

全長約16m、解像度7Kの滝をAudi R8の車両にプロジェクションマッピング
Audi Forum Tokyo (表参道) で『teamLab exhibit at Audi Forum Tokyo』を開催。
2013年12月19日(木)～

【概要】

Audi Forum Tokyo (表参道) にて、『teamLab exhibit at Audi Forum Tokyo』を開催。チームラボは、アウディのスポーツカー“Audi R8”を岩に見立てて、滝の作品をプロジェクションマッピングします。

【本文】

アウディジャパン株式会社のAudi Forum Tokyo (表参道) にて、『teamLab exhibit at Audi Forum Tokyo』を開催。チームラボは、“Vorsprung Durch Technik” (技術による先進) をブランドスローガンに掲げるアウディとコラボレーションをし、スポーツカー“Audi R8”を岩に見立て、滝の作品をプロジェクションマッピングいたします。また、近世日本の画家の一人・伊藤若冲の升目画にインスパイアを受けた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」も展示。期間は2013年12月19日(木)～2014年1月5日(日)まで。

なお、作品展示に際し、プリズム株式会社、株式会社カブキヤにご協力いただきました。

■出品作品

▼The Waterfall on Audi R8

チームラボ, 2013, デジタルインスタレーション, 16000mm
<http://www.team-lab.net/all/pickup/waterfalaudi.html>

コンピュータ上の仮想空間にAudi R8を3Dで立体的に再現し、コンピュータ上でAudi R8に水を落下させ、水の動きを物理計算し、滝をシミュレーションする。R8を岩に見立てて、シミュレーションされた滝を、実際のAudi R8にプロジェクションマッピングした作品。

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、全体の水の粒子の中からランダムで選んだ 0.1%の水の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 倍もの水の粒子が存在し、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、FHD（フルハイビジョン）の 7 倍の 7K の解像度によって、超微細まで描いた映像作品として、表現した。

▼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

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

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



<http://www.youtube.com/watch?v=G0-qoW9ZgFU>

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级絹織物）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。仮定の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。

【概略】

展覧会名：teamLab exhibit at Audi Forum Tokyo

開催期間：2013年12月19日（木）～2014年1月5日（日）

※12月29日～12月2日は年末の為閉館（3日より再開いたします）

開館時間：10:00～19:00

休館日：なし

場所：Audi Forum Tokyo

入場料：無料

住所：[東京都渋谷区神宮前6-12-18](http://www.audi.co.jp/jp/brand/ja/aft.html)

<http://www.audi.co.jp/jp/brand/ja/aft.html>

なお、展覧会初日の12月19日（木）にはチームラボ初のDVDブック「チームラボって、何者？」（マガジンハウス）が発売。展覧会の期間中は、会場でも販売を行います。

『チームラボって、何者？』 日本美術史に新たなページを加える最先端アート集団の思考と作品

監修：猪子寿之

発売予定日：2013年12月19日

判型及びページ数：B5判、4C68P+DVD（8作品紹介映像）

予価：2,800円（本体価格）

詳しくはこちら>><http://www.amazon.co.jp/dp/4838726317/teamlab0b-22>

■アウディ ジャパン株式会社に関する情報は以下のURLよりご参照ください。

http://www.audi.co.jp/jp/brand/ja/company/audi_japan_kk.html

■プリズム株式会社

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

■株式会社カブキヤ

<http://www.kabukiya.co.jp/>

■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。

<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（2011）。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「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（2012）。国立台湾美術館にてチームラボ「We are the Future」展を開催（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）。香港の国際アートフェア「アートバーゼル香港」にて、新作『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』を発表（2013）。大阪の「堂島リバービエンナーレ 2013 “Little Water”にて」新作『憑依する滝』を発表（2013）。韓国「2013 ダ・ヴィンチアイディア<ブルーアワー：機能と美学の境界>」にて新作『世界は、均質化されつつ、変容し続ける』を発表（2013）。鹿児島「かごしまアートフェスタ 2013」にて新作『追われるカラス、追うカラスも追われるカラス、そして分割された視点』を発表（2013）。タッチパネル式の次世代受付システム「FaceTouch」と成田国際空港に常設展示中の「世界はこんなにもやさしく、うつくしい」が デジタルサイネージアワード 2013 を受賞。「teamLabBody」が Unity Awards 2013 の Best VizSim Project を受賞。

現在、シンガポール『シンガポールビエンナーレ 2013』（シンガポールアートミュージアム）にて、新作のデジタルアート「秩序がなくともピースは成り立つ」を発表（10月26日～2014年2月16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