

＼ 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3回 真鍋大度 (ライゾマティクス)

佐藤オオキが今回、じっくりと話を聞いたのは
〈ライゾマティクス〉の中心人物である真鍋大度。
そのロジカルな創造の秘密に迫ります。

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。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〉
にて個展を開催中。

まなべだいと 1976年東京生まれ。
〈ライゾマティクスリサーチ〉代表。
東京理科大学卒業後、2006年に〈ライ
ゾマティクス〉を共同設立。ARやド
ローンなど最新の技術を取り入れた実
験的な作品で国際的に評価される。



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《DR
Y》、すっきりとした甘みの《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>

最

新テクノロジを駆使
した、圧倒的に新しい
表現によって注目され

るメディアアート集団〈ライゾマ
ティクス〉。その創業者で、実験
的な活動に特化した〈ライゾマテ
イクスリサーチ〉の代表が真鍋大
度だ。デザインオフィス〈nendo〉
の佐藤オオキが、自身とは
まったく違う思考回路を持つ彼の
発想の源を探る。

**自分から極限状態を作り、
その波の中でひらめく。**

佐藤 それにしてもすごいオフィ
スでお仕事されてますね。
真鍋 汚くてすみません……。
佐藤 いえ、汚いなんて言ってい
せん(笑)。このオフィスはいつ
頃から使っているんですか。
真鍋 2年くらい前からです。現
在、〈ライゾマティクス〉は、主
にクライアントからのコミッシ
ョンワークを担当する〈ライゾマ
ティクスデザイン〉と〈ライゾマ
ティクスアーキテクチャー〉、そし
て自主プロジェクトをやる〈ライ
ゾマティクスリサーチ〉に分かれ

ていて、全部で約40人。僕が率い
ている〈ライゾマティクスリサ
ーチ〉は15人くらいですね。
佐藤 リサーチ部門があることで
外から来る仕事に支配されずに、
自分たちのペースで制作できる体
制になってるんですね。そんなス
タイルで活動していて、何かをひ
らめくのはどんなときですか？
真鍋 偶然のひらめきを待つより
も、意図的に余白を大きく取るよ
うにしています。1年間に何回か
はリサーチのチームで合宿して、
新しい機材を投入し、朝から晩ま
でひたすら作り続ける時期を作っ
ているんです。

佐藤 自分から仕事に波を作って
スイッチを入れるんですね。密度
を高める時期と、それを発展させ
る時期があるということでしょう
か。生物が極限状態を乗り越えて
一気に大きく成長することがあり
ますが、ちよつと似ています。
真鍋 はい、極限状態を効率よく
作れるようになってきました。
佐藤 チームのメンバーは、やは
りミートینگを重ねてプロジェ
クトを進めていくんですか？

デザインはプログラム。ひらめきも偶然に頼らない。

真鍋 ミートینگは少ないほう
です。僕らは日々プログラムを作
っていて、バージョン管理システ
ムで常に作業を共有しているん
です。ある絵を作るなら、いつ誰
がこの色やサイズを変更したかが
すべて記録されていきます。

**プログラムの基本は数学。
そこに感性が入る余地は？**

佐藤 チームの中でも、人によっ
て得意不得意がありますよね。
真鍋 ありますね。歌っている人
の手から絵が出る映像があるとし
たら、映像から手の形を検出する
プログラムがあり、そこから絵が
出るプログラムがあつて、それぞ
れ担当が違います。描画系が得意
な人でも、映像の解析は苦手だっ
たり。ただプログラムは基本的に
数学なので、正解がはつきりして
いて、プロセス自体は単純です。
佐藤 それをいかに最短距離で走
るか、という感覚でしょうか？
真鍋 そうですね。誰がどれくら
いコードを書いているかも、ログ
を見るとすぐわかります。

佐藤 仕事の中身が全部わかるの
は怖い(笑)。ただ一度作ったも
のは蓄積されて、経験値が上がっ
ていくでしょうね。そうやって
作品が出来上がっていくとき感性
が入り込む余地はあるんですか？
真鍋 作業自体はプログラムでも、
色や形の設定には感性が必要で
す。エンジニアによっては原色しか使
えなかったりしますね。ただ僕に
とってデザインはすべてプログラ
ムであり、データで成り立ってい

ます。逆に、白紙に自由に描くよ
うな作業は苦手で、イラストレー
ターもフォトショップも使えない
(笑)。映像も自作のソフトでしか
作ったことがありません。
佐藤 普段、何かきれいなものを
見たときも、ロジックで解析しよ
うとするんですか？
真鍋 うーん、身の回りにあるも
ののデザインにはこだわりがない
というか、恥ずかしな気がよくわ
からないんですよね(笑)。やつ
ぱりデータが専門なんです。

**ネガティブでいることが
仕事を成功させるコツ。**

佐藤 仕事する上で、リズムを整
えるための習慣はありますか？
真鍋 Macのキャッシュをクリ
アすることですかね。コンピュ
ターのキャッシュメモリーって、
本棚の本を取り出して、そのまま
机に置いておくようなもので、そ
のほうが作業スピードは早くなる
けど、たまに元に戻すと気分がス
ッキリします。またはコンピュ
ターを再起動してみたり。
佐藤 再起動の音は気持ちいいで
すもんね。真鍋さんは音楽もお好
きですが、音楽でリフレッシュす
ることはありますか。

真鍋 DJやサントラの曲を作っ
ていたこともあつて、ディテール
まで真剣に聴いちやいますね。数
学も音楽も若いうちにやっておか
ないと身につかないと思うので、
両方やっついてプログラムもでき
るのが自分の強みなのかなど。
佐藤 真鍋さんの仕事は、技術的

にすごく難しいはずのことが、簡
単にできているように見えます。
真鍋 その調整には時間をかけて
います。昨年、日本科学未来館で
行ったビョークのライブでは、3
60度のARをリアルタイムで全
世界に配信しました。
佐藤 生放送で、しかも全世界に
配信。やはり緊張しましたか？
真鍋 ビョークのパフォーマンス
も生モノですし、ドキドキしまし
たね。事前に想定しておくべき点
はいろいろとありましたが、ビョ
ーク次第なところも多く、本番が
始まるまでは、テックチームが万
が一の事態に備えてスタンバイを
していました。

佐藤 万が一を予測して対処して
おくっていうのは納得です。よく
プレゼンの前はポジティブシンキ
ングってビジネス書に書いてあり
ますが、僕はその逆かもしれませ
ん。リスクもしつかり想定して、
取り除くほうがいい。

真鍋 ワーストなシナリオは全部
用意しておくんです。伝えること
はポジティブでも、作業はネガテ
ィブ。それが性格に影響しそうな
ので、少し前から仕事と関係ない
ことをやるうと思ってダンスを始
めました。朝、ダンスをした日は
考え方がすごくクリアになります。
トレッドミルで歩きながら仕事す
ることもあります。

佐藤 クリエイターは頭が疲れる
職業なので、それと同じように身
体も疲れさせるほうがいいのかも
しれません。両方のバランスを取
るのが大切なんじゃないかな。



2016年に日本科学未来館で行われた
『Making of Björk Digital』。リアルタ
イムの360°ARを用い、ビョークが砂
のようにステージから消えるなどの演
出をし、ストーリーミングで配信した。