

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

# 日本特撮 に関する調査

森ビル株式会社

平成25年3月



日本特撮の過去・現在、そして未来を俯瞰して.....	1
<b>庵野秀明監督 メッセージ</b> .....	2
<b>樋口真嗣監督 メッセージ</b> .....	3
<b>第1章 はじめに</b> .....	4
1.1. 「特撮」の定義 【執筆：氷川竜介】 .....	4
1.2. 「メディア芸術」と特撮の関係、研究意義 【執筆：氷川竜介】 .....	4
1.3. 特撮博物館で明示された「文化財・美術品としての特撮」 【執筆：氷川竜介】 .....	5
1.4. 「特撮」という用語の変遷 【執筆：氷川竜介】 .....	6
<b>第2章 概論</b> .....	9
2.1. 「特撮」の作品史.....	9
2.1.1. 「特撮」の始まり 【執筆：氷川竜介】 .....	9
2.1.2. 空想特撮作品の系譜 【執筆：境真良】 .....	15
2.1.3. アニメーション等、近接ジャンルとの相互影響 【執筆：氷川竜介】 .....	21
2.2. 「特撮」プロダクションの変遷 ～会社と人の系譜～ .....	27
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 【執筆：氷川竜介】 .....	27
2.2.2. 「特撮映画」を支えた体制 【執筆：三池敏夫】 .....	36
2.2.3. 「特撮テレビ番組」を支えた体制 【執筆：三池敏夫】 .....	70
2.2.4. 「特撮現場」を支えた体制 ～技術者の独立～ 【執筆：三池敏夫】 .....	96
<b>第3章 各論</b> .....	98
3.1. メディア芸術分野と「特撮」 【執筆：氷川竜介】 .....	98
3.1.1. テレビまんが.....	98
3.1.2. 脚本家.....	98
3.1.3. 作曲家・歌手.....	98
3.1.4. 玩具メーカーとデザイナー.....	99

3.1.5. SF ビジュアルとアニメデザイナーの特撮参入.....	100
3.1.6. アニメと特撮のハイブリッド作品.....	100
3.1.7. 人形アニメとセルアニメと特撮のハイブリッド作品.....	101
3.1.8. セルアニメと特撮、数々の合成作品.....	102
3.1.9. セルアニメと特撮のハイブリッド作品が後世に影響を.....	102
3.2. 科学の発展と「特撮」 【執筆：境 真良】.....	103
3.2.1. エネルギー系科学と特撮.....	104
3.2.2. 攻撃兵器系科学と特撮.....	106
3.2.3. 医療技術系.....	107
3.3. 社会・経済環境とコンテンツビジネスと「特撮」.....	109
3.3.1. 特撮作品が流行した背景と可処分所得、人口構造.....	109
3.3.2. 経営上の合理性 # 1～映画・テレビのメディア交代とグッズ事業への傾斜 .....	109
3.3.3. 経営上の合理性 # 2～シリーズ化の傾向.....	110
3.4. 諸外国への影響 【執筆：尾上克郎】.....	111
<b>第4章 現状</b> .....	<b>115</b>
4.1. 特撮を取り巻く現状 【執筆：尾上克郎】.....	115
4.2. モノ：資料物品編 【執筆：尾上克郎】.....	117
4.3. 人編：関係者人名録 ～特撮を支えた人々～ 【執筆：尾上克郎】.....	118
4.3.1. 人名録の掲載基準について.....	121
4.3.2. 第一期：1930年代～.....	121
4.3.3. 第二期：特殊技術課の分岐～松竹大船撮影所特殊撮影課の設立による引き抜き (1940年代～1946年ごろまで).....	121
4.3.4. 第三期：戦後の特撮と円谷特殊技術研究所設立期（1948～1952年＝円谷公職 追放期）.....	122
4.3.5. 第四期：（1953年～1960年代）撮影所特殊技術課と専門職の分岐.....	122

4.3.6. 第五期：1960年代中盤～1970年代 怪獣ブーム期～独立プロダクションの林立.....	125
4.3.7. 第五期：1970年代～1980年代（テレビ特撮の時代） .....	129
4.3.8. 第六期：1990年代～（CG時代始まる） .....	130
第5章 将来展望～特撮研究の意義 【執筆：境 真良】 .....	132
今後の研究課題について 【執筆：三池敏夫】 .....	133
特撮用語集（参考） .....	134
参考文献 .....	140

### 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を整理し、持続的に未来に継承することを目的に行ったものです。

後述するように、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、映像を飛び出して実社会にも、多大な影響を与えてきました。

しかし、CG 技術の台頭により活躍の場が失われてきた中で、平成 24 年夏に東京都現代美術館で開催された「館長 庵野秀明 特撮博物館 ミニチュアで見ると昭和平成の技 (以下、特撮博物館)」を契機に、特撮文化の未来への伝達、そしてミニチュアの保存に関する議論が高まり、文化的系譜を調査することになりました。

本調査は、特撮博物館に携わった「特撮文化の担い手」により、特撮の変遷が詳細に調査され、記述されています。特撮が再注目される今こそ、まさに文化として捉えなおす時機といえるのではないのでしょうか。

### 実施体制

全体監修	庵野 秀明 (監督・プロデューサー) 樋口 真嗣 (映画監督)
調査実施・執筆	尾上 克郎 (株式会社特撮研究所 専務取締役／特撮監督) 境 真良 (国際大学グローバルコミュニケーションセンター 客員研究員) 氷川 竜介 (アニメ特撮研究家) 三池 敏夫 (株式会社特撮研究所／特技監督)

## 庵野秀明監督 メッセージ

どうか、助けて下さい。

特撮、という技術体系が終わろうとしています。

日本が世界に誇るコンテンツ産業が失せようとしています。

それは世間の流れというものなので、仕方ないとも感じます。

だがしかし、その技術と魂を制作現場で続ける為に抗い、その技術と文化遺産を後世に残す為に保存したいと切に想います。

ぼくらがもらった夢を次世代にも伝え、残したいと切に考えます。

それは、個人では、極めて困難な目標であり事業です。

国でも自治体でも法人でも企業でもいいんです。どうか、僕らに創造と技術を与えてくれた特撮を、どうか助けて下さい。お願いします。

特にミニチュア等の保存に関しては可能な限り速やかに助けて下さい。

よろしくお願いします。

映画監督 庵野秀明（特撮ファン）

## 樋口真嗣監督 メッセージ

特撮。

昭和期に於いて日本独自に発展し、一時的に世界をリードしていた、<sup>ミニチュア</sup>縮小模型を中心にした特殊撮影技術を用いて、架空のキャラクターが活躍する映画やテレビ番組がたくさんありました。

我々の先輩たちが作り上げた素晴らしい技術は、残念ながら昨今の合理化、デジタル化によって活躍の場が失われつつあります。

想像力と技術力によって生み出された自由な空想世界の遺産を、現在のアニメ、コミック、ゲームといった日本のメディア文化の源泉として未来に受け継いでいきたい、と考えます。

樋口真嗣

《調査実施者より、関係者および一般読者へのメッセージ》

日本の映像分野における特撮の調査・研究はようやく動き出したばかりです。長年の歴史がある一方で、公式な記録は少なく、当時の貴重な資料関係も散逸しつつあります。100パーセントの裏付けを取ることは困難であり、今回のレポートの記述の中にも正しくない情報が含まれる可能性があります。もし確実な証言や記録をもとにした情報をお持ちの方がいましたら、お知らせいただくと幸いです。

ご連絡先：メディア芸術総合情報事務局 [tokusatsu\\_report@mediag.jp](mailto:tokusatsu_report@mediag.jp)



## 第1章 はじめに

### 1.1. 「特撮」の定義

【執筆：氷川竜介】

「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。

ここでは映画史・テレビ史の中で本来的な意味から大きく発展し、一大ジャンルを形成した作品群と特殊な技術を「特撮」として総称することにする。中でも CG 導入以前、ミニチュアワークと光学技術によるアナログ技法を使ったものを主な研究対象とする。デジタル時代に入って以後、人的にも技術的にも日々喪われつつあって、その保全や分析、証言などは急務である。

特撮は、技術的には広く一般に使われている。特に CG 導入以後は、映画に必要不可欠なものとして表現の拡張とコストダウンの観点から、特別な世界観をもつ映画でなくても多用されるようになった。

その一方で、我が国では「特撮」そのものに集客性がある。特撮映像、特撮キャラクターが主演級として人間の役者以上に手厚く宣伝される作品が、歴史的に数多く生み出されてきた。現在ではジャンルのひとつとして認知され、雑誌やビデオグラム、音盤、キャラクター商品などでも「特撮」と銘打った商品が数多くリリースされている。

円谷英二特技監督が 1954 年（昭和 29 年）に世に送り出した映画『ゴジラ』は、特撮キャラクターが主演級となった転機であり、ゴジラは世界的にも特撮が生み出したモンスターの代表格とされている。ゴジラ以後、「特撮映画」は広く大衆に認知され、出演するスター以上に特撮キャラクター、あるいは特撮映像そのものが熱望される時期が続く。特に日本映画の黄金期であり、科学時代・未来志向の幕開けと高度成長期も含む 1950 年代から 1960 年代にかけて、娯楽の一翼を担うものとして量産された。

その流れは 1966 年（昭和 41 年）に同じ円谷英二監修による『ウルトラ Q』によって、テレビの世界へと波及する。そして週間単位の量産化によってウルトラマンに代表される「特撮キャラクター」をさらに多数生み出すこととなり、現在に至っている。マスコミ的な「特撮」とは、こうしたキャラクター中心のジャンルである。制作がデジタル主流となった時期以後も、同じ「特撮」と呼ばれることが多いが、本レポートでは文化資産の保全の危機という状況を前提に、アナログ時代のミニチュア、光学機械を駆使して映像をつくっていた時代の作品を研究の中心として取り扱うことにする。

### 1.2. 「メディア芸術」と特撮の関係、研究意義

【執筆：氷川竜介】

現在、「文化庁メディア芸術祭」の規定において「メディア芸術」として四分類されている「アート部門」「エンターテインメント部門」「アニメーション部門」「マンガ部門」の中で、「特撮」はジャンルとして明確な位置づけを与えられていない。映像としてのイメージネ

ーションを問う特撮の作品は、どの部門が最も適切か、議論の余地がある。

日本では特にアニメーション分野が「特撮」と歩調をそろえて映画・テレビのメディアで文化として進化してきた歴史がある。テレビの世界では1970年代終盤まで児童向けの「テレビまんが」と総合的に扱われ、「アニメ・特撮・人形劇」などはビジネス的にも消費者の受容としても等価であった。文化の発達史の研究を深める上では、こうした観点が欠かせない。「特撮」の研究、メディア芸術上の位置づけをもう少し明確化することで、我が国独自の映像文化史や系譜の研究には、多大な利便と進歩がもたらされることになる。

詳しくは第3章で記述するが、アナログ時代の特撮研究は、今後デジタルが主流となつていかざるを得ないメディア芸術の進化・発展にも大きく寄与するはずである。この事実は、論を進める前にここで特筆し、確認しておきたい。

### 1.3. 特撮博物館で明示された「文化財・美術品としての特撮」 【執筆：氷川竜介】

2012年（平成24年）7月10日から10月8日まで、東京都現代美術館のスタジオジブリ企画展の第10回目として「館長 庵野秀明 特撮博物館」が開催された。87日間の会期間中、来場者数は29万1,575人と予想を大きく上回る動員となり、『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズが大ヒット中の庵野秀明監督の知名度もあって、同館の美術展としては歴代3位（ジブリ展としては2位）の来場者数を記録した。

文化庁後援、公的な美術館での展示という点で従来のイベントとは一線を画した視点で「特撮」を位置づけたものとなったこの展覧会が、「特撮」の現状認識および本レポート含めて「今後どのようにしていくべきか」ととらえる手がかりとなるため、以下に詳述する。

東宝、円谷プロダクション、角川書店、ピー・プロダクションなど制作会社の協力を得て実現した展示は、アナログ時代の特撮用に作られたミニチュアや小道具を中心にデザイン画など含め、実物ないし実物と同じ原型・工法で制作されたレストア品が約500点。これらの多くは映画の製作終了と同時に本来は破棄されていたものである。数十年の時を経て個人所蔵として保全されていたものが大半であった。

映像文化がCG主体となっていくにつれて、改めてミニチュアを新作する機会は激減しており、またミニチュアを緻密に作り上げるための職人の技術も、受発注当事者の高齢化とともに喪われつつある。さらには所有者（かつての特撮映画の児童観客、ファン）自身も50代を超える高齢化が進み、その物故とともにコレクションが破棄されるケースが増え始めていて、全体的に危機的な状況にある。

そこで庵野秀明館長は、企画段階において開催メッセージの題名をあえて「さらば、特撮」として、いったん終わったものとして認識し、その上でミニチュア類を改めて美術品、工芸品、文化財としてとらえ直し、未来へ向けての提言をしたわけである。これらの公的保全をめざすとともに、後世のクリエイター志望者に対して一世を風靡した映像文化の素晴らしさと、そこにこめられた職人たちの魂を伝え、未来の映像をつくる若手クリエイターを活性化した上で継承しようというのが展覧会の主目的であった。

展覧会場ではミニチュア類の他、9分間の新作特撮短編映画『巨神兵東京に現わる』（監督：樋口真嗣）が制作された。宮崎駿監督のマンガ『風の谷のナウシカ』（1982～1994）に登場する生物兵器・巨神兵が現代の東京に現れて街を破壊しつくしたら……という内容である。同作の劇場アニメでは、庵野秀明がアニメーターとして巨神兵のシーンを作画し、卓越したエフェクトアニメーションで映画を盛り上げた縁もあって、実現した企画である。この映画用の造形物やデザインも展示された上に、アナログ的手法のミニチュアワークで何ができるのか、新たな可能性はないのかが模索されている。加えて会場内に、同作で使われた東京タワーなどの実物を中心に、16メートル四方のミニチュアステージを設置。撮影現場の雰囲気を来場者が楽しみつつ、記念撮影を楽しむ趣向も用意された。

この展覧会のキャッチコピーは「エヴァの原点は、巨神兵とウルトラマン」であった。これが「特撮」の「メディア芸術」としての位置づけを探るうえで非常に貴重な方向性を示唆している。

「特撮」は文化的にスタンドアロンなものではなく、本来は「現実世界・特撮・アニメ」をブリッジしたスーパーセット的なものであった。ところがそのブリッジであるがゆえに、映画の世界では単なる技術、もしくは子ども向け作品のサブジャンルとされ、アニメーションの世界では被写体の質感の違いから別もの扱いされてしまう。

要するにメディア芸術の世界では「居場所のない」状況であった。だが実際にはある時期（1970年代終わり）までは「特撮・アニメ」はひとくくりに「テレビまんが」とされ、児童層への受容に大きな差異はなかった。そうした原点を見直し、未来への映像文化へと反映させることで、新たな発展が期待される。

「特撮博物館」は決算的なものであるものの、そうした「未来への視点」で開催され、しかも大勢の観客に特撮のすばらしさ、面白さともども、「継承の意志」が共有された点で、大きな意義のある展覧会であった。

なお、2013年（平成25年）4月より愛媛県松山市から地方巡回展が予定されている。

#### 1.4. 「特撮」という用語の変遷

【執筆：氷川竜介】

本レポートは「特撮」で統一するが、関連する類似用語との関係について、以後の混乱を防ぐために説明する。

##### 【特殊技術（特技）】

初期の日本映画界では「特殊技術」と呼ばれ、「特技」と略される時期が長かった。現在では「特撮の神様」とされている円谷英二もクレジットは「特殊技術」「特技監督」であり、自身のエッセイ類でも「特殊技術」の言葉にこだわって統一している。

また円谷英二が東宝に設置した「特殊技術課」では4つのセクションを置き、そのひとつを「特殊撮影」と位置づけたとしている文献もある。

ゆえに「特技」とは当初「特撮」の上位概念であったと思われる。しかし、現在では大半が「特撮」のもとに統一されている。

### 【特殊効果】

海外、特に米国で特撮に相当する用語は「Special Effects」である。これを直訳したものとして、特に戦前の文献では「特殊効果」と呼称される場合もあった。ただし、この言葉は「効果音」などとの混同があり、また火薬やスモーク類など舞台劇にも共通する専門家を「特殊効果」と呼称するようになった経緯もあって、それ区別するためか、少なくともマスコミ的にはあまり用いられていない言葉である。

### 【エフェクト】

Special ではない Effects が、上位概念としてある。映画では役者、実景、セット、照明などをリアリズムで「撮りきり」にした映像を編み上げていく。それ以外の自然ではなく、仕掛けなど作為を加えて撮るものの総称が「エフェクト」である。フラッシュ光やパラフィンを通したカラー照明なども含まれるが、多くは火薬類を扱う「特殊効果」に統合される。「エフェクト」の名前が特化して使われるケースとして「ガンエフェクト」（銃器の発火）がクレジットされるケースがある。「特撮」の現場でも火薬、スモーク類は重要な役職である。

アニメーションの世界ではキャラクター以外の作画を「エフェクトアニメーション」と呼ぶ。これは暴風、大波、火山、爆発、雷鳴など、自然現象や科学に基づく現象には専門家が必要という考え方である。これが巨大マシーンやロボットなどの登場する SF アニメの隆盛と結びつき、「アニメの中の特撮マン」的に「メカ作画監督」と呼ばれる専門家を生んで発展していった歴史がある。アニメの場合の「特殊効果」はエアブラシや筆のタッチなど特殊な画材でセルの平板さに質感を加える役職のことを指す。

### 【トリック撮影】

技術それ自体よりは発想に重きをおいた用語で、「手品（マジック）」に近いと位置づけた言葉である。たとえば飛行機を吊すピアノ線をミニチュア下部に配置し、カメラを逆転して撮影、「上から吊っているに違いない」と考える観客のウラをかく、という手法などに使われる。この場合、手品同等に「タネ（秘密の仕掛け）」があるという流れとなる。

### 【SFX】

前述「Special Effects」が、1977年（昭和52年）米国公開の映画『スター・ウォーズ』ヒット時に「SFX」として国内に紹介され、これを冠した書籍などが多く出版された。本来は略語で「SpFX」とする表記もある。「FX」は「エフェックス」という音が「Effects」に聞こえるためである。

この用語は、『スター・ウォーズ』からミニチュア撮影時にカメラヘステッピング・モーターを取りつけ、コンピュータで数値制御（NC）する技術が導入されたため、旧来と一線を画した用語としたものであった。

## 【VFX】

現在の映画界で内外問わず多く使われている用語で、「Visual Effects」の略である。これはデジタル映像技術が一般化した1990年代中盤以後、多用されるようになった。

撮影素材をその種類によらずコンピュータ上に等価な被写体として乗せ、コンポジット（合成）が可能となったとき、その素材がミニチュアなのか CGI（Computer Generated Image：コンピュータが生成したイメージ）なのか、そうした差異がなくなったため、より包括的に扱う意味合いをこめた用語となっている。国内ではVFX含めて「特撮」とする場合もあるが、本来的には上位概念であり、むしろ初期の「特殊技術」「特殊効果」に意味性は近づいている。

## 【略語としての「特撮」】

新聞、雑誌記事データベース調査の結果、戦後から1960年（昭和35年）くらいまで「特撮」というキーワードが一部、現場の略語などを除いてほとんど登場しないことが判明している。1957～1958年ごろから急に雑誌記事上に現れるようになり、1960～1970年代に定着。アニメブームと同時に特撮の専門誌が発展した1970年代後半から1980年代前半に急増して一般化したものと思われる。

明らかに現場発というよりはマスコミ主導で広まった用語ではあるが、詳細は今後の研究課題とする。

1965年（昭和40年）には矢島信男によって東映東京撮影所内に「株式会社特撮研究所」が設立され、映画、テレビのクレジットにも多数登場してくるようになる。そして「特撮」という単語が人口に膾炙したのは、1966年（昭和41年）のテレビシリーズ『ウルトラマン』が決定打となったことは間違いない。同作ではメインタイトルロゴとともに「空想特撮シリーズ」と出る。これを契機に児童層も含め、「特撮」という用語が強く印象づけられた。

ただし同作とそれ以後しばらくの円谷プロダクション作品では、現在の「特撮監督」に相当する役職は、「特技監督」ないし「特殊技術」とクレジットされている。

これが「特撮監督」に変わるのは1974年（昭和49年）の『ウルトラマンレオ』からであった。このことから、1970年代中盤以後にむしろ「特撮」一色で社会的なコンセンサスが醸成されたことが分かる。

## 第2章 概論

### 2.1. 「特撮」の作品史

#### 2.1.1. 「特撮」の始まり

【執筆：氷川竜介】

##### 2.1.1.1. 世界的な「特撮」の始まり

世界的に考えたとき、「特撮」の起源はフランスのジョルジュ・メリエスの発明した「トリック映画」にさかのぼることができる。それは偶然の産物であった。カメラの機械的故障という偶然により、ショットの途中で数秒間停止したフィルムを現像したところ、乗合馬車が霊柩車に変化するという映像が撮れてしまった。

このメカニズムを恣意的な技術として応用したのが「トリック映画」の始まりである。それはメリエスの出自がマジシャン、機械技術師であったことも密接な関係がある。

メリエスのトリック映画は、それまで「ライブ・アクション」として「生きて動いている実物」を撮影するものと思われていた「映画」を、幻想的なイメージを創出させ得るツールとして進化させた。その集大成として1902年（明治35年）に公開された映画『月世界旅行』は現在でも高い評価を得ているが、この原作がSF小説の始祖とされるジュール・ベルヌであったことも見逃せない。後に「特撮」はSF映画に多用されるようになるが、その想像力の発展は科学技術の発展と不可分なものだったのである。

##### 2.1.1.2. 日本での「特撮」の始まり

国内では1909年（明治42年）、メリエスと同様の事故からトリック撮影が盛んになる契機が得られる。まだ「劇映画」自体が黎明期のころ、「日本映画の父」とされるマキノ省三監督が撮影中、フィルムチェンジ最中に役者の一人が席を外したことに気づかず回し続けたところ、突然人間が消失する映像が撮れてしまった。

この事故は「カットアウト」と呼ばれる技法として定着。やがて尾上松之助を主演とする「忍術映画」の量産につながる。その中で、多重露光や逆回転撮影など、カメラ内で処理可能な技法が開発され、簡易マスクを使った合成さえ行われるまで発展していく。

黎明期のバイタリティゆえのことではあるが、すべてが制御可能となったコンピュータ映像では事故さえも技法に転換していくということは困難となった。そうした観点から、失われていくものが何なのか再考するヒントがあると考えられる。

マキノ省三自身は1,000本とも言われる「松之助映画」を量産するが、活劇濫作への批判とリアリズムの台頭など諸事情により、1921年（大正10年）にはトリック映画からは完全撤退してしまう。後述の国際活映株式会社（国活）の経営不振もあり、氾濫した忍術トリック映画は完全な終焉を迎える。黎明期の「特撮映画」は、このような興亡の途をたどったのであった。

### 2.1.1.3 「特撮の神様」円谷英二のキャリアが始まる

マキノ省三監督の退潮と前後し、1919年（大正8年）には円谷英二が18歳にして天然色活動写真株式会社（天活）に入社、映画界入りする。円谷英二の詳しい足跡については評伝・研究書類が充実しているため、ここでは「メディア芸術としての特撮」を考察・研究する観点での重要な案件に絞り込んで、記述していきたい。

映画の世界へと進む以前、15歳の円谷英二は黎明期の飛行機学校に入学していたが、教官の事故で挫折した経験をもっている。ここに彼の生涯の象徴を見ることができる。飛行機の操縦とは「空への夢」を「確固たる技術」で実現するものである。これは「空想イメージ」を「撮影技術」で実現する特撮に通じるところがある。

円谷英二が18歳で映画界に転じ、カメラマンとしてそのキャリアをスタートしたとき、入社した天活には「トリックの名手」と呼ばれ、数々の革新的な撮影技法を編み出したカメラマン枝正義郎が所属していた。円谷英二は枝正義郎の下で忍術映画の基礎となるトリック撮影技術を取得したと言われているが、同時にリアリズム的な発想も受け継いだはずである。まだ映画は新興芸術の時代で、映像の質も工夫次第で大きく違う時期である。光源が足りない、移動撮影に制約があるなど逆境をカバーすべく、機械技術の得意な円谷英二は他人にできないユニークな発想で新たな撮影技法を編み出していくことになる。

ただし、映画界での円谷英二のスタートは決して順風満帆なものではなかった。入社翌年には天活は国活に買収され、その翌年に円谷英二は徴兵されている。除隊した1923年（大正12年）には関東大震災が発生し、国活は震災の他にもさまざまな原因から経営不振に陥っている。

結局、円谷英二は京都に拠点を移し、カメラマンの本格的なデビューは1927年（昭和2年）とかなり遅い。その作品は時代劇映画『稚児の剣法』で、監督は犬塚稔、主演は林長二郎（長谷川一夫）であった。だが、カメラマンとして様々な工夫を行い、リアリズムを求める劇映画への対応を技術者として開拓した精神が裏目に出てしまう。主役の顔を陰影深くリアルに写したということが会社のとがめるところとなり、B級ステージへの異動を言い渡される。

これが逆に円谷英二の技術者としての実験的工夫への意欲を深めさせる、きっかけとなったのであった。

### 2.1.1.4 円谷英二が発明した技術が開花

円谷英二は、発明の才に恵まれていた。特に光学技術と機械工学を組み合わせたさまざまな技術に天才的なものを持っていたのは、彼が免許などに使われるインスタント写真の特許を取得していたという事実からも端的にうかがえる。

高輝度のアークライトの使用、大型ファンによる暴風の表現、空気感表現のためのスモークの使用など、今では当然と思える数々の工夫を、この不遇の時期に多用したと言われている。その中にはミニチュアセット、ホリゾン（空の代用となる大きな絵）の応用な

ども多数含まれていた。

ことに後者は、後述するスクリーン・プロセス（映像の前で役者が演技する合成装置）の開発という重要な発展に結びついていく。

すべては「こんな画がほしい」という円谷英二のイメージありきで発想され、技術は手段の位置づけだった。常識や固定観念にとらわれず、一步も二歩もに先を読むパイオニア精神は、初期から強く発揮されていたことに注目したい。

さて、1932年（昭和7年）に日活太秦撮影所に移った円谷英二は運命的なアメリカ映画に出逢う。RKO社映画による『キング・コング』である。

巨大な類人猿を、精緻な関節で駆動する人形のストップモーション・アニメーションで表現した記念碑的な作品である。「巨大モンスターが主役」という映画が成立し、しかも大きな集客力をもつということを実証した点で、エポックメイキングと言ってよい。大きな感銘を受けた円谷英二は、上映用フィルムを取り寄せてルーペで1コマずつぶさに検証したとされている。

1934年（昭和9年）、J.O.スタジオに移った円谷英二は1936年（昭和11年）に『小唄磯鳥追お市』で監督としてもデビュー。そのかわり、日活時代から念願だったスクリーン・プロセスを同年に完成させている。

この画期的な合成装置は完成早々、大作に応用されている。ドイツから山岳映画の巨匠アーノルド・ファンクを迎えて製作された日独合作映画『新しき土』（1937.2）である（日本側は伊丹万作監督）。この映画で円谷英二は「特殊技術協力」という肩書きで参加し、随所にこの新装置を応用した斬新な映像をつくりあげた。それは単なる実景の代わりとなる合成にとどまらず、悲嘆にくれる主演の原節子が桜並木を歩くショットで、遠近を無視してイメージ主体で桜の花びらを大写しにして心情表現とするなど、大胆な用法も含まれていた。

大きな話題となったスクリーン・プロセスの噂を聞きつけた人物の中には、PCLスタジオの重役・森岩雄も含まれていた。森岩雄は1925年（大正14年）にハリウッドを訪問して発展しつつあった「特殊技術」の重要性を認識。それが単なるコストダウンに留まらず、映画表現を拓げるものだという高い見識を持っていた。そして『新しき土』見学時にも円谷英二の人と技術に深い感銘を受ける。

同年ほどなく PCL、J.O.スタジオ、写真化学研究所、東宝映画配給会社が合併して東宝映画株式会社が誕生する。そして円谷英二は森岩雄の招きにより上京。砧にあった PCL 撮影所を再編した東宝東京撮影所（現在も存続）で「特殊技術課」を設立し、その長に就任した。

かくして「特撮」を専門とする恒常的で本格的な組織が日本映画界に確立した。それは円谷英二の才能を本格的に発揮する「場」の確立を意味した。これが戦前戦後も含めて以後30余年と続く「東宝特撮」の礎となったのである。



### 2.1.1.5. 戦争映画によって「特撮」が主役となった

とはいえ「特撮（当時の特殊技術）」の役割としてはあくまでも「黒子」的なものであった。「これが特撮だ」とバレてしまえば、映画内のリアリティが崩れてしまう。そのため円谷英二は「トリック撮影」という発想にこだわり、「本物かどうか見分けがつかない」ことに腐心し、またメイキング的な写真は「手品のタネ明かし」として撮影を控えるようにしていた。

「本物に見える」ことをめざすとはいえ、飛行機の空撮を筆頭に、暴風、火山の爆発、洪水、津波、地震、大火事、ビルや家屋の倒壊といったものが、実景として撮影できるわけがない。こうした一般的な映画でも起きうるシチュエーションに用いられた迫力ある特撮は、その映像自体にスペクタクルとしての集客力、価値がある。事実、アニメーション映画の世界でも、こうした分野は「エフェクトアニメーション」としてディズニースタジオを起点とする発展の歴史があり、「エフェクト＝特殊効果」ということで通底している。

こうした「集客力のある特撮が主役になる」という大きなパラダイムシフトが起き、円谷英二の大きな成果として結実するのは、当時の国情から必要とされた戦争映画であった。

1940年（昭和15年）、海軍の依頼で製作した『海軍爆撃隊』（木村荘十二監督）は初めて特撮スタッフがドラマ本編とは別に編成され、円谷英二も「特殊技術撮影」とクレジットされた、特撮史に残る作品である。登場する航空機はほとんどがミニチュアワークによるもので、不時着シーンなどに付けられた演出は、実機には不可能なスペクタクル的効果をもたらした。円谷英二はこの作品で日本カメラマン協会賞を受賞している。同時に航空本部の依頼で製作されていた『燃ゆる大空』は特殊技術に懐疑的だった阿部豊監督の方針で徹底した実景撮影だったが、迫力不足のため円谷英二の特殊技術によって追加が行われている。

同年11月公開の『孫悟空・前後編』（山本嘉次郎監督）では円谷英二は作画合成やミニチュアワークの特殊技術を提供、ミュージカル仕立てのエノケン主演作品で、金角・銀角の要塞が科学仕立てになっているという空想科学風のナンセンスさが光っていた。だが、時流は戦争に向けて一気に傾き、1941年（昭和16年）12月に日本はついに真珠湾攻撃によって太平洋戦争に突入する。

『海軍爆撃隊』の成功によって円谷英二のもとには後の日本特撮マンの主要人物になる人材が集結、円谷英二ひとりで始めた東宝特殊技術課も、総員は1942年（昭和17年）には34名に達し、特殊撮影係、造形美術係、合成作画係、天然色係に事務係を加えた5係を擁するまでに急成長を遂げた。逼迫する情勢から内容は制限がつき、フィルムも配給制となり、人材は招集で採られて、撮影物資も乏しく、と悪条件が重なっていったが、特技スタッフは時流に反して活況を呈していた。

### 2.1.1.6. 特撮が主役となった『ハワイ・マレー沖海戦』

円谷英二は1942年（昭和17年）、『南海の花束』（阿部豊監督）で嵐の中の飛行艇を三重合成で描き出す。そして、世紀の大仕事が大本営海軍報道部から持ち込まれることになった。

それが開戦一周年記念作品として公開された『ハワイ・マレー沖海戦』（1942）である。これは一人の少年が帝国海軍の志願兵となって成長していく様を描いた国策映画であった。クライマックスには公開前年、開戦のきっかけとなった真珠湾攻撃が置かれている。映画の性格上、真珠湾攻撃シーンは特撮でしか描き得ない。山本嘉次郎監督は本作をドキュメンタリータッチで映画化し、円谷英二の特撮も徹底したリアリズムでこれを支えた。本作は日本映画史上空前の大ヒットとなり、国民必見とまで謳われた。

円谷英二は、観客が注目するのは艦隊に魚雷が命中したときの水柱だとして、その表現にこだわった。新聞などに公開された記録写真から水中が効果的に見える縮尺を1/400と割り出し、1,800坪という東宝の広大なステージいっばいに真珠湾のミニチュアセットをつくりこむ。

太平洋を艦隊が進むときに陽光をキラキラと反射する海面は寒天で表現し、船の挙動は磁石でコントロールするなど、いたるところに円谷英二の「トリック（見立て）」や「発明」の精神が貫かれている。

円谷英二が得意とする航空機はカメラと編隊の模型を固定し、背景の山脈の方を回転させるという逆転の発想で撮影するなど、アイデアと工夫に充ちた映像の数々は、観客を意外性あふれる驚きと興奮へと導き、本作は観客動員数1億人という日本映画史上最大のヒットとなった。

戦後フィルムを押収した米軍が、攻撃シーンを記録映像と見間違えたという伝説が残っているほどリアルな映像は、日本人の「細かいものを緻密につくりあげる」という国民的な特質を反映したものである。そして、円谷英二による「特撮」それ自体が求心力をもった主役となることを、つよく映画制作者と大衆に印象づけたのであった。

特技課の活躍の場は拡がり、1943年（昭和18年）には『阿片戦争』（マキノ正博監督）、『熱風』（山本薩夫監督）とミニチュア・ワークを駆使した作品が続く。1944年（昭和19年）には陸軍の全面協力を得た『あの旗を撃て』（阿部豊監督）、『加藤隼戦闘隊』（山本嘉次郎監督）が完成。後者では移動マスクによる合成によって特撮の爆発に実景の人間が巻き込まれるという迫真のシーンを産み出した。同年にはついに特殊技術課は、旧・東京発声撮影所に日本初の専門スタジオを誕生させた。航空教育資料製作第二工場がその名で、円谷英二は工場長を務めた。この時期は、軍に依頼されてアニメーションを交えながら、兵器の構造や機能を若い兵士にもわかりやすく説明する、いわばマニュアル映画を多く製作していた。

だが戦局は悪化し、1945年（昭和20年）になると、たび重なる本土爆撃で映画製作そのものが困難になっていった。同年1月には特攻精神を描いた『雷撃隊出動』が公開され、

物資不足の中でも円谷英二と特殊技術課は奮起し、ミニチュアの飛行機に搭乗員を合成ではめ込むという難易度の高いショットに挑戦している。そしてついに同年8月15日、日本は終戦の日を迎えるのである。戦時中の円谷英二最後の作品は『アメリカようそろ』という特攻機や特殊潜航艇の乗組員を描いた作品であったが未完成となり、終戦とともにフィルムはすべて燃やされた。

円谷英二にとって、戦時中は仕事の方向性が定まった時期と言える。円谷英二は当時の思想には関係なく、特殊技術の前進だけを念頭において職人的に映画をつくっていった。是非は抜きにして、戦争が円谷英二と日本映画界の特撮を技術的に進歩させたことは間違いない。

#### 2.1.1.7. 怪獣映画によって「特撮＝主役」は盤石となる

「特撮」の定義を本レポートの趣旨に沿って、以下のように再整理してみる。

フィルム撮影のアナログ時代、ミニチュアワークと光学技術を中心としたトリックにより撮影され、その技術・技法が「映画的な世界観」を確立し、なおかつそのスペクタクル性がキャスト以上の「求心力」をもって物語を支えるもの。

こうとらえ直すと、「特撮映画」と言うジャンルの中でも「戦争映画」と「怪獣映画」が双璧として量産され、主軸となった理由も明白になるのではないかと。逆に言えば、「忍術映画」あるいは『月光仮面』(1958～1959)や『少年探偵団』(1956～1959)、『新諸国物語 紅孔雀』(1954～1955)など「少年ヒーロー映画」が、いかに部分的に特殊技術を使っているとしても「特撮映画」としては、サブと認識される理由も出てくる。ボーダーにあるのが『透明人間』(1954)や後の『仮面ライダー』(1971)などであるが、このジャンルの境界の厳密性やその理由については今後の研究課題とする。

そして「二大特撮」の中でも「怪獣映画」は、空想の世界でしか存在しえないキャラクターを「特撮」という科学技術で具現化し、信じられるものとした点、「怪獣ブーム」という社会現象を起こした点で、頂点に立つものと位置づけられる。日本映画史の中でも特に昭和戦後期の外貨が乏しい時期、海外との関係を考えれば、黒澤明の時代劇と円谷英二の怪獣映画だけが突出して輸出され、高い評価と影響を与えていた。この事実からも独特の位置にいると考えられる。

円谷英二の戦後まもなくの境遇は、戦時中の国威発揚映画の製作のためGHQによって一時、公職追放となるなど、決して恵まれたものではなかった。だが時間が経過して日本の復興も進んだ1954年(昭和29年)、ついに『ゴジラ』という新たな題材を得て完全なカムバックと同時に、その先の時代を変える新ジャンル「怪獣映画」の開拓を達成した。

本作での円谷英二は「特殊技術」とクレジットされているが、翌年の『ゴジラの逆襲』から「特技監督」を名乗ることになる。1本の作品に2名の「監督」がクレジットされること自体が当時は異例であるが、このことがとりもなおさず、「特撮で観客が呼べる時代」の到来を意味している。

『ゴジラ』が1933年(昭和8年)のアメリカ映画『キング・コング』の系譜にあり、円谷英二自身が同作を深く研究して大きな影響下にあったことは異論ないが、エポックメイキングと言ってよい新規性がいくつもあった。その最大のものは、ゴジラが原水爆実験という時代性と、戦争を背景にあまりにも急速進歩する科学技術の恐怖を具現化した怪獣であるという点である。

日本が科学技術をバックに高度経済成長へ歩みを進め始めた時期であることと、決して無縁ではない。日本が技術立国として再起するであろうというポジティブな希望と、科学による戦火拡大や放射能の影響という恐怖・不安などネガティブな気持ちは、大衆の中で表裏一体となっていた。それを円谷英二の「夢を実現する科学技術」である「特撮」がブリッジするというポジショニングは、時流にも即したものであった。

原水爆実験によって「怪獣」に変貌した太古の生物ゴジラが、ようやく復興しかけた首都・東京を焦土と化す恐怖は、戦争を放棄したはずの日本人にとって胸に迫るものだった。そのリアルな感情も、円谷英二のアイデアを総動員した迫真の特撮映像が喚起したものである。

『ゴジラ』のヒットにより「怪獣映画」はジャンルとして定着し、並行して『地球防衛軍』(1957)などの「SF映画」や『美女と液体人間』(1958)など「変形人間シリーズ」と呼ばれる『透明人間』の末裔にあるサブジャンルも開発される。

年間数本ペースで公開される東宝の「特撮映画」は、やがて児童向けへと次第に内容をシフトしていく。1966年(昭和41年)のテレビ進出『ウルトラQ』を経て、1970年(昭和45年)に円谷英二が病没するまで、ほぼ絶え間なく制作が続けられていった。

### 2.1.2. 空想特撮作品の系譜

【執筆：境真良】

#### 2.1.2.1. 特撮映画の拡がり

それまで戦争映画をベースに発展してきた特撮映画は、1954年(昭和29年)のゴジラで作品群の中に新たな基軸を得、1950年代から1970年代まで宇宙空間や巨大怪獣といった通常空間では存在し得ないことがらを「特撮」によって映像化した「空想特撮作品」ともいうべき作品群を量産していった。もちろん、こうした「特撮が主役となった」作品以外にも「特撮」をサブ的な要素として活用した作品は無数に存在している。

特撮映画のジャンルは、怪獣映画と戦争映画を二本柱として、SF映画、ファンタジー映画、歴史映画などに及ぶ。中でも特撮映画の中核として位置づけられるのが「ゴジラシリーズ」「ガメラシリーズ」などを代表とする怪獣映画であるが、この作品のフォーマットは簡単に確立したわけではない。『ゴジラ』(1954)以後、後のフォーマットでいえばゴジラ対アンギラスとでも呼ぶべき怪獣対戦ものの『ゴジラの逆襲』(1955)が製作されたが、この形態は続かなかった。むしろ、この時期、『空の大怪獣ラドン』(1958)や『大怪獣バラン』(1958)などが『ゴジラ』とは独立した映画として作られていたこと、『宇宙防衛軍』(1957)、『宇宙大戦争』(1959)などの大作も作られていたこと等を考慮すると、1950年代にかけて

はまだ独立した一ジャンルと言うよりも、緩やかな「空想特撮作品」群の一部として作られており、「怪獣」はその中でも比較的ポピュラーなサブジャンルであったと見るべきである。

しかし、1960年代に入ると、『キングコング対ゴジラ』（1962）の成功を受け、同様のフォーマットで『モスラ対ゴジラ』（1964）から、「対戦もの」フォーマットでの怪獣映画が量産され始める。これは『ゴジラ』で先行する東宝以外の各社にも影響を与え、一群のシリーズもの怪獣映画が作られはじめることになる。1960年代後半に入って、怪獣映画を支えた円谷英二が独立した「円谷特技プロダクション」が手がけた『ウルトラ Q』（1966）『ウルトラマン』（1966）などの放送がテレビで始まると、映画とテレビの相乗効果で第一次怪獣ブームを彩っていくが、皮肉なことにこれによって産業の中心はテレビへと移り、怪獣映画（とそれを含む特撮映画）そのものは衰退に向かうことになった。

他方、こうして「怪獣映画」が質量共に拡充されていく中で、『地球防衛軍』『宇宙大戦争』の系譜に連なる作品は宇宙空間や巨大メカを映像表現の中核として描かく作品が多く、次第に「SF映画」とカテゴライズされるようになっていった。『日本沈没』（1973）などのパニック作品もこの外延に位置づけてよいだろう。

その他、怪獣も巨大メカも登場せずミニチュア・ワークと光学技術を多用しないものの、多重露光や特殊メイクなどの映像技術を使った作品群も『透明人間』（1954）や『ガス人間第一号』（1960）、『マタンゴ』（1963）、『妖怪百物語』（1968）、『妖怪大戦争』（1968）など数多く作られていくが、これらは「空想特撮作品」には必ずしも含まれないので、本項では扱わない。なお、本調査での対象外であるものの広義の「特殊技術」を多用する作品としてファンタジー映画、ホラー映画なども優秀な作品が多く作られている。

こうした分類に基づき、本項では、特撮映画の中でも「空想特撮映画」の流れについて、1950年代を主とする初期、1960年代から1970年代における怪獣映画、そしてSF映画に分けて、その展開を見ていきたい。

#### 2.1.2.2. 初期空想特撮映画

日本特撮映画の中核をなすといっても過言ではない空想特撮映画の誕生は、1954年（昭和29年）の東宝映画『ゴジラ』にその直接の端を発するといえよう。

1954年とは、ビキニ環礁において日本漁船が米国水爆実験によって被爆したいわゆる「第五福竜丸事件」の年にあたる。『ゴジラ』は、企画段階では東宝社内においても否定的な空気が強かったものの、海外との合作映画プロジェクトが頓挫する中で代作を作らなければならないという状況下で、円谷英二と関係の深い田中友幸プロデューサーと森岩雄制作本部長が強く推してくれた幸運でようやく実現にこぎつけた作品である。

技術的に見れば『ゴジラ』は、米国など外国での巨大モンスターは人形アニメやクレイアニメの技法で制作されることが多いなかで、着ぐるみによる怪獣がミニチュアの世界を壊すという我が国独特のまさに「特撮」の撮影技法が確立した作品である。人形アニメや

クレイアニメではモンスターのシーンは映像時間に比例してコストがかかることから比較的短くなり、また、そもそもモンスターの動きは実写の動きと若干違和感が生じやすい。着ぐるみ方式の場合、怪獣のシーンの制作コストは着ぐるみとセットの多寡に比例する。そこで演出方法によっては比較的小さなコストで長時間撮影が可能になり、また、人間の動きが直接怪獣の動きになることから、実写の動きと比較的違和感の小さなものになる。これにより、怪獣を一つの登場人物として感情移入することがしやすくなり、これは世界で一般的に映像としてのスペクタクルや極限状態の人間ドラマに焦点があたりやすいモンスター映画の中で、後に我が国の怪獣映画が怪獣というキャラクターのそのものに関心が寄せられていくという独特の発展を遂げていく基礎にあると言えないであろうか。

こうして生まれた『ゴジラ』は、我が国だけでなく、米国でもヒットを記録した。これは『ゴジラ』と我が国の特撮作品が世界的に広まっていく端緒になっただけでなく、ここから東宝への怪獣作品の国際共同製作や国際受注が生まれ、後年『ゴジラ』が一つのシリーズとして世界観を膨らませていくきっかけも生んでいる。

物語としてみれば、『ゴジラ』の物語の基本構造は、水爆実験で太古の生物が怪物化した形で蘇り人間を襲う、その困難に人間が科学で立ち向かい、最後は天才科学者の最新技術と犠牲心で困難を克服する、といったもので、<人間の所為又は（及び）自然の反乱という困難を科学技術と人間の勇気で乗り越えていく>という基本的な空想科学作品のフレームワークを忠実に守っている。『ゴジラ』の成功で一つのジャンル、市場としての特撮ものの可能性を認識した東宝は、このフォーマットに従って、『ゴジラ』の翌年に『ゴジラの逆襲』（1955）を公開した後、『空の大怪獣ラドン』（1956）、『大怪獣バラン』（1958）、『モスラ』（1961）と、ゴジラではない怪獣作品を多数製作している。もちろん空想科学作品のフレームワークにおける<困難>は怪獣だけには限らないわけで、怪獣が登場しない『地球防衛軍』（1957）、『宇宙大戦争』（1959）といったSF作品も作られていった。

重要なことは、作品中、ラドンの家族愛など怪獣側の心情描写はあったものの、この段階においては未だ困難に立ち向かう人間側の部分に視点がおかれていたということである。

### 2.1.2.3. 怪獣映画の系譜 #1～「ゴジラシリーズ」の誕生と「ガメラシリーズ」

1960年代に入ると、東宝は、「ゴジラ」をキャラクターの一つと位置づけ、いわゆる「スターシステム」による映画作りが盛んに行われるようになった。基本パターンはゴジラと新怪獣が闘うという、いわゆる「対戦もの」であるが、その萌芽は早くも第一作の『ゴジラ』の翌年に制作された第二作『ゴジラの逆襲』に見ることができる。ただし、本作中のゴジラとアンギラスの戦いは物語のクライマックスではなく、物語の焦点はアンギラスに勝ったゴジラを人間が如何に封じるかに置かれていた。いずれにせよ、ゴジラと他の怪獣が戦うフォーマットの続編はその段階では続かず、この「対戦もの」が定着するのは7年間を待たなければならない。

1962年（昭和37年）に公開された『キングコング対ゴジラ』は、そもそもキングコン

グの著作権を有していた米国 RKO 社の「キングコング対フランケンシュタイン」という企画提案が元で、東宝サイドの希望でフランケンシュタインをゴジラと入れ替えることで実現した。海外の有名キャラクターの使用ということで多額の権利料を支払うことにはなったが、結局、ゴジラシリーズ歴代最高となる 1,255 万人の観客動員という大成功となった。これ以後、「対戦もの」のフォーマットが確立し、いわゆる「ゴジラシリーズ」が量産されることとなる。

この「対戦もの」フォーマットは、時としてより大規模化して元来ゴジラシリーズではなかった多くの怪獣をも統合しながら継続し、1960年代後半に入ると第一次怪獣ブームの影響でさらに強化されていく。こうしてゴジラシリーズは『キングコング対ゴジラ』以降ほぼ毎年製作され、一度製作が終了する『メカゴジラの逆襲』(1975)までで、13 作品(第一作『ゴジラ』から数えれば 15 作品)が製作された(いわゆる「昭和ゴジラシリーズ」)。ちなみに、1969 年(昭和 44 年)より東宝は「東宝チャンピオン祭り」という子供向け作品を集めたプログラムを毎年(多い年は年三回)実施しており、ゴジラシリーズの新作はそのメインコンテンツであった。ただし、ゴジラシリーズの新作がない時も、ゴジラシリーズ以外の作品やゴジラシリーズの作品の再上映を行っており、東宝の特撮映画の毎年公開は 1978 年(昭和 53 年)まで続いている。

「ゴジラ」に対する期待はその後も高く、1984 年(昭和 59 年)に原点回帰を目指した『ゴジラ』が制作された後、5 年後の 1989 年(平成元年)には『ゴジラ vs ビオランテ』が制作されて「対戦もの」路線に回帰し、『ゴジラ vs デストロイア』(1995)まで 7 作品が(いわゆる「平成ゴジラシリーズ」)、また、『ゴジラ 2000 ミレニアム』(1999)から世紀をまたいで『ゴジラ FINAL WARS』(2004)で休止するまで 6 作品が製作されている(いわゆる「ミレニアムシリーズ」)。

ゴジラシリーズが展開していく中で、作品の視点は人間側から怪獣(一般的にはゴジラ)の方へ移っていき、作品の構造は一般的な空想科学作品のフレームワークから逸脱していくことになった。また、従来は人類にとって敵対的であったゴジラは、より凶悪なライバル怪獣と戦う関係性の中で、むしろ人類の味方になるという大きなキャラクター性の転換があった。これを評して「子供向けになった」といってもいいであろう。この点については制作サイドでも葛藤があったようで、平成ゴジラシリーズやミレニアムシリーズではシリーズ最初にゴジラの性格について第一作『ゴジラ』に倣って再設定されている。

これはゴジラシリーズの単発作品が次第にシリーズ化していった経緯に対応したものであるが、これに対して 1965 年(昭和 40 年)から怪獣映画に乗り出した大映は、当初からシリーズ化を狙って怪獣「ガメラ」を送り出した。このため、ガメラのキャラクターは第一作『ガメラ』(1965)において人類の敵でありながら、すでに同時に人間の子供を好むキャラクターとして描かれており、これ以来、「ガメラシリーズ」において一貫して「人間の子供の味方」とされている。この性格は、大映の企業としての変遷を経ても、また後述のように平成期の再シリーズ化などにおいても一貫して受け継がれている。

ゴジラシリーズと並んで怪獣映画の代表とされるガメラシリーズは、1965年に第一作『ガメラ』が公開されて以降1971年（昭和46年）の『ガメラ対深海怪獣ジグラ』まで7作が毎年製作・公開された（いわゆる「昭和ガメラシリーズ」。ただし、これには後述する大映の体制変更後製作された『宇宙怪獣ガメラ』（1980）を含めることもある）。このゴジラシリーズとガメラシリーズが併走した1960年代後半と1970年代初頭が、それぞれ第一次怪獣ブーム、第二次怪獣ブームと並び称される怪獣ものの作品の盛期であった。

その後、製作・配給を行っていた大映は1971年に倒産し、徳間康快社長が率いる徳間書店の支援での再建が始まる。新体制においてもガメラシリーズへの期待は高く、やがてゴジラシリーズ同様、1990年代に入って『ガメラ/大怪獣空中決戦』（1995）が製作され、作品としての評価が高かったことから再度シリーズ化され、『ガメラ3 邪神覚醒』（1999）まで3作品が作られている。

#### 2.1.2.4. 怪獣映画の系譜 #2～シリーズ化されなかった作品たち

このように、怪獣映画が「ゴジラシリーズ」と「ガメラシリーズ」という二大シリーズを生み出していく一方で、単発の、あるいはシリーズと呼ぶには短命な作品も数多く作られている。

「ゴジラシリーズ」を生み出した東宝は、『キングコング対ゴジラ』に続いて『キングコングの逆襲』（1967）を製作したが、以後のシリーズ化はされなかった。これはキングコングの使用権が5年契約だったためである。『キングコングの逆襲』はキングコングの権利元であるRKO社の要望で当時RKO社が東映動画（現東映アニメーション）と共同製作していたアニメ版『キングコング』（1967）と整合が図られており、ここからアニメ版『キングコング』の中に登場したロボコングが『キングコングの逆襲』で「メカニコング」として登場するなど、当時としては珍しいテレビアニメから特撮映画への影響なども見られる。

さて、『キングコング対ゴジラ』が当初RKO社の企画「キングコング対フランケンシュタイン」であったことはすでに記したが、そこから派生したもう一本の作品が『フランケンシュタイン対地底怪獣バラゴン』（1965）である。これも翌年続編となる『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』を製作したのみに終わった。同時期の作品として、日本の放射性物質による汚染や石炭産業の隆盛などを世界観の下敷きにした『宇宙怪獣ドゴラ』（1964）等がある。

「ガメラシリーズ」を成功させた大映も、1966年（昭和41年）のうちに『大魔神』に始まり、『大魔神怒る』、『大魔神逆襲』と3作品を一気に製作・公開したが、それ以後の続編は続かなかった。しかし大魔神三部作は怪獣映画と時代劇を結びつけたエポックメイキングなもので、大魔神による市街地破壊シーンが特徴的であったが、これは先行した『日蓮と蒙古大襲来』（1958）、『釈迦』（1961）で培った特撮部分と実写部分を綿密に連携させることによるリアリティある破壊スペクタクルを生み出す技術を転用することによって実現したものであった。



東宝、大映のライバル会社たちも手をこまねいていたわけではなく、いわゆる第一次怪獣ブームのまさにただ中にあった1967年(昭和42年)、このように東宝が開拓し、大映が成功した怪獣映画というジャンルに、松竹は『宇宙大怪獣ギララ』、日活は『大巨獣ガッパ』でそれぞれ新たに参入した。しかし両作品とも興行成績は伸び悩み、両社共にこの一作のみで怪獣映画から撤退することとなった。その理由としては、すでに第一次怪獣ブームで「対戦もの」フォーマットが確立している中に一昔前の空想科学作品フォーマットの作品を展開したため、観客(特に子供)の歓心を得られなかった、元来空想科学作品の素養がない制作チームがブームに乗って作ったため作風が粗い、などの指摘もある。

いずれにせよ、こうした作品の失敗により、『ゴジラ』の誕生からわずか10年あまりで、怪獣映画は「ゴジラシリーズ」と「ガメラシリーズ」に集約されることになった。

ちなみに、本項で紹介した『大魔神逆襲』、『宇宙大怪獣ギララ』、『大巨獣ガッパ』の3作品は「映画輸出振興協会」による支援的融資措置を受けた作品である(他に支援を受けたことがわかっている特撮映画には『ガメラ対ギャオス』がある)。映画輸出振興協会は1966年(昭和41年)の映画輸入自由化に際して国の支援を受けるための受け皿団体として東宝、大映、東映、松竹、日活、そして石原プロダクションが構成したもので、この支援的融資措置は、同協会を受け皿として政府が実施した事業である。すなわち、理由はさておき、国が怪獣映画を支援する時代であったわけで、このことは記録に留めておいてよいように思われる。

#### 2.1.2.5. SF映画の系譜

『ゴジラ』から始まった我が国の空想科学作品が「対戦もの」の怪獣映画へと発展する過程で空想科学作品のフレームワークを逸脱していく中、迫り来る困難に科学で立ち向かう人間側に主眼を置くそのフレームワークを墨守する作品群は作品のモチーフとしては怪獣ではない自然災害や外国や異星人の侵略を採り、その克服の過程でハイテクメカを主眼に据える作品群として、やや別の道を歩み始める。

こうした流れを生み出したエポックメイクが、核兵器で自らの星を滅ぼした宇宙人の地球侵略に立ち向かう人間たちの闘いを描いた『地球防衛軍』(1957)である。『地球防衛軍』について特筆すべきことは、作中で巨大ロボットは敵宇宙人の兵器として登場したことで、同作が巨大ロボットが登場する日本初の映画となったことである。巨大ロボットは、その後、宇宙人、地球人を問わず人間が科学によって生み出す最終兵器の代表として我が国のみならず海外でも特撮、アニメを問わず映画、テレビ番組、その他の多くの創作物に広く普及したモチーフとなった。なお、後年、ゴジラシリーズでも、メカゴジラやジェットジャガーなどの巨大ロボットが怪獣と共に戦うなど、怪獣映画にも導入されている。

SF映画は『地球防衛軍』以後、『宇宙大戦争』(1959)、『妖星ゴラス』(1962)、『海底軍艦』(1963)と続くが、東宝の日米合作映画『緯度0大作戦』(1969)の興行的失敗を契機として、製作費がかさむSF映画はいったん収束する。この時期、第一次怪獣ブームの影響もあって

各社は怪獣映画に傾注、それが「ゴジラシリーズ」と「ガメラシリーズ」に収斂したことはすでに記したとおりである。

さて、SF 映画はその後、『日本沈没』(1973)、『ノストラダムスの大予言』(1974)のようなパニック映画に転じて生き延びたが、1970年代後半に入って今一度息を吹き返す。そのきっかけは1977年(昭和52年)に米国では『スター・ウォーズ』(現在は『スター・ウォーズ・エピソード4/新たなる希望』と改題)が、日本ではアニメ映画『宇宙戦艦ヤマト』が公開されそれぞれ大ヒットを記録していたことで、翌1978年(昭和53年)夏の『スター・ウォーズ』日本公開までに日本版の宇宙戦争映画を公開する機運が高まっていたわけである。

この風の中で、東宝は『海底軍艦』を宇宙戦争ものとしてリメイクし『惑星大戦争』(1977)を、それまで特撮映画からは距離を置いていた東映はテレビ番組での特撮番組の経験から『宇宙からのメッセージ』(1978)を公開した。どちらの作品も興業成績は芳しくなく、SF映画復権とまでの結果には至らなかったが、両作品ともに一部海外で好成績をのこしたほか、特に『宇宙からのメッセージ』は東映のその後の特撮テレビ番組に大きな影響を与えていくことになる。

### 2.1.3. アニメーション等、近接ジャンルとの相互影響

【執筆: 氷川竜介】

#### 2.1.3.1. 1960年代、「テレビまんが」はテレビアニメから始まった

まずテレビにおける「特撮」のポジショニングを知る上では、「テレビまんが」という1970年代後半までであった呼称を知る必要がある。これは児童向けのテレビ番組のうち、ドラマ性よりもキャラクターを強調したものの総称と考えてよい。

「テレビまんが」とは、実写の「少年ヒーローもの」、テレビアニメ(海外・国産)と人形劇、「特撮」などが渾然一体となったジャンルである。特に「少年ヒーローもの」のうち、『月光仮面』(1958)や『ナショナルキッド』(1960)ではミニチュアセットを使った怪獣が登場し、後者ではテクニカラーを応用した二色分解のトラベリングマット合成を行うなど「特撮」として特筆すべき要素があるが、作品の中核ではないため今後の研究課題とする。

テレビの世界で「特撮」が隆盛となり、現在まで続くジャンルとして認知されたルーツを探る上では、「テレビでは国産アニメは不可能」と言われた状況を覆したテレビアニメ『鉄腕アトム』[手塚治虫原作]の誕生と、その後の動向を知る必要がある。1963年1月から放送スタートした国産初の30分テレビシリーズアニメである(丸4年間の長期放送)。

なぜ不可能とされたかと言えば、アニメーション製作には膨大な時間と人手を必要とするからで、この点で「特撮」と変わるところはない。年1本、劇場公開にすぎなかったアニメの消費速度を「毎週」に推し進めた要因は、やがて「特撮」にも波及する。

黎明期のテレビアニメを発展させたのは、菓子・製菓などのナショナルスポンサーであった。キャラクターのロイヤルティ(著作権使用料)によるマーチャンダイジングは、スポ

ンサーのみならず、テレビ局、代理店、制作会社に高収益をもたらした。「テレビ受像器が中央集権的に価値観を発信していた時代性」がもっとも優位に作用していた時期、アニメの次にテレビ用の「特撮」が望まれるのは時代的に必然であった。

『鉄腕アトム』のヒットで類似のSF少年ヒーローアニメが多数制作されるようになったが、その開始からわずか3年目にして脅威に見舞われ、ほぼ絶滅に至る。その脅威とは「怪獣とメカ」である。いずれも新時代のキャラクターとして児童の心をキャッチし、以後、今日までその流れは継続している。

「怪獣」は1966年（昭和41年）1月から放映開始したテレビ特撮『ウルトラQ』（空想特撮シリーズ）がブームの契機となった。“特撮の神様” 円谷英二の創設した円谷プロダクションが「お茶の間」に特撮と怪獣という映画発の文化を持ち込み、円谷英二自身が監修した記念碑的作品である。同年7月には巨大変身ヒーローものにバージョンアップした『ウルトラマン』が続き、子どもたちの間で巻き起こった怪獣ブームは空前の加熱となる。

一方の「メカ」は国産ではなく、同じ1966年にNHKで放送開始された英国製人形劇『サンダーバード』がきっかけとなった。人物はマリオネット（吊り糸であやつる）だが、活躍する国際救助隊のスーパーメカニズムは、精緻きわまりないミニチュア特撮で表現された。このメカ群は、子どもたちの間に「プラモデルブーム」を引き起こす。

この「怪獣とメカ」という要素は、ともに本格的な「特撮」をテレビの世界に持ち込む上で最大限の効果を発揮した。黎明期のアニメにとって、大きな弱点だったのは「質感」である。ディテールが省略された結果、空想度・飛躍度は増すが、即物的でない分だけ臨場感や存在感は減じる。要するにリアルではなかったのだ。

一方で「怪獣」は被写体が「現物＝リアル」であり、表面に複雑な凹凸があり、角や牙や毛が生えて眼光が鋭いなど、生物としての質感（皮膚感）とリアリティをビビッドに伝えていた。サンダーバードメカも、エンジンや引き込み脚などでハードウェアとしての構造を明示し、風雨に耐えた汚し塗装、あるいはマーキングなど現実でありそうな表面処理を多々ほどこして、リッチでリアルな情報量を提供していた。こうした質感ベースのフェチズムは、児童ものとはいえ「特撮」の急所であり、2012年現在でもミニチュアがCGに完全には置き換わらない理由ともつながっている。

円谷プロ以外にも、ピー・プロダクションは『マグマ大使』（1966）[手塚治虫原作]、東映は『悪魔くん』（1966）[水木しげる原作]、『ジャイアントロボ』（1967）[横山光輝原作]などで、「テレビ特撮」の製作に参入する。これらの原作は著名漫画家であり、こうした作品がアニメ化でなく「特撮」として成立したのは、テレビの世界で包括的に「テレビまんが」として扱われていたからである。そして、マーチャンダイジング収益を主目的に作品制作が成立したビジネス・スキームは「特撮」によって拡大したのである。

円谷プロは1968年（昭和43年）に『マイティジャック』で8時台、大人向けの1時間特撮ドラマに挑戦している。同時に商品化としては児童層も意識し、空飛ぶ科学万能戦艦MJ号を事実上の主役に据えて、『サンダーバード』が開拓したメカプラモデル市場を意識

した作品であった。

しかし同作は視聴率的に低迷し、児童文化の主流は「スポーツ根性もの」のアニメへと移っていく。結局、1960年代後半に特撮が繁栄した時期は、ブームの大きさに反してそれほど長くは続かなかった。特撮はアニメ以上に費用と時間がかかること、技能・ノウハウを有したスタッフが短期で育成しがたいこと、怪獣というキャラクターを週間単位で提示したことの功罪として、粗製濫造的に一気に消費させたことが、子どもの飽きを予想以上に早く招いたことなど、さまざまな理由が考えられる。

### 2.1.3.2. 1970年代、アニメと特撮のデッドヒートがロボットアニメを生む

1960年代に浮き彫りとなった「表現力」「質感」の問題、あるいは「怪獣」「メカ」をどう扱うかという問題は、アニメと特撮との間で1960年代後半から1970年代にかけ、トレンドの相互的な影響と往還が続いていくことになる。

アニメ作品を商業的に支えたビジネスモデルのうち、アニメ業界発オリジナル作品という要素を加味すれば、もっとも大きく長く成功したジャンルは『機動戦士ガンダム』(1979)を含む「ロボットアニメ」であろう。ロボットアニメ最初の隆盛は、『マジンガーZ』が登場する1972年(昭和47年)末からしばらく経った1970年代中盤だ。その時期に起きた「特撮」との相互関与に言及する。

1970年(昭和45年)、「人類の進歩と調和」を合い言葉に日本初の万国博覧会が大阪で開催される一方、東西陣営の対立つまり冷戦は深まり、ベトナム戦争は米国の介入で泥沼化してしまった。国内では日米安全保障条約改正に反対する政治闘争が起こり、高度経済成長を支えてきた大企業が環境を汚染する公害問題の発生源として糾弾されるようになる。大きなパラダイムシフトが1960年代と1970年代の境界で起きている。子ども向け作品も、これら堰を切ったように噴出する「社会の歪み」の影響と無縁ではいられなかった。

公害問題が日本全土に拡がり、大気や河川が汚染でドス黒かった当時の空気感が「テレビまんが」にも影響を与えている。汚したのは「科学の発展」を信奉する企業や社会で、その前に個人は圧殺される。その前に逆襲だというラジカルなメンタリティが、設定や作風に反映したのだった。

1960年代末の「スポ根(スポーツ根性)ブーム」に続き、1971年(昭和46年)から通称「第二次怪獣ブーム」が起きる(第一次は『ウルトラQ』の1966年(昭和41年))。これは、当初『宇宙猿人ゴリ』(1971)、『帰ってきたウルトラマン』(1971)など巨大ヒーローが中心と目されていたが、実際に大ヒットして時代を変えたのは、バイクに乗る等身大ヒーロー『仮面ライダー』(1971)[石ノ森章太郎原作]だった。同作のヒットをきっかけに特撮ファンは低年齢層化が進み、児童層に「変身ブーム」が主流となる。

『仮面ライダー』のコミック版は「ぼくらマガジン」(講談社)に掲載され、スポ根アニメの代表作『タイガーマスク』のマンガ版[梶原一騎原作、マンガ:辻なおき]と同時期だった。「マスクのヒーローが組織を裏切り、次々と追っ手が来る」というプロットが共通

しているのは、決して偶然ではない。これは忍者ものの定番「抜け忍」を現代版にアレンジしたバージョンとも言える。

『仮面ライダー』には、さらに1970年代初頭を代表する重要なファクターを見ることができる。それは敵が「ショッカー」という組織であることだ。これは「高度成長期を支えた企業」の暗喩である。事実、コミック版ではショッカーの正体を「日本政府」という巨悪に規定している。1960年代では概して「ギャング団」のレベルに過ぎなかった「悪の組織」を、漫画『サイボーグ 009』（1964）によって「武器を敵味方の双方に売る死の商人」と、経済行為を行う近代的組織に規定し直したのも、同じ石ノ森章太郎であった。『仮面ライダー』もその系譜にあり、悪の組織の裏切りサイボーグという設定は、『サイボーグ 009』からの流れも汲んでいる。

ショッカーは戦時下のナチスドイツから来た科学技術で人間を改造し、自由意志を奪い、掟や組織への忠誠と隷属を強要する。さらには、首領・幹部・戦闘員のピラミッド型階層構造をもった「組織」であることを子どもに分かりやすく伝えている。これもまたパラダイムシフト（価値観の転換）の反映であろう。敬意を払われていた大企業は、1970年代では一転して「社会悪の根源」と扱われるようになってしまった。

こうした社会のねじれや歪み、それを敏感に察知する大衆の共同意識の激変は、イメージを核にして成立するアニメや特撮作品に対して、如実に大きな影響力をもっている。ナショナルスポンサーがアニメどころではなくなった、この社会変化は危機であり、「テレビまんが」は生きのこりを賭けて、この時期に実に俊敏な動きをみせる。

1972年（昭和47年）には「仮面ライダー的フォーマット」のアニメへの応用が早くも始まっている。7月にその形式が妖怪ものと化合した『デビルマン』[永井豪原作]のアニメ版がスタート。主人公はまたしてもデーモン族の「裏切り者」で、掲載誌は「ぼくらマガジン」を吸収した「少年マガジン」である。同年11月には「SFと忍者」が化合した『科学忍者隊ガッチャマン』がスタートする。同じタツノコプロダクションの漫画を実写化した『忍者部隊月光』（1964）で確立した5人の集団ヒーローものをベースに「変身」という要素を取り入れ、巨大怪獣ロボットとメカ戦闘を行うなど、貪欲に他作品のヒット要素を取り込んでいる。後の戦隊シリーズのルーツともされ、幅広く影響をあたえた作品である。

こうしたアニメ特撮作品の日進月歩の進化は、「物心ついた時からテレビがあった」という世代、1960年（昭和35年）生まれを中心とした「テレビっ子」の精神・肉体の成長ともシンクロし、成長過程で多大な影響を与えていく。現在40代後半から50代のアニメ・特撮のトップクリエイターたちの中にも、この時期に経験した自らの成長とのシンクロを起点に置く人が多い。

この流れができた状況下で決定打として始まったのが、1972年（昭和47年）12月にスタートした永井豪原作のテレビアニメ『マジンガーZ』である。これがロボットアニメの新たな源流を生み出した。もちろん『マジンガーZ』以前にも『鉄人28号』（1963）を筆頭に、巨大ロボットを主人公にしたアニメ・特撮作品は存在していた。だが『マジンガーZ』には

後の元祖にふさわしい新規性のあるチャームポイントが二点あった。

ひとつは、操縦メカに乗り込んだ主人公がロボットと一体化すること。もうひとつは人間味を連想させる「黒い目玉」を排除したことである。このふたつを合わせて翻訳すれば、「変身ヒーローのメカニズム化」となる。続くロボットヒーローの大半に「目玉」が存在しないのは、ウルトラマンや仮面ライダーなど「特撮ヒーロー」の係累に属するという意匠である。

このように「テレビまんが」として包括的に扱われていた「カオス」な時代に相互に与えあった影響が、日本独自文化としてのロボットアニメ、特撮ヒーローにバイタリティを与えている。これは、どちらか単独の研究では到達しえない認識である。

### 2.1.3.3. 1970年代、ロボットアニメを軸に新たな進化が発展

『マジンガーZ』にはメカの発進シーンや合体など『サンダーバード』的な要素も入っている。敵幹部には人の身体を損壊し、獣と融合している妖怪的な異形のデザイン感覚を取りこんでいる。こうした「ヒット要素を統合する」流れは、続くロボットアニメの作品群で、ますます強化されていく。

アニメビジネスという観点では、『マジンガーZ』は画期的な商材をもたらした。それは「超合金」というブランドで発売された玩具である。メーカーはポピー（後に親会社のバンダイと合併）である。

作中、マジンガーZの材質は「超合金Z」と設定されている。その原石ジャパニウムが光子力を生み出し、敵の機械獣を凌駕する強さの源となっている。敵側が光子力研究所に攻めてくる理由も、その奪取にあるとされていた。玩具は実際には亜鉛合金製で、ずっしりした重い手応えと冷たく堅い材質感を持ち、作品の印象に近い。空想の「超合金」を現実と結びつけるのに、ふさわしいアイテムだった。結局、ここでも問題になるのは「質感」だ。

作中設定、映像表現、玩具と、ロボットの超合金はエンドユーザーが商品を手にとるまで質感・存在感に一貫性が感じられる。だからヒットし、ビジネスとして新たな柱にまでなれた。この「ロボット玩具」という商材は、後にスーパー戦隊と融合して「特撮」にも大きな影響をあたえる。児童向けロボットアニメが衰退した後に、「特撮」では巨大ロボットが登場し続ける現況も、「質感」が決め手だと考えればスジが通る。

スポンサーが玩具メーカー中心となった1970年代以後のアニメ・特撮番組（テレビまんが）では、「オリジナル作品」の開発が増える。著名な「漫画原作者」は不要となり、直接的消費を生む「玩具」をメイン商材とした「30分まるごとコマーシャル番組」を作ろうと、発想の転換が起きたのである。これを前提に、オリジナル作品としてのロボットアニメが続々と登場し始める。その玩具はギミック（仕掛け）を重視している。メーカーサイドでは「プレイバリュー」と呼んでいるもので、購入ターゲットの児童が商品を手にしたとき「どう遊ぶか」で、価値が決まるという考え方だ。

1975年の『勇者ライディーン』は人型から鳥型への「変形」、1976年の『超電磁ロボ コン・バトラーV』は5台のマシンが「合体」と、後のアニメ・特撮の玩具プレイバリューの二大要素が確立する。以後、毎年続いた『超電磁マシン ボルテスV』、『闘将ダイモス』といったロボットアニメは玩具メーカーのバンダイと東映が中心となって開発したオリジナル作品である。この2社は、1977年（昭和52年）にマーベルのアメリカン・コミック原作のテレビ特撮『スパイダーマン』にレオパルドンという巨大ロボットを登場させる。

この「特撮の質感でアニメ的的巨大ロボット」というハイブリッド化が、新たな展開を招いた。この2社は『闘将ダイモス』の放送枠（買い取り）でのロボットアニメ継続を打ち切る。そして始まったのが1979年（昭和54年）の『バトルフィーバーJ』であった。これは1975年（昭和50年）の『秘密戦隊ゴレンジャー』[石ノ森章太郎原作]から始まり、現在30数シリーズ以上も続いている「スーパー戦隊シリーズ」に「巨大ロボット」を登場させ、アメリカン・コミックのマーベルから協力キャラクター（ミスアメリカ）も得るといふ、究極のハイブリッド作品であった。

この商品のヒットから、1980年（昭和55年）の『電子戦隊デンジマン』ではオリジナル作品となり、「スーパー戦隊シリーズ」の基本フォーマットを確立させる。

なお1979年から1980年にかけて、テレビアニメでは『機動戦士ガンダム』が放送されている。1970年代から1980年代への境界には、やはりパラダイムシフトが起き、エポックメイキング作が集中しているのであった。

1977年（昭和52年）に『宇宙戦艦ヤマト』の劇場版がヒットした結果、かつての「テレビまんが」の視聴者が中高生以上に育って、サブカルチャーとしての受容を始めていることが、マスコミ経由で全国的に周知された。その状況をふまえて、1978年にはアニメ専門雑誌「アニメージュ」（徳間書店）が発刊され、1980年にはビジュアル総合雑誌「宇宙船」（朝日ソノラマ）が続く。「宇宙船」は創刊当時、アニメ・特撮の両方を扱っていたが、読者からの強い要望で特撮に一本化する。事実上、この時期に「テレビまんがの時代」は終わり、「アニメ」「特撮」と二大ジャンルに分化したのであった。それは視聴者層の成長とともに、作品の相互影響の開拓時期が完成に向かい、黎明期特有の進化、特化が終結して長期的な安定化が確立した結果である。

このように「メディア芸術」の発展史を考察する上で、「アニメ」という1ジャンルのみの作品年表をにらんでいては、変化・進化の関係性や要因が厳密に分析できない。その意味でも、立ち遅れている「特撮」の研究とジャンル、分野の認知は急務なのである。

### 2.2. 「特撮」プロダクションの変遷 ～会社と人の系譜～

#### 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 【執筆：氷川竜介】

##### 2.2.1.1. 終戦直後、不遇の時代に生まれた「円谷特技研究所」

戦時中に「東宝特殊技術課」を陣頭指揮していた円谷英二。だが戦意高揚を目的とした戦争映画で発達した「特撮」は日本の無条件降伏、米軍による占領で、しばし不遇の時代を迎える。ただし、その不遇の時期が後の「円谷プロダクション」という、特撮を手がける独立プロの成立に結びつく。後の特撮隆盛のためのエネルギーを蓄積する時期であったとも言える。

終戦直後の1946年（昭和21年）から1947年（昭和22年）にかけ、円谷英二の所属していた東宝は混乱期を迎える。戦後最大の労働争議と言われるストライキが発生し、森岩雄を含む経営陣は戦犯として公職追放となって辞職してしまった。1948年（昭和23年）に東宝労働組合は第三次ストライキを呼び起こし、新東宝に経営陣が製作の機能を委譲したことで、混乱は激化する。

同年、ついに公職追放指定を受けた円谷英二は森岩雄のあとを追うようにして東宝を退社し、私邸内に「円谷特殊技術研究所」を設立する。そこで円谷英二は、かつての特殊技術仲間を集め、松竹・大映・新東宝など映画各社へ特殊技術を提供して仕事をつないでいた。それは一般映画内での数カット単位の合成、台風や治水といった決して大規模とは言えない特撮が多く、テロップ合成などの仕事も含まれていた。だが、戦前から映画各社を渡り歩いていた円谷英二にとって、独立して仲間と様々な映像を作り出すという状況は、ある意味では理想だったのかもしれない。

この時期は国民の生活も窮乏して娯楽に対する余裕も少なく、兵器・戦争にかわって特撮を必要とする題材も未発見で、まだまだ特殊技術が主役となるには早すぎた。研究所の仕事も決して潤沢というわけではなかった。

この時期、円谷英二は新東宝では『富士山頂』（1948）、松竹では『颱風圏の女』（1948）、大映では『花くらべ狸御殿』（1949）、『虹男』（1949）、『幽霊列車』（1949）など非常に数多くの作品に参加し、クレジットもされている。だが、あくまで一般映画の中において特撮が必要とされるワンポイントリリーフ的に担当したものが多く、特撮が主役の映画とは決して言えなかった。

その中でも1949年（昭和24年）に大映で担当した『透明人間現わる』は、円谷英二にとって初の特撮キャラクターとでも言うべき「透明人間」を特撮で描くことにチャレンジした。これが成功すれば大映専属となるという条件も出されていたというが、その出来は決して満足のいくものではなく、また興行的にもふるわなかったため、専属は実現しなかった。

終戦直後におけるこうした円谷苦難の時期は、公職追放指定解除となる1952年（昭和27年）まで続くことになる。



## 2.2.1.2. ゴジラ誕生から「特撮」が映画の主役になる

1950年（昭和25年）3月、東宝・新東宝間の争議が解消され、東宝は製作再開に踏み切った。公職追放を解かれたプロデューサー・森岩雄が東宝に復帰し、稲垣浩監督『佐々木小次郎』が年末に完成。この作品で円谷英二は、囑託ながら東宝作品に復帰、東宝撮影所内に「円谷研究所」を設置し、1954年（昭和29年）までの東宝作品のタイトル部と予告編制作を請け負った。翌1951年（昭和26年）から森岩雄は争議で信用の失墜した東宝の再建策に奔走して体制を強化、プロデューサーや俳優を結集していく。円谷英二も稲垣浩監督の『海賊船』（1951）のミニチュアワークを経て、ついに1952年（昭和27年）に松竹の常任囑託契約を辞任し、待望の東宝復帰を果たした。

同年は森岩雄が三ヶ月に及ぶアメリカ視察後、新設の製作本部長に就任しており、配下のプロデューサーには円谷英二と組んで特撮大作を続々と送り出すことになる田中友幸がいた。森岩雄は、1953年（昭和28年）にカラー時代に向け、砧撮影所を1億6,000万円かけて整備、特撮用ステージも1棟（600坪）の増築が行われた。特撮の重要性を熟知していた森岩雄は、同年円谷特技研究所から有川貞昌をはじめとする、愛弟子たちを砧撮影所に迎え入れる。戦前以上の人材と施設が続々と円谷英二の周囲に結集しつつあった。

その中心となったのは、戦記大作『太平洋の鷲』（1953）の製作であった。この作品で円谷英二は、やがて長年のコンビを組むことになる本多猪四郎監督と巡りあう。本作では森岩雄がアメリカで学んだ「ピクトリアル・スケッチ」が導入された。撮影前にあらかじめ重要な場面を絵に描いてスタッフ総出で具体的なプランを検討するものである。特撮場面では必要とされる要素の全貌を把握できる上に、本編・特撮が連動する場面では、分業して撮影したショットを最後に1本につなぎ、場合によっては合成を行うための意思統一を行うときに、このシステムが有益であった。こういった努力がみのり、『太平洋の鷲』は大ヒットする。

1954年（昭和29年）の戦記映画『さらばラバウル』で、田中友幸プロデューサー・本多猪四郎監督と円谷英二は組むことになる。そして、この関係を踏まえて、ついにこの年、かつて日本映画が経験したことのない特撮を主役とする大作映画『ゴジラ』が製作される。

同年、田中友幸は海外合作映画の企画に失敗し、代わる企画を探していた。『キング・コング』（1933）以来、円谷英二の胸中には「人知を越えた巨大生物が人間を襲う」という特撮のモチーフへの情熱が燃えていた。円谷案は「インド洋で大ダコが漁船を襲撃する」というものだったが、田中案は深海に眠る恐竜が核実験で目覚めて文明に復讐するという壮大なものとなった。森岩雄のバックアップを受け、これは「G作品」として秘密裏に製作が開始された。

身長50メートルの怪獣ゴジラが東京に出現して都市を破壊するという破天荒な発想は、一步間違えば陳腐なものになりかねない。だが、円谷英二率いる特撮スタッフ陣の尽力で映画は迫真の仕上がりとなり、1億5,000万円という堂々の封切収入記録をうち立てた。円谷英二自身も日本映画技術賞特殊技術部門を受賞している。これ以前の特殊技術部門は、

特殊技術イコール・トリックという性質上、うまく行ってもほめられず、失敗すれば責任を追及される中で技術を極めるという立場で、スターを扱い華やかな本編に比べると日陰者的な存在でもあった。だが、理解者に恵まれ、怪獣という特撮を体現できるキャラクターを得たことで、円谷英二とその特殊技術は一躍脚光を浴びることになった。

『ゴジラ』の成功に意を強くした東宝は、続々と作品群を送り出す。翌1955年（昭和30年）は小田基義監督による『透明人間』と『ゴジラの逆襲』、本多猪四郎監督による『獣人雪男』の3作を完成。怪獣路線に留まらず、特撮の可能性を拡大させようという努力が感じられるラインナップである。『ゴジラ』のヒットで円谷英二は東宝の専属となり、続編『ゴジラの逆襲』では「特殊技術」にかわって、念願の「特技監督」のクレジットで一枚タイトルを与えられた。長年の苦労はようやくここに実を結んだのである。

1956年（昭和31年）に入ると『ゴジラ』はアメリカに輸出され、日本の映画で初めてのメジャー系封切りを果たし、億単位の外貨をもたらした。円谷英二の名前は世界に轟き、アメリカに対する終戦コンプレックスを乗り越えて日本映画が海外に雄飛する先鞭を付けることにもなった。ゴジラの海外版はこの凱旋興業として1957年（昭和32年）にシネスコサイズに拡大されて日本でも逆輸入公開され、円谷英二と東宝の特技陣の国内での名声を高めることにも寄与している。

昭和30年代は映画がカラー・ワイド化しつつあった時代である。1956年（昭和31年）には円谷英二は谷口千吉監督『乱菊物語』の特殊技術を手がけた後に、初のカラー特撮映画『白夫人の妖恋』（豊田四郎監督）の特技監督を担当した。これは中国古典「白蛇伝」に材をとった香港のショウ・ブラザーズとの提携作品で、確かなカラー技術に支えられた洪水シーンが海外でも高く評価され、内外で多くの賞を受賞している。同年末にはカラー化による最初の怪獣映画『空の大怪獣ラドン』が公開。クライマックスでは福岡市街を太古の翼手竜が飛翔し、自衛隊と壮絶な死闘を繰り広げる。『ゴジラ』の夜景に対し、ラドンはカラー化を意識した鮮烈な陽光の中で暴れまくる。ミニチュアはカラーのための強烈なライティングの中でも粗が見えないほど精密であった。東宝は、これらの成果から、総天然色によるスペクタクルに興業の活路を見いだす方向性に大きく舵をきる。

1957年（昭和32年）、東宝はテレビに対抗して大型化しつつあった米国映画製作の風潮を受けて7月の『大当たり三色娘』から画面比率1対2.35（横幅がスタンダードの約2倍）、東宝スコープにワイド・スクリーン化を行った。この年、東宝特技陣の作品は1本しか製作されていない。それは年末公開の『地球防衛軍』であった。各社がワイド・スクリーンを戦記映画のモブシーンなどに供したのに対し、東宝は特撮スペクタクルをワイド化の切り札として、入念な準備のもとに製作していたのである。

時代は戦後から宇宙時代へと大きく変化を遂げ、科学が人の生活を革新しようとしていた。その機運の中で、新しい文化であるSFを前面に押し出した企画は斬新で、円谷英二の特撮はそれを足に地がついた確かさで映像化した。ワイドの画角を意識したパノラマ的畫面構成の特撮は、この時期にあった他社の追従を許さず、2億円近い配収をあげた。この成

功で円谷空想科学特撮路線はコンスタントに作品を提供し続けられる基盤を得て、多作による黄金期に向かっていく。

1958年（昭和33年）の円谷英二特技監督作品は『美女と液体人間』と『大怪獣バラン』である。前者は『透明人間』以来の変身人間テーマであり、化学の発達で可能となったさまざまな素材を使って液体化した人間を描写し、怪獣ものとは違う特殊技術の地平を開拓した作品である。後者は海外向けテレビ企画が変更になったもので、モノクロながら初のワイド・スクリーン怪獣映画として公開された。1959年（昭和34年）になると、映画界全体の活況もあって、特撮路線は多彩になっていく。戦前のエノケン版と同じ山本嘉次郎監督、円谷特撮により三木のり平主演でリメイクした『孫悟空』、戦記映画『潜水艦イー57降伏せず』、『地球防衛軍』の続編『宇宙大戦争』とさまざまな作品が世に送り出された。円谷特撮の本命は、稲垣浩監督の『日本誕生』であった。古事記を題材とし、三船敏郎を主演として日本の雄大な古代を舞台にした歴史ロマンである。企画から完成に1年以上を要したこの超大作は、東宝映画製作千本記念作品として公開された。円谷英二の特撮は、映画内の時間軸よりさらに神話の時代に遡る八岐大蛇（ヤマタノオロチ）退治シーンと天変地異に集中している。ここで円谷英二は国産装置バーサタイル・プロセスを使用して洪水や噴火と軍勢を合成している。この作品はなんと3億4,000万円もの配収をあげた。

円谷英二にはこの年に設けられた日本映画技術賞特別功労賞が授けられた。東宝はさらなる映画の大型化として、70ミリ化への構想を発表、その題材には『日本誕生』のような歴史スペクタクルが示唆された。これは『十戒』（1956）を代表とする世界的な動きでもあった。円谷英二も同時期、取材に応じて『竹取物語』の大型映画化の夢を語っている。『日本誕生』は、こういった流れの頂点に立つ作品であった。

これら超大作とそのヒットに恵まれて、円谷英二の仕事はいよいよ円熟に向かっていくのである。

### 2.2.1.3. 円谷特撮の黄金時代と円熟

1960年代に入って、日本の経済は完全に復興し、企業主導の高度成長期が到来した。世界は宇宙時代の幕開けとなり、科学に対するあこがれが世の中の動きをリードした。ワイド、カラー化で映画は大衆娯楽の王者となって、全盛期を迎える。その時流を追い風にして、円谷英二の仕事は円熟に向かっていった。

1960年（昭和35年）2月には東宝特撮の象徴とも言うべき大プールが完成した。広さ3,000坪の特撮専用のこのプールは、戦記、SFと特殊技術を使った映画がコンスタントに製作されることを前提として作られたものだ。3月には『太平洋の嵐』用の真珠湾セットが組み立てられ、こけら落としが行われた。この作品は『日本誕生』と同じく三船敏郎主演のオールスターキャストで2億5,000万円と巨費をかけた大作で、円谷英二は真珠湾攻撃シーンを戦時中の『ハワイ・マレー沖海戦』と構図を重ね合わせて演出し、特殊技術の進歩をアピールした。

同年は、合作映画『大津波』の仕事の他に、『電送人間』『ガス人間第一号』と、透明人間、液体人間に続く変形人間シリーズとも言うべき系譜の作品を続けて発表した。1961年の還暦を目前に、夫人の薦めで円谷英二がカソリックに入信したのもこの年である。

明ける1961年（昭和36年）は小プールいっぱい到大坂城のセットを組んだ三船敏郎主演『大坂城物語』でスタート。7月には3年ぶり、カラーワイド化してから初の怪獣映画『モスラ』が公開された。ザ・ピーナッツを合成技術で縮小し「小美人」としたこの映画は、円谷英二による怪獣映画の中でももっともきらびやかで娯楽色の強いものとなってヒットした。同年10月には、米ソ冷戦構造から核戦争の恐怖があった世相を反映し、徹底した破滅を描いた『世界大戦争』が公開される。この「破滅もの」は、実在の都市風景をリアルなミニチュアで吹き飛ばした円谷英二の特撮が大きな見せ場となり、東宝の新たな路線となった。この年には東宝に特殊技術センターの設立が開始され、また『モスラ』は日本映画初の全世界同時公開という快挙を成し遂げている。「世界のツブラヤ」の名はマスコミで知れ渡り、その特撮映像はスター以上にコンスタントな集客力を持つようになったことが、ついに認められたのである。

1962年（昭和37年）は3月に破滅SFもの『妖星ゴラス』が公開され、ついに8月には東宝35周年記念作品として『キングコング対ゴジラ』が公開された。ゴジラが復活、円谷英二を特殊技術の道へ導いたキャラクター、キングコングと対決させた夢の作品である。この映画は当時日本映画史上最高記録の観客数1,120万人を動員、興業の面でも絶頂期を迎えていた。1963年（昭和38年）には戦記映画が続き、『太平洋の翼』が1月、『青島要塞爆撃命令』が5月に公開された。テレビ時代の到来をにらんで「円谷特技プロダクション」を設立したのもこの年である（円谷プロの項で後述する）。

同年後半は、8月に『マタンゴ』、10月に『大盗賊』、12月には『海底軍艦』と、過去に例のないショートスパンで特技監督作品を連発している。孤島を舞台にした極限状態でのホラー、架空の南国における無国籍ファンタジー、明治時代の古典に材を取ってスーパーメカを主演にしたSFアクションと、バラエティ豊かな作品群をこなして作品の幅を広げていった。

1964年（昭和39年）8月の『宇宙大怪獣ドゴラ』は、操演だけで見せる不定形怪獣の新しい特撮イメージを目指した怪獣映画であったが、その直前の4月に公開された人気怪獣同士の対決を描いた『モスラ対ゴジラ』ほどヒットせず、以後の東宝は単独の新怪獣映画の製作を行わず、必ず怪獣対決ものにするようになった。これはゴジラ以外の怪獣に関して今もなお続いていることである。12月には有名怪獣を一同に集め、宇宙から来た新キャラクター、キングギドラと戦わせた『三大怪獣地球最大の決戦』が公開され、怪獣映画もオールスター路線を走るようになる。円谷英二は、子どもへと観客の主流が移りつつあった怪獣映画でも手を抜かず、常に斬新なイメージを追い続けた。この作品では、複雑なギドラの操演、うねるように地を這う作画合成の引力光線、ウェハースを使ってはじけ飛ぶように吹き飛ばす建造物のミニチュアなどが、驚きをもって迎え入れられた。同時期に日米

合作の戦記映画『勇者のみ』が製作され、1965年（昭和40年）1月に公開されている。

その昭和40年は『太平洋奇跡の作戦キスカ』（7月）、『フランケンシュタイン対地底怪獣』（8月）、『大冒険』（10月）、『怪獣大戦争』（12月）と、円谷プロの『ウルトラQ』準備と平行して戦記と怪獣映画、一般映画が続いて公開され、相変わらず多忙だった。合作映画『フランケンシュタイン対地底怪獣』では怪獣の設定をそれまでの半分の大きさにしたことでミニチュアが大きく精度の良いものとなり、団地のセットはリアリティあふれ、そこに現れたフランケンシュタインの体はまさしく巨大に見えた。円谷英二の技術と描き出す空想映像のイマジネーションは、アイデア豊かな方法論に支えられて、ますます冴えていった。

#### 2.2.1.4. 円谷プロダクションのテレビ進出と「円谷英二監修」の時代

円谷プロの原点は、先述のように円谷英二が一時期東宝を退いていた時期の1948年（昭和23年）に設立した「円谷特殊技術研究所」にある。円谷英二が公職追放を解かれて東宝に戻った後、初期研究所のメンバーを東宝に迎えたこともあって、しばし研究所は休眠する。

1956年（昭和31年）になり、新たに円谷英二自宅内に「円谷特殊技術研究所」が再び設立される。さらに研究所は、「テレビ映画」「CF（コマーシャルフィルム）」と新しいニーズに対応すべく1963年（昭和38年）4月12日に「円谷特技プロダクション」として改組し、正式に会社登記された。ここに『ゴジラ』（1954）のヒットをきっかけに特撮の世界に関心をもつ学生たち若い人材が集まり、スタートしたばかりの新メディアである「テレビ」に対応する動きが醸成されることになった。

同社では映画会社の大システムでは対応しきれない細かい特撮の仕事を担当することで、新たな試行錯誤や実験、技術的な研究を深めるといふ、パイオニア精神にあふれた位置づけを担っていた。その最初の大規模な仕事は、市川崑監督による映画『太平洋ひとりぼっち』（1963）である。海洋冒険家・堀江謙一の手記を石原裕次郎主演で映像化したものであり、石原プロモーション製作の映画第一作にあたる。アメリカまでヨット・マーメイド号で横断する中、台風に見舞われるシーンが円谷プロダクションの担当であった。

この映画では、やがて特撮スタッフの中核を担う人材たちが同社に集っていることが分かっている。川上景司、中野稔、熊谷健、高野宏一、佐川和夫、鈴木清、中堀正夫といった、後にウルトラシリーズで活躍するメンバーたちである。しかも、一部はまだ大学在学中の参加だった。

円谷英二の長男・円谷一はTBSに就職、次男・円谷皐もフジテレビに入り、時代はまさにテレビに向けて大きく動こうとしていた。フジテレビ映画部向けには、宇宙からきた正義の味方を主人公にした『WOO（ウー）』という企画があり、TBS向けには「もし自然界のバランスが崩れたら」という『アンバランス』の企画が進められていた。

「世界の円谷英二」をテレビの世界に迎えるということで企画は盛り上がり、円谷プロ

の陣容も本格化、東宝からの資本が入って、東宝の建物を借りスタッフが続々と集結していった。『WOO』は契約上のトラブルで頓挫、さらに大問題が起こった。円谷英二の判断で、合成に必要なオックスベリー社のオプチカル・プリンターが船積みされ、日本に向かいつつあったのである。この機械は当時の邦貨で数千万円もするもので、具体的な作品を持たない円谷プロでは支払いのあてがなく引き取り先に苦慮、ついに TBS 編成局の大英断で特殊撮影室が設置され、引取先は無事決まったのである。

円谷プロはこのオプチカル・プリンターを活用すべく『アンバランス』に本腰を入れ、ついに 1964 年（昭和 39 年）8 月に製作が正式決定する。この作品は、題名変更して『ウルトラ Q』として 1966 年（昭和 41 年）1 月から放映された。

円谷英二は、東宝で特技監督として怪獣映画や戦記映画を撮影し続ける一方で、円谷プロの立ち上げにも精力的だった。経営に関しては東宝からの人材に任せ、円谷英二はもっぱら作品の「監修」に専念した。脚本は必ず目を通し、ラッシュや初号には立ち会って、意に添わないシーンは容赦なく撮り直しを指示した。ことにグロテスクなシーンに対しては、一般家庭を意識してチェックが厳しかった。ごく一部、スケジュールの調整のために円谷英二自身が匿名でメガホンをとったこともある。『ウルトラマン』（1966）の「悪魔はふたたび」の一部特撮シーンなどが円谷英二の監督によるものと言われている。

集まった若手メンバーとの仕事は円谷英二にとっても刺激的で、いつも楽しそうにしていたという。この時期の円谷プロには、各界から人材が集結していた。研究所時代からの若手スタッフ、東宝や各社から来た特撮映画のベテラン、シュールリアリズムの芸術家、TBS からきたテレビ演出家たちが互いに刺激を与えつつ、「テレビにおける特撮ドラマ」という新ジャンルを確立していったのである。熱気は凄まじいものであった。

『ウルトラ Q』は当初、米国テレビ映画の『ミステリー・ゾーン』（1961）〔原題：『The Twilight Zone』〕に近い SF ドラマを志向していたが、東宝でゴジラ映画が対決ものとなってふたたび人気を博していた時期でもあり、「怪獣」を出そうという方向性は自然であった。結果的に『ウルトラ Q』は怪獣ブームを起し、同 1966 年 7 月から放映の続編『ウルトラマン』では『WOO』の設定にも通じる宇宙人ヒーローがついに登場した。毎週繰り広げられるウルトラマンと怪獣の格闘に、子どもたちは熱狂し、怪獣ブームは加熱した。

同年 7 月にピー・プロダクションが手塚治虫原作の『マグマ大使』を『ウルトラマン』より一週間早く国産初のカラー・テレビ映画としてスタート。ピー・プロ代表の鷲巢富雄は東宝で円谷英二と特殊技術をともにし、初期の円谷特技プロ設立メンバーにも名を連ねている。『マグマ大使』は『ウルトラマン』のライバル関係だったにも関わらず、円谷英二は激励を兼ねて相談に乗ったり人材の交流を行った。この作品に限らず、このときのブームで各社製作した怪獣映画のキーパーソンは大半が円谷英二と何らかの関係があった特殊技術者である。円谷英二が長年にわたってまいてきた種が芽を出し、ここで爆発的に花開いた感があった。

円谷プロは同時期に日本テレビとも仕事を開始し、『快獣ブースカ』を同年 11 月からス

タート。『ウルトラ Q』や『ウルトラマン』は、テレビにふさわしくない非日常の特撮と怪獣キャラクターを持ち込みひっくり返したためにヒットしたと言える。『快獣ブースカ』は、ホームコメディという日常を特撮と怪獣（快獣）で味つけをしたもので、視聴者も身近に感じたのではないか。この企画には『ウルトラ Q』とセットで「QQ タイム」という造語を生んだ藤子不二夫原作のアニメ『オバケの Q 太郎』（1965）の影響も大だ。円谷英二は『ウルトラ Q』や『ウルトラマン』に対するチェックは自分の子どもに対するしつけのように厳しかったが、本作は完成試写をいつも笑顔で観ていたという。『快獣ブースカ』に対しては、いわば孫に接するような暖かい気持ちがあったのかもしれない。

ストックをもってスタートした空想特撮シリーズは、『ウルトラマン』も後半になるとスケジュール的に息切れが出てきた。テレビ特撮の世界に慣れてきたスタッフの努力もあって画面からはまったくそれは感じられず、人気も最高視聴率 40%台をマークする絶頂期だったにも関わらず、『ウルトラマン』は第 4 クールへの延長を断念して 1967 年（昭和 42 年）4 月に最終回を迎え、同時間枠は東映の『キャプテンウルトラ』に半年間あけわたす。その間、円谷プロはサンダーバード・ブームを取り入れて、ウルトラマンをグレードアップした『ウルトラセブン』の企画を練り上げた。

すべての点において大型化した『ウルトラセブン』は、同年 10 月から放映され、それまでの円谷プロ作品からさらに上の年齢層を狙った SF 色と人間ドラマの濃い作風となり、円谷英二監修の特撮シーンも高度なものだった。だが、放映開始時点ですでに怪獣ブームは退潮期にあり、セブン自体も怪獣中心ではなく宇宙人を敵側に据えた侵略ものであったため、ウルトラマンほどの人気は出なかった。

怪獣にかわって、サンダーバード的メカニズム路線を目指して企画された『マイティジャック』は翌 1968 年（昭和 43 年）4 月から総製作費 1,000 万円をかけ、大人の時間帯夜 8 時からの 1 時間ドラマとしてフジテレビで鳴り物いりでスタート、テレビにさらなる新しい世界を拓くかと思われたが、視聴率的に惨敗し、早々と 1 クールで撤退となった。東宝でも、怪獣ブームはこれまでと見て総決算にあたる『怪獣総進撃』を 1968 年（昭和 43 年）8 月に公開、ほぼ同時期の 9 月に『ウルトラセブン』も終わって怪獣ブームの中心にあった円谷関係者が自ら終止符を打った感があった。

#### 2.2.1.5. 円谷プロのテレビ隆盛と映画業界の斜陽化、円谷英二の死

1966 年（昭和 41 年）、テレビで円谷プロによる『ウルトラ Q』『ウルトラマン』が大人気となった時期は、著作権物のクレジットや番宣写真などで「円谷＝ツブラヤ」の名は年少者にも広まっていった。隆盛になるテレビ特撮と平行しつつ、円谷英二は東宝でさまざまなジャンルの特撮を一手に引き受けている。ただし、1901 年生まれの円谷英二はすでに 60 代中盤であり、これらは晩年の仕事でもあった。

同年 4 月は『奇巖城の大冒険』、7 月には『ゼロ・ファイター 大空戦』と『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』が公開され、円谷英二は怪獣ブームを起こした時の

人となり、映画でもかけ持ち仕事も増えていった。12月には『ゴジラ・モスラ・エビラ 南海の大決闘』が公開されているが、これは実質的には編集と監修のみであり、弟子の有川貞昌が現場を指揮したものである。円谷英二が最前線で怪獣映画を撮る時代はすでに終わりを迎えつつあった。

円谷英二はこの年に4年後の大阪万博三菱未来館の映像を担当することが決まり、モントリオール万博へ見学に行っている。

1967年（昭和42年）は『ウルトラマン』が放映終了し、『ウルトラセブン』を準備する傍ら7月にキングコングに再挑戦した『キングコングの逆襲』の特技監督を担当する。だが、映画は斜陽化の一途をたどっている。5年前の『キングコング対ゴジラ』ではキングコングの周囲を南海の群衆がぐると合成で取り巻くカットが印象的であったが、そういう大きな画をつくること自体、もはや困難になってモブシーン自体が不可能となっていた。

同年12月『ゴジラの息子』と1968年（昭和43年）8月『怪獣総進撃』は円谷英二は特技監修の立場で有川貞昌特技監督の仕事を見守った。水爆の恐怖の象徴として出現したはずのゴジラが、時代性に合わせて性格が丸くなって息子ができた。そして怪獣キャラクターを総動員して決算を行う企画である。あきらかに一連の動きは、怪獣ブームを自然な幕引きへと向かわせていくものでもあった。

同43年8月、円谷英二は「8・15シリーズ」の戦記もの『連合艦隊司令長官 山本五十六』の特技監督をつとめ、大ヒットとなっている。しかしテレビで『ウルトラセブン』が9月に放映終了したこの年には、ついに長年の定番だったお正月興業の怪獣映画は製作されずに途絶えてしまった。完全にひとつの時代が幕をおろしたのである。

かわって円谷英二は米国のドン・シャーププロとの合作映画『緯度0大作戦』の製作に着手し、1969年（昭和44年）7月に公開されるが、ヒットには結びつかなかった。

同年の8月には『日本海大海戦』が公開される。これはそれまでの太平洋戦争ものとは異なり、明治時代の日露戦争に材をとった作品で、当初は70ミリによる製作が予定されるなど、徹底した大作志向であった。この作品は当初の予定が多く変更になり、決して潤沢な撮影期間が用意されたわけではなかったが、ミニチュアワークを駆使した大艦隊シーン、フロンガスを使用した細やかな水柱、合成ショットの多用など、まさに円熟の極みにあった円谷特撮の頂点である。しかし、この映画直後の万博三菱未来館の仕事の準備中に円谷英二は体調を崩し、この作品が劇場映画の遺作となってしまふ……。

一方の円谷プロでも、怪獣ブームの急速な冷え込みが特撮にとって大きな試練となっていた。『ウルトラセブン』の後番組『怪奇大作戦』は、その象徴と言える。まさしく大人のムードが漂った濃厚なSFドラマの傑作を何本かものにはいるものの、一方で番組開始当初は主役だったはずの「特撮」は、ドラマを支えるワンポイント的なものとしてシリーズ中盤から後退してしまう。特撮がもはや主役とは言えなくなったのは、この1968年（昭和43年）に「特技」の言葉をはずした「円谷プロダクション」と社名変更していることにも反映している。



同社はTBSを退社した円谷一を社長に迎えることで、1971年（昭和46年）の『帰ってきたウルトラマン』から逆襲に転じ、現在につながる複数ヒーローの世界観「ウルトラ兄弟」の成立などによって、新たな局面を迎える。だがそれは、特撮の技術的な発展や新たな人材の活躍による「特撮」を中心とした勃興期とは、また違うステージでの隆盛というわけではなかった。つまりキャラクタービジネスを中心とした、リフレイン的な展開にはいったと言えるのではないだろうか。

「特撮」それ自体を求心力の「核」におき、ルーチンではなく1本ずつがチャレンジであり、さまざまな映像革命を起こしていった大きなパワーは、事実上、円谷英二が存命であった1960年代のうちに急速開花し、その永眠とともに縮退してしまった。

もちろんその後もさまざまなチャレンジが映像技術としての「特撮」を磨き続けることにはなるが、1970年以前・以後には確実に大きな分水嶺がある。

### 2.2.2. 「特撮映画」を支えた体制

【執筆：三池敏夫】

日本映画史において「特撮」技術というものの自体が大きく関係者に認知されるようになったきっかけは第二次世界大戦中の戦意高揚映画として製作された『ハワイ・マレー沖海戦』である。1942年（昭和17年）に公開され、山本嘉次郎監督、円谷英二が実質の特殊技術監督（円谷英二は当時41歳）を務めた。この映画の成功により、映画各社の上層部にも将来的な特撮技術の必要性を認識させることとなった。

円谷英二は1930年代後半から特殊技術を使った映画を撮影していたが、『ハワイ・マレー沖海戦』により戦前からの研究がようやく日の目を浴びたといえる。円谷英二は東宝における特殊撮影を一手に引き受けることになるが、数々の国策映画に従事した理由で戦後1948年（昭和23年）公職追放となり東宝を解雇される。

円谷英二にとっては不遇の時代であったが、この結果他社との人材交流の礎が築かれることとなる。新東宝で1948年『富士山頂』『天の夕顔』、太泉スタジオで1948年『肉体の門』、大映で1949年『虹男』『幽霊列車』『透明人間現わる』、東横映画で1948年『月光城の盗賊』、1950年『きけわだつみの声』、東映で1953年『ひめゆりの塔』『悲劇の将軍・山下奉文』、松竹で1953年『君の名は』『沖縄健児隊』、大和プロで1953年『アナタハン』などで、ほとんどの映画会社に特殊技術を提供した。1953年に五社協定が出来る前に、円谷英二が約5年間各社を渡り歩いたことが、その後の日本映画・テレビにおける特撮人脈の豊かさにつながっていることは間違いない。

映画業界の景気が上昇し特撮の重要度が高まるにつれ、円谷門下のスタッフを他社がヘッドハンティングする状況が生まれ、円谷英二の技術は自ずと分散されることとなった。しかも円谷英二自身が会社の枠にとらわれず他社の人材とも交流を持ち続け、さらには自らのテレビプロダクションに東宝の特技スタッフを内々で参加させたため、会社に内緒のお手伝いはスタッフにとっても黙認状態であった。1960年代半ば以降の「怪獣ブーム」において過剰な作品数に対処するために、映画とテレビを支えた特撮スタッフが非公式に交

流する機会はさらに増え、技術者は大いに刺激を与え合いお互いの技を磨くことになった。その後特撮の人材はアジア圏などの諸外国作品においても多大の貢献を果たすことになる。

1960年代には各社特撮専門職のチームを擁し競い合っていたが、常に円谷英二が映画でもテレビでも先駆者として牽引し、他社が追随する状況であった。1970年に円谷英二が亡くなるまで、名実ともに円谷英二が日本特撮界の頂点に君臨していた。

### 2.2.2.1. 東宝

「特撮の神様」円谷英二特技監督に活躍の場を与えたのは東宝撮影所であり、ハリウッドで最先端の映画作りを学んだ製作本部長・森岩雄の尽力によるところが大きい。『ハワイ・マレー沖海戦』（1942）の4年前には東宝特殊技術課を設立し、人材を集めて組織を拡充した。森岩雄は戦後の公職追放から1950年東宝に復帰し、1952年円谷英二の東宝復帰とともに特殊技術課の再建を果たす。森岩雄のもと、新鋭プロデューサー・田中友幸が『ゴジラ』の企画を動かし、1954年、世界に誇る日本の怪獣映画第一作が誕生した。ピクトリアルスケッチ（イメージボード）の導入や造形物（ゴジラ）のひな形での検証など、現代でも重要とされる工程を1作目にして踏まえているところが成功の要因であった。また本編・本多猪四郎組には巨匠成瀬巳喜男組のベテランスタッフがそろい、軽薄な絵空事になりかねない空想特撮映画のクオリティを支えた。もう一点、実在しない巨大生物の表現に対して、創意工夫された音響効果と伊福部昭の重厚な音楽がもたらした功績も忘れてはならない。『ゴジラ』以降、「音の魅力」は特撮映画において必要不可欠の貢献を果たすこととなる。

円谷英二は東宝撮影所に復帰後、二本の戦争映画『太平洋の鷲』（1953）、『さらばラバウル』（1954）を経て、1954年（昭和29年）に『ゴジラ』を世に送る。ハワイ・マレーの成功から12年後であり、円谷監督はすでに53歳になっていた。本多監督の真摯な取り組みと円谷英二の積年の技術力が相まって功を奏し、この映画は関係者も予想していなかった爆発的大ヒットとなり、その後の東宝特撮の黄金時代を築く記念すべき第一作となった。

「怪獣」という題材に対しては当初円谷英二自身も躊躇があったが、初作が世間に受け入れられたことで自信を得る。自身が敬愛する『キングコング』（1933）のように特撮を最大限生かせる作品が出来たことに手ごたえを感じ、この後も作品ごとに東宝の近代的なシステムを活用して機材および特撮スタッフの拡充を図り、手腕を振るった。『ゴジラ』での貢献が東宝に大きく認められ、怪獣映画二作目である『ゴジラの逆襲』（1955）より一枚タイトルで円谷英二に“特技監督”のクレジットが与えられた。日本初の特技監督の誕生である。

ゴジラにおいて本編・本多組と特撮・円谷組、別々に撮影しながらも一体感を持つ出来上がりになり、興行的にも成果を上げたことで、本編・特撮が並列する二班体制がその後の日本特撮の標準スタイルとして定着していく。日本では他社やテレビ作品でもこの方法論を踏襲していくことが多くなるが、微妙なバランスを必要とする二人監督制は統一感の破たんを招く可能性も高く、VFX（特撮）のディレクターがこれほどの権限を持つ事は海

外でも例を見ないことである。それほど当時の東宝作品では「特撮」が映画の売りであり、技術そのものが観客を魅了していた。(当時の特撮映画の予告編を見ると映画スターや巨匠監督に匹敵するネームバリューとして「東宝特殊技術」や「東宝特撮陣」が必ずフレーズに入っている。)

東宝が「ゴジラ」という怪獣スターを生み出し、この時代次々と新しい人気怪獣を映画に登場させたことにより、日本の特撮は実在しないキャラクターを描くための映像技術というイメージが強くなるが、一方で怪獣ファンや特撮ファンからの支持は強固なものになり、世界的な知名度も得ることになった。

円谷監督による「特撮映画」の時代は1954年『ゴジラ』に始まり、1969年『日本海大海戦』で幕を閉じる。その間たった16年のうちに、日本におけるミニチュアワークは世界的な名声と共にピークを迎える。円谷英二の特撮映画は海外輸出の実績が高く、製作前から買い手が決まっていた映画も多かった。ジョセフ・コットン、ラス・タンブリン、ニック・アダムスなど世界に名の知れたハリウッド俳優が日本の怪獣映画に出た時代であり、現役の欧米人監督でこの時代の日本の怪獣映画を幼少期に体験し、リスペクトしている者も少なくない。

東宝特撮の象徴はゴジラだが、戦争映画、歴史映画、SF映画、ファンタジー映画、スペクタクル映画、アクション映画など様々なジャンルにおいても多くの名作を残している。円谷英二は多作な時代にも新しいチャレンジを次々試み、今なお受け継がれる「特撮の技」を数多く生み出した。また、特撮にかかわる人材の系列をたどるとほとんどの場合円谷英二に源流がある。それほど人を育てた張本人でもあり、「日本特撮の生みの親」と称するにふさわしい活躍ぶりであった。

#### 2.2.2.1.1. 円谷英二監督の代表作

- 怪獣映画・・・『ゴジラ』(1954)、『ゴジラの逆襲』(1955)、『空の大怪獣ラドン』(1956、カラー怪獣1作目)、『大怪獣バラン』(1958)、『モスラ』(1961)、『キングコング対ゴジラ』(1962)、『宇宙大怪獣ドゴラ』(1964)、『モスラ対ゴジラ』(1964)、『三大怪獣 地球最大の決戦』(1964)、『怪獣大戦争』(1965)、『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)、『ゴジラ・エビラ・モスラ 南海の大決闘』(1966)、『キングコングの逆襲』(1967)、『怪獣総進撃』(1968)
- SF映画・・・『地球防衛軍』(1957、カラースコープ1作目)、『宇宙大戦争』(1959)、『世界大戦争』(1961)、『妖星ゴラス』(1962)、『海底軍艦』(1963)、『緯度0大作戦』(1969)
- ファンタジー映画・・・『透明人間』(1954)、『白夫人の妖恋』(1956、カラー特撮1作目)、『美女と液体人間』(1958)、『孫悟空』(1959)、『日本誕生』(1959)、『電送人間』(1960)、『ガス人間第一号』(1960)、『ゲンと不動明王』

- (1961)、『マタンゴ』(1963)、『大冒険』(1965)、『奇巖城の冒険』(1966)
- 歴史映画・・・『海賊船』(1951)、『乱菊物語』(1956)、『大坂城物語』(1961)、『大盗賊』(1963)、『土塊魔道・大龍巻』(1964)
- 戦争映画・・・『太平洋の鷲』(1953)、『潜水艦イ - 57 降伏せず』(1959)、『ハワイ・ミッドウェイ大海空戦 太平洋の嵐』(1960)、『太平洋の翼』(1963)、『青島要塞爆撃命令』(1963)、『勇者のみ』(1965)、『太平洋奇跡の作戦 キスカ』(1965)、『連合艦隊司令長官 山本五十六』(1968)、『日本海大海戦』(1969)

円谷英二監督自身がノークレジットの作品（主に「東宝特殊技術部」でクレジット）や、知られざるアジア映画（主に香港、台湾、韓国映画）もあり最盛期にはスタッフが現在どの作品を撮影しているのか混乱するほどの様相であった。現在まで続く東宝マークに関しても、東宝スコープカラー時代のものは円谷英二の手によるものである。

1957年、東宝に特殊技術課が正式に組織される。円谷英二を頂点とする組織の中で特殊技術スタッフも年々充実し、数多くの作品の中で磨きぬかれた技を発揮するようになる。東宝ほど細かく分業化された特撮組織を持った会社は他になく、人員の数でも日本一であった。各部署の技術者は特撮班ならではの専門的な技巧を発揮した。とりわけ、特撮における被写体そのものを一から作り上げた特殊美術部と造形部、そしてそのミニチュアや造形物に撮影現場で命を吹き込む役割を果たした操演部と特殊効果部の貢献は大きかった。特美課スタッフは恵まれた環境のもと、常に新たな映像の研究・開発に情熱を注ぎ、「ゴジラ」以降の10数年の間に日本のミニチュアワークは目を見張る進歩を遂げることとなった。

#### 2.2.2.1.2. 円谷組スタッフ（実際は時期により変遷あり、よって名前の重複あり）

※下線部は、別記人物紹介あり

撮 影・・・有川貞昌、富岡素敬、真野田陽一、高野宏一、鈴木儀雄、唐沢登喜麿、森喜弘、山本武、鳥海満、鶴見孝夫、向井賢也、村田精一、宮西武史、川北紘一

照 明・・・岸田九一郎、城田正雄、原文良

監督助手・・・浅井正勝、中野昭慶、宮崎英明

光学撮影・・・荒木秀三郎、真野田幸雄、徳政義行、中尾成雄、鳥海満、小野寺浩、真野田嘉一、山崎治男、田淵吉男、宮西武史、川北紘一

光学作画・・・幸隆生、飯塚定雄、茂田江津子、山田文子、相馬典子、加藤吉正、山田恒雄、黒川博通、川名正

合 成・・・向山宏、石井義雄、木俣滋彦、塚田猛昭、進八郎、渡嘉敷唯信、泉実、

松田博、土井三郎、三瓶一信、秋山忠侍、鶴飼啓一

作画・・・渡辺善夫、岡田明方

美術・・・渡辺明、井上泰幸、入江義夫、池淵剛治、青木利郎、豊島睦、菅沼峻、白井宏昌、小村完、白崎治郎、酒井賢、三上陸男、飯塚定雄、熊谷健

造形・・・利光貞三、八木康栄、八木勘寿、開米栄三、鈴木儀雄、村瀬継蔵、安丸信行

石膏・・・小田切幸夫、富樫美津雄、照井栄、成田亨、安丸信行

背景・塗装・・・鈴木福太郎、工藤弘、成田亨、島倉二千六、宮本栄一、小島耕司、滝川重郎

大道具・・・牧野金太郎、田中喜一、島袋光和、工藤忠雄、富川正蔵、高山一、田中敬喜、入沢秀雄、秋元健、吉田晴美、竹中儀雄、鴨志田平造

操演・・・中代文雄、鈴木昶、小川昭二、松本光司、大隅銀蔵、宮川光男

特殊効果・・・山本久蔵、渡辺忠昭、久米攻（大平火薬）、大平勝彦（大平火薬）

模型・・・鈴木昶、高木明法

機械工作・・・飯島周二郎、井上進治、高木福治、斉藤博

電飾・・・滋野清美、鈴木壤二、上田利夫、鈴木史郎

- ※ 他にも、俳優課（キャスティング）、記録（スクリプター）、編集、製作、スチールカメラマン、現像場、事務職などが関わる。
- ※ 美術設定の作業において、撮影所外部の挿絵画家やキャラクターデザイナーなどに作業を依頼することもあった。しかしながら初期の時代には彼ら外部スタッフが、映画上にクレジットされることはなかった。初代ゴジラデザインに関わった阿部和助や、マーカライト・ファープ（地球防衛軍）や海底軍艦をデザインした小松崎茂が代表的な外部デザインスタッフである。
- ※ 木造、石膏以外の素材で作るミニチュアは当時から外部の専門業者に外注することが多かった。2.2.4.で触れるが、金属加工の郡司模型と戸井田板金、プラスチックの福田モデル、自走電車を得意とした比留間伸志（ヒルマモデル）などである。彼らはクレジット上ではもちろんのこと、東宝の組織名簿上にも一切名前は出てこない影のスタッフであった。
- ※ 怪獣やヒーローを演じる、“怪獣俳優”、“スーツアクター”、“アクションスタッフ”、“殺陣師”の貢献に関しては、今回の調査では触れないこととする。
- ※ 映画の仕上げにおいては、音楽、音響効果も重要な役割であるが、これも今回は調査対象外とする。

### 2.2.2.1.3. 東宝特撮作品に貢献した代表的なスタッフ

#### 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

1925年（大正14年）東京生まれ。1948年、円谷英二が東宝を退社した後弟子入りし、1953年東宝の委託撮影助手として『太平洋の鷲』の特撮班に参加。翌1954年（昭和29年）『ゴジラ』以降円谷組のメインカメラマンとしてほとんどの作品に参加。円谷組では複数のカメラで撮影する方式で、有川がAカメラとして引きのメインポジション、同じく特撮カメラマン富岡素敬（1962年『妖星ゴラス』より撮影クレジット）がBカメラで寄りを押さえるコンビネーションシフトが主流であった。円谷英二の愛弟子として信頼も厚く、1966年（昭和41年）円谷プロダクションのテレビ特撮シリーズ『ウルトラQ』に参加し41歳で特技監督デビュー。同年『ゴジラ・エビラ・モスラ 南海の大決闘』で円谷英二の特技監督を代行し、翌1967年には『ゴジラの息子』で東宝における2代目特技監督昇進。円谷英二譲りの合成を巧みに活用した画作り、操演技術を駆使した怪獣演出などに采配を振るった。テレビの特撮作品では同じく円谷プロの『ウルトラマン』（1966）、『ウルトラセブン』（1967）、『マイティジャック』（1968）にも特技監督として参加、1968年には円谷プロ役員となる。1970年（昭和45年）円谷英二の死後、『ゲゾラ ガニメ カメーバ 決戦 南海の大怪獣』（1970）を最後に東宝から国際放映に移り、『天皇の世紀』（1971）、『愛の戦士レンボーマン』（1972）、『水滸伝』（1973）、『バトルホーク』（1976）などを担当し、『西遊記II』（1979）ではプロデューサーを務める。1978年、香港ショウブラザーズ作品『北京原人の逆襲』では東宝特技スタッフを引き連れて香港に渡り、特技監督として参加した。晩年は専門学校で後進の育成に携わり、2005年（平成17年）、80歳で永眠。

#### 2.2.2.1.3.2. 荒木 秀三郎（あらかしゅうざぶろう） 撮影、のちに光学撮影

1913年（大正2年）京都生まれ。円谷英二の妻・マサノの弟で、高校卒業後、J.O.スタジオに入社。戦時中は同盟通信社に移籍し戦地に赴く。戦後、東宝撮影所に移籍し撮影技師として1953年（昭和28年）『太平洋の鷲』、1954年『さらばラバウル』、『ゴジラ』に参加。1957年（昭和32年）『地球防衛軍』より特撮スタッフとして筆頭にクレジットされた。1959年『日本誕生』より光学撮影担当に移り、東宝特撮映画の室内撮影の長として幸隆生、真野田幸雄、徳政義行、小野寺浩ら多くの後進を育てる。切り合わせのマスク合成や線画合成や素材の多重合成などを光学作画パートと共に創意工夫し、現実には存在しないイメージを次々とフィルム上に焼き付けた。47年間の短い生涯であったが、最後まで東宝で円谷英二を補佐し、1961年 永眠。同年公開の『大坂城物語』が遺作となった。荒木秀三郎亡き後、1961年『モスラ』で真野田幸雄が光学撮影技師に、同年『世界大戦争』で幸隆生と徳政義行が光学撮影技師に昇進。円谷英二監督作品では最後までこの3人が荒木の後継者として光学合成の技術を維持した。中野昭慶監督の時代に入ると、荒木の時代から助手を務めた宮西武史や真野田嘉一が光学撮影技師としてクレジットされている。

#### 2.2.2.1.3.3. 向山 宏（むこうやま ひろし） 作画合成

1915年（大正4年）長野生まれ。1940年（昭和15年）東宝に入社。初期の特殊技術課に配属され合成撮影、合成作画を経験し、1942年に合成技師となる。東宝争議の際は退社し日本映画演劇労働組合（日映演）に身を置く。1950年に東宝スタジオに復社。1954年（昭和29年）第一作ゴジラにおける特撮スタッフクレジット4人のうちの一人である（他は円谷英二、渡辺明、岸田九一郎）。以来、円谷英二の良きパートナーとして東宝特撮映画を支え、レベルの高い合成技術は『向山合成』として日本映画界に名をとどろかせた。東宝における作画合成部は戦前から続く絵合成の部所であり、マット画合成とタイトル撮影の役割を主に担当した。1957年、正式な特殊技術課設置以降は合成係の係長となり、円谷英二の関与が薄い東宝作品の絵合成作業もすべて手掛けた。円谷英二監督作品は遺作『日本海大海戦』（1969）まですべてを担当し、円谷英二の死後、有川特技監督の『ゲゾラ ガニメ カメーバ 決戦 南海の大怪獣』（1970）を最後に1970年定年で退社。没年不詳。中野昭慶監督の時代に入り、『ゴジラ対ヘドラ』（1971）や『ゴジラ対ガイガン』（1972）で土井三郎、『ゴジラ対メガロ』（1973）や『日本沈没』（1973）で三瓶一信、『ノストラダムスの大予言』（1974）や『東京湾炎上』（1975）で松田博が合成担当として向山の後を継いだ。

#### 2.2.2.1.3.4. 渡辺 明（わたなべ あきら） 美術監督

1908年（明治41年）福井生まれ。1929年（昭和4年）松竹京都に助監督として入社。1942年（昭和17年）旧知の円谷英二の誘いで『ハワイ・マレー沖海戦』に参加、そのまま東宝へ移籍。円谷英二が公職追放中の1948年から1952年までは東宝特殊技術課の責任者を務め、円谷英二復帰後は特撮映画の美術監督として手腕を振るった。とりわけ、日本における怪獣デザインの先駆者であり、画家のアイデアや造形家・利光貞三のひな形をもとに初代ゴジラを創生した。ほかにも東宝の代表的な怪獣を手掛け、特殊兵器のデザインやマッドサイエンティストの部屋のデザインなど、特撮SF映画の要となるコンセプトイメージを作り上げた。予算管理は美術監督の責任であったが、「ミニチュアは極力大きく作るべし」という信念に基づいて、セット製作の井上泰幸と模型製作の入江義夫に仕事を振り分け、巨大なミニチュアセットを構築した。また円谷英二の良き相談相手として、その画力を生かしてイメージボードや絵コンテなど演出的な手助けをした功績も大きい。1965年（昭和40年）『怪獣大戦争』を最後に東宝を離れ、翌年、川上景司と日本特撮映画株式会社を設立。日活の『大巨獣ガッパ』（1967）や東映の『ガンマー3号宇宙大作戦』（1968）に参加。『ガッパ』では特撮監督を務めた。1999年（平成11年）、91歳で永眠。

#### 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

1922年（大正11年）福岡生まれ。太平洋戦争で負傷したのち家具職人を目指していたが、偶然から新東宝に出入りするようになり『潜水艦ろ号 未だ浮上せず』（1954）のミニチュア特撮に参加。同年特殊美術スタッフとして応援で参加した『ゴジラ』（1954）では、

その手腕が認められて東宝に移籍。以降、美術監督・渡辺明のもとで特撮セットデザイン全般を任され、円谷英二黄金時代のすべてのミニチュアセット製作に関わった。映画の道に入ったのは32歳と遅かったが、職人技が幅を利かせる撮影所に、近代的な発想をもとにした最新技術を導入し、被写体のみならず大プール、小プール、大水槽、水落としなど撮影基盤のすべてを設計し、また特殊美術課の組織作りにも全身全霊で邁進した。1966年(昭和41年)円谷英二に請われ、テレビ作品『ウルトラ Q』に特撮デザイナーとして初参加。同年渡辺明が東宝を退社し、『ゼロ・ファイター 大空戦』(1966)から映画の特撮美術監督に昇進。セット設計から怪獣・メカニックデザイン、そして予算管理まで美術側のすべてを担い、円谷英二にとっても全幅の信頼をおくスタッフであった。円谷英二亡き後も、1970年代から1980年代後半まで有川貞昌、中野昭慶、川北紘一という歴代の東宝特技監督作品を支える八面六臂の大活躍をした。仕事には頑固一徹であったが、後輩の面倒見が良く、青木利郎、豊島睦、菅沼峻、白井宏昌、小村完、白崎治郎、好村直行、長沼孝ら、特殊美術を継承する多くの人材を育てた。また1971年に東宝から独立してアルファ企画を設立。ミニチュア製作や特殊造形で、東宝作品のみならず、ピー・プロ作品、東映作品、大映作品、およびテーマパーク等にも大きな足跡を残した。2012年(平成24年)、89歳で永眠。

### 2.2.2.1.3.6. 入江 義夫 (いりえ よしお) 美術 (主に模型設計)

1930年(昭和5年)東京生まれ。1952年日本大学を卒業後、新東宝に美術助手として参加。1953年『戦艦大和』、翌1954年『潜水艦ろ号 未だ浮上せず』で特撮美術を担当。同年、東宝撮影所と特殊美術スタッフとして契約、渡辺明の下、『ゴジラ』(1954)に井上泰幸とともに重要な役割で参加した。その後円谷組では飛行機や電車や戦艦等、動かすミニチュアの図面作成および製作管理を主に担当した。1966年(昭和41年)『ゼロ・ファイター 大空戦』を最後に東宝を退社。東急エージェンシーと契約し、同じく東宝特美課を退社した開米栄三(造形部)や照井栄(石膏部)、また比留間伸志(ミニチュア製作)とともにピー・プロダクション製作のテレビ『マグマ大使』(1966)の制作に参加、「特殊美術監督」として特撮美術全般を担当。テレビ作品ながら映画並みのレベルの高いミニチュアセットを製作した。第2話から入江が怪獣デザインも手がけた。『マグマ大使』のあと、同番組で集めたスタッフと「入江プロダクション」を設立。コマーシャルフィルムや、各種展示用のジオラマ模型制作を行う。1969年宣弘社で『光速エスパー』のパイロットフィルムのミニチュアを制作。その後も展示用の模型製作を主に手掛けた。

### 2.2.2.1.3.7. 利光 貞三 (としみつ ていぞう) 造形

1909年(明治42年)大分生まれ。1942年(昭和17年)円谷英二の招きで『ハワイ・マレー沖海戦』のミニチュア製作に参加。戦後人形製作や演劇活動を行っていたが、1948年東宝を辞めた円谷英二の「円谷特殊技術研究所」に加わる。1954年(昭和29年)『ゴジラ』の製作のため東宝へ入所。渡辺明のデザインを元に粘土原型の試行錯誤から始めて、



日本初の怪獣のぬいぐるみ製作を担当する。この時利光貞三はすでに45歳であった。当時の助手としては菊人形職人だった八木康栄、八木勘寿の兄弟に、遊園地やお化け屋敷の仕事をしていた開米栄三。のちに造形業界で活躍する八木正夫（勘寿の実子）や、のちにデザイナーとなる鈴木儀雄も参加していた。利光貞三はゴジラ以降、怪獣造形チームのヘッドとして円谷英二監督作品のすべての怪獣製作に携わる。頭部造形は利光貞三、体全体は八木兄弟、仕上げと現場付きは開米というのがおおよその分業であった。『大怪獣バラン』（1958）から村瀬継蔵が造形スタッフに加わり、新素材の研究・開発などに腕を振るった。利光は丁寧な仕事で数多くの怪獣に命を吹き込み、着色も塗装部に任せず自身で行うことが多かった。利光貞三は1971年、円谷英二の死後東宝を退社。フリーとしてテレビ作品などにも参加したが、テレビの制約の中では力を出し切れず、1982年（昭和57年）、永眠。事実上の「日本怪獣の生みの親」であるにもかかわらず、映画の中でクレジットされることは一度もなかった。

#### 2.2.2.1.3.8. 中代 文雄（なかしろ ふみお） 操演

1918年（大正7年）東京生まれ。1945年（昭和20年）東宝の特殊機械係に入社。1953年（昭和28年）円谷英二の勧めで初代操演技師となり、1954年『ゴジラ』以降すべての円谷監督作品で腕を振るう。ミニチュアの飛行機やロケットを飛ばす、戦車を走らせる、船を曳航させる、怪獣が自力で動かせない尻尾や翼に演技をさせる、ゼロ戦の編隊を離陸させる、さらにはほこりや風の効果、主観ショットのカメラの移動などなど高度な操演技術を開発し、数多くの作品で特撮の見せ場を作り上げた。円谷英二は操演部の貢献を早くから認めていたが、映画のクレジットに「操演 中代文雄」が登場するのは1965年『怪獣大戦争』からで、それ以降、毎作品東宝特撮では操演クレジットが表記されるようになった。中代文雄は円谷監督作品では遺作『日本海大海戦』（1969）まで務め、有川特技監督の『ゲゾラ ガニメ カメーバ 決戦 南海の大怪獣』（1970）、中野特技監督の『ゴジラ対ガイガン』（1972）の後東宝を定年退職。後継者の小川昭二、松本光司が操演技師として技を受け継いだ。

#### 2.2.2.1.3.9. 渡辺 忠昭（わたなべ ただあき） 特殊効果

1940年（昭和15年）福島生まれ。『ゴジラ』（1954）に感銘を受け同郷の円谷英二の斡旋で1959年東宝入社。工業高校で化学を専攻していたことから、師匠山本久蔵のもとで火薬と特殊効果を学び、『孫悟空』（1959）、『日本誕生』（1959）から円谷組の現場参加。以降特撮班専任の特殊効果マンとして東宝に勤め続ける。『青島要塞爆撃命令』（1963）では円谷英二に相談なく、炎を出さないセメント爆発に初挑戦。その場では円谷英二に大目玉を食らうが、ラッシュフィルムでの映像が見事なものだったことから認められ信頼を得るようになる。液体窒素や四塩化チタンなどその後の特撮現場で重宝される化学物質を探し出し、いち早く現場に導入した。円谷英二の死後、山本久蔵が引退し、『ゴジラ対ヘドラ』（1971）

から渡辺忠昭が一本立ちするが、「特殊効果」という役職が映画にクレジットされたのは『日本沈没』（1973）からであった。会社の仕事としてテレビ作品では『ウルトラマンタロウ』（1973）、『流星人間ゾーン』（1973）などにも参加。大平特殊効果の久米攻と名コンビを組み、その後も平成ゴジラシリーズと平成モスラシリーズの見せ場となる爆発・破壊シーンを作り続け、『ゴジラ×メガギラス』（2000）を最後に定年退職した。

### 2.2.2.1.3.10. 島倉 二千六（しまくら ふちむ） 背景・塗装

1940年（昭和15年）新潟生れ。1957年上京し、独立プロの撮影所で背景部として働くようになる。1959年作画師・岡田明方の紹介で東宝へ入る。円谷組での初仕事は『日本誕生』（1959）の白鳥のアニメーションの動画であった。同年『宇宙大戦争』より特撮背景部に配属。親方は鈴木福太郎で、当時の助手には成田亨がいた。なかなか雲を描くチャンスは訪れなかったが、1963年『マタンゴ』で初めて描いた雲が円谷英二に認められ、次第に東宝特撮での役割が大きくなっていく。背景と同時に塗装の仕事もこなし、モスラ成虫の羽のカラーデザインは島倉二千六の考案である。東宝で円谷組の背景を任される傍ら、1966年以降は美術センター（のちの東宝ビルト）でウルトラシリーズにも参加。他社では、大映のガメラシリーズ（1965～）や松竹『ガッパ』（1967）や東映『宇宙からのメッセージ』（1978）も手掛けた。島倉の背景作画は極めてリアルであり同時に劇的なイメージを映像にもたらず職人技であった。1970年鈴木福太郎は定年退社、島倉は円谷監督亡き後も中野組や川北組でも腕を振るった。1981年東宝から独立して「アトリエ雲」を設立。特撮に限らず、実相寺昭雄監督、黒澤明監督、市川崑監督たちの映画から、コマーシャル映像、舞台背景、テーマパーク、博物館等、ジャンルを選ばずレベルの高い仕事を提供した。“背景職人”であることに誇りを持ち、今なお名人芸を磨き現役を続けている。

### 2.2.2.1.3.11. 飯塚 定雄（いづか さだお） 合成・光学作画

1934年（昭和9年）生まれ。1954年『ゴジラ』の撮影途中より特美助手として参加。井上泰幸の下でミニチュア製作やセットの塗装などを経験する。円谷英二直々の指名で『地球防衛軍』（1957）より作画合成部門に移り、以降手描きアニメーションによる数々の光線を創造した。ゴジラの放射能光線やキングギドラの破壊光線、ウルトラマンのスペシウム光線などが特に著名である。初代ゴジラの光線作画も美術の作業の後、合成部の室内作業を手伝う中で飯塚が作画していた。しかしながら円谷英二監督作品で飯塚のクレジットが入るのは唯一『怪獣大戦争』（1965）のみである。1970年（昭和45年）円谷英二の死後東宝を退社し、高野宏一、中野稔とともに光学合成専門の会社（株）デン・フィルム・エフェクトを設立する。映画のみならずコマーシャルに活動の場を広げ、業界でその名を知らないものはないオプチカル合成の第一人者となった。佐川和夫が在籍した時代もあり、合成を頼りにイメージ作りをする監督やカメラマンからの技術的な信頼の高さは業界随一であった。そこからは兵頭文造、宮重道久、石田徹、古山章、杉沢康一、雨宮慶太、松本

肇、村上彰、泉谷修、重田衛、川端孝、鹿角剛ら数多くの人材が巣立っていった。デジタル技術の変革により1993年(平成5年)にデン・フィルム・エフェクトは解散したが、飯塚定雄はフリーとなってからも日本映像クリエイティブなどにおいて後輩の合成マンと共に今なお現役を続けている。デン・フィルム・エフェクトの「デン」は飯塚定雄の愛称からとったものである。

#### 2.2.2.1.4. 円谷英二監督以降に活躍したスタッフ

円谷英二が1970年に亡くなったあと、「特撮」＝「円谷英二」という認識の強かった東宝は特撮映画の製作に消極的になる。特殊技術課解体の動きもあり、この機に東宝を離れたスタッフも多かった。

1970年代に入り、一時期低迷を続けていたアメリカ映画では大金をかけたパニック映画がヒットするようになり、『ポセイドン・アドベンチャー』(1972) [日本公開：1973]、『タワーリング・インフェルノ』(1974) [日本公開：1975]、『ジョーズ』(1975) が日本でも公開され大ヒットする。

その時流を読んで企画・製作された大作映画『日本沈没』(1974) [小松左京原作、森谷司郎監督、中野昭慶特技監督] が邦画の記録を塗り替える大ヒットとなり、その貢献を認められた東宝特撮陣が、このあと次々と大作映画を手掛けることになる。翌年1974年には『ノストラダムスの大予言』、『エスパイ』、1975年『東京湾炎上』、1976年『大空のサムライ』、1977年『惑星大戦争』、1978年『火の鳥』、1980年『地震列島』、1981年『連合艦隊』、1984年『さよならジュピター』、『零戦燃ゆ』、『ゴジラ』という作品の中で、円谷監督時代から続く特撮技術者の歴史が新しい世代へ受け渡されていった。その1970年代から1980年代の立役者が円谷監督のチーフ助監督を長年務めた中野昭慶であり、1990年代、それを受け継いだのはやはり円谷門下生の川北紘一であった。

※下線部は、別記人物紹介あり

#### 『日本沈没』(1973) 特殊技術スタッフ

撮影：富岡素敬	照明：森本正邦
美術：井上泰幸	造型：安丸信行
操演：松本光司	特殊効果：渡辺忠昭
助監督：田淵吉男、 <u>川北紘一</u> 、浅田英一	
合成：三瓶一信	光学撮影：宮西武史

#### 『東京湾炎上』(1975) 特殊技術スタッフ

撮影：富岡素敬	照明：森本正邦
美術：井上泰幸	
操演：松本光司	特殊効果：渡辺忠昭



リ』にも特技監督として渡航し参加した。テレビでは『流星人間ゾーン』(1973)、『西遊記』(1978)、『西遊記Ⅱ』(1979)等に参加した。1990年代以降はテーマパークや博覧会映像に仕事の場を広げている。

#### 2.2.2.1.4.2. 松本 光司 (まつもと こうじ) 操演

1933年(昭和8年)東京生れ。1961年東宝の特機部から特殊技術課に移籍。『モスラ』(1961)から円谷組で中代文雄の下、操演助手として働く。現場最前線では高所作業や水中作業など危険と隣り合わせの役割を、持ち前の度胸と運動神経でこなした。二代目小川昭二の後を受け、三代目操演技師として、昭和から平成に渡って東宝特撮伝統の熟練の技を発揮した。1973年の『日本沈没』以降、「操演 松本光司」クレジットとなる。(1973年の『ゴジラ対メガロ』と1974年の『ゴジラ対メカゴジラ』は小川昭二)1980年代以降には、円谷組生え抜きのベテラン技師として現場を引っ張る大きな推進力となり、中野監督や川北監督の作品に貢献した。平成ゴジラシリーズの『ゴジラ vs モスラ』(1964)を最後に1993年、60歳で定年退社。その頃には仕事で体を張った若き日の無理がたたって、満身創痍の健康状態であった。2005年(平成17年)、肺がんのため72歳で永眠。

#### 2.2.2.1.4.3. 久米 攻 (くめ おさむ) 特殊効果

1944年(昭和19年)徳島生まれ。武蔵野美術学校在学中からフジテレビで美術アルバイトを経験。テレビ局や映画撮影所の出入り業者であった大平火薬(のちに大平特殊効果)の初代社長大平二郎に誘われ火薬、特殊効果の道を歩むことになる。火薬の初仕事は22歳の時、1966年宝塚劇場の『風と共に去りぬ』舞台用映像の爆発、炎上の特撮であった。この時の特撮監督が円谷英二、監督は的場徹、美術が成田亨という円谷プロ特撮チームとの出会いだっただ。この年から、東宝では特撮円谷組、大映ではガメラシリーズ、東映では網走番外地や不良番長シリーズ、テレビではザ・ガードマンやウルトラシリーズというように、次から次に各社を渡り歩いて本編から特撮まで数多くの作品に関わってキャリアを積んでいく。手先が器用で、繊細な仕掛けにも精通していたため、特撮における爆発技巧には定評があり、各現場から指名がかかることが多かった。また本編においては舛田利雄監督からの信頼が厚く1980年『二百三高地』はその代表作である。東映のトラック野郎シリーズではトラックの電飾を担当し、黒澤明監督の『乱』(1985)では御殿場オープンの城の炎上を陣頭指揮した。東宝特撮においては社員の渡辺忠昭と組んで、中野組、川北組のほぼすべてに関わった。東映特撮での代表作は『新幹線大爆破』(1975)、『宇宙からのメッセージ』(1978)、『里見八犬伝』(1983)、『男たちの大和』(2005)など。海外の特撮映画では1978年香港で『北京原人の逆襲』、1985年北朝鮮で『ブルガサリ』に参加。また後輩からの人望が厚く、関山和昭、芳賀真人、鳴海聡、岩田安司など多くの人材を育てた。生涯現役のまま2011年(平成23年)、67歳で「火薬屋人生」を閉じた。

### 2.2.2.1.4.4. 安丸 信行（やすまる のぶゆき） 造形

1935年（昭和10年）富山生れ。武蔵野美術学校の彫刻科在学中、1960年『太平洋の嵐』に本編の小道具のアルバイトで参加。特撮では翌年『モスラ』で破壊用ミニチュア製作。1962年（昭和37年）『妖星ゴラス』から東宝特殊技術課石膏部の契約スタッフとして小田切幸夫の下でミニチュアのビルなどを石膏で造型した。石膏部の傍ら自発的に造形部の仕事を手伝い、『キングコング対ゴジラ』（1962）ではキングコングの継手製作を担当した。1967年（昭和42年）怪獣ブームの中で東宝を退社するスタッフが相次ぎ、『キングコングの逆襲』では人員不足となった。美術の井上泰幸と相談して、当時『ウルトラマン』などの怪獣を製作していた高山良策の工房を視察するが、高山良策の造形に不満を持った安丸信行は自らゴロザウルスを造形する。これが社内でも高い評価を得る事となり、以後造形師・利光貞三の下で東宝特撮に登場する怪獣のぬいぐるみを多数手がけることとなる。1971年（昭和46年）利光貞三の定年退社後、跡を継いで東宝造型部の主力として活躍。テレビでは同年『帰ってきたウルトラマン』でタッコングを、1973年、『流星人間ゾーン』ではヒーロー関係を製作。1973年、『ゴジラ対メガロ』で利光貞三に続く2代目ゴジラ造形者となる。1984年『ゴジラ』でゴジラの全身粘土原型を起こし、このときに作られたFRP製の雌型が、以後『ゴジラ vs デストロイア』（1995）までの平成シリーズでの胴体に共通して使用された。1991年、『ゴジラ vs キングギドラ』から後継者の小林知己に道を譲り、自身は東武ワールドスクエアの模型監修などに携わった。1995年東宝を定年退職し、現在は彫刻家として活躍している。

### 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

1942年（昭和17年）東京生まれ。1962年東宝入社。円谷監督の下撮影部、合成部を経て、『ゴジラ対ヘドラ』（1971）より助監督に転身、1972年円谷プロの特撮テレビシリーズ『ウルトラマンA』で一本立ちし、1976年『大空のサムライ』で34歳にして映画の特技監督としてデビューした。撮影部と合成部のキャリアを生かし、技術的な発想を元に画作りができることが強みであった。1970年代の仕事として、テレビ特撮シリーズでは『流星人間ゾーン』（1973）、『ウルトラマンタロウ』（1973）、『日本沈没』（1974）[テレビ版]、『西遊記II』（1979）で特技監督を担当。映画では『日本沈没』（1973）、『ゴジラ対メガゴジラ』（1974）、『ノストラダムスの大予言』（1974）、『東京湾炎上』（1975）、『続・人間革命』（1976）、『惑星大戦争』（1977）、『北京原人の逆襲』（1978）で特撮班の助監督を担当した。テレビ『ウルトラマン80』（1980）にも特技監督として参加した。1980年代、意欲作『さよならジュピター』（1984）、『ガンヘッド』（1989）では最先端技術を導入し、斬新な映像を描き出すも、興業的には苦戦した。その後1990年代に入って川北が特技監督を務めた平成のゴジラ映画は大ヒットを重ねるようになり、東宝の正月興行の看板となった。川北はこの時代の特撮映画の興隆を支え、毎年恒例になった夏の撮影現場は多くの後継者を育てる役割を果たした。この時代にはアメリカ版ゴジラの動きもあり、ティム・バートン、ヤン・デ・ボン、

リチャード・エドランドら、海外からの見学者も絶え間なかった。2002年（平成14年）東宝を定年退職。2003年（平成15年）特撮・VFXの制作会社、株式会社ドリーム・プラネット・ジャパンを設立した。映画作品は『ゴジラ vs ビオランテ』（1989）、『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）、『ヤマトタケル』（1994）、『ゴジラ vs スペースゴジラ』（1994）、『ゴジラ vs デストロイア』（1995）、『モスラ』（リメイク版1996）、『モスラ2 海底の大決戦』（1997）、『モスラ3 キングギドラ来襲』（1998）。テレビ作品では『東京大地震 M8.1』（2時間ドラマ1980）、『五稜郭』（年末時代劇スペシャル1988）、『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）など。

※下線部は、別記人物紹介あり

『大空のサムライ』（1976） 特殊技術スタッフ

撮影：富岡素敬	照明：森本正邦
美術：井上泰幸	
操演：松本光司	特殊効果：渡辺忠昭
合成：松田博	光学作画：石井義雄
光学撮影：宮西武史	

『さよならジュピター』（1984） 特殊技術スタッフ

撮影：江口憲一	照明：三上鴻平
美術：寒竹恒雄	造型：安丸信行
特殊効果：渡辺忠昭	操演：松本光司
合成：宮西武史	助監督：浅田英一

『ガンヘッド』（1989） 特殊技術スタッフ

撮影：江口憲一、大根田俊光	照明：斉藤薫
特美：大澤哲三、好村直行	
特殊効果：渡辺忠昭	操演：松本光司
監督助手：松本清孝、千葉英樹、神谷誠、寺内正樹	
撮影助手：大川藤雄、佐々木雅史、平康真二、岩崎登	
照明助手：川越和見、小沢文明、伊藤保、井上英一、関根高弘	
照明機材：棚網恒夫	
特美助手：寺井雄二、清水剛、高橋勲、三池敏夫、都築雄二、稲付正人	
装置：野村安雄	
組付：鴨志田平造	
操演助手：香取康修、鈴木豊、白石雅彦	





特技助監督：鈴木健二

視覚効果プロデューサー：小野寺浩、大屋哲男、小川利弘

視覚効果スーパーバイザー：内海邦男、木下良仁、吉沢一久

CGスーパーバイザー：北条則明、市野晃、横手伸正

1998年にはアメリカ版ゴジラ『GODZILLA』[ローランド・エメリッヒ監督]が公開されるも日米共に芳しい評価は得られず、東宝は『ゴジラ 2000 ミレニアム』(1999)以降、日本でのゴジラ映画を模索する。世界観をリセットし6作品続くも年々収益は低迷し、生誕50周年作品『ゴジラ FINAL WARS』(2004)でシリーズは途絶えている。ミニチュアセットは最後まで健在であったが、デジタルおよびCGに頼る映像が増加していった。『太平洋の嵐』(1960)から東宝特撮にとって欠かせない存在だった大プールがこの年解体され長年の歴史に幕を降ろした。同時に波起こし装置や特撮専用大クレーンなど機材類も廃棄され、その後大プール Horizont 倉庫も全撤去となり、東宝特撮の終焉を告げた。

※下線部は、別記人物紹介あり

『ゴジラ 2000 ミレニアム』(1999) 特殊技術スタッフ

特殊技術 (監督)：鈴木健二

撮影：江口憲一、村川聡

照明：斎藤薫

美術：高橋勲

造型プロデュース：若狭新一

特殊効果：渡辺忠昭

操演：鳴海聡

助監督：近藤孔明

特殊視覚効果プロデュース：小川利弘

ビジュアルエフェクトスーパーバイザー：大屋哲男、岸本義幸、小野寺浩

『ゴジラ・モスラ・キングギドラ 大怪獣総攻撃』(2001) 特殊技術スタッフ

特殊技術 (監督)：神谷誠

撮影：村川聡

照明：斎藤薫

特美：三池敏夫

造型：品田冬樹

特殊効果：久米攻

操演：根岸泉

助監督：菊地雄一

視覚効果プロデュース：小川利弘

VFXスーパーバイザー：松本 肇

『ゴジラ FINAL WARS』(2004) 特殊技術スタッフ

特殊技術 (監督)：浅田英一

撮影：大川藤雄、佐々木雅史

照明：川辺隆之、伊藤保

特殊美術：三池敏夫

造形：若狭新一

マンダ造形：小林知己

特殊効果：久米攻

操演：鳴海 聡、小川誠

助監督：加藤 晃、石井良和

視覚効果プロデュース：小川利弘

視覚効果スーパーバイザー：泉谷修

### 2.2.2.2. 松竹

1936年(昭和11年)、松竹の撮影所が蒲田から大船に移転し、撮影所長の城戸四郎は「松竹大船調」という独特のスタイルを大船で確立する。

東宝に次ぎ、いち早く特撮に注目した城戸四郎(1954年から社長)が東宝から円谷門下第一期生の川上景司、奥野文四郎らを1943年(『ハワイ・マレー沖海戦』の公開翌年)にヘッドハンティングし、大船撮影所に同社初の特撮部門を設置する。松竹映画の作風に必ずしも特撮の需要が多かったわけではないが、戦争映画には少なからず出番があり、大ヒット作1953年『君の名は』で空襲シーンにミニチュア特撮が大きく貢献する。奇しくもこの現場には東宝を公職追放された川上の恩師円谷英二が技術顧問として参加し、その後東映で牙城を築くことになる若き日の矢島信男も同じ現場で円谷英二の薫陶を受けている。

カラー時代の松竹マーク製作は松竹在籍時代の矢島が担当した。

松竹初の合作映画(フランス)『忘れ得ぬ慕情』(1956)では、クライマックスの台風の描写に川上率いる特撮部が腕を振るい、『空の大怪獣ラドン』(1956)の円谷英二と並んでこの年の日本映画技術賞(特殊技術部門)を受賞した。

木下恵介監督の数々の作品にも特殊技術は貢献したが、『喜びも悲しみも幾歳月』(1957)の灯台シーンなど目立たない使用にとどまり、活躍の場は少なかった。

松竹において東宝作品のような特撮を花形とする企画はないまま、矢島信男が東映に1959年移籍、次いで川上景司も1963年円谷英二がテレビのために立ち上げた円谷特技プロダクションに移籍。この二人がのちのテレビ特撮の双璧「東映テレビ」と「円谷プロ」に大きく貢献することになる。かたや松竹では特撮部門は衰退していく。

1967年怪獣ブームの最中、松竹でも怪獣映画『宇宙大怪獣ギララ』を製作、川上景司が起こした日本特撮映画株式会社がこれを担当した。

また1968年には『吸血鬼ゴケミドロ』という異色作が生まれた。

その後松竹において特筆すべき映画は1979年『夜叉ヶ池』で、東映に移った矢島信男が再び古巣の松竹において特撮の威力を発揮する場となった。前年『宇宙からのメッセージ』で勢いに乗る矢島組スタッフが往年の東宝スケールに匹敵するスペクタクルシーンを実現した。

1996年渥美清の死後、「男はつらいよ」シリーズ続行不可能などにより松竹の経営は悪化し、2000年6月大船撮影所が閉鎖、現在この場所は鎌倉女子大学の大船キャンパスとして使用されている。

## 2.2.2.2.1. 川上 景司（かわかみ けいじ） 合成・撮影、のちに特技監督

1912年（明治45年）東京生まれ。1939（昭和14年）東宝入社、円谷英二を課長とする特殊技術課に配属される。特殊技術課には同期として、鷺巣富雄（うしおそうじ）が入社している。1941年（昭和16年）、特殊技術課内の、三谷栄三を主任とする合成作画係に異動。同僚に向山宏がいる。円谷英二のもとで『燃ゆる大空』（1940）、『上海の月』（1941）、『八十八年目の太陽』（1941）に参加。1942年の『南海の花束』より特撮カメラマンとなり、同年、『ハワイ・マレー沖海戦』にも参加。1943年（昭和18年）東宝を退社し、奥野文四郎らと松竹大船撮影所に入社。1944年戦争に出征し、1945年戦後松竹に戻る。『敵機空襲』（1943）、『愛機南へ飛ぶ』（1943）、『三太郎頑張る』（1944）、『安城家の舞踏会』（1947）、『君の名は 第一部』（1953）、『忘れ得ぬ慕情』（1956）、『喜びも悲しみも幾歳月』（1957）を担当する。1963年（昭和38年）円谷英二の招きで円谷特技プロダクションに入社。『太平洋ひとりぼっち』（1963）、『ウルトラ Q』（1966）を担当。1965年円谷プロ退社。翌1966年（昭和41年）、怪獣ブームが巻き起こる中、東宝を退社した渡辺明（美術監督）、小田切幸夫（石膏部）らと日本特撮プロ（同年「日本特撮映画株式会社」に改称）を設立。1967年（昭和42年）、日活製作の怪獣映画『大巨獣ガッパ』および松竹製作の怪獣映画『宇宙大怪獣ギララ』に特技監修として参加。1973年（昭和48年）、永眠。

## 2.2.2.2.2. 矢島 信男（やじま のぶお） 撮影、のちに特撮監督

1928年（昭和3年）埼玉生まれ。1949年（昭和24年）松竹に入社し、川上景司に師事する。特撮班のカメラマンとなり、『君の名は』（1953）、『野菊の如き君なりき』（1955）、『修禪寺物語』（1955）、『忘れえぬ慕情』（1956）、『楢山節考』（1958）などに参加。情感を重んじる木下恵介監督との仕事は、その後自身が演出をする上で大きな影響を受けた。『君の名は』では技術顧問で参加していた円谷英二と出会い、その後現場を共にする機会はなかったが、円谷英二が亡くなるまで付き合いは続いた。松竹で10年間特撮に関わったのち、東映の大川博社長に招かれて1959年（昭和34年）に移籍。以降東映の映画とテレビ作品を中心に特撮に従事する。映画では『高度7000米 恐怖の四時間』（1959）を弱冠31歳で特撮初監督。東京と京都をまたにかけ、『大いなる旅路』（1960）、『海賊八幡船』（1960）、『第三次世界大戦 四十一時間の恐怖』（1960）、『宇宙快速船』（1961）、『海軍』（1963）、『ジャコ萬と鉄』（1964）、『海底大戦争』（1966）、『あゝ予科練』（1968）などを手掛ける。松竹で知り合った成田亨（当時石膏ビル製作や背景美術担当）を東映に引きデザイナーに昇格させ、東宝からは鈴木昶を誘い東映での操演技術発展の礎を築く。1965年（昭和40年）に東映から独立し、(株)特撮研究所を設立。その後も円谷プロで仕事をした契機に、多くの人材を東映テレビ作品に紹介する一方で、東宝特技スタッフとも長年交流を続け、円谷英二亡き後の日本特撮界のまとめ役を担ってきた。東映での代表作は『宇宙からのメッセージ』（1978）、『真田幸村の謀略』（1979）、『魔界転生』（1981）、『里見八犬伝』（1983）、『空海』（1984）など。古巣の松竹では『夜叉ヶ池』（1979）、『上海バンスキング』（1984）

を担当。テレビシリーズ作品では『スパイキャッチャーJ3』(1965)、『悪魔くん』(1966)、『キャプテンウルトラ』(1967)、『ジャイアントロボ』(1967)、『妖術武芸帳』(1969)、『スペクトルマン』(1971)、『ミラーマン』(1971)、『人造人間キカイダー』(1972)、『快傑ライオン丸』(1972)、『ウルトラマンタロウ』(1973)、『ロボット刑事』(1973)、『ジャンボーグ A』(1973)、『ウルトラマンレオ』(1974)、『がんばれロボコン』(1974)、『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)、『宇宙鉄人キョーダイン』(1976)、『大鉄人 17』(1977)、『スパイダーマン』(1978)、『バトルフィーバーJ』(1979)以降のスーパー戦隊シリーズ、『宇宙刑事ギャバン』(1982)以降のメタルヒーローシリーズ、『仮面ライダーBLACK』(1987)など多数。東映のみならず、ピー・プロや円谷プロにおいても矢島演出の大きな足跡を残した。今は特撮研究所の会長職として、若手の仕事を見守っている。

※下線部は、別記人物紹介あり

『夜叉ヶ池』(1979)	特撮スタッフ	※(株)特撮研究所による撮影
特撮監督： <u>矢島信男</u>		
特撮美術：松原裕志		操演：鈴木昶、吉岡健一
特殊美術：竹村浩二		特殊美術：アトリエ・カオス
視覚効果： <u>中野稔</u>		合成技術：デン・フィルム・エフェクト

松竹配給作品としては、『ウルトラ Q ザ・ムービー 星の伝説』(1990)、『ヒルコ 妖怪ハンター』(1991)、『REX 恐竜物語』(1993)、『ウルトラマンゼアス』(1996)、『ウルトラマンティガ&ダイナ 光の星の戦士たち』(1998)など。その後もほとんどの円谷プロ劇場用作品を配給するが、自社製作の特撮映画は途絶えて久しい。

2006年(平成18年)テレビ特撮番組『魔弾戦記リュウケンドー』を、テレビ愛知と共同制作した。2008年(平成20年)にもテレビ特撮シリーズ『トミカヒーロー レスキューフォース』を製作したが、特撮部分はほとんどCGに頼る撮影であった。

### 2.2.2.3. 大映

太平洋戦争中の1942年(昭和17年)に創設された大映には特撮を自社でまかなう体制がなかった。初代社長菊池寛から東宝の森岩雄に特殊技術スタッフの協力依頼があり、1944年の『かくて神風は吹く』[菊池寛原作]では円谷英二、向山宏らが参加し元寇の海戦場面を撮影した。

戦後1946年、渡辺五郎、横田達之が中心となり、東京撮影所に特殊撮影課が設立され、色彩技術、スクリーン・プロセス、オプチカル・プリンターの研究に従事した。メンバーには柿田勇、田中捨一、関本俊二郎、的場徹がいた。大映で初めて全面的に特撮を使った作品は1949年大映京都で撮影された『透明人間現わる』であり、フリー時代の円谷英二がこれを担当した。

1947年には菊池寛が公職追放の対象者として指定され社長辞任に追い込まれる。これに伴い副社長の永田雅一が社長に昇格する。この時代の特撮を使った作品は『虹男』(1949)、『死の街を脱れて』(1952)、『真白き富士の嶺』(1954)などである。

『羅生門』(1950)、『源氏物語』(1951)、『雨月物語』(1953)で国際的評価を得た永田大映はカラー映画製作にも力を入れ、第一作『地獄門』を1953年に撮影し、カンヌ映画祭および米アカデミー賞で受賞する。大映特殊撮影課の最初の成果はこのカラー映画に対する貢献であった。

大作路線を推し進める永田は『日蓮と蒙古大襲来』(1958)、『大江山酒天童子』(1960)、日本初の70ミリ大作映画である『釈迦』(1961)、同じく70ミリ映画の『秦・始皇帝』(1962)、『鯨神』(1962)を製作。特撮史劇において的場徹、築地米三郎を中心とした大映特撮陣の力量を発揮した。

『日蓮と蒙古大襲来』は大映京都での撮影で、的場、築地は東京からの派遣であったが、これを契機に京都独自でも特殊技術を発揮する作品が作られるようになる。『女と海賊』(1959)、『山田長政・王者の剣』(1959、タイとの合作)など。

※下線部は、別記人物紹介あり

『日蓮と蒙古大襲来』(1958年) 特撮スタッフ

特殊技術： <u>的場徹</u>	助監督： <u>黒田義之</u>
撮影：今井ひろし・ <u>築地米三郎</u>	照明：中岡源権
プロセス撮影：本間成幹	移動効果：村若由春

『釈迦』(1961年) 特撮スタッフ

撮影： <u>的場徹</u> 、牧浦地志	照明：島崎一二
助監督： <u>黒田義之</u>	
美術：渡辺竹三郎	特殊造形：大橋史典
動画合成： <u>鷺巣富雄</u> 、ピー・プロダクション	
絵合成：渡辺善夫	

『秦・始皇帝』(1962年) 特撮スタッフ

特撮監督：中村大十郎	特殊撮影： <u>築地米三郎</u> 、金子友三
------------	--------------------------

1963年(昭和38年)、大映東京撮影所で、築地が特撮パニック映画『大群獣ネズラ』を企画し撮影を始めるが、「生きたネズミを使う」という撮影方法が衛生問題となり、撮影途中で頓挫する。

1965年、前述の『大群獣ネズラ』に変わるものとして、東京撮影所で『大怪獣ガメラ』を製作。大ヒット作品となり、大映の特撮技術の高さを内外に知らしめ、ドル箱の人気シ

リーズとなった。子供を中心とした新たな観客層は、倒産時まで安定した動員数を維持し、末期の大映を支える数少ない柱のひとつとなった。大映東京ではガメラシリーズ、大映京都では大魔神3部作および妖怪シリーズが特撮の定番路線となる。

### 『大怪獣ガメラ』(1965) スタッフ

監督：湯浅憲明 特殊撮影：築地米三郎（特撮監督兼任）  
美術：井上章（本編・特撮とも） 特撮照明：石坂守  
操演：関谷治雄（ノークレジット） 特撮助監督：石田潔  
合成：藤井和文  
ガメラ・ミニチュア制作および操演：八木正夫、村瀬継蔵、三上陸男、鈴木昶  
（ノークレジット）

1966年永田は「日本映画は必ず復興する」の一文をマスコミに向け発表。同年、東京撮影所製作の『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』と、京都撮影所製作の『大魔神』の2本立て興行を行う。特撮作品の自社2本立て興行は、日本特撮のフロンティアながら特撮を仕切れる監督が円谷英二1人であった東宝では実現できなかった前代未聞の快挙という形で話題作りがなされた。

大映京都では円谷特撮に対抗する高い意識を持ち、特に大魔神3部作でのミニチュアの完成度と本編・特撮の撮影、照明、美術の一体感は特筆すべきものである。監督は本編と特撮で別であったが、スタッフは1班のみで撮影し、特にミニチュアの空気感にこだわった森田富士郎の撮影が大きく貢献した。大映京都の美術スタッフは、長年築いた時代劇セットのノウハウをつぎ込み、瓦一枚一枚の大きさに至るまで1/2.5の縮尺で統一された緻密なセットを構築した。「特撮王国」東宝に対しての意地を見せるレベルの高い仕事であった。

※下線部は、別記人物紹介あり

### 『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』(1966) スタッフ

監督：田中重雄 特撮監督：湯浅憲明  
<特撮スタッフ>  
撮影：藤井和文 照明：石坂守  
美術：山口熙、井上章 助監督：阿部志馬  
操演：恵利川秀雄 怪獣造形・操演：エクス・プロダクション  
合成撮影：金子友三

### 『大魔神』(1966) スタッフ（一班体制）

監督：安田公義 特技監督：黒田義之  
撮影：森田富士郎（本編・特撮とも） 照明：美間博

美術：内藤昭  
 合成：田中貞造  
 魔神造形：高山良策  
 合成作画：渡辺善夫

『大怪獣空中決戦 ガメラ対ギャオス』（1967）スタッフ

監督：湯浅憲明（本編・特撮とも）  
 <特撮スタッフ>  
 撮影：藤井和文  
 美術：矢野友久  
 操演：金子芳夫  
 合成：金子友三  
 照明：熊木直生  
 助監督：阿部志馬  
 怪獣造形・操演：エキスプロダクション

『妖怪百物語』（1968） スタッフ

監督：安田公義  
 特撮撮影：森田富士郎  
 妖怪造型：八木正夫、エキスプロダクション  
 アニメーション：ピー・プロダクション  
 特技監督：黒田義之  
 美術（本編・特撮）：西岡善信、加藤茂

『妖怪大戦争』（1968） スタッフ

監督：黒田義之（本編・特撮とも） 助監督：国原俊明  
 撮影：今井ひろし（本編・特撮とも） 照明：美間博  
 美術：太田誠一、加藤茂  
 妖怪造形：八木正夫・エキスプロダクションほか  
 特殊合成：田中貞造

2.2.2.3.1. 大映特撮映画の代表作

『宇宙人東京に現わる』（1956）、『日蓮と蒙古大襲来』（1958）、『大江山酒天童子』（1960）、『釈迦』（1961）、『秦・始皇帝』（1962）、『鯨神』（1962）、『大怪獣ガメラ』（1965）、『大魔神』（1966）、『大魔神怒る』（1966）、『大魔神逆襲』（1966）、『大怪獣決闘 ガメラ対バルゴン』（1966）、『大怪獣空中戦 ガメラ対ギャオス』（1967）、『ガメラ対宇宙怪獣バイラス』（1968）、『妖怪百物語』（1968）、『妖怪大戦争』（1968）、『ガメラ対大悪獣ギロン』（1969）、『ガメラ対大魔神ジャイガー』（1970）、『ガメラ対深海怪獣ジグラ』（1971、ダイニチ配給）

2.2.2.3.1.1. 的場 徹（まとば とおる） 撮影、のちに特撮監督

1920年（大正9年）生れ。1924年（大正13年）日活多摩川撮影所（大映の前身）に入社。1945年（昭和20年）多摩川撮影所が大映東京撮影所となる。1956年（昭和31年）には自らが企画した『宇宙人東京に現わる』（日本初のカラーSF映画）で、また『透明人

間と蠅男』(1959)、『野火』(1959)、『釈迦』(1961) (国産 70 ミリ映画第一作)、『鯨神』(1962) で特撮監督を務める。1965 年 (昭和 40 年) 大映を退社し、円谷プロに移籍。『ウルトラ Q』(1966)、『ウルトラマン』(1966)、『快獣ブースカ』(1966)、『ウルトラセブン』(1967)、『怪奇大作戦』(1968) に特技監督として参加。1970 年フリーとなり、1971 年ピー・プロで『宇宙猿人ゴリ』の特撮を初期のみ担当。1972 年 (昭和 47 年) 『日本映像研究所』を設立、以降は多くのドキュメンタリー映画を監督する。1992 年 (平成 4 年)、永眠。

### 2.2.2.3.1.2. 築地 米三郎 (つきじ よねさぶろう) 撮影、のちに特撮監督

1923 年 (大正 12 年) 生れ。1939 年 (昭和 14 年) 新興キネマ入社。1942 年 (昭和 17 年) 日活、大都映画と合併して大日本映画製作株式会社となり、1945 年 (昭和 20 年) に大映と称する。1948 年 (昭和 23 年) 公職追放となった円谷英二が 1949 年大映に嘱託参加し、その下で特撮を学ぶ。横田達之の下で修業し 1956 年特撮カメラマンとして一本立ちする。『真白き富士の嶺』(1954)、『氷壁』(1958)、『日蓮と蒙古大襲来』(1958)、『細雪』(1959)、『あゝ江田島』(1959)、『暁の翼』(1960)、『黒い十人の女』(1961)、『黒蜥蜴』(1962)、『秦・始皇帝』(1962、70 ミリ映画)、『風速七十五米』(1963)、『あゝ零戦』(1965) に参加。1963 年 (昭和 38 年)、『大群獣ネズラ』を企画するが撮影途中で頓挫。『大怪獣ガメラ』(1965) では特撮監督を務め、大ヒットシリーズとなる。1965 年 (昭和 40 年) 大映を退社し、国際放映に移籍。翌 1966 年築地特撮プロダクション (のちに築地企画) を設立。『コメットさん』(1967) [九重祐三子版] などに参加。その後は CM やドキュメンタリーを数多く手掛け、2012 年 (平成 24 年)、永眠。

### 2.2.2.3.1.3. 黒田 義之 (くろだ よしゆき) 助監督、のちに特撮監督および (本編) 監督

1928 年 (昭和 3 年) 生れ。子役を務めたこともあり、叔父には監督の伊藤大輔がいた。1950 年 (昭和 25 年) 大映京都に入社。1958 年、『日蓮と蒙古大襲来』に参加、築地米三郎の下で初めて特撮に関わる。以降『釈迦』では的場徹の下で特撮撮影助手、1964 年の『あしやからの飛行』では特撮監督として参加。1966 年の『大魔神』3 部作で特撮監督を務める。(本編監督は 3 作とも違う) 撮影の森田富士郎は小学校の同級生である。『妖怪百物語』(1968) と『東海道お化け道中』(1969) では特撮監督、『妖怪大戦争』(1968) と『透明剣士』(1970) では本編監督と特撮監督を兼任。1971 年 (昭和 46 年) 大映が倒産し、森田富士郎らと映像京都を設立する。円谷プロに招かれ、『ミラーマン』(1972)、『ジャンボーグ A』(1973) に本編監督として参加した。

### 2.2.2.3.1.4. 森田 富士郎 (もりた ふじお) 撮影

1927 年 (昭和 2 年) 生れ。1947 年 (昭和 22 年) 大映京都に入社。1949 年『幽霊列車』などで円谷英二の特撮助手を務める。1960 年 (昭和 35 年) 『透明天狗』で特撮を担当。日



米合作『あしやからの飛行』(1964)で黒田義之と共に特撮の撮影を担当。1966年の『大魔神』3部作では本編・特撮両方の撮影を担当し統一感のある作品作りに貢献した。(3作目『大魔神逆襲』では特撮のみ)森田富士郎の提案により『大魔神』ではアメリカ製の透過光ブルーバックシステムが導入された。『妖怪百物語』(1968)、『透明剣士』(1970)では特撮の撮影。1971年大映が倒産し、三隅研次監督らと映像京都を設立する。その後五社英雄監督作品等の一般映画においても、ミニチュアの合成やマット画を巧みに取り入れた撮影を自ら担当している。

#### 2.2.2.3.1.5. 湯浅 憲明 (ゆあさ のりあき) 監督、特撮監督

1933年(昭和8年)東京生まれ。祖母と父が俳優という演劇一家に育ち、法政大学を卒業後1957年(昭和32年)、大映東京撮影所に入社。助監督として衣笠貞之助、島耕二、井上梅次、川島雄三らに師事。1964年(昭和39年)、歌謡青春映画『幸せなら手をたたこう』で監督デビュー。翌1965年(昭和40年)、先輩監督たちが固辞する中、大映初の怪獣映画『大怪獣ガメラ』を32歳で監督し成功に導く。以来、昭和のガメラシリーズすべてを手がけ、子供が純粋に楽しめる怪獣映画として人気シリーズに育て上げた。1作目のガメラでは本編監督を務めたが、2作目では特撮監督を担当、3作目以降7作目までは本編・特撮を兼任した。昭和ガメラの総集編ともいべき8作目の『宇宙怪獣ガメラ』(1980)も自ら監督した。1971年(昭和46年)、大映倒産に伴い、テレビドラマ界に転出。『おくさまは18歳』(1970)『なんとって18歳!』(1971年)等の青春コメディや、『アイアンキング』(1972)、『電人ザボーガー』(1974)、『コメットさん』(1978)[大場久美子版]、『ウルトラマン80』(1980)等の特撮作品を多く手がけた。晩年はカラオケの映像の演出などを手がけ、映画界に復帰することはなかった。2004年(平成16年)、70歳で永眠。

#### 2.2.2.3.1.6. 井上 章 (いのうえ あきら) 美術監督

1929年(昭和4年)東京生まれ。4歳で見たキングコングに興味を持ち映画の道を志す。1953年(昭和28年)大映に入社。大映東京撮影所で、主に下河原友雄の美術助手を務める。大映ではミニチュアを使う撮影は概して助手に任されることが多く、助監督時代の湯浅憲明と組んで若手の時代から特撮を率先して引き受けた。1961年(昭和36年)の『女は二度生まれる』(川島雄三監督)、『雪の降る街に』(村野鉄太郎監督)などで美術デザイナーを担当。以後、本編・特撮の美術に腕を振るう。1965年(昭和40年)、大映初の怪獣映画『大怪獣ガメラ』の本編・特撮両方の美術を担当。両監督および造形家八木正夫とともに怪獣『ガメラ』のデザインを行う。以後もガメラシリーズの美術監督を歴任。1965年からは大映テレビでTBSのテレビドラマ『東京警備指令 ザ・ガードマン』の美術も担当。怪獣ではバルゴン、ギャオス、ギロンなどをエキスプロの造形担当と共にデザインした。熊谷特撮専門学校(東京映像芸術学院)において特撮の後継者を数多く育英した功績も大きい。晩年は映画・テレビ美術監督協会の専務理事を長く務め、組織の運営に貢献した。

### 2.2.2.3.2. 大映の変遷

『永田ラッパ』と呼ばれた永田雅一のワンマン経営の弊害は年を追う毎に色濃くなり、1960年代半ばからの日本映画界の急激な斜陽で大作主義だった大映はジリ貧に追い込まれてゆく。その中であって長谷川一夫の引退（1963）、山本富士子・田宮二郎の解雇（1963、1968）、勝新太郎の独立（1967）、8代目市川雷蔵の夭逝（1969）といった問題が累積し、大映は1971年（昭和46年）第二次特撮怪獣ブームが始まる年に倒産した。最後の怪獣映画『ガメラ対深海怪獣ジグラ』（1971）は、同じく経営不振に喘いでいた日活と配給網を統合したダイニチ映配の配給であった。末期的様相を呈しながらも存続していた五社協定は、この1971年に起きた東宝の映画制作の分社化と専属俳優の大量解雇、日活のアクション映画路線の終焉（日活ロマンポルノ路線への転向）、大映の倒産でとどめを刺される格好になり、完全に崩壊した。

1974年（昭和49年）、旧大映労働組合は徳間康快社長率いる徳間書店と経営再建で合意。徳間書店傘下の映画製作子会社となる。

徳間大映時代には再編集を主とした『宇宙怪獣ガメラ』（1980）を公開。スター・ウォーズを起点とするSFブームに影響を受けた特撮映像を新撮し、湯浅憲明が監督した。

徳間大映として製作されたのは『首都消失』（1987）、『ガメラ 大怪獣空中決戦』（1995）、『ガメラ2 レギオン襲来』（1996）、『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒』（1999）。以上平成ガメラ3部作は旧大映とは無縁の若手スタッフ（照明の林方谷のみ大映出身）が集まって撮影され、東宝系で配給された。この平成ガメラ3部作において、CGの導入が始まり、アナログ特撮の現場が変化し始めた。

『首都消失』（1987）特撮スタッフ ※東宝特撮スタッフによる撮影

特撮監督：中野昭慶

撮影：江口憲一

照明：白川弘

美術：井上泰幸

助監督：浅田英一

特殊効果：渡辺忠昭

操演：松本光司

特技スーパーバイザー：佐川和夫、宮西武史

『ガメラ 大怪獣空中決戦』（1995）特撮スタッフ

特技監督：樋口真嗣

撮影：木所寛

照明：林方谷

美術：三池敏夫

怪獣造形：原口智生

操演：根岸泉

助監督：神谷誠

ビジュアルエフェクトスーパーバイザー：松本肇、灰原光晴

2000年（平成12年）、徳間康快が死去。2002年7月、徳間書店は同業の角川書店に、大映が保有する全映画とその配給権およびビデオ制作権、ならびに調布市の大映スタジオ（多摩川撮影所）の運営など、全事業を売却することで合意。同年11月、角川の映像子会社『株式会社角川大映映画』が設立され、大映は営業権と従業員のすべてをこれに移譲。ここに大映は60年の歴史に事実上幕を下ろした。

大映作品を継承した角川映画では、旧作から派生した『戦国自衛隊 1549』（2005）、『妖怪大戦争』（2005）、『小さき勇者たち〜ガメラ〜』（2006）を立て続けに製作したが、それに続く特撮映画の企画が途絶えている。

近年では2009年（平成21年）に『沈まぬ太陽』でジャンボジェット機の精密なミニチュアを製作、撮影したが特撮の魅力を打ち出す作品ではなかった。

#### 2.2.2.4. 東映

1949年（昭和24年）、東京映画配給株式会社が戦後発足した東横映画と大泉映画を併合し、東映株式会社を結成した。東京配給専務だった大川博が社長に就任。

時代劇に力を入れて興行を伸ばし、1953年には反戦映画『ひめゆりの塔』が大ヒットとなる。同年戦記大作『悲劇の将軍・山下奉文』も製作。この2作品で円谷英二とそのスタッフが特殊技術で参加した。

大川博社長が1952年（昭和27年）東映動画を発足、1957年（昭和32年）に大泉に動画スタジオを設立し、翌1958年日本の長編アニメーション第一作『白蛇伝』が公開された。続けて大川は特撮に目を向け、1959年（昭和34年）特殊技術課を設立。新東宝から上村貞夫を、同時に松竹から矢島信男を招いた。これは東宝の特殊技術課が正式に組織されて2年後のことであった。メンバーには小川康男、成田亨、山田孝、星野行彦、岡田明方、木村省吾が集結した。特技課初代課長はベテランカメラマン小西昌三。同時期の東宝特殊技術課とは比較にならないほどの、少ない人材と予算編成を強いられながらも量産期の東映作品において、矢島と上村の二大エースは東京と京都をまたにかけて多くの特撮作品を手掛けることになる。

東映では映画の売りはスターのみであり、監督をはじめ裏方のスタッフが表舞台に出ることはほとんどなかった。よって東宝と違い、どんなに優れた特撮部の仕事も対外的にオープンにされることはなく、クレジットでさえ特撮部の人材は明記されないことが多かった。

またプログラムピクチャーを量産する東映のシステムでは、特撮に十分な予算や時間をかけられないことが多く、他社に比べて大きなハンディキャップがあった。

円谷英二の時代には東宝の組織力にはかなうべくもなかったが、東映特撮陣は1970年代より絶え間なくテレビ作品を作り続けることで人材を育て、力を養っていく。1970年代後半には映画において充実した技量を発揮するチャンスが来る。開発されたばかりのシュノーケルカメラを導入するなど、進取の気性に満ちた『新幹線大爆破』（1975）と『宇宙からの

メッセージ』(1978)は特撮のレベルも高く、円谷が育てた東宝特撮の技術力を凌駕するクオリティであった。

2.2.2.4.1. 東映特撮映画の代表作

『高度7000米 恐怖の四時間』(1959)、『大いなる旅路』(1960)、『海賊八幡船』(1960)、『第三次世界大戦 四十一時間の恐怖』(1960)、『宇宙快速船』(1961)、『南太平洋波高し』(1962)、『海軍』(1963)、『ジャコ萬と鉄』(1964)、『越後つついし親不知』(1964)、『飢餓海峡』(1965)、『黄金バット』(1966)、『海底大戦争』(1966)、『大忍術映画ワタリ』(1966)、『怪竜大決戦』(1966)、『海底大戦争』(1966)、『あゝ予科練』(1968)、『ガンマ第3号宇宙大作戦』(1968)、『最後の特攻隊』(1970)、『あゝ決戦航空隊』(1974)、『新幹線大爆破』(1975)、『トラック野郎』シリーズ(1976~1979)、『恐竜・怪鳥の伝説』(1977)、『宇宙からのメッセージ』(1978)、『地獄』(1979)、『真田幸村の謀略』(1979)、『仮面ライダー 8人ライダーVS 銀河王』(1980)、『二百三高地』(1980)、『大日本帝国』(1982)、『伊賀忍法帖』(1982)、『海ゆかば』(1983)、『空海』(1984)など。

※下線部は、別記人物紹介あり

『宇宙快速船』(1961) スタッフ

監督(本編)：太田浩児

助監督(本編)：佐藤純弥

特撮監督：矢島信男

デザイン：成田亨

(矢島、成田両名ともノークレジット)

『飢餓海峡』(1965) 特撮スタッフ

特撮監督：上村貞夫

美術：成田亨

(クレジットは「特撮 上村貞夫」のみ)

『海底大戦争』(1966) 特撮スタッフ

特殊撮影：矢島信男・山田孝・武庫透 (成田亨)

(クレジットは以上3者のみ)

『怪竜大決戦』(1966) ※京都スタッフ一班体制

監督：山内鉄也

撮影：わし尾元也

美術：矢田精治

怪獣造型：エキスプロダクション

『あゝ予科練』(1968) 特撮スタッフ

特撮監督：矢島信男

(クレジットは「特撮 矢島信男」のみ)

『最後の特攻隊』(1970) 特撮スタッフ

特撮監督：堀江毅

特撮美術：成田亨

特撮操演：平鍋功

(クレジットは以上3者のみ)

『あゝ決戦航空隊』(1974) 特撮スタッフ

撮影：国定玖仁男

照明：井上孝二

美術：竹川輝夫

装置：稲田源兵衛

装飾：白石義明

背景：西村和比古

操演：鈴木昶

助監督：牧口雄二

特殊効果：久米攻 (ノークレジット)

『新幹線大爆破』(1975) 特撮スタッフ

撮影：小西昌三

美術：成田亨

ミニチュア製作：郡司製作所

(クレジットは以上3者のみ)

特殊効果：久米攻 (ノークレジット)

『宇宙からのメッセージ』(1978) 特撮スタッフ ※(株)特撮研究所による撮影

特撮監督：矢島信男

特殊撮影：高梨昇、水巻裕介、岩城利男、高橋政千

移動効果：小西浩

照明：大西美津男、日出明義、小林一哉

助監督：松本清孝

美術：大澤哲三、園田一佳、松原裕志、寒竹恒雄、木目憲悟、家辺信二、藤田泰男

装置：吉岡茂一、平野正

操演：鈴木昶、白石義明、関山和昭、吉岡健一、佐藤幹雄、芳賀真人、渡辺正昭、

根岸泉

特殊効果：久米攻、小川誠、坂本佐幸、鳴海聡、中村真志

視覚効果：中野稔

光学撮影：デン・フィルム・エフェクト

タイトルバックイラスト：渡辺善夫

メカ・デザイン：石ノ森章太郎、ひおあきら、青柳誠

『仮面ライダー 8人ライダーVS 銀河王』(1980) 特撮スタッフ ※(株)特撮研究所による撮影

特撮監督：矢島信男、佐川和夫

撮影：高橋政千

照明：日出明義



督を担うようになった。『仮面ライダーJ』(1994)、『地獄堂霊界通信』(1996)、『北京原人 Who are you?』(1997)、『デビルマン』(2004)、『男たちの大和』(2005)、『俺は、君のためにこそ死ににいく』(2007)、『茶々～天涯の貴妃～』(2007)、『ハッピーフライト』(2008)、『聯合艦隊司令長官 山本五十六』(2011)等を担当し、デジタルによる映像製作の変革の中で、ミニチュアとCGの共存による特撮を図っている。

#### 2.2.2.5. 新東宝

東宝第二撮影所として1942年『ハワイ・マレー沖海戦』が撮影されたが、1946年(昭和21年)東宝争議により分裂して新東宝撮影所となる。1948年、株式会社新東宝設立。1961年新東宝が倒産し、1964年国際放映撮影所となる。(そのうち1992年に東京メディアシティとなる。)

新東宝設立時から円谷門下の上村貞夫が特殊撮影を担当、『戦艦大和』(1953)、『叛乱』(1954)、『潜水艦ろ号未だ浮上せず』(1954)、『日本敗れず』(1954)、『人間魚雷回天』(1955)、『ノンちゃん雲に乗る』(1955)などに参加した。

1954年製作を再開した日活に天羽四郎、金田啓治、納次郎、水野寛らが引き抜かれ、特殊技術課の機能が低下する。

1955年大蔵貢が社長就任したことで大きく製作路線が変わり、『軍神山本元帥と連合艦隊』(1955)、『空飛ぶ円盤恐怖の襲撃』(1955)、『明治天皇と日露大戦争』(1957、新東宝ワイド画面第1作)、『鋼鉄の巨人 スーパー・ジャイアンツ』(1957～1959、9部作)、『天皇・皇后と日清戦争』(1958)、『明治大帝と乃木将軍』(1959)、『地獄』(1960)などを製作。大作『明治天皇と日露大戦争』は大ヒットしたものの、その後が続かず1961年(昭和36年)には新東宝が倒産する。

##### 2.2.2.5.1. 上村 貞夫 (かみむら さだお) 撮影、のちに特撮監督

1903年(明治36年)生まれ。1925年(大正14年)に東亜キネマで撮影助手としてスタート、1941年(昭和16年)に東宝入社。円谷英二に誘われ、『ハワイ・マレー沖海戦』、『あの旗を撃て』、『加藤隼戦闘隊』に参加。

1947年(昭和22年)、新東宝映画製作所創立と同時に入社。(翌年新東宝に改名)『富士山頂』、『春の戯れ』、『エノケンのとび助冒険旅行』、『暁の脱走』、『ブンガワン・ソロ』、『戦艦大和』、『スーパー・ジャイアンツ』シリーズ、『明治天皇と日露大戦争』を担当する。

1959年(昭和34年)大川博社長の要請で東映に入社。『南太平洋波高し』(1962)、『越後つついし親不知』(1964)、『飢餓海峡』(1965)、『黄金バット』(1966)などを担当。テレビでは『スパイキャッチャーJ3』(1965)、『キャプテン・ウルトラ』(1967)、『魔神バンダー』(1969)に参加、1969年(昭和44年)フリー。1976年(昭和51年)、永眠。

天羽四郎、金田啓治、納次郎・・みな円谷組スタッフの旧知で、1948年（昭和23年）円谷英二の公職追放を契機に、新東宝に移籍した。その後1954年（昭和29年）に日活に移籍する。

### 2.2.2.6. 日活

1912年（明治45年）国産活動写真4社が合併して『日本活動フィルム株式會社』として創立（大正元年に、社名を「日本活動寫眞株式會社」と改称し、略称を『日活』とした）した老舗の映画会社であるが、日活の主力路線は時代劇であり、特撮という技術が目される機会は久しくなかった。

1942年（昭和17年）には戦時企業統合により、業績の良かった配給部門だけが切り離され、製作部門は大映（大日本映画製作株式会社）に吸収、映画製作から一旦撤退した。1953年（昭和28年）自社製作を再開し、1954年新東宝から天羽四郎、金田啓治、水野寛ら特撮技術者が引き抜かれて参加した。しかしながら日活においては特殊技術を売りにする企画はほとんど皆無であり、一般映画におけるスクリーン・プロセスや作画合成などに役割を必要とされるにとどまった。

例外的には1958年の『風速40米』や1962年の『零戦黒雲一家』ではミニチュアを使った特撮を試みている。

1967年、第一次怪獣ブームの最中、日活も『大巨獣ガッパ』を製作するが、特撮を引き受けたのは外部の日本特撮映画株式会社であり、東宝から独立した渡辺明が特撮監督を務め、旧知の金田啓治ら日活の特殊技術部が協力した。

1970年（昭和45年）大映と配給網を統合し、ダイニチ映配を設立。8月『戦争と人間 第一部』松竹洋画系にて公開。『戦争と人間 第一部』（1970）、『戦争と人間 第二部』（1971）では金田啓治が実質の特撮監督を務め、特殊美術には円谷プロを退社した成田亨が参加している。

1971年（昭和46年）8月、『八月の濡れた砂』を最後に日活アクション映画は終焉。ダイニチ映配を解消し大映と袂を分かった後映画製作を一時中断する。その後、組合との協議により、採算面から低予算の成人映画（ポルノ映画）製作に踏み切った。そして同年11月から正式に、「日活ロマンポルノ」と銘打った成人映画路線をスタートさせた。これにより、特撮の出番が来る機会もなくなった。

1978年（昭和53年）社名を株式会社につかつと改称する。

1992年（平成4年）創立80周年を記念して製作した超大作『落陽』が記録的な不入りとなり、翌1993年（平成5年）会社更生法の適用を申請し事実上倒産。更生計画認可後の1997年（平成9年）、社名を元の日活株式会社に戻した。

2009年テレビ特撮ヒーロー『トミカヒーロー レスキューファイアー』を製作した。



## 2.2.2.6.1. 天羽 四郎（あまば しろう） 合成

新興キネマから移籍し、東宝で円谷英二のもと合成担当として『ハワイ・マレー沖海戦』（1942）『あの旗を撃て』（1944）『加藤隼戦闘隊』（1944）に参加。1948年（昭和23年）円谷英二と同時に東宝を退職し、上村貞夫がいる新東宝へ移籍、『エノケンのとび助冒険旅行』（1949）『ブンガワン・ソロ』（1951）などを上村貞夫と担当。その後1954年、金田啓治と共に日活へ移る。

## 2.2.2.6.2. 金田 啓治（かねだ けいじ） 合成、のちに特撮監督

1919年（大正8年）生まれ。円谷英二の招きで1946年（昭和21年）東宝入社、合成室に勤務。そして1948年（昭和23年）円谷英二と同時に東宝を退社し円谷特技研究所で働く。1950年新、東宝に移籍、上村貞夫、天羽四郎の下でスクリーン・プロセスやグラスワークの開発に貢献した。『富士山頂』（1948）、『西鶴一代女』（1952）などを担当する。

1954年（昭和29年）に日活入社。『太平洋ひとりぼっち』（1963）、『俺たちの血が許さない』（1964）、『大巨獣ガッパ』（1967）、『戦争と人間 第一部』（1970）、『戦争と人間 第二部』（1971）に参加。1972年、ひろみプロでテレビシリーズ手塚治虫原作『サンダーマスク』の特撮監督を手掛ける。

## 2.2.2.7. 角川映画

角川書店の角川春樹社長が1970年代日本映画に大作路線と出版やテレビによるメディア展開を導入した。当時撮影所の拠点がなかったため、作品ごとに特撮チームを編成した。

『戦国自衛隊』（1979）、『復活の日』（1980）、『魔界転生』（1981）、『里見八犬伝』（1983）、『時をかける少女』（1983）など。『戦国自衛隊』には特殊技術で鈴木清が、『魔界転生』と『里見八犬伝』では矢島信男率いる特撮研究所が参加した。

※下線部は、別記人物紹介あり

『魔界転生』（1981） 特撮スタッフ

特撮監督：矢島信男

撮影：高橋政千

美術：大澤哲三

視覚効果：中野稔

東通 ECG システム

※（株）特撮研究所による撮影

操演：鈴木昶

合成：デン・フィルム・エフェクト

『里見八犬伝』（1983） 特撮スタッフ

特撮監督：矢島信男

撮影：高橋政千

美術：大澤哲三、松原裕志

※（株）特撮研究所による撮影

照明：岡本洋治

助監督：苫米地祥宏

装置：梶谷信夫、小沢初男

大平火薬：久米攻、関山和昭 操演：鈴木昶、白熊栄次

スペシャル・エフェクト・スーパーバイザー：佐川和夫

視覚効果：中野稔、宮西武史

協力：デン・フィルム・エフェクト、東宝映像（株）

光学撮影：小野寺浩 光学撮影助手：古山章、杉沢康一

東通 ECG システム

#### 2.2.2.8. その他

『スター・ウォーズ』（1977）と『未知との遭遇』（1978）に始まる SF 超大作が次々とアメリカから輸入され、日本でも“SFX”や“特殊メイク”への関心が高まり、既存の映画会社とは異なるプロダクションが特撮を活用する映画を製作した。

『ハウス』（1977）、『漂流教室』（1987）、『帝都物語』（1988）、『孔雀王』（1988）、『帝都大戦』（1989）、『丹波哲郎の大霊界 死んだらどうなる』（1989）、『風の又三郎 ガラスのマント』（1989）、『スウィートホーム』（1989）、『大霊界 2 死んだらおどろいた!!』（1990）、『タスマニア物語』（1990）、『孔雀王阿修羅伝』（1990）、『ゼイラム』（1991）、『水の旅人』（1993）、『ゼイラム 2』（1994）、『学校の怪談』（1995）[のちにシリーズ化]、『タオの月』（1997）など。

※下線部は、別記人物紹介あり

『帝都物語』（1988） 特撮スタッフ

ビジュアル・スーパーバイザー：大木淳吉

特殊美術：池谷仙克

特殊美術デザイナー：大澤哲三、丸尾知行、藤田泰男

火薬効果：久米攻 特殊効果：菅野幸光

コンセプトジュアルデザイナー：H・R・ギーガー

背画：島倉二千六

イメージ・デザイン：椋尾篁 コンテ作画：樋口真嗣

スペシャルメーキャップ：原口智生 アニメーター：真賀里文子

造形コーディネーター：林和久

クリーチャー造形：植松盛夫、村瀬継蔵、小笠原亀、松下義文、こじまやすじ

古川満、小林功、鯨井実、江川悦子、村山寛貢、岡部淳也

ミニチュア造形：高屋文治（マーブリング・ファインアーツ）、緒賀由彦（シード）

小川正晴（オガワモデリング）

視覚効果：中野稔 光学撮影：宮重道久

合成技術：デン・フィルム・エフェクト

## 2.2.3. 「特撮テレビ番組」を支えた体制

【執筆：三池敏夫】

## 2.2.3.1. 円谷プロダクション

円谷英二は新しいメディアであるテレビにも可能性を見出し、1963年に立ち上げた「円谷特技プロダクション」(1968年に円谷プロダクションに改称)の若手スタッフを動員して1964年撮影開始、1966年『ウルトラ Q』を発表する。同年『ウルトラマン』も放送開始、このウルトラシリーズのスタートにより怪獣ブームが巻き起こる。キャラクターの商品化権すなわちマーチャンダイジングという新しい利潤発生システムが、映像各社の新規参入を巻き起こし1970年代には特撮キャラクターの氾濫を招いていく。作品数が増え技術者が活躍する舞台が増えた一方で、粗製乱造は免れなかった。

ウルトラシリーズ初期において、円谷英二は東宝から有川貞昌、松竹から川上景司、大映からの場徹と各映画会社から磐石の人材を集め、同時にその後のシリーズを支える多くの若手を育てていく。初期のウルトラシリーズは贅沢な人材と機材を投入し、当時のテレビドラマの水準をはるかに超える製作体制であった。その甲斐あって今なお高い評価を得る作品群を生み出したが、一方で会社の経営を圧迫し製作体力が次第に疲弊していくことになる。

映画以上に当時のテレビは「一度放送したらそれっきり」の価値であったにもかかわらず、制作スタッフの質に対するこだわりは強く、並々ならぬ意欲作が次々に生まれた。『ウルトラ Q』ではテレビ作品にもかかわらず、全編35ミリカメラでの撮影であった。

撮影所は東宝ビルト（当時の名称は東京美術センター）であり、2008年の閉鎖に至るまで、円谷ヒーローの拠点となった。

## 2.2.3.1.1. 円谷プロ作品史（代表作）

1966年 『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『快獣ブースカ』

1967年 『ウルトラセブン』

1968年 『マイティジャック』『戦え！マイティジャック』『怪奇大作戦』

1970年 『チビらくん』『ウルトラファイト』

1971年 『帰ってきたウルトラマン』『ミラーマン』

1972年 『ウルトラマン A』『緊急指令 10-4・10-10』

『怪獣大奮戦ダイゴロウ対ゴリアス』（映画）

1973年 『ファイヤーマン』『ジャンボーグ A』『ウルトラマンタロウ』（円谷プロ 10周年）

1974年 『ウルトラマンレオ』

## 2.2.3.1.2. 円谷プロの経営

初代社長は円谷英二。1970年、円谷英二の死去により円谷英二の長男円谷一が社長に就任。その後、1973年、円谷一の急死（39歳）により円谷英二の次男円谷皐が3代目社長に

就任、1995年に円谷皐が死去すると円谷一夫（円谷皐の長男）が社長に就任、また2003年円谷昌弘（一の長男）が社長に就任と、2005年に大山茂樹が社長に就任するまで40年以上にわたり一族経営が続いた。

※下線部は、別記人物紹介あり

『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『ウルトラセブン』における監督陣（1966、1967）

監修：円谷英二

本編監督：円谷一、飯島敏弘、梶田興治、野長瀬三摩地、中川晴之助

満田かずほ、鈴木俊継、樋口祐三、実相寺昭雄、安藤達己

特技監督：川上景司、的場徹、有川貞昌、小泉一、高野宏一、大木淳

『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『ウルトラセブン』『帰ってきたウルトラマン』の特撮スタッフ

撮影：高野宏一、佐川和夫、鈴木清、中堀正夫、稲垣涌三、斎藤正則、佐藤貞夫、唐沢登喜麿

照明：堀江養助、小林哲也、安藤正則、小林和夫、原勲、高野和男、大口良雄、原文良

美術：渡辺明、井上泰幸、岩崎致躬、成田亨、池谷仙克、大瀬真一、深田達郎、高橋昭彦、大澤哲三、山口修

光学撮影：中野稔、野村尚宏、石黒昇、樋口誠吾、兵頭文造、村石宏實

作画：飯塚定雄、黒田達雄、平田佳子、川名敏之、佐々木圭子

操演：沼里貞重、中島徹郎、平鍋功、白熊栄次、小笠原亀、日高秀行、深田達郎、大澤哲三、山崎裕久、石川弘、鈴木圭介、太田勝美

造形：高山良策、佐々木明、石井清四郎、天藤勝治、松井和彦、右川宏、佐藤功

機電：倉方茂雄、宮武洋文、渡辺晃二

助監督：鈴木俊継、大木淳、円谷粲、東條昭平、山本正孝、田口成光、吉村善之、田淵吉男、布施修、常葉武

『怪奇大作戦』（1968） ※基本スタッフ1班体制

監修：円谷英二

本編監督：飯島敏宏、円谷一、実相寺昭雄、鈴木俊継、小林恒夫、安藤達己、長野卓、仲木繁夫、福田純、満田かずほ

特技監督：的場徹、大木淳、高野宏一、佐川和夫

助監督：山本正孝、難波誠一、石井竹彦、安藤達己、高橋五郎、岡村精、東條昭平、志村広

撮影：稲垣涌三、福沢康道、鈴木清、森喜弘、中町武

美術：岩崎致躬、池谷仙克、深田達郎、倉橋利韶  
 光学撮影：中野稔

『マイティジャック』（1968） 特撮スタッフ

指導・監修：円谷英二  
 特技監督：大木淳、佐川和夫、有川貞昌  
 撮影：佐川和夫、中町武、関口政雄  
 照明：小林和夫、岸田九一郎、高野勝也  
 美術：成田亨、井口昭彦 操演：沼里貞重、中島徹郎、塚本貞重  
 助監督：高橋五郎、盛静雄、石黒光一 光学撮影：中野稔

『ミラーマン』（1971） 特撮スタッフ

監督（特殊技術）：高野宏一、矢島信男、真野田陽一、佐川和夫、東條昭平、大木淳  
 特殊撮影：古市勝嗣、君塚邦彦、永井仙吉  
 撮影助手：関口政雄、天野健一  
 特殊照明：高椋康夫、原文良 照明助手：高野和男  
 特殊美術：大澤哲三 美術助手：寒竹恒雄、管野幸光、木目憲悟  
 操演効果：小川昭二、塚本貞重、中代文雄、白熊栄次、小笠原亀、岸浦秀一  
 機電：倉方茂雄 助監督：吉村善之、大橋和男、松本清孝  
 ミラーマンデザイン（ノークレジット）：前村教綱  
 キャラクターデザイン（ノークレジット）：米谷佳晃、大澤哲三、井口昭彦、木目憲悟  
 キャラクター造形：開米プロダクション、入江プロダクション、  
 高山良策（キティファイヤーのみ）  
 合成技術：中野稔、飯塚定雄  
 光学撮影：木村金男、宮重道久、兵頭文造、松本和男

『ウルトラマンA』（1972） 特撮スタッフ

監督（特殊技術）：高野宏一、佐川和夫、川北紘一、田渕吉男、大平隆、神澤信一  
 撮影（特撮）：山本武、鶴見孝夫、長谷川光広、向井賢哉  
 照明（特撮）：森本正邦、広沢賢次、大口良雄、宮川清、出竹秀夫、高橋保夫  
 美術（本編）：鈴木儀雄 美術（特撮）：高橋昭彦、青木利郎  
 着ぐるみ造形：ツエニー（村瀬継蔵）、開米プロダクション（開米栄三）  
 光学撮影：宮西武史、真野田嘉一、土井三郎  
 助監督（特撮）：川北紘一、田渕吉男、神澤信一

『ウルトラマンタロウ』(1973) 特撮スタッフ

監督(特殊技術): 高野宏一、佐川和夫、鈴木清、矢島信男、東條昭平、大木淳、山本正孝、川北紘一、山際永三、大平隆、小林正夫、高橋勝  
撮影(特撮): 大岡新一、佐藤貞夫 照明(特撮): 近藤勝、松丸善明、鎌田靖男  
美術(本編): 鈴木儀雄  
美術(特撮): 青木利郎、桜井克彦、島崎堯司、小川富美夫  
視覚効果: 中野稔  
造形: 開米プロダクション、エキस्पロダクション  
助監督(特撮): 宮坂清彦、鈴木義昭、西田耕一、小宮高広、中田新一、白川俊夫  
制作協力: 日本現代企画(第4・5話のみ)、東宝映像株式会社(第6・7話のみ)

『ファイヤーマン』(1973) 特撮スタッフ

監督(特殊技術): 佐川和夫、大木淳、小林正夫、石井岩太郎、中村倍也  
撮影: 金子友三  
照明: 久保江平八、渡辺長治、上原正一、大原正男、伊藤幸夫  
美術監督: 池谷仙克(本編・特撮とも)  
美術(本編): 山口修  
美術(特撮): 大谷和正  
操演: 熊沢留吉、諸星勇、関谷治雄 助監督: 中村倍也、松本勲  
視覚効果・合成技術: 中野稔

『ウルトラマンレオ』(1974) 特撮スタッフ

監督(特殊技術): 高野宏一、矢島信男、東條昭平、大木淳、吉村善之  
撮影(特撮): 君塚邦彦 照明(特撮): 伊藤裕二  
美術(本編): 鈴木儀雄、菅野幸光 美術(特撮): 大澤哲三  
機電: 倉方茂雄  
助監督(特撮): 吉村善之、松本清孝  
殺陣: 渡辺安章

2.2.3.1.3. 円谷プロを支えた代表的なスタッフ

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

1935年(昭和10年)東京都生まれ。高校卒業後1954年(昭和29)東宝と契約し、1955年の『ゴジラの逆襲』以降、円谷組の撮影助手を務める。1960年頃東宝を辞め、テレビドラマの撮影に参加。1963年、円谷特技プロダクション設立に伴い、円谷英二に直々に声をかけられ同プロに入社。1963年、日活映画『太平洋ひとりぼっち』で特撮カメラマンデビュー。1965年製作開始されたテレビ特撮シリーズ『ウルトラ Q』(放送は1966年)で

は、円谷英二が各映画会社から集めた川上景司、的場徹、有川貞昌らの下で全話の特撮カメラマンを務める。続く『ウルトラマン』で31歳で特技監督デビュー。1966年7月放送開始と共に大人気となり、これがきっかけで怪獣ブームが巻き起こる。全39話のうち34話を担当し、ウルトラ人気の立役者として不動の地位を築くことになった。その後も『ウルトラセブン』(1967)、『帰ってきたウルトラマン』(1971)、『ミラーマン』(1971)、では、特撮のメイン監督(パイロット監督)として円谷テレビシリーズの繁栄に大きく貢献した。『怪奇大作戦』(1968)にも参加。

1970年(昭和45)円谷英二の死後円谷プロを辞め、飯塚定雄、中野稔とデン・フィルム・エフェクトを立ち上げ、その傍ら日本現代企画にも参加。『アイアンキング』(1972)を担当する。翌1973年には、『スーパーロボット レッドバロン』では特撮ではなく本編を演出。1970代末に円谷プロに復帰。数多くの映画、テレビの特撮作品を手がけた。『ウルトラマンA』(1972)、『ジャンボーグA』(1973)、『ウルトラマンタロウ』(1973)、『ウルトラマンレオ』(1974)[パイロット監督]、『日本沈没』(1974)[テレビ版]、『恐竜探険隊ボーンフリー』(1976)、『西遊記』(1978)、『メガロマン』(1979)、『ウルトラマン80』(メイン監督、1980)の特撮を担当した。

1981年(昭和56)、円谷プロの取締役役に就任。平成の新シリーズ『ウルトラマンティガ』(1996)ではパイロットの特技監督を務めると同時に、円谷英二の冠“監修”を引き継ぎ、監修/スーパーバイザーとして同社の特撮作品に数多く関わった。2003年(平成15年)円谷プロ退任。2008年(平成20)、73歳で永眠。

#### 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

1939年(昭和14年)神奈川県生まれ。日本大学芸術学部在学中に同期の中野稔と共に円谷プロダクションに出入りするようになり、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Q』(1966)、『快獣ブースカ』(1966)で撮影助手、『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)では29歳で特技監督デビュー。円谷英二の死後、円谷プロでの仕事が減ったため、1970年に小林哲也、中野稔、高野宏一、大木淳吉、鈴木清らと共に日本現代企画を設立した。円谷英二の長男一が新社長となり、円谷プロで新シリーズがスタートし旧スタッフが集結する。その『帰ってきたウルトラマン』(1971)では初めてウルトラシリーズの特技監督を担当。続く『ウルトラマンA』(1972)、『ウルトラマンタロウ』(1973)[前半のみ]、『ファイヤーマン』(1973)では特撮のメイン監督を務めた。『怪奇大作戦』(1968)、『ミラーマン』(1971)、『SFドラマ 猿の軍団』(1974)にも参加。合成カットに対するこだわりは特筆すべきものがあり、高野宏一とともに円谷プロの特撮のレベルを高いものに築き上げた。1970年代後半は円谷プロをベースに、特技監督として日米合作『極底探険船ポラーポラ』(1977)、『スターウルフ』(メイン監督、1978)、『西遊記』(1978)、『西遊記II』(1979)、『科学冒険隊タンサー5』(サンライズのアニメ作品、1979)、

『ウルトラ6兄弟 VS 怪獣軍団』（タイ製作 1974年公開、日本公開 1979）、『ウルトラマン80』（1980）などを担当。

矢島信男の誘いで 1979 年のテレビ特撮シリーズ『バトルフィーバーJ』で東映作品にも参加。映画では『真田幸村の謀略』（1979）、『仮面ライダー 8人ライダーVS 銀河王』（1980）、テレビでは『電子戦隊デンジマン』（1980）を、矢島と共に特撮監督として担当した。旧知のメンバーがそろったデン・フィルム・エフェクトに 1982 年から 1984 年まで所属し、『里見八犬伝』（1983）や『上海バンスキング』（1984）などでは合成の現場立会いなどを務めることもあった。1980 年代後半は各社を渡り歩き、大映映画『首都消失』（1987）[特技スーパーバイザー]、『未来忍者 慶雲機忍外伝』（1988）[撮影監督]、日本＝香港合作映画『孔雀王 アシユラ伝説』（1990）[特撮監督] などに参加。香港、台湾など海外での仕事も多い。

1993 年の『電光超人グリッドマン』で円谷プロ作品に復帰。全話の特撮を一人で担当し、平成の円谷特撮作品を支える若手スタッフを鍛えあげた。東映の『超光戦士シャゼリオン』（1996）では特撮研究所の仕事にも参加した。『ウルトラマンティガ』（1996）後半から平成ウルトラシリーズに特技監督として参加。その後『ウルトラマンダイナ』（1997）、『ウルトラマンガイア』（メイン監督、1998）、『ウルトラマンコスモス』（メイン監督、2001）の特技監督として大きく貢献した。『ウルトラマンコスモス THE FIRST CONTACT』（2001）では久々の劇場用作品として、CG をも巧みに使いこなすベテランの手腕を振るった。

### 2.2.3.1.3.3. 鈴木 清（すずき きよし） 撮影、のちに特技監督、のちにプロデューサー

1942 年（昭和 17 年）大阪生まれ。1964 年円谷プロ入社。『ウルトラ Q』（1966）で撮影助手、『ウルトラマン』（1966）後半より特撮カメラマンに昇格。『ウルトラセブン』（1967）では特撮、『怪奇大作戦』（1968）と『帰ってきたウルトラマン』（1971）では本編および特撮、『ウルトラマンレオ』（1974）では本編の撮影を担当した。円谷英二亡き後、1970 年に中野稔、高野宏一、佐川和夫、大木淳吉らと日本現代企画を設立した。宣弘社製作の『アイアンキング』（1972）では特技監督デビュー、『スーパーロボット レッドバロン』（1973）では全体のメイン監督を務める。角川映画『戦国自衛隊』（1979）では特技監督を担当。

プロデューサーに転身した鈴木は 1990 年古巣の円谷プロで『ウルトラマン G(グレート)』を製作。ビデオ発売を前提とする作品で（全 13 話）全編オーストラリアで現地スタッフによって製作された。同年末には再編集版を劇場公開、BS での放送は 1991 年、地上波での放送は 1995 年であった。『ウルトラマンゼアス』（1996）以降毎年製作されるようになった劇場用ウルトラマン映画をプロデューサーとして担当し、若手監督を起用して平成ウルトラの興隆を支えた。映画作品として、『ウルトラマンゼアス 2 超人大戦・光と影』（1997）、『ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 光の星の戦士たち』（1998）、『ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ&ウルトラマンガイア 超時空大決戦』（1999）、『ウルトラマ



ンティガ THE FINAL ODYSSEY』(2000)、『ウルトラマンコスモス THE FIRST CONTACT』(2001)、『ウルトラマンコスモス2 THE BLUE PLANET』(2002)、『ウルトラマンコスモス VS ウルトラマンジャスティス THE FINAL BATTLE』(2003)、『ULTRAMAN』(2004)、『ウルトラマンメビウス&ウルトラ兄弟』(2006)、『大決戦! 超ウルトラ8兄弟』(2008)を製作し、同時上映される短編映画やアニメーション作品もプロデュースした。そのなかで、『新世紀ウルトラマン伝説』(2002)では自ら監督も手掛けた。

#### 2.2.3.1.3.4. 成田 亨 (なりた とおる) 美術監督、ヒーロー・怪獣デザイナー

1929年(昭和4年)神戸市生まれ青森育ち。1954年、武蔵野美術学校卒業後、友人に誘われ東宝の『ゴジラ』にアルバイトで参加し、ゴジラに壊される建物のミニチュアを石膏で制作。以後、美術スタッフとして、各映画会社の特撮作品に加わる。東宝『ゴジラの逆襲』(1955)のち石膏班のメンバーが松竹『忘れえぬ慕情』(1956)でも壊し用のミニチュアを製作した。この時に当時特撮カメラマンだった矢島信男と懇意になる。東宝では『日本誕生』(1959)あたりまで円谷組背景部としても仕事をした。1959年に矢島が松竹から東映に移籍。その誘いで東映が手掛けた初のSF特撮作品『ナショナルキッド』(1960)に特撮デザイナーとして参加。以降、東映特殊技術課に所属し、『第三次世界大戦 四十一時間の恐怖』(1960)、『宇宙快速船』(1961)、『越後つついし親不知』(1963)、『海底大戦争』(1966、武庫透名義)、『黄金バット』(1966)などを担当したが、当時の特撮スタッフはメインスタッフでさえクレジットに載らないことが多かった。1965年、円谷特技プロダクションの契約社員となり、特撮テレビ映画『ウルトラQ』(1966)の第2クールから特撮の美術監督を務め、同時に作品に登場する怪獣デザインも手がけた。続く『ウルトラマン』(1966)でもウルトラマンおよび数々の人気怪獣を生み出し、この年日本の子供たちに怪獣ブームを巻き起こした。『ウルトラセブン』(1967)や『マイティジャック』(1968)でも、怪獣やレギュラーメカのデザインを手がけた。成田は既成概念にとらわれない斬新なデザインワークを展開し、怪獣デザインの第一人者として造形家・高山良策とともにファンに語り継がれる存在となった。また、ヒーローや怪獣の商品化によって製作会社の円谷プロに莫大な利益をもたらすこととなったため、これらキャラクターデザインの著作権を巡って確執が生まれることになる。

1968年『ウルトラセブン』の美術監督を中途降板し円谷プロを退社。その後、大阪万博(1970)の『太陽の塔』内部のデザイン、映画では東映『最後の特攻隊』(1970)、日活『戦争と人間 第一部』(1970)、『戦争と人間 第二部』(1971)などの美術監督を経て、絵画や彫刻作品を製作し全国各地で個展を開催する。1974年『樺太 1945年夏・氷雪の門』では特撮監督として参加している。

その後テレビヒーローものでは『サンダーマスク』(1972)、『突撃! ヒューマン!!』(1972)、『円盤戦争バンキッド』(1976)に関わるもウルトラマンを超える作品にはならなかった。映画では東映作品が多く、『新幹線大爆破』(1975)、『トラック野郎』シリーズ(1975~1979)、

『麻雀放浪記』(1984)、『スケバン刑事』(1987) などヒーローものとは隔絶した特撮を担当した。2002年(平成14年)、72歳で永眠。青森県立美術館に多くの作品が寄贈され、現代美術の一翼として再評価の高まりを見せる映画美術家である。

### 2.2.3.1.3.5. 池谷 仙克 (いけや のりよし) 美術助手、のちに美術監督

1940年(昭和15年)生れ。武蔵野美術大学在学中に助監督として日活テレビ室にアルバイト参加。そこで知り合った成田亨の誘いで帝国劇場『風と共に去りぬ』こけら落とし公演のスクリーンプロセスバックの特撮炎上シーンに参加。引き続き成田の助手として『ウルトラマン』(1966)の途中から参加。特撮の図面や現場を担当する。続く『ウルトラセブン』(1967)では成田美術監督の下、特殊美術班のチーフデザイナーとしてデビュー。途中で成田が降板したため、怪獣・宇宙人デザインも池谷が担当することになる。ウルトラで知り合った本編の実相寺昭雄監督とは1班で臨んだ『怪奇大作戦』(1968)でお互いを認める仲となる。『怪奇大作戦』の後、一旦円谷プロ作品から離れ、実相寺昭雄らと共にコダイグループ(現:株式会社コダイ)を創立。実相寺昭雄監督のATG作品を中心に一般映画の美術も幅広く手がけるようになる。

『帰ってきたウルトラマン』(1971)では成田に代わり、本編・特撮両方の美術監督として様々なデザインを担当する。その後特撮作品では宣弘社・日本現代企画の『シルバー仮面』(1971)と『アイアンキング』(1972)、円谷プロの映画『怪獣大奮戦 ダイゴロウ対ゴリアス』(1972)、テレビシリーズ『ファイヤーマン』(1973)、『恐竜戦隊コセイドン』(1978)などに参加。『ウルトラ Q ザ・ムービー』(1990)では怪獣デザイン、『帝都物語』(1985)では特殊美術を担当。

平成のウルトラでは実相寺監督が参加した『ウルトラマンダイナ』(1997)の1本に美術として参加。(『ウルトラマンティガ』(1996)の2本では弟子に担当させた。)師匠である成田のウルトラマンのデザインは唯一無二のものとして、それに手を付けることは固辞し、池谷がデザインしたヒーローはシルバー仮面と、アイアンキングのみである。

1980年代以降は、鈴木清順作品や寺山修司作品、相米慎二作品、篠田正浩作品など、数多くの著名な映画監督の作品の美術を担当し、同時に多くのコマーシャル作品で活躍している。篠田正浩監督作品『写楽』(1993年)および『瀬戸内ムーンライトセレナーデ』(1998年)で日本アカデミー賞最優秀美術監督賞を受賞。実相寺昭雄監督作品は映画、テレビドラマ、CFほぼすべてに関わり、映画では『無常』(1970)、『曼陀羅』(1971)、『あさき夢みし』(1974)、『歌麿 夢と知りせば』(1977)、『帝都物語』(特撮、1985)、『D坂の殺人事件』(1997)、『姑獲鳥の夏』(2005)など。鈴木清順監督作品では『陽炎座』(1981)、『夢二』(1991)。他には『さらば箱舟』(1984年 寺山修司監督)、『台風クラブ』(1985年 相米慎二監督)、『HINOKIO ヒノキオ』(2004年 秋山貴彦監督)、『日本以外全部沈没』(2006年 河崎実監督)、『蟲師』(2006年 大友克洋監督)、『魍魎の匣』(2007年 原田真人監督)など多くの監督と組み、特撮出身ならではの映像技巧を発揮している。

## 2.2.3.1.3.6. 高橋 昭彦（たかはし あきひこ） 美術助手、のちに美術監督

1943年(昭和18年)長野県生れ。旧姓井口昭彦（いぐち あきひこ）、現在の実名は高橋昭彦。映画カメラマンの高橋創は実子である。武蔵野美術大学で美術を学ぶ。同時期の在校生には、のちに円谷プロ作品で仕事を共にする池谷仙克（年齢は3歳上）や深田達郎がいた。舞台美術の世界を志していたが、TBS テレビの美術スタッフを経て、円谷プロで『ウルトラマン』（1966）、『ウルトラセブン』（1967）などの特撮美術スタッフに加わる。1968年『マイティジャック』で特撮デザイナー昇進。ミニチュアセットの飾りの緻密さには定評があり、特技監督佐川和夫が最も信頼するデザイナーであった。『帰ってきたウルトラマン』（1971）からは池谷仙克と共にメカデザイン、怪獣デザインも兼任し、『ウルトラマン A』（1972）では多数の超獣をデザインした。

1973年の『人間革命』、『日本沈没』以降、東宝特撮映画にも参加するようになり、ゴジラシリーズではメカゴジラ（1974）やチタノザウルス（1975）など、現在でも高い人気を誇る怪獣のデザインを手掛けた。他には『流星人間ゾーン』（1973）のヒーローデザイン、『ウルトラマンタロウ』（1973）のウルトラの母などをデザインした。1974年東宝『ノストラダムスの大予言』ののち、国際放映で『西遊記』（1978）、『西遊記 II』（1979）を担当し、特撮美術の本領を発揮した。特殊美術 GAM を設立し、雨宮慶太監督作品や新作ウルトラセブン（1998、1999）[ビデオ発売作品] などにおいて、会社を挙げて参加した。円谷英二時代からの仲間である小笠原亀が設立した「特殊効果 亀甲船」と組んで作品に関わることが多かった。雨宮作品では、監督デビュー作『未来忍者 慶雲機忍外伝』（1988）を皮切りに、『ゼイラム』（1991）、『仮面ライダーZO』（1993）、『仮面ライダーJ』（1994）、『ゼイラム2』（1994）、『人造人間ハカイダー』（1995）、『タオの月』（1997）などでは本編・特撮両方の美術監督として、東映ヒーロー作品にもかかわり活躍した。テレビでは『電脳警察サイバーコップ』（1988）、『超光戦士シャンゼリオン』（1996）、『ブースカ! ブースカ!!』（1999）、『ウルトラマンネオス』（2000）[ビデオ発売作品] を担当した。近作では『252 生存者あり』（2008）でミニチュアワークを担当した。

## 2.2.3.1.3.7. 大澤 哲三（おおさわ てつぞう） 美術助手、のちに美術監督

1946年(昭和21年)大阪生れ。多摩美術大学在学中より成田亨に師事し、『黄金バット』（1966）などに参加。1965年円谷プロと契約し、操演部として『快獣ブースカ』（1966）に参加。『ウルトラセブン』（1967）、『怪奇大作戦』（1968）では特撮美術助手を務める。1971年には『帰ってきたウルトラマン』の中盤まで美術として参加した後、『ミラーマン』に移り特撮のデザイナーに昇格。創立時のコダイグループにも参加しており、実相寺昭雄監督作品の『無常』（1970）、『曼荼羅』（1971）では池谷仙克美術監督のもと、本編の美術助手を担当した。円谷プロでは『ジャンボーグ A』（1973）、『ウルトラマンレオ』（1974）で特撮デザイナーを担当。1977年には佐川和夫特技監督の合作映画『極底探検船ポーラポーラ』の特撮美術を担当。

1970年代後半からは『ミラーマン』などで一緒に仕事をした矢島信男の誘いで特撮研究所の中心的な美術スタッフになり、1984年までのほとんどの特撮研究所の作品に参加した。テレビの戦隊シリーズでは『秘密戦隊ゴレンジャー』（1975）および『バトルフィーバーJ』（1979）以降『超電子バイオマン』（1984）まで。その他テレビヒーローものでは、『宇宙鉄人キョーダイン』（1976）、『バツテンロボ丸』（1982）、『宇宙刑事ギャバン』（1982）、『星雲仮面マシンマン』（1984）など。映画では『宇宙からのメッセージ』（1978）、『真田幸村の謀略』（1979）、『魔界転生』（1981）、『里見八犬伝』（1983）、『空海』（1984）、『上海バンスキング』（1984）など。

その後、美術制作会社マーブリング・ファインアーツに入社し、大作『帝都物語』（1988）、『ガンヘッド』（1989）などを手がけたのち、平成ゴジラシリーズの『ゴジラ vs ビオランテ』（1989）から『ゴジラ vs デストロイア』（1995）の全作品に特撮美術監督として参加した。その後も東宝では『モスラ 3 キングギドラ来襲』（1998）まで参加し、川北統一特技監督とテレビの「超星神シリーズ」（2004～2006）にも参加。2005年には劇場版『超星艦隊セイザーX 戦え!星の戦士たち』が公開された。

古巣の円谷プロでは『ウルトラマンティガ』（1996）のオープニングの基地撮影などを担当したのち、2001年以降の映画『ウルトラマンコスモス』3部作には、本編・特撮両方の美術監督として参加。その後もNHKと円谷プロが組んだ『生物彗星 WoO』（2006）、『ウルトラギャラクシー大怪獣バトル』（2007）などを担当し、映画のウルトラシリーズは遺作『ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦!ベリアル銀河帝国』（2010）まで担当した。生涯を特撮ヒーローに捧げ、2010年、63歳で永眠。

大澤のミニチュアセットはカメラのアングル上の死角になる部分を巧みに省略し、柔軟な設計プランで現場を効率化した。時代と共に余裕が無くなる特撮業界の環境変化に対応して様々な工夫を凝らし、特撮の生き残りを最後まで実現した。また常に現場に立ち続け、特撮美術スタッフの多くの後継者を育てた。

### 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

1946年（昭和21年）長野県生まれ。1967年『ウルトラセブン』本編の美術助手から円谷プロに参加。続く『怪奇大作戦』（1968）にも1班体制の美術助手として参加。特撮も本編も出来る美術スタッフとして円谷作品をはじめ多くの特撮作品に関わった。1970年代の作品は『帰ってきたウルトラマン』（1971）[本編担当]、『シルバー仮面』（1971）[本編担当]、『シルバー仮面ジャイアント』（1972）[特撮担当]、映画『怪獣大奮戦 ダイゴロウ対ゴリアス』（1972）[1班体制]、『ファイヤーマン』（1973）[本編担当]、『スーパーロボット レッドバロン』（1973）[特撮担当]、『日本沈没』（1974）[テレビ版、特撮担当]、『恐竜探検隊 ボーンフリー』（1976）[特撮担当]、『小さなスーパーマン ガンバロン』（1977）[特撮担当]、『恐竜大戦争 アイゼンボーグ』（1977）[特撮担当]など。

『宇宙の勇者スターウルフ』（1978）では美術監督として本編・特撮両方の美術を担当し

た。『ウルトラマン 80』(1980)でも美術監督としてヒーローや宇宙人・怪獣のデザインを始め、UGMのヘルメット、隊員服、基地セットなど全般を手掛けている。『ウルトラマン 80』ではシリーズ屈指のミニチュアワークを特撮美術の家辺信二と作り上げた。その後も円谷プロではテレビ『アンドロメロス』(1983)、映画『ウルトラマン ZOFFY ウルトラの戦士 vs 大怪獣軍団』(1984)、映画『ウルトラマン物語 (ストーリー)』(1984)、テレビ『電光超人グリッドマン』(1993)、『ウルトラマンダイナ』(1997)などに参加。

吉田喜重監督作品『煉獄エロイカ』(1970)より一般映画の美術監督として、数多くの作品を担当している。金子修介監督の初期の作品を多く手がけ、『山田村ワルツ』(1988)、『1999年の夏休み』(1988)、『咬みつきたい』(1991)、『卒業旅行 ニホンから来ました』(1993)などを担当。他の代表作は、『だいじょうぶマイ・フレンド』(1983)、『彼女が水着にきがえたら』(1989)、『タスマニア物語』(1990)、『僕らはみんな生きている』(1993)、『大阪物語』(1999)、『リング0 バースデイ』(2000)、『星になった少年』(2005)など。行定勲監督作品も常連で、『世界の中心で、愛をさけぶ』(2004)、『春の雪』(2005)、『遠くの空に消えた』(2007)、『今度は愛妻家』(2009)に参加。近年では、『FLOWERS フラワーズ』(2010)、『レオニー』(2010)、『任侠ヘルパー』(2012)など美術監督として活躍中である。

#### 2.2.3.1.3.9. 高山 良策 (たかやま りょうさく) 怪獣造形

1917年(大正6年)山梨県生れ。戦時中東宝航空研究資料室に入社し国策映画の特撮用のミニチュアを製作する。戦後東宝では「東宝争議」が始まり、高山は東宝を退社。以後は、フリーの立場で、特撮・造形関係の様々な仕事をする。1961年大映『釈迦』では特撮用セットを、1962年『鯨神』では鯨の撮影用ミニチュアなどを制作。

1965年、成田亨の紹介により『ウルトラ Q』に途中から参加。成田亨デザイン×高山良策造形のコンビネーションワークがスタートする。1966年には大映京都に出向し『大魔神』の大魔神造形を担当。人が入る等身大だけではなく、高さ4.5mの実物大の大魔神も製作した。同年『ウルトラマン』に登場した怪獣が大人気となり怪獣ブームを巻き起こす。翌1967年『ウルトラセブン』にも参加し、ほとんどの怪獣・宇宙人の造形を担当。途中で成田が降板するが、後を継いだ池谷仙克とコンビを組みさらに名怪獣を生み出した。一方ピー・プロでは『怪獣王子』(1967)の恐竜をデザイン・制作した。

1971年(昭和46年)『第二次怪獣ブーム』の火付け役となった『宇宙猿人ゴリ』では、うしおそうじのもと、猿人や公害怪獣を製作した。同年、『帰ってきたウルトラマン』の怪獣数体を担当。また、『シルバー仮面』(1971)では池谷仙克デザインの全宇宙人・怪獣の造形を担当した。続いて1972年には『快傑ライオン丸』、『アイアンキング』、円谷プロの映画『怪獣大奮戦 ダイゴロウ対ゴリアス』の怪獣造形を担当。翌1973年は『ファイヤーマン』における大半の怪獣造形を担当する一方で、『風雲ライオン丸』、『スーパーロボット レッドバロン』に参加。1971年からの3年間に壮絶なスケジュールで特撮キャラクターを作り続けた。1974年には『鉄人タイガーセブン』や『電人ザボーガー』を担当。怪獣変身ブ

ームの終焉と共に第一線から身を引き、1982年(昭和57年)、65歳で永眠。

### 2.2.3.1.3.10. 佐々木 明 (ささき あきら) ヒーロー造形、特殊造形

1939年(昭和14年)長野生まれ。武蔵野美術学校(現武蔵野美術大学)彫刻科卒。仏像の修復などに携わった後、『ウルトラ Q』(1966)に美術センターのスタッフとして参加。当初特撮美術の責任者は井上泰幸で、途中から成田亨に引き継ぐことになるが、佐々木はミニチュア製作から特殊造形まで幅広く担当した。続く『ウルトラマン』(1966)、『ウルトラセブン』(1967)では成田亨デザインの主役ヒーローであるウルトラマン、ウルトラセブンのひな形の検討から参加し、撮影用のマスクも制作した。このマスクはのちの『ウルトラシリーズ』に登場する歴代『ウルトラマン』の基本となる造形となった。ヒーローの飛び人形や変身シーン用のデフォルメモデルなども佐々木自らが造形した。また、『ウルトラマン』に登場する宇宙人『バルタン星人』も佐々木の造形である。佐々木は内部スタッフではなく、いち造形屋として、メカ関係や壊し用の建物なども製作した。

『ウルトラセブン』のあと佐々木特殊造形を設立し、博物館やテーマパークの造形を手掛けた。第二次特撮ブームでは『仮面ライダー』(1971)のサイクロン号のFRP製のカウル部分の造形を担当している。

### 2.2.3.1.3.11. 倉方 茂雄 (くらかた しげお) 機電、金属造形

1933年(昭和8年)生れ。戦後石井製作所に入社。ブリキのたたき出しで製作した『忘れえぬ慕情』(1956)での船のミニチュアが映画初仕事。東映『宇宙快速船』(1961)の円盤や東宝『青島要塞攻撃命令』(1963)の機関車や『海底軍艦』(1963)のドリル部分など複雑なミニチュアを金属加工で製作した。1965年社長の石井清四郎(Qでは特撮美術・操演クレジット)と共に円谷プロ『ウルトラ Q』(1966)に参加。ウルトラシリーズのヒーローおよび怪獣における電飾と内部ギミックを一手に引き受けて、撮影現場でもそのメンテナンスに従事した。約12年間円谷作品に携わったのち、特殊造形、操演、撮影装置製作のアップアートに入社し、長年に渡り熟練の旋盤の技を各社作品に提供した。

### 2.2.3.1.3.12. 中野 稔 (なかのみのる) 光学合成

1939年(昭和14年)東京生まれ。日本大学藝術学部在学中に佐川和夫と共に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。助監督として『太平洋ひとりぼっち』(63)に参加したのち、光学撮影の道に進む。『ウルトラ Q』(1966)をスタートとして、『ウルトラマン』(1966)、『快獣ブースカ』(1966)、『ウルトラセブン』(1967)、『怪奇大作戦』(1968)、『マイティジャック』(1968)、『戦え!マイティジャック』(1968)、『帰ってきたウルトラマン』(1971)、『ミラーマン』(1971)、『ファイヤーマン』(1973)、『ウルトラマンタロウ』(1973)など歴代の作品をほとんど担当し、円谷プロの合成といえは『中野稔』が代名詞であった。

1972年の『怪獣大奮戦ダイゴロウ対ゴリアス』は円谷プロダクション創立10周年記念作品であり、「東宝チャンピオンまつり」の一作として公開された円谷プロ初のオリジナル特撮映画で、中野は大木淳と共に特殊技術（特技監督）としてこれに加わった。同時上映は『ゴジラ電撃大作戦』（1972）〔『怪獣総進撃』の改題短縮版〕とアニメーション『パンダコパンダ』（1972）で、レベルの高い3本立てとなった。

1970年、円谷英二の死後東宝を退社した飯塚定雄、高野宏一とともに光学合成専門の会社（株）デン・フィルム・エフェクトを設立する。特撮映画のみならず、一般映画やコマーシャルにおいて多岐にわたる活躍を見せた。盟友佐川和夫が在籍した時代もあり、監督やカメラマンからの技術的な信頼の高さは業界トップであった

#### 2.2.3.1.4. 円谷プロダクションの変遷

1977年アメリカで『スター・ウォーズ』1作目が公開。翌年夏日本で公開され、日本でもSFブームとなる。日本映画界、特撮界にも大きな影響を及ぼした。東宝『惑星大戦争』（1977）、東映『宇宙からのメッセージ』（1978）はまさしく、本家公開前を狙った類似企画であり、円谷プロにおいてはテレビシリーズ『スターウルフ』（1978）が宇宙を舞台にした活劇ドラマであった。その後、大映『宇宙怪獣ガメラ』（1980）や東宝『さよならジュピター』（1984）もその延長線上の企画であり、この時代における日本SF映画のセットデザインやビジュアルイメージは次々とハリウッドから入ってくるSF大作映画からの影響から逃れることはできなかった。

- 1976年 『恐竜探検隊ボーンフリー』
- 1977年 『恐竜大戦争アイゼンボーグ』『極底探査船ポラーボーラ』（映画）
- 1978年 『スターウルフ』『恐竜戦隊コセイドン』
- 1979年 『実相寺昭雄監督作品ウルトラマン』（テレビシリーズ再編集の映画版）  
『ウルトラマン怪獣大決戦』（テレビシリーズ再編集の映画版）  
『ザ☆ウルトラマン』（アニメーション作品）
- 1980年 『ウルトラマン80』

※下線部は、別記人物紹介あり

『ウルトラマン80』（1980）特撮スタッフ

監督（本編）：湯浅憲明、深沢清澄、広瀬襄、野長瀬三摩地、外山徹、合月勇、  
東條昭平、宮坂清彦、満田かずほ

特撮監督：川北紘一、高野宏一、佐川和夫、神澤信一

撮影（特撮）：大岡新一、関屋昌平                      照明（特撮）：高野和男

色彩計測（特撮）：宇井忠幸、石渡均                      助監督（特撮）：神澤信一、品田仁

美術監督（本編、特撮とも）：山口修                      美術（特撮）：家辺信二

操演：白熊栄次（ヌマリ企画）                      擬斗：車邦秀  
視覚効果：宮西武史（東宝映像）

- 1983年 『アンドロメロス』
- 1984年 『ウルトラマン ZOFFY』『ウルトラマン物語』  
『ウルトラマンキッズ』（映画）
- 1990年 『ウルトラマン G（グレート）』
- 1993年 『グリッドマン』『ウルトラマン VS 仮面ライダー』（ビデオ&LD 発売）  
『ウルトラマンパワード』（ビデオ&LD 発売）
- 1994年 『ウルトラセブン 太陽エネルギー作戦』（テレビスペシャル）
- 1996年 『ウルトラマンティガ』『ウルトラマンゼアス』（映画）
- 1997年 『ウルトラマンダイナ』『ウルトラマンゼアス 2 超人大戦』（映画）
- 1998年 『ウルトラマンガイア』  
『ウルトラマンティガ&ダイナ 光の星の戦士たち』（映画）
- 1999年 『ブースカ！ブースカ！！』  
『ウルトラマンティガ&ダイナ&ガイア 超時空の大決戦』（映画）

ウルトラシリーズ 30 周年企画として、1996 年に『ウルトラマンティガ』がスタート。新旧スタッフにより平成のシリーズが製作され、若いスタッフ、監督がここから育っていった。ウルトラマンでもここから CG の導入が始まる。会社に属しないフリーのスタッフと、各専門会社によって現場が成立する体制になる。

『ウルトラマンティガ』（1996）～『ウルトラマンガイア』（1998）スタッフ

監修：高野宏一

監督：松原信吾、村石宏實、川崎郷太、岡田寧、神澤信一、冬木楸、原田昌樹、北浦嗣巳、石井てるよし、実相寺昭雄、高野敏幸、児玉高志、根本実樹、市野龍一、石川整、八木毅

特技監督：高野宏一、神澤信一、北浦嗣巳、村石宏實、川崎郷太、大岡新一、服部光則、佐川和夫、満留浩昌、原田昌樹、高野敏幸、八木毅

撮影監督：大岡新一

撮影(本編)：倉持武弘、中堀正夫、西野高司、各務修司

撮影(特撮)：高橋義仁、高橋創

照明(本編)：高野和男、佐藤才輔、牛場賢二、田村文彦

照明(特撮)：和泉正克、高野和男、武山弘道

美術監督(本編・特撮とも)：松原裕志、大澤哲三、池谷仙克

美術(本編)：及川一、内田哲也、小出憲、石井巖、小竹森智子、太田喜久男



美術（特撮）：寺井雄二、稲付正人、高橋勲、佐々木朋哉、小林巧  
 操演：根岸泉、川口謙司、村石義徳（亀甲船） 擬闘：二家本辰巳、高橋伸稔、矢車武  
 ヒーロー&怪獣キャラクターデザイン：丸山浩、山口修  
 造形：開米プロ、マーブリング・ファインアーツ  
 メカニカル&アイテムデザイン：プレックス  
 テクニカル・アドバイザー：小野寺浩、藤下忠男、有働武史、佐藤元  
 リードアニメーター：山本英文 光学アニメーション：日本エフェクトセンター

- 2000年 『ウルトラマンネオス』（ビデオ発売）
- 2001年 『ウルトラマンコスモス』  
           『ウルトラマンコスモス THE FIRST CONTACT』（映画）
- 2002年 『ウルトラマンコスモス2 THE BLUE PLANET』（映画）
- 2003年 『ウルトラマンコスモス VS ウルトラマンジャスティス THE FINAL  
           BATTLE』（映画）
- 2004年 『ウルトラマンネクサス』『ULTRAMAN』（映画）
- 2005年 『ウルトラマンマックス』
- 2006年 『ウルトラマンメビウス』『生物彗星 WoO』  
           『ウルトラマンメビウス&ウルトラ兄弟』（映画）
- 2008年 『大決戦!超ウルトラ8兄弟』（映画）
- 2009年 『大怪獣バトル ウルトラ銀河伝説 THE MOVIE』（映画）
- 2010年 『ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦!ベリアル銀河帝国』（映画）
- 2012年 『ウルトラマンサーガ』（映画）

テレビシリーズでは数年ごとに新機軸を打ち出すが連作にする勢いは無く、映画版はコンスタントに力作を公開するも不定期になりがちで、安定路線を根付かせるには至っていない。

### 2.2.3.2. 東映テレビ

東映テレビは大川博社長が1959年（昭和34年）他社よりヘッドハンティングして招聘した二人の人材によって支えられていく。新東宝の上村貞夫と松竹の矢島信男である。当初は映画スタッフから低く見られていたテレビヒーロー作品であったが、のちには東映の屋台骨を支えることになる。

矢島は松竹時代の経験も活かして、絵コンテを用いてスケジュール管理する方法を考案した。現場のセッティングを変えないまま、可能な限りのカットをまとめ撮りする事で撮影期間を短縮し、編集によって映像の流れを組み立てて行く演出はコストパフォーマンスの高さもあって、東映システムの中で功を奏し、後の円谷プロダクションにおける仕事で

も重宝される存在となった。

東映テレビ部では渡邊亮徳が特撮ヒーロー路線を強力に推進し、そのバックアップにより歴代プロデューサー平山亨、吉川進、鈴木武幸らが次々と企画を立ち上げた。東映テレビ作品においては、途切れることなく「特撮」に活躍の場を与え続けたプロデューサーの功績は大きい。

- 1960年 『ナショナルキッド』、1965年 『スパイキャッチャーJ3』、
- 1966年 『悪魔くん』
- 1967年 『キャプテンウルトラ』、『ジャイアントロボ』、『仮面の忍者赤影』
- 1968年 『河童の三平 妖怪大戦争』、
- 1969年 『妖術武芸帳』

※下線部は、別記人物紹介あり

『悪魔くん』（1966） スタッフ

監督：加島昭、佐藤肇、山田稔、小林恒夫、折田至、竹本弘一、田口勝彦

特撮：矢島信男

『キャプテンウルトラ』（1967） 特撮スタッフ

監督：佐藤肇、加島昭、竹本弘一、山田稔、田口勝彦、富田義治

特殊技術：矢島信男、小川康男、上村貞夫

撮影：林迪雄、中村泰明、豊田収

照明：大森康次、山本辰雄、酒井信雄、森沢淑明、橋本松之

美術：入野達弥、井上繁、窪野博明、吹野志雄

合成：山田孝、星野行彦

操演：市倉正男、佐久間正光、水間正勝

擬斗：久地明

怪獣技術：阿部洋士

操演用プロップ制作：郡司模型製作所

特殊美術・怪獣制作：エキスプロダクション

『ジャイアントロボ』（1967） 特撮スタッフ

監督：山田稔、竹本弘一、折田至、小西通雄、田口勝彦

特殊技術：矢島信男、小川康男、市倉正男

撮影：林迪雄、中村泰明、下田久

照明：酒井信雄、大森康次、山本辰雄、橋本松之

美術：井上繁、窪野博朗

怪獣技術：阿部洋士

合成：山田孝、星野行彦

操演：市倉正男、佐久間正光、水間正勝

技斗：久地明

東映においては1971年からテレビ放送が始まった『仮面ライダー』が大ヒットとなり、その後の歴史を決定付けることになる。石ノ森章太郎原作の明快なキャラクター性と玩具ビジネスとが結びつき1年サイクルで新しいヒーローを生み出すシステムが推進された。以来等身大ヒーローキャラクターを中心におく、アクション重視の作品作りが基本となり、毎年数多くのヒーロー番組が生み出された。『人造人間キカイダー』(1972)、『超人バロム・1』(1972)、『キカイダー01』(1973)、『ロボット刑事』(1973)、『がんばれロボコン』(1974)、『コンドールマン』(1975)、『アクマイザー3』(1975)、『宇宙兄弟キョーダイ』(1976)、『忍者キャプター』(1976)、『超人ビビューン』(1976)、『大鉄人17(ワンセブン)』(1977)、『快傑ズバット』(1977)、『スパイダーマン』(1978)、『宇宙からのメッセージ 銀河大戦』(1978)などである。

1970年代後半のSF映画ブームを経て、新機軸として東映・バンダイが企画した1982年『宇宙刑事ギャバン』が生み出され人気となり、宇宙刑事シリーズとなる。その後もメタルヒーローシリーズ、レスキューシリーズとして、仮面ライダーが途切れた時代に特撮テレビシリーズを継続させる番組枠を長年維持した。

2000年には『仮面ライダークウガ』がスタート、平成ライダーはその後10年以上続く大ヒットシリーズになり、毎年映画版も製作されることが定番になっていく。等身大ヒーローアクションものながら合成を重視した画作りが年々増え、フルCGキャラクターや巨大キャラクターの設定も数多く見られる。

一方『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975)から連続と繋がるスーパー戦隊シリーズは2013年で37作品となり、現在レギュラーでミニチュアを扱う唯一の作品である。ゴレンジャーからシリーズ13作目『高速戦隊ターボレンジャー』(1989)まで矢島信男が特撮監督を担当、それ以降『地球戦隊ファイブマン』(1990)から最新作『獣電戦隊キョウリュウジャー』(2013)まで後継者の佛田洋がすべてを手掛けている。

1993年には『ジュウレンジャー』を海外向けに追加撮影・再構成した『パワーレンジャー』がアメリカで大ヒットとなり、日本発の東映ヒーロー作品が世界中に知名度を上げた。特撮研究所は矢島信男が1965年に東映から独立して起こした会社であるが、最新のCGも取り入れつつ、今なお古き良き時代の「特撮」現場を継続させている。

※下線部は、別記人物紹介あり

『バトルフィーバーJ』(1979)～『ターボレンジャー』(1989)までの特撮スタッフ

特撮：特撮研究所

特撮監督：矢島信男、佐川和夫

操演：鈴木昶、白熊栄次、尾上克郎

美術：大澤哲三、藤田泰男、佛田洋、三池敏夫

撮影：高橋政千、石渡均

照明：日出明義、須崎文夫、戸塚和夫、加藤純弘、林方谷

メカニック制作：ヒルマモデルクラフト、東陽モデル、アルファ企画、  
マーブリングファインアーツ

キャラクター制作：エキスポプロダクション、レインボー造形企画

視覚効果：デン・フィルム・エフェクト

合成：チャンネル16

### 2.2.3.2.1. 平山 亨（ひらやま とおる） プロデューサー

1929年東京生まれ。1954年（昭和29年）東京大学文学部を卒業後、東映入社。京都撮影所助監督に就任、松田定次監督に師事する。新諸国物語 笛吹童子シリーズ、新諸国物語 紅孔雀シリーズ、旗本退屈男シリーズ、新吾十番勝負シリーズ、水戸黄門シリーズなど100本以上の作品で助監督を歴任。1963年『銭形平次 捕物控』で初監督昇進。

1965年 京都から東京に異動して、テレビ部プロデューサーに就任する。1966年（昭和41年）『悪魔くん』でテレビドラマ初プロデュース。京都時代に懇意になった矢島信男に相談し、テレビ予算の中で円谷プロやピー・プロに対抗する特撮作品を推進する。1960年代後半、『仮面の忍者 赤影』（1967）、『ジャイアントロボ』（1967）、『キャプテンウルトラ』（1967）、『河童の三平 妖怪大作戦』（1968）、『怪盗ラレロ』（1968）、『妖術武芸帳』（1969）、『柔道一直線』（1969）など人気ドラマを次々とプロデュースした。

1971年（昭和46年）石ノ森章太郎原作の『仮面ライダー』が大ヒットとなり、第二次特撮ブーム、変身ヒーローブームを巻き起こす。本社重役渡邊亮徳の後押しもあって石ノ森章太郎原作の実写ドラマ化を矢継ぎ早に製作。1970年代に『好き! すき!! 魔女先生』（1971）、『変身忍者 嵐』（1972）、『人造人間キカイダー』（1972）、『超人バロム・1』（1972）、『キカイダー01』（1973）、『ロボット刑事』（1973）、『イナズマン』（1973）、『イナズマンF』（1974）、『がんばれ!!ロボコン』（1974）、『秘密戦隊ゴレンジャー』（1975）、『アクマイザー3』（1975）、『コンドールマン』（1975）、『超神ビビューン』（1976）、『宇宙鉄人キョーダイン』（1976）、『ザ・カゲスター』（1976）、『忍者キャプター』（1976）、『ぐるぐるメダマン』（1976）、『5年3組魔法組』（1976）、『快傑ズバット』（1977）、映画『宇宙からのメッセージ』（1978）と圧倒的な作品数を立ち上げた。（石ノ森原作でないものも含まれる）

その後80年代は、東映不思議コメディシリーズを立ち上げ、『ロボット8ちゃん』（1981）以降、『バッテンロボ丸』（1982）、『ペットントン』（1983）、『どきんちょ!ネムリン』（1984）、『勝手に!カミタマン』（1985）、『もりもりぼっくん』（1986）、『おもいつき探偵団 覇悪怒組』（1987）、『じゃあまん探偵団 魔隣組』（1988）まで8シリーズを手掛け、1990年（平成2年）、東映を定年退職。

## 2.2.3.2.2. 鈴木 昶 (すずき とおる) 操演

1930年(昭和5年)東京生まれ。1948年(昭和23年)新東宝に入社、「特機部」に配属され『富士山頂』(1948)[佐伯清監督]などに参加する。『戦艦大和』(1953)、『潜水艦ろ号 未だ浮上せず』(1954)のミニチュア特撮に井上泰幸、入江義夫らと参加。1955年新東宝退社後、東宝の『ゴジラの逆襲』(1955)で「円谷組」中代文雄のもと操演のチーフ助手を務めた。以後、東宝で様々な特撮映画にスタッフとして参加。特撮の仕事のないときは、黒澤明監督作品などにも参加した。1962年(昭和37年)「特技課」の技術者として東宝と契約、『キングコング対ゴジラ』(1962)で、ゴジラの頭に有線ラジコンで口が開閉する仕掛けを仕込み、円谷英二が感心する腕前を見せた。怪獣の口がラジコン操作で動くようになったのはこの作品が初めてだった。以降「模型・電飾」の部署でミニチュアの内部のギミックや電飾の担当を任され、現場においては操演の役割を頼まれることも多かった。『太平洋の翼』(1963)など巨大戦艦ミニチュアを内部で操舵する技巧は鈴木の特長であった。

1965年(昭和40年)、大映『大怪獣ガメラ』で、八木正夫、村瀬継蔵らとともに、ガメラのぬいぐるみの製作のほか、操演スタッフとして特撮に参加。『太平洋奇跡の作戦 キスカ』(1965)のあと、1966年東宝を退社。八木、村瀬、三上陸男らとともに造形会社「エキスプロダクション」を設立。以後、『ガメラ対バルゴン』(1966)など大映の特撮作品に参加。テレビ番組では円谷プロの『快獣ブースカ』(1966)などにも参加。1968年(昭和43年)、大映東京で『ガメラ対宇宙怪獣バイラス』、大映京都で『妖怪百物語』と『妖怪大戦争』に参加。この年、エキスプロは韓国の怪獣映画『大怪獣ヨンガリ』(1968)[シム・ヒョンレ監督]に参加。韓国初の怪獣映画の特殊効果・操演を担当。ほかに台湾でも『乾神大決戦』(1968?)などに参加。1970年エキスプロを退社。フリーの特殊効果マンとして、香港、台湾、韓国で多くの映画作品に参加し、その後の各国の操演、特殊効果を支える人材育成にも大きく貢献した。

1972年、矢島信男の「特撮研究所」に招聘され、東映のテレビ『人造人間キカイダー』に参加。以後、東映作品に多数関わる。1975年(昭和50年)、『秘密戦隊ゴレンジャー』で操演を担当。ここからスタートする戦隊シリーズは『バトルフィーバーJ』(1979)から巨大ロボットが登場することとなり、複雑化するロボットの変形や合体描写に20年以上の長きにわたり職人の匠の技を注ぎ込んだ。1977年、台湾の戦記大作映画『笈橋英烈伝』[張曾沢監督]の特撮を担当。1978年(昭和53年)、東映京都で大作『宇宙からのメッセージ』に参加し、熟練の技を発揮する。以後、特撮研究所の専属操演技師として『真田幸村の謀略』・『夜叉ヶ池』(1979)、『魔界転生』(1981)、『里見八犬伝』(1983)、『空海』(1984)、『上海バンスキング』(1984)、『風の又三郎 ガラスのマント』(1989)、『北京原人 Who are you?』(1997)、『ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒』(1999)、『さくや妖怪伝』(2000)、『T・R・Y』(2003)、『デビルマン』(2004)、『ローレライ』(2005)などに参加。操演の第一人者として、テレビ・映画・コマーシャルを問わず多岐にわたって活躍。天性の器用さと反射神経は並べうる人物はおらず、「不世出の操演技師」として同業者からの尊敬を集める存在

であった。数々の伝説の神業を編み出し 2004 年 74 歳まで現役を続け、2012 年（平成 24 年）、81 歳で永眠。

### 2.2.3.3. ピー・プロダクション

#### 2.2.3.3.1. 鷺巣 富雄（さぎす とみお）（漫画家名 うしおそうじ）

1921 年（大正 10 年）東京生まれ。10 代のころからデザイン技術を買われて東宝の特撮黎明期（1939～1941 年）に円谷英二のもと線画室で国策映画などに関わっていた。1940 年（昭和 15 年）の『エノケンの孫悟空』（前後編）では円谷英二のもと、日本初のマット画を担当する。戦中は映画技術者として軍隊に入り、写真工手などを担当する。

戦後は東宝争議のため映画の仕事がなく、漫画家に転身。26 歳から 38 歳まで『うしおそうじ』などのペンネームで活動する。1960 年にピー・プロダクションを設立。漫画家時代に手塚治虫とも親交があり、虫プロアニメーション『鉄腕アトム』（1964）の下請けもピー・プロが担当し、これが日本初のカラー特撮テレビ番組『マグマ大使』（1966）につながる。手塚治虫原作の『マグマ大使』は高視聴率を取る『ウルトラ Q』（1966）に対抗するため、フジテレビと東急エージェンシーのバックアップで製作された。

大映『釈迦』（1960）では動画合成と作画合成を担当。今でいう外注合成会社というスタンスで映画にもかかわった。

鷺巣は旧知の円谷英二に頼まれ 1963 年「円谷特技プロダクション」の発起人にもなり、東急エージェンシーの依頼で 1967 年「日本特撮株式会社」（大橋史典社長、1966 年設立）にも出向。この時製作された『怪獣王子』（1967）が失敗して日本特撮株式会社が解散し、ピー・プロが残務処理を負うこととなった。

1971 年（昭和 46 年）1 月には円谷プロ『帰ってきたウルトラマン』や東映『仮面ライダー』に先駆けて『宇宙猿人ゴリ』を放送スタートし、第二次特撮ブーム（変身ヒーローブーム）の立役者となった。この作品はタイトルが『宇宙猿人ゴリ対スペクトルマン』に変わり、さらに『スペクトルマン』と二度も変更した。

合成作画の渡辺善夫と造形家の高山良策はピー・プロ発起人でもあり、この二人の作家性がピー・プロ実写作品には色濃く反映されている。

ピー・プロはアニメーション作品と実写特撮作品両方を手掛けた日本でも稀有な会社で、鷺巣自身の各界における幅広い人脈を生かして独特の作品を作り続けた。

アニメーションでは代表作『ゼロ戦はやと』（1964）、『ハリスの旋風』（1966）など。実写ヒーロードラマは『快傑ライオン丸』（1972）、『風雲ライオン丸』（1973）、『鉄人タイガーセブン』（1973）、『電人ザボーガー』（1974）、『冒険ロックバット』（1975）と続くが、それ以降映像作品は途絶え、2004 年（平成 16 年）、鷺巣社長永眠。2011 年には、旧作をリスペクトする若手監督・スタッフによる『電人ザボーガー』の映画が公開された。

※下線部は、別記人物紹介あり

『マグマ大使』(1966) 特撮スタッフ

特撮監修：大橋史典、大沢光秋、小嶋伸介（元大映）、堺武夫  
 怪獣デザイン、ミニチュア制作：入江義夫  
 怪獣造型：大橋史典、開米栄三

『怪獣王子』(1967) 特撮スタッフ

監修：鷺巣富雄 監督：土屋啓之助  
 特撮監督：小嶋伸介（ピー・プロダクション）  
 造形：大橋史典、高山良策、開米栄三  
 制作：日本特撮株式会社

『スペクトルマン』(1972) 特撮スタッフ

特撮監督：的場徹、矢島信男、堺武夫  
 特殊撮影：細川正司、エキス・プロ、下田久  
 特殊照明：吉田一夫（畠山電気）  
 特殊美術：窪野博朗、深田達郎、井上泰幸（アルファ企画）、井上繁  
 操演効果：中島徹郎、平鍋巧  
 合成作画：渡辺善夫、鷺巣富雄

#### 2.2.3.4. 国際放映

新東宝倒産後、残された撮影所を引き継ぎ 1964 年国際放映となり、テレビドラマを主に撮影するようになった。1970 年には、円谷プロを辞めた有川貞昌が入社した。

『忍者部隊月光』(1964)、『コメットさん』(1967) [主演・九重祐三子]、『愛の戦士レインボーマン』(1972)、『ワイルド7』(1972)、『魔人ハンターミツルギ』(1973)、『水滸伝』(1973)、『西遊記』(1978)、『コメットさん』(1978) [主演・大場久美子]、『西遊記Ⅱ』(1979)、『猿飛佐助』(1980)、『黄土の嵐』(1980) を製作。国際放映と円谷プロはかつて同じ東宝の資本傘下にあり、『西遊記』の特撮部分を円谷プロが担当したり、『ウルトラマン 80』(1980) ではドラマ部分を国際放映が担当したり、事業協力も多かった。

※下線部は、別記人物紹介あり

『西遊記』(1978) 特撮スタッフ

特撮監督：高野宏一、鈴木清、神沢信一、中野昭慶、佐川和夫  
 撮影：関屋昌平 照明：飯田照雄  
 美術：高橋昭彦 操演技術：白熊栄次  
 助監督：吉村善之、神沢信一、鈴木健二

## 第2章 概論

撮影助手：神津和晴、服部英一、寺井雄二  
照明助手：田端功、中元文孝  
美術助手：木目憲吾、萩原卓児                      操演助手：渡辺欣治  
視覚効果：中野稔（1～6話）、宮西武史（7話～）  
光学助手：真野田嘉一（東宝映像）

### 『西遊記Ⅱ』（1979）特撮スタッフ

特撮監督：鈴木清、佐川和夫、中野昭慶、川北紘一  
撮影：関屋昌平    照明：松丸善明  
美術：高橋昭彦    操演技術：白熊栄次、岸浦秀一  
撮影助手：神津和晴、松井由守、中島正利、野沢善夫  
照明助手：高野和男、木村武男  
美術助手：木目憲吾、小形忠、石戸雄二、長谷川麻理子、黒瀬弥生子、寺井雄二  
操演助手：渡辺欣治、畠山修                              助監督：松本清孝  
視覚効果：宮西武史    光学助手：真野田嘉一（東宝映像）

### 2.2.3.5. 宣弘社

広告代理店で、テレビドラマやアニメーションを製作した。テレビ開局5年後、1958年（昭和33年）テレビにおける日本ヒーローの先駆け『月光仮面』を製作した。「特撮」というジャンルからはイメージが遠いが、この番組に日本初のテレビ怪獣マンモスコングが登場した。その他特撮番組では『遊星王子』（1958）、『光速エスパー』（1968）、『シルバー仮面』（1971）[第11話以降『シルバー仮面ジャイアント』に改題]、『アイアンキング』（1972）、『スーパーロボットレッドバロン』（1973）など。脚本家・伊上勝、作詞家・阿久悠が、名を成す前に所属していた会社である。

※下線部は、別記人物紹介あり

### 『シルバー仮面』（1971）特撮スタッフ

監督補（1～6話）特技監督（第11話以降）：大木淳  
撮影：鈴木健二    照明：小林哲也  
美術：池谷仙克、山口修                                      特殊効果：平鍋功

### 『アイアンキング』（1972）特撮スタッフ

特技監督：鈴木清、山本正孝、高野宏一  
撮影：鈴木清、小川大次郎、大岡新一  
照明：小池一三、清原昭二  
美術：池谷仙克、桜井克彦                                      操演：塚本貞重



『スーパーロボット レッドバロン』(1973) 特撮スタッフ

撮影：大岡新一、宇井忠幸                      照明：森谷清彦、高野和男  
美術：山口修                                      操演：塚本貞重、白熊栄次

#### 2.2.3.6. 日本現代企画

同社は第一期怪獣ブームが去った後に経営難となった円谷プロから分かれた多数のスタッフによって設立された会社で、自前の撮影スタジオを所有し新しい映像作品の製作を目指していた。1970年に小林哲也(照明)が中心となり、中野稔(合成)、高野宏一(特撮監督)、佐川和夫(特撮監督)、大木淳吉(特撮監督)、鈴木清(撮影)らが設立した。

宣弘社の下請けで『シルバー仮面』(1971)、『アイアンキング』(1972)、『スーパーロボットレッドバロン』(1973)を製作する。1973年には『スーパーロボットマッハバロン』を単独製作する。以後、小林は照明技師からプロデューサーに、鈴木清は撮影技師から監督へ転身。1974年、東宝映像の下請けでテレビ版『日本沈没』の特撮パートを製作する。1977年に解散。

会社解散後、鈴木清を中心に同社のスタッフが結集されて、設立されたのが「創英舎」である。「バロンシリーズ」の第3作『小さなスーパーマン ガンバロン』(1977)は創英舎の製作となったが、「日本現代企画」の名が残されている。

#### 2.2.3.7. コダイグループ

「コダイグループ」とは、1970年に元円谷特技プロのスタッフによって結成され、実相寺昭雄監督が設立した映像制作集団である。「コダイグループ」の名は、「日本現代企画」の「現代」に対比して実相寺が「古代=コダイ」と名付けたものである。

『シルバー仮面』(1971)では、演出スタッフとして参加し「製作協力」とクレジットされている。スタッフは実相寺昭雄率いる「コダイグループ」が核となり、同グループの池谷仙克がシルバー仮面と、すべての宇宙人のデザインを担当。しかしながら視聴率の低迷により、等身大ヒーロー番組だった『シルバー仮面』は、第11話から巨大ヒーロー番組『シルバー仮面ジャイアント』と改題され、オープニングに変更が加えられた。この事態に、演出陣では実相寺昭雄監督以下、主軸スタッフだった「コダイグループ」が同番組から撤退。姉妹会社の日本現代企画が代わって演出陣に入った。「コダイグループ」では、池谷のみが美術スタッフとして残った。

その後も実相寺監督作品を中心に、「特撮」から一般映画やコマーシャル制作に活動の場を広げていく。多くの作品でタグを組んだ美術・池谷仙克、撮影監督・中堀正夫、照明監督・牛場賢二、特技監督で大木淳、プロデューサー鈴木政信らが、円谷特技プロ時代からコダイグループ結成後まで長年実相寺作品を支え続けた。他には演出部で服部光則、北浦嗣巳らが所属していた。

実相寺監督が2006年永眠し、現在池谷仙克が株式会社コダイ代表を務める。

### 2.2.3.8. 東宝映像株式会社（現、株式会社東宝映像美術）

東宝テレビ部は『青春とはなんだ』（1965年）、『サインはV』（1969）、『飛び出せ!青春』（1972）、『太陽にほえろ!』（PART1）（1972年）などの人気ドラマを製作してきた。

日本映画界が急激な斜陽となり、東宝は撮影所の組織を独立採算制にするために1970年に東宝映像と東宝美術に分離させた。

1970年代に変身ヒーローブームが湧く中、東宝でも自社制作で特撮テレビ作品『流星人間ゾーン』（1973）を企画、ゴジラなどの人気怪獣を出演させるも、視聴率は伸びず打ち切り同然で終了した。翌1974年には大ヒットした映画『日本沈没』のテレビシリーズ化を放送するが、これは当初より映画と同時進行の企画であった。

東宝映画と東宝美術は1988年に再び合併して現在の東宝映像美術となった。

※下線部は、別記人物紹介あり

#### 1973年『流星人間ゾーン』特撮スタッフ

特殊技術：中野昭慶、川北紘一、神沢信一

撮影：富岡素敬、山本武、鶴見孝夫 美術：小村完

操演技術：松本光司 特殊効果：久米攻

光学撮影：三瓶一信、真野田嘉一 光学作画：川名正

#### 1974年『日本沈没』（テレビ版）

特技監督：高野宏一、田淵吉男、川北紘一

#### 1978年『西遊記』、1979年『西遊記Ⅱ』

国際放映に製作協力

その他テレビ作品制作協力作品としては『ウルトラマンA』（1972）、『ウルトラマンタロウ』（1973）、『ウルトラマン80』（1980）。

東宝が製作した特撮系作品は『愛の戦士レインボーマン』（1972）、『光の戦士 ダイヤモンド・アイ』（1973）、『クレクレタコラ』（1973）[東宝企画製作]、『円盤戦争バンキッド』（1976）、『メガロマン』（1979）、『電腦警察サイバーコップ』（1988）[東宝企画製作]、『七星闘神ガイファード』（1996、カプコン）、『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）など。

### 2.2.3.9. ひろみプロ

手塚治虫の漫画『魔神ガロン』は1970年頃に実写テレビ番組化が企画されパイロット映像も製作されたが、当時虫プロダクションの経営状態が悪化しており、予算などの問題から中止された。この企画が後に虫プロダクションの一部の『サンダーマスク』スタッフら

が設立したひろみプロによって、『サンダーマスク』として引継がれることになった。また1960年代にもパイロット版が実写で製作され、そちらは『魔神バンダー』（1969）に引き継がれた。実写版『サンダーマスク』は、東洋エージェンシー（現・創通）、ひろみプロダクションが製作し、1972年（昭和47年）放送された。

#### スタッフ

監督：本多猪四郎、田中進、岡崎明      特撮監督：金田啓治

#### 特撮スタッフ

撮影：中村義幸

照明：須崎利行

美術：三上陸男

操演：鈴木昶

#### 2.2.3.10. 虫プロ

虫プロダクションは漫画家手塚治虫が創設したアニメーション専門プロダクション。アメリカのウォルト・ディズニーに憧れた手塚は、セルアニメーションだけではなく、様々な実験的作品にも挑戦した。『バンパイヤ』（1968）はフジテレビ系で全26話が放送された、実写とアニメの合成のモノクロ作品。バンパイヤの変身シーンと変身後の動物形をアニメーションで描いている。俳優・水谷豊の事実上のデビュー作である。

エリアル合成：虫プロダクション

動画監督：杉井ギサブロー、内田有紀彦、坂口尚三、渡辺正夫、野部駿夫

技術監督：清水達正、辻本幸七

#### 2.2.3.11. コスモプロダクション

三上陸男が社長を務めていた造形会社「コスモプロダクション」が1981年、じんプロダクションと共同製作したスーパーマリオラマ（特撮人形劇）が『Xボンバー』であり、1980年（昭和55年）から放送された。エキスプロダクションの社員時代に『サンダーマスク』（1972）の撮影などを担当していた安倍安正（安部安正）や土田政雄は、コスモプロに移籍後、本作へも起用されることになった。合成を担当した山田孝は、16mm合成を専門に設立した「チャンネル16」の社長を務めており、裏番組の『電子戦隊デンジマン』（1980）でも「チャンネル16」名義で合成を担当していた。

三上陸男は東宝、大映で特撮映画の現場を経験したのち、仲間たちと造形会社エキスプロを創立する。そこから独立してコスモプロを立ち上げ東映作品を数多く手がける一方で、海外の作品でも特撮に関わっていく。このように撮影所の中から多くの技術者が外部に流出し各社を渡り歩いて活躍した。

### 2.2.3.11.1. 三上 陸男（みかみ みちお） 造形、美術監督、特撮監督

1935年（昭和10年）東京生まれ。1954年に東宝で『ゴジラ』にアルバイトで参加。『空の大怪獣ラドン』（1956）や『地球防衛軍』（1957）などにも参加し、特撮映画の技術を学ぶ。1959年大映の美術スタッフとなり、1961年大映京都撮影所で『釈迦』、翌年『鯨神』に参加。1965年（昭和40年）大映の怪獣映画『大怪獣ガメラ』の特撮に参加。八木正夫がガメラの特殊造形を担当し、村瀬継蔵や三上陸男を集めて、特撮美術全般をまかされた。この時集まったメンバーで、八木正夫が造形会社「エキスプロダクション」を創設。

エキスプロの仕事として1966年には、大映東京で『ガメラ対バルゴン』、大映京都で『大魔神怒る』、『大魔神逆襲』、東映京都で『怪竜大決戦』に参加。1967年には、大映の『ガメラ対ギャオス』、宣弘社の『光速エスパー』、東映東京の『キャプテンウルトラ』、東映京都の『仮面の忍者 赤影』などで特殊美術を担当。1968年、松竹太秦で『吸血鬼ゴケミドロ』、大映東京で『ガメラ対宇宙怪獣バイラス』、大映京都で『妖怪百物語』、『妖怪大戦争』に参加。同年、韓国初の怪獣映画『大怪獣ヨンガリ』の特殊美術を務める。

1971年（昭和46年）東映の『仮面ライダー』では、旧知の高橋章を美術デザイナーに呼びよせ、東映生田スタジオを拠点に、美術造形全般を手掛ける。同年、その他、『好き! すき!! 魔女先生』、『魔神ガロン』のパイロットフィルム、大映『ガメラ対深海怪獣ジグラ』などを担当。1972年、ひろみプロの『サンダーマスク』、東映の『仮面ライダー』、『超人バロム1』、『変身忍者嵐』などの変身ヒーロー番組で美術・特撮全般を担当。空前の『変身ブーム』を支える。

1975年（昭和50）香港ショウ・ブラザーズの招きを受け、エキスプロを退社し、造形会社「コスモプロダクション」を設立。1972年に造形会社「ツエニー」を立ち上げた村瀬継蔵とともに香港に赴任し、『中国超人インフラマン』（1975）、『蛇王子』（1975）、『透明人間』（1975）などの特撮美術を担当。日本では東映の『宇宙鉄人キョーダイン』（1976）も担当。1976年香港初の怪獣映画『北京原人の逆襲』（ホー・メンホア監督）では有川貞昌、川北紘一、豊島睦、久米攻らと渡航し、美術を担当した。

1978年、東映京都の『宇宙からのメッセージ』では深作組の美術監督、またコスモプロで『宇宙からのメッセージ・銀河大戦』の美術を担当。1979年、東映の『仮面ライダー（新）』で高橋章と組み、翌1980年『仮面ライダースーパー1』も担当。同年造形会社の枠を超え、コスモプロで『Xボンバー』を自社製作。この総監督を務め、美術造形から、ドラマ・特撮演出も任じている。

1989年、『丹波哲郎の大霊界 死んだらどうなる』で美術監督を務める。2000年（平成12年）コスモプロを解散。以降、上海を拠点にインテリアデザイナーとして活躍。エキスプロやコスモプロで技を磨いた数多くの後継者たちが育ち、その技が今に引き継がれている。

## 2.2.4. 「特撮現場」を支えた体制 ～技術者の独立～ 【執筆：三池敏夫】

撮影所外部のグループが映画の仕事を受ける専門の会社を作ったり、撮影所システムが弱体化するとともに映画会社やテレビプロダクションから技術者が独立して会社を立ち上げたりする流れが強まり、数多くの会社が作られた。重要な技術は人材とともに撮影所からそこに流れて現在に至っている。現状では撮影所自身が「特撮」の専門家を育成できていないのが実情で、製作プロダクションから下請けする会社のほうが実際は高度な特撮技術を有していることが多い。

以下に「特撮」業界に関わる関係各社を並べるが、時代の線引きが難しいので今回は順不同で羅列する。各社それぞれに歴史と人物伝があり現在に繋がっているが、今回の調査では会社・グループ名に止める。

## 2.2.4.1. ミニチュア製作会社

郡司模型製作所、戸井田板金製作所、石井製作所、山田模型社、カツミ模型、アカツキ工芸、ヒルマモデルクラフト、福田モデル、アルファ企画、キチモ、東陽モデル、マープリング・ファインアーツ、特殊美術ガム、クラフトポイント、ビーグル、バイス、シード、レプリカ、クラフト→ミューロン、オガワモデリング、白組、光製作所（金属造形）、大澤製作所（金属造形）、など

※ ミニチュアを手掛けた会社の多くが、1990年代以降仕事の減少により、会社をたたんだり、業務内容を変えたりしているのが現状である。

## 2.2.4.2. 美術関係会社（セット装置、背景、造園、電飾等）

アトリエ雲（背景作画）、TARO ART（背景）、山崎背景、長島塗装、松下美術背景、吉田美術（舞台製作・ミニチュア）、尚建設（大道具）、あんぐる（大道具）、紀和美建（大道具）、大泉美術（大道具）、日本活動装置（大道具）、和泉園（造園）、紫水園（造園）、こくりょう社（デザイナーグループ）、アイ電気（電飾）、明水化学工業（発砲スチロール加工）、ヌーヴェルヴァーグ（大道具、現在は細分化して別会社に）、など

## 2.2.4.3. 特殊造形会社・グループ

開米プロ、エクスプロ、コスモプロ、ツエニー、レインボー造形企画、スタートレイン、モンスターズ、ペズ、松下造形、ビルドアップ、ヴィショップ、ボンクラフト→インコムアーツ、アップアート、レプリカ、中洲プロ、ブレンドマスター、町田造形、東京造形、動刻→ココロ、サンク・アール、スドーアート工房、グループ・イフ、メイクアップディメンションズ、竹谷工房・・・等々

※特殊造形、特殊メイクを手掛ける個人やグループは現在でも多数存在する。

### 2.2.4.4. 操演会社・グループ

ヌマリ企画（沼里企画）、平鍋グループ、特効センター→東京オールイフェクト、ローカスト、リバティハウス、アップアート、特殊効果 亀甲船、ギブス、バイス→レイス、サブライズ、仕掛屋、ステップ、フリーウェイ（特機が主）、大晃商会（装飾が主）、ライズ、スプリームエフェクト、フィールドゴール、など

### 2.2.4.5. 特殊効果（火薬・煙関係）

大平特殊効果、NHK 特効、ビッグショット、酸京クラウド、ギミック、パイロテック、東京特殊効果、スパーク、など

※ 基本的には「特殊効果」の仕事を「操演」が兼任することが多い。また「特機」のスタッフが「操演」を担当したり、「アクションチーム」が人吊りなどのワイヤーワークを担当したりとケースバイケース。「特撮」出身ながら、仕事の中心がコマーシャルやイベント・コンサート関係に移った技術者も多い。

### 2.2.4.6. 合成会社およびCG会社

デン・フィルム・エフェクト、日本エフェクトセンター、チャンネル 16→映画工房→日本映像クリエイティブ、白組、アニメーションスタッフルーム、オムニバスジャパン、マリンプост、ゴンゾ、モーターライズ、東映アニメーション、NHK エンタープライズ CG 部、ライトハウス、ビッグ X、ツドー工房、SpFX STUDIO、デジタルフロンティア、ピクチャーエレメント、キューテック、NTT メディアラボ、デジタルエンジン、スタジオバックホーン、エヌ・デザイン、オガワモデリング、特撮研究所、東京現像所、東映ラボ・テック、イマジカ、リンクス、オキシボット、エムソフト、ミックジャパン、アーティストウリー・メディア、アンダーグラフ・・・などなど他多数。

## 第3章 各論

### 3.1. メディア芸術分野と「特撮」

【執筆：氷川竜介】

#### 3.1.1. テレビまんが

アニメや特撮が児童向けと決めつけられていた1970年代後半までであった呼称。実際には人形劇（『ひょっこりひょうたん島』や『サンダーバード』など）、海外SFドラマ（『宇宙家族ロビンソン』など）も含め、包括的に「テレビまんが」と呼ばれていた。児童の側でも、もちろん映像の質感はわかるにしても、総体として受容していた。

1977年の『宇宙戦艦ヤマト』劇場公開を期に、中高生以上に拡大した観客層が「もはや子どものものではない」という想いをこめて「アニメ」という呼称を好みはじめ、専門誌「アニメージュ」の誕生によって完全に定着する。これと対応するように、「特撮」という呼称が、それまでのファン活動で主流だった「怪獣映画」などに代わって好んで使われるようになっていく。

両者が横断的に扱われていた証拠のひとつは、ケイブンシャから発行されていたベストセラー図鑑「全怪獣怪人大百科」の2年目にあたる1972年版である。ここでは初年度に欠けていたアニメ作品を追加、『科学忍者隊ガッチャマン』や『デビルマン』などが『仮面ライダー』などで確立したフォーマットを援用していたこともあって、親和性が高かった。

現在でも児童雑誌「てれびくん」（小学館）、「テレビマガジン」（講談社）では両者が同じ土俵で扱われている。「テレビまんが」という呼称は事実上の死語だが、概念としては未就学児童、小学校低学年向けとして、いまだに現役である。そこにはかつてなかった「コンピュータゲーム」のキャラクターも、『ポケットモンスター』などを代表に加わっている。

#### 3.1.2. 脚本家

特にテレビ作品においては、アニメと特撮の脚本家では、重なる人材が多い。非現実な世界観に特殊なキャラクターが登場するドラマづくりでは、文字の段階なら特に大きな差異がないからである。

#### 3.1.3. 作曲家・歌手

「テレビまんが」の時代は主題歌や劇伴の発注側に意識の差がないため、同じ作家や歌手がアニメ・特撮にまたがって活躍した事例が多い。1960年代では小川寛興、山下毅雄、小林亜星といった作曲家が両方手がけている。1970年代に入ると「テレビまんが」の分野が日本コロムビアの寡占となるため、作曲家では菊池俊輔、渡辺宙明、渡辺岳夫、歌手では水木一郎、堀江美都子、ささきいさお、子門真人と、固定化された作品が激増していく。

これらも『ヤマト』の劇場版ヒット以後、メジャー歌手・作曲家の取り込みによって多様化していく。1980年代中盤に、テレビアニメのオープニングが歌曲のプロモーションとして有効であると認知されて以後は、分離が進んで現在に至っている。

### 3.1.4. 玩具メーカーとデザイナー

アニメ・特撮ともに、登場する大道具・小道具のデザインは、もともと美術の分野の仕事であった。それゆえ両者に接点はなかったが、何段階かで相互に手がけるデザイナーが出現する状況へと変容していく。

まず第一に注目したいのは、玩具メーカーのデザイナーである。ポピー（当時バンダイの子会社）所属の工業デザイナー村上克司は、『マジンガーZ』（1972）の商品化で超合金（亜鉛合金の玩具）をヒットさせた。これを元に、映像制作会社とのコラボレーションを開始。東映の『イナズマン』（1973）では主役の乗る飛行可能な自動車「ライジンゴウ」を共同デザインして、作品にもクレジットされている。

これを契機に、玩具メーカー主導の村上デザインによるロボットアニメ作品が、『勇者ライディーン』（1975）以後、『超電磁ロボ コン・バトラーV』（1976）、『超電磁マシーン ボルテスV』（1977）、『闘将ダイモス』（1978）と、続々と続いていく。これを実写の世界に持ち込んだ企画が『スパイダーマン』（1978）（企画時仮題は「スパイダーマン ROB」）であった。これはマーベルコミック経由で日本の超合金が「ショーグン・ウォリアーズ」として輸出、アメリカン・コミック化もされた経緯をふまえてのものであった。

これら1970年代ロボットアニメのうち、バンダイスポンサーの作品の一部は、商業フィルムに「特撮」が使用されていた。その監督は、後に平成ゴジラシリーズで高名になる川北紘一である。作品の合間に流れる商業フィルムを通じて、アニメと特撮には強い接点が存在していた。

かくして実写ヒーローと巨大ロボット玩具が合流。この成功をふまえて『闘将ダイモス』の後枠『バトルフィーバーJ』（1979）からロボットアニメの枠が実写作品の「ヒーロー＋巨大ロボット」に転換。この成功が後に「スーパー戦隊」となって、連綿と30数年も続くことになる。現在では遡って石ノ森章太郎原作の『秘密戦隊ゴレンジャー』（1975）、『ジャッカー電撃隊』（1977）も含まれているが、『バトルフィーバーJ』の次の作品『電子戦隊デンジマン』（1980）からヒーローの主役も村上克司がデザインすることになる。

これは玩具的な変形・合体のギミック（仕掛け）、あるいはメッキパーツなどの材質面と、工業製品としての玩具で可能なものを映像の世界で具現化するときの橋渡しの役割を果たしている。その集大成的な作品が1982年の『宇宙刑事ギャバン』である。これは全身シルバーのメッキで覆われた、アニメでは絶対に表現できない特撮ヒーローであり、アメリカ映画『ロボコップ』（1987）にも影響を与えている。

なお、ある時期から玩具メーカー側でメイン商材となるメカ、ロボットに関しては、本編で使用されるミニチュアを提供するようになっていく。これはギミック重視の発想であり、本編中の広告効果を期待してのことであった。



### 3.1.5. SF ビジュアルとアニメデザイナーの特撮参入

メーカー主導によるロボット合金玩具と番組開発のコラボレーション、最初の成功例は『勇者ライディーン』（1975）である。人型ロボットから鳥型（ゴッドバード）への変形を玩具でも実現させ、映像イメージと玩具をプレイバリューで結合させるという進化発展を、ロボットアニメにもたらした。

ライディーンは村上克司、スタジオぬえ（デザイナーは宮武一貴・加藤直之）、安彦良和と「工業デザイナー＋SF ビジュアリスト＋アニメキャラクターデザイナー」の三者のコラボレーションであった。

作品性を加味してこのコラボを翻訳すると「プレイバリュー＋世界観＋キャラ性」となる。この三位一体の考え方は『機動戦士ガンダム』（1979）で完成し、後々の特撮作品にも多大な影響を与えている。

このうちアニメがハイターゲット向けに先行していた「キャラクター性」については、1983年の『科学戦隊ダイナマン』におけるデザイナー出淵裕の参加がエポックメイキングであった。1958年生まれの出淵裕は「テレビまんが第一世代」であり、1978年の『闘将ダイモス』で20歳にしてデビュー。ここで東映の鈴木武幸プロデューサーにそのキャラクター開発の才能を認められ、同氏が戦隊シリーズへ異動したときに、特撮のデザインへアニメのセンスを導入すべく敵側のキャラクターデザインを出淵裕に発注する。

1980年代中盤以後、アニメのデザイナーが特撮も担当することが一般化し、新たな価値を創出していく。結果、アニメファンの一部が特撮にも注目し、内容的にも敵側のドラマを重視してハイターゲットにもスーパー戦隊が訴求するようになる。こうした価値転換も、アニメ・特撮の異種混合、遺伝子融合による進化が招いたことである。

「特撮」が、メディア芸術としてアニメーションと重なる分野、要素を多く擁すること、そして属人性の強い「センス」の交流が、新たな発展を生むという事実の好例でもある。

### 3.1.6. アニメと特撮のハイブリッド作品

日本で一番早くカラー放送に対応した連続テレビ作品は、1966年の特撮作品『マグマ大使』であった。これに続いて『ウルトラマン』が2週間遅れで放送スタートする。これらの作品にはアニメが技法として取りこまれているが、こうした「特撮内アニメ」も、アニメ文化に影響を与えている。

『ウルトラマン』の必殺技「スペシウム光線」は手描きのアニメーションで表現されている。この「線画合成」を作画したのは飯塚定雄であった。東宝特撮の名だたる光線シーンを作画したアニメーター、合成技術者である。

飯塚の作画した作品に、『三大怪獣 地球最大の決戦』（1964）がある。これに登場するキングギドラは3つの首をもったドラゴ的な怪獣だが、その口から放たれる引力光線は直線的に進まず、ジグザグの予想もつかないトリッキーな軌道を描いてビルや道路を破壊する。このパワフルな作画に影響を受けたのが、アニメーター・金田伊功であった。後にロ

ロボットアニメやSFアニメの戦闘シーンで、ビームや爆発などの独特のフォルムやタイミングのエフェクトアニメーションで一世を風靡する金田のルーツが、特撮の中に描かれたアニメーションであることは、特筆に値する。

『マグマ大使』（1966）はピー・プロダクションの制作。もともとはフジテレビ向けにアニメーション作品『0 戦はやと』（1964）や『ちびっこ怪獣ヤダモン』（1968）を提供し、『鉄腕アトム』（1963）にも外注で参加していた。この制作にあたった鷺巣富雄は漫画家うしおそうじとしても知られている。虫プロダクションのエース級演出家・アニメーターの杉井ギサブローは、若き日にうしおそうじに師事していた。

うしおそうじは戦中に円谷英二の特殊技術課において線画合成を担当していた。戦中、主に兵士の教育に使われたその技術は、線画台（撮影台）を使うアニメーションが多かった。戦後、うしおは手塚治虫との親交を深めている上に、ピー・プロダクションには昭和18年（1943年）に日本初のフルセルアニメーション映画『くももちゅうりっぷ』を作り出した政岡憲三を1964年に顧問として招いている。

『マグマ大使』での始祖鳥が飛行するカットは、1枚ずつリアルな彩色で仕上げられたセルアニメーションで表現されているが、これは政岡憲三によるものである。また、『マグマ大使』製作時に円谷英二はライバル番組にもかかわらず、かつて仕事をともにした鷺巣を気遣っていたとされている。

鷺巣富雄の『マグマ大使』とは、「特撮の神様＝円谷英二」「漫画の神様＝手塚治虫」「日本のアニメーションの父＝政岡憲三」の3大メディアの神格的存在を統合したような作品だったのである。

#### 3.1.7. 人形アニメとセルアニメと特撮のハイブリッド作品

国際放映製作の『コメットさん』（1967）は、九重祐三子が演じる魔法使いのお手伝いさんが地球の一般家庭で巻き起こす騒動を描いた、ホームコメディである。参考とされたディズニーによる実写映画『メリーポピンズ』（1964）では実写にアニメーションを合成したミュージカルパートが存在するが、『コメットさん』では同じ境地をめざし、実写と人形アニメ（ストップモーション・アニメーション）、さらにセルアニメーションを合成した作品であった。

この人形アニメパートは、そのエキスパート真賀里文子が担当。セルアニメーションはAプロダクションが制作し、後に『ドラえもん』（1979～）などの作品を手がけることになる芝山努が作画を担当している。1960年代、表現様式の定まっていない時期には、さまざまなチャレンジがあったという一例である。

変身ヒーロー全盛期にも、変身後の怪獣との戦いを人形アニメーションで制作した作品が存在する。『魔神ハンター ミツルギ』（1973）である。これも真賀里文子ら同じスタッフによるものだった。

『ウルトラマン』（1966）『ウルトラセブン』（1967）の怪獣造形で知られる高山良策も、

こうした人形アニメのための造形物を提供したことが知られている。技術をもった職人がきわめて限られた中での発展であるため、すべては連鎖的であって、連動している。

### 3.1.8. セルアニメと特撮、数々の合成作品

アニメと特撮の合成は、1960年代にいくつもの事例がある。『大忍術映画ワタリ』(1966)では、劇中のいくつかのシーンが東映動画(東映アニメーション)に発注され、アニメーターとして著名な森康二らが蛾の舞うカット、悪役が縄で逆さ吊りになるカットを担当している。

虫プロダクションが大人向けの「アニメラマ」として製作した長編アニメ映画『千夜一夜物語』(1969)や『クレオパトラ』(1970)では、バグダッドの王宮や宇宙空間を進む宇宙船などがミニチュア特撮で表現され、実写の人物に顔だけセルアニメを合成するなど、ユニークな映像が登場している。

虫プロ商事が製作した手塚治虫原作のテレビシリーズ『バンパイヤ』(1968)では実写ドラマにセルアニメの狼を合成している。ムービーとして撮影した実写のコマをスチール写真に拡大し、1コマずつ加工したリアルな人から狼への変身シーンは、1970年代後半以後に洋画の特殊メイクで実現した表現を先取りしている。変身後の狼のデザインは、東映動画(当時)の大塚康生が手がけていて、『太陽の王子ホルスの大冒険』(1967)にも似ている。

後発アニメ制作会社ゆえに他社と差別化する実験を多く用いたタツノコプロダクションも、実写を多く作中に使っている。『紅三四郎』(1969)では船の爆破炎上シーンをミニチュア特撮で表現し、『おらぁグズラだど』(1967)ではアニメキャラクターを実写の遊園地のパレードと合成して共演させている。『科学忍者隊ガッチャマン』(1972)では水槽に絵の具をたらしてキノコ雲に見立てた特撮が登場し、『新造人間キャシャーン』(1973)ではフランケンシュタインの怪物誕生のようなシーンで立体造形物を撮影したカットが存在する。

いずれもアニメにはアニメのメリット・デメリットがあり、その限界を突破するために「特撮」を使うという発想から来ている。

### 3.1.9. セルアニメと特撮のハイブリッド作品が後世に影響を

特撮プロパーであった円谷プロダクションが、1970年代にはウルトラシリーズ以外の挑戦として、アニメの世界へ進出している。それも普通の方法ではなかった。1976年の『恐竜探検隊ボーンフリー』は、地球の地核的変動で復活した太古の恐竜たちを救助する内容だが、恐竜の活躍は実写(ギニョールとストップアニメーション)、キャラクターはサンライズによるセルアニメという異色の表現方法をとった。この作品は『恐竜大戦争アイゼンボーグ』(1977)(アニメ制作はオカスタジオ)と続く。

これらの作品の元になったパイロットフィルムが存在する。『巨獣惑星』という題名のその作品はSF仕立てでモンスター部分をストップモーション・アニメーションで表現したものだ。これは東映動画から円谷プロダクションに移籍したアニメーター鯨井実の発案によ

るものであった。

『恐竜探検隊ボーンフリー』を手がけたサンライズは、やがて1979年に『科学探検隊タンサー5』という同じ方式の作品を制作。これはサンライズが元請けとなって特撮スタッフを外注したものだが、同年、円谷プロはサンライズへのグロス発注で『ザ☆ウルトラマン』を制作するという、逆転現象が起きている。やがてサンライズは1989年に完全実写映画の『ガンヘッド』の製作へと進出するが、こうしたメディア芸術間でのクロスオーバー的な動きは見逃せない。

後年、1997年になって手描きアニメ(2D)のキャラクターとCG(3D)によるメカ、美術をハイブリッド化する先駆的な作品『青の6号』がGONZOによって制作される。その二者をどう扱うかについて、前田真宏監督は打ち合わせの席上で「これはボーンフリー的な表現をめざす」と宣言したとされている。思想的にも、こうした特撮とアニメの関係性はかたちを変えて後世に受け継がれている。

また、円谷プロはボーンフリーと同時期に『プロレスの星 アステカイザー』(1976)という等身大ヒーロー作品も制作している。これは悪の組織が送り込むプロレスラーとヒーロー、アステカイザーの戦いが開始されると「カイザーイン!」のかけ声とともに、映像がセルアニメに転換される。生身のアクションより高い自由度を求めての挑戦だった。これも2004年になってタツノコプロダクションが『鴉-KARAS-』(さとうけい監督)という作品で、参照されている。この作品では手描きの日常的なキャラクターはセルアニメで、変身ヒーローとなると3DCGキャラとなり、フルモーションで動き出す。さとうけい監督は「逆カイザーイン」として位置づけたと語っている。

現場のクリエイターレベルでは、過去の歴史を重視してこうしたメディア間の「ハイブリッド」の積み重ねが起きて、先人の実績から新たな進化を模索している。だがマスコミのライターレベル、あるいはアカデミズムの研究者レベルでは、「アニメ」「特撮」が分化して以後の世代が中心のせいか、ブリッジ的な現象には、注目が乏しい。

アニメーション、特撮ともに相互に表現域の限界があることを認知しつつ、それを突破するときに、お互いを利用しあうような密接な関係性があったことは、日本の「メディア芸術」の中で固有の映像史を研究していく上で、欠かせない視点である。

その研究から得られるものは、将来のクリエイターを触発・刺激するものとなるはずである。

#### 3.2. 科学の発展と「特撮」

【執筆：境 真良】

20世紀はここ数世紀の中で「科学」に対する信頼感、期待感が最も高まった時代であり、同時に、その危険性が強く意識されるようになった世紀でもある。現実には存在しない現象を映像化する特撮作品は、「科学」によって可能になった現象を、その現実の発展に先んじて映像として表現することに適しており、「科学」との関係性を指摘することが出来る。

また、科学の発展は、宇宙や深海など人間の活動範囲を拡大するものと医療やサイボー

グ化など人間の身体能力を再生・改善するものを別にすれば、新素材の開発や製造技術の進歩のような可視化しにくい産業面での発達と、第二次世界大戦への反省や憲法上の制約などにより我が国では正面から取り上げにくかった戦争面での発達が中心である。ただし、後者については、あくまで忌避されたものは地球上の国家間戦争であったことから、大怪獣や宇宙人などこれにあたらぬ対象との戦闘は一般的に問題がないとされ、その結果、特撮作品ではこうした領域の科学的発展についても取り扱われることが多くなったことについては、指摘しておく必要がある。

こうした事柄を背景として、科学の発展と特撮作品内での当該分野の描き方がどのように関連したかについて、いくつかの分野について指摘しておきたい。

### 3.2.1. エネルギー系科学と特撮

#### 3.2.1.1. 「原子力」に対する反発と受容

我が国は、戦争において原子爆弾を使用された、現在のところ歴史上唯一の戦争被爆国である。そのことによる「原子力」（原子核反応を利用すること一般を指す）に対する反発心は、他のどの国民よりも強いといってよい。しかし、他方で、東日本大震災において福島第一原子力発電所事故を経験した今、それを語るのは勇気が要ることではあるが、戦後、そうした反発心があつてなお、「原子力」に対する期待感を高め、これを受け入れてきたのも事実である。

#### 3.2.1.2. 水爆実験と「ゴジラ」

我が国の怪獣映画の原点と言うべき『ゴジラ』（1954）もまた、水爆によって生まれた怪獣と言うことで、この「原子力」を巡る物語の中に位置づけられる。その背景にあったのは、1954年の第五福竜丸事件であった。

1954年3月1日、米国による原子力爆弾の一種である水素爆弾実験がビキニ環礁で行われたが、その際、周辺海域への避難通達が不十分であったり、危険区域外にも放射性降下物質による影響が及んだこともあり、同海域付近で作業中の漁船が多く被爆した。日本の第五福竜丸も被爆した漁船の一つで、被爆から半年後に乗組員の一人が死亡するが、日本人医師団はこれを放射線障害によるものと結論づけた（米国はこれを否定している）。太平洋戦争末期の原子力爆弾投下から約10年後におきたこの事件は、日本の原子力に対する恐怖感呼び起こした。

当時、世界中の映像作品の中で原子力爆弾がこうした恐怖の原因として描かれた例はあまりなく、『ゴジラ』は大いなる自然の反乱としての古代恐竜の復活を人間の愚かな行為である原子爆弾が引き起こすという形で、原子爆弾が人間の分を超えた技術であることを暗示してみせたというべきであろう。

こうした原子爆弾や放射性物質による悲劇は我が国の特撮作品ではしばしば描かれ、『ウルトラマン』（1966）でも、ゴジラ同様原子力爆弾で自然の生物が変化した怪獣「ラゴン」

や、原子力爆弾で母星を滅ぼしてしまった宇宙人「バルタン星人」などが登場する。

#### 3.2.1.3. エネルギーとしての原子力

しかし、1970年代に入ると事情は変化してくる。実は、1954年3月は第五福竜丸事件が起きただけでなく、我が国において初めて原子力研究開発予算が成立した時でもあり、我が国における「原子力」の意味合いは、すでに恐怖の対象としての「原子力爆弾」と、輸入に頼る化石燃料を浪費しない「夢のエネルギー」としての「原子力発電」と、極端に乖離した二つのイメージの二重写しとなっていた。

我が国で「原子力発電」が実用化されたのは1966年の東海発電所に始まる。すでに原子力爆弾の投下から20年、第五福竜丸事件からも10年が経過しており、原子力兵器に関する恐怖感が退潮していく中、1970年代に入ると次々と原子力発電所が商用稼働し始めた。この「夢のエネルギー」のイメージにより、原子力を動力源とするロボットが正義のヒーローとして活躍するアニメ『鉄腕アトム』(1963)、『エイトマン』(1963)、などが生まれる。特撮においても同種の傾向があり、『ジャッカー電撃隊』(1977)では主人公が核(原子力)エネルギーで動くサイボーグとされ、その主題歌(エンディング)でも核という言葉が普通に歌われるまでになった。

#### 3.2.1.4. 環境問題の高まりと新エネルギーの導入

1970年代に入ってくると、むしろ科学の負の側面を代表するイメージは公害問題と、更に広く環境破壊にシフトしていった。先に触れた原子力エネルギーの肯定的なイメージは、むしろこの環境問題の高まりと相対的なものであると指摘することもできよう。

公害問題の高まりは当時の特撮にも顕著に現れており、その好例は『ゴジラ対ヘドラ』(1971)を挙げることができる。宇宙生命体が公害汚染物質と結合して生まれた怪獣「ヘドラ」は、人間の愚かな行為が自然と結びついて生み出した人間の脅威として、「ゴジラ」と対をなす存在でもあった。事実、昭和ゴジラシリーズにおいてヘドラはゴジラと最後まで一騎打ちを行った数少ない怪獣の一つである。その他にも、環境破壊によって生まれた怪獣としては、『ウルトラマン』の「ゲスラ」、『帰ってきたウルトラマン』の「ゴキネズラ」、「モグネズン」など、枚挙にいとまがない。

公害問題の原因は未処理有害物質の直接廃棄にあるが、それを遡っていけば、そもそも燃烧によるエネルギーの取り出し、特に、化石燃料発電の問題に行き着く。それゆえ原子力エネルギーの肯定的イメージが環境問題によって高まるのだが、しかし、原子力には負のイメージも根強く残る。そこで化石燃料でもなく、原子力でもない、新しいエネルギー源の模索が始まる。

その代表例が「太陽光エネルギー」であり、現実には2012年現在でも安定かつ効率的な電源としての評価はさして高くないが、特撮の世界では極めて効率的なエネルギー源として描かれることが多い。その好例が『キカイダー01』(1973)で、主人公は太陽光エネルギ

一で稼働するアンドロイド戦士と設定された（本作では太陽光エネルギーの安定性の低さは、太陽が届かないところではエネルギー出力が落ちるといった形で生かされている）。その他にも、太陽光エネルギーを巨大ロボットの動力源とした『太陽戦隊サンバルカン』（1981）などもある。

### 3.2.2. 攻撃兵器系科学と特撮

科学技術の歴史は軍事兵器開発の歴史でもある。しかし、戦争放棄を謳う憲法を有するようになった我が国では、高度兵器開発はある種の社会的タブーであったと言ってもいい。こうした中で、空想世界は、我が国が自由に武装できる世界であり、巨大怪獣や迫り来る異星人に対して堂々と戦いを挑むことができた。

#### 3.2.2.1. レーザー技術への憧憬

「原子力」が歴史的経緯から我が国では兵器として描写されることが少なくもっぱらエネルギー源として描かれたことから、次世代高技術攻撃兵器のイメージはレーザー光線を代表とする光線（指向性が強い電磁波一般を含む）兵器がこれを担うことになった。原子力爆弾を除けば現在の攻撃兵器はほぼ例外なく有体物を直接対象に衝突させる方式であるところ、光線兵器は視覚効果的に際立っていることから広く普及したものと思われる。

なお、光によって大きなエネルギーを対象に与えて破壊に至らしめる光線兵器という考え方の歴史は古く、すでに戦前から世界的にSF小説などですでに馴染み深いもので、我が国では「怪力線」「怪力光線」などの名称で知られており、特撮作品が「生み出した」ものではない。我が国でも実際に陸軍の研究開発対象となっていたほどである。

特撮作品における初出はおそらく『フランケンシュタインの怪獣サンダ対ガイラ』（1966）の「メーサー殺獣光線車」で、これ以後、東宝作品では「メーサー」の名前で継続的に登場する。メーサー兵器はパラボラアンテナ状の機器から指向性の高い光線を発射するものである。これは現在「メーザー」と呼ばれる技術を指しているものと思われるが、これは誘導放出による電磁波を共振器で増幅して対象に照射するもので、東宝作品における「メーサー」とは技術的にこれとは大きく異なっている。

「レーザー」とは誘導放出による電磁波を共振器で増幅して取り出される光線であって、その意味では「メーザー」はその一種であるが、1970年代以降「レーザー」が工業や興行の分野で実用化されはじめると、特撮作品でも「メーザー」ではなく「レーザー光線」による兵器が一般的となってきた。これは「メーザー」が不可視なのに対して「レーザー光線」は可視光も含むために視覚効果上適切であることもあったろう。また、『宇宙刑事ギャバン』（1982）を始めとして、このレーザー光線による「レーザーブレード」も広く見られるが、これは米国映画『スター・ウォーズ』（1977）の影響であろう。

このような光線兵器への憧憬は我が国だけでなく広く世界の兵器研究を支えており、米国、イスラエル、ドイツなどで実際にレーザー兵器の開発が進められ、一部実用化され始

めたと報じられている。

### 3.2.2.2. 巨大ロボットとアニメと特撮

特撮作品における巨大ロボットの始めは「地球防衛軍」(1957)の「モゲラ」に遡るが、これは敵役であり、後年見られるような正義のロボットではなかった。これに類するものとして、厳密にはロボットと言えない『大魔神』(1966)を除けば、テレビでは『ジャイアントロボ』(1967)、映画では『ゴジラ対メガロ』(1973)の「ジェットジャガー」を待たなければならない。

1970年頃は、日本社会のオートメーション化が大きく加速した時代であった。工場におけるオートメーションの進展に留まらず、自動車保有台数の大幅な増加(1967年から1973年の6年間で乗用車保有台数は4倍に増加)や、国鉄の切符自動販売機の導入(1967)を契機とした社会的な自動販売機の普及など、目に見える形で生活の機械化が進んだ。

これを背景にアニメの世界では『マジンガーZ』(1972)に始まる巨大ロボットアニメ路線が定着し、特撮においてもこれを導入する形で『大鉄人17』(1977)、『スパイダーマン』(1978)が誕生、これを継受する形でスーパー戦隊シリーズに『バトルフィーバーJ』(1979)以降巨大ロボットが定着し、現在に至っている。

こうしてアニメから巨大ロボットを「導入」した特撮ではあるが、『太陽戦隊サンバルカン』(1981)のサンバルカンロボでアニメに先駆けて実際に変形・合体できるロボットを導入したことはデザイン史上特筆に値するであろう。これは絵画的表現によって現実にはあり得ない変形を表現できるアニメと異なり、実際に変形・合体させることが要請される特撮作品ならではのアドバンテージであった。

このように、特撮とアニメを峻別することは難しいが、「巨大ロボット」は我が国で定着し、我が国の技術者のイメージを先導した。我が国において諸外国に比べてもロボット技術者が多く、特に人型ロボットの開発が盛んなことは、しばしばこうしたロボットもの特撮、アニメの影響が強いと言われる。

事実、2011年に水道橋重工から登場した搭乗型ロボット「KURATAS」では、「通常の乗り物と異なり、安全性・快適性は保障されませんが、“ロボットパイロットになる”という人類の夢を保証します」と謳われており、こうした研究開発のモチベーションをこうした作品が支えていることを示唆している。

### 3.2.3. 医療技術系

#### 3.2.3.1. 高度医療についてのイメージとサイボーグ

我々が傷病や老化を如何に克服してその生を長らえていくかは、人間が科学技術を発達させる根源的モチベーションの一つである。それゆえ医療技術は東西の洋の別を問わず多様な発展を見せてきたが、特に現在世界でも支配的地位を占める西洋医学は人体を個別器官の連携と見なす解剖学的な見方が強く、そのため、傷病を克服するためには機能不全に



陥った器官を切除して新たな構造を作ったり、特定の欠乏要素を人体に追加したりする療法が支配的であった。この考え方を延長すると、機能不全になった器官を単に切除するだけではなく、欠損した器官についても同様であるが、その代替物を身体に追加して元の正常な生命活動を維持するという考え方が出てくる。その代替器官を機械的構造物で作成する考え方が「サイボーグ」である。

### 3.2.3.2. 悲劇としての「サイボーグ」化

他方で、「サイボーグ」という考え方は単なる傷病や老化の克服ではなく、健康な身体の強化のためにも有効だという考え方もありうる。事実、「サイボーグ」というアイデアが1960年に米国の医学者であるクライズとクラインによって提唱された時、それは宇宙で人間が活動するための身体強化策として提案されている。また、「サイボーグ」という名称こそ用いられなかったが、同様の人体改造のアイデアはそれ以前のSF作品でも見られた。

こうした「サイボーグ」に対して、我が国の特撮作品では、重度傷病の克服や華々しい人体の飛躍といった肯定的イメージではなく、正常な人体から逸脱したという否定的イメージを与えることが多かった。その決定的イメージを作ったのは、我が国で「サイボーグ」という言葉が普及するきっかけになったとも言われるマンガ『サイボーグ009』（1963年連載開始）を著し、後に東映の多くの特撮テレビ番組で原作・原案者として深く関わる石ノ森章太郎とってよいであろう。

石ノ森章太郎の主要モチーフは、悪の組織が人類を侵略するために派遣するサイボーグに対抗して、正義のサイボーグが人類を守るというものである。サイボーグ化のきっかけは自ら望まないままに悪の組織によって改造される場合（『仮面ライダー』（1971）など）、重大な傷病を克服するためのサイボーグ化のついでに機能強化も行う場合（『ジャッカー電撃隊』（1977）など）、悪の組織に対抗するために自らサイボーグ化を受ける場合（『仮面ライダーストロンガー』（1975）など）などがあるが、作品は悪のサイボーグと戦い人類を守る主人公の高い能力を賛美しつつも、主人公は自らが通常の間人ではないことに悩み、サイボーグ化の影の面を描き続けた。

### 3.2.3.3. 「サイボーグ」に対する社会的取扱いの変化

しかし、サイボーグ技術への関心は、1980年代に入ると次第に薄れ始める。代わって注目を集め始めたのは1973年に人工遺伝子組み換え技術が確立してから多くの成果を挙げたバイオテクノロジーである。1980年代は、同時に臓器移植やインターフェロンの実用化などが起きた時代であり、東洋医学に対する見直しも進むなど、先進医学や関連技術に対するイメージは大きく変化した。

これを反映して、『超電子バイオマン』（1984）や『仮面ライダーBLACK RX』（1988）のバイオリダーなど「バイオ」を冠したキャラクターが生まれたり（ただし、いずれも技術としてのバイオテクノロジーとは直接の関係はない）、特撮映画の分野でも『ゴジラ vs

『バイオランテ』(1989)のバイオランテや、『ガメラ/大怪獣空中決戦』(1995)のギャオスなど、バイオテクノロジーによって生み出されたキャラクターが登場した。

しかし、その影で1970年代では義足・義肢や義歯など限定的な範囲に留まった人工器官は、心臓のペースメーカーや人工血管、人工関節など多様な形で実用化されていった。つまり、人工器官というサイボーグ的世界観は、医療現場から消えたわけではなく、むしろ医療行為の定番として普及したわけである。

このように、身体に人工物を埋め込むという意味でのサイボーグ化は特撮のモチーフとしてはもはや目新しくなく、それを悲劇であると観念する意味も乏しくなったことから、サイボーグ化された主人公という設定や、とりわけサイボーグ化の悲劇といった描き方は特撮作品の中からは急速に薄れることになった。

### 3.3. 社会・経済環境とコンテンツビジネスと「特撮」

#### 3.3.1. 特撮作品が流行した背景と可処分所得、人口構造

第二次世界大戦の前後にはほぼ半減した我が国の実質GDP(1993、溝口・野島)は、戦後上昇基調に転じた。可処分所得ベースで見ると、1973年までは年率15%程度の大きな伸びを見せており、1973年以後は伸び率を鈍化させつつ1997年までは拡大基調が続いている。

他方、人口構成を特撮作品のコア顧客である5歳～15歳の世代が全人口に占める率で見ると、1950年から1960年にかけて約20%で推移するが、その後やや減少して10%台後半で推移し、1990年代以降は10%台前半に落ち込み、その後回復していない。ここで特筆すべきはいわゆる団塊の世代と団塊ジュニアの世代で、それぞれ1955年～1965年、1985年～1995年の山を形成している。

これらを総合すると特撮作品のコア顧客の経済力は1960年代前半に急速に拡大し、1973年までにピークを形成し、以後はまず可処分所得の拡大の鈍化によって、さらに1990年以降は人口構造が高齢化することでさらに衰退していったと結論づけることができる。もちろん、この層の経済力は自身の所得によってなされているわけではなく、労働世代人口からの配分によって起きるので、人口構造上の影響は、仮にこれが収縮しても親世代からの一人当たりの配分がさらに強まる結果その効果は小さいという考え方もあり、結局のところ可処分所得の成長率で見ることができるという考え方もあろう。

これと特撮作品の歴史を重ね合わせると、このコア顧客の経済力が伸びていた時期と1954年の『ゴジラ』から始まり1975年の『メカゴジラの逆襲』までの20年がおおよそ重なり、また、この後半といわゆる第一次、第二次怪獣ブームを含む、第一期・二期のウルトラシリーズ、第一期仮面ライダーシリーズの放映時期が重なっている。

#### 3.3.2. 経営上の合理性 #1～映画・テレビのメディア交代とグッズ事業への傾斜

コンテンツ産業の視点から見ると、この時期は映画とテレビのメディア交代期にあたっている。特撮作品も、この例に漏れず、映画中心の時代からテレビ中心の時代に緩やかに

移行している。

ビジネスモデル上の映画とテレビの際だった違いは、その収益構造にある。興行成績がそのまま収益に反映する映画と異なり、テレビでは制作会社の収入はテレビ局から制作会社への制作費に前もって織り込まれていることから、視聴率成績が制作会社の当期収益には反映されず、テレビ局から制作会社への信頼を通じて来期以降の収益に間接的に反映されるに過ぎない。これは広告費支出が広告主により予め定まっている（成功報酬型ではない）ことに由来する、無料広告放送ビジネスの構造的問題である。そのため、テレビビジネスが当期のヒットを収入化するためには、テレビ放送以外の収益源を開拓する必要があったことが、いわゆる関連商品ビジネスの成長の原因であるといえる。

折しも特撮番組のコア顧客世代の経済力は上昇のピークを迎えており、好きな作品やキャラクターの関連グッズを購入する余力が生まれていた。加えて、メディア交代は、従来であれば映画興行収入に回るはずの支出を関連グッズ購入費に充てることもあっただろう。

関連グッズの消費はファン性の可視化として他者と比較できるものであり、学校やその他の社交の場において、互いにその購入と消費を煽りあった。そこで作品が話題になることは、さらにテレビ視聴を促すことにもなる。こうしたテレビ番組におけるビジネスは現在でこそ映画においても一般的な手法であるが、それが映画に導入されたのは1970年代後半から1980年代初頭にかけてであり、映画とテレビを股にかけてビジネスが行われていた特撮はその主要な鳥羽口の一つだったとみることもできよう。事実、東映の故・岡田茂社長（当時）は、『宇宙からのメッセージ』（1978）の企画段階で、すでにテレビ番組で実績があった渡邊亮徳プロデューサー（当時）がマーチャンダイジング（グッズ収入）からの収入を、テレビ放映権収入や海外販売収入とならべて主たる収入源にすることを提案したことから製作を決定したと自著で語っている。

### 3.3.3. 経営上の合理性 #2～シリーズ化の傾向

特撮作品の特徴としてスーツ（いわゆる「着ぐるみ」）を中心に据える作品が多いことも挙げることができるだろう。この「スーツ」は、怪獣映画に見られるように異界の存在を主役にしたり、変身ヒーローものでは主役を人間とは違ったものにすることを表現する上では必須かつ効率が良いものである（同種の効果をもつものとして特殊メイクを挙げることができるが、それを全身に施すのは、コスト的に不利であるばかりでなく、仕上がりが一定しない危険性も指摘できる）。

他方で、このスーツは比較的高価なものであり、その投資回収を常に考慮する必要があった。そのため、一つのスーツを複数の作品内で使うことによる「シリーズ化」の傾向が生まれ、さらにそれはディズニーの言うところの「スターシステム」（本来、キャラクターは一つの作品に内包されるものだが、それを超えて、複数の作品に一つのキャラクターが出演するあり方をいう）に発展していった。そのため「ゴジラ」は「ラドン」や「モスラ」と「共演」して一つの世界観をもつ「ゴジラシリーズ」を形成するようになり、「ウルトラ

マン」や「ウルトラセブン」は「帰ってきたウルトラマン」と合流して「ウルトラ兄弟」になり、「仮面ライダー」は「7人ライダー大集合」をするのである。

もちろん、これはスーツの投資回収効果に着目した説明であるが、新たな作品を制作する際、著名なキャラクターが登場することで、その新作に対する顧客誘引を期待するという本来の「スターシステム」の効果も期待されていることは、いうまでもないだろう。

そして、ここから特撮作品についてのビジネス上の二つの大きな展開を説明できる。

一つがステージビジネスへの展開である。主人公がスーツであるが故に、複数のスーツを制作すれば、スーツアクターを変えて、一度に多数の「ほんもの」の主人公を存在させることができる。これは、実在の人物を主演とする一般作品とも異なり、平面画のキャラクターを主演とするアニメとも異なる、スーツを利用した特撮作品にのみ可能なことであった。そのため、「ウルトラマンショー」「仮面ライダーショー」といったステージを大量展開することが可能であった。これは関連グッズの大きな販売促進効果をもち、ビジネス全体を下支えすることができる。こうしたステージビジネスの展開は特撮テレビ番組の黎明期でありかつ怪獣映画の盛期でもあった1960年代の第一次怪獣ブームの際にはあまり目立たなかったが、怪獣映画の斜陽期でありかつ特撮テレビ番組の盛期であった1970年代の第二次怪獣ブーム以降広く行われたことは、これが先に触れたテレビのビジネスモデルに影響されたものであることをうかがわせる。

もう一つが、知的財産ビジネスの側面が突出したことである。そもそも広く親しまれ、顧客誘引力をもつキャラクターのデザインというのはそうそう生まれることがない。言い換えれば、グッズ収入の鍵となり、またスーツ化によってステージビジネスの要ともなるキャラクターのデザインそのものが一つの資産であるわけで、その資産を管理し、活用する知的財産ビジネスは特撮の本質的一側面とも言える。また、スターシステムやそれと表裏一体としてのシリーズ化により著作権的複雑さを持ったことは、特撮作品の特徴の一つともいえる。こうした混乱を避けるため、鍵となる作品やキャラクターの著作権管理や、重要なキーワードの商標管理が行われている。たとえば、「スーパー戦隊シリーズ」を擁する東映は「戦隊」を登録商標としていることなどはその好例である。逆に、その杜撰な処理によるトラブルが発生することもあり、例えば、「ウルトラマン」にまつわるタイ・チャイヨー社との事件などは、こうした側面に起因する悲劇ともいえよう。

#### 3.4. 諸外国への影響

【執筆：尾上克郎】

我が国の特撮も日本のアニメーションの発達と同じく、当初アメリカを始めとする西洋諸国からの技術輸入で始まり、独自の発達を遂げてきた。

特撮の父、円谷英二は『キングコング』（1933）に代表されるウィリス・オブライエンの一連の作品（クレイモデルによるストップモーション・アニメーション）に多大な影響を受けたと言っている。1953年発表の『原子怪獣現わる』は日本特撮の原点『ゴジラ』（1954）にそのストーリー面などでも大きな影響を与えたと考えられる。

しかし、『ゴジラ』の製作にあたり、円谷英二には時間の掛かるストップモーション・アニメーションと言う選択は許されず、自身が得意としたミニチュア撮影を生かした所謂一発撮影の「着ぐるみ特撮」を考案するのである。かくして『キングコング』『原子怪獣現わる』などにインスピレーションを得て発表された『ゴジラ』は公開時点でこそ、評論家からはゲテモノ映画として批判の対象とされたが、公開されるや日本国内では空前の大ヒットとなった。

この大ヒットが呼び水となりアメリカで一部を撮り足し再編集された『ゴジラ』は『Godzilla, King of the Monsters!』(=『怪獣王ゴジラ』(1957年))として生まれ変わり、アメリカで公開された。こちらも公開当時はB級映画として大人たちには揶揄の対象とされたが、カクカクとしか動かなかったコマ撮り撮影によるレイ・ハリーハウゼンの怪獣に比べて、滑らかに動き暴れまわるゴジラの姿に子どもたちは一斉に飛びつき大ヒットとなった。これ以来、日本の特撮映画は我が国の外貨獲得の目玉商品として、海外資本の参入なども手伝って多数が制作輸出されることとなった。

1960年代、全米のB級映画館では毎週のようにゴジラやキングギドラが暴れ回り子どもたちを熱狂させた。その子どもたちの中に後に世界的な監督となるフランシス・フォード・コッポラやマーティン・スコセッシがいたのである。彼等は子供の頃見た『ゴジラ』映画に憧れ映画に興味を持つようになった。そして同じ日本映画である黒澤明監督の作品に触れることで自身が映画監督を志すようになったと語っている。

同様に『ゴジラ』に多大な影響を受けたと公言している映画監督として スティーブ・スピルバーグ、ジェームズ・キャメロン、クエンティン・タランティーノ、ティム・バートンなどが居る。

スティーブ・スピルバーグはアメリカ版ゴジラの監督として自ら名乗りを上げたが映画化権の獲得がかなわず、あの『ジュラシックパーク』(1993)を製作したと言われている。『ジュラシックパーク』はCGを多用した映画の特殊技術におけるエポックメイキングの作品であり、その後、我が国の特撮に多大な影響を及ぼすに至ったことを思えば、なんとも皮肉な話ではある。このように映像文化は国境や時代を超えてお互いに影響を及ぼすものなのである。

また、ティム・バートン監督は『ピウイーの大冒険』(1985)の中に明らかにゴジラとキングギドラと思われる着ぐるみを登場させている。また、『フランケンウィニー』(2012)においても明らかにラドンやガメラを彷彿とさせる怪物をストップモーション・アニメーションにより劇中に登場させるなど、彼の映画には日本の怪獣に対する愛情が満ち溢れている。ミニチュア特撮の独特の雰囲気を楽しんでやまないクエンティン・タランティーノ監督も『キル・ビル vol.1』(2003)ではわざわざ日本の特撮技術者を集め、東京の街にジェット旅客機が飛来するというミニチュアによる情景描写を挿入した。その際、彼が日本の技術者に求めたものは、所謂リアルな情景ではなく、ミニチュア特撮が持つ独特の雰囲気、つまり「ミニチュア特撮らしさ」であったと言う。リアルさを求めて発達してきた日本のミ

ミニチュア特撮であったが、いつしか海外ではその特徴的な「ミニチュアっぽさ」の方がむしろ、スペシャルなものとして認知されていたという事であり、ある意味、彼は日本の特撮の本質的な特徴を見ぬいていると言えるのかもしれない。

1970年代から1980年代にかけてアメリカのあるケーブルテレビ局では繰り返しゴジラシリーズが放映され、ゴジラは子どもたちのアイドルとして人気を博していた。当時コカ・コーラ社も Dr.Pepper の CF (1985) にゴジラを登場させている。さらに1992年、ナイキ社は当時の NBA のスーパースター・バークレー選手とゴジラを共演させた CM も発表し話題となった。この CM の制作には当時映画『スターウォーズ』(1977)などの特殊映像を担当し世界最先端の技術を誇った ILM (インダストリアル・ライト・アンド・マジック社) が制作に名乗りを上げ、初めてフル CG のゴジラを登場させた。

1998年には東宝からキャラクター使用権を獲得したトライスター社は『Godzilla』を公開、ゴジラの本格的なハリウッドデビューとなった。

プロデューサーにして監督である J・J エイブラムスは自身が制作した『クローバーフィールド』(2008)の着想は原宿のキディランドに売っていたゴジラのソフトビニール人形を見た時で、「日本ではカイジウが“文化”として根付いている」と感銘を受け、アメリカでも国民的な怪獣映画を生み出したいと考えこの映画を作ったと語っている。彼は自身の監督作『Super8』(2011)でも宇宙怪獣を登場させた。

2004年、ゴジラはハリウッドの映画の殿堂入りをし(空想キャラクターとしてはミッキー・マウス、ドナルド・ダックに続いて史上3番目)、チャイニーズ・シアター側のウォーク・オブ・フェイムにその名前が記された。

2012年のアメリカ・アカデミー賞授賞式において主演男優賞を獲得したブラッド・ピットは、多くのハリウッドセレブたちを前に『The War of the Gargantuas』(1970)すなわち日本の特撮映画『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』(1966)がいかに彼に影響を与えたかを多くの時間を割いて語った。当時3歳だった彼は「良いカイジウ」が人類のために命を捧げる姿に深く感銘を受けたと話している。『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』はアメリカのベネディクトプロと東宝の合作映画である。前述のクエンティン・タランティーノ監督も『キル・ビル vol.2』の格闘シーンの演出に際して、この作品のサンダとガイラの格闘シーンを俳優に見せ、参考にしたとも語っている。

『ゴジラ』以外では東映の戦隊シリーズの海外進出があげられる。『恐竜戦隊ジュウレンジャー』(1992~1993)が『Mighty Morphin Power Rangers (パワーレンジャー)』(1993)からシリーズ化され、フォックステレビ系列で放送され全米で大ヒットした。この作品はアメリカ人キャストにより生身の人間の芝居部分を新たに撮影、日本で撮影された特撮部分とマスクを被ったヒーローのアクションシーン分を再編集し合体させて作られている。当時あまりの人気にクリントン大統領夫妻はパワーレンジャーの俳優達をホワイトハウスに招待するという事まで行なっている。『パワーレンジャー』の関連商品である変形合体ロボットや関連玩具を求めてショッピングモールに親たちが殺到した。品薄となった玩具の

取り合いで客同士の喧嘩などが起こり警察が出動する騒動まで起こっている。その様子を風刺しコミカルに描いたのがアーノルド・シュワルツェネッガー主演『ジングル・オール・ザ・ウェイ』(1996)である。パワーレンジャーシリーズは、一時、放映を見送られた時期があったが、現在は復活し再び人気を博している。

同じく東映テレビプロダクションのテレビドラマ『宇宙刑事ギャバン』(1982～1983)が大ヒット映画『ロボコップ』(1987=アメリカ)のデザインの下敷きになっていることは有名である。『ロボコップ』製作の際、監督のポール・バーホーベンから、ギャバンのデザイナーであるバンダイ社の村上克司の元へ直接デザイン引用の打診があり、村上克司は快諾したと述べている。

「ウルトラマン」シリーズや「仮面ライダー」シリーズは古くから東南アジア諸国、南米諸国で放映されている。現在でも大人から子供まで驚くほどファンが多く、関連商品の売上も大きい。

これら有名どころのキャラクター以外でも「ガメラ」「大魔神」などはアメリカやヨーロッパでも根強い人気を誇っており、ゴジラを始めとする日本の特撮に魅せられた人々が立ち上げたファンクラブが各国に多数存在する。

個人的な体験であるが、アメリカや東南アジアの映画人のほとんどが「ゴジラ」や「パワーレンジャー」の名前を知っている。私とその撮影に関わっていたことを話すと、一様に驚きと尊敬の眼差しで見られることが多い。彼等のほとんどが少年少女時代に日本のアニメとカイジウとヒーローにどっぷり浸かっていたと楽しげに話すのである。そして多くが「自分の映画体験の原点はゴジラ」だと公言してはばからない。

このように、キャラクタービジネスとともに日本の特撮が生み出した映画やテレビ番組はアニメーションと同様に世界中の多くの人々に愛され影響を与えているのである。

しかし残念ながら、映像文化以外への海外への直接的影響などを記した信頼出来る記事、書簡等を現時点で見つけることは難しかった。特撮の海外への影響はさらなる調査を進める必要がある。

### 第4章 現状

#### 4.1. 特撮を取り巻く現状

【執筆：尾上克郎】

1990年代後半、映像の世界に革命が起こる。世に言う映像のデジタル革命である。

コンピュータグラフィックス（CG）を代表とするデジタル映像の加工技術（以下、デジタル技術）の登場によって映像表現の技術的な自由度は大いに上がり、その表現の幅も驚異的に広がっていった。

当初はそれぞれ別の場所で撮影された実在する素材を同一画面に合成する事が主たるデジタル合成の仕事であったが、1990年代後半に入り3DCGモデルの写実的描画技術が驚異的に発達し、3DCGモデルと実写映像をコンピュータ内で写実的に合成するという発想がうまれた。この発想の登場は映像制作の手法そのものに変化をもたらすこととなる。

つまり、いままで実在しないものや実物で表現することが難しい事象を映像化するためにはミニチュアや着ぐるみを作り、それを実際に撮影する以外に方法が無かったが、CGの登場によって実際に現実物として実物が存在しなくても、あるいは撮影すらしなくても、それらの映像を創り出す事が可能になったわけである。CGモデルと実写映像の合成（以下CG合成と表記）が生み出す映像は、その技術の発達にもなって、次第に従来の特撮技術では極めて難しかった映像をも描き出すことに成功し、観客はその映像に熱狂し始めたのである。

CG合成は、それまで存在した「実写では不可能なことを表現するにはミニチュアを使って撮影する」とか「ミニチュアや着ぐるみを使うことこそが特撮である」という考え方や固定的概念を根底から覆すことになる。

画像のデジタル加工技術が、技術的にも予算的にも実用レベルに発達してきた2000年ごろからミニチュアや着ぐるみは急激にCGに取って代わられていく。

つまり、「特撮」の最も特徴的で且つその魅力の本質とも言うべき「ミニチュア」と「着ぐるみ」の必要性あるいは必然性が、この時期を境に急激に失われていったのである。

「CG」＝「最新で高価」＝「最高」というたぐいの表現が映画やテレビの宣伝文句として定着するにつれ、従来型の特撮的手法で描かれた作品は「古臭い」、あるいは「ミニチュア＝怪獣映画」＝「子供向だまし」＝「ちゃちい」というレッテルを貼られ、一部の熱狂的な特撮ファンを除いて多くの観客の心を捉えることが難しくなっていったのである。こうなると、当然ながらミニチュアや着ぐるみの需要は減らざるを得なくなる。

余談ではあるが、所謂「一般映画」においてはこのような状況は極めて顕著である。例えば、ドラマ上実在しない建物などを画面に登場させる必要が生じたとして、ミニチュアを使用するということが選択肢に上がることは非常に珍しい。たとえミニチュアがCGを使用するよりもコストパフォーマンスに優れ表現方法や技法として優れていたとしてもミニチュアであるという理由だけで、その手法は出資者や製作者から敬遠されてしまう事がある。理由は簡単でミニチュアによって表現された画面そのものの出来栄ではなく、前



述したように手法の“新旧”という理由だけで良し悪しを判断しているのである。これは明らかに製作者側の認識不足による判断間違いなのかもしれないが、このような理由で特定の技術の需要が減っていったというのも我が国の映像制作事情に特徴的に見られる傾向ではなからうか。

2012年現在、一部の映画でミニチュアを使って撮影されたものも僅かながら存在するが、所謂「特撮映画」の製作数は皆無に等しい。

1954年の『ゴジラ』登場以来続いてきたゴジラシリーズも、2004年の東宝映画『ゴジラ FINAL WARS』を最後に着ぐるみやミニチュアを多用した特撮映画の製作はほぼ途絶え、一部の子供向けテレビドラマなどで特撮的な手法の作品が制作されているのみである。

ここ数年で、着ぐるみやミニチュアを使った作品の制作数は加速度的に減少し、それに付随する多くの技術が急激に失われようとしている。かつての黄金期（1960年代～70年代頃）を支えた技術者の高齢化は止めようもない。このような状況の業界の御多分にもれず新人の育成もままならない状況になりつつある。

特撮技術はマニュアル化が難しい職人芸の集積によって成り立ってきた。それぞれの技は個人個人が長い時間をかけて修行を積み、多くの経験に基づいて培われてきたものである。このような技術は一度途切れてしまうと最早それを継承することが如何に困難であるかは想像に難くない。

技術の継承もさることながら特撮の黄金期に作られた多くの貴重なミニチュアや着ぐるみ、造形物も技術の喪失と共に失われようとしている。

その特徴的なデザインや細密な造型の技が施され造形美は第一級の現代美術品と言える物も少なくない。

そもそもミニチュアの建物や小道具は映画やテレビの中で破壊されたり、墜落させたりするシーンの撮影が目的で制作されるもので、撮影終了時にはその殆どが原型を留めることはない。しかし、ゴジラやウルトラマンのようにシリーズ化された作品などが存在するうちは、汎用性が有る造型物は各映画会社や造型プロダクションによって、次の出番を待つべく修復され保管されてきたのである。ところが怪獣ブームも去り、シリーズ作品が途切れると、それらが再びスタジオに持ち込まれライトを浴びる機会は次第に失われていった。さらに、CGの登場による技術的表現の変化に伴う需要の減少、2005年ごろから始まる各映画会社のスタジオ再編なども重なり、多くのスタジオが倉庫などの施設の整理を行うこととなった。当然、物品の保管管理にはそれ相当のコストも掛かるわけで、倉庫なども次々と整理の対象となる。利用価値の薄くなったミニチュアや着ぐるみは倉庫解体とともにその多くが廃棄処分せざるをえなくなったのである。

その結果、現在、残されているミニチュアはほとんど偶然に廃棄処分を免れたもの、あるいは、それらの管理者が自主的判断で倉庫に留めたものばかりであり、組織的な意志で保管されているものは極めて少ない。このような状況であるから保管状態は決して良好とはいえないのが現状である。

その中において比較的良好な状態で保管されているのが個人収集家の所有物である。それらは収集家自らがコツコツと集めてきたもので、スタジオが廃棄したミニチュアやその一部を関係者から貰い受けたりすることでかろうじてその姿をとどめているのである。

一部の特撮はCG技術をも包含し、姿を変えながら新しい特撮の時代を迎えつつある。しかし、その傍らでは、このように「特撮」の黄金期を彩った多くの“モノ”や“技”が失われようとしているのである。1960年以降、製作されてきた多くの特撮作品は子供達を始め文化面、経済面に多大な影響を及ぼした。「特撮」は文化的側面から鑑みて、他国に類を見ない我が国独特のものである。

「特撮」を我が国独特の文化として認識し、貴重な遺産として保護することが急務である。

### 4.2. モノ：資料物品編

【執筆：尾上克郎】

特撮のカメラが写しとる被写体は、そのほとんど全てが人間の手によって造作され加工を施された「作り物」である。実物では再現不可能な事象も、被写体をミニチュア化することで再現すること可能になる。

言い換えれば、ミニチュアこそが特撮の主役であり、その本質的魅力であるとも言える。演出家や脚本家達の想像は時として現実をはるかに超える。地震、津波、台風といった自然現象、戦場、空飛ぶ飛行機、人々に襲いかかる怪獣や宇宙からの侵略者、宇宙からやってきた空飛ぶ銀色の巨人、宇宙船、超兵器などを描き出すことが特撮の技術者たちに委ねられ、その結果、無数のミニチュアが生み出されていった。

それらは極めて緻密な職人技的加工技術によって生み出され、そのデザインも含めて第一級の工芸品の域まで達したものも少なくない。

無数に生み出されたミニチュアは、撮影の終了とともに廃棄処分にされた。しかし、再利用という目的で運良く倉庫に収蔵され現在までかろうじて姿を留めたミニチュアも存在するが、昨今の製作事情の変化に伴いそれらが再利用される機会も少なくなってしまう。そのため、倉庫のミニチュアは保管される意味を失ってしまい、ほとんどが廃棄されようとしている。当然ながら、ミニチュアの利用価値が少なくなるに伴い、ミニチュアを作る技術、それを動かす技術、撮影する技術、機材までもが失われつつある。特撮はこれらの様々な技術の集積によって作られる映像である。このように「特撮」という我が国独特の文化とも言える技術は今危機的状況にある。

2010年夏、特撮に多大な影響を受け、特撮をこよなく敬愛するアニメーション作家、庵野秀明は特殊造形家の友人原口智生から、特撮の危機的現状、特に特撮を彩ってきた多くのミニチュアが失われようとしているという事実を聞かされるに及び、彼の仕事仲間でもある数人の特撮関係者とともに「特撮博物館」の構想を立ち上げる。

庵野秀明はかねがね、特撮作品に登場する数々の造形物はそのデザインも含めて第一級の美術品として認められるべきであり、特撮に関する様々な技術は他に類を見ない特殊なものが多くその関連資料、ミニチュアや造形物などを後世に残すべきだと考えていた。

2012年夏、この構想が実を結び、スタジオジブリ、日本テレビ、東京都現代美術館の協力のもとに「館長庵野秀明：特撮博物館 ミニチュアで見える昭和と平成の技」(文化庁後援)と題した企画展が東京都現代美術館に於いて開催された。会期は3ヶ月に及び、来場者総数は29万人超を数え、「特撮」に対する興味や関心の高さを伺わせる結果となった。

この企画展開催に際して、現存するミニチュアや造形物、特殊機材等の所在、所有者、保管状況等の調査を大々的に行った。

調査の結果、各映画会社、プロダクションなどで保管されているミニチュア、撮影機材、特殊機材などは必ずしも保存状態が良好とも言えず、会社の経済的理由などで近々に散逸、廃棄されてしまう可能性は非常に高いことが判明した。また、残存するミニチュアの中でも特に貴重と思われる物の多くは個人コレクターによって所有されていた。これらは各映画会社等の所有物に比べて保存状態もよく、一部は個人の出資により修復され制作当時の姿を取り戻した物もある。とは言え、あくまでも個人所有であるため、コレクター本人の意向もしくは死亡などの理由により廃棄、散逸の可能性は少なくない。

早急にこれらの物品資料の保護対策を取るべきであろう。

また今回の調査が残存するミニチュア全てを網羅し切れていないことは言うまでもなく、調査そのものを拒否する会社、個人などもあり、さらなる調査が望まれる。

#### 4.3. 人編：関係者人名録 ～特撮を支えた人々～

【執筆：尾上克郎】

本項では日本特撮の父である円谷英二を人脈の源として捉え、彼の同僚、弟子たちから連なる専門技術者の系譜を持って日本特撮の人名録とする。

彼等の属する集団を源とする系譜は「特撮班」もしくは単に「特撮」と呼称され、一般的な撮影技術者とは違う専門家集団の系譜を持っている。

特撮はそれが特殊技術として一般撮影技術から差別化されて行く過程の中で特殊な専門技術が考案されそれぞれに専従する技術者が生まれていった。

特技監督(特撮監督)、特殊撮影・照明、光学撮影、光学合成、光学作画(線画合成)、合成作画(マットペインティング)、特殊美術、模型(ミニチュア制作)、機電(電気仕掛け)、特殊造型、操演、特殊効果、特殊機械など、一般的な撮影技術には見受けられない専門職が多い。

戦中から上記のような特殊技術の職分はある程度存在したようである。終戦時も東宝特殊技術課には100人を超える技術者が存在したという。

終戦、戦後の連合軍占領からの独立を受け、1952年、公職追放解除された円谷英二が東宝の森岩雄の尽力により東宝に復職。東宝は特殊技術課を再開する。

この東宝特殊技術課の再開がその後の日本特撮の技術的専門分野の分岐の出発点として大きな役割を果たすことになる。「東宝特殊技術課」別名“円谷組”である。

円谷組の技術集団が担当した東宝映画『ゴジラ』(1954)の成功を皮切りに東宝は次々と特撮映画を発表。始めの頃こそ「ゲテモノ映画」として敬遠されていたものの、瞬く間に

## 第4章 現状

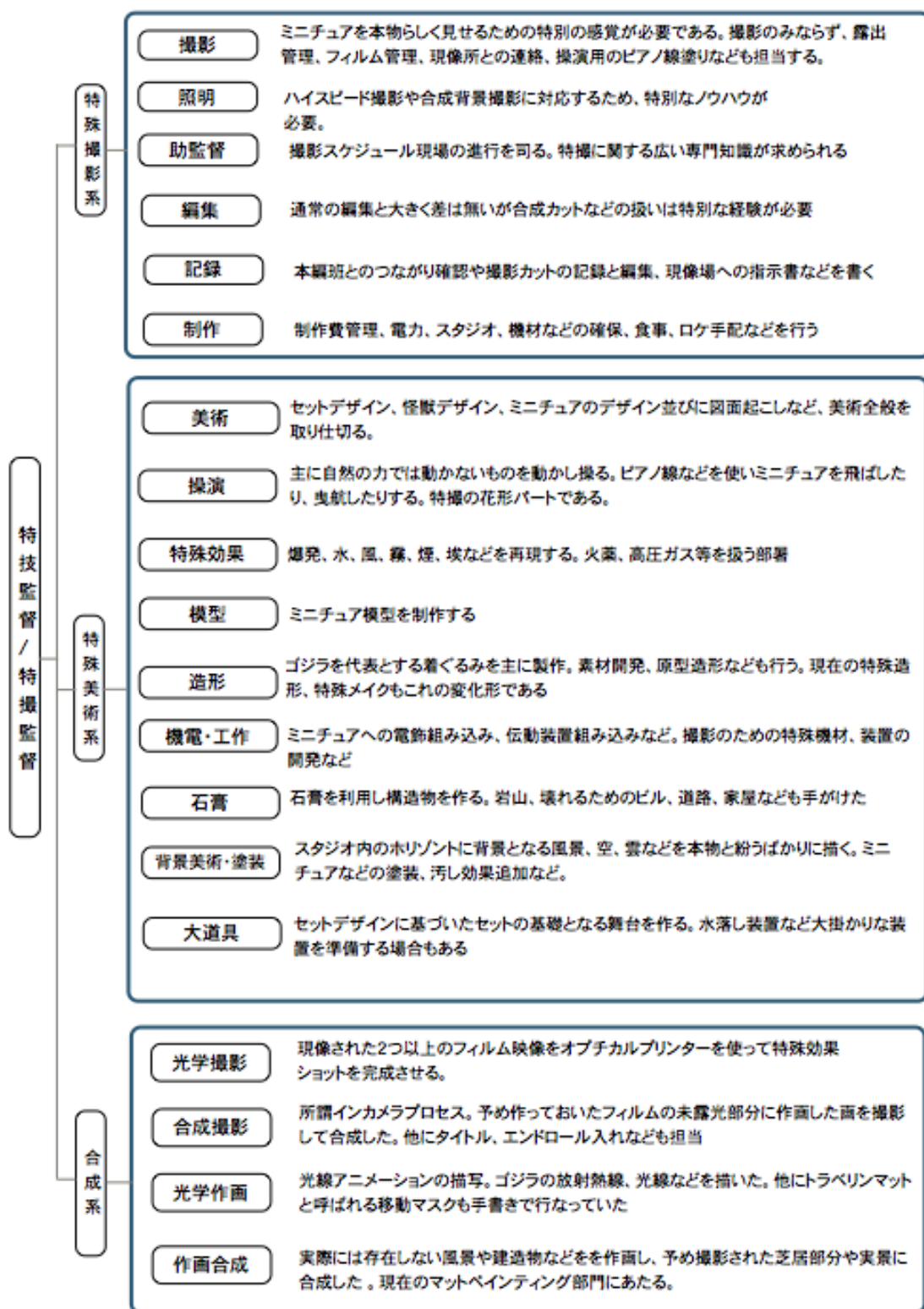
映画界のドル箱となった。奇しくも日本映画界は斜陽期を迎えつつあり、新たな集客を見込めるジャンルとして特撮は一躍注目を集める。それに刺激を受けた、松竹、東映、大映、日活などの各映画会社は、円谷英二のもとにいた一部の技術者を高額報酬で引き抜きそれぞれの撮影所に「特殊技術課」を設立するのである。

しかし、1960年代なかばに入り、テレビの普及に伴って映画は完全な斜陽期に入る。経営不振に陥った映画会社は各スタジオの再編、リストラを断行。「特殊技術課」の閉鎖もはじまった。

時を同じくして、テレビに目をつけた円谷英二、川上景司、矢島信男、鷲巣富雄らは、契約していた各映画会社から独立、それぞれに独自のプロダクションを設立し生き残りを図る。その中で、円谷英二が立ち上げた円谷特技プロダクションが製作したテレビドラマ『ウルトラ Q』（1966）『ウルトラマン』（1966）が大ヒット。高度成長に沸き立つ我が国の子どもたちの間に空前の「怪獣ブーム」を巻き起こした。その結果、各映画会社、テレビ局は様々な怪獣映画やヒーロー特撮といった類似企画を次々と発表する。東宝を始め各映画会社に所属していた専門家たちの多くは、その流れに呼応するかのように独立、特殊造型、操演、特殊効果などに特化した専門プロダクションを立ち上げ、現在に至るのである。

このように技術者の系譜の源は円谷英二の率いた初期の東宝特殊技術課にある。そのため各職種の分類はその名称が時代に合わせて変化してきているとはいえ、本質的には大きな違いは見られない。

代表的な特撮の組織図と担当部署名ならびに職務の概略



### 4.3.1. 人名録の掲載基準について

本項に於いては、特撮の黎明期から1990年代終盤、すなわちコンピュータグラフィックスの登場により伝統的な特撮の制作スタイルが変化し始めた時期までに登場し、作品などに足跡を残した人物を「特撮」に関わった人物として記名する。

約10年を区切りとして、主に特撮が使用されている映画、テレビなどの作品のエンドクレジットに表記されている氏名を参考に、事績の有無にかかわらず登場時代順にリスト化した。またエンドクレジット等に表記がない場合でも口伝でその事績が語り継がれている人物に関しては記載の対象とした。

掲載者の部署に関して、特撮に特徴的な部署（特技監督、特撮監督、美術、撮影、操演、特殊効果、特殊造型、光学合成、作画、背景美術、造形デザインなど）に所属し作品に名をとどめている人物を対象に記載した。また一般映画にも見られる、記録係、照明係、制作管理者などに所属した人物に関しては、その人物の作品歴が特撮に特化して行われ、特撮に関して功績があり記載すべきと判断した人物に関してリストアップした。

各時代によって専門部署が変わっている人物も多く、この場合は敢えて統合せず重複記載している。

姓、呼称などを変更している人物に関しては、可能な限り旧姓と現姓を併記した。

今回の調査対象の定義により本項においては、2000年以降に登場した人物に関しては一部割愛する。

### 4.3.2. 第一期：1930年代～

特殊技術

円谷英二

特殊撮影、合成、作画合成

鷲巢富雄（うしおそうじ）、川上景司、向山宏、天羽四郎、西村貢、渡辺善夫、上村貞夫など

特殊美術系

奥野文四郎、渡辺明、利光貞三

その他

進藤誠吾（日活多摩川撮影所、模型担当者）

### 4.3.3. 第二期：特殊技術課の分岐～松竹大船撮影所特殊撮影課の設立による引き抜き（1940年代～1946年ごろまで）

特殊技術

川上景司など

特殊美術系

奥野文四郎など

4.3.4. 第三期：戦後の特撮と円谷特殊技術研究所設立期（1948～1952年＝円谷公職追放期）

4.3.4.1. 円谷特殊技術研究所

特殊撮影

有川貞昌、富岡素敬、真野田陽一、樺島幸男など

4.3.4.2. 松竹大船撮影所特撮課

特殊撮影

川上景司、矢島信男など

4.3.4.3. 新東宝特殊技術部

特殊撮影

上村貞夫、金田啓治、天羽四郎、納次郎など

4.3.4.4. 大映

特殊撮影

築地米三郎、渡辺五郎、横田達之など

4.3.5. 第四期：（1953年～1960年代）撮影所特殊技術課と専門職の分岐

4.3.5.1. 東宝砧撮影所特殊技術課（円谷組）

特技監督

円谷英二

撮影

有川貞昌、荒木秀三郎、富岡素敬、真野田陽一、樺島幸男、高野宏一、鈴木儀雄、唐沢登喜麿、森喜弘、山本武、鶴見孝夫、向井賢也、村田精一、円谷一

美術

渡辺明、井上泰幸、入江義夫、小田切幸夫、照井栄、飯塚定雄、成田亨、池淵剛治、青木利郎、豊島睦、白井宏昌、白崎治郎、小村完

合成

向山宏

照明

岸田九一郎、城田正雄、原文良

光学撮影

荒木秀三郎、泉実、真野田幸雄、徳政義行、中尾成雄、鳥海満、小野寺浩、真野田嘉一、山崎治雄、松田博、土井三郎、三瓶一信、秋山忠侍、鶴飼啓一、宮西武史、川北紘一

作画合成

石井義雄、木俣滋彦、塚田猛昭、進八郎、渡嘉敷唯信

光学作画

幸隆生、岡田明方、飯塚定雄、茂田江津子、山田文子、相馬典子、加藤吉正、山田恒雄、黒川博通

助監督

浅井正勝、梶田興治、長野卓、中野昭慶、宮崎英明、池淵剛治

天然色現像

井上時次郎、大野充

特殊機械・操演

中代文雄、鈴木昶、小川昭二、松本光司、大隈銀蔵

模型

鈴木昶、高木明法、高木福治、郡司隆生、比留間信彦、戸井田幸三、戸井田幸雄

造型

利光貞三、八木康栄、八木勘寿、開米栄三、鈴木儀雄、村瀬継蔵、安丸信行

電飾

滋野清美、鈴木壤二

工作（特殊機材作製等）

飯島周治郎、井上進治

石膏

小田切幸夫、富樫美津雄、照井栄

背景美術・塗装

鈴木福太郎、島倉二千六、宮本栄一、滝川重郎、小島耕司

特殊効果・火薬

山本久蔵、渡辺忠昭、久米攻、大平勝彦

大道具

牧野金太郎、田中敬喜、吉田晴美、高山一、入沢秀雄

制作

成田寛、小池忠治、坂本泰明、関和夫

事務

城戸フミ子、高木福治、竹村昌一

控え室

田中初枝

室内

伊東秀夫



造型事務

榎本ハツ子

事務

今成浩士

撮影事務

牧村寿夫

#### 4.3.5.2. 東映・東映東京撮影所特殊技術課

特殊技術

上村貞夫、矢島信男、倉田準二、小川康男、市倉正男

撮影

林迪雄、中村泰明、豊田収、下田久、小野純一

照明

大森康次、山本辰雄、酒井信雄、森沢淑明、橋本松之

合成

山田孝、星野行彦

美術

成田亨(武庫透) 入野達弥、井上繁、窪野博明、吹野志雄

操演

市倉正男、佐久間正光、水間正勝

怪獣技術

阿部洋士

#### 4.3.5.3. 大映東京撮影所

特撮監督

的場徹、築地米三郎、黒田義之、湯浅憲明、柿田勇、

撮影

築地米三郎、黒田義之、森田富士郎、藤井和文、金子友三、小島伸介

照明

石坂守、熊木直生、石森七郎、牧野慎一

美術

渡辺竹三郎、井上章、山口熙、矢野友久

特撮合成

藤井和文、金子友三

## 第4章 現状

### 操演

関谷治雄、恵利川秀雄、金子芳夫、田中実、石原章隆、中島哲郎、河合徹、平崎少二

### 造型・操演

八木正夫、村瀬継蔵、三上陸男、鈴木昶、高橋章

### 助監督

阿部志馬、明瀬正美

#### 4.3.5.4. 日活

##### 特殊技術

金田啓治

#### 4.3.6. 第五期：1960年代中盤～1970年代 怪獣ブーム期～独立プロダクションの林立

##### 4.3.6.1. 東宝映画

##### 特撮監督

有川貞昌、中野昭慶、田淵吉男、高野宏一、川北紘一

##### 撮影

山本武、富岡素敬、鶴見孝夫、唐沢興生

##### 合成

向山宏、土井三郎、三瓶一信、真野田嘉一、松田博

##### 光学撮影

徳政義行、宮西武史、川北紘一

##### 作画合成

川名正、石井義雄、塚田猛昭

##### 照明

原文良、出竹秀夫、広沢賢次、森本正邦

##### 操演・特殊効果

中代文雄、小川徹、小川昭二、松本光司、沼里貞重

##### 特殊効果

渡辺忠昭

##### 美術

井上泰幸、高木明法、青木利郎、小村完、井口昭彦、山口修

##### 造型

利光貞三、八木康栄、安丸信行、小林知己、村瀬継蔵

##### 助監督

田淵吉男、浅田英一、中野俊一、神澤信一

4.3.6.2. 東映映画

特撮監督

矢島信男、佐川和夫、小西昌三

撮影

藤井和文、石山信男、高梨昇、高橋政千

照明

日出明義

操演・特殊効果

鈴木昶、関山和昭、吉岡健一、佐藤幹雄（船越幹雄）

特殊効果

日高秀行、佐藤幹雄（船越幹雄）、菊池潔

美術

大澤哲三、松原裕志、高橋章

造型

開米栄三

制作

中村英暉、中村義幸

4.3.6.3. 日活映画

特殊技術

渡辺明

4.3.6.4. 松竹映画

特撮監督

川上景司、小田切幸夫

4.3.6.5. 円谷プロ

特技監督

小泉一、有川貞昌、川上景司、の場徹、高野宏一、佐川和夫、大木淳、真野田陽一、川北紘一、田淵吉男、大平隆、神澤信一、鈴木清、矢島信男、東條昭平、山本正孝、山際永三、小林正夫、高橋勝、吉村義之

撮影

佐川和夫、森善弘、鈴木清、中堀正夫、稲垣涌三、福沢道康、中町武、齊藤正則、佐藤貞夫、唐沢登喜麿、山本武、鶴見孝夫、田島文雄、長谷川光広、向井賢哉、大岡新一、君塚邦彦、佐藤和美、古一勝嗣、君塚邦彦、永井仙吉、関口政男、天野健一、石井岩太郎、中村倍也、内山五郎

照明

小林哲也、原勲、小林和夫、安藤正則、小池一三、大口良雄、原文良、森本正邦、  
広沢賢次、宮川清、出竹秀夫、高橋保夫、佐藤幸次郎、進藤勝、松丸嘉明、蒲田  
靖男、伊藤裕二、田中謙二、高椋康夫、高野和男

美術

成田亨、井上泰幸、石井清四郎、渡辺明、深田達郎、大瀬賢一、池谷仙克、岩崎  
致躬、倉橋利韶、高橋昭彦（井口昭彦）、鈴木儀雄、大澤哲三、青木利郎、桜井克  
彦、島崎堯司、小川富美夫、菅野幸光、寒竹恒雄、木目憲悟、上松盛明

造型

高山良策、佐々木明、開米栄三

操演

小笠原亀、中代文雄、沼里貞重、中島徹郎、白熊栄次、小川昭二、塚本貞重、岸  
浦秀一

機電

倉方茂雄

光学撮影、合成技術、視覚効果

飯塚定雄、中野稔、川北紘一、宮西武史、真野田嘉一、土井三郎、木村金男、宮  
重道久、兵頭文造、松本和男、白子貴、茂田幸男、中村司、吉田和広、鯨井実

作画

鯨井実

助監督

鈴木俊継、山本正孝、難波誠一、石井武彦、大木淳、円谷粲、東條昭平、田口成  
光、川北紘一、田淵吉男、神澤信一、宮坂清彦、鈴木義昭、西田耕一、小宮高広、  
中田新一、白川俊夫、吉村義之、松本清孝、大橋和男

4.3.6.6. ピー・プロダクション

特技監督・特撮監督・特撮監修

大橋史典、大沢光秋、小島伸介、塚武夫、矢島信男

撮影

下田久、細川正司

照明

吉田一夫

美術

窪野博郎、深田達郎、井上泰幸、井上繁

操演・特殊効果

中島徹郎、平鍋功、高城忍、日高秀行

特殊造型・ミニチュア制作

入江義夫、大橋史典、開米栄三、高山良策、比留間伸志

合成作画

渡辺義夫、鷺巣富雄

#### 4.3.6.7. 日本現代企画

特技監督・特撮監督・特撮監修

大橋史典、大沢光秋、小島伸介、堺武夫、矢島信男、高野宏一、田渕吉男、川北  
紘一、大岡新一

撮影

下田久、細川正司、大岡新一 宮下成治

照明

吉田一夫、森谷清彦、松丸嘉明

美術

窪野博郎、深田達郎、井上泰幸、井上繁、山口修、寒竹恒雄

操演・特殊効果

中島徹郎、小笠原亀、平鍋功、高城忍、日高秀行、塚本貞重、白熊栄次

特殊造型・ミニチュア制作

入江義夫、大橋史典、開米栄三、高山良策、比留間伸志、郡司隆夫

合成作画

渡辺義夫、鷺巣富雄

#### 4.3.6.8. 宣弘社

特技監督

高橋勝

撮影

鈴木健二

照明

小林哲也

美術

池谷仙克、山口修

特殊効果

平鍋功

視覚効果

兵頭文造、小野寺浩

4.3.6.9. 東映テレビプロ関連

特撮監督

矢島信男、佐川和夫

美術

大澤哲三、松原裕志

操演

鈴木昶、船越幹雄（佐藤幹雄）、関山和昭、吉岡健一

撮影

石山信男、高梨昇、高橋政千

照明

日出明義

4.3.7. 第五期：1970年代～1980年代（テレビ特撮の時代）

特撮監督・特技監督

中野昭慶、矢島信男、川北紘一、高野宏一、佐川和夫、神澤信一

撮影

山本武、長谷川光広、大岡新一、江口憲一、桜井景一、大根田俊光、関屋昌平、  
宇井忠幸、石渡均、高橋政千

照明

森本正邦、三上鴻平、白川弘、高野和男、日出明義、須崎文雄、戸塚和夫、加藤  
純弘、林方谷

美術

井上泰幸、家辺信二、池谷仙克、大澤哲三、寒竹恒雄、藤田泰男、長沼孝、丸尾  
知行、佛田洋、三池敏夫

操演

鈴木昶、小笠原亀、白熊栄次、佐藤幹雄（船越幹雄）、羽鳥博幸、小林正巳、尾上  
克郎、鈴木豊、鳴海聡、芳賀真人、根岸泉

特殊効果

渡辺忠昭、久米攻、菊池潔、小川誠、関口和昭

特殊造型

安丸信行、原口智生、若狭新一、品田冬樹

ミニチュア

高屋文治、小川正晴、緒賀由彦

合成・視覚効果・オプティカル効果など

宮西武史、岸本義幸、橋本満明、松本肇、齊藤雅和

## 作画・マットペインティング

石井義雄、塚田猛昭、山本二三

## 助監督

神澤信一、浅田英一、品田仁、松本清孝

## その他

水野俊一（サイボットゴジラ制作）

木下良二、阿部健一（モーションコントロール）

## 4.3.8. 第六期：1990年代～（CG時代始まる）

## 特撮監督・特技監督

中野昭慶、矢島信男、川北紘一、高野宏一、神澤信一、佛田洋、尾上克郎、樋口真嗣、鈴木健二、神谷誠、北浦嗣巳、村石宏實、川崎郷太、大岡新一、服部光則、佐川和夫、満留浩昌、原田昌樹、高野敏幸、菊地雄一、浅田英一、八木毅

## 撮影

大岡新一、江口憲一、高橋政千、桜井景一、大根田俊光、大川藤雄、関屋昌平、宇井忠幸、石渡均、中根伸治、木所寛、村川聡、鈴木啓造

## 照明

大澤暉雄、斉藤薫、林方谷、川辺隆之、安藤和也、保坂芳美、泉谷しげる

## 美術

井上泰幸、池谷仙克、大澤哲三、好村直行、寒竹恒雄、藤田泰男、寺井雄二、内田哲也、佛田洋、三池敏夫、都築雄二、高橋勲、木植健次、竹内俊介、寒河江弘、稲付正人、春日佳行、辻川明宏、松浦芳、杵山弘平

## 操演

鈴木昶、小笠原亀、白熊栄次、小川誠、佐藤幹雄（船越幹雄）、鳴海聡、芳賀真人、根岸泉、羽鳥博幸、小林正巳、尾上克郎、鈴木豊、三橋和夫、辻川明宏、白石雅彦、船橋誠、香取康修、上田健一、村石義徳、川口謙司、辻敦、畠山修、青木貴広、寺門勇、中山亨

## 特殊効果

渡辺忠昭、久米攻、岸浦秀一、関山和昭、岩田安司、宇田川幸夫、中條勝美、橋本一輝、綿引一也、高見沢利光

## 特殊造型

安丸信行、村瀬継蔵、小林知己、小林勉、原口智生、若狭新一、品田冬樹、織田尚、高濱幹、山岡英則、佐野進、宗理起也、阿部達也、倉橋正幸、上田滋祥、丸哲章、青沢豊、山部拓也、小出勝、山本洋、栄福哲史、坪井浩一、関根研一、藤好信暁、八木将勝、小柴航、高橋判行、松井祐一、伊東成昭、山田陽、横山拓史、田中健、田中正樹、八木文彦、江久保暢宏

ミニチュア

高屋文治、小川正晴、緒賀由彦、萩原晶、萩原篤、二宮茂幸、石田兵衛、高木亮介、岩崎憲彦、西村祐次、西村未知、神野弘一、久保佳織、田島勇、鈴木則通、武田誠志、大野敦子、清水浩代、小林和史、岡部敏文、井上泰幸、高木明法、永谷研二、加藤雄志、佐藤祐一、木場太郎、岡崎宣彦、田澤慎也、近藤正人、三好栄治、島袋英雄、小林一雄、石黒和夫

合成・視覚効果・オプティカル効果など

宮西武史、小野寺浩、岸本義幸、大屋哲男、橋本満明、灰原光晴、松本肇、齊藤雅和、西山明宏、山本英文、山口拓政、古賀信明、佐藤敦紀、松岡勇二、小林孝司、村北暎樹、村田健一、川端孝、平田隆文

作画・マットペインティング

石井義雄、塚田猛昭、山本二三、上遠野恵介、木村俊幸

背景美術

島倉二千六、小島耕司、矢萩峰之、妹尾太郎

助監督

神澤信一、浅田英一、品田仁、松本清孝、鈴木健二、神谷誠、菊地雄一、近藤孔明、千葉英樹、中野陽介

4.3.8.1. 追記：その他（特に特撮に貢献したと思われる人物）

\*この項については調査続行中です

プロデューサー

森岩雄、城戸四郎、永田雅一、大川博、田中友幸、円谷一、渡邊亮徳、平山亨、円谷皐、富山省吾など

編集

石井清子、宍倉徳子、平泰陳、佐原文吾など

記録

鈴木桂子など

スチール

田中清一、中尾孝など

怪獣デザイン・キャラクターデザイン

吉田穰、西川伸司、今井聡、岡本英郎、岡秀樹など

その他

雨宮慶太（監督・キャラクターデザイナー）

稲葉貞則、相沢治彦（モーションコントロール）



## 第5章 将来展望～特撮研究の意義

【執筆：境 真良】

現在、我が国の映像文化の特徴的な一ページを築いて来た、円谷英二時代からの「特撮」を担う人材は、世を去ろうとしている。同時に、「特撮」はコンピュータによるデジタル映像処理に置き換えられ、「特撮」という技術のあり方そのものが終わろうとしている。すなわち、これは単に関係者の死ではなく、技術そのものの死なのである。

したがって、以後、彼らから様々な技術を継受する人は、現れない。現時点で彼らと彼らの生み出した作品に関する、現物資料および関連情報は未だ十分に収集されているとはいえない中で彼の死は、同時に、彼らが作り出してきた作品に関連する様々な資料や情報が雲散霧消する危機でもある。

日本の映像文化の記録として、我が国が世界に対して大きく影響を及ぼしたこの分野の記録を留めておかないことは許されないものというべきである。今、ここで特撮の記録をとりまとめ、後世に伝えることは、焦眉の急である。

では、この記録の収集と後世への継受をすることは、単に記録を後世に伝えるだけのクロニクルなのだろうか。単に日本の映像文化の軌跡としての映像文化「史」を研究することなのだろうか。

そうかもしれない。だが、そうではないかもしれない。

CGの手法は、意外なほど現実と入り交じっている。「特撮」がメリエスの映画の文脈にあるという点ではCGも同様であるが、例えばモーションキャプチャーのように、その中にはリュミエールの映画の要素が盛り込まれている。「リアリティ」の追求は、この次元での技術的融合を迫っているともいえる。

そういう目から見れば、全てを人工で作りに上げているアニメーションの変種としての「CG」に比べて、少なくとも物理現象の領域では現実に従っている「特撮」は、ややリュミエールの映画である。そして、「CG」は、今後あらゆる事柄を計算でシミュレートして描ききる方向に舵を切る可能性がある反面、より「現実」を取り込んで映像を作り上げていく方向に展開する可能性もまだ残されている。

その時、物理法則の中でのメリエスの映像を目指した「特撮」の経験は活かされる可能性はないものだろうか。CGと融合したリアル側の映像に「特撮」的な効果を施すことができるだろうか。CGの中で動く物体に、動きについてモーションキャプチャーを利用しているように、そもそも現実で作った造形を3Dスキャンするような可能性はないだろうか。その時に、日本が育んできた「特撮」の技術や経験がもう一度、世界の映像文化に貢献する可能性はないだろうか。

すべては可能性の話にすぎないかもしれない。しかし、可能性はたしかに存在している。「特撮」のクロニクルを、今、編纂することは、また「特撮」の研究を進めることは、世界の映像文化に貢献することなのかもしれない。

## 今後の研究課題について

【執筆：三池敏夫】

### 特撮に関わった会社と人物に関する追加調査

- ◇ 2.2.における特撮史のさらなる裏付けが必要と思われる。たとえば「日本特撮映画株式会社」のように短期間で消滅したため、創設から解散までの経緯が不明瞭な組織も多い。
- ◇ 2.2.4.の外部の特撮専門会社やグループに関しては、既存の文献では調べようがなく、当事者が健在であるならば早急な聞き取り調査が望まれる。

### 特撮の技術に関する調査

- ◇ ミニチュア製作、特殊造形、操演、特殊効果など細分化された専門職の中で、洗練された技巧が数多く生み出された。その具体的な項目と、それがどのような意義があったのかを解説する調査・研究が期待される。たとえば、一般の映画用語集には出てこない、「操演」における“親線”や“巻取り”などの技の紹介である。
- ◇ また、撮影、照明、光学合成、光学作画などについても特撮に貢献した専門の機材や技術が存在する。その技術と意義を調査したい。

### 一般映画における特撮の貢献

- ◇ 今回のジャンルの主眼は、特撮技術を花形とする「怪獣映画」と「戦争映画」に絞り込んだが、「一般映画における特撮」も技術的には不可分な領域であり、今後の研究テーマとしたい。

以上

## 特撮用語集（参考）

### 【特撮監督】

特技監督とも。俳優が演じる本編部分の監督に対し、特撮班を統括、指揮する監督が別途たてられる場合の役職。

### 【美術】

被写体のうち、俳優と実景以外のすべてを創造・制作する部署。特撮では主にミニチュアセットと怪獣、ヒーローなどのスーツを分担する。特殊美術として本編美術と区別される場合もある。

### 【操演】

俳優と自然現象以外の動くもの操って表現する部署。特撮ではワイヤーワーク（ミニチュアやスーツの一部をワイヤーで吊るなどして操作する）やモーターを仕込むなど機械的な仕掛けによってミニチュアを操作することも担当する。

### 【特殊効果】

広義の特殊効果は特撮、VFXを指すが、狭義（現場用語）の特殊効果は撮影時、人工的に加えるものを指す。具体的には、発火、噴煙、霧など火薬や化学薬品で表現されるものである。

### 【合成】

複数の映像を組み合わせてひとつにすること。撮影現場で可能な手法とポストプロダクションによるものと二種類がある。後者の場合、現場では「素材」を撮影することになる。

### 【スクリーンプロセス】

事前に撮影したフィルムをスクリーンに投影し、俳優がその前で演技して再撮影することで合成する技法。特撮の場合ミニチュアモデルをスクリーンの前に吊るして撮影することもある。投影を背後からおこなうリアプロジェクションとカメラ側から行うフロントプロジェクションの2種類がある。

### 【マスク合成】

フィルムは一度感光すると化学的に不可逆反応が起きる。フィルム上で合成をおこなうためには、まずマスクによって未感光部分を作製して撮影し、フィルムを巻き戻して今度はすでに感光している側をマスクして再撮影することが必要である。カメラ前にこのマスクを置くことで、撮影現場でも合成を行うことができる。必ず白黒を反転させたマスクが必

要となり、それぞれ「オスマスク」「メスマスク」と呼ばれる。マスク合成を行う際は通常の撮影に使用するカメラよりも機械的の精度が必要で、所謂「画止り」の良い（フィルム送りの際に起きるコマごとのフィルムのブレが少ない）カメラを選んで合成用のカメラに採用する。

**【グラスワーク】**

透明なガラス板に雲などを描き、撮影現場でカメラ前に置いて实景に合成する手法。大きな板に描いてスライドさせて雰囲気を出したりする。

**【マットアート】**

事前に撮影された画面をキャンパスに投影し、その画面中に撮影不可能な風景を静止画として描きこみ、絵それ自体を元の画面に合成する手法を指す。それ用に絵を描く作業のことを「マットペインティング」、マットペインティングによって作成された絵を合成する作業を「マットプロセス」あるいは「マット合成」と呼ぶ。

**【多重露光（ダブル・エクスポージャ）】**

撮影現場でフィルムを巻き戻し、同じフィルムに二回以上感光させるテクニック。霧の噴射や雷鳴など、白いものや光は上書き的に感光するので、重ねることができる。また、二回目露出を絞ることによって「幽霊が透けている」という表現も可能。黒ベースの宇宙空間を撮影したフィルムに、黒子が銀の宇宙船を手持ちで操作した映像を重ねるなど、応用範囲が広い。英文表記から **W.EXP** と略されることもある。

**【オプチカル・プリンター（光学合成機）】**

複雑な合成をおこなうためには、ポストプロダクション作業が必要となる。このときに使われる機械をオプチカル・プリンターと呼ぶ。基本構造は合成する素材を投影する1台以上の映写機と画像を撮影するためのカメラを組み合わせたものである。2台以上の映写機を備えたオプチカル・プリンターの場合は複数の画像をカメラに対して同一光軸上に投影するためのビームスプリッターが備えられる。複数の素材フィルムとマスクになるフィルムを用意し、順次感光させていくことで、完成画面を合成していく。

**【トラベリングマット合成】**

移動する被写体に対し、1コマずつマスク（ロトスコーピング）を描いて合成していく手法でこの作業によって得られるマスクをトラベリングマットと呼ぶ。これに対し動かない被写体のマスクは“固定マスク”と呼び差別化することもある。固定マスクに対して「マスクずれ」が発生しやすいので、高い精度が要求される。

### 【合成バック】

合成カットで俳優を演技させるとき、単色（R/G/B の三原色のいずれかでブルー、グリーンなどが主に使用される）のバックを後方において輪郭抽出をしやすくさせる。ブルーバック合成の場合、ブルー部分を現像処理で色分解して移動マスク（トラベリングマット）として抽出する。これからオスマスク、メスマスクを作成して、動く被写体に対して合成をおこなう。

### 【線画合成】

光線や雷光などの合成に使われるアニメーションのことを線画と呼ぶ。白地に黒インクで作画されたものを撮影し、オプティカル処理をかけて光のように表現する。透過光を撮影する場合もある。

### 【ビデオ合成】

テレビ用のビデオ装置の場合、電気信号の処理で合成を行う。ブルーバックを前に演技するクロマキー合成が有名。1970年代にはビデオで合成したカットをフィルムに変換して使用するケースがあった。オプティカル・プリンターよりコストダウンにはなるが、解像度不足やコマ数の不適合（フィルムが秒間 24 コマに対し、ビデオは 30 コマ）など諸問題があった。一方で独特の質感が出るため、多用された作品もある。

### 【デジタル合成】

ワークステーション、PC などの画像を扱うアプリケーション上で合成を行うこと。色域指定をして選択範囲を設定し、アルファチャンネルに保存するといったプロセスで、かなり精度のよい合成ができる。現像アガリが出ないと結果が分からないフィルムに対し、リアルタイムで完成画面を確認、細部を追いこめるため、1990年代中盤から一気に主流化した。近年では仮想的な光源、拡散光やフィルタワーク、レンズゴーストなど現実でない光もデジタル合成で加えるケースが増えている。

### 【CG】

"Computer Graphics"の略。映画は平面（2D）である 1 コマずつを積み重ねて空間（3D）を観客に錯視させる芸術である。そのため、映画に使われる CG は 2DCG と 3DCG に二分される。特に後者は 1990 年代初頭、いくつかの映画でアナログ技法では不可能だった革新的な表現が登場し、それが集客に結びついたことから一気に CG 時代へと傾いた。そのため、一般的には CG と言えば 3DCG を指すようにもなっている。3DCG の場合、すべての被写体はコンピュータ内で作成され、仮想的なライティングとカメラで撮影することになるため、CGI（Computer Generated Imagery）と呼んで区別する場合もある。2000 年代中盤から 3D 立体視の映画が流行し始めているため、その混乱を避ける意味もある。2DCG

は主にマットアートや文字の貼り込みなど合成で使われることが多い。

【モーションコントロールカメラ】

映画『スター・ウォーズ』(1977)で使用されて、ミニチュアワークに革新をもたらした技術。それまでは宇宙船などの模型の方をワイヤーで操演して、カメラに対して移動させていた。この技法ではミニチュアは固定され、カメラの方を移動させて被写体の動きをつくり出す。あくまでも背景などと合成することで画面を完成させるという発想であり、従来の特撮的手法とは一線を画す。移動のためのアームやヘッドはステッピングモーターとコンピュータによって精密に数値制御 (NC) され、同じ動きを何度でも反復させることが可能となっている。この移動を「パス」と呼ぶが、合成バックを発光させてマスクを撮るためのパスと、バックの照明を消すことでバックのライティングの影響を受けずにミニチュアのディテールを撮影することができるビューティーパスなど、二回以上撮影を要する。さらにカメラのモーターやレンズフォーカス、絞りなども同時に制御することによって撮影速度を制御したり被写界深度を深くとれようになる。そのため低光量でもディテールを細部まで映し出すパンフォーカスや高速移動時に現れる“ブレ”すなわち“モーションブラー”の表現などが可能になり巨大感とスピード感あふれるミニチュアが、宇宙空間や雪原などに高い精度で合成され、リアリティが増大した。コンピュータの制御と精密さが可能にした新規の映像技術という点では、アナログ時代のミニチュアワークと 3DCG の間をブリッジする位置づけにある技法である。基本概念は『2001 年宇宙の旅』(1968)で完成されたとされるが『妖星ゴラス』(1962)においてすでに円谷英二はシンクロナスモーターを用いた手法で星と宇宙船の合成を試みていた事は興味深い。

【シュノーケルカメラ】

カメラとレンズ自体にある程度、実体としての大きさがあるという理由により、精度の高いミニチュアに過剰に接近したりローアングルで撮影することは困難なため、結果として模型らしさが強調されることがある。この問題を解決する目的で、『新幹線大爆破』(1975)や『宇宙からのメッセージ』(1978)で用いられた特殊機材がシュノーケルカメラである。潜水時に使われるシュノーケルに似た長い筒の先端に 10 ミリ角程度の小型ミラーないしプリズムを装着してカメラの光軸を延伸し、それをミニチュア同士の隙間に潜り込ませたり表面すれすれに移動させて撮影することで、本来のミニチュアサイズを感じさせない迫力ある映像が撮影できる。構造上非常に多くの光量を必要とする。

【人形アニメーション】

球体関節などでポーズを微妙に調整できる人形を使用し、1コマずつ動かしてアニメーション表現したもの。欧米で非現実的な怪物などを表現する場合に多用されていた。モデルアニメーションとも。

**【造型】**

ミニチュアやスーツなどをつくること。材質はミニチュアの場合は石膏、アクリル板、FRP、発泡スチロール（カポック）、ブリキ、トタンなど。スーツの場合、FRP、ウレタン、ラテックス、ウェットスーツなど。基本的に撮影用の素材なので、経年劣化が発生する。

**【機電】**

怪獣やヒーローに仕込む電球や電気・機械仕掛けのこと。眼に電球を仕込むことは「灯入れ」と呼ばれる。

**【ハイスピードカメラ】**

縮小したミニチュアステージで破壊シーンを撮影する場合、物理現象までは縮小できないため、ある高さから落下したものは重力加速度にしたがった秒数で必ず地面に到達する。これがミニチュアの小ささを感じさせるもとになる。それを回避する目的でカメラの撮影回転速度を上げて撮影し、落下する破片をスローモーション映像化することで落下に要する時間軸を伸ばし落下そのものの距離が増したように見せかけることで、破片の大きさを実感させることが可能となる。この目的で使用されるのがハイスピードカメラで、通常は1秒につき24コマで撮影される（ノーマル撮影）が、それを4倍や8倍に上げて撮影（ハイスピード撮影）する。『マイティジャック』ではモニター600という超ハイスピードカメラを使用し、水面の表現に革新をもたらした。モーターの回転が安定するまで時間を要し、一瞬のうちにフィルムを消費するため、高い回転数は「ここぞ」という箇所にはしか使われない。ミニチュアスケールに対する撮影コマ数の計算式が存在するが（ $24 \times \sqrt{\text{縮尺率の逆数}} = \text{撮影コマ数}$ ）通常は経験値や演出効果によって導き出されることが多い。

**【ミニチュアスケール】**

映画におけるミニチュアのサイズは実物大との比率によって、1/10スケール、1/25スケール、1/50スケールというように設定する。使用目的に応じたスケールを事前に決定するが、予算にも大きくかかると同時に、撮影の成否を左右する重大要素である。一つの画面の中にスケールが違うミニチュアを配置して遠近感を強調する手法は、特撮セットにおける基本的な技法である。

以上





## 参考文献 リスト①

著者・編者	題名	出版社	出版年
コロッサス編 本多猪四郎監修	大特撮 日本特撮映画史	朝日ソノラマ	1980年4月30日初版
マンガ少年編集部	月刊マンガ少年別冊 すばらしき特撮映像の世界	朝日ソノラマ	1979年6月15日発行
田中友幸監修	東宝特撮映画全史	東宝株式会社	1983年12月10日初版
円谷一編著	円谷英二 日本特撮界に残した遺産	小学館	2001年7月7日第一刷 1973年1月出版の復刻版
竹内博・山本眞吾編	完全・増補版円谷英二の映像世界	実業之日本社	2001年7月11日第一刷
早川優・氷川竜介ほか	円谷英二特撮世界	勁文社	2001年8月10日初版
竹内博編	写真集 特技監督 円谷英二	朝日ソノラマ	1993年9月25日第一刷
竹内博編	東宝特撮怪獣映画大鑑	朝日ソノラマ	1989年6月10日初版
東宝ゴジラ会著	特撮 円谷組 ゴジラと、東宝特撮にかけた青春	洋泉社	2010年10月9日初版
中野昭慶・染谷勝樹著	特技監督 中野昭慶	ワイズ出版	2007年9月8日第一刷
冠木新市著	川北紘一特撮ワールド 君もゴジラを創って見ないか	徳間オリオン	1994年11月30日初刷
川北紘一著	特撮魂 東宝特撮奮戦記	洋泉社	2010年1月22日初版
竹内博編	特撮をめぐる人々 日本映画 昭和の時代	ワイズ出版	2011年8月27日第一刷
円谷英二著・竹内博編	定本円谷英二随筆評論集成	ワイズ出版	2010年12月1日第一刷
唐沢俊一著	NHK 知るを楽しむ 私のこだわり人物伝 円谷英二 特撮の神様	日本放送出版協会	2006年8月1日発行
樋口大輔	週刊 マンガ世界の偉人 42 円谷英二	朝日新聞出版	2012年11月25日号
キネマ旬報社・編	特撮映画美術監督 井上泰幸	キネマ旬報社	2012年1月11日初版
竹内博・村田英樹編	ゴジラ 1954	実業之日本社	1999年11月10日発行
本多猪四郎著	「ゴジラ」とわが映画人生	実業之日本社	1994年12月21日初版
樋口尚文著	グッドモーニング、ゴジラ 監督 本多猪四郎と撮影所の時代	筑摩書房	1992年9月10日第一刷
田中文雄著	神(ゴジラ)を放った男 映画製作者・田中友幸とその時代	キネマ旬報社	1993年12月初版
冠木新市企画・構成	ゴジラ映画 40年史 ゴジラ・デイズ	集英社	1993年11月24日初版
テレビマガジン特別編集	誕生 40周年記念 ゴジラ大全集	講談社	1994年9月1日初版
中島春雄著	怪獣人生 元祖ゴジラ俳優・中島春雄	洋泉社	2010年7月31日初版
古谷敏著	ウルトラマンになった男	小学館	2009年12月26日初版
実相寺昭雄著	ウルトラマンのできるまで	筑摩書房	1988年1月28日第一刷
成田亨著	特撮と怪獣 わが造形美術	フィルムアート社	1996年1月10日初版
成田亨著	特撮美術	フィルムアート社	1996年8月初版
川崎市岡本太郎美術館編	「ゴジラの時代 SINCE GODZILLA」展	六耀社	2002年4月20日発行
郡山市立美術館編	ウルトラマン誕生 40年の軌跡 ウルトラマン伝説展 円谷英二とウルトラの特撮美術	郡山市立美術館	2007年7月14日発行
北海道立旭川美術館編	ウルトラマンアート！ 時代と創造 —ウルトラマン&ウルトラセブン—	北海道新聞社	2010年9月初版
新潟市新津美術館編	ウルトラマン創世記展 —ウルトラ Q 誕生からウルトラマン 80 へ—	ワンエイトクリエーション	2012年5月1日初版

## 参考文献 リスト②

著者・編者	題名	出版社	出版年
スタジオジブリ出版部	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	日本テレビ放送網株式会社 東京都現代美術館	2012年7月5日初版
川北紘一監修、岸川靖構成、モデルグラフィック編	東宝特撮 超兵器画報	大日本絵画	1993年3月初版
川北紘一監修	東宝特撮メカニック大全 1954-2003	新紀元社	2003年4月10日初版
川北紘一特別編集	東宝編 日本特撮映画図鑑 BEST54	成美堂出版	1999年2月20日発行
スクリーン特編版	東宝配給作品 特撮映画大全集	近代映画社	1994年8月20日発行
西村祐次監修	ゴジラ博物館	アスペクト	1994年11月10日初版
NTTメディアスコープ編	かつどう屋たちのないしょ話 ゴジラの咆哮	NTTメディアスコープ	1993年12月25日第一版
川北紘一監修	まるごとゴジラ映画	学研	1993年12月1日初版
キネマ旬報社	キネマ旬報ベスト・テン 85回全史 1924→2011	キネマ旬報社	2012年5月23日初版
キネマ旬報社	日本映画テレビ監督全集	キネマ旬報社	1988年12月20日第一刷
ANNEX 企画・構成	日本特撮・幻想映画全集	朝日ソノラマ	2005年12月30日第一刷 1997年6月発行の復刻・改訂版
編集・著者多数	別冊映画秘宝 東宝特撮総進撃	洋泉社	2009年11月23日初版
編集・著者多数	別冊映画秘宝 戦艦大和映画大全	洋泉社	2010年12月26日初版
編集・著者多数	別冊映画秘宝 東宝空戦映画大全	洋泉社	2011年9月20日初版
編集・著者多数	別冊映画秘宝 モスラ映画大全	洋泉社	2011年8月11日初版
編集・著者多数	バンブーコミックス ゴジラ VS メカゴジラ決戦史	竹書房	1993年12月27日初版
白石雅彦編著	平成ゴジラ大全 1984～1995	双葉社	2003年1月20日第一刷
川北紘一特別監修	平成ゴジラクロニクル	キネマ旬報社	2009年11月30日初版
川北紘一監修	平成ゴジラパーフェクション	アスキー・メディアワークス	2012年2月10日初版
編集・著者多数	東宝特撮映画大全集	ヴィレッジブックス	2012年9月28日刊行
てれびくん編集部	てれびくんデラックス ゴジラ 1954-1999 超全集	小学館	2000年1月1日初版
西村祐次監修、ヤマダマサミ構成	幻想映画美術体系 大ゴジラ図鑑	ホビージャパン	1995年1月27日初版
西村祐次監修、ヤマダマサミ構成	幻想映画美術体系 大ゴジラ図鑑2	ホビージャパン	1995年12月15日初版
田中友幸監修	特撮映像の巨星 ゴジラ	朝日ソノラマ	1978年5月1日発行
酒井敏夫・角田敦企画構成	空想特撮映像のすばらしき世界 ウルトラマン	朝日ソノラマ	1978年5月1日発行
宇宙船編集	不滅のヒーロー ウルトラマン白書 第4版	朝日ソノラマ	1995年9月30日第一刷
古怒田健志・村山実、構成	空想特撮映像のすばらしき世界 ウルトラマンティガ/ウルトラマンダイナ/ウルトラマンガイア	朝日ソノラマ	2001年7月20日第一刷
酒井敏夫・安井ひさし構成	華麗なる円谷特撮の世界 ミラーマン/ファイヤーマン/ジャンボーグ A	朝日ソノラマ	1979年9月1日初版
編集・著者多数	コミックボックス 特集・日本特撮の現在	ふゆーじょんぶろだくと	1998年1月発行
編集・著者多数	ウルトラマン特撮の秘密百科	ケイブンシャ	1990年6月19日初版
ヤマダマサミ著	ウルトラ Q 伝説	アスペクト	1998年4月9日初版
フィギュア王編集部	フィギュア王No.118 誰も知らなかったウルトラセブン	ワールドフォトプレス	2007年12月30日発行
フィギュア王編集部	フィギュア王プレミアムシリーズ 6 ウルトラソフビ超図鑑	ワールドフォトプレス	2010年7月15日発行

## 参考文献 リスト③

著者・编者	題名	出版社	出版年
講談社編	キャラクター大全 総天然色ウルトラQ (上下巻)	講談社	2011年7月、12月初版
編集・著者多数	総天然色ウルトラQ 公式ガイドブック	角川書店	2012年1月26日刊行
PEN編集部	PEN+(ペンプラス) ウルトラマン大研究!	阪急コミュニケーションズ	2012年4月13日刊行
CIRCUS別冊	語れ! ウルトラマン [永久保存版]	KKベストセラーズ	2012年9月27日刊行
編集・著者多数	大人のウルトラ怪獣大図鑑	MAGAZINE HOUSE MOOK	2012年11月6日刊行
キネマ旬報編集部	キネマ旬報 1974年8月上旬号 (ノストラダムスの大予言)	キネマ旬報	1974年8月刊行
キネマ旬報編集部	キネマ旬報 1978年5月上旬号 (宇宙からのメッセージ)	キネマ旬報	1978年5月刊行
キネマ旬報編集部	キネマ旬報 1984年12月下旬号 (84ゴジラ)	キネマ旬報	1984年12月刊行
毎日新聞社編	毎日グラフ別冊 日本映画40年	毎日新聞社	1986年3月5日発行
毎日新聞社編	毎日ムック 戦後50年 新版	毎日新聞社	1995年3月25日発行
読売新聞社編	映画100年物語・日本映画篇 1921-1995	読売新聞社	1995年8月13日第一刷
森卓也監修	ニッポン映画戦後50年 1945-1995	朝日ソノラマ	1995年8月10日第一刷
佐藤利明・町田心乱・鈴木啓之編	クレージー映画大全 無責任グラフィティ	フィルムアート社	1997年7月28日初版
室岡まさる著	市川雷蔵とその時代	徳間書店	1993年7月31日初版
桂千穂・聞き書き	スクリプター 女たちの映画史	日本テレビ	1994年6月24日初版
田中純一郎著	日本映画発達史 I~V(全5巻)	中公文庫	1975年12月10日(I巻)~ 1976年7月10日(V巻)
猪俣勝人・田山力哉著	日本映画作家全史 上下巻	教養文庫	1978年6月15日(上巻)1978年6月30日(下巻)
TVガイド編集部	テレビ50年 in TVガイド	東京ニュース通信社	2000年12月10日発行
兼山錦二著	映画のスタッフワーク	筑摩書房	1997年4月25日初版
市川英子、ANNEXほか	日本特撮映画アド COLLECTION	徳間書店	2000年1月20日初版
講談社コミッククリエイト	ぼくらが大好きだった特撮ヒーローBEST マガジン vol.1~11	講談社	2005年9月22日(vol.1)~ 2006年2月24日(vol.11)
スタジオ・ハード編	東映特撮大全	双葉社	1999年4月30日第一刷
平山亨	泣き虫プロデューサーの遺言状 ~TVヒーローと歩んだ50年~	講談社	2012年11月27日第一刷
高貴準三	超人画報 国産架空ヒーロー四十年の歩み	竹書房	1995年11月30日初版
高貴準三・松野本和弘	ゴジラ画報第2版 東宝幻想映画半世紀の歩み	竹書房	1998年7月18日初版
高貴準三・松野本和弘	ガメラ画報 大映秘蔵映画五十五年の歩み	竹書房	1996年7月19日初版
坂口祐三郎と赤影支援会	赤影参上!	扶桑社	1998年7月20日初版
大映監修、村山実編集	大魔神 特撮グラフィティ 大映特撮映画の世界	朝日ソノラマ	1984年10月15日発行
ANNEX企画・構成	ガメラから大魔神まで 大映特撮映画のすべて	近代映画社	1994年11月15日発行
特撮ニュータイプ編	大映特撮映画大全	角川書店	2010年7月20日初版
映画秘宝編集部	『電人ザボーガー』&ピー・プロ特撮大図鑑	洋泉社	2011年11月14日初版
東映動画編、杉山卓構成	東映動画 長編アニメ大全集 上巻	徳間書店	1978年9月30日初版
東映動画編、杉山卓構成	東映動画 長編アニメ大全集 下巻	徳間書店	1978年12月30日初版
山口且訓・渡辺泰共著	日本アニメーション映画史	有文社	1977年8月13日初版

## 参考文献 リスト④

著者・编者	題名	出版社	出版年
別冊太陽、高橋洋二編集	子どもの昭和史 ヒーロー・ヒロインの映画史	平凡社	2000年1月10日初版
編集・著者多数	月刊イメージフォーラム 1987年11月号(No.89)	ダゲレオ出版	1987年11月1日発行
キネマ旬報社	キネ旬ムックvol.6 動画王 巨大怪獣特集	キネマ旬報社	1998年10月31日発行
スタジオ・ジャンプ	ガメラ 大怪獣空中決戦 (公式パンフレット)	東宝 出版・商品事業室	1995年3月11日発行
スタジオ・ジャンプ	ガメラ2 レギオン襲来 (公式パンフレット)	東宝 出版・商品事業室	1996年7月13日発行
スタジオ・ジャンプ	ガメラ3 邪神(イリス)覚醒 (公式パンフレット)	東宝 出版・商品事業室	1999年3月6日発行
コマーシャル・フォト別冊	特撮CMとコンピューター・グラフィックス	玄光社	1983年11月30日発行
大映株式会社編	ガメラ保存計画 (LDの解説書)	大映株式会社	1991年12月発行
石原企画、小野耕世訳	スター・ウォーズ 特撮の秘密	バンダイ出版事業部	1978年4月10日初版
企画者 104、酒井敏夫編	宇宙からのメッセージ 特撮の秘密	バンダイ出版事業部	1978年5月25日初版
雑誌関係	「キネマ旬報」各誌記事より	キネマ旬報社	1919年7月創刊
雑誌関係	「宇宙船」各誌記事より	朝日ソノラマ、ホビージャパン	1980年2月創刊
雑誌関係	「特撮ニュータイプ」各誌記事より	角川書店	2001年12月創刊
雑誌関係	「月刊ホビージャパン」各誌記事より	ホビージャパン	1969年12月創刊
雑誌関係	「フィギュア王」各誌記事より	ワールドフォトプレス	1997年2月創刊
雑誌関係	「B-CLUB(ビークラブ)」各誌記事より	バンダイ出版課	1985年10月～1998年2月
雑誌関係	「ハイパーホビー」各誌記事より	徳間書店	1997年創刊
雑誌関係	「電撃特撮通信」vol.1～9 各誌記事より	メディアワークス	1999年9月～2002年10月
てれびくん編集部	超全集シリーズ、各特撮作品ムック本	小学館	
映画パンフレット編集部	劇場用パンフレット	各映画配給会社、出版部	

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24年度「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の成果をと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。