

## 教育プログラム 奈良県立大学

日時：2019年1月11日(金) 10:40～12:10

場所：奈良県立大学

演題：DIGITAL ART by teamLab

講師：チームラボ

アート集団チームラボは、集団的創造によって、アート、サイエンス、テクノロジー、デザイン、そして自然界の交差点を模索している、学際的なウルトラテクノロジスト集団です。アーティスト、エンジニア、数学者、建築家など、様々な分野の専門家から構成されています。

アートによって、人間と自然、人々と世界の新しい関係を模索したいと考えています。デジタルテクノロジーは、物質からアートを解放し、境界を超えることを可能にしました。私たちは、自分たちと自然の間に境界はないと考えています。お互いはお互いの中に存在している。全ては、長い長い時の、境界のない生命の連続性の上に危うく奇跡的に存在する。それが、チームラボのアーティストとしてのコンセプトです。

今日は、チームラボが取り組むコンセプトの中から4つをご紹介します。

1つ目は「Body Immersive」です。デジタルアートは物質から解放されており、意図された動的なふるまいによる視覚的錯覚や、媒介させるものが変容的なものになることによって、身体ごと没入できるようになります。身体ごとアートへ没入することで、自分とアートとの境界は曖昧になり、その体験によって自己と世界との境界が少しずつなくなっていく。そして、アートという一つの共通の世界が自分や他者の存在で変化していくことで、自分と他者が世界に溶け込んだ一体感のようなものを感じるでしょう。

2つ目は「Relationship Among People」です。デジタルアートは、人々の関係性を変化させ、他者の存在をポジティブな存在に変える可能性があると考えています。

例えば、絵画は鑑賞者の存在や隣の人のふるまいによって変化しません。作品は個人との関係の上に成立しているため、少なくとも、これまでのアートの多くは、鑑賞者にとって他者の存在は、単に邪魔な存在だったのかもしれませんが。

これに対し、デジタルアートは、同じ空間にいる人々の関係性をポジティブに変化させることができます。作品が、鑑賞者の存在やふるまいによって変化する時、鑑賞者と作品との境界線は曖昧になります。作品は、鑑賞者を含めて作品となります。同様に、他者の存在

でアートが変化するとき、他者もアートの一部になります。そして、他者にアートに介入や操作する意思があるかないかは関係なく、その他者の存在によるアートの変化が美しければ、他者の存在はポジティブなものになりうるのです。

3つ目は、「Digitized Nature」です。非物質的であるデジタルテクノロジーは、自然を破壊することなく、生きたまま自然をアートにすることができると考えています。そして、自然が長い時間をかけて作ったその造形そのものを使うことで、人間が普段知覚できない、長い長い時間を感じることができるのではないかと考えています。このプロジェクトでは、江戸時代後期から存在している九州・武雄温泉の御船山楽園や、世界遺産の下鴨神社などでアート展を行いました。

4つ目は、「Co-Creation」(共創)です。共創とは共同的な創造性という意味です。AIやロボットなどの技術の発展により、今の子どもたちが大人になるころには、現代では想像もつかない仕事に就いていることでしょう。その時代の社会では、人間にしかできないこと、つまり共同的な創造性が最も大事になっていくと考えています。

チームラボは、アートが「人々の関係性を変化させ、他者の存在をポジティブな存在に変える」可能性に焦点を当てることで、個人的になりがちな創造的な活動を、他者と互いに自由なまま、共創的な活動に変えられるのではないかと考えています。共創を楽しむ体験によって、日々をより共創的なものへ変えていけるのではないかという思いから「未来の遊園地」というプロジェクトが生まれました。

最後に、アートは世界の見え方を変えるだけでなく、人類の価値観を変える力もあります。例えば、ピカソはキュビズムという“一つのもの”をさまざまな視点から描く技法で作品を制作し、「物事を多角的に捉えることは美しい」という概念を世界に提起し、人間の“美の基準”を変えました。アートによって“美の基準”が変われば、行動も変わります。

チームラボも、アートを創りだすことで「美」の概念を拡張し、作品を見た人の価値観や、人類全体の行動を変えていきたいと考えています。

