

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3回報告書 〈成果発表〉

権祥海

今回の国際共同制作の主役の一人である作曲家の坂本龍一は、本人の体調の事情によりインタビューが実現しなかった。本番公演の報告前に、アピチャッポン・ウィーラセタクンが坂本に音楽を依頼した経緯と制作に関するエピソードをまとめて紹介する。

アピチャッポンは、2021年10月、坂本にコラボレーションを提案し、安静にしながら楽しく制作に取り組むよう呼び掛けた。二人は、2022年3月に一緒に食事をしながら、健康問題や最近読んだ本を題材に会話をした¹。アピチャッポンは、同年8月、坂本に作品の内容と構造を示す文章と絵コンテ、アマゾンで収録した環境音などと共に、依頼する音楽のイメージを共有した。音楽に関しては、「自然と人工の間の」「エモーショナル」というような説明を加えたり、坂本の音楽が登場する部分をタイムラインで描いたりするなど、細かい提案を行った(図1)。本番公演で使われた坂本の音楽は、それから1か月が経った9月頭に完成したものである。

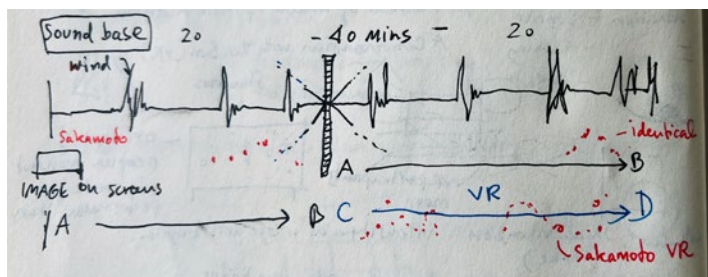


図1 アピチャッポンが坂本に送った音楽タイムライン

本番公演

2022年10月5日の本番当日、筆者は名古屋に足を運び、『太陽との対話 (VR)』およびアピチャッポンが登場するトークイベントに立ち会った。最終回の本報告書では、今回の国際共同制作における成果、課題、今後の展望について述べることにする。

まず作品全体の内容と鑑賞者の体験に触れながら、本作の芸術的な到達を考察していきたい。会場に入る前に、鑑賞者はスタッフからVRの使い方、他の鑑賞者や舞台セットとの接触に関する注意事項、鑑賞中に問題が生じた場合の対応に関する説明を受ける。会場に入ると、中央の天井からぶら下がった両面のスクリーンとその周囲にHMDを着用した人たちが見える(図2)。

作品は、前半と後半の部分がそれぞれ30分ずつで構成されている。前半の鑑賞者15人は同じ空間で引き続き後半を鑑賞するため、初回と最終回を除けば、会場には常に30人ほどの鑑賞者がいる。前半でスクリーンに投影される映画は、眠る人々、夜の市場の風景、ネオンサインの構造物、広場に集まった群衆、風に揺れる茂みなどの分節された出来事を映す。鑑賞者は、夕方から夜が深まっていくそれらのイメージの断片を眺めながら、夢と現実、無意識と認知の境界が曖昧になる時空間に居合わせる。会場では、壁沿いにある椅子に座ったり、空間を歩き回ったりしながら、映画を鑑賞することができる。ただ、会場にはHMDを着用した人々が入り交じっているため、映画がよく見える場所に移動しながら見る必要があった。

前半が終わると、VRを鑑賞していた鑑賞者はHMDを外して退場し、今度は前半の鑑賞者がVRを鑑賞する(図3)。HMDを着用すると、中央のフレームにアピチャッポンの映画が、その周りに複数の小さな光の玉が見える。鑑賞者は、光の玉やフレームの位置を自ら把握しながら、他の鑑賞者やセットにぶつからないように空間を探索することができる。もし周りのものに近寄りすぎるとガーディアンと呼ばれる格子状の壁が現れ、鑑賞者に接触の危険を知らせる仕組みとなっている。

中央のフレームを見ていると、遠方の空中に6~7個のフレームが現れ、部屋や屋外で眠る人、風に揺れる木々の映像が流れる。空中のフレームが消えると、床が茶褐色の地面に変わり、空から様々な大きさの石がゆっくり降りてくる。ピアノの音が流れる坂本の音楽が密林の環境音と入り交じる中で、あたりの風景は洞窟に変わる。エモーショナルな雰囲気のある音楽は、どこかで触れたかのような記憶や心像を少しの間に甦らせる。そして洞窟の片隅に突然粘土像が現れ、頭部に太陽が近づくと目の部分が溶けて、空間全体が反時計回りにゆっくり回転し、開き始める洞窟の天井に向かって浮き上がり、無数の光の玉に分かれる太陽を眺めながら映像は終わる。

本作で特筆すべきは、鑑賞者が客席や特定の視点に縛られず、映画のスクリーンを含む空間全体を各自が望む位置で見たり、HMDを付けた状態で動き回りながら鑑賞できる点である。このような複合的な構造は、アピチャッポンが平面のスクリーンを通して実験してきた映画を、立体的な時空間での舞台芸術としての実験に拡張する近年の傾向に近い。本作において、VRを導入し現実と仮想(夢)の空間を往来する経験を与える点、鑑賞者に動きをもたらす点は、従来のアピチャッポン作品と区別される特徴と言える。



図2(上)・図3(下) 『太陽との対話 (VR)』(国際芸術祭「あいち2022」上演記録写真)
Photo: Shun Sato

インタビュー

アピチャップンは、本作の制作過程で「鑑賞者の動き(movement)」、つまり鑑賞者がそれぞれの動線や視線によって空間を探索することを作品の重要な要素と捉え、映画を見る人とVRを体験する人が両方とも動き回ることができる上演空間を作ることを目指した。アピチャップン、制作担当の芝田遥(芸術公社)に行ったインタビューを引用し、鑑賞者の動きの意味と、今回それを具現するまでの経緯を述べる²。

アピチャップン・ウィーラセタクンへのインタビュー

——今回の作品で、座っている鑑賞者と歩き回る鑑賞者が同じ空間にいる構図についてお聞きしたいです。

アピチャップン それは未来において我々がアイデアや感情を交換する際の姿を先取りにして見せるのに近いです。前半の経験は椅子に座ったり歩き回ったりするもので、後半の経験はVRを付けてインスタレーションの中を動き回るものです。このような経験を同時にさせるのは、映画での記憶を活性化するためです。映画を見る経験は単純に受動的なものではなく、作品は鑑賞者の身体経験をまるで夢の中にいるように引き出すことができます。今は技術がまだ初期段階にあるため、自分が装備を付けていると感じますが、未来には、とても自然な経験が可能になりフィクションの環境に没入することが一般的なものになると思います。

このように、鑑賞者の動きを導き出すためには、運営面でのテクニックが必要である。鑑賞者間やセットとの衝突が生じると、鑑賞に影響が出るだけでなく、鑑賞者が無防備な状態で危険に晒されるからである。制作担当の芝田は、現場での運営面の状況について次のように語った。

芝田遥へのインタビュー

——今回、鑑賞者の動きを具現するためには、芸術公社の舞台芸術における運営のテクニックは非常に重要だと思います。監督が考える鑑賞者の動きは、実際どのように現れましたか？

芝田 鑑賞者たちは、かなり動いていました。運営としてはかなり負荷がかかる面もあるので改善が必要かなとは思っています。鑑賞者の動きに関しては、同じ空間に30人がいる場合、動く人はすぐ動き、動かない人は動かないので、人によるという印象でした。最初の方は、VRを付けても早足で歩き回る人が多くてそれがかなり危なかったため、入場前のアナウンスで「ゆっくり歩き回ってください」と伝えて、HMDを装着する間にも同じ言葉を繰り返したら、ゆっくりと色々な場所に移動してくれました。

事業の評価と今後の展望

今まで述べてきたように、本作におけるVRは、新たな芸術鑑賞の可能性を含んでいると同時に、技術面での様々な限界を孕むメディアでもある。

芸術的側面において本作は、アピチャップンが目指してきた映画の概念を拡張するような実験が、VR技術を通すことで更なる可能性を帯びるようになった点で重要な意義がある。この作品では鑑賞者にアピチャップンの映画を単純にVRで見せるのではなく、鑑賞者の動きを重視する上

演空間の中で映画、VR映像、音楽といった異なる要素を総合的に体感させた。それによって実現した夢と現実を行き来するような鑑賞経験は、本作が達成した芸術的意義と言える。

このような芸術的側面を支えるVR技術は、現状においていくつかの限界を孕んでもいる。例えば、VR映像の画質が低かった点や、洞窟で回転するシーンでかなりの酔いがあった点が挙げられる。このような現時点でのVRの技術的な問題は、長期的にはVR性能の改善によって解決できるものではある。ここで重要なのは、新たな技術を用いた制作行為そのものよりは、鑑賞者のより豊かな体験を実現するための制作過程や運営体制のノウハウを積んでいくことに違いない。

今回の国際共同制作は、コロナ禍でのリモート制作および現地でのリハーサルを含め、アピチャップン・ウィーラセタクン、坂本龍一、ライノスタジオ、芸術公社が作品の全体像を共有しながら組織的に作品制作を図り、現場の運営体制を確立できた点で、今後、国際共同制作におけるVRの優れた事例になると考える。

アピチャップン本人にとって今回の共同制作はどのような意味を持ち、今後の展望にどうつながるのだろうか。最後に、彼がプロデューサーの相馬千秋とのインタビューで語った今回のVR制作に関する感想の一部を引用する³。

- ・VRはシミュレートをさせることで、より世界を広げ、夢見るような体験に導きます。空間の中で観客をナビゲートするのに、このことは非常に重要になってきます。
- ・VRは労せずして、あらゆる角度から豊かな感覚を伝えてくれます。自らの視点を超えて世界を見るという人間の能力を映しだしてくれます。

アピチャップンは、今回のVR制作を通して、鑑賞者の動きや視線を探究するための重要な視座を得たようだが、それと同時に「VRを語る際にテクノロジーが前面に出てしまい、感情や情緒が忘れられてしまうこと」に対する慎重な態度も保っている。今回、監督が坂本にコラボレーションを提案したのも、伝統的な楽器と未来に向けた音づくりを交錯させる坂本の音楽と、映画や他のメディアを融合する自らの表現の通底する部分に注目したからだった⁴。技術を通して人間の知覚や表現領域を広げながらも、そこからこぼれ落ちる人間らしさに常に目を向けるかのようである。筆者は、アピチャップンが具え持つ技術に対する飽くなき探究心と警戒心こそ、未来のVRと芸術をめぐる人間の想像力を拡張する原動力につながると考える。

- 1 本の中には、インド生まれの作家であるジッドゥ・クリシュナムルティの『既知からの自由』が含まれていた。
- 2 今回、制作担当の芝田遥は事務作業、アピチャップンの通訳、制作進行を担った。
- 3 「アピチャップン・ウィーラセタクン インタビュー(聞き手:相馬千秋)」『アピチャップン・ウィーラセタクン『太陽との対話(VR)』公演パンフレット、2022年、4頁。
- 4 同上、5頁。