



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale

in Lingue e civiltà dell'Asia
e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

teamLab: arte senza confini

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Silvia Vesco

Correlatore

Ch. Prof. Bonaventura Ruperti

Laureando

Filippo Mencucci
Matricola 835601

Anno Accademico

2020 / 2021

Sommario

前書き	3
Introduzione	6
Avvertenze	9
Il mondo attraverso l'immersività: storia e visione di teamLab	10
Gli strumenti dell'arte digitale: le Serie	31
Il museo della creazione collaborativa: <i>Future Park</i>	63
Arte senza confini: Planets, Borderless e Forest	75
Natura che si fa arte: <i>Digitized Nature</i>	103
Una nuova idea di arte condivisa: <i>Flowers Bombing Home</i>	114
Bibliografia	117

前書き

チームラボは、2001年に猪子寿之が東京で設立した芸術集団の名前であり、芸術、建築、工学、数学、コンピューターの分野の専門家グループによって形成されている。グループとしてインタラクティブなデジタルインスタレーションの作成により、芸術、デザイン、テクノロジー、科学と自然の関係について掘り下げている。

インタラクティブデジタルアートは、デジタルテクノロジーによって生み出され、それに参加する1人以上のオブザーバーのおかげで存在し、完成を可能にするアートの一種として定義される。

チームラボの場合、インタラクティブデジタルアートは、「ボーダレス」と定義された各作品、または作品とオブザーバーの間に境界がないという原則によって作成されている。グループの進化の履歴全体を読むための鍵となる、いわゆる「境界線がない」という考えは、複数の技術的手段を通じて作品と観察者の関係を再構成し、そのおかげで観察者は作品そのものに没頭していく。

グループが創設された2001年以来、チームラボの作品の主な主題となったのは、花や動物などの自然そのものの千姿万態のデジタル化である。また、より抽象的な主題で言うと、様々なコンテキストにおいて作品の共同主人公とも言える参加者が相互作用できる色付きのライトやサウンドも扱われている。それを使用することによって参加者が作品を変えることができる。

チームラボがアートのデジタル化を通じて追求したい目標は、人々が自然のさまざまな形を読めるようになり、自分の果たす役割を認識させるのに役立つツールを提供することである。チームラボの猪子がよく「自分は世界の単なる一部」と主張する。それは私たち全員が意識的または無意識的に世界に影響を与えるから

である。この認識を促進するために、視聴者は作品に関与しているだけでなく、自分を作品そのものの一部として感じる必要がある。

このような考えから、没入感のアイデアが浮かび上がる。これは、ますます高度なテクノロジーのおかげで、時間の経過とともにますます野心的になるさまざまな形でチームラボの芸術を活気づける。

芸術集団のチームラボの生産の豊かさを理解し、その生産のより広いパノラマを提供するために、その伝記についての歴史、ビジョン、および操作方法を文脈化する必要がある。多くの作品の解釈を可能にするのはコンセプトを通すことであるため、それについてより細かく論議することにする。

なお、シリーズという前述のコンセプトを実現する手段、いわゆる技術的手段について話が続く。

最初に、Light Sculpture というライト群を使用し、三次元画像の提案が再現されるシリーズについて説明する。また、卵形、球形、そして不規則な形状を持つ Autonomous という、手を触れると色が変わると同時に音も発し、一緒に広がることで「呼応」というライトユニットについても論じたいと思う。

次に、IR という「Interconnected Reality：接続現実」についても説明する。それはスマートフォンのアプリケーションの使用を通じてデジタル環境を変更できる拡張現実の進化形である。

前述の手段はそれぞれ芸術に対する双方向性の異なる方法として見なされる。

ボーダレスは、チームラボのアイデアを中心に展開する重要なコンセプトであると言われている。それに加え、それに関連する他の多くのコンセプトについても話をする必要がある。

最初に述べるのは、超主観空間という、デジタル化された空間の中にある三次元要素が二次元にし、自由に動けるようにする日本の伝統美術から借り込んだデジタル技術なのである。それによって、没入感が強くなっていく。

次に、Digitized Nature という、自然を傷つけない手段でデジタルにするプロジェクトについて説明する。それは、公園や自然の場所で行われるインスタレーシ

ョンで最大限のアートの表現と言え、この点で、御船山楽園と埼玉、その他にシンガポールのガーデンズ・バイ・ザ・ベイとジュエルのインスタレーションなどを紹介し、それらはデジタルアートそのものの汎用性を実証する。

また、Digitized Nature の進化として扱える Digitized City という、都市環境にアートを配置するチームラボの将来のプロジェクトも簡単に紹介する。

本論文の一つの章は Future Park プロジェクトを幅広く扱う。そのようなプロジェクトは特に若い参加者を対象にし、ワークショップのように使用される。

Future Park は「共創」という複数の参加者の協力に基づき、さまざまな活動を提供する。一例として、参加者が描いた動物や物体をスキャンするとデジタル化され、展示ホールに生き返るアクティビティが挙げられる。デジタル化された絵はインタラククションをすることができるエコシステムの要素になり、その要素が生きるかどうかは参加者の振る舞いに任されている。

このプロジェクトと並行して、遊びを通して空間認識能力を発達させる「創造的運動空間」として提案されている Athletics Forest について話す。

または、ボーダレス、没入感、共創、身体活動などのコンセプトを詳しく述べるために、チームラボがビジョンの最先端の表現として東京と福岡で建設されたプラネッツ、ボーダレス、フォレストの本物の実験美術館について話す。

最後に、コロナパンデミック中に開発したコレクティブの Flowers Bombing Home というプロジェクトについて言及する。このプロジェクトでは、人々が自宅から独自の芸術作品を作成して共有する機会を与える。花のサンプル画像に色を付けるという誰にでもできるアクティビティによって、境界のないアートのアイデアを拡大するコンセプトに基づいたプロジェクトである。

チームラボの膨大な生産を完全に説明し切ることは不可能であるという認識の下で、本論文の最終的な目的として、インタラクティブデジタルアートの使用、特に集団の使用するテクノロジーと共に観察者と作品の関係の再構成、またアートでの社会化と共有の機会というテーマに集中する。

Introduzione

teamLab è il nome del collettivo artistico fondato da Inoko Toshiyuki nel 2001, a Tōkyō, e formato da un gruppo di esperti in materie artistiche, architettoniche, ingegneristiche, matematiche e informatiche che, insieme, indagano sui rapporti tra arte, design, tecnologia, scienza e natura attraverso la creazione di installazioni digitali interattive.

Si può definire arte digitale interattiva un tipo di arte che viene prodotta attraverso tecnologie digitali e che esiste grazie a uno o più osservatori che vi partecipano permettendone il compimento.¹

Nel caso di teamLab, l'arte digitale interattiva viene prodotta attraverso un principio secondo cui non esistono confini né tra opere, né tra queste e l'osservatore, definito come "*Borderless*". Chiave di lettura dell'intera storia evolutiva del gruppo, l'idea di un'assenza di confini va a riconfigurare il rapporto opera-spettatore attraverso molteplici espedienti tecnologici, grazie ai quali l'osservatore viene immerso nell'opera.

Il soggetto predominante della narrazione di teamLab sin dalla sua fondazione è la natura, opportunamente digitalizzata nelle sue molteplici forme: fiori, animali e, passando a una dimensione più astratta, luci colorate e suoni, ogni volta proposti all'interno di contesti diversi e con cui i partecipanti e co-protagonisti dell'opera possono interagire, mutandola.

L'obiettivo che teamLab vuole perseguire attraverso la digitalizzazione dell'arte è fornire strumenti che aiutino le persone a leggere la natura nelle sue forme variegata e renderle consapevoli del ruolo che esse ricoprono: "sono solo una parte del mondo",² afferma il fondatore del gruppo, e tutti gli esseri umani hanno, in maniera volontaria o involontaria, un'influenza su di esso. Al fine di agevolare questa presa di coscienza è necessario che lo spettatore si senta coinvolto – una parte, appunto – all'interno dell'opera. È da qui che si delinea l'idea di immersività, che anima l'arte di teamLab attraverso numerose forme che, grazie a tecnologie sempre più avanzate, si fanno allo stesso modo via via più ambiziose nel tempo.

Per comprendere la ricchezza della produzione del collettivo e fornirne un panorama quanto più ampio, sarà necessario parlare della sua biografia, contestualizzandone la storia, la visione e le modalità operative; è al concept che sarà dedicato maggior spazio, poiché è attraverso questa lente che è possibile leggere le numerose opere.

Si parlerà, inoltre, delle Serie, un insieme di strumenti, o espedienti tecnologici, che fungono da mezzo nel processo di realizzazione dei concept sopracitati: la serie *Light Sculpture*, in cui si utilizzano gruppi di luce diversi con cui vengono ricreate suggestioni di immagini tridimensionali; gli *autonomous*, unità luminose di forma ovoidale, sferica o irregolare installate

¹ Interaction and Interactivity: In the Context of Digital Interactive Art Installation. Salah (2018)

² <https://toyokeizai.net/articles/-/132212>

in gruppi che rispondono al passaggio delle persone cambiando colore ed emettendo un suono che vanno a diffondersi a tutti gli altri; ancora: la realtà interconnessa, evoluzione della realtà aumentata, che permette di modificare l'ambiente digitale in cui l'osservatore è immerso attraverso l'utilizzo di un'applicazione del proprio smartphone. Ognuno di questi espedienti rappresenta un modo diverso di interattività dell'arte.

Si è detto come *Borderless* sia il concetto cardine, attorno a cui ruotano le idee di teamLab; oltre a questo, numerosi altri ad esso affini verranno trattati, come quello di Spazio ultrasoggettivo, una logica spaziale mutuata dall'arte giapponese premoderna attraverso cui gli elementi tridimensionali di uno spazio digitalizzato sono resi in due dimensioni, indipendenti nei movimenti, e che contribuisce a rafforzare il senso di immersione nello spettatore; il progetto *Digitized Nature* con cui, attraverso una vera e propria digitalizzazione della natura, effettuata con mezzi che non la danneggino, questa diventa arte che trova la propria massima espressione nelle installazioni che si svolgono presso parchi o luoghi naturali. A questo proposito, si dedicherà spazio ai lavori presso Mifuneyama Rakuen e Saitama, per poi passare ai Gardens by the Bay e Jewel, a Singapore, a dimostrazione dell'estrema adattabilità dell'arte digitale in contesti sia naturali sia ibridi. Diretta evoluzione del progetto *Digitized Nature* è *Digitized City*, con cui teamLab ripensa l'arte e la contestualizza all'interno di un ambiente urbano condiviso da una collettività: si accennerà brevemente anche a questo, come progetto futuro del collettivo.

Un capitolo di questo lavoro sarà invece interamente dedicato al progetto *Future Park*, con cui teamLab concepisce un tipo di esperienza museale di matrice laboratoriale e ludica, indirizzata in special modo a partecipanti di giovane età, e basata sulla sperimentazione e la creazione collaborativa di più individui, o "*co-creation*": tra le numerose attività proposte, i partecipanti sono invitati a colorare disegni di animali e oggetti che, scansionati, prendono vita all'interno della stanza e vanno a costituire veri e propri ecosistemi digitali con cui è possibile interfacciarsi e che rimangono in vita o muoiono in base al comportamento dello spettatore.

Parallelamente a questo progetto, si parlerà di *Athletics Forest*, che viene proposto come uno spazio fisico creativo con cui sviluppare la percezione dello spazio attraverso il gioco. Circa i concetti di *Borderless*, immersività, della *co-creation* e dell'attività fisica, si parlerà delle aree espositive Planets, Borderless e Forest, con sede a Tōkyō e Fukuoka, attraverso cui teamLab propone lo stato dell'arte della propria visione e che si strutturano come veri e propri musei sperimentali.

Infine, si accennerà a uno degli ultimi progetti del collettivo, con cui si dà la possibilità alle persone di creare la propria opera d'arte da casa e condividerla: è il caso del progetto *Flowers Bombing Home* che, nato durante la pandemia da Covid-19, amplia l'idea di un'arte senza confini dando la possibilità a chiunque di colorare immagini di fiori a campione che, opportunamente scansionate, possono essere caricate sul sito ufficiale del collettivo e successivamente proiettate in diretta su YouTube.

Nella consapevolezza dell'impossibilità di trattare in maniera più completa la vasta produzione di teamLab, lo scopo ultimo del lavoro sarà quello di evidenziare le tipologie di fruizione dell'arte digitale interattiva, con particolare attenzione verso le tecnologie utilizzate e la riconfigurazione del rapporto opera-osservatore, in cui quest'ultimo è chiamato a

prendere parte attiva, e verso la funzione socializzante dell'arte che acquisisce valore oltre alla fascinazione estetica divenendo opportunità di condivisione.

Avvertenze

Gli ideogrammi giapponesi vengono trascritti alla loro prima occorrenza e in descrizione delle immagini. Circa le opere di cui esistono versioni simili che hanno titoli lievemente diversi tra loro, si riporterà nuovamente e solo alla prima occorrenza il titolo trascritto per intero.

La trascrizione prescelta è la Hepburn: le consonanti vengono pronunciate alla maniera inglese, mentre le vocali alla maniera italiana; il macron sulle vocali indica il loro allungamento, con eccezione di “e” e “i” lunghe, trascritte come “ei” e “ii”.

Si prenda il seguente elenco come riferimento per una corretta pronuncia:

- *ch* è sempre affricata come in ‘cera’;
- *g* è sempre velare come in ‘gatto’
- *h* è sempre aspirata;
- *j* è sempre affricata come in ‘gesto’;
- *s* è sempre sorda come in ‘sasso’;
- *sh* è sempre fricativa come in ‘sciarpa’;
- *u* è quasi muta se come finale nella sillaba ‘tsu’ e ‘su’;
- *w* è da pronunciare come una ‘u’ semimuta
- *y* è da pronunciare come ‘i’
- *z* è sempre sonora come in ‘zero’ se iniziale o segue una ‘n’, o come in ‘rosa’.

Il mondo attraverso l'immersività: storia e visione di teamLab

teamLab (*chiimurabo* チームラボ) è un collettivo artistico multidisciplinare sperimentale che si occupa di indagare sul dialogo tra arte, design, tecnologia, scienza e natura attraverso la creazione di installazioni digitali interattive.

Fondato nel 2001 a Tōkyō dall'ingegnere e imprenditore Inoko Toshiyuki (猪子寿之, Tokushima, 15 aprile 1977) subito dopo che questi ebbe conseguito la laurea presso il Dipartimento di Ingegneria Matematica e Fisica Applicata dell'Università di Tōkyō (*Tōkyō daigaku kōgakubu keisūkōgakuka* 東京大学工学部係数工学科),³ il gruppo si distingue per l'elevata e poliedrica specializzazione dei suoi componenti, tra cui figurano: artisti, programmatori, ingegneri, animatori di grafica computerizzata, matematici e architetti. Mossi dall'intento di produrre un'arte che elimini i confini tra l'io e la natura, posti in costante dialogo attraverso tecnologie estremamente avanzate, i membri di teamLab si autodefiniscono a piena ragione "ultra tecnologi" e, insieme, costituiscono un collettivo dalla struttura gerarchica multidimensionale⁴ e interdisciplinare.

teamLab deve infatti il proprio sempre crescente successo al modo con cui riesce a far coesistere più discipline, alla lucidità e perseveranza con cui applica un metodo scientifico basato sull'analisi, l'osservazione e la sperimentazione, e all'estrema versatilità della sua arte, che è in grado di inserirsi in contesti non solo museali o naturalistici, ma perfino domestici e, ancora, musicali, laboratoriali, culinari.

Prima di realizzare un'opera d'arte, i membri di teamLab operano sullo sviluppo di un'idea cercando di capire se questa sia realizzabile a livello tecnico; tuttavia, l'obiettivo di ogni singolo progetto viene definito in fase di produzione. A questo proposito, il collettivo afferma di non testare i propri concept, poiché teamLab costituisce di per sé "un laboratorio per creazioni sperimentali", dove i membri che lo compongono hanno specializzazioni in discipline diverse che possono contaminarsi a vicenda.⁵

Le prime riflessioni circa quelle che sarebbero diventate tematiche ricorrenti all'interno della produzione artistica del gruppo risalgono alla gioventù di Inoko, il quale si chiedeva perché guardare immagini alla tv, che pur mostravano luoghi reali che egli stesso conosceva, non fosse coinvolgente quanto, ad esempio, leggere manga. Nel tentativo di generalizzare questo pensiero, il fondatore di teamLab pone un quesito: perché osservare una foto scattata dentro una foresta non può equivalere a una passeggiata nella foresta? La risposta, come è ovvio, sta nella sostanziale differenza tra i due tipi di esperienza e, in particolare, nella qualità del coinvolgimento che essi rispettivamente offrono: mentre camminare in una foresta equivale a diventare tutt'uno con essa e a provare di conseguenza delle sensazioni di tipo fisico ed emozionale, una fotografia, nella limitatezza dell'unico punto di vista con cui ritrae un soggetto, pone un confine netto tra il suo mondo e quello di chi osserva. Da queste prime conclusioni e dalla successiva esperienza universitaria, durante la quale si interessò all'arte giapponese premoderna, Inoko notò che lo spazio in essa raffigurato si

³ https://6mirai.tokyo-midtown.com/en/creator/inoko_toshiyuki/

⁴ Dall'intervista a teamLab di Giorgia Lombardo per Medium, <https://medium.com/demagsign/a-world-without-boundaries-interview-with-teamlab-2bbf91b91956>, 26 marzo 2020.

⁵ *Ibid.*

costituiva di una “logica strutturale” diversa rispetto a quella della fotografia o della prospettiva occidentale e che, pur nella sua bidimensionalità, offriva un punto di vista più completo o, utilizzando un termine caro al collettivo, “immersivo”. In sintesi: questi due tipi di spazio mostravano di essere costituiti da logiche strutturali differenti, frutto di due modalità osservative altrettanto diverse.

I primi passi di teamLab vennero mossi, attraverso questa consapevolezza, da un obiettivo: la formulazione di una dimensione nuova o, con le parole di Inoko, di una nuova logica strutturale che rendesse l’arte immersiva attraverso l’impiego della tecnologia digitale. Si arrivò a teorizzare e creare uno spazio tridimensionale a computer, i cui elementi posti al suo interno venivano resi bidimensionali, indipendenti e distribuiti a varie profondità. L’efficacia di questa nuova dimensione sarebbe stata affinata in anni di sperimentazioni, fino a quando il collettivo fu in grado di riprodurla in un modo in cui l’osservatore aveva la possibilità di immergersi e apprezzarla nella sua interezza tanto quanto nei suoi dettagli. Questa nuova dimensione tecnologico-artistica prese il nome di “Spazio ultrasoggettivo”.⁶

Sin dalla sua prima installazione digitale interattiva intitolata *Message Tree* [fig.1], che apparve in occasione dell’evento di musica dal vivo *THE FIRST LIGHT X’mas 2001* nella giornata del 22 dicembre presso lo Shiseido Building a Ginza, Tōkyō,⁷ teamLab si distinse per l’originalità con cui si avvicinò all’arte digitale interattiva e per come ne avrebbe sfruttato le potenzialità, negli anni successivi. L’idea alla base dell’installazione, che pur non includeva l’impiego dello Spazio ultrasoggettivo, fu assai originale: far creare l’opera d’arte direttamente al pubblico. A chi guardava l’evento in streaming venne infatti data la possibilità di partecipare scrivendo un messaggio e inviarlo alla sede dell’esposizione. Insieme, tutti i messaggi venivano digitalizzati e, opportunamente colorati di verde, proiettati in tempo reale sulle pareti della sala; muovendosi a ritmo di musica, i messaggi andavano a formare un albero di Natale digitale, da cui il nome dell’unica opera facente parte dell’evento.⁸



Fig. 1 *Message Tree*

⁶ INOKO Toshiyuki, UNO Tsunehiro (*hen*), *Jinrui wo mae ni susumetai: chiimurabo to kyōkai no nai sekai*, cap. EXTRA, pp. 242-243, PLANETS, Tōkyō, 2019 (d’ora in poi abbreviato in *tL*)

猪子俊之、宇野常廣（編）、人類を前に進めたい：チームラボと境界のない世界、cap. EXTRA, pp. 242-243; PLANETS、東京、2019.

⁷ <https://www.teamlab.art/jp/e/firstlight2001/>

⁸ In *tL* cap. EXTRA, p. 251; PLANETS、東京、2019.

L'approccio di teamLab si mostrò innovativo, efficace e, per i mezzi che si avevano a disposizione al tempo, coinvolgente, e gettò le basi di una narrazione che sarebbe divenuta costante nelle sue produzioni future circa il rapporto tra opera d'arte e osservatore.

L'anno successivo, il 2002, il collettivo presentò una nuova opera, *Ginza hotaru* ぎんざ蛍 / *Ginza Firefly* [fig. 2], di nuovo presso lo Shiseido Building, dal 22 giugno al 19 luglio.⁹ teamLab installò dei sensori su un albero che si trovava all'interno dell'edificio; questi determinavano il movimento di alcune particelle di luce — delle lucciole, come il titolo dell'opera suggerisce — che fluttuavano in quello spazio e che, all'avvicinarsi delle persone, si disperdevano; se le persone si fossero fermate a osservare, le luci si sarebbero nuovamente riunite attorno all'albero.¹⁰

L'opera, pur realizzata con tecnologia e spazi limitati, segnò l'inizio di una riflessione sul rapporto tra individuo e natura che, per mancanza di fondi, non poté concretizzarsi prima di molti anni. Tuttavia, era già possibile rintracciare nella sua composizione l'idea di un'arte digitale interattiva che faceva riscoprire alle persone di essere parte del mondo secondo il principio per cui ogni loro azione, volontaria o involontaria, influenza tutto ciò che le circonda; questo lavoro era ancora lontano dal rappresentare il consolidamento di un'arte in cui elementi naturali digitali, talvolta persino realizzati sul momento dai partecipanti, prendono vita e si muovono sullo spazio interagendo tra loro e con le persone, e il gruppo avrebbe dovuto sperimentare per molto tempo prima di codificare una tecnologia necessaria allo sviluppo di installazioni in contesti naturali che, reagendo al passaggio di persone, producono un 'effetto rintocco' di suoni e colori che si estende a tutta l'area circostante; ciò nonostante, *Hotaru Ginza* può a tutti gli effetti essere considerata l'installazione antesignana del concept forse più ambizioso di teamLab: *Digitized Nature*.



Fig. 2 *Ginza hotaru* ぎんざ蛍 / *Ginza Firefly*

⁹ <https://www.teamlab.art/jp/w/ginzahotaru/>

¹⁰ In *tL* cap. EXTRA, p. 253; PLANETS、東京、2019.

Gli anni successivi furono dedicati alla sperimentazione di nuove forme espressive attraverso l'impiego della tecnologia. Si ricordano, in particolar modo, i primi tentativi di resa dello Spazio ultrasoggettivo con l'opera *Hana wa kurenai* 花紅 (ハナハクレナイ), del 2005, e *Hana to shikabane animeeshon jiorama* 花と屍アニメーションジオラマ, quest'ultima presentata su grandi schermi verticali al *Musée du Louvre*, a Parigi, in occasione della mostra *Kansei* 感性, del 2008. Nonostante le numerose visite, teamLab sollevò alcuni dubbi sull'efficacia dell'opera: se l'obiettivo dello Spazio ultrasoggettivo era quello di dare la possibilità a chi osservava di spostarsi in modo che potesse immedesimarsi, presentarla su schermi troppo grandi e troppo distanti tra loro non la rendeva sufficientemente immersiva.¹¹

Nonostante l'insuccesso, il gruppo continuò ad approfondire il concept dello Spazio ultrasoggettivo e decise che lo avrebbe riproposto in futuro attraverso una formula più semplice. Come prova del proprio impegno, significativa fu la mostra *teamLab "LIVE!"*, che si tenne dal 10 aprile all'8 maggio 2011 presso la *Kaikai Kiki Gallery* di Taipei, a Taiwan,¹² e che ospitò alcuni nuovi lavori assieme a quelli già presenti, e proposti in maniera più efficace, dal 2008 e dal 2009. Le opere presentate non furono accolte in maniera unanime, tuttavia testimoniavano sviluppi tecnologicamente e artisticamente rilevanti. In quell'occasione, infatti, pur in forma di installazioni digitali non interattive, le opere esposte trattavano già molte tematiche che nel tempo sarebbero entrate a far parte di una visione artistica tecnicamente e ideologicamente più ampia; tra tutte, oltre allo Spazio ultrasoggettivo: la calligrafia spaziale, realizzata in collaborazione con l'artista Sisyu; il rapporto tra uomo e natura; la ciclicità del tempo.¹³

自然の恵みも脅威も、そして文明の恵みも脅威も、連続的につながっている。どこかに絶対的な悪意があるわけでもなければ、かといって綺麗ごとでもすまされない。わかりやすい解などないし、感情すら整理できないかもしれない。それでも、あらゆる状況においても“生きる”それを全部肯定したい。生命はうつくしい。

Natura e civiltà, nei loro portenti e i nei loro disastri, sono connesse in maniera continua. Dove non esiste il male assoluto, così la pura bellezza è insussistente.

Non esiste un modo semplice per comprendere, forse neanche per predisporre le emozioni. Ciononostante, in tutte le maniere, è questo che vogliamo affermare: “vivere”. La vita è meravigliosa.¹⁴

Con queste parole, teamLab esprime l'idea che sottende le opere di “LIVE!”, di seguito introdotte.

Seimei wa seimei no chikara de ikite iru 生命は生命の力で生きている / *Life Survives by the Power of Life* (2011) [fig. 3]: si tratta di un'opera realizzata in forma di video in riproduzione continua su di uno schermo verticale che aveva l'intento di studiare la calligrafia giapponese (*sho* 書) attraverso un approccio contemporaneo, cioè all'interno di uno spazio bidimensionale astratto e nella forma tridimensionale della calligrafia spaziale (*kūsho* 空書); oltre a permettere di apprezzare la calligrafia nell'intensità, velocità e profondità dei tratti in maniera innovativa, l'opera offriva un ulteriore spunto di riflessione sull'impermanenza della vita ripreso direttamente dal buddismo Zen attraverso il concetto per cui “in tutti gli

¹¹ In *tL cap. EXTRA*, pp. 246-247, *PLANETS*, 東京, 2019.

¹² <https://www.teamlab.art/e/live/>

¹³ Di queste tematiche si parlerà più approfonditamente nelle pagine seguenti.

¹⁴ <https://www.teamlab.art/jp/w/life/live/> (Traduzione: Filippo Mencucci)

esseri viventi la natura del Buddha risiede”¹⁵, in quanto illustra il ciclo della vita della natura attraverso il susseguirsi delle quattro stagioni. Come fosse realizzata in tempo reale su di un rotolo verticale, l’opera prende forma da una serie di tratti disegnati da una mano invisibile a comporre l’ideogramma “生”, nell’accezione di “vita”;¹⁶ il carattere, ruotando su se stesso, assume gradualmente le sembianze di un albero. Con il passare dei minuti, si assiste al susseguirsi delle stagioni; alcuni uccelli si posano sull’albero, che gradualmente viene coperto dalla neve; con la fine dell’inverno, cominciano a nascere le prime gemme; al termine del ciclo, l’albero si ricopre di foglie aghiformi e fiori colorati, mentre intorno a esso volano farfalle. Il ciclo vitale si completa e il video riparte dall’inizio.



Fig. 3 *Seimei wa seimei no chikara de ikite iru* 生命. は生命の力で生きている / *Life Survives by the Power of Life*. 2011.
Video in ripetizione su schermo verticale, 105x60,3 cm.; 6 min. 23 sec.

¹⁵ *Sōmoku kokudo shikkai jōbutsu* 草木国土悉皆成仏 (cfr. nota 6)

¹⁶ Dall’intervista a Inoko Toshiyuki rilasciata per STUDIO VOICE nel luglio 2012 (<https://www.team-lab.art/press/sv1107/>)

Con *Inochi wa yami no naka no matataku hikari* いのちは闇の中のまたたく光 / *Life is the light that shines in the darkness* (2011) [fig. 4],¹⁷ il collettivo affrontò uno studio incentrato sulla sola calligrafia: come nell'opera precedente, si proiettava l'ideogramma “生”,¹⁸ qui in forma olografica luminescente, mentre ruotava su sé stesso su di una piramide a quattro facce realizzata in carta giapponese. Con questi due lavori, il gruppo sperimentò una forma modificata di Spazio ultra soggettivo, attraverso cui si proiettavano immagini tridimensionali su di un supporto bidimensionale.



Fig. 4 *Inochi wa yami no naka no matataku hikari* いのちは闇の中のまたたく光 / *Life is the light that shines in the darkness*. 2011.

Video in ripetizione su piramidi a base quadrata di carta giapponese, 65x65x150 cm.; 3 min. 15 sec.

Tra le opere esposte all'interno di “LIVE!”, quella narrativamente più complessa fu senza dubbio *Hana to shikabane* 花と屍 / *Flower and Corpse* (2008) [fig. 5]¹⁹ che, riproposta in una versione semplificata dell'originale esposta al Louvre, affrontava una riflessione sul rapporto tra uomo e natura in forma di racconto animato che aveva come protagonisti Hikaru Genji e Yamata no Orochi. Accompagnata dalla musica di Takahashi Hideaki, collaboratore di teamLab, e riprodotta in ripetizione su tre schermi di formato 16:9 orientati orizzontalmente e disposti verticalmente, quest'opera sfrutta lo Spazio ultrasoggettivo in maniera estremamente raffinata, dimostrandone il profondo potenziale espressivo.

La storia si apre con i tre schermi colorati in modo da suggerire un sipario in foglia d'oro digitale fedelmente riprodotta nel colore e nella grana. Questo comincia a diradarsi in nuvole serpeggianti attraverso cui si scorgono scene di vita della capitale. Grazie alla ripresa dei canoni spaziali dell'arte giapponese classica — verosimilmente, quella dei paraventi *rakuchū-rakugai* — lo Spazio ultrasoggettivo fa sì che venga data profondità all'ambiente, mentre i soggetti al suo interno sono resi piatti ma liberi di muoversi, come avessero vita

¹⁷ <https://www.teamlab.art/jp/w/inochi/live/>

¹⁸ Curiosamente, Inoko dice di essersi ispirato a un dialogo del manga *Kaze no Tani no Naushika* 風の谷のナウシカ (conosciuto in Italia come Nausicaä della Valle del vento) circa la scelta dell'ideogramma “生”. cfr. *tL* cap. EXTRA, p. 254, PLANETS、東京、2019.

¹⁹ <https://www.teamlab.art/jp/w/flowerandcorpsetriple/live/>

propria. Una musica accompagna la quotidianità degli abitanti, tutti vestiti di giallo, arancio e fucsia (dettaglio che si rivelerà significativo).

L'equilibrio si infrange con l'apparizione di un turbinio di colore bianco delle sembianze di un drago che, divincolandosi tra le nuvole dorate, avanza in direzione della città; come se riuscisse ad attraversare il corpo degli abitanti senza toccarli, questi muoiono al suo passaggio. Ovunque il drago voli si generano e diffondono delle pozze violacee simili a veleno che, insinuandosi nella terra, la contaminano e distruggono dall'interno; anche le chiome degli alberi si tingono di viola e mutano la loro forma.

Hikaru Genji segue il drago malevolo fino a un villaggio di montagna che ospita una celebrazione in onore della natura e i suoi doni. Al villaggio viene chiesto di rifornire la città di legna per poterla ingrandire.

Nel bosco, tra gli alberi dalle chiome viola se ne staglia uno, altissimo, dalle chiome rosse. Un abitante si adopera ad abbatterlo tutto solo con la sua accetta. Riuscitoci, dal tronco mozzato Yamata no Orochi si leva al cielo fluttuando vorticosamente e riversando la sua furia sulla città mentre gli abitanti si confrontano con delle figure dall'aspetto di rane antropomorfe, gli dèi della foresta. Sotto un violento temporale, intervengono guerrieri che, in sella ai loro cavalli e armati di arco e frecce, riescono a sconfiggere le creature. Il drago viene abbattuto e precipita al suolo; circondato dal suo corpo esanime, sta in piedi Hikaru Genji che sparge dei semi dorati; ovunque nascono fiori di colore giallo, arancione, fucsia e rosso — gli stessi colori dei vestiti degli abitanti e della chioma dell'albero in cui risiedeva Yamata no Orochi — forse a simboleggiare insieme il ricordo delle vittime di quella inspiegabile calamità e la speranza dell'inizio di una nuova vita, nonché unione di tutti i caduti, buoni o malevoli che fossero, dopo la morte. Il villaggio ritrova il suo splendore e, mentre i suoi abitanti festeggiano, piovono dal cielo dei frammenti dorati. Le nuvole si riaddensano e vanno a chiudere il racconto.

Tra gli spunti di riflessione che l'opera suggerisce, il rimando ai colori dei vestiti degli abitanti del villaggio a quello dei fiori che sbocciano alla fine della storia sembra voglia affermare il rapporto tra fiore (vita) e cadavere (morte), ove non addirittura identitario, paritario, in quanto entrambi fanno parte del ciclo dell'esistenza.



Fig. 5 Hana to shikabane 花と屍 / Flower and Corpse. 2011. Animazione in ripetizione su tre schermi formato 16:9, 105x60,3 cm.x3; 12 min. 28 sec.

Hyakunen kaizukan animeeshon jiorama 百年海図巻 アニメーションジオラマ / 100 Years Sea Animation Diorama [figg. 6 e 7]²⁰ è un'opera video che venne proposta come versione ridotta dell'originale *Hyakunen kaizukan "jōeijikan: hyakunen"* 百年海図巻 [上映時間: 百年] / 100 Years Sea [running time: 100 years].²¹ Quest'ultima mostra in tempo reale il fenomeno dell'innalzamento del livello del mare dalla sua installazione a cento anni (2009-2109) stimato secondo le previsioni del WWF (World Wildlife Fund). La differenza tra le due sta nel fatto che la versione *Diorama* è resa in schermi che coprono tutte le pareti e mostra il processo in forma accelerata e in ripetizione continua. Entrambe sfruttano la tecnologia dello Spazio ultrasoggettivo lungo gli schermi in cui viene rappresentato uno scorcio marino in stile giapponese che, si potrebbe ipotizzare, ricorda la coppia di *byōbu* di Tawaraya Sōtatsu con cui ritrae *Matsushima* 松島.



Fig. 6 *Hyakunen kaizu maki animeeshon jiorama* 百年海図巻 アニメーションジオラマ / 100 Years Sea Animation Diorama. 2009. 1670 x 240 cm. (384x240 cm.x5) Video in loop su pareti, 10 min. 00 sec. Particolare: il livello del mare a pochi anni dal 2009.

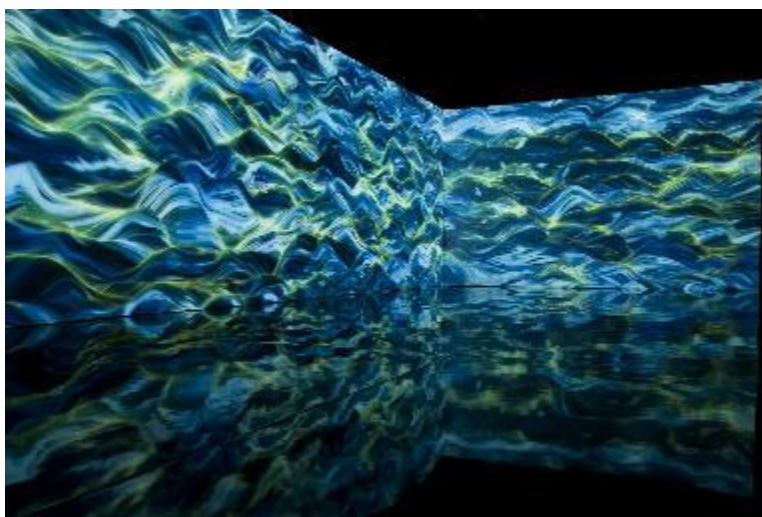


Fig. 7 Particolare: il livello del mare nell'anno 2109.

Forte di numerosi anni di sperimentazioni, teamLab raggiunge un traguardo estremamente significativo nell'espressione del potenziale dello Spazio ultrasoggettivo e nell'interattività

²⁰ <https://www.teamlab.art/jp/w/100yearssea-2/live/>

²¹ https://www.teamlab.art/jp/w/100yearssea_100years/live/

della sua arte nel 2013, in occasione della *Singapore Biennale* tenutasi al Singapore Art Museum con l'esposizione dell'opera *Chitsujo ga nakutomo piisu wa naritatsu* 秩序がなくともピースは成り立つ / *Peace can be Realized even without Order* [fig. 8].²² L'opera fu una rivisitazione dell'omonima esposta in versione "Diorama"²³ l'anno precedente a Taiwan, che si componeva di centinaia di smartphone che mostravano delle figure umane e antropomorfe mentre tenevano uno strumento musicale. I personaggi erano capaci di percezione (microfono e telecamera), intelligenza (computer e software), espressività (display) e comunicazione (rete), e reagivano in base alla presenza di persone e a quanto queste fossero vicine ad esse suonando ognuna il proprio strumento; inoltre, quando il suono dello strumento veniva percepito dai personaggi che ne possedevano uno uguale, questi rispondevano cominciando a suonarlo a loro volta.

La versione singaporiana di quest'opera peculiare rivisitò alcuni elementi dell'originale conferendo all'installazione un ulteriore grado di complessità: i personaggi furono resi in forma olografica e a grandezza d'uomo, e chi partecipava era in grado di interfacciarsi come se fossero state persone reali.

Riguardo il comportamento dei personaggi, teamLab afferma di essersi ispirato allo *Awa Odori* 阿波踊り, un festival tradizionale giapponese che si svolge nella prefettura di Tokushima di cui, si ricorda, Inoko è originario. Durante questo evento, danzatori vagano a gruppi scomposti suonando strumenti attraverso la città senza seguire un ritmo o un ordine pre-stabiliti. Quando due gruppi si incontrano casualmente, questi unificano inconsciamente i loro tempi, creando un nuovo equilibrio in maniera naturale.

Alla stregua dei danzatori dello *Awa Odori*, l'opera si componeva di un numero indefinito di ologrammi indipendenti gli uni dagli altri mentre suonavano strumenti e danzavano all'interno di un'enorme stanza; la musica prodotta da una figura era in grado di influenzare le altre attorno ad essa e far adattare la loro alla propria.

La presenza di persone interrompeva la performance infrangendone così l'equilibrio; se una persona si fosse fermata a osservare, tuttavia, le figure avrebbero ripreso a suonare e danzare ristabilendo un nuovo ordine collettivo.

L'opera suggeriva una lettura di una realtà la cui pace, anche se interrotta da eventi esterni, è in grado di ritrovare il proprio equilibrio in maniera naturale. Come nelle performance del festival di cui si è parlato, il messaggio che teamLab intendeva trasmettere con questa opera era quello di slegarsi delle proprie inibizioni e, liberi da ordini pre-stabiliti, trovare un proprio equilibrio nella naturalezza del disordine.

Per l'elevato coinvolgimento che offriva e la curiosità che era in grado di suscitare, per la resa di uno Spazio ultrasoggettivo slegato da supporti fisici e il senso di immersività che teamLab riuscì a trasmettere, questa installazione si rivelò un grande successo.

²² https://www.teamlab.art/jp/w/peace_sg/singaporebiennale2013/

²³ <https://www.teamlab.art/jp/w/peace/>



Fig. 8 Chitsujo ga nakutomo piisu wa naritatsu 秩序がなくともピースは成り立つ / Peace can be Realized even without Order. 2013-2018

Il 2014 fu testimone di un altro importante debutto internazionale, che vide il collettivo ospite presso la Pace Gallery di New York con la mostra “*teamLab: Ultrasubjective Space*” tenutasi dal 17 luglio al 15 agosto.²⁴ La mostra presentò varie opere che sintetizzavano i progressi tecnologici compiuti fino a quel momento sul campo dello spazio ultrasoggettivo e della calligrafia spaziale; da quel momento in poi, Inoko decise che le opere dovessero essere ancora più «spaziali», cioè ancora più grandi e immersive. Questo perché, oltre alle esigenze del collettivo di un ulteriore sviluppo della propria arte, il fondatore dichiarò che lo spazio ultrasoggettivo, nell’intento di annullare i confini tra opera e osservatore attraverso la resa bidimensionale dei suoi elementi, non fu capito, poiché riprodotto su supporti troppo piccoli.²⁵

La mostra si compose di rivisitazioni di opere già viste e altre originali, che avrebbero dato forte impulso alla carriera di teamLab.

Owareru karasu, ou karasu mo owareru karasu, soshite bunkatsu saret shiten 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 / *Crows are chased and the chasing crows are destined to be chased as well, Division in Perspective – Light in Dark* [fig. 9]²⁶ è uno studio sulla concezione della struttura dello spazio nell’animazione giapponese, nonché omaggio a Itano Circus, dal forte impatto poiché proiettato su sette schermi in formato video in riproduzione continua. Nel video è presente Yatagarasu, corvo

²⁴ <https://www.teamlab.art/jp/e/pacegallery-ny/>

²⁵ In *tL* cap. 3, pp. 50-52; PLANETS、東京、2019.

²⁶ https://www.teamlab.art/w/crows_dark/pacegallery-ny/

a tre zampe della mitologia giapponese che, prendendo il volo, lascia dietro di sé una scia luminosa in forma di calligrafia. Altri corvi appaiono e prendono il volo inseguendosi a vicenda e lasciando a loro volta delle scie luminose, fino a trasformarsi in fiori e disperdersi. L'azione viene come ripresa da una videocamera ad alta velocità che riesce a catturare le scie in maniera ravvicinata e mostrarne la traiettoria distorta attraverso i sette schermi, creando un duplice effetto di smarrimento e coinvolgimento caratteristico dell'animazione di missili di Itano.

Si trattò di un importante studio nel campo dello spazio 3D, non solo perché teamLab ne sperimentò per la prima volta una forma di logica strutturale mutuata direttamente dall'animazione giapponese, ma anche perché, suddividendolo, forniva all'osservatore una nuova esperienza visiva.



Fig. 9 *Owareru karasu, ou karasu mo owareru karasu, so-shite bunkatsu sareta shiten*
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 / *Crows are chased and the chasing crows are destined to be chased as well, Division in Perspective – Light in Dark*

Hana to shikabane hakuraku jūnifukutsui 花と屍 剥落 十二幅対 / *Flower and Corpse Glitch Set of 12* [fig. 10].²⁷

L'opera fu nuovamente presentata per l'occasione su ben dodici schermi verticali disposti orizzontalmente e sotto una nuova veste: gli elementi della storia si disfacevano mostrando la loro struttura sottostante, dando un'idea del processo di creazione dello spazio digitale che veniva adottato.



Fig. 10 *Hana to shikabane hakuraku jūnifukutsui* 花と屍 剥落 十二幅対 / *Flower and Corpse Glitch Set of 12*



Fig. 11 *Tsumetai seimei* 冷たい生命 / *Cold Life*. 7 min. 15 sec.

Con *Tsumetai seimei* 冷たい生命 / *Cold Life* [fig. 11],²⁸ teamLab ripropose anche lo studio della calligrafia già visto in *Seimei wa seimei no chikara de ikiteiru* sotto una nuova prospettiva: lasciandone intatte le dinamiche (la scrittura dell'ideogramma “生” che si trasforma in albero), viene mostrata la struttura digitale sottostante il soggetto dell'opera.

²⁷ <https://www.teamlab.art/jp/w/flowerandcorpseglitch/pacegallery-ny/>

²⁸ <https://www.teamlab.art/jp/w/coldlife/pacegallery-ny/>

Zōshoku suru seimei 増殖する生命 / *Ever Blossoming Life*, nelle due versioni: *Dark* e *Gold* [fig. 12 e 13],²⁹ rappresentò un altro importante traguardo tecnologico del collettivo. Quest'opera digitale, infatti, mostra immagini di una natura astratta, fatta di fiori che sbocciano e appassiscono in un ciclo continuo collocato alternativamente in due contesti cromatici, ora dorati, ora dai colori più freddi. Ciò che la rendeva peculiare era che, a differenza delle opere in ripetizione viste fino ad allora, quest'opera d'arte digitale veniva prodotta in tempo reale da un computer che faceva sì che le immagini create fossero uniche e irripetibili.



Fig. 12 *Zōshoku suru seimei* 増殖する生命 / *Ever Blossoming Life* (Versione Gold)



Fig. 13 *Zōshoku suru seimei* 増殖する生命 / *Ever Blossoming Life* (Versione Dark)

²⁹ https://www.teamlab.art/jp/w/everblossominglife_dark/pacegallery-ny/ e <https://www.teamlab.art/jp/w/everblossominglife/pacegallery-ny/>

Hyōi suru taki 憑依する滝 / *Universe of Water Particles* [fig. 14]³⁰ fu senza dubbio il lavoro più imponente della mostra, e non solo per via delle sue dimensioni, ma soprattutto perché rappresentava un significativo punto di incontro tra i concept su cui il collettivo aveva e avrebbe instancabilmente continuato a sperimentare. Di nuovo: lo Spazio ultrasoggettivo e la natura digitalizzata furono protagonisti di questo lavoro.

L'opera mostrava una cascata tridimensionale virtuale fatta di centinaia di migliaia di particelle d'acqua (teamLab specifica che esse costituivano circa lo 0,1% del totale della composizione di una vera cascata) che si infrangevano su una roccia, anch'essa ricreata digitalmente.

Testimone di progressi impressionanti nello studio dello Spazio ultrasoggettivo, venne realizzata con un'accuratezza tale da riprodurre in tempo reale una simulazione della traiettoria di ogni singola particella d'acqua che si infrangeva sulla roccia mantenendosi fedele alle leggi della fisica.

teamLab afferma che l'estetica della cascata fu direttamente ispirata dall'arte giapponese in cui l'acqua è rappresentata in forma di linee che danno l'idea che questa sia non solo dinamica, ma viva. Il livello di avanzamento tecnologico raggiunto, che permetteva addirittura di riprodurre i movimenti dell'acqua senza bisogno di pre-renderizzarli, rappresentava un nuovo stato dell'arte del collettivo.



Fig. 14 *Hyōi suru taki* 憑依する滝 / *Universe of Water Particles*

³⁰ <https://www.teamlab.art/jp/w/uowp/pacegallery-ny/>

Dalla sua fondazione a oggi, teamLab continua senza sosta a esporre le proprie opere in Giappone e nel resto del mondo, ed è stato ospitato in spazi espositivi presso prestigiose sedi internazionali (oltre a quelle già citate, si ricordano anche: Londra, Milano, la Silicon Valley,³¹ Pechino). Numerosi sono altresì gli spazi che tuttora ne ospitano le installazioni come parte delle loro collezioni permanenti; tra questi: l'Art Gallery of New South Wales di Sydney, l'Art Gallery of South Australia di Adelaide e la National Gallery of Victoria di Melbourne; l'Asian Art Museum di San Francisco; l'Asia Society Museum di New York; la Borusan Contemporary Art Collection a Istanbul; l'Amos Rex di Helsinki. teamLab è inoltre rappresentato dalla PACE Gallery di New York, dalla Martin Browne Contemporary di Sydney e dalla Ikkan Art International Gallery di Singapore.

Nel 2018, il collettivo inaugura una fortunata stagione di aperture di musei permanenti, tra cui: *teamLab Borderless*, a Odaiba, Tōkyō (21 giugno 2018), considerato a pieno titolo tra le sue massime espressioni artistiche; *teamLab Borderless Shanghai*, nel Distretto di Huangpu, Shanghai (5 novembre 2019); *teamLab SuperNature*, presso il Venetian Macao a Macau (inaugurato in via ufficiosa il 15 giugno 2020).

Nel 2020, complice lo scoppio della pandemia di Covid-19, teamLab realizza un progetto, *Flowers Bombing Home*, con cui dà alle persone la possibilità di realizzare e condividere da casa le proprie opere d'arte.

A maggio del 2021 parte invece la mostra *Every Wall is a Door* presso il Superblue Miami, Florida.³²

³¹ Circa questa residenza, numerose testate giornalistiche riserveranno altrettanti giudizi favorevoli, tra cui si ricorda quello del Guardian, che definì la Silicon Valley, nella sua accezione più positiva, un «deserto culturale» (in giapponese: *bunka sabaku* 文化砂漠; nell'originale: The cultural desert).

cfr. *tL* cap. 3, p. 53; PLANETS、東京、2019.

³² Ci si riferisca alla home page del sito ufficiale del collettivo <https://www.teamlab.art/>

I Concept

I concept di teamLab sono, come il termine suggerisce, le idee attraverso cui il collettivo artistico rappresenta la propria arte. Per poter essere creati, è necessario l'utilizzo di tecnologie che vengono classificate all'interno di Serie, che verranno trattate successivamente.

Arte digitale³³

[...] デジタルアートによるアートと人との新しい関係性を模索することで、人々と世界との新しい関係を模索する。

[...] il dominio digitale è in grado di espandere le capacità dell'arte, e l'arte digitale può creare nuove relazioni tra persone.

Essendo teamLab un collettivo artistico che fa della tecnologia digitale il mezzo principale con cui affronta la propria indagine, è naturale che essa vada a costituirne anche il punto di partenza. Con l'affermazione di cui sopra, infatti, il collettivo intende riconoscere il valore della propria ricerca, illustrandone al contempo una caratteristica più profonda, che getta le basi di tutta la sua produzione: creare un'arte che unisca le persone grazie all'ausilio della tecnologia digitale.

Una delle caratteristiche che la differenziano dalle espressioni artistiche più tradizionali³⁴, che si avvalgono di supporti fisici e sono di tipo statico, è che l'arte digitale, può modificarsi all'interno di uno spazio e, in quanto priva di limitazioni fisiche, essa è potenzialmente in grado di espandersi ed evolversi senza limiti.

A esclusione di alcune eccezioni, teamLab produce arte principalmente interattiva: questo significa che l'esperienza che essa offre a chi osserva è più diretta, e dà la possibilità di essere fruita in maniera autonoma e di essere manipolata entro un certo limite. Il rapporto di tipo interattivo che si instaura tra l'opera d'arte e l'osservatore, infatti, produce un cambiamento che può manifestarsi in maniera perpetua, e va a infrangere il confine tra i due, rendendo l'osservatore parte dell'opera.

³³ <https://www.teamlab.art/jp/concept/digitalart/>

³⁴ Si intenda, in generale, qualsiasi arte di tipo non interattivo e non digitale.

Spazio ultrasoggettivo³⁵

身体がある世界と作品世界との境界がない平面

Un piano in cui non esistono confini tra il mondo del corpo e il mondo dell'opera.

Il concetto di Spazio ultrasoggettivo (*chōshukan kūkan* 超主観空間 / *Ultrasubjective-Space*) nasce come il prodotto di un'indagine scientifica applicata alla visione dello spazio nell'arte giapponese premoderna che teamLab ha condotto durante i primi anni della sua ricerca. In particolare, l'analisi cerca di arrivare a comprendere se, nel tempo e in particolare nell'epoca contemporanea, sia il mondo ad essere cambiato a livello spaziale, o se lo siano piuttosto le modalità visive attraverso le quali esso viene interpretato e rappresentato. Partendo da un confronto tra il punto di vista nell'arte occidentale e nell'arte giapponese, si mettono in luce i due aspetti che maggiormente le distinguono. Nell'arte occidentale esiste un solo ed unico punto di vista, di tipo prospettico, in cui gli elementi si affievoliscono man mano che si allontanano dal primo piano; nell'arte giapponese, più "piatta", si mostra un punto di vista globale dove tutti gli elementi sono posti su un unico piano [figg. 15a-d].



(Da sinistra) Figg. 15a-d Punto di vista dell'osservatore nell'arte occidentale e giapponese a confronto.

Nella premessa secondo cui il mondo rappresentato nelle due arti è frutto di come esso veniva percepito, allora è legittimo affermare che entrambi i punti di vista risultano essere innaturali: se, infatti, non è possibile osservare il mondo avendo a disposizione un unico punto di vista, è altresì vero che non è possibile cogliere un tutto senza percepirne la dimensione. Difatti, l'occhio umano percepisce l'ambiente attorno a sé operando continui aggiustamenti di obiettivo e catturando immagini, alla stregua di una macchina fotografica estremamente debole che non è in grado di catturare il mondo come in una foto reale; tali operazioni vengono sintetizzate dal cervello in modo che si possa comprendere l'ambiente circostante. In base a questo, teamLab afferma che "i nostri predecessori [giapponesi] vedevano il mondo esattamente come dipinto nelle pitture giapponesi classiche"; da qui, si conclude che in passato si sia sviluppata una modalità di osservazione dell'ambiente, definita come "struttura logica di identificazione spaziale" la quale, distinta da quella che ha portato a canone la prospettiva nell'arte occidentale e contaminata dai paesi vicini, deve aver determinato l'aspetto dello spazio nell'arte giapponese. Di conseguenza, è plausibile affermare che la modalità di concettualizzazione dello spazio determini come questo viene trasposto in arte e che in base a questo modello lo stesso può essere riprodotto. Si

³⁵ <https://www.teamlab.art/jp/concept/ultrasubjective-space/>

confrontino le figure 16a, 16b e 16c: la figura 16a mostra il campo visivo sia dell'osservatore sia del soggetto all'interno di esso; si noterà che è stata applicata la prospettiva occidentale, per la quale i due mondi, reale e dell'opera, rimangono tra loro distinti. La figura 16b mostra invece il campo visivo di un osservatore secondo la percezione dello spazio dell'arte giapponese premoderna; se si prova a osservare la figura 16c, invece, noteremo sia il campo visivo dell'osservatore, sia del soggetto all'interno dell'opera: come si vede, i due campi visivi sono pressoché totalmente sovrapposti. È entro questo scarto che teamLab ha intuito le potenzialità di impiego di una nuova concezione di spazio nel quale l'osservatore può inserirsi: lo Spazio ultrasoggettivo, appunto.

Partendo dalle osservazioni sopracitate, teamLab passa alla fase sperimentale della propria ricerca, finalizzata a sintetizzare la struttura logica dello Spazio ultrasoggettivo, avvalendosi della tecnologia digitale applicata alle modalità spaziali della pittura giapponese classica.

Il processo informatico adottato è volto alla creazione di un mondo tridimensionale in cui sono presenti oggetti anch'essi tridimensionali; il passo successivo è lo stesso adottato nell'analisi di cui si è appena parlato, e cioè individuare le strutture logiche di quello spazio, per poi operare un appiattimento di tutti gli elementi tridimensionali. Contestualmente, viene operato uno scollamento degli oggetti presenti nell'opera affinché questi possano muoversi liberamente nello spazio.

La peculiarità che lo Spazio ultrasoggettivo presenta sta nell'elevata concentrazione di dettagli che esso può contenere: come fosse creato da un insieme di immagini o da un'unica, grande immagine che cattura la totalità degli elementi di un ambiente, questo tipo di spazio si configura a tutti gli effetti come un rotolo orizzontale 'aumentato', che chi osserva può ammirare nella sua interezza o nell'estrema ricercatezza di dettagli, immergendovisi.

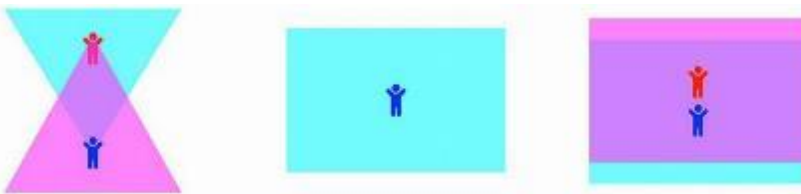


Fig. 16 (da sinistra)

16a: il punto di vista nell'arte occidentale (come lo vedono l'osservatore e il soggetto dell'opera)

16b: il punto di vista nell'arte giapponese (come lo vede l'osservatore)

16c: il punto di vista nell'arte giapponese (come lo vedono l'osservatore e il soggetto dell'opera)

Inoko afferma che la creazione dello Spazio ultrasoggettivo è nata dall'esigenza di rendere più fisica l'esperienza per un osservatore che si trovi di fronte a un'opera proiettata su un monitor o una parete.

In conclusione: nell'arte occidentale il punto di vista può essere solo uno; l'individuo non può esistere in quel mondo, per questo si limita solo a osservarlo; nella prospettiva ripresa dall'arte giapponese in cui si applica lo Spazio ultrasoggettivo, invece, l'osservatore ha la possibilità di divenirne parte.

Relazioni tra individui³⁶

Un'altra delle caratteristiche principali dell'arte di teamLab è che, contrariamente ai media tradizionali, le loro opere si modificano in relazione alla presenza di persone e dei loro comportamenti. Se solitamente, nell'osservare un'opera d'arte a un museo, la presenza di altri osservatori viene percepita come un ostacolo a un suo adeguato apprezzamento, per il collettivo è una condizione imprescindibile in quanto è ciò che ne determina e legittima l'esistenza stessa; la presenza delle persone, quindi, assume valore positivo.

Nel momento in cui l'osservatore capisce di influenzare l'ambiente con la sua presenza e il suo comportamento, questi percepirà il mondo che lo circonda non solo più vicino, ma di esserne parte e di condizionarne l'aspetto. Allo stesso tempo, prende consapevolezza che il mondo in cui vive è condiviso da altre persone che, come lui, lo influenzano.

L'idea di includere l'individuo nella creazione dell'opera è un'altra chiave del successo dell'arte di teamLab che apre a vaste possibilità espressive nel contesto del rapporto tra opera e fruitore: è grazie alle persone che questa assume valore e acquisisce ogni volta un nuovo senso.

Inoko afferma che "se le città fossero più simili a un'opera d'arte digitale, la presenza delle persone potrebbe diventare un fattore positivo"³⁷, gettando le basi per una riflessione più ampia sul ruolo di un'arte applicata a un contesto urbano condiviso quotidianamente da una collettività e grazie alla quale si possano rinsaldare i rapporti tra individui. Infatti, al giorno d'oggi il tipo di rapporto che un tempo legava le persone e che le motivava a lavorare insieme per il bene della comunità è andato perso e, aggiunge:

隣人の行為のおかげで自分が存在することは、かつてはもっとみえやすかったはず [...]

In passato, era sicuramente più semplice vedere che il fatto che esistessimo era grazie a chi avevamo intorno [...]³⁸

Natura digitalizzata³⁹

teamLab comincia a lavorare sul concetto di natura digitalizzata (*dejitaizudo neichaa* デジタイズド ネイチャー) mosso dall'idea di unire la natura reale e il mondo digitale attraverso una "natura che diventa arte"⁴⁰. Gli espedienti tecnologici che permettono la sua realizzazione coinvolgono i sensi poiché fondati sulla creazione di reti di comunicazione fatte di luci, colori e suoni inseriti in un contesto naturale.

Inoko illustra la propria riflessione sul rapporto tra uomo e natura, affermando che nella storia il primo ha sempre assunto una posizione di conflittualità nei confronti della seconda, proponendo l'esempio della produzione di un oggetto di uso comune come una sedia:

³⁶ <https://www.teamlab.art/concept/relationship>

³⁷ *Ibid.*

³⁸ In *tL* cap. 1, pp. 22-23; PLANETS、東京、2019.

³⁹ <https://www.teamlab.art/jp/concept/digitizednature/>

⁴⁰ *ibid.* L'originale recita: *Shizen ga shizen no mama aato ni naru* 自然が自然のままアートになる.

questa, infatti, per quanto utile all'uomo, necessita della materia prima proveniente dall'albero per poter essere prodotta; di conseguenza, chi produce la sedia si pone verso la natura in un rapporto di contrasto.

La tecnologia digitale, essenzialmente immateriale, non rischia di danneggiare la natura; al contrario, è in grado di coesistere con essa e, insieme, natura e digitale possono creare dei rapporti di connessione con gli individui. Totalmente estranea alla pretesa di danneggiare, o anche solo manipolare fisicamente la natura, l'arte digitale di teamLab ha un unico scopo: riconnettere le persone alla natura e con essa risuonare.⁴¹

Nell'affrontare il tema della natura digitalizzata, Inoko ritorna sull'idea di poterne applicare le modalità di fruizione anche in ambiente urbano al fine di ribaltare i meccanismi relazionali tra individui e renderli, da reciproco impedimento, fattori positivi.

Trascendere i confini⁴²

Grazie alla tecnologia digitale, l'arte è libera di fluire attraverso lo spazio, gli elementi di cui è composta, pure, possono interagire tra loro e modificarsi a vicenda.

Questo dà un margine di sperimentare con l'arte all'interno di spazi ampi e apre all'idea di un'arte senza confini.

Body Immersive⁴³

Un altro espediente utilizzato da teamLab per rafforzare il concetto dell'assenza di confini tra l'individuo e l'arte è quello di indurre la sensazione di essere totalmente immersi dentro l'opera d'arte stessa. Il collettivo afferma che, poiché questo tipo di esperienza è condivisa da molti individui contemporaneamente, essa può farci entrare in connessione con gli altri, ma anche con la natura, poiché insieme sono parte di un'unica entità.

⁴¹ In *tL* cap. 2, pp. 25-29; PLANETS、東京、2019.

L'incipit del capitolo 2 dell'opera citata recita: *Dejitaru no chikara de "shizen" to koō shitai*, デジタルの力で「自然」と呼応したい。Si vedrà successivamente quanto il termine "risuonare" sia significativo nel discorso della natura digitalizzata.

⁴² <https://www.teamlab.art/jp/concept/transcending-boundaries/>

⁴³ <https://www.teamlab.art/jp/concept/body-immersive/>

Il sito ufficiale di teamLab mantiene la dicitura "Body Immersive" sia nella pagina giapponese che inglese. Ho preferito lasciarla invariata poiché, per quanto in questo lavoro si tratti di "immersività", nel caso specifico di questo concept non esiste in italiano un'espressione che sia fedele all'originale. In alternativa, si potrebbe glissare, per non rinunciare all'efficacia dell'aggettivo, su "arte immersiva" o, sfumandone lievemente il significato, su "corpi immersi".

teamLab parla anche dell'idea di percezione corporea attiva,⁴⁴ partendo dal discorso sui musei tradizionali che offrono un'esperienza di tipo statico e contestualmente esprimendo la volontà di offrire un'esperienza dinamica e sensoriale, che coinvolga attivamente il corpo,⁴⁵ poiché è attraverso le sensazioni che esso prova che si acquisisce consapevolezza del mondo.

Continuità temporale⁴⁶

L'idea sulla continuità temporale nasce dal quesito circa la capacità dell'uomo di essere consapevole di una continuità del tempo che vada oltre la percezione basata sulla misura della propria vita.

Per poter rendere le persone più consapevoli, teamLab ha ideato una serie di installazioni le cui forme richiamano elementi che sono stati creati dalla natura e modificati dall'uomo.

Creazione collaborativa⁴⁷

Il concetto di *Co-creation* ha il significato di creazione collaborativa, ed è esemplificato da *Future Park*, un progetto educativo di tipo sperimentale ideato al fine di stimolare la creatività attraverso la realizzazione di opere d'arte all'interno di uno spazio condiviso.

Il collettivo afferma che in futuro le macchine andranno sempre più a sostituire le persone nel lavoro e che pertanto capacità cognitive come la creatività, che sono loro esclusive, acquisiranno sempre maggiore importanza; nella società contemporanea — aggiunge — non solo la creatività non viene sufficientemente apprezzata, ma lo stesso sistema educativo la limita, così come soffoca il libero pensiero, valutando l'individuo piuttosto che il gruppo. Un'ulteriore critica mossa in diverse occasioni da Inoko è che molti individui sono assuefatti dagli smartphone nell'illusione di rimanere sempre connessi, laddove i corpi sono in realtà separati. *Future Park*, a questo riguardo, ha come missione il recupero, la valorizzazione e lo sviluppo della creatività delle persone all'interno di un gruppo.

⁴⁴ *Dōtekinashintai* 動的な身体, in inglese *Body Active Perception*, in <https://www.teamlab.art/jp/concept/body-active-perception/>

⁴⁵ *Ibid.* L'espressione originale in giapponese è *shintaiteki chikaku taiken* 身体的知覚体験.

⁴⁶ Originale: *jikan no renzokusei* 時間の連続性; <https://www.teamlab.art/jp/concept/time-continuity/>

⁴⁷ <https://www.teamlab.art/jp/concept/co-creation/>

I termini che teamLab utilizza, rispettivamente in inglese e giapponese, sono: *Co-creation* e *kyōsō* 共創, quest'ultimo nel suo significato originale *kyōdōtekina sōzō* 共同的な創造.

Gli strumenti dell'arte digitale: le Serie

Le Serie possono essere definite come gli espedienti tecnologici con cui, reiteratamente, teamLab realizza i propri concept. Si vedrà, nel corso della trattazione delle serie, che alcune di esse possono essere identificate come concept a tutti gli effetti o, addirittura, come ibridi.

IR (Interconnected Reality : 接続現実)⁴⁸

Con “realtà interconnessa” teamLab intende una tipologia avanzata di comunicazione tra spazio fisico e dispositivi tecnologici; evoluzione della realtà aumentata, la realtà interconnessa si caratterizza per offrire un maggior coinvolgimento dell'osservatore attraverso rapporti di mutue interazioni e modificazioni tra l'ambiente e un software installato sul dispositivo digitale in suo possesso. Grazie a una tecnologia sviluppata e brevettata da teamLab, l'osservatore è infatti in grado di fornire input all'ambiente attraverso un'applicazione installata sul proprio smartphone. La differenza principale tra la realtà interconnessa e la realtà aumentata è che, mentre quest'ultima è in grado di mostrare l'effetto dell'input esclusivamente sullo schermo del proprio dispositivo, con la prima la modificazione indotta si manifesta anche sullo spazio esterno [fig.17].

Questo tipo di tecnologia, tra le più recenti adottate dal collettivo, è perfettamente implementata in *Catching and Collecting Forest*, un'installazione facente parte di un gruppo di opere che costituiscono il *teamLab Forest* aperto nel 2020 a Fukuoka, di cui si parlerà più avanti.

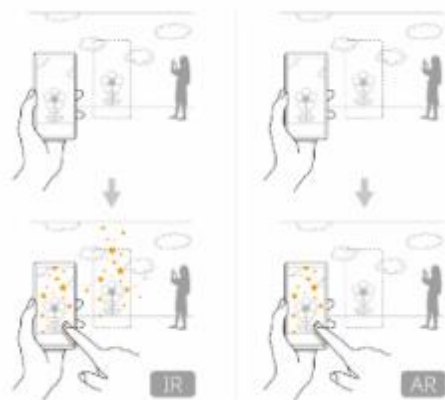


Fig. 17
Realtà interconnessa vs realtà aumentata

⁴⁸ In giapponese: «setsuzoku genjitsu» (si riporta la dicitura in inglese e giapponese così come nella fonte).
Cfr. <https://www.teamlab.art/jp/concept/interconnected-reality/>

Kūsho 空書 / Spatial Calligraphy⁴⁹

Come si è visto nelle pagine precedenti, la calligrafia spaziale è una forma di calligrafia realizzata in forma tridimensionale e riportata in due dimensioni attraverso la struttura logica dello Spazio ultrasoggettivo. La peculiarità di questo tipo di tecnologia digitale con cui team-Lab studia profondità, velocità e intensità dei tratti, sta nell'ambiguità del risultato visivo finale, che non è classificabile né come bidimensionale né come tridimensionale, bensì come una composizione delle due dimensioni.

Tra le prime opere più significative si ricorda, in particolare, *Kūsho: kūkan, heimen, kasanari, renzoku ka furenzoku ka jūnifukutsui* 空書 空間・平面・重なり・連続か不連続か 十二幅対 / *Spacial Calligraphy: SPACE, PLANE, OVERLAP, CONTINUOUS or UNCONTINUOUS 12 Hanging Scrolls of Light*,⁵⁰ esposto in occasione della mostra *Kansei 感性 – Japan Design Exhibition* presso il Musée des Arts Décoratifs di Parigi dal 12 al 21 dicembre 2008.

Il lavoro, formato da un gruppo di dodici schermi verticali disposti all'interno di una stanza, voleva indagare sul rapporto tra calligrafia nello spazio e calligrafia che crea spazio, possibile grazie alla realizzazione dei tratti attraverso gli schermi, tutti collegati tra loro come fossero un unico supporto [fig.18].



Fig. 18 *Kūsho: kūkan, heimen, kasanari, renzoku ka furenzoku ka jūnifukutsui* 空書 空間・平面・重なり・連続か不連続か 十二幅対 / *Spacial Calligraphy: SPACE, PLANE, OVERLAP, CONTINUOUS or UNCONTINUOUS 12 Hanging Scrolls of Light*. 2008

Video in ripetizione continua su dodici schermi LED; 4 min. 17 sec.

⁴⁹ <https://www.teamlab.art/jp/concept/spatial-calligraphy/>

⁵⁰ <https://www.teamlab.art/jp/w/kushoespace/>

Lungo l'ininterrotto percorso di ricerca del collettivo, cospicuo è pure il suo contributo nello studio della pratica della calligrafia Zen, nota come *ensō* 円相, ossia l'esecuzione di un cerchio con un singolo tratto di pennello. Se l'aspetto di maggior interesse all'interno della serie della calligrafia spaziale risiede nella possibilità di apprezzare la scomposizione dei tratti attraverso una visione della calligrafia globale resa grazie alla tecnologia digitale, che permette di coglierne ogni dettaglio, sono forse proprio le opere dedicate alla pratica di pittura di *ensō* che, all'apparenza più disadorne, si rivelano al contrario strutturalmente complesse e ricche di dettagli. Questa sottoserie viene tuttora esposta e, negli anni, è stata oggetto di continue sperimentazioni tecnologiche, di cui si ricordano, oltre a quelle omonime di carattere tradizionale, realizzate su schermi in riproduzione continua [figg. 19, 20], le opere che seguono.



Fig. 19 Esempi di rappresentazioni digitali di *ensō*.

Fig. 20 L'immagine mostra il cerchio che sta ruotando e di cui si possono apprezzare dettagli altrimenti non visibili.

Iwawari momiji to ensō 岩割もみじと円相 / *Split Rock and Enso*⁵¹ (2017), presso il Mifuneyama Rakuen, è un'installazione notturna che ha come supporto una roccia spaccata dalle radici di un acero; sulla superficie di questa roccia viene proiettata la calligrafia *ensō* che si confonde con l'ombra generata dalla proiezione di un fascio di luce sulle foglie dell'albero: un esempio di coesistenza di un fenomeno naturale come l'ombra e immagini digitali che insieme rendono quest'opera, nella sua semplicità, sempre dinamica e diversa da se stessa [fig.21].



Fig. 21 *Iwawari momiji to ensō* 岩割もみじと円相 / *Split Rock and Enso*. 2017

Ensō, mugensō - VR 円相、無限相 - VR / *Circle, Infinity Circle - VR*⁵² (2016), è un esperimento che sfrutta la realtà virtuale: i partecipanti sono equipaggiati con un visore e un dispositivo ad esso collegato simile a un telecomando con cui possono realizzare cerchi – come suggerisce il titolo, l'opera studia anche un altro simbolo noto alla calligrafia Zen, quello dell'infinito ∞ – che vengono processati e riprodotti istantaneamente da un computer che ne mostra i particolari, all'interno del visore e su di uno schermo esterno, attraverso la rotazione dei tratti, valorizzandone l'unicità irriproducibile nel tempo. Altra caratteristica di questa singolare opera interattiva è la generazione digitale di carpe che guizzano tra i tratti calligrafici come se questa fosse immersa nell'acqua. [fig.22]



Fig. 22 *Ensō, mugensō - VR* 円相、無限相 - VR / *Circle, Infinity Circle - VR*. 2016

⁵¹ <https://www.teamlab.art/jp/w/split-rock/>

⁵² https://www.teamlab.art/jp/w/spatial_calligraphy_circle_infinity/

Con questa espressione, “vita generata da traiettorie”, teamLab denomina una serie tra le più complesse a livello tecnologico e concettuale. Essa ha origine dalla presa di coscienza dei limiti fisiologici del corpo umano a cogliere il flusso dell’esistenza nella sua espressione fisica intesa nella sua spazialità e temporalità: l’individuo, difatti, non è in grado di cogliere un fenomeno naturale nella totalità degli accadimenti che lo compongono. La creazione di traiettorie digitali, cifra stilistica delle opere comprese in questa serie, fa sì che, in una forma semplificata, chi osserva un fenomeno digitale possa compiere un atto di coscienza nei confronti dello stesso. Attraverso un brillante utilizzo dello Spazio ultrasoggettivo, questa serie prende vita mutuando il proprio equilibrio dinamico e stilistico direttamente dalla concezione dello spazio rappresentato nello *ukiyo-e* e, in particolare, dalle onde ritratte da Uta-



gawa Hiroshige che, realizzate come fossero fili, hanno fornito l’ispirazione al collettivo a far prendere loro vita in forma di flussi digitali in continuo movimento.

Si è visto come lo sviluppo della tecnologia di teamLab avesse raggiunto una complessità tale da riprodurre le particelle d’acqua di una cascata già con *Hyōi suru taki*. Secondo lo stesso principio, un’altra opera aveva funto da anticipazione, nel 2013: si tratta di *The Waterfall on Audi R8*.⁵⁴ Perché il risultato finale rispettasse le aspettative, a teamLab si realizzò un modello virtuale tridimensionale dell’omonima vettura, in modo che se ne potessero mappare forma e dimensione, e successivamente configurare il movimento delle particelle d’acqua sull’originale prodotto in tempo reale; in realtà, nonostante queste sembrano muoversi reagendo alla presenza di un corpo fisico, le particelle si interfacciano con una sua copia virtuale, come questa fosse sovrapposta all’originale [fig.23].

Fig. 23 *The Waterfall on Audi R8*. 2013

⁵³ <https://www.teamlab.art/jp/concept/life-born-from-trajectories/> (Da adesso: “Trajectories”)

⁵⁴ <https://www.teamlab.art/jp/w/waterfalaudi/>

Tra le opere più ambiziose all'interno della serie, da segnalare è senza dubbio la suggestiva *Vortex of Light Particles*⁵⁵ (2018), installata presso il museo Amos Rex di Helsinki, da cui teamLab è rappresentato. L'opera è costituita da particelle dai colori freddi che, programmate per ricalcare le peculiari forme incurvate del soffitto della sala espositiva sotterranea dell'edificio, convergono fino al lucernario, suggerendo una continuazione del flusso verso l'alto [fig.24]

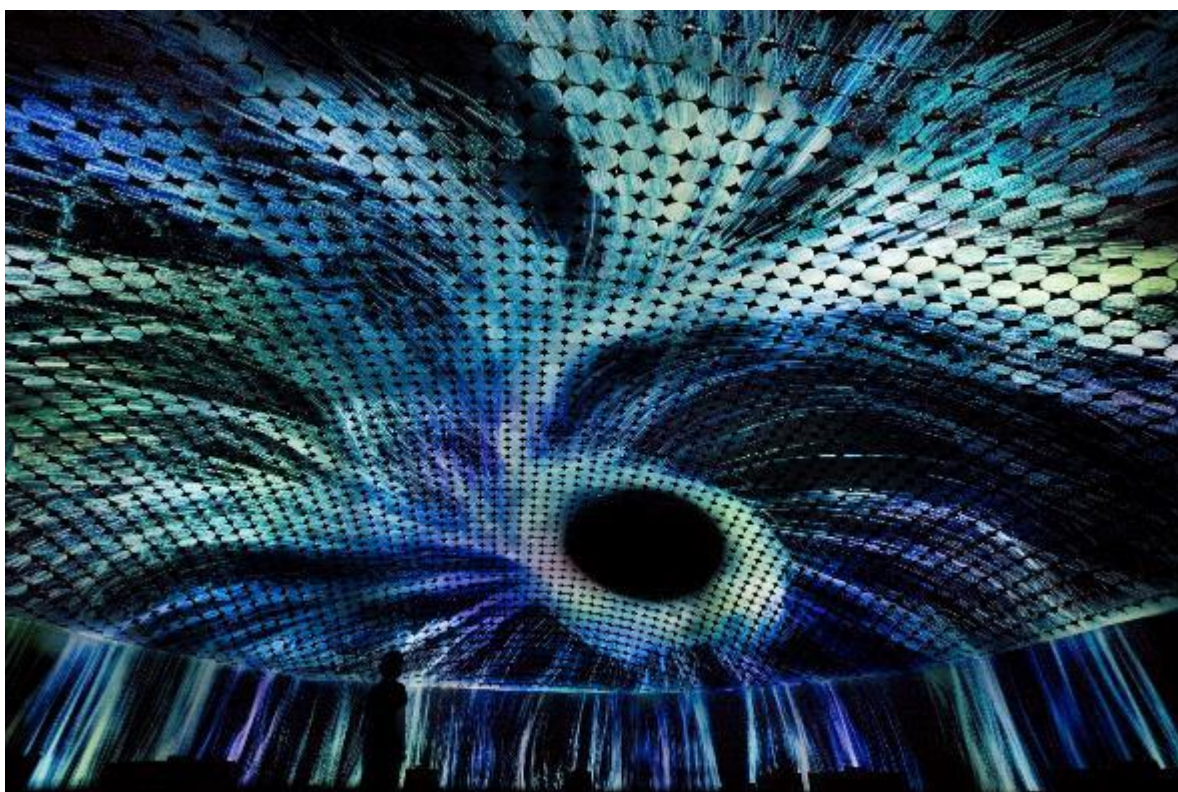
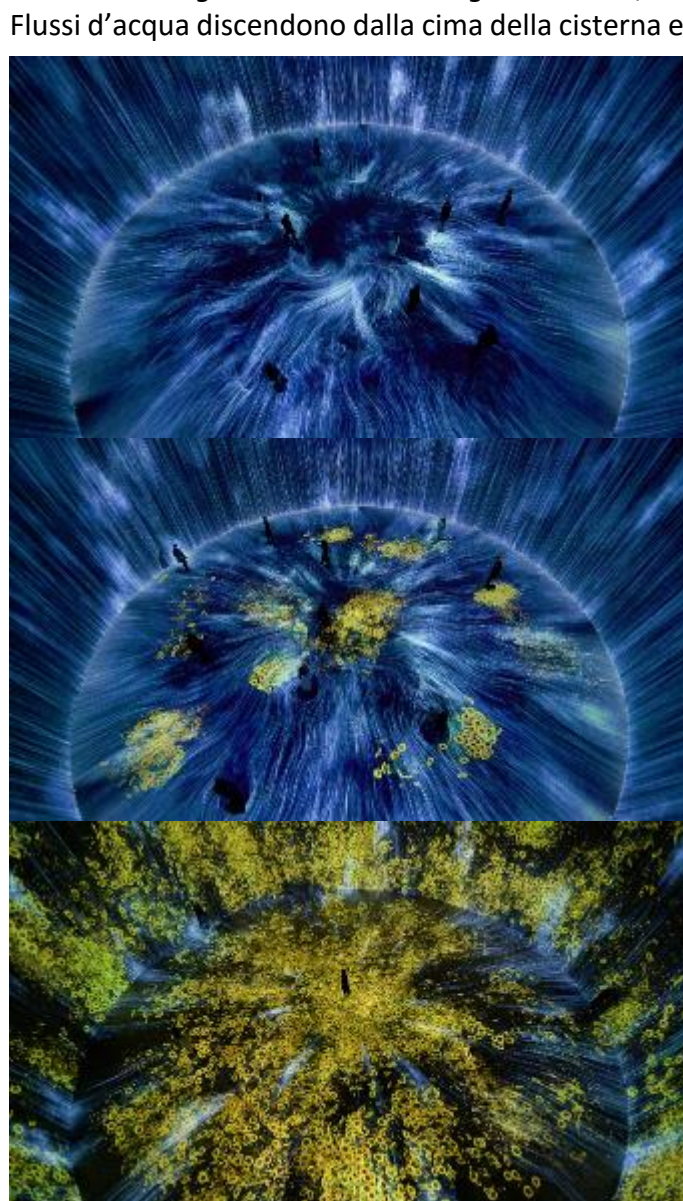


Fig. 24 *Vortex of Light Particles*. 2018

⁵⁵ <https://www.teamlab.art/jp/w/vortices-of-light-particles/>

Infine, per l'elevato standard tecnologico raggiunto e il significato che assume all'interno del contesto in cui è stata inserita, impossibile non citare *Universe of Water Particles in the Tank, Transcending Boundaries*⁵⁶ (23 marzo-31 agosto 2019), esposta al TANK Shanghai, un singolare complesso di cisterne un tempo destinate all'immagazzinamento di carburante e che, in seguito a una riqualificazione dell'area a centro tecnologico museale, ospitano oggi opere d'arte. Inoko racconta di aver deciso di realizzare un'altra opera, per via della cospicua grandezza delle cisterne, che coesistesse con la prima e con essa formasse degli universi in miniatura:⁵⁷ si tratta di *Hana to hito, kontorōru dekinai keredomo, tomo ni ikiru* 花と人、コントロールできないけれども、共に生きる / *Flowers and People, Cannot Be Controlled but Live Together – Transcending Boundaries, A Whole Year Per Hour* [figg. 25a-c].⁵⁸



Flussi d'acqua discendono dalla cima della cisterna e si diffondono attraverso lo spazio, modificando la loro traiettoria in base alla presenza di persone. Nell'arco di un'ora, fiori nascono e si diffondono su tutta la superficie; questi si disperdono se una persona li calpesta.

Figg. 25a-c
Universe of Water Particles in the Tank, Transcending Boundaries e Hana to hito, kontorōru dekinai keredomo, tomo ni ikiru mostrate in simbiosi. 2019

⁵⁶ <https://www.teamlab.art/jp/e/tankshanghai2019/>

⁵⁷ In *tL* cap. 8, pp. 129-131; PLANETS、東京、2019.

⁵⁸ https://www.teamlab.art/jp/ew/flowerandpeople_hour_tank/tankshanghai2019/

Koō 呼応 / *Resonating*⁵⁹

Resonating si colloca senza alcun dubbio tra le serie che più efficacemente esemplificano il progetto di teamLab fondato sulla realizzazione di una natura che si fa arte attraverso l'impiego della tecnologia digitale. Caratterizzata da luci, colori e suoni che, realizzati in molteplici forme, 'rispondono' al passaggio di persone, *Resonating* non solo ha lo scopo di realizzare il progetto *Digitized Nature* in una forma che, a oggi, rappresenta tra le più alte espressioni dell'arte di teamLab, ma possiede l'ulteriore obiettivo di mettere in comunicazione individuo e natura entro un *unicuum* narrativo di cui l'elemento digitale è chiave di lettura. Tra le modalità espressive di questa serie, si ricorda l'utilizzo, all'interno di parchi e giardini, di punti di luce di colore diverso installate in corrispondenza di alberi che reagiscono al passaggio delle persone, accompagnate dal rintocco di un suono, e che si diffondono attivando lo stesso meccanismo in tutti gli altri alberi e creando così un effetto eco, da cui, come si sarà capito, il nome della serie. Maggiore è la presenza di persone, maggiori sono gli echi luminosi, cromatici e fonici prodotti che, insieme, creano la suggestione di una foresta multicolore vivente attraversata da pulsazioni luminose; avvicinandosi alle piante, una luce risplende e con essa un suono viene prodotto e diffuso attraverso tutte le piante vicine, per poi svanire lentamente, come se la foresta stesse respirando.

Rientrano all'interno di questa serie, pure, i cosiddetti *autonomous*, delle unità luminose di forma di varie dimensioni e forme che, distribuite nello spazio, operano con lo stesso principio se toccate o mosse dal vento. Queste installazioni sono frequentemente impiegate anche nelle esposizioni al chiuso; tuttavia, l'impatto che provocano in un contesto all'aperto risulta visivamente più organico e complesso.

È chiaro che, al fine di apprezzare un tipo di arte interattiva dal carattere spiccatamente dinamico e variegato, sarebbe opportuno osservarla nel vivo del suo funzionamento; tuttavia, per comprendere meglio il potenziale espressivo di questa serie, si può prendere come riferimento un recente lavoro di teamLab realizzato presso il Ritsurin kōen (栗林公園), a Takamatsu, intitolato *chiimurabo Ritsurin kōen hikari no matsuri チームラボ 栗林公園光の祭*,⁶⁰ rimasto attivo dal 25 gennaio al 1° marzo 2020 [figg. 26, 27, 28].

Situato all'interno dell'omonimo giardino stagionale la cui progettazione cominciò a fine del XVI secolo e il cui completamento avvenne solo nel 1745, questo complesso di installazioni ne rispettava e valorizzava gli elementi attraverso esperienze sensoriali diverse. Per comprendere meglio, sono forse di aiuto le parole di Inoko circa le sensazioni che un'installazione di questo tipo teamLab vuole che susciti:

[...] まるで森の神々と交信しているような気分になるんだよ。まるで、自分が森と一体化して森の

⁵⁹ <https://www.teamlab.art/jp/concept/resonating/>

⁶⁰ In inglese: *teamLab: Digitized Ritsurin Garden*; cfr. <https://www.teamlab.art/jp/e/ritsuringarden/>

一部であるかのような感覚。⁶¹

[...] sembra quasi di comunicare con delle divinità della foresta. Hai come la sensazione di diventare tutt'uno con la foresta, come se diventassi una parte di essa.



Fig. 26, 27 (in alto, da sinistra) Particolari del *Ritsurin kōen hikari no matsuri: autonomous* in forma di lanterne e ovoidali.

Fig. 28 *Resonating Forest* presso *Ritsurin kōen hikari no matsuri*



Light Sculpture

⁶¹ In *tL* cap. 2, p. 34; PLANETS、東京、2019. Nel caso particolare, Inoko non si riferisce alle installazioni del Ritsurin kōen, bensì ad altre antecedenti, ma di identica concezione esposte presso lo Shimogamo jinja, Kyōto, nel 2016.

In questa serie si utilizza la luce per creare l'illusione di immagini tridimensionali; essa è suddivisa in quattro sottoserie: *Point*, *Line*, *Fog* e *Plane*.

Light Sculpture - Point⁶²

Alla stregua di quanto avviene con la tecnica del Puntinismo, a cui questa serie è direttamente ispirata, le opere che rientrano nella categoria *Point* si costituiscono di accumulazioni di punti di luce atti a creare sculture digitali quadridimensionali sospese nel vuoto.

Tra le opere più significative, si ricorda *Light Sculpture of Flames*⁶³ (2016), con cui si riproduce l'immagine di una fiamma che brucia attraverso una serie di gruppi luminosi disposti in fitti piani in modo da formare, nella loro struttura, un parallelepipedo sospeso. Come per la serie *Trajectories*, teamLab è riuscito a elaborare una tecnologia tanto avanzata da calcolare e riprodurre in maniera continua il fenomeno di combustione e da fornire una resa della fiamma pressoché reale, facendo sì che questa non sia mai uguale a sé stessa. La suggestione è rafforzata dalla resa cromatica del fenomeno che, come se si stesse verificando sul momento, assume sfumature diverse durante il proprio ciclo [fig.29].



Fig. 29 *Light Sculpture of Flames*. 2016

*Digital Light Canvas*⁶⁴ è un'opera interattiva ibrida introdotta a Marina Bay Sands come installazione permanente il 22 dicembre 2017. Essa si costituisce della tecnologia della serie

⁶² <https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-point/>

⁶³ https://www.teamlab.art/jp/w/light_sculpture_of_flames/

⁶⁴ <https://www.teamlab.art/jp/w/natures-rhythm/digitallightcanvas/>

Point ispirandosi verosimilmente all'idea della prima installazione del collettivo in assoluto (*Message Tree*) e mostrando al contempo, come è naturale auspicare, un significativo progresso, sia nel design che nel concept, rispetto a quelli dell'epoca: essa si compone di un cilindro interattivo, realizzato in decine di migliaia di unità luminose disposte a loro volta in cilindri concentrici, avente sette metri di diametro e quattordici di altezza collocato a venti metri dal suolo, a cui è possibile far riprodurre delle figure tridimensionali attraverso un'applicazione scaricata su un dispositivo digitale.⁶⁵ L'opera è stata inaugurata con la programmazione di *Crystal Tree*, che dà la possibilità a chi vuole partecipare di decorarla con design natalizi [figg. 30, 31].

Fig. 30 *Digital*
2017



Light Canvas.

Fig. 31 Particolare della struttura



Digital Light Canvas non è la prima opera del suo genere ad essere stata realizzata: infatti, essa rientra all'interno di una tipologia di opere classificate come *chiimurabo eizō chōkoku*

⁶⁵ Per descrivere l'azione dell'input che viene inviato all'installazione, teamLab utilizza il termine *nagekomu* 投げ込む (lanciare dentro), poiché per farlo è necessario selezionare un design attraverso lo schermo del proprio smartphone, trascinarlo e, appunto, 'lanciarlo' in direzione della stessa (cfr. <https://www.team-lab.art/jp/ew/singapore-tree/digitallightcanvas/>)

チームラボ映像彫刻 / *teamLabVisualSculpture*, che si avvalgono di una tecnologia brevettata dal gruppo chiamata *Intarakutibu 4D bijon* インタラクティブ4Dビジョン / *Interactive 4D Vision*, che si costituisce di un sistema di proiezione di immagini 3D controllabili attraverso un dispositivo digitale; in particolare: la superficie esterna proietta immagini in 2D, mentre quelle interne in 3D.⁶⁶

Light Sculpture - Line⁶⁷

Anche nel caso della serie *Line* viene sfruttata la luce per ricreare immagini di oggetti solidi: a differenza di *Point*, tuttavia, le installazioni si compongono di gruppi ottici indipendenti che producono ognuno un fascio di luce e che vengono programmati per formare delle suggestioni visive. È un esempio *Light Cave*⁶⁸ (2016) che, installata all'interno di uno spazio molto ampio, riproduce l'aspetto di una caverna grazie alla disposizione in colonna di cinque unità luminose ciascuna lungo i due lati opposti della sala; puntati in modo da formare angolazioni diverse che, nel loro insieme, sono volte a rappresentare la gola della caverna, i gruppi si animano cominciando a oscillare con energia crescente, provocando la sensazione di uno spazio elastico che quasi collassa su se stesso (i fasci di luce, verso la fine, 'cadono' verso le persone, per poi tornare alla posizione di partenza) [fig.32].

Grid Spaces II (2019) si compone di fasci di luce che si intersecano perpendicolarmente su molteplici piani orizzontali e verticali che, attivandosi in sequenza serrata, investono l'osservatore da più direzioni e si coordinano con musica riprodotta in sottofondo [fig.33].

⁶⁶ <https://www.teamlab.art/jp/w/sculpture/>

Non si specifica il numero di unità luminose utilizzate per la realizzazione di *Digital Light Canvas*; tuttavia, il riferimento di cui a questa nota, in cui si descrive un'altra opera dalla struttura analoga, *The Christmas Tree of Wishes*, di sei metri diametro e nove di altezza, in cui si dispongono dieci cilindri concentrici, per un totale di circa cinquantamila unità luminose, lascia stimare che il numero di unità utilizzate per la prima si potrebbe attestare attorno almeno alle centomila unità, se non persino oltre.

⁶⁷ <https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-line/>

⁶⁸ <https://www.teamlab.art/jp/w/lightcave/>



(Da sinistra) Figg. 32 e 33 *Light Cave* (2016) e *Grid Spaces II* (2019)

Light Sculpture - Fog⁶⁹

Anche nel caso della sottoserie *Fog*, fasci di luce vengono utilizzati al fine di ricreare immagini; a questo si aggiunge l'elemento complementare della nebbia, che ha una duplice funzione: rendere l'illusione dell'oggetto rappresentato e lo spazio circostante indefiniti.

Esemplificative di questa serie sono le opere: *Moya no chōkoku* 霧の彫刻 / *The Haze* (2018),⁷⁰ che sfrutta luce e fumo per ricreare una foschia [fig.34], e *Aurora Lights III, Aurora Vortex* (2019),⁷¹ in cui luci colorate vengono fatte convergere al centro della sala [fig.35].



Fig. 34 *Moya no chōkoku* 霧の彫刻 / *The Haze* (2018)

⁶⁹ <https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-fog/>

⁷⁰ <https://www.teamlab.art/jp/ew/haze/>

⁷¹ https://www.teamlab.art/jp/w/aurora_vortex/



Fig. 35 *Aurora Lights III, Aurora Vortex* (2019)

Light Sculpture - Plane⁷²

Questa serie sfrutta dei fasci di luce cangianti che creano effetti ottici diversi. Da una singola unità possono diffondersi sia il raggio principale, tendenzialmente opaco e variabile in ampiezza, sia altri raggi, più piccoli, densi e luminosi. L'insieme dei raggi è programmato per comportarsi in base all'immagine che si vuole riprodurre; quando puntati al centro, i raggi formano un bagliore di luce bianca da cui sembra nascere la stessa composizione.

Si visualizzino le figure, in cui le luci riproducono le coreografie di *Wormhole* e *Spectrum* (2020), come riferimento [figg. 36 e 37].

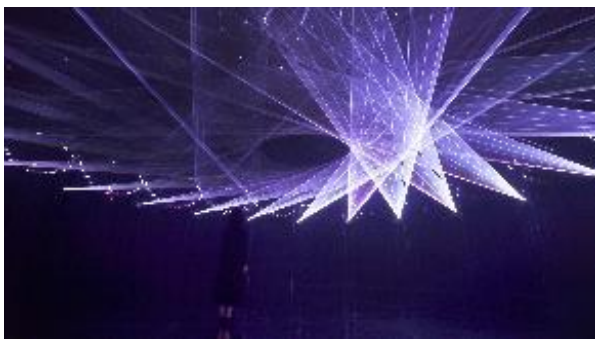


Fig. 36 *Wormhole*



Fig. 37 *Spectrum*

⁷² <https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-plane/>

Spatial Objects⁷³

Questa serie sfrutta oggetti fisici che vengono distribuiti a costituire una singola opera di moduli interconnessi attraverso la tecnologia digitale e posti all'interno di un'unica rete spaziale; ogni modulo è indipendente e in grado di reagire alla presenza di persone.

Peculiare per via della sua natura ibrida, che unisce digitale a elementi naturali, *Floating Flower Garden; Hana to ware to dōkon, niwa to ware to ittai* 花と我と同根、庭と我と一体 / *Floating Flower Garden; Flowers and I are of the same root, the Garden and I are one*⁷⁴ è un'opera che viene installata all'interno di uno spazio ampio e luminoso e costituita da fiori reali appesi al soffitto che si sollevano al passaggio di visitatori e ridiscendono al loro allontanamento; il visitatore è quindi sempre accompagnato da una porzione di spazio entro il quale può muoversi; quando più persone si incontrano, i loro spazi entrano in connessione e vanno a costituire un'unica unità di condivisione, di cui questa installazione vuole valorizzare l'idea. Il principio da cui nasce questa installazione è di diventare tutt'uno con la natura, *leitmotiv* della produzione artistica di teamLab e, nel particolare di questo caso, mutuato dalla pratica Zen secondo cui il giardino è un luogo in cui poter entrare in simbiosi con essa.

I fiori utilizzati per la creazione di questa peculiare installazione sono orchidee epifite, che possono facilmente ricevere nutrimento dall'acqua per via aerea. Poiché questa specie di pianta vive in simbiosi con insetti impollinatori, anch'essi presenti nell'installazione, il profumo che emanano varia, nell'arco della giornata, in base all'attività di questi ultimi [fig. 38].

Hikari gunraku 光群落 / *Light Community*⁷⁵ è una composizione di centinaia di luci mobili che viaggiano lungo un percorso in maniera autonoma e che sono in grado di autoregolare la propria velocità in base alla vicinanza con un altro veicolo o per potersi ricaricare. Se percepiscono la presenza di una persona, la loro luce si fa più intensa ed emettono un suono; entrambi si diffondono attraverso tutti gli altri veicoli, osservando lo stesso meccanismo di reazione di *Resonating* [fig. 39].

Gli *autonomous* di cui si è parlato poco sopra, nella sezione dedicata alla serie *Resonating*, fanno parte anche della serie *Spatial Objects*.

⁷³ <https://www.teamlab.art/jp/concept/spatial-objects/>

⁷⁴ <https://www.teamlab.art/jp/w/ffgarden/>

⁷⁵ <https://www.teamlab.art/jp/ew/lightcommunity/>



Fig. 38 *Floating Flower Garden; Hana to ware to dōkon, niwa to ware to ittai* 花と我と同根、庭と我と一体 / *Floating Flower Garden; Flowers and I are of the same root, the Garden and I are one*. 2015

Fig. 39 *Hikari gunraku* 光群落 / *Light Community*. 2019



Become Lost⁷⁶

Become Lost è una serie che, alla stregua di *Resonating*, non è precisamente e interamente classificabile come tale, quanto piuttosto come un ibrido tra serie e concept. Concepita come mezzo per poter esprimere un'idea, il suo nome suggerisce altresì che essa ne costituisca, piuttosto, il fine. Negli anni e nelle continue sperimentazioni, *Become Lost* ha infatti assunto una valenza ben precisa, per l'arte in sé e per l'osservatore, che fa del perdersi, del vagare tra opere diventandone una parte imprescindibile, il principio cardine da cui lo stesso concetto di *Borderless*, trattato in seguito, si costituisce.

Innumerevoli sono le opere che fanno parte di questa serie, e molte di esse verranno esaminate in seguito. L'idea di smarrimento che, si ricorda, ha accezione genuinamente positiva, è esemplificata dall'opera *Sekai wa kurayami kara umareru ga, soredemo yasashiku utsukushii* 世界は暗闇から生まれるが、それでもやさしくうつくしい / *Born From the Darkness a Loving, and Beautiful World* [figg. 40, 41],⁷⁷ in cui le persone interagiscono con la parete dello spazio espositivo in cui sono proiettati ideogrammi da cui nascono oggetti (animali, fenomeni naturali e via dicendo) che essi rappresentano, i quali interagiscono tra loro in una continua configurazione di rapporti dinamici.



Fig. 40 *Sekai wa kurayami kara umareru ga, soredemo yasashiku utsukushii* 世界は暗闇から生まれるが、それでもやさしくうつくしい



Fig. 41 *Born From the Darkness a Loving, and Beautiful World*. 2018.

⁷⁶ <https://www.teamlab.art/jp/concept/become-lost/>

⁷⁷ <https://www.teamlab.art/jp/w/whatloving-dark/>

***Iro no heimen he no maibotsu* 色の平面への埋没 / *Immersive Flattening Colors*⁷⁸**

Questa serie si riferisce all'esperienza di immersione totale all'interno di uno spazio reso come un'unica superficie cromatica omogenea, e verrà trattata assieme alla serie successiva.

***Kyōkai ga aimaina iro* 境界が曖昧な色 / *Blurred Colors*⁷⁹**

Colori vengono sfumati, mescolati e diffusi per rendere un gioco di ambiguità tra l'opera d'arte e lo spazio in cui essa e l'osservatore sono collocati.

Ishi o mochi hen'yō suru kūkan, hirogaru rittaiteki sonzai – heimenka suru sanshoku to aimaina kyūshoku, jiyū fuyū 意思を持ち変容する空間、広がる立体的存在 – 平面化する3色と曖昧な9色、自由浮遊 / *Expanding Three-Dimensional Existence in Transforming Space – Flattening 3 Colors and 9 Blurred Colors, Free Floating*⁸⁰ è un esempio efficace di come gli *autonomous* possano essere impiegati anche all'interno di uno spazio chiuso: l'opera, infatti, viene collocata all'interno di una stanza e si compone di molteplici unità sferiche le cui caratteristiche sono state descritte nella sezione dedicata alla serie *Resonating*: se toccate, esse producono un colore e un suono che si diffondono attraverso le sfere circostanti, in un continuo gioco di modificazioni che riconfigurano di volta in volta l'aspetto dell'opera e dello spazio. I colori attivati, grazie a un intelligente utilizzo del pavimento, opportunamente specchiato, si diffondono al punto da inondare lo spazio circostante e i presenti. Essi si distinguono in due tipologie, che possono offuscare lo stesso spazio o che ne annullano la profondità rendendolo una superficie piatta. Nove sono i colori impiegati per rendere il primo effetto, mentre tre sono quelli per rendere il secondo, per un totale di dodici colori che variano dal giallo a varie sfumature di verde, blu, rosso e altri.⁸¹ Quest'opera funge da ulteriore esempio di come si possano annullare i confini tra spazio, opera e osservatore [fig. 42].

⁷⁸ <https://www.teamlab.art/jp/concept/immersive-flattening-colors/>

⁷⁹ <https://www.teamlab.art/jp/concept/blurred-colors/>

⁸⁰ <https://www.teamlab.art/jp/w/transformingspace/>

⁸¹ Ibid. Per la maggior parte dei colori, non è possibile fornire una traduzione adeguata; si fornisce pertanto l'elenco dettagliato dei colori impiegati.

Tipologia 1: *mizu no naka no hikari* 水の中の光; *mizukusa no komorebi* 水草のこもれび, *asayake* 朝焼け, *asazora* 朝空, *tasogaredoki no sora* たそがれ時の空, *momo no mi* 桃の実, *ume no mi* 梅の実, *hanahayame* 花菖蒲, *harumomiji* 春もみじ.

Tipologia 2: *ao* 青, *aka* 赤, *midori* 緑.

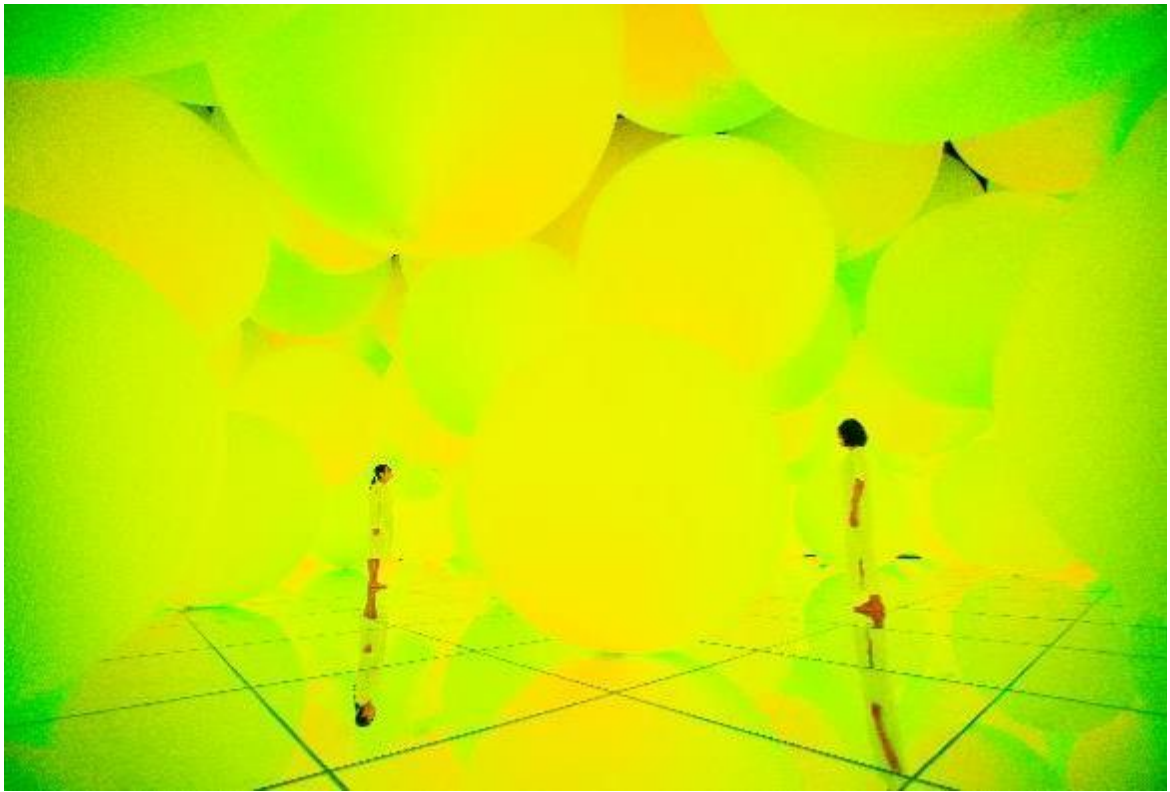


Fig. 42 *Ishi wo mochi hen'yō suru kūkan, hirogaru rittaiteki sonzai – heimenka suru sanshoku to aimaina kyūshoku, jiyū fuyū* 意思を持ち変容する空間、広がる立体的存在 – 平面化する3色と曖昧な9色、自由浮遊 / *Expanding Three-Dimensional Existence in Transforming Space – Flattening 3 Colors and 9 Blurred Colors, Free Floating*. 2018

Digitized City⁸²

Con la serie *Digitized City* teamLab propone un progetto in cui l'arte digitale viene applicata a un contesto urbano. Così come in *Digitized Nature*, anche in questa serie si impiegano strumenti immateriali come luci, suoni, colori con cui si offre una fruizione nuova di un ambiente senza modificare fisicamente l'infrastruttura di cui esso si costituisce.

teamLab, da sempre interessato alle relazioni tra individui, ipotizza una città in cui, sulla stessa linea per la quale l'arte diventa momento di aggregazione, i rapporti interpersonali siano concepiti come un fattore positivo e non come un ostacolo.

Digitized City non descrive una tecnologia digitale in sé, bensì un impiego dell'arte digitale entro un complesso architettonico, sia esso in città, presso un monumento storico o un'attrazione pubblica.

What a Loving, and Beautiful World – ArtScience Museum,⁸³ un'installazione interattiva applicata alla facciata dell'omonimo museo facente parte del complesso di Marina Bay Sands a Singapore, nel 2016, è solo uno dei numerosi contesti in cui il progetto è stato realizzato: si ricorda l'opera analoga citata nella sezione dedicata alla serie *Become Lost*.

Anche in questo caso, collocata sulla superficie del singolare polo museale artistico tecnologico la cui forma richiama un fiore di loto a dieci petali asimmetrici,⁸⁴ l'opera si compone di proiezioni create in tempo reale da un computer; gli input vengono inviati direttamente da uno smartphone attraverso l'applicazione di teamLab con cui è possibile selezionare un ideogramma (*kanji* 漢字) alla parete esterna del museo; dal carattere si genera successivamente l'immagine che esso rappresenta; insieme, le immagini si influenzano reciprocamente, dando vita a un paesaggio in movimento e mutamento continui [fig. 43].

⁸² <https://www.teamlab.art/jp/concept/digitizedcity/>

⁸³ <https://www.teamlab.art/jp/w/wlbw-artsciensemuseum/>

⁸⁴ <https://www.archdaily.com/119076/artscience-museum-in-singapore-safdie-architects>



Fig. 43 *What a Loving, and Beautiful World – ArtScience Museum*. ArtScience Museum, Singapore. 2016

Tra i lavori che hanno preso vita attraverso questa serie, si ricorda anche l'installazione *chii-murabo: Kōchijō hikari no matsuri* チームラボ 高知城 光の祭 / *teamLab: Digitized Kochi Castle* (22 novembre 2018-19 gennaio 2019),⁸⁵ presso il castello situato nella città di Kōchi, nello Shikoku. Il contesto architettonico in cui si colloca il castello dell'omonima città, la cui costruzione risale al primo decennio del diciassettesimo secolo, sembrerebbe a prima vista incompatibile a ospitare installazioni digitali che ne alterano l'aspetto, anche se solo visivamente e non strutturalmente; tuttavia, è proprio grazie alla tecnologia digitale in quanto elemento complementare non invasivo che è possibile apprezzare il complesso architettonico attraverso nuove dinamiche di esplorazione e condivisione. Ecco allora che, all'interno di un'area di grande rilevanza storica, il progetto *Digitized City* si va a costituire come un'innovativa riconfigurazione di spazi in cui le persone hanno la possibilità di entrare in contatto attraverso l'arte interattiva e allo stesso tempo godere di un sito animato di nuovo valore e organicità.

⁸⁵ <https://www.teamlab.art/jp/e/kochi-castle2018/>

L'impianto finale, unione di natura, architettura e tecnologia digitale, è reso possibile grazie al largo sfruttamento della serie *Resonating* che, distribuita in una combinazione di *autonomous* ovoidali e di luci collocate in corrispondenza degli alberi, fanno prendere vita allo spazio attraverso pulsazioni di colori e suoni [figg. 44a-c].



Figg. 44a-c *chiimurabo: Kōchijō hikari no matsuri* チームラボ 高知城 光の祭 / *teamLab: Digitized Kochi Castle*. 2018-2019



Digitized Gastronomy⁸⁶

Con questa serie, teamLab sperimenta un tipo di esperienza ibrida che unisce gastronomia e arte, andando a rivisitare tradizioni culinarie che vengono rilette in chiave contemporanea. È il caso di *Chiisaki mono no naka ni aru mugen no uchū ni saku hana* 小さなものの中にある無限の宇宙に咲く花 / *Flowers Bloom in an Infinite Universe inside a Teacup*, con cui il collettivo partecipa alla fiera MAISON&OBJET PARIS dall'8 al 12 settembre 2017.⁸⁷ L'opera prende forma all'interno di una stanza semibuia in cui sono collocati tavoli con sopra alcune ciotole disposte in maniera equidistante le une dalle altre, e sedie in corrispondenza di ciascuna di esse; nel momento in cui viene versato il tè, fiori nascono all'interno della ciotola, variando la loro grandezza in base alla quantità di liquido versata. Se la ciotola viene mossa, per esempio nell'atto di bere, i petali dei fiori si disperdono; allo stesso modo, se l'acqua fuoriesce da essa, i fiori vengono generati anche su quella stessa superficie. teamLab non è nuovo allo sfruttamento di una tecnologia in grado di produrre fenomeni in tempo reale e sempre diversi: l'opera appena presentata non fa eccezione. Inoltre, le tipologie di fiori cambiano in base alla stagione in cui ci si trova.

L'opera richiama una cerimonia tradizionale, quella del *cha no yu* 茶の湯, attraverso l'arte digitale qui proposta in una funzione di tipo socializzante, attraverso cui i partecipanti assistono insieme al processo vitale messo in scena grazie alla tecnologia e che reagisce in base alle loro interazioni: mentre si compie un gesto naturale come quello di bere, si acquisisce una nuova consapevolezza di questa esperienza corporea e dell'ambiente circostante [figg. 45a-b].



Figg. 45a-b *Chiisaki mono no naka ni aru mugen no uchū ni saku hana* 小さなものの中にある無限の宇宙に咲く花 / *Flowers Bloom in an Infinite Universe inside a Teacup*. 2017

⁸⁶ <https://www.teamlab.art/jp/concept/digitized-gastronomy/>

⁸⁷ In *tL* cap. 12, pp. 200-203; PLANETS、東京、2019

Un altro contesto in cui il progetto *Digitized Gastronomy* ha trovato un'efficace applicazione è *Sekai wa tokihanatare, soshite tsuranatte iku* 世界は解き放たれ、そして連なっていく / *Worlds Unleashed and then Connecting*,⁸⁸ un'opera installata permanentemente dal 1° aprile 2017 presso il ristorante MoonFlower Sagaya Ginza, Tōkyō.

Gli ospiti del ristorante vengono serviti dal personale che dispone le pietanze su di un tavolo; contemporaneamente, immagini naturali, che variano a seconda della stagione in cui ci si trova, vengono proiettate attraverso la stanza. È possibile che il tavolo si animi di corsi d'acqua in cui nuotano carpe che vengono deviate dagli oggetti posti su di esso — un espediente ormai consolidato, che calcola in tempo reale il percorso delle particelle d'acqua —, o, ancora, che vi siano alberi dai fiori colorati o farfalle che possono perfino posarsi sulle pietanze [figg. 46a-d].



Figg. 46a-d Particolari di *Sekai wa tokihanatare, soshite tsuranatte iku* 世界は解き放たれ、そして連なっていく / *Worlds Unleashed and then Connecting*. 2017

⁸⁸ <https://www.teamlab.art/jp/e/sagaya/>

Co-creative Music⁸⁹

Durante la propria carriera, teamLab è arrivato ad approcciarsi all'ambiente musicale attraverso l'ideazione di festival di cui i partecipanti potessero sperimentare nuove modalità di fruizione grazie all'impiego dell'arte digitale interattiva.

Il primo tentativo del team fu realizzato a Tokushima, e risale al 2016; tuttavia, si rivelò un insuccesso. Nello stesso anno, dal 24 dicembre al 9 gennaio 2017, un nuovo festival con sede il DOJIMA RIVER FORUM di Ōsaka, dal nome *Music Festival, teamLab Jungle*,⁹⁰ venne organizzato e strutturato, attraverso la serie *Light Sculpture*, basandosi sul concept *Body Immersive*. A differenza dell'installazione che ne anticipò l'idea, quest'ultima fu un grande successo.

Si tratta di un'opera dinamica divisa in due fasce orarie distinte, *Hirufesu* 昼フェス (cinquanta minuti circa) e *Yorufesu* 夜フェス (settanta minuti circa), durante le quali si 'svolgono' più volte opere specifiche in cui si impiegano musica e luci: queste servono per creare un'esperienza grazie alla quale i partecipanti percepiscono di costituire una collettività. Infatti, le luci utilizzate, che fanno parte della serie *Light Sculpture – Line* con cui viene ricreato un ambiente (si ricordano, tra questi: *Cave, Shell, Vortex*), sono interattive: se si tocca il fascio di luce che scende verso il basso, questo cambia colore e risale verso l'alto, mentre un suono viene riprodotto. Se inizialmente, spiega Inoko, chi partecipa a questo tipo di evento si mostra esitante o addirittura confuso sul suo funzionamento, nel momento in cui si capisce che è possibile interagire con l'ambiente, sempre più persone si prestano all'iniziativa proposta dal collettivo e, parallelamente alla continuazione dello spettacolo, acquisiscono la consapevolezza che, insieme, stanno dando il proprio contributo alla creazione di un'opera d'arte. Come se si trovassero a una festa, i partecipanti cominciano a ballare e, saltando, cercano di raggiungere le linee di luce per modificare continuamente l'ambiente. La sensazione che la luce, proprio perché è possibile toccarla e causare un cambiamento nell'ambiente e nella musica, venga percepita come un'entità materiale, accresce il senso di stupore e consapevolezza sul ruolo del partecipante.

Due installazioni dinamiche che spettacolarizzano l'evento, già di per sé coinvolgente, sono: "*Throw in the Moon*", durante il quale un *autonomous* gigante di forma sferica su cui si concentrano fasci di luce bianca viene portato all'interno della stanza e lasciato ai partecipanti i quali, cominciando a passarselo in quella che diviene occasione di gioco, a ogni colpo gli fanno cambiare colore [fig.47]; lo spettacolo finale, intitolato "*Carry in the Sun*", in cui un grande sole (una sfera stroboscopica) viene condotto all'interno della sala su di un palanchino: raggi di luce particolarmente intensi ne esaltano lo splendore, dando l'impressione del principio di un rituale religioso [fig.48].⁹¹

Co-creative Music trova spazio anche nel progetto *FuturePark*, trattato successivamente.

⁸⁹ <https://www.teamlab.art/jp/concept/co-creative-music/>

⁹⁰ In *tL* cap. 4, pp. 72-80; PLANETS、東京、2019

⁹¹ *Ivi*. Inoko confessa che l'espedito del Sole possa risultare pretenzioso; tuttavia, motiva la sua scelta "perché è il finale del finale" (*saigo no saigo dakara ne* 最後の最後だからね).



(Da sinistra) Fig. 47 *Throw in the Moon* e Fig. 48 *Carry in the Sun*. 2016-2017

***Chōshizen genshō* 超自然現象 / *Supernature Phenomenon*⁹²**

Il progetto *Supernature Phenomenon* è tra i più recenti del collettivo, e si prefigge di investigare su fenomeni che non seguono le leggi della natura e la presa di coscienza di questi ultimi da parte di chi li osserva.

Esemplificativa è la collaborazione del gruppo con TikTok nella realizzazione di un'esperienza di benessere multisensoriale che ha luogo, dal 22 marzo al 31 agosto 2021, a Roppongi, Tōkyō, e che prende il nome di *chiimurabo & TikTok, chiumurabo rikonekuto : aato to sauna* チイムラボ & TikTok, チームラボリコネクト : アートとサウナ / *team-Lab & TikTok teamLab Reconnect: Art with Rinkan Sauna*.⁹³

Come si può anticipare dal titolo del progetto, questo prevede la partecipazione alla pratica della sauna accompagnata dall'apprezzamento dell'arte fondato su un approccio scientifico per il quale lo stato di *trance* indotto dall'alternarsi di bagni di vapore e docce fredde favorisce l'entrata in un successivo stato neurologico, in cui i sensi sono acuiti e la mente si sgombera consentendo di recepire gli input esterni, siano essi visivi o corporei, in maniera più intensa.

L'esperienza concepita sulla base di questi dati si struttura sulla ripetizione di un massimo di tre cicli consigliati di sauna, doccia fredda e immersione nell'arte di circa dieci minuti ciascuna, ed è stata pensata per durare un totale di circa cento minuti. Chi partecipa può scegliere di portare il proprio abbigliamento o noleggiarlo *in loco*; a eccezione degli spogliatoi dedicati, inoltre, l'esperienza è aperta alla compartecipazione di femmine e maschi.

⁹² https://www.teamlab.art/jp/concept/supernature_phenomenon/

⁹³ <https://reconnect.teamlab.art/jp>

Koō suru ranpu no arei to supairaru - wan sutorōku 呼応するランプのアレイとスパイラル - ワンストローク, *Metropolis Tokyo / Array and Spiral of Resonating Lamps – One Stroke, Metropolis Tokyo*⁹⁴ è un insieme di lampade realizzate in vetro di Murano e appese a varie altezze che collega esternamente le stanze della sauna a formare, alternatamente, percorsi e gruppi luminosi. Come si evince dal nome dell’installazione, essa rientra nella categoria *Resonating* ed è strutturata secondo principi che, matematicamente, devono determinare: la disposizione a reticolo delle luci che, nel particolare delle aree di raggruppamento di più unità luminose, formano un ellissoide; la coincidenza del punto di inizio e di fine della trasmissione della luce, in modo che l’intero sistema luminoso costituisca una rete organica che comunica attraverso un’unica linea di connessione (da cui “*One Stroke*”, un unico tratto) che prende il nome di *Unicursal* — appunto, una figura tracciata con un singolo tratto. Una luce, quella posta più in basso all’interno di un’area di raggruppamento, si accende nell’istante in cui una persona vi si avvicina; in particolare, quando si entra o esce da una stanza per la sauna, un’unità luminosa cambia assumendo il colore della stessa stanza e si diffonderà, come accade per ogni installazione appartenente a questa serie, a tutte le altre. L’effetto che teamLab ha programmato per la resa della diffusione cromatica è quello di una fiamma che si innalza, possibile grazie alla peculiare disposizione dei gruppi luminosi [fig. 49].



Fig. 49 *Koō suru ranpu no arei to su pairaru - wan sutorōku* 呼応するランプのアレイとスパイラル - ワンストローク, *Metropolis Tokyo / Array and Spiral of Resonating Lamps – One Stroke, Metropolis Tokyo* e *Kūchūfuyō - heimenka suru aka to ao, aimaina murasaki* 空中浮揚 - 平面化する赤と青、曖昧な紫 / *Levitation – Flattening Red and Blue & Blurred Violet*. 2021

⁹⁴ https://www.teamlab.art/jp/w/array_spiral_resonating_lamps/

Come accennato, le luci che compongono l'opera appena descritta fanno parte di un complesso in cui sono distribuite stanze per la sauna in serie, per un totale di sei stanze unisex e una per sole donne: ciascuna di esse è illuminata da una luce di colore differente, che viene accompagnata da un aroma che si diffonde al suo interno; le stanze hanno temperature che variano da ottanta a cento gradi centigradi, e umidità e secchezza differenti. All'interno del progetto e, in particolare, della sua *Art Submersion Area*, rientra *Kūchūfuyō - heimenka suru aka to ao, aimaina murasaki* 空中浮揚 - 平面化する赤と青、曖昧な紫 / *Levitation – Flattening Red and Blue & Blurred Violet*,⁹⁵ una sfera che, illuminandosi in maniera alternata dei colori rosso, blu e viola, levita autonomamente all'interno di una stanza: se lasciata, essa continua a fluttuare; se toccata, invece, percepita l'interferenza, si sposta, lasciandosi poi cadere, e rotola via. [fig. 50]



Fig. 50 *Kūchūfuyō - heimenka suru aka to ao, aimaina murasaki* 空中浮揚 - 平面化する赤と青、曖昧な紫 / *Levitation – Flattening Red and Blue & Blurred Violet*

Seimei wa kesshōka shita hakanai hikari 生命は結晶化した儚い光 / *Ephemeral Solidified Light*⁹⁶ è un'installazione inserita all'interno di una grande stanza dal cui soffitto scorre un vastissimo numero di piccole colonne d'acqua che, grazie alla tecnologia digitale, paiono solidificarsi in cristalli dai colori cangianti; in aggiunta all'effetto cromatico e luminoso, l'opera si fa ancor più suggestiva nei momenti in cui la luce che illumina i rivoli è sfruttata in modo che questi paiano opporsi alla forza di gravità e scorrere verso l'alto [fig. 51].

⁹⁵ <https://www.teamlab.art/jp/w/levitation/>

⁹⁶ https://www.teamlab.art/jp/w/ephemeral_solidified_light/



Fig. 51 *Seimei wa kesshōka shita hakanai hikari* 生命は結晶化した儚い光 / *Ephemeral Solidified Light*. 2021

Più in linea con la produzione di teamLab, l'opera *Furisosogu ame no naka de zōshoku suru muryō no seimei* - 降り注ぐ雨の中で増殖する無量の生命 - *A Whole Year per Year / Proliferating Immense Life in the Rain - A Whole Year per Year*⁹⁷ si svolge all'interno di una stanza le cui pareti sono ricoperte da una massiccia distesa di fiori realizzati digitalmente in tempo reale e mostrati nel loro ciclo di vita, dal germoglio all'appassimento, per una durata totale di dieci minuti (il tempo di sosta massimo consigliato per una adeguata fruizione

⁹⁷ https://www.teamlab.art/jp/ew/proliferating_immense_life_year_roppongi/

dell'esperienza); al culmine della loro esistenza, i petali dei fiori si spargono nell'aria. All'interno della stanza sono collocate alcune panche in legno su cui i partecipanti appena usciti dalla sauna sono invitati a sedersi per poter contemplare il fenomeno mentre si rilassano; i fiori mostrati variano a seconda della stagione [fig. 52].



Fig. 52 *Furisosogu ame no naka de zōshoku suru muryō no seimei* - 降り注ぐ雨の中で増殖する無量の生命 - *A Whole Year per Year / Proliferating Immense Life in the Rain - A Whole Year per Year*. 2021

La sezione dedicata alla doccia fredda propone due opere, *Ensō wo toorinukete* 円相を通り抜けて / *Walk through the Light Circle*⁹⁸ e *Ensō ni mayoikonde* 円相に迷い込んで / *Step into the Light Circle*,⁹⁹ che rivisitano la serie dedicata all'*Ensō* attraverso sue proiezioni. Con la prima, un cerchio luminoso viene prodotto utilizzando quella che sembra acqua vaporizzata, che funge da supporto; i partecipanti camminano attraverso il cerchio senza che questo subisca modificazioni nella forma. La seconda opera, invece, in aggiunta a un cerchio, mostra al centro della stanza un punto di fuga da cui si propaga un fascio di luce bianca

⁹⁸ https://www.teamlab.art/jp/w/walkthrough_lightcircles/

⁹⁹ https://www.teamlab.art/jp/w/stepinto_lightcircles/

verso cui i partecipanti possono muoversi. Alternativamente: farfalle multicolore si generano fluttuando attorno ad esso, morendo e scomparendo se toccate; una griglia di minuscoli raggi di luce viene generata e fatta ruotare, dando un senso di distorsione dello spazio circostante [figg. 53a-b].

*Figg. 53a (in alto) e 53b (in basso) Ensō wo toorinukete 円相を通り抜けて / Walk through the Light Circle
e Ensō ni mayoikonde 円相に迷い込んで / Step into the Light Circle*





Infine, complementare all'esperienza in sauna, e fruibile una volta raggiunto uno spazio all'aria aperta, è l'iniziativa *Seimei wa doko de arō to tsuyoku saku* 生命はどこであろうと強く咲く / *Every Life Survives in Fluctuating Space*.¹⁰⁰ Si tratta di un progetto che sfrutta la realtà aumentata con cui, attraverso la applicazione TikTok, l'utente accede alla sezione dell'esperienza denominata *Outside Air Bath*: integrando la funzione video dell'omonima applicazione, grazie alla quale viene misurato lo spazio circostante, vengono prodotti sullo schermo dello smartphone dei fiori in tempo reale; questi adattano le loro dimensioni in base all'ampiezza dell'ambiente e, come nel caso dell'installazione di cui si è parlato sopra, sono mostrati nel loro ciclo vitale. Tuttavia, a differenza delle esperienze facenti parte del progetto *Reconnect*, è possibile fruirne in qualsiasi luogo [fig. 54].

Fig. 54 *Seimei wa doko de arō to tsuyoku saku* 生命はどこであろうと強く咲く / *Every Life Survives in Fluctuating Space*. 2021

¹⁰⁰ <https://reconnect.teamlab.art/jp/tiktok>

Il museo della creazione collaborativa: *Future Park*

Future Park è un progetto educativo che si fonda sul principio di ciò che a teamLab viene chiamato “creazione collaborativa”¹⁰¹ e che si concretizza in forma di parchi giochi interattivi, in compresenza con le mostre del collettivo, in cui i partecipanti lavorano insieme condividendo le proprie idee. Come accennato precedentemente, la visione da cui si delinea il progetto prende le mosse da una prospettiva verso un futuro orientato all’automazione in cui le caratteristiche proprie dell’essere umano, come la creatività, dovranno necessariamente essere valorizzate affinché non vengano perse.

Nato dall’idea di un ambiente che stimoli il processo creativo favorito da una sperimentazione e condivisione estranee alla dinamica del ‘giusto-sbagliato’ con cui – questa la critica mossa da teamLab – il sistema educativo tende a giudicare e limitare le possibilità creative e la libertà di pensiero degli studenti, questo progetto assume un valore significativo al contributo di teamLab verso più ampie possibilità di fruizione dell’arte che, qui contestualizzate entro l’ambito museale-laboratoriale, trovano terreno fertile anche in un contesto quotidiano.

L’obiettivo ultimo del collettivo, infatti, coerentemente con la propria visione di arte, si prefigge di aprire un canale comunicativo tra persone le quali, collaborando in virtù del principio secondo cui gli esseri umani sono, appunto, “naturalmente collaborativi e creativi”, possono, attraverso la mescolanza di più “atti creativi individuali”,¹⁰² favorire un tipo di modalità di condivisione di esperienze applicabile anche alla vita di tutti i giorni; l’idea della comunicazione e della collaborazione in presenza, inoltre, conferisce ulteriore valore sociale ai rapporti tra individui i quali, come già segnalato nei capitoli precedenti, anche se sempre più connessi attraverso dispositivi elettronici, sono allo stesso modo sempre più distanti tra loro.

Le installazioni che costituiscono l’impianto di *Future Park* caldeggiavano apertamente la sperimentazione attraverso il gioco e sono volte a valorizzare competenze e abilità molteplici, come la logica, il senso dello spazio e dell’equilibrio, la consapevolezza dell’ambiente e delle leggi della fisica, le capacità espressive, l’empatia, con un’auspicabile maggiore ricezione tra partecipanti appartenenti a fasce di età più giovani.

Si prendano in seguito in considerazione i lavori facenti parte del progetto *Future Park*, come presentati all’interno del sito ufficiale del collettivo.

¹⁰¹ <https://futurepark.teamlab.art/>

In giapponese: “*kyōdōtekina sōzōsei* 共同的な創造性” e abbreviato in “*kyōsō* 共創”; in inglese “*Collaborative creativity, co-creation*”.

¹⁰² *ibid.*

Oekaki suizokukan お絵かき水族館 / Sketch Aquarium¹⁰³

Il progetto *Sketch Aquarium* è stato presentato per la prima volta nel 2013. Si tratta di un'area creativa in cui i partecipanti sono invitati a colorare delle creature marine che vengono scansionate e riportate sulle pareti della stanza in cui è riprodotto un fondale oceanico. I partecipanti hanno la possibilità di interagire con gli animali che prendono vita nel fondale; un sacco appare all'interno dello scenario per rilasciare, se toccato, del mangime di cui i pesci si possono nutrire [fig. 55].



Fig. 55 Oekaki suizokukan お絵かき水族館 / Sketch Aquarium

¹⁰³ https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/sketch_aquarium/

***Subette sodateru! Furūtsu hata* すべって育てる！ フルーツ畑 / *Sliding through the Fruit Field*¹⁰⁴**

Attiva dal 2016, questa installazione si compone di uno scivolo su cui crescono frutti e rimbalzano alcune sfere riprodotti digitalmente; quando si scivola sulla superficie, si genera una scia di luce solare che dà energia alle sfere con cui viene a contatto, facendole spargere. Esse possono assumere colori diversi, che rappresentano diverse ‘funzioni’ che si applicano agli elementi presenti dello scivolo, quando vi si scontrano: celeste, l’acqua, che serve a nutrire i semi affinché questi possano germogliare; giallo, le api che, svolgendo il ruolo di impollinatori, mostrano il rapporto che sussiste tra queste e le piante; nero, la spazzatura, che contamina l’ambiente e causa la scomparsa dei semi.¹⁰⁵

Questa installazione è nata, oltre che da intento solo in superficie ludico, per mostrare il rapporto simbiotico tra frutti e api all’interno di un ecosistema [fig. 56].



Fig. 56 *Subette sodateru! Furūtsu hata* すべって育てる！ フルーツ畑 / *Sliding through the Fruit Field*

¹⁰⁴ <https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/fruitfield/>

¹⁰⁵ Consultando la pagina di riferimento di cui alla precedente nota, la sfera viene descritta come di colore nero; tuttavia, risulta essere di colore viola e presenta delle spine.

Gurafiti neichaa グラフィティネイチャー / Graffiti Nature¹⁰⁶

Tra i progetti più ambiziosi e che meglio esemplificano *Future Park*, *Graffiti Nature* può dirsi forse il più significativo. Questa installazione dà ai partecipanti la possibilità di creare un ecosistema digitale interattivo che, in linea con la visione di teamLab, si anima di elementi (fiori e animali, tra cui: rane, gechi, coccodrilli, tartarughe marine, balene) che si collocano entro un contesto naturale fantastico coerente, coeso e caratterizzato da dinamiche proprie [fig. 57].

L'ecosistema si espande in base al numero di partecipanti, e segue un proprio ciclo vitale che – come del resto in ogni opera di teamLab – non è mai uguale a se stesso: ecco allora che, in base alle tipologie di animali presenti, colorati e scansionati [fig. 58] dai partecipanti affinché possano prendere vita all'interno della sala, questi interagiscono con altri e con gli stessi partecipanti: se un animale viene mangiato, il suo predatore si moltiplica; se questo non si nutre, tuttavia, con il tempo scompare. All'interno dell'ecosistema sono presenti anche farfalle, che aumentano di numero all'interno di aree dove sono presenti fiori, i quali nascono attorno alle persone quando queste non si muovono e si dissolvono se queste cominciano di nuovo a camminare. Un'ulteriore peculiarità di questa complessa e variegata installazione è data dalla possibilità di interagire con gli animali presenti al suo interno che sono in grado di percepire la presenza dei partecipanti.

Anche nel caso di *Graffiti Nature* è implicito l'intento di sviluppare un senso di consapevolezza e sensibilità nei confronti della natura e dell'ambiente, delle dinamiche che li muovono e del principio di causa-effetto (è addirittura possibile uccidere un animale: se lo si calpesta, infatti, questo scomparirà) attraverso cui gli stessi individui possono influenzarli.



Fig. 57 Gurafiti neichaa グラフィティネイチャー / Graffiti Nature



Fig. 58 Particolare di un disegno

¹⁰⁶ https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/graffiti_nature/

Oekaki taun お絵かきタウン / Sketch Town¹⁰⁷

Sulla falsariga di *Graffiti Nature*, con *Sketch Town* si realizza una città che si evolve in base agli elementi che i partecipanti decidono di creare: palazzi, automobili, e persino UFO e navette spaziali possono animarsi – sempre attraverso lo stesso procedimento di colorazione di disegni forniti e loro scansione – e passare dalle due alle tre dimensioni all'interno della sala. Come si immagina, ogni elemento ricopre un determinato ruolo e assume un comportamento preciso e autonomo all'interno della città, anche se, come solitamente accade con le installazioni del collettivo, è possibile inoltre interagire con gli elementi, toccandoli. Il risultato, certo all'apparenza tanto caotico quanto vario, è apprezzabile guardando automobili che si impennano se toccate, UFO che, come spesso vengono ritratti nell'immaginario collettivo, le catturano attraverso un fascio di luce; e, ancora: draghi giganteschi appaiono scagliando fiamme nella città, prontamente estinte dai camion dei pompieri; le case distrutte vengono rialzate dalle gru e il drago viene fatto fuggire toccando aerei che cominciano a lanciargli raggi colorati [fig. 59]

Esiste inoltre, con *Sketch Town Papercraft*,¹⁰⁸ la possibilità di scansionare il proprio disegno in modo da ricreare una sua copia da ritagliare, ripiegare e incollare in tre dimensioni.



Fig. 59 Oekaki taun お絵かきタウン / Sketch Town

¹⁰⁷ https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/sketch_town/

¹⁰⁸ Il nome completo: *Oekaki taun peepaakurafuto* お絵かきタウンペーパークラフト / *Sketch Town Papercraft*. Cfr. https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/sketch_town_papercraft/

All'interno della serie¹⁰⁹ *Sketch*, da segnalare è certamente *Oekaki hikōki* お絵かきヒコーキ / *Sketch Airplane*,¹¹⁰ che dà la possibilità di colorare il proprio aereo personalizzato che, una volta digitalizzato, può perfino essere controllato attraverso un'app dedicata [fig. 60].



Fig. 60 *Oekaki hikōki* お絵かきヒコーキ / *Sketch Airplane*

¹⁰⁹ Da non confondere con le serie precedentemente trattate

¹¹⁰ <https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/Sketchairplane/>

Hikari no bōru de ōkesutora 光のボールでオーケストラ / **Light Ball Orchestra**¹¹¹

Un'installazione formata essenzialmente da *autonomous* sferici di varie dimensioni, in parte appesi al soffitto, in parte disposti sul pavimento, che cambiano colore e riproducono una nota musicale se toccati, qui impiegati per le loro potenzialità ludiche e invitare i partecipanti ad acquisire maggiore consapevolezza dello spazio, senso di cooperazione e del gioco come momento di condivisione [fig. 61].



Fig. 61 **Hikari no bōru de ōkesutora** 光のボールでオーケストラ / **Light Ball Orchestra**

¹¹¹ https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/light_ball_orchestra/

Tensai kenkenpa 天才ケンケンパ / Hopscotch for Geniuses¹¹²

In questa versione digitalizzata del popolare gioco della campana, vengono proiettate figure geometriche — cerchi, triangoli e quadrati — colorate su di una superficie morbida; quest'ultima rappresenta l'acqua, e i partecipanti devono saltare sulle forme geometriche per poter avanzare nel gioco: se si toccano forme geometriche uguali per un certo numero di volte in sequenza, si generano pesci, farfalle o uccelli; se invece si salta su oggetti diversi ma dello stesso colore, lo stesso si diffonde attraverso lo spazio; se si toccano, invece, gli animali che vivono sulle pareti, questi si dissolvono.

Esiste una versione "Create!"¹¹³ dello stesso gioco, in cui si dà la possibilità di creare percorsi a diversi livelli di difficoltà attraverso un'applicazione [figg. 62a-b].



Figg. 62a-b Tensai kenkenpa 天才ケンケンパ / Hopscotch for Geniuses (in basso, la versione Create!)



¹¹² https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/hopscotch_for_geniuses/

¹¹³ Nome completo: http://futurepark.teamlab.art/playinstallations/create_hopscotch_for_geniuses/

***Uragatta sekai no, kyodai! Tsunagaru burokku no machi* 裏返った世界の、巨大! つながるブロックのまち / *Inverted Globe, Giant Connecting Block Town*¹¹⁴**

Tra le installazioni più innovative facenti parte di *Future Park*, *Inverted Globe* si caratterizza di un'impostazione che fa di logica e manualità i propri punti distintivi. L'idea alla base di questa installazione di natura spiccatamente laboratoriale nasce da un'idea di nascita e sviluppo della città a partire da una terra non sviluppata che avviene attraverso più tappe: dal controllo delle inondazioni, alla creazione di canali e trasporti, fino allo sviluppo dell'architettura urbana.

Le modalità di fruizione che teamLab ha scelto di valorizzare attraverso questo peculiare progetto sono incentrate sulla collaborazione e, in particolare, sul collocamento di oggetti fisici all'interno dello spazio ludico: chi partecipa ha a disposizione alcuni blocchi dalla forma di case, stazioni e altri tipi di edifici, che vanno a costituire lo spazio urbano; se si collegano più oggetti dello stesso tipo, si formano, digitalmente, infrastrutture, come strade, ferrovie e canali, che vanno a costituire la rete di trasporti della città attraverso cui i mezzi possono spostarsi; anche il corso del fiume va adeguatamente controllato attraverso la collocazione di strutture apposite affinché questo non provochi inondazioni. Più la rete si amplia, maggiormente la città si sviluppa.

L'installazione si caratterizza per la sua impostazione ludica, ma ha al tempo stesso un forte valore educativo, in quanto sviluppa logica, consapevolezza dell'ambiente e creatività [fig. 63].



Fig. 63 *Uragatta sekai no, kyodai! Tsunagaru burokku no machi* 裏返った世界の、巨大! つながるブロックのまち / *Inverted Globe, Giant Connecting Block Town*

¹¹⁴ Da ora in avanti: "*Inverted Globe*". Cfr. <https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/Invertedglobe/>

***Kobito ga sumau kanaderu kabe* 小人が住まう奏でる壁 / *A Musical Wall where Little People Live*¹¹⁵**

Fanno da sfondo a questa particolare opera interattiva i tre principi della dinamica, esposti sulla superficie del muro di una stanza attraverso alcuni personaggi in miniatura che interagiscono con gli oggetti, sia digitali sia fisici, presenti sulla stessa.

A ciascun oggetto corrisponde un differente tipo di interazione con i personaggi, i quali possono scivolare sugli stessi, saltarvi, o scolarli.

Gli oggetti digitali che appaiono sulla superficie sono molteplici, tra questi: funghi, alberi, lastre di ghiaccio, scale, case, palloncini; essi possono essere manipolati, cioè semplicemente spostati o modificati nella forma (ad esempio: è possibile piegare le scale in modo da modificare il percorso dei personaggi che le stanno scalando, o, ancora, spostare i funghi che permettono agli stessi di rimbalzare in punti diversi dello spazio). Oltre agli oggetti sopra descritti, alcuni 'semi' dalla forma di emoji sorridenti cadono, talvolta, dall'alto, producendo note musicali diverse a seconda dell'oggetto su cui atterrano e dell'altezza da cui cadono [fig.64].



Fig. 64 *Kobito ga sumau kanaderu kabe* 小人が住まう奏でる壁 / *A Musical Wall where Little People Live*

¹¹⁵ <https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/kobitowall/>

Midia burokku chea ミディアブロックチェア / **Media Block Chair**¹¹⁶

Questa installazione si compone di blocchi di forma cubica illuminati dall'interno che si possono interconnettere a un livello sia fisico che informatico, in modo da costituire strutture modulari comunicanti: essendo le sedie — in questo modo sono interpretati i singoli moduli — in grado di comunicare tra loro, quando collegate, queste si influenzano vicendevolmente provocando cambiamenti di colore.

L'installazione è stata pensata per favorire la sperimentazione, poiché dà la possibilità di creare oggetti di forma diversa attraverso l'impiego di strumenti tra loro uguali [fig. 65].



Fig. 65 **Midia burokku chea** ミディアブロックチェア / **Media Block Chair**¹¹⁷

¹¹⁶ https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/media_block_chair/

¹¹⁷ https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/media_block_chair/

***Mada kamisama ga itaru tokoro ni ita koro no monogatari* まだかみさまがいたところにいたころのものがたり / *Story of the Time when Gods were Everywhere*¹¹⁸**

Concepita come esperienza educativa con cui si prende consapevolezza dell'importanza della scrittura e, in particolar modo, dei *kanji*, delle loro origini e del loro valore semantico, questa installazione vede, sulle pareti della stanza in cui si svolge, una serie di caratteri fluttuare sullo spazio; questi, una volta toccati, prendono vita assumendo l'aspetto del significato che esprimono, impostando una narrazione visiva sempre diversa e in continuo mutamento, fatta di soggetti che interagiscono tra loro con sullo sfondo un mosaico di paesaggi fantastici [figg. 66a-b].



Figg. 66a e 66b *Story of the Time when Gods were Everywhere*



¹¹⁸ <https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/stgse/>

Verso un'arte senza confini: Planets, Borderless, Forest

teamLab: Planets¹¹⁹

「身体」の境界をなくしたい¹²⁰

Vogliamo annullare i confini del “corpo”.

Si può sintetizzare con le parole di Inoko ciò che teamLab intende per arte immersiva: un'assenza di confini tra il sé e il mondo attraverso la liberazione dalla materia. Se normalmente un individuo è consapevole dei confini tra il proprio corpo e il mondo, l'obiettivo del team si focalizza sulla rimozione di tali confini in favore di una visione per cui tutto è continuazione di tutto.

Un tipo di approccio concettuale, questo, che trova compiuta trasposizione in *teamLab Planets TOKYO*, presso Toyosu, Tōkyō, un ampio complesso museale che si compone di nove differenti installazioni la cui permanenza è stata fissata dal 7 luglio 2018 fino alla fine del 2022. Sintesi del concept di cui si è trattato precedentemente e poco sopra, quello del *Body Immersive, Planets* può considerarsi tra i progetti strutturalmente più elaborati mai concepiti dal collettivo proprio per l'ampiezza e la varietà di cui si caratterizza.

Le opere di questo padiglione museale multiforme sono ospitate all'interno di tre differenti macroaree: *Water Area*, *Garden Area* e *Public Area*, che hanno lo scopo di esplorare il rapporto tra l'opera d'arte e i suoi visitatori attraverso l'immersività, possibile grazie alla vastità delle installazioni che permettono a chi le visita di vivere un'esperienza che solo in superficie può dirsi di annullamento, ma che, se indagata in profondità, diviene di riconfigurazione di sé. Chi partecipa, infatti, viene coinvolto al punto tale da identificarsi come una parte del mondo digitale da cui è circondato. teamLab ha trascorso molto tempo investendo nell'ideazione e nell'elaborazione di impianti che potessero produrre un tipo di esperienza che vede l'individuo attuare una presa di coscienza nei confronti del mondo in cui vive e di cui è parte: di seguito, le opere che costituiscono l'impianto di teamLab Planets, frutto della loro ricerca.

¹¹⁹ Nome completo: *Chiimurabo puranettsu TOKYO チームラボプラネッツ TOKYO / teamLab Planets TOKYO DMM*. Cfr. <https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/>

¹²⁰ In tL cap. 4, pp. 66-72; PLANETS、東京、2019.

Public Area

Sora kara fukiochiru, chijō ni hyōi suru honō 空から噴き落ちる、地上に憑依する炎 / *Universe of Fire Particles Falling from the Sky*¹²¹

Inaugurata nel 2021 e collocata presso la *Public Area* all'esterno del padiglione museale, apre la serie di installazioni un'imponente colonna a base quadrata avente lati di due metri per quindici metri di altezza formata da schermi su cui vengono riprodotte, dalla base di appoggio, più larga, fino alla sua cima, numerosissime particelle dai colori caldi che viaggiano in un moto perpetuo attraverso entità che sembrano essere formate da una materia oscura. Particolarmente suggestiva nelle ore serali, si può perfino interagire con l'opera attraverso l'applicazione *teamLab: FIRE*, attraverso la quale, avvicinandosi alla colonna, una fiamma appare sullo schermo dello smartphone dell'utente; è possibile mettere in contatto più dispositivi tra loro, in modo da trasmettere la fiamma dall'uno all'altro, e si possono perfino mappare le fiamme con cui si è venuti a contatto per vedere in quale parte del mondo esse si trovino [fig. 67].



Fig. 67 *Sora kara fukiochiru, chijō ni hyōi suru honō* 空から噴き落ちる、地上に憑依する炎 / *Universe of Fire Particles Falling from the Sky*

¹²¹ https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/universe_fireparticles_falling/

Water Area

Hito to tomo ni odoru ni yotte egakareru suimen no dorōingu 人と共に踊るによって描かれる水面のドローイング / *Drawing on the Water Surface Created by the Dance of Koi and People - Infinity*¹²²

Un ampio salone ospita questa installazione dal forte impatto sensoriale. A gambe nude immerse nell'acqua, i partecipanti si trovano all'interno di un lago artificiale sulla cui superficie vengono riprodotte carpe che nuotano ai loro piedi rilasciando ognuna una scia di colore diverso e muovendosi in base ai loro movimenti. Sulla superficie dell'acqua nascono anche fiori — elemento naturale caro al collettivo — sempre diversi a seconda della stagione in cui l'opera si svolge.

I partecipanti si trovano circondati da pareti specchiate, che contribuiscono ad accrescere il senso di vastità dello spazio in cui sono immersi [fig. 68].

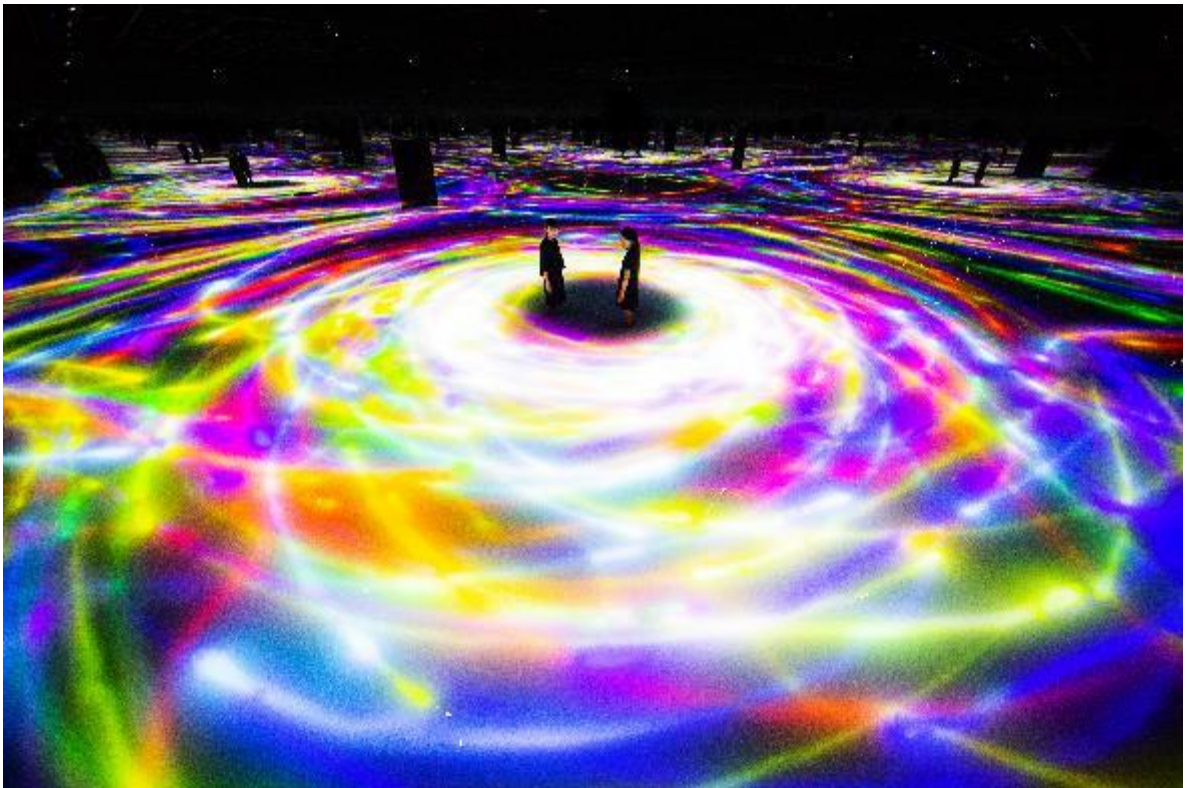


Fig. 68 *Hito to tomo ni odoru ni yotte egakareru suimen no dorōingu* 人と共に踊るによって描かれる水面のドローイング / *Drawing on the Water Surface Created by the Dance of Koi and People - Infinity*

¹²² https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/koi_and_people/

*The Infinite Crystal Universe*¹²³

Una sala attraverso cui sono distribuite centinaia di migliaia di unità LED indipendenti programmate per ricreare scenari astratti costituisce un'altra modalità espressiva che rende il concetto di immersività secondo teamLab. Chi partecipa si trova letteralmente inglobato all'interno di questo reticolo di unità luminose, come se si trovasse a far parte dei fenomeni di cui esse sono in grado di riprodurre la suggestione: temporali, venti, aurore boreali, quasi addirittura — questo forse direttamente mutuato da un immaginario della tradizione cinematografica fantascientifica — viaggi intergalattici in cui le luci viaggiano ad alta velocità in direzione opposta a quella di chi osserva, rappresentano la massima espressione della *Serie Light*.

Lo spettatore ha inoltre la possibilità di configurare il comportamento delle luci scegliendo, attraverso app, diversi scenari in cui può essere immerso [fig. 69].

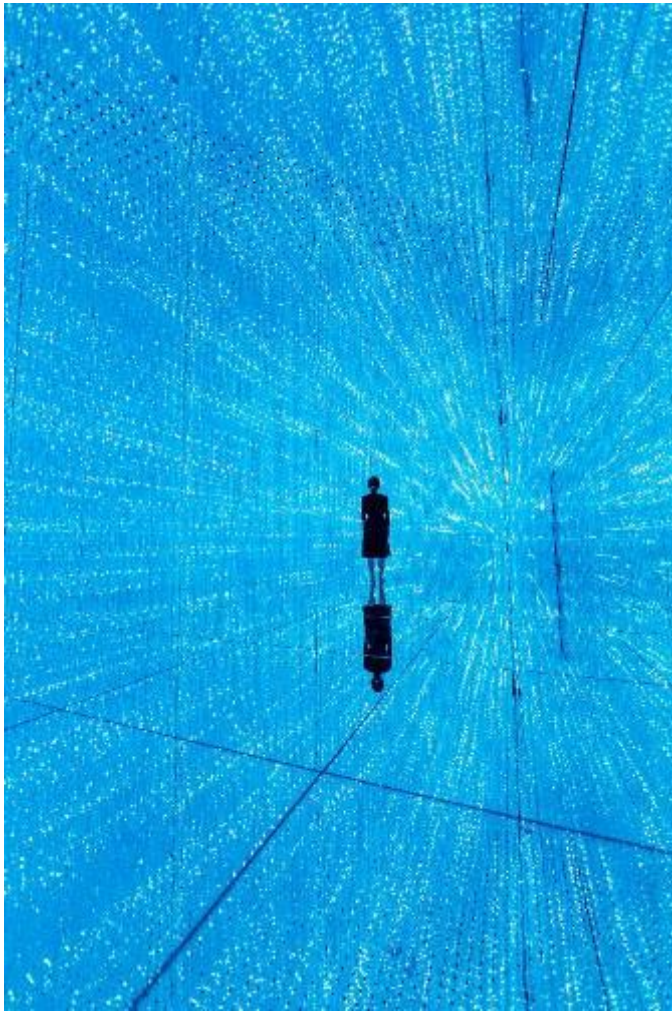


Fig. 69
The Infinite Crystal Universe

¹²³ https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/infinite_crystaluniverse/

*Floating in the Falling Universe of Flowers*¹²⁴

Poche opere di teamLab sono in grado di far percepire la dissoluzione del corpo quanto *Floating in the Falling Universe of Flowers*: prodotta in tempo reale da computer, l'installazione prende vita all'interno di un'ampia cupola di ben ventuno metri di diametro e quasi undici metri di altezza;¹²⁵ il soggetto, mostrato al solito nel suo ciclo vitale accelerato e in dimensioni e forme le più variegata, sono i fiori di cui, si è calcolato, è possibile arrivare a produrre un impressionante numero pari a circa dieci milioni, che sovrastano la volta celeste artificiale. L'impiego di un pavimento a specchio, replicando su se stesso il panorama, contribuisce enormemente alla resa del senso di annullamento e vertigine; lo spettatore, come sospeso al centro di un universo caleidoscopico che pare infinito in estensione, si trova immerso all'interno di quelle che sembrano galassie floreali [fig. 70].

Il forte impatto visivo che quest'opera è in grado di creare ha reso necessario a teamLab raccomandare agli ospiti di sedersi per poterla apprezzare pienamente, poiché, si spiega, la sua visione potrebbe causare nausea.¹²⁶

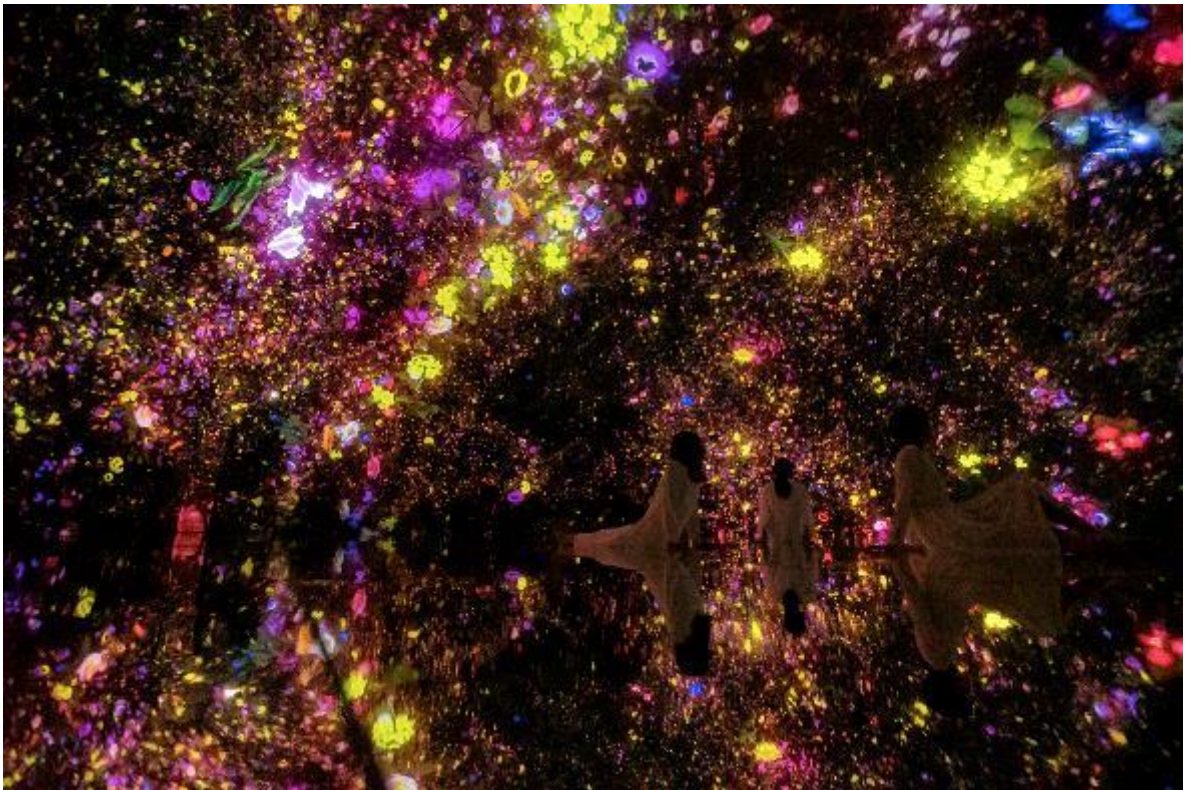


Fig. 70 *Floating in the Falling Universe of Flowers*

¹²⁴ <https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/fitfuof/>

¹²⁵ Per l'esattezza: l'altezza della cupola equivale a 10,8 metri (cfr. in tL cap. 4, pp. 70 e 72; PLANETS、東京、2019

¹²⁶ *Ibid.*

Ishi o mochi hen'yō suru kūkan, hirogaru rittaiteki sonzai – heimenka suru sanshoku to aimaina kyūshoku, jiyū fuyū 意思を持ち変容する空間、広がる立体的存在 – 平面化する 3 色と曖昧な 9 色、自由浮遊 / ***Expanding Three-Dimensional Existence in Transforming Space – Flattening 3 Colors and 9 Blurred Colors, Free Floating***¹²⁷

Si prenda in considerazione l'omonima installazione di cui si è parlato nel capitolo dedicato alle Serie.

Hyōi suru honō 憑依する炎 / ***Universe of Fire Particles***¹²⁸

Uno schermo verticale collocato in fondo a un corridoio buio in cui sono rappresentate delle particelle di fuoco attraverso la tecnologia dello spazio ultra-soggettivo è la composizione di questa opera digitale, che condivide gli stessi elementi della già citata colonna posta all'apertura del padiglione museale. La rappresentazione delle particelle, unita all'ambiente angusto, contribuisce alla suggestione del calore del fuoco che si diffonde attraverso l'oscurità [fig. 71].



Fig. 71 *Hyōi suru honō* 憑依する炎 / *Universe of Fire Particles*

¹²⁷ Cfr. <https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/transformingspace/>

¹²⁸ https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/universe_fireparticles/

Saka no ue ni aru hikari no taki 坂の上にある光の滝 / Waterfall of Light Particles at the Top of an Incline¹²⁹

Similmente a *Universe of Flying Particles*, *Waterfall of Light Particles at the Top of an Incline* si colloca in maniera speculare entro uno stretto corridoio alla fine del quale, salita una rampa di scale, è posta una cascata di reale acqua: alcune luci creano la suggestione di particelle di acqua che si illuminano, mentre l'osservatore, scalzo, entra in contatto diretto con l'opera camminandoci lungo tutto il percorso di salita [fig. 72].



Fig. 72 *Saka no ue ni aru hikari no taki 坂の上にある光の滝 / Waterfall of Light Particles at the Top of an Incline*

¹²⁹ <https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/lightparticles/>

Garden Area

Floating Flower Garden; hana to ware to dōkon, niwa to ware to ittai 花と我と同根、庭と我と一体 / **Floating Flower Garden; Flowers and I are of the same root, the Garden and I are one**¹³⁰

Si prenda in considerazione l'omonima installazione di cui si è parlato nel capitolo dedicato alle Serie.

Koō suru shōuchū no kokeniwa – kokeika sareta hikari no iro, Sunrise and Sunset 呼応する小宇宙の苔庭 – 固形化された光の色, **Sunrise and Sunset / Moss Garden of Resonating Microcosms – Solidified Light Color, Sunrise and Sunset**¹³¹

Una suggestiva opera, inaugurata il 2 luglio 2021 assieme a *Floating Flower Garden*, che si compone di centinaia di *autonomous* dalla peculiare forma ovoidale irregolare incastonati all'interno di un giardino artificiale di muschio semicoperto.

L'opera cambia aspetto a seconda del momento della giornata: durante il giorno, infatti, gli *autonomous* riflettono l'ambiente circostante grazie alla loro superficie cromata, una nebbia artificiale riprodotta ciclicamente a simulare la foschia che si alza nella foresta a seguito di una pioggia; dopo il tramonto, le unità si illuminano di luce propria e, come ogni installazione che li contiene, se toccati essi producono un suono e un colore che si diffondono a tutti gli altri attraverso un effetto eco sonoro e visivo [figg. 73a-b].



(Da sinistra) Figg. 73a e 73b *Koō suru shōuchū no kokeniwa – kokeika sareta hikari no iro, Sunrise and Sunset* 呼応する小宇宙の苔庭 – 固形化された光の色, *Sunrise and Sunset / Moss Garden of Resonating Microcosms – Solidified Light Color*, nelle versioni *Sunrise and Sunset*

¹³⁰ Cfr. <https://www.teamlab.art/jp/w/ffgarden/> e https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/ffgarden_planets/

¹³¹ https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/resonating_microcosms_mossgarden_planets/

teamLab: Borderless¹³²

「世界」の境界をなくしたい¹³³

Vogliamo annullare i confini del “mondo”.

Il concetto di *Borderless* è sintesi della visione di teamLab nella realizzazione di un’arte priva di confini intesi non soltanto nella loro estensione spaziale quanto nelle loro rappresentazioni e nei rapporti che si instaurano tra gli elementi della stessa arte, tra le persone che vi partecipano e tra queste e i primi. *Borderless* è rappresentativo, quindi, dell’idea di un’assenza di confini intesa come una condivisione profonda e organica tra tutti gli esseri viventi che costituiscono la natura. Un concetto che trova più declinazioni, ‘stratificazioni’, se si vuole, che si muovono fluide attraverso rapporti di simbiosi biologici e sociali che con l’ausilio dell’arte digitale vengono a definirsi. Come *Planets* si fa il massimo rappresentante del concetto di *Body Immersive*, estremamente vicino al tema che si andrà ora a toccare, così *teamLab Borderless* rappresenta, ancora oggi insuperato, lo stato dell’arte tecnologico, concettuale, artistico, e perfino sociale dell’opera del collettivo.

Inaugurato il 21 giugno 2018 e programmato per rimanere attivo fino al 31 agosto 2022, *teamLab Borderless* ha sede presso il MORI Building DIGITAL ART MUSEUM a Odaiba, Tōkyō. Questo complesso museale che vede sue riproduzioni anche presso Londra, Shanghai e Pechino (Amburgo, entro il 2024)¹³⁴, si configura come un vero e proprio laboratorio di sperimentazioni, sede rappresentativa e, a oggi, il maggior successo del collettivo, che a un solo anno dalla sua apertura contava oltre due milioni di visitatori conquistando il record di museo più visitato al mondo.¹³⁵

Borderless si compone di molteplici installazioni digitali interattive distribuite entro uno spazio di diecimila metri quadrati e dislocate in cinque aree distinte: *Borderless World*, *Athletics Forest*, *Future Park*, *Forest of Lamps*, *EN TEA HOUSE*.

In virtù della vastità di *Borderless* (riferita in particolare all’area *Borderless World*) e dei frequenti aggiornamenti cui viene sottoposto, nonché della trattazione di opere che è già stata fatta nei capitoli precedenti, cui si rimanda, sarà impossibile sintetizzarne la struttura senza omettere alcune di esse: si ricorda, inoltre, che il complesso museale si compone di installazioni perlopiù comunicanti e che, per quanto ognuna di esse si animi di dinamiche proprie, alla loro capacità di mutamento, inserita specialmente nella visione globale dell’opera nella sua organica complessità, non verrebbe corrisposta una adeguata descrizione. Ci si limiterà pertanto a segnalare alcune delle opere di cui non si è trattato in precedenza e si invita a leggere questa parte come integrativa e complementare agli argomenti già trattati.

¹³² <https://borderless.teamlab.art/>

¹³³ In *tL* cap. 13, p. 210; PLANETS、東京、2019.

¹³⁴ Ci si riferisca alla home page del sito ufficiale di teamLab.

¹³⁵ <https://www.tatlerasia.com/culture/travel/teamlab-borderless-japan-most-visited-museum>

Athletics Forest¹³⁶

Athletics Forest è il nome del padiglione complementare a *Future Park*, di cui si ricordano, qui abbreviate per praticità, *Graffiti Nature*, *Sketch*, *Sliding*, *Little People*, *Inverted Globe*, *Forest of Resonating Life*, *Hopscotch*.

Come si può intuire dal nome, *Athletics Forest* viene più puramente concepita come un'area di gioco che conferisce maggior importanza all'attività fisica, intesa qui come un'opportunità di sviluppo di una consapevolezza spaziale per la quale, attraverso il corpo, è possibile pensare in maniera tridimensionale; teamLab definisce questa area come "spazio fisico creativo".

L'idea da cui nasce questo tipo di area ludica è ancora una volta orientata all'istruzione: a scuola, gli studenti rimangono per lo più in una posizione statica, e ciò che definiamo come "conoscenza" esclude il coinvolgimento del corpo ed è acquisita, attraverso la mente, con il linguaggio. Poiché gli esseri umani comprendono il mondo e pensano attraverso il proprio corpo, è importante acquisire una consapevolezza di tipo spaziale grazie alla quale è possibile comprendere le relazioni spaziali tra oggetti, sviluppare la creatività e il senso dell'immaginazione; anche la tridimensionalità del mondo, in special modo nella distinzione tra ciò che ha due piani e ciò che si caratterizza di tre dimensioni — teamLab fa qui riferimento in particolare ai piani bidimensionali di libri, schermi e via scorrendo, contrapposti alla natura, tridimensionale e, in generale, più complessa rispetto ai primi — è comprensibile solo attraverso la consapevolezza spaziale. In ultimo, l'attività fisica di gruppo, non necessariamente legata alle discipline sportive, favorisce lo sviluppo di socievolezza, leadership e comunicazione.

Nelle pagine seguenti, i progetti di cui *Athletics Forest* si costituisce.

¹³⁶ <https://borderless.teamlab.art/jp/concepts/athletics-forest/>

***Inbijiburuna sekai no baransu tobiishi* インビジブルな世界のバランス飛石 / *Balance Stepping Stones through the Invisible World*¹³⁷**

Una stanza in cui sono collocate piattaforme di varie forme e dimensioni che formano percorsi diversi; i componenti cambiano colore e si inclinano lievemente al passaggio dei partecipanti, in modo da stimolare il loro senso dell'equilibrio. Contemporaneamente, la stanza mostra un universo al microscopio che si illumina del colore che la piattaforma assume quando calpestata [fig. 74].



Fig. 74 *Inbijiburuna sekai no baransu tobiishi* インビジブルな世界のバランス飛石 / *Balance Stepping Stones through the Invisible World*

¹³⁷ https://borderless.teamlab.art/jp/ew/balance_stepping_stones_tokyo/

Taifūn no ue no eariaru kuraimingu タイフーンの上エアリアルクライミング / **Aerial Climbing over the Typhoon**¹³⁸

Similmente all'installazione precedente, *Aerial Climbing over the Typhoon* si trova all'interno di una stanza in cui sono collocate delle barre indipendenti di diversi colori, fissate al pavimento e al soffitto con corde presso le loro estremità, su cui i partecipanti devono camminare. L'effetto di oscillazione fisica delle barre, conseguenza della salita di una persona, provoca la creazione di vortici (ognuno in corrispondenza della barra su cui si è saliti) che vengono resi digitalmente sulla superficie del pavimento della sala. Più vortici creati vicini tra loro possono annullarsi a vicenda o generare un vortice ancora più grande [fig. 75].



Fig. 75 *Taifūn no ue no eariaru kuraimingu* タイフーンの上エアリアルクライミング / *Aerial Climbing over the Typhoon*

¹³⁸ <https://borderless.teamlab.art/jp/ew/aerialclimbing/>

Maruchi janpingu uchū マルチジャンピング宇宙 / Multi Jumping Universe¹³⁹

Forse tra le installazioni che incorporano più efficacemente l'idea di gioco a fini educativi, *Multi Jumping Universe* si costituisce di un telo elastico su cui viene raffigurato il ciclo vitale delle stelle. Saltando sul telo, vengono create distorsioni spazio-temporali che attraggono materiali dall'universo, come polvere di stelle e gas, con cui si formano nuove stelle. Una volta conclusosi il ciclo vitale di una stella, questa si dissolve e, sotto forma degli stessi materiali di cui si costituiva, si distribuisce nuovamente attraverso l'universo perché da essi possa nascere una nuova stella. La grandezza delle stelle dipende dalla quantità di materiali che si sono accumulati per formarla: se una stella è troppo grande, questa diviene un buco nero che, via via espandendosi, risucchia tutti gli elementi circostanti [fig. 76].



Fig. 76 *Maruchi janpingu uchū マルチジャンピング宇宙 / Multi Jumping Universe*

¹³⁹ https://borderless.teamlab.art/jp/ew/multi_jumping_universe_tokyo/

EN TEA HOUSE¹⁴⁰

En Tea è il nome del tè realizzato dalla collaborazione tra Shunichi Matsuo, un giovane maestro del tè, e Maruwakaya, un marchio che lavora a contatto con maestranze della tradizione giapponese: con *En Tea House*, teamLab ha realizzato un'area di ristoro e riflessione che dà la possibilità agli avventori di *Borderless* di apprezzare il tè, proposto in numerosi gusti, mentre contemplano opere d'arte raffiguranti scene naturali mostrate nel loro ciclo vitale e prodotte digitalmente in tempo reale.

Una delle opere presenti è *Flowers Bloom in an Infinite Universe inside a Teacup*, di cui si è già trattato; all'interno di *En Tea House*, esiste inoltre una versione di *ensō* dorata: si tratta di *Ensō – Gold Light* 円相 – *Gold Light / Enso – Gold Light*; infine [fig. 77], *Cha no ki* 茶の木 / *Tea Tree* [fig. 78],¹⁴¹ avente lo stesso funzionamento della prima opera citata, ma avente come soggetto, appunto, un albero del tè.



Figg. 77 (a sinistra) e 78 (in alto)
di *Ensō – Gold Light* 円相 – *Gold Light / Enso – Gold Light* e *Cha no ki*
茶の木 / *Tea Tree*

¹⁴⁰ <https://en-tea-house.teamlab.art/jp/odaiba/>

¹⁴¹ <https://www.teamlab.art/jp/ew/teatree/>

Forest of Lamps

Koō suru ranpu no mori – wan sutorōku 呼応するランプの森 - ワンストローク / *Forest of Resonating Lamps*¹⁴²

Costituente una sezione a sé stante di *Borderless*, *Forest of Lamps* è una stanza in cui sono installate centinaia di lampade in vetro di murano avente pavimento e pareti specchiati; quando una persona si avvicina a una lampada, essa cambia colore: questo si diffonderà alle due lampade più vicine e, via via, anche a tutte le altre attraverso una reazione a catena in cui la luce di partenza diviene anche l'ultima a cambiare nuovamente (si era già visto il principio dello *unicursal* utilizzato nel progetto in collaborazione con TikTok) [fig. 79].



Fig. 79 *Koō suru ranpu no mori – wan sutorōku* 呼応するランプの森 - ワンストローク / *Forest of Resonating Lamps*

¹⁴² https://borderless.teamlab.art/jp/ew/forest_of_resonating_lamps_metropolis/ e

Sekisō sareta kūkan ni saku hanabana 積層された空間に咲く花々 / *Flowers in Layered Ultrasubjective Space*¹⁴³

Un'installazione collocata all'interno di una stanza al buio e composta di file di schermi trasparenti tra loro distanziate permette di sperimentare l'immersività su molteplici livelli: gli schermi mostrano, differenti da stagione a stagione e resi digitalmente in tempo reale, fiori giganteschi attraverso la tecnologia dello Spazio ultrasoggettivo. Gli osservatori che esplorano l'area si ritrovano come parte della scena, sia perché difatti immersi all'interno di una foresta floreale digitale, sia perché protagonisti, a loro volta osservati come all'interno di un labirinto trasparente in cui loro e i fiori fluttuano [fig. 80].



Fig. 80 *Sekisō sareta kūkan ni saku hanabana* 積層された空間に咲く花々 / *Flowers in Layered Ultrasubjective Space*

¹⁴³ https://borderless.teamlab.art/jp/ew/flowers_layered/

Chikei no kioku 地形の記憶 / *Memory of Topography*¹⁴⁴

Collocata all'interno di una stanza specchiata, quest'opera peculiare ritrae, attraverso dischi sostenuti da aste di altezza variabile, un paesaggio di montagna nelle varie stagioni. I dischi sono il supporto modulare su cui vengono proiettati gli elementi naturali, come piante, fiori, insetti, traiettorie (da non confondere con le particelle della serie *Trajectories*) che simulano corsi d'acqua o venti. L'opera viene proposta come ambiente in cui immergersi, quasi come fosse una foresta artificiale da osservare nella bellezza unica e non replicabile delle stagioni, e chi vi partecipa, passeggiando, può involontariamente influenzare gli spostamenti degli insetti o cambiare il flusso dei venti che vanno a disperdere i fiori; questi ultimi, se toccati, perdono i loro petali e scompaiono; allo stesso modo, i pesci che appaiono e nuotano lungo i corsi d'acqua guizzano via se si prova a toccarli.

Nel descrivere i dischi su cui vengono digitalmente riprodotti gli elementi naturali, teamLab parla di "supporto trasformativo", in quanto essi conferiscono un dinamismo nuovo all'opera e un tipo di coinvolgimento diverso rispetto a quanto visto in passato; inoltre, i dischi sono posti ad altezze differenti (più alti sono, maggiore sarà il senso di annullamento e quindi di coinvolgimento) a seconda della zona [figg. 81a-b].¹⁴⁵



Figg. 81a-b Particolari di *Chikei no kioku* 地形の記憶 / *Memory of Topography*

¹⁴⁴ <https://borderless.teamlab.art/jp/ew/topography/>

¹⁴⁵ *Ibid.*

Kūkan o koete kyōyū suru kyoseki 空間を超えて共有する巨石 / *Sharing Rock Mass, Transcending Space*¹⁴⁶

Sharing Rock Mass approfondisce il concetto di *Borderless* declinandone l'idea a una sua accezione geografica. L'opera di per sé si configura come un ammasso di rocce sospeso creato digitalmente sulle pareti dello spazio espositivo attraverso l'impiego della tecnologia dello Spazio ultrasoggettivo e con cui è possibile interagire sfiorandolo con le mani così da provocare l'illuminazione la parte coinvolta. L'innovazione di quest'opera, tuttavia, non sta nella possibilità di interagire con essa — modalità oramai codificata del collettivo — quanto nell'esistenza di un'opera gemella presso il padiglione museale teamLab *Borderless Shanghai*. Le due opere sono state infatti concepite per coesistere attraverso un rapporto simbiotico: se si interagisce con le rocce a Tōkyō, la parte sfiorata si illumina di blu; nella stessa posizione, una luce blu illuminerà anche le rocce a Shanghai. Viceversa, se si interagisce con le rocce a Shanghai, queste si illumineranno di rosso, trasmettendo lo stesso colore alle rocce a Tōkyō [fig. 82]: un espediente nuovo, che non solo ricodifica l'idea di un'arte realmente senza confini, ma apre, a suo modo, un canale comunicativo tra individui attraverso un'originale e insolita utilizzazione dell'opera d'arte interattiva.



Fig. 82 *Kūkan wo koete kyōyū suru kyoseki* 空間を超えて共有する巨石 / *Sharing Rock Mass, Transcending Space*

¹⁴⁶ https://borderless.teamlab.art/jp/ew/sharingrock_tokyo/

Hana to tomo ni ikiru dōbutsutachi II 花と共に生きる動物たち II / Animals of Flowers, Symbiotic Lives II¹⁴⁷

Una delle modalità espressive dell'arte senza confini di teamLab è dedicata a quest'opera che riproduce animali composti di fiori con cui è possibile passeggiare; se si toccano, i fiori scompaiono gradualmente; se si infierisce per troppo tempo con l'animale, questo muore [fig. 83].

Un esempio che, coerente con la visione di teamLab secondo cui a ogni azione corrisponde una reazione e, in particolar modo, del fatto che ogni componente di questo mondo ha un'influenza su ciò che sta ad esso intorno, era già stato utilizzato in passato, per la mostra all'aperto presso il castello di Kōchi, di cui si è parlato, e altre.



Fig. 83 *Hana to tomo ni ikiru dōbutsutachi II 花と共に生きる動物たち II / Animals of Flowers, Symbiotic Lives II*

¹⁴⁷ <https://borderless.teamlab.art/jp/ew/symbiotic/>

***The Way of the Sea, Flying Beyond Borders – Colors of Life*¹⁴⁸ e *Gold Light, Floating Nest*¹⁴⁹**

Esempio perfetto di ciò che viene inteso come *Borderless*, quest'opera dinamica viaggia attraverso le stanze senza un supporto definito: un banco di pesci dai colori cangianti si sposta da una stanza all'altra senza una meta, mescolandosi alle altre opere digitali. È possibile interagire con l'opera, per esempio ponendo una mano sul gruppo di animali e facendo loro cambiare traiettoria.

Nella versione *Gold Light, Floating Nest* l'osservatore si siede sopra una rete sospesa nel vuoto al centro di una stanza e osserva totalmente immerso il banco di pesci, divenuti dorati dopo aver attraversato le altre stanze, che nuotano vorticosamente lungo le pareti [fig. 84].



Fig. 84 *The Way of the Sea, Flying Beyond Borders* nella versione *Gold Light, Floating Nest*

¹⁴⁸ https://borderless.teamlab.art/jp/ew/way-of-the-sea-colors_flying/

¹⁴⁹ <https://borderless.teamlab.art/jp/ew/way-of-the-sea-nest/>

***Kyōkai no nai gunchō, chōetsu suru kūkan* 境界のない群蝶、超越する空間 / *Flutter of Butterflies Beyond Borders, Transcending Space*¹⁵⁰**

Un'opera mobile che percorre lo spazio espositivo, attraversandone le varie aree, rende omaggio al concetto di un'arte priva di confini: le farfalle, unico oggetto presente, in pressoché infinite combinazioni di grandezza, colore e movimento, fluttuano tra le stanze. team-Lab consiglia di cominciare la visione dell'opera una volta varcato l'ingresso: lì, le farfalle cominciano a poco a poco a generarsi digitalmente ai piedi dell'osservatore, andando poi a coprire pareti e pavimento. I confini tra opere si annullano nel momento in cui le farfalle cominciano a fluttuare in massa attraverso le stanze, e le forme dello spazio, vanno anch'esse a dissolversi: pavimento e pareti si fondono quasi a costituire un'unica e continua superficie su cui osservare il fenomeno, mentre chi partecipa viene completamente immerso nell'ambiente, quasi a ritrovarvisi amalgamato [fig. 85].



Fig. 85 *Kyōkai no nai gunchō, chōetsu suru kūkan* 境界のない群蝶、超越する空間 / *Flutter of Butterflies Beyond Borders, Transcending Space*

¹⁵⁰ https://borderless.teamlab.art/jp/ew/butterflies_transcending_space_tokyo/

***Hana to hito no mori, uzumore ushinai soshite umareru* 花と人の森、埋もれ失いそして生まれる / *Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn*¹⁵¹**

Gli osservatori si trovano a vagare attraverso le stanze di Borderless mentre centinaia di migliaia di fiori si diffondono nello spazio: quando questi si fermano, i fiori nascono e crescono rigogliosi, attirando a sé stormi di farfalle; al contrario, invece, se si calpestano, muiono.

Particolarmente suggestiva, quest'opera dinamica rappresenta, combinata con *Hitobito no tame no iwa ni hyōi suru taki* 人々のための岩に憑依する滝 / *Universe of Water Particles on a Rock where People Gather*,¹⁵² forse nella maniera più efficace ciò che teamLab concepisce come arte priva di confini: in fondo a una sala vuota, dove le opere d'arte sono libere di viaggiare, modificando il loro comportamento in base alla presenza e ai movimenti dei partecipanti, è situata una roccia artificiale sulla cui superficie si infrangono particelle d'acqua digitali [fig. 86].

La suggestiva visione di questo complesso universo digitale di acqua e fiori diviene non soltanto sintesi della visione di teamLab secondo cui l'arte comunica con se stessa, ma anche di un punto di convergenza tra essa e le persone, suggerito dalla roccia che invita, quasi, queste ultime a unirsi e osservare la meraviglia di una natura mai uguale a se stessa, nel suo fascino ma anche, vista l'estrema facilità con cui è influenzabile, nella sua fragilità.



Fig. 86 *Hana to hito no mori, uzumore ushinai soshite umareru* 花と人の森、埋もれ失いそして生まれる / *Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn*

¹⁵¹ <https://borderless.teamlab.art/jp/ew/flowerforest/>

¹⁵² <https://borderless.teamlab.art/jp/ew/iwa-waterparticles/>

teamLab: Forest¹⁵³

Aperto in via permanente dal 21 luglio 2020 a Fukuoka, Kyūshū, il museo teamLab: FOREST si caratterizza per la forte connotazione ludica.

La sala principale è animata da diverse opere, che possono manifestarsi singolarmente e coesistere formando un mosaico digitale interattivo; alcune di esse sono già state analizzate, come *Flutter of Butterflies* [fig. 87],¹⁵⁴ costituita di farfalle digitali che nascono e aumentano di numero se l'osservatore è immobile e che cessa di esistere se questo, toccandole ripetutamente, ne provoca la morte; si segnala, inoltre, *Shifting Valley*,¹⁵⁵ che si configura come una sorta di opera ibrida, combinazione di *Animals of Flowers*, anch'essa presente, e *Graffiti Nature*.



Fig. 87 *Flutter of Butterflies*

¹⁵³ <https://www.teamlab.art/jp/e/forest/>

¹⁵⁴ Titolo completo: *Gunchō, hakanai inochi* 群蝶、儚い命 *A Whole Year per Year / Flutter of Butterflies, Ephemeral Life – A Whole Year per Year*. Cfr. https://www.teamlab.art/jp/ew/flutter_of_butterflies_year_forest/forest/

¹⁵⁵ Titolo completo: *Ugomeku tani no, hana to tomo ni ikiru ikimonotachi - A Whole Year per Year* うごめく谷の、花と共に生きる生き物たち - *A Whole Year per Year / Shifting Valley, Living Creatures of Flowers, Symbiotic Lives – A Whole Year per Year* Cfr. https://www.teamlab.art/jp/ew/shifting_valley_living_creatures_year_forest/forest/

Tra le opere non ancora toccate, vale la pena menzionare: *Kodō suru daichi* 鼓動する大地 / *Beating Earth*,¹⁵⁶ che sfrutta la tecnologia digitale per simulare, attraverso linee, una deformazione del terreno su cui si cammina, distorcendo così la percezione dello spazio del visitatore; *Tsubutsubu no taki, zenshin de sukū to chiisaki mo ookinai neri to naru darō* つぶつぶ滝、全身ですくうと小さきも大きくなるとなるだろう / *Waterfall Droplets, Little Drops Cause Large Movement*,¹⁵⁷ con cui vengono prodotte sfere d'acqua che viaggiano lungo tutta la sala e con cui è possibile interagire: se ostacolate, queste si comportano come fossero palle che rimbalzano; è possibile fermarle bloccando il loro percorso e facendo sì che si uniscano diventando una singola sfera che comincia ad assumere il comportamento dell'acqua [fig. 88].



Fig. 88 L'insieme della opere sopracitate che coesistono e costituiscono la sala principale di Forest

¹⁵⁶ https://www.teamlab.art/jp/ew/beating_earth_forest/forest/

¹⁵⁷ https://www.teamlab.art/jp/ew/droplets_forest/forest/

Anche gli *autonomous* sono presenti all'interno di quest'area museale con *Taifūn bōru to jūryoku ni aragau ni koō suru seimei no mori - aimaina kyūshoku to kihon no sanshoku* タイフーンボールと重力にあらがう呼応する生命の森 - 曖昧な 9 色と基本の 3 色/ *Typhoon Balls and Weightless Forest of Resonating Life - 9 Blurred Colors and 3 Base Colors*.¹⁵⁸ Collocati all'interno di un'ampia stanza cui si può accedere attraverso un ingresso di forma triangolare, le unità luminose cambiano colore (dodici in tutto) se toccate; la peculiarità di questa installazione è data dal fatto che gli *autonomous* presenti al centro della stanza fluttuano senza supporti [figg. 89a e 89b].

In base alla struttura del sito ufficiale di teamLab, le opere appena citate vanno a far parte, nel loro insieme, di *Athletics Forest*; ma sono forse quelle di cui si parlerà di seguito a rispecchiare più efficacemente l'originalità del progetto.



Figg. 89a e 89b L'ingresso caleidoscopico alla sala degli *autonomous* e la sala stessa

¹⁵⁸ https://www.teamlab.art/jp/ew/typhoon_balls_forest/forest/

Oltre a *Balance Stepping Stones*, di cui si è già parlato, l'opera *Fuwafuwana chikei no tsubutsubu no chisō* ふわふわな地形のつぶつぶの地層 - *A Whole Year per Year / Soft Terrain and Granular Topography - A Whole Year per Year* [fig. 90]¹⁵⁹ è tra le più originali e variegata all'interno del gruppo di Forest: essa si costituisce di un pavimento soffice che, modellato in altezze variabili, simula la conformazione di un territorio in miniatura; all'interno di questo territorio, racchiuso all'interno di una stanza, si manifestano fiori digitali di piccole dimensioni che, diversi a seconda della stagione, scendono dall'alto come fiocchi di neve o riproducono il corso di un fiume. I partecipanti possono interagire con i fiori in diversi modi: camminando sul terreno, questi deviano dalla propria traiettoria, lasciando un'area vuota attorno alla persona; ancora, tenendo le mani aperte sul muro, mentre i fiori cadono, è possibile raccogliarli e accumularli; infine, soffermandosi sul pavimento in modo che essi confluiscono sulla conca che si è creata. In entrambi i casi, una volta rilasciati i fiori o se si salta, questi si disperderanno come per via di un'esplosione.



Fig. 90 *Fuwafuwana chikei no tsubutsubu no chisō* ふわふわな地形のつぶつぶの地層 - *A Whole Year per Year / Soft Terrain and Granular Topography - A Whole Year per Year*

¹⁵⁹ https://www.teamlab.art/jp/ew/soft_terrain_year_forest/forest/

Infine, *Kōsoku kaiten hane-kyū no aomushi hausu* 高速回転跳ね球のあおむしハウス / *Rapidly Rotating Bouncing Sphere Caterpillar House* [fig. 91],¹⁶⁰ una stanza ricoperta di sfere elastiche rotanti colorate sviluppate da teamLab su cui è possibile saltare; i partecipanti hanno la possibilità di percorrere la stanza cercando di atterrare sulle sfere le quali, se toccate, interrompono la rotazione; inoltre, queste cambiano colore e riproducono un motivo che, assieme all'avanzamento della sequenza, diviene più acuto. Dopo un certo numero di salti sulle sfere dello stesso colore, un bruco nasce su ognuna di esse (anche questi ultimi hanno colori diversi, in base alla sfera). A sequenza ultimata, i colori della sfera vengono proiettati attraverso tutta la stanza e, allo stesso modo, questa si riempie anche di bruchi.



Fig. 91 *Kōsoku kaiten hane-kyū no aomushi hausu* 高速回転跳ね球のあおむしハウス / *Rapidly Rotating Bouncing Sphere Caterpillar House*

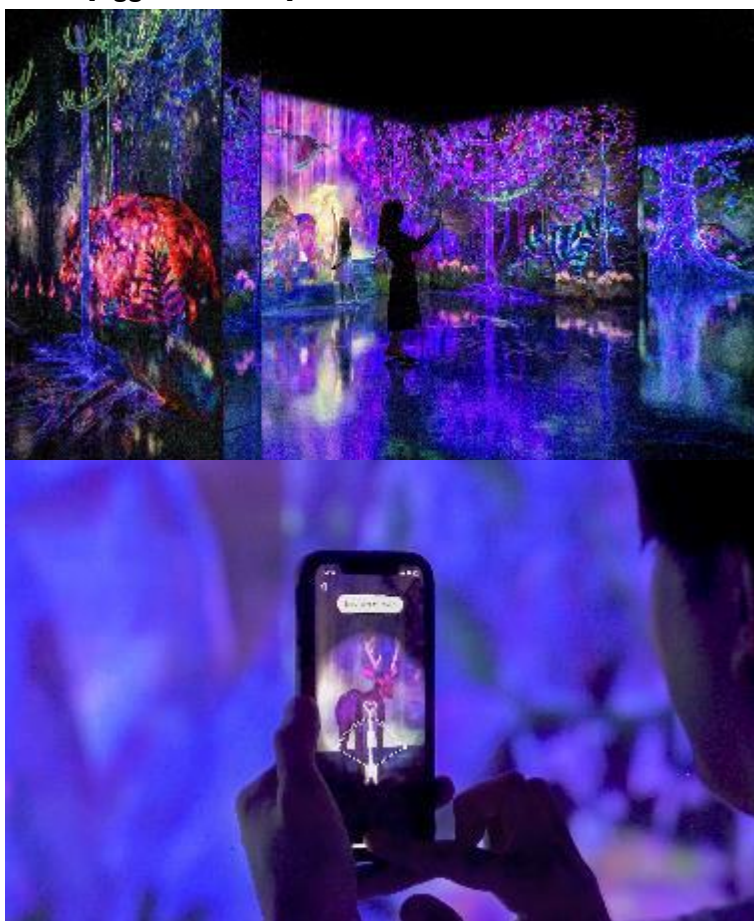
¹⁶⁰ https://www.teamlab.art/jp/ew/rapidly_rotating_forest/forest/

***Tsukamaete atsumeru mori* 捕まえて集める森 / *Catching and Collecting Forest*¹⁶¹**

Catching and Collecting Forest è l'attrazione principale del museo che sfrutta la realtà interconnessa a fini educativi: attraverso un'applicazione, i partecipanti sono invitati a esplorare una foresta digitale e catturare, raccogliere dati sugli animali digitali che la abitano, e liberarli.

Nella fase esplorativa della visita, l'osservatore incontra diverse specie di animali: se decide di catturarli, è necessario che punti il proprio smartphone verso uno di essi, e un arco munito di frecce (la punta delle frecce è a forma di cuore!) apparirà sullo schermo; una volta scagliata una freccia, trascinando un dito verso il basso a simulare la tesa dell'arco e rilasciandolo, l'animale viene catturato, scomparendo dall'ambiente ed entrando all'interno del dispositivo elettronico: è così che viene acquisita una scheda informativa dell'animale catturato, che può successivamente essere liberato nel suo habitat.

Non solo questa colorata installazione è apprezzabile esteticamente e per i suoi fini educativi, che vanno a proporre una lettura del museo incentrata sul coinvolgimento che l'interattività offre, ma va a introdurre nuove modalità di fruizione dell'opera d'arte all'interno di un contesto dinamico e modificabile attraverso gli strumenti forniti dalla realtà interconnessa [figg. 92a e 92b].



Figg. 92a (in alto) e 92b (in basso) La sala di esplorazione e un dettaglio dell'applicazione di cattura degli animali digitali

¹⁶¹ <https://www.teamlab.art/jp/concept/catching/>

Natura che si fa arte: *Digitized Nature*

Unitamente allo Spazio ultrasoggettivo e al concetto di *Borderless*, il progetto *Digitized Nature* rientra tra i massimi rappresentativi dell'arte digitale interattiva di teamLab. Nato dall'idea di utilizzare la natura come supporto su cui l'opera d'arte digitale viene applicata, l'intento del progetto è fornire strumenti affinché si possa entrare in contatto con la prima e comprenderne i meccanismi.

L'obiettivo che teamLab persegue attraverso questo progetto è, quindi, quello di rendere la natura, nella sua variegata complessità, leggibile all'uomo attraverso molteplici espedienti (*autonomus*, fiori e animali digitali e così via); ecco allora che, insieme all'impegno del collettivo di salvaguardia della natura, la sua digitalizzazione diviene chiave di lettura imprescindibile della narrazione artistica di teamLab.

Si andrà di seguito a gettare luce sul concept attraverso la trattazione di alcune installazioni.

Chiimurabo: donguri no mori no koō suru seimei チームラボ どんぐりの森の呼応する生命 / teamLab: Resonating Life in the Acorn Forest¹⁶²

Situata presso il Parco di Musashino a Saitama, Honshū, questa installazione permanente attiva dal 1° agosto 2020 rappresenta una novità nell'estetica del collettivo, in quanto utilizza per la prima volta gli *autonomous* dalla forma ovoidale irregolare di cui si è parlato nel capitolo dedicato a *Planets*. Irregolare è anche la conformazione del terreno che funge da supporto, fatta di avvallamenti e rilievi che si alternano e alberi a cui gli *autonomous* sono interposti. Il funzionamento dei moduli autonomi rimane invariato rispetto ad altre installazioni simili: se di giorno vengono mantenuti spenti, la loro superficie cromata che riflette l'ambiente circostante, alla sera si illuminano di colori brillanti che mutano e si diffondono, emettendo un suono quando toccati [figg. 93a-b].¹⁶³ Complementari all'installazione sono le luci poste presso gli alberi, che contribuiscono alla resa di un ambiente multicolore che risponde al passaggio degli avventori.

Attraverso l'impiego di questi strumenti, non solo i partecipanti entrano in contatto con la natura, ma segnalano anche la propria presenza agli altri, scatenando al contempo una reazione a catena di suoni e luci che restituiscono la lettura di una foresta che è in vita.



Figg. 93a (in alto) e 93b (in basso)
Gli *autonomous* irregolari del parco di Saitama, nelle loro versioni diurna e notturna

¹⁶² <https://www.teamlab.art/jp/e/acornforest/>

¹⁶³ https://www.teamlab.art/ew/resonatinglife_sunrise_sunset_tokorozawa/acornforest/

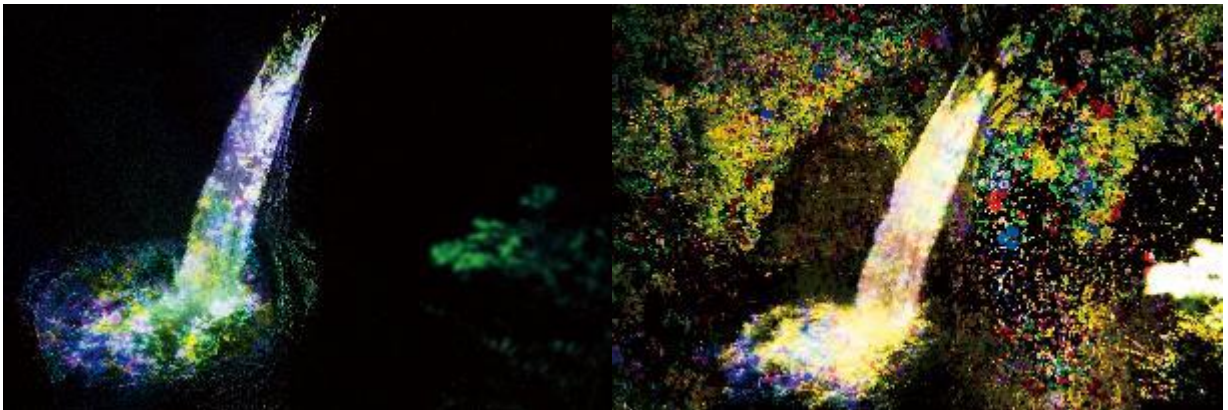
teamLab: Waterfall Deep in the Mountains

Situata nel cuore di una foresta dello Shikoku e apprezzabile esclusivamente nelle ore serali, *Waterfall Deep in the Mountains* è una cascata in cui vengono proiettati elementi naturali digitalizzati, forse tra le opere più significative e affascinanti dell'intera produzione del collettivo.

Tra le modalità espressive con cui la cascata è stata digitalizzata nella durata di permanenza di questa installazione (2016-2017), si ricordano: *Hikari no taki* 光の滝 / *Waterfall of Light Particles*, con cui il team ripropone la serie *Trajectories* animando la cascata di particelle d'acqua luminose; *Taki ni saku hana* 滝に咲く花 / *Flowers Bloom on a Waterfall*, che mostra fiori e farfalle che vivono al suo interno e, per la sola notte del 31 gennaio 2017, la spettacolare *Zōshoku suru seimei no taki* 増殖する生命の滝 / *Ever Blossoming Life Waterfall*,¹⁶⁴ con cui la cascata si è colorata di oro semi-trasparente e l'ambiente circostante di fiori multicolore [figg. 94a-d].



Figg. 94a-d *Waterfall Deep in the Mountains nelle sue varie forme (in alto a sinistra, la reale cascata)*



¹⁶⁴ Ci si riferisca a <https://www.teamlab.art/jp/e/waterfallinshikoku/>, da cui è possibile reperire informazioni riguardanti le 'modalità' dell'installazione; per brevità, si è deciso inoltre di sintetizzare i titoli delle opere omettendo, per ognuna: *Shikoku no okuyama* 四国の奥山 / *Deep in the Mountain of Shikoku*.

***Umi ga tachiagaru toki hana ga saku - Shikoku no umi* 海が立ち上がる時花が咲く - 四国の海 / *Flowers Bloom When the Waves Rise - Sea of Shikoku*¹⁶⁵**

Tra i progetti più ambiziosi del 2021, nell'estate dello stesso anno, e in particolare “nel giorno in cui si avvicina il tifone”,¹⁶⁶ con *Flowers Bloom When the Waves Rise* teamLab ha voluto sperimentare il concept della natura digitalizzata utilizzando come supporto le onde del mare, in cui vengono generate immagini naturali. Svoltasi presso una spiaggia nell'isola di Shikoku, l'opera offre un suggestivo spettacolo notturno in cui, al sopraggiungere delle onde, su di esse paiono manifestarsi quasi dal nulla mosaici floreali che si dissolvono nel momento in cui la marea si abbassa [fig. 95].

Si afferma, a teamLab, che l'idea è quella di mostrare la vita che si manifesta nella moltitudine delle sue forme, al fine di ribadire quanto tutte queste siano collegate tra loro e come se, una volta che il fenomeno dell'onda scompare tornando all'oceano, anche esse tornassero a farne parte: onde e fiori, quindi, sono poste entro un *continuum* che è la natura.



Fig. 95 *Umi ga tachiagaru toki hana ga saku - Shikoku no umi* 海が立ち上がる時花が咲く - 四国の海 / *Flowers Bloom When the Waves Rise - Sea of Shikoku*

¹⁶⁵ https://www.teamlab.art/jp/w/flowersbloom_waves/sea_of_shikoku/

¹⁶⁶ *Ivi* (Sul sito si fa riferimento a *2021 nen no natsu, taifuu ga chikadzuite iru hi* 2021 年の夏、台風が近づいている日).

teamLab: A Forest Where Gods Live¹⁶⁷

teamLab: A Forest Where Gods Live è il titolo della mostra del collettivo che si svolge ogni anno, da luglio a novembre, presso il Mifuneyama Rakuen, un parco ultimato nel 1845 e situato presso le terme di Takeo, nella prefettura di Saga, Kyūshū. La peculiare conformazione del parco, inserito all'interno di un contesto naturale, che rende un gioco di ambiguità in cui il confine tra naturale e artificiale viene a mancare, ha fornito l'espedito per approfondire l'idea di una natura digitalizzata con cui rafforzare la consapevolezza di far parte di un unico mondo.

La mostra si costituisce di un insieme di installazioni; molte di esse, come *Universe of Water Particles on a Sacred Rock*, verranno omesse poiché già trattate in precedenza.

Koō suru Mifuneyama 呼応する御船山 / Resonating Mt. Mifuneyama¹⁶⁸

Il monte Mifune, cominciato a formarsi tre milioni di anni fa, è il soggetto di quest'opera. teamLab utilizza sapientemente lo spazio paesaggistico, sfruttando la valle di azalee da cui si diramano pulsazioni luminose. Queste si fanno strada fino ad arrivare al monte che, come se respirasse, sembra prendere vita [fig. 96].



Fig. 96 *Koō suru Mifuneyama 呼応する御船山 / Resonating Mt. Mifuneyama*

¹⁶⁷ <https://www.teamlab.art/jp/e/mifuneyamarakuen2020/>

¹⁶⁸ <https://www.teamlab.art/jp/w/resonating-mountain/>

***Kobune to tomo ni odoru koi ni yotte egakareru suimen no dorōingu* 小舟と共に踊るによって描かれる水面のドローイング / *Drawing on the Water Surface Created by the Dance of Koi and Boats – Mifuneyama Rakuen Pond*¹⁶⁹**

Differentemente della sua versione al chiuso già analizzata in *Planets*, la versione originale di *Drawing on the Water Surface* si svolge nel lago del Mifuneyama Rakuen. In questo caso, gli avventori non possono interagire con l'opera d'arte; tuttavia, essa è attraversata da una barca guidata da un rematore ed è possibile contemplare le carpe realizzate digitalmente che nuotano attorno al mezzo, quando immobile, e che nuotano via se il mezzo riprende la navigazione.

L'ampiezza e la solennità del contesto in cui l'opera è stata collocata, assieme alla miriade di carpe che, nuotando, disegnano scie multicolore attraverso la superficie del lago, contribuiscono ad accrescere il senso di meraviglia, e dimostrano quanto l'ambizione di teamLab sia stata messa a frutto in seguito ad anni di sperimentazioni.

È interessante inoltre osservare l'evoluzione di quest'opera che si svolge in un tempo di poco più di dieci minuti,¹⁷⁰ e che sembra raccontare un graduale passaggio da un mondo naturale a uno digitale: inizialmente il lago è animato digitalmente da carpe, dai tipici colori rosso e bianco, e quelle che sembrano ninfee; all'entrata in scena del barcaio, illuminato di una luce blu, è come se si creasse una rottura dell'equilibrio, che sancisce il passaggio verso una dimensione sempre più digitale, le carpe che si riuniscono incuriosite attorno alla barca e assumono gradualmente colori diversi, e che solo successivamente rilasciano scie. Quasi al termine dello spettacolo, si assiste a un turbinio di colori rilasciati dalle carpe, che testimonia il completamento del passaggio alla dimensione digitale [fig. 97].

Non è azzardato leggere questa transizione naturale-ibrido-digitale come una sorta di narrazione della storia del mondo *in nuce*, in cui l'equilibrio della natura viene infranto dall'intromissione dell'uomo; tuttavia, nel caso specifico, teamLab sembra suggerire sì un infrangimento di tale armonia,

ma anche una sua riconfigurazione, auspicando la coesistenza della natura e l'uomo, il quale entra a farne parte non violandola, bensì rispettandola.



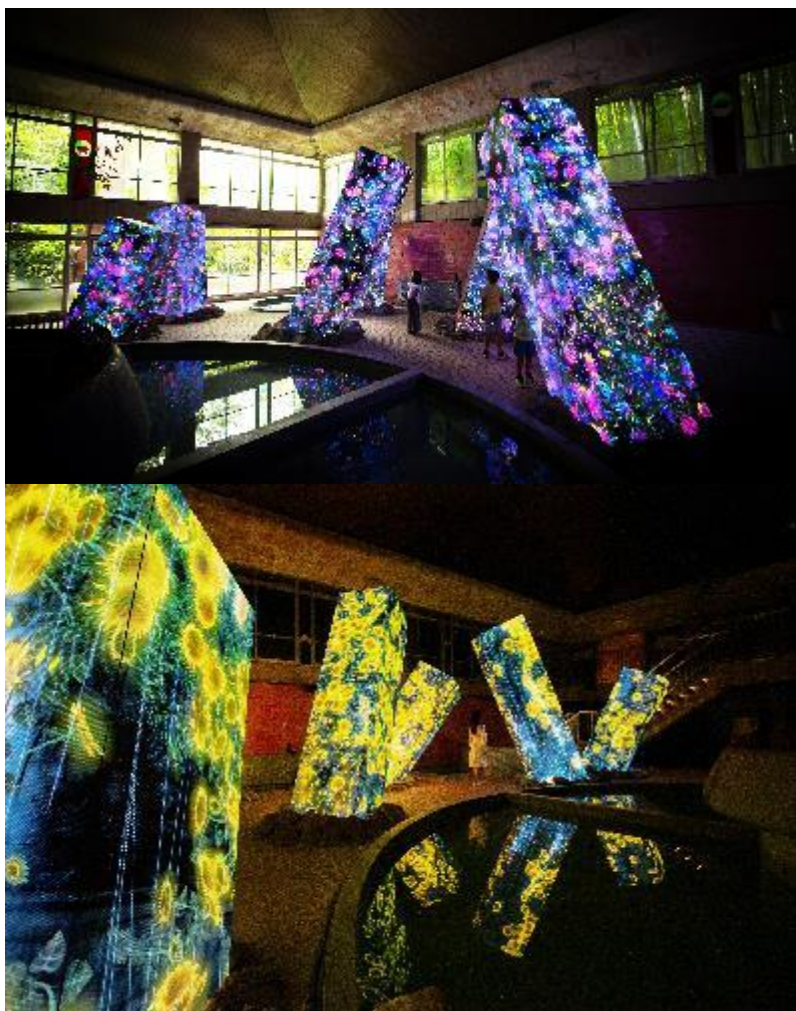
Fig. 97 Drawing on the Water Surface Created by the Dance of Koi and Boats – Mifuneyama Rakuen Pond

¹⁶⁹ <https://www.teamlab.art/jp/w/mifuneyama/>

¹⁷⁰ Tredici minuti e ventiquattro secondi. *Ivi*.

Haikyo no yayu ni aru megarisu 廃墟の湯屋にあるメガリス / Megaliths in the Bath House Ruins¹⁷¹

Questa particolare installazione è stata collocata permanentemente all'interno di una sauna in disuso a proporre, nello stile originale del team, una riflessione sullo spazio-tempo: inserita all'interno del contesto naturalistico del Mifuneyama Rakuen in cui risiedono alberi millenari e il tempo ivi sembra ripetersi in maniera impercettibile a occhio umano, dal 2020 la sauna ospita un gruppo di megaliti piantati trasversalmente sul terreno in cui si differenziano, nel giorno e nella notte, "spaziotempi" interconnessi che sono rappresentati dalla coesistenza di due opere digitali: *Universe of Water Particles* e *Flowers and People* le quali, qui riprodotte su supporti a forma di parallelepipedo, sono state già viste in *Borderless*. I tempi accelerati con cui vengono mostrati i fiori nel loro ciclo vitale permettono all'osservatore di comprenderlo e, in ultimo luogo, di stabilire una connessione più forte con la natura [figg. 98a-b].



Figg. 98a e 98b *Haikyo no yayu ni aru megarisu 廃墟の湯屋にあるメガリス / Megaliths in the Bath House Ruins*; dettagli della versione diurna (in alto) e notturna (in basso)

¹⁷¹ https://www.teamlab.art/jp/w/megaliths_bathhouse/mifuneyamarakuen-ruins/

teamLab e Singapore

Dalla partecipazione alla Singapore Biennale nel 2013, passando alle residenze permanenti presso Marina Bay Sands, l'ArtScience Museum, e alla rappresentanza da parte della galleria Ikkon Art, teamLab e Singapore hanno sviluppato un rapporto di collaborazione che si sta rafforzando nel tempo. Inoko stesso si è espresso positivamente nei confronti della città-stato che, con un PIL pro-capite superiore di 1,6 volte rispetto a quello del Giappone e un afflusso turistico maggiore perfino di quello di Tōkyō, è divenuta una città più ricca e internazionale, che in poco più di cinquant'anni di vita ha fatto dell'investimento sul futuro la propria ragion d'essere.¹⁷² Considerando quest'ultimo aspetto, non è un caso che l'arte di teamLab, in special modo quella espressa attraverso il progetto di natura digitalizzata, trovi massima espressione entro contesti ibridi, fatti di natura e artificialità con cui, a un'osservazione più attenta, arriva a predisporre un rapporto di tipo simbiotico. Si tratterà, a questo proposito, di due mostre che vanno ad approfondire le modalità espressive di *Digitized Nature*.

#futuretogether¹⁷³

La residenza artistica di teamLab presso i Gardens by the Bay,¹⁷⁴ un futuristico giardino artificiale che mescola flora locale a complessi di strutture metalliche dalla forma di alberi, i *Supertree*, oltre alle due gigantesche serre *Flower Dome* e *Cloud Forest*, ha prodotto una mostra, ivi ospitata tra il 15 dicembre 2019 e il 22 marzo 2020, intitolata *#futuretogether*. Tra le tante opere presenti, si ricordano alcune già trattate, come *Animals of Flowers* e *Flowers and People*,¹⁷⁵ per la riproduzione digitale di fiori variopinti di cui quest'ultima opera si caratterizza, è stata utilizzata una struttura reticolare di quindici metri di altezza e trentotto di larghezza presente all'interno dei giardini.

Si ricorda, inoltre, la presenza di un'opera che richiama il primo lavoro di teamLab, *Message Tree*, per l'occasione della mostra presentata come *Message Pillar – The Singapore Bicentennial*:¹⁷⁶ attraverso un'app dedicata, è stato possibile inviare messaggi che sarebbero apparsi in realtà aumentata sul proprio smartphone se si fosse puntato verso la colonna di quattro metri di altezza presente *in loco*.

Protagonisti della mostra sono stati, tuttavia, *resonating trees* e *autonomous*, con l'installazione *Komen ni tachitsudzukeru koō suru seimei to koō suru kigi - doragonfuraireiku* 湖面に立ち続ける呼応する生命と呼応する木々 - ドラゴンフライレイク / *Autonomous*

¹⁷² In tL cap. 8, pp. 123-124; PLANETS、東京、2019

¹⁷³ <https://www.teamlab.art/jp/e/gardensbythebay/>

¹⁷⁴ Qualsiasi informazione riguardante i Gardens by the Bay è recuperabile attraverso il sito: <https://www.gardensbythebay.com.sg/>

¹⁷⁵ Titolo completo: *Hana to hito - kyokai, A Whole Year per Hour* 花と人 – 巨魁, *A Whole Year per Hour / Flowers and People - Giant Lattice Mass, A Whole Year per Hour*.

Cfr. <https://www.teamlab.art/jp/w/flowersandpeople-gardens/gardensbythebay/>

¹⁷⁶ https://www.teamlab.art/jp/ew/pillar_gardens/gardensbythebay/

*Resonating Life on the Water and Resonating Trees - Dragonfly Lake.*¹⁷⁷ La forma prescelta per le unità luminose, utilizzata in varie dimensioni, è stata quella ovoidale, con cui il team ha ricoperto lo stagno artificiale dei giardini, il *Dragonfly Lake*, e parte dei percorsi in terraferma. Combinati con gli spettacoli di luci e musica che si svolgono giornalmente presso il *Supertree Grove*, il complesso di dodici dei diciotto alberi artificiali sopraccitati, la vista degli *autonomous* e dell'eterogeneo insieme di piante che rintoccano e mutano il proprio colore quando toccati diffondendosi attraverso il lago artificiale è stata resa ancor più spettacolare. Specie se apprezzate dall'alto, le pulsazioni luminose, sapientemente coordinate dalla tecnologia digitale, hanno conferito vita ai Gardens by the Bay riconfigurandoli come un'unica entità organica, e teamLab ha dimostrato ancora una volta quanto il progetto di natura digitalizzata non abbia funzioni meramente estetiche ma fornisce una chiave di lettura entro la narrazione di una natura costituita di un *unicuum* di piante, animali ed esseri umani tra di loro in mutua e costante comunicazione.



Fig. 99 Veduta dall'alto di *resonating trees* e *autonomous* presso i Gardens by the Bay

¹⁷⁷ <https://www.teamlab.art/jp/w/autonomous-resonating-life-gardens/gardensbythebay/>

Jewel Changi Airport¹⁷⁸

Con duemila alberi e palme, centomila arbusti, e per un totale di centoventi specie di piante, la Shiseido Forest Valley è una foresta al chiuso ospitata all'interno di Jewel,¹⁷⁹ un imponente complesso architettonico dalla forma toroidale composto di acciaio e vetro dalla superficie totale di 135.700 metri quadrati collocato presso l'aeroporto Changi.

La struttura, inaugurata ufficialmente il 18 ottobre 2019, a sei mesi dalla sua apertura,¹⁸⁰ conta al proprio interno: negozi, ristoranti, un hotel e aree ricreative, ed è localizzata al Terminal 1 dell'aeroporto, collegandosi alle altre aree attraverso percorsi pedonali e un sistema di trasporto su binari.

La complessa varietà di piante della Shiseido Forest Valley si dispone entro un'area di 21.100 metri quadrati, e si presta perfettamente a fungere da supporto a una delle modalità espressive più significative e approfonditamente codificate di teamLab: *Resonating*. Ecco allora che il complesso arboricolo si anima di luci colorate e suoni dando vita a un'installazione digitale interattiva che, all'interno di questo contesto architettonico, risulta tra i lavori più impressionanti del collettivo: è *Koō suru mori* 呼応する森 / *Resonating Forest – Shiseido Forest Valley at Jewel Changi Airport*,¹⁸¹ attiva dal 17 aprile 2019 al 31 marzo 2022. Le piante, disposte su terrazzamenti e pendii, si illuminano di luci multicolore e rintoccano all'interno del paesaggio; a spettacolarizzare ulteriormente la visione di quest'opera d'arte è la cascata artificiale *Rain Vortex* che, posta al centro di Jewel e animata occasionalmente da proiezioni digitali che le fanno cambiare colore, si staglia per quaranta metri di altezza [fig. 100]. Gli avventori dell'aeroporto — circa 300.000 al giorno nel periodo di sei mesi tra l'apertura e l'inaugurazione —¹⁸² e specie coloro che entrano in Jewel attraverso navette che posteggiano davanti alla cascata nel cuore della foresta, si trovano ad esplorare un'area di cinque piani totalmente immersi in un ambiente che si potrebbe definire futuristico proprio per via della commistione e omogeneità perfetta di elementi artificiali e naturali che ne suggestionano le potenziali sembianze.

La presenza di teamLab all'interno di questo complesso architettonico potrebbe essere interpretata come uno spartiacque tra l'arte del collettivo nella sua espressione più profonda e progetti futuri, in cui il ruolo di un'arte inserita entro un contesto urbano ne diviene anche parte integrante.

¹⁷⁸ <https://www.teamlab.art/jp/e/jewel2019/>

¹⁷⁹ Per ulteriori dettagli, si faccia riferimento a <https://infographics.channelnewsasia.com/jewel-changi-airport/index.html>

¹⁸⁰ <https://www.safdiearchitects.com/media/jewel-changi-airport-opening-ceremony>

¹⁸¹ <https://www.teamlab.art/jp/w/resonatingforest-jewel/jewel2019/>

¹⁸² <https://www.straitstimes.com/singapore/transport/jewel-changi-airport-sees-50m-visitors-since-opening-six-months-ago>



Fig. 100 Veduta dall'alto della Shiseido Forest presso Jewel

In riferimento alla residenza singaporiana di cui si è appena parlato, vale la pena citare un'opera con cui teamLab rappresenterà il progetto *Digitized City*, quasi a suggerire un'evoluzione di *Digitized Nature*: si tratta di *Kurisutaru foresuto* クリスタルフォレスト / *Crystal Forest*,¹⁸³ una rete di colonne trasparenti illuminate da unità ottiche che rispondono al passaggio e al comportamento degli individui presenti, i quali possono interagire con l'opera anche attraverso un'applicazione per modificarne aspetto, in maniera simile a quanto accade con la Serie *Light*.

Pensata per essere inserita all'interno di un ambiente urbano (le prime immagini rese in tre dimensioni del progetto la raffigurano all'interno di una piazza), la realizzazione dell'opera è prevista entro il 2023 [fig. 101].



Fig. 101 Il progetto *Crystal Forest*

¹⁸³ <https://www.teamlab.art/jp/w/crystalforest/>

Una nuova idea di arte condivisa: *Flowers Bombing Home*¹⁸⁴

È noto a tutti che il 2020 sarà ricordato come l'anno a cui la pandemia di Covid-19 ha fatto da sfondo e per l'inaspettata veemenza con cui questa si è manifestata, come pure sono note le misure restrittive che si è dovuto applicare in gran parte dei paesi in essa coinvolti al fine del contenimento della diffusione del virus. La linea comune di queste restrizioni, oltre a indirizzarsi all'igienizzazione personale, alla sanificazione degli ambienti, e all'utilizzo delle maschere facciali, è stata varia, a più riprese e naturalmente secondo criteri differenti: alla limitazione, quando non al divieto di assembramento, agli accessi controllati, alla chiusura parziale o totale dei luoghi di aggregazione, fino al confinamento domestico. In conseguenza dell'applicazione di tali misure, è facile comprendere, anche ove non si fosse vissuti in questo tempo, che la vita di ciascun individuo coinvolto sia stata modificata in maniera estremamente profonda e in ogni suo aspetto. Tristemente, lo stato di solitudine e alienazione di moltissime persone sono altre eredità insidiose causate dal lento passaggio della pandemia.

Contestualmente alla situazione di cui sopra, teamLab ha dato vita a un progetto, denominato *Flowers Bombing Home*, che fa del recupero del valore della socialità attraverso la condivisione di opere realizzate da casa la propria missione; il titolo stesso lo suggerisce, e non è un caso che anche in un momento storico così complesso il collettivo abbia deciso che il tema di questo progetto sia proprio tra i suoi più cari: i fiori. Con questo lavoro, infatti, viene data la possibilità di colorare immagini di fiori scelte tra campioni disponibili; una volta realizzati, i disegni vengono animati digitalmente e resi in live streaming su YouTube, idealmente sullo schermo della tv di casa, che assumerà le sembianze di una pittura in movimento. L'opera è accompagnata dalla musica di Takahashi Hideaki, compositore e collaboratore fisso di teamLab.

Il progetto, partito il 6 Agosto 2020 e introdotto come mostra personale con sede "casa", è stato pensato per durare fino al termine del Covid-19: fino ad allora, le persone avranno la possibilità di condividere i fiori che hanno realizzato.

La singolarità di *Flowers Bombing Home* consiste nel fatto di essere un'esposizione collettiva in divenire creata da e per utenti, e finalizzata – usando le parole del team – a far diventare arte la tv di casa. Chiunque, da qualsiasi parte del mondo, può contribuire con uno o più fiori: entrati sul sito, infatti, è possibile accedere a una sezione interamente dedicata al progetto dove sono illustrati sia la ragione dello stesso, sia le operazioni da seguire per inserire il proprio disegno. Nel dettaglio:

1. Si prepara la tv aprendo la app di YouTube, o condividendo la schermata da un altro dispositivo.
2. Si seleziona un modello di fiore tra i cinque disponibili, che sono: geranio (*Geranium pratense*), cardo selvatico (*Echinops*), campanula (*Platycodon grandiflorus*), epilobio maggiore

¹⁸⁴ Dal sito <https://flowers-bombing-home.teamlab.art/>

(*Epilobium hirsutum*), calipso (*Calypso bulbosa*).

I modelli sono scaricabili e stampabili, e si può scegliere di colorarli direttamente su un dispositivo o su formato cartaceo; quest'ultimo sarà in seguito opportunamente fotografato o scansionato.

3. Si carica il lavoro.

4. Il fiore, o i fiori realizzati appariranno nella schermata, dando vita a un mosaico floreale digitale in costante movimento; una nota sulla parte in basso a destra dello schermo mostrerà in quale parte del mondo è stata realizzata l'opera d'arte.

5. È possibile contribuire anche attraverso *Your Flower Art*, una variante del progetto che permette di combinare il fiore con quelli di altre persone, dando vita a interessanti ibridi.

L'aspetto dell'opera d'arte è determinato dal tipo di fiore scelto, dal modo in cui esso viene colorato, e da come questo viene messo in relazione con altri, ove presenti. Insieme, i fiori formano un mosaico fluido formato da loro molteplici copie che fluttuano attraverso lo schermo; alcuni di essi si infrangono in tanti petali che diffondono una scia del proprio colore; altri, ancora, sbocciano nuovamente; infine, la schermata, attraverso un effetto dissolvenza, lascia spazio a quella nuova, in cui si ripeteranno gli stessi meccanismi. Insomma: la tecnologia fa sì che l'opera prodotta non sia mai uguale a se stessa e che si rinnovi nel suo significato al variare di ogni scenario.

Sono molte le persone che hanno partecipato e sicuramente in futuro parteciperanno al progetto, ma ogni contributo è egualmente importante; a questo proposito, teamLab ha reso possibile consultare un archivio costantemente aggiornato in cui sono catalogati tutti i fiori realizzati dagli utenti; sotto a ognuno di essi, vengono indicati: data, ora, luogo di realizzazione e nome dell'autore. L'archivio è consultabile attraverso la sezione dedicata al progetto.

Flowers Bombing Home è un'idea che, nella sua semplicità, è a tutti gli effetti figlia del proprio tempo e che potremmo classificare come esempio perfetto di un'opera d'arte digitale interattiva domestica che nasce e si mantiene in vita grazie a chi vi partecipa, nonché sintesi dell'obiettivo di un team che si adopera al fine di un'arte realizzata da e per tutti. Il gruppo, coerentemente con la propria visione, afferma che il progetto "è nato per aiutarci a comprendere che la nostra esistenza è connessa con il mondo e per celebrare il fatto che il mondo sia connesso";¹⁸⁵ un intento, questo, che non solo rafforza la visione di teamLab e rinnova l'impegno nella realizzazione di un'arte che è condivisione e solidarietà, ma assume una sfumatura, se si vuole, di natura politica che porta un messaggio di fortissima intensità, in special modo se si tiene conto del periodo in cui si colloca: anche se isolate, le persone non devono sentirsi sole.

Chi partecipa a questo progetto, ha la possibilità di riscontrare nell'opera non solo il valore che questa ha in sé, ma può persino identificarvisi, in un certo senso. Grazie all'utilizzo della tecnologia, è come se le persone potessero avvicinarsi e partecipare tutte insieme alla realizzazione di un progetto. L'idea per la quale l'arte può essere prodotta attraverso la collaborazione di più persone rientra in uno schema già da teamLab perfettamente consolidato in ambito espositivo pubblico, quello della creazione collaborativa, ma nel caso di *Flowers Bombing Home* questo assume una dimensione più intima: infatti, anche se le persone sono

¹⁸⁵ *Ibid.*

fisicamente distanti, esse possono mantenere un punto di contatto attraverso la condivisione delle loro idee; una risoluzione alla critica che il fondatore del team, Toshiyuki Inoko, muove nei confronti di una tecnologia pervasiva, che tiene le persone connesse attraverso uno smartphone ma non dà loro la possibilità di collaborare e sperimentare insieme.¹⁸⁶ È anche grazie a questo che si esprime il concetto di un'arte senza confini, *Borderless*, particolarmente caro al collettivo.

teamLab conclude la descrizione di questo progetto con un'affermazione che suona come un messaggio di speranza: che i fiori che le persone disegnano da tutto il mondo fioriranno fino alla fine del coronavirus e che, quando questo cesserà di esistere, "forse fioriranno e si disperderanno tutti insieme in tanti posti in giro per il mondo. E, in futuro, i fiori continueranno a sbocciare per sempre come un'opera d'arte per le persone affinché ricordino questo momento".¹⁸⁷

L'impossibilità di celebrare in presenza l'inizio dell'anno scolastico e le cerimonie di laurea in Giappone nel 2021 a causa del coronavirus ha portato teamLab a ideare una versione speciale di *Flowers Bombing Home*: si tratta di *Sakura Bombing Home*,¹⁸⁸ con cui si invitano gli studenti a colorare i propri fiori di ciliegio e condividerli, per dare loro la possibilità di festeggiare anche a distanza.

Anche se non si forniscono ulteriori specificazioni in merito, è chiaro che quello del team è un messaggio di esortazione rivolto alla conservazione della memoria di un'epoca singolare durante la quale si è stati messi alla prova. Tuttavia, teamLab sembra andare oltre e dà al messaggio ulteriore valore: infatti, se contestualizzato entro la data scelta per la partenza del progetto, allora sarà naturale comprendere quanto questo accostamento non sia casuale. Al contrario, sembra essere frutto di una chiara consapevolezza e una presa di posizione forte contro un'azione storica – il bombardamento atomico della città di Hiroshima – compiuta proprio quel giorno. Ecco perché il messaggio del collettivo va inteso piuttosto come un appello che, senza compromessi, deve assumere una valenza universale e fare del ricordo e della condivisione il caposaldo della collettività, a riprova della valenza di un'arte senza confini che opera affinché le persone restino unite.

¹⁸⁶ teamLab sul concetto di *co-creation* (fonte: <https://www.teamlab.art/concept/co-creation/>).

¹⁸⁷ Si veda nota ¹

¹⁸⁸ In giapponese: *Sakura bomingu hōmu* サクラボミングホーム
https://www.teamlab.art/jp/w/sakura_bombing_home/

Bibliografia

Per la carenza di materiali su teamLab, la bibliografia di riferimento per questo lavoro è stata reperita pressoché totalmente dal sito ufficiale del collettivo. Essa è aggiornata alla data del 3 ottobre 2021. Sono stati inoltre presi in riferimento alcuni articoli reperiti dal web, anch'essi aggiornati alla data sopracitata.

Parallelamente ai siti web, riferimento fondamentale è il libro intervista segnalato tra le fonti cartacee, con cui è stato possibile ricostruire la storia di teamLab in maniera più efficace e approfondire concetti chiave.

Le immagini contenute in questo lavoro sono interamente reperibili attraverso le pagine web fornite in bibliografia.

INOKO Toshiyuki, UNO Tsunehiro (*hen*), *Jinrui wo mae ni susumetai: chiimurabo to kyōkai no nai sekai*, PLANETS, Tōkyō, 2019

猪子俊之、宇野常廣（編）、人類を前に進めたい：チームラボと境界のない世界；PLANETS、東京、2019.

SALAH, Ahmed. 2018. *Interaction and Interactivity: In the Context of Digital Interactive Art Installation*

https://6mirai.tokyo-midtown.com/en/creator/inoko_toshiyuki/

<https://borderless.teamlab.art/>

<https://borderless.teamlab.art/jp/concepts/athletics-forest/>

<https://borderless.teamlab.art/jp/concepts/athletics-forest/>

<https://borderless.teamlab.art/jp/ew/aerialclimbing/>

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/balance_stepping_stones_tokyo/

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/butterflies_transcending_space_tokyo/

<https://borderless.teamlab.art/jp/ew/flowerforest/>

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/flowers_layered/

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/forest_of_resonating_lamps_fire/

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/forest_of_resonating_lamps_metropolis/

<https://borderless.teamlab.art/jp/ew/iwa-waterparticles/>

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/multi_jumping_universe_tokyo/

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/sharingrock_tokyo/

<https://borderless.teamlab.art/jp/ew/symbiotic/>

<https://borderless.teamlab.art/jp/ew/topography/>

https://borderless.teamlab.art/jp/ew/way-of-the-sea-colors_flying/
<https://borderless.teamlab.art/jp/ew/way-of-the-sea-nest/>
<https://en-tea-house.teamlab.art/jp/odaiba/>
<https://flowers-bombing-home.teamlab.art/>
<https://futurepark.teamlab.art/>
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/create_hopscotch_for_geniuses/
<https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/fruitfield/>
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/graffiti_nature/
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/hopscotch_for_geniuses/
<https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/Invertedglobe/>
<https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/kobitowall/>
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/light_ball_orchestra/
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/media_block_chair/
<https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/Sketchairplane/>
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/sketch_aquarium/
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/sketch_town/
https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/sketch_town_papercraft/
<https://futurepark.teamlab.art/playinstallations/stgse/>
<https://infographics.channelnewsasia.com/jewel-changi-airport/index.html>
<https://medium.com/demagsign/a-world-without-boundaries-interview-with-teamlab-2bbf91b91956>
<https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/>
https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/ffgarden_planets/
<https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/fitfuof/>
https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/infinite_crystaluniverse/
https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/koi_and_people/
<https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/lightparticles/>
https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/resonating_microcosms_mossgarden_planets/
<https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/transformingspace/>
https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/universe_fireparticles_falling/
https://planets.teamlab.art/tokyo/jp/ew/universe_fireparticles/
<https://reconnect.teamlab.art/jp>
<https://reconnect.teamlab.art/jp/tiktok>
<https://www.archdaily.com/119076/artscience-museum-in-singapore-safdie-architects>
<https://www.gardensbythebay.com.sg/>
<https://www.safdiearchitects.com/media/jewel-changi-airport-opening-ceremony>
<https://www.straitstimes.com/singapore/transport/jewel-changi-airport-sees-50m-visitors-since-opening-six-months-ago>
<https://www.tatlerasia.com/culture/travel/teamlab-borderless-japan-most-visited-museum>
<https://www.teamlab.art/>
<https://www.teamlab.art/e/live/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/become-lost/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/blurred-colors/>

<https://www.teamlab.art/jp/concept/body-immersive/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/catching/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/co-creation/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/co-creative-music/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/digitalart/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/digitized-gastronomy/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/digitizedcity/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/digitizednature/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/immersive-flattening-colors/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/interconnected-reality/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/life-born-from-trajectories/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-fog/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-line/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-plane/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/lightsculpture-point/>
https://www.teamlab.art/jp/concept/relationship
<https://www.teamlab.art/jp/concept/resonating/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/spatial-calligraphy/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/spatial-objects/>
https://www.teamlab.art/jp/concept/supernature_phenomenon/
<https://www.teamlab.art/jp/concept/transcending-boundaries/>
<https://www.teamlab.art/jp/concept/ultrasubjective-space/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/acornforest/>
https://www.teamlab.art/jp/e/cubicshower_shanghai/
<https://www.teamlab.art/jp/e/firstlight2001/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/forest/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/gardensbythebay/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/jewel2019/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/kochi-castle2018/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/mifuneyamarakuen2020/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/pacegallery-ny/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/ritsuringarden/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/tankshanghai2019/>
<https://www.teamlab.art/jp/e/waterfallinshikoku/>
https://www.teamlab.art/jp/ew/beating_earth_forest/forest/
https://www.teamlab.art/jp/ew/droplets_forest/forest/
https://www.teamlab.art/jp/ew/flowerandpeople_hour_tank/tankshanghai2019/
https://www.teamlab.art/jp/ew/flutter_of_butterflies_year_forest/forest/
<https://www.teamlab.art/jp/ew/grid/>
<https://www.teamlab.art/jp/ew/haze/>
<https://www.teamlab.art/jp/ew/lightcommunity/>
https://www.teamlab.art/jp/ew/pillar_gardens/gardensbythebay/
https://www.teamlab.art/jp/ew/proliferating_immense_life_year_roppongi/
https://www.teamlab.art/jp/ew/rapidly_rotating_forest/forest/

https://www.teamlab.art/jp/ew/resonatinglife_sunrise_sunset_tokorozawa/acornforest/
https://www.teamlab.art/jp/ew/resonatingtrees_tokorozawa/acornforest/
https://www.teamlab.art/jp/ew/shifting_valley_living_creatures_year_forest/forest/
<https://www.teamlab.art/jp/ew/singapore-tree/digitallightcanvas/>
https://www.teamlab.art/jp/ew/soft_terrain_year_forest/forest/
<https://www.teamlab.art/jp/ew/teatree/>
https://www.teamlab.art/jp/ew/typhoon_balls_forest/forest/
<https://www.teamlab.art/jp/w/100yearssea-2/live/>
https://www.teamlab.art/jp/w/100yearssea_100years/live/
https://www.teamlab.art/jp/w/array_spiral_resonating_lamps/
https://www.teamlab.art/jp/w/aurora_vortex/
<https://www.teamlab.art/jp/w/autonomous-resonating-life-gardens/gardensbythebay/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/coldlife/pacegallery-ny/>
https://www.teamlab.art/jp/w/crows_dark/pacegallery-ny/
<https://www.teamlab.art/jp/w/crystalforest/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/enso-goldlight/>
https://www.teamlab.art/jp/w/ephemeral_solidified_light/
<https://www.teamlab.art/jp/w/everblossominglife/pacegallery-ny/>
https://www.teamlab.art/jp/w/everblossominglife_dark/pacegallery-ny/
<https://www.teamlab.art/jp/w/ffgarden/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/flowerandcorpseglitch/pacegallery-ny/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/flowerandcorpsetriple/live/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/flowersandpeople-gardens/gardensbythebay/>
https://www.teamlab.art/jp/w/flowersbloom_waves/sea_of_shikoku/
<https://www.teamlab.art/jp/w/ginzahotaru/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/inochi/live/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/kushoespace/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/levitation/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/life/live/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/lightcave/>
https://www.teamlab.art/jp/w/light_sculpture_of_flames/
https://www.teamlab.art/jp/w/megaliths_bathhouse/mifuneyamarakuen-sauna/
<https://www.teamlab.art/jp/w/mifuneyama/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/natures-rhythm/digitallightcanvas/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/peace/>
https://www.teamlab.art/jp/w/peace_sg/singaporebiennale2013/
<https://www.teamlab.art/jp/w/resonatingforest-jewel/jewel2019/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/resonating-mountain/>
https://www.teamlab.art/jp/w/sakura_bombing_home/
<https://www.teamlab.art/jp/w/sculpture/>
https://www.teamlab.art/jp/w/spatial_calligraphy_circle_infinity/
<https://www.teamlab.art/jp/w/split-rock/>
https://www.teamlab.art/jp/w/stepinto_lightcircles/
<https://www.teamlab.art/jp/w/transformingspace/>

<https://www.teamlab.art/jp/w/uowp/pacegallery-ny/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/vortices-of-light-particles/>
https://www.teamlab.art/jp/w/walkthrough_lightcircles/
<https://www.teamlab.art/jp/w/waterfalaudi/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/whatloving-dark/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/wlbw-artsciensemuseum/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/worlds-unleashed-restaurant/sagaya/>
<https://www.teamlab.art/jp/w/levitation/>
<https://www.teamlab.art/press/sv1107/>
<https://toyokeizai.net/articles/-/132212>