

広島大学学術情報リポジトリ  
Hiroshima University Institutional Repository

Title	成田亨がキャラクターデザインにもたらしたもの〈査読論文〉
Author(s)	坂口, 将史
Citation	藝術研究, 30 : 13 - 27
Issue Date	2017-07-13
DOI	
Self DOI	
URL	<a href="http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00044316">http://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00044316</a>
Right	Copyright (c) 2017 by Author
Relation	



# 成田亨がキャラクターデザインにもたらしたもの

坂 口 将 史

はじめに

本論文は今日まで続くキャラクターデザインの流れにおいて成田亨（一九二九—二〇〇二年）の怪物のデザインが果たした役割を明らかにし、キャラクターデザインの歴史の中に成田亨を位置づけるものである。

現在、我々の身の回りはマンガやアニメ、ゲームといった多様なコンテンツで溢れている。それらのコンテンツには様々なキャラクターが登場しており、時にはキャラクター商品となって我々の日常生活にまで浸透している。キャラクターという言葉には人格や性格などの意味があるが、本論文ではマンガやアニメ、ゲームといったコンテンツに登場する登場人物や動物を指すものとして「キャラクター」という語を用いる。キャラクターについての概念分析を行っ

た文献としては、小田切博の『キャラクターとは何か』（筑摩書房、二〇一〇年）を挙げることができる。小田切は同書でキャラクターを「意味」、「内面」、「図像」の複合体と定義した。ここで「意味」はキャラクターの持つ象徴性を、「内面」はコンテンツで描かれるキャラクターの性格を、「図像」はキャラクターの外見としてのキャラクターデザインを意味している。そしてキャラクターはこれらの「三点のどこを起点に発想し、つくられてもいいし、三要素すべてがそろっていなくてもキャラクターそのものは成立し得る<sup>1)</sup>」と小田切は述べている。小田切の提示したこの三要素はキャラクターにおけるデザインの重要性和、キャラクターの持つ他の要素からある程度の自立性を指摘するものであると言える。本論文ではこの小田切が述べたキャラクターの三要素に基づき、キャラクターデザインと視覚的なものを除いたキャラクターの側面との関係について分析

を行う。

小田切が定義したキャラクターの持つ三要素のうち、「図像」であるキャラクターデザインについては茂木竜太<sup>2</sup>らやヒダヤト・リアンテイ<sup>3</sup>らによる先行研究が行われてきた。しかし、これらはキャラクターデザイン支援システムを構築することを目的とするという研究の性格上、マンガやアニメのプロットや企画書、脚本の存在を前提としている。すなわち主人公、敵対者といったキャラクターの「意味」や、設定された性格という「内面」から導き出されるものとして「図像」(キャラクターデザイン)を位置付けているのである。こうした設計図に基づいて制作する方法はキャラクターデザインの側面に過ぎない。むしろ人々がキャラクターとどのようにして出会うかを考えた場合、読み取りの前提として描かれる物語をある程度把握していなければならない「意味」や「内面」よりも、視覚情報として一瞬のうちに伝達される「図像」が果たす役割は大きいと考えられる。そこで本論文では「図像」に重点を置いて制作されたキャラクター<sup>4</sup>として、成田亨がテレビ番組『ウルトラQ』(一九六六年)、『ウルトラマン』(一九六六―一九六七年)、『ウルトラセブン』(一九六七―一九六八年)でデザインした怪獣を取り上げ、それ以前のキャラクターデザインとどのような点において異なるのかを分析する。さらにその変化がキャラクターの視覚的要素以外にも影響を与えたのかについて、小田切の述べたキャラクターデザインの

三要素を用いて「図像」の発展とキャラクターの「意味」や「内面」との関係についての検討を行うこととする。

本論文で分析対象とする成田亨が『ウルトラQ』、『ウルトラマン』、『ウルトラセブン』でデザインしたキャラクターは、怪獣と呼ばれるカテゴリーに属する。「怪獣」という言葉の起源は古く、元々は正体不明の生き物を指す言葉として用いられていた。しかしフィクションの世界を描く映画やテレビドラマの影響により、それらの作品に登場する動物や宇宙人といった人間ではないキャラクターを表すカテゴリーとしても用いられている。本論文では後者の意味で「怪獣」という語を用いる。この怪獣は六〇年代後半、七〇年代前半と二度のブームを日本で引き起こしており、近年では海外作品にも影響を与えている<sup>5</sup>など、日本のキャラクター文化を考える上で重要な存在となっている。怪獣のキャラクターデザインの発展とその「意味」、「内容」の関係についての検討を行う本論文は、人でない存在を人々ほどのようなものとしてとらえ、表象してきたかという文化的な問題にも新たな視座を与えるものとなるだろう。

#### 一 成田亨と怪獣

成田亨のキャラクターデザインは先行研究において、そのデザインが複数の異質な文脈からなる要素で構成されている点が評価され

てきた。これは後述する成田の言葉では「同存化合成表現」に該当する。初めてこの点に言及した榎木野衣は「異なる文脈に存在する複数の事象を強制的に一元化する際に現われるある唐突さ」<sup>6</sup>が成田のデザインした怪獣にはあると述べた。そして『ウルトラQ』（一九六六年）に関わる以前から芸術家としても活動し、一九六四年には『美術手帖』で新進気鋭の彫刻家として紹介されるまでになっていた成田の経歴を踏まえ、そのデザイン手法がシュルレアリスムの影響下で成立したものではないかと指摘している。榎木野衣はその後、一九九九年十一月に水戸芸術館で開催された展覧会「日本ゼロ年」における出品作家として成田を取り上げ、「日本においてハイ・アートとサブカルチャーとの境界はたんに制度的なものであり、(中略)ハイ・アートもサブカルチャーもグチャグチャに混ざり合っているということの、象徴的存在」<sup>7</sup>として成田の怪獣デザイン画に芸術的意義を見出した。現在では成田亨の怪獣デザイン画は美術の世界でも評価が行われ始めており、一八九点が青森県立美術館に収蔵されている。

日本の若者文化の一翼を担うものとして怪獣をとらえ、怪獣と海外のサブカルチャーとの比較を行った遠藤徹も成田亨の怪獣デザインについて取り上げている。遠藤は二〇世紀初頭の小説や映画に登場した怪獣が既知の生物の復活や巨大化として表現されていたのに対し、現代の怪獣が「それぞれが全くでたらめな脱文脈化された記

号の群れの、一回性の集合体」<sup>8</sup>となっていると指摘している。遠藤は怪獣概念が現在の形へと変わる転換点の一つとして成田亨の怪獣デザインを挙げているが、遠藤が指摘したこの現代の怪獣の特徴それ自体が、複数の異なる文脈からなる要素で構成されるという、榎木の指摘した成田の怪獣デザインの特徴と一致している。さらに遠藤は論文で具体的な怪獣について言及する際にバルタン星人、エレキングといった成田がデザインした怪獣のみを取り上げている。このことから遠藤は、成田の怪獣デザインを現代における怪獣概念に大きな影響を与えたものとしてとらえていると言える。

以上の先行研究ではそれまでの映像作品に登場した人間とは異なる存在のキャラクターのデザインから、成田の怪獣デザインがいかに逸脱していたかについて述べられている。しかし成田のキャラクターデザインの根幹をなす怪獣デザイン理論そのものについては、成田自身の著書に記載されていること以上の言及がなされていない。成田のデザインした怪獣が単なる独創的なキャラクターで終わらず、怪獣概念そのものを変化させた以上、成田の「図像」における変革は怪獣というキャラクターのカテゴリーの持つ「意味」や「内面」にも影響を与えたと考えられる。このことから、成田亨以前の作品における人間とは異なる存在のキャラクターのデザインと、成田の怪獣デザインとを比較し、「意味」や「内面」との関係を考慮したうえで、成田の怪獣デザイン理論の再解釈を行う必要があると

考えられる。

## 二 成田亨の怪獣デザイン理論

本章では成田亨自身の著書『怪獣と特撮 わが造形美術』（株式会社フィルムアート社、一九九六年）における記述に基づき、成田がキャラクターデザインに用いたデザイン理論を確認する。

成田亨は怪獣をデザインするにあたり、スフィンクスや龍といった古今東西の怪獣と思われる固有名詞を一つ一つ調べ上げ、「怪獣」の定義付けを試みた。この作業は成田が最初に怪獣デザインを担当した『ウルトラQ』（一九六六年）の二体目の怪獣をデザインした直後という、かなり早い段階で行われている。そして成田は「怪獣」を、人間を超えたもの（神や鬼）への畏敬や恐れが表現された神話を起源に持つ、人間が創造した生物であると定義する。このようにして定義した「怪獣」をキャラクターデザインとして視覚化するために成田が設定したのが、以下の怪獣三原則であった。なお、原則二に記載されている「同存化合成表現」とは、ライオンと鷲が組み合わされたグリフオンのように、人間や動物の要素を組み合わせて怪獣を作り出すことを指す。

一、過去にいた、または現存する動物をそのまま作り、映像演

出の巨大化のトリックだけを頼りにしない。

二、過去の人類が考えた人間と動物、動物と動物の同存化合成表現の技術は使うが、奇形化はしない。

三、体に傷をつけたら、傷跡をつけたら、血を流したりはしない。<sup>9)</sup>

怪獣三原則を設定した成田は次に、「現代の怪獣、宇宙時代の夜明けの怪獣のデザインへのとっかかり」<sup>10)</sup>を求めた。そして成田は「面白い形、今まで誰も見たことがない初めて見る形」<sup>11)</sup>が人々に与える驚異である意外性を、怪獣デザインの重要な要素として追求することとする。そこで成田が用いたのが、怪獣デザインへの抽象形態の導入である。ただし形と色の構成による完全抽象では大衆の「怪獣」という感覚から遊離したデザインとなってしまうと考えた成田は、「半抽象」の手法を怪獣デザインに導入することとした。

「半抽象」とは成田が自身の彫刻作品に用いていた造形手法を指す言葉である。成田は彫刻作品を、ある具体的な対象に対して純粋に形としての翻訳を行う、あるいは沸き上がったイメージを具体的な対象に置

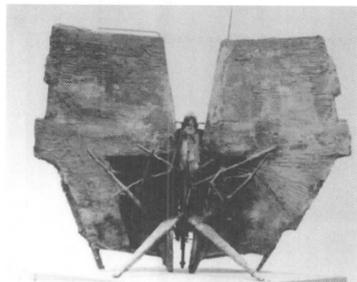


図1：成田亨《八咫》1962年

き換えるという方法で制作していた。例えば《八咫》(一九六二年)(図1)では、「平べったい形」のイメージが「鳥」へと置き換えられている。こうした操作を経ることで得られた具象性と抽象性を併せ持つ形態を成田は「半抽象」と呼んだのである。

以上が成田が怪物をデザインする際に用いた怪物デザイン理論である。以後の章では前章で確認した成田亨の怪物デザイン理論について、成田が実際に行ったデザインや成田以前の人間とは異なる存在のキャラクターデザインとの比較分析を行い、理論そのものの再解釈を行う。

### 三 怪物三原則における同存化合成表現の扱い

成田亨が設定した怪物三原則は「ししない」という表現で統一されており、怪物デザインにおける禁止事項を列挙したものであると言える。この怪物三原則に記載されているもののうち、唯一例外的に怪物デザインへの使用が許されているデザイン方法が同存化合成表現である。成田が同存化合成表現のみを怪物デザインに使用可能なものとして設定したのは、成田が怪物の起源を神話に見ているからである。

ギリシヤやバビロニア、中国などの様々な地域の神話において、怪物は人間の秩序の領域を超えた圧倒的な力を持つ存在として登場

した。そしてギリシヤにおけるグリフォンやミノタウロス、ケンタウロスのように、古代の人々は既知の動物の要素の組み合わせによって怪物を創造した。多くの怪物がこのような動物の組み合わせによって創造されたことについて、古今東西の怪物について調べ上げ、その事典を編纂したキャロル・ローズは、古代の人々は地震や洪水、虹といった驚異的な自然の出来事の原因を怪物に見ていたものの、その怪物が「どんな様子をしているかを思い描くには、人間にとって既知の何かに関連付けるしかなかった」と結論付けている。<sup>13)</sup>しかし動物の持つ力や能力に対して純粹に人々が憧れや恐怖を感じることができた古代においては、人間や動物の要素の組み合わせは単なる画像の戯れに終わらない。例えばライオンと鷲という、地上における力の象徴と大空における力の象徴を組み合わせることで、途方もない力の象徴であるグリフォンが生み出されるといったように、怪物の創造は一種の象徴操作であったのである。キャラクターの三要素で考えれば、いわば「画像」(キャラクターデザイン)と「意味」(キャラクターの象徴性)が密接に結びついていた時代であったと言える。

だがこうした象徴操作としての既知の動物の組み合わせは、組み合わせの元となる動物そのものが人間を超えた力の象徴である場合にのみ有効な手法である。現代では動物は人間に飼いならされており、もはやその象徴性は去勢されてしまっている。そのため現代に

おける既知の動物の組み合わせは単なる図像の戯れとなる。これについては成田も意外性と怪獣デザインの関係語る中で、次のような形で言及している。

現代の人は動物園へ行つて、ありとあらゆる動物を見て知っている。アフリカの草原を一人で歩いてライオンにあつたら恐怖におののくだろうけれども、檻の中のそれも優しい顔のライオンに慣れている。だから、表現する動物を二種類以上、同存化表現しても意外性は起こらないんです。<sup>14</sup>

成田は神話に描かれていた怪獣が持っていた重要な要素として意外性を挙げている。この意外性の説明に成田は「デザインの面白さ」や「今まで誰も見たことがない初めて見る形」といった言葉を用いており、あたかもキャラクターの「図像」レベルにおける問題意識であるように見える。しかし神話の時代においては単なる同存化合表現で引き起こすことのできた意外性が、現代においては不可能であると成田が認識していたことを考えると、成田の言う意外性は怪獣というキャラクターが持つ象徴性に大きくかかわっていると言える。すなわち、象徴操作によって、より強力な象徴が生み出されたときにはじめて引き起こされる感情を、成田は意外性と呼んだのである。この意味で、成田は意外性を持った自身の怪獣デザインに

よって、古代の怪獣が持っていた象徴性を現代の怪獣においてよみがえらせようとしたと言える。

上記のような象徴性から怪獣デザインを捉える視点は怪獣三原則の原則一、原則三にも確認できる。これらの原則において想定されているキャラクターは、既知の動物の姿をベースとしているため、「図像」の面では人間を越えた圧倒的な力の象徴となることが出来ない。その象徴性の欠如を補うため、原則一において想定されているキャラクターでは常識を越えた巨大な身体、原則三において想定されているキャラクターでは生理的な嫌悪感を引き起こす傷や血といった「図像」がベースとなる動物に付与されているのである。しかしこの場合、キャラクターが象徴性を持つことを妨げている原因となっている、既知の動物の姿をベースとしているという問題は解決されていない。これに対して成田は怪獣の「図像」に注目し、純粹な形の変形から新たな怪獣の形態を創造することで、象徴性を怪獣に与えようと試みたのである。

このように成田はキャラクターの「図像」を發展させることにより、そのキャラクターが属するカテゴリー（この場合は怪獣）の概念という「意味」の改革を行おうとしたと言える。だがこうした成田のキャラクターデザインの取り組みは、成田がデザイン理論を設定した『ウルトラQ』（一九六六年）時点ではまだ完成された形で現れてはいなかった。成田がキャラクターデザインの経験を積み、

それを反省する中で徐々に怪獣の「図像」は発展していったのである。そこで次章では、成田のキャラクターデザインにおける取り組みが、実際の成田の作品の中で具体的にどのような形で行われてきたのかについての検討を行う。

#### 四 成田亨の怪獣デザイン画の分析

本章では成田亨がウルトラ怪獣のデザインで行ったキャラクターデザインの発展が実制作の中でどのようにして現れていたのかについて、『ウルトラQ』（一九六六年）、『ウルトラマン』（一九六六—六七年）、『ウルトラセブン』（一九六七—六八年）の時系列を念頭に置いた分析を行う。

成田は具体的な怪獣デザインの方法として同存化合成表現を見出していたが、前章で述べたように同存化合成表現の単純な使用では象徴性を持った怪獣を創造することはできない。そこで成田が行ったのは、同存化合成表現の使用法の技術的な発展と、同存化合成表現に使用することができる題材の拡張である。

神話に登場する怪獣において同存化合成表現は、基本的には元となった動物の要素と創造された怪獣の要素の役割が一致するように用いられてきた。例えばグリフォンはライオンと鷲の同存化合成表現によって創造されているが、グリフォンの頭と翼は元となった鷲

においても頭と翼として、グリフォンの胴体は元となったライオンにおいても胴体として機能している。逆に言えば、元となった動物の顔は、創造された怪獣においては顔としてしか利用できないのである。成田は初めて怪獣デザインを手がけた作品である『ウルトラQ』（一九六六年）において、上記のような従来の同存化合成表現に存在していた制約を自身の怪獣デザインから取り払った。そして同存化合成表現に用いる要素を、その要素が本来持っていた役割に縛られず、純粹に形としてデザインに用いたのである。具体的には魚のヒレを背中のとげに、駝鳥の首の骨を手と足に用いたガラモン（図2）が挙げられる。

『ウルトラQ』に続く二作目の『ウルトラマン』（一九六六—六七年）の頃になると、同存化合成表現に用いる要素が拡張されることとなる。例えばジェロニモン（図3）では恐竜のような姿を持つ二足歩行の怪獣の体毛にネイティブアメリカンの衣装が合成されている。またギャンゴ（図4）においてはバーバラ・ヘップワースの彫



図3：成田亨  
《ジェロニモン》  
1966年



図2：成田亨《ガラモン決定稿》  
1965年 ペン・紙 35.5×  
24.4cm 青森県立美術館蔵

刻を思わせる形状の物体が角に見立てられ、トーテムポールから着想した模様が首に配置されている。このように、『ウルトラマン』では動物だけでなく文化や美術さえも同存化合成表現の要素となった。これは前作『ウルトラQ』における純粋な形としての同存化合成表現の使用方法のさらなる発展と言えるだろう。



図4：成田亨《ギャンゴ》(部分) 1966年 ペン、水彩・紙 39.4×25.8cm 青森県立美術館蔵

なぜなら合成元の要素が元々持っていた役割に縛られていた従来の同存化合成表現では、体の器官としての役割を持たない文化的生産物や美術作品は合成不可能だからである。このように、『ウルトラQ』から『ウルトラマン』にかけて同存化合成表現の技法を進展させ、用いる要素を拡大することによって、森羅万象あらゆるものが自由にキャラクターデザインへと使用可能となったのである。

同存化合成表現を用いて様々なものを怪獣デザインに利用した成田は、自身の半抽象彫刻の形態をデザインに取り入れることも行っていた。中でも第一章で例示した《八咫》(一九六二年)(図1)のような、直線によって構成された平板で厚みのある形態は様々なデザインで利用されている。しかし成田が怪獣デザインを始めた『ウルトラQ』(一九六六年)においてはこの形態は怪獣ではなく円盤

のデザインに用いられていた(図5)。このことから成田は『ウルトラQ』の段階ではまだ抽象形態を生物である怪獣に適用するという発想には至っていないと考えられる。

二作目の『ウルトラマン』(一九六六—一九七一年)でも同様に《八咫》的な抽象形態が怪獣に用いられ、ペスター(図6)が生まれた。このペスターでは抽象形態の導入と同時にコウモリとヒト

の同存化合成表現が行われており、直線によって構成された厚みのある平板という《八咫》的な形態が、動物の形の組み合わせによって構成されている。すなわち、抽象形態は同存化合成表現を介する形で表現されており、抽象形態を前面に出したデザインにはまだ至っていないと言える。二作目である『ウルトラマン』は半抽象造形による怪獣デザインの過渡期にあると言えるだろう。

三作目の『ウルトラセブン』(一九六七—一九六八年)の頃になると怪獣デザインに抽象形態が本格的に導入される。例えばアイロス星人

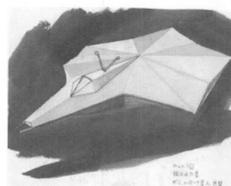


図5：成田亨《ルパーツ星人円盤》 1965年 ペン、水彩・紙 21.3×26.8cm 遺族所蔵



図6：成田亨《ペスター》 1966年 水彩、クレヨン・紙 39.3×54.5cm 青森県立美術館蔵

(図7)はペスターとは異なり、モチーフとなる動物の要素が前面に出たキャラクターデザインとはなっていない。いわば形に重点を置いたキャラクターデザインである。このように『ウルトラセブン』の時期になると、成田は自身の彫刻作品の特徴的な形態を確信犯的に怪獣デザインに組み込むようになったのである。

以上のように、『ウルトラQ』、『ウルトラマン』、『ウルトラセブン』と作品を経るにしたがって、同存化合成表現が技術的に発展し、最終的に既知の動物の形態に頼らない、形に重点を置いた怪獣デザインが行われるようになった。このような成田の中でのキャラクターデザインの変遷を経ることで、成田亨がデザインした怪獣は既知の動物の形態から大きく離れることが可能となったのである。これにより、怪獣を観た際に人間によって象徴性を去勢された既知の動物を想起させることがなくなり、その体の独創的な形態によって、成田のデザインした怪獣は人々に意外性を与えたのである。しかしこうしたキャラクターの「図像」における発展の試みは、成田と異なる形であれ、成田以前にも行われていたと考えられる。以後の章では成田以前の怪獣デザインについての分析を行い、成田以前におけるキャラクターの「図像」を発展させる試みが阻害されてきた要因



図7：成田亨《アイロス星人》  
1967年 ペン、水彩・紙  
39.7×36.2cm 青森県立  
美術館蔵

について検討する。そしてなぜ成田がその阻害要因を乗り越え、キャラクターの「図像」を発展させることができたのかについての考察を行う。

## 五 ゴジラのデザインとその系譜

本章では日本最初の本格特撮怪獣映画である『ゴジラ』（一九五四年）において、美術監督の渡辺明（一九〇八—一九九九年）が同作に登場する怪獣であるゴジラのデザインをどのように行ったのかについて分析する。そしてゴジラのデザインが成田以前の怪獣デザインにおいてどのような影響力を持っていたのかについて検討を行う。

一九五四年に公開された『ゴジラ』は日本怪獣映画の元祖だが、デザインの点では人間とは異なる存在のキャラクターデザインを大きく変革させたとは言い難い。ゴジラの形態は岩石状の皮膚、太い首や腕、三列からなる背中のはしれ、盛り上がった眉部といったアレンジが加えられているとはいえ、モチーフとなったティラノサウルスとイグアノドンのイメージから完全に脱却できておらず、既知の動物の巨大化という図式に留まっている。

このようにゴジラのデザインが既知の生物の巨大化であるのは、ゴジラをデザインした渡辺明の怪獣デザイン理論が大きく関係して

いる。それは次のようなものである。

怪獣も生物であるというのが大前提です。生物である以上はある種に属しているし、生殖もするし繁殖もするだろうというね。だから、僕からいわせれば、科学性の上に立脚してデザインされたものが怪獣です。(中略)いくら空想の生物だからと言って、全部がデタラメというわけではありません。要するに、科学性をもった実在するかもしれない生物が「怪獣」であると。僕の定義からすればね。<sup>15)</sup>

渡辺明はリアリティのある怪獣をデザインすることを自身のデザイン理論として掲げた。そしてその怪獣がリアルである条件は、怪獣が既知の生物の「種」の枠組みに属していることであった。ここで渡辺の言う「種」とは、現在我々の世界に存在する、あるいは過去に存在した生物の「種」のことである。そのため、渡辺がゴジラについて「一つだけデザインで泣いたところがあるんだ。耳ね。爬虫類にはあんな耳はないのよ<sup>16)</sup>」という発言を残しているように、渡辺のデザイン理論に従った怪獣デザインではそのベースとなる動物の形態から大きく離れることができず、仮に同存化合成表現を行ったとしても既知の動物のアレンジに留まることとなるのである。

既知の動物のアレンジに留まるゴジラの場合、三章で述べたよう

に「図像」の面で人間をはるかに超えた存在という怪獣の象徴性を持つことはできない。しかしゴジラは設定身長五〇メートルという当時としては破格の大きさで表現されたキャラクターであり、戦車や戦闘機の攻撃をものもしない圧倒的な力を持つ存在として映画『ゴジラ』では描かれていた。さらに水爆の影響により目覚めたという設定や、東京大空襲になぞらえて描写されたゴジラの被害状況など、脚本や演出においてゴジラは核の恐怖や第二次大戦の象徴として描写されている。このように、ゴジラは小田切の述べるキャラクターの三要素のうち、キャラクターデザインである「図像」ではなく、設定や語られる物語といった「内面」のレベルで怪獣としての象徴性を獲得していたと言える。

ゴジラのアデザインはそのヒットと共にその後の怪獣のスタンダードなイメージとなり、渡辺明のアデザイン理論も後のキャラクターデザインへと受けつがれていった。一九五七年頃から始まったアメリカとソ連の宇宙開発競争を原因とする宇宙への関心の高まりにより、宇宙人や宇宙怪獣が地球に飛来する物語や、惑星間移動などを題材とする映像作品が多く制作されることとなる。これらの作品では地球を舞台にしなければならぬという制約が無いため、設定や物語の自由度はそれ以前の作品よりも上がったと言えるが、怪獣は渡辺明のアデザイン理論に沿った既知の動物をベースとしたアデザインのままであった。生物であるというリアリティを担保するためには、

既知の動物の形態をとらざるを得なかったのである。しかし渡辺のデザイン理論にも問題が存在する。渡辺のデザイン理論では既知の動物をベースとした怪獣しか制作することができないため、新たなデザインの怪獣を生み出すには、それまでモチーフとなっていない動物を怪獣化させるしかない。しかし地球上に存在する動物の「種」の数には限界があるため、どの動物を怪獣化するかは早い者勝ちとなる。実際、『ウルトラマン』と同じ時期に放送されていた『マグマ大使』（一九六六―六七年）の初期において怪獣を制作していた大橋史典に取材した新聞記事には次のようなことが書かれている。「とくに競作社が現れてくると、よそとダブらない新種は早い者勝ちなので、大橋さんは考案済みのモンスターから著作権を登録していく<sup>17</sup>」実際に著作権が登録されていたかどうかは別にして、怪獣デザインが数限りあるものの中から取り合うものとして認識されていたのである。このように、渡辺の怪獣デザイン理論は既知の動物の種類に対応した一定数のキャラクターしか制作できないという問題を抱えているのである。

キャラクターデザインにつきまとう上記のような制約を払拭するために、ゴジラシリーズをはじめとする東宝の特撮怪獣映画では怪獣の形態に一層の工夫が凝らされた。例えば『モスラ』（一九六一年）に登場する蛾の怪獣モスラではピアノ線を使って操り人形のように怪獣を動かす「操演」と呼ばれる演出方法によって表現されている。

これにより人間が中に入る着ぐるみとしてデザインしなければならぬという造形上の制約を取り払うことができたが、やはり既知の動物の形態がキャラクターデザインのベースに選択されていた。

『ウルトラマン』とほぼ同時に開始されたピー・プロダクションによる特撮テレビ番組『マグマ大使』（一九六六―六七年）に登場する動物タイプの怪獣も渡辺のデザイン理論の影響下にあり、恐竜やモグラといった既知の動物をベースにデザインされていた。一方で『マグマ大使』に登場する怪獣は相手の動きを止める光線や再生能力のような独創的な特殊能力を備えており、宇宙人が怪獣に変身したり人間の怨念が怪獣化したりするなど、設定や物語を工夫することで怪獣の個性を演出していた。すなわちキャラクターの「図像」ではなく「内面」に特化したキャラクターづくりがなされていたのである。

以上のように、渡辺明が『ゴジラ』（一九五四年）で打ち出した怪獣デザイン理論は、怪獣を生き物としてとらえるという、リアリティを追求した視点から生み出されたものであった。その影響は成田が『ウルトラQ』（一九六六年）を手掛けるまで続いていた。しかし渡辺のデザイン理論は既知の生物の「種」という枠組みに縛られていたため、やがて怪獣デザインに閉塞感が漂うこととなる。『マグマ大使』はこのキャラクターデザインの問題には踏み込まず、設定や物語といった「内面」に重点を置いてキャラクターを創造した。

このように成田が『ウルトラQ』で怪獣を手掛ける一九六〇年代は新しい怪獣デザインが求められていたものの、怪獣はあくまでも生物であるというリアリティに対する考えが障害となり、その状況を打破するデザインを誰も生み出すことができないでいたのである。では成田はそのリアリティの問題についてどのように向き合っていたのか。

## 六 成田亨と渡辺明の怪獣デザイン理論の比較

成田亨は神話に描かれていた怪獣のような、象徴性を持つ怪獣を現代において生み出すために「怪獣三原則」という独自のデザイン理論を設定し、怪獣デザインに抽象形態を導入した。渡辺明は、怪獣は既知の「種」に属するというデザイン理論を持っており、「怪獣は生物であるからには、ある程度リアルなものにしないと、つまらない。それに、かならずモデルがありますよ<sup>18)</sup>」と後に語っている。既知の動物の巨大化や単純な同存化合成表現の使用を否定した成田亨と、モデルとなる生物の存在を前提としてデザインを行う渡辺明では、怪獣デザインに対する考え方が全く異なるように見える。だが実際はそうではない。成田亨も著書で次のような発言を残している。

怪獣は、悪い、憎らしいもので、暴れまわってわれわれの街

を壊してしまうとしても、怪獣は生き物なんです。しかも、現実の今日、生きてどこかで暴れるかもしれないという形でなければならぬ<sup>19)</sup>。

このように完全な空想上の存在ではなく、実在する生物と同等な存在として怪獣を捉えるという視点において、両者の怪獣への認識は一致している。渡辺明と成田亨のただ一点の違いは怪獣の「種」に対する認識なのである。渡辺は、怪獣を既知の生物と同じ「種」を共有する生物として認識しており、そうでない怪獣はリアリティがないとみなしていた。一方、成田は怪獣を、渡辺明が考えていたような既知の生物と同じ「種」を共有するものではなく、実在する人間には発見されていない、まったく未知の「種」に属する存在として捉えていたのである。すなわち、渡辺明的な怪獣デザインの場合、既知の生物の進化の系統樹を發展させる形で怪獣をデザインしていたのに対し、成田亨のデザインした怪獣の場合、全く新しい進化の系統樹を持つ生物が生み出されていると言える。成田がこうした視点を持っていたのは、成田が自身の怪獣のことを「現代の怪獣、宇宙時代の夜明けの怪獣<sup>20)</sup>」と述べているように、初期ウルトラシリーズの放映された六〇年代がまさに宇宙開発競争の真つただ中であり、宇宙人などといった未知の「種」への意識が高まっていた時代であったことも関係しているだろう。しかし成田以前の怪獣デザイ

ンが宇宙という題材によって、地球を舞台とした従来の作品よりも自由に設定や物語を制作できたにもかかわらず、「凶像」の発展は行われてこなかった。このことを考慮すると、「凶像」に重点を置いてデザインを行った成田だからこそ、既知の「種」の枠組みを超えてキャラクターデザインを発展させることができたのだと言える。

未知の生物としての怪獣をデザインするという観点は、怪獣三原則にも確認できる。成田がデザインする怪獣が「未知の」生物であるためには、その形態は既知の生物と同じであってはならない。この点について述べた箇所が怪獣三原則の原則一であり、デザインの面白さである意外性を重視したことも同様の問題意識からくるものであると考えられる。また、あくまでも未知の「生物」であるため、目の前でその怪獣が生きているかのように見えるデザインでなければならぬ。このことを明文化したのが身体の破壊を禁止する怪獣三原則の原則三であると言える。すなわち「怪獣三原則」は、自身の手によって創造する怪獣が「未知の種」の生物であることを保証するためのものであるとも言えるのである。

以上のように、成田亨の怪獣デザイン理論は、怪獣を生物としてとらえるという点においては渡辺明の怪獣デザイン理論の流れを汲むものである。渡辺明的な怪獣から成田のデザインした怪獣へと大きく変化したキャラクターデザインを人々がそれほど抵抗なく受け入れられたのは、怪獣を生物としてとらえるという根本のところでは

両者が通底していたからであろう。そして成田は、渡辺のデザイン理論がリアリティに拘るあまり既知の「種」の枠組みという制約を受けていたのに対し、怪獣を未知の「種」の生物としてとらえることで、怪獣デザインを既知の「種」の枠組みから解放したのである。

#### おわりに

神話に多数の怪獣が登場していた古代において、怪獣は人間の秩序を超えた圧倒的な力を持つ存在であった。この時代では動物の持つ力や能力に対して純粹に人々が憧れや恐怖を感じることはできなかったため、動物の要素の組み合わせが怪獣を創造する手法として有効であった。この頃の怪獣を一種のキャラクターとして考えると、キャラクターの三要素における「凶像」と「意味」が密接に結びついていた時代であると言える。そしてこの時代の怪獣の創造法として多用された動物の要素の組み合わせを成田亨は同存化合成表現と呼び、自身の怪獣デザインに取り入れた。

ところが現代では動物に対して人々が憧れや恐怖を感じるものが無くなってしまい、同存化合成表現の単純な仕様によって人間をはるかに超えた力の象徴としての怪獣を創造することが出来なくなつた。それにより、成田以前の時代においては、映画やテレビに登場する人間とは異なる存在のキャラクターは、神話に描かれていた怪

獣が持つような象徴性を持つことができないうでいた。それらのキャラクターは象徴性の欠如を補うため、常識を越えた巨大な身体や、生理的な嫌悪感を引き起こす傷や血を、ベースとなる動物に付与することによって驚異の感情を人々に引き起こそうと試みた。日本の怪獣ブームを先導したゴジラに始まる渡辺明的なデザインの怪獣も、既知の種の枠組みのもとでデザインが行われており、設定や物語といった「内面」を強化することによって象徴性の欠如に対抗していた。しかし、既知の種の枠組みの下でキャラクターデザインを行うことが、怪獣という空想の存在にリアリティを持たせることにつながるといふ渡辺明のデザイン理論が、以後のキャラクターデザインにも影響したため、やがてキャラクターデザインの分野に閉塞感が漂うこととなる。

そうした中でキャラクターの「図像」の側面に着目し、キャラクターデザインに変革をもたらしたのが成田亨である。成田は『ウルトラQ』（一九六六年）、『ウルトラマン』（一九六六―六七年）、『ウルトラセブン』（一九六七―六八年）とシリーズが進む中でキャラクターデザインを発展させた。それにより、あらゆるものが同存化合表現の対象として自由に扱えるようになり、抽象形態さえもキャラクターデザインに導入される。こうして成田は、既知の動物の形態から完全に離れたキャラクターデザインの創造を可能にしたのである。この変革は「図像」の面において大きな変化をもたらした

たが、怪獣を生物として規定するという成田の考えは、それまでの怪獣概念の流れを引き継ぐものであったため、当時の人々に容易に受け入れられた。以上のように成田はキャラクターデザインを発展させることによって、神話に描かれていた怪獣が持っていた象徴性を現代の怪獣において復活させた。すなわち成田はキャラクターの「図像」を発展させることにより、怪獣というキャラクターのカテゴリーが持っていた「意味」のレベルを変質させたのである。

成田による「図像」の変革をキャラクターデザインの技法という観点から注目すると、成田によってモチーフによらない自由な形のキャラクターデザインが創造可能となったと言える。生物として設定されたキャラクターをデザインする際には既知の生物の要素を用いなければならぬというデザイン上の制約が成田の怪獣デザインによって無くなり、キャラクターデザインが人々の手で無限に創造できるものへと変わったのである。このことから、様々なメディアに多種多様なキャラクターが無数に登場する現在のキャラクター氾濫状態が起きた一つの要因としても、成田亨による怪獣の「図像」変革を考えることが出来るだろう。

註

- (1) 小田切博『キャラクターとは何か』筑摩書房、二〇一〇年、一一九頁
- (2) 茂木龍太・松本涼一・岡本直樹・近藤邦雄・金子満『キャラクターデザイン支援におけるデジタルスクリプトブックの提案』『図学研究』

- 第四二巻第一号、日本図学会、二〇〇八年、八九一九四頁
- (3) ヒダヤトリアンティ・近藤邦雄・三上浩司・伊藤彰教・渡邊賢悟「キャラクターシルエットの分析に基づくキャラクター形状のデザイン支援手法」『映像情報メディア学会技術報告』第三六巻第一六号、映像情報メディア学会、二〇一二年、五七―六〇頁
- (4) 成田亨が怪物をデザインする前に打ち合わせを行った人物は、企画室長である金城哲夫のみであり、その打ち合わせも怪物を二足歩行にするか、四足歩行にするか、変わり種にするかといった大まかな方向性の検討を行うのみで、詳細な怪物デザインについて成田に一任されていた。そして成田が怪物をデザインする段階では脚本も、担当する監督さえもまだ決定していないことが多かった。すなわち、成田がデザインした怪物は登場する物語による影響をほとんど受けていない。この点が成田の怪物を「図像」に重点を置いたキャラクターとしてとらえる理由である。
- (5) 人間とは異なる存在のキャラクターの名前に「M.E.T」と名付け、そのデザインに以後本論文で言及する成田亨や渡辺明の怪物デザインの要素を取り入れたギレルモ・デル・トロ監督の『パシフィック・リム』(二〇一三年・アメリカ)がその典型である。
- (6) 榎木野衣「モダンアートの結晶としてのウルトラ怪物」『映画宝島 怪物学・入門』JICC出版、一九九二年、一六九頁
- (7) 榎木野衣「日本ゼロ年」『日本ゼロ年』森司編、水戸芸術館現代美術センター、二〇〇〇年、一四頁
- (8) 遠藤徹「怪物学原論への助走…マイケル／パンク／怪物」『言語文化』第三巻第一号、同志社大学言語文化学会、二〇〇〇年、一三一―一四頁
- (9) 成田亨『怪物と特撮 わが造形美術』滝沢一穂編、株式会社フィルムアート社、一九九六年、一四五―一四六頁より抜粋
- (10) 同右、一五四頁
- (11) 同右、一五七頁
- (12) 工藤健志「ポスト『構造』主義の怪物論」『キッズ・アート・ワールド』  
 ドあおもり2000…終わる世紀とはじまる未来』青森県教育庁美術館整備・芸術パーク構想推進室編、青森県、二〇〇〇年、九五頁

(13) キャロル・ローズ『シリーズ・ファンタジー百科 世界の怪物・神

獣事典』松村一男訳、原書房、二〇〇四年、v頁

(14) 註9前掲書、一四六頁

(15) 酒井敏夫「特撮をめぐる人々」⑫ 特撮美術の開拓者 渡辺明③『宇宙船』第三〇号、朝日ソノラマ、一九八六年、六六頁

(16) 同右、六七頁

(17) 「怪物作り引き受けた！ベテラン大橋さん 娯楽ウィークリー」『朝日新聞』朝刊、東京版、一九六六年八月一日、二三頁

(18) 註15前掲書、六六頁

(19) 註9前掲書、一四六頁

(20) 註9前掲書、一五四頁

【図版典拠】

図1 相原一士・富田智子・江尻潔編『怪物と美術―成田亨の造形芸術と

その後の怪物美術―』東京新聞社、二〇〇七年

図2、4、5、6、7 成田亨『成田亨作品集』『The art of Tohi Narita』三木

敬介・山口洋三・工藤健志編、羽鳥書店、二〇一四年

図3 成田亨『成田亨画集 ウルトラ怪物デザイン編』朝日ソノラマ、

一九八四年

(さかぐち・まさし)九州大学芸術工学府 芸術工学専攻 博士後期課程