

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

真鍋大度 メディアアーティスト

Daito Manabe / Media Artist



CREATOR INTERVIEW ^{No} 167

真鍋大度 Daito Manabe

1976年東京生まれ。音楽家の両親のもと、音楽とプログラミングに親しんで育つ。DJやジャズバンド活動を経て、東京理科大学で学んだ際にXenakisに影響を受け、音楽生成における数学的アプローチの研究を始め、これが後の創作活動の基盤となる。2006年にライゾマティクスを設立。演出振付家MIKIKOと共にPerfumeとELEVENPLAYのコラボレーションを通じて、テクノロジーと身体表現の融合を探求し、リオ五輪閉会式のAR演出など革新的なプロジェクトへと発展。坂本龍一、Björk、Nosaj Thing、Squarepusher、Arca等との協働も多数行い、その独創的なAudio Visualパフォーマンスは、Sonar Barcelonaをはじめとする世界各地の国際フェスティバルで発表されている。近年は神経科学者との協働を通じて、培養神経細胞を用いたバイオフィードバックシステムなど、生命と機械を融合する作品を制作。現在はStudio Daito Manabeを主宰し、アート・テクノロジー・サイエンスを横断する表現を追求している。



published_2025.06.04 / photo_tada / text_akiko miyaura

アートとテクノロジー、サイエンス、音楽。「見る」「聴く」「感じる」といった感覚の再定義を促し、最先端の技術を用いてさまざまな分野を横断しながら、想像を超える世界を表現してきた真鍋大度さん。拡張現実 (AR) を活用したオリンピックの演出から、培養された脳神経細胞を用いた人工知能 (AI) プロジェクトまでを手掛け、多岐にわたって未来の表現を探究し続けている真鍋さんですが、ここ数年、自身の原点ともいえる音楽活動へとシフトし始めているそうです。その活動について、これまでの軌跡を振り返りながら、真鍋さんの“今”に迫ります。

インタラクティブメディア、音楽の原点。

大学生の頃はアルバイトとしてDJをしていたので、毎晩のように六本木に来ていました。BGM をかけてお客さんを踊らせる職人的なDJをしていたのが 1995 年頃 もう 30 年前の話になります。さらにさかのぼると、小学校時代はサッカー少年で、キャプテンを務めていました。目黒や新宿、渋谷辺りのエリアの代表選手に選抜されたこともあったんです。

サッカーと同じくらい、ゲームも好きでした。僕が小学生の頃は、パソコンがやっと家庭に普及しはじめた時代で、本を見ながら簡単なゲームをつくることに熱中していました。当時ちょっとしたブームになっていたのが、僕が特別というわけではなかったんじゃないかな。今のデジタル表現のベースになっている、プレイヤーがボタンを押すと映像が動いたり音が鳴ったりする双方向の仕組みは、実はゲームが発端で、ゲームはインタラクティブメディアの最高峰だと思っています。

うちは母がシンセサイザーの仕事で、父は当時放送されていた『夜のヒットスタジオ』という番組に毎週出ているようなプロのスタジオミュージシャンをしていたのもあって、子どもの頃から音楽面の影響は大いに受けていると思います。ただ、両親にやりなさいと言われていた音楽は、いわゆる楽譜を見て正しい音程で歌ったり、音を聴いて楽譜に書き取ったり、リズム練習をするソルフェージュの訓練がメインだったので、なかなか楽しさは感じられず……。中学に入るとき、頼み込んで辞めさせてもらった記憶があります。それでも高校1年生のときにDJに憧れて、一時期離れていた音楽の道に少しずつ入っていきました。

数学が得意だったので、進学したのは東京理科大学ですが、在学中はDJにさらにハマりつつ、バンド活動も行い、メジャーでCDを出したこともあります。

とはいえ、音楽で生活する難しさも実感していたので、卒業後はプログラマーとして就職したんです。2000年当時はwebビジネスが盛り上がっていて、途中でweb関連の企業に転職したものの、その後のネットバブルの崩壊に見事巻き込まれて職を失うことに。そこから半年ほど準備をして、岐阜にあるIAMASに入り直しました。そこで学んだのが、リアルタイムでインタラクティブな映像や音楽をつくることでした。今仕事として取り組んでいることは、これまでの経験の集大成であり、それが自分の基盤のひとつになっていると思います。



IAMAS

1996年に「国際情報科学芸術アカデミー」として設立され、2001年に「情報科学芸術大学院大学（IAMAS）」として改組・開学。芸術と科学の融合を建学の理念とし、先端技術と文化を織り交ぜた実践的な表現を主な研究テーマとしている。先端メディア表現を学ぶ機関として草分け的な存在であり、真鍋さんをはじめ、多くの卒業生が第一線で活躍している。

教育に邪心は必要ない。ただ若者のために。

IAMAS卒業後は、東京芸大の先端芸術表現科の講師をしていました。当時から、ある人の「若者の感覚をちょっと取り入れたい」という邪心を持って教育に関わるのは良くない」という言葉に共感して、教育は自分のためにやっちゃいけないと心に決めて臨んでいます。メンターとして参加した若手クリエイターを支援・育成するプログラム『Flying Tokyo 2024』も、シンプルに社会のために若手を育てるという思いだけで取り組んでいました。



『Flying Tokyo 2024』

経済産業省による令和5年度「デジタル等クリエイター人材創出事業費（アート・ファッション人材創出支援）」を活用して、ライゾマティクスが実施した、オーディオビジュアル、メディアパフォーマンス分野の若手クリエイターを支援・育成するプログラム。制作に必要な場所や機材などの提供はもちろん、真鍋さんをはじめとするプロフェッショナルによるガイダンスやフィードバックを通じて、若手クリエイターの課題を解決し、作品発表の成功へと導いた。

実際は、選抜した5人の若者の作品制作に半年間並走しながら、厳しいことをひたすらに言い続けていた感じです（笑）。既にプロで活躍しているクリエイターもいましたが、さらに国際的にも活躍してもらうために、「このコンセプトだと、こういうツッコミが入ると思う」「それ、昔やっていた人がいるけど大丈夫？」といった私が学生の頃によく指摘されていたようなアドバイスを伝えました。作品発表をすると必ず誰かに言われることなので、それを先回りして気付かせることがひとつの役目だと思っています。

教育に対する考え方に正解はないと思うんですが、僕は大学での講師経験から、自分が持っているものは出し惜しみせず「困ったら、何でも聞いて」というスタンスで教えたい。秘伝のタレを全部渡すという感覚で向き合っているところがあるし、今後も求められれば続けていきたいと思っています。



真鍋大度 メディアアーティスト

DAITO MANABE / Media Artist

published_2025.06.04 / photo_tada / text_akiko miyaura

20年以上、共に作品をつくるメンバーだからギリギリを攻められる。

大学講師をしながら少しずつ増えてきたのは、ハイブランドの店舗のインスタレーションの仕事でした。例えば、今では一般的になっている、人の動きに連動して映像が変化するような仕掛けって、当時は僕ら以外やっている人がほぼいなかったんです。2、3年ほどそういった仕事を続け、2006年に友人4人で、ライゾマティクスを設立しました。僕はメンバーの中でもリアルタイムの音、映像、照明のソフトウェアの実装担当で、目の前にあるプロジェクトをどうやって問題解決するかに注力していたので、当時は未来のことはあまり考えていなかったかもしれません。

コラボレーションの機会も多くいただき、これまでも Perfume や Björk (ビョーク)、最近だと今年のコーチェラにも出演したベネズエラ出身の Arca (アルカ) といったアーティストたちとのさまざまなプロジェクトをチームでつくりあげてきました。ただ、コラボレーションする相手は変わっても、メインの制作チームの顔ぶれは、大きくは変わりません。特に、ライゾマティクスの石橋素との出会いは僕にとって大きく、多くのことを学びながら成長させてもらいました。齋藤精一をはじめとするライゾマティクスのメンバーとは、気付けば20年以上の付き合いになります。だからこそ共通言語があって仕事の精度も高まるし、自分たちのリミットもお互い知っている。ギリギリを狙って、かなり攻めたチャレンジができるのはそのおかげですね。



Arca(アルカ)

ベネズエラ生まれ。現在はスペイン・バルセロナを拠点に活動するミュージシャン。ニューヨークの「Park Avenue Armory」で開催された4夜連続パフォーマンスシリーズ『Mutant;Destrudo』では真鍋さんによりカスタム・テクノロジーを駆使した映像作品『Incendio』を公開し、話題となった。

<https://www.youtube.com/watch?v=xLJs4e9sBSY>

コラボレーションにおける共通認識の大切さ。

もちろん、初めての人たちとのコラボレーションにも、そこにしかない楽しさがあります。ただ、一方ではコミュニケーション不足からすれ違いが起きることもあるので、その難しさやリスクを認識した上で向き合う必要があります。お互いのために共通認識を合わせてからプロジェクトを走らせたいので、僕は企画書だけで進めることはせず、スケッチやプロトタイプをたくさん準備して、自分ができることとできないことを明確に示すようにしています。特に、最近制作前のワークショップに力を入れています。

実は海外のプロジェクトだと、ワークショップをやるのは当たり前。プロジェクトのメンバーに選ばれるために、クライアントにプレゼンするというオーディションのようなものですが、それこそ、Arca との仕事もワークショップから始まっています。世界中から超一流のアーティストやクリエイターが集まってくるので、Arca が違うと思えば、もちろん採用されません。プロジェクトが動き出してもダメだと判断されれば、すぐにメンバーから外されてしまうシビアな世界ですが、優秀なスタッフが全力でコミットしているので仕事の密度が高く、個々の裁量も大きいのでやりがいを感じています。

その反面、以前は多少無理をしても仕事をしてきたところがありますが、今は断るということも大事にしています。そもそもやらないという選択肢を取るのって、意外と難しいんですよね。でも、あえて絞りこむことで精度が高いプロジェクトがより濃密になっている感覚があります。



真鍋大度 メディアアーティスト

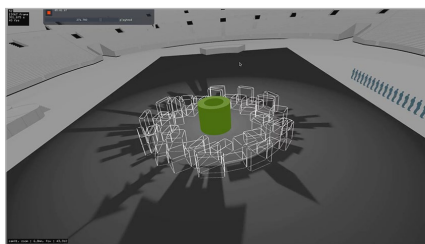
DAITO MANABE / Media Artist

published_2025.06.04 / photo_tada / text_akiko miyaura

プロジェクトを少なく、チームも小さく、じっくりつくることを。

あらためて思い返すと、ライゾマティクス設立当時からコロナ禍までは、ガムシャラに走り続けていました。例えば、2016年のリオオリンピック閉会式での「東京2020フラッグハンドオーバーセレモニー」もそうですが、プロジェクトに関わる人数が増えて、チームも大きく膨らんでいくような仕事の仕方が、コロナ禍で一度リセットされたんです。自分としても1回深呼吸できたことで、気持ちに変化が生まれたのかもしれない。

プロジェクトの規模がどんどん大きくなってスピードアップしていくことに、あまり魅力を感じなくなったというのがありますし、単純に働き過ぎていたなと感じたんですよね。今は案件数を絞り、チームもできるだけ小さく、若手中心にして、じっくり丁寧に制作ができるようにシフトチェンジしている最中です。



「東京2020フラッグハンドオーバーセレモニー」

2016年のリオデジャネイロオリンピックの閉会式で行われた、東京オリンピックに向けたセレモニー。AR技術を使って、生中継されていた現実のスタジアムの映像と、東京で実施予定の競技33種目のCGをリアルタイムで融合させるなど、真鍋さんらライゾマティクスが演出を手掛けた。写真は真鍋さんが開発したソフトウェアのスクリーンショット。

本当にやりたいと気付いた音楽。ただただ好きで、邪念はない。

そんな状況で、本当にやりたいことに専念しようと考えたとき、自分の中に変わらず存在し続けているのが音楽でした。仕事のキャリアとして経験値を積んでいるプログラムや映像制作の仕事が中心になっている状況を変えたい思いが募り、演出として音楽に映像を付けることよりも、その音楽自体をつくることに集中したいと感じるようになったんです。今は、自分のスタジオや音楽を聞くためのスペースをつくったり、長年の友人であるLAのトラックメイカーNosaj ThingのレーベルからEPを出す準備をしたりしています。今後は、海外の音楽フェスティバルでのライブ出演にもチャレンジしたいですね。

普段は自分のつくったプライベートスペースに知り合いを呼んで、DJをすることもあります。DJも作品づくりと同じで、曲をかける面白さと同時に、曲を探すもどかしさを感じることも多くて。「こういう曲をかけたいけど、見つからない」「それなら、つくった方が早いな」というのが、音楽制作に対する情熱の源泉かもしれません（笑）。基本的に自分が聞きたい音楽をつくりたいので、僕の曲には「みんな聞いてくれ!」というものは1曲もありません。純粹に好きでやっているのだから邪念がないし、音楽のため以外に音楽をつくることもない。もっといえば、伝えたいメッセージもないんです。

一方で、僕がつくるような音楽はなかなかビジネスになりにくい実情もあるので、今はライゾマティクスのような会社ではなく、自分でつくった小さな会社で、一人で完結できることを探している感覚があります。例えば、ライブの仕事なら自分で音楽をつくって、映像も制作して、自分で発表して……と完結できる。それくらい、小さく、密度の高いものをやりたいと思っています。

最近はAIでエージェントをつくってマネジメントなどを任せる準備をしています。毎朝1時間犬の散歩をする際に、メガネに付属したマイクに向かって、ひたすら思いついたことをしゃべるんですよ。すれ違った人が見たら、ちょっと心配になるかもしれません（笑）。普段から考えるクセはついていると思いますが、何か思いついても忘れてしまうことが意外と多いので、思いついたことをしゃべってその内容をAIに言語化してまとめてもらっています。日々続けることで、僕が考えているアイデアやインスピレーションを全部管理するエージェントに育っていく。実際にアイデアが欲しいとき、過去の蓄積データから引っ張り出して提案してもらえると便利なんですよ。

真鍋大度 メディアアーティスト

DAITO MANABE / Media Artist

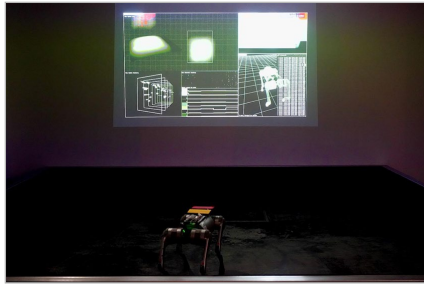


published_2025.06.04 / photo_tada / text_akiko miyaura

テクノロジーを使うことは、ごく自然なこと。

作品づくりではやりたいことが先にあって、それを実現するのに最適なテクノロジーを採用します。ただ、自分の中ではその過程が当たり前になりすぎているので、もはやその感覚すらありません。例えば、「鉛筆を使って文字を書いています」「調べものをするのに Google を使いました」ってわざわざ言わないのと同じくらい、ごく当たり前のことなんです。

ただ、特殊なテクノロジーを使うときには、実験的な過程でアイデアやインスピレーションが湧くこともあります。ソフトバンクさんで行ったプロジェクト『Brain Processing Unit』がまさにそう。iPS 細胞の技術を使って、皮膚細胞から小さい脳細胞を培養しているのですが、小豆サイズの小さな脳みそが、半年くらい育てると外的な刺激にいろいろと反応し始めるんですよ。例えば、装着したマイクから入ってきた音の周波数を分析して、電気刺激に変換して聞かせると、しばらくそれに呼応した動きをするんです。何よりこの実験は、人間と音楽の本質的な関係性に迫ることができる可能性を持っている。新しい音楽のあり方が発見できるかもしれないと期待しています。



『Brain Processing Unit』

ソフトバンク先端技術研究所が脳の機能に着目し、研究してきたiPS細胞を使ってつくる小さな人工の脳組織「脳オルガノイド (=Brain Processing Unit)」。真鍋さんや東京大学池内研究所も加わり、芸術と科学の境界を超えて脳オルガノイドの可能性を探るプロジェクト。写真は真鍋さんご提供のスクリーンショット。

そもそも、この脳オルガノイド研究の本来の目的は再生医療技術の開発。それを音楽制作に使ってみよう、と考えることはメディアアーティストならではの考えだと思います。アートや音楽が研究に介在することで生まれる新しい発見が、医療の進歩に貢献できる可能性もあるというのが、新たな表現をつくり出すということ以外に、このプロジェクトに挑む意義だと思っています。脳オルガノイドのプロジェクトを思い付いたのが2018年で、発表できたのは2025年初頭なので、足掛け約7年。自分のスキルセットが生かせる研究分野で、win-winの協力関係を築いているからこそ実現できたプロジェクトですが、いろいろと面白い発見ができていますので、時間をかけてしごとく取り組み続けることの価値をあらためて感じています。

2、3年の間に東京で新しいムーブメントが起こる予感。

未来のことを考えたとき、2、3年先を見据えて仕事をする人が多いですね。ライゾマティクスや僕がやっていることも、数年後にはみんなが当たり前に見えるものの、現状はまだ黎明期にある技術を見つけて、作品に落とし込むという手法がメイン。例えば、今は当たり前のように普及しているAIも、僕自身はGPT2の頃から使っていました。当時からOpenAIの人たちとは交流があり、「この人たちは、数年以内に世界を制するな」と感じていましたが、現実になったのが2021年頃。

街の未来を想像すると、ここから2、3年は、東京がどんどん進化していく予感がしています。というのも、グラミー賞レベルのLAミュージシャンや、ハリウッドの映画プロデューサーたちが、どんどん日本に引っ越してきているんですよ。僕の友人だけでも5人くらい移住していますが、みんな口をそろえて言うのが安いとか快適、安全ということ以外に「東京の人がすごく優しくて、一緒にいて楽しい」ということ。アメリカで不自由なく生活できる彼らが日本に来るのは、“人”に魅力を感じているから。一流のミュージシャンたちが東京に集結することで、新しいアートや音楽ムーブメントが生まれる気がしています。

街の発展においてあるといいのは、コミュニティミートアップや、ワークショップができる場ではないでしょうか。僕自身も音楽が最大限楽しめる場所をつくりたい。新しいアートスペースがつけられても公共性の高い場所だと、騒音の問題で自由に音を出せないのので、“クリエイターが自由に表現できる場所”が、東京の街にはもっともっと必要です。

音楽体験って、音量が少し上がるだけで全然変わるんですよ。大きな音を出すことはアーティストのエゴではなく、表現においてとても大切なこと。自由に表現できる場所が人を呼び、やがてその場所自体がブランドになって、レーベルや派生コンテンツが生まれると思うんです。本当にいいものは、5年、10年に一つくらいしか生まれません。僕自身の作品のことで言えば、これからあと一つ いや、一つと言わず（笑）、2〜3個つくれたらいいなと思っています。

取材を終えて

世界に知られる数多のプロジェクトを手掛けてきたとは思えないほど、いたって自然体で気さくな真鍋さん。テクノロジーとの対話を重ねながら、純粹に好きな音楽を軸にした制作活動を通して、ご自身も更新し続けていく姿がとてもカッコよく、清々しく感じます。終始一貫してアウトプットの完成度にコミットする姿勢から、表現においてとても大切な原点を、あらためて胸に刻みたくなる時間となりました。何より、2、3年後の東京と真鍋さんのこれからの、心からワクワクさせられました。（text_akiko miyaura）