

修平科技大學  
應用日語系

題目：近代特攝片的演進歷程

指導老師：黃義銓

姓名：杜彥廷	學號：BX107093
姓名：林子淮	學號：BX107092
姓名：徐致霖	學號：BX107070
姓名：張家齊	學號：BX107064
姓名：李捷亮	學號：BX107003

中華民國 110 年 06 月 24 日

## 摘要

本專題主要探討的是關於特攝片的歷史與過程，從名為圓谷英二的人的誕生、1942年特攝片的興起到現在的無人不知無人不曉的現況，特攝片歷經了時間的考驗，橫跨了過半個世紀，如今已經成為了所有人的童年，但對於這就算不知道也至少聽過的名稱我們對其的了解也非常稀少因此我們會透過本專題來帶各位更加了結這個名為「特攝」的拍攝手法。

## 要約

本報告は特撮の歴史や経過についての研究です。円谷英二という名前の人の誕生、1942年特撮のはじまりから、知らない人はいない現在まで、特撮作品は半世紀以上の時間を渡って、今はもはやすべての人の子供時代の思い出になりました。しかし私たちはこの知らなくとも、必ず聞いたことはあるのことについてあまりにも知らなさすぎます、ゆえにわたしたちはこの報告で特撮という名の撮影技術について、皆さんにもっと深く知らせたいのです。

# 目錄

## 第一章-序論

第一節 大綱與研究動機

第二節 意義與目的

第三節 研究方法

## 第二章-特攝片的歷程

第一節 特攝片的創始

第二節 特攝片的興起

第三節 特攝片的現況

第四節 製作特攝作品的公司

## 第三章-特攝與他作的比較

第一節 東、西方的不同

第二節 特攝與一般電影的不同

第三節 SWOT 分析

## 第四章-過去與現在的差異

第一節 拍攝手法的演進

第二節 劇情上的變化

## 第五章-結論

## 參考文獻

## 圖片目錄

圓谷英二老師的照片、東京電機大學的照片 P. 8

夏威夷馬來沖海戰電影海報 P. 9

哥吉拉（1954 年）電影海報 P. 10

高斯奧特曼 DVD 封面 P. 13

假面騎士龍騎 DVD 封面 P. 14

電磁戰隊電磁人 DVD 封面 P. 15

圓谷製作公司照片 P. 16

東映公司照片 P. 17

金剛戰士巨大機器人圖片 P. 18

宇宙戰隊九連者巨大機器人圖片 P. 18

金剛戰士動態捕捉設備照片 P. 19

特攝作品飛機模型照片、特攝作品飛機模型操作示意圖 P. 24

初代奧特曼眼睛射出光束圖片、勝利奧特曼踢腿攻擊特效圖片 P. 25

怪獸皮套製作圖片、微型城鎮模型照片 P. 26

## 圖表目錄

日本三大特攝系列介紹表格 P. 12

SWOT 分析表格 P. 21

SWOT 分析說明表格 P. 22、23

三大特攝系列過去與現在的比較表格 P. 27、28

## 大綱與研究動機

在以往沒有特效的年代，將人巨大化，或是比摩天樓大上幾倍的怪獸，不論是現實還是以虛擬的方式呈現給觀眾，這種事情幾乎可以說是完全不可能，但是特攝片的開創者-「圓谷英二」先生，他用與眾不同的方式做出了電影界史上第一支特攝電影。到現在，特效盛行的年代，特攝的風格也不斷的改變，究竟特攝片有怎樣的魅力呢？又將遇到怎樣的困難呢？

我們希望能透過我們的這篇論文，在發掘特攝作品歷史的同時，將我們所得知的事物，將特攝作品的發展與歷史，以及之後會面對到的挑戰，呈現在這篇論文之中，也希望透過這片論文，能更多的推廣特攝作品的魅力給看到這篇論文的人們。

我們會在這篇論文中，介紹特攝作品的歷史，從創始人圓谷英二的第一部特攝電影，到現今的特攝作品的歷程，以及其在劇情、拍攝手法上的變化，我們也會與英、美等國家拍攝的特攝作品與日本的特攝作品作比較，讓各位更加地瞭解特攝作品的多樣性，同時，我們也會分析特攝作品於現在這個時代所持有的優勢與必須改進的地方，最後再描述我們對於上述報告的看法作為總結。

## 意義與目的

特攝是有著悠久歷史的一種拍攝連續劇、電影的技術，最久可以追溯到二戰後，日本的第一部特攝電影，1942 年的夏威夷馬來沖海戰，這項技術歷經了 79 年的時間，不只沒有被淹沒於時間的洪流中，反而更加的進化、成長，不但影響了日本的文化，更揚名國際，成為世界知名的一種拍攝技術，因此，日本特攝片的特徵及使其蓬勃發展的原因讓我們深感好奇，於是我們決定探討其過去與發展的歷史，而我們的目的就是希望能讓大家知道特攝片演進的過程與其相關的種種知識。

## 研究方法

我們的研究方法是以文獻及影片為主，透過過去的作品與訪談等內容，去更加深入的了解特攝片拍攝的手法與歷史，同時也會與外國的攝影技巧做比較，來讓各位理解特攝的特徵之處。

我們也會透過觀察以發掘的資料進行統整，分析出特攝作品於現在這時代的機會與劣勢，並提出改善的手法，讓各位能夠知道特攝作品的優點與缺點。

## 第二章-特攝片的歷程

### 第一節 特攝片的創始



圖 1 圓谷英二老師的照片

特攝片，是一個風靡全世界的名字，然而其開端，都來自於一位名為圓谷英二-之後被成為奧特之父與特攝之神的男人之手。

圓谷英二先生，生於 1901 年，據其親戚的說法是個非常堅持己見的人，他經常一個人窩在倉庫組裝模型跟畫畫，從其童年的行為，就可看出未來特攝的雛形了。



圖 2 東京電機大學的照片

1916 年，圓谷先生曾經夢想成為一名飛官，但命運弄人，在同一年因飛機墜毀、教官喪命而迫使學校倒閉，逼不得已圓谷先生之後就讀了東京工科學校（現今的東京電機大學），為了賺取學費而到玩具工廠打工，以傑出的天份做出無數受歡迎的商品，因此在 1919 年，獲得一筆獎金的圓谷先生決定用這獎金跟同事一同賞花，而他在那裡與命運相遇了。

在賞花時，圓谷先生的前輩與鄰座的客人發生爭執，而過來勸架的人是當時的電影公司－「天然色活動寫真株式會社」的攝影技術部長－枝正義郎先生。

枝正先生得知，圓谷先生有著飛機的知識與玩具模型的天份，毅然決然的邀請其參與電影製作，就此，特攝的歷史開始了。

## 第二節 特攝片的興起

1942年《夏威夷馬來沖海戰（圖3）》，其為特攝之神的創始作品，也是特攝一詞出現的開端。



圖3 夏威夷馬來沖海戰電影海報

在該電影中，圓谷先生他參考了美國電影《大金剛》的攝影技術時還沒有特攝的這一概念。圓谷先生在電影中做出了極為逼真的造景與飛機，描述了日本偷襲珍珠港與在馬來海戰大勝的故事。

其逼真程度甚至引起了當時的GHQ（駐日盟軍總司令部）的關注，圓谷先生也因為世人不知道何謂特攝，而因過度逼真的畫面被當作戰爭的參與者，甚至還面臨被解除公職的命運。

1954年，圓谷先生恢復公職的六年後，以美國的核彈試爆而導致的「第五福龍丸號」事件為靈感，一隻為了告訴世人核武器得恐怖的，名為《哥吉拉（圖4）》的怪獸將在世界掀起一場狂熱的風潮。



圖4 哥吉拉（1954年）電影海報

### 第三節 特攝片的現況

而伴隨著時間的演進，製作出來的特攝作品，也不僅有圓谷先生開創的奧特曼而已，現在的日本特攝作品，大致上分為三大家分別是：1966 年開創的奧特曼、1971 年開創的假面騎士與 1975 年開創的超級戰隊

(表 1 日本三大特攝系列介紹表格)

首映作品年分	作品名稱	大綱介紹
1966 年	《奧特曼》 (ウルトラマン)	以巨大的宇宙人守護地球為故事主軸
1971 年	《假面騎士》 (仮面ライダー)	以黑暗英雄的風格為主軸
1975 年	《超級戰隊》 (スーパー戦隊)	以鮮明的角色風格與巨大機器人聞名

代表作介紹：

## 奧特曼

《高斯奧特曼（ウルトラマンコスモス）》2001/07/07～2002/09/28



圖 5 高斯奧特曼 DVD 封面

與以往的奧特曼不同，以往的奧特曼遇上怪物，都是以各種手段殺害，但高斯卻是以溫柔與慈愛為主題，打破了怪獸都是邪惡的框架，而奧特曼也在這時候加入了大量特效與CG技術。

從這一部為開端，後續的作品有著更精緻的特效與更多的空中戰鬥場面，可謂是特攝作品的一個里程碑。

也是從這一部開始，後續的奧特曼的作品裡，相較初期殘暴的作風，奧特曼對於怪獸的態度、看法也有著顯著的變化。

## 假面騎士

《假面騎士龍騎（仮面ライダー龍騎）》2002/02/3~2003/01/19



圖 6 假面騎士龍騎 DVD 封面

這是假面騎士的突破作，不但建立了騎士與怪人之間能互相合作的基礎，也是第一部以騎士與騎士之間的爭鬥為主題的作品，本作也是第一部，投入了大量特效與CG的一部。

與之前黑暗英雄的風格不同，只有活到最後的人，才能實現自己的願望，所以騎士們都只為了自己的利益，而非為了和平與人民的安全而戰鬥，甚至為了達成自己的目的，而刻意危害人民的騎士也大有人在，這種善惡不明確的風格也是這部的特點之一，也影響到了後續的作品，讓原本只是正邪對抗的英雄作品多了一分深度。

## 超級戰隊

《電子戰隊電磁人（電子戰隊デンジマン）》1980/02/02~1981/01/31



圖 7 電磁戰隊電磁人 DVD 封面

這是超級戰隊第一次出現巨大機器人的作品，不但大受好評，也為日後的戰隊打下基礎，讓巨大機器人成為超級戰隊的標配與代名詞。

超級戰隊與上述的兩個系列作最大的不同就是，戰隊多以團隊合作為主，而非一昧的單打獨鬥，甚至有團員脫隊就毫無戰力的情況，而這一部的巨大機器人更是強化了這一特色，五個人分別操控機器人的不同部位，齊心協力擊敗敵人，之後這一傳統也延續到了現在，也不曾改變。

## 第四節 製作特攝作品的公司

特攝作品的創作是一個巨大的工程，因此有著一定實力與水準的公司即為特攝作品不可或缺的因素之一，下面我們將會介紹，那麼製作特攝作品的公司。

### 1. 圓谷製作股份有限公司（株式会社 円谷プロダクション）



圖 8 圓谷製作公司照片

圓谷製作於 1963 年 4 月 12 日，由圓谷英二先生創立，當時名為圓谷特技製造股份有限公司（株式会社円谷特技プロダクション），而後於 1968 年的 12 月改名為圓谷製造股份有限公司（株式会社円谷プロダクション），目前的執行長名為塚越隆行，公司位於東京都涉谷區南平台鎮，主要的活動有，模型與皮套的製作、電視節目與電影的製作、各種廣告活動的授權、舞台劇的活動事業、用於商業用途的音樂等。

圓谷製作是特攝歷史的開端，也是特攝作品能揚名國際的原因，由圓谷英二先生親手開創的這間公司至今也創造了無數的作品與特攝的拍攝手法，使特攝作品至今仍能與競爭激烈的影視作品中佔有一席之地，但由於經營不善等原因，奧特曼系列曾經大幅虧損一段時期，在 2006 年的「梅比烏斯奧特曼」（ウルトラマンメビウス）放映結束後，便將奧特曼的專利版權轉賣於其他公司，至此由圓谷家族一直操刀的奧特曼系列，也由其他公司來進行拍攝。

最後收購並持有持有圓谷公司的，是 Fields 與萬代兩間公司，這兩家公司成功的於 2014 年將奧特曼系列的虧損與當時圓谷製作公司的債務清空，轉虧為盈，並且奧特曼系列也在這兩間公司的經營策略下不斷增加，讓奧特曼的人氣再次的回到了昭和時期顛峰的程度。

## 2. 東映股份有限公司



圖 9 東映公司照片

東映公司於 1949 年 10 月 1 日設立，並於 1951 年 4 月 1 號上市，初代社長名為大川博，現任社長名為手塚治，公司地位於東京都中央區的銀座，主要的活動有，電影、電視連續劇、教育影片、動漫等製作、上映等、商品的授權、販賣、攝影廠的出租、各式商業活動、不動產事業與飯店事業等，多種多樣。

東映公司是由東橫電影、太泉電影、東映三家公司合併而成，於 1957 年收購日東電影（今天的東映動畫）後，1958 年開始製作電視節目與電影，並在受到奧特曼成功經歷的影響，分別於 1971、1975 推出了假面騎士與超級戰隊的  
第一部作品，「假面騎士」（仮面ライダー）與秘密戰隊 五連者（秘密戦隊ゴレンジャー），之後假面騎士與超級戰隊便不斷的發展，至今仍在繼續。

如果說圓谷製作是特攝作品的發源地與讓特攝作品人氣蓬勃發展的主因的話，那麼東映公司就是維持這股人氣的主力了，除了每年的假面騎士與超級戰隊的系列作外，也會為這兩個系列當時作品拍攝不下一部的電影，同時也會舉辦大量的活動，例如舞台劇、粉絲見面會等來維持與發展系列作的人氣，成功的商業策略與對於特攝作品的堅持，想必就是假面騎士與超級戰隊這兩個系列能夠不斷成長的原因吧。

### 第三章-特攝與他作的比較

#### 第一節 東、西方的不同

現在的特攝作品，為了與時俱進，為了使畫面更加的逼真，也開始使用了不少的特效，但相對於一般的電影等作品，特攝片的特徵之一就是，幾乎不使用綠幕。以美國 2017 年 3 月翻拍上映的特攝作品《金剛戰士 (Power Rangers)》與日本於同年二月的作品《宇宙戰隊九連者 (宇宙戰隊キュウレンジャー)》進行比較，能發現英、美的特攝較依賴電腦合成特效，日本的則是學習、運用製作奧特曼時的技術，做出小型的城市、選擇寬闊的地方戰鬥，甚至連機器人都是由真人穿著皮套行動的，而爆炸的場面，日本則是真的設置火藥來引爆，包含角色與怪物上的爆炸也是，雖然會導致魄力不足，但相較之下也較為真實。

而英、美方面的特攝，除了基本的武打動作外，大多都以電腦合成取代，如人物受傷時的特效、巨大的怪物、被破壞的城市等，雖然炫麗的特效能夠吸引觀眾的目光，令人驚嘆，但也時常發生因不夠真實而引人詬病或過於違背常識的事情，雖然也有運用到類似日本特攝的爆破場面跟建築模型的運用，但通常不會如同日本特攝般精細到能一比一還原城市風景，或是直接在皮套上進行引爆的程度。



圖 10 金剛戰士巨大機器人圖片



圖 11 宇宙戰隊九連者巨大機器人圖片

圖 11 為金剛戰士的機器人，圖 10（右者）則是九連者的機器人，能看出圖 11 是利用了動態捕捉技術，經過電腦合成特效做出來的，而圖 10 中能從與左方的比較中看出來，是身穿皮套的替身演員，而從兩張圖的光影中也能看出，圖時是用綠幕進行處理，圖 11 是由



實景打光做成。

圖 12 金剛戰士動態捕捉設備照片

此為金剛戰士的主角與作品中的反派交戰的畫面，圖中演員所穿著的綠色衣服的即為捕捉動作用的裝置，此也為英、美特攝最近常使用的手法。

## 第二節 特攝與一般電影的不同

我們以英國與日本的哥吉拉電影來進行比較，兩者的拍攝手法也不盡相同，日本的哥吉拉出現的場面，皆是透過製作極度逼真的迷你城市，以大小的比對方式讓觀眾覺得巨大，而哥吉拉與人類一同出現的時候，則是透過後製的剪接達成；而美國則是使用綠幕，透過電腦特效製成，因此日本的哥吉拉被認為是特攝片，但英國的哥吉拉則不是。

以 2016 年由日本拍攝的「真-哥吉拉」與 2014 英國拍攝的「哥吉拉」，兩者的幕後製作片段做比較，日本方面為了電影的魄力與情節，哥吉拉的部分大多都以電腦特效取代了，但特效所無法重現的，精緻細膩的模型與城鎮被破壞的真實度依然保留著。而英國方面則大致都使用了電腦特效，如怪獸、場景、船艦、飛機、城鎮的俯看圖等，皆是以特效製成的，雖說以電影而言，有著非常吸引人的魄力，也有無數精彩的光影特效，但因為是特效製成，難免會有著令人覺得不自然，甚至於離奇的畫面出現。

### 第三節 SWOT 分析

SWOT 分析是優勢 (strength)、劣勢 (weakness)、機會 (opportunity) 與威脅 (threat) 的英文首字母縮寫，主要用於分析企業自身的優勢與劣勢，以及企業身處競爭對手環伺之下所面臨的機會與威脅，因此我們想透過這個分析法，分析特攝作品，藉此明白特攝作品的優點與缺點。

表 2 SWOT 分析表格

	機會	威脅
優勢	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 前作累積的知名度</li><li>2. 演員人選講究</li><li>3. 真實的模型造景</li><li>4. 精美的皮套能吸引觀眾的目光</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 觀眾容易給予續作過高的期待</li><li>2. 因客群單一導致作品方向明確</li><li>3. 因廠商介入，影響劇情走向</li><li>4. 因以英雄故事為主體，容易造成幼稚的刻板印象</li></ol>
劣勢	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 疫情期間較多人在家觀看電視</li><li>2. 透過網路平台，宣傳效果與觀看方式較為便利</li><li>3. 爆破、武打場面居多，演員容易受傷</li><li>4. 製作精細的模型常常曠日持久</li><li>5. 皮套的修繕費用高昂</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 疫情導致無法外出拍攝</li><li>2. 現代人多使用 APP 觀看影集與節目</li><li>3. 編劇想寫的與觀眾構想的不同</li><li>4. 特效技術精進，特攝市場受限</li></ol>

資料來源：

假面騎士官方網站-仮面ライダー (1号・2号) 作品ガイド

網址：<https://www.kamen-rider-official.com/columns/wiki/520/>

朝日新聞-仮面ライダー俳優が誕生するまで 放送1年「実演修行」

網址：<https://www.asahi.com/articles/ASKBJ45SPKBJUCLV00H.html>

<b>內部優勢</b>
<b>機會</b>
前作累積的知名度
因特攝作品大多為系列作，因此後續的作品很容易獲得忠實粉絲的注目。
演員人選講究
以多次的面試與考試來訓練演員的能力，在公司的督導與告誡下，演員也會有要成為英雄的自覺，因而避免做出有損公司、角色形象的事情。
真實的模型造景
以多張照片、實地勘訪後，經由職人的巧手做出的，精緻的城市模型，能夠帶來非常強的真實感。
精美的皮套能吸引觀眾的目光
皮套是特攝的傳統與特色，精緻、設計良好的皮套能更加地吸引忠實粉絲的關注，從而達到宣傳等效果。就算是怪物或機器人也會以真人套著皮套下去演示。
<b>威脅</b>
觀眾容易給予續作過高的期待
後續的作品很容易因前作的成功而受到過多的期待，因而受到壓力。
因客群單一導致作品方向明確
客群的單一能夠增加觀眾的凝聚力，也能讓作品的方向明確、穩定，也因而容易陷入故步自封的窘境。
因廠商介入，影響劇情走向
廠商，如玩具、飲料的工廠、公司能夠提供公司資金，但也容易為了顧及自身的利益而影響作品的走向。
因以英雄故事為主體，容易造成幼稚的刻板印象
特攝作品的主角多以英雄為主，太過理想化，因此容易給予人幼稚的刻板印象。

<b>內部威脅</b>
<b>劣勢</b>
. 疫情期間較多人在家觀看電視
因疫情而導致人們盡量避免外出，因此大量的民眾都會待在家中，看電視等休閒活動變得更加的頻繁。
透過網路平台，宣傳效果與觀看方式較為便利
因現代人們多用網路觀看影音平台，因此在網路上宣傳有利於提升節目知名度。
爆破、武打場面居多，演員容易受傷
因特攝作品的爆炸多使用真的炸藥，武打場面或特殊動作也不少，雖然真實有魄力但容易導致演員受傷。
製作精細的模型常常曠日持久
特攝作品中常需要用到大量的模型，用以營造巨大感或進行破壞場面，但精細又真實的模型製作通常都需要很長的時間，且每次NG都必須再重做導致時間花費巨大。
皮套的修繕費用高昂
精美又有特色的皮套一直都是特攝作品的招牌，但越是精細的皮套越需要大量的金錢與時間進行修繕，最後可能導致使用頻率變少的皮套被放置不管，甚至損壞的情況發生。
<b>威脅</b>
疫情導致無法外出拍攝
特攝作品大多需要到寬廣的地方進行拍攝，但因疫情而無法外出會導致拍攝進度停滯不前。
現代人多使用 APP 觀看影集與節目
從過去到現在的特攝作品都是於電視撥放，但現在這個時代，伴隨手機、電腦等網路器具逐漸發達與流行，人們對電視的依賴也隨之下降，觀看特攝作品的人也會因此減少。
編劇想寫的與觀眾構想的不同
作為系列作品，掌握觀眾喜愛的風格與流行非常重要，要是編劇的劇情無法與觀眾產生共鳴，那麼容易導致觀眾流失等不好的情況發生。
特效技術精進，特攝市場受限
因電腦特效的進步，特效變得更加真實，更加有魄力，導致特攝作品的特效無法滿足觀眾的喜好而引起客群流失的情況。

#### 第四章-過去與現在的差異

## 第一節 拍攝手法的演進

自圓谷先生開創特攝作品到現在，特攝作品也不斷的進化著，以下我們會列舉數個例子，讓觀眾們了解特攝作品的拍攝方法，也讓各位觀眾明白特攝片的歷史腳印。

### （一）飛機的行進

在需要近距離拍攝飛機時，劇組人員會製作圓型且能旋轉的背景造景，再將飛機模型以鋼絲吊起，最後旋轉造景，就能營造飛機正在飛行的效果了。（如圖 13）

但這樣的方式會讓飛機的行進過於單一，只能直線前進，因此現在除了使用電腦特效，還會使用新的方法，那就是將背景造景從橫的變成直的，再將鋼絲綁在飛機模型的尾部並垂直吊起，飛機模型吊在如同閘門一般的裝置上，這樣就能透過閘門的轉動，來操縱飛機的方向，這樣就能讓飛機做出空中轉圈等複雜的動作了。（如圖 14）



圖 13 特攝作品飛機模型照片

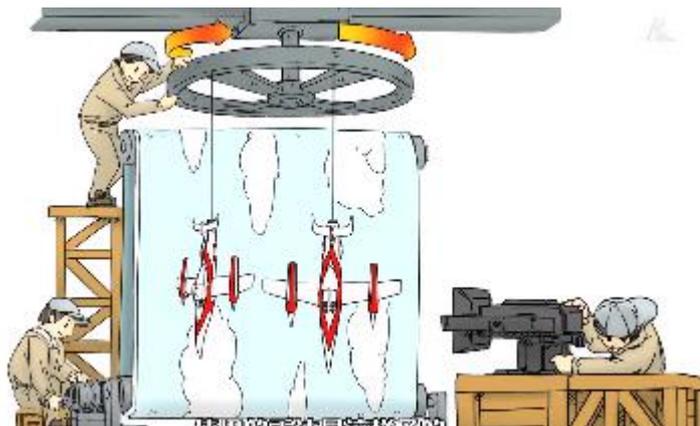


圖 14 特攝作品飛機模型操作示意圖

## (二) 特效的差異

過去的特攝作品，因為電腦特效還不先進，因此很多場面都必須依靠演員完成，也會有很多使用電腦特效的場景不夠有魄力的情況發生，有時過於粗糙的特效反而會造成視覺上的疲勞，甚至引起身體不適，再加上過去（昭和時期）的電視螢幕，因為電視的燈光設備不夠先進，再加上過度的特效的話容易傷害孩童的眼睛。（如圖 15）

現在的特攝作品，因為電腦特效、電視設備的進步，以及進入日本市場的英、美等國家製作的電影受到日本觀眾好評，為了做出更符合「超級英雄」那有魄力的動作表現，同時也為了迎合觀眾的喜好，特攝作品使用特效的次數也逐漸增加，雖然能做出更好的特效來滿足觀眾的喜好，但也因此有可能喪失特攝作品特有的真實感。（如圖 16）



圖 15 初代奧特曼眼睛射出光束圖片



圖 16 勝利奧特曼踢腿攻擊特效圖片

(三) 特攝作品的技術也有沒有不少改變的部分，有些是因為堅持，但更多是基於過去的技術已經十分完善，因此難有突破，接下來我們也會介紹那些沒有改變的拍攝手法。

### 1. 皮套的製作

皮套的製作手法從以前到現在都沒有太大的改變，因為需要承受劇烈的運動與火藥爆炸的威力，因此選用輕又具有彈性的聚氨酯，而皮套的製作，需要先以黏土做出模型，小心翼翼的刻上紋路，再以橘子皮、樹皮、石頭等物品，賦予黏土生物的皮膚質感，再將聚氨酯倒入模具中，成形後再上色，如同生物般真實的皮套就完成了，這個技術自昭和 40 年便定型，一路被使用到了現在。



圖 17 怪獸皮套製作圖片

### 2. 模型的製造

日本的模型製造手法，也是自成型後就幾乎沒有改變的技術，當時為了讓身高 2 公尺的人，穿著哥吉拉的皮套時，能有 50 公尺的感覺因此模型的製造也是 1:25，從實地考察到製作，每次都需要超過一個月的時間，且每次破壞完，一但有 NG 或需要重來的情況發生的話，則需要再次耗費一個多月的時間製作，極微的模型製作與上色，不論哪個都是相當考驗模型製作師的手藝與專注力的一場考驗，值得一提的是，為了營造被破壞的魄力，因此為了製造模型所選擇的地點，大多會選擇有瓦片屋頂房子的地方，當房子被破壞時，以火藥爆破的爆風吹飛瓦片，能造成很有魄力與真實感的場景。



圖 19 微型城鎮模型照片

## 第二節 劇情上的變化

從昭和到現在的令和，伴隨著時代不同，特攝作品的劇情也會伴隨著時代而改變，下面我們會介紹，特攝作品劇情的演變。

	過去	現在
哥吉拉	為了紀念第五福龍丸號與宣傳反核、反戰爭的理念而出現的作品，劇情概要為因核輻射而生的巨大怪物，肆無忌憚地破壞城市帶給人們恐懼與絕望，哪怕最後人類擊敗，只要核能實驗與戰爭持續，那麼就會不斷復活。	現在的哥吉拉設定，從因核能而生的怪獸，變成了沉睡已久的古代怪獸，也為了更加地獲得觀眾人氣，一改以往人類之敵的形象，與人類合作，一同擊敗其他怪獸的劇情也不在少數。
奧特曼	從宇宙而來的外星人，為了保護地球而寄宿於人類身上，與人類一同擊敗怪獸的故事。 巨大的英雄與巨大的怪獸對決的劇情十分吸引當時的群眾，而怪獸有時並非是邪惡，是基於某些理由去破壞人們的生活，當時的奧特曼有著，哪怕憐憫他們，也不得不將其殺害，既溫柔又殘忍的一面。	現在的奧特曼不一定是寄宿在人類身上，有時也有奧特曼擬態成人類的劇情，巨大英雄與怪獸對決，保護地球的主題依然不變，但現在的奧特曼變得更加的溫柔，願意與怪獸對話並幫助怪獸，除非逼不得已否則不會殺害怪獸，但相反的，也有著只要對方是邪惡的怪獸，就會毫不留情將其殺害的一面在。
假面騎士	由石之森章太郎老師的漫畫作品改編而成，敘述著悲劇的英雄於無人知曉的地方，與邪惡作戰保護人們的故事。 昭和時期的騎士主題為「絕對的正義」，以被改造的身體面對試圖征服世界的邪惡組織，與一般的英雄形象不同，使用陷阱、偷襲等受段也十分常見，對正義的執著，到了「哪怕危害人們的是自己的夥伴，甚至是自己，都會毫不猶豫的抹消掉」的程度。	現在的騎士與過去不同，主題從絕對的正義變成了「個人的正義」。 從平成的第一部作品「クウガ」開始，與歷代前作不同的地方在於，過去的騎士有著明確目的，而現在的騎士，則必須一邊戰鬥一邊摸索，自己為何而戰，也因為這樣的劇情主體，為了讓前作的騎士不會影響之後的騎士，而不採取昭和時期的共同世界觀，以平行世界的方式來區分。

<p style="text-align: center;">超 級 戰 隊</p>	<p>一樣由石之森章太郎老師的漫畫改編而成，由五人的英雄一同對抗邪惡組織，保護人們和平的故事。</p> <p>由於一樣為石之森章太郎老師的作品，因此我們能從超級戰隊之中找到假面騎士的影子，絕對的正義、為了保護人們而於邪惡組織作戰等，但與假面騎士不同的是，超級戰隊的英雄們會互相合作、爭吵，這是在當時的時代裡一個非常新奇的現象。</p>	<p>如今的超級戰隊與過往沒有太大的變化，在巨大機器人加入後，超級戰隊的劇情也變得固定化了起來，一定會有第六個英雄登場、敵人一定會巨大化、一定會有巨大機器人、一定會有自報名號與七彩爆炸等，這些固定的劇情幾乎已經成為了超級戰隊的代名詞，而目前的超級戰隊，曾經秘密守護人們的生活，現在也能夠在民眾面前露出真面目的變身了。</p>
--	---	--

#### 本章總結：

特攝作品的拍攝手法雖然沒有過多的變化，但劇情的改動卻截然不同，從僅為了正義而戰的英雄作品，變成了會去反思正義，足以引導觀眾去反思何為正確、確立自身價值觀的作品，雖然有時可能是編劇的有意為之，也有可能是為了順應潮流而做的改變，但不論是哪一種，這樣的改變都導致了特攝作品的存活，也在特攝作品的歷史上留下了巨大的里程碑，同時也讓特攝作品的名氣響徹世界。

## 第五章-結論

自 1942 年的夏威夷馬來沖海戰開始直到現在，特攝片的歷史已經延續了 79 年，至今已誕生了不下百部的作品，從戰爭的記述到讓人心生恐懼的巨大怪獸，從在城市的角落默默戰鬥的英雄到在人們的面前為人們的幸福挺身而出的英雄，在悠長的歷史路程之中，特攝作品也伴隨著人們一同成長、改變，在人們的支持下特攝作品也開始蓬勃發展，從日本發展到英、美等西方大國，然後再發展到全世界，日本的英雄與怪獸的身姿，早已刻進了無數人的腦海之中，可謂是無人不知無人不曉的程度了，而在更進一步的接觸、發掘特攝的歷史之後，我們也發現，特攝的成功絕非僅考運氣與奇蹟，而是靠著無數人們的努力堆疊起來的，不論是哥吉拉、奧特曼、假面騎士還是超級戰隊都是如此，試想，要是這些特攝作品，缺少了逼真的城鎮模型、精緻引人注目的皮套、引人入勝的劇情、有魅力的人物角色，那怕只缺少一樣，那麼我相信特攝作品絕對沒辦法達到現在這般的成功，可能早就埋沒在歷史的洪流之中了也說不定，而這一切除了要感謝開創了特攝片的圓谷英二先生外，那些將過去的堅持帶到現代的師傅們依然功不可沒，因為他們的努力與堅持，就算是在如同現代一般，電腦特效、動態捕捉、3DCG 等先進的技術盛行的年代中，特攝作品依然可以保有自己的立足之地。

隨著為了這篇論文，對特攝作品的歷史發掘的越深，我們對特攝作品的態度也變得更加的嚴肅與敬佩，但也因此，我們發現了不少特攝作品必須改進的地方，在這電腦特效越來越發達的時代，距離電腦特效逼近現實的那一天到來，我相信也只是時間的問題，面對壓縮到特攝作品市場的電腦特效，特攝作品該如何在保有自己的獨特性的同時發展自身的特效技術就成為了特攝作品必須面臨的考驗，從以前到現在，特攝作品一直都在電視節目與電影的平台上佔有一席之地，但日漸流行的網路影音平台，也慢慢地取代了電視節目的地位，如何應對網路影音平台的流行，在電視與網路影音平台之間取得一個平衡，對特攝作品而言也是個巨大的挑戰。

因為特攝作品在人們最渴望英雄的年代出現，而英雄的主題也十分吸引還在尋找自我的孩童，因此它們伴隨著無數人成長，但也讓人們對特攝作品一直有著「那是給孩童看的節目」，像這樣的一個成見，但我們認為特攝作品並不只是適合孩童的節目，對於對自我感到迷惘的青少年來說，特攝作品能夠指引他們前進的方向，而對於因社會的現實而備感壓力的成年人來說，則能夠讓他們的心靈回到孩童時期，暫時忘記現實社會的種種，成為抒發壓力的媒介。因此我們希望人們能透過這篇論文，放下成見去看待它們，這樣也才能看到更多特攝作品的不同之處。

而對於電腦特效市場的成長，特攝作品能夠應對的方法，我們也在探究特攝作品的過程之中有了些許的想法。首先是提升自身的電腦特效技術，雖說電腦特效的技術是英、美等國家較為先進，但特攝作品特有的，以現實的方式作特效的手法，要是能與電腦特效結合，想必能發揮更好的效果，例如：將爆炸的特效與電腦特效作結合，作出更有魄力的爆炸場面；亦或者是在英雄或怪獸的皮套上追加動態捕捉的裝置，這樣就能補足動態捕捉裝置在以 CG 特效呈現時的不自然感，也能藉著動態捕捉裝置給予服裝更多的引人注目的特效了。

## 參考文獻

## 資料連結

圖片來源：

圓谷英二老師的照片

出處：[維基百科](#)

東京電機大學的照片

出處：[維基百科](#)

夏威夷馬來沖海戰電影海報

出處：[台灣 DVD 專賣店](#)

哥吉拉（1954 年）電影海報

出處：[痞客邦](#)

高斯奧特曼 DVD 封面

出處：[亞馬遜網路商城](#)

假面騎士龍騎 DVD 封面

出處：[樂天網路商城](#)

電磁戰隊電磁人 DVD 封面

出處：[亞馬遜網路商城](#)

圓谷製作公司照片

出處：[維基百科](#)

東映公司照片

出處：[維基百科](#)

金剛戰士巨大機器人圖片

出處：[CBR](#)

宇宙戰隊九連者巨大機器人圖片

出處：[テレビ朝日](#)

金剛戰士動態捕捉設備照片

出處：[GEEKS](#)

特攝作品飛機模型照片、初代奧特曼眼睛射出光束圖片

出處：[You Tuber](#)

特攝作品飛機模型操作示意圖、微型城鎮模型照片

出處：[You Tuber](#)

勝利奧特曼踢腿攻擊特效圖片、怪獸皮套製作圖片

出處：[You Tuber](#)

參考資料、影片：

書籍：

怪獸大師圓谷英二：發現日本特攝電影黃金年代

網站：

[假面騎士官方網站-仮面ライダー（1号・2号）作品ガイド](#)

[朝日新聞-仮面ライダー俳優が誕生するまで 放送1年「実演修行」](#)

[圓谷製作官方網站](#)

[東映官方網站](#)

影片：

<https://www.youtube.com/watch?v=ttExpYZ9gLk>

[https://www.youtube.com/watch?v=wm8vU5ECU\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=wm8vU5ECU_U)

<https://www.youtube.com/watch?v=JqUJUTZiVwc>