

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

西野達 アーティスト
Tatzu Nishi / Artist



CREATOR INTERVIEW ^{No} 83

西野達 Tatzu Nishi

1960年、名古屋市生まれ。武蔵野美術大学を修了後、1987年ドイツのミュンスター芸術アカデミーで彫刻を学び、1997年から主にヨーロッパで活動。都市を舞台とした、人々を多く巻き込む大胆で冒険的なプロジェクトで知られる。現在ではベルリンと東京を拠点に活動。2011年の「シンガポール ビエンナーレ」でのマーライオンを取り込んでホテルを建設した「The Merlion Hotel」、2012年ニューヨークのプロジェクト「Discovering Columbus」(Public Art Fund)、2014年のロシアのエルミタージュ美術館内のインスタレーション「So I only want to love yours」(Manifesta10)など。日本では2005年「横浜トリエンナーレ」、2006年銀座エルメスでの「天上のシェリー」、2010年「あいちトリエンナーレ」など。

西野達公式HP <http://www.tatzunishi.net/>

クリエイターインタビュー

『ビッグプロジェクトが人や街にもたらすもの』

地下鉄を走るタクシー、墓地につくるベッドルーム。
街にあるものを使って、驚きのある大胆なアートに。

photo_yuta nishida / text_akiko miyaura

コロンブス像やマーライオンといった象徴的なモニュメント、街灯や煙突などのパブリックな空間や物をホテルやリビングといったプライベート空間に変えてしまう。そんな大胆、かつ予想外のインスタレーションで、世界中の人々を驚かせてきた西野達さん。常識をくつがえす数々の"ビッグプロジェクト"にたずさわってきた西野さんに、六本木で実現してみたいこと、そしてビッグプロジェクトが街や人々に与える意味について、語っていただきました。

歩いているだけで、都市計画の成功を感じられる街。

21_21 DESIGN SIGHT での企画展「『そこまでやるか』 壮大なプロジェクト展」の準備と開催で六本木にしばらくいるんだけど、この辺りも発展したなって思いますね。特に六本木の交差点から乃木坂方面は、東京ミッドタウンや国立新美術館ができて、道もきれいになってすごくいい雰囲気。

六本木駅方面から国立新美術館に向かう斜めの通りなんて、ブルーボトルコーヒーだとか、おしゃれなカフェが並んでいて。昔はあの辺りって普通の地味な路地だったんだよ（笑）。街を歩いていると都市計画がうまくいっているのが見える。ミッドタウンの通り沿いのベンチひとつとっても、デザインがすごく美しいし、こだわってつくられているのがわかるね。

反面、六本木交差点の印象は変わらないかな。それこそ、俺が武蔵野美術大学に通っていたころに見ていた景色とそんなに差がない。ごちゃごちゃしていて、歌舞伎町みたいな雰囲気。サラリーマンが朝まで飲んでゲロ吐いて、みたいな（笑）。

そういえば、西麻布に有名なバーがあったからそこへ遊びに来たり、学生時代の彼女が狸穴坂で働いていたから六本木にも足を伸ばしてぶらぶら歩いたりしたな。いまもそうだけど、当時から六本木は日本でいちばん尖がっている最先端の街というイメージ。歩いてる人も含め、文化的な匂いもブンブンするよね。



企画展『『そこまでやるか』 壮大なプロジェクト展』

既存の表現方法の垣根を超えた大胆な発想を実現する、世界中のクリエイターたちが集結。緻密な計算のもと、さまざま困難に立ち向かいながらプロジェクトを実現する彼らの姿、完成した広大な作品の数々は、企画展のタイトル通り、「そこまでやるか」と驚きにも似た感情を見た人に呼び起させる。

会期：2017年6月23日-10月1日

会場：21_21 DESIGN SIGHT

http://www.2121designsight.jp/program/grand_projects/

人が一生懸命考える行為は美しい。だから人工の自然が好き。

俺にとって日本でいちばん住みたい場所が、まさにこの辺りなんだ。ミッドタウンに歩いて来られる場所がいい。ミッドタウンの庭（ミッドタウン・ガーデン）に人工の川が流れていて、むりやり植樹された木が並んでいて（笑）、この人工的な自然がいいんだ。

というのも、実は自然が好きじゃないんだけど、唯一好きな自然というのが完全に人間に飼いならされた自然なんだ（笑）。もちろん美しさは認めるし必要なものだと思うけれど、俺にとって自然は退屈だね。盆栽や借景、日本庭園を見てもわかるけど、日本人はもともと大自然なんて好きでないんだ。

大自然よりは "人がつくったもの" がいいなと思うわけ。アーティストやデザイナーが、何カ月も何年も掛けて作品についてああでもないこうでもないで試行錯誤しながら一生懸命考えるわけじゃない？ たとえそれが失敗作であったとしても、人が考える行為自体が美しいと思ってるんだ。



ミッドタウン・ガーデン

防衛庁跡地にあった 140 本の木々が継承した "自然のアートギャラリー"。東京ミッドタウンのコンセプト "On the Green" を具現化するにあたり、サンフランシスコの AECOM が手掛けたデザインには、「日本庭園」の概念が取り入れられている。

立ち話から生まれた型破りのカプセルホテル

安藤忠雄さんの建築の中でも 21_21 DESIGN SIGHT は個人的にすごく好きな作品なんだけど、その美しい建物の中にいま展示している俺の作品『カプセルホテル 21』は、今回の展覧会ディレクター青野尚子さん、21_21 DESIGN SIGHT プログラム・マネージャー齋藤朝子さんとの立ち話から生まれたアイデアなんだ。「どんなことができますかね」という感じで建物を見ながら意見を出し合っていたとき、建物を特徴付けている 1メートル幅ぐらいの窓の集積が俺に迫ってきたんだ。ちょうどシングルベッドが 1 台入るぐらいの幅だから、"ここでカプセルホテルができたらおもしろいんじゃないか"と話したわけ。そしたら彼女たちもすぐに乗ってきて、わずか 3 分ぐらいで作品の方向性が決まった。その「いいね、やりたいね!」という勢いそのまま最後まで突っ走った感じだね。



『カプセルホテル 21』

21_21 DESIGN SIGHT 企画展「『そこまでやるか』 壮大なプロジェクト展」(2017 年 6 月 23 - 10 月 1 日開催)に出展中の西野さんの作品は、2017 年 3 月 31 日に開設されたばかりのギャラリー 3 の造形を活かしたカプセルホテルに。安藤忠雄建築を "実現不可能性 99%" な空間に仕立てあげた。閉館後には、作品のシャワールームやベッドを体験するイベントも開催。

"おかしな状況" をつくってアートとして成立させる

制作過程では紆余曲折あって、本当に諦めようかなと思ったときが 2 回くらいありました(笑)。ひとつネックになったのが、どう予算内に収めるか。そこで考えたのが、このシンプルでスティックな安藤忠雄建築と真逆のことをやって、アートの的に成立させられないかということ。

だから、どこかにあるようなカプセルホテルを再現するというようなアイデアはすぐにボツになった。予算の都合で、以前から作品に使っていた発泡スチロールと発泡ウレタンでカプセルホテルの表面を作ることにした。それらの素材は建築では裏方の素材で壁の内側にあるものなんだけど、それらを表に引っ張り出すことで完璧な安藤建築とコントラストを作ろうとしたんだ。

同じように以前から俺がよく作品に使っている単管は、本来は建物が完成した時点で解体される運命のものなんだけど、その建物が完成した時点で解体されるべきもので建物を作る矛盾で緊張感を作り出す。そのようにして安藤建築との不協和音が拡大すればするほど建物そのものを俺の作品に取り込むことになり、作品のスケール感も拡大していくというわけ。

矛盾ということ言えば、そもそも「安藤忠雄建築の中のカプセルホテル」という言葉が矛盾してる。「窓のあるカプセルホテル」「緑の公園の中に立つカプセルホテル」っていうのも矛盾してるよね。今までの俺のプロジェクトのように、ここでも「ありえない状況」が生まれているんだ。



発泡スチロール・発泡ポリウレタン・単管

カプセルホテルの枠組み、階段の手すりなどは「単管」、ベッドスペースの壁は「発泡スチロール」と「発泡ウレタン」を使用。絶妙な「むき出し感」が生まれ、安藤忠雄建築の中で、いい意味で異様な空気を放つ。



西野達 アーティスト
TATZU NISHI / Artist

photo_yuta nishida / text_akiko miyaura

アートに興味のない通行人にきっかけをつくる。

俺はもともとアート関係者じゃない人々を観客として想定して作家活動を始めたから、今回の21_21での展覧会は展示施設とはいえ面白かったよ。21_21は本来はデザインの施設なのでデザイン関係の観客が多いだろうし、安藤忠雄建築ということで建築関係の観客も想定される。と同時にミッドタウン内にあるということで普通の買い物客や観光客が入ってくることも多いだろう。それらを含めて「カプセルホテル」のアイデアはうまく作用したのじゃないかな。ミッドタウンへの海外からの観光客はほとんどこのベッドで昼寝してるんじゃない（笑）？

買い物客や観光客をこの建物に引きずり込みたいという思いは最初からあったよ。今回初めて作品展示のために使うことになったギャラリー3は、21_21のもう一方の建物と違って1階に展示室がある。そのプラス面を最大限に利用したいとも考えてた。「カプセルホテル21」は、あまりアートに興味を持っていない人も「何これ!？」って建物に誘い込まれるように計画されてる。外から見え隠れしているオリジナルのシャンデリアや写真作品もその一つ。何よりも、ギャラリーの大きな窓ガラス越しに、人が寝ているのが見えたら気になるでしょ（笑）？

地下鉄のダイヤ間を突如駆け抜けるタクシー!?

今回は建物の中でのプロジェクトだけど、もし六本木の屋外で何かビッグプロジェクトをやるなら、どんなことができるかな……。俺の場合、どこかの街や展示会から呼んでもらうと、まずその街に5日くらい滞在して歩き回る。街並みやその雰囲気、現地の食事や住民を知っていくうちに、だんだんアイデアが出てくるんだ。

いまのところ、六本木を作品展示場所として見たことがないんだけど……。本当に思いつきで話すと、地下鉄を使ったプロジェクトはどうか？六本木の街にも地下鉄が走っているよね。前から温めているんだけど、地下鉄の線路にタクシーを走らせるアイデア。車のタイヤを電車の車輪につけ替えて、地下鉄のダイヤの合間にタクシーを走らせるっていう。

駅のホームで電車を待っている人は、「え？なんでタクシー!？」って絶対に驚くだろうなー(笑)。実際に手を上げてタクシーを停められたらなお面白いけど、まあ「実現不可能性100%」だろうな。そうやって、アートに興味のない人の日常生活に入り込みたいね。

いまは亡き文化人と一緒に、ひと晩を過ごせるホテル。

俺が世界各地でやってきたホテルプロジェクトを六本木でやるなら、何ができるんだろう……。そもそも、日本って海外に比べてモニュメントが少ないんだよね。きっと、みんなも渋谷のハチ公と上野の西郷どんくらいしか、思いつかないんじゃないかな。

そうだ、モニュメントじゃなくても、お墓ならいいかもしれない。これも前から考えていたアイデアなんだけど、有名人の墓を取り込んでベッドルームを建てる。日本にあこがれを持っていたファン・ゴッホの Auvers sur Oise の墓からこの着想を得ただけど、ファン・ゴッホの墓石に並べてベットを置き宿泊できるホテルを建てるプロジェクト。ファン・ゴッホと一晩共に過ごせるわけ。

もし日本でやるなら和室にして、畳から出ている縦長の墓石の前に布団を敷くイメージかな。六本木に墓地があって有名人の墓があるならやりたいね。



ホテルプロジェクト

西野さんの「ホテルプロジェクト」とは象徴的なモニュメントなどを囲み、そこにホテルやリビングルームといったプライベート空間を作るインスタレーション。その代表作のひとつが写真の『シンガポール・ビエンナーレ 2011』に出展した『The Merlion Hotel』。マーラインを囲い、2カ月をかけて高級ホテルを作り上げた。桁外れの発想が話題となり、さらに西野氏の名を世界にとどろかせることに。実際に1日1組が宿泊できるホテルとして営業され、2カ月間の予約がわずか1時間でソールドアウトしてしまった。

No
83 西野達 アーティスト
TATZU NISHI / Artist

クリエイターインタビュー

『ビッグプロジェクトが人や街にもたらすもの』

地下鉄を走るタクシー、墓地につくるベッドルーム。
街にあるものを使って、驚きのある大胆なアートに。

photo_yuta nishida / text_akiko miyaura

ビッグプロジェクトには " 人が来るアイデア " が必要

俺が考える " ビッグプロジェクト " とは当たり前だけど、規模が大きくて予算が潤沢にある展示。先に話したように、あまりアートに興味のない人に作品を見せたくて屋外へ出たので、ただ単純に規模が大きいということは俺にとっては結構重要なことなんだ。

たとえば、いま、『『そこまでやるか』 壮大なプロジェクト展』に出展しているクリストとジャンヌ＝クロードがやった、湖を巨大な布で覆う『フローティング・ピアーズ、イタリア・イセオ湖、2014-16』もそう。あれだけの規模だから、アートに興味がない人が「行ってみようかな」という気持ちになる。大きな展示をすることで、より多くの人々がアートに興味を持ち始めることは誰も否定できない。

俺が屋外に作品をつくり始めたきっかけもそこ。もともとは美術館やギャラリーでも展示していたけど、観客がめちゃくちゃ少ないわけ。ドイツのケルンで展覧会をしたとき、あまりに人が来なくて「何のためにやっているんだろう？」って思えてきた。学生時代からアートの存在理由について考えを巡らしてはいたんだけど、これがきっかけで進む方向が定まったね。すべての人が簡単にアートを享受できるような環境が必要だということ。自分の人生の進む方向を決めるためには、自分の持つ想像力を使ってしかできない。あるいは、人類の想像力を最大限使うことでしか、我々は人類の進む道を決められない。つまり、我々個人でも人類にとっても生きていく上で想像力は必要不可欠ということなんだ。アートが人類の想像力を拡張するという役目を担っていることを誰も疑わないと思うけど、だからこそアートはすべての人に対して開かれているべきなんだ。なので、アイデアを考えると、普段あまりアートに興味を持っていない人にも響く仕掛けを忍ばせておくようにしているんだ。



『フローティング・ピアーズ、イタリア・イセオ湖、
2014 - 16』

21_21 DESIGN SIGHT 企画展『『そこまでやるか』 壮大なプロジェクト展』(2017年6月23 - 10月1日開催)に出展中のクリストとジャンヌ＝クロードの作品。イタリアのイセオ湖で行ったインスタレーションでは、3Kmにもおよぶ木の橋を作り出し、周辺の歩道も同じ布で覆ってしまった。10万平方メートルの布を使い、色鮮やかな世界を作り出した本作は、訪れる人を高揚させた。

(Photo:Wolfgang Volz)

厳しい規制によって、いいアイデアが埋もれることを避けるべき。

いま、世界中で大規模なビエンナーレや展示会なんかが行われているよね。最近では日本もかなり増えてきて瀬戸内のような例外もありそうだけど、まだアートシーンの中だけの話にとどまっているんじゃないかな。「規模が小さくなくてもいいから、とにかく続けてくれ」と俺はいつも言ってる。最初は地元の人もおかしな人が来て、おかしなものを展示していく」という目で見るとは思えないけど(笑)、でも継続していくと、そういうアートに興味のない人たちが自然とアーティストや作品に触れ、すぐに「現代アートっておもしろい!」って感じるようになるはずなんだよ。

俺のプロジェクトも今まで市民やマスコミの反対運動があったのは1度や2度じゃない。しかし反対していた人々がプロジェクトのオープニングを境にして作品を支持する方に変わるんだ、例外なく。ここが面白いところ。

ただ、屋外に大きな展示をするには問題があって。俺が日本で展示を行うようになったのは、ここ10年ほどだけど、日本は公共の場に物を設置することが圧倒的に厳しい国。日本でやる前は断トツでイギリスが厳しいと思っていたけど、日本はイギリスの比じゃない(笑)。10倍は厳しいんじゃないかな。俺がドイツに出ずにずっと日本に留まっていた今発表しているような作品のアイデアが浮かんだとしても、日本ではいろいろな規制に引っかかって実現できなかったと思う。偶然ドイツだったんだけど、今思うと大正解だったな。

日本のアーティストにも、デザイナー、建築家、それから若い学生にも、おもしろいことを考えている人は、たくさんいるはず。でも、行政的な規制で諦めていることもあるに違いない。つまり、実現したら面白いアイデアがどんどん埋もれちゃってるわけ。本当にもったいない。新しいもの・ことが生まれる場所には人は集まるし経済的にも有意義なはずなんだけど、日本は完全に世界の潮流と逆に向かっているんだよね。

アートにお金をかけることで、街は活性化する。

ネガティブなことばかり言って申し訳ないけど、もうひとつ伝えたいのが日本はアートにけるお金が少なすぎるってこと。いつもフランスで住みたい街の上位に入る、ナントっていう人気の都市があるんだけど、そこは市の予算の15%をアートにつぎ込んでいるわけ。これは世界でももっとも高い数字。だから、あちこちからアーティストや観光客がたくさんが集まってくる。ナント市が始めた「ラ・フォル・ジュルネ」というクラシック音楽祭は、今では世界各地で、日本でも東京、金沢、新潟を始め数箇所で開催されていて、そのことでナント市は世界的に影響のある都市になっているんだ。別の例で言えば、街を舞台にした巨大人形劇で世界的に有名なラ・マシヤロワイヤル・ド・リュクスもナント市が支援して、その拠点を市内に提供しているよ。

それに対して、東京都のアートの予算は1%も大幅に切っているんじゃないかな。たしかに15%はめちゃくちゃ高い数字だからそこまで出せとは言わないけど、せめて予算が1%あれば、東京や六本木もかなりアートで活性化すると思うけどね。

悲しいことに行政だけでなく、日本の企業や資産家もアートにお金を出さないよね。5年くらい前かな、オランダの美術館が日本の文化を紹介する展覧会を企画したんだ。美術館側はオランダに支社を持つ日本の企業が協賛してくれると思って声をかけたのに1社も乗ってこない。キュレーターが「信じられない！」って怒ってたよ（笑）。もっともな意見だよ。海外の美術館がわざわざ他の国に関する企画をやろうとしているのに、その国とか企業がお金を出さないなんて考えられないことだから。

俺が数年前にアメリカでやったプロジェクト『Discovering Columbus』も、支援してくれたのはアメリカの企業や資産家だった。全部で2億3千万円くらいかかったんだけど、ニューヨーク市長がこのプロジェクトの許可を出し、さらに彼の会社が制作費の1/3を出してくれた。ポケットマネーで5千万円くらいを出してくれる個人も含め、そういう人たちがアメリカには多数いるんだ。国や自治体はもちろん、日本の企業や資産家の人たちも若手アーティストの作品を買う、アートプロジェクトを支援するというのが、もっと日常的になればいいなと思うよね。



フランス・ナント

フランス西部の都市・ナントは美しい町並みと共に、現代アートや芸術が堪能できる場所。多くの芸術祭やアートイベントが行われ、世界から人が集まる。西野氏もビエンナーレ形式の『Estuaire 2009』に参加。2015年には同市のアートイベント『Voyage a Nantes』への出展(写真は作品のひとつ)、及び HAB Galerie での個展を開催した。



Discovering Columbus

西野氏がニューヨークで手掛けた大掛かりなインスタレーション『Discovering Columbus』。コロンブス像を取り囲むようにリビングルームを作るという大胆な発想で人々を驚かせるとともに、新たな気づきを与えた。連日入場規制が行われるほどの人気を博し、10万人もの観客が訪れた。



西野達 アーティスト
TATZU NISHI / Artist

photo_yuta nishida / text_akiko miyaura

アートで街を再生するコロンビアの取り組みに感動。

そういえば、街とアートについてすごく感動した話があるんだ。1980年代90年代は殺人率が世界でもっとも高かったコロンビアのメデジンという都市があって、その原因であるメデジン・カルテルという麻薬密売組織のボスが殺された。1993年以降治安もよくなったけど、まだまだ日本じゃ考えられない状況が見られる街なんだ。道端の土管に人が住んでいたり、日本でいう小・中学生くらいの女の子が街角で娼婦として立っていたり。

街を立て直すためメデジン市が取った策は " アートで街を再生しよう " っていうことだった。荒んだ民衆のために公園で無料のコンサートを開催したり、美術館の入場料をただにしたりと、いうことをやり始めたんだ。

世界的に有名な彫刻家のフェルナンド・ボテロもメデジン出身で。彼も故郷を再生したいという思いで、自分の作品をたくさん寄付しているんだよね。それも、ひとつやふたつじゃない。高さ5mくらいある何億円もするような作品が街中のいたるところに置かれている。そのボテロの懐の深さにも、アートで再生しようという街の取り組みにも、実際に再生し始めていることにも感動したな。世界で一番好きな街を聞かれると、常にこの街をあげるぐらい気に入ってるんだ。



フェルナンド・ボテロ

1932 年生まれコロンビア出身の彫刻家。スペイン・マドリッドの学校で学んだのち、イタリアでフレスコ技術を習得。以降、アメリカに拠点を移し画家として活躍する中、ふくよかなモナ・リザを描いた『12 歳のモナ・リザ』が話題に。その後、パリに移って彫刻家としての活動も始め、丸々と肥大する人物や動物をモチーフにした独創的な作品で有名となる。

自由でおもしろいアートが街を活性化し、豊かにする。

東京でも、自治体が「アートで東京盛り上げたい!」と予算をつぎ込んで、トリエンナーレみたいなことをやれるといいんだけどね。そんなにむずかしいことではないはず。いま、政治家を見ると 60、70 歳の人ばかりでしょ? 最近では日本の将来が俺にとっての大きな関心事の一つなんだけど、これから税金を払って日本国に貢献する若者を支援しないでどうするのっという感じだね。

良い作品を見せることで人々の想像力が拡張してゆき、規制に縛られない柔軟な考えができるようになっていく。そうすれば、世界でいちばん厳しいと言われる日本の規制も少しずつ緩和されていく。世界を回って強く思ったこと、それは世界で一番アートが必要な国は日本だということ。アートは古い価値観をぶっ壊しながら新しい価値観を立ち上げていく作業だから、アートはまさに今の日本にもっとも必要なものと言えるね。

取材を終えて

とにかくパワフルでフランクな西野さんの人柄に、編集部スタッフも魅了されてしまった今回の取材。撮影は、21_21 DESIGN SIGHT で展示中のご自身の作品『カプセルホテル 21』の中で。実は、このインスタレーション空間に滞在できるイベントに、編集部スタッフも参加したのですが、その感想を西野さんから逆インタビューされる場面も。本イベントは数回行われる予定なので、ぜひ 21_21 DESIGN SIGHT のホームページでチェックを!
(edit_akiko miyaura)