

ULTRAMAN ファイギュア 製作者座談会

原作者 清水栄二×下口智裕
造形監修 瀧淵隆文(タミヤプロダクション)
企画・販売 光岡祐希(バンダイコレクターズ事業部)
原型担当 スケープコート&ジユウタロウ(松田モデル)
原型担当 今野裕太(M.I.C.)

[Official Web]
清水栄二×下口智裕: <http://r-circus.com>
タミヤプロダクション: <http://www.tsuburayad.co.jp>
バンダイコレクターズ事業部: <http://www.tamashii.jp>
松田モデル: <http://www.matsuda-model.co.jp>
M.I.C.: <http://www.mic-jpn.com>



進次郎に攻撃を仕掛ける「始まりの敵」ヘムラー。(ULTRAMAN 1巻より)

取材・文/タルカス
取材協力/バンダイ
編集・構成/ヒーローズ
©円谷プロ ©Eiichi Shimizu, Tomohiro Shimoguchi

ULTRA-ACT×S.H.FiguartsのWブランドによる「ULTRAMAN」アクションフィギュアシリーズ。今回は第5弾「BEMULAR」の発売を記念して、製作者による緊急座談会を開催！どのようにフィギュアが生み出されるのかを7名の関係者に伺った！

2次元から立体を起す

今回はBEMULAR初立体化を記念して、フィギュア製作に関する諸君にお集まりいただきました。最初に「フィギュアの原型ができるまでの工程を教えてください。」
光岡祐希(以下、光岡)「まずは弊社(バンダイ)にて商品企画をさせていただきます。いかにして商品企画をさせていただきます。その上で、キャラクターの設定イラストを清水下口先生からお借りして、原型会社さんと共にデジタル作業や設計や造形のデータを作っていくという流れですね。特撮の「ウルトラマン」との違いは、「ULTRAMAN」シリーズはイラストによって2次元から立体化を促さなければなりません。この点もあげられます。そこでどう立体化していくかを原型会社さんと調整しながら、円谷プロの瀧淵隆文さんと清水下口先生に提案を進めていきます。」
瀧淵隆文(以下、瀧淵)「私は円谷プロのLSという造形部署に所属しています。元々サイン面から立体に起すのが本業なんです。その中で「ULTRAMAN」に関しては「コミックス」巻特装版に付属したフィギュアのデータ制作を依頼されたのがきっかけです。その時に清水下口先生から色々とお話を伺って、サインに込めた想いや方向性を確認しながら立体化した経緯があったので、今回のBEMULARやACE SUITに関して、私なりに修正ポイントを出させていただきました。」



佐山レナのコンサートに突如現れたヘムラーとの戦闘シーン。(ULTRAMAN 4巻より)

今野裕太(以下、今野)「フィギュアシリーズの初期から関わっていただいているので、瀧淵さんは、ULTRAMANの立体デザインを僕よりも分かっていると思います(笑)。」
今野「そう言われると光栄ですけど、変な汗が出ます(笑)。ULTRAMANのキャラクターはすべて特徴的で他と類のないサインなので、最初はちまちま掴みつかかたんですけど、今は私なりに何とか掴めるようになった気がします。それと、清水先生や下口先生と同じく私もフィギュアが大好きなので(笑)、そういうところも通じる部分があると思います。」

BEMULARは人気?

「それは、いよいよシリーズ第5弾となるBEMULARの発売が決定しました。が、率直な感想をお聞かせください。」
清水「僕は発売が決まったら嬉しそうですがBEMULARまで立体化されるのは！という驚きの方が強かったです。ACE SUITの発売が決まったときもそうでした。え、売れなくても知らない(笑)。(笑)」
光岡「いえいえ(笑)。BEMULARはULTRAMANと敵対している謎めいたキャラクターですし、やはりお客様としてはULTRAMANと戦わせて遊びたい人が多いと思います。昨年に開催されたイベント「TAMASHIINATION 2016」で試作品を展示した際の反響も非常に大きかったですね。下口智裕(以下、下口)「そうですね、イベントで写真やイラストをアップしたら、フォロワーの皆さんの反応がすごくよく、逆に僕らもびっくりしました(笑)。正直、描いている僕らもBEMULARの人気はよく分かっていないんですよ。出番もまだ多くはないし、よく意味が分からない(笑)。むしろ、まじまじのファンなんです(笑)。」

ULTRA-ACT x SHFiguarts ULTRAMAN SERIES



「そのままサインに落し込んでみたかったんですけど、ほんとと違わずスッと縮んでくたがきました。異星人のテクニク(ク)を採用しているという設定上、進次郎や諸星のサインよりもハイテクなので、柔らかい部分が多くなるのが特徴ですね。」
下口「ACE SUITに関しては、漫画に登場してすぐの頃に立体化が決まったので、僕自身カラー原稿を描いた記憶がありません。ただ、だから今回フィギュアで彩色されたのを見て、「ACE SUITって思っていた以上にウルトラマンっぽい感じがするな」と。逆にフィギュアを見て作図の参考にしています(笑)。」
今野「ちなみに、BEMULAR以前に発売されたフィギュアの原型は、全てM.I.C.の今野さんが担当されたんです。今野さん「そうですね、これまで4体の原型をさせていただきました。ULTRAMANとULTRAMAN SUIT Ver.7.2(セブン)は最初に非可動のデータをいただいたので、そこをどうやって可動を仕込んでいくかという作業だったので、ACE SUITに関しては初立体化でちゃんと作れるものも少なかつた。と、いま作らば、漫画にも出始めたばかりの頃で、参考になるものも少なかった。と、いま作らば、漫画にも出始めたばかりの頃で、参考になるものも少なかった。と、いま作らば、漫画にも出始めたばかりの頃で、参考になるものも少なかった。」
今野「当然そう思いますよ(笑)。個人的には、たろくが出て来たことで、あれ?ここまではまだキャラクターが揃って来ると、漫画にしてもフィギュアにしても、と、まだ揃うんだらう?と、気になります。」
光岡「当然そう思いますよ(笑)。個人的には、たろくが出て来たことで、あれ?ここまではまだキャラクターが揃って来ると、漫画にしてもフィギュアにしても、と、まだ揃うんだらう?と、気になります。」



「怪獣ヘムラーのように背筋を盛り上げたデザイン。」
今野「これは、背筋を盛り上げたデザイン。」「怪獣ヘムラーのように背筋を盛り上げたデザイン。」
今野「これは、背筋を盛り上げたデザイン。」

ACE SUITEの魅力

「話は変わりますが、先日発売されたばかりのACE SUITについてはいかがでしたか?」
光岡「こちらも初立体化だったのですが、バンダイフィギュアコンプレックスで初展示したところ、フアンの方にも非常に喜ばれましたし、受注状況も本当に良かったです。やはりULTRAMANにはシリーズで集めたい魅力があるんだと、思っていました。」
清水「ACE SUITのデザインは、ウルトラマン(T12)のオリジナルデザインから、今野さんが描いてくださったんです。」