

スーパーロボット大戦ZオフィシャルWEBマガジン

**TRYOUT**  
THE SUPER ROBOT  
DENSOU SENJI  
GAKU  
Z

2008.10.08/TO-Z-04

演じるということが、  
ようやく見えてきた

# 鈴木健一

「スパロボZ」の魅力に迫る!/シリーズ集大成「Z」の到達点  
「スパロボZ」への道/円熟期を迎えたロボットたち

カバーガール:長崎莉奈

演じるところが、

鈴木健一



よやくやく見えてきた



# 常に「出合い」がある 仕事をしていきたい

「1994年、3年で漠然とはあるんですけど、自分なりに声優としての表現を先鋭化させる方向性という可能性というのが、やっと見えてきたんです」

「こやかに、けれど熱っぽく語る彼の視線は強く、強烈な意志を感じさせる。1994年にデビューしてから14年間、ずっと走りつづけてきた声優 鈴村健一は、今年大きなチャレンジをする。自身がコンセプトワークを手がける写真集の出版、そして10月にはメジャーデビューとなるCDをリリースするのだ。」

「声優という仕事の幅が大きく変わってきたと感じています。アニメや洋画の吹き替え、ナレーションといった仕事以外の部分で演じるということが多くなってきた。そんな新しいフィールドも声優であるために必要になってきた。これは時代の変化がもたらしたものです。」

「その中で、僕が声優でありつづけるためのチャレンジをしている訳ですが、元々企画を立てるのも好きなんです。想いが人に伝わることで起きる化学変化が大好きなんです。そういう部分は、声優という仕事と同じ根っこだと思えます」

「演じる」ということに、常に正面から向き合ってきた14年。そのためには、どんな欲なんでも取り込もうとする彼の姿勢は、普段見せる優しげな表情からは想像もつかないほどストイックだ。彼の演者としての原点は、どこにあるのだろう。

幼少の頃は転勤族だった父と一緒に、日本各地を回ったという鈴村さん。雑誌のインタビューなどで時折見せる、特撮ファン、アニメファンの顔は、この頃に延々と放送されていた名作の再放送の洗礼が素地となっている。当時、平日夕方の時間帯は特撮とアニメの再放送がヘビーローテーションで行われていたのだ。

そんな再放送の名作たちと共に多感な時期を過ごした鈴村さんは、当然のごとくある作品のファンとなる。そう、「スーパーロボット大戦」だ。

「僕、『第2次スーパーロボット大戦』がすごく好きなんです。とてもドラマチックだし、グラフィックもファミコンとしては限界といえるくらい素晴らしいです。カットインのグラフィックとか大好きなんです。」

それが、今度はスーパーファミコンで『第3次スーパーロボット大戦』が出るって聞いて、もうそれからは発売が楽しみで楽しみで仕方なかったです。発売されたときには感動しましたよ、ついにきた！、って(笑)。

「『第3次』は想像以上で寝る間も惜しんでプレイしたのですが、『第2次』とシステムが変わっていて、ちょっと戸惑いも感じました。『第2次』が好きすぎたんで、同じ感覚を『第3次』に求めたからなんでしょうけれど、なれるまでに時間はかかりましたね」

そんな特撮好き、アニメ好き、ゲーム

好きな鈴村さんが声優になろうと思ったきっかけは高校生の時。だが、そのときにすでに調理師になるべく進学を決めていたというのだ。

「調理師になろうと願書を取り寄せ両親も説得した3日後くらいに、友だちが『おれ、こいつのにおいに出ようと思ってるんだ』と、声優の新人オーディションを募集する新聞広告を持ってきたんです。じゃあ、自分も応募してみよう……って

「そのころは毎日同じようなことをルーチンワークで回すような職業だけは就きたくないって——実際には、そんな職業はないんですけど——拒絶していた時期だったんです。ならば毎日違う顔を見せる仕事はないかと考え思いついたんです。料理人ならば毎日違う食材を扱い、色々なお客さんとのやりとりがあるじゃないですか。」

「そういう『毎日出合いがある』という点では、声優と料理人って似ていると思いますね」

そんなきっかけで声優という道を進みはじめた彼は、学生時代にある事務所の養成所に入り第一歩を歩み出す。しかし、上京を機にその事務所から離れ、事務所でも養成所でもない声優専門学校に入学する。全てをリセットし、ゼロからの再スタートをきったのだ。

「演じる」ということについて、空間性の把握、というのが僕の目標として常にあるんです。これは、芝居も祝詞(のりと)と呼ばれるいた何千年も前から変わっていない原点だと思っのですが、本当の意味で空間を把握できたとき、その空間の中にある自分から湧き出てくるものを言葉として発するから必然性が生まれる。そして、それらを意識を持って作り上げたとき、やっと作品と呼んでもらえるようになると思っっているんです。

これを教えてくれたのは、僕が、師匠。と呼んでいるある演出家の方なのですが、その人と芝居について勉強をしたときや、彼のワークショップなどに参加をしたとき、「演じる」ということは、どういことなのか、という根本に向き合うことができたんです。そして、そこで声優というのはきわめて特殊な仕事だというのが痛感したんです。

ですが、養成所などでは「ここではこういう演じ方をしなさい」といった、メソッドを中心に教えるんです。そこで教えられていることというのは様々な歴史を経て産まれたものなので、最終的にはそこに行き着くのだらうとは思っています。根っこ部分がないままに先鋭化したテクニックばかり勉強しても意味がないだらうって想いが強くなっていきまし

た。声優という演者を目指す自分にとって、ここで勉強しているものは後に絶対につながるはずだと思っっていたんですけど、いつの間にか、つながらなくなっ

# メンツドだけでは 必然性を産み出せない

演じるとういことが、ようやく見えてきた 鈴村健一

……本当にもう辞めようかと思った時代もあったんですよ。まだまだこれからのせいに、生意気なヤツですよ(苦笑)。自分自身の表現が先鋭化していかない、焦りのようなものも感じていたんだと思います。

そんな、空間性の把握、ってことを考えながら14年間演じてきたのですが、ここ2、3年で漠然とはあるんですけど、自分なりに声優という表現を先鋭化させる方向性という可能性というのが、やっとなんて見えてきたんです。必然性を産み出すために、意識をどう持つのか。そして視覚や聴覚、そして筋肉をどのよう動かすのか……できないことの方が圧倒的に多いですし、もしかしら生きている間には達成できないことなのかもしれないですね」

もがき、苦しみながらも、ようやく自身の方向性が定まってきたと語れるようになるまでには、数々の試行錯誤と葛藤があった。特に2004年に放送された『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』のシン・アスカ役では、それまで経験したこともなかったフレッシュャーとの戦いだったという。

「『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』は、僕の声優人生の中でかなり大変な仕事の一つでした。監督をはじめとする制作サイド

が持っている。演じる」という意味と、僕の中にもっている。演じる」という意味と、当たり前ですが違っていて、そこを常に議論しながら作品を作っていた現場でした。

監督はその場面ごとに特化した一語解を恐れないでいえる——分かりやすい芝居というのを求められていたのですが、演じる側としてはキャラクターの経験や心情を込めた芝居をしたい、しなければならぬと思うっていたんです。もちろん、これは今でも思っていることです。

監督は「お客さんが喜ぶものを作らなければならぬ」と常々おっしゃっていたのですが、当時の僕はそれが迎合だと思っていた。お客さんに喜んでもらうこと、歩み寄ることは違うことだろう……って。サービスと迎合の違いをきちんと捉えられていなかったんですね。

ですが、また久しぶりに『シン・アスカ』を演じることになったときに、自分の中ですごく色々なことが氷解していたんです。

『スパロボZ』の台本を演じながら、あの時監督がいついていたことは、こういうことなのか、って、受け止めることができたんです。それでいて、自分らしい表現というか、想いを込めた芝居ができて、ようやく僕自身の芝居というものが先鋭化してきたのかなあ、って感じた瞬間が何度も何度もありました。

ゲーム用の収録は一人で場面ごとに収録するのですが、テレビシリーズの収録でもある場面だけ集中して録り直すってことを、ずいぶんしたんですね。普通

のアフレコはみんな一緒に流して録るんです。『ガンダムSEED DESTINY』ではちよっと違ってたんです。そういうのを思い出しながら、今だからこそ表現できる部分があるにはあるはずだ、と考えながら演じてみて、ようやく『シン・アスカ』が自分のものになった、求められていた『シン・アスカ』と演じたかった『シン・アスカ』が合致した気がしたんです。

ですから、『スーパーロボット大戦Z』の収録はとて感謝しているんです。いろんなことを考えさせてくれたし、いろんなことを思い出させてくれた。そして、前進するという感覚を思い出させてくれた。こんなこと、他の作品では起きなかったと思います。

今回の『スーパーロボット大戦Z』で『シン・アスカ』というキャラクターを改めてつかむことができたと言っている鈴村さんは、もう一人、主人公を演じている。『超重神グラヴィオン』の『紅エイジ』だ。彼はリアル系とスーパー系両方の主人公を演じる、数少ない声優の一人なのだ。

『グラヴィオン』は僕の中では全然終わった気がしていない作品なんです。まだまだ続けたいのになんて思っている作品で、今回の『スパロボZ』をきっかけに、もう一度見てほしいな……なんて気持ちで演じたのを覚えています。

テレビシリーズ第一話の収録の後、みんなで食事に行ったことがあったのですが、そのとき『スパロボ』に出たいです！って大張監督に言ったんです。そうしたら監督も「オレだって出たいよ!!」っておっしゃったのをすごく覚えてます。監督の場合は「出たい」じゃなくて「出したい」だろう(笑)って。

そんなことを言いあうくらい、『グラヴィオン』は『スパロボ』を目標にしていた作品だったんですね。スタッフ、出演者、全員がそう思っていた。そんな想いがようやく帰結するとなれば、これは

燃えない訳がない(笑)。

こんなに楽しく必殺技はっかり叫んでいるのだからって思うくらい、楽しく演じました。

おそらく僕らの世代は、『スパロボ』に出るためにロボットアニメに出たい」と思った最初の世代だと思うんです。そんな作品で必殺技を叫べるなんて感動的ですよ」

「フアン顔に戻り、嬉しそうに語る鈴村さん。しかし、その視線の奥には、好きだからこそ妥協できない厳しさがある。

「だから、大好きな作品に役者として成長するきっかけをもらったのが、すごく嬉しいんです。本当に心から「ありがとうございます」っていいんです」

## Profile

鈴村健一(すずむらけんいち)……9月12日生れ。アーツビジョン所属。主な出演作は『機動戦士ガンダムSEED DESTINY(シン・アスカ)』『SOUL EATER(キルク・ルング)』『銀魂(沖田総悟)』『獣神演武 -HERO TALES-(岱燈獅麗)』など。自他共に認める大の特撮ファンで、『仮面ライダー電王』ではリュウタロスの声を担当。新たなフィールドでの活動を加速させている。

# 「迎合」と「サービス」の違い



# 「スパロボZ」への道

## 第四回

スパロボZへの道 円熟期を迎えたロボットたち  
トライアウト編集部

化。多様化と尖鋭化が進み、大きな存在感を示すようになる。

「ロボット」という大きな記号を用いるロボットアニメは、どちらかといえば懐古的表現が得意のジャンルである。そんな印象を塗り替える作品が多数登場したのだ。



「機動戦士ガンダムSEED」と続編の「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」は、シリーズ作品の要素を取り込みながら先端表現へと昇華。爆発的な大ヒットを記録したのは記憶に新しい。

また、「交響詩篇エウレカセブン」は流行のサブカルチャーを取り込み最先端の映像表現を追求。「少年少女の成長物語」という普遍的なテーマとの融合は、見事という他にない。

逆に、「巨大・圧倒的パワー」が、合体といった懐古的魅力を最大限に生かしたのが、「超魔神グラヴィオン」だ。ため息が出るほど美しい合体バンクは、1970年代のスーパーロボットの純粋な系譜であることを再認識させられる。

多くの作品がつくられ、多様化していくロボットアニメは、いままさに円熟期

を迎えているといっていいたいだろう。



しかも、過去の膨大な作品たちに、今我々がかつて無いほど簡単にアクセスすることができる。長時間の収録が可能なDVDは、一作品を丸ごと低価格でパッケージ化することができるようになり、ブロードバンドとCS放送の整備は、多彩な番組を観たいときに観ることを可能にした。

過去の作品を見て育ったクリエイターたちが、自分たちのロボット作品を作ろうと走っている。最先端を走る。今、と、それらを産み出す原動力になった。過去を連続して体験することができるのだ。

そんな素晴らしい時代に生きている我々は、なんて幸せなのだろう！

「スパロボ」は単なるロボット作品のコレクション作品ではない。それら作品の繋がりをゲームという形で、今の時代に見せる舞台の役割を担っている。登場するロボットたちの勇姿に感動をしたのなら、ぜひ、原作にも触れてほしい。そこには、間違いなく新たな発見と感動があるはずなのだから……。

# 「スパロボZ」の魅力に迫る！

## 第四回 シリーズ集大成「Z」の到達点 勝枝良一

αシリーズの完結後、ブレイクステーション2では2007年に「スーパーロボット大戦ORIGINAL GENERATION」、『スーパーロボット大戦OG外伝』の2作がリリースされました。ご存じのように、アニメ作品のロボットが登場しない、オリジナルロボットのみに展開されるこのシリーズでは、戦闘システムの面でも新たな要素が盛り込まれています。

中でも目を引くのは、ウェポンセレクトシステムでしょう。これは、軍の兵器として開発されたロボットたちが、W(ウェポン)・ゲージの範囲内で自由に武器を持ち替えるというものです。そのため、数多くのロボットが無数の武器を使用することになり、その組み合わせは膨大なものになりました。

そしていよいよ発売された、スパロボシリーズ最新作「スーパーロボット大戦Z」！ 様々な新要素や新規参戦作品が話題になっていますが、グラフィック面でも新たな驚きに満ちていることは言うまでもありません。

まず一見してわかるのは、これまでPS2でリリースされてきた作品群に比べ、解像度が向上したことです。これにより、特にキャラクターの顔グラフィックは緻密かつ美しくなりました。

また、今回の戦闘シーンでは新たに対空・対地という概念が加わりました。これは、攻撃する対象が空中・地上のいずれ

ににいるかによって、グラフィックが変わってくるというものです。これまでも攻撃する側がいる場所に応じたグラフィックは、しっかり描かれていました。

しかし、今回は対象との位置関係でポージングが変わることはもちろん、時には攻撃のシチュエーションまで、まるで違ったものになってくる場合があるのです。たとえば、飛行能力を持たないグレンダイザーがダブルハーケンで攻撃する場合、地上の敵相手には従来のように駆け寄っていき、戦闘することになります。しかし、空中の敵を相手とした場合、支援メカであるスライザーを呼び寄せ、その上に乗って空中へ飛び演出が追加されるのです。

さらに、原作アニメの特徴を再現した特殊システムも増えました。指揮官であるサンドマンのカットインが表示されるグラヴィオンの合神。パイロットの組み合わせで能力が変化するアクエリオンのエレメントシステム。ガンダムエックスのサテライトキヤノン。これらを表現するために、グラフィック面で様々な変化が強化されています。

現時点でのシリーズ集大成であり、到達点である「スーパーロボット大戦Z」。しかし、おそらくこれが終着点となることはないでしょう。新たな参戦作品を加え、新たなシステムを搭載し、シリーズのグラフィックはこれからも進化し続けていくのです。

# 「Z」に見る17年の歴史



スーパーロボット大戦Z オフィシャルウェブマガジン トライアウト 第4号  
2008年10月8日発行

発行責任者:渡部 隆  
発行:株式会社バンダイナムコゲームス  
〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15

スーパーロボット大戦 公式サイト[SRW]  
<http://www.suparobo.jp/>

トライアウト ウェブサイト  
<http://www.srw-tryout.jp>

TRYOUT 編集部

**企画** 嶋崎直登

**編集** 渡部隆 辻本正太 小林陽介

**ライター** 勝枝良一 小林陽介

**撮影** 津島隆雄

**編集協力** 武藤誉(創通)

**デザイン** 團夢見

**ウェブ制作** エンタクル

**カバーガール** 長崎莉奈

**カバーグラビア** 魚住誠一

**ヘアメイク** 服部さおり

**スタイリスト** 金澤見映

**監修** 寺田貴信(バンプレソフト)

©サンライズ  
©SUNRISE・BV・WOWOW  
©創通・サンライズ  
©創通・サンライズ・毎日放送  
©ダイナミック企画  
©東映  
©PRODUCTION REED 1980  
©1983 ビックウエスト・TMS  
©2002 大張正己・赤松和光・GONZO/グラヴィオン製作委員会  
©2004 大張正己・赤松和光・GONZO/グラヴィオンツヴァイ製作委員会  
©2004 河森正治・サテライト/Project AQUARION  
©2005 BONES/Project EUREKA・MBS

