

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

## ドミニク・オーデット

Moment Factory 創業者、チーフ・イノベーション・オフィサー

**Dominic Audet /**

**Moment Factory Co-founder, Chief Innovation Officer**



## CREATOR<sup>No</sup> INTERVIEW 169

### ドミニク・オーデット Dominic Audet

モーメントファクトリーの共同創業者兼チーフ・イノベーション・オフィサーであり、同社の国際的な評価を築き上げた、あらゆる革新的プロジェクトの背後にいるマルチメディア建築家。

2025現在、モーメントファクトリーは、モントリオール、東京、パリ、ニューヨーク、シンガポールに拠点を構え、420名以上の才能あるスタッフを擁している。

象徴的なプロジェクトのアイデアや、洗練されたインタラクティブなマルチメディア環境向けソリューションの立案者であり、同社の国際的な評価の確立に大きく貢献してきた。

代表的な発明のひとつ「X-Agora」は、モーメントファクトリー独自のソフトウェアプラットフォームであり、短期イベントから大規模な常設の公共空間プロジェクトまで、複雑なマルチメディアやインタラクティブコンテンツの管理・再生に活用されている。

マルチメディア技術、制御システム、コンテンツの統合における彼の独自かつ多彩な経験を活かし、テクノロジーの力を最大限に引き出して記憶に残る体験を提供するクリエイティブなソリューションを設計する点で際立っている。

彼の伝播する創造力は、チームにハイブリッドかつ革新的なテクノロジー活用の発想をもたらし、魅力的な没入型空間を創造し、高い評価を受ける映像・インタラクティブ体験を次々と生み出している。

芸術的ビジョンと技術的専門知識の融合により、世界中で525を超えるユニークなプロジェクトが実現。その中には、香港オーシャンパークでのビジョン演出、Lumina Night Walk シリーズ、The Messi Experience、ラスベガス・スフィアでの Phish、チャンギ空港第2ターミナル、そしてパリの AURA Invalides などが含まれている。

No

169

# ドミニク・オーデット

Moment Factory 創業者、チーフ・イノベーション・オフィサー

DOMINIC AUDET / Moment Factory Co-founder, Chief Innovation Officer

記憶に刻まれる瞬間は、感情の高まりと  
新しい体験が重なったところに生まれる。

クリエイターインタビュー

『都市空間を“みんなでシェアできる特別な瞬間が生まれる場”に変容させる』

published\_2025.08.22 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura / edit\_rumiko inoue

映像や音楽、照明やインタラクション、特殊効果などを駆使し、さまざまな領域で没入感あふれる体験やライブイベントなどを生み出す、複合型エンターテインメントスタジオ、モーメントファクトリー (Moment Factory)。カナダのモントリオールに拠点を置き、パリ、ニューヨーク、シンガポールにスタジオを構える彼らは、東京にも渋谷キャストにオフィスを設立し、日本でも多くのプロジェクトを手掛けるとともに、地域コミュニティや日本社会とのつながりを育んできました。Moment Factory の共同創設者であり、最高イノベーション責任者であるドミニク・オーデットさんは、大胆で繊細で、かつ人間味あふれるクリエイションを生み出すリーダーとしても知られています。そんなドミニクさんに、Moment Factory が大切にしてきたビジョンや、作品を制作する際のインスピレーションの源、これまでに会った特別な“Moment=瞬間”、さらにこれから取り組もうとしているプロジェクトや未来への展望についてお聞きしました。

## パブリックな場所で心が通い合う体験を創造すること。

Moment Factoryのモットーは「WE DO IT IN PUBLIC」、つまり「公の場で実践する」ということです。この考え方の中心には、人間らしさと人と人のつながりを大切にしている姿勢があります。誰かとつながりたい、と感じるのは、人々の本能に根付く普遍的な欲求で、国や文化を超えて共通しているものだと思います。近年ではテクノロジーの発展もあって、リアルな場でのつながりの重要性に注目が集まっていますが、Moment Factoryでは2001年の設立当初から一貫して、パブリックな場所でつながりを生み出すことに力を注いできました。人々が集い、出会いの中で「心に響く特別な瞬間を生み出すこと」。それこそが私たちの存在意義であり、心から大切にしている使命なのです。

Moment Factoryは、私とサクチン・ベセットが共同で立ち上げた会社です。設立当時、サクチンも私もレイブパーティーのオーガナイザーをしていて、モンリオールのアングラな音楽シーンや祝祭的なカルチャーの中で活動していました。二人ともストリートカルチャーをルーツにしているという共通のバックグラウンドがあったので、それを軸に、好きなことを公の場で仕掛けていくというスタイルをとってきました。こうしたアプローチを通じて、社会と共鳴するような体験を生み出していく。それが、私たちが今でも変わらず大切にしている「WE DO IT IN PUBLIC」というモットーの原点なんです。

設立当時は、ちょうどアナログからデジタルへの大転換期で、ネットや携帯電話が急速に普及し、スクリーンが生活の中で大きな存在感を持つようになっていました。でも、画面に向かっていただけでは、リアルな世界での人と人のつながりは生まれません。本質的な何か欠けている、どこか物足りなさを感じる状態とも言えるかもしれません。だからこそ、まず、Moment Factoryでは意図的に、スクリーンに向きあう形で楽しむコンテンツは一切手がない、と決めました。私たちが本当に大切にしていること、それは、人々を引き離すことではなく、心をつなぎ、共に集う場をつくることなのです。

もちろん、私たちが手がけるコンテンツには多くのデジタル技術を取り入れています。でも、それはあくまで人と人のつながりを深めるための手段にすぎません。バーチャル技術自体を目的とするのではなく、それを活用して現実世界での人間同士の結びつきを生み出すことが、私たちの核となる考え方なんです。

### WE DO IT IN PUBLIC

Moment Factory が設立から核とするモットー。

<https://momentfactory.com/>

**築いてきたものの上に、新しい価値を積みあげていく。**

Moment Factory では、オーダーメイドの体験型コンテンツ「Custom Experiences」と、自分たちのオリジナルコンテンツとしてデザインするチケット制のアトラクション「Originals」、という2つの柱を軸に事業を展開しています。

「Custom Experiences」は、クライアントと密接に連携しながら進めるプロジェクトで、クライアントのニーズや与件に応えつつ、細部までこだわり抜いて作りあげていきます。ライブパフォーマンスや常設のインスタレーションなど、アウトプットは多岐に渡ります。これこそがMoment Factory のDNAとなっています。私たちは音楽の世界からスタートして、コンサートやライブイベントなどを通じて専門性を磨いてきたわけですが、現在では、人々で賑わう駅などの公共空間やレジャースポット、スポーツスタジアムから、都市建築、博物館、テーマパークと、8つの事業を展開するところまで成長しました。

観客と直接つながりたいという強い思いで生み出した「Originals」は、完全に社内で開発している没入型のチケット制アトラクションのシリーズで、10年以上前から取り組んでいます。「ルミナ・エンチャントッド・ナイトウォーク (Lumina Enchanted Night Walk)」から始めて、今では50以上のプロジェクトがあり、世界で累計800万枚以上のチケットを販売してきました。これらの体験型アトラクションは、常設型、イベント型、巡回型のいずれかで展開しています。



#### Moment Factory Originals

感情を呼び覚ますテクノロジーを駆使した、Moment Factoryが独自に開発する体験型エンターテインメント。動画は2014年にカナダ・ケベックで始まったナイトウォークシリーズ《フォレスト・ルミナ (Foresta Lumina)》のもの。

画像：Moment Factory

<https://vimeo.com/839875040>

多くのクリエイターが共感してくれるかもしれませんが、クライアントワークに偏りすぎたり、逆に自主的な創作活動だけに集中しすぎたりすると、どこかバランスが取れなくなることがあります。その点で「Originals」を始めたことは、私たちにとって大きな意味がありました。

とはいえ、完全に新しいことに挑戦するというよりも、「Originals」は「Custom Experiences」の延長線上にあって、自分たちのDNAと呼べるものを大切にしながら、その土台の上にさらに新たな価値を築きあげるようなもので、進化しながらも、自分たちらしさをしっかりと維持しているような感覚です。

どちらかというと、「アーティスト」というより「職人」に近い存在だと思っています。職人は、自分のためではなく、他者のために仕事をするものですよね。「Custom Experiences」と「Originals」がいい形でバランスしていると、チーム全体も会社全体も、クリエイティブで革新的な状態を保つことができるんです。

ドミニク・オーデット Moment Factory 創業者、チーフ・イノベーション・オフィサー

**DOMINIC AUDET / Moment Factory Co-founder, Chief Innovation Officer**



published\_2025.08.22 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura / edit\_rumiko inoue

### 都市に生きる私たちに、アートがもたらすもの。

私にとって、アートはとても重要です。アーティストは、常に既存の枠を超え、新しいルールや価値観に挑戦していて、見慣れた日常に新しい視点をもたらしてくれる貴重な存在です。特に都市という場では、数多くの決まりごとがあり、それに従わざるを得ない状況が多いですよ。しかし、そんな環境の中でアートは、物事をいつもとは異なる角度から捉えるきっかけを与えてくれる。新しい視点に触れることで心が開かれ、世界が無数の可能性を秘めたものを感じられるようになります。より物事を受け入れやすくなり、普遍的な本質と深く結びついていることを実感できるのではないのでしょうか。

都市で生活する私たちにとって、ただ機械のように作業をこなすだけの存在にならないことは、とても重要だと思います。私たちは人間であって、アートを生み出すことができる唯一の生き物ですから。アートには挑戦する力があり、そこには人間の意識やその表現が込められています。それが新しい視点を引き出し、私たち自身に問いを投げかけるきっかけになります。実際、多くの革命的な出来事はアートやアーティストの視点から生まれているのではないのでしょうか。たとえばストリートアートのような形で、それが文化的な革命へとつながることもありますよね。アートからの問いかけは、自分の視点や魂、意識を見つめ直す貴重な機会を与えてくれる、内面的なプロセスへとつながります。

一方、エンターテインメントは、他の人と共有しながら体験することが多く、「楽しむこと」や「日常の悩みを忘れること」に重きを置いているように思います。仕事や睡眠、食事など、日常での必要な営みを一時的に忘れさせてくれる仕掛けであり、その瞬間、ただただ人生を謳歌し、ハッピーな一瞬を味わうことができるのだと思います。アートとエンターテインメントはお互いをうまく補い合うものだと思いますが、それぞれの目的や、もたらす作用については、とても大きな違いがあるのではないのでしょうか。

### アートとエンターテインメントが美しく融合する瞬間。

《Lumina Night Walk》シリーズが、アートなのかエンターテインメントなのか、議論になることがあります。確かに両方の要素がありますよね。ただ、私自身、《Lumina》の体験はアート性がとても高いと思っています。なぜかという、自然とのつながりを感じられるということ、その体験全体を通じて自分自身の意識が呼び覚まされる感覚を覚えるからです。ただ、誰かと気軽に会話を楽しむというよりも、自分の内面に目を向けさせてくれる、そんな特別な空間だといえるでしょう。



#### 《Kamuy Lumina》

ルミナ・ナイトウォーク・シリーズのひとつとして、北海道阿寒湖で開催。湖畔の森からスタートし、2km進む道りにストーリー性豊かな世界が広がる。アイヌの語りから着想を得たコンテンツで、ガイド役となる"リズムスティック"を手に進むことで、物語と自然の風景が見事に調和する。道中、光と音のインタラクティブな演出がリズムに合わせて変化し、まるで物語の世界に入り込んだかのような深い没入感を味わうことができる。

会期：2025年11月8日（土）まで。※無休

時間：日没30分後～15分ごとにスタート

最終入場などの詳細は公式サイトよりご覧ください。

場所：阿寒摩周国立公園内・阿寒湖

《Aura》も、アート寄りのプロジェクトで、テクノロジー、音響、レーザー演出を駆使して、阿寒湖という文化的なランドマークを際立たせる、感動的な体験が得られます。単に楽しいというだけでなく、土地が持つ精神性、歴史、文化、そしてエネルギーと深く結びつくような特別な体験ですね。



#### 《Aura Invalide》

2023年にフランス・パリのアンヴァリッドのドームで始まった常設型の没入型ショーで、光と映像、オリジナルのオーケストラの演奏とプロジェクションマッピングが融合し、建築の美しさが感情に訴えかけ、訪れる人々に「歴史」と「感動」を届ける。カルチャーとテクノロジーが見事に調和する。「AURA」シリーズは、2017年からカナダのモントリオールでも開催されている。

5月から京都府立植物園で始まった《Light Cycles Kyoto》は、アート性がさらに際立つプロジェクトです。自然や庭園、そして幻想的な光にインスパイアされて作りあげた作品で、まさに「アートと自然が織りなす祭典」と呼ぶにふさわしいものです。歴史ある植物園に新たな生命を吹き込む試みとして、音、光、映像、マルチメディアを織り交ぜ、没入型の体験を創り出しています。このプロジェクトのコンセプトは、昼間にくる人たちには通常の植物園を楽しんでもらうこと、また、植物園の植物へのマイナスな影響がいかない形で実施すること。昼間の魅力を引き立てる夜間の新しい体験を提供することがポイントでした。

《Lumina Night Walks》にはストーリーがあり、文化や学びの要素も取り入れてますが、《Light Cycles》は純粋なアート作品です。光と自然が絶妙に調和し、空間全体が生きたアートへと変貌を遂げる、特別な体験を訪れる人に提供します。



#### 《Light Cycles Kyoto》

昨年、京都府立植物園の開園100周年を記念した特別イベントとして開催され、アップデートされたバージョンとして2025年も実施されている。日本最大級の温室を舞台に光や音、セットデザイン、プロジェクションを駆使して、植物の魅力を彩る没入型エンターテインメント。4つの異なるゾーンを巡りながら、幻想的な世界を体感できる。

会期：2026年3月31日（火）まで。※月曜休園

時間：5月～8月19:30～21:30、9月～翌3月18:00～21:30（ともに最終入場は20:30）

※最終入場などの最新情報は公式サイトよりご覧ください。

場所：京都府立植物園

《Lumina》シリーズや《Light Cycles》といったプロジェクトは、アートとエンターテインメントの境界を越え、独自の存在感を放っています。ただ楽しむだけではなく、私たちに考えさせたり、自分自身を深く見つめ直す時間をくれるのです。そうした深さの中に時折エンターテインメント的な軽やかさが混ざり合う。それが多くの人々に愛される理由なのだと思います。

#### じっくり計画してプラン通り進める。日本のやり方はポジティブ。

綿密に計画し、着実に実行するアプローチは、日本の象徴的する仕事の進め方で、Moment Factory が深く共感し、敬意を抱いている価値観です。《Light Cycles Kyoto》と《Kamuy Lumina》に加えて、4年ほど前に新宿駅に設置した大規模なマルチメディアインスタレーション《Shinjuku Color Bath》も、現在も継続して展開されています。常に賑わいを見せる新宿駅の空間において、このインスタレーションは、時間が一瞬止まったように感じられる特別な空間をつくることを目的として設計されました。私たちの目標は、通りすがりの人の気分が瞬時に変わり、慌ただしい日常の中で心が安らぐひとときを提供することでした。



### 《Shinjuku Color Bath》

世界一の乗降客数を誇る新宿駅の東西自由通路に設置された、没入型のマルチメディア空間。人々へ活力や安らぎを与え、スムーズな移動が可能な環境へと変化させるという目的で、都市の景観に新たな価値を創出。「新宿カラーバス（色彩に包まれる）」を空間コンセプトに、光や音、映像を連動させる演出で通行者が足を止めたくくなるような、感性に訴える都市体験を提供している。

日本でのプロジェクトの進め方にはいつも驚かされます。他者への配慮や時間の捉え方は非常に魅力的で、他の国でのやり方とは大きく異なります。日本では、デザインや計画に十分な時間をかけることが重視されていて、関係者全員の合意を慎重に確認し、考え得るシナリオを丁寧に予測した上で次のステップに進むという姿勢が根付いています。このアプローチは、忍耐と明確かつ慎重なプロセスを重んじるものであり、慎重に実行することを可能にします。

これと比較して、北米ではプロジェクトがより迅速に実行段階に進む傾向があり、状況の変化に応じて柔軟に適応していくダイナミックな進め方が特徴です。どちらのアプローチにもそれぞれの強みがあります。日本の方法は先見性と正確性を重視し、北米のスタイルは柔軟性と迅速な対応を重んじます。私は、日本の慎重な計画と落ち着いたペースを特にリスペクトしていて、そういう姿勢によって、必要のない慌てを回避することができ、成功への堅実な基盤を築く助けとなる点を素晴らしいと感じています。

日本以外では、2年前から中東地域でも新しい挑戦を始めています。特にインスピレーションを受けているのが、サウジアラビアの首都リヤドです。この街は、人口の75%を占める30歳未満の若者たちが生み出すストリートミックスカルチャーがとても魅力的。常に“何かが始まりそう” エネルギーに満ちていて、非常に興味深い都市です。

刺激を受ける都市は時とともに変わりますが、私にとって世界で一番だと思うのはやはり東京と京都です。若いころから日本の文化が大好きで、それが今でも私の心の大きな部分を占めています。東京の好きなところは、まずストリートと地下街があることですね。そして、エリアごとに異なる雰囲気や多様な嗜好が楽しめる点もいい。東京では、長時間移動しなくてもさまざまな体験ができますが、しいて言うなら、ナイトライフがもう少し充実していればもっと楽しめるかなと思います。

“感情の高まりを生み出す何か”を形にすることがやりに。

Moment Factoryという名前が示す通り、私たちは人々の心に残る「忘れられない瞬間 (Moment)」を届けるため、さまざまなプロジェクトに取り組んできました。中でも、特に忘れられない出来事があります。それは、2012年にサグラダ・ファミリアで行ったプロジェクト《Ode à la vie on the Sagrada Familia》です。このプロジェクトでは、3種類のショーを4夜連続で開催しました。ショーを観覧していたバルセロナ市の市長や教会の神父からは、「スペインは今、大きな困難に直面していますが、このショーがバルセロナの人々に希望と前向きなエネルギーを与えてくれました」と感謝の言葉をいただきました。

約35,000人もの観客が集まり、通りは人々で埋め尽くされている中で、ショーが終わるたびに、観客のみなさんが振り返って私たちに拍手を送ってくれる光景を、今でも鮮明に覚えています。その瞬間、Moment Factoryのチーム全員が感動で涙を流しました。あれは、私たちにとって本当に特別な経験でした。



こうした記憶に残る瞬間は、感情が高まり、新しい体験が重なったときに生まれるのだと思います。ただ、それを意図的に作り出すための明確な「レシピ」があるわけではありません。何かきっかけとなり、若いころに体験した最高の感情が呼び起こされることもありますし、プロジェクトの背景や音楽、空間の設定が感情を引き出ししてくれることもあります。

だからこそ、「どこで行うか」というベニューの選択や、その場所が持つ独自の環境や歴史といった文脈がとても重要になってくるのです。特に、森や自然、寺院のように長い歴史を持つ場所は、人々の感情に大きく作用する力があるのを実感しています。

そんな背景もあり、私たちは既存の場所に新たな生命を吹き込む「Repurpose（再利用・再構築）」というアプローチがとても好きなのです。明確なレシピがないからこそ、感情の高まりを生み出したいという尽きることのない渴望や、それを形にしようとする強い思いが、私たちの仕事にやりがいを与えてくれる。そして、その渴望が次の創造を生む原動力になっているのだと思います。

ドミニク・オーデット Moment Factory 創業者、チーフ・イノベーション・オフィサー

DOMINIC AUDET / Moment Factory Co-founder, Chief Innovation Officer



published\_2025.08.22 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura / edit\_rumiko inoue

**問題や困難を「挑戦」と呼ぶ。そこに新しい経験と学びがある。**

Moment Factory には現在約450人のスタッフが在籍しており、さらに約200人のフリーランスとも協業しています。もともとは友人同士で小さなグループとしてスタートしたのですが、共通ビジョンのもとで、自然に成長してきました。なので、15年、20年と長い年月を共に働いてきた仲間も多くいます。直接言葉にしなくても、価値観やビジョン、ミッションを共有してくれたり、メッセージやアイデアを伝えてくれるメンバーがたくさんいるのです。

東京オフィスは渋谷にあり、シンガポール、ニューヨーク、パリ、シドニー、マドリード、そして現在ではリヤドやアブダビにもチームを展開しています。これら世界中の拠点で働く人たちがつながってられるように、毎年モントリオールでパーティーを開催しています。集まる目的は、延々と議論することではなく、企業文化を共有し、ここにいる全員で一つの大きなプロジェクトを共に築いていることを再確認することです。共通の価値観を分かち合い、共に祝うことで共存するというのです。これこそがMoment Factoryの哲学の核心“実世界で人々をつなぐ”という理念そのものなのです。



## Moment Factory | Camping 2016

年に一度行われるMoment Factoryのパーティー

どんなプロジェクトにも、問題や困難はつきものですが、私はそれを「挑戦」として捉えるようにしています。大変な状況ほど、積極的に向き合い、受け入れることが大切。それらを乗り越えた先に新しいスキルを身に付けたりなど、貴重な学びがあり、それが次のクリエイティビティやイノベーションの原動力になるからです。日本にオフィスを構えると決めたときも、簡単にはいきませんでした。そのすべてが新鮮で、多くの教訓に満ちていました。実際のところ、そうした困難や挑戦こそが、人生の旅の本当の醍醐味や魅力を引き出してくれているのです。

### コミュニティーに根ざした公共空間の新しいかたち。

今後も、「Customs」や「Originals」のコンテンツをさらに拡大しながら、コミュニティーとのつながりをさらに深めることに力を注いでいきます。コミュニティーの独自の魅力や精神を反映しながら、それをインスピレーションにした永続的な場所をつくり出すことを目指しています。実現すれば、とても大胆なポジティブさと自由な表現が息づく空間となるでしょう。

Moment Factory にとって、ストリートカルチャーの躍動感に根ざしながら、これまで培ってきた専門性と価値観を融合させた都市空間をつくることは、自然な流れのように感じられます。

私たちが目指すのは、これまでにない新しいエンターテインメントの拠点です。そこは、ダイナミックで活気あふれる場所であり、地域のアンダーグラウンドカルチャーと伝統文化の精神をしっかりと受け継ぐものです。

多様性と本物が息づく、祝祭的な雰囲気の中で多彩なパフォーマンスを楽しむ空間をつくりたいと考えています。娯楽と多様性、そして本物らしさが調和する、公共の集いの場です。オールジャンルのアートやアーティストが共存できて、誰にでも開かれた寛容な場所となることを願っています。実際にどこにつくろうか、具体的な場所はまだ決まっていますが、六本木のようなエリアでこのビジョンを実現できれば、とても魅力的だと思います。

世界のあちこちで、公共空間や文化施設が画一化されすぎてしまい、どこかエリート主義的な雰囲気が漂っているように感じることがあります。だからこそ、自由に表現できる場や、地下文化が芽生え育つ空間をつくるのが大切だと思います。特に、若い世代がアートや音楽に気軽に触れ、祝祭を通じて仲間とつながる感覚を楽しめるような環境を提供することが必要だと考えています。

例えば東欧では、かつての軍事基地や公衆浴場が改装され、若者たちのための施設として生まれ変わっています。印象的なのは、こうした取り組みを進めている人々が、リスクを過度に恐れることなく空間を提供している点です。

同じような考え方は、日本でも十分に活かせる余地があります。ただ単にそのまま模倣するのではなく、例えば大規模な再開発プロジェクトに組み込む形で取り入れることで、不動産デベロッパーがより柔軟性を持って、次世代がこうした空間を本当に利用しやすい仕組みを構築することが鍵となるでしょう。

### 「本物らしさ」は自然に現れてくるもの。

日本での最初のプロジェクト《食神さま》は、廃墟を舞台に制作を行いました。とても刺激的な経験で、不思議とその場所の本質やエネルギーと自然につながれたな、と感じました。

ガラスやコンクリートでつくられた現代的な建築の美しさも確かにありますが、「本物らしさ」というものはそういったものとは違う、もっと生々しく、不完全で、未完成の何かから生まれるものだと思います。

それこそが私が「生成的デザイン（Generative Design）」と呼んでいるもので、適切な条件を整えば、本物らしさや生っぽいくリエイティビティが自然に生まれてくる、という考え方です。本物らしさを無理やりつくり出すことはできません。それは自然に現れるものなのです。そういう本物らしさをまとった空間こそが未来の世代に残すべきレガシーになっていくだろうと思うのです。自発性や表現、そして文化が自然に芽生えることを可能にする、そんな場所が必要なのです。



#### 見て食べる体験型デジタルアート「食神さまの不思議なレストラン」展

2017年、茅場町で開催された展覧会。Moment Factoryが制作委員会から依頼を受け、訪れる人々を特別な食の体験へと誘う4つの没入型インスタレーションを制作。このプロジェクトでは、伝統的で季節感あふれる地元の「和食文化」の重要なストーリーを伝えることを目的とした。

とはいえ、「荒削りな魅力」や「自然な風合い」を意図的につくり出すことはとても難しく、人工的ではなくずっとそこにあったような感じを出すには、時間や偶然に任せるしかないのだと考えています。

例えば、10年ほど前にモントリオールのスタジオを現在の場所へ移転した際、Moment Factoryらしさが損なわれないようにと、あえて建築家に内装デザインを依頼しませんでした。その代わりに、各部門に毎月少額の予算を割り当て、家具や植物、装飾品を自由に追加できるようにしました。「今月はこの照明を買おう」といった具合に、みんなで話し合いながら、空間が自然に進化していくのを楽しむことにしたのです。



**ドミニク・オーデット** Moment Factory 創業者、チーフ・イノベーション・オフィサー

**DOMINIC AUDET / Moment Factory Co-founder, Chief Innovation Officer**

published\_2025.08.22 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_akiko miyaura / edit\_rumiko inoue

その結果、自然の魅力や温かみを感じられる独特の雰囲気が生まれました。一人のデザイナーがデザインを押し付けるのではなく、みんなの小さな工夫やアイデアが積み重なり、偶然性や多様性が反映された空間ができあがったのです。このようなプロセスこそが、本物の個性を持つデザインを生み出す鍵なのかもしれません。

### 子どもと高齢者をつなぐ、10年後を見据えたビジョン。

ここから先、テクノロジーの進化によって、人々は生活の機能的な部分から解放され、「なぜここにいるのか」「人とどのようにつながるのか」といった、本質的な問いに向き合う時代が訪れると思います。AIやロボットが反復的な作業を担うことで、人間はスピリチュアルな価値や文化にもっと時間を注げるようになるでしょう。

Moment Factoryという旅を始めてから、もうすぐ25年になります。私たちは5年ごとにビジョンを見直し、新たな目標を設定しながら、常に限界を押し広げてきました。この継続的なプロセスを通じて築いてきた文化やプロジェクトには、心から誇りを持っています。これまでティーンエイジャー向けのプロジェクトを多く手がけてきましたが、これからは子どもと高齢者を対象にした空間づくりに力を注ぎたいと思っています。若い世代と年配の世代が都市コミュニティの一員として共に成長し、活気づくエコシステムを構築するという、特別な可能性を感じているのです。

私たちが目指すのは、長く愛される場所を創り出すこと。そのために、「再活用(リバーパス)」というアプローチを取り入れ、持続可能性やコミュニティ、自然を大切にしながら、既存の空間を新たに生まれ変わらせていきます。これまでに培ってきた音楽、イベント、ミュージアム、テーマパーク、公共空間、そして「Lumina」シリーズで展開してきたクリエイティブなストーリーテリングのすべてを一つにまとめたいと考えています。これが、これからの10年で実現したいMoment Factoryのビジョンです。

撮影場所：東京ミッドタウン・ガーデン

#### 取材を終えて……

ご自身の中に息づくストリートカルチャーを、しっかり概念や生き方に反映させているからこそ、ドミニクさんは何をつくるか、何を発信するかがとても明確。かつ、貫き通した人と人をつなぐという強い意志が、長く愛される作品につながっているのだと感じます。破壊と再生ではなく、「積み重ねることで過去をつないでいく」という言葉にも力強さを感じました。ちなみに……取材をしたのは猛暑日。来日前にサウジアラビアで50℃の世界を体験してきたドミニクさんは「これくらいなら全然平気です」と笑って場を和ませてくださいました。