

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

ゲルフリート・ストッカー

アルスエレクトロニカ総合芸術監督

Gerfried Stocker

Ars Electronica Artistic Director



CREATOR^{No} INTERVIEW 81

ゲルフリート・ストッカー Gerfried Stocker

メディア・アーティスト、アルスエレクトロニカ総合芸術監督。1964年生まれ。1991年X-スペースを結成し、インタラクティブ・ロボット工学・通信など、領域横断的な作品を制作。1995年からは先端芸術の祭典「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」の総合芸術監督に就任。以降、アルスエレクトロニカ・フューチャーラボの設立、アルスエレクトロニカ・センターの企画責任者を担うなど、アルスエレクトロニカのブレインとして活動中。

No

81

ゲルフリート・ストッカー

アルスエレクトロニカ総合芸術監督

GERFRIED STOCKER / Ars Electronica Artistic Director

Ars Electronica Tokyo Initiative Kick off Forum

Create For Tokyo Together

Art×Industry_未来への問いかけ

クリエイターインタビュー

『正しい問いが、六本木の未来を作る』【前編】

プログラミングやアルゴリズムは、
この世界を理解するための言語でもある。

photo_mariko tagashira / text_nanae mizushima

オーストリアの地方都市リンツ。この街で 1979 年からスタートした『アルスエレクトロニカ・フェスティバル』は未来を体験できる芸術の祭典として、世界中のアーティストや研究者、企業から熱い視線が注がれている。同フェスティバルを主催するアルスエレクトロニカで 1995 年から総合芸術監督を務めるゲルフリート・ストッカー氏に、アートとテクノロジーを通じてひらかれていく六本木の未来、またこれからの時代に役立つ学びについて話を伺いました。

東京は地球で一番、面白い社会実験の場。

東京に初めて訪れたのは今から約 20 年前のことです。以来、毎年いろんな理由のもと訪れているのですが、私にとって東京は地球上で一番、面白い社会実験の場です。

世界的な都市と比較しても群を抜いて人口密度が高く、日本という国単位で見ても、そもそもこれだけ多くの人たちがこの街にピンポイントで集まっているという状況がすごいことで、都市の環境、人の技術や営みがそれぞれに調和しながら共存しあっている事実、訪れる度にエキサイトしています。

一方で、東京は街全体が商業主義に溢れています。この点については個人的に課題視しているところもあって、例えば、渋谷駅前の交差点に立つと実感するのですが、周辺を囲むビル群やショッピングモールのほとんどが広告に埋もれています。そんな風景を見る度に、東京は街の公共空間がマーケティングと広告を得るための場所として保管されているんだなと思うんです。



アルスエレクトロニカ

1979年、オーストリア・リンツで始動したアルスエレクトロニカは、毎年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』を始めとする4つの部門を通じて、デジタルアートとメディアカルチャーの分野で国際的拠点を築いてきた。他の3つの部門は、ミュージアムや教育の発信拠点であるアルスエレクトロニカセンター、メディアアート研究・開発機関としてのフューチャーラボ、世界中のアーティストとのネットワークを育成するプリ・アルスエレクトロニカがある。

公共空間の可能性が街をつくる。

街の公共空間をどのように使っていくのか。東京の人々はもっと自分たちで問うべきだと思います。なぜなら公共空間こそ、街の創造性と未来を育む場所になるからです。

毎年9月初旬にオーストリア・リンツ市で数日間開催される『アルスエレクトロニカ・フェスティバル』。私はこのフェスティバルのディレクターを務めていますが、広場や公園、市街地のショッピングモールなど、市内の公共空間を会場として活用します。パッケージしたものを美術館で展示するのではなく、人々の暮らしの現場である公共空間にそれを持ち込むこと。それによって多様な人々がアートやテクノロジーへのアクセシビリティを高めることができる。そしてそこに新しい対話が生まれていくのです。

リンツは人口20万人くらいの小さな街です。その小さな街で行われている活動は、大きな規模感を持つ街よりも伝わりやすいという良さがあります。アーティストもまた自分の内に閉じこもっているのではなく、アクターとして、社会の中でダイナミックに動き始める時代に入りつつあります。

このように、フェスティバルを通じて、市民が街の発展におけるアクティブなプレイヤーになっていく姿をたくさん見てきました。東京はどうでしょう？ 守られたスペースを出て、街全体を舞台にしてみる。そこに東京の一つの可能性があるように思います。



Ars Electronica Tokyo Initiative Kick Off Forum

5月25日、ストックカー氏は東京ミッドタウンで行われた「Ars Electronica Tokyo Initiative Kick Off Forum」のために来日。「Ars Electronica Tokyo Initiative」とはアルスエレクトロニカと博報堂が、共同で活動を開始したイノベーション創出コミュニティ。Initiative(イニシアティブ)とは、先駆け、率先、第一歩という意味を持つ。「これからの東京、ひいては日本社会を良くする為に、我々は一体何が出来るのか」をミッションとし、企業・イノベーター・アーティスト等、様々なステークホルダーと未来社会を創り出すアイデアを共創し、社会への実装に向けて活動することを目的としている。(Credit: Ars Electronica Tokyo Initiative / Hitoshi Motomura)



photo_mariko tagashira / text_nanae mizushima

完璧なものから、完璧ではないものへ。

テクノロジーと言えば、東京の高層ビル群は、実用的で機能的で、完璧に整備された構造がそこあって、その下を通る地下鉄もまた完璧なタイムスケジュールで走っています。そんな働くためのインテグレートされた空間に身を置いていると、高層ビルや地下鉄こそ、東京のテクノロジーそのものであると実感します。これがマンハッタンの地下鉄だったらどうでしょう。100 年前にタイムスリップしたような感覚になります。

東京は、まるでサイエンスフィクションのように整っていて、「社会実験の場」であり、「未来ラボ」でもあるんです。それが時として、東京がパーフェクトすぎると感じてしまう所以です。そしてそこに生きる人たちもまた、機械のような精密さで働いている。東京は今後、その完璧すぎるものからどう逃れていくのか、本能的に完璧ではない何かに向かおうとする側面がでてくるのではないかと思います。



オーストリア・リンツ市

人口約 20 万人、ウィーン、グラーツに次ぐ第三の都市で、オーストラリア最大の工業都市。アルスエレクトロニカを始めとしたクリエイティブとテクノロジーの力によって、産業、教育、雇用創出、多様性社会の実現などの地域社会の課題解決を実現した都市としても知られている。2009 年には欧州文化首都に、また 2014 年にはユネスコ創造都市に選出された。(credit: Nicolas Ferrando, Lois Lammerhuber)

理屈や理論を超えたアートが存在する六本木。

完璧ではない何かに向かうとき、アートは非常に大きな役割を果たします。それは、アートに完璧はないから。アートは理屈や理論を超えたもので、エモーショナルな方法で人の人生や社会を探求する力を持っているからです。

としたときに、六本木ヒルズ、東京ミッドタウン、21_21 DESIGN SIGHT、国立新美術館。アートやデザインを軸とした文化的な空間に満ちた六本木は、東京が持つべき新しい方向性が内包されている街なのではないでしょうか。20 年前の六本木はクラブカルチャーを始めとするナイトライフのイメージが強くありましたが、この 20 年で街全体が大きく変貌していきました。

東京にくると必ず 21_21 DESIGN SIGHT に立ち寄ります。「アスリート展」も観ましたし、日本のクリエイターは、本当に優秀で才能に溢れていますよね。

そもそも日本のクリエイターとアルスエレクトロニカとの関係性は長く、歴史も深いんです。1980 年代に今は亡き富田勲さんがパフォーマンスしてくれたことに始まり、坂本龍一さん、岩井俊雄さん、明和電機や、最近ではライゾマティクス、落合陽一さんがブリ・アルスエレクトロニカの賞を受賞したり、活動に参加してくれたりしています。

富田 勲

1932年東京都生まれ。大学在学中から作曲家として活動を始め、TV、舞台、映画、CMなど多彩な分野で作編曲家として優れた作品を数多く残す。1970年頃よりシンセサイザーによる作編曲・演奏に着手。1982年「アルスエレクトロニカフェスティバル」に初参加。1984年に再び参加した際にはドナウ川両岸の地上・川面・上空一帯を使って超立体音響を構成し、8万人の聴衆を音宇宙に包み込む壮大なイベント「トミタ・サウンドクラウド」を催した。享年84歳。

新しい視点を生み出す存在として。

一方でアルスエレクトロニカとして東京、そして六本木でのプロジェクトも年々増えてきています。人とテクノロジーがどう共存していくのか、どう関係性を作れるのか、などのテーマが圧倒的に多いですね。今、クリエイターやアーティストに求められる専門性や役割が、時代とともに大きく変わってきています。

これまでは表面的にわかるものをデザインに落とし込んでいく傾向が強かったのですが、今、その落とし込む前の過程で生まれる問いや気づき、対話にこそ、クリエイターの役割や専門性が求められています。

つまり社会は今までにない視点を求めている、ということです。だからこそクリエイターはその視点を生み出し、人々がその視点を持って、主体的に行動できる仕組みを生み出す存在でなければならないのです。



クリエイターインタビュー

『正しい問いが、六本木の未来を作る』【後編】

プログラミングやアルゴリズムは、
この世界を理解するための言語でもある。

photo_mariko tagashira / text_nanae mizushima

テクノロジーは日常生活に必要不可欠なもの。

このようにクリエイターの社会的役割や求められる専門性が変わってきている今、私たちひとりひとりの意識も変わっていくし、変わらなければならないと思います。

その背景には、リアルとバーチャル、アナログとデジタルが複合的に絡み合う社会になっていること、日々進化していくテクノロジーが自分たちの生活に必要不可欠になってきていることが挙げられます。テクノロジーをどう理解して、どう利用していくのか。利用していく意味、可能性も含めて、まるで粘土を練るように融合させながら考えていく意識こそが今必要なのです。

しかし現実にはそううまくいきません。一般的にはテクノロジーに関する情報がかなり単純化されながらインパクトある物語だけが拡散しているからです。AI（人工知能）が地球のすべてをコントロールして、人類を乗っ取ってしまうんじゃないかと言われてしまっていることもその一例です。でも本来 AI とは、人間らしさとは何かを考えることでもあるんです。そういった多様な視点を持つためには、「教育の力」が必要になってくるのではないのでしょうか。

これからの時代の教育とは何か？

街の公共空間をどのように使っていくのか。東京の人々はもっと自分たちで問うべきだと思います。なぜなら公共空間こそ、街の創造性と未来を育む場所になるからです。

教育の本質とは、世界を知るためのもの、また現実と直面するために必要な知識を学ぶことだと思います。その上で、これからの教育は、地理や歴史といった個別の知識よりも、それらがどう関連しあって世界は作られてきたのか、多種多様な分野を一つの物語に繋げて考えられる視点や知恵を養うことが大切です。

今必要な知識として、プログラミングやアルゴリズムが欠かせないと思います。それは、何も将来エンジニアになるために必要なものではありません。プログラミングやアルゴリズムは、この世界を繋ぎ、理解するための言語のひとつで、それらを学ぶことは、これから必須となる世界を構成するテクノロジーを理解するためのツールとなるからです。

教育の題材にするのは日常に身近なものでいいんです。例えばスマートフォン。簡単な操作の裏では実は目には見えない膨大な情報が飛び交っていることを知っていますか？またここ最近、Airbnb がインターネット上で頻りにポップアップしていますがその理由を知っていますか？

最先端のテクノロジーは日々ファクトリーやラボから飛び出て、直接日常生活につながっているんです。それを知る手がかりがプログラミングやアルゴリズムにはあって、それを知ることによって、これから未来で起ころうとしていることに少しでも準備ができるし、柔軟に対応できるようになるのです。

実際にアルスエレクトロニカでは地元の学校や大学などにスタッフが出向いて教育プログラムを開発したり、授業を行ったりしています。ひょっとすると、この活動の中から明日のテクノロジーやクリエイターが生まれるかもしれない。その可能性を呼び起こすのもまた教育だと思います。

アルゴリズム

ある問題状況において、正解を引き出すための一定の手続きまたは思考方法のこと。その通りに実行すれば必ず特定の結論に達するというもので、数学の公式やコンピュータのプログラミングはアルゴリズムの代表といえる。アルゴリズムと対置する概念として、必ずしも正解を保証しない方法であるヒューリスティックスが挙げられる。出典 | ナビゲートナビゲート ビジネス基本用語集について



ゲルフリート・ストッカー アルスエレクトロニカ総合芸術監督
GERFRIED STOCKER / Ars Electronica Artistic Director

photo_mariko tagashira / text_nanae mizushima

未来の美術館から未来の教室へ。

東京にはデザインやアートのための素敵なショウケースがたくさんあります。でもこれからの時代、アーティストを紹介したり、完成品を展示するだけではなく、その作品がどういう過程を経て出来上がったのか、そこにはどんな可能性と課題が含まれているのかをワークショップやプレゼンテーションを織り交ぜながら、もっと人々に体験してもらおう場所が増えていくことが求められます。つまり街全体がエデュケーションセンターのような場所になっていければ、未来に可能性が広がります。

そういった意味ではデザインとアートの街、六本木にはその可能性を秘めた場所がたくさんありますね。2010年にアルスエレクトロニカは、秋のデザインイベント「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH」で作品展示をしましたが、まさに体験型デザインを目指しました。

未来の美術館から未来の教室へ。それこそが六本木に点在する美術館やデザイン施設などの新しい役割ではないでしょうか。もちろんこれはアルスエレクトロニカ自体が果たさなくてはならない役割だとも思っています。

さきほど触れた、「公共空間の可能性」にも通じますが、休日になると東京ミッドタウンや六本木ヒルズの敷地内の広場を、多くの人がショッピングしながら通過していきます。この広場という公共空間の使い方はまだたくさんの可能性に満ちているのではないのでしょうか。人々が新しい体験ができる場所としてちゃんと見せる機会とを、これからもアートやデザイン、テクノロジーを通じてもっと作っていった欲しいと思います。きっとポジティブな淀みがそこに生まれ、新しい六本木の顔になるはずです。



「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH」

2007年「デザインを五感で楽しむ」をマスターコンセプトに始まったデザインイベント「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH」。4回目の開催となった「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2010」に参加したアルスエレクトロニカは、イベントのテーマ「未来への手ざわり」のもと、デザインとテクノロジーの融合から生まれた「未来」を感じられる作品を展示。会場には目の動きをトラッキングすることで画面上に絵を描き出す「The EyeWriter」や、世の中が抱える問題を来場者自身が発想し、反応し合うインスタレーション「Shadowgram」などを発表し作品に触れて楽しめる体感型デザインを集めた。

問いがあるから、答えが生まれる。

そもそもアートとは、デザインとは何か。語り出したら長くなってしまいますが（笑）、それをあえて一言で言うと、アートは発見すること。そしてデザインはその発見を活用していく応用芸術だと思っています。

また、両者に共通していることは、「問い」です。正しい問いを立てることが、この世界を生きる上でもっとも重要なことでもあります。どのような課題設定をするのか、日々創造的な問いを立てようとするそのマインドセットこそが、世界に参加することを促していきますし、問いを他者と共有することで互いの違いを超えた対話が作り出されていくのです。そして人々が問いに向き合うためのスタート地点が、アートやデザイン、テクノロジーでもあるのです。問いがあるから、答えが生まれるのです。

取材を終えて

AI、プログラミング、アルゴリズム、テクノロジー。言葉に馴染みはあっても、自分事として捉えるにはまだほど遠かったこれらのことが、ストッカーさんの話を聞いているうちにみるみる自分に近づいてきました。そして、リンツに行ってみたい！と。この街でアルスエレクトロニカを体感すれば、一気にいろんな問いが生まれてくる気がします。(edit_nanae_mizushima)