東京都現代美術館「館長庵野秀明 特撮博物館」展 見学レポート

辻井崇紘[†], 甲斐貴之[†]

まえがき

特撮(特殊撮影)を用いた映画は1954年の『ゴジラ』を皮切りに盛んに作られ、そのダイナミックな演出で多くの人を魅了してきた。1960年代には第1次怪獣ブームを牽引し、日本独自の進化を遂げた特撮は今なおウルトラマンや戦隊シリーズ、仮面ライダーなど新しい作品を生み出し続け、日本の映像作品の中に脈々と受け継がれている。しかし、近年、コンピュータの高性能化に伴うデジタル化とコンピュータグラフィックス技術の隆盛で、特撮はもはや独占的ではなくなり、改めて価値を見つめ直さなければ特撮に未来はないと言って過言ではない。こういった背景の上で、諸事情により徐々に失われつつある特撮のミニチュアや小道具などを博物館という形で集約、展示することで、特撮に息づく粋と魂を後世に伝えようと取組む「特撮博物館」を訪問し、取材をしてきた。本稿では特殊撮影技術の概要や現状等について述べる。

特殊撮影の概要

特撮とは、特殊撮影(Special Effects: SFX)の略称であり、撮影時に美術や

* 「館長庵野秀明 特撮博物館」展は、スタジオジブリ企画協力、日本テレビ/東京都現代美術館主催で行われている企画展の10回目にあたり、2012年7月10日から10月8日まで催された。

[†] 東京大学 工学部 電子情報工学科
"Report on Tokusatsu Museum at Museum of Contemporary Art Tokyo" by Takahiro Tsujii and Takayuki Kai (Department of Information and Communication Engineering, the University of Tokyo, Tokyo)

造形、光学処理などアナログな手法を用いて、超現実的な映像を作り出す技術、またはそれによって作られた映像を指す。視覚効果(Visual Effects: VFX)と対をなすが、こちらは、撮影し終わった映像にCGなどデジタルに情報を付加することを指す。

日本において特殊撮影は、いわゆる「トリック撮影」として映画の草創期から用いられており、第2次大戦中は戦記映画の戦闘シーンでその効果を発揮してきた。1954年には、怪獣映画の嚆矢といえる『ゴジラ』が大ヒット。以後次々と作品が登場し、1960年代後半には、テレビ『マグマ大使』や『ウルトラマン』などのヒットにより第1次怪獣ブームと呼ばれる隆盛を見せた。精緻なミニチュアワークと独創的なアイデアで日本独自の進化を遂げた特撮は、海外におけるSFXと区別されて語られることも多い。『2001年宇宙の旅』や『スター・ウォーズ』といった海外のSFX作品と日本の特撮作品が、基本的に同じジャンルと見なされないのは、こういった日本の特撮技術の特殊性が背景にあると言えるだろう。特撮を主眼とした作品は特撮映画と呼称されるが、特撮の技術自体は『ローレライ』、『日本沈没』など特撮映画に限らず、手法の一つとして幅広く用いられている。特殊撮影の手法の例としては、建物や怪獣など、登場するものを縮小模型で表現する"ミニチュアワーク"、飛行機やヘリコプタ、空を飛ぶヒーローなどのミニチュアをピアノ線で吊って動かすといった、動かないものに演技をさせる"操演"、ウルトラマンのカラータ

イマの点滅をはじめとする"機電"、などがある。技法の詳細は惜しむらくは割愛するが、「特撮博物館」では、ハーフミラーやブルーバックを用いた映像処理の実例も展示されていた。

こういった特撮の技術は、求める画をカメラの前で実現しようとした、特撮を生業とするすべての職人たちの試行錯誤、技術の結晶であり知的財産であるが、近年、その知的財産は主に二つの理由で失われつつあるということであった。

一つ目に、特撮が隆盛を見せた1960年代からすでに50年近く時が過ぎ、古くから特撮を知る関係者が徐々に少なくなっていること。二つ目に、特撮に用いるミニチュアや小道具類は場所を取るため、整理として廃棄しようとしていることが挙げられるという。また、劣化しやすい素材で作られている怪獣やヒーローのスーツなどは保存が困難である。例えば、今回展示されていたキングギドラのスーツも、ソフトビニールで作られた胴体部分の鱗は残るが、繊細な表現が必要とされる顔部分はラテックスフォームで作られており、その素材は経年による劣化に弱いという。

特撮とCG

特撮とCG(Computer Graphics)は相反するものと考えられ、多くの場合特撮をCGが駆逐したとされがちであるが、単純に優劣を決めることはできない。なぜなら、CGと特撮はいずれも本来同じ目的のため、すなわち「現実にはありえない、存在しない映像を

図1 「巨神兵像」竹谷隆之作 ©2012二馬力・G

図2 映画『巨神兵東京に現わる』撮影セットより

作り出す」ために生み出された手法であり、それぞれのアプローチに長所があるからである。

映画においてCGが頻繁に使われるようになったのは比較的最近のことである。特撮映画が盛んに作られたのが先に述べた通り1960年代であるのに対し、本格的なCG映画が現れ出したのは1980年代前半頃、代表的な例では『TRON』などが挙げられるであろう。その後CG技術は計算機の高性能化に伴い急速に発達し、現在ではCMやテレビ番組を始めとしてさまざまなところに利用されている。

CGは計算機の中における情報の組み立て作業と変換であるため、現実再現することが困難な画でも比較的容易に構成できる。また、映像の処理には相応のスペックのコンピュータが必要

とされるが、以前に比べて価格が下がり、CG描画用のソフトも高性能化するなど、CG制作のためのコスト、労力は格段に軽減されている。

その一方で特撮は、実物を撮影することで超現実的な映像を目指す。CGに比べると、ミニチュアや舞台装置の準備など、大仕掛けでコストも掛かるが、実物を扱うことで、崩れるビルの絶妙なニュアンス、操演であるからこそ細かな感情など、「特撮の味」が表現できるといえる。特撮に馴染みがない世代の目に独特の雰囲気を伴って映ることからも、それはむしろ、特撮「らしさ」があるという点で、能や歌舞伎などの伝統芸能に通じる部分があるように思われる。数世紀後の歴史の教科書に特撮の文字があってもおかしくないのではなかろうか。

巨神兵東京に現わる

『巨神兵東京に現わる』は、企画：庵野秀明氏、監督：樋口真嗣氏によるこの特撮博物館の目玉の一つとして製作された特撮短編映画で、9分程度の作品ながらも、最後まで目が離せない迫力ある映像が続いた(図1、図2)。なんといっても見所は、劇中CGは一切使わず、すべて特撮で構成されているということである。また、シアターに続く展示室で公開されていたメイキング映像では、本編に用いられたほぼすべての特殊撮影技術について解説しており、本編映像にも劣らないその力の入れようには目を見張るものがあった(本編よりもメイキング映像の方が尺が長いほどである)。特撮は今もなお生きている分野であるということの証として、さま

ざまな新しい表現技法に挑戦したという内容であったが、画面に映る「特撮のプロ」達の顔は真剣そのもの。それでいながら和気藹々として笑顔の絶えない撮影現場であることに驚いた。何かを好きになること、その何かに没入し、自分の取りうる最善を尽くそうとする熱意、そういった心意気は特撮に限らず見ていてとても清々しいものであった。特に、スタッフの一人がミニチュアのビルの発破を見ながら「やっぱりこれなんだよ」と満面の笑顔で話している様子が印象的であった。

今回の「特撮博物館」では、特撮を「ロストテクノロジー」にはしたくないという思いがあったという。特撮は決してCGに取って代わられた訳ではなく、日本の映像作品、果ては日本人の心の底に息づいている。特撮をしかと歴史に刻み、実際に新しい手法を生み出してみせることでそれを証明してみせよう、そういったコンセプトで作られた「特撮博物館」には、特撮に対する愛、こだわりを展示や映像の随所に垣間見ることができた。

む す び

今回の「特撮博物館」の取材を通じて特撮に今なおいきづく精神性について見せていただいた。

展示の構成も特撮愛ゆえにと言わんばかりの手の込んだものであり、特撮の息づかいが肌を感じられた。

今回の展示はこれまでの特撮だけではなく、新しい特撮というテーマも扱っており、技術のみならず、特撮が、これからもなお創造の現場に立つ人たちの心に宿り続けることを願ったものである。

博物館では、初老の方から子連れの家族、若い男女まで、幅広い年齢層の来場者が作品を鑑賞していた。これは、特撮が世代や性別を超えて支持され得ることを示している。すなわち、“特撮DNA”とでも呼ぶべきものが日本人の中に根付いていると言えるのではなかろうか。CGを見る機会が多くなっている今日でも、これまで培われてきた特撮のノウハウや技術、そしてプロ達が特撮に注いできた情熱、これらは決し

て色褪せることのないものである。「特撮博物館」は、確かに技術にとどまらない特撮の魂ともいえる部分をも伝えてくれるものであると感じられた。ぜひ数多くの人々がこの「特撮博物館」を訪れ、特撮という文化が後の世代にまで受け継がれていくことを願う。

最後に、今回美術館への訪問取材という非常に貴重な機会を与えてくださった本学会と、お忙しい中にもかかわらず、特撮について語ってくださった美術館関係者の方々に感謝いたします。

(2012年9月14日受付)

つじい たかふみ
辻井 崇紘

現在、東京大学工学部電子情報工学科在学中。Paper Computingの研究に従事。

かい たかゆき
甲斐 貴之

現在、東京大学工学部電子情報工学科在学中。多人数調和型情報提示技術の研究に従事。