

「技術としての特撮」の可能性と意義—— 2012 年から 2022 年までの変遷から考える

松田 智穂子

はじめに

2010 年代初頭から現在までの実写映画¹における特撮と CG の技術の併用に注目して現場での技術選択やその根拠となった作り手たちの フィロソフィー 哲学を紐解くことは、特撮技術の現況とその変化を知り、そのうえでデジタル時代におけるその魅力や活用の途を改めて確認するために必要である。

特撮という言葉は、「技術としての特撮」と「文化としての特撮」という二つの異なるものを指して使われる²。1960 年代半ばに始まる第 1 次怪獣ブームの頃までは、「特撮」とは特殊技術やトリック撮影などを意味する製作スタッフ間の技術用語だった。しかしながら、その後、『ゴジラ』をはじめとする怪獣ものの作品や円谷英二監督に対するマスコミや世間からの注目が高まると、メディア記事などの影響から観客や視聴者の間には「特撮＝怪獣」というイメージが定着していく。その結果、60-70 年代には「技術としての特撮」という本来の意味と、観客やマスコミが考える「特撮」が急速に乖離していった。「技術としての特撮」とは文字通り、現場の作り手たちが駆使する技術そのものを指し、「文化としての特撮」とはそれらの技術や技法によって描き出される独特な「特撮のテイストというか世界観」³を持つキャラクター映像ジャンルを意味する。

いわゆる「特撮」の研究は、映像テキストを読み解く文学・文化研究や文芸評論において、また作品、キャラクターを社会や文化を映し出す媒体とみなして分析するポップ・カルチャーやサブ・カルチャーの領域において継続的に行われてきた。これらのほとんどは様々な特撮作品や製作背景に政治的・社会的・文化的・歴史的意義を読み込もうとする試み、つまり「文化としての特撮」の研究である⁴。一方、「技術としての特撮」については、機械や技術そのもの

¹ 本稿では、60 年代以降レギュラー放送されている特撮テレビ番組は扱わない。映画のほうが、予算的・時間的・人的な制限が大きい 30 分枠の番組よりも、製作過程での選択に際して作り手の意図がより反映されやすいと考えられるためである。

² 「特撮」の二つの語義は、後述する「日本特撮に関する技術報告」の執筆を機に、映像クリエイターや研究者たちによって明確に区別され始めた。

³ 尾上克郎『『シン・ウルトラマン』准監督・尾上克郎が語った「CG にはない、特撮の圧倒的な魅力」』インタビュー、松田智穂子聞き手・文・構成、『現代ビジネス』、講談社、2022 年 7 月 30 日 [2022 年 8 月 16 日閲覧] <https://gendai.media/articles/-/97986>

⁴ 古くは加藤典洋や中沢新一のゴジラ論、近年では花岡敬太郎や森下達の論考などが即座に思い浮かぶ。

の改良や進化を目指す工学的な研究はなされているが、技術や手法自体がどのような意図をもって活用されているか、またその意義や歴史を体系立って調べたものはほとんど見当たらない。例えば、映像技術や作り手の熱心な創意工夫、それらが生み出す効果などについては新作映画の宣伝の一環として行われる製作者へのインタビューや手記、報告書などから知ることはできるものの、断片的かつ散発的な情報に留まっている。こうした中で、先行する資料として、2012年から14年までの3年にわたり実施された「日本特撮に関する調査」の成果である年次報告書は重要だ。この調査は、文化庁のメディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業の一環として森ビル株式会社が受託して実施し、日本の特撮がアニメーションを含むメディア芸術に大きな影響を与えた経緯や変遷を調べ、未来に継承することを目的としていた。特に2012年度の報告書では、後述する「特撮」の窮状とその打開を訴求するために、「技術としての特撮」の歴史と現状、用語、過去の作品や製作者の情報、社会的・文化的重要性などを網羅的に整理・説明し、特撮を日本の文化として捉え直している。とはいえ、これらのレポートから8年以上を経た今、情報のアップデートが必要だろう。

本稿では、過去10年の間に目まぐるしく起こった「技術としての特撮」に対する考え方や現場での活用方法の変化に焦点を合わせ、まずは2010年代に特撮が置かれた危機的状況を説明する。それに対する製作現場での実践の例として、アニメと特撮への造詣が深い映像クリエイター庵野秀明が企画段階から製作に携わった実写映像作品『巨神兵東京に現わる』(2012)、『シン・ゴジラ』(2016)、『シン・ウルトラマン』(2022)、そして日本有数の特技監督⁵である樋口真嗣および尾上克郎が参加した『進撃の巨人 ATTACK ON TITANS』前後編(いずれも2015)と『Ribbon』(2022、監督のん(旧芸名 能年玲奈))を取り上げる。これらの作品の製作過程において、危機を乗り越えるべく映像クリエイターたちが行ってきた技術選択と、その根拠となった哲学をつまびらかにする。資料として、これらすべての製作現場の前線に立った尾上に対して、筆者が敢行したインタビューもつぶさに用いる⁶。デジタルでの映画製作が趨勢を誇る中で、特撮の技術や技法がどのような意図をもって採用されたか、あるいはされなかったかを明らかにすることは、今後「技術としての特撮」および、その相関関係にあって発展してきた「文化としての特撮」のいずれを研究する際にも一助となると考える。

⁵ 日本における映像製作において特殊撮影技術を監督する役職のこと。特撮監督とも言う。

⁶ インタビューは、2022年5月31日に東宝スタジオのアクターズセンターにて行われた。本稿では、前後編にまとめられ、『現代ビジネス』に掲載された記事を引用・参照する。それぞれの書誌情報は、引用の初出時に注記する。

1. 「お家芸」から「伝統芸能」へ——特撮の危機

「特撮」と呼ばれる、実在しない物や実物では表現が難しい意匠を映像化する技術およびそれらを用いて架空のキャラクターが描かれる映画やテレビ番組の映像ジャンルの目覚ましい発展は、のちに「特撮の神様」と称された円谷英二（1901-1970）の功績に因るところが大きい。円谷は、20 年余りにわたる個人的研究と試行錯誤の結果、1940 年代に国策映画として作られた戦記物において精巧なミニチュア撮影を成功させた。これ以後、特撮技術は著しく発達し、人気を博すようになった。

アニメ・特撮研究者である明治大学特任教授・氷川竜介によれば、特撮とは「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、その技術や技法が「映画的世界観」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」⁷ だったと定義できる。つまり、撮影の技術や技法そのものや、それらが生み出す現実離れした映像の面白さこそが、一部の日本映画の主役であり集客力の源だった。特撮班は、ドラマ部分の製作班とは独立した組織であり、様々な専門職の技術者たち——特殊美術（ミニチュアを含むすべての被写体をデザイン・設計・製作する）、操演（飛行機、怪獣の首や尾など自ら動いて演技しない物を動かす）、特殊効果（爆発、炎上、煙などを表現する）、撮影、照明、そしてこれらすべてを取り仕切る特技監督——から成った。彼らが力を合わせて魅力的に描く「特撮」の「現実と空想が融合した世界」⁸ は総合芸術にまで昇華され、その知識と技術の蓄積は「世界が認める日本のお家芸」とまでいわれた。

しかしながら、1990 年代に映画界にもデジタル化の波が押し寄せ、製作においても CG や VFX などが主体になるにしたがって、アナログの手法を持ち味とする「技術としての特撮」は瞬間にお株を奪われていった。2010 年前後には、円谷時代からのベテラン技術者たちの高齢化、後継者不足、過去の作品の現物資料や関連情報の散逸といった問題の数々が持ち上がり、庵野が「特撮、という技術体系が終わろうとしています」⁹ と切実に訴える状況にまで追い込まれている。

しかしながら、真の危機とは、「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」¹⁰ ことだったと考えられる。つまり、特撮の代名詞であったミニチュアや着ぐるみといった技術

⁷ 氷川竜介「怪獣映画によって「特撮＝主役」は盤石となる」、庵野秀明・樋口真嗣全体監修『日本特撮に関する調査（平成 24 年度）』、森ビル、2013 年、14 頁。

⁸ 庵野秀明「インタビュー」、スタジオジブリ編集『巨神兵東京に現わる』、『館長庵野秀明特撮博物館——ミニチュアで見る昭和平成の技』図録別冊、2012 年、10 頁。

⁹ 庵野秀明「庵野秀明監督 メッセージ」、庵野秀明・樋口真嗣全体監修『日本特撮に関する調査（平成 24 年度）』、森ビル、2013 年、2 頁。

¹⁰ 境真良「将来展望～特撮研究の意義」、庵野秀明・樋口真嗣全体監修『日本特撮に関する調査（平成 24 年度）』、森ビル、2013 年、132 頁。

の需要や必然性が急激に減ったことだ。その原因は、特技監督の樋口真嗣が「着ぐるみを使って伝統芸能にこだわりやがって」と「バカにされる」ようになったと明かすように¹¹、革新的な新技術と比べて、特撮技術そのものが時代遅れだと受け取られるようになったことが大きい。要は、尾上が言うように「CG」＝「最新で高価」＝「最高」などの宣伝文句が多用されるに比して、特撮作品には「古臭い」、あるいは「ミニチュア＝怪獣映画」＝「子供だまし」＝「ちゃんちい」というレッテルが貼られて、かつての集客力や求心力を失っていった¹²。

こうした特撮離れの大きな原因は「手法の“新旧”という理由だけで良し悪しを判断」する傾向にあり、それが観客や視聴者のみならず現場のクリエイターにもみられたことだ¹³。これについて「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」¹⁴と尾上が指摘したように、特撮にはCGやアニメとは異なる独自の魅力と利点があり、新旧や巧拙といった基準でその真価を測ることはできないという視点が見落とされていたのである。

こうした危機を最も深刻に受け止めたのが、映像づくりに携わるクリエイターたちである。彼らは2010年代初頭から、過去の特撮技術の保存、継承、刷新をさかんに行った。その一環として、作品の製作現場においては新たな技巧や技術の実験開発を行うことで、特撮技術ならではの魅力や利点を本格的に突き詰めていった。

2. 特撮技術を「総括」する——『巨神兵東京に現わる』（2012）

わずか9分3秒の映像作品『巨神兵東京に現わる』（監督 樋口真嗣）のねらいは、脚本・制作を手掛けた庵野によれば「特撮の魅力、面白さとは何かを再考し、その答えの集合体となった作品を創る」¹⁵ ことだった。そのため、CG、VFX、VRなどのデジタルの映像技術を一切使わずに、ミニチュア模型をはじめとする特撮技術だけで撮ることを目指した¹⁶。この作品は、東京都現代美術館で開催されたスタジオジブリ企画・特別展「館長 庵野秀明 特撮博物館」（2012

¹¹ 「『シン・ゴジラ』撮影中に見せた市川実日子の庵野秀明への“甘え上手っぷり”がヤバイ「ねえねえ監督って、巨神兵描けるの〜?」」、ニコニコニュース ORIGINAL、2017年11月20日 [2022年3月10日閲覧] <https://originalnews.nico/60216>

¹² 尾上克郎「現状」、『日本特撮に関する調査（平成24年度）』、庵野秀明・樋口真嗣全体監修『日本特撮に関する調査（平成24年度）』、森ビル、2013年、115頁。

¹³ 前掲12番、115-116頁。

¹⁴ 前掲12番、120-121頁。

¹⁵ 庵野秀明「企画意図として」、スタジオジブリ編集『巨神兵東京に現わる』、『館長庵野秀明特撮博物館——ミニチュアで見る昭和平成の技』図録別冊、2012年、9頁。

¹⁶ 特撮博物館および全国の巡回展が終わった後の2011年11月から、本作は『巨神兵東京に現わる 劇場版』のタイトルで『エヴァンゲリオン新劇場版：Q』と同時上映された。劇場版公開に伴ってCGの使用を解禁し、庵野の要望で巨神兵の羽、電柱、火花などが追加で合成された。以下を参照。「日本にフルCGアニメは根付くのか？第11回：樋口真嗣（映画監督・特技監督）」、CGWORLD.jp、2013年3月13日 [2022年5月1日閲覧]

年7月10日～10月8日)の一環として、スタジオジブリの鈴木敏夫プロデューサーの提案によって実現し、庵野、樋口、尾上をはじめ特撮を志向するベテランのスタッフたちが製作にあたった。

巨神兵とは、宮崎駿監督の劇場版アニメ映画『風の谷のナウシカ』(1984) および同名の原作漫画(1982-1994年連載)に登場する、かつて人類が築いた文明に鉄槌を下した巨大な人型の人工生命体である。実写版では、現代の東京上空に巨神兵が突如現れ、口中の砲口から発射されるプロトンビームで街も人々もすべて薙ぎ払い、焼き尽くす様子が描かれる。

監督補・特殊技術統括を務めた尾上が「特技の総括」¹⁷と評したとおり、この作品には2012年当時に存在した特撮技術のすべてが盛り込まれた。まずは昭和・平成の時代に確立され、受け継がれてきた伝統的な手法が用いられている。例えばミニチュアセットの部屋の内部から外の風景を撮る「内引き」や映像内の人物には1/25スケールの人形を使っている。加えて、吠える犬には市販おもちゃを改造したラジコンを使い、また湧きあがる原子雲の表現には、成形したミニチュアの綿の内部に電飾を仕込んで撮影に臨んだ。昔ながらのアナログ技法を採用したこれら二つのシーンに対しては、撮影前の現場のスタッフからも「偽物にしか見えないのではないか」という疑問の声があがったという¹⁸。これに対して樋口は、映画『エイリアン2』(1986、監督 J・キャメロン)の印象的な核爆発シーンの雲もただの綿だったことを引き合いに出して、今日では、製作スタッフも観客も「CGに毒されているから、こういうものを疑うようになってしまっている」¹⁹と、新旧で技術を判断する傾向を批判的に指摘した。こうして本作は、昭和平成時代に培われた特撮技術の完成度の高さや先人の創意工夫に改めて光を当てている。

加えて、新たな技術や方法論を生み出す「実験」も行われた。例えば、「円谷さん時代から石膏製のミニチュアビルを使うのが常識」とされていた「ビル壊し」については、新しい方法を考案するようミニチュア制作部に注文した、と尾上は明かしている²⁰。その結果、初めての素材を用いる二案が提示された。一つは、ミニチュア製作のベテランである伊原弘が編み出した、細い格子状の構造物を裏側から引っ張り、一瞬にして崩壊する建物を表現するものである。もう一つは操演のエキスパート・関山和昭による、熱処理強化ガラス(テンパーガラス)の板をビルに見せかける方法だ。とくに後者では、ガラスの構造物が崩壊するタイミングで「ホコリ玉」という火とほこりが出る火薬も爆発させることで、全面ガラス張りの建物が外壁ごと破壊

¹⁷ 尾上克郎「証言」インタビュー、庵野秀明企画・責任編集『ジ・アート・オブ・シン・ゴジラ』、カラー、2016年、477頁。

¹⁸ 樋口真嗣の言葉。「特撮の秘密」、スタジオジブリ編集『巨神兵東京に現わる』、『館長庵野秀明特撮博物館——ミニチュアで見る昭和平成の技』図録別冊、2012年、49頁。

¹⁹ 前掲18番、49頁。

²⁰ 尾上克郎「巨神兵東京に現わる」制作日誌、スタジオジブリ編集『巨神兵東京に現わる』、『館長庵野秀明特撮博物館——ミニチュアで見る昭和平成の技』図録別冊、2012年、59頁。

される様子を表現した。割れると粉状に砕けるという素材の特性を活かして、ガラス張りの高層ビルが目立つ平成末期の街並みの破壊を描く映像表現をアップデートしたのである。

従来の方法論の見直しにとどまらず、新しい方法や素材の開拓を目指す製作者たちの意気込みを測るには、尾上の言葉が有効だ。

「常識」と「伝統」という言葉が我々を新しいことへの挑戦という本来あるべき特撮の姿を忘れさせたのではないか？「なんでもかんでも3DCG [3次元コンピューターグラフィックス] にしやがって」そうつぶやく我々だけど、このようにしてしまったのは我々じゃないか？²¹

『巨神兵東京に現わる』の製作を通じて、アナログ特撮がデジタル時代を生き残るためには、蓄積されてきた高い技術を保守するだけではなく、そこから一歩進むことで特撮技術の再評価につなげなければならないという意識が、クリエイターたちの中で固まった。

映像職人たちの熱意と技術力の粋を集めた『巨神兵東京に現わる』は、「特撮」だけでこれほどの映像表現を成しえるという驚異を示したが、その一方で、尾上は「「なんだか[特撮の技術に]とどめを刺しちゃったかもな」という忸怩たる部分も自分の中にあるんです」²²とも振り返っている。技術面では「もう物理的な撮影方法についての技術がもうすでに到達点まで達しちゃって、それ以上新しいことっていうのをなかなか表現として出していくのが難しい」²³ と思い、今後はたとえコストをかけてもそれに見合うだけの効果や新しい成果を得られないと実感したという理由を挙げている。

物理的な方法論がすでに頭打ちであることに加えて、特撮映像を作りだすために不可欠な機械自体が廃盤になっていたことも、「技術としての特撮」にとっては「とどめ」の一撃となった。

お金だけの問題ではなくて、最終的に画を合成する「オプティカル・プリンター」という機械、フィルムとフィルムとを合わせて、例えば光線吐くとか、街の中に巨神兵が立っているさまとかを作るために使う機械が、日本ではすでに動いてなかった。もうバラされて、邪魔物扱いだから。[中略] このオプティカル・プリンターがないと、フィルムで撮ったとしても、鈴木さんが言った「全部フィルム」というアナログ特撮の基本的な部分がほとんど実現できないんですよ。²⁴

²¹ 前掲 18 番、59 頁。

²² 前掲 17 番、477 頁。

²³ 前掲 3 番。

²⁴ 前掲 3 番。

フィルム同士を感光させて複数の被写体を組み合わせる光学合成を可能にしたオプティカル・プリンターは、日本では1942年ごろに円谷英二によって国産第一号機が製作された。以来、改良が重ねられ、またテレビ番組『ウルトラ Q』（1966）の際には米国の最高峰メーカー製のものが輸入されるなど、特撮映像の要となる装置として重宝された。しかしながら、2010年代初頭の『巨神兵東京に現わる』製作時にはすでに入手不可能だったため、たとえ特撮の場面をケミカル・フィルムに収めたとしても、「画像を合成するという最終的な作業工程は、あの頃にはもうすべてをデジタルに頼らざるを得なくなって」²⁵ いた。特撮の映像同士をつなぐ際にデジタルの合成カット²⁶ を使用するため、すべての工程をアナログで、という当初の企画を一部変更しなければならなかった。

オプティカル・プリンターの不在は、これまで通りの特撮技術や方法論が使えなくなったことを意味する。「僕らが若いときに先輩たちからたたき込まれた技術——フィルムで合成するときに使ういろんなノウハウ——を知っていても、もうほとんどが不要で、使うことがなくなってしまった」²⁷ と、尾上は述べている。そして、「技術としての特撮」を残していくためには、デジタルシネマの時代に応じて進化させなければいけないという方向にシフトチェンジしていった。

『巨神兵東京に現わる』の製作は、CG 技術への依存や妄信的な偏重からいったん距離を置き、先人たちの知恵と試行錯誤の結晶である特撮技術を「総括」して「リセット」する有益な機会となった²⁸。同時に、デジタル時代の特撮技術やその使い方を根本的に見直していく必要性も明らかとなった。このため、樋口監督と尾上特技監督が手掛けた次作『進撃の巨人』前後編では、デジタル時代の特撮の利用や他技術との併用に主眼が置かれた。

3. 実写版『進撃の巨人』——新しい方向性を探る

採算を考慮せず、特撮のみの使用を目指した特殊な企画である『巨神兵東京に現わる』とは異なり、『進撃の巨人』の場合、劇場で一般公開されるため、制作会社の意向も汲みつつ様々な制限の範疇で映像づくりを進めることが必須だった。「限られた時間と予算で当時の技術上の最適解」²⁹ を出すべく、「本来の映画の中における特撮の在り方をもう一回ちゃんとやろう」³⁰ という気概を持って作られた本作では、特撮、実写、CG といったあらゆる映像技術が選択肢に加

²⁵ 前掲3番。

²⁶ CG などのデジタル映像と特撮などの実写映像をコンピュータ上で一つのシーンに合成する技術。

²⁷ 前掲3番。

²⁸ 前掲17番、480頁。

²⁹ 前掲3番。

³⁰ 前掲17番、480頁。

えられた。

特撮的な手法は、本作の目玉である巨人たちの表現に使われた。巨人役の俳優たちの演技をカメラに収めて、合成カットで別の画と組み合わせることで、CG では出せない面白さを表現できたという。

あれはちゃんとオーディションやって、俳優さんにみんなあの格好していただいて演じてもらったんですよ。それぞれ台本を読んできてもらって、あなたはこういう巨人ですよと伝えて、例えば生い立ちを書いた紙を渡して考えてきてもらった。この巨人としての性格や歩き方を考えてきてくださいとお願いして、演技をしてもらった。現場では僕は、もうちょっと速く動いてください、とか演出的な指導だけだったんです。そこが一番面白かったですね。³¹

デジタルが映画作りの主流であり CG の汎用性や利便性が増す中で、特撮の出番は減ったものの完全に取って代わられてもいない。他の技術にはない、特撮ならではの良さが映像に華を添えることがあるからだ。例えば、『進撃の巨人』における生身の俳優の演技と特撮技術の併用について、もしも「CG だったら僕とかが指示を出して、CG オペレーターがその通りに作るだけだから、大したことはできないですよ。この方法が一番安かったっていうのもありますけど、巨人を人が演じたことが一番良かったですね」³² と語っている。

「技術としての特撮」の特長について、映像クリエイターの言葉からもう少し考えてみたい。映像技術に精通する尾上は、特撮も CG も「人間がやっていることには変わらない」³³ としながらも、CG は「頭の中で考えたこと」しか表現できないのに対し、「特撮」は現場での人や物の化学反応によって生み出される「一種の集合知と偶然性」の産物だと述べている。そして、「何回同じように爆発させてもまったく同じものは絶対撮れない」からこそ、思いもよらない画が撮れるのだという³⁴。

こうしたことを僕らは知っているから、CG で作られたものに対してどうしても疑いの目を向けてしまう。これは、正しくないんじゃないかとか、あるいは物理計算上はどん

³¹ 前掲 3 番。

³² 前掲 3 番。

³³ 特撮と同様に、CG 制作も人間が作業を行っている。このことについて、樋口の以下の言葉も参照。「作業をしているのは[コンピュータではなく]あくまで人間。担当者にこちらの意図をどうやって伝えるか、それは役者さんに演技のイメージを伝えるのと変わりません。お互いにイメージを共有できて、相手がどこまで頑張ってくれるか。モノづくりという意味では何ら変わらないですね」(樋口真嗣「特撮の限界を超える。」インタビュー、『Nittoku News』no. 69、日本特殊塗料株式会社、2016 年、5 頁。)

³⁴ 前掲 3 番を参照。

なに正しいと言われても、これでは面白くないというふうに考えてしまうんです。³⁵

また、物理計算を重ねた CG 映像は、最終的には作り手の「諦め」によって完成をみるという³⁶。しかしながら、特撮の場合は、現場で生まれる様々な偶発的な作用によって生まれた素材にさらなる創意工夫を凝らすことで完成するため、無限の面白さを生み出せる可能性がある。ここに、特撮技術ならではの面白さ、つまり作業工程のみならず映画の出来栄も左右しえるアナログ技術の長所を見出すことができる。『進撃の巨人』では、特撮の巨人たちは、CG などのデジタル映像とともにコンピュータ上で合成されることで、人の「頭の中で考えた」画とは異なる趣きを生み出すことに成功した。

こうして、『巨神兵東京に現わる』における「特技の総括」を経て、映像技術の分野での新たな探求が始まった『進撃の巨人』以後の現場では、アナログとデジタル、特撮技術と CG などのデジタル技術それぞれの利点や欠点を秤にかけつつ、シーンごとに最適な表現や手法を模索する姿勢がますます強まっていった。

4. 『シン・ゴジラ』——技術選択と作り手たちの哲学

2010 年代の日本映画界では、特撮の映像、背景などの実写、実際の撮影はせずコンピュータ上で作り出す CG 映像といった多彩な技術が選択可能だった。そのため、クリエイターたちにとってはどのシーンでどの技術を使うかが重要な課題だった。よりの確かつ効率的に技術選択を行うために、ハリウッドではすでに常識となっていたプリヴィズ (previsualization) と呼ばれる工程が重要な役割を果たすようになる。そして瞬く間に独自の活用がなされるようになった。

プリヴィズとは、元は撮影開始前に 3DCG ソフトを使って各カットのシミュレーション映像をあらかじめ作成することを指す。例えば、画面構成やカメラワーク、人物やキャラクターの動きなどを示す試作動画を作り、それを判断材料にしてその後の撮影や現場の準備、CG 加工、製作スケジュール、予算などを決定することで、製作全体の効率化と合理化を図ることができる。日本では『進撃の巨人』の現場から本格的に導入され、アナログとデジタルの両技術を活かし予算や人件費を抑えて作品を「もっと良くするための足掛かり」³⁷として活用された。

しかしながら、翌年公開された『シン・ゴジラ』では、プリヴィズはただの「足掛かり」で

³⁵ 前掲 3 番。

³⁶ 前掲 3 番。

³⁷ 樋口真嗣「証言」インタビュー、庵野秀明企画・責任編集『ジ・アート・オブ・シン・ゴジラ』、カラー、2016 年、484 頁。

はなく、完成に近い「設計図」の役割を果たしたという³⁸。というのも、脚本と総監督を務めた庵野が思い描くアングルやビジョンを反映した細かい先行映像が何百カット分も作成され、撮影現場に持ち込まれた。現場での指揮を執った樋口監督によれば、庵野は「プリヴィズから先に足されるものに懐疑的になった場面」が多く、そのため「プリヴィズ通りじゃないからダメ」の一声で、「宝になる可能性」を持つ撮影された映像の数々を切り捨てざるをえなかったと明かしている³⁹。このような、先行するプリヴィズ画からの変更や脚色が許されない「現場主義とは逆」の事態は、撮影現場のスタッフたちとプリヴィズを作成した CG 製作陣との間に陰悪な雰囲気を生む場面もあったという⁴⁰。最終的には樋口が、より面白い作品に仕上げるために「庵野さんにしかできないこと」を優先することで完成にこぎつけた⁴¹。

このエピソードは、特撮か CG かといった技術選択の決め手が、効率性や合理性だけではなく、作り手の哲学と目指すものの違いに依拠する芸術性であることを如実に示している。つまり、特撮や実物の撮影の際に「現場で起きる偶然を取り入れることで、熱量が上乗せできてグルーヴ感が生まれ」、「現場から先こそが、完成に向けての重要なステップだ」⁴² と考える現場主義者の樋口と、すべての映像を自らの管理下に置いて硬派な「ゴジラ」を描き出そうという庵野の、方向性や芸術性の違いによって対立が生じたといえる。

庵野の場合、タイトルに「シン」を冠した実写 3 作品⁴³ はいずれも「原点回帰」をコンセプトに掲げている。ただし、キャラクターや物語、映像表現をただ踏襲するのではなく、21 世紀の日本を舞台にした新作をもって、初代の作品がそれぞれ公開当時に観客や視聴者にもたらした衝撃や興奮を再現することがねらいだ⁴⁴。こうした意図から、庵野は『シン・ゴジラ』の脚本から企画のごく初期段階では「検討されていたドラマティックな要素を、丸ごと」削り、セリフからも「エモーショナルな部分とかウエットなところはほぼゼロ」⁴⁵ にまでそぎ落とした。それにより、これまでにない「徹底してリアルな現代日本を描くポリティカル・サスペンスの『ゴジラ』」⁴⁶ を作ろうとした。このように従来の怪獣映画とはかけ離れた世界観を描くためにも、偶然性や予測不可能性が生み出す面白さではなく、自身の理想通りに作られたプリヴィズ

³⁸ 庵野秀明「証言」インタビュー、庵野秀明企画・責任編集『ジ・アート・オブ・シン・ゴジラ』、カラー、2016 年、508 頁。

³⁹ 前掲 37 番、484 頁。

⁴⁰ 以下のインタビューを参照。和田倉和利（プロデューサー）および森徹（ラインプロデューサー）453-454 頁、佐藤敦紀（編集・VFX スーパーバイザー）457-458 頁、大屋哲男（VFX プロデューサー）460 頁、轟木一騎（総監督助手）472-473 頁。いずれも、庵野秀明企画・責任編集『ジ・アート・オブ・シン・ゴジラ』、カラー、2016 年に掲載。

⁴¹ 前掲 37 番、484-485 頁。

⁴² 前掲 37 番、484 頁。

⁴³ 『シン・ゴジラ』、『シン・ウルトラマン』、『シン・仮面ライダー』（2023 年公開予定）を指す。

⁴⁴ 前掲 38 番、492 頁。

⁴⁵ 前掲 17 番、477 頁。

⁴⁶ 前掲 38 番、491 頁。

に忠実な映像表現を望んだのである。

ゴジラの表現手法をめぐるクリエイターたちの考え方の違いも、芸術性こそが技術選択の鍵であることの好例だ。樋口は1954年公開映画に登場した初代を彷彿とさせる粘土原型の顔やプロポーションと「生物感」にこだわり抜いたゴジラ上半身の造型物を用意していた。歩行シーンはCGで、アップは造型物を撮影するという特撮の手法でゴジラを表現するつもりだったが、その造形物が現場に納入された日に庵野から「撮らなくていい」と却下されたと明かす⁴⁷。結局、本作のゴジラは庵野の希望通りに全編フルCGで表現されたものの、樋口は不満もあったと振り返る。

正直、サイボット〔未使用に終わったゴジラの造型物に庵野がつけた愛称〕の方が〔観る者が〕受け入れやすいし、それをデジタル加工することでもっと高い次元まで持って行けたと思います。なぜなら、つくりものらしさが受け入れにくい意見があるのと同じぐらい、CGらしさに対する疑念がたえずつきまとうから。⁴⁸

樋口自身は生物らしさや親しみやすさといった従来のゴジラのイメージを付与するには具体物を撮影したほうが説得力を増すと信じるものの、すでに述べたように、庵野総監督の意見を全面的に尊重することを選んだ。

これに対して、庵野がこだわったフルCGのゴジラに反映されているのは「正確さ」だ。過去のゴジラ作品にはなかった「硬質で禁欲的、客観的に世界観」⁴⁹を描くため、主役であるゴジラもコンピュータの中だけで情報をコントロールできるCGを選んだのである。観客に高揚感やカタルシスを与えるためには、映像面でもリアルと虚構のバランスがとれていなければならず、「全体がミニチュア的な映像で描く世界観ではなく、現実を切り取った中にゴジラがいる世界観」⁵⁰を表現しなければならなかった。そのため、従来のような造形物を用いた特撮では質感、形状、動きのいずれも納得がいかず、初代ゴジラのような着ぐるみ感さえもCGで表現することが最善だと考えた⁵¹。

このように、技術選択の決め手となったのは新旧や巧拙ではなく、生物としてのゴジラか、それとも政治ドキュメンタリーの脚本に寄り添う無機質なゴジラかという作り手の芸術性である。このような経緯を経た『シン・ゴジラ』の製作について、准監督と特技統括を兼任した尾

⁴⁷ 前掲37番、483頁。

⁴⁸ 前掲37番、483頁。

⁴⁹ 前掲38番、506頁。

⁵⁰ 前掲38番、501頁。

⁵¹ 前掲38番、506頁。

上も、効率性や合理性にとどまらず、芸術性を重視した技術選択が重要であるとの認識を新たにしている。「特撮を使うにも理由が必要だったり、作り手がお客様に対して明確に方向性をアピールしなきゃならないかもしれない。例えば「ミニチュアを愛する人に向けての映画です」みたいな宣言とか」⁵²と述べたように、これ以後は、作り手の哲学に沿って映画の世界観を構築するために、技術の「最適解」を弾き出していくことが肝要だという認識が、現場スタッフの間で明確に共有されるようになった。

2010年代なかばの映像技術について、尾上は「とてつもなく大きい爆発や煙のスケール感」はCGにかなわないものの、「小さな部分のディテールなどは実際に撮ったもの〔ミニチュア特撮〕のほうがリアリティを感じるときもありますから、CGの物理計算よりはリーズナブルでいい結果が得られることも多い」⁵³と述べた。特撮の出番は減ったものの、映像の質感や質といった面でもコストパフォーマンスの面でも有効な選択肢の一つであったことがわかる。

ただし、日々発達を続けるCGなどのデジタル技術と肩を並べるためには、特撮技術も新たな進歩の道を踏み出す必要があった。例えば『シン・ゴジラ』では、伝統的なミニチュア撮影にも、デジタル高画質に対応するための工夫が盛り込まれた。倒壊する日本家屋やマンションの一室で家具が散らばるシーンでは、通常よりも縮尺が大きくその分製作費がかかる1/4スケールのセットが組まれている。従来のような1/25や1/40などの小さな模型では、もはや大画面のデジタル・スクリーンで上映される大規模な作品では通用しないからだ。当然ながら、縮尺が大きいセットの破壊では、撮影する際の危険もより大きく、また撮り直しができないために現場の緊張も高まる。それでも、木造建築群が「圧倒的スケールで壊れていくときに、どこで折れるかといったこと」はCGの物理計算では算出が難しく、また計算が正しくても「リアルに見えるかどうかは別」であるため、ミニチュア特撮での破壊が敢行された⁵⁴。

特撮の技術は、映画づくりにおける限られた時間、労力、予算の中で効率性と芸術性を両立させるために、デジタル時代に対応して進化し始めて、映像表現を豊かに彩る選択肢の一つとして生き残ることに活路を見出したのである。

5. 「最大幅の選択肢」がある時代

——『シン・ウルトラマン』と『Ribbon』

クリエイターたちは、『巨神兵東京に現わる』において特撮技術の高度さや進歩の余地を示し、

⁵² 前掲 17 番、480 頁。

⁵³ 前掲 17 番、495 頁。

⁵⁴ 前掲 33 番、7-8 頁。

『シン・ゴジラ』では CG などの他技術と併用しつつ、各技術の利点や持ち味を踏まえて技術を選びとることが重要であることを確認した。そのため、以後はカットごとに綿密な技術選択をつぶさに行っていくことで、特撮と CG いずれの技術、技法、機材も切り捨てることなく、予算、時間、手間、そして芸術性を秤にかけて効果的に併用するようになった。

このような流れを汲んで製作された『シン・ウルトラマン』の現場では、技術選択の幅がさらに広がっていたという。作中で禍特対班長・田村役を演じた俳優・西島秀俊によれば、「最大幅の選択肢の中からベストな撮影方法が選ばれていたという印象」⁵⁵を受けたという。例えば、本作における技術革新の筆頭に、出演者や作り手の多くが挙げているのがカメラの多様化と増加である。本作では、従来型の大型メインカメラ、一眼レフカメラ、GoPro⁵⁶に加えて、『シン・ゴジラ』から導入された iPhone カメラなど合計 20 台ものレンズが役者たちの演技を同時に捉えた⁵⁷。西島は、汎用型の個人用 iPhone カメラの画質が劇場用スクリーンにも対応できる時代が来たことに驚き、「いろんな画角、いろんな質感が混ざった大量の映像を記録スタッフの方が iPad で一括管理し、クラウドに上がったものをその都度みんなで共有していくというやり方」⁵⁸に舌を巻いたと振り返る。

「面白いアングル」を食欲に追求する姿勢もみられた。例えば、禍特隊のメンバーたちをオフィス・チェアーのアームの隙間から撮った印象的なアングルが多用されているが、これも豊富な技術選択肢のおかげで実現した。これらのアングルの撮影には、1960 年代に『ウルトラ Q』、『ウルトラマン』、『ウルトラセブン』などの監督を務め、独特に先鋭的なアングルや技法を編み出した実相寺昭雄の手法を意識した画コンテをあらかじめ用意して臨んだ。その際には、従来の大型のメインカメラではなく、進化した小型のカメラを用いてアングルを調整した。新しいデジタル機材と技術を取り入れることで、特撮技術の不便な点である大型の撮影機材やセットのコントロールの大変さや撮り直しの難しさを解消している。

また、機動性に優れた iPhone を用いて、俳優自身が演技をしながらカメラを回して撮影したカットまである。例えば、主演俳優・斎藤工に詰め寄る臨場感あるシーンでは、分析官・浅見弘子を演じる長澤まさみ自身がカメラを手に持ち、自身や斎藤を撮影した。このような技法を採用したねらいについて、尾上はこう説明する。

⁵⁵ 「キャストインタビュー 斎藤工 西島秀俊」、屋敷紘子取材、『キネマ旬報』、2022 年 5 月上・下旬合併号、16 頁。

⁵⁶ 米国 GoPro 社から発売されている、手のひら程度のサイズの小型アクションカメラ。プロからアマチュアまで、動きのある自撮りや動体の撮影に適しており、現在ではプロからアマチュアまで幅広く使用されている。

⁵⁷ 尾上克郎『『シン・ウルトラマン』准監督・尾上克郎が語る「庵野と樋口と僕は『特撮』をこう使った』インタビュー」、松田智穂子 聞き手・文・構成、『現代ビジネス』、講談社、2022 年 7 月 30 日 [2022 年 8 月 16 日閲覧] <https://gendai.media/articles/-/97987>

⁵⁸ 前掲 55 番、19 頁。

今の技術で可能な究極の主観というか。俳優の主観であっても、普通はカメラマンが撮るじゃないですか。でも「演技する人の主観」なんだから役者さん自身が撮るのが一番理にかなってるんじゃないかと考えたんです。役者さんが実際、芝居でどこ見ているのか僕らにも分からないし。⁵⁹

技術面での選択肢の増加と多様化によって、これまでは不可能だった「俳優の主観」からの迫力あるアングルを切り出すことに成功したのである。このようにして、新しい方法を積極的に取り入れつつ多種多様な方法からアングルを探る現場は、斎藤の言葉を借りれば、「アニメ、実写を問わず、様々な作品を作ってきた面々が既視感のない新しいものを作ろうとしている。撮影行為を更新しようという好奇心を感じる」⁶⁰ ものだったという。

『シン・ゴジラ』に引き続き、プリヴィズも使われた。『シン・ウルトラマン』の製作プロセスは「一般的なアニメと映画のちょうど中間ぐらいの作り方で、プリヴィズの活用法も独特というか、一般的な使い方とは少し違います」⁶¹ と、尾上はいう。この言葉の通りに、従来のように映画製作前に行うプロデューサー・ツールとしてではなく、庵野の場合はすでに撮影した映像や仮に作った CG などの素材画を編集でつないで、さらなるベスト・アングルを炙りだすために活用した。

このように本作では、「特撮か CG か？なんてのは大きな問題ではなく」、多様な技術や機材の中からベストを選んでいる。これは、昔ながらの特撮ファンだけではなく、新型コロナ禍による公開延期により期待値が高まっている一般客も含めて「より多くのお客様に満足していただける、間口の広い映画にする」⁶² ためだった。その結果、CG が多く採用され、特撮技術は限られた場面にとどまった。例えば巨大化した長澤まさみのシーンやほこりの素材の他はいくつかのカットだけだった。

あとは、長澤さんがビルの窓を肘でガチャンって割るシーンの、部屋の内側の家具はミニチュアですね。壊れるビルの内側から見た絵が二カットだけあるんですけど、それもミニチュアですね。それから斎藤君が最初にウルトラマンに乗り移られて衝撃波が来る時の一瞬ですけど、木がバンって手前に倒れるのもミニチュアです。子供をかばって倒れる直前にある二カット分ですね。⁶³

⁵⁹ 前掲 57 番。

⁶⁰ 「対談 斎藤工×西島秀俊」、『日経エンタテインメント!』2022 年 6 月号、50 頁。

⁶¹ 前掲 57 番。

⁶² 「PRODUCTION NOTE I：准監督尾上克郎」金澤誠取材・文、『シン・ウルトラマン』映画パンフレット、東宝、2022 年。

⁶³ 前掲 57 番。

本作において特撮技術の出番が少なかったのは、この作品の世界観を表現するには、『シン・ゴジラ』製作時以降も日進月歩で画質や操作性の改良を重ねる CG の技術が最適だと考えられたからだ。例えば、ウルトラシリーズにおける特撮の見せ場といえる、ミニチュア模型の中でウルトラマンと怪獣が戦うシーンもフル CG だった。

今回はミニチュアの町を作ってスーツのウルトラマンと禍威獣 [『シン・ウルトラマン』における「怪獣」のこと] がドタバタするというチョイスは最初からなかったですね。

『シン・ゴジラ』を経験して、ビルの崩壊など物理計算を必要とする CGI⁶⁴ が格段に良くなったというの也有ります。部分的にでもミニチュア特撮を使った方がいいところもあるのでは？と最初は思っていました、ほぼすべて CG になりましたね。⁶⁵

また、特撮技術のもう一つの代名詞である着ぐるみもあえて使われていない。造形作家・成田亨が描いたウルトラマンや怪獣のオリジナル・デザインを、21 世紀の技術でできる限り忠実に表現するという目的を果たすためだった⁶⁶。

『巨神兵』(2012) の時もそうでしたけど、[着ぐるみの] 中に人間を入れようとなると、結局は人が演じたゴム人形になっちゃって、人の形からは逃げられない。デザインを尊重して映像化するにはどうすればいいかを考えていくと、今はおのずと CG という選択になります。⁶⁷

60 年代当時の技術では、絵や塑像で表されたデザインを三次元で再現することができなかった。しかしながら、2020 年代には多様な選択肢の中からベストな技術を選び出し、かつての技術が築き上げてきた「文化としての特撮」の世界観も CG で表現し直したのである。

だが、21 世紀の映画づくりにおいて、特撮の技術は決してお払い箱にはなったわけではない。証左として、同年 2 月に公開された映画『Ribbon』では、CG ではなく、特撮の技法が選ばれている。樋口監督と尾上特撮プロデューサーは、リボンが舞う幻想的なシーンではあえて特撮を用いることを提案したという⁶⁸。

⁶⁴ Computer Generated Imagery の略。映像製作においては、3 DCG を用いてコンピュータ上で生成した自然の風景、建造物、キャラクターなどの映像のこと。

⁶⁵ 前掲 62 番。

⁶⁶ 庵野秀明「庵野秀明 コメント」、「シン・ウルトラマンの姿」、『シン・ウルトラマン』映画公式サイト [2022 年 3 月 10 日閲覧] <https://shin-ultraman.jp/about/>

⁶⁷ 前掲 57 番。

⁶⁸ のん「妥協のない“こだわり”と人との繋がりによってアイディアが実現できた『Ribbon』」、Otokoto, 2022

この作品では、リボンが主人公の心象表現として作劇上重要な役割を演じます。ただ動くだけじゃダメだったんです。リボンに演技をさせなきゃならない。のん監督の話をきいていたら、作家性の強いひとで、CG なんかでやり始めたら正解がでなくて困っちゃうだろうなと思ったんです。

それと、CG のすごく難儀なところは、「じゃあここは CG で」と言った途端に「何とかなるだろう」「勝手に誰かが作ってくれるだろう」となって、みんな考えるのをやめてしまうことです。そうになったらこの作品はダメだと思いましたから、樋口監督と相談して特撮を使うことにしました。一回やって見せるから、もし気に入らなかったら CG にしてもいいから、くらいのノリでした。⁶⁹

監督の頭の中にある画をスタッフ一同が協働してスクリーン上に作り出す「集合知」という特撮の特性が活かされたことがわかるエピソードである。

加えて、尾上は『Ribbon』の製作では、「特撮にあまりなじみがない若い人たちと一種の共犯関係を結んで、みんなで一緒に考えてやっていこうよ、というふうにした方がいいとも思ったんです」⁷⁰とも語っている。つまり、大勢の人間が現場でかかわりあいながら作業を進める特撮という方法は、世代や経験値の異なるスタッフや出演者同士の協働と意思疎通をスムーズにする役割も果たした。作品ごとの世界観や監督の意図に合わせてベストを選ぶという今日の映像づくりの基本方針のもとで、特撮にはコミュニケーション・ツールとしての利点も見出せる。

『シン・ウルトラマン』と『Ribbon』の事例は、今日の映画製作において、いかに豊富な技術選択肢があるかを示す。このように多様な技術、機材、方法論が入り乱れる時代にあって、尾上は「便利になりましたが、選択するという面倒さも増えました」⁷¹と述べる。『シン・ウルトラマン』のポストプロダクションスーパーバイザーを務めた上田倫人によれば「手法をあらかじめ決めこまない」⁷²で、特撮、実写、CG などの中から一番適切な表現方法を選ぶことが重要だ。そして、スタッフたちの知恵を結集させて撮影された映像やコンピュータ上で作られたCG などさまざまな素材画を組み合わせて、一つのシーンへと集約させる合成カットの作業こそが、映像の出来を大きく左右する「勝負どころ」だと、尾上はいう。「こっちはCGで、あっちはミニチュアで、とか撮影方法を考えながら演出的にもコスパ的にも最適な組み合わせをは

年 3 月 1 日 [2022 年 5 月 31 日閲覧] <https://otocoto.jp/interview/cafecinema42/>

⁶⁹ 前掲 57 番。

⁷⁰ 前掲 57 番。

⁷¹ 前掲 57 番。

⁷² 『PRODUCTION NOTE II : VFX スーパーバイザー佐藤敦紀×ポストプロダクションスーパーバイザー上田倫人』、金澤誠取材・文、『シン・ウルトラマン』映画パンフレット、東宝、2022 年。

じき出して演出を加えていくのが今の僕の仕事です」⁷³。多様な技術を組み合わせて使えば、だれもが傑作を撮れるわけではない。作り手たちの知恵と経験に依る無数の取捨選択こそが、高い芸術性と斬新な面白さを持つ映像を作り出すのである。

おわりに

特撮、実写、CG——2022年現在、百花繚乱の映像技術の選択は、CGか特撮かのような単純な二者択一を超えて併用する方向へと進んでいる。技術選びの判断材料となるのは、時間、予算、手間といった物理的な制限に対応する技術の操作性や利便性、さらには製作者の意図や哲学も含む芸術性である。

操作性については、コンピュータ上で映像をすべてコントロールできるCGのほうが、撮り直しも比較的容易に行えるという利がある。だが、日々進化するCGを使いこなすためには運用者の高度なスキルと鋭い感性が不可欠であり、また物理計算だけで作り出した画は正しさや面白味を欠くのではないかという疑念もいまだに付きまとう。かたや特撮は、「集合知」と「偶然性」によって思いもよらない画を生み出し、作業過程の現場にグルーヴ感やコミュニケーションをもたらすことができる。他の技術と同じく、「技術としての特撮」も、撮影用カメラ、編集、配給、上映までの一連のプロセスがデジタルデータを介して行われるデジタルシネマの時代に合わせて進歩している。「技術としての特撮」は、現時点での見通しでは、カットごとに、あるいは作り手ごとに異なる「最適解」を見出す試みがなされる際に必要な選択肢の一つであり続けるだろう。

⁷³ 前掲 57 番。