

2017.11.02

企画展「岡本太郎とメディアアート 山口勝弘ー受け継がれるもの」に P.I.C.S.TECHが作家として初参加

株式会社ピクス(東京都渋谷区 代表：中祖眞一郎)に所属するクリエイティブソリューションチーム、P.I.C.S.TECHが2017年11月3日(金)より川崎市岡本太郎美術館にて開催される企画展「岡本太郎とメディアアート 山口勝弘ー受け継がれるもの」に作家として参加いたします。

P.I.C.S.TECHは2017年10月より、株式会社ピクスの部署であるテクニカルソリューショングループから名称をP.I.C.S.TECHに再ブランドして立ち上げました。新しい映像体験を五感で感じる映像ソリューション構築+実装と、コンテンツ制作を並列に制作進行していくことを業務としています。

<Keywords of P.I.C.S.TECH>

- ▷ **SENSOR MIX** - Interactive、physical computing、BigData解析、IOT連動、人工知能
人間や演者の動きなどのフィジカルなフィードバックを表現に取り入れる、リアルタイム性のある映像体験。
- ▷ **VR** - VR 360、DOME、3D(視差)/4D、AR/MR
より没入・存在感のある体験型映像(バーチャルリアリティ)。
- ▷ **NEW EYE** - Drone、ActionCam、Stabilizer/AutoController
新技術が可能にした新たな撮影手法や視点。

この**SENSOR MIX**、**VR**、**NEW EYE**をキーワードに、クリエイティブディレクター、プランナー、テクニカルディレクター、エンジニア等、現在5名が在籍。

その制作領域は多岐に渡りますが、美術展へ作家として作品を出品するのは、今回が初の試みとなります。今回の展示では岡本太郎氏の精神を受け継ぐメディア・アートの先駆者、山口勝弘氏と彼らの活動の先に開花した、明和電機、クリストフ・シャルルなど次世代の現代アーティスト10名が参加。岡本太郎氏の作品が並ぶ展示空間とのコラボレーションが展開され、戦後の日本における現代美術の原点から始まり、アートとテクノロジーの融合をめざした新しい芸術分野の成立に至るメディア・アートの歴史的な連続性を概観する事ができます。

今回、P.I.C.S.TECHが出品する作品のタイトルは「**樹人を再生する試み**」。

岡本太郎による高さ3m超の彫刻作品「樹人」(1971)へ、正確に3Dスキャンしたデータを元に、3Dプロジェクトマッピング。岡本太郎が「樹人」へ込めたインスピレーションを読み解き、「樹人」の根源的イメージを植物のエネルギー解析のような現れに変換。そのイメージを有機的なものから無機的なものへと移行させ形状が変化しても存在する生命の息遣いを感じさせる、増殖・形成・鼓動へとメタモルフォーゼしていきます。物質を音と同期する共感覚的表現に変換し、Data Sculptureとしてたゆまなく再生される作品へと進化させました。

また、芸術1点主義を批判し、複数のコピー作品を制作した岡本太郎の思想の未来として、誰でも触れるData Sculptureとしての「樹人」の設定の場をP.I.C.S.TECHとして構想中です。



分野を超えた新しい芸術を求める活動で世に知られる岡本太郎の魂を現代のテクノロジーで再生する本作。展示は11月3日(金)からスタートとなります。是非ご観覧下さい。

<“《樹人》を再生する試み” STAFF>

All Creation by P.I.C.S. TECH / 寺井弘典、弓削淑隆、坂本立羽、中村祐樹、上野陸
Assistant : 尾澤弥生

CG designer : 金子哲

Sound composer : ORGA (VIBRANT RECORDINGS)

Standby image : 齊藤公太郎 (多摩美術大学情報デザイン学科メディア芸術コース)

技術協力 : パナソニック株式会社 コネクティッドソリューションズ社 イノベーションセンター

<次ページに続く>

企画展「岡本太郎とメディアアート 山口勝弘―受け継がれるもの」に P.I.C.S.TECHが作家として初参加

◆P.I.C.S.TECHプロフィール

ミュージックビデオ、TV-CM、映画、WEBムービーなどジャンルレスに活動する映像クリエイティブカンパニー・P.I.C.S.にて近年のテクノロジーの進化に伴い、その技術を用いた新しい映像表現を追求するために結成。

SENSOR MIX、VR、NEW EYEをキーワードに、3Dプロジェクションマッピング、インタラクティブコンテンツ、ドローンドライビング、AR、VR等を活用しながら既存の枠組みにとらわれないクリエイティビティで様々なソリューションを発信。テクノロジーとスペースを融合させた映像演出の企画・プロデュースから演出システム・機器のコーディネート・プランニングまでワンストップで手掛け、その活動の場は海外へも広がっている。近年ではクライアントワークだけではなく、オリジナルのアートピースの制作も手がけている。



MEMBER :

寺井 弘典 (Executive Adviser / Creative Director)、弓削 淑隆 (Producer / Strategic Planner)
坂本 立羽 (Creative Director / Technical Director)、上野 陸 (Technical Director / Engineer)
中村 祐樹 (Hardware Director / Technical Project Manager)

代表作 :

- ・INPEX MUSEUM (国際石油開発帝石株式会社) 総合プロデュース
<https://www.pics.tokyo/works/inpex-museum/>
- ・VR版リズム・ダンスゲーム『INPEX Energy Rhythm』
<https://www.pics.tokyo/works/mhi-vr-puzzle-game-mirai-gacha/>
- ・セイコーホールディングス インタラクティブ世界時計『Seiko Space Eye』
<https://www.pics.tokyo/works/seiko-space-eye/>
- ・KYARY PAMYU PAMYU ARTWORK EXHIBITION 2011-2016 インタラクティブコンテンツ
<ギョロギョロキャリア>
<https://www.pics.tokyo/works/kyary-pamyu-pamyu-gyorogyoro-kyary/>
<Kyatch Me! >
<https://www.pics.tokyo/works/kyary-pamyu-pamyu-kyatchme/>
- ・バンダイナムコ VR ZONE SHINJUKU
バーチャルリゾートアクティビティ「ナイアガラドロップノトラップ・クライミング」開発協力
<https://www.pics.tokyo/works/vr-zone-shinjuku/>
- ・三菱重工 体験型VRパズルゲーム『ミライガチャ』
<https://www.pics.tokyo/works/inpex-energy-rhythm/>
- ・2017年アスタナ国際博覧会・日本館 メインシアター映像
<https://www.pics.tokyo/works/expo-astana-2017-japan-pavilion/>

◆企画展「岡本太郎とメディアアート 山口勝弘―受け継がれるもの」概要

- 会期：2017年11月3日(金・祝)～2018年1月28日(日)
※休館日：月曜日(1月8日を除く)、11月24日、12月29日～1月3日、1月9日
- 会場：川崎市岡本太郎美術館 常設展示室
- 時間：9:30～17:00(入館は16:30)
- 料金：一般900円(720円)
高校・大学生・65歳以上700円(560円)、中学生以下無料
※()内は団体料金
- 公式サイト：<http://taroandmediaart.com/>



<本リリースに関するお問い合わせ先>
株式会社ピクス クリエイティブ部

広報担当：赤井、神戸 (かんべ) TEL: 03-3791-8855 E-mail: press@pics.tokyo