

『美術作品の鑑賞と理解におけるイマーシヴ体験の有効性について』

～岡本太郎作『明日の神話』VR試作を通して～

学籍番号12205023 野口拓真

第一章 はじめに

1.研究のきっかけ

- ・初めて《明日の神話》を見た時の体験

私が初めて《明日の神話》を見たのは、私が中学生の時期に美術資料を眺めていた時だった。当時は岡本太郎氏（以下太郎氏）の作品であることも第五福竜丸被爆事件が元になっていることも知らなかったが、まずあの強烈な原色と放射する骸骨が目には焼き付いた。まるで炸裂するエネルギーを直に浴びているような気がした。あの壁画を眺めた後、実際に私の体の中からもエネルギーが湧いてくるような感覚があったが、あの禍々しい線のうねりや燃える黒い人々、逃げまどう動物たちや白い熱線や噴き上げる炎のような表現などを見ていると、「これはただ希望を描いただけの絵ではない」とも直感で感じた。

- ・卒業研究で取り組もうと思ったきっかけ

私は元々太郎氏をはじめとした美術作品を鑑賞するのが好きで、私の所属するメディアデザイン専攻の過去の卒業研究の記録も見ていくうちに、過去のアート作品をデジタル体験型コンテンツにした事例が何軒もあり、そうした方向性に興味を持ったことがきっかけだった。

私は小学生の頃にはすでに川崎市岡本太郎美術館を通じて太郎氏の作品に触れていた。卒業研究開始以前の大学2年生の頃に著作「自分の中に毒を持て」を読んで初めて彼がどのように生きたのか、どのようにして芸術と向き合ってきたのかに触れた上で、同美術館にも何度も足を運んだ。

- ・VR化に取り組むに至った経緯

当初はVR化という発想はなく、太郎氏の作品に何かインタラクティブな要素を取り入れた体験型作品という方向性で考えていた。例えば《こどもの樹》の顔が、ユーザーの表情によって変化する作品といった案も思い浮かんでいた。しかし担当教員と対話を進めてい

く中で、太郎氏の作品の中で一番印象に残った作品について尋ねられた際に私自身が一番強烈に印象に残った作品である《明日の神話》を扱う方向性がまず確定した。その後「あの壁画の中に実際に入れるようにできたら実際に立ち止まって壁画を見た時とはまた違った体験になる」といった感覚を担当教員と共有し、《明日の神話》のVR化に取り組むことが決定した。その後、実際に渋谷駅にある《明日の神話》にも何度も足を運び、そのスケール感や、中学生の頃見た印象との比較もした。

※岡本太郎作《明日の神話》壁画は、著作権保有者である岡本太郎記念館より、非商用・学術研究目的での使用可の確認を得た。

研究内容・表現については川崎市岡本太郎美術館を訪問し、学芸・片岡氏、加藤氏、元同美術館及び岡本太郎記念館学芸員で岡本太郎研究家・大杉氏と面談、ご助言をいただきながら研究を進めた。

2.美術×イマーシヴ体験コンテンツの先行事例

フル3Dのアニメーションは従来から存在していた(初のフル3DCGアニメーション映画は『トイ・ストーリー』)が、そこから特殊なメガネを用いた3Dビジョンの映画が公開されるようになった。デジタル上映における3D映画は、2005年12月に公開されたディズニー映画『チキン・リトル』から始まり、2009年12月公開の『アバター』の大ヒットでさらなる注目が集まるようになった。

その後、2015~2016年頃からVRが一般的に普及し始めた。VRでゲームを行う人も増え始め、リズムゲームの『Beat Saber』や、中世ファンタジーゲームの『Blade & Sorcery』をはじめとした人気タイトルも2018~2019年頃に出始めた。

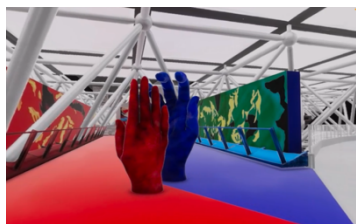
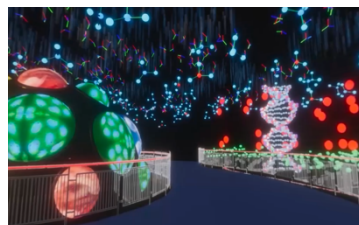
2020年頃、コロナで世界中の美術館が閉鎖した中、オンラインミュージアムが全国で盛んになった。川崎市岡本太郎美術館では、展示空間をVR上で再現し、自宅でも鑑賞できるようにした『太郎VR美術館』を開催した。新型コロナウイルスの影響で休館・休園していた川崎市岡本太郎美術館をボランティア活動で支援する一般社団法人 VR 革新機構の協力のもと、高画質画像で撮影し、企画展「音と造形のレゾナンスーバシェ音響彫刻と岡本太郎の共振」がオンライン上で開催された。PC やスマートフォンから 3D ビューや VR 映像を閲覧できた。

その後は実際の展示空間でもVR体験型の展示が行われた。実際に行われた展示としては、

・『よみがえるVR 太陽の塔』(資料提供：日本工業大学、杉森順子教授、参考文献：日本工業大学公式サイト：https://www.nit.ac.jp/topics/vr_project25、読売新聞オンライン <https://www.yomiuri.co.jp/science/20250426-OYT1T50074/>)

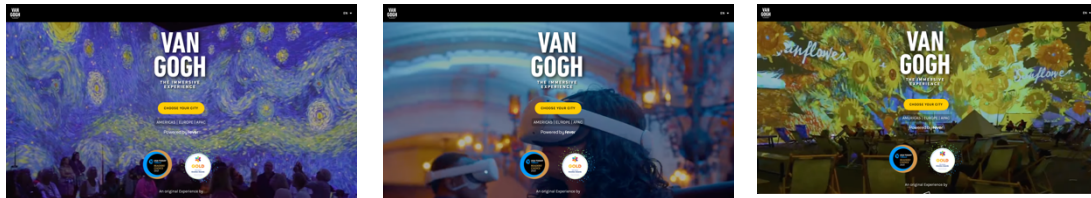
太陽の塔をVR化した作品であり、1970年当時の大阪万博の、当時の太陽の塔周辺の展示内容の詳細を再現して実際にその中を歩けるようにしたものである。日本工業大学の歴代の学生たちが7年間にわたり制作・改良を続けてきた。2025年開催の川崎市岡本太郎美術館の企画展「岡本太郎と太陽の塔 万国博に賭けたもの」では18分間の映像として紹介された。映像制作は2018年、同美術館が「VRで再現することで、制作者の意図を後世に伝えたい」と発案。デジタル映像制作の技術を持つ同大に依頼し、先進工学部情報メディア工学科の学生たちが制作にあたった。完成した映像では、広場をゆっくり進むと遠くに見えた太陽の塔が次第に大きく迫ってくる。「地底の太陽」などがあった地下空間に進み、上って行くと、塔内部を貫くように据えられた「生命の樹」などが見られる。大屋根に出て外に展示されている作品を鑑賞した後、下に下りて地上の展示を見て終了、というもの。企画展ではVRゴーグルの数が限られるため、立体ではなく2次元映像の上映とした。担当学芸員の喜多春月さんは「当時の順路に沿ってテーマ館の全貌を映像で見られるのは画期的だ」と語る。

杉森順子教授は「大阪・関西万博を楽しんだら、こちらで学生たちの力作の映像を見て70年にタイムスリップして岡本太郎の世界に触れてほしい」と話す。



- ・『Van Gogh: The Immersive Experience』公式サイト：<https://vangoghexpo.com>

米国アトランタやニューヨーク、ボストン、ワシントンD.C.などで開催された。およそ10分ほどの体験時間で、ゴッホの人生におけるある1日を体験し、ゴッホの絵画の中に入り込む体験ができた。



- ・『Dreams of Dali: 360° Video』https://youtu.be/F1eLelocAcU?si=1A9NuNtCawq_ab2n

シュルレアリスムを代表する作家、サルバドール・ダリが、19世紀のフランスの巨匠ジャン＝フランソワ・ミレーの「晩鐘」を独自に解釈した作品「古典解釈 ミレーの『晩鐘』」をもとに、VR空間上で再構成したVR作品「ダリの夢」が、フロリダのサルバドール・ダリ美術館で展示された。



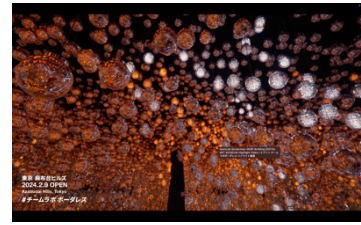
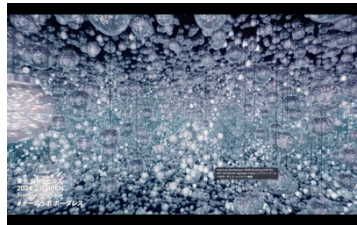
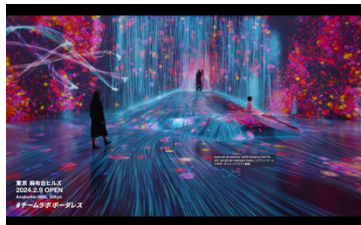
などがあった。

イマーシヴ体験コンテンツは、現在もとても人気がある。VR以外でも大きく「イマーシヴな体験」ができるコンテンツを挙げると、

・チームラボ『エプソン チームラボボーダレス』<https://www.teamlab.art/jp/e/tokyo>
チームラボが手がける、独立した50以上の作品群からなる「地図のないミュージアム」。作品同士の境界線がなく、互いに関係し影響し合うアート群に身体ごと没入することで、「境界なく連続する1つの世界の中で、さまよい、探索し、発見する」という。チームラボとは、2001年から活動を開始したアートコレクティブである。集团的創造によって、アート、サイエンス、テクノロジー、そして自然界の交差点を模索している国際的な学際的集団。アーティスト、プログラマー、エンジニア、CGアニメーター、数学者、建築家など、様々な分野のスペシャリストから構成されている。

チームラボは、アートによって、自分と世界との関係と新たな認識を模索したいと思っている。人は、認識するために世界を切り分けて、境界のある独立したものとして捉えてしまう。その認識の境界、そして、自分と世界との間にある境界、時間の連続性に対する認知の境界などを超えることを模索している。全ては、長い長い時の、境界のない連続性の上に危うく奇跡的に存在する。

チームラボの作品は、ビクトリア国立美術館（メルボルン）、ニュー・サウス・ウェールズ州立美術館（シドニー）、南オーストラリア州立美術館（アデレード）、オーストラリア国立美術館（キャンベラ）、アモス・レックス（ヘルシンキ）、ロサンゼルス現代美術館（ロサンゼルス）、サンフランシスコ・アジア美術館（サンフランシスコ）、ボルサン・コンテンポラリー・アート・コレクション（イスタンブール）、アジア・ソサエティ（ニューヨーク）などに収蔵されている。



・ 草間 彌生 『Infinity Mirrored Room-My Heart Is Dancing into the Universe』
<https://artnewsjapan.com/article/42>

草間彌生が制作した没入型のインスタレーション。鑑賞者は展示室に入ると、そこにつり下げられたカラフルな紙の提灯が鏡によって無限に増殖した空間に取り囲まれる。提灯は黒を基調としていて、草間作品の特徴である水玉模様が青、赤、紫、オレンジ、黄色で浮かび上がる。草間が、人気シリーズ「無限の鏡の間」を作り始めたのは1965年のこと。トレードマークである赤い水玉模様をプリントした白い布に詰め物をした細長い枕状のものを、鏡張りの部屋に並べた《無限の鏡の間—ファルスの原野》が最初の作品だった。このアイコン的な作品は、草間による他の三つの作品とともにハーシュホーン博物館に収蔵されている。その後、草間は同様の作品を20点ほど制作。今や世界中の人々を魅了する「無限の鏡の間」シリーズは、大勢の観客を呼び寄せ、展示には長蛇の列ができる。



などがある。

参考サイト：

<https://cgworld.jp/article/3dcg3dcg.html>

https://withtheater.com/kind_of_3d/

<http://www.taromuseum.jp/wp/wp-content/uploads/2020/05/バーチャルミュージアムオープンのお知らせ.pdf><https://vrio.jp/>

第二章 《明日の神話》VR化の試み

1. 《明日の神話》とは何か

・ 基本情報と概要

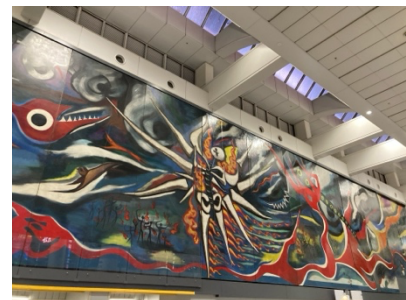
製作者：岡本太郎(1911-1996)

制作年：1967-1969

制作地：メキシコ

サイズ：幅30m×高さ5.5m

現在の設置場所：渋谷駅構内、渋谷マークシティ連絡通路



岡本太郎作『明日の神話』（撮影：野口拓真）

・ モチーフとなった第五福竜丸事件

1954年3月、ビキニ環礁で操業中の第五福竜丸が、アメリカの核開発における水爆実験に巻き込まれ多量の放射能を浴びて被爆した事件。これにより原水爆への反対運動は国民運動として全国的なものになり、1955年8月には第1回原水爆禁止世界大会が開かれた。

・ 制作背景(リソース：平野暁臣、「岡本太郎はなにをのこしたのか 明日の神話 1967-2023」)

《明日の神話》は、メキシコシティで建設中だった超高層ホテル「オテル・デ・メヒコ」のロビーに設置する用の壁画として実業家のマニュエル・スワレス氏に依頼されて1968年～1969年の間に制作された。

スワレス氏は太郎氏に一目惚れしており、彼の熱意を感じ取った太郎氏は1967年7月から2ヶ月にわたる中南米旅行の中で2度もメキシコを訪れ、下見と打ち合わせを行なった。帰国後すぐに下絵制作に着手し、徐々にサイズアップさせながら精度を高め、1968年2月からは現地制作に取り掛かった。

1967年後半～1970年は1970年開催の大阪万博のプロデューサーに就任した太郎氏が最も多忙だった時期だった。《太陽の塔》を含むテーマ館の指揮を執りながら、他の大型案件を同時並行で進めた上で、メキシコに通って《明日の神話》を仕上げていった。

ところがオリンピックが過ぎてもホテルは完成せず、1969年9月にホテルのロビーに仮

設置された《明日の神話》を確認して現場を後にした太郎氏は半年後に迫る大阪万博の仕上げに没頭する。結局ホテルは未完成のまま放置され、人手に渡ってしまう。その過程でロビーから取り外された《明日の神話》も行方がわからなくなってしまった。

・渋谷駅に配置された経緯(リソース：平野暁臣、「岡本太郎はなにをのこしたのか 明日の神話 1967-2023」)

行方がわからなくなっていた《明日の神話》だったが、2003年9月にメキシコシティ郊外の資材置き場に保管されていたのを岡本敏子氏によって奇跡的に発見された。長年に渡り劣悪な環境に置かれていたため、非常に損傷は激しかった。

1年後、(財)岡本太郎記念現代芸術振興財団は、この作品を日本に移送し、修復した後に広く一般に公開する《明日の神話》再生プロジェクトを立ち上げた。翌2005年4月のメキシコでの解体を号砲に、日本国内での修復作業が猛スピードで進み、2006年6月に修復が完了した。7月には東京・汐留での世界初公開が行われた。その後、東京都現代美術館での特別展示が開催された。

設置場所を決めるのは難しく、幅30m、高さ5.5mの巨大な壁画を収容できる美術館がほぼなく、そもそも「壁画」のため公共的な外部壁面に据えつけるのがベスト、しかし直接風雨にはさらされないという厳しい条件があった。受け入れ先を全国に公募したところ、3地域が応募し、選考の結果2008年3月に決定した。

決め手になったのは渋谷駅が日本を代表するターミナル駅というアクティブな公共スペースであり、「芸術は暮らしの中に生きるもの」と考える太郎氏の芸術観を体現するに相応しい場所だったことであった。2008年11月に設置工事が終了し、現在に至る。

参考文献

Webサイト：

明日の神話保全継承機構 <https://www.asunoshinwa.or.jp/asunoshinwa/>

岡本太郎記念館 <https://taro-okamoto.or.jp/asunoshinwa>

書籍：

平野暁臣、「岡本太郎はなにをのこしたのか 明日の神話 1967-2023」、興陽館、2023
岡本太郎記念現代芸術振興財団監修、『明日の神話』再生プロジェクト編著、「明日の神話 岡本太郎の魂（メッセージ）」、青春出版社、2006

2. 岡本太郎氏の思想と《明日の神話》に込められたメッセージ

・ 太郎氏のプロフィール

1911年(明治44年)生～1996年(平成8年)没

神奈川県橘樹郡（たちばなぐん）高津村（現在の川崎市高津区二子）に生まれる。

1929年(昭和4年) 18歳 フランスパリへ渡欧し数々の作品を制作

1940年(昭和15年) 29歳 戦火（第二次世界大戦）により日本へ帰国

1968年(昭和43年) 57歳 メキシコにて《明日の神話》制作開始（翌69年に完成）

1970年(昭和45年) 59歳 日本万国博覧会《太陽の塔》《母の塔》《青春の塔》を完成

その後80歳を過ぎて、なお多くの作品を世に送り出し、満84歳で亡くなった。

・「対極主義」

太郎氏は相反する要素を激しく対立させることで新たな局面を切りひらくという「対極主義」をモットーとし、両者の緊張によって生まれる瞬間的な喜びのことを彼は「歓喜」と読んでいた。現実世界を取り巻く様々な条件と「対決」していく精神が、彼の無二の表現を生み出した。この主義は後述の『明日の神話』の精神にも反映されていく。

・《明日の神話》が描こうとしたもの

（『明日の神話』再生プロジェクト編著「明日の神話 岡本太郎の魂（メッセージ）」
82-83ページ、大杉浩司氏の記述より引用）

「原爆が美しく、残酷なら、それに対応し、のりこえて新たに切りひらく運命、そのエネルギーはそれだけ強烈で、新鮮でなければならない。出なければ原爆はただ災難だった、落とされっぱなし、ということになってしまう」

この一文に見られる太郎のこうした姿勢は、以降の原水爆をテーマに描かれる『明日の神話』の核心的な表現につながる。太郎は、原爆を直接体験しなかった我々がこの問題に直面した時、それを過去のものにせず、ましてや被害者への同情に終わらせてはならないと訴える。悲劇に直面したならそれを乗り越えていくことこそ、現在を生きる我々に課せられた義務だということが太郎の主張なのである。

（中略）

太郎はこの作品について「強く抗議するためには、陰気な気分じゃダメなんだ」と述べている。暴力という力に対して、哄笑という力によって乗り越えようとする人間の無邪気さ、逞しさを描いたこの作品は、『燃える人』『瞬間』、そして『明日の神話』と同様に、太郎の表現姿勢を感じさせてくれる名作である。

参考文献

明日の神話保全継承機構 <https://www.asunoshinwa.or.jp/asunoshinwa/>

書籍：

岡本太郎、「自分の中に毒を持て<新装版>」、青春文庫、2011（刊行年：1993）

岡本太郎、「今日の芸術」、光文社文庫、2023（刊行年：1954）

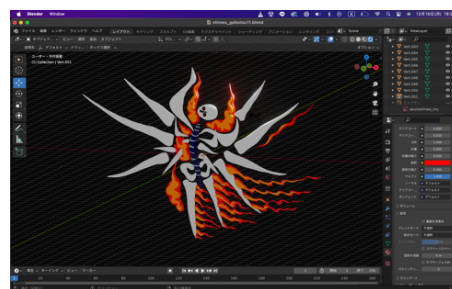
平野暁臣、「岡本太郎はなにをのこしたのか 明日の神話 1967-2023」、興陽館、2023

岡本太郎記念現代芸術振興財団監修、『明日の神話』再生プロジェクト編著、「明日の神話 岡本太郎の魂（メッセージ）」、青春出版社、2006

3. 《明日の神話》の読み解きと、VR化の構想の検討の流れ

3月～4月：事前調査/3D モデル作成開始

まず初めに《明日の神話》の現物を何度か渋谷で鑑賞した。《明日の神話》を解説した書籍や、その作者である岡本太郎氏の著書を読み込んで制作背景を調査した。同時に壁画中央部分の骸骨の3D モデルも作成し、立体化した時のイメージを確認した。



『明日の神話』中央部分の骸骨の3Dモデル(Blenderで作成)

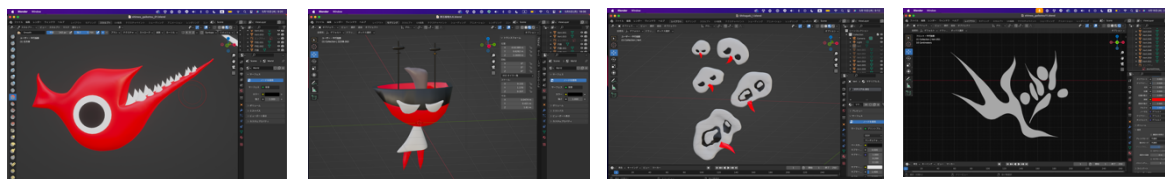
5月：VR構成案検討①/大杉浩司氏との対話①

最初のアイデアスケッチを作成。3Dモデルの作成も同時並行で進めた。佐々木秀憲氏の著書「もっと知りたい岡本太郎」の学術的(に当初は思えた)な解説を元に、当初は壁画に描かれてる漁船・第五福竜丸の目線でVR空間を「過去」「現在」「未来」の部屋で分けてそれぞれを順番に進む構想だった。

アイデアスケッチ①



Blenderで作成した3Dモデル



当書籍58ページの《明日の神話》を解説したページには

「画面中央に象徴的に表されているのは原爆で炸裂する人体。画面右には1954年にビキニ

環礁の水爆実験に巻き込まれ被曝したマグロ漁船「第五福竜丸」、そして画面左には平安な世界で憩う人々の姿が抽象的に描かれている。つまりこれは、人類の「過去・現在・未来」を表す一大絵巻なのだ。民俗学や宗教学において、神話は、遠い過去の出来事が象徴的に伝承されたものとして研究されている。現在の「神話」が過去の事実を意味するのであれば、「現在の事実」とは、テンス（時制）が一つずれば、「明日の神話」になる。」とあった。

私はこれを読んで、私が始めて『明日の神話』を見た時の、直にエネルギーを浴びたような感覚を押し込めて、流れのあるストーリーのように空間を組み込む案を考えようとした。そうすると、私には左から右の、

「安寧の世界」→「核の炸裂」→「新たな未来の余白」

といったストーリーに見えた。

その後、5/16日に岡本太郎研究家の大杉浩司氏と、担当教員と私の三名で面談をした際、大杉氏はそれとは違う解釈を表明された。面談を進めていく中で、実際に壁画内で描かれているモチーフについても何点か確認した。

まず中央のあの骸骨。あれは私は当初「悲鳴をあげている？」ように思えたが、大杉氏は「あの骸骨は笑っている（しかも哄笑している）」と仰った。あの骸骨は核に晒され、炎をあげて燃えているが、それに負けずに哄笑（くすくすとした微笑ではなく大声をあげた高らかな笑い）をしているといった見方は、確かに死や絶望と対決して乗り越えようとする太郎氏の在り方とも一致すると思えた。大杉氏は「太郎さんは、原爆の悲劇に対して、「乗り越えろ」と言っていた。それに必要なことは何よりも「笑う」ことだ。」とも仰り、実際に広島の人々が原爆の悲劇を乗り越えたのは、焼け野原の中で人々にその場の材料と道具を利用してお好み焼きを振る舞い、皆で食べたことがきっかけだったというお話もしてくださった。

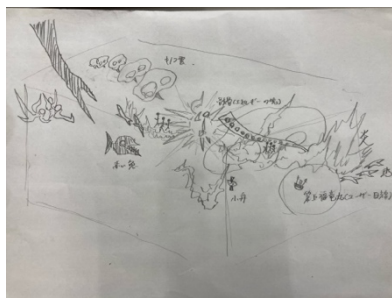
次にキノコ雲。画面右側に大きなキノコ雲が立ち昇っており、左側には小さなキノコ雲が5つ、奥へ向かって並んでいる様子が描かれている。

《明日の神話》は絵巻として見る場合でも、基本右から左から見ることを大杉氏は私に指摘なさった。すると左側で核が炸裂し大きなキノコ雲が立ち昇り、左側へ進むにつれてだんだん形状が可愛くなっているのがわかる。左側で憩う人が描かれているのも、本来の流れで見ると悲劇を乗り越えた人のように見えるのも納得できた。

そして画面右側のたくさん目玉がついている謎の管のような存在。私が同じ第五福竜丸

事件をモチーフにした太郎氏の絵画《燃える人》にも同様のモチーフが描かれていることをあらかじめ確認していたが、繰り返し出現しているモチーフにも関わらず、太郎氏のパートナーであった岡本敏子氏すらどういう意味のモチーフなのか知らなかったようだ。大杉氏は、「あれは人間そのもの、それも体内の腸を一本に伸ばしたものではないのか」と仰った。私はそれに対してどう感じるのかをいまだに言語化できてないが、VR内に実際に出現させるオブジェクトとしての形態を考える上では非常に参考になった。

6月～7月：VR構成案検討②/VR空間プロトタイプ制作



アイデアスケッチ②

VR空間を一つの空間とする構成としたイメージのアイデアスケッチを再び作成した。担当教員との相談のもと、「厳密な壁画の再現」ではな「《明日の神話》をモチーフにした、没入型コンテンツ」として、私自身があの壁画を実際に観て感じたことと、5月16日の岡本太郎内での面談で話し合った内容を織り交ぜて空間を構成していく方向性になった。

私自身はどうしても「忠実に近い再現」をしようとしてしまう部分があり、何度か担当教員に相談をしたら、「あの壁画の質感をそのまま再現するよりも、太郎氏があの絵を通してどういう景色を描こうとしていたのか」という観点をいただいた。たとえば「あの紅蓮の炎は実際は赤いベタ塗りで描かれているが、あれが実際に炎を意味していればVR上では実際に燃え盛る炎として表現するのはどうか」や「大杉氏も仰っていた、あの骸骨は絵では固形物として描かれているが、本当は放射するエネルギーの塊ではないのか」と言ったアドバイスを参考に実際に3Dモデルの作成と空間構成の着手を開始した。

8月：VR空間プロトタイプ制作/大杉浩司氏との対話②

VR空間内での3Dモデルの仮配置を一度終えた。暫定的に私の中学生の頃の原体験をベースに中央の骸骨が白い光を放ち続け、ユーザーが空間内で直接骸骨が放つ光や熱線を浴び



ることができるユーザー体験を目指して空間を構成した。

その後、8/26日に岡本太郎美術館学芸員の片岡氏と加藤氏に実際にVR空間を見ていただいた際には、

- ・「色がもっとはっきり欲しい」
- ・「骸骨の放射が白だけでなく、徐々に黄色になっていくなどの変化があるといい」
- ・「いきなり第五福竜丸の視点から始まると自分がどこにいるのかもわからないから最初になるべく易しいガイドが欲しい」

といった技術的、動線的な感想・アドバイスをいただいた。

その後、大杉氏と担当教員と私の三名で再び面談をした際に、大杉氏から表現の根本部分を問われ、私はそこで、「あの絵の中を歩けたら面白そう」といった好奇心以外の、あの壁画を実際に扱って何を見せたかったのかといった部分が弱かったことに気づいた。

第三章 《明日の神話》をVR化することについて

私は当初、《明日の神話》という壁画の表面的な画面の強さに惹かれ、「あの絵の中に没入できたら面白いのではないか」という好奇心から調査や制作を進めていた。しかし制作を重ねるうちに、「この壁画は、ただ“没入体験”のための素材として扱ってよいものではないのではないか」という違和感が次第に芽生え始めた。

第一章で紹介したように、近年のイマーシヴ体験コンテンツには多様な事例が存在する。たとえば『よみがえるVR 太陽の塔』は、当時の大阪万博の展示空間を再現し、来場者が歴史的な空間を“歩く”体験を可能にした作品である。しかしその目的はあくまで「当時の空気感の再現」にあり、太郎氏の思想や問題意識までを掘り下げるものではない。

『Van Gogh: The Immersive Experience』や『Dreams of Dalí: 360° Video』なども同様に、作家の作品世界への“入口”を提供することに重点が置かれており、そこに内在する社会的・思想的背景まで踏み込むケースは少ない。

私のVRプロトタイプも、鑑賞者に強い印象を与えることはできたが、それが《明日の神話》という作品が持つ原爆・水爆という歴史的惨禍、そして破壊から再生へ至る深いメッセージに本質的に接続していたとは言い難い。むしろ「空間的な再現」にとどまり、「表

層的なエンターテインメント」として消費されてしまう危うさを強く感じた。

また、チームラボの『ボーダレス』や草間彌生の《Infinity Mirrored Room》のような事例は、没入を通して「自分と世界との境界」や「時間の連続性」といった認識そのものを揺さぶる点で、単なる“再現”型のVRとは異なるアプローチを取っている。私が『明日の神話』に向き合う上で重要だと感じたのも、まさにこの“認識の転換”に近い体験である。単に「絵の中に入る」ことではなく、「破壊と再生という時間の流れを体験として生きる」ことが、作品の本質により迫る道なのではないかと思うようになった。

このような比較を踏まえると、私の立場は次のように整理できる。すなわち、既存のVRアートが「空間の再現」や「作品世界への入口」ととどまっているのに対し、私が目指したいのは、《明日の神話》が持つ思想的なコアそのものを、体験として再構成する試みである。そのためには、単にモチーフを立体化して配置するのではなく、核の炸裂から再生までの“物語構造”を、360度映像やインタラクティブな演出を通じて体験化する必要があると考えている。

そしてそれは、もはや一人の学生が1年間の卒業研究で行える範囲を超えており、専門家による監修や長期的な調査、複数人の協働体制が不可欠だとも感じた。今回の試みは、結果的に未完成のプロトタイプにとどまったが、この「限界」に直面した経験こそ、私にとって『明日の神話』という作品をどう扱うべきかを深く考える出発点になったと言える。

第四章 まとめ

本研究では、《明日の神話》という一枚の壁画を題材に、VRというメディアを用いた新たな体験の可能性について探究した。『よみがえるVR 太陽の塔』や『Van Gogh: The Immersive Experience』、『Dreams of Dalí: 360° Video』といった先行事例が示すように、没入型コンテンツは、これまで作品に触れてこなかった人々を惹きつける「入口」としての有効性を確かに持っている。一方で、これらの多くは作品の表層的な世界観の再現にとどまっており、背後にある思想・社会的文脈にまで踏み込んでいるとはいえない。

今回の制作を通して、私は《明日の神話》という作品が内包する「破壊から再生への物語」や、「現代社会に向けられた問い」を、単なる空間再現やビジュアル演出だけで伝えることの難しさと向き合うことになった。結果として、完成したVRプロトタイプは「入口」としての機能は果たせたものの、作品の本質に迫る表現には至らなかった。この経験は、むしろ私にとって「何を、どのように伝えるべきか」という問いを深める出発点になったと考えている。