

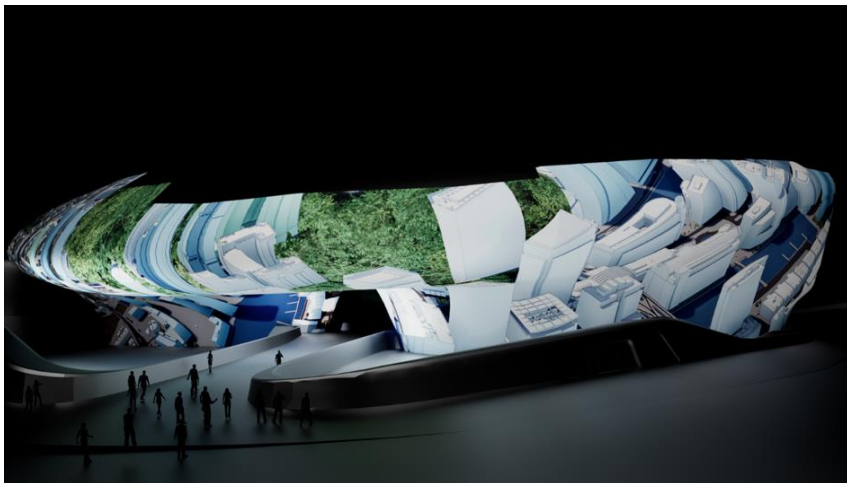
報道関係各位

未来の都市を表現する 3D プロジェクションマッピング・プロジェクト 「アーバン・ルネサンス」を公開 韓国人アーティスト イーユン・カン氏を起用

- 持続可能なイノベーションを推進するためにバーチャル世界の活用を啓発するイニシアチブ「未来を拓くのは、人間 - **The Only Progress is Human**」シリーズの一環として、「アーバン・ルネサンス」を発表
- 2022年に **British Council Alumni Award for Culture and Creativity** を受賞した韓国の著名アーティスト、イーユン・カン氏とのエキサイティングなコラボレーションを実現
- ソウルの東大門デザインプラザで開催される体験型の映像パフォーマンスにより、都市化が進む現代において持続可能な都市が発展していく可能性を探求

※本リリースは、仏ヴェリジー=ヴィラクブレーにて現地時間 2023年1月12日に発表した[リリース](#)の日本語参考訳です。

[ダッソー・システムズ](#)は本日、より良い未来を表現するために同社が2020年から継続しているイニシアチブ「[未来を拓くのは、人間 - The Only Progress is Human](#)」のプロジェクト、アーバン・ルネサンスを発表しました。このプロジェクトは、韓国人アーティスト兼研究者のイーユン・カン氏を起用し、ダッソー・システムズが見据える未来の都市のビジョンを紹介するものです。ソウルの東大門デザインプラザ（DDP）の外壁に、イーユン・カン氏が本プロジェクトのために新たに制作した3D プロジェクションマッピングが投影されました。



Copyrights Yiyun Kang - Dassault Systèmes

イーユン・カン氏は、次のように述べています。「『Geofuture（ジオ・フューチャー）』というこの作品は、ソウルの DDP を舞台とする大規模な公開プロジェクトマッピングです。ソウルという都市に対するダッソー・システムズのビジョンからインスピレーションを得て、持続可能なイノベーションによって実現する未来の暮らしを表現しています」

ダッソー・システムズのコーポレート・エクイティ、マーケティング&コミュニケーション担当バイスプレジデントであるヴィクトワール・ド・マルジュリーは、次のように述べています。「これからの都市は、レジリエンス（回復力）を備え、持続可能であることが求められます。都市に集う人々が、自分たちの都市のバーチャルツインから恩恵を得られるような新しいソリューションが必要です。都市のバーチャルツインがあれば、都市課題を解決するためのさまざまな施策を実行する前に、バーチャルツイン上で検証することができます。このたび公開するアーバン・ルネサンスは、都市化が進む現代において持続可能な都市が発展していく可能性を探求します。そのために、ソウルという活気に満ちた都市を舞台に選び、ソウルを拠点に活躍するアーティスト、イーユン・カン氏の協力を得て、持続可能で生き生きとした健全な都市の未来に向けたアーバン・ルネサンスのビジョンの投影を実現させました」

アーバン・ルネサンスの 3D プロジェクションマッピング映像と関連するトークショーは、中央ヨーロッパ時間の 2023 年 1 月 31 日（火）17:00（日本時間の 2023 年 2 月 1 日（水）午前 1 時）より、ダッソー・システムズの LinkedIn と YouTube の公式アカウント、およびウェブサイトでライブ配信にて公開の予定です。DDP に投影されるイーユン・カン氏の堂々たるアートワークを通じて、ダッソー・システムズと建築家のボグダン・ザハ氏（ザハ・ハディット・アーキテクト）などがイメージする未来の都市をご覧いただけます。アーバン・ルネサンスの視聴は [こちら](#) から、ライブ配信の様子は 2023 年 2 月 1 日以降 [こちらのページ](#) から視聴可能です。

市民の生活の質を向上させる都市のバーチャルツイン・エクスペリエンス

人口がますます増加して気候変動による問題が深刻化する中、都市部には持続可能性や衛生的であることがあらゆる側面から必要であり、すべての人々が豊かに暮らしていけることが引き続き求められます。これらを実現するには、持続可能性を備えた建物を建設したり、再生可能な材料を使ったりするだけでなく、市民と共に都市の未来像を明確にし、より開かれた公共サービスを提供して、モビリティ、農業、グリーンエネルギーのための新たなソリューションを見いださなければなりません。

ダッソー・システムズは、バーチャルの世界を活用した都市全体のモデリング、シミュレーション、分析、視覚化、体験を可能にして、現実の世界での都市開発の手段や生活の質を向上させる技術を提供することで業界をリードしています。このバーチャルツイン・エクスペリエンスでは、都市環境全体だけでなく、そこに必要となるインフラや物資もあわせて検討することができます。現実のあり方を、科学的な正確さ（縮尺、組成、現実世界での挙動など）をもってバーチャル空間上に再現し、それぞれが現実にとどのように相互に作用しながら運用されていくのか、テストを重ねた上で完成度を高めたビジュアルやデジタル 3D モデルが「都市のバーチャルツイン」です。都市のバーチャルツイン上では、市民・企業・自治体の三者が連携して持続可能性と循環性を高めた未来の都市を試行錯誤することができる一方で、計画に関する意

思決定を行う度に社会や環境に与える影響をシミュレーションしてから最適な解決案を採用することもできます。

アーバン・ルネサンスを象徴する東大門デザインプラザについて

東大門デザインプラザは、ダッソー・システムズのソフトウェアを活用した建築設計の好例です。当社のソリューションの1つである CATIA を使用して、ザハ・ハディット・アーキテクツが構想・設計を手掛けました。DDP と略される東大門デザインプラザは、ソウルの主要な都市開発のランドマークであり、力強い湾曲した形状を特徴とする近未来的なデザインの建物です。今やこの建物は韓国のデザイン、アート、ファッションの中心的存在となり、地元の人々や観光客が数多く訪れる人気のスポットとなっています。

イーユン・カン氏について

イーユン・カン氏は、韓国ソウル大学で美術学士号（BFA）、米国カリフォルニア大学ロサンゼルス校のデザイン・アンド・メディア・アーツで美術修士号（MFA）、英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アート（RCA）で博士号を取得しました。現在、RCA で客員講師を務めており、ロイヤル・ソサエティ・オブ・アーツ（FRSA）の会員でもあります。ソウル市立美術館（韓国）やヴィクトリア&アルバート美術館（英国）を含む数多くの美術関連施設で展示会を開催し、ヴェネツィア建築ビエンナーレ（イタリア）や深圳ニュー・メディア・アート・フェスティバル（中国）などの国際イベントにも参加しました。また、ヴィクトリア&アルバート美術館、韓国の国立現代美術館（MMCA）、ソウル美術館（SeMa）で美術研修員をしていました。2020 年には、世界 5 都市を舞台に展開された現代美術プロジェクト「CONNECT, BTS」に唯一の韓国人アーティストとして参加し、2017 年には Max Mara からの依頼で制作した作品「Deep Surface」でレッド・ドット デザイン賞を受賞しました。イーユン・カン氏の作品はヴィクトリア&アルバート美術館が所蔵しています。またその活動は、ブルームバーグの Art+Technology シリーズでも取り上げられました。著書・論文としては、MIT Press（マサチューセッツ工科大学出版局）が発行する学術誌『Leonardo』に論文が掲載された他、自身の著書『Practices of Projections』がオックスフォード大学出版局から出版されています。2022 年には、British Council Alumni Award for Culture and Creativity を受賞し、シーグラフ（SIGGRAPH）やヴェネツィア・ビエンナーレが主催する NEXUS Pavilion など、さまざまなカンファレンスやシンポジウムにも参加しています。また、Politecnico di Milano（ミラノ）、ロンドン大学東洋アフリカ研究学院（ロンドン）、サザビーズ美術カレッジ（ロンドン）、ソウル大学（ソウル）、KAIST（韓国デジョン）で講演も行っています。直近では、PKM ギャラリー（ソウル）での個展「Anthropause」と、パリから香港、モスクワ、北京を巡るグループ展「Cubically Imagined」を開催しました。

ダッソー・システムズのイニシアチブ「未来を拓くのは、人間- The Only Progress is Human」について

2020 年に発表されたイニシアチブ「未来を拓くのは、人間 - The Only Progress is Human」では、社会や環境の問題に対する認識を高め、持続可能なイノベーションを推進するためにバーチャル世界の活用を啓発することを目的に一連の「ACT」（活動）を行っています。アーバン・ルネサンスの他にも、これまで次のような活動を行ってきました。[バーチャル・ハーモニー](#)では、音楽のバーチャル体験というユニークな取り組みを通して、バーチャルの世界が感情を揺さぶることを実証しました。[ウォーター・フォー・ライフ](#)は、水の消費のあり方について

産業界に問いを投げかけることで、世界で最も貴重な資源の一層の保護を図る取り組みです。[リビング・ヘリテージ](#)は、ユネスコ世界遺産をはじめとする6つの遺跡や歴史的建造物を体験すると同時に、さらに持続可能な社会を築くためにイノベーションのスキルを磨く学生プログラムです。

詳細はこちらをご覧ください：<https://www.3ds.com/ja/progress-is-human>

詳細はこちら：

ダッソー・システムズの 3DEXPERIENCE プラットフォーム、3D 設計ソフトウェア、3D デジタル・モックアップ、そしてプロダクト・ライフサイクル・マネジメント (PLM) ソリューション

<https://www.3ds.com/ja>

ダッソー・システムズとつながるソーシャル・アカウント

[Twitter](#) [Facebook](#) [LinkedIn](#) [YouTube](#)

(以上)

ダッソー・システムズについて

ダッソー・システムズは 3DEXPERIENCE カンパニーとして、人々の進歩を促す役割を担います。当社は持続可能なイノベーションの実現に向けて、企業や人々が利用する 3D のバーチャル コラボレーション環境を提供しています。当社のお客様は、患者、市民あるいは消費者のために世界の持続可能性を高めるべく、3DEXPERIENCE プラットフォームとアプリケーションを使って現実世界のバーチャルツイン・エクスペリエンスを生み出し、さらなるイノベーション、学び、生産活動を追求しています。ダッソー・システムズ・グループは 140 カ国以上、あらゆる規模、業種の 30 万社以上のお客様に価値を提供します。より詳細な情報はホームページ、<https://www.3ds.com/ja>（日本語）、<https://www.3ds.com>（英語）をご参照ください。

3DEXPERIENCE、Compass アイコン、3DS ロゴ、CATIA、BIOVIA、GEOVIA、SOLIDWORKS、3DVIA、ENOVIA、NETVIBES、MEDIDATA、CENTRIC PLM、3DEXCITE、SIMULIA、DELMIA および IFWE は、アメリカ合衆国、またはその他の国における、ダッソー・システムズ(ヴェルサイユ商業登記所に登記番号 B 322 306 440 で登録された、フランスにおける欧州会社)またはその子会社の登録商標または商標です。