

## 〈インタビュー〉

イラスト：ハギー K、構成：細谷祥央、服部円

取材：飯沢未央、細谷祥央、切江志龍、服部円

特撮研究者の氷川竜介さんが語る

## 日本から「怪獣」が生まれた理由



Figure 1. 氷川さんと「化粧」と「怪獣」のイメージ画。

日本映画が生み出した至高の「怪獣」ゴジラの誕生から早 60 年。なぜ「怪獣」はこんなにも私たちの心を魅了するのか。特撮の研究をおこなっている氷川竜介さんに「怪獣」の成り立ちと特異さについて解説してもらった。

## 日本固有の「怪獣」

——「化粧」と「怪獣」を特集するにあたり、まず「怪獣」とは何であるのかを知る必要があると考えました。氷川さんは、大学で「怪獣」について教えているんですよね？

明治大学で学部生向けに特撮 [1] の講義をしてほしいと依頼を受け、その一部として特撮を

大きく発達させた「怪獣」についてかなり詳しく述べています。アニメと特撮は別々の文脈で語られることが多いのですが、どこに共通項があり、どこが違うのかということを教えてください。

近年では、特撮でやっていたことの多くが CG に置き換わっていますが、特撮の歴史や技術を学問として学ぶことに意義があると考えています。学生の反応もよく、「怪獣」や特撮について、こういうもんだらうとぼんやりと思っていた

ことが、映像の歴史を踏まえ体系化し、丁寧に説明されることで、その本質を理解してくれています。私自身も、特撮や「怪獣」を文化として残していくことに関心があり、今やっておかないと近いうちにすべてがCGに置き換わってしまうのと、原初に多くあった独創性のあるアイデアが継承されないのではという危機感も感じています。

自分は「怪獣」とは日本独自の存在だと考えています。『パシフィック・リム』[2]という映画が10年ほど前に公開されたのですが、監督のギレルモ・デル・トロが、映画に登場する怪物の名前をローマ字で“KAIJU”と呼んだんですね。自分は前々からいわゆる「怪獣」はモンスターやクリーチャーとは別の、日本固有のモノと考えていましたが、いよいよ国際的な認識として広まったのかと感慨深かったです。巨大ロボットは日本から生まれてきたと認識されていますが「怪獣」も同じように日本がルーツで、この映画ではその二者が戦うところに歴史への視線や批評性があると考えています。

——なるほど。ではまず「怪獣」が生まれた背景について教えていただけますか？

「怪獣」について考えるには、映画それ自体の歴史を振り返る必要があります。「怪獣」が登場した頃の映画は、サイレントからトーキー[3]になったばかりで、基本は見せ物的なものでした。そもそも映画フィルムによる表現とは、光学とメカニカルな仕掛けの融合で、科学の産物なんです。そして映画の誕生と同時に特撮の技術も発明されたと言っていい。撮影方法にトリックを持ちこむことで、時間や空間をひずませ

ることができるというシュルレアリズム[4]に繋がる発想をマジシャン出身のジョルジュ・メリエス[5]が発明しました。2mしかない平面の絵をある角度から撮影すると大きな建物に見せることができたり、背景に街並みや精密な絵を合成すると屋外のようにみえたり、像をいくつもダブらせることにより幽霊のような半透明の像を出したり、フィルムを切断編集すると人が消えたりする原初の特撮は、メリエスの発想が生み出したものです。こうしたトリックを発展させることで、映画の中で「怪獣」のような空想を描くことができた。やがて特撮は非現実的なイメージの絵筆になったのです。

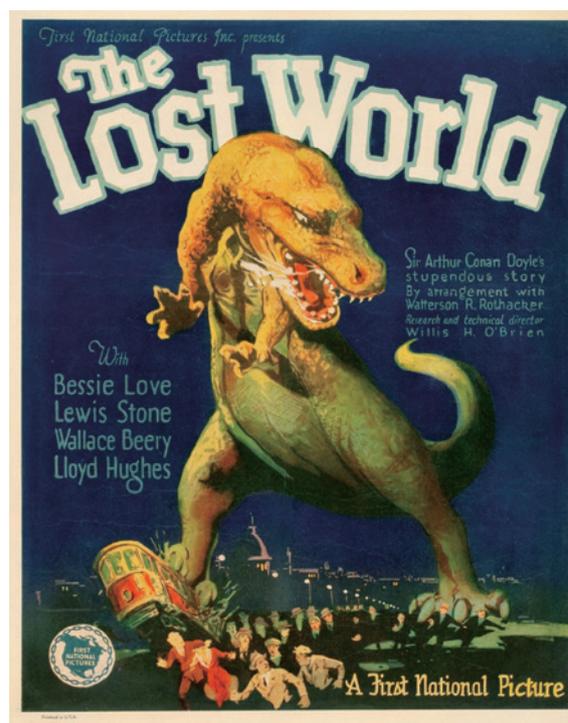


Figure 2. 1925年のサイレント映画『ロスト・ワールド』。Poster for the film "The Lost World" (1925) First National Pictures, Public domain, via Wikimedia Commons [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Lost\\_World\\_\(1925\)\\_-\\_film\\_poster.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Lost_World_(1925)_-_film_poster.jpg)

## 恐竜ブームとゴジラ

——映画の発明とともに「怪獣」が生まれたということですね。

もうひとつ映画の「怪獣」が誕生するきっかけになったのが、恐竜ブームです。化石についての詳細がわかり始めたのは 19 世紀で、映画の誕生は 19 世紀末なんですね。世界中にあるドラゴン伝説、そこに出てくる龍みたいな生き物が本当に存在したらしい。空想だったものを科学で裏づけることで、恐竜ブームが起きた。そして『ロスト・ワールド』[6] という恐竜映画が 1925 年に公開され、動くビジュアルで恐竜が認知されたわけです。ストップモーション・アニメーション [7] を使って、恐竜をまるで生きているように動かしてみせた。後の『ジュラシック・パーク』[8] も同じですが、絶滅したはずの恐竜も、映画という科学技術を使えば現代に再生できるというコンセプトなんです。今観るとカタカタと不自然かもしれませんが（笑）、当時は恐竜が動いているだけで衝撃でした。中には現在では学説で否定されている恐竜もあるかと思いますが、当時は科学的に根拠のある恐竜の姿でした。



Figure 3. カタカタ動く恐竜。『ロスト・ワールド』より。  
Bessie Love in the American film The Lost World (1925)  
- cropped screenshot | First National Pictures, Public domain, via  
Wikimedia Commons [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:  
The\\_Lost\\_World\\_\(1925\)\\_2.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Lost_World_(1925)_2.jpg)



Figure 4. 1933 年版『キングコング』のワンシーン。  
King Kong vs Tyrannosaurus  
First National Pictures, Public domain, via Wikimedia Commons  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:King\\_Kong\\_vs\\_Tyrannosaurus.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:King_Kong_vs_Tyrannosaurus.jpg)

この発展形として 1933 年に『キング・コング』[9] という、密林の中に住む巨大な猿を主役にした映画が公開されます。戦前は世界全体がディスカバーされ尽くしておらず、秘境に行けば未知の生き物が発見できると考えられていました。そんな人間の好奇心が生み出した映画です。特徴的なのは、コングが背負っている物語の悲劇性ですね。髑髏島（どくろとう）では王者だったキングコングなのに、ニューヨークに来るとコンクリートのビルに囲まれて小さくみえるし、エンパイア・ステート・ビルに登って落ちると死んでしまう。野生では畏怖されるべき怪物であっても、文明の前では無力であるという批評が入っていました。以後もいくつか怪物映画は作られ続けますが、『キング・コング』ほどのスターになることはなく、1954 年に公開された『ゴジラ』[10] まで 20 数年ほど時間が空きます。

——そこでようやくゴジラが出てくるんですね。

日本が第二次世界大戦後に連合国軍に占領され、主権を回復したのが 1952 年で、そこか

ら2年後に『ゴジラ』が公開されました。テレビ放送の開始も1953年で、終戦から日本がリスタートして高度成長に向かう時期でした。同じ1954年には『七人の侍』[11]も公開され、日本経済の回復と映画産業の盛り上がりは同期しています。同年、アメリカがおこなったビキニ環礁の水爆実験に日本の漁船・第五福竜丸が巻き込まれて乗組員が被曝し、1名死亡するという事件が起きたんです[12]。日本は戦争で原爆を2箇所落とされた唯一の被爆国です。そこから9年経って、日本は平和に向かっていけばいいと思われていた。でもアメリカとソ連による冷戦により、核兵器開発競争が激しくなっていた。太平洋の無人地域で実験すればいいというのは、今では考えられないことですが、日本人に被害が出たことが大きなショックを与えました。

巨大な怪物が登場するという企画が出発点で、深海から大ダコが登場するホラーサスペンスのような案もありました。しかし、第五福竜丸の事件が起きたため、原水爆実験の影響で恐竜が「怪獣」に変わったゴジラに変更され、そこで社会性を帯びることになったんです。アメリカでも放射能が怪物を生み出す映画は『原子怪獣現わる』[13]など、いくつか作られていました。

だいたい既存の生物が巨大化する、映画の中でしか存在しえない怪物として描かれていたわけです。しかし、ゴジラは恐竜が変異した設定ではあるものの、こんな恐竜はいません。また、劇中では“200万年前のジュラ紀にいた恐竜”という説明があります。本当のジュラ紀は約2億年前なので、わざと人類発祥の年代にズラすことで、ゴジラは人類のメタファーかもしれないという仕掛けがあるんですね。



Figure 5. 米映画『The Beast From 20,000 Fathoms』の日本版ポスター。| Daiei Film Co. Ltd. (大映映画株式会社 Daiei Eiga Kabushiki-gaisha), © 1954, Public domain, via Wikimedia Commons [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Genshikaijuarawaru\\_poster.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Genshikaijuarawaru_poster.png)

東京大空襲からようやく回復してきた首都に、ゴジラが登場してまた焼け野原になってしまう。銀座や国会議事堂など、社会の中核が破壊されていくことにはリアリティがありましたし、円谷英二率いる特撮の専門家も総力を結集して、そのリアリティを支えていました。劇中では“我々の世界は一瞬のうちに200万年前の昔に引き戻されたのでありませんか?”とニュースキャスターが語っていて、劇中では、ゴジラによる原始的な暴力にさらされます。そのゴジラの暴力は、恐竜の原始的なものであると同時に、原子爆弾のメタファーでもあります。なおかつ、まだ9年前だった東京大空襲の破壊力、戦争の象徴でもある。色々な象徴が複合している点で、

アメリカで作られた巨大生物的なモンスターとは異なっている。「怪獣」はそういう存在です。また、ゴジラには背びれを光らせ、口から放射火炎を吐いて攻撃する能力があります。この表現は、アメリカでは考え付かなかった日本独自のアイデアです。これを観てアメリカのバイヤーがこの映画の買い付けを決めたという伝説もあるほど、ユニークな描写でした。

このように、ゴジラを原点とする日本の「怪獣」とは、科学技術の産物が影響を与えて作られた空想の生物であり、そして同じ科学技術の産物である映画技術の上でのみ成立する生物なのです。二つの階層に分かれた科学技術の融合があつてこそ存在しうる。だから、怪獣ショーなどでゴジラの着ぐるみが暴れているのを見ると、僕は違和感を覚えるんですね。「怪獣」はあくまでもスクリーンの中で観てこそ、その衝撃や驚きが活きる。

SFの世界ではセンス・オブ・ワンダー [14] という言葉がありますが、びっくり、たまげる、現実感がとぶという映画体験の触媒が「怪獣」なんです。それが全くの非現実かと言うと、放射能や戦争の恐怖を反映している。非現実の存在や事象に科学技術のトリックの力で現実感をあたえている。ここに「怪獣」の定義と価値があると考えています。

### ウルトラ怪獣の誕生

——完全なフィクションでなく、科学技術の上に誕生したのがゴジラだったと。

そうです。そして次の段階として、テレビの世界にウルトラ怪獣 [15] が登場します。

1966年に円谷プロダクション [16] が『ウルトラ Q』[17]と『ウルトラマン』[18]をTBSで放送し、映画でしか見られなかった本格的な特撮を毎週提示しました。『ウルトラマン』は当時、最高視聴率が42.8%となった人気番組です。『ウルトラ Q』の企画は「怪獣」が出てこない、大人が観るミステリー番組といった内容で始まりました。しかしテレビ局側からの要請で、「怪獣」を出すことになった。最初は巨大なモグラやサル、タコといった“巨大な〇〇”を「怪獣」として登場させていました。

ところが1クール(13話分)作り終わった頃、彫刻家の成田亨 [19] がデザインを描き美術家の高山良策 [20] が造形するという芸術家のクリエイターが参加し、新しい「怪獣」としてウルトラ怪獣を作り始めます。冷凍怪獣ペギラ [21] や、今放送している『ウルトラマンブレーザー』[22]にも再登場した隕石怪獣ガラモン [23] などキャッチーな「怪獣」がたくさん登場し、子どもたちは大興奮するんです。それまで映画の「怪獣」にはモチーフがあり、ゴジラは恐竜、モスラは蛾のイメージを踏襲しています。これは“巨大な〇〇”を超えきれていません。

一方のウルトラ怪獣は、ペギラはペンギンをモチーフにしつつ、誰も見たことのない造形になっています。ガラモンにいたっては宇宙人が作ったロボットという設定なのに、妙に生き物っぽいんですよ。トゲトゲがあつて、奇妙なプロポーションで魚みtainな顔をしている。でも歩くとガチャガチャ音がする。ロボットには無機質でツルツルの金属のイメージがありますが、地球人の常識を打ち破っているんです。そこに視聴者は驚く。これが、センス・オブ・ワンダーなんです。もちろん、当時のテレビは写りも悪かったので、

キャラクターとしての押し出しが強くないと視聴者に印象づけられなかったという理由もあるでしょう。



Figure 6. 冷凍怪獣ベギラ。 ©円谷プロ

——なるほど、荒い映像だとディテールよりも形状がわかりやすくないといけない。

そうです。成田亨は「怪獣」をデザインする際に三大原則を作りました [24]。ひとつめは、ただ単に既存の生き物を巨大にしたようなデザインは避ける。ふたつめは、人間や動物が備えている“目がふたつある”“手が2本”などの構造を破壊する奇形化はしない。そして最後に、傷跡をつけたりなど、身体を破壊したグロテスクなモノにはしない。この制約をつくることで、他の会社が制作する「怪獣」とは全く異なる「怪獣」になっていったんです。

テレビシリーズになったことで「怪獣」の大量消費時代が到来し、中には批評的な要素も生まれます。例えば、コイン怪獣のカネゴン [25] は、頭がお財布のがま口の形をしていて“子どものお金ばかりせしめているとカネゴンになるよ”と、当時の拝金主義を批判した「怪獣」です。そこに成田亨のシュルレアリスムのセンス

が加わることで、がま口っぼいだけではなく、この世にいないのにどこか存在感のある生物になっている。これは、成田亨と高山良策だから実現できた造形なのです。シュルレアリスムは現実に対して批判的に読み解き、とんちのようなアイデアと何かのモチーフを加えて芸術にする運動ですから。時間に縛られる現代人に対し、硬い時計を溶かして見せるダリの絵画に近い姿勢です。当時、そこまで子どもは理解できないにしても、無料のテレビ放送によって「怪獣」の認知が飛躍的に高まり、ソフビ人形などの関連商品もとても売れました。

——なぜウルトラ怪獣は子どもたちの心を掴んだのでしょうか？

怖いけど愛嬌があるからでしょうか。破壊する恐怖はあるけど、キャラクターとしてはかわいい。キモカワではないですが、両面あるのがポイントだと思います。また、成田亨のデザインは少し怖さを感じられますが、高山良策が立体に起こすとかわいらしさが出てくるんですね（笑）。そのふたりのコンビネーションが効いていたのかもかもしれません。

「怪獣」がウケたことで、次の『ウルトラマン』になるとき、テレビ局から毎週新しい「怪獣」を登場させて欲しいと要望がありました。でも、30分番組だと「怪獣」を出して暴れるところまでは描けますが、倒すことが難しいんです。だったら“最強の怪獣”がレギュラーで登場し、毎週新しい「怪獣」にお引き取り願えばいい、というアイデアから、「宇宙怪獣ベムラー」 [26] が企画されます。でもテレビ番組としては「怪獣」より“ヒーロー”ではないかという議論から、

宇宙から来たウルトラマンに発展します。そのコンセプトは“アンチ怪獣”なんですね。これも成田亨が明文化しています。「怪獣」はカオス（混沌）であると。キバやトゲが付いていて、ゴツゴツしたディテールのある点でカオスなんです。一方のウルトラマンは、究極のコスモス（秩序）である。ヒトより進歩した究極の知性体である宇宙人を考えた時、ヒトの身体をモデルにしつつ、余計なものが無い存在となるだろうと。例えば眉毛やまつ毛はなく、鼻はシンボルに置き換えられ、目や耳の形もディテールのないシンプルな形状となっています。口だけはこだわりがあり、仏像みたいな笑みを浮かべた複雑な形状となっていますが、身体の全体はつるつとして調和と秩序のある、コスモスのデザインとしてウルトラマンが登場したのです。



Figure 7. ウルトラマン。 ©円谷プロ

——「怪獣」のバリエーションはどうやって生まれたのですか？

毎週新しいデザインが必要となったので、ウルトラ怪獣は一種のトンチで作られているんですね。例えば、古代怪獣ゴモラ [27] は首の位置をあえて突き出し、目線を下げることでヒトを睨みつけるような恐怖感を出しつつ、ツノは戦国武将の兜をモデルにしています。ブルトン [28] は四次元怪獣という設定なので、シュルレアリスムに関係の深い芸術家ブルトンから名前を取っていますが、フジツボのような突起がいくつも出ていて、中にヒトが入るのに、それを感じさせない形になっています。あの手この手を使って見たことのない「怪獣」を産み出していたのが『ウルトラマン』という番組でした。

このアートの視点で飛躍をもたらすデザインに加えて、メカ（機械）とエレキ（電気）の仕掛け「機電」が入っているのがウルトラ怪獣の大きな特徴です。『ウルトラ Q』の誘拐怪人ケムール人 [29] は、高速で走ることが可能な設定ですから、バックミラーの代わりに、目が頭の後ろにもついています。その目に機電が仕掛けられていて、左右に振れたり、透明な板を経由してランプがピピッと順番に光り、流れたりする。歯車のようなメカニズムと電球の電子回路を組み合わせた機電が、科学時代の子どもたちをシビれさせたのです。この世にはない空想の生物だけど、その器官は何らかの法則やメカニズムにしたがった動きをする。そんな生物はいないと思いつつ、でももしかしたらいるかもしれないと思わせる要素がある。そこに大きな驚きと魅力があったんです。

1970年代に入ると、自転車の方向指示器（フ

ラッシャー) が流行りました。これは実は同じ仕掛けだったことが、後々わかるんですね。当時の街は、そもそも電気の光があまりありません。バスに乗ったときも、スイッチを押すと電気が点くこと自体に憧れがありました。そんな身近なサイエンスやテクノロジーを取り入れることで、現実を延伸したシュルレアリスムの生物になる。それが『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『ウルトラセブン』など 1960 年代のウルトラ怪獣だったんです。同時代に他の番組でも「怪獣」はいましたが、円谷プロのウルトラ怪獣は根本のところまで全く違っていたと思っています。



Figure 8. 誘拐怪人ケムール人。 ©円谷プロ

### 想像力を掻き立てる怪獣図鑑

——「怪獣」は一過性のブームでなく何十年と続き、子どもだけでなく大人にもファンがいるようになったのはなぜでしょうか？

やはりキャラクター性でしょうか。「怪獣」には人間の本能に訴えかける、独特の魅力があるのでしょうか。そして怪獣的なモノはその後、いろんなバリエーションを生み出します。『仮面ライダー』[30] のように等身大の「怪人」に変化し

たり、『マジンガー Z』だとメカになった機械獣 [31] がでてきたり。『機動戦士ガンダム』のモビルスーツ、ザク [32] にしても、そんな繋がりが生みだした兵器です。また怪獣図鑑ができたことも、魅力を深めるきっかけになったのではないのでしょうか。天皇陛下が幼少期に初めて街に出て買ったのも、当時の怪獣図鑑 [33] だったんですよ。

——そうなんですか!?

当時はニュースにもなるくらい話題でしたね。

——知りませんでした。私たちがズカンフ〜ザッシという枕をつけているのですが、実は大伴昌司さん [34] が編集した『怪獣図鑑』に大きく影響を受けています。

子どもはスペックが好きなので、そこを大伴昌司さんはうまく刺激していましたね。スペックが明らかになることで、「怪獣」と「怪獣」を比べることができる。科学的な研究の第一歩です。ポケモン [35] もまさに、怪獣ブームの影響を受けた代表格でしょう。ウルトラセブンのカプセル怪獣のように、小さくなってカプセルに入っている。そのモンスターを比較して楽しむわけです。

——昆虫や植物など生き物を採集し分類したいという人間の欲求を「怪獣」は満たしてくれると。

子どもには、子ども自身の知能だけでは掴みきれない、この世のことわり、世界の成り立ちについて知りたいという欲望があります。昆虫採集などもそうですし、比較して違いを調べること

をしたい。後々学問として教わることの訓練のような欲求は、自然なものです。きっと怪獣図鑑を見て、生物学に興味をもった子どもたちも沢山いたでしょうね。

——その点でも、「怪獣」にはサイエンスのバックグラウンドがあると。

そう、絶対にあると思います。子どもだって、「怪獣」の中に人間が入っていることぐらい気がつきますよ。私もそれを知りつつ、むしろ子どもにはわからないことに興味を抱きました。光線がアニメーションなのはわかりますが、どうやって合成されているのか、何か子どもにはわからないマジックを大人が一所懸命使っているんだろうと推察するわけです。そんなふうに、知的好奇心のある子どもは怪獣図鑑などを調べていたとしても、どこかに想像力の限界があり、未知のエリアがあることに気づく。それが「怪獣」の魅力のひとつに通じているのではないのでしょうか。

——確かに、すべてのことがわかってしまうとつまらないですね。

ここは大事なポイントです。大学や大学院で学生に特撮について教えている時、ネット世代に不安を感じることがありました。知らないことを学びに来ているはずなのに、すべて知っているという妙な自信があるんですね。あるいは“早く答えを知りたい、どこを検索すればありますか”と聞いてくる。大学院の研究ともなると、まず既存の研究で知らないことを自分で探してくるから始まり、何かにつけ疑いを持って突き詰めていくことが大事なのに。これがなかなか伝

わらないんです。「怪獣」はわからないことだらけでしたからね。

答えをひとつにまとめたいという若い方の欲求にも不安があります。たとえばヒトによって好きなゴジラがあると思いますが、個々人の好みを自由にゴジラに投影し、それぞれの魅力を言語化して語るほうが、文化として豊かになるでしょう。もし“ゴジラはこうでなければならない”などと何もかもが完璧に定まっていたら画一的なモノになってしまい、早々に人気も消えていたでしょう。何かにつけ“ゆらぎ”があることが大事なんです。

——「怪獣」の懐の広さですね。

空想の産物であり、映画の中の住人だから、こうした自由さもあるわけです。

——ちなみに、氷川さんの好きな「怪獣」は？

すごくマイナーだと思いますが、変身怪獣ザラガス [36] です。この「怪獣」を好きだという人には会ったことがなくて(笑)。一般的に「怪獣」とは別に、隊員のドラマや家族や子どもの話が用意されていることが多いはずですが、ザラガスの回は「怪獣」の特殊能力だけで話が成り立っている。ザラガスは、攻撃されると一瞬でその攻撃を体内で分析して、次からその攻撃が効かなくなる体質に変身してしまうんです。

例えばウルトラマンと一緒に戦っている科学特捜隊がスーパーガンで撃てば、次からスーパーガンに耐性をつけて倒せなくなってしまいます。だから攻撃したいけど攻撃してはいけないというジレンマに陥り、「怪獣」の能力がドラマに直結している。“怪獣ものでなければ描けない物語”

ですから、みんなもっと評価してほしいと思っています。

また、そういう生物が本当にいるかもしれないと思わせたりするのも良いですね。植物だって齧られると困るから、毒を備えたりして進化してきたわけですし。成田亨も、「怪獣」の角が尖っていたり光っていたりするの、すべて生きるための武器だということを強調していました。



Figure 9. 変身怪獣ザラガス。 ©円谷プロ

### 改造怪獣と「化粧」

——「化粧」についてもお聞きしていいでしょうか。私たちはこの2つのテーマを調べていくうちに、「化粧」の語源がコスモスであり「怪獣」はカオスであると気がつきました。ほかにも共通点があると思いますか？

「怪獣」の「化粧」といえば、こんな改造怪獣を思い出します。改造を「化粧」といついのかわかりませんが（笑）。『ウルトラマン』になって毎週新しい「怪獣」を作らないといけ

なくなりました。でも「怪獣」を制作するのに1体何十万とかかるし、日数もかかってしまう。そこで改造という手法が登場しましたが、これが「怪獣」を豊かにもする結果となったんです。例えば、有名な宇宙忍者バルタン星人 [37] にしても、『ウルトラ Q』に登場した宇宙怪人セミ人間 [38] を改造したものなんです。両腕にザリガニのような巨大なハサミをつけて、セミのような頭部にもハサミに似た形のヘルメットみたいなパーツをかぶせ、全体の印象を変えて違う宇宙人に仕立てあげています。

また、脳波怪獣ギャング [39] は、第1話に登場する宇宙怪獣ベムラーの頭部の尖った部分を取って回転するアンテナをつけ、腕を大きくするなどしてカスタムした上で、お腹にトーテムポールのような柄を追加して印象を変えたものです。『ウルトラ Q』でも東宝が作った地底怪獣バラゴン [40] を借りてきて、首から上を差し替え地底怪獣パゴス [41] として登場させています。これが『ウルトラマン』になると、さらに首を変えて透明怪獣ネロンガ [42] になり、他の「怪獣」を経て首の周りにヒレをつけてウラン怪獣ガボラ [43] になったりしている。

——映画『シン・ウルトラマン』 [44] でも着ぐるみの流用を感じさせるネタがありましたよね。

ええ。パゴス、ネロンガ、ガボラとCGモデルの一部を流用することで、改造を踏襲していました。『シン・ウルトラマン』における脚本・総監修の庵野秀明さん [45] は、CGの時代にあえて改造怪獣に近い手法をとることで、初代ウルトラマンに近づけたいという意図があったのではないのでしょうか。

——なるほど。造形の話になりますが、ウルトラマンと「怪獣」ではかなり質感が異なりますよね。

ウルトラマンのマスクはFRP（硬化プラスチック）製で、ボディは潜水用のウェットスーツを使っています。マスクも完全な左右対称ではなく、少しだけ歪んでいて、そこに生物らしさがあります。1970年以後に再造形されたウルトラマンも、本来は初代と同じ型から作成されるものですが、マスクから再び型を取りしますし、目も別パーツを取りつけるので、それぞれ微妙に位置が違います。人の手で作っているがゆえに、表情にもゆらぎがあるんです。シンプルなデザインだけに、ほんの何ミリずれただけでも印象が変わる、デリケートなものなんです。

とはいえ、あくまで映画のために使われるモノですから、それぞれのシーンで成立すればいいんですね。この微妙なひずみやズレのせいで、玩具やフィギュアにする時には細かく気を使わないと似なくなってしまうんです。

また映像はカメラやモニターを通してきますから、実物を単純に縮小しただけでは、印象が変わってしまうんです。小さいものを見下ろすときなりの視覚認識がありますから、フィギュアにするときには手を大きめにするなど、調整をしているんです。将来的に映像を3D的に解析して「怪獣」をフィギュア化できるようになると思いますが、調整しないと似てないと言われる可能性がありますね。

——「化粧」も自分でした時と、客観的に他人がみた時と印象が違うという話がありますよね。

それは網膜に写っている像と、脳がどのようなモノだと認識しているかのイメージにギャップがあるからですね。目を大きめに認識していたりするかもしれない。映画も照明やメイク、レンズを駆使して人の認識に近づけています。テクニカルに錯覚を起こさせて、あくまでも見た目の印象で勝負しているんです。

### 「怪獣」から学べること

——どれだけ技術が発達しても、わからないことがあるというのが「怪獣」の魅力ですよ。今後、「怪獣」はどうなっていくと思いますか？

実は『ウルトラセブン』を放送していた1968年ごろから、「怪獣」はネタ切れだとか、もう新しい「怪獣」はでてこないとか、マスコミに言われていました。怪獣ブームが終わってしまい、妖怪ブームにシフトしたなどと記事になりました。毎週の怪獣消費が飽和を招いていたことは確かでしょう。次第に、どこかで見たような「怪獣」の延長になったり、ディテールを増やす方向性になる。羽をつけて角をつけて、装飾過多になっていくとゴージャスになったような気がしますが、子どもは一度で視認できなくなる。すると自分で似顔絵を描けなくなってしまい、認知の限界を超えた子どもは自分のものではないと、飽きてしまうんです。そうすると“原点回帰”と言って、初期の“人気怪獣”をもってきたりする。これはデザインの関わる領域で必ず起きることで、たとえば“美少女のデザイン”や“自家用車のスタイリング”でも似た事象が発生しています。だとすると、新しい「怪獣」を生み出すには、全く違うエリアからのアイデアが必要になるわけです。

成田亨からデザインを引き継いだ池谷仙克 [46] はファッション誌からヒントを得たと言っていました。当時はイギリスでモデルのツイッギー [47] が履くミニスカートが流行し、ファッション界では日々新しいデザインが登場して日本に入ってきました。そんな風に他ジャンルのデザインを参考にしながら、新しい「怪獣」を生み出すことは、今でもできるはずです。

——今の子どもたちもオモチャ屋さんに行けば「怪獣」のソフビが売っていて、目にしていると思います。でもバルタン星人など有名な「怪獣」がよく売れますよね。

結局初期で人気を博した「怪獣」が売れるとは、よく聞きます。

——「怪獣」は科学技術が背景にあるという話もされていましたが、70年代に比べて現代は細胞を生成したり、コンピュータや AI など人工知能などの研究も盛んになると、技術が更新されていますよ。でも「怪獣」はそこまでアップデートせず進化していない気がします。なぜ乖離してしまったのでしょうか。

「怪獣」に関心が薄くなった原因のひとつに、ブラックボックス時代の到来があると思います。「怪獣」だけではなく、インターネットがどうして通信できるのか、スマホがどうやって作られているか、関心が薄いですよ。全部どこかの誰かが作ったものを、どうやって利用するのか、それしか考えていない。これは新しい「怪獣」が生まれにくいこととも、リンクしていると思います。バルタン星人が売れるのも、新しい目で見てそ

のデザインがいいからということだけではなく、“評価が定まったモノだから”という安心感が理由かもしれません。これはすべて根っこで繋がっている問題だと思います。世の中に価値の定まったものが飽和していて、もう自分が関わる余地はないんだと思っているのかもしれませんが。すべてブラックボックスを利用してあげればよいと思えば、フロンティア・スピリッツの生まれる余地はないということでしょう。

——確かに、「怪獣」は自分で考えた「怪獣」を絵で描いたりしていたわけですよ。

“ぼくの考えた怪獣”だけではなく、「怪獣」の解剖図解も流行らなくなりました。おそらく内蔵がグロテスクだとか気持ち悪いといったクレームが増えたんでしょうね。90年代中盤に PL 法が決まって以後は、とにかくクレームを回避するために禁止事項が増え、自粛が多くなりました。ウルトラマンは昔はよく「怪獣」の首を切断していましたが、いまはできないそうです。すると“怪獣に中身がある”ということが想像できなくなるわけです。

大学の講義でそういう昔の切断シーンを見せると、レポートで“コンプライアンスはどうなっていたのでしょうか”なんて質問が来ます。規則にがんじがらめになり、自粛と忖度ばかりで育てているのかなと。「怪獣」にしても、どうせ中身はブラックボックスだと考えると、想像の余地がなくつまらないですよ。こうなると新しいモノは生まれにくいんです。ただし杞憂かもしれないので、誰かが“そんなことないよ”と言って、新しい「怪獣」を生み出してくれないかなと期待しています。

——若い世代を巻き込んだワークショップもやられていますよね。

円谷英二の出身地である福島県須賀川市の活動ですね。自分が副理事長を担当している認定 NPO 法人アニメ特撮アーカイブ機構 (ATAC) [50] が働きかけ、庵野秀明理事長や樋口真嗣副理事長 [48] らとともに須賀川特撮アーカイブセンター [49] を設立しました。そして須賀川市も特撮をすごく大事にしている、地元の子どもたちを招いてワークショップを始めました。ほぼ 1 年かけて 1 本の特撮映画を作っています。子どもたちにどんな映画を作りたいかと聞くと、やはり怪獣映画を作りたいと答える。そこでプロの監督や造形作家、美術監督を招いてノウハウを伝授し、制作しています。そうすると、見違えるような新しい怪獣映画が生まれつつあります。まだまだ「怪獣」には可能性があるんです。



Figure 10. 須賀川特撮アーカイブセンター (〒962-0302 福島県須賀川市柱田字中地前 22 番地)。https://s-tokusatsu.jp/

——「怪獣」のデータアーカイブ化などもされているようですが、今後、文化的な位置付けとして「怪獣」をどのようなモノにしていきたいか目標はありますか？

いかに永続性を獲得するかです。それは特撮を「文化」として定着させることにつながります。

ATAC では、特撮に使われた原画やミニチュアなどを収集し保管・データ化し、文化庁とも連携して、さまざまな方法でデジタルデータ化して後世へ伝えようとしています。劣化したものは修復しますし、現状より劣化することを見越して、大規模な 3D スキャンも行っています。もうひとつ大事なのは、普及啓蒙活動です。大学で講義をしているのは、特撮や「怪獣」とは知恵の結晶だということを伝えるためです。CG 時代になって、昔と同じ現場で特撮が撮影されることはレアになりましたが、知恵は継承可能なんです。例えばビルシーンでは、ミニチュアセットの間に入ってから撮影アングルを決めていると思われていますよね。そういう場合もありますが、むしろミニチュアの位置を変え、サイズの違うビルを前後に配置して遠近感を強調して、カットごとに画づくりをして撮影しているんです。この発想は、CG やアニメの画づくりと同じなんです。こうしたことを的確に伝えるためには、細かい分析とその言語化、さらにはその発想とは何に 응용が効くのか、そこまで踏みこんで若い世代に話しかけ、伝える必要があるんです。

特撮や「怪獣」は、面白いねと消費されるだけのものではなく、理屈を刺激し、知性を活性化させる可能性があるんです。学術的研究に寄与するアイデアやテーマ、材料は鉾脈みたいに眠っている。でも無理やり残そうとすると、かえって残らないですからね (笑)。今回の取材のように「怪獣」に別のアプローチから興味を持っていただいたりすることが増えれば、自発的に残そうと思う人が多種多様にでてくるでしょう。そうなれば、理想的ですね。



Figure 11. 須賀川特撮アーカイブセンター主催の「すかがわ特撮塾」活動の様子。 <https://s-tokusatsu.jp/>

### 氷川 竜介（ひかわ・りゅうすけ）

1958 年兵庫県生まれ。2022 年度まで明治大学大学院特任教授。認定特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）副理事長。大学在学時からアニメ誌上で執筆を始め、2001 年に文筆家として独立。文化庁メディア芸術祭アニメーション部門審査委員、毎日映画コンクール審査委員、東京国際映画祭プログラミング・アドバイザーなどを歴任。主な著書に『20 年目のザンボット 3』（太田出版）、『細田守の世界—希望と奇跡を生むアニメーション』（祥伝社）、『日本アニメの革新—歴史の転換点となった変化の構造分析』（KADOKAWA）など。

X (Twitter) : @Ryu\_Hikawa

### TSUBURAYA IMAGINATION

円谷プロダクションの作品や世界観を楽しむためのデジタルプラットフォーム『TSUBURAYA IMAGINATION』ではウルトラマンシリーズ作品が見放題のほか、「ものがたりの手引き」など氷川竜介さんが執筆するコラム・読み物が掲載されている。 <https://imagination.m-78.jp/>

## 注釈

※以下に掲載されている URL は 2023 年 12 月 14 日現在の内容とする。

1. 特撮:「特撮」とは「特殊撮影」の略語である。実写のカメラと実景、あるいは通常サイズの室内セットでは撮影不可能な映像を、さまざまな工夫の組み合わせによって実現可能とする総合的な「技術」を指す。引用：平成 24 年度「日本特撮に関する調査」（森ビル株式会社）  
<https://macc.bunka.go.jp/wp-content/uploads/2023/01/2528a8e5b36bab59d67dbaceda0c2c9a.pdf>
2. 映画『パシフィック・リム』：2013 年に公開された、ギレルモ・デル・トロ監督によるアメリカ製 SF 怪獣映画。出演はチャーリー・ハナム、菊地凜子など。興行収入は 15.5 億円といわれる。  
<https://www.warnerbros.co.jp/pacificrim/>
3. サイレントとトーキー：サイレントは音のない無声映画、トーキーは映像と音声同期した発声映画のことで、1920 年代後半にアメリカの長編映画で実用化。映画に声・音楽・効果音加わることで表現が高度になり、アニメーション映画の発展にも大きな影響をあたえた。
4. シュルレアリスム（surrealism、超現実主義）：20 世紀初頭にフランスで生まれた芸術運動のこと。入門書は『シュルレアリスムとは何か』（ちくま学芸文庫）など。  
<https://www.amazon.co.jp/dp/4480086781>
5. ジョルジュ・メリエス：フランスの映画監督。19 世紀末、リュミエール兄弟が発明した映画を大きく発展させ、興行に結びつけた映画史上の重要人物。マジシャンとしての経験を活かし、数々のトリック技法を導入。特殊撮影(SFX)の創始者とも呼ばれている。自ら俳優としても活躍した。1938 年没。
6. 映画『ロスト・ワールド』：1925 年に公開された、アーサー・コナン・ドイルの小説『失われた世界』を元にした無声映画。
7. ストップモーション・アニメーション（Stopmotion animation）：人物やモチーフを少しずつ動かしコマ撮りで撮影することで、動いているように見せる撮影技法のこと。
8. 映画『ジュラシック・パーク』：1993 年に公開された恐竜映画。監督はスティーブン・スピルバーグ、原作はマイケル・クライトン。3DCG を使って写実的な恐竜を映像の世界に甦らせ、大ヒットした。映画の世界が CG 中心となり、デジタル撮影へ急傾斜していく契機となった作品。
9. 映画『キング・コング』：1933 年に公開されたモンスター映画。監督はメリアン・C・クーパー、アーネスト・B・シュードサック。円谷英二にも大きな衝撃をあたえた。
10. 映画『ゴジラ』：1954 年に公開された特撮怪獣映画。監督は本多猪四郎、特殊技術を円谷英二が担当した。円谷英二は翌年の続編『ゴジラの逆襲』から特技監督の役職名をあたえられる。
11. 映画『七人の侍』：1954 年に公開された時代劇映画。監督は黒澤明、主演は三船敏郎と志村喬が務めた。『ゴジラ』と同年に公開され、映画を“娯楽の王者”の地位に高めるとともに、海外の映画作家にも多大な影響を与えた。
12. 第五福竜丸事件：アメリカが水素爆弾実験を太平洋マーシャル諸島のビキニ環礁でおこない、静岡の遠洋マグロ漁船・第五福竜丸の乗組員 23 名が多量の放射性降下物を浴び被爆した事件のこと。

約半年後に無線長の久保山愛吉さんが亡くなった。

13. 映画『原子怪獣現わる』:1953年に公開された空想モンスター映画。監督はユージーン・ルーリー、原作はレイ・ブラッドベリの短編『霧笛』。レイ・ハリーハウゼンによる恐竜のストップモーション・アニメーションが後世に大きな影響を残した。
14. センス・オブ・ワンダー：現実が空想科学で飛躍した時、不思議かつ驚きを感じるという心理的な感覚を指す言葉で、SFの世界ではその本質とされている。
15. ウルトラ怪獣：ウルトラシリーズに登場する怪獣たちのこと。
16. 円谷プロダクション：1963年、円谷英二により株式会社円谷特技プロダクションとして設立。1968年には現在の社名である株式会社円谷プロダクションとなった。ウルトラマンシリーズなど数々のテレビ番組や映画を生み出している。
17. 『ウルトラ Q』:1966年に円谷プロが制作しTBS系列で毎週日曜に放送された全27話のテレビ番組。タイトルは東京オリンピックの流行語“ウルトラ C”をもとに考案された。
18. 『ウルトラマン』:1966年から1967年に円谷プロが制作しTBS系列で毎週日曜に放送された全39話のテレビ番組。作中に登場する巨大変身ヒーローの名称でもある。
19. 成田亨：彫刻家、画家。ウルトラ怪獣のデザインの多くを担当した。2002年没。
20. 高山良策：画家、造形作家。ウルトラ怪獣の着ぐるみなど造形を担当した。1982年没。
21. 冷凍怪獣ベギラ：マイナス130度にもなる冷凍光線を吐き、突風を起こしながら飛行する、南極棲息の「怪獣」。 [https://m-78.jp/character/ultraq\\_peguila/](https://m-78.jp/character/ultraq_peguila/)
22. 『ウルトラマンブレイザー』:2023年7月からテレビ東京系列で放送されている円谷プロダクション・テレビ東京・電通の製作の特撮テレビ番組。主人公・ヒルマゲントが変身する新たなウルトラマン。地球から遙か彼方の天体、M421からやって来た光の巨人。必殺技は、右手から発生させた光り輝く二重らせん状の槍を投てきする光線技「スパイラルバレード」。 [https://m-78.jp/character/ultraman\\_blazar/](https://m-78.jp/character/ultraman_blazar/)
23. 隕石怪獣ガラモン:遊星人によって、ガラダマという隕石に封じこめられて地球に送り込まれるロボット怪獣。 [https://m-78.jp/character/ultraq\\_garamon/](https://m-78.jp/character/ultraq_garamon/)
24. 三大原則：参考『特撮と怪獣 わが造形美術 増補改訂版』（リットーミュージック） <https://www.rittor-music.co.jp/product/detail/3120317118/>
25. コイン怪獣カネゴン：お金を食べて生きているが、胸についたレジスターのカウントが0になると死んでしまう怪獣。 [https://m-78.jp/character/ultraq\\_kanegon/](https://m-78.jp/character/ultraq_kanegon/)
26. 宇宙怪獣ベムラー：ウルトラマンに『悪魔のような怪獣』と形容された宇宙怪獣。宇宙の墓場までウルトラマンに護送される途中で脱走し、地球に襲来した。 [https://m-78.jp/character/ultraman\\_bemular/](https://m-78.jp/character/ultraman_bemular/)
27. 古代怪獣ゴモラ：南太平洋のジョンソン島に人知れず現在まで棲息していた一億五千万年前の恐竜ゴモラザウルス。大阪万博に出展させる為、UNG 麻酔弾で眠らされ、科学特捜隊に大阪まで空輸

されるが、途中で気温の変化や麻酔弾の効力の薄さもあってか覚醒した。

[https://m-78.jp/character/ultraman\\_gomora/](https://m-78.jp/character/ultraman_gomora/)

28. 四次元怪獣ブルトン：探検家イエスタディがバロン砂漠から持ちかえった隕石と、イエスタディの友人福井博士が持っていたものが、同じケースで保管された事で核融合を起こし誕生した「怪獣」。

[https://m-78.jp/character/ultraman\\_bullton/](https://m-78.jp/character/ultraman_bullton/)

29. 誘拐怪人ケムール人：消去エネルギー源をコントロールし、人間を次々とケムール星へと転送していった誘拐怪人。 [https://m-78.jp/character/ultraq\\_kemur/](https://m-78.jp/character/ultraq_kemur/)

30. 『仮面ライダー』：1971年に放送された漫画家・石ノ森章太郎原作、東映制作による特撮テレビ番組。悪の秘密結社ショッカーによって改造人間にされたヒーローが怪人を倒す物語。

31. 『マジンガーZ』の機械獣：漫画家・永井豪とダイナミックプロの原作をもとに制作された漫画とテレビ番組。マジンガーZは作中に登場する巨大ロボットの名称。機械獣はロボットでありながら獣のような動きをする敵の巨人兵の名称。

32. 『機動戦士ガンダム』のザク：1979年に放映された日本サンライズ制作のロボットアニメ。ザクとはガンダムシリーズに登場するモビルスーツの名称。

33. 天皇陛下が幼少期に初めて買った怪獣図鑑：1967年5月に浩宮さま（当時7歳）が社会勉強として訪れた日本橋高島屋で『図解 怪獣図鑑』（秋田書店）を購入。ニュースとして大きく取り上げられ50万部を超えるヒットとなった。参考 <https://www.dailyshincho.jp/article/2019/06210731/?all=1>

34. 大伴昌司：『図解 怪獣図鑑』の編集者。“怪獣博士”としてメディアにも登場。『少年マガジン』の図解グラビアの企画構成を担当した。1973年没。

35. ポケモン：ポケットモンスターは、株式会社ポケモン（発売当初は任天堂）から発売されているゲームソフトシリーズの名称。

36. 変身怪獣ザラガス：攻撃を受ける度に、体質を変化させて強くなるという特長を持つ「怪獣」。

[https://m-78.jp/character/ultraman\\_zaragas/](https://m-78.jp/character/ultraman_zaragas/)

37. 宇宙忍者バルタン星人：宇宙旅行中に母星が科学者の実験によって消滅してしまった宇宙忍者の一群。 [https://m-78.jp/character/ultraman\\_alien\\_baltan/](https://m-78.jp/character/ultraman_alien_baltan/)

38. 宇宙怪人セミ人間：普段は中性的な姿の青年に変身している、遊星人に地球侵略作戦の実行要員として地球に送り込まれた怪人。 [https://m-78.jp/character/ultraq\\_cicadaman/](https://m-78.jp/character/ultraq_cicadaman/)

39. 脳波怪獣ギャング：人間の意思をかなえる不思議な隕石が悪人鬼田の手に渡り、鬼田の意思のままに変形した姿。 [https://m-78.jp/character/ultraman\\_gango/](https://m-78.jp/character/ultraman_gango/)

40. バラゴン：1965年に公開された東宝の怪獣映画『フランケンシュタイン対地底怪獣』などに登場する「怪獣」。

41. 地底怪獣パゴス：ウランを求め、輸送トラックや原子力発電所を襲った「怪獣」。

[https://m-78.jp/character/ultraq\\_pagos/](https://m-78.jp/character/ultraq_pagos/)

42. 透明怪獣ネロンガ：300年前から、伊和見山の古井戸に生息していた怪獣。電子イオンを働かせ

- ることによって透明化することが出来る。[https://m-78.jp/character/ultraman\\_neronga/](https://m-78.jp/character/ultraman_neronga/)
43. ウラン怪獣ガボラ：好物のウラン 235 を求めて、台風通過後の街に現れたウラン怪獣。  
[https://m-78.jp/character/ultraman\\_gavora/](https://m-78.jp/character/ultraman_gavora/)
44. 映画『シン・ウルトラマン』：2022年に公開された『ウルトラマン』を現代の時代におきかえた空想特撮映画。円谷プロ、東宝、カラーが共同で製作。企画・脚本は庵野秀明、監督は樋口真嗣が務めた。<https://shin-ultraman.jp/>
45. 庵野秀明：アニメーション作家・アニメーター・脚本家・映画監督。カラー代表取締役社長。社会現象を巻き起こした『エヴァンゲリオン』シリーズのほか映画『シン・ゴジラ』なども手がける。アニメ特撮アーカイブ機構理事長。<https://www.khara.co.jp/hideakianno/>
46. 池谷仙克：映画の美術監督。ウルトラシリーズの美術制作のほか、鈴木清順や寺山修司の映画などの美術制作にも携わる。2016年没。
47. ツイッギー：1960年代に一齐を風靡したイギリス出身のモデル兼シンガー。ツイッギーとは木の小枝の意味。華奢で細い手足を活かし、ミニスカートやショートヘアブームを巻き起こした。
48. 樋口真嗣：映画監督・映像作家・装幀家。オーバーロード所属。アニメ特撮アーカイブ機構副理事長。映画『日本沈没』（2006年）、『シン・ゴジラ』（2016年）、『シン・ウルトラマン』（2022年）の監督を手がける。
49. 須賀川特撮アーカイブセンター：円谷英二の出身地である福島県須賀川市にある施設。特撮に関する貴重な資料等の収集・保存・修復及び調査研究を目的とし、一般公開されている。  
<https://s-tokusatsu.jp/>
50. アニメ特撮アーカイブ機構：アニメと特撮の文化を後世に遺し、継承していくことを目的に、2017年6月に設立した特定非営利活動法人（NPO法人）。理事長は庵野秀明、副理事長を樋口真嗣、氷川竜介が務めている。<https://atac.or.jp/>