

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に



CREATOR^{No} INTERVIEW 02

葛西 薫 Kaoru Kasai

1949年札幌生まれ。文華印刷(株)、大谷デザイン研究所を経て、1973年(株)サン・アド入社。代表作に、サントリーウーロン茶、ユナイテッドアローズ、虎屋の長期にわたるアートディレクション。六本木商店街振興組合、ANDO GALLERY、相模女子大学のCI計画のほか、映画演劇の宣伝制作など活動は多岐。近作に、スポーツカーTOYOTA86の広告がある。著書に『図録 葛西薫1968』(ADP)。東京ADCグランプリ、毎日デザイン賞、講談社出版文化賞ブックデザイン賞など受賞。

廣村正彰 Masaaki Hiromura

1954年愛知県生れ。1977年田中一光デザイン室 入社。1988年廣村デザイン事務所設立。08年KU/KAN賞、09年毎日デザイン賞、第42回SDA最優秀賞、10年グッドデザイン金賞ほか多数受賞。主な仕事に日本科学未来館CI、サイン計画。奈良平城遷都1300年記念事業マーク。横須賀美術館VI計画。9h ナインアワーズ 京都寺町 AD、サイン計画。西武池袋本店リニューアルVI計画。ロフト有楽町店総合AD。西武ギャラリーにて『ジュン格林 意識が動く瞬間』展開催。ミラノ・サローネ Japan Creativeエキシビジョン 総合AD。すみだ水族館VI、サイン計画。著者『空間のグラフィズム』六耀社。『デザインのできること デザインのすべきこと』ADP。『字本 JI BORN』ADP。『世界のグラフィックデザインシリーズggg Books』ギンザ・グラフィック・ギャラリー。

No

02

葛西 薫 アートディレクター

Kaoru Kasai / Art Director

廣村 正彰 グラフィックデザイナー

Masaaki Hiromura / Graphic Designer

あなたは六本木をどうデザイン&アートの街にしますか？

誰もが持っている表現欲をくすぐり
来る人を、その気にさせる。しかめっ面をやめて楽しめる
「六本木アートナイト」を拡大！

photo_taro hirano / text_tami okano / edit_rhino

どちらも広告やグラフィックデザインの世界の第一線で活躍するクリエイター。尊敬する先輩なので、と挨拶もきっちりの廣村正彰さんと、それにも増して、恐縮の様子葛西薫さん。でも対談が始まってみれば、踊る話から日本の未来像まで、話しは多岐に広がります。ふたりは六本木デザイナーズフラッグ・コンテストの審査員でもありますので、六本木商店街振興組合の親睦会でも顔を合わせる仲。ゆかりの深い、六本木の未来を考えるにあたり、語るのはまず、六本木との歴史から。

ふたりの若き六本木。

葛西 僕は北海道から東京に出てきて、それだけでもう気後れしているんだけど、中でも六本木は都会中の都会というか、いちばん遠くにある街でしたね。二十歳ぐらいのときのこと。瀬里奈ビルの横に「ラストトゥエンティセント」という名前の踊る店があったんですよ。思い出といえば、そこで朝まで踊ったことがありますよ。

廣村 葛西さんが朝まで踊るなんて、今では想像もつかない！

葛西 意外と好きだったかも……

廣村 そうですか！ でも葛西さん、スポーツマンですからね。バドミントンですよ。俊敏な動きでシャカシャカシャカっと。

葛西 フットワークとカリズムに乗るとか、とりわけ何か刻む感じというのが好きですから、共通するかもね。まあ、六本木というのはそういう思い出くらいで、当時は正直、居心地が悪かった。六本木が悪いじゃなくて、僕がダメだったという感じです。

廣村 僕は愛知県の安城から出てきて、学校が小平市だったから、どちらかというと新宿を中心に東京の西側のほうが拠点というか得意でした。そして僕も六本木というと、最初のころはディスコです。

葛西 廣村さんも踊ってたんだ。

廣村 結構行った かも。でも、僕の六本木との接点は「AXIS」ができたことが大きかった。75年ぐらいですかね？ 繁華街の通りは外国人も多くて恐かったけど「AXIS」のイベントには当然行かなくちゃ、と、駅から六本木の街を歩いて行きましたよ。「デザイン」をテーマに1つのビルを作るという考え方がすごいなと思って。真ん中の階段が倉俣史朗さんのデザインで、上ったり下ったりした記憶もある。あとは六本木に「ピラミデ」というビルがあって、竹尾のペーパーショーもそこでやっていた。それと「WAVE」。

葛西 「シネヴィヴアン」もあったね。あそこに行くと少し頭がよくなったような錯覚をしたりして。タルコフスキーの映画とかソクーロフとか見たけど、何が何だかわからない。何だか格好いいんだけど、無理して見ている感じ。

廣村 でも、無理して六本木でそういう文化に接することが嬉しかった。

葛西 そうそう。



「デザインのアクシス（機軸）の一翼を担う」というコンセプトで外苑東通り沿いに誕生。ギャラリーはもちろん、インテリア用品やデザイン書籍を扱う店舗がある。写真が対談に登場した、倉俣史朗さんがデザインした階段。

風景を変える。デザインとアートをもっと楽しむ。

葛西 それで、時代は今に戻って、六本木をデザインやアートとどう関係させるかという話しかけど、僕ね、六本木の看板という看板の広告を、誰か1人のアーティストだけに限るとか、1人のデザイナーだけに限るとか、色だけに見せるとか、そういうことができないかと、ふと思ったんです。そうすると、街の風景が一瞬で変わりますよね。

廣村 日本は特に看板が多いですからね。

葛西 以前仕事で、自分のつくっているグラフィックが街の看板に入ったらどう見えるかということシミュレーションしたことがあるんですね。そのときに、いろんな看板が見えているのを、全部同じものに見せたら、見慣れた街がまったく別世界に見えたんですよ。時々その時のことを思い出しては、風景が変わるってどういうことなのかを考えます。

江戸時代の街並みを想像すると、黒と赤の筆字と和紙の色と木の色ぐらいしか多分なくて、それしか材料がないものだから、建物も含めて結果的にひとつになっていきますよね。それを今の六本木を置き換えるのは現実としては無理だけれど、風景としては魅力的でしょうね。暗くて、提灯だけがだーっと並んでいるのも、なかなかいいじゃないですか。

廣村 いいですね。僕がちょっと思っているのは、デザインやアートは「生活を楽しむ」という土台があって初めて生きるといえるような気がするんですね。それを知ったのは東京ミッドタウンや六本木ヒルズを中心に行われた「六本木アートナイト」で、初回の企画に関わらせてもらったのですが、とにかく単純に、面白かったんですよ。春で桜も咲いているし、一晩だけでもみんなで騒ごう、みたいなことで、考えてみたら、デザインもアートは、しかめっ面して語るものじゃなくて、楽しむものですよ。

だから僕の場合は、「六本木アートナイト」をもっと広げて、その期間だけはお店の一角をギャラリーにするとか、あるいはもっと長く、年間を通してアートのお菓子を作って売っちゃうとか、みんなが自分なりにデザインやアートを解釈し、この街が持っている潜在能力をもっと引き出して行くことかな。



葛西 薫 アートディレクター
Kaoru Kasai / Art Director

廣村正彰 グラフィックデザイナー
Masaaki Hiromura / Graphic Designer

photo_taro hirano / text_tami okano / edit_rhino

六本木に行くと、芸術的なことがしたくなる!?

葛西 デザインやアートというと、どうしても平面の作品か、立体というイメージがあるんだけど、「芸術」というふうに広く捉え直すと、音楽も芸術だし、パフォーマンス、大道芸も手品も一種の芸術ですよ。そんな、路上で行われる「アートかもしれない」ぐらいなのが、六本木のあちこちで起きていると、街が生き生きしてくるだろうね。

あるいは、六本木に行くと、芸術的なことがしたくなる、ただでは歩けなくなる、何かしなきゃ申し訳ない(笑)、みたいな気にさせちゃう。必要なのは、誰もが持っている表現欲をくすぐる仕掛けかな。子どもおじいさんもおばあさんも、自由になって、日本古来なり世界古来の芸術、ファインアートもモダンアートも結びついたりすると、廣村さんが言うようにアートやデザインは楽しむものだ、ということがもっと伝わるんじゃないかな。

廣村 いいですね。そうすると六本木には小さいギャラリーもあるし、どんどん広がって、いろんなことが起きる。日本は地震のこともあって元気がないと海外から見られているけれど、ここで起きるデザインやアートを世界に向けて発信、輸出していくことに可能性があるような気がするんですよ。

葛西 そうですね。国立新美術館、サントリー美術館、森美術館を結ぶ「六本木アート・トライアングル」というのが一種のハイエンド的なものだとしたら、せっかく片方の極はあるのだから、もっと地面に近いようなアンダーグラウンド的なものも両方 OK みたいな六本木になると楽しいでしょうね。



六本木アート・トライアングルでは、それぞれの施設の半券で入館料が割引になる相互割引「あとろ割」を実施中。「あとろ (ATRo)」とは「六本木アート・トライアングル」の愛称です。

豊かさの源泉は幸せ感。アートがそこから生まれる

葛西 パリのルーヴル美術館の脇を歩いていると、ガラス張りの建物の中でおばさんたちが一生懸命油絵を描いていたたり、子どもたちがデッサンの勉強していたりしている姿が見えたんですね。

「世界のルーヴル美術館」なのに、地元の人たちが普通に自転車でやってきて、買い物袋を脇に置きながら描いている。それが普通の風景なんですよ、都会のど真ん中で、生活とアートが同居しているのが。

廣村 分かります。豊かさって何だろうと思いますね。もちろん物質だけではないですよ。豊かさの源泉は、幸せ感。アートって、そういうところから生まれているような気がするんですね。反骨精神から生まれるものもあるけれども、でもやっぱり、どこかで表現することに喜びを感じているわけですよ。

そういう精神がみんなにあれば、戦争なんて起きなさそうだし、人間って基本的に戦うことをDNAが持っているんですけど、そういうことをアートとかデザインにぶつけることによって、別の喜びも生まれたりするんじゃないかと思っていて、そういうことを、今こそ日本がやっぱり実践していくべきんじゃないかなと思います。



photo_taro hirano / text_tami okano / edit_rhino

身体の実感と経験の価値。

葛西 廣村さんが言っていることで大事なことを思い出しました。例えばアートやデザインという、形状だとか構成だとか何か理屈的なことが絡んでいる気がするんだけど、本当は、この紙のしなりがいいとか、黄色よりピンクが好きだとか、音でもドラムよりバイオリンの弱い音色のほうがいいといった、何より気持ちにほだされるものが喜びなんですよね。それが廣村さんの言った「幸せ感」にも通じると思うのですが、何かを手に入れる喜びじゃなくて、自分の体が生理的に感じる豊かさや喜びを再確認できるようなところが、僕自身もデザインしていて楽しいところなんです。

肉体の何かに接する、それを体感できることの延長線上に、アートやデザインの喜びがあるような気がしていて、あまりシステムだとか、デジタルとか、便利というものに縛られず、身体で実感できる幸せをもう一度探し直すことに、未来への鍵があるかもしれない。

廣村 味覚って、一番発達しているのは二十歳ぐらいで、あとはどんどん劣化していくんですね。でも、料理研究家のおじいさんやおばあさんはいらっしゃる。五感の精度は若い頃より劣っているわけですよね。けども、経験というものがもたらす効果というのは、実際の感覚よりも崇高だ、ということがある。

葛西 面白いですね。

廣村 その「経験の価値」はアートにおいてもデザインにおいても言えること。葛西さんが先ほどおっしゃった「紙のしなり」みたいなものは、経験した人でないと、その気持ちよさはわからない。

葛西 そうですね。経験の蓄積が何かを生んでいく。

廣村 そういうことを僕は、喜びとして伝承していきたいと思うんですね。様々な状況が世の中にあるので、変化は変化で受け入れるとしても、人々の中に蓄積された経験が喜びであり、価値であることをきちっと言っていかないといけない。そういうものをつないでいくことができる場所が、六本木にあるといいですね。アートとデザインを深めていきたいのなら、経験を先生にして、美意識を高めていくようなきっかけづくりを、この街でしていくべきだなと思います。

取材を終えて

20代の頃、バドミントンで鍛えたフットワークで朝まで六本木で踊っていた葛西さんと、同じくディスコ全盛の六本木で朝まで踊っていた廣村さん。デザインとアートは、しかめっ面して語るものじゃなく、楽しむもの、という言葉がとても明快で、心に残りました。(edit_rhino)