

與 太陽

Apichatpong Weerasethakul
*A Conversation with
the Sun (VR)*

阿比查邦·
韋拉斯塔古

對話。

2025

11.21 (五)

13:30 / 14:00 / 14:30 / 15:00 / 15:30 / 18:30 / 19:00 / 19:30 / 20:00 / 20:30

11.22 (六) 11.23 (日)

13:00 / 13:30 / 14:00 / 14:30 / 15:00 / 15:30 / 18:30 / 19:00 / 19:30 / 20:00 / 20:30

臺中國家歌劇院 中劇院

演出長度 | 全長約60分鐘，無中場休息

主辦單位 | 國家表演藝術中心臺中國家歌劇院

指定航空 |  STARLUX

指定住宿 |  HUNGSAI MANSION
台中高旅

- 建議13歲以上觀眾觀賞 • 為確保VR裝置穿戴之舒適性，建議佩戴隱形眼鏡
- 易暈眩者請評估身體狀況，觀賞過程如有不適，可先閉眼或卸下VR裝置休息片刻，或請現場工作人員協助
- 因應演出需求，觀眾須「脫鞋」入場，建議輕裝著襪遊走觀賞，如需協助請告知前台人員
- 主辦單位保留節目內容異動權

2021年初夏。世界在進入疫情的第2年，依然陷入沉睡。那景象彷彿阿比查邦的電影——人們懸浮在半空中，過著不知何時將結束的漫長等待時光。

當時，我正擔任2022愛知三年展（Aichi Triennale 2022）表演藝術部門的策展人。在跨國移動受到嚴重限制的情況下，我將重心放在運用VR技術創作的作品。既然要挑戰，我想就該邀請我最想看他創作VR作品的藝術家。製作人有時必須是即使面對看似無謀、魯莽的想法，仍勇於付諸行動那樣的存在。於是我抱著「反正不一定會回信」的心情寄出了一封郵件，沒想到竟然真的收到了回覆。我隨即將VR頭顯寄往阿比查邦位於清邁的住所，與他一同漫長的VR旅程就此展開。歷經與日本VR製作團隊的多次線上討論後，阿比查邦終於在2022年3月成功訪日。那時我們也一起拜訪了早已受託為本作創作音樂的坂本龍一先生。

2022年10月，《與太陽對話》（VR）在愛知三年展中迎來世界首演。此後，作品陸續於我擔任節目總監的2023德國世界劇場藝術節（Theater der Welt 2023），以及巴黎龐畢度中心、泰國清萊舉辦的泰國雙年展等全球10個城市巡演，如今，這部作品也即將在臺中國家歌劇院登場。

無論在世界哪個角落上演，我都能確信一件事——這部作品的主角，就是「你」自己。在VR的世界裡，觀眾將更能深刻地體會到這一點。

相馬千秋
《與太陽對話》（VR）製作人

光與夢的交響——《與太陽對話》(VR)

文 / 孫松榮 (國立臺北藝術大學藝術跨域研究所教授兼所長)

跨域影像藝術的當代表徵之一，便是創作者身份的多重性。對這類創作者而言，單一媒介從來不是唯一選項；題材、形式與技術的多樣化，使跨界試驗成為其創新的核心過程。然而，跨界試驗的意義不僅在於作品的外在形態，或用以界定創作者的屬性與定位，它更涉及整體作品在母題與系譜上的延續與推進。對阿比查邦·韋拉斯塔古 (Apichatpong Weerasethakul) 及其創作而言，這一描述再貼切不過。在他近三十年的藝術實踐中，作品難以被清晰地劃分或分類。雖然某些歸類在特定層面具有功能，但對全面理解其作品之間的相互關聯與意義網絡，卻未必有所助益。簡言之，韋拉斯塔古的創作方法與精神超越一般類型體系：他跨越電影、劇場與展覽的作品彼此緊密相連，難以隨意割裂。

韋拉斯塔古的電影宛如時間機器：既能自由穿越過去、現在與未來，又能將歷來被劃分於不同影像範疇的美學形態，及橫互於劇情與紀錄、實驗與錄像之間的風格語彙，重新轉化並融入電影、劇場、展覽與新媒體等多重藝術實踐之中。《與太陽對話》(VR) (*A Conversation with the Sun (VR)*, 2022) 便是鮮明例證。此作品最初由愛知三年展委託製作，韋拉斯塔古融入坂本龍一 (Ryuichi Sakamoto) 的音樂與谷口勝也 (Katsuya Taniguchi) 的虛擬實境影像，歷經多次修訂，並先後巡展於曼谷、法蘭克福與巴黎等地。同名作品亦曾以雙頻道隨機投影錄像形式，在國美館舉辦的亞洲藝術雙年展「所有令人屏息的」(2024) 中展映。儘管作品透過虛擬實境、音樂等科技技術編織出介於夢境與現實、生死與宇宙之間的沉浸體驗，《與太陽對話》(VR) 最突顯的，仍是上述韋拉斯塔古一以貫之的跨域影像藝術實踐；其中三大核心母題 (睡眠、夢境與光) 始終交融不分，相互滲透。

作品引領觀眾進入虛擬世界，探索睡眠、夢境、誕生與隱沒，創造出一個唯有太陽的存在，萬物才得以甦醒與生成的空間：陰暗石縫中孤寂的靈魂在太陽的吞噬與炙烤下逐漸流逝，直至顯現到另一邊的光世界。此處，電影回歸至運動的基本元素——光所生成的影像、生命與陰影——成為最原初的感知體驗。電影的本質近似夢境，觀看時暫時消失於自我，成為銀幕上的他者，如同入睡時腦中聲音的消隱。而VR進一步拓展了這種感知體驗，創生出一種混合式存在：觀眾身處於一個由礦物質、象徵與魔幻交織而成的世界，它既非電影，也非夢。在低沉的聲景中漂浮，觀眾沉浸於此，並在離開後無法重返相同場景，如同醒後無法回到同一個夢境。這種沉浸感喚醒了身體對自身的覺知，使觀眾集體地潛入異質的感知世界，從而在電影與夢境之間，生成一種全新的體驗。

在沒有實體世界的《與太陽對話》(VR) 中，垂釣睡眠，夢境覆蓋日常，光穿透陰影，時間取代了空間。



全文詳見歌劇院官網

<https://npacntt.tw/n09CFFfi>

節錄自〈光影之間——專訪阿比查邦·韋拉斯塔古〉

電影是你主要的創作媒介，但你也曾探索其他創作方式與展演形式。同時，你對虛擬實境與人工智慧等最新科技也抱有濃厚興趣。請問這些工具如何在你的作品中相互搭配呢？

我喜歡觀察各種動態，包含光的流動、人的動作，及思緒的流轉等，而科技所帶來的變動也同樣令我著迷。對我而言，虛擬實境與人工智慧使我們得以展開許多引人入勝的探討，包含創造、現實、自我，以及「何謂人類」的討論。這些科技仍在發展初期，而這正是令人感到興奮的原因，因為我們能親眼見證它們所引起的混亂、抗拒及控制的企圖。不過無論如何，我想自己依然延續我那一貫、極為個人的創作方式，只是如今作品中有部分是透過這些新工具來呈現。

你在首部劇場作品《熱室》（*Fever Room*）中，對煙霧、空氣、溫度等無形元素進行相當複雜的編排。能否談談這次的作品在技術上所面臨的挑戰，以及將創作想法和初稿落實的過程？

將我的想法轉化成虛擬實境相當不容易。我發現自己一直是以電影製作的角度思考，特別習慣以鏡頭視角構思畫面，因此我一直繪製分鏡圖給負責創作VR的谷口勝也（Katsuya Taniguchi）。但最後我選擇放手，讓他自由詮釋圖中的不同部分，實驗各種可能性。我們是同世代的人，因此也享有許多相同的文化體驗，例如我們都熱愛法國漫畫家墨必斯（Mœbius）的作品。隨創作過程的推進，我們逐漸刪減作品中的元素，轉而專注於對特定細節、陰影、質地與時間的雕琢。

虛擬實境這個媒介最令你感到興奮的地方是？

起初，我認為虛擬實境不過是電影演進過程的下一步。畢竟電影史一路朝寫實邁進，使觀影體驗愈加接近我們的眼耳實際感知世界的方式。電影從無聲到有聲，從黑白到彩色，就如同我們的夢境。但在參與這個VR作品後，我意識到虛擬實境遠不只是電影技術的進化，它是一種融合戲劇、電影，以及介於兩者之間一切形式的綜合體。它對我們定義現實的理解至關重要，因此對我來說，虛擬實境是個蘊含強大思考與反思潛能的媒介。

能否談談你與坂本龍一的合作？

這是我與坂本龍一的第二次合作，前一次是2017年於巴黎布朗庫西工作室（Atelier Brancusi）展出的短片《異步：第一束光》（*async - first light*）。我從小聽坂本先生的音樂長大，因此在這件作品的聲音創作過程，反而比影像的創作還順暢。我在就讀建築系及藝術學院期間，都持續聽著他的作品，坂本龍一的音樂幾乎可說是我的人生配樂。我與他在許多不同面向享有相近的敏感度。在剪輯過程中，我曾給他一些影像片段、分鏡圖以及埃德沃德·邁布里奇（Eadweard Muybridge）的攝影作品。此外，我也特別向他強調了「無限」的概念，以及進入空寂狀態時的喜悅。經過他的兩次嘗試，我們最終共同完成了一件非常美麗的作品。



Ⓖ 全文詳見歌劇院官網
<https://npacntt.tw/n09Mieug>



Ⓖ 文章出處：2024巴黎秋天藝術節（Festival d'Automne）
<https://www.festival-automne.com/en/interview-apichatpong-weerasethakul>



阿比查邦·韋拉斯塔古 Apichatpong Weerasethakul |

概念暨導演

1970年出生於泰國曼谷，現居泰國清邁，是一位備受國際推崇的電影導演與視覺藝術家，亦是首位獲得坎城影展金棕櫚獎的泰國導演。作品以非線性敘事著稱，經常探討記憶、身份、欲望與歷史等主題。1999年成立電影公司「開機電影」（Kick the Machine），亦透過裝置藝術、攝影與劇場演出表達創作理念。作品多取材自泰國東北地區，結合民間傳說、森林意象、靈異信仰、歷史與政治記憶，以及個人經歷，廣受全球觀眾與評論界高度肯定。



坂本龍一 Ryuichi Sakamoto (1952-2023) | 音樂

坂本龍一身兼作曲家、製作人與藝術家，出生於東京。他的創作橫跨多個領域，包括在傳奇電子音樂團體「黃色魔術交響樂團」（YMO）中開創電子音樂的先河，製作流行音樂專輯、創作多首古典音樂作品及2部歌劇，更為約45部電影與電視影集譜寫原創配樂，合作導演包括伯納多·貝托魯奇（Bernardo Bertolucci）、佩卓·阿莫多瓦（Pedro Almodóvar）、布萊恩·狄帕瑪（Brian De Palma）與阿利安卓·崗札雷·伊納利圖（Alejandro González Iñárritu）等。他的電影配樂屢獲國際殊榮，包括奧斯卡金像獎、金球獎及多項重要獎項。除了音樂，坂本龍一也參與多件裝置藝術與多媒體展覽，作品曾在全球各地的美術館與藝廊展出，對藝術界貢獻良多。

儘管在生命的最後幾年裡，他已無法進行現場演出。2022年末，他傾盡全力，留下了人生最後一場演出《Ryuichi Sakamoto | Opus》。2023年1月17日，他71歲生日當天，發行個人第15張專輯《12篇音樂日誌》，這張專輯收錄了他與癌症對抗2年半期間，如日記般的音樂草稿。坂本龍一於2023年3月辭世，享壽71歲。而其藝術生涯中最完整的大型展覽，於2024年12月至2025年3月間在東京都現代美術館舉辦，成為該館30年來參觀人數最多的展覽。

在《與太陽對話》（VR）中，坂本龍一以其獨有的音樂語言回應阿比查邦關於光、夢境與記憶的提問，阿比查邦將此作獻給已故的坂本龍一，深情致敬這位偉大的音樂家——2人跨越時空的對話，也將透過作品持續迴盪。



谷口勝也 Katsuya Taniguchi | VR創作

畢業於日本筑波大學（University of Tsukuba）藝術與設計學系，專攻錄像藝術與電腦圖像研究領域。曾於日本電玩品牌SEGA公司從事遊戲與即時電腦圖像的研發工作。2005年創辦Rhino Studio，為PlayStation 3開發遊戲《Africa》，並自2015年起投入VR / AR的技術研發。現任Rhino Studio Inc.的技術長暨藝術總監，致力將各種想像與資訊轉化為即時互動內容。

近期代表作品包括多項VR / AR製作，如：小泉明郎（Meiro Koizumi）執導、榮獲第24屆日本文化廳媒體藝術祭大獎的《Prometheus Bound》；日本跨界藝術團體GRINDER-MAN執導的《The Ancient Lion and Modern Man》；以及Keisuke Itoh執導、入選2023年威尼斯影展沉浸式單元的《SEN》等。

演出製作團隊 Creative and Production Team

概念暨導演 Concept & Direction |

阿比查邦·韋拉斯塔古 Apichatpong Weerasethakul

創作助理 Creative Assistant | Sompot Chidgasornpongse

演出 Cast | Jenjira Pongpas Widner,

Sakda Kaewbuadee Vaysse, Chai Bhatana, Sam Mitchell,

Sita Kiatneramit

音樂 Music | 坂本龍一 Ryuichi Sakamoto

音效設計 Sound Designers | Akritchalerm Kalayanamitr,

Koichi Shimizu

攝影指導 Director of Photography | Chatchai Suban

攝影助理暨製作 Camera Assistant & Production |

Thanayos Roopkhajorn

美術指導 Set Director | Natchanon Pribwai

影片製作團隊 Film Production Crew |

Jirayu Rattanakhahanutanon, Pongsakorn Nanta,

Suttipong Nanta

影片製作經理 Film Production Manager |

Phatsamon Kammertsiri

影片製作助理 Film Production Assistant |

Somporn Ruensai

影片製作 Film Production | Kick the Machine Films

VR創作 VR Creator | 谷口勝也 Katsuya Taniguchi

VR製作 VR Production | Taisei Yamaguchi,

Hideyuki Kido, Nuttanit Thiantanukij, Kana Kondo,

Satomi Yoshizawa, Hisashi Sato, Yoshinori Ikeda,

Hikaru Takatori

VR顧問 VR Adviser | Tsuyoshi Nomura

技術總監 Technical Manager | So Ozaki

舞台監督 Stage Manager | Sato Oikawa

燈光設計 Lighting Designer | Kazuya Yoshida

製作人暨策展人 Producer & Curator |

相馬千秋 Chiaki Soma

製作統籌 Production Coordinator | Haruka Shibata

製作助理 Production Coordinator Assistant |

Nanami Hanzawa

首演暨製作 Premier Performance & Production |

Arts Commons Tokyo

首演暨共同製作 Premier Performance & Co-Production |

Aichi Triennale 2022, The Japan Foundation,

Theater der Welt 2023

特別支持 Special Support | Shane Akeroyd

協力單位 Co-operation | RHINO STUDIOS INC.,

SCAI THE BATHHOUSE, Museo Larco

器材支援 Equipment Support | STYLY, Inc.

臺中國家歌劇院製作團隊

節目統籌 | 黃琳惠

技術統籌 | 侯承佑

行銷統籌 | 魏梓晴

節目執行 | 黃惠玲

前台督導 | 俞佩君、詹晴茹

美術設計 | 朱俊銘

舞台技術指導 | 林立達

舞台技術執行 | 呂中、洪芷榆、張文信、蔡佩茹

燈光技術指導 | 蔣如

燈光技術執行 | 許瓊芳、陳巧容、葉浩維

音響技術指導 | 林庭凱

音響技術執行 | 王林豐

影像技術指導 | 黃彥動

影像技術執行 | 蕭如君

隨行翻譯 | 李穆堯

暨臺中國家歌劇院全體工作人員



🌐 節目完整資訊

<https://npacntt.tw/n09nIFjm>



✓ 節目線上問卷

<https://npacntt.tw/n09R2iQr>