

03

エンタテインメントデザイン

ジャッキー・チェンのためのミラージュ・スパイダーと
アウトランダーSF-EV

Entertainment Design

Mirage Spider for Jacky Chan & Outlander SF-EV

デザイン学科・非常勤講師

Department of Design・Part-Time Lecturer

江口 倫郎 Michiro EGUCHI

引用文献

江口倫郎(2014a, 本号). 日本におけるエンタテインメントデザインの成立性. 『名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要』2014 Vol.7.

金澤秀晃(2014). 新型アウトランダー／アウトランダーPHEVのデザイン開発. 『自動車技術』Vol.68, No.1, 24-29.

ル・ボラン編集部(編)(1984). “夢の未来カー”競作!. 『ル・ボラン』2月号. 東京:立風書房.

三船修次(編)(2013). 『語れ! ジャッキー・チェン』ベストムックシリーズ94. 東京:KKベストセラーズ.

Sammon, Paul M. (1996). *FUTURE NOIR: The Making of BRADE RUNNER*. N. Y. Harper Collins Publishers. (品川四郎 訳(1997). 『メイキング・オブ・ブレードランナー』. 東京:ソニー・マガジズ.)

スカイランダム(編)(1986). 『サンダーアーム・奇跡のジャッキー』. 東京:実業之日本社.

様々なデザインの分野を包含し、相互に活用し合うことで価値を相乗的に生み出す、エンタテインメントデザイン(江口, 2014a)の典型的な例として、実際に制作された三菱ミラージュのオープンバージョンと、これからの提案として、三菱アウトランダーをベースとした近未来SF映画用の車を紹介する。

夢の未来カー

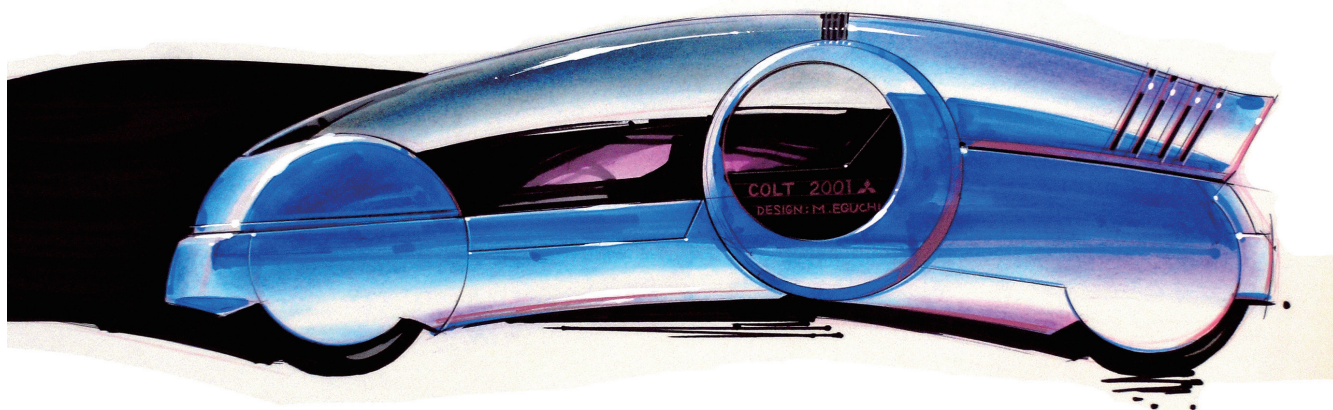
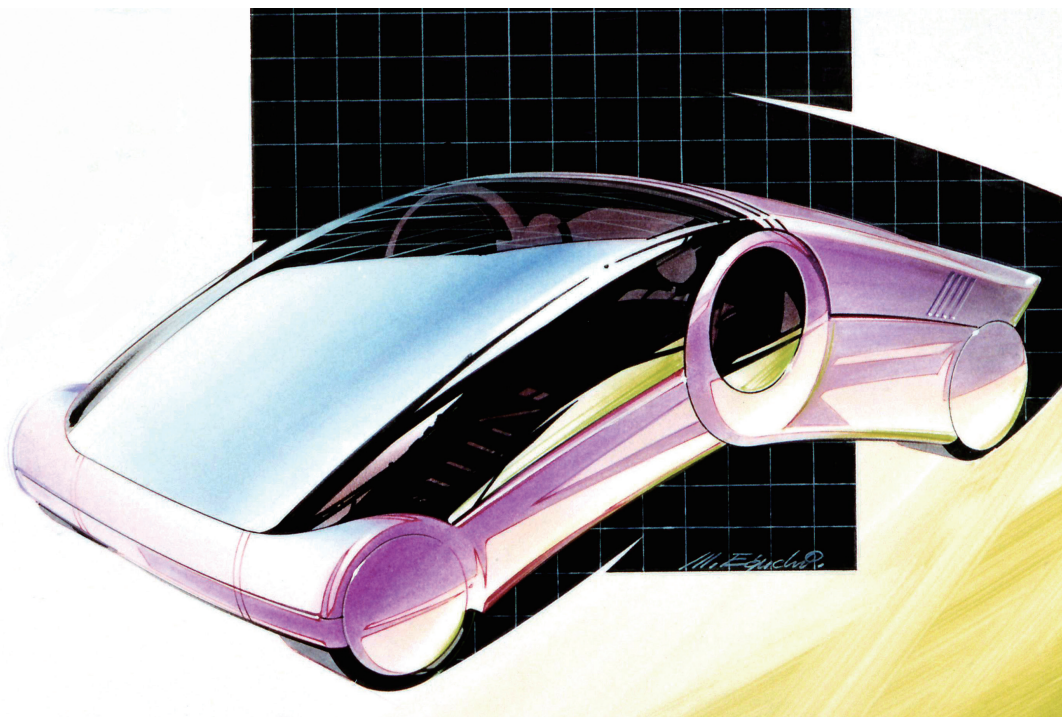
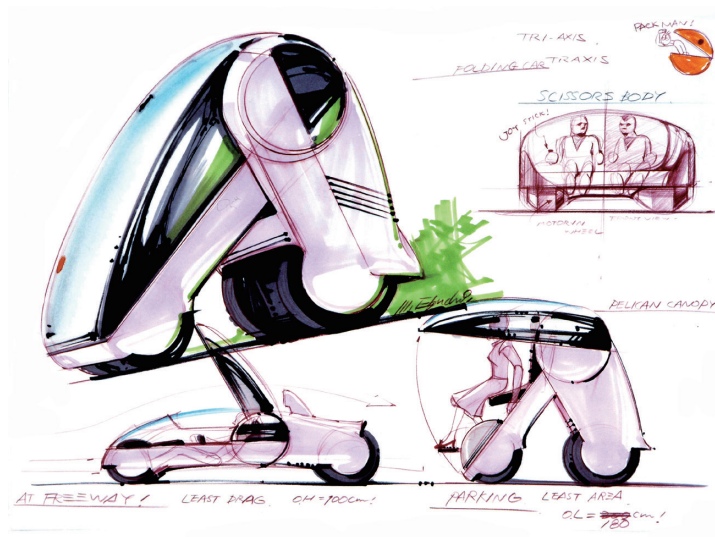
「まったく仕事をはなれ自分たちの夢を託すと、果たしてどのような車ができるのか?」(ル・ボラン, 1984)という企画のもとに自動車専門誌からの依頼でデザインされた“マルチモード・ミラージュ2001”は可変ボディを採用することで、高速や都市部での異なったモードに対応する提案であり、その後の可変ボディデザインの先駆けとなった。

映画用カスタムカー

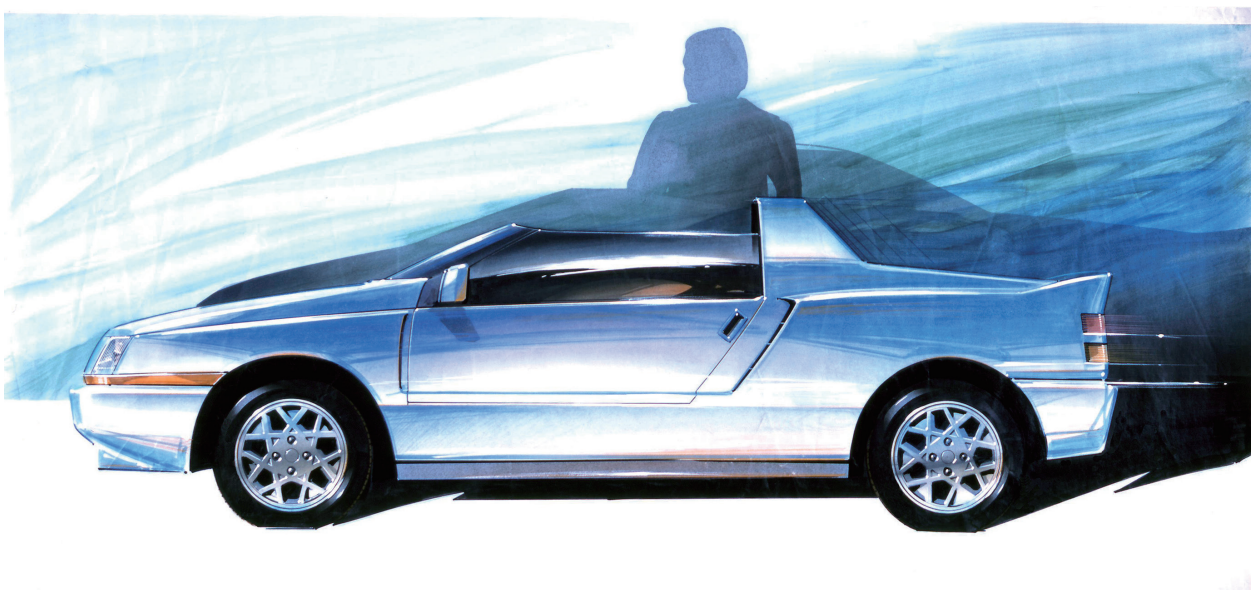
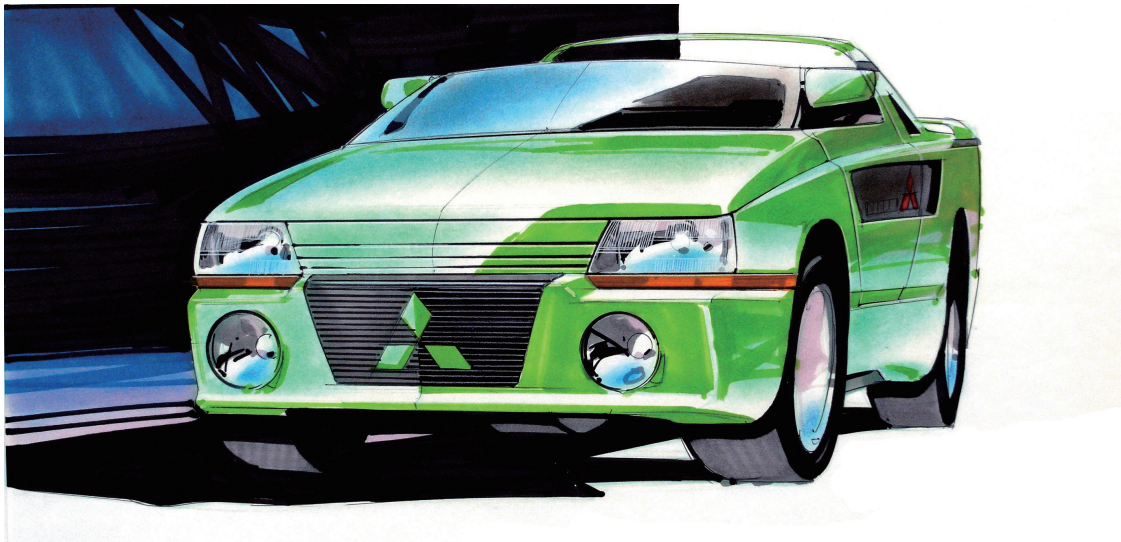
この記事を見た三菱自動車海外本部の近藤部長から、本車を実際に作りたいと個人的に依頼を受け製作の検討に入った。しかし日程や生産性を考慮し、筆者がデザインし海外販売の中心となる、発売されたばかりのミラージュ(海外名コルト)を改造することに方向転換された。当時、三菱と協力関係にあったジェッキー・チェン氏主演の映画を想定・デザインされ、3台製作されたのが“ミラージュ・スパイダー”である。映画「龍兄虎弟・サンダーアーム」において、カーチェイスをはじめ、数々のアクションシーン(スカイランダム, 1986)で使われ、最後は爆破シーンであえなくオシャカ(三船, 2013)となった。この他に日本でデザイン・製作された小型3輪車も活用され、映画というエンタテインメントにおいてデザインの果たす役割を明確に示す好例となった。

近未来SF自動車

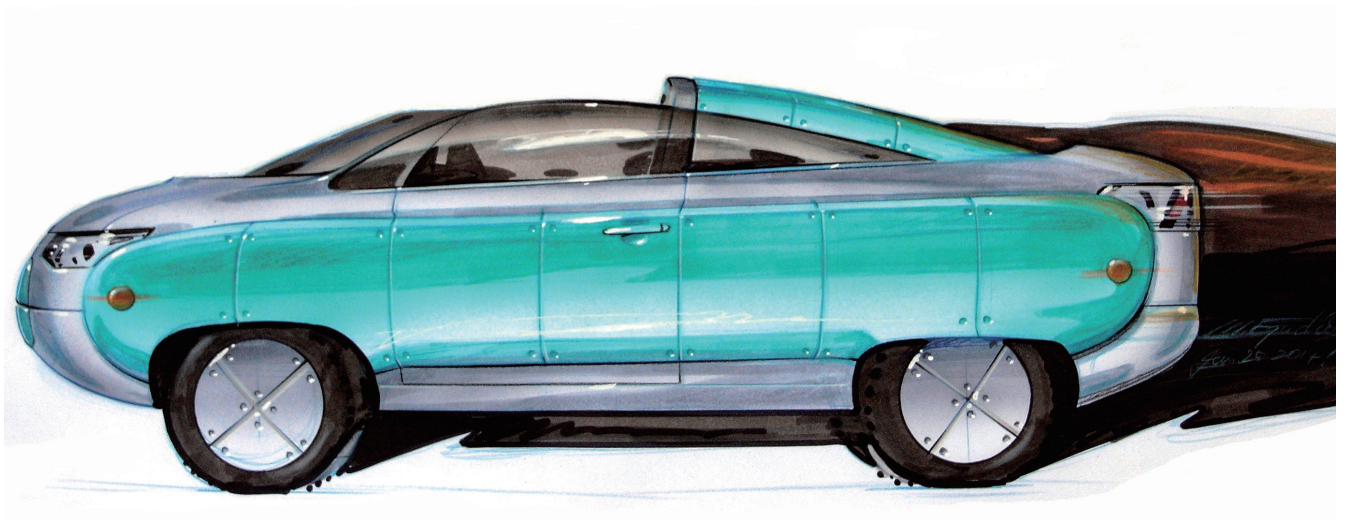
最後に、近未来SF映画を想定した“アウトランダーSF-EV”を提案する。近未来にも通用する最先端の技術を搭載し、先進感を訴求、過剰なキャラクターを避けた(金澤, 2014)デザインはSFのベース車として最適といえる。ブレードランナーのブラスター拳銃におけるレトロフィッティング手法(Sammon, 1996)を採用し、前後の構成要素は残しながらキャビン部を大幅に変更し、最近の車のねじり・ひねり・うねり造形処理を廃すことで、未来感を醸し出し、現実との乖離性を表現した。



マルチモード・ミラージュ2001



ミラージュ・スパイダー(海外名:コルト・スパイダー)



三菱アウトランダーSF-EV