

「自らと向き合い 創作へ」

理事・会員

上坂 浩光さん

インタビュアー

菊地 涼子

◆プロフィール

こうさかひろみつ

上坂浩光さん

(有)ライブ代表取締役、
監督・CGアーティスト
1960年生まれ。
イラストレーター、アニメーターなど手書きの映像制作を経験の出発点とするが、CG黎明期のころから、独自に3Dソフトウェアを開発し、CG映像制作を行ってきた。

1997年有限会社ライブを設立。CM、ゲーム映像、大型映像、企業VPなど、その制作分野は多岐に渡る。
小惑星探査機「はやぶさ」の探査を全編CGで描いた『HAYABUSA -BACK TO THE EARTH-』は、プラネタリウムで上映され大ヒット。多くの人々に感銘を与えた。プラネタリウムフルドーム映像製作の第一人者



<<25才の頃



―宇宙には小さい頃からご興味が？
親が自然現象に感動するタイプだったんです。雨、雷、雪とか；それで自然現象に興味を持つようになって。小学校4年の時にアポロ11号が月面着陸したんですね。「人が月にいる！」ってすごい衝撃的でした。宇宙に興味を持ち始めました。家の周りでも天の川がよく見えて、自然と星を見るようになりました。

―天文学者になりましたか？と聞きました

そう、当時漫画家か天文学者かどっちかって。毎週ノートにマンガを描いて友達に見せたりしてましたよ。

―既に絵心があって、漫画でストーリー作りも。後の脚本作りにもつながってますね。

天文についてはエピソードがあって。5年生の時火星大接近があって、絶対望遠鏡で見ようと思ってお金貯めて買おうとしたんです。友達と3人で新聞屋さんに行ったんです。勇気出してガラッとドア開けて「新聞配達させてください！」って言った途端、友達が逃げ出して僕一人残って。で、火星大接近までの3か月新聞配達しました。8千円くらいになったかな。その金を持って眼鏡屋さんに行っただけ足りないから「この望遠鏡、月賦で売ってください」って。だめでしたね、子どもですから。

でも中学入学の時に親がお祝いについて買ってくれたんですよ、口径8cmの反射望遠鏡。その年にジャコビニ流星雨というのがあったんで見られると思ったんですけど；；全く流れませんでした。

―ずいぶん文学的なタイトルで

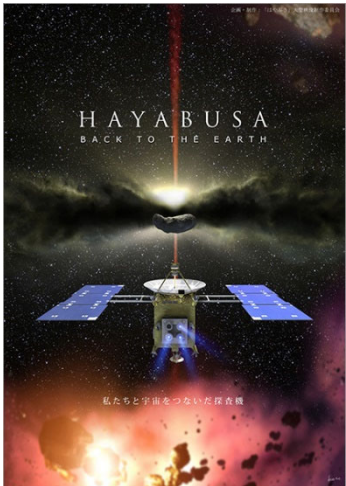
そうですね。通信が途絶えた時のことを擬人化して、みんなの想いを込めたんです。普通の平面的映画だったんですけど、大阪市立科学館の方が観て「是非これをプラネタリウムのフルドーム映像作品に」って僕に声をかけてきたんです。それで作ったのが『HAYABUSA -BACK TO THE EARTH-』です。

―『祈り』があのヒット作品に；

すごいブームでした。公開は「はやぶさ」帰還前の2009年でしたが、帰還直前あたりからメディアが騒ぎ出して火がついた感じです。劇場映画にもなりました。

―邦画三作より前に劇場映画になった。ほんと火付け役ですね。「はやぶさ」を擬人化してストーリーを作るという発想はどこから？

最初は宇宙研のミッシェンチームの人たちが奮闘して「はやぶさ」を「イトカワ」に到達させるという人間の物語だったんですけど、企画書を作った社内スタッフに見せたら「全然面白くない」って(笑)。そこで怒らなかつた自分も偉くて(笑)「そうか、一般の人にしてみればそうだな」とで、観ている人と「はやぶさ」が一人称で進んでいく話にすれば自分のこととして捉えてくれるんじゃないかと思って、宇宙研の人は一人も出さない構成にしたんです。



―中学では天文部に？

それが天文部がなくて、アマチュア無線部を自分で作りました。絵も並行してやって、写生大会で色々賞をもらったり。映像の道に進む一番のきっかけは中学3年の時に観た『アルプスの少女ハイジ』です、テレビ放送の。えらく感動して、将来こういうものをつくる人間になりたいなって思ったのが映像の世界への第一歩だと思います。高校では美術もやって、地学部で天文もやって、音楽部でギターとか縦笛やって。あんまり才能ないですけど。

―どうやって映像の世界へ？

高校って理系と文系に分かれるじゃないですか。自分は両方好きだったんでんで選ばなきゃいけないだろうって非常に悩みました。で、やっぱり映像というか、絵を取った。文系です。ただ天文も趣味で独自にやってました。物理とかすごい得意だったんですよ。科学的な考え方が好きで。

大学は日大芸術学部を受かったんですけど、自分が本当にやりたいことは何だろうって考えた時に『アルプスの少女ハイジ』があって。アニメーションを実際に作る作業をすぐにでもしたい、って気持ちが膨らんで、大学を蹴って、アニメーションの学校に行っただんです。高校の美術の先生がうちに飛んできて「お前絶対やめろ！」って。親も引き止めたんですがそれでも揺るがなかったですね。ひと騒動でした。バカですね。

―それは思い切りましたね。宇宙研に反対されなかったんですか？

大反対ですよ(笑)「なんでメカにそんな感情移入させなきゃいけないんだ」って。「プログラムで動いて行って帰ってくるだけなんだから」って。でもJAXAは出資してなくて協力だけなので、制作側の人たちが、大阪市立博物館の人たちとかを味方につけて通しました。宇宙研の人たちも、もう仕方ないなって。プラネタリウム業界も大反対だったんですよ。プラネタリウム上映作品は科学を説明する作品で情感など要らん、と。ところが最初に全国で2館だけ公開になったら観た人たちがぼろぼろ泣いて感動して、「これはすごい。今まで観たことないプラネタリウム作品だ。」ってなって。それからどんどん広がっていききました。

―常識を打ち破りましたね。

僕は異業種から参入して今までの常識を知らなかったののできたんだと思います。「はやぶさ」が最後に火の玉になって地球に帰ってくるシーンも、JAXAからは「着地点のオーストラリアの人が見たら、こんな危険ないからだめだ」って反対される。やめてくれ。」と言われたんですけど、そこも曲げなかった。

―上坂さんの作品のおかげで注目が集まるようになったんだから、JAXAにとってよかったですよ。着地点のウーメラ沙漠にも行かれましたね？

はい、車を600kmくらい運転して行きました。映画は「はやぶさ」帰還前に作ったので、帰還のシーンは想像で描いたわけですよ。それを、実際の帰還の様子を見て、最後を本物通りに作り変えたかったんです。後でプロマネの川口さんにも取材に行ったら、「最後は「はやぶさ」が生きているのと同じかと思えなかった」とコメントされて。初めて全然違ったんですよ(笑)。

―宮崎駿さんから感動を；

アニメーションの専門学校時代に日本アニメーションのスタジオ見学に行って、宮崎駿さんに会いました。『赤毛のアン』をやった時です。高畑勲さんが監督、宮崎さんが絵コンテを描いているところをジッと、見てました。上手かったな。

感動しましたね。就職先は、普通のアニメだけでなく「図解アニメ」という解説図やグラフィックに作ることもやっていた菁映社に入りました。入社2、3年目に自分でコンピューターを買って、三次元CGで線を描くワイヤフレームのプログラムを作った社長に見せたら、「お前はこれをやれ」って。まだCGの黎明期の頃です。

―コンピューターは独学で？

ほぼ独学ですね。しばらくそこで、手書きではできない映像CGのシーンを作るためにやりました。それから今の会社、ライブを立ち上げました。

―ライブでアニメの仕事を始められた？

いえ、いろんなことやりました。CGを使った企業VP、研究者が研究成果を発表する時に使う映像：例えば分子構造を三次元で示すみたいな。JAXAの仕事もその頃からです。あとパナソニックの家電のCMとか。その頃一緒に仕事をしたCM界の大御所の監督から大きな影響を受けました。また、その頃は短編映画という分野があり、文化映画と呼ばれていました。単に企業の宣伝をするのではなく、文化を作るという目的意識がありました。

人間で不思議ですね。ウーメラに行って、バラの火の玉になって落ちてきた時、すごい感動したんですけど涙は出なかった。でも日本に帰ってきたカプセルが展示されたのを見に行ったら、もう号泣ですよ。これがあの真っ赤な光の一部だったんだ、こいつがほんとに何十億キロって旅して帰ってきたんだ、って実感から、もう立っていらなくて、壁に寄り添ってそっと号泣してました。

―その後「はやぶさ」関連作品をさらに2本作られ(はやぶさ3部作)、『ETERNAL RETURN』『銀河鉄道999』『HORIZON』『MMX』など数々の作品を生みだされました。拝見していると、原子一つにも命を見えるような思い入れを感じるのですが、「はやぶさ」がきっかけですか？

そういう感覚は前から底流にあったと思いますが、「はやぶさ」が初の監督作品で、「もうだめだ」って何度も追いつめられた時に自分と向き合ったんです。自分がこれは絶対に描きたいというコアな部分は何だろうって。それがわかったので、以後も「生命、いのち」を大事にしているのは間違いないですね。それが一番ストリートに出ている作品は『ETERNAL RETURN』です。自分の祖父母を亡くして以来、その痛み苦しみを暖かく包むような作品が作れないかと思って、その答えのひとつがこの作品になって。

あと、科学を知って、作品を作りながらいろんな研究者の方と話せば話すほど、今自分たちがここにいる奇跡ってものすごいことだってわかってくるんです。いろんな偶然や環境があって。直近には家族もいますけど、もっと大きな流れの最先端にいる。一人一人の存在がすごいんだってことを感じてもらえればと思っています。

―KUMAMAで子どもたちに講演をされますが、子どもたちに伝えたいことは？

講演の内容によって違いますけど；やっぱりやりたい事、好きな事って必ず持っているはずなので、それ大事にしてほしいな、って。諦めずに本心で、自分に正直にやるってなかなか大変ですけど；素直に生きた方がいいですよ。

あと、宇宙っていう視点を持てれば、今自分たちの身の周りで起こっているいろいろな問題も、もっと大きな視点で見ることができるようじゃないですか。宇宙って別に宇宙の形だけじゃなくて時間も含めて、過去からの流れを知ること、今自分たちがどういう場所にいるどういう意味があるのかみたいなこと。きつとね、身の周りまわりだけ見てたらわからないこと。宇宙の視点を持つっていうのは結局は自分を知ることだと思えます。(終わり)

今年度予定されていた火星衛星探査計画 MMX の打上げは延期になり、2026年度の見通しですが、上坂さん製作のプラネタリウム映画『MMX 火星衛星探査計画』が現在全国の科学館などで上映中。この映画を観るとインタビューのお話が響きを増すと思います。是非ご覧ください。

ご多忙のところありがとうございました！



紙面の星の画像は上坂さんが撮られたものです。下記QRコードからご覧いただけます



https://www.live-net.co.jp/SeikyoWeb/Seikyo_Web_Site/Gallery.html