

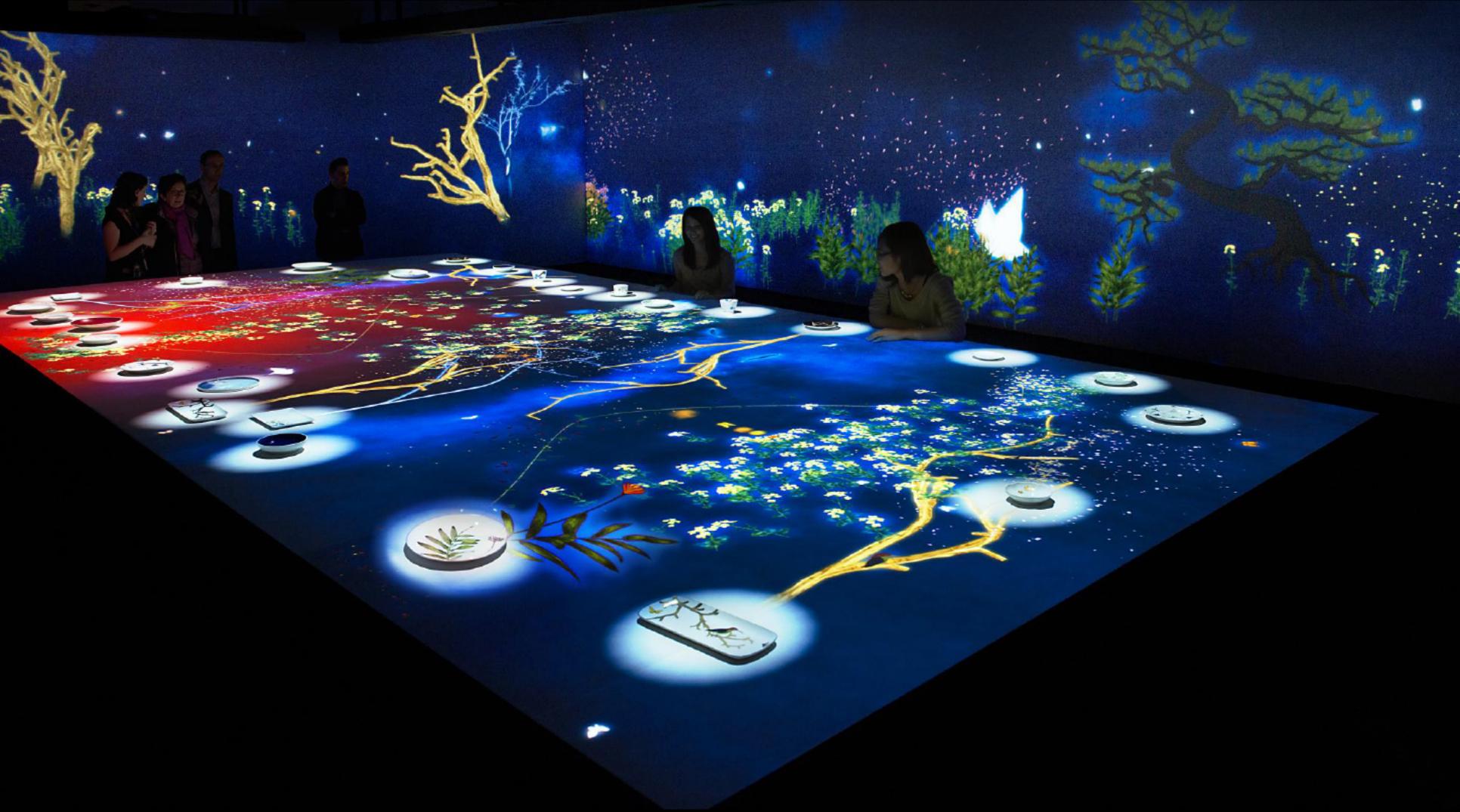




Peace can be Realized Even without Order / 秩序がなくともピースは成り立つ(2013)
シンガポールビエンナーレ2013



Pace Gallery (ニューヨーク) 展覧会 『teamLab: Ultra Subjective Space』 オープニング(2014)



Espace teamLab -World Unleashed and then Connecting-(2015)
MAISON&OBJET PARIS 20th Anniversary

グローバルシティでは、いろいろな国の人が集まる。

言語などに依存せず、
ビジュアルや、体感などで圧倒的な感動を、与えるもの

未来は人類共通のものだから

未来のヒントになりそうなもの

未来に向けて人類の価値観をかえるようなもの



学ぶ!未来の遊園地

team Lab Islands

チームラボ アイランド



学ぶ未来の遊園地
teamLab island



お絵かき水族館

蒸気機関の発明、物理的に動く ⇔ デジタルの発明、脳の拡張
乗り物 ⇔ アート
巨大、地上、郊外 ⇔ コンパクト、複数のフロア、都心
固定的 ⇔ 変化し続ける
受動的 ⇔ 能動的
娯楽 ⇔ 知育、創造性、感性が育つ、脳が開く
個人（他者は関係ない） ⇔ 共同（他者は関係ある）
映画と映画監督が創る世界 ⇔ アートとアーティストが創る世界
キャラクター ⇔ 自分が創ったもの、自己表現
マスプロダクションされたものを消費したい、所有したい ⇔
自分が手を加えたものを人にあげたい、ソーシャルで発表したい

デジタルとネットワークが前提の新しい社会。

デジタルとネットワークが前提の
新しい都市を再設計する。



Resonating Trees / 呼応する木々(2014)

『Digitized City Art Project』

都市そのものをアートに変える

都市の一部や自然の一部を、光や音などの「非物質的な素材」を用いて、その場が持つ物理的な要素を全く変化させず周辺を知覚することやネットワークを持たせることによって、本来の機能を持ったまま今あるものを生かし、光や音などを変化させることでその場全体を一つの作品にすることが可能だと考えています。

例えば、街頭は照度を担保するという機能さえ果たせれば、状況に合わせて、変化させても良いと思うのです。

都市の中にアートがあるのではなく、都市の“ある部分”がそのままアートになる。そしてその考えを拡大していくと、都市そのものが、都市の機能を持ったまま、デジタルテクノロジーによって大きなアート空間になりえると考えています。

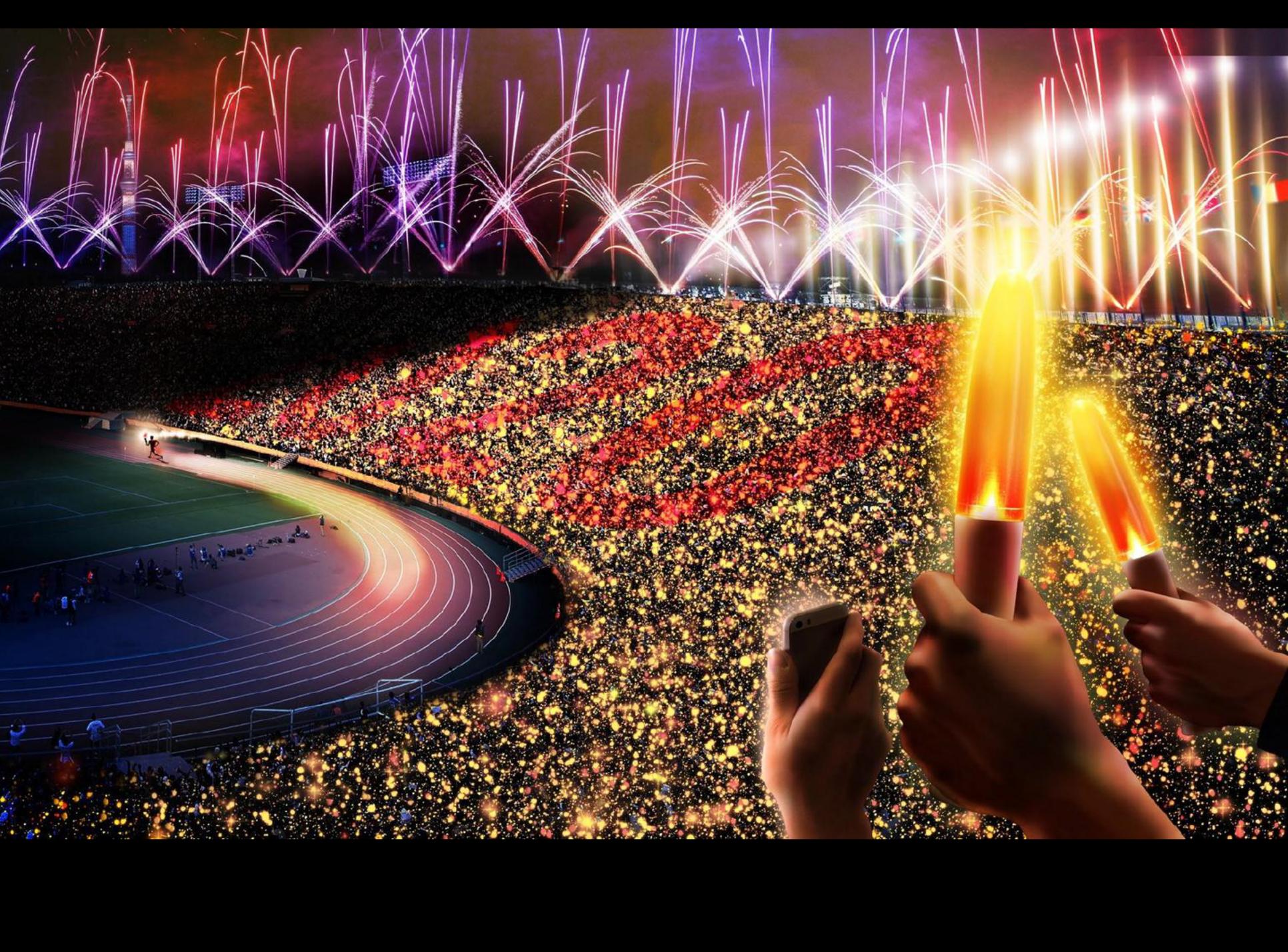
そして、チームラボの「デジタルアートがその場にいる人々の関係性に影響を与える」という考えによって、都市という場がデジタルアートになることは、都市にいる人々の関係性も変わっていく可能性があると考えています。



Drawing on the water surface created by the dance of koi and boats – Mifuneyama Rakuen Pond /
小舟と共に踊る鯉によって描かれる水面のドローイング- Mifuneyama Rakuen Pond(2015)
国登録記念物名勝地御船山楽園

2020東京オリンピック

参加する聖火リレー



東京の街全体が、競技場



東京の街全体が、開会式会場。

これまでの開会式は、スタジアムで、鑑賞

シーン
1

シーン
2

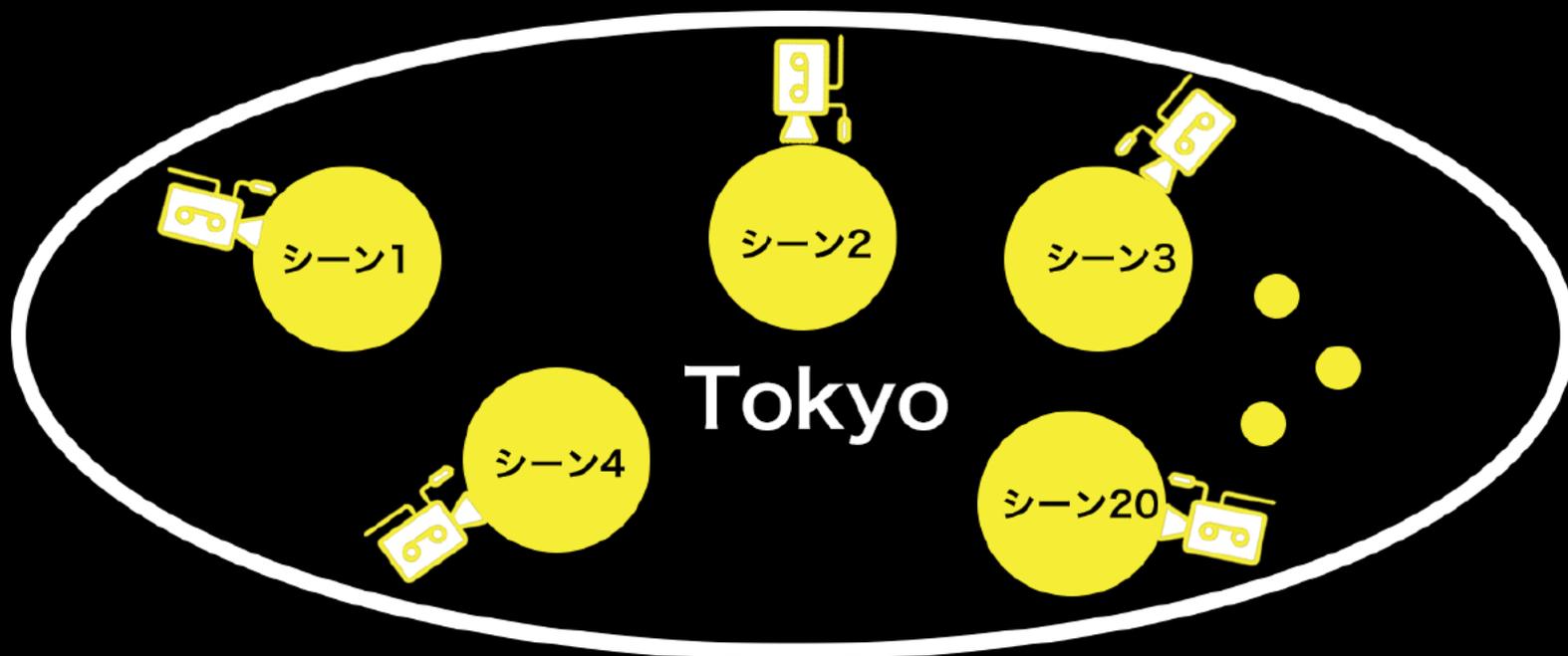
シーン
3

シーン
4



シーン
20

東京の街の様々な場所で、各シーンが順番にスタート。
それぞれのシーンが、
カメラが切り替わっていくことで完成。





秋葉原中央通りにホログラム



絵画館にプロジェクションマッピング