

## 対談：龍村 仁 監督と

2007年7月25日 龍村仁監督

「地球交響曲第6番・ガイアシンフォニー」の上映前、波動スピーカーを映画音響として初めて使うに際して龍村監督とエムズシステム代表の三浦とのトークショウが企画された。



### 【すべての存在は響き合っている】

龍 村：えー、この波動スピーカーを初めて公に発表されたのは3年くらい前ですよ？

三 浦：そうですね。2004年に発表したんです。

龍 村：あの外苑の中のテント張ったところでやっておられて、たまたま僕はその頃ちょうどこの6番を作ろうとしている頃で、一体なんだろうなあ？と思って自分で自転車で近くまで行ってちょいと覗いてというのが最初だったと思いますね。

三 浦：2005年11月にデザインフェアとしては最大の「100%DESIGN TOKYO」というのがありまして、外苑で巨大なテントを張って発表会があったんですが、そこでオープニングセミナーとして、私どもエムズシステムのスピーカーを使って「演奏家のいない演奏会」というものを行いました。

それは今までの音の出方と違う新しいツールとしてその音を聞いていただくと空間全体が変わっていきますよという試みで、そこへ龍村監督が自転車に乗ってふらっと参加していただいたと。

で、不思議なことにですね、その時京都大学の浅田彰さんと私がトークしていたんですが、その演奏会が終わった直後に龍村さんがやや興奮気味に前にいらして下さいまして、

「今あなた達が話したことを俺は映画にしようと思ってるんだよ。」と言ってガイアシンフォニー第6番のコンセプトノートを見せてくれたんです。「すべての存在は響き合っている」というメインテーマが書かれていて、まさにそういうことを私はスピーカーでやって

みたいというふうに思っていたところで共振してしまった。

龍 村：そうでしたよね。第6番をはじめ、大体ガイアシンフォニーという映画は非常に現実的なことをちゃんとやんなきゃいけないんですけども、それより前にある種のコンセプトみたいなものはあるわけですよ。それが第6番の場合は虚空の音・耳に聞こえない音をテーマにするそういう抽象的な思いがありまして。これは第5番の時からずっと引き続いていて、結局この世界のすべての存在が繋がっているのははっきりしているわけだし、それも時空を越えて繋がっている、過去・現在・未来すべてが繋がっているし、同時にこの一瞬にも別の存在が響きあっている…そういうのは絶対確かなことなんだけど、一体どう繋がっているの？っていう話をやっぱり人間として知りたくなってくると、耳に聞こえない音によって繋がっている、という感覚はあったわけね。だからどうしてもそういうのをやりたいなどは思ったけれど、映画というものは目に見える世界と耳に聞こえる世界でやることですので元々無理なんですよ。

まあ、それはCGとかでそれなりに見せるとかはできても、実際にはその映画の中に画面としては記録できないし、サウンドトラックの中に音として直接話法では記録できない。だけど絶対にその繋いでいるものがそういうものだというのは確かなことであろうと。

そうすると映画としてどうしたらいいだろうなあと考えてて結局は映画に撮るのは耳に聞こえる音と目に見える世界だけれど、たぶんその聞こえない虚空の音というのが実はここに実在し誰がいなくてもそこに客観的に実在して、という言い方もできるかもしれないけど、どうもそうではなくて、聞く人間とか存在がそこにあって、何かとの間で双方向でクリエイトされる可能性をお互いに作用し合っていると。だから映画の中のシステムか何かの音の領域なんちゅうのは実は非常に限られた領域しか再現できないとかあるんだけど、この映画を作っていくとひょっとすると虚空の音が皆さんの間でクリエイトされて聞

こえてくるなんてこともあって欲しいな！っていう願いの下に作っただけの話で、ここにありますが私は言えません。やっぱり苦勞するのは聞こえる音をどうするか？クジラの声なんて本当に4Hzなんて音は絶対に再現できないし、耳に聞こえないんだけど…

三 浦：基本的には聞こえない音なんですわ。

龍 村：でもなんかね、クジラの音を聞きながら、聞こえる音を聞きながら泳いでいると何かわかんないけどそういう感覚になったりするじゃないですか。で、その波動スピーカーの話がされたんで、これひよっとすると何か面白いことがあるのかなと。で、仕上げてから今回が初めてですね。波動スピーカーで音を再現させるのは。

三 浦：そうですね。今日私たちがこの壇上に上がって一緒にお話をするというのはですね、私が2005年龍村監督との出会いをエムズシステムのホームページの日記に書いてまして、それを見た波動スピーカーのユーザーの方が私よりもちゃんとこの第6番の封切りを覚えていらっしやって、僕はもうすっかり忘れてたんですね…すいません。

で、恵比寿の写真美術館のホールで封切りされた時にまず一番最初に鑑賞されて、その時にこの映画を波動スピーカーで聞いたらどんな音になるんだろう？今龍村さんがおっしゃったように、聞こえないものでもそこに存在しているものを感じ取れるんじゃないだろうか？ということは何と龍村監督に直訴されたんですね。で、龍村さんはこの波動スピーカーのことをちょっとだけ覚えてくださったので、まあ気にしてるんだけどどうしたらいいのかねえ、っていうところで話は終わっていたんですが、そのユーザーの方が何と今日これを主催されている寺澤さんのお友達で、寺澤さんにその話をしたら、実は7月25日にガイアシンフォニーを上映するんだと。あまりにも話が出来過ぎているくらいぐるっと回って、今ここにこのスピーカーが前に置いてあるんです。まあこの音は後で龍村監督も一緒に堪能していただければと思います。

龍 村：波動スピーカーについても少し説明してよ。

三 浦：みなさんの前にあるこれは特別に作ったもので、入場された時にご覧になった小型のものが一般的なものなんですけれど、普通は例えば映画を見る際に見えるか見えないかは別として、左右に巨大なスピーカーがあるわけです。左サイドに座った方は、左側のスピーカーの音を聞かされているだけなんです。右サイドの方もそうです。こういう劇場はちょうど真ん中にある一番良いところに座っている人とうまい具合に音が行くように調節されているわけです。ですからここは400席ありますけれど、本来で言うと30人…そんなにはいないかもしれませんね。10人くらいが満足したバランスの良い音を聞く事ができるんですが、基本的にはその他の人々はアンバランスな音を聞かされているわけです。

でもそれはしょうがない、2つのスピーカーで鳴らすんだからしょうがなかったわけです。でも、それが一つだったとすれば…今日の映画にもたくさんでできます。人の声・生の楽器、すべての音がある一点から宇宙に向かって広がっているわけです。決して2つの場所から皆さんの方に、聞いているリスナーの方に音が直接向かっている、なんてものは世の中に存在しないわけです。すべてはある一点から宇宙に向かって広がっている。であるならば、その音をもう一度忠実に再現したいのであれば、一つの方がいいに決まっていますね。いいに決まっているけれどできないのでやむを得ず2つで鳴らしていたんです。

でも皆さんが生まれた時から…龍村さんはどうかわからないけれど…50年前からですね、ステレオというものはあったわけです。ですからステレオは素晴らしい! 二方向から来るのは良い音だ! というのは皆さんの体の中に刷り込まれているんだけど、でも生物として音を聞く時にはどういうふうに聞くかという、3000万年前くらいから、ある一点から広がっている音しか聞いていないんですね。

なので、一つで鳴った音の方が気持ちよく聞こえるはずではないかと。  
それを形にしたのがこの波動スピーカーです。

龍 村：で、一つで鳴っているんだけれども、でもそれぞれの場所でやっぱり聞いてて、何かこう距離が遠くなれば聞こえにくいとか小さくなるとか、普通は音って一点から出れば当然音の時間の問題と距離の問題でそうなるんじゃないの？ってというのがどうもそうではないみたいなのがとても面白いんだけど…

三 浦：そうですね。本当は移動して聞いていただくと一番わかりやすいんですけど、そうすると映画がハチャメチャになりますから、今回は立たないで下さいね。でも、この階段状になっている席で、一番上のほうで聞いていただいている方でも、私も一回目の上映で確認しましたが、もうバッチリです。ですから今日に限って言えばどの席がS席でA・Bってことはないんです。皆さんS席の感じで聞いていただけると思います。

龍 村：色々俺の興味のことばかり聞いてちゃってごめんなさいね。私こういう機会初めてだから大体聞いておきたい。一点から発せられれば一方向的にただだから物理学的に言うと減衰したり減ったり、あるいは方向性があって気になったりというのがあはずだというのが常識ですよ？ところがどうも波動スピーカーが生み出しているものは、あなたは一点から出ると言ったけど、実際物理学的に一点からというよりも何か見えない虚空の全体の場合みたいなものの中に共鳴作用を起こしているの、したがってどこから出てくるということではなく、その無限に広がる虚空の音のその池の中に…

三 浦：ある一点から出ていると音が減衰して本来で言えば遠くなれば小さくなるわけですよ。ではなく、この空間全体に共振するからこそ、ここで鳴っていて一番前にいる人がうるさくなく、一番はずれの人が聞こえないわけでもないということが起こるわけですね。それは空間が鳴っていると。で、空間が鳴っているというのは今おっしゃった虚空

に元々存在しているあるものに共振しているから…

龍 村：そこで僕は2年前やってる時にその話を聞いて、これは面白いと思ったのは、ラズローの粒子真空エネルギーフィールドっていう所で言っているのは、宇宙は記憶を持っているというような言い方をして、あらゆる存在が時空を越えて繋がっている粒子レベルのフィールドがあるという言い方をして、そこであらゆる人間あるいは生命体あるいは物理・物質的なものが行われ、あらゆる営みはそのフィールドにホログラフィみたいにインプットされていて、アクセスすると過去も現在も未来も全部ここにあると…そういう言い方を彼はしていたんです。そのフィールドというか場というか空間というものと僕たちの間に境目があると我々は認識して生きているわけだけど、粒子レベルになってくると境目なんてものはない…自分はここにいるということと無限の中にちゃんと響き合っている感じがすごくあるような気がして、あの時にこのスピーカーを瞬間そのように理解したんだけど、どうです？

三 浦：開発者よりも理解されてると思います。(会場笑い)すべてのものは固有の振動数を持っています。周波数を持っています。で、その周波数に共鳴・共感した時にその距離がなくなるわけですね。ですから音の減衰もなくなって当然今ここで鳴っているはずのものが一番離れた30m先の方でもここで鳴っているように感じられるわけです。

それは周波数が一致しているからなんですね。この波動スピーカーはその周波数を一致させる装置だと思っていただければいいと思います。それが今までのスピーカーではやはりある指向性・音の方向性を持っているので、その方向性からはずれた瞬間にもう共振ができないわけです。ですから音が届かなくなるわけですが、例えばここで小学1年生の方がヴァイオリンの発表会でヴァイオリンを弾いたとしますよね。もっと広いところでも大丈夫ですがピアノシモで弾いても500人1000人に聞こえるわけですよ。それはその場で持っている周波数共振させているからなんですね。それが楽器の鳴り方なんです。生の



楽器はそんなこと当たり前にするわけですが、できないのは既存のスピーカーなんですね。そこが一番違うところだと思います。

龍村：今ね話を聞いていると、この映画の中でクジラの研究者ロジャー・ペインが「人間が音楽を作る以前に音楽が人間を作った」と物理学者の言葉を引用しているわけ。

これは一見ポエティックな表現のように見えるけど、今、三浦さんの話を聞いていると、音を聞いているというのは、誰かが音を出す人がいて受け手側の人間は一方通行的にただ受けてるだけだ、というのは大間違いで、一人一人の中にすでに音楽としかいいようのない「ある波動」がちゃんとあって…出てきてる音がすごいのは共鳴を起こすってことでしょうか？オクターブなり必ず共振するわけですよ。

同じ音だったら共振して違う音だったら共振しないのではなくて、必ず倍音・倍音の関係で共振すると。ということは、どうも音楽なり音なりは出し手・聞き手がいる、映画もそうなんだけど、出し手と監督がいてみなさんが観客で、監督の言いたい事を皆さんがどう受け止めているのか…という関係ではなくて双方向の共鳴作用というか倍音の共鳴作用が起こるかどうか…これは僕が映画を作るうえでも根本的に思ってることなの。俺はクリエイターではあるけれど、本来のクリエイションというのは映画によって僕の言いたい事を表現してるんじゃなくて観ている人とのクリエイション・新しい音楽がその瞬時瞬時に一人一人の間で確実に得られるかどうか…これが「鍵」だという思いがあるんだけど、どう？

三浦：まさに先ほど言った固体が固有の振動数・周波数を持っているという言葉、人間はそれぞれ固体のそれぞれの音楽を持っていると言い換えてもいいわけですね。音楽はその周波数の変容でしかないわけです。





から、まさしくそういうことだと思います。

龍 村：これまた大げさなことを言ったりかっこいいことを言ったりするわけじゃないんだけど、俺、映画の中で「光を聞き、音を見る」という一種のキャッチフレーズをやって…なんかえらい宗教家みたいに聞こえるかもしれない…そうじゃないんだけど、実際感じるものがあって、美しい光の変化みたいなものを見ている時に俺としては…音は聞こえてないよ。

いわゆる音としては聞こえてない…だけどこの美しさはまさに音楽的だなあ、と感じた経験が実際映画の中で何度もあるわけ。本当だなあと感じるのね。

光だって音楽でしょ？音楽だって光でしょ？って共鳴してるって考えていいわけだよね。いやあ、だから面白いんだけど、この映画の一番最後に琴引岩ってところで、日本が誕生した時に神武天皇がそこから上陸したというそこで鋼の音を出してもらったんだけど、「岩が音を奏でている」って事を言えるかどうか？ってことがあるわけ。

私は言えると思うんですけど、私自身は岩のそばに立った時に、私の生理感覚として岩が音楽を奏でているという感じには聞こえないわけ。僕はそういう人間じゃないから。ところがね、ピタゴラスが「岩とは石と化した音楽である」と。まさに、すごくそうだ！って思うわけ。

実際には聞こえないんだけど、でもこの世の中には岩の音が聞こえる奴がいるんだねえ。どうやって？って言ったら彼は鋼の楽器を持ってきてこれでやるって…僕の役目はこういう役目なの。そういう霊的なことが直接話法では全然聞こえない。でも「岩とは石と化した音楽である」これは絶対正しいとわかるわけ。それを一体どうしたらいいのかなあと。

岩の音が聞こえる奴がここでは鋼の音でそれをやるって、これも正解だって思うわけ。鋼は岩からできているわけ。要するに鑄造していけ



ば元々鋼の鉄の音は岩の中にあったわけで、それが聞こえる世界に出てきたらこういう音になるんだ、とか思ってこの映画はできているんですけど、その場で叩いてもらったその音が、朝日が上がってきて岩が黄金に輝き赤から黒にがーっと変わっていくすごい感動を一緒に撮って、岩の音もちゃんと一生懸命ベストを尽くして録ってるんだけど、果たしてその通りに再現されるかどうかというと「うーん…」と置いていたんだけど…

三 浦：今日は安心して観ていただけるとと思います。監督が先ほどこういうキャッチをつけられましたということで、「光を聞き、音を見る」これはまさしく本質なんですね。

周波数レベルでお話をする、一番ゆったりとした周波数が音です。それがもう少し細かく震えると超音波になるんですね。

超音波がもう少し細かく震えると赤外線なんです。赤外線を皆さん感じると皮膚で熱いと感じるわけです。

赤外線がもっと細かく震えると「赤」って呼んでいるわけです。

今度は目で見て色で判別できるわけです。赤がもっと細かく震えていって緑になり紫になる。で、紫がもっと細かく震えると目に見えなくなるんです。だから紫外線と呼んでいるわけです。

紫外線がもっと細かく震えるとX線、ガンマ線、宇宙線になっていくわけです。ですから周波数の違いだけで我々人間は何で知覚するか、聴覚で知覚するものを音と呼んで、皮膚で知覚するものを触覚…それを熱と呼んで、視覚のセンサーで見るものを色・形と呼んでいるだけなんです。すべてはその周波数の違いによって構成されています。

ですから人間のセンサーが一体化しこの場と共振するのであれば、その3つの区別は無くなってくるわけです。

龍 村：…ということで、ガイアシンフォニー第6番を作った動機は、まさにそこにありました。終了です！映画をお楽しみください。