NHK ART

BRAND BOOK

RGB

UPDATE 2025.06.19 / ver. 9.0

Copyright NHK ART. All rights reserved.

BRAND BOOK

Table of contents

ＮＨＫアートとは

大切な価値

事業概要

「挑戦」未来への進化

事例紹介

NHKアートとは

NHKアートはテレビ美術の伝統を通し
多様な創意を発揮して社会に貢献します。

NHK ART

創立

1961年

NHKアートは、テレビ草創期1961年の創立以来、白黒からカラー、衛星放送、ハイビジョン、そして4K・8Kと技術的にも飛躍的な進歩を遂げてきた放送文化の発展を総合美術会社として支えてまいりました。

NHKアートは、総合美術とデザインの力を礎に、
番組美術だけでなく、イベントやホール運営など
さまざまなフィールドのコンテンツを、
企画からアウトプットにいたるまで、
ワンストップで提供・プロデュースします。

会社概要

会社名	株式会社 NHKアート
代表者	代表取締役社長　石原 勉
本社所在地	東京都渋谷区富ヶ谷1-14-7
創立	1961年7月10日
資本金	2億円
売上高	163億円（2024年3月期）
従業員数	263名（2024年3月31日現在）
事業資格	一級建築士事務所［東京都知事登録第40305号］ 特定建設業許可［東京都知事許可(特3)第5326号］ 屋外広告業登録［東京都知事登録第3256号］

大切な価値

NHKアートの守るべきブランド価値と、
MISSION、VISION、VALUEを紹介します。

大切な価値

「信頼・情熱」

わたしたちは一貫して、情熱をもって行動する姿勢を大切にしてきました。そしてその結果として築きあげた「信頼」は、一朝一夕では決して得ることのできないものです。この「信頼」は、これからも、変わらず守り続けていくべき、かけがえのない資産です。

未来を支えるガバナンス

NHKアートが信頼される企業であり続け、社員が挑戦と変化を楽しみ生き生きと働くためコーポレートガバナンスを経営上の重要課題と位置づけ、公正で誠実な事業運営を行います。

経営理念

NHKを支えるグループの一員として
みなさまの信頼にこたえ
テレビ美術の伝統を通し多様な
創意を発揮して、心豊かな社会の実現と
文化の創造に貢献します。

NHK ART

MISSION
はたすべき使命

**テレビ美術の伝統を通し
多様な創意を発揮して
社会に貢献します**

自らの成長とともに、個々の特性や多様な考え方を尊重し、創造性・専門性を高めながらチームとして総合力を発揮します

信頼・情熱

VISION
あるべき姿

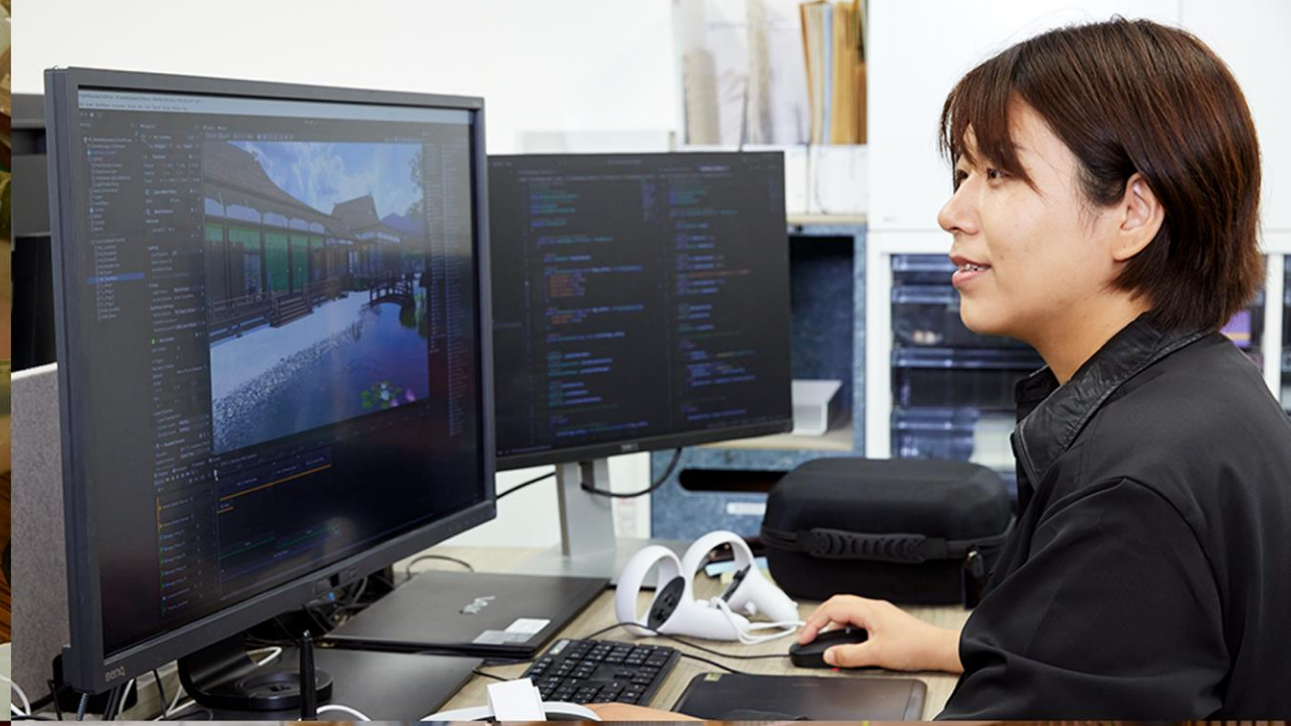
**みなさまからの信頼に応えるため
「チャレンジ精神」で
変革に取り組みます**

あるべき姿を実現するため、常に謙虚な姿勢で不断の自己改革を進めていきます

VALUE
提供する価値

**「本質的な価値の創造」に
情熱を注ぎます**

常にお客さまの目線で物事を考え、情熱をもって、わたしたちにしかできない価値を創造します



事業概要

TV ART、DESIGN、EVENT、HALL、
NHKアートの4つのフィールドを紹介します。

NHKアートで働く従業員は、さまざまなフィールドで仕事をしています。

TV ART

大道具製作、装置、装飾、衣装、造園、メーキャップ、タイトルなどの計画から供給、進行管理まで、TV番組、映画、CMや舞台などの美術制作を総合的にプロデュースします。

制作部　美術業務部

DESIGN

CG、VFX、バーチャルセットをはじめ、WEB、アプリなどのデジタルコンテンツ、ロゴやブランディングなど、幅広いメディアを総合的にデザイン、ディレクションします。

報道部　デジタル・グラフィック部

EVENT

美術館、博物館などの文化施設開発や環境設計をはじめ、博覧会、展示会、イベントの企画や運営、設計、施工、演出の計画から実施までトータルにプロデュースします。

文化事業部

HALL

ホール・劇場の管理運営を、舞台・照明・音響・映像の専門性の高い技術力でサポートし、企画提案から運営、美術装飾、映像配信など総合的なサービスを提供します。

ホール運営部

TV ART

大道具製作、装置、装飾、衣装、造園、メーキャップ、タイトルなどの計画から供給、進行管理まで、TV番組、映画、CMや舞台などの美術制作を総合的にプロデュースします。

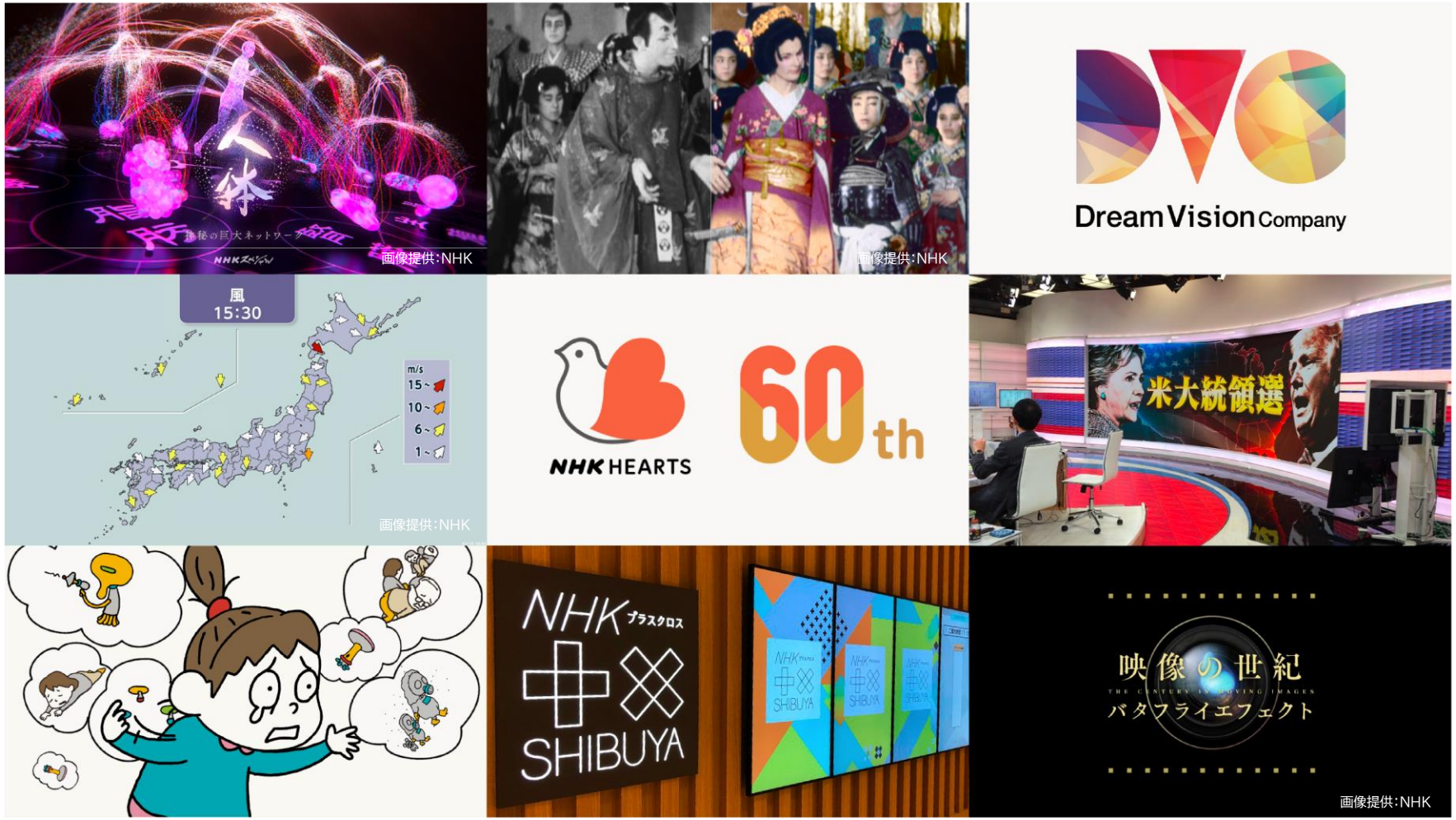
美術制作・美術進行
番組美術デザイン
大道具
小道具
メイク
かつら
衣装
倉庫運搬／管理

『第73回NHK紅白歌合戦』(放送:2022年)／大河ドラマ『いだてん』(放送:2019年)／土曜ドラマ『みをつくし料理帖スペシャル』(放送:2019年)
大河ドラマ『青天を衝け』(放送:2020年-2021年)／『チコちゃんに叱られる！』(放送:2018年-)／連続テレビ小説『なつぞら』(放送:2019年)
『阿佐ヶ谷アパートメント』(放送:2021年-)／かつら制作／第46回 NHK古典芸能鑑賞会 (放送:2020年)

DESIGN

CG、VFX、バーチャルセットをはじめ、WEB、アプリなどのデジタルコンテンツ、ロゴやブランディングなど、幅広いメディアを総合的にデザイン、ディレクションします。

番組映像／CG／VFX／アニメーション
ニュースグラフィックス
バーチャルセット
オンエアグラフィックス
ブランディング
WEB ／アプリ／ UX･UI
ロゴ／ VI ／キャラクター／サイン計画
印刷／ポスター／広告／リーフレット
電子映像開発／システム開発



NHKスペシャル『人体 神秘の巨大ネットワーク』(放送:2017年)／白黒映像のカラー化を担当したNHKスペシャル『戦後ゼロ年 東京ブラックホール』(放送:2017年)／ミャンマーDream Vision Company VI
風向･風速画面(画像提供:NHK)／NHK厚生文化事業団 デジタルブランディング／NHK アメリカ大統領選挙(放送:2020年)
アニメ「それしか ないわけ ないでしょう」© ヨシタケシンスケ／白泉社･NHKアート(放送:2023年)／NHKプラスクロス VI／『映像の世紀バタフライエフェクト』(放送:2022年)

EVENT

美術館、博物館などの文化施設開発や環境設計をはじめ、博覧会、展示会、イベントの企画や運営、設計、施工、演出の計画から実施までトータルにプロデュースします。

イベント・催事の企画
イベント・催事会場の設計／施工／装飾
イベント・催事の演出／運営
建築設計／監理
サイン設計／施工

「世界らん展日本大賞」／泰巌歴史美術館／「東京国際キルトフェスティバル―布と針と糸の祭典―」
「信長450プロジェクト」信長公ギャラリー／コープデリ連合会商品検査センター 見学施設／日本科学未来館 企画展「The NINJA -忍者ってナンジャ!?-」
日本科学未来館 企画展「マンモス展」―その『生命』は蘇るのかー／「ABU TOKYO2019」／「エコプロ2022」ハイケム株式会社出展ブース

HALL

ホール・劇場の管理運営を、舞台・照明・音響・映像の専門性の高い技術力でサポートし、企画提案から運営、美術装飾、映像配信など総合的なサービスを提供します。

舞台、照明、音響など技術のサポート
舞台およびホール・劇場の装飾
映像制作/収録/配信

NHKホール／神奈川県民ホール／サントリーホール／シンフォニア岩国／第一生命ホール／千代田放送会館／東京オペラシティ／東京文化会館／武蔵野市民文化会館／東広島芸術文化ホールくらら／ヒカリエホール（映像業務）／スクランブルホール

東京文化会館／無観客公演の映像収録・配信（武蔵野市民文化会館）／東広島芸術文化ホールくらら
東京オペラシティ／サントリーホール／シンフォニア岩国
神奈川県民ホール／ロビー装飾（東京文化会館）／舞台機構操作（東京文化会館）

「挑戦」未来への進化

NHKアートはさまざまなフィールドで挑戦を重ね、
持続可能な組織への進化を目指します。

アートビジョン 2024-2026

「挑戦」未来への進化

NHKアートはこれまで、社員一人ひとりが高い創意を発揮し、総合美術会社として公共メディアを支え、「信頼」を築いてきました。
今、私たちを取り巻く経営環境は大きく変わろうとしています。
「信頼」を守り続けながら、最先端技術の活用や事業開発を積極的に推進し、NHKのコンテンツを支える美術力のさらなる進化、新たな価値の創造と展開に情熱をもって取り組んでいきます。
NHKアートはこれからもさまざまなフィールドで挑戦を重ね、持続可能な組織への進化を目指します。

質の高いコンテンツを支える美術力の進化

安全・安心や信頼につながる新たな映像表現、
効率的・効果的な美術制作手法を追求し、
ＮＨＫが目指す公共的価値の創造に貢献します。

特別なメガネを用いたユニバーサルカラーの検証

新たな価値創造と展開への挑戦

これまでのノウハウ・知見の活用やグループ間連携・
社内連携の強化により新たな価値を創造し、
グループ内外に広く展開します。

テレビ美術の魅力を伝える ―放送ライブラリー企画展示「体験！体感！！テレビ美術のうらおもて」の開催―

NHKグループのブランド力向上への貢献

社会課題の解決に向け美術の力で貢献するとともに、
アートの価値をさまざまな機会で発信し、
NHKグループのブランド力向上に寄与します。

サステイナブル素材の調査・研究・運用/素材カタログの制作

事例紹介

既存の枠組みを超えたNHKアートの
「総合力」を生かした事例を紹介します。

最新の事例はこちら

https://www.nhk-art.co.jp/work/

UPDATE 2025.05.13 / ver. 8.1

Copyright NHK ART. All rights reserved.

2025年 日本放送協会

大河ドラマ『べらぼう』デザイン、美術制作、VPや展示関連業務

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

江戸中期の浮世絵や本の出版で江戸のメディア王として知られる蔦屋重三郎の生涯を描く、大河ドラマ『べらぼう～蔦重栄華乃夢噺～』。NHKアートは、美術セットのデザイン、美術制作・進行、衣装・かつら、CG・VFX・バーチャルプロダクション（VP）の制作・運用、大河ドラマ館やイベントスペースでの展示などを担当しています。

物語の目玉であり季節や時刻ごとに姿を変える吉原の大通りは、2階建て構造の大規模セットに加え、VPを用いて撮影を行っています。その他、日本橋の広大な商業中心地や江戸市中の町並みの表現、実写映像が浮世絵風のイラストに切り替わる演出など、大掛かりなCG・VFX表現も多用しています。

上：引手茶屋が並ぶ吉原の大通りはリアルセットとVPで切れ目なく表現（画像提供：NHK）　下左：田沼家の七曜紋を全面に施した床やビードロの豪華な装飾が特徴的な田沼邸のセット　下中：浮世絵風のイラストで物語を解説する演出は、線と塗りの質感を追求したデジタル作画で表現（画像提供：NHK）　下右：渋谷TSUTAYAで開催された「べらぼうフェスティバル」の展示の様子

2025年 日本放送協会

連続テレビ小説『あんぱん』美術制作・進行やCG・VFX制作

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

“アンパンマン”を生み出した、やなせたかしと暢の夫婦をモデルに描かれる愛と勇気の物語、連続テレビ小説『あんぱん』。NHKアートは、セット製作、美術進行、CG・VFX制作などを行っているほか、番組美術デザインチームにも参加しています。
ヒロイン夫婦が育った水と光あふれる高知の田舎町の情景を再現したセットは、現在も現地に残る伝統建築の要素や、庭に生えた柚子の木などで高知らしさを表現しています。
高知県の観光スポット「ひろめ市場」で開催中の「連続テレビ小説『あんぱん』展」（NHK高知放送局主催）でのセットや小道具の展示も担当しています。

上：水切り瓦や河原石を積み上げて作った塀「石ぐろ」、庭に生えた柚子の木など、高知らしさが表現された主人公の実家、朝田家の中庭部分　下左：焼き立てのアンパンが並ぶ「朝田パン」の店頭　下中：柳井家の嵩の部屋　下右：豊かな水に恵まれた街ならではの水路のある商店街

2024年 日本放送協会

大河ドラマ『光る君へ』デザイン、美術制作・進行や展示関連業務

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

千年の時を超えるベストセラー『源氏物語』を書き上げた紫式部を主人公にした、2024年放送の大河ドラマ『光る君へ』。NHKアートは、美術セットのデザイン、美術制作・進行、CG・VFXなどを担当しています。
当時の建築や文化・風俗を描いた絵巻物なども参考にしながら、時代考証とリサーチを重ね、平安時代を代表する建築である清涼殿や貴族の館、几帳や御簾などの調度品や、衣装・かつらなどを再現しました。
国内3か所の大河ドラマ館や関連施設で開催されるドラマ展でのセット・衣装・小道具等の展示も担当しています。

上：大河ドラマ『光る君へ』より内裏・清涼殿のセット　下左：清涼殿・昼御座のセット
下中：藤原為時の屋敷のセット　下右：土御門殿のセット（画像提供：NHK）

2016年ー 横浜市金沢区など

歴史ドラマ障壁画技術の美術館やイベントでの外部展開とオリジナル素材の制作

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

NHK大河ドラマをはじめとする歴史ドラマの美術制作で培われた花鳥画、障壁画の作画技術を用い、NHKアートオリジナルコンテンツとして障壁画素材集を制作しています。このオリジナル素材は手描きの作画素材をいかしたデジタル障壁画方式でパーツごとに作成しています。
泰巖歴史美術館（開館：2020年）では、ほぼ実寸大で再現された安土城天主閣の壁面を彩ったほか、「『信長公のおもてなし』を体感！メタバース岐阜城」（公開：2024年）の岐阜城再現VRコンテンツの場面内にも活用されています。
また、金沢区総合庁舎ロビー装飾として、金沢区をイメージしたオリジナル襖絵（公開：2016年）を直描きで制作しました。

上：泰巖歴史美術館　安土城天主閣再現における障壁画制作　下左と下中：横浜市金沢区総合庁舎ロビー装飾用襖絵とその制作中の様子。同図柄は同新公会堂の緞帳にも用いられました。 下右：「信長450プロジェクト」岐阜城再現VRコンテンツ内の障壁画が用いられたVR空間

2020年ー 日本放送協会

『NHK紅白歌合戦』
美術制作・美術進行や関連業務

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

NHKアートは、番組全体のデザインを統括するNHKのデザイン部門が創り出す設計を形にする役割を担っています。その美術は、装飾や小道具、CG、テロップやLED映像のデザインなど多岐にわたります。
『NHK紅白歌合戦』では、毎年、番組テーマに合わせた美術セットのデザイン・制作から、出演者それぞれの演出に合わせた美術進行まで幅広く対応しています。また、会場となるNHKホールの管理運営を担当する当社のホール部門や、関連ベントの会場制作等を担うイベント部門も、『NHK紅白歌合戦』を支えています。

上:『第75回NHK紅白歌合戦』(放送:2024年)　下左:『第74回NHK紅白歌合戦』(放送:2023年)　下中:『第73回NHK紅白歌合戦』(放送:2022年)　下右:『第72回NHK紅白歌合戦』(放送:2021年)

2018年ー　日本放送協会

『チコちゃんに叱られる！』CGや美術セット制作

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

スタジオを自由に歩き回り、クルクルと表情を変え、ときには頭の大きさまで変化する「チコちゃん」のCGをはじめ、セット、テロップ、グラフィックなど、放送開始当初から担当。
着ぐるみからCGへの置き換えやリアルタイムCG合成のアイデアなど、番組が成立するかどうか試行錯誤を繰り返したCG技術には、放送開始直後、視聴者からの多くの驚きの声が上がりました。
収録後にチコちゃんの表情をCGで表現する際は、特に感情表現を重視。レギュラー放送で技術を向上させるとともに、生放送で登場する際のリアルタイムCG生成の取り組みも進めています。

上：CG制作や美術セットに携わるNHKアートスタッフ、チコちゃんとともに　下左：チコちゃんのさまざまな表情をCGで表現　下中：「叱られたい！」byチコ村民生と江戸川オールスターズ　下右：次週予告をするポーズのチコちゃん
画像提供：NHK（下左・下中・下右）

2022年一 開発

サステイナブル素材の研究
SDGsへの取り組み

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

NHKアートでは、自然環境に配慮した環境負荷の少ない美術用品や素材の開発研究を進め、番組美術やイベント・ホールなどの業務に活用することを目指しています。
『あさイチ』の2022年度セットリニューアルや、2022～24年に放送された『1.5°Cの約束 いますぐ動こう、気温上昇を止めるために』の番組セット、「パリオリンピック パラリンピック 2024」の現地スタジオセットなどにサステイナブル素材を使用したセット製作を提案しているほか、環境負荷削減の一環として、ドラマ番組やニュースなどで使用する撮影用ファンデーションのプラスチックフリー化に取り組みオリジナルファンデーションを開発するなど、さまざまなフィールドでSDGsの取り組みを行っています。

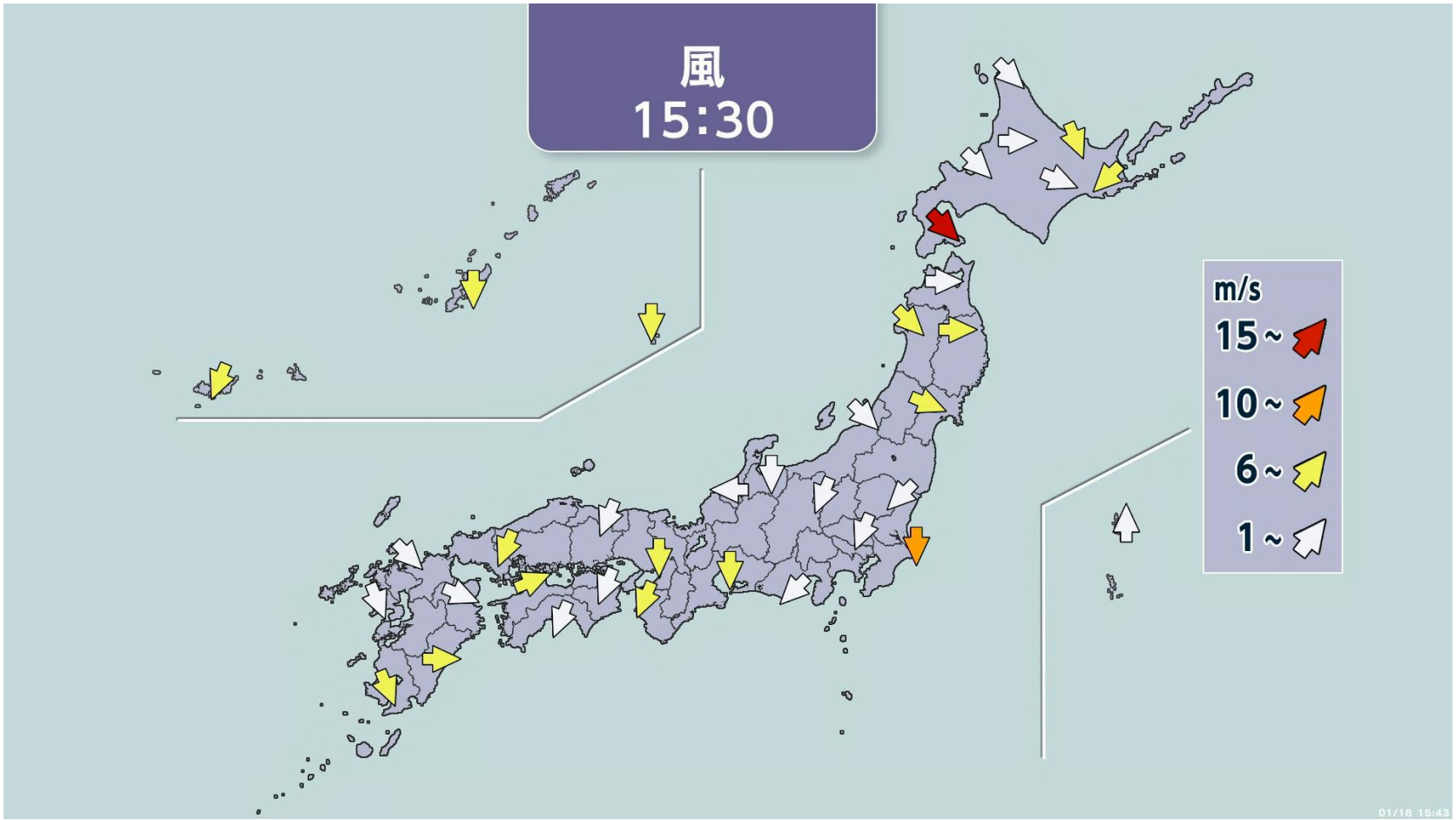
上：『1.5°Cの約束 いますぐ動こう、気温上昇を止めるために』セット（放送：2024年） 下左：『あさイチ』のセット（部分） 下中：独自開発したオリジナル撮影用ファンデーション「NART PFファンデーション」（PF＝プラスチックフリー） 下右：セットの製作過程で出る端材などを使用して自由に作品を作るワークショップを開催

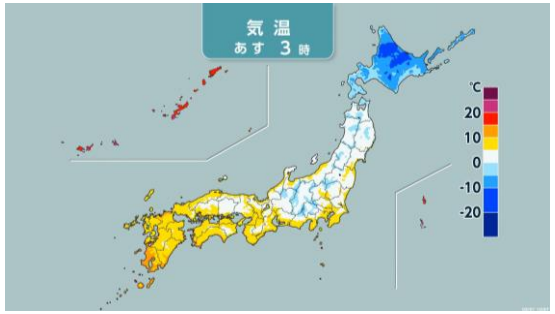
2021年ー 日本放送協会

気象情報画面 リニューアル ユニバーサルデザイン導入

TV ART　**DESIGN**　EVENT　HALL

NHKアートでは、ユニバーサルデザイン（以下UD）をさまざまな業務に生かすために社内のワーキングチームを発足し、資格取得や研修を行いながらデザイン業務やイベント業務に取り組んでいます。
2021年9月には、NHKニュースの気象情報画面に「色のユニバーサルデザイン」を導入し、NPO法人カラーユニバーサルデザイン機構の監修のもとリニューアルし、これまでよりも多くの人にとって見分けやすいものとなりました。2023年4月には風向き・風速画面もリニューアルしました。オリンピック・パラリンピック関連番組や選挙特番画面にもユニバーサルカラーやUDフォントを取り入れています。





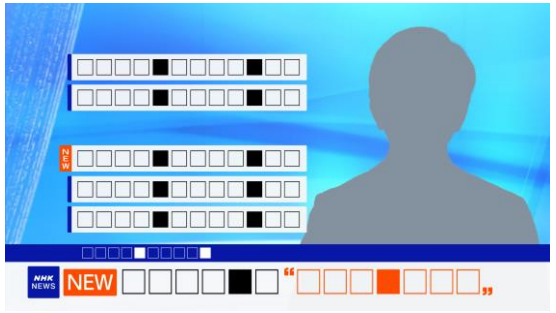
上：風向き・風速画面（全国）の変更後　下左：気温メッシュ画面（全国）の変更後
下中：気象メッシュ画面（全国）の変更後　下右：気象メッシュ画面（全国）の変更前
画像提供：NHK

2023年一　日本放送協会

『ニュース7』
バーチャルセット・グラフィックの制作と報道対応

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

2023年4月、『ニュース7』のセットがフルバーチャルセットにリニューアルしました。NHKアートは、バーチャルセット制作と各ニュース共通グラフィックの制作などを担当したほか、CG制作やテロップの送出など、24時間体制で報道対応を行っています。グリーンバックのスタジオで収録される同番組は、画面に映る人物以外のほぼすべての要素がCGで描画されています。フルバーチャルセットを制作するにあたり、その他の報道番組で使用されているリアルセットとの統一感も考慮しながら、画面前面に表示されるニューステロップCGとの細かなバランスの調整を行い、リアルな表現を実現しました。



上:『ニュース7』基本セット　下左:セットの一部で番組ロゴを使用したループ映像
下中:国会議事堂のバーチャルオブジェクト　下右:「NHKニュース」統一テロップイメージ
画像提供:NHK

2017年ー 日本放送協会

白黒映像のAI技術による自動カラー化システム開発

TV ART | **DESIGN** | EVENT | HALL

NHKアートは、貴重な歴史資料である白黒映像のカラー化に取り組んでいます。IT会社（Ridge-i）との共同開発や、NHK放送技術研究所、NHK知財センターと協働しながら、AI技術とデジタル着色技術による自動カラー化を進めています。
こうした成果は、NHKスペシャル『カラーでみる太平洋戦争～3年8か月・日本人の記録～』（放送：2015年）、同『戦後ゼロ年 東京ブラックホール 1945-1946』（放送：2017年）、同『映像記録 関東大震災～帝都壊滅の三日間～（前後編）』（放送：2023年）などさまざな番組で使用されており、カラー化システムの能力を向上させています。

上・下左：NHKスペシャル『映像記録 関東大震災～帝都壊滅の三日間～』（画像提供：NHK、国立映画アーカイブ所蔵フィルムをデータ化して着色） 下中： NHKスペシャル『戦後ゼロ年 東京ブラックホール 1945-1946』（画像提供：NHK）、下右：『歴史探偵』「長谷川等伯 幻の障壁画」（放送：2023年）より、カラーで再現された長谷川等伯とその一門による障壁画（部分）（画像提供：NHK、智積院所蔵、東京文化財研究所所蔵写真に着色）

2024年　ぎふ歴史遺産活用推進協議会

『信長公のおもてなし』を体感！メタバース岐阜城 CG・ゲームコンテンツ制作

TV ART　**DESIGN**　EVENT　HALL

NHKアートでは複数の教育機関との研究・開発に取り組んでいます。2024年、東京国際工科専門職大学、日本電子専門学校との産学連携開発として、戦国時代の岐阜城をメタバース上に再現した「メタバース岐阜城」を制作しました。
このコンテンツは、2017年に岐阜市の委託を受けて制作した岐阜城推定復元CGを含む、「信長公450プロジェクト」のVRを活用し、オンラインゲーム『フォートナイト』のクリエイティブツール「UEFN」上に「メタバース岐阜城」をオリジナルゲームエリアとして開発したものです。「フリーモード」「ビルドモード」「ミニゲームモード」の3つのモードで、戦国時代の岐阜城と現在の岐阜城を比較、体験することができます。

画像すべて：『『信長公のおもてなし』を体感！メタバース岐阜城」より
メインサイト「メタバース岐阜城」
※この作品はEpic Gamesによりスポンサー、支援、または運営されるものではありません。

2023年　株式会社ジェイアール東日本企画

「TOKYO強靭化プロジェクト」PR動画アートディレクションとCG制作

TV ART　**DESIGN**　EVENT　HALL

さまざまな災害に備え「100年先も安心」のインフラ強化を目指す「TOKYO強靭化プロジェクト」（東京都）。
プロジェクトの取り組みを伝えるPR動画（国内版、海外版）を、取材から撮影、編集までNHKグループで制作し、NHKアートは動画のアートディレクションとCG制作を担当しました。
見慣れた東京の風景や工事現場の映像にCGの演出を加え、災害時の暮らしや経済活動を守るインフラ強化の施策を紹介。疾走感のある光のエフェクトやインフォグラフィックでインフラへの安心感や期待感を伝え、海外版では浮世絵のモチーフを用い、海外の視聴者にも訴求力のある映像構成としました。

東京都政策企画局「TOKYO強靭化プロジェクト」～100年先も安心を目指して～
国内版・海外版
画像すべて：プロジェクトPR動画（国内版）より

2023年一 開発

アニメ制作スタジオの取り組み アニメ「それしか ないわけ ないでしょう」の制作

TV ART | **DESIGN** | EVENT | HALL

NHKアートの開発部門とデザイン部門が連携して進めるアニメ制作スタジオが創り出す最初のコンテンツとして、ヨシタケシンスケさんの絵本『それしか ないわけ ないでしょう』(ヨシタケシンスケ/作 白泉社)のアニメ「それしか ないわけ ないでしょう」を4Kで制作しました。
このアニメ制作には、NHKアートが培ってきたCG技術に加え、NHK「みんなのうた」(「鉄塔」放送:2019年、「デッカイばあちゃん」放送:2018年)をはじめNHK番組に用いられるアニメーションの制作や、アヌシー国際アニメーション映画祭への出展などアニメ制作への挑戦が生かされています。

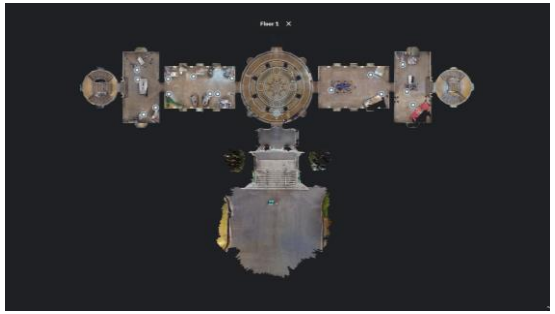
画像すべて:アニメ「それしか ないわけ ないでしょう」
原作 ヨシタケシンスケ/白泉社(MOE) © 2023 NHKアート

2022年ー　NHKエンタープライズ

東京国立博物館 企画展「150年後の国宝展」会場施工 VRコンテンツ制作

TV ART　**DESIGN**　**EVENT**　HALL

東京国立博物館創立150年記念事業の一環として「150年後の国宝展―ワタシの宝物、ミライの宝物」が開催され、NHKアートは展示会場の設計施工と、バーチャルミュージアムの制作を担当しました。
“トーハク史上初の公募型展覧会”として、全国の個人や企業から集められた「150年後の国宝候補」を展示。一般公募の入賞作品の展示にはサステイナブル素材を使った展示什器も活用しました。
「150年後の国宝展バーチャルミュージアム」では、マターポートを使用し会場の360度VR映像を撮影。作品と解説を高画質で楽しむことができる臨場感あふれるバーチャルツアーを制作しました。



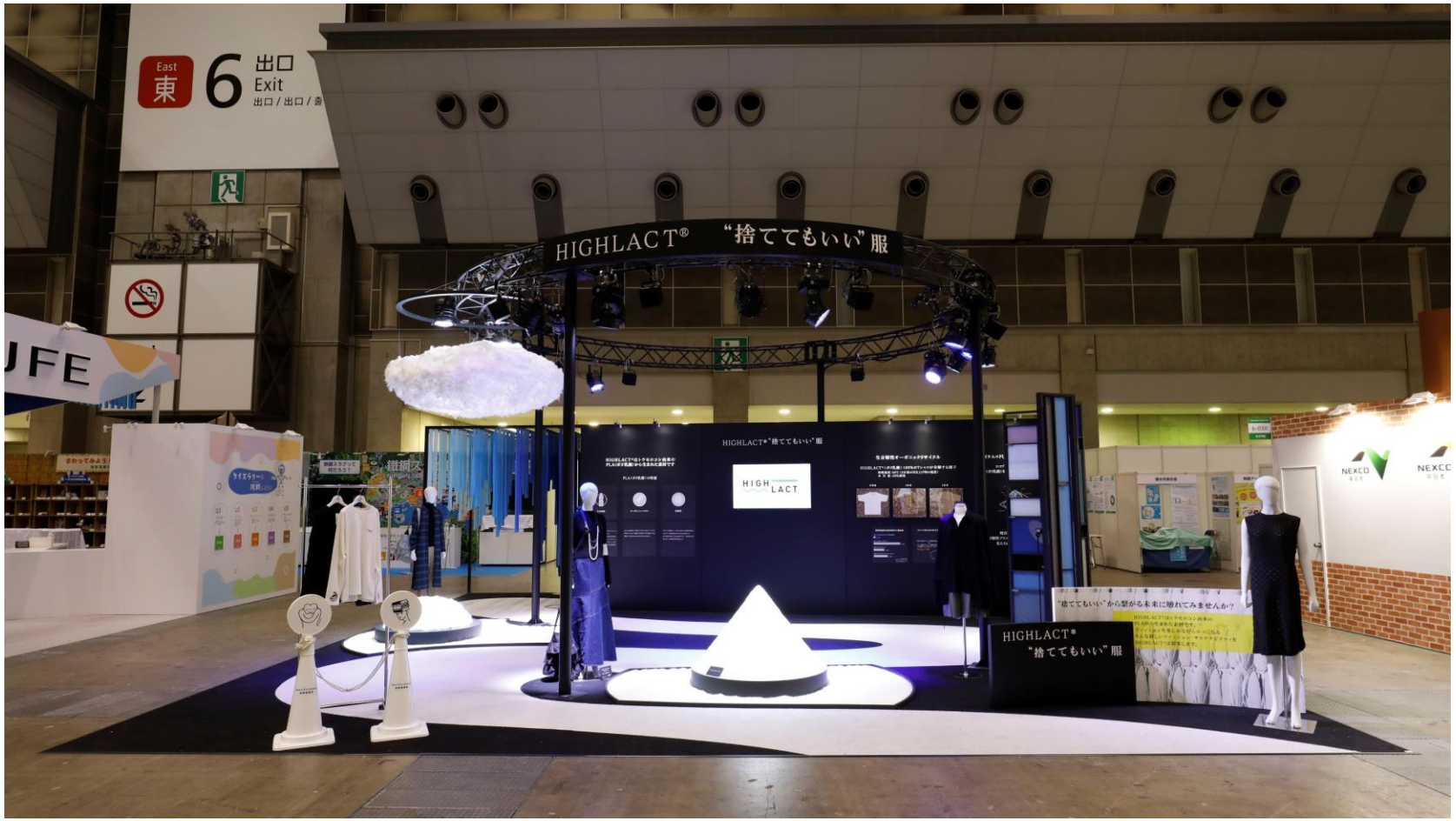
上・下左：展示中の作品を360度VRで楽しめる「150年後の国宝展バーチャルミュージアム」 下中・下右：東京国立博物館創立150年記念事業「150年後の国宝展―ワタシの宝物、ミライの宝物」会場

2022年ー　独立行政法人環境再生保全機構/ハイケム株式会社

「エコプロ2022」出展ブースの設計施工

TV ART　**DESIGN**　**EVENT**　HALL

NHKアートでは、「エコプロ2022」に出展した、環境問題を扱う2団体の出展ブースの設計・施工、運営を行いました。
2018年から施工を担当している（独）環境再生保全機構のブースでは、子どもから大人まで幅広い年齢層に対し環境問題への意識醸成と機構の活動の認知拡大、理解促進を図りました。
化学品・生分解性材料の販売、植物由来のPLA（生分解性プラスチック）から生地を開発・製造するハイケム株式会社のブースでは、自社のサステイナブル素材を使用して、ブース装飾はもちろん、オリジナルの衣装を製作しファッションショーのステージ演出を行うなど、SDGsの取り組みを多方面から紹介しました。



上・下左：自社開発のPLA素材をブース装飾や衣装に使用したハイケム株式会社出展ブース。PLA樹脂を使用した枯山水やPLA100％生地で作ったオブジェを設置
下中・下左：プラスチックに関する研究について成果物の実物などを交えて展示した独立行政法人環境再生保全機構の出展ブース

2023年　株式会社ポケモン

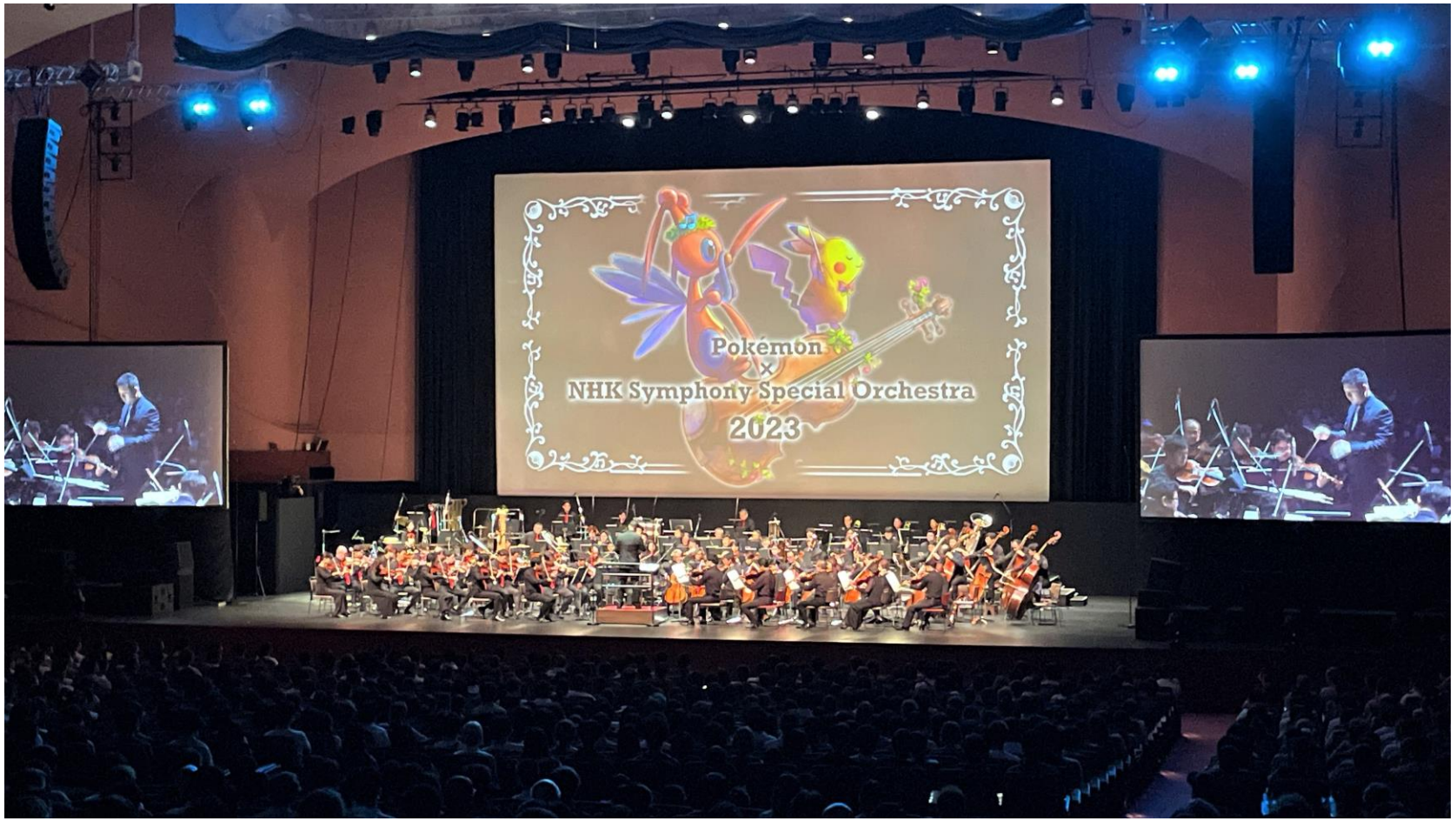
「ポケモン×NHK交響楽団スペシャルオーケストラ2023」舞台制作や公演コーディネート

TV ART　**DESIGN**　**EVENT**　HALL

2023年8月10日、ポケモンバトルの世界大会「ポケモンワールドチャンピオンシップス2023」の日本初開催を記念して、ゲーム『ポケットモンスター』シリーズとオーケストラのコラボレーションコンサート「ポケモン×NHK交響楽団スペシャルオーケストラ2023」が、パシフィコ横浜国立大ホールにて開催されました。NHKアートは、舞台デザインから音響・照明・舞台操作などの舞台制作や舞台監督・進行、ライブカメラ、CG制作、レコーディングなどを担当したほか、会場全体を使用し演奏と連動した映像演出を行いました。公演の模様はYouTubeで無料同時配信され、「ポケモン Kids TV」でダイジェスト公開されています。

上・下左・下中：コラボレーションコンサートの様子（下中 画像提供：NHK交響楽団）
下右：ホールの天井や客席に広がる映像演出
■「ポケモン Kids TV」「ポケモン×NHK交響楽団スペシャルオーケストラ2023」

©2023 Pokémon. ©1995-2023 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。



2022年 米国大使館

米国大使館主催 IPEF 立ち上げに関する首脳級会合 会場設営

TV ART　DESIGN　**EVENT**　**HALL**

2022年5月23日、米国の主催により「インド太平洋経済枠組み（IPEF：Indo-Pacific Economic Framework）」の立ち上げに関する13か国の首脳級会合がハイブリッド形式で開催され、岸田内閣総理大臣、日本滞在中の主催国である米国のバイデン大統領、インドのモディ首相が都内会場にて対面で、他10か国の代表がオンラインで出席しました。
NHKアートは、オバマ大統領の来日時のイベント対応実績から、今回在日米国大使館より引き合いを受け、ハイブリッド会議都内会場のレイアウト設計、施工、バイリンガルスタッフ手配、現場管理のほか、ホール運営の技術スタッフによる音響・照明演出の手配も行いました。

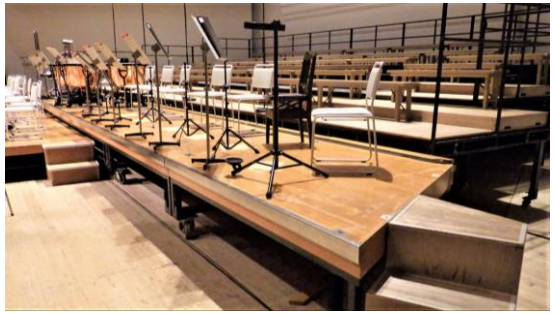
インド太平洋経済枠組み（IPEF）の立上げに関する首脳級会合 都内会場

2005年ー　東京文化会館

東京文化会館「東京・春・音楽祭」会場装飾

TV ART　DESIGN　EVENT　**HALL**

NHKアートでは、舞台・照明・音響・映像をはじめ、舞台の管理運営担当として東京文化会館を支えています。
国内外の一流アーティストによるオペラ、オーケストラのコンサートなどが行われる国内最大級のクラシック音楽の祭典「東京・春・音楽祭」。「東京のオペラの森」として始まった2005年から、2009年に「東京・春・音楽祭」と改名して現在にいたるまで長年にわたり、NHKアートは会場となる東京文化会館の外観装飾及び、協賛看板等の館内装飾、舞台の設営などを担当しています。
今年も音楽祭のメイン会場として、「音楽の殿堂」東京文化会館にふさわしく、また春らしさを感じられる会場装飾となりました。



上：「東京・春・音楽祭2024」会場装飾　下左：「東京・春・音楽祭2023」会場装飾
下中：「東京・春・音楽祭2023」ステージ設営　下右：東京文化会館大ホール　提供：東京文化会館©青柳 聡

2023年一　開発、主催事業

「小学生ボッチャ競技会」大会事務局、キービジュアル制作、会場施工ほか

TV ART　DESIGN　EVENT　HALL

NHKアートは、NHKエンタープライズ、NHK厚生文化事業団とともに、「小学生ボッチャ競技会」を主催しています。
障害のある児童とない児童の合同チームが出場するインクルーシブな競技会として、スポーツ庁委託事業「障害者スポーツ推進プロジェクト」（令和5年度、6年度）に指定されました。
NHKアートは、NHKエンタープライズ、NHK厚生文化事業団とともに大会の事務局を担い、大会のキービジュアルデザイン、WEBサイト制作、競技フィールドと会場施工、番組収録用の現場のスタジオのセットデザイン・施工を担当しました。

上・下左・下中：渋谷区スポーツセンターで開催された「第2回小学生ボッチャ競技会」本戦の様子　下右：第2回大会のキービジュアル

主な受賞履歴

2024

2024 New York Festivals TV & Film Awards - Grand Award

2024 New York Festivals TV & Film Awards - Gold Award

科学ジャーナリスト賞 2024 大賞

NHKスペシャル
『映像記録 関東大震災～帝都壊滅の三日間～』
（白黒映像カラー化）

2023

第65回 科学技術映像祭 内閣総理大臣賞

NHKスペシャル
『映像記録 関東大震災～帝都壊滅の三日間～』
（白黒映像カラー化）

第50回 伊藤熹朔賞 協会賞

大河ドラマ『鎌倉殿の13人』
（デザイン、美術制作・美術進行・CG VFX制作）

2023 New York Festivals TV & Film Awards - Silver Award

NHKスペシャル
『北の海よみがえる絶景』
（アートディレクション・CG制作）

2023 New York Festivals TV & Film Awards - Gold Award

ETV特集
『“原発事故”最悪のシナリオ～その時誰が命を懸けるのか』
（アートディレクション・CG制作）

NHK ART

CONTACT

さまざまな課題にお応えします。
まずはお気軽にご相談ください。

https://www.nhk-art.co.jp/contact

株式会社 NHKアート
東京都渋谷区富ヶ谷1-14-7　アートビル
TEL: 03-3481-2881（代）　FAX：03-3481-2905
https://www.nhk-art.co.jp/

NHK ART