



チームラボ

「世界は、統合されつつ、分割もされ、繰り返しつつ、いつも違う」@ Art Basel - Hong Kong

配信日：2013年5月21日



【タイトル】

香港で開催される国際アートフェア「Art Basel - Hong Kong」(5/23~5/26)で、チームラボは新作のインタラクティブなデジタルアート作品「世界は、統合されつつ、分割もされ、繰り返しつつ、いつも違う / United, Fragmented, Repeated and Impermanent World」を発表

【リード文】

2013年5月23日(木)から26日(日)までの4日間、香港コンベンション&エキシビション・センターで、35ヶ国から245のギャラリーが集結する国際アートフェア「Art Basel - Hong Kong」が開催されます。チームラボは、日本から参加する「ミヅマアートギャラリー」ブースにて、新作のインタラクティブなデジタルアート作品「世界は、統合されつつ、分割もされ、繰り返しつつ、いつも違う / United, Fragmented, Repeated and Impermanent World」を発表します。

【本文】

2013年5月23日(木)から27日(日)までの4日間、毎年スイスで開催されている世界最大



の現代アートフェア「Art Basel」が、「Art Basel - Hong Kong (アート・バーゼル香港)」として、初めてアジア(香港)で開催されます。

35ヶ国から245のギャラリーが香港コンベンション&エキシビション・センターに集結する会期中、日本から参加する「ミヅマアートギャラリー」のブースで、チームラボが新作のインタラクティブなデジタルアート作品「世界は、統合されつつ、分割もされ、繰り返しつつ、いつも違う / United, Fragmented, Repeated and Impermanent World」を発表します。

▼出品作品

《世界は、統合されつつ、分割もされ、繰り返しつつ、いつも違う》

<http://www.team-lab.net/all/artlist/ufri.html>



本作品は、鑑賞者自身が作品の一部となる、インタラクティブな作品。

伊藤若冲(1716 - 1800)は、近世日本の画家の一人。江戸時代中期の京都にて活躍した絵師。若冲は、升目画などと呼ばれる、画面全体を数万もの升の形に区切って升目ごとに彩色する、特異な表現方法を残している。本作品は、「鳥獣花木図屏風」や「樹花鳥獣図屏風」をモチーフにしている。

升目画は、どこか、コンピュータの機能的制約でできあがったピクセルアートに通ずるところがある。若冲の升目画は、西陣織(京都西陣で織られる伝統的高級絹織物)の制作工程の工業的制約か、もしくは、それに触発されて描かれたのではないかとの説がある。ピクセルアートも、機能的制約で生まれたが、機能的制約がなくなった現在でも、表現の一方法として愛されている。若冲の升目画に、直感的に感じるデジタル感とは、そんなところだと思われる。

インターネットがメディアの中心となった現在は、コンテンツと人々の関係が変化してきている。制作者と鑑賞者の境界は非常に曖昧になってきているのだ。人々は、コンテンツに対する完全な鑑賞者というよりは、コンテンツに直接関わり、情報を追加したり、編集したり、もしくは、変化させたり、2次創作したりしている。人々はコンテンツに対して参加するという形でよりつながり、一体となってきている。

本作品では、鑑賞者の存在によって、升目画で描かれた世界と、ピクセルアートにインスパイア



されて升目ごとに抽象化して描かれた世界とが、入り混じる。

升目ごとに彩色した特異な表現は、1つの升目ごとに何種類かの色彩を使って四角の中に四角を描いており、印象主義や点描主義よりも以前から、視覚混合の光学現象を知っていて、表現しているかのように思える。仮想の3次元空間上に各オブジェクトを立体的に配置しており、それを、我々が考える日本の伝統的な空間認識の論理構造で平面化している。そして、視覚混合の光学現象を利用するために、3次元空間上のオブジェクトの色を、平面の升目ごとに、升目の中の何重にも描かれた模様によって、分割して彩色している。例えば、オブジェクト上で紫色のものは、升目上で、赤と青に分割して彩色している。

遠くで全体を見た時の、視覚混合による鮮やかに輝く色彩は、遅い時間軸で動いていく世界。
近くで凝視した時の、画面上の升目が動かない中でオブジェクトが動き、升目ごとに細かく描かれた模様によって分割された色彩は、速い時間軸で変化していく世界。
繊細な線で描かれた世界と、升目ごとに抽象化されて描かれた世界、そして、鑑賞者自身の存在。

そういうものを、FHD（フルハイビジョン）の8倍の解像度による圧倒的情報量のインタラクティブな作品として、表現した。

チームラボ, 2013, インタラクティブデジタルワーク, ∞ (9:16 x 8), 音楽: 高橋英明



[概略]

展覧会名 : Art Basel - Hong Kong

開催期間 : 2013年5月23日(木) ~ 26日(日)

開館時間 : 23~25日 12:00~19:00、26日 12:00~17:00

場所 : 香港コンベンション&エキシビション・センター(HKCEC)

住所 : 1 Expo Drive, Wanchai HK (香港湾仔博览道1号)

<http://www.hongkongartfair.com/>

●Art Basel - Hong Kong とは

スイスで開催されている世界最大級の国際アートフェア「アート・バーゼル」の香港版。2013



年はアジア、ヨーロッパ、アメリカなど世界各国から 250 以上のギャラリーが参加予定。

<https://www.artbasel.com/>

●ミヅマアートギャラリー

1994 年の開廊から、その時々スタイルにとらわれない独自の感性を持った日本及びアジアの作家を中心に国際的なアートシーンに紹介。また、アジアにおけるコンテンポラリーアートマーケットの更なる発展と拡大のため、2008 年に北京に Mizuma & One Gallery を、2012 年にシンガポールのギル マンバラックスに Mizuma Gallery を開廊。

会田誠、山口晃、ジュン・グエン=ハツシバなど国際的に活躍する作家を多数輩出している。

<http://mizuma-art.co.jp/index.html>

●チームラボ

プログラマ・エンジニア（プログラマ、UI エンジニア、DB エンジニア、ネットワークエンジニア、ロボットエンジニア、コンピュータビジョンエンジニア、ソフトウェアアーキテクト）、数学者、建築家、CG アニメーター、Web デザイナー、グラフィックデザイナー、絵師、編集者など、情報社会のさまざまなものづくりのスペシャリストから構成されているウルトラテクノロジスト集団。

<主な実績>

「百年海図巻」と「チームラボハンガー」が文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品に選出。カイカイキキギャラリー台北で『生きる』展開催（2011）。大晦日の第 62 回 NHK 紅白歌合戦で、嵐メドレーの演出を担当（2011）。フランス「LAVAL VIRTUAL」にて「世界はこんなにもやさしく、うつくしい」を展示し、「建築・芸術・文化賞」賞を受賞。国立台湾美術館にて、「We are the future」展を開催。シンガポールで行われた「SIGGRAPH Asia 2012」に、「Graffiti@Google」を展示（2012）。シンガポールで行われた国際アートフェア「Art Stage Singapore 2013」にて「Nirvana」を発表。2013 年 4 月からは、成田空港第 1 ターミナルにて、「世界はこんなにもやさしく、うつくしい」を常設展示中。また、「ヴィレッジヴァンガード」（<http://vvstore.jp/>）や「ラヴィジュール」（<https://www.ravijour.com/>）などの EC サイトも共同運営中。

チームラボ株式会社 <http://www.team-lab.com/>

チームラボ作品紹介 <http://www.team-lab.net/>