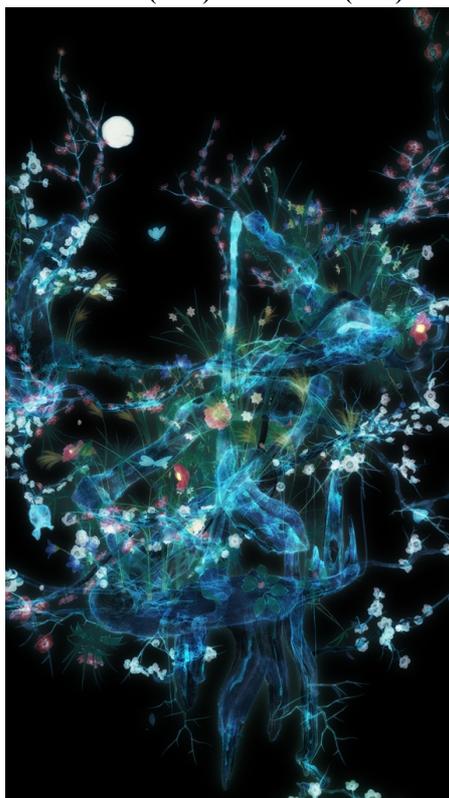


シンガポールで行われる国際アートフェア「Art Stage Singapore 2014」に、
チームラボが新作2作品を含む3作品を発表

2014/1/16(Thu) – 2014/1/19(Sun)



【概要】

シンガポールの国際アートフェア『Art Stage Singapore 2014』が開催。チームラボは、「Ikkan Art Gallery」にて、新作のデジタルアート作品「冷たい生命」、「追われるカラス、追うカラスも追われるカラス - Black in White」を発表、「憑依する滝」を展示します。期間は2014年1月16日（木）～2014年1月19日（日）まで。

【本文】

28ヶ国から130のギャラリー、600人のアーティストが集結する国際アートフェア『Art Stage Singapore 2014』（シンガポール）が開催。チームラボは、「Ikkan Art Gallery」にて、新作のデジタルアート作品「冷たい生命」、「追われるカラス、追うカラスも追われるカラス - Black in White」を発表、「憑依する滝」を展示します。期間は2014年1月16日（木）～2014年1月19日（日）まで。

展示詳細：

Art Stage Singapore 2014 <http://www.team-lab.net/latest/exhibitionlist/artstagesg2014.html>

■出品作品

冷たい生命 / Cold Life

チームラボ, 2014, デジタルワーク, 2160x3840 pixels, 7min 15sec(ループ),

書: 紫舟

<http://youtu.be/rBrUt4kE6Ck>

<http://www.team-lab.net/all/pickup/coldlife.html>

新たな解釈で空間に立体的に再構築した書「生」から、生命が溢れだす様子を3次元で描き、その表面を剥がしている。

コンピュータでは、3次元の物体の形状を、網目状の線の構造で記述された抽象的で高次の情報で表現される。つまり、3次元で描かれているものは、その表面を剥ぐと、網目状の線の集合でできている。表面を剥いだ状態、つまり構造で記述された抽象的で高次の情報の状態のまま表現した作品。

今回は、Ultra HD (4K)の解像度 (Full HD4 枚分) によって、超微細まで描いた映像作品として、表現した。

追われるカラス、追うカラスも追われるカラス - Black in White/

Crows are chased and the chasing crows are destined to be chased as well - Black in White

チームラボ, 2014, デジタルワーク, 9600x1080 pixels, 3min 40sec (ループ), 音楽: 高橋英明



<http://youtu.be/ELF7ObCtRTs>

http://www.team-lab.net/all/pickup/crows_black_white.html

コンピュータ上の3次元空間に立体的に構築した世界を、チームラボが考える日本の先人達の空間認識の論理構造 (我々は、超主観空間と呼んでいる) によって、映像化している。

墨の八咫鳥が空間を飛び回り、その軌跡が墨跡となり空書を描いている。日本のアニメが生んだ特異な表現、アニメーター板野一郎によって確立された「板野サーカス」。画面いっぱい埋め尽くすミサイル群が、全く正しくないパースペクティブで描かれた (より人間がダイナミックさや迫力を感じるようにデフォルメされて描かれた) 空間を乱れ飛ぶさまを、超高速のカメラワークによる視点の回り込み演出による映像美であるとされる。

本作品は、板野サーカスをオマージュし、2次元のアニメーションで行われていた空間のデフォルメを3次元空間で再現することによって、日本のアニメーター達が生んだデフォルメされた空間とは、どのような空間認識の論理構造であるか、それらは、伝統的な日本の空間認識の連続性の中にあるのではないかという仮説の模索である。そして、デフォルメされた空間を3次元空間で再現することによって、自由に視点を広げ、実際の空間に再構築することを試みている。

憑依する滝 / Universe of Water Particles

チームラボ, 2013, デジタルワーク, 1920x5400 pixels

<http://youtu.be/Yo0K6n-OaV4>

<http://www.team-lab.net/all/pickup/uowp.html>

まず、コンピュータ上の仮想空間に岩を立体的につくり、その岩に水を落下させる。水は、無数の水の粒子の連続体で表現し、粒子間の相互作用を計算している。滝を物理的に正確な水の運動シミュレーションとして構築しているのだ。

そして、全体の水粒子の中からランダムで選んだ0.1%の水粒子の挙動によって、空間上に線を描く。その線の集合で滝を描いている。

つまり、無数の線の裏側には、その1000倍もの水粒子が存在し、それら全体の相互作用によって、線の曲線が決まっているのだ。

そして、3次元空間上に立体的に描かれた滝を、我々が考える日本の先人達の空間認識の論理構造によって映像作品にしている。

今回は、5Kの解像度 (Full HD5枚分) によって、超微細まで描いた映像作品として、表現した。

【概略】

展覧会名：Art Stage Singapore 2014

開催期間：2014年1月16日 (木) ~ 2014年1月19日 (日)

開館時間：16、17日：12:00~19:00、18日：11:00~19:00、19日：11:00~18:00

休館日：なし

場所：Marina Bay Sands Convention and Exhibition Centre

住所：[10 Bayfront Avenue, Singapore, 018956](http://www.artstagesingapore.com/)

料金：1日券33ドル、3日共通券63ドル、学生、シンガポール市民11ドル

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

■Art Stage Singapore 2014

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

■Ikkan Art Gallery

<http://ikken-art.com/>

< 協力 >

■Sony

<http://www.sony.com.sg/section/home>

■チームラボとは

プログラマー・エンジニア (プログラマー、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、Webデザイナー、グラフィックデザイナー、CGアニメーター、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。

カイカイキキギャラリー台北で『生きる』展開催 (2011)。フランス「LAVAL VIRTUAL」にて「建築・芸術・文化賞」賞を受賞 (2012)。国立台湾美術館にてチームラボ「We are the Future」展を開催 (2012)。「堂島リバービエンナーレ 2013 “Little Water”」 (2013)。「teamLabBody」が Unity Awards 2013のBest VizSim Projectを受賞。『チームラボって、何者?』がマガジンハウスより刊行 (2013年12月19日)。

現在、「シンガポールビエンナーレ2013」にて、「秩序がなくともピースは成り立つ」を展示 (10月26日~2014年2月16日)。シンガポール最大の新聞THE STRAITES TIMESの一面を飾る。香港アートセンターでは、100個以上のインタラクティブな浮遊する光の球体によるインスタレーションを展示 (12月11日~2014年1月12日)。香港最大のテレビ局TVBなどで大きく取り上げられる。

今後の予定として、佐賀県にある4つの文化施設 (佐賀県立美術館、佐賀県立宇宙科学館、佐賀県立九州陶磁文化館、佐賀県立名護屋城博物館) にて、チームラボの展覧会を開催予定 (2014年2月28日~3月22日)。

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/>

■本件に関するお問い合わせ

チームラボ (広報担当・ 工藤 / 森)

lab-pr@team-lab.com

03-5804-2356