

# 実写ドラマをとりいれたプラネタリウム「宇宙人をさがす冴えたやり方」の製作

渡部 義弥

## 概要

「宇宙人をさがす冴えたやり方」は、SF短編小説「沈黙のフライバイ」をプラネタリウム番組に翻案した作品である。この小説は、2人の登場人物の対話と行動というドラマによって、複雑な科学のコンセプトを身近なものにしており、それに対応して、ドラマ仕立てでプラネタリウムを構想し、実施した。さらに、従前ではCGやアニメのキャラクターを使うところを、役者を使った実写ドラマとすることで、リアリティをふかめ、眼前のSFドラマが現実と地続きのものであることを感じてもらうことをねらった。実写ドラマ部分は、テレビでドラマなどを製作しているプロに製作を依頼した。本稿では、その製作の過程を紹介するとともに、インターネットや試写会などでひろった観覧者の反応もあわせて紹介し、このような手法についての課題についても紹介する。

### 1. はじめに

大阪市立科学館は年間 1700 回のプラネタリウム一般投影を行っている。この一般投影は今夜の星空解説とテーマ解説の2パートからなり、さらにテーマ解説部分の製作方法によって、2つのタイプがある。

Aタイプ. 全体を生解説で行う

Bタイプ. 前半の星空解説は生解説で行い、テーマ解説部分を全天周映像番組として製作

このうちBタイプについては、複雑な演出が可能であり、生解説ではできない要素を入れ込むことができる。たとえば、複数の出演者によるかけあいなどであり、生解説で語るのとは違う効果を作ることができる。

今回、製作した「宇宙人をさがす冴えたやり方」は、このBタイプであり、番組のねらいにあわせて、いくつかの製作上の試みを行った。

本稿では、製作全般にわたるこれらの試みとそのねらいを述べる。あわせて、インターネットのサイトや試写会などでひろった観覧者の反応もあわせて紹介し、今後の参考としたい。

### 2. 「宇宙人をさがす冴えたやり方 - 沈黙のフライバイ」の概要

宇宙人をさがす冴えたやり方は、一般投影むけプラネタリウム番組である。ねらいとした公開期間は2014年9月～11月、大阪市立科学館で公開するために製作した。大阪市立科学館の開館25周年記念作品としても広報を行った。



図1. 宇宙人をさがす冴えたやり方 PRビジュアル

また、ドームマスター形式で配給することで、様々な種類のフルドームシアターでかけることができ、全国への配給も可能なようにしている。

作品のフォーマットはフルドーム映像3. 2K作品。5. 1チャンネル音声で、25 分間である。製作はコニカミノルタプラネタリウム株式会社。これはプロポーザル評価

\*大阪市立科学館・中之島科学研究所  
watanabe@sci-museum.jp

で1位となった事業者である。

本作品は SF 作家の野尻抱介氏の短編小説「沈黙のフライバイ」ハヤカワ文庫刊を原作としている。タイトルの使用にあたっては、野尻抱介氏ならびに早川書房に許諾をうけ、作品の他所への配給のさいにはロイヤリティを支払う契約とした。

作品は、実写ドラマと宇宙シーンのフルドーム映像によって構成した。(図2)(図3)(図4)。



図2. 実写ドラマの1シーン



図3. テレビドラマスタッフによる撮影風景

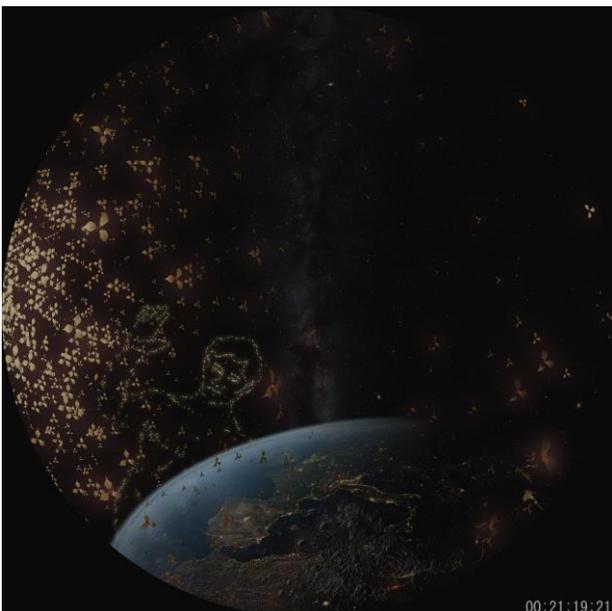


図4. フルドーム映像

ドラマは俳優の演技をフルHDで収録し、それをドームに展開するようにした。また、ドラマ部分の撮影にあたっては、テレビ局で製作を行っている業者のBUDDY社に担当していただいた。あわせてドラマシナリオも、やはりテレビドラマのシナリオなどを書いている構成作家のさいとうわに氏に執筆を依頼した。

フルドーム映像は、プラネタリウムの映像製作で実績があるイメージファクトリー社とコニカミノルタプラネタリウム社が担当した。音響製作のテレコプ社もあわせて、コニカミノルタプラネタリウム社以外は、すべて大阪の会社が行ったのが特徴である。

### 3. 原作「沈黙のフライバイ」

本作品の原作は、2で述べた通り、野尻抱介氏によるSF短編小説「沈黙のフライバイ」である。これは、40ページほどの短編で1998年に発表され、2007年に文庫に採録された(図2)。また、2008年には日本全国のSFファンが直前1年の最優秀SF作品を選ぶ「星雲賞」の短編作品賞を受賞している。

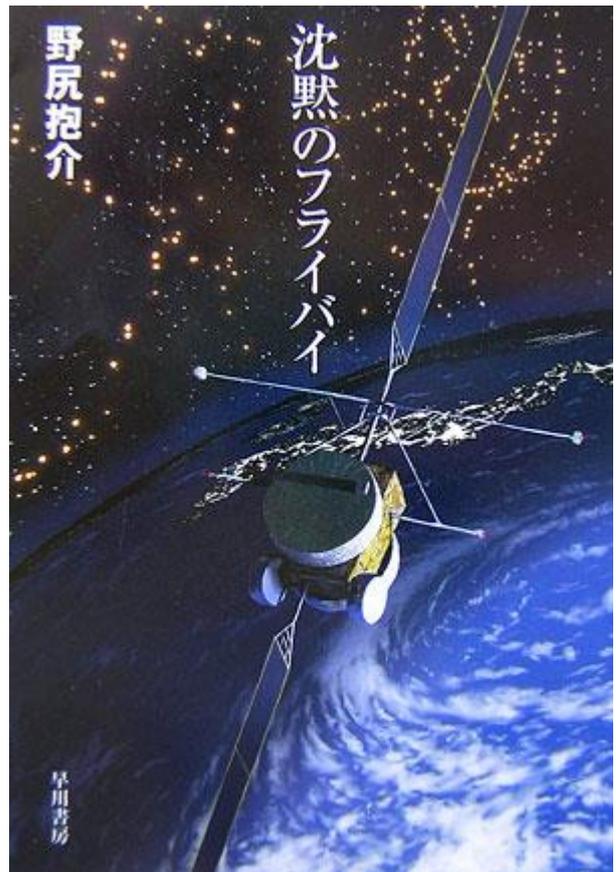


図5. 原作「沈黙のフライバイ」ハヤカワ文庫刊

内容は、10光年かなたの恒星系に住む宇宙人とのファーストコンタクトをなしとげるというものである。そのために使う技術は、現在の科学技術とその素直な延長線上で可能なものである。実際これは JAXA の研究者である野田篤司氏がまじめに考案したものをベース

にしている。それにより、まるで来年にはこんなことがおきても不思議でないというリアリティがある作品である。

物語は先輩と後輩、2人の研究員のダイアログを中心に進行していく。後輩が疑問を投げかけることで、内容の理解が進むという形になっている。

また、クライマックスでは、無数の宇宙人の探査機が太陽系をフライバイ探査するシーンがあり、これを再現するのは全天周映像として迫力あるものになると考えた。

そして、繰り返しになるが、本作品には宇宙人の探査機というものが登場しながら、ワープやタイムマシンなど、現状では夢物語という技術は登場しない。あくまで、現在の科学と技術をつみあげて夢のようなことが起こるという内容である。

全体として、科学的に考え、取り組みことが壮大な夢へとつながることを強く意識づける作品であり、大阪市立科学館のプラネタリウムで公開するのにふさわしいものと考えたこともあり、使用させていただいたものである。

#### 4. 何をどのように伝えるか？

本作品は、短編 SF「沈黙のフライバイ」を原作にしているが、当然ながら小説をそのままプラネタリウムにはできないし、することはしない。それは次のような理由による。

##### 1. 長さが合わない。

そのままプラネタリウム番組にすると、あまりにも長くなりすぎてしまう。

##### 2. 内容が難しい。

小説は SF ファン向けに書かれており、おもしろいもののある程度科学技術の用語や概念に明るい人でないと楽しめない。これは、子供もふくめ、平均的な市民が集まっているといえる科学館のプラネタリウムの観覧者とは一致しない。

##### 3. ファンタジックな内容がある。

現実の科学とマッチした内容とはいっても、想像の羽を大きく広げたようなファンタジックな内容が含まれており、基本的に事実を伝えることを使命とする科学館と相容れない部分がある。

もちろん、この問題は、フィクションであることを強調することで程度回避はできる。たとえば、プラネタリウムでよく登場するギリシア神話もファンタジックな内容であるが、「お話」としてとらえてもらえる。

ただ、今回はリアリティを強調したいので避けたいと考えた。

##### 4. そのほか。

予算や製作期間の問題で、十分な考証や映像としての再現がかなわない部分も多々あり、そこは原作とは違うものになってくる。

以上を踏まえて、原作のエッセンスのなかで何をとりだし、どう伝えるか？ を製作チーム全員で考えた。

まずは、これはおもしろいと思うことを観覧者に伝えることである。クライマックスの宇宙人の探査機がやってくるシーン、10光年かなたの恒星系に宇宙探査機をとばす技術を開発していくことがあげられる。

探査のあとに、地球人につきつけられた事実で驚愕するシーンがあり、それもまた山なのだが、ファンタジックな部分をうまく処理できないと判断して割愛した。

クライマックスシーンの再現は、全天周映像でということを決めていた。意外に手間取ったのは、宇宙人の探査機のデザインである。原作者の野尻抱介氏にも相談し、地球っぽくなく、宇宙人のいる恒星系の特性（赤外線での放射が強い）などを加味してイメージファクトリー社に作成していただいた。（図6、図7）



図6. 当初案の宇宙探査機デザイン、太陽電池パネルをつけたカメラアイを持った宇宙探査機

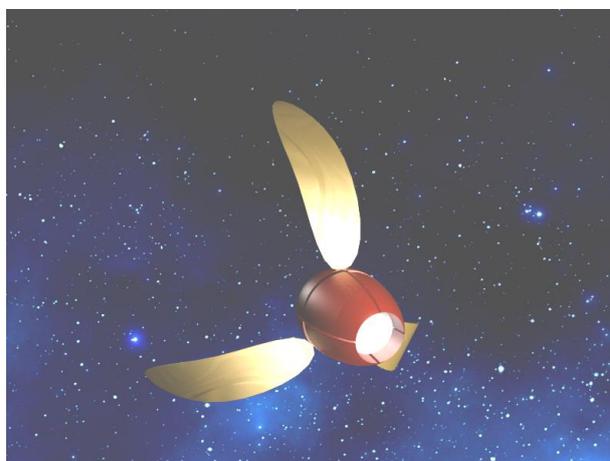


図7. 改訂したデザイン、ここからもう少し変化させるが、赤ベースで有機的なデザインとなっている。パーツがすくなく合理的でもある。

#### 4-1. 原作の科学的要素

原作の「沈黙のフライバイ」では、宇宙人を探査するために、宇宙探査機を現実的な方法で他の恒星系に送ることが主人公たちの目標とされ、次の課題が示されている。

1. 目標は4光年先のケンタウルス座アルファ
2. 現有の技術、もしくはメドがついている技術を使う
3. 50億円でおこなう
4. 35年以内に目標に到達し通信する
5. 写真を撮影し信号を地球に送り返す

現在、人類が持つ最速のロケットと探査機をつかっても、4光年を渡るには数万年かかる。50億円というのは、金星など数十光分先への探査機しか送ったことがない HIIA ロケットを打ち上げる費用であり、現実的には不可能に思われる。35年というのは、探査プロジェクトを考えた人間が、結果を回収できるぎりぎりということである。25歳で発案し30歳で打ち上げ、65歳で到達、その4年後の69歳には結果を知るということである。かなりすれすれだということがわかる。

原作では、これを、可能にする探査機デザインとして JAXA の研究員である野田篤司氏が1998年に考案した「サーモンエッグ: 鮭の卵」というもの(野田 1998)が採用される。鮭の卵というのは、非常に多数の探査機をおくりつけて、一部でも目的を達成できればいいということから来ている。原作では、これら課題を次のように解決している。

##### 1. スピード、光の速度の15%程度は出したい

野田氏は、これについては答えを出していない。後に光圧で加速することを検討している。一方、野尻氏の原作では、軽量化が答えとなっている。通常の宇宙探査機が1トン程度にあるのに対し、100万分の1の、1グラムであればよいだろうということである。1機ならロケット1機でよいが、実際には100万機を打ち出すので論外となる。これを、月面に衛星軌道上に電磁カタパルト(マスドライバー)を建設することで解決することになっている。必要エネルギーが発電所20基分になるなどややファンタジックなところであるが、電磁カタパルトは現実にあるものなので、ここはよしとした。

##### 2. 進路変換、姿勢制御

多数の探査機を打ち出すことで、少しでもあたればよいというのが野田氏の発想である。実際の探査機では望遠鏡をつんで、他の星の位置関係で方向を割り出すが、1グラムの探査機にそれは無理なので、外部の信号から位置を割り出すことにしている。いわゆる GPS

と同様なものであり、原作では宇宙版 GPS=IPS としている。

##### 3. 通信

4光年を越えて、通信を行うにはどうすればよいか問題である。1グラムの探査機の通信能力はしれている。そこで、フェイズドアレイアンテナを応用し、多数の探査機が協調動作をすることで信号を増幅することが述べられている。

##### 4. 対象天体の撮影

これも1グラムの探査機にどこまでやらせるのだが、原作では多数の探査機が協調することで、高解像度と高利得を得ることになっている。

プラネタリウムの限られたプログラムの時間では、これらを詳述するのは無理である。製作チームでも議論した結果。1. スピードを出すには軽くするを少しくわしく話、2については例えで示し、3は雰囲気ですすところに着いた。

物語は、地球で考えていたのと同じデザインの宇宙探査機が、先方からやってくるという話である。それをとらえるのに 2. ででてくる IPS の信号をまずキャッチするという流れがあり、2. を捨てるわけにはいかないという事情もあった。

さらに、原作では、IPS の信号、つまり宇宙人が太陽系方向に向けて出す電波信号を解析するだけで、様々なことが判明するというシーンがある。

それは、大気の組成であったり、自転や公転の周期であったり、衛星の有無といったことである。映像としてとらえられなくとも、信号の解析で様々なことがわかるというのは、天文学の醍醐味であり、ぜひ入れこみたいところであったが、伝えきることが時間の関係で無理という結論に達し、これは行わなかった。

#### 4-2. 演出法

さて、これらの物語の伝え方としては、当初から「解説」をナレーターがするのではなく、登場人物のダイアログ(対話)のなかで行うことと考えていた。

それにより、できあがった内容を聞いて理解するのではなく、登場人物と一緒に、探査の仕方を考え、発見していく体験をしてもらいたいと考えたからである。これは小説、物語の醍醐味そのものである。

そして、ここまでですでに、いままで日本中で行われているプラネタリウムの製作法とはちょっと違うやり方になっていた。そのためプラネタリウムの製作会社ではなく、ドラマなどの製作者に意見を聞くことにした。

腹案としては、顔などは出さず、声優にラジオドラマ風に話してもらい、人物映像はシルエットとする案をし

めした。

ところが、表情のない人物による演出は非常に難しい、意図するところが視聴者に伝わらないということを、相談した複数のテレビ、演劇、ラジオの製作者に異口同音にいわれた。そして勧められたのが、本当の役者をすなおにつかい、実写ドラマとしてダイアログパートを作ることである。予算的な問題についても、実力はあるが無名の役者を使うことで、そこまで高額にせずで作れるということも提示された。

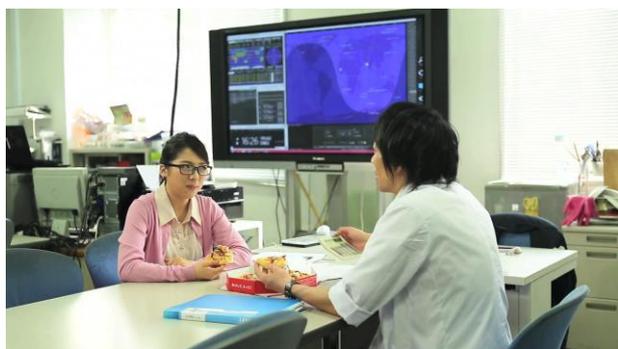


図8. 実写ドラマのダイアログで話を進めることにした

そこで、プラネタリウム映像との親和性などでチャレンジではあるが実写ドラマを使って製作をすることにした。

ドラマを製作するにあたって、問題となったのは、シナリオである。ナレーションであれば、平素プラネタリウムで解説をしているので、その延長線上にあるが、会話となるとお手上げであった。そこで、プロのシナリオライターを外注することにした。これは、海外のプラネタリウム作品でもしばしば見られることである。たとえばニューヨークのヘイデンプラネタリウムの作品で、大阪市立科学館でも公開した「星空へのパスポート Passport to the Universe」は、アン・ドルーヤンという著名なサイエンスライターが執筆している。今回は、理系出身の構成作家である、さいとうわに氏に執筆をお願いした。

もちろん、宇宙映像については、CG を用いたものしている。ただ、宇宙映像と、登場人物をつなぐ部分が当然必要となってくる。また、プラネタリウムの観覧者が期待するのも宇宙映像となる。実写ドラマだけがずっと続くのを回避することと、宇宙映像とダイアログが繋がっていることを意図するため、製作チームでたどり着いた結論は次の通りである。

1. 実写ドラマと宇宙の映像をできるだけ交互にみせる
2. 宇宙の映像のなかに人物が入った映像をみせる

2. はエンディングの部分で、宇宙人の探査機に対し、地球側の PR 衛星が展開し、それが上空に見えるというシーンで実現させた。これは原作でも同様なシーン

があり、印象的だったものを活用させてもらったものである。そのために、CG 合成のためのブルーバック撮影を行い(図9)。実写と CG、人物の合成をしたシーンをエンディングに入れ込んだ(図10)。



図9. ブルーバック撮影

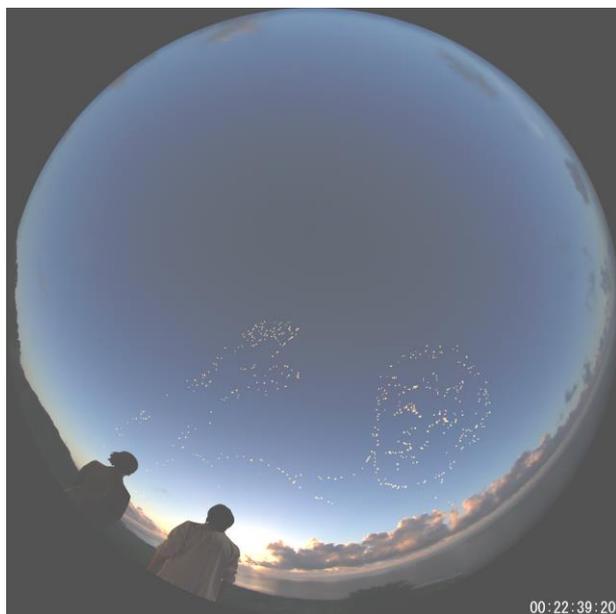


図10. 実写とCG、人物の合成をしたシーン

以上のように、原作をベースとしながら、取り上げる内容を取捨選択し、さらにどう見せるかということについても、それぞれに手法を考えて実施して行った。

そのほか、シナリオの上では、人物をどう登場させ、印象づけるかということも重視された。観覧者が登場人物に感情移入するためには、それがどんな人であるかを多様にしり、どこかで共感できる部分が必要である。また、登場人物間の設定をわかってもらう必要がある。そのために、少しステレオタイプな研究者(白衣を着ている)とか、ドジでちょっととろいが好奇心旺盛な新人研究者(めがねをかけ、いきなりコケて登場)といった小演出が行われた。

## 5. 切り替えとその解決

### 5-1. 明暗の切り替え

本作品は、プラネタリウムでの星空解説に続いて、観覧されるものである。そのため、それまで暗闇になれていた目がいきなり、明るい場面の実写ドラマを観覧することになる。そうすると、目がなれず、そのため物語に入るのを阻害することが懸念された。

そこで、最初のシーンは原作にはない宇宙映像とした。宇宙人の惑星とそこから探査機が射出されるシーンとし、全体が暗いシーンとした(図11)(図12)。

そして、そこからタイトル、実写ドラマとすることによって、暗→やや暗→やや明るい→明るいと順にシーンを展開することにした。

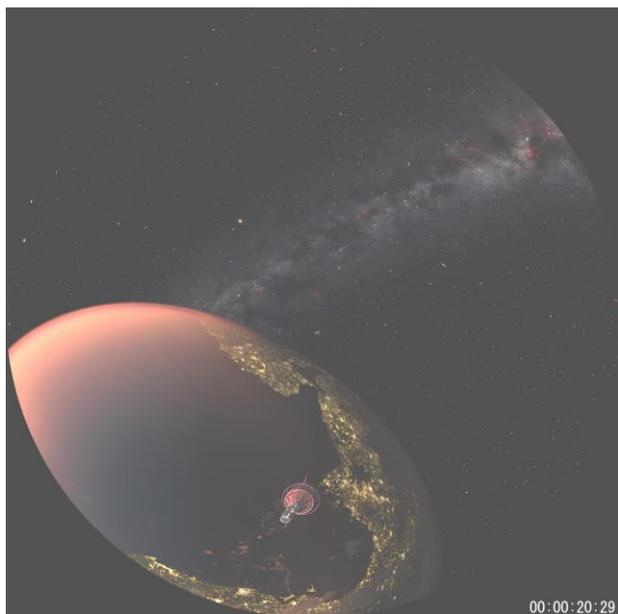
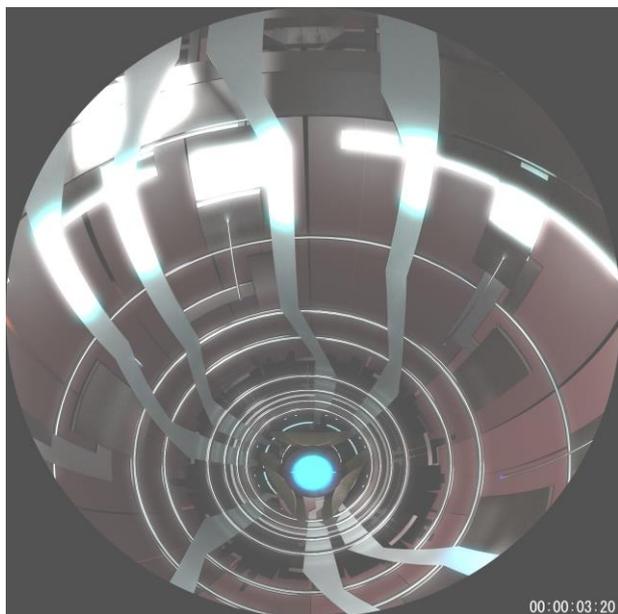


図11. 12. 宇宙人の惑星から探査機が射出される。プラネタリウムとの親和性を配慮し、暗いシーンからスタートすることにした。

### 5-2. 自然とSFの切り替え

本作品は、リアルな科学や技術を題材としながらも、基本的にはSFである。そのことを示すためにも、導入のシーンは、異世界のものであることを強調している。

### 5-3. 実写ドラマのはめこみと傾斜角の調整

実写ドラマは、フルHDのカメラで撮影している。一方で、プラネタリウムドームは全周の映像となっている。そこで撮影したものを、マイルドにはめ込むことにした。

ここで、予想以上だったのは、実写ドラマのフレームが大きく見えすぎることであった。テレビよりひとまわり小さく撮影するようにしたのだが、それでもまだ大きすぎ、ややショッキングな映像となってしまった。(図13)

そこで、画面全体を持ち上げることにした。その手法<傾斜レンダリング>については、渡部(2015)に述べたので参照されたい。



図13. 実写ドラマのはまりこみ方。大きすぎるといった印象になってしまった。下を持ち上げることで、観覧者からの距離を離し、緩和した。

## 6. 製作にあたっての課題、イメージと意思疎通

以上のように、様々な工夫を製作チームがそれぞれ知恵を出し合い、さらに、チーム外の学芸員や外部の演出化、原作の野尻氏や宇宙船アイデアを出した野田氏などのアドバイスなどもいただきながら、作業を進めていった。

その結果、どのような評価があったかは、後述するが、作成者として課題と思った点を記しておきたい。

本作は、原作があり、ストーリーとしての骨組みがあらかじめ与えられているものであった。また、本作品の翻案は7~8年前から暖めていたものであり、ある程度イメージはできていると考えていた。

しかし、製作に入ってみると、イメージがまだまだ不分明であり、それをはっきりさせながら製作チームに提示するのに苦労した。また、一部はうまく伝えきれないまま終了してしまっ

た。製作にあたっては、プロデューサーがチームに納得してもらいながら作り上げなければいけないし、チームからアイデアを出してもらい必要も多々でてくる。今回のチームは、コニカミノルタプラネタリウムのプロデューサーから、ドラマチーム、シナリオライター、CG 製作とも、高いモチベーションをもって製作をしてくださり(図14)、それによりかなり助けられた。後から聞くと、製作していくうちに作品のおもしろさがどんどんわかり。これをなんとかよい形にしようと思ってくださったとのことである。これは原作に助けられたところがある。



図14. 「宇宙人をさがす冴えたやり方」製作チーム

下左から2番目が原作の野尻抱介氏、右から2番目がシナリオ担当のさいとうわに氏。

が、いつもそうとは限らない。また、現場ではしばしば不測の事態、たとえば役者が思っていたより調子が悪いか、様々なことが起こる。それらを柔軟にこなしながら製作作業を進めなければならない。

これらをどこまでやりきるか、やりきったとしてよい結果になるかはなんとも言えないが、ともあれ活発な意思疎通とイメージの伝達を行うのが重要になってくる。イメージの伝達には、ディスカッション、ポンチ絵、メールなどを駆使したが、ベースとなる原作があったことは非常に大きな要素であった。

これらを改善するには経験値を積むことが一つであろうが、問題を明確にしていく作業が最重要ということであろう。

ともあれ、もう少しこうすればという場面、たとえば宇宙シーンをもっと増やせばとか、実写ドラマの背景をもっと整理できればとか、いろいろな後悔がでてしまったが、次につながればと思っている。ともあれ、挑戦しなければ見えなかったことであるのはまちがいない。

## 7. 評価・感想

本作品は、国際映像祭のドームフェスタ(広島、9月実施)と、デジタルプラネタリウムワークショップ(川崎、12月実施)にてそれぞれ紹介、ドームフェスタでは全編をご覧いただいた。

また、挑戦的な内容だということもあり業界関係者が観覧し、直接コメントを聞くこともできた。

さらにインターネットやブログなどにも、生の声を拾い上げることにした。

### 7-0. 感想のまとめ

感想は、今後の参考のために、ほぼそのまま掲載している。すべてを読むのは大変なので、先にまとめしておく。

#### 1. 業界関係者からの評価はおおむね高い

新しいことへの挑戦と、その結果がけして悪くなかったということへの評価があり、他館でもかけたいという声がかかった。ただし、まだ実際にかかっているわけではない。

#### 2. お客様からの反応は、当初特に厳しいもの

これは「プラネタリウム」に期待するものと見せられたものの差が大きいことに由来すると考えられる。

また、原作ファンも多く来場して下さったが、やはり当初は原作と違うということが期待と違ったという声が多く聞かれた。

#### 3. 公開も後半になってくると、評価する声が増えた

ちらほら聞こえてきた。こういうのを期待するというのではなく、どんなものだろうという感じで見ていただいた方からは、なるほどこういう世界があるのだ。おもしろいという声が増えてきた。

ドラマについては端折りすぎということであったが、ついていけないという反応はあまり見られなかったのは注目すべき点である。

なお、テキストや小展示があればなお楽しめるという意見があり、それは多めに参考になるものである。プラネタリウムで完結するのではなく、そうした展開を積極的に考えるべきかと思った。実際、欧米のプラネタリウムプログラムは、学校向け、教員向けのテキストなどが付属しているものもよく見られる。

以下、生の感想をごらんいただきたい。

### 7-1. 国際映像祭ドームフェスタ

ドームフェスタでは、国内のプロダクションが製作したプラネタリウム番組などが多数出展された。相互投票が行われ、出展30作品中9位となったと教えられた。

そこで聞いた感想は次の通りである。メモに基づいて記す。

・映像作家「おもしろかった。こういうテーマのプラネタリウム、実写ドラマの映像演出が十分なりたつことがわかった」

・ソフト作家「おもしろかったですよ。なるほど、ドラマをああつかうんだと思いました。」

・博物館館長「これはダークホースだよ。結構いい順位になるんじゃないかな。実写のほうが、変な3DCGよりいいよね。内容もおもしろかった。ちょっと画面が大きくて怖い気がしたけど、これは水平ドームだからかな。頭が切れたのはおしいね。」

・元プラネタリウム職員「後ろの席でみないといけないね。これはプラネタリウムというべきか。ありだとは思うけれど」

・国立天文台スタッフ「こういう試みはどんだんなされるといい、可能性が広がったと思う」

・科学館スタッフ「おもしろかった。当館でかけることを検討したい」(結局かけられていません)

・科学館スタッフ「広島でかけないのかという質問がお客さんからあった」

・一般のファン「本作は実写ドラマを取り入れた作品でした。制作サイドからの作品紹介で実験的だったか挑戦的だったか言うてた気がしますが、その前にダイナソーなんてらで実写映像とCG合成のを見てたし、そんなに実験的とか言うイメージには成らなかったかな。でもこう…実写にすると色々時代感とか出て来るから、ちょっとでも年数経つと急に劣化して見えるだろうから、あんまし長期に渡っては上映出来ないイメージ。つかもう冒頭からなんかイタタターで見てる方が辛かった(´ρ`)

25分と言う短い時間の中に詰め込まれてるから、凄くさくさく話が進むんだけど、逆にあの短時間で良くこれだけ纏めたなあって感心しました。

でもやっぱり演技のあれこれで実写ドラマと言うよりラジオドラマみたいな印象が残りました。これは台詞の言い方とかもあるんだろうな。

話その物は面白かったですー。

宇宙人を捜す為に、って出てるアイディアも中々面白くてこれ実現したら面白いなあって思いました。」

## 7-2. デジタルプラネタリウムワークショップ

ここでは、実際の映像は見せていない。予告編を見せた。

・プラネタリウム担当者「プラネタリウムで見たい。どうなるのか(いいのかわからないという風)」

・プラネタリウム担当者「お客さんの反応が知りたい」

・プラネタリウム担当者「そんなに難しいSFなんですか？よく挑戦しましたね」

・プラネタリウム担当者「東京地区でちゃんと見たい」(早川書房関係社向けの内見会はおこなわれ、一部の方は見られたもよう)

## 7-3. 来館関係者

・プラネタリウム担当者「エンディングをどうするかと思ったら、描かなかったね(原作ファン)」

・科学館スタッフ「当館でかけることを検討したい」(かけられていません)

・プラネタリウム担当者「おもしろかった。タイトルもこういう、どうなんだろう？と思わせるタイトルがよい」

・SF作家「古びてないどころか、最先端作品の雰囲気だからすごい。(たとえば野田篤司さんが提唱した恒星探査法がベースになっているが、これがスマホを小道具に展開されるなど、うまいものである)

内容については触れないのが礼儀であろう。『宇宙人をさがす冴えたやり方』が「宇宙人に見つけてもらう冴えたやり方」でもあるところがミソ。「赤い小人」が接近する映像も、プラネタリウム上映にふさわしい出来映えである。」

## 7-4. ネット、メールなどでひろった声(一部抄録)

・「沈黙のフライバイ視聴終了。話の方向性はおもしろいんだけどなあフライバイの意味をもうちょい示しても良かったのでは。ファンネルみたいなのがブワーっと飛んでただけのイメージ。7年間、同じiPhone使ってたっていうのも詰めが甘いよなあ。」

・「これはこれで面白いし、科学館のプラネプログラムとしてはふさわしい脚本だと思う。でも違う。これは「沈黙のフライバイ」じゃない。」

・「尻Pこと野尻抱介先生の「沈黙のフライバイ」が原作の短編映画が今日から上映と聞いて、大阪市立科学

館へ。既読の尻 P の小説は「太陽の篡奪者」と「南極点のピアピア動画」だけだけど、それらに通じる、ハード SF なのに夢に満ちた作品。科学と夢は両輪なんだと示してくれる。原作本買ったから読もう。」

・「他の回が満席で「ドラマがメイン」と聞いて入ったのだが、暇つぶしにもならなかった。星や星座を解説するプラネタリウムをやってほしい（若いカップル）」

・「さて、作品ですが。楽しませていただきました。ドームで生身の人が出てくる映像というのは、あまり観た覚えがありません。僕の知る限り、あってもスチールで使われるくらいだったので、今回はどのような形で処理されるのか、とても楽しみでした。

(こういうのも、一応ネタバレの範疇かと思しますので)あまりつまびらかにはしませんが、全天周映像とそれ以外をうまく使い分けているなあと思いました。

違和感なく、どちらの映像にも没頭することができました。また、この作品の白眉はもちろんラストシーンだと思いますが、ここはさすがに映像のもつ力を存分に発揮されていたと思います。原作は、ビジュアルな広がりやイメージさせるシーンが色々あるのですが、そうした意味でもドームに広がる映像を堪能しながら、あつという間の40分を楽しませていただきました。」

・「プラネタリウムという場を最大に生かした宇宙表現や「今の技術で可能な宇宙探査機」「どうやってファーストコンタクトであることを伝えるか」のワクワク感はあった。ドラマ部分は「端折りすぎた結果、邪魔」。そしてラストシーン、壮大なはずなのに絵にすると、ちょっと。」

・「CG 全盛のプラネでまさかの実写ドラマ。

原作は野尻抱介『沈黙のフライバイ』。むかし読んでいたことはあるのですが、細かい筋は覚えていなかったもので、ほとんど初見のごとく楽しみました。星空解説のあとの 20 分ほどの尺なので、物語は超特急で展開します。地球外知的生命体とのファーストコンタクトって案外こんな形になるのかもしれないという説得力と、未来へ向けた爽やかな余韻があります。

要所でもうちょいスケールの大きなセットを組むか、ロケをしたらカッコよくなるのにも思うのですが、それはそれ。

# とはいえ管制室みたいな施設は将来的には研究室レベルの設備でいけるのかもしれない。

あと技術的解説がミニ展示でもいいので館内の何処かにあるといいな、と。

異色ではありますが、興味深い番組で面白いです。」

・「さてプラネタリウムの時間。予約だけど自由席なので、はじまる 20 分前には大行列。自分たちはほぼ先頭に陣取り、いい席を取れました。そして開演。まずは大阪の今日の星空。白鳥座のデネブを中心にアルタイルとベガを結んだ夏の大きな三角形、ペガサス座の秋の四辺形、秋の一つ星フォーマルハウトなどを中心に解説。そして大阪の街明かりが全て消えたときに見えるであろう満天の星空を再現。これが圧巻。天の川から黄道十二星座まで解説。その後いよいよドラマパートの野尻抱介原作の SF ドラマ「宇宙人をさがす冴えたやり方—沈黙のフライバイ—」。全体的な感想を言えたいへんよく出来ていて大満足でした。大人から子供まで楽しめるように、専門的な科学の部分は最小限重要な部分(探査機の小型化と宇宙版 GPS)だけに絞り、ドラマを中心に仕上げていますので同行の少年にも好評でした。ドラマ部分は、まず主人公の新人女性・弥生が原作より科学的素人っぽく書かれていてびっくり。視聴者に合わせてワトソン役的な演出しているんだろうが、宇宙工学の大学を出ているのに、ふわふわしすぎかなと思った。しかしその素人的な発想力から、小型化や宇宙版 GPS のヒントを生み出すというのが原作同様効果的。メガネっ娘ってところもイネ ww!! また所長の野嶋先生が若くてビックリした w。そしていよいよ宇宙探査機が沈黙のフライバイするシーンは、大スクリーンで見ると迫力が凄い! もうちょっと宇宙関連の映像シーンは長く作って欲しい気もしたが、探査機の群れが地球を通り過ぎるシーンには感涙した w。最後の探査機からデータ受信の画像もいっぱいカットバックされたが、説明がなかったので原作未読の方には分かりづらかったかもね。終わりは、次いよいよ地球側の順番だという決意と宇宙の広がりを感じさせる最後で余韻があってナイスでした。総合的に、自分も少年も大満足の出来でした!!!」

・「天文学宇宙検定の帰りに、大阪市立科学館でプラネタリウム「宇宙人をさがす冴えたやり方」を観てきた。ドラマ仕立てでめっちゃおもしろかった(´▽`)」

・「「宇宙人をさがす冴えたやり方」見ました! まさかのドラマ仕立て! 主演の博士の決めゼリフ「実に興味深い」が鼻につきましたがよろしかったです!」

・「帰還。大阪市立科学館の野尻抱介 SF プラネタリウム、おもしろかったー! 同行の親戚小六男児にも好評!」

## 8. まとめ

「宇宙人をさがす冴えたやり方」は、SF、それもハードSFといわれる難解なSF作品を、実写ドラマを交えてプラネタリウムで見せるという挑戦を行ったプログラムであった。原作の科学と技術が描くビジョン、そしてつれない宇宙人の行動といったことをどう表現するかという内容であった。

このプログラムを通して、シナリオライターはじめ製作スタッフとともに、来場者に平易に伝わるような工夫を多数こらしてみたり、プロデューサーとしても平素のプラネタリウム投影や解説などで使っている平易に伝わるテクニックを多数入れ込んでみた。

結果として「内容が難しかった」という感想はあまりなかったが「期待していたものどちがった」という感想は多数聞かれた。

プラネタリウムには一定の期待があり、それとズレが大きいと評価が落ちるとい部分は、今回の演出の工夫では乗り越えられなかったといえる。

また、原作ファンからは賛否があがった。原作者の野尻氏は、手放して褒めていただいた(野尻 2014)。当初は期待していなかったが、思った以上によいできたことご機嫌であった。

また、実写ドラマの映像のフレームが大きいといったテクニカルな部分も、感想に現れていることから、それを阻害した部分が多少はあろうかと思う。

観覧者がどう受け止めるか、一発勝負になるタイプ B のプラネタリウムは難しいところがあり、できれば先に生解説をしながら調整できる、タイプ A でテストして望みたいところである。しかし、ドラマ仕立てにするといったチャレンジは他ではやれない。そこがなやましいところである。プラネタリウム本番以外、たとえば、スペシャルナイトであるとか、特別番組などの経験を踏まえながらやることも考えられる。

今後も機会があれば、今回の経験と反省をふまえ、ドラマや SF、原作付きといった要素をとり入れた番組作りを行っていきたい。

## 参考文献

野田篤司(1998)、「研究報告 2 恒星間 鯉の卵計画 9th June 1998」

<http://anoda.web.fc2.com/oldpage/space/mlab02/mlab02.htm>

野尻抱介(2014)、「野尻抱介「沈黙のフライバイ」、プラネタリウムSFドラマ化!」、S-F マガジン第 55 巻 11 号 2014 年 11 月号、pp6