



Oculus、PSVRで配布されているVR人形劇「Allumette」。

久々に「庵野やめろ！俺より面白いものをつくるんじゃねえ！！」久々と思った一作なので、島本和彦先生にならい、心のとん子さんに語りかけるつもりで書いてみます。

「現実つまらない。つまらない現実の面白い部分を抜き出し、編集したのが映像だ。だから映像は面白い」というのはハリウッド白熱教室で講師が言った言葉です。
そう「現実つまらないんです」。現実をありのまま見せるのは危険なんです。

例えば「深夜に裸足で泣きじゃくりながら歩くキャバ嬢を保護した話し」という体験を話すとしましょう。自分はこの時意図して話していない情報がいっぱいある。その日の車の流れ、空気の暑さ寒さ、自分がどれだけ眠いか。
それらの情報は「裸足で錯乱する派手な化粧の女性」の話にとってノイズにしかならないので、あえて削除している話なんです。

映像はこのノイズの削除をカメラワークと編集で行っているのです。

沢山の中から意味ある人物や物をアップで写す事で、「今観客が意識を向けるのはこれですよ」と監督がノイズを除去してコントロールしているのです。

編集では何をやっているかというと、時間の削除です。ちょっと乱暴な例でいくと、「そして10年後・・・」みたいに一気に時間が飛ぶ時なのです。これを編集無しでやると10年分放送しなくてはいけなくなります。誰も見ないです。

編集は他にもモンタージュ技法というのが有名です。複数の物を順番に写すことで、関連性を感じさせることができます。

VRもそうで現実をそのまま写してもつまらないのです。つまらない現実から面白いものだけを抜き出す方法がまだ確立していないのです。数少ない技法の中では、情報量を減らす事でノイズ減らすというのがあります。でもその技法が全部に使えとも限らないのです。情報量が多くなっても、なお面白いと思ったものだけを伝える方法があるのか・・・

ではこの「Allumettet」は何が凄いのか。これは普通のVRで人形劇を見せられるだけのものではないのです。

自分が移動することでカメラワークを自分でコントロールできるのです

例えば主人公の娘が町で遊んでいるシーン。このとき自分が娘に近づき、見上げるように見ればアップのカットになる。少し引いて見れば引きのカット。さらに船の中に顔を突っ込めば、「一方その頃母親は・・・」のカットになるのです。

これもミニチュアみたいな世界だからなしえた技法だと思うのです。さらにミニチュアであるおかげで、登場人物達が自分に注意をはらわなくても、「あ、俺って神だから小人達には知覚できないんだ」と素直に思うことができるのです。

ですのでこの作品を楽しむ時は、Oculusでカメラ二台以上つなげた上で楽しんで欲しい。できるだけルームスケールが効いた状態で体験するのが一番良いと考えているんです。自分が体験したときはカメラが一台だけだったので、移動して近づく時にポジトラの範囲外に出て夢から覚める瞬間も多かったのです。

こうして「Allumettet」は映像技法のカメラワークを自分自身の手で行わせることで、ノイズを自ら除去できる仕組みをとっています。自分で動くことで何回も試したくなるインタラクティブ性も手に入れており、現在最高峰のVRの一つだと思っているんです、とん子さん！