材はそのまま、あと作画室もあって、そこで画合成(※39)とかそういうような絵を描く、絵描きさんがいましたね。

三池：では、中野監督の時代に合成カットが減ったのは、特に人材的な問題ではないということですか。やはり演出意図ということですね。

桜井：演出と時間的な問題だと思いますね。画合成はあんまりやってないですね。まわりにちょっと雲を足したりするような画合成が数カットぐらいかな。他の会社からの受注作品だったり、本編映画の看板とか、そういう感じで。あとテレビシリーズの『西遊記』(1978)なんかでは、必ず頭のカットに画合成があったりしましたし、『HOUSE ハウス』(1977)の時は合成部が監督に画合成を強くすすめてから、画合成が多くなりましたね。

三池：そうですね。『西遊記』、宮西さんもやってらっしゃいましたね。

桜井：『蒼き狼 成吉思汗の生涯』(1980)のときには、宮西さんと一緒に、画合成のための撮影しに行ったことがありますね。カメラと画板、ガラスを持ってって、黒紙に画板置いて。あれも恐ろしい技術ですね。失敗したらどうなっちゃうんだらうっていう(笑)。

●川北紘一監督との仕事

三池：桜井さんがカメラマンになられるのは、中野監督の時代ではなくて川北さんの時代ですか。

桜井：そうですね。川北さんがコマーシャルをやられたときにカメラマンにしてもらいました。

三池：川北監督も『大空のサムライ』から映画の方の演出をされるようになって、『さよならジュピター』(1984)、それから『零戦燃ゆ』(1984)と特撮大作を担当されていきます。でも、その時代はまだ会社の中でも、あまりいい待遇とはいえない状況で、その後『ゴジラvsビオランテ』を手がけられて以降のゴジラシリーズの大ヒットが続くようになって、いい時代を迎えられたわけですが、その時代は桜井さんがずっとサポートをされていたわけですよ。

桜井：そうですね。博覧会映像、CMも多かったですね。

三池：特撮の全体的ボリュームも結構ありますし、今振り返ると円谷時代と比べればそれほどではないと言いつつも、結構ぜいたくな予算を使ってセットや仕掛けができていたのではないかと思います。

桜井：そんなに予算は潤沢じゃなかったですけど、その範囲内で強引にやるっていうのがうまかったですよね。

三池：でもセット数などは、円谷監督時代を超えていたような気がします。ひとつの映画としては作品中の物も多いし、怪獣も多いし、セット数も多いと思います。

桜井：ええ。ゴジラシリーズの低迷期とか、『地震列島』での地震のシーンにしても、もっと細かいディテールで壊したいというところがあるわけですよ。でも時間がなくて撮れなかったんですよ。予算がないから時間もない。だから、そのままスルーしちゃうような感じになっていたんだけど、川北さんの後半の時代になってくると、そういうのが丁寧に撮れるようになったので、やっている方としては面白い時代になってきたなという感じがありましたよね。

三池：カメラも江口(憲一)さんと桜井さんと大根田(俊光)さんが3台で、ずっと回しているみたいな時代がありました。撮影もだいたい3か月かけて。だから結構ぜいたくな撮影ができた時期ですよ。

桜井：そうですね。それで素材がいっぱい撮れたので、編集も豊かになったんだと思います。同時に撮るのと分けて撮るのでは、やっぱり違いますね。Cカメラっていうのはね、失敗を恐れずに冒険もできたんですよ(笑)。

僕が好きだったのは、ゴジラがのけぞってバーッと炎を吐く芝居をすると、地面にザザザとなるでしょう。ゴジラの顔から合成された炎から、空にヒュッとパンして、バンバンッと破壊のカットに持っていくとかね、そういうカットが大好きでした。昔のCカメラを見ると、崖崩れなんかを撮っていても、上からスーッと下ろしてって、それでまだ崖崩れが続いているから、また上に戻すんですよ。その戻すところが

※39：画合成……撮影時には存在しないものを、絵で描き足して生合成すること。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)】」に詳しく記載。)を使わず、生フィルムの未露光部分同士を露光して合成する。合成するまで現像しないので、完成フィルムはオリジナルネガフィルムのクオリティが保てる。例えば、街並みの屋根の向こうに山があるカットを撮影する際に、近くに街並みはあるが山が無い場合には、山の絵を描いて生合成する。
①：街並みにカメラを向け、レンズから少し離れた所にガラス板を置く。ガラス板の屋根から上の空の部分に、屋根の形に合わせた黒紙を貼って撮影する。屋根から上が黒くなるので、空が未露光部分になる。この時、マスクのボケを利用してつなぎ目がバレない所を探す。また、本番撮影前にテストピース用に同じ画を必要な長さだけ撮影しておく。
②：スタジオに戻り、テストピース部分を数コマ切出して現像する。現像したテストピースをロトスコープにかけ、山を描く位置を決める。山の絵を描き、屋根とその下を黒く塗る。黒く塗った、屋根とその下の部分が未露光部分になる。
③：①のカメラ前の黒紙で作った未露光部分に山の絵が露光され、②の山の絵の屋根から下の黒く塗った部分には实景の街並みが影響されずに残る。
④：カメラに残りのテストピース未現像フィルムを入れて、山の絵を数コマ撮影する。現像して、マスクのずれ、明るさ、色等なじんでいるかを確認する。調整が必要な時は、③～④の手順を繰り返す。
⑤：OKになったら、街並みの本番の未現像フィルムを装填して撮影する。ここで、ミスがあると、それまでの全てが駄目になってしまう。

かっこいいっていうんで使われているカットって結構あるんですよ。そういうイレギュラーな面白さを狙えたんで。

三 池：桜井さんのカメラが一番自由度があったように思います。コンテに縛られずに、その場のアイデアでいろんなことができたということですよ。ちょうどその時代に現場スタッフも世代替わりしたわけじゃないですか。

桜 井：そうですね、若いスタッフにね。

三 池：そうした時代の流れを感じましたか。

桜 井：あの当時はまだみんな育っている時代だったから。いや、もう少しだ、もう少しだと。僕も含めてね、全員がまだ成熟しきっていない時期だったから、次の作品ではもうちょっとうまくやろうって常に思っていました。少しずつステップアップしていった時期だと思いますね。

三 池：毎年夏に、ほとんど同じメンバー同士が集まってやれるというところで、技術的にも向上していったということでしょうね。

桜 井：その力はすごいと思いますね。

三 池：だからそういう、今は人材を育てる現場がね……。

桜 井：ないですよ。つながらないんですよ。一回作品をやるというんで人を呼んでも、もう次がないから、育てられないんですよ。

三 池：だから『ゴジラvsビオランテ』(1989)以降の『ゴジラvsキングギドラ』(1991)、『ゴジラvsモスラ』(1992)、『ゴジラvsメカゴジラ』(1993)、『ゴジラvsスペースゴジラ』(1994)、『ゴジラvsデストロイア』(1995)の6作品で、すごく人は育ったと思います。あと、各関連業者ですね。怪獣を作る会社、ミニチュアを作る会社、操演だったり火薬だったり、そういうところの技術力を発展させるような役割は果たしていたと思います。だから、この時代に育った人材が、昭和の先輩から技を受け継いで、今の特撮を支えています。

桜 井：『ゴジラvsメカゴジラ』あたりから、Macで作った合成カットが1カット入ったんですよ。それから徐々にデジタル合成も進んできて。吊り線消しも、徐々に、後処理で消すようになってきて。昔の線消しは、ボカシだったんですよ。オプチカル処理で、ポルノ映画のボカシと同じような感じで、線を消していったんですよ。それがデジタルで消せるようになってきて。だから、あの当時は、カメラマンでも、終わった後、Macの前に行って、毎日のように線消しやっただす。Macが使える者は、一時期までみんな、そういう作業をやらされていたんです。

松野本：そういったコンピューター関係の作業というのは自己流で学ばれたんですか。

桜 井：ちょうど『ゴジラvsメカゴジラ』が終わって、僕がちょっとほかの仕事をやっていたときに、これからはデジタルの時代だから勉強したいし、こういうのもやんなきゃいけないと言って会社にMacの機材を一式200万円を買ってもらったんですよ。それで、アフターエフェクトだとか、フォトショップだとか、そういうソフトをいじって、いろいろ研究していたんですよ。それで、プロモーション映像を簡単なCGで作ったり、コマーシャルで使ったりしたんです。そういうところで試してみても、コマーシャルで稼いで、またもう1台Macを買ってもらったりとか、そういうふうにして増やしていったんですよ。だから、そこらあたり

が、デジタル化の始まりですよ。

デジタル以前の『ゴジラvsキングギドラ』のときには、撮影が終わると、もうスタッフは全部なくなっちゃうわけですよ。撮影部やなんかはみんな作品契約ですから。残っているのは、社員の江口さんと僕、あと助監督数人。撮影が終わった後に合成カットの指示書作りをやるんですよ。これとこれを合成するって監督が決めてあるわけなんです、(合成の)位置関係が微妙に違うんですよ。これはこういう感じで合成する、こういう感じで合成するというのを、スライドにフィルムのコマを入れて、紙に映写して、それをトレーシングペーパーでなぞって、それを2枚合わせて、こういう感じで合成してくださいという指示をして、合成指示書を作ったんですよ。

明るい部屋ではできないんで、スタッフルームを真っ暗にするわけですよ。すると、ほかの人が作業できないんで、ガラスの裏から透過光をあててやる。それでもやりづらいんですよ。しょうがないから、大工センターでプラスチックの整理箱を買ってきて、中にミラー入れて、ガラス置いて、そこにスライドプロジェクターで上映してトレースしたんです(図5を参照)。

ちょうどロトスコープ(※40)みたいに作業して、合成指示書を作ったんですよ。それから数年経ったら、今度はスキャナーで取り込める時代になって、あの苦労はなんだったんだろうって(笑)。

そのころになってくると、斜めパンとか、上パンの合成カットが増えてくるんですね。だからコマをもらって、「この上のコマに、キングギドラの首があるからな」って伝えられて、合成するとき、このカット、どこに入ればいいのか迷うんです。上はもうフレームがないわけですから。だからコマをギリギリ下の方というか、上の方だけ生かして入れて、そこにキングギドラが乗っている台を合成するように位置合わせするというような、なんか、めちゃくちゃなことやっていましたね。

三 池：画作りが複雑になってきたんですよ。昔の合成カットは、カメラがフィックスで、位置合わせしたら絶対触るなって言われてやっていたんですけど。

桜 井：フィックスでの合成だったけど、今度は、そのフレーム外につなげる合成をやらなきゃいけないから、ややこしかったですね。

松野本：でも見ている方は、びっくりしましたよ。すごい合成カットだと。

氷 川：そうですね。カメラが動いているから合成じゃないと一瞬思ってしまう。『ビオランテ』の芦ノ湖の合成は本当に登場人物が湖を見ている感じでつながっていたので、映画的だし新鮮でびっくりしました。

原 口：世間一般の人にはわからないけど。

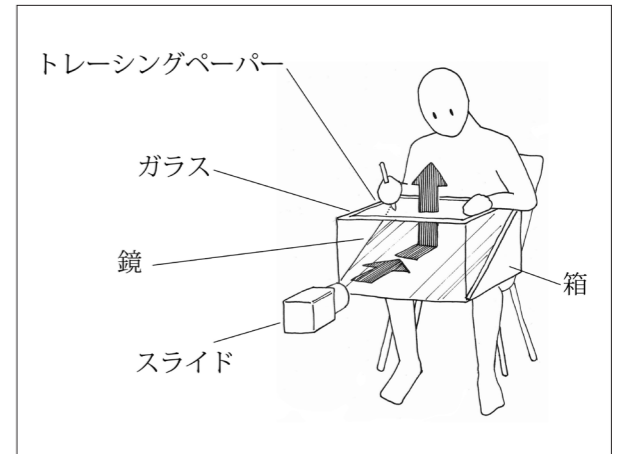


図5：プロジェクターとトレーシングペーパー

※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・ディズニーでも『白雪姫』(1937)などでこの手法を採用している。

●これからの特撮の撮影

三 池：では最後に、フィルムからデジタルに移行していった、撮影の現場がどのように変わっていったかそのあたりのお話をお聞きしたいと思います。時代の流れで今は、ミニチュアもCGに置き換えられてしまいましたが、撮影機材もまったく変わってしまいました。フィルム時代の苦労話をいろいろお聞きしてきましたが、今はデジタルで撮影してその場で画を確認することができます。合成もずいぶんやりやすくなったと思うのですが、その点はどう思われますか。

桜 井：いいことだと思います。それが進化だと思いますね。フィルムからデジタルになる途中に、ビデオの時期があったじゃないですか。ハイビジョン撮影とか。あのときは一番嫌でしたね。これからはビデオの時代で、こんな画をずっと見なきゃいけないのかって思っていたら、それがデジタルになってホッとしました。まあなんとか画質はフィルムっぽいし、作業方式もフィルムとほとんど同じだから。なおかつ、フィルムより扱いの簡単さというものを機能的に持っているから、「これはいい時代になったな」と思っていますよ。

氷 川：やはりビデオの方が、質感に問題があったり、なにかと不自由でしたか。

桜 井：ええ、質感と画質がフィルムと違うんですね。ハイスピードはできないし退化していたっていう感じがしましたね。デジタルになってからハイスピードができるようになりましたから。

原 口：やっぱりカメラマンとしては、フィルムから完全にデジタル移行した今だからこそ、逆に純粋に画を切り取ったり、画を作るという作業に集中できるという感じではないですか。フィルムの制約がなくなったぶん、技術を活かした特撮が可能となったところが。

三 池：バレてしまった部分があっても後でどうにでもできますし、カメラアングルの自由度というのは増えましたよね。

桜 井：フィルムのときはね、ああ、ここはちょっとバレるから、ここら辺はズバッと切らなきゃいけないとかね。ちょっとバレても大丈夫となると、他の部分が生かせる(映せる)というか、そういう作りができるから、その点はすごい良くなったなと思いますよ。トーンとかそういう点では、まだフィルムの方がいいなというところがあるけども。

ただ、特撮の場合はね、後処理がもうバンバン重なってくるので、結局はフィルムでも撮って、フィルムスキャニングして、デジタルライズして、それで加工するという作業になってしまうことが多々ありますけどね。それでも、デジタルの方が、撮影時に現場で確認できるし、ハイスピードも見られるし、合成画面も横でちょっと仮合成してもらった画面で確認できるし。そういう意味では、現場的にはすごい良くなったし、いろんなことを考えられるようになったと思います。

原 口：合成でオプチカルをかける時代は、デュープするとどんどん画質が落ちていきましたしね。

桜 井：そうですね。アナログの時代はね。フィルムで、画質を優先するカメラマンがいて、オーバーラップをやらせないっていう人がいましたからね(笑)。「このシーンはダメだ。オーバーラップさせたら画質がめちゃくちゃになるだろう」とか、「デュープじゃ駄目だ。この画の色が出ない」とか言って(笑)。えー、オーバーラップさせないんだ、横で見ていて監督かわいそうだなんて、思っていましたよ。

原 口：フェードイン・フェードアウト(※41)か、カットつなぎでの処理になってしまう。

桜 井：あとはもう昔のミッチェルを持ってくる。ミッチェルはオーバーラップができるんですよ。自動オーバー

ラップで、ガーッと撮って、それを巻き戻して、またボタン押すと、ジャーッとシャッターが開いて、オーバーラップができるんですよ。

1回だけやったことがあるんですけども、いや、さすがにオプチカルを通さない、生合成、生オーバーラップだから、これはきれいだなと思いましたよ。

三 池：フィルムは現像してみないとわからないという点で、やっぱり怖い部分がありましたよね。リテイクになると大変だから現像を待って、仕上がりを確認してからセットをバラすとかしていましたよね。

原 口：特撮が一切からまない本編のセット撮影でも、棒焼きを見ないことには、普通はセットはバラさなかったですよ。自分が80年代に本体(本編班)についていたときはそうでした。

桜 井：やっぱり何かあるかわからないですからね。フィルムに傷があるかもしれないですし。

原 口：角川映画を東映撮影所の5スタでやっていて、6スタで『スケバン刑事』(1985)やっていたんですが、『スケバン刑事』の方は上がりを見ないでもうバラしてるんだけど、角川映画のセットは、ちゃんとラッシュを確認してからじゃないと、バラしてなかったです。

桜 井：特撮やなんかでも、大仕掛けなやつは、もう即日ラッシュって言って、撮影終わったらすぐ出して、次の日の朝とか、午前中に見るとかして確認していましたね。

三 池：やっぱりセットの入れ替えは、撮影部の確認を取ってからっていうのが、昔は当たり前でした。

桜 井：もう昔はいろいろ事故があったからね。フィルムの場合は、ちょっとでも不安なことがあると、大丈夫だったかなあと、もうドキドキもんでね(笑)。

三 池：あと一発勝負の仕掛けのばれものとかね。爆発シーンとかは特に。

桜 井：画面の隅にちょろっと何かよぎったような、よぎらないような、とか、フレームに入っていないような、入っているようなとかね(笑)。

だから昔、鶴見さんなんかは、サイレントミッチェルのダブルフォーカス(図6を参照)というアナモフィックレンズがあって、マスターレンズがあって、その両方でフォーカスを合わせなくちゃいけないと言ってやっていたよ。

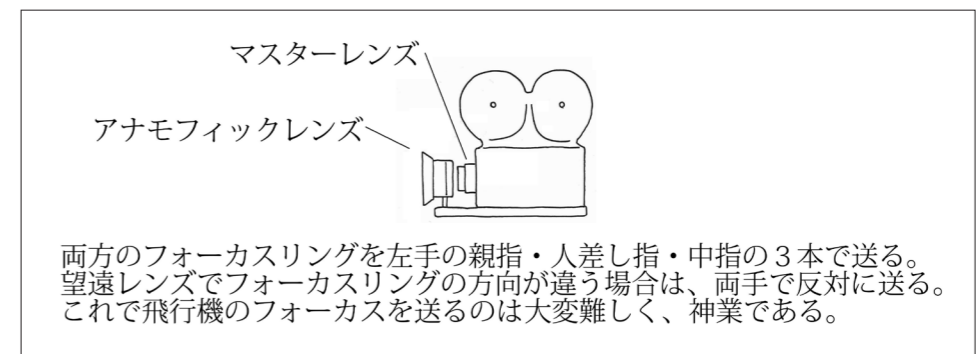


図6:ダブルフォーカス

※41:フェードイン・フェードアウト……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。

ミッチェルっていうのは一眼レフじゃないんですよ。本番中は誰も見られなくてカメラマンが横のファインダーで見ているだけなんです。だから、フォーカス送っても、合っているか合っていないかは、フォーカスマンのこの指の感覚でしかないんですよ。

三 池：自己申告しないと、うまくいったか失敗したかわからない。

桜 井：そう。「あ、今ちょっとボケちゃいました」と言って、自分の感覚で送り違えたフォーカスを送り違えたと思ったら、そのときにパッと言わないと、もう次にどんどん行っちゃいますから。だから、鶴見さんは『太平洋の翼』(1963)の紫電改の空中戦とか、そういうのばかりやっていると「今日撮ったカット、全部ボケてるんじゃないか」って、夜中にガバッと起きたそうです(笑)。

三 池：やっぱりフィルム時代はそういう重圧はありますよね。そういうのがなくなっただけでもよかった点ではありますね。

原 口：まあ、でも一番喜んだのは、製作の主たる企業側だろうね。時間が短縮されることによって安くできますし。

桜 井：ただ、それで緊張感がなくなってきたっていう結果もある(笑)。

三 池：そうですね。「後でどうにでもなる」という、ちょっとよるしくない雰囲気を感じる場合もあります。でも桜井さんは、フィルムの長い歴史をずっと見られてきてお感じになると思うんですが、私たちもやっぱりアナログ時代の技術を残したい、伝承したいと思うんです。フィルムの撮影自体はなかなかそうはいかないでしょうけれどね。

桜 井：もう今の状況ではちょっと難しいかもしれないですね。

三 池：日本でも、こだわる監督の組では、今でもフィルムを回したりしていますけど。でも、フィルムの製造メーカーや現像場自体がもう商売としてやっていけないということですからね。

桜 井：上映もデジタルになっちゃいましたからね。フィルム上映が続いていたら、まだフィルム現像の生き延びる道はあったかもしれないけどね。でも、こうなると今度はアーカイブが心配になっちゃいますよね。フィルムじゃなくてデジタルだけで保存できるのかっていうのがね。

三 池：そうなんです。国立フィルムセンターも、現状のデジタル作品を今後どう残すしていくかというところで、すごく迷いがあるらしいです。今の最新技術も10年後、20年後には古くなってしまっただろうし、どういう手段で残すかというのは悩みどころでしょう。

桜 井：そうすると、やっぱりフィルムのセパレーションで保存するのが確かだね。

三 池：そうなんです。フィルムで残すのが、一番確実ということらしいんですけど、ただ、その予算がないと。今まで作られた作品を残すだけでも、難しいらしいんですよ。

原 口：ネガがダメになってもポジがあれば、もしくはポジはないんだけどネガが残っていると、古いフィルムを再生する選択肢はありますが、将来的にデータが全部消えちゃいました、という危険性も抱えているわけですよ。

桜 井：良い時代になっているのか、悪い時代になっているのか、よくわかりません。一部は良くなったけど、根本的にはなんだか不安要素が多い方向に行っているような気もする(笑)。作品が残らないかもしれないっていうのがね。

三 池：フィルムの永久保存という話は、個人の思いだけではどうにもならない大きな問題ですね。フィルムの存在価値を語ったところで、今日はこのへんで。どうもありがとうございました。

2.3 模型電飾

高木明法氏

2.3.1 取材目的【執筆：三池敏夫】

高木明法氏は円谷英二特技監督の特撮映画を観て、撮影現場を志した第一世代である。その熱意と努力は多くの作品において絶大な成果を収めたが、「模型電飾」という役割が映画のクレジットに出ることは一度もなかった。飯島周次郎氏、鈴木昶氏という偉大な特撮技術者の知られざる貢献についても、関わりの深かった高木氏に証言していただいた。

その後高木氏は、ゴジラシリーズ二代目特撮デザイナーで東宝特撮を長年支えた井上泰幸デザイナーとともにアルファ企画を立ち上げ、東宝のみならず多くの特撮作品にミニチュア製作及び内蔵ギミック担当などで長年貢献された。

東宝においては、円谷英二、有川貞昌、中野昭慶、川北紘一という歴代特技監督作品に業界随一の技術を提供し、また円谷プロダクション作品、東映ヒーロー作品、ピープロ作品など数多くのテレビ特撮ドラマにも大きな足跡を残された。

その長年のキャリアと前人未踏のテクノロジーの神髄について、御本人に語っていただいた。

2.3.2 プロフィール

高木明法(たかぎ・あきのり)

香川県出身、1940年(昭和15年)生まれ。1961年12月16日早朝、祖師谷大蔵の円谷邸を訪問。「特撮に関した仕事をしたい」と話すと「卒業したら来なさい」と言われ、年明けに『妖星ゴラス』(1962)のアルバイトに就く。1962年7月に社員登用。『キングコング対ゴジラ』(1962)から『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』(1972)まで、26作品に特美の模型電飾として参加。(別表1・別表3を参照)

1972年、アルファ企画に専務として入社し、2000年10月まで、特撮関係の一外注社として、様々な作品に携わる。(別表2を参照) スーパー戦隊シリーズには、『バトルフィーバーJ』(1979)のバトルシャークから、『未来戦隊タイムレンジャー』(2000)の変形ロボまで、20年間製作に参加。特撮映画にとどまらず、テレビ特撮ドラマ、CMなど傑出した技術で長年にわたり活躍の場を広げた。

2.3.3 インタビュー実施概要

実施日：2014年10月10日(金) 15:00～17:00

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



向かって左より、松野本氏、高木氏、三池氏

2.3.4 インタビュー本文【執筆：三池敏夫・松野本和弘、図作成：三池敏夫】

●東宝入り、アルバイトから社員登用へ

三 池：まず高木さんの経歴を確認したいのですが、お生まれと、御出身と、この世界に入る経緯からお願いします。

高 木：1940年香川県の生まれです。特撮の仕事がやりたくて円谷英二(※1)監督に会いに行ったんです。それが1961年の年末あたりです。

三 池：当時東宝特撮の頂点にいらした円谷監督に直接お会いになって、特撮の現場に入りたっておっしゃったわけですね。そのきっかけとか、連絡はどういう形で。手紙ですか？

高 木：自宅に電話したらね、そのときは円谷監督が留守だったんで、奥さんが出られて。熊谷の川あるでしょ、利根川だけ。利根川でビルのミニチュアを撮影していたんですよ。

三 池：ああ、『妖星ゴラス』(1962)の最後の水没した街を川で撮影したときですね。じゃあ円谷監督の自宅に電話したとき、ちょうど御本人はロケーションでいなかったんだけど、奥さんが取り次いでくれて会える

※1：円谷英二……つぶらや・えいじ

(平成24年度報告書88ページ「2.2.1. 円谷英二による「特撮の主役化」の戦後史と特撮専門会社「円谷プロダクション」の成立」に詳しく記載。)

ことになったという事ですね。

高木：そうです。だから僕は、最初に連絡した時は会えなかったんですね。それで次の約束が1961年の12月16日になったの。

三池：じゃあ、そのときにはもう学生で東京に出ていらした？

高木：そう、学生です。もうじき、来年3月には卒業するって時期でしょう、だから、ほかの就職口、電気関係にもあいさつに行ったんだけど、なんかこういう映画の世界が大好きだったんですね。

三池：ちなみに、学校のお名前は。

高木：今は東京電子専門学校。池袋にあるんですけどね。そのときはね、東京テレビ技術専門学校。すごい前ですよ、50年前ぐらい。

三池：ああ、当時すでにそういった専門学校があったんですか。じゃあ在学中に円谷監督に直接、やりたいという話をされて、それで現場に入られたわけですね。

高木：特撮みたいなああいうの、船とか模型を作るのが好きだったんですね、小さいときからずっと。

三池：でも、そういうルートですぐに就職出来たんですか。会社組織として面接とか、試験とかそういうのはなかったんですか？

高木：円谷さんには卒業したら来なさいと言われて。でも早く行きたくて仕方なかったからね、卒業する前に見学に行ったの。そしたら、ちょうどね、ジェット噴射の準備をやっていて。

三池：『妖星ゴラス』の南極基地のミニチュアセットですね。それは在学中ということですか。

高木：そう、『妖星ゴラス』の時にはもうアルバイトで仕事したんです。

三池：では、在学中にアルバイトで手伝ったというのが最初の仕事になるんですね。

高木：まあそうですね。

三池：『妖星ゴラス』のアルバイトについて、そのまま卒業して東宝に入るんですか。

高木：しばらくアルバイトとして働いていたら、7月に社員登用があったんですよ。そのときに、僕ら5人ぐらいかな、特美(特殊美術係)で社員登用になって。

三池：同期にはどなたがいらしたんですか。

高木：白崎(治郎)さんとか小島(耕司)さんとかね。それから滝川(重郎)さんとかですね。

三池：じゃあ、卒業されて結構スムーズに映画業界に入られたんですね。1962年ですから、ちょうど特撮映画の仕事も多くて、人手を欲しがっていた時期ですよ。

高木：すごく忙しくてね。だから、円谷英二監督に会ったとき、特美で機械を扱える人が必要なのは分かっていたんじゃないかね。だから来いって言ってくれたんじゃない？ 円谷宅に、朝早くに行つて。玄関入って、左手に襖があるんです。中に入ったら、寒いからってね、御自分でストーブをつけて暖かくしてくれて。それでいろんな話はしたんだけど、こっちがすごく一生懸命だっということが分かったのか、それで

「じゃあ来い」って。卒業したら来いって言われたんだけど、卒業しないまま次の年早く行ったら、アルバイトで使ってもらったわけですね。

三池：撮影所での配属に関しては円谷さんが「ここに行きなさい」ということで、作業場に連れて行かれたわけですか。それとも美術課の方に預けられてから何を担当するか決まったんですか。

高木：特殊技術課行って、もう課長に話は通っていたんだけど、そしたら特美に行けと。特殊美術係に連れて行かれて、あとき浜田(祐示)係長だったの。仙川の橋を渡った先の、8スタの横に特美があったんですよ。

三池：当時は8スタの横だったんですね。その時もう特美に話が行っていて。

高木：それで、すぐ鈴木(昶)(※2)さんの下で働いたんですね。

三池：じゃあ、映画入りしたときの直接の上司は鈴木昶(スズキアキラ)さん。昶(アキラ)さんは通称というか、業界名ですね。戸籍上はトオルさんです。

高木：そうです。僕らは、「アキラさん」って言っていたけど。

三池：そうですね、みんなアキラさんって呼んでいましたね。それで、学校を卒業してすぐに東宝に入られて、まさに特撮が、年から年中、次々にという時代ですよ。

高木：だからね、体を悪くすると思ったよ。ものすごく埃があるでしょう。

三池：そうとう環境悪いですもんね。

高木：セットの中、すごい埃なの。第8ステージで『妖星ゴラス』の南極基地を作っていたからね。最初アルバイトで行ったときに、南極基地のセット中の、さらに後ろの電飾があるでしょう、その配線をやらされたんですよ。米球(コメキュウ)とか小さい電球の配線。

松野本：建設中の南極基地の奥に見える背景ですね。

高木：ちっちゃい切り出しみたいな感じで描いていて。それを遠くから見ればね、工事中の遠景に見える。それが初めてで「すごくセットが大きいな」と思ってびっくりしました。東宝特撮の現場に初めて入った時だし、南極基地は今でも印象が強いです。それ以降の映画でも、あんな大きいセットは見た事ないね。東宝でずっとやった中で、あれが一番大きかったんじゃない。

三池：おそらくそうだと思いますよ。8スタ、9スタを使って Horizont まで目いっぱい地面を飾ったというのは、あれが一番じゃないですか。

高木：建設機械とかブルドーザーとかね、結構しっかりしたのがあったよね。それを使って、撮影で動かす

※2：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」に詳しく記載。)

仕掛けもすごかったです。あと、ジェット噴射はね、建設足場のやぐらを組んで、そこに電気溶接みたいな効果を、火薬の人がね、チュッチュッチュと火花を落としたりね、工事現場の雰囲気はすごく出ていました。あれ、今見てもすごいと思うんだけど。

松野本：カメラが流してパンするところ、すごいですね。

三池：それでずっと鈴木さんの下と一緒に仕事されるわけですが、1965年に鈴木さんが退社するまで高木さんも東宝の円谷組専属ですね。1965年はちょうど怪獣映画がピークになる1年前で、他社が怪獣ものを作り出して、東宝から技術者が流出するきっかけになります。いわゆる第1次怪獣ブームって言われているのは翌年1966年なんですけど。

高木：僕らは完全に東宝の専属です。僕が入ったときはもう特美の中で模型電飾っていう、僕のずっとやってきたパートがありましたので。

三池：他にも電飾や模型に専属のスタッフはいらしたんですか。

高木：いましたよ、僕らの頃いたのは、滋野(清美)さん。

三池：あと鈴木壤二さんというお名前も資料にありますか。

高木：僕が来たときには、その方はいませんでしたね。僕がいた頃は一番上に鈴木昶さんがいて、その下に助手も何人かついたということです。

三池：鈴木さん、高木さん以外にも、そういう電飾とか模型で何人かスタッフはいたんですね。

高木：ええ、何人か。アルバイトはいっぱいいましたけどね、忙しいときはアルバイトがいないと無理だからね。

三池：あとは、「機械工作」という肩書の飯島周次郎(※3)さんですね。結構大きな貢献をされた方だと聞きますけど。

高木：僕の機械の師匠は飯島さん。旋盤とか、そういう工作機械はね、全て教わりました。

三池：みんなそうですね。当時特美の皆さんが、機械工作を教わったのは。

高木：だけどね、機械工作は、特に旋盤って他のみんなはやらないの。僕ら以外は作業で使わないから。

三池：でも後々は、結構特美のスタッフの多くがやれるようになっていた印象ですが。

高木：僕らのいる間までは、そんなに機械以外の人は、どうしても触らなきゃ仕方ないという作業の時だけで、あとはまずやらなかったね。

三池：そうですね。やっぱり機械はその人だけが専門に使うみたいなことで。

高木：それはそうですよ。特美の中でもいろんなパートに分かれていますので。他人のパートをあんまり侵食はしない。

松野本：しない。専門職に任されると。

高木：忙しいときはね、それは暇だったらちょっと手伝うけど、まあ越権行為とまでは言わないまでも、それはなんとなく確立はしていましたね。

僕らの場合は、セット付きっていうのがあるんですね。僕らが作った戦車とかいろんなものが出たときには必ず撮影に付いて。

三池：現場に行くということですね。

高木：もちろん現場に付きましたよ。

松野本：何かあったらすぐに対処が必要ですよ。

高木：一緒に操演みたいなことも、僕もやりましたからね。鈴木さんが先にやっていたんだけどね。鈴木さんはもともと操演もやっていたんで、何でもやれましたからね。

三池：円谷監督の黄金時代をずっと重要な役割で担当されていたわけですが、クレジットにはメインスタッフしか載らない時代ですから、他の組の人なんか高木さんが何をやっているのか知らなかったでしょうね。模型作っているとか電飾点けているとか言ってもね。

高木：円谷組以外との交流は何もなかったですし。

●アルファ企画へ

三池：円谷監督が1970年に亡くなって、後継者として有川貞昌(※4)さんが2代目の特技監督になられます。この時期には井上泰幸(※5)さんがすでに特撮デザイナーです。その後、だんだん特技課が縮小化されて行きますね。鈴木昶さんが退社してからも、高木さんはずっと同じ役割でいらして、有川さんが辞めて今度は中野昭慶監督が『ゴジラ対ヘドラ』(1971)を監督されます。『ヘドラ』が終わってから井上さんが東宝を辞められ1971年にアルファ企画を立ち上げるんですけど、その段階で高木さんもすぐアルファに行ったんですか。

高木：いえいえ、1972年の『ゴジラ対ガイガン』まで、僕は東宝にいたんですね。

三池：じゃあ井上さんが出て、自分の会社アルファ企画をつくって、ある程度落ち着いてから行かれたと。

高木：いや、一緒につくったの。

三池：そうですね。一緒につくったんだけど、東宝にまだしばらく高木さんは残ってたってということですか。

※3：飯島周次郎……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。

※4：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」に詳しく記載。)

※5：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」に詳しく記載。)

高木：社員の契約の間はそこまでいなきゃいかんから。

三池：では、ガイガンの胸のノコギリのギミックとかは、高木さんがやられたんですか。

高木：僕が全部やったんです。そこまでで一応終わりなんだよね、東宝の作品は。社員としていたのは、71年の暮れまでだから。次の年の3月に『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』(1972)を封切りしていましたよね。

三池：そうですね。

高木：だから東宝は『ガイガン』で終わりなんですよ。

三池：じゃ1970年に円谷監督が亡くなり、1971年『ヘドラ』があって、その翌年にはもうアルファに行かれたということですね、1972年ですね。

高木：ええ。そのちょっと前に会社は設立していましたけどね。そのときは、仕事はずっと東宝でしていましたから。他社の仕事を内緒で受けるなんて出来なかったからね。東宝の社員では駄目だからね。

三池：と言いながらもね、いろいろ聞くと実際は、裏でみんなやっていますよ。

高木：僕は一切やらなかった。完全に東宝の社員を辞めてから、アルファの仕事に移ったんです。

三池：結局ですね、美術の方々は朝から晩まで忙しいから、とても他社なんか手伝う余裕なんてなかったと思うんですけど、造形とか操演、特殊効果の方はやっぱり他社の仕事を手伝ったという話を聞きます。あと全員じゃないでしょうけれど、合成関係もそうですね。しかも、円谷英二監督が自分でプロダクションを起こしたから、円谷さん自らがそちらに引っ張っていくわけですよ。

高木：そうなんですよね。

松野本：円谷プロだって、東宝にしてみれば別の会社だからまずいわけでもんね。

三池：ただ、円谷さんの命令でやらされているから、結局ね、東宝の管理職も知っていても、とがめられなかったと思うんですよ。

高木：何も言えないの、そういう状態でしたね。

三池：おそらく、そうなんですよ。だから、決して当時のそういう人たちが何かお小遣い稼ぎに行ったんじゃないくて、円谷さんがそもそも命令しているんですね。「頼むから面倒見てくれないか」という言い方だったらしいですけど、円谷監督直々に言われたらねえ。まず断れないですよ。

高木：それは、まあね。

三池：だから井上泰幸さんの『ウルトラQ』(1966)の特撮美術だって、飯塚定雄(※6)さんの『ウルトラマン』(1966)の合成作画だって、ノーギャラなんですって。結局はお金もらわずに手伝わされたってことらしいです。

高木：正式な仕事の依頼ではないからね。ちゃんと東宝に籍があって、会社と契約しているわけで、勝手に他社の仕事でお金をもらうわけにいかないからね。

三池：という事情なので、もはやその話は隠さなくてもいいと思うんです。もちろん他社の仕事なんて本来は厳禁だと思いますけどね。ただ、そのおかげで日本特撮全体のレベルの底上げになったのは間違いな

いので、プラス面も大きかったと思います。さて、高木さんの業界歴に戻りますが。

高木：そうしてアルファに1972年に入社して、それから2000年の10月まで、ミニチュア製作から模型のギミック関係など、幅広くやってきました。東宝作品だけではなく、東映、大映、松竹の映画、ピープロや円谷プロのテレビ特撮関係、それからテーマパークや博物館、コマーシャル関係、来る仕事は何でも受けました。

三池：井上さんが特撮デザイナーを担当された映画だけではなく、高木さんがメインで東映戦隊ヒーローシリーズの変形ロボットのミニチュアも長年製作してもらいましたね。東映ヒーローものでアルファの井上さんや高木さんが長年関わっていたって事は、意外と知られていない事実です。

高木：これはうちの外注会社としての仕事だからね。たくさんのミニチュア製作会社がある中の一社として、特撮関係の主だったやつは数多くやりました。

三池：そうですね。他にも東宝の怪獣の口の動かしとか目の動かしですね、ゴジラのそういう頭部内蔵ギミックから、あとヘリコプターとかそういう出物の難しいメカの仕込みですよ。井上さんが参加していない平成以降のゴジラ作品とかも結構かかわってやっていたらして。

高木：そういうのは、東宝を退社してから後のやつはほとんど全部ね。怪獣関係は造形の安丸(信行)(※7)さんや小林(知己)君からアルファに外注してくれました。

三池：あとは、いろんな展示映像が一時期すごくてね、テーマパークとか博覧会のための仕掛けだったりギミックだったり。80年代は特に多かったですね。

高木：ああ、そういうのはいっぱいやりましたね、博物館もね。阿蘇山のジオラマって、東映の特撮研究所から仕事が来たんですよ。

三池：そうですね。阿蘇火山博物館の展示ですね。

高木：そのころ、僕が初めてコンピューター制御したのはオムロンの製品を使っただけです。32チャンネルを全部自動で動くようにして、雲が下りたり、火山が下りたり、地面がグーっと持ち上がったたり、稲光がしたりね、そういうのを全部、音も含めてね。音声自体は東映の方でやってもらったけどね。

三池：いまだに動いていますからね。途中でメンテナンスも行かれましたよね。

高木：あそこの担当者がね、よくしてくれるんですよ、それでちゃんと動いているんじゃないかな。僕も何回も行かなきゃいけないのかと思ったら、機械のメンテでは一度も行ってないからね。あれだけの機械作れば、絶対行かなきゃならないだろう、と思っていたけども何十年も行かないで済んだ。だから、一応うまく動いているんだろうね。致命的な故障は今までないんじゃないかな、と思うんです。

※6：飯塚定雄……いづか・さだお

(平成24年度報告書45ページ「2.2.2.1.3.11. 飯塚 定雄(いづか さだお)合成・光学作画」に詳しく記載。また、平成25年度報告書141ページ「2.3 合成 飯塚定雄氏」にオーラルヒストリーを掲載している。)

※7：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。

(平成24年度報告書49ページ「2.2.2.1.4.4. 安丸 信行(やすまる のぶゆき)造形」に詳しく記載。)

三 池：それはすごいことですね。あとは円谷プロのヒーローものの飛行機関係ですかね、メカニック関係。平成ウルトラ以降もアートデッセイ号とかピースキャリーとか大物が印象深いです。可動部分も多かったですね。私も一時期関わっていた、東映のスーパー戦隊シリーズの変形ロボットは毎回精度の高さに驚かされました。

高 木：そうですね、変形ロボットは特撮研究所から毎年来る仕事で、大体20年間ぐらいシリーズずっとやりましたから。

三 池：そうですね。操演の鈴木昶さんとのコンビネーションの素晴らしさも、今日の話聞いてやっと理解できました。長年、円谷組と一緒に仕事されていたんですもんね。

高 木：1979年の『バトルフィーバーJ』(1979)から戦隊シリーズに変形ロボが出て、その後も延々と作りました。うちで担当したのは『未来戦隊タイムレンジャー』(2000)までです。そこまでずっとやったんですね。

三 池：長年、こうして映画及びテレビ業界で、ミニチュアや造形物の内部のギミックを作る役割を高木さんはやって来られました。どう肩書きを紹介すればいいのかわからない、一言で伝えづらいところがあるんですけどね。撮影、照明、美術とか、クレジットに載る役職ってみんな認識がありますし、どういう人がどういうことをやったっていうのは大体その映像の歴史を振り返れば見えるんですけど、クレジットもされてなければ、今ではその肩書きがない“電飾”とか“模型”ですね、そういった役割の貢献を資料として残したいと思い、高木さんにおいでいただいたわけです。

高 木：あそこ新しくいろんな分業が進んで、新しくできたパートの部分的なものなので、その役割を外部から理解するのは無理かも分からないね。大きくは特美という組織になっている、その中のある小さい部分、いちセクションですからね。だから美術と、機械は本来違いますよね。僕なんか、美術的な感覚はないもん。だけど所属としては特美だっていう、そういうことだね。

三 池：ですが、図面は高木さんも引かれますよね？

高 木：図面は、自分のための機械的な装置とか、そういうやつで引くだけで。デザイナーは東宝の場合、僕が勤めていた間はデザイン室があって、そこで豊島(睦)さんとかいろんな人がデザインして、こちらに渡ってくるわけね。それで機械とか模型電飾とかいろんな人が分業して進めて行くんです。当時の作業内容をちょっと書いて来ましたが、『キングコングの逆襲』(1967)の、戦車の項目わかります？

三 池：『キングコングの逆襲』に登場する61式戦車はラジコン駆動で自走できたんですね。これは高木さんのお仕事と聞いていますが、デザイン室から来た図面をもとに、フレームと動輪を外注で飯島さんが作って、その中の実際の駆動機構、メカエンジンとラジコン制御を高木さんが担当したという事ですか。

高 木：そうですね。そしてラジエーターとマフラーは渡辺(忠昭)(※8)さん。それで、上もの本体は大道具の木工作業。砲塔といった曲面造形はそのころちょうどFRP(繊維強化プラスチック)になった。

三 池：FRPなんですか、あれ。

高 木：FRPになって、それは安丸さん。最後に塗装の宮本栄一さんが仕上げをやりました。それで初めて完成するんです。だからこれ、僕がやったって言うけど、美術の上の人から順番にいろんなセクションと共同作業をやって、はじめて一つのこういうものが出来上がるんですよね。ほかにも、東宝でいろんな怪獣のメカの仕

込みをやったけど、大きなフレームは機械工作の人がやってくれていたから。それを持ってきて、僕が中にセッティングして制御装置とか、そういうのは自分でやりましたけど、あくまでも東宝にいた時は、そういうパートの人たちが分業してやったわけです。目玉一つでも、造形でやりましたからね。怪獣の目も最初木工で削り出しだったけど、後からFRP素材になりましたね。

松野本：目玉もですか。

高 木：目玉も。目玉を描くのは、塗装の小島さんがやったり。だから、もの一つでも自分がやったって言っても、僕の作業なんかは一部に過ぎないんですよ。まあ全てに通じるんですけどね、何でも一部分、出来上がりの一部しかやっていない。いろんな人の協力だね、やっと出来上がった。

松野本：高木さんは内蔵されたそのギミックの方をやっていたということですよ。

高 木：ええ。そして東宝を辞めて、会社を移りました。それから、いろんな怪獣、ゴジラだったりモスラだったり、いろんな中のギミックをやりましたよ。アルファ企画に行ってから、フレームから全部自分ひとりでやりました。

松野本：なるほど。東宝の中ではもうやれる人がいなくなっていたんですね。

高 木：それは、安丸さんの方から仕事の発注がきました。その作り方は、まず安丸さんが粘土でゴジラ頭部の外観を作ります。それをFRPで雌型を取っていました。一番速いんですよ、これが。それからFRPで型抜きしてゴムの型が出来て、渡される。それを見ながら、中のフレームをちょうど全部合うように作っていきます。合わせては外し、合わせては外して、まずフレームを全部作って。それでフレームができれば、あとは機構的に動かして調整していくんです。

三 池：鈴木昶さんが一番最初に着ぐるみのゴジラの口が動くような仕掛けを入れて、円谷監督がいたく感心したって話を以前聞きました。それまではバストショットやギニョールでしか口の芝居が出来なかったのに、引き画で口の開閉が出来るようになったと。

高 木：それは『キングコング対ゴジラ』(1962)です。ゴジラが冰山から出てきたときに口が動きますね、あれは一番初めは鈴木さんがやったんですよ。それから後々までずっとやっていました。

三 池：ミニチュアに限らず、怪獣とか、とにかく動くものを仕込むという役割全般をされていたということですよ。

高 木：そうですね。なかなか、そういう意味ではやりづらいこともありましたよ。制御するというのは相当難しい作業だけど、ただ単純に動くようにするだけだったら、モーター入れれば出来ますからね。とにかく来る仕事を次々とこなしていました。

三 池：それが、僕らの世代、30年前に特撮現場に入った世代からすると、中の仕込みを担当するのは全て操

※8：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astro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) 特殊効果に詳しく記載。)

演部がやる仕事だと思っていたんですよ。だから、当時そういう職種が専門にあると思わずに、東宝特撮映画のクレジットで「操演:中代文雄(※9)」って出ると、全部、中代さんたち操演部の仕事だと僕は思っていたんです。

高木：中の仕掛けは全部鈴木さんがやっていたからね。電飾も含めて相当な仕事量をやっていましたよ。

●飯島周次郎氏、鈴木昶氏と

三池：その辺、今まで特撮研究家の間でも認識が薄かった部分を詳しく伺いたいと思います。東宝で一番役割が細分化されていた時代、高木さんがちょうど入れられた時代だと思うんですけど、その分業の実態を教えてください。1962年『妖星ゴラス』で、映画のクレジットではメインスタッフしか名前が出ないんですけど、今日用意した台本を見ると細分化された役割のスタッフ名も入っています。

高木：そうですか。

三池：『妖星ゴラス』のときに、飯島周次郎さんの役割名は「工作」で、鈴木昶さんは「電飾」って書いてあるんですね。翌年の63年の『海底軍艦』では、飯島さんは「機械工作」で、鈴木さんは「模型電飾」という肩書きなんですよ。台本上は、ですよ。だから近いような役割ですけど、この二つは分業なんですね。

高木：鈴木さんの方はね、「電飾」も「模型」を兼任しているから、仕事は初めから同じです。

三池：ですよ。肩書きは、どう呼ぶかというだけの違いで。

高木：組織上の名称が変わっただけで、中で働いている人は同じです。

三池：その特美の中の組織を確認したいんですけど、「美術」はセットやミニチュアのデザインと図面を担当し、撮影現場まで特美各セクションの進行管理をやります。「造形」は、怪獣を作ったり特殊な素材の造形物を作ります。「大道具」は、木工のミニチュアを作るのと、撮影のベースになる街や山の舞台を作ったり壊しの仕掛けとかもやります。「石膏部」は石膏素材の壊し物を作ります。「背景塗装部」はミニチュアセットの塗装とかホリゾントの背景を描きますね。「背景」と「塗装」って一緒にいいんですよ、別でしたか。

高木：部署は同じですけど仕事は別だった感じでしたね。

三池：別ですか。じゃあ、ホリゾント描く人とセットや模型の塗装とかは別ですか。

高木：別ですね。戦車のときだって、背景の宮本栄一さんがやりました。

三池：僕らの時代は一緒だったんで、昔も一緒だと思っていました。別なんですね。じゃあ鈴木福太郎さんは、ホリゾントの雲は描くけど、模型の電柱塗ったり車塗ったりはしないということですね。

高木：やりませんね。だけどその下の助手は、他の人たちが忙しかったら何でもやったりするんですけど。

三池：僕らが入った30年前ですけど、小島耕司さんの時代は両方やっていました。背景も描くし、ミニチュアもセットも全部小島さんが塗るんですよ。助手さんもしましたけれど、とにかく何から何まで全て塗装部で塗るんですよ。

高木：ある時期から仕事も人も減って、ホリゾント専門とは行かなくなったんだね。

三池：次に、「操演」の仕事ですが、飛行機を飛ばしたり、ゴジラのしっぽを動かしたり、埃や風を扱ったり、現場で自分で動けないものに演技をさせる役割です。

高木：僕が入ったときには「操演」って名称はなかったからね。当時の「操演」というと、あくまでも「特殊機械」の方で。

三池：その頃はまだないんですね。台本でも確かに「特殊機械」と書いてありますね。「操演」は無いです。本編でカメラの移動車を押ししたり、カメラを載せたクレーンとか動したりする役割を「特機(特殊機械)」っていいんですけど、特撮でも特機部がカメラの動かすと同時にミニチュアの動かしもやっていたということですね。

高木：で、途中で中代さんが特美の方へ来たでしょ、それから、おそらく「操演」という呼び方になった。

三池：「特機」から特撮専任になって、「操演」になったんですね。

高木：そうなんですよ。

三池：「火薬」は東宝社員だった山本久蔵(※10)さんが定年になった後に火薬免許があるからという事で円谷組に入られて、渡辺忠昭さんが1959年『日本誕生』からその助手で入ったということですよ。山本さんは小道具係で管理職まで行って、退職されてから円谷組の火薬担当で入られたと聞いています。

高木：そうですね。

三池：次に「工作」あるいは「機械工作」として飯島周次郎さんがいます。そして高木さんの「模型」「電飾」なんですよ、呼び方が作品によって違っているみたいで。

高木：僕が入ったときは「模型電飾」です。

三池：「模型電飾」なんですね。『海底軍艦』では「模型電飾」っていう肩書きがちゃんと台本に記載されています。

高木：だけど、『妖星ゴラス』に入った時点で、もう「模型電飾」だと思っていたから、どっかで変わったのかな、その辺は、呼び方は僕らに関係ないからね。

三池：そうですね、役割は決まっていますからね、台本に何て書いてあろうが。

高木：役割がどう、タイトルがどうなんて、そもそも台本なんてくれないんだから。会社入ってすぐの、まだどこで何やっている者とも分からんスタッフには何も説明なんてしないから。台本なんて全然読ませてもら

※9：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。『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』(1972)まで、ほとんど全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」に詳しく記載。)

※10：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。

えないぐらいです。

松野本：この時代には、そうなんです。

三池：全スタッフ数も今の比じゃありませんものね。この時期の円谷組の集合写真を見ると優に100人超えていますから。その全員に台本は回ってこなかったと。特美の役割であと一つだけ質問させてください。台本には記載されていないんですが、植栽関係って誰が担当していたんでしょうか。

高木：大道具さんじゃないですか。

三池：大道具さんですか。本編だと植木や芝生など植物を扱う園芸部や造園部がありますよね。特撮の場合は、大道具さんがそれも兼任していたんですね。ミニチュアセットの山に緑を植えたり、街路樹の木を立てたりという仕事は。

高木：美術の井上さんが「特撮用の樹を撮影所に植えよう」って言って、ダビング棟と11ステージの間に、ヒムロ杉(※11)とかそういうのを植えていましたよ。だからそれは大道具さんの仕事で、特撮に園芸部というのはなかったです。特に井上さんは、そこにものすごく関係していましたね。木の種類は、どういふのが欲しいかとかね。青木利郎(※12)さんも関係していました。

三池：そうですね。どんな種類の植木が手に入るかっていうのはミニチュアセットを飾る上でとりわけ大事なことですからね。特美組織内の役割分担の話は大体分かりました。では、「機械工作」及び「模型」という仕事の中身です。高木さんが現場に入られた時に、既にいらした飯島さん及び鈴木さんの、実際の役割をお伺いしたいなと思います。それはもうお二人がご存命ではないので、高木さんに代弁して欲しいな、と思うんですけど、分かる範囲でいいです。

高木：はい、そうですね。

三池：飯島周次郎さんは1959年の『日本誕生』あたりから特美に入られて、画面上では映らない仕掛けの部分で、すごく大きな貢献をされたというふうに聞いてますけども。

高木：僕もそう聞いています。

三池：高木さんが入った時に、作業場の金属加工用の工作機械の種類はすでに充実していたんでしょうか。

高木：あったのは、旋盤、ボール盤、それからフライス盤。まだ彫刻機はなかった。板材を切り抜くミシンは大道具さんの方であって。それからベルト式で往復運動の鉄鋸。

三池：僕が特美に行った時に鋸刃がループ状に回転して何でも切断できるバンドソーがとても便利で。

高木：僕がいた時はなかったです。それから、グラインダーは当然あります。溶接機は、電気溶接とガス溶接、2つありました。あとは、手持ちで作業するドリルとかサンダーとか、そんなのばかりですね。

三池：飯島さんは全部使いこなして、若手にそれを教えてくれた方ですよ。

高木：そうです。教えるといっても、教える相手はあまりいなかったけれどね。

三池：担当する人は限られていたということでしょうけども。

高木：そうですね。

三池：飯島さんと鈴木さんと高木さんが、その3人が中心となって東宝特撮における金属加工及びメカニク的な作業は全て担っていたわけですね。あと先ほど名前を挙げられた助手さん何人か、で。

高木：アルバイトが何人か来ていましたからね、その人たちも旋盤とかはちゃんと出来ていましたからね。

三池：飯島さんが、戦時中にゼロ戦の枕頭鉋(リベット)にかかわっていた、というのは本当なんですか。

高木：それは飯島さんから聞きました。技術関係で関わったんでしょうね。直接聞いたから本当だと思う。あの人は、嘘を言う人じゃないから。

三池：はい。今調べても経歴はよくわからない方なんですけど、かなり高度な技術を持った方であったことは間違いないわけですね。

高木：メカニク的な頭、すごい知識を持っています。だから、僕もいろんなことが分からなかったら、特に機械のことだったら、いつも飯島さんに聞いて教わって。だんだん分かってきたっていう感じなんだね。そういう人がいたおかげで。

三池：特美の皆さんに聞いた話では、『モスラ』(1961)でのモスラの幼虫がしゃくとり虫風にぐねぐね上下に動くメカは、飯島さんの設計だったと。

高木：ジョイントの関節がたくさんあって、クランクを上下させて、それをうまい具合に動かすんだよね。

三池：あれは、一番下は車輪じゃないんですか。

高木：車輪じゃなくて、スリップしないように鉄のギアを、キャタピラみたいに連結した方式で。引っ張りと同時に、連動して上下する仕掛けです。

三池：なるほど。あと海に行くモスラの幼虫も、水面を上下にたたいて見事に進みます。

高木：あれもエアシリンダーで上下する仕掛けが中に入っています。飯島さんがやりましたね。

三池：このギミックも、やっぱり飯島さんなんですね。だから、もし飯島さんという存在がなかったら、そういう技術はやれなかったということですか。それとも外部の機械屋に出せば、何とかなつたと思われませんか。

高木：それは、人っていうのは誰かいないくても、なんとか成り立つ部分というのはあるけど、すごく遅れたかも分からないね。

三池：ということは、かなりその飯島さんの腕頼りで、映画におけるキャラクターの演出も影響を受けたという事ですよ。

※11：ヒムロ杉
(平成25年度報告書191ページ「3.2.2.2 森林や空など自然風景のセット(セットアップ)」に図解。)
※12：青木利郎……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。

高木：僕だって、飯島さんいなきや、教わっていないもんね。教わらないっていうことは後々そういう技術が発揮出来ないということですからね。いい先生に会えば、その生徒っていうのは頑張る。先生を抜こうと思うぐらい一生懸命頑張れば、伸びますよね。

三池：鈴木昶さんと飯島さんの関係は、どうでしょうか。鈴木さんがいろいろ教えてもらっていた立場なんですか。

高木：機械の扱ひの方ではね。あとは同じですよ。同等な感じ。

三池：役割としては、同列な感じですか。

高木：僕が入ったときには、東宝のいろんなパートには、頭には全部契約者がいて、その下に僕ら社員がいる、そういう形態だったね。契約も、どういう契約内容か僕は知りませんよ。一本契約だか何だかは知らないけど、全部契約者です。美術も、造形も。ただ大道具さんは、契約者はいなくて皆社員だったね。石膏も契約者で小田切幸夫さん。操演は中代文雄さん。火薬も山本久蔵さん。で、(鈴木)昶さんもね。

三池：鈴木昶さんも飯島さんも契約で。それで、各役割に契約者のトップがいて、その人に、助手だったりアルバイトが学びながらということですが、ただ、機械を扱うメンバーはそんなにはいなかったという事ですね。

あと飯島さんの仕事で、『太平洋奇跡の作戦 キスカ』(1965)のときの霧の海峡を蛇行する船というのを、引っ張り(※13)というわけにはいかないから、水中にレールを敷いて、その軌道通りに動く仕掛けを製作した、ということですが。

高木：そうですね。あれは第8ステージの中でね、室内のセットプールで撮影して、あの時、ものすごく寒くてね。でも、水中レールはうまくいきましたよ。

三池：これもまた、僕らの感覚だと操演部でやった仕事なのかなと思うわけですよ。

高木：その装置自体はね、飯島さんが作ってね。引っ張りは、操演の人が引っ張っていましたがね。

三池：飯島さんでしょう。現場での実際の操作は操演部がやるけれど、こういった機械仕掛けを段取りして、設計して作っていたのは飯島さんなんですよ。

高木：(写真を見ながら)こういうコースにね、島と島の間とか狭いところを行ったりするから、あれは飯島さんが初めにレールをセットして、それから、プールに水入れての撮影。室内プールだからやれたけど、屋外の大プールじゃ、このセッティングはちょっとできないね。

三池：霧の設定ですからね、外の撮影じゃ風が出ちゃうとすぐに人工の霧はなくなっちゃいますからね。

高木：だけどこの時期寒くてね、みんな胸まで来るゴム長を履いてね。

三池：戦争映画は夏公開だから、大体寒い時期に冷たいプールで撮影していますね。

高木：本当にね、まいっちゃうんです。(笑)

三池：それから特撮用ステージには操演用のモノレールっていう特撮の撮影に欠かせない大事な設備が天井にあって……あれは誰が。

高木：飯島さんが作った。落っこちないように車輪で両側から挟み込むみたいな、本物をアレンジしたモノ

レールの仕掛けです。

三池：やっぱりあれも飯島さんなんですね。親線(※14)っていう仕掛けでは重さが耐えられる限度があるので、カメラをカメラマンと一緒に空中を飛ばすっていったら、天井にごっつい仕掛けが必要なんですよ。

高木：しっかりしたのではないと、相当な重さがかかるからね。キングギドラみたいな大きい怪獣を空飛ばすときも、移動なんかの時は、あれに乗っていたからね。

三池：そうですね。だから怪獣みたいな重量物を吊ったり、大物の飛行機を飛ばしたり、カメラ主観カットなどにはモノレールが不可欠でした。

高木：操演部も見えない上の方に乗かって、怪獣を動かしながら一緒に移動するような撮影もあったね。

三池：というような飯島さんの重要な功績を、特撮系の本では、今まで誰も聞いていないし、書き残していないんですよ。取材する側も見えないところまで追求するのは無理でしょうからね。僕も東宝特撮の現場経験があるから、そこに注目しますが、誰が何をやったのかという話は当事者でなければ証言できません。

高木：それは、何でもそうだよ。そこにいなかった人にはわからないことがいっぱいあるよね。

三池：残念ながら、過去にそういう画面に写らない部分の技術論はほとんど残ってないんですよ。だいたい観てわかる、怪獣かセットか合成が特撮の注目点で、全ての功績は監督かカメラマンの話に始終していることが多いです。今話に出ただけでも、飯島さんが東宝特撮で果たした役割ってかなり大きいですね。

松野本：モノレールは特撮で使っていた第8ステージと第11ステージにあったんですか。

高木：(写真を見ながら)ええ、こことこね。

三池：後々、第9ステージにも、モノレールが2か所設置してありましたね。これは平成ゴジラの時代には頻繁に使っていましたよ。カメラをモノレールに載せる主観カットも多かったです。

高木：そうですね、その時代はちょっと僕は分からないけれど。

三池：そうですね。1990年代ぐらいの川北紘一監督が特技監督を担当された頃です。

高木：だって僕、撮影所には1961年から10年ほどしかいなかったからね。

三池：そうですね。後々、やっぱり9スタにも同じようになきや都合悪いということで入れたんでしょうけど、スタジオのど真ん中とホリゾン特寄りの2か所並行して設置してありました。特撮ではかなり重宝した設備です。

※13：引っ張り……プール撮影について
(平成25年度報告書194ページ「3.2.5.1 プール撮影」に図解。)
※14：親線
(平成25年度報告書76ページ「2.2 操演・特殊効果 白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏 図1：「親線」で飛行機を飛ばす仕組み」に図解。)

高木：そういう設備は役立つよね、後々まで利用価値があつて。

三池：操演の親方の松本光司(※15)さんが、それを使い分けて、真ん中と端でやっていたけどね。基本は真ん中のモノレールなんですけど、撮影の最初から最後までずっとワイヤーの「行って来い」(※16)を張って、いつでも使えるようにしていました。では、ほかに何か飯島さんで、これは言っておいた方が良さという仕事って、何かありますか。

高木：『海底軍艦』だね。

三池：1963年の『海底軍艦』の轟天号のドリルですね。

高木：ドリルのテーパーを、飯島さんが旋盤で作ったんですよ。とてもじゃないけど僕らの技術じゃできないんですよ。テーパーになっている螺旋を切っているんです。それを昔の旋盤で、グーッと作ったんだよね。あれはちょっと、僕らは真似できないよね。

三池：『海底軍艦』のドリルって、アップアートの倉方(茂雄)(※17)さんも作ったって話を聞いたんですけど、それはサイズ違いで大小あるからですか。

高木：大小あったけど、ちょっとその辺はわからない。僕らは倉方さんと接触してないからね。

三池：飯島さんが作った説と、鈴木さんが作った説と、倉方さんがやった説があるんですよ、このドリル。

高木：少なくともメインのサイズは飯島さんだよ。

三池：飯島さんですか。それは今日はっきりして良かった。もしかすると、手が足りなくて、違うスケールのもので「外注で同じように作ってくれ」ということはあったかも分からないですね。間違いなく大きさ違いの3種類は作っていますね。

高木：外注は出していますね。ドリルの一番先端がね、ドリルが回転しながら、さらにセンターの軸が前後運動するんです。あれが結構面倒くさい。大変なんですね。あれ大きいやつも、動くでしょう。

三池：地中に潜り込むための機能ですよ、なんかこう、岩を砕く取っ掛かりの削岩器みたいな。

高木：それからギザギザが回転するやつね、しかも本体に収納する設定だから、出るだけの仕掛けと、回転するだけの仕掛けを別に作って。あの動かす内蔵の機械は結構、重たくてね。格納庫でブーンと部品が出るでしょう。水中から出てちょっとして、空中を飛行するときには、ミニチュアを切り替えるわけ。2mぐらいかな、もうちょっと大きかったかな。

三池：3mぐらいあるんじゃないですかね。

高木：3mぐらいある大きいやつが飛ぶ時の噴射にね、昔ね、模型の「ロケット」ってあったんです。商品名でね、ちっちゃいやつにね、錠剤みたいな感じで、火薬になっているんです。パチッと筒状のケースに入れて、電気点火すれば、ピューッとすごい勢いで薄い煙を噴射します。

三池：火薬ということですか。

高木：既製品の火薬をね、うまいこと容器の中に入れたやつを、そのまま使って、本当に飛行機が飛ぶ時に利用したわけ。

松野本：ロケット花火みたいな感じで。

三池：特注品じゃなくて、市販で売っているものでそういうのがあったと。

高木：市販の製品です。噴射口からピューッと勢いよく出る。よく見ればね、水からバツと上がって、次に切り替わって空中になるとき、おそろくわかると思います。

三池：それは模型用に売っていたものなんですね。

高木：普通の軽い40cm位の模型飛行機に取り付けて、噴射の反動で飛ばすものなんです。そのロケットを仕込んだのは、僕と鈴木昶さんなんです。

三池：なるほど。海底軍艦の現場付きは鈴木昶さんと高木さんがやっていたんですね。機械工作は飯島さんが主任で、一方模型電飾では、鈴木昶さんが高木さんの先輩で特美にいらした。仕事内容として、まず怪獣の顔のギミック的なことを鈴木さんがなさっていたと。

高木：そうですね。

三池：造形部でもワイヤーを仕込んで、後ろから操作してゴジラの口を動かしたりしたって開米栄三さんに聞きました。

高木：昔はね。

三池：スタッフが写るので引き絵では無理だけど、後ろから引っ張って動かした、と。それを遠隔操作が可能な機械仕掛けに変えていったというのが、鈴木さんだったんですか。

高木：そうですね。僕らも、まぶたとかそういうのは、当時はワイヤーでやっています。モーターでは、ピューピューとこう、素早い動きができないから。

三池：電気仕掛けでは芝居がつけづらい、ということですね。

高木：芝居がデリケートなものは、モーターではやらなかった。全部ワイヤーでやりましたよ。『怪獣島の決戦ゴジラの息子』(1967)に出てくるミニラのまぶたとか、ワイヤーでやりました。

※15：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年から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」に詳しく記載。)

※16：「行って来い」
(平成25年度報告書107ページ「2.2 操演・特殊効果 白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏 図8：「行って来い」の基本形」及び108ページ「図10：ドアの開閉における「行って来い」」に図解。)

※17：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「ペギラが来た!」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」に詳しく記載。)

- 三 池：まばたきがわかるのは顔の寄りですからね、当然、後ろのばれないところで引っ張れたということですね。『海底軍艦』の話にまた戻りますけど、中の仕掛けやったのは飯島さんで、現場的な操作を担当したのが鈴木さんと高木さんということで間違いないですか。
- 高 木：そうですね。郡司さんが作った、艦橋がぐーっと上がったり下がったりするのがあったんですね。その持ってきた外注品が、うまくいなくて、昶さんが直して使ったんですけど。
- 三 池：艦橋だけ、別スケールの寄り用があったということですかね。
- 高 木：結構大きいやつだった。外注で、郡司模型で作った別スケールのギミックが動きがうまくいなくて。外注でうまくいかないのを、鈴木さんが怒りながらね、現場で自分で作り直して。
- 三 池：誰が作ろうが、本番でうまくいかないと、その場にいる人、担当者が言われちゃいますからね。
- 高 木：担当者が全部言われるから、その直しをやっていました。鈴木さんと僕とで、動く仕掛けに関しては全て責任もってやりましたね。僕らの仕事はそういうことです。
- 三 池：操演との役割の分担が、長いこと不明確だったんですが、中に仕込んである物を動かすことを、模型電飾っていう部署でやっていたということですよ。
- 高 木：そうですね。
- 三 池：それが空を飛んだり、地上を走ったりということは操演がやっていたと。
- 高 木：空を飛ぶやつでもね、『青島要塞爆撃命令』(1963)のときに、飛行機がピューッと上昇するでしょ。11ステージで撮ったんだけど、複葉機が手前にグーッと来るとき、ピューッと上がったりするのは僕らがやったんですよ。
- 三 池：これは第一次大戦のお話だから、複葉機なんですね。
- 高 木：このセットで撮った時にね、モーターで、ダーツ、ダーツで模型を吊り上げていきましたよ。なかなかスピードが追いつかないんだけど、一生懸命やった。モーターの巻き上げで相当の距離っていうのは、やりづらいんだよね。ピアノ線で吊る作業は全部、操演の方がやって。
- 三 池：上下の動きは鈴木さんと高木さんがやっていたんですか。
- 高 木：そういう大きな上下のやつは、僕らがやっていたの。
- 三 池：操演部が実際に吊るときに、同時にいなきやいけないわけでしょう。
- 高 木：だから、一緒についていますよ。
- 三 池：吊る作業もやっぱり共同作業でやっていたんですね。
- 高 木：その場合、僕らがやるときは操演の人をお願いして、もう一つ親線を張ってもらう。張ってもらって、電気をモーターに送るためのコードをその親線に添わせてね。
- 三 池：「コード送り」ですね(図1参照)。
- 高 木：コードを輪っかになっているナスカンで等間隔に引っ掛けて、それも一緒に、ダーツと吊り棒について

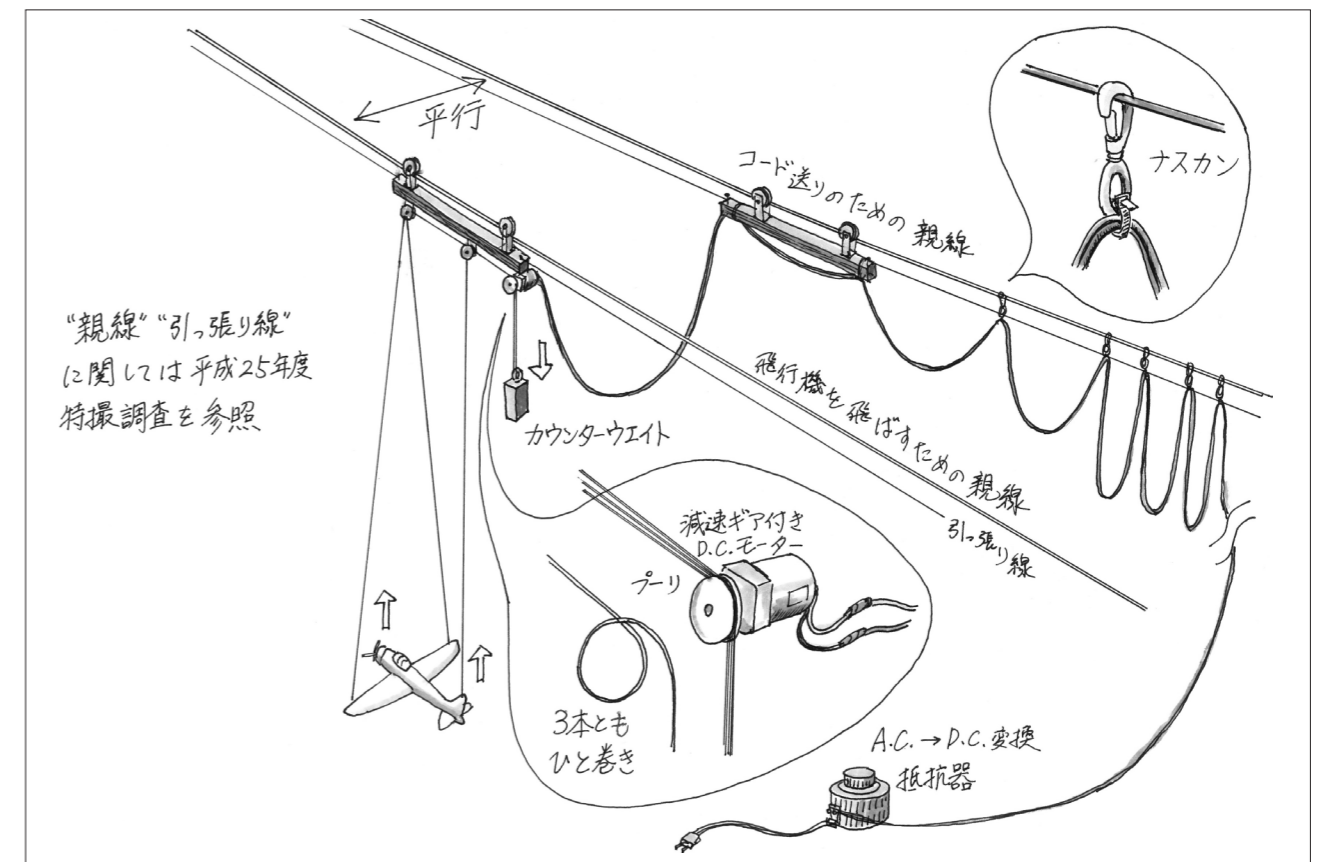


図1：コード送り模式図

いて、モーターに電気が送られる、と。

- 三 池：分かります、分かります。
- 高 木：親線とかそういうのは全部やってもらって、そういう電源コードの移動はね、結構一緒にやっていたよ。だから操演で動かすものであっても、モーターを使っただけの仕事は僕らがやっていたね。あと、機体を傾けるバンクの作業もありました。モーターのプーリーに吊った線を引っ掛けて、ゆっくりモーターを回転させるんです。あれも、現場についてやっていた。
- 三 池：では、特美の準備作業では模型や怪獣を作る側にも関係あるし、撮影現場では操演とも共同作業なんですね。
- 高 木：常に共同作業になっていましたよ。モーターで何か仕込んだり、いろいろ自分で手を入れたやつは、現場も必ずついていなきゃ駄目だから。
- 三 池：その役割が、時代が変わって細分化できなくなったときに、操演が全部やるようになった、ということですよ。それで後々は、松本光司さんもモーターで飛行機の巻き上げやバンクとかやっていたのは、結局そういうことなんですね。
- 高 木：簡単に言えばね、やれる人がやればいいんですよ。
(写真を見ながら)これ僕がね……これ、分かりますよね？
- 三 池：分かります。『怪獣総進撃』(1968)で、怪獣ランドの基地にヘリコプターが入る開閉ハッチですね。

高木：そうそう、これを開けたりするのはね、トンボワイヤー配線(※18)。それをモーターで動かして。だから現場にも付いていなきゃいけない。撮影前にちゃんと滑車付けて、ワイヤーを張ってモーターに巻いて。必要なことはわかっているから、もう自分でやるんです。

三池：扉の開閉は操演じゃなくて、模型の担当だったんですか。

高木：この場合はね。

三池：じゃあケースバイケースですか。

高木：ケースバイケースです。これ、その場で操演がやったら時間がかかるでしょう。だから僕は準備段階で判断して、その前にプーリーとかワイヤーとかモーターとか仕込んだんです。モーターを取り付けたら、どうしたって自分でやらないといけないから、セットに付いて自分で操作しましたけどね。

三池：じゃあ高木さんは操演の巻き取りなんかもやっていましたか？

高木：巻き取りは僕はやらない。巻き取りは操演の人たちが全部やる。巻き取りは他の部署にはやらせないです。モーターに関しては操演で吊ったものに関しても模型電飾で扱う、と。それだけです。

三池：じゃあ、電気を送って動かすということが担当のようなものだ、と、思っているんですか。

高木：そう、そう、全て。

三池：結局モーターだったり、電飾だったり、電気を流す作業が模型電飾で、手で動かすのは操演みたいな考え方ですか。

高木：そう。動かしやつも、機械で動かすより線で動かした方が効率良くて、うまくいくのがあるでしょう。ほとんどはそうなんですけど。どうしても、モーターの方がいい特性のときは、モーターを中に入れて。そうすると、やっぱり入れた人が現場も付いてスイッチもやらなきゃいけない。

三池：なるほどね。ただ、鈴木さんってものすごく器用な人だから、何でもやれるじゃないですか。

高木：それは、やれば操演の仕事もできますよ。でも撮影では部署が分かっていたから。

三池：ではやっぱり、高木さんの頃は、鈴木さんは操演はやっていない。

高木：操演の人たち、別の部類の人の仕事、だからね。分業の基本は、モーターに関してだったら、僕らが仕込んで撮影できればいいようにすることだからね。

三池：分かりました。ただ、大きな船、人が中に乗れるぐらいの大きな船のミニチュアを湖に持って行って動かす時には、鈴木さんが船内に入って操舵をやられていたと聞きました。大プールでもそうなんですかね。

高木：大プールでもやりました、上手だったよ、鈴木さん。『太平洋の翼』(1963)で大和のミニチュアを山中湖に持って行ったとき、鈴木さんが動かしたんだけど。全長13mもある戦艦の巨大模型ですよ。

三池：そのときに、模型担当の鈴木さんが、なぜ中で操舵しているかが謎だったんですけど、それはやっぱり得意だったからということなんですか。

高木：得意もあるし、内部に動力のエンジンがあって、その機械的な操作の扱いは、鈴木さんがやっていたからね。

三池：自分で動く物は、やっぱり鈴木さん担当になるわけですか。

高木：この当時は僕もプールの中に入って運転したことあるもの。

三池：そうですか。じゃあ、そういう役割は、なぜか模型電飾だったんだ。

高木：それは、鈴木さんがやっていたんで、僕もやらなきゃって。

三池：でもまあ、やっぱり鈴木さんが一番上手だったって聞きますよね。やっぱり鈴木さんが操縦するのが間違いないってことですか。

高木：勘がいいの。船は一つじゃないからほかの人も運転していたんだけど、直線コースでゲーンと加速かけて、目標地点でキュッと舵を切るんです。水を当てて減速して、同時にエンジンふかすのをやめて、そうじゃなきゃぶつかっちゃうから。その辺の操縦は、やはり鈴木さんが上手でしたよ。

三池：ミニチュアをハイスピードで撮るから、なるべく本番は早く加速したいわけですからね。

高木：それがね、鈴木さんはぎりぎりまでスピードに乗せて、ぶつかる直前で見事に減速するんだ。あの人の技量は、ちょっとほかの人にはない。

三池：かなり並外れた人ですからね。

高木：そうですよ。小さい6mぐらいの艦船は、美術の人もやっていましたけれどね。山中湖のときに、戦艦大和があって、周囲に小さい駆逐艦もあったでしょう。

三池：はい、その他の船ですね。

高木：やっと人が入るぐらいのね。小さい360のエンジンを入れて。それは池淵(剛治)さんが運転していましたよ。そのときに、操演の人って運転していたかな……。

三池：それが、ちょっと不思議だなと思っていたんです。ミニチュアを現場で動かすのは操演の仕事だって、ずっと思い込んでいたので。

高木：それは、全てがそういう決まりじゃないんですよ。

三池：模型電飾は、準備では当然作り物とか、内蔵の仕込みなどをやっているけど、撮影が始まったら現場で、操演と一緒にミニチュアを動かす役割をしていたということですね。

高木：ええ、あくまでも撮影の現場が主体です。そのために僕らはあの機械とか作っているわけだから。撮影がうまくいかなきゃいけないから、ずっと付いていましたけどね。

三池：いやあ、本当にね、今日はそういう貴重なお話が聞けて良かったです。おそらく飯島さんや鈴木さんの東宝作品における貢献って、これまで何も伝わってないんですよ。お二人からお話を伺うことも出来ませんし。

※18：トンボワイヤー配線
(平成25年度報告書76ページ「2.2 操演・特殊効果 白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏 図11：「トンボ」ピアノ線に直にミニチュアを取り付ける」に図解。)

高木：実際、僕らはそうやっていたからね。特に人に話すこともなかったけれど、模型電飾がなんで操演に関わるんだ、って後からの人たちは思うよね。

三池：そうなんです。この『太平洋の翼』では湖に戦艦のミニチュアを持って行って、撮影はヘリコプターで空撮していますね。今ではちょっと考えられないぐらいの規模です。

高木：でも、この撮影では、水が透き通りすぎでちょっと使えない部分があったんですよね。上から見ると、船底の中まで見えるような感じで、ミニチュアの大きさがわかってしまう。その点はちょっと、うまくいかなかったね。

それでね、ロケ中の余談ですけど。これ持って行った時に、上ものを外して、みんな甲板に乗かって、山中湖で試運転していたんだ。撮影前に、面白いねって言いながら、航行していたらね、ちょっと危ないことがあったの。全部で5~6人、いや7、8人かな、甲板の上に乗っていたんだもん。

三池：ずいぶんバランス悪いですね、上が重いから。

高木：その時も鈴木さんが運転していたんだ。で、僕は上に乗っていた。そしたら重心がオーバートップになっちゃうわけよ。まさに、クーッと行って、復元するスピードがやけに遅いの。ということは、重心が上になっているから戻りが遅いんだね。バランス崩してそのまま行っちゃえば、あとはこう転覆するんだけど。無事で良かったなって。今思うと、一步間違えば山中湖でそのまま沈んでいたかも知れない。

三池：甲板の人はそのまま泳いで逃げられるけど、中に入っている人は船もろとも沈没ですよ。

高木：それで泡食ってね、じゃあ、ゆっくり戻って、途中で折り返してね。これはかなり危ないって分かったんですよ。僕らも乗っていて、「これはちょっと危ないかな」と途中から気づいたんだけど、鈴木さんは運転する人だから、もっと感じているんだね。そういう経験、実際動かしてみてもわかることいっぱいありますよね。

三池：ここからは、ミニチュアの内蔵ギミックの具体例を伺っていきたいと思います。特美の技術力もピークに達している時代、1967年の『キングコングの逆襲』を取り上げます。この時期は井上泰幸さんが特撮のデザイナーです。鈴木昶さんはすでに退社されて、メカニック関係は高木さんがヘッドで担当されています。まずは、悪い科学者側の乗り物でジェットヘリというのが出ますね。

高木：これはね、豊島睦さんが設計して外注です。特美の中では作っていません。ミカサ工研(福本真三)という会社に外注したんです。

三池：高木さんのお仕事とばかり思っていたんですが、これは外注ですか。これ、びっくりするのは、ヘリコプターなんです。前後2枚ずつローターがあって、全部で4枚が同時に回転しています。それで操演がピアノ線で吊って飛ばすわけですが、やっぱりその回転軸の2点吊りですよ。飛行機の場合は翼から3本の線で吊ります(※19)が、ヘリの場合は回転するローターに当たらない軸中心を吊り点にするしかなかったですよね(図2参照)。

高木：ヘリの場合はね、ローターは回っていても、中心軸は全然回らないんですよ。リングがあって、ローターは中心軸の外側で回転するようにギアを組んでやっているわけ。

三池：前後2か所それぞれ2枚のローターがあって、逆回転しますよね。

高木：反トルクだから、逆じゃないと意味がないです。

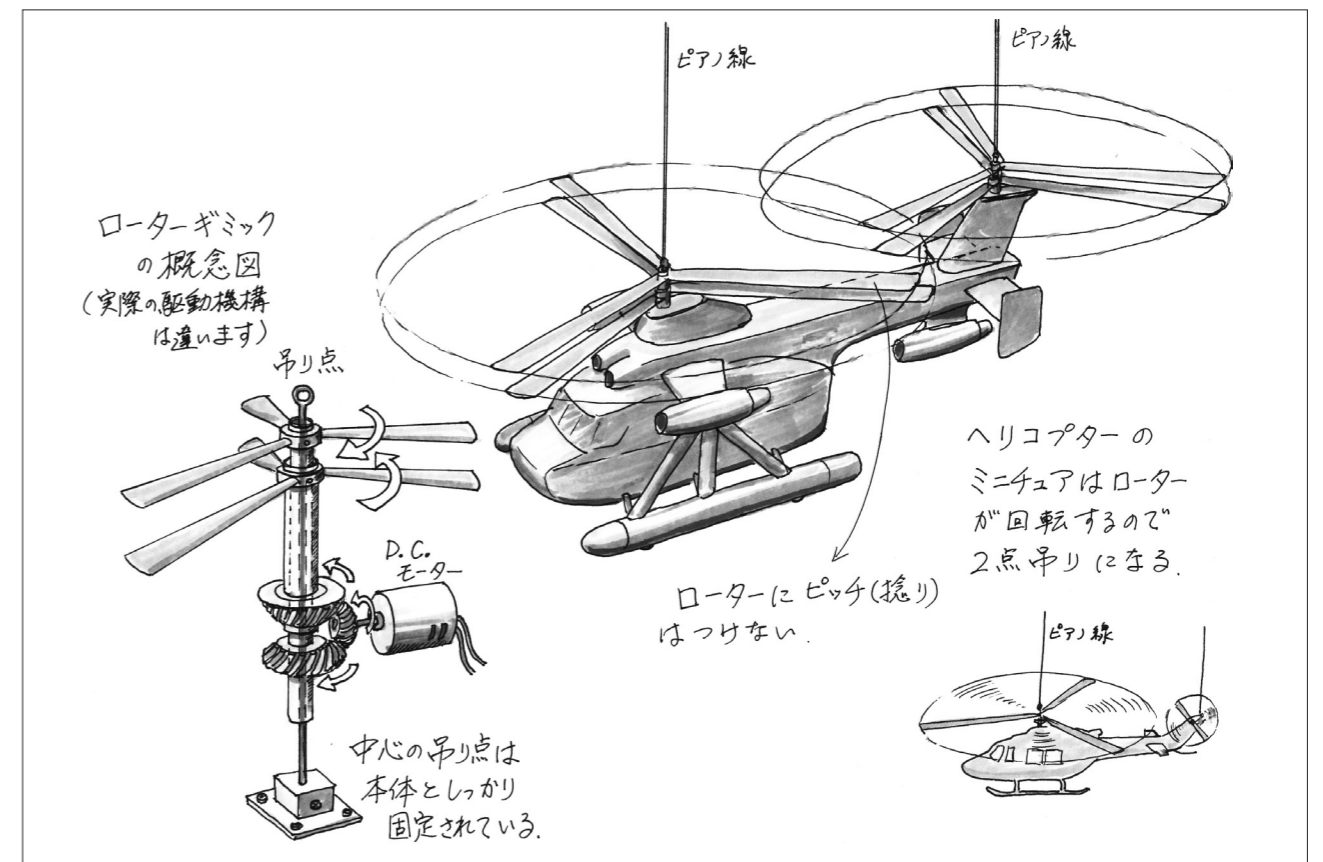


図2: キングコングの逆襲・ジェットヘリ

三池：吊り点の動かないシャフトの周りを、二重構造で回していくんですよ。

高木：そう、二重構造です。で、ギアを変えているわけ。で、反転にしましやいけな。

三池：高木さんは中の設計は関わっていらっやらないのかもしれないですけど、前後のローターの回転を連動させているんですかね、これ。ベルトなのかチェーンなのか分からないけれど。

高木：おそらく連動しているでしょうが、回転数が違うから、別のモーターから直接かも分からない。その辺はちょっと、僕は中見てないから、この場合は分からないけど。

三池：そうですか。この容積でモーター仕込めますかね。この模型は結構大きいんですか。

高木：それは、大丈夫だと思いますね。

三池：この時代にモーターを動かすためのバッテリーって、内蔵ですか、それとも外線ですか。

高木：内蔵でやっています。

三池：内蔵ですか。じゃあラジコン操作なんですか。

※19:「飛行機の場合は翼から3本の線で吊ります。」
(平成25年度報告書107ページ「2.2 操演・特殊効果 白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏 図6:3点吊りの基本」に図解。)

高木：ラジコンじゃないけど、模型自体にスイッチがあるんです。スイッチをぱっと入れたら逃げちゃえばいい。

三池：電源とモーターは内蔵されていて、本番前にスイッチを入れて人がすたすた逃げるといことですか。

高木：そう。吊ったヘリがなるべく動かないようにスイッチ入れて、ガーッとまわり出したら揺れを止めてやって、さっとカメラフレームから逃げるわけ。

三池：5機編隊のシーンがあるんですが、スイッチ担当はかなり大変ですね。結局、前と後ろの2点、ローターが回る真ん中しか吊り点がないから、ヘリコプターって3点吊りができないんですよ。その2点でモーターが回転する物体を安定させるって、すごいことなんだけど、プレもなく本当にきれいにいっているんですよ。

高木：僕も、ヘリコプターのローターのバランス調整はいっぱいやったけれど、バランスが悪ければ、絶対吊ってもうまくいかない。

三池：だから、作品によっては、うまくいっていない模型もあるわけですよ。いろんな映画見ているとね。この作品はやけにヘリがプルプルしているなあとか、あるんです(笑)。でもこれは、実にうまくいっていて。

高木：ローターにはピッチは付けていないんですよ。本物は飛ばすためにねじれているじゃないですか。映画の場合は操演で吊るものは大体、プロペラはほとんど真っ平なんです。零戦なんかもそうです。

松野本：ああ、それやると余計揺れちゃう。

三池：サイズ違いなんですけど、2種類あるんですよ。寄り用と引き用の大小の模型で、これだけの数のローターを回すやつが、5機ずつあるんですよ、驚きです。

高木：だから作るのも、現場も、結構大変だったと思います。

三池：ヘリのギミックとして、腹下からキングコングを眠らせるための麻酔弾を落とすシーンがあるんですよ。ローターの回転が見えない構図なので、吊りじゃなくて本体だけ固定して撮影していると思うんですけど。よく戦記物とかでも、爆雷を落とすじゃないですか。そういった腹部が開く仕掛けもやっぱり模型電飾の担当ですか。

高木：これは、僕は記憶にないけど、他の映画ではよく爆弾落とすのはやりましたよ。操演がやったり、僕らもやったりね。ピンを抜くような方法です。

三池：ピンを抜くっていうのは、あらかじめ線が付いていて、それがある距離になれば引っ張られて抜けるっということですか。それで吊っているものって、揺れないんですか。

高木：揺れないぐらい、軽い感じで抜けるんですよ。結構スピードあるから。その抜くピンって、ほんのちょっと尖って刺さっているだけだから。

三池：また別の仕掛けで、キングコングを吊って運ぶための手錠みたいなやつを、ヘリの中から降下させるんです。これはヘリの上を見切ってなくて、ローターが回転しているフルショットなんですけど、これは内部の仕掛けですかね。

高木：これは中のモーターで巻き取りをやっていたと思うね。僕が撮影に付かなかったのは、おそらく作ったミカサ工研の人が付いていたの。

三池：この場合のモーターのオンオフって、本番中に手でスイッチ入れられないじゃないですか。そうすると、ラジコンで遠隔操作なのかなってちょっと思ったんですけど。

高木：いや、これは下からエナメル線を出して電気を送ったんじゃないかな。エナメル線でも、結構やっていましたよ。

三池：ローターに絡まないように下からエナメル線を出して外線で操作したんですね。

高木：『怪獣大戦争』(1965)のX星人の円盤とかも、電飾の電源はエナメル線を使っていますね。見えないぐらい細いエナメル線を使うんだけど、細いやつだと電気を送るのに抵抗がかかってね。それで電気を入れすぎて、ピューッと火が出て燃えたり。

三池：そうやって電気をエナメル線で流して、モーターを回すと。ああ、なるほど。

高木：僕は付いてなかったから、この記憶はないけどね。だから外注で作った人が来てやったと思う。

三池：てっきり、高木さんのお仕事だと思っていましたので。

高木：これは豊島さんが、全部外注したからね。

三池：でも本当に、この時代の模型の仕込みとしては究極だと思います。今見てもすごい技術です。次は、同じ『キングコングの逆襲』のホバークラフト。これは高木さんの担当で間違いないですよ。

高木：これはよく覚えていますよ。特美の建物の中で、ちょっと広いところがあるんですよ。そこで、初めてテストしたの。下にすごい勢いで噴かないといけないから、模型の029というエンジンを使ってみたんです。

三池：自力で浮くようにしたんですね。

高木：こう置いてね、とにかく「浮くか、浮かんか…浮かせたい」と思ってやったら、エンジンかけたらちょっと浮くんですよ。そうしたら、方向性がなく、どっちでも動くの。何にも抵抗なくヒューッとね、浮いちゃうんですよ。本当に前後ろ全然関係ないの。

三池：ゲーム機のアホッケーみたいに、摩擦がないから押せばヒューッて行っちゃうってことですね。

高木：それで問題なのは、反トルクでね、放っておいたらエンジンの回転と反対方向に動くの。それを打ち消すようにしないとイケない。だけど、スーッとやったら、どこまでも行きそうな感じがしましたね。撮影のときは線で吊っているけれど、すごい風だから水面のところ、ちゃんと下に風の影響があるでしょう。

三池：そうですね、明らかに噴射の勢いがわかります。ただ、それを操演で動かすときは、逆に浮いちゃうとコントロールが効かないのかな、と思ったんですけど、それはどうバランス取っているんですか。

高木：それは、重くしとけばいいわけだから。

三池：地面に着く重さにしておいて、吊って浮かせるバランスに調整するんですね。このホバークラフトの実寸大があって、俳優さんが乗り込むシーンが出てくるんですが、これに関してのデザイン的な作業というのは、本編が先にやったんですか。それとも特撮側なんですか。どちらが主導権をもって作業していたんでしょうか。

高木：それがどっちは、僕には分からないですね。あくまでもそれはデザイン室がやるので。特撮と本編と

のやりとりは、僕らのもう一つ上の段階なので知らないんです。

三 池：ただ、ミニチュアの内蔵ギミックって、どうしても物理的制約が大きいんですよね。こういったギミック優先の乗り物が出る場合、やっぱり特撮側でデザインして、それに合わせて1分の1を作ったのかなと思っただんですけど、どうですかね。

高 木：その辺はちょっと分からないですね。

三 池：そうですね。先ほども話に出ましたが、自走する61式戦車のミニチュアが『キングコングの逆襲』に登場します。自走式の戦車って、いつぐらいが始まりなんでしょうか、これが最初ですか。

高 木：エンジンを仕込んだのはこれが初めてです。エンジンのないやつでも、モーター付きの戦車っていうのはありましたよ、外線で電気を送って。

三 池：動かすための引っ張り線はないけれど、電源のコードあるいはエナメル線は、後ろに引っ張っていたんですね。映画の中で、増上寺の門の横にキングコングがいて、戦車2台がUターンするカットが一番印象的です。戦車2台が完全に旋回するんですよ。これだけの動きは、やっぱり操演じゃ無理ですね。

高 木：外からの引っ張りじゃ出来ないですね。

三 池：外線のモーター戦車でも無理ですよ。

高 木：ここでね、エピソードがあるわけよ。これ、ナベちゃん(渡辺忠昭)と僕とで運転してたの。それで、そんなに慣れていないわけ。操縦にしたって、何時間も練習やっている暇はないでしょ。だから、本番で泡食ったんですよ。それで戦車の動きも泡食った感じが良く出ているの(笑)。

三 池：そうそう、確かに戦車が慌てて逃げますね。あれは狙いじゃなかったんですね。でも、それがリアルですよ。その慌てている感じが(笑)。

高 木：旋回してこっち来るときに、外側に行き過ぎちゃってね、道路脇のガードレール、あいつの上に乗上げて、ブワーンと壊したのね。「うわあ、しまった」って。今は笑ってられるけど、その時はかなり慌てふためいてやった思い出がありますよ。それじゃ、これの中の説明をしましょうか。中を撮った写真があるからね。

三 池：是非お願いします。

高 木：これは撮影した後だから、大分汚くはなっているんですけどね。さっき話していた飯島さんという人は、このボディと車輪を外注で作った。それからキャタピラの鋳物で抜いたやつね。

三 池：当時の戦車やブルドーザーとかのミニチュアはだいたい金属製なんですよ。

高 木：それを作ってもらって。FRPの砲塔は安丸さんが作って、ここから上のボディは大道具さんが作って。それでナベちゃんが、このラジエーターとマフラーをやってくれたんですね。僕は、無線装置と、機構全部の設計をして、ギアも全部やった。

三 池：ラジエーターは何のためですか。

高 木：ラジエーターは、これは水冷式のエンジンを付けたから。

三 池：冷却用の水を流すラジエーター。

高 木：空冷じゃオーバーヒートしちゃうから、水冷にしたんですよ。なんか水冷のフィンないかなって話をしたら、ナベちゃんが良く考えてくれたんだ。これね、真鍮のパイプにね、ビニールシートの両端に使っている鳩目(外径23mm、内径12mm)、アルミ製のパーツをたくさん入れて、フィンのようにします。

松野本：なるほど、層を作って。

高 木：層を何十個って入れましたよ。そしてポンプで水を循環しているんです。こうやって冷却装置を入れなきゃ、オーバーヒートして、ちょっと使いものにならないね、撮影のときに。

三 池：じゃあ煙は、実際のエンジンの煙ですよ。

高 木：煙はエンジンをかけて、出たらそのままです。内部を説明しますと、動力は塩谷製作所の60水冷式で出力1馬力から(目黒にある森幸製作所の遊星ギア)1:25に減速して平歯車で左右2軸に分けて。神鋼電機のDC24Vのクラッチ・プレーキユニット2台からベベルギアを介して左駆動輪・右駆動輪を動かしました。右ユニットプレーキをかけ、左ユニットにクラッチONすると右のキャタピラが停止し、右急回転します。6ch(内2chはエンジン制御)を操作するわけ、だから結構大変なんだね。この時に初めて24V電源に単三のアルカリ電池を使用しました。

三 池：これの中の設計は高木さんが自分で全部作り出されたんですか。

高 木：全部自分でやりましたよ。

三 池：戦車のスケールって、これ10分の1ですか。

高 木：10分の1ぐらいかな。僕が担当したと言っても、みんなの力でこの1台が出来てるわけです。美術デザインの人とか、大道具さんとか、FRPの造形の人とか、塗装の人とか……それでやっと出来上がってますからね。ものを一つ作るのにも、多くの人が貢献しているんです。この電磁クラッチを見つけたのは、このころ、東宝で日刊工業新聞取ってくれていたんですよ、特撮で使えるだろうからって。僕のところに回ってきたので、ずっと読んでいて、それでそういうのを見つけて。

三 池：あと、高木さんは機械パーツのカatalogとか、よく目を通されていたでしょう。いろんな部品だったり、モーターだったり。

高 木：そりゃあ、道具のこと知ってなきゃできない仕事だからね。この作品で東京タワーが出てくるでしょう。あのときの電飾の配線も球数が多くて、それまでだったら線を付けるのがすごく面倒くさかったんです。そのときに瞬間接着剤、アロンアルファを初めて使ったの。

三 池：この時代にあっただんですか。

高 木：配線やる時に、チョツチョツと付けながらね。何かないかなって調べていたら、出ていたのね。結構いっぱい取り寄せてね。

●模型電飾について

三 池：その電飾の仕事なんですけど、こういう戦車の電飾だったり、飛行機の電飾は、当然その模型電飾っていう役割でやるのはわかります。一方、セットに関しての電飾って言ったら、広大なミニチュアセットで膨大な量じゃないですか、特に夜のセットって。それも美術や大道具担当ではなくて、模型電飾が担当する役割だったんですか？

高木：そうそう、夜のセットはね、大変なんだよね。配線が大変なんです。街灯とかは、先に電球は中に仕込んであるからね。でも本数がたくさんあってね。それも全部やりましたけど。

三池：それもやっぱり鈴木さんと高木さんの役割なんですか。

高木：うん、二人でやっている。

三池：そうなんですか。

高木：配線するセットのところに、街灯の横に、エナメル線じゃなくて銅線の裸線を2本少し間をあけて、平行に引き、そこに直接、1本1本チョッチョッチョッチョって付けていく。裸線だから面倒くさくなくていいからね(図3参照)。

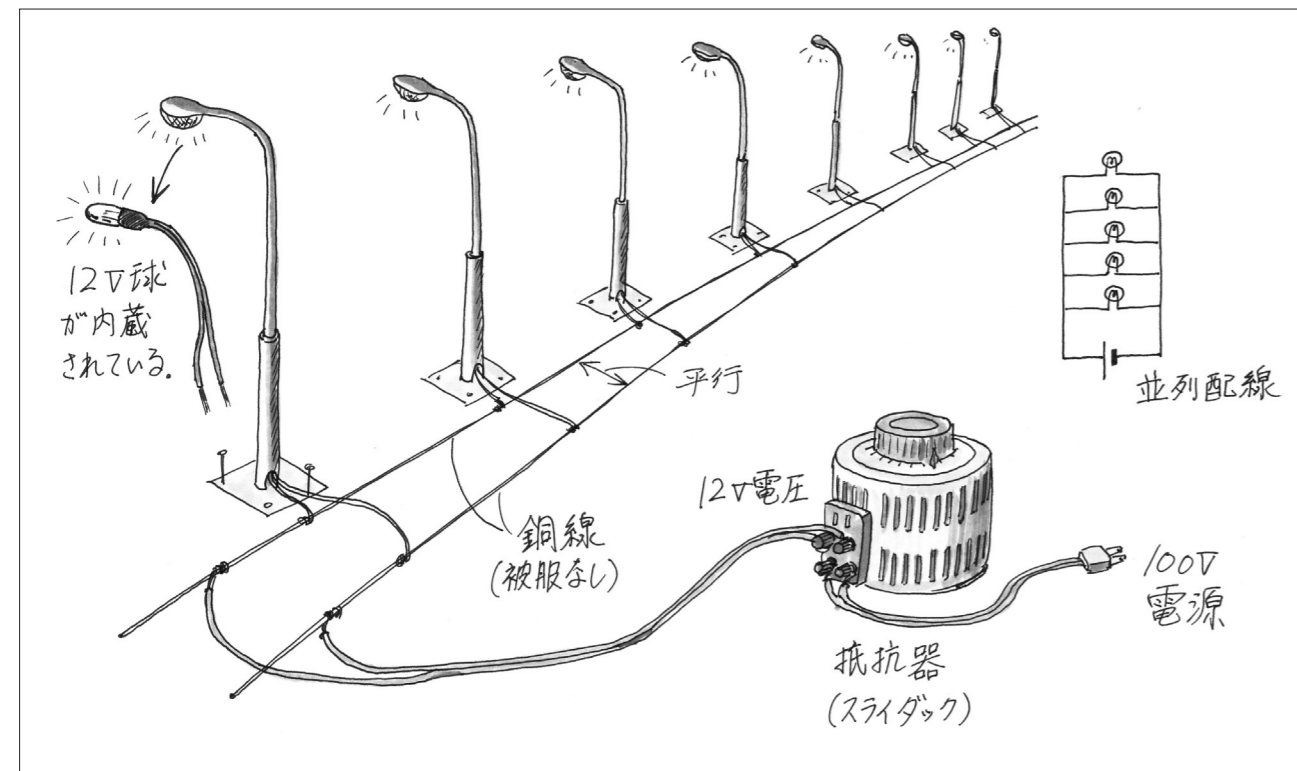


図3：街灯の電飾

三池：コードの被覆をむかなくていいから。

高木：裸線ですから、むかなくていい。それをガーンと這わせて、街灯なんか、ダダダッと付けていきますよ。

三池：その後の安全対策はどうするんですか。絶縁はしないんですか。むき出しのまま？

高木：何もしない。

松野本：感電しちゃう。

高木：最終的には上から色を塗っているの、それで大丈夫なんです。

三池：ああ、銅線がばれないように色をかけるんですね。塗装で絶縁の状態になると。

高木：銅線が見えないぐらいの感じで。街灯なんか全部……大変でしたよ。

三池：役割として、やっぱり電飾だからそういう作業は次々出てきますよね。

高木：ビルの細かいところは僕らも電気を入れたりしますが、ものすごく大きいところは、実際は照明の人がやってくれました。電飾がついた看板とか、細かい部屋内の仕込みとかは僕らは前もって準備するんだけど、照明の人は撮影当日にスッと来て、初めてやるからね。それから、ロングショットで引いた飾りのときに、後ろの街にダーッと光点が広がっているでしょう。切り出しを使った背景ですけど、そこに配線したり。広いセットであちこちに止めているからコードの長さも大変なものです。

三池：そこまでの作業を数人でこなせたのかな、と思っていたんですけど、やっていらしたんですね。

高木：やっていたんですよ。もっと大変だったのは、星空。星空はね、水平線に米球をつけるんだけど、高いですよ、10mぐらい。上と下に銅線を通して。そこから、12Vの球の8個直列をいっぱい作っておいて上と下で結線するんです。

三池：そのまま100V電源に連結できる。

高木：米球8個直列を作るとき、あらかじめ計算して、高さ10mに合わせてやるんです。10cm×15cmの長方形のボール紙に、全長12mの細いエナメル線を9ブロックに分けて巻き付けて、米球8個をランダムにハンダ付けして1枚完成。それを80枚作ります。背景部の人が仕上げた星空の水平線に、1人乗りのスケーリングタワー(モーターで上下する。動きは人力移動。)で完成したボール紙配線を、10m上から片側を結線して下に垂らして親線に結線する。50V位に通電しながら、ランダムとジグザグに8個の米球をマックスガンで水平線に固定しながら配線すると、合計640個の星空完成です。この作業を鈴木さんと2人で、あとはアルバイトを使って(図4参照)。

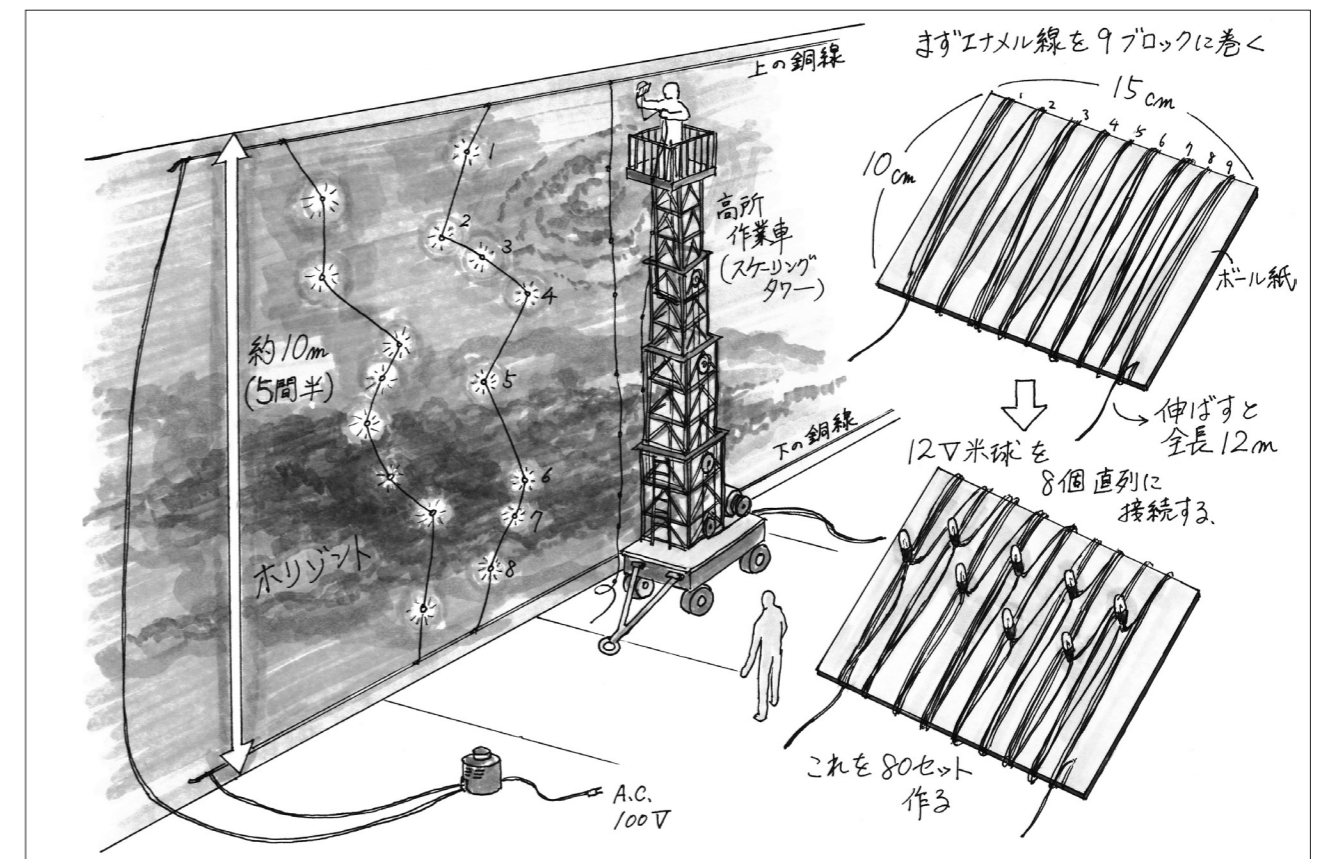


図4：星空の電飾

三 池：うわあ、やはり2人なんですね。

高 木：それを500個とか700個とかね、やるんですよ。今はないけど11ステージのね、あそこのホリズントでね。それをやれば僕が必ずセットにつくんですよ、ほかに出番がなくても。星空があるから、配線が切れたりすると大変なことになるからね。

松野本：そういうのは、一回作って、また流用したりとかされるんですか。

高 木：撮影が終わったら米球だけ外して、細いエナメル線(直径0.15mm)はぐちゃぐちゃになるから捨てます。

松野本：はいはい。

高 木：それぐらいの細い線でやっていたの。

松野本：じゃあ、一回の撮影に耐えるか耐えないかぐらいの感じで。

高 木：星空は撮影の状態によりスライドトランスで60V～115Vくらいで明るさを調整します。

三 池：それから、セットのお話を伺いたいんですが、『キングコングの逆襲』の後半は東京タワーが主な舞台となります。東京タワーをあれだけ描写しなきゃいけないっていうんで、相当いろんな種類を作っているようですが、これ、やっぱり金属製ですよ。

高 木：これは本当に鉄骨で作ったの。そのころはもう飯島さんは東宝にいないけど。

三 池：そうなんですか。コングとメカコングがどんどん登っていくから、途中のセットがありますよね。だから一つの東京タワーの設定で、下の方、中間、上部と何セットもやっぱり作っていくんですよ。

高 木：溶接で全部。夜遅くやってたんだよ。形が出来てから、塗装が入り、電飾の作業は最後ですからね。

三 池：あと引き画用のスケール違いもありますよね。

高 木：スケール違いもありましたね。どれも電気がついているでしょう。これ全部、僕が配線したの、大変だよ。数があるからね、結構面倒くさいんだ。

三 池：大変ですよ。大きいタワーとちっちゃいタワーと、それぞれ同じように見える電飾にしなきゃいけないわけでしょう。しかも飯島さんも鈴木さんもいないですもんね。

高 木：残念ながらないですよ。だから、東京タワーも、作った時ちょっと問題あったんですよ、井上さんがとても困っていたけど。

三 池：僕も聞きました。あの末広がりの図面をそのまま展開図に取り違えた話ですね。4本足の末広がりがかちょっと寸足らずになったんですね。

高 木：展開図がなきゃ本当はできないんだけど、図面どおりやったから。展開図は図面の全高より角度がつく分長くならないといけない。それが、計算がちょっとできなかったのね。それは後から気が付いたときは、ちょっと手遅れで。

三 池：飯島さんがいらしたら、そんな間違いは起きなかったでしょうね。それでもやっぱり、この大きさと、このディテールは、すごいことですね。怪獣が登れるミニチュアですからね。

高 木：メカコングの小さいやつは、東陽モデルの高木敏喜さんが作ったんです。

松野本：引いた画で可動していますよね。

高 木：あれは操演で外から動かしている。中に機械は入ってない。

松野本：ああ、なるほど。

三 池：その怪獣の仕込みなんですけど、この映画ではキングコングが主役で、メカコングっていう、敵の悪い科学者が作ったキングコングの偽物が出ます。あとゴロザウルスという恐竜が出るのと、ちょっとだけウミヘビみたいな怪獣が登場します。ホバークラフトや自走戦車を設計し、セットの電飾も担当する中で、高木さんが怪獣に施したギミックはあるんですか。

高 木：メカコングの目玉が光るのは、映写機用の電球を入れました。

三 池：そんな強い球なんですか。

高 木：見ればそのものだよ。そのものをね、直接入れたんです。ものすごく光らなきゃいけないから。

三 池：でも、熱はすごいですよね。

高 木：熱はもちろん、すごいけど。これ以上強い光源は、この他にないから映写機の球を使ったんですよ。直接見せろって。それを2つ付けたんですけどね、見えてもおかしくない感じの格好には、なっているんですよ。

三 池：もう球自体見えていいから、と。じゃあやっぱり、怪獣の電飾も高木さんが、こういうメカ怪獣とかは関わっていたんですね。

高 木：外注じゃない限りね。メカコングの着ぐるみは特美の造形部で作ったからね。

三 池：あと、ゴロザウルスの口の開閉とかはどうですか。

高 木：このとき初めて減速比1：300の遊星ギアを使い、それまでのゴジラ口の開閉には1：150を使っていました。

三 池：このデザインに合わせて中の機構を変えたということですね。モーター仕掛けで改変して。

高 木：怪獣の種類により1：100～1：300を色々使い分けていました。それはラジコンにね、今度はなりましたけど。

三 池：キングコングの口とか目はいかがですか。

高 木：やりましたよ。それで、どの部分か、あんまり僕も記憶ないんだけど、横に薄っぺらいギアを組んで、動かした覚えがあるんですよ。

三 池：恐竜型の怪獣は、人間の頭の上に怪獣の頭があるけど、キングコングは実際にかぶりものになっているところに仕掛けを入れなきゃいけない、ということですね。

高 木：苦労はしたんだけど、薄っぺらいギアを使ったんですよ。既製のギアを組んだやつを、ちょっと僕が応用したんだけど。

三 池：いろんな怪獣を手がけられましたからね。今、どれが、っていうのは断定できないでしょうけど。ただ、そういう役割を、模型電飾っていうセクションの中で高木さんがなされたということですね。あと、キングコングのプロポーショナル自体が、これは人が入っているにしてはすごいと思うんですよ。手は、継ぎ手ってやっているんですか、これ、伸ばしてます？

高 木：これ広瀬(正一)さんが入っていたよね。

三 池：このときは、中島(春雄)(※20)さんじゃないですか。『キングコング対ゴジラ』のときは広瀬さんで。

高 木：あ、そうだね。単独で走ったりする時はね、こう、棒みたいの持ってね、伸ばしてるんだよね。

三 池：やっぱりロングショットのときは、ちょっと手を伸ばしてやっているんですね。

高 木：それで怪獣と闘う時は、短くなっているでしょ。見たら分かるでしょう。

三 池：いや、見ていて意外と気にならないですよ。あとはメカニコングはメカという設定ですけど、素材はラテックスなんですかね。東京タワーを上っていくっていう芝居がね、この金属甲冑では多分無理だろうなと思って。

高 木：ラテックスです。金属に見せているけど、FRPでもないです。

三 池：ですよ。だけど意外と気になるようなシワにならない。

高 木：これ、入っているのは関田(裕)さんだよ。

三 池：そうです。それで、タワーに登る芝居がこんなメカのデザインでできるのがすごいなって、昨日観てあらためて感心したんです。

高 木：動けるように、柔らかいんだよ。

三 池：怪獣の方もいろいろ仕込みをなさって。あと、それまでの映画の使い回しかもしれないですけど、東京タワーにサーチライトを当てる自衛隊車両のミニチュアが出ます。人は合成しているんですけど、当然こういう電飾も担当されますよね。

高 木：ライトで電飾はやりませうけれど、形態は全部誰か作ってくれているから。球入れるだけだから、そんなに大した負担じゃないの。

三 池：そうですか。あとは、南極基地で悪いやつが採掘しているシーンで、ベルトコンベアーで岩を出したり、掘ったやつを外に出すみたいな、工業機械が出てくるんですけど、こういうのもギミック的な仕組みは高木さんがなされたんですか。

高 木：いや、南極基地のやつは、全部『妖星ゴラス』で外注したものがそのままありましたよ。それを作った時は、僕もアルバイトでちょこっとしか手伝ってないから詳しくないんだけど。

三 池：使いまわしですかね、『妖星ゴラス』の。

高 木：『妖星ゴラス』でいっぱいできたでしょう。ブルドーザーとか、そういうのが全部残ってましたから、問題なくそれを利用していたと思います。何か新しくってのは、ほとんど作ってないから。

三 池：その、あり物を使ったみたいなことですが、役割としては、やっぱりこれも操演じゃないですよ？ こう

いうメカのギミックっていうのは。

高 木：電気入れたりするやつは、操演はあんまりやらなかった。僕らがいた頃の話ですよ、その後は知らないから。

三 池：では次に1966年の『サンダ対ガイラ』ですが、いろんな取材でお話されているかもしれないですけど、怪獣攻撃兵器のメーサー車のお話を聞かせてください。強烈な光源を仕込んだミニチュア兵器ですけど、後々にはハロゲン球という使いやすい電球を使うようになりましたが、このときはヨウ素球ということですね。

高 木：これはね、照明部で使っていたんです。パラボラの真ん中に写っているでしょう。

三 池：細長く出っ張っている部分ですね。

高 木：照明部が使っていて、すごく明るいというのはよく知っていたから。

三 池：当時としては、この大きさの光源として一番明るいものでしょうね。

高 木：照明部は使っていたの。だから使いたいなと思って。ここに仕込むには、ものすごく明るいものじゃないといかん、と。それで、真ん中に付けて。そこに電気送るのは、ちょっと難しかったんですけど。

三 池：僕が思ったのが、熱の問題です。当時の電球は、明るいけど相当強い熱が出るわけじゃないですか。それはやっぱり金属部品で作ることによってクリアしているんですか。

高 木：これは全部金属だったから。ビューッと発光したらね、すごく放熱して。まわりの部品もすぐ近くだからね。

三 池：金属で作っても、塗装したら塗装膜が焼けるでしょう。

高 木：そこまではいかない。これ、そんなに長い時間つけないから。

三 池：光線を出すときだけ光る、ということですね。

高 木：短時間だからね、そんなに熱の心配はいらない。照明の人に聞いたら、ヨウ素のランプの特徴で、縦方向だと効率悪いんだよ。ヨウ素の特性として、できるだけ水平にしないと。

三 池：球の角度が一定してないと駄目だということですか。

高 木：すごく不安定になるんです。そんなふうには照明の人に聞いたので、じゃあ、どんなに砲塔を動かしても大体水平になるように設計しようって、豊島さんがこの撮影クレーンと同じような構造にしたんです(図5参照)。

三 池：じゃあ、それは球の選択から必要に迫られたギミックなんですか。

高 木：それは分からないけれど、「とにかく水平に動いてくれるように」と言ったら、豊島さんがこの機構を設計してくれた。

※20：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。

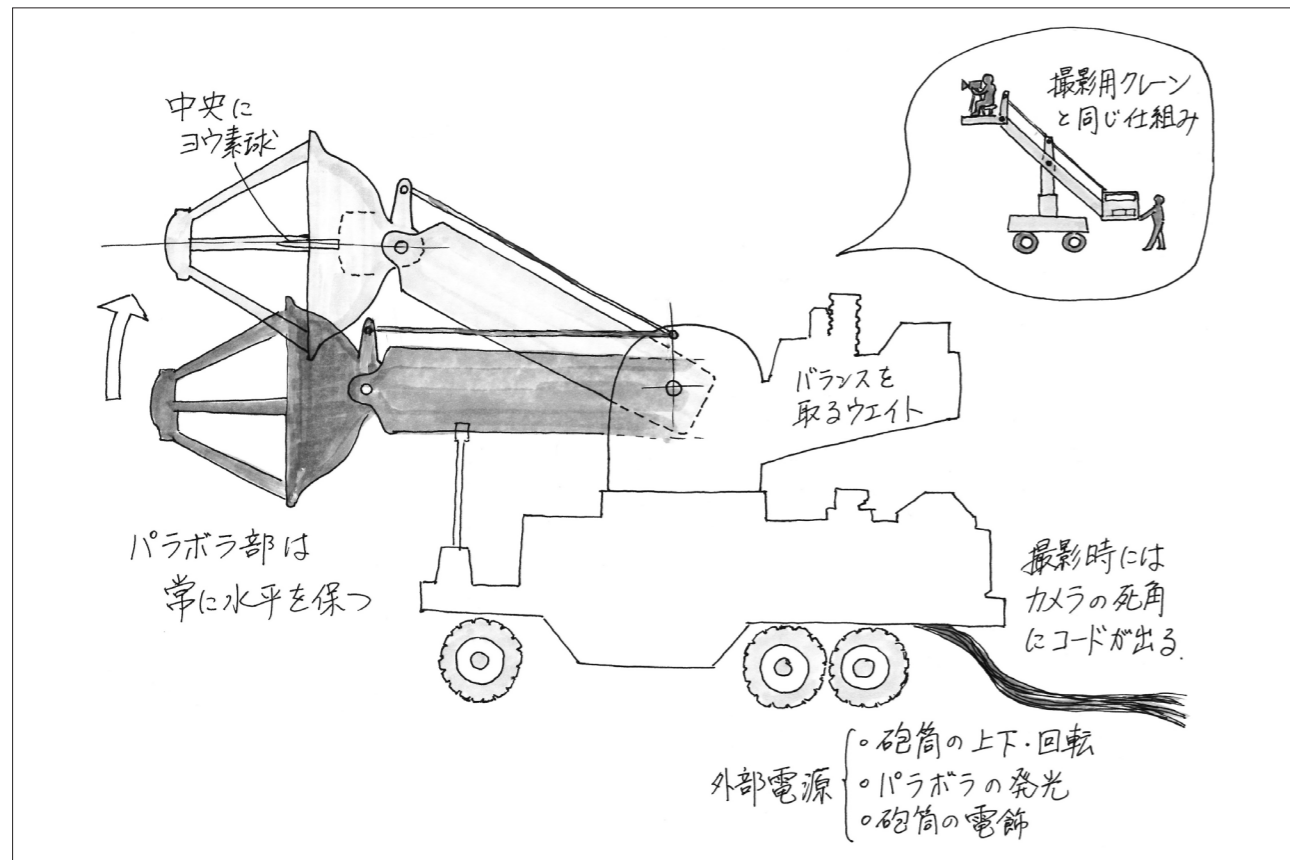


図5: サンダ対ガイラ・メーサー殺獣光線車砲塔上下機構図

三池：砲台の筒状の部分はリレーで順番に光らせているんですか。

高木：リレーじゃなくてね。真鍮の丸いのにテープを貼って、点々とブラシみたいにして、これを回転させているんです。テープがあるところは電気が通じないから、ローラーが回って流れ点滅になるんです。

三池：順番に点灯するような仕掛けを、中に入れてあるんですか。

高木：中じゃないです。電飾の電源は全部外からだから、電源を外から送ったの。

三池：そういう流れ点滅にするという指示は、円谷監督ですか、井上デザイナーですか、それとも豊島さんですか。

高木：いや、それは指示はないよね。

三池：それは高木さんが自分で？

高木：それはね、もう一つ前のデザイン、Aサイクル光線車って車両の時にすでにやっているんです。あのときの点滅機をそのまま使ったと思う。

三池：『怪獣大戦争』(1965) のですね。そうか、メーサー車自体、あれの延長線上のデザインなんですね。

高木：本体はこのとき全部新しく作ったわけじゃないの。だから点滅とか、そんなふうに流用してね。

三池：じゃあ、この作品で一からデザインしたというよりは、『怪獣大戦争』のあの車両ありきで発想したみたいな事でしょうか。

高木：デザイン打ち合わせに出てないから、詳しくは分からないけれどね。とにかく僕は「レーザー光線で怪獣をやっつけるんだから、あとから光線を合成するにしても、そのきっかけが欲しいな」と思ったの。だから、強烈なハレーションが起きるような光を仕込もうと思って。

松野本：狙いどおり、ハレーションが効いていますよね。

高木：とにかく、ハレーションが起きるようなライトじゃなきゃ絶対駄目だと思って、電球を裸で直接見せたの。だから配線も苦労したんだ。ヨウ素ランプの先で電気を受けるんですけど、先っぽにどうやって電気送るか？ って。線が見えちゃうでしょう。それで3方向から、バネのように細い線で挟み込んでいます。

三池：ああ、それで光らしたときに、パラボラの3方向にうっすら影が出るんだ。配線が見えてもおかしくないようにデザインしたんですね。

高木：これはね、僕が好きのようにやっただけで。太い線を球の先から出すわけにいかないから。だから、何かないかと思ってね、ヨウ素ランプの先端へ、直径1mmのピアノ線を3本、三日月型に反らして、ピラミッドのように1点にして。3か所から電気を送れば耐えるんじゃないかなと思って。

三池：映像を良く観察すると、この発光途中に3つ影が出るんですよ。先端のレンズを支えているのは4本なんですけど、何でだろうってずっと疑問だったんです。

高木：それは3個で押さえたから。4個じゃバランス悪いからね。それで球を支えて、電気を送っているの。

三池：影の謎がやっと解けました。あと、そのヨウ素球が光ると、同時に先っぽのレンズ部分もその光を受けて発光するじゃないですか。レンズ自体が発光しているみたいに。これは、豊島さんのアイデアなんですか。

高木：いや、何か光るのをって僕が探してね、自動車の部品を使ったわけだ。東宝前のヤマグチ自転車から買ってきて。

三池：ヘッドライトのカバーみたいなやつでしょう。

高木：そうそう、ちょっとやればね、光るんじゃないかって。

三池：本当に、この反射でうまい具合に光るんですよね。

高木：光がすごく強いから。

三池：いろいろ細部も、よく考えられているな、と思って。それで、光線発射の撮影のときには、後ろから太い配線が出ているということですよ。

高木：それは全然見えないの。車両自体の大きさがあるし、ボディの後ろの方から出しているから。こうやって有線で操作するミニチュアも結構あるんですよ。この仕事では、ハレーションを狙って設計して、それがうまく行ったのが一番うれしかったね。ここにもものすごいエネルギーの固まりがあるみたいだもんね。これが弱ければ、いくらあとで光線足しても強さが出ないから。

三池：そうですね、実に効いていたと思います。東宝伝統のパラボラ兵器でも、ここまでパワーを演出できたものはないです。

高木：東宝でいっぱいメカニックを担当した中でも、これは僕も成功したひとつだと思うね。

三 池：僕も小さいときですが、当時映画館で見ましたよ。素晴らしかったです。やっぱりその場で効果が出ているというすごさを感じます。今だと、合成バック撮影が主で、いいハレーションがなかなか出せないんですよ。

高 木：ああ、そうですか。

三 池：被写体はブルーバック、光は黒バックという具合に別撮りで後から合成しないとダメなんです。ミニチュアセットが背景ではないので、その場でビームを効かすっていうわけにはなかなか行かなくて。

高 木：これは、そのものずばりだからね。

三 池：その撮り切りのセットの素晴らしさだったり、ギミックの素晴らしさが、すごく生かされているな、と思います。これも大きさの違いって2種類か3種類ありますよね。

高 木：ありますね。並んで撮った写真が以前あったんですけどね。ただし、小さいのは走るだけで発光はやらないですよ。

三 池：メーサー車も走行中にカーブするんですけど、自走のギミックは入っているんでしょうか。

高 木：これはね、ラジコンじゃないです。

三 池：じゃあ、そのカットは引っ張りですか。

高 木：引っ張りでやっていましたよ。ラジコンじゃないです。操演の人が引っ張りでやってくれました。ラジコンでバーツと自在に動くのは、さっき話した61式戦車以前にはなかったから。撮影の時、橋の欄干に線が引っかかって、なかなかうまくいかなくてね。それはOKが出るまで何回も何回もやるんです。

三 池：前に引っ張って前進させながら、横からも別の線で引っ張って軌道を変えるみたいな方法でやってたわけですね。それから、羽田空港にガイラが出現するというシーンがありますが、こういうセットがあったとき、例えばアンテナが回転していたりすれば、それは高木さんの役割ということですよ。建物の内部にモーターを仕込むとしたら。

高 木：やっていますよ、レーダーも。

三 池：この羽田のセットが、本当に広大な飛行場が素晴らしいんですけど、これセットプールですかね、それとも大プールですかね。

高 木：これはね、セットプール。大プールは広い地上の飾りがあるセットはあんまり使わないんです。よほどじゃないと。海岸や島の設定は外でやりますけど。

三 池：暗雲立ち込めて太陽が見えない設定だから、外じゃないだろうなと思ったんですけど。最初、ガイラ出現のときは水面が見えていなくて、書き割りで海を表現したのかなと思ったら、帰っていくときガイラが海に飛び込んで、やっぱりプールなんですよ。広い滑走路の奥がさらに海なんですよ。しかも、すごい遠近を付けていて、これ8か9スタでもこんな奥行き表現できるかなって思ったんですけど、やっぱりセット撮影なんですよ。この表現力がすごいですよ。

高 木：これは現場に付いてないんだよね。セット付きでないときは、もう一生懸命どっかで次の仕事をしていることもありますからね。

三 池：この時代は、合成技術も相当上がっているし、ミニチュアも世界最高レベルですからね。60年代半ばは東宝の特撮陣の力がピークに達した時期だと思うんです。

高 木：僕らがいたときは、人数がたくさんいたもん。それでパートも、ちゃんと分業してね。

三 池：それから冒頭で漁船がガイラに襲われたときの回想なんですけど、奥からガイラが向って来て手前人が泳いで逃げているカットがあります。人形じゃなくて本当の人間なんですよ。実際に泳いでいる人と特撮側とのマッチングがすごいんですよ。

高 木：そういう合成を僕が撮影にいなかったときでもね、ラッシュで最後に見たら「ああ、うまくいっているな」って思ったりしますよ。

三 池：今のシーンは、実物の人間の合成なんですけど、よく手漕ぎの船をギミックで動かしたりしていますよね。戦争映画とかでも、手漕ぎボートをミニチュアで撮影していますが、あのギミックは模型電飾で仕込んでいるんですか。

高 木：『日本海大海戦』(1969)の常陸丸のシーン、あそこで船を漕いでいるでしょう、あれは僕がメカを作って、船体は大道具の伊藤さんが作ったんですよ。人形は造形部で。

三 池：じゃあやっぱり、これも模型電飾が担当していた仕事のひとつですね。

高 木：作ったのをよく覚えているもん。常陸丸の撮影はセットプールだったから、櫓をこいでいるのね。

●デザインとギミック

三 池：次は模型電飾と美術デザイナーとの連携に関してお尋ねします。東宝特撮では渡辺明さん、井上泰幸さん、入江義夫(※21)さん、豊島睦さん、という皆さんが図面を引いて、鈴木さんや高木さんとギミックのやりとりをしていたと思います。最初の『ゴジラ』から1965年の『怪獣大戦争』まで特美のトップにいらした渡辺さんの役職なんですけど、高木さんが入ったときには、もう現場というよりは管理職みたいな立場だったんでしょうか。

高 木：僕がいた部屋から入った右側が、デザイン室なんです。入って右の一番奥に、渡辺さんがいるんですよ。僕はあんまり知らなくてね、あの人は図面というより絵描く人だから。一番上の立場で、絵を描いているってなあって、そのぐらいの印象しかなくて。直接的に指示を受けた事はないですね。

三 池：あんまりじゃあ直接お話はされてない。

高 木：話はしているけど、仕事上の話は僕らにまで直にはこないという事です。そういうレベルじゃないから、一番上の人だからね。

三 池：あ、そんな感じですか。ただ、渡辺さんって、怪獣デザインは自分で結構絵描いていらして、ゴジラやモスラやキングギドラなどは大きく関わっていたそうなんですが。

※21：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)」に詳しく記載。)

高木：うん、絵を描いていたのは覚えている。

三池：利光貞三(※22)さんと怪獣デザインのやりとりは具体的にされてますでしょう。

高木：絵は描いていました。

三池：あと、初期の怪獣映画のポンポン砲っていう連射式車両とか、あれも一応、渡辺さんがデザインはされたいですね。

高木：そういうのは、僕らが入る前にいろいろ出来上がっているからね。その当時は、当然渡辺さんがやったでしょうね。

三池：ただその後、井上さんがどんどん力を付けて頼りになるようになってからは、もう現場のセット作りは井上さんにお任せになっちゃったんですかね。

高木：僕らの頃は、渡辺さんはも一切全部やらなかったですね。ほとんど、上の役職にいるだけの存在で。そういうことです。

三池：そういう力関係になったときに、例えば『海底軍艦』のギミックをどうしようみたいなお話ってというのは、誰からのオーダーで来るんですか。そのドリルの回転プラス先端が前後動くみたいな細かい指示は、円谷監督?渡辺さん? それとも井上さんから?

高木：監督とデザイナーの間で話はしているんじゃない? それで、直接、円谷さんが飯島さんに注文に行くのもあるし、行かないのもあるし、いろいろだろうね。その辺の詳細までは僕らには伝わらないから。

三池：あのデザイン自体は、小松崎茂さんという挿絵画家の巨匠ですけど。

高木：ああ、小松崎さんですね。だけど、実際作って動かすのは違うからね、何をどうするかというのは。

三池：じゃあ、どこを動かしたいというのは、やっぱり円谷監督のイメージなんですかね。

高木：だと思うけど、その辺、はっきりとは分かんない。

三池：平面のデザインから具体的な立体造形作業をする過程で、どれぐらい演出的な指示があったのか、あるいは美術側で自主的にいろんなイメージを膨らませたり、ギミックの付加要素を付けたのかというのが、知りたいところなんですけど。

高木：僕の場合は、顔を突き合わせてギミックの話し合いをしたのは、豊島さんだけ。あと、ほかの美術部からの注文はそんなになかったです。

三池：入江さんとの関係はどうですか。乗り物関係のミニチュア製作を入江さんが仕切っていたと聞きますが、例えば飛行機のプロペラの仕込みだったり、腹下から爆弾を落とすとかってというのは、入江さんとの打ち合わせですか。

高木：それは、打ち合わせしないで全部やっていたみたいだな。あんまり打ち合わせした記憶はないです。

三池：まあ戦争ものは当然やるべきことが決まっていますからね。特に打ち合わせの必要もないのかもしれないですね。SF作品とか架空のジャンルではどうでしょう。

松野本：ストーリーボードをまず作るじゃないですか。で、こういう絵が必要だというのは分かりますよね。

高木：台本読んだら当然、ドリルが回ったりとか書いてありますからね。そしたら言われるまでもなく、やらなきゃいけない。やるべき目標が見えたら、それに集中してやりますね。

三池：じゃあ、そんなに細かいギミック打ち合わせとかしないで、各自が自発的に必要なことをやっていたという感じですか。

高木：誰かとギミックの打ち合わせをしても、具体的にどういった機構をどんなサイズで入れるかの方が問題だよ。図面に合ったものを自分で考えて「あれをどうしよう」と頭を使いますよね。

三池：例えば「中の容積が物理的にモーターが入らないから、もうちょっとデザイン的に大きく出来ないか」みたいな、そういうやりとりはないんですか。

高木：そういうのは、僕の場合はやらなかった。

三池：じゃあ、美術が描いた線に忠実に、その中に収めるっていう努力をしたということですね。

高木：そうです、いかに図面どおりに設計するかが腕の見せ所です。美術のセットプランは、撮影で決まったスケール比にするから、ある部分をこちらだけの意向では変えられないからね。撮影するのにベストの大きさだって事も当然出てくるから。だから「こちらでは出来ないから、ちょっと変えよう」とか、よほどじゃない限り覆せない。怪獣だって、ちっちゃなやつで、モーターが入りづらくて大変なのを、やらなきゃいけないわけだから。何をやるにしても、当然、中の制約はありました。

三池：とにかく図面や模型に合わせる、それが大前提だから、高木さんから「こうしてくれ」というデザインする側への注文は、なかったということですね。

高木：うん。怪獣なんて図面あるわけじゃないし、出来た現物を見てからの作業だったね。しかもその現物も、一回一回いろいろ違うから同じ仕掛けが使えるとは限らない。

三池：確かにそうですね。一方で操演部とは、作っている途中で、「もうちょっと軽くできないか」とか、そういうやりとりはあったんですか。先ほどの、ヘリに内蔵バッテリーを入れることに関して、操演部としてはなるべく軽い方が、吊る線が細くなる、とかあるじゃないですか。そういう注文ってというのは、操演技師の中代文雄さんが模型の確認に来たりしましたか?

高木：それは「軽くできないか」と言われる前に、自分で軽くしなきゃいかんと思っているんだよね。吊るものってというのは絶対に、重くなれば線は太くなるし、見えやすくなってしまう。でも細くしすぎたら、切れて落っこちて壊れちゃう。その兼ね合いのなかで、許す範囲内で何でも軽くする努力はしました。

三池：じゃあ、打ち合わせや指示ではなく、自分から、極力当然そうあるべきだというベストの設計でやったということですね。

高木：飛行機一つをとっても、モーターの仕込みを、一生懸命鈴木さんと競争みたいにしてやっていましたよ。飛行機は大道具さんから、次々出来た順に何機も来るわけ。僕らは、プロペラとモーターと電池と

※22:利光貞三……としみつ・ていぞう。1909(明治42年)生まれ。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。(平成24年度報告書43ページ「2.2.2.1.3.7. 利光 貞三(としみつ ていぞう)造形」に詳しく記載。)

スイッチの担当だからね。それこそ背中をくり抜いて、モーターを全部付けて。そしてスピナーは、普通の模型用のスピナーじゃ駄目だから、旋盤に金属棒を取り付けて、一から削り出すんですよ。そうすれば芯が振れないから。僕らが担当してからは、振ったプロペラはないと思いますよ、スピナーが、ピーッと回転してバランス取るのは、結構大変でしたけどね。

三 池：なるほど。

高 木：『連合艦隊指令長官 山本五十六』(1968)のときの一式陸攻がね、上空をビューッと飛んで、米軍の攻撃を受けて墜落して行くでしょう。途中でエンジンが止まる場所、特別な仕掛けをしたんです。本物の飛行機が止まる時には、エンジンがコンコンコンとなるでしょう。そんなふうに見えるように、バネで仕掛けを入れたの。そうしたらミニチュアでも止まる時に、ポトンポトンという音が撮れてね。普通のモーターだったらシューッと緩やかに止まるだけでしょ。こうしたいと思って、それがうまくいったね。

三 池：従来のやり方だったらあんなショットは撮れていないんですね。プロペラを止めるための仕掛けが功を奏していると。

高 木：ノッキングを起こすような感じを出すために、中に一個コイルを入れて、バネでバツと止めが効くような仕掛けを作りました。それだって誰かから「やってくれ」とは言われてないですよ。このときはプロペラも止まって見えるからピッチを付けたの。本当はピッチを付けたら飛び方に影響するんで、操演の人は嫌がるんですけどね。

●技術の伝承

三 池：では、今後のミニチュアの技術伝承に関して伺いたいです。今やミニチュアで撮れる現場は減ってきて、現実的には、高木さんの技とかを生かせるような場はもうほとんどないんですけど。

高 木：ないでしょうね。

三 池：ただ時代が変わって、技術革新という点では、コンピューター入力でレーザーによって部品を切り出したりとか、3Dプリンターで削らずその場で形作れるみたいな、そういうモノづくりの技術は進歩していると思うんです。ところが、今ミニチュア業界自体はかなりの不況にあって。

高 木：最新の技術は、設備投資がかかるからね。

三 池：機械もどんどん安くなってるとですよ、普及して使う人が増える分。

高 木：ああ、3Dプリンターも、ものすごく安くなっているもんね。

三 池：今は、いろんな作り物業者も、本当にレーザー頼りですよ。手仕事では、組立はやってもパーツは作らないぐらい、みんなレーザーに頼り切っているんですけど。高木さんの時代の技術を残すという意味でいくと、やっぱり手仕事で一から作る姿勢が基本ですよ。

高 木：僕らのときは、そういう便利なものがない時代だったから、旋盤とか、そういう機械類を一応全部こなし、初めていろんなものができるということですね。最先端のいろんな技術を吸収するためには、やはり日刊工業新聞みたいな、そういうところからいろんな知識を集めて「何か新しいのいないか、何か新しいのいないか」って、その連続でしたね。

三 池：情報交換をする仲間みたいな方は、所内だったり外部の会社で当時いらっしゃいましたか。

高 木：いないですね。自分ひとりで考えるよりほか、ないからね。

松野本：工業新聞読まれて刺激を受けたことは多かったですか。

高 木：作業前の段階で知識をいっぱい持っていたら、何かに利用できるアイデアが出るということですよ。フロンガスなんかは、そういう予備知識がなくて、たまたま東宝の前の自転車屋さんに行ったら、空気入れるのにフロンを使っていたの。それで見せてもらったら、ボンベに液体が入っているんです。ちょっと出してみたら、白い煙の噴射みたいな感じで、いい感じなんだよね。「あ、これロケットか何かの噴射に使えないか」と思って、僕が東宝に持って行って、『緯度0大作戦』(1969)のときにね、初めてフロンを使ったんです。

三 池：ああ、そうですか。

高 木：いろいろとフロンを使ったんですよ。本編で5人の隊員が後ろに背負っている噴射装置、あれも中の仕掛けは僕がやったんですよ。あと特撮でも、小さいのが岩のところにバツと行くでしょう。

三 池：はい、人形の飛びですね。

高 木：あれも小金井製作所の小さい電磁バルブをフロンに使っていて。『日本海大海戦』の遠景用の水柱(※23)にもよく使っていました。

三 池：じゃあ、最初にフロンガスを映画業界に持ち込んだのは、高木さんなんですね。

高 木：僕がタンクで量があるのを買いたって言ったら、青木(利郎)さんから「機関場に冷凍機用のがあるよ」って言われて。それがフロン12なんですよ。当時1本6000円くらい。フロンは渡辺さんが全部用意していました。

三 池：昔は冷蔵庫の触媒だったやつですね。

高 木：そう、凍庫の触媒に使っていたやつ。それは青木さんが僕に教えてくれて。大量に使うからね。それを小さい缶に移して、小道具やミニチュアに仕込んで噴射に使っていました。今考えると怒られちゃうかもね。

三 池：フロン12はオゾン層破壊の原因物質として、今は使えないですけど、当時は普通に日本中の冷蔵庫に注入していた溶媒ですから。

高 木：『ゴジラ対ヘドラ』のヘドラとかね、ずいぶんフーツと吹いているから。

三 池：僕らの時代でも、特撮現場では日常的に使っていました。

高 木：怪獣が吹いたり、飛行メカの後に仕込んでバツと吹いたりね。白い噴射って言えば、当時はだいたいフロンなんです。簡単に言うと、リング状の金属パーツに0.数ミリのちっちゃい穴がずーっと入っていて、そこにフロンを通すんです。真ん中がハロゲンランプなんで、それを取り囲むようにして。『宇宙からのメッセージ』(1978)のガバナス戦艦とか、『惑星大戦争』(1977)の轟天号とか、いろんな飛行メカの噴射口に頻繁に使っていました。

※23：『日本海大海戦』の遠景用の水柱
(平成25年度報告書91ページ「2.2 操演・特殊効果 白熊栄次氏・小川誠氏・関山和昭氏」に詳しく記載。)

三 池：70年代後半は、一斉に各社みんなこれになりましたよね。噴射の表現はね。

高 木：みんなやっていた。フロンがその自転車屋さんに来て、それをきっかけにみんなが使い出したんです。

三 池：『緯度0大作戦』がその最初なんですね。

高 木：同じ年の『日本海大海戦』の水柱にもフロンを使っているんです。火薬じゃ強すぎて水が上がりすぎるから、ほかに何かないかって井上さんが以前から言っていたんですね。何かないかなと思ってね、水中で生ガスを出せば、ドーンと反応するんじゃないかって思って、テストをやったんです。それでバルブとかタンクとかいろいろなところへ外注して、全部組み立ててやったらうまく行ってね。だから『日本海大海戦』の撮影現場ではね、水中着弾の爆発音はないから。そういう風に火薬でないやり方をデザイナーから「考えて」って言われたから、やったわけだけどね。

三 池：フロンの導入は、やっぱり画期的ですよ、その時代に特撮の表現の幅が広がったと思います。

高 木：ロケットの噴射に使えるぞうだという思いはあったけど、水の中から出すなんていうのは一番初め考えてなかったからね。たまたま、その時こういう作品があって、必要に迫られてやってみたらうまくいったと。最初から計算したわけじゃないですよ。

三 池：高木さんのお仕事では、大仕掛けの崩壊するセットとか、屋台崩しみたいな、地面陥没、地割れ、あと水落とし(※24)とか、そういうものは、あまり関わっていないですか。

高 木：関わっていないですね。

三 池：それはやっぱり大道具の担当ですか。

高 木：そういう装置は美術がオーダーして、作業は大道具さんですね。そこで壊すための石膏の建物(※25)とかは、石膏部が作って、作った人たちと火薬を仕込むスタッフが切り目を入れて、外から分からないようにしてやっているんです。だから壊すことに関しての仕事は、僕ら模型電飾ではやりませんでした。

三 池：水落としの仕掛けで、水タンクの後ろのソレノイドで、スイッチというか、カチャっところ、フックを外すしてタンクがひっくり返るじゃないですか、あれはどうですか。

高 木：僕らの頃はソレノイドじゃなくて、引っ張りだったよ。

三 池：後々ですかね、ソレノイドを使い出したのは。

高 木：大きなタンクに水を入れて、タンクの軸を重心よりちょっと下に置いておくんです。そして後ろのピンを外せば重心が上にあるから、その先端よりくると回るって、それで水がドーンと。

三 池：じゃあ、その仕掛けは高木さんではないんですね。後々は電気仕掛けでやっていて、電気のスイッチを入れれば止めの金具がガチャンって落ちて。電気だから、高木さんかもって思ったんですが。

高 木：もちろんプランジャーでやればピンなんて簡単に抜けるけど、そのときは使ってなかったですよ。

三 池：最後にお伺いしたいのですが、その高木さんや鈴木さんが活躍された頃の技を、どうすれば今後伝えられるのかなというのがあって。ただ、お二人とも単純に長年続けたってだけではない、人に真似できない部分があると思うんです。やっぱりその適性というか、ひらめきのなものとか。

高 木：めちゃくちゃ好きじゃなきゃ出来ない仕事でしたよ。僕とナベちゃんとか、作品が終わると、すぐに次の作品に入るわけでしょう。だから1作1作「何か新しいことが出来ないか、何か違うものがないか」って、よく考えていたの。「画面に迫力があって、納得いくような効果を出したい」とね、それはいつも頭にあった。そういう意識じゃなきゃ、なかなか続かないよ。僕らのときは恵まれていましたよ。作品が、東宝に入ってからオーバーラップしながら、次から次へともう連続で働けたから。今の人は、ものすごくかわいそうだと思う。やりたくても、仕事と仕事の空きの間があるんだもん。

三 池：そうなんですよ。

高 木：今の人は、まずどうやって食べるかって、ものすごい切実な問題だと思う。不安定な仕事が続けば、そこで働いている人たちはどこかに行くもんね。だから、なかなか同じ顔ぶれで現場を持続するっていうのは、今の時代には難しいだろうね。

三 池：やっぱり場数がない分、どうしてもやっぱりハンディがあるんですよ。

高 木：それはね、もう一生懸命苦勞して、何度も徹夜してやって、床を這いずり回ってね、僕らやっていたもん。

三 池：高木さんが経験された10年と僕らの10年を比べたら、やっぱり経験値が、僕らの10年の方がないわけですよ。さらに僕らより下の世代は、それどころじゃない。もう経験どころじゃなくて、数年に1本、特撮にかかわれるかどうか。成功も失敗も経験数が大事ですからね。

高 木：だからね、連続した仕事がないのが一番問題だね。僕なんかもう忙しくてね、次から次にこっつき回されてね。

三 池：もうなりふり構わず、とにかくやれという状況だったんですよ。

高 木：『海底軍艦』のときなんて、第8ステージで組んでいたんです。あの『海底軍艦』の動力室。

三 池：ムウ帝国の海底基地の中にある設定で、最後に轟天号が突っ込むセットですね。

高 木：あそこのセットは、動く部品や電飾がいっぱいあったでしょう。モーターで回転させるために配線作業をやるんだけど、夜12時ごろほかの人はみんな帰っちゃって、結局最後僕1人になったんだよね。それで、静まり返ったセットの中で、夜中1人でやっていたら、急にね、いやなことを思い出したわけ。照明部の人、昔、このステージで上から落っこって死んだって話をね。そういうわけで、こんな広いところで、一人床にもぐって仕事していて、なんか凄く怖い感じがしましたよ。そういう思い出もあるけど、結構夜遅くまでやったりしていましたよ。

三 池：東宝では分業がちゃんとできている分、逆にほかの仕事は手伝わなくなっちゃうんですね。

高 木：電飾の係じゃないから、ほかの人は、みんな帰っちゃうからね。

三 池：そういう、役割が違うんだからおれは帰る、みたいになっちゃうわけですね。

※24：水落とし
(平成25年度報告書195ページ「3.2.5.3 水落とし」に図解。)
※25：石膏の建物
(平成25年度報告書189ページ「3.2.1.1 ビル、家屋の製作」に図解。)

高木：でも、それは当たり前でしたよ。僕らだって、ほかの部署にはあまり口出ししないし、自分の担当だけやっていけばいい時代だったんです。それがだんだん後になって組織が縮小されたら、1人でいろんな得意じゃない分野の仕事までしなきゃいかんような状態に追い込まれるんですよ。だから、いっぱい仕事があったということは、ものすごく贅沢な環境だったと思うわけです。

三池：そうですね。その東宝という映画会社が、特撮映画が当たったことによって、円谷監督を頂点としてすごい組織を作るじゃないですか。やっぱり他社じゃ考えられないですよ、あの組織力は。

高木：そうだと思います。

三池：その中でも、今日お話を伺った飯島周次郎さんや鈴木昶さんというね、ちょっとほかでも比べられる人がいないぐらいレベルの高い人材がいっぱいいるわけですね。それによって、技術者同士の切磋琢磨がまたいいものを生み出していくと。その環境ってやっぱり、今真似しようとしても作れない環境だと思うんですよ。

高木：いい人の下に、僕、付いたもんで。(笑)

三池：いやいや、高木さん御自身も十分すごいわけですけど。

高木：本当に助かりましたよ。結局、いい師匠がいて、いい技術を教わるわけだからね。それで、そのときに、教わる以上の何かを自分で生み出そうと努力して。あくまでも自分で何か考えてやる、それがなきゃ絶対駄目。

三池：ですよね。それから、美術部のお仕事も、デザイナーに井上さんがいて助手に豊島さんがいてっていう師弟関係で技術が継承されますよね。豊島さんの図面なんか、今、僕が見てもね、ちょっと真似できないですよ。

高木：あの人、凝り性だからね。凝り性って、もちろんいい意味ですよ。

三池：ええ。造形物を作るときの曲線って、断面図を描かないと、真横と真上だけじゃやっぱり正確な形は作れないですよ。アルファ号や黒鯨号といった架空の潜水艦なんて、複雑な曲面が組み合わさっているんで、その断面の数がもう半端じゃないんです。

高木：『緯度0大作戦』のね。

三池：ええ、そうです。あと『怪獣総進撃』のロケット、SY-3もすごい図面です。

高木：あのロケットも、全部そう。その基本はね、船の船体の製図が基なんですよ。だから月刊誌『世界の艦船』で泉江三さんという人が、その船体図の書き方、潜水艦とかの図法を出していて、そういうのを読んで勉強していましたよ。

三池：東宝の組織力もすごかったけど、やっぱり当時の特美に集まった人たちが、凝り性というか、すごいメンバーだったんですよ。

高木：それぞれね、やっぱり一匹オオカミなんですよ。その傾向が多分にある。頑固で一匹オオカミ、そういう人たちの寄り寄りなんですよ。

松野本：職人さん気質ですか。

高木：そう、職人のね、寄り集まり。

三池：だから1954年『ゴジラ』以降の日本の特撮の時代って、やっぱり東宝が中心だったと思いますし、他社が真似して後追いでいろいろ特撮の組織を作ろうとしていますけど、やっぱり敵わないですよ。

高木：人数のパワーと、いろんなそういう専門職の分業システムですか、そういうのが無理かも分かんないね。

三池：だから、その中で磨かれた高木さんの腕も、やっぱりこれから後継者を育てようとしても難しいとは思っていますけど。

高木：今の人たちだったら、一定の機械とか、そういうのをちゃんと熟練して、何でも大体基本的な加工は自分でできるようになった上で、それプラス、その人ならではの突拍子もないアイデアが大事だね。

三池：ひらめきと創意工夫ですよ。

高木：それを持ってなきゃ、いくら自分でいろんな旋盤とかを使っても、それは、ただの行為でしかないからね。僕らはいち職人でも、やっぱり映画を作るのが目的で、本物らしく見せて、少しでも良いものを作ろうと思ってやってきたわけだから。今の人たちはさっき話したように、腰を据えて落ち着いて仕事する場所がないでしょう、そこが一番の問題だね。

三池：そうですね、拠点がないですね、特撮の拠点は本当に。うちの特撮研究所がかろうじて細々続けているぐらいです。

高木：拠点がなきゃね、じっくり落ち着いて出来ないでしょう。その辺が、人材育成は難しいと思うね。もう自分ぐらいの年になったらね、昔と違って好奇心が薄れていくの。本当ですよ、すごくそれを感じるもの。最初東宝に入った時から50年以上たつもんね。東宝に10年いて、その後30年近くアルファ企画でやっていたんだけど、作り物として会社で請けた仕事は何でもやったし、自分で一から全部やっていたからね。なにしろ、好奇心と気力があるうちに自分を磨くことですね。

三池：はい、僕らも現役の間はチャレンジ精神を忘れずに、頑張りたいと思います。本日は今まで聞いたことのない貴重なお話をありがとうございました。

2.3.5 補足資料

別表1 高木氏が東宝時代に社員として参加した主な作品

公開年	『作品名』
1962	『キングコング対ゴジラ』
1963	『太平洋の翼』
	『青島要塞爆撃命令』
	『マタンゴ』
	『大盗賊』
	『海底軍艦』
1964	『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』
1965	『勇者のみ』
	『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』
	『怪獣大戦争』
1966	『ゼロ・ファイター 大空戦』
	『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』
1967	『キングコングの逆襲』
	『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』
1968	『怪獣総進撃』
	『連合艦隊司令長官 山本五十六』
1969	『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』
1970	『ゲゾラ・ガニメ・カメーバ 決戦！南海の大怪獣』
1971	『ゴジラ対ヘドラ』
1972	『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』

別表2 高木氏がアルファ企画時代に参加した主な作品

公開年	『作品名』	詳細
1972	『シルバー仮面』	光子ロケット基地
	麒麟麦酒「キリンレモン」CM	人力飛行機・人力飛行船・人力歩行機・人力潜水艦
1973	『快傑ライオン丸』	ゴースン
	明治製菓「梅酒ソーダ」CM	人型アドバルーン・ハワイロケ
	『日本沈没』	わだつみ
1976	『大空のサムライ』	零戦(1/4サイズ)
1977	『惑星大戦争』	轟天
	『恐竜大戦争アイゼンボーグ』	ドリルメカ
1978	『日本の首領 完結編』	ヘリコプター ヒューズ500
1979	『バトルフィーバーJ』	バトルシャーク
1980	『五番街夕霧楼』	金閣寺
	『ウルトラマン80』	スペースマミーメカ
1981	資生堂「ベネフィークグレイシィ」CM	R2D2
1984	『零戦燃ゆ』	B-29
	『ゴジラ』	スーツ用ゴジラ頭部ギミック・スーパーX
1987	『竹取物語』	宇宙船
1988	『アナザー・ウェイ -D機関情報-』	暗号変換装置
1991	『鳥人戦隊ジェットマン』	ジェットガルダ
1992	『ゴジラvsモスラ』	スーツ用ゴジラ頭部ギミック
	『恐竜戦隊ジュウレンジャー』	獣神ドラゴンシーザー
1993	『ゴジラvsメカゴジラ』	スーツ用ゴジラ頭部ギミック
	『五星戦隊ダイレンジャー』	ウォンタイガーロボ
1994	東武ワールドスクウェア	JR中央線6両
1995	『ガメラ 大怪獣空中決戦』	ヘリコプター
1996	『ガメラ2 レギオン襲来』	CH-47Jヘリコプター
	『ウルトラマンティガ』	母船・アートデッセイ号
	『激走戦隊カーレンジャー』	変形ロボ・UFO変形ロボ

公開年	『作品名』	詳細
1997	『電磁戦隊メガレンジャー』	変形ロボ
	『ウルトラマンダイナ』	ドリル車
1998	『星獣戦隊ギンガマン』	変形ロボ
	『ウルトラマンガイア』	ピースキャリアー
1999	『救急戦隊ゴーゴーファイブ』	変形ロボ
2000	『未来戦隊タイムレンジャー』	変形ロボ
	『ゴジラ×メガギラス G 消滅作戦』	グリフォン

他、多数

※本表に記載されている作品は、高木氏が手がけられた作品のうち、代表的な一部の作品である。例えば、スーパー戦隊シリーズにおいては『バトルフィーバーJ』から『未来戦隊タイムレンジャー』まで約22年間、毎年ミニチュア等を制作している。映画・テレビ番組の他にも、CM・展示イベント・博物館展示など、活躍の場は多岐にわたるが、膨大であるため一部の記載にとどめた。

別表 3 高木氏が東宝時代に参加した作品の担当について

公開年	『作品名』	詳細
1962	『妖星ゴラス』	小プールでジェットパイプ噴射
		第8ステージの南極基地麦球ライトの電飾エナメル線
1962	『キングコング対ゴジラ』	ゴジラの口、初のメカラジコン化（鈴木昶氏と）
		電車・車両の電飾
		ヘリコプターのローターメンテナンス
1963	『太平洋の翼』	紫電改のプロペラ回転、モーター仕込み
		離陸時の模型エンジン仕込み
	『青島要塞爆撃命令』	機関車のスタート・ストップ・ラジコン制御（鈴木昶氏と）
		レールの切断・ジョイント加工と設置作業
1963	『海底軍艦』	飛行用は模型用ロケットティを使用、8か所噴射
		ムウ帝国の動力室電飾と動力の回転（飯島周次郎氏と）
		イ号403潜水艦の左側エレベータ、上下モーター制御
		丸の内セットの電飾、街頭の電飾、東芝の看板
1964	『モスラ対ゴジラ』	ゴジラのみ、ロメカとラジコン
		モスラの目玉の電飾
		卵に近づく漁船の櫓と人形のメカ
1964	『宇宙大怪獣ドゴラ』	ヘリコプターのローターメンテナンス
		キングギドラのロメカ、3首を有線制御
		ラドンのロメカとラジコン
1965	『フランケンシュタイン対地底怪獣』	ゴジラの口と目のメカとラジコン
		DC-3の曲がるプロペラと動力
		B-24のプロペラ用モーターの取り付け配線
	『怪獣大戦争』	バラゴンのロメカ
バラゴンの目・角の電飾		
1965	『フランケンシュタイン対地底怪獣』	遊覧船の提灯電飾
		P-1号の脚の伸縮モーターメカ（鈴木昶氏と）
1965	『怪獣大戦争』	Aサイクル光線車の流点電飾

公開年	『作品名』	詳細
1966	『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』	メーサー車にヨウ素ランプを使用、流点点滅
	『ゴジラ・エビラ・モスラ 南海の大決闘』	エビラの口メカで複数のサーボモーターを使用
		エビラの目玉のメカ、目の電飾など、全て有線制御
		ゴジラのと目と口メカのラジコン
		ヘリポートの床扉の開閉をワイヤー・モーターで制御
1967	『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』	ミニラの顔を手でコントロール
		ゴジラのと目と口メカとラジコン、顔のワイヤーコントロール
		カマキラスとクモンガの目玉電飾
	『キングコングの逆襲』	メカニコングの目玉の電飾(映写球を使用)
		東京タワーの電飾 (配線に初めてアロンアルファを使用)
		ゴロザウルスの口メカのラジコン
		61式戦車のメカエンジン駆動機構とラジコン制御を担当。飯島周次郎氏が東宝デザイン室からフレームと動輪を外注、渡辺忠昭氏がラジエーターとマフラー担当、安丸信行氏がFRPによる砲塔を担当、大道具が上物を担当、塗装室が塗装を担当した。
1968	『怪獣総進撃』	怪獣6体の口メカの有線とラジコン
		円盤の電飾
		探検車(相原模型)
		アルミ製戦車の改造、ラジコン
	『連合艦隊司令長官 山本五十六』	多数の飛行機のプロペラ、スピナー、モーターのセッティング
		一式陸攻のプロペラ回転とストップ機構
1969	『緯度0大作戦』	初めてフロンを使用
		アルファ号のフロン噴射
		飛行用フロン噴射のラジコン装置
		グリフォンの口メカのラジコン
		潜水球の電飾

公開年	『作品名』	詳細
1969	『緯度0大作戦』	クレイグ・マッケンジーの模型車の、車輪と翼が出るモーターメカ
	『日本海大海戦』	井上泰幸デザイナーより「火薬以外による水柱を考えてほしい」と言われ、フロン12の生ガスを水中放出する事を考案し、テスト成功。装置製作では生ガスを出すために藤原製作所(兵庫県)のボールバルブを使用し、小型プロパンタンクの加工を外注(光製作所 岡部勝治氏と)。
	『ゴジラ・ミニラ・ガバラ オール怪獣大進撃』	ゴジラのと目と口メカのラジコン
ミニラの顔の手動ワイヤー		
		カマキラスの目玉電飾
1970	『ゲゾラ・ガニメ・カメーバ 決戦! 南海の大怪獣』	ガニメのと口に複数のサーボモーターを使用、目玉のメカ・電飾
		カメーバの首の伸縮に、自転車の空気入れ2本をシリンダーの代用とし、有線DC12V電磁弁や圧縮空気圧を使用。縮みにはエキスパンダースプリングを2本使用。首の左右の動きは、モーター駆動による。舌は手製のシリンダーによる出入り。口メカなど、全て有線制御による。(渡辺忠昭氏・鈴木史郎氏と。)
1971	『ゴジラ対ヘドラ』	ヘドラの目玉電飾と、顔の手動ワイヤー制御
		飛行用ヘドラのフロン噴射装置
1972	『地球攻撃命令 ゴジラ対ガイガン』	ゴジラ・アンギラスのと目と口メカとラジコン
		キングギドラのと目と口メカ有線
		ガイガンの左右の牙、口メカ、腹部の上下駆動機構、ラジコン(渡辺忠昭氏と)

第3章

特撮ブックリスト



第3章 特撮ブックリスト

3.1 はじめに

【執筆：氷川竜介】

本年度の文献調査は「日本特撮」の文化的な全体像を知るうえで、必読クラスの文献リストを提示することにした。網羅的であるより入門編をめざし、なるべく短時間で要諦が把握できるものに絞りこみ、合議により取捨選択を行った。

入手性については、なるべく容易なものとしたが、近年の出版事情で絶版になるまでが早いため、図書館での閲覧や中古市場での入手も念頭において選定した。

<選定方針>

- ・「日本特撮の歴史」が概観できるもの。すなわち作品、会社、人、技術の流れが中心。
- ・現在では失われつつある特撮技術の基本を解き明かしているもの。
- ・撮影現場の当事者の証言やエッセイ、バックステージ図版が多く、実証的であるもの。
※役者の表現は映画技術と峻別するため、今回は収録を見送った。
- ・現場の中心に位置する代表的な特技監督の証言がつかめるもの
- ・写真集、怪獣図鑑、作品資料集、キャラクター、作品論を中心とした書籍、ムックは対象としていない。

3.2 ブックリスト

【執筆：氷川竜介】

● 定本 円谷英二随筆評論集成

円谷英二著・竹内博編 種別：単行本 出版社：ワイズ出版 発行：2010/12

価格：5,700円＋税

円谷英二の関わったあらゆる文献を網羅した一冊。執筆したエッセイなどの文章、参加した対談、座談会など、円谷英二研究家の竹内博が生涯をかけて収集した雑誌資料から、完全再録。初出時のデータと英二の生涯を追った年表を照合することで、英二の生きた時代の流れが浮かぶ。また円谷英二自身の筆による、トリック撮影テクニックに関する記述は「原典」として貴重である。

● 円谷英二の映像世界 完全増補版

編著：竹内博、山本真吾 種別：単行本 出版社：実業之日本社 発行：2001/07

価格：3,800円＋税

初版発行1983年10月。特技監督の創始者にして「特撮の神様」と呼ばれた円谷英二に関する初の本格的な研究書である。基本は三部構成。第1章「円谷英二論」(評論・エッセイ：実相寺昭雄、島崎清彦、増淵健、竹内博、中野昭慶、圓谷阜、中子真治、出口丈人)、第2章「円谷英二主要作品論」(池田憲章)、第3章「円谷特撮の撮影技法」(有川貞昌)という構成で、円谷英二の人と技術を立体的に紹介している。東宝の二代目特技監督・有川貞昌の文章がまとまっている点でも貴重。2001年に円谷英二生誕100年を記念して新資料、新証言を追加。

「付・資料」パートも大幅に増補されている。作品論は23作品が追加(中島紳介、中村哲、氷川竜介)。

● 円谷英二 日本特撮界に残した遺産

編著：円谷一 種別：写真集 出版社：小学館 発行：2001/07

価格：3,800円＋税

1973年1月出版の復刻版。1970年1月25日に没した特技監督・円谷英二の生涯を、長男・円谷一が中心となってまとめた写真集。編集は大伴昌司、竹内博が担当。生誕百年を記念して復刻された。円谷家に秘蔵されていた幼少期の写真から飛行機学校を経て映画界入り、カメラマンとしての活躍から「特撮の神様」となり、やがてテレビ界に特撮ヒーローを誕生させるまでの軌跡を写真中心で追う写真伝記。フィルムグラフィ(作品リスト)は改訂されている。

● 特撮をめぐる人々 日本映画 昭和の時代

編著：竹内博 種別：単行本 出版社：ワイズ出版 発行：2011/08

価格：1,600円＋税

第1章「特撮をめぐる人々」は本多猪四郎、伊福部昭、矢島信男、渡辺明、田中一清、円谷マサノへのインタビュー(初出：雑誌「宇宙船」)。第2章「映画史論」は「技術から見た特撮映画の変遷」など、著者なりの映画史を展開。最後は長年詳細が不明とされた円谷英二のカメラマン第1作に関する評論で締めくくっている。特撮映画研究に生涯をかけた著者・竹内博は本書の刊行直前の6月27日に物故。本書が遺作となった。

● 大特撮 日本特撮映画史

編著：コロッサス編、本多猪四郎監修 種別：単行本 出版社：朝日ソノラマ 発行：1985/01

価格：2,500円＋税

1979年に有文社から刊行された同書を増補改訂。日本で制作された特撮映画に関し、日本映画の黎明期から調査し、体系的かつ網羅的に解説した最初期の研究書。特撮メインの作品でなくても取りあげているため、流れを把握するうえでは最適。制作スタッフ：泉清史、伊藤徹、開田裕治、加納真土、佐竹紀迪、竹内義和、土屋茂、野尻浩一、原坂一郎、堀内祐輔

● 東宝特撮映画全史

監修：田中友幸 種別：ハードカバー 出版社：東宝株式会社 発行：1983/12

価格：8,500円＋税

日本特撮のメインストリームを形成した円谷英二特技監督とその後継者たちの特撮映画を網羅。写真や制作資料、宣伝材料など多数の図版と詳細なインタビューを交えつつ、『さよならジュピター』(1984)までの特撮メインとなった作品群(SF、怪獣、戦記中心)の全貌を掲載している。データも巻末の「特撮映画スタッフ名鑑」など充実している。

● 特技監督 中野昭慶

著者：中野昭慶、染谷勝樹 種別：単行本・文庫 出版社：ワイズ出版 発行：2007/09、2014/07(文庫)

価格：1,400円

円谷英二の死後、昭和末期の特撮映画を支えた中野昭慶特技監督の自伝的インタビュー集。日本大学芸術学部卒業後、1959年に東宝へ入社。円谷英二に師事して『日本沈没』(1973)によって三代目の特技監督に昇進し、以後ゴジラシリーズを含めた破滅もの、戦記映画など特撮に腕をふるう。テーマパーク映像もあわせ、作品

ごとに詳細な検証を行っている。文庫版では再編集に加えスペシャルインタビュー、監督自身による特別寄稿「ゴジラと闘った五人の精鋭」を加筆している。

● 特撮魂 東宝特撮奮戦記

著者：川北紘一 種別：単行本 出版社：洋泉社 発行：2010/01

価格：2,200円＋税

1989年の『ゴジラvsビオランテ』を新たな特撮センスでヒットに導き、平成ゴジラシリーズ6作品によって新たなゴジラ黄金期を築きあげた川北紘一特技監督の自伝(インタビュー)。映画『地球防衛軍』(1957)で特撮にあこがれ、1962年に東宝に入社。特殊技術課で円谷英二に師事し、撮影と光学合成を経てTV特撮『ウルトラマンA』(1972)、映画『大空のサムライ』(1976)で特技監督デビュー。『さよならジュピター』『ガンヘッド』(1989)などメカが活躍するSF映画など、新技術開発をふくめた特撮人生が語られている。

● 特撮映画美術監督 井上泰幸

著者：井上泰幸 種別：単行本 出版社：キネマ旬報社 発行：2012/01

価格：3,600円＋税

特撮監督が撮影する「被写体」は美術部門が制作する。ミニチュアセット、怪獣、超兵器など、1954年の『ゴジラ』以来、画面に登場する美術をつくり続け、昭和中期の東宝特撮映画を支えたデザイナー・井上泰幸氏の全てを紹介。図面やデザイン画、レイアウト、写真など現存する資料を交えつつ、当人への詳細なインタビューを掲載。さらに元東宝特美(特殊美術)スタッフや関係者たちの証言などにより、特撮における「美術」の役割と価値を多角的に解き明かした。

● 東映特撮物語 矢島信男伝

著者：矢島信男 種別：単行本 出版社：洋泉社 発行：2014/11

価格：2,800円＋税

東映内に設立された特撮研究所の創始者・矢島信男の65年におよぶ経歴をまとめた自伝(インタビュー)。終戦後の特撮創世記から始まるその技術は、テレビ時代に一気に開花する。『悪魔くん』(1966)『ジャイアントロボ』(1967)『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)『宇宙刑事ギャバン』(1982)『宇宙からのメッセージ』(1978)を筆頭に、円谷英二の流れと異なるテイストの特撮技法を開拓。戦隊シリーズ、仮面ライダーシリーズなど「毎年消費される映像を作り続ける」前提での大衆的特撮を今なお撮り続ける特撮プロフェッショナル集団「特撮研究所」の成り立ちと哲学を知る上でも必読。

● 不滅のヒーロー ウルトラマン白書 第4版

初版企画・構成：酒井敏夫(竹内博)、安井ひさし 種別：ムック 出版社：朝日ソノラマ 発行：1995/09

価格：4,660円＋税

特撮書籍のムーブメントを起こした朝日ソノラマのムック『ファンタスティック・コレクション 空想特撮映像のすばらしき世界 ウルトラマン』(1978年5月1日発行)とその続編を合本した上で作品数を追加。昭和期のウルトラシリーズ全作品(劇場版やアニメ含む)の基礎資料が一冊にまとまっている。「白書」としては第1版から第4版までであるが、ウルトラシリーズの特撮メイキング、怪獣造形写真なども多数掲載されている。

● 展示図録「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」

編集：スタジオジブリ 種別：図録 出版社：日本テレビ放送網 発行：2012/07

価格：2,571円＋税

2012年7月10日からスタジオジブリ企画展として東京都現代美術館で開催。その後、全国巡回となった同題の展示会用図録。展示されたミニチュアの写真や制作用図版（ピクトリアルスケッチ、デザイン画、図面など）の採録に加え、特撮の技法や職種の解説、関係者の証言、評論、エッセイなど多角的に「特撮」を鑑賞・理解する一助となる書。

●日本特撮・幻想映画全集

企画・構成：ANNEX 種別：単行本 出版社：朝日ソノラマ 発行：2005/12

価格：4,000円

1997年6月に勁文社から刊行された同書の増補改訂版。1948年から2004年まで、戦後日本で制作された映画の中で“特撮”を使用している作品について網羅的に掲載した本。図版入り作品解説が中心で、特撮監督インタビューも掲載している。

●特撮円谷組 ゴジラと、東宝特撮にかけた青春

著者：東宝ゴジラ会 種別：単行本 出版社：洋泉社 発行：2010/10

価格：2,600円＋税

円谷英二特技監督と日本映画界黄金期の東宝特殊技術課を支えた現場スタッフ。現在でも「ゴジラ会」として親交のある「円谷組」の人びとの座談会・証言で綴った記録集。集団作業、総合芸術としての特撮の側面や、撮影所というインフラが具体的にどういう職人芸的な仕事で支えられていたか、全体像を知る上で貴重な一冊である。

<章立て>

「はじめに 円谷特撮の黄金時代へ!スクリーンに夢を描いた独創の視点(池田憲章)」 「第1章 東宝・特殊技術課、その沿革」 「第2章 円谷組スタッフインタビュー」 「第3章 スペシャルインタビュー」 「第4章 特技監督スペシャル対談 中野昭慶&川北紘一特技監督対談」

<取材対象者>

富岡素敬/撮影、唐沢登喜麿/撮影、土井三郎/合成係・撮影、開米栄三/造型

入江義夫/美術、村瀬継蔵/造型、井上泰幸/美術、池淵剛治/美術

石井義男/合成作画、飯塚定雄/光学作画、原文良/照明

関和郎/制作、中島春雄/俳優、青木利郎/美術、白井宏昌/美術

白崎治郎/美術、小島耕司/背景美術、安丸信行/造型、鶴見孝夫/撮影

川北紘一/撮影～光学撮影、黒川博通/光学作画、小野寺浩/光学撮影

飯塚江津子/光学作画、宮西武史/撮影～光学撮影、池田美千子/編集

長岡久子/編集、田村嘉男/編集、船沢昌介/編集、石井清子/特撮編集

鈴木儀雄/造型～撮影、渡辺忠昭/小道具(火薬)、久米攻/小道具(火薬)

島倉二千六/背景美術、中野昭慶/助監督、森喜弘/撮影

中尾成雄/光学撮影、鈴木桂子/記録、長尾誠一/事務、徳政フミ子/事務

●成田亨作品集

著者：成田亨 種別：画集 出版社：羽鳥書店 発行：2014/07

価格：5,000円＋税

美術を中心として特撮に長年関わってきた著者の集大成。ウルトラシリーズ、マイティジャック、ヒューマン、バ

ンキッドなどのデザイン画から絵画、彫刻まで網羅している。「成田亨美術/特撮/怪獣」展オフィシャル・カタログとしても販売(富山県立近代美術館・福岡市美術館・青森県立美術館監修)。

●成田亨の特撮美術

著者：成田亨 種別：単行本 出版社：羽鳥書店 発行：2015/01

価格：3,800円＋税

数々の特撮に関わってきた著者が、美術としての立場から創造性を駆使して編み出した特撮の原理を解説。『第三次世界大戦』『新幹線大爆破』『ウルトラマン』『突撃!ヒューマン!!』など53作品について写真235点を使用し、詳細技法を述べている。1996年7月にフィルムアート社から発行された「特撮美術」を増補改訂した。

●ウルトラマンをつくったひとたち

飯塚定雄(著・イラスト)、田端恵(著)、幕田けいた(著)

種別：絵本 出版社：偕成社 発行：2015/01

価格：1,600円＋税

本報告書の平成25年度版に証言を寄せた飯塚定雄(通称デンさん)による、初代「ウルトラマン」のメイキングを幼児向けに絵本化したもの。当時、全てが手作りだった特撮の裏側を、楽しい絵柄で詳しく紹介。

●ゴジラ・デイズーゴジラ映画クロニクル 1954～1998

田中友幸(著)、中野昭慶(著)、有川貞昌(著)、川北紘一(著)、冠木新市

種別：文庫 出版社：集英社 発行：1998/07

価格：724円＋税

1954年、最初の『ゴジラ』から1998年公開のハリウッド版『GODZILLA』までの全23作を網羅したゴジラ映画の解説本。撮影現場スナップに加え、歴代特技監督による製作秘話を収録。有川貞昌特技監督の証言が貴重。

<映像集>

文献だけでは分かりづらい技法や現場の雰囲気について、映像で記録されたものの代表を参考として紹介する。

●怪獣のあけぼの

出演：円谷一夫、宮脇修一、森田富士郎、黒田義之、倉方茂雄

製作者：池谷仙克、鈴木政信、内野惣次郎

種別：DVD 販売元：TLIP 発売：2006/06

価格：19,543円＋税

『ウルトラマン』シリーズを手がけた実相寺昭雄監修によるドキュメンタリー。「怪獣」にスポットを当て、テレビ用の怪獣造型を手がけた高山良策の生涯を中心に、当時の芸術運動などとの関連にも触れている。美術デザイナーの池谷仙克、怪獣にモーターや電飾を仕込む「機電」の倉方茂雄など立体的に「怪獣誕生」の秘密に迫っている。初出はGyaOでのネット配信番組。

●円谷英二のおもちゃ箱 もう一つのファインダー

制作：円谷昌弘 演出・構成：神澤信一

種別：DVD 販売元：東宝 発売：2006/04

価格：4,000円

円谷英二特技監督が撮影現場やプライベートで回していた 8 ミリフィルム。特撮は専門のカメラマンが担当するため、円谷英二自身が「別のファインダー」で記録していたという点で貴重な映像の収録を中心に、関係者の証言でまとめたドキュメンタリー。

●「現代の主演ウルトラQのオヤジ」

(『総天然色ウルトラQ』Blu-ray BOX I 映像特典)

種別：Blu-ray 販売元：バンダイビジュアル 発売：2011/08

価格：30,000円＋税

実相寺昭雄監督がTBSで撮ったドキュメンタリー映画。『ウルトラQ』大ヒット当時の円谷特技プロダクションの様子、長男・円谷一監督とテレビの将来像を語る談話に加え、『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』の撮影現場に立って指示を出す円谷英二の姿が収録されている。

第4章

今後のために



第4章 今後のために

4.1 調査目的の確認

【執筆：氷川竜介】

最後に、本調査プロジェクトの上位目的を再確認する。

【目的】

ミニチュア、撮影用特殊機材、デザイン、図書類に関し、撮影関係者の高齢化・物故、記録メディアの急激な変化、市井コレクターの急逝による散逸、廃棄など危機的な状況にある。若年層が今後研究者となる可能性も鑑み、特撮文化が手早く総覧できる「地図」に相当する「整理された情報」の提供、今後の「指針」の提供を急ぐ。

特撮技術とその成果物であるミニチュア類、ことに「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」で現存が確認され、また展示に耐える状態に修復されたものの、恒久的保全、常設展示、文化研究・継承を、今後も目的することに、変わりはない。

「特撮」は非常に特異なメディア芸術である。

ミニチュアとして圧縮された世界をつくりあげ、ミニチュアを被写体として見立て、仕掛けをいれて画づくりをしていき、合成などポストプロダクションを加えて完成ビジュアルへと導いていく。本来生命のないミニチュア類に演技をつけて生命を吹きこんでいくという点ではアニメーションにも近い。その一方で、主役級の被写体それ自体に「実体」が存在している。ミニチュアとは完全なバーチャルではなく、美術工芸品同等の芸術性が集約し、魂が宿っていないと、観客は感動しない。

職人技と芸の融合が必要であり、その点で日本の古典芸能である文楽などにも近いものがある。その観点で、現品保全とそれを可能とした技術、思想の記録・継承は文化史的に重要である。

そこから読みとれるものは、CGなどリアルな被写体が存在しない世界であっても、応用は可能である。未来という前向きな姿勢においても、記録、研究と保全に必要性が高いことは、いくら強調してもしすぎることはない。

4.2 今後の課題

【執筆：氷川竜介】

「ミニチュア類の現品保存」に関して、現状で「こうすべき」という指針を探り、実現可能な計画として明確に位置づける必要がある。所蔵方法、補修・修復・メンテナンスなどの手法、制作技術継承などについても、「提言」「提案」となるものを関係者の協力を得ながら、今後具体的に抽出し、実現へと結びつけていきたい。

ミニチュア本体以外にも、材質、構造、仕掛け、制作技法についても調査と記録を深め、図面や写真、あるいは3Dデータスキャンなども含め、総合的に「特撮」の実態を記録し、将来的に利用可能としていくべきである。

3年にわたる報告書作成を通じ、調査と保全に関し、ある種のスケール感や興行きが見通せたと考えている。関係者のご協力、継承への強い意志、そして関心を抱いていただいた方々に感謝しつつ、経年変化への対応、収蔵方法などの具体化への、さらなる推進を期して、報告書をしめくりたい。

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26年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果を取りまとめたものです。

本報告書の内容の全部又は一部については、私的使用又は引用等著作権法上認められた行為として、適宜の方法により出所を明示することにより、引用・転載複製を行うことができます。