

## アピチャップン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一 『太陽との対話 (VR)』第2回報告書 〈リハーサルの視察とインタビュー〉 権祥海

### リハーサルの視察

日時：2022年9月21日 10:00-17:00

場所：国立オリンピック記念青少年総合センタースポーツ棟B1  
第5体育室

本報告書では、9月21日に国立オリンピック記念青少年総合センターで行われたリハーサルの内容とインタビューを報告する。

今回のリハーサルでは、主に内容が少しずつ異なる複数のVR映像のテストが行われた(図1)。テストの会場は、空間の面積、床の素材や模様、映像および音響機材が本番の環境とはかなり違っていたが、HMDを着用することで本番の空間を再現したVR映像を体験することができた。映像の内容は、8月の段階のものから随分変わっていた。例えば、地面から浮かび上がる太陽が複数の小さな太陽を生み出すシーンやスクリーンの真上から布が降りてくるシーン、そして巨大な粘土像と洞窟のシーンなどが新たに追加された。中盤に登場する粘土像の生々しい存在感に遭遇したり、洞窟の中でゆっくり回転したりする際の感覚は、現実ではなかなか得られないVRならではの身体経験と呼べるものだった。

このように形式面・内容面で毎回変貌を遂げてきた今回の共同制作は、どのようなプロセスによって行われたのだろうか。VRテストの後、筆者は作品の完成を目前に控えたアピチャップン・ウィーラセタクンとVRクリエイター谷口勝也(ライノスタジオ)にインタビューを行った。



図1 VRテスト中のアピチャップン(撮影:権祥海)

### アピチャップン・ウィーラセタクンへのインタビュー

——先月のバージョンからかなりの変化がありました。今回の映像はほぼ完成したのですか？

**アピチャップン** はい、完成に近いです。ただ、本番と同じスクリーンでは試していないので、今日ご覧になったものは半分だけの体験になると思います。

——VR作品制作は今回が初めてだとお聞きしましたが、今回の制作で今までとは違う点がありましたか？

**アピチャップン** ええ、完全に違いました。今回、様々な人々とのコラボレーション、特にコンピューターテクノロジーを使った制作は、映画制作とはかなり違っていて、私が知らないものだらけでした。普段の制作では、私がやりたいことを伝えるために非常にシンプルなドローイングを描きますが、今回はたくさんのストーリーボードを描かなければなりません(図2)。

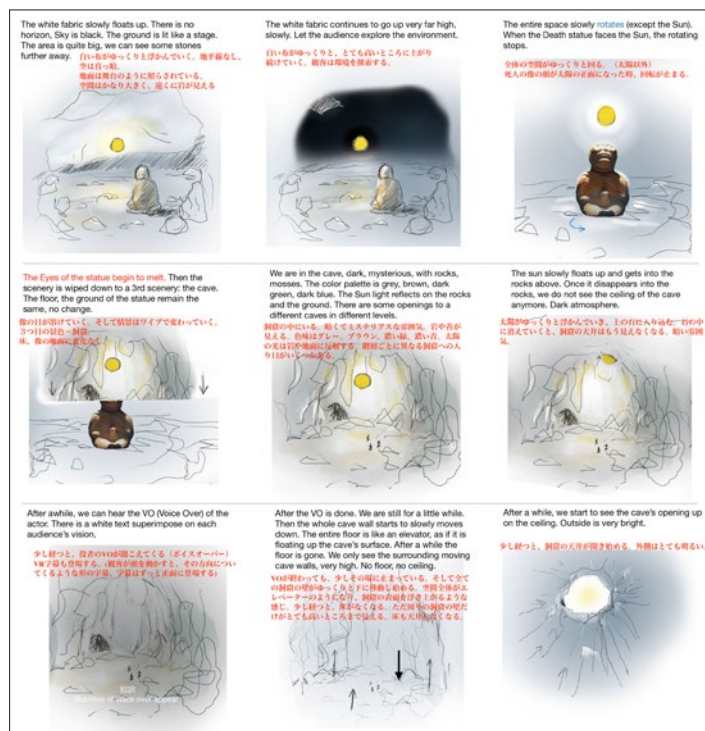


図2 アピチャップンのストーリーボード(提供:芸術公社)

——今回の国際共同制作は、移動が制限された中で行われました。制作過程のほとんどがリモートでできたとはいえ、現場でのリハーサルは全体のプロセスで重要なものに違いはないと思います。実際の場所であるからこそ発見できるものはどのようなものでしょうか。

**アピチャップン** 何より空間を体験できることですね。今回の作品は、VRの中で観客同士が互いを光の玉として認識できる仕組みになっています。実際の空間を使ったテストでは、そういう機能を実際に体験することができます。また両面のスクリーンに映画が映るインスタレーションがVRに変わる瞬間を体験することができます。これらを観客にどのように感じてもらおうかを工夫するのが今回の仕事です。

——本作品は、芸術公社やライノスタジオのような様々な分野の人々とのコラボレーションによって作られています。今回の制作で特に印象に残ったことがあれば教えてください。

**アピチャップン** 一番印象に残ったのは、映画、VR、パフォーマンス・アーツを専門とする三つのグループが共同で作品を作っていく過程でした。映画の場合、監督は観客が特定のものを見るように誘導することができますが、VRの場合、観客の視線をコントロールすることはできません。そういう意味でVRはより開かれた側面を持つと感じました。

## 谷口勝也へのインタビュー

——アピチャップンさんとの共同作業はいかがでしたか？

谷口 面白かったですね。考え方が共通する面もあれば違う面もあるので、それを探り合うところから始まりました。彼は映画で僕はVRですが、近いようで全く違うところが興味深かったですね。映像という目に見えるものを扱っていますが、全然違う思考で一緒に作っていくのが面白かったです。

——アピチャップンさんが9月に東京のライノスタジオを何度か訪れたとお聞きしましたが、その時に行った作業はどういうものでしたか？

谷口 いつもアピチャップンさんからタイムラインのようなものが送られてきて、それに基づいて僕が作った映像をアピチャップンさんに体験してもらって、ディスカッションをする流れでした(図3)。それをまた作り直していくわけですが、毎回前のものがなかったように変わるという繰り返しでした。



図3 ライノスタジオでテスト中のアピチャップン(提供:芸術公社)

——今回アピチャップンさんとのコラボレーションで一番やりがいを感じた時はどのような時ですか？

谷口 僕はVRで色々なものを作ってきましたが、そこで思いつかなかったアイデアをアピチャップンさんが提示してきて、それを一緒に作っていた時に、初めて見る世界が現れたことがあって、それがとてもよかったです。そういうことの連続でしたね。普段考えないことに対して考えをめぐらせることができたので、それがすごくよかったです。