

JCD 連続デザインシンポジウム

SECTION56 名和晃平
TOKYO トークイベント2015年 3月8日(日)
会場：EBIS303 カンファレンススペース

トークセッション

対談者

長谷川 演

[JCD理事長/株式会社アトリエテナマ代表取締役]

窪田 茂

[JCD理事/KA&A窪田建築都市研究所 代表]



PixCell-DoubleDeer
《PixCell-Deer#28》《PixCell-Double Deer#6》
《PixCell-Deer#29》2012 mixed media
[Kohei Nawa | Trans] 展示風景、
アラルオギャラリー(ソウル(チョンダム))、韓国、2012

彫刻から アート／建築へ

名和晃平の世界

report：大菅力

「彫刻」という方法論で多様なマテリアルを自在に用いて、さまざまな作品を生み出してきた彫刻家の名和晃平氏。同氏はアートの分野のみならず、建築やインテリアのプロジェクトにも積極的に関わり、数々の話題作を生み出している。ジャンルの境界を軽々と横断する名和晃平氏に、活動のベースにあるアートや建築、社会に対する見方や考え方について聞いた。

今、作品をつくる上で興味をもっているものの1つが、プログラムに代表されるデジタル表現です。現代にはデジタル技術を用いた表現が溢れています。デジタル技術はさらに進んで高機能化しつつ手軽になり、プログラムなどを用いた表現は今よりさらに進化すると思います。ちょうどデジカメが進化したことで、銀塩カメラのシャッターがもっていた「聖なる一回性」がなくなったようなことが、これからもっと起ります。こうしたデジタル技術の影響は、映像などの2次元の世界で顕著ですが、そうした分野で扱われているデジタルデータは三次元(3D) データが増えているので、アウトプットのインフラさえ整えば、こうした技術の影響はすぐに彫刻などの造形にも及びます。実際、3Dプリンタなどはかなり一般的になってきています。このように、これからの時代は、「造形 = あるプログラムの一部」という状況が変わっていきます。そのときに、もう一度、ものの実在性を肉体にフィードバックさせ、そのありかを確認する作業が必要になってきます。そうしたプログラムのなものと身体を同居させるプラットフォームを探しつつ、表現としてはより飛躍させたい。そんなことを考えています。

■自分の作法をつくり上げた

プラットフォームについて考え始めると、型や作法すなわちフォーマットという概念に思いが及びます。たとえば、書道や華道というお稽古事はフォーマットがしっかりしています。そこで身に付ける所作というのは単なる方法論ではなく、根源的には1つの思想に通じるものです。僕は一つのお稽古事に打ち込んだことは

ないのですが、昔から自分のやり方や作法をつくりたい、何も無い状態からそうしたものを立ち上げたいと考えていました。美大への進学を考えているころ、最初は油絵を目指していましたが、でも絵画にはフォーマットが存在するのを感じました。同様に建築の道に進むことも考えました。でも、建築のバースをスケッチすることと違和感がありました。もっと開放的に描くのが好きだったからです。そこで浮かび上がったのが彫刻です。何も無い状態から自分のやり方や作法を立ち上げる手段として、最もふさわしいものは彫刻だと感じました。素材は何を使ってもいい。サイズや形が違っていい。さらに言えば音でも写真でもいいし、究極的には何もなくても彫刻だと美大(京都芸大)で教わりました。物質が存在しなくても彫刻足りうるというのはほとんど哲学の世界です。しかし、突き詰めて考えると領けるところがあります。

彫刻などの物質は、五感で受け取るものです。科学的にいうと、脳内でケミカルな反応が起こっているわけです。つまり、人間は物質そのものを受け取ることはできないが、物質を介してコミュニケーションをしているということです。建築やインテリアを含めたさまざまな分野の造形に対して同様の見方をすることで、それぞれのあり方が通常とは違って見えてきます。同様に「造形」史という視点で、彫刻を捉えることも意味があります。ある彫刻を見るときに、その彫刻がつけられた時代や残してきた時代のあり方が見えてきます。どういった人々がどういった都市に住んでいてどういう価値観をもって生活していたのか。彫刻をはじめとする造形にはそうしたさまざまな情報が埋め込まれて

ると思います。現代の作品も同じです。どのような文明やテクノロジーから作品が生み出されたものなのか、その背後にある人々の感性や価値観はどういったものなのか、そしてここからどう変わっていくのかということが作品に表象されています。こうした造形史という視点を建築やインテリアにも敷衍し、アートや建築といった分野で分けて考えるのではなく、よりフラットな関係性のなかで見えてみると面白いと思います。

■素材に触ることで空間を把握する

分野を横断する活動をしていると、「アートと比べて建築の仕事は制約が多くてもどかしいのではないか」と聞かれます。確かに建築の世界は法律が多くて面倒くさいと感ずることがあります。実際、思いもよらないところでブレーキがかかることもある。法律だけでなく、施工会社によってディテールが変わるなどの業界の慣例もあります。とはいえ業界のルールは、アートの世界にもあるので、それほど気にしていません。現在、建築関係のプロジェクトが15件くらい進行中で、僕がディレクターを務めるSANDWICHの建築チームと進めています。『建築畑』の人の手法は自分とはまったく違うんです。彼らがものをつくるときは、「設計をする」という発想から始めるので、図面や模型というツールが不可欠なのです。それに対して僕は素材に触って1つ1つ確かめないと気がすまない。そうした行為によって空間を把握しようとするのが僕のやり方です。いわゆる『建築畑』の人たちの方法論と僕(彫刻)のやり方は概念の立ち上げ方も違うと感ずることがあります。

本日、東京の世田谷にある住宅の現場で、学生らが20人くらいでペンキ塗りをしています。その家は自分の『Direction』という作品のコンセプトを住宅にしたもので、もうすぐ竣工です。外装に古材を用いて、15度傾けてランダムに張っていきます。この張り方のルールをSANDWICHでつくっています。この斜め板張りは普通の建築のセオリーから少し外れているので、大工さんにも嫌がる人がいます。一方で面白がってくれる人もいま



Biota
《Biota/Fauna/Flora》2013 mixed media
犬島「家プロジェクト」F邸 展示風景

Foam 《Foam》2013 mixed media
若いトリエンナーレ 2013 展示風景



名和晃平 Kohei Nawa

1975年、大阪府生まれ。彫刻家、京都造形芸術大学准教授。2011年、東京都現代美術館で開催「名和晃平—シンセシス」を開催。その後も2013年の瀬戸内国際芸術祭、あいちトリエンナーレなど、数々の国際展にてサイトスペシフィックな作品を発表する。同年、韓国チョンナム市に大規模な屋外彫刻“Manifold”を設置。独自の「Cell」という概念を横軸に様々な素材とテクノロジーを駆使し、彫刻の新たな可能性を広げる。近年では、自身がディレクターを務めるクリエイティブ・プラットフォーム「SANDWICH」において、一級建築士事務所として本格的に建築プロジェクトを手がけ始め、独自性に富んだ空間・体験の創出を目指す。2015年3月、東京のSCAI THE BATHHOUSE で個展開催予定。
http://www.kohei-nawa.net/jp/
http://sandwich-cpca.net/



す。建築のプロジェクトにおいては、基本的に構想を理解し、新しい試みを面白がってくれる人と取り組むようにしています。この建物の内側は、構造用合板が白い壁です。これには「住みながら空間を変えていきたい」という施主の意向が反映されていますが、SANDWICHのスタジオにも通ずるところがあります。SANDWICHのスタジオは毎年リノベーションをしていて、窓を開けたり壁を立てたりしながら変わっていています。「完成」という概念がないのです。

僕は、空間は未完成の状態で成り立つのがいいと感じています。つまり、ハードではなくソフト、すなわちプログラムが勝っている状態が好ましいという考え方です。空間というハードがあってプログラムというソフトが機能するという状態ではなく、ソフトのパワーで空間が変わっていく状況に魅力を感じます。

■「外はいじれない」のがインテリア

インテリアの事例でいうと、レリアンの新コンセプトストア「NEMIKA」の立ち上げに関わりました。Smilesの遠山正道氏が店舗ディレクションを行い、空間デザインをSANDWICHが手掛けました。アートディレクターはKIGIの植原亮輔・渡邊良重氏で、ロゴやグラフィックをつくってもらいました。「NEMIKA」のテナントは、もともと変わった空間のかたちをしてしていますが、そこにすべてフリーハンドで描いた曲線の壁を配置して、曲面だけで空間を構成しています。そのフリーハンドの壁にニッチを設け、商品を置くように計画されています。ニッチの背後には空間があり、そこから光が満たされて商品のかたちとニッチのかたちが同時に見えてくる仕組みです。「NEMIKA」が竣工したときは、バースで想定していたイメージ通りだと感じました。ただ、商品が陳列されたときのイメージは完全には出来ませんでした。商品の置き方とかお客さんとの距離感は店舗の方が決めるものですから。そのあたりは造形だけで完結するアートとは違うところで、正直言って戸惑いもありましたが、レリアンの担当の方はこちらの意見を尊重してくださりました。ありがたいと思います。

「建築とインテリアの仕事には違いを感じるか」と聞かれることもあります。内も外も同時に考えるので、僕にとってはそんなに違いません。強いて言えば、インテリアの場合は、内部だけでコンテキストとコンセプトを成立させないといけないところでしょうか。そうしたことよりも、気になるのは高空間が消費のシステムに完全に組み込まれていることです。

■「破れ目」を見つけて内外を出入りする

世界の都市を見ていると、資本主義の論理で生み出された造形やグラフィックが増殖し、高空間は無秩序に膨張し続けています。その過剰な表皮は時にうつろで、人の感性を麻痺させます。

「SCUM」は、そうした「うつろな表皮」に都市が覆われる現状、すなわち資本主義の限界や問題点を表象した作品です。SCUMという言葉には「灰汁」という意味があります。欲望に対する刺激を泡になぞらえ、その泡が堆積して膨張してコップやお皿が満たされ、溢れることで輪郭が見えなくなるさまを表現しています。

資本主義主義に基づく大量生産とは、人の感性から離れたところで商品が生み出されてしまう危険性があります。大量生産を追及するなかで分業が進み、「自分はこれをやればいい」という態度でものが生み出されるからだと思います。こうしてつくられたものには「気」が入っていません。空間もプロダクトも同じですが、「気」が入ったものはひと目で分かります。しかし、現実には「気」が入っていない空間とプロダクトで都市が覆われていて、街中を歩いていると、そういうものばかり目に付いてしまいます。

人間の欲望のシステムは実は単純です。巧みに欲望を煽ることで、需要と供給の関係が成り立ってしまう。人々が消費という快感の中毒に陥ることで、「うつろな表皮」が広がっていきます。結果、消費者は飼ひならされ、セルフプロイラー状態に押し込められます。たとえば、東京のアーティストを見ていると、コマーシャルの仕事をやらずに疲弊していることがあります。

これもある意味でセルフプロイラー状態の1つだと思います。こうした状況に対して、腹が立つんです。資本主義のルールだけでつくられているものを盲信してはいけないと思います。資本主義と密接な関係があるインテリアや建築の仕事を手掛けていますが、そうした状況の「破れ目」を見つけて、通常とは異なる角度で内側に入り、状況を変えていきたいという気持ちがあります。外から批判するよりも、「破れ目」から出入りしながら、ルールを読み変えることができればと思っています。そうした新しいものづくり方を考えるときに参考になるのが、最近、世界中にコンテンポラリーアートの美術館がたくさんできたことの影響です。そこでは建築とアートのフュージョンが起こり、ブレイクスルーが生まれているのです。建築側はアート作品の展示を口実に新しいコンセプトを純粹に追及した空間を提案できる。同様にアート側も空間の計画も含めた新しい作品提案が可能になる。2つの分野が協力し合うことで、片側だけでは成立しない場がつかれるようになってきています。SANDWICHはそうした状況に対応するプラットフォームでもあります。このスタジオのものの生み出し方は世間と少しずれています。いつまでも「放課後」が続いている状態というのが、美大と企業の間のような場所なのです。SANDWICHは僕だけのスタジオではなく、さまざまなクリエイターが表現する場ですが、彼らの活動を見ていると、自由に考える時間と場があることが、本当に大事なことだと感じます。そして、そうした場や状況をつくるのが、「破れ目」を発見する上でも非常に重要だと思います。