

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



CREATOR^{No} INTERVIEW 90

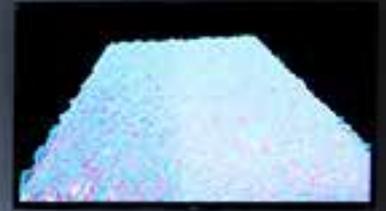
脇田玲 Akira Wakita

博士（政策・メディア）。2014年より慶應義塾大学環境情報学部教授。流体力学や熱力学に基づく独自ソフトウェアを開発し、科学と美術を横断する映像表現に注力。日産LEAFと一体化した映像作品「NEW SYNERGETICS - NISSAN LEAF X AKIRA WAKITA」（2017）、スーパーコンピュータを用いた海流映像「海洋大循環シミュレーション」（日本科学未来館）など、アート&サイエンスをキーワードにコラボレーションを展開。2016年に開始した音楽家小室哲哉とのオーディオ・ビジュアル・プロジェクトではArs Electronica Festivalでの8K展示、MUTEK/RedBull Music Festivalでのライブ・パフォーマンスが話題を集めた。

廣川玉枝 Tamae Hirokawa

ファッション、グラフィック、サウンド、ビジュアルデザインを手掛ける「SOMA DESIGN」を設立。同時にブランド「SOMARTA」を立ち上げ東京コレクションに参加。第25回毎日ファッション大賞新人賞・資生堂奨励賞受賞。単独個展「廣川玉枝展 身体の系譜」の他Canon[NEOREAL]展/TOYOTA [iQ×SOMARTA MICROCOSMOS]展/YAMAHA MOTORDESIGN [02Gen-Taurus]など企業コラボレーション作品を多数手がける。2017年SOMARTAのシグニチャーアイテム"Skin Series"がMoMAに収蔵され話題を呼ぶ。

クリエイターインタビュー 『六本木でテクノロジーとアートの実験をはじめよう』



街がおもしろくなるために必要なのは
拡張性、自由、そして連続的な実験。(廣川)

六本木は、アートと実験が展開されつづける
「ストリート」であれ。(脇田)

photo_mariko tagashira / text_emiri suzuki

目の前にあるはずなのに、人間が知覚できていない自然界の情報。それらをシミュレーションすることで見えるように、聴こえるように、感じ取れるようにし、新しい世界の見方を提示するデザインを続ける脇田玲さん。自身のブランド「SOMARTA」で発表した無縫製のニット『スキンシリーズ』を中心に、" 第二の皮膚 " としてのファッションを問い続ける廣川玉枝さん。今回は普段から六本木との関わりを持つおふたりに、アートやデザインが六本木という街にもたらす可能性を、それぞれの視点を交差させながらお話しいただきます。

デジタルテクノロジーが生み出す美しさ、身体の持つクラフト感。

脇田 六本木との関わりですと、僕はかつて就職したデザイン会社が麻布十番にあり、10年ほど前にはこの辺りに住んでいました。今は、私が勤務する SFC (慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス) の全研究室が「オープンリサーチフォーラム (ORF)」という研究発表会を東京ミッドタウンで毎年やっています。2014年にその実行委員長を僕が務めた際には、東京ミッドタウン以外にもスーパーデラックスでの発表や、ニコファーレから放送をしてみたりなんてことも。今は、こうして ART & SCIENCE gallery lab AXIOM の設立に関わったり、個展を開いたり、週に1度くらいは六本木へ来ています。

廣川 私は学生の頃は六本木というと非常に大人の街のイメージがあって少し縁遠く思っていました。東京ミッドタウンで「Japan Fashion Week」が開催されたことがきっかけとなり、ようやくその頃から馴染みがでてきました。今年は「Media Ambition Tokyo (MAT)」でもトークセッションに登壇しました。

脇田 2018年のMATは僕も出展してまして、コンピューショナルなデザインと、クラフトが同居しているデザインをされている廣川さんとはぜひお話をしてみたいと思っていました。廣川さんは、テクノロジーやサイエンスに基づいた知見を、新しいマテリアリティに反映していくファッションを実践されていると思っているのですが、それを研究のみならず"服"という商品にして販売までしているという人は僕の周りにいなくて。そういう意味で廣川さんは稀有な存在。どうやってこなしているのだろう?とっていたんです。

廣川 服をデザインするということは、人に届けるということまですべて考えた上でのデザインである、という意識が基本ポリシーとしてあるからでしょうか。私がつくっている無縫製のニットというのは服飾の歴史からすると割と新しい技術なんです。だから珍しいと注目をされるけれど、今の時代にまだ技術を扱える人が少ないだけで、100年後にはすべて無縫製になっているかもしれません。

私は学生の頃から"皮膚のような服"をつくりたかったのですが、それにマッチしたのが無縫製で、たまたまデジタルテクノロジーを使っている手法だった、という感じなので、実際の私はかなりローテクノロジーですよ(笑)。

脇田 案外そういうものなのでしょうね。外から見てテクノロジーを使いこなしているように見える人ほど、実は地道な手作業とともにあるように思えます。

廣川 昔は職人がひとりひとりつくって完成させていましたが今はグループワーク。何かをデザインし、それをいろんな人が関わってつくる手法は、これからの時代もっと増えるでしょう。職人さんが徐々にいなくなってしまうという現状に対し技術面で機械が変わっていく、ということでもありますね。

脇田 本質的なところだと思います。新しい技術が生まれ、ストリートや研究者が熱狂することがあっても、よりハイファッションであったり、大きなメーカーなどが勇気を持って採用したりしないと、広がって浸透することはないでしょうから。それを廣川さんはやっているのかな、と。

廣川 周りのみんなの力を借りながら、ですけどね。MATもそうですし、そういったテクノロジー関係の方々との繋がることが多くなりましたが、私から見たら魔法の世界。勝手に機械が動いてオーケストラみたいになっているし、どういうふうにしたらそうなるのかと。ただ、そこにできているものはとても美しいな、と感じます。本当に素人なんですけど(笑)。

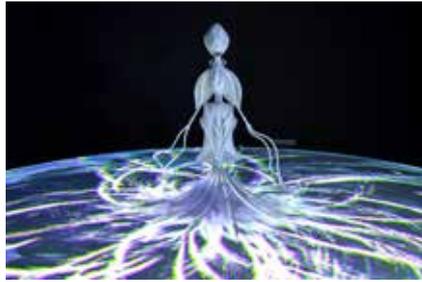
脇田 それを感じてもらえるのは嬉しいです。みんなからは仕組みの質問ばかり来るから。そうではなく「きれいですね」「これは今後、世界をどう変えるんですか」というような議論をしたいのに、特に日本人は"どうつくっているか"というテクニックの話ばかりなんです。純粋に「心が動きました」ということをシェアすることがすごく大事だと思うのですが。そういう意味でMATは六本木でとてもいい機会が生まれていると思うけれど、ああいう場はまだまだ少ないですね。

廣川 確かにそこはデジタルテクノロジーが苦手な人と得意な人が合わさることでおもしろいことができるし、私はすごくいい経験とチャレンジをさせてもらえていると思います。



ART & SCIENCE gallery lab AXIOM

アートと社会の新しい接点を開拓するオープンな場所を目指し、2016年10月より六本木の芋洗坂にて始動。脇田さんも設立に大きく関わり、アートとサイエンスの両者に共通する公理(=AXIOM)を照らし出すべくさまざまな展示やラウンジとしての使用も展開している。



Media Ambition Tokyo(MAT)

2018年2月9日～25日まで六本木を中心に行われたメディアアートの祭典。脇田さんはダイキンとのコラボレーションで『Visualization of Air Conditioner』を発表、廣川さんは浅井信道とHondaによるコラボレーション作品『CONNECTED FLOWER』でロボデザインを担当した。

credit: CONNECTED FLOWER by Nobumichi Asai (NOBUMICHI ASAI-Honda) photo by Koki Nagahama

研究、作品、そして商品の交差点。

脇田 10年ほど前、ファッションの技術を研究していた時期があって、色が変わる布とか、島精機のホールガーメントをインターネットに繋げて服のデータを遠隔地で出力するとか、ウェアラブルの服のようなものを研究していました。ただそれは研究でしかなくて、それらを実際に服として売るには至らなかった。そういう意味で、廣川さんのように実際に販売までを実現している方は憧れます。技術系のカンファレンス「SXSW」や「SIGGRAPH」に行くとサイバーファッションショーなど、テクニカルなショーケースがたくさんあって、何となく未来を感じ取れるものの、結局5分程度のランウェイでおしまい。日々、着る人の手に渡るものをつくる、というハードルを超えていくのはすごい。

廣川 私が無縫製ニットでスキンシリーズをつくりたかったのは「第二の皮膚」みたいなものが生まれたらファッションの世界が広がるのではないかという考えからでした。ただ、それをどのように日常へ落とし込んでいけるかという、デザインの領域まで両方考えていかないと成立しないかなと。

美しいとか、見たことないとか、視覚的な見え方もあると思うのですが、一方では「いくらなんだ?」「どういう人がターゲットなんだ?」ということも合わせて、両方の脳で考えていかなければいけない。つくっているものが作品ではなく商品なので、服飾では、地味に耐久性など細かいところをクリアしていくという感じですね。

それに、私は無縫製ニットの技術をすごくおもしろいと思っているので、その技術を伸ばすためには、小さくても誰かがそれを使って更新していかないと発展しないな、と。それを続けていくと次第にそれが普遍的なものになっていくし、もっともっとデザインができる人が増えていくかもしれないと思っています。

脇田 作品と商品の違いはめちゃくちゃ大きいと思います。商品づくりは、研究開発があって、コンセプトを形にしてプロトタイピングをつくりますよね。そこからが大変じゃないですか。先ほども廣川さんがおっしゃったように、エイジングやウェアラビリティ、コスト、そして当然マーケットも見わけですよ。今はいろいろと試作できるツールも一般化してきたから「こんなことができるよね」というのを一瞬だけ実現するのは、ちょっと頑張ればできる。MATにあったメディアアートも、あの開催期間だけであれば動く。けれど、それを製品として屋外に持って行ったり、子どもが意図しない使い方にまで対応させるのは、ものすごく時間がかかるんですよ。



SXSW や SIGGRAPH

アメリカのテキサス州オースティンにて毎年3月に開催されているSXSW（サウス・バイ・サウス・ウエスト）。世界最大の音楽や映画、テクノロジーなどの複合的クリエイティブビジネスフェスティバル。SIGGRAPH（シーグラフ）は、1974年より毎年アメリカで開催されてきた、国際的なコンピューターグラフィックスやインタラクティブテクノロジーのカンファレンスイベント。ソフトウェア全般からデザイン、アートやゲーム、教育にいたるまで幅広い分野の会員を有する非営利組織によって支えられている。

ネットの普及はファッションにとって産業革命以上の衝撃だった。

廣川 脇田さんの展示『Symptom Visualized- 可視化された兆候』を拝見しても、こういう家電の音に日常で包まれて生きているんだ、というのを考えさせられることにアートの力を感じますね。やっぱり人の考え方がすごくおもしろいし、それって“合う”ことがない。100人いたら100人がばらばらですから。ただ、自分がどこで何を見ているかの「視点」を気づかせてくれることはすごく大きい。例えば、ギャラリーはある意味、特殊な空間じゃないですか。そこへやってきて、脇田先生の作品を見て何かを感じたことが、自分の中に蓄積されて、フィルタリングされて、そしてまた次の新しいアウトプットに繋がる、というような装置になりますよね。だから私はアートが好きなんです。

私が独立した10年くらい前から、ファッションの世界も変わってきています。こうしてインターネットやスマートフォンが日常で欠かせなくなった時代において、ファッションデザイナーの立場というのも変わらないはずがないだろうと独立したときに深く考えました。そこからさらにさまざまな人と仕事ができるような環境をつくれれば、もっと世界が豊かにおもしろくなるだろう、とも思えたんです。ファッションでいえば産業革命などは大きな変革期とされますが、インターネットの普及は同じかそれ以上に大きなことで、世界は大きく変わったのかな、と。

脇田 インターネットがなければ、すべては違ったでしょうね。そもそもインターネットがなかったら僕はアートをせずに、真面目なエンジニアをしていたんじゃないかなと。もともとは3次元CADと言われる世界、車や飛行機をデザインするソフトの数式をつくるエンジニアでしたから。インターネットで自分の考えたものを公開し、人と繋がるということが自分のアプローチの仕方や職業にもたらした影響は絶大でした。ネット環境がなければ今に至っていないですね。

廣川 人々のファッションの捉え方、価値の置き方もだいぶ変わりました。スマートフォンもある意味でファッションですし、ファッションはより広義になっていると思います。これまでのランウェイスタイルのファッションショーはライブ感があって魅力的ですし、私もそういう方法をとってきていますが「これをこのまま続けていってもいいのかな？」と思ったこともあります。今は、いろいろな表現の仕方があっていいと思うので、既存のファッションショーではない新しい道筋を探している段階です。

ファッションショーは、昔は限られた人のためのショーでしたが、ウェブがあることでもっと開けたショーをできるかもしれないでしょう。先日、六本木の国際文化会館で行なわれたコンテンポラリーダンサーとの舞台も私の『スキンシリーズ』をとともすばらしい形で表現してくれるものでした。何かそういう新しいクリエイティブな仕事がおもしろいし、そういうことをこの街から生み出したいですね。そしてそれはさまざまなクリエイティブな人がいて実現したことだったので、やっぱりひとりではできない。国際文化会館の力があって、ダンサーのアイデアがあり。それらが集まって具現化していくのはおもしろいし、そのような機能がもっと加速するといいなと思います。



Symptom Visualized- 可視化された兆候

2018年1月20日から3月10日まで、ART & SCIENCE gallery lab AXIOM で行われた、脇田さんの個展。マッピング映像とジャンク品の接点を探るインスタレーション、液晶ディスプレイのフィジカルリティを拡張するマテリアリズム的アプローチによる作品、MUTEK/RedBull Music Festivalでの小室哲哉氏とのライブパフォーマンスからのスピノフ作品などを展示した。



コンテンポラリーダンサーとの舞台

東京で開催される2年に一度のダンスフェスティバル「Dance New Air2018」にて、ダンサーで振付家の湯浅永麻による振付・演出によって公演『enchaine』が披露。この作品で、廣川さんは衣裳を担当した。



スキンシリーズ

廣川さんが 2007年より手がける自身のブランド「SOMARTA」の代名詞でもある無縫製ニットのコレクション。レディー・ガガも愛用しており、2017年夏にはシリーズとしてニューヨーク「MOMA」に収蔵されたことでも話題になった。

credit: Skin Series : Noism『NINA』モデル



廣川玉枝 ファッションデザイナー
TAMAE HIROKAWA / Fashion Designer

脇田玲 アーティスト&サイエンティスト
AKIRA WAKITA / Artist & Scientist

インスピレーションの源泉となる、街の中核機能とは。

脇田 僕の勤務地である SFC（慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス）は、神奈川県藤沢市にあります。郊外型の大学をつくるのが流行した当時できたキャンパスですが、不便だし、地方でイノベーションを起こす難しさがずっとつきまっています。年に1回「オープンリサーチフォーラム（ORF）」で六本木に来るだけでなく、学生や研究者を都心にまずは常駐させる必要性はずっと感じています。

廣川 社会人になり東京に住むようになって、映画も美術館も本もなんでもあることに驚きましたね。けれどもそれを自分が生きている間にすべて把握することはできないし、人が街に求めるポイントはそれぞれ絞られるものなのかなとも思います。じゃあ、六本木ってどういう場所なのか。浅草でも新宿でも渋谷でもない、六本木の特徴というのがあるはずで、私にとってのそれは「洗練されている」「クオリティが高い」というような印象です。もしもこういうところで子どもの頃から生まれ育ったら、だいぶ違ったんだらうなとも思いますし。

脇田 僕だったら、フューチャーセンター的な研究開発機関があり、そこで六本木のクリエイターや企業とコラボレーションし、「次はこんな未来ができるかも」というプロトタイピングが常にできる場所。そういう大学や研究所を中心とする "ラボドリブン" な場所が六本木にあってほしいと思います。小学生からおじいちゃんまでここに来て、何らかのインスピレーションを受け、もしくは与え、街も人も育っていく。常にそこにあり、人間関係のつながりがポップに可視化され、しかも誰でもアクセス可能な場があることは大事なだろうと。

廣川 そういう事例って、ありますか？

脇田 例えばオーストリアのリンツという街で「アルス・エレクトロニカ」というメディアアートの祭典がありますが、街全体にアートとサイエンスとテクノロジーが行き渡っていて、しかもリンツ市がこの祭典を行う組織の株も所有しています。それを手本に、六本木という街と行政とが結びつき、先ほど話したようなフューチャーセンターができていたら街のあり方が変わってくるのかなと思います。六本木の民間企業の人たちもすでに関わりはたくさんあるでしょうから、現状からもう1歩進み、政策のところまで入っていけるといいのではないのでしょうか。新しい技術が生まれても、結局ブレーキをかけるのは政策。そこが進歩を阻む大きな原因になるので、民間と研究機関と政策立案者がちゃんとチームになれるような体制をつくる必要があるかと思います。それを六本木で実現できたらすごくおもしろくなるはずですよ。



アルス・エレクトロニカ

オーストリアのリンツで行われているメディアアートの世界的イベントであり、アワードとしての機能も持つ。このデジタルアートとメディアカルチャーの国際拠点があることで、リンツ市の施策は、従来の伝統文化の維持や観光産業の形成プロセスを超え、文化的・芸術的發展をコアコンピタンスにした都市再生やコミュニティデザインのモデルとして紹介されることも多い。

目の前にある課題をどう解くか、が未来ではない。

脇田 デザインとエンジニアリングというのは、今ある課題をどう解くかという意味でとても有効だということは、ここ数十年でわかってきました。つまり問題解決の方法を我々はすでに手にしています。一方で、これから重要になるのは、「そもそも何が問題なのか」ということ。つまりは問題発見の手法です。アートというのは廣川さんが先ほど話された通り、個人という特異性を持った視点で世界をとらえる方法。一方のサイエンスというのは世界の普遍性から、個別の特異性を見ていく方法。その両方で世界を見るということが、未来を考えることなんだと思います。

目の前にある課題をどう解くかが未来なのではなく、何をしていったらいいのかを考え、見つけるのが未来なんだと思っています。アートとサイエンスで見えた未来ヘデザインやエンジニアリングで美しく進む。そういう両輪があるといいですね。六本木に来ると世界の見え方が変わる、と。六本木で定期的に数時間過ごして地元に戻ると、いつもの見え方が変わってワープするような街。そんな未来が見える街が六本木の役割かなと僕は思います。

廣川 東京に来ると本物がたくさんある、というのもインスピレーションの源になると思うし、それは教育でもどんどん取り入れたらいいと思うんです。こんなに美術館があるので、子どもたちへの芸術教育を積極的に国や都がしていくとか。本物から出ているエネルギー、リアルな力はすごいですから。生で日常的に体験できるような、国際文化会館やいい施設もいっぱいある街なので、そこを開放できたら嬉しいなと。まずは近くに住んでいる人や子どもたちから始めてみるといいかもしれません。

脇田 今いる芋洗坂にもアートギャラリーがいっぱいあって、グラウンドレベルでアートに接することができる。一方で、六本木ヒルズの最上階には森美術館があって、マッシュな都市レベルでアートに接することができる。東京を一望できるような巨視的なスケールでアートに接する体験と、ストリートを歩きながら微視的なスケールでアートに接する体験という両方が共存しているのはめちゃくちゃ刺激的で、他の街にはないんじゃないかな。

廣川 外国に行くと、ルーブル美術館などにクラス単位で子どもたちが来ているのを頻繁に見かけます。でも東京ではあまり見ない気がして。なぜだろう？ そんなに閉じているわけではないかなと思うのですが。六本木ヒルズの前庭にあるようなアート作品も、もっと六本木の街、ストリート全体に出していけたらみんな寄ってくるんじゃないかなと。ルイズ・ブルジョワの蜘蛛(ママン)が街に点在していたら「ここは実験的なアートの街なのかな」というイメージをもっとしやすくなるのかも。



ルイズ・ブルジョワの蜘蛛(ママン)

米国の彫刻家、ルイズ・ブルジョワによる巨大な蜘蛛のオブジェ「ママン」。六本木ヒルズを行き交う人々であれば誰もが一度はその存在感に圧倒されたことがあるはずの、母親の象徴として作られたアート作品。この「ママン」は六本木をはじめ、世界9か所にある。

実験が許されることでストリートができていく。

脇田 先ほどのリンツでいうと、アルスエレクトロニカセンターという建物を中心に、ブルックナーハウスというコンサートホールやリンツ工科大学があって、現代美術家も多く生まれています。そこへご老人のカップルが手を繋いでメディアアートを見に来る、というような風景が日常化しているので、ある意味、六本木とは正反対なのかもしれないですが。

廣川 情報がインターネットですべて手に入る時代になったからこそ、リアルでクリエイティブな何かをみんな求めていますよね。しかもそれは開かれていて、固定の場でなくてもいいということかもしれません。国際文化会館や六本木ヒルズなどいろいろな場所が点々とあり、洗練されているものが集まっていて刺激があるという街のイメージを発信し続けられれば、そういう実験が好きな人たちが集まる気がします。先日、ファッション関連の展覧会があり、ニューヨークへ久しぶりに行きました。ちょうど東京ミッドタウンみたいなところでしたが、内覧会の後、会場を出るとバーのような空間があり音楽を奏でていて、とても刺激がありました。なんか実験的でやんちゃなことがあってもいいのかなと。

脇田 大事ですよ。3回クレームが来るまでやり続けるとかね。それくらいの実験精神を持たないとつまらないですよ。

廣川 そういう強気な姿勢も大事な気がします。「いいじゃん、おもしろいんだから!」と。

脇田 一方、インターネット以降はネット上でつながることができるから、場所がメディアである必要はなく、人がメディアになっている。だからこそ、リアルな場はローカリティというか、その場のコンテキストをとことん大事にすべき。六本木はいかがわしい部分もあり、クラブカルチャーもあり、お酒を飲む街だ!という前提でつくったほうがいいでしょうね。



廣川玉枝 ファッションデザイナー
TAMAE HIROKAWA / Fashion Designer

脇田玲 アーティスト&サイエンティスト
AKIRA WAKITA / Artist & Scientist

photo_mariko tagashira / text_emiri suzuki

何か拡張するための実験を続けられる場所であってほしい。

脇田 僕がギャラリーで展示をする際にも、もちろんコンセプトなどは書いていますが、「どうやってつくっているんですか?」と聞かれるより、その人なりの解釈を自由に言ってくれるほうが、こちらもインプットを貰えて嬉しい。それが自分の作品の意図とかコンセプトを上書きしていくことになります。自分の作品に新しい解釈をくれる人、射抜く言葉をくれる人に見てほしいのだけど、それは想像を超えた部分での出会いでしかない。ちょっとしたおばちゃんがポロツと言うかもしれないし、「この人」とは言えないですね。だからやっぱり、いろんな人が行き交うストリートになるのはすごく大事だと思う。

九州から日帰り出張で六本木に来た、みたいな人がふらっと入ってきて僕の展示を見て何か感想を言って帰ったりするのがおもしろくて。一方でMATのように、Instagramにアップする写真を撮る人がたくさん来て、5秒程度で作品が消費されて行く姿を見るのも大事だと思うんです。

廣川 ヨーロッパや日本のファッションショーでも、皆、いいアングルで写真を撮ろうとスマートフォンを構えているので、最後拍手もできない。リアルを見に来ているはずなのに、スマートフォン越しに服を見ていて、リアルを見ていないんですよね。なんだか切ないですよ。

脇田 写真を撮り過ぎでは、という話と関連してですが、さっき廣川さんが話された「第二の皮膚」は、マーシャル・マクルーハンによる一説だそうですが、彼はテトラッドという考え方を出していて。どんなデザインにも「増強」「衰退」「回復」「転化」という4つの機能がある、と唱えていました。カメラであれば目を増強する。一方で何かを衰退させることもある。何かを意図してつくっても結局3つの副作用があるというのは避けられないということです。さらにここでいう「転化」というのは極度に使い込んだ際に何かにトランスフォームすることを言っていて、使い込んでみないと何になるかは、わからないんです。だからスマートフォンのカメラも、アプリケーションとしてのインスタグラムももっと極度に使い込むと、まったく予期しない新しい姿が見えてくるはず。そこで生まれる現象や気づきを副作用と捉えるか、もしくは新しい何かのきっかけと捉えるか。それを使ううちに、こんな機能が欲しいとかこんな世の中の見方があると気づくこともあると思います。

廣川 身体の拡張ですね。「第二の皮膚」については、マーシャル・マクルーハンという人が最初に言ったのだということ、随分あとになってから知り、本を購入して読みました。

脇田 彼は「これまで身体は視覚空間の中に生きてきたけど、これからは電子の時代に入る」というようなことも言っていました。「全身で電子をまとう」と表現していて、これが " ウェアラブル " を予見しているのか言葉遊びなのかはわからないのですが。僕はそういう点で、廣川さんと一緒にやりたいことのイメージがわりと具体的にあります。例えば身体のダイナミズム。呼吸もしているし、代謝もしている、そういうものが外側に現れていくことでファッションになることはないのかな、と考えています。

疲れているというモードを外にわかりやすくすることもできるかもしれないし、" ちゃんと体の中を血が流れている " というようなこと、身体の美しさや、第二の皮膚として出せる服とか、そういう身体活動を表現するようなファッション。江戸時代の人が急いでいるときに袴を持ち上げて走っていたじゃないですか。あれって「急いでいる！」感がすごく出る。そういう、その人のモードとか状況をより美しく拡張できる服というのができるんじゃないかと思うのです。

廣川 私が服をつくるときのテーマは自然物からインスピレーションを受けることが多いですが、先ほど脇田さんがおっしゃった見えない部分を表現するようなことを、私もやりたいと思っていました。間もなく2020年に東京でオリンピックがありますが、私が構想していたのが、聖火ランナーの服。ランナーの走るポイントごとに服の色が変わったらおもしろいかなって。リレーがブラジルからスタートし、地球を一周しながら世界の国旗の色に変わる。ブラジルの色、平昌の色、さまざまな世界の色、そして最後に日本の色になるという、場所と身体と視覚的なアイデアです。

脇田 走っている様子を美しく見せる服があるといいですね。変形するとか。そういう布を研究していたこともありました。化学反応で色が変わるインクと、導電性の繊維を使うことで、身体情報に応じて連動させたコンピューターからの信号で服の色を変えられるのではないかって。それがまだ製品化はしてなくて。廣川さんだったらこれを形にしてくれそうな気がしますね。

廣川 おもしろいですね！そういうことを実験したいですよね、六本木で。ここで提案をしたなら、場所を提供していただけますかね（笑）。今は過渡期というか物事の仕組みの転換期なので、実験をしながら街が変わっていくのは楽しい。六本木が、今話したような実験をたくさんさせてもらえる場所であってほしいな、と思いました。



マーシャル・マクルーハン

カナダの文学者であり文明批評家としても広く知られる。1964年に刊行された「メディア論 人間の拡張の諸相」は彼の代表作であり、現在もメディア研究に関わる者にとっては不可欠な古典として扱われている。

取材を終えて

脇田さんによるデザインとエンジニアリングからのアプローチと、廣川さんが挑むファッションのクラフト性とデジタルの世界。テクノロジーを前提とした新時代に必須の視座ともいえるメディアアートの領域を、ほんの少しだけ覗かせていただけたように思います。六本木という街が持つ特異性を捉え直しながら、次世代のこの街に必要なデザインやアートについて考え、さまざまな実験を繰り返していくことの重要性を改めて感じる貴重なインタビュー時間でした。
(text_emiri suzuki)