

集中連載!

佐藤オオキ(nendo)の ひらめきのスイッチ

photo_Ayumi Yamamoto
text_Takahiro Tsuchida editor_Yuka Uchida

第2回 猪子寿之(チームラボ)

佐藤オオキがインタビューとなって、
毎号、話題のクリエイターをゲストに招く集中連載。
第2回は(チームラボ)代表の猪子寿之さんです。



さとうおおき 1977年カナダ生まれ。2002年(nendo)を設立。国内外で様々なデザインを手がける。5月20日~10月1日まで、ベルギーの世界遺産に登録されている美術館(ル・グラン・オルニュ)にて個展開催。

いのごとしゆき 1977年徳島生まれ。東京大学卒業時の2001年に(チームラボ)を設立。現在、(チームラボ)はデジタル社会の様々な分野のスペシャリストで構成され、国内外でのアート作品発表をはじめ幅広く活躍中。



RAIZIN
ひらめきのスイッチを入れたいなら、大正製薬の新炭酸飲料(RAIZIN)。(nendo)がクリエイティブディレクションを手がける。強烈な辛口の《DRY》、すっきりとした甘味の《MILD》の2種類。各185ml、実勢価格190円。
●問合せ/大正製薬 ☎03-3985-1800。
http://www.taisho.co.jp/raizin

高

度なテクノロジーを自在に使いこなし、アートとサイエンスの垣根を超えて活動する(チームラボ)の代表の猪子寿之さんが、今回の佐藤オオキの対談相手だ。佐藤率いる(nendo)は今年もミラノ・デザインウィークで大規模な展示を成功させたばかり。世界を舞台に数々のプロジェクトを手がける同世代のふたりの話は、発想のひらめきや仕事の進め方から、クリエイションの核心へと膨らんでいった。

刺激の多い環境のほうが 脳が活性化する気がする。

佐藤 これから仕事を頑張るぞっていうときに、スイッチを入れてくれるものってありますか？
猪子 ……ないね(笑)。まず朝が苦手なテンションが低いから、仕事しながら徐々にテンションを上げていく感じですよ。
佐藤 その間、テンションを上げるためにすることは？
猪子 家を出てから会社に近づいてくると冷静になってきて、ミ



photo_Eric Valdenaire
《Forest of Resonating Lamps - One Stroke》。昨年9月にパリのメゾン・エ・オブジェで発表。吊るされたランプに観賞者が近づくと輝きが強くなり、その反応が次々と近辺のランプに伝播する光のインスタレーション。

ティングに遅れそうだなって焦ってくる。遅れるからには何かバリエーションを出さないと、となる。

佐藤 遅刻がスイッチになるんですね。罪滅ぼしのために仕事も頑張れる、と(笑)。そこからエンジンがかかって、午後にはフル回転になって、夕方からはトップスピードですか？
猪子 そうですね。夕方になればなるほど調子が出てくる(笑)。佐藤 頭がフル回転しないときに、気分が乗ってるときに単純作業をするのもつらい。自分を把握する力はクリエイターには大切で、仕事ができる人ほどそんな時間の配分がうまくいっている。でも僕は、夕飯の後に仕事のペースが落ちることがありますね。

猪子 パンや白米を食べず、肉や野菜が中心だと大丈夫ですよ。僕はオフィスにいるときは、深夜まで一度も外に出ないのが基本。ミ

汎用的な知のコンポーネントは、机の上では生まれない。

分転換はどうしてですか？
猪子 オフィスの中でワロウロリします。打ち合わせ中でも席を立つたりしますね。話すが目的ではなく、ただ歩き回っている。

佐藤 普段、運動はしますか？
猪子 週一回、スポーツジムで筋トレしています。定期的に筋トレするほうが仕事にも気合が入る。佐藤 それってスイッチじゃないんですか？
猪子 ジムの直後はぐったりですよ。でもその後の一週間が違う。脳と体は連続しているからじゃないかな。20世紀は脳と肉体を分離しすぎた時代で、学校や図書館など静かな場所で体を固定して考えるのが知の在り方とされた。でも文字の情報はデータにしたらくわすかです。まわりにいるんな人がいて音や光があるほうが、脳は大量の情報を処理して、そんな頭の働かせ方も重要、体で世界を感じ、考えてるんだから。

佐藤 よくわかります。昔は「ながら」は叱られたけど、静かだとかアイデアが浮かぶとは限らないし、音楽を聴きながらのほうが進む仕事もありますね。ところで僕は、仕事の数をもっと絞ってクオリティを上げるほうがいいと言われていることがありますが、(チームラボ)の仕事もすごい量ですよ。猪子 量はすごく大事だと思っ

大し、次につなげていくんです。佐藤 それぞれの仕事が実験でありシミュレーションであって、何かに派生していく。これは仕事が多岐にも利益を生みにくい、つまり薄利多売なんです。その経験の蓄積が会社の資産になる。(nendo)もそういう活動ですね。

猪子 それは似てるかもしれないね。実験の積み重ねを、汎用的な知恵につなげるんです。LEDなら、品のいい光り方にする技は、先端のアーティストにもイベントのクリスマスツリーにも応用できる。

佐藤 そんな知恵を僕は「引き出し」と呼んでいます。どの仕事も技術や予算などの制約があり、ひとつの提案を突き通すと行き詰まる。返せるアンサーが4つ5つと手元にあって、状況次第でいちばんのアンサーを出せるのが強い。ピッチャーにとつての決め球みたいなものです。あえて投げたことのないカーブを投げて、新しい実験をすることもありますが、猪子 そういう知は机の上でなく、ものを作るプロセスで生まれますからね。汎用的な知はひとつのコンポーネント(構成部品)であり、(チームラボ)の集団的創造に欠かせません。この考え方は21世紀的だけど、日本はこれがすごく下手。個人が手を動かして作るものが価値とされてきたから。

猪子 海外と日本では、作品を発表したときの反応も違いますか？
佐藤 海外と日本では、作品を発表したときの反応も違いますか？

佐藤 確かに(チームラボ)の作品は、人がいないと成立しない。人が作品の一部になったり、観ている人と人がつながったり、パリのメゾン・エ・オブジェで発表した《Forest of Resonating Lamps - One Stroke》もそうでした。

猪子 あ作品は今年7月に中国・深圳で開催する「Teamlab : Digital Art Exhibition, Learn & Play, Future Park」でも展示します。ランプの前に入ると、そのランプが光って、それに周囲のランプが反応するというインスタレーションで、光を3次元で一筆書きのように動かすため、動きから形を導き出しました。佐藤 動きと人の関係が見事に形になっていました。いろんなレイヤーが網のように張り巡らされているから、どんな人の心もとらえるんでしょね。(チームラボ)の人気の秘訣がわかった気がします。