

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

ファンタジスタ歌磨呂 アーティスト

Fantasista Utamaro / Artist



CREATOR
INTERVIEW ^{No} 53

ファンタジスタ歌磨呂 Fantasista Utamaro

アーティスト、イラストレーター、テキスタイルデザイナー、グラフィックデザイナー、アニメーションディレクターとして多岐に渡り活動中。コトブキサン代表。ポップで彩度高めの世界観が特徴。ファインアート、映画、映像作品など活動範囲を増殖中。

No
53 ファンタジスタ歌磨呂 アーティスト
Fantasista Utamaro / Artist



クリエイターインタビュー

『六本木に、イケてるオタクが集まる日』

アートとポップカルチャーをミックスし、
世界に発信できるスペースを。

photo_tsukao / text_kentaro inoue

4月25日(土)と26日(日)に迫った「六本木アートナイト2015」。そのキービジュアルを手がけるファンタジスタ歌磨呂さんは、ゆずやでんぱ組.incのアートワークのほか、ファレル・ウィリアムス、livetune feat. 初音ミク「Tell Your World」などのミュージックビデオ、さらには雑誌『WHAT'S A FANTASISTA UTAMARO!?!』の出版やファッションまで、ジャンルを横断して活躍するクリエイター。マンガやアニメすべてがアートだと語る歌磨呂さんが描くのは、ヲタの集まる未来の六本木!?

マンガやアニメはもちろん、伝統工芸もアイドルも全部アート。

日本のアートの定義って少し特殊だなと感じていて、ちょっと敷居が高いイメージがあります。個人的には、アートってそもそも、もっと自由なものなんじゃないのとも思っていて。毎回、六本木アートナイトを観ていても、そういう印象を拭えずにいました。

僕にとっては、マンガとかアニメはもちろん、伝統工芸もアイドルも全部アートって認識で。だから今回、六本木アートナイト 2015 に、ライゾマティクスの齋藤精一さんがメディアアートディレクターとして入って、新しいジャンルを取り込んでいこうという流れにはすごく共感するものがありました。

担当させてもらったキービジュアルについていうと、キャッチコピーの「ハルはアケボノ」というテーマはあとから決まったんですが、イメージは和。今回のプログラムのひとつにもなっている日本ならではのデコトラがあったり、富士山に雲や波といった浮世絵の風景、相撲っぽ

い書体など。それと、僕の作品に共通する無限増殖するというコンセプトを盛り込んでいます。



六本木アートナイト 2015

2015年4月25日(土)、26日(日)に開催。今年で7回目となる、六本木の街を舞台にした一夜限りのアートの饗宴。上の写真が、ファンタジスタ歌磨呂氏が手がけたキービジュアル。



アートトラック

六本木アートナイト 2015 のメインプログラム。LED やミラーボールを搭載した光るアートトラック「ハル号」「アケボノ号」が六本木各所に登場。スマホで入力した文字が表示されるなど、観客も一緒になって楽しめる。

アキバのヲタを、六本木という " 異国の地 " で爆発させる。

他に、これまで六本木で印象に残っている仕事といえば、2011年にTSUTAYA TOKYO ROPPONNGI でやった、ミキオサカベくんのファッションショー。その中で、当時まだ地下アイドルという領域で活動していた、でんぱ組 .inc のゲリラライブを行いました。もともとは、その数年前にでんぱ組 .inc が所属している秋葉原ディアステージという店の内装を頼まれて見に行ったときにヲタ芸にあって、「これはヤバイ、こんなにはじけてるジャンルがあるんだ」と驚いて、異文化交流として、「最前ゼロゼロ」というチームをつくってアートプロジェクトをはじめたんです。

ちなみに、ライブ会場に六本木の TSUTAYA を選んだのは、せっかくなら日本にしかないところがいいだろうと考えていて浮かんだのが、レンタルビデオ屋さんだったから。もうひとつ、アキバで輝いていたヲタ芸の奇跡を、六本木という " 異国の地 " で爆発させたいというも目的のひとつでした。

彼らはそもそも見世物ではなく、愛の祈りとしてヲタ芸をやっているので、ディアステージの舞台上がって、「僕は数年前にここでヲタ芸にあって衝撃を受けました。どうか、イベント

を盛り上げてほしい!」みたいな話を、ヲター一人ひとりに力説させてもらって。結局そのショーには 3,000 人くらいが集まって、入場制限されるほど盛況で、本当にうれしかったです。



最前ゼロゼロ

ファンタジスタ歌磨呂氏の呼びかけで生まれたハイパーエンタメ集団。秋葉原ディアステージ代表もふくちゃん、ファッションブランド MIKIO SAKABE、SEMITRANSSPARENT DESIGN の菅井俊之氏が参加。ユニット名は、オタク用語の「最前ゼロズレ」（ライブ会場最前列ど真ん中で、アイドルとのズレがない状態）から。

トレーニングは体だけでなく精神的にもいい影響を与える。

最近、六本木ではまっているのは「ジム」に通うこと。去年は、年間の半分弱はニューヨークにいたにもかかわらず、なんと 160 回も行ってました。きっかけは、太ってしまったのと、慢性的な疲れが取れなかったことに加えて、そこに通っていた知り合いがすごくキラキラして見えたから。昔、『週刊少年ジャンプ』に掲載されていた広告、覚えてませんか？ ひ弱なやつが、ブルワーカーという器具を使うと日焼けしてムキムキになってモテるっていう（笑）。そんなイメージで通っています。

実際にトレーニングしてみて、運動は体だけじゃなく精神的にもいい影響を与えることに気づいたんです。どこかの部位をトレーニングするとき、頭で考えても体はいうことを聞いてくれません。そこで、頭も体のパーツもすべてがフラットに置いてあるというイメージトレーニングをしていたら、今まで上がらなかった重さのものが上がるようになった。

感動して、自分はこれまで、なんて頭でっかちに物事を考えてたんだらうって思って。そして頭だけで考えなくなったら、仕事だったり生活だったり、すべての部分がリンクして、すごくクリエイティブになれるとわかったんです。今ではすっかりはまってしまって、いろんな人にトレーニングをすすめまくっているんですけど。



ファンタジスタ歌磨呂 アーティスト
Fantasista Utamaro / Artist

photo_tsukao / text_kentaro inoue

これまで生きてきて感じた一番純度の濃いものは、マンガやアニメ。

もともと「ファンタジスタ歌磨呂」というのは、予備校時代の仲間と大学のときにはじめたマンガ同人誌『mashcomix』で使っていたペンネームでした。イラストの仕事を請けるときにそれでいいかな、と思ってやってたら、そっちがメインになってしまって。

僕らが美大に進んだのって、やっぱりマンガとかアニメの影響。だから、僕らなりにマンガとかアニメの解釈を再構築してみようということではじまったのが『mashcomix』なんです。マンガを別の形で切り取ってとらえる、マンガの概念をマッシュしよう（つぶそう）みたいな意味で、一軒家を丸ごと漫画に見立てた展覧会をやったり、全ページ袋とじの1冊をつくったり。わかりやすくいうと、デザインとアートの融合みたいなことをしています。

僕が生まれて、これまで生きてきて感じた一番純度の濃いもの、それはマンガやアニメといったカルチャーでした。それって、寿司とかと同じようなもので、世界に絶対に誇れる分野。だから、日本のポップカルチャーに潜む可能性をもっと追求したいと思って、日々活動しているんです。



mashcomix

ファンタジスタ歌磨呂氏はじめ、漫画家、イラストレーター、デザイナーなどで構成される創作漫画集団。現在までに8冊の同名雑誌を発行。3階建て家屋をすべて絵で埋め尽くした「HOUSE」展などの展示活動から、雑誌連載、内装アートワークなど、多岐にわたって活動中。

世の中には、「これヤバイでしょ?」と伝える人が必要。

2014年からニューヨークをはじめ、海外でも制作活動をしているのは、新しい文化に出会いたいというのはもちろんありますが、それより、僕自身がすばらしいと思ったものを広めていきたいという思いから。一時は自分の職業を「書記」なんて言ってたくらい、メッセンジャーというか、伝えたい人なので。「これヤバイでしょ?」「こんな面白い人いるよ」って、言いにくくちゃいけない。世の中のバランス的にも、伝達する人がもっともっと必要だと感じています。

僕はカッコいいものも大好きだし、デザインものも大好きだし、同じようにアニメやマンガも大好き、だからこそそのポテンシャルを最大限引き出し、世界に残していくにはどうすればいいかを考える。いいものだけど、それをわからない人たちに伝えるには、いったいどういうしつらえ方がいいのか。大切なものを、どういうふうにすれば次の世代に伝えたり、新しい化学変化に向かって動かしていけるのか。

世界で一番ステキなことは、何かをつくること。

僕、世界で一番ステキなことは、何かをつくることだと思っています。それは、絵でも、音楽でも、食事でもそう。その何かをつくるという、一番大事なところが今、大事にされていない気がします。たとえば映像系だったらアニメーションをつくる人や、実際に現場でものづくりをする人、クオリティがすごい高いものをつくっているのに報われない現場も見てきました。

自分も末端のクリエイターですけど、僕が関わるプロジェクト、関わる人たちには、そういう思いはさせたくない。もし自分に才能があるとすれば、ともに仕事をするクリエイターたちのポテンシャルをギリギリまで引き出すことかなあとと思っています。「スーパー・セレブレイト・スピリッツ」というか、とにかく受け入れる心を持つこと(笑)。去年、ファレル・ウィリアムスというアーティストの「It Girl」というミュージックビデオをつくらせてもらったんですけど、それはまさに、僕が信じるクリエイターたちと文化の違う場所で何かをつくっていく、ひとつの実験でした。

カッコつけるつもりはないですけど、自分だけがよければいいというふうには考えられなくなってきた。自分ひとりが得意気になるような時代は、もうほんとに終わったと思ってます。自分にとって大切なものは何かをずっと探していて、やっとそれが見えたというか。僕らがつくって

いる素晴らしいものたちを、いい方向にもっていきたいというのが今の願いであり、人生のテーマになっています。

最初に話したとおり、僕の作品のコンセプトは「無限増殖」。紙やキャンバスの都合でトリミングされてしまうけど、本当はどの絵もはてしないところまでつながっている。これって人間の人生も一緒、どんなふうにとりミングするかが重要だと思うんです。だいたい、いつ死ぬかわからないだし。



It Girl

プロデュースは村上隆氏、ファンタジスタ歌磨呂氏はディレクションを担当。テレビゲーム風のドット絵ほか、セルアニメ、モーショングラフィックスなどが組み合わされたフルアニメーションのミュージックビデオ。大月壮氏など日本の映像作家が多数参加している。

©2014 Mr./Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



ファンタジスタ歌磨呂 アーティスト
Fantasista Utamaro / Artist

photo_tsukao / text_kentaro inoue

" カッコよくて女の子にモてるヲタ " 六本木の街からはじめよう。

六本木には外国人がたくさんいますが、日本人のほうが外国人に引っ張られていると感じることがあります。たとえばこの街で遊んでいる子たちって、外国人ってカッコいい、みたいに思っていますよね。それを逆の方向に持っていく。たとえば、アキバにオタクの外国人が遊び

にきて「クール!」とか言ってるように。

今、ヲタの世界は、サブからメインへと変わりつつあると思うので、その発信地になるスペースを六本木につくれたら面白いですね。アキバとか中野ブロードウェイとかじゃ、これまでのイメージのままなので。日本のポップカルチャーを軸にしたスペースをつくって、" かつこよくて女の子にモテるヲタ " という、新しい概念を六本木の街からはじめてみる。もちろん、上手にしていけないにディレクションしながら、徐々に変えていかないといけないので、難しいとは思いますが.....。

実際、最近の若い子ってハイブリッド世代というか、「アニメはオシャレ」みたいなことを言って洋服をつくったりしていて、すごくかっこいいんですよ。広告なんかでも、ヲタがイケてるみたいなことが言われるようになりました。ただ、最近よくあるのは「初音ミクやっておけばいいんでしょ」みたいに、サブカルチャーを表面的に使うこと。そういう人たちも多いんです。せっかくいいものつくっているのに、文脈も理解せずに利用されているのを見ると、そんなもんじゃねえぞ、って思うこともありますし、大切な文化を傷つけて消費することも多くなっている気がします。

アキバは聖地、六本木は世界とつながる「どこでもドア」のような街。

世界で活躍する日本のアーティストって、やっぱり日本的な要素をいい感じにフィーチャリングしているもの。六本木なら、そういうアートとカルチャーと全部をミックスした場所がつかれそうですね。僕はそこにトータル・ワークアウトみたいなジムもつくって、運動もできちゃう、みたいな（笑）。アキバは聖地にしといてもらって、外国人の多い六本木は世界とつながる「どこでもドア」のような街にしましょう。

実際、ヲタの人たちも、そろそろ考え直さないといけない時期にきていると思います。すでにヲタのカルチャーは、「自分たちがよければいい」なんて言っていられないくらい大きくなってしまっているから。もちろんヲタの人たちにも、使命感というか " 想い " はあるでしょう。たとえば、いいアニメがあれば DVD を買おう、好きなアイドルがいたらいっぱい CD を買おうというように。これは、なんとか活動を継続させてあげようという愛みたいなもので、アートでいうところのパトロンに近いかもしれません。

ただそれは、あくまで自分のため、個人的な想いにすぎません。愛だけでやっていたものを、もうちょっと外に広げていく。ヲタ自身もだんだんわかってきていると思うし、おそらくここ数年から10年くらいのうちに、外の世界とつながらざるを得なくなってくる。そういう意味でも、やっぱりどこかに空間をつくるのがいいのかなあ.....。

みんながイエーイと盛り上がる、それがカルチャー。

六本木はデザインとアートの街をうたっていますが、そうすることで、幅を狭めてしまっているようにも感じます。それより「ものづくり」というテーマはどうですか？ そこにデザインがあるかもしれないし、アートや音楽があるかもしれない。すべてに共通しているのは、何かをつくるクリエイションのための場所。それを迎え入れられる場所がここです、となれば、みんなイエーイといって集まってくるでしょう。

六本木アートナイトもそうですけど、お祭りって、みんながイエーイってなれる最強のイベント。たとえば、ハロウィンの日の六本木とか渋谷って、世界で一番盛り上がってると思うんです。

ワールドカップのときには僕、必ず渋谷駅前のスクランブル交差点に行くんですけど、サッカーなんかどうでもいいでしょって人が半分くらいいるんですよ。で、とりあえず全員ハイタッチ!

中身よりも、みんなで同じ場所に行ったり、何かやることのほうが重要というか。人の力の真髄はそこにあるんですよ。束の力です。外から見える内容は、本当のところはそこまで重要ではない気がするんです。

いくらいんな力を使って人を集めたとしたとしても、そのパワーには勝てないし、そもそもやっている人たちが盛りが上がっていないとダメ。隅田川の花火大会なんかもいい例ですよ。老若男女全員が、花火が上がった瞬間、「すげえー」ってみんな同じことを考えちゃうなんて、ステキじゃないですか。大きな力が生まれるのって、意識が一点に向かう瞬間。それって、たぶんカルチャーとか、文化っていうものだと思うんです。



六本木のハロウィンパレード

写真は、2014年10月25日、六本木ヒルズで行われたパレードの様子。このほか、商店街主催の「ROPPONGI HALLOWEEN 2014」では、六本木中学校からけやき坂、六本木交差点をへて政策研究大学院大学まで、1.7kmを歩くパレードも開催され、多くの人でにぎわった。

取材を終えて

今回のメイン写真の撮影は、東京ミッドタウン・ガレリア館内のガーデンテラスで、できたばかりの、六本木アートナイト2015のポスターとともに。うしろに竹の生えたこのスペース、アートナイトの日には「六本木未来かるた大会」が開催されます。そちらもぜひどうぞ。
(edit_kentaro inoue)