

情報を捨てる技術・選ぶ技術

情報は身体的なもの

秋山 ここに集まった3人の中で、僕はお二人と30歳くらい歳も違うわけですが、そういう世代や常識が違う人達の頭の中がどうなっているのか、すごく興味があります。今回のテーマである“情報”という、今は整理したがる風潮がありますが、僕はそういう感覚があまりない。人間というのは常にスコブルコンプレックス＝とても複合的に在りながら変化し新陳代謝を重ねているわけですからね。とはいえ、生まれた時からテレビやパソコンがある世代と違って、街頭テレビからスタートしている僕としては、“情報”という、字の如く、「情に報いる」という感覚があって、やっぱりどこか身体的でなければ気が



が済まない部分はある。でも、お二人の作品は、田川さんのプロジェクターに光の残像で文字を書くツール「Afterglow」にしても、鈴木さんの回転遊具を利用したインスタレーション「遊具の透視法」にしても、技術的には完全にデジタルで先進的でありながら、かなりプリミティブなところからアイデアが生まれている。情報テクノロジー社会の中で育ったお二人が一見洗練に向かいつつ、そういう発想からのづくりをしているのは、すごく面白いし、安心します。

なぜなら、洗練を研ぎ澄ませ過ぎることは、死に近くなるから。で、僕は洗練よりも素朴さや官能、生命力といったものを企画書にも発散させたい。全身全霊を投下するべく、A4の紙にシ

ャープペンシルで血を通わせるように企画を書き綴る性分ですね。

鈴木 僕もアイデアはノートに書き綴るタイプなんです。それで以前、原研哉さんの「HAPTIC」展に参加した時も、ノートにアイデアを書き綴って持っていたんですね。でも、皆の前でプレゼンする準備をしていなくて、しょうがないからノートを開いて説明したら皆が周りに集まってきた。そこで自分のペースをつかんでプレゼンができたという経験があります。

田川 とくにプレゼンや会議の時って、話し手と聞き手がどれくらいシンクロしているかって、大事なポイントですよ。鈴木さんのプレゼンも、みんなが一つの事を見て感じている共感状態を作ることができたんでしょうね。僕自身もクライアントとの議論の中で、プロトタイプをテーブルの上に出して、それにみんなで群がって議論したことがあります。そうすると不思議に議論がぐっと引きしまった経験があるんですよ。以来、意識的にその手を使うようになりました。偶然ですが、同じような経験を、鈴木さんはノートから発見し、僕はプロトタイプで発見したわけですね。

でも、話し手の意見に同意していない人にどう思いを伝え、考えを変えてもらうかについては、まだまだ未開拓ですよ。その部分については、個人の魅力に依存しているところが大きいかもしれないですね。

鈴木 僕としてはプレゼンが上手くなるうとは思っていないんですが、自分が本当に面白いと思えば、まわりも面白いと思ってもらえるんじゃないかという自信の部分が大きいかもしれない。自分がいま一番興奮していることを伝えることで、相手に伝わって“しまう”という感覚です。

秋山 そう、“しまう”が大事ですね。でないと情報とは言えないんじゃないかな。



田川と鈴木と秋山

AKIYAMA MICHIO

SUZUKI YASUHIRO

TAGAWA KINYA

田川 秋山さんの「情に報いる」という感覚が新鮮で、ふと思ったんですが、英語で「情報」というと“information”ですよ。そこには日本という情みないな言葉がないんです。つまり“in-formation”で、形の中に入れていくようなイメージ。だから日本人とは受け取り方が違うのかなと思って。僕自身も理系なので、混沌としたものをフォームに入れていくタイプなんです。

秋山 たえん入口がそうであっても、仕上がっ

たものがまさに人間の琴線のようなものに触れたり、今まで押されたことのない感覚や感情のツボを心地よく押してくれるなら、それはナイスなことだと思いますよ。

僕みたいな編集系の仕事も、芸能、ファッション、食べもの…全て心を奪うことなんですよ。僕の仕事は一見複雑に見えるかもしれないけれど、「ある問題の解決と魅力化」を具現化すること、と実にシンプル。問題が解決した人が、同時に心も奪われてしまったと思ってくれたら、僕

は仕事人として、良かったなと思えるんです。鈴木 「情に報いる」という意味では、回転遊具の作品も、遊具が映像に置き換わって抽象化されたことで、感情を受けとめるメディアになったんですよ。あと、葉っぱの形をした紙の表に開いた目、裏に閉じた目を描いた「まばたきの葉」という作品があるんですが、これが6mの円筒から噴き出して舞い散ると、皆、我を忘れて拾いだすという現象が起こる。これも見た目はとても人工的で現実でもないんですが、情感として