

アピチャッポン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一
『太陽との対話 (VR)』第1回報告書
〈共同制作の経緯とリハーサルの視察〉
権祥海

共同制作の経緯

映画監督アピチャッポン・ウィーラセタクン (1970-) の『太陽との対話 (VR)』は、NPO法人芸術公社との共同制作による作品である¹。アピチャッポンによれば、「太陽との対話」とは、太陽の光源が映す周りの世界を見たり歩いたりする中で、あらゆる生命や芸術の根源に触れる行為を言う。本作で鑑賞者は、VR (仮想現実/Virtual Reality) 技術によって具現された映像や風景をあらゆる角度から眺めると同時に、監督がタイのチェンマイ、パルーのアマゾンで収録した環境音とそれに応答する坂本龍一の音楽を聴くことができる。今回、アピチャッポンは、そういった夢の光景に触れる「(仮想の) 太陽との対話」を起点に、自ら探求し続けてきた風景、人間、テクノロジーの未来を拡張する。

今回の共同制作は、芸術公社代表理事、アートプロデューサーの相馬千秋がアピチャッポンに新作VRパフォーマンスを依頼したことから始まった。相馬は2021年6月頃、監督にVR作品制作および国際芸術祭「あいち2022」への出品を依頼したと言う。VR作品はコロナ禍での実現可能性が高いのみならず、VRによって人間の知覚を新たに問い直せる点に可能性を感じたからである。アピチャッポンは、依頼を受けた当初はVRに対する知識や制作経験がないことを懸念していたが、相馬が今までキュレーションしてきたVR作品を見て参加を決めた²。その後、同年10月にはVRテクニカルチームを交えたミーティングを行い、坂本とのコラボレーションが決まった。坂本の音楽に深い関心を持っていたアピチャッポンが、制作チームに今回のコラボレーションを提案したのである。2022年3月はVR作品やゲームの制作を専門とするライノスタジオの谷口勝也、VRアドバイザーの野村つよしと愛知県芸術劇場を訪れ、作品のイメージを具体化し、同年6月はパルーに滞在しながらアマゾンの環境音を収録した³。筆者がオブザーバーとして立ち会った8月のリハーサルでは、離れた場所で制作された要素を組み立て、パフォーマンス空間として立ち上げていく様子を確認することができた。

リハーサル

日時：2022年8月23～26日 (筆者は8月23、24日のみ参加)

場所：愛知県芸術劇場 大リハーサル室

『太陽との対話 (VR)』は、前半と後半で分かれており、それぞれ30分ずつで構成されている。鑑賞者は、前半で両面スクリーンに流れる映画を見てから、そのまま同じ空間で後半のVR映像の鑑賞に移るが、いずれのパートも空間を回遊しながら鑑賞することができる⁴。このような複合的な構成は、アピチャッポンが関心を寄せてきた「眠り」「夢」「太陽」というテーマを経由しながら、現実と仮想の世界を相互的に拡張する。

VRは、コンピュータ上に人工的な環境を作り出し、時間や空間を超えてそこにいるかのような感覚を体験できる技術のことを言う。一般的なVR作品では、VR用ヘッドマウントディスプレイ (Head Mount Display、以下「HMD」) を装着すると、現実空間は見えなくなる。『太陽との対話 (VR)』

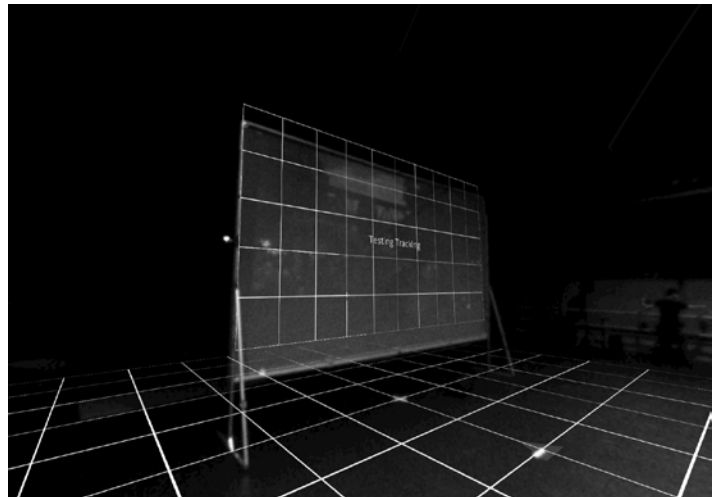


図1 トラッキングテストの画面 (提供：芸術公社)



図2 トラッキングテストを行うスタッフ (撮影：権祥海)

は、360度に広がる仮想空間に、スクリーンの映画や床の模様といった現実空間 (大リハーサル室) と同じイメージを再現することで、現実と仮想の空間がつながったような感覚を与えるのが重要なコンセプトとなっている⁵。実際にこのような仕組みを具現するためには、技術面・運用面で工夫すべきことがたくさんある。舞台装置となるスクリーンやプロジェクターを設置し、照明や音響を確認するだけでなく、HMDの作動や制御、VRのプログラミング、中身となる映像の不具合を修正しなければならない。

8月23日、24日のリハーサルは、スクリーンやプロジェクターなどの設置、トラッキングテスト (Tracking test)、VR映像テストの順で行われた。23日は、大リハーサル室の中央に自立式スクリーンが組み立てられ、スクリーンの両面に映画を投影する2台のプロジェクターが設置された。午後から行われたトラッキングテストは、HMDに搭載されたカメラが空間の位置情報を問題なく取得しているかを確認する作業である。トラッキングが上手くいかない場合、VRの画面が傾いてしまい映像を鑑賞することが難しくなるため、グリッド状の画面が広がるテスト用のHMDを着用し、画面が傾いていないかを確認しなければならない (図1)。もし傾きが発見されたら、HMDが位置情報を上手く取得できるように空間の中に特徴点と呼ばれる模様を付けたり、スクリーンに投影する映画をより動きの少ないものに変えたりする必要がある。制作チームは、トラッキングが上手くできない映画を他のものに変える提案をしたり (図2)、床に3色のカーペットをランダムなパターンで配置することで問題を改善した (図3)。

VR映像テストでは、アピチャッポンが描いた絵コンテをもとにライノスタジオが作った30分程度のデモ映像を皆で鑑賞した。その後、監督自身が映像に映る特定のイメージやCG効果、フレームレートに関する改善点を指摘した(図4)。例えば、遠方から飛んてくる巨大な布の質感、光と影の輪郭にかかった残像、人物が歩く際の速度などの修正を制作チームに要請した。ライノスタジオを筆頭とするVR制作チームおよび芸術公社は、アピチャッポンのフィードバックに対し、改善に向けた具体的な方法を提案・実施することで、作品の完成度向上を目指した。

- 1 『太陽との対話 (VR)』は、アピチャッポンが過去に撮影した映像の断片をAI技術で再構成した同名のインスタレーション作品 (*A Conversation with the Sun* 2022年5月28日-7月10日、Bangkok CityCity Galleryで発表)の延長線上にある作品である。
- 2 アピチャッポンがVR作品を手掛けたのは今回が初めてだが、2017年頃からすでにVR作品制作への関心を表していた。佐々木敦「アピチャッポン・ウィーラセタクン——『フィーバー・ルーム』から」国際交流基金ウェブサイト、2017年7月3日(最終閲覧日:2022年9月13日)
<https://asiawa.jpf.go.jp/culture/features/f-ah-tpam-apichatpong-weerasethakul/>
- 3 VRクリエイターの谷口勝也が率いるライノスタジオ (Rhino Studios) は、舞台芸術、美術、音楽、ゲームなど多岐にわたる文化芸術のVR制作に携わる会社である。
- 4 本報告書で言う「映画」は両面スクリーンに投影される映画を、「映像」はVRの中で見る映像を指す言葉として用いる。
- 5 本作は、初期の段階ではAR(拡張現実/Augmented Reality)とVR技術を組み合わせ、シースルーカメラの映像と、エフェクトやアニメーションを一緒に見せながら最終的にはVRになっていく作品を目指していた。ただ、今回使用しているHMDの特性上、太陽や影の表現のコントラストが強すぎるとシースルーカメラが使えないという技術的な問題があったため、VRだけの作品となった。



図3 特徴点を作るためのカーペット (撮影:権祥海)



図4 会議中のアピチャッポン(右から2番目) (撮影:権祥海)