

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

藤本実 ライティング・コリオグラファー
Minoru Fujimoto / Lighting Choreographer



CREATOR^{No} INTERVIEW 95

藤本実 Minoru Fujimoto

1983年生まれ、兵庫出身。mplusplus株式会社代表取締役社長。2012年3月、神戸大学大学院において博士（工学）を取得。東京工科大学での教員経験を経て2013年にmplusplus株式会社を設立。自らがダンサーであるという特徴を活かし、ライブパフォーマンスにおいて新しい表現を可能とするシステム開発・舞台演出を行っている。2010年にIPAよりスーパークリエイターとして認定、Ars ElectronicaやEdinburgh Festival Fringe参加など研究者、メディアアーティストとして幅広い活動を行っている。

No
95

藤本実 ライティング・コリオグラファー
MINORU FUJIMOTO / Lighting Choreographer

クリエイターインタビュー

『ライブ感とストリート感のある
アクティブな夜景を演出する』



集まった人の「動き」と光を融合させ、街全体でエンターテインメントをつくりたい。

published_2018.8.15 / photo_yoshikuni nakagawa / text_tami okano

『SAMURIZE from EXILE TRIBE』の光る衣装の生みの親であり、ウェアラブル・コンピューティングとダンスパフォーマンスを融合させた作品で注目される、藤本実さん。「世界の中で自分しか生み出せないものをつくりたい」と、さらりと言っただけのける34歳のスーパークリエイターは、身体表現に光の要素を加えた「ライティング・コリオグラファー」という新たな表現の世界を切り拓いてきた。原点にあるものは何か、身体と光による表現の未来とは？そして、人々からLED博士と称される藤本さんが考える六本木を舞台にしたエンターテインメントのアイデアとは？

ダンスへの憧れと衝撃、ダンサーとしての経験が原点。

僕はいま34歳ですが、20年ほど前になるのかな、自分が思春期を迎えた頃に、ちょっとだけダンスが流行り始めたんです。関西でダンススタジオがひとつできたかどうかくらいだったのですがダンスを始めました。高校生になってから、生まれて初めてダンスバトルのイベントに行ったんですが、それがめっちゃめっちゃこよくて。衝撃的でした。

会場に入った瞬間、爆音がドーンときて、真っ暗な空間のまん中でダンサーが向かい合い、戦いが繰り広げられている——その光景はいまだに忘れられないし、野球観戦だったり音楽ライブだったり、それまでのどんな体験よりも強いインパクトがありました。そこから一気に、ストリートダンスの世界にのめり込んでいきました。テレビも一切見なくなったし、ダンスに集中したくて、大学に入ってから4年間、ネットも解約していたくらいです。

初めて見たダンスバトルの衝撃と、自らもダンスに夢中になった日々。それがあから、今がある。テクノロジーを使ったパフォーマンスのシステムって開発者目線でつくられていることが多いんです。技術がどうすごいかを見せるためのデモンストレーションになってしまっている。「これ、動きを認識できるんです。すごいでしょ」みたいな。それは違うんじゃないか、という思いをずっと持っていて。僕は、パフォーマンスする側が「こうありたい」とか「こんなことをしたい」と思っているものを具現化する、演者目線からシステムをつくりたい。最初からその思いが強かったです。

自分がつくる意味、自分しか世界に生み出せないものは何か。

8年前に初めて「アルスエレクトロニカ」で作品を発表したときは、ひとりのパフォーマーにLEDを200個付けるのが限界でした。それが今では1着に9,000個付いています。デバイスの大きさも性能もどんどん進化して、リアルタイムで無線制御できる数が50倍近くに増えました。

それは明らかに技術の進歩ではあるけれど、LEDの"数"は、本質的なところではなくて対パフォーマーへの光の演出の幅が広がったということが重要なんです。ただし、どんなにすばらしい技術でも、ダンスが格好良く見えないのなら、やらないって決めています。それが僕の信条であり、美学。目新しかろうが、画期的だろうが、人の動きに制約を与えるのであれば、使わない。

僕は、天才技術者なんかじゃない分、「自分がつくる意味」というのをずっと考えながらやっているんですね。これは世界で自分にしか生み出せないだろうな、というものをつくっていきたい。ただ単に「光る服」をまとおうのではなく、光らせることでパフォーマンスの可能性を広げる。光と音と動きをすべてシンクロさせた「ライティング・コリオグラファー」という新しいダンスジャンルが当たり前の存在になることです。この「ライティング・コリオグラファー」という言葉自体も、自分でつくった造語で、その発想自体が新しかったと思うし、そのために必要なハードウェアもソフトウェアもすべて開発してきた。プログラムも書き、演出もする。それは、僕にしかできなかったことだ、という自負があります。



「アルスエレクトロニカ」

2010年のアルスエレクトロニカで、藤本さんは、現在のライティング・コリオグラファーの原型となる、音楽に合わせた光の制御パターンの編集を簡単に行えるアプリケーションを用いたダンスパフォーマンスを披露した。

「ライティング・コリオグラファー」という新しいエンターテインメント。

最近、デジタルアートやインタラクティブアートの賞をいただいたり、「ライティング・コリオグラファー」をアートとして評価をいただいたりする機会も増えました。でも、自分の中では工学とストリートダンスが基軸になっていて、基本的には " エンターテインメントをつくっている "、と思っています。アートとして評価してもらえることは嬉しいですが、僕の中に「アートをつくろう」という意識はありません。

作品づくりの難しさは、基準がないことですかね。つまり、やり方がまだ確率されていない。人間の「動き」に対して、どういう「光」をつけるかの「基準」ってないんです。現在確立されているデジタルのエンターテインメントは、基本的に映像のモーショングラフィックスかプロジェクトンマッピングで、そういった、静止したものに完成した映像を反映させるようなものではなく「動的なものに、動的な光を組み合わせたらどう見えるか」はまだ研究としても取り組まれておらず、分析の仕組みも存在していない。映像であればつくったものを再生して見ることができるので、見た人の感情も想像ができるけれど、「ライティング・コリオグラファー」は動きと動きの組み合わせだし、見る人の目の動きもあるから、極端な言い方をすると、確かなものが何もない。

じゃあ、どうやってつくるかというと、まず一度仮定を立て、仮定通りに「つくってみた」というものを 50 種類くらい映像にしてみて、その中で、これはおもしろい、おもしろくない、の取捨選択を繰り返して組み合わせていきます。組み合わせて、これは完璧につくったぞ！というものをさらにブラッシュアップを 5 回くらいやるんですね。やり直す中で、例えば 1 変えようとするとならないでいい残りの 99 も全部直さなければなりません。そうすると、どんなに膨大な作業を経ても、元の案で生き残るのは 1、2 割です。たいへんはたいへんです。でも、それは見る人には関係ないですからね。

藤本実 ライティング・コリオグラファー

MINORU FUJIMOTO / Lighting Choreographer



published_2018.8.15 / photo_yoshikuni nakagawa / text_tami okano

線から面へ。ピクセルからユニットへ。身体との関係を研究し続ける。

表現の進化としては、2年くらい前に、映像を表示できる身体用パネルをつくったことでしょうか。『SAMURIZE from EXILE TRIBE』の衣装の胸にはすべてそのパネルが入っています。そこはひとつのジャンプアップというか、今まではLEDの点や線で表現していたものに、今度は「面」が加わり、「映像と身体の動き」の関係も考えなければならなくなった。2次元で考えていたディスプレイを、3次元的に動かしたら、どう見えるか。その先はもう、やれることはないやり切ったと思っていたんですけどまた新たな課題が見つかった。それが、昨年から新たに始めた、デジタルの数字で人の動きを構成する『Quantified Dancer』です。

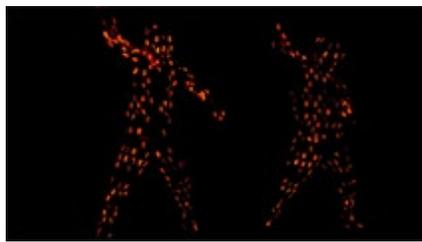


『SAMURIZE from EXILE TRIBE』

EXILE HIRO がプロデュースする実力派ダンサーによるLEDの光の演出とダンスによるパフォーマンスチームで、藤本さんら mplusplus が光の演出・LEDデザイン・ハードウェア・ソフトウェア開発を担当。「Cannes Lions International Festival of Creativity 2018」や、NHK 紅白歌合戦などでも披露された。

きっかけは、現代美術家・宮島達男さんの作品との出会いでした。それまでは、自分のデジタルの要素は、「1ピクセル」だと思っていたんです。LED1粒、1ピクセルの色を変えたり、動きを変えたりすることでしか、表現できないと思っていたんですが、宮島さんの『7セグLED』の作品を美術館で見て、すごく感動したと同時に、「数字をひとつのピクセル、ひとつのユニットとして考えたら、全然違う身体表現ができるかもしれない」と。

宮島さんにメールで、作品に感銘を受けこと、『7セグLED』でダンスの作品をつくりたいことなどを書いて送ったら、7セグは私が生み出したものではないし、自由につくってください、というお返事をいただけて。嬉しかったですね。で、作り始めたんですけど……難しいです。正直、まだぜんぜん満足はしていません。もし人間がデジタルの数字だけで構成されていたら、どんな動きになり、どんなダンスをするだろう。数字の増減や離散値といった難題の登場で、今また改めて、身体と動きについて考えているところです。



『Quantified Dancer』

アナログな人間の身体にデジタルな数字表現を組み合わせたプロジェクト。最新型はLED9,000個、450個のデジタル数字によって構成されている。

生で見るからこそ伝わるインパクト。ライブ感が最大の強み。

これって、自分の作品の特徴だと思うのですが、映像で見ても、そのおもしろさとか凄さが、まったく伝わらないんです。「映像映え」しない（笑）。LEDを9,000個付けた人間が動く、しかも50体、目の前で歩き出すという衝撃は、なんだか違う惑星にでも来たのかな、と思えるくらいのもなのですが、映像で見たら、ふーん、って感じなんですよ。……。伝わらない、ということ自体は残念ではあるけど、でも、「ライブ感」や「ストリート感」は僕の原点であり美学。最大の強みだとも思っています。

人間ってたぶん、自分が何に衝撃を受けたかでつくるものが変わってくるのだと思います。映画をつくりたい人は、映画に感動した経験が少なからず、あるのではないのでしょうか。僕は生でダンスを見たときの、あの体感が忘れられないから、「ライティング・コリオグラファー」を追求しているわけで、そこにある魅力以外のものは、捨ててもいい。

できることであっても、捨てていく。画像処理とか、センサーとか、新しく出た技術は全部、学生時代に一度は自分の中に入れてみたけれど、でも、これは自分ではなく、他の誰かがやったほうがいいものができる、というものは、潔く、自分が扱うものとしては捨てようって、決めました。残ったものは、生で見るからこそ伝わるインパクト。それをなぜ、人間でやっているかということ、やっぱり、「動く」ということに関しては、人間が一番「楽」なんです。人間みたいに動くロボットをつくらうとすると、研究に何年かかるねん、みたいな話で、結局、「ちょっと動いてみて」と言って一番簡単に動けるのは、今はまだ、人間だから。

人間の動きを超える "何か" が、新たな表現を切り拓く。

それでも、何年先なのかはわからないけれど、そう遠くない未来、僕が生きている間のギリギリくらいには、人間の動きを超える「人間以外のもの」が出てくるという気はします。ロボットの研究においても、今は「人間ができること」を目指していると思うのですが、きっと、人間ができることの「その上」を目指すようになる。僕としては、その次元になった時にも、ちゃんと演出ができるようになりたい。例えば、人間より大きく、人間より早くて滑らかな有機物なのか、何なのか、その "何か" ができたときに、あらたな表現が切り拓かれるんだろうと思うから。

それを考えるきっかけとして取り組んでいるのが、3メートルのロボットアーム『Robotic Choreographer』です。これ、1秒間に、ロボットアームが、5回転するんです。言葉ではもちろん、映像でもそのすごさがまったく伝わらないんですけど……。生で見るとめっちゃ怖いんです。この速度の動きがもし滑らかになったら、完全に人間に勝つでしょう。僕としては、最初に、3メートルのロボットアームがガンガン、ダンスしているイメージがあり、そんなものは世の中にまだないからつくりたい、と言ったら、国のプロジェクトとして研究費を出していただくことができました。最初のモデルをつくるだけでも1年くらいかかっているんですけど、それでも開発としては早い方だと思います。まだ誰も見たことのないものにお金を出してくれるなんて、日本も捨てたもんじゃない（笑）。開発はまだまだ続けますよ。



『Robotic Choreographer』

人間より大きく・人間より速いパフォーマーをつくる、というコンセプトから生まれた、世界初のパフォーマンス専用ロボットアームプロジェクト。全長約3メートル・2軸の無限回転・1秒間に最大5回転する上部アームなどの特徴を持つ。IPA（情報処理推進機構）の第2回先進的IoTプロジェクト支援事業に採択された。

photo by yoshikazu inoue

藤本実 ライティング・コリオグラファー

MINORU FUJIMOTO / Lighting Choreographer



published_2018.8.15 / photo_yoshikuni nakagawa / text_tami okano

静的なものを動的に。徒歩で動き回れるのが六本木の良さ。

今、自分の中でテーマとして取り組んでいるのは、静的なものを動的にしていくということ。

演出という仕事柄、1年間に70近い舞台やライブを観るのですが、観ているうちに、舞台ってなんで動かないんだらうって、疑問に思えてきたんです。舞台装置も照明も固定されていることで、演出がどうしても有機的にならない。シルク・ド・ソレイユの演出家と話しをしたら、彼らは平面を造形で立体にしていく、という考え方をもっていて、自分はそれを、テクノロジーで立体に、有機的に動かそうと思っています。そのコンセプトを形にした作品が、ムービングライトを身体につけた人間が歩き出すという、『MOVINGHEADZ』。彼らが会場中を歩いていて、必要なところに集まったり、散らばったりする。天井に照明を200個つけるんだったら、200人、照明を付けた人が動くほうが、表現の可能性は広がるはずです。



『MOVINGHEADZ』

小型ムービングライトふたつを身体に装着したウェアラブルパフォーマンスシステム。舞台セットに固定されている照明が歩き出したらどのような演出が可能になるか、というコンセプトから生まれた。

photo by yoshikazu inoue

さて、六本木でどんなことができるか、なのですが、六本木でも「動く光と動く人」を組み合わせたエンターテインメントができれば、おもしろいんじゃないかと。

六本木に来るときは美術館めぐりをするときで、そういうときって、最初に1日のやりくりをどうしようか考えるんですね。どこからスタートしてどこで何を食べ、何を見るか。例えば、バルセロナだと途中、バス乗って移動することになったりと、他の都市だとある程度、交通機関を使うことになると思うんですけど、六本木は、一度来たら交通機関を使わずに歩いて回れる。東京ミッドタウンと六本木ヒルズという2大巨頭があるおかげで、基本、その中をどう行き来するかで1日を使える。六本木ヒルズには森タワーがあり、高層から街を眺められるというのも大きな特徴だと思います。

交通機関を使わずに人が歩く。そして、上から眺められる。六本木の、そのふたつの要素を使ったパフォーマンスはどうでしょう。

ライブ感とストリート感のある、アクティブな夜景。

毎年、六本木アートナイトには70万人が来るそうですが、例えば、アートナイトのときだけに、六本木の駅に70万個、光る装置を置いておいて、来場者ひとりひとりに、身につけてもらう。光る装置を身につけた人が、アートナイトの会場や街の中を歩き回るわけですが、それを、上から俯瞰で、森タワーの展望台から見下ろすことで完成する演出ができれば、人の動きと光と街全体を使ったエンターテインメントができる。

スタジアムのライブイベントだと、来場者5万人に配ったペンライトが光ってキレイです！みたいなことってよくあるし、ビルの照明で文字を書くとかは今までもあったと思うんですけど、ポイントは、「動く光を使ったパフォーマンス」であること。今の技術であれば、ひとつひとつの光がどこにいるかを特定したうえで、動かせるんですね。個体の位置関係を使った演出もできるので、自分が演者にもなれるし、上から見るときには、演出家にもなれる。

六本木に高層ビルがあることは、当たり前のように感じているかもしれませんが、上から"俯瞰で"眺められるという環境って実はなかなかなくて、引いて見るからこそ、ダイナミックな動きを体感できることもあると思うんです。しかもそれは、その時その場所でしか出現し得ない、ライブだからこそその迫力がある。ただの夜景じゃなくて、アクティブな夜景。

金額的にもあり得ない話ではないかもしれませんが。プロジェクトを1年単位で考えると難しいかもしれないけれど、例えば1年目は、光る装置の原価3億で、2年目は5000万に減らしていくような計画も立てられるかもしれない。3億、高いかな？でも、誰も見たことのない光景が見られると思います。

取材を終えて

言うは易く行は難し。インタビュー後、六本木の駅へと向かう藤本さんを見送りながら、しみじみと、そう思いました。ウェアラブル・コンピューティングを用いた「新しいダンスのジャンルをつくる」。そのためには、膨大な作業もいとわれない気力と体力が必要であり、決して諦めない根気強さも桁外れに必要なのだらうと思います。それでも、実際にお会いした藤本さんは驚くほど軽やかで、自らの挑戦について、ただただ、楽しそうに話してくださいました。イマジネーションの一步先へ。藤本さんが追い求める新しい表現の世界を目の当りにする日が、楽しみでなりません。(text_tami okano)