

シグネチャーパビリオン

null<sup>2</sup>



©蛸川実花

物理的に現場に行くことの価値を作り出す。人類が未だ見たことのないインタラクティブな構造体。  
風景を交換しながら、自然と人間の間でデジタルの自由さを持つて調和をもたらす。  
数年に一度しかない世界的に大きなナショナルイベントでしか進展しないような建築やインタラクティブ技術の進歩を巻き起こす。

変形しながら風景を歪める彫刻

未知の風景

いのちを×磨く

未知の体験

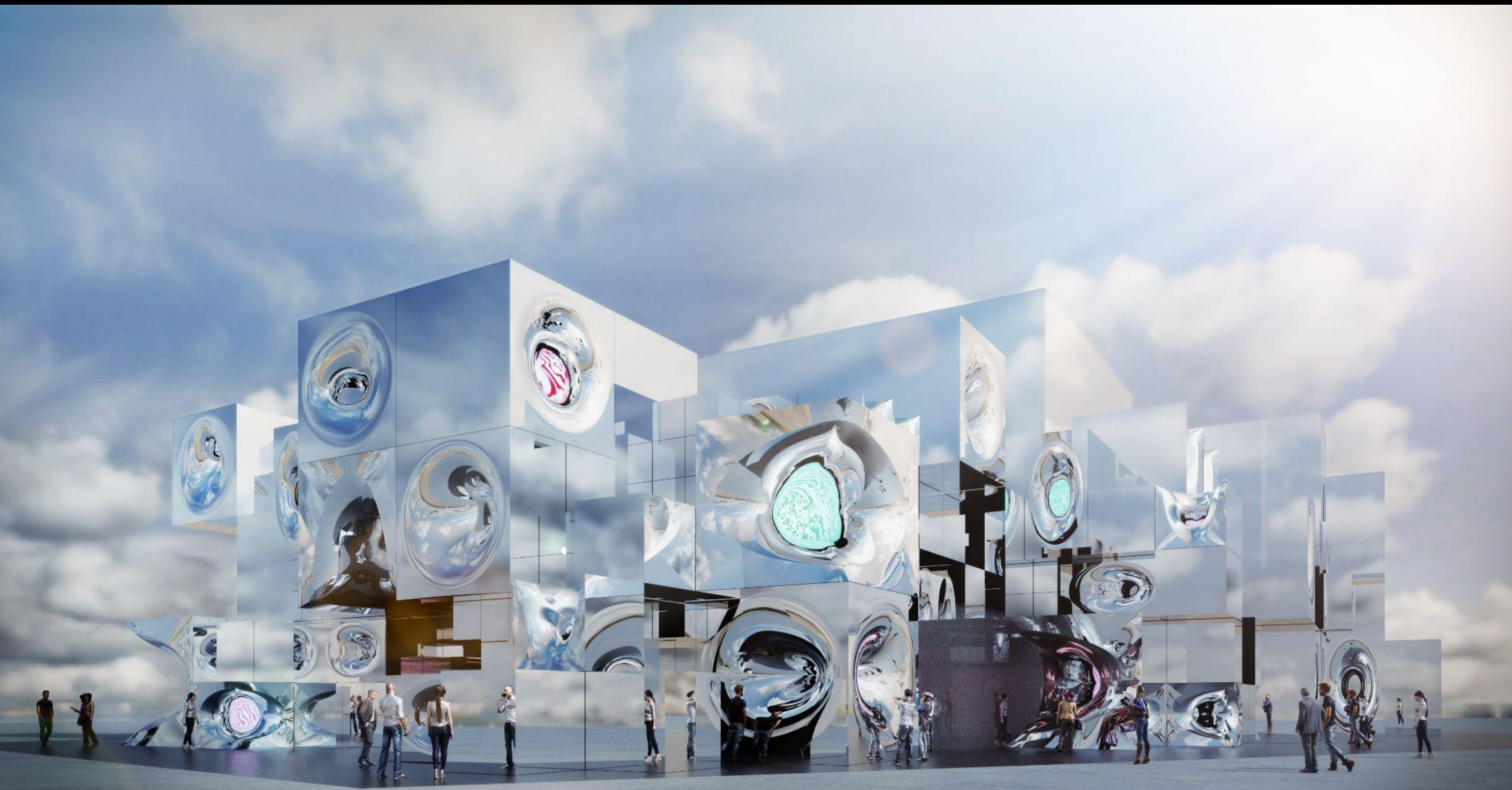
デジタルの身体による合わせ鏡

訪れた人々の身体をデジタル化し、パビリオンの中では有機的に変形し自律的に動作する身体と対話する。  
有史以来、行われてこなかった鏡の再発明。



# パビリオン建築

来場者の姿と風景を映し、歪ませ、未知の風景を生み出す。  
ボクセルをベースに、膜のように湾曲する有機的な鏡面サーフェスを持つ変形建築。





Key components:

# デジタルヒューマン

360°・高精度・高解像度・フォトリアルな自身の3Dデータを取得する3Dスキャンシステム。  
フィジカルな自分を再現度が高い状態で記録し、残す。





# パピリオン体験

擬似的な臨死体験と輪廻体験。

命にきざまれた景色を共有し、個を振り返り、いのちを磨く。

3Dスキャン×LEDウォール×ARゴーグルを用いた デジタルの身体による合わせ鏡。





# バーチャルパビリオン

2025年、その時その瞬間の自分をバーチャル空間に埋葬する。  
自分自身を振り返り、自らのデジタルヒューマンと対峙する、自分歴史館。  
3Dスキャンされたすべての人のポータルを訪れ、他者の歴史館を鑑賞可能。



# クリエイターチーム



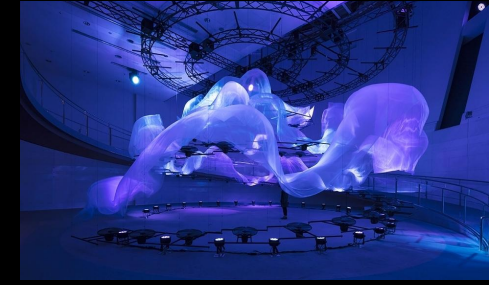
## noiz

noiz は、2007年に豊田啓介と蔡佳壹が設立、2016年より酒井康介が新たにパートナーとして加わる形で、東京と台北、ワルシャワの三拠点で活動している建築設計事務所。コンピューテーショナルな手法および知見を駆使し、建築設計やインテリアデザインを軸としながら、デジタルインスタレーションから都市計画、コンセプトデザインまで幅広いジャンルで国際的に活動。最新のデジタル技術と建築設計の知見とを融合しながら、国内外から集まった多様な背景やスキルを持ったメンバーによるチームで、新しい知識や技術のリサーチや導入なども積極的に行っている。



## アスラテック

ロボット制御システム「V-Sido」(ブシドー)の企画・開発・ライセンス販売を中核にして、ロボット全般の開発支援やコンサルティング、ロボットサービス提供を行う。  
巨大ロボット制御では世界トップレベルの実績数。



## WOW

東京、仙台、ロンドン、サンフランシスコに拠点を置くビジュアルデザインスタジオ。CMやコンセプト映像など、広告における多様な映像表現から、空間におけるインスタレーション演出、メーカーと共同で開発するユーザーインターフェイスデザインまで、既存のメディアやカテゴリーにとらわれない、幅広いデザインワークをおこなう。



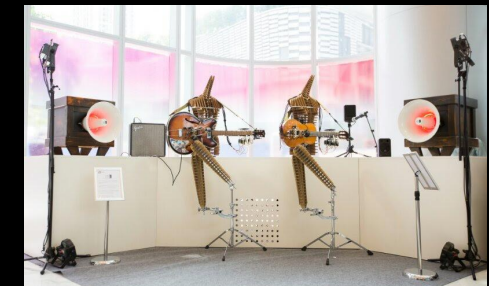
## SAFEHOUSE

世界最高水準の技術を持つ3DCGコンテンツ制作会社。Unreal Engineを最大限に活用したCG映像及びコンテンツ制作をメインにバーチャルプロダクションを利用した撮影や、デジタルヒューマンの開発など、技術を駆使し多岐にわたる製作を行う。



## 乃村工藝社

商業施設、ホテル、企業PR施設、ワークプレイス、博覧会、博物館などの企画・設計、施工から運営管理までを手掛ける空間の総合プロデュース企業。  
創業から130年にわたり培ってきた総合力とデジタルテクノロジーを活かして、社会課題の解決につながる空間価値の提供で人びとに「歓びと感動」をお届けしています。



## TASKO

舞台制作・機械制作・美術・デザイン・マネジメントを専門とするメンバーが集まり設立された、ユニークな提案力と確かな技術力を擁する21世紀型総合アートカンパニー