

〈取材〉

写真：飯沢未央

取材・構成：飯沢未央、切江志龍

ゴージャから生まれた愛すべき「怪獣」

大解析！！ゴージャ怪獣のすべて



Figure 1. アーティスト・岡田悠助さん初のゴージャ怪獣個展「MUTATION」に並ぶ数々のゴージャ怪獣たち。

怪獣カルチャーといえばソフビ人形。子どもの頃、集めて遊んだ人も少なくないのではないだろうか。ここでは大人気怪獣ソフビ作品・ゴージャ怪獣の秘密に迫りながら、専門家とともに生物のテクスチャを捉える目線について考える。ゴージャ怪獣から「化粧」と「怪獣」の思わぬ関係が見えてくる!?

「怪獣」のおもちゃといえばソフトビニールでできた人形、略して“ソフビ”。ソフビ人形はコアなコレクターも存在するカルチャーであり、大手おもちゃメーカーの定番怪獣だけでなく造形作家やデザイナーによりユニークなオリジナル怪獣が生み出されてもいる。オリジナルのソフビには根強いファンもおり、人気のソフビは瞬時に完売してしまうほど。

その中でも注目を集めているのがアーティスト・岡田悠助さんのゴージャ怪獣だ。ゴージャを怪獣化する奇想と変幻自在のかたちやカラーが魅力的なゴージャ怪獣だが、このたび岡田さんがゴージャ怪獣の変異体（ミュータント）をずらりと並べて個展を開催するという。そんな情報を聞きつけ、ゴージャ怪獣のかたちの秘密を解析するために生物形態測定の実験家・野下浩司さんと共に会場へ突撃した。

これがゴーヤ怪獣だ！

正面図

正体 [しょうたい]
小学生の女の子が育っていたゴーヤが、特殊な放射線で突然変異して生まれた。

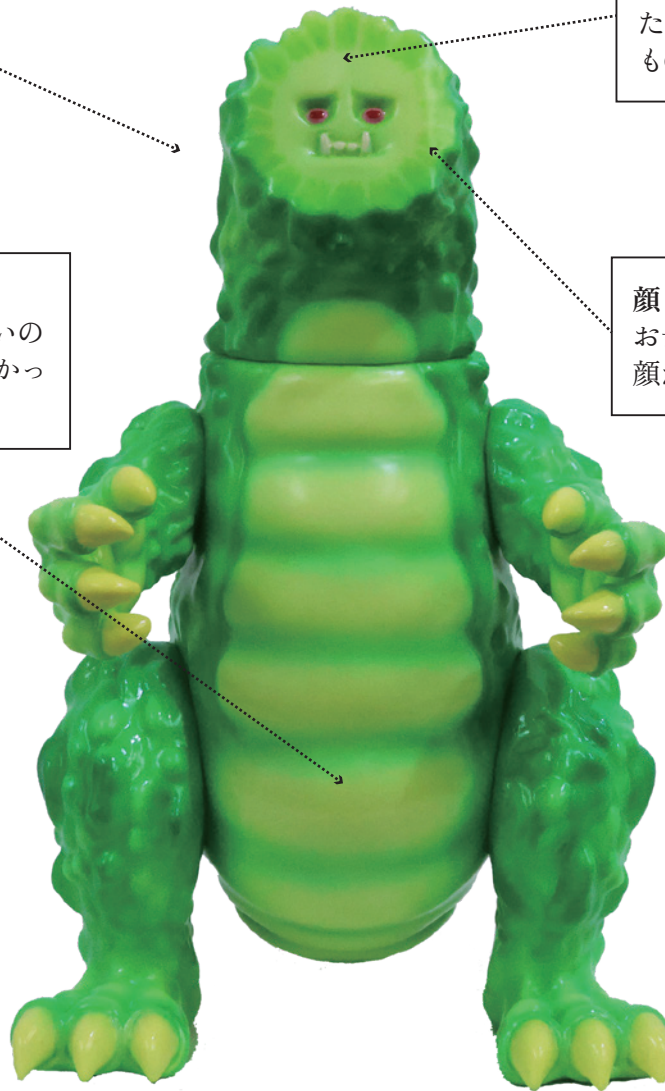
能力 [のうりよく]
自分自身をいろいろな色やかたちに変化させたり、周囲のものをゴーヤ化する。

性別 [せいべつ]
オスしか確認されていないので、メスの生態はよくわかっていない。

顔 [かお]
お母さんがゴーヤを切ったら顔が出てきた。

博士の一言 [はかせのひとこと]
“ゴーヤ化能力はどうやら対象の機能や特徴が残るように作用するようです。無意識に怪獣にとっての構造理解が反映されてるのかも？”

性格 [せいかく]
シャイで好奇心がおうせい。普段はネコのように気ままに生活しているぞ！



生物形態測定専門家
野下博士

Figure 2. ゴーヤ怪獣正面図。おとぼけな表情がたまらない。

ゴーヤ怪獣データ

体重：ゴーヤ一個分 身長：ゴーヤ一個分

年齢：1歳 生息地：東京 23 区のどこか

誕生秘話：某怪獣の影響を受けたゴーヤ（グリーンカーテン用）が進化し、「怪獣」と化した。

側面図

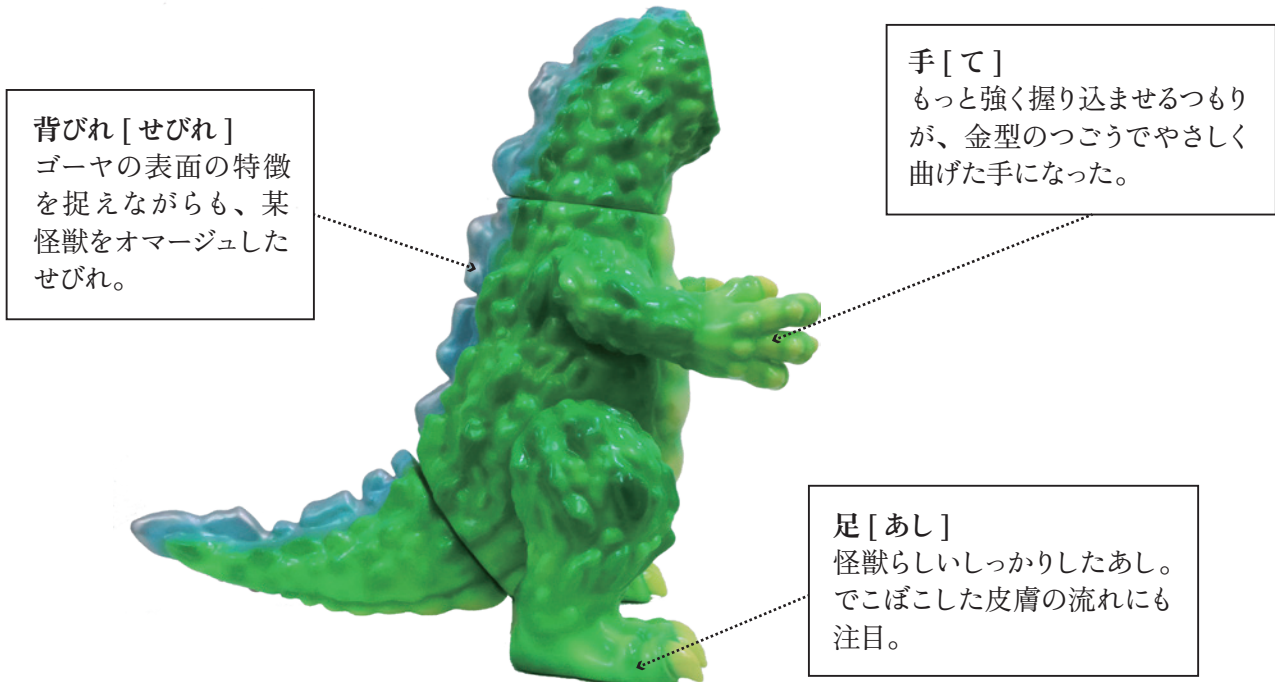


Figure 3. ゴージャ怪獣側面図。こうして見るとまさにゴージャ。

背面図

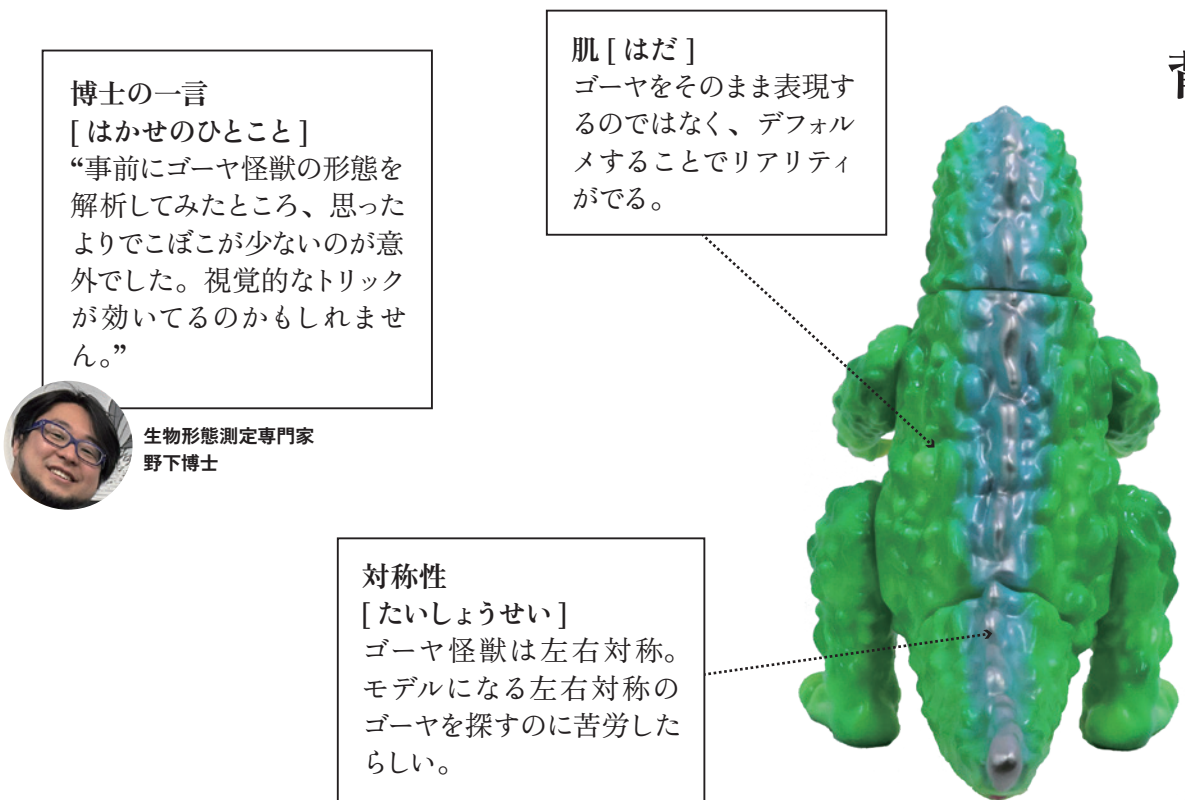


Figure 4. ゴージャ怪獣背面図。背びれはメタリックなブルーの輝き。

ゴーヤのテクスチャを解析

野下博士は生物形態の解析が専門。そこで、デモンストレーションとしてゴーヤ怪獣の形態解析をお願いし、その形態についてコメントをもらった。生物形態測定の見点から見るとゴーヤ怪獣の「かたち」のどんなところが気になるのか？ その一端を聞かせてもらった。

野下博士コメント

テクスチャとは対象表面の性質、特に色合いや光沢、手触りのことを指す。この複合的な性質のためどの側面に注目するかが分野によって異なる。ゴーヤ怪獣の皮膚をフォトグラメトリ（写真測量＝撮影した二次元画像情報を統合し立体情報を得る）により計測してみると、当初の印象ほど凹凸が深くないこと、陰影を表現し深い凹凸に見えるカラーリングが施されていることがわかった。ゴーヤ怪獣の生み出される過程がゴーヤ怪獣のテクスチャを規定しているのかもしれない（金型の制約 by 岡田さん）。実際の生物においてもかたち作りの仕組み（形態形成メカニズム）が形態やその多様性を制約することがある。

一方で、ゴーヤ怪獣の“生存”上で有利な凹凸の細かさがあるようだ（造形表現のリアリティ by 岡田さん）。機能的な形態による形態的多様性の説明は適応主義的（遺伝子の作用や物理化学的説明ではなく自然選択の観点に重点をおいて説明すること）かもしれないが、手触りとしてのテクスチャ（凹凸の複雑さ）の上限がゴーヤ怪獣の愛らしさを損なわないように定められ、その上で取り残された情報が色合いとしてのテクスチャ（色合い・陰影）により補償される様は表現型空間（生物が示すある特性の可能な範囲のこと）内での機能的トレードオフを思わせる。

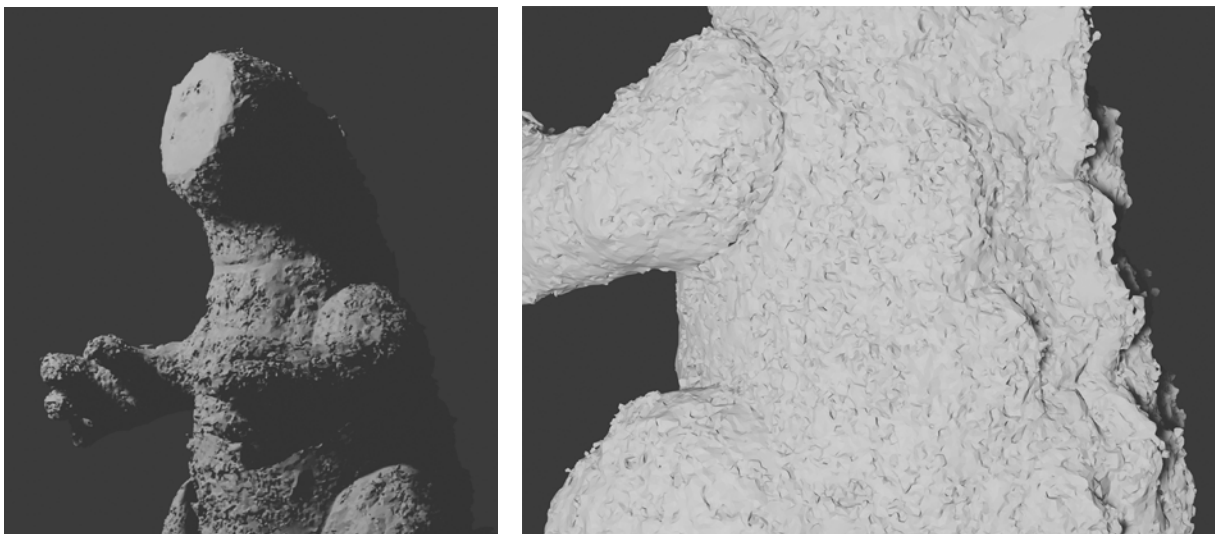


Figure 5. 三次元形態構築。フォトグラメトリから再構築された三次元形態。ノイズの中でも背中中のヒレがよく目立つ。

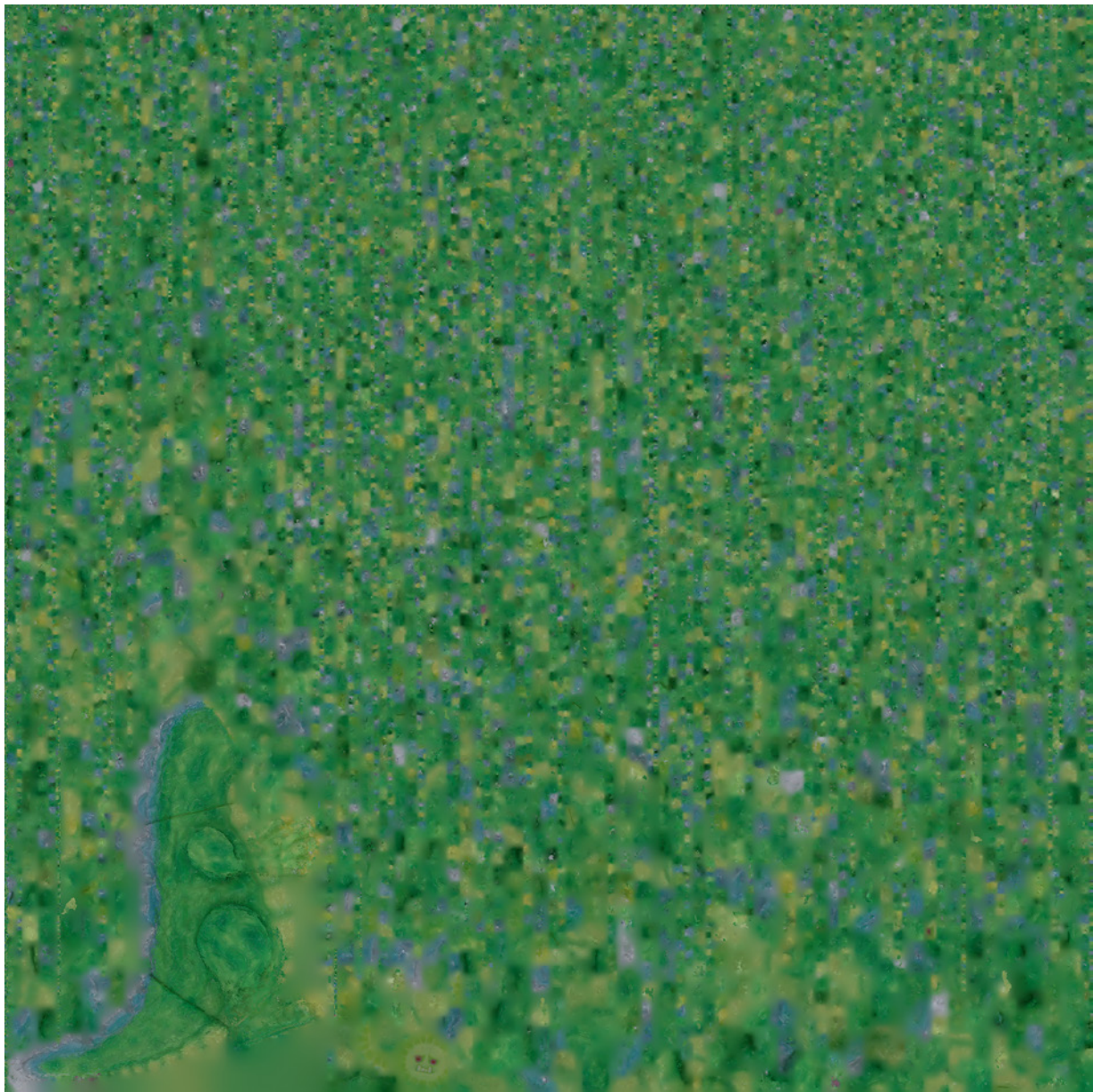


Figure 6. 展開図。左下に右半身や顔が確認できる。それ以外の部分は主に左半身が球面展開されたもの。

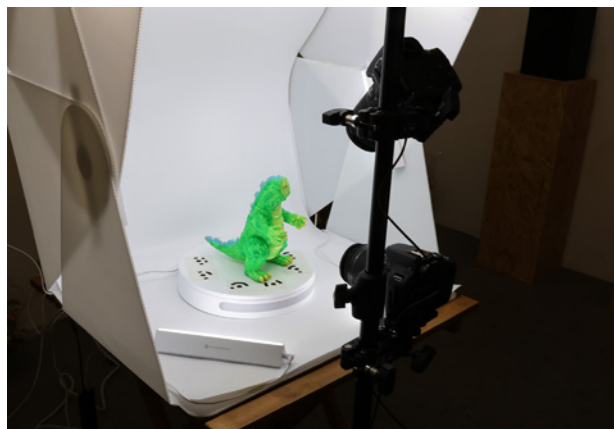


Figure 7. 撮影風景。どこでも測定を行えるように簡易スタジオを作ったとのこと。



Figure 8. 三次元形態構築されたゴージャ怪獣の後ろ姿を見ると、まるで某有名怪獣の風格を感じさせる。

ミュータントしたゴーヤ怪獣たち

様々なかたちに姿を変える設定を持つゴーヤ怪獣。個展「MUTATION」では、そのタイトル通りゴーヤ怪獣の“変異体”が展示された。ここで紹介するのは身体の一部が巨大化したり変形したりした形態的バリエーションたちだ。大胆に姿を変えたゴーヤ怪獣をお楽しみあれ。

Two Face

変異体ポイント：かおがふたつ

かつて著作権の制約を逃れるために、有名怪獣の頭をふたつにした“パチモン怪獣”が濫造された。この変異ではそんなパチモンをパロディ。頭がつる側だとすると2個体が融合しているとも解釈でき、かたちが一定ではない植物ならではの変異なのかも？



ベビーゴーヤ怪獣

変異体ポイント：こどものゴーヤ怪獣!?

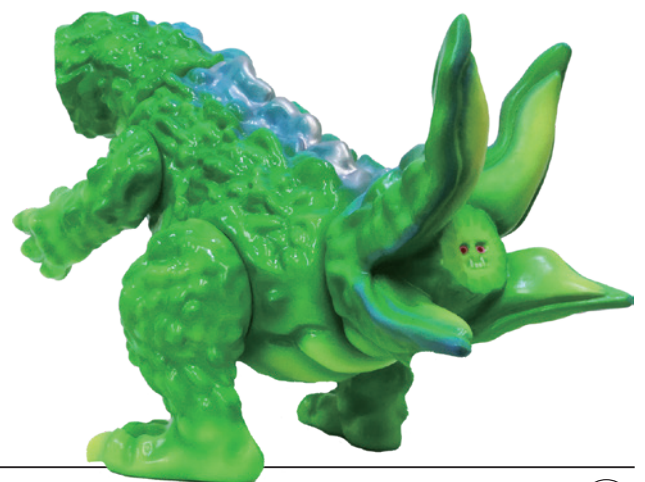
つるっとしたゴーヤ怪獣の子供。大きくなったらゴーヤ怪獣になるらしい。しかしゴーヤ怪獣はオスしか確認されてないので繁殖については未知のまま。卵から産まれるのか？種から産まれるのか？今後の研究が期待される。



Just Reborn

変異体ポイント：しっぽからも顔

本物のゴーヤは熟すと色が黄色くなり、末端が裂けて中から種子が現れる。この変異体は見たところ熟れた状態ではないようだが、尻尾が裂けて中からゴーヤ怪獣の顔が覗いている。意表をついたふたつ目の顔が秀逸な変異体。



Tough Walk

変異体ポイント：おおまたで走る

足が長くなり、股下が高くなった変異。歩幅が長く移動能力に優れる。恐竜のように走り回ったりするのかもしれないが、背筋はやたらと良く直立二足歩行のようだ。昔の図鑑に載っていた復元図を思い出す、レトロ恐竜風の変異体。



Mountain Crash

変異体ポイント：うでがパワーアップ

少年マンガに出てくるキャラクターのように、腕の筋肉が発達しているパワー型変異。力強い印象ながら身体に対してアンバランスに大きすぎる拳はどこかユーモラス。実は変異体の中では一番人気らしい。

4Arms

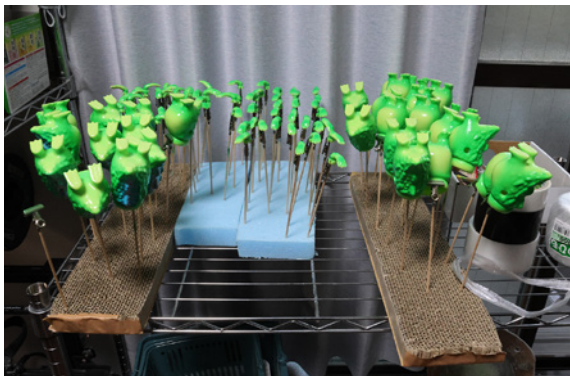
変異体ポイント：うでが4本に

厳密にはミュータントシリーズの怪獣ではなく、先立って生み出されたゴーヤ怪獣。長いゴーヤや曲がったゴーヤがあるのを見て、こんなゴーヤ怪獣も作ってみたそう。腕の本数が増える変異は脊椎動物では難しいが、植物怪獣ならお手のもの。



ゴージャ怪獣のトピックあれこれ

岡田さんのアトリエを訪問し、ゴージャ怪獣が生まれるところを特別に見学させてもらった。アトリエに突撃して目撃したのはズラッと並んだパーツに工具、そして未公開の試作品の数々。ゴージャ怪獣が生み出される現場で、製作の背景について話を聞いた。



パーツ

ソフビ人形のパーツは金型を使って量産する。したがって、金型から抜けられないような造形はNG。具体的には強い曲がりや大きすぎる突起は生産が難しく、デザインの修正を余儀なくされることも。こうした制約がソフビ人形特有の丸みを帯びた可愛らしいかたちに結びついている。



試し塗り

ソフビ人形はかたちを変えると金型の製作が必要になる。よってカラーの違いでバリエーションが表現されることが多く、配色や模様など色彩表現が追求される。ゴージャ怪獣は造形力を活かしたかたちの変異が多いのも魅力。写真は試作品でもある未公開のマーブルバージョン！



デジタル ⇄ 造形

造形にはデジタルツールも活用する。造形データを物体に起こし、かたちを調整したのちにデジタルに取り込むプロセスを繰り返すことで試行錯誤を進めていく。物体に落とし込むことでデジタルでは捉えきれないニュアンスやバランスを実感しながら制作を進めることができる。

アーティストと研究者から



Figure 9. 岡田さんが個展のために制作した巨大ゴージャ怪獣の前で。巨大ゴージャ怪獣は3Dプリンター3台をフル稼働させてパーツを出力し、そのパーツを組み上げて制作したという力作。

ゴージャ怪獣を分析したヒト・野下浩司さん

九州大学理学研究院生物科学部門数理生物学研究室助教。生物や生物のつくる構造物のかたちを進化形態学的、形態測定学的観点から、幅広く興味をもって研究をしている。特に、動物（腹足類（巻貝）、マウス）、植物（ダイズ、コムギ、キャッサバ）、人工物（土器）などを対象に数理モデルや画像解析、計測手法の開発を活用した解析を進めている。

ゴージャ怪獣をつくったヒト・岡田悠助さん

1987年、兵庫県姫路市生まれ。美容師として勤務する傍ら、造形・特殊メイクを学び、26歳で特殊メイク会社・自由廊に入社。映画・TVなど、多数のプロジェクトに参加しながら、個人でも作品制作を行っている。仕事のスキルを生かして制作された、初のソフビ作品であるゴージャ怪獣がマニアの間で話題となり、新作を発表するたびに即完売するほどの人気シリーズとなる。ゴージャ怪獣はカプセルトイとしても展開されているので、ぜひチェックしてほしい。

https://www.instagram.com/okada_jur/

アーティスト・岡田悠助さんコメント

今回のインタビューは自分が無意識にやっていた物事を深く考えるいい機会であった。

一つは自分が無意識下でソフビと言う物に対して生物として必要なキャラクター性を付加していた事。もう一つは本来その物が持っている形に色々なパターンの塗装をする事によって凹凸が激しく見えたり柔らかく見えたり。こわく見えたり可愛く見えたり。しかも、そのイメージが時代によって変わったりすると言う事。

今回のテーマの化粧と怪獣でテクスチャ以外でどう交差するかなと思っていたが、文化的にもソフビとメイクにも同じことが言えるなぁと思う。流行りのソフビ塗装技術、流行りのメイク。流行ると誰かが飽きて新しい物を生み出す。

文化の多様性と進化がまるで生物みたいに新しい生命を生み出していつてるんだなぁと思いました。

研究者・野下浩司さんコメント

「かたち」を測る上で細部として捨象されがちな表面の凹凸は、ゴーヤ怪獣においては極めて重要な特徴である。創造者である岡田さんは、その凹凸表現を自然に実際の表面の歪みと陰影を含むカラーリングのそれぞれに担わせているようであった。我々が何かを見る際には三次元的な情報すべてを捉えているわけではない。両目によるステレオ視的なアプローチにより二次元 + 奥行き情報を、視点を変えることで三次元やその動きを含めた四次元的な情報を推定している。最近の深層学習を用いた単眼深度推定モデルなどを見ると、現実世界においては特定の色味や陰影は深度と相関し、また我々もそうした情報を無意識のうちに利用していると考えられる（実際、写真を見て奥行きを感じるだろう）。

ゴーヤ怪獣の表面に施されたカラーリング（化粧）は、二次元表面に三次元的情報を表現する、あるいは錯覚させる、試みといえる。表面形状に合わせて色合いを意図的に調整するという岡田さんの説明がこれらを端的に示しており印象深かった。

岡田悠助 (ToyFields) 個展「MUTATION」

会期：2023年10月26日(木)～2023年11月25日(土)

会場：27 GALLERY TOKYO

コラボレーションアーティスト：植田明志、kaiho、GIRUVI、Knewhere、yama

誕生から1年、ソフビからカプセルトイへと活動領域を広げた<ゴーヤ怪獣 (Bitter Melon Monster)>。岡田さんが手がけた様々なゴーヤ怪獣の変異体が一同に集結。またゴーヤ怪獣のレリーフから、カラフルなゴーヤ怪獣、1mほどの高さのある巨大ゴーヤ怪獣など多数の作品が展示され、余すことなくゴーヤ怪獣の魅力伝える空間が広がっていた。さらには岡田さんが影響を受けたアーティストたちとのコラボレーション作品も展示。見る者を驚かせる、ゴーヤ怪獣の「新しい」かたちを提示していた。