

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



CREATOR INTERVIEW ^{No} 40

真鍋大度 Daito Manabe

1976年生まれ。東京理科大学理学部数学科卒業、国際情報科学芸術アカデミー (IAMAS) DSPコース卒業。ジャンルやフィールドを問わずプログラミングを駆使して様々なプロジェクトに参加。MIT MediaLab、Fabricaを初め世界各国でワークショップを行うなど教育普及活動にも力を入れる。Prix Ars Electronicaでは2009年度審査員を務め、2011年度インタラクティブ部門準グランプリ受賞。文化庁メディア芸術祭においては大賞1回、優秀賞2回、審査委員会推薦作品選定は7回を数える。株式会社Rhizomatiks取締役。石橋素と4nchor51a6(アンカーズ・ラボ)を共同主宰。

大野茉莉 Mari Ohno

1984年、東京都生まれ。東京藝術大学大学院修士課程在籍。サウンド・インスタレーションや音響作品など、音を軸に作品を制作。自身の作品のほか、映像作品への楽曲提供やサウンドデザインも行う。東京都現代美術館、トーキョーワンダーサイト、FILE、NYCEMFなど、国内外にて作品を発表。文化庁メディア芸術祭アート部門審査委員会推薦作品、Tokyo Sonic Art Awardグランプリ、アテレード国際作曲コンクール受賞など。

クリエイターインタビュー

『情報を与えるだけの街から、自ら発信していく街へ』



子どもは六本木に
来ちゃダメ(笑)

自分で考えられる
余白をつくる

photo_tsukao / text_kentaro inoue

2月16日に、東京ミッドタウンのアトリウムで開催された「Midtown Design & Art Live」。その中で行われた今回の公開インタビューには、Perfume のウェブサイトのディレクションなどでも知られるメディアアーティストの真鍋大度さんと、インスタレーションや音響作品などサウンドアートの分野で活躍する大野茉莉さんが登場。まずは、それぞれの作品を観ながら、インタビューはスタートしました。

モチーフは近いけれどアウトプットが違う、2つの作品。

真鍋大度(以下、真鍋) これは「electric stimulus to face」という作品で、電気パルスを通して顔の筋肉を動かすテストをしている映像です。手には筋電センサーという筋肉が収縮したときに流れる微弱な電流を検知するセンサーを付けて、その値を変換して顔に流すことで、右手を動かすと左目の筋肉が、左手を動かすと右目の筋肉が動くようにしています。

大野茉莉(以下、大野) そういう仕組みなんですね。

真鍋 当時は時間があって、夜な夜な毎日こんなことをやってました(笑)。もともと、コンテンポラリーダンサーにセンサーを付けて動くときに変換されるような作品をつくっていたんです。それを自分でもやってみようと思って、ダンサーじゃない僕が筋肉を使うなら顔かなと。

大野 私の「bio effector」という作品もセンサーを使っています。手をかざすと血流の音が検出されて、膜に振動となって現れる。膜の振動はモーターで制御されていて、張力を変えることで音質が変わります。体の内側でしか知覚できないものを裏返して、自分の体の中に入ったような感じを表現したくて。

真鍋 大野さんの作品も生体だったり低周波を使ったりしているし、空間的、建築的なところがありますよね。モチーフは近いけれど作品としてのアウトプットが違うところが興味深いです。

大野 前に真鍋さんのイベントの設営のお手伝いをさせていただいたことがあるんです。本当に最下層の関わり方だったのですが(笑)、いろいろと勉強させていただきました。



electric stimulus to face

2008年に制作され、YouTubeで公開された映像作品。電気信号で自身の表情を操作するという実験的な試みがネット上で話題を呼び、真鍋氏が注目されるきっかけともなった。現在、世界中で175万回以上も再生されている。



bio effector

Tokyo Sonic Art Awardでグランプリを受賞した、大野氏と永田康祐氏による作品。展示空間に吊った膜を鑑賞者の血流の音で弦のように振動させ、膜の張力を変えて音を奏でる。2013年に東京都現代美術館で展示された。

誰からも頼まれていないことに時間をつぎ込む。

真鍋 僕、作品を思いつくのはシャワーを浴びているときが多いんです。

大野 私も思いつくために何かをすることはなくて、ただ興味があって気になるものを、ひたすらやっているだけ。ちなみに作品づくりのきっかけは何ですか？

真鍋 頼まれることもあれば、自主プロジェクトもあるし、まあ両方ですね。依頼がなくてもふだんからいろいろ試してネタを溜め込むというか。それなら失敗もできるし、自分で目標設定もできる。たとえば、さっきの顔の装置は仕事でもないし、発表の機会もない中でやっていました。そうしたら、YouTubeのおかげでオファーがくるようになって。

大野 私は今、何の役にも立たないかもしれないことにひたすら時間をつぎ込んでいます。自分の興味を満たすためだけでなく、これを人の役に立つものにしていきたいと思っているんですけど……。

真鍋 忙しくなってくると、だんだんそういうことができなくなるので、いかに時間をとるかっていうのが大事。たとえば僕の場合、ヨーロッパとか海外に滞在してノイズをシャットアウトして制作するような方法も取っています。そういう意味では自主プロジェクトは大変だと思いますね。

大野 まず気になったものはとりあえず実験してみる。ふだんから、これをやったらどうなるんだろうって考えているんです。暇なので（笑）。やりたいけど予算や場所の関係で難しいものが、今も100個くらいあって。



大野茉莉 サウンドアーティスト
MARI OHNO
Sound Artist

真鍋大度 メディアアーティスト
DAITO MANABE
Media Artist

photo_tsukao / text_kentaro inoue

六本木という街をテーマに作品を考えるとしたら。

真鍋 今日のテーマ「六本木とデザイン&アートの未来」ということで話をすると、フィールドワーク的なところから作品をつくる人にとっては、六本木はいい街だと思うんです。ただ、僕は土地よりも人間。人間発信、たとえばパフォーマーだったりダンサー発信で作品をつくる人が多いので……。きっと、生体データを使った大野さんの作品もそうだと思いますが。

大野 はい。私も街発信はあまりないですね。音を表現の軸に考えているので、街というより、その空間の特性とか気温とか、環境に興味があります。

真鍋 僕がやっているライゾマティクスという会社は、街なかでインスタレーションをするときには、自分たちの証を残すような " 隠しコマンド " を入れることもありますね。たとえば銀座のソニービルにある、上り下りするとドレミの音階が鳴ってランプが光る「メロディステップ」という階段のシステムを担当したときには、一番上の段を 30 回踏むと特別なパターンが出るようにしたり。

ふだん街を歩いていると、道に敷いてあるタイルを見ながら「ランダムに並んでいるようで実はパターンがあって……」なんて、謎解きモードになることがあります。

メロディステップ

銀座のソニービル 1 階と地下 1 階をつなぐ、踏むと音と光を発する階段。2006 年のリニューアル時、真鍋氏も開発に携わる。最上段か最下段を 30 回連続で踏むとアルペジオモードになるなど、ステップの踏み方によって音や光のパターンが変わる仕掛けが施されている。

データを使ったアート、高低差を生かしたアート。

真鍋 最近ではデータを蓄積し解析してビジュアライズしたり、ラップを自動生成したりする作品もつくっています。たとえばこの建物はセンサーだらけですよ。監視カメラやマイクも死ぬほどあるだろうし、街なかにはあちこちに、ネズミよけの超音波も出ています。

今はセキュリティのためとか、正解が決まった使い方だけをしているけど、そういう大量のデータを違うふうに使って何かをつくりましょう、という企画になると得意分野になってきます。データを使ったアートのジャンルをこの街を通じてやってみる、それには興味があります。

大野 私は自然や人間を知覚するためのツールとして、テクノロジーを使っているんで、街の音響特性に興味があります。たとえば六本木って、大江戸線は地下深くで、展望台はすごく高いですよ。そういう高低差から生まれる音響現象を活かした作品は面白そうだなと思います。

真鍋 それは六本木ならでは、かもしれませんね。

大野 これはアートではないんですけど、高さや音を利用した例でいえば、第二次世界大戦のときに敵の飛行機の音を感知するためにつくられた長いホーンのような装置がありました。六本木ほどの高低差を使ったアート作品っていうのはなかなかないと思うので、できたらやってみたいですね。

子どもは六本木に来ちゃダメ？

大野 お客さんから「六本木で子どものための作品をつくるなら？」という質問もありましたけど。

真鍋 屋間の明るいところだとプロジェクターや照明が使えないので、ロボティックなものになるのかな。子ども向けの作品はいくつかつくったことはありますが、その場合、でたらめにいじっても成立するというインターフェース設計が大事なんです。ただ、六本木ならではってなると.....。

大野 やっぱり六本木って、買い物をするとかアートを観るとか、何か目的があって来る街だと思うんです。受け身になるために来る場所。だから子どもは六本木には来ちゃダメです（笑）。

真鍋 たとえば、親が買い物をしている間にお子さんを遊ばせておくという目的があれば、それに合わせて作品をつくったり、デザインすることもできるかもしれないですね。たとえば、スケートをやっているあそこ（ダイナースクラブ アイスリンク in 東京ミッドタウン）とか、何か条件が限定されていたほうが思い浮かびやすいですね。

大野 でもやっぱり、子どもの頃は何もないところで遊びを開発する力を身につけたほうがいいんじゃないかなあとと思います。六本木より、砂漠とかのほうがいいのかも。

真鍋 なかなか難しい街ですね、六本木は。



photo_tsukao / text_kentaro inoue

六本木とは、なかなか仲良くなれない。

真鍋 18歳くらいから21歳くらいまでDJをやっていて、その頃は、ほぼ毎晩六本木にいました。だから僕にとっての六本木は、クラブとか音楽とか夜のイメージ。この近くにあったバーで親

父と飲んだり、そのへんのカラオケボックスで生活したり、けっこう残念な人でした(笑)。大野さんは？

大野 私がこの街にはじめて来たのは10年くらい前、六本木ヒルズに森美術館ができたときに展覧会を見にきてからなので、六本木歴はそんなに長くないですね。

真鍋 僕がよく来ていたのはヒルズができる以前なので、反対ですね。六本木ヒルズや東京ミッドタウンができる以前と以降では、街がまったく変わりました。

大野 東京で生まれ育ったのに、ここ来ると上京した気分になるんです。私の知っている東京とはちょっと違う、洒落た街みたいな感覚。あまり人が住んでいる感じがしないというか。アートイベントに来ることが多いんですが、なかなか仲良くなれないんですよね、六本木と。

真鍋 たしかに洗練されたし、雰囲気も変わった。それは良し悪しだと思うんですけど。

大野 きれいな街なんですけどね。何度も会っているのに心を開けないというか……。もうちょっと心の内側が見せ合えたら仲良くなれる気がするんですけど、私には壁が厚いんです。その裏側に共感できるところがあるはずなんですけど。

レジデンスやラボをつくって、発信していく街に。

真鍋 「裏側を見せてほしい」って言うてましたが、アートの視点から見ると、もしかすると六本木には中身はないんじゃないかと思ったりもします。ここで生まれた作品ではなく、海外かどこかで制作した作品をメインで展示しているだろうし。

大野 六本木は働いたり、アートを観にきたりする場所で、生み出す場所ではないということですか？

真鍋 そう。僕はミッドタウンにあるスルガ銀行の「d-labo」でインスタレーションをしたこともあるし、六本木アートナイトでライブをしたこともあります。夜に集まって作品を観る、ふだんの六本木とは違う独特な開放感が面白かったですね。でも、六本木で何かをつくって、それをここから発信することってあまりないんじゃないかな、と。

大野 六本木は美術館がすごく充実していて、アートを鑑賞するための土台はすでに揃っている。でも、世界中のアーティストが滞在制作できる「レジデンス」のような場所がないですね。メディアアート関連だと、ドイツのカールスルーエの「ZKM」や、オーストリアのリンツにある「Ars Electronica Center」などには、美術館やギャラリーに併設されて、そういう研究施設がありますけど。六本木にもあるといいですよ。

真鍋 パリとかニューヨークもそうだし、日本でいえば「トーキョーワンダーサイト」とか。もっと六本木から発信できるようになると面白いなと思います。

大野 いろんな人と関わって、いろんな角度から影響を受けながら作品がつかれる。実際、住んでみないとわからないところもあるだろうし。



d-labo -Hyper Library-

スルガ銀行ミッドタウン支店に併設されたコミュニケーションスペース「d-labo」内のライブラリースystem。ライゾマティクスは、インターフェイスデザインとプログラミングを担当。ブックスタンドに書籍を置くと、裏表紙につけられたタグにより、タッチパネルモニタ上に関連書籍の情報などが現れる。



トーキョーワンダーサイト

東京都が若手クリエイターの発掘と支援を目的に設立したアートセンター。公募展「トーキョーワンダーウォール」をはじめ、本郷、渋谷、青山の3拠点で、展覧会ほかスタジオでの制作、ワークショップなどを行なう。青山には、クリエイター・イン・レジデンスも完備。

意味のわからないものができたら、急に仲良くなれるかも。

真鍋 六本木って、情報やサービスがたくさんあって便利な街。そのぶん自分で考えらえる余白が少ないですよ。大野さんの言っていたように、受け身になってしまうというか。

大野 私もアートを観たいときは六本木というように、目的が決まっているときしか来ない。そういう意味では、すでに街としてのポジショニングが完成されているんだと思います。

真鍋 六本木って、ハリウッド映画と同じで、ずっと受け身で観ていられる街。でもアート作品ってそうじゃなくて、なんだかよくわからないけどそれぞれが違う見方をできて、それぞれの楽しみ方を持てるものです。「いったいどうして、こんな作品をつくったんだろう?」っていう。

大野 何の役にも立たないこととか、意味がわからないことがしたければ、人のいないところで勝手にやればいって話にもなってしまうけれど六本木にそういうものができはじめたら、「あ、私もなの!」みたいに、急に仲良くなれるかも。

真鍋 (笑)。もちろん僕もハリウッド映画は好きで観たりもするし、六本木のような情報の与えられ方を楽しみたいときもあります。どちらがいい悪いではなく、気分によって選べばいいと思いますが、六本木ならではの楽しみ方がもっと増えるといいですね。

取材を終えて

もともと知り合いということもあって、なごやかに進んだ公開インタビュー。が、裏では予想外のトラブルも。その詳細は、編集部ブログをご覧ください。今回のインタビューでお二人が出てくれたアイデアが実現して、大野さんをはじめ、みんなが六本木ともしっかり仲良くなれたらステキですね。(edit_kentaro inoue)

