



文化施設展示デジタルコンテンツ制作協力

－事例：福島県須賀川市 円谷英二ミュージアム(平成31年1月11日 オープン)－

キーワード

博物館展示、デジタルコンテンツ、ヒューマンインタフェース、低年齢層、地域貢献

研究内容

特撮監督円谷英二氏の記念施設計画の中で低年齢層対象の氏への関心づくりとなる展示物が企画され、造形表現学科デジタルデザイン研究室(当時/現メディア・情報デザイン研究室)にデザイン協力の要請がなされました。これに対し研究室からは次の提案を行い、デザイン～制作～現地設置まで関与しました。

●怪獣を頭手足などのパーツに分け段ボールなど身近な材料で作リデジタル化しソフトウェアに組み込む。●手元のタッチパネルモニターでパーツを組み合わせてオリジナル怪獣を作る。●完成した怪獣は正面のスクリーンに移動して中を歩き回る。

制作時には、怪獣パーツの制作とデジタル化、組み合わせた時のアニメーションデータ、スクリーン上の街並みもデザインし提供しました。

本件には研究室所属ゼミ生が参加し、手仕事の温かみを持つ伝統的創造性とICT時代に対応した新しい創造性の両面での成果が得られました。本学科の強みが発揮された好例と考えています。



デジタル化前の怪獣パーツ素材



パーツを組み立てる手元タッチパネル

関係論文、特許・著作物等の知財情報、連携の実績

本件は、須賀川市(施主)から株式会社丹青社(全体展示施工)を通しデジタルコンテンツ部分を受注した十一会社社との共同研究のかたちで行われました。

半立体素材をデジタル化する技術やアニメーションデータと画像データを独立して扱うための手法など、本研究で得られた知的財産の権利は十一会社社と共同で保有しています。



怪獣が歩き回るパノラマスクリーン

社会連携・産学連携の可能性

本件のような地域文化施設におけるデザインでは、普遍性が求められるグローバル対象の場合と比べ、強く対象にコミットした深い共感性が求められます。ここには本学の伝統と通じるものがあり、教員と学生の協働により様々な地域との間で有効な連携活動を行える可能性があります。