

MORBID
POT
PAT
ABOR

パイロット アークライズ

Model Graphix

モデル
グラフィックス編
大日本絵画



Model Graphix
パイレーパーアカイヴス

モデルグラフィックス編
大日本絵画



Model Graphix

パトレイバーアークアィヴス

モデルグラフィックス編

1985年に創刊した模型専門誌『月刊モデルグラフィックス』では、創刊当初から『機動警察パトレイバー』の作例やスクラッチビルド作品が数多く掲載されてきました。本書はそうした伝統を受け継ぎつつ、近年の優れた作例を厳選してまとめた一冊です。本書では、2001年のBANDAI SPIRITSによる「MGイングラム」を皮切りに始まったリメイク製品から、今日に至る新製品までを扱い、パトレイバー関連模型の歩みを振り返ります。



月刊モデルグラフィックス
2001年12月号



月刊モデルグラフィックス
2024年12月号

*本書では基本的に雑誌掲載当時の記事表記に準拠するようにしています。そのため、「本誌」=「月刊モデルグラフィックス」、「MG」=マスターグレードの略となっています。また、記事中にあるリアルやキットに関する表記は雑誌掲載当時のままのものも多く、現在は販売が停止されていたり名称が変更になっていたり価格が改訂されていたりする場合があります。また、すでに販売を終了している製品もございます。悪しからずご了承ください。



「機動警察パトレイバー」の公式WebサイトはこちらのQRコードから！最新情報も満載です
<https://patlabor.tokyo/>

©HEADGEAR
©ゆうきまさみ/小学館

©HEADGEAR/BANDAI VISUAL/TOHOKUSHINSHA
©1989 HEADGEAR / BANDAI VISUAL / TOHOKUSHINSHA
©1993 HEADGEAR / BANDAI VISUAL / TOHOKUSHINSHA / Production I.G
©2015 HEADGEAR / 「THE NEXT GENERATION -PATLABOR-」製作委員会

Contents;

『機動警察パトレイバー』 始まりの日々

出淵 裕インタビュー 6

AV-98 イングラム コミック版後期型

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID 改造)

製作/リョータ 9

AVS-98 パトレイバー コミック版

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID 改造)

製作/リョータ 16

AVS-98 エコノミー

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID)

製作/リョータ 20

AV-X0 零式

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID)

製作/フジ 24

ARL-99 ヘルダイバー

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID)

製作/リョータ 28

TYPE97 TFV-EX クラブマン・ハイレッグ

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID改造)

製作/内藤あんも 32

HL-97 ブルドッグ

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID改造)

製作/がっとなろ 35

AV-98 イングラム1号機「アルフォンス」

(マックスファクトリー 1/20 minimum factory)

製作/6jiro 38

TYPE J-9 グリフォン

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID)

製作/山村忠義 42

パトレイバー 3Dヒストリー

島田康治 (TARKUS) 48

『機動警察パトレイバー』

コミックとOVA、映画のその入り組んだ構造

小林 治 50

"Save From An Underground"

(BANDAI SPIRITS 1/35 MGレジンキャスト試作品改造)

製作/土居雅博、若井 秀、斉藤仁考、小池徹弥、東海村原八、

徳富厚雄、堀本信昭 52

レイバー指揮者

(BANDAI SPIRITS 1/35 EXモデル)

製作/長谷川やすよし 56

AV-98 イングラム1号機

(BANDAI SPIRITS 1/35 MG)

製作/金谷祐樹、昌山孝一 56

AV-98 イングラム1号機

(BANDAI SPIRITS 1/35 MG)

製作/リョータ 67

AV-98 イングラム1号機

(青島文化教材社 1/43)

製作/POOH熊谷 72

[L12]

(BANDAI SPIRITS 1/35 MG イングラム3号機 リアクティブアーマー

装備、EXモデル 1/35 戦闘ロボットタンク イクストルレイバー使用)

製作/ピコ 80

AV-98 イングラム

(グッドスマイルカンパニー 1/60 MODEROID)

99式特型レイバーキャリア

(フルスクラッチビルド 1/60)

製作/リョータ 84

98式AV イングラム

(BANDAI SPIRITS 1/48)

トランスポーター

(フルスクラッチビルド 1/48)

製作/リョータ 92



特集

『機動警察パトレイバー』 ～アーリーデイズ～

僕らが初めて出会ったレイバーたち

1988年からスタートした『機動警察パトレイバー』はもはや押しも押されぬ一大人気コンテンツのひとつとなった。この36年間のあいだだけでもコミックス22巻（さらには文庫版11巻、愛蔵版16巻）とふたつのOVAシリーズ、劇場映画4作品（『ミニパト』含む）にTVアニメシリーズ、はては小説版に短編アニメに実写版と、その展開は非常に多岐にわたっている。そのうえ2026年に公開の新作プロジェクトの開始が発表されるなど、いまなお新しい話題に事欠かないことから人気のほどがうかがいしれる。

立体物に目を向けても、プラモデルや塗装済み完成品など数多くの製品が2024年に新たに発売され、立体化されたレイバーの数だけでいえば'80～'90年代のプロジェクト開始当時よりも充実している状態だ。これも根強い人気の証だろう。

そんな『パトレイバー』シリーズだが、今回の特集では最初期に目をむけ、作品の成り立ちから初期作品であるコミック版『機動警察パトレイバー』、初期OVA『アーリーデイズ』そして映画『機動警察パトレイバー the Movie』について注目し特集してみたい。当時、毎週のコミック連載を楽しみにしていたファンだけでなく、あとから『パトレイバー』を知ったファンにも当時の熱気を感じてもらい、改めて『パトレイバー』の魅力について探してみたい。

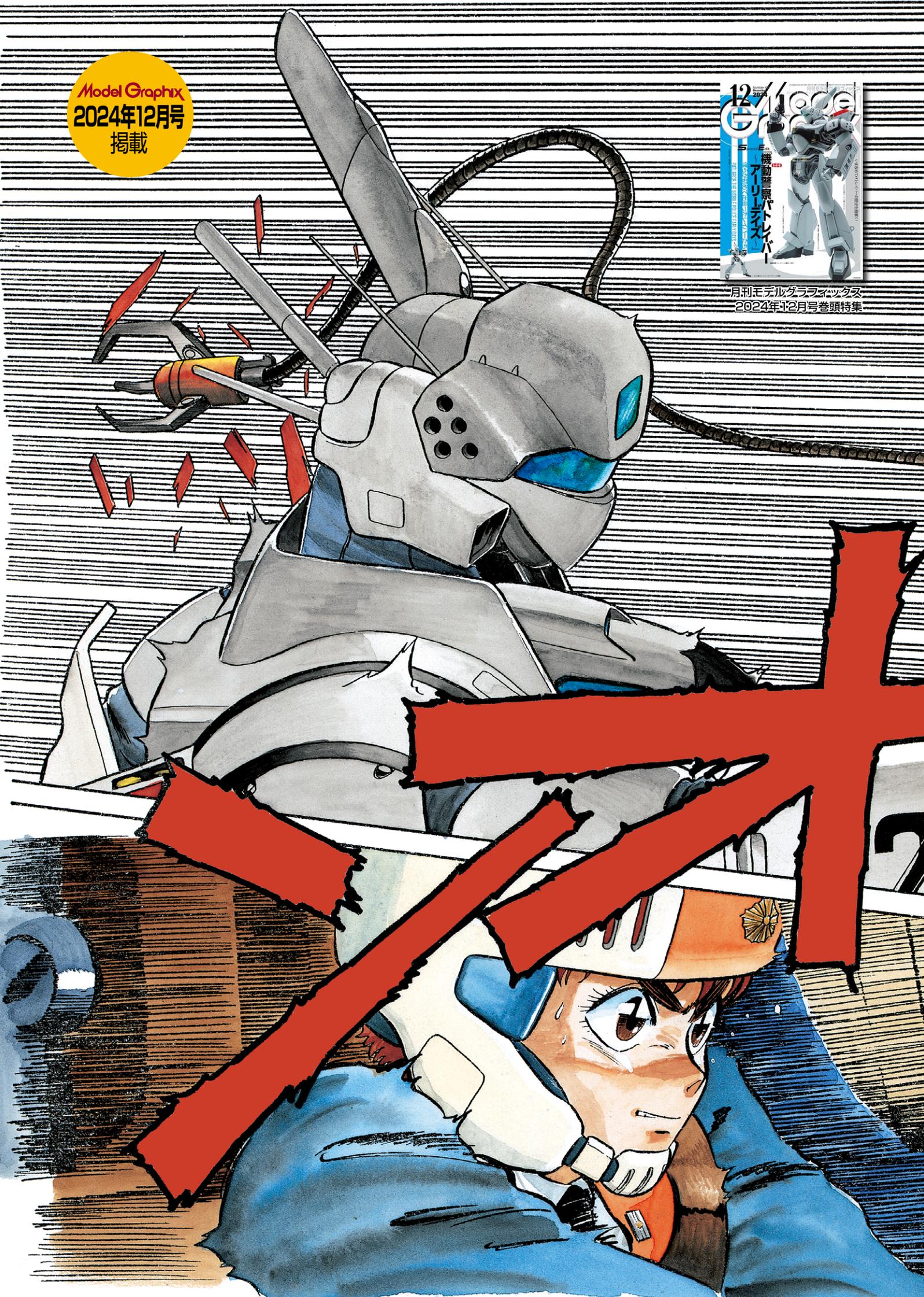


コミック『機動警察パトレイバー』
(小学館/刊)より
イラスト/ゆうきまさみ
©ゆうきまさみ/小学館

Model Graphix
2024年12月号
掲載



月刊モデルグラフィックス
2024年12月号巻頭特集



京の街なんかメカゴリスみたいな感じでした。ゆうきさんの設定では地下が階層都市みたいになっていて、大地震のあとの世界みたいな感じでもってましたね。『テクノポリス21C』（82年）などにもちよっと近かったのかもしれない。それを考えたらやっぱりそういう路線でやらなくて良かった（笑）。この時の企画自体にもメカデザイナー的なもののスケッチはありましたが、いまの「パトレイバー」とはまったく違う感じでした。パトカーに変形とかも無理やりさせられたし。まあそこで企画が一度頓挫するわけです。そのあと再開するまで四年ほどプランクが空くのかな。

◆パトレイバー企画再び

プランクがあつたあと、再度「パトレイバー」をアニメ化しようと考えました。そのときには僕も「ハラ・クリ」を辞めているんです。その際、豊田さんに「この（パトレイバー）企画は自分が預かっていいですか？」という話をしたんです。豊田さんはその辺は寛容なので、「それはブツちゃんやがったことだから、ブツちゃんの企画でいいよ」と言ってくれて。ちょうどその頃に、ここでも「アニメック」編集部が介在しているんですが、伊藤和典さんと高田明美さんと僕が知り合ってますよ。

あの頃、特撮系が好きでアニメライターは「クリイミマミ」のネタを使って特集をやっていたんです。僕もそういうのが好きだからということ引き合わせてもらって、伊藤さんと高田さんと「縁ができました。伊藤さんはシナリオライターだし、高田さんはキャラクターデザイナーじゃないですか。頓挫した企画をいっしょに組んでやれないかなという感じになって、それで僕がゆうきさんをおふたりに引き合わせました。そうしたらけつこ、マアがあつて。

そこで企画書を見せたんですが、伊藤さんは最初、あまり乗れないという感じだったんです。ところが、伊藤さんのなかで途中から「こういうふうにはやれないけれど、たぶん映画『ポリスアカデミー』的

なものだったらいけるのではと。伊藤さんは最初、「ロボットのものはちょっと……」と言っていたんですが、ロボットは出てくるけれども「ポリスアカデミー」的な、若者たちのドタバタのあるコメディにもなるような、警察青春ものみたいなかたちだったらできるんじゃないかなと考えたんです。

それで、未来のテクノロジータウンというよりは、まあどっちかというところの庶民的な地に足がついているような、伊藤さんというところの「焼魚定食」的なものでなら、おそらくできるかもしれないというので、伊藤さんがキャラクターをみんなと相談しながら作っていった、僕がメカを描いて、ゆうきさんがラフを描いて、高田さんと共同でキャラクターを作っていました。と作業が進みました。その時に伊藤さんの「石橋を叩く」という例えを使ってキャラクターを紹介してくれたのがすごく新鮮で。たとえば太田だと「石橋を叩いて壊す」進士は「石橋を叩いても渡れない」とか、わかりやすかった印象が残っています。

それで、当時（80年代後半）はOVAは30分で1本1万円以上と高価で売れ行きが頭打ちで……という状況で、バンダイビジュアルの鶴之澤（伸）さんが商売としてブロックバスターを狙っているというのを聞きつけプレゼンすることにしたんです。鶴之澤さんは伊藤さんとのつながりがあったので、伊藤さんのお宅でのクリスマスパーティーに招待して、その場で企画のプレゼンをしました。パーティーに呼ばれただけだと思つて来たから企画のプレゼンをされているという（笑）。すると鶴之澤さんがちょっと自分の考えと合致するところ、たとえば、話題性のひとつとして若手のクリエイター集団が作っているところ、ところがフックにならぬとか、低予算でOVAをシリーズで何本か続けて発売するという形式などが彼の考えにあてはまっていたようにした。

それにゆうきさんは漫画家だし、このアニメの漫画を描いてくれるのがいいはいい。バックアップとして漫画を描いてもらうというのは、当時のアニメ側からしたらやっぱり違うじゃないですか。そういう腹

もあつたんだと思います。それも小学館という大手のメディアで。あれは大きいと思うんです。それで企画が再始動し始めたんです。

◆ヘッドギア集結

最初は各話で監督を変えてやるという話もあつたんです。当時、アニメ制作は1Gタツノコと虫プロダクションの二班体制で、それが交互でという感じだったんです。が、やはり監督として全体をまとめる人が必要だったので、OVA『天使のたまご』（85年）を制作して干されていた押井守さんがいいんじゃないかと旧知の仲の伊藤さんが声をかけて。でも押井さんとしてはその

時点での参加は、自分の関与する余地があまりないじゃないですか。伊藤さんの脚本もできているし、キャラもメカもできている、すでに路線が敷かれていて。渋々だったのかもしれないけど、それでも押井さんが参加してくれるようになったわけです。

しかし押井さんはなにかもつとホロロ、古臭い感じがほしいといつてね。主役のイングラムという名前がゆうきさんが考えて付けたんですが、それもイヤそうでした。だから押井さんは絶対にイングラムとはいわずに「98（きゅんぱち）なんですよ（笑）。だから第1小隊が使うほうにそういうボロいセコハンなレイバー車両をおしつけよう」と。押井さんが好きそうな土木作業用レイ

バーを改造して急ごしらえみたいなレイバーは第1小隊に置いてということ、なんとか納得してもらったんです。これは当時、押井さんが自分で描いた漫画にもありましたよ。自分は「こんなのをやるはずじゃなかった、でもブツちゃんがお情けでこういうのをやってくれていて、久保（プロデューサー）の久保真が現れて俺の首根っこ引き抜いてくれた」という漫画でした。まあそういうふうな流れでした。

◆イングラム

イングラムのシルエットやデザインについては伊藤さんがメンバーに加わってデザインされていますから、それ以前には

初期OVA版（アーリーデイズ）

劇場1作目版



●アニメ作品に限って初期のイングラムを比較すると初期OVA（アーリーデイズ）版と映画『機動警察パトレイバー the Movie』版では頭身の調整はあるもののプロポーションはほぼ変更なく細部がアップデートされているのがわかる。OVA版では肩のパトランプ内側に方向指示器がなく頭頂部に数本のアンテナがある。キューボラの形はOVA版とコミック前期型がこの形状だ。頭部の造形は前後長に変更があるが好みは別れるところだ

スケッチはなかったです。コミックのデザインとOVAのデザインは別に並行してやっています。この当時「アーリーデイズ」シリーズ(88〜89年)といま呼ばれているOVAの援護射撃として最初にコミックになったのは、じつは『月刊ニュータイプ』(88年5月号/角川書店)で収録されていた読み切りなんです。ゆうきさんの描く香貫花・クランシーがアニメ版と同じく隊員として登場する読み切り漫画で、OVAの特集記事に合わせてたまたま思いつきました。だから香貫花・クランシーが第2小隊の隊員として出てくるんです。ゆうきさんのコミックには香貫花・クランシーはNY市警の巡査部長としてゲスト的に登場しますけどね。(※編注)『週刊少年サンデー』での連載開始は88年3月より。OVA第1巻発売は88年4月25日

最初にデザインしたレイバーはイングラムです。ヒーロー然としているのは、まわりのレイバーが土木作業用で、それは本編でも語られていますが、相手に畏怖を感じさせるようになっていたという後付けでいつていますけれど、そういうデザインじゃないと埋もれる……逆にいうとまわりのレイバーは土木作業用ですが、これだけは特殊なデザインですと示す必要があったわけですね。それと、いかにも当時「昔そういうのを見て言った人がこういうのを作りたいたいって作ったようなもの」のほうがいいんじゃないかなという考えがひとつありました。さらにもっと商業的なことをいうと、このぐらいのデザインじゃないとアニメの企画がとおらないんですよ。というか、商品として売れるものにならない。だから、当時押井さんのいうとおりにはやっていたら、いまの時代にまで続いていて新作を作ろうというふうなふうにはなっていないですよ。たぶん最初のOVAで終わっていました。それは押井さんも認めていると。認めていると思うんだけど、そのわりにはたまに何か言うよね。(笑)

当時はこんなバトカーみたいなカラーリングで『監視庁』と書いてあって、桜の紋を付けてバトライトが付いていたなら、あ

る意味コメディというか、ギャグ物路線ギリギリだな、といった気持ちでデザインしていたんです。だから「ちよつと笑えるでしょう?」と思ったところもあったんですよ。ところがカッコいいことになった部分で……。でも逆にいうと、そういった部分に親近感があつてよかったのかな。

イングラムのデザインは基本的にOVAとコミックは同じじゃないんです。ゆうきさんのほうでアレンジしているところはあります。背中のだクトとか排気口はコミックでは円形のものをつけているし。ペースはこちらが描いたものなんです。漫画で描くにはこのほうがいいと思ったのじゃないかな。その辺はゆうきさんのほうで臨機応変に変えていますね。コミックファンに人気があるというコミック第一巻・扉ページのイングラムの設定画ですが、パトライト部にある方向指示器も同様にゆうきさんのアレンジです。OVA版の設定では全面パトライトにしていたんですよ。あとからそれはおかし、あの位置にも方向指示器が必要だよ、と考えてそれ以後のアニメ版の設定時に加えました。盾の形も違いますね。OVAではホルト一本止めで、ゆうきさんがこういうふうにして2本で止めたらいんじゃないかって決めたんです。それとコミックで前期型、後期型とディテールが変わるようですが、それはすべてゆうきさんがやっていて、僕はやっていません。意外とレイバーに関してはゆうきさんとのお互いの部分も多々あります。

また、イングラムでいえばアニメのロボットっぽくはしているけれども、警察車両の延長線上にあるものとして、車間的な要素を入れておきたい——それで、バンパーを付けたパトライトや方向指示器なんかも付けてというふうな配慮をしています。AV (Advanced Vehicle) というのは伊藤さんがつけた呼称ですが、車両としてのアイコンはどこに残しておこうという考えは当然ありました。ガンダムみたいに顔に目が無いのは、あつたら変な感じがする、そこまで人に近づける必要はまったく感じませんでしたね。頭部の大きなアンテナなどが

非対称なのは当時、デザインのバランスを崩してみたらどうか? 片っぽだけでもいいんじゃない?」と思ったんですよ。たぶん。

ホディのパランスもね、当時は手描きでしたからアニメでも描く人によつてさまざま、テレビ版ではマッシュウだったりしましたね。逆に劇場版1のほうのメカのバランスは良かったと思います。だから、いま制作している「機動警察パトレイバーEZY」では、劇場版1の時のパランスに寄せようとしています。変に脚がマッシュウでドーンとしていたりとか、当時はモビルスーツのデザインをやつていたので癖もあつたかもしませんが、あのイメージは作画されたところで見えたものがすべてだと思えます。いまはアニメのメカもCGで制作しますが、CGでマッシュウなどをやることもあつて、それにCGでポリユミにしようの。それにCGでポリユミにしようの。それとレイバーキヤリアに載らない。手描きだとそのあたりはウツがつけますが、CGだとできない。だから当時から描き手その人なりの、それこそゆうきさんはゆうきさんなりの形になるんですよ。それをいうと当時、作画参考に使えて良かったのはあの頃発売されていた海洋堂のソフビやレンジャーキャストキットです。ポーズの参考として漫画を描くにしてもアニメの作画をするにしても助かりましたね。

イングラムのマーキングもOVAとコミックでは違っていますよね。OVAでは「アルフォンス」と呼んでいます。でもコミックではそんな呼び名は出てきません。マーキングはコミック内で変わるじゃないですか。特車2課のエンブレムも、最初はヘッドギアが意匠化された感じなんです。警察であんなふうなデザインにはしないよなあと、アニメで描くのは大変だよな、手描きでやる感じにしたほうがいいよね、と変化したわけですね。ナンバリングにしてもたぶん、ゆうきさんは「特車2課第2小隊1号機」ということで「221」と「三桁にしていい」と思っています。けれども、アニメーションの作画で三桁の数字を機体に描く

のはけっこう大変なんです。それで1や2の一桁だったらなんとかが対応できるというところで、いつてみれば現場の都合でそうしています。ただ、そういう伝統があるからEZYでCGになったとしても、数字的には一桁にしています。

OVA制作当時、デザインする際に立体化のことは、とくに模型になるとか思つておらず「プラモデルにすればいいね」くらいしか考えていませんでした。作品を観て、これはぜひ作ってみたいと思つてくれるモデラーがいるんだつたら作つてもらえればいいんじゃないかという程度でした。OVAの発売元がバンダイビジュアルだったのでホビー部なんか巻き込んでやりたいう希望があつたのかもかもしれませんが、デザインにしようというイングラム以外の作業用レイバー系は絶対製品にならないよなあと思つていましたからね。

◆グリフォン

グリフォンですが、漫画を連載しているときはゆうきさんとけつこうよく会つて飯を食つたりネタ話をしたりということをしていまして。そのときに「正直な話、僕らの共通の原体験にあるのはやはり『鉄人28号』のブラックオックスだよ、やりたいよな」と話をしていました。それでブラックオックスがグリフォンのモチーフになつたわけですね。あまり指摘されないけれども『鉄人28号』を知っている人だったらわかると思うんですが、プロトケンはモチーフが同じく『鉄人28号』のバックスなんです。『鉄人28号』で不乱拳博士はまずバックスを作つて、そのあとにブラックオックスを作ります。だからそれにならつて先にプロトケンを劇中に登場させておいて、そのあとグリフォンが登場するわけですね。デザインはどのくらいちゃんとやつたのかな……いまあるような設定画みたいなキチンとしたものを渡していたわけじゃないです。グリフォンに関しては「こんなものどう?」というふうにごちらが描いて、それをゆうきさんがアレンジしてまとめたのを逆にテレビに登場させたときにフィードバックして

アニメーションの設定として起こし直してついでに感じて。ゆうきさんがごちらの描いたプロトをそのまま使うというより、ゆうきさんのアレンジがけつこう入っています。レイバーのデザインでゆうきさんの発案のものはけつこうありますよ。作業用レイバーのボクサーもそうだったと思います。プロトケンは元はゆうきさんのデザインですから。ちなみにグリフォンの飛行ユニットですが、最初から翼がついていました。その後の潜水用のアクアユニットは後付けで、うる覚えですがこんな感じだといつて僕が描いて渡したような気がしています。

そのほかコミックに登場するレイバーはそれぞれデザインですね。コミック版の95式コリラはゆうきさんデザインです。キユマイラと陸自のレイバーは僕がやりました。エゴノミー(AV98)はゆうきさんのデザインですね。ただアニメーション用の設定ではちよつとアレンジしているの顔などは違うと思います。いちおうコミック版をベースにはしています。コミック版の消防レイバーはゆうきさんのデザイン。もうひとつのパイロバスターはごちらがやっています。ハヌマーンはちよつとわからない……ゆうきさんじゃないかな。ちよつと聞かないとわからないですけど。もしかすると佐山(善則)君が手伝つてるかもしれない。コミック最終巻で野明が最初に搭乗するAVROはですね、まずゆうきさんのほうで零式を登場させようかと考えて、零式をベースにゆうきさんがアレンジしたものです。でもほぼ零式じゃないですか。なのでコミックに登場するレイバーではあまりなくて、あつたのはグリフォンとキユマイラぐらいかな。あとはゆうきさんが描かれています。最終話直前に登場するハヌマーンなんかは連載時に「お、ゆうきさんがこういうのを描いたんだ」と思つたぐらいですから。ハヌマーンはおもしろいメカですから「EZY」が続けば登場させてみたいですね。

(2024年6月28日、東京・代沢にて収録聞き手/吉井寺怪人)

ありそうでなかったあの「イングラム」徹底解析で作る！

Model Graphix
2024年12月号
掲載

『機動警察パトレイバー』に初めて出会ったのが
また180円で買うことができた『週刊少年サン
デー』の連載だった……そんなモデラーに贈るア
ーリーデイズなイングラム作例！ ほしかったの
はあの“コミック版イングラム”、でも、のちに
OVA、劇場版などが公開されてさまざまな仕様
のイングラムが混在するので、そのものずぼりの
納得がいくキットはいまも存在しない。それなら
コミックをとことん読み込んで作ってみよう、と
いうのが本作例。イングラムの原点を探ることで
出淵メカの真髓に触れてみよう！



AV-98イングラム コミック版後期型
MODEROID AV-98イングラム改造
グッドスマイルカンパニー 1/60
インジェクションプラスチックキット
税込3800円
出典／『機動警察パトレイバー』
製作・文／リョータ
©HDEADGEAR
©ゆうきまさみ／小学館

AV-98イングラム “コミック版後期型”



AV-98イングラム “コミック版後期型”



作例



▶「機動警察パトレイバー」に命を捧げた男リョウ多氏。「パトレイバー」特集という話を聞くなり「コミック版後期型一択でしょ！」と大乗り気でも大暴走!? こまかな仕様、形状の違いから、フォームバランスのニゴアンスまで再現すべく大改造!

キット



◀今回使用したMODEROIDのイングラムは、「機動警察パトレイバー」の「Movie」時のデザインを中心に再現したつもりである。フォームバランス、可動性を良好で「劇場版→TVアニメ版」に近い「これぞ」という優秀なキットだ。

1/60 MODEROID

仕様を徹底解析！
大改造でとことん作る、あのとき
ほしかった“コミック版イングラム”



AV-98 INGRAM



ここが違うよ! AV-98 イングラム “コミック版後期型”

- ゆうきまさみ氏によるコミック版イングラムの全体的な特徴は、「美しい曲線主体で描かれている」ところ。そこで、ボディ中央のクビツ周辺が、より曲線的な卵型になるようにエポキシパテで形状を修整している
- 胴体からつながる腰のパーツは、薄く幅の狭い造形へと変更。よりタイトなシルエットにしている
- 太ももの表面のラインをグラマラスに見える（しかし太ってはいい）形状にするため、エポキシパテで形状を変更。太もものカウルの天面は、弧を描かずスパッと平らにしフチは内側から削って薄くしている
- コミック版でもっとも特徴的なのがヒザ。MODEROIDではすらっとした平面的で角張った形状だが、コミック版はじつにポリウレタンの曲線で描かれている。コミックの絵をいねいに拾っていくとじつは非常に出測メカ的なクレン味がでてくる、というポイントとなる箇所のひとつで、ここに手を入れると出測メカ感が増す。パーツ取り付けボルトの位置は、側面を1箇所、下面に2箇所となるように変更した
- 盾が右腕に2本のボルトで止められているところはいっしょだが、バランスを鑑みて縦の長さを若干短くしつつ、両サイドの曲線もよりコミック版に似るようにしている
- 写真ではわかりづらいが、アングルガード内側にもエポキシパテでシーリング処理をしている

徹底解析!



作例



キット



腰はスマートに股間のウインチは細くそして関節シーリング表現に注目!

▲腰は、全体に薄くして若干幅も狭めることで小さくしている。とくにコミック後半では、股間のウインチ部分がより縦長に描かれていることが多いので、ナンバープレートの幅とほぼ同じくらいの厚みまで狭めて縦に延長した。コミック版再現とは関係ないが、イングラムの可動機種の鬼門である関節シーリングは、柔らかな塩ビシートを使った再現がリアルでとても秀逸!

▼イングラムの頭部は一見単純なようで立体にするととても奥が深い。ディテールだけでなく全体をコミック版に近い曲線的なフォルムに変更したのでほぼ別物、スクラッチビルドに近い大改造となっている。細部では、右側頭部のアンテナの太さや左側頭部アンテナの塗り分けも変わっている

頭部は大改造でほぼスクラッチビルド状態ディテールや塗り分けの違いもこまかく再現

作例



キット



作例



キット



まずは肩の付き位置を変え、肩外装形状も変更マーキングもコミック版に!

◀作例では肩上面の位置が胸上面と同じ高さになるところまで下げた。また、肩外装も、より丸みを帯びた形状に変更し、コミック版はフチに黒帯があるのでそれを再現。黒帯の白と黒の塗り分けラインは、いったんエポキシパテで溝を埋めてから改めて彫り直している。マーキングはコミック後期版の「1」を再現、上腕は両腕とも短く太くしたが、ここもエポキシパテで全体の外形を修整しスジ彫りなどのディテールは彫り直している

◆「ピン」版、初期OVA版の違点
初期OVA版とコミック版、さらにコミック版の前期と後期では、イングラムの形状が微妙に、しかし確実に異なっているのをご存じでしょうか? 現在手に入るイングラムのプラモデルは、基本的に劇場版やTV版と呼ばれるアニメを再現したイングラムばかりです。コミック版と初期OVA版は、それらの前にデザインされた少し形の違うイングラムです。
初期OVA版は、まず回転灯の形が違いますし、フォルム的にも、頭部が少しとんがっていて身体はややがっしりとしています。その後のイングラムより各部がもう少しメカっぽい印象ですね。そしてコミック版、第一巻に掲載された初出時の設定画は、フォルムこそOVAと似ていますが、ゆうきまさみ氏の描くイングラムは丸みのある柔らかな表情になっていて、話数が進むにつれあとに続く劇場版のイングラムのフォルムに似ていきます。それぞれが違う世界線、時間軸で進みながらデザインが影響しあっているように思える点は、当初からのファンが楽しみにしていたところですね。ほかにもこまかな点を挙げると、「コミック前期版と初期OVA版は、両機とも両脚すそ部分にあるテールランプが三点の丸ですし、首元のベリスコープの形も違います。さらに両機とも背中から肩の付け根にかけて段差がなくフラットな形状。シールドは、初期OVA版は留め金が1個しかなく、コミック版前期はシールド上部の形状が少し広がっています。コミック版前期は、頭部に細いアンテナが余分に2本ありますし、肩のデザインが初期OVA版と劇場版の中

◆作例について
今回は「パトレイバー」の特集、しかもアーリーデザイン、II OVAではなくコミックのイメージということで、いろいろな仕様が異なるイングラムのなかでも私のイチオシである、「コミック版イングラムの後期型」を製作しました。といってもさっぱりな方のため、まずイングラムの形状変化について考察していきたいと思えます。



胴体を卵形の柔らかい曲面構成に

▲胸部は、前方に張り出す上半身の中央部分を柔らかい曲面の卵形に変更。胸部上面キューボラ/ペリスコープ部の張り出しと窓を小さくするとコミック版のイメージに近づく



背中にもいろいろ違いがあるぞ

▲バックパックに並ぶ放熱ファン、アニメ版は四角いがコミック版は丸いのが大きな特徴。またそれだけでなく、バックパックの形状も異なっていて、作例ではコミック版の側面が斜めな面構成やディテールを再現してきている



まだまだあります、違うトコ!

- 脚の裾にある3つの丸モールドは、コミックでは終始描かれていたもの。詳細は不明だがブレーキランプの類だと思われるので、赤い突起のディテールとした
- パトランプは、当初コミックでは内部で1灯だけ回っていたが、途中からセパレータを挟んだ2灯に変更。OVA版は横のウインカーがなく、コミックと劇場版では内側にウインカーがある仕様になっている
- 手甲の×印モールドはコミック版の特徴
- コミックでは描写が省略されることの多いナンバープレート、じつは劇場版製作時に設定が決定した。コミック第6巻第8話P129の扉絵では珍しくナンバーが描かれており、付属デカールではそれが再現されている

間くらの形状をしています。

◆「コミック版の前期型」後期型の違い

「コミック第5巻から始まる第6話」VS「(バーサス)一対クリフオン」戦が晴海と東京湾で2回行われます。2回目の死闘では、1号機2号機ともに大破し篠原重工の工場へメーカー修理に送られました。第6巻収録の第7話「AFTER CARE」の最後の回でイングラムは特車2課の元へと戻ってきますが、その際にイングラムのデザインが、劇場版もしくはTV版に近いものに変更されます。もちろんそのままというわけではなく、変わらず肩には黒い塗り分けがあり、背中の排熱ダクトは円形のまま。そして脚部そのテールランプも3個の丸タイプです。ここでのいちばんわかりやすい変化は、肩のマーキングです。前期型は「221(1号機)」「222(2号機)」「223(3号機)」と、劇場版やTV版と同じになりました。辛うじて右腕に「221」「222」という前期型と同じナンバーが入りますが、「コミック」の第17巻頃から、あまり描かれなくなっています。

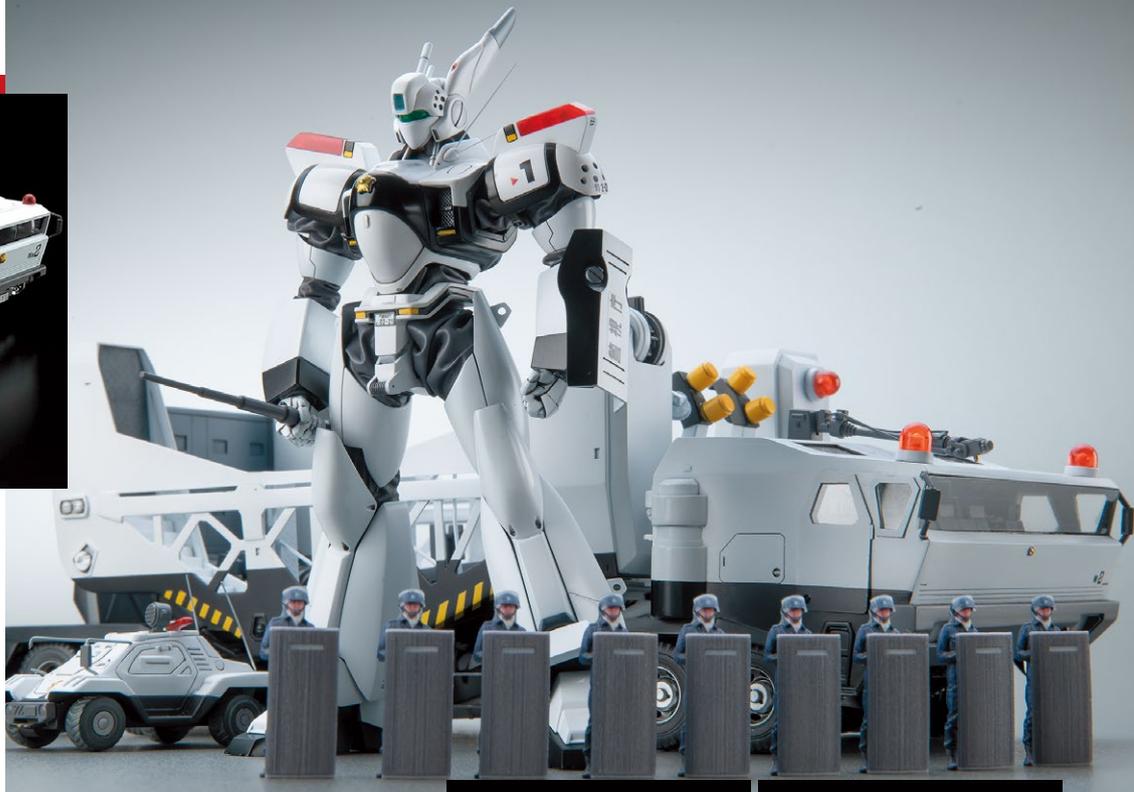
このようなコミック版イングラムのマイナーチェンジは、'89年の『少年サンデー』35号(8月発売)掲載時からですから、時系列的に考えると、劇場版の公開('89年7月)、TVシリーズの放送開始('89年10月)を受けてのことかもしれません。当時の模型誌には、いろいろなアニメ版の設定解説や作例があり、当時の『ロケット』からは、1/60バンダイ(現BANDAI SPIRITS)製のイングラムのプラモデルII劇場版仕様を、コミック版や初期OVAに改造するための改造パーツセットも売られていました。いっしょに、「コミック」の読者は第22巻の最終話までの大半を「コミック後期型」のイングラムを眺めて過ごします。そのようにしているうちに'90年には、模型誌などでコミック版前期や初期OVA版のイングラムを見かけなくなりました。そんな経緯もあって、「コミック版」がいちばん印象が強いのは、「この後期型ではないでしょうか?」



右写真はスクラッチビルドですが、MODEROIDでキット発売中です

▲98式特型指揮車&99式特型レイバーキャリア (1/60 税込8500円)

●アニメ劇中に登場する、イングラムの運搬車であるレイバーキャリアと、フォワードが搭乗し指揮をとる指揮車。MODEROIDでは、デザイナーである河森正治氏の監修のもと、アニメ版をベースに現代的な構造にアップデートした決定版キットをラインナップ。アウトリガーが伸縮したリクレーンが可動し、多目的デッキは90度のデッキアプがで、同シリーズのイングラムやピースメーカーなどを搭載できるようになっている



MODEROIDのイングラム系キットを復習

『劇パト2』のあの仕様ももちろん製品化

▶AV-98イングラムリアアクティブアーマー装備 (1/60 税込5500円)

●「押井守節炸裂!」で、東京を舞台に、クーデター計画のシミュレーションとしても評判の高い『機動警察パトレイバー 2 the Movie』。レイバーがほとんど登場しないパトレイバー映画としても知られているが、そんな本作より、最後に旧第2小隊のメンバーが持ち出すのが、このすでに退役していたイングラムにリアアクティブアーマーを装着した仕様。キットは1号機から3号機まで作り分けすることができる



1号機

今回使用したキットはこちら『劇パト1』仕様のイングラム

▶AV-98イングラム (1/60 税込3800円)

●今回ベースとしたのが、冒頭でも紹介したMODEROID AV-98イングラムだ。色分けされたプラスチックパーツの一部は塗装済みパーツが同梱される。接着剤不要で可動域も非常に広いプレイバリューに溢れるキットだ。付属品としてスタンスティックや6連装リボルバーカノン、ライアットガンが付属する



太田機用のヘッドも付属しているのです

●コミック2巻で「あまりに壊すので純正部品が底をついたからテスト用の試作品を付けた」と言われる、太田の2号機頭部。劇場版第1作では冒頭から異なる頭部で登場している。MODEROIDのイングラムには太田機ヘッドパーツと両肩外側の外装パーツも付属し、太田の2号機も再現できるようになっている



●劇場版第1作、TV版、REBOOT版では、盾に入る部隊のマーキングが異なる。そこも付属デカールで再現が可能だ



2号機



3号機

▶AV-98イングラムUSA Ver. (1/60 税込4300円)

●TVシリーズ第44話「CLATよ永遠に」に登場する機体を立体化

◆その② 頭部

作中の頭の描写や昔の海洋堂のガレージキットなどを見ながら各パーツの造形をしました。コミック版では左側頭部の丸いモールドが、位置も全体の厚みも違うので、エポキシパテで作りました。側頭部のブチ穴は位置をすらすらしたかったので、一度埋めて彫り直しています。

意外と見落としがちなのが、襟の形。ここを整えるべく、イングラムらしさが出ます。さらに背中から肩口にかけての形ですが、キットは逆エッジの角度が垂直気味なので、もう少し斜めにします。コミック版前期や初期OVA番では逆エッジのないフラットな感じになります。腕付け根部は、開口部分をキットより広げます。これで腕部のポリウムを大きくできます。背中の排気ダクトは、プラスチック材などで円形のもの自作。首元のシンリンダーは、プラ棒の組み合わせなどを試しましたが、明峰精密工業が模倣用パーツを試作していたので、使えそうなものを作ってもらって使用しました。首のフレームや搭乗者が頭を出すキョーボラはプラスチック材などで作り直しています。襟のアンテナは真ちゅう線に置き換えますが、コミックを見るとけっこう長めですね。

◆コミック版後期型を作る。その① 胴体
そもそもコミック版後期を再現しようとしたイングラムのプラモデルがないので、今回は最新のイングラムのプラモデルであるMODEROIDをベースに、大改造で製作していくことにします。
さて、まずは中心となる胴体からですが、胸の旭日章の周辺胸部形状を、エポキシパテで少し膨らまして大きくしました。それに合わせて、首元のペリスコプをひと回り小さく平たくするように、「こそっとエポキシパテで作りました」。さらにコクピットハッチの部分が下に行くにつれて絞り込まれるように、エポキシパテで造形していきます。これらの工作により胴体の腰まわりが引き締まって、胴体全体のポリウムが出しやすくなります。

イングラム 作り込みの ポイントはここ!

コミック版の再現だけでなく、MODEROIDの1/60イングラムを作る際にぜひ真似したい作り込みポイントを集めました。密度感アップ!

アンテナは0.3mm金属線に

●左の襟首に立つアンテナはどの仕様のイングラムにもあるディテール。これを0.3mmの真ちゅう線に置き換えるだけで微細さやスケール感が引き立つ。プライマーを吹いて白で塗装しよう



関節カバーにベルト留め具を追加

●可動する関節シーリングはプラモデルでは表現が難しいところ。MODEROIDではかなり上手にパーツを分割して見映えと可動を両立しているが、本来ない分割線が出るのはいたしかたないところ。作例では塩ビ製のシートでカバーを自作したが、留め具付きのベルトを作るととても効果的だ。目立たないが、チラリと見えたときに説得力がグッと増す

旭日章のフチを加工するとグッと見映えが!

●警視庁の旭日章は金色で塗られたパーツが付属していて無塗装でも雰囲気よく仕上がる。ただ、アウトラインが五角形になっているので、星形になるようにフチを削り込んできれいにボディに埋まるよう加工すると、一気に見映えがよくなる。警察用レイバーのポイントなので、ぜひ手を入れたい箇所だ



拳銃収納ギミックも再現!

●コミック版、初期OVA版などでもあまり形状に変更がないのが右足に収納される6連装リボルバーカノンとその取り出し機構部。MODEROID イングラムでは1/60という小サイズモデルながらカバーの開閉、拳銃の収納が再現されていて、塗り分けるだけでリアルに仕上がる



パトランプもリアルに

●両肩のパトランプは、模型的にも警察用レイバーとしてもポイントとなるディテール。透明度を少し下げるとパーツの厚みが目立たなくなりスケール感が出る



◆その③ 腕部

キットの肩は平たく広い感じなので、カウルっぽくなるよう、丸くひと回り小さく削り込みます。回転軸は劇中のように取り外しができ蓋ができるようにしました。肩背部のランプは切り離し、位置を変えて付け直しています。肩の付け根付近のベルトはプラスチック材で自作。上腕は、キットのままたとやや縦に長いので、短く詰めて、エポキシパテで形状を変えています。

手首は、少しだけ上下の長さを幅詰めし、手の甲にXモールドを入れました。ヒジ関節はシーリングで包む前提だったので、食玩などから流用しています。

◆その④ 腰部

腰は、全体的にひと回り小さくなるように詰めてポリウム調整をしています。ここを引き締めると、全体的にメリハリの効いたプロポーションになります。

◆その⑤ 脚部

脚は全体的にもっと丸みを持たせなかったため、エポキシパテを盛って膨らませてみました。ただし、カウルっぽく見せるため、上部の開閉部はフチを薄く削り込みます。

ヒザパーツはポリウムが足りないため、エポキシパテで丸みを持たせながら大きくしています。ほかに、側面のパーツのポリウムが足りないところにエポキシパテを盛って膨らませています。

◆その⑥ シーリング

塩ビシートを使用して再現しました。悩んだのがカラーリングですが、イラストによってまちまち。当時の模写誌に掲載されていた作例でもグレーで塗装されているものが結構あったので、グレーにしました。

◆塗装

シンプルにGSークレオス Mr カラーのクールホワイトと、ガイアノーツのセミグロスブラックで塗り分けました。スケール感のあるじつにパトカーらしい色合いになりますので、ぜひ試してみてください。■



9784499234405

ISBN978-4-499-23440-5 C0076 ¥4500E

定価(本体4,500円+税)



1920076045004

Model Graphix PATLABOR ARCHIVES

©HEADGEAR

