

2014 年度第 12 回物学研究会レポート

「インターフェースと映像」

中村勇吾氏

(ウェブデザイナー／インターフェースデザイナー／映像ディレクター)

2015 年 3 月 27 日

今回は2014年度の締めくくりとして、ウェブ・映像デザイナーの中村勇吾さんにご登場いただきました。その仕事ぶりは、テレビ番組制作から広告、インターフェースデザイン・・・と、まさに縦横無尽。デジタル技術を駆使した最先端のコミュニケーションのかたちを探求されています。今回は中村さんの作品を通して、デジタルコミュニケーションの今を体感し、考えました。

以下、サマリーです。

## 「インターフェースと映像」

### 中村勇吾氏

(ウェブデザイナー／インターフェースデザイナー／映像ディレクター)



01 : 中村勇吾 氏

こんばんは。僕はウェブデザインから、ウェブに限らずコンピュータースクリーンで動くUIのデザイン、さらに、映像やCMやテレビ番組など、ある程度の範囲内で何でもやる、というスタンスで仕事をしています。

元々は東京大学の土木工学科出身です。高校2年生くらいにガウディの写真集を見て、「なんて面白い形なんだ。『ガウディ』になりたい」と思い、丹下健三さんなど日本の著名な建築家の出身を調べ、東大の建築学科を目指しました。大学には合格したものの途中で失速し、入ったのが土木工学科でした。

でも、やはり建築的なことをやりたいと、当時できたばかりだった、土木からランドスケープを考える「景観研究科」に入り、篠原修先生に師事しました。土木の世界は高度経済成長時代の武骨で標準的な設計手法からあまり進化していなかった。そこで、土木を構造から考え直し、ちゃんとデザインしようと、いろいろなモノを対象に研究を行っていました。

その一つが「河口堰」で、いわば、川にまつわるさまざまなデザインを見直しました。僕も建築的な観点でいろいろアイデアを出しましたが、ある先輩は堰の断面に注目し、その形

状によって水の流れが変わることに気づきました。堰は構造物自体の美しさでなく、流れる水の美しさを演出することが大事であり、水の表情は面の荒さや傾き、長さなど堰の形でコントロールできる、と。これは新しい視点だということで本格的に研究され、論文にもなっています。

こうして、いろいろな研究しているうちに会ったのが、大分県竹田市にある「白水ダム」です。大量の水が流れる勢いで、その名の通り、白濁してみえます。横の壁は階段状になっているので流れが変わり、いろいろな水の表情もみられます。今では「日本で一番美しいダム」と言われています。

## ■プログラミングとデザインの関係

こうして見ていくと、堰のデザインは自然の現象や構造物のプログラミングであり、水のプログラミングでもあると言えます。ということで、今日は、「プログラミングとデザイン」という話をさせていただきます。

僕らの業界では、一般にデザイナーとプログラマーの仕事は分かれていて、プログラマーはコンピュータと向き合うだけ、あまり美学が感じられないイメージがあります。でも、実はプログラミングにもいろいろな美学が潜んでいて、かなりデザインと通じるものがあるという話です。あ、先に今日の結論を言ってしまいました。これは忘れてください（笑）。

まず、僕は、プログラミングとは「こと」のコンポジションだと思っています。いかに構成するか、組み合わせるかがコンポジションです。「こと」の定義には2つあって、1つは「もの」が或る動作・状態として在ること。例えば、「ボールが転がる」「あの子はかわいい」などです。もう1つは、「そういう動作や状態のつらなりとして起こった現象や出来事」で、「転がったボールに子どもが乗って滑ったところに車が来てひかれた」など、そういう一連の出来事になります。

## ■プログラミングには、2つのプロセスがある

仮に、1つ目をシンプルなこと、2つ目を大きな、複雑なこととします。そして、プログラミングのプロセスにも2つあって、1つは「要素還元」で、大きな「こと」に潜む、小さな「こと」たちを抽出するプロセス。もう1つは「創発」で、その小さな「こと」たちをつらねて、また別の大きな「こと」に統合するという意味のプロセスです。プログラマーはこの「要素還元」と「創発」をベースに考えて仕事をしています。

まず、「要素還元」は一般的に、複雑で抽象的な全体を、より単純で具体的な要素に分解することで理解しようとする、エンジニアリングの基本的な考え方になります。先ほどの水の話为例にすると、1つ目のプロセスは「堰の角度」「水は白濁する」「いろいろな表情を持つ」といった要素を抽出すること。2つ目のプロセスは、ダムに大量の水を流すと、水が干渉を起こしてさらに波のようになること。つまり、小さなことがつらなって大きい現象に統合し

ていくという現象を言います。

この考え方の例として、ビートたけしが東日本大震災の「3.11」について語った話が分かりやすいと思うので紹介します。彼は、「3.11」の事件をよりリアルに想像するには、「2 万人が死んだ 1 つの事件」と考えるのではなく、「1 人が死んだ事件が、2 万件もあった」と捉えるほうがいいのではないかと、言っています。「●●が死んだ」「○○が死んだ」…が 2 万件あったということです。

僕はこの捉え方に共感して、そんな映像をつくりたいと思っていたところに、ちょうど NHK から映像制作のオファーがあったので、「雨音の由来」という作品をつくりました。雨降りの「ざー」という音は何の音かがテーマでした。一説には雨粒が空気とすれる音と言われますが、僕は雨粒が地面や石などに当たったときに出る音が重なりあうと、あんな風に聞こえるのではないかと仮説を立て、それを実証しようと試みてつくった映像です。

実際に、地面や砂利、かたつむりなどいろいろなものに雨粒を落として録音して音を重ねました。次第にリズムを早めていくと、いつしか「ざー」という音が聞こえてきたのです。つまり、地面や葉っぱ、砂利にぶつかる雨の音という各要素が集まって、雨音という全体をなしているという考え方を表現のモチーフにした、「要素還元」の例です。プログラマーはこんなことをやっているのです。

## ■プログラミングにもある、感性や創造性

とはいえ、プログラマーは分析だけをやっているのではなく、抽出した要素をどう組み合わせるかが勝負。それが、「創発」です。各部分の性質の単純な総和にとどまらず、新たな性質が全体として表れることを目指すプロセスです。この説明としてよく使われるのが 6 個の点です。例えば、6 個の点をまっすぐに並べると、直線という新しい性質が生まれ、三角形に並べれば、三角という新しい性質が生まれます。

このように、僕がデザインの「創発」として目指しているのは、「たらこスパ」です。高級なレストランだと、バターを絡めたパスタに、めんたいこを加えた、みたいなメニューになるかと思いますが、そうではなくて、もう「たらこスパ」としかいいようのないものに昇華された一皿のことです。次がカレーライス、そしてハヤシライスとつづくのですが、つまり、いろいろな素材を組み合わせた合計ではなく、ひと塊になったデザインです。

ここ 10 数年で、最も「たらこスパ」的なものといえば、アップルの iPhone でしょう。スティーブ・ジョブスは、「iPod と携帯電話とインターネット・コミュニケーション機器の 3 つを合わせた新しいデバイス・・・」というプレゼンテーションをしましたが、それぞれの機能の足し算でなく、この塊感。テクノロジーもネーミングもコミュニケーションの面も上手すぎて、悔しすぎるという感じです。アップルはソフトウェアの会社なので、プログラマーや開発者としての美学がここに表れているように思います。

このように、「要素還元」的なプロセスと「創発」という 2 つのプロセスからなる、プログ

ラミングとは、どういうものを選び、どう組み合わせるかという、「こと」のコンポジションだと思ふのです。形あるものを扱うグラフィックデザインやプロダクトデザインに対して、プログラミングは手では触れない「こと」を組み合わせていくというイメージでしょうか。

でも、プログラマーは機械的に何かを実装するだけの技術者ではなく、プログラミングにも感性や創造性の在り処というのはちゃんとあると思っています。つまり、目の前に見えている世界のどこに着目し、何を抽出するのかというセンスと、そうして抽出した要素をどうまとめ、新しい塊を構成するかというセンスが、感性や創造性の在り処なのだと思います。

## ■私の作品からみる、コンポジションの多様性

ここからは、そんなことを考えながらつくってきた僕の作品をいくつか紹介します。1つ目はネットを触り始めた頃、マウスの動きが気になってつくった実験的な作品です。まず、僕の手の延長であるマウスの動きをレコーディングしてデータ化し、そのデータを使って、いろいろやってみました。例えば、リアルタイムで操作するマウスの動きと並べてみたり、トレースする線を引いてみたり。さらにはサイト訪問者のマウスの動きも全部データ化して、スクリーン上で一斉に再現してみたり、図形化してみたり……。プログラミング的にみると、マウスの動きは完全にランダムではなく、でも、完全に論理的でもなく、微妙な人間の動きがよい感じに現れているように思いました。

このマウスの動きのよい感じを覚えていて、のちに仕事として作品化したのが「ecotonoha」です。これは、NECの環境活動をアピールするサイト用につくったプログラムで、スクリーン上に1本の木があり、サイト訪問者が枝の先をマウスでつくと、メッセージが書けるようになっています。メッセージを書くと葉っぱが増え、その増えた分だけNECがオーストラリアのカンガルー島に植樹するというもの。ネット上の1本の木をみんなで育てていく、というイメージです。実験的につくったネタを、後日、使ってみたら効いたという例です。

## ■「みる」の時間軸の違い

僕は時計が好きです。時計のアルゴリズムに何を合わせたら面白いかと考え、映像やSNSなどと組み合わせたコラージュを、これまでに20作品ほどつくっています。最初の作品は「Industrial Clock」で、直訳すると、「超勤勉な時計」です。0から9までの数字を手で書いては消しゴムで消すという動作をハンディカムでそれぞれ撮影し、デジタル時計のアルゴリズムにのせて時計にしました。1秒ごとの動きを各動画で表示し、10秒目には隣の枠の動画も変化して、時を刻んでいきます。単純だけど、僕はずっと見ても飽きません。数年前にあったクライマックス、2011年11月11日11時11分11秒の瞬間を、僕はこの時計を見ながら迎えました。

初めてクライアント用につくった時計は、「Cam Cam Time」です。約10年前、ソニーのハンディカムにブルートゥースが搭載されたとき、動画をネットに簡単にアップロードできる時代が来たことをアピールするキャンペーン用につくりました。1つの動画の投稿を1秒

として時計として構成していきます。つまり、1日は60秒 x 60分 x 24時間で86400秒なので、86400個の投稿で1日時計が完成することになります。でも、一般の人が気軽に動画を投稿するには時期がまだ早かったようで、集まったのは約300人の投稿。5分間分ほどの時計しか完成しませんでした。

「Life Color Clock」は、資生堂の「一瞬も一生も美しく」というコピーを象徴するコンテンツとしてつくった作品です。ユーザーが投稿したInstagramから、自動的に1分間かけて色を抽出してグラデーションに並べていく時計です。1分経つと新たなInstagramに変わるので、ずっと見続けられます。「一瞬も一生も美しい」というキャッチコピーと重ねています。

僕が時計を使うのは、ウェブでの視聴に合う映像だと思うからです。例えば、ハリウッド映画には起承転結があり、盛り上がったたり下がったり、作品の中に起伏があります。以前、そういう物語性のあるCMが流行った時期もありました。でも、僕はその当時、映画やテレビに対して、ウェブでは「みる」時間軸が違うと感じていました。ウェブに合う映像は何だろうかと考えたとき、「いつ見始めても、いつ止めてもいい」とか、「ずっとやっているから、よかったら見てください」というスタンスではないかと思った。そのスタンスに、淡々と動き続ける時計が合うと思ったのです。

## ■ 出来事の観察から生まれるプログラミング

時計以外の作品もいくつか紹介します。「UT Loop」という作品は、ユニクロのTシャツブランド「UT」のサイト用につくりました。予め約500本の動画コンテンツを撮影しておき、その中からユーザーが自由にコンテンツを選んでつなげ、オリジナルの動画作品をつくることができるというサービス。満足するまでやり直しもできます。こうしてできた作品の1本は、そのままCMにもなりました。

「Font Park 2.0」はフォントのモリサワのサイト用につくった作品で、文字の各パーツをバラバラにでき、それを使って絵を描いたりして遊ぶプログラムです。完成した作品だけでなく、制作する過程までそのままアニメーションで再現され、あとから別のユーザーが評価もできます。人が試行錯誤している様子は単純だけど、わりと見ていられるものです。

「Wonder Wall SCR」は、片山正道さんのインテリアデザイン事務所で展覧会をやったときに、社名「Wonder Wall」のロゴを会場の壁面に投影した作品です。先ほど紹介した資生堂の、「Life Color Clock」と同じロジックを使っていて、同事務所が手掛けた作品の写真から抽出した色で、社名の文字のタイポグラフィを形成しました。

対象を人物にしたのが、「ぶーしゃか Loop」です。歌手の岡村靖幸さんが歌いながらペンでノートに歌詞を書くという映像が延々と続くだけですが、坂本龍一さんもツイッターでいいと言ってくれたり、岡村さんのコアなファンからは、「靖幸ちゃんが暖炉の焚火みたいで、ずっと見ちゃう」といった声もありました。

また同時期に、子どもにデザインを伝えるNHKの教育番組、『デザインあ』の制作を佐藤卓さんから依頼されました。番組コンセプトは、子どもに何かを創作させるのではなく、デザインマインドを見せること。そこで、いろいろなモノを分解して構造を見せるコーナーなど、「観る」を基本テーマにしました。

編集のキーワードは、15分間の番組を見続けてもらえるように、スペクタクルなシーンをあまりつukらない「微熱進行」です。ループや往復運動など、まあまあ面白いことを15分間つづけて、いつのまにか画面に集中してもらうことを狙いました。実際、幼児ウケはよく、「番組が始まると泣き止む」といった、思わぬ効果もあったようです。

これらの作品に共通しているのは、「出来事を観察して綴じていく」といったイメージです。映像を流しているだけなのに、ずっと見ていられるような、そんな作品になっています。

## ■プログラミングの範囲の広がり

最近ではプログラミングの範囲が、ソフトウェアだけでなく、もっと広がっています。例えば、僕は長年、ユニクロの広告やキャンペーンを手掛けてきて、だんだんやる事がなくなってきたなど感じていて、新たな試みとして大がかりに行ったイベントを紹介します。「UT Pop-up」は2013年のイベントで、閉鎖される東横線渋谷駅の跡地にUTの特設店舗をオープンさせ、会場専用アプリ「UT Camera」もつくりました。

また、去年つくった「UT me!」は、スマホを使って自分だけのオリジナルTシャツをつくれることができるアプリです。写真やメッセージなどを気軽にデザインし、完成したTシャツを手軽にネットで購入できます。このプロジェクトでは、アプリのプログラミングはもちろん、Tシャツのタグやロゴデザインをやりつつ、Tシャツの素材を決めて発注したり、オンデマンドのプリントができる印刷工場を探して発注したりなど、広範囲の仕事に関わりました。

このイベントの第1の目的は、いわゆる事業的なものを広告予算内でつくって話題化すること、第2の目的としては、もし需要があれば、事業化する、でしたが、予想以上にウケがよく、本当に事業として育てようということになっています。つまり、いわゆるスタートアップ企業が新しいサービスをつくって育てるみたいなのをやっているわけです。プログラマーとしてコンピュータのコーディングやプログラミングだけでなく、グラフィックデザインから工場回りまで全部を一体として最適な配置に組み合わせようとしています。

そう考えると、これは「全体のプログラミングを行っている」と言えると思います。ソフトウェアのプログラミングが一番自由度が高く、なんでもできるブラックボックスとしてあり、その延長線上にモノのプログラミングや制度などのプログラミングなどがあるというイメージです。

## ■ 進行形のプロジェクト

「FRAMED 2.0」は、ハードウェアとソフトウェアとサービスを一体化した作品を世に出したいと思い、7,8年前から進めているプロジェクトです。額縁風につくったモニターの裏にコンピュータを貼ってネットにつなぎ、世界中のデジタルアート作品を自宅でコレクションできたり、または、誰もが自由に作品を制作して発表し、販売までできるデバイスです。

ハードウェアの製造は台湾で行い、プロダクトデザインはプロダクトデザイナーに依頼し、UIやサービスの設計などはうちでやっています。開発にお金がかかるし、あまりにニッチなので日本での製品化は難しかったのですが、最後の望みをかけてキックスターターに出したところ、予想以上に資金が集まりました。「アメリカって、お金あるんだな」と思いました

というわけで、プログラミングは、「こと」のコンポジションだ、という考え方で仕事をしています。プログラマーもぜひ、よろしくお願いします。

=====

関： 今日作品をたくさん見ていただくほうがいいと思って講演時間を延長したので、質疑応答の時間がありません。このあとの懇親会で直にご質問いただければと思います。今日は中村さんの作品づくりの着眼点の秘密が少し理解できたような気がします。ありがとうございました。では、今回は 2014 年度の最終回ということで、黒川会長にも一言いただきます。

黒川： この物学研究会も 200 回を超えました。4 月からの新年度は原点回帰ということで、「人間」を解剖しながら、発見していく年にしたいと思います。5 月には天津でのイベントも企画しています。2015 年度もどうぞよろしくお願いします。

以上



2014 年度第 12 回物学研究会レポート

「インターフェースと映像」

中村勇吾氏

(ウェブデザイナー／インターフェースデザイナー／映像ディレクター)

---

写真・図版提供

01 ; 物学研究会

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1998～2015 BUTSUGAKU Research Institute.