

NHKアート バーチャルギャラリーを構築 クリエイターの新しい表現の場

東京国際工科専門職大学と産学共同研究



バーチャルギャラリー



リアルギャラリー

NHKアート(東京都渋谷区)は、デジタル人材を育成する国内初の情報系専門職大学「東京国際工科専門職大学」との産学共同研究で、「UN/BUILT(アンビルト)」バーチャルギャラリーを開発した。このギャラリーは、三井不動産の創立80周年記念事業「未来特区プロジェクト」の一環として作られた。プロジェクトの特設サイトからアクセスできる。

同プロジェクトには3つの特区があり、その一つ「クリエイター特区」では、「リアル」と「デジタル」を利用したクリエイターの新しい表現の場を構築することを目標とした。世界有数のNFTマーケットプレイス「OpenSea」

リアルギャラリーと総合的に設計

上でデジタルアートを販売する「アンビルト」、つまり「未だ建てる場も開設している。バーチャルギャラリーは、東京・日本橋に6月19日までの期間限定で開設された「リアル」のイメージの想像建築に基づいて製作された。

同社は、そのためのツールとして、番組のバーチャルセット作成にも利用するゲームエンジン「Unity」を使ったシミュレーターを、東京国際工科専門職大学と開発した。



東京国際工科専門職大学との作業

同社は、このデジタルツインをシミュレーターとして活用。照明などを再現した上で、空間内をゲーム的に歩きながらイメージを確認するという方法で、「リアルとバーチャルそれぞれの空間を設計した。」

バーチャルギャラリーは、ヘッドマウントディスプレイ(HMD)を使ったインタラクティブな鑑賞もできる。「リアル」の会場やウェブでは、物

く、それぞれの特性にあった見せ方で双方を補完しあうスペースをつくること(同社)だった。

同社デジタルグラフィック部プロダクションユニットの田中誠人と村春香氏はこれについて、「リアル」の会場では、トーンを落とした空間と4Kディスプレイによる展示で、落ち着いて作品を鑑賞できる場を用意した。ウェブでは空間データプラットフォーム「Matterport(マターポート)」を利用し、スマートフォンからもアクセスしやすい、軽量のデジタル空間を展開している」と説明する。

理のおよびデータ量の制限によって再現が難しくなっている部分も、リッチなCGで表現することができている(両氏)という。NHKアート事業開発室の本間由樹子氏は今後に向けて「2020年以降、オンラインイベントが一般化するなかで、リアルとオンラインのハイブリッド展開も増えている。当社がこれまでつちかっ

◆UN/BUILT「バーチャルギャラリー」展示期間 9月30日まで
URL: <https://www.ibratoku.com/unbuilt>