

Project 11

豊かな文化体験のためのミュージアム IT ~触発し合うモノとヒト~ Museum IT for Cultural Experiences — Human and Things Beings to Inspire —

担当教員 Teacher

鈴木 恵二
Keiji Suzuki

川嶋 稔夫
Toshio Kawashima

木村 健一
Kenichi Kimura

角 康之
Yasuyuki Sumi

奥野 拓
Taku Okuno

メンバー Member

プロジェクトリーダー
西山 凜太郎
Rintaro Nishiyama

プロジェクトサブリーダー
堀田 瑞穂
Mizuho Horita

グループリーダー (Group-A)
菊池 梨沙
Risa Kikuchi

佐藤 美華
Mika Sato

佐々木 成泉
Narumi Sasaki

佐々木 知有
Chiyo Sasaki

栗田 千里
Senni Kurita

藤田 大晃
Hiroaki Fujita

グループリーダー (Group-B)
近藤 立起
Riki Kondo

中田 健太
Nakata Kenta

水根 健太
Kenta Mizune

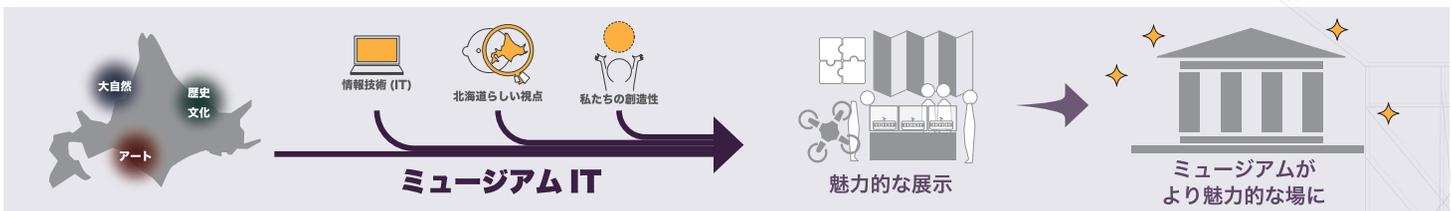
張間 侑旦
Tomoaki Harima

塩原 光貴
Koki Shiohara

小松 裕奈
Yuna Komatsu

星 和央
Kazuhisa Hoshi

プロジェクト概要 Project Outline



本プロジェクトは、「北海道」という場において、アートや大自然、歴史文化などを広大な地域に溶け込ませ、北海道らしい視点から、この地域を知り、理解するための「ミュージアム IT」の実現を目標とする。本プロジェ

クトの活動は、私たちの創造性と情報技術によって「ミュージアム」に新たな世界を溶け込ませることが目的であり、成果物は実際のミュージアムや教育機関および観光の現場で広く活用することを目標としている。

This project aims to realize the "museum IT" to know and understand this area from Hokkaido-like viewpoint by incorporating art, nature, history culture, etc. into the vast area in "Hokkaido" place. The purpose of this project is to integrate the new world into "museum" through our creativity and information technology, and we aim to widely utilize the deliverables in actual museums, educational institutions and tourism sites I have to.

3つのテーマと最終成果物 Three themes & final deliverables

本年度の活動は3グループに分けて行う。Group-Aは「新しい展示方法の提案」、Group-Bは「展示の可能性を広げる」、Group-Cは「地域にねざしたミュージアムをつくる」というテーマで、豊かな文化体験のためのミュージアム IT の実現を目指してきた。主な成果としては、Group-A

は松前屏風の解説展示と絵画キャプション、Group-BはVRミュージアム、Group-Cは函館市電に関するミュージアムを制作した。これらの成果物の一部は、展覧会や美術館などで一般の人々に公開した。

Activities in this fiscal year are divided into three groups. Group-A is "Proposal of new exhibition method", Group-B is "Expand the possibility of exhibition", Group-C is "Create a museum devoted to the region", a museum for rich cultural experiences. We have aimed at realizing IT. As main results, Group-A produced a commentary on the Matsumae folding screen and a painting caption, Group-B a VR museum and Group-C a museum about Hakodate Trams. Some of these deliverables were made available to the general public at exhibitions, art museums, etc.



ミュージアムにおける新しい「展示方法」の提案

ミュージアムにおける従来の展示方法に、情報技術などを効果的に組み合わせることで、展示品に関する知識がない人でも、展示品を楽しく鑑賞できる「新しい展示方法」を提案することを目標に活動した。

By effectively combining information technologies etc in the conventional display method in the museum, we aimed to propose a "new exhibition method" that allows people without knowledge about exhibits to enjoy the viewing of exhibits.



松前屏風の解説展示



絵画パズルの開発



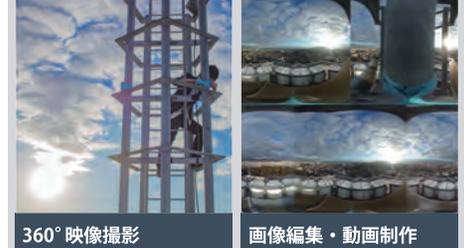
展示不可能を可能にするVRミュージアムの開発

時間経過や大自然などはミュージアムでの展示が困難である。これらを、ドローン撮影技術やVR技術などを駆使することで展示可能な形へ編集し、展示の可能性を広げることを目標に活動した。

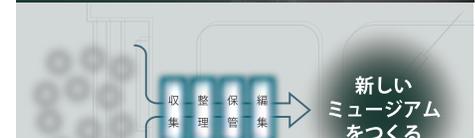
It is difficult to exhibit in museums such as time lapse and nature. We edited these into shapes that can be exhibited by making full use of drone shooting technology and VR technology, and worked to expand the possibilities of exhibition.



VRミュージアムの開発



360°映像撮影 画像編集・動画制作



函館市電まるごとミュージアム化 函館市電ミュージアムの設立

函館にねざしたミュージアムを、0から作り上げることを目標に活動した。ミュージアムのテーマ決めから、一般の人を対象とした展覧会とツアーの開催までの一連の活動を行った。

Acting with the goal of building a museum that was held in Hakodate from 0. From the museum theme decision, we did a series of activities from exhibitions targeted at the general public to holding exhibitions and tours.



函館市電 沿線まるごとミュージアムの企画



企画展示 解説ツアー