

「HAYABUSA」の上坂監督が挑む“宇宙”と“人”の物語 地平を超えて宇宙の始まりを見る

作品監督●上坂浩光 (有)ライブ代表



7月10日に行われた多摩六都科学館での関係者試写会。僕だけでなく、制作スタッフや出演者にも舞台挨拶してもらった。本当にたくさんの人の力を借りて完成できたのだと、改めて実感した。



作品前半は、宇宙論史を彩った様々な科学者が登場。これらのシーンは、グリーンバックで人物を撮影し、背景は全てCGで制作された。フルドーム映像のため魚眼レンズで撮影するのだが、これがカメラトラッキング(カメラ動きを動画から解析して取り出す作業)を困難なものに。

みなさんは宇宙の果てについて真剣に考えたことがあるだろうか？ 星ナビを読まれている方なら、まず間違いなくその経験があるはずだ。僕もご多分にもれず、子供の頃そのことについて友達と真剣に話し合ったことがある。読んだばかりのアインシュタインの本の知識を断片的に繋げながら、自分たちが認識できない4次元空間のことを語ったりした。いつも最後は結論の出ない議論に疲れ果てて終わるのだが、その途中で何度も身震いが起きたことを覚えている。宇宙の果てを知ることは、自分という存在が何なのかを知ることにつながる。子供ながらに、その重要性を薄々感じていたのだと思う。

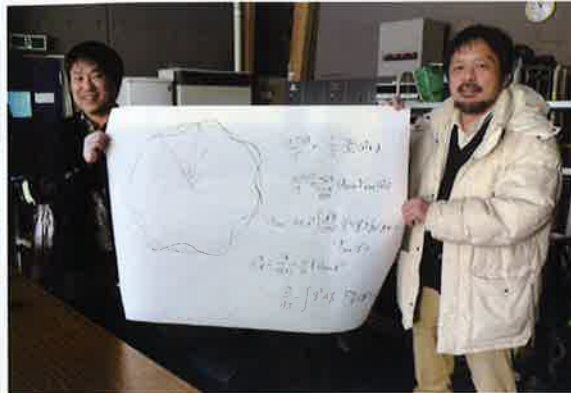
そしてそんな気持ちを持ったまま大人になり、宇宙物理学者になった小松英一郎さんとお会う。2013年11月17日、千葉県柏市にあるカブリ数物連携宇宙研究機構(Kavli IPMU)で、宇宙論を扱う最新天文学ワークショップでのことだった。彼は宇宙の果てを、その目で見て来たかのように話し出した。その熱のこもった講演に「ああこの人は本気だ」と思った。宇宙背景放射よりも前の古い宇宙は液体のようで、ビックパンの音が響き渡っているという話にもワクワクしたし、音響工学を使ってそれを解析していることにも驚いた。

その日の夜に行われたパーティで、昼間の講演のことを質問してみると自信たっぷりに、「はい、見て来ましたから!」とおっしゃった。それがとても印象的だった。これはもちろんでまかせではない。高度な数学と物理理論を使い、「感触」としてそれを知ったのだ。そしてたいへん憎感ながら、小松さんには自分と同じ匂いを感じた。世界の第一線で活躍する宇宙物理学者がとても身近な人として感じられた。

その後、天文学に大変興味を持つようになった。地動説を唱えたアリストアルコスから始まり、ガリレオ、ケプラー、ニュートンときて、光行差による地動説の確立、その後の年周視差の発見。星の距離を測る技術の発展は、そのまま宇宙の果てを探る術となった。そしてセファイド型変光星を使ってハッブルがアンドロメダ銀河は系外銀河であることを発見する。それがたった90年ほど前の出来事。それまで僕たちは天の川銀河が宇宙の全てだと思っていたのだ。今、当たり前と思っている私たちの宇宙観は、ここ数十年のうちにできたものだということが改めて気づく。宇宙の歴史138億年に比べると、僕たちは今、ものすごい勢



作品後半では、小松さんが宇宙背景放射の観測データをどのようにして解析していったのかが焦点となる。小松さんの研究室のシーンでホワイトボードに書いてある図や式は、撮影スタジオで急遽ご本人（左）に書いてもらったもの。波打つ円を一筆で綺麗に描いたお手並みには僕もビックリ。



いで宇宙の果てへの階段を駆け上がっているのだ。天動説が地動説へと覆ったように、もしかすると私たちはとても大きな天文史の転換点にいるのかもしれない。そしてそれを行っているのは生身の人間だ。そんなことを強く感じた。そしてこの感覚を、作品として描いてみたいと思った。

……というのが今回の作品制作が始まる経緯なのだが、しかしこれがどうやって実際の制作開始に繋がっていったのかをよく覚えていない。映画作りは一大事業である。生半可なきっかけで軽々しく始めることはできないし、完成までたどり着くことは不可能である。今までいくつもの作品を作ってきたが、その始まりはいつも闇に包まれている。

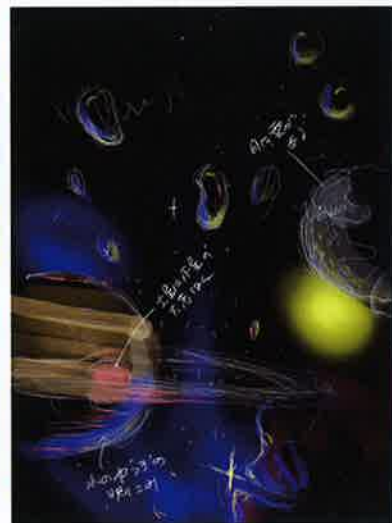
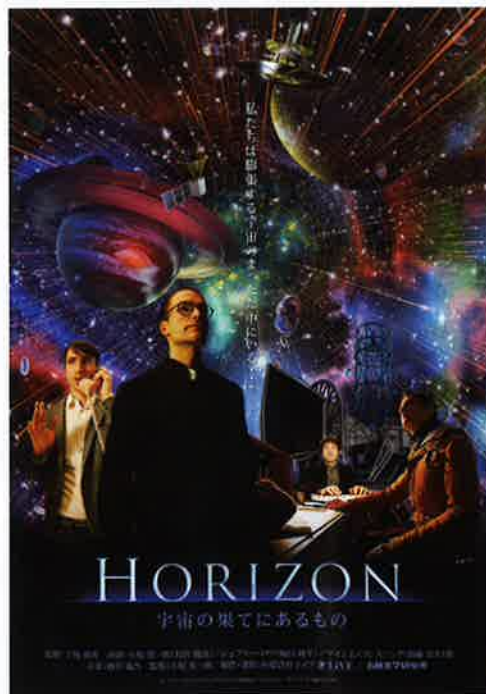
さっそく小松さんに監修をお願いしてみたところ、二つ返事でOKをもらった。これが今からちょうど2年半ほど前のことになる。そしてシナリオを書き始め、小松さんとのやりとりが始まった。ドイツ、ミュンヘンのマックス・プランク研究所にいる小松さんとの時差は-7時間ほど。しかし僕が質問をメールで送ると、数分後には答えが返ってきた。こんな役得があるだろうか。

当初アリストタレスから始めようとしていたストーリーは、膨れ上がりすぎたため、ハッブルの発見から始めることにした。それでも過去最多の18人もの登場人物。実在の人物のイメージを崩さないように役者選びも困難を極めた。人物のスタジオ撮影には一週間という時間が必要だった。また本作のテーマのひとつである、“人の思考”を映像化するのも難しかった。特に宇宙背景放射の向こう側、つまり宇宙の始まりのイメージは本来数学でしか表現しえない世界であり、それを映像にした時に起こる不整合を最小限に抑えるのに苦労した。こうしてこの作品は、僕が今まで作ってきた中では最長の2年という制作期間と、培ってきた様々な技術の総集編となった。

それにしても本当に難しいテーマに取り組んだものだと思う。子供たちの科学離れが進む中、昨今のプラネテリウム番組は観客動員数を確保するため、テレビや映画でおなじみのキャラクターを採用する作品が多い。その状況で、科学、しかも宇宙論という難しいテーマを真正面から取り上げるのは、かなりリスクだ。しかし、いつの間にか制作を進めている自分がいた。いつものことながらこの感覚は不思議でならない。ものづくりは無意識の海の底から枕木を拾い上げるようなものだったと言った人がいる。これは大變的を

射た表現だと思う。自分が本当に大切にしているもの、通常それは意識下に押さえ込まれている。しかしそれが人の行動を決めている。作品作りで一番大切なことはそれに気づくことだ。無意識という大きなエネルギーが僕らを支配していて、僕らはそれに抗えないように思う。そしてそれはもしかしたら何か大きなものと繋がっているのかもしれない。作品を作り終えてみて、そんな感覚が実感として残った。

小松英一郎さんによる、「HORIZON」をさらに深く楽しむための解説記事を連載予定です。(編集部)



作品のテーマである人の思考する力のイメージをバックに、ハッブル、ルメートル、ベンジウス、そして小松英一郎さんが並ぶ。右は僕が描いたそのイメージスケッチ。よく見ると木星に土星の環があったり、月に雲がかかっている。この思考空間をビジュアル化するのも今回苦労した点の1つ。

HORIZON 一宇宙の果てにあるもの一

監督・脚本: 上坂浩光 音楽: 酒井義久 監修: 小松英一郎
<http://www.live-net.co.jp/horizon/>

■制作 有限会社ライブ
 ■配給 株式会社五藤光学研究所
 ■上映 多摩六都科学館 10月6日(金)~
 仙台市天文台 11月3日(金)~