

(010)

平野 『ガメラ』を見たときに「キタ〜！」って思ったんですよ。

樋口 (爆笑)

平野 とにかくカッコよかった、ガメラが。痺れました。ぼくはいま57歳で、『ウルトラQ』『ウルトラマン』『サンダーバード』なんかで育った世代なんですけどね。

樋口 いちばんいい時代ですね。

平野 こどもの頃から怪獣モノを見てるけど、あのガメラほどカッコよく描かれた怪獣は見たことがない。

樋口 ありがとうございます。

平野 ただね、なんであのガメラをカッコいいと思ったのか、自分でもわからないんですよ。きょうはぜひその問題を解決したい。つくった本人に説明して欲しいんです。あれ、なんでカッコいいんですか？

樋口 うーん、なんだろう？ (笑)

平野 強そうだっていうのはもちろんあるけど、それ以上に、怪獣がもつべき凜々しさがあるっていうか……そう、「絶対感」があるんですよ。

樋口 それは嬉しいな。

平野 秘密はどこにある？ 今日それを聞かないと終われないです (笑)。

樋口 もちろんカッコよくないとマズいとは思っていて、つくっている最中からそうだったんだけど、ヤバイですよ。

平野 ヤバイ？

樋口 放っておくと。

平野 ??

樋口 だって「亀」ですから。

平野 (爆笑)

樋口 どうしよう？ みたいなね (笑)。どうしたらカッコいい感じに見えるか。アングルだったり、なかに入ってる動いでもらうにしても、どうすればカッコいいガメラになるか。

平野 しっかり考えないとカッコ悪くなっちゃうってことですよ、しょせんは「亀」だから (笑)。

樋口 そう。カッコ悪い部分がいっぱいあるので、それをどうやって捨てていくかってことなんです。

平野 なるほど。

樋口 なにも考えずにやっていたらカッコ悪くなっていたと思います。カッコ悪い要素をどうやって削っていくか。それをずっと考えてた。

平野 ただ一方では、あのガメラは『ウルトラQ』以来の日本の怪獣モノ、特撮モノの伝統をちゃんとリスペクトしている、とも感じました。

(011)

樋口 はい。

平野 日本の怪獣モノって、『鳥獣戯画』みたいに擬人化されていて、感情をもっているじゃないですか。でも外国モノの『ゴジラ』なんかは……

樋口 あいつはぜんぜん感情はありませんね。

平野 世界観からしてぜんぜんちがう。

樋口 そうですね。

平野 ロボットもそう。ホンダの「アシモ」ってかわいいいでしょ？ 仕草や態度が人間みたいで。大きさもちょうどものサイズだし。でも外国のロボットって、有無を言わさずガシャンガシャンって蹴散らしながら動く感じで。

樋口 ああ、でもそういう部分は意識していたかもしれないな。向こうでは『ジュラシックパーク』なんかはじまった時期でもあって……

平野 あれこそ「リアルな恐竜」を目指してますもんね。

樋口 こっちは「亀」ですよ (笑)。でも、ただのどかい亀じゃない。まったく別のキャラクターとして存在しているし、それをいまの時代に置き換えるときに、生きものとしてのリアリティだけを追求してもちがうんじゃないかと。

平野 皮膚の質感とかのディテールにこだわっても気持ち悪くなるだけっていう感じもするし。

樋口 そう。それでだれにつくらせるかってなったときに、

やっぱり人選の問題になるんですけど、怪獣をつくるプロじゃない人に頼もうと考えたんです。

平野 えっ、そうなんだ！

樋口 原口さんという特殊メイクをやっている方です。特殊メイクで人の顔なんかをつくっている人。

平野 そうか、そうだったのか……。ズシッと腑に落ちましたよ、いま。

樋口 ボクはその人のつくる眼が好きだったんです。眼に気が持ちが宿ってないとダメだと思って。すごく嫌がっていたのを無理矢理っていう…… (笑)

平野 『ローレライ』の潜水艦もすごくカッコいい。だから、だれがああな造型をつくったんだろう？ ってすごく興味があった。そうしたら、メイキングビデオにいきなり (海洋堂の) 宮脇さんが出てきてブツ飛んだ。

樋口 (笑) あの潜水艦のデザインは宮脇センムですからね。

平野 そのときも「そういうことだったのか！」って腑に落ちました。潜水艦ってシンプルな形の極みだから、カッコいい形にするのってものすごくむずかしいにちがいない。なぜなら太陽の塔もそうだから。造型ってシンプルなほどむずかしいでしょ？