

特撮レジェンドオーラルヒストリー

(令和 4 年度収録)

特技監督・佐川和夫氏

●特撮レジェンドオーラルヒストリーとは

特撮全盛期に活躍されていた制作者の方々も物故者が多くなってきており、当時の証言なども得られないまま、技術、思想の中核が失われつつある中で、当時の特撮撮影の状況や円谷英二監督とのエピソードなどを伺い、動画や音声データ、文字として記録することで、特撮文化の継承に取り組むことを目的にしています。

●特撮文化推進事業実行委員会とは

本会は、特撮文化の推進を図るため、福島県、須賀川市、特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構、学校法人国際総合学園 FSG カレッジリーグ国際アート＆デザイン大学校、須賀川商工会議所で設立した組織です。特撮に触れ合えるイベント等のほか、教育、産業などの分野と連携し、多様な価値を創出することで、特撮文化の継承、発展及び創造へと繋げるための活動を行っています。

●オーラルヒストリー対象者

佐川 和夫 氏（特技監督）



昭和 14（1939）年 10 月 29 日生まれ。

日本大学芸術学部在学中に円谷英二監督に師事。

東宝特殊技術課を経て、昭和 38（1963）年に円谷特技プロダクション（現在の「円谷プロダクション」）に設立と同時に入社。

『マイティジャック』第 4 話「祖国よ永遠なれ!!」で特技監督デビューし、ウルトラマンシリーズ、『猿の軍団』、『スターウルフ』など数多くの円谷プロ作品に携わる。

『バトルフィーバーJ』、『超光戦士シャンゼリオン』などの東映作品も手掛けたほか、アメリカや香港などの海外でも特撮監督として活躍した。

令和 2 年（2020）度文化庁映画賞映画功労部門受賞。

●収録情報

聞き手： 樋口真嗣氏

原口智生氏

三池敏夫氏（特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構）

収録日：令和 4 年 5 月 16 日（火）

場 所：須賀川特撮アーカイブセンター

※本稿は間違いの修正、相槌や重複の削除、若干の言葉の入れ替えや補足以外は、話された内容や口調をそのまま採録しています。
また、収録の際には参考映像として、佐川和夫氏が携わった作品の特撮シーンの映像（編集：吉村文庫氏）を適宜視聴しながら実施しました。



令和 4 年 5 月 16 日 須賀川特撮アーカイブセンターにて。

向かって左から 原口氏、佐川氏、樋口氏、三池氏。

1. 特撮の世界へ

※文中、一部敬称略。

原口　まず最初に佐川監督がこの世界に入られたきっかけを。

佐川　昭和 30 年の半ば頃かな。突然親父さん¹の家に行ったら、親父さんが気さくに会ってくれて。去年亡くなった中野稔²は学校で同期だったもんで。入学したのが昭和 33（1958）年だったかな、その年の暮れに「普通に映画を撮ってもしようがないから特殊的な特撮の撮影をやってみないかな」という相談があったもんで、「それはいいね」ということでいきなり翌年の正月。

覚えてるのはお正月の 2 日ですよ。祖師谷にある円谷英二さん、親父さんのお宅にいきなりピンポンって。そしたら親父さんが出てきて「なんだお前たち？」って。「先生のお話を聞きたくて来ました。僕たち日大³の学生ですが、お話伺いたいんですけどよろしいでしょうか？」「まあいいや、お前たち上がれや」って言われて、気さくに上がらせてくれてね。

なぜ上がったかというと、そこに家族がいなかった。いなかったっていうのはたまたまね、お正月の 2 日も日曜日とかだったのかな？ 親父さんのところはキリスト教なもんで、みんな当時一さん⁴とか阜さん⁵とか粲さん⁶なんかは教会に出て、親父さん 1 人で留守番してたの。後で聞いたんですけども教会が嫌いなんだって。「あんまり好きじゃないんだよ」っていうようなことで、「俺はちょっと仕事があるから家にいるよ」っていうところに俺らが行ったの。

そしたら気さくに「まあいいや、上がれや」っていうことで。本当に気さくで。で色々特撮の、当時のゴジラの話かな？ 色々聞いたらね、「うーん、この世界はなあいろいろ難しくってさあ、若い人たちが頭に出て仕事できるっていう仕事場じゃないんだよ。年数と実力が当然伴わなきゃいけないんだけど、とりあえず 3 年や 5 年じゃちょっと一人前になれないよ。今俺の助手なんかは 10 年 15 年になる。君たちがやりたいって言うの

はいいんだけども、君たちが一人前になるにはおそらく今の世界では難しいでしょう。やりたいっていうんだったら別にやってもいいんだよ。でも親御さんはどうかな」って言うから、「自分たちのことだから好きなようにしなさいよ、と言われてます」って言ったら、「ああそうか、それならなんとか」と。でもねえ、「学生だから学校だけは卒業しなさい」と。「学校卒業したらまた来なさい」っていうようなことはあったんだけどねえ。

親父さんの祖師谷の家の玄関の左側に円谷特殊技術研究所って建物があったの。そこでね「じゃあ君たち、機材なんかいっぱいあるから、中に入って勝手にいじっていいよ」って言われて、そこから出入りが始まって、自由に出入りしていいよって言われて。そこの玄関っていうのはいつも奥さんがいまして、奥さんに言って玄関開けてもらってそれで中に入って。

夏ぐらいまで 1 週間に 1 回かなあ、顔を出して。カメラいじって、ミッチェル⁷とか。それから映写機もあったんだよ。映写機なんかはその中にプリントがあったの。そのプリントが 5 本くらいあったんだよ。35mm のコンパクトの映写機もあったの。それでフィルムくずが転がってたから自分で装填してみて「多分これでいいんじゃないかな」ってやってみて、スイッチ入れたら動いたわけ。間違いなく動いたからジーっと見たら、フィルム開けたら『猿人ジョー・ヤング』⁸って書いてあったの。それもコマ撮りの部分の、特にニューヨークのマンハッタンビルを上げるようなところがあったり、それから飛行機落とすだとかそれをコマ撮りでやってる。それを何回も何回も。3 巻か 4 巻だと思ったなあ。全部は無いのよ。で、音は無いから自分で想像しながら。

原口　音は焼きこんでなくて、本当に特撮のカットだけの 35mm のフィルムですよ。

佐川　だからそのプリントの正式な、当時映画のことなんか知らないから、フィルム見てサウンドに音が入ってるとか入ってないとかそんなの見ても分かんないからさ、多分音入ってたんじゃないかな？ どこかのプリントもらったのか、寄付されたのか分かんないんだけど。

原口　実はそのプリントが 1970 年代の円谷プロの倉庫に残っていて、当時円谷プロで企画室に勤めていらした竹内博⁹さん。その方が円谷の試写室で 35mm の『猿人ジョー・ヤング』と『キング・コング』¹⁰のフィルムを実際に映して見せてくれたことがあるんですよ。

佐川　ああ、そうなの。

⁷ ミッチェル

アメリカの企業・Mitchell Camera Corporation により製作された映像撮影機（カメラ）のこと。日本でも昭和初期から撮影所に導入され使用された。

⁸ 「猿人ジョー・ヤング」

1949 年にアメリカで公開されたファンタジー映画。プロデューサーはメリアン・C・クーパー、アニメーション効果をレイ・ハリー・ハウゼンが手掛けた。

⁹ 竹内博

特撮研究家。1955～2011 年。円谷プロダクションに入社し怪獣の設定や写真資料の整理に従事したのち、フリーランスとなる。数多くの特撮関係書籍の執筆・編集を手掛け、特撮ジャーナリズムの第一人者として知られた。

¹⁰ 「キング・コング」

1933 年にアメリカで公開された映画。メリアン・C・クーパーが監督を務め、巨大な猿の怪物であるキング・コングの動きは人形をコマ撮りで撮影するストップモーションアニメーションで撮影された。円谷英二が特殊撮影技術の研究を志すきっかけとなった作品としても知られる。

¹ 親父さん

特技監督・円谷英二（1901～70）のこと。福島県須賀川町（現・須賀川市）生まれ。カメラマンとして活躍しながら特殊撮影の研究を行い、日本特撮の礎を築いた。戦中には『ハワイ・マレー沖海戦』等の作品を手掛け、昭和 29 年（1954）には『ゴジラ』で特殊技術を務めた。その後も多くの東宝特撮作品を生み出したのち、1963 年に自身のプロダクションである円谷特技プロダクションを設立。

² 中野稔

光学合成技師。1939～2021 年。日本大学芸術学部在学中に円谷英二に師事。卒業後に円谷プロダクションへ入社し、『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『快獣ブースカ』『ウルトラセブン』『怪奇大作戦』『マイティジャック』など歴代の円谷プロダクション作品のほぼ全てで光学合成を担当した。

³ 日大

日本大学（佐川氏の出身大学）の略称。

⁴ 一さん

円谷英二の長男・円谷一（1931～1973）のこと。TBS テレビに入社後、『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『ウルトラセブン』の制作に携わり、監督も務めた。1969 年には TBS を退社し円谷プロダクションに入社、1970 年には父・英二の死去に伴い円谷プロダクション 2 代目社長に就任、『帰ってきたウルトラマン』『ミラーマン』などの作品の制作に携わる。

⁵ 阜さん

円谷英二の次男・円谷阜（1935～1995）のこと。父・英二の健康悪化から 1968 年に円谷プロダクションに入社。1973 年には兄・一の急逝を受け 3 代目社長に就任、『ウルトラマンタロウ』『ウルトラマンレオ』『ウルトラマン 80』等の制作を手掛けた。

⁶ 粲さん

円谷英二の三男・円谷粲（1944～）のこと。円谷エンターテインメント社長を務めたのち、円谷プロダクション副社長を務めた。

原口　ええ、それは今、佐川監督がおっしゃった、円谷監督の研究所にあったフィルムと間違いなく同じですね。

佐川　あっ、じゃあそうかもしれないね。

原口　内容は自分どちらも円谷プロの試写室で映写してくれたのを見てるんですけど、確かに『猿人ジョー・ヤング』と『キング・コング』の特撮カット両方ですよ？

佐川　あっそっか、『キング・コング』、そうそう両方、そうかもしれない。

原口　じゃあ監督は、中野さんと一緒に監督のお宅訪問して、その後よく？

佐川　稔のほうが現場のことがあまり好きじゃなくて、自分は後処理のほうに入りたかったって。後処理ってより合成¹¹みたいなね。現場で働くんじゃなくて、そういうのを目指していたから。

そんなこといじって夏休みだと思ったなあ、親父さんが突然現れてさ、俺なんかがいたずらする所に。「お前たちさあ、会社が大変なものでアルバイトしないかな」っていうのがあって。「いいですよ、夏休みだし暇だからアルバイトしていいです」って言ったら、「明日でもいいから、東宝知ってるかい？」って「知ってる」って。特殊技術課に入って事務所に稲垣さんという人がいたんだよ、課長に。「その人に話しとくから、いつからアルバイトやっていいか話してこい」って。

それから 1 週間後くらいかなあ。事務所に顔出して「円谷監督からの紹介受けまして」「おおそうか、君たちがそうか、早速明日からが大変だから来てもいいよ」っていうことで。

当時三木のり平¹²さんの『孫悟空¹³』の特撮の材料撮りと、それから『日本誕生¹⁴』の準備してたのよ。で、『日本誕生』の方のスタッフが足りなくて、三木のり平さんの方のやつは部分撮りだからそんなにスタッフ要らなかつたらしいんだけど、『日本誕生』のほうは常にカメラ 3 台か 4 台出さなきゃいけないってことで、人が足りない。で、本編の方から頼んだんだけど、特撮は「やだ」って誰も来ない。だからアルバイト。でもね、アルバイトって言っても俺らがすぐに仕事できるわけがないからねえ。

原口　佐川さんと中野さんが円谷監督のお家に行くようになって、円谷研究所っていう、自分も看板が家の横にある写真見たことがあるんですよ。

佐川　いやね、当時看板あったかなあ。

原口　その写真も竹内博さんから見せて頂いたことが。

佐川　こんなのあったかもしれないなあ。

原口　実は監督が今日初めて中野さんとご自身で円谷監督に会いに行かれたっていう、その円谷研究所っていうものは、東宝の仕事を、円谷監督は当然『ゴジラ』もされてたわけで、東宝の仕事とは関係無しに個人的な研究所ってことですか？

佐川　個人的な、あくまでも個人なんだね。でね、『日本誕生』は特撮は一応俺と中野稔は現場で、なんにもできないから監督のサポートとかカメラマンのサポートとか、それからカメラの三脚の戻しとか、そんなのを持ち運んでとかしかやらなかったのかな。でも終わるころにはね、結構「レンズを磨け」とか「ミッチェルの中を磨け」とかそういうのを教えてくれて、3 か月分くらいやってたのかなあ？

原口　じゃあ現場でアルバイトと言われるまま助手やって、その間に自然に体得されていったってことですね。機材のことであったり。

佐川　なのかなあ。

原口　結構丁寧に、先輩技師さんが教えてくださったとかそういう感じだったんですか？

佐川　当時は東宝行ってもね、絶対仕事は教えてくれないのよ。仕事をやってるのを覗いてみて、それで自分で覚えなさいってやつなんだよ。で、カメラの中の機械なんかはそう簡単にいじれないから、フィルムなんかももう腐るほどロールでほっぽってあるわけだよ、暗室の中入ると。フィルムなんかは自分で、例えばマガジン¹⁵に入れて装填するってことだってできる。

ただカメラの方はいじれないから、マガジンで入れるとか出したりどうするかって、たとえばミッチェルなんかでもプリントマガジンがついててフィルムをどうやって入れて、エマルジョン¹⁶をどっち側に向けるか、ロールどんなのか、入れたり出したりっていうのはそこは自由にできたのね。暗室に自分で入ってたから。

でもそれは自分で覚えただけでも中々そうはいかなくて、親父さんに色々聞いてああでもないこうでもないって聞いていると、よその同じスタッフの大体セカンドとかチーフの人が、「お前たちちょっと来いよ、親父さんと話すのにそんなところで。お前なんか」。親父さんと話すとどうしてもこうなる。親父さんは出てる時はこうやっ

¹¹ 合成

複数の映像を組み合わせ、ひとつの映像とすること。特撮では撮影現場で行うものと撮影終了後の編集時に行うものの 2 種類がある。

¹² 三木のり平

俳優・コメディアン。1924～1999 年。舞台役者としてデビューしたのちに 1950 年に映画デビュー、1956 年からは東宝と専属契約を結び『社長シリーズ』をはじめとする多くの作品に出演、喜劇役者として人気を博した。

¹³ 『孫悟空』

映画『孫悟空』（1959 年公開）のこと。監督：山本嘉次郎、脚本：村田武雄・山本嘉次郎。東宝配給。

¹⁴ 『日本誕生』

映画『日本誕生』（1959 年公開）のこと。監督：稲垣浩、脚本：八住利雄・菊島隆三。東宝配給。

¹⁵ マガジン

フィルムを入れてカメラに装填できる遮光性のケースのこと。

¹⁶ エマルジョン

フィルムはベースとなるセルローズ・ポリエステルの上に乳剤（エマルジョン）を塗り付けられている。

てるけど、俺なんかは仕事の合間になるとなんかあると自分で聞きに行くわけだ。親父さんは俺なんかに気楽に話してくれる。それを聞いて、その撮影のある程度偉くなった人が「お前たちちょっと来いよ、お前ねえ、月の上の人と話すのに目下げて話すんじゃないよ、腰降ろして話せ」「それもいいんだけどもまだお前たちは10年早いよ、監督とお話するのは」って、そんなの毎日のように言われてたけどね。

言われたけど、でも親父さんはそれを聞いて、いつだったかなあ。ある程度現場にも俺らなんか慣れてきて、5年も6年も助手な人たちからも言われるわけだよ。でもそれを陰に呼んでさ、「お前たちああいう人たちの言うことは一瞬には聞いて一瞬にはもうこっちからこっちに流せ」って。「こっちに流さないとお前たち持たないよ。こういう世界だからとりあえず吸収する所は吸収する。はいって吸収しなさい」。

そんなようなことで始まって、『日本誕生』が終わる頃は次に太平洋のなんか¹⁷かな？そしたらもう助手である程度覚えて、ミッチェルの組み立てとかフィルムの装填はまだしてないんだけど、そういうのは全部できるようになったから。できるようになったっていうか、やらざるを得なかったから。

できるようになって、そしたら次の作品の時には東宝から「明日東宝に来ないか？」って。昔は携帯は無いし個人の家でも電話が無いしさ、みんな電報で来るんだよ。電報で「アシタコラレタシ」って。

行くとそしたら「また助手でアルバイトしてくれないか」って。「学校があるんです」「学校の合間でいいから」学校の合間でアルバイトたってねえ。そんな例えば1か月に2日とか3日くらいのアルバイトだったらいいけどさ、毎日のアルバイトなんてねえ、それはちょっと難しいかなあ、でもやっぱりやってみるか、って。中野はその当時もう「おれは現場はいやだ」って、「室内で色んな事やりたい」って。室内ってのは合成の後処理だよな。俺はもう現場行って。

もう次の作品からはカメラを修理させることは許してくれるわけ。ミッチェルね。今そこに飾ってあるの¹⁸見てるかな？LCBってやつは油差す所はここ、フィルムはこうやって入れるって練習させてくれて、フィルムを装填させることはできたわけ。でもマガジンに詰めることは前からやってるから、あと装填するってどうするか。それはもうやらなくてよかった。俺、次の時にはそれぐらいまでやってたんじゃなかったかなあ？だから人がいないから、どんどんどんどん上から親父さんも後押ししてくれたんだらうなあ。よくそれはわかんないけど。

三池　最初に佐川監督が円谷さんのところを訪れた時は大学何年生なんですか？

佐川　1年の後半、2年のちょっと手前。

三池　じゃあまだ10代ですか？

佐川　10代かもねえ、考えてみれば。

原口　その時が先ほど監督が話してた昭和33（1958）年？

佐川　だと思うんだよね。

原口　で、『日本誕生』が昭和34（1959）年公開ですね。

佐川　そうか、10代の終わりだね。

原口　『太平洋の嵐』¹⁹も昭和34（1959）年。

佐川　そのぐらいでしょ。

三池　大学よりは現場からダイレクトに連絡が来て、断るのが難くなっちゃったわけですね。

佐川　だから親父さんが俺と中野がね、直で来てるから、みんな一目置いてくれてるんだけどすごくらやましい部分もあったんだらうな、親父さんと平気で口利いてるのは。だって俺と中野が平気で喋るんだし。

原口　やっぱり円谷監督の東宝特撮の中のスタッフから見たお二人ということですね。
その佐川監督と中野さんが監督の家に直談判してアルバイトができるようになって、その間に円谷監督が後に円谷特技プロダクションを作られるわけですけど、そういう構想とかってお話というのは？

佐川　それはね、後々なんだけど。ある程度俺なんかは大学卒業、中野は無事に卒業したんだけど、俺はちょっとアルバイトが忙しくて、とは言えないんだけど、半年遅れちゃったんだけど。でも卒業できただけ大したもんだよ。それで、親父さんすぐに、当時東宝の副社長してた森岩雄²⁰って人がいたんだよ、その人と話してね、「お前たち2人はもう社員になれるから、東宝の。無試験でいいから」と。

でもね、その当時、そろそろテレビがすこーしずつ持ち上がってきてたわけだよ。まだ映画界が頂点でさ、頑張ってたんだけど、もうそろそろ映画界もこうなる（下がる）ような時期もあったんだよね。そしたら親父さんがね、「俺も会社持ちたいんだけどなあ」っていうようなこと耳に挟んでたわけよ。俺らがしょっちゅう話すから。独り言かもわかんないけど。それでテレビからも親父さんなんかはしょっちゅう声が掛かってたわけね。「東宝辞めてテレビ局来てください」ってことだと思うんだけど。

¹⁹ 『太平洋の嵐』

映画『ハワイ・ミッドウェイ大海空戦　太平洋の嵐』（1960年公開）のこと。監督：松林宗恵、脚本：橋本忍、国弘威雄。東宝配給。

²⁰ 森岩雄

映画プロデューサー・脚本家・映画評論家。1899～1979年。東宝設立時より取締役を務め、ハリウッド訪問を通じて特殊技術の重要性を認識していたことから東宝へ円谷英二を招聘、特殊技術課を創設した。日本映画界にプロデューサー制度を根付かせるなど、多くの影響を与えた。

¹⁷ 太平洋のなんか

映画『太平洋ひとりぼっち』（1963年公開）のこと。監督：市川崑、脚本：和田夏十。日活配給。

¹⁸ 今そこに飾ってあるの

須賀川特撮アーカイブセンターの2階、階段横に飾っているミッチェル社製の35mmカメラのこと。

で、そんな風に、社員になれるからって親父さんから言われて、事務所のほうからも言われて、「いいよ、卒業出来たら社員にするから」って話だったんだけど、当時の東宝の労働組合、これがもうみんな 20 年とか 30 年やってる人たちが組合やってるわけだから、そうしたら恐らく俺なんか芽が出ないだろうと思ったわけ。

樋口　そのまま東宝に行っても。

佐川　下積みが大変でさあ。芽が出ないだろうつつたって、そうなんだよなあって。中野と 2 人で「どうする、社員になる？」って言ったんだけど、親父さんがなんか会社起こすみたいだよっていうような話を聞いてたから、「じゃあ断ろうか」って。「なんだお前たち天下の東宝だよ、なんで断るんだよ」って、断るわけじゃないけど親父さんの会社をやりたいて言ったら、「そうなんだよ。これからはな、映画じゃないんだよ、テレビなんだよ」ってその頃は親父さんはっきり言ってたからね。

で、東宝のアルバイトかなんかで 1 年くらい経ったのかなあ。したら、親父さんが東宝内で円谷特技プロダクションを名前立ち上げたって。それで「お前たちこっち来い」って言われて、最悪な給料だったけど「いいですよ」って言って、中野と 2 人で。その当時は人がどのくらいいたのかなあ、高野さん²¹はまだいないんだよ。まだほとんど東宝の人がスタッフなんだよね。で、そこへ金城さん²²が入ってきて『ウルトラ Q』²³の話が持ち上がって、最初フジテレビに持っていったみたいだけどフジテレビでは出来ないってことになって、一さんのほうの TBS 持っていったらすぐ OK で、そうしたらすぐに撮影に入るって、それから高野さんが入ってきたの。

樋口　そこで高野さんがやってきたと。

佐川　うん。高野さんはね、当時は共同テレビ²⁴かな？報道カメラマンでいて。で、そこを退社させてそして円谷プロに。で、準備が始まったの。『ウルトラ Q』が始まったのはいつなのかねえ？

原口　昭和 40（1965）年の頭くらいですね。

²¹ 高野さん

特技監督・高野宏一（1935～2008）のこと。東宝に入社ののち『ゴジラの逆襲』等の円谷英二特技監督作品で撮影助手を務める。1963 年に円谷特技プロダクションが設立すると、円谷の誘いを受け入社。『ウルトラ Q』で特撮カメラマンを務めたのちに『ウルトラマン』で特技監督デビューする。後年には『帰ってきたウルトラマン』『ジャンボーグ A』などの作品でも特撮メイン監督を担当、1981 年には円谷プロダクションの取締役に就任し、『ウルトラマンティガ』では特撮監修／スーパーバイザーを務めた。

²² 金城さん

脚本家・金城哲夫（1938～1976）のこと。1954 年に上京、学生時代に脚本に興味を持ち、英二の次男・皐の紹介で英二と知り合い円谷特技研究所に参加する。『ウルトラ Q』に参加ののち、『ウルトラマン』『ウルトラセブン』『マイティジャック』等でメインライターを務めた。

²³ 『ウルトラ Q』

1966 年に放送された円谷プロ初の特撮テレビドラマ。円谷特技プロダクション・TBS による制作。

²⁴ 共同テレビ

株式会社共同テレビジョンのこと。1958 年に共同通信社と複数のテレビ製作会社の出資により「共同テレビジョンニュース社」として設立された。1960 年からはフジテレビ傘下となった。

佐川　その頃はおかげさまで東宝でいろんな作品、俺当時メモしてたんだけど全部処分しちゃったもんで。10 作品くらい助手でやったのかなあ、東宝で。

原口　『ウルトラ Q』をいよいよ作るようになります、ってその前の段階の円谷特技研究所は・・・。

佐川　その頃はもうアルバイトが専門で研究所なんて行ってる時間は無くて、たまに親父さんのところにご飯食べさせてって行って、ちょこっと寄ったくらいで。もうほとんど顔を出してない。

原口　じゃあ東宝で監督がアルバイトおやりになるようになって、で、君たち東宝の社員にしてあげるって言われたんだけど、佐川監督と中野さんは円谷監督の…。

佐川　断ったって言うとかっこいいけどねえ。とりあえず当時の東宝ってのはすごかったよ。とにかく助手なんてのは労働組合のがんじがらめにされてたから。

原口　円谷監督が東宝の中に円谷特殊技術・・・。

佐川　いや、砧の事務所²⁵が開く前に東宝支社に空いてる部屋が無かったみたい。だから東宝の中に円谷特技プロダクションって表札を作ったんじゃないかな。

原口　いわゆる京都衣裳²⁶だった所のあの母屋になる前に、場所が無いので、東宝の所内になったと。

佐川　そうそう、所内にあったの。で、いよいよ『ウルトラ Q』が撮影始まる頃、砧の前の事務所知ってる？あれ昔はね、京都衣裳だったの。京都衣裳が倉庫と一緒にどっかに引っ越したから、あそこが空いたから円谷プロ使ったらいかがですか？って使って使う。それも『ウルトラ Q』の始まるちょっと前くらいじゃないかなあ？ただその時『ウルトラ Q』が始まる頃、俺が特撮のチーフでいろって言われたのは、もう既に東宝ではセカンドやってたわけ。チーフからさ、メーターマンの人かな？「そろそろお前メーターをいじれや」って言って、そのまま勉強してたから。で、親父さんもそれ知ってるから、円谷プロの撮影助手でもチーフやれよって。カメラのことはミッチェルとかアリー²⁷とか、こんなごっつい弁当箱みたいなハイスピード専用のカメラがあったり、そういうのを全部東宝にいたおかげでほとんど知ってたから。

²⁵ 砧の事務所

東京都世田谷区砧にかつて存在していた、円谷プロダクションの事務所のこと。

²⁶ 京都衣裳

京都衣裳株式会社（現：株式会社東宝コスチューム）のこと。1923 年に京都で映画・演劇の衣装を取り扱う会社として設立し、1963 年以降は東宝のグループ傘下となった。

²⁷ アリー

アリフレックスのこと。1917 年にドイツで設立されたカメラメーカー・ARRI（Arnold & Richter Gne Technik）のカメラを指す。

原口 『太平洋ひとりぼっち』は佐川監督がやってらした・・・。

佐川 『太平洋ひとりぼっち』はまだ円谷特技プロダクションが祖師谷にある頃。まだ東宝に無い頃。

原口 じゃあ順番的にはそういう順番なんですね。

佐川 だからあくまでもスタッフも大変だったんだよ。だって自分の部屋が無いんだから。『太平洋ひとりぼっち』はね。あっ、その時にはもう俺はチーフでやってたんだ。東宝でもある程度メーターいじってたからね。ただ本当はあれ、親父さんがやらなきゃいけなかったんだよ。ただ親父さんには東宝というバックがあるから出れないから、川上景司さん²⁸って人が出てきてそれでやったわけ。で、勝浦に 2 か月くらいロケーション行ってたのかなあ。マーメイド²⁹撮るのにね。

2. 円谷プロダクションでの制作

原口 今ここまでのお話伺って、佐川監督が中野さんと円谷監督の家に押しかけて、それから東宝でアルバイトができるようになって、東宝に就職できるよって言われたんだけど断って、その間円谷監督のプロダクションの方に行くってことになって、流れでいうと円谷プロが出来上がる初っ端から、ずっともう佐川監督と中野さんは関わってますよね。

佐川 そう、ただね、俺なんか現場で働いてるから、その円谷（プロダクション）を作るのにはどうするああするっというやりたいものがあるじゃないですか。そういうのはちょっと全く分かんないわけだよ。東宝から 3 人くらい来てたのかなあ？事務何とか部長とか何とか課長とかってというのは。

原口 末安さん³⁰って方も東宝にいらっしゃって、円谷プロの方に行ってたと？

佐川 いや、円谷プロに出向で来てたんだよ、その人たちは。おそらく、東宝を辞めて来たんじゃない。で、そのうち『ウルトラ Q』が始まって。『ウルトラ Q』ってのは放送が始まってるわけじゃないから、全部撮り終わってから放送してるからね。だから『ウルトラ Q』やってる頃は、監督によっては 30 分ドラマ、それを 2 か月掛かる監督もいればさ、TBS から来た監督はすぐ終わったんだけどね。飯島さん³¹なんかは最高な人だったね。で、一

さんもまあまあなんだけど、2 人ぐらいね、時間掛ける監督は特に大変だった。

原口 中川晴之助さん³²？

佐川 そう、よく知ってるね。その人が一番ひどかったね。あの人は『育てよ！カメ』³³ってあれ 2 か月半くらい掛かってんだよね。それだけで円谷（プロダクション）もこう（傾くしぐさ）なっちゃった。それぐらい損害出てる。

原口 あと『鳥を見た』³⁴っていう鳥の怪獣が出てくる、それも中川さんですね。

佐川 でもね『ウルトラ Q』ってのもね、特撮は最初は東宝ビルト³⁵に。

原口 当時東京美術センター³⁶、美センって。

佐川 こんな大きくないんだよ、これ（須賀川特撮アーカイブセンター収蔵庫）の半分くらい。こっちから向こうくらい。あそこはセットを作る専門の会社だったから、材木を置く倉庫から材木出してもらってそこを空けてセットに。だからここからこのくらいだから、それでよく『ウルトラ Q』撮れたなあって感じでさ。

原口 東京美術センター、後の東宝ビルト自体がもともと東宝のオープンセットなんかでも使ってた・・・。

佐川 そうそう、だから俺なんか『ウルトラ Q』を撮影していると、稲垣さんのお父さん、浩さん³⁷の方ね、が『佐々

監督・脚本家の飯島敏宏（1932～2021）のこと。TBS へ入社後、『ウルトラ Q』第 1 話「ゴメスを倒せ！」の脚本を手掛ける。続けて『ウルトラマン』『ウルトラセブン』『怪奇大作戦』に参加。平成に入ってからウルトラマンシリーズの監督・脚本を手掛けるなど活躍した。

³² 中川晴之助さん

監督、テレビディレクター・中川晴之助（1931～2018）のこと。TBS に入社後、1966 年に放映された『ウルトラ Q』のうち、第 6 話「育てよ！カメ」、第 12 話「鳥を見た」、第 15 話「カネゴンの繭」の 3 話の監督を担当した

³³ 「育てよ！カメ」

1966 年に放映された特撮テレビドラマ『ウルトラ Q』の第 6 話。1966 年 2 月 6 日放送。

³⁴ 「鳥を見た」

1966 年に放映された特撮テレビドラマ『ウルトラ Q』の第 12 話。1996 年 3 月 20 日放送。

³⁵ 東宝ビルト

1962 年から 2008 年まで東京都世田谷区に存在した東宝株式会社の撮影スタジオ。東宝映画作品のほか、円谷プロダクションのウルトラマンシリーズの撮影にも長く用いられた。

³⁶ 東京美術センター

東京ビルトのこと。1962 年の設立時の名称は「東京美術センター」であり、1973 年に「東宝ビルト」に名称が変更となった。

³⁷ 浩さん

映画監督・稲垣浩（1905～1980）のこと。戦前期の日本映画界で多くの時代劇を手掛け、戦後は主に東宝で活躍した。1959 年には円谷英二が特技監督を務めた東宝 1000 本記念映画である『日本誕生』で監督を務めた。息子の稲垣涌三は『マイティジャック』『怪奇大作戦』など円谷プロ作品で撮影を務めた。

²⁸ 川上景司

合成・撮影・特技監督。1912～1973 年。1939 年に東宝へ入社したのち、円谷英二が課長を務める特殊技術課に配属され『ハワイ・マレー沖海戦』では特撮カメラマンを務めた。1963 年に円谷英二の招きで円谷特技プロダクションに入社し、『ウルトラ Q』の制作に携わった。

²⁹ マーメイド

映画『太平洋ひとりぼっち』で主人公・堀江謙一が乗り込んだヨットの名前。

³⁰ 末安さん

円谷プロダクションのプロデューサー・末安昌美のこと。

³¹ 飯島さん

木小次郎』³⁸とかそういう撮影してて、黒澤明³⁹さんは『隠し砦の三悪人』⁴⁰とかそんなようなやつをセットで。あそこオープンセットがあったから使ってたみたいだったねえ。

原口 『ウルトラ Q』の今残されてる撮影スナップ写真を見ると、セスナ機が飛んでるカットだったり、「マンモスフラワー」⁴¹っていう大きな花が咲く、そういう撮影なんかはオープンで撮られてた？

佐川 そう、花が開くシーンとかは屋外に平台組んでさ、ほとんど空抜けで。空抜けで木なんかが見える所は木で出来てるミニチュアセットを東宝から借りてきて、そこに置いたりそういうことがほとんどだったね。だってセットで煽れないんだから、天井が低いからさ。2 間⁴²半か、3 間なかったんじゃないのかなあ。

原口 『ウルトラ Q』が始まって、体制としてはもちろん本編班と特撮班に分かれてたと思うんですけど、佐川監督はもうあくまで特撮の撮影。

佐川 もう最初っから特撮。結局俺と高野さんてのは決まってたんだけど、あといないわけだよ。しょうがない、俺日大行って鈴木清⁴³、中堀⁴⁴、それからあと一人『ウルトラ Q』で辞めちゃったんだけど 3 人連れてきて、俺がチーフで清がセカンド、素人集団みたいだね。今考えると、よくやったなあと思って。

樋口 全員 20 代ですよな。

佐川 だから、俺はカメラの操作ってのがおかげさまで東宝にいたから、あらゆるカメラ知ったから、東宝特撮のおかげでかなりカメラができたのかな。同じ LC ミッチェルでも、モーターで上げるんじゃなくて手作りモーターなんだよ。2 倍 3 倍 4 倍って、抵抗を変えてそれをスイッチ入れればガーッと上がっていくんだけど、それやる

とフィルムが切れるんだよ。『ウルトラ Q』の巨人⁴⁵なんかを撮影しているとねえ、このカメラ、ここにモーターがあるんだよね。これは普通のモーターってのは抵抗を上げれば回転が上がるわけでしょ、そういうの無いから抵抗がスイッチで切り替えれるようになってるわけだよ、ノーマル 24 コマね。4 倍まであるんだけど、「4 倍はだめだよ、カメラ壊れるから。3 倍までにしなさい」と。

最初はフィルム噛んじゃってさあ、嫌になったけど噛むたびにたまたま俺が東宝の助手の頃、東宝には整備の部署があったのよ。そこへしょっちゅう行って、ばらして組み立ててそういうお手伝いしてたものがあったから、「そんなフィルム噛んだって大丈夫だよ、直してあげるから。」ってすぐ直して、そんなことやってたもんで。

原口 東宝の撮影所からちょっと上がった所にあった東宝技術研究所、そこで修理してたわけじゃなくて。

佐川 いや、あくまでも整備部っていう 1 つの課があったわけ。すべてのカメラが撮影が終わったらそこへ行って、オーバーホール⁴⁶してもらう。例えば撮影中に故障したら急いで行って直してもらったり、それで特撮の場合はフィルムが噛んでもどうしようもないときは、フィルムのドラムの中に 5 枚か 6 枚入っちゃって、もう三角カムが外れなくなっちゃうからもうしょうがない。カメラ持って任してもらうんだけど、するとその整備会社が慣れてくると「お前これとこれとこれ、ねじ外してけ」って言って、もうみんな徹夜で仕事やってるからなかなか終わんないから、ばらすだけばらして、ばらしたら後きれいな油塗って。それからカメラがまた噛むからパイプ飛びがあるのよ。それが曲がってるか曲がってないか、そういうの調べてくれて。それはもう全部任してもらった。

だからばらすことはねえ、東宝にいたからある程度ミッチェルとアリーとカメフレックス⁴⁷みたいなやつがあったんだけど、それは十分おかげさまで東宝の助手時代に覚えたから、それで東宝は「佐川さんが貸してくれていうんだから、このカメラとこのカメラ持ってってもいいよ」っていうことで、東宝の特殊技術課で貸してくれたわけ。『（ウルトラ）Q』は全部 35mm でしょ、撮影したの。本編はね、アフレコにしたからカメフレックスで撮ったと思ったんだけど。

樋口 シンクロができない。

佐川 で、カメフレックスってのはあれ特撮でもあったの、ただ特撮の場合、よく逆回しなきゃいけないから。逆回するのは東宝でも俺よくやってたから、カメラを逆さにして回転上げればそれでプリントの時にそれを逆さにして逆にすると、正規になるんだよね。何のことはないんだけど、そういうのも東宝いるときに覚えたから。で、カメフレックスも逆回したいなってなったとき、『ウルトラ Q』ってオープニングタイトルがあるじゃない。あれは逆さで撮ってる。逆さって言うとおかしいけど、普通こうなんだけどカメラをこう、のようなことをおかげさまで学ばせてもらいました。学校じゃねえ、そんなこと教えてくれないからさ。

³⁸ 『佐々木小次郎』

映画『佐々木小次郎』（1967 年公開）のこと。監督：稲垣浩、脚色：白坂依志夫、松浦健郎、稲垣浩。東宝配給。

³⁹ 黒澤明

1910～1998 年。戦後の日本映画を代表する映画監督の一人。1936 年に映画界に入り、1943 年の『姿三四郎』で監督デビュー。その後『羅生門』（1950 年）、『七人の侍』（1954 年）、『乱』（1985 年）などの作品を監督し国内外で高い評価を受けた。

⁴⁰ 『隠し砦の三悪人』

映画『隠し砦の三悪人』（1958 年）のこと。監督：黒澤明、脚本：菊島隆三・小国英雄・橋本忍・黒澤明。東宝配給。

⁴¹ 「マンモスフラワー」

1966 年に放映された特撮テレビドラマ『ウルトラ Q』の第 4 話。1996 年 1 月 23 日放送。

⁴² 間（けん）

尺貫法による長さの単位。1 間は約 1.82m。

⁴³ 鈴木清

特技監督・プロデューサー。1942 年生まれ。1964 年に円谷プロダクションへ入社し、『ウルトラ Q』で撮影助手、『ウルトラマン』の後半からは特撮カメラマンを務めた。『ウルトラセブン』で特撮カメラマン、『怪奇大作戦』『帰ってきたウルトラマン』では本編・特撮パートのカメラマンを務めた。のち、1990 年の『ウルトラマン G』ではプロデューサーを務めた。

⁴⁴ 中堀

撮影監督・中堀正夫（1943～）のこと。

⁴⁵ 『ウルトラ Q』の巨人

1966 年に放映された特撮テレビドラマ『ウルトラ Q』の第 22 話「変身」に登場する巨人のこと。

⁴⁶ オーバーホール

カメラを分解して内部の清掃や部品の調整を行い、再度組み立てたのちに撮影に関する各機能の動作を確認する作業のこと。

⁴⁷ カメフレックス

フランスのカメラ製造会社・エクレール社で製作された 35 mmカメラのひとつ。

三池　佐川監督は最初から撮影部志望で入られたんですか？

佐川　いやあのね、最初見た時に室内はどうもついていけないと思って、現場の方がいいかなと思って。現場だったらあまり文章も書かなくていいかなとかなんとかあったから、機械いじりがいいかなって。

原口　いよいよ撮影始まって、『ウルトラ Q』すごい人気でしたけど、『ウルトラ Q』『ウルトラマン』⁴⁸ってすぐなったんですか、続けて？

佐川　その間ほら、東映がなんとかって・・・。

三池　『キャプテンウルトラ』⁴⁹は『ウルトラマン』『ウルトラセブン』⁵⁰の間ですね。

佐川　ああそうか、あれも２クールかなあ？

三池　そうですね。

佐川　その間『ウルトラマン』が、今度はカラーで『ウルトラマン』やろうってことになって、またそれが大変なんだよね。要するに TBS としては普通のニュースとかスタジオドラマをカラーで撮影出来てたんだけども、表のロケーションに行ってフィルムでカラー撮影するってなると、色温度⁵¹が全てなんだよね、やっぱり。

で、どういう風にしたかという、アメリカから『アンタッチャブル』⁵²っていう、見本になる、アメリカでカラーテレビにするにはこういう風に撮りなさいっていう凄いのがあって、それを見て。

向こうはやっぱりちゃんと金かけてるからさ、ナイトシーンなんかは全部潰し⁵³なんだよね。潰しって言うとおかしいけど、ブルーフィルターってさ、ナイトで。向こうはやっぱり天気がいいから、全部片方からの光線で撮れるんだよ。だからナイトシーンないんだよ。

日本で潰しやろうとすると大体ポーンと落っこっちゃってどうしようもないんだけど、そんなことできないし。で、高野さんと２人でテストをやって、まず１番カラーで。白黒の場合もそうなんだけど、テレビの場合は白詰まり

と黒詰まりってのがあって、白詰まりっていうのは、テレビの画面で言うとカラーバーってのが上が白で下が黒になってるんだけど、黒の下 20%カットしないとだめ。で、白も上 20%だから 40%カットさせたほうがいいんだよ。だから１番いい所、スチルのいい所に撮影する。そういうようなフィルムなの。これはとてもじゃないけど無理だよ、本編だって無理だよって。

でも本編はやっぱりね、本編なりの撮影ですごいですよ。ライトも天気が良くてもジェネレータ⁵⁴もいるし照明部だってフル装備で行くわけで、お金かかるよね。で、特撮は特撮で当時フィルムが（ASA 感度⁵⁵）24 か 32 くらいかなあ。で、その時にあった東宝ビルトでも新しくスタジオを作ってくれたりして、特撮の。トタン屋根でさあ。そこでも 100 キロくらい使ったんじゃないかなあ。そのくらいないと結局３倍とか４倍カメラ上げようとする、色が無くなっちゃうんだよね。で、しょうがないからサンライト⁵⁶をパーっと当てて、夏でもねえ 50 度くらい温度が上がって。大戸を開けた時には表の空気が夏でも涼しいって具合だったからさ。それぐらいの強いライト使ってるから。

原口　やっぱりフィルムの感度がちょっと。

佐川　感度が無いから。だから当然ライトだけでもね、毎日毎日 5、6 個かな、こんなでっかい SUN って言うライト知ってる？レンズが無いむき出しのこれぐらいの。それがやっぱり 5 キロくらいでも大体 30 時間くらいくと黒ずんできて、色温度が下がっちゃうわけだよ。「色温度が下がってますから、ちゃんとしたもので撮ってください」って言われるんですよ。

原口　やっぱりその、カラーになったがゆえの。

佐川　そうなんだよ。でもねえ『ウルトラマン』のカラーの 1 話を、カラーテレビを持ってるのは親父さんの家しかなかったんだよ、当時。それも 14 インチくらい。周りはこんなにでっかいんだけど。で、第 1 話は俺と高野さんは親父さんのところ、他のスタッフは TBS で見て。

で、さんぞ黒詰まりだ、白飛びだなんて言われてたのがさ、オンエアしたのを見ると全然違和感感じないんだよ。その明るい暗いが。確かに暗いのがチョンと落っこってる部分はあるわけよ、でも暗い部分は暗い部分でいいじゃないかなあ。暗い部分をちゃんとグレーみたいに浮き出すくらいの照明当てなくてもいいんじゃないかなあ。だからその辺がテレビ屋さんで育った人と、俺なんか違いがあるんだろうなと思うんだけど。で、注意向けると親父さんが「おおー、お前たちこれで十分だよ、別に白詰まり気にすることないよ、これで行こう」。それが分かってから、もう自由自在に。TBS から何言ってきてもいいやって。

⁴⁸ 『ウルトラマン』

1966 年から 1967 年に TBS 系列で放送された特撮テレビドラマ。TBS・円谷プロダクションの制作。

⁴⁹ 『キャプテンウルトラ』

1967 年に TBS 系列で放送された特撮テレビドラマ。TBS・東映東京制作所の制作。

⁵⁰ 『ウルトラセブン』

1967 年から 1968 年に TBS 系列で放送された特撮テレビドラマ。TBS・円谷プロダクションの制作。

⁵¹ 色温度

光源が持つ光の色味のこと。低い数字ほど赤みが強くなり、高い数字ほど青みがかって見えるようになる。

⁵² 『アンタッチャブル』

1959 年から 1963 年にかけてアメリカ・ABC テレビで放送されたドラマ。FBI 捜査官であるエリオット・ネスの自伝を元とした犯罪ドラマ。

⁵³ 潰し

夜の屋外シーンを昼間に撮影し、全体の光度を落とすことで夜のように見せる技法。

⁵⁴ ジェネレーター

発電機のこと。

⁵⁵ ASA 感度

フィルムの感度（どのくらい弱い光まで記録できるか）を記した値。現在は ISO にまとめられている。

⁵⁶ サンライト

太陽光の色味を出せるライトのこと。

三池　事前のカラーフィルムテストって結構やられたんですか？

佐川　もうカラーテレビはしょっちゅうだよ。もう 1 日おきくらいに向こうに行って、カラーモニター用のやつがあって、ここに三原色⁵⁷のレベルが出るやつがあんだよ。白詰まり黒詰まりって波と棒グラフみたいなやつでさ、ビッと上がったり下がったりするところがあるわけ。そこで止めてさ、「ああここがだめだ、ここがだめだ」って。もうそれやっているとね、放送に間に合わない。とりあえず 1 話は何とか見れるようになった。

三池　史上初の銀色のヒーローじゃないですか。シルバーってのは苦労されたんですか？

佐川　シルバーは、これがまた大変でさあ、あれは美術がやったのかな？ 当時開米さん⁵⁸が作ってくれたんだけど、ウェットスーツ。黒しか無かったのよ、当時は。で、黒を銀と赤に塗んなきゃいけないから、そうするとこうやって着るよね。古谷さん⁵⁹が着るわけだよ。本当ぴっちり作ってあるから手前でスーツを引っ張るじゃないですか、そうすると爪の痕とそれからこう空いた時にひび割れしちゃうんだよ、色塗ってあるから。だから 1 日にアクションだって構えをとってアクションやって、怪獣とのアクション 1 回か 2 回やると全部塗り替えでしょう。だから時々色がまちまちだったり、ウルトラマンが一回回転してバツと構えるなんてあるじゃない。そうするとシルバーに泥が付いちやうんだよ、土の茶色い色がこう付いちやうわけ。それをまた取んなきゃいけないし、「じゃあ、そういう回転して構えることはできないね」とかさ。

原口　TBS の方からカラーのことでいろいろ言われ、撮ってる被写体はそういう問題が大きい。でも 16mm になったわけではなく『ウルトラ Q』は 35mm で。

佐川　あ、いや『ウルトラ Q』の時には白黒の 35mm で、なんで 35mm かというと後処理が多いということで 35mm にしたわけ。最初はね『ウルトラ Q』の本編も特撮も合成の場面は 35mm 使って、合成じゃないところは 16mm で撮ろう、そういう約束してたんだけども、両方カメラ使えるスタッフがいないんだよ。じゃあもうしょうがない、35mm1 本で行こうっていうことになったの。

で、特撮は一応 16mm は置いといて 35mm を主役にしてやったんだけど、やっぱり 35mm ってなると最初助手が 2 人付くけれど、2 人じゃ足りないんだよなあ。今はハレーション⁶⁰なんて気にしないでいいんだけど、

⁵⁷ 三原色

すべての色を再現するために必要な三種の色のこと、加色法によるものと減色法によるものがあり、加色法では赤／緑／青の三色、減色法では赤紫（マゼンタ）／青緑（シアン）／黄の三色のことを指す。

⁵⁸ 開米さん

特殊造形師・開米栄三（1929～2020）のこと。1954 年『ゴジラ』においてゴジラスーツの製作に携わり、以後東宝の特殊美術課にて多くの特撮作品の造形助手を務めた。一方で円谷特技プロダクションでも『ウルトラ Q』で怪獣造形を手掛けた。

⁵⁹ 古谷さん

俳優・古谷敏（1943～）のこと。東宝第 15 期ニューフェイスとして東宝に入社した後、円谷プロダクションに出向し『ウルトラマン』で初代ウルトラマンのスーツアクターを務めた。

⁶⁰ ハレーション

写真や映像を撮影する際、太陽や電球など強い光を発するものを写した時に映像のまわりにできる光のにじみのこと。

こういうライトだともうハレーションしちゃうんだからね。昔はコーティングが悪いから、すぐハレーションしちゃうんだよ。で、そういうのがあるし、とりあえず特撮は 35mm を主流にしてやろうかって。まだ 35mm の場合はね、レンズは東宝に言えばいくらでも貸してくれたわけ。ミッチェルくらいならいっぱいあるからさ。だからそういう部分もあって『ウルトラ Q』の場合は 35mm。

で、やったんだけども、とてもじゃないけど『ウルトラマン』になってカラーになって、最初は 35mm で合成して、合成カットの前後は本編も全部 35mm で撮影してたんだけど、予算がとてもやっていけないって会社も悲鳴を上げてね。いや、本編も本当にどうしてもしょうがないときだけ 35mm 使ってくださいってことで、それも 35mm 使うスタッフがいないんだよ。16mm はいっぱいいるんだけど。35mm って言うと普通のアリーとか使えないわけよ、プレがあるからね。パイプレーションのプレが出ちゃうから、結局ミッチェルしかないじゃない。で、ミッチェルってなると機材だけでも 10 個くらいなっちゃうわけでしょ。車で移動する距離なら撮影部で車 2 台必要なの。そりゃあ映画の場合だったら問題ないけど、テレビでそんなロケやったらとてもじゃないけど機動性もないし、一時は本編も大変な苦労してたみたい。

特撮は移動が無いセットだから、35mm って言えば 35mm バツて、16mm なら 16mm バツて、替えられたものがあるんだけどね。

それにしてもカラーになってからは大変だったね。ライトとフィルム。白黒で当時ね 40 だったかなあ、カラーだから半分くらい、24 くらいしかいなかったかなあ、ASA 感度がね。それで倍数入んなきゃいけないっていうからさ、がんがんライト当てなきゃいけないくて。

原口　『ウルトラマン』が始まって、また『ウルトラマン』の撮影やってる最中に結構番組が好評で、視聴率も良くって、制作の時間が放送までにスケジュールがだんだん追いつかなくなってきたって。

佐川　30 分ドラマで当時は 26 分あったのかなあ。今はもうちょっとないのかな。26 分くらいあって大体 5 分くらい入れないといけないわけ、特撮を。5 分となると、もう 1 週間で撮る量としたら大変なんだよね。だからどうしてもアクションのカットが、怪獣との格闘シーンが長くなっちゃうわけ。それこそアクションだったら大体 2 日もあれば 3 分くらい撮れるんだけどさ、アクションだけだとどうしようもないんで、やっぱり見せるところは技術的に見せなきゃいけない。でもそんなこと言たってねえ、もう間に合わなきゃしょうがないんだから。だから最初の頃は良かったけど、10 話ぐらい過ぎた頃は大変だったみたいだよ、納品。

特撮が終わって 3 日後くらいには納品だから、（効果）音をある程度作っというてもらうわけ。で、もうしょうがないから高野さんはあまりしなかったんだけど、高野さんの代わりに行ってオールラッシュ⁶¹って白いのがあるんだよ、特撮で。合成なんか入ってないやつ。仮の合成だからさ、分かんないわけ。しょうがないから、口で SE⁶²言うわけ、「グエーッ、プワッ」っと。そうすると SE 屋さんがさ、「佐川さんもうちょっとお願いします」ってもう何回も何回も呼ばれてさ、それで音を先に作ってもらって画が入るとそれに合わせてもらって。だから今の

⁶¹ オールラッシュ

撮影した映像を台本に合わせて粗く編集したものを試写すること。

⁶² SE

映像中に演出の一環として付けられる効果音のこと。

はどうかわからないけど、アニメーション？アニメーションは白地で口パクでやるじゃない、あれと同じさ。

原口 『ウルトラマン』の特撮は当時ビデオで撮れるわけでもないんで、もちろん現像所に入れて、ラッシュ⁶³が上がってくるの待って確認してるわけですね？

佐川 そうそう、上がって。最初の頃は東宝が SE やってくれたのかな、東宝の録音ついでに。東宝は特撮に慣れてるんだけど、そんなにいいスタッフ連れてきてくれないから、あの録音スタイルのね。で、しょうがない。くち SE になるわけよ。飛行機なんか最初は（ウルトラマンの）ジェットビートルなんかが飛んできるとか。『ビュウ〜ン』なんて言うじゃない。「あっ、そういうイメージでやるんですか」とか、そういう風に言われて。だからオールラッシュの時には当時梶井さん⁶⁴だったかな。「佐川さん、くち SE お願いします」。だからそういうのも楽しい部分ってのはそういう部分だよ。でもねえ、こっちは真剣だよ。ええ、やっぱり。

原口 クレジットにキヌタ・ラボラトリー⁶⁵って必ず。

佐川 ああ、あれは『ウルトラ Q』だけ。『ウルトラマン』になってからは全部東現⁶⁶。キヌタラボ使うのはタイトルとかそういうのを。白黒入りするから。そういうのはキヌタラボ、昔の特殊技術課の下にあった。でもそれもすぐに終わりになっちゃったんだけどねえ、キヌタラボも。

原口 一度火災を出されたみたい。

佐川 『ウルトラマン』がやってる頃はまだキヌタラボあったかなあ。

原口 実際、本編の劇中ロケセットで使われてますね。

佐川 そういや『（ウルトラ）Q』は全部キヌタラボだ、そうだ。白黒だったから 35mm でいいように。だからすぐにラッシュが見れたことは見れたのかもしれないね。ちょっと忘れてたな、東京現像（所）じゃないでしょ？『ウルトラ Q』は。

原口 『ウルトラマン』になって東京現像所？

佐川 そうそう、『ウルトラマン』になってカラーになってから。キヌタラボはカラー現像できないから。

原口 佐川監督たちは現像が上がってきて、それをどこで確認されてたんですか？

佐川 高野さんが忙しい人だから、必ずオールラッシュが終わった後そのあと色調整するんだよね。まあ、ほとんどやらないけど。本編のほうはほとんどだけだね。
特撮の場合はもう怪獣だから、ただ怪獣でも明るくさせちゃうと困る部分があるから、その辺を抑えてくださってというので。それからそういうホリゾン⁶⁷がいっぱいあってさ、ホリゾントの青がちょっとぬるいんだけどもうちょっと上げてもらえませんかとか、そのくらいですかね。

原口 監督は『ウルトラマン』の時にももちろん撮影部でいらして、カメラマンとしてはもう。

佐川 高野さんが前半の（カメラマン）やってて、高野さんがいなくなると撮影ストップになっちゃうから。俺が行って現像して色調整してっていうような部分が多かったかな。

原口 佐川監督は『ウルトラマン』で撮影をされていた頃には、既にもう演出の方に進もうっていう風に考えられてたんですか？

佐川 どうだったのかなあ…。

原口 もちろんその後佐川さん、佐川監督になるわけで。

佐川 何話くらいになるのかな、高野さんが監督になって俺が監督になるの。その辺がちょっとわかんないや。

樋口 『ウルトラマン』だと 39 本やって、最初の 4 話くらいまでは的場さん⁶⁸だ。

佐川 そう、的場さんがいたんだけどさ、的場さんも親父さんもよくわかってて、「そろそろお前たちやるか」っていうことで高野さんになったんだけどね。そうしたら「高野さん大変だよ、カメラと両方やんなきゃ」「じゃあ佐

⁶³ ラッシュ

ラッシュプリント、ラッシュフィルムとも言う。撮影が終わったままの状態編集を加えずに、未整理のまま繋いであるもの。

⁶⁴ 梶井さん

『ウルトラ Q』プロデューサー・梶井巍（かこい たかし）のこと。

⁶⁵ キヌタ・ラボラトリー

現：株式会社光映新社のこと。1934 年に東宝現像所として設立され、東宝作品をはじめ多くの映像作品の現像処理を担当した。1959 年にキヌタ・ラボラトリーと改称、1973 年に現在の名称となった。

⁶⁶ 東現

東京現像所のこと。1955 年に映画フィルムの現像を行うことを目的に設立、東宝グループに属していた。2023 年 11 月に事業を終了。

⁶⁷ ホリゾン

舞台や撮影スタジオで用いられる背景用の幕・壁のこと。空や空間を表現するために使われる。

⁶⁸ 的場さん

特撮監督・的場徹（1920～1992）のこと。1924 年に日活多摩川撮影所（大映の前身）に入社し、1956 年には『宇宙人東京に現わる』で特撮監督を務めた。その後円谷英二に請われて円谷プロダクションの番組制作に参加、『ウルトラ Q』『ウルトラマン』『快獣ブースカ』『ウルトラセブン』『怪奇大作戦』に特技監督として参加した。

川、お前やってみろ」ってことになったんだよ。だからほら、東宝のスタッフが紙芝居紙芝居ってよく言われたって。

3. イメージカットを生み出すために

原口　佐川監督が円谷プロでカメラマンをされていた経緯までお話しいただいたんですけど、その後佐川監督がカメラマンということではなくて、特撮監督の方に進出されることになるんですけども、その経緯というか、もともと佐川監督ご自身が特撮の演出の方にいずれは進もうと思われていた、もともとそういうお考えがあったってことなんですか？

佐川　結局カメラやってると、特撮の場合はカメラで演出してる人のほうが多いんだよね。監督が演出するっていうより、フレームを覗いてる人のほうが何にしてもよく分かるわけね。俳優さんの芝居と違ってフレームの中が勝負だから、どうしてもカメラマンの、ファインダー覗いてる人の意見が強くなるから。そういう風な部分で、だんだん自分はカメラじゃなくて特技監督の方の役になりたいなって気持ちになっていったんだろうと思う。

原口　円谷監督ご自身がもともと撮影者ということで。

佐川　ということはね、高野さんと『ウルトラ Q』から『ウルトラマン』ってずっと仕事やってて、おかげさまで最初に就いた監督たちの仕事ぶりを見てて、「こんなことやってたらだめだなあ」って思った部分が多々あったもので。高野さんもどっちかっていうとカメラを回しながらほとんど 100%芝居をつけてきたから。ただ監督ってのは「よいスタート」「カット」っていうくらいの感じで、当時の監督だった人たちはそういう人たちが多かったけど、おかげさまで私なんかはそれで助かってる部分があるんだよね。そういう人じゃなかったらなれなかったかもしれない。あくまでもカメラ覗いてる人が演出をつけるっていうことが、これは円谷英二の親父さんの関係で、監督が付けるんじゃなくてカメラ覗いてる人が芝居つけるんだってことなるほどというか、フレーム覗いてる人が 1 番よく分かるわけだね。それを（レンズ）何 mm で撮影してるか、望遠にするのかワイドにするのか、それを何ですののかってのは次に置いといてね、演出ってのは何が大事かって言うと、「我々は商業映画を撮っている、個人の、自分だけ満足するような映像じゃお客さんはついてこない」というようなこともよく言われてましたもので、見る側のお客さんのことを考えながら映像を作る。

それはなぜかという、フレーム覗いてる人が 1 番よく分かるんだよね。それでどうしても俳優さんの芝居のつけ方、飛び物の芝居のつけ方、どういう風にすればどういう風になるかという、どうしてもそれはカメラマンが率先してやらないとそういう芝居が撮れないのが特撮じゃないかな。

ということがなぜあるかって言うと、まず特撮というのはイメージカットっていうのが 1 番多いんだよね。イメージカットってのはあれ何故かって言うと、自分本位だけのイメージだったら簡単に撮影できるわけ。それを全然知らない人がイメージカットをどういう風に撮るか。誰が見ても「これはこういう映像でいいんだよ、これがイメー

ジカットなんだよ」ってみんなが見て納得してくれないと、イメージカットにならないわけだね。必要以上に覗いてる人が「こういうことでこういう風にやればこういう風な映像になる」と納得するイメージ。

だから 1 番問題なのはタイトルバック⁶⁹とかクレジットタイトルバックとかっていうのは、やっぱりカメラマンがどういう風に撮るか、撮るかじゃなくて何をどういう風な映像にするかっていうのが勝負になってくるんじゃないかな、と。

それを私が特に考え始めたのが、『帰ってきたウルトラマン⁷⁰』のあとくらいの作品から芽生えてきたのかなあ。それはね、私がスチールカメラ⁷¹とかよくやってたもので、スチールカメラの映像というのは動いてない。どういう風にすればどういう風な画になるか、っていう撮り方ってのは非常に役に立ったんだよね。

例えばステンレスを使った場合、工業写真、それから水を使った場合、それからエアーを使って入れた物の動きを使った場合、それで映像が全部変わってくるわけね。だから、私の映像の中には万華鏡みたいに映したものをどういう風な映像にするかというのが多いというのは、工業写真を自分でやってた頃の経験というのかなあ。

それから当然、親父さんと一緒に特撮部分の映像の作り方。例えば暗雲、天変地異を撮るような映像の撮り方はこれが 1 番ベストだよというようなことで、それはスモークを使ったほうがいいか、水を使ったほうがいいか、いろいろあると思うんだよね。それは場面場面によって、これはスモークをため込んで暗雲にしたほうがより効果があるか、それとも逆に水槽を使って油絵の具をうまく溶かしてそれをどういう風な比重でどういう風な画にするか、というその作り方。それを各人の作品作品ごとにイメージが違ってくるわけだね。そういうのを私は使い分けて仕事をやってたということ。

特にね、美術の材料で、装飾品の紙なんだけど、それはねステンレスと色の紙と映し方ね、ステンレスをどういう風に曲げればどういう風な映像になるかとか。例えば面白いのは、まっさらなステンレスの板に釘をポンと叩いたらキュッと引っ込むよね、その引っ込んだ一部分をなんかの形で映してやるわけ。そうすると万華鏡より面白い映像が出来るとか。これもね、工業写真から私が学んだ仕事なんだけど、特にステンレスを使った仕事ってのは、スチール写真の方からの材料を私としてはだいぶ盗ませてもらったと思うんだよね。

原口　監督が作られたウルトラマンの映像で、ウルトラマンが異次元に向かって飛んでいく下絵のギラギラした金属的な素材が、そういう？

樋口　『ウルトラマン A⁷²』のタイトルバックなんか。

⁶⁹ タイトルバック

映画やドラマ作品で題名・出演者・スタッフ名などの字幕の後ろに表示される画面のこと。

⁷⁰ 帰ってきたウルトラマン

1971 年から 1972 年に TBS 系列で放送された特撮テレビドラマ。

⁷¹ スチールカメラ

写真を撮影するためのカメラのことを指す。

⁷² ウルトラマン A

1972 年から 1973 年に TBS 系列で放送された特撮テレビドラマ。円谷プロダクション・TBS の制作。

佐川 あるでしょ、あれね、なんとかカラーって言うんですよ。美術の装飾品なんだよね。それはね大澤⁷³がよく使ってたんだよ、美術の大澤が。大澤に「それちょっと貸して」って言って短冊に切って、ピカピカ光ってるステンレスの板を。ステンレスでも鏡みたいなステンレスと、それからヘアライン⁷⁴ってのがあったでしょ？ そしたらヘアラインのステンレスと、鏡みたいなステンレスとの使い分けね。映して映すってところも 1 つは 1 回で映すんじゃなくて反射を利用してやるのも 1 つの手かなあという。だからそれも全部自分で一生懸命学んだね。工業写真の技術から頂いたっていうのが、ほとんどだね。

樋口 当然ライティングとかも、反射を活かしたライティングみたいになっていったと？

佐川 ライティングはね、そんなに難しくない。要するに光角度から光を受け取ってそれを乱反射させるのが、照明部でちょっと分かればライティングはそんなに。だからこういうストレートなライトじゃなくて、その間に 1 枚ガラスが入ってる、柔らかいガラスって照明でしょ？ そうじゃなくて生のライト。電球って言うとおかしいけど、それを直接当てないとシャープな色が出ないんだよね。こうあるとボケちゃうから。

それを色々やってるうちに色々分かってきて、『ウルトラ Q』の（オープニングの）Q っていうのも高野さんとさんざん相談して、あれも最初はモーターでやったんだけどモーターじゃダメで。何がいかって言ったら最終的には手動。人間の動きで私が得意とする SE ね。「キュウ〜」っていうのは。これが飯島さんが TBS から『ウルトラ Q』シリーズってのがあって、「キュウ〜」っていうシリーズがあるんだよ、そんな映像が欲しい、ってことでくち SE が活きたんだろうなって。ほとんど私がくち SE です、くち SE が一番効果があるから。

あっ、わかった。「レスキューシート⁷⁵」ってやつです。今はなんていうのか分からないけど。それが何色もあってこのくらいのレフ⁷⁶みたいな判なんだ、それを短冊に切って色々やったんだけど。

原口 監督の現場でアルバイトの時に何度かお仕事させてもらってるんですけど、確かに監督、飛行機とか飛び物やる時もご自身でカメラ手持ちでミニチュアに向かって「ギューツ」て音出しながられてたの何度も見てたんですけど、監督が飛び物を撮る時、バンク⁷⁷をしたりする時に、手持ちでこう来て急にこう反転したりとか、すぐくそういうのが監督の時だけアグレッシブなんですよ。

佐川 ちょっと飛行機持ってやってみていい？

⁷³ 大澤

特殊美術監督・大澤哲三（1946～2010）のこと。

⁷⁴ ヘアライン

ヘアライン加工のこと。ステンレスの表面加工方法のひとつで、単一の方に細い線状の模様を付ける仕上げ方法のことを指す。

⁷⁵ レスキューシート

薄手の保温素材で作られた防寒用シートのこと。シート表面の色や材質は商品によって異なるが、佐川氏のインタビューでは表面が金属材質になっているものを指すと思われる。

⁷⁶ レフ

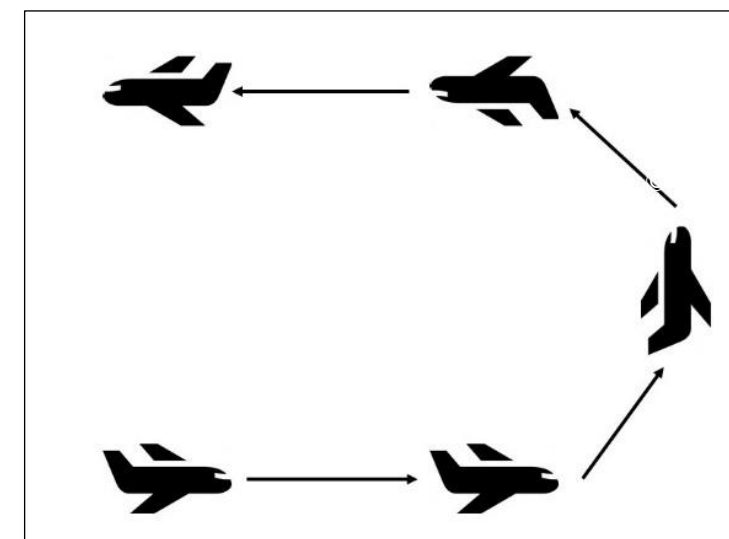
レフ板のこと。光を板に反射させ被写体に向けることで、被写体の明暗差を減らすために用いられる。

⁷⁷ バンク

飛行機が旋回、方向転換するために横に傾くこと。

私が得意としてた「インメルマンターン⁷⁸」というのがあるんだけど、それはね非常に簡単で、こうこっち飛んでるのがこう回転しながらこっちに逆側に。これが「インメルマンターン」【図 1】って言うらしいんだけど、それはどうしたかっていうと、飛行機はあくまでも出来ないから逆さに吊って、カメラも逆さにしてこれをそのままズーっとやって、これをただ半回転しながらカメラをグーっと半回転させる【図 2】。ミッチェルとかなんかだと円盤の機械使わなきゃいけないんだけど、16mm だとマガジン外すと 100m のフィルムだから片手で回っちゃうわけ。そうすると簡単で、最初こう吊っというて、飛行機をカメラが同時にビューっと回転すると同時に、これをこういう風（180°回す）に戻してくの【図 3】。そうすると映像的にはこう飛んでるのが、キュウ〜と回ってこっちに来る。

【図 1】



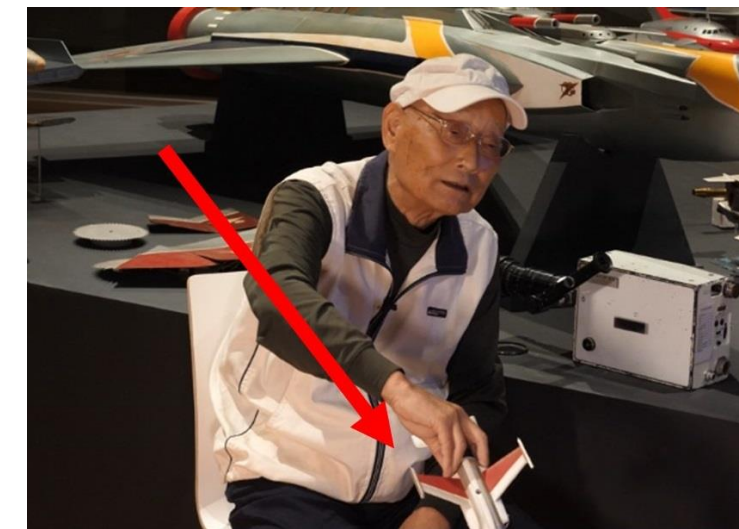
【図 2】



【図 3】



【図 4】



それはあくまでもカメラの使い方で、例えばよく親父さんが最初に言ってくれたのは「カメラ正常にして撮れなかったら、カメラを縦にしろ。縦にして撮れなかったらカメラを逆さにしろ。それでも撮れないときにはカメラを回転しろ」って。その原理を私は実行してやっただけであって、確かにみんな最初はね、「どうやって撮ったの？」って。何のことはないって、ただこれは飛行機がこうなってるのをこういう風になってるだけで、飛行

⁷⁸ インメルマンターン

飛行機の動き方のひとつであり、縦方向に U ターンする動きのことを指す。【図 1】参照。

機はまっすぐ飛んでるだけ。ただし雲があると雲と一緒に動いちゃうから、だからなるべく雲が無い所でやらないとバレちゃうんだよね、1つの条件としてね。

だから例えば、あと1つが普通にこう飛んでてカメラがギューッと急降下するのは【図4】、これは普通は急降下の飛行機なんだけど、普通の飛行機でこういうのは飛べるんだけど、本当はこう飛びながら背中くらいまでなりたいわけだよね、飛行機というのは。

それやるにはこの普通の飛行機をクレーンでやるとここまでしかいかない（側面までしか見えない）、こう（背中まで）はならないのよ。それだけ進むにはどうするかというと、もうこれしかないんだよ。カメラをこうやって（横にして）、そしてどういう風にするかというと、正常にしたときにカメラをこう傾けながら突先が下に向きながらこういく。これが結構本当に急降下。その場合カメラを最初こうやってるよね。カメラを横にしながらクレーンでこっち（横に）回すよね、すると背中までこうなる（見える）【図5】。するとそれを今度下に通過するのはもうカメラでやるしかない。カメラでそれを斜めになるようにやりながら、これをこう（下に）逃がす【図6】。あくまでもこれはカメラマンの技術なんだよね。

【図5】



【図6】



だから奥にこうギューッと【図7】、よくあるよねえ、自衛隊なんかの飛行機見ると。これなんか簡単で、ズーっとこう【図8】。あとはカメラの角度だけでこう。

【図7】



【図8】



あと1つはどうしても出来ないのは縦。縦の動きってのは出来ないんだよね。こりゃもうどうしようもなかった。これは1つはもうパソコンじゃないと無理だね。こう行きながら例えばこう行って【図9】、横だったら簡単だよ、出来るんだけど。これを縦で見せようとするってパソコンの映像になってくるね。

原口 でも『帰ってきたウルトラマン』の1話でマットアロー⁷⁹が、今監督がおっしゃった、出来ないっていうのと、かなり近いカットがあるんですよ。ザニカ⁸⁰の回かな、これは。すごいんですよ。

【図9】



樋口 今のこれ（参考上映している映像）もセスナ⁸¹とかもそうだよ、これ。

佐川 ヘリコプターが難しいってのは、ヘリコプターってローターが回るじゃない。本当はね、ローターの所でピアノ線を吊る。ローターじゃないとピアノ線を吊れないんだよね、羽が回るから。だからヘリというのは確かにまっすぐこう飛んでるんだけど、本当はヘリっていうのは必ず前下がりでこう飛んでるのが当然だよ。するとローターをやってね、こっちにもローターがあるからピアノ線操作できないんだよね、引っかかっちゃって。だから後はカメラでやるしかない。

⁷⁹ マットアロー
特撮テレビドラマ『帰ってきたウルトラマン』で主人公が所属する特殊部隊・MAT（マット）の戦闘機。「マットアロー1号」と「マットアロー2号」が劇中で登場する。
⁸⁰ ザニカ
1971年放送の『帰ってきたウルトラマン』第23話「暗黒怪獣星を吐け！」に登場する怪獣。
⁸¹ セスナ
アメリカの飛行機メーカー・セスナ社製作の飛行機のこと。

4. 「マイティジャック」から「ウルトラマンコスモス」まで

原口 『マイティジャック⁸²』は佐川監督が監督になられた結構最初の。

佐川 ほら、親父さんが東宝で仕事忙しくなったから、どうしても俺と当時大木さん⁸³ってのがいて、大木さんと2人でやるかって。しょうがないね、やるしかないねって。

原口 円谷監督の方から「あなたたちでやれ」と？

佐川 「もう俺は東宝に行くから2人でやれ」っていうようなことでね、今ここにあるマイティ号⁸⁴がダーっとう出発する、これも10倍ぐらいで撮ってるんだけど。最初親父さんがこれ（モニター600）で600コマ⁸⁵で回したでしよ、10秒が600コマになっちゃうんだから使えないんだよね。

樋口 遅すぎるっていうんですか。

佐川 うん、遅すぎるってより間延びしちゃう。これが映画だったらそのぐらいのカットね、例えば15秒とか20秒の映像を見せられるんだけど、テレビでは長くても5秒なんだよ。で、5秒の映像っていうのはとてもじゃない。そうすると親父さんが東宝に帰ってから、「悪いけどマイティジャックの、親父さんがいる前と言えなかったんだけど、マイティジャックの浮上と飛び上がり。エンジンが噴射して飛び上がる、これをちょっと撮り直したいんだけど」って撮り直して。

これはたまたま深さ1尺5寸（約45cm）くらいのプールがあって、で1か所だけ、一間四方のそこだけ9尺掘り下げてあんだよ。最初親父さんが注文したのはこの大きさ（9尺（約270cm）のミニチュア）ね。この9尺のミニチュアを一斉に浮上させたわけ。でもね、東宝の機械を作る人がどんなに速くやっても浮上するのに10秒かかっちゃう。それを600コマで回してるんだから、そりゃあ見ると格好いいですよ、プールの水がブワ〜と上がってくるね。

格好いいんだけど、それだけ見てればいいんだけどそうはいかないから、編集マンが「どうしよう、どうしよう」って。「親父さんに聞いて何とかしてもらったら？」って言って、親父さんに俺そんなこと言えないからさ。「で、

⁸² マイティジャック

1968年にフジテレビ系列で放送されたSF特撮テレビドラマ。円谷特技プロダクションの制作。

⁸³ 大木さん

撮影監督・大木淳吉（大木淳とも：1940～1996）のこと。

⁸⁴ マイティ号

SF特撮テレビドラマ『マイティジャック』に登場するメカ「万能戦艦マイティ号」のこと。須賀川特撮アーカイブセンターでは9尺サイズのミニチュアを収蔵・公開している。

⁸⁵ 600コマ

ハイスピードカメラ（スローモーションを撮影できるカメラ）で、1秒間に何回撮影できるかを表す際には「コマ／秒」と表記し、「600コマ」とは1秒間あたり600回撮影できることを指す。

どうする？」って言って親父さんが東宝に帰ったからこの部分だけコマ抜いた⁸⁶わけね、編集マンは。したら親父さんに怒られてね、「俺の許可得ないでコマ抜きなんかすんなっ！」なんて。

というようなことがあったもんで、もう1回撮り直そうかっていうんで。撮り直したやつはまずはエンジンのこの部分（マイティジャック号のエンジン点火カット）、これをね10倍で撮影したの。でね、ダアっといよいよ発進するってところ、これね、点火して進むまで全部で1秒なのよ。1秒でやってくれって1秒でやって点火スイッチ入れた瞬間、火薬屋さんのスイッチと操演の引っ張り同時じゃないとダメ。たまたま0.何秒ほんのちよっとの違い。噴射した瞬間にダアッと動かしてるから、10倍でやってるからこういう風に見えるんだよ。

次に（マイティジャック号が水面から）飛び上がるやつ。これ不思議でね、ブランコってこの辺にやるんだよね。で、飛行機ってこことここを吊ると、で上を1つにしちゃうとこうなっちゃうんだよ、不格好だよ。ブランコはああいう飛び方しないの。これを平均に上に吊るとね【図10】、飛行機ってのはこういう動きになんだよ、ブランコは【図11】。それをまず水面スレスレに付けといて、上でピアノ線引っ張って上げて、あれ荷重⁸⁷くらいまで上げたのかなあ？着水してこう飛び上がるその瞬間だけフィルム使って、それ10倍で撮ってその瞬間だけやっぱり1秒弱くらいになってんのかな、0.8秒くらい。だから水がピャーっとう跳ねて。

【図10】



【図11】



それから浮上するやつがあるよね。浮上するやつってのは9尺、これを沈めた時にお神輿ってのがあるんだけど、人が入らない程度のこういう四角い枠を作っとして、持つところはこういう風にして（ミニチュアを）思い切って（水に）沈めて。両脇に4人だったかな？セーのでガッと上げたんだけど、本当にお恥ずかしいんだけど、それも最初は1秒かかったわけよ。1秒ってことは10秒かかってるわけだよ、出てくんの。しょうがないから0.5秒以下に。そしたらそれも最初2人でやったわけね。前と後ろで。するとやっぱり1秒かかる。それで2人にしたら0.8秒くらい、4人でやったら0.5秒以下になった。で、カメラのスイッチ入れると同時に、セーのでバツとこう上げんのよ。したら0.何秒の差でグ〜って上がるやつ。で、これ（エンジン点火シーン）は10秒でこれも0.3秒くらいかな。で、正面に向かってバツと引っ張って、グラインダーのゴムがある

⁸⁶ コマを抜く

撮影した映像において、不要なコマを抜く作業のこと。

⁸⁷ 荷重（にじゅう）

スタジオの天井近くにある照明や操演のための足場のこと。

じゃない。あれでピンで引っ張っという、ピアノ線をピッと切ってパーンって来る。みんな手作りですよ。

三池 ピアノ線で吊る役割は操演って専門職がやりますよね。ただ、その吊り方とか撮り方はやっぱり佐川監督が指示して？

佐川 いや、「どうすればどういう風になる？」って。やっぱり飛行機がこうなっちゃうとどうしてもブランコってのがわかつちゃうから、水面から上昇するんだからダ〜っと上がんなきゃいけないから、ここまでカメラ一応撮ってあるんだよ。編集では使えないからここまでしか使ってない。

これなんかその、この旋回はね、飛行機ってのはどうしてもこういう外に膨らむ【図 12】。当然だよね、こう飛んでんだから。それを再現するには飛行機を吊り方で、これカメラも移動車使わないとダメなの、そういう動き出来ないんだよね。最初こう向かいながらこう、すると移動車を引くのかな、引きながらあくまでも飛行機は右フレームから左フレームに動くように。そうすると飛行機はこうって、そのままビューってこう。これはクレーンだけの振りじゃなく、クレーンの先でさらに自転車のリムみたいなのを付けといて、こう振りながらリムをこちに回してあげるわけね【図 13】。で、リムを回しながらこのバンクをつけてあげると、こうなってこうなってこれがこう【図 14】。これも 1 機だとそんなに難しくないんだけど、5 機ぐらいに編隊にやると格好よく見えるんだよね。5 機ぐらい上のリムを全部別々に吊っという、一斉にこれやると格好良いと思う。

【図 12】



【図 13】



【図 14】



三池 『マイティジャック』の操演は沼里さん⁸⁸ですか？

佐川 沼さんだったかなあ。

三池 白熊栄次さん⁸⁹は多分参加されてると思うんですけど。

佐川 そうだなあ、沼さんだったかもしれないなあ。

三池 そういう仕掛けに関しては操演部とやり取りしながらそういう動きをつけて、それがカメラでどう見えるかってことを試行錯誤してどんどん編み出していった感じなんですかね。

佐川 あくまでも自分で覗いてみないとわかんないんだよねえ。当時カメラ誰がやってたんだっけな？俺が監督になった時だから、チーフだったのをカメラマンにしたのかな。

三池 飛行シーンの演出に関しては、やっぱり佐川監督の時代の新しい映像作りは素晴らしかったと思うんですけど、なかなか引き継げる方がいなかったのか、その後は創意工夫って消えていっちゃいますよね。

佐川 やっぱりカメラ動かすとかなんとかってのはね、半分は俺が回してんだよね。そうしないと、いくら口で言っても分かんないとは分かんないんだよね。タイミングでカメラをこうやらなきゃいけないから、勝手にやってるわけじゃないから。

飛行機の時っていうのはやっぱりどっちかっていうと浮力で飛んでるんだから、浮力を感じさせなきゃいけないわけだね。だから普通にやっちゃうとジェット機なんてのは簡単にベツとなっちゃうんだけど、プロペラ機が一番面白いんだよね。

原口 子供の時にウルトラマンシリーズだったり『マイティジャック』だったり、普通に見てて佐川監督の回は「なんかこの回と同じ監督が撮ってんじゃないかな」っていうのは、ほとんど操演のカットで何となく自分は認識してましたけどね。飛行機の飛びがすごい。

佐川 やっぱり飛んでてピアノ線が見えないってのは、当時本当に・・・普通ピアノ線見えるんだけど、私消したのかなあ。普通ああやって爆発やると、ピアノ線バチッと見えるんだけどね。炎の中を飛んでるんだから見えるはずなんだけど。すごいことやってるよねえ。

⁸⁸ 沼里さん

操演技師・沼里貞重のこと。

⁸⁹ 白熊栄次さん

操演技師・白熊栄次（1946～）のこと。大映撮影所に入社後、『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）の操演アシスタントとして参加。『超電子バイオマン』『宇宙刑事シャイダー』『巨獣特捜ジャスピオン』の特技・操演を手掛けた。

三池 やっぱ飛行シーンは素晴らしいですね。

樋口 操演は沼里さんでしたね。

佐川 ああ、本当。

樋口 カメラは中町さん⁹⁰。

佐川 この時の照明が、とにかく 10 倍っていうと光量がどうしようもない。ライトをホリゾンに当ててるでしょ、あんまり長く当てるとホリゾンが傷んできちゃうんだよね。だから本番前の何秒間パーツとライトで露出が決まったらパッと消して、本番って言ったらパーツで点けてダーっとやしないと。

樋口 でもそう考えると『マイティジャック』くらいですかね、自由にモニター600 を使えたの。

佐川 そのあとウルトラマンでも多少は使ったかなあ。

樋口 それこそシーモンス、シーゴラス⁹¹の時の津波とか。

佐川 やっぱ吊り物やる時には、カメラマンが主役にならないとダメだよな。演出家が主役だと良い映像撮れない。パソコンなんかはどうなんのかね？ やっぱパソコンの操作する人のイメージってのは大切にしくちゃ分かんないだろうね。

樋口 その人の芝居ってよりかは、そういうのはやっぱり同じように、ただパソコンいじれるだけでなくてその人がうまく動かせないとダメなんですよな。そうなんだけど、そういう人をどうやって探すかっていう。

佐川 これ（飛行機の宙返り）なんかは非常に簡単な、宙返りするのはただ飛行機をこういう風に回してるだけ【図 15】。カメラこう（横に）やってるだけ。で、これが 1 つこうまっすぐ飛んでる（1 機が直進、もう 1 機が宙返りする）の話、で、片っぱが宙返りしてこれ（片方）はこうやって、これをスーッと向こうへ視線で飛ばしてるだけで【図 16】。これなんかぐるぐる回ってる（きりもみ飛行）のは、クレーンにモーターを付けてこら辺にローターを付けたのかな？【図 17】で、巻き取り。

⁹⁰ 中町さん
カメラマン・中町武のこと。
⁹¹ シーモンス、シーゴラス
1971 年放送の『帰ってきたウルトラマン』第 13 話「津波怪獣の恐怖 東京大ピンチ！」、第 14 話「二大怪獣の恐怖 東京大龍巻」に登場する怪獣。

原口 自分は『スターウルフ』⁹²って作品の時、アルバイトで現場にいたことあるんですけど。

佐川 こういう蓄積も親父さんと一緒に仕事やってるときに一生懸命メモして、「ああいうときはこうだ、ああいうときはこうだ」って。

【図 15】



【図 18】



【図 17】



原口 佐川監督、ちゃんと絵コンテを大体描かれて撮られてたっていうイメージですね。

佐川 当時はそうやったかもしれないね。『ウルトラマン』の後半になってからかな、描こうってなったのは。樋口さんなんか現れたら生きていけないよ。樋口さんに全部お世話になって。

三池 佐川監督が円谷プロ時代に培われた技術を東映のヒーロー番組に行かれて、佐川監督のおかげで東映の飛行カットとかも素晴らしくなるんですけど、鈴木昶さん⁹³がいらしてそれはやっぱり鈴木さんならではの

⁹² スターウルフ
1978 年に日本テレビ系列で放送された特撮テレビドラマ『スターウルフ』のこと。アメリカの SF 作家エドモンド・ハミルトンの同名小説が原案であり、円谷プロダクションが制作した。
⁹³ 鈴木昶さん

技術とかも結構佐川さんのイメージに近い技術を提供するみたいなことはありましたか？

佐川　鈴木さんてのはやっぱり東宝の操演でね、結構いろんな動きやってたから。それでもやっぱり特撮研究所行って、機材が少し足りないって部分でいろんなことあったんだろうね。

三池　そうしたハンディはあったんだと思うんですけど、『バトルフィーバーJ』⁹⁴って作品、やっぱり水中から母艦が出るみたい画があって、非常にそれはそれで良いカットなんですよ。

佐川　ああ本当。

三池　その時矢島監督⁹⁵ってよりは、佐川監督が演出されてるんだなっていう風に思ってるんですけど。

樋口　同じような構図で、でかい空飛ぶ船みたいなのが水面からボーンと出てきてっていう。

原口　『マイティジャック』の時、あるいは『ウルトラマン A』の時、佐川監督がなされてる水中から飛行機が空に飛び立つっていうのは、いわゆる水槽にミニチュアをドボンと入れて空バックにするっていう、ですね。

佐川　そうそう、俺がよく使う手は東宝から借りてきた水槽、横幅が 9 尺、奥行きが 1.5m だから結構大きい水槽だよな。飛行機を水中に入れる時はそのまま当たり前に撮ってていいんだけど、水中から物が飛び出すってやつね、その場合は逆に水の中が空中ということを考えて水面から上が水の中ってイメージだよな。『マイティジャック』の場合は石膏で作ったの、これ（ミニチュア）を。それをそのまま落とすとジャボンとまっすぐ行っちゃうから、これが水の中入ったらキュウツとなる（曲がる）ように下のこの羽を少し曲げてもらって、そして落としたらうまくビュンってこうなるの。で、それを 10 倍で撮ってるから。だからこれもライト、集中的にやっぱり 10 倍くらい上げてるから相当ライトが必要で。最初ね、紙に二千六さん⁹⁶に雲描いてもらったんだけど、空中の。したらね、ライト当てたら熱で背景がピシッと裂けちゃって、それで（丈夫な）キャンバスにしまったの。

操演技師・鈴木昶（1930～2012）のこと。新東宝の特機部に配属され『潜水艦ろ号　未だ浮上せず』などの特撮作品に参加。その後『ゴジラの逆襲』など円谷英二特技監督作品で操演助手を務めた。

⁹⁴ バトルフィーバーJ

1979 年から 1980 年にテレビ朝日系列で放送された特撮テレビドラマ。

⁹⁵ 矢島監督

特技監督・矢島信男（1928～20）のこと。1949 年に松竹に入社し、川上景司に師事する。特撮カメラマンとして『君の名は』『樫山節考』の特撮に参加。1959 年からは東映に移籍し、『海底大戦争』などを手掛けた。1965 年に独立して株式会社特撮研究所を設立、『魔界転生』など多くの映画・テレビ番組の特撮を担当した。

⁹⁶ 二千六さん

背景画家・島倉二千六（1940～）のこと。1959 年に東宝撮影所特技課に所属、『宇宙大戦争』（1959）より特撮背景部に入り東宝特撮作品の多くの背景画を手掛けた。1966 年以降はウルトラマンシリーズの制作にも参加したほか、『ガメラ』シリーズなど東映作品にも参加した。1981 年に独立し、自身のアトリエである「アトリエ雲」で活動している。

三池　流線型に工夫を加えて水中でそういうコースに行くようにしたんですね。

佐川　で、これは当時ヒルマさん⁹⁷が造形やってたのかな？で、ヒルマさんにいろいろ研究してもらって、ちょっと勾配付けてもらって、石膏で型取ってもらって。石膏でも硬質石膏とか硬い石膏があるんだって。よく分かんないんだけど、それで作ってもらって。そしたら色もちゃんと付くし。いろいろあるねえ。

樋口　それはもう子供のころから映像が好きとは別に、飛行機とかそういうものがお好きだったりしたんですか？飛び物とか誰よりもすごいアイデアで物を飛ばしたりとか。

佐川　いや、そんなことはないよ、やっぱり仕事としてやってる。仕事でやってるうちに「ああしよう、こうしよう」ってあれだよな。まあ、オーバーな言い方をすると研究心ってやつ？

樋口　プロとしての。

佐川　少しでもお客さんが納得するような映像、だからお客さんが納得しないとダメなんだけども。

原口　監督が担当されてきた作品の中で、合成カットとの相性とかアイデアとか、ちょっと監督の特徴が出てるところって。

佐川　合成って言うのはね、要するにただ 1 面割とか 2 面割、手前が人物がいて奥が怪獣がいてってそういうんじゃないくて、合成ってのは 1 つはイメージショットだと思うんだよな。だから、そのイメージがお客様が皆納得するような映像にしていけばいいわけでしょ。だからこの編隊なんかは、これはみんな親父さんから盗んだやつなんだけど。

原口　実際台本上に、例えば空が割れて怪獣が出てくる。それっておそらくガラスか何かを砕いて合成してるんだと。

佐川　フラッシュとこれは今、原ちゃん（原口氏）が言ったように、1 つは黒バックでフラッシュを焚いてガラスを火薬でバンと割る。それも火薬の力で押し出すんじゃないくて、ガラスを斜めにしといてカメラ下から煽って、そうしないとね。こう（垂直に）置いてるとパシャンと落っこちちゃうわけだから、手前に来たいから、そうすると手前に入るところにガラスがカメラに当たるから、ちょっと外してちょっと煽って、それからガラスを斜めにしとく。

⁹⁷ ヒルマさん

特殊美術造形師・比留間伸志が設立した撮影用ミニチュア製作会社「ヒルマモデルクラフト」のこと。

原口　台本の空を割ってっていう風なト書き⁹⁸があっても、実際具体的な映像っていうのは監督がイメージして作ったってことですよね。

佐川　そうそう、だからそれがイメージだと思うんだよね。空を割って怪獣が出現っていうのはみんなが納得するから、じゃあどういふ風に空を割るの？ってことで。

原口　『ウルトラマン A』のこのショットができる前に、このイメージの映像って無かったんですよ。

佐川　ああそうかな。（参考用映像を見て）よくいろんなものが編集されてるねえ、びっくりだよ。

樋口　すごいですよね、しかもちゃんとそのアイデアをそのまま現場で出来ることに落とし込んでる。

佐川　だから、そのアイデアをどうやって活かすかということなんだけど、そのアイデアがどうしてもお金がかっちゃうんだよね。だから会社側が「お前が仕事やると赤字になる」って。でもねえそういう画を注文してくるから、やっぱり多少はしょうがないかなあっていう。

樋口　それが視聴率に繋がったり、人気に繋がったりするわけでもんね。

原口　『スターウルフ』って作品を監督がやった時、26 話全部特撮お 1 人で撮影手掛けられてるんですが、やっぱりあの作品になると宇宙が舞台になってるってこともあって、結構合成の頻度が高かったと思うんですが。

佐川　あれはね、そんなに難しい合成じゃないのよ。宇宙でしょ、昼間だったら普通の空だとちょっと難しいんだけど、たまたまバックが宇宙で暗かったからできたの。

そういうことがあって撮ったのはね、非常に簡単なやつで。飛行機がね、これ普通は色が着いてるけどほとんど白に近いシルバーみたいなやつで、それを黒バックでカメラでベタ合成にしてもらったの。ベタ合成にもらってそれを撮影すると、極端な話、飛行機がマスクなんだよね。そのプリントで焼き方があるんだけど、飛行機がマスクになるくらいプリントでまず上げてもらうわけね。その上げたやつをフィルムにコピーすると、今度それが黒になるわけですよ。その黒とプリントの飛行機をマッチングさせて、焼く時に少し焼き込むの。そうすると陰影が付いてくるんだよね。それだけの話なの。

だから撮影する時が苦労する。撮影する時に苦労しないと良い映像は出来ないってやつですね。だから普通、ピアノ線結構見えてんのよ、でもマスクを作ったらおかげさまでそれが全部消えたの。これ（飛行機が基地の中に突っ込むシーン）はね、こういう実写に飛行機を窓の中に突っ込んだのを組み合わせたんですけども。

原口　これ（光る通路を飛行機 3 台で飛行するシーン）はベニヤで作ったスリットの窓の壁面を作って、それを東京映画⁹⁹って撮影所だったんだけど、通りに両サイドに立ててライティングして、その真ん中に小さな移動車を引いてそれでビュンって引いて撮ってましたよね。

佐川　それとあと 1 つは逆にセットを動かしてんだよ、2 通りやってるわけ。

原口　あの 1 面なんか自分が作られました。これももうオンエアまであんまり時間の無い状態で始まったので、すごいカット数撮ってますよね、これ。

佐川　これ¹⁰⁰は時間かったよ、やっぱり。これは大きさと重量感を見せなきゃいけないってことでさ。

原口　『スターウルフ』で俯瞰のカットでもちゃんと寒天の海とかやってますからね。最終回がすごいんですね、もう。撮りきりですよ、これ。

佐川　これ¹⁰¹はセット動かしてる。そうすると飛行機はただ上下にやってればいいだけの話だから。これ全部オープンだよ、撮影してるの。

樋口　ビルト¹⁰²のオープン？

原口　ビルトです。最初の 3 話か 4 話目くらいで火事が出ちゃって、ビルトに移ったの。

佐川　（参考用映像を見て）よくいろいろ編集してるね、これ。いや〜、感心するよ。

原口　やれるだけのことを本当やってますね。

樋口　途中この時期くらいから、もうだんだん海外の仕事って言うんですかね。

⁹⁹ 東京映画

東京映画株式会社のこと。1952 年に東宝の関連会社として設立され、東京映画撮影所として稼働した。1983 年に株式会社東京映画新社（現在は東宝に合併）に改組され、消滅した。

¹⁰⁰ これ

『スターウルフ』第 3 話「今 果てしない宇宙へ」中の飛行機発進シーンのこと。

¹⁰¹ これ

『宇宙の勇者 スターウルフ』第 24 話「大宇宙 宿命の対決」中の飛行機 3 体飛行シーンのこと。

¹⁰² ビルト

東宝ビルトのこと。註 35 参照。

⁹⁸ ト書き

台本に記された、登場任物の動作や行動、心情などを指示した文のこと。

原口　『ポーラーポーラ』¹⁰³の前ですね？

佐川　『ポーラーポーラ』はいつかなあ？

原口　『ポーラーポーラ』は 1976 年。

樋口　ちょっと早いんですね。

原口　で、続けて『バミューダの謎』¹⁰⁴。

佐川　これ（『ポーラポーラ』）もあれだよ、アメリカのプロデューサーのランキンさん¹⁰⁵って言ったかな。代表になって、向こうはプロデューサーのシステムだから、「俺の言うことなんでも聞け」って感じだったんだよ。これ（恐竜と人間が共に映るカット）なんか大変だったよ、この合成。

樋口　これすごいですよ、ブルーバック¹⁰⁶で切れるからいまだに結構やっちゃいけない。

原口　話変わりますが、監督は須賀川に以前来られたことはあるんですか？

佐川　いやあ無いんだよ、それが。

原口　じゃあ今回初めて須賀川に。

佐川　これ¹⁰⁷は首と胴体が別々でね。

樋口　首は逆に手で動かしてるんですか？

¹⁰³ ポーラポーラ

1977 年に製作された SF 映画『極底探険船ポーラポーラ（英題：The Last Dinosaur）』のこと。アメリカのアニメ製作会社ランキン・バスプロダクションと円谷プロダクションの共同製作による日米合作映画。

¹⁰⁴ バミューダの謎

映画『バミューダの謎／魔の三角水域に棲む巨大モンスター！（英語：The Bermuda Depths）』は 1978 年に日本・アメリカ合作で製作されたファンタジー映画。アーサー・ランキン・Jr が製作、小谷承靖が監督を務めた。

¹⁰⁵ ランキンさん

アメリカのアニメーション作家・アーサー・ランキン・Jr（1924～2014）のこと。

¹⁰⁶ ブルーバック

合成に使う映像素材を撮影する際に、青い布の背景を用いる技術のこと。

¹⁰⁷ これ

『極底探険船ポーラポーラ』中の、槍が刺さった恐竜が身体をねじって抜こうとするシーンのこと。

佐川　そうそう。この本物のこっちの手、これがブラブラできるようにここにゼンマイみたいなやつ、動けばこういう風に。

樋口　いわゆる普通の怪獣とは違う怪獣型というか。

佐川　大正池¹⁰⁸だっけなあ。

樋口　よくやらせてもらえましたよね。

佐川　今は撮影させてくれないけど、よく大正池の中で撮影させてくれたなあ、当時はやっぱりアメリカの作品ってことでやらせてくれたのかなあ？

原口　あとドライアイスが何か入れてましたよね。

佐川　こうやってると、いろんな作品ここで見させてもらってるけど、俺も随分いろんなことやってるなと自分でもびっくりしてるよ。

三池　あとは香港に行かれてチャイ・ランさん¹⁰⁹の依頼で色々、日本では公開されてないような映画もやられますよね。

佐川　香港ではこういう特撮はあまりできなかったねえ。

樋口　どちらかという合成カットの立ち合いだったりとか。

佐川　うん、それからできないことを特撮でやってくれて言われたけどあんまりね。向こうはジャッキー・チェンが自分で全てのことやらないと気に食わないってのもあるんだよね。これは？

三池　『孔雀王』の 2 作目¹¹⁰で特撮も香港で撮りました、佐川監督の下で。最後でかいモンスターみたいなのが出るんですけど、香港のワイヤーチームがショウ・ブラザーズ¹¹¹のスタジオで撮って。

¹⁰⁸ 大正池

国の名勝・天然記念物である上高地（長野県松本市）内にある池。

¹⁰⁹ チャイ・ランさん

映画製作者、チャイ・ラン（1941～）のこと。香港の映画会社ショウ・ブラザーズ、ゴールデン・ハーベストで映画製作に携わり、ゴールデン・ハーベストではジャッキー・チェン作品の映画プロデューサーを務めて香港映画界の発展に寄与した。

¹¹⁰ 孔雀王の 2 作目

映画『孔雀王　アシユラ伝説』のこと。日本・香港の共同制作映画であり、1990 年に東宝東和配給で公開された。

¹¹¹ ショウ・ブラザーズ

佐川　合成の材料としては結構撮ってるね。ワイプなんてのは実際に紙をのして、ダァーっと後で細工するんだけど。そう言う材料も昔はよく撮ったんだよね。ワイプ用の火とか光とかね。素材撮りがうまくいけばこの火の玉なんか大変なんだ。本当に実際に 3 尺くらいの火の玉を作ってね、飛ばしたんだけど、飛ばすじゃない、親線で。消えちゃうんだよね、あれ。ズーっと動かすと。どうすればいいって、やっぱりガソリンにしなきゃダメなの。石油とかオイル、実際それを燃えるまで待ってて飛ばさないと。これなんかワイプなんかみんなそうだよね。

樋口　『スターウルフ』なんかでも言ってたんですけど、レンズフレアって言うんですか、画面の中に光がギラって入ったりするのとか、「良いレンズじゃダメだ、古いレンズを持って来い」っていう。今のレンズはコーティングが付いちってるから、良いフレアが出ないって。『スターウルフ』のオープニングとかかな。

佐川　こんな作品俺やってたのかなぁ。

三好（聞き手補佐担当）　やってたんですよ。

佐川　やってたのお、長生きするわけだなぁ。

原口　こういう新しいやつも。

佐川　うーん？これは何？

樋口　『ウルトラマンガイア』¹¹²ですね。

佐川　あ〜これ（ウルトラマンの着地シーン）ね。私の得意なやつ。

樋口　これは全部ミニチュアですよ？このへんの基地の中とか。

原口　結構ウルトラマンお金かかってるねえ。

佐川　これで当時は材料だもんなぁ。これタイトルバックで使ったやつかな？違う？タイトルバックじゃないや。

島崎（撮影担当）　オープニングで使ってます。

香港の映画会社。1960 年代にはショウ・スタジオと呼ばれる東洋一の大きさを持ったスタジオを建設し、香港映画の黄金時代を築いた。

¹¹² ウルトラマンガイア

1998 年から 1999 年に TBS 系列で放送された特撮テレビドラマ。円谷プロダクションの制作。

佐川　これは大体 3 倍から 4 倍でしょ、撮ってんのは。へえー、『ウルトラマンコスモス』¹¹³。

三池　これ（格納庫でのメカ上昇カット）は CG なんですけど、一番上に上がって発射する所だけミニチュアです。で、あのトンネルのパーツが今そこに。

佐川　ああ、そうかそうか。

原口　これ何年前？

島崎　2000 年くらい。

原口　20 年前ですね。

島崎　監督、この時期デジタルで合成してると思うんですけど。

佐川　デジタルの合成？ほとんど無いんじゃないかな、こういうのを見てると「よくピアノ線が見えないなぁ」って。それだけなんだよ、自分で見ていてびっくりするのは。

三池　やっぱり今でもそこが注目ポイントなんですね。

佐川　1 番バレやすいっていうのは「行ってこい」ってやつで、ブランコじゃなくて輪っかにしてる縦のやつ、あれが 1 番バレたんだよね。

樋口　滑車でどンドン擦って、ピアノ線に色を塗っても削れてっちゃうってやつですよ。

佐川　で、ライトの加減でちょっとでもバックに入るとピカッと光っちゃうしね。

原口　ちょっと（『ウルトラマンタロウ』へ）戻しますね。

佐川　これ（スカイホエール¹¹⁴）が今そこ（センター収蔵庫）にあるやつ？

原口　そうですね。

¹¹³ ウルトラマンコスモス

2001 年から 2002 年に TBS 系列で放送された特撮テレビドラマ。円谷プロダクションの制作。

¹¹⁴ スカイホエール

特撮テレビドラマ『ウルトラマンタロウ』に登場する警備隊・ZAT の所有する大型戦闘機。

佐川　この時にね、『サンダーバード』¹¹⁵が結構流行ってたもんで、それで真似してる部分もあるんじゃないかなって思うんだよね。

樋口　おもちゃ売れましたもんねえ。

原口　このカタパルト¹¹⁶で上がっていくカットのスカイホエールってのは、間違いなくこれを使ってるので、相当大的きなセットですね。

佐川　当時はやっぱりあれだよな、これで見ると決して安いお金じゃないよね。

三池　相当な規模だと思いますよ。

原口　『ウルトラマン A』、『ウルトラマンタロウ』¹¹⁷のこの時は円谷プロが東宝のスタッフに外注してますよね？

佐川　これは東宝だと思う。東宝に出して俺が出向で行って。

樋口　現場の人たちは東宝の。『ファイヤーマン』¹¹⁸って確か、あれは大映？

佐川　あれは大映。

樋口　すると、ほとんどのスタジオで円谷の作品は作られてたっていう。

原口　まあ特にこの時期はね。『帰ってきたウルトラマン』が第 2 次ブーム。

樋口　僕らは本当にそうやって佐川さんの仕事を見て憧れて今に至ってしまった、佐川さんを追いかけてここまで来ちゃったわけでございますけれども、多分ここに来る子供たちとか若い人たちや、本当 CG とか知らない人たちがこういうやり方でこういうことができるんだっていうのを見せたいということで、この施設があるんですけども。

¹¹⁵ サンダーバード

1965 年から 1966 年にかけてイギリスで放送されていた人形劇による特撮テレビ番組。日本でも 1966 年から 1967 年にかけて初めて放送された。

¹¹⁶ カタパルト

艦艇から航空機を射出するための機械のこと。転じて航空機だけでなく、宇宙船やロボットなどを発射する装置のことも指す。

¹¹⁷ ウルトラマンタロウ

1973 年から 1974 年に TBS 系列で放送された特撮テレビ番組。円谷プロダクション・TBS の制作。

¹¹⁸ ファイヤーマン

1973 年に日本テレビ系列で放送された特撮テレビ番組。円谷プロダクション・萬年社の制作。

佐川　なるほどなるほど。

樋口　なので是非そういう未来を担う若い人たちに、何かメッセージというか、こういう大人になるにはどうしたらいいかとか。

佐川　いや～、今でも通用する画なのかどうなのか、もう年寄りでそこまで判断できないんだけども、ほら当時は今みたいなパソコンが無い時代だからここまで出来たんであって、もしパソコンが当時あったら、こういう映像じゃない、違った映像が出来たんじゃないかなって気もするんだけどねえ。

でも当時としてはもうこれ以上、私としてはもう十分お金が掛かってて、予算以上の映像が出来てんのかなって気もするんだけどね。我々 はなにかっていうと「お前たちお金ばっかり使って」って言われたけれど、それに価値ある映像が出来れば当時はいいんじゃないかなと思ってたもので、多少オーバーはごめんねっていうような。

いや、お金かけて「何だ、この映像」って言われるよりはさ、「いや～、この映像を見て私はこの世界に入りたと思いました」なんていうこと言われるとねえ、嬉しくなっちゃうんだけど。

原口　まさにそうやって監督が作られた物の色んな証拠がここ（須賀川特撮アーカイブセンター）に残ってますからね。

佐川　1 つはね、台本に（メカの）発進シーンは書いてあるけども、実際の映像的な仕掛けというのはこっちが考えなきゃいけないから、だからその辺だけの考えだと思うんだよね。本当に「ZAT¹¹⁹の飛行機が基地から出発します」それくらいしか書いてないからね、台本には。だからそれをどういう風に出発するか、この飛行機はどういう風な価値のある飛行機なのかということで映像の出し方が違うと思うんだよね。だからこんなの（『ウルトラマンタロウ』オープニング）なんか「台車に乗ってて回転する」なんか台本に書いてないからね。

三池　詳細はないですもんね。

佐川　「基地から上昇する」くらいは書いてあるんだけども。

原口　さらに回転してますからねえ。

樋口　回転して上昇。

佐川　だからこの時のピアノ線が見えないっていうのは、これだけは大成功っていう。これなんかもそうだよな。

¹¹⁹ ZAT

特撮テレビドラマ『ウルトラマンタロウ』の劇中に登場する宇宙科学警備隊であり、同作の主人公・東光太郎が所属する。

よく親父さんが、『ウルトラマン』かなあ、ピアノ線が見えたっていう葉書が来るのよね、ファンからの。TBS や親父さんの家とか、それから円谷プロに。そうするとね、「ピアノ線が見えました」って言うわけだよ。で、「お前たちそのカット見たことある？」って。「親父さん、このカットはピアノ線は絶対上から見えないはずですよ」「そうだろうなあ、俺もそう思った、だってピアノ線が下に見えたもんなあ俺は」って。わかってんだよな、親父さんはそういうところ。

ということはね、飛行機がバーンとこう爆発するじゃない。それを正常に撮って火薬をボンて点けると、こう落っこっちゃうよね、それは落っこってもいいんだよね、引力があるんだから。落っこってもいいんだけど、実際はバーンと上にこう跳ねたいじゃない、だからそのために飛行機を逆さにしてカメラも当然逆さにして、そこで爆破させると火薬がバーンと下に散ってくよね、それを正常にすると上にバーンと散るみたいな。

親父さんそういうのちゃんと見てんだよ、そういうところ。だから私は下だと思ったの、だけでも火薬の関係でピアノ線見えたんだろうと、だからその時に「ああ、これから気を付けます」って私手紙書いといたからね、葉書。そうしないとね、「見えてません」なんて言っちゃうとダメなんだよ。だからそういうこともあったんだよね。よく爆発なんか吊るために、ピアノ線を消すためにカメラを逆さにして物を逆さにしてって随分ありますよね、そういう意味では。

三好 佐川さん、アーカイブセンターをご覧頂いていかがでした？

佐川 もう私興奮して今晚寝れないです。それを一言。

樋口 よかった。

三好 ありがとうございます。

佐川 もう最高ですよ。私はもっと極端なこと言って、こんなミニチュアなんかもほんのちょろっとだけ、みたいな想像しかなかったもんで。だから入った瞬間にもうカット頭が真っ白ってやつ、これはすごいって思っ。三池さんのあの東映の撮影のやつ凄いよねえ、あれだけ取ってあるってのは。

原口 でも監督の作品だけでこれだけありますから。

佐川 いやあ、本当に取ってあってこれ、素晴らしい。

原口 じゃあこんなところでね。

全員 ありがとうございました。

●佐川和夫氏作品一覧

作品名	公開・放送年
『西遊記』	1959 年
『日本誕生』	1959 年
『モスラ』	1961 年
『世界大戦争』	1961 年
『キングコング対ゴジラ』	1962 年
『太平洋ひとりぼっち』	1963 年
『ウルトラ Q』	1966 年
『ウルトラマン』	1966～67 年
『快獣ブースカ』	1966～67 年
『スパイ 平行線の世界（日本編） 介入』	1966 年
『ウルトラセブン』	1967～68 年
『怪奇大作戦』	1968～69 年
『マイティジャック』	1968 年
『戦え！マイティジャック』	1968 年
『恐怖劇場アンバランス』	1969 年制作（放送は 1973 年）
『ウルトラマン・ウルトラセブン モーレツ大怪獣戦』（後楽園ゆうえんちイベント用映画）	1969 年
『チビラくん』	1970～71 年
『独身のスカット』	1970 年
『帰ってきたウルトラマン』	1971～72 年
『ミラーマン』	1971～72 年
『ウルトラマン A』	1972～73 年

『ファイヤーマン』	1973 年
『ウルトラマンタロウ』	1973～74 年
『ジャンボーグ A』 ※企画のみ	1973 年
『SF ドラマ 猿の軍団』	1974～75 年
『ジャンボーグ A & ジャイアント』（※日本未公開）	1974 年ごろタイで公開
『ウルトラマンレオ』 ※企画のみ	1974～75 年
『恐竜探険隊ボーンフリー』	1976～77 年
『プロレスの星 アステカイザー』 ※企画のみ	1976～77 年
『極底探険船ポーラポーラ』	1977 年
『バミュダの謎 魔の三角水域に棲む巨大モンスター！』	1978 年
『スターウルフ』	1978 年
『宇宙からのメッセージ』	1978 年
『西遊記』	1978～79 年
『西遊記 II』	1979～80 年
『ザ☆ウルトラマン』 ※企画、アドバイザー	1979～80 年
『科学冒険隊タンサー 5』	1979～80 年
『ウルトラ 6 兄弟 VS 怪獣軍団』	1979 年
『バトルフィーバーJ』	1979～80 年
『真田幸村の謀略』	1979 年
『ウルトラマン 80』	1980～81 年
『仮面ライダー 8 人ライダーVS 銀河王』	1980 年
『電子戦隊デンジマン』	1980～81 年
『魔界転生』	1981 年

『里見八犬伝』	1983 年
『愛情物語』	1984 年
『上海バンスキング』	1984 年
『首都消失』	1987 年
『未来忍者 慶雲機忍外伝』	1988 年
『孔雀王 アシュラ伝説』	1990 年
『電光超人グリッドマン』	1993～94 年
『超光戦士シャンゼリオン』	1996 年
『ウルトラマンティガ』	1996～97 年
『ウルトラマンダイナ』	1997～98 年
『ウルトラマンガイア』	1998～99 年
『ウルトラマンコスモス』	2001～02 年
『ウルトラマンコスモス THE FIRST CONTACT』	2001 年

【主要参考資料】

- ・森ビル株式会社 『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』 2013 年
(https://mediag.bunka.go.jp/article/tokusatsu_report-916/)
- ・森ビル株式会社 『平成 25 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』 2014 年
(<https://mediag.bunka.go.jp/article/tokusatsu-report-h25-2366/>)
- ・森ビル株式会社 『平成 26 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』 2015 年
(<https://mediag.bunka.go.jp/article/tokusatsu-report-h26-3547/>)
- ・アンド・ナウの会 『僕らを育てた特撮監督のすごい人 佐川和夫編 上』 2021 年
- ・アンド・ナウの会 『僕らを育てた特撮監督のすごい人 佐川和夫編 下』 2022 年

特撮文化推進事業実行委員会
特撮レジェンドオーラルヒストリー（令和 4 年度収録分）

発行：特撮文化推進事業実行委員会
編集：特撮文化推進事業実行委員会事務局
（須賀川市文化振興課内）
監修：認定特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構
協力：株式会社円谷プロダクション、東宝株式会社
令和 6 年 9 月 9 日