



## デジタルミュージアム OS

### 躍動する空間

# － WOW インタラクティブ作品の世界観デザインと表現技術 － (デジタルミュージアム研究委員会企画)

工藤薫, 佐藤宏樹

WOW 株式会社 (〒980-6119 宮城県仙台市青葉区中央 1-3-1, {kaoru, hiroki}@wow.co.jp)

**概要:** ミュージアム展示においては、個々の作品をどのように見せるかというだけでなく、それを空間にどのように配置してどのような順番で、どのような体験として提供するかが重要になる。空間をデザインすることで世界観やストーリーをいかに伝え、表現していくかという技術は、バーチャルリアリティや拡張現実感を活用した表現を考えていく上でも、またミュージアムにおいて新しいメディア技術を活用していく上でも、重要な役割を果たす。

本オーガナイズドセッションでは、仙台と東京、ロンドンを拠点に活動するビジュアルデザインスタジオ WOW から工藤薫氏と佐藤宏樹氏を迎え、インタラクティブな空間の設計を通じた世界観デザイン手法と表現の技術に関してご講演いただく。また、講演内容を踏まえ、バーチャルリアリティや拡張現実感を活用した展示空間・体験空間の設計の将来展望に関して議論をおこなう。

#### 1. 講演概要

設立 20 周年を迎えたビジュアルデザインスタジオ WOW (ワウ) では、現実と非現実の「境界」をテーマとした作品を多く発表してきました。その中から VR 作品「Tokyo Light Odyssey」、東北地方の伝統をテーマにした「BAKERU」「POPPO」などのオリジナル作品を題材に、それらの体験設計についてコンセプトメイキング、空間のデザイン、体験のデザイン、そして技術の利用についてお話しします。

#### ■ 佐藤 宏樹 (さとう ひろき)

早稲田大学理工学部建築学科卒業、東京大学大学院学際情報学府修士課程修了。WOW テクニカルディレクター。R&D を中心とした商業ワークの傍ら、社内の表現研究プラットフォーム wowlab ディレクターとして活動。伝統的なデザインとテクノロジーの融合を得意とし、様々なオリジナルワークの立ち上げに関わる。2017 年より JST ERATO 川原万有情報網プロジェクト研究員。

#### 2. 講演者略歴

##### ■ 工藤 薫 (くどう かおる)

東北芸術工科大学卒。2001 年 WOW 入社。広告映像から、展示スペースにおけるインスタレーション映像、メーカーと共同で開発するユーザーインターフェイスのデザインなど、さまざまな分野のビジュアルデザインを手がける。近年は WOW 創業の地である仙台を拠点に、東北に根付く歴史や文化を見つめ直し、新たな解釈と表現を加えた作品作りを積極的に行っている。新しいアートやデザイン、価値観を仙台から発信しようと、映像デザインの可能性を追求している。

---

Kaoru KUDO, Hiroki SATO