

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

佐藤オオキ デザイナー
Oki Sato / Designer



CREATOR INTERVIEW ^{No} 36

佐藤オオキ Oki Sato

デザイナー。デザインオフィスnendo代表。1977年カナダ生まれ。2000年早稲田大学理工学部建築学科首席卒業。2002年同大学大学院修了。同年、デザインオフィスnendo設立。Newsweek誌「世界が尊敬する日本人100人」(2006年)、「世界が注目する日本の中小企業100社」(2007年)に選ばれる。主な受賞にWallpaper誌(英)、および、Elle Deco International Design Award デザイナーオブザイヤー(2012年)があり、代表的な作品は、ニューヨーク近代美術館(米)、ビクトリア&アルバート博物館(英)、ポンピドゥー・センター(仏)など世界の主要な美術館に収蔵されている。著書に『ウラからのぞけばオモテが見える』(日経BP社)、『ネンドノカンド』(小学館)など。2012年から早稲田大学非常勤講師。



No. 36 佐藤オオキ デザイナー
OKI SATO / Designer

クリエイターインタビュー

『六本木とミラノをデザインでつなぐ』

2つの“サローネ”を連動させて、ステキなスパイラルを生み出す。

photo_hiroshi kiyonaga & ryumon kagioka / text_kentaro inoue

秋の恒例イベント「Tokyo Midtown DESIGN TOUCH」。2013年、会期前半の目玉のひとつとして開催された「Salone in Roppongi」では、今年のみラノサローネでもっとも話題を集めた日本人デザイナー、nendoによるインスタレーションが行われました。nendoを率いる佐藤オオキさんが語る、ミラノサローネへの想い、六本木とミラノの共通点、そして Salone in Roppongi のこれからとは？

この街と歩調を合わせるように成長してきた。

六本木ヒルズがオープンして10周年、僕たちがnendoというデザイン事務所を設立したのが今から11年前の2002年ですから、ちょうどこの街が開発されていくのと歩調を合わせながら、自分たちも成長してきたという感覚があります。

2008年には、21_21 DESIGN SIGHTでの「XXIc.-21世紀人」展で、三宅一生さんとお仕事させていただいたのもたいへん貴重な体験でしたし、昨年デザインタイムでは「Coca-Cola Bottleware」のインスタレーションをやらせていただいたり。六本木では、毎年何かしらのイベントに参加させてもらっていて、なんとなくターニングポイントにもなっているのかなと感じています。

六本木って、大型の商業施設や美術館もあるし、夜の街でもある。デザインやアートを含めて、とにかくいろいろな要素がごちゃごちゃに混ざっているイメージ。一番情報が集まってく

るし、一番活気もあるし、何か新しいものを発信していこうというパワーもすごい。僕は勝手に、日本一混沌としている街なんじゃないかと思っています。



「XXIc.-21世紀人」展

2008年、21_21 DESIGN SIGHTのオープン1周年の節目に開催。三宅一生氏が初めてディレクターを務め、「未来の人間像」をテーマに、イサム・ノグチやnendoなど、国内外11組のクリエイターが展示を行った。



Coca-Cola Bottleware

nendoがデザインを手がけた、コカ・コーラのガラスボトルをリサイクルしたテーブルウェアのコレクション。デザインタイムトーキョー2012で、「ボトルウェア」ができる過程のインスタレーションとともに発表された。

©Coca-Cola

ルーティンワークを大事にする。

仕事での関わりは深いんですが、プライベートでは正直、あまり六本木に来ることはないんです。休みの日は家でじっとしていることが多くて、出歩いたりすることも全然ない。出張が多いので、東京では極力移動をしたくないというのもあって（笑）。

基本的に毎日、同じことをやっているのが好きなんです。nendoは建築もするし、インテリアやプロダクト、グラフィックと、ジャンルを問わずに活動しています。まさに仕事がいレギュラーの連続なので、ふだんの生活ではできるだけルーティンワークを大事にしたいんです。

だから、お昼ご飯も同じそば屋で同じメニューを食べて、そのあと同じスタバで同じコーヒーを飲んで……。ルーティン化できる要素は、すべてそうしています。けっして無理をしているわけではなくて、一番楽だから。たとえば制服があったら、毎日着る服を選ばなくていいでしょう。それと同じ感覚なんです。

六本木はミラノの街と似ている？

そういう意味では、自分にとって六本木という街はいレギュラー、変化が多すぎるのかもしれない。nendoはミラノにもオフィスがあって、毎月出張で行くんですが、ミラノで受ける

刺激に近いのかなと思うこともありますね。

パリにはパリ、ロンドンにはロンドン、東京には東京。街にはいろんな性格がありますが、六本木には、ミラノが持っているキラキラした感じというか、底抜けに明るい雰囲気があるんです。そういう空気の中で最新のデザインやトレンドが生まれ出されて、発信されていく場所。さらに、デザインやアートを媒介にして、人と人とがコミュニケーションを取るといった状況ができあがっている気がします。

ミラノは今、2015年の万博に向けて開発が進んでいて、大きなビルがどんどん建っています。行くとたびに街の表情がガチャガチャ変化していくところも、どこか六本木っぽい。海外のクライアントやお客さんが東京に来ると、やっぱり六本木に行きたがる人多いです。きっと国際的でありながら、その土地ならではの特色や変化もあって、何かを発信し続けていくエネルギーにあふれた街だからなんだろうね。



佐藤オオキ デザイナー
OKI SATO / Designer

photo_hiroshi kiyonaga & ryumon kagioka / text_kentaro inoue

nendo 設立のきっかけは、ミラノサローネ。

nendo というデザイン事務所をつくったきっかけは、友人たちとミラノに卒業旅行に行ったこと。ちょうどミラノサローネ（国際家具見本市）が開催されていて、「デザインってこんなに開かれたものだったんだ!」と、すごく刺激を受けたんです。ちなみに、nendo という社名も「自由で柔軟な発想で、ものづくりに取り組みたい」というところからきています。

学生時代の反動なのかもしれません。大学・大学院では建築を学んでいましたが、当時は

建築家がインテリアを手がけるなんて言ったら、それこそ張り倒されるような空気感（笑）。大学内に同期が200人以上いて1から200まで順位をつけられる厳しいところで、6年間、罵倒されたり、ときには模型を投げられたり。「こういうことはやってはいけない」という制約の多い中で過ごしてきました。それがミラノに行って、デザインって自由で楽しいものなんだと気づいてしまった。

大学院で所属していた研究室の古谷誠章教授は、おおらかで比較的放任主義ではあったのですが、正統派の建築をされているので、今すごく肩身が狭いと思います。「nendoって、お前のところから出てきたんだろアレ」って、たぶん言われてる（笑）。



ミラノサローネ

毎年4月、イタリア・ミラノで開催される、世界最大規模の国際家具の見本市。2013年は53万㎡におよぶ広大なメイン会場に2000社以上が出展、6日間の会期中に、世界中から32万人が訪れた。メイン会場外でも、街中が多くのデザインイベントで盛りあがりを見せる。写真は、2013年にnendoが展示した家具コレクション「Nichetto=Nendo」。

実力があればフラットに評価される。

建築はアカデミックな側面が多分にある世界なので、同業者だけしかわからない言葉を使って会話をしたり、まずは理論を組み立てて……という順序を大切にしたり、自分には少し窮屈に感じられる部分がありました。でも、ミラノサローネは、たとえばプロダクトデザイナーが洋服をつくったり、建築家がイスをつくったり、本当に自由。クリエイター側だけじゃなくて見る側も同じで、老夫婦や子ども連れといった一般の人たちが作品を見て、ああこうだ言って勝手に楽しんでいる。その状況がすごく面白くて。

そのとき、もっとも衝撃を受けたのは、吉岡徳仁さんの活躍でした。まだ30代半ばで、日本でも当時はあまり知られていなかったと思うのですが、フィリップ・スタルクと対等の扱いでイタリアの家具メーカー・ドリアデから新作を発表して、しかもインスタレーションまでやっている。なんで無名の日本人が、スタルクと一緒に並んでいるんだろう？もしかしたらここは、実力さえあればフラットに見てもらえる世界なのかな、頑張っていれば評価してもらえる土壤があるのかな、って思ったんです。

右も左もわからない中で、5年以内に出展できたらいいなと思ってデザイン事務所をスタートさせたら、翌年すぐに実現して、その展示で賞までいただいてしまった。そして3年後の2005年、ミラノオフィス設立したのは、完全に「サローネシフト」です（笑）。とくにヨーロッパのクライアントは、新作をまずサローネで発表したがりますから。それからもう11年連続になりました。



吉岡徳仁

1967 年生まれ。倉俣史朗、三宅一生に師事したのち、2000 年に吉岡徳仁デザイン事務所を設立。2002 年、ミラノサローネで発表した紙の椅子「Honey-pop」で世界的に注目を集め、先鋭的な作品を次々と発表。MoMA、ポンピドゥー・センターはじめ、世界の主要な美術館に永久所蔵されている作品も多数。

© MASAHIRO OKAMURA

サローネが教えてくれたこと。

サローネでは毎年、何千、何万という新作が発表されていて、会期の 1 週間では、とても全部を見て回ることはできません。そんな中で、どうやったら自分たちの作品に気づいてもらえるか、メッセージを伝えることができるか。そういう意識の大切さと伝えることの難しさは、ミラノサローネが教えてくれたものかもしれません。

これはなんだろうって思わせる感じだったり、さわりたくなる感じだったり、デザインには人の感情に訴えかける要素が大事。世の中には、あえて人を拒絶することで驚きを与える表現方法もあるでしょう。でも、自分たちは驚かせるにしても人を遠ざけるのではなくて、人が集まってくるような懐の深い表現ができたらいいなと思うようになりました。



佐藤オオキ デザイナー
OKI SATO / Designer

photo_hiroshi kiyonaga & ryumon kagioka / text_kentaro inoue

雑音を嫌うのではなく、受け入れる楽しさ。

今回、Salone in Roppongi でインスタレーションをさせてもらって、あらためて居心地がいいというか、六本木という街自体に " やり慣れている感 " があると感じました。きっと同じことを池袋や高田馬場でやろうとしたら、こうはいかないでしょう (笑)。六本木はミラノと似ているという話をしましたが、サローネのようなイベントは、この街にかなりマッチするんでしょうね。

デザインタッチもミラノサローネも、美術館の真っ白なホワイトキューブの中に展示するのは違う楽しさがあります。Salone in Roppongi が行なわれた東京ミッドタウンのアトリウムも商業施設の中にあって、買い物をしている人もいれば、仕事に急いでいる人もいます。そういうまわりの状況を雑音として嫌うのではなく、楽しんで受け入れていく雰囲気というか。

作品にも細かい説明のテキストはなくて、これなんだろう？ なんだか分からないけど面白そうだから写真を撮っちゃった、みたいな感じでいいと思うんです。自分たち自身、この作品でこういうメッセージを伝えたいという意図よりも、その場の空気感を含めて、見た人それぞれが何かしら感じてくれるものがあることが大事なのかなって。10 年前に、ミラノサローネが魅力的に映ったのも、そうやってデザインを自由に楽しめるところでしたし。



Salone in Roppongi

" 世界に飛ばたく日本のデザイン " をコンセプトに、2013 年のデザインタッチで初開催。ミラノサローネでもっとも話題となった、nendo のインスタレーション&作品のほか、サローネの歴史や日本企業による出展内容を紹介した。

Salone in Roppongi のこれから。

今年、展示をしたのは nendo だけでしたが、国内外を問わず、もっとたくさんのクリエイターが参加できるようになればいいですね。さまざまなジャンルでものづくりをしている人、いろいろな考え方を持ったクリエイターが世界中から集まって、六本木というキャンパスを使って自由に表現する。

ミッドタウンやヒルズ、あるいは美術館だけでなく、六本木の街の中には、ここで展示をしたら面白いのにと感じる場所は、まだまだたくさんあります。デザインタッチ期間中はお客さんも多いし、この街には世界中からいろいろな人が集まっていて、何かを発信するには格好のステージ。継続するのはなかなか難しいでしょうが、ぜひ来年以降も続けていってほしいと思います。

それには、お客さんを誘導する流れもつくらなければならないし、nendo がミラノサローネに育ててもらったように、若手クリエイターにチャンスを与えることも必要でしょう。彼らにステージを用意してあげるというよりも、自ら何かができるような余地をつくる。イベントをつくりあげていくプロセス自体を楽しめるようになったらすばらしいですね。

みんなが勝手に何かをはじめてしまえばいい。

デザインタッチが 10 月で、ミラノサローネが 4 月ですから、時期的にはちょうど半年ズレていることになります。そう考えると、将来的には2つのイベントがもっと連動していくと面白い。半年後のミラノではこういうものが発表されるよというプレビュー的なことをやるのもいいし、今年のミラノではこんな展示をしましたという報告でもいい。六本木とミラノがより密接につながって、ステキなスパイラルを生み出せる仕組みができればいいですね。

ミラノサローネって、毎年、どんどん大きくなっているんです。それは、街のこのへんが空いているとあって、クリエイターたちが勝手に開発をしていくから。大御所も新人も関係なく、ゲリラ的に何かをはじめたりして、自然発生的にゾーンが広がっていく。きちんとした展示スペースやギャラリーじゃなくて、道端でいい。極端な話、デザインタッチの期間に合わせて、みんなが六本木の街なかで勝手にやっちゃえばいいのになって思うんです（笑）。

取材を終えて

「Salone in Roppongi」オープン当日に行なわれた、今回のインタビュー。取材対応が重なっているにもかかわらず、終始落ちついた口調で、にこやかに応じてくれた佐藤さん。最後の言葉は、「(ミラノと同じように六本木でも) クリエイター自身が何か仕掛ければいい?」という、こちらの問いかけに対するもの。この日一番の笑顔とテンションで、「そうなんですよ!」と興奮ぎみに話してくれたのが印象的でした。はたして、アイデアは実現するのか、来年のデザインタッチが今から楽しみです。(edit_kentaro inoue)