

【報告】 「Lingphony」多言語融合エンターテインメントの研究

著者	吉村 毅, 三淵 啓自, 松尾 謙二郎, 坂本 昭人, 藤井 翔
雑誌名	DHUJOURNAL2019
ページ	63-71
URL	http://doi.org/10.34482/00000081



「Lingphony」多言語融合エンターテインメントの研究

「Lingphony」Multilingual entertainment

吉村 毅 Takeshi Yoshimura

デジタルハリウッド大学大学院 教授

三淵 啓自 Keiji Mitsubuchi

デジタルハリウッド大学大学院 教授

松尾 謙二郎 Kenjiro Matsuo

インビジブル・デザインズ・ラボ 代表

坂本 昭人 Akihito Sakamoto

デジタルハリウッド大学 助教

藤井 翔 Sho Fujii

デジタルハリウッド大学大学院 院生

デジタルハリウッド大学大学院を中心に多方面の協力を得て進めている多言語を融合し音楽にする新しい形のエンターテインメントの研究について報告する。多言語で同時に歌うことにより創り出される音楽の形態をLingphony（言語のLinguisticと音楽のSymphonyを合わせた造語）と定義し、その可能性を追求するために、今回は、クラシック音楽をベースに、12か国の言語の歌詞を作り、それらの組み合わせで音楽として成り立つかの検証を行った。Lingphonyの概念を伝えるための映像やVRコンテンツなどを制作するプロジェクトがいくつか並行して走っている。本稿は、担当研究者各々の観点からの報告をまとめたものである。

キーワード：多言語、音楽、歌、言語、文化、エンターテインメント

1. はじめに（吉村 毅）

Lingphonyは、言語Linguisticと音楽Symphonyの合成語であり、その考え方は、次の通りである。

- ・ 言語は全て異なる特徴を持つ楽器と捉えられる
- ・ 言語を楽器として活用して音楽が作れる！
- ・ それぞれの言語の特性を活かし、歌唱パートを振り分ける
- ・ 言語間のベストハーモニーをコーディネートする
- ・ 言語は単なる楽器にあらず、意味までも伝えられる
- ・ そのフレーズの意味を伝達するにあたり、ベストの言語を選択していく

例えば、「ほん？」と東京弁で言うより、関西弁で、「ほん～まか？」と言った方が、気持ちが伝わる感じのようなことを出発点としている。愛している、サランヘヨ、我愛你、アイラヴューのどれがそのフレーズにおいてはベストなのか？などを探求することが必要であり、そこでは、言語や言い回しにより人々の受ける印象が異なることを想定している。

「言語ごとのシンガーは、その国（言語）を代表するトップシンガーを起用し、オリンピック開幕式か紅白歌合戦で発表したい！」というようなことを実現したいですね」と、2018年度の本学大学院のFuture Gate Camp（新入生合宿）のときに雑談で三淵先生と話をしたところ、その場で「やりましょう！」となり、このプロジェクトがスタートしたのである。

三淵先生が、松尾謙二郎さん（サウンドアーティストでインビジブル・デザインズ・ラボ代表）を引き入れてくれ、デジタルハリウッド大学の坂本先生、三淵ラボの平井さんや、学部生のフィアーズジェイドさん（英語と日本語の作詞担当）が続々参加。また、文化庁から文化財多言語解説整備事業費補助金を受けられることになり、映像化とVRコンテンツ化が決定。2018年度末から院生の藤井翔監督も、他の仕事に優先し、映像監督として加わってくれることとなった。

Lingphonyに隠されたメッセージは、「Against Ethnic Discrimination」つまり「我々はあらゆる民族差別を否定する」、「相手の国の言語を話すことは、その国の民族をリスペクトしていることだから」と考えている。

2. 研究の概要（三淵 啓自）

2.1. 目的意識

多言語で同時に歌うことで創り出される音楽の形態をLingphonyと定義しているが、単に言語を音に置き換えて楽曲にすることが目的ではない。言語と文化、その融合などの可能性を検証することが大きな目的である。

そもそも、霊長類のコミュニケーションは、鳴き声のような口から発される音や、道具で作り出せる音をベースにやり取りされていたと考えられている。それらの声や音が言語や音楽に変化していったと考えられるが、言語の起源に関しては多くの説がある。脳の進化や喉の形状進化などがあり、霊長類と人間との間が連続的な進化か不連続的な進化かさえ明確にはなっていないが、文化的な視点から見ると、言語は、民族や種族、地域の環境や生活様式などに影響を受け、多様化していったと考えられる。言語は、人間に多くの情報やその処理能力をあたえ、思考や思想などの発展の基礎になっている。また、音楽も多くの人々の感性や心情などに響くアートとして昇華され、文化とも密接に関連して進化してきた。つまり、言語と音楽は、音というメディアにおいて、地域、民族の文化の基盤であるといえる。言語と音楽が多くの民族や部族などで多様化し、分裂・融合してきたのが人類の音の文化であるともいえる。近代においては、国という地理的な境界線（国境）や分断された組織同士で交流や断絶、協働や争いの歴史があり、大きな世界戦争にまで発展した。その後、共同体的な思想や、自由な貿易や、人の自由な移動などで、ある程度、緊張が緩和された時期もあったが、再び、自国第一主義的な思想が蔓延し、少数民族やマイノリティーの弾圧、貿易戦争などが横行し始めている。

そのようななか、自分たちの言語・文化を変えることなく、他の言語・文化と融合できる可能性を、Lingphonyという概念で、人々に認知させることが可能ではないかと考えているのである。

故に、この研究は、単なる新しいエンターテインメントの研究ではなく、多様化した民族・文化・国境を越えて、人々がお互いの違いを尊重し協働できる、そのようなエンターテインメントの可能性の追求なのである。

2.2. 研究の方法

実際にどのようなアプローチが良いのかは手探りの状況であり、現時点ではまだ初期の段階として、世界中で歌われているクラシック音楽をベースに、12カ国語で翻訳した歌詞をつくり、それらによって試行錯誤をしているところである。多様な言語、多様な文化の融合を目指すためには、言語や文化のネイティブな研究者や音楽家など多くの人々の協力が今後必要になると考えられる。このためにまずは、Lingphonyの概念を伝えるべく、パイロット版として映像やVRコンテンツなどで人々が体感できるものを開発し、今後の研究につなげていくこととした。

3. 音楽的視点の研究 (松尾 謙二郎)

3.1. 研究動機

吉村先生と三淵先生から、言語にはそれぞれに独特のイントネーションがあり、それがその国の特徴や文化を象徴する要素を大きく含み、ある種の音楽として聞こえるのではないかと話をしてもらったとき、大変に興味を持った。というのも、筆者は音楽と文化、本能との研究を長く行っており、それに近い文献などをいろいろと調べていたからである。

3.2. 音と音楽 (言語)

音楽というものの概念から考えていくとき、そもそも音楽がなんであるかということを考える必要がある。筆者は、そもそも音楽は「本能的に反応してしまう人為的な音がある」ということへの「気づき」から始まったと考えている。

多くの本で、音楽と言葉、人間の文化ができていく上でどちらが先にできたか？という論争がある。答えを明確に出すこと自体が難しいので、今はその辺りにフォーカスを当てること自体が避けられているという話もある(スティーヴン・ミズン 2006)。

言語と音楽は、スタートは違うかもしれないが、結局「音」をつかったツールであり、コミュニケーションの手段などの要素がお互いにある。それぞれの国や地方にその発祥の流れや価値観、そのほかの要素が混じって生まれ育まれてきた流れを考えると、多くの表現が出てくるのは当然といえる。その中で人間特有の「声」をつかったコミュニケーションがどの国でも発展していったのは大変興味深い。

このプロジェクトにおいて、言語と音楽の関係性を考えるきっかけになったことが、筆者自身の大きな進歩であり、多くの気づきを生みだしてくれた。今回このプロジェクトにおいて気がついた点、これからもっと掘り下げたい点についていくつかを挙げていく。

3.2.1 音と生物の関係

音が情報の要素として生き物全体に大きな影響を与えていることはいうまでもない。危険を察知するためや、自分の置かれた環境を感知したりする基本的な部分もあるが、耳から入ってくる音の情報を脳で処理し、それをどう理解するかという機能がどう働いているのかが問題である。視覚の情報量が多いとはよくいわれるが、量も大事であるが「どう処理するか？」が大きな要素である。多くの情報において実はなかなか重要となるのは「無意識の処理」というものである。

人間の五感センサーは、無意識でもそれを処理している。温度、湿度、明るさ、うるささや、それらの中から必要な情報を無意識に抽出できるような能力が多くある。

音に関していえば、「カクテルパーティ効果」などはその一つの例だといえる。カクテルパーティ効果は、ノイズの多い場所でも、意識

した音だけを聞き分けることができるという人間の脳内での音の処理の機能のことを指すが、これはなかなか深い能力で、無意識下でもたまたま隣の席の知らない人が、自分の興味のあるワードを口にした瞬間、特にその会話を聞いていなかったにもかかわらずその気になるワードだけ耳に飛び込んでくる、などということである。脳がどのように情報を処理しているかということは案外意識しにくいのであるが、このような能力は、言語が発達する上で、音を「脳で理解する」ことが不可欠な機能であるといえる。

3.2.2 生物における音の認識と影響

まず、はじめに、YouTubeに上がっている『ニワトリとしゃべる猫 (コケッコウの巻) Cock-a-doodle-doo Cat』(<https://youtu.be/eXkjqS-GrhE>)の例を取り上げる。映像を視聴しながら、本稿を読んでいただきたい。この猫は、耳で聞いた鶏の声を「まね」している。どのようなことを考えているのかはわからないが、耳から入ってきた情報を、何かしら認識して、自分まねしてみる、ということを行ったといえる。生き物にはこういった能力があるといえるが、人間はこれが顕著であると考えられる。それは、脳が発達しているということにも繋がっている。

音を何かしらの意味として捉えていくにはプロセスがある。その上で、音を「言語」と捉える前の段階に、音が人間にプリミティブに与える影響というものがあると考えられる。ある一定のリズムやハーモニーといった音楽的な要素は人間の心理に大きく作用する。

『Golden Loves Guitar !!』(<http://youtu.be/KBluUZ4NnZg>)を視聴していただきたい。全ての犬がこうなるわけではないといえるが、音が動物に与える影響として、一つの事例だといえるし、人間以外でも音楽、もしくは音楽に近い要素を、理解できているということがわかる。

『オウムのダンス AKB48 恋するフォーチュンクッキー』(<https://youtu.be/s8MPB0IoNBs>)を視聴していただきたい。音楽が身体に与える影響は多く報告されており、特に音楽のビートと心拍数の関係は、いろいろな研究の報告がある。例えば、

- ・ 60-80bpm 休憩中の心拍数
- ・ 130-160bpm 緊張時の心拍数

である。音楽を聞いていると、心拍数もそれに合わせて変わっていくというのは、事例としては確認されている。もちろんびつたりになるといわけではないが、心理的に大きく影響する一つの事例といえる。

次に、『水太鼓 / バカ族 (カメルーン)』(<https://www.youtube.com/watch?v=iVStKvoadO4>)を視聴していただきたい。音楽として認識するには、声を使うことが最もプリミティブだともいえるが、身の回りの物をつかって音楽を感じ、表現する流れは古くからあったといえる。その上で世界中に民族音楽という形で多くのバリエーションが存在するのは、その場所で独自の言語が発生する流れと同じようなものだと考えてもいいのではないかと考える。

3.2.3 言語と音の関係の事例

いくつかの言語ではそれを音、もしくは音楽と一体にして考えるようなカルチャーも見受けられる。

『The talking drum-Donno.mpg-Kwame Ansah-Brew @Frostburg State Univ.』(<https://youtu.be/sDSPPHGht5s?t=1m23s>)を視聴していただきたい。トーキングドラムは楽器でもあるが、伝達手段としての機能も持ち、遠くの人へのメッセージや音楽の「歌詞」を表現できる楽器である。楽器そのもののピッチを変えることによって、言葉のイントネーションを表現することができる。言語と音楽が混ざり合ったプリミティブな事例だといえる。

次に、『All you need to know about Silbo Gomero』(https://youtu.be/AqdAnGDMU2k)を視聴していただきたい。同じようにヨーロッパにいくつか散見される(スペインのカナリア諸島など)口笛をつかって言語を遠くまで伝えるという音と言語の関係性をつかったコミュニケーションで、南米の一部にも存在するようである。これは言語の持つイントネーションを口笛のピッチで表現することができないと成立しないといえる。

ここまでくると、言語と音楽の関係性はある程度見えてくるものがあるのではないかと考える。

3.2.4 文化のバラエティと言語 言語を音楽として見たときの背景

言語が生まれた背景が、その土壌や文化に大きく関わっていることはいうまでもない。言葉自体、コミュニケーションの中心にあり、それらがその土地で生きた人々の長い年月をかけてきた「成果物」だと考えたとき、そこに多くの特徴や背景が含まれていることは、おそらく間違いないと考えられる。言語を音として見たときにも、それぞれの言語には独特の音のつかい方があるという見方ができる。アクセント、リズム、音程(ピッチ)といった音楽的な用語で考えていったときに、日本語には日本語の、中国語には中国語のイントネーションがあり、それぞれ違う形になるといえる。

文化や風習は国ごとに違うことはもちろんのことだが、このアクセント、リズム、ピッチの違いは顕著であり使い方も様々である。日本語はピッチよりもアクセントによる表現が多いといわれているが、中国語はではピッチによる表現がより強いそうである。

妈妈骑马, 马慢, 妈妈骂马。

“mama qi`ma`.ma`man`.mama ma`ma`”

(お母さんは馬に乗る。馬が遅くて、お母さんは馬を叱る)

は、ほぼ全ての漢字の読みが日本語のふりがなで書くと「マー」ではあるが、それぞれピッチの動きが違う。そのため今回Lingphonyで議論になったのは、中国語の歌詞に勝手にメロディをつけてしまうと「意味」が違うものになってしまう可能性があるという話であった。これは、中国語がもともと持つピッチの動きが、必ずしも歌のメロディの動きと一致しない場合が考えられるという話である。

その昔、日本の音楽教育では「日本語のイントネーションに合わせてメロディをつけるべき」という考え方が主流だったと聞いている。まだ作曲家の団伊玖磨氏が存命だった頃、荒井由実(松任谷由実)の「ひこうき雲」という曲の解説をNHKで行っていたのを見たことがあるが、この曲のメロディラインが、日本語のイントネーションにとらわれず自由かつ、印象的にメロディづけされていることにインパクトを覚え、斬新ですばらしいと褒めていたことがあった。概念というものが時代とともに変わっていく一つの例だともいえる。

これに近い話ではあるが、中国語の「マー」がメロディと一体になっていないと意味が変わってしまうことに懸念はしていたが、吉村先生の中国人留学生へのインタビューによると「気にしない」のだそうである。たしかに前後で想像がつく部分もあるであろうし、縛られてしまう表現は今の時代にはマッチしないのであろう。音程が変わることで意味自体変わってしまうことよりも自由に音楽として楽しむ風潮が今の時代の考え方のなだといえる。音楽と言語の持つ難しい部分を考える一つの例だといえるが、こういうことが各国の言語で起こっているのだと考えられる。

こういった言語と音楽との関係性は常に強くあり、しかも変化していると考えられる。そういったことを意識することができたことに大きな意義を感じる。

3.3 Lingphony プロジェクトとしての表現

本来、言語の持つ「音楽的要素」と「各言語の特徴」を体系化することで何が見えてくるかを考えるプロジェクトだと考えているが、これがかかなり難しく、現段階で明確にデータや数値にするようなことができないことで、かなり頭を悩ませることとなった。

そのため、まずはなにか形になるものにしてみて、プロジェクトの方向性や可能性を考えるための作品を作ってみるべきだろうと考え、いくつかの条件を揃えた言語+音楽の表現をしてはどうかという話になった。

そのための条件は、

- ・世界的に知名度のある曲をメインメロディとしてみる
- ・同じ歌詞を各言語に翻訳し、メロディにあわせる
- ・各言語を同時にミックスして一つのハーモニーにしてみる

という試みになった。正直どうなるかはわからなかったが、これにより

- ・このプロジェクトが考える「多様性」の表現
- ・ダイバーシティが同時に存在する社会の表現
- ・場所や考え方を超えてクリエイティブでつながり、解決していくという意思

を表現することができたのではないかと考える。

ベートーベンの第九を軸に世界中の言語が繋がり、文化や考え方が違っても、同じ明るい未来の方向を見ることができるとは思っていないかと考えている。

4. 平成30年度文化財多言語解説整備事業費補助金を活用した文化財存在意義の啓蒙(坂本 昭人)

4.1. 背景と目的

国や地域を越えた国際的な交流は国を挙げて益々盛んになっており、平成30年度の訪日外国人旅行者数は3,119万人となっている。国内には外国人旅行者の満足度を向上させることができる施設が数多く存在し、代表的なもののひとつに国が指定する文化財がある。これらは国の伝統文化を象徴するだけでなく、日本の歴史や取り組みを国外へ伝える役割も担っていることから、最近では特に、外国人旅行者を招くだけに留まらず、施設訪問時の満足度向上にも力を入れている。しかし、プロモーションや現地での施設案内等において有効な対策が十分に取られていないため、各施設が存在や魅力を伝えきれずにいる現状がある。

そこで、本研究で創出した多言語を活用した音楽を用いることで、施設存在意義そのものを啓蒙し、各施設が発信するメッセージの必要性や価値を理解しやすくすることで、総合的に満足度を向上させるという、新しいデジタルコミュニケーションの形を探究する。

4.2. 実証と結果

4.2.1 コンテンツの検討

音楽の最大の魅力のひとつは言語を問わず共有することのできるハーモニーである。一般的な楽曲は、歌詞とメロディを主とした構成になる。多言語を同時に用いるとひとつひとつの言語の独立性が低下してしまうことがあるが、メロディにおいては発音や発声をハーモニーとして活用することで、楽曲として成立させることができる。そこで本研究では、日本語含め計12カ国の言語を用いて、各々の言語を混声する音として見立てることでこのハーモニーを達成した。

言語はその国や地域の文化や背景を象徴するもののひとつであることから、多言語を用いた楽曲を通じて異なる文化が共存する姿を表現するという、新しいデジタルコミュニケーションの形の実現を目指す。

制作したコンテンツは2点である。

ひとつ目の動画を用いた楽曲では、該当する言語と共にその国を象徴する衣装や風景を映し、またストーリー性を持たせることで各文化をより理解しやすくなるよう演出し、世界の中の日本という立ち位置と、自国の言語と他国の言語との関係性について意識するきっかけを与えることができる。

図1：多言語を用いた楽曲と動画の制作



ふたつ目のVR音響化した楽曲では、360度動画の視点移動に連動し定位変化する音を聴くことができるため、例えば右耳からは日本語、左耳からはフランス語、正面からはロシア語のように自由に変化させることができ、各言語の対比すなわち国や地域それぞれの相性や違いを発見する気付きとすることができる。また、これらはエンターテインメント性も持ち得ることから、より気軽にそして楽しみながら視聴できる点が啓蒙力向上の要素となると考えられる。

図2：多言語を用いた楽曲のVR音響化



4.2.2 実証実験

デジタルハリウッド大学は東京都千代田区に位置し、同区内には国の登録有形文化財に指定される神田明神（正式名称・神田神社）がある。同施設は、東京の中心つまり神田、日本橋、秋葉原、大手町、丸の内、旧神田市場、旧築地市場などの108町会の総氏神であり、日本を代表する文化財のひとつである。国の魅力を国外へ発信する重要な施設として、多くの外国人旅行者を招き日本文化の理解促進のために様々な取り組みを図っている。その施策のひとつとして、参拝者や観光客、更に外国からの来訪者に日本の伝統文化等を伝えるための施設として、文化交流館を平成30年12月にオープンした。

この度、本研究のテーマやコンテンツが発信するメッセージと神田明神の施策が一致し、さらに地域活性化や産学連携としても重要な活動にもなることから、本研究で創出したコンテンツを同施設に設置・展示することとなった。この取り組みが、文化庁が実施する平成30年度文化財多言語解説整備事業費補助金に採択された。これは、訪日外国人旅行者数の増加及び訪日外国人旅行者が地域を訪れた際の地域での滞在体験の満足度を向上させるため、文化財に対して先進的・高次元な多言語解説を整備する事業を、観光施策と連携させつつ実施する事業に対し補助をする制度である。

常に新しい取り組みで多くの外国人旅行者に対し国際交流を図る神田明神の存在意義を啓蒙するためとして、デジタルコンテンツを活用した新しいデジタルコミュニケーションを達成する技術力や制作力、また多くの留学生在が在籍し言語教育にも力を入れている本学のカリキュラムから実証されるネイティブ力が国の施策として認められた形となり、本研究を推進する大きな力となった。

平成31年3月29日（金）、30日（土）の2日に、本研究で創出したコンテンツと複数の言語で表記された案内文を神田明神の文化交流館に設置・展示し、多くの外国人旅行者にコンテンツを視聴いただき、一定の満足度を測ることができた。

神田明神でのLingphonyプロジェクトの実施概要

- ・日程
平成31年3月29日（金）13:00-16:00
平成31年3月30日（土）13:00-16:00
- ・場所
神田明神文化交流館 1F
- ・内容
次のコンテンツの設置・展示・視聴・説明等
多言語を用いた楽曲動画（iPadおよびヘッドホンによる視聴）
多言語を用いたVR音響楽曲（iPadおよびヘッドホンによる視聴）
- ・本取り組みに案内した人数：112名
※2日間合計値
- ・満足度アンケートの平均値：3.8
※満足度を5段階で評価（5点を満点とする）
※評価数値の算出は小数第二位を四捨五入
※空白等無効回答は集計に含まず
※両コンテンツの満足度の平均値

図3：神田明神文化交流館での設置・展示の様子



4.3. 今後の課題

本研究を文化財に導入することで伝達力を強化する一定の成果は達成できたが、数多く存在する施設それぞれに沿ったコンテンツのローカライズやメッセージアレンジの精度向上、本取り組み自体を広げる啓蒙力強化にはまだまだ研究の余地がある。また、コン

テンツ自体も、さらに万人に理解できるよう分かりやすくアウトプットするための企画や技術に関して発展させられる余地がある。テクノロジーやニーズの変化等、その時流に合った新しいデジタルコミュニケーションの研究を推進していく。

5. Lingphony映像の撮影と制作（藤井 翔）

5.1. はじめに

2019年2月7日木曜日。この日、映像監督としてお声がけをいただき、Lingphony映像制作の第1回打ち合わせを行う。テーマやメッセージ性などLingphony全体に関わる内容は決められているものの、映像に関しては基本自由に撮らせていただけるという事で、興味深いプロジェクトに関わる事が出来たと感じた。事前に録音された楽曲をベースにするという事は決まっていたので、ある程度内容は絞られるものの、描き方は何通りも存在した。ドキュメンタリー、ミュージカル、メイキング、ショートフィルム、ミュージックビデオ。初見ではミュージカルが合うのではないかも考えていたのだが、ここで大きな壁に直面する。それが予算と納期である。特に納期に関しては残り1ヶ月半しかないという事で、内容も決まっていない状態で直ぐにプリプロダクションに入る必要があった。一番簡単な方法として、世界中の歌手をスタジオに集め、1分間のミュージックビデオを制作するという事も考えられたのだが、それでは自分が撮る意味がなくなってしまうので、自分の一番の強みであるショートフィルムを作ることにした。

5.2. プランニング

最初の打ち合わせで課された課題が、1ヶ月以内に物語と絵コンテを完成させること。映画制作において肝であり、一番時間のかかるプリプロダクション。特にストーリーに関しては内容次第で映画の善し悪しが決まってしまうので、ありきたりなものを書くことはできなかった。映画制作に関して自分が拘りを持っているのが1. 主人公を女性とし、女性の観客の心を掴む。2. 世界観を作り上げ、観客を映画の中に入り込ませる。3. 台詞ではなくシネマトグラフィー、つまり絵で物語を表現する。この3点を念頭にストーリー制作に取り掛かった。1ヶ月だと長いようにも思えるが、0ベースでの開始であり、予算の制約も考えるとアイデア出しに多くの時間を要する。しかも別件の撮影で東京を離れる事が多々あり、その中でも東北大学のプロジェクトは何ヶ月もかけて制作をしている上に撮影時期と納期が完全に被ってしまっていたのである。幸いにも東北大学のプロジェクトはプリプロダクションが完了していた為、仕事以外のときはLingphonyのプロジェクトに集中をする事が出来た。

5.3. ストーリー

まず今回のストーリーで最も重要になるポイントが、言葉やメロディと言った「音」を通して各国の言語、ひいては文化背景を互いに理解し合うこと。そのきっかけ作りと仕組み化を目的としている。その為、キャスティング、ロケーション面で考えてもインターナショナルにする事は絶対条件であった。日本も国際社会化が進んでいるとはいえ、まだまだ専門職の外国人を探す事は容易ではなく、また世界各国のロケーションを東京近辺で見つける事は不可能に近かった。

自分は幸いにもデジタルハリウッド大学時代に留学制度を利用してロサンゼルスUCLA Extensionにて映画監督の学位を取得していた為、当時は毎日のように映画の撮影に励み、8年経った今でも

映画関係者との交流があった。元々アメリカは移民で出来た国でもあり、映画の都ハリウッドには世界中から有名な俳優、クルーが集まる。また、日本、イタリア、ロシアなど世界中のコミュニティが存在し、ロケーションも豊富にあった。

直ぐにロサンゼルスとの知り合いに連絡をとったが、日程と予算の問題もあり、なかなか協力してくれるプロデューサーはいなかった。しかし期限が迫る中、戸惑っている時間もなく、ストーリー制作に励み、急ぎで1stドラフトを完成させた。

「ある病を抱えて外出する事の出来ない少女、彩(18歳)。母からのプレゼントであるVRを用いて世界中の人々が歌う“An die Freude”(歓喜の歌)を鑑賞し、小さな希望を見いだす」

このVRというのは三淵教授の要望で、教授の研究とのつながりを持たせたかった点と、デジタルハリウッドの作品という意味も含めて、インターネットやテクノロジーを交えて世界中の人々と交流するという内容は、21世紀の社会反映という意味でも良いメッセージになると考えた。

5.4. キャスティングとロケーション

丁度ストーリーを完成させた頃、留学当時同じプログラムに所属をしており、今ではプロダクションに所属し、多くの有名作品にプロデューサーとして活躍をしているドイツ人のセバスチャンから返事があり、是非やりたいとお言葉をいただいた。彼とは何本もの映画を共に撮影し、プライベートでもドイツを訪れている仲であったので、絶対の信用をおいていた。早速彼と協議を重ね、ロサンゼルスにて世界各国の俳優をキャスティングする事にした。吉村先生の意見で必要度の高い国をベースに、ストーリーにあった国籍のアメリカ人、ドイツ人、イタリア人、ブラジル人、アラブ人、中国人、韓国人、インドネシア人、スペイン人のキャスティング、またそれぞれの国にあったロケーションを探す事にした。

5.5. 撮影

それと同時に日本での撮影の準備に取り掛かった。先にも記述したように、自分のこだわりとして主人公を魅力的に見せたく、特にキャラクターの設定上、病人を魅力的に見せるのは容易ではない。検討した結果、インフルエンサーであり、少女役の設定にも合っているミチをお願いをする事に。またロケーションも千葉のゴルフクラブが経営する緑豊かな宿泊施設から協力をいただける事になった。

2019年3月7日木曜日。あつという間に1ヶ月が過ぎ、Lingphony第2回目の打ち合わせ日。ここでストーリーを始め、これまでの経過を発表する。ここで許可を得られないと全て一からのスタートとなってしまうので、内心ドキドキであったのだが、いくつかの指摘点を除けば大枠GOサインをいただく事が出来た。ここで出た問題点として、いくらLAといえども、歌唱力のある俳優をこの短期間と低予算で確保するのは不可能に等しく、そこで各国の楽曲に関しては音楽プロデューサーの松尾さんに用意をしていただき、LAでは口パクにて俳優に対応をしてもらう事となった。

吉村先生から青信号も灯り、いよいよ本格的に準備を進める事に。というのも、既に納期が3週間を切っていたのである。急いで数日後の飛行機を押さえ、俳優の知り合いの家に泊めてもらうようお願いをし、本格的にキャストやロケーションの選定を始めた。このスピードは普通に考えればあり得ないのだが、久しぶりのLAでの撮影、ハリウッドマジックが起きることを信じた。

2019年3月13日水曜日。LAX出国日。案の定未確定要素が多くギリギリまでプロデューサーと打ち合わせをしていたのだが、ここで急遽自分が運転をする事になり、空港に行く前ギリギリで国際免許

を取りに。真冬の東京を重い機材を持って走り回り、なんとか時間内に空港に到着する事が出来た。ラウンジで休憩をする暇もなく、早速LAに飛び立つ。

— Day 1 —

今回の撮影で唯一の救いだったのが、メインのアメリカ人とドイツ人を抜かした殆どの撮影がスクリーン上で数秒しか使用しないという事だった。普通であれば何十人ものクルーが何時間も準備をして1つのシーンを撮影するのだが、今回は殆どその必要がなかったのである。予め録音された音楽に乗って歌を歌ってもらっただけなので、1ヶ国につき2,3時間もあれば終わるものであった。なので、ロケーションとキャストだけ用意が出来れば直ぐに撮影が出来るという状態。初日からでも撮影が出来ればと考えていた。取り急ぎ到着直ぐにプロデューサーと会い、準備に取り掛かった。と言っても、その前にやる事が大量にあり、必要な機材のピックアップ、SIMカードの購入(設定後中々つながらず、結局数時間を費やす事に)、レンタカー(都合によりレンタル出来ず、結局プロデューサーの車を使わせてもらう事に)、衣装決め(スターウォーズを始め多くのハリウッド映画で衣装をレンタルする世界最大のショップで、ブラジルの民族衣装を調達)、そしてロケーションスカウティング。ようやくオフィスに戻った頃には、とっくに日が落ちていた。急いで打ち合わせを始めるのだが、ここで大きな問題に直面する。それはキャストの問題である。今回遠隔でのやり取りをするという意味でもインターネットによるキャストを行い、メインのキャストには数百人もの応募があり、その中から選考をしていつでも準備しておくようプロデューサーに要求をしていたのだが、その作業が追いついていなかったようで、翌日のキャストも決まっていないう状況であった。この時既に夜の8時。夜ご飯も碌に食べられていない状態で、選抜したキャストにひたすら連絡をとる。と同時に未だに携帯からネットにつながらない状態。Apple iPhone XS MaxにAT&T プリペイドSIMという最も信頼性が高い会社であり、それも問題を避けるためアメリカ家電製品大手のBest Buyにて安心パックを購入し設定までしてもらったのにこの有様である。しかもBest Buyは9時には閉まってしまうので、プロデューサーのプリウスを走らせ閉店ギリギリのお店へ。しかし案の定、店員は使えない理由が分からず、AT&Tも自動音声対応に回され、結局使えず。オフィスに戻ると、翌日のブラジルの民族役のキャストが決まっていた。この日は既にハリウッドサインが望める丘のロケーションスカウティングを終わらせていたので、ようやく全てのピースを埋めることが出来た。しかも、いつの間にかインターネットにもつながることが出来たのである。これで一安心。しかし準備が終わったのは夜の11時。長い一日を終えて、やっとの思いで友達の家に向かう。今回泊まらせてもらえることになったのは、有名なコメディアンであり、ライターとしても活躍するトムの家。彼とはアメリカのテレビ番組を日本で撮影する際に出会った。到着は夜中になってしまったが、優しく迎えてくれた。数年ぶりの再会、話す事は沢山あったが、もう2日以上も動きっぱなしであったので、この日はシャワーを浴びて就寝。

— Day 2 —

カリフォルニアの強い日差しに照らされ小鳥のさえずりを聞きながら起床。ハリウッドの中心地ながら、緑のある素敵な家であった。マフィンにコーヒというアメリカンな朝食を済ませ、早速撮影に向かう。今回は予算削減の為に、メインのシーン以外は俳優自身に衣装とメイクをお願いしたのだが、流石にブラジルの民族の格好で来られる人はいない。その為に、レンタルした衣装にボディペインティング

で対応をする事にした。早速準備を終わらせ、ロケーションに向かう。LAでの撮影で一番素晴らしい事は、天気心配をする必要が無い事である。と言っても、自分が来る前日まで歴史的にもまずないらしいくらいの大雨がカリフォルニアを襲ったそうなのだが、自分が到着すると同時に雨もどこかへ去って行ってくれた。人里離れた森の中での撮影ということもあり、誰にも邪魔される事なく撮影を終えることが出来た。1分の録音された歌に合わせて口パクをするという非常に単純なシーンということもあり、順調な滑り出しである。そしてオフィスに戻ると、次に撮影予定の中国人役の応募の返事も多くきていた。スカイプオーディションで一人に絞る。ロケーションは勿論チャイナタウン。ここは撮影が禁止されている区域であった為に、ゲリラスタイルで撮影を行う必要があった。幸いにも今回は録音もなく、照明の使用も極力控えていたので、目立たずに撮影を行うことが出来た。

— Day 3 —

ここで大きな問題が生じる。同時進行でお願いしていた楽曲の提供が間に合っていなかったのである。楽曲なしでは撮影をする事が出来ないで、大幅にスケジュールを修正する必要があった。取り急ぎこの日は楽曲の必要ないアフリカ人の指揮者と既に楽曲の提供があるイタリア人カップルの撮影をなんとか組み入れる事が出来た。特にイタリア人の撮影ではロマンチックにする為サンセットの海を背景に挑んである。普通の映画であればワイドショットにミディアムショット、クローズアップ、Bロールとストーリーを語る為に色々なショットを組み合わせるのだが、今回はVRで見る映像という事で、50mmのレンズ一本で全てのシーンを撮影する必要があった。このような素晴らしい背景があったとしても、それを活かすための絵が撮影出来ないという難点があった。しかしこの日もなんとかスケジュール通り終了し、クルーとアメリカンステーキを食し終了。

— Day 4 —

この日はアメリカロケで一番大掛かりである教会での撮影。普通教会での撮影はロケーション代だけでも今回の予算がかかってしまうレベルなのだが、プロデューサーが交渉に交渉を重ねて低価格で使わせていただく事はできた。と言っても準備や片付けも含めて毎時間料金がかかってしまうので、早朝から大人数で大忙しである。これまで極力目立たないような撮影を続けてきただけに、久しぶりのハリウッドでの撮影に幸せを感じていたのだが、そんな暇もない。早速撮影に移る。教会での撮影は初めてだったので、照明さんの力も借りて、綺麗にライティングも作り上げる事が出来た。ここで驚異的なアクティングを見せたのがエキストラの方々である。元々アメリカ人は特に自己表現能力や説明力に長けていると言われていたが、日本では考えられない即興での対応力に関心をした一日であった。予定を1時間押ししてしまったが、満足のいく撮影が出来た。この日は早めに終わったので翌日以降の準備に移る必要があったのだが、ここに来て問題が発生。順調に納品をしたはずの東北大学の映像に直しの依頼がきてしまった。たとえ数秒の変更であっても数時間かかってしまうのが動画編集。撮影の準備と交互に行ったこともあり、結局この日も帰宅は深夜に。毎日朝から晩まで続くプロダクション、流石にクルーの顔にも疲れが見えてきた。

— Day 5 —

日曜日にしてスケジュール調整のために一番忙しくなりました。朝からドイツ人のオフィスシーンの撮影、それに続いてモスクにてアラブ人、プロデューサーの自宅にて韓国人、インドネシア人と

続けざまの撮影。特にアラブ人に関しては数日前にイスラム教徒によるテロが発生し、結局知り合いの知り合いをお願いをして業界でも有名な俳優をキャスティングする事に。それなりのギャラが発生してしまっただが、それまでに何時間、何十時間もかけた事を考えると、やむを得ないというプロデューサーの判断であった。しかもその俳優がマスクとも良い友好関係があった為、良いロケーションを使えることとなった。心配していた撮影も無事に成功し、プロデューサーの自宅にて韓国人を待つ。照明もセットアップし、準備万端で待っているのだが、俳優と連絡がつかない。Webサイト、メール、電話、どれを試してもつながらない。結局彼から返事が来たのは約束の1時間後。急用ができたので行けないと言っただけメールで送られてきた。低予算の撮影で、ギャラも大して高くなかったのだが、その人とはもうハリウッドで会う事はないだろう。幸運にも次のインドネシア人の撮影も同じ場所であった為、移動をする必要もなく、直ぐに撮影に挑めた。プロデューサーのベットであるオウムも大活躍で撮影は終了。丁度良い時間だったので、皆でディナーに行きたいところだったが、そんな余裕もない。翌朝の演奏者の撮影場所が決まっていなかったのである。当初はUCLAにて撮影をする予定があったのだが、もう学校に通っていない以上許可を取ることが出来ず、ここ数日色々な場所を見ていたのだが、結局ヨーロッパな背景を見つける事は出来なかった。少し背伸びしてロケーションレンタルを試みるが、あいにくラストミニットという事もあり、途方に暮れていた。そこで思いついたのが、Airbnbにて家を借りる事である。あまり長い間知り合いの家に泊めてもらう事も出来ずに宿も探していたところだったので、丁度良いアイデアであった。やっとの思いで押さえた3人のスケジュール、もう変更することは出来なかった。家主をお願いをして、小さな撮影も同時に行きたいとの了承も得て、翌日プール付きの豪邸に宿泊をする事になった。

– Day 6 –

相変わらずの晴天が続くカリフォルニアの青空を見つめながら、豪邸のあるハリウッドの北ヘドドライブ。ゲートを開けると、家主の家の向こう側に素敵なガーデン付きの一軒家が待っていた。ここで映画一本撮れるのではないかというレベル。LAはもう夏が始まっていた。せっかくのプールやジャグジーに入りたいという衝動を抑えながらもキャストとクルーの到着を待つ。当初のイメージとは少し違ったのだが、プールをバックに演奏者3人の撮影もスムーズに終了し、そのままドイツ人の歌パートへと移る。今度はガーデンをバックに撮影を始めるのだが、ドイツ人俳優の様子がおかしい。オーディションで見た綺麗な歌声どころか、途中で何度も詰まってしまう始末。後日プロデューサーに聞いたのだが、彼はアルコール中毒者で、撮影当日もアルコールの匂いがしていたのである。次の予定もあり何とか撮影を終わらせ、片付けをしていると、家主から連絡が入る。クルーの一人が庭先で電子タバコを吸っている事に激怒してしまったのである。ついでに、撮影も予定よりも大掛かりになってしまったのだが、今直ぐクルーは敷地から出るようにと。幸いにも撮影は終了していたのだが、皆に迷惑をかけてしまった。ランチを終えて次の撮影場所に向かうのだが、家主の顔が頭から離れない。もう謝る必要はないとの連絡がきていたのだが、念の為にプレゼントを購入する事に。自分はまだ良いとして、他の現地クルーへの配慮として必要な出費であった。その後はロシア人の撮影。ハリウッドのロシアンチャーチを望むパーキングの最上階のスポットを見つけていた。写真からブロンドの美女を期待していたのに、写真とは別人ではと疑うような女優であったが、夕焼けが良いバックライトとなつて素敵な雰囲気の中撮影が出来た。その晩、お世話になった

知り合いのトムとディナーをする予定が、急用で会う事ができず、プロデューサーと寿司で小さなセレブレーション。低予算で時間もない中、本当に良く働いてくれました。酒も進み、ほろ酔いの中、豪邸のベッドで就寝。

– Day 7 –

LAでの撮影最終日。結局代役の韓国人を見つける事は出来なかったのだが、最後はスペイン人カップルの撮影で終わりを迎える事ができた。キャストは二人ともLA時代の大親友。監督として働く傍ら俳優としても活躍をしているという事で、演出をお願いしたのである。特にAliciaはクルーとしても人道的に助けてくれた恩人である。友達の手助けでお金は受け取れないと支払いを断っていたのである。せめてもの恩返しという事で、シャンパンと花束の中にメッセージカードとチェックを入れ、プレゼント。今回は本当に友達に助けられたプロジェクトであった。ハリウッドの中心地で夕焼けが落ちるのを見ながらの撮影も流星はスペイン人、2~3度の撮影でやってのけた。最後はUCLA Extensionでのクラスメートと合流して久しぶりの再開をチーズケーキファクトリーにて祝う。ディナーテーブルを囲んで、昔の思い出を語る。今はそれぞれ他の道歩んでいるが、皆映画という夢と希望を持って毎日仕事に励んでいる。友人との絆は5年経っても10年経っても薄れる事はないであろう。

– Day 8 –

プロデューサーに見送られ、空港に向かう。1週間休まず働いてくれたプロデューサーには休んでもらい、Uberを使う事に。ドライバーは口数少ない黒人だったが、LA名物大渋滞を見るや性格が変わり、信号待ちをしている車の長蛇の列を横目に反対車線を爆走してフリーウェイに入る。最初から最後まで裏切らないアメリカのクレイジーな旅であった。

1週間以上にも及ぶLAでの撮影も何とか終わらせ帰宅。普段であれば数日間の休養を取りたいところだが、そんな暇もない。直ぐに日本での撮影が控えており、その数日後には納品までしないといけないというとてもないスケジュールであった。撮影とジェットラグで疲れ切った身体を休める間も無く、編集と撮影の準備に移る。

2019年3月24日曜日。この日は朝7時に撮影監督所有の都内某スタジオで待ち合わせ。キャスト、クルーが続々と集まるのだが、約束の時間を過ぎて撮影監督の姿が見えない。電話をすると、この日2箇所目のロケーションである、千葉のホテルにいるという。コールシートをアメリカで使用したフォーマットのまま日本語に翻訳した為に、見づらく読み間違えてしまったのである。急いで戻って来てもらうのだが、その間スタジオのドアは開かない。仕方なく車の中で女優のメイクを始めてもらうのだが、ドライバーが間違えてエンジンを切ったまま暖房をかけてしまいエンスト。最悪の状態で一日がスタートする。幸いにも1時間後に関係者がスタジオの鍵を開けてくれて、準備を開始する。スタジオでの撮影はグリーンスクリーンにて簡単なシーンをいくつか撮るだけであったのだが、グリーンスクリーンは高度なライティングのテクニックが必要なのと、編集の期間が通常の1/100の為、慎重に撮影をする必要があった。今回は予算の関係上ほとんど全て自己所有の機材を使用しなくてはならなかったため、特にワイドショットの撮影の際、背景に均等となるよう光を当てるのは至難の技であった。だが準備に時間がかかったお陰でヘア&メイクアップアーティストのさゆりさんが素晴らしい働きをしてくれて、可愛いミチを何十倍も素敵な女性にしてくれた。このシーンはミチ演じる彩の想像上の姿であるので、ピンクのドレスを

着て、大人の女性を演じる必要があったのである。なんとか必要な素材も撮影でき、二箇所目であり最後のロケーションである千葉のホテルへと向かう。小谷流の郷サルクチュアリーフォレストはゴルフクラブ会員専用のホテルという事で、大自然の中、高級感溢れる内装が自慢の場所である。部屋の前には立派な桜の木があり、楽しみにしていたのだが、今回は残念ながら少しだけ時期が間に合わなかった。立派なホテルだけに施設を満喫したいところであったが、そんな時間もないので、直ぐに準備を開始する。ここでは彩は病人という設定なので、残念ながら素晴らしいホテルを限られた照明を駆使して陰影のある病室の様に作り上げる必要があった。幸いにも丁度良い場所に太陽も落ちてくれて、部屋もベランダもとても広いつくりであった為に、綺麗なシーンを作り上げることが出来た。普段はモデルとして活躍するミチだが、ここでは素晴らしい演技を見せてくれて、なんとか陽が落ちる前に全ての撮影を終わらせることが出来た。

5.6. 編集制作

全ての撮影が終わり身体も崩壊寸前であったが、あと数日間なんとか編集を終わらせる必要があった。特にクロマキーを抜くのは至難の技であったので、ここは撮影でも素晴らしい働きをしてくれたラファエルにVFXをお願いする事に。といっても、それ以前の撮影した絵を繋ぎ合わせるオフライン編集をいち早く終わらせなければ、グリーンを抜き他の絵と合わせる事も出来ないで、VFXに時間をかけてもらえるよういち早く編集を終わらせる必要があった。幸いにも今回は尺も短く、簡単な編集であった為、直ぐに素材をラファエルに渡すことが出来た。ラファエルは日中NHKで働いているので、仕事後に集中して働く必要があった。流石に4K60Pというとても情報量の素材をオーバーラップさせる今回のVFXはパソコンに負荷がかかりすぎ、人も機械もオーバーヒート寸前であったが、なんとか納得のいく形で終わらせる事が出来た。そこからカラーコレクションを終わらせ、音楽監督の松尾さんからいただいた楽曲を合わせて、納品完了。

5.7. 制作のまとめ

その後直ぐに別件でNYに行く必要があった為にデジタルフロンティアでの上映に行く事が出来なかったのだが、短い期間でこれだけの作品を作り上げる事が出来たのは大変多くの方々の手助けがあつてのことである。改めてコネクションの大切さを実感したプロジェクトであった。

6. 考察とまとめ(三淵 啓自)

まだ可能性の検証レベルではあるが、多言語を同時に歌った場合、それぞれのネイティブの言語が聞き取れたり、逆に音楽の一部として楽器のように聞こえたりし、様々な可能性が見えてきた。現在は、数人で進めているプロジェクトであり、まだまだ試行錯誤の段階である。これから少しでも多くの人々が参加し、いろいろな作品が出てくることでモーツァルトのような天才が、新しい方向性を発見してくれるのではないかと考えている。

多様化した言語や文化が融合し一つの作品になりうる Lingphony という概念の目的と意義を、少しでも多くの人に伝えたい。多様な文化・言語のネイティブの人々が、お互いに協力し合って新しい文化を創造できるようになるのがこのプロジェクトの最終目的である。

【引用文献】

ステイヴン・ミズン(2006).『歌うネアンデルタールー 音楽と言語から見るヒトの進化』早川書房

日本政府観光局(2019).『国籍/月別 訪日外客数(2003年~2019年)』(https://www.jnto.go.jp/jpn/statistics/since2003_visitor_arrivals.pdf) (2019年6月28日)

文化庁(2019).『平成30年度文化財多言語解説整備事業』(http://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkazai/joseishien/tagengokaiseki_seibijigyo/1405914.html) (2019年6月28日)

PR TIMES(2019).『多言語を用いた音楽制作による異文化理解の研究「Lingphony」(リンフォニー)、文化庁文化財多言語解説整備事業費補助金に採択 | デジタルハリウッド大学 [DHU]』(<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000001629.000000496.html>) (2019年6月28日)

江戸総鎮守 神田明神(2019).『神田明神とは』(<https://www.kandamyoujin.or.jp/profile/>) (2019年7月2日)

江戸総鎮守 神田明神(2019).『神田明神創建 1300年記念事業ご奉賛のお願い』(<https://www.kandamyoujin.or.jp/1300th/>) (2019年7月2日)

【Report】

『Lingphony』Multilingual entertainment

Takeshi Yoshimura¹, Keiji Mitsubuchi¹, Kenjirou Matsuo², Akihito Sakamoto³, Sho Fujii⁴

(¹Professor, Digital Hollywood Graduate School, ²CEO, Invisible Design Lab, ³Assistant Professor, Digital Hollywood University, ⁴Digital Hollywood Graduate School)

This research report is a new type of entertainment research that combines multilingual and singing songs with the cooperation of graduate schools as the main axis. In order to define the form of music created by singing multiple languages simultaneously as Lingphony (a coined word combining Linguistic of language and Symphony of music), this time, based on classical music, we made lyrics in 12 countries and verified whether they could be combined into music. Since several projects are running in parallel, such as video and virtual reality VR content that should convey the concept of Lingphony, please write a report from the viewpoint of each researcher. This is a summary.

Keywords: Multilingual, Music, Song, Language, Culture, Entertainment