

特集 ■ 文化施設におけるVR～望まれるもの、課題と展望

デジタルミュージアムプロジェクト (3)

博物館とVR



米山 勇

東京都江戸東京博物館

Yoneyama Isamu

1. モノとVR

来春、東京都江戸東京博物館は開館20周年を迎える。当博物館は、江戸東京の歴史に関する日本唯一の博物館として、1993年にオープンした。開館以来、延べ2,700万人を超える来館者を迎え、国際的な関心も高い施設である。

江戸東京博物館のような歴史博物館の醍醐味は、モノの力に触れ、歴史を体感することにある。ここでいうモノは、例えば国宝や重要文化財のような「本物」に限らない。訪れた人がその資料と対峙し、歴史を体感することができるなら、複製でもかまわないし、時には模型も強い力を持ち得るモノ資料となる(写真1, 2)。



写真1 空襲で折れ曲がった鉄骨(提供:江戸東京博物館)



写真2 寛永の大名屋敷模型(提供:江戸東京博物館)

一方、1960年代後半に生まれたVRという概念は、40年の歳月とともに成熟し、洗練された。かつては「現実を超えるもの」と認識・期待されがちだったこの分野が、「現実を補完するもの」として、日常の空間に浸透した感がある。つまり、「仮想現実」と翻訳されるVRが、現実と有機的に連動し始めたということだ。

博物館における現実とは、いうまでもなく「モノ」としての資料である。様々なVR技術が、モノの存在性を脅かすのではなく、その力を補完し、増強する機能を持つ時、博物館における研究や展示は、はるかに楽しく説得力に満ちたエンターテインメントになり得るだろう。

2. 建築・景観復元とVR

筆者の専門は建築史である。これまで研究の一環として、博物館の収蔵資料を基に、過去の失われた建築をCGによって復元する作業をいくつか行ってきた。

江戸時代の湯屋の復元もその一つである。日本の入浴文化に関しては今日まで様々な論考や文献が発表されており、それらの多くは江戸の湯屋にも言及している。しかしその建築的な特質については、史料に乏しく明らかにされていなかった。筆者は、江戸東京博物館に所蔵されている「江戸湯屋文書」をもとに、CGによるウォークスルー・アニメーションを作成した。江戸時代の湯屋に特有の、いわゆる「湯屋の二階」や「石榴口」(図1)も復元し、これまで明らかにされなかった湯屋の建築的様態を視覚的に明らかにすることができた。このように、今は存在しない建造物の復元において、VRはきわめて有効な手法である。その後、建築単体から都市に視野を広げ、江戸時代の町並み復元も行った(図2)。CGは、いまだ個人ユースとしては簡易とはいええないメディアだが、今後のアプリケーションの普及・改良により、歴史

的な街並みや景観を復元する方策として、研究者のみならず一般に浸透していこう。

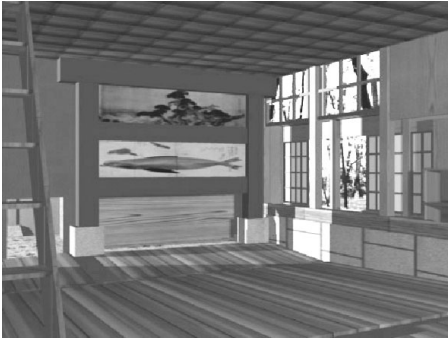


図 1 復元された湯屋の「石榴口」©米山 勇
*口絵にカラー版掲載



図 2 復元された江戸の町並み（四谷塩町一丁目）©米山 勇

3. 展示手法としての VR

前述のような CG は、歴史研究の手法としての VR であり、個人レベルで制作できる範囲のものであった。一方、来館者へのサービスを視野に入れた VR の活用としては、高精細映像を用いた展示が挙げられる。例えば江戸城天守のように「モノ」が現存しない対象について、かつての姿を復元し、来館者に提示する方法として、VR 映像がもたらす効果は絶大である。

2007 年 1 月 2 日 (火)～3 月 4 日 (日) に開催した「江戸城」展では、弘化度本丸御殿および寛永度天守の CG 映像を制作し、リアルタイムレンダリングによる VR 映像を大画面スクリーンに投影、圧倒的な展示効果を得ることができた。

現在開催中の「二条城展」(2012 年 7 月 28 日 (土)～9 月 23 日 (日)) では、二条城二の丸御殿の内部空間について、それぞれの障壁画を原画を用いて再現し、徳川幕府の始まりと終わりを見守った京の城のきらびやかな空間を体感することができる (図 3)。

4. さらなるエンターテインメントへ参加型 VR の可能性

博物館における VR 技術の活用法として、もっとも大きな可能性を持つ分野は、いわゆる参加型 VR だろう。

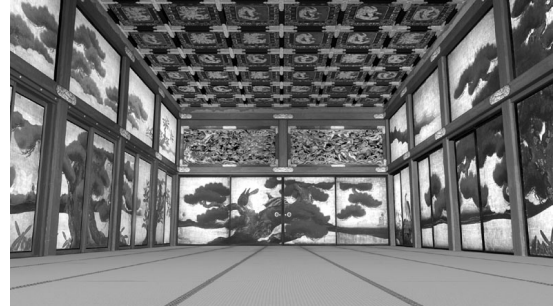


図 3 VR 映像で再現された二条城二の丸御殿大広間四の間

VR 作品「京都 元離宮二条城」
監修・データ提供：元離宮二条城事務所
製作・著作：凸版印刷株式会社

モノはけっして語らない。語らないモノに呼びかけ、反応させ、よりいっそう充実した歴史の理解と楽しみにつなげること。それを可能にするのが、インタラクティブ性をもった参加型 VR である。その一つに、フジテレビジョンが開発している「タイムトリップビュー」がある。江戸東京博物館の常設展示室には、1806 年 (文化 3) と 1819 年 (文政 2) の架け替え記録などをもとに復元した日本橋の実物大模型がある。その日本橋を舞台に、「タイムトリップビュー」のデモンストレーションが、9 月上旬まで行われている。スマートフォン/タブレット端末を利用し、各時代の日本橋の風景を切り替えることができ、視覚的なタイムトリップが可能となる。

当初から VR によって制作した展示だけでなく、既存の「モノ展示」を利用しながら、より深化した展示体験へ誘うツールとして、参加型 VR は大きな可能性を持っている。

5. おわりに

今や VR は、かつてのように先端技術を保証するものではなく、あらゆるエンターテインメント空間に必要なものになりつつある。今後、人々の関心は、「VR という技術」総体から個々の具体的なコンテンツへと向かうだろう。モノが主役の博物館においては、VR による展示支援をいかに活用するかが、今後の主要な課題となる。その可能性に大いに期待している。

【略歴】

米山 勇 (YONEYAMA Isamu)

東京都江戸東京博物館 都市歴史研究室 研究員
建築史家。東京生まれ。早稲田大学大学院理工学研究科博士後期課程修了後、早稲田大学非常勤講師などを経て、現職。博士 (工学)。著書に『日本近代建築大全』『けんちく体操』『米山勇の名住宅鑑賞術』など。