

## 『シン・仮面ライダー』（2023）から振り返る日本の特撮 —特技監督・尾上克郎へのインタビューから見てくるもの

松田 智穂子

本号に全文を掲載する特技監督・尾上克郎氏へのインタビューは、2023年7月3日に、京都太秦の撮影所にいるインタビューーと、専修大学神田キャンパスにいる聞き手をオンラインで結び、共通の友人である戸田いつか氏（翻訳家・映画通訳）の同席のもとで敢行された。当初は対面を予定していたが、折からの天候不順により尾上氏の仕事が押したため、このような形となった。

映画映像技術のエキスパートである尾上氏は、第1次怪獣ブーム期に子供時代を過ごして「特撮を浴びる」ようにして吸収し、1970年代に東映特撮の現場からキャリアをスタートさせ、1985年に特撮研究所に入所した。1990年代以降にはデジタル化という時代の趨勢に寄り添いつつ、VFX、CG、アニメーション、特撮といったあらゆる撮影技術を磨いてきた。実写版『進撃の巨人 ATTACK ON TITAN』（2015）と『進撃の巨人 ATTACK ON TITAN エンド オブ ザ ワールド』（2015）では特撮監督を、『シン・ゴジラ』（2016）、『シン・ウルトラマン』（2022）、『シン・仮面ライダー』（2023）では准監督を、映画『仕掛人・藤村梅安』2部作（いずれも2023）および『鬼平犯科帳 血闘』（2024）ではVFX シニアスーパーバイザーを務めた。2023年3月には令和4年度芸術選奨文部科学大臣賞を贈賞され、その理由は「先人たちが残した特撮技術と、現代の最先端映像合成技術<sup>ひら</sup>を駆使し、映画の可能性を拓き、豊かに実らせてきた」ためだと説明されている。

このインタビューの実施から活字化までの1年ほどの間に、「特撮」が再び世界からの注目を一身に集める出来事もあった。2023年11月に公開された映画『ゴジラ-1.0』（監督・脚本・VFX：山崎貴）が、全世界での興行収入140億円突破という壮挙を成し遂げ、第96回米国アカデミー賞で視覚効果賞を受賞したのである。<sup>1</sup> これにより、特撮からCG、VFXまで新旧さまざまな映像表現技術を駆使する日本のクリエイターたちの技術力、創造性、表現力が一気に脚光を浴びることとなった。

『ゴジラ-1.0』の成功は大変に喜ばしく、ネット上で「歴史的快挙」と評されたのもうなずける。だがこの輝かしい功績の真価は、この作品単体に注目するのではなく、先行する数々の

---

<sup>1</sup> 受賞者には、監督の山崎、VFX ディレクターの渋谷紀世子、CG ディレクターの高橋正紀、VFX コンボジター（コンピュータを用いて映像を合成する技術者）の野島達司の4人が名を連ねた。いずれも映像制作会社である白組に所属している。なお、白組は、『シン・ゴジラ』、『シン・ウルトラマン』、『シン・仮面ライダー』においてもVFXを担当した。

作品のクリエイターたちがどれほどの試行錯誤を重ねて映画における映像表現を磨き上げ、「アップデート」してきたかも考え併せることで初めて、その全容まで見晴らすことができるのではないだろうか。以下のインタビューで語られる尾上氏の言葉を借りれば、世間を驚嘆させ、「CGI 革命」と評された『ジュラシック・パーク』(1993)の映像にも、クリエイターたちによる「それまでとは違った発想や技術へと突き抜けるための歴史の積み重ね」があった。これと同じように、『ゴジラ-1.0』が存分に示した表現技術、創造性、精緻なスキルもまた、真空から突如現れたものではなかつただろう。この意味において、『ゴジラ-1.0』は、1958年の初代『ゴジラ』に始まり、近年の『シン・ゴジラ』、『シン・ウルトラマン』、『シン・仮面ライダー』にまで、制作、興行、そして作品作りの核となる製作や撮影の手法・技術の面でも多くを負っている。

2度目となる今回のインタビューは、2022年5月31日に行われたものの続きに位置づけられる。第1回目では、まずは「特撮」の特徴と歴史から質問を始め、2010年代以降のさまざまな実写特撮映画の制作や製作にかかわる現場のクリエイターの思いや考えについてお聞きした。全文はweb誌『現代ビジネス』にて刊行されており、<sup>2</sup> これをもとに拙論「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<sup>3</sup>を執筆した。

今回のインタビューでは、多様な最新技術を用いて、あえて「特撮っぽい」、つまり現実と異なる映像づくりを行う現在の日本の特撮の文化的な独自性を探るべく、尾上氏にいくつもの質問をさせていただいた。また、2023年5月に公開された『シン・仮面ライダー』にも照準を合わせて、その製作・制作についてもお聞きしている。本インタビューが、特撮を研究する方や特撮を愛する方にとって、貴重な資料や興味深い読み物となれば嬉しく思う。

最後に謝辞も述べたい。尾上氏には、お忙しい中、研究取材に快く応じてくださったことに心より御礼申し上げます。また、本インタビューの実現に尽力くださった戸田氏、掲載内容のチェックをしてくださった東映の白倉伸一郎氏、カラーの轟木一騎氏と鳥居理恵氏、そして5年前に私に特撮のディープな面白さを教え、本研究のきっかけをもたらしてくれた息子・怜に感謝する。

---

<sup>2</sup> 『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>

『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>

<sup>3</sup> 『専修大学人文科学研究月報』319巻、2022年10月、p. 51-67。

## 特撮以外の技術で、「特撮っぽさ」を生み出すには

**松田** 去年のインタビューでいろいろなお話をうかがい、特に特撮以外の技術で「特撮っぽさ」を出すというのを2010～20年代に製作された、タイトルに「シン」を冠した作品群<sup>4</sup>を通じて、庵野さんや尾上さんをはじめとするチームでは積極的に行ってきたと思います。特撮の技術が生み出すそのような独特な特撮の「テイスト」とか「世界観」についてのお話を伺いましたが、たとえば、CGなどの別の技術で特撮っぽさを出そうという時に難しい点がありますか？

**尾上** 答えにくい質問ですね。というのも、特撮の「テイスト」そのものが極めて主観的で、観る人が何をもって特撮っぽいついて思うかによるからです。僕に限ったことかもしれませんが、僕らの世代は子どもの時から湯水のごとく特撮とかアニメを浴びて育ったので、その影響を成長過程でおそろしく受けていて、どんな技術を使っても自然と「特撮」になっちゃうのかもしれないし、作ったものが「特撮」と言われてしまうのかもしれないですね。「特撮っぽさ」があるのかどうかさえ、それが特別なものという意識がないから、難しいのか簡単なのかもわからないのですよ。

**松田** 去年のインタビューの時には、尾上さんが言う特撮の独特の「テイスト」とか「世界観」という言葉には、たとえば着ぐるみやミニチュアといった特撮の代表的な技術が画面上に生み出す映像や質感が含まれていました。こうした着ぐるみやミニチュアが生み出す質感を、別の技術をもって画面上で再現しようという時に、こういうところが一番難しかったなどがあれば教えてください。

**尾上** 着ぐるみ感、ひたすらシミュレーションしていけばCGでも出せると思います。表面のしわの寄り方とか、素材の質感もCGで描くことは可能です。着ぐるみを着て演じる役者さんの演技も、モーションキャプチャーを使えば忠実に再現できます。ただ、ふつうは着ぐるみっぽさをなくすためにCGを使うのに、着ぐるみっぽさをCGでわざわざ再現することのばかばかしさはあると思います。この辺は、何やっているんだ？と思われるのも仕方がないですよ。

技術的に言えば、「らしさ」を出すのが難しいのはミニチュアかもしれません。ミニチュアの

---

<sup>4</sup> ここではアニメ映画『シン・エヴァンゲリオン劇場版』(2021)を除く、『シン・ゴジラ』(2016年、総監督：庵野秀明、監督・特技監督：樋口真嗣、准監督・特技統括：尾上克郎)、『シン・ウルトラマン』(2022年、企画・脚本：庵野秀明、監督：樋口真嗣、准監督：尾上克郎)、『シン・仮面ライダー』(2023年、脚本・監督：庵野秀明、准監督：尾上克郎)の実写3作品を指す。

爆発や破片の飛び方は、予想もつかない動きをすることが多く、そこが独特の面白さだと僕は思っていて、それをCGで再現しようとしても出来ないんじゃないのかな。でも正直なところ、CG技術がなければ、ミニチュアが今の時代に使われることもなかったんだろうな、とも考えています。CGとミニチュアが、技術的に足りないところをお互いに補完し合っているというのが今の状況だと思います。

**松田** では、CGを使うと逆にやりやすいところはありますか？

**尾上** 「特撮っぽさ」を出すという意味では、やりやすいところはあまりないと思います。CGはミニチュアっぽさを無くすためだったり、特撮の手間ひまを省くためだったり目的で使われ始めたという側面もあるから、いわゆる「特撮っぽさ」を出すのが得意ではないんです。CGの場合、すべてを作り手の脳内で組み立ててPCに計算させますから、着ぐるみやミニチュアがもつ計算では出せない「味」を表現するのはほとんど不可能に近いと思います。でも、CGにも実写特撮にもそれぞれ得手不得手があって、それを見極めて、使いどころを間違えなければいいわけですが、そのさじ加減が難しいです。

**松田** その難しいことを、最新作『シン・仮面ライダー』でもやっていたんじゃないですか。どうしてもほかの技術で特撮っぽさを出さないといけない時に、スタッフたちの間で共有しないといけないコンセプトや注意点などはありましたか？

**尾上** 「特撮っぽい」という言葉には、定義も具体例もないのが現状です。だから、聞かれても、特撮っぽさを出そうなんて思ったことはないから、共有するコンセプトや注意点なんてないとしたら答えようがないんです。

強いて言うならば、監督から何話のどこに出てきたこのカットを再現したい、という具体的な注文があれば、その場面を何度も、何度も繰り返し観て、ロケ地やセット、レンズ、編集のリズム、使っているコマ数まで分析して、その通りに再現しようとみんなが頑張るという感じですね。僕らの世代は「ああ、あれね」と感覚的にわかるところも多いんですが、こういった作品に触れてこなかった若いスタッフたちには、具体的な数字を使ってレンズのミリ数やスピード感を説明したほうが、話が早かったです。

**松田** たとえば尾上さんや同じ世代の方々には、71年の『仮面ライダー』の何話に出てきたあのカットみたいになりたいと言われた時に、「ああ、あれね」というふうにわかるのですか？

**尾上** 大体わかります。今の子どもたちがお気に入りのゲームをずっとやっているのと同じように、特撮番組やアニメを子供の時からずっと観てきたから、もう常識みたいになっているところがあって、わかりあえるのではないのでしょうか。ただ、仕事だとあいまいなままにはしておけないので、もう一度確認はします。

### ちょっと昔の、ハリウッドと日本の特撮の話

**松田** 次に、平成 24 年に発表された『日本特撮に関する調査報告書』の中で、尾上さんが海外監督たちと日本の特撮について書かれたエピソードについてお聞きします。

スティーブン・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的作品であり、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しあうものなのである。<sup>5</sup>

ここで「皮肉」とおっしゃったのは、『ジュラシック・パーク』が大きく寄与したそのCG革命によって、93年以降から2010年までには、日本では文化としても技術としても、特撮は明らかに危機的な状況に陥ってしまったことを指している、という意味でしょうか？

**尾上** そうです。1990年代から2010年代は、日本の特撮の唯一の拠り所だった、ゴジラに代表される着ぐるみ特撮が世間的に受け入れられにくくなってしまった20年だったと思います。そのキッカケが93年公開の『ジュラシック・パーク』だったんじゃないかと思っています。

80年代後半から90年代にかけて、ハリウッドではCGがさかんに使われ始めました。この新技術の情報は日本にもどんどん入って来て、川北さん[川北紘一特技監督]の平成ゴジラを筆頭に、戦隊シリーズなどでも積極的にデジタル技術やCGを取り入れようとする流れもできつつありました。CGの登場を受けて「特撮ってこれから何をやっていけばいいんだ」と、当時まだ若手だった我々世代には悩みと焦りが募っているなかで、川北監督らはなんとか特撮を守ろうと頑張っていたわけです。一方では、日本の特撮に残された唯一の誇れるものが「着ぐるみ特撮」だ、という意識も強く残っていた時期でした。

ところが『ジュラシック・パーク』では、着ぐるみではない巨大な生物が何の前触れもなく

---

<sup>5</sup> 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、112頁。

スクリーンに現れた。これはものすごいショックでした。まさか CG が着ぐるみに取って代わる時が来るなんて想像できた人は、当時は少なかったと思います。「今のままではあかん」と意識を変えた人もいたし、「あれは怪獣じゃないよ、怪獣は特撮じゃなきゃだめだ」と言う人もいた。

**松田** 尾上さんはもちろん変わったほうですよ？

**尾上** これから喰っていけなくなるかもしれない、という危機感もありましたからね。変わらざるを得なかった。

それまでの CG という補助的な役割だったのに、いきなり主役を演じさせていたわけで、ましてや生物を描くなんてまだできるわけがないとあのころは思っていましたから。CG で描かれた恐竜が頭から足元まで映って、役者さんの目の前にいる表現や逃げる俳優の周りを走り回る群れがすごいクオリティで映し出されて、それまでに教え込まれた技術だけではとても表現できないシーンが次から次へと繰り出されている。あれを見た時には、これはもう「あかん」と思いました。

**松田** 『ジュラシック・パーク』が日本特撮にもたらした影響についても教えてください。

**尾上** 『ジュラシック・パーク』を観るまでは、「俺たちまだまだついていけない」と思っていた人が多かったんです。あのころには日本でも、もう新しい映像技術が積極的に取り入れられていたし、世界にそれほどおくれをとっていない、という自負もあった。「予算さえもらえれば」という、今思えば恥ずかしくなるようなことを言っていたんです。そこに、『ジュラシック・パーク』は全部 CG で恐竜を作っているというような第 1 次情報が、公開前に飛び込んできた。そしていざ公開されると、「CG でこれほどのことができているんだ」という驚き、焦り、悔しさが強まってきました。

公開から半年くらい経つころには『ジュラシック・パーク』の詳細なメイキング本などが次々に出版されて、恐竜の相当の部分を造形物で撮っていることがわかってきたんです。アニメトロニクスやマペットをふんだんに使っていた。でも、それ見てさらにショックを受けた。「やっぱり CG だけじゃないんだ」とホッとした面もあったけれど、そちらの技術も想像していたのとは全然違うレベルでした。<sup>6</sup> 大規模な機械仕掛けだったり、造形物の使い方だったり、発想が

---

<sup>6</sup> 特に第 1 作目の『ジュラシック・パーク』を含むジュラシック・シリーズにおける技術やその使い方がいかに画期的であったかについては、以下を参照。松田智穂子「映像技術とリアリティの変化と連動—ジュ

素晴らしかった。もちろん予算も比較にならないくらい注ぎ込んではいるけれど、実写でも CG のシーンでも、一発撮りが基本の日本特撮とは違う計画性や発想が感じられて、ハリウッドの特殊効果や映像技術がケタ違いの次元まで到達していたことを思い知らされて、とてもショックを受けました。

**松田** 技術そのものだけではなく、その使い方の規模から発想から何もかも違うと感じたのですね。

**尾上** 僕はそう感じました。最終目標とする画をどういう方法で作っていくのかというところの、ピースの集め方の発想が全然違っていたんです。日本でもちょっと突き抜けていた若い世代は、「こういうことをやればうまくいくだろう」という漠然としたアイディアは持っていたんですが、具体化はなかなかできなかった。でも、『ジュラシック・パーク』ではすっかりそれを実現させていて、「あいつらやりやがったな」と悔しい思いしかなかった。

でも、あそこにたどりつくまでには、あの『ジュラシック・パーク』のチームにも独自の歩みもあったはずなんです。それまでとは違った発想や技術へと突き抜けるための歴史の積み重ねが。アメリカは特殊効果に関して長い歴史をもっている国だし、ノウハウの蓄積を活かしながらアップデートしてきた結果が精緻な CG と精密な造形物の組み合わせだったということだろうし、あれら全部がいきなり出てきたわけじゃないはずですが、でも、当時の僕らにはいきなりすごいのが降ってきたとしか思えなくて、日本の特撮にもあれほどの転換ができるのだろうか、すっかり自信を失くしそうになっていました。

このような状況で一人、気を吐いたのが若き日の樋口真嗣監督だったんです。『ジュラシック・パーク』後の 95 年に公開された『ガメラ大怪獣空中決戦』（監督：金子修介、特技監督：樋口真嗣）は、スタッフも若手ばかりの寄せ集めでしたが、ミニチュアと着ぐるみでもここまでのことが出来るんだ、と日本の特撮技術の高さを再確認させるような出来栄でした。それなりに話題にもなって、着ぐるみ特撮の余命をのばす要因にはなったけれど、結果としては世間の意識の流れを変えるまでにはいかなかった。

**松田** 『ジュラシック・パーク』は、その前に製作されたハリウッド作品の『アビス』（1989 年、監督：ジェームズ・キャメロン）や『ターミネーター2』（1991 年、監督：ジェームズ・キャメロン）と比べても、技術面での発想はまったく異なっていた印象があります。

---

ラシック 6 作品の恐竜たち』『言語文化研究所所報』、津田塾大学、2023 年。

**尾上** 日本だと、技術があるからそれを使おうと考えちゃう人が多い。でもハリウッドでは、こういう画が欲しいから、そのための新しい技術を、他業種も巻き込みながら予算をかけて作っちゃう。この差はとても大きい。

**松田** 今でもそうですか？

**尾上** あまり変わっていないかな。数年前になります、LED ウォール<sup>7</sup>なるものが海外でさかんに使われ始めているという情報が入ってきて、「これさえあればOK、なんでも出来ます。合成なんていりません！」みたいな紹介がされることが多かった。でも実際には、技術的な知識とノウハウ、撮影前の周知な準備も必要でして、行き当たりばったりで道具さえ持ってくれば何でもできるというわけにはいかないんですよ。それなのに、それさえ持ってくればなんでもできちゃうと思う人がいまだにいて、勉強もせず、専門技術者の意見も大して聞かずにパッと飛びついちゃって、あとで「話が違う！」なんて言い出してね。もちろんLED ウォールは、実写とバーチャル空間をリアルタイムでつなぐという意味で画期的な技術であることは間違いない。でも、LED ウォールという発想に至るには、何年もかけて試行錯誤を繰り返した技術の蓄積があるわけだから、道具だけそろえたところで、ねえ…なんて思うことも多いですね。

**松田** 次に、タランティーノ監督の『キル・ビル vol.1 (Kill Bill: Volume 1)』にまつわるエピソードについてもお聞きしてもいいですか？

ミニチュア特撮の独特の雰囲気愛して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。<sup>8</sup>

2012年にこう書かれていました。タランティーノ監督が、松竹が製作した怪奇特撮映画『吸血鬼ゴケミドロ』(1968年、監督：佐藤肇)へのリスペクトをこめたワンシーンを撮るために、来日して日本の映画スタッフたちを集めたという話は、特にファンの間ではよく知られています。この時のことについて、尾上さんが聞いたお話があれば、また尾上さんが考えたり感じた

---

<sup>7</sup> LEDウォールとは、スタジオの壁や天井全体に背景となる映像を映し出した空間を作り出す技術である。このような空間で演技や撮影を行うことで、ポストプロダクションの行程を大幅に省略できるなどのメリットがある。以下を参照。岡田太一「これだけは知っておきたい知識を総まとめ！LEDウォールを用いたバーチャルプロダクション概論」2021年11月4日 [最終閲覧2024年4月28日] <https://cgworld.jp/feature/202111-tledvp01.html>

<sup>8</sup> 前掲5番、112頁。



りしたことがあれば教えてください。

**尾上** これ、僕は参加していない現場だったのどうかつなことは言えないですけど。

タランティーノ監督が愛している日本映画を特徴付けるものが、俳優の千葉真一さん（1939-2021）とミニチュア特撮だったのかもしれないと思っています。そこら辺をエッセンスとして拾ったんだろうな、と、『キル・ビル』のミニチュアセットを「リアル」に飾ろうとすると、監督から反対されたと、日本人の美術スタッフから聞いたことがあります。「違うんだよ、こうじゃないんだよ。もっと日本の特撮にしてほしい」というようなことを言われて戸惑ったそうです。タランティーノ監督が考える「特撮っぽさ」がどんなものなのかは、ご本人に聞いてみないとわかりません。でも、彼はあのシーンを撮るためにわざわざ日本まで来ていますから、よほどのこだわりを持っていたのでしょうね。

### 『シン・仮面ライダー』撮影・製作秘話

**松田** 『シン・仮面ライダー』<sup>9</sup>についてお尋ねします。

まずは製作についての質問です。「シン」をタイトルに冠した実写作品の中でも、最新作『シン・仮面ライダー』で撮り方や表現の仕方にも大きく影響したのではないかと思った設定が、主人公が等身大のライダーであることです。ゴジラやウルトラマンのような巨大な生き物ではなく、人間サイズの主人公たちを表現するにあたり、『週刊文春エンタ+』のインタビューの中で、製作過程をアップデートしたとおっしゃっていました。<sup>10</sup>つまり、『シン・仮面ライダー』では、素材集めとか編集、プリヴィズ、再撮影などのプロセスで、『シン・ウルトラマン』で行ってきた製作過程をアップデートしたと。



図版『シン・仮面ライダー』宣伝

©石森プロ・東映/2023  
「シン・仮面ライダー」製作委員会

<sup>9</sup> 『シン・仮面ライダー』のBlu-ray & DVDは、2024年11月20日に発売される予定である。

<sup>10</sup> 「『シン・仮面ライダー』准監督 尾上克郎一プロとして「庵野組」で映画を撮ること」、幕田けいた 取材・文、『週刊文春エンタ+』2023年4月、31頁。

**尾上** 『シン・ゴジラ』で得た課題を『シン・ウルトラマン』で解決するべく違う方法を探り、また『シン・ウルトラマン』でも出た課題を『シン・仮面ライダー』では改めようとした、という感じです。それをアップデートと言うしかなかったんですよ（笑）。

**松田** たとえば、『シン・仮面ライダー』の撮影で、これまでになく大変だったところはありませんか？

**尾上** 大変さは、どの作品も変わりません。でも、『シン・仮面ライダー』では、撮影前の絵コンテやカット割りの提示がほぼ無かったところが一番大変でした。ロケ地とその日撮るべきスケジュール以外、事前には何も決まっていなかったこともありました。もちろん監督の中にはイメージやプランはあったとは思いますが、スタジオやロケ地に行って、役者さんが動いてみて、撮ってみて、編集して、それを踏まえてもう1回やっていく、ということも多かったですね。

庵野さんは、製作初期から「ルーティンはいやだ、決め事にしたくない」とつねに言っていました。スケジュールとコンテや割本が事前に配られて、粛々と撮るというのも一般的な方法のひとつではあるのですが、庵野さんの場合、今までの実写の監督経験から、そのような方法が自分のスタイルに合わないことを学んだのでしょう。我々スタッフにとっては大変ではありましたが、「決めずにやるんですよ。ではそうしましょう」というのが、口には出さないけれど、みんなの共通認識だったと思います。これを受け入れるに至ったのが、スタッフにとっての「アップデート」だったのかもしれないです。

**松田** だから、『シン・仮面ライダー』、『シン・ゴジラ』、『シン・ウルトラマン』はどれも既視感がないというか、どれも違う印象を与えるのですよね。もともとの作品やシリーズが違うことを差し引いても、アングルや撮り方といった映像面での印象が違う仕上がりでした。

『シン・仮面ライダー』では実際に先ほども出てきたように、ロケ撮を敢行することを重視していたと思います。また、71年版のシーンをつぶさに研究した画作りをしたと、尾上さんは『週刊文春エンタ+』<sup>11</sup>のインタビューで言っていました。その動機について、オマージュやりスペクトルを超えて、並々ならぬ熱意が画面から感じられました。

**尾上** 熱意とかこだわりというか、仮面ライダー愛に関しては庵野さんがチーム内では群を抜いているわけで、彼の根っこには『ウルトラマン』や『仮面ライダー』があると自分で

---

<sup>11</sup> 前掲10番、31頁。

も言ってます。オリジナルからいただいてきたものすべてがこれまでの仕事の血と骨になっているようなものだし、リポートする機会にも恵まれたのですから、熱意が違った気がしました。

監督の熱意に対して、それを感じている我々スタッフも熱意をもって応えていかなきゃいけないのは当たり前です。監督から本当に再現するって言われたからにはとことん再現すると、みんな張り切っていましたよ。そういうカットは、とにかく再現性の精度を高めるのに必死だったと思います。

**松田** 胸が熱くなります。

**尾上** いや、そうしないと終わらないんです。漠然とやっても絶対に終わらないから、そこは精度を高くしないと。

**松田** 終わらないというのは監督がOKを出さないということでしょうか？

**尾上** そうです。とにかく精度を高くするほかないんです。

**松田** 精度の高さは、冒頭の山の中でのカーチェイスのシーンからも伝わってきました。

**尾上** このシーンは、71年当時に実際に撮影された道路でロケしている部分もあります。その道路は、今でもほとんど変わっていませんでした。50年前のロケ地、同じ風景が残っていたのはラッキーでしたね。

でも、さすがに50年も経ってては、現在では山そのものが削られてなくなっていたり、原っぱが住宅街になっていたり、周辺の様子が変わってしまっていたロケ地もたくさんあり、制作部は相当苦労していました。

**松田** 山がなくなっていたらどうするんですか？

**尾上** 似た山を探るか、作るかです。

**松田** 山を作る？1/8くらいのミニチュアで？

**尾上** いやいや。クモオーグのシーンで初登場するライダーが立つ山はCGです。山も崖も、

木々も崖の上にいる仮面ライダーも全部 CG。オリジナルのフィルムを分析して、三宅則之くんという若者が一人で作り上げたものです。

**松田** あれは CG なんですか！実写の山に見えていました。

**尾上** はい、CG です。

**松田** 驚きました。もうひとつ教えてください。チョウオーグのアジトはロケですか？

**尾上** チョウオーグのアジトは、中は全部セットですね。もちろん、一部 CG で広げているところもありますし、アジトに通じるトンネルはロケです。

**松田** すごい。こだわりの制作秘話をもうひとつ教えていただけますか？

**尾上** ライダーの色かな。実は、オリジナルのライダーのマスクの塗料には諸説あって、はっきりとはわからなかった。オリジナルの塗料を作っていた造形会社がもう解散していた。その会社を引き継いだ別の会社があって、そこに保管されていた塗料缶に少しだけオリジナルの塗料が残ってたのを、造形担当の藤原カクセイくんが借りてきて、初代の色を解析してくれました。

71年の放映版は16mmカラーフィルムで撮影されていますが、マスクの色は、撮影場所やライティングで色が違って見えるし、撮影中に何度も塗り直されているから、もともとの色がわからない。使われた塗料に関する資料も残されていませんでした。それで、当時の造形担当者に話を聞いたり、残されているスチール写真の退色を補正してみたりしたのですが、どれが正しいのか答えが出なかった。そんな時にオリジナルの色が見つかって。メタリックパーツも当時はパール粉と呼ばれる顔料が混ぜられていたとのことだったので、そこも再現しました。

**松田** 細かいところまでとことんこだわっているんですね。

次の質問です。エンドクレジットを見ていたら尾上さんが特撮班監督、庵野さんが特撮班准監督と書いてありました。特撮班監督の尾上さんから見て、この作品を作った時の特撮技術のよかった点やエピソードがあれば教えてください。

**尾上** ミニチュアを使うことが想定されるシーンが2箇所ほどありました。ひとつは、冒頭

で本郷猛（仮面ライダー）と緑川ルリ子が乗ったバイクが2台のダンプカーに追われるところ  
です。このシーンの前半は、箱根のターンバイクや群馬のサイクルスポーツセンターを借り切っ  
て数日にわたって本物のダンプカーを実際に走らせてチェイスシーンを撮っています。その後、  
ダンプカーが自爆して本郷たちのバイクが谷底に落ちていくのですが、このダンプカーが爆破  
で宙に舞い上がるカットがミニチュアです。1/8 のかなり大きい2台のミニチュアを準備しま  
した。重さもそれぞれ30kgくらいあったと思います。

もうひとつは、ライダーとルリ子が潜伏するセーフハウスです。この隠れ家は、制作部が苦  
労してあちこちの別荘を探したんですが、イメージに合う外観のものがなかった。そこで、別  
荘の内部はスタジオにセットを建てて撮影することになったけれど、外観をどうするの？とい  
う話になって、結局、外観はミニチュアでやるか？という話になり、さらにはせっかくミニチュ  
ア作るんだったら爆発させましょうよ、となりました。

**松田** そのような経緯で、ああいうふうに爆発することになったんですね。

**尾上** もちろん台本には最初から「爆発するセーフハウス」とは書いてありましたが、なか  
なかいい物件が見つからなかったので、爆発するところはオフ（画面に写さない）でもいいか  
な？という話に一旦は落ち着いていました。でも、「どうせ作るなら爆発したほうが面白いよね」  
という話になって、「じゃ、やりますか」みたいな感じでした。

**松田** クモオグが襲ってきて、緑川博士を殺すシーンですね。

**尾上** そうです。あそこのシーンで、ドーンと派手に爆発する別荘。

**松田** 壮大に爆発していましたね。

**尾上** 1/4 の縮尺ですから、そこそこ大きいミニチュアです。ミニチュアの爆発は、上手く  
やるとすごく生っぽい空気感とかリアルさが出るので、仮面ライダーの世界感にもマッチした  
と思います。10台ものカメラでいろいろなアングルを押さえられたのも、ミニチュアだからこ  
そできました。

**松田** 技術の選択や使い方がものを言う名シーンですね。

いくつかのシーンの演出や撮り方についてもお聞きます。『シン・ウルトラマン』では、俳

優の主観から切り出した画、つまり俳優がカメラを手に持ったり身につけたりしたまま演技をして撮った画が大きな話題になっていました。『シン・仮面ライダー』でもこの手法は使われましたか？

**尾上** 俳優さんの主観はほとんど、俳優さん本人に撮ってもらいました。手持ちの時もあるし、iPhone カメラのレンズを俳優さんの目の位置に装着できる専用のリグをつくってそれを装着してもらい、そのまま演技をしてもらったことも多かったです。アクション部が自らアクションしながら撮ったシーンもありました。

**松田** 主観のところはほとんど、とはすごいですね。

あと、今作の『シン・仮面ライダー』では、『シン・ゴジラ』や『シン・ウルトラマン』と違って、等身大のライダーとかオーグが出てくる際に生身の俳優たちが体を使って戦うシーンの撮り方や表現技術のバリエーションが豊富だった印象を受けました。特にハチオーグとの戦闘シーンでは、2 対 1 の構図の戦いとかアクロバティックな動きや殺陣が使われていましたが、このシーンのアイデアはどのようにして生まれたのですか？また、技術面ではどういうところを注意しましたか？個人的に好きなシーンなのでよかったら教えてください。

**尾上** 「等身大モノ」と「巨大モノ」の違いというのは、対象物がカメラから近いか遠いかという距離感でしょう。「巨大モノ」は、巨大感を出さなきゃならない事が多いからどうしても引き画が多くなります。それを見ている人もおのずと対象から離れていることが多いから、客観的な画作りになりがちです。対して「等身大モノ」は登場人物同士の距離が近い。いわば人間同士のドラマの距離感で描くことができます。いろいろな意味で人間との距離感の近さが等身大ならではの面白さであり、難しさでもあるのかなと思います。

ハチオーグのアクション・シーケンスでは、ライダー役の池松壮亮さんとハチオーグ役の西野七瀬さんがマスク・オフの状態で戦う場面が長いので、前半は危険のない範囲で可能な限りお二人に演じてもらいました。刀を持った生身のアクションから、お互いが変身して「人ならぬもの」になった途端、ものすごいスピードで殺陣が繰り広げられるというのが監督のプランでした。この構成だと変身前と後に切り分けが可能なので、頭と後半のお芝居部分、生身のアクションを撮って間を補完するように CG アニメーションでアクションを作ることになりました。

ハチオーグのキャラ設定には、ルリ子との友情や改造手術で恋人を亡くしたなどのドラマチックなバックストーリーもあって、戦う根拠もなんとなく理解できるところが気に入られた

ところなんじゃないですか？

**松田** たしかに、ほかのオーグたちは、初見の時は戦う理由がはっきりとはわかりづらかったです。

**尾上** ほかのオーグたちも、それぞれ悪さをする理由はちゃんと語ってるんですけどね。かなり偏った連中ばかりで、そうとうイッチャってて動機もひねくれてましたもんね（笑）。共感しづらかったのかな。

**松田** 言われてみれば、どのオーグにもなまめかしい動機がありましたが、突き抜けすぎていて理解しにくかったかもしれません。その点では、ハチオーグやチョウオーグのイチロー兄さんには感情移入しやすかったと思います。

ところで、コウモリオークのアジトもシーンも、非常に印象に残りました。革のコートを着た人間がいっぱい出てきますが、あれは実写の俳優さんたちですか？

**尾上** あれは全部 CG です。ルリ子に扮した浜辺美波さんをフォトスキャンして CG のモデリングをしたものに、庵野さんの動きをモーションキャプチャーして動かしています。コウモリオークに操られたフリをしながら舞台上に登場するルリ子のカットがありますよね。あの時の歩き方やうなだれ方は監督が実際に動いて、浜辺さんに指導していて、それがベースになってると思います。

**松田** 『シン・ウルトラマン』でのスペシウム光線に引き続き、『シン・仮面ライダー』でも庵野監督の動きがモーションキャプチャーされたのですね。

**尾上** そうです。今回はあの部分だけだったんじゃないかな。

**松田** あの動きが醸し出す不気味さが印象的だな、と思いました。

**尾上** 当初は、コウモリオーク、ライダー、ルリ子のほかには誰もいない想定だったんですが、最終的には観客がいっぱい客席にいる設定になりました。撮影が終わって編集していくうちに、何が足りないとなると、庵野さんはこういったアイデアを苦労して絞り出します。そういう努力は惜しまない人です。その分、周りも大変だけど、結局仕上がりがずっと面白く

なる。

**松田** よりよい映画にするために、ですね。

あと、『シン・ウルトラマン』の時には、ポストプロダクションをプレミア上映の一週間ぐらい前までやっていらっやっと思ったと思うんですが、『シン・仮面ライダー』も公開間際までかかりましたか？

**尾上** 前回以上にぎりぎりまで。

**松田** 最後までこだわり抜く姿勢を感じます。

前田真宏さん（仮面ライダーのデザインを担当）、出淵裕さん（オーグメントのマスク・デザインを担当）、山下いくとさん（メカニック・デザインを担当）に対する『PEN』誌のインタビューに、庵野監督や准監督の尾上さんも交えて試行錯誤を重ねた結果、到達したのが「「原点回帰」「継承」というコンセプト」だった、とありました。<sup>12</sup> これを読んで、特に冒頭のシーンを含む映画前半のカーチェイスや爆発では、71年のオリジナルへの「原点回帰」や「継承」というキーワードがじっくりくる仕掛けがたしかにてんこ盛りだったと思いました。ですが、後半になるにしたがって、オリジナルとのつながりが感じられるシーンだけではなく、新しい表現というのもすごく意識していると感じました。このような原点回帰と未来への継承について、スタッフの間で共有事項があったり、申し合せたりといったことはありましたか？

**尾上** 僕が考える初代ライダーへの原点回帰や継承というのは、今ほど窮屈でなかった時代の作品作りのスタイルだったり、身軽な撮影チーム編成だったりも含めて意識したい、ということ。結局、今の時代にはなかなかできませんでしたけど。

世代もスキルも違う大勢のスタッフそれぞれがどう捉えてイメージしているかなんて、わかりませんよね。だから作品のイメージとか概念的な部分のスタッフ間の共有なんて事前にできるわけがない。特に今回のようなケースだと「原作を読んでおいて」とか「1話から何話まで全部観て勉強してください！」ということくらいしかイメージを共有する方法がなかったと思います。各人がそれを観て咀嚼して考えてアウトプットしたものが監督のイメージと違っていたら、お互いに修正しながら擦り合わせていくしかなかった。

庵野さんは50年近く、仮面ライダーの大ファンです。彼が長い時間をかけて見出した「おも

---

<sup>12</sup> 「トップクリエイターが導き出した、「継承」までのデザイン制作秘話」、中島良平 文、『PEN』2023年4月号、60頁。



しろさ」に、いわば通りすがりのスタッフがにわかに共感できるわけがないし、庵野さんだってそれをうまく具体的な言葉にして共有することはできないでしょう。監督の描く『シン・仮面ライダー』の世界観をどのように画にしていけるのかは、監督とスタッフそれぞれが互いに歩み寄っていくしかなかったし、またそのプロセスが面白かったところでもあります。

たとえば本郷の手術シーンでは、大概のスタッフは、新たなデザインやリアルな道具立てになるだろうと予想していたのですが、監督のイメージを聞き出してみると「第1話の改造手術のまんまでいいです」と言うわけです。そこで第1話をみんなで見返してみると、梱包材のプチプチが貼ってある壁と天井、手術台と无影灯しかない。おそらく質素なセットだけれど、広角レンズとサイケデリックなライティング（照明技術）を使って、怪しげで独特な「味」があるシーンに仕上がっている。削ぎ落とされた面白さがあって、スタッフも一旦それを理解すると「その通りにやろう」と言い出し、やるならとことん再現しようとみんな一斉に動くわけです。このように、「完全再現」したといいながらも作った時代も人も違うから、出来上がりはもちろん同じではありません。けれども、オリジナルに隠されたエッセンスを見つけ出すという作業は刺激的だし、みんな楽しみながらやっていたと思います。こういったところを見て、昔ながらの熱心なファンのみなさんがニンマリしてくれれば、作った甲斐もあったというものです。

本編撮影前のプロモーション映像の話ですが、オリジナルのオープニングを完コピすることになった。まったく同じアングル、同じ編集でリメイクして、それを web 上で公開して世間の反応を見てみようという話になり、その評判がよければ本編もこの方向性でいく可能性もあったのですが、一部のコアなファンからは絶賛されたものの、実は思ったほど評判が上がりませんでしたね。監督も頭を悩ませただろうし、結局、本編に向けて方針転換することになった。基本的なコンセンサスがひっくり返ったわけですから、あの頃、僕を含めてスタッフ間にブレが出ていたのは間違いないですね。結局「原典完コピ」+ <sup>プラスアルファ</sup>  $\alpha$  という難しい選択になりましたが、それが新しい表現に繋がったのであれば、結果としてはよかったということでしょう。

**松田** 今のお話を聞いて、私の中でも腑に落ちました。初回は気付かなかったんですが、3、4 回目に観た時には、はじめはオリジナルの映像に忠実な部分もあったけれど、途中からどんどん変わっていく気がしたので質問しました。

**尾上** 作っていくうちに当初のプランとはどんどん変わって、最終的には我々が想像していたものとはまったく違うものになって仕上がっていった。この点は、『シン・ゴジラ』でも『シン・ウルトラマン』でも同じです。

**松田** 最初からある青写真の通りではなく、創造の過程で出来上がりがどんどん変わっていくのですね。

### 『シン・仮面ライダー』の制作について

**松田** 『シン・ゴジラ』、『シン・ウルトラマン』、『シン・仮面ライダー』の順番で制作されましたが、なぜこうなったのですか？また、この順番でよかった点はありますか？

**尾上** 僕には理由は詳しくはわかりませんが、3作の企画の発端は『シン・ゴジラ』の企画が持ち上がった頃と大体同じ時期に始まっていたと記憶しています。

オリジナルも、『ゴジラ』、『ウルトラマン』、『仮面ライダー』の順に公開されていて、初代『ゴジラ』が『ウルトラマン』が生まれる要因のひとつだったし、『ウルトラマン』が起こした第1次怪獣ブームが去ったら、巨大怪獣モノに変わる新たなヒーローをと模索する中で、じゃあ等身大だ！と東映が発明したのが『仮面ライダー』だったという歴史があります。

個人的な見解ですが、『シン・ゴジラ』が興行的に成功したおかげで『シン・ウルトラマン』と『シン・仮面ライダー』も撮れたのはオリジナルと同じです。だから、この順番でよかったんだろうと思います。オリジナルの公開順をたどるといふ庵野さんの野望はもともとあったのかもしれないけど（笑）。

**松田** ありがとうございます。次の質問ですが、今回尾上さんが准監督、轟木一騎さんが副監督でしたが、二人の役職の内容はどう違うのですか。

**尾上** わかりにくいですよ。ちゃんと役割分担はあるんですよ（笑）。

轟木くんは元々CMのディレクターだった人で、演出や作画にも造詣が深く、企画、編集、宣伝までなんでもこなせるんですよ。株式会社カラー〔庵野が代表を務める映像製作会社。2006年設立〕の立ち上げにも携わっていて、庵野さんの右腕と言ってよいと思います。『仮面ライダー』の大ファンでもあって、そのスピリットは庵野さんの考えにもっとも近い存在だった気がします。ライダーのポーズはこういう時にどうだとか、ライダーならこういう表現をするだろうといったところは、庵野さんも轟木くんの判断に委ねることは多かったですよ。

僕は、監督の言っていることを具体化する役割です。プロジェクトの全体像を構築して、基本となる実作業のプランをたてるとか、どういうスタッフを呼べばいいか、などから始めて、具体的な撮影方法を提案して現場を動かす、といった仕事です。

**松田** 最後の質問です。どの登場人物もキャスティングがぴったりでしたが、その中でも気になったのが『シン・ゴジラ』、『シン・ウルトラマン』から出演していた政府関係者役の竹野内豊さんや斎藤工さんが、3作続けて繰り返し別の役にキャスティングされていたことです。なぜこのような配役がなされたのですか？

**尾上** 竹野内さんと斎藤さんはプロット段階から当て書きしてあったと思いますよ。

庵野さんはあの2人が好きなんですよ（笑）。竹野内さんも斎藤さんも監督の思い描くキャラクターにすんなりハマるんでしょうね。というかあのお2人がいるから、2人が演じるキャラクターを登場させているのかもしれないです。

庵野組には他の組とは違う独特のスタイルがあって、最初は誰でも戸惑ってしまいます。もし主要な俳優さんがこのようなスタイルに首をかしげたら、現場が進まなくなってしまうことも十分予想できる。でも、お2人にはそういうのがまったくない。スウッと現場に馴染んで、どの役でも真面目に楽しく、イメージ通りに演じてくれます。それが、監督にとってもスタッフにとってもありがたいことだし、心強いところだと思います。

**松田** ドリームチームであることがよくわかるエピソードですね！本日はありがとうございました。