

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

伊藤直樹 クリエイティブディレクター

Naoki Ito / Creative Director



CREATOR^{No} INTERVIEW 86

伊藤直樹 Naoki Ito

1971年静岡県生まれ。早稲田大学卒業。テクノロジーとストーリーテリングの融合を追求するクリエイティブラボ「PARTY」のCEO。これまでにNike、Google、SONY、無印良品など企業のクリエイティブディレクションを手がける。2016年、Fast Company誌が選ぶ世界の「The Most Creative People in Business 1000」に選ばれる。最近の作品に、成田空港第3ターミナルの空間デザインやサンスターのハミガキIoT「G・U・M PLAY」などがある。文化庁メディア芸術祭優秀賞、グッドデザイン賞金賞、カンヌ・ライオンズ金賞など、国内外の200以上に及ぶデザイン賞・広告賞を受賞。作品集に「PARTY」(ggg books)など。経済産業省「クールジャパン官民有識者会議」メンバー(2011、2012)。NYの国際デザイン・広告賞ONESHOWの国際ボードメンバー。京都造形芸術大学情報デザイン学科教授。

No
86 伊藤直樹 PARTY クリエイティブディレクター
NAOKI ITO / PARTY Creative Director



クリエイターインタビュー

『都市にふれ、都市と会話する』

自動運転車で会議や映画鑑賞。
モビリティを生産的な時間に変える未来とは。

photo_mariko tagashira / text_ryoh hasegawa

非言語のインタラクティブなコミュニケーションを形にし、都市と人との接点を描き出す、クリエイティブラボ「PARTY」のクリエイティブディレクター伊藤直樹さん。これまでに Nike、Google、Sony、無印良品など企業のクリエイティブディレクションを手がけ、2017年の「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH」には「やさい」とテクノロジーを組み合わせた「でじべじ - Digital Vegetables - by PARTY」を出展し、話題を呼んでいます。そんな伊藤さんにこれからの東京が、六本木が、魅力的な都市であるために何をすべきかお聞きしました。

知覚を過剰演出し、「ふれる」を再定義する。

僕の家は葉山にあるのですが、そこで植物を 100 種類以上育てているんです。どの植物も育てるのに葉山が最適な環境だとは限りません。一般的には室内で育てることが推奨されている植物を、あえて外に出してみたり、さまざまな実験をこなすことで多種多様な表情を見せます。一見元気そうに見えても、ふれてみると、あまり元気がないように感じることもあります。言葉では伝えられない、目では理解できないことも、ふれて初めてわかることがあるんです。

今回、『Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2017』で出展した「でじべじ」は、イベントのテーマである「ふれる」という原初的なコミュニケーションによって、非言語とインタラクティブの関係性を感じてほしいと考え、設計しました。

実際に食べるときと収穫するときでは、野菜の様相はまったく異なります。栽培過程の野菜にふれてみると、花粉を運ばせるために色がついていたり、葉っぱがちょっと毛羽立っていたり、種を残していくための生命力が伝わってきます。

ふれることは何か情報を得ることであるのですが、ふれ方の意識の違いによって得られる情報が変わるんです。優しくタッチをしたら葉がゆれて、強くタッチすると茎が跳ね返る。そのたびに、「ふれる」ことの奥深さを感じます。

とはいえ、何かにふれる非言語コミュニケーションを体験する機会はそうないですよね。食事をするときに、ナスの"生存戦略"を意識することなんてないじゃないですか。ましてや都会には畑もそうそうないですし、何かにふれる機会が限られているんです。

「でじべじ」では、ふれたことによって生まれるコミュニケーションを過剰演出することで、インタラクティブな会話をつくりたかったんです。野菜のことをちょっと意識してもらえれば、帰り道に地下のスーパーでナスを買って帰り、ごはんを食べるときにはいつもと違う感覚になってもらえるかなって。

そうなると、普段の生活が変わってくると思うんです。いつも使っている陶器のコップでも、少し持ち方を変えれば「あれ？ この陶器ってこんなに肉厚だけ？」と思うかもしれない。ふれ方によって得られる情報が変わることで、それを好きになったり、嫌いになったり。ふれ方ひとつで、インタラクティブな会話が生まれるんです。



「でじべじ-Digital Vegetables- by PARTY」

『Tokyo Midtown DESIGN TOUCH 2017』で PARTY が芝生広場に展示した、巨大なビニールハウス。ハウス内に植えられた「やさい」にふれると、LED が反応し、色とりどりに輝きを放つ。食べる対象でしかなかった「やさい」を通じて、非言語のインタラクティブなコミュニケーションを知る。

会期：2017年10月13日～11月5日

会場：東京ミッドタウン ミッドタウンガーデン 芝生広場

言葉を介さない会話こそが、究極のコミュニケーション。

インタラクティブな会話に興味を持ったのは、2006年にXBOX360専用ソフト「BLUE DRAGON」のプロモーションのため、インストールイベント「BIG SHADOW PROJECT」のアートディレクションをしたときに遡ります。渋谷のセンター街にある駐車場を貸し切り、街行く人の影を大きくビルに投影したんです。ただ自分の影が巨大になるという体験だったのですが、身体が拡張される感覚に興奮した人々が熱狂している姿を目の当たりにして、非言語のコミュニケーションに可能性を感じました。

会話のないコミュニケーションっていうと、イメージがうまく伝わらないかもしれないけど、親子でやるキャッチボールを例に取るとわかりやすいでしょうか。親は何も喋らないんだけど、投げたボールに少なからず想いを乗せています。子どももボールをキャッチすると同時に、その想いを受け取る。会話は発生していないんだけど、これぞ究極の非言語コミュニケーションの形だと思います。

また、生まれたばかりの赤ちゃんは言葉を話すことができないので、泣きじゃくったり、お母さんの手を握ったりして会話をします。言葉を介さないコミュニケーションは、原初的で究極的なんです。

ただ、そのコミュニケーションが成立するにはインタラクティブ性が求められます。キャッチボールに話を戻すと、ボールを返さなければたとえ非言語であっても会話が成立することはないでしょう。



「BIG SHADOW PROJECT」

Xbox 360™専用ソフト「ブルードラゴン」発売を記念し、SHIBUYA109 からほど近い文化村通りで行われた映像インスタレーションイベント。街ゆく人の影を40メートルに拡大し、さまざまなポーズを取り、タイミングが合うと影が「ドラゴン」に変化する仕組みに。伊藤さんはアートディレクターを務めた。



伊藤直樹 PARTY クリエイティブディレクター
NAOKI ITO / PARTY Creative Director

photo_mariko tagashira / text_ryoh hasegawa

「GPS のズレ」がコミュニケーションをおもしろくする。

インタラクティブを上手に扱いたいときは、テクノロジーが持つ「不甲斐なさ」を料理する必要があります。かつてスマートフォン内蔵カメラに映し出された光景に、GPSを利用して「エアタグ」と呼ばれる付加情報を表示するサービス「セカイカメラ」が話題になりました。しかし、現実世界の情報と Web上の情報が複雑に重なり合ってしまう、混沌としたUI になってしまったんです。GPSの精度が高くなかったために、普及しなかった。

逆に、そのテクノロジーの不甲斐なさを巧みに利用したのが「Pokémon GO」です。「Pokémon GO」はGPSによって場所を知覚し、そこにモンスターを出現させていました。ただ、セカイカメラ同様に誤差が出てしまう。そこで、GPSのズレをあらかじめ利用したサービスが開発されたのです。

僕は「Pokémon GO」のヘビーユーザーで、よく新宿御苑にモンスターを捕まえに行っていました。ただ、新宿御苑は午後4時30分に閉園してしまいます。そうすると、園内にいるモンスターに出会えない。でもGPSにズレがあることで、柵の前でじっくり待っていると、モンスターが「びよん」と現れることがあるんです。

そうすると、そのポイントに人がいっせいに移動していきます。はたから見たら異常な光景ですよ。僕も一緒に移動しているうちのひとりなんですけど（笑）。でもそれって、非常にインタラクティブな設計だと思いませんか？

セカイカメラ

頓智ドット株式会社(トンチドット)が無償で提供していた iPhone、Android 上で動作する拡張現実ソフトウェア。セカイカメラを起動すると、iPhone、Android 内蔵のデジタルカメラによって目の前の景色が画面上に映し出されたうえに、その場所・対象物(建物・看板など)に関連する「エアタグ」と呼ばれる付加情報(文字・画像・音声)が重ねて表示される。エアタグはユーザーが自由に付加することができ、ユーザー間で共有される。2014年1月22日に全サービスを終了した。

場所とメディアが融合する未来。

テクノロジーによってこれからのデザインやコミュニケーションは変化していきます。例えば準天頂衛星システム「みちびき」が打ち上げに成功したことで、GPSも今後より精度を増していくでしょう。「Pokémon GO」はズレを前提とした設計でしたが、今後はズレがないことを前提としたサービスが生まれてくるわけです。

GPSがある地点を正確に認識できるようになれば、ピンポイントでその情報をスマートフォンに表示させることができるようになります。そうすると、「この椅子には過去誰が座り、どんな景色を見たか」といった細かい情報にまで一瞬でアクセスできるようになっていくんです。街の情報も事細かに記憶することができますから、場所とメディアが融合するような世界が実現していくと思いますよ。



「みちびき」

主に日本地域向けに利用可能とする地域航法衛星システム。現在は4機体制を進め、将来の7機体制への整備を整えている最中であり、国内の多くの位置情報アプリと連携している。今後精度が高くなるにつれ、地理空間情報を高度に活用した位置情報ビジネスの発展が期待されている。

画像提供：内閣府宇宙開発戦略推進事務局

魅力的な街は、身体的に人と戯れる。

僕が初めて東京を訪れたのは、小学生の頃。修学旅行のとき、六本木の街を架ける首都高速を見て、「未来都市だ」とワクワクしたことを覚えています。ただ、今の東京はつまらないと感じているんです。もう30年住んでいるのでワクワクしないというか、きっと飽きてしまったんでしょうね。

今はロサンゼルスがすごく好きなのですが、その理由を考えると、東京と比べて「街と戯れる機会が多い」ことに気がつきました。気候に恵まれた地域なので、自然と散歩に出かけたくなるんです。街を歩けば、住宅街の階段を利用してフィットネスをするノースリーブを着たマッチョな女性によく出会います。身体的に街と付き合っているような気がして、ワクワクしますね。

そんな風景を見ているうち、街が持つ意味についても考えるようになりました。食料品も日用品も、ファッションもインターネットで購入できる時代に、街はどんな意味を持つのだろうと。

街を歩くと、さまざまな出会いがありますよね。ふらっと立ち寄ったレコードショップですばらしい楽曲に出会ったり、すれ違う人を見て今期の流行を知ったり。要するに、街に出るとあたり一面に溢れている情報と接点が生れます。このインタラクティブな接点こそが、街の持つ意味です。



ロサンゼルス

アメリカ合衆国カリフォルニア州にある都市。天候に恵まれ、1年間のうちほとんど雨が降らない地域。全米で最もヨガの実践者が多く、健康志向の強い街としても知られる。また市内にはハリウッドがあり、映画産業を初めとして世界への情報発信力が非常に強い。アメリカの世界的な経営コンサルティング会社 A.T. カーニーが発表する「世界都市指数」で第8位にランクインしている。



伊藤直樹 PARTY クリエイティブディレクター
NAOKI ITO / PARTY Creative Director

photo_mariko tagashira / text_ryoh hasegawa

首都高の真下に自転車レーンをつくり、人と都市の接点を生み出したい。

かつて好きだったポートランドは "ウォークブル (walkable) な街" として有名です。街がコンパクトで、公道空間と歩道空間が移動しやすいように設計されています。また、日本でも京都は街としては狭いので、移動に最適ないわゆる "ウォークブル" で "バイクブル (bikable)" な街だといえます。どちらの街も移動しやすい構造になっているので、街と人との接点をつくれる環境にあるんです。

ただ、東京は都市が広く分散していて、そういう設計にはなっていません。僕は解決策として、首都高の下に自転車レーンをつくれればいいのではないかと考えています。今の東京はバイカブルとは言いがたい状態ですし、電車網で移動するととなると、街との接点はつくりにくい。なので、自転車でも移動しやすく設計することで、東京をひとつの都市としてくらず、移動しながらさまざまな街を堪能するのがベストなのではないでしょうか。

イメージは事故が起きにくい自転車道として有名な四国のしまなみ海道です。東京も首都高と連携し、スピードを出しても問題ないくらいの自転車道を首都高の下につくってみる。街の間をスムーズに移動できるようになれば、街ごとに接点がいくつも生まれます。拠点がひとつではなくなり、常に街と戯れていられるようになると思うんです。



しまなみ海道

西瀬戸自動車道の愛称で、本州・広島県尾道市と四国・愛媛県今治市を全長約 60km で結ぶ架橋ルート。最大の特徴は、徒歩や自転車でも渡ることができること。CNN が選ぶ「世界で最も素晴らしい 7 大サイクリングコース」にも選ばれ、世界屈指のサイクリングコースとして名を馳せている。

移動をデザインし、都市を堪能する。

もちろん自転車や歩くだけではなく、車での移動も快適になってほしい。僕は会社でテスラの自動運転車を購入し、移動しながら会議を車内でやりたいんです。テスラは Google から出資を受けているので、Bluetooth を介した Google ハングアウトでビデオチャットができたり、Google ドキュメントが黒板のように映し出されるので、議事録を取ることもできる。車内で会議をするには最適な環境が揃っているんです。今はまだ法規制の問題がありますが、ゆくゆくは運転をせずに目的地へ自動走行して、退屈な移動時間を生産的に使えるような世界が実現できるのではと期待しています。

もちろん会議だけじゃなくて、車内で映画を観たり、エンターテインメントを持ち込んだりするのもすてきなアイデア。僕は車で通勤しているので、自分が実験台になりたいくらい！ そのような世界になれば、きっと東京という都市を誰もが堪能できるんじゃないかと考えています。表現者にとっては、未知の領域に思いを馳せ続けることが大切なんです。

アメリカではすでに、市民が自ら移動体験を変えようとしています。カリフォルニアのゴールデンゲートブリッジでは、渋滞に辟易したドライバーたちが手を挙げながら、他人の車に「乗せてください」とライドシェアを行っているんです。何かと話題になる自動運転に限らずとも、近い将来、移動を豊かにする手段が増えていくと思います。



テスラ

アメリカ合衆国のシリコンバレーを拠点に、バッテリー式電気自動車と電気自動車関連商品を開発・製造・販売している自動車会社。世界的起業家イーロン・マスクがCEOを務めており、GoogleやeBayから出資を受けている世界最注目自動車メーカーだ。日本国内ではトヨタも業務・資本提携に合意している。

東京の魅力は " カオスさ "、その中心にクリエイティブな六本木があるべき。

移動をデザインすることで街を楽しむのもそうですが、街にも移動を豊かにする仕掛けを付与すれば、もっと都市が魅力的になると思います。そのひとつの手段が、クリエイティブ特区宣言をすること。六本木にはその可能性があります。

過去にも、六本木をクリエイティブ特区にしようという動きは何度かありました。ただ、特区にするには行政との連携が必要不可欠。行政は景気の向上など、何らかのエビデンスがあれば動いてくれますが、これまではクリエイティブが経済に直結することを、誰も証明できなかった。そのため厳しい規制をくぐり抜けることができず、クリエイティブなアイデアがなかなか実現しなかった。

それでもよくよく考えてみれば、東京の魅力は「カオティックなところ」だと思うんです。戦後、焼け野原だった場所にビルが乱立している光景がその証拠。地域によって景色がガラリと変わる、この混沌としたところが東京らしさです。青山ブックセンターやシネ・ヴィヴアン六本木を中心としたカルチャーの拠点だった六本木も、クラブが乱立して、夜はネオン街へと様相を変えていますよね。

六本木に限ってドローンを飛ばせるようにしてもいいし、広告の規制を一時的に緩和してもいい。そうやってアートやデザイン専用の景観ルールをつくれれば、東京ミッドタウンでも「BIG SHADOW PROJECT」のようなプロジェクトができます。

これからの東京は「なんでもいぞ」ってくらいのスタンスで、新宿ゴールデン街が肥大化したような状態になれば、もっとも輝きを放つのではないのでしょうか。その中心にあるのは、東京で最もクリエイティブな都市、六本木だと思います。

シネ・ヴィヴァン六本木

東京都港区六本木の商業ビル、六本木 WAVE の地下にあった映画館。1983 年、同ビル開業と同時にオープン。日本のミニシアターの草分け的存在で、ゴダール、ロメールなどヨーロッパを中心とするアートシネマ作品を数多く上映。1999 年閉館。80 年代～ 90 年代、最先端の文化を好む若い客層を惹きつけた。

取材を終えて

葉っぱを、茎を。強く、優しく「ふれる」。そのやり方ひとつで野菜が違う表情を見せてくれる——「キャッチボール」を例に、その本質を説いてくれた伊藤さんのインタラクティブ観がそのまま詰め込まれたかのような展示「でじべじ」。「(GPS の発達により) 都市に点在する木のようなものまでデータ化されるのではないか」といった未来予測がインタビューでは飛び出しました。都市とメディアの融合、六本木発の「でじべじ」がその種に他ならないのかもしれませんが。
(text_ryoh hasegawa)