



大原美術館
OHARA MUSEUM OF ART

Virtual museum
Development report



株
式
会
社
白
獅
子

コロナ禍の中、大原美術館を訪れることが困難な人々のために、
美術館を 3D スキャンし、世界中へ発信するシステムの提案とデザイン。

来場が困難な人へ。

美術館 3D スキャン,VR ヘッドセット、スマホなどで観覧。

→作品鑑賞だけでなく、作品の説明を聴き、造詣を深める教育様ツールとなる。



高精細に 3D スキャンした美術館内を VR 空間で観覧。

普段見る事の出来ない幻想的なナイトミュージアムなどを展開。

➡ 「VR / アート展示」美術館を体感するシステム

▶ 応用

美術館へ来れない子供たちや、
遠隔地の方のために。



作品紹介の動画や、
情報共有のためのリンク設置



デザイン、開発、公開までの流れ／①

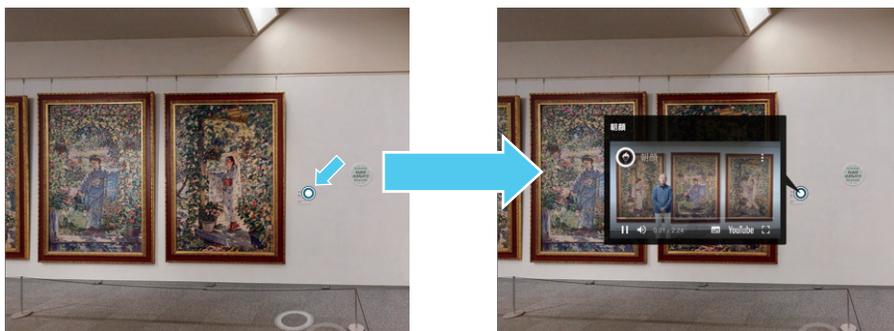
①開発手順



[1] 3D スキャンした空間データへ、撮影した動画を組み合わせる。

[2] その後、それらのデータを組み合わせ、専用サーバーへアップロード後。視聴開始。

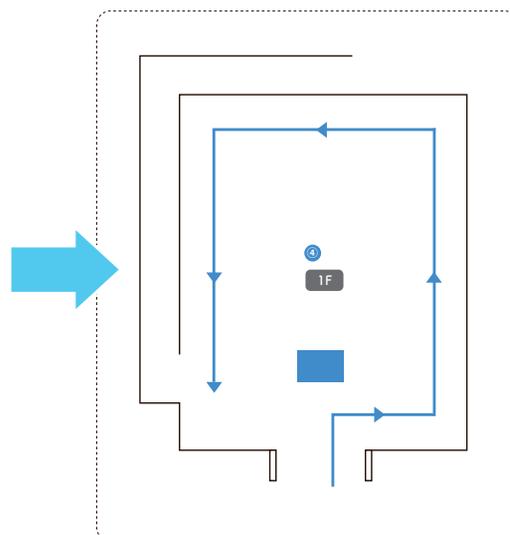
②コンテンツ内容



[1] 画面 A のマーカーをクリック。

[2] 映像が呼び出され講和が再生される。

[3] 1F フロアは左記の様に撮影を行い、3D スキャン空間、映像も同じ順序で再生される。



コロナ禍の影響で、コミュニケーションに使用されるツールが大きく変わる。

多くの企業、自治体、個人が、自宅での長い外出自粛を経験。

その結果、IT、ICTによる通信で普段の生活活動を行う価値観が強くなった。



視覚伝達の世界から、体験共有の時代へ。

Point ①

美術館来場者増加

過去の訪問者への新しい取り組みをアピールすることで、

Point ②

VR空間への、別館構築運営の利点

建築物を造設するよりも、初期投資、固定変動費が発生しない。修復も迅速

Point ③

移動が制限された世界

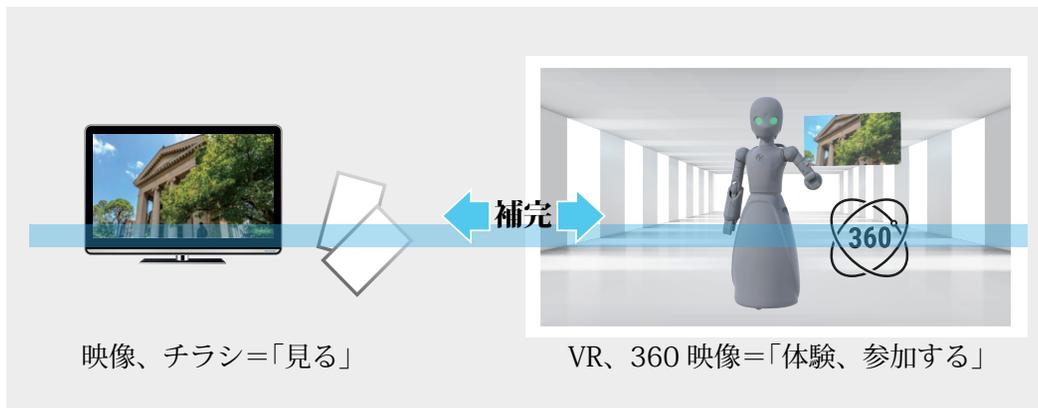
遠隔地からも体験が可能。世界中の人の意識“点”、移動距離”線”が繋がる瞬間を常に作り続ける。

Point ④

VRへのハードルが、世界規模で低くなった。

VRが新しく珍しいものから、生活にあると便利なものという認識へ。

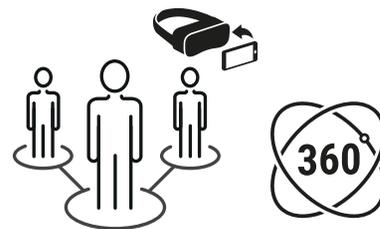
キュレーターの思いと共に、特別展示、肖像品などを立体的に紹介。
 臨場感あるVR（仮想現実）空間から”知識”の発信、
 貴重な講和を美術館を訪問することなく、「体験」出来る。
 また視聴者の興味を駆り立てることで美術館への来館意識を高める。



講演者、もしくはアバターにより、
 特別展示の紹介

「講話配信システム」講話を空間ごと世界配信するシステム

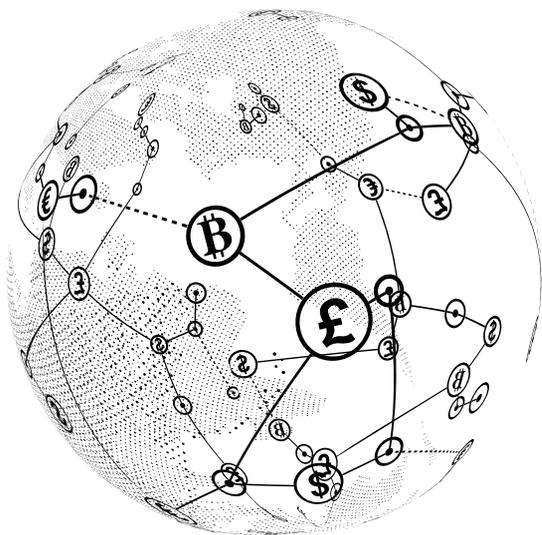
視聴者も参加することで、
 「体験」記憶へ強く残すことが出来る。
 美術館は”体験”する場所。



「VRは人間の記憶力を向上させる」
 (参考) メリーランド大学での検証結果
<https://cmns.umd.edu/news-events/features/4155>

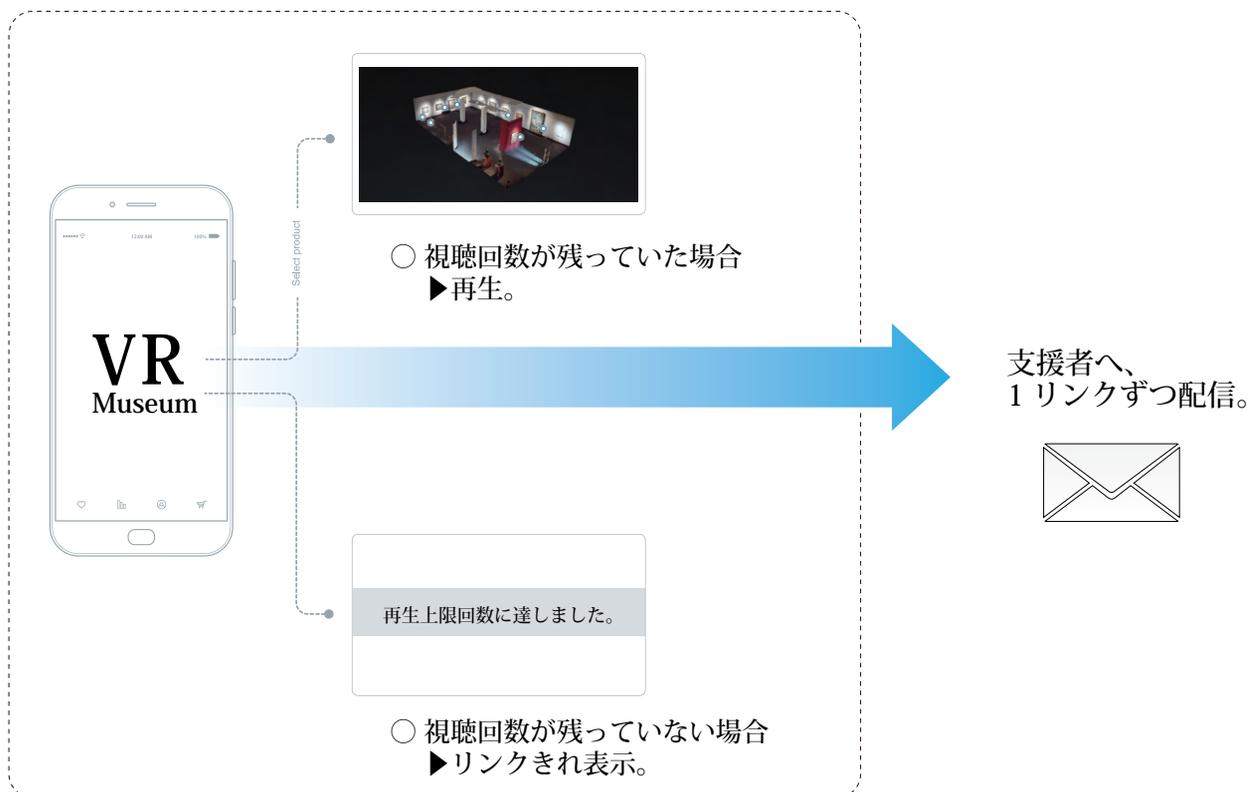
デザイン、開発、公開までの流れ／②

- ③クラウドファンディングで「美術館体験バーチャルミュージアム（講話付き）」
支援者（視聴者）を募る。（クラウドファンディングは、大原美術館様側での企画。）



課金に応じて、動画再生リンク（ユーザー単位）を生成。
→視聴回数を限定したリンクを一つずつ作成。▶ 配信。

④「限定公開システム」開発



多くの方が、素晴らしい美術に触れ、大原孫三郎氏と児島虎次郎氏、そして大原美術館を運営される皆様の思いが、世界中へ届きますように、
白獅子一同祈る様な気持ちで制作に携わらせていただきました。

現在、公益財団法人大原美術館様の公式サイトの方で、『大原美術館バーチャルミュージアム（講話なし）』公開中です。

<https://www.ohara.or.jp/2021/05/01/7721/>

撮影風景



作成：白獅子 / 春名