

チームラボ  
2014/Jun

チームラボ、「秩序がなくともピースは成り立つ」が『アルス・エレクトロニカ』にて、  
**Interactive Art 部門の Honorary Mention (入選) を受賞**



#### 【本文】

オーストリア・リンツで開催されるメディアアートの祭典『アルス・エレクトロニカ』の国際的メディア芸術賞『Prix Ars Electronica』において、チームラボのデジタルアート作品「秩序がなくともピースは成り立つ」が、Interactive Art 部門の Honorary Mention (入選) を受賞しました。

「秩序がなくともピースは成り立つ」は、『シンガポールビエンナーレ 2013』（シンガポール）で発表した、無数のホログラムによるインタラクティブデジタルインスタレーションです。

Prix Ars Electronica 2014 : <http://www.aec.at/prix/jp/>  
受賞詳細 : <http://prix2014.aec.at/prixwinner/13489/>

#### ■受賞作品

**秩序がなくともピースは成り立つ / Peace can be Realized Even without Order**

チームラボ, 2013, インタラクティブデジタルインスタレーション, 音楽: 高橋英明, 声: 福岡ユタ

カ, 田中悠美子



作品：[http://www.team-lab.net/all/art/peace\\_sg.html](http://www.team-lab.net/all/art/peace_sg.html)

動画：<http://youtu.be/OUQ9L5ELPwo>

無数のホログラムによるインタラクティブデジタルインスタレーション。ホログラムによって映し出された人々は、おのおの自立している。そして、楽器を奏でたり踊ったりしている。おのおのは、近くの人々が奏でる音の影響を受けたりする。全体に影響を与える者や、全体を把握している者、つまり、指揮者的なものは存在しないし、中心や基準というような概念はない。けれども、互いに引きこみ現象が起こり、しばらくすると音楽に調和が生まれる。

作品中の人々は、鑑賞者が近づくと、鑑賞者に気付き奏でることを止めて、鑑賞者にリアクションをする。そして、近くの人々にそれを教える。しばらくすると、また、適当に楽器を奏で始める。適当に始めるために、その周辺の音楽の調和は壊れる。鑑賞者がいなかったり、鑑賞者がじっと静かにしていたりすると、また引きこみ現象が起こりはじめ、調和が生まれていく。

日本には「阿波踊り」という、いつからあるか定かではないくらい昔からある、非常にプリミティブな踊り祭りがある。その祭りでは、各自がおのおの踊る集団を作り、集団で楽器を奏でて街中で勝手に踊り歩く。各集団は好きなように奏でながら、好きなように踊り歩くのだが、なぜか、街全体で音楽に調和が生まれている。それは、踊り歩く中で、たまたま出会った集団の音楽のテンポに、互いの集団が無自覚にだんだん合わせていくということ成り立っている。そこには、ルールがあるわけではなく、ただ体が気持ちいいからという理由で無自覚に行われているのだ。そして、人々は、解放されそこに一切の秩序がないように感じるにも関わらず、非常にピースな体験をする。そんな体験から、昔の人々は、もしかしたら、今とは違った方法で、ピースを成り立たせていたのではないかと思うのだ。

現代、インターネットによって、人々は好きな人々と勝手につながっていくことが加速され、結果的に、世界中が互いにつながっていている。人々にとって、互いにつながっている者同士の影響がもっとも大きくなってきている。そんな新しい時代で感じていることが、プリミティブな踊り祭りでの体験とリンクし、新しい時代は、今とは違った方法論でピースを成り立たせられるかもしれない。そんなふうなまで思ったのだ。

作品に出てくる登場人物は、鑑賞者自身が作品世界に入り込み登場人物になりきってもらうために、具体的な誰かではなく、誰でもない誰かを表現している。そして、その体験によって、まるで未来において誰しものが、今とは違った方法論によってピースを成り立たせられる世界へといけるのではないかと感じてもらえればと思う。

## ▼Prix Ars Electronica 2014 とは

プリ・アルスエレクトロニカは、1987年に創設された国際的なメディア芸術賞。授賞式は、オーストリアのリンツで9月に開催される「アルスエレクトロニカ・フェスティバル (Ars Electronica Festival)」にて実施。最優秀賞に当たる「ゴールデン・ニカ賞 (Golden Nica Award)」及び優秀賞の各受賞者は、数日間にわたり開催される「プリ・アルスエレクトロニカ・フォーラム (Prix Ars Electronica Forum)」で行われる、受賞作品のプレゼンテーションに招待されます。

<http://www.fashion-headline.com/article/2013/05/20/1783.html>

## ▼INTERACTIVE ART 部門とは

インタラクティブアート部門は、インスタレーションからパフォーマンスまで、あらゆる形態のインタラクティブな作品を対象とします。この部門で最も重要視されるのは開発の芸術的クオリティとインタラクションのデザイン、ならびにコンテンツとインタラクティブ性の調和のレベル、言い換えればインタラクションとそれを実現するインターフェイスの根底にあるコンセプトです。特に重要な点として、作品が人間の行動範囲を拡大できる可能性を秘めているかどうかという社会的、政治的な関連性を吟味します。審査員は絶妙なユーザビリティ・デザインと革新的な技術コンセプトが融合した作品との出会いを望んでいます。

<http://www.aec.at/prix/jp/kategorien/interactive-art/>

## ■チームラボとは

プログラマ・エンジニア (UI エンジニア、DB エンジニア、ネットワークエンジニア、ハードウェアエンジニア、コンピュータビジョンエンジニア、ソフトウェアアーキテクト)、数学者、建築家、CG アニメーター、Web デザイナー、グラフィックデザイナー、絵師、編集者など、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。サイエンス・テクノロジー・アート・デザインの境界線を曖昧にしながら活動中。

主な実績として、カイカイキキギャラリー台北 (台湾) で『生きる』展開催 (2011)。『LAVAL VIRTUAL』 (フランス) にて「世界はこんなにもやさしく、うつくしい」が建築・芸術・文化賞を受賞 (2012)。国立台湾美術館 (台湾) にてチームラボ「We are the Future」展を開催 (2012)。「teamLabBody」が Unity Awards 2013 の Best VizSim Project を受賞 (2013)。『シンガポールビエンナーレ 2013』にて、「秩序がなくともピースは成り立つ」を展示 (2013~2014 年)。「チームラボと佐賀 巡る! 巡り巡って巡る展」 (佐賀) を開催 (2014)。東京駅の商業施設「KITTE」にて、新作「時に咲く花」を常設展示 (2014~)。『Art Basel - Hong Kong』 (香港) にて、「増殖する生命 - Gold」を展示 (2014)。

『チームラボって、何者?』がマガジンハウスより刊行 (2013 年 12 月 19 日)。

BUMP OF CHICKEN のツアー「WILLPOLIS 2014」にて、会場演出の一部を担当 (~7 月 31 日)。

今後の予定として、東京都現代美術館 (東京) にて、人工衛星の実物大模型に高さ 19m の滝をプロジェクションマッピングする新作を発表 (6 月 7 日~)。日本科学未来館 (東京) にて、新作を常設展示 (6 月 13 日予定~)。Pace Gallery (アメリカ・ニューヨーク) にて『teamLab : Ultra Subjective Space』を開催、デジタルアート作品 6 作品を展示 (7 月 17 日~8 月 15 日)。『香川ウォーターフロントフェスティバル』 (香川) では、海水を噴き上げてつくり出す巨大

なウォータースクリーンにホログラム映像を出現させます（7月19日～8月8日）。

チームラボ株式会社

<http://www.team-lab.com/>

チームラボ作品紹介

<http://www.team-lab.net/>

■本件に関するお問い合わせ

チームラボ（広報担当・工藤／江城／森）

[lab-pr@team-lab.com](mailto:lab-pr@team-lab.com)

03-5804-2356