

2026.10.6
報道関係者各位

teamLab★Planets
TOKYO
DMM.com

チームラボプラネッツに、ここでしか体験できない新作《波の塊》が登場

《流れの中に立つ時、渦が生まれる》や《はかない結晶の滝》の作品体験も、さらに拡張



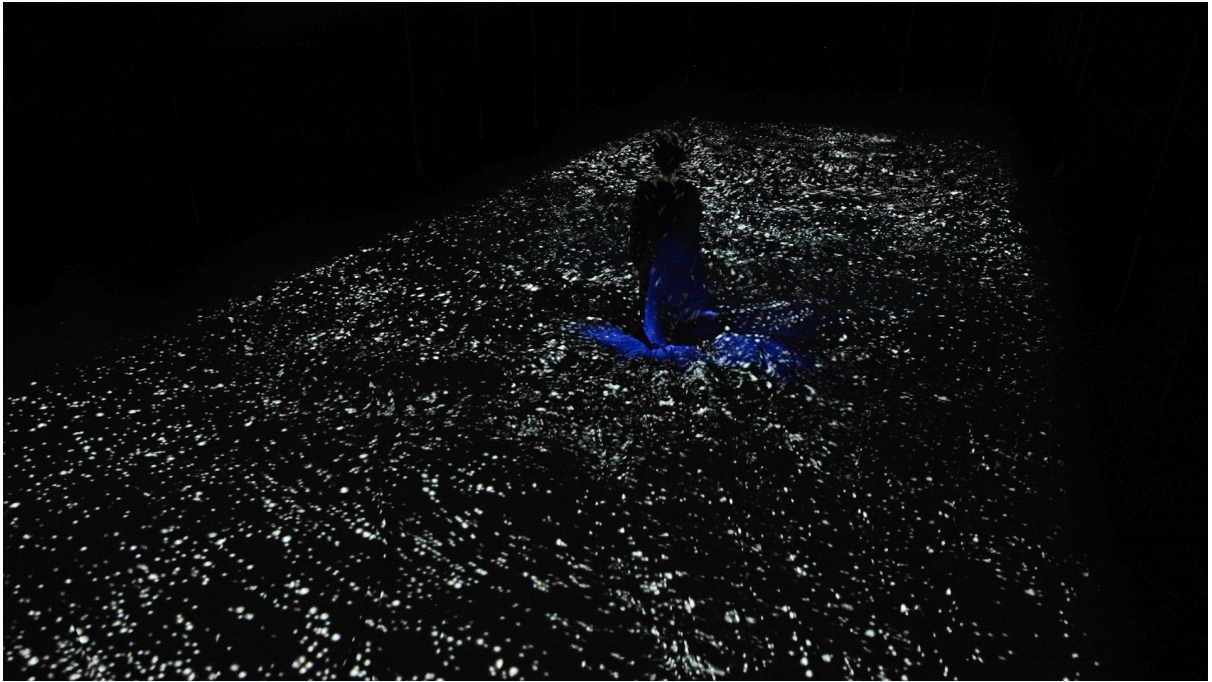
teamLab, [Body of Waves](#), 2026 © teamLab *Shot in real space. No AI or CGI.

東京・豊洲の『[チームラボプラネッツ TOKYO DMM.com](#)』(以降、チームラボプラネッツ)は、身体を使って柔らかな彫刻の中に入り込む、新作《[波の塊](#)》を公開しました。

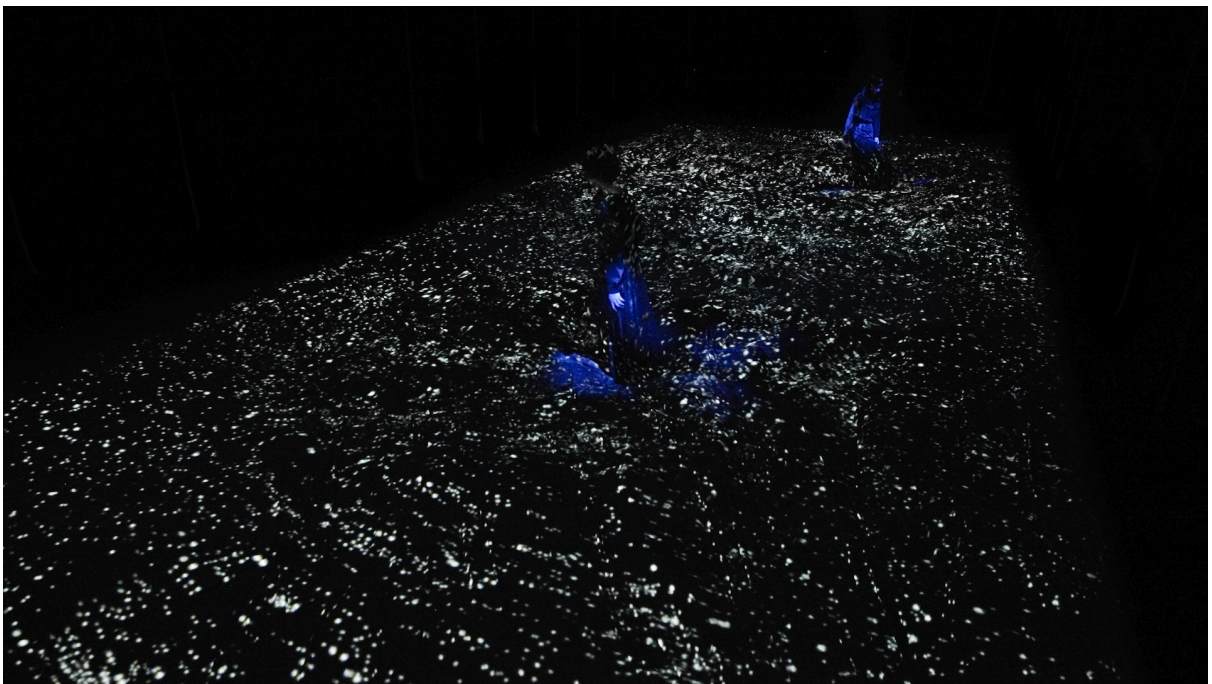
あわせて、人々が流れに逆らって登ると渦が生まれる作品《[流れの中に立つ時、渦が生まれる](#)》や、輝く粒子が流れ落ちて光の滝となる作品《[はかない結晶の滝](#)》も進化し、チームラボプラネッツで身体ごと作品に没入する体験が、さらに拡張されました。

■新作

Body of Waves / 波の塊



teamLab, [Body of Waves](#), 2026, from the series *Soft Black Hole - Your Body Becomes a Space that Influences Another Body*, 2016-© teamLab *Shot in real space. No AI or CGI.



teamLab, [Body of Waves](#), 2026, from the series *Soft Black Hole - Your Body Becomes a Space that Influences Another Body*, 2016-© teamLab *Shot in real space. No AI or CGI.

歩くと、足が沈み込む。

その力は床に広がる大きな柔らかな彫刻に伝わり、その彫刻は物理的に変形する。

自分の身体が生んだ力は、彫刻を通してゆるやかに全体へ伝わっていく。同じように、他者の身体が生んだ力も彫刻を変形させ、その力はあなたの身体へと伝わってくる。人々は、同じ彫刻の上で、互いの存在と力の影響を受け合う。

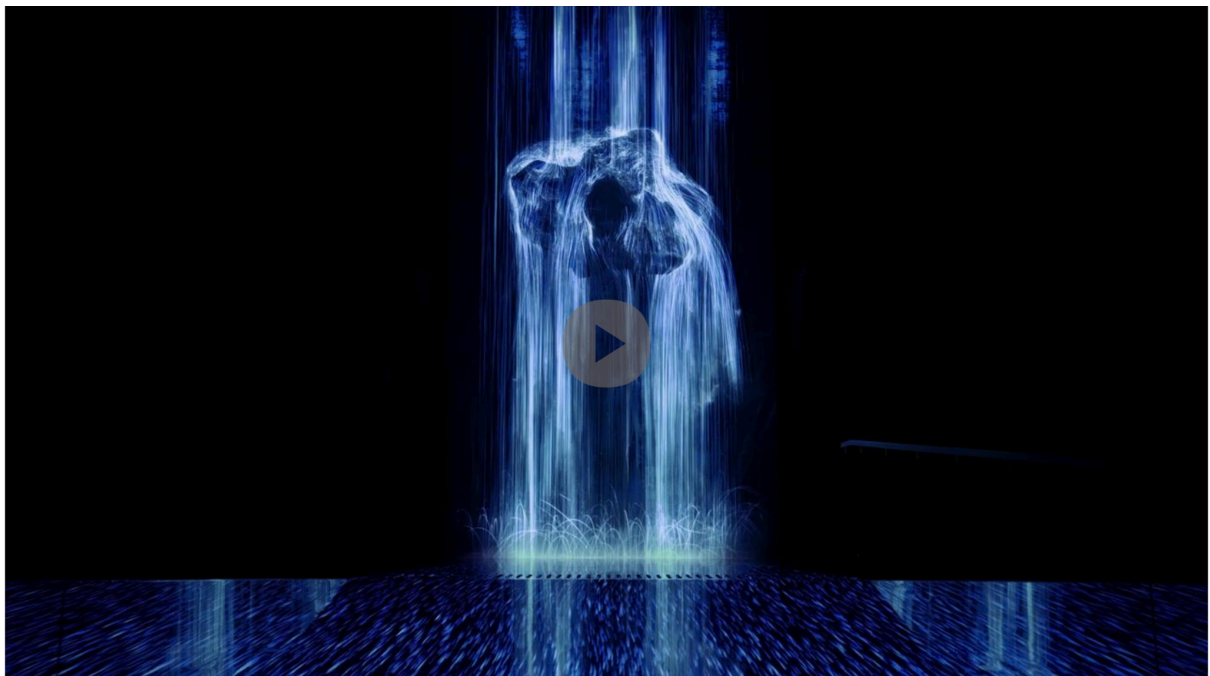
無数の光は、変形し続ける彫刻の形に沿って、高い場所から低い場所へと絶え間なく流れ落ちていく。

ここでの彫刻は、外から眺めるための物体ではない。
彫刻の物性そのものが、自己と他者の身体をつなぐ媒体となる。

この彫刻は、人々の身体と身体の関係の中で形を生み、身体を変化させ続ける。
自分の身体と他者の身体は、彫刻を通して伝わる力の連鎖によって、ひとつの連続した場の中につながっていく。

■進化した作品

Existence in the Flow Creates Vortices / 流れの中に立つ時、渦が生まれる



teamLab, [Existence in the Flow Creates Vortices](#), 2022- © teamLab *Shot in real space. No AI or CGI.

人々が流れに逆らって登る時、後ろには渦が生まれていく。

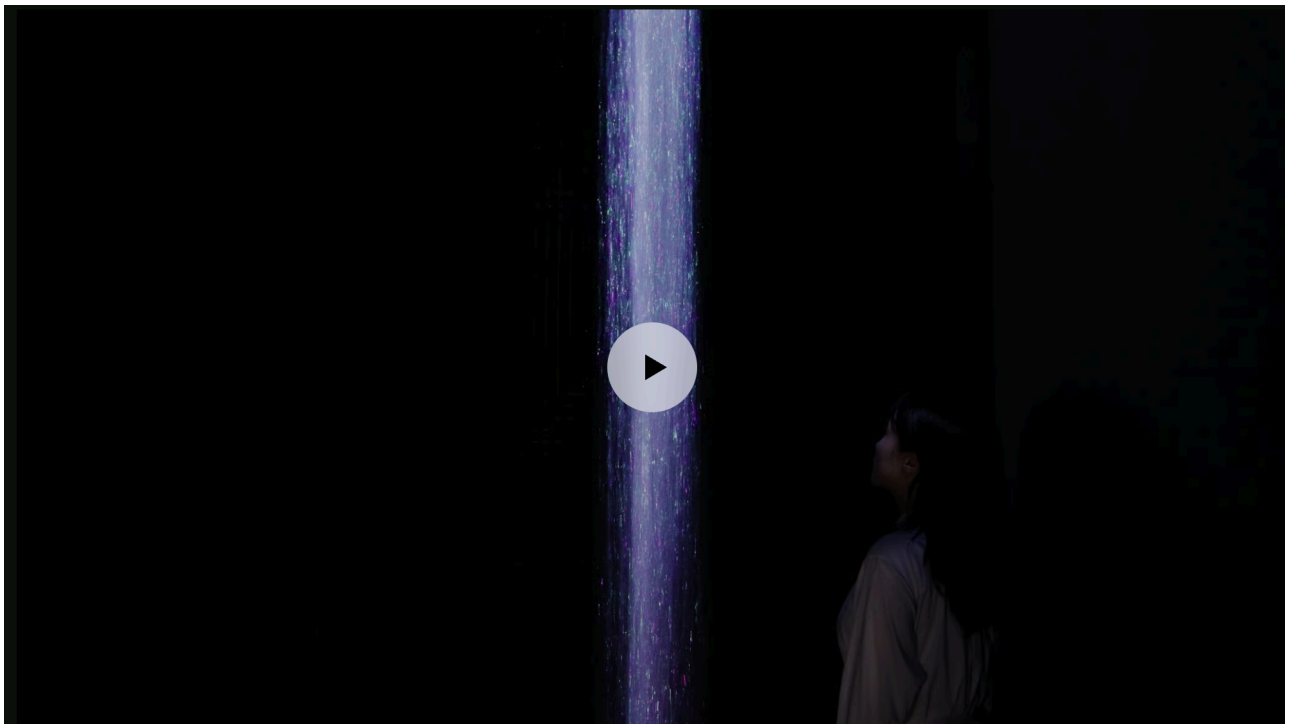
渦潮は定常しているが、うごめき続け、力強い一つの生命のように見える。

渦潮は、その存在が保たれているのにも関わらず、その渦を構成している水の粒子は、刻々と変わっている。今この瞬間の渦は、数分前の同じ渦とは、全く違う水でできているのだ。渦潮は、岩石のように、それ自体で安定した自らの構造を保っているものではなく、渦の外部から内部へ、そして内部から外部へと流れ続ける水によってつくられ、その水の流れのエネルギーによって構造が維持され続ける。

渦潮が生命に見えるのは、生命も、また同じように、外部からのエネルギーや物質を取り込み、外に出し、その流れの中で、構造を維持しているからだ。生命は、開いた世界のエネルギーの連続的な流れの中に生まれる奇跡的な渦なのだ。

水を無数の粒子の連続体で表現し、粒子間の相互作用を計算し、三次元上の粒子の動きをシミュレーションしている。渦は、その粒子の軌跡で線を描いている。その立体的に描かれた線の集合を、チームラボが考える「超主観空間」によって切り取っている。レンズやパースペクティブによって切り取った空間とは違い、鑑賞者は視点が固定されず、身体が自由になる。そして、渦が映し出された床や壁は、我々と作品との境界面にならず、作品空間は、人々の身体のある空間と連続する。

Waterfall of Ephemeral Crystals / はかない結晶の滝

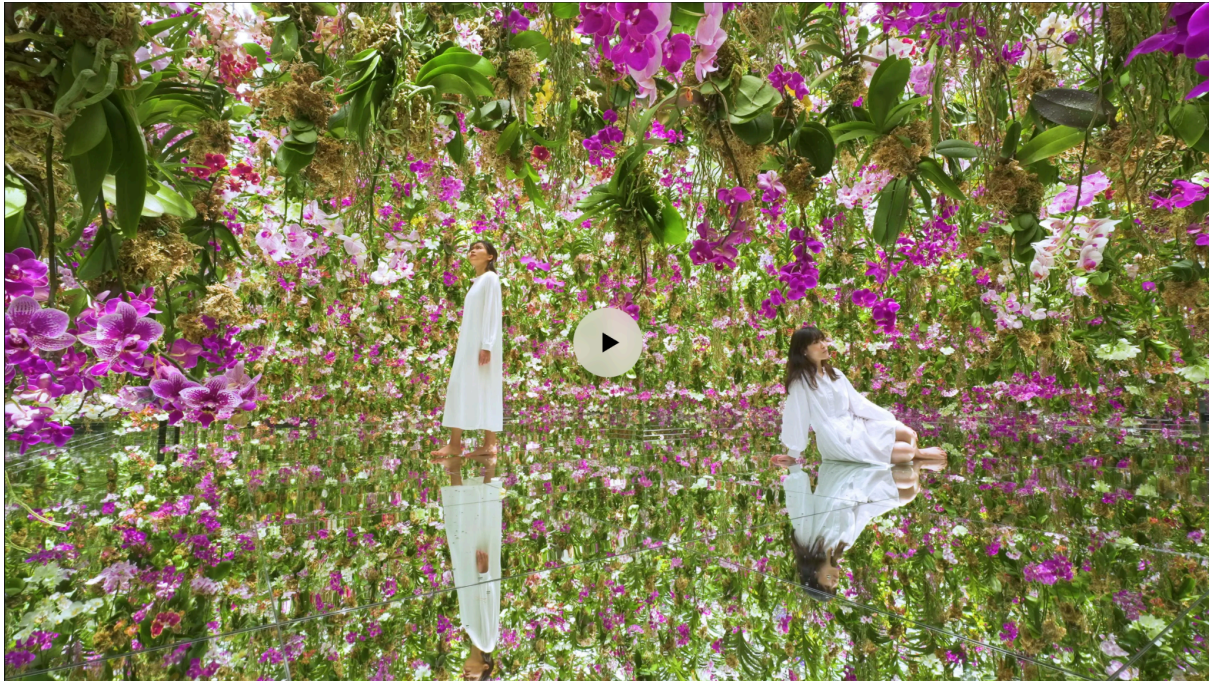


teamLab, [Waterfall of Ephemeral Crystals](#), 2018-, from the series *Waterfall of Light Particles - Deep in the Mountains of Shikoku*, 2016 - 2017 © teamLab *Shot in real space. No AI or CGI.

四国の山奥にある自然の滝を使った作品《光の滝 - 四国の山奥》(2016-2017)が原型である。

滝(水の粒子)のみに光を当てることによって、輝く粒子が流れ落ち、光の粒子による滝ができる。そして、その輝く滝の光が周囲を照らす。

暗闇の中、輝く粒子は、残像効果により光跡を残し、空間上に線を描く。その光跡の線の集合で光の滝が生まれる。



Highlight Video: [teamLab Planets TOKYO](https://www.teamlab.art/jp/e/planets/), Toyosu, Tokyo © teamLab

身体ごと没入し、身体で認識し、アートと一体となる

チームラボプラネッツは、アートコレクティブ・チームラボによる水に入るミュージアム。

作品は、自分や他者の存在によって変化し、作品の存在は、自分の身体や他者と連続的である。そのような巨大な作品群に、他者と共に、身体ごと没入し、身体で認識し、アートと一体となる。

チームラボプラネッツ TOKYO DMM.com

<https://www.teamlab.art/jp/e/planets/>

#チームラボプラネッツ #teamLabPlanets

東京, 豊洲 ([東京都江東区豊洲6-1-16 teamLab Planets TOKYO](https://www.teamlab.art/jp/e/planets/))

開館時間: 8:00 - 22:00 * 最終入館は閉館の1時間前

ハイライト動画

<https://youtu.be/kf8ZaAggXow>

プレスキット

<https://www.dropbox.com/sh/ir7d2aui794eo6z/AACHbzX5wPsQm8cgkQ2ViFD4a?dl=0>

プレスリリースと取材に関する問合せ先

<https://forms.gle/fAtnDKLpQKFME6XR9>