



# サイエンスと同じように、アートによって、 人類は世界が見えるようになった

■ 猪子 寿之 (チームラボ代表)

チームラボは、情報技術を使ってさまざまなものをつくっています。そして、僕はデジタルが人類の美を拡張すると信じて、自らアート作品を創っています。それらを自らデジタルアートと呼び、世界中で展覧会などを行っています。

サイエンスとは、自然界における現象の把握に有効な法則を発見することで、現象を理解したり予測したりすることです。

たとえば、ものが何かにぶつかって起こっている現象は、よく分からない現象でしたが、サイエンスによって、理解できたり予測できたりするようになりました。それによって、実際に肉眼で把握しているよりも、世界についての認識がより増えました。現代人が肉眼で見えているつもりのことの多くは、サイエンスによる拡張によって見えていると思うのです。

アートもそういう側面があります。たとえば、江戸中期に浮世絵師が雨を線で描きました。それ以前は、西洋美術でも雨自体を描いていないのです。石畳が濡れていて傘を差している有名な絵（Gustave Caillebotte パリの通り、雨 1877）があるのですが、雨は描いていないのです。つまり、雨は雨として認識はしているが、よく分からない現象として見えていた、見えていなかったとも言えます。

でも、浮世絵師が雨を線で描き、ほかの人はそれを知ることによって、雨という複雑な現象が、実はすごくシンプルなものとして認識できるようになったのです。つまり見えるようになったのです。今となっては小さな子どもですら雨を描けるわけです。

■ 猪子 寿之  
チームラボ代表

1977年、徳島市出身。2001年東京大学工学部計数工学科卒業と同時にチームラボ創業。チームラボは、プログラマ、エンジニア、CGアニメーター、絵師、数学者、建築家、Webデザイナー、グラフィックデザイナー、編集者など、デジタル社会のさまざまな分野のスペシャリストから構成されているウルトラテクノロジスト集団。アート・サイエンス・テクノロジー・クリエイティビティの境界を曖昧にしながら活動している。



僕らは3次元空間の中において、さらに時間が刻々と変わっているので4次元の中でいろいろな現象が起こっています。それを認識しているのですが、情報量が多過ぎます。多過ぎると処理できないから、見えていないとも言えます。

これまで人類は、いろんなアーティストが世界の見え方というものを提示し、その提示に感動することによって、世界の見える量が増えたとも言えます。

雨の話でたとえるならば、数学的には、4次元の情報を2次元化しようとする、無限の解答があります。そのことから分かるように、アートとサイエンスとの違いは、アーティストの提示に絶対的な正解はないという点です。人々がその解答を美しいと感じたり、何らかの感動（あるいは衝動）を受けることによって、解答が選択されてきたのです。そして、選択された解答によって、人々の世界への認識は大きく変わっていったとも言えます。

サイエンスによって世界を認識できる量が増えたのと同じように、アートによって世界の見える量が増えたり、見え方が変わったりしたとも言えます。どちらも歴史の積み重ねで、人類の認識の量が増えてきたわけです。

僕らも、自分たちがつくるデジタルアートやデジタル遊園地を通じて、少しでも価値観を変えられたり脳をバージョンアップできたりしたらいいなと思っています。ぜひ、応援してください。

